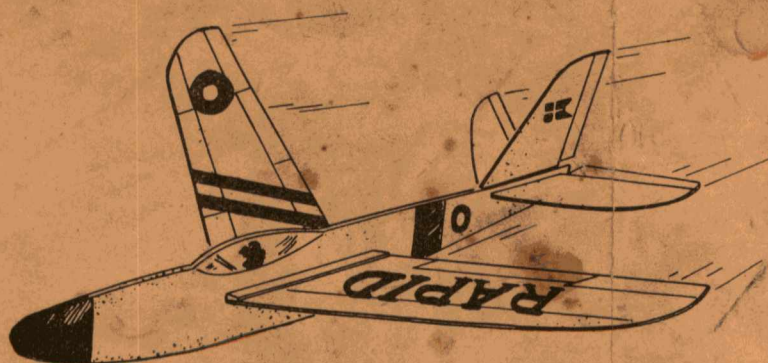


RAPID

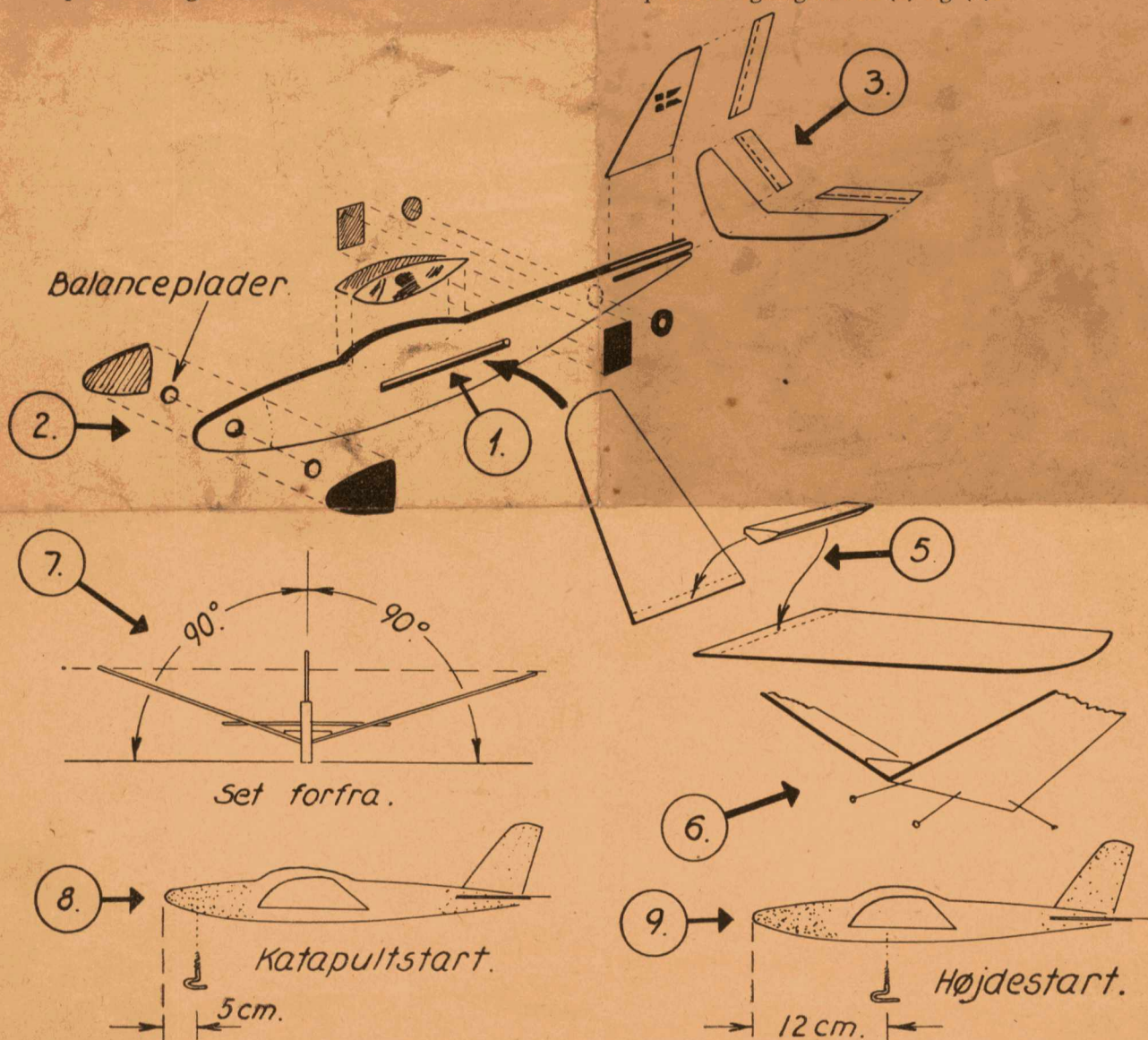


Byggevejledning

- A. Udklip de forskellige dele af karton og tyndt krydsfinér og lim disse på krop og rør som tegningen viser ved (2) og (3). Husk at stoppe de to små balanceplader (jernklodser) ind i huller i kroppens næse, *førend* næsekrydsfinérstykkerne pålimes.
- B. Skyd halefinne og haleplan ind i rillerne i kroppens hale og lim fast.

- C. Lim de to vingehalvdele grundigt fast til det lille planmidterstykke og hold fast med knappenåle eller tøjklammer, medens limen tørrer. (Se tegningen ved (5) og (6)).

- D. Skyd den samlede vinge ind i det lange hul i kroppen og lim grundigt. Pas på, at vinge og rør sidder nøjagtigt i forhold til hinanden og til kroppen. Se tegningen ved (1) og (7).



Flyvevejledning

- A. *Indflyvning.* Til indflyvningen er det en nødvendighed at have roligt vejr. Man holder modellen højt løftet med den ene hånds tommel- og pegefinger på kroppen under planet. Med en rolig bevægelse kastes modellen frem imod vindretningen, og modellen skal så glide langsomt ned mod jorden og lande et stykke fremme.

Hvis modellen flyver i hakflugt, bøjes haleplanet lidt ned, går modellen derimod lige i jorden, bøjes den opad.

Flyver modellen til den ene side, bøj sideroret til den modsatte side.

- B. *Højstart:* Når modellen er indfløjet, kan man forsøge med højstart, hvortil der kræves en hjælper. I en ca. 25 m lang sytråd bindes en lille let ring, denne anbringes i højstartkrogen, se tegningen

ved (9). Hjælperen holder modellen over hovedet ved at tage om kroppen under planet, medens man selv løber frem med snoren imod vinden, nøjagtig på samme måde som man sætter en drage op. Når modellen er i tophøjde, standser man sit løb, og modellen udløser da sig selv fra ringen og kan nu flyve lange strækninger.

- C. *Katapultstart:* Lav en slynge af den medfølgende pind og gummistreng. Skru krogen i kroppen, som tegningen viser ved (8), skyd modellen af imod vinden, skråt opad.

- D. *Håndstart:* Denne startmetode er måske den mest morsomme, idet man på denne måde lærer modellen bedst at kende. Start f. eks. modellen i sidemodvind og kast den kraftigt skråt opad. Modellen stiger da til ca. 10 meters højde, retter ud, og flyver meget langt i medvinden.