



# Eén keer één roulette „Rondissimo“



Bijpassende  
werkbladen  
kunt u gratis downloaden  
[www.aduis.com](http://www.aduis.com)



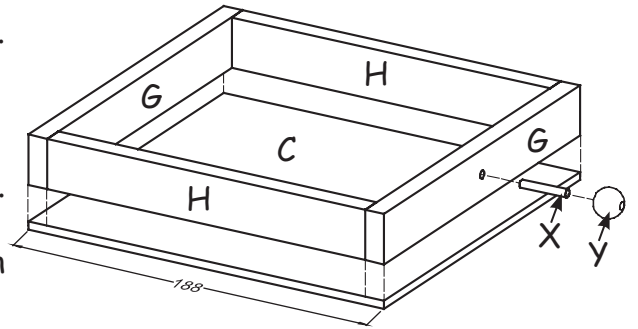
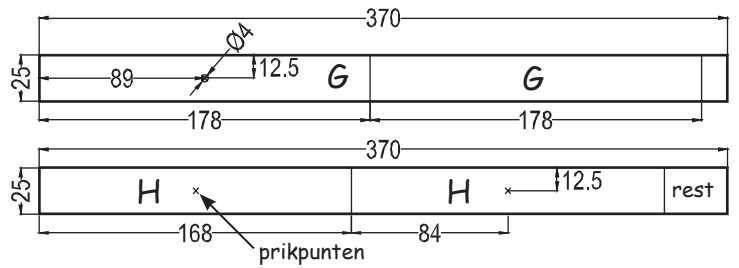
Eén keer één roulette „Rondissimo“  
Opgelet, de naam „roulette“ is een beetje misleidend. Het klinkt misschien een beetje als een gokspel, bij welke jullie, afhankelijk van hoe je stemming is, op een bepaald getal zetten en hopen, dat hij op de juiste terecht komt. Stop!! Zo simpel is het in eerste instantie nog niet. Maar je kunt spelenderwijs leren, hoe de juiste uitkomsten luiden. Pas wanneer elk van je antwoorden goed is, dan draait alles op rolletjes!

Naam:		Groep / klas:			
<b>Inhoud:</b>		<b>Delen:</b>	<b>Gereedschap:</b>		
1 triplex	200 / 200 / 6 mm	B	potlood, liniaal		
1 triplex	200 / 200 / 4 mm	A	schuurpapier, hamer		
1 triplex	188 / 178 / 4 mm	C	schroevendraaier, priem		
1 triplex	165 / 165 / 6 mm	D	transparant plakband		
1 houten latje	200 / 30 / 10 mm	E	boortjes Ø 3, 4 en 8 mm		
2 houten latjes	190 / 30 / 10 mm	F	watervaste lijm, alleslijm		
2 houten latjes	370 / 25 / 10 mm	G, H	figuurzaag, toffelzaag		
1 houten latje	370 / 20 / 10 mm	K, J	schaar		
2 rondhoutje	240 / Ø 8 mm	L, M, N	acrylverf, transparante lak		
1 rondhoutje	330 / Ø 4 mm	O	penseel		
1 rondhoutje	330 / Ø 10 mm	P	boormachine, handboor		
1 batterijhouder		Q			
1 kabel geïsoleerd	400 mm				
1 PVC strook - hard	70 / 30 / 0,25 mm	R			
2 spelsjablonen					
1 motor		S	1 schroef	2,9 x 9,5 mm	
1 veerstaaklem		T	4 schroeven	2,9 x 6,5 mm	
2 koperen schakelaars	30 / 5 mm	V	1 houten bal	Ø 15 / boring 4 mm	Y
2 schroeven	2,9 x 16 mm		1 rondhoutje	25 / Ø 4 mm	X
1 verloopstuk					

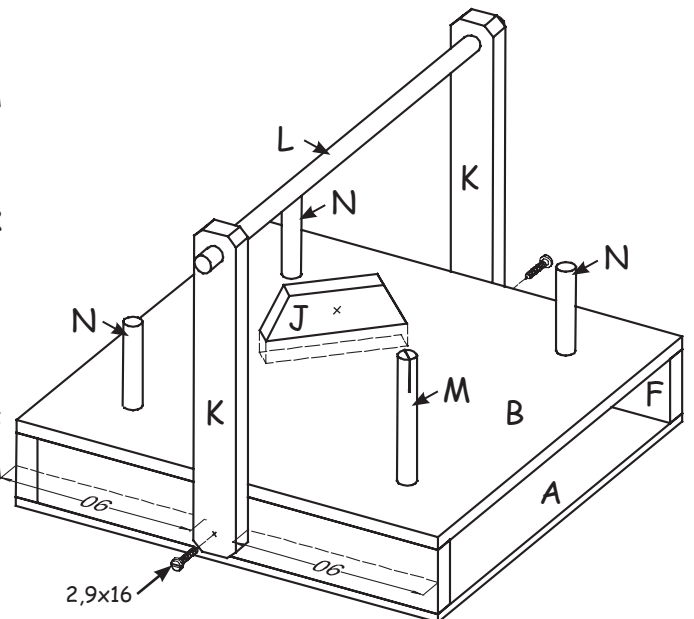
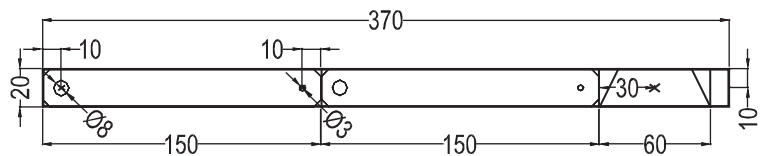


**4. De schuiflade - delen (C, G, H, X en Y):**

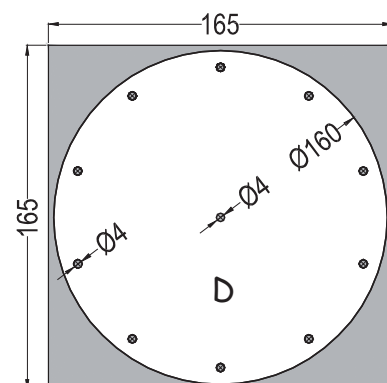
- Teken de delen (G en H) op.
- Boor het gat voor het handvat in één deel (G).
- Prik de prikpunten met een priem voor.
- Zaag de onderdelen af en werk de gezaagde randen na.
- Lijm de onderdelen (G en H) op het triplex (C).
- Lijm de houten bal (Y) met rondhoutje (X) in deel (G).
- Werk de schuiflade nogmaals met schuurpapier na en test of ze in het raamwerk past - anders nawerken.

**5. Het latje voor de motor (J) en de draaggreep (K, L):**

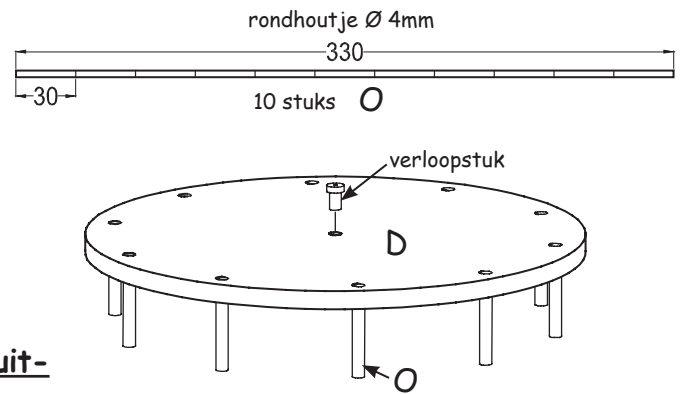
- Teken de delen (K en J) op.
- Boor de gaten  $\varnothing 8$  en  $\varnothing 3$  mm.
- Steek de prikpunten in deel (J) met een priem voor.
- Zaag de onderdelen met de toffelzaag af en werk de randen met een vijl en schuurpapier na.
- Lijm deel (J) op deel (B).
- Zet de onderdelen (K en L) in elkaar en schroef de draaggreep met twee schroeven 2,9 x 16 mm vast.  
⇒ Het rondhoutje (L) eventueel vastlijmen.

**6. De speelcirkel (D):**

- Knip de sjabloon voor de cirkel (D) grof met een schaar uit en plak deze met plakband op het triplex.
- Boor de gaten  $\varnothing 4$  mm.
- Zaag de cirkel met de figuurzaag uit en werk de gezaagde randen met schuurpapier na.

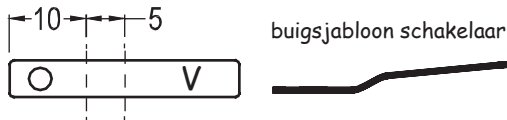
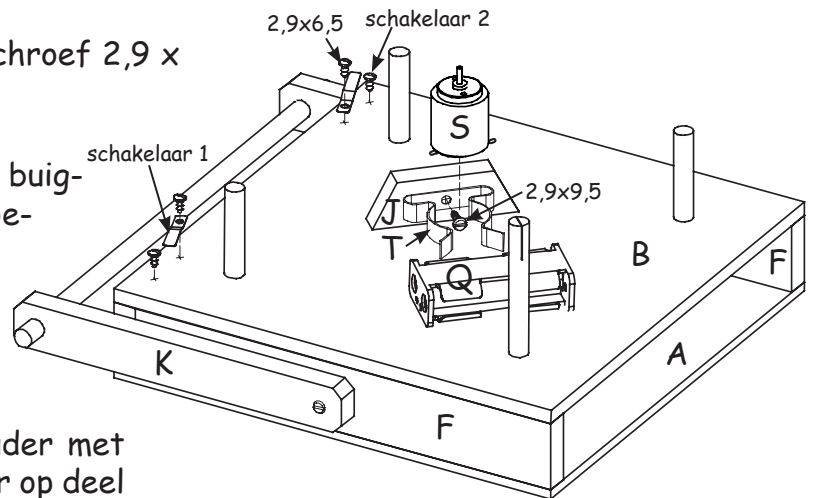


- Zaag de rondhoutjes (O) af en lijm ze in deel (D).
- Lijm het verloopstuk in het middelste gat van deel (D).



### 7. Montage van de motor en de elektrische aansluitwerkzaamheden:

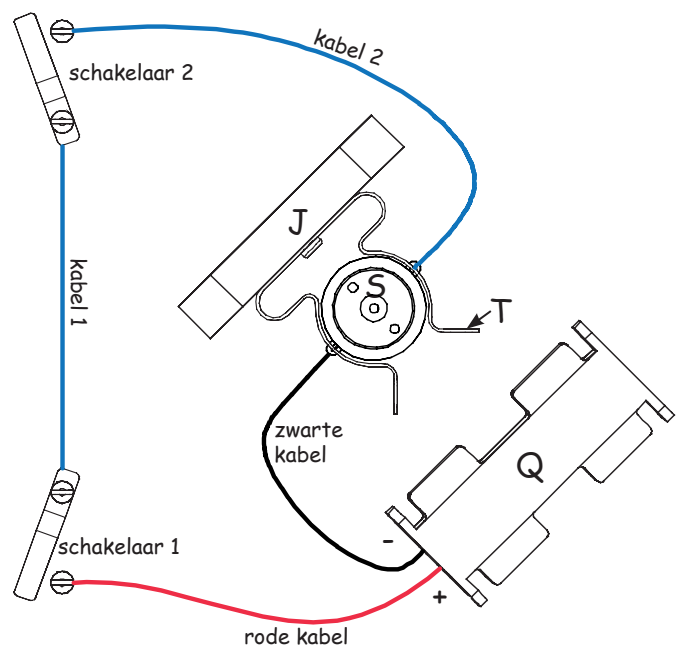
- Schroef de veerstaalklem (T) met een schroef 2,9 x 9,5 mm op deel (J).
- Buig de twee schakelaars (V) volgens de buigsjabloon en schroef deze met twee schroeven 2,9 x 6,5 mm op deel (B).



- Ruw een platte kant van de batterijhouder met schuurpapier op en lijm de batterijhouder op deel (B).
- Buig de aansluitstrips van de motor zijwaarts naar buiten.
- Druk de motor (S) in de veerstaalklem (T).

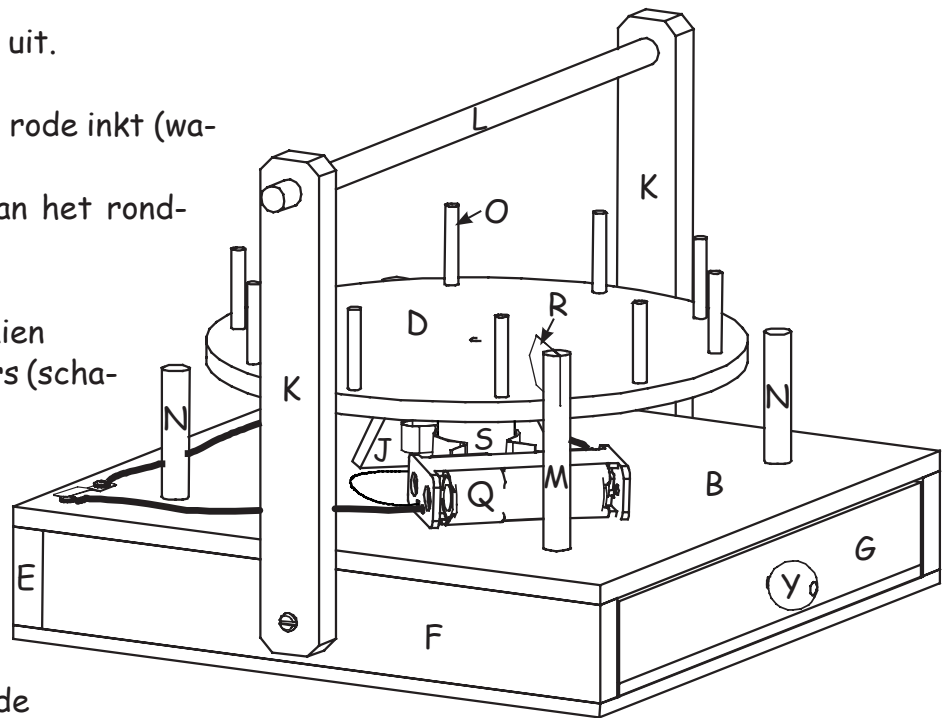
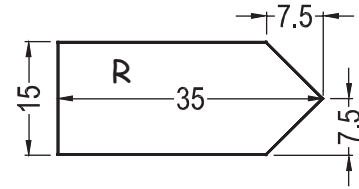
- Sluit de (-) negatieve kabel (zwarte draad) op de motor aan.
  - ⇒ In elkaar draaien of solderen
  - ⇒ Kabellengte dienovereenkomstig inkorten
- Sluit de (+) plusdraad (rode draad) van de batterijhouder op schakelaar 1 aan.
  - ⇒ Kabel aan de uitgangskant aansluiten!
- Verbind de ingangen van de schakelaars 1 en 2 met kabel 1.
- Verbind de uitgang van schakelaar 2 en de motor (S) met kabel 2.

### aansluitschema



**8. Bevestig de speelcirkel (D) en pijl (R):**

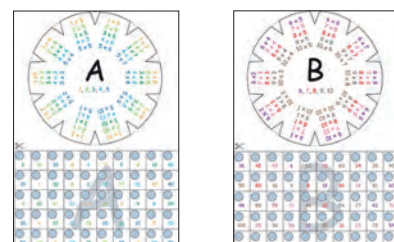
- Bevestig de speelcirkel (D) met het verloopstuk op de motor-as.
- Knip deel (R) volgens afbeelding uit.
- Kleur de punt van de pijl (R) met rode inkt (waterbestendige marker / stift).
- ⇒ Lijm de pijl (R) in de sleuf van het rondhoutje (M).
- Start eenmaal om proef te draaien - druk daarbij op beide schakelaars (schakelaar 1 en schakelaar 2).
- ⇒ Als de pijl (R) direct tegen het rondhoutje rust, heeft de draaischijf soms nog een klein duwtje nodig.
- ⇒ De bediening met twee handen is om veiligheidsredenen ingebouwd, zodat de gebruiker de draaiende schijf niet vast kan pakken - dergelijke circuits worden vaak in de machinebouw in de echte wereld geïnstalleerd.
- ⇒ Wijs ook je tegenstanders erop, dat ze ook op gepaste afstand blijven.

**9. De spelstukken:**

- Zaag 20 spelstukken (P) à 15 mm van het rondhoutje af - werk de gezaagde randen met schuurpapier na.
- Beschilder de spelstukken met verschillende kleuren verf - kies bijvoorbeeld voor elke 4 stenen een andere kleur.

**10. De spelsjabloon en het antwoordblad:**

Dit bouwpakket bevat twee spelschijven met keersommen (vermenigvuldigen) en twee bijpassende antwoordbladen.



⇒ Meer spelsjablonen (staartdelingen, bingo, fitnessstrainer, etc.) kun je gratis op onze homepage [www.aduis.com](http://www.aduis.com) downloaden.

## Keersommen - vermenigvuldigingen

- Spelschijf (A) bevat de getallenreeks 1 - 5 van de tafels 1 t/m 10 - de oplossingen bevinden zich op het antwoordblad eronder.
- Spelschijf (B) bevat de getallenreeks 6 - 10 van de tafels 1 t/m 10 - de oplossingen bevinden zich op het antwoordblad eronder.
- Knip de spelschijven en de antwoordbladen met een schaar uit.

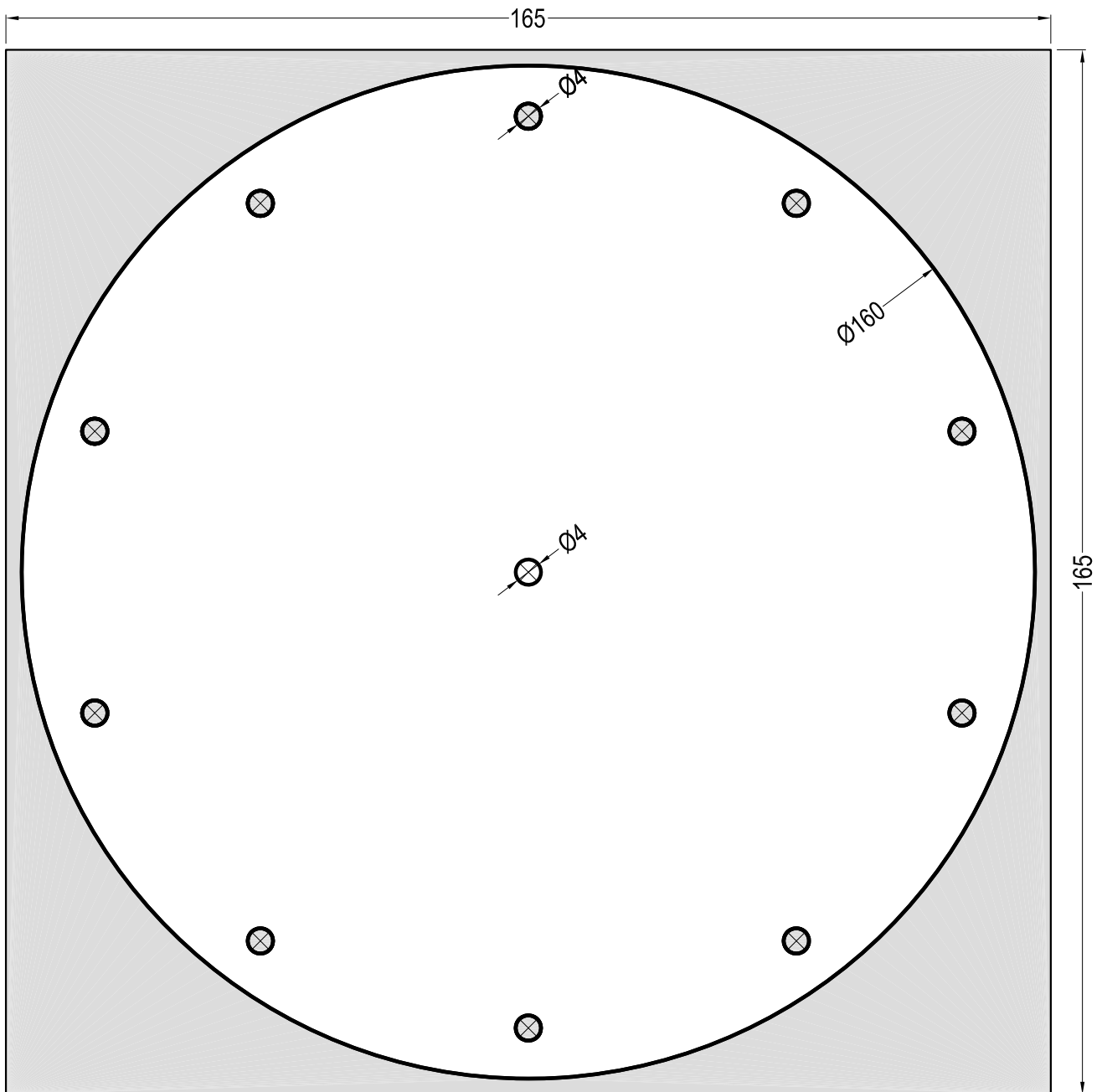
### 11. Het spelverloop - spelregels:

- Verdeel de spelstukken gelijkmatig onder de spelers - iedere speler krijgt de spelstukken in één kleur.
- Kies met je medespelers tussen spelschijf (A) of (B) en plaats deze op deel (D).
- Leg het bijbehorende antwoordvel naast de roulette.
- Iedere speler zet nu een (of meerdere) spelstukken op een cirkel op de velden van het antwoordblad - wanneer meerdere spelstukken worden neergezet, wisselen de spelers elkaar bij het neerzetten van de stukken af.
- Start nu de rouletteschijf (draaischijf (D)).  
⇒ Druk daarbij de twee schakelaars maximaal 10 seconden met beide handen in.
- Elk veld, dat boven de rode pijl blijft staan, is het winnende veld.
- Los nu samen met je medespelers de op het winnende veld staande sommen op en bepaal, of dezelfde gekleurde resultaten op het antwoordblad de winnende nummers zijn.
- Elke speler krijgt voor elk van zijn stukken, die op een winnend veld staan, een punt op de spelerslijst (namen) van alle spelers.

Winnaar is de speler, die als eerste 20 punten heeft behaald.

**Veel plezier en succes!!!**





Triplex 6 mm