

Zilveren pijl



1 → 2

Één bouwpakket met 2 uitvoeringen.

Het Wilde Westen! Hij heeft al bijna afgedaan. Maar net zoals de historische veldslagen in tamme paardenrennen omgezet zijn, hebben pijl en boog nog steeds hun (magnetische) aantrekkingskracht niet verloren. Ze voldoen nog steeds aan de zin in avontuur met welke al je ouders verkleed als cowboys en indianen door de bossen en straten trokken.

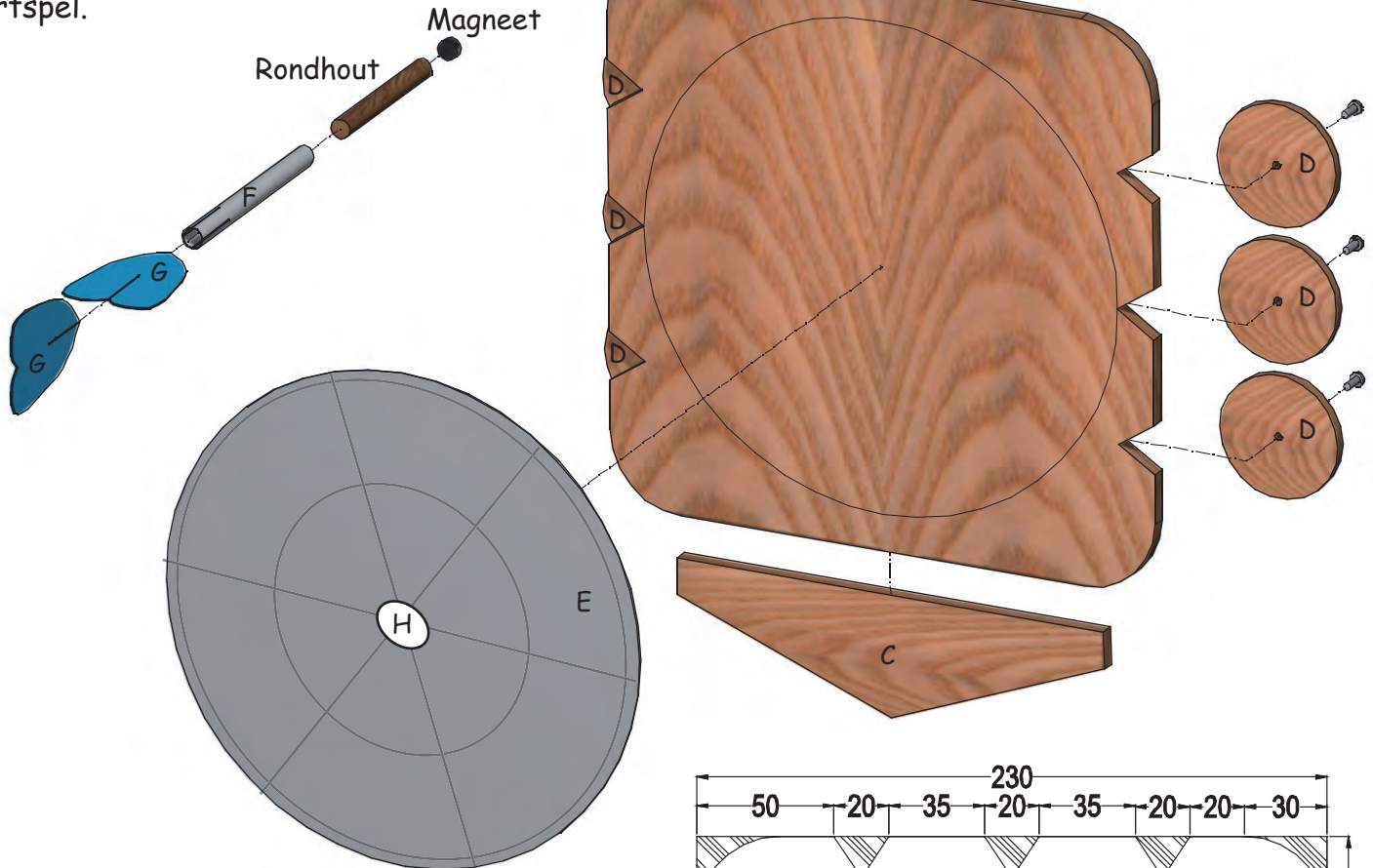
Een van onze medewerksters gaat zelfs in Canada op vakantie om de sporen van grote opperhoofden te volgen. Jullie kunnen haar ernaar vragen wanneer jullie haar bij de volgende bestelling aan de telefoon krijgen. (PS: ze heeft een Frans accent).

Naam:		Groep/klas:	
Inhoud:		Delen:	Gereedschap:
1 Triplex	230 / 230 / 6 mm	A	Potlood, liniaal
1 Triplex	180 / 100 / 6 mm	B / C	Schuurpapier, hamer
1 Triplex	160 / 120 / 4 mm	D	Figuurzaag, toffelzaag
1 Plaatwerk	200 / 200 / 0,55 mm	E	Schaar, passer
1 Rondhout	245 / Ø 8 mm		Vijl, Marker (watervast)
1 Formulier	A4 / 190 g	F / G / H	Alleslijm, centerpons
1 Formulier	A4 / 190 g		Plakband, houtlijm
3 Magneten	Neodym 8 x 4 mm		Boortje Ø 3 mm
6 Schroeven	2,9 x 9,5 mm		Metaallak (Zaponlak)

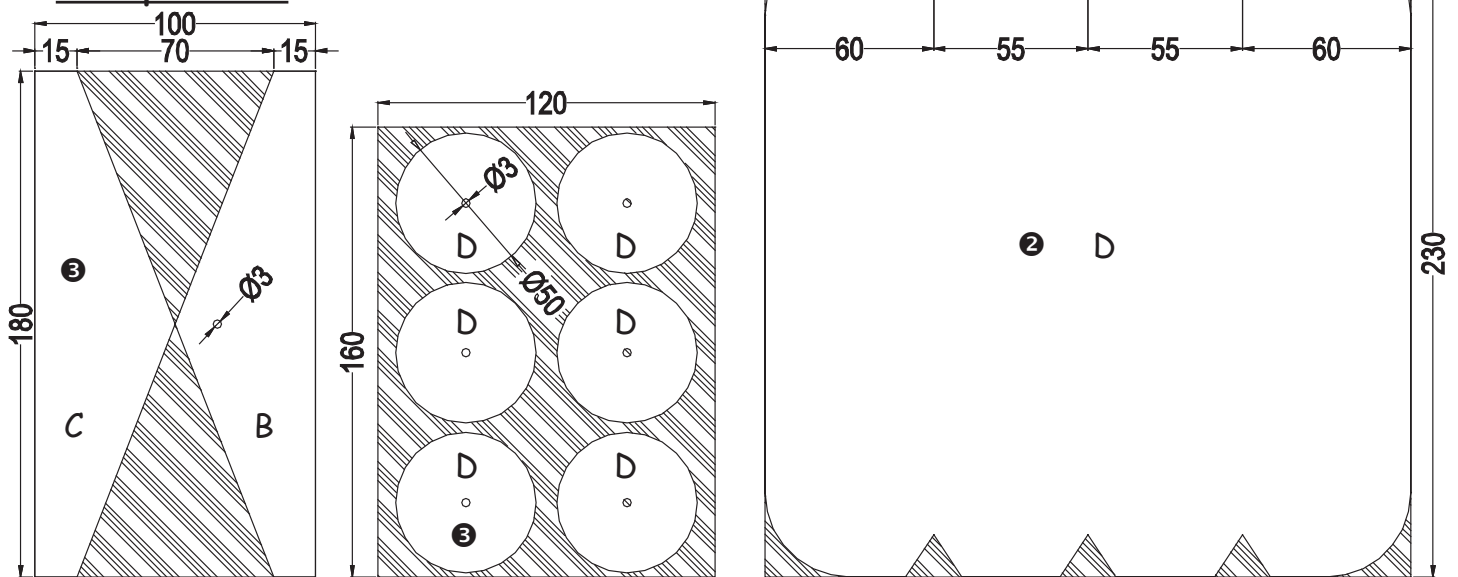
De handleiding:

1 Overzicht - explosietekening:

Verschaf jezelf een overzicht van het dartspeel.



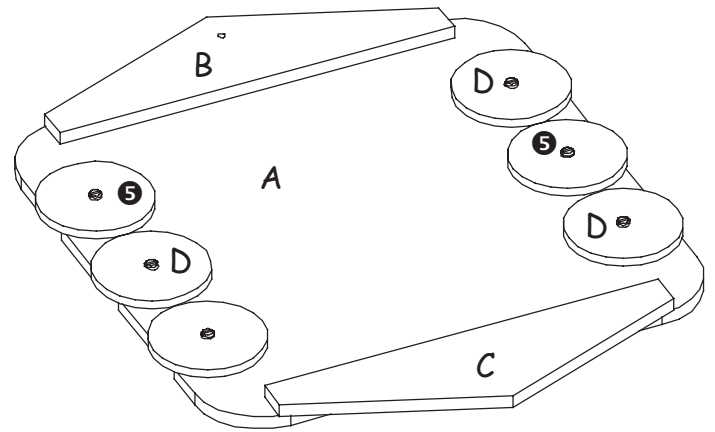
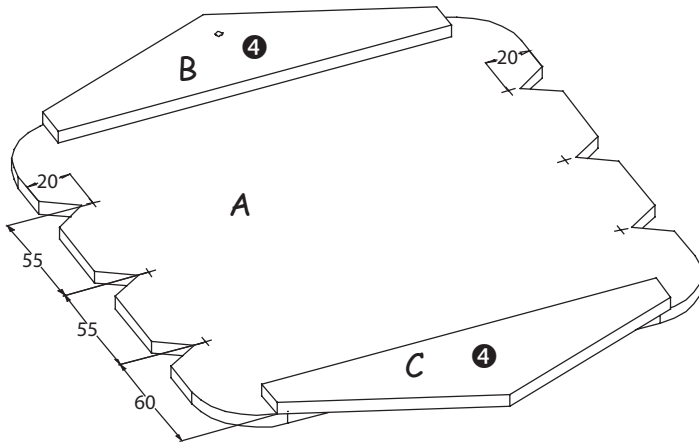
2 Het speelbord:



Breng de vorm van het bord (A) volgens afbeelding over en zaag deze met de figuurzaag uit.

3 Teken de delen (B), (C) en (D) met een passer, potlood en liniaal volgens afbeelding op. Boor de gaten $\varnothing 3$ mm in de delen (B) en (D).

Zaag de delen met de figuurzaag uit en werk de zaagranden met schuurpapier na.



④ Lijm de delen (B) en (C) op de achterkant van het speelbord (A).

⑤ Steek de steekpunten voor de schroeven van de puntenwielen aan de achterkant van deel (A) voor. Knip de voorgedrukte gegevens voor de puntenwielen met de schaar uit en plak ze op de delen (D). Schroef de puntenwielen (D) met de schroeven (2,9 x 9,5 mm) in deel (A).

⑥ De schietschijf (E) - metaal werkzaamheden:

Teken de schietschijf (E) met een passer, potlood en liniaal volgens afbeelding op de plaat.

- Centreer het middenpunt licht.

De straal van de binnenste cirkel 6 keer afkloppen en verbind deze punten met het middenpunt. Op deze manier verdeel je de schietschijf (E) in twaalf gelijke velden.

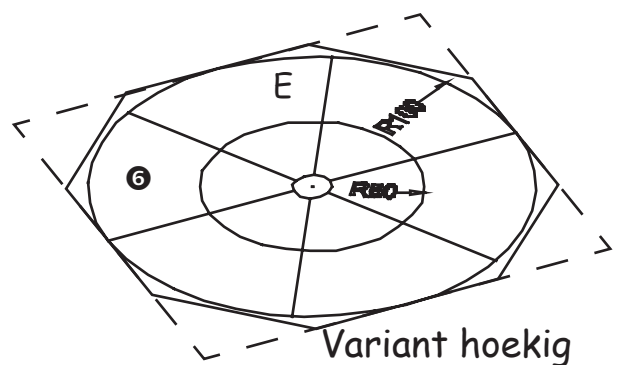
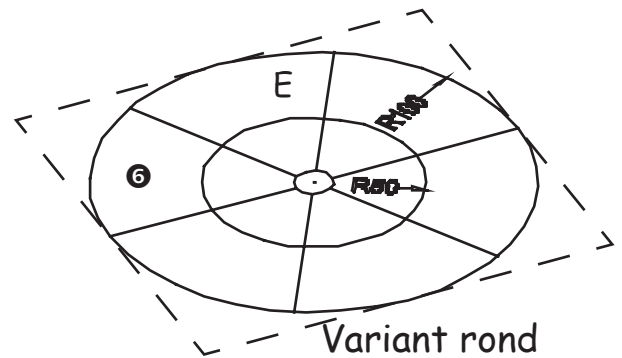
Variant rond:

Zaag de buitenste cirkel met de figuurzaag met een zaagje voor metaal uit.

Variant hoekig:

Zaag de hoeken met de figuurzaag met een zaagje voor metaal af.

Ontbraam de zaagranden met een vijl en schuurpapier.



⑦ Lijnen en oppervlakte van de schietschijf (E):

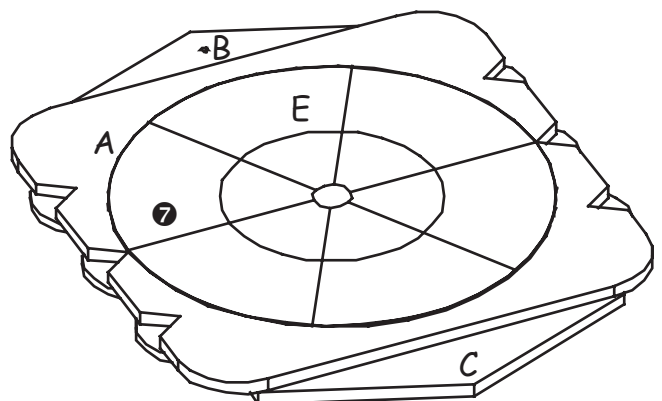
Teken de lijnen op de schietschijf (E) met een watervast Marker na. Gebruik voor de cirkels de sjablonen op het voorbedrukte formulier.

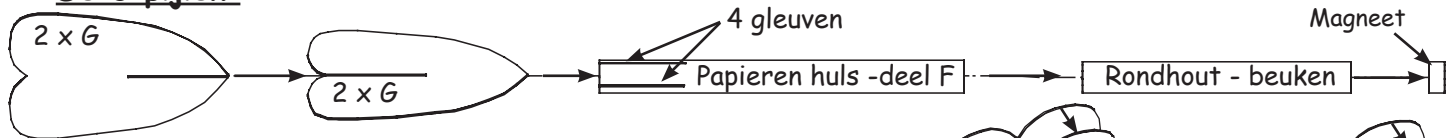
Voor een betere bescherming van het oppervlak kun je de schietschijf (E) nu met metaallak lakken.

Lijm de schietschijf (E) met alleslijm op het speelbord (A).

Optie: beschilder en geef het middenpunt vorm volgens je eigen voorstelling.

Knip het middenpunt en de getallen uit het voorbedrukte formulier en plak ze met alleslijm op de schietschijf.



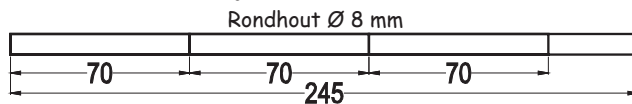
8 De 3 pijlen:

Knip de delen van de pijlen uit het kartonnen sjabloon. Knip de gleuven voor het insteken van de onderdelen (G) in de delen (F).

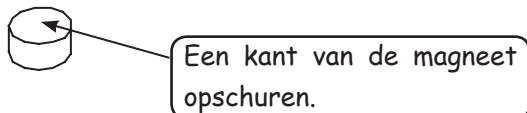
9 Lijm de delen (G) volgens afbeelding in elkaar.

Rol eerst de delen (F) zonder lijm om het rondhoutje - daarvoor is het karton voorgebogen.

Zaag 3 rondhoutjes van 70 mm af. Lijm de delen (F) met houtlijm op de rondhoutjes.



Schuur een platte kant van de magneten met schuurpapier op en lijm deze met alleslijm op de rondhoutjes.



Steek de delen (G) in de gleuven van de delen (F) en lijm ze vast.

10 Spelregels - voor 2 spelers:

Het speelbord wordt aan een spijker (in de muur) opgehangen.

De beide spelers werpen om de beurt de 3 pijlen, en tellen de punten van de worpen bij elkaar op.

De totaalscore wordt bij de puntenwielen ingesteld.

De winnaar is degene, die als eerste meer dan 999 punten heeft behaald. Bij het bereiken van dit aantal in dezelfde ronde is degene die de hoogste eindstand heeft de winnaar.

Bedenk zelf meer spelvarianten en speel ze met je vrienden.

Veel plezier en succes!

