

## **PROGRAMA DE JOVENS**

Proposta de Idéias

Faixa etária: 11 a 15 anos

Forma de participação: Patrulhas

Nome sugerido para a atividade: Quem sabe, sabe-Escoteiro

Área de crescimento: Intelectual

Objetivos: Fixação de conhecimentos; Iniciativa.

Os Chefes preparam grupos de questões com informações sobre o Movimento Escoteiro em geral ou mesmo restringindo-se as Etapas de Classe do Ramo.

Estes grupos de questões possuem uma ordem cuja sequência vai aumentando o nível de dificuldade e o valor da pontuação atribuída.

O Chefe coordenador sorteia, a pergunta e o Monitor que apitar em primeiro lugar, classificará a Patrulha para responder. Se acertar recebe os pontos relativo a pergunta e se errar perderá 5 pontos. A Patrulha que apitou em segundo lugar é então convocada para responder a mesma pergunta com as mesmas conseqüências e assim sucessivamente com as outras Patrulhas.

A primeira Patrulha que apitou e errou a resposta deve "pagar" o erro, recebendo um desafio que terá que executar na hora, por ex.: "fazer 5 nós de 2a.classe em 20 segs.". Se cumprir corretamente o desafio, receberá 50% dos pontos da pergunta original.

Cada grupo de questões deverão ter 20 perguntas para serem sorteadas e os pontos serão assim distribuídos:- 1o. grupo=10 pontos; 2o. grupo=20 pontos; 3o. grupo=30 pontos, sucessivamente.

Pergunta respondida erradamente perde 5 pontos. Deve-se criar uma listagem de desafios para serem sorteados caso a Patrulha que apitou primeiro, errar a resposta. Estes desafios devem ser técnicos e permitir que sejam realizados no ato.

A Tropa deverá ser avisada com antecedência suficiente para se prepararem e sobre os quesitos e livros que serão montadas as perguntas do torneio. Normalmente um mês é suficiente.

Vencerá a Patrulha que conquistar o maior número de pontos .

Correspondente: Mônica A. Pessoa

Controle Individual: 004

Controle REME Nacional: 094