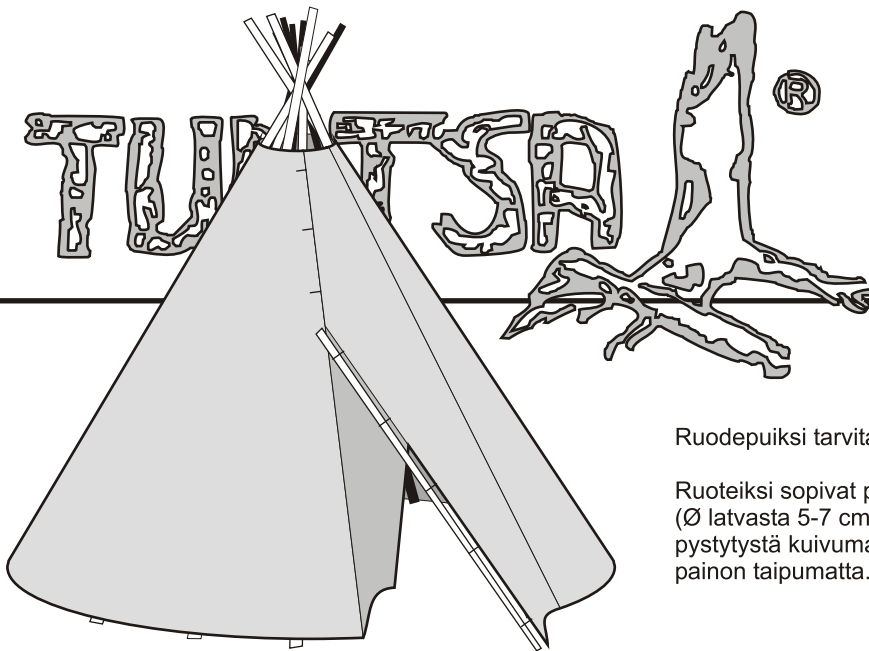


TUNTSA-KOTA

Pystytysohjeet

Ø 6m



Ruodepuiksi tarvitaan **13 kpl 6,4m** pitkiä riukuja.

Ruoteiksi sopivat parhaiten suorat ja kuivat mänty- tai kuusiriu'ut (Ø latvasta 5-7 cm). Puut on hyvä kuoria jo hyvissä ajoin ennen pystytystä kuivumaan, jolloin ne kestävät paremmin kotakankaan painon taipumatta.

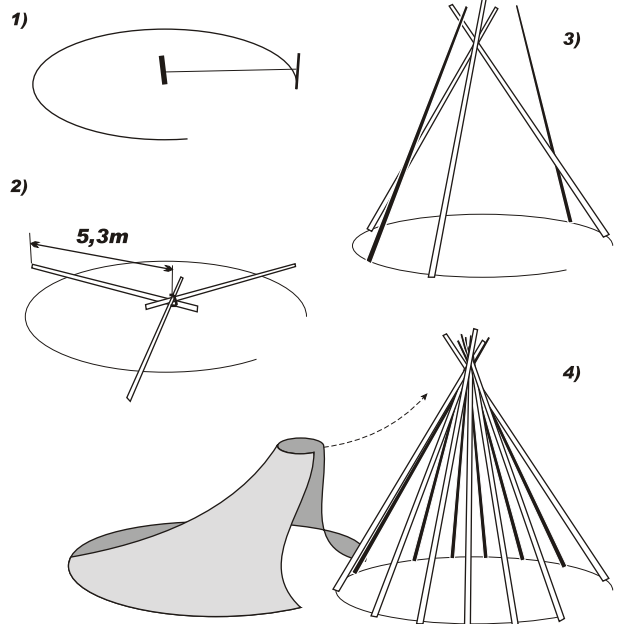
1) Ruodepuiden pystytystä helpottamaan voi maahan piirtää esim. langan avulla ympyrän Ø6m.

2) Kolme ensimmäistä ruodepuuta sidotaan ensin maassa **5,3 m:n** kohdalta yhteen. Sen jälkeen ne nostetaan pystyyn ja asetetaan puiden tyvet pohjaympyrän kehälle.

3) Loput ruodepuut asetellaan nyt tätä runkoa vasten ja jaetaan tasaisin välimatkoin ympyrän kehälle.

4) Kotakangas avataan ensin maahan kodan taakse, siis suunnitellun kulkuaukon vastakkaiselle puolelle. Sieltä kangas nostetaan liepeistä avustamalla ylös lähelle ruodepuiden ristikköä ja kiinnitetään ruodepuiden ympärille savuaukon reunassa olevalla soljella.

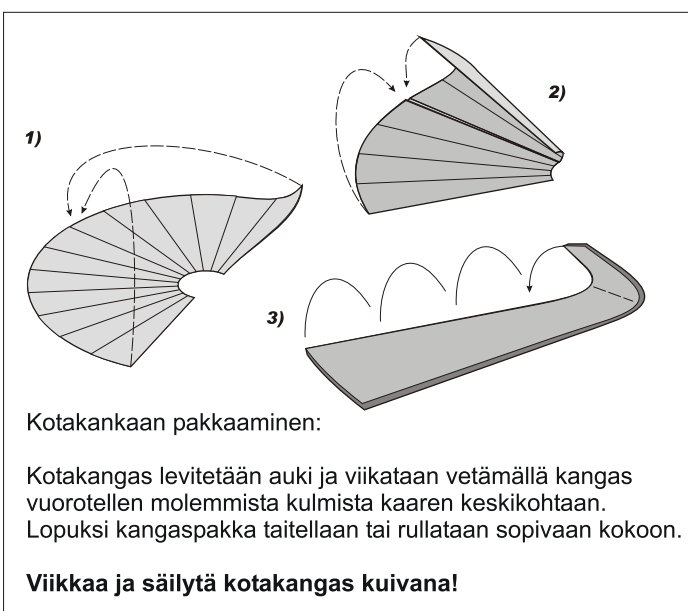
5) Kotakangas sidotaan paikalleen niin, että reunat tulevat kulkuaukon kohdalta päällekkäin. Kiinnittäminen aloitetaan sitoen järjestyksessä huipulta alaspäin kankaan reunassa ja vastaavalla kohdalla kankaan sisä- ja ulkopinnalla olevat kiinnitysnyörit toisiinsa. Huom! Kangasta ei kiinnitetä ruodepuihin.



6) Kun nyörit on kiinnitetty, kiristetään kangas tasaiseksi siirtämällä ruodepuuta tarvittaessa sisään tai ulos päin. Lopuksi kangas voidaan vielä tarvittaessa kiinnittää helmalenkeistä maakiiloilla.

7) Ulomman kankaan reunaan voi kiinnitysnyöreillä sitoa riu'un helpottamaan kulkuaukon avaamista. Aukon sisimmäisen liepeen alaosa voidaan vaihtoehtoisesti taittaa myös sivulle, jolloin kolmiomaisen oviaukon peitoksi jää vain yksinkertainen kangas.

Toivotamme nautinnollisia hetkiä Tuntsa-kodassa.



Kotakankaan pakkaaminen:

Kotakangas levitetään auki ja viikataan vetämällä kangas vuorotellen molemmista kulmista kaaren keskikohtaan. Lopuksi kangaspakka taitellaan tai rullataan sopivaan kokoon.

Viikkaa ja säilytä kotakangas kuivana!

Stick-On