

# Mini Flipperkast



## Benodigheden :

Lijm / mes + snijplank + liniaal / evt. schaar / dun transparant plastic voor de ruit /

## Beschrijving / vouwinstructie:

Beginnen met het heel licht insnijden van alle vouwranden voordat de onderdelen eruitgesneden worden, ze zijn te herkennen aan de stippellijn. Probeer het op een ander stuk papier om te zien hoe hard / zacht je moet snijden zodat je het papier makkelijk kunt vouwen zonder het in tweeën te snijden. Plakband staat immers niet bij de benodigheden.

De buitenkant van kabinet-rand "B" uitsnijden, vouwen op de stippellijn en dan pas de binnenkant uitsnijden.

De flipperkastpoten "P" kun je voor de stevigheid eerst in z'n geheel ruim uitknippen, beplakken aan de achterkant met zwart papier, laten drogen en dan pas van elkaar losknippen / snijden en vouwen. Alle resterende onderdelen kunnen nu ook uitgesneden worden.

Het Kabinet "K" voorvouwen en weer vlakmaken. 2x de zwarte flap "K1" aan de binnenkant vastlijmen en het laatste stukje witte strip weer naar buiten vouwen, daar wordt later het speelveld op vastgemaakt. "K2" is de rand waar de lockbar zit en zorgt voor wat stevigheid aan de voorkant. Het 1<sup>e</sup> gedeelte in een hoek van 90° tov de voorkant vouwen, het 2<sup>e</sup> gedeelte geheel omvouwen (180°) en de laatste 2 mm weer terug (-90°). zie kleine tekening op de bouwplaat. Het geheel lijmen "K3" en "K4" kunnen nu ook gelijmd worden. Bij "K5" eerst de witte strip "b" onder het witte vlak "a" 180° vouwen en vastplakken, "c" -90° terugvouwen (zie kleine tekening op de bouwplaat). "K5 a" 90° tov. de achterkant vouwen en de lipjes vastplakken aan de binnenzijkanten van het kabinet.

De Kop "H" voorvouwen en weer vlak maken. 2x de zwarte flap "H1" 180° vouwen en lijmen tussen de aangegeven pijlen die op de bouwplaat staan. Tussen het onderste gedeelte van "H1" en "H2", dus onder het *Bally* logo mag je straks plakrand "H3" friemelen. Nu zijn er 3 vouwranden vlak bij elkaar, dat is het gedeelte van de bovenkant van de kop t/m de kopruit, links van de kop op de bouwplaat staat een zijaanzicht hoe het moet worden. Dus bovenkant kop horizontaal, 1<sup>e</sup> rand schuin naar binnen, 2<sup>e</sup> rand horizontaal naar binnen en de kopruit vertikaal naar beneden terugvouwen. Deze vorm erin maken en plak nu eerst de plakrand van "H2" vast. Het is niet nodig om de plakranden "H3" en "H5" te lijmen maar het maakt het wel sterker. Probeer eerst de kop droog in elkaar te vouwen om te zien hoe alles inelkaar valt, vooral hoe "H3" tussen "H1" en "H2" zit. Smeer "H4" en eventueel "H3" + "H5" in met lijm en vouw de kop rondom in elkaar.

Het Speelveld "S": de 3 donkere zijkanten omhoogvouwen en de plakranden vastlijmen. Het speelveld kan nu in het kabinet gelijmd worden,

Kabinet-rand "B" is als het goed is al een beetje gevouwen. Aan de achterzijde een stukje transparant plastic van 37 x 77 x 0,2 mm. plakken. Vervolgens de rand over het kabinet heenplakken.

De kop op het kabinet plakken, de 2 scharnieren "J" onder de kop tegen het kabinet en als laatste de 4 poten "L".

Zie ook: Spinner 1 – 2008

Veel succes,  
Sascha Voskuil