



Opowieści  
z mchu i paproci

# Znaki w języku



# Znaki w języku

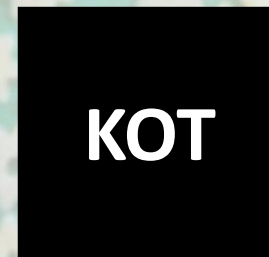
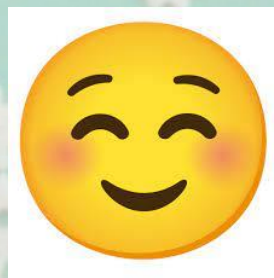


INDEKS

IKONA


SYMBOL

# Znaki w języku









Indeks?  
Ikona?  
Symbol?

# Na czym polega zadanie

1. Trzeba opowiedzieć jakąś historię (z historii Polski, a matematyki, z mitologii greckiej).
2. Historia ma być ilustrowana zdjęciami (7-10), a zdjęcia – ilustracje do opowieści – należy wykonać w plenerze.
3. Zdjęcia mają być symboliczne, z domieszką ikoniczności. Nie wolno indeksować oraz układać słów lub postaci / twarzy.
4. Czas: robienie zdjęć = 20 min; przygotowanie ostatecznej wersji historii = 15 min.
5. Potem rozgrywka = 15 min.  
Zasady: grają dwa zespoły. Zespół A pokazuje zdjęcia, nic nie mówi. Zespół B zgaduje. Zespół A potwierdza (lub nie). Zespół A opowiada. Punkt za odgadnięcie – zespół B; punkt za nieodgadnięcie – zespół A; punkt za opowieść – zespół A. Zmiana.



Rozgrywka: 15 min.

Zasady: grają dwa zespoły.

Zespół A pokazuje zdjęcia, nic nie mówi.

Zespół B zgaduje. Zespół A potwierdza (lub nie). Zespół A opowiada.

Punkt za odgadnięcie – zespół B;

punkt za nieodgadnięcie – zespół A;

punkt za opowieść – zespół A.

Zmiana.

# Podział na zespoły



dębowy



świerkowy



browny



brzozy



bukowy



czereśniowy



modrzewiowy



klonowy