

Regulamin zdobywania pagonu wędrowniczego – Wędrowniczej Watry

uchwalony na spotkaniu Komendy Głównej RRP w dniu 27.11.2020 r.

Niezależnie od próby na stopień skautowy wędrownika skauci RRP mogą podjąć się zdobycia pagonu wędrowniczego. Pagon wędrowniczy mają prawo nosić wędrownicy, którzy pozytywnie ukończyli próbę wędrowniczą oraz instruktorzy pracujący z wędrownikami.

Idea

Idea zdobywania pagonu wędrowniczego związana jest z symboliką wędrowniczej watry, czyli: pracą nad sobą, służbą i szukaniem swojego miejsca w społeczeństwie.

Praca nad sobą jest nieodłącznym elementem życia wędrowników, dla których kształtowanie charakteru powinno być zadaniem realizowanym każdego dnia, a których rozwój powinien następować równomiernie we wszystkich aspektach: intelektualnym, fizycznym, duchowym i społecznym.

Służba związana jest ze skautowym zadaniem pozostawienia świata choć trochę lepszym niż go zastaliśmy i dotyczy zarówno środowiska rodzinnego, lokalnego jak i kościelnego.

Szukanie swojego miejsca w społeczeństwie związane jest z wchodzeniem w dorosłość i prowadzi do przyjmowania różnych ról społecznych.

Symbolika pagonu wędrowniczego

Pagon przedstawia wiatrę wędrowniczą na zielonym tle.

Płomienie watry symbolizują: siłę ciała (dbałość o zdrowie i tężyznę fizyczną), siłę rozumu (dążenie do wiedzy i rozwijanie swojego intelektu) i siłę ducha (kształtowanie charakteru, dążenie do prawdy i do Boga).

Polana symbolizują: pracę nad sobą, służbę i szukanie swojego miejsca w społeczeństwie. Polana są ułożone w sposób charakterystyczny dla tzw. długiego palenia i oznaczają szczerą wolę postępowania po harcersku przez całe życie.

Ogień to symbol: ciepła, bliskości, więzi rodzinnych i braterskich - tak ważnych wartości dla każdego skauta, nie tylko wędrownika.

Zielony kolor tła symbolizuje przyrodę oraz skautowy styl życia.

Watra jest zatem symbolem ciągłej wędrówki ku wartościom zawartym w Prawie i Przyrzeczeniu Royal Rangers.



Zasady

1. Próbę na pagon mogą otworzyć skauci, którzy ukończyli 16 rok życia.
2. Próba jest przygotowywana przez skauta wraz z mentorem i trwa od 6 do 9 miesięcy.
3. Próbę otwiera i zamyka rozkazem drużynowy lub komendant szczepla.

Wymagania

1. Życie zgodne z prawem RR.
2. Poznanie idei próby wędrowniczej oraz symboliki pagonu wędrowniczego.
3. W ramach pracy nad sobą wykonanie trzech zadań stanowiących wyzwanie. Zadania muszą mieć charakter wyczynu i dotyczyć każdego z obszarów wskazanych w symbolice watry: siły ciała, siły rozumu i siły ducha.
4. W ramach służby podjęcie się, na czas realizacji próby, zadania, które przyniesie korzyść rodzinie, lokalnej społeczności lub wspólnocie kościelnej.
5. W ramach szukania swojego miejsca w społeczeństwie rozmowa z osobą doświadczoną w pełnieniu roli zawodowej w wybranym obszarze.
6. Zalecany jest udział w wędrówce o długości min. 25 km oraz zdobycie szczytu o wysokości min. 1500 m n.p.m.