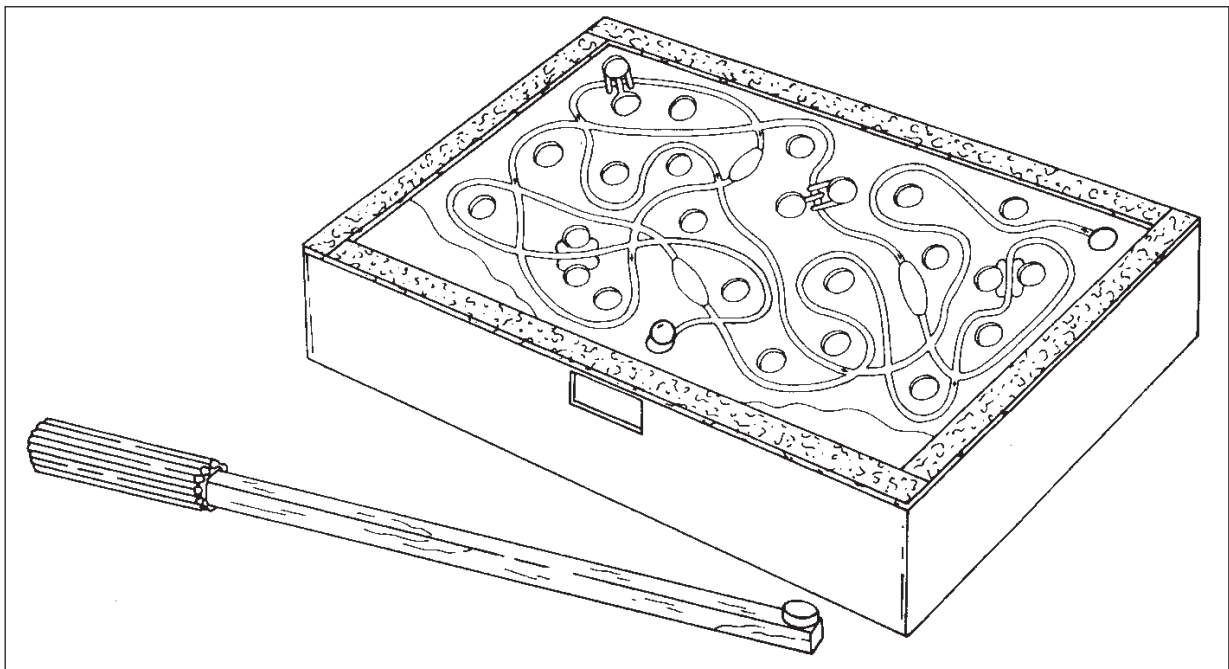


OPITEC

Hobbyfix

1 0 4 . 6 1 2

“ Magnet - Labyrinth ”



Stückliste:

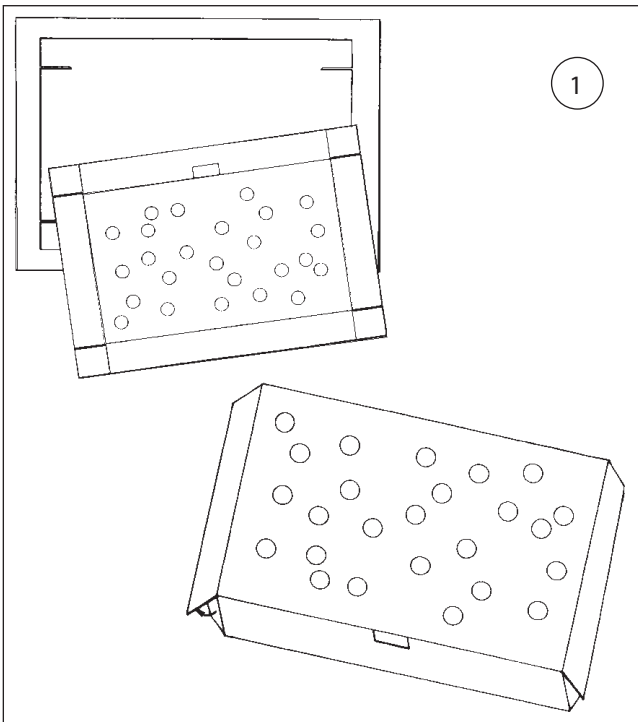
- 1 Kartonplatte (Stanzteil)
- 1 bedruckter Karton (vorgestanzt)
- 1 Korkstreifen (vorgestanzt)
- 1 Wellpappestreifen
- 1 Magnet
- 1 Metallkugel
- 1 Holzstab
- 1 Schmirgelpapier
- 1 Klebstoff (Alleskleber)

Benötigtes Werkzeug:

- Schere
- Pinself
- Farben oder Malstifte

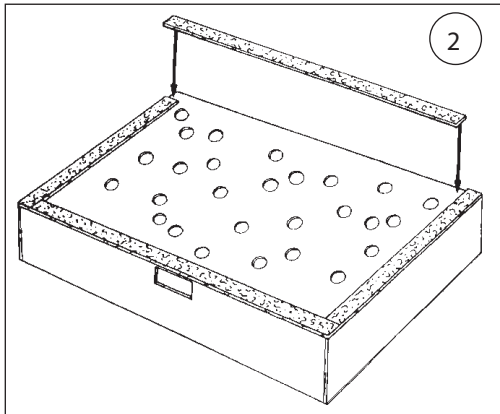
Hinweis

Bei den OPITEC Werkpackungen handelt es sich nach Fertigstellung nicht um Artikel mit Spielzeugcharakter allgemein handelsüblicher Art, sondern um Lehr- und Lernmittel als Unterstützung der pädagogischen Arbeit.

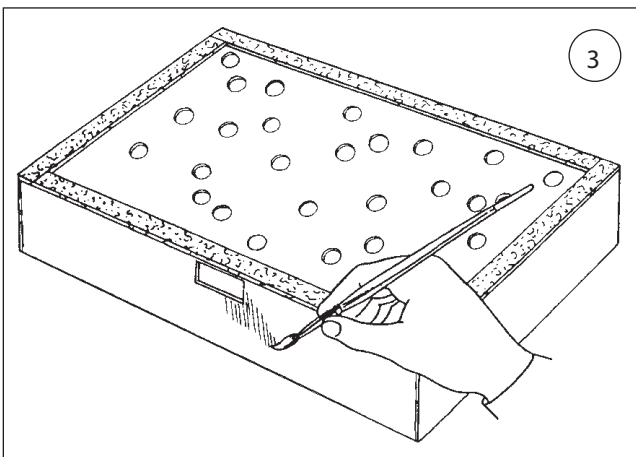


Bastelanleitung:

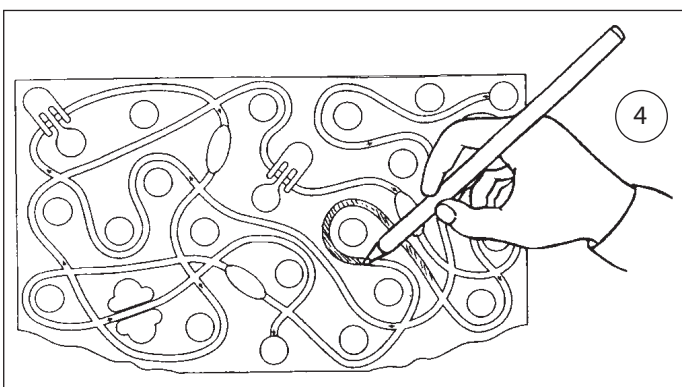
- 1) Das Stanzteil aus der Kartonplatte herausdrücken. Die Seiten dem Falz entlang falten, Klebeaschen mit Kleber versehen und nach Zeichnung zusammenkleben.



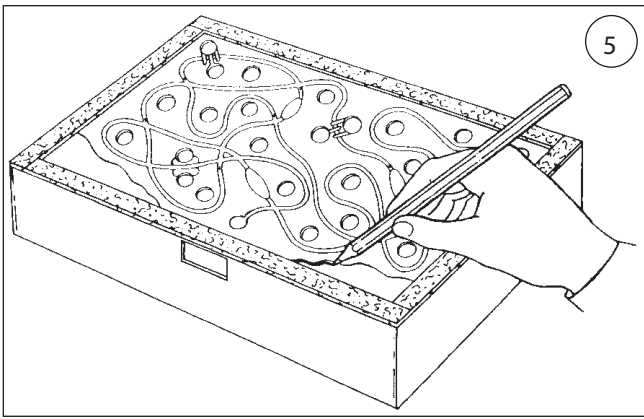
- 2) Stanzteile aus dem Korkstreifen lösen. Streifen auf die richtige Länge schneiden (s. Zeichnung) und als Umrandung auf die Spielfläche kleben.



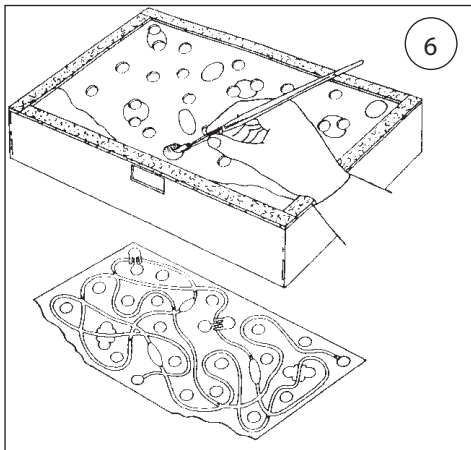
- 3) Die Wände des Spiels und die Korkstreifen nach eigenem Geschmack anmalen.



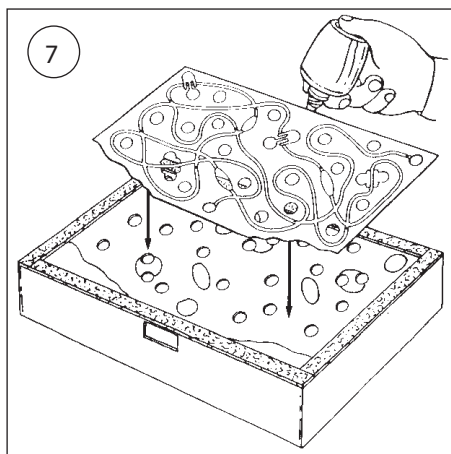
- 4) Die Spielstrecke aus dem hellen Karton drücken. Vorgestanzte Löcher ausdrücken und die Strecke ausmalen.



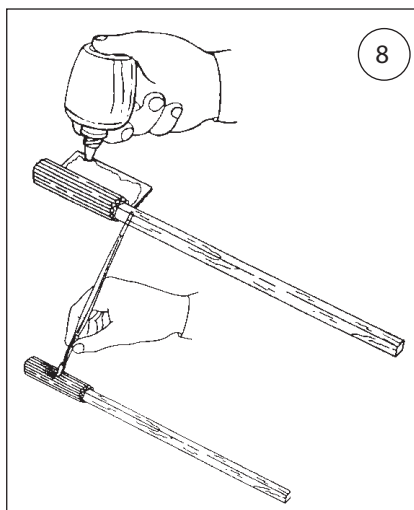
5) Die Spielstrecke auf die Spielfläche legen (**nicht** festkleben). Mit einem Stift die Umrisse der sichtbaren Zonen markieren.



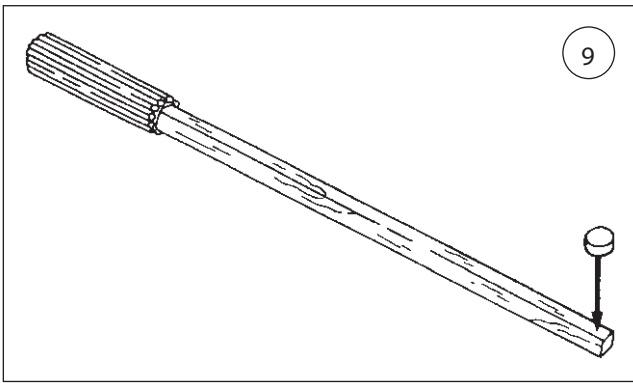
6) Spielstrecke wieder herausnehmen und mit verschiedenen Farben die vorgezeichneten Zonen ausmalen, dabei etwas über die vorgezeichneten Ränder malen.



7) Die Rückseite der Spielstrecke mit Kleber versehen und auf die Spielfläche kleben. Dafür sorgen, daß die Pappe überall gut klebt.



8) Den Wellpappestreifen auf seiner glatten Seite mit Kleber bestreichen. Diesen auf ein Ende der Holzleiste bei gleichzeitigem Aufrollen der Wellpappe kleben. Nach Gefallen bemalen.



9) Auf das andere Ende des Holzstabes den Magnet kleben.

Spielregeln

Das Ende des Holzstabes mit dem Magneten durch die seitliche Öffnung im Kasten schieben. Die Stahlkugel auf die Startposition legen. Den Holzstab unter der Spielfläche so halten, daß die Kugel auf dem Magneten hält. Dann den Pfeilen folgend die Kugel über die Strecke führen.

Die Kugel muß dabei alle Hindernisse überwinden und darf in kein Loch fallen.

Die drei ovalen Zonen dienen als Ruhezonen, der Spieler kann dort eine Pause einlegen oder die Position seiner Hand wechseln.

Es wird die Schnelligkeit in der der Kurs durchlaufen wird und die geringste Zahl der Kugelverluste gewertet.