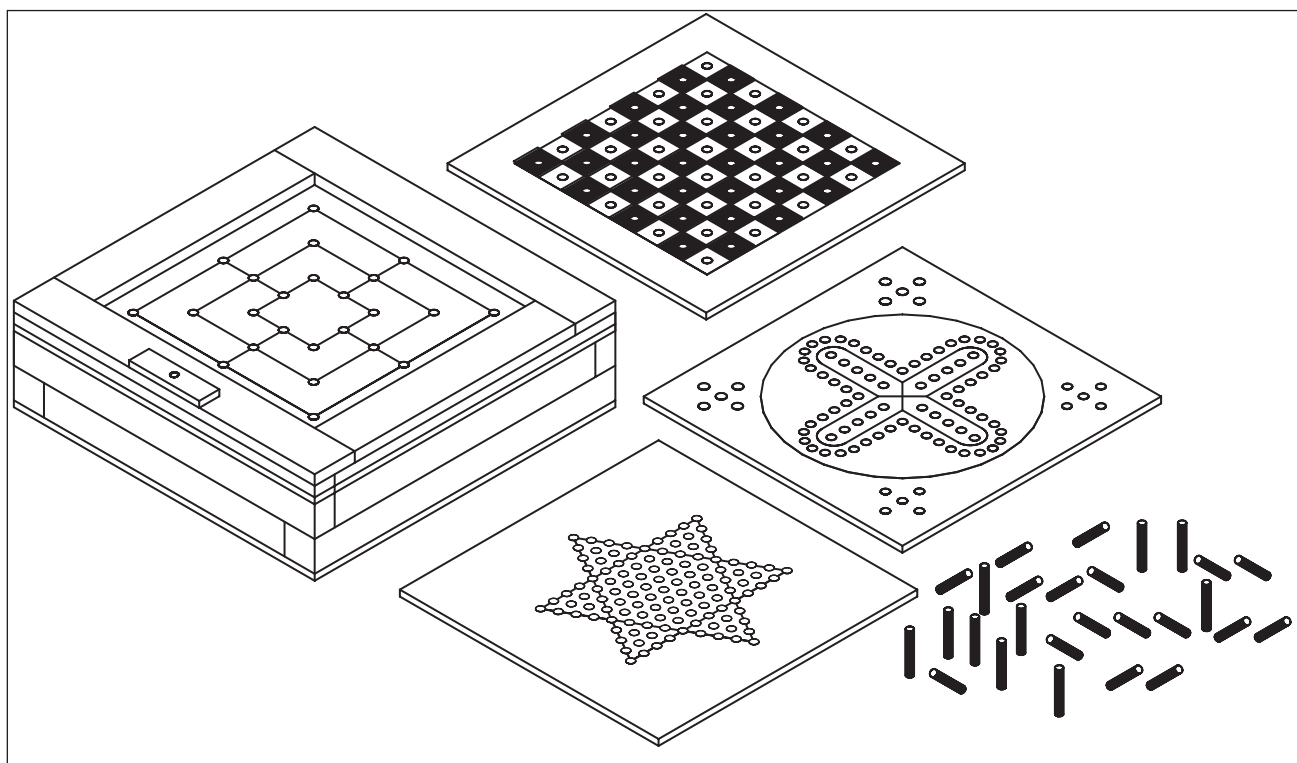


OPITEC

is uniek

1 0 4 . 1 7 5

Spellenbox



Let op!

Opitec bouwpakketten zijn na afbouw geen speelgoed, maar leermiddelen als ondersteuning in het pedagogisch vakgebied. Dit bouwpakket mag door kinderen en jongeren alleen onder toezicht van een volwassene worden gebouwd en gebruikt. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar!

1. Technische informatie:

Artikel: Spellenbox/ gebruiksvoorwerp als bouw pakket

Bestemd voor: Technieklessen

2. Materiaalinformatie:

2.1. Materiaal: Grenenhout (naaldhout), vurenhout;
Beukenhout (loofhout), hardhout;
Moet voor het verwerken vanzelfsprekend droog zijn;
Gabon triplex , meerdere malen gelaagd;
Vezelrichting tegengesteld!

Bewerking: Moet gezaagd, gevijld, geboord en geschuurd worden;
Tekenen naar -of overnemen van sjabloon;

Verbindingen: Lijmen (witte houtlijm);

Oppervlakbehandeling: In de was zetten (vloeibare of vaste was);
Verven, (grondverf en afwerk lak);
Beitsen (in kleur, op waterbasis - daarna vernissen);
Lijnolie.

3. Gereedschap:

Zagen: **Figuurzaag** om rondingen en lijnen te zagen, die met andere zagen niet mogelijk zijn;

Attentie: Zaagblaadjes met de tanden naar beneden in de beugel spannen!

Gebruik een figuurzaag plankje. Tijdens het zagen de zaag rustig heen en weer bewegen. Draai het werkstuk i.p.v. jezelf;

Fijngetande zaag, geschikt voor rechte zaagsneden en het afkorten van latten;

Attentie: Klem het werkstuk vast!

Raspen/vijlen: Na iedere bewerking raspen en dan vijlen. Kies de juiste rasp/vijl;

Attentie: Oefen alleen druk uit op de rasp/vijl tijdens de schuifbeweging!

Schuren: Gebruik voor de randen en de oppervlakken een schuurklosje en voor individuele vormen schuurpapier;

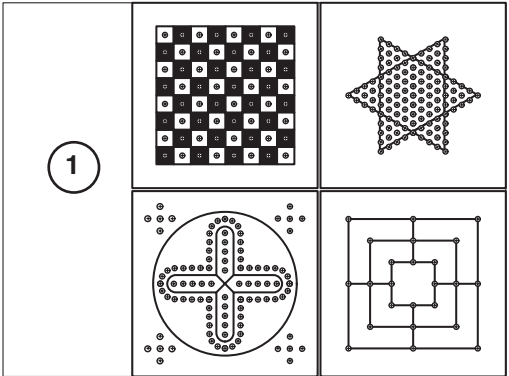
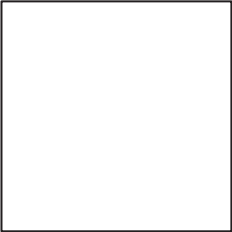
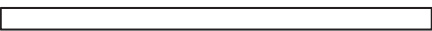
Boren: Maak gebruik van een elektrische kolomboormachine;

Attentie: Denk om de geldende veiligheidsvoorschriften (zoals bij lang haar een haarnetje, sieraden afdoen en geen losse kleding. Gebruik een veiligheidsbril en klemgereedschap)!

Gebruik alleen scherpe boortjes van de juiste maat;

Vastzetten: Heel geschikt zijn lijmklemmen (ze zijn licht en laten geen klemsporen na).

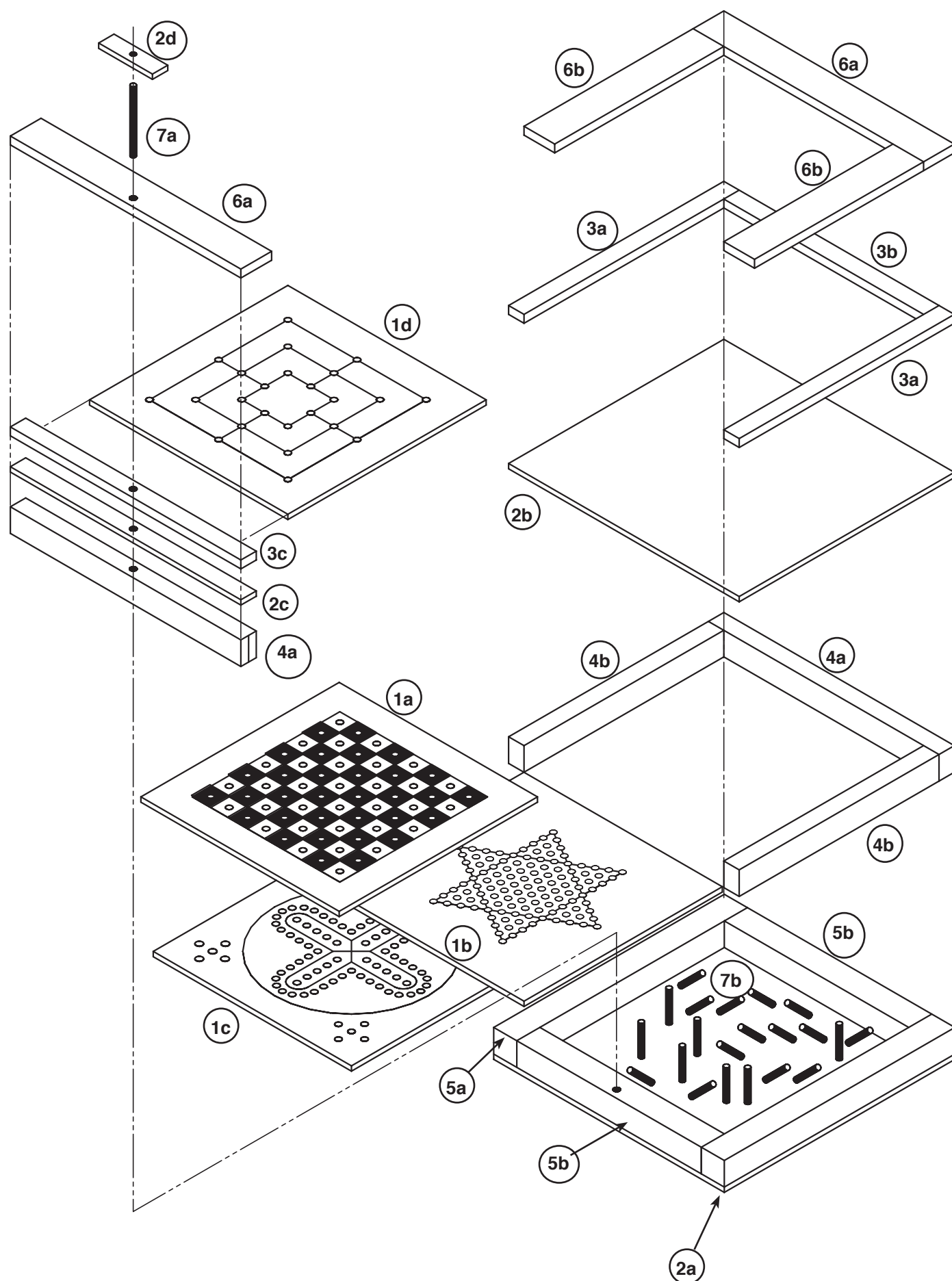
4. Onderdelenlijst:

Omschrijving	Materiaalsoort	Aantal	Afmetingen	Afbeeldingen
Speelvelden	triplex, bedrukt	1	4 x 260 x 350 mm	
Tussen- en Bodemplaat	triplex	2	3 x 160 x 160 mm	
Geleidesponningen	grenen latten	2	5 x 10 x 350 mm	
Bodemlatten	grenen latten	2	10 x 15 x 300 mm	
Bodemlatten	grenen latten	3	15 x 15 x 250 mm	
Deklatten	grenen latten	4	5 x 20 x 150 mm	
Spelstenen	ronde lat	5	ca. ø 3 x 245 mm	

Opmerking:

In de spellenbox is een dobbelsteen niet inbegrepen.

5. Overzichtstekening



6. Handleidingoverzicht

6.1 Het maken van de speelvelden

6.2 Het maken van de spellenbox

6.3 Het maken van de speelstenen en het geven van een kleurtje

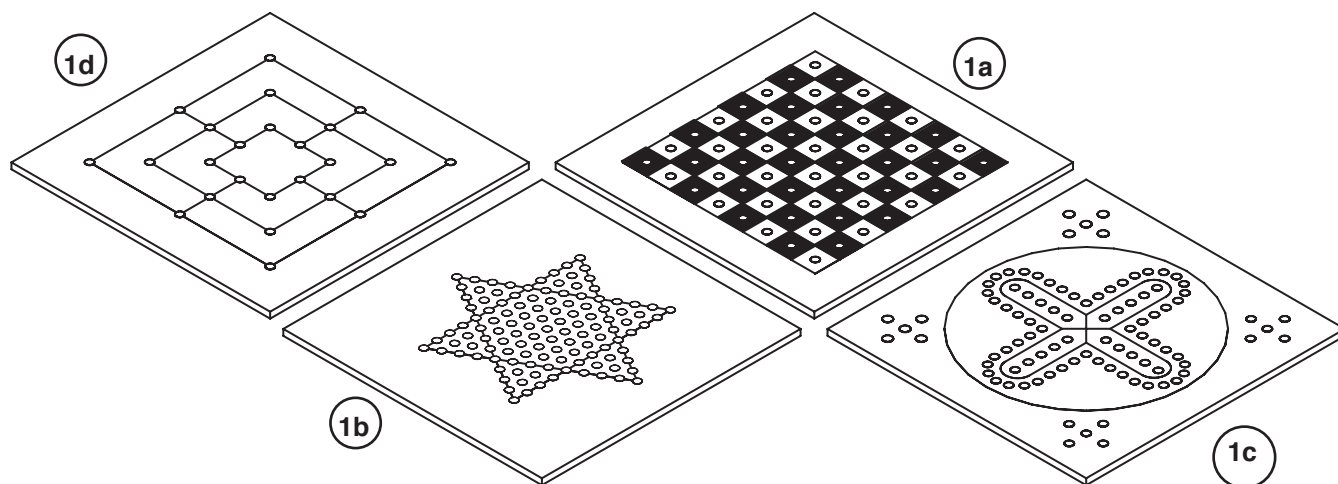
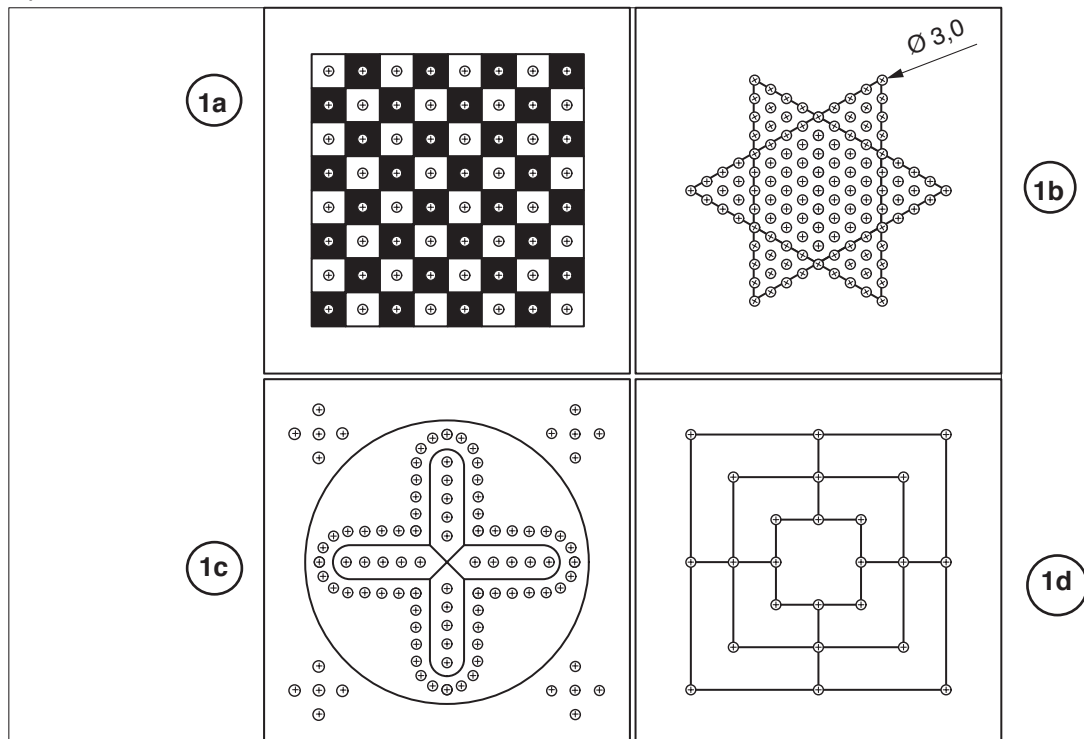
6.1 Het maken van de speelvelden

6.1.1 Zaag de speelvelden (1a/1b/1c/1d) uit de bedrukte triplexplaat (1). Boor aansluitend de 3 mm gaten.

Opmerking: Boor met een kolomboor!

Leg de speelvelden op een houten ondergrond om spanen te voorkomen!

6.1.2 Schuur de speelvelden.

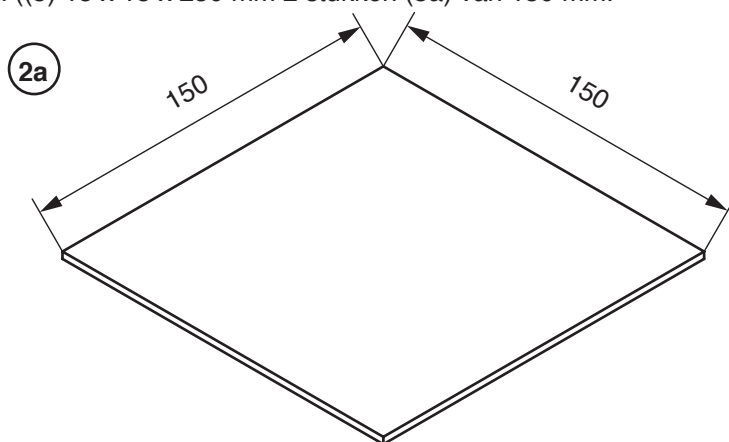


6.2 Het maken van de spellenbox

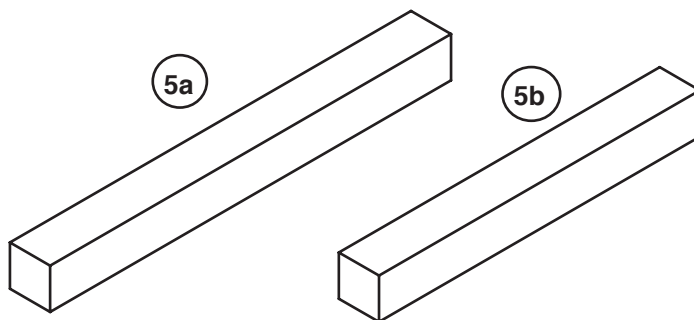
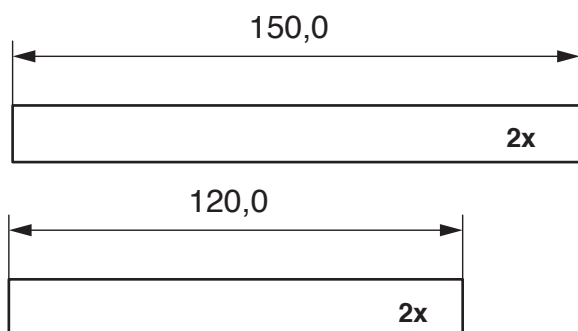
6.2.1 Zaag voor de bodemplaat (2a) van de triplexplaat (2) 3 x 160 x 160 mm een stuk van 3 x 150 x 150 mm. Schuur de zaagsneden.

Opmerking: Reststukken triplex bewaren, die zijn later nodig!

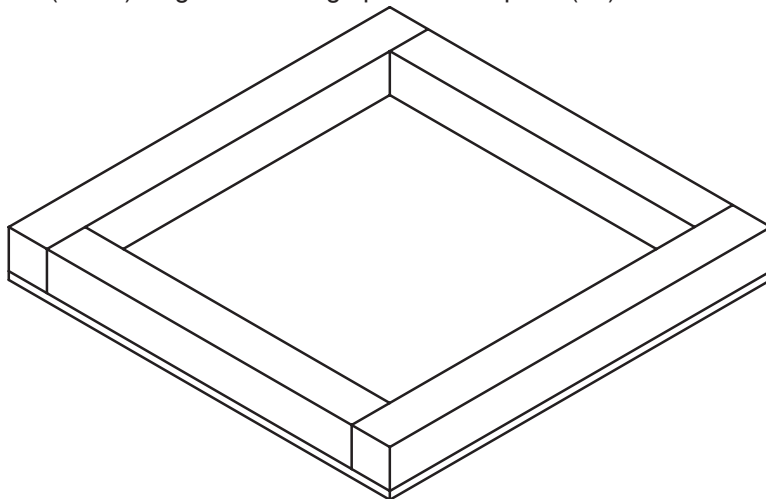
6.2.2 Zaag van twee latten (5) 15 x 15 x 250 mm 2 stukken (5a) van 150 mm.



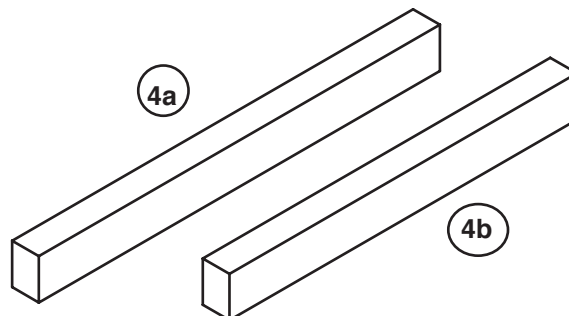
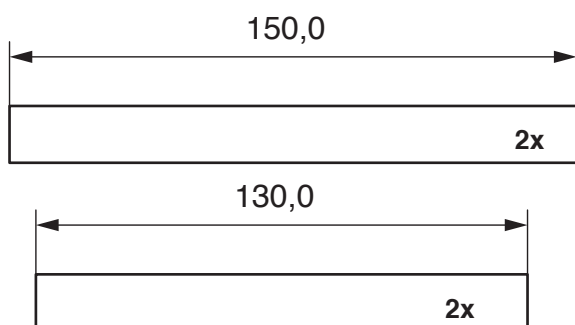
Zaag van de derde lat (5) twee stukken (5b) van 120 mm. Schuur alle zaagsneden.



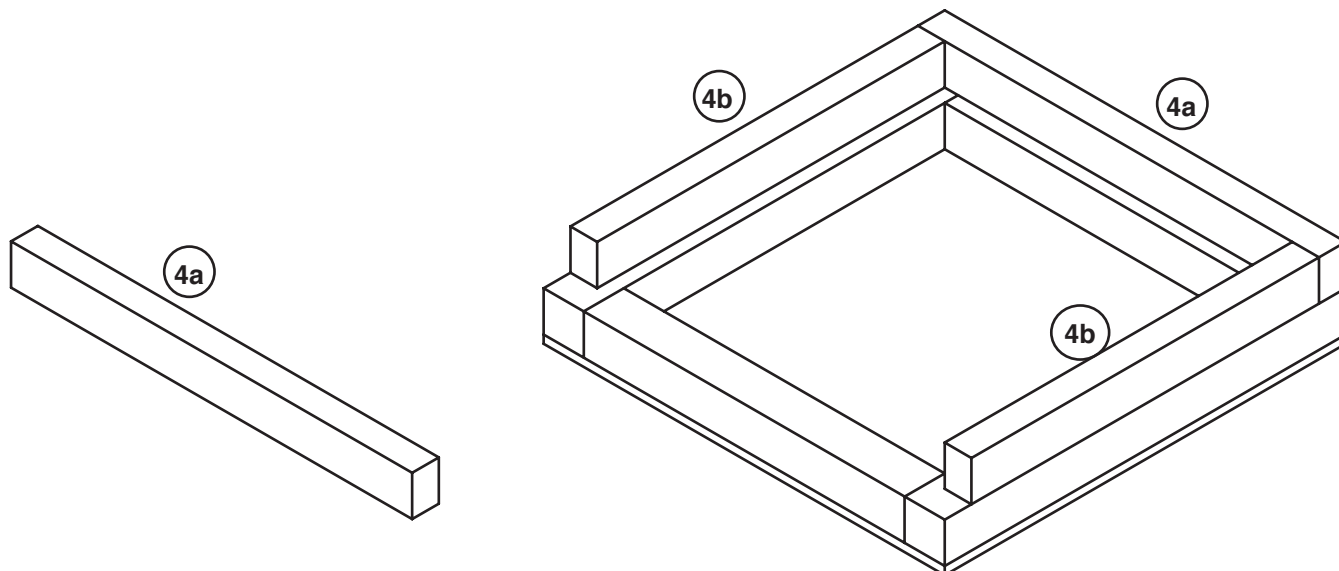
6.2.3 Lijm de stukken lat (5a/5b) volgens tekening op de bodemplaat (2a).



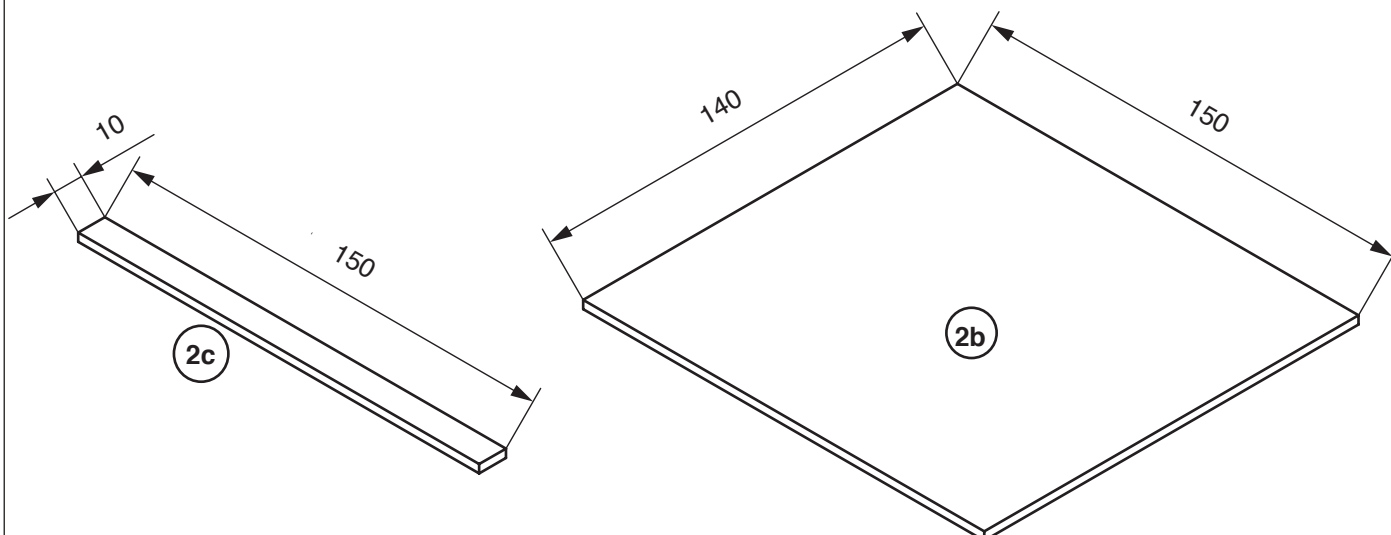
6.2.4 Zaag van twee latten (4) 10 x 15 x 300 een stuk (4a) van 150 mm en een stuk (4b) van 130 mm. Schuur de zaagsneden.



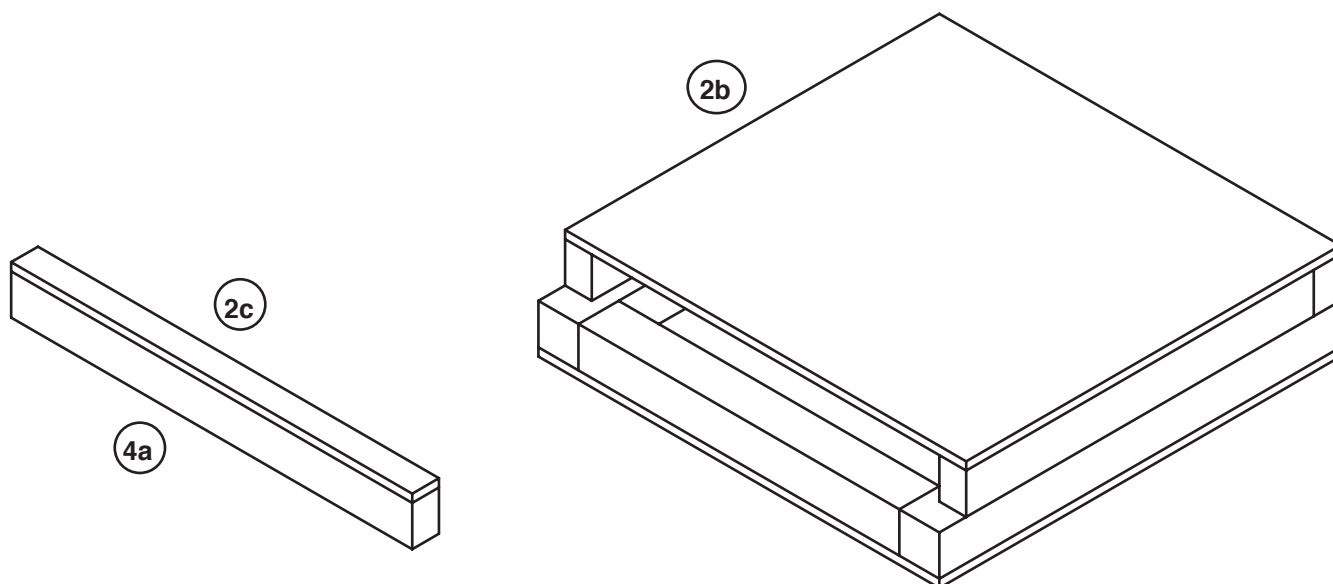
6.2.5 Lijm de stukken lat (4a/4b) volgens tekening op de latten (5a/5b). Eén lat (4a) wordt er niet op gelijmd. Deze lat wordt later als schuif aan het deksel gelijmd.



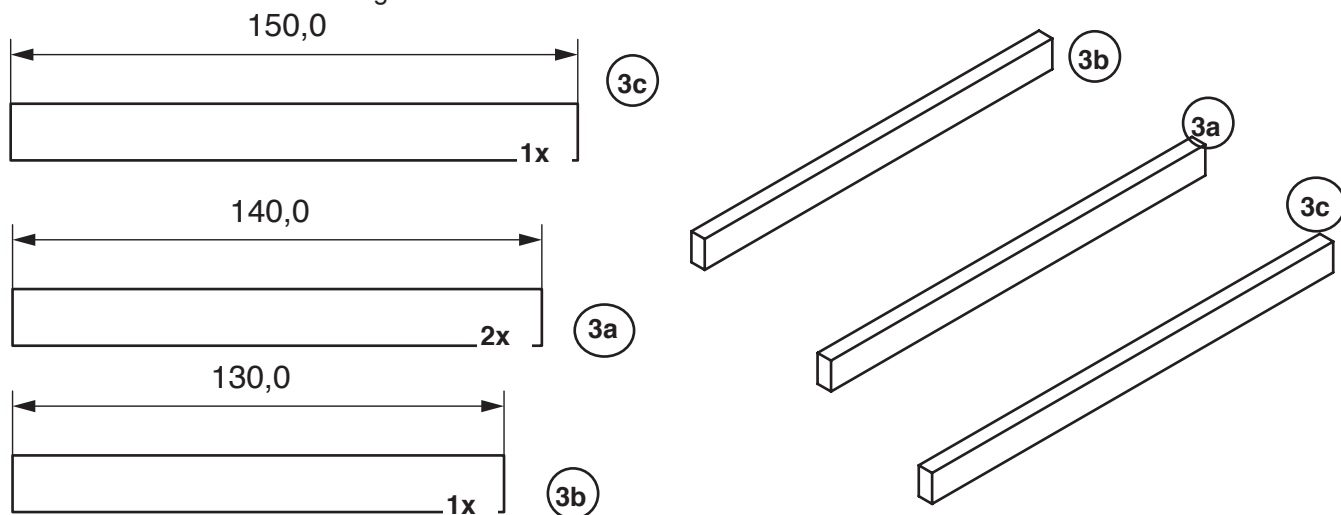
6.2.6 Zaag als tussenplaat (2b) een triplexplaat (2) 3 x 160 x 160 mm op 3 x 140 x 150 mm. Zaag uit het reststuk een deel (2c) van 3 x 10 x 150 mm. Schuur de zaagsneden.



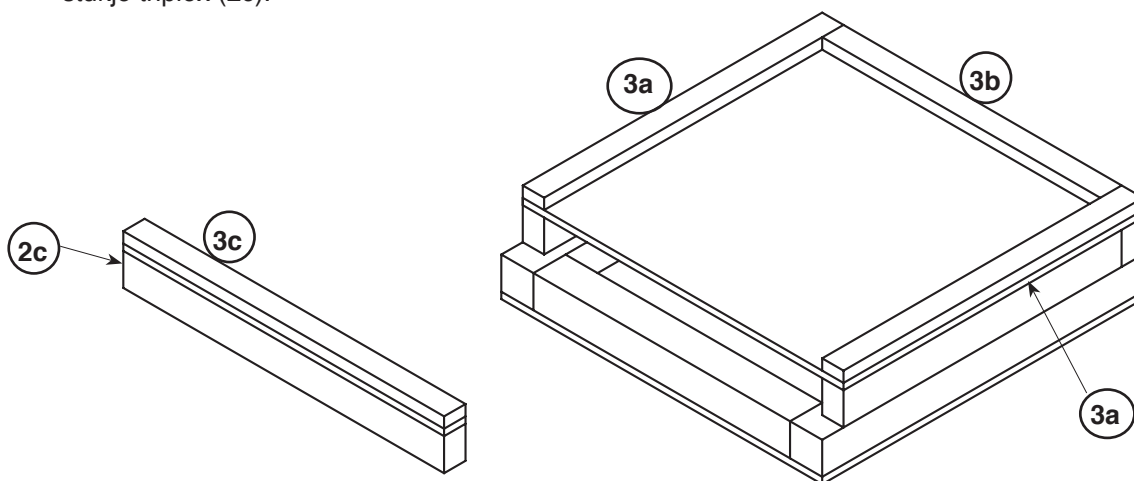
6.2.7 Lijm de tussenplaat (2b) volgens tekening op de latten (4a/4b)
Lijm het stukje triplex (2c) precies op de enkele lat (4a)



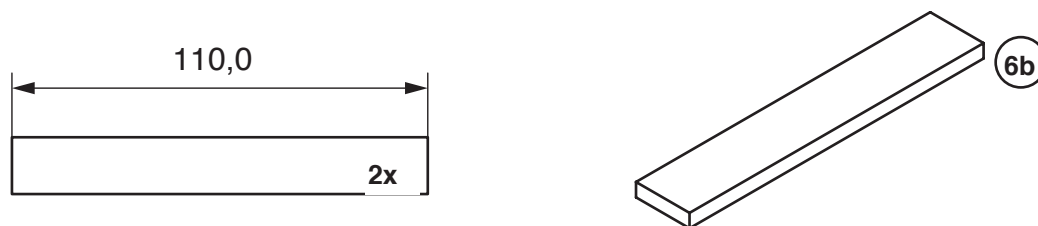
6.2.8 Zaag uit de twee latten (3) 5 x 10 x 350 mm twee latten van 140 mm (3a), een lat van 130 mm (3b) en een lat van 150 mm. Schuur de zaagsneden.



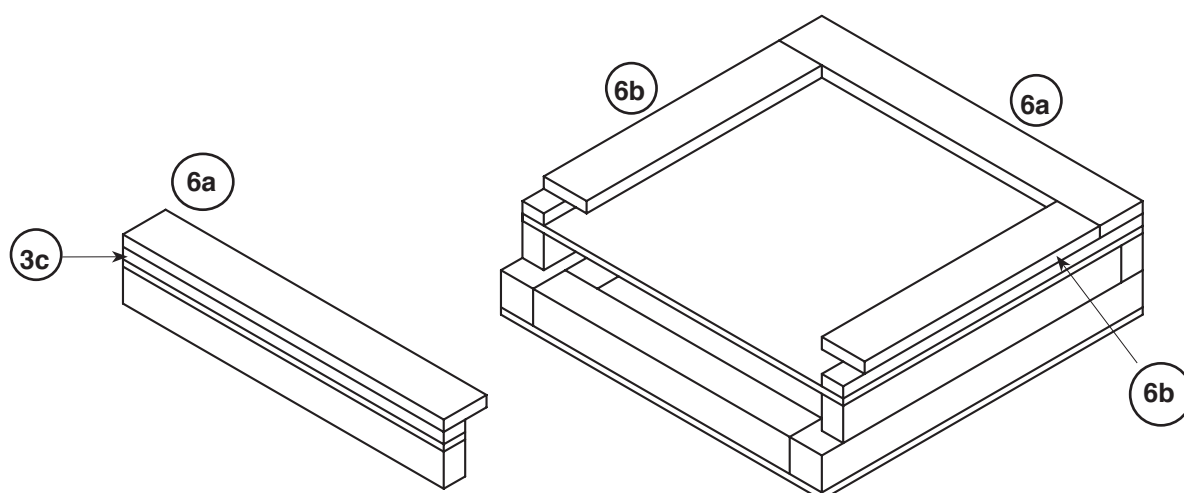
6.2.9 Lijm de stukken lat (3a/3b) volgens tekening als geleiders op de tussenplaat. Lijm lat (3c) op de lat met het stukje triplex (2c).



6.2.10 Kort twee latten (6) 5 x 20 x 150 mm in tot 110 mm (6b). Schuur de zaagsneden.

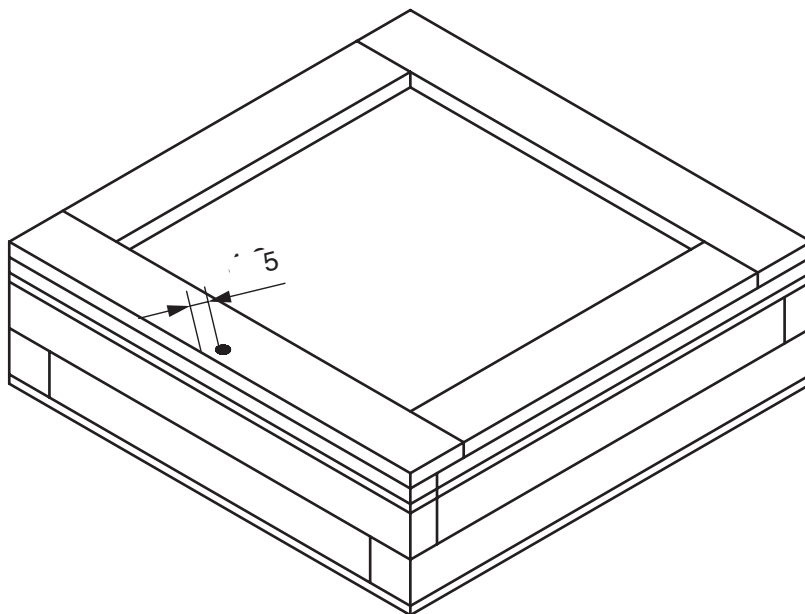


6.2.11 Lijm de latstukken (6a/6b) volgens tekening als afdeklát op de geleidesponningen. Lijm één lat (6a) precies op het triplex stukje (3c)

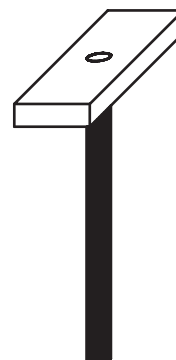
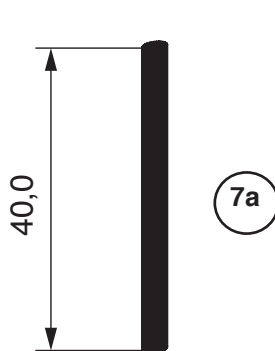
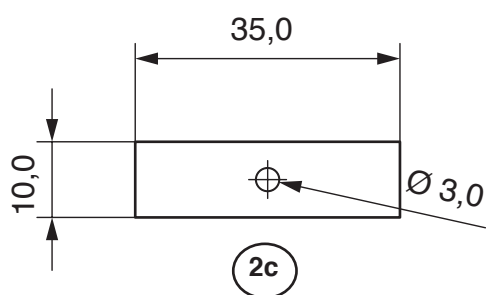


6.2.12 Zet de spelbox in elkaar en boor door de voorste afdeklát, op 5 mm van de rand, in het midden een gat van $\varnothing$ 3mm door de samengestelde box tot een diepte van 40 mm.

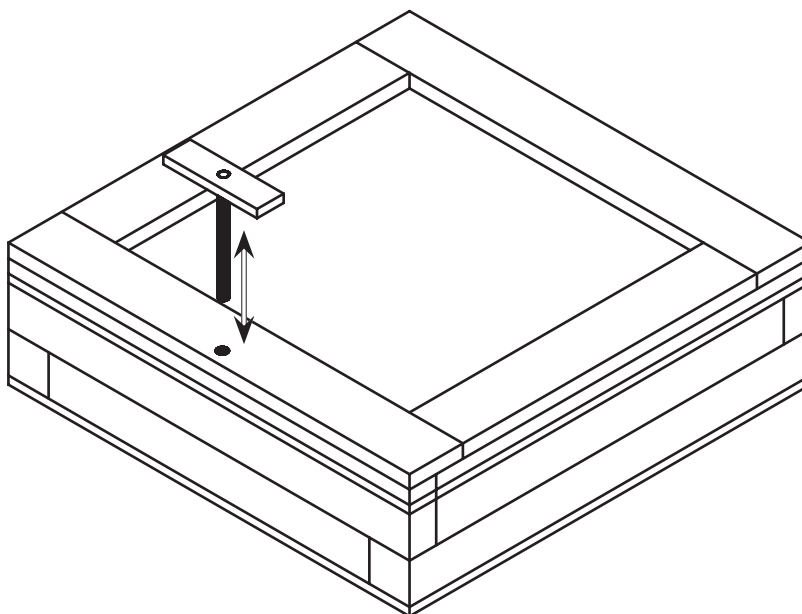
Opmerking: Absoluut in één keer boren, zodat later alles perfect met de sluiting kan worden afgesloten.



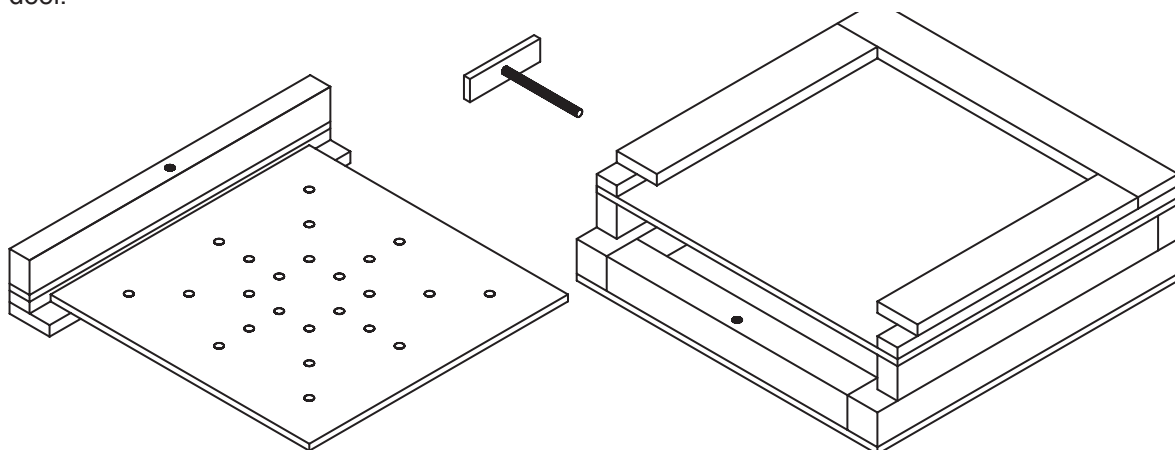
6.2.13 Zaag uit het reststuk triplex (2) een stukje (2c) van ca. 3 x 10 x 35 mm en boor in het midden een gat van 3 mm. Zaag van de ronde lat (7) $\varnothing$ 3 x 245 mm een stukje van 40 mm. Schuur de zaagsneden van beide delen. Lijm vervolgens deel (2c) en (7a) volgens tekening tot een sluitpen.



6.2.14 Controleer of de sluiting goed werkt. Gaat het te zwaar, dan de ronde lat iets afschuren of het boorgat iets ruimen.

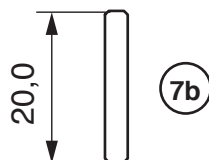


6.2.15 Neem van de vier speelvelden je lievelingsspel en schuif die centrisch onder de deklaf van het bewegende deel.



6.3 Het maken van de speelstenen/pionnen en het geven van een kleurtje

6.3.1 Zaag van de ronde latten (7) minstens 51 speelstenen (7b) van 20 mm lengte. Schuur de zaagsneden en schuin de uiteinden licht af.

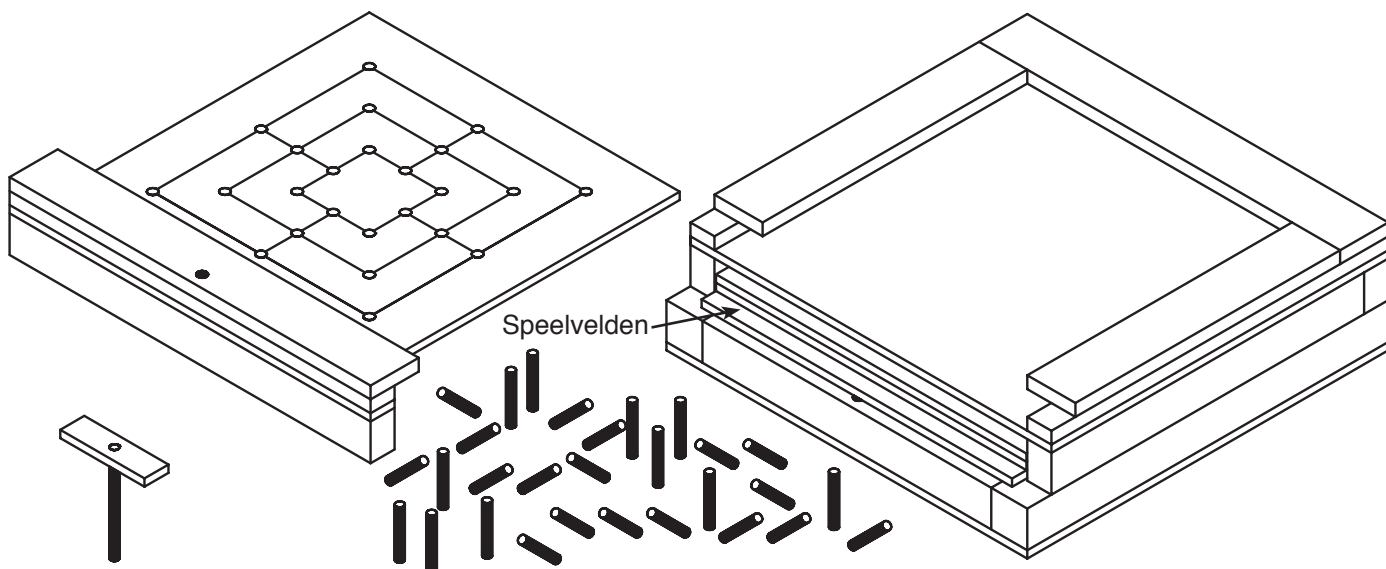


6.3.2 Verf tweemaal 15 speelstenen in één kleur (b.v. 1 x zwart en 1x rood) en eenmaal 6 speelstenen in een andere kleur (b.v. groen). De rest van de stenen (15) blijft naturel of krijgt een vierde kleur (b.v. wit).

Opmerking: Als je het voorgestelde aantal stenen hebt gemaakt heb je van elke kleur een reserve.

6.3.3 Bij het verven van de speelvelden er op letten, dat de kleur wel bij de stenen past (niet vloekt).

Opmerking: Voordat je gaat verven, eerst controleren of de velden wel makkelijk in de box en tussen de geleide profielen gaan. Anders eerst bijwerken!



6.3.4 Verf de spellenbox.

Spelregels

Molen

Het molenspel is een bekend en onderhoudend spel voor 2 personen.

Je hebt 18 pionnen nodig, voor elk 9 stuks in een eigen kleur.

Bijvoorbeeld als de één zwarte pionnen heeft, dan krijgt de ander witte.

Het hoofddoel van het spel is de ander te blokkeren (zoals bij boter kaas en eieren).

Een blok is klaar als er 3 pionnen van één kleur op rij staan.

Als je je blok scoort, mag je een pion van je tegenspeler weghalen.

Tezelfdertijd kan je tegenspeler geen pion uit jouw blok halen.

Als de pionnen gezet moeten worden is het de bedoeling het blok te openen door een van de pionnen voorwaarts, zijwaarts of achterwaarts te plaatsen tot ze weer een blok van 3 op een rij vormen en je opnieuw een pion van je tegenspeler mag wegnemen.

Als je er handig in bent kun je ook 2 blokken naast elkaar krijgen. Met het openen van een blok, kun je het andere blok dan weer sluiten.

Winnaar is degene die alle pionnen heeft van de tegenspeler.

Dobbelspel (Mens erger je niet met 5 pionnen)

Elke speler krijgt 5 pionnen in z'n eigen kleur.

Doel van het spel: als eerste de pionnen in hun 'hok' plaatsen.

Spelverloop:

Om de beurt werp je de dobbelsteen. Wie het hoogste aantal ogen gooit mag als eerste beginnen en zet z'n pionnen in het wachthok. De volgorde van spelen gaat kloksgewijs. Wie een 6 gooit mag een pion op het speelveld zetten en nog een keer gooien en de pion het aantal gegooide ogen verder zetten.

De 6 speelt de hoofdrol. Na elke gegooide 6 moet je nog een pion op het speelveld zetten en opnieuw gooien. Gooi je dan weer een 6, dan gooi jezelf met de pas gearriveerde pion van het speelveld terug naar het wachthok, tenzij het startveld nu leeg is, want dan ga je er gewoon 6 op vooruit.

Kom je op het speelveld dat al door een ander bezet is, dan heeft die ander grote pech. De pion moet terug naar het wachthok en mag er pas weer af als er opnieuw een 6 wordt gegooid. Je mag wel over de ander heen springen.

De 'garage' komt in zicht. De eerste pion is geen probleem, die kan altijd geparkeerd worden. De volgende pionnen gaan moeilijker. Je moet precies het juiste aantal ogen gooien voor de plaats(en) die nog open staan. In de 'garage' staan je pionnen veilig voor de vijand, want daar mag hij of zij niet komen!

Degene die als eerste alle pionnen heeft geparkeerd is de grote winnaar en wint de 1^e prijs. Roem!!

Halma:

Elke speler zet z'n 15 pionnen in een driehoek. De er tegenoverliggende driehoek is het doel waar de pionnen heen moeten en blijft dus vrij. Wie de tegenoverliggende driehoek als eerste vol heeft is de winnaar. Je speelt om de beurt. Je mag naar elk tegen de pion liggend vrij veld (naar voren, naar achteren, opzij). Is er achter 1 pion (van jezelf of je tegenspeler) een veld vrij, dan mag je over die pion springen. Als je geluk hebt kun je vandaar opnieuw één of meerdere keren over een pion naar een vrij veld springen. Vergeet niet in je enthousiasme dat er 15 pionnen zijn, het gaat wel erg lang duren als er nog een pion in z'n eentje staat te wachten op het oude veld.

Dammen

Beide spelers krijgen twaalf stenen, elk hun eigen kleur (zwart en wit) en vijf extra stenen van een andere kleur (om als dam te dienen). De spelers zetten hun stenen op de donkere velden. Tussen de stenen blijven 2 rijen velden leeg. Wit mag beginnen en schuift een steen vooruit naar een ander donker veld (diagonaal). Dan is zwart aan zet, dan weer wit etc. Opeens komt een witte steen tegenover zwart te staan en achter die zwarte steen is nog een plaatsje vrij, dan 'slaat' wit zwart (wipt er overheen en haalt hem weg). Het geluk is met wit, daarachter komt weer een steen met daarachter weer een leeg veld en hij slaat opnieuw. Z'n geluk raakt niet op, hij kan nog een keer slaan en belandt op de achterste rij van zwart. Hoera, hij heeft een dam gehaald. Trots wordt de witte steen vervangen door een andere kleur. Het hek is van de dam. Met z'n damsteen mag wit over de hele rij donkere velden springen, tot aan de rand van het bord, de hele diagonaal is zijn gevechtsterrein. Wit slaat wild om zich heen en pakt alle zwarte stenen die in zijn vizier komen. Maar zwart is niet op z'n achterhoofd gevallen en zet een val. Wit moet slaan, maar komt stil te staan voor zwart. Einde dam van wit, want die wordt op zijn beurt geslagen en o wonder, zwart haalt er ook nog een dam mee en mag de zwarte steen vervangen door een ander kleur. Nu blijkt de waarheid van het gezegde: 'Vooruitzien is regeren'. Terwijl wit gefixeerd was op de mogelijkheden van z'n dam heeft zwart zijn stenen in positie gebracht, haalt nog meer dammen en veegt alle stenen van wit van het veld. Leer hiervan, dat het gezegde: 'Wit begint, speelt en wint' op een groot misverstand berust.