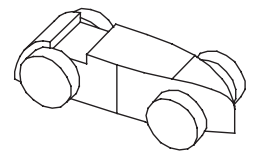
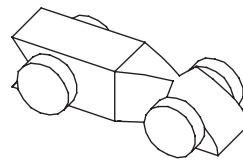
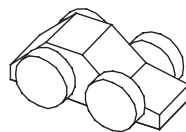
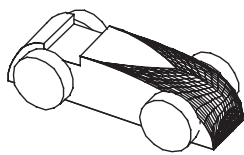
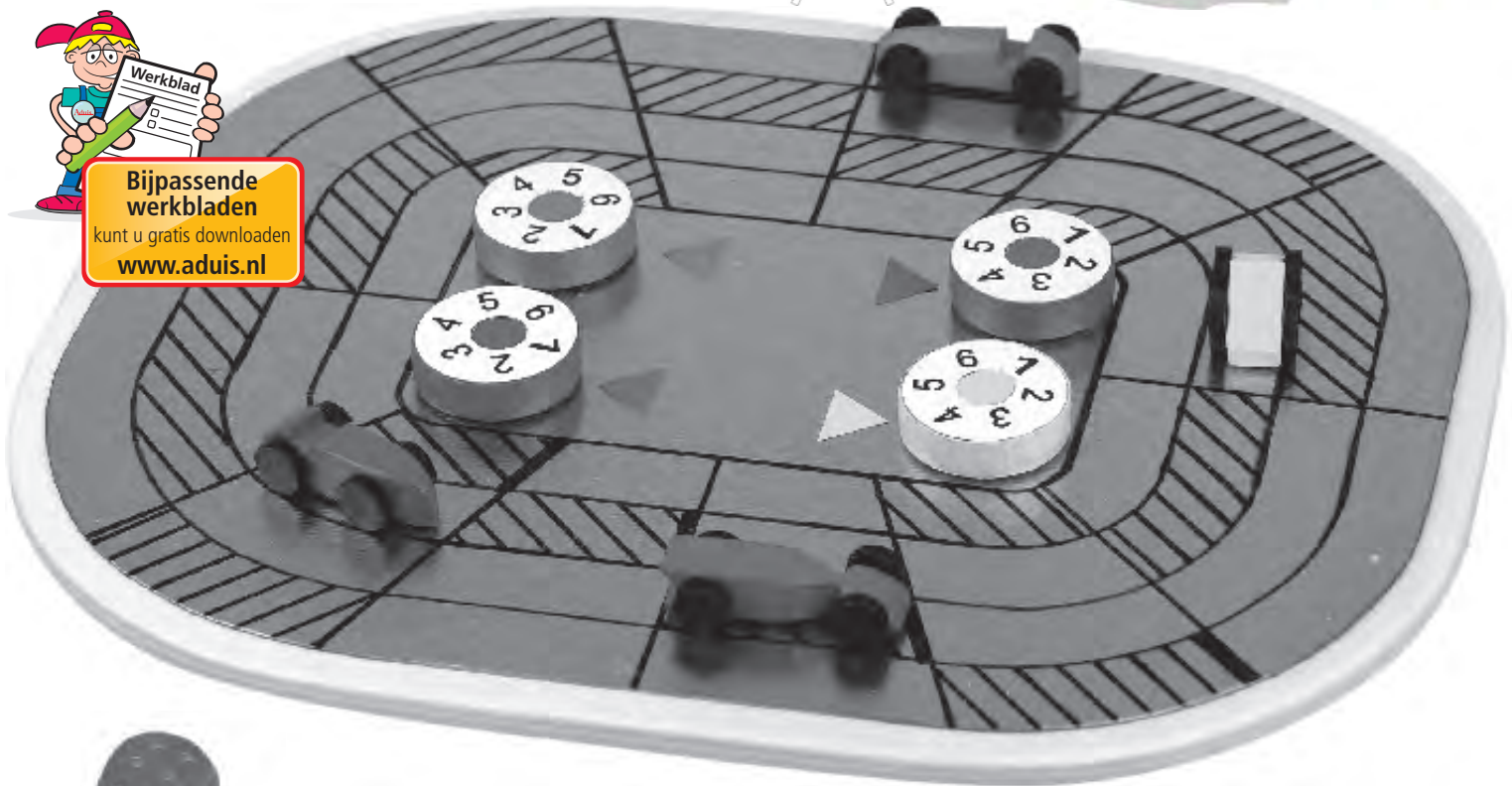


## Het racespel



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



Naam:		Groep:	
<b>Inhoud:</b>		<b>Deel:</b>	<b>Benodigd gereedschap:</b>
1 Triplex	270 / 220 / 6 mm	A	Potlood, liniaal, schaar
1 Plaat verzinkt	250 / 200 / 0,55 mm	B	Lijm, vijlen, schuurpapier
1 Latje	200 / 10 / 10 mm	C	Transparant plakband
1 Rondhout	95 / Ø 10 mm		Schuurpapier, figuurzaag
4 Houten wielen glad	Ø 30 mm, boring Ø 4 mm	D	Watervaste houtlijm
1 Rondhout	70 mm / Ø 4 mm		Boortje Ø 4,5 mm
1 Magneetfolie	250 / 7 / 1 mm		Blikschaar, metaallak
1 Karton A4 / 190 gr.	Voordruk racecircuit		Watervaste stift
			5 verschillende kleuren verf



## De bouwhandleiding:



Binnen een korte tijd kun je een interessant dobbelsteenspel bouwen voor 2 tot 4 personen. De grondplaat van het spel is zo groot als een DIN-A4-blad. Alle bewegende bouwonderdelen worden met behulp van een magneetfolie op het speelgebied gefixeerd. Zo kunt je het spel overal mee naartoe transporteren, zonder dat je speelstand of de voertuigen worden verplaatst!

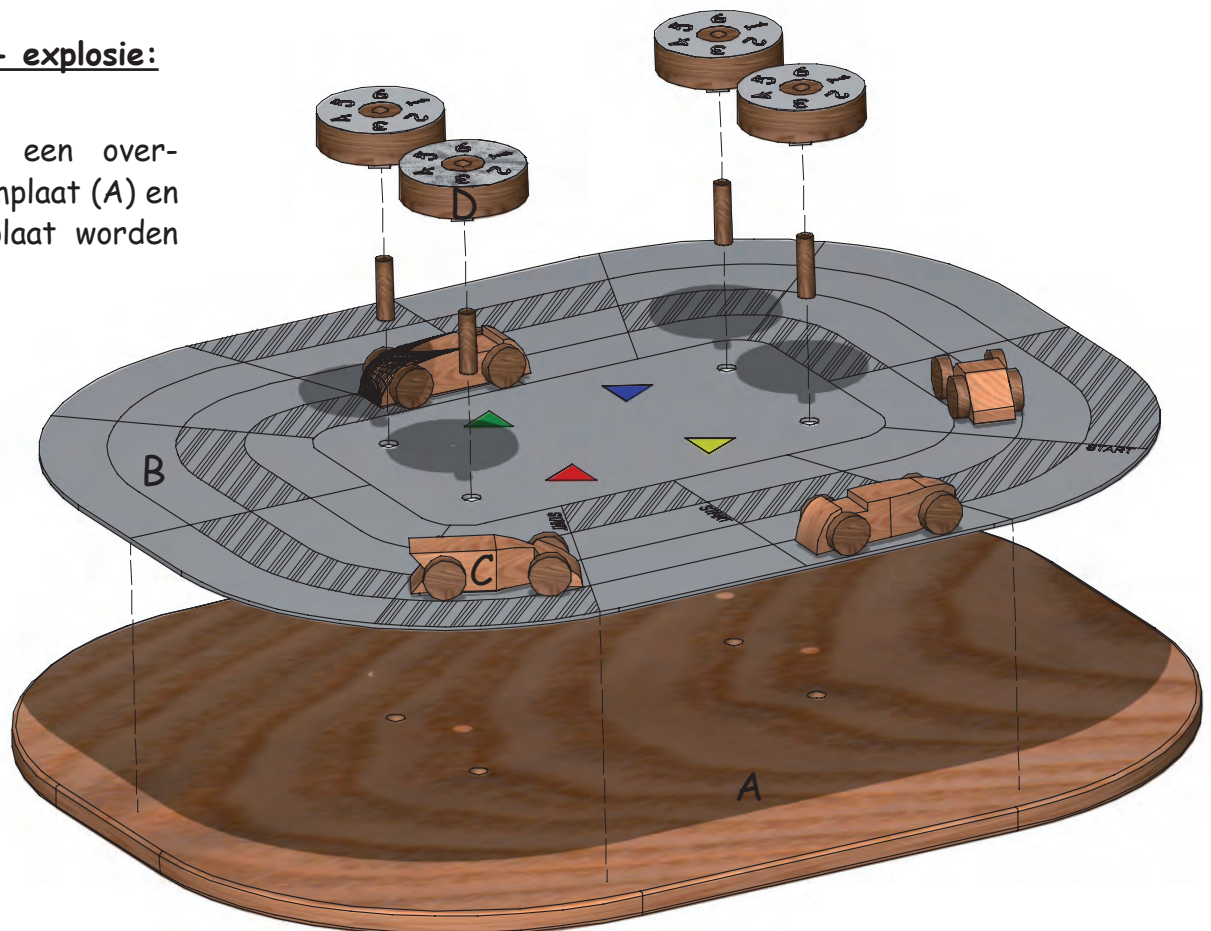
**Spelhandleiding:** Plaats de voertuigen op hun dikke, zwarte startlijn. Plaats de rondenteller op het cijfer 6. De speler die het hoogste oogaantal gooit mag beginnen. De raceauto's worden bewogen met de hoogte van het aantal ogen dat gegooit wordt. Rijdt een raceauto over start, dan wordt de rondenteller een niveau verder gedraaid. Degene die als eerste 6 rondes heeft gereden heeft gewonnen.

**Verzin zelf je eigen spelregels:** Je kunt verschillende spelregels verzinnen. Zo is bijvoorbeeld het volgende mogelijk: als een voertuig wordt ingehaald, moet hij een beurt overslaan. Na 3 rondes is er een tankstop - je moet een beurt overslaan. Bedenk zelf verdere variaties en speel deze!

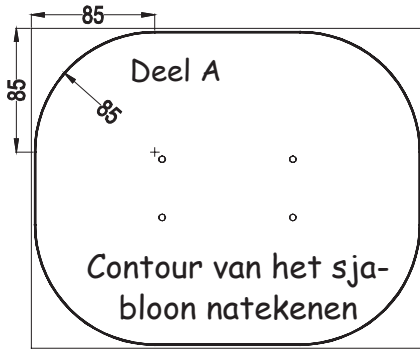
**Opdrachtkaarten:** Schud de opdrachtkaarten goed en leg de stapel onderste boven. Elke keer, als een speler met zijn raceauto op een opdrachtveld staat, moet hij een opdrachtkaart boven van de stapel nemen. Nadat de speler de opdrachtkaart uit heeft gevoerd, wordt de kaart weer onder aan de stapel neergelegd.

### 1. Overzicht - explosie:

Bezorg jezelf een overzicht. De bodemplaat (A) en de verzinkte plaat worden aaneengelijmd.



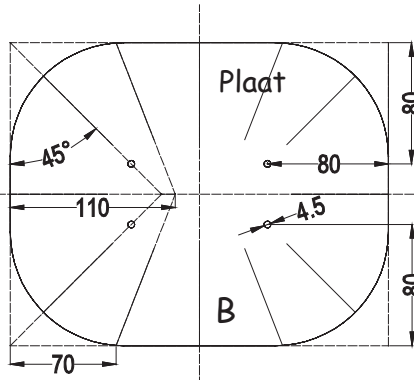
## 2. Grondplaat (A)- triplex (270 / 220 / 6 mm):



•De rondingen van de plaat hebben een radius van 85 mm. Van de hoeken telkens 85 mm inmeten en de ronding met radius 85 mm optekenen.

•Zaag de grondplaat met de figuurzaag uit en bewerk de zaagranden met schuurpapier na.

## 3. Racecircuit (B) - vorm uit de plaat knippen (250 / 200) mm:

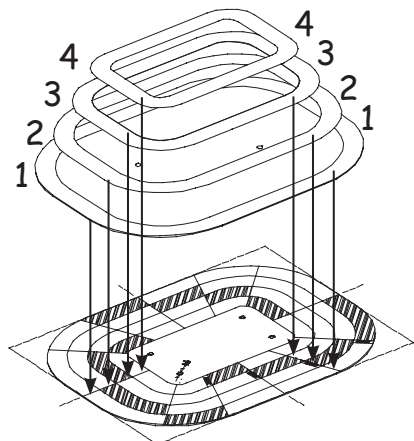


•Ontbraam de randen van de plaat.

•Transporteer met **potlood en liniaal** de **middellijn** en **diagonalen** alsmede de positie van de **4 boringen** voor de telwerken op de plaat.

•Knip de sjablonen voor het circuit langs de buitenste lijn (plaat) uit en plak deze met plakband op de plaat.

•Knip de plaat met een blichschaar of zaag met een figuurzaag het metalen blad uit. **Ontbraam de randen met een vijl.**



## 4. Het circuit met een watervaste stift optekenen:

•Knip van het sjabloon van buiten af steeds een baan af, leg het sjabloon op de plaat en teken de buitenste rand met een watervaste stift, zwarte marker (viltstift) na.

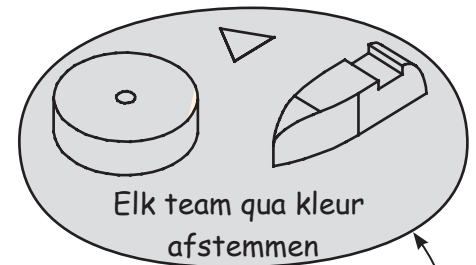
•Teken de dwarslijnen eveneens met een watervaste stift na.

•Teken op elke baan 4 opdrachtvelden (arceren) en trek bij de start(positie) een dikke lijn.

•Lak de plaat met metaallak (lakspray) - gebruik hiervoor een lakspray die kleurloos is.

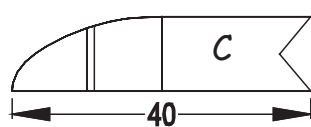
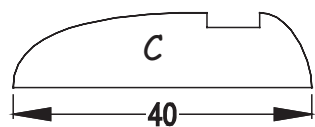
## Plak de plaat met alleslijm op de grondplaat:

- op beide vlakken 1x dun lijm aanbrengen,
- aandrogen laten,
- een vlak nog een maal dun met lijm insmeren,
- de plaat op de grondplaat plakken en goed bezwaren!
- Na het drogen van de lijm de 4 gaten voor het telwerk boren.

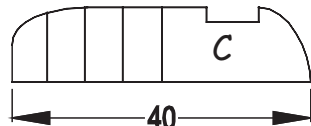
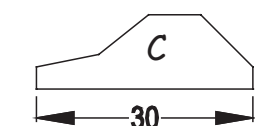


## 5. Raceauto - M 1:1

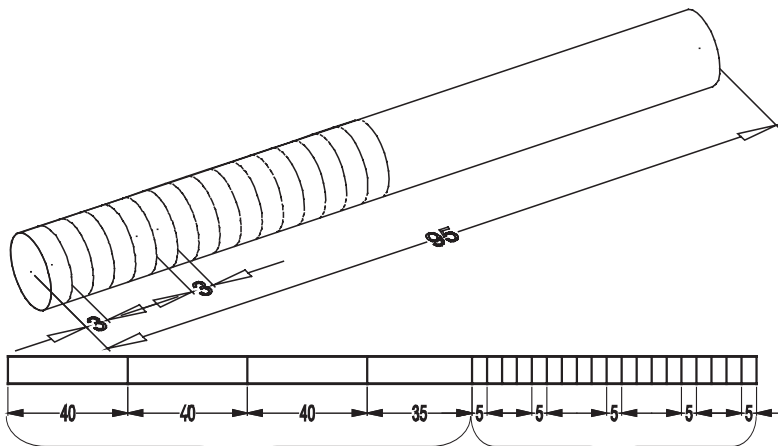
•Uit de latjes (200 / 10 / 10 mm) vijl je de contouren van de 4 raceauto's uit.



•Vijl telkens eerst een contour en zaag dan de auto af.

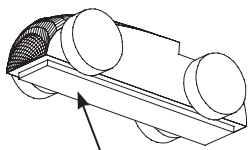


•Beschilder elke auto met een **andere kleur.**



Magneetstroken voor auto's

voor telwerk - pas wanneer het nodig is afknippen.



Magneet

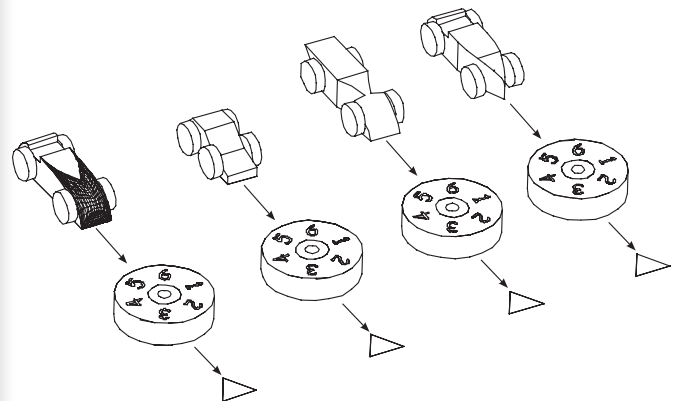
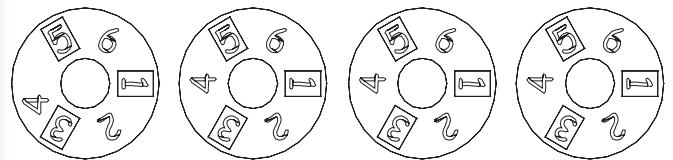
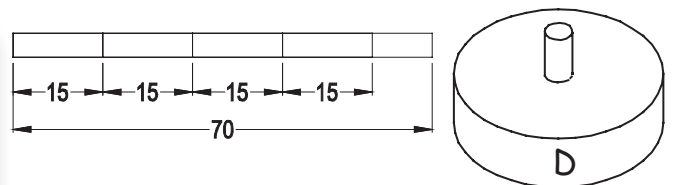
auto van onder

### De banden:

- Zaag de banden voor de raceauto's van het rondhout  $\varnothing$  10 mm af.
- Schuur de randen met schuurpapier na en beschilder de banden met zwarte verf.
- Knip van de magneetfolie 4 stukken van 30 - 40 mm lengte (afhankelijk van de lengte van de auto) af.
- Plak deze magneetfolie stukken op de onderkant van de raceauto - **zelfklevend** - folie aftrekken!
- Lijm de wielen op de raceauto.

### 6. Telwerk:

- Zaag van het rondhout  $\varnothing$  4 mm 4 delen af: en lijm deze in de wielen  $\varnothing$  30 mm.
- Knip de 4 cirkels en 4 pijlen voor het telwerk van het sjabloon uit.
- Lijm de cirkels op de 4 wielen.
- Beschilder de wielen, de middencirkel van de telwerkschijven en de pijlen met 4 dezelfde kleuren die je voor de raceauto's hebt gebruikt.
- Knip van de resterende magneetfolie 12 delen met een lengte van 5 mm af en plak deze op de onderkant van de telwerken.
- Plak de 4 pijlen op de metalen plaat.
- Zet de raceauto's op de startlijn.



De randen van het telwerk in dezelfde kleur als bijbehorende auto beschilderen (Team-kleur).

### 7. Opdrachtvelden - opdrachtkaarten:

- Knip de bijgevoegde opdrachtkaarten uit. Plak ze eventueel op een stuk karton.
- Verzin zelf ook enige opdrachten en schrijf ze op de extra kaarten.





**Veel plezier en succes gewenst!**





Remfout:  
1 x beurt  
overslaan




Verkeerde  
versnelling:  
1 veld terug






Pitstop /  
bandenwissel:  
2 x beurt  
overslaan





Lege kaarten - verzin  
verdere opdrachten




In de luwte  
gereden:  
1 veld vooruit







1 auto ingehaald:  
1 x extra  
dobbelen







Klapband:  
3 velden terug






Base car:  
Elke speler mag bij  
elke keer dobbelen  
maar 1 veld vooruit,  
tot een speler de 6  
gooit





Lege kaarten - verzin  
verdere opdrachten



Tankstop:  
1 x beurt  
overslaan






Van het circuit  
afgeraakt:  
5 velden terug










Snelste ronde  
gereden:  
3 velden vooruit



