

# SCENARIUSZ NR 3

## GRAFIKA, ARCHITEKTURA I MATEMATYKA

### POKER KRYTERIALNY

Przygotuj zasady, materiały (ksero - kartki do pocięcia i plansza, duży arkusz, pisaki, małe karteczki)

#### ZASADY GRY

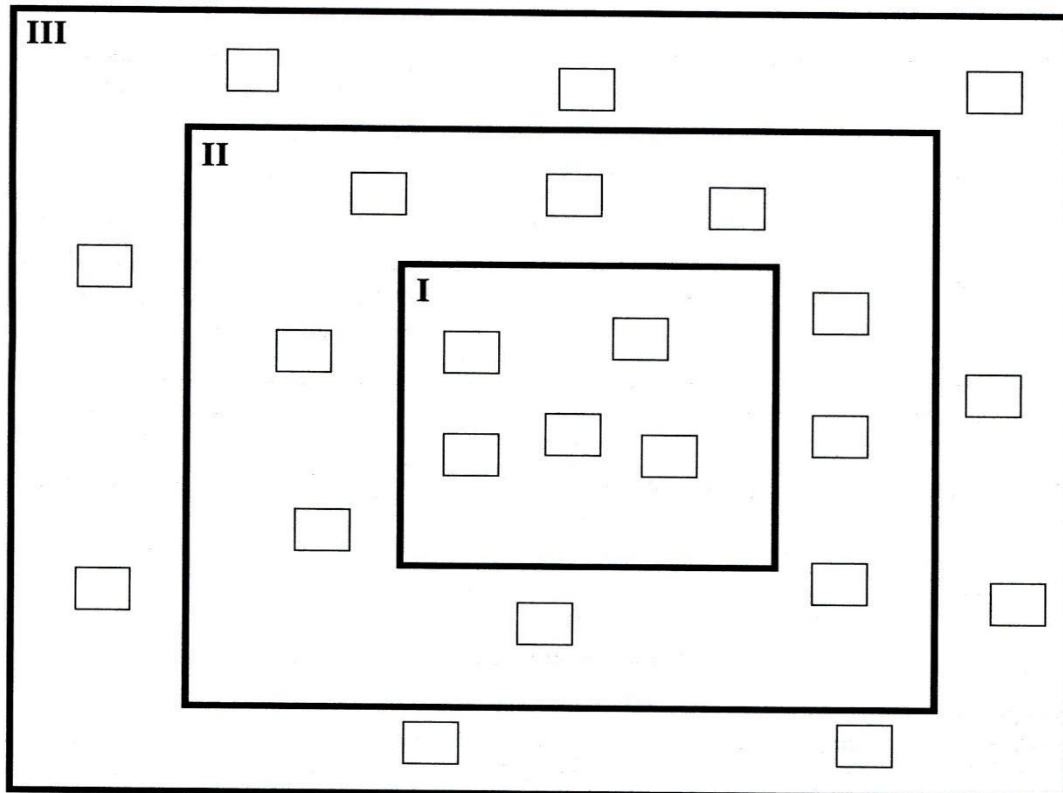
- Karty do gry trzyma uczestnik wyznaczony przez grupę. (pocięte kartki ksero)
- Na znak prowadzącego tasuje karty i rozdaje po jednej koleżankom i kolegom w grupie.
- Osoba rozpoczynająca grę odkrywa swoją kartę, odczytuje głośno i umieszcza ją w polu I, II lub III (traktując pole I jako najważniejsze, pole II jako drugorzędne, pole III jako trzeciorzędne pod względem ważności).
- W danym polu może znajdować się tylko tyle karteczek, ile jest zaznaczonych pól, chyba, że w opisie karty jest zapis- karteczki wtedy dopisujemy do tego pola własne pomysły do tej karty.
- Każdy kolejny gracz powtarza tę czynność. Jeżeli pole, na którym gracz chce umieścić swoją kartę jest już zajęte, może postawić wniosek o wymianę karty leżącej na tym polu na swoją kartę.
- Wniosek o wymianę karty musi być uzasadniony.
- Decyzję o wymianie karty — po dyskusji — podejmuje grupa.
- Odrzucona karta wraca do tego gracza, który ją położył.

# SCENARIUSZ NR 3

## GRAFIKA, ARCHITEKTURA I MATEMATYKA

### KARTA DO POKERA – NASZE DZIAŁANIA

Plansza - wzór



# SCENARIUSZ NR 3

## GRAFIKA, ARCHITEKTURA I MATEMATYKA

### Karty do gry

WYBIERAMY LINORYT	WYBIERAMY TECHNIKI CYFROWE	WYBIERAMY PRACĘ Z TABLETEM GRAFICZNYM	WYBIERAMY DRUK PŁASKI
WZORY Z NASZYCH MATRYC DRUKUJEMY NA PAPIERZE	WZORY Z NASZYCH MATRYC DRUKUJEMY NA DUŻYCH ARKUSZACH	WZORY Z NASZYCH MATRYC DRUKUJEMY NA TORBACH LUB NA PŁÓTNIE	WZORY Z NASZYCH MATRYC DRUKUJEMY NA WIELU KARTKACH
WIADOMOŚCI POSZUKAMY W KSIĄŻKACH I PODRĘCZNIKACH	WIADOMOŚCI POSZUKAMY W INTERECIE	WYKONAMY RYSUNKI OŁÓWKIEM	WYKONAMY BRYŁY Z PAPIERU

# SCENARIUSZ NR 3

## GRAFIKA, ARCHITEKTURA I MATEMATYKA

WYKONAMY FORMY PRZESTRZENNE	WYKONAMY RYSUNKI BUDYNKU Z RÓŻNYCH STRON	WYKONAMY OBRAZY BUDYNKÓW Z RÓŻNYCH STRON	W TECHNICIE LINORYTU WYKONAMY WZORY MATEMATYCZNE
WYBIERZEMY TECHNIKĘ LINORYTU I TECHNIKI CYFROWE	RYSUNKI, PRACE MALARSKIE na formatach A3	WYKONAMY RYSUNKI PRZEKROJOWE NA KOMPUTERZE	CYFROWO WYKONAMY OPISY NASZYCH DZIAŁAŃ
JAKIE MAMY PYTANIA – NA KTÓRE CHCEMY ODPOWIEDZIEĆ?  ZAPISZEMY NA KARTKACH	JAKIE MAMY PYTANIA – NA KTÓRE CHCEMY ODPOWIEDZIEĆ?  ZAPISZEMY W PREZENTACJI	SKORZYSTAMY Z FORMY WYWIADU	POPROSIMY O POMOC KOGO?
NASZA REKLAMĄ BĘDĄ ULOTKI Z PYTANIAM I DLA INNYCH GRUP	NASZĄ REKLAMĄ BĘDZIE PIOSENKA O NASZYM PROJEKCIE	NASZĄ REKLAMĄ BĘDZIE PLAKAT	NASZĄ REKLAMĄ BĘDZIE PRZYGOTOWANY TEST W FORMIE GRAFICZNEJ

# SCENARIUSZ NR 3

## GRAFIKA, ARCHITEKTURA I MATEMATYKA

NA JAKIEJ WIEDZY ZALEŻY NAM BARDZIEJ?  NA MATEMATYCE	NA JAKIEJ WIEDZY ZALEŻY NAM BARDZIEJ?  NA TECHNIKACH GRAFICZNYCH	NA JAKIEJ WIEDZY NAM ZALEŻY?  KARTECZKI!	PRZYNIESIEMY RÓŻNE ZDJĘCIA, WYDRUKI I WYBIERZEMY JAKI OBIEKT NAS INTERESUJE
WYSTAWĘ WYKONAMY NA GAZETCE SZKOLNEJ	WYSTAWĘ WYKONAMY W FORMIE MULTIMEDIALNEJ	WYKONAMY BRYŁY 3D W KOMPETERZE	WYKONAMY WZORY W TECHNICIE RYSUNKU LUB KALIGRAFII
NASZE DZIAŁANIA OPISZEMY W FORMIE LAPBOOKA	WYBIERZEMY SIĘ NA WYCIECZKĘ Z RODZICAMI, ABY WYKONAĆ ZDJĘCIA	NA JAKIEJ WIEDZY ZALEŻY NAM BARDZIEJ - NA HISTORII?	JAKIE MOŻEMY WYKONAĆ EKSPERYMENTY LUB DOŚWIADCZENIA? ZAPISZEMY NA KARTKACH