



MAAK JE EIGEN

# MARIOKART™

KNIKKERBAAN



DOWNLOAD JE BISON MARIOKART KNUTSELS  
OP [WWW.BISON.NL](http://WWW.BISON.NL)

Ik werk *alleen* met Bison.

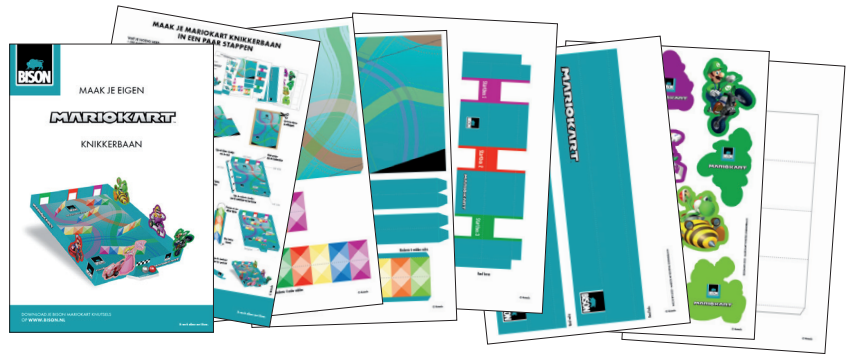
# MAAK JE MARIOKART KNIKKERBAAN IN EEN PAAR STAPPEN

## WAT JE NODIG HEBT:

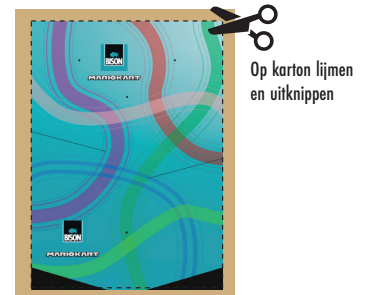
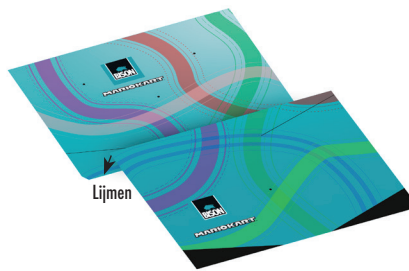
- DIK KARTON IN A4-FORMAAT
- 4 TANDENSTOKERS
- KNIKKERS IN VERSCHILLENDE KLEUREN



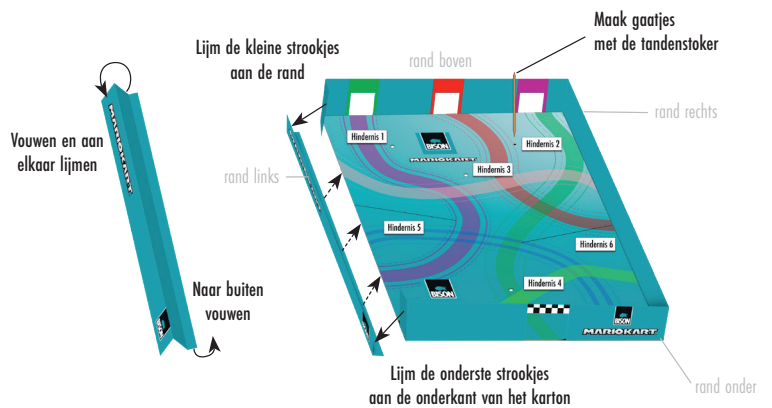
PRINT DE KNUTSEL EERST UIT EN KNIP  
DAARNA DE ONDERDELEN UIT.



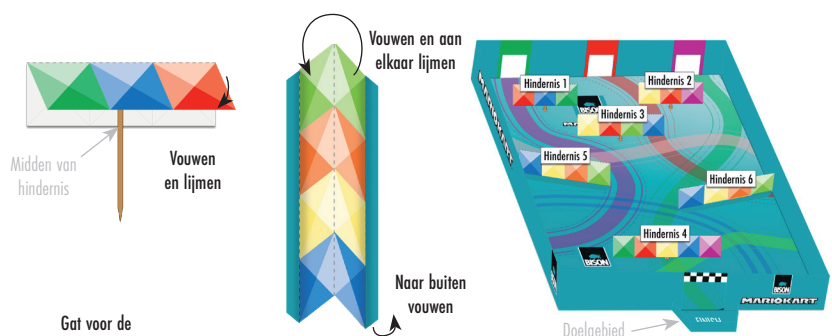
LIJM ACHTERGROND DEEL 1 EN DEEL 2 AAN ELKAAR.  
LIJM DIT VERVOLGENS OP EEN STEVIG STUK KARTON.  
EN KNIP UIT.



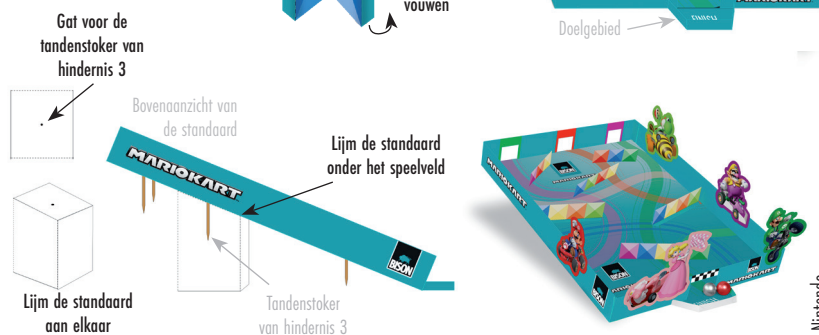
VOUW DE RANDEN OP DE STIPPELIJN EN LIJM ZE AAN  
ELKAAR. LIJM DAN DE RANDEN OP DE ACHTERGROND.  
GEBRUIK EEN TANDENSTOKER OM KLEINE GAATJES TE  
MAKEN IN DE ZWART GEMARKEERDE STIPPEN.



VOUW DE HINDERNISSEN 1 T/M 4 OP DE STIPPELIJN  
EN LIJM ZE AAN ELKAAR MET EEN TANDENSTOKER  
ERTUSSEN. VOUW DE HINDERNISSEN 5 EN 6 OP  
DE STIPPELIJN NAAR BUITEN. LIJM VERVOLGENS  
HINDERNIS 5 EN 6 OP DE LIJNEN IN HET MIDDEN VAN  
DE ACHTERGROND. PLAATS HINDERNIS 1-4 MET DE  
TANDENSTOKER IN DE GATEN OP DE JUISTE PLEK. LIJM  
DE FINISH AAN DE ONDERSTE RAND.

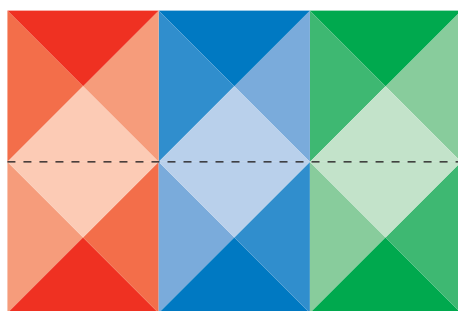


LIJM DE STANDAARD AAN ELKAAR EN LIJM DEZE  
VERVOLGENS ONDER HET SPELOPPERVLAk, ZODAT DE  
TANDENSTOKER VAN HINDERNIS 3 IN HET GAT IN DE  
STANDAARD PAST. KLAAR VOOR DE START, AF! LAAT HET  
SPEL BEGINNEN!

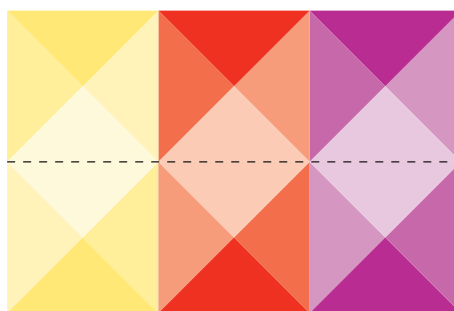




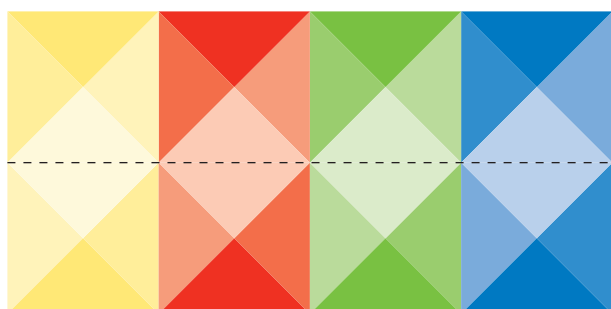
Achtergrond, deel 1/2



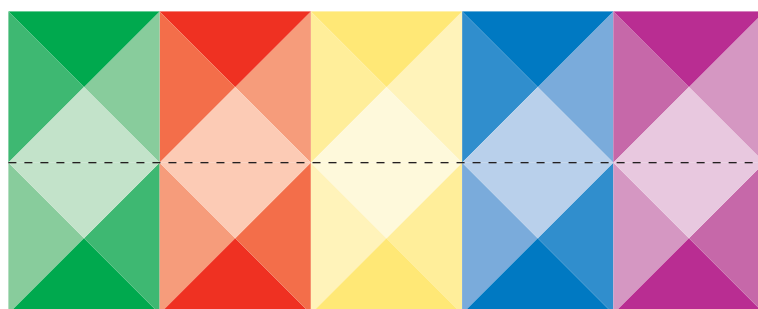
Hindernis 1 boven



Hindernis 2 boven



Hindernis 3 boven midden



Hindernis 4 onder midden



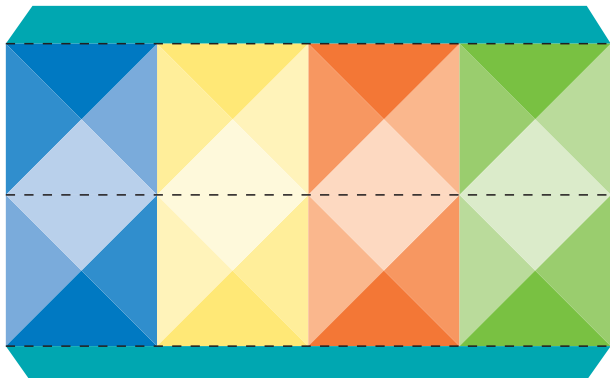
Achtergrond, deel 2/2



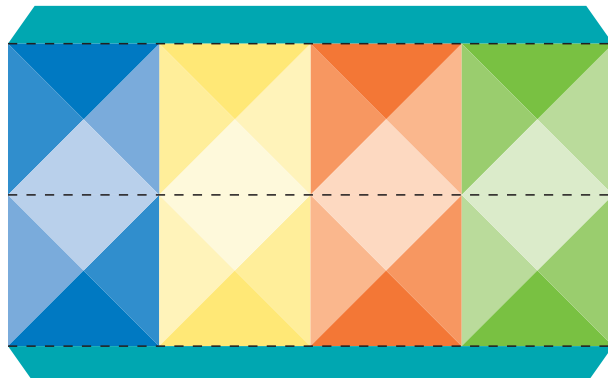
Hoek links



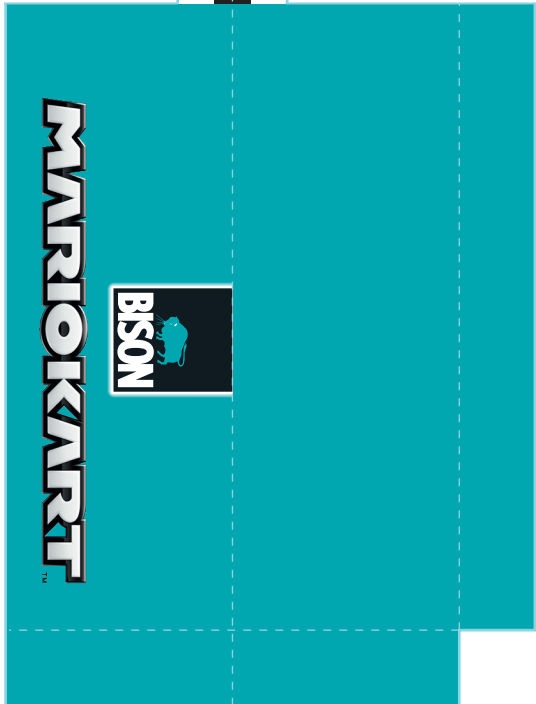
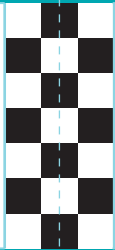
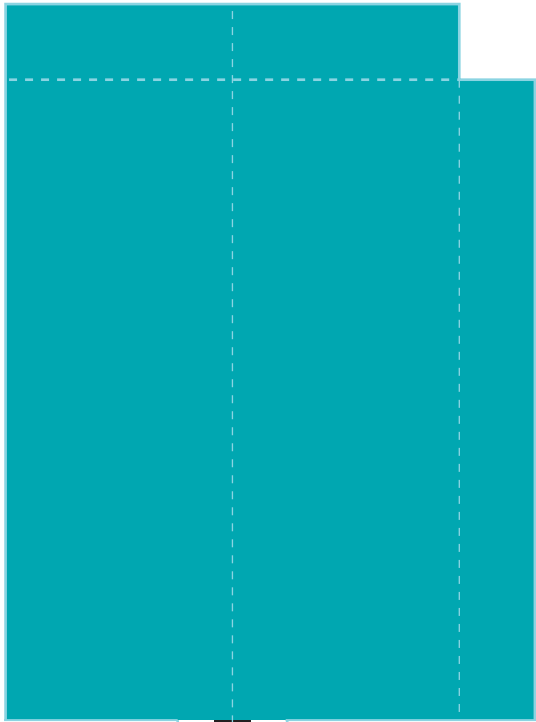
Hindernis 5 midden links



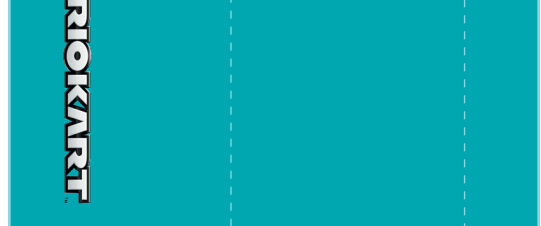
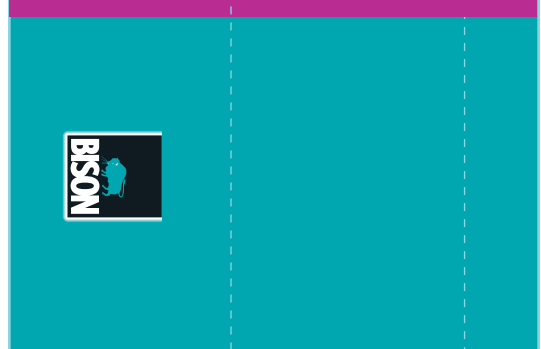
Hoek rechts



Hindernis 6 midden rechts



Rand onder



Rand boven



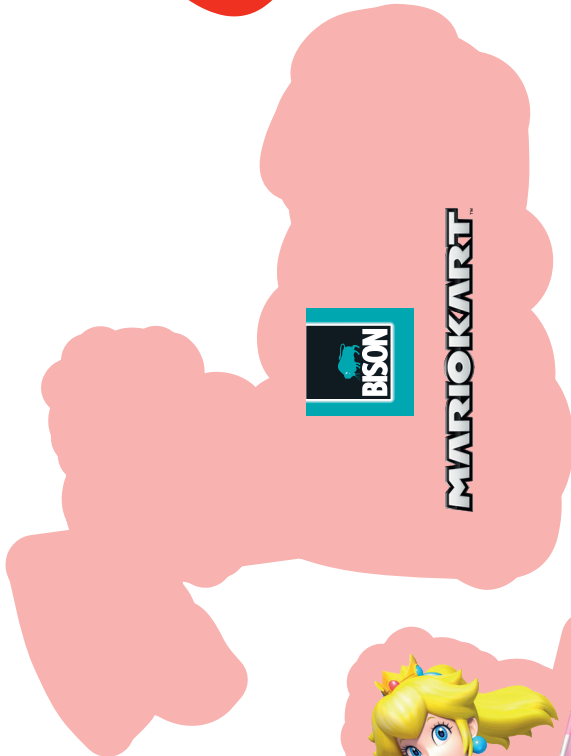
**MARIOKART™**

Rand rechts



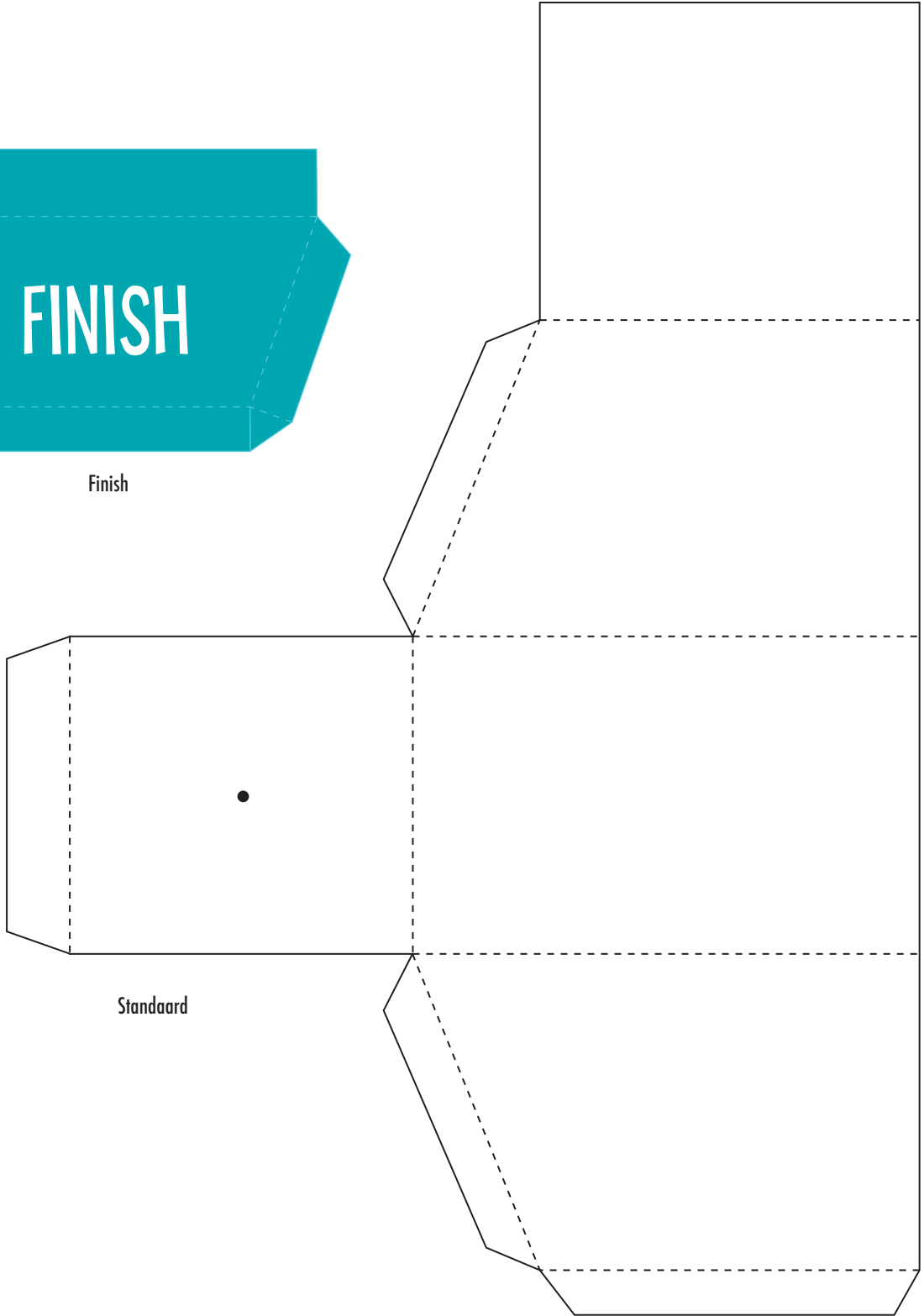
**MARIOKART™**

Rand links





Finish



Standaard