

# Хищник и жертва



**Животный мир так устроен, что в нем всегда кто-то кого-то ест. Поедание одними животными других носит название хищничества. Одни животные – хищники - ловят, поедают других - жертв. Главная задача хищника - добыть жертву, а жертвы - не быть съеденной. Хищник и жертва в борьбе за существование постоянно совершенствуют свои качества, позволяющие первым из них догонять и хватать, а вторым - убегать и оставаться живыми.**

**У всех хищников очень хорошо развиты органы чувств, помогающие им обнаруживать своих жертв, выбирать из них самую подходящую, правильно рассчитать прыжок.**

**Жертвы приспособляются: очень хорошо маскируются, имеют отпугивающую окраску и вид.**

## **Крокодил**

**Охотятся крокодилы ночью. Обязательным компонентом в диете всех крокодилов является рыба, но крокодилы пожирают любую добычу, с которой могут справиться. Поэтому набор кормов меняется с возрастом.**





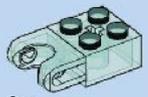
## Лев

Охота в жизни львов, как и любых других хищников, имеет первостепенное значение. Это единственный способ добычи пищи, которая необходима для продолжения жизнедеятельности. Львиная охота имеет свои особенности, обусловленные образом жизни данных хищников и их физиологическим строением.

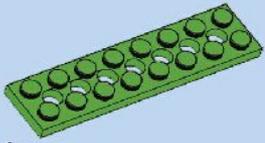
**Маша и Ваня, вместе с Майло решили собрать животное, которое умеет хватать, используя механизм Захват.**

# Физкультминутк



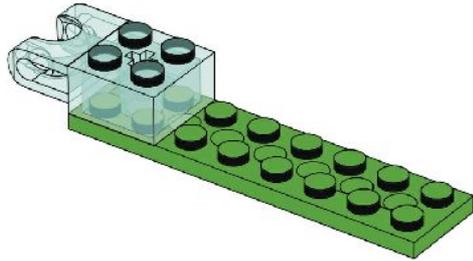


1x



1x

**1**

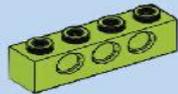
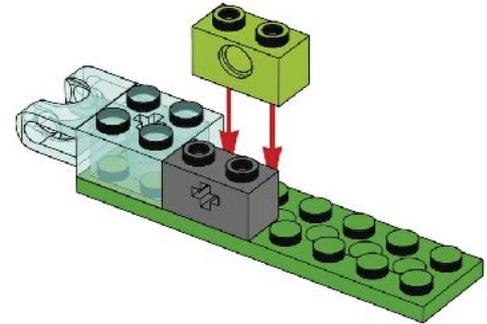


1x



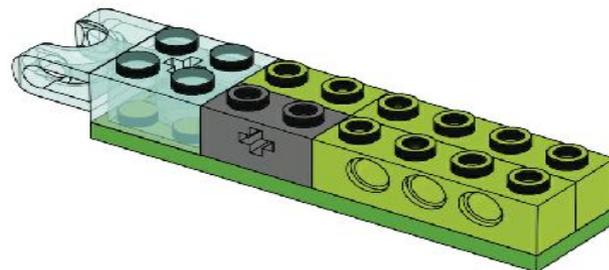
1x

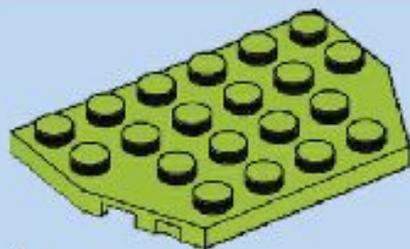
**2**



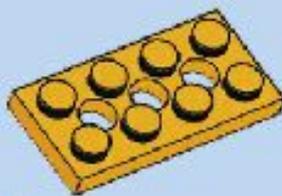
2x

**3**



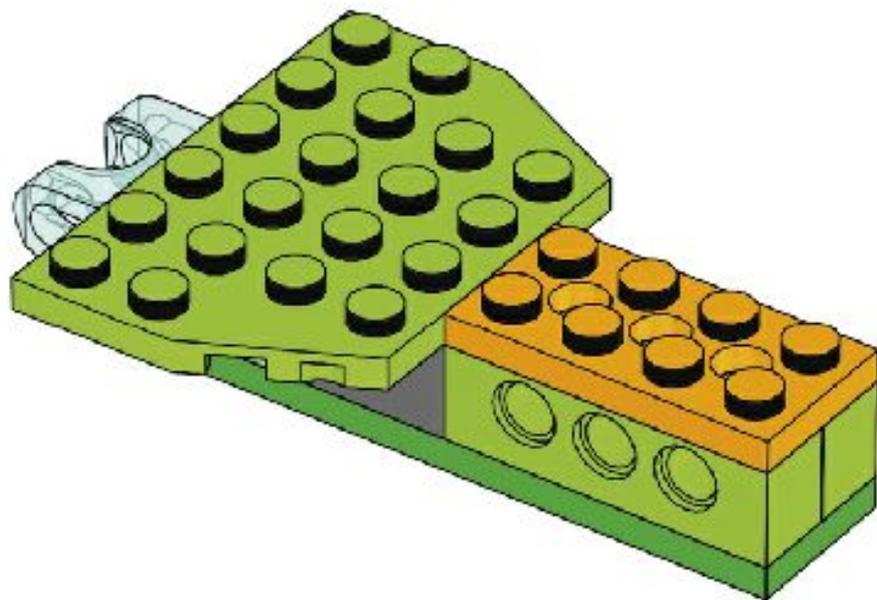


1x



1x

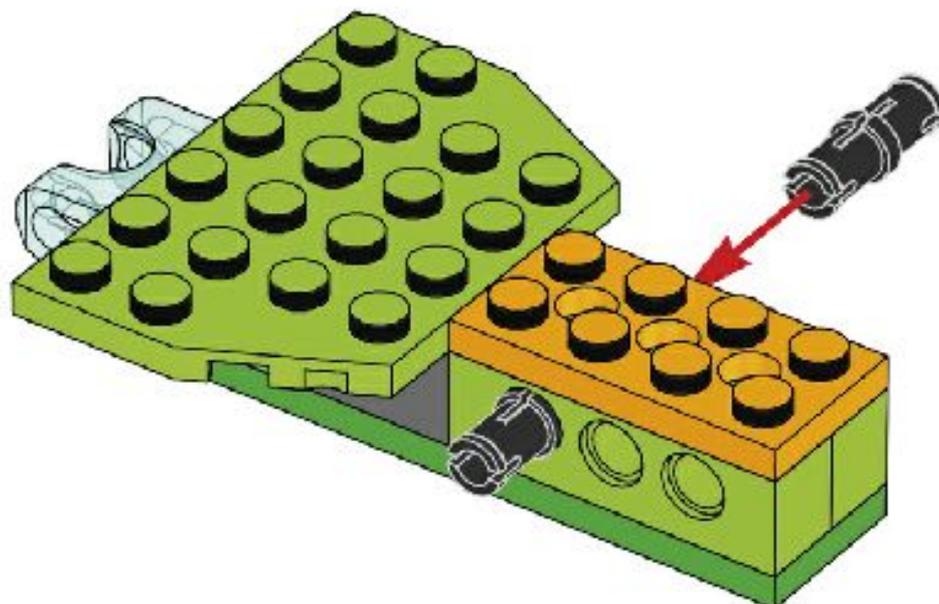
4





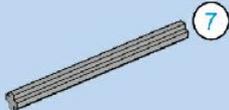
2x

5



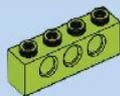
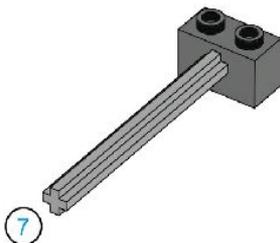


1x



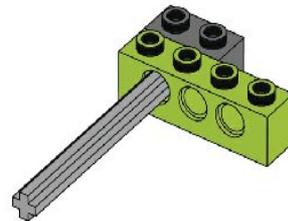
1x

# 6



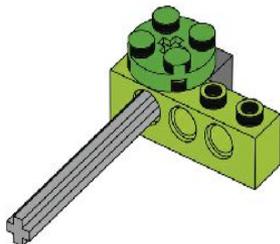
1x

# 7



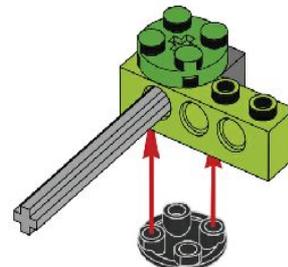
1x

# 8

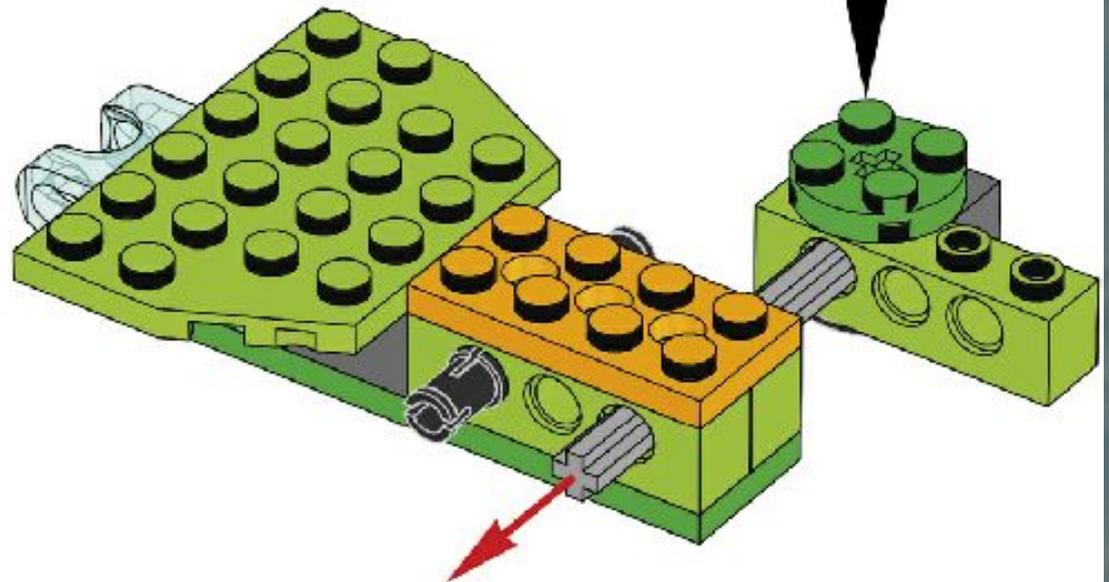


1x

# 9

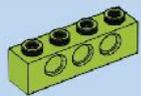


# 10



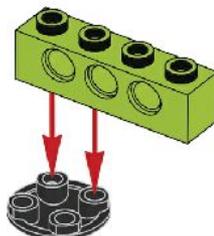


1x



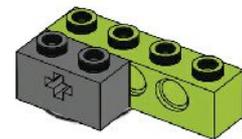
1x

# 11



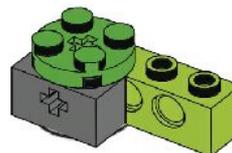
1x

# 12



1x

# 13





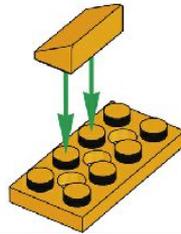


1x



1x

# 15

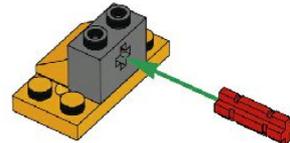


1x



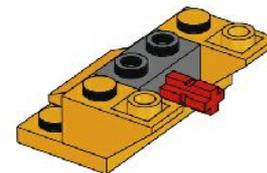
1x

# 16

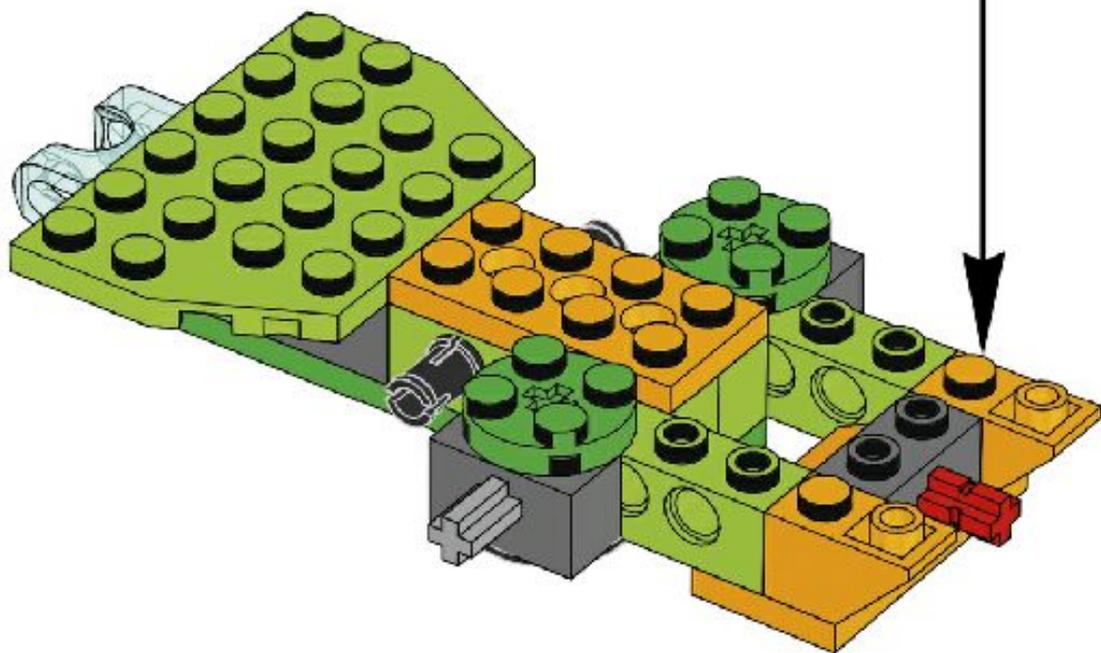


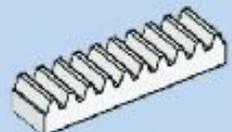
2x

# 17

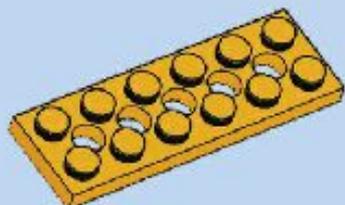


# 18



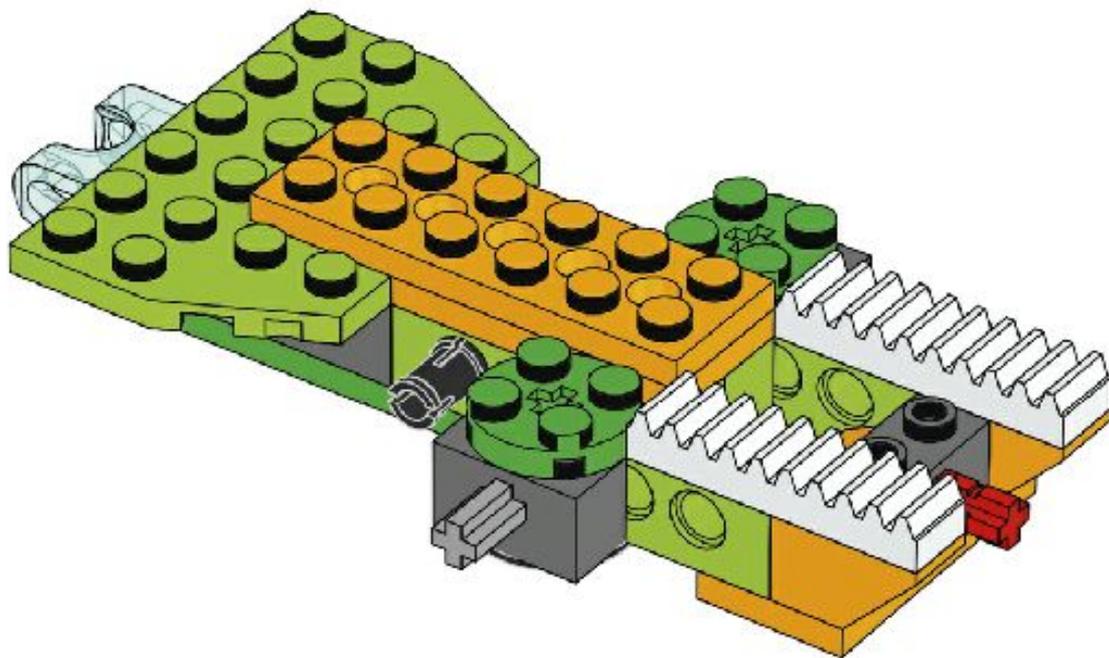


2x

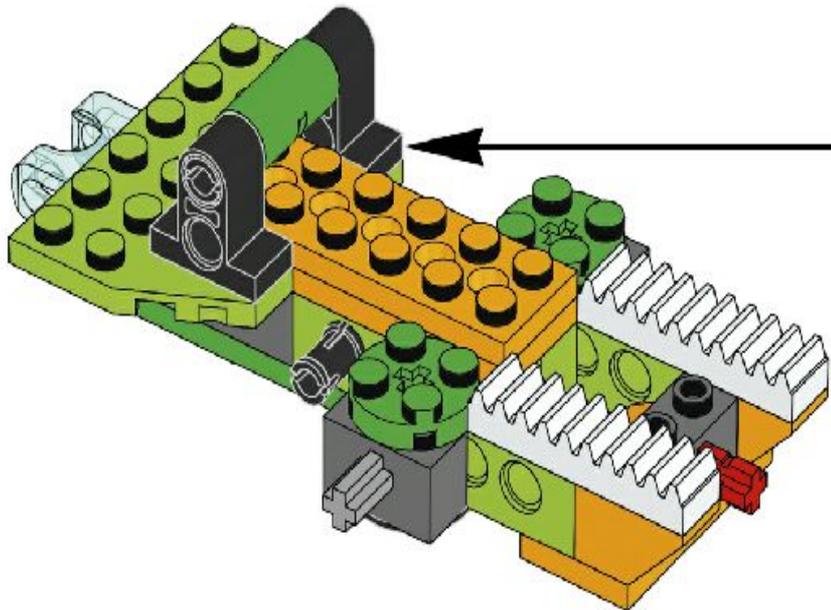
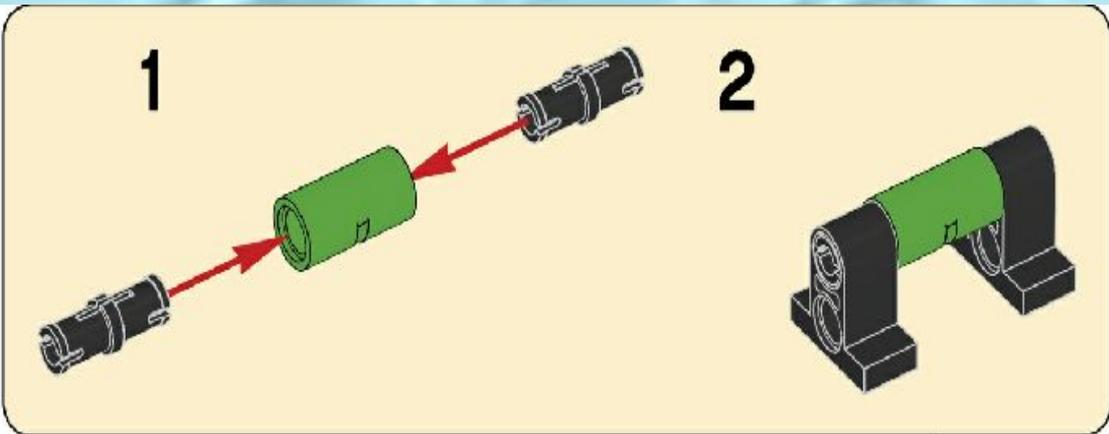


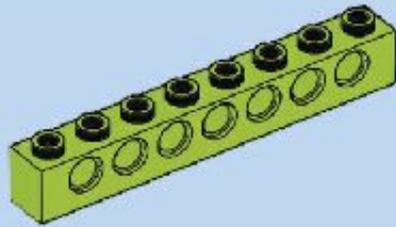
1x

# 19



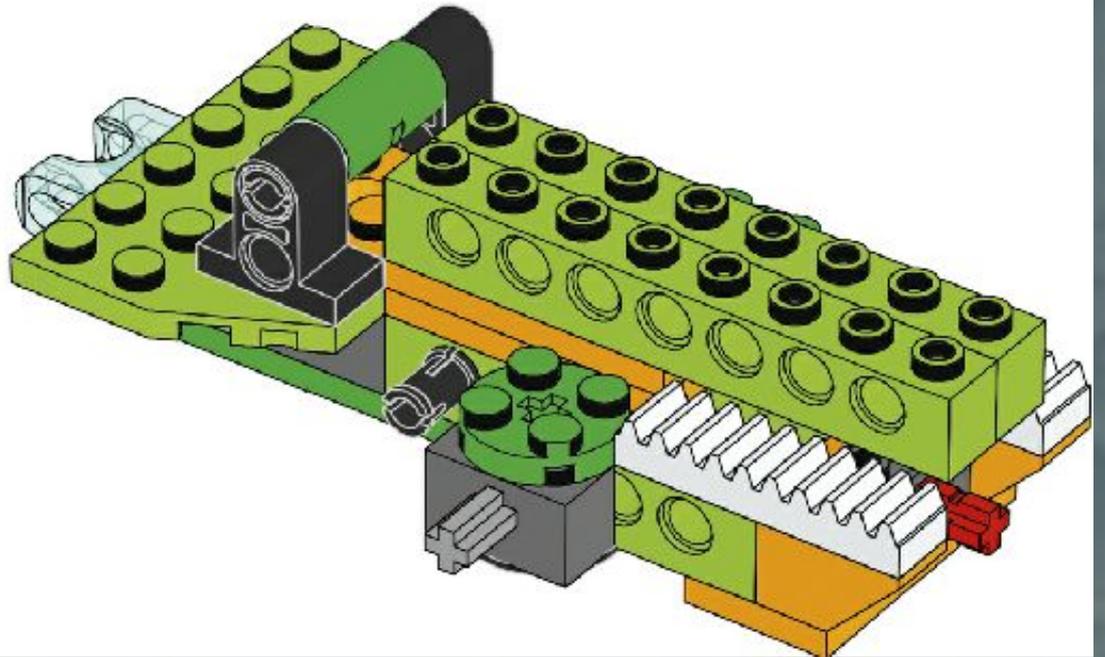
# 20





2x

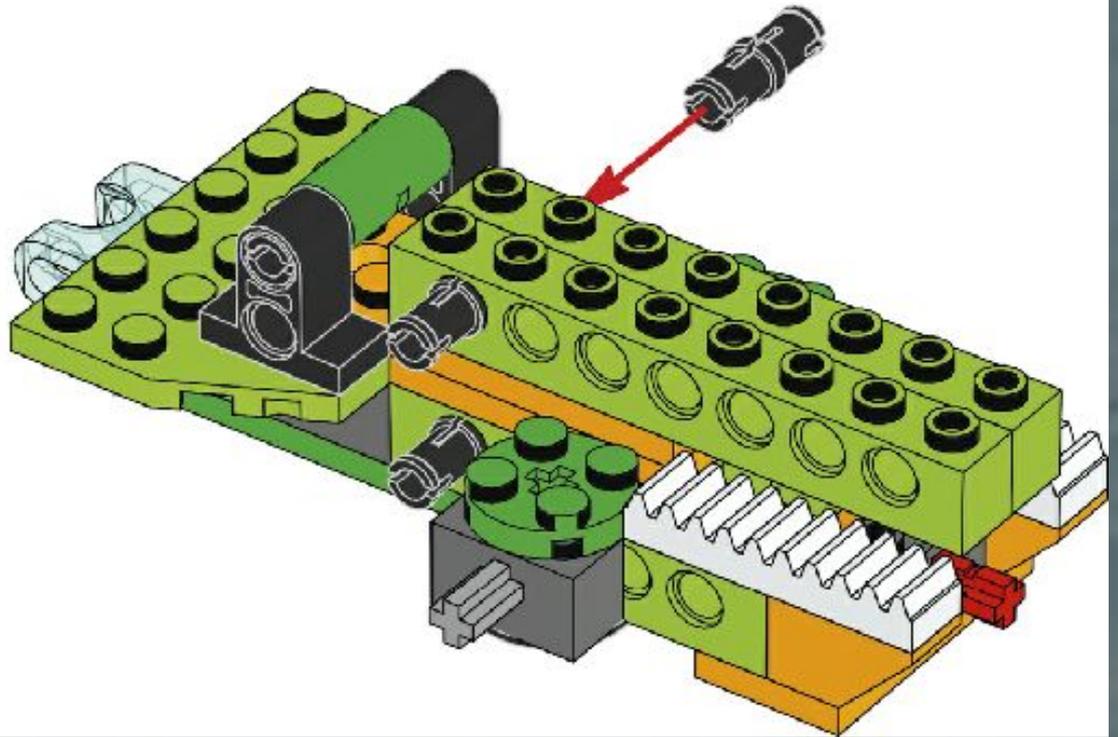
21

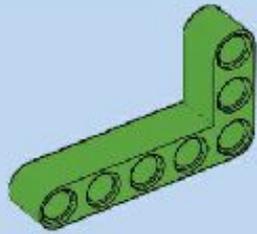




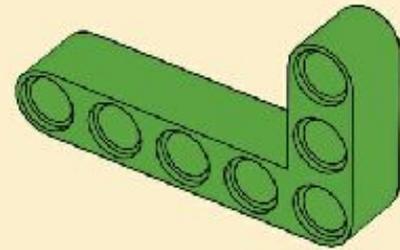
2x

# 22

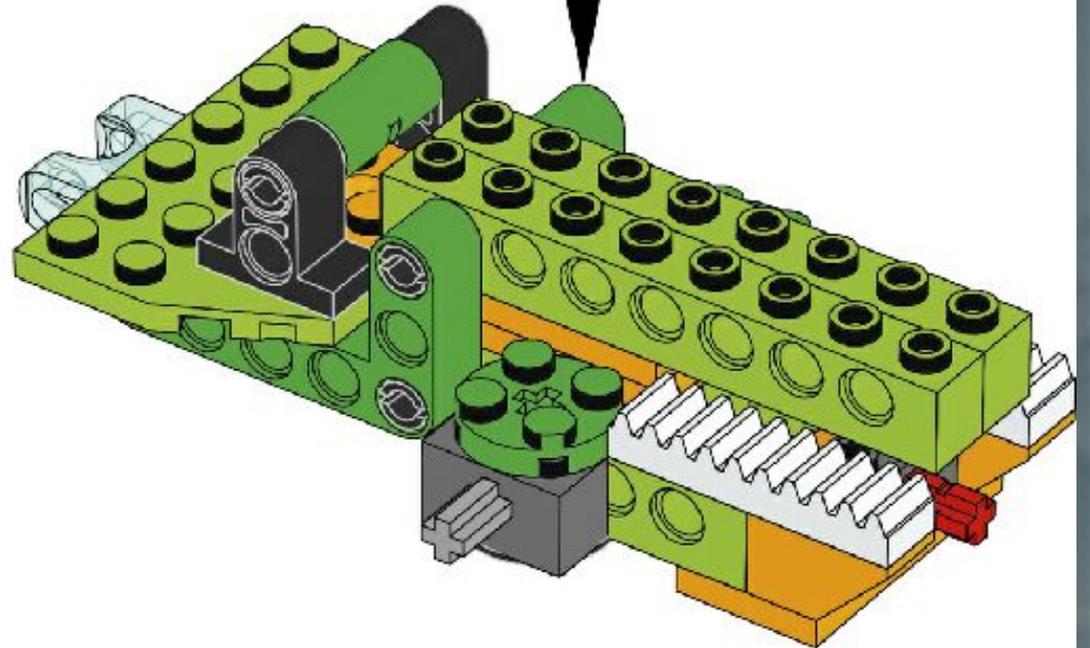


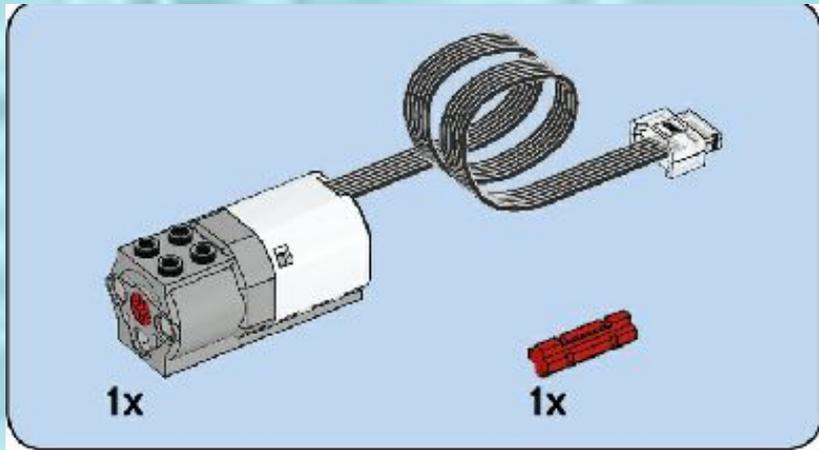


2x

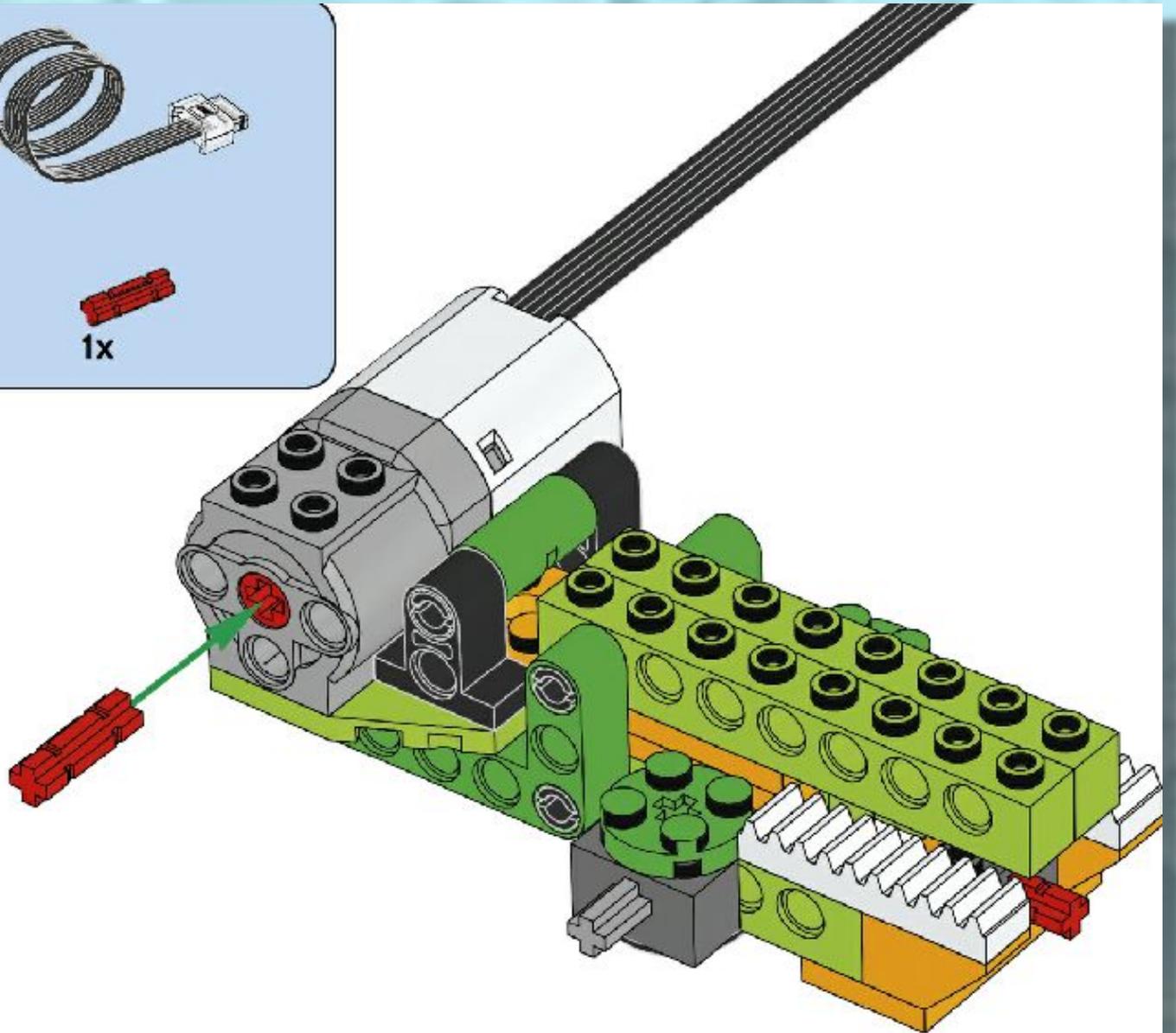


# 23





24



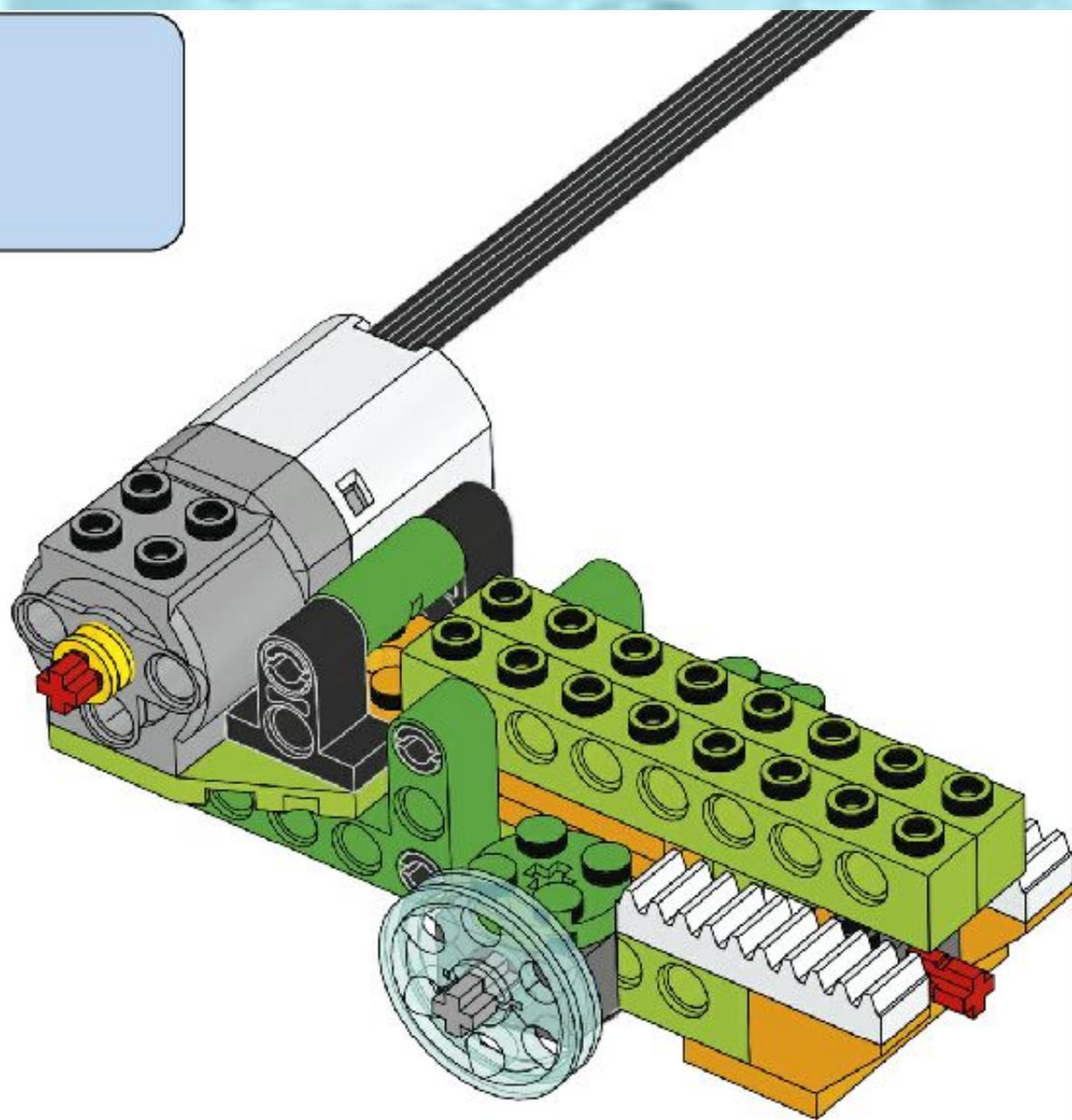


1x



1x

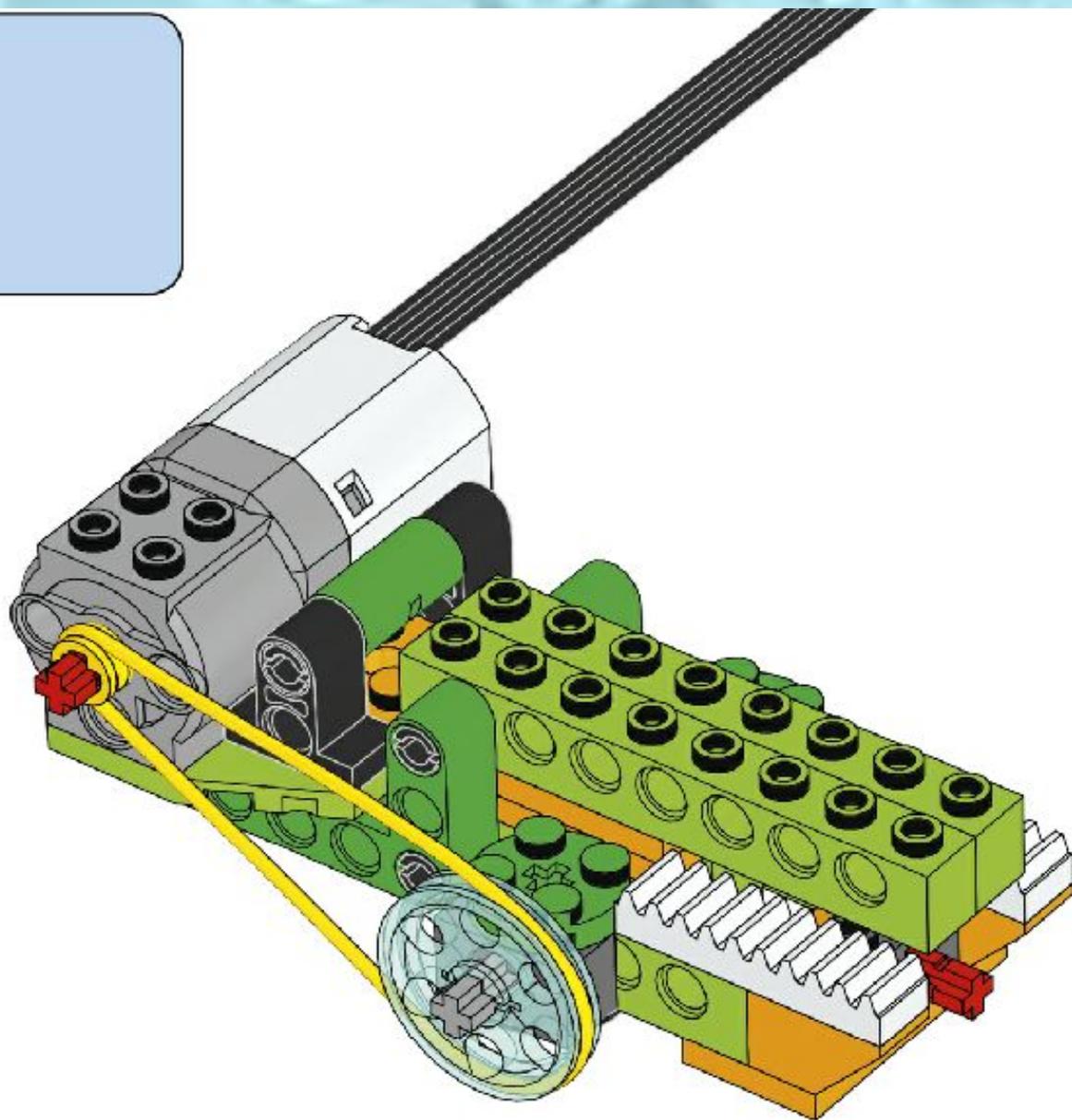
# 25

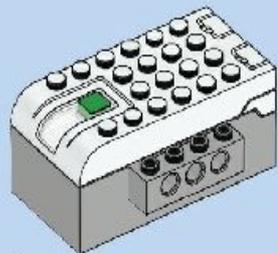




1x

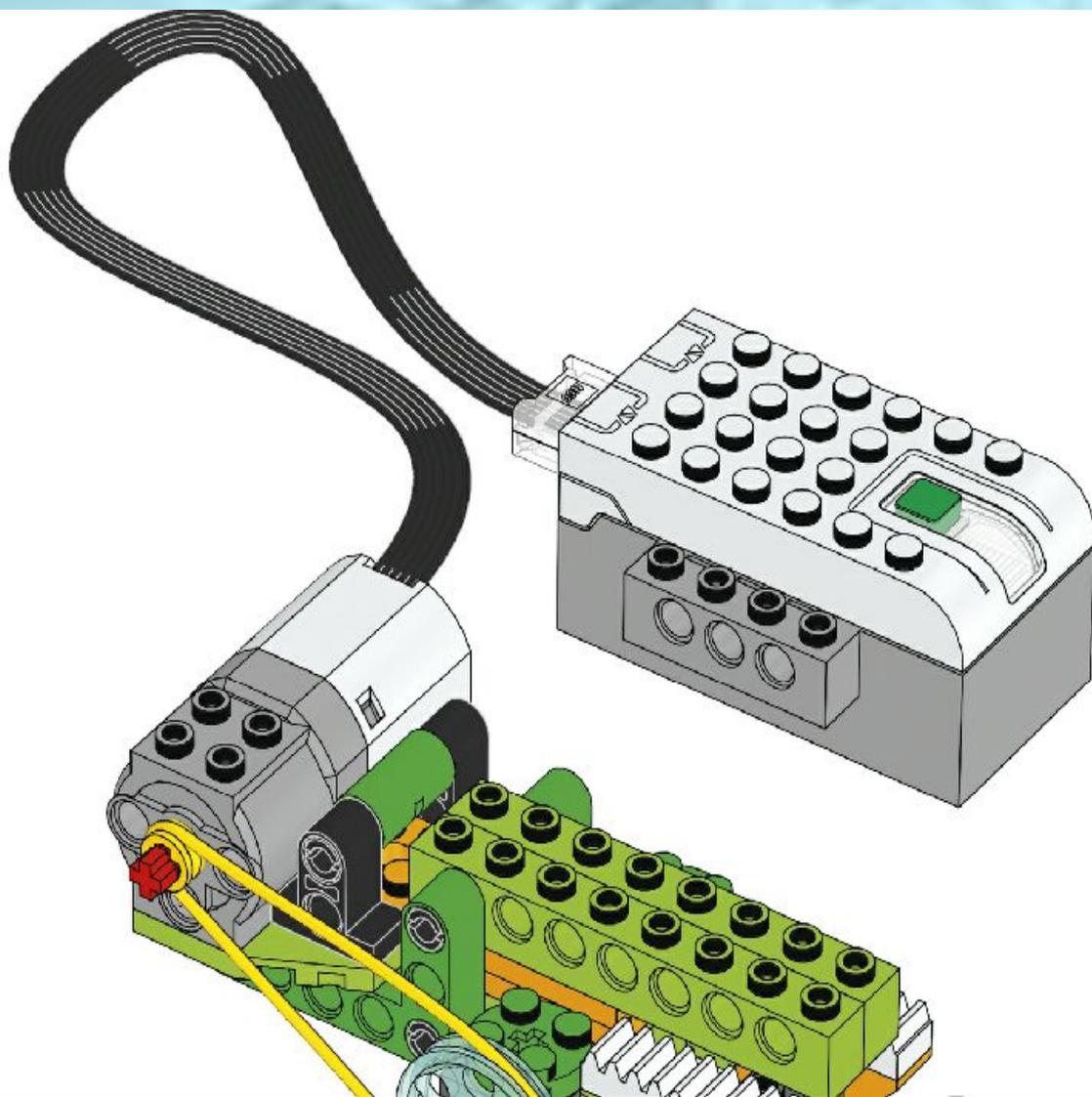
26



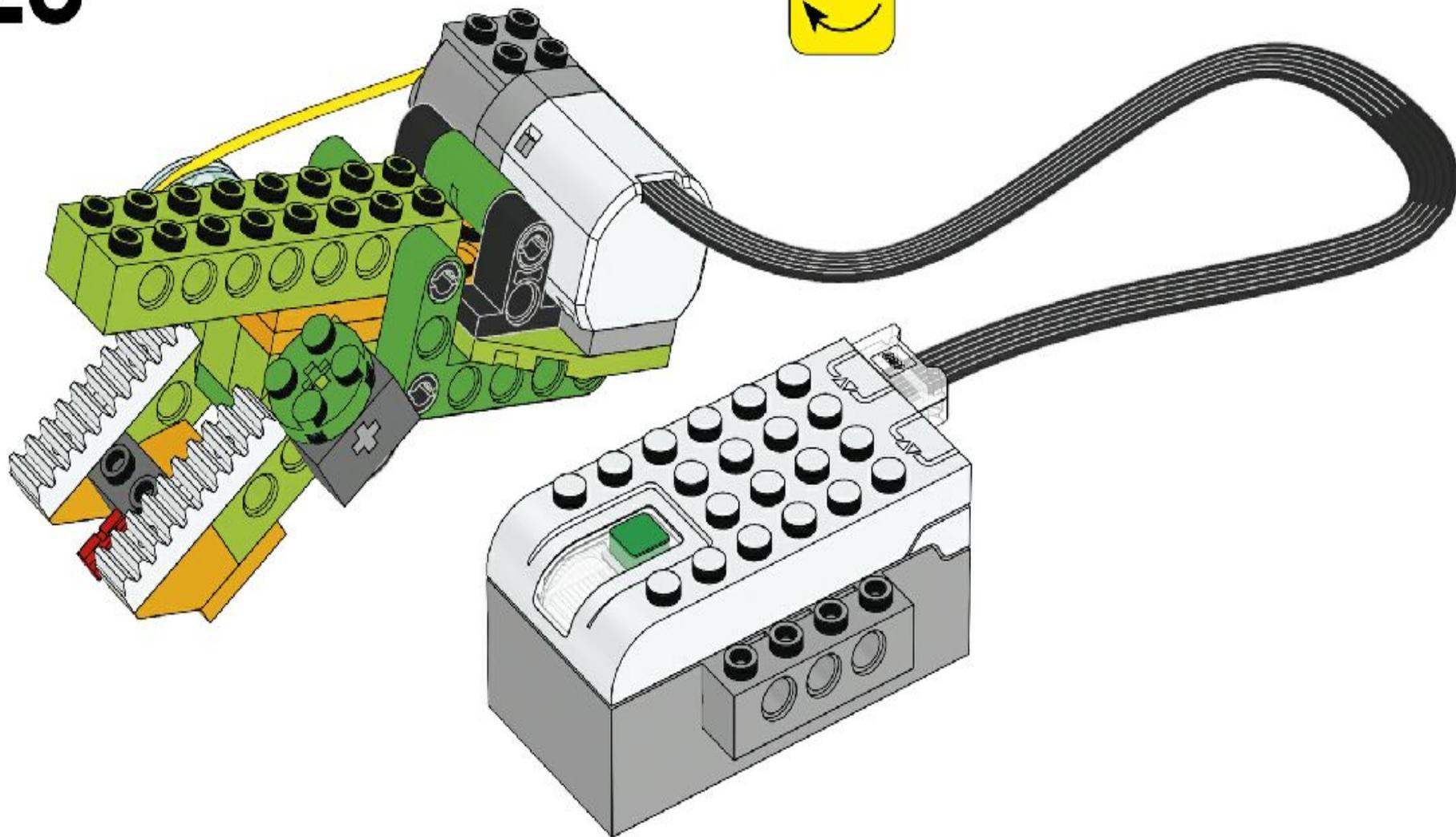


1x

27



28



# Физкультминут

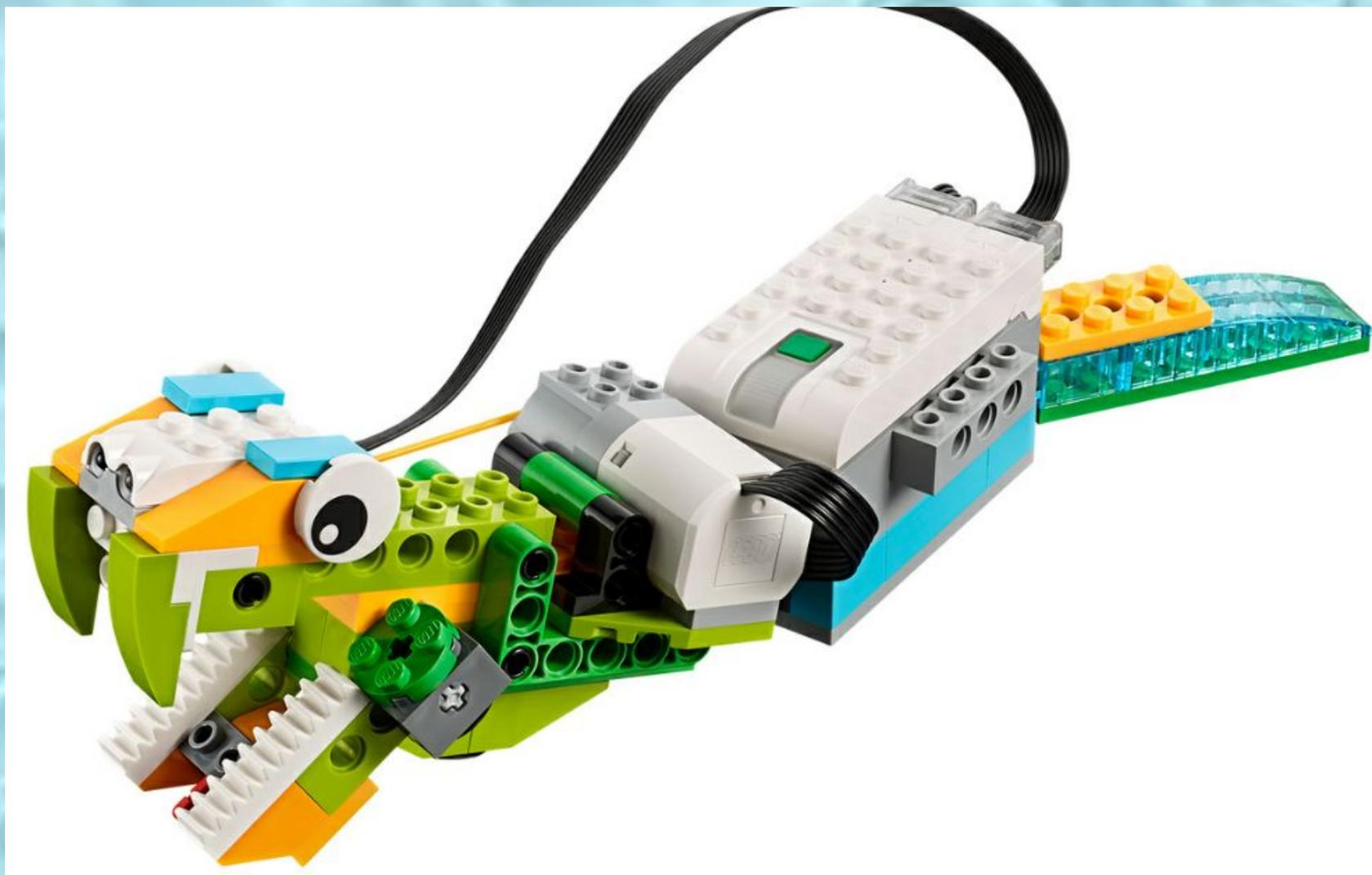


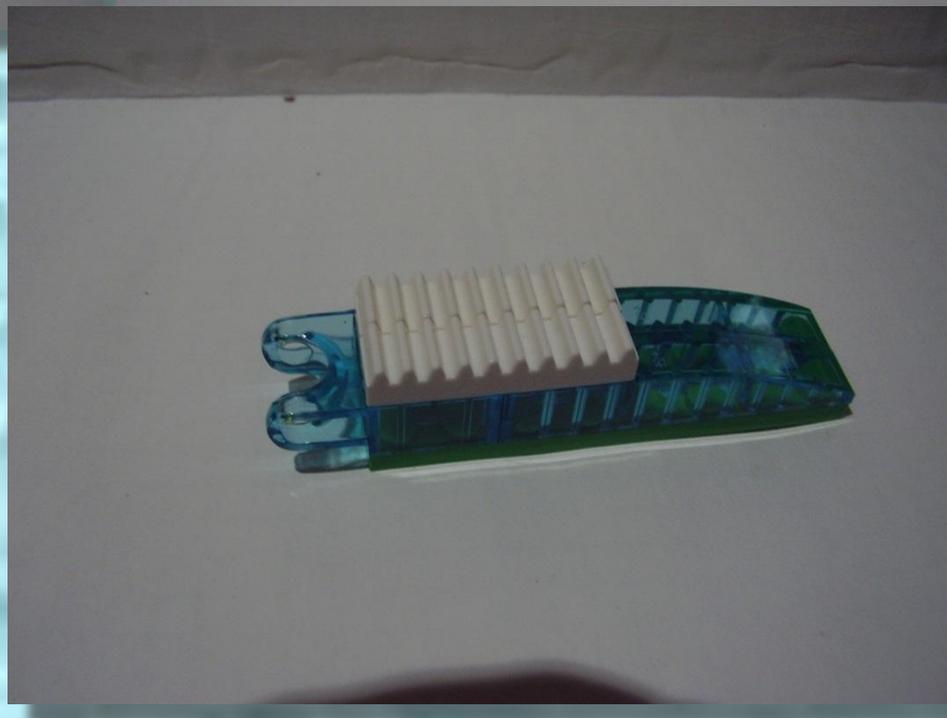
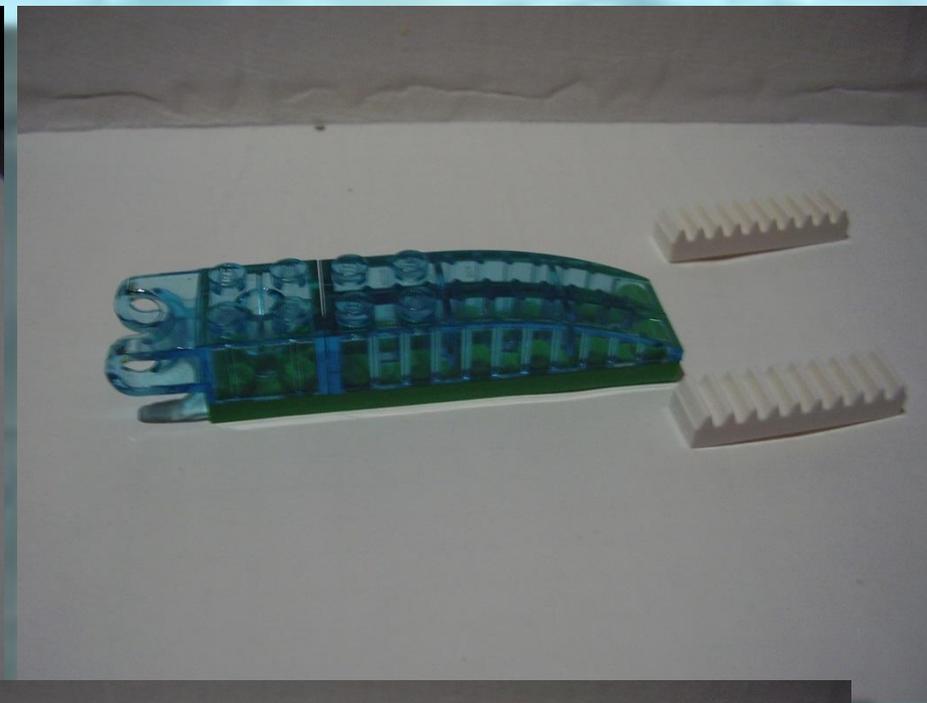
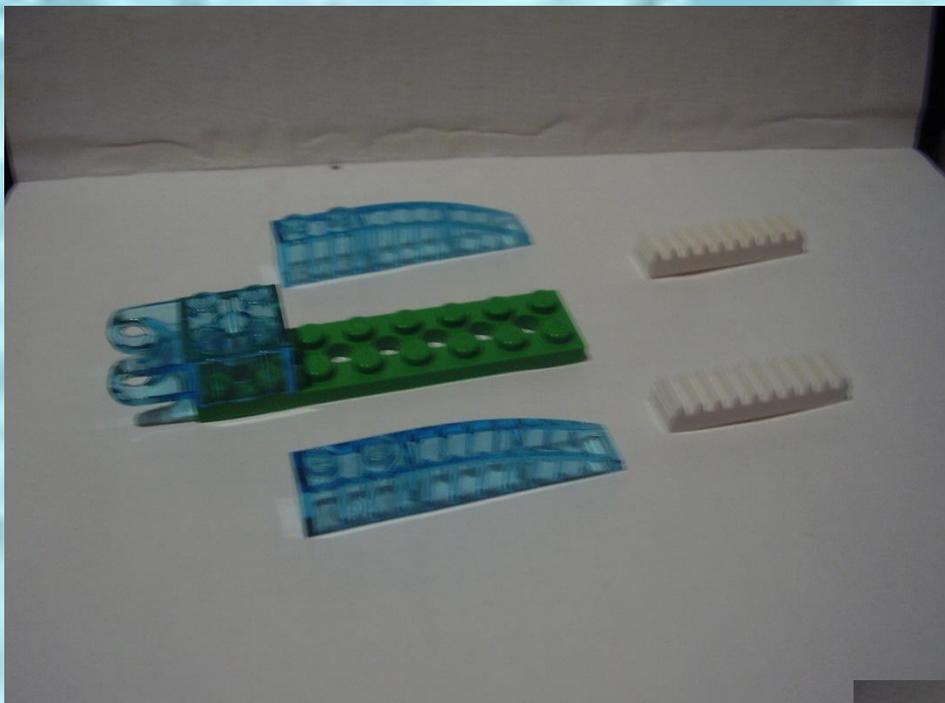
## Составляем программу для нашего зубастика



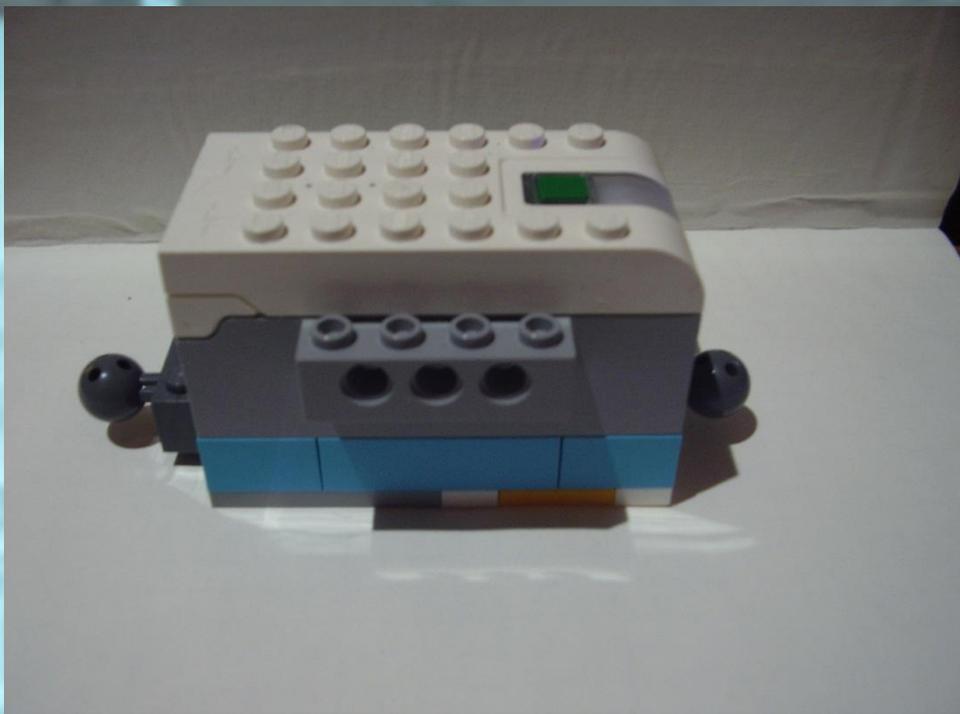
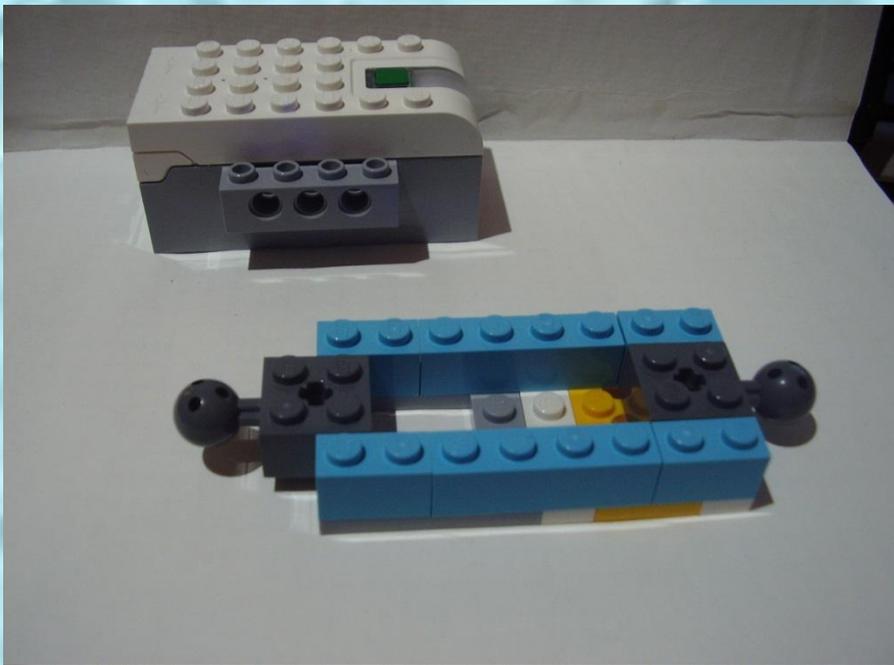
Вспоминаем команды, которые мы использовали в нашей программе. Программа будет выполнять действия пока мы её не остановим. Давайте добавим условие цикла значение 3 раза (прямоугольник с цифрами).

**Теперь из нашего кусаки соберём змея и научим его кусать только тогда, когда подносишь предмет.**

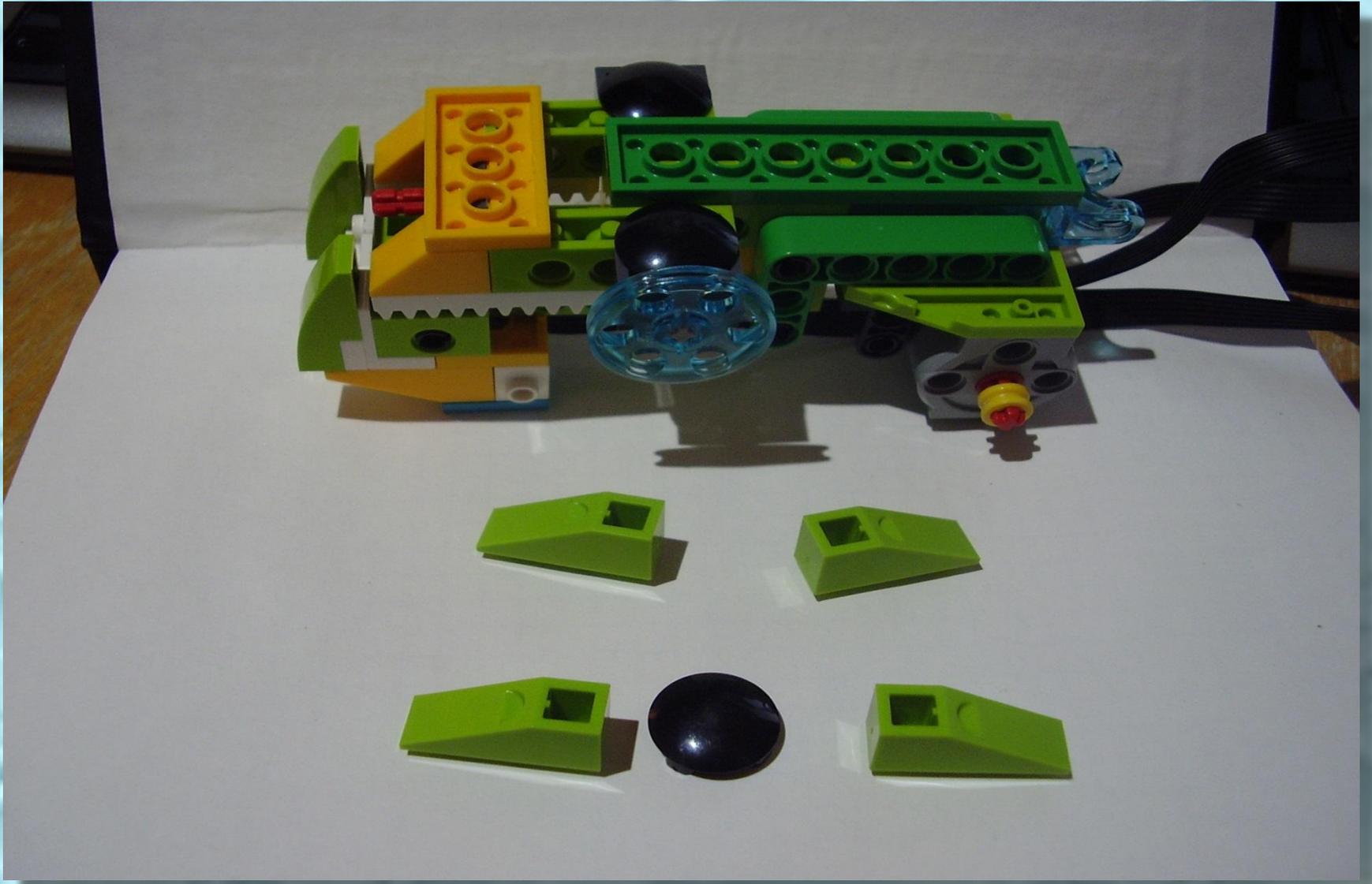




**Собираем  
ХВОСТ**



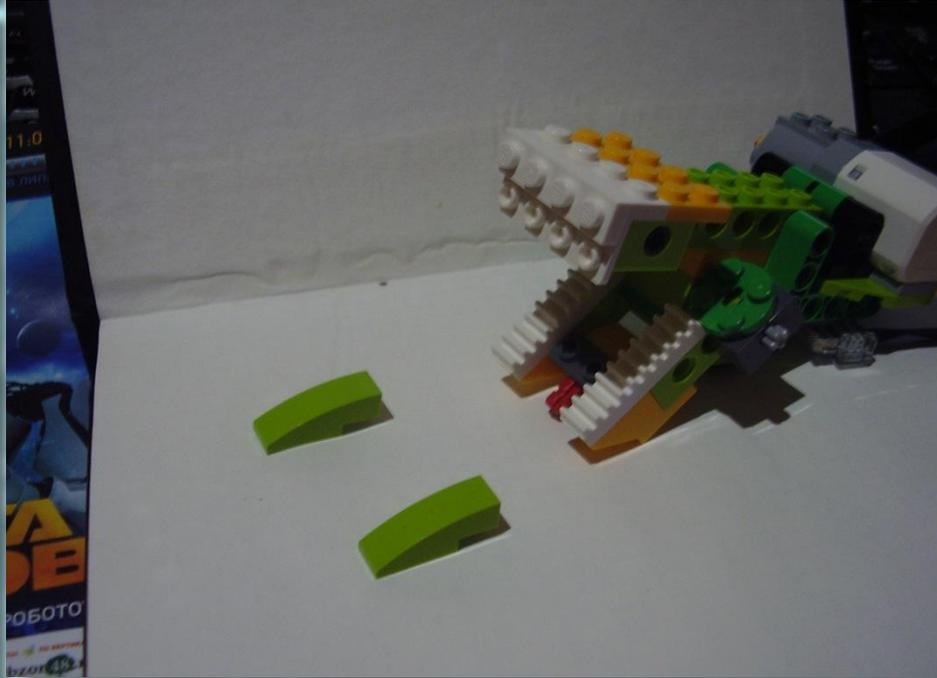
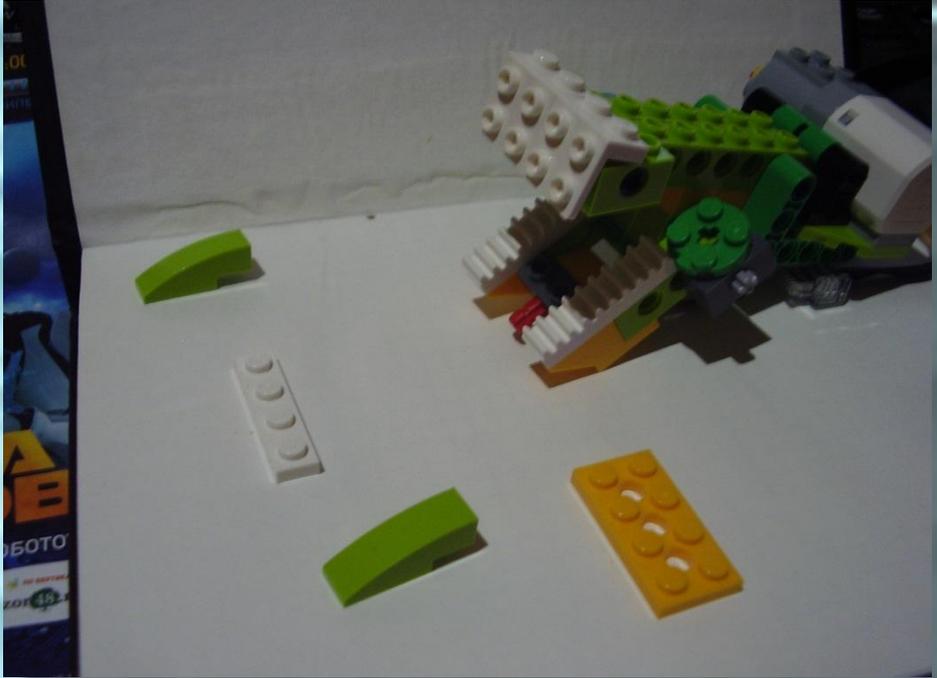
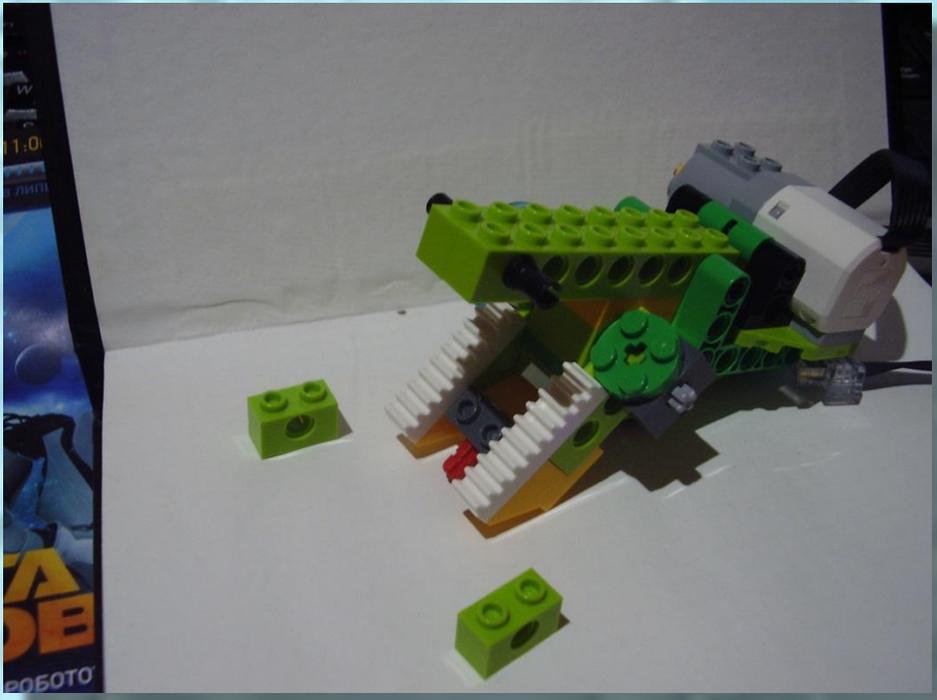
**Тело змеи  
из  
смартхаба**

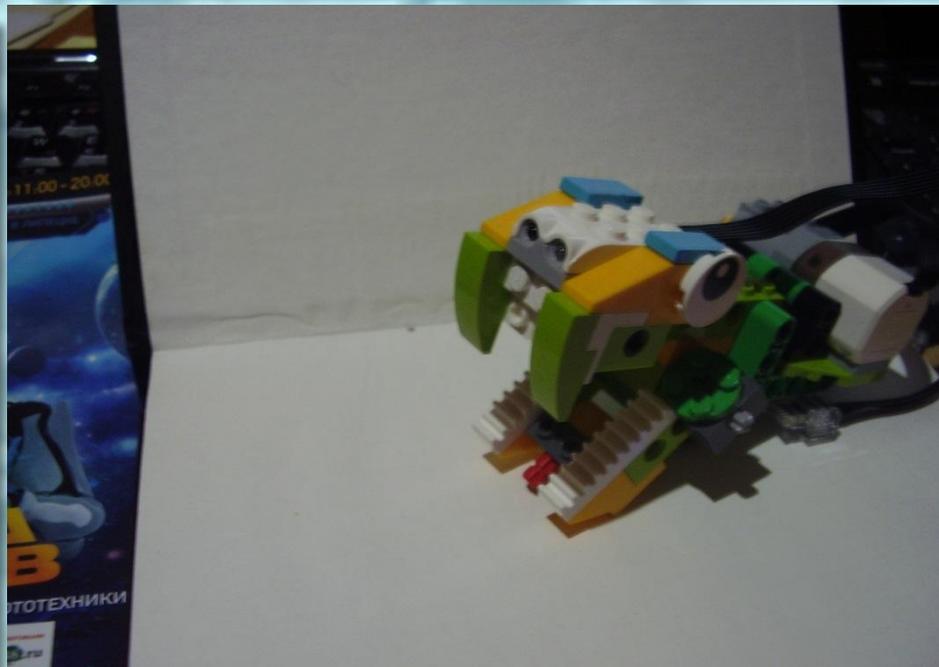
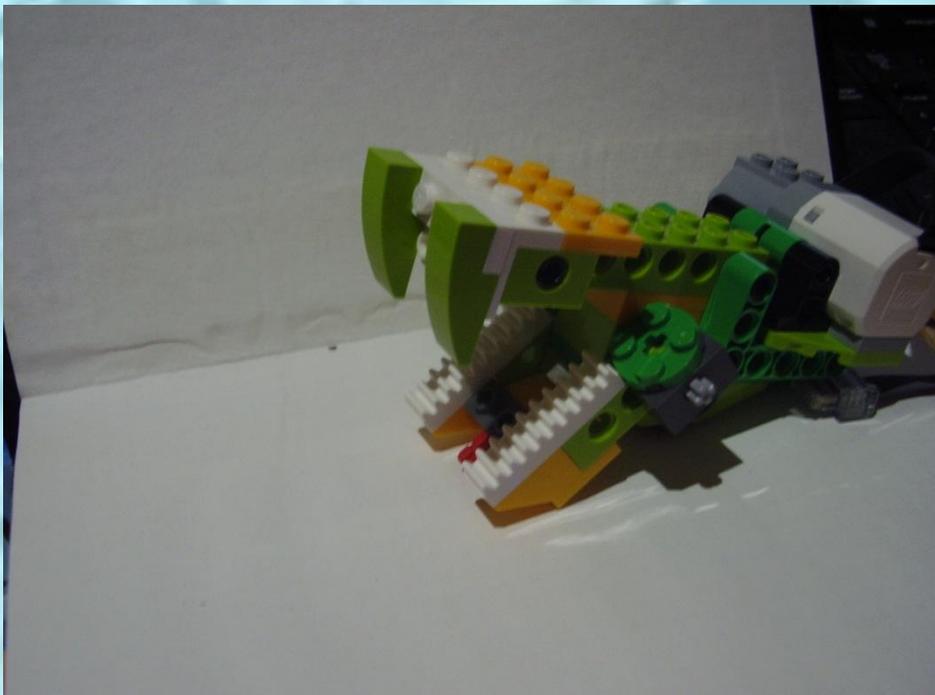




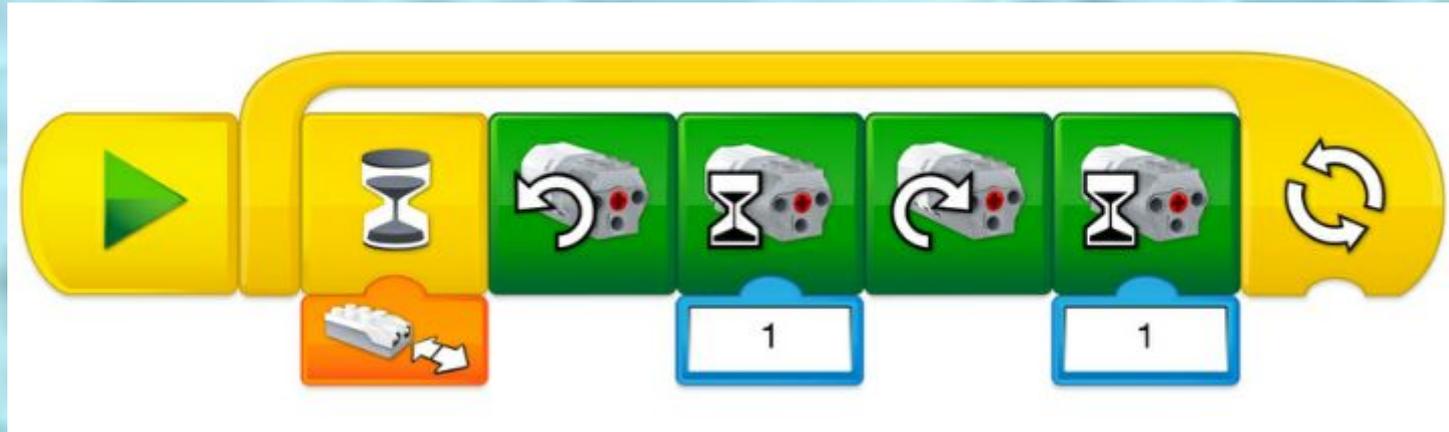
# Состыковываем все три части змеи







# Достраиваем программу



**Добавляем в начало цикла команду Ожидание с условием «датчик расстояния»**

**Разбираем конструктор,  
аккуратно укладываем  
детали в ячейки, проверяем  
все ли детали на месте.**

**До новых встреч !!!**