
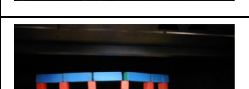
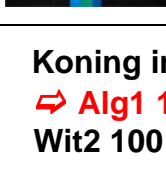
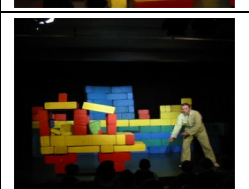
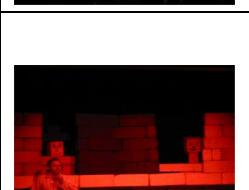





Lichtregie bij Bouwstenen. De cijfers in 2° kolom geven de lichtstanden aan. In rood zijn de veranderingen. Als het decor staat en alles is uitgelicht nemen we het samen even door.

	1	Binnenkomen publiek: (2)Wit2 50% - ZAAL 100 - Rood3 100
	2	Teken dat voorstelling kan beginnen Wit2 ⇨ 100 - ZAAL100 - Rood 100
	3	Speler laat kinderen zaallicht uitblazen of 3 xklappen Wit2 100 - ZAAL ⇨0 - Rood3 100 Wit2 100 - Rood3 100
	4	
	5	
	7	 Kasteel wordt gebouwd Pop krijgt Ridderpak: Langzaam ⇨ (1)Alg1 50 - Wit2 100 - Rood3 100
	8	Koning in kasteel ⇨ Alg1 100 -Rood3 ⇨0 Wit2 100 - Alg1 100
	9	Kasteel valt met alle (of meer) lichten kort knipperen/flitsen. Alg1 100 – Wit2 100
	10	 Ziekenwagen / dokter Alg1 100 – Wit2 100
	11	Pop moet slapen.Speler blaast/klappen met kinderen licht uit: Alg1 -Wit2 ⇨ 0
	12	Helemaal Donker Speler zegt nachtluchtje aan: Rood3 ⇨ 100
	13	Blazen/klappen met kinderen: Alg1 ⇨ 100 -Wit2 ⇨ 100 - Rood3 ⇨ 0
	14	Speler bouwt toren - Pop komt erop zitten: Alg1 100 – Wit2 100 – Toren4 ⇨ 100
	15	Speler weg: Alg1⇨ 0 Wit2 ⇨ 0 - Toren 100
	16	Speler groet: Alg1 ⇨ 100 - Toren 100
	17	Kinderen licht aanblazen in zaal: Zaal ⇨ 100 - Toren 100- Alg 100
	18	Speler weg Alg1 ⇨ 0 Zaal 100 - Toren 100 tot ieder buiten is.