

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3.2: Σχεδιάστε μια αστεία εικόνα

1

Γυρίστε τα πλακίδια κίνησης και τα μετρητά ανάποδα (ή μέσα σε μια τσάντα)



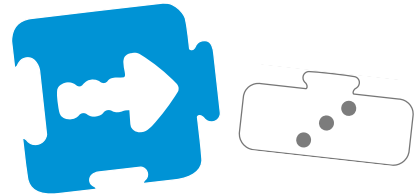
2

Πάρτε έναν μαρκαδόρο και τοποθετήστε τον σε ένα κεντρικό κουτί. Ως απτική εναλλακτική, χρησιμοποιήστε βότσαλα, ρεβίθια ή ανάγλυφα αυτοκόλλητα.



3

Τυχαία επιλέξτε ένα μπλοκ κίνησης και ένα μετρητή



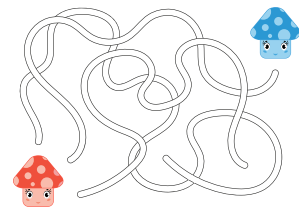
4

Ζωγραφίστε με τον μαρκαδόρο ενώ τον κινείτε όπως υποδεικνύουν τα πλακίδια



5

Επαναλάβετε τα βήματα 3 και 4 αρκετές φορές. Τι σχεδιάσατε; Έκπληξη! Μοιραστείτε το με τους συμμαθητές σας.



- Τι συμβαίνει αν δοκιμάσετε να αλλάζετε χρώματα κάθε φορά;
- Μπορείτε να σκεφτείτε παραλλαγές αυτής της δραστηριότητας;
- Δοκιμάστε τις και εξηγήστε τις στους συμμαθητές σας.

