

Data otwarcia próby:

na sprawność: **Kombinator**



Aspekt: **Intelektualny** Grupa: **Logika**

Imię i Nazwisko skauta:

Szczep: Zastęp:

Lp.	Zadanie	Planowy termin realizacji	Data realizacji*
1.	Zna zasady gry i potrafi grać w co najmniej pięć gier planszowych (strategicznych bądź ekonomicznych, np. Pędzące Żółwie, Rummicub, Monopoly, Wsiąść do pociągu itp.).		
2.	Wziął grę na biwak/obóz i zachęcił zastęp do gry w wolnym czasie.		
3.	Zrobił z Rodzicami inwentaryzację gier w domu i zaproponował wspólne granie.		
4.	Nauczył swój zastęp grać w w swoją ulubioną grę planszową.		

Sprawność przyznano rozkazem z dnia

.....
podpis

* wykonanie zadania potwierdza lider ze szczepu lub rodzic, w przypadku potwierdzenia przez inne osoby należy oprócz daty i podpisu wpisać nr telefonu osoby potwierdzającej