

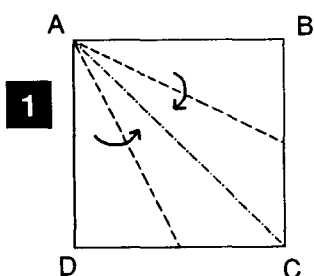
# EL PINGÜINO Y EL ELEFANTE DE ORIGAMI

ANEXO TÉCNICO

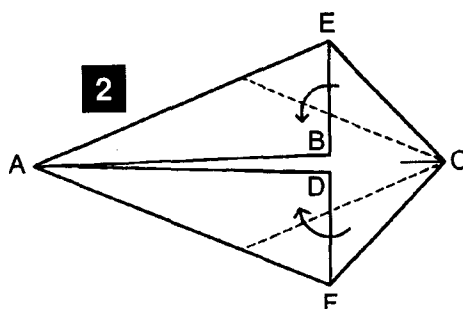
Nº 016

## EL ELEFANTE

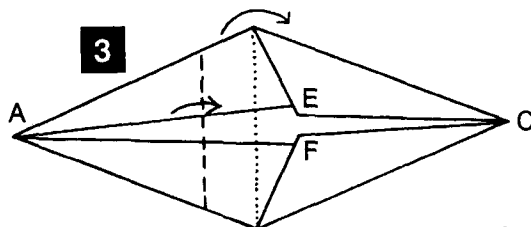
Punto de partida: hoja para plegar cuadrada, cara de color detrás.



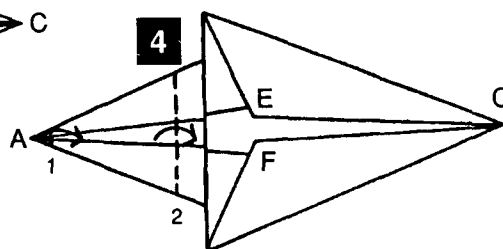
1. Doblar la diagonal A-C. Pliegues hacia adelante por las líneas de trazos, en las esquinas B y D. (Esta forma básica se denomina **cometa**).



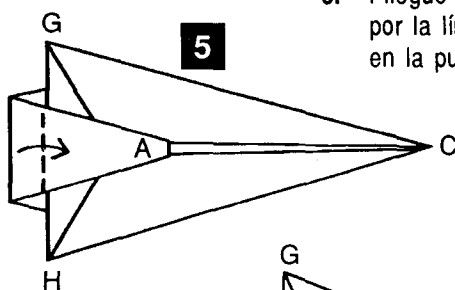
2. Girar el trabajo. Plegar hacia adelante por las líneas de trazos, en la punta C.



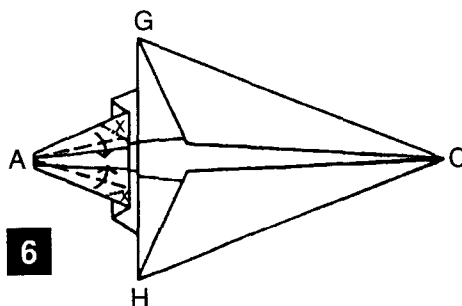
3. Plegar hacia atrás por la línea de puntos. Plegar hacia adelante por la línea de trazos.



4. Plegar hacia adelante en la punta A por las líneas de trazos, en sucesión 1 y 2.

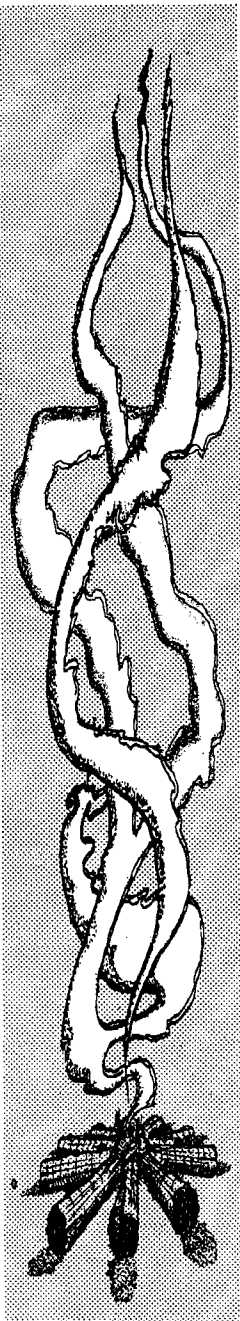


5. Pliegue hacia adelante por la línea de trazos en la punta A.

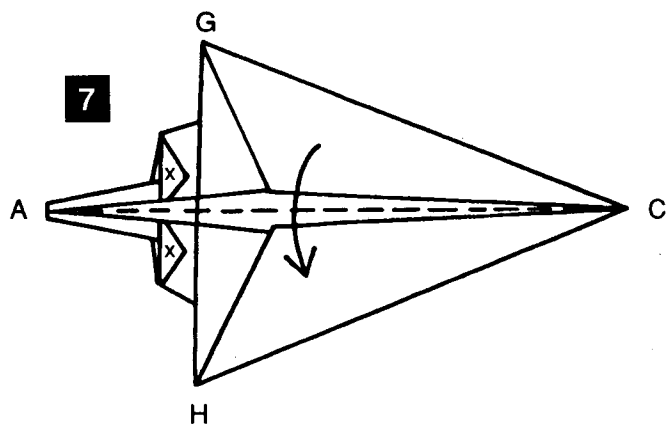


6. Pliegues hacia adelante en la punta A por las líneas de trazos. Mediante pliegues hacia atrás por las líneas de puntos, los puntos x quedan en la posición presentada en la ilustración 7, y se forman pequeñas bolsitas triangulares.

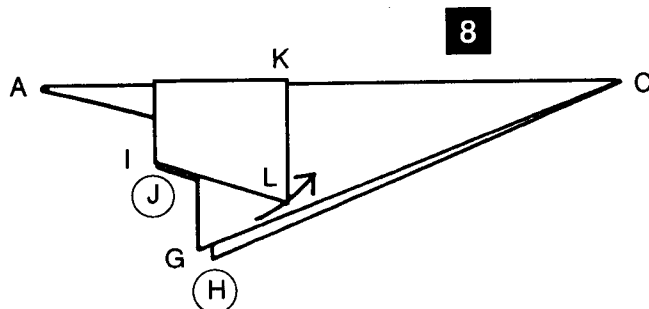
(sigue a la vuelta)



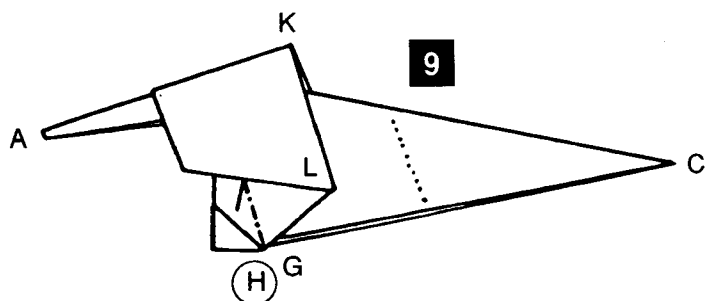
Red de Elaboración de Material Educativo



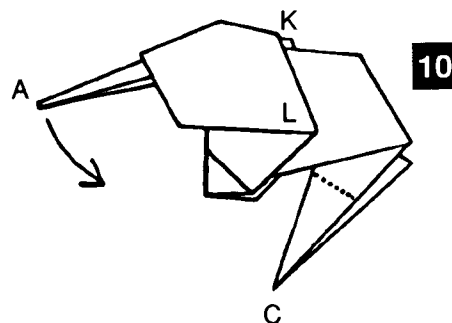
7. Pliegue hacia adelante en el doblez central, punta G sobre punta H.



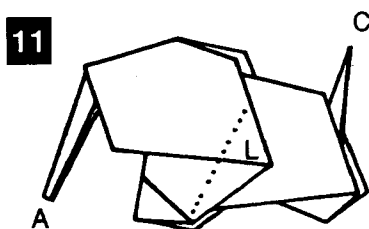
8. Modificar los dobleces G-I y H-J (canto delantero de las patas delanteras), como se ve en la ilustración 9. Al hacerlo, la esquina K se desplazará automáticamente hacia arriba.



9. Pliegue hueco por la línea de puntos en la esquina K. Pliegue hueco por la esquina de puntos en la esquina C.



10. Pliegue hueco por la línea de puntos en la esquina C. La punta A, la trompa, es movable, y se puede poner en la posición que se desee.



11. En las esquina L, delante y detrás, pliegues huecos, de forma que la esquina quede detrás de la oreja. Dar forma a la cola retorciéndola.

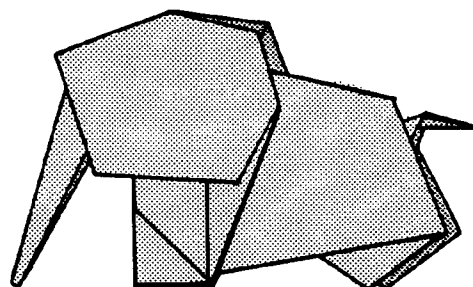
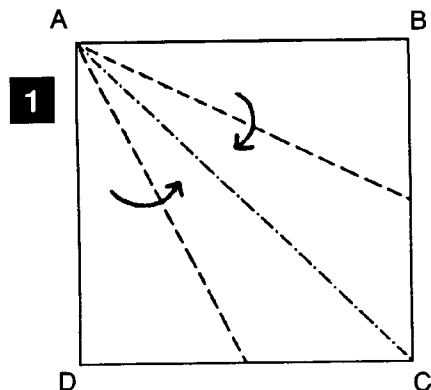


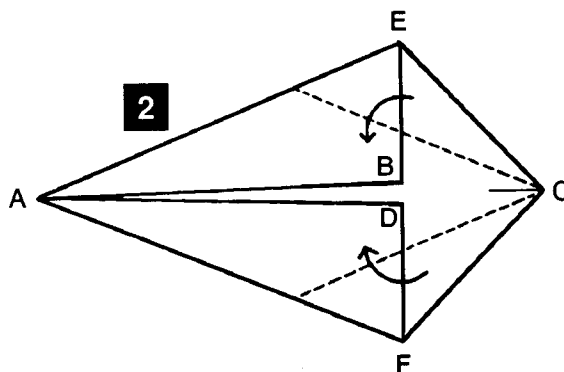
Figura Final

# EL PINGÜINO

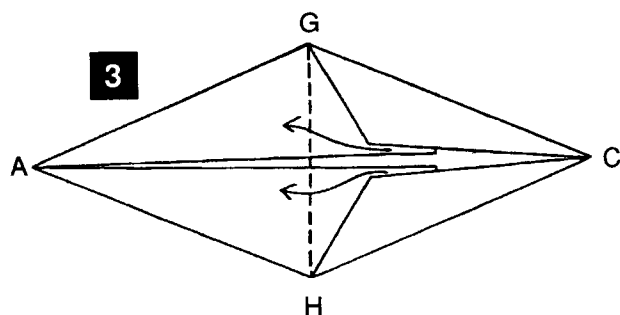
Punto de partida: hoja para plegar cuadrada, cara de color detrás.



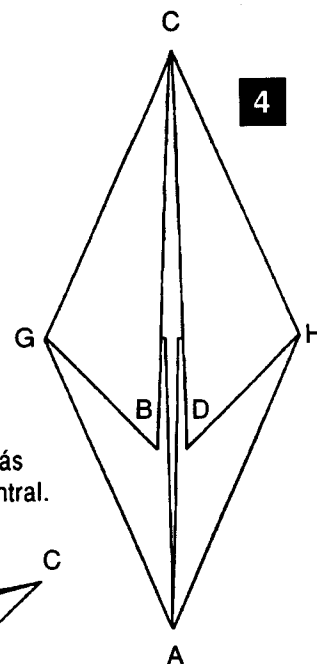
1. Doblar la diagonal A-C. Pliegues hacia adelante por las líneas de trazos, en las esquinas B y D. (Esta forma básica se denomina **cometa**).



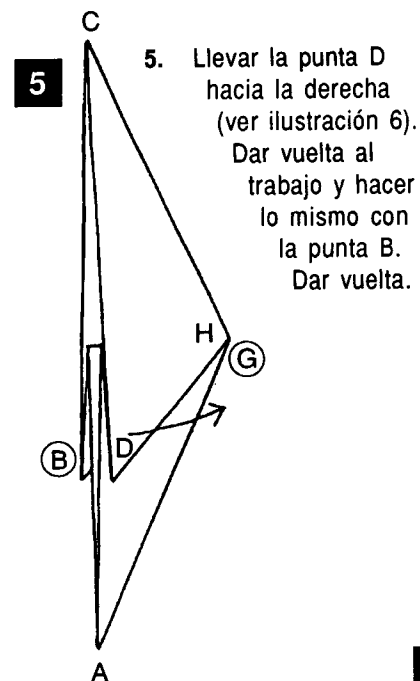
2. Girar el trabajo. Plegar hacia adelante por las líneas de trazos.



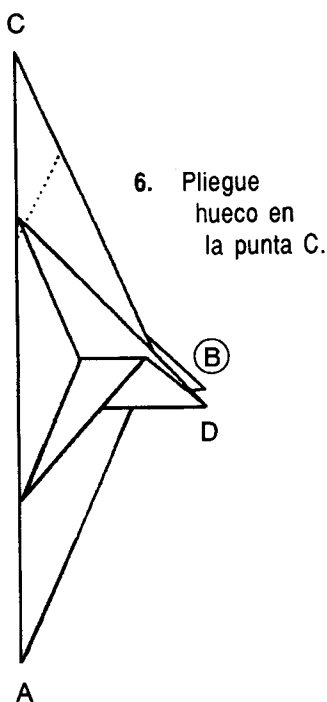
3. Doblar la punta A sobre la punta C. Abrir. Por el doblez que se ha formado desplegar hacia la izquierda las esquinas B y D, que están adentro y a la derecha.



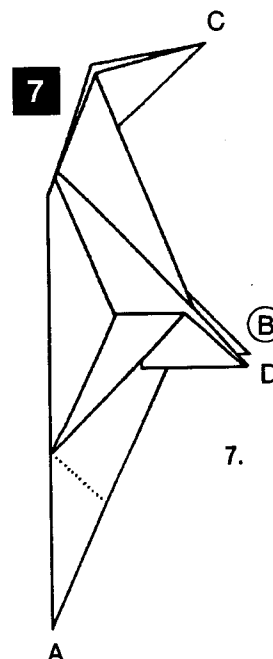
4. Girar el trabajo. Plegar hacia atrás en el doblez central.



5. Llevar la punta D hacia la derecha (ver ilustración 6). Dar vuelta al trabajo y hacer lo mismo con la punta B. Dar vuelta.



6. Pliegue hueco en la punta C.



7. Pliegue hueco en la punta C y en la punta A.

(sigue a la vuelta)



# SCOUTS

ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE MÉXICO, A.C.

Derechos Reservados por la  
Asociación de Scouts de México, A.C.  
Córdoba 57, Col. Roma,  
C.P. 06700, México, D.F.

Editado por la Dirección Nacional de  
Publicaciones de la Asociación de  
Scouts de México, A.C.

Primera Edición: agosto de 1995.

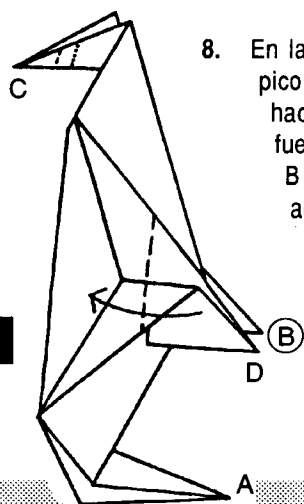
Esta ficha no puede ser reproducida,  
total o parcialmente, sin autorización  
escrita del editor.

IMPRESO EN MÉXICO

Esta edición consta de 1,000 ejemplares.  
Impresa en Dibujo, Imp. y Pub. SA de CV  
Amacuzac 13, Col. San Pedro Iztacalco  
08220, México, D.F.

**PUBLICACIÓN  
FINANCIADA POR  
EL FONDO SCOUT  
NACIONAL**

8



8. En la punta C formar el pico mediante pliegues hacia adentro y hacia fuera. En las puntas B y D, plegar hacia adelante por la línea de trazos. En la punta A, pliegue hueco.

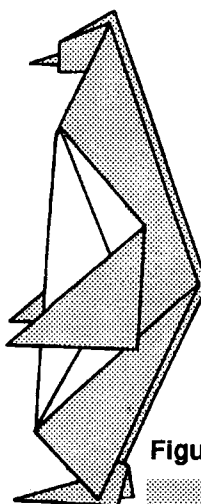


Figura Final

## RECOMENDACIONES

Para un mejor resultado del plegado deben tenerse en cuenta algunas reglas básicas:

1. Se debe plegar siempre sobre una base firme y lisa.
2. Los pliegues deben ser lo más exactos y rectos posible.
3. Se deben aislar todos los pliegues.
4. Se debe escoger un papel que sea lo más adecuado posible a la figura deseada, tanto en tamaño y color, como en densidad.
5. Después de cada paso de plegado, se debe colocar la hoja en la posición presentada en el gráfico.
6. En cada paso de plegado, no hay que perder de vista el gráfico siguiente, ya que muestra el resultado al que se debe llegar.

## DEFINICIONES

Algunas definiciones clarificarán las instrucciones de cada plegado:

**Plegar:** Hacer que una parte indicada quede aplicada sobre otra.

**Doble:** Un pliegue abierto de nuevo.

**Diagonal:** Línea que va de esquina a esquina pasando por el centro.

**Línea:** Unión entre dos puntos sin pasar por el centro.

**Abrir:** Deshacer el último pliegue.

**Girar:** Sin levantar la hoja de papel, girar el trabajo en torno al punto central, por ejemplo, de derecha a izquierda.

**Dar la vuelta:** Colocar la cara a la vista hacia atrás, sobre la base.

**Llevar:** Tomar el punto que se indica y colocarlo sobre un punto dado.

**Doblar:** Plegar y abrir de nuevo, para conseguir un doblez en la línea indicada.

### Invertir el sentido de los pliegues:

Un pliegue existente se invierte por el doblez exactamente hacia el otro lado. Puede resultar entonces:

#### ● Pliegue de Caperuza:

Cuando las caras que hasta entonces estaban hacia dentro quedan hacia fuera por detrás y por delante del trabajo.

#### ● Pliegue hueco:

Las caras que hasta entonces estaban hacia fuera quedan dentro, entre la parte delantera y posterior del trabajo.

