

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.

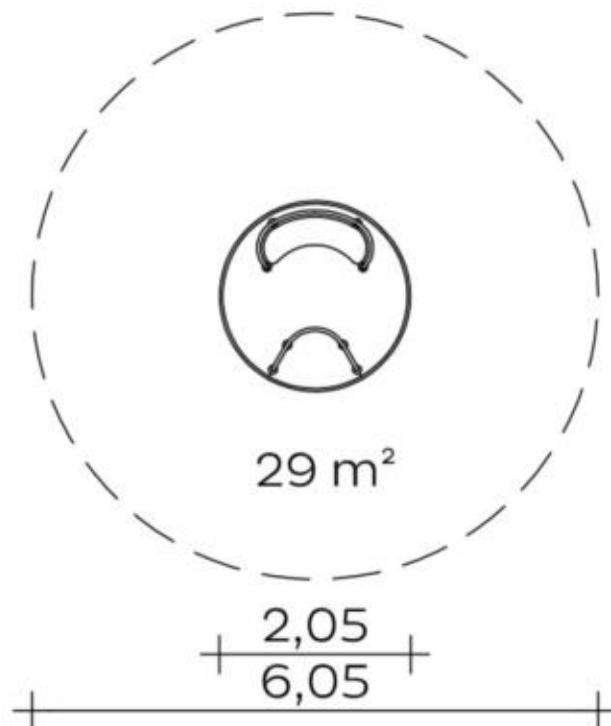
Bitte beachten Sie

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

28151 *Patina*



28152 *Mohn*



28153 *Saphir*



28154 *Schneeweiß*



28155 *Sun*



28156 *Zuckermais*



28157 *Zinn*



28158 *Weide*

