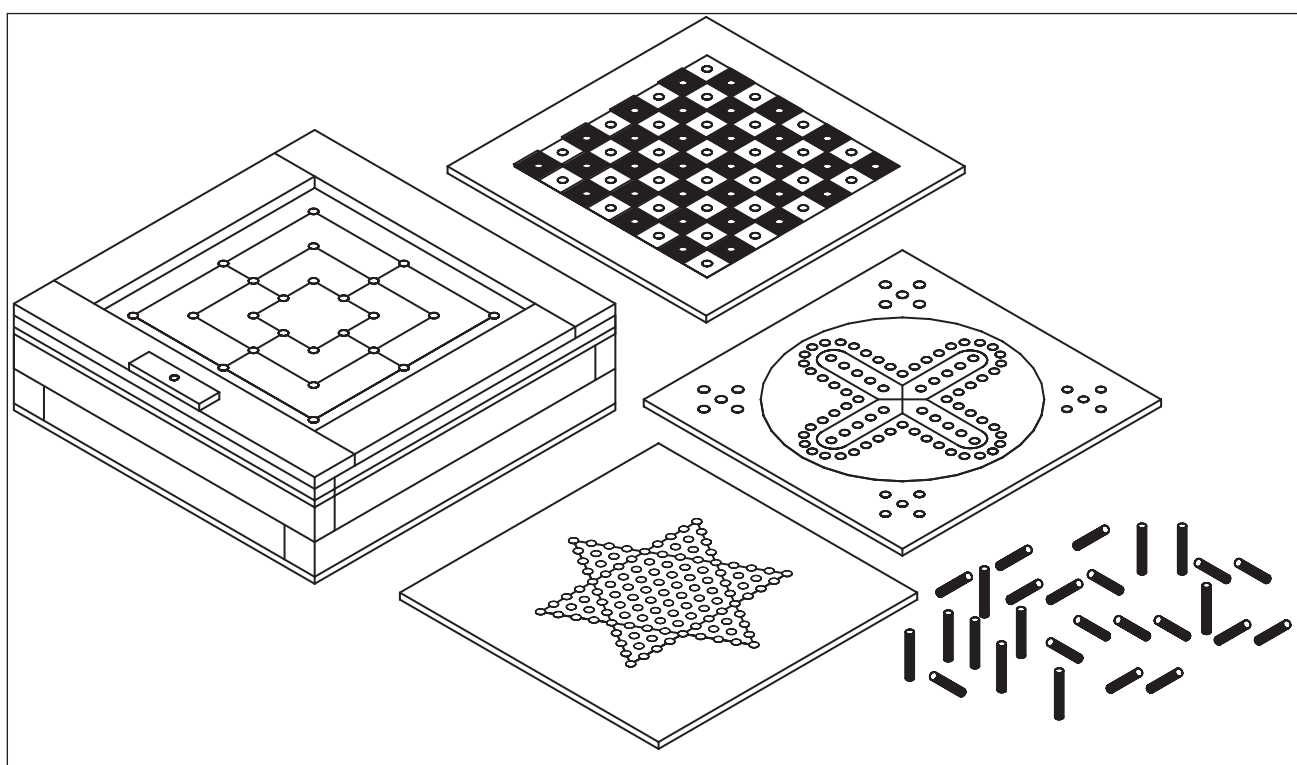


OPITEC

Hobbyfix

1 0 4 . 1 7 5

Box con giochi



Avvertenza:

I kit della OPITEC non sono generalmente oggetti a carattere ludico che normalmente si trovano in commercio, ma sono sussidi didattici per sostenere l'insegnamento e l'apprendimento. Questi kit possono essere costruiti e utilizzati solo da bambini e ragazzi sotto la guida e la supervisione di adulti esperti. Non adatto per bambini sotto i 36 mesi. Pericolo di soffocamento!

1. Informazioni sul contenuto didattico dell'oggetto:

Tipo: box con giochi in kit

Introduzione: nella materia Tecnica a partire dalla 1° media

2. Informazioni sui materiali impiegati:

2.1. Materiale: compensato Gabun a tre strati a venature contrapposte
legno di pino (conifera), legno tenero;
legno di faggio (latifoglie), legno duro il legno dovrebbe essere asciutto
adeguatamente;

Lavorazione: il compensato deve essere segato, raspato, limato, e levigato;
tracciare come da sagoma oppure misure indicate;

Congiunzioni del legno: incollaggio (collante vinilico);

Trattamento delle superfici: cerare (con cera a stato liquido oppure solido)
vernici per legno (fondo/lacca);
tinteggiare (a colori e a base di acqua quindi una mano di vernice di
protezione)
olio di lino

3. Attrezzi necessari per il montaggio:

Segare: seghetto da traforo, per seguire tagli curveiformi che non possono venire
eseguiti con altri tipi di seghetti.

Attenzione: la lama va bloccata con la dentellatura rivolta in basso.

Utilizzare la rispettiva assicella di appoggio e muovere l'archetto in modo
diritto e costante.

Girare il pezzo da tagliare.

Seghetto fine per tagli diritti e per ritagliare listelli

Limare/raspare: a seconda del grado della lavorazione bisogna
scegliere il giusto taglio delle raspe e lime.

Attenzione: Le raspe e lime vanno utilizzate dando pressione di lavoro
solamente con spinta in avanti.

Levigare: utilizzare blocchetto apposito per superfici lisce e spigoli, scegliere la giusta
groschezza di grana.

Forare: utilizzare trapano elettrico munito di colonna

Cenno! Badare alle vigenti norme di sicurezza!
(capelli lunghi, collane di ogni tipo, vestiario, occhiali di
protezione, morsa fermapezzo)!

Utilizzare la giusta misura di punta, badare che la punta sia ben affilata

Bloccaggio: morsetti appositi
(non lasciano tracce dell'attrezzo)

4. Elenco componenti:

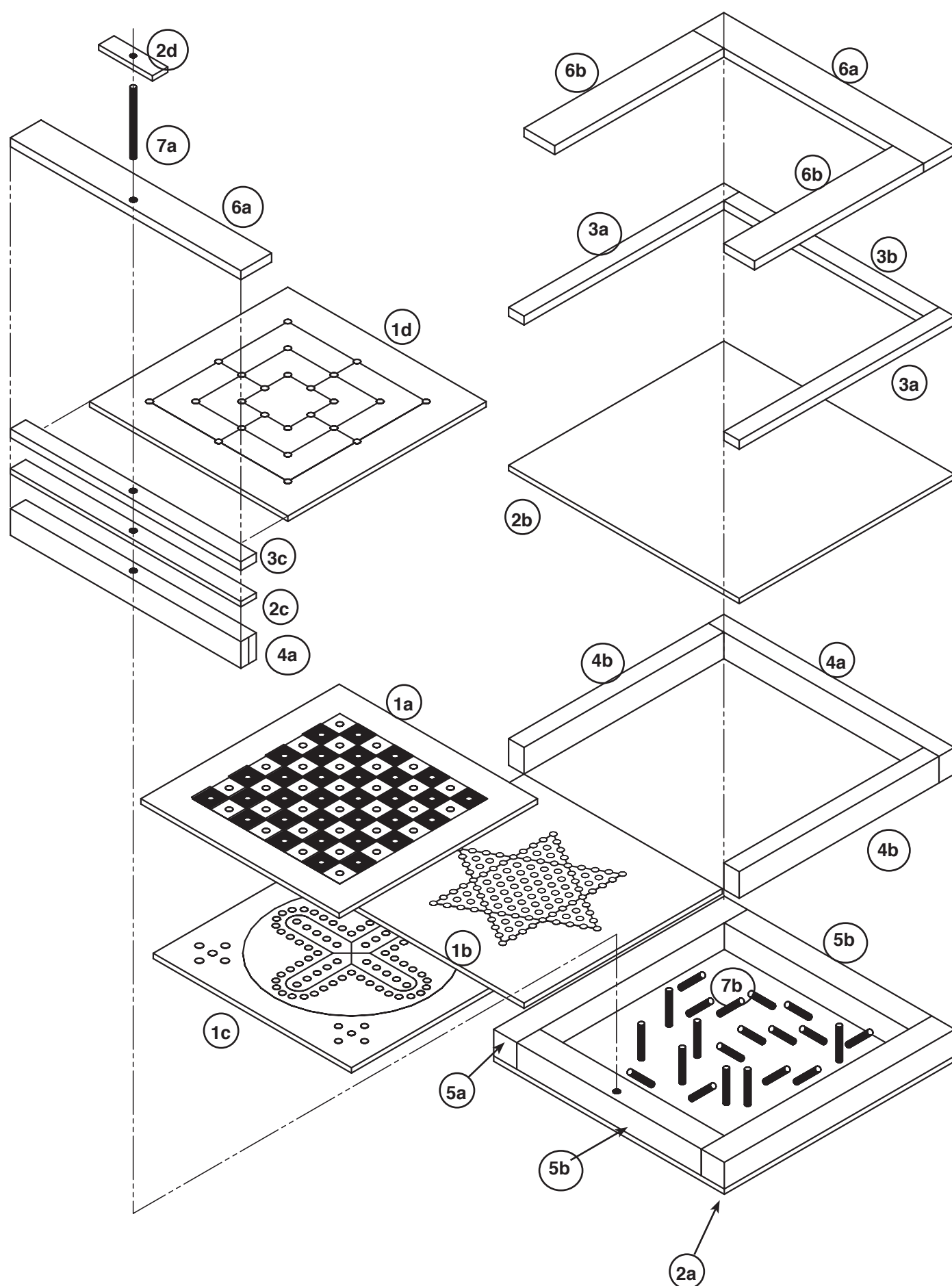
Denominazione	Materiale	Quantità	Misure	Illustrazione
---------------	-----------	----------	--------	---------------

Campi di gioco	compensato, stampato	1	4 x 260 x 350 mm	
Piastra intermedia e di base	compensato	2	3 x 160 x 160 mm	
Cornice di guida	listelli	2	5 x 10 x 350 mm	
Cornice di base	listelli	2	10 x 15 x 300 mm	
Cornice di base	listelli	3	15 x 15 x 250 mm	
Cornice di copertura	listelli	4	5 x 20 x 150 mm	
Tessere di gioco	tondello	5	ca. ø 3 x 245 mm	

Cenno:

Nel box non è compreso nessun dado!

5. Disegno in esplosioni



6. Indice della guida al montaggio

6.1 Realizzazione dei campi di gioco

6.2 Realizzazione del box

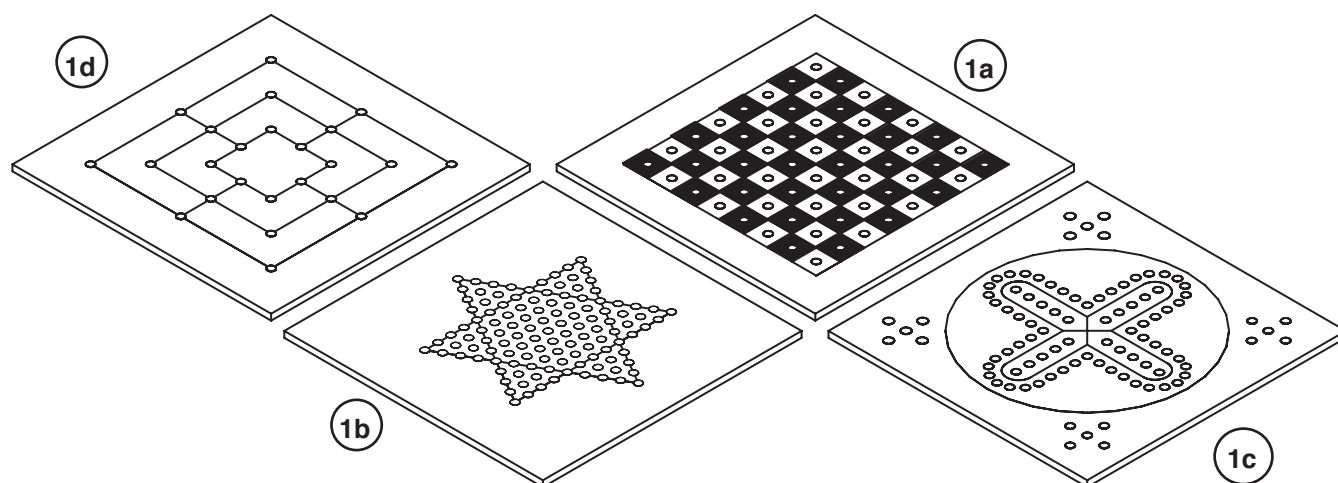
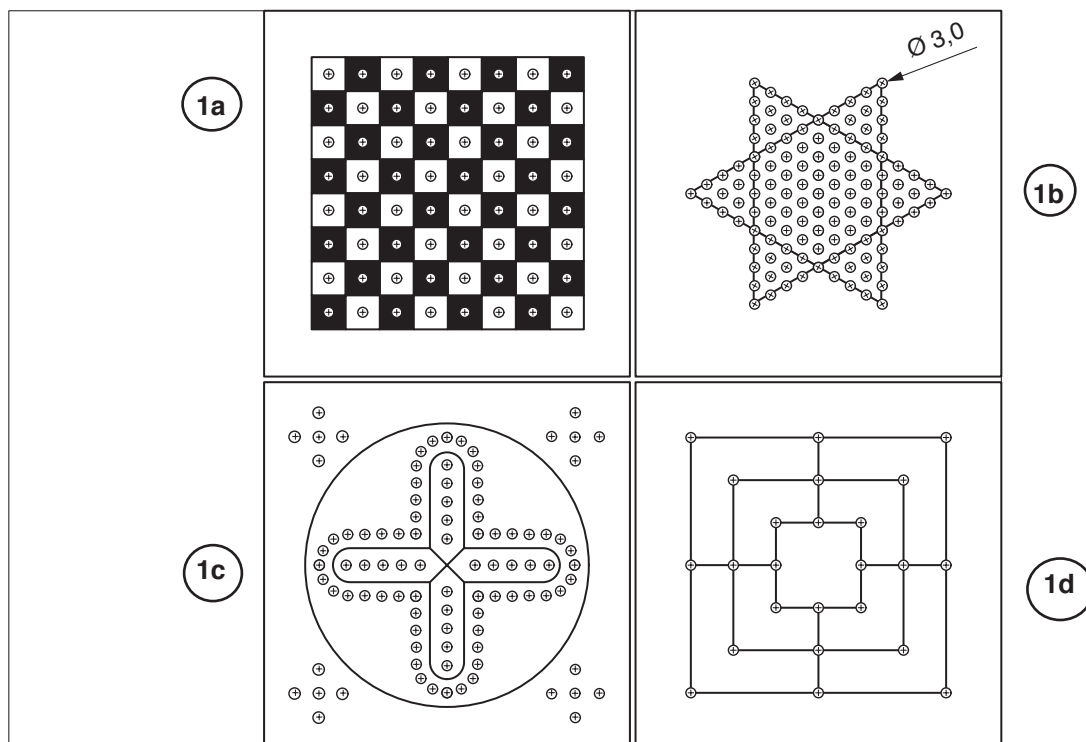
6.3 Realizzazione delle pedine di gioco

6.1 Realizzazione dei campi di gioco

6.1.1 Ritagliare i campi di gioco (1a/1b/1c/1d) dal compensato stampato (1). Praticare quindi i fori da 3 mm.

Cenno: Consigliamo di eseguire i fori con un trapano munito di colonna.

Appoggiare i campi di gioco durante la fase della foratura su un'assicella di legno, in questo modo si evita che il legno si spachi.

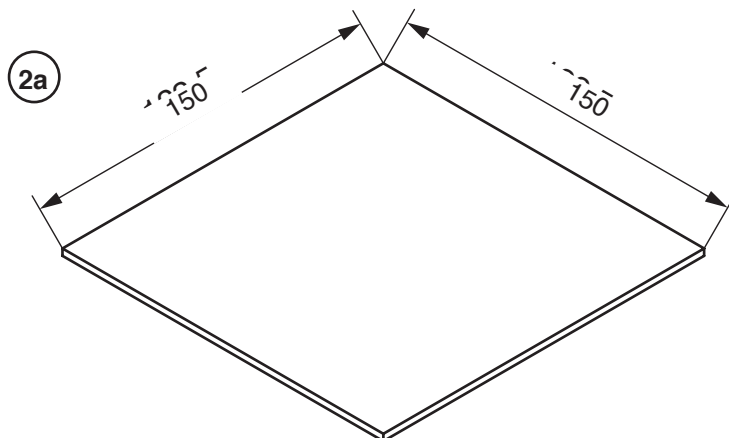


6.1.2 Levigare i campi di gioco.

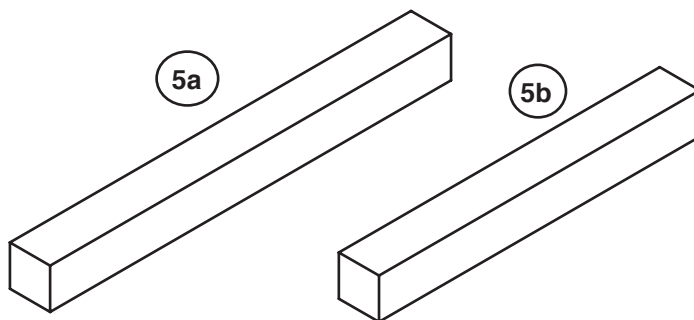
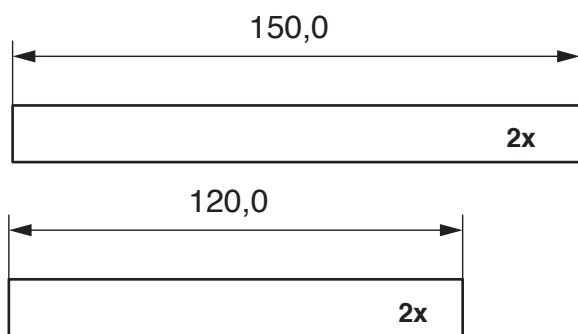
6.2 Realizzazione del box

6.2.1 Il piano di fondo (2a) viene ritagliato dal compensato (2) 3 x 160 x 160 mm ottenendo la misura di 3 x 150 x 150 mm. Levigare le superfici di taglio.

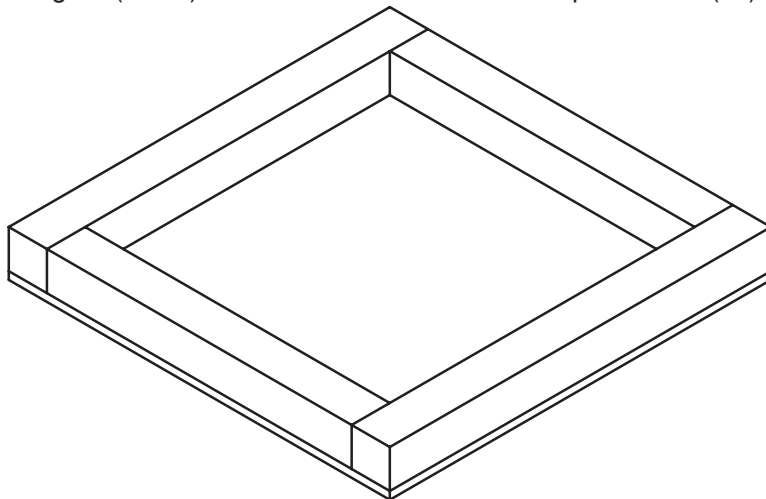
Cenno: conservare i resti perché essi serviranno nuovamente più tardi.



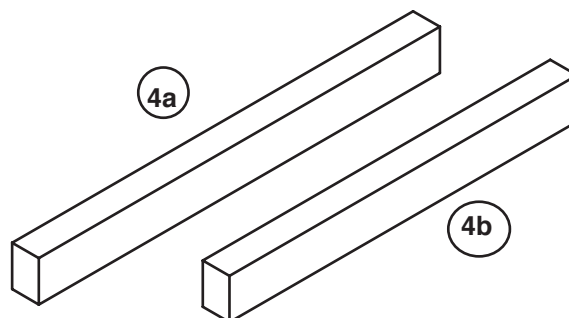
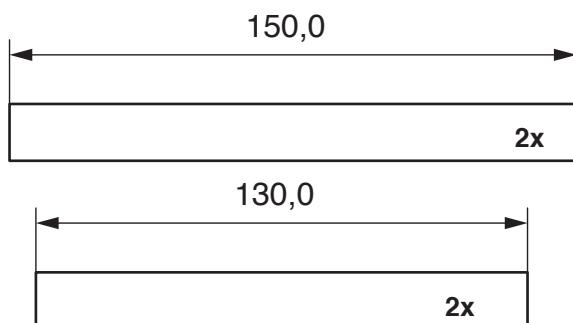
6.2.2 Ritagliare da due listelli (5) di 15 x 15 x 250 mm due pezzetti (5a) della lunghezza di 150 mm. Dal terzo listello (5) vengono ritagliati due pezzi (5b) della lunghezza di 120 mm. Levigare le superfici di taglio.



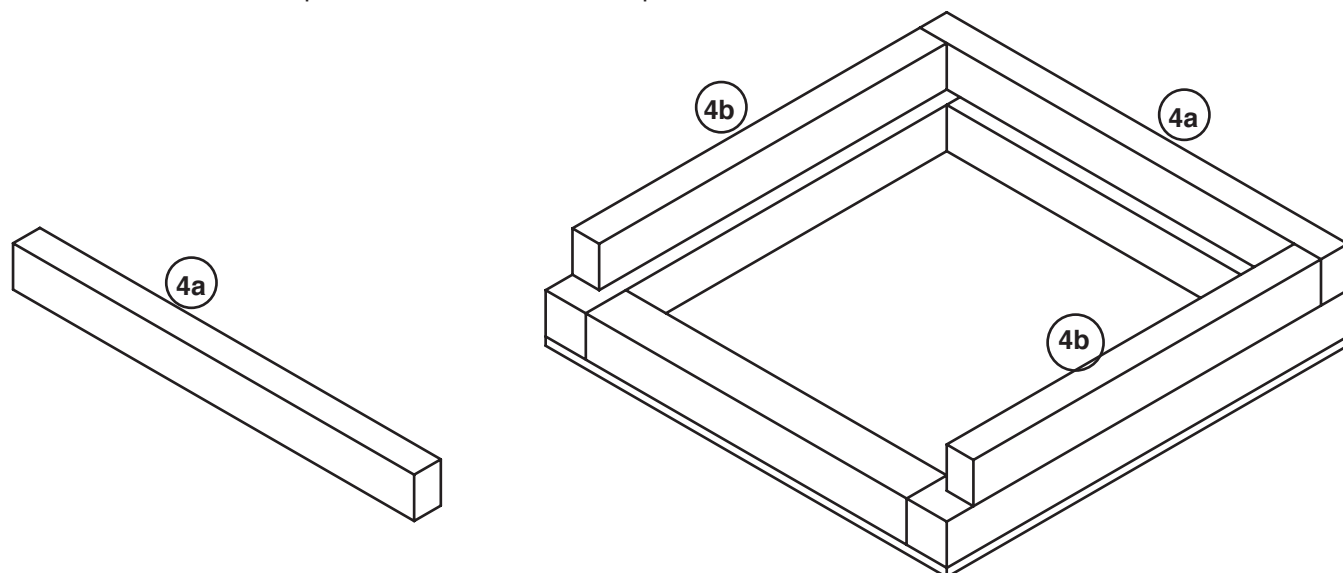
6.2.3 Incollare i listelli ritagliati (5a/5b) come visibile dallo schema sul piano base (2a).



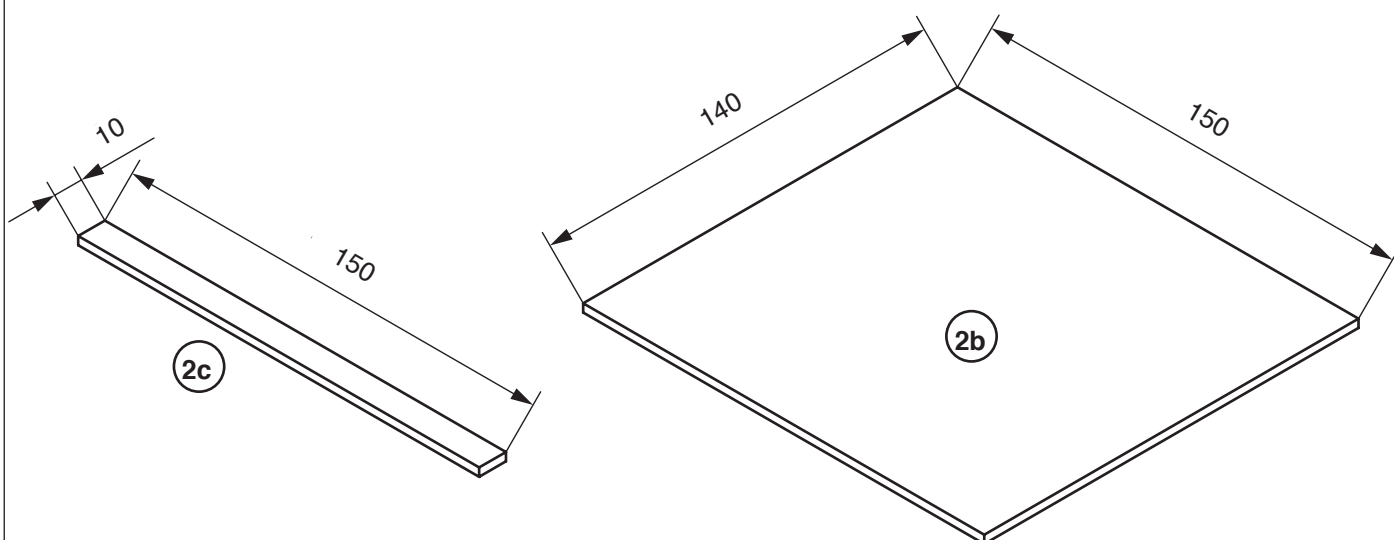
6.2.4 Ritagliare da due listelli (4) 10 x 15 x 300 mm un pezzo (4a) da 150 mm e un altro (4b) da 130 mm. Levigare le superfici di taglio.



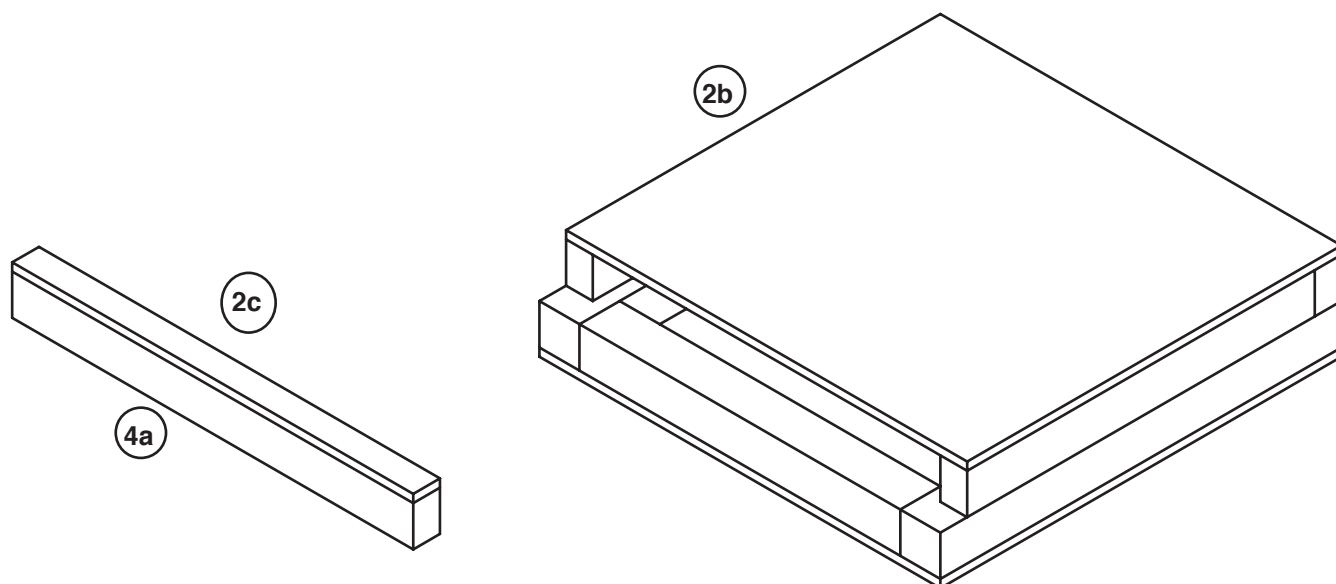
6.2.5 Incollare secondo schema i listelli (4a/4b) sui listelli (5a/5b). Un listello (4a) non deve essere incollato perché esso viene incollato più tardi come cassetta al coperchio.



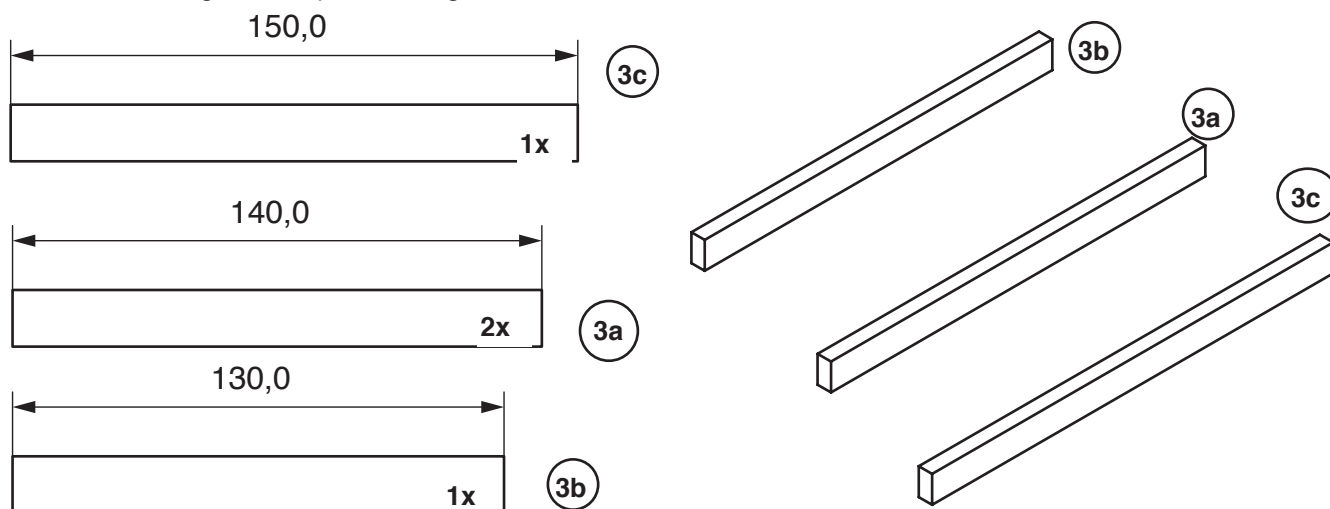
6.2.6 Come piano intermedio (2b) viene ritagliato da un compensato (2) di 3 x 160 x 160 uno dalle dimensioni di 3 x 140 x 150 mm. Dallo scarto rimasto viene ritagliato un pezzo (2c) delle misure di 3 x 10 x 150 mm. Levigare le superfici di taglio.



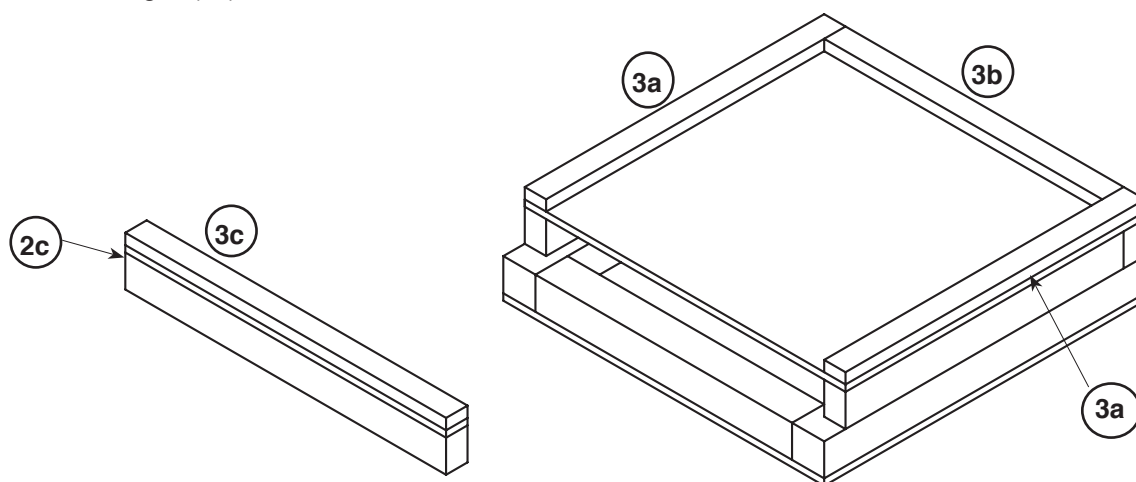
6.2.7 Incollare il piano intermedio (2b) come da disegno sui listelli (4a/4b). Il ritaglio (2c) viene incollato a pari sul listello singolo (4a).



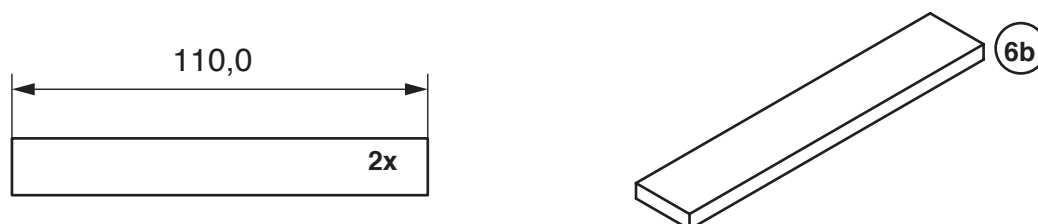
6.2.8 Ritagliare dai due listelli (3) di 5 x 10 x 350 mm due listelli da 140 mm (3a), un listello da 130 mm (3b) e uno da 150 mm. Levigare le superfici di taglio.



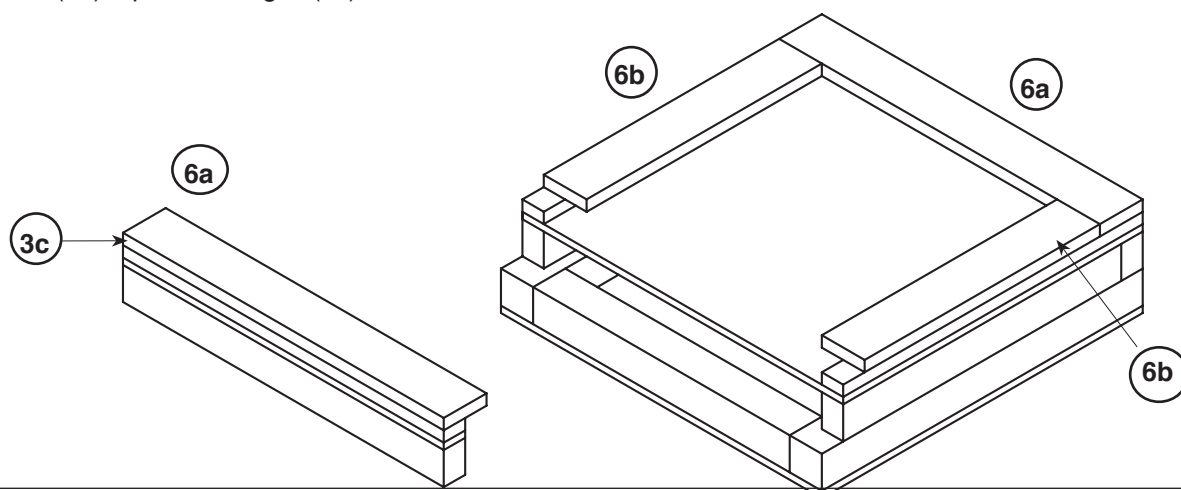
6.2.9 Incollare i listelli (3a/3b) secondo schema come cornice di guida sul piano intermedio. Incollare il listello (3c) sul ritaglio (2c).



6.2.10 Accorciare due listelli (6) di 5 x 20 x 150 mm a 110 mm (6b). Levigare le superfici di taglio.

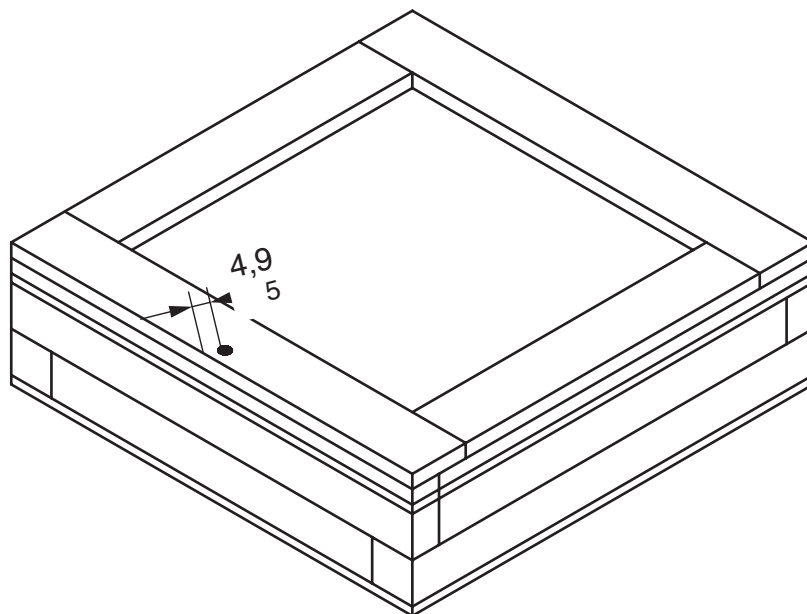


6.2.11 Incollare secondo disegno i listelli (6a/6b) come cornice del coperchio sulla cornice guida. Incollare un listello (6a) a pari sul ritaglio (3c).

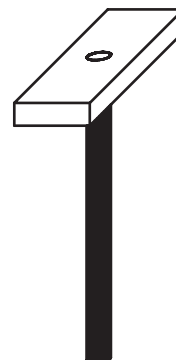
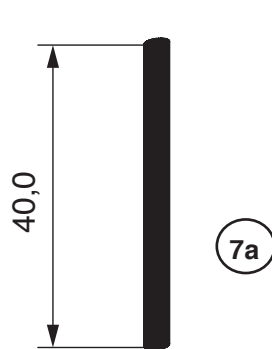
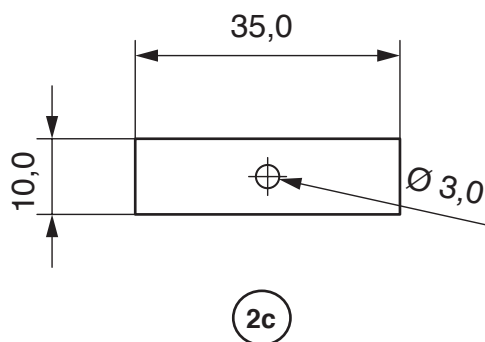


6.2.12 Assemblare il box secondo schema e quindi tracciare centralmente a 5 mm dall'estremità della cornice di coperchio un foro da 3 mm e 40 mm di profondità.

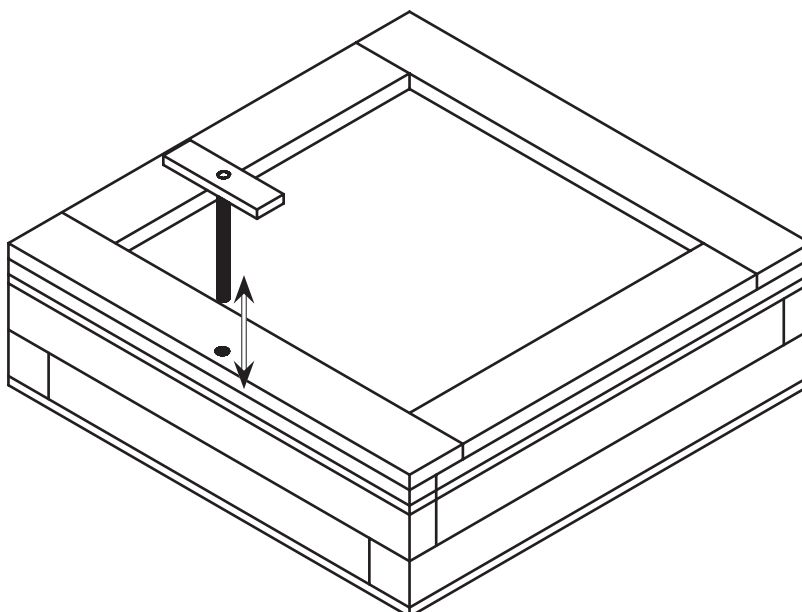
Cenno: Eseguire in ogni caso il foro a cassetta assemblata e chiusa del tutto in modo che si possa garantire più tardi una chiusura perfetta.



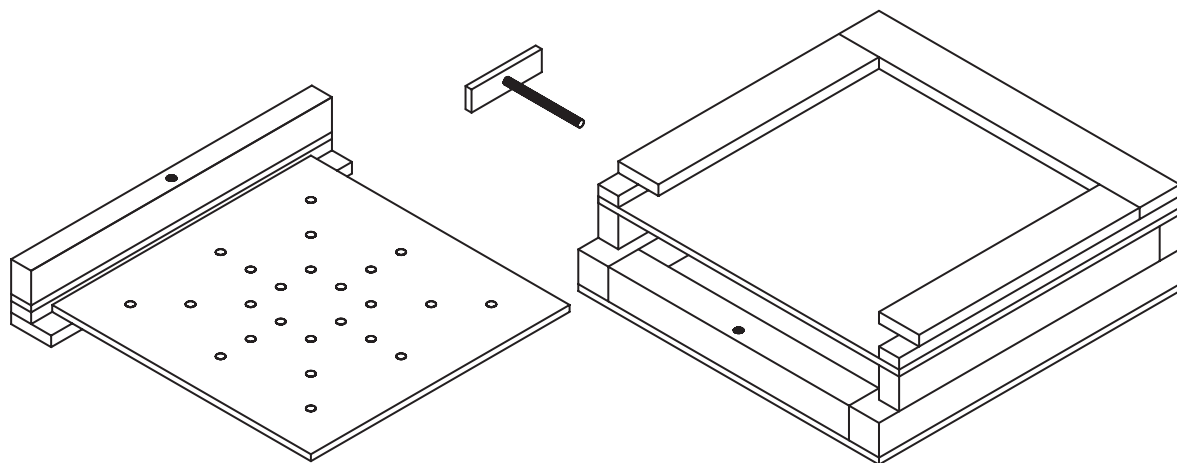
6.2.13 Ritagliare dal resto di compensato (2) un ritaglio (2c) di 3 x 10 x 35 mm e praticare centralmente un foro da 3 mm. Ritagliare dal tondello (7) $\varnothing$ 3 x 245 mm un pezzo da 40 mm. Tutte le due parti vanno levigate. Incollare le parti (2c) e (7a) secondo disegno ottenendo in questo modo il dispositivo di chiusura.



6.2.14 Controllare se la chiusura funzioni perfettamente. Se il chiavistello dovesse entrare troppo duro levigare il tondello oppure ripassare il foro nuovamente con una punta da 3,2 oppure 3,5 mm.

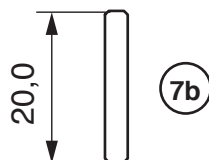


6.2.15 Scegliere tra i campi di gioco quello del gioco preferito ed incollarlo centralmente sotto la cornice del coperchio.



6.3 Realizzazione delle pedine di gioco e decorazione delle stesse a colori

6.3.1 Ritagliare dai tondelli (7) almeno 51 pezzetti (7b) della lunghezza da 20 mm. Levigare le superfici di taglio.

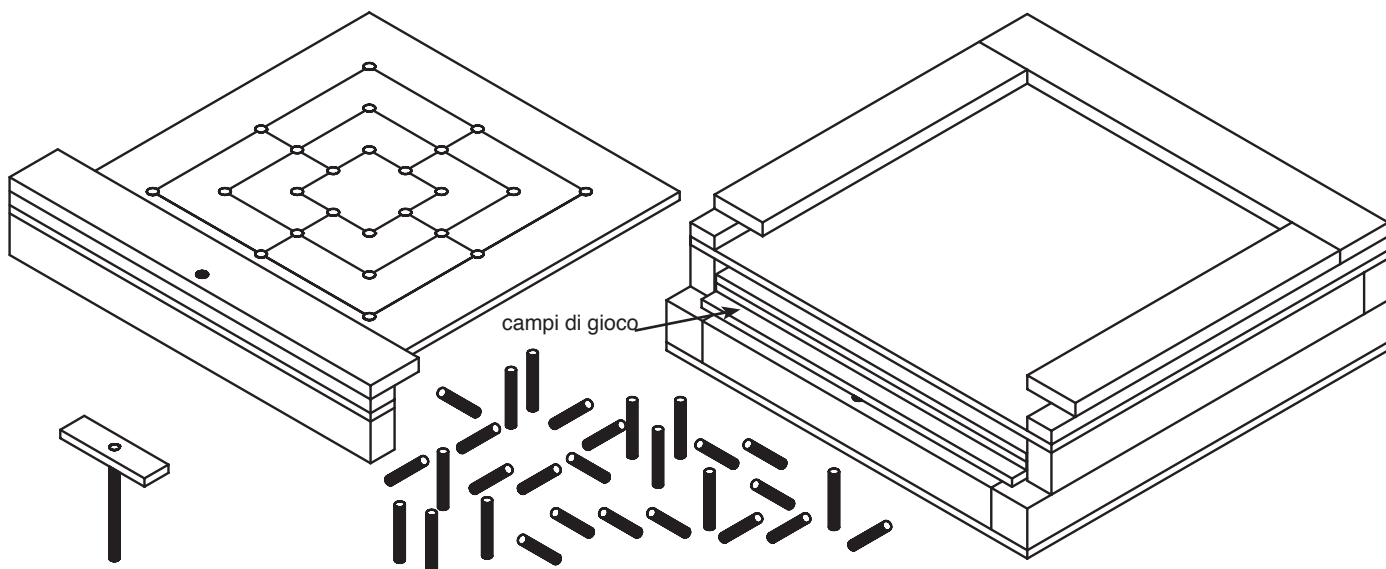


6.3.2 Dipingere 2 x 15 pedine nel medesimo colore (per es. blu e rosso). Dipingere 1x 6 pedine in un altro colore ancora (per es. nero). Le rimanenti 15 pedine vanno lasciate allo stato naturale oppure possono essere dipinte in un quarto colore. (per es. giallo).

Cenno: Se la quantità delle pedine realizzate corrisponde al numero da noi indicato, abbiamo già una pedina di riserva per ogni colore.

6.3.3 La decorazione dei campi di gioco dovrebbe essere adattata ai colori delle pedine.

Cenno: Prima di eseguire la decorazione a colori dei campi di gioco controllare se i campi possano essere inseriti perfettamente nello spazio intermedio della cassetta e tra il telaio di guida ed anche la chiusura funzioni a dovere. (eventualmente ripassare le superfici di gioco).



6.3.4 Decorare a colori la cassetta.

Regole del gioco mulinello

Il gioco del mulinello è un gioco assai noto ma anche assai divertente e viene giocato da 2 giocatori.

Servono 18 pedine, per ogni giocatore 9 del medesimo colore.

L'obiettivo del gioco consiste nel posizionare tre pedine sui punti del campo di gioco che si trovano sulla medesima linea. Questa formazione ottenuta si chiama "mulino". Riuscita questa mossa ad un giocatore esso potrà "mangiare" una pedina dell'avversario. Ma non potrà mai essere mangiata una pedina di un mulino già costruito. Il concorrente ovviamente dovrà cercare di impedire la formazione di un "mulino" posizionando le proprie pedine in modo adeguato e cercare nel medesimo tempo di realizzare un proprio mulino. Posate tutte le 18 pedine sul campo di gioco prende inizio da un punto del campo di gioco all'altro alternandosi con l'avversario e sempre con l'intenzione di costruire un nuovo mulino oppure aprendo quello già esistente per poterlo chiudere più tardi nuovamente e quindi mangiare una pedina. L'avversario prosegue nel medesimo modo cercando ovviamente di impedire e di costruire nel proprio interesse. Si cerca di mangiare sempre la pedina avversaria che da maggiormente fastidio. Un mulino costruito può essere aperto centralmente oppure lateralmente. Un abile giocatore riesce anche a costruire 2 mulini adiacenti. In tale posizione favorevole basterà poi eseguire una mossa chiudendo un mulino perché aprendo l'uno si chiude quello adiacente e viceversa.

Decimato il numero delle pedine di un giocatore a tre, questo può iniziare a saltare su tutto il campo di gioco impedendo in questo modo al contraente di mangiare un'altra pedina che avrebbe come conseguenza la fine del gioco.

Un'altra variante di gioco può essere applicata e cioè rinchiudendo l'avversario in modo che li venga impedito qualsiasi mossa. Ovviamente questo deve avvenire prima che lui sia decimato a tre pedine.

Vincitore sarà quello che avrà ridotto il numero delle pedine dell'avversario a 2.

Non ti arrabbiare

Regole di gioco

Ogni giocatore ha a disposizione un lancio. Chi riesce a realizzare il punteggio più alto inizia il gioco e sistema le proprie figure nelle apposite caselle. Il gioco continua in senso orario. Chi tira un "6" mette una figura sulla casella di partenza nera e può tirare un'altra volta. Quindi può portare avanti la propria figura del numero che ha tirato.

Il numero "6" è la cifra più importante. Ogni giocatore che tira un "6" ha a disposizione un altro tiro. Finché si hanno delle figure nelle caselle di riposo, ad ogni "6" bisogna metterle in circolazione, se però la casella è occupata da un'altra propria figura bisogna spostarla di 6 caselle. Tirando poi un altro numero si possono spostare a piacere le figure proprie. Tirando un "6" senza avere più nessuna figura nelle caselle di riposo bisogna andare avanti di sei caselle con le altre figure proprie che sono sparse sul piano di gioco e tirare un'altra volta.

Arrivati su una casella già occupata da un "nemico" la figura lì presente viene bocciata e deve tornare nella casella di partenza e potrà di nuovo venir messa sul campo dopo aver lanciato un "6".

Le figure proprie e degli altri giocatori sparse sul piano di gioco possono essere saltate ma anche le caselle occupate vengono contate.

Appena una figura ha eseguito l'intero giro del piano di gioco può entrare nelle proprie caselle d'arrivo. Nelle caselle 1, 2, 3 le figure possono essere situate solamente se si è tirato il numero preciso per poter entrare nella casella vuota. Se invece il numero è troppo alto e il giocatore non ha più nessuna figura con cui andare avanti deve tirare fintanto che raggiunge il numero preciso. Per esempio un giocatore tira un 1 e due delle sue figure sono situate nelle caselle 1 e 3 e la sua ultima figura si trova sull'ultima casella prima delle caselle d'arrivo, deve spostare la figura che si trova sulla casella 1 alla casella 2. Se anche al prossimo giro tira un 1, può entrare nella casella libera.

Halma:

Ogni giocatore ha a disposizione 15 pedine che vanno posizionate nel campo corrispondente al colore. Il campo dello stesso colore che si trova di fronte è il punto d'arrivo. Chi riesce a portare per prima le sue 15 pedine al triangolo opposto ha vinto. I giocatori spostano le pedine alternandosi.

Lo spostamento può essere fatto in tutte le direzioni su qualsiasi punto libero. Se dietro una pedina amica oppure anche nemica il punto è libero si potrà saltare le pedine fintanto si trova libero un punto. Le pedine saltate non vengono bocciate. Bisogna sfruttare tutte le opportunità e dipende dalla abilità del singolo giocatore di non lasciare indietro singole pedine che altrimenti dovranno essere spostati con passi piccolissimi.

Dama:

Ogni giocatore ha 12 tessere di un colore e 5 di un altro colore (dame).

Il piano di gioco viene sistemato in modo che all'angolo del lato destro si trovi un quadretto bianco.

Le tessere vengono posizionate sui campi scuri delle prime tre file in modo che due file di campi in mezzo rimangano vuoti.

Le pedine vengono spostate sui campi scuri di un campo (in senso diagonale). Il giocatore con le pedine bianche può iniziare. I giocatori spostano le pedine alternandosi. Se poi uno trova davanti una pedina nemica e dietro un campo vuoto può mangiarla saltandola. Questa pedina mangiata viene eliminata dal gioco. Possono essere mangiate più pedine se dietro ognuno si trova un campo vuoto. Il mangiare è d'obbligo se la pedina dimentica di mangiare può essere eliminata essa stessa dal contraente.

Quando una pedina ha raggiunto la linea di fondo del lato opposto questa pedina viene sostituita da un altro colore ottenendo in questo modo una "dama". La "dama" può essere spostata diagonalmente a piacere e quindi può mangiare pedine nemiche che si trovano molto distanti.

Il giocatore tenta di mangiare tutte le pedine del nemico oppure di rinchiuderlo in modo da impedire qualsiasi ulteriore mossa.