

Майло путешествует по миру



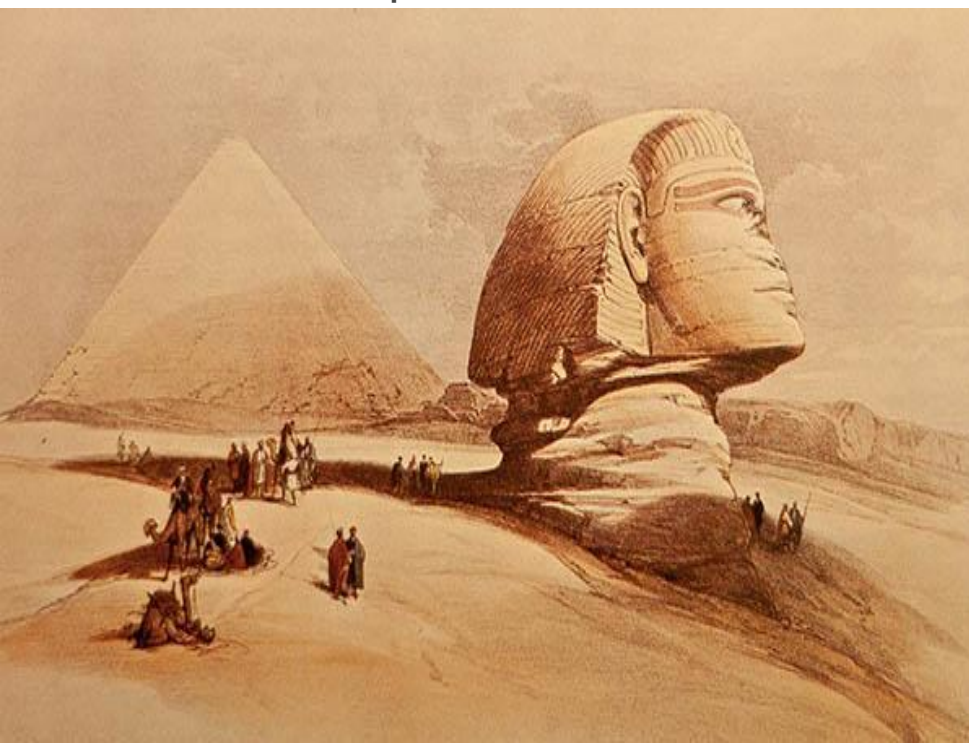
22 урок. «Сфинкс и Древний Египет»

В Древнем Египте очень любили диких кошек, и всячески им поклонялись, возводя в ранг божества. Именно из Древнего Египта позже распространилась традиция разводить домашних львов (а позже и кошек) в своих жилищах, что символизировало достаток, успешность семьи и подчёркивало уют и семейное благополучие домашнего очага.



В древнеегипетской мифологии и искусстве Сфинкс это, в первую очередь, животное с телом льва, головой человека, реже – с головой сокола или барана. Поклонение богу, похожего одновременно и на человека, и на кошку, было для древних египтян почётом и обязанностью перед высшими силами, и приносило не только удачу и благополучие, но также считалось, что кошка оберегает человечество от стихийных бедствий, войн, разрушений и... крыс.

Большой сфинкс на западном берегу реки Нил в городе Гиза является древнейшей сохранившаяся на планете монументальной скульптуре, высеченной из скалы в форме гигантского льва-сфинкса, лицо которого, как издавна принято считать, напоминает портрет фараона Хефрена, жившего более 3,5 тысячелетий назад. Длина статуи — 72 метра, высота — 20 метров, а между лапами статуи внутри некогда располагался священный алтарь.

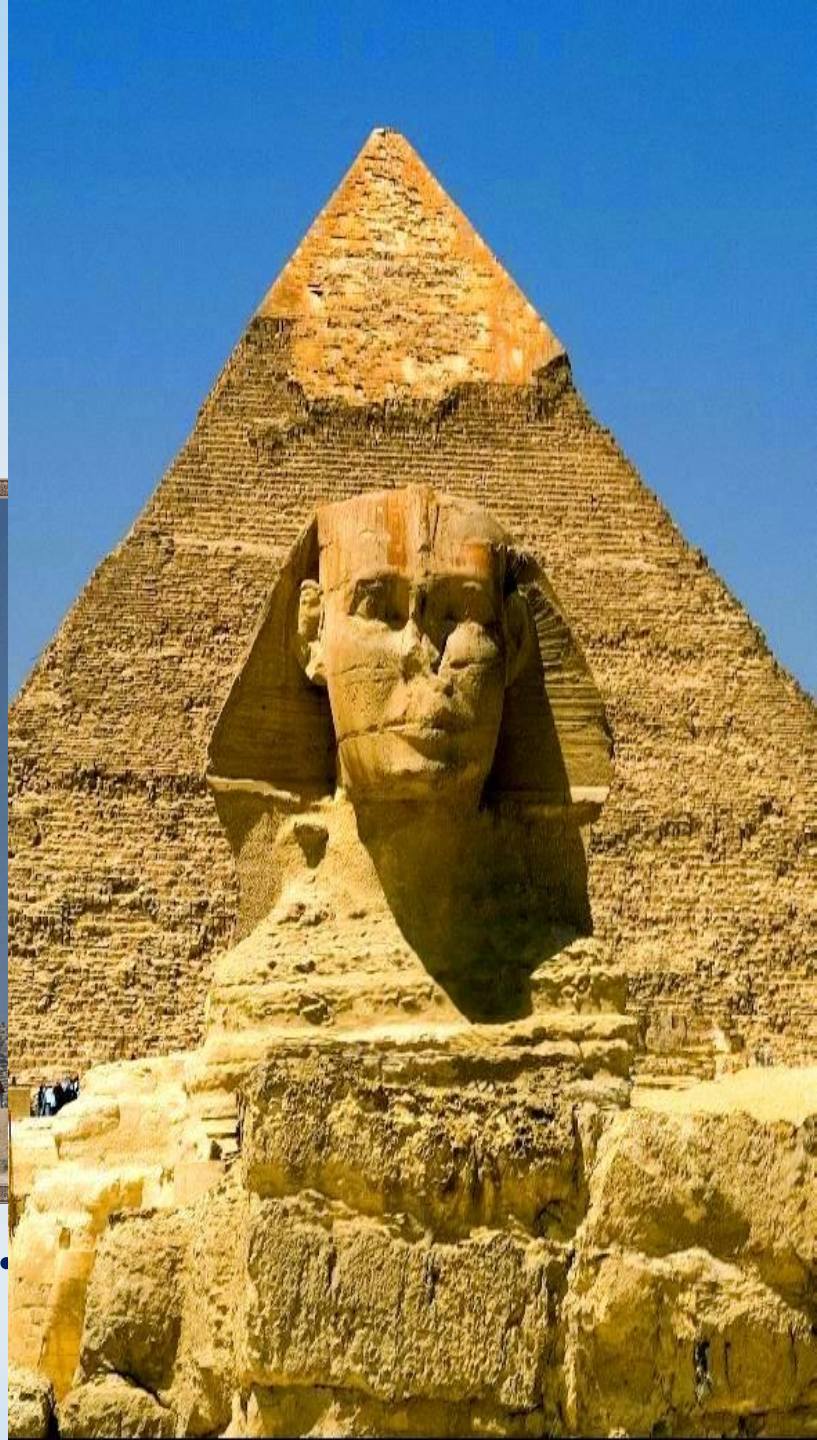


Эта статуя была возведена в честь главных объектов преклонения египтян — полноводной реке Нил и восходящему солнцу, считавшимися священными «кормилицами» у суеверных египтян. Сфинкс дошёл до наших дней не только без носа, но и без «накладной» церемониальной бороды. За годы своего существования Сфинкс оказался по самые плечи погребён в песке, и только к 1925 году Сфинкс был освобождён от тысячелетних песчаных наносов.

«Майло» так увлёкся исследованиями и мистикой Древнего Египта, что решил посетить древний город Гиза и посмотреть секрет скульптуры,

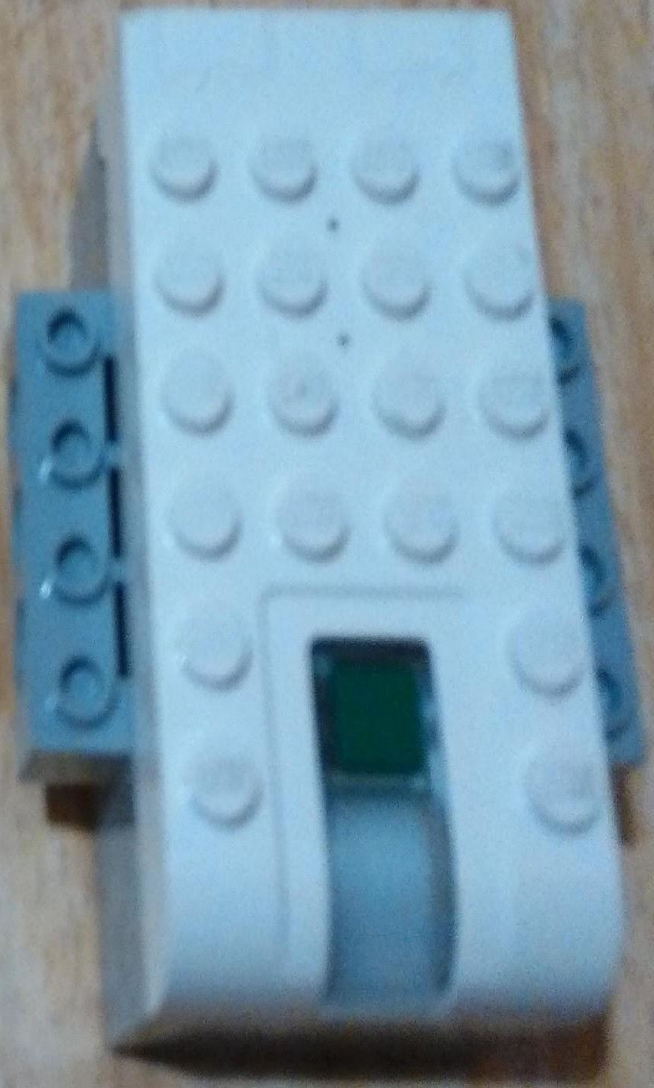


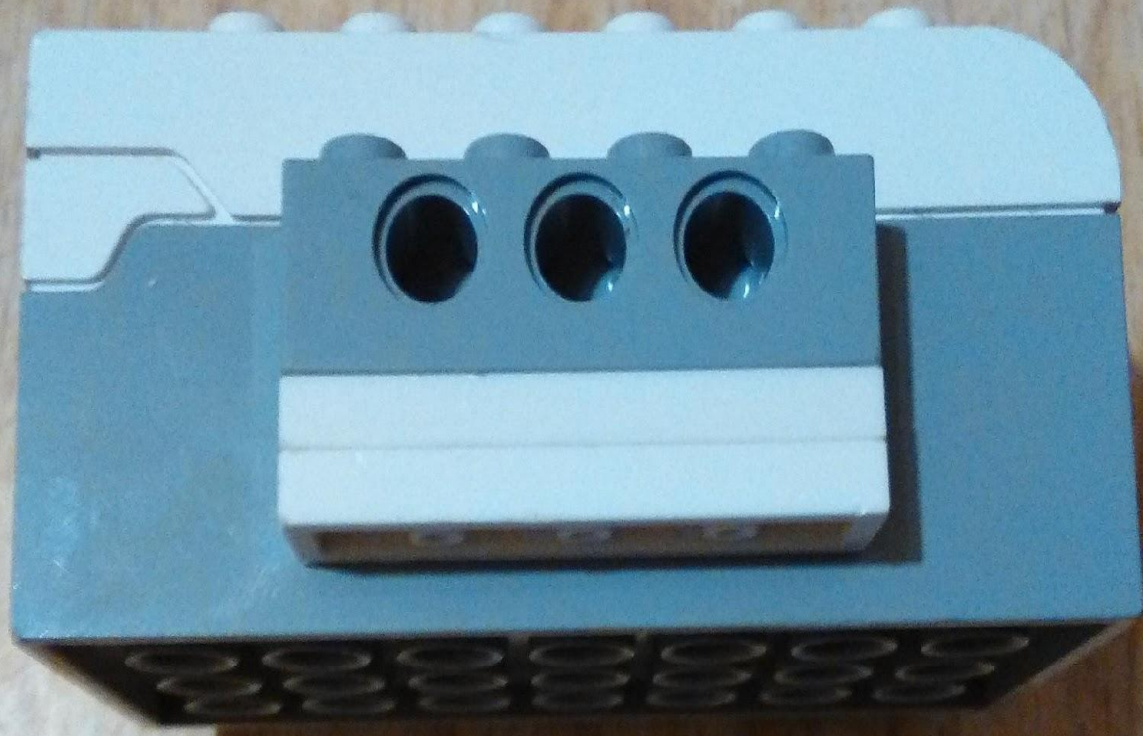
чтобы собрать своего Сфинкса.

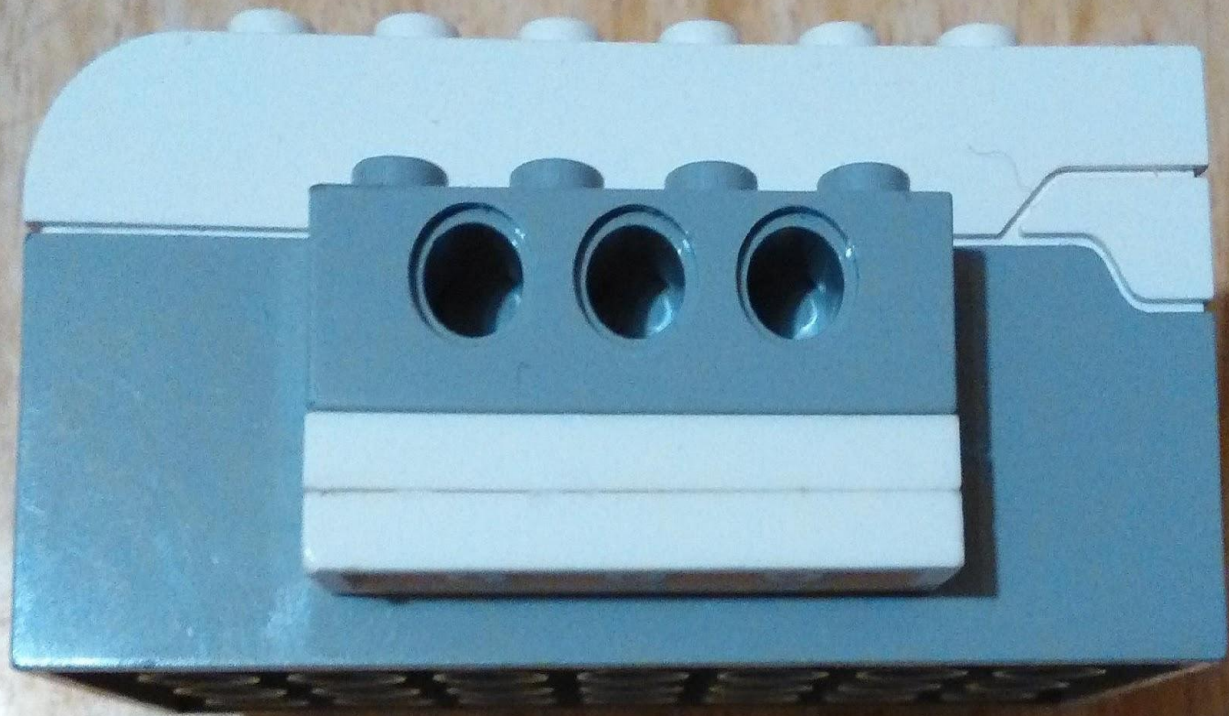


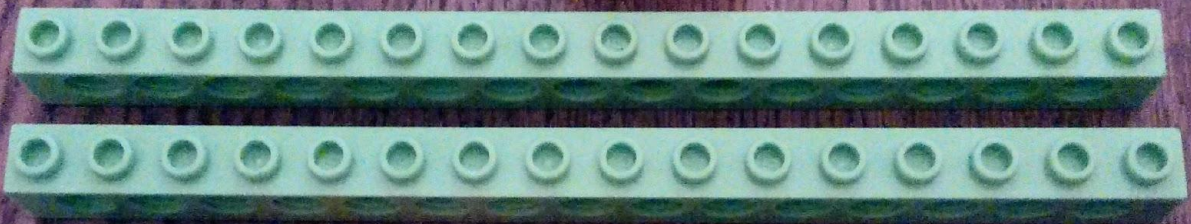
Физкультминутка

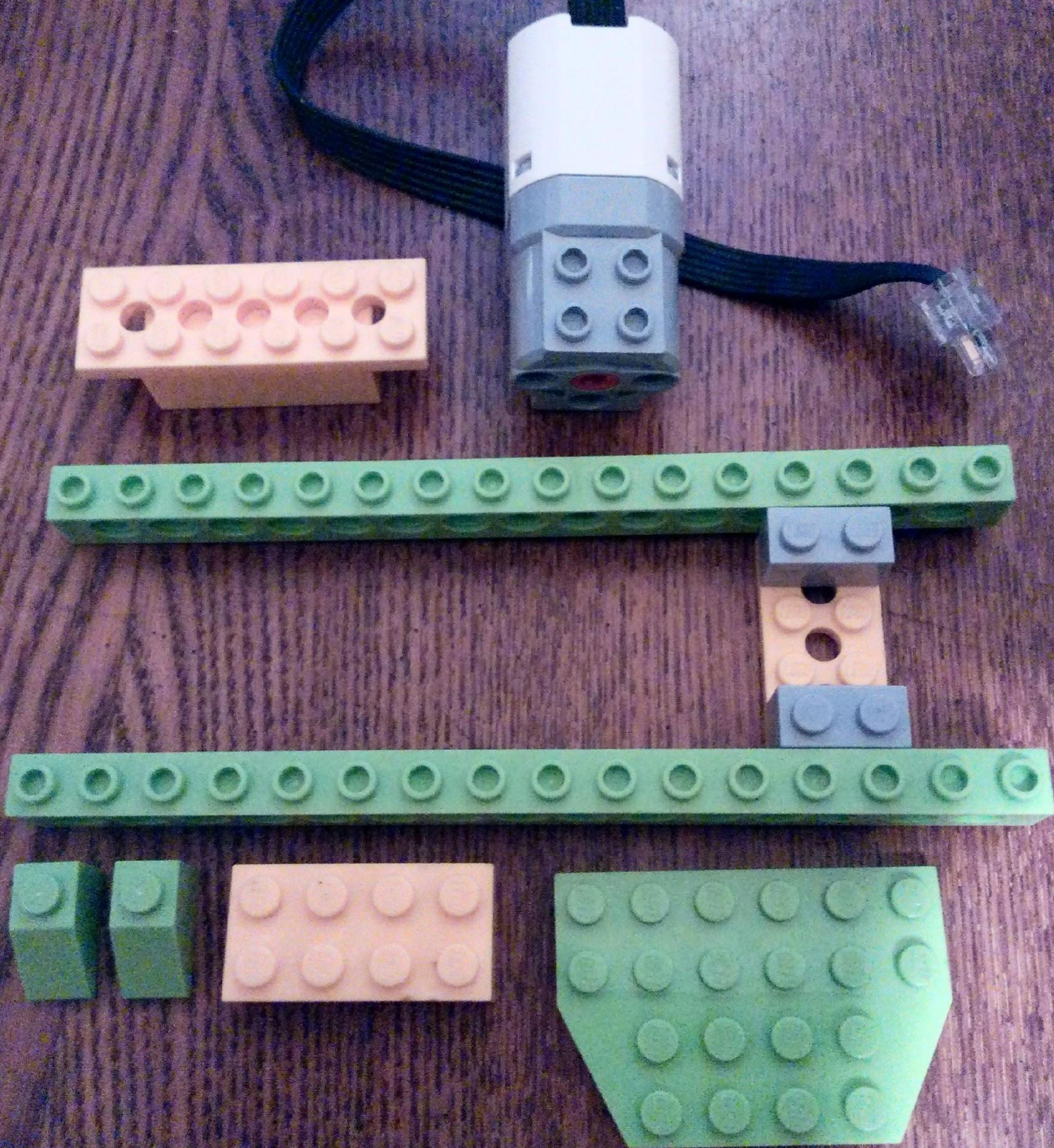


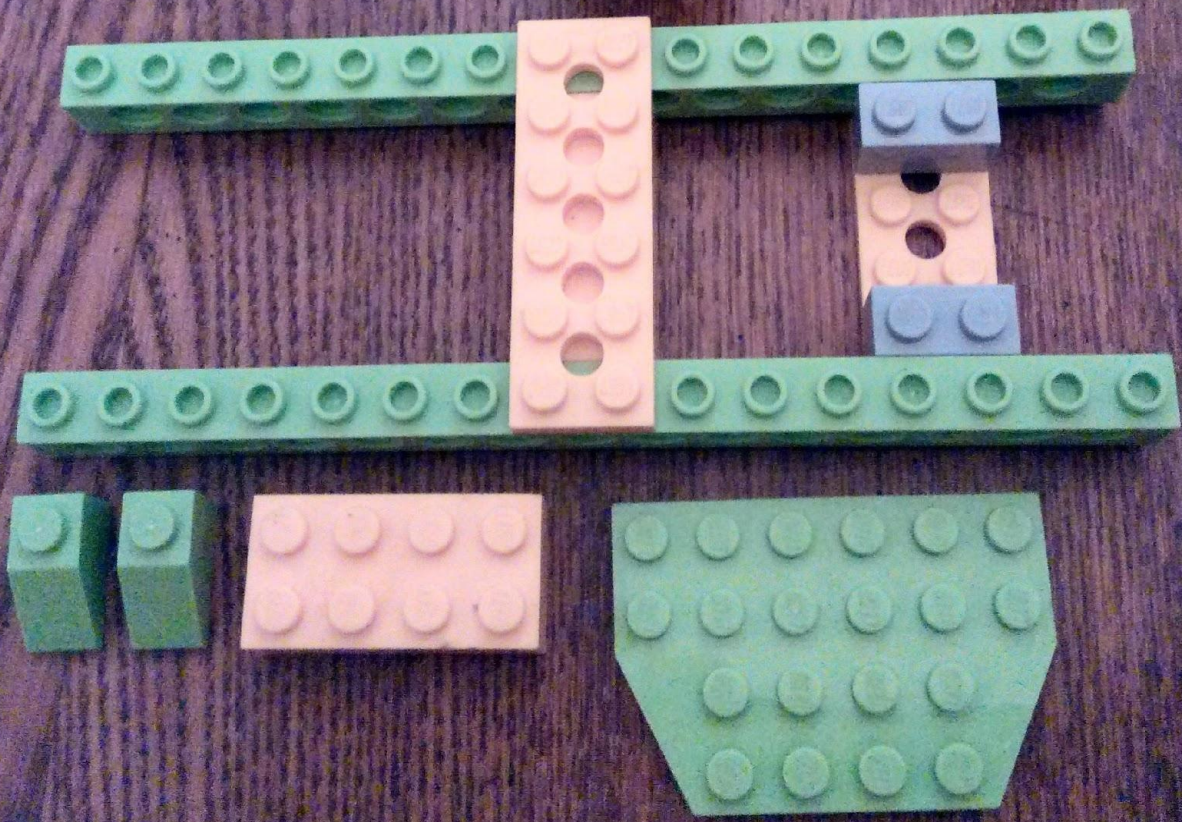


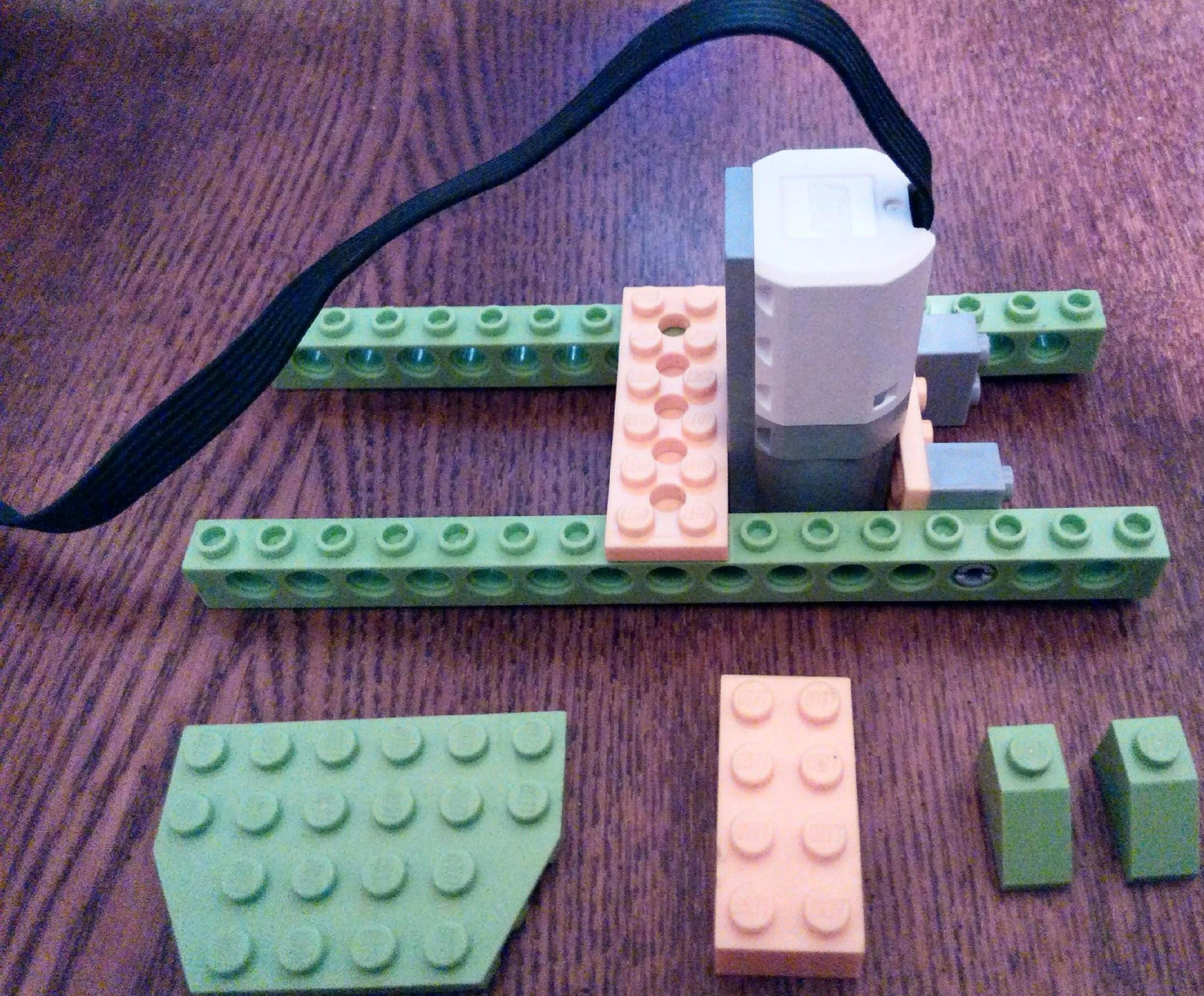


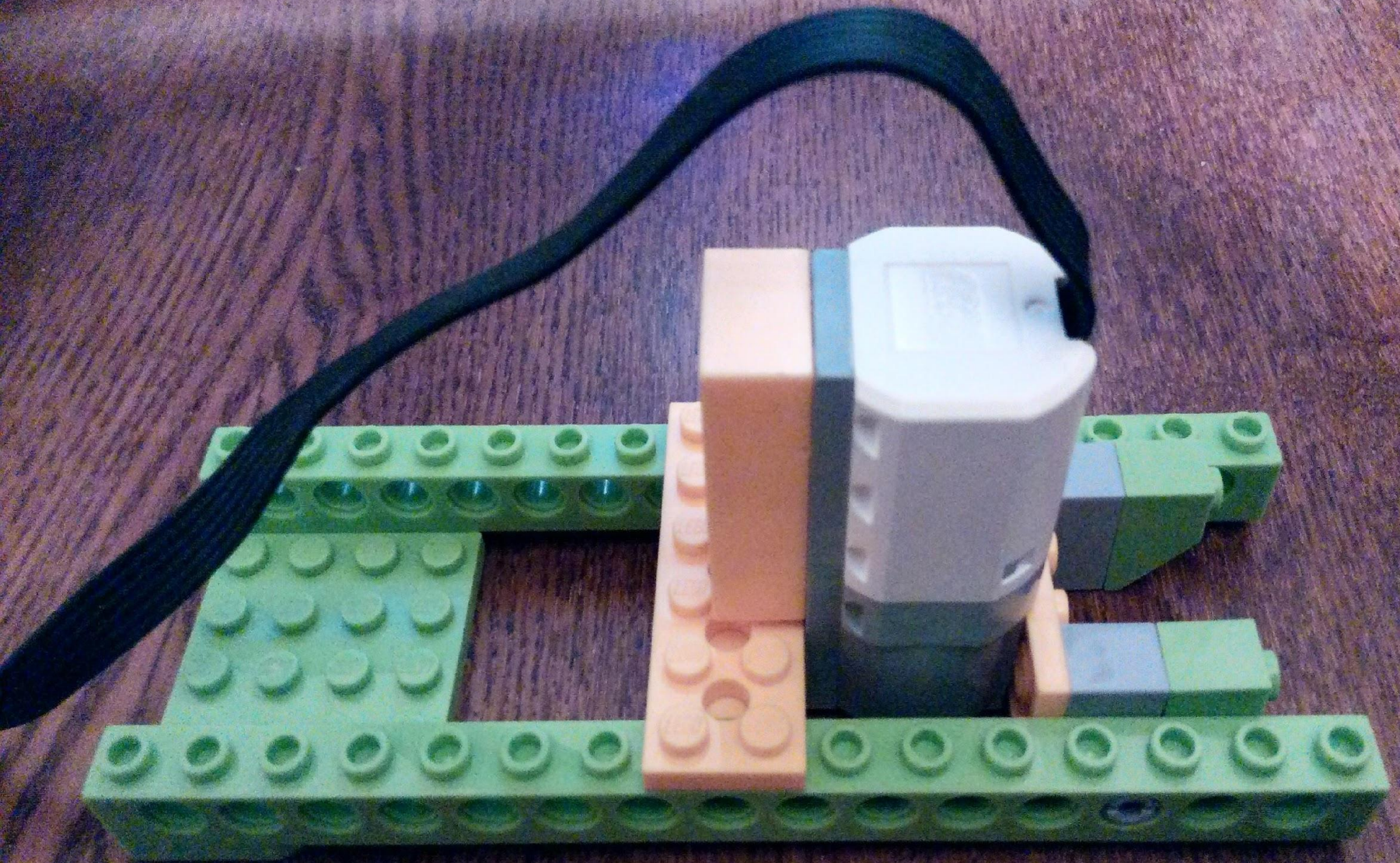




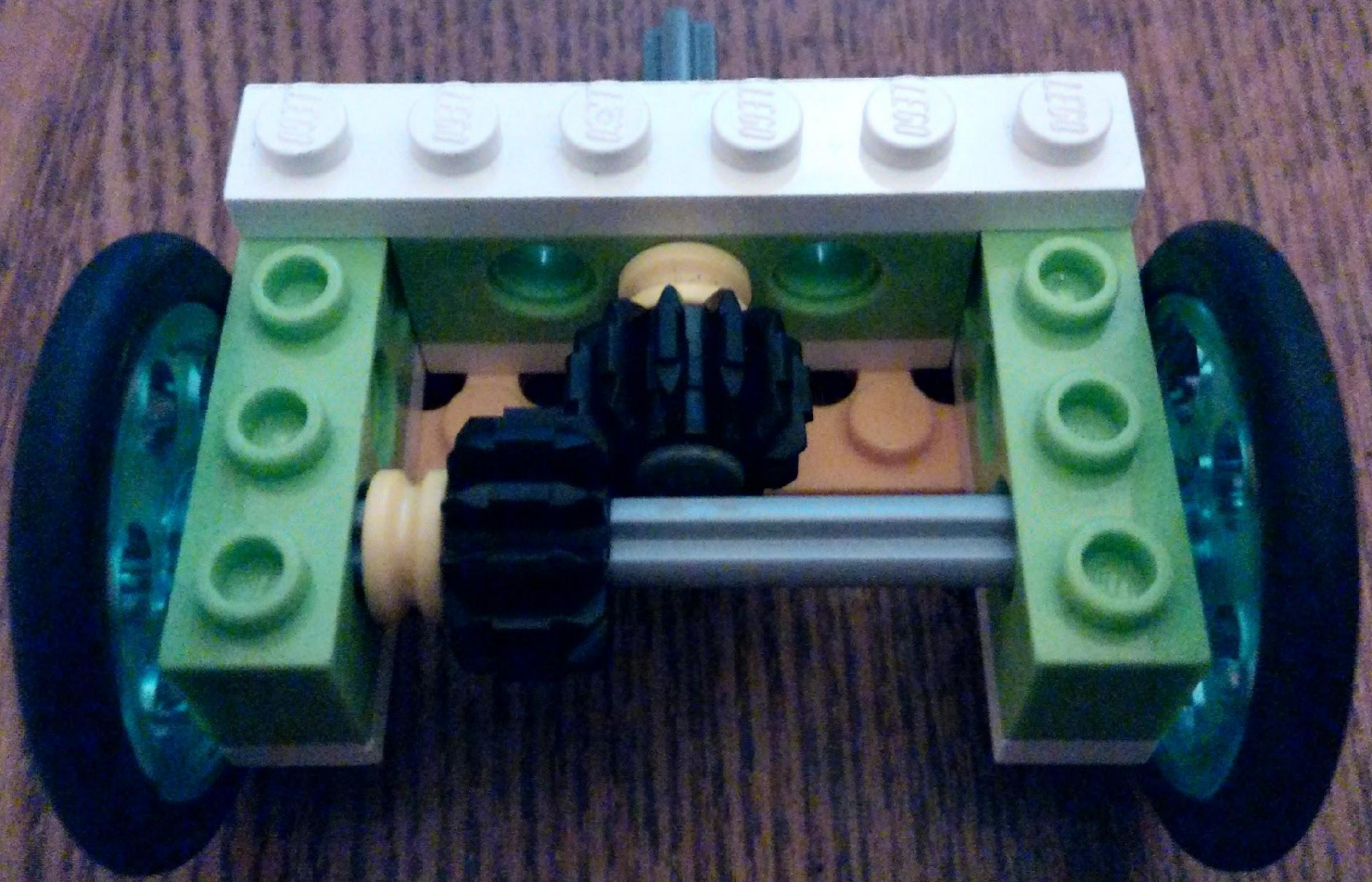


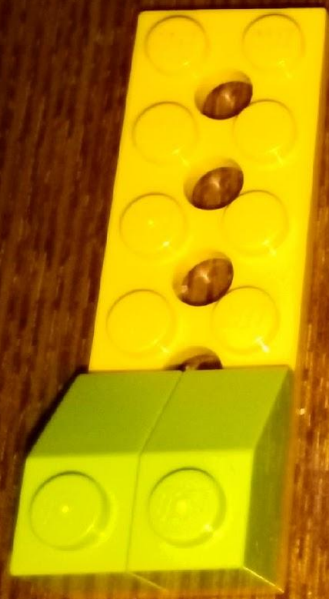


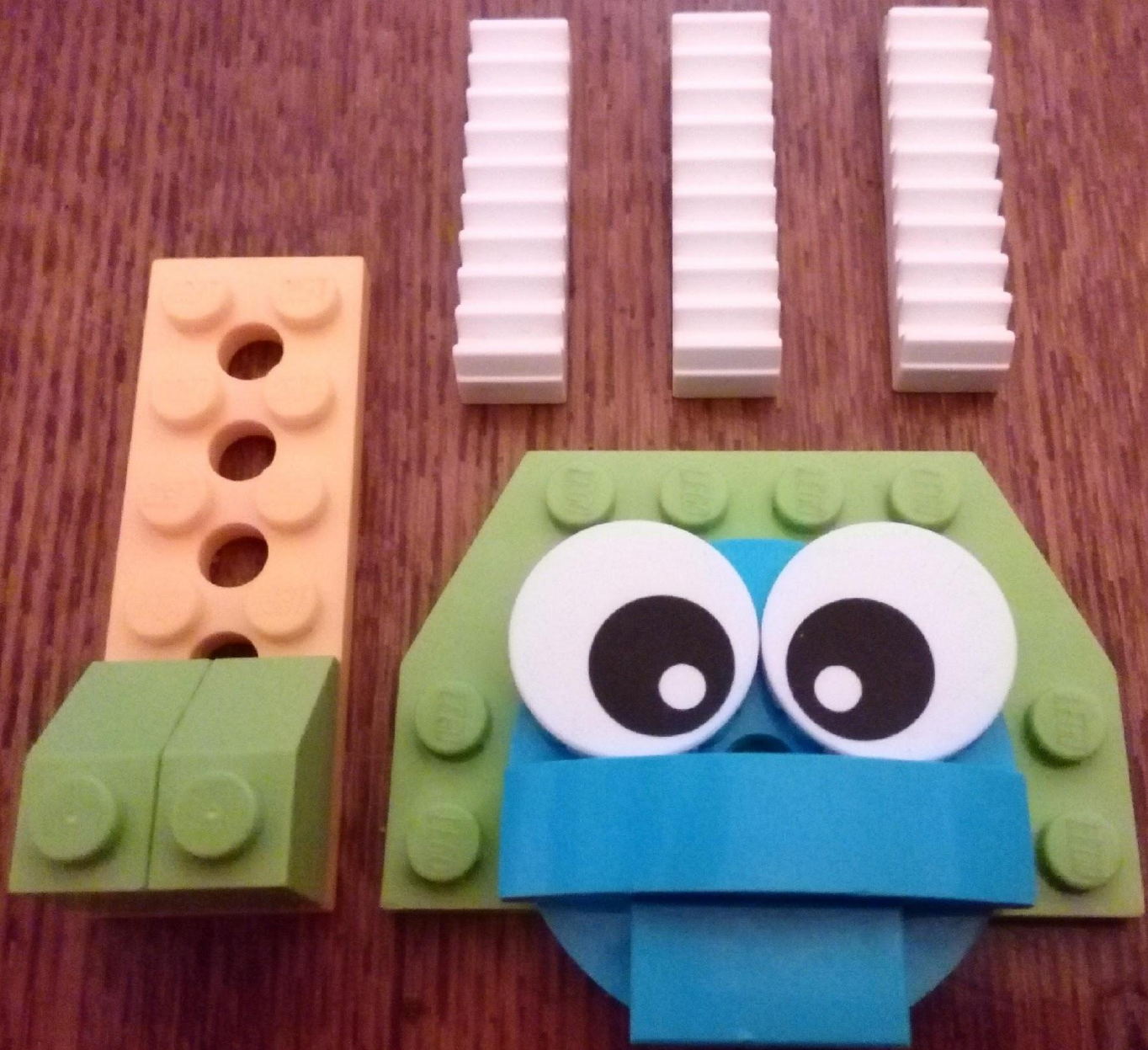












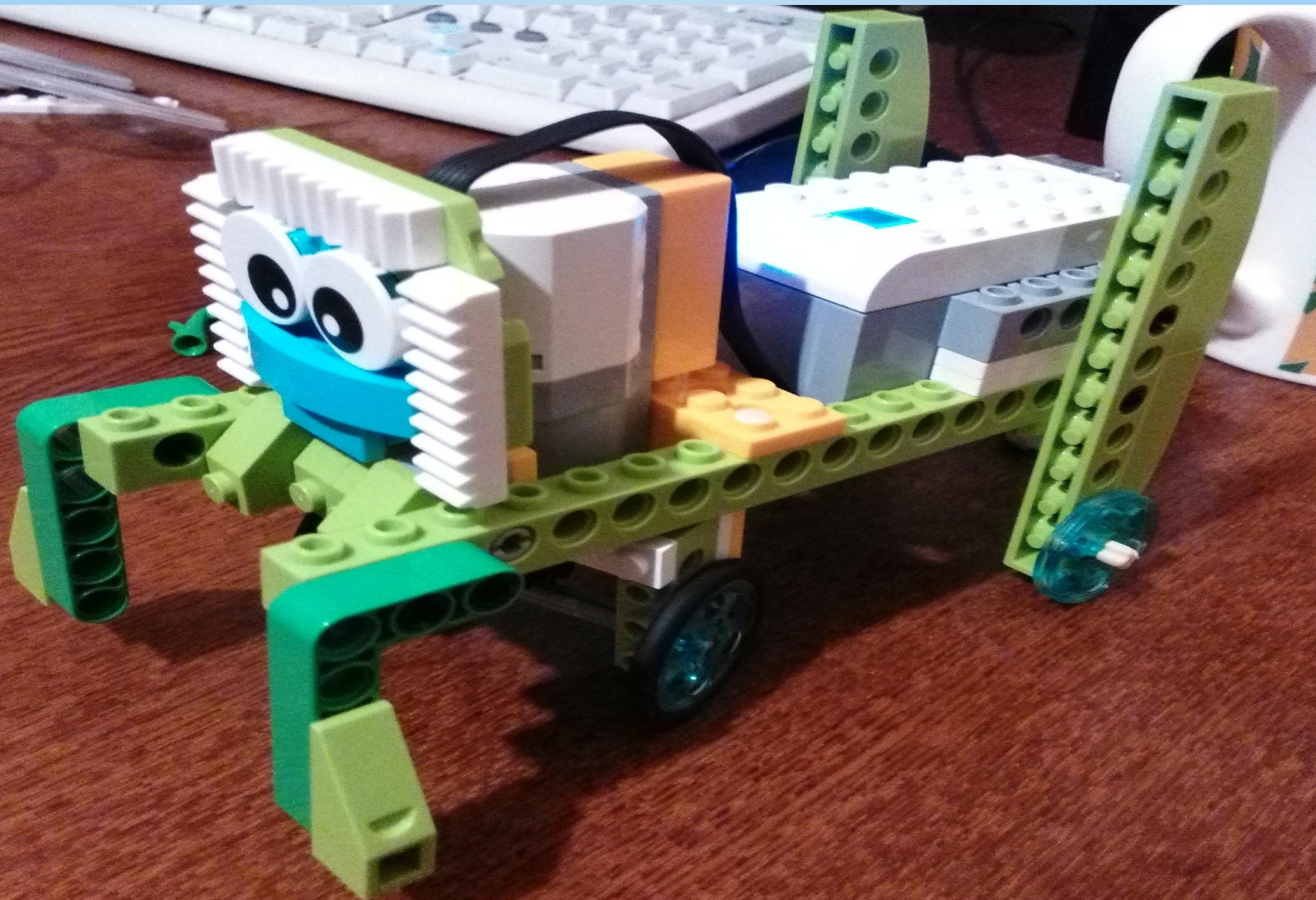








Наша роботизированная кошка-сфинкс готова!





Физкультминутка



Составляем программу для нашего Сфинкса, вспоминаем команды которые мы использовали:

-Команда «пуск»;

Далее следует команда «цикл», в которую включаем следующие команды:

-Команда «движение против часовой стрелки»;

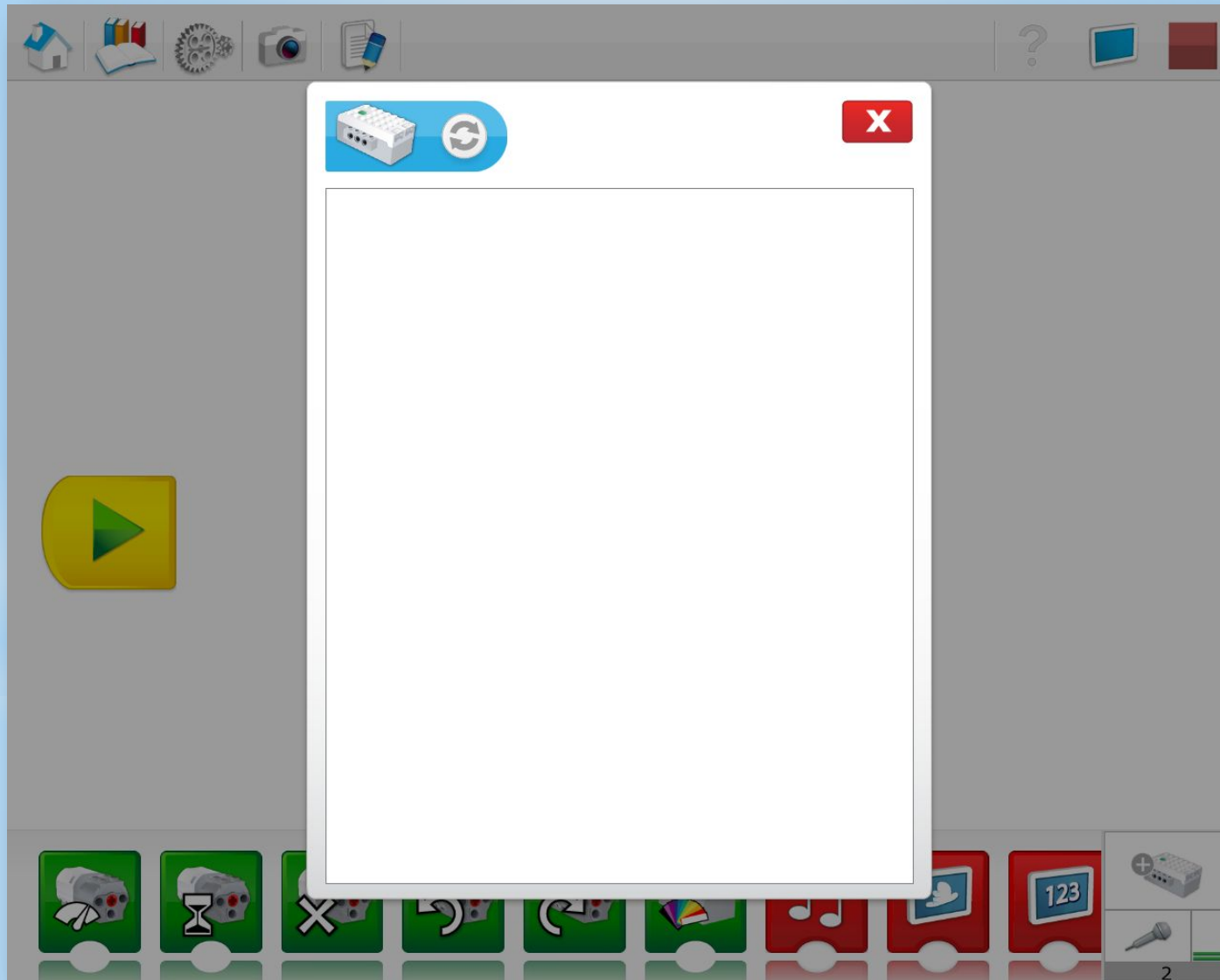
-Команда «время работы двигателя», значение 4;

-Команда «движение по часовой стрелке»;

-Команда «время работы двигателя», значение 4.

Можно установить условие выполнения цикла 5 раз, в противном случае конструкция будет работать до тех пор, пока вы не отключите программу или смартхаб.

Подключаем планшет к смартхабу



**Разбираем конструктор,
аккуратно укладываем
детали в ячейки, проверяем,
все ли детали на месте.**

До новых встреч!