



GAMÃO

1. Demonstrar conhecimento sobre: objetivo do jogo; posição inicial, movimentação normal e com dados duplos, captura e retirada das pedras.
2. Demonstrar conhecimento sobre: cubo de duplicar; cubo beaver e cubo racoon.
3. Demonstrar conhecimento sobre: Regra de Crawford; Regra de Jacoby; desistência; vitória simples, por gamão ou por gamão triplo.
4. Demonstrar que conhece algumas estratégias do jogo, com base no uso das probabilidades e na contagem de distância.
5. Demonstrar que conhece pelo menos duas variações do jogo.
6. Conhecer as normas gerais de comportamento utilizadas durante as partidas.
7. Vencer três partidas de cinco pontos cada, contra adversários escolhidos pelo seu examinador.
8. Confeccionar um tabuleiro de gamão.
9. Ensinar as regras do jogo e organizar um torneio para no mínimo oito membros da sua Unidade Escoteira Local, com partidas de três pontos, responsabilizando-se pela definição prévia das regras, pela montagem da tabela e pelo registro das partidas.