

DESENHANDO NO ESCURO

DESAFIO:

EM DUPLAS, OS PARTICIPANTES EXECUTARÃO AS FUNÇÕES DE “PROGRAMADOR” E “COMPUTADOR”. CADA PARTICIPANTE DA DUPLA RECEBERÁ 3 DESENHOS E NÃO PODERÁ MOSTRAR PARA O OUTRO. AO CONCLUIR O DESAFIO AS DUPLAS DEVEM INVERTER AS FUNÇÕES.

O OBJETIVO DO “PROGRAMADOR” É FAZER COM QUE O “COMPUTADOR” DESENHE O ITEM RECEBIDO.

REGRAS

A DUPLA DEVERÁ DEFINIR QUEM DESEMPENHARÁ A FUNÇÃO DE “PROGRAMADOR” E “COMPUTADOR”.

“COMPUTADOR”: EXECUTAR PRECISAMENTE A ORDEM DO PROGRAMADOR.

“PROGRAMADOR”:

1. NÃO MOSTRAR O DESENHO PARA O “COMPUTADOR”;
2. NÃO CITAR O OBJETO QUE ESTÁ SENDO DESENHADO;
3. NÃO FORNECER NENHUMA DICA RELACIONADA AO OBJETO (PARTES DO OBJETO, FUNCIONALIDADE etc.).
4. O DESENHO DEVE SER DE TAMANHO APROXIMADO AO PRESENTE NO CARTÃO.
5. SEJA PRECISO E CRIATIVO AO DAR AS INSTRUÇÕES PARA O “COMPUTADOR” PARA ILUSTRAR O OBJETO. EXEMPLO: PARA DESENHAR