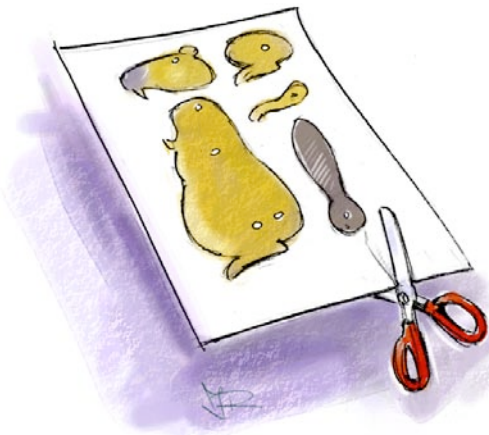


# knutselpagina *Fietje Waarom*

## Een bevertrepop

### Maak een leuke bevertrepop

Een trepop kun je zelf maken met een vel stevig papier of dun karton, wat touw en een paar splitpennen. Als je alles goed hebt gedaan kan de trepop zijn bekje open doen en met zijn staart kwispelen.



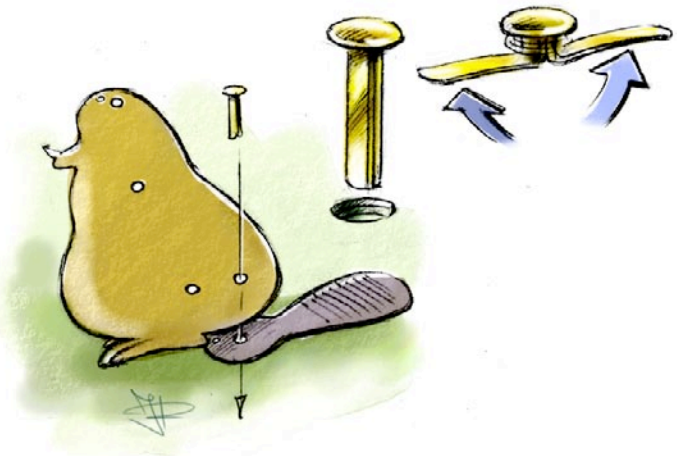
Je mag deze keer de tekening gebruiken die je op de laatste bladzijde vindt. Daarvan zitten de gaatjes op precies de juiste plaats. Eerst kleuren en dan uitknippen. Je kunt de bever op dik papier of dun karton afdrucken. Je kunt de plaat ook eerst op dun papier afdrucken dat je daarna op karton plakt.

Natuurlijk mag je ook zelf een tekening maken, maar houd de kop, poten en staart dan even groot als ons voorbeeld. Maak de gaatjes ook op precies dezelfde plaats.

1. Splitpennen zijn reuzehandig voor een trepop. Ze zijn meestal wel in de supermarkt of op het postkantoor te krijgen.

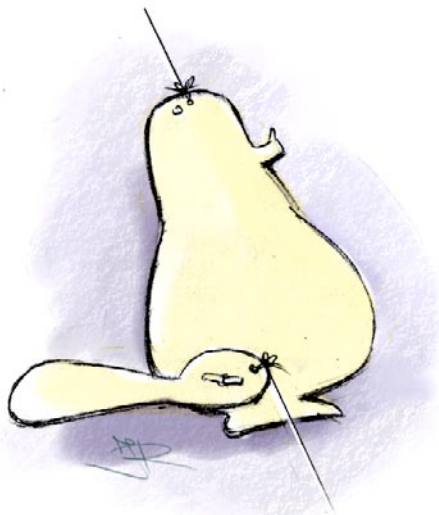
De gaatjes kun je met een pen in het karton prikken of er met een gatentang uit knippen. Steek de splitpen door het grote gat in de bil van de bever en daarna ook door de staart. Zie je hoe het werkt? Aan de onderkant duw je de twee pennetjes uitelkaar en plat tegen het karton.

Denk erom: de staart komt tegen de achterkant van het lijf te liggen.



2. Hier zie je hoe we met de touwtjes gaan werken. Het kleine gaatje bovenaan is voor het touwtje waar de bever aan komt te hangen. Het grotere gaatje daarnaast is voor de splitpen van de kop.

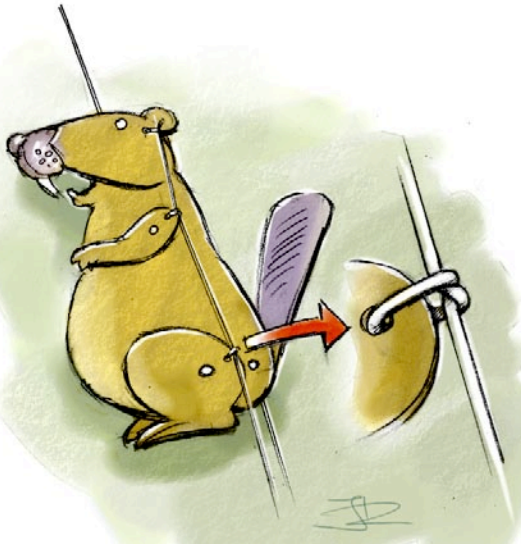
De deel van de staart dat je aan de voorkant niet ziet wordt door het touwtje naar beneden getrokken. Het stuk van de staart dat je wél ziet wipt dan omhoog.



3. De kop en poten leg je aan de bovenkant van het lijf. Ook daar prik of knip je gaten in en steekt de splitpennen erdoor.

Duw de splitpennen niet te vast aan. Alles moet makkelijk kunnen blijven draaien.

Neem een draad van dezelfde kleur als de voorkant van de bever. Dat valt minder op.



4. Nu het moeilijkste deel: Maak de touwtjes vast op de manier die hiernaast is voorgedaan. Maak de knopen niet te stevig, want als je de kop of poten iets anders wil laten bewegen moet je ze los kunnen maken. Puzzel maar even op de knoop die hiernaast is getekend. Die gaat, als het moet, makkelijk los.

Neem een draad van dezelfde kleur als de voorkant van de bever. Dat valt minder op.

5. Het touwtje van de staart mag je nu aan het touwtje van de poten knopen. Het enige touwtje dat nu overblijft laat alles tegelijk bewegen. Knip een van de touwtjes onder de knoop af. Het ander wordt het trekkoordje.



6. Hang de bever aan het bovenste touwtje op en laat hem maar eens flink spartelen. Het lijkt net of hij aan het watertrappelen is. Geef hem maar een getekend worteltje als beloning.

