

E 20 – Spielhaus "Bauwagen"

<https://holzwelten-heilemann.de/spielplatzbau/spielhaeuser/spielhaus-bauwagen/>

Spielhaus aus Robinie mit Tafel zum Malen mit Kreide. Die Konstruktion besteht aus hochwertigen und splintfreien Robinienholzstehern Ø14-16cm (Robinienkernholz) sowie Unterzügen aus Eiche 6 x 12cm. Die Enden der Robinienrundhölzer sind zudem gegen das Aufreißen gesichert und mit Hirnholzwachs versiegelt. Das Spielhaus ist als Bauwagen konzipiert, ist mit unbesäumten 22mm starken Robinienholzbrettern verkleidet ist und besitzt ein Dach aus sibirischer Lärche. Das Podest ist aus besäumten 28mm starken Robinienholzbrettern gefertigt und besitzt eine Podesthöhen von 0.50m.

Das Spielgerät umfasst folgende Anbau-Elemente:

- 1 x Aufstiegstreppe
- 1 x Maltafel aus HPL-Platte

❖ 2.50 x 1.50 ⓠ 5.50 x 4.50 ↘ 0.50 ♂ 3 - 12



Produktionshinweise

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.

Holzwelten
Frank Heilemann

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 16.01.2026