

Kringlijst- Kom je spelen?

- Kring 1: Front links (2x PC 152/OW) ***
- Kring 2: Front midden (2x PC 152/OW)**
- Kring 3: Front rechts (2x PC 152OW)**
- Kring 4: Portaal midden (2x PC 152/OW) ****
- Kring 5: Portaal LR (2x PC 152/OW) <>**
- Kring 6: Zijlicht voor (2x PC 152/OW)**
- Kring 7: Zijlicht achter (2x PC 152/OW)**
- Kring 8: Tegenlicht midden (2x PC/Fresnel 147)**
- Kring 9; Tegenlicht LR (2x PC/Fresnel 147)**
- Kring 10: Tegenlicht midden (2x PC/Fresnel 132)**
- Kring 11; Tegenlicht LR (2x PC/Fresnel 132)**

Kring 12: Solospot pony (1x profiel OW)

Kring 13: 'Magische poort' (2x Par 106) ***

Kring 14: 'Magische poort' (2x Par 115) ***

Kring 15: 'Magische poort' (2x Par 105) ***

*** Twee mogelijkheden voor kleur. Filternr. 152 of open wit. Open wit is lekker kil. Mocht dit echter te kil zijn, gewoon 152 voor de spots.**

**** Onder voorbehoud, voor in hoge zalen. Afkleppen voor onderkant scherm.**

<> Kring 5 overlapt grotendeels met kring 6, en is extra invulling.

***** Onder voorbehoud. Deze kleuren zijn er alleen tijdens de animatie van de 'Regenboogpoort'. Als de bouwtijd te kort is, lekker weglaten.**

Tot slot. Het is belangrijk dat alle spots van het projectiescherm afblijven. Om deze reden steken de spots van kring 1 en 3 kruislings over (zie stelvoorbeelden). Voor de rest zo groot mogelijk stellen.