



Часть 1.1

RoboEd

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  
остается 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

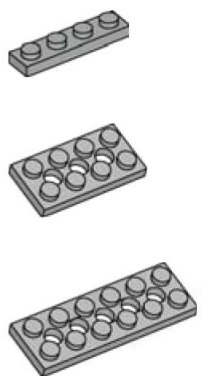
*Изобретатель*

говорит конструктору, какую  
деталь взять и куда  
прикрепить

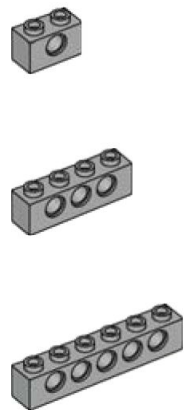
Какие возникли трудности при создании животного-близнеца?

Хорошо бы знать,  
как называются детали!

Пластины



Балки с выступами



Оси



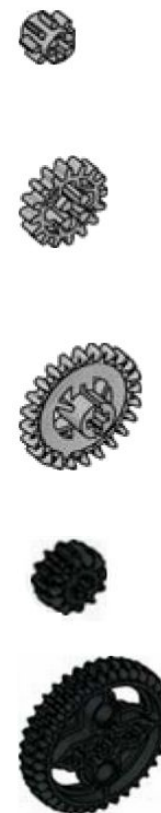
Фиксаторы



Штифты



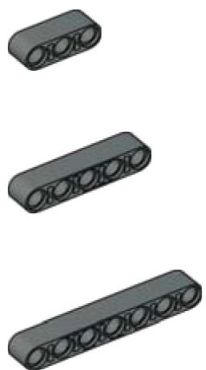
Зубчатые колеса



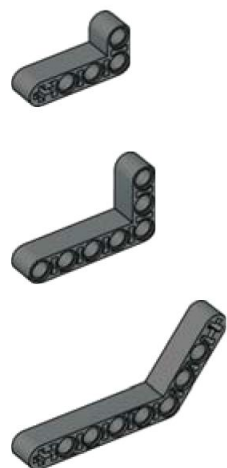
Втулки



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

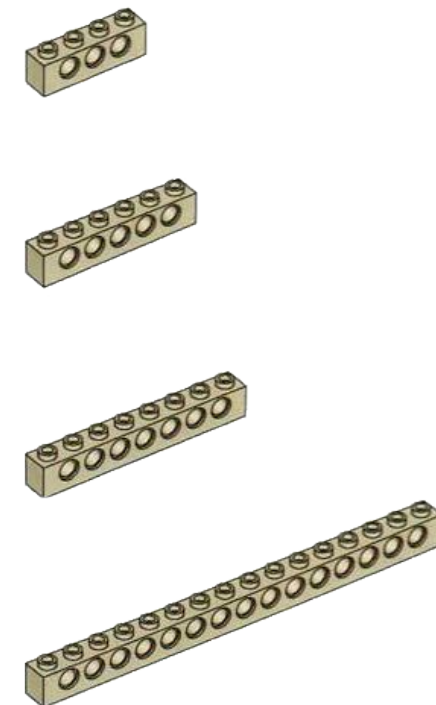


Изогнутые

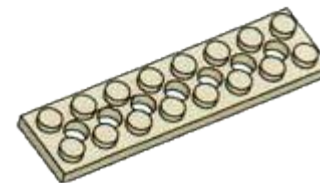
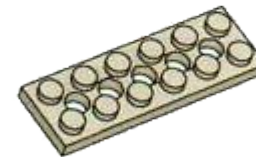
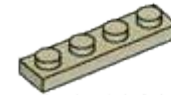


Модуль

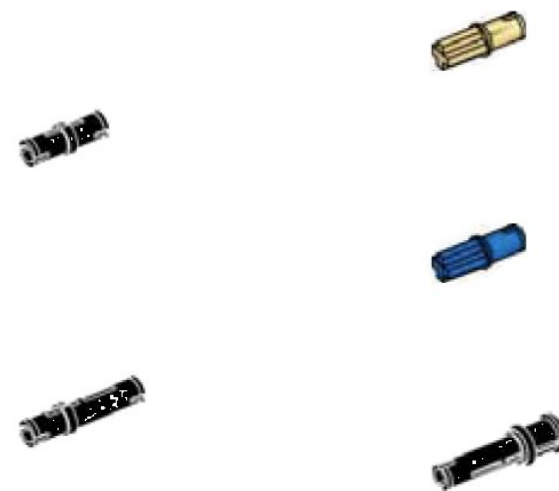
С выступами



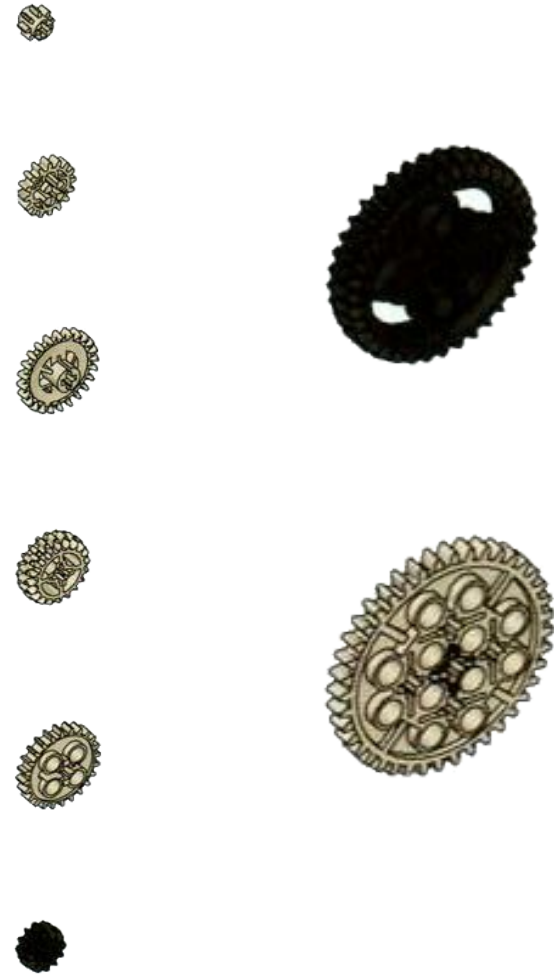
Служат для создания основы  
конструкции



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

