

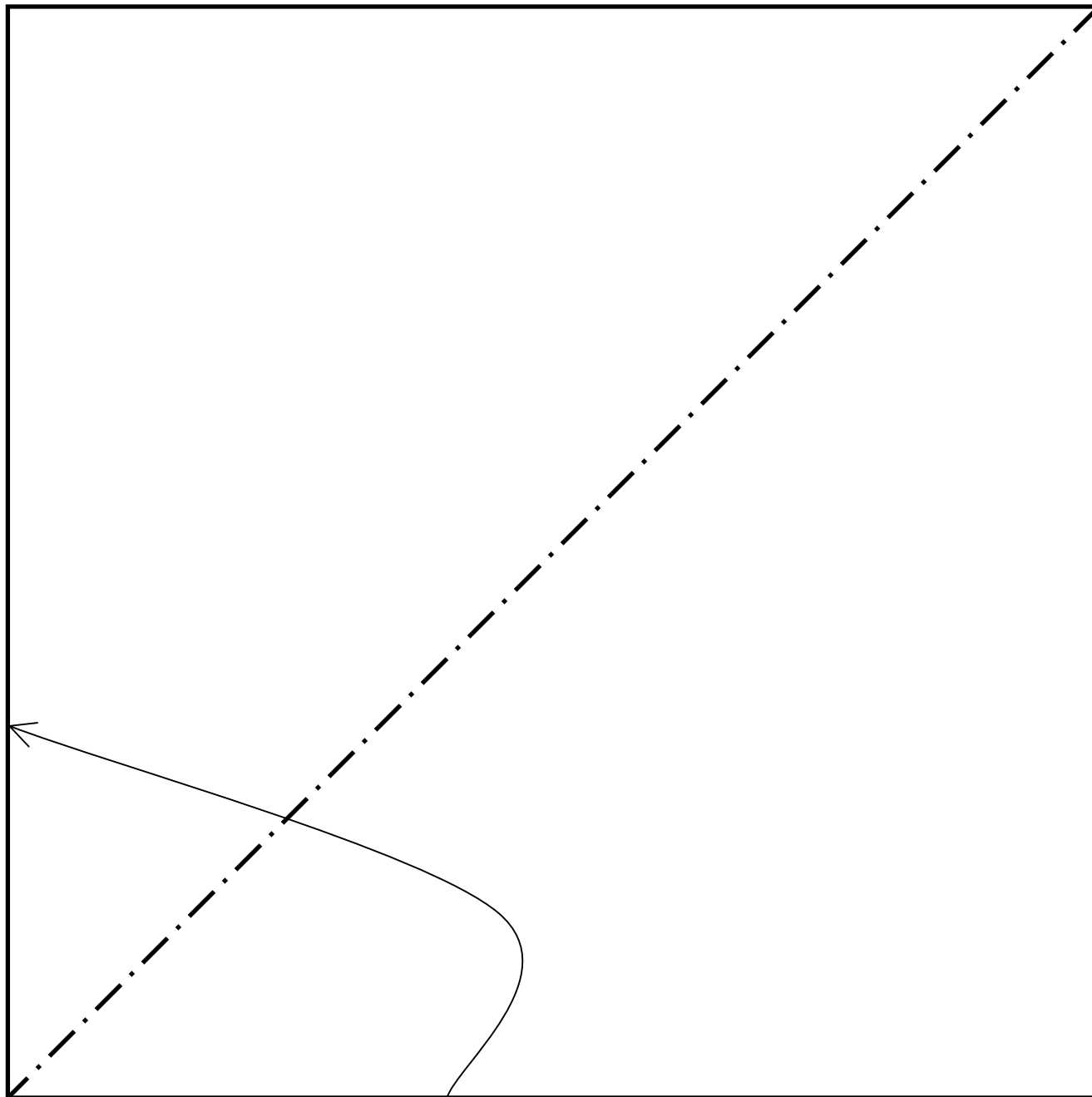
ברווז

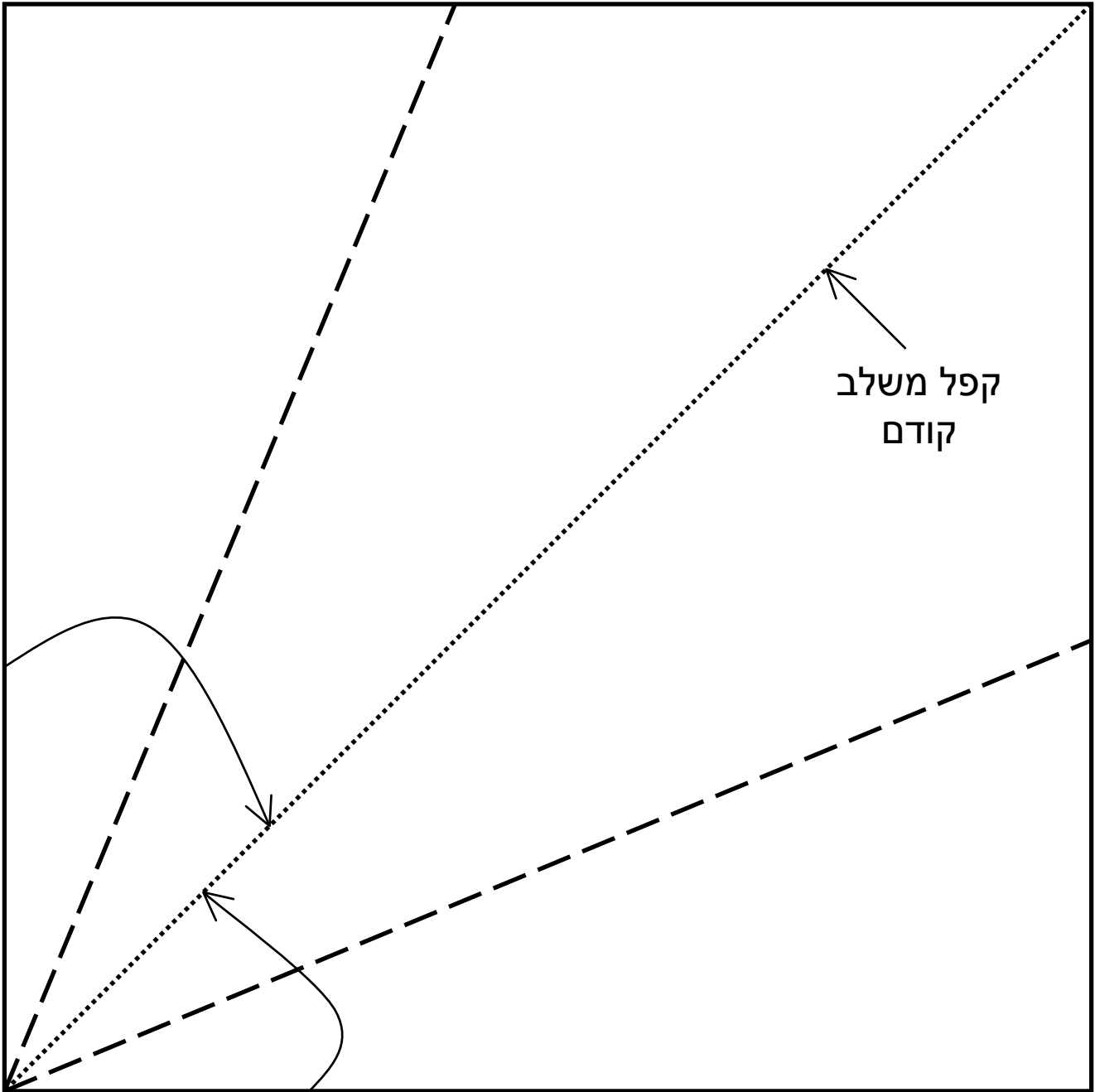
מריבוע נייר
מאת שירי דניאל

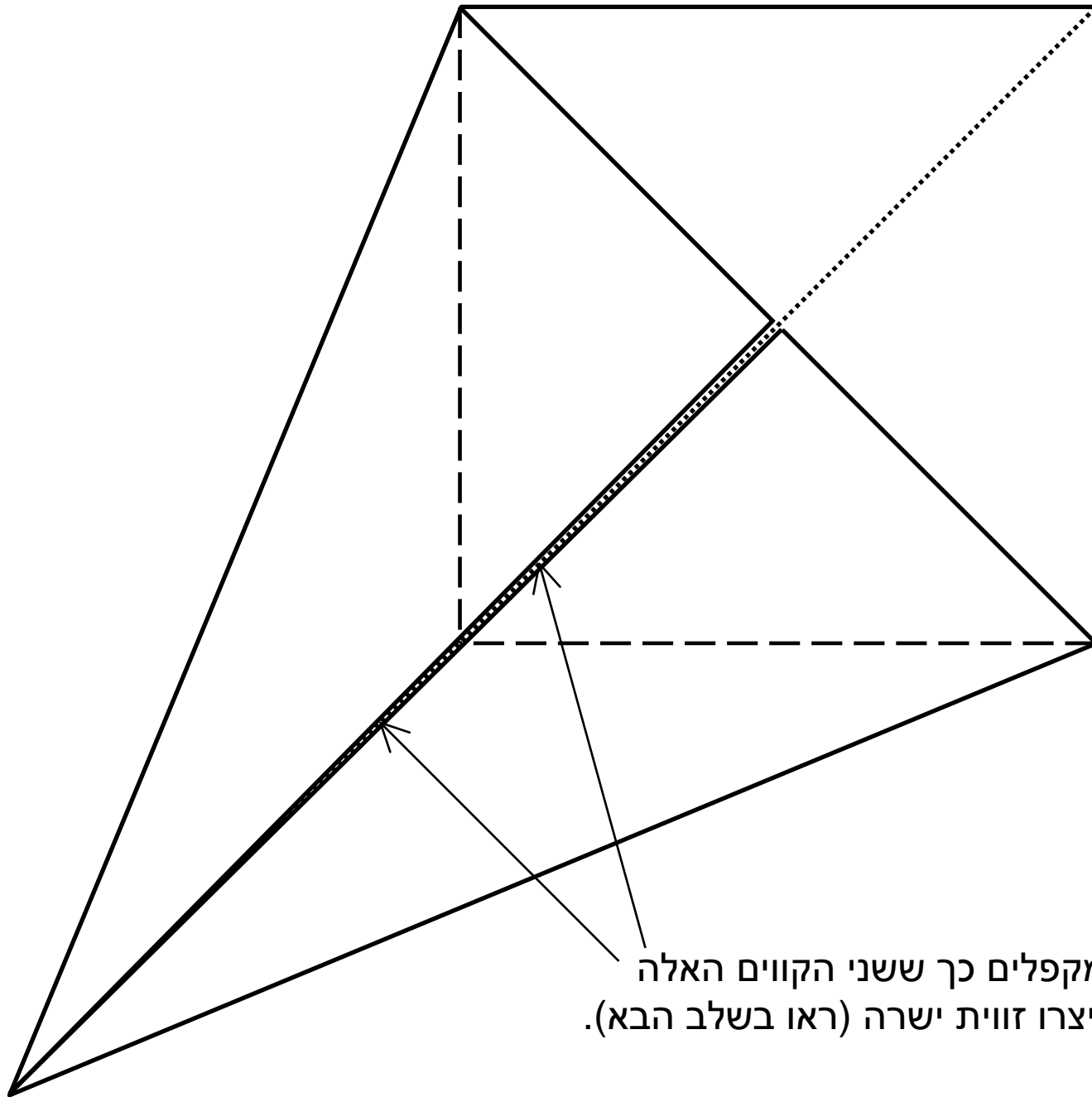
לתגובות: danid@a2z.net.il

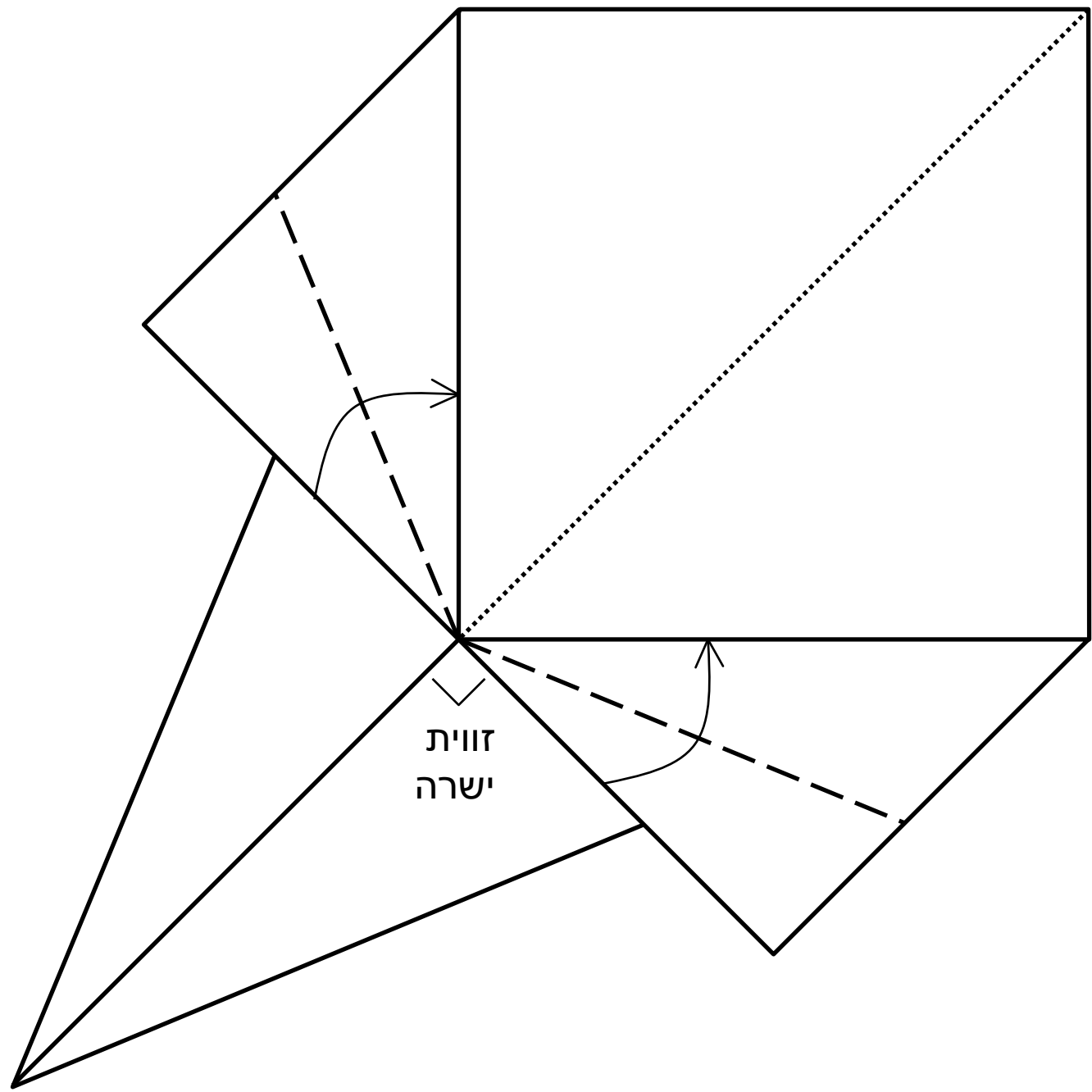
רצוי
להשתמש
בנייר ששני
צדדיו באותו
הצבע.

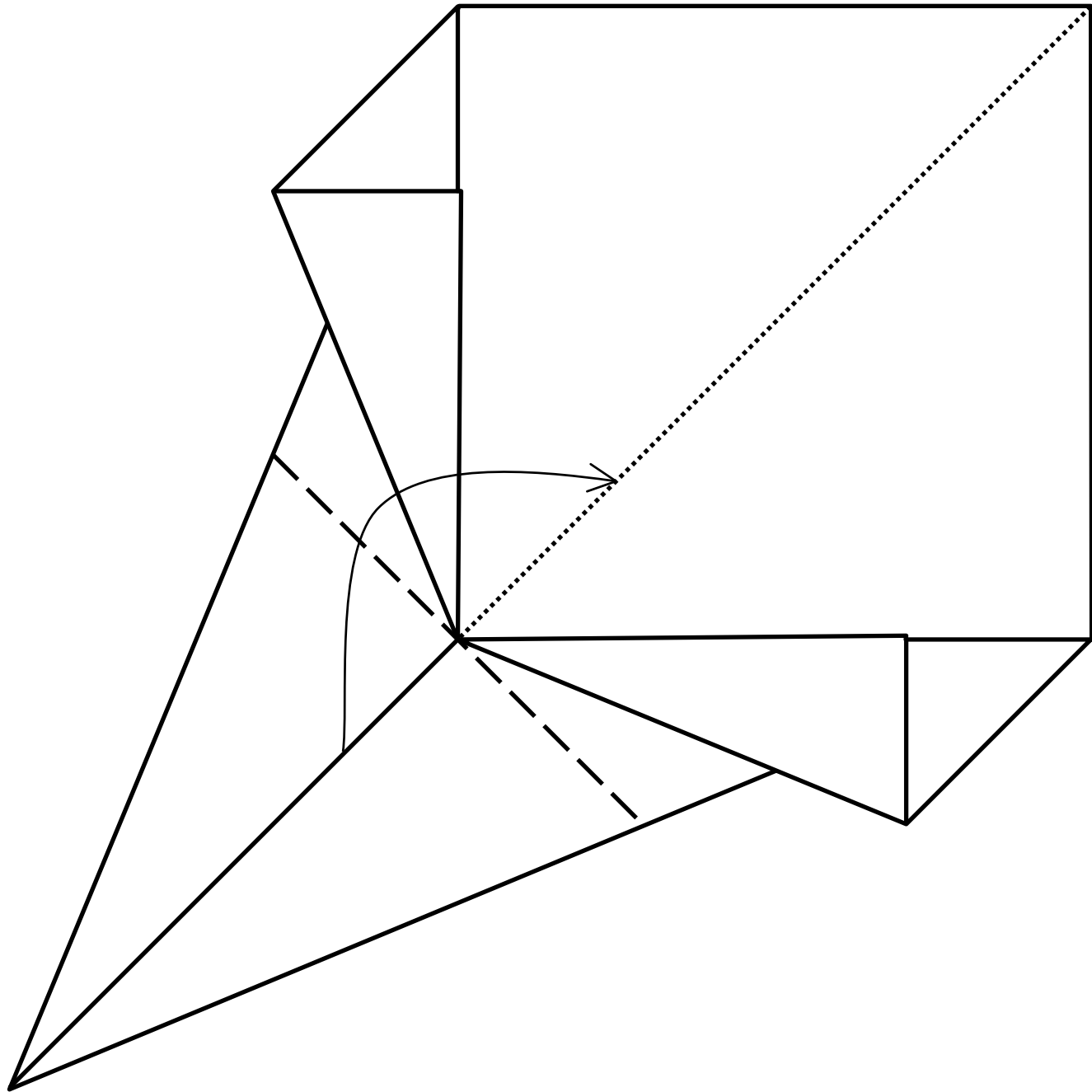
מקפלים,
מהדקים
ופותחים.

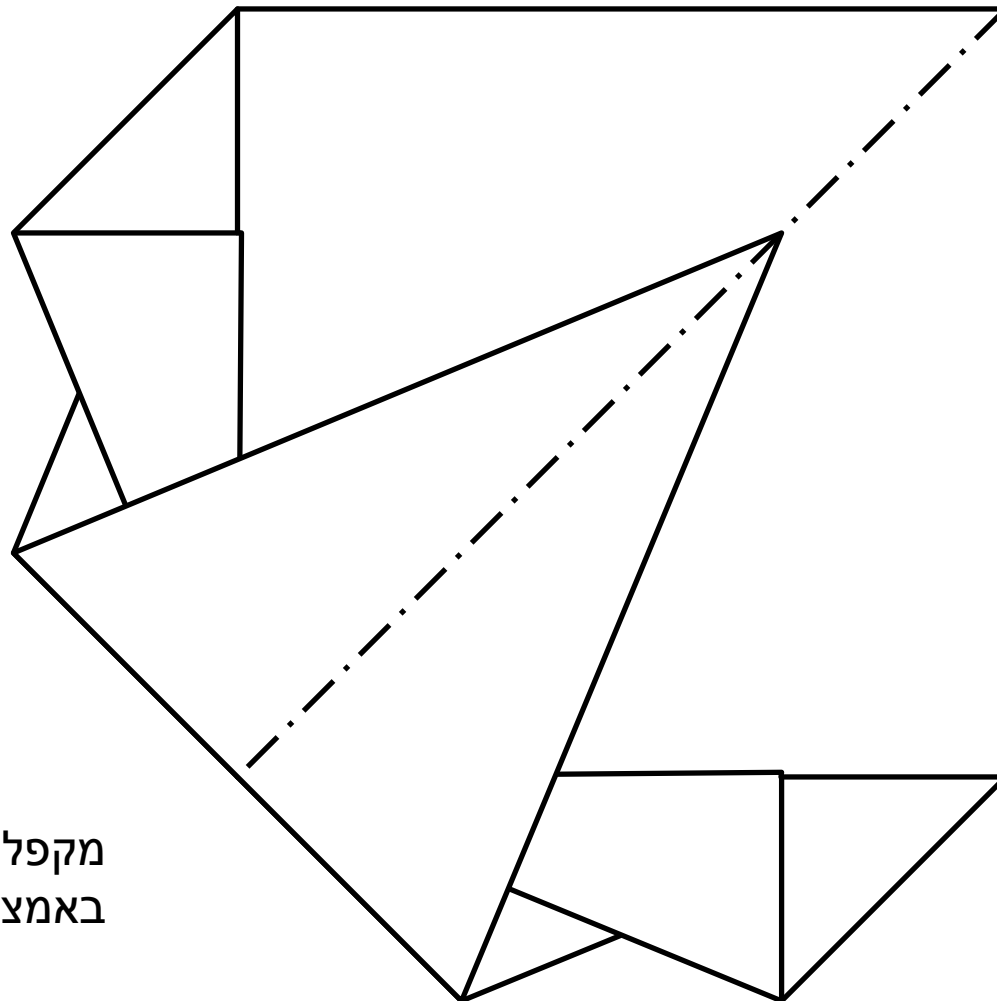






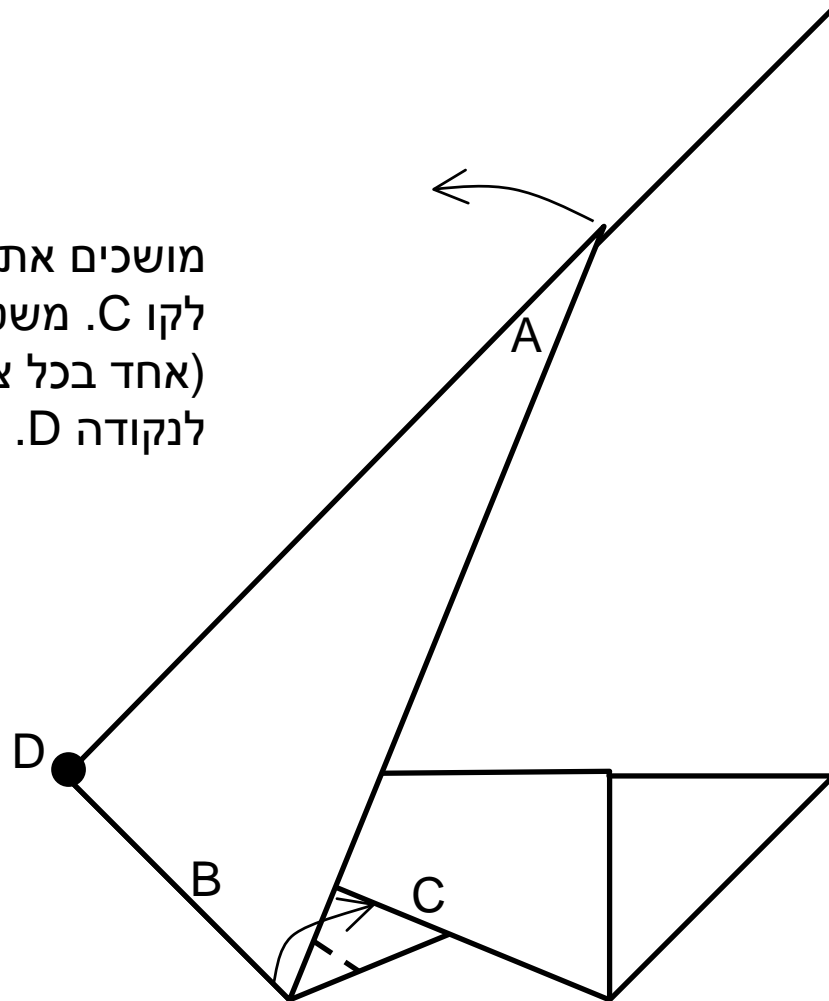






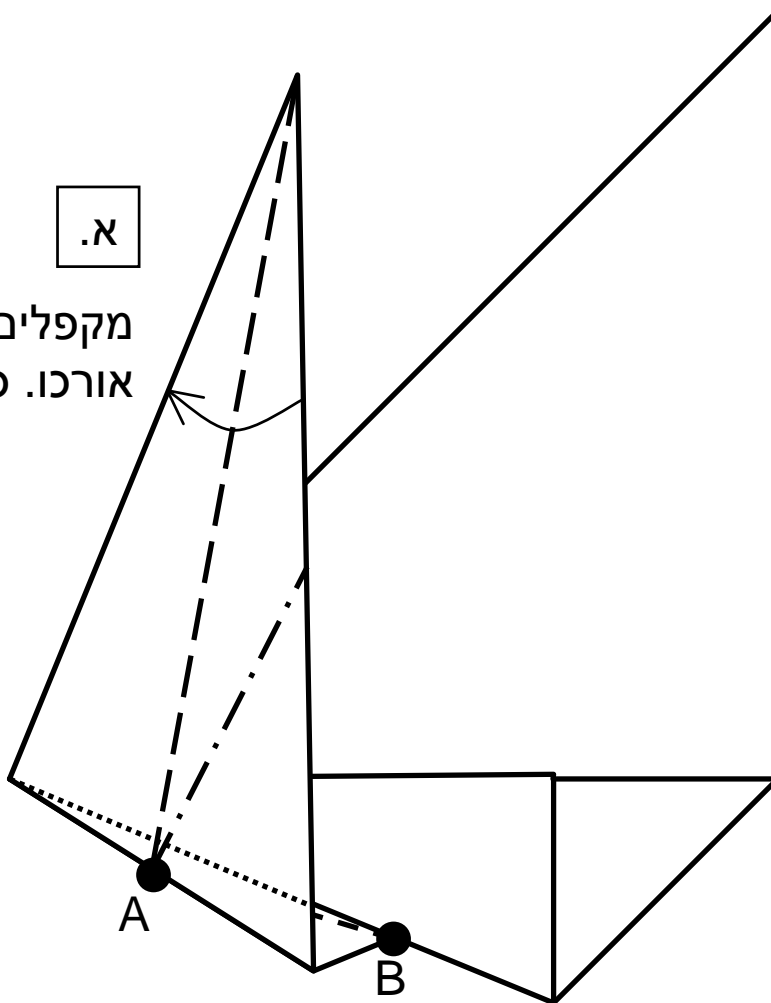
מקפלים את כל הדגם
באמצע.

מושכים את פינה A עד שקו B חופף לקו C. משטחים. נוצרים שני קפלים (אחד בכל צד) שנמשכים בפנים עד לנקודה D.



א.

מקפלים את הצוואר באמצע לכל אורכו. כך נוצרת נקודה A.



A

B

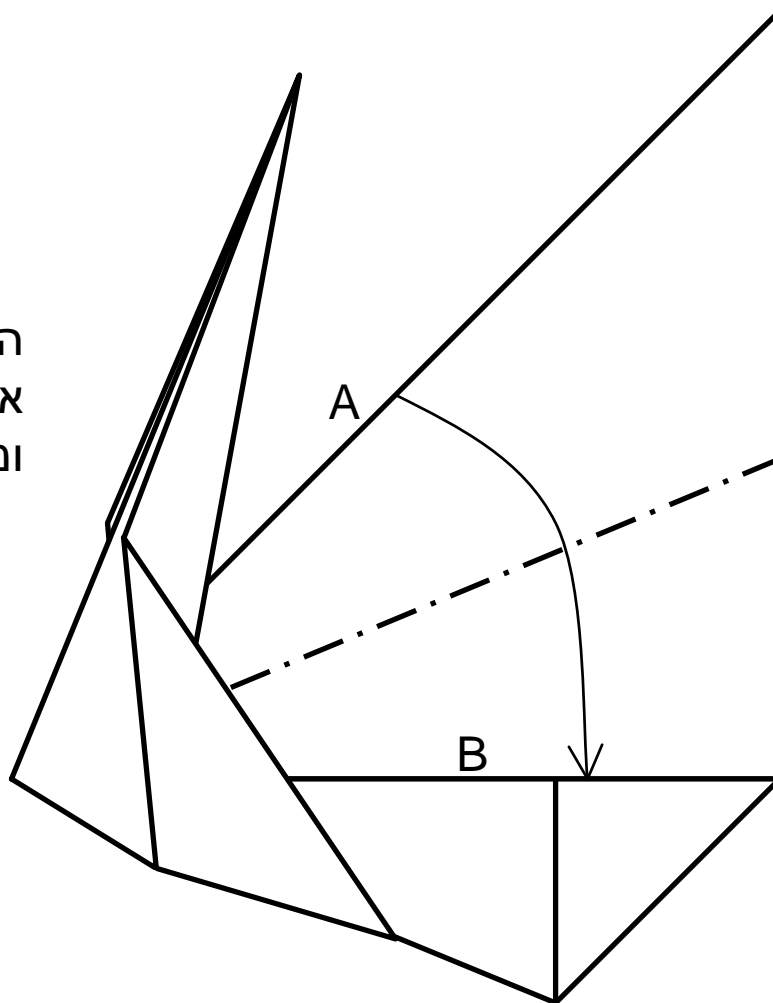
ב.

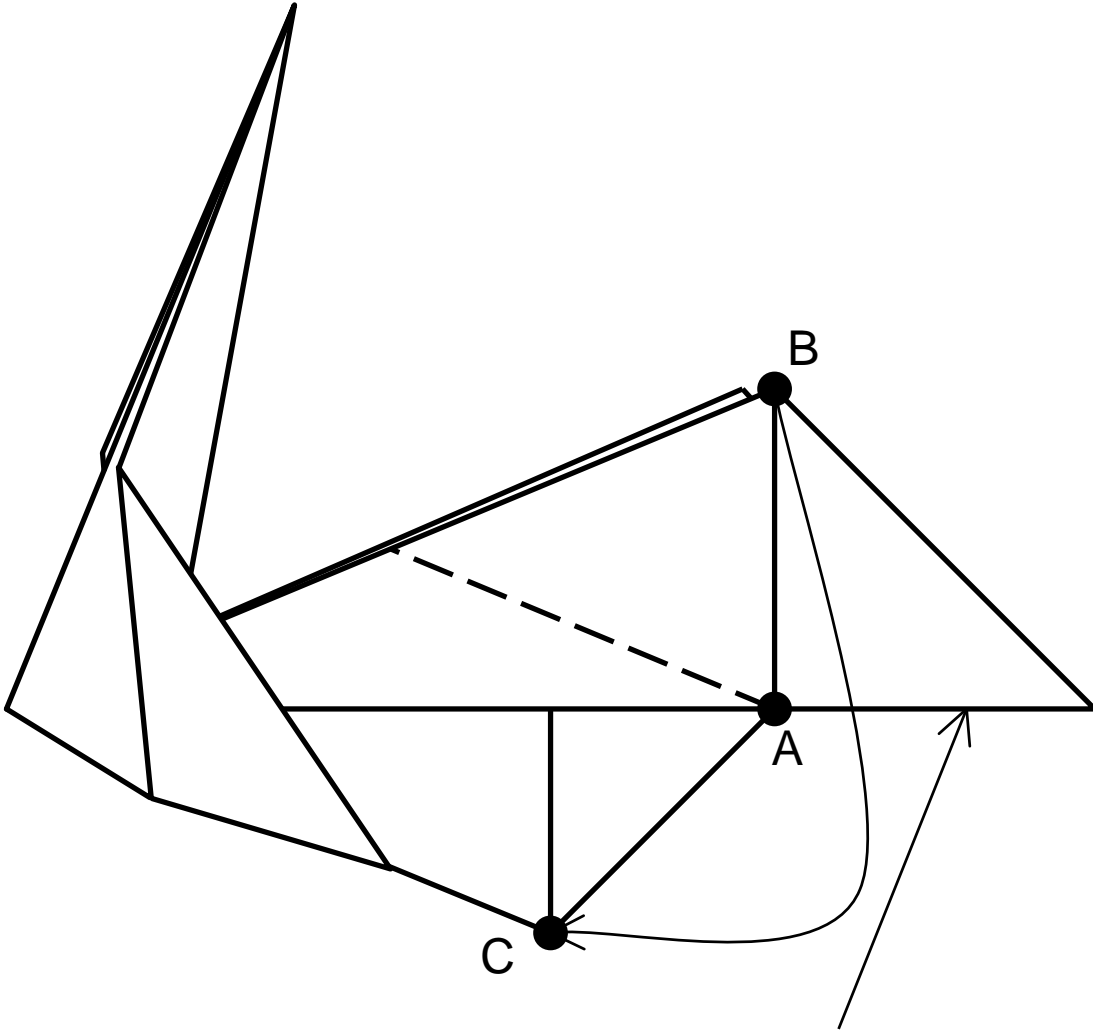
מקפלים קו ישר בין נקודות A ו-B, (הקו ממשיך מתחת לשכבה העליונה), ומשטחים. כך נוצר קפל ה"הר".

ג.

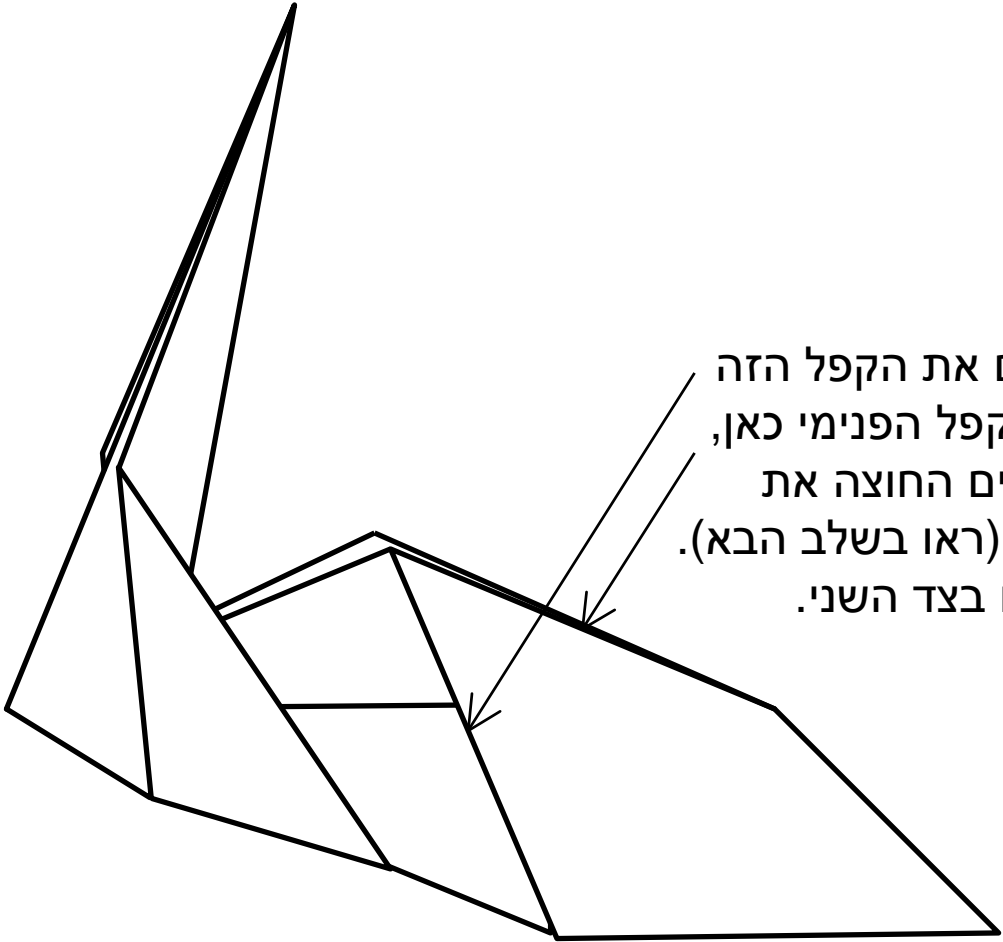
חוזרים על א ו-B בצד השני של הדגם.

הופכים את קפל A לכל אורכו, מקפלים
אותו לתוך הדגם עד לחפיפה עם קו B,
ומשטחים.



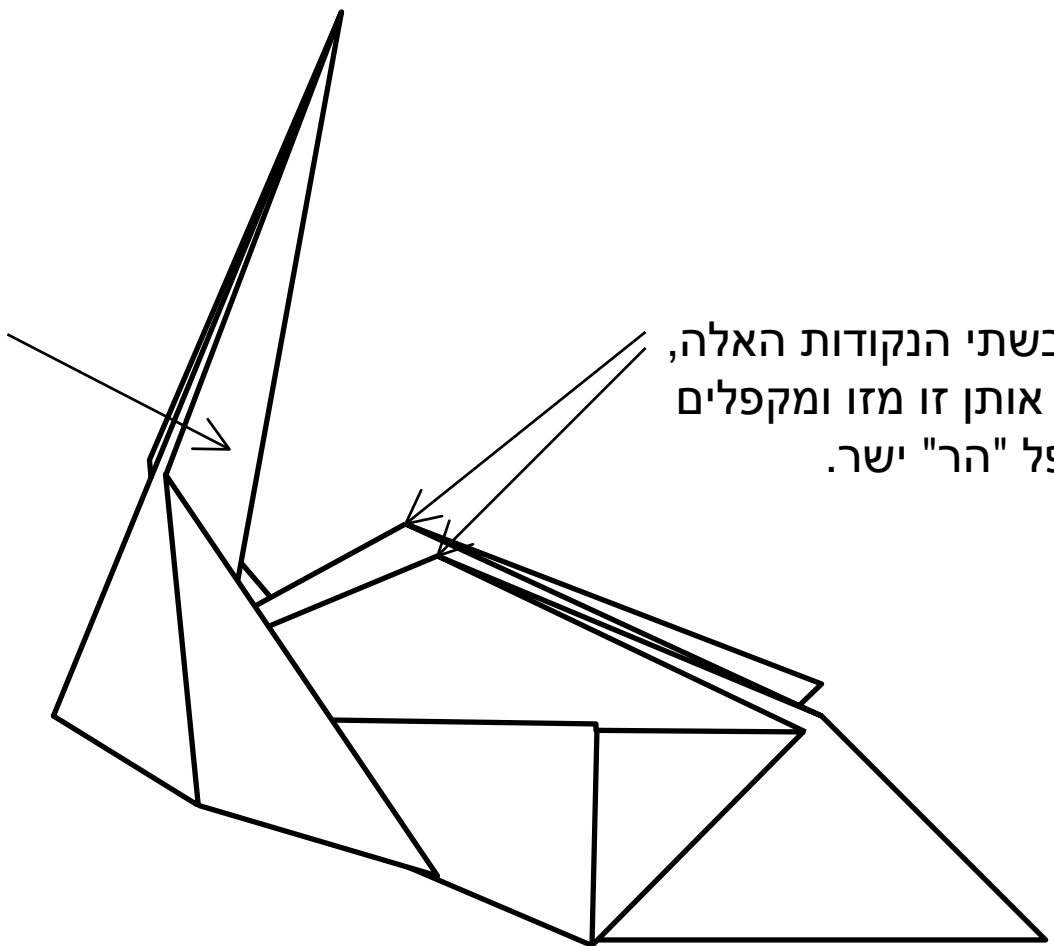


הופכים את הקפל הזה בקטע שמימין לנקודה A, מביאים את נקודה B אל נקודה C, חוזרים בצד השני ומשטחים.



הופכים את הקפל הזה
ואת הקפל הפנימי כאן,
ומוציאים החוצה את
הכנף. (ראו בשלב הבא).
חוזרים בצד השני.

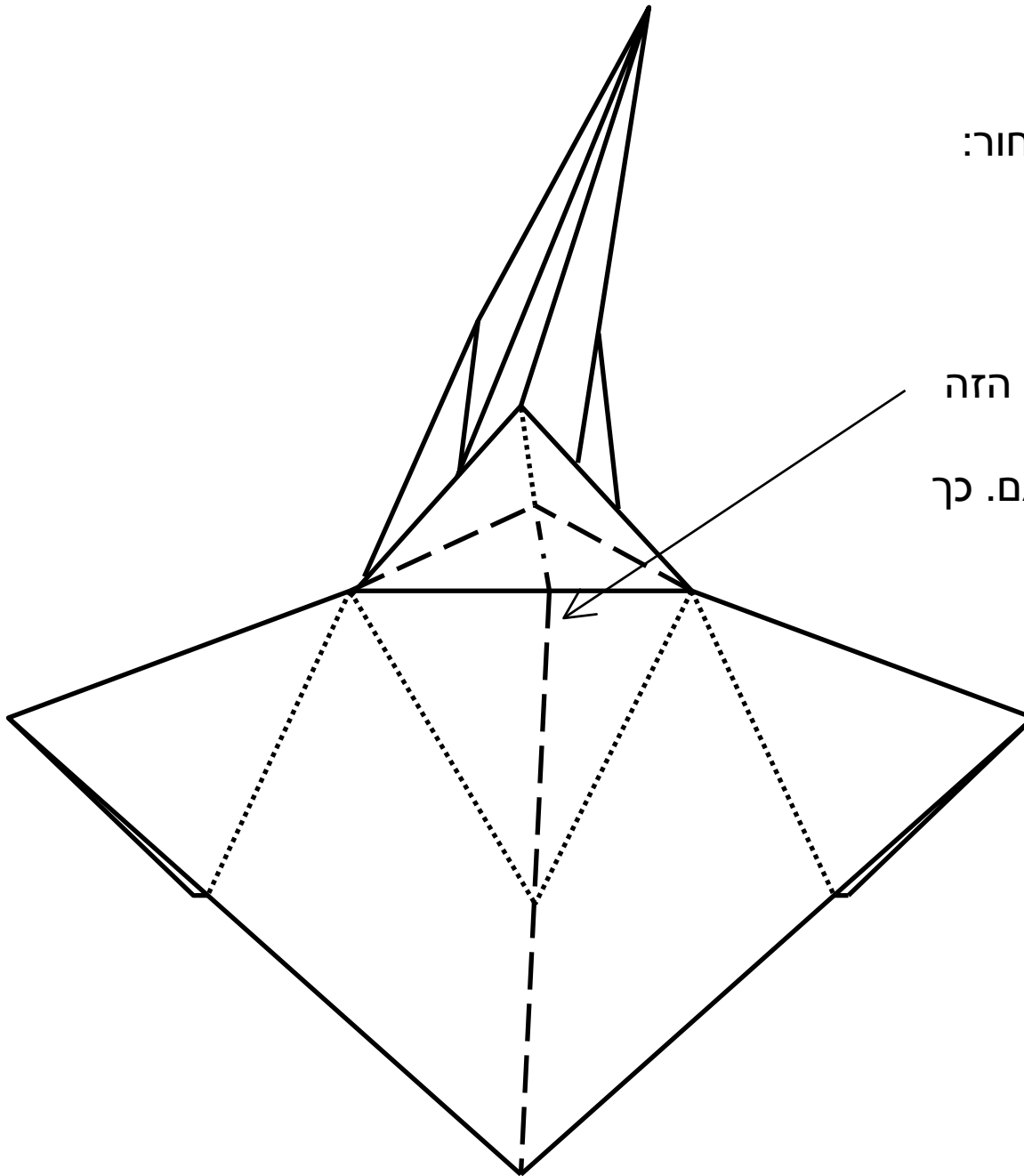
זה יהיה
הצוואר של
הברווז.



תופסים בשתי הנקודות האלה,
מרחיקים אותן זו מזו ומקפלים
ביניהן קפל "הר" ישר.

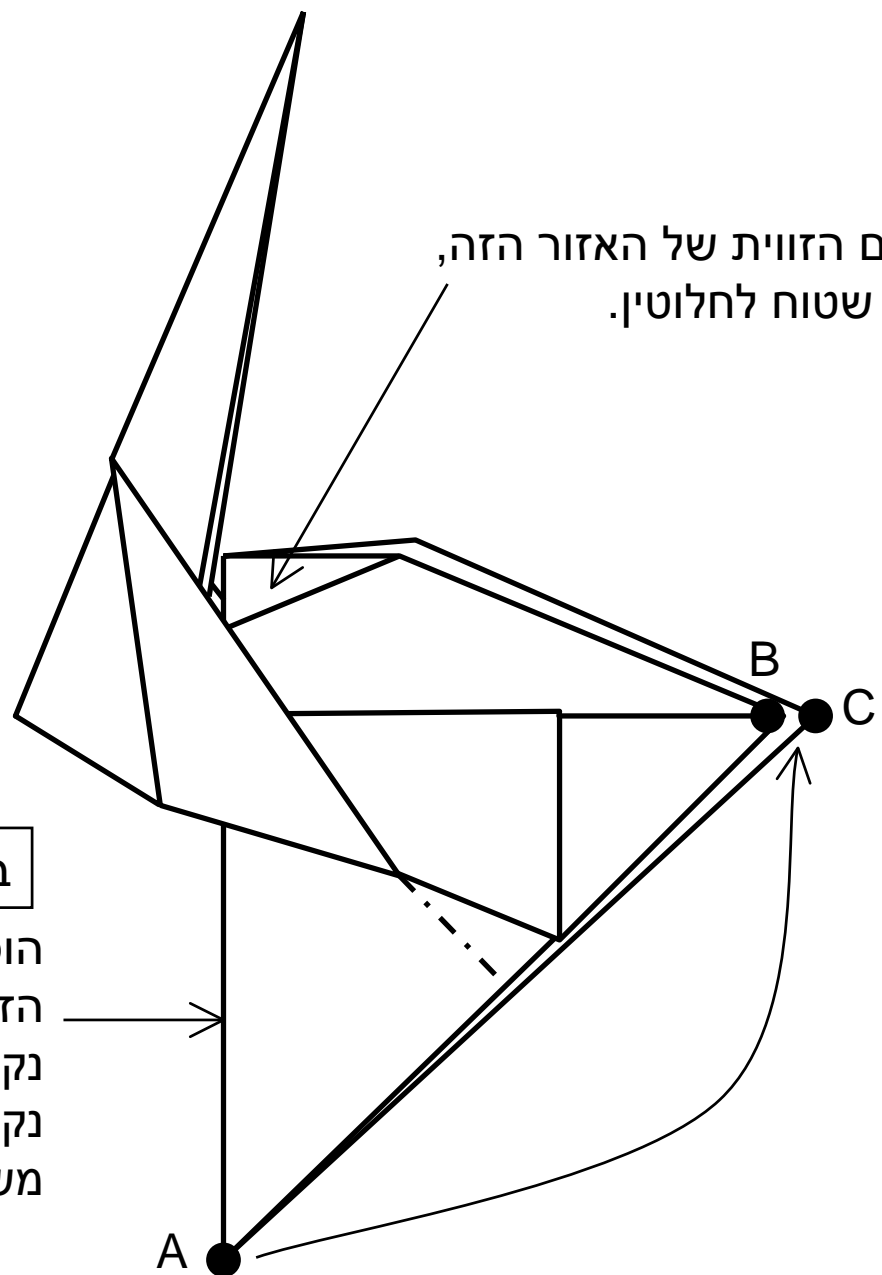
כך זה נראה מאחור:

דוחפים את האזור הזה
אל כיוון הצוואר,
ומשטחים את הדגם. כך
נוצרים הקפלים.



א.

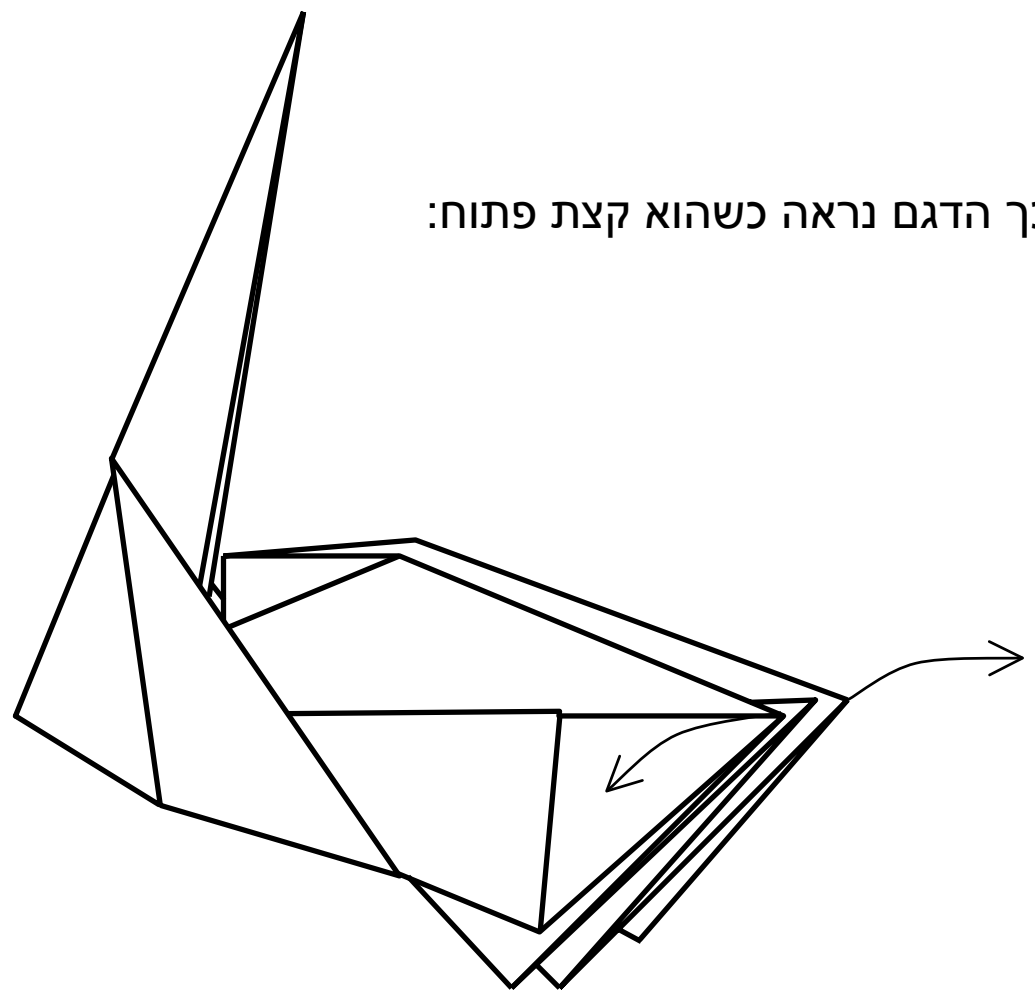
משחקים עם הזווית של האזור הזה,
עד שהדגם שטוח לחלוטין.



ב.

הופכים את הקפל
הזה, ומביאים את
נקודה A אל בין
נקודות B ו-C.
משטחים.

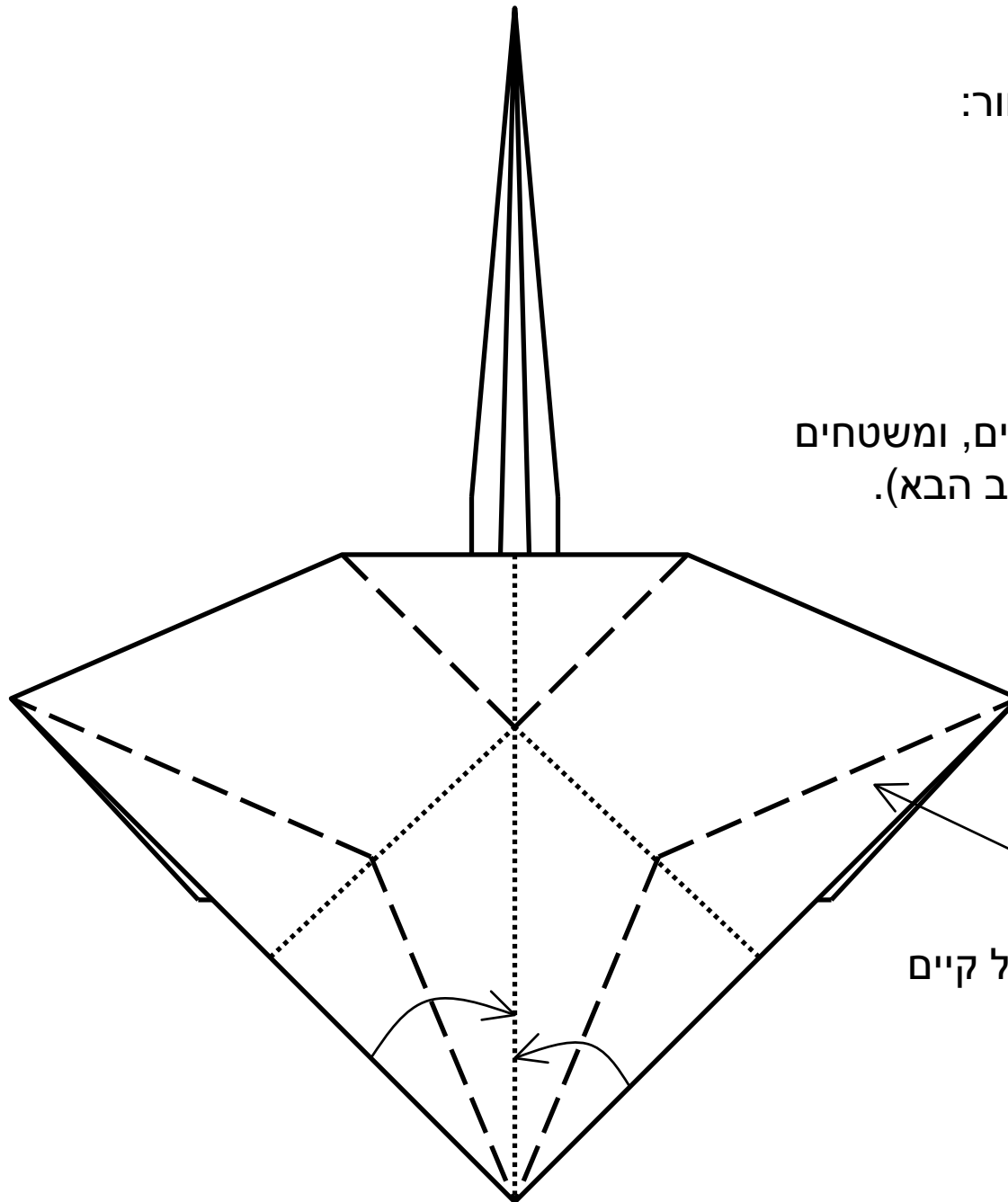
כך הדגם נראה כשהוא קצת פתוח:



מרחיקים את הכנפיים זו מזו.

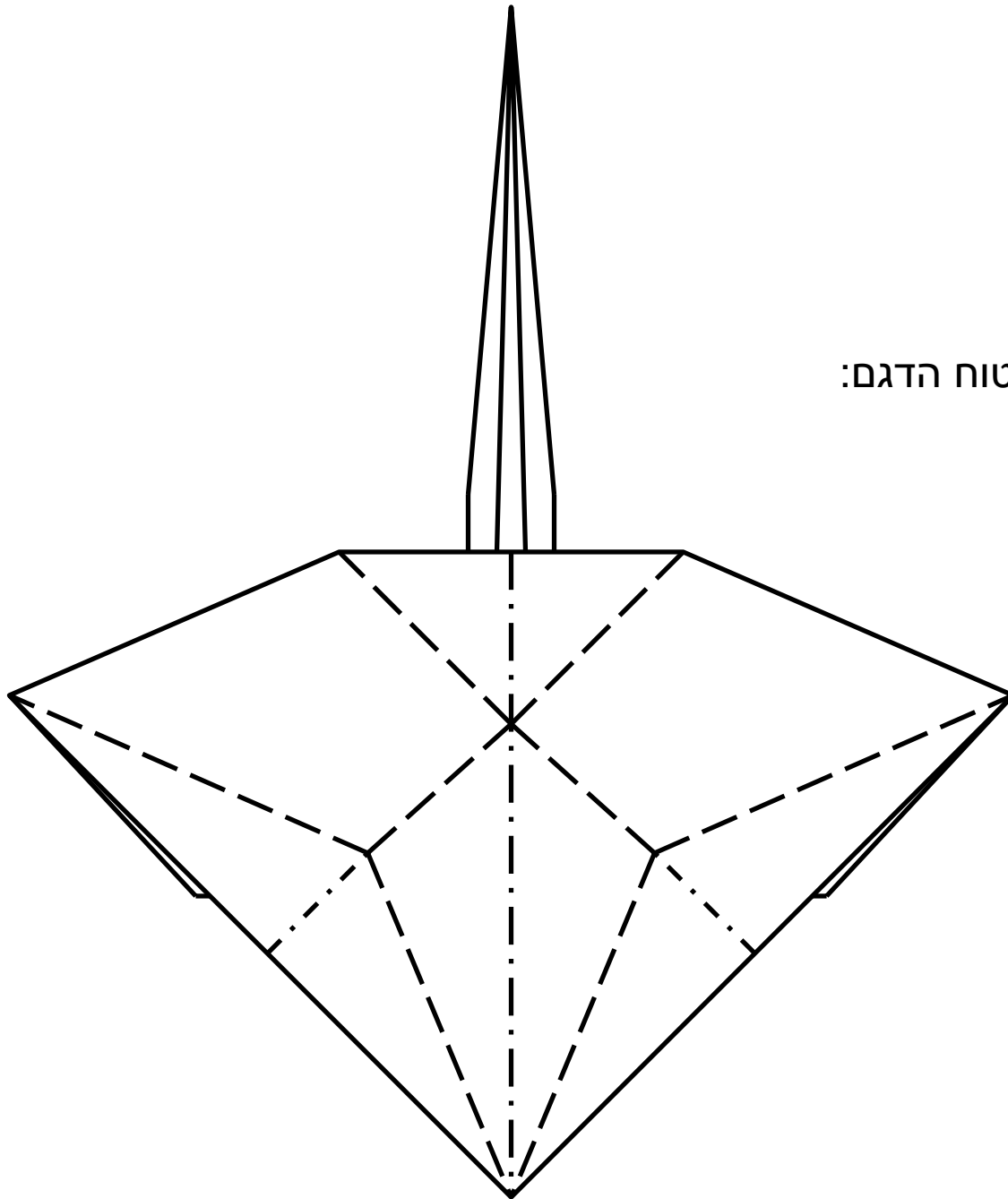
כך זה נראה מאחור:

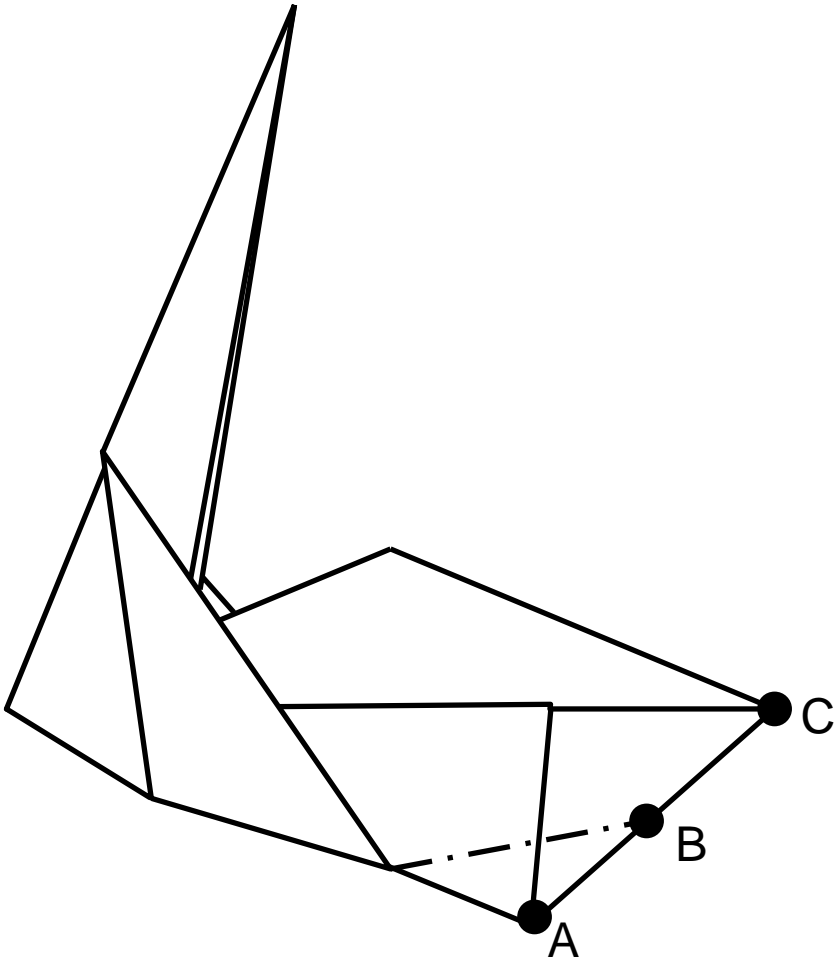
מקפלים לפי הסימונים, ומשטחים את הדגם (ראו בשלב הבא).



הקפל הזה חופף לקפל קיים בשכבה התחתונה.

כיווני הקפלים בשיטוח הדגם:

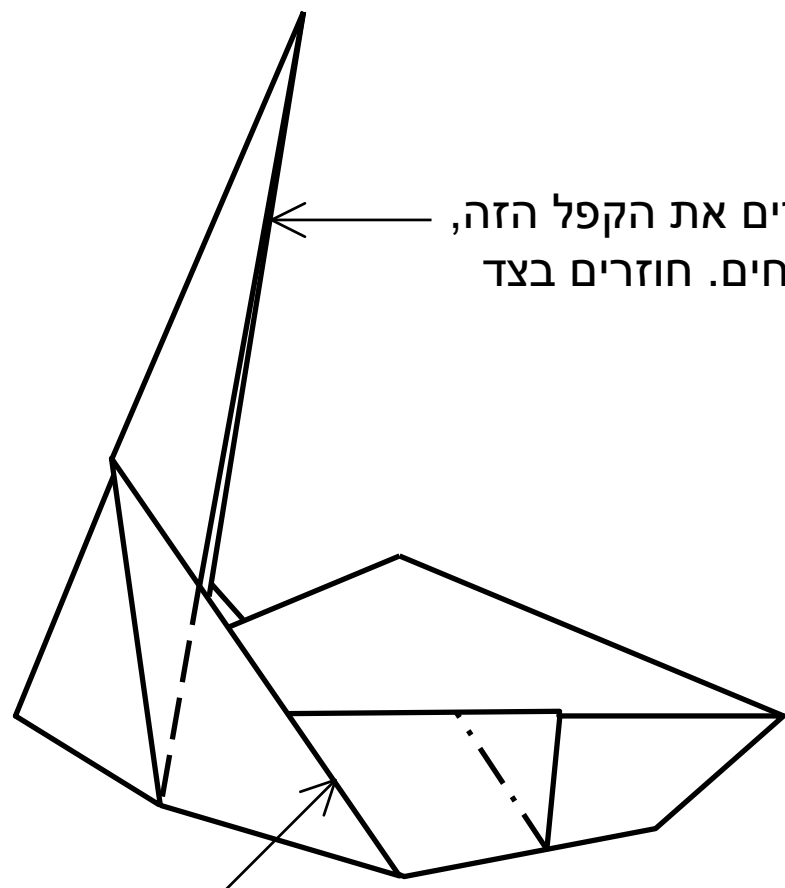




מקפלים פנימה, ותוקעים את A בין השכבה העליונה לשכבה שמתחתיה. נקודה B בערך באמצע בין A ל-C. (לא חייב להיות מדוייק). חוזרים בצד השני.

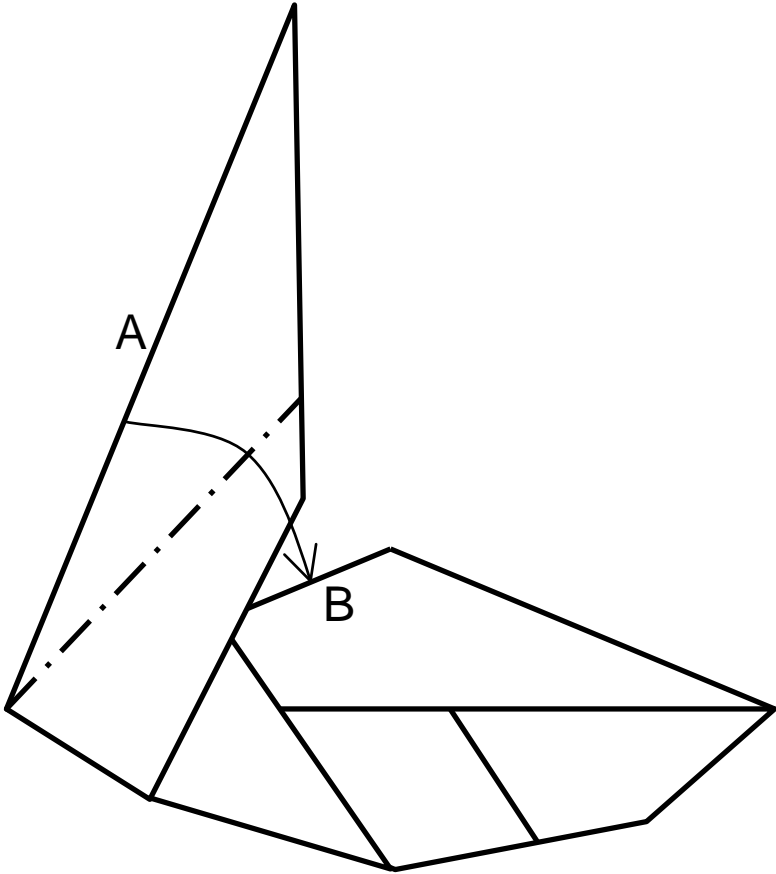
א.

מיישרים את הקפל הזה, ומשטחים. חוזרים בצד השני.

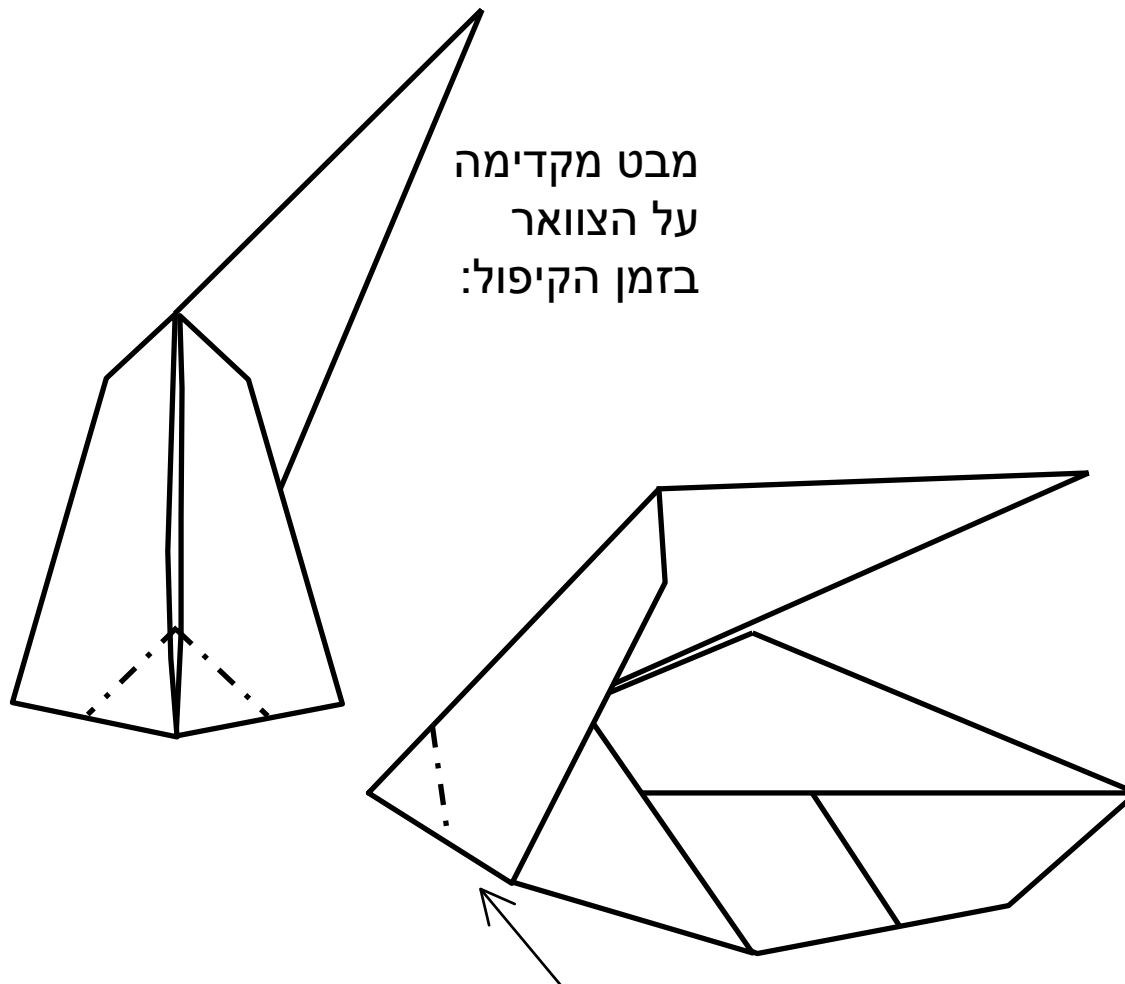


ב.

מקפלים פנימה, כך שהקפל בערך מקביל לקו הזה. (לא חייב להיות מדוייק). חוזרים בצד השני.

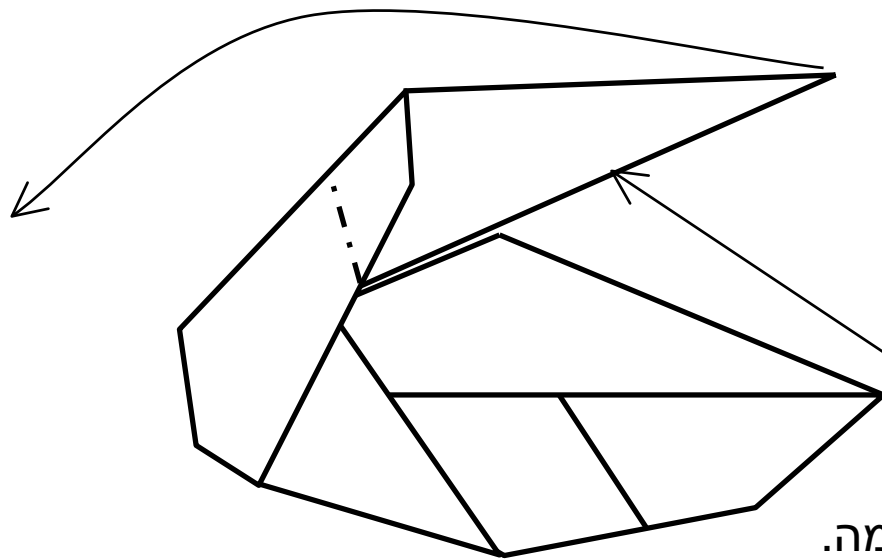


הופכים את הכיוון של קפל A, ומקפלים אותו פנימה, עד שהוא חופף לקו B. משטחים.

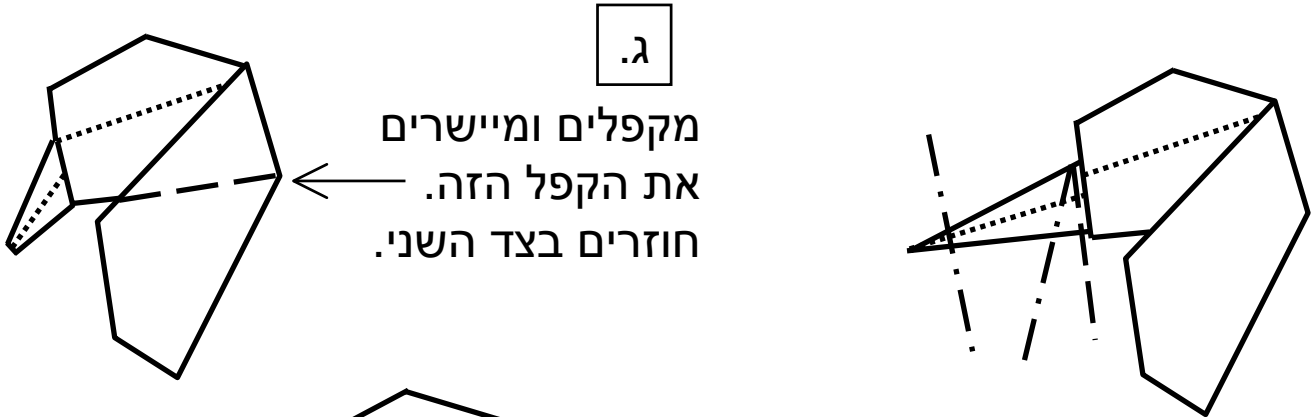


מבט מקדימה
על הצוואר
בזמן הקיפול:

משקיעים את הפינה פנימה. כדי לעשות זאת בלי לקמט את הנייר, צריך להפנות הצידה את החלק הפנימי של הצוואר (ראו ציור למעלה) ואת הרכס שנמצא בתוך הדגם. למרות הכל זה קפל מכוער. מה לעשות.



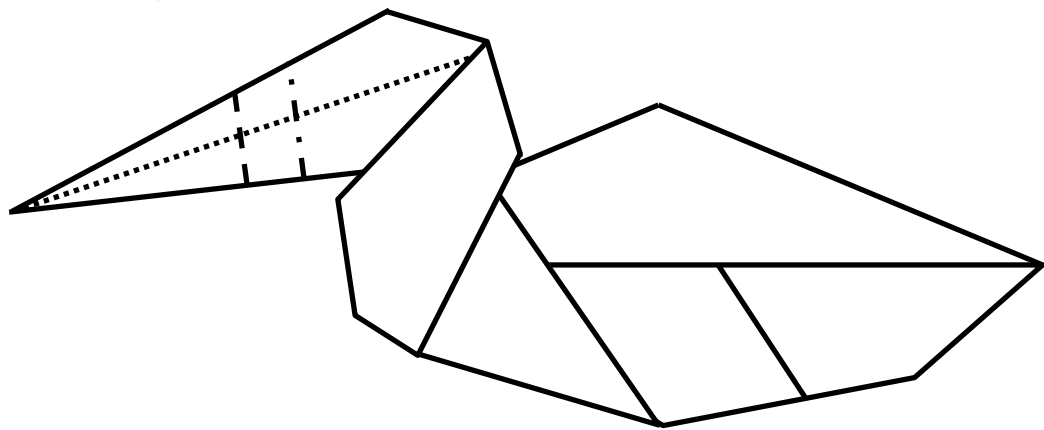
מיישרים את הקפל הזה,
החל מהנקודה שבה נפרד
הצוואר מהגוף, ומפנים קדימה.
(ראו בשלב הבא). משטחים.



ג.
מקפלים ומיישרים
את הקפל הזה.
חוזרים בצד השני.

ב.

ממשיכים כמו ב-א.



א.
בונים את המקור מהראש לכיוון הקצה.
בכל פעם מקפלים בשני הצדדים והופכים
את המקור.

עכשיו מעגלים את הכנפיים:

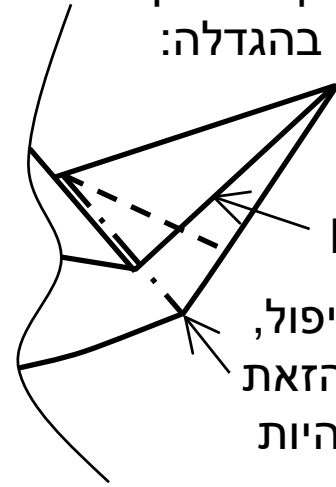
ב.

כך זה אמור להיראות בסוף שלב א:



ג.

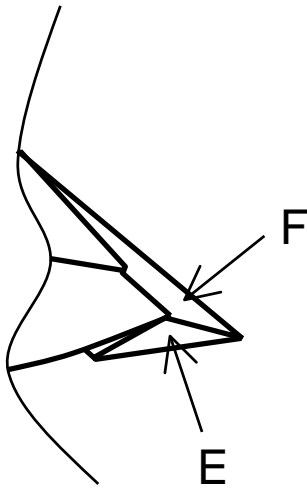
קצה הכנף בהגדלה:



קו D אחרי הקיפול, הנקודה הזאת אמורה להיות על קו D.

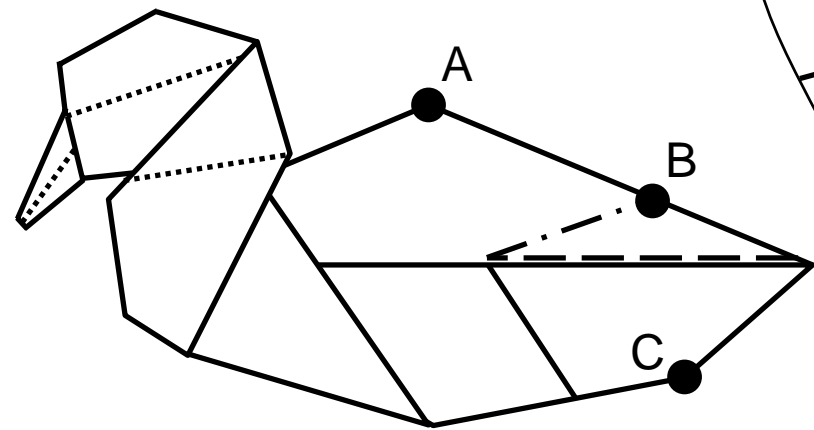
ד.

משקיעים את איזור E כלפי מעלה, ואז משכנעים אותו בעמל רב להיכנס אל בין השכבות של קצה הכנף (האיזור המסומן ב-F).



א.

קפל ה"הר" נעשה כך שנקודות A, B ו-C יהיו אחרי הקיפול על קו אחד.

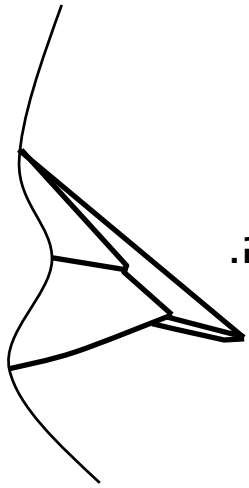


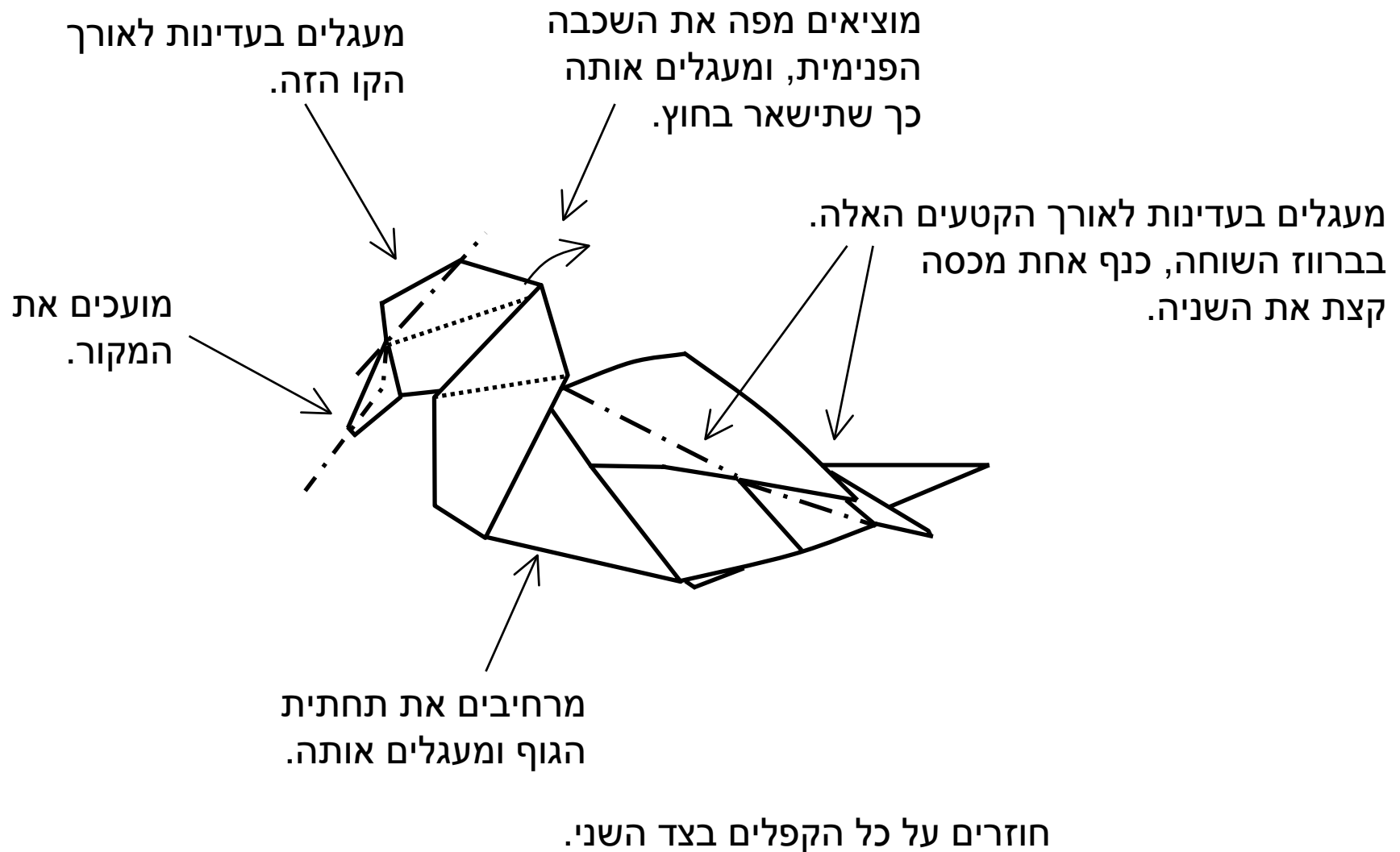
ו.

חוזרים על כל השלבים בצד השני.

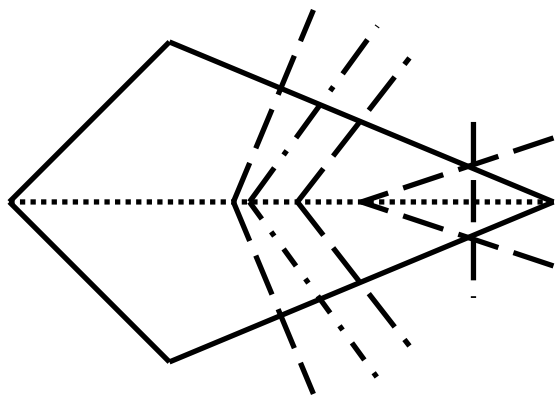
ה.

הכנף מוכנה.



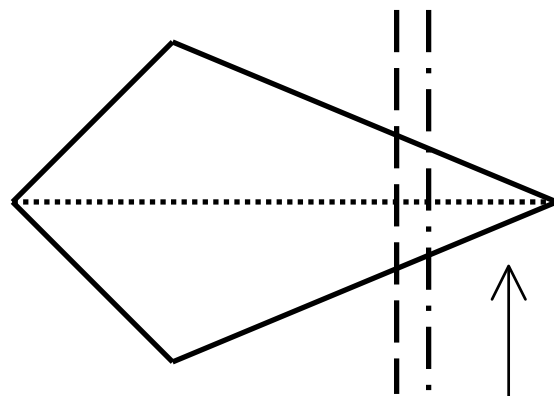


כדי לקבל ברווז עומד, הופכים את המעויין שבאמצע לרגל:

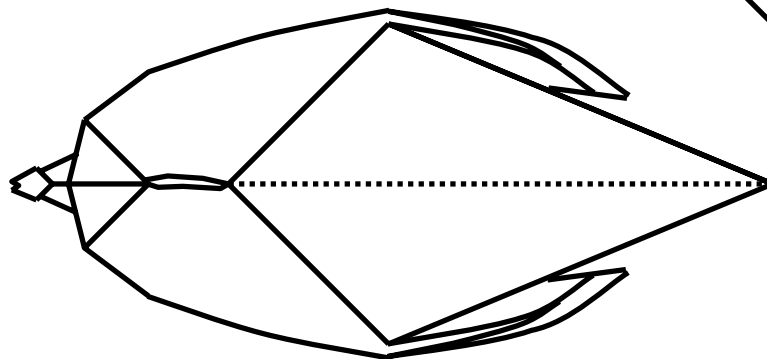


משטחים את כף הרגל, ומשחקים עם קפלי הרגל עד שהברווז עומד. אפשר (בקצת מאמץ ועצבים) לאזן אותו על הרגל בלבד, כשקצות הכנפיים באוויר. (ראו בתמונת הברווז המוכן).

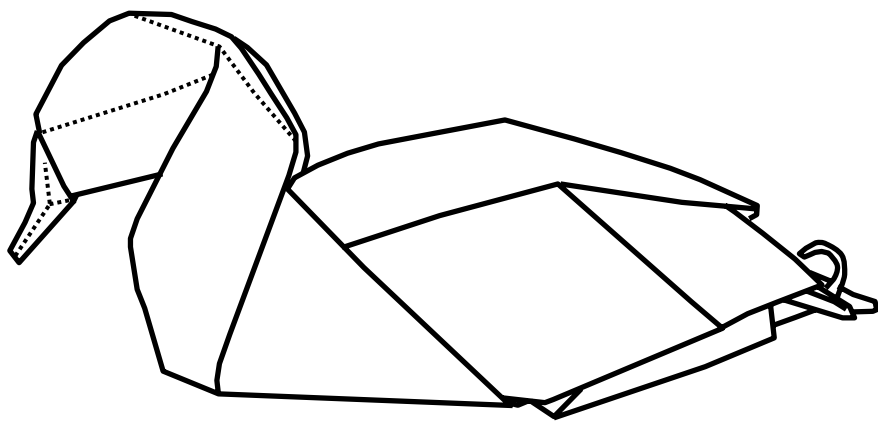
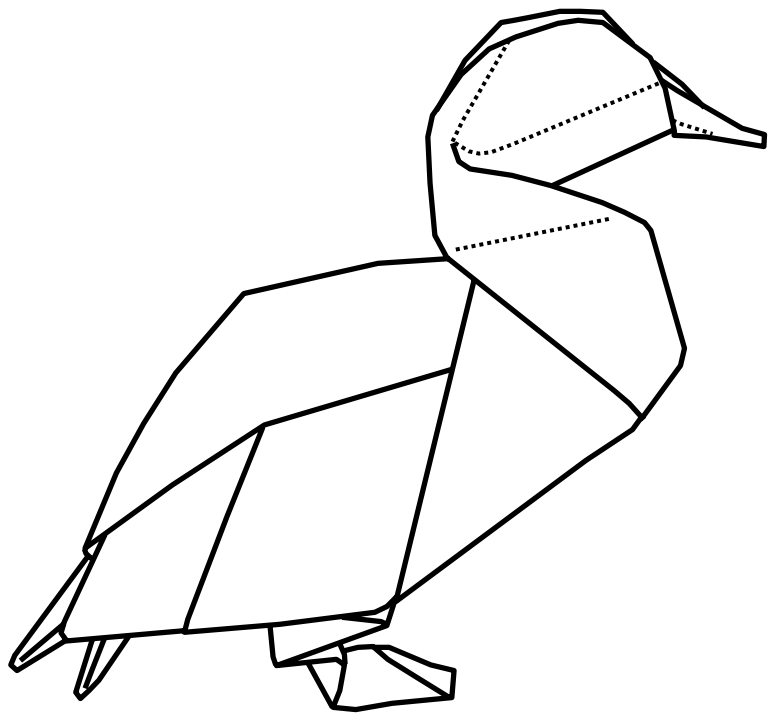
כדי לקבל ברווז שוחה, הופכים את המעויין שבאמצע לזנב:



מעגלים את הקצה כלפי מעלה. (ראו בתמונת הברווז המוכן).



כך הברווז נראה מלמטה.



הברווז מוכן.