



Вмілість

Провідництво I

Рівень

2 проба

Дата початку здачі

Дата завершення

Прізвище, Ім'я

### Вимоги до інструктора

### Вимоги до здобувача вмілості

1.Здобуде вмілість «Командний гравець»;

Місце для дати та підпису інструктора

2.Розповість якими характеристиками має володіти відповідальний провідник/лідер;

Місце для дати та підпису інструктора

3.На гурткових сходинах розкаже про лідерські риси головного героя з будь-якої книги;

Місце для дати та підпису інструктора

4.Прочитає гутірку про командування для юнацтва гуртка/куреня;

Місце для дати та підпису інструктора

5.Успішно очолює курінь, або гурток протягом пластового року;

Місце для дати та підпису інструктора

6.Знає про етапи формування команди та пояснить їх;

Місце для дати та підпису інструктора

7.Розкаже про лідерські характеристики патрона свого куреня, або Пласту;

Місце для дати та підпису інструктора

8.Очолить курінний \гуртковий\осередковий\станічний проект та побудує добру командну роботу в ньому.

Місце для дати та підпису інструктора