



R

RoboEd

Часть 1.1

Фантастическое животное

Названия деталей

Каких фантастических животных вы знаете?

Придумайте фантастическое животное

Постройте его, используя не более **25 деталей** конструктора (у животного не может быть колес)

Используйте не более **половины** деталей **каждого типа**

Дайте название получившемуся животному

Никому не показывайте его!

Договоритесь, кто в вашей паре *конструктор*, а кто *изобретатель*

Конструктор

отправляется за стол к
другому изобретателю

Изобретатель

прячет животное и
остаётся на месте спиной к
набору

В новых парах *конструктор* и *изобретатель* садятся друг к другу спинами

Конструктор

на слух строит близнеца
фантастического животного

Изобретатель

не смотрит на работу
конструктора и не
показывает ему ничего

Конструктор

не смотрит на
фантастическое животное

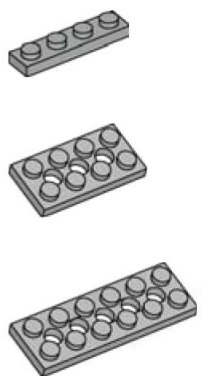
Изобретатель

говорит конструктору, какую
деталь взять и куда
прикрепить

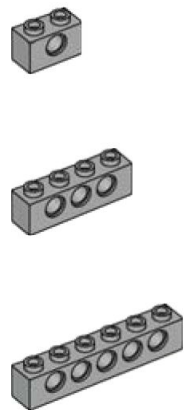
Какие возникли трудности при создании животного-близнеца?

Хорошо бы знать,
как называются детали!

Пластины



Балки с выступами



Оси



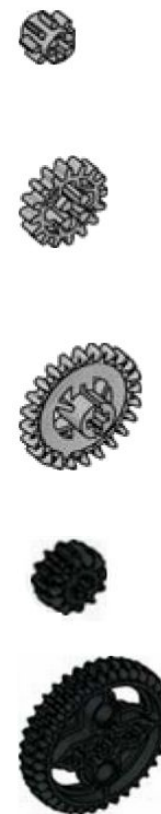
Фиксаторы



Штифты



Зубчатые колеса



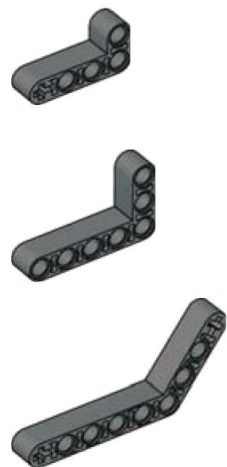
Втулки



Балки



Балки изогнутые



Модуль – расстояние между двумя соседними отверстиями в балке.

Служат для создания основы конструкции

Модуль – расстояние между центрами соседних отверстий в балке.

Прямые

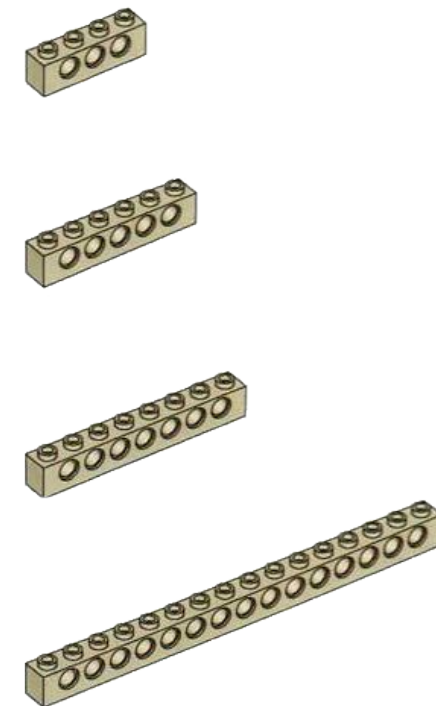


Изогнутые

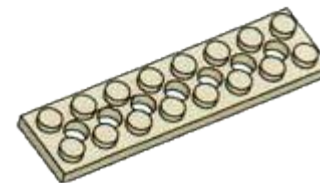
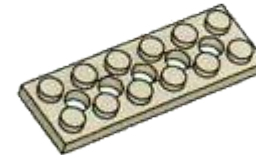


Модуль

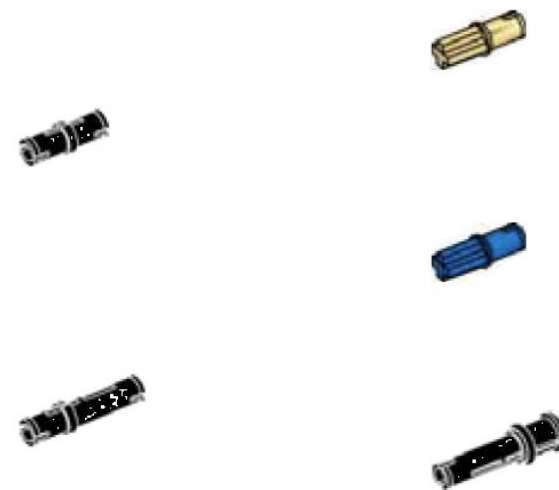
С выступами



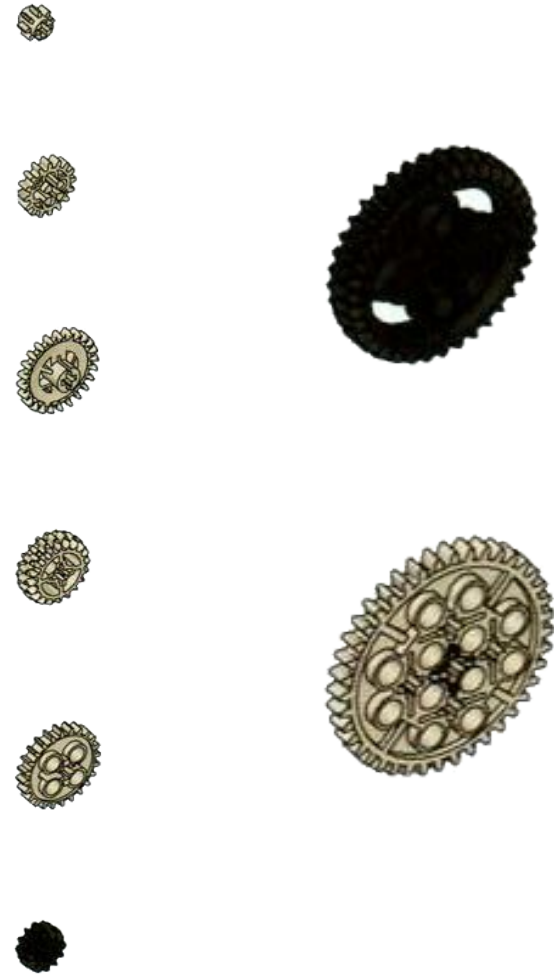
Служат для создания основы
конструкции



Служат для соединения балок



Служат для создания
механической передачи



Служат для создания поворотных и
вращающихся механизмов



Служат для закрепления осей



Служат для фиксации взаимного
расположения осей и балок



Выучить названия деталей по
таблице

