



## 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.



## 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.

