



Вмілість

Провідництво I – II проба

Рівень

2 проба

Дата початку здачі

Дата завершення

Прізвище, ім'я

Вимоги до здобувача вмілості

<input type="checkbox"/>	Здобуде вмілість "Командний гравець";	Місце для дати та підпису інструктора
<input type="checkbox"/>	Розповість якими характеристиками має володіти відповідальний провідник/лідер;	Місце для дати та підпису інструктора
<input type="checkbox"/>	На гурткових сходах розкаже про лідерські риси головного героя з будь-якої книги;	Місце для дати та підпису інструктора
<input type="checkbox"/>	Прочитає гутірку про командування для юнацтва гуртка/куреня;	Місце для дати та підпису інструктора
<input type="checkbox"/>	Успішно очолює курінь або гурток протягом пластового року;	Місце для дати та підпису інструктора
<input type="checkbox"/>	Знає про етапи формування команди та пояснить їх;	Місце для дати та підпису інструктора
<input type="checkbox"/>	Розкаже про лідерські характеристики патрона свого куреня або Пласту;	Місце для дати та підпису інструктора
<input type="checkbox"/>	Очолить курінний проект та побудує добру командну роботу в ньому.	Місце для дати та підпису інструктора