

ΠΕΤΡΑ



ΨΑΛΙΔΙ

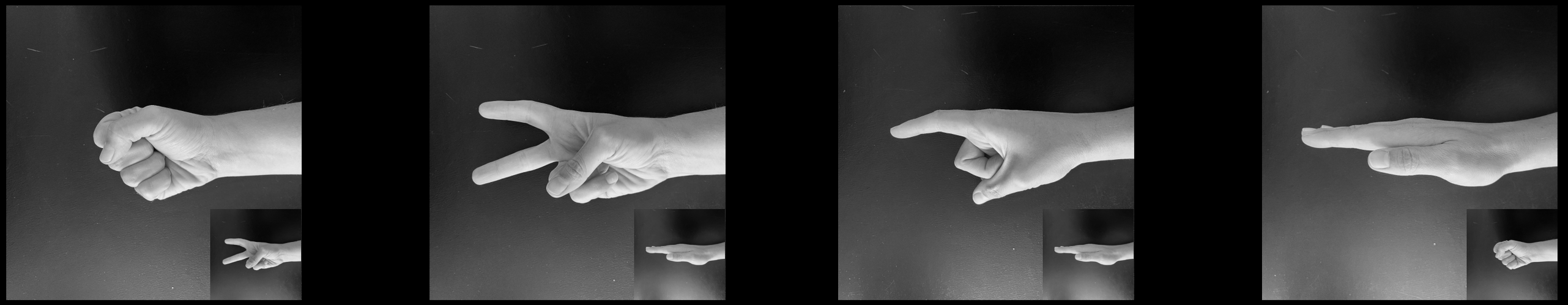


ΜΟΛΥΒΙ



ΧΑΡΤΙ



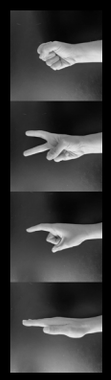


Για να γίνει η έκδοση «Πέτρα, Ψαλίδι, Μολύβι, Χαρτί» όσο το δυνατόν πιο συμμετρική και δίκαιη (αφού τα 4 στοιχεία μαθηματικά δεν κλείνουν σε τέλειο κύκλο), οι παίκτες εφαρμόζουν τον κανόνα της **«Διπλής Ισοπαλίας / Διαγώνιας Εξουδετέρωσης»**.

Σε αυτή την εκδοχή, κάθε στοιχείο κερδίζει ακριβώς 1 στοιχείο, χάνει από 1 στοιχείο, και φέρνει ισοπαλία με τα άλλα 2.

Ο κύκλος κλείνει γραμμικά και οι «διαγώνιες» αναμετρήσεις θεωρούνται ισοπαλίες

Οι Κανόνες:



Στοιχείο	Κερδίζει (1)	Χάνει από (1)	Ισοπαλία (2)
Πέτρα	Ψαλίδι (το σπάει)	Χαρτί (τον καλύπτει)	Πέτρα, Μολύβι (αδιαπέραστη)
Ψαλίδι	Χαρτί (το κόβει)	Πέτρα (σπάει)	Ψαλίδι, Μολύβι (ίδια αιχμηρά)
Μολύβι	Χαρτί (γράφει πάνω του)	Ψαλίδι (το κόβει / ξύνει)	Μολύβι, Πέτρα (δεν παθαίνουν τίποτα)
Χαρτί	Πέτρα (την καλύπτει)	Μολύβι (γράφεται) / Ψαλίδι	Χαρτί

ΠΕΤΡΑ



Πετρώματα - προέλευση

ΠΕΤΡΑ





Μια πέτρα μα ποια πέτρα

ΠΕΤΡΑ

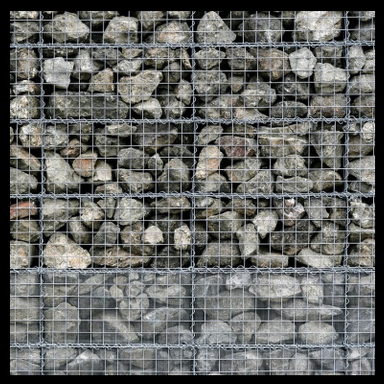


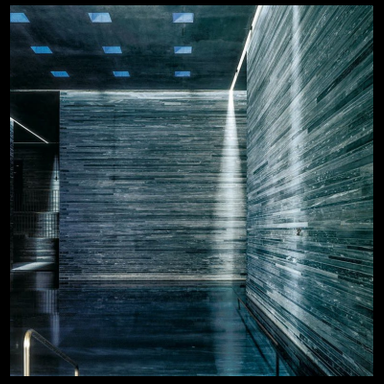


















μάρμαρο

ΠΕΤΡΑ

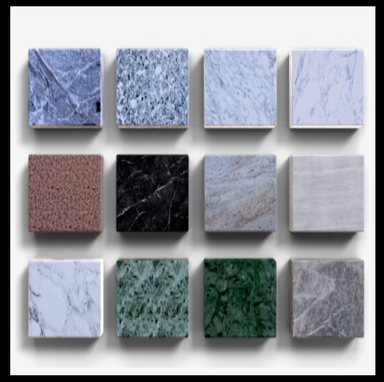




















Σκυρόδεμα – προέλευση - επεξεργασία

ΠΕΤΡΑ







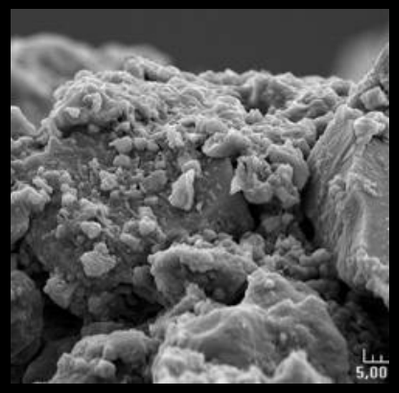




σκυρόδεμα

ΠΕΤΡΑ



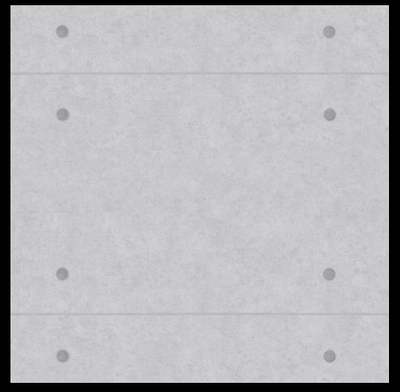
















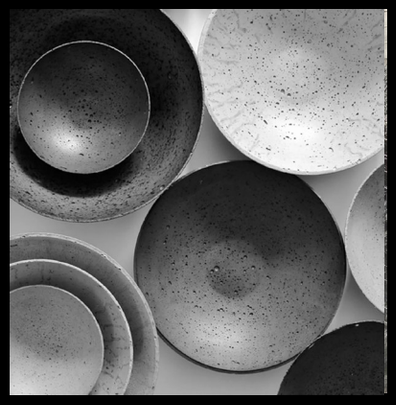


σκυρόδεμα

ΠΕΤΡΑ





















άμμος

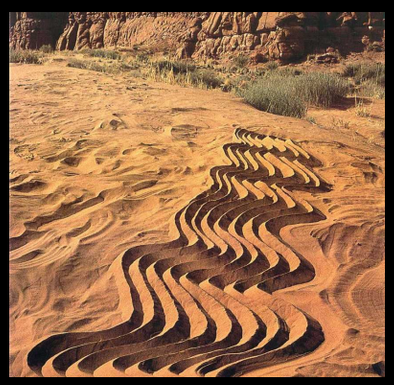
ΠΕΤΡΑ





















Μέταλλο - προέλευση



ΨΑΛΙΔΙ



Μέταλλο – επεξεργασία



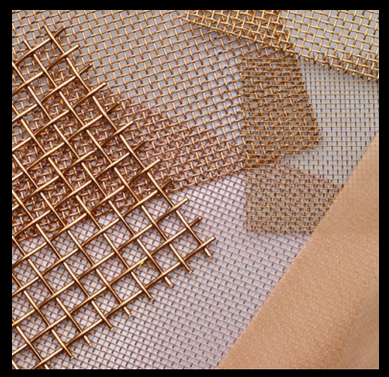
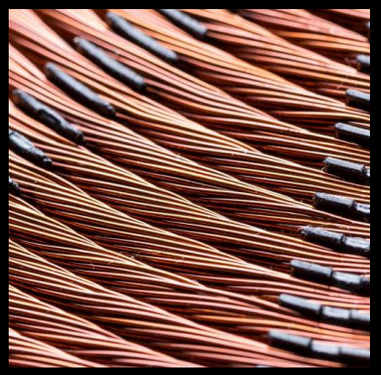
ΨΑΛΙΔΙ



Μέταλλο – πρώτη ύλη – χαλκός + μπρούντζος







ΨΑΛΙΔΙ



Μέταλλο – εφαρμογές– χαλκός + μπρούντζος







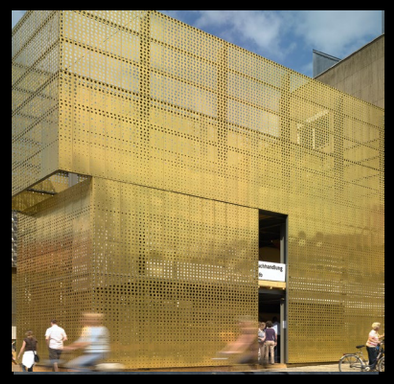
ΨΑΛΙΔΙ

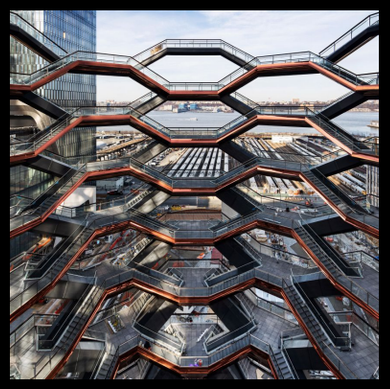






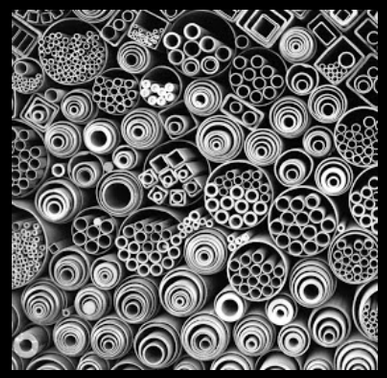


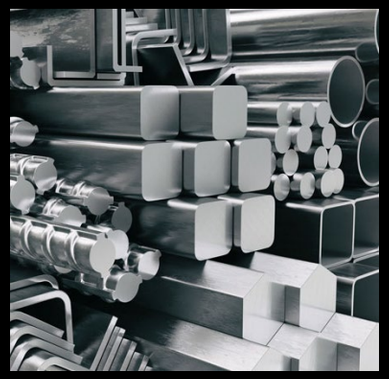






Μέταλλο – πρώτη ύλη – χάλυβας

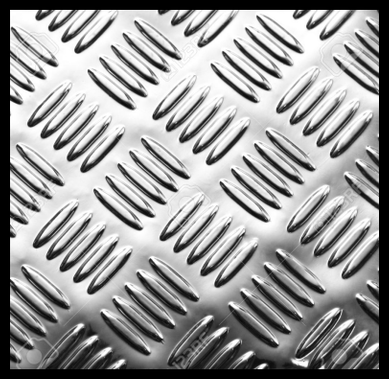
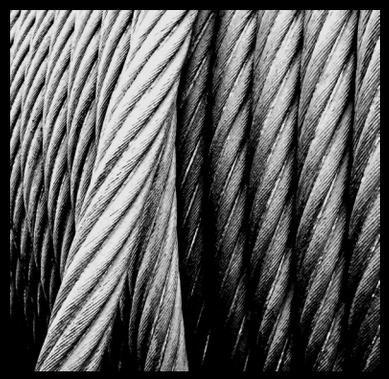




ΨΑΛΙΔΙ



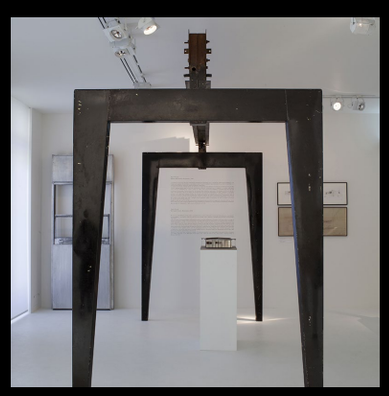


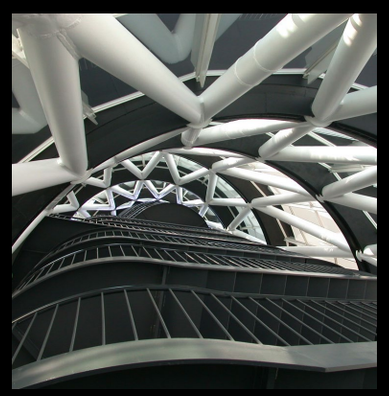



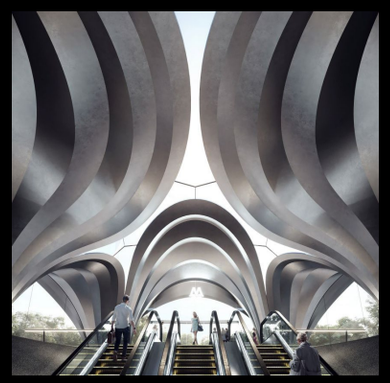


Μέταλλο – εφαρμογές– χάλυβας





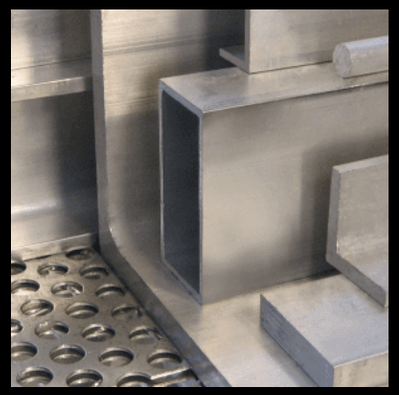


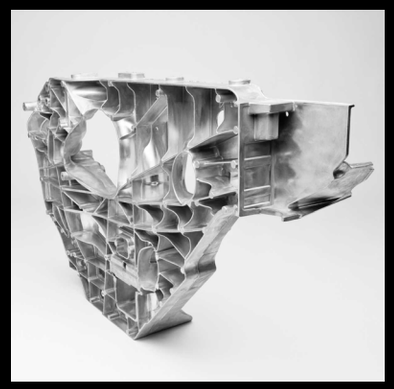

ΨΑΛΙΔΙ



Μέταλλο – κράματα μετάλλων - αλουμίνιο





ΨΑΛΙΔΙ




Εργαλείο







ΨΑΛΙΔΙ



Αιχμηρότητα











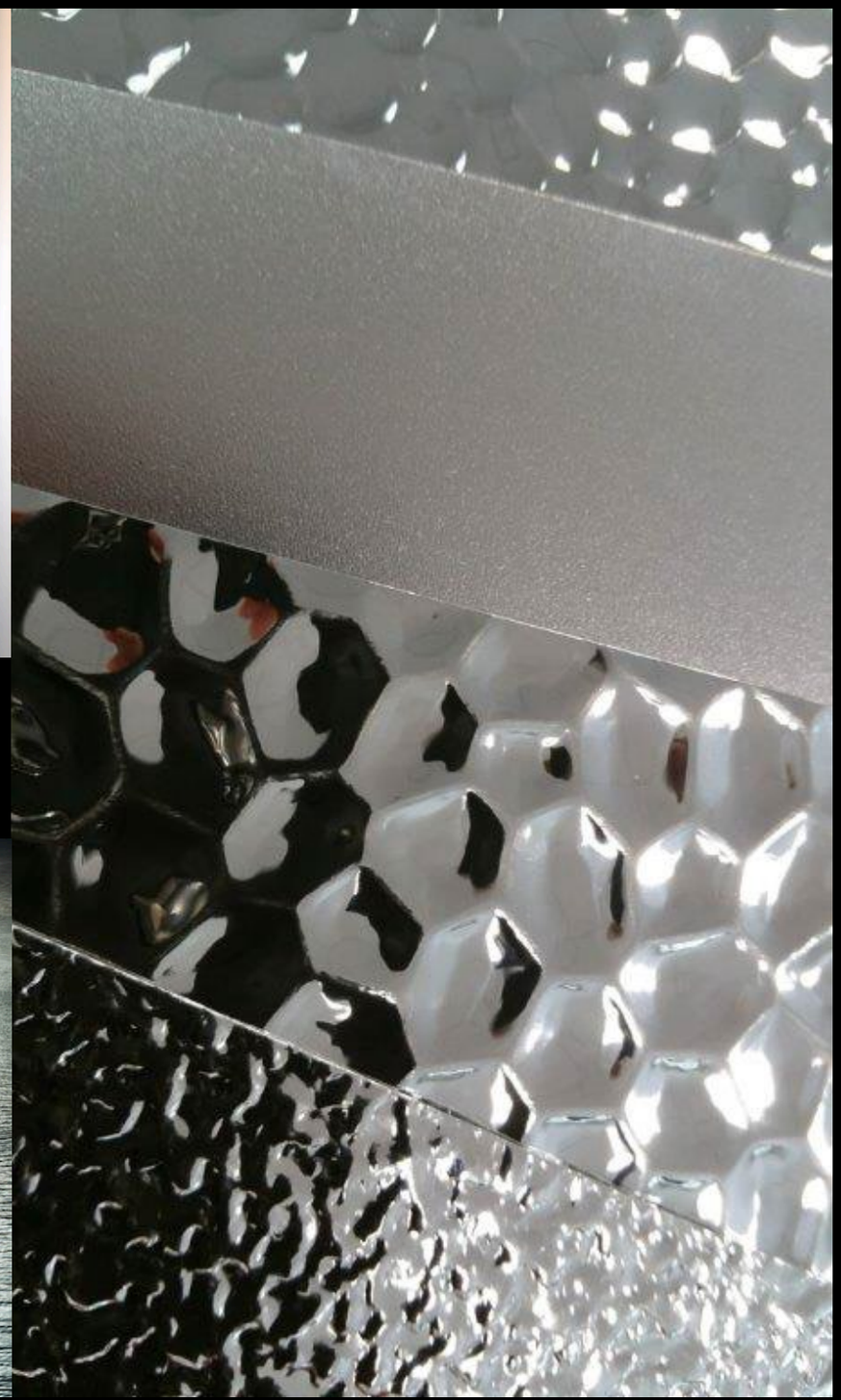
ΨΑΛΙΔΙ



Ανακλαστικότητα







ΨΑΛΙΔΙ



Σε ποια υλικότητα αναφερόμαστε?



ΜΟΛΥΒΙ



Μόλυβδος









ΜΟΛΥΒΙ



Γραφίτης

Δεν υπάρχει καμία χημική σχέση μεταξύ του γραφίτη και του μόλυβδου, αλλά τα δύο υλικά έχουν κοινή ιστορία λανθασμένης ταύτισης, η οποία έδωσε αφορμή για τη δημιουργία της κοινής έκφρασης "pencil lead".

Όταν ανακαλύφθηκε ένα τεράστιο κοίτασμα καθαρού γραφίτη στην Αγγλία τον 16ο αιώνα, οι άνθρωποι πίστευαν ότι επρόκειτο για μια μορφή μόλυβδου, λόγω της μαλακής υφής και του ασημί-γκρι χρώματός του.

Οι άνθρωποι αποκαλούσαν τον γραφίτη «plumbago», που σημαίνει «που μοιάζει με μόλυβδο» ή «μαύρος μόλυβδος».
Μολύβια: Λόγω αυτού του αρχικού λάθους, ο μη τοξικός πυρήνας άνθρακα ενός μολυβιού έγινε γνωστός ως "pencil lead",παρόλο που ο πραγματικός μόλυβδος δεν χρησιμοποιήθηκε ποτέ σε αυτό.)

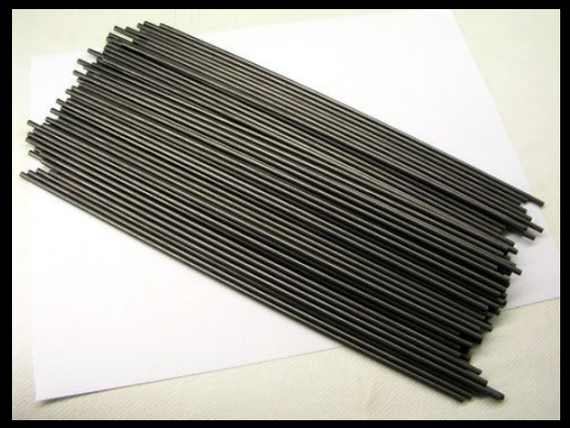


ΜΟΛΥΒΙ



Γραφική ύλη -γράφω



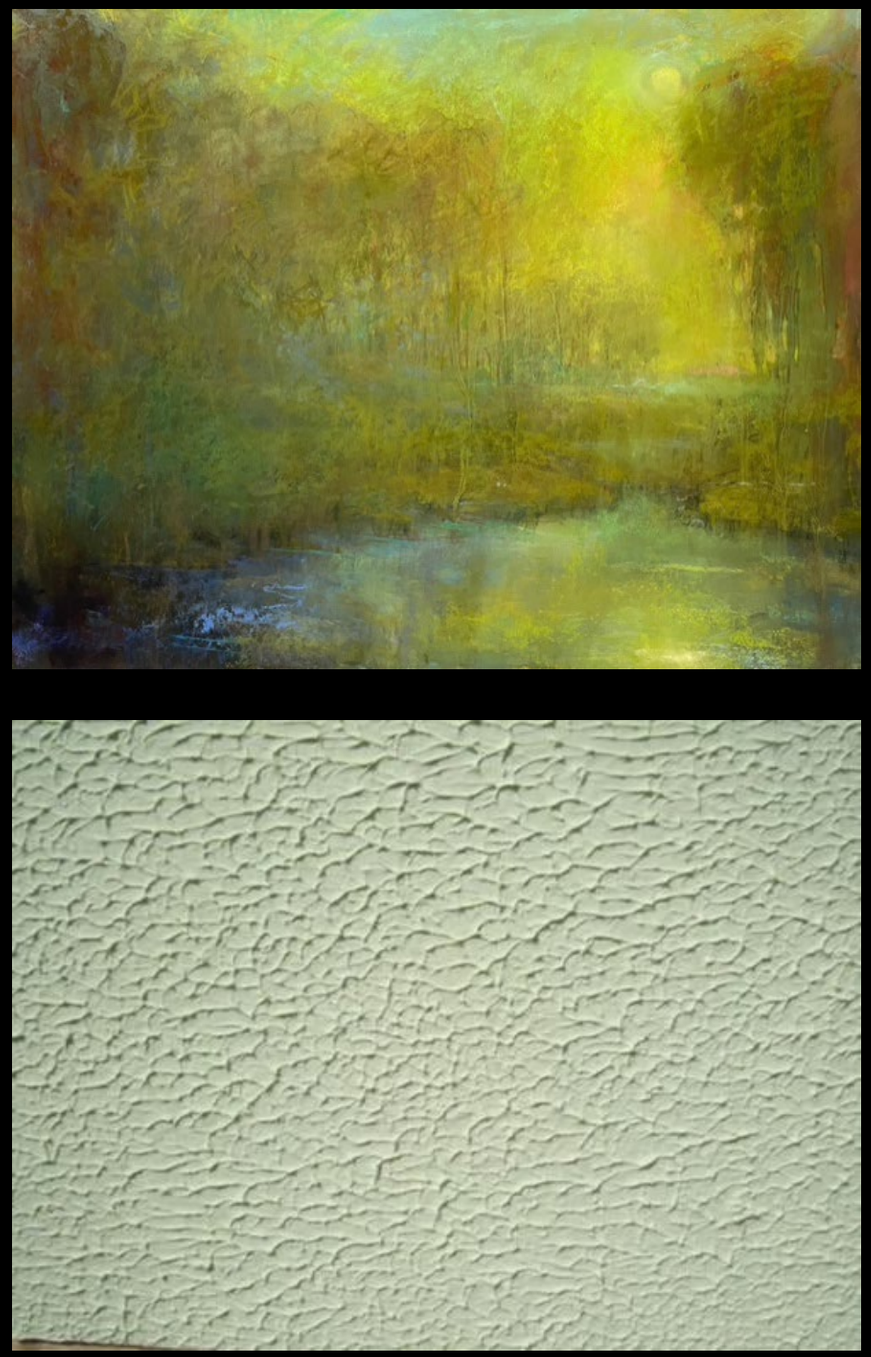




ΜΟΛΥΒΙ



Επιχρίσματα

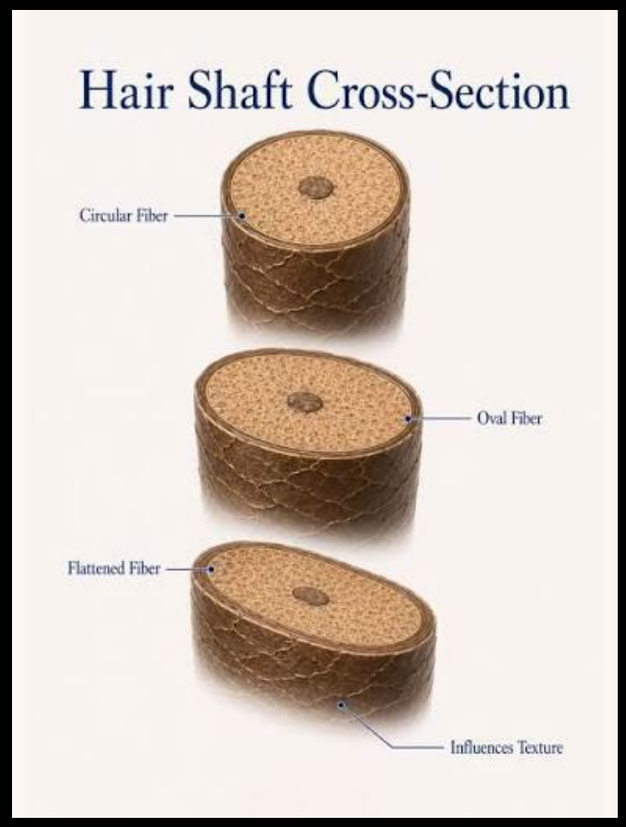


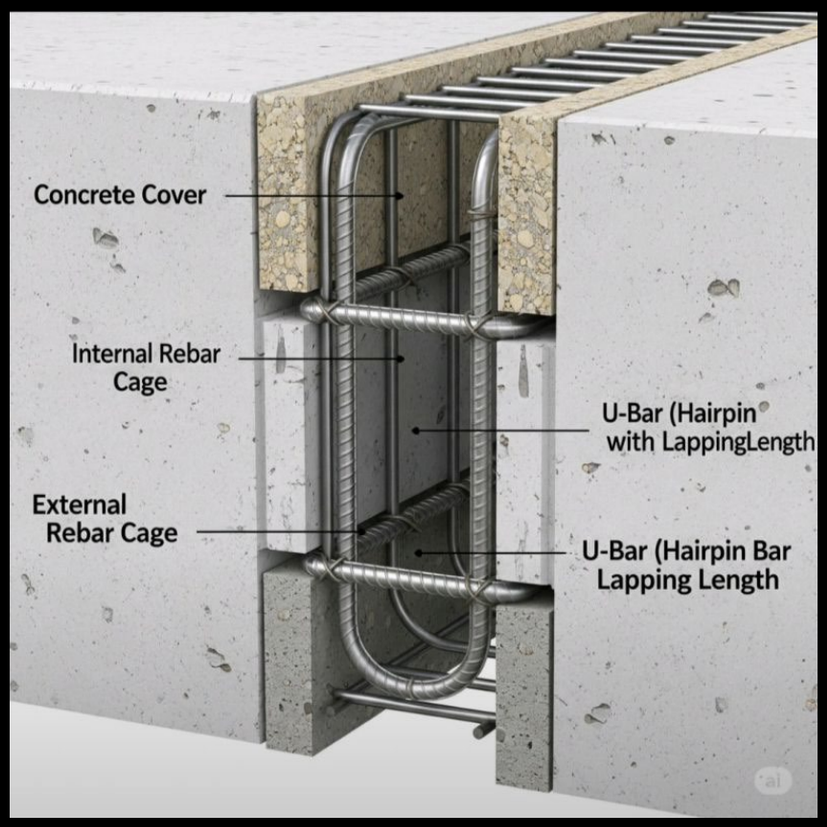


ΜΟΛΥΒΙ



Πυρήνας και φλοιός



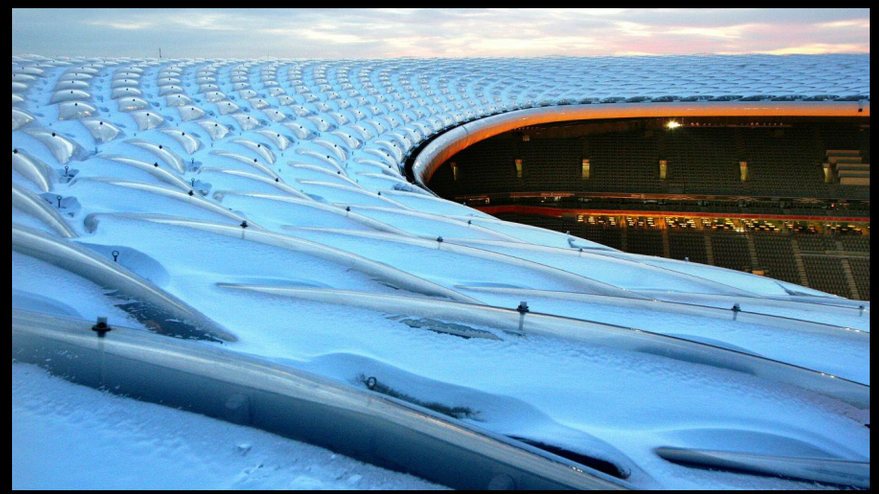


ΜΟΛΥΒΙ





Σύνθετα υλικά









ΜΟΛΥΒΙ



προέλευση



ΧΑΡΤΙ



Επεξεργασία





XAPTI



Επεξεργασία

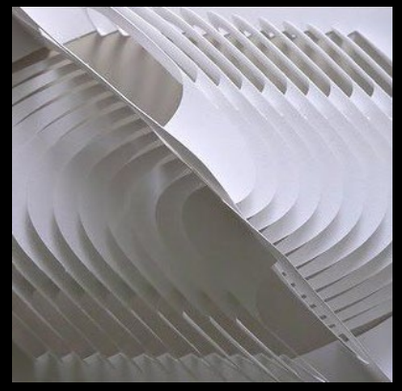


ΧΑΡΤΙ



Χαρτί – χαρτόνι – πρώτη ύλη








XAPTI



Φελλός











ΧΑΡΤΙ



Ξύλο











ΧΑΡΤΙ



Ξύλο









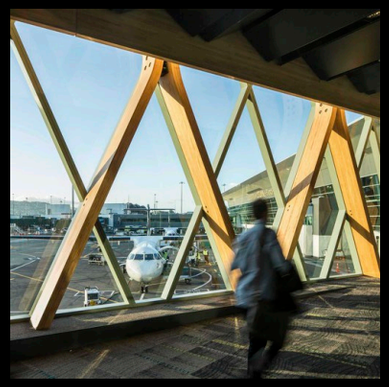
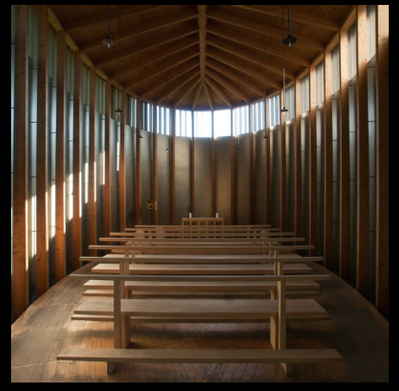


XAPTI



Σύνθετη ξυλεία







ΧΑΡΤΙ



κουκουλώνω





ΧΑΡΤΙ



Από το δωμάτιο στην πόλη

ΠΕΤΡΑ



Εργασία στο σπίτι

Αναζητήστε εμφανίσεις της κατηγορίας σας σε 3 περιοχές:

Περιοχή 1: δωμάτιο ή/και λουτρό

Περιοχή 2: από πόρτα δωματίου έως είσοδο κτιρίου,

Περιοχή 3: από είσοδο κτιρίου έως ένα σημείο της πόλης.

Οργανώστε την πορεία που πρέπει να ακολουθήσει η κάμερά σας ώστε να καταγράψετε την κατηγορία υλικοτητας σας.

ΨΑΛΙΔΙ

Καταγράψτε 3 βίντεο για κάθε περιοχή, διάρκειας 1 λεπτού και 30 δευτερολέπτων το καθένα.

Βίντεο 1 για την περιοχή 1,

Βίντεο 2 για την περιοχη 2,

Βίντεο3 για την περιοχή 3.

Σχεδιάστε την πορεία της κάμερας.

Για καθένα από τα 3 βίντεο κάντε ένα διαφορετικό διαγραμματικό σχέδιο:

Βίντεο 1 — δωμάτιο ή λουτρό

Σχεδιάστε τις επιφάνειες του χώρου ως ξεδιπλωμένο ανάπτυγμα κύβου.

Επάνω στο ανάπτυγμα σημειώστε την πορεία της κάμερας.

ΜΟΛΥΒΙ



Βίντεο 2 — από το δωμάτιο μέχρι τον δρόμο

Σχεδιάστε τις διαδοχικές όψεις που συναντά η κάμερα.

Διατηρήστε τη σειρά της διαδρομής.

Βίντεο 3 — από το κτίριο προς την πόλη

Σχεδιάστε την πορεία της κάμερας σε χάρτη.

Παρακολουθήστε τα 3 βίντεο κι εντοπίστε 36 διαφορετικές συναντήσεις με την κατηγορία υλικότητας που σας έχει ανατεθεί.

Για κάθε συνάντηση απομονώστε ένα freeze frame και δώστε του έναν μοναδικό κωδικό, πχ:

ΧΑΡΤΙ



Β1–01: πρώτη συνάντηση του πρώτου βίντεο

Β2–04: τέταρτη συνάντηση του δεύτερου βίντεο

Β3–07: έβδομη συνάντηση του τρίτου βίντεο

Οργανώστε τα τουλάχιστον 36 freeze frames σε τεύχος Α4.

Τοποθετήστε τα ανά βίντεο και με τη σειρά που εμφανίζονται.

Κάθε freeze frame να συνοδεύεται από:

τον κωδικό του,

τον χώρο ή τη θέση,

τον τίτλο της υλικότητας,

τον χρονικό κώδικα του βίντεο.

Δημιουργήστε ένα πτυσσόμενο σχέδιο τοποθετώντας 8 φύλλα 35 × 50 εκ με οριζόντιο προσανατολισμό

Ενώστε τα μεταξύ τους κατά τη μικρή πλευρά των 35 εκ., ώστε να σχηματιστεί μία μακριά κατακόρυφη λωρίδα πλάτους 35 εκ.

Οργανώστε επάνω στη λωρίδα 8 συναντήσεις με τη σειρά που εμφανίζονται στα βίντεο. Αποδώστε κάθε συνάντηση σε κάτοψη, όψη, και τομή επιλέγοντας για κάθε σχέδιο κατάλληλη κλίμακα από 2:1 έως 1:20.

Κάθε σχεδιασμένη συνάντηση θα συνοδεύεται από:

τον ίδιο κωδικό που έχει στο τεύχος,

τον χώρο και την ακριβή θέση,

την κατηγορία της υλικότητας,

το είδος του σχεδίου: κάτοψη, όψη ή τομή,

την κλίμακα,

το freeze frame σε σμίκρυνση,

τον χρονικό κώδικα του βίντεο.

Στόχος - Ζητούμενο

Να αναγνωρίζεται η ίδια οικογένεια υλικότητας στο δωμάτιο, στο κτίριο και στην πόλη.

Κάθε συνάντηση να εντοπίζεται στο βίντεο, στο τεύχος και στο σχέδιο.

Παραδοτέα

Τρία βίντεο διάρκειας 1′30′′.

Τρία σχέδια διαδρομών.

Τεύχος Α4 με τουλάχιστον 36 κωδικοποιημένα στιγμιότυπα.

Πτυσσόμενο σχέδιο από 8 φύλλα 35 × 50 εκ., με τις σχεδιαστικές καταγραφές των συναντήσεων.

ΠΕΤΡΑ



ΨΑΛΙΔΙ

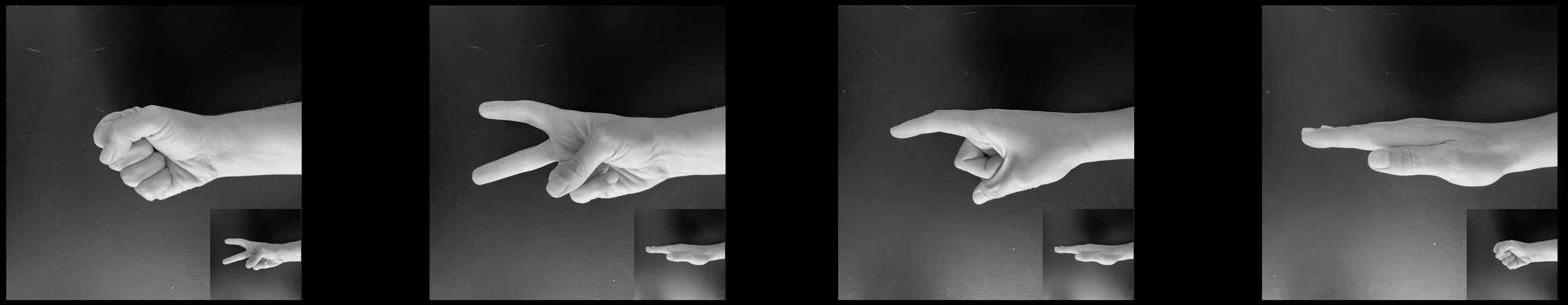


ΜΟΛΥΒΙ



ΧΑΡΤΙ



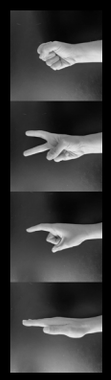


Για να γίνει η έκδοση «Πέτρα, Ψαλίδι, Μολύβι, Χαρτί» όσο το δυνατόν πιο συμμετρική και δίκαιη (αφού τα 4 στοιχεία μαθηματικά δεν κλείνουν σε τέλειο κύκλο), οι παίκτες εφαρμόζουν τον κανόνα της **«Διπλής Ισοπαλίας / Διαγώνιας Εξουδετέρωσης»**.

Σε αυτή την εκδοχή, κάθε στοιχείο κερδίζει ακριβώς 1 στοιχείο, χάνει από 1 στοιχείο, και φέρνει ισοπαλία με τα άλλα 2.

Ο κύκλος κλείνει γραμμικά και οι «διαγώνιες» αναμετρήσεις θεωρούνται ισοπαλίες

Οι Κανόνες:



Στοιχείο	Κερδίζει (1)	Χάνει από (1)	Ισοπαλία (2)
Πέτρα	Ψαλίδι (το σπάει)	Χαρτί (τον καλύπτει)	Πέτρα, Μολύβι (αδιαπέραστη)
Ψαλίδι	Χαρτί (το κόβει)	Πέτρα (σπάει)	Ψαλίδι, Μολύβι (ίδια αιχμηρά)
Μολύβι	Χαρτί (γράφει πάνω του)	Ψαλίδι (το κόβει / ξύνει)	Μολύβι, Πέτρα (δεν παθαίνουν τίποτα)
Χαρτί	Πέτρα (την καλύπτει)	Μολύβι (γράφεται) / Ψαλίδι	Χαρτί