

**Kodeks wędrowniczy**

1. Wędrownik jest przyjacielem Boga, człowieka i całego świata który go otacza.
2. Wędrownika ciekawi świat, nie wystarczy mu znajomość tego co tu i teraz, patrzy w przyszłość i aktywnie szuka własnej ścieżki.
3. Wędrowanie to znacznie więcej niż przebyte kilometry i sprawność fizyczna. To dostrzeganie tego co otacza wędrownika: poszanowanie drugiego człowieka i przyrody.
4. Wędrownik doskonale wie co to współczucie i empatia.
5. Wędrownik jest zawsze gotowy służyć i nieść pomoc potrzebującym.
6. Wędrownik uczy się wędrować w grupie jak i samotnie: wędruje tam gdzie może być pożyteczny lub tam gdzie może odpocząć i nabrać sił.
7. Drogowskazem każdego wędrownika jest Prawo i Przrzeczenie Pathfinder.



Zaliczam próbę wędrowniczą:

Opiekun próby – data i podpis: .....

.....  
Imię i nazwisko kandydata na wędrownika

.....  
Data otwarcia próby wędrowniczej

*Być wędrownikiem to sztuka dostępna dla tych, których serca biją dla harcerstwa*

## Kilka słów o wędrowaniu...

Życie to wędrówka przez świat i przez problemy, które nieustannie wyrastają na tej drodze. Rozwiązywanie ich przynosi satysfakcję, tym większą im są trudniejsze. Dlatego w tej wędrówce nigdy nie wolno się ostatecznie zatrzymać, nawet jeśli jest ciężko, bagniście a ścieżka jest bardzo wąska - bo wtedy wszystko straciło by sens. Spójrz na świat, w którym wielu zatrzymało się i pozostaje na tym co już udało im się osiągnąć: wykształcenie, praca, dom jak i trzymanie się utartych poglądów, liczenie każdego grosza, chuchanie na telefon, samochód czy meble, powierzchowna pobożność i własne szczęście. Nie o to chodzi w życiu i wędrowaniu...

Dziel się tym co masz, służ tym co potrafisz, rozwijaj się: duchowo, intelektualnie i fizycznie. Jak? Symbole wędrownictwa wszystko wyjaśnią i pomogą ustalić wartości w twoim życiu.

## Symbol Wędrowników

Symbolem wędrowników jest ognisko - Watra Wędrownicza. Tworzą je trzy rozłożone promieniście polana oraz trzy płomienie znajdujące się nad nimi. Ognisko to znak wspólnoty, jedności grupy, bezpieczeństwa i ciepła.

Polana ogniska to symbole wędrowniczych zadań: służby, wędrówki i wyzwania.

Płomienie ogniska to symbole rozwoju i dążenia do doskonałości:

- największy płomień to siła ducha: wiara w moc Boga i Jego powtórne przyjście, oparta na biblijnych zasadach i przykazaniach oraz codziennym żywym kontakcie z Bogiem;
- średni płomień to siła rozumu: dążenie do wiedzy i rozwijania swojego intelektu;
- mały płomień to siła ciała: dbałość o zdrowie i kondycję fizyczną oraz o zdrowie psychiczne;

Watra noszona na lewym naramienniku munduru symbolizuje życiową wędrówkę własną ścieżką rozwoju i doskonalenia.

Czarne tło naramiennika to symbol ciemności, która rządzi światem ale nad którą dominuje ogień watry wędrowniczej.

## Wymagania próby wędrowniczej:

- Ukończył 15 lat
- Uczestniczył w co najmniej dwóch wydarzeniach dedykowanym harcerzom starszym i/lub wędrownikom
- Przedstawił (w dowolny, wybrany przez siebie sposób) dlaczego chce przynależeć do grona Wędrowników
- Wyznaczył sobie trzy wyzwania: duchowe, intelektualne oraz fizyczne i każde z nich realizował codziennie przez 7 dni

*Cele większe i trudniejsze przynoszą nieporównywalnie więcej zadowolenia niż te łatwo osiągnane*

Moje wyzwanie duchowe .....

.....

Moje wyzwanie intelektualne .....

.....

Moje wyzwanie fizyczne .....

.....

(Jeśli potrzebujesz dodatkowych informacji na temat realizacji wyzwań zapoznaj się z:  
*Instrukcja dla opiekuna próby wędrowniczej*)

Sugerowany czas realizacji próby: 3-6 tygodni