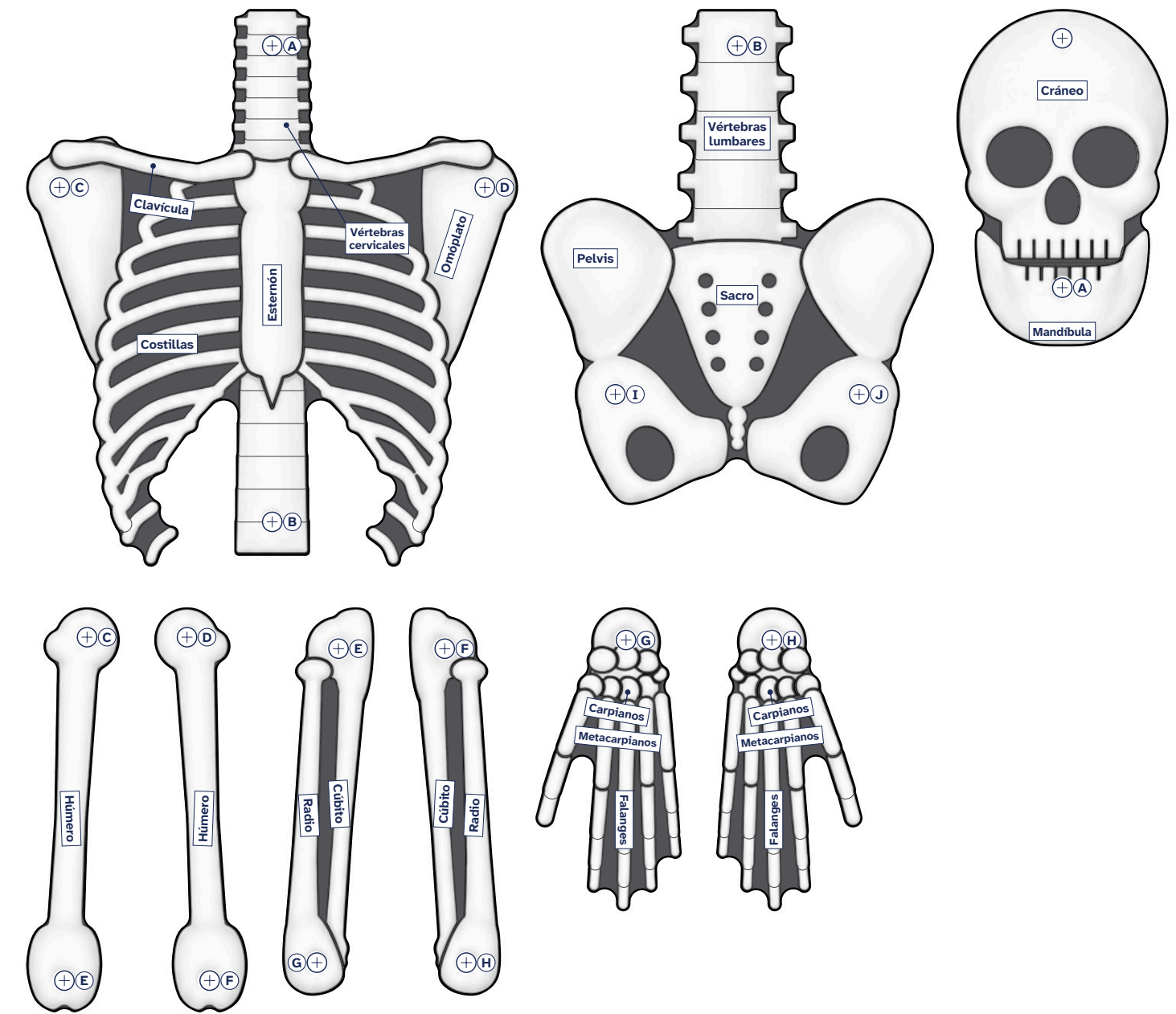
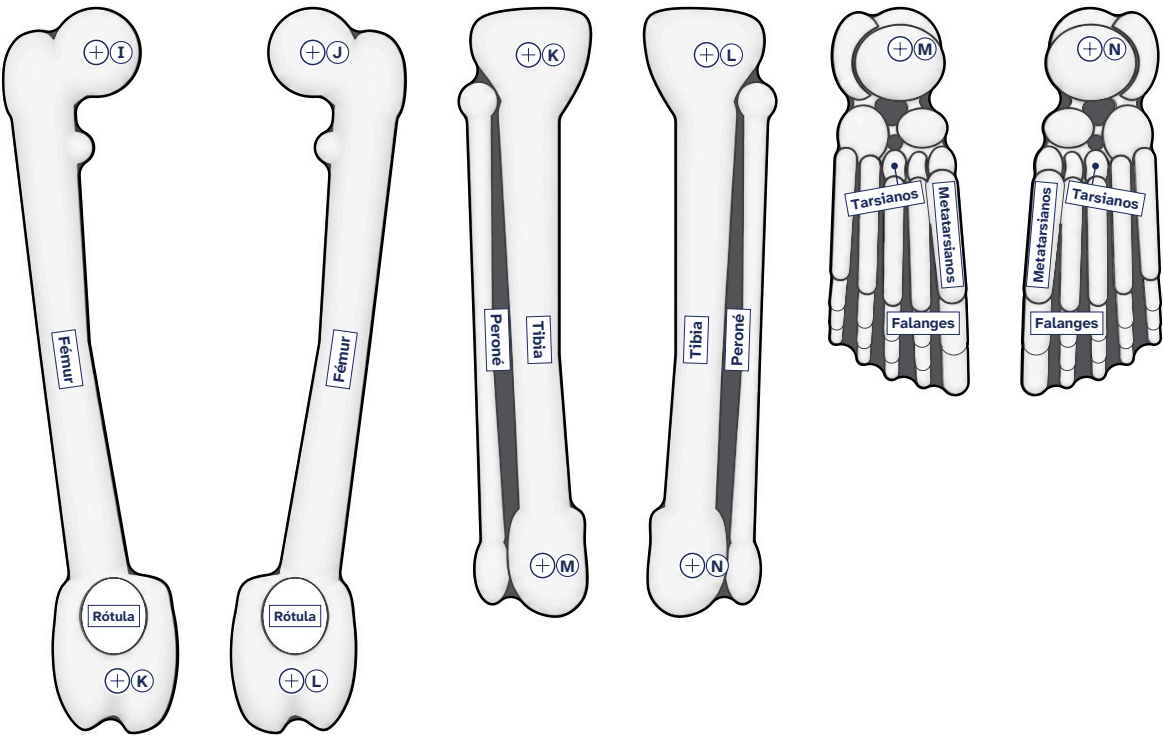


Cráneo, tórax, pelvis y brazos



Piernas y pies



Esqueleto articulado • cómo se arma

Unos 37,8 cm colgado. 15 piezas, 14 uniones con encuadernadores y un agujero para colgarlo.

Materiales

Las dos hojas impresas al 100 %, tijeras, 14 encuadernadores (de patas abiertas), una perforadora de un agujero o un punzón y un hilo para colgarlo.

Perforar y poner los encuadernadores lo hace una persona adulta: las puntas y el punzón pinchan.

Pasos

1. Recorta las 15 piezas por la línea continua. Las zonas oscuras de dentro son huecos entre huesos: no se recortan.
2. Una persona adulta perfora los círculos con cruz de cada pieza.
3. Une las piezas que tienen la misma letra. En la lista, la primera pieza va delante («sobre») de la segunda. Pasa el encuadernador por los dos agujeros y abre sus patas por detrás.
4. Ata el hilo en el agujero de arriba del cráneo para colgarlo. Las uniones giran: puedes moverle los brazos y las piernas.

Uniones

A cuello: cráneo sobre tórax	H muñeca izq.: mano sobre antebrazo
B cintura: tórax sobre pelvis	I cadera der.: fémur sobre pelvis
C hombro der.: húmero sobre tórax	J cadera izq.: fémur sobre pelvis
D hombro izq.: húmero sobre tórax	K rodilla der.: fémur sobre pierna
E codo der.: húmero sobre antebrazo	L rodilla izq.: fémur sobre pierna
F codo izq.: húmero sobre antebrazo	M tobillo der.: pierna sobre pie
G muñeca der.: mano sobre antebrazo	N tobillo izq.: pierna sobre pie

Los huesos

Cráneo, Mandíbula, Vértebras cervicales, Clavícula, Omóplato, Esternón, Costillas, Vértebras lumbares, Sacro, Pelvis, Húmero, Cúbito, Radio, Carpianos, Metacarpianos, Falanges de la mano, Fémur, Rótula, Tibia, Peroné, Tarsianos, Metatarsianos y Falanges del pie. Derecha e izquierda son las del esqueleto, que nos mira de frente.

Representación escolar simplificada del esqueleto humano visto de frente, no un modelo anatómico exacto. Nombres de los huesos según MedlinePlus en español (Biblioteca Nacional de Medicina de EE. UU.). No se ha comprobado el montaje en papel: tamaños, agujeros y uniones están verificados por código.

