



Над джунглями поволі спадала ніч. Жирафка Флора міцно притулилась до своєї мами і заснула. Марились їй далекі подорожі. Світ, у якому замість піску лежить білесенький сніг. Звичайно, вона й уявлення не мала, що ті дивні холодні пластівці так називаються.

— Знаєш, мамо, там узагалі немає пальм! — Флора прокинулась посеред сну й почала його переказувати. — Ростуть там такі дивні дерева лками.

— Ялинки, — кивнула мама.

— Звідки ти знаєш? — запитала Флора.

Мама, однак, не встигла відповісти, бо маленька жирафка розплакалась...

Флора ніколи не розлучалася з великим червоним бантиком. Завжди носила його на шиї. А зараз банта не було...

— Мій бантик! Де мій бантик?

— Напевно, спав, — заспокоювала її мама. — От побачиш, коли зійде сонце, ми його знайдемо.

Флора не спала вже ні хвилини. Все чекала на світанок.

А коли розвиднилося, почала шукати бантика.

— Немає! Його ніде немає! — у розпачі кричала вона мамі.

Бантик і справді зник. Залишилися тільки сліди на піску...

— То слоник Ральф! — вигукнули одночасно мама жирафки і Флора. —

Ральф забрав червоного бантика!

— Ральф узяв бантика? Не спитавши? — здивувався цвіркун Гучо, що сидів на пальмовому листку.

— Але для чого він так учинив? Не міг просто попросити, щоб ти йому позичила?

— У наших джунглях ніхто нічого не бере без дозволу, навіть на хвилину, — гарний бавистий метелик Роман, який здалеку почув Флорин плач, задумливо повів крильцями. Усі знають, що так не можна.

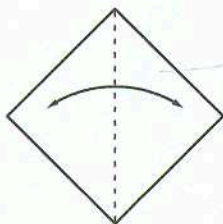


ПРИНЦИПИ СКЛАДАННЯ ОРИГАМІ

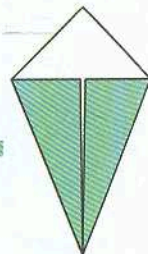
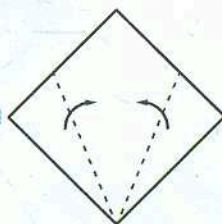
Складання багатьох моделей оригамі розпочинається з однакових загинів. Ці основні вихідні кроки називають базами оригамі. Подивись, як скласти п'ять основних баз оригамі. Виконай ці загини по кілька разів, а коли наберешся вміння, ти почнеш складати конкретні моделі!

БАЗА «РІЖОК»

1 Загни й випрями

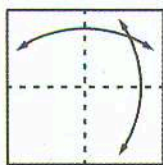


2 Загни

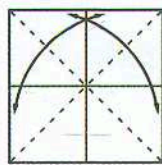


БАЗА «ТРИКУТНИК» («ВОДЯНА БОМБА»)

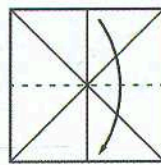
1 Загни й випрями



2 Загни й випрями



3 Загни

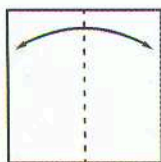


4 Потягни за верхні кути і загинаючи до середини

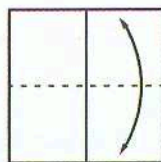


БАЗА «КИЛИМОК»

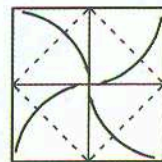
1 Загни й випрями



2 Загни й випрями

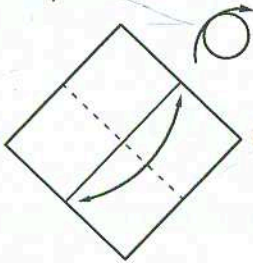


3 Загни кути до середини

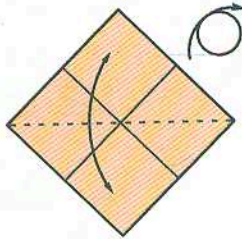


БАЗА «КВАДРАТ»

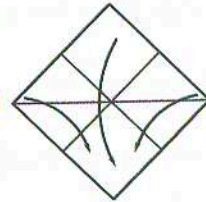
2 Загни й випрями.
Перевірни картку на інший бік



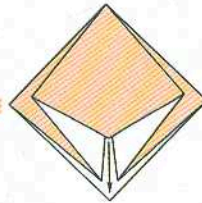
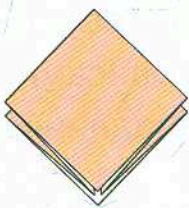
3 Загни й випрями.
Знову перевірни картку



4 Потягни за верхній і нижній кути, загинаючи бічні кути до середини

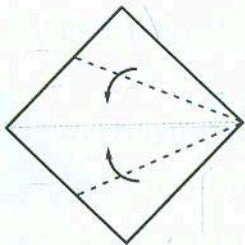


5 Розрівняй квадрат

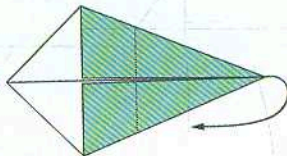


БАЗА «РИБА»

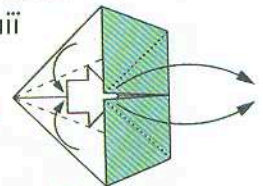
2 Загни до середини



3 Загни під низ



4 Потягни верхню частину за центральні кути догори, загинаючи та сплющуючи вздовж лінії



5 Розклади нижню частину вправо

