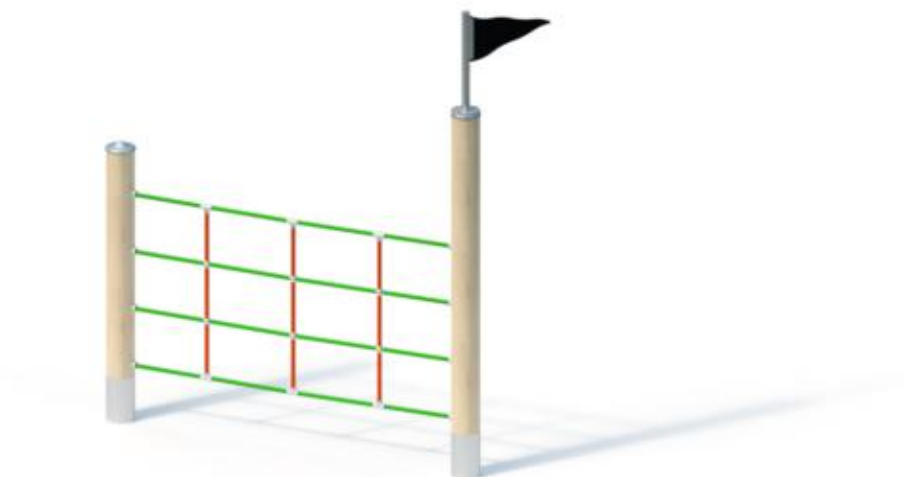


Spielgerät **Kletternetz**
Artikelnummer **055110700**

Produktbeschreibung (Seite 1)



Standpfosten

Standpfosten aus Robinenschichtholz, zylindrisch gefräst, Ø 120 mm. Ungeschützte Hirnholzflächen sind mit nicht lösbaren Pfostenkappen aus Edelstahl abgedeckt.

Rohrstandfuß aus Edelstahl zur Fundamentierung und Aufständierung von Robinien-Rundholzpfosten, Ø 120 mm, unterhalb der Spielebene.

Anbauteile

- Kletternetz 0,75 x 1,60 m rot/grün, Ø 16 mm
- Fahne aus Gummi mit Gewebeeinlage zur Befestigung auf dem Standpfosten

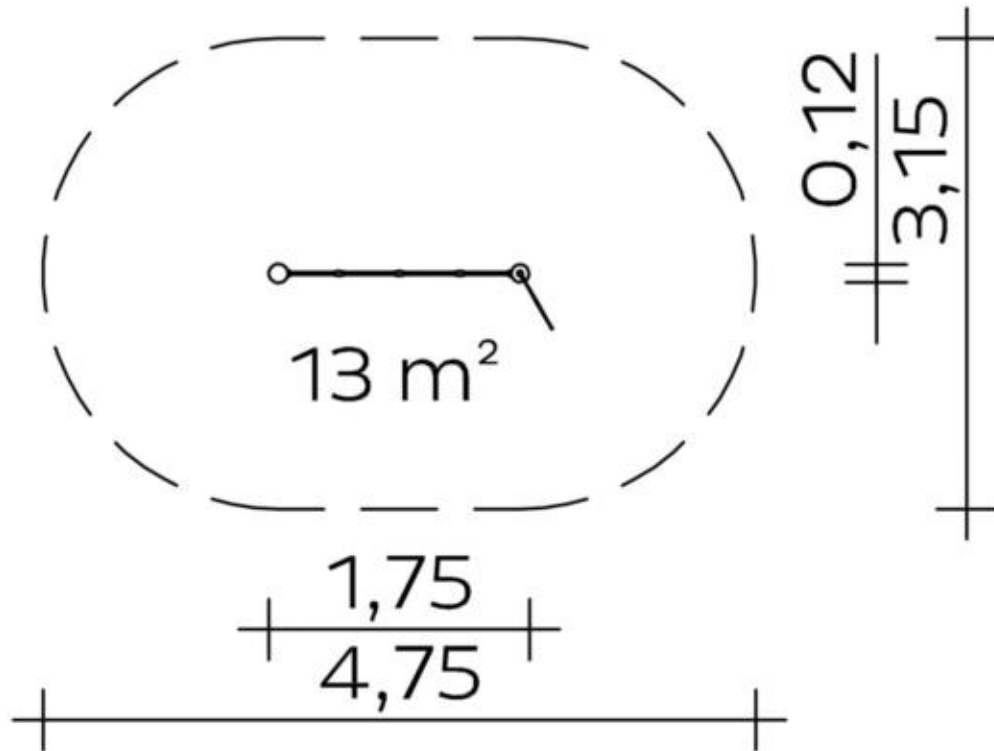
Metallbauteile: Edelstahl.

Das Robinienholz wird mit einem wasserabweisenden, atmungsaktiven Schutzanstrich versehen. Neben dem Schutz vor Feuchtigkeit reduziert diese Behandlung die Rissbildung. Die modularen Anbauteile leiten ihre Kräfte über eine spezielle Adapterbefestigung direkt in die Standpfosten ein. Die Schraubverbindungen sind durch Abdeckkappen gegen unbefugtes Lösen gesichert.

Spielgerät

Kletternetz

Artikelnummer

055110700
<https://kaiser-kuehne.com/product/kletternetz-2/>
Produktdaten


(ohne Maßstab)

Installation

Gerät [m]	L	1,75
	B	0,12
	H	2,05
Mindestraum [m]	L	4,75
	B	3,15
	H	2,05
Aufprallfläche [m ²]		13,00
freie Fallhöhe [m]		1,00
Anzahl Monteure		2
Montagezeit [Std]		1
Hebezeug	Nein	
Einzelgewicht [kg]		25
Gesamtgewicht [kg]		55

Nutzung

Einsatzgebiete	öffentliche Spielplätze	
Aktivitäten	Klettern	Sportliche Aktivität
Altersgruppen	3+	
Anzahl Benutzer	4	
Inklusion	Einzelspiele	Gleichgewicht
	Gruppenspiele	Höhenerfahrung
	Koordination	Paralleles Spielen

Fundamente

L [m]	B [m]	H [m]	Vol [m ³]	Anzahl
0,50	0,50	0,60	0,150	2
			0,300	2

Spielgerät

Kletternetz

Artikelnummer

055110700

Varianten

17724 *Classic*



17725 *Jungle*



28500 *Aloha*



28501 *Beach*



28502 *City*



28503 *Coral*



28504 *Ice Palace*



28505 *Mermaid*



28506 *Nature*



28507 *Ocean*



28508 *Pirate*



28509 *Safari*



28510 *Sky*



28511 *Sun*



28512 *Sunny Day*



Spielgerät **Kletternetz**
Artikelnummer **055110700**

Varianten

