



FlexiBilo[®]

SPEELTOESTELLEN



FLEXIBILO
PLEINPLAKKERS

FlexiBilo[®]



HUISMAN
HOVENIERS
TOTAALPROJECTEN
IN GROEN, SPORT EN SPELEN

PRODUCENT EN LEVERANCIER VAN FLEXIBILO SPEELTOESTELLEN

FlexiBilo Speeltoestellen garanderen u generaties lang speelplezier



Welkom

FlexiBilo Speeltoestellen verwelkomt u in een uitdagende wereld van pleinplakkers! Ons uitgebreide gamma van pleinplakkers fleuren niet alleen uw speelplein op, maar stimuleren tevens gezond bewegen, alsmede fantasierijk en educatief spelen.

Middels deze brochure presenteren wij u onze lijn pleinplakkers, zoals hinkelbanen, alfabet spellen en sport spellen, welke geschikt zijn voor zowel indoor als outdoor gebruik. De kleurrijke pleinplakkers zijn verkrijgbaar in diverse kleuren en afmetingen en kunnen tevens volledig naar uw wensen gemaakt worden. Wij kunnen uw eigen ontwerpen ook maken.

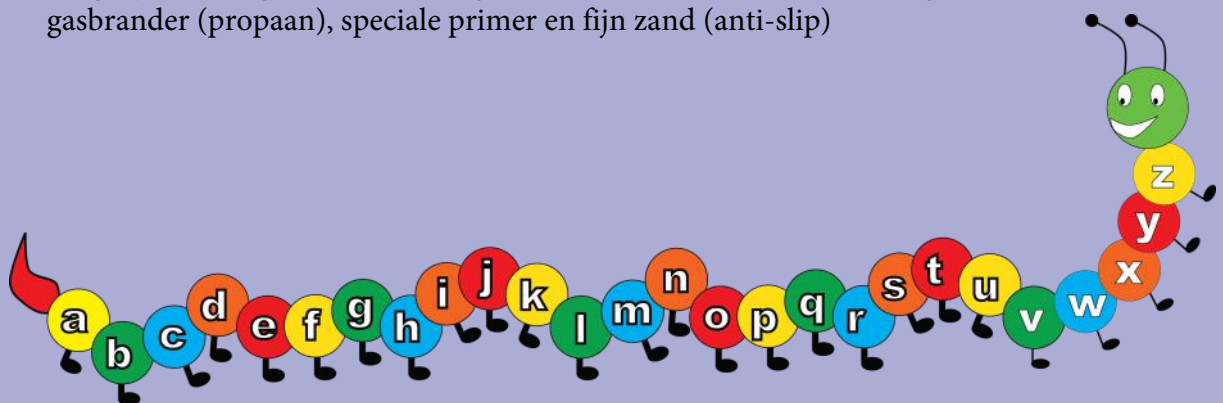
Het doet ons verder een genoegen u te informeren over het feit dat de pleinplakkers voldoen aan de Europese veiligheidsnormen. De pleinplakkers conformeren aan de CEN/TC226 en BS3262 Klasse A normen. Het product zelf is gebaseerd op bijna 10 jaar onderzoek, om die exacte reden zijn wij dan ook vol vertrouwen om u te voorzien van een veilig, duurzaam en slijtvast product. Het spreekt voor zich dat onze medewerkers professioneel getraind zijn om de pleinplakkers te installeren.

Deze brochure geeft u een overzichtelijk beeld van de mogelijkheden volgend uit onze professionele lijn pleinplakkers. Voor meer informatie kunt u contact opnemen met Huisman Hoveniers BV - FlexiBilo Speeltoestellen

Specificaties:

Materiaal: thermoplastisch

Mogelijke ondergronden: stoeptegels, asfalt en beton(platen) Benodigdheden: gasbrander (propan), speciale primer en fijn zand (anti-slip)



Hinkelbanen

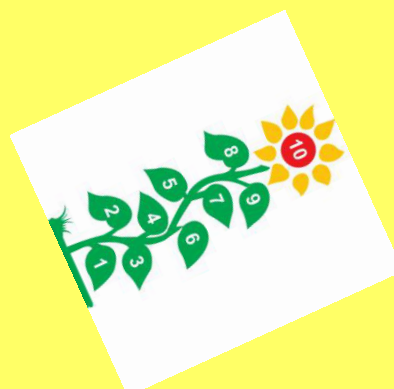


Zonnebloem hinkelbaan

10 vakken

4 kleuren

Afmeting: 230 x 120

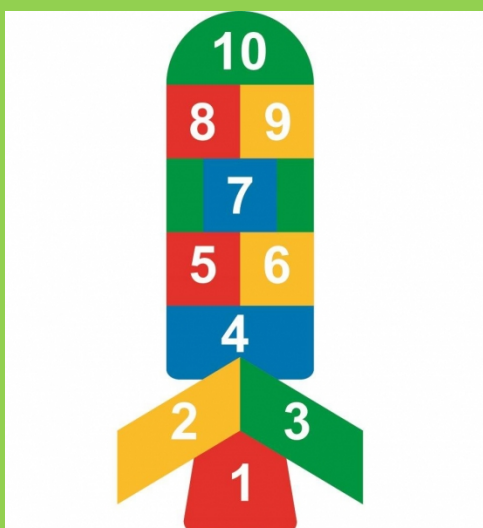


Rakethinkelbaan

10 vakken

4 kleuren

Afmeting: 330 x 160



Rakethinkelbaan

met ronde kop

10 vakken

4 kleuren

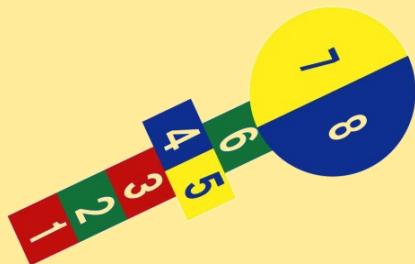
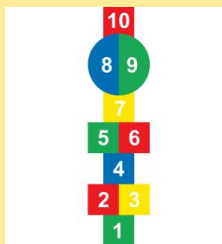
Afmeting: 285 x 135

Hinkelbaan met ronde kop

8 of 10 velden, 4 kleuren

Afmeting: 290 x 150

Afmeting: 300x80



Hinkelbaan

10 vlakken

rood, geel, groen en blauw

Vlakkrootte 30 x 30

Afmeting: 210x60



Hinkelbaan 10 vlakken

4 kleuren in overleg

Vlakkrootte 60 x 60

Afmeting: 420 x 120

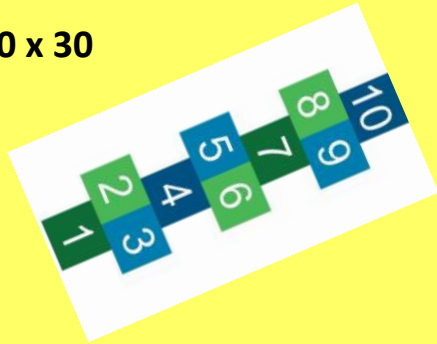


Hinkelbaan 10 vlakken

4 kleuren

Vlakk grootte 30 x 30

Afmeting: 210x60

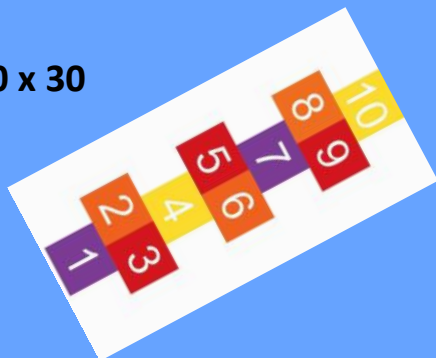


Hinkelbaan 10 vlakken

4 kleuren

Vlakk grootte 30 x 30

Afmeting: 300x90



Hinkelbaan 10 vlakken

10 kleuren

Vlakk grootte 30 x 30

Afmeting: 210x90



Cijferslang 10 vlakken

4 kleuren

Afmeting: 440 x 160



Cijferslang 15 vlakken

6 kleuren

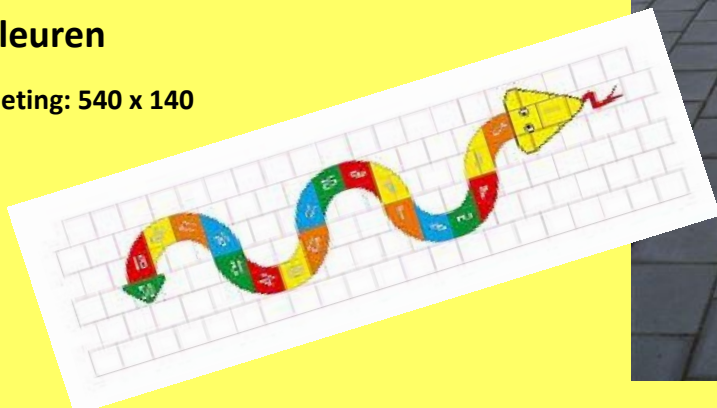
Afmeting: 480 x 140



Cijferslang 20 vlakken

6 kleuren

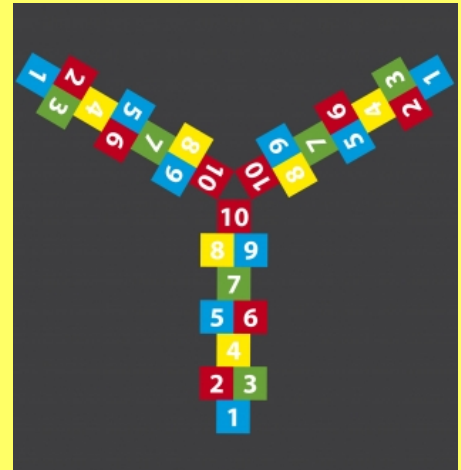
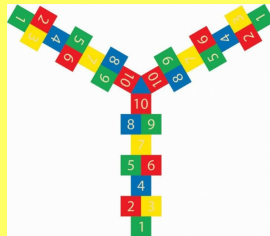
Afmeting: 540 x 140



Drievoudige hinkelbaan

4 kleuren

Afmeting: 410 x 360

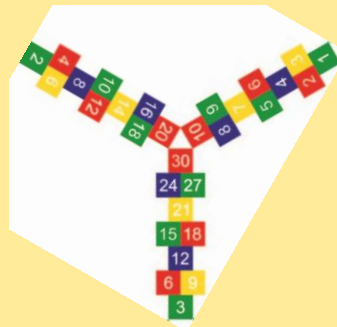


Drievoudige hinkelbaan

tafels 1,2 en 3

4 kleuren

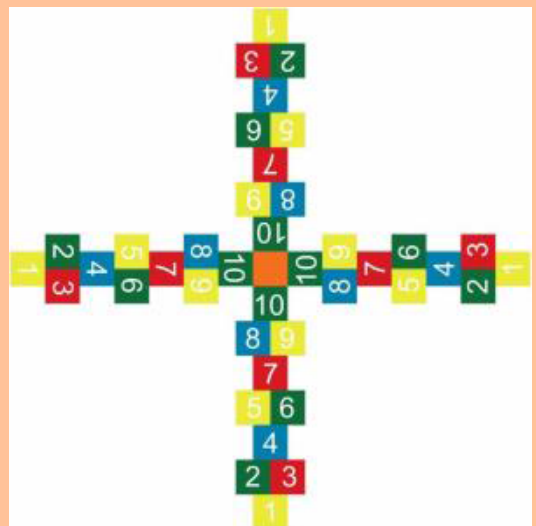
Afmeting: 410 x 360



Viervoudige hinkelbaan

4 kleuren

Afmeting: 450x450



Drievoudige Hinkelbaan

met bollen

4 kleuren

Afmeting: 435 x 375



Cijferkrokodil

10 vlakken,

6 kleuren

Vlakkrootte 30 x 30

Afmeting: 500 x 60



Cijferdraak

6 kleuren

Afmetigen: lengte 400cm

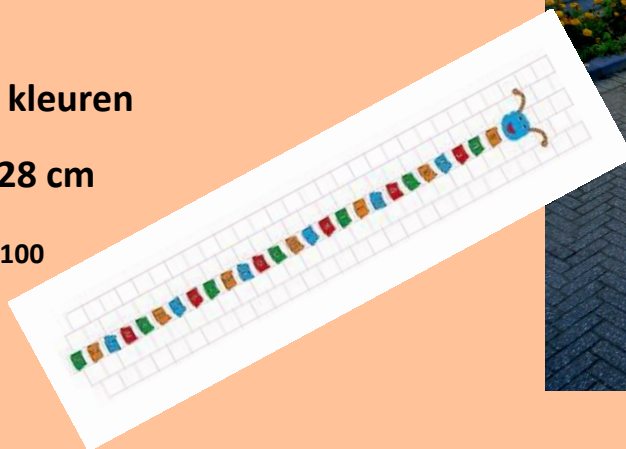


Hinkelrups Alfabet

26 vlakken 5 kleuren

Vlakkengrootte 28 cm

Afmeting: 850 x 100

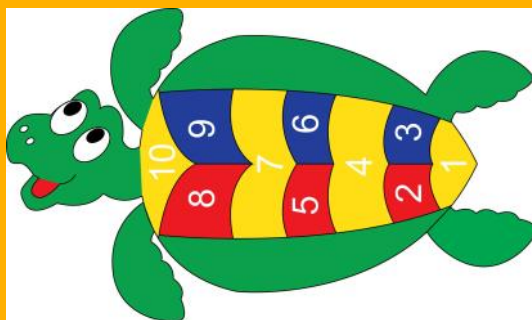


Hinkelslang Alfabet

26 vlakken 4 kleuren

Afmeting: 850 x 300

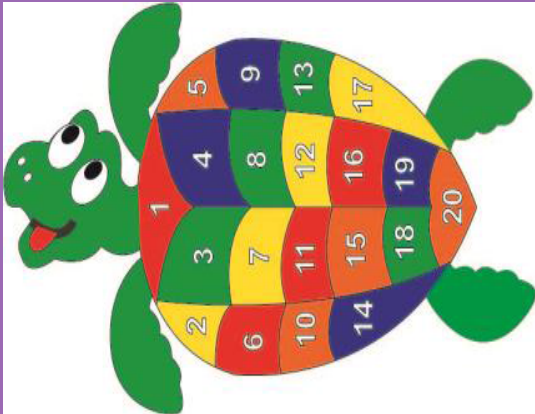
Zeeschildpad hinkelbaan



1 t/m 10

4 kleuren

Afmeting: 250 x 1500



Zeeschildpad hinkelbaan

1 t/m 20

5 kleuren

Afmeting: 310x180



Alfabet Slak

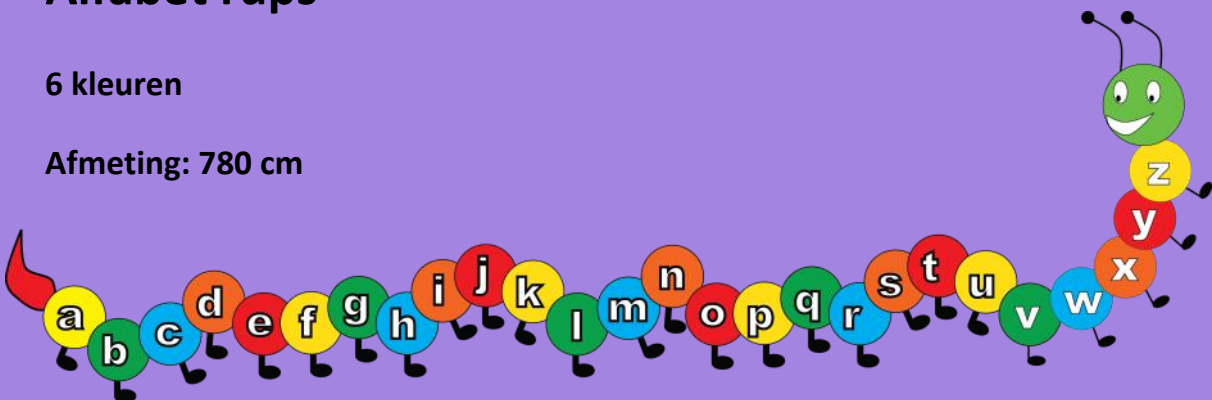
6 kleuren

Afmeting: 320x180

Alfabet rups

6 kleuren

Afmeting: 780 cm



Pleinspelen



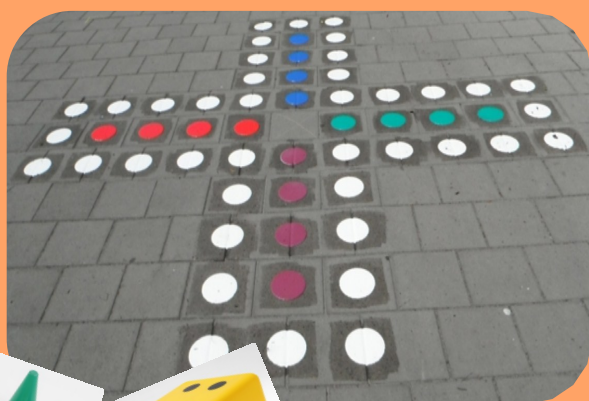
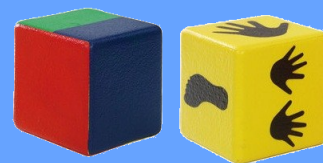
Twisterspel

4 kleuren

Vlaktegrootte 30 x 30

Afmeting: 180 x 120

Incl. Dobbelstenen en pionnen



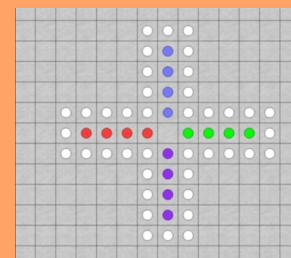
Mens erger je niet standaard.

5 kleuren

Vlaktegrootte 30 x 30

Afmeting: 330 x 330

Incl. Dobbelstenen en pionnen



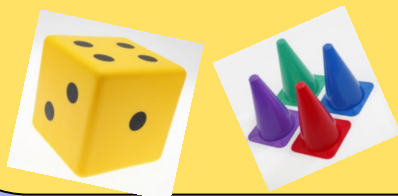
Mens erger je niet de luxe.

4 kleuren

Vlaktegrootte 60 x 60

Afmeting: 420 x 120

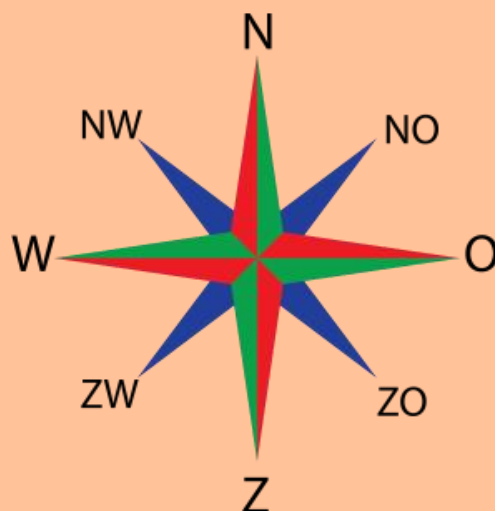
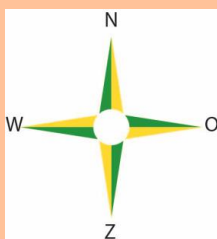
Incl. Dobbelstenen en pionnen



Windroos 8 of 4 richtingen

3 of 2 kleuren

Afmeting: 300 x 300



Alfabet spel

26 vlakken, 6 kleuren

Vlakgrootte 30 x 30

Afmeting: 240 x 180

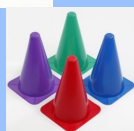


Ganzenbordspel

4 kleuren

Afmeting: 375 x 270

Incl. 2 dobbelstenen en 4 pionnen



Landkaart Nederland

5 kleuren

Afmeting: 200 x 300



Doe mij na!

8 kleuren

Afmeting: 330x150



Labyrinth

3 kleuren

Afmeting: Ø200

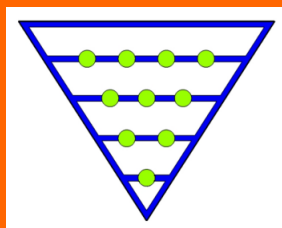


Bowlingspel Basis

2 kleuren

Afmeting: 225 x 175

Incl. 10 kegels en 1 bal

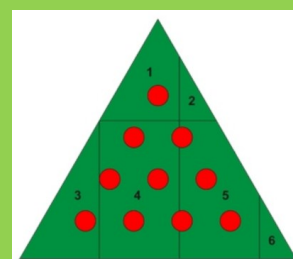


Bowlingspel de luxe

2 kleuren

Afmeting: 210 x 180

Incl. 10 kegels en 1 bal



Koning spel

2 kleuren

Afmeting: 450 x 450



Koning Keizer Admiraal spel

4 kleuren

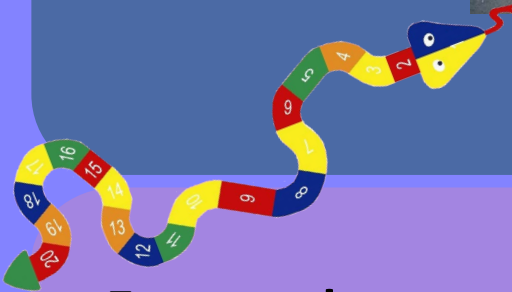
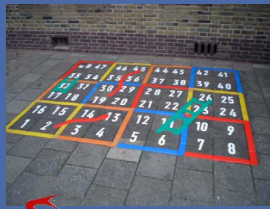
Afmeting: 450 x 450



Slangenspel

6 kleuren

Afmeting: 200 x 300



Zonnespel

5 kleuren

Afmeting: 750 x 750

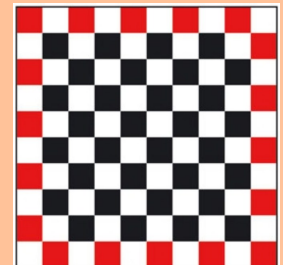
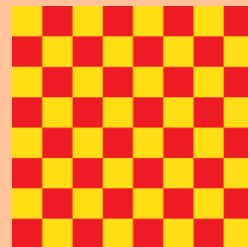


Damspel/Schaakbord

diverse kleuren

Vlakgrootte 30x30 cm

Afmeting: 300x300 Of 240x240



Cijfer Slak 12 vakken

6 kleuren

Ø 200cm





Hartje

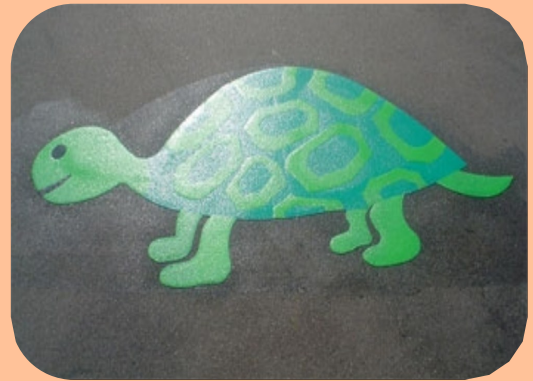
Afmeting Ø25



Schildpad

3 kleuren

Afmeting: 200 X 100



Smiley

Leverbaar in 7 verschillende kleuren

Afmeting: Ø25



Stop Hou Op

2 kleuren

Afmeting: 40 X 40



Set van 10 voetafdrukken
of 10 voetstappen
diverse kleuren



Poot afdrukken per 10
Dino afdrukken per 10
diverse kleuren
afmeting ca. 25 cm



Set van 10 muziek noten
diverse kleuren (50 x 35 cm)



Set van 12 ronde stippen
diverse kleuren



Belijning - diverse kleuren

Bestelnr.	lengte	Breedte	Stuks/pakket
100050	100cm	5 cm	55
100100	100cm	10 cm	30
100150	100cm	15 cm	20
100500	100cm	50 cm	5

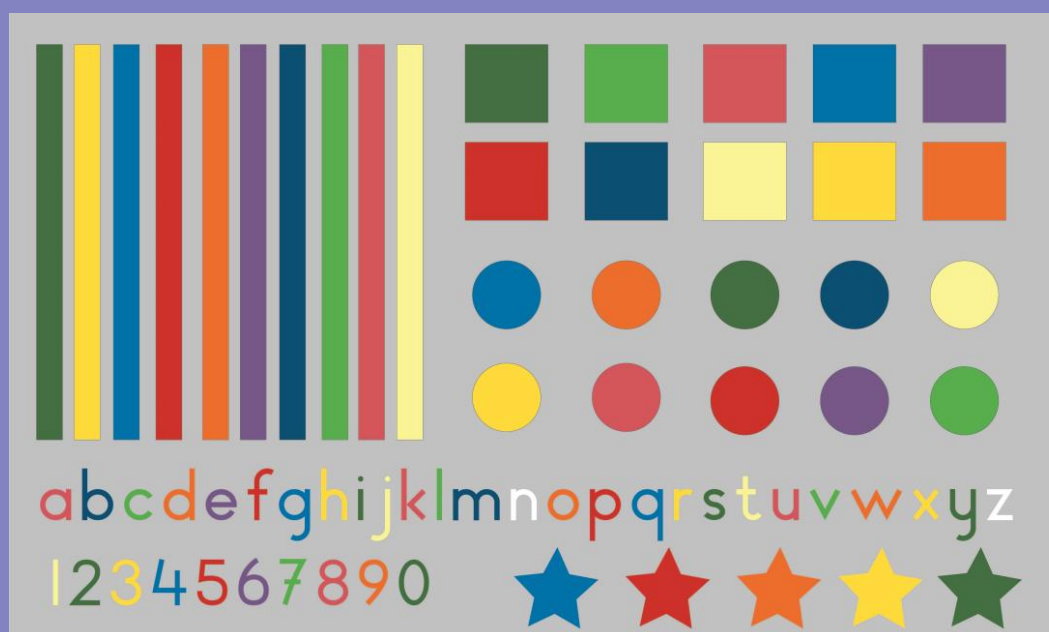
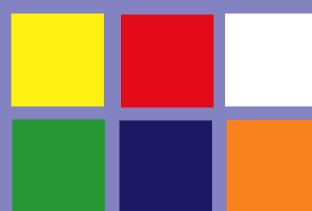
Letters en Cijfers diverse kleuren en afmetingen

Standaard afmeting: 20 en 40 cm

Gekleurde Vlakken diverse kleuren

100535 30cm

100550 50cm

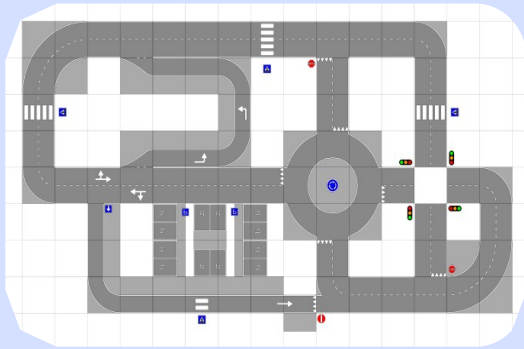


A B C D E F G

1 2 3 4 5 6 7 8 9



Verkeerspleinen

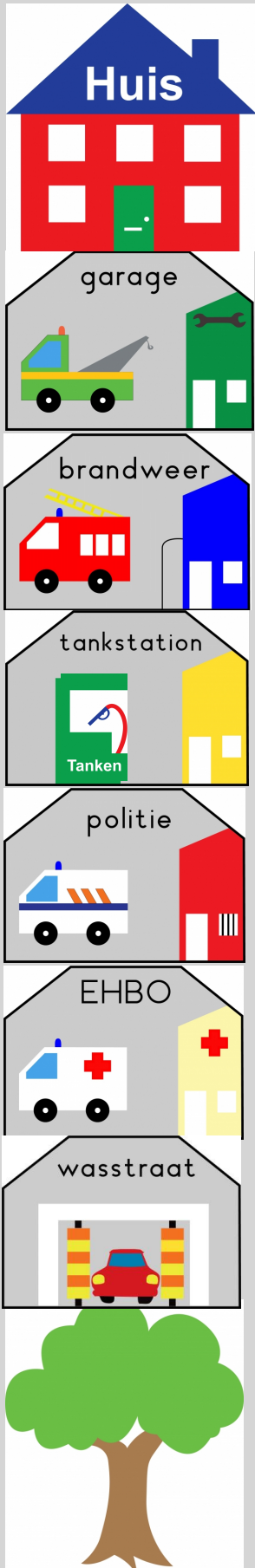


Alle prijzen zijn excl. 21% BTW voor orders onder de 750 euro kan een vrachtkosten bijdrage of opstart berekend worden.

Voor meer informatie bezoek onze website of neem contact met ons op. Wij helpen u graag verder! Bel: 075-6160502



Verkeerspleinen



Spelregels:

Ganzenbord:

Opstelling:

elke speler kiest een pion en plaatst deze op de "S", dit is het startpunt.

Doel:

Het doel van het spel is om zo snel mogelijk exact op de staande gans te eindigen, degene die als eerste op de gans eindigt is de winnaar van het spel.

Het spel:

Om de beurt wordt er met 1 dobbelsteen gegooid. Er worden evenzoveel stapjes op het speelveld gezet als het aantal ogen dat gegooid is. Jongste deelnemer mag beginnen.

Speciale vakken:

- Kom je op een vakje met een groene stip. "Je hebt extra voer gevonden", je mag nog een keer gooien en evenzoveel stapjes vooruit zetten als het aantal ogen dat je gegooid hebt.
- Kom je op een vakje met een slapende zwaan. "je bent moe van de reis en moet uitrusten", sla 1 beurt over.
- Kom je op het vakje met de gevangenis, sla 1 beurt over.
- Kom je op een vakje met een rood hart, "je hebt wind in de rug", ga 4 vakjes vooruit.
- Stoplicht, Stop altijd op dit vakje en gooi nog een keer, gooi 1 of 2 en sla 1 beurt over, gooi 3 of 4, blijf op het vakje staan en vervolg de volgende beurt je weg, gooi 5 of 6 en je mag je pion 6 vakjes vooruit verplaatsen.
- Kom je op het vakje met het rode kruis. "je bent gevangen genomen door een jager en hij zet je in een kooi". Ga terug naar het vakje met de gevangenis, maar je weet te ontsnappen en als je aan de beurt bent mag je vanaf de gevangenis je weg opnieuw vervolgen.
- Kom je op het vakje met de blauwe cirkel, "je belandt in een put", maar na 1 beurt overslaan ben je er weer uit geklommen en je kunt je weg vervolgen.



Einde:

De speler die als eerste zijn pion op het vak met de staande gans heeft staan wint het spel. Let hierbij op dat het juiste aantal ogen gegooid moet worden. Indien er teveel wordt gegooid, telt men terug vanaf het vak met de staande gans.

Twister:

Materiaal:

1 speelveld, 1 dobbelsteen met handjes en voetjes én 1 dobbelsteen met de kleuren.

Begin:

Het speelveld bestaat uit een soort rooster van 4 x 6. Elk van de vier rijen heeft zes cirkels in één kleur: rood, geel, groen en blauw.

Eén persoon is de spelleider, die gooit de dobbelstenen.

Spelregels:

De spelleider gooit de dobbelstenen en zegt het resultaat hardop, bijvoorbeeld linkervoet op geel. Nu moeten de spelers dit lichaamsdeel op een vrije cirkel in de betreffende kleur plaatsen. De overige ledematen blijven op hun plaats staan. Zodra een ledemaat van zijn plek komt als dat niet mag, of als een ander lichaamsdeel (zoals een knie of elleboog) het speelveld raakt, ligt de betreffende speler uit het spel. *Einde:*

De speler die als laatste overeind blijft, wint het spel.



Spelregels

Mens erger je niet:

Materiaal:

1 Speelveld, 1 dobbelsteen en 4 x 4 gekleurde pionnen; rood, geel, blauw en groen.

Doel:

In 'Mens Erger Je Niet' heeft iedere speler vier pionnen van dezelfde kleur die elk een ronde over het speelbord moeten maken. Na die ronde moeten ze binnengaan om op één van de eindcirkeltjes te eindigen.

Spelregels:

De spelers gooien om beurt met de dobbelsteen. Een pion mag pas in het spel gebracht worden als er een zes gegooid is en dat telt voor de 4 pionnen die een ronde moeten maken op het speelbord. Als er een zes wordt gegooid moet je steeds verplicht een pion in het spel brengen (als je er nog hebt) en mag je nogmaals gooien. Als een pion op een cirkeltje komt waar al een pion van een medespeler staat, dan wordt deze 'geslagen' en moet die pion terug naar de startpositie waar de geslagen speler dan weer eerst een zes moet gooien voor ie opnieuw aan de ronde kan beginnen. Na de ronde moet de pion binnenkomen doch met het exact aantal ogen dat nodig is om op een



vrijstaande eindcirkel terecht te komen. Lukt dit niet moet een andere pion eventueel verplaatst worden (alternatief spelreglement) of moet de speler z'n pion laten staan en de volgende speler laten spelen.

Einde:

De speler die het eerst z'n 4 pionnen op de eindcirkels heeft staan, wint het spel.

Aangepaste spelregels:

Men speelt dit spel ook dikwijls met aangepaste regels. Wanneer je met twee spelers speelt dan moet ieder met twee kleuren spelen is zo een aangepaste regel of het hierboven omschreven verplaatsen van pionnen die reeds op de eindcirkels staan is nog zo een variant die niet altijd toegestaan is. Dat moet je vooraf onderling uitmaken met de spelers die deelnemen aan het spel.

Alfabetspel

Met het alfabetspel kun je de fantasie de vrije loop laten.

Er zijn hier geen afgesproken spelregels voor. Ideeën:

- Je spreekt bijvoorbeeld vooraf af om beroepen te raden, één persoon springt op een letter (of je gooit met een steentje) en dan moet er zo snel mogelijk een beroep worden genoemd dat begint met die letter. Dit spel kan ook gespeeld worden met fruit, kleding, namen, dieren, planten, bomen, groenten, plaatsen, landen, enz.
- Iemand stelt een vraag, bijvoorbeeld met welke letter begint de naam van de koningin? Dan moeten de spelers zo snel mogelijk op die letter springen, diegene die er als eerste op staat heeft een punt.



Spelregels

Cijferslak



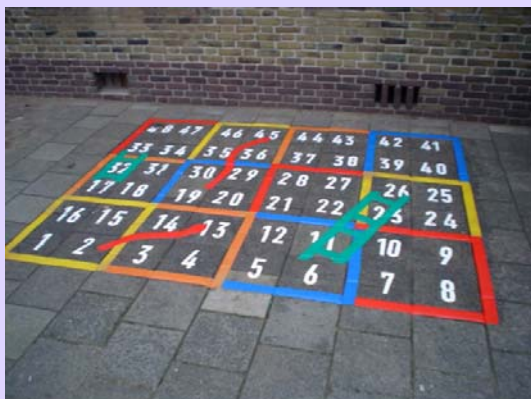
Ook bij dit spel zijn geen geschreven regels en kun je de fantasie de vrije loop laten.

Ideeën:

- Een persoon noemt een som (bv. $2+2 / 9-1 / 3 \times 4$), de andere die het spel spelen proberen zo snel mogelijk op het goede antwoord te gaan staan. Leuk en leerzaam!
- Een variant hierop is door vragen te stellen als bijvoorbeeld hoeveel kinderen heeft Donald Duck, of hoeveel dagen heeft een week.
- Een kind springt op een cijfer en de andere probeert een zin/woord te bedenken dat daarop rijmt. Bijvoorbeeld één, ik heb een zere teen; vier, wat hebben we plezier.

Slangenspel

FlexiBilo®



De basis is het spel volgens Ganzenbord.

Met behulp van een dobbelsteen wordt het aantal stappen vooruit bepaald.

Komt men op een vakje met een ladder, dan mag men vooruit lopen naar het vakje waar de ladder eindigt.

Komt men op een slang, dan loopt men terug tot het vakje waar de slang eindigt. Wie als eerste de finish heeft gehaald, is de winnaar.

Koningsspel / Koning-Keizer-Admiraal

Benodigheden : 1 tennisbal, meerdere spelers

Degene die als eerste het speelveld betreedt is de Koning, en heeft de tennisbal.

Het speelveld is verdeeld in vier vlakken. 3 speelvelden (wisselende spelers) met de nummers

1 t/m 3 en 1 koning.

3	4 KONING
2	1



De koning gaat in het begin van het spel met één voet op de kwartronde cirkel op de hoek van zijn speelveld staan. Hij moet de tennisbal naar één van zijn 3 medespelers werpen, maar de tennisbal moet 1 keer stuiteren in zijn eigen speelveld. Zijn tegenstander moet dan proberen de bal te vangen. Heeft hij/zij in eerste instantie de bal niet gevangen, dan is deze af en moet er gewisseld worden.

Spelregels

Men draait dan door. De koning blijft in zijn speelveld staan. Stel dat nummer 2 afvalt, dan schuift nummer 1 op naar nummer 2 en komt er een nieuwe speler in veld nummer 1. De koning begint weer opnieuw met het spel.

Stel dat het de tegenstander in eerste instantie lukt om de bal te vangen, dan mag deze speler de bal gaan werpen naar zijn/haar tegenstander. Men hoeft nu als werper geen gebruik te maken van de kwart ronde cirkel om te werpen, zoals in het begin de Koning wel moet. Men heeft dus zijn/haar gehele speelveld (bijvoorbeeld nr. 3 ter beschikking). Hij /zij werpt nu weer de bal naar een tegenstander. Vangt deze speler de bal, dan werpt hij/zij de bal weer naar de volgende tegenstander. Vangt deze speler de bal niet, dan moet er weer gewisseld worden en de rest van de spelers schuiven door naar het volgende vak. Stel dat men de Koning als tegenstander kiest en deze de bal niet vangt, dan is deze af. De speler in veld nr. 3 zal nu de nieuwe Koning worden en de rest van de spelers moeten doorschuiven naar het volgende vak. In vak nr. 1 komt weer een nieuwe speler en begint het spel weer opnieuw.

Handicap: als men 4 keer de bal heeft gevangen in 1 spel, dan moet degene die de bal als laatste heeft gevangen de bal in de middencirkel werpen/stuiteren en bij diegene waar de bal in het speelveld terecht komt is af en er moet weer doorgeschoven worden.

Handicap: men mag een tegenstander foppen door te doen alsof men de bal werpt en snel een nieuwe tegenstander uitzoeken. Ook mag de bal op ieder vlak vanaf de grond gespeeld worden.

Zonnespel

Vanaf eind groep 3 - verkenning van getallen tot 100

- Voor de jongere kinderen kunt u dobbelstenen met ogen nemen die zijn telbaar.

U kunt eventueel beginnen met 1 dobbelsteen.

- Doorzichtige fiches verdienen de voorkeur, omdat je dan nog kunt zien op welk getal je staat.
- Sommige kinderen zijn niet bekend met de spelregels: wellicht vergt dat enige uitleg.



De opdracht/bedoeling

Het zonnespel is vergelijkbaar met het aloude ganzenbord, waarbij alle getallen tot 100 in 'zonnestrallen' op het speelveld staan. De stralen zijn niet willekeurig gekozen, maar bestaan steeds uit 10 hokjes, die op hun beurt weer zijn verdeeld in 2 keer 5 hokjes. De tienvouden zijn extra geaccentueerd.

Kinderen beginnen vaak één voor één tellend, maar al spelend kunnen ze diverse ontdekkingen doen:

- de getallen tot 100 komen allemaal voorbij;
- de structuur van de getallen tot 100 (tienen en vijven) wordt spelend verkend

- veel kinderen ontdekken al snel dat je als je 10 verder moet, niet stap voor stap verder hoeft te gaan, maar naar hetzelfde hokje in de volgende straal kunt springen;

Doordat gebruik wordt gemaakt van twee getal dobbelstenen oefent u ook optellingen onder de 20. In de diverse 'uitprobeerrondes' zijn er *spelregels* en *opdrachten* bedacht, zoals:

- als je op een tiental komt
- krijg je een extra beurt
- mag je het gegooide aantal nog een keer verder
- als je op dezelfde plaats als je tegenstander uitkomt is hij/zij af
- kiezen voor andere bewerkingen naast optellen, bijvoorbeeld aftrekken of vermenigvuldigen
- schatten/uitrekenen hoeveel je moet gooien om je tegenstander in te halen
- schatten/uitrekenen waar je komt te staan na een gooi
- spelen van 100 naar 1, in plaats van andersom
- gebruik van 1 dobbelsteen (groep 3)



Pleinplakkers zelf aanbrengen? Het kan eenvoudig!

Droog weer – Buiten temperatuur minimaal 8 graden Celsius (als het beton te koud is, bestaat de kans dat het materiaal (aan de onderzijde) niet heet genoeg wordt en er dus geen goede hechting ontstaat) Grote Propaangasbrander (zoals gebruikt bij dakdekkers werkzaamheden) met lange lans en met mondstuk van min. 6 cm.

Bezem(s), (staal)borstels, krabbers o.i.d. om plein mee schoon te maken (evt. stofzuiger) Brede kwast of roller om primer aan te brengen Krijtje

Stap 1: De te markeren plaats goed schoonvegen. Vervolgens moet u de grond voorverwarmen, zodat de tegels of het asfalt absoluut droog zijn en vrij van stof en vet. Bij lage temperaturen of lichte vochtigheid de ondergrond goed voorverwarmen cq. drogen met de brander. (ook voegen tussen de tegels schoon 'krabben', anders wordt het vuil door de kracht van de brander in het gesmolten materiaal geblazen!)

LET OP: indien u de Pleinplakkers gaat aanbrengen op nieuwe betontegels, dient u deze eerst te reinigen met een hogedruk reiniger, alvorens u gaat schoonvegen. Nieuwe betontegels hebben namelijk nog een beschermlaag of kalkresten op de bovenkant zitten, waardoor er geen optimale hechting met de Pleinplakkers zou kunnen ontstaan. Indien uw betontegels een langere periode liggen, is bovengenoemde niet van toepassing.

Stap 2: Het materiaal met beschermfolie en al plaatsen in de vorm waar het moet komen te liggen. Er zit een voorbeeldschets in ieder pakket waaruit u kunt afleiden hoe de pleinplakker onderdelen op uw pleintegels neergelegd moeten worden. Het materiaal is per stuk in folie verpakt, anders plakt het materiaal aan / op elkaar en krijgt u dit niet meer los. Mocht het materiaal ergens 'gebroken' zijn dan is dit geen probleem. "Puzzel" het materiaal gewoon weer in elkaar. Wanneer het materiaal gebrand wordt, smelten deze breuklijnen weer in elkaar. Trek met een krijtje een lijn om het figuur en leg hierna de delen voorzichtig aan de kant met de folie goed om de afzonderlijke delen gewikkeld

Stap 3: Het plein oppervlak (uitgezonderd nieuw asfalt) moet eerst worden voorzien van een laagje speciale primer. Deze primer dient als een hechtingsmiddel op oppervlakten als beton of ouder asfalt. Breng ook primer aan op de schuin aflopende randen van de tegels zodat de Pleinplakker op alle plaatsen een optimale hechtingslaag heeft. Wanneer de primer is aangebracht moet u deze ca. 10 á 15 minuten laten drogen. De primer kan met een roller worden aangebracht.

Stap 4: Na ca. 10 á 15 minuten kunt u de afzonderlijke delen van het spel zonder de beschermfolie voorzichtig op hun plaats leggen. Standaard is het de bedoeling dat de onderdelen met de ruwe korrelige kant bovenop liggen en de vlakke zijde aan de onderkant. Voor bepaalde spellen kunnen de onderdelen ook gespiegeld worden neergelegd.

Stap 5: Met een gasbrander, onafgebroken bewegend (om verbranding en verkleuring zoveel mogelijk te vermijden) het gehele oppervlak verhitten tot deze smelt. Wanneer het materiaal blinkt, verplaatst u de gasbrander naar het volgende vlak. Indien nodig, kunt u bepaalde plekken nogmaals nabranden, maar let op: dit kan alleen na volledige afkoeling van het materiaal. Het materiaal moet door en door smelten (aanbrengtemperatuur bedraagt ca. 180 graden Celsius). Let vooral goed op dat de randen van de pleinplakker niet worden overgeslagen. Een optimale hechting kan slechts gegarandeerd worden bij voldoende verhitting van het materiaal. Als het materiaal niet voldoende is verhit, is het mogelijk dat het materiaal later niet permanent hard wordt en blijft.

Wees niet bang voor oververhitting, dit is beter dan onvoldoende verhitting. Het kan voorkomen dat tijdens het verhitten van het materiaal de kleurpigmenten veranderen (vooral bij de kleur geel). Na het afkoelen en uitharden van het materiaal trekt dit bij en is de originele kleur weer terug. Ook kan het voorkomen dat tijdens het branden kleine haarscheurtjes in het materiaal verschijnen. Dit is een natuurlijk proces en heeft geen invloed op de kwaliteit van het product.

Bestaat de pleinplakker uit meerdere lagen (zoals bijv. letters, cijfers, stippen o.i.d.) dan moet elke laag afzonderlijk ingesmolten worden.

Stap 6. Als de pleinplakker klaar is, nogmaals goed alle randen nakijken of deze met de ondergrond zijn "versmolten". U kunt deze controle uitvoeren door een scherp voorwerp onder de randen van de pleinplakker proberen te steken, om te kijken of het materiaal zich goed heeft gehecht op de tegels. Indien nodig kunt u deze nog nabranden. Als de pleinplakker goed is afgekoeld is deze klaar voor gebruik!

FlexiBilo®

PLEINPLAKKERS



Huisman Hoveniers B.V.

www.flexibilo.nl
info@flexibilo.nl

Dwarstocht 3, 1507 CH Zaandam
Tel: +31 (0)75-6160502, Fax: +31 (0)75-6701553

FlexiBilo®
BEWEGEN



HUISMAN
HOVENIERS
TOTAALPROJECTEN
IN GROEN, SPORT EN SPELEN



HIGHLANDS GRASS®
kunstgras concepten

FlexiBilo Speeltoestellen garanderen u generaties lang speelplezier