



Voetbalflipper



GEREDSCHAPSVOORSTEL:



NAAM:

GROEP / KLAS:

INHOUD:

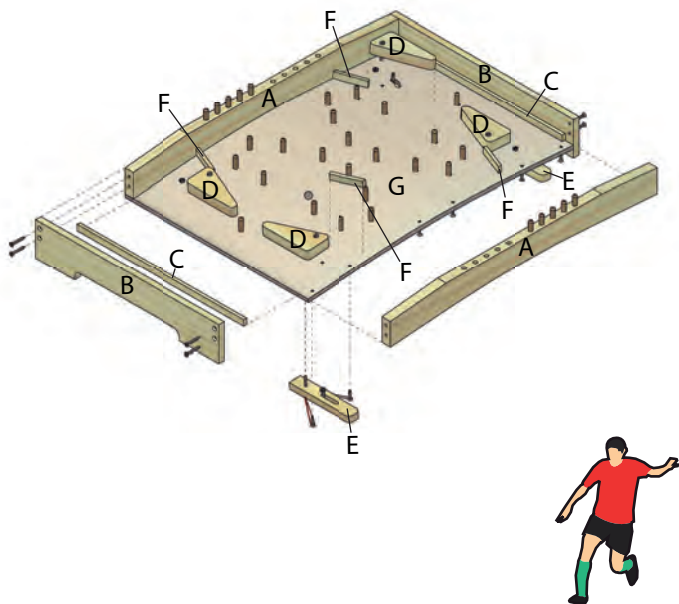
AFMETINGEN:

OMSCHRIJVING:

ONDERDELEN:

INHOUD:	OK✓	AFMETINGEN:	OMSCHRIJVING:	ONDERDELEN:
2 houten latten	<input type="checkbox"/>	480 x 50 x 15 mm	zijwanden	A
2 houten latten	<input type="checkbox"/>	180 x 40 x 15 mm	flipper	D
2 houten latten	<input type="checkbox"/>	330 x 60 x 10 mm	zijwanden	B
3 houten latten	<input type="checkbox"/>	300 x 10 x 5 mm		C, F
2 houten latten	<input type="checkbox"/>	220 x 20 x 10 mm	flipperhendel	E
1 x rondhout	<input type="checkbox"/>	325 x Ø 6 mm	telstaafjes	
2 x rondhout	<input type="checkbox"/>	245 x Ø 6 mm	spelers	
1 x triplex	<input type="checkbox"/>	480 x 330 x 6 mm	speeloppervlak	G
12 schroeven	<input type="checkbox"/>	3,5 x 17 mm		
8 schroeven	<input type="checkbox"/>	3,5 x 25 mm		
8 schroeven metaal	<input type="checkbox"/>	M4 x 25 mm		
4 schroeven metaal	<input type="checkbox"/>	M4 x 20 mm		
4 elastiekjes	<input type="checkbox"/>	Ø 50 mm		
1 ijzeren bal	<input type="checkbox"/>	Ø 10,3 mm		

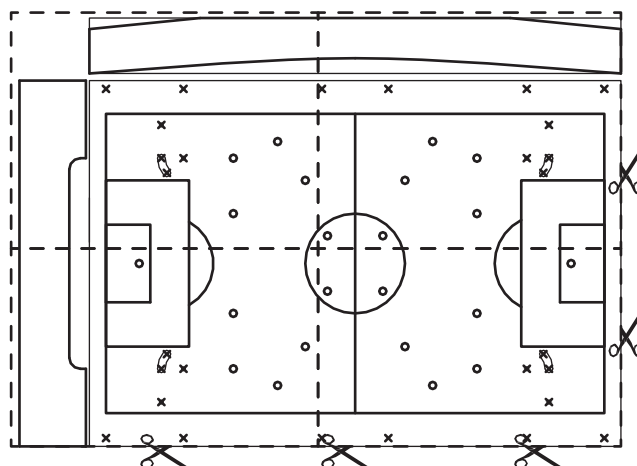
1 Overzicht:



Verschaf jezelf een eerste overzicht.



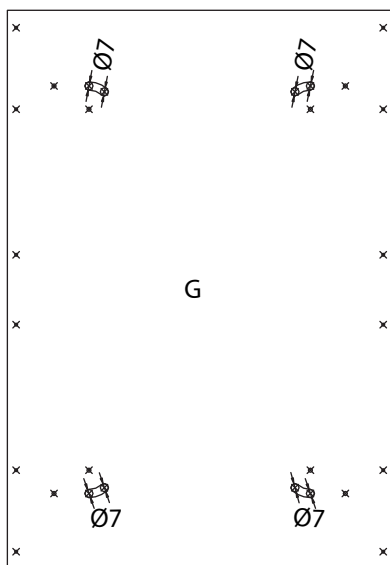
2 Bestek samenvoegen:



Plak eerst de (bestek)tekeningen M 1:1 samen. Deze bestaat uit de vier afzonderlijke delen (bestek 1-4). Knip de buitenste rand aan twee zijden af (volgens de afbeelding).



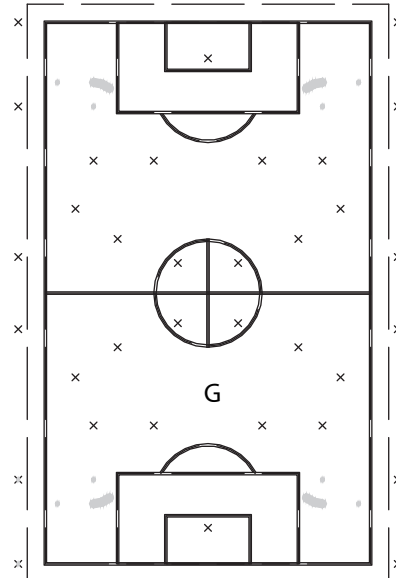
3 Speelveld gaten boren:



Teken de gaten voor de flippers (D) en de latten (A) af op het speelveld (G) (480 x 330 x 6 mm) - gebruik hiervoor bestek 3 en 4. Boor deze 20 gaten Ø 3,5 mm en de 8 gaten Ø 7 mm. Zaag vervolgens de ovale uitsparing met de figuurzaag uit en werk de zaagranden met schuurpapier na.



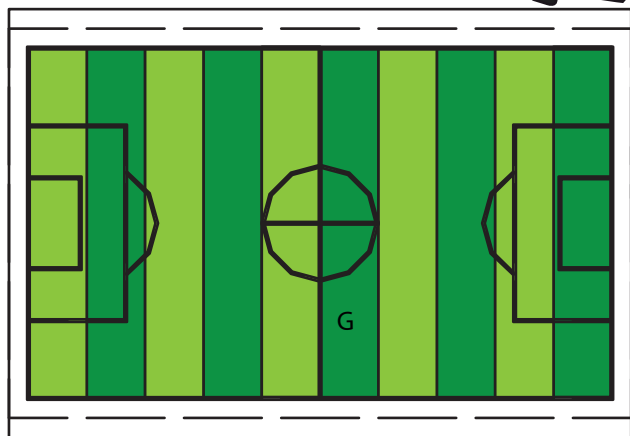
4 Spelers gaten boren:



Leg het bestek precies over het speelveld (G), zet het vast met plakband en markeer met de priem de posities van de spelers. Boor vervolgens de gaten Ø 6,5 mm - let op dat je slechts 4 mm diep boort!



5 Speelveld schilderen:

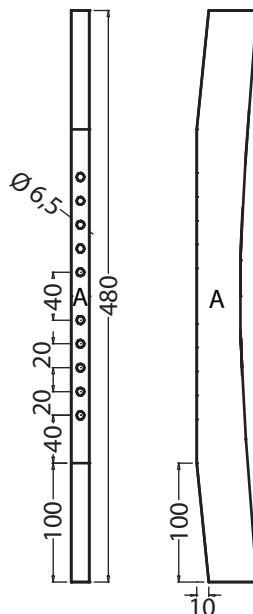


Schilder dan het speelveld **met groene verf**. Als je twee tinten groen ter beschikking hebt, schilder dan **strepen** op. Verf het hele speelveld met één kleur, plak de strepen af en schilder de vrije gedeelten.

Teken ook de **veldmarkeringen** (grenslijn, middencirkel, strafschopgebied) met een **watervaste stift** op. Gebruik een **blikje of een glas (Ø 90 mm)** voor de **ronningen**.



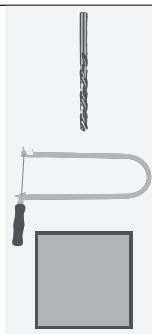
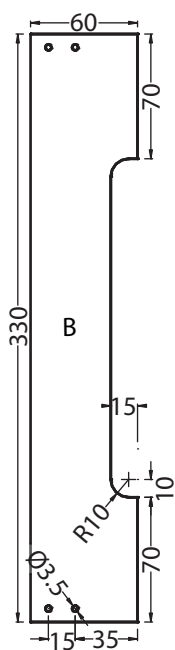
6 De zijwanden (A):



Boor **10 gaten Ø 6,5 mm** met een diepte van 10 mm in elk van de **twee latten (A) (480 x 50 x 15 mm)**. Breng vervolgens de afschuining en de **kromming van bestek 1 en 2 over op de delen (A)** en zaag ze met de figuurzaag uit. Werk de **gezaagde randen met schuurpapier na**.



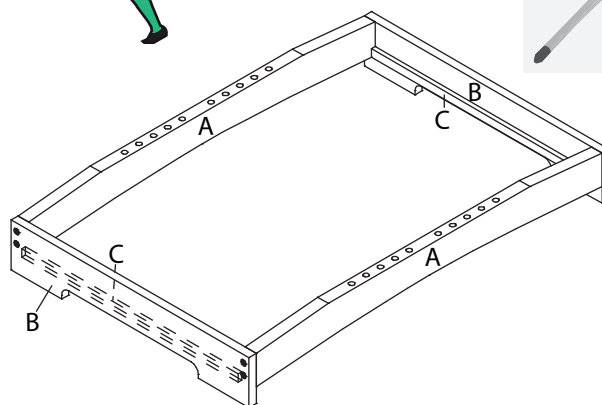
7 De zijwanden (B):



Boor de **gaten Ø 3,5 mm** in de delen (B). Zaag de vorm zoals afgebeeld met de **figuurzaag** uit en werk de **gezaagde randen met schuurpapier** na.



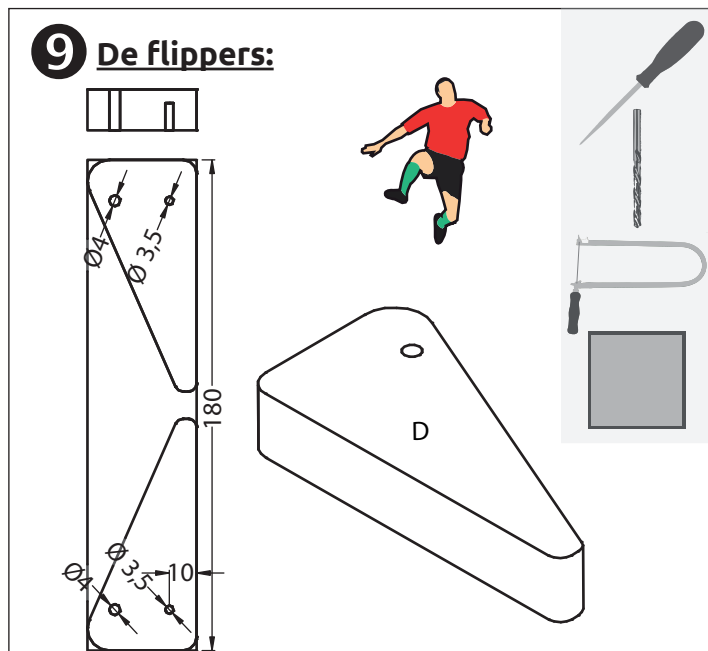
8 Frame in elkaar zetten:



Lijm en schroef de **latten (A) en (B)** samen met de **schroeven (3,5 x 25 mm)** om een frame te vormen. Lijm **twee latten (C) (300 x 10 x 5 mm)** volgens de afbeelding op de latten (B).



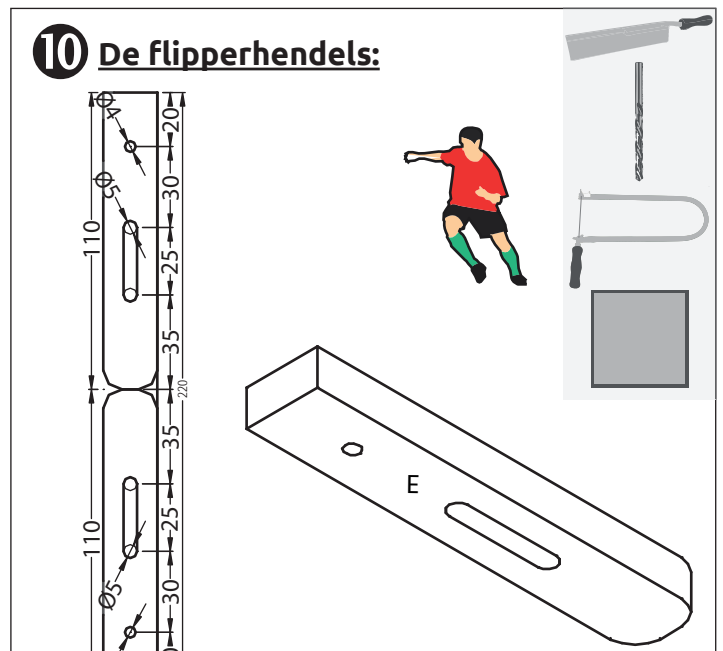
9 De flippers:



Prik de gaten in de **twee latten (D) (180 x 40 x 15 mm)** met de **priem** voor en boor vervolgens de gaten **Ø 3,5 mm** met een diepte van 7 mm - **niet doorboren!** Zaag vervolgens de delen voor de **flippers (D)** met de **figuurzaag** uit en werk ze opnieuw met schuurpapier na.

OK ✓

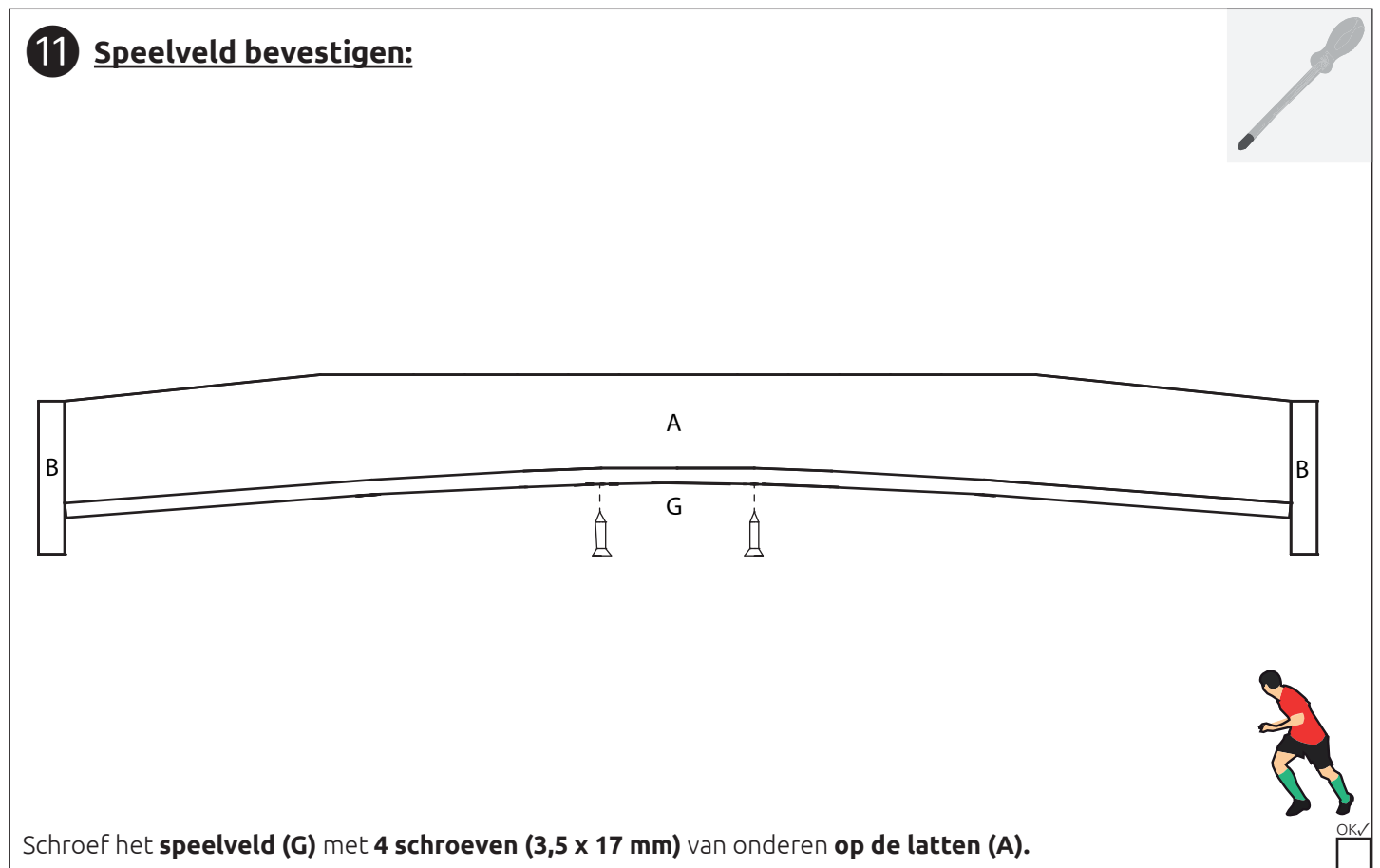
10 De flipperhendels:



Zaag de **2 latten (E) (220 x 20 x 10 mm)** in het midden door. Boor de **gaten Ø 4 mm en Ø 5 mm** en zaag het **langwerpige gat met de figuurzaag** uit. Werk vervolgens de flipperhendels met **schuurpapier** na en **vorm de rondingen** zoals afgebeeld.

OK ✓

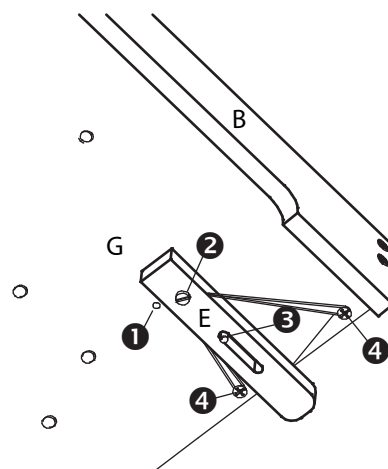
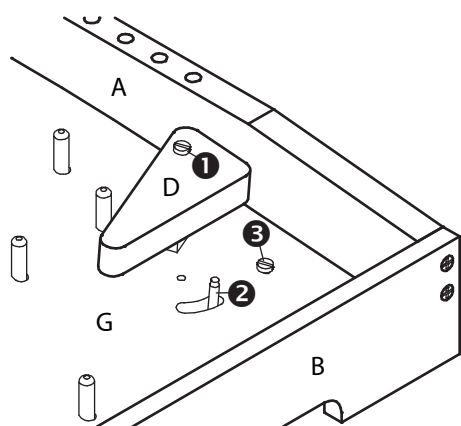
11 Speelveld bevestigen:



Schroef het **speelveld (G)** met **4 schroeven (3,5 x 17 mm)** van onderen **op de latten (A)**.

OK ✓

13 Flippers bevestigen & instellen:

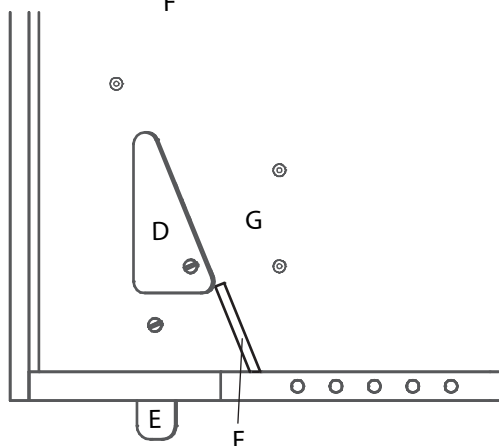
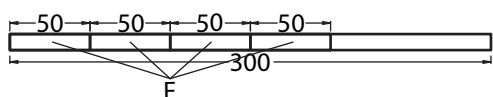


- 1 Schroef de **flippers (D)** met elk één **schroef (M4 x 25 mm)** losjes op het speelveld (G).
- 2 Schroef telkens een **schroef (M4 x 25 mm)** van onderaf door het **gat Ø 4 mm** van de **flipperhendel (E)** en door het **ovale langwerpige gat** en de **flipper**. De schroef moet 2 mm uitsteken (ruimte voor het elastiekje).
- 3 Schroef telkens één schroef **van bovenaf door het speelveld (G)** in het **langwerpige gat Ø 5 mm** van de flipperhendel (E).
- 4 Schroef telkens **twee schroeven (3,5 x 17 mm)** in de **onderzijde van het speelveld (G)** en **span de elastiekjes** volgens de afbeelding.

Stel vervolgens alle schroeven zo af dat **de flippers gemakkelijk kunnen worden bewogen**.



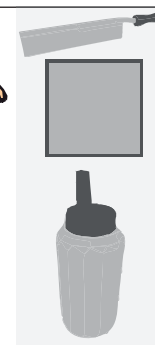
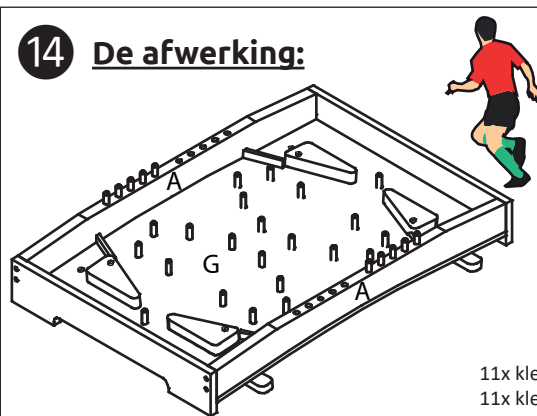
13 Latten (F):



Zaag de **4 latten (F)** af, schuur ze aan **één kant schuin** zodat ze **tegen deel (A) rusten** (zie afbeelding) en lijm ze op het **speelvlak (G)**.



14 De afwerking:



- 11x kleur 1 -> team 1
- 11x kleur 2 -> team 2
- 5x kleur 1 -> telstaafjes team 1
- 5x kleur 2 -> telstaafjes team 2



Zaag **de spelers en de telstaafjes** van het rondhout. **Rond** van elk **een uiteinde af met schuurpapier**. Verf ze vervolgens zoals beschreven en **lijm ze in het speelveld**. Steek de **telstaafjes (zonder lijm)** in de latten (A).

Voor een betere bescherming kun je je werkstuk verven met **blanke lak**.

Veel succes en plezier!

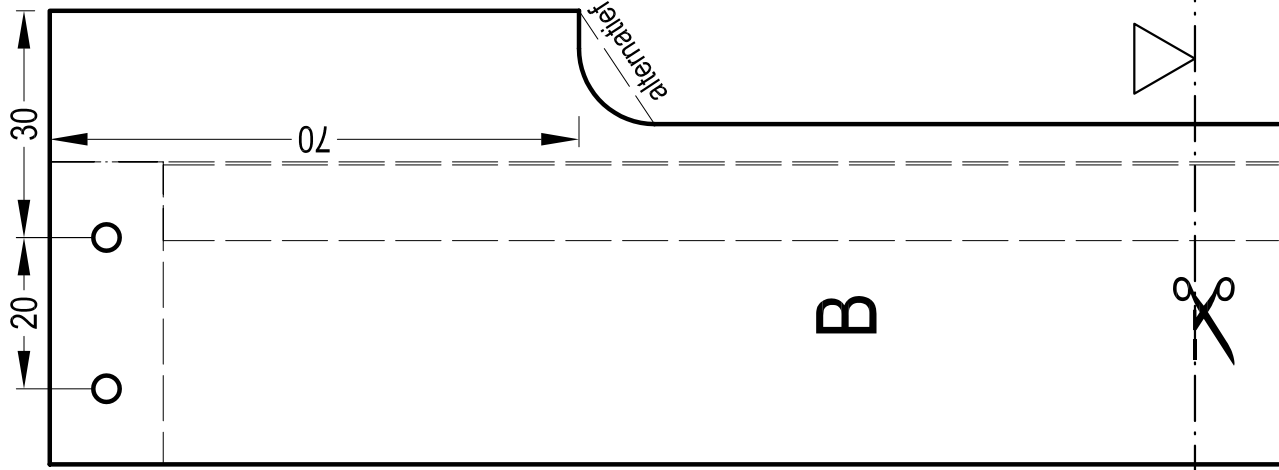


Tekening 1

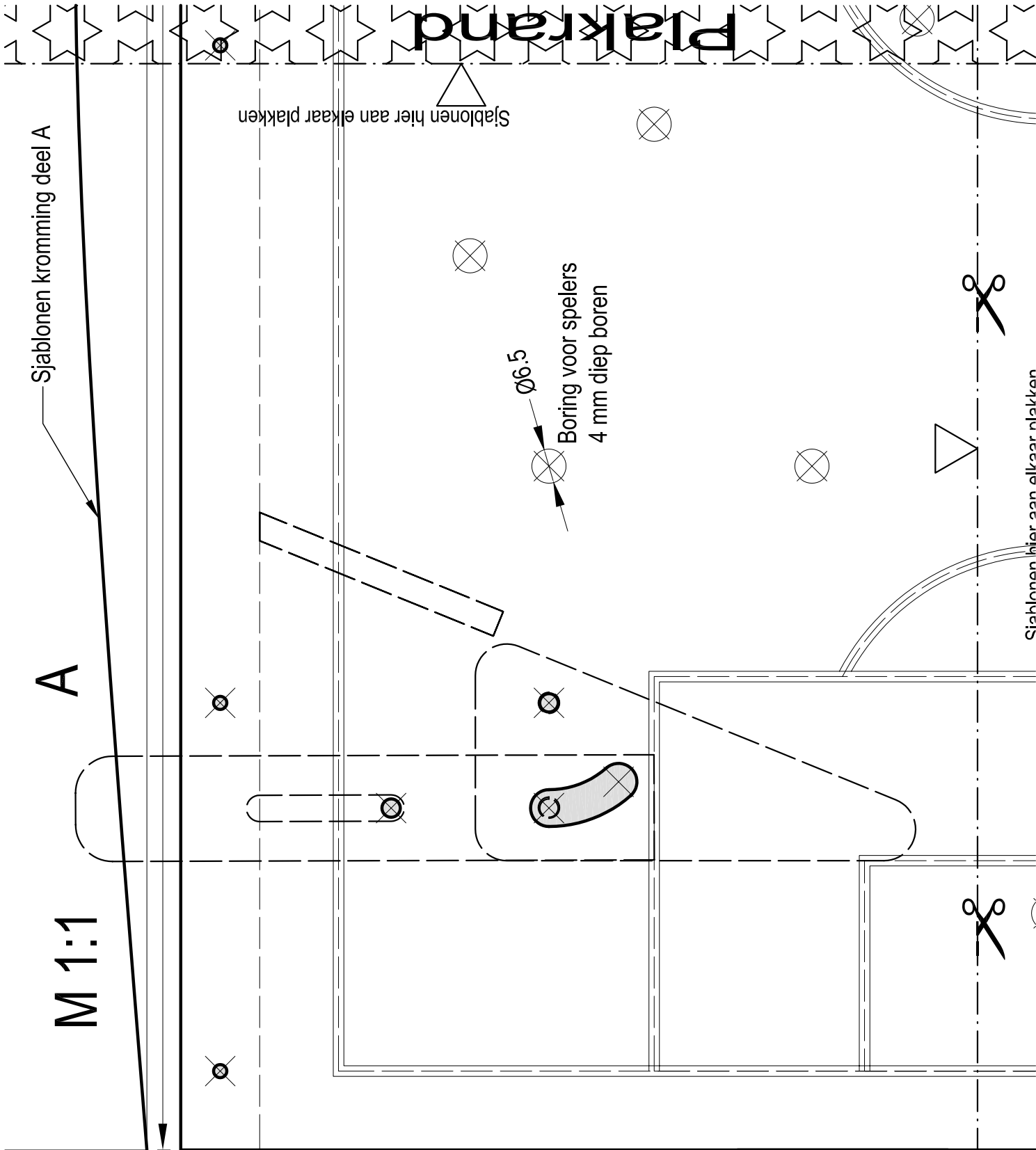
M 1:1

A

Sjablonen kromming deel A



B



Plakrand

Sjablonen hier aan elkaar plakken

Boring voor spelers
4 mm diep boren
Ø6.5

Sjablonen hier aan elkaar plakken

Sjablonen kromming deel A

A

Sjabloon 2x gebruiken (2 delen A)

Tekening 2

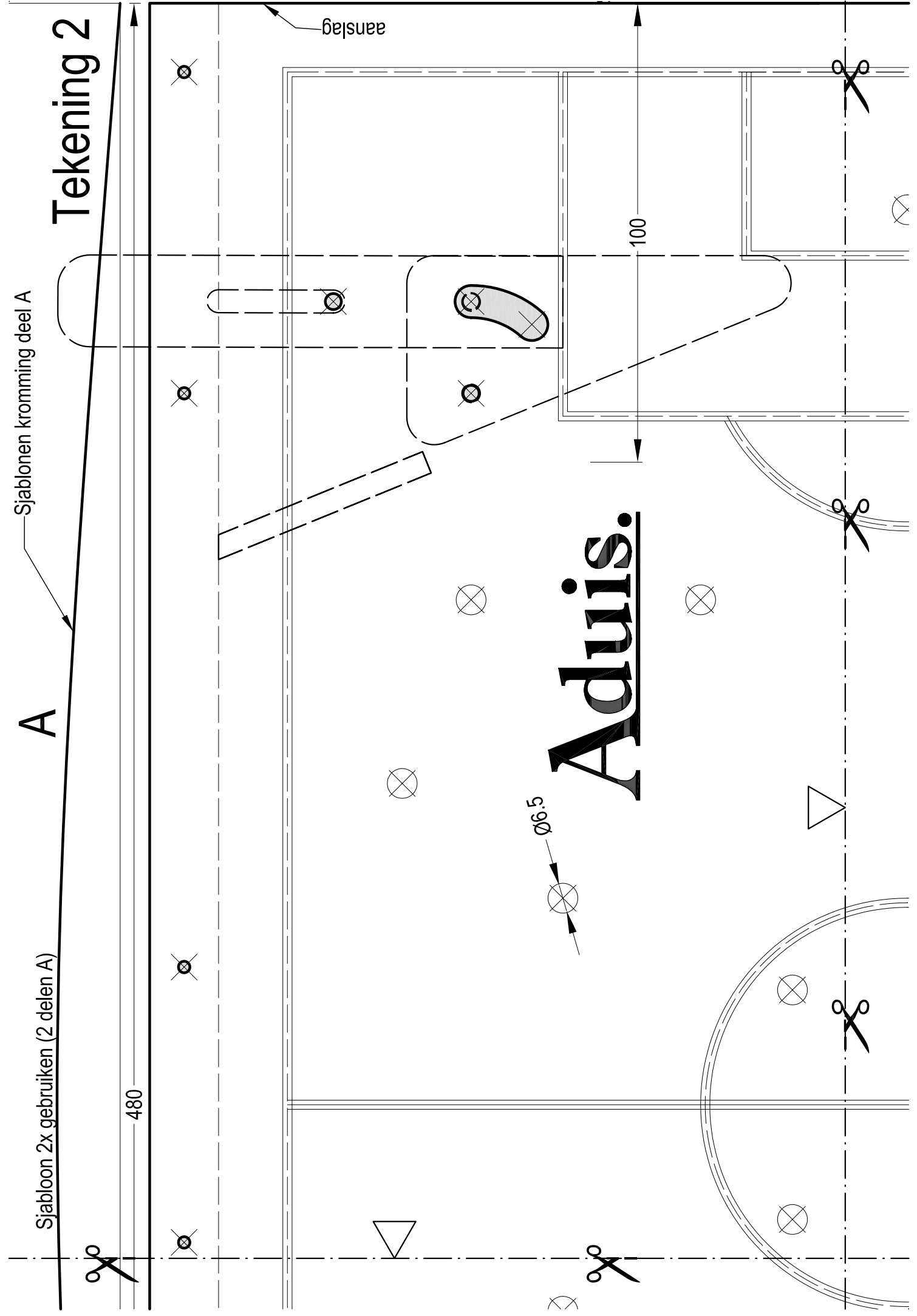
480

aanslag

100

Ø6.5

Audis.



Plakrand

Aduis.

Tekening 3

Plakrand

Sjablonen hier aan elkaar plakken

Sjablonen hier aan elkaar plakken

Ø6.5

Ø6.5

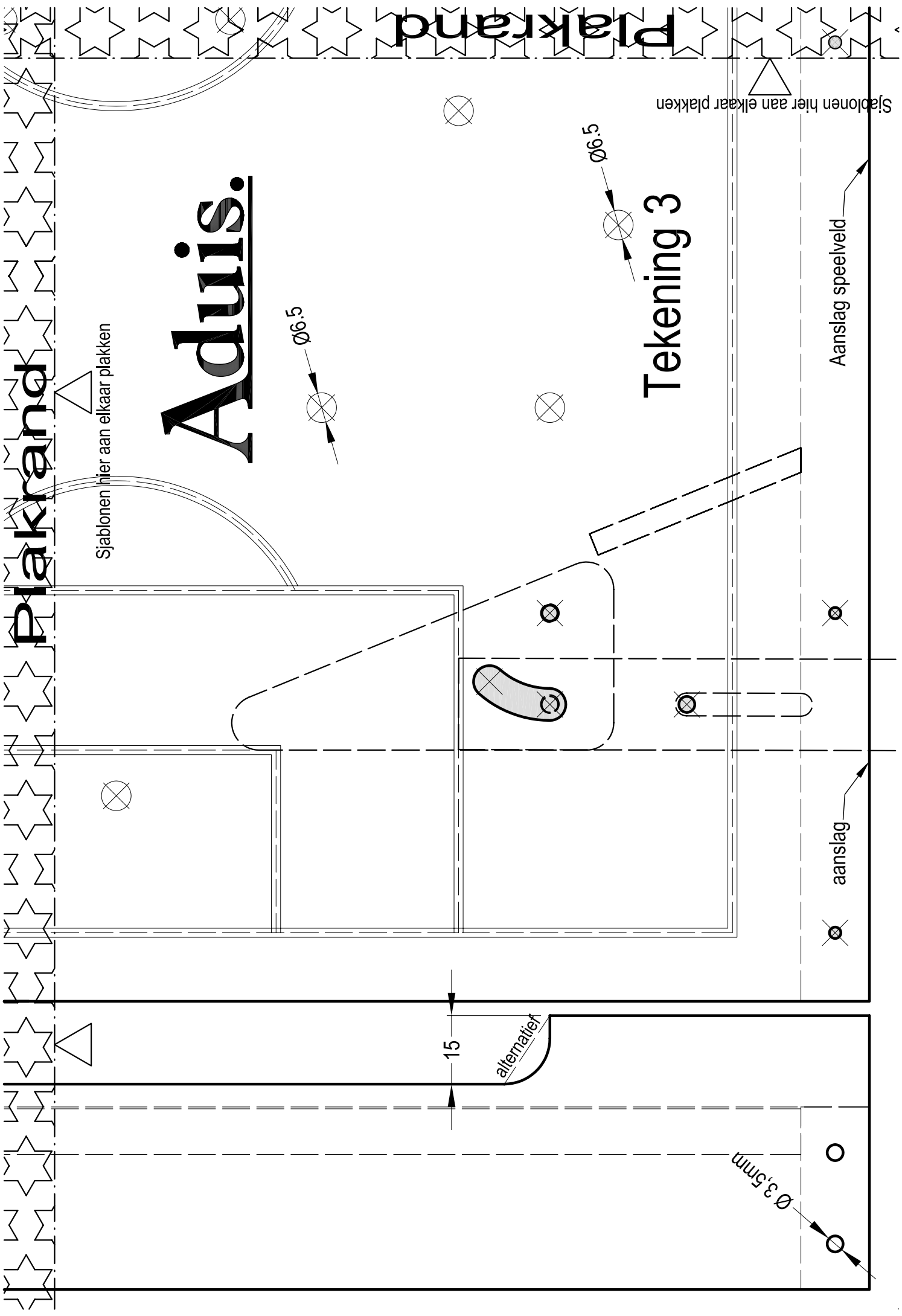
Aanslag speelveld

aanslag

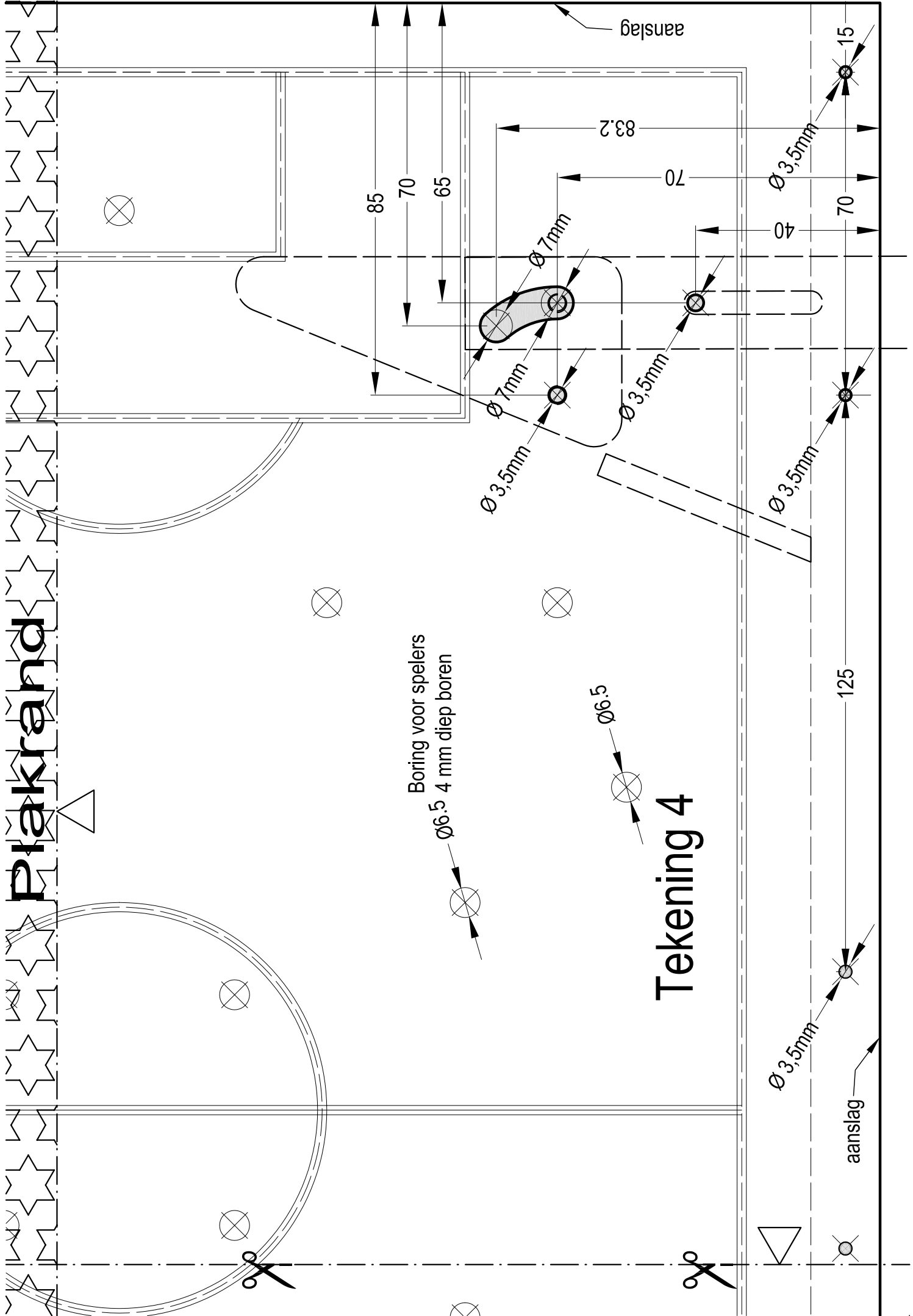
15

alternatief

Ø 3,5mm



Plakrand



Boring voor spelers
Ø6.5 4 mm diep boren

Tekening 4

aanslag

aanslag

Ø 3,5mm

Ø 3,5mm

Ø6.5

Ø 3,5mm

Ø 7mm

Ø 7mm

Ø 3,5mm

125

70

40

15

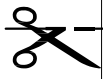
70

83.2

85

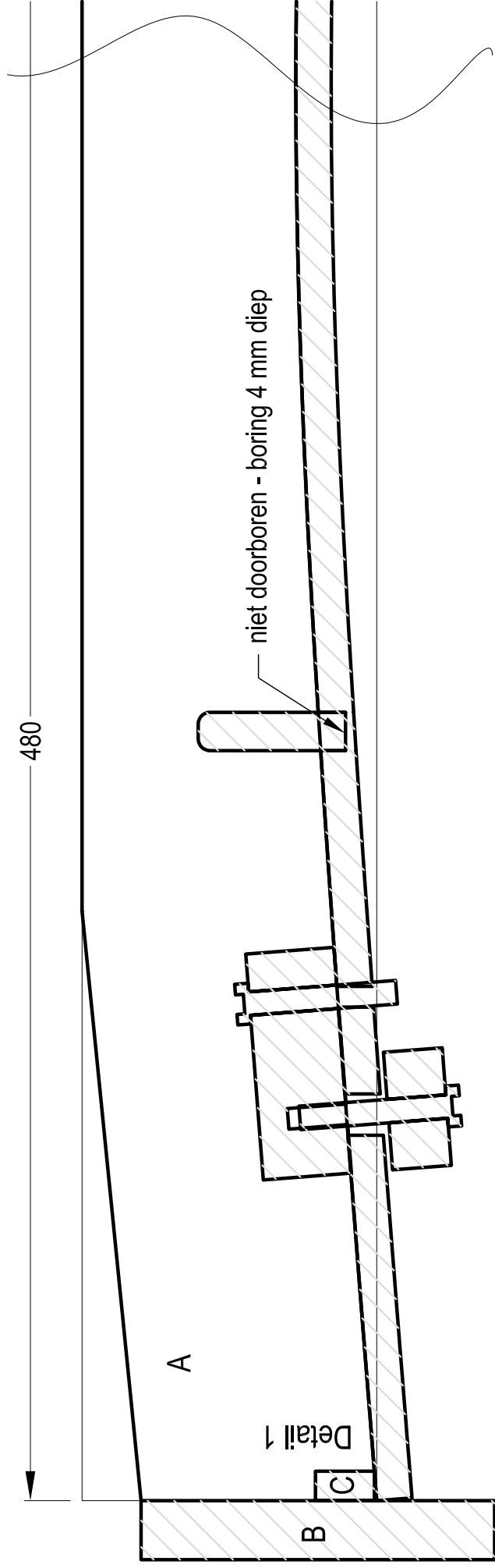
70

65



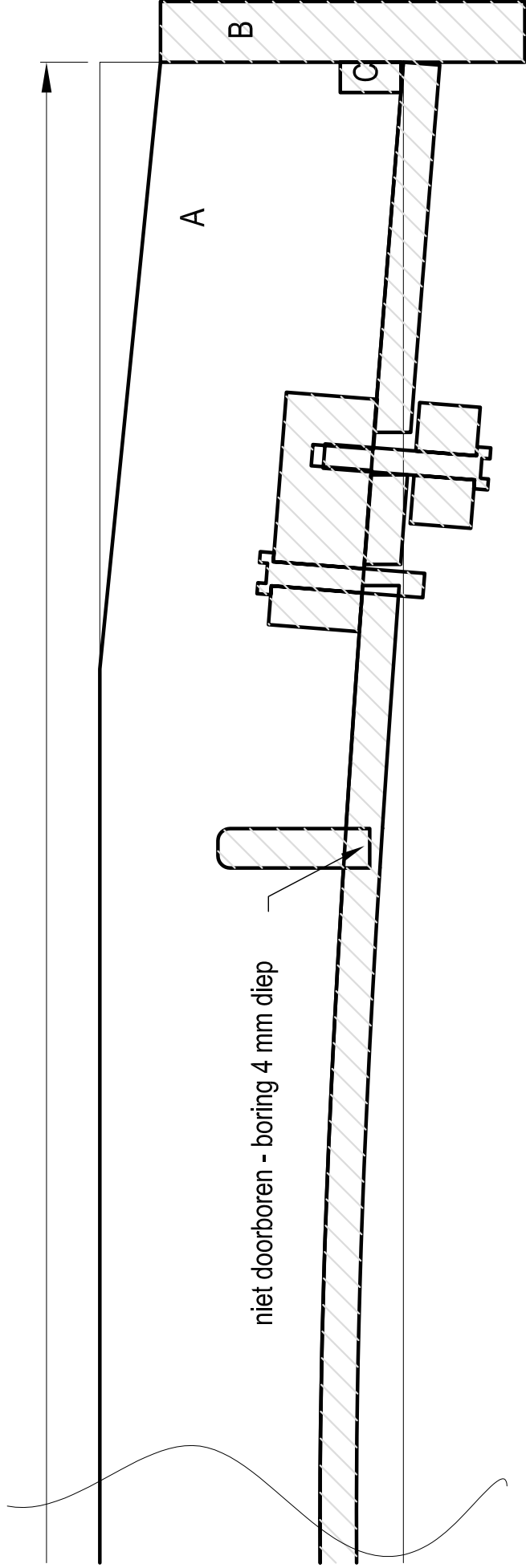
Aduis.

Tekening 5 Doorsnee door het midden - M 1:1



Aduis.

Tekening 6



Tekening 7 Boringen voor de flippers (E) & hendels (D)

