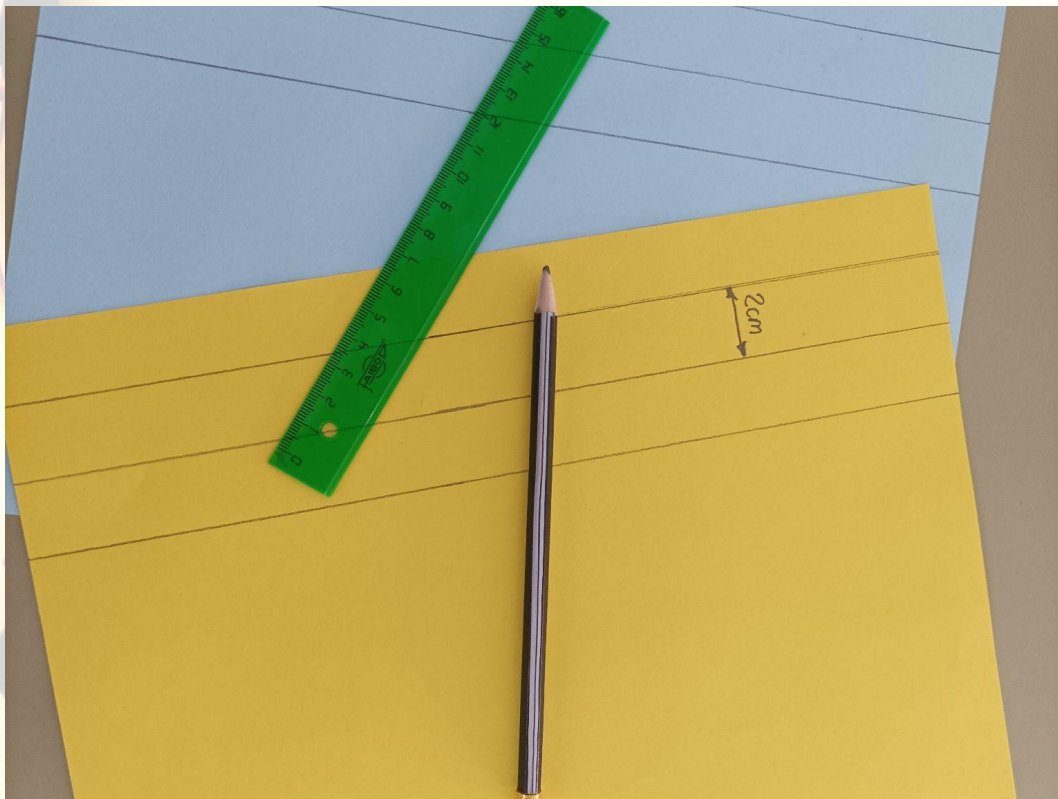




# Dragón de papel

## MATERIALES

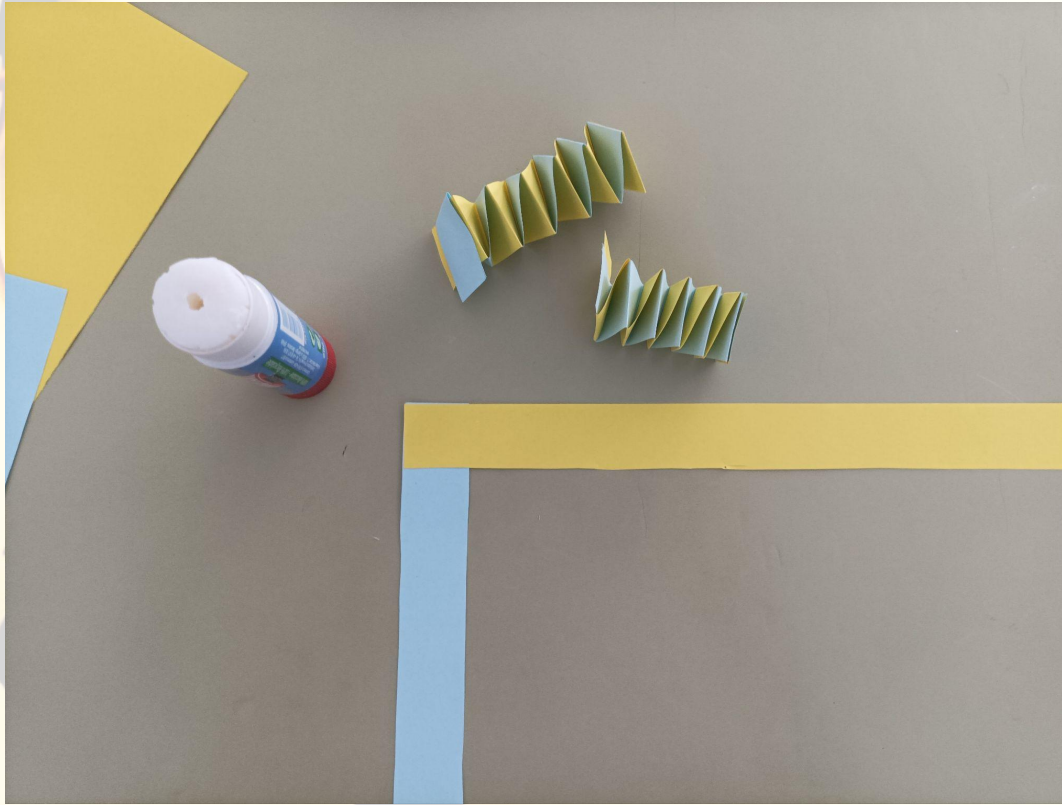
- 2 A4 de colores
- Pegamento
- Un trozo de cartón
- Papel de seda
- Dos pajitas de refresco
- Tijeras
- Regla
- Pinturas
- Placa Echidna
- 2 Servomotores tipo Sg90



En los A4 de colores medimos y marcamos tres líneas a lo largo para obtener 3 tiras de 2 cm de ancho



Recortamos las tiras por las  
líneas trazadas.

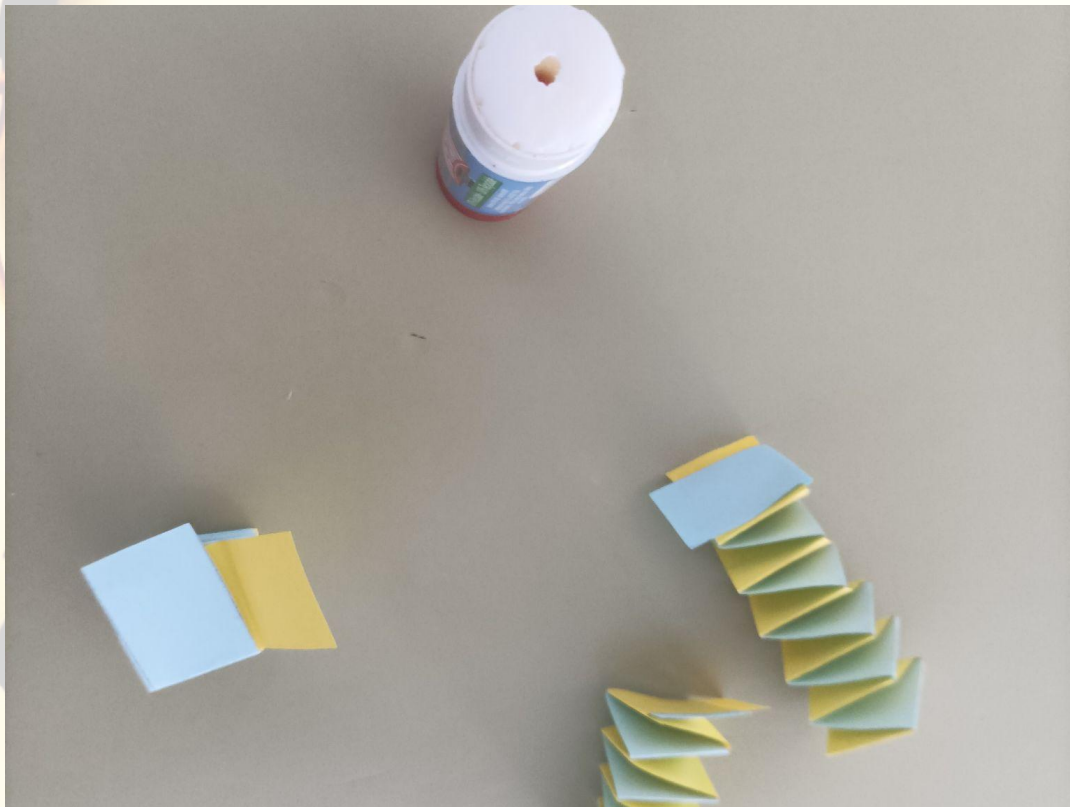


Preparamos los “muelles” del cuerpo: primero pegamos dos tiras por sus extremos formando un ángulo de  $90^\circ$ . Después doblaremos sucesivamente una sobre otra. En el ejemplo de la imagen sería:

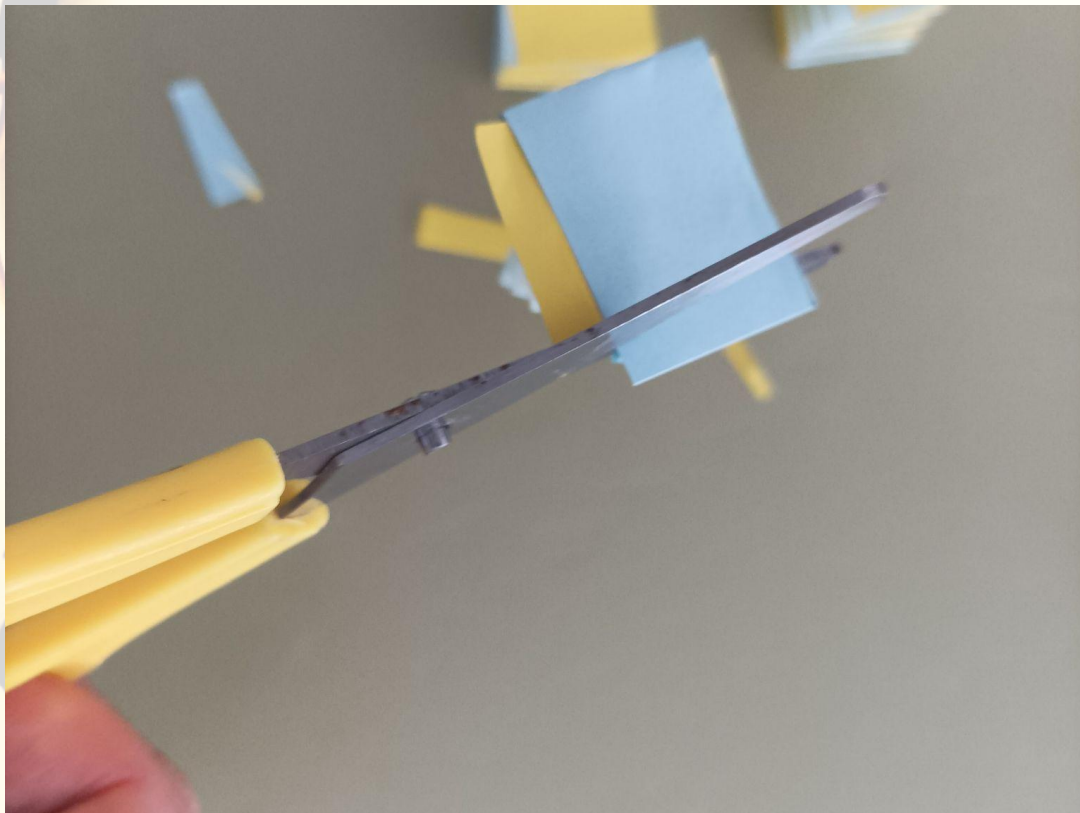
- Azul hacia arriba
- Amarilla a la izquierda
- Azul abajo
- Amarilla a la derecha

Y repetimos el proceso hasta finalizar.

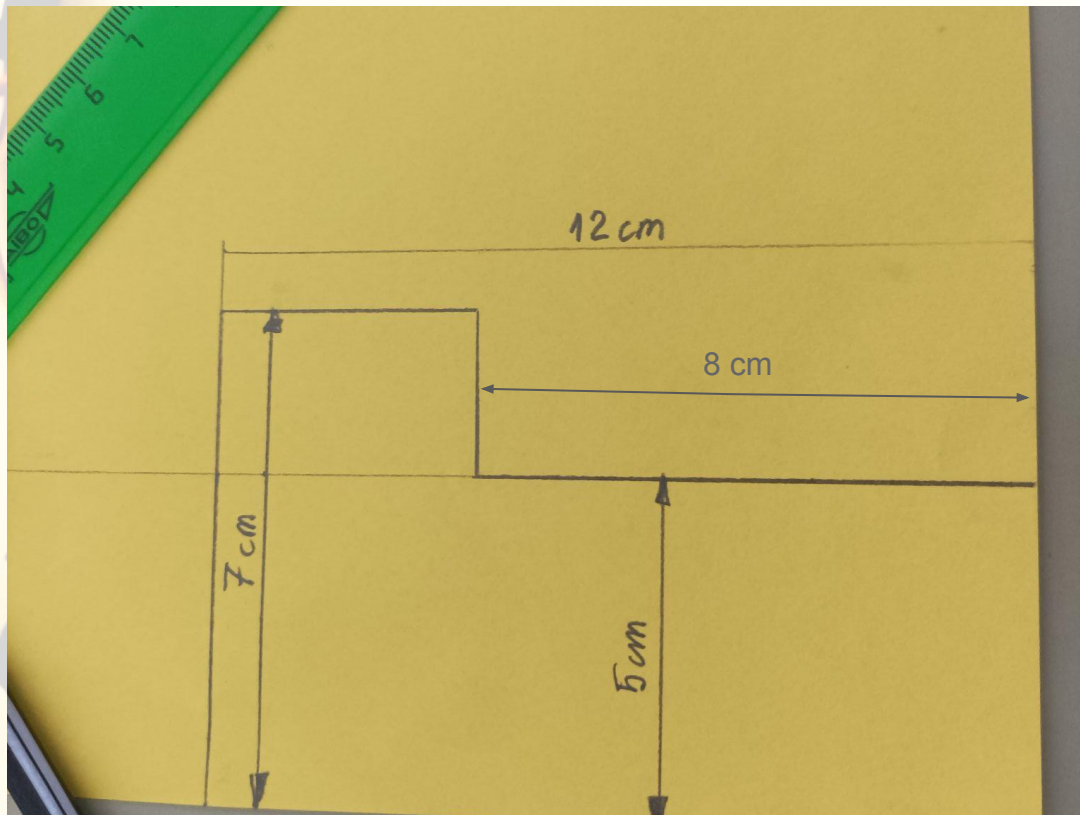




Cuando lleguemos al final de las dos tiras, pegamos el último pliegue para que no se deshaga.



Cortamos los restos de  
cada tira que sobren

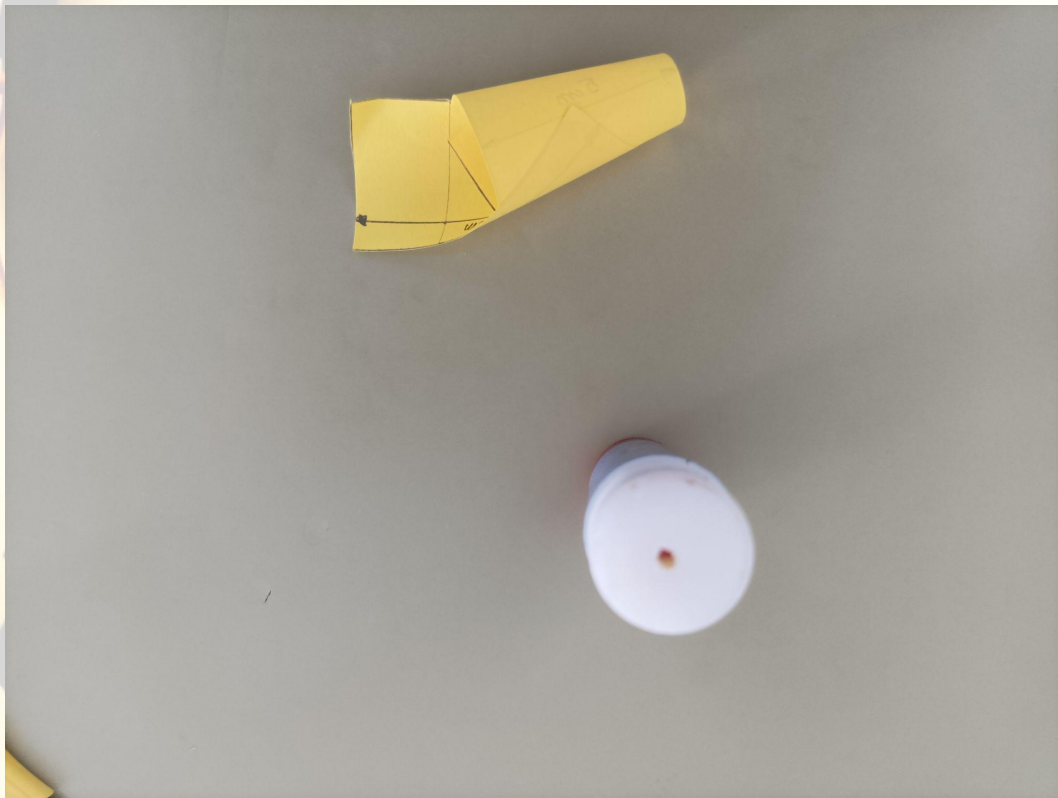


En uno de los trozos de papel que nos ha sobrado de los A4 dibujamos una figura como la de la imagen para hacer la cabeza del dragón.



Recortamos la figura  
dibujada

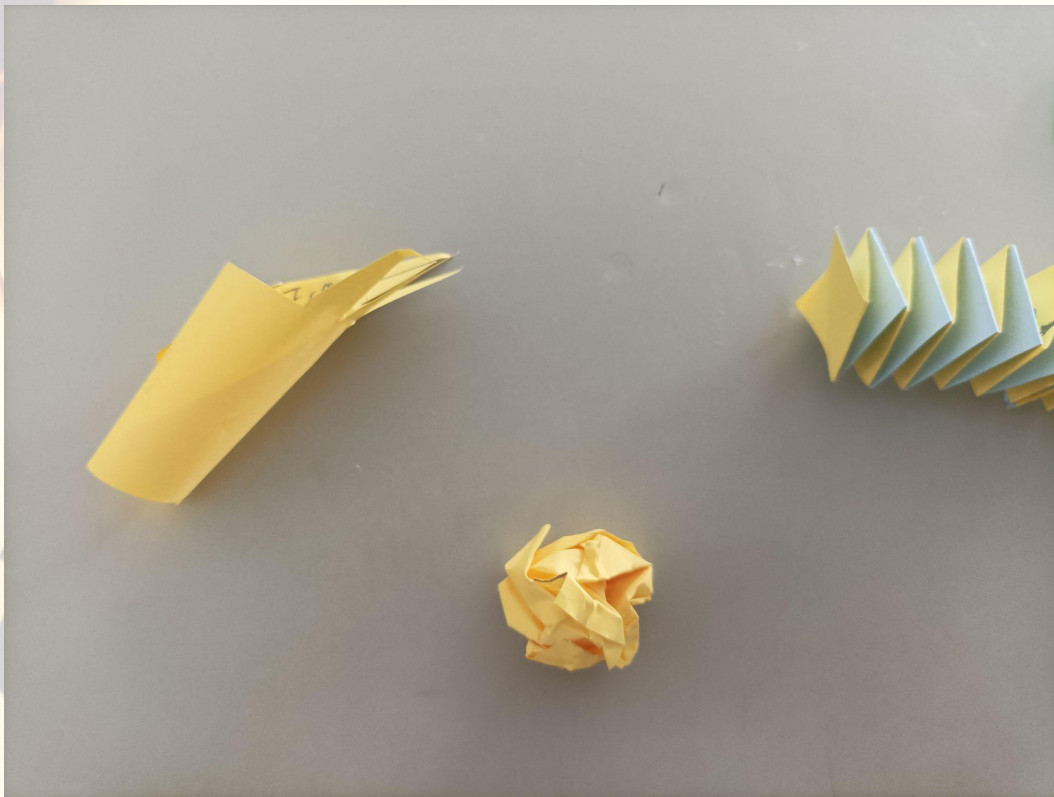




Doblamos la parte más  
ancha en forma de cono  
truncado, dejando la  
pestaña sobrante en la  
parte más ancha del cono



Cortamos la pestaña en forma aserrada para hacer la melena del dragón.

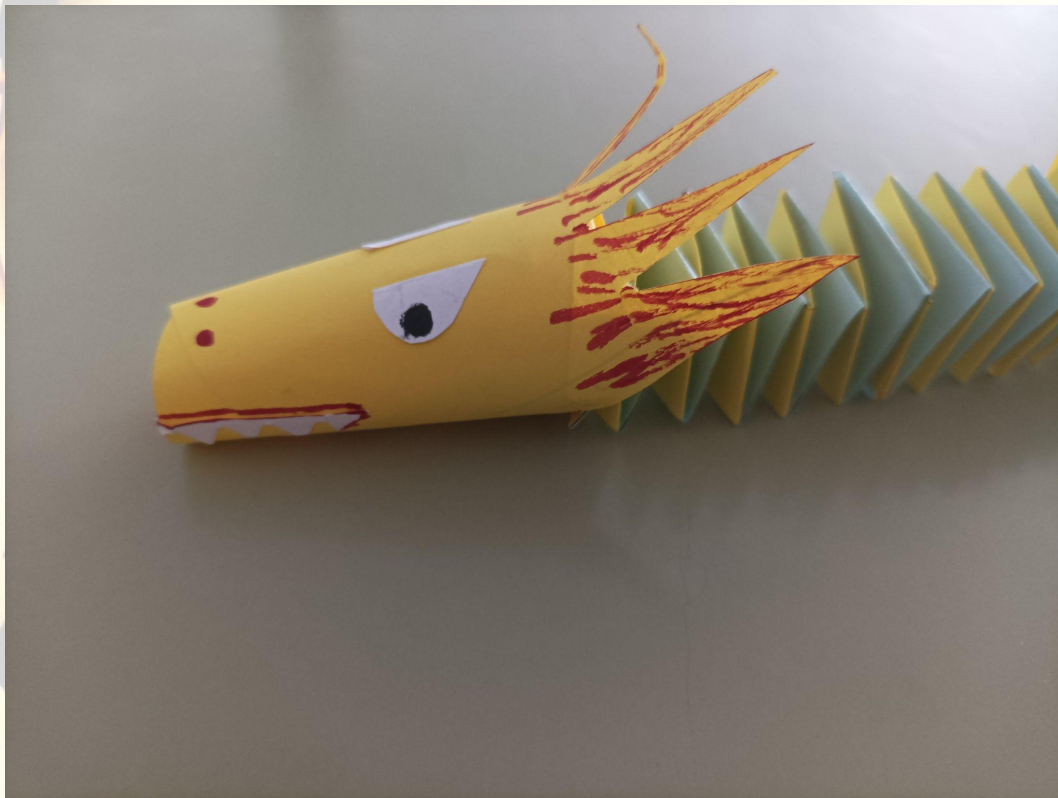


Con otro trozo del papel  
sobrante hacemos una  
bolita que servirá de  
conexión entre la cabeza y  
el cuerpo



Ponemos pegamento por los la bola de papel para que se pegue al interior de la cabeza y al cuerpo





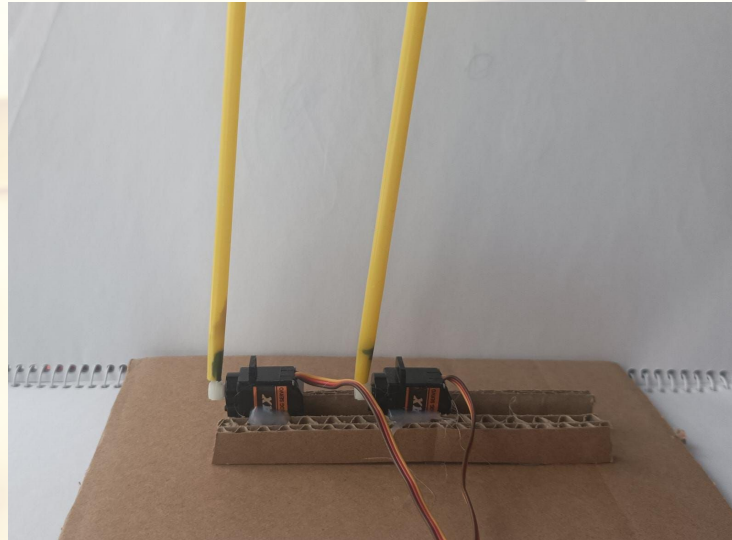
Decoramos la cabeza pintando y/o pegando los detalles que queramos.



Añadimos las llamaradas  
hechas con papel de seda.

¡Ya está listo tu dragón!

Para animar a nuestro dragón podemos usar dos miniservos sg90. En este caso se han fijado a un cartón con pegamento termofusible y se han pegado unas pajitas de refresco a los brazos con un poco de blue tack. También tienen un poco de blue tack en los otros extremos para fijar el cuerpo del dragón.



Primero vamos a crear dos variables para controlar los motores. En este caso las hemos nombrado “7” y “8”, como las salidas digitales de la Echidna a las que se van a conectar.

¿Cómo ordenarías estos bloques para conseguirlo?





al hacer clic en



por siempre



servo

D7 ▼

ángulo

7



servo

D8 ▼

ángulo

8

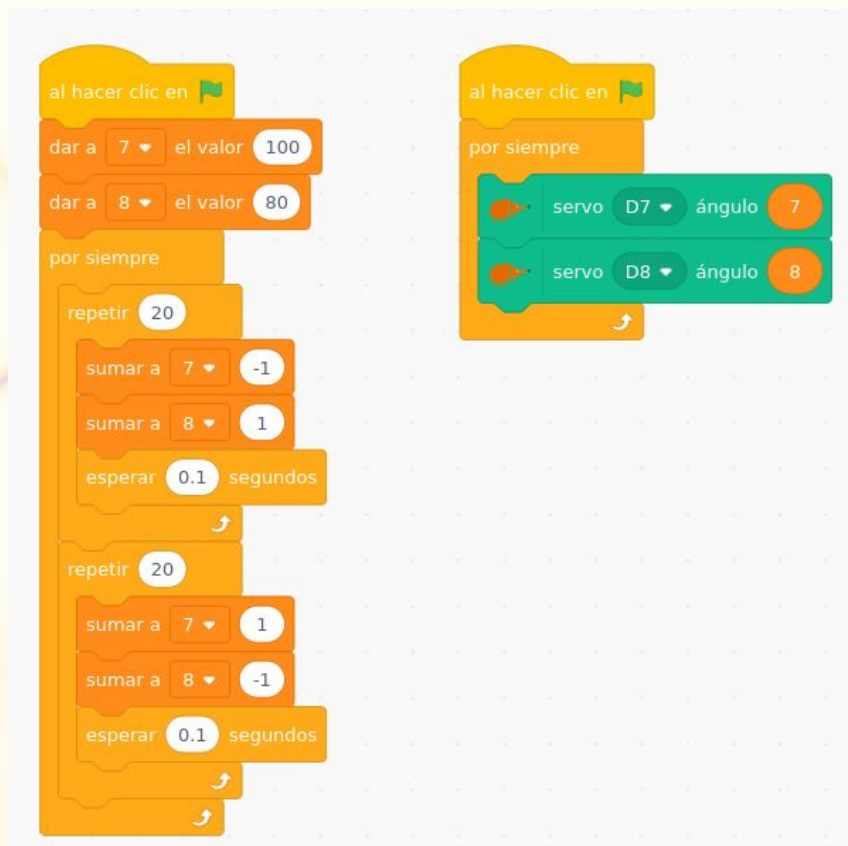


Ahora definimos el ángulo inicial dando los valores que consideremos adecuados a las variables 7 y 8. En este caso se ha optado por 100 y 80, haciendo que los motores comiencen uno hacia cada lado del eje vertical:



Ahora vamos a hacer que los motores alternen su posición lentamente. Para eso haremos que el valor de las variables 7 y 8 aumenten y disminuyan paulatinamente.  
¿Cómo ordenarías estos bloques para conseguirlo?









Ahora puedes mejorar el proyecto añadiendo los detalles que te apetezcan:

- Un fondo
- Objetos que se muevan por el escenario (unos dragones, por ejemplo)
- Música
- ¡Lo que se te ocurra!