

Gebruiksaanwijzing Chafing Dish

Controleer of het apparaat compleet is.

Het apparaat bestaat uit een deksel, een voedselpan (of meerdere indien u de 2 of 3 bakken versie heeft) een waterbak, (of meerdere indien u de 2 of 3 bakken versie heeft) en 2 blikjes brandgel.

Ingebruikname

- Zet het basisframe op een stabiele ondergrond, waarbij het plateau waar de brandhouders opstaan vrij staat van het oppervlak (min. 1 cm)
- Zorg ervoor dat de waterbak aan de buitenzijde droog is. Ook dat er geen druppels aan de onderzijde hangen.
- Vul bij voorkeur de waterbak met warm water, net zoveel dat de lege voedselbak(ken) niet gaan drijven.
- Verwijder de dekseltjes van de blikken brandgel en plaats deze in de brandpasta houder.
- Plaats de houder onder de chafing dish en steek de pasta aan.

LET OP: de vlam is haast onzichtbaar!

- Zet vervolgens de deksel op de chafing dish en wacht 15 tot 30 minuten voordat u de voedselpan met gerechten in de waterpan zet.

Uitzetten

- Schuif de deksel van de brandpasta houder over het blikje. De vlam zal nu doven.
- LET OP:** alle delen zullen nog zeker 30 minuten heet of warm zijn. Wees hier bewust van.

Na gebruik

- Controleer of de vlam van beide brandgel blikjes uit is.
- Verwijder het voedsel uit de voedselbakken en spoel de bakken met lauw water om.
- Gooi het water uit de waterbak.

Belangrijk

- Gebruik enkel en alleen de meegeleverde brandgel.
- De brandgel brandt gemiddeld 2 tot 3 uur.
- Tijdens het verwarmen verdampt het water of het kan gaan koken. Houdt hier rekening mee door te controleren of er nog genoeg water in de bak zit. Of temper de vlam met het deksel van de brandpasta houder.
- Plaats de chafing dish nooit in de nabijheid van licht ontvlambare objecten.
- Laat kinderen en huisdieren niet in de buurt komen van de chafing dishes.
- De deksel en het apparaat kunnen heet zijn. Wijs hier de gebruikers op.

Tip

- Plaats kaartjes met de naam van het gerecht bij de chafing dish samen met een lepelhouder waar men de gebruikte opscheplepel op terug kan leggen.