

### DESENHANDO NO ESCURO

#### DESAFIO:

EM DUPLAS, OS PARTICIPANTES EXECUTARÃO OS PAPÉIS DE “PROGRAMADOR” E “COMPUTADOR”.

O OBJETIVO DO “PROGRAMADOR” É FAZER COM QUE O “COMPUTADOR” DESENHE O ITEM TAL QUAL O CARTÃO CONTIDO NO ENVELOPE.

#### REGRAS

COMPUTADOR: EXECUTAR PRECISAMENTE A ORDEM DO PROGRAMADOR.

PROGRAMADOR:

1. NÃO MOSTRAR O CARTÃO 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.