

DRAGI UČENCI IN UČENKE 2. B!

Upam, da so včerajšnje žabje igre uspele!

Danes pa se bomo posvetili eni gozdni živali, ki je znana po pregovoru: Zvita kot ... 😊

RES JE, TO JE LISICA!

S svojo iznajdljivostjo je zagodla marsikatero nevšečnost predvsem kmetom in njihovim kokoškam!



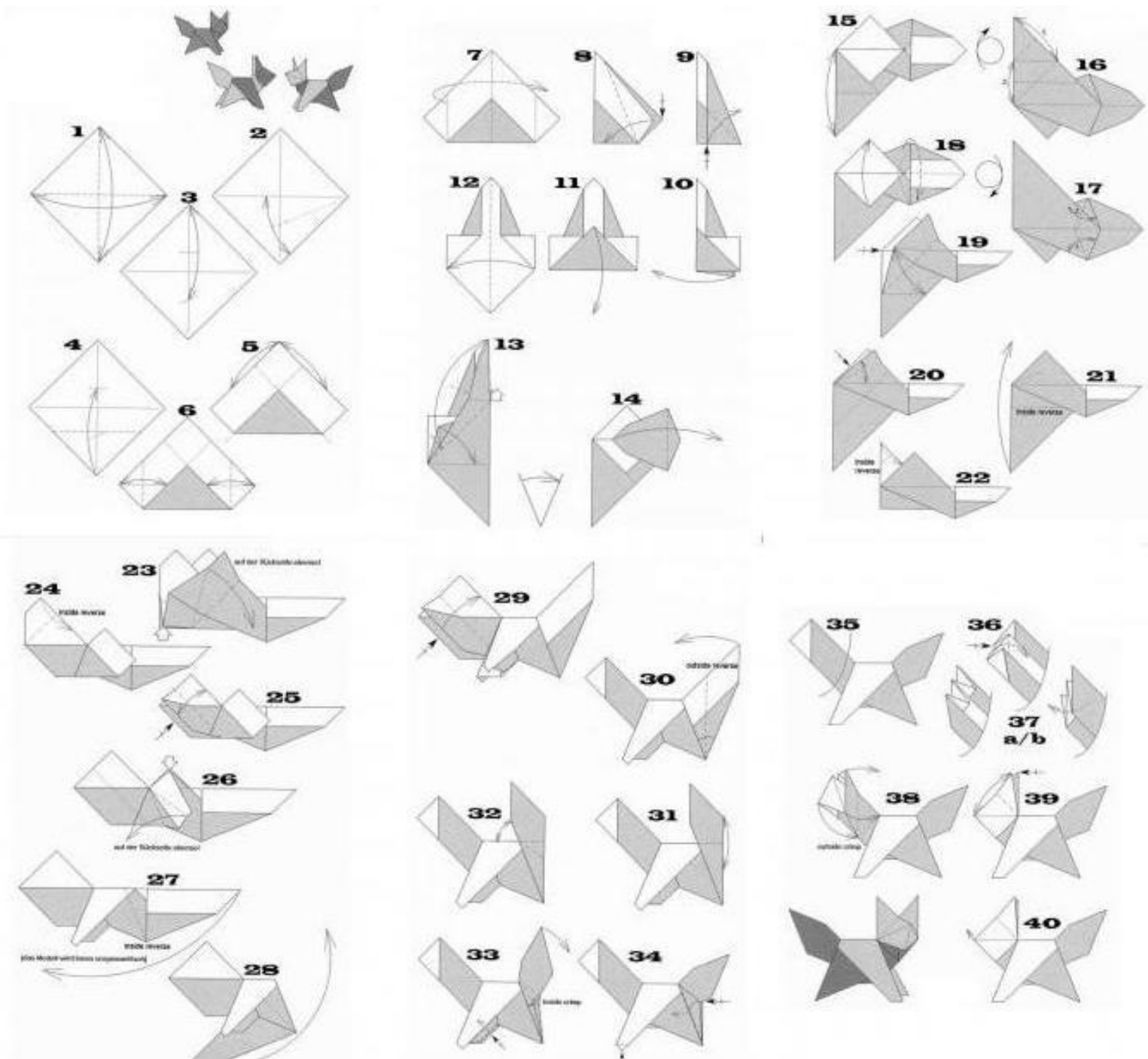
Najprej si ogledaj risanko o LISICI ZVITOREPKI:

<https://www.youtube.com/watch?v=jztG7JUkics>

Sedaj pa origami žabici naredi še lisičjo družbo. Spodaj imaš navodila.

Da ti pri delu ne bo dolgčas, si lahko medtem prepevaš ali pa se naučiš tole pesem:

<https://www.youtube.com/watch?v=dafw7DkJjN8>



1. Vzemite kvadratni list in nanj narišite prepognjene črte, kot je prikazano na slikah 1, 2 in 3.
2. Spodnji vogal zložite na označeno točko (slika 4).
3. Naredite ovinke, kot na slikah 5 in 6.
4. Oblika zložite na polovico (slika 7).
5. Odvijte robove slike (slika 8).
6. Znova zavijte del (slika 9).
7. List sploščite, vendar ne do konca (slike 10-12).
8. Nežno zložite figuro vzdolž označenih linij pregiba (slika 13).
9. Zgornji del mora biti upognjen (slika 14).
10. Slika obrnite (slika 15).
11. Naredite nekaj pregibnih linij, kot je na sliki 16.

12. Odvijte označene dele (slika 17).
13. Del obrnite in zložite na polovico (slika 18).
14. Naredite pregibne črte tako, da upognete "krila" slike (slika 19).
15. Del zložite, kot je prikazano na slikah 20, 21 in 22.
16. Sliko nekoliko razporedite tako, da jo je mogoče zložiti, kot na slikah 23 in 24.
17. Na levi strani dela naredite nekaj pregibov (slika 25).
18. Poravnajte levo stran slike (sliki 26 in 27).
19. Pomaknite se po delu (slika 28).
20. Zdaj se je lik lisice začel oblikovati.
21. Levi del razdelite na polovico in ga upognite (slika 29).
22. Desno stran upognite na levo (slika 30).
23. Desno stran poravnajte s točkami, označenimi na slikah 31 in 32.
24. Zložite in privijte notranjost bodoče šape (slika 33).
25. Desno stran prepognite čez pregibe in upognite spodnji vogal „šape“ (slika 34).
26. Naredite levi del dela, kot je prikazano na slikah 35, 36, 37 in 28. Zložite ga tako, da dobite tridimenzionalno figuro.
27. Oblikujte glavo lisice (slika 39).
28. Dajte glavo celotnemu telesu (slika 40).