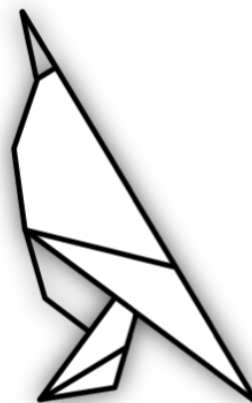
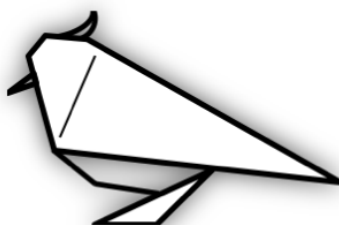
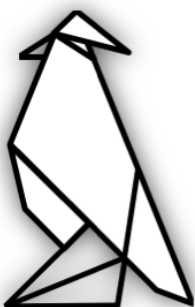
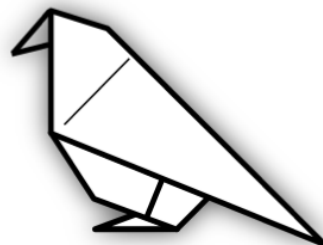
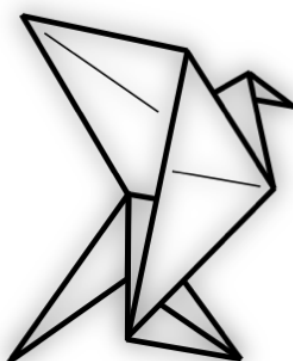
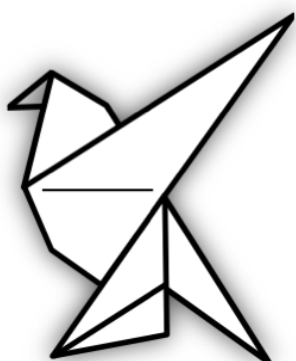


Оригами по-новому с Надеждой Пановой

Оригами-СюрПРИЗ

(неожиданный подарок + практика решения изобретательских задач)

Исследуя, изобретаем
Авторская коллекция птиц



Н. В. Панова, педагог дополнительного образования

Оригами по-новому с Надеждой Пановой – итог многолетней плодотворной работы по обучению дошкольников и младших школьников основам оригами.

Оригами-СюрПРИЗ – название авторской образовательной программы по оригами, рекомендованной в практике работы воспитателей детских садов, учителей начальной школы, педагогов дополнительного образования.

Исследуя, изобретаем – содержательный блок образовательной программы по оригами, позволяющий развить исследовательские и изобретательские навыки в процессе знакомства с базовыми формами оригами и классическими моделями оригами.

Авторский раздел с моделями птиц является оригинальным явлением в практическом оригами. Исследовательским путём, на основе только одного модуля, изобретены десятки птиц, похожих друг на друга по технике складывания, но различающихся какими-то характерными особенностями, присущими конкретной птице.

Схемы складывания моделей оригами и условные обозначения к ним являются авторскими, но не противоречащими основным канонам оригами.

Содержание

Предисловие.....	5
Базовая форма «Двойной квадрат».....	7
Модуль «Птица»	8
Птицы	11
Аист	14
Воробей 1.....	17
Воробей 2.....	21
Ворон	23
Ворона 1.....	26
Ворона 2.....	29
Галка	31
Глухарь	34
Голубь 1	37
Голубь 2	40
Голубь 3	43
Грач 1	46
Грач 2.....	50
Гриф.....	53
Гусь	56
Куропатка	62
Лебедь 1	65
Лебедь 2.....	69
Орёл	73
Павлин	76
Птица 1	79
Птица 2	81
Птица 3	82
Птица 4	83
Свиристель	86
Синица хохлатая	91

Скворец.....	95
Снегирь 1	99
Снегирь 2	103
Сойка.....	107
Сорока 1	111
Сорока 2.....	114
Фазан.....	116
Цапля	122
Чайка.....	125
Птичий двор	129
Цыплёнок (птенец).....	130
Гусёнок (гусь).....	137
Гусь (гусёнок).....	141
Утёнок (утка).....	144
Утка.....	148
Птицы. Обобщение	154
Птичий двор. Обобщение.....	157

Предисловие

Авторская коллекция птиц складывается на основе модуля «Птица», по аналогии с классической базовой формой «Птица».

Изготовление данных изделий может представлять некоторую трудность для тех, кто только начинает знакомиться с оригами. Необходимы знания, умения и навыки по складыванию базовых форм «Двойной квадрат» и «Птица». На основе базовой формы «Двойной квадрат» складывается модуль «Птица», а принцип складывания базовой формы «Птица» применяется в каждой авторской модели.

Схема складывания модуля «Птица» приводится в начале раздела. Каждая модель начинает складываться только после того, как будет изготовлен модуль. Поэтому последовательность изготовления модуля нужно запомнить в совершенстве, чтобы каждый раз не возвращаться к началу раздела.

В процессе складывания моделей применяются классические принципы в оригами – формирование ног, клюва, головы или шеи птиц. Эти действия также могут представлять некоторую трудность для новичков в оригами.

Освоение таких действий как «вогнуть угол внутрь» и «выгнуть угол наружу» при формировании ног птиц происходит «методом проб и ошибок», в результате чего мы добиваемся самого устойчивого положения моделей птиц на плоскости.

Те же самые действия применяются и для формирования клюва, головы или шеи птицы. Однако в этих случаях необходимо придерживаться рекомендаций, данных в схемах складывания моделей. Несоблюдение точных или примерных пропорций сгибов в заготовке может привести к тому, что какая-то одна часть работы будет «перевешивать» другую, и модель не будет устойчивой на столе.

Складывать модели необходимо из качественной бумаги, которая хорошо держит складки. Подходит для этой цели белая офисная бумага формата А-4, из которой изготавливается один большой квадрат. Хорошо, если это будет квадрат,

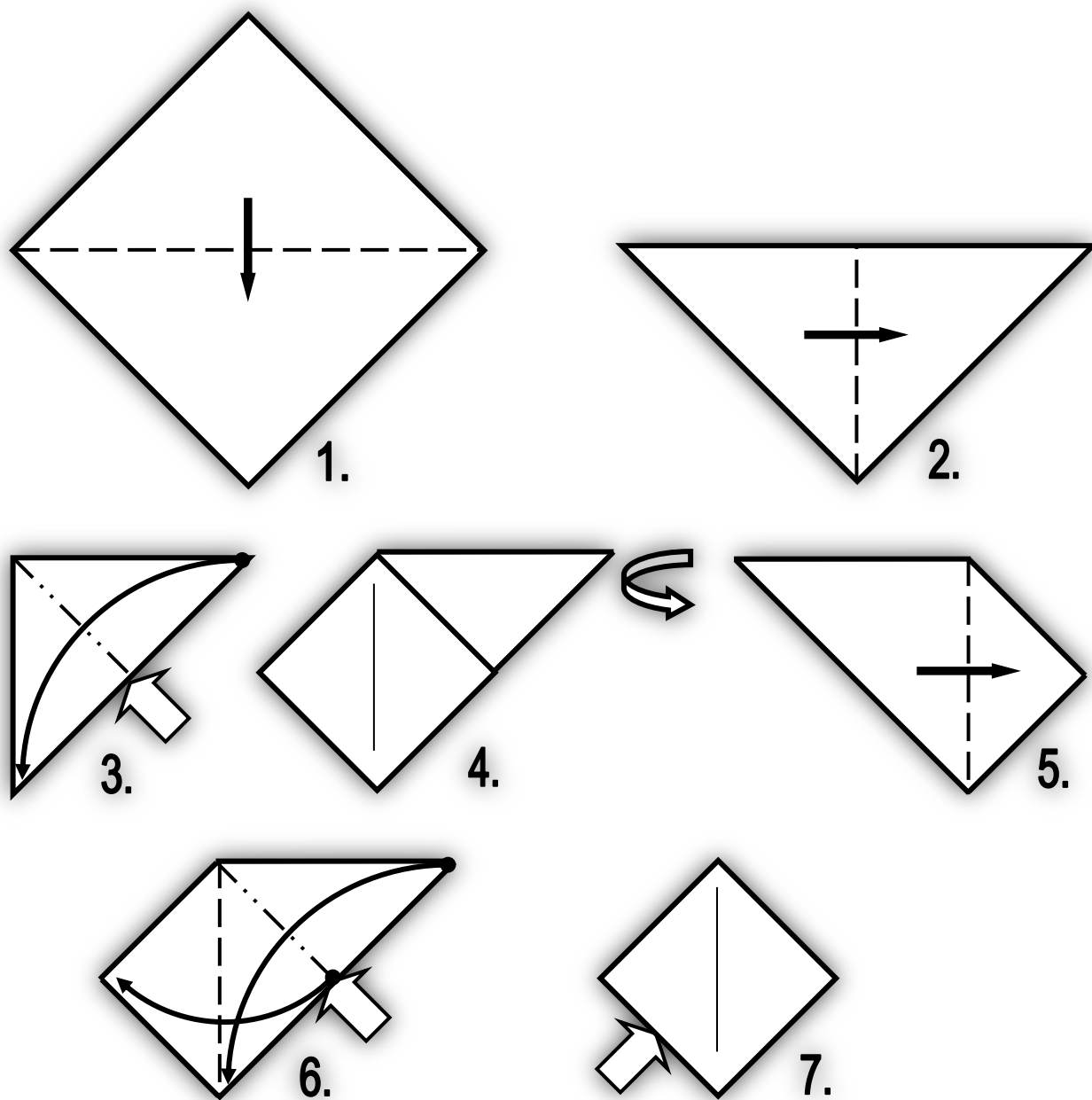
изготовленный из листа формата А-3; он больше, и из него удобнее складывать сложные модели со множеством действий. Для изготовления всей коллекции птиц можно применять квадраты разных размеров (чтобы модели были соразмерными облику птиц).

Все птицы устойчивы на столе, выразительны и не требуют дополнительного «украшательства». Однако, для большей компактности моделей, для некоторых птиц можно использовать клей, чтобы сделать модель более плоской (скрепить в отдельных «точечных» местах клеем обе половинки модели).

Птицы, сложенные из бумаги, послужат хорошим подспорьем для дошкольников и младших школьников при изучении ими живой природы.

Коллекция бумажных птиц является представительным выставочным объектом, поэтому данный раздел будет интересен не только тем, кто только знакомится с основами оригами, но и «знатокам» оригами.

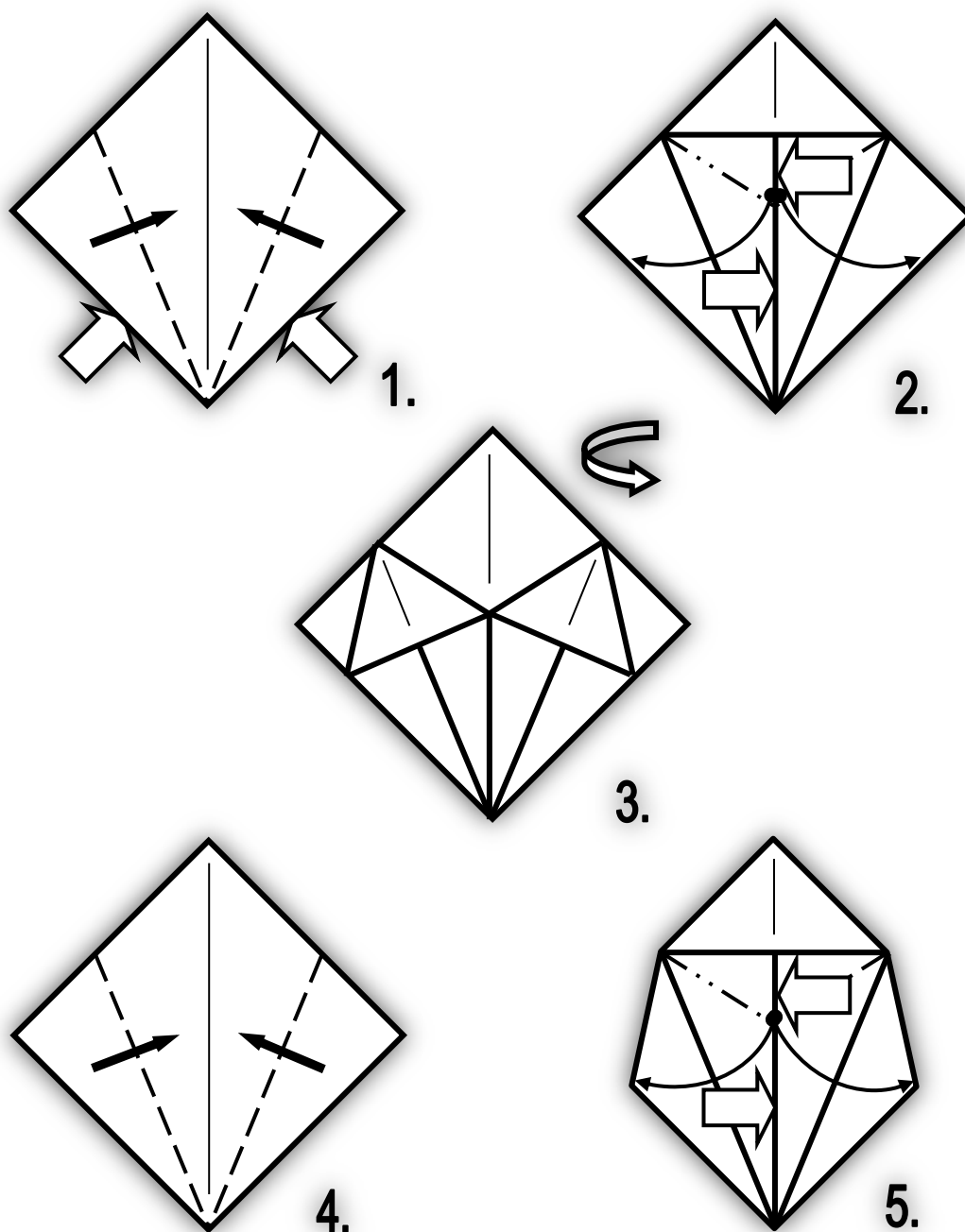
Базовая форма «Двойной квадрат»



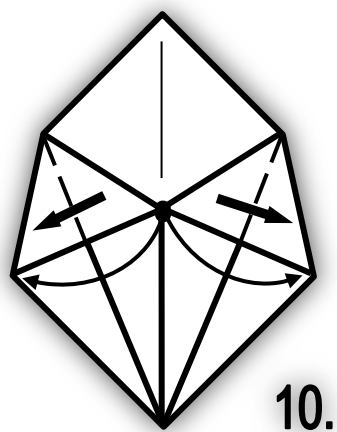
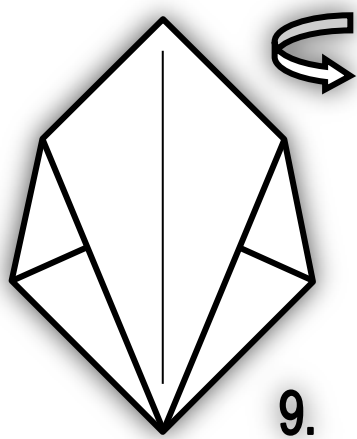
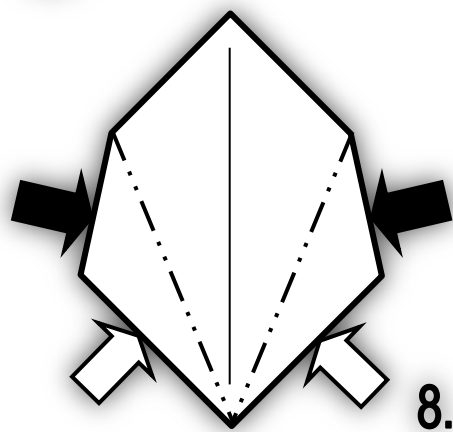
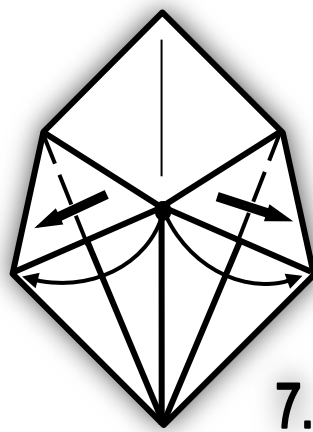
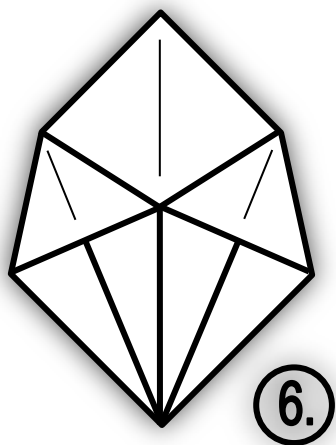
1. Сложить квадрат по диагонали, сверху вниз.
2. Сложить пополам, слева направо.
3. Раскрыть и расплющить верхний «треугольный карман».
4. Результат. Перевернуть на другую сторону.
5. Перебросить левую половину верхнего слоя направо.
6. Раскрыть и расплющить «треугольный карман».
7. Базовая форма «Двойной квадрат» (раскрывающаяся часть внизу).

Модуль «Птица»

Базовая форма «Двойной квадрат» (раскрывающаяся часть внизу).



1. Согнуть нижние боковые стороны верхнего слоя к вертикали.
2. Раскрыть и расплющить правый и левый «карманы» (см. далее).
3. Результат. Перевернуть на другую сторону.
4. Согнуть нижние боковые стороны к вертикали.
5. Раскрыть и расплющить правый и левый «карманы».



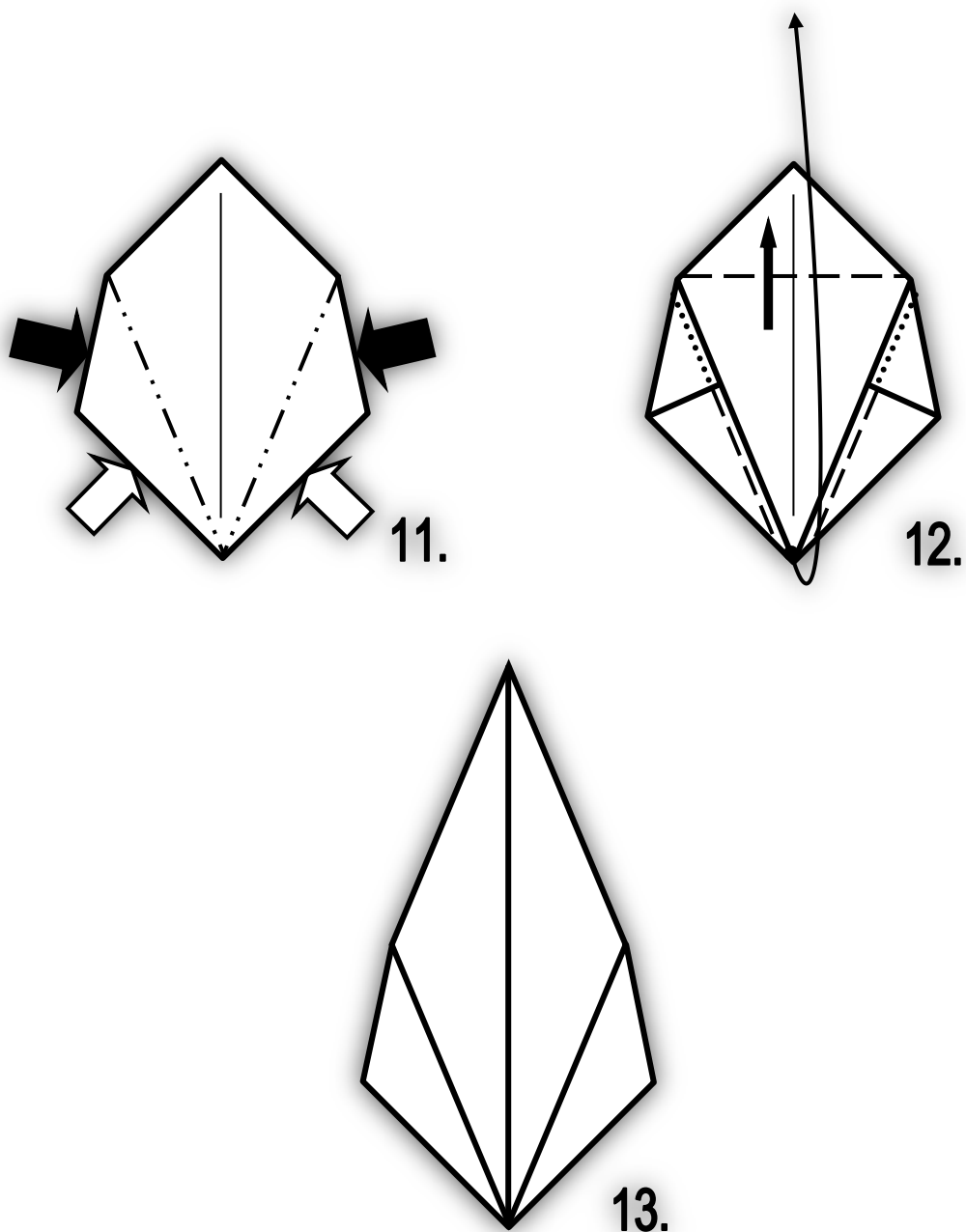
6. Результат.

7. Перебросить верхние слои по направлению стрелок.

8. Результат. Приоткрыть верхний слой и вогнуть его боковые стороны внутрь.

9. Результат. Перевернуть на другую сторону.

10. Перебросить верхние слои по направлению стрелок.

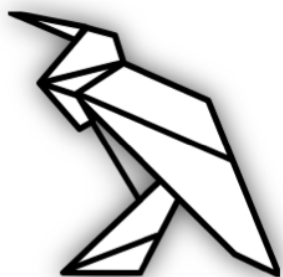


11. Приоткрыть верхний слой и вогнуть его боковые стороны внутрь.

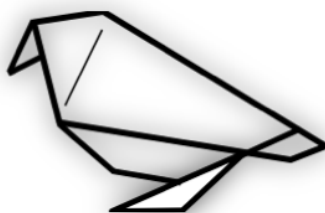
12. Результат. Поднять верхний слой наверх, одновременно складывая боковые стороны к вертикали (принцип складывания базовой формы «Птица»).

13. Модуль «Птица».

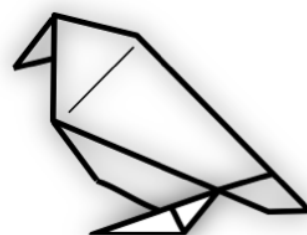
ПТИЦЫ



Аист



Воробей 1



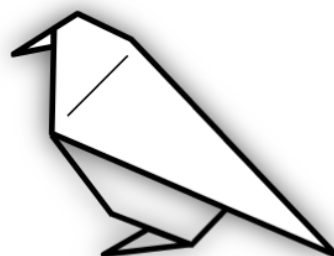
Воробей 2



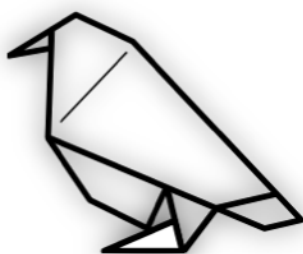
Ворон



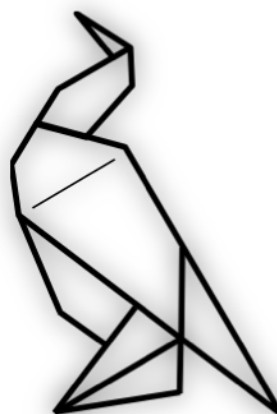
Ворона 1



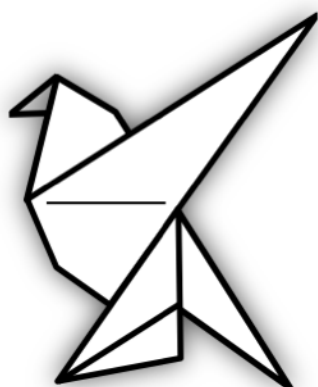
Ворона 2



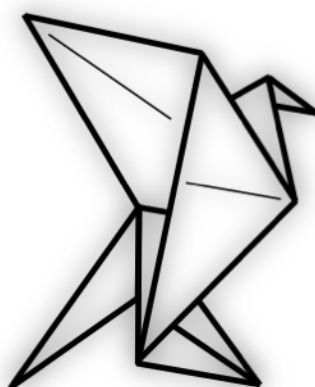
Галка



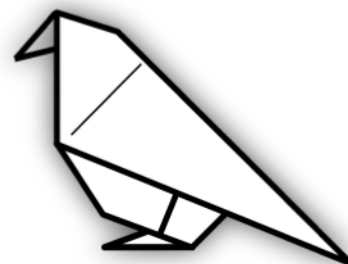
Глухарь



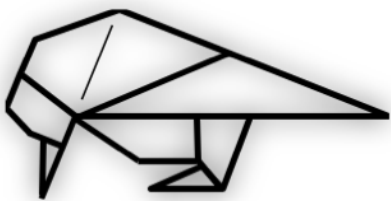
Голубь 1



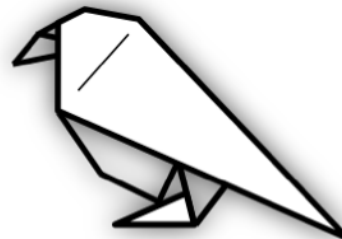
Голубь 2



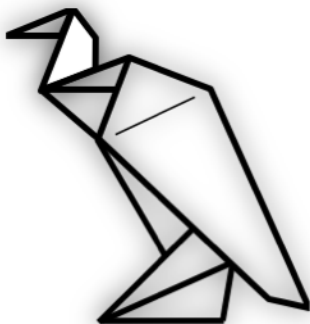
Голубь 3



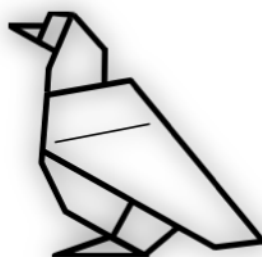
Грач 1



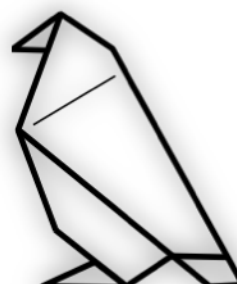
Грач 2



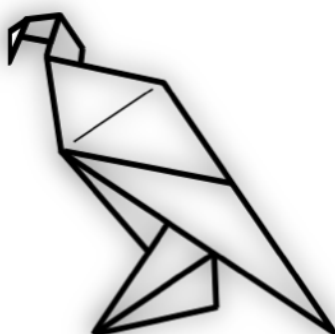
Гриф



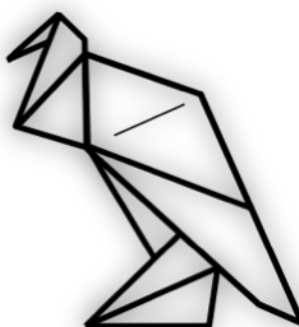
Гусь



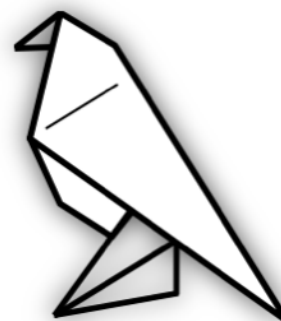
Куропатка



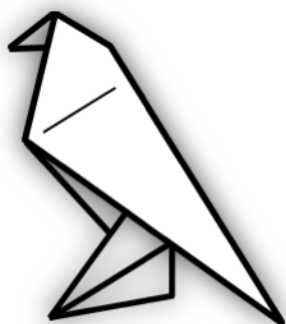
Орёл



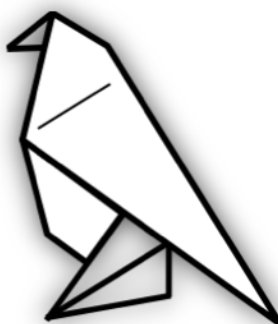
Павлин



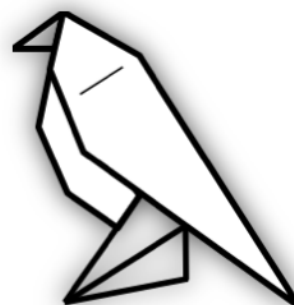
Птица 1



Птица 2



Птица 3



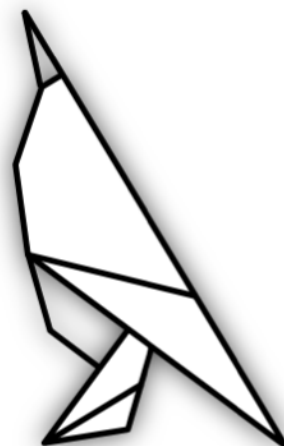
Птица 4



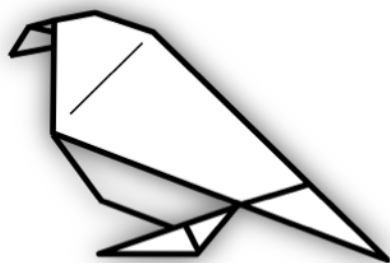
Свиристель



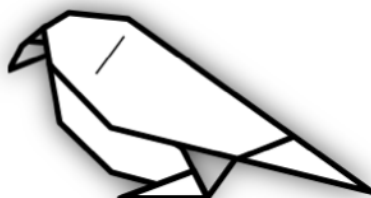
Синица хохлатая



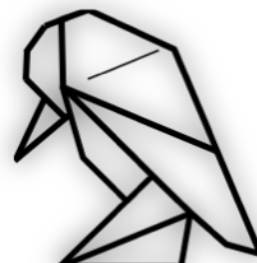
Скворец



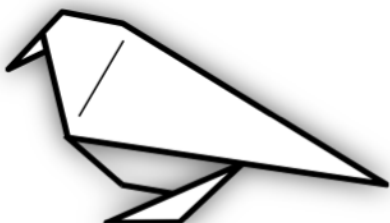
Снегирь 1



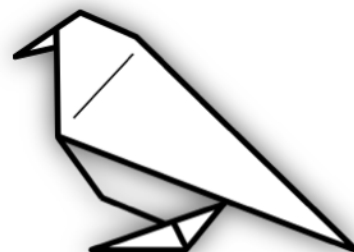
Снегирь 2



Сойка



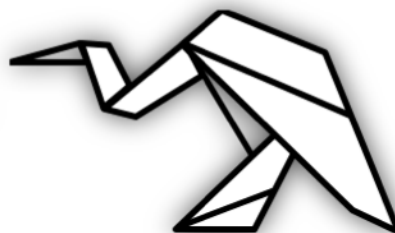
Сорока 1



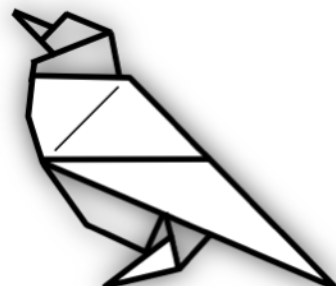
Сорока 2



Фазан



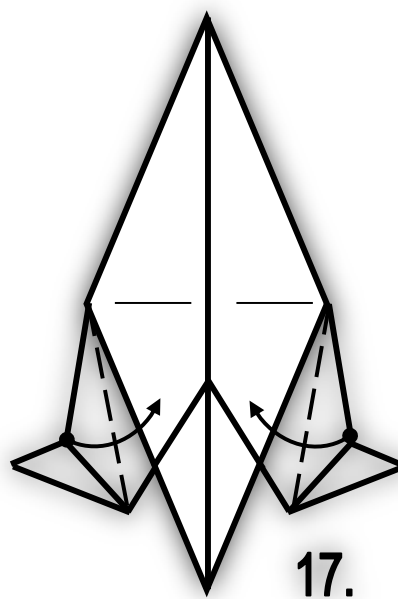
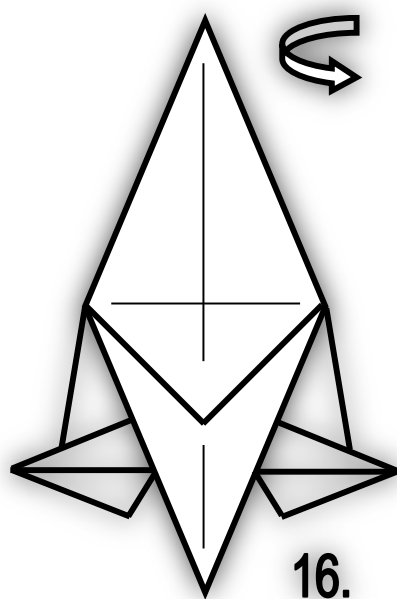
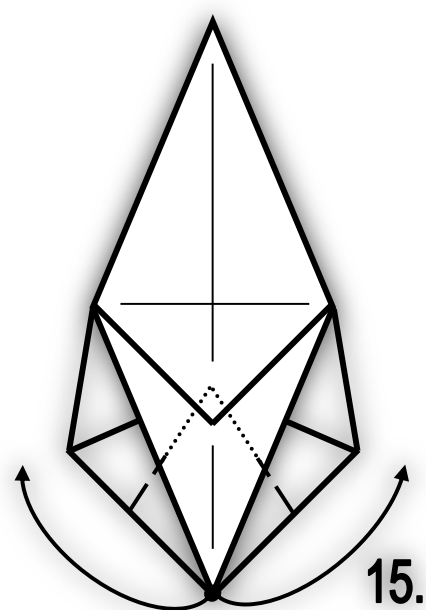
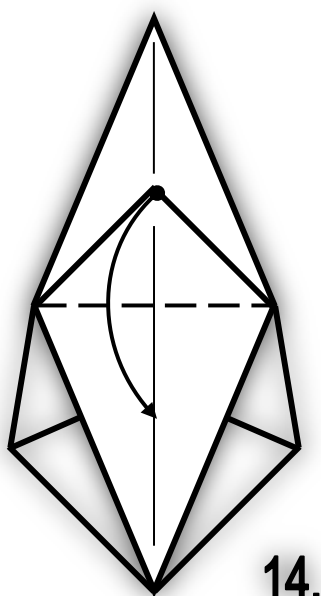
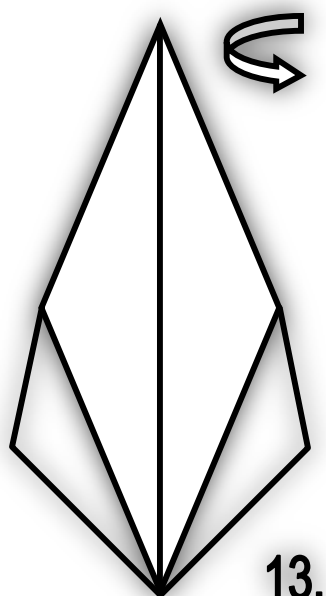
Цапля



Чайка

Аист

Сложить модуль «Птица».



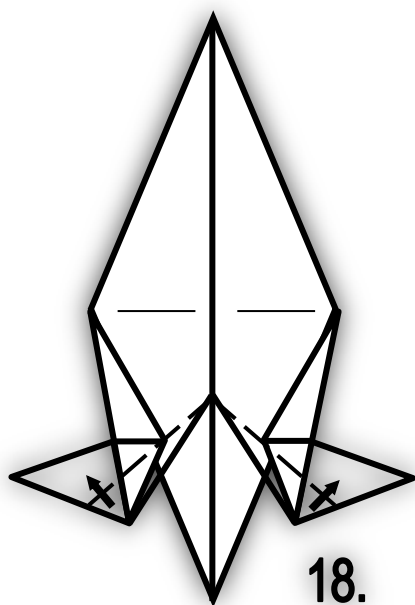
13. Результат. Перевернуть на другую сторону.

14. Опустить угол вниз.

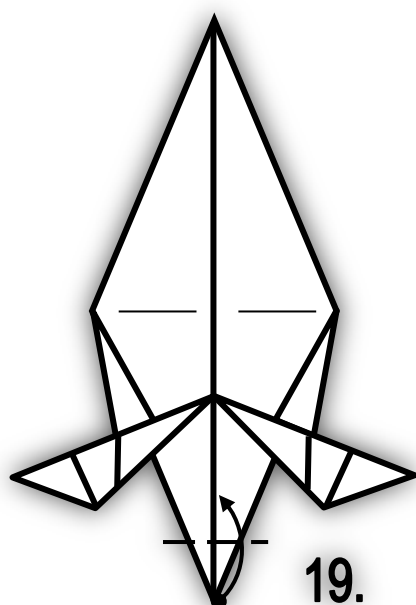
15. Согнуть углы нижнего слоя по направлению стрелок, поднимая их наверх и в стороны (линии «долина» частично невидимые).

16. Результат. Перевернуть на другую сторону.

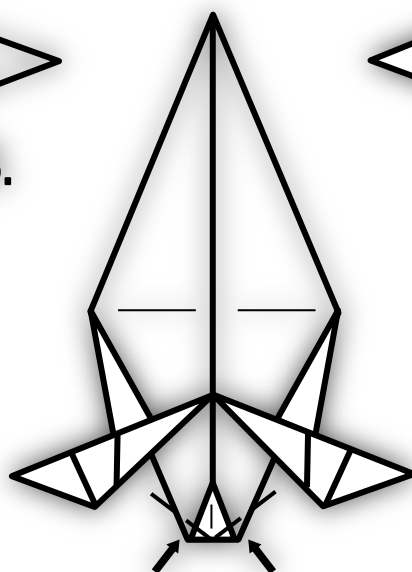
17. Согнуть углы по линиям «долина».



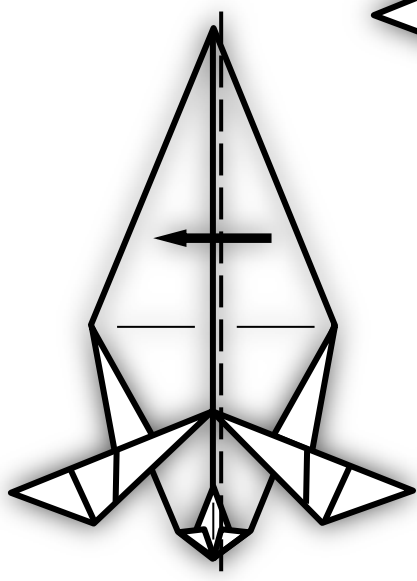
18.



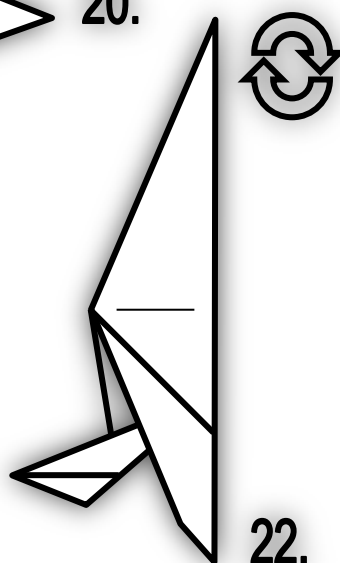
19.



20.



21.



22.

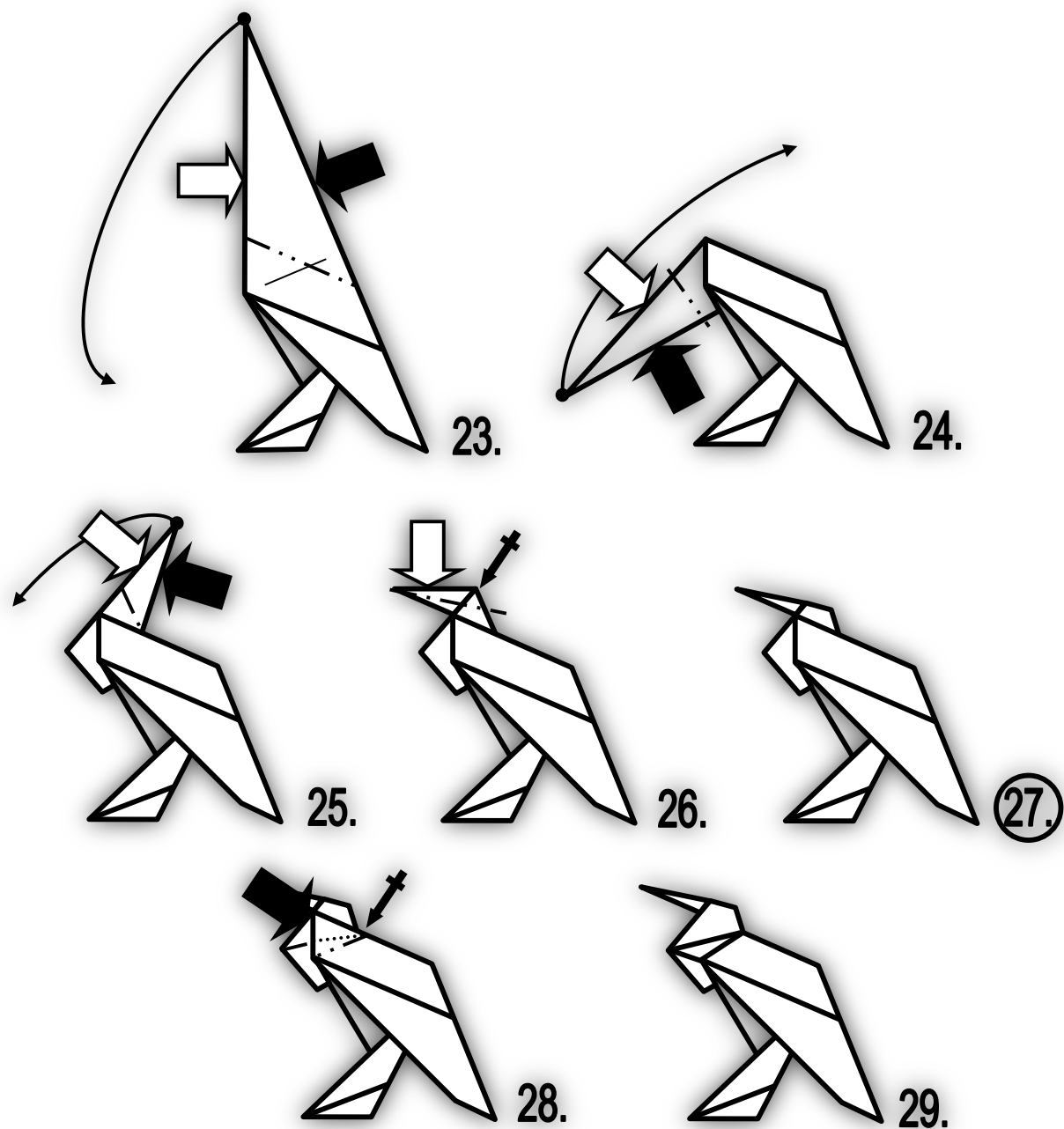
18. Результат. Согнуть углы по линиям «долина».

19. Результат. Согнуть нижний угол (линия «долина» намечена несколько произвольно).

20. Результат. Согнуть нижние уголки.

21. Результат. Сложить пополам, справа налево.

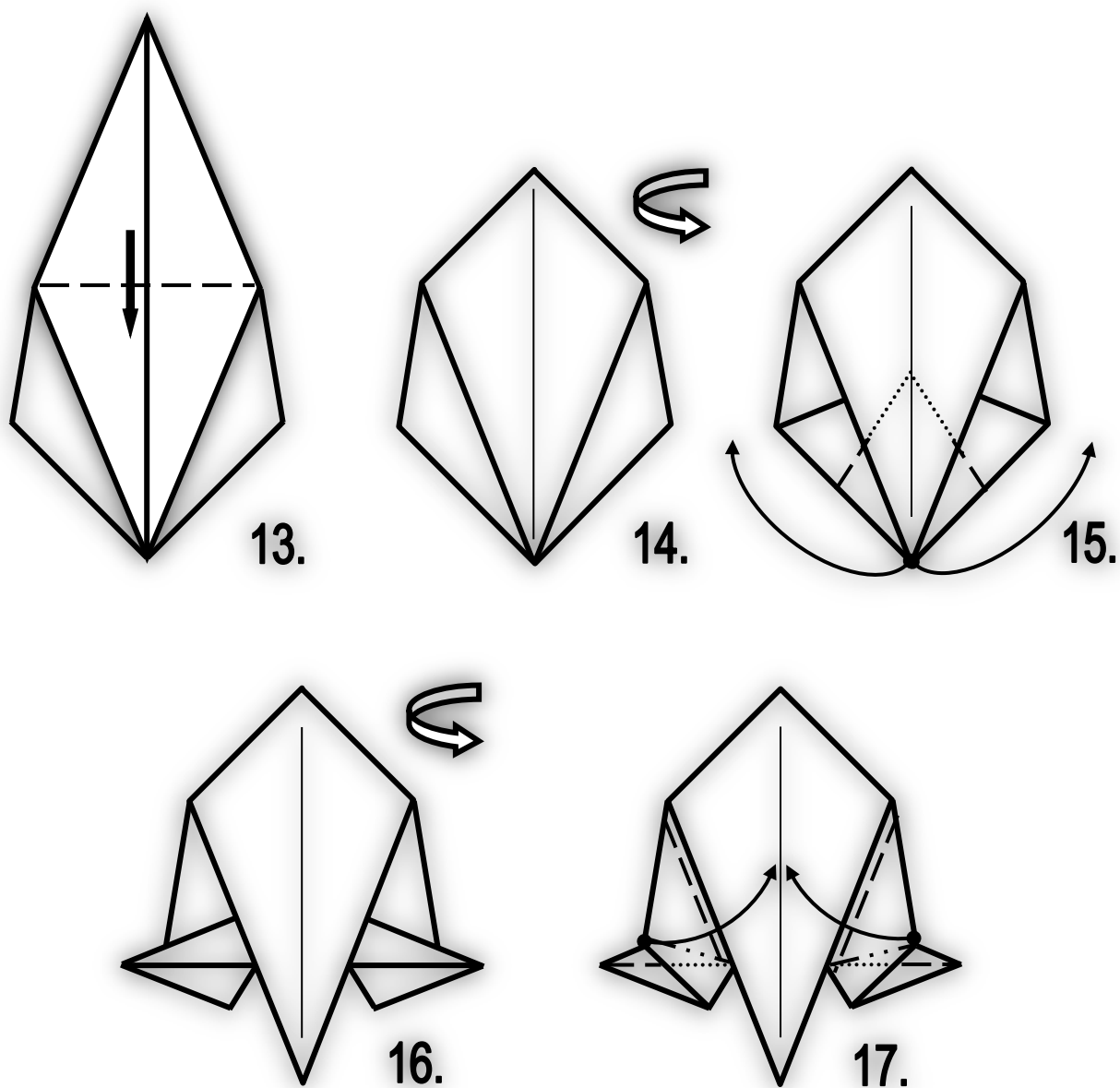
22. Результат. Повернуть в плоскости (см. далее).



23. Вогнуть угол внутрь, опуская его вниз по направлению стрелки.
24. Результат. Вогнуть угол внутрь, поднимая его вверх по направлению стрелки.
25. Результат. Вогнуть угол внутрь, формируя клюв птицы.
26. Сложить клюв птицы пополам, сгибая верхний угол внутрь, «горой».
- Повторить сзади.
27. Результат.
28. Вогнуть угол верхнего слоя внутрь. Повторить сзади.
29. Аист (может быть цаплей).

Воробей 1

Сложить модуль «Птица».



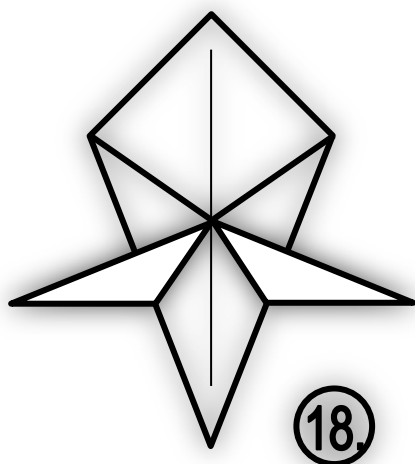
13. Результат. Опустить угол вниз.

14. Результат. Перевернуть на другую сторону.

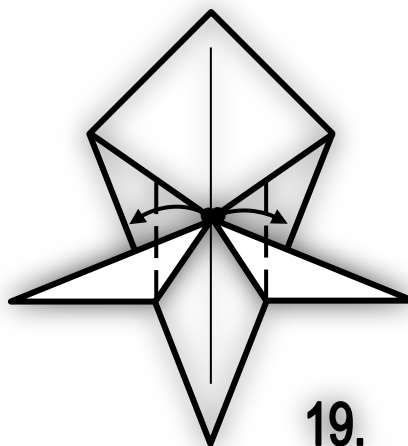
15. Согнуть углы нижнего слоя по направлению стрелок, поднимая их вверх и в стороны (линии «долина» частично невидимые).

16. Результат. Перевернуть на другую сторону.

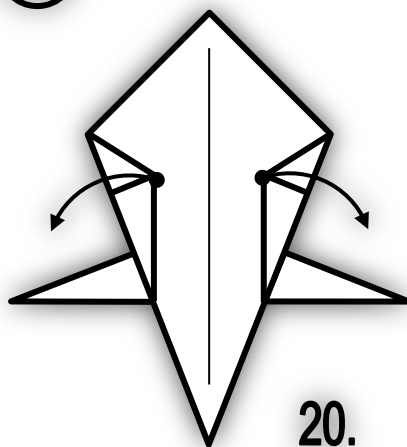
17. Согнуть боковые стороны по направлению стрелок, одновременно раскрывая и расплющивая «карманы».



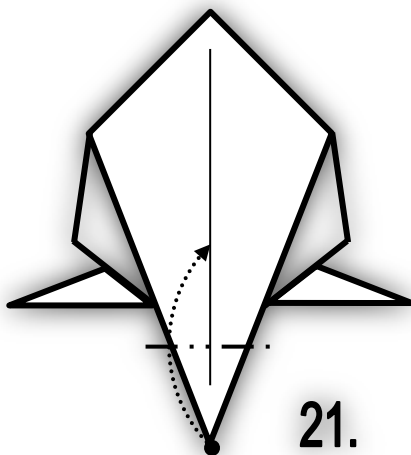
18.



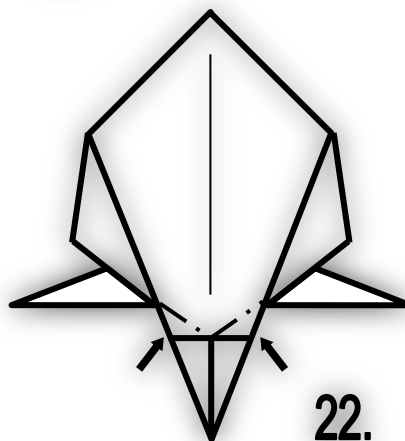
19.



20.



21.



22.

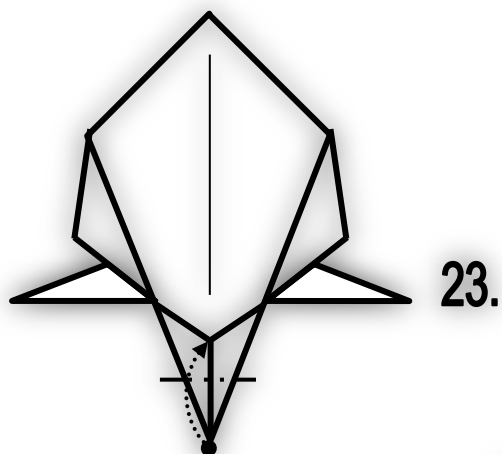
18. Результат.

19. Согнуть углы по направлению стрелок (см. далее).

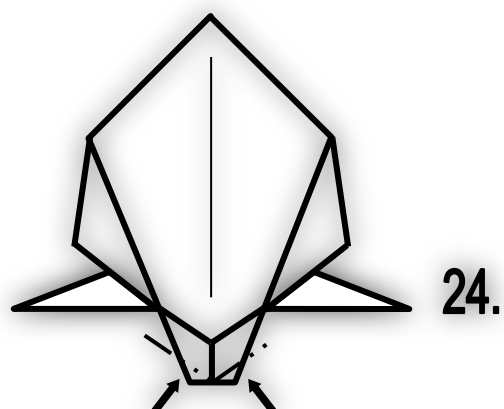
20. Результат. Перебросить стороны по направлению стрелок.

21. Результат. Согнуть верхний угол внутрь, «горой» (линия «гора» намечена несколько произвольно).

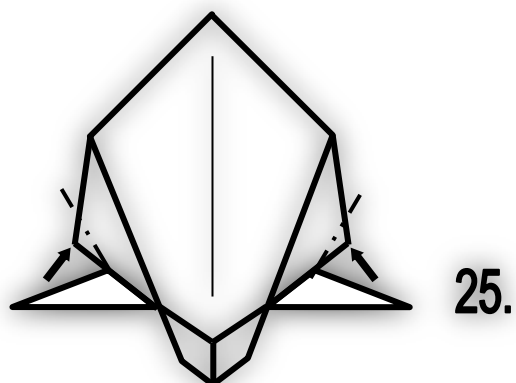
22. Результат. Согнуть уголки верхнего слоя внутрь, «горой».



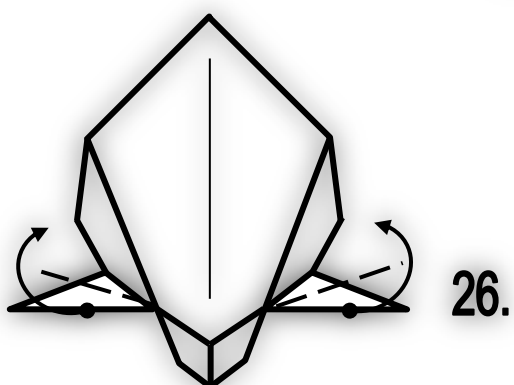
23.



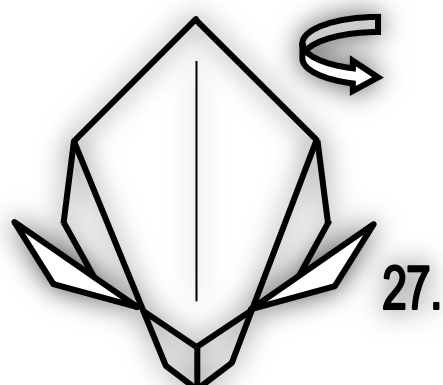
24.



25.

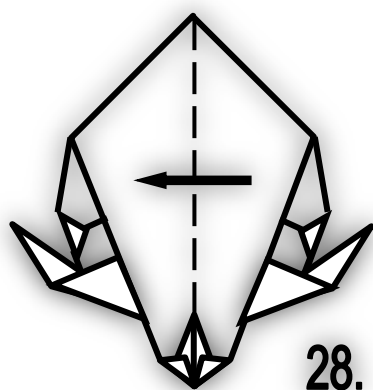


26.

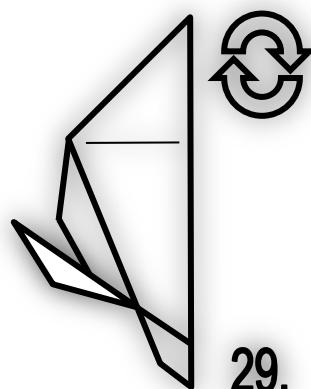


27.

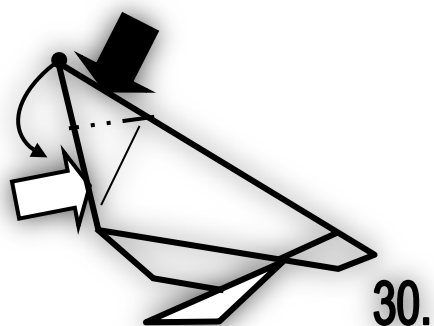
23. Результат. Согнуть нижний угол назад, «горой».
 24. Результат. Согнуть уголки назад, «горой».
 25. Результат. Согнуть боковые уголки назад, «горой».
 26. Результат. Согнуть (завернуть) углы по направлению стрелок.
 27. Результат. Перевернуть на другую сторону.



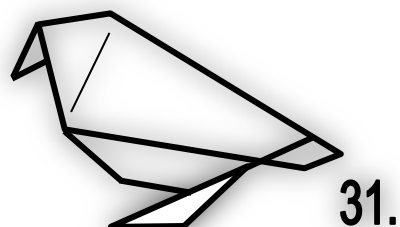
28.



29.



30.



31.

28. Результат. Сложить пополам, справа налево.

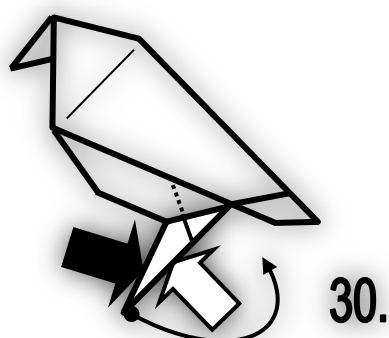
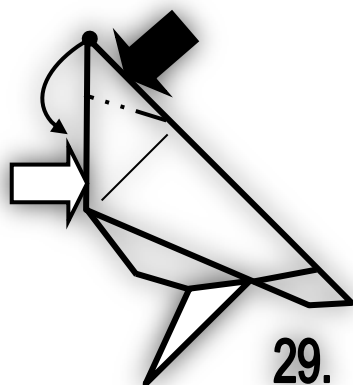
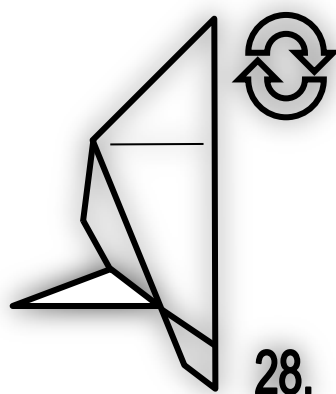
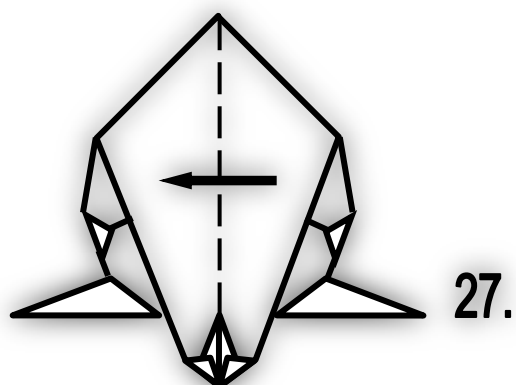
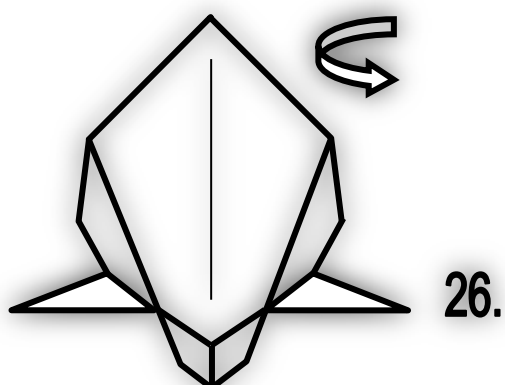
29. Повернуть в плоскости (см. далее).

30. Вогнуть угол внутрь, формируя клюв птицы.

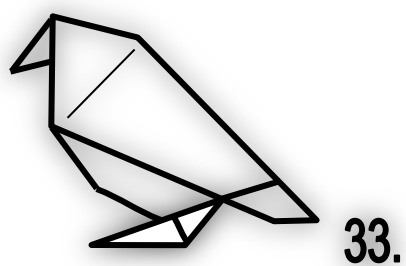
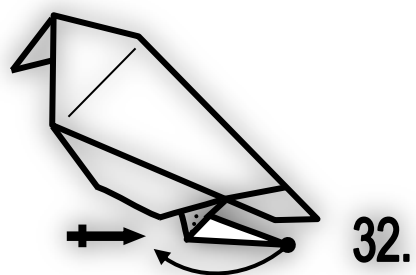
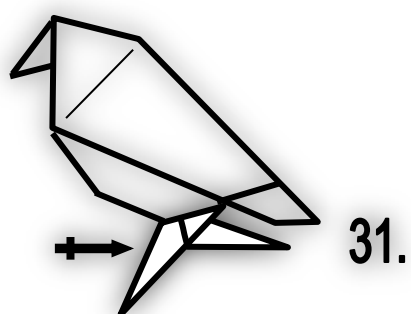
31. Воробей 1. Можно попытаться вывернуть наизнанку ноги птицы.

Воробей 2

Повторить действия 1-25 модели «Воробей 1».



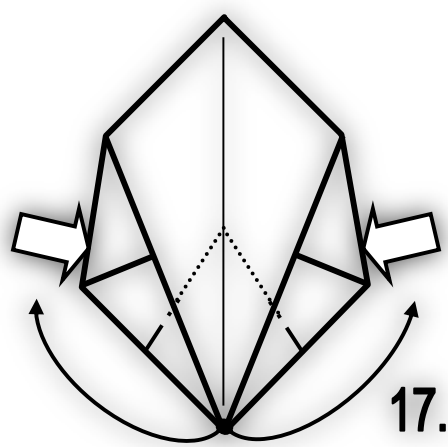
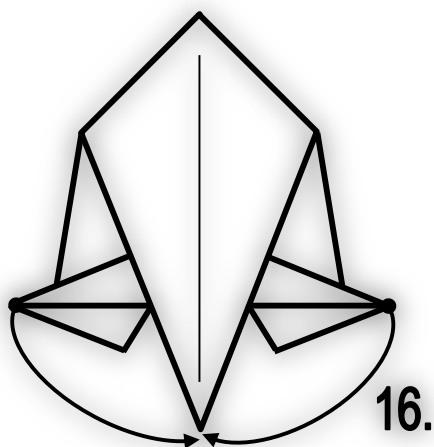
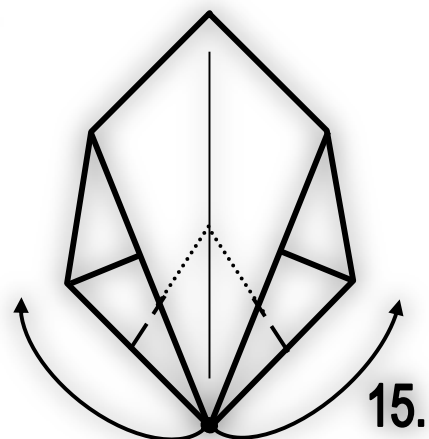
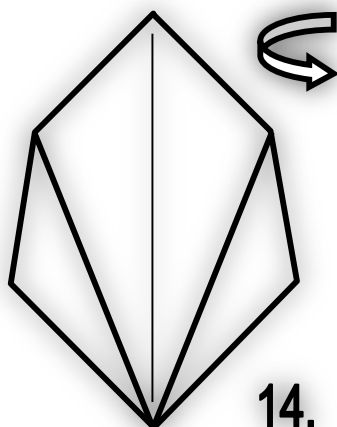
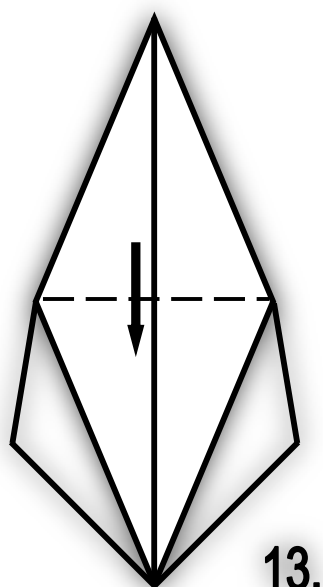
26. Результат. Перевернуть на другую сторону.
27. Результат. Сложить пополам, справа налево.
28. Повернуть в плоскости (см. далее).
29. Вогнуть угол внутрь, формируя клюв птицы.
30. Результат. Вогнуть внутрь верхний угол.



31. Результат. Повторить сзади (вогнуть внутрь нижний угол).
 32. Результат. Выгнуть наружу верхний угол. Повторить сзади.
 33. Воробей 2.

Ворон

Сложить модуль «Птица».



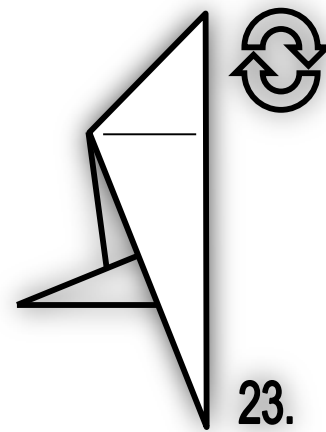
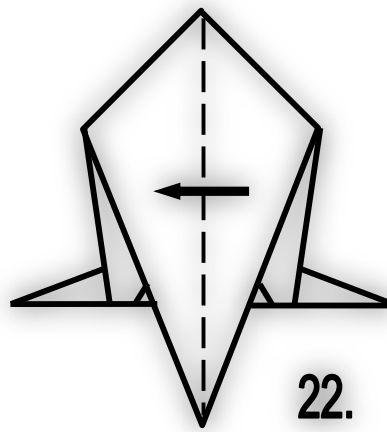
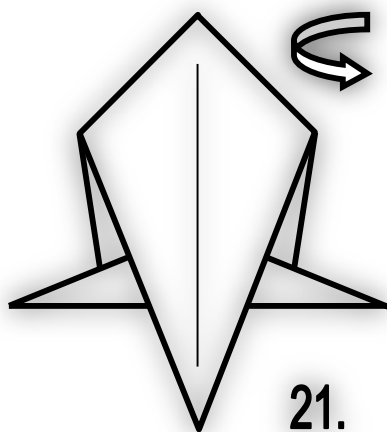
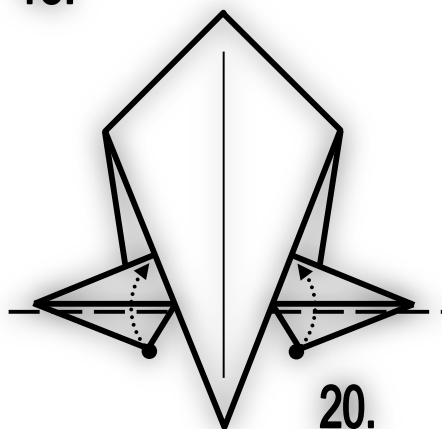
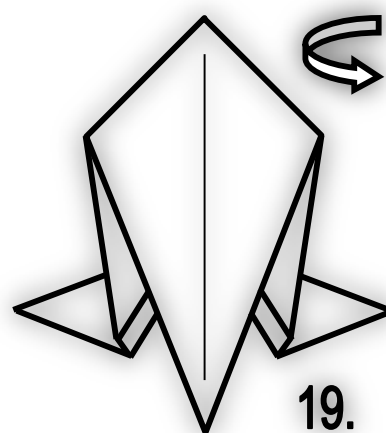
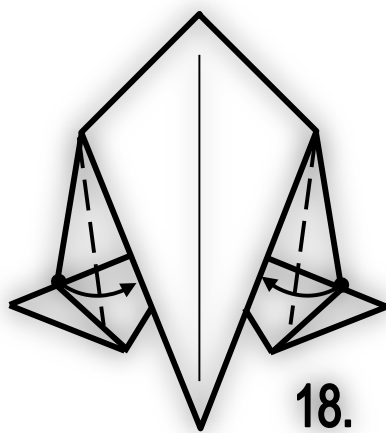
13. Результат. Опустить верхний угол вниз.

14. Результат. Перевернуть на другую сторону.

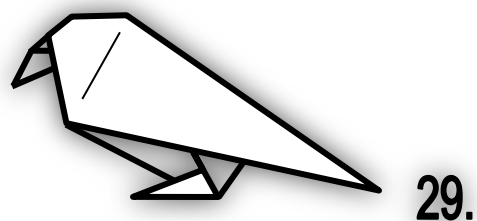
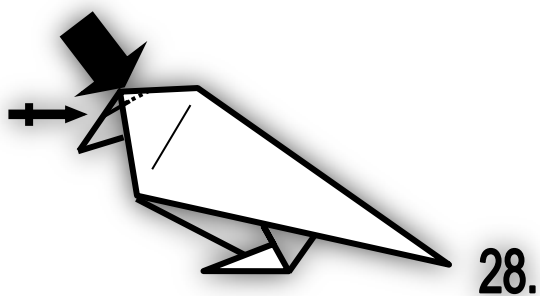
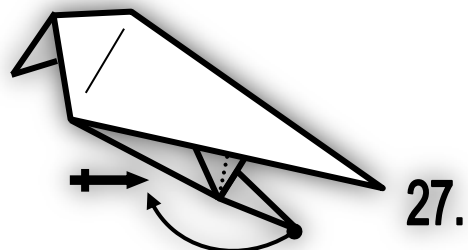
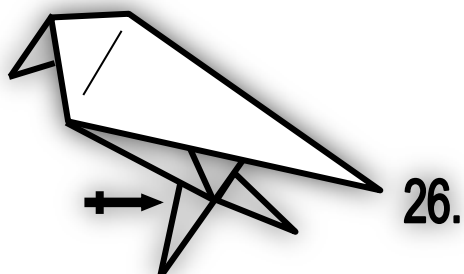
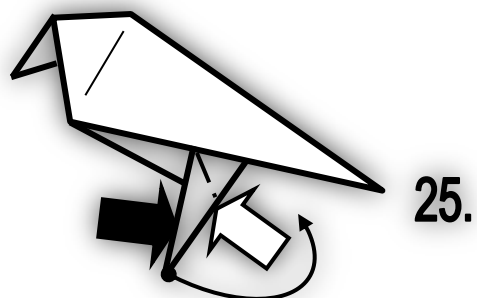
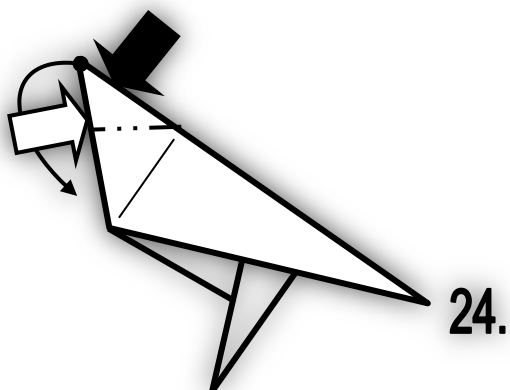
15. Согнуть углы нижнего слоя по направлению стрелок, поднимая их наверх и в стороны (линии «долина» частично невидимые).

16. Прогладить складки и вернуть углы на место.

17. Вогнуть углы внутрь (линия «долина», намеченная в предыдущем действии, становится линией «гора»).



18. Результат. Согнуть углы по направлению стрелок (см. далее).
 19. Результат. Перевернуть на другую сторону.
 20. Результат. Согнуть нижние углы, заправляя их в «карманы».
 21. Результат. Перевернуть на другую сторону.
 22. Результат. Сложить пополам, справа налево.
 23. Результат. Повернуть в плоскости (см. далее).



24. Вогнуть угол внутрь, формируя клюв птицы.

25. Результат. Вогнуть верхний угол внутрь по направлению стрелки.

26. Результат. Повторить сзади (вогнуть угол внутрь).

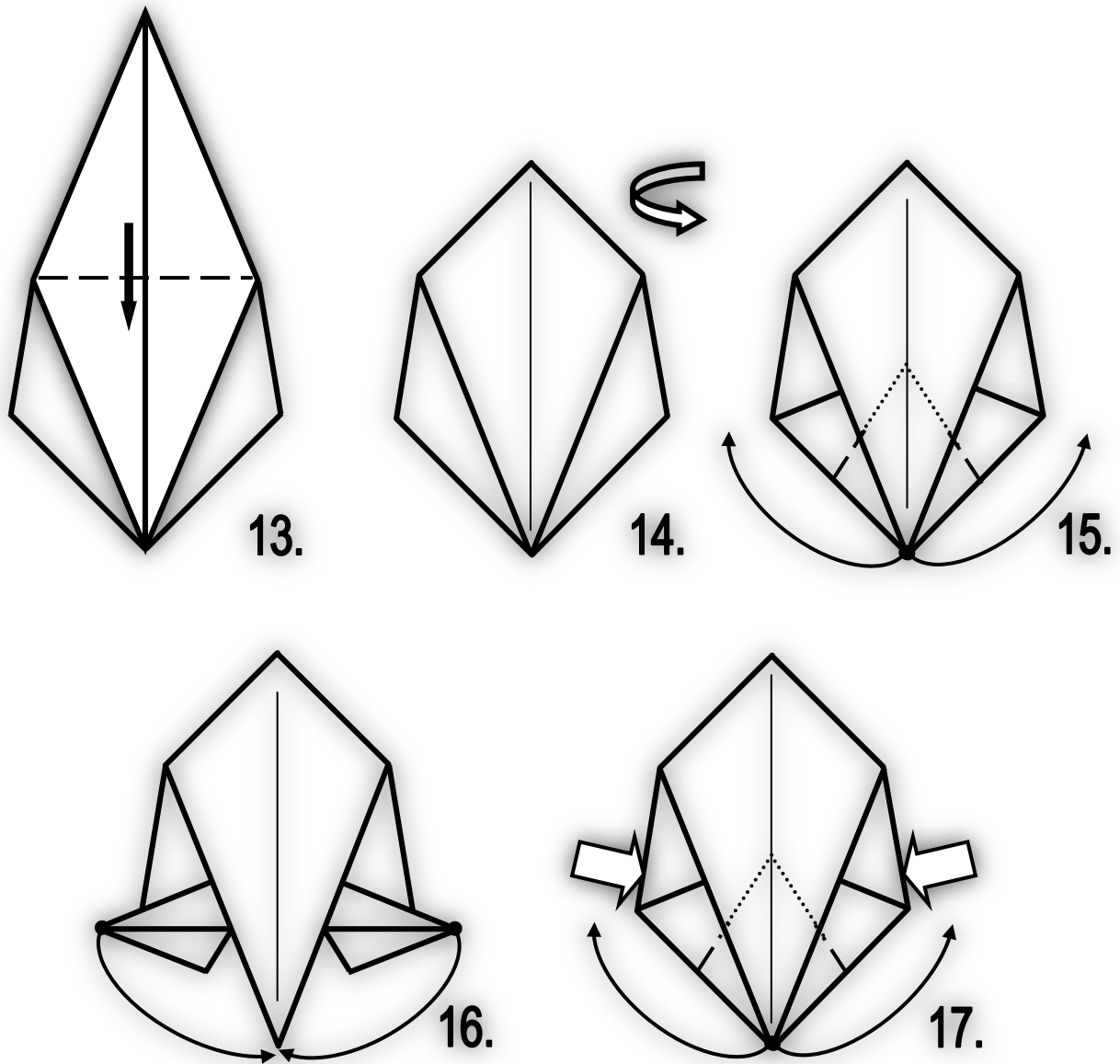
27. Результат. Выгнуть угол наружу. Повторить сзади.

28. Результат. Вогнуть угол верхнего слоя внутрь. Повторить сзади.

29. Ворон (придать птице устойчивый вид, несколько оттягивая вниз углы-ноги и проглаживая новые складки).

Ворона 1

Сложить модуль «Птица».



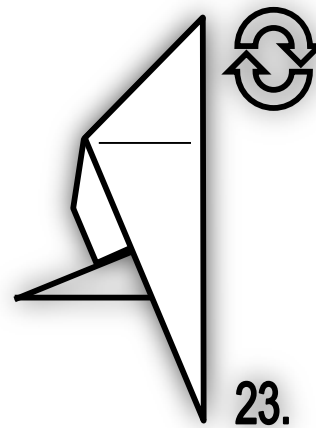
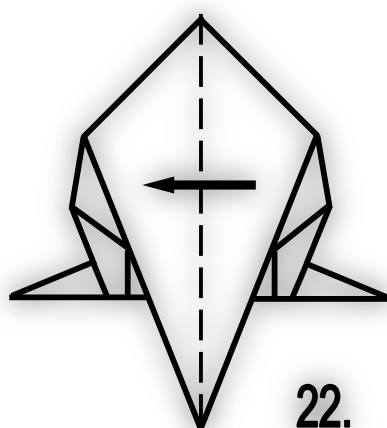
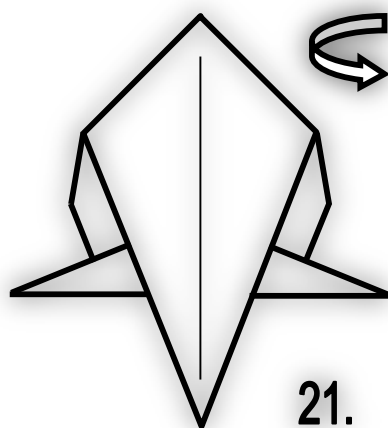
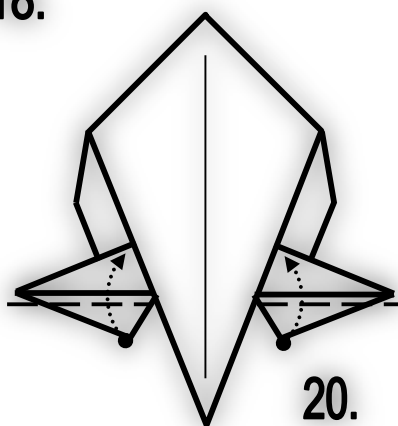
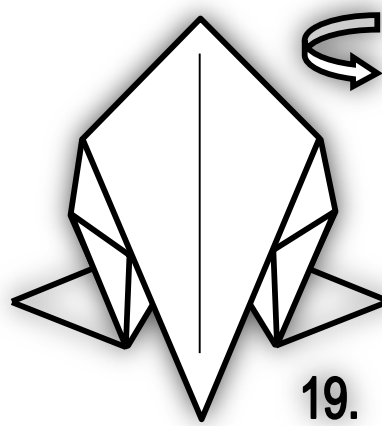
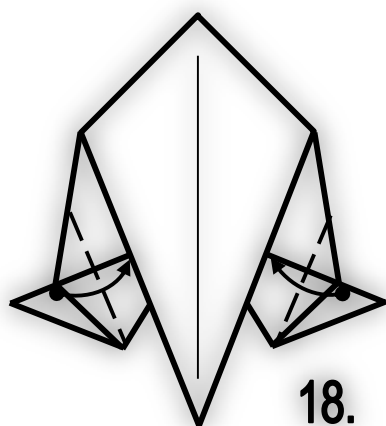
13. Результат. Опустить угол вниз.

14. Результат. Перевернуть на другую сторону.

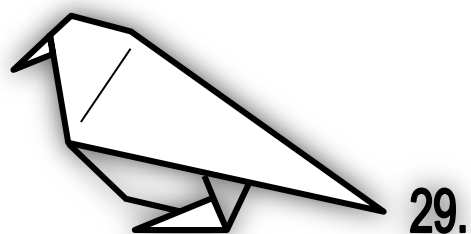
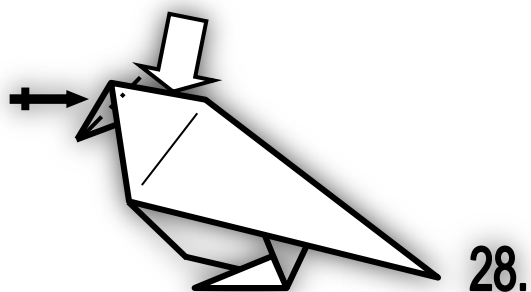
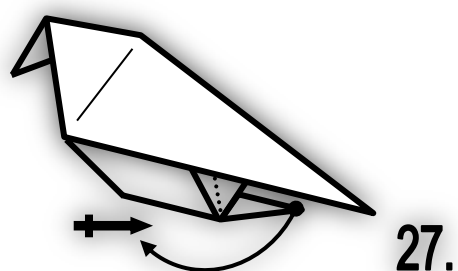
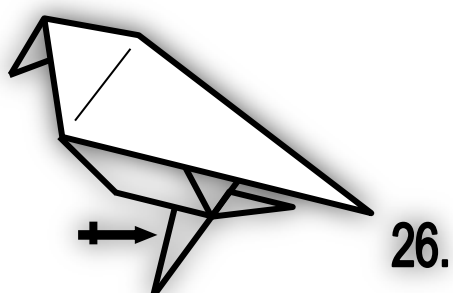
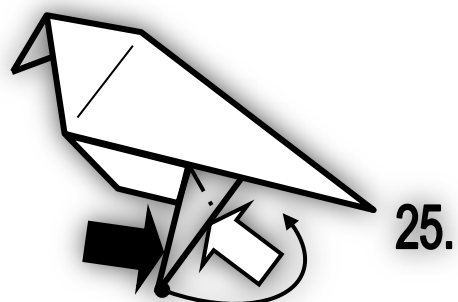
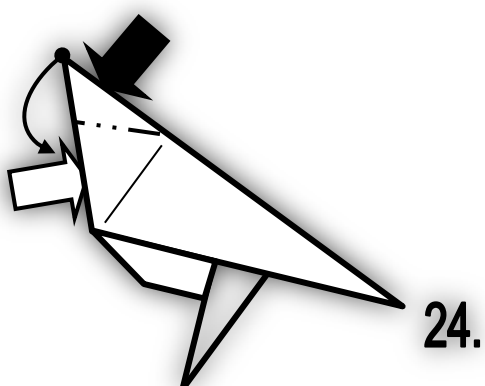
15. Согнуть углы нижнего слоя по направлению стрелок, поднимая их наверх и в стороны (линии «долина» частично невидимые).

16. Прогладить складки и вернуть углы на место.

17. Вогнуть правый и левый углы внутрь по ранее намеченным линиям (складки «долина» становятся складками «гора»).



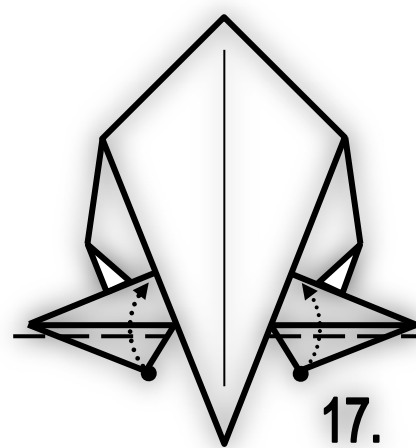
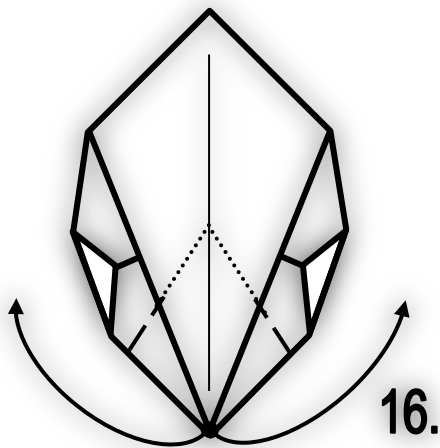
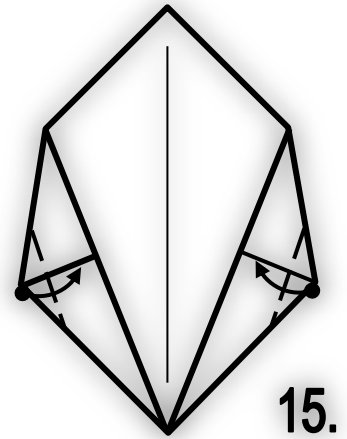
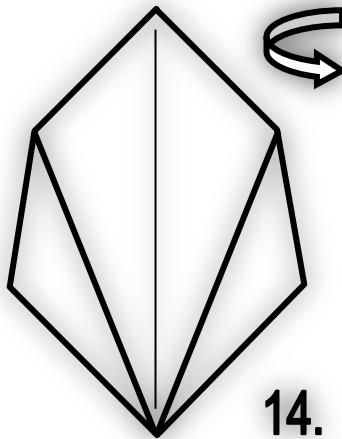
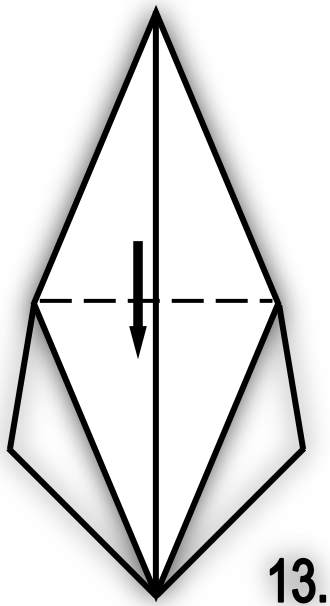
18. Результат. Согнуть углы по направлению стрелок.
 19. Результат. Перевернуть на другую сторону.
 20. Результат. Согнуть нижние углы, убирая их в «карманы».
 21. Результат. Перевернуть на другую сторону.
 22. Результат. Сложить пополам, справа налево.
 23. Результат. Повернуть в плоскости (см. далее).



24. Вогнуть угол внутрь, формируя клюв птицы.
25. Результат. Вогнуть внутрь верхний угол.
26. Результат. Повторить сзади (вогнуть внутрь нижний угол).
27. Результат. Выгнуть наружу верхний угол. Повторить сзади.
28. Результат. Сложить клюв пополам, сгибая угол верхнего слоя внутрь, «горой». Повторить сзади.
29. Ворона 1 (придать птице устойчивый вид, несколько оттягивая вниз углы-ноги и проглаживая новые складки).

Ворона 2

Сложить модуль «Птица».



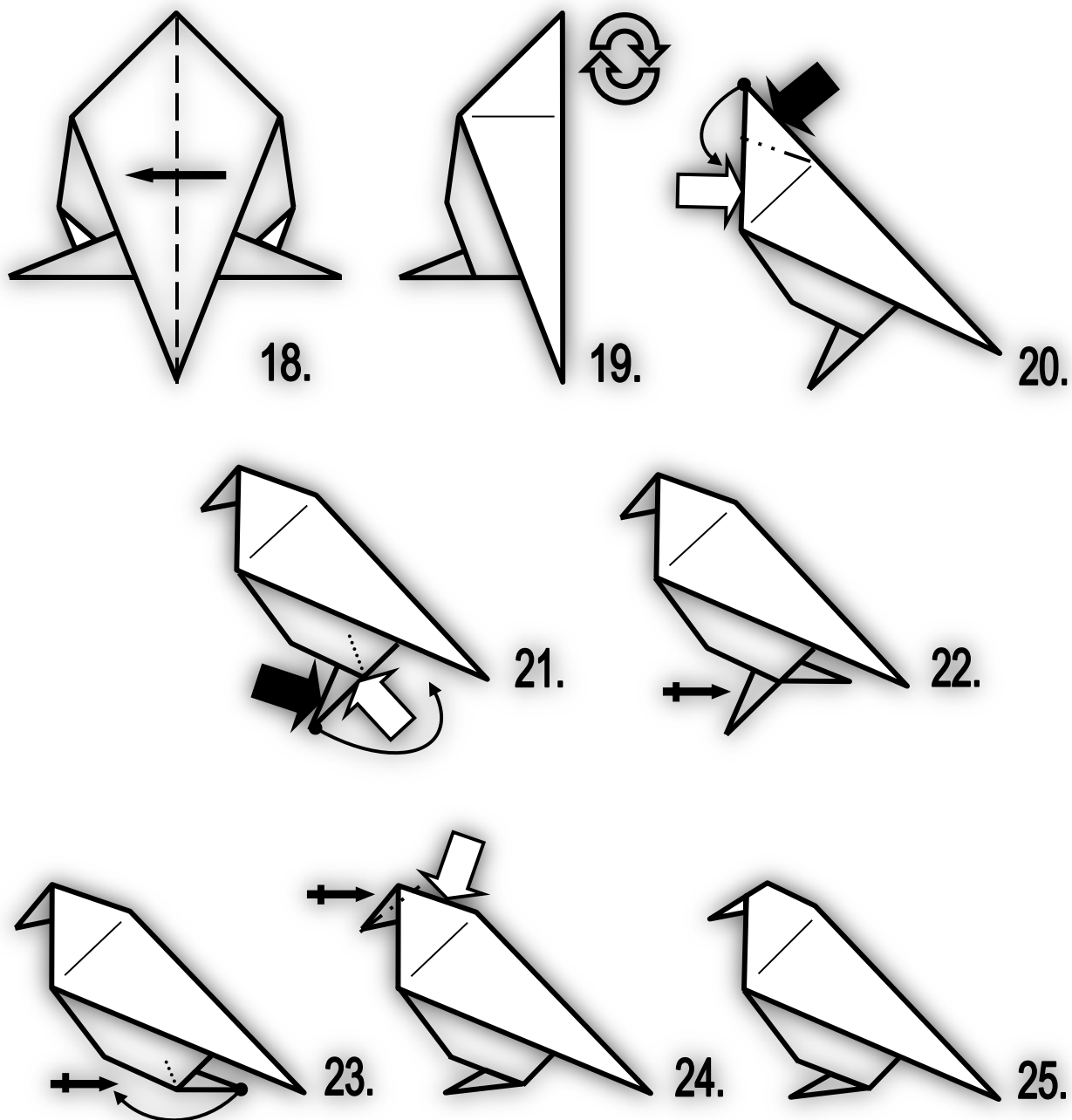
13. Результат. Опустить угол вниз.

14. Результат. Перевернуть на другую сторону.

15. Согнуть уголки по направлению стрелок (см. далее).

16. Результат. Согнуть углы нижнего слоя по направлению стрелок, поднимая их наверх и в стороны (линии «долина» частично невидимые).

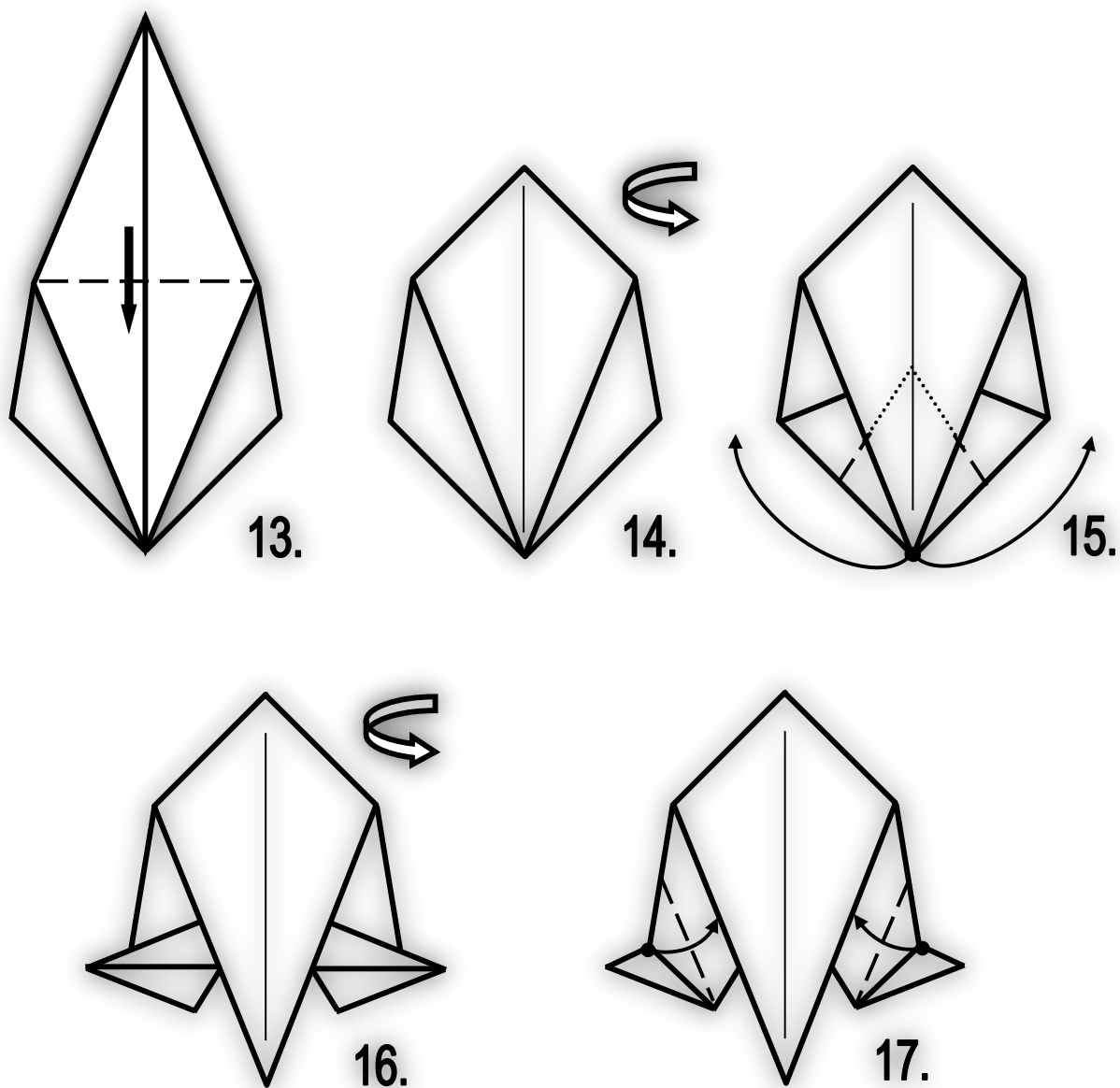
17. Результат. Согнуть нижние углы, заправляя их в «карманы».



18. Результат. Сложить пополам, справа налево.
19. Результат. Повернуть в плоскости (см. далее).
20. Вогнуть угол внутрь, формируя клюв птицы.
21. Результат. Вогнуть внутрь верхний угол.
22. Результат. Повторить сзади (вогнуть внутрь нижний угол).
23. Результат. Выгнуть наружу верхний угол. Повторить сзади.
24. Результат. Сложить клюв пополам, сгибая угол верхнего слоя внутрь, «горой». Повторить сзади.
25. Ворона 2.

Галка

Сложить модуль «Птица».



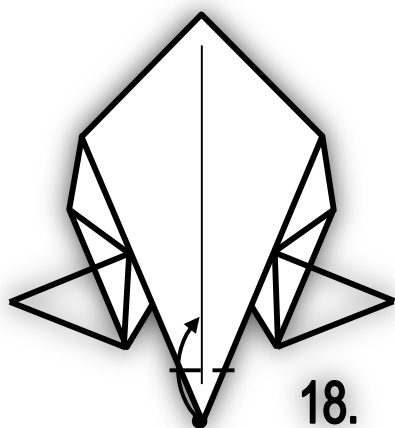
13. Результат. Опустить угол вниз.

14. Результат. Перевернуть на другую сторону.

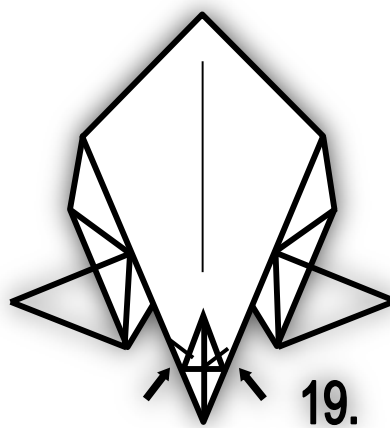
15. Согнуть углы нижнего слоя по направлению стрелок, поднимая их вверх и в стороны (линии «долина» частично невидимые).

16. Результат. Перевернуть на другую сторону.

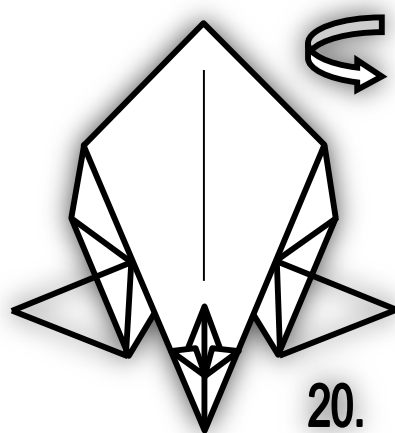
17. Результат. Согнуть углы по направлению стрелок (см. далее).



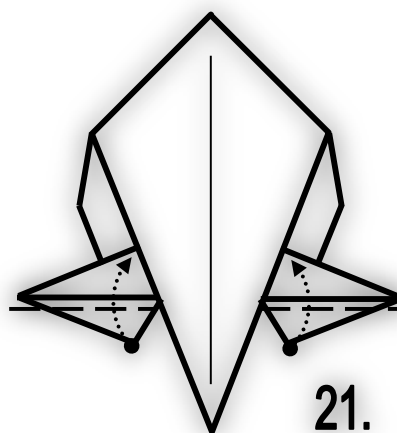
18.



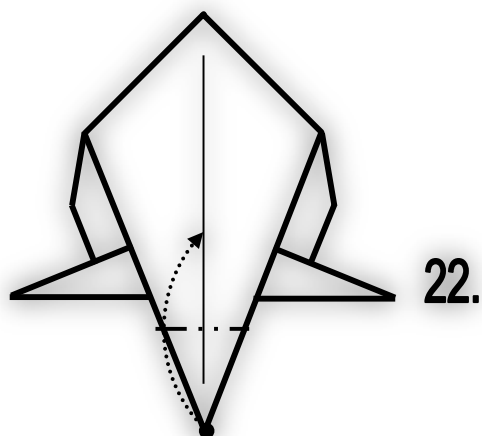
19.



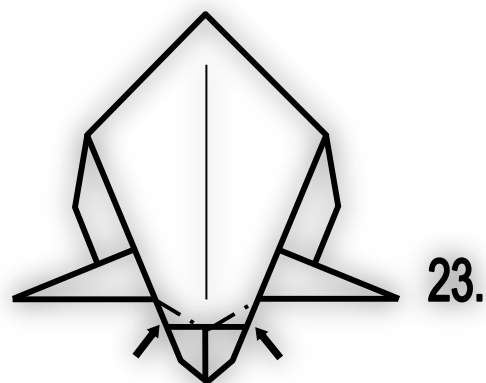
20.



21.



22.



23.

18. Результат. Поднять нижний угол верхнего слоя наверх.
 19. Результат. Согнуть уголки.
 20. Результат. Перевернуть на другую сторону.
 21. Результат. Согнуть нижние углы, заправляя их в «карманы».
 22. Результат. Согнуть нижний угол внутрь, «горой» (линия «гора» намечена несколько произвольно).
 23. Результат. Согнуть внутрь уголки верхнего слоя.