

A 2 – Gestrüpp Typ II

<https://holzwelten-heilemann.de/spielplatzbau/balancieren-und-klettern/gestruemp-typ-ii/>

einfache und günstige Robinienholz Spielanlage. Die Konstruktion besteht aus hochwertigen und splintfreien Robinienrundholz Ø16cm (Robinienkernholz). Die Enden der Robinienrundhölzer sind zudem gegen das Aufreißen gesichert und mit Hirnholzwachs versiegelt. Das Gestrüpp besteht aus 8 Stück senkrechten Pfosten (Steher) und 9 Stück waagerechten Stämmen, welche übereinander liegen.

↔ 10.00 × 5.00

⊙ 13.00 × 8.00

↘ 1.00

👤 3 - 12



Produktionshinweise

Grundform, Größe und Fallhöhe des Spielgerätes sind individuell und nach den örtlichen Gegebenheiten anpassbar. Die Dimensionen können wir in Absprache nach Ihren konkreten Vorgaben vergrößern oder verkleinern.

Die Konstruktion ist roh und erhält von uns farbige Applikationen nach gemeinsamer Absprache eines Farbkonzeptes. Eine themenbezogene Gestaltung ist gegen Aufpreis möglich. Für die Gestaltung nutzen wir Farben und Öle aus deutscher Produktion vom Hersteller PNZ.

Der Altersbereich für dieses Spielgerät ist von uns besonders breit konzipiert. So werden konstruktiv Möglichkeiten geschaffen, um das kreative Spielen miteinander zu befördern. Damit können Kinder unterschiedlicher Altersklassen gemeinsam spielen und werden dadurch sozial gefördert.

Das Spielgerät entspricht der DIN EN 1176, die eine regelmäßige Wartung vorschreibt und zu jeder Zeit die Sicherheit des Spielgerätes gewährleistet.

Die Herstellung dieser Spielkonstruktion wurde nach den Regeln des Zimmererhandwerks durchgeführt. Das bedeutet, dass alle konstruktiven Verbindungen durch Kraftschluss als auch Formschluss verarbeitet sind.

Durch die einfache und explizit robuste Bauweise ist dieses Spielgerät besonders vandalismussicher.



Holzwelten Frank Heilemann GmbH & Co. KG
Am Wustenberg 8, 04617 Fockendorf
Telefon: (034343) 54961
E-Mail: holzwelten-heilemann@t-online.de

St.-Nr. 166/155/42400
USt-IdNr. DE321155740
Handelsregister Jena, HRA 504771
Datenblatt vom 03.03.2026