

Мастер-класс

"Космический робот-трансформер"

Необходимые материалы и инструменты:

Коробки от спичек – 16 шт.

Листы фольги или фольга от шоколадок – 3 шт.

Горячий клей

Ножницы

Вкладыш от яйца «Киндер-сюрприз» – 1 шт.

Бутылочная пробка – 1шт.

Ход работы:

Каждую спичечную коробку необходимо обвернуть фольгой. Для этого нужно нарезать полоски шириной как спичечный коробок. Чтобы фольга не разворачивалась, прикрепляем её при помощи горячего клея.



Изготавливаем руки робота. Две коробочки соединяем вкладышем от одной коробки, размещая его между ними.



Второй вкладыш разрезаем пополам и вставляем с двух сторон руки робота, как бы закрывая торцевые стороны. Рука готова. Делаем аналогично вторую.



Для изготовления ног робота необходимо также соединить две обклеенные коробки. А к нижней части ноги приклеить одну коробку дополнительно. Так выглядит готовая деталь ноги. Их нужно сделать две.



Ноги соединяет нижняя часть туловища. Для её изготовления наклеиваем одну на другую обклеенные коробки плашмя. На получившуюся деталь крепим горячим клеем ноги робота.



Грудную часть поделки выполняем из четырёх склеенных коробок.



Затем соединяем грудную и нижнюю части.



Теперь приклеиваем руки робота. Их можно опустить вниз так, как на рисунке ниже.



Но мы сделали их так, что они вытянуты вперёд, ведь космический робот должен быть наготове к защите. А его оружие только в таком положении рук может быть нацелено на космоврага. Чтобы наш робот создавал впечатление полноценного трансформера, детали рук и ног украшаем кружками, вырезанными из бутылочной пробки. Приклеенные по центру деталей, они изображают шарниры.



Переходим к изготовлению головы.



Для этого оборачиваем фольгой детали вкладыша от яйца «Киндер-сюрприз». Каждую половинку отдельно.



Соединяем половинки, спрятав концы подогнутой фольги внутрь.



Вот что получилось.

Деталь головы нужно оформить: приклеить глаза, рот.

А на голове сделать антеннки из подручного материала.

Космический робот-трансформер к звёздному путешествию готов!

