



Opzet instructie: Springkussens, Kussengevecht en de Stormbaan.

Let op! Bij de springkussens: ca 1 kind per 1,5 m², geen snoep in de mond brillen af en schoenen uit.

Rol het kussen uit en sluit de slurf aan op de blower. Deze kunt u vastmaken met de spanband die om het kussen zit. Let op hoe u het kussen uitrolt! Zo ook weer inrollen. Stop de stekker in het stopcontact en binnen enkele minuten staat het kussen. **De blower dient bij gebruik continu aan te blijven staan!** Eventuele openingen (ritsen etc) sluiten. Bij het opruimen de stekker weer uit het stopcontact halen de de openingen weer open maken. **Zeer belangrijk!** Verlengkabels uitsluitend 1,5 KW.

*De blowers bevatten een thermische beveiliging. Wanneer deze aanslaat zal de blower het 5 minuten niet doen, Daarna slaat hij weer aan (controleer de ritsluitingen, deze dienen dicht te zijn).

Na afloop goed oprollen: beter vervoerbaar.

Wij leveren bij elk kussen een spanband en een blower.

BIJ HET KUSSENGEVECHT:

Leg de meegeleverde balk in de twee inhammen in het midden, meegeleverd zijn twee "kussens"

Opzet instructie: Geboorte pilaren.

Haal het object uit de zak en rol hem uit. Sluit de blower doormiddel van het touw (aan de slurf) vast aan de blower. Verleng het snoer en zet de stroom (220 V) aan. Het object gaat vanzelf overeind staan. Maak nu de spanbanden vast aan de grond, het huis, lantaarnpaal ect.

Zeer belangrijk!

*Verlengkabels uitsluitend 1,5 W

*De blowers kunnen een thermische beveiliging bevatten, zodat deze uitvalt, hij zal het na 5 minuten weer doen.

* Kijk goed of alle openingen (ritsen en touwerken) dicht zijn.

Na afloop goed oprollen: beter vervoerbaar.

Wij leveren bij elke pilaar een blower en een opbergzak.



Instructie: Popcorn machine

De ketel is altijd nat van de olie, ongeveer 100ml per keer
Schakelaar lamp en draaier staan altijd aan
Schakelaar verwarming alleen aanzetten bij het bakken!!

Opwarmen: 1^e keer ca 4 minuten

Per portie:

100 ml olie (1/10 fles)

200 gr maïs

100 gr suiker

ca 4 minuten wachten

Als de maïs klaar is met poppen dan de ketel pas leegkiepen.
En altijd de olie toevoegen voor de volgende ronde.

e.v.t. suiker toevoegen doe dit na het leegkiepen van deketel

Instructie: Suikerspin machine

Op de machine zitten twee schakelaars , zet de machine met deze schakelaars naar je toe klaar. De eerste schakelaar is voor aan en uit. De kop wordt nu warm. De tweede schakelaar is voor het spinnen. Zodra deze aangaat komt de suiker als suikerspin tegen de wand. De draaiknop is voor harden en zachter. De suiker kan met behulp van een bekertje in het middengat worden gegoten. De stokjes door de hand langs de wand af laten rollen.

De machine mag niet zonder suiker draaien! De machine nooit schoonmaken. De draaibak natuurlijk wel.



Instructie: zeskampspelen

Funbroek 2 persoons:

Deze funbroek heeft verstelbare galgen en bestaat uit twee broeken die aan elkaar zitten. De bedoeling is dus om samen zo snel mogelijk naar de overkant te rennen.

Funslang:

Het is de bedoeling dat 4-5 personen in deze soort van rupsband zo snel mogelijk vooruit proberen te komen. De teamleden geven het zeil van de rupsband boven hun hoofden door naar voren en lopen/rollen op deze manier zo snel mogelijk naar de finish.

Kamelenrace:

Leuk spel waarbij een emmer met water in het bakje op de rug geplaatst wordt. De spelers moeten op handen en knieën naar de eindstreep om daar zo veel mogelijk water vanuit de emmer in een bak te gooien.

Skippyslang:

Met vier personen tegelijk springen en vooruit zien te komen, hilariteit alom!

Sponsbroek:

Dit is een speciale broek met op iedere bil een spons. Zak met je billen in een kuip met water, ren naar de finish en knijp het water uit je 2 sponzen in een andere kuip. Wie brengt zo het meeste water over?

Vliegend Tapijt:

Er gaan 4 personen op het tapijt staan en 2 teamleden trekken het voort. Dit lukt natuurlijk alleen maar als de 4 personen op het tapijt tegelijk omhoog springen. Welk team is het snelst aan de overkant?

Zaklopen 2 persoons:

Sneller dan je tegenstanders in een zak naar de overkant springen.

