

			Dwars door het Beton										
Kringnr. >>			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
			FRONT		ZU	TEGEN			SPECIAALTJES		GOBO		
Stand	Cue	Fade-tijd											
1	C1: Live (<i>Aanvang, lied 1</i>)	5 seconden	65	65	65	80	100	100	100				
2	C2: Scherm (<i>Flora en Camille</i>) Evt licht front 1 of zij 4 toevoegen ivm spel boven grachtenpanden	2 seconden					70	70	/		65	/	
1	C3: Live (<i>Slot lied 1, decorwissel</i>)	4 seconden	65	65	65	80	100	100	100				
3	C4: Scherm (<i>Betonnen huis en schuttingscène</i>)	3 seconden								70	40	40	
1	C5: Live (<i>Lied 2</i>)	2 seconden	65	65	65	80	100	100	100				
3	C6: Scherm (<i>Worm eet plant - poept in tuin</i>)	2 seconden								70	40	40	
1	C7: Live (<i>Flora's plan</i>)	1 seconde	65	65	65	80	100	100	100				
3	C8: Scherm (<i>Worm kruipt, gras groeit</i>)	5 seconden								70	40	40	
4	C9: Live (<i>Het lukte!</i>)	2 seconden	50	50	50	50				70	40	40	
3	C10: Scherm (<i>Tegelwippen, schaduwspel</i>) Evt handmatig tijdens: "Zo maakten we het huis van Grijs naar Groen": Front 1 zachtjes bijschuiven om het huis extra te belichten	4 seconden								70	40	40	
5	C11: Live (<i>Decorwissel</i>) Let op: Stand 5 = Stand 3, maar dan alles zachter	4 seconden								40	20	20	
3 (!)	C12: Scherm (<i>Bos</i>) Let op: Bos gobo aan!	2 seconden								70	40	40	100
6	C13: EINDE (<i>Fade out, uitgezonderd GOBO</i>)	4 seconden											100
1	C14: Applaus	2 seconden	65	65	65	80	100	100	100				
BELANGRIJK:													
Er zijn 6 'unieke standen', benoemd als Stand 1 t/m 6.													
Stand 1 en 3 worden een aantal keer herhaald/gekopieerd.													
Eenmaal met kleine aanpassing, dit is aangegeven met: (!)													