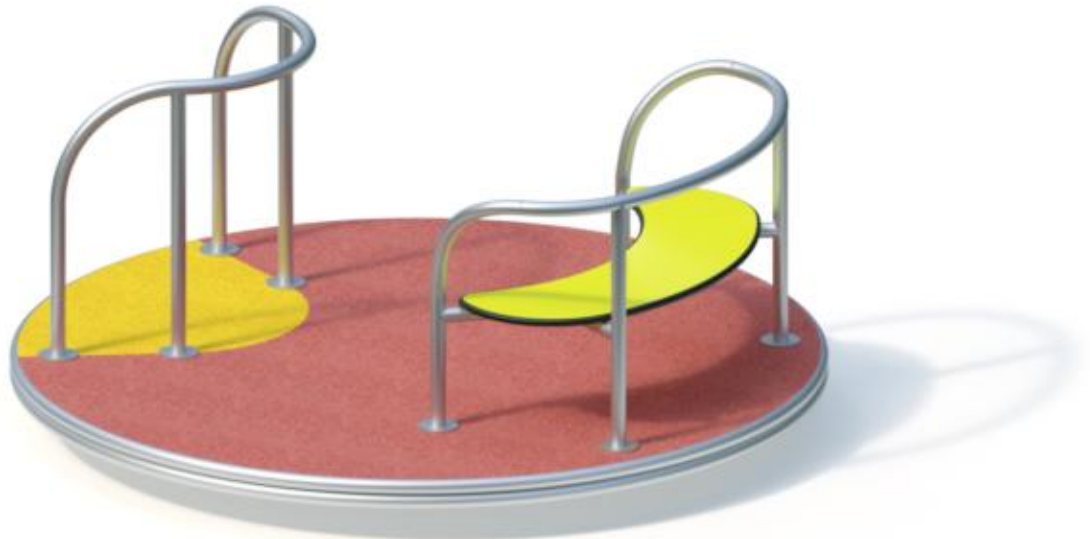


Spielgerät **Steh- und Sitzkarussell (2,00)**  
Artikelnummer **043422000**

**Produktbeschreibung** (Seite 1)



Mitdrehender Boden und Aufbau: Gummigranulat/Edelstahl/Hochdrucklaminat  
Oberfläche des mitdrehenden Bodens zweifarbig mit Gummigranulat ausgerüstet. **Granulatfarbe nach Wahl**  
Sitzplatte aus farbiger, höchst witterungsbeständiger HPL-Schichtstoffplatte, 20 mm  
Wälzlagerung: eingriffsicher und schmutzgeschützt  
Karussellverankerung erfolgt über einen separat einzubetonierenden Flanschring.

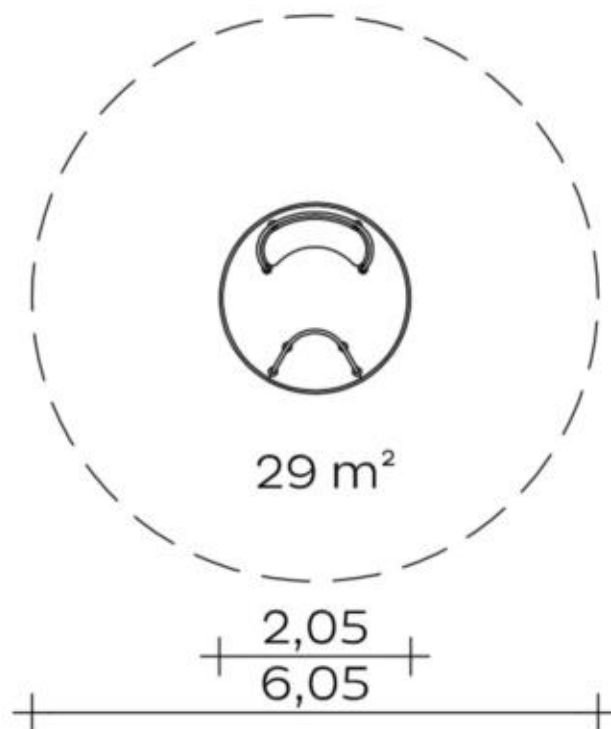
Bitte beachten Sie

Die Aufprallfläche rund um das Spielgerät muss ein angemessenes Maß an Stoßdämpfung aufweisen, das einer freien Fallhöhe von mind. 600 mm entspricht (s. EN 1176-5).

Spielgerät

**Steh- und Sitzkarussell (2,00)**

Artikelnummer

**043422000**<https://kaiser-kuehne.com/product/steh-und-sitzkarussell-200/>**Produktdaten**

(ohne Maßstab)

**Installation**

Gerät [m]	L	2,04
	B	2,04
	H	0,90

Mindestraum [m]	L	6,04
	B	6,04
	H	0,90

Aufprallfläche [m²]	29,00
freie Fallhöhe [m]	0,52

Anzahl Monteure	2
Montagezeit [Std]	1

Hebezeug	Ja
Einzelgewicht [kg]	365
Gesamtgewicht [kg]	375

**Fundamente**

L [m]	B [m]	H [m]	Vol [m³]	Anzahl
0,70	0,70	0,50	0,245	1
			0,245	1

**Nutzung**

Einsatzgebiete	öffentliche Spielplätze
----------------	-------------------------

Aktivitäten	Bewegungsaktivität
-------------	--------------------

Altersgruppen	4+
---------------	----

Anzahl Benutzer	11
-----------------	----

Inklusion	Begegnungsmöglichkeit		Einzelspiele	
	Funktionelles Spielen		Geschwindigkeit	
	Gleichgewicht		Gruppenspiele	
	Koordination			

Spielgerät

**Steh- und Sitzkarussell (2,00)**

Artikelnummer

**043422000**
**Varianten**

4152 Atlantik



17635 Classic



28137 Aprikose



28138 Arktis



28140 Basar



28141 Kaktus



28142 Kaffeebohne



28143 Tiefschwarz



28144 Fjord



28145 Wald



28146 Galerie



28147 Kiesel



28148 Hochland



28149 Zitrone



28150 Nebel



Spielgerät **Steh- und Sitzkarussell (2,00)**  
 Artikelnummer **043422000**

**Varianten**

