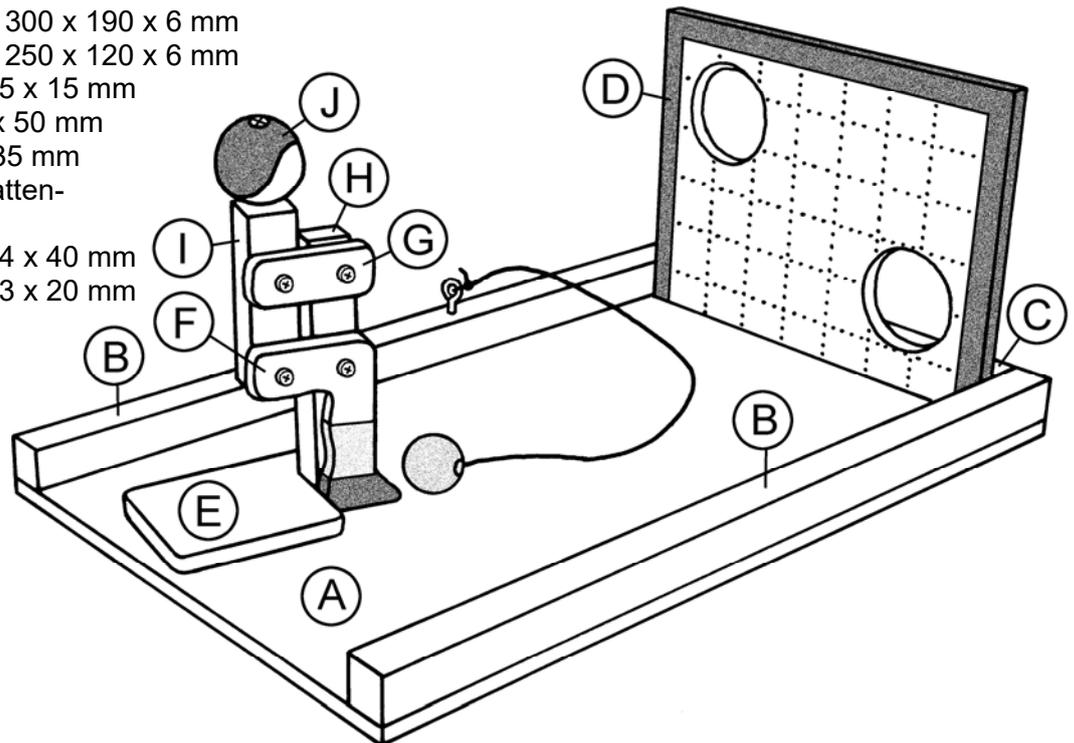


Materialliste:

- 1 Pappelsperrholzplatte 300 x 190 x 6 mm
- 1 Pappelsperrholzplatte 250 x 120 x 6 mm
- 4 Fichtenleisten 300 x 15 x 15 mm
- 1 Buchenrundstab $\varnothing 4 \times 50$ mm
- 1 Gummiring 1 x 1 x $\varnothing 35$ mm
- 4 Halbrundkopf-Spanplattenschrauben 3 x 16 mm
- 1 Spanplattenschraube 4 x 40 mm
- 1 Spanplattenschraube 3 x 20 mm
- 3 Ringschrauben 4/10
- 4 Beilagscheiben M3
- 1 Holzkugel $\varnothing 25$ mm
- 1 Holzkugel $\varnothing 20$ mm
- 0,3 m Spagat



Arbeitsanleitung:

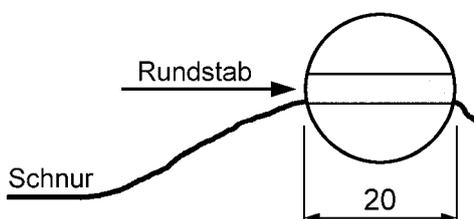
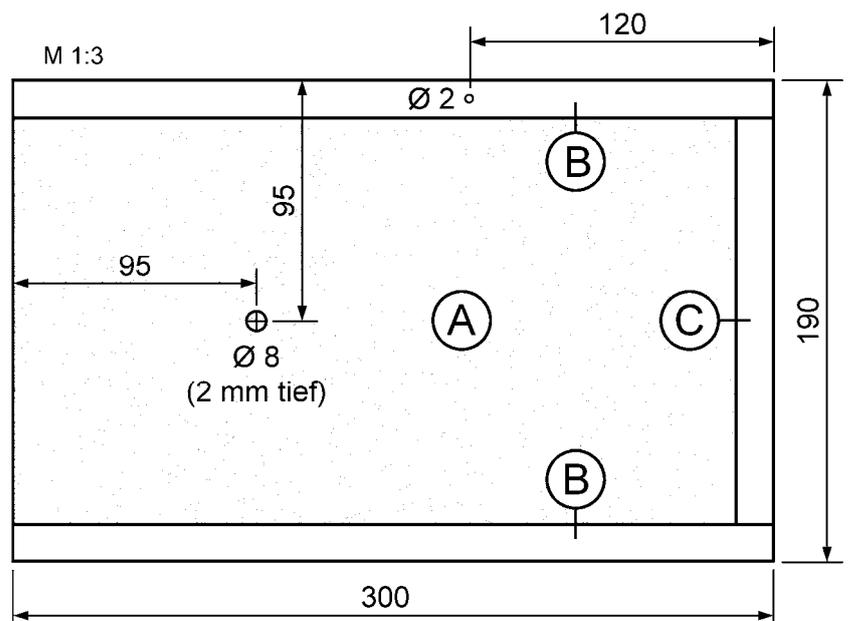
- Leiste (C)-(160 x 15 x 15 mm) wird aus einer Fichtenleiste (300 x 15 x 15 mm) angefertigt. Länge die Leiste laut Zeichnung mit einer Gehrungssäge ab und entgrate die Sägestellen mit feinem Schleifpapier.



- Zeichne die $\varnothing 8$ Bohrung auf der Grundplatte (A)-(300 x 190 x 6 mm) an und bohre sie mittels Ständerbohrmaschine und Tiefenstopp ca. 2 mm tief. In diese Vertiefung wird später der Spielball gelegt.

Leime die zwei Leisten (B)-(300 x 15 x 15 mm) und Leiste (C) auf die Grundplatte (A) und fixiere sie bis zum Abbinden des Leims mit kleinen Leimzwingen.

Ein Tipp: Sind keine Leimzwingen verfügbar, können die drei Leisten auch mit Leim und Nägeln (15 mm) befestigt werden. Schlage dazu ca. 8 Nägel auf der Unterseite von Grundplatte (A) vor, richte die Leisten und schlage die Nägel dann ganz ein.
Bohre das seitliche $\varnothing 2$ mm Loch in Leiste (B) und drehe eine Ringschraube ein.



- Säge ein 20 mm langes Stück vom Rundstäbchen ($\varnothing 4$ mm) und treibe es zusammen mit der Schnur in die Bohrung der Holzkugel ($\varnothing 20$ mm). Das andere Schnurende wird an der Ringschraube festgebunden.

4. Schneide die Schablonen (Seite 3) für die Teile (D), (E), (F) und (G) mit einer Schere genau aus, übertrage die Umrisse mit Bleistift auf das beiliegende Sperrholzbrett (250 x 120 x 6 mm) und markiere die Bohrungen mit einer Stechahle. Bohre die Teile, säge sie mit dem Laubsägebogen aus und schleife die Sägestellen, Ecken und Kanten nach.

Ein Tipp: Bohre vor dem Aussägen der zwei Toröffnungen in Torwand (D) jeweils ein kleines Loch (ca. \varnothing 3 mm) vor, um das Laubsägeblatt einfädeln zu können.

Leime danach die Torwand (D) innerhalb der Spielfläche an die Leiste (C).

Für die Spielfläche (A) und die Torwand (D) empfehlen wir einen Anstrich mit Acryllacken.

5. Länge die Leisten (H)-(82 x 15 x 15 mm) und (I)-(60 x 15 x 15 mm) ab und zeichne die Bohrungen an. Bohre laut Angabe jeweils eine \varnothing 2 mm Bohrung durch und eine nur 10 mm tief. Die Stirnseite von (H) muss mit dem \varnothing 2 mm Bohrer ca. 15 mm tief vorgebohrt werden. Die Stirnseite von (I) mit einem 3 mm Bohrer ebenfalls ca. 15 mm tief vorbohren.

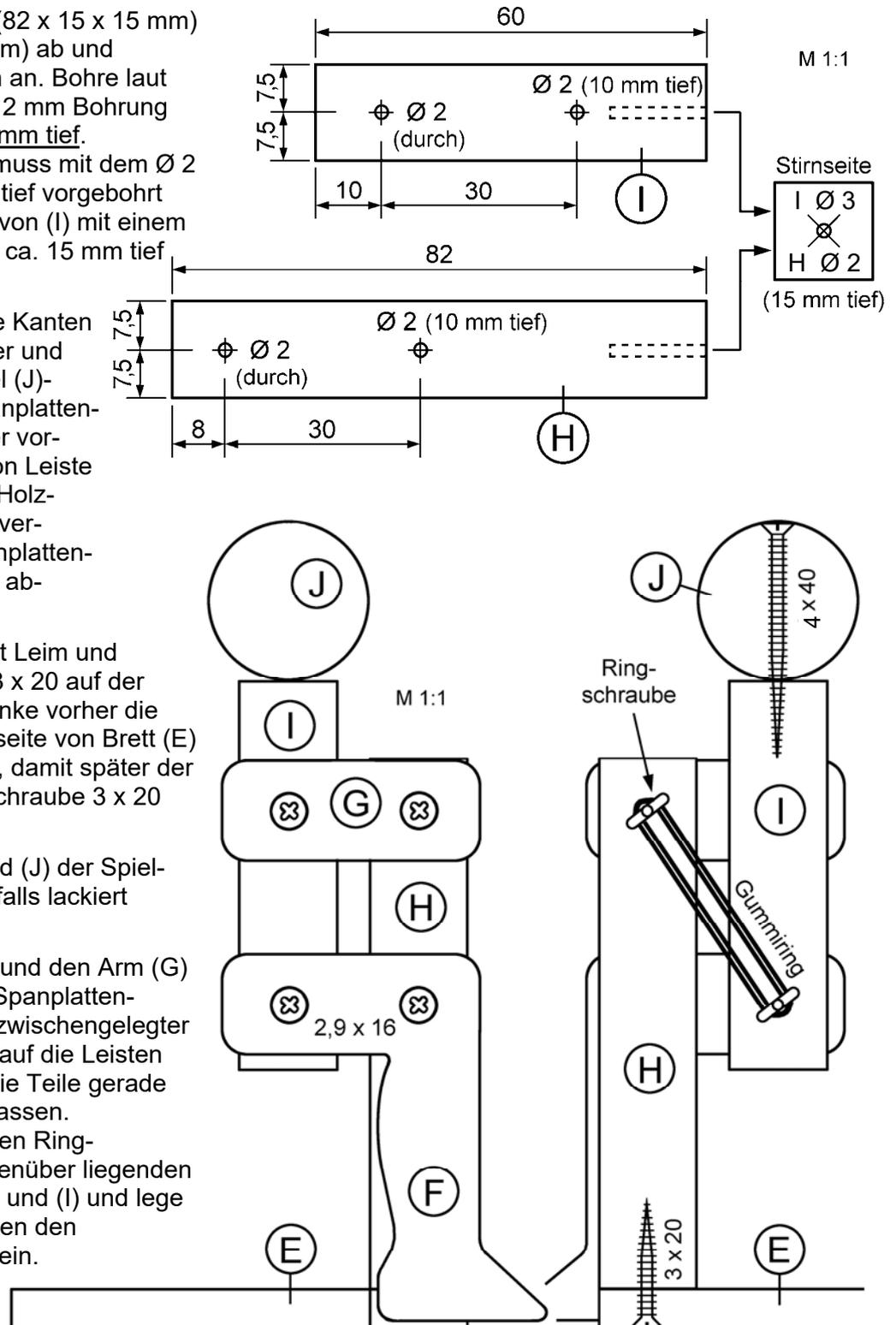
Brich anschließend alle Kanten mit feinem Schleifpapier und schraube die Holzkugel (J)-(\varnothing 25 mm) mit der Spanplattenschraube 4 x 40 auf der vorgebohrten Stirnseite von Leiste (I) fest. Eine Seite der Holzkugel bei der Bohrung versenken, damit die Spanplattenschraube 4 x 40 schön abschließt.

6. Befestige Leiste (H) mit Leim und Spanplattenschraube 3 x 20 auf der Standfläche (E). Versenke vorher die Bohrung auf der Unterseite von Brett (E) mit einem Handsenker, damit später der Kopf der Spanplattenschraube 3 x 20 nicht hervortragt.

Die Teile (F), (G), (I) und (J) der Spielfigur können nun ebenfalls lackiert werden.

Schraube den Fuß (F) und den Arm (G) mit vier Halbrundkopf-Spanplattenschrauben 3 x 16 und zwischengelegter Beilagscheiben M3 so auf die Leisten (H) und (I), dass sich die Teile gerade noch locker bewegen lassen.

Drehe die zwei restlichen Ringschrauben auf der gegenüberliegenden Seite in die Leisten (H) und (I) und lege den Gummiring zwischen den Ringschrauben 2-fach ein.



7. Spielregeln: Jeder Mitspieler hat 6 Schussversuche - drei in die untere und drei in die obere Toröffnung. Gewonnen hat natürlich der Spieler mit der höchsten Trefferquote. Lege dazu den Spielball in die Vertiefung von Grundplatte (A), richte die Spielfigur ein und tippe mit dem Zeigefinger kurz auf den Kopf der Figur.

SCHABLONEN

