

Honkbal-Softbal Promobus

Handleiding voor huurders

Versie 3 mei 2019



Inhoudsopgave

INLEIDING	3
ACTIVITEITEN EN ALGEMENE AANDACHTSPUNTEN	4
ACTIVITEIT 1 – WERPKOOI ‘HOE SNEL IS JOUW PITCH?’	6
WELKE MATERIALEN HEB JE NODIG VOOR DEZE ACTIVITEIT?.....	6
VEILIGHEIDSVORSCHRIFTEN EN UITLEG HOE JE DEZE ACTIVITEIT MOET OPBOUWEN?	6
HOE MOET JE DEZE ACTIVITEIT AFBREKEN EN OPRUIMEN?	8
ACTIVITEIT 2 – WERPKOOI ‘HOE GOED IS JOUW PITCH?’	11
WELKE MATERIALEN HEB JE NODIG VOOR DEZE ACTIVITEIT?.....	11
VEILIGHEIDSVORSCHRIFTEN EN UITLEG HOE JE DEZE ACTIVITEIT MOET OPBOUWEN?	11
HOE MOET JE DEZE ACTIVITEIT AFBREKEN EN OPRUIMEN?	12
ACTIVITEIT 3 - DE SLAGKOOI	14
WELKE MATERIALEN HEB JE NODIG VOOR DEZE ACTIVITEIT?.....	14
VEILIGHEIDSVORSCHRIFTEN EN UITLEG HOE JE DEZE ACTIVITEIT MOET OPBOUWEN?	15
HOE MOET JE DEZE ACTIVITEIT AFBREKEN EN OPRUIMEN?	16
ACTIVITEIT 4 - HONKLOPEN	18
WELKE MATERIALEN HEB JE NODIG VOOR DEZE ACTIVITEIT?.....	18
VOORBEREIDINGEN OM DEZE ACTIVITEIT TE KUNNEN GEBRUIKEN	18
VEILIGHEIDSVORSCHRIFTEN EN UITLEG HOE JE DEZE ACTIVITEIT MOET OPBOUWEN?	18
HOE MOET JE DEZE ACTIVITEIT AFBREKEN EN OPRUIMEN?	19
SKYDANCERS	20
WELKE MATERIALEN HEB JE NODIG VOOR DEZE ACTIVITEIT?.....	20
VEILIGHEIDSVORSCHRIFTEN EN UITLEG HOE JE DEZE ACTIVITEIT MOET OPBOUWEN?	20
HOE MOET JE DEZE ACTIVITEIT AFBREKEN EN OPRUIMEN?	20

Inleiding

In deze handleiding nemen wij u per activiteit stap voor stap mee in hoe u deze moet opzetten, opruimen en het beste kunt gebruiken. De Honkbal-Softbal Promobus is een mooi instrument om onze sporten te promoten, in te zetten voor ledenwerving en om kinderen/mensen kennis te laten maken met onze sporten. Om de Promobus zo optimaal mogelijk in te zetten zijn er een aantal zaken waar u rekening mee moet houden.

- Voor het opbouwen en opruimen zijn meerdere mensen nodig. De materialen zijn te groot en te zwaar om door één persoon te kunnen worden opgezet en opgeruimd.
- Laat kinderen niet alleen bij de activiteiten.
- Zorg voor voldoende begeleiding bij de activiteiten.
- Zorg voor voldoende stroompunten, minimaal vier losse stroomgroepen.
- Gebruik van alleen de ZACHTE honkballeen die bij de Promobus zijn meegeleverd is verplicht!!! Dit is zowel voor de veiligheid als voor de levensduur van de materialen van groot belang.
- Ga zorgvuldig met de materialen om. Gaat er onverhoopt iets stuk? Meldt dit dan zodat de volgende huurder met plezier gebruik kan maken van alle materialen.

Tip: bepaal van te voren hoe u de deelnemers aan de activiteiten wilt binden aan uw vereniging. De Honkbal-Softbal Promobus is een uitstekend middel om mensen enthousiast te krijgen over onze sporten maar de weg naar uw vereniging vinden is minstens zo belangrijk. Bepaal daarom voorafgaand wat u de deelnemers kunt bieden om lid te worden van uw vereniging.

Heeft u vragen over de inzet van de Honkbal-Softbal Promobus, neem dan contact op met de afdeling Sportontwikkeling via sportontwikkeling@knbsb.nl.



Activiteiten en algemene aandachtspunten

De Honkbal-Softbal Promobus bevat de volgende activiteiten:

Activiteit	Omschrijving	Afmetingen	Benodigde stroomvoorziening
Gooien	Test hoe hard jij kunt gooien (activiteit met een speedgun)	4,0 x 4,0 x 2,8 meter	1 aparte stroomgroep (16A/ 220V) voor aansluiting 1 blower
Mikken	Ervaar hoe nauwkeurig jij kunt gooien	4,0 x 4,0 x 2,8 meter	1 aparte stroomgroep (16A/ 220V) voor aansluiting 1 blower
Slaan	Ervaar hoe het is om in een grote slagkooi je eigen slagvaardigheid te testen (er zijn 2 aparte slagkooien, deze kunnen ook gecombineerd tot één grote slagkooi worden opgezet)	12,0 x 5,0 x 5,0 meter	1 aparte stroomgroep (16A/ 220V) voor aansluiting 2 blowers
Honklopen	Test hoe snel jij kunt honklopen (tijdwaarneming tussen twee honken)	Circa 27,5 meter (met ruimte voor uitloop)	1 combi-stroomgroep (16A/ 220V) met skydancers
Skydancers	Twee zeer beweeglijke skydancers zijn beschikbaar om aandacht voor uw evenement te trekken	Circa 7,0 meter hoog	1 combi-stroomgroep (16A/ 220V) met honklopen

Let op: De activiteiten Gooien, Mikken en Slaan zijn opblaasbare activiteiten (te vergelijken met luchtkussens) waar stroomvoorziening vanuit 3 aparte stroomgroepen voor nodig is. Voor de activiteiten Honklopen en Skydancers is 1 gecombineerde stroomgroep nodig. Kortom, als alle activiteiten worden opgezet moeten in totaal 4 aparte stroomgroepen beschikbaar zijn.

Hieronder vindt u een aantal algemene aandachtspunten:

1. Bij het ophalen van de Promobus krijgt u als huurder het volgende mee:
 - a. Sleutel
 - b. Autopapieren, inclusief ANWB-pasje voor hulp bij pech onderweg
2. De handrem van de Promobus zit links van de bestuurdersstoel.
3. De zij- en achterdeuren van de Promobus kunnen met een aparte knop op de afstandsbediening worden geopend/vergrendeld (zie afbeelding).
 - a. Bovenste knop: Openen voorkant bus
 - b. Middelste knop: Afsluiten gehele bus
 - c. Onderste knop: Openen achterkant bus
4. Na gebruik van de Promobus levert u deze weer netjes af. Dit houdt in dat u alles weer keurig opruimt en dat u ook afval uit de bus haalt.
5. Verkeersovertredingen en -boetes zijn voor eigen rekening.
6. **Let op de hoogte van de bus: 2,90 meter.** Voor de meeste viaducten zal dit geen probleem zijn, maar let ook goed op laaghangende takken op sportvelden of op parkeerplaatsen.
7. Om eventueel op het dak van de bus te komen, dient u de ladder eerst helemaal horizontaal uit te schuiven, daarna verticaal naar beneden te klappen. Ontgrendel de ladder eerst door de rubberen elastiekjes los te maken. Let op: De ladder staat niet vast. Dus voorzichtig op de ladder klimmen! Bij het inklappen van de ladder deze weer vergrendelen door de rubberen elastiekjes te kruisen!
8. De bus weer inleveren met een volle tank -> **DIESEL!!!**



Activiteit 1 – Werpkoos ‘Hoe snel is jouw pitch?’

De werpkooi ‘Hoe snel is jouw pitch’ is een opblaasbare activiteit met een snelheidsmeter aan de hand waarvan een deelnemer de snelheid van zijn worp (pitch) kan meten.



Welke materialen heb je nodig voor deze activiteit?

1. Hoedjes en werp-/thuisplaat
2. Eén zwarte emmer met ZACHTE ballen
3. Zwarte koffer met snelheidsmeter en alle toebehoren. De koffer bevat: snelheidspistool (op 2 9V-batterijen), display, witte kabel.
4. Eén zwart statief
5. Eén haspel met verlengsnoer
6. Eén blower (het maakt niet uit welke blower je gebruikt)
7. Eén opblaasbare werpkooi in het blauwe of grijze verpakingsdoek



De materialen 1 t/m 6 liggen in het opbergrek in de Promobus.

Veiligheidsvoorschriften en uitleg hoe je deze activiteit moet opbouwen?

1. Zoek een vlakke ondergrond waar je de werpkooi wilt neerzetten. Let op dat misgegooid ballen geen andere mensen/dieren kunnen raken en niet kwijt kunnen raken. Zorg dus dat er geen mensen/dieren/voorwerpen vlak naast de werpkooi of achter de werpkooi (gaan) staan. De vrije ruimte achter de kooi moet circa 25 meter zijn, tenzij er een hoog net achter de kooi hangt.
2. Haal de werpkooi uit het blauwe of grijze verpakingsdoek en vouw deze open (als een soort tent).

-
3. Sluit de ritsen en het klittenband aan de linker- en rechteronderkant van de werpkooi. Deze ritsen dienen om na afloop de lucht uit de activiteit te laten lopen.
 4. Plaats de display van de snelheidsmeter met de witte kabel alvast in het daarvoor bestemde, plastic vak bovenaan de werpkooi. Doe de ritssluiting dicht.
 5. Sluit de 'lange slurf' achteraan de werpkooi aan op de blower en trek met de spanband de sluiting dicht. **Let op:** Zorg ervoor dat de slurf volledig vrij is en er geen knik in zit.
 6. Sluit de stekker van de blower aan op het verlengsnoer en blaas de werpkooi op. Eventueel moet het knopje op de blower nog ingedrukt worden. **Let op:** De haspel met verlengsnoer helemaal uitrollen!
 7. Begeleid het opblazen van de werpkooi. Zorg ervoor dat deze 'vrij' kan worden opgeblazen.
 8. Laat de blower voortdurend blazen zolang de werpkooi in gebruik is.
 9. Aan de achterzijde van de werpkooi zit een soort deurtje. Deze is met een rits te openen. Installeer hier de rest van de snelheidsmeter.
 - a. Plaats hier het statief door de drie poten uit te klappen.
 - b. Plaats het snelheidspistool op het statief.
 - c. Verleng de poten van het statief. Je kunt elke poot uitschuiven. Verleng de poten zodanig dat het snelheidspistool achter het 'target' staat.
 - d. Klik de witte kabel in het snelheidspistool.
 - e. Aan de linkerkant van het snelheidspistool zit een schuif om het apparaat aan/uit te zetten. Zet deze op de stand 'continu'.
Let op: Het snelheidspistool staat standaard op de meting van de snelheid in miles per hour (mph). Je kunt de meter omzetten naar kilometers per uur (km/u). Doe dit als volgt:
 - Zet het snelheidspistool uit.
 - Houd het palletje om een schot te lossen ingedrukt.
 - Zet de schuif aan de linkerkant van het snelheidspistool op de stand 'continu'. Het display geeft nu de snelheid in km/u!
 10. Leg hoedjes (en/of thuisplaten) neer op een afstand van 5 meter (kleine kinderen), 8 meter (jeugd) of 11 meter (volwassenen) van de kooi. Vanaf deze afstand dient men in de kooi te gooien.
 11. Zet een emmer neer en leg daar maximaal 5 ZACHTE ballen in.
Let op: Gebruik alleen de meegeleverde ZACHTE ballen! Gebruik van harde honkballen/softballen is verboden. Deze kunnen de werpkooi beschadigen.
 12. Gebruik niet meer dan 5 ballen. Let er goed op dat alle ballen steeds weer worden opgehaald en in de emmer worden gedaan. We moeten met zijn allen proberen te voorkomen dat er ballen op de een of andere manier verdwijnen of zoekraken (in de bosjes, in de sloot, in iemands broekzak).
 13. **Let goed op wanneer iemand de ballen in de werpkooi gaat halen dat hij/zij dan niet op het doek gaat staan, zitten of leunen. Het doek is hiervoor niet bestemd!** De



meeste ballen zullen gewoon terugrollen. De ballen die op het doek blijven liggen, moeten staand op de grond met de hand van het doek worden opgepakt.

Hoe moet je deze activiteit afbreken en opruimen?

1. Verwijder eerst het snelheidspistool en statief achteraan de werpkooi.
2. Zorg dat er iemand aan de voorzijde van de werpkooi staat om het display van de snelheidsmeter op te vangen als de lucht uit de activiteit wordt gelaten. **Let op:** Zorg ervoor dat het display niet op de grond valt!
3. Haal de stekker van de blower uit het verlengsnoer.
4. Koppel de slurf los van de blower.
5. Berg het snelheidspistool, display en toebehoren op in de daarvoor bestemde, zwarte koffer.
6. Open de ritsen en het klittenband aan de linker- en rechteronderkant van de werpkooi. Hierdoor loopt de lucht uit de activiteit.
7. Vouw de werpkooi in de lengte meerdere keren dubbel (vergelijkbaar met het opvouwen van een tent), totdat deze het formaat heeft van het grijze of blauwe of grijze verpakkingsdoek.
8. Rol de werpkooi op waarbij u zoveel mogelijk lucht uit de activiteit duwt.
9. Rol vervolgens de werpkooi op het blauwe of grijze verpakkingsdoek en vouw dit dicht. Haal het touw aan beide zijden door de metalen ringen, trek het aan en knoop het dicht.



10. Leg de werpkooi in het blauwe of grijze verpakkingsdoek in de Promobus.
11. Ruim alle materialen weer op in het opbergrek in de Promobus.

STAPPENPLAN SNELHEIDSMETER

1

CONTROLEER DE INHOUD:

- Display
- Twee statieven
- Datakabel
- WG45 snelheidsmeter
- Reserve batterijen
- Stroomadapter (optioneel)



2

AANZETTEN:

De snelheid kan in miles en kilometers per uur gemeten worden. U kunt de snelheidsmeter op kilometers per uur zetten door de meter ingedrukt te houden terwijl u de knop op continue zet. Wanneer u de meter niet ingedrukt houdt bij het aanzetten blijft de meter op miles per uur staan.



3

AANSLUITEN:

Het display kunt u met het witte snoer uit de koffer aan de snelheidsmeters koppelen. U ziet de snelheid dan ook op de display verschijnen. Bij een XL-LED display dient u de stroomadapter te gebruiken en aan te sluiten op het beeldscherm.



4

OPSTELLEN:

Als u de snelheidsmeter nog niet op de statieven had bevestigd dan kunt u dat nog doen. U kunt de display eventueel ophangen met de haakjes aan de achterzijde. Op de achterzijde vindt u voorbeelden van opstellingen per sport.

5

AFBREKEN:

Maak de kabel los en haal het display en de snelheidsmeter van de statieven af. Berg het scherm, pistool en de kabels weer op in de koffer zoals u deze ontvangen heeft.

Heeft u nog vragen of opmerkingen, mail dan met info@snelheidsmeters.nl of bel met 030-877 57 97 indien dringend.

VOETBAL:



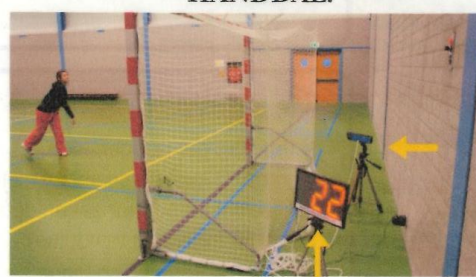
HOCKEY:



TENNIS:



HANDBAL:



MOGELIJKE PROBLEMEN:

- De meter knippert achterop

Als het licht achterop de meter begint met knipperen dan zijn de batterijen bijna leeg. Op dat moment kunt u het beste de batterijen vervangen. Dat doet u door het klepje boven op los te maken en de reserve batterijen te plaatsen.

- Spookmetingen

Het kan gebeuren dat de meter een rare meting weer geeft die niks te maken heeft met uw activiteit. Dit noemen wij een spookmeting. Een spookmeting kan ontstaan door straling rondom de meter. Als er veel electronica zoals telefoons of laptops in de buurt staan dan wordt dit versterkt. Het gebeurt ook nog wel eens als de meter naast de blower staat van een springkussen.

- Geen snelheid weer gegeven tijdens het testen

Zorg dat als u test dat u dan test met een volwaardig voorwerp zoals een tennisbal. Een klein willekeurig voorwerp zal de meter niet zien en dus ook niet meten.

Heeft u nog vragen of opmerkingen, mail dan met info@snelheidsmeters.nl of bel met 030-877 57 97 indien dringend.

Activiteit 2 – Werpkoos ‘Hoe goed is jouw pitch?’

Deze werpkooi is bedoeld om de richting van de worp (pitch) te beoordelen. In de wand zitten 9 gaten met bijbehorende scores. Het middelste gat levert de meeste punten op (4).



Welke materialen heb je nodig voor deze activiteit?

1. Hoedjes en werp-/thuisplaat
2. Eén zwarte emmer met ZACHTE ballen
3. Eén haspel met verlengsnoer
4. Eén blower (het maakt niet uit welke blower je gebruikt)
5. Eén opblaasbare werpkooi in het blauwe of grijze verpakingsdoek

De materialen 1 t/m 4 liggen in het opbergrek in de Promobus.

Veiligheidsvoorschriften en uitleg hoe je deze activiteit moet opbouwen?

1. Zoek een vlakke ondergrond waar je de werpkooi wilt neerzetten. Let op dat misgegooid ballen geen andere mensen/dieren kunnen raken en niet kwijt kunnen raken. Zorg dus dat er geen mensen/dieren/voorwerpen vlak naast de werpkooi of achter de werpkooi (gaan) staan. De vrije ruimte achter de kooi moet circa 25 meter zijn, tenzij er een hoog net achter de kooi hangt.
2. Haal de werpkooi uit het blauwe verpakingsdoek en vouw deze open (als een soort tent).
3. Sluit de ritsen en het klittenband aan de linker- en rechteronderkant van de werpkooi. Deze ritsen dienen om na afloop de lucht uit de activiteit te laten lopen.
4. Sluit de ‘lange slurf’ achteraan de werpkooi aan op de blower en trek met de spanband de sluiting dicht. **Let op:** Zorg ervoor dat de slurf volledig vrij is en er geen knik in zit.

-
5. Sluit de stekker van de blower aan op het verlengsnoer en blaas de werpkooi op. Eventueel moet het knopje op de blower nog ingedrukt worden. **Let op:** De haspel met verlengsnoer helemaal uitrollen!
 6. Begeleid het opblazen van de werpkooi. Zorg ervoor dat deze 'vrij' kan worden opgeblazen.
 7. Laat de blower voortdurend blazen zolang de werpkooi in gebruik is.
 8. Leg hoedjes (en/of thuisplaten) neer op een afstand van 5 meter (kleine kinderen), 8 meter (jeugd) of 11 meter (volwassenen) van de kooi. Vanaf deze afstand dient men in de kooi te gooien.
 9. Zet een emmer neer en leg daar maximaal 5 ZACHTE ballen in. **Let op:** Gebruik alleen de ZACHTE ballen. Bij gebruik van harde honkballen/softballen kan de werpkooi worden beschadigd.
 10. Gebruik niet meer dan 5 ballen. Let er goed op dat alle ballen steeds weer worden opgehaald en in de emmer worden gedaan. We moeten met zijn allen proberen te voorkomen dat er ballen op de een of andere manier verdwijnen of zoekraken (in de bosjes, in de sloot, in iemands broekzak).
 11. De ballen die niet door een gat gegooid zijn liggen voor in de werpkooi. Deze kunnen daar weer worden gepakt.
 12. De ballen die wel raak zijn gegooid liggen achter in de werpkooi. Aan de achterzijde van de kooi zit een soort deurtje. Deze is met een rits te openen. Daar kunnen de ballen die raak zijn gegooid weer worden opgehaald. **Let op:** Zorg dat er dan niemand aan het gooien is!



Hoe moet je deze activiteit afbreken en opruimen?

1. Haal de stekker van de blower uit het verlengsnoer.
2. Koppel de slurf los van de blower.
3. Open de ritsen en het klittenband aan de linker- en rechteronderkant van de werpkooi. Hierdoor loopt de lucht uit de activiteit.
4. Vouw de werpkooi in de lengte meerdere keren dubbel (vergelijkbaar met het opvouwen van een tent), totdat deze het formaat heeft van het blauwe verpakkingsdoek.
5. Rol de werpkooi op waarbij u zoveel mogelijk lucht uit de activiteit duwt.

-
6. Rol vervolgens de werpkooi op het blauwe of grijze verpakkingsdoek en vouw dit dicht. Haal het touw aan beide zijden door de metalen ringen, trek het aan en knoop het dicht.



7. Leg de werpkooi in het blauwe verpakkingsdoek in de Promobus.
8. Ruim alle materialen weer op in het opbergrek in de Promobus.

Activiteit 3 - De slagkooi

De slagkooi is een kooi waarin u slagbewegingen kunt oefenen. Er zijn twee slagkooien. Ze kunnen apart neergezet worden of aan elkaar. Als ze aan elkaar staan heeft u dus één grote kooi. De losse zijwanden heeft u dan niet nodig. Gebruikt u er één of allebei apart, dan kunt u de losse zijwand erin hangen, maar dit hoeft niet per sé.



(Dit is een foto waarbij (slechts) één deel van de slagkooi is opgezet.)

Welke materialen heb je nodig voor deze activiteit?

De werpkooi bestaat uit twee delen. Je kunt een deel los neerzetten of je kunt de twee kooien via klittenband aan elkaar bevestigen.

Als je een deel van de slagkooi wilt opzetten, heb je nodig:

1. Eén zwarte emmer met ZACHTE ballen
2. Eén haspel met verlengsnoer
3. Eén blower (het maakt niet uit welke blower je gebruikt)
4. Eén opblaasbare slagkooi in de grijze verpakkingzak

De materialen 1 t/m 3 liggen in het opbergrek in de Promobus.

Als je twee delen van de slagkooi wilt opzetten, heb je nodig:

1. Eén zwarte emmer met ZACHTE ballen
2. Twee haspels met verlengsnoer
3. Twee blowers (het maakt niet uit welke blower je gebruikt)
4. Twee opblaasbare slagkooi in de twee grijze verpakkingzakken

De materialen 1 t/m 3 liggen in het opbergrek in de Promobus.

Veiligheidsvoorschriften en uitleg hoe je deze activiteit moet opbouwen?

Als je een deel van de slagkooi wilt opzetten, bouw je deze als volgt op:

1. Zoek een veilige plaats, ook in de hoogte (let op bomen) waar de slagkooi kan worden neergezet.
2. Haal de slagkooi uit de grijze verpakkingszak en vouw deze open (als een soort tent).
3. Zorg ervoor dat het blauwe deel van de slagkooi (de onderkant) onderop ligt. Dit blauwe deel moet een soort rechthoek vormen. (Eventueel kun je via de blower wat lucht in de slagkooi laten blazen om te zien of deze goed ligt).



4. Sluit de ritsen en het klittenband aan de linker- en rechteronderkant van de slagkooi. Deze ritsen dienen om na afloop de lucht uit de activiteit te laten lopen.
5. Sluit de 'lange slurf' aan de zijkant van de slagkooi aan op de blower en trek met de spanband de sluiting dicht. **Let op:** Zorg ervoor dat de slurf volledig vrij is en er geen knik in zit.
6. Sluit de stekker van de blower aan op het verlengsnoer en blaas de slagkooi op. Eventueel moet het knopje op de blower nog ingedrukt worden. **Let op:** De haspel met verlengsnoer helemaal uitrollen!
7. Begeleid het opblazen van de slagkooi. Zorg ervoor dat deze 'vrij' kan worden opgeblazen.
8. Laat de blower voortdurend blazen zolang de slagkooi in gebruik is.
9. Deze kooi is erg gevoelig voor de wind. Zet hem daarom vast met de haringen en/of de scheerlijnen!
10. Zet een losse batting tee in de kooi. Deze ligt in de bus, links onderin het rek of in de zwarte tas met materialen..
11. Leg één knuppel uit de bus naast de batting tee.
12. Zet een emmer neer en leg daar maximaal 5 zachte ballen in. Let er goed op dat alle ballen na gebruik weer in de zwarte emmer belanden. We moeten met zijn allen proberen te voorkomen dat er ballen op de een of andere manier



-
- verdwijnen of zoekraken (in de bosjes, in de sloot, in iemands broekzak).
13. Laat maximaal 1 persoon tegelijk in de slagkooi toe.

Als je twee delen van de werpkooi aan elkaar wilt opzetten, bouw je deze als volgt op:

1. Zoek een veilige plaats, ook in de hoogte (let op bomen) waar de slagkooi kan worden neergezet.
2. Haal beide delen van de slagkooi uit de grijze verpakkingzakken en vouw deze open (als een soort tent).
3. Zorg ervoor dat het blauwe deel van de slagkooi (de onderkant) onderop ligt. Dit blauwe deel moet een soort rechthoek vormen. (Eventueel kun je via de blower wat lucht in de slagkooi laten blazen om te zien of deze goed ligt).
4. Sluit de ritsen en het klittenband aan de linker- en rechteronderkant van de slagkooi. Deze ritsen dienen om na afloop de lucht uit de activiteit te laten lopen.
5. Plak het klittenband aan elkaar.
6. Volg vervolgens de stappen 5 tot en met 10 zoals hierboven vermeld.

Hoe moet je deze activiteit afbreken en opruimen?

1. Haal de stekker van de blower uit het verlengsnoer.
2. Koppel de slurf los van de blower.
3. Open het klittenband en de ritsen aan de linker- en rechteronderkant van de slagkooi. Hierdoor loopt de lucht uit de activiteit.
4. Zorg ervoor dat het blauwe deel van de slagkooi (de onderkant) onderop ligt. Dit



blauwe deel moet een soort rechthoek vormen. Het handigste is om bij het leeg laten lopen de slagkooi naar een kant 'om te duwen', zodat er als het ware een groot vierkant/rechthoek op de grond ligt.



5. Vouw vervolgens de slagkooi in de lengte meerdere keren dubbel door telkens 1/3 naar binnen te vouwen (vergelijkbaar met het opvouwen van een tent). Uiteindelijk moet deze de breedte hebben van de grijze verpakkingzak.



-
6. Rol de slagkooi op waarbij u zoveel mogelijk lucht uit de activiteit duwt.



7. Schuif de slagkooi daarna in de grijze verpakingszak.



8. Leg de slagkooi in de grijze verpakingszak in de Promobus.
9. Ruim alle materialen weer op in het opbergrek in de Promobus.

Activiteit 4 - Honklopen

Bij het Honklopen wordt de tijd gemeten hoe lang een deelnemer erover doet om van het ene honk naar het andere honk te rennen. Het Honklopen mag alleen gebruikt worden op een harde ondergrond (gras, stenen), zeker niet op zand/grond.

<Foto honklopen nog toevoegen>

Welke materialen heb je nodig voor deze activiteit?

1. Hoedjes
2. Grote, zwarte statief
3. De attributen zitten in de grote zilveren koffer. De koffer bestaat uit drie delen:
 - Zijkant: Accu
 - Middenstuk: Opbergruimte honken, snoeren en resetknop
 - 2 honken met vast snoer
 - 2 losse snoeren (1 voor aansluiting 'accu-display', 1 voor aansluiting 'resetknop-display')
 - 1 oplaadsnoer 12 volt (kan ook voorin bus bij accu liggen)
 - 1 resetknop
 - 1 handleiding kaarten set (kan ook bij accu liggen)
 - Zijkant: Tijdsdisplay

Vorbereidingen om deze activiteit te kunnen gebruiken

De accu moet de dag voor gebruik worden opgeladen. De honken en display werken namelijk op deze accu. Het accudeel van de koffer kunt u loskoppelen van de koffert. **Let op:** Dit is een vrij zwaar onderdeel. Vervolgens moet u de stekker op een stopcontact met netstroom (bijvoorbeeld in huis) aansluiten. Op het tussenliggende apparaatje gaat een lampje branden ten teken dat de accu aan het opladen is. Als de accu volledig is opgeladen, dan zijn alle lampjes groen.

Veiligheidsvoorschriften en uitleg hoe je deze activiteit moet opbouwen?

1. Zet het statief op een veilige plek en een stevige/stabiele ondergrond.
2. Plaats de display op het statief. Let op dat deze constructie niet kan omvallen/omwaaien.
3. Leg de honken neer op een juiste afstand van elkaar. Sluit het snoer van de starthonk aan op het display waar 'start' bij staat. Sluit het snoer van de finishhonk aan op het display waar 'stop' bij staat.
4. Sluit de restknop met het bijbehorende snoer aan op het display waar 'reset' bij staat.
5. Sluit de accu met het bijbehorende snoer aan op de display waar '12V' bij staat. Leg de accu dus ook op een veilige plek neer. **Let op:** Zorg dat er geen zand o.i.d. in de accubak kan waaien. De accu kan daarom ook weer aan het middenstuk van de kist gekoppeld worden.

Zie verder de bijgeleverde beschrijving over starten, stoppen en resetten.

Hoe moet je deze activiteit afbreken en opruimen?

1. Koppel de accu los van het display.
2. Koppel alle snoeren los van het display.
3. Plaats de honken weer terug in de kist.
4. Rol alle snoeren op en plaats deze ook weer terug in de kist.
5. Plaats de deksels met display en accu weer op de kist en klik ze vast.

Skydancers

Bij de Honkbal-Softbal Promobus worden ook twee zeer beweeglijke skydancers meegeleverd. Deze zijn beschikbaar om aandacht voor uw evenement te trekken.

Welke materialen heb je nodig voor deze activiteit?

1. Twee zwarte blowers op zwenkwieltjes
2. Twee rode zakjes met de stof van de twee skydancers
3. Eén haspel met verlengsnoer

De materialen 2 t/m 3 liggen in het opbergrek in de Promobus.

Veiligheidsvoorschriften en uitleg hoe je deze activiteit moet opbouwen?

1. Zoek een veilige plaats, ook in de hoogte (circa 7,0 meter, let op bomen), waar de skydancers kunnen worden neergezet.
2. Zet de zwarte blower op een vlakke ondergrond.
3. Haal de stof van de skydancers uit de rode zak. Plak de onderkant van de skydancer met het klittenband vast op de zwarte blower.
4. Sluit de stekker van de blower aan op het verlengsnoer en druk de knop op de blower in. **Let op:** De haspel met verlengsnoer helemaal uitrollen!
5. Begeleid het opblazen van de skydancer. Zorg ervoor dat deze 'vrij' kan worden opgeblazen.
6. Laat de blower voortdurend blazen zolang de skydancer in gebruik is.

Hoe moet je deze activiteit afbreken en opruimen?

1. Haal de stekker van de blower uit het verlengsnoer.
2. Begeleid het neervallen van de stof van de skydancer.
3. Maak het klittenband van de stof van de skydancer los de blower.
4. Vouw de stof van de skydancer op en doe dat weer in de rode zak.



HANDLEIDING SKYDANCER

Voor gebruik:

- Bevestig de zwenkwielen aan de blower en draai de lamp in de blower.
- Plaats de blower op een goede locatie.
- Zorg ervoor dat er op 3,50 meter rondom de blower geen scherpe voorwerpen staan.
- Dit geldt ook voor de hoogte. De skydancer is 4 tot 8 meter hoog.

De skydancer aansluiten / gebruiken:



1) Plaats de blower. Sluit de stekker aan op 220 volt



2) Bevestig de zwarte klittenbandrand (onderaan de skydancer) aan de blower. GOED VASTDRUKKEN



3) Zet de schakelaar op stand '3' of op "ON" en begeleid de skydancer. Indien gewenst kan de schakelaar van de lamp op "ON" (let op de lamp kan warm worden)

Wanneer de skydancer teveel naar beneden zakt, zet de bovenzijde dan zo ver mogelijk open!!!

Beweegt de skydancer te hard? Zet de blower op stand 1 of 2 bij een 3 standen blower.



4) De skydancer kan nu zorgen voor de optimale aandacht.

LET OP DE LAMP OP DE BLOWER KAN WARM WORDEN. (bij blower power lamp)
ZORG DAT DE STOF DE LAMP NIET KAN RAKEN BIJ HET OPRUIMEN!

Opbergen van de skydancer:

- Draai de schakelaar op "0". Zorg dat de lamp al een tijdje uit is (OFF)
- Vang de skydancer op. Zo zal hij niet vuil worden. Haal hem van de blower.
- Ruim de skydancer droog op. Vouw de skydancer weer netjes op voor u hem in het rode zakje opbergt.
- Plaats de beschermhoes over de blower.

Vragen? Belt u gerust met Dutchinflatable. Wij zijn bereikbaar op +31 038- 4602045 of 06-422 41 044.
Of kijk eens op onze website: www.dutchinflatable.nl