



SABE MAIS DO QUE UM MIUDO DE 10 ANOS? vai testar a sua perícia na matéria escolar!

É um programa de cultura geral no qual os concorrentes participam para ganhar prémios em dinheiro ao tentar responder a questões retiradas de livros escolares do ensino básico.

Com apresentação de Jorge Gabriel, esta grande sala de aula tem o intuito de aproximar pais e filhos, avós e netos e fazer com que as famílias se reúnam em frente da televisão aprendendo em conjunto.

SABE MAIS DO QUE UM MIUDO DE 10 ANOS?

A cada concorrente são apresentados dez diferentes temas, com perguntas do 1º ao 5º ano de escolaridade, duas perguntas por cada ano as quais pode responder pela ordem que desejar.

Por cada resposta correcta o concorrente avança na pirâmide de prémios. Caso consiga responder correctamente às 10 perguntas, é-lhe dada a oportunidade de responder a uma 11ª pergunta e jogar para um Grande Prémio.

Mas o concorrente não está sozinho nesta sala de aula! Com ele estão os seus colegas de turma! 5 crianças que já tenham completado o 5º ano de escolaridade serão as ajudas às quais os concorrentes podem recorrer!

FUNCIONAMENTO

- Antes de iniciar o jogo, o concorrente escolhe “como colega de carteira” uma das 5 crianças. Cada um destes pequenos ajudantes só pode permanecer junto do concorrente durante duas perguntas, findas as quais uma nova criança é escolhida e passa a ser o seu novo “colega de carteira”. O concorrente pode usar as suas ajudas a qualquer momento do jogo durante as 10 primeiras perguntas.

- Cada vez que uma pergunta é respondida, o concorrente é obrigado a “bloquear” a resposta dizendo-a em voz alta.

- A cada resposta correcta corresponde um determinado valor que vai subindo à medida que as perguntas vão sendo feitas. Em diferentes alturas existem patamares de segurança

- Até à pergunta a que corresponde o patamar de segurança, se o concorrente falhar em alguma resposta, perde, não ganha nada e sai de jogo. Entra um novo concorrente e inicia-se um novo jogo.

- Depois da pergunta correspondente ao patamar de segurança, o valor ganho até então é assegurado, no caso de responder errado a alguma das perguntas seguintes.

- Se um concorrente responder correctamente às 10 primeiras perguntas, tem a possibilidade de jogar uma pergunta extra, a 11ª, para tentar ganhar um prémio avultado.

AJUDAS

O concorrente tem oportunidade de usar três “ajudas” ao longo do jogo. Todas estas ajudas envolvem a participação dos seus “colegas de turma”!

- A primeira ajuda é **Espreitar**, que significa que o concorrente tem a oportunidade de ver a resposta do seu “colega” actual antes de bloquear a sua própria resposta.

- A segunda ajuda é **Copiar**, segundo a qual o concorrente pode optar por não responder à pergunta, mas antes, deixar o seu “colega de turma” responder por si. Neste caso, o concorrente não pode rejeitar a resposta do seu colega, ficando confinado a ela.

- A ajuda final é **Salvar**. Esta ajuda é automaticamente accionada se o concorrente der uma resposta incorrecta. Caso o “colega de turma” actual do concorrente revele ter a resposta correcta, o concorrente é “salvo”.

A única circunstância em que podem ser usadas duas ajudas na mesma pergunta é se o concorrente usar a opção de ajuda *Espreitar*. Se rejeitar a resposta correcta da criança e “bloquear” uma resposta incorrecta, é então salvo.

Com excepção desta situação concreta, as ajudas têm que ser usadas individualmente.

A partir do momento em que as três ajudas tenham sido usadas, as crianças permanecem na “turma” não sendo, por isso, necessário juntarem-se ao concorrente no púlpito.

SABE MAIS DO QUE UM MIUDO DE 10 ANOS? é um formato que esta a tomar de assalto o mundo, com emissões regulares nos Estados Unidos, Reino Unido, Espanha.