N° 200.110 BOUWHANDLEIDING

Koorddansen

Aduis.

MORE THAN ONE VARIANTEN

GEREEDSCHAPSVOORSTEL:

NAAM: GROEP/KLAS:

INHOUD:	OK✓	AFMETINGEN:	OMSCHRIJVING:	DELEN:
1 houten lat	☐	80 x 40 x 18 mm	romp	A
2 houten latten	☐	400 x 40 x 18 mm	framelatten	B
1 houten lat	☐	400 x 20 x 15 mm	speelkruis	C, D
3 triplex platen	☐	100 x 100 x 10 mm	steunvlak	E, F
1 rondhoutje	☐	150 x Ø 6 mm	armen	
1 lasdraad	☐	150 x Ø 2 mm		
1 stof	☐	250 x 200 mm	kleding	
1 houten bal	☐	30 mm	hoofd	
1 houten wiel met groef	☐	40 mm	wiel	
4 schroeven	☐	3,5 x 35 mm		
18 schroefogen	☐	3 mm		
4 schroefogen	☐	8 mm		
2 schroefhaken	☐			
1 garen	☐			

1 Overzichtstekening:

Verschaf jezelf een eerste overzicht.

OK✓

2 Romp (A):

Breng het **sjabloon voor de romp** over op het hout (80x40x18 mm) of ontwerp je eigen vorm. **Boor** de gaten Ø 2 mm voor de schroefogen voor. **Knip nu pas** de vorm uit. Gebruik een vijl en schuurpapier om rondingen te vormen. Vervolgens kun je de **schroefogen Ø 3 mm** inschroeven.

OK✓

3 Buigen van de lasdraad:

Buig de **lasdraad** zoals aangegeven. Het is het beste om twee tangen te gebruiken om een bijzonder nauwe buigradius te bereiken. Duw de twee open uiteinden door het gat in de romp (A) en in het houten wiel en **buig het langere uiteinde naar beneden**. Verwijder het overschot met een zijkniptang of een metaalzaag.

OK✓

Aduis.

4 Armen:

Zaag het **Ø 6 mm rondhout** op de aangegeven afmetingen en **boor Ø 2 mm gaten** in het midden van de voorkant (klem het daarvoor in een klem). Schroef de **schroefogen Ø 3 mm** in en **knoop de armdelen en de romp (A) met garen samen.**

OK✓ ☐

5 Bovenkleding:

Maak nu de bovenkleding door de stof op het **knippatroon** te knippen. Maak een insnede bij het kruis om het schroefoog door te kunnen steken. Plak de **gemarkeerde gebieden** aan elkaar en schuif dan de romp (A) in het kledingstuk.

OK✓ ☐

6 Rok/broek:

De volgens het **patroon** op maat geknipte rok of broek wordt rond de romp (A) geplaatst. Zorg ervoor dat je het gemarkeerde plakpunt van het bovenste deel naar achteren drukt. Plak nu de **overlapping** van het stuk stof samen. Voor extra houvast kun je het met draad vastbinden of aan het bovenste deel vastplakken.

OK✓ ☐

7 Hoofd:

De houten bal wordt aan twee tegenover elkaar liggende zijden Ø 2 mm **voorgeboord** en voorzien van **schroefogen Ø 3 mm.** Vervolgens kun je het aan het lichaam **vastbinden** met een stukje draad.

OK✓ ☐

8 Speelkruis (C, D):

Zaag de houten lat **(400 x 20 x 15 mm) in twee delen (C, D)** en **boor** de aangegeven gaten. Pas op dat je het hout niet doorboort. Draai vervolgens de **schroefogen Ø 3 mm en de schroefhaken** in op de aangegeven plaats. OK✓

9 Framelatten (B):

Voer bij de houten latten **(400x40x18 mm)** de aangegeven **zaagsneden en te boren gaten** uit. Let er bij het zagen op dat je zo **zorgvuldig** mogelijk werkt, want door eventuele afwijkingen kan het frame later gaan wankelen. OK✓

10 Frame (B, E, F):

Zaag uit de drie **triplexplaten (100x100x10 mm)** 3 cirkels (E, F) Ø 92 mm uit. Boor gaten Ø 3 mm in de triplexplaten op de posities van de schroeven. Bevestig de cirkels met **lijm en schroeven 3,5 x 35 mm** zoals aangegeven in de afbeelding. Draai de **drie schroefogen Ø 6 mm** in de daarvoor bestemde posities.

OK✓ ☐

11 Aanpassen aan het frame:

Span een stuk garen door de drie ringschroeven op de ophanging (B).
Hang het speelkruis aan de bovenste schroefogen. Bevestig een stuk garen aan de bovenkant van het hoofd en trek het door de middelste ring van het onderste deel van het kruis. Pas de lengte zo aan, dat het **figuurtje precies in het frame past.**

OK✓ ☐

12 Afwerking:

Verbind tot slot de gewrichten van het figuurtje met het speelkruis. Zorg ervoor dat de **ellebogen** verbonden zijn het **onderste latje (D)** en de **handen** met de **bovenste lat (C)**! Wees nu creatief en ontwerp en versier het gezicht en de kleding.
Veel plezier en veel succes!

OK✓ ☐

Sjabloon
M= 1:1

200.110

Aduis.