

Karta próby WĘDROWNICZEJ

1. Informacje o próbie



Zdobywająca/y	
Opiekun/ka próby	
Planowana data rozpoczęcia	
Planowana data zakończenia	

2. Zasady próby i wymagania

Próba ta opiera się o jeden z najistotniejszych dla Wędrowników symbol – watrę i jej trzy płomienie – trzy siły drzemiące w każdym człowieku. To one, wraz z polanami, będą wskazywały Ci kierunki w jakich powinnaś/powinieneś podążać. Celem tej próby jest poznanie czym jest wędrownictwo, dokładne poznanie Drużyny (jej historii, tradycji, patrona i funkcjonowania) oraz podniesienie swojej formy w wybranej dziedzinie.

Próba nie ma ściśle określonych zadań jakie musisz wykonać, zawiera jedynie ogólne wymagania, do których ułożone przez Ciebie wraz z opiekunem próby powinny się odnosić. Możesz wraz z opiekunem ułożyć i zaplanować dowolną ilość zadań pod warunkiem, że każde z wymagań zostanie poruszone. Próba wędrownicza nie powinna trwać dłużej niż 6 miesięcy.

- 1) **SIŁA DUCHA** – kształtuje swój charakter, dąży i poszukuje prawdy i Boga (uniwersalnych wartości dobra, piękna i sprawiedliwości).
- 2) **SIŁA ROZUMU** – dąży do wiedzy i rozwijania swojego intelektu, poszerzam swoją wiedzę, umiejętności i horyzonty.
- 3) **SIŁA CIAŁA** – dbam o zdrowie i sprawność fizyczną, rozwijam ją.

A ponadto:

- W wyniku swoich zadań powinnaś/powinieneś dowiedzieć się co oznacza **Watra Wędrownicza** oraz o czym mówi **Kodeks Wędrowniczy** oraz **Dewiza**,
- Jedno z zaplanowanych przez Ciebie zadań powinno mieć formę **WYCZYNU** (może być to jedno z nich lub może być dodatkowym zadaniem),

W trakcie swojej próby powinnaś/powinieneś podjąć stałą **SŁUŻBĘ** na rzecz środowiska działania.

3. Zadanie i harmonogram próby

Lp.	Zadania (oraz do którego wymagania się odnoszą)	Do kiedy wykonam? Jak udokumentuję/potwierdzę?