

Nepieciešamie piederumi:

- rūtiņu lapa;
- lineāls;
- pildspalva;
- pulkstenis;
- divi metamie kauliņi.

Grafiskā zīmējuma nosacījumi:

1. Uz rūtiņu lapas uzzīmē kvadrātu 12x12 rūtiņas, sadalot laukumu 4 vienādās daļās.
2. Izvēlies vienu no ceturtdaļām:

Ja uz pulksteņa rādītāja sekunžu skaits

- no 0 līdz 15 sek., tad zīmē 1. ceturtdaļā (augšējā labajā stūrī);
- no 16 līdz 30 sek., tad zīmē 2. ceturtdaļā (augšējā kreisajā stūrī);
- no 31 līdz 45 sek., tad zīmē 3. ceturtdaļā (zemajā kreisajā stūrī);
- no 46 līdz 60 sek., tad zīmē 4. ceturtdaļā (zemajā labajā stūrī).

3. Ar diviem metamiem kauliņiem nosaki koordinātas x un y priekš brīvi izvēlētas figūras (kvadrāts, aplis, trijstūris), iegūtās ceturtdaļas ietvaros. Koordināti ir viduspunkts priekš figūras.

4. Ja ar kauliņiem uzņemto skaitļu summa ir pāra skaitlis, tad figūras lielums ir 2x2 rūtiņas, ja nepāra skaitlis, tad 1x1 rūtiņa.

5. Iegūto figūru aizkrāso aizsvītrojot.

