

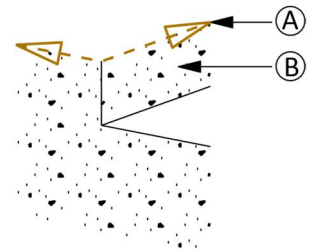
Montageanleitung

für Sandkästen aus Sandkasten-Elementen (betonloser Einbau)

1. Allgemeine Hinweise

- Der Sandkasten wird soweit wie möglich vormontiert geliefert um eine einfache, schnelle, kostengünstige und kundengerechte Endmontage zu ermöglichen.
- **Montageanleitung vor Beginn der Montage aufmerksam durchlesen.**
- Normative Verweise beziehen sich auf die jeweils geltende Fassung dieser Normen.
- **Legende (Untergrund):**

- Ⓐ = Kennzeichnung der Spielebene (Bodenlinie / 0-Linie)
- Ⓑ = Fester Boden



Hinweise:

- Empfehlung für eine standsichere Montage:
Bodenklasse 4 - Mittelschwer lösbbare Bodenarten.

2. Vorbereitende Arbeiten

- Standort und Ausrichtung des Spielgerätes festlegen:
 - Mindestraum gemäß beiliegender Zeichnung beachten!
- Fundamentlöcher gemäß beiliegendem Fundamentplan vorbereiten:
 - **Tip:** In der Praxis hat es sich bewährt, zunächst sämtliche Fundamentlöcher einzumessen, zu markieren (z.B. mit Sprühlack oder Stab) und diese jeweils erst vor den einzelnen Montageschritten auszuheben.

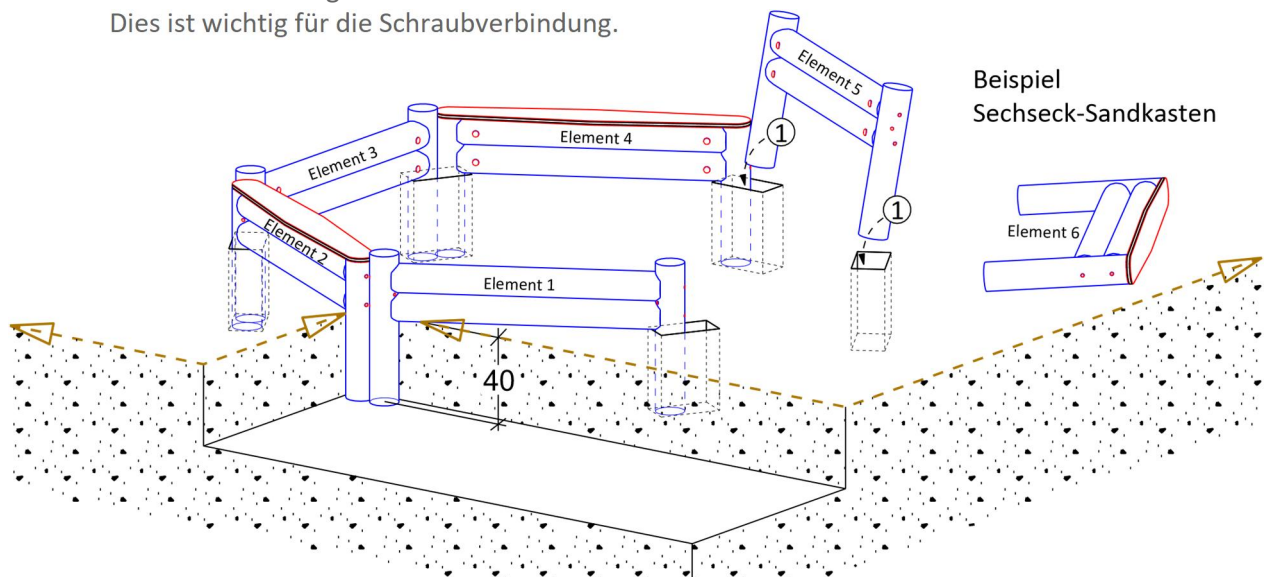
3. Montage

- Sandkasten-Elemente gemäß Zeichnung in die Fundamentlöcher stellen ①.



Hinweis:

- Auf Nummerierung der Sandkasten-Elemente achten!
Dies ist wichtig für die Schraubverbindung.

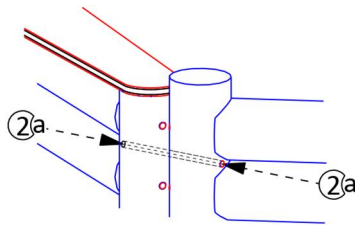


Beispiel
Sechseck-Sandkasten

- Elemente miteinander verschrauben:

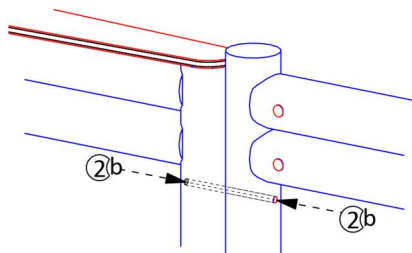
- **Sandkasten-Elemente über Eck**

Elemente zwischen den waagerechten Palisaden verschrauben (2)a.



- **Sandkasten-Elemente in Flucht**

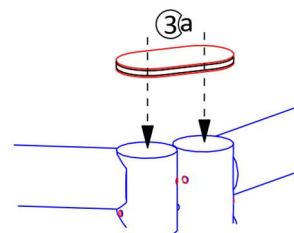
Elemente unterhalb der waagerechten Palisaden verschrauben (2)b.



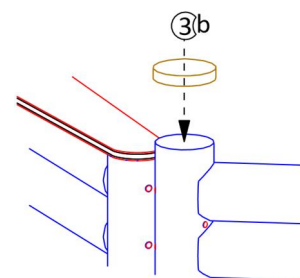
4. Abschließende Arbeiten

- Lot- und waagerechtes Ausrichten des Sandkastens bzw. der Bauteile unter Beachtung der Kennzeichnung der Spielebene (Bodenlinie) am Spielgerät.
- Fundamentlöcher der Sandkasten-Elemente mit Erde füllen und verdichten (z.B. feststampfen).

- Je nach Ausführung
Abdeckplatten auf die Palisaden schrauben (3)a.



- Je nach Ausführung
Abdeckkappen auf die Palisaden schrauben (3)b.



- Spielsand einfüllen.