





Schiffe

Richter Spielgeräte GmbH



Die mit diesem Symbol gekennzeichneten Geräte sind barrierefrei zugänglich und besonders für integrative Spielräume geeignet.

Inhalt

Vorwort	4 - 5
Rumpfschiffe	
Nil-Galeere	6 - 7
Großer Zweimaster	8 - 9
Schiffswrack 01	10 - 11
Schiffswrack 02	12 - 13
Metallschiff "Sand"	14 - 15
Entwurf Feuerlöschboot	16 - 17
Plattformschiffe	
Fischkutter	18 - 19
Kleiner Zweimaster	20 - 21
Spielschiff 01	22 - 23
Spielschiff 02	24 - 25
Römerschiff	26 - 27
Kanalboot	28 - 29
Schiffsheck	30 - 31
Kutter	32 - 33
Schiff "Mississippi Queen"	34 - 35
Kleine Schiffe & Boote	36 - 37
Entwürfe weiterer Schiffe	38 - 39

SCHIFFE

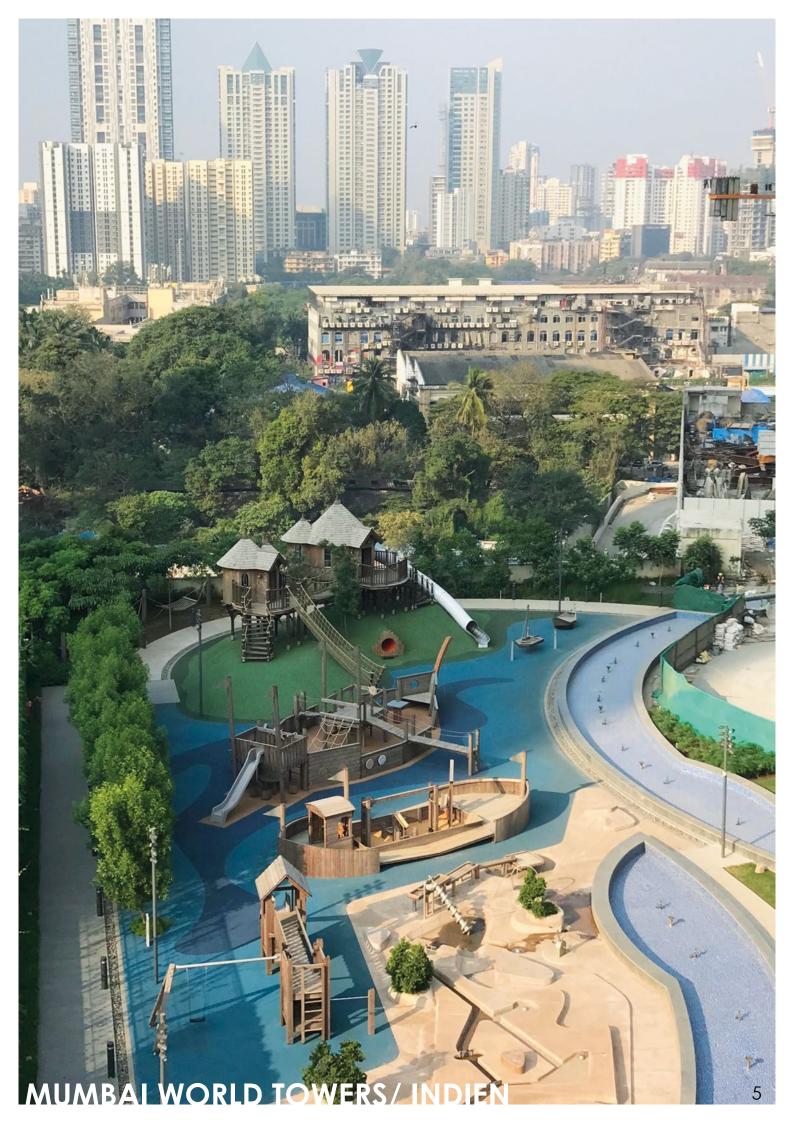
"Ahoi!" mit ganz viel Spielwert

Kinder werden magisch angezogen von Schiffen. Und auch Größere sind von ihnen fasziniert.

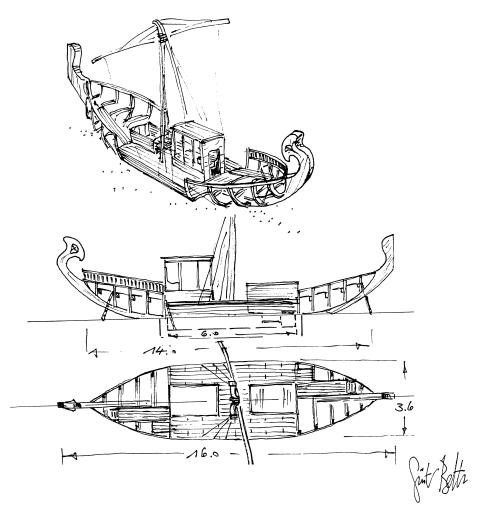
Schiffe sind die ältesten Verkehrsmittel der Welt. Mit ihrer Hilfe wurden neue Kontinente entdeckt. Sie befördern riesige Ladungen und unzählige Passagiere über Tausende von Seemeilen.

Es gibt viele verschiedene Schiffstypen, von kleinen Segelbooten und Yachten bis hin zu Frachtern, Marineschiffen, riesigen Passagierschiffen oder Tankern, die so groß sind wie Hochhäuser. Es gibt die unterschiedlichsten Modelle und Ausführungen - aber alle schwimmen und alle brauchen eine Mannschaft, um voranzukommen.

In die Rollen von Freibeuter, Kapitän, Steuermann oder Matrose zu schlüpfen, macht kleinen und großen Kindern gleichermaßen Spaß. Noch vergnüglicher und spannender werden diese Spiele, wenn sie auf "echten" Schiffen stattfinden können.









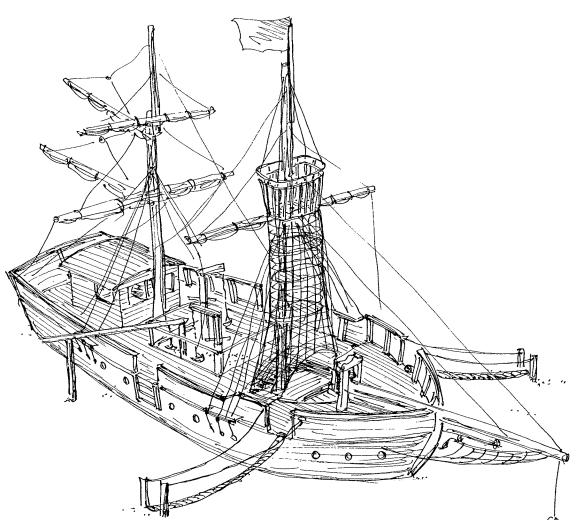










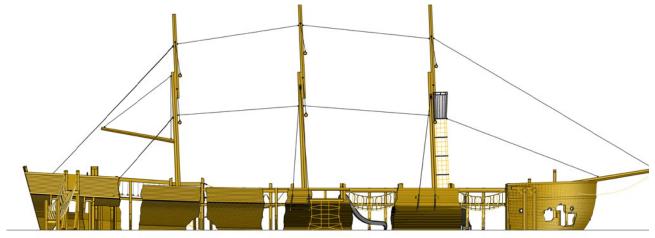


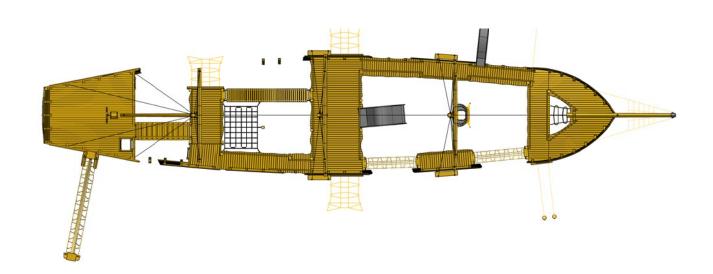












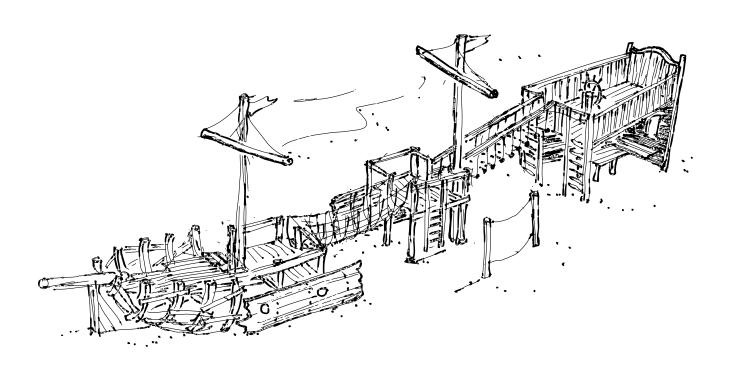






















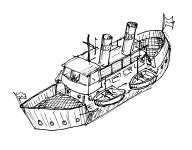


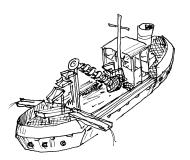


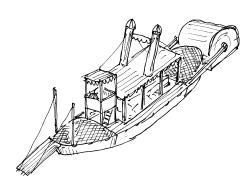
ATLANTIK-LINER

FAHRRINNENBAGGER

MISSISSIPPI-RADDAMPFER

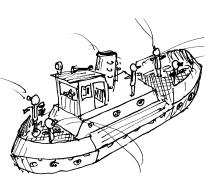


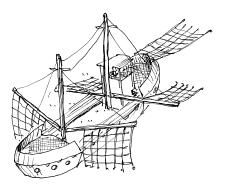


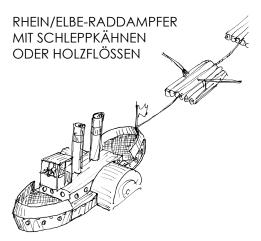


FISCHKUTTER

FEUERLÖSCHBOOT











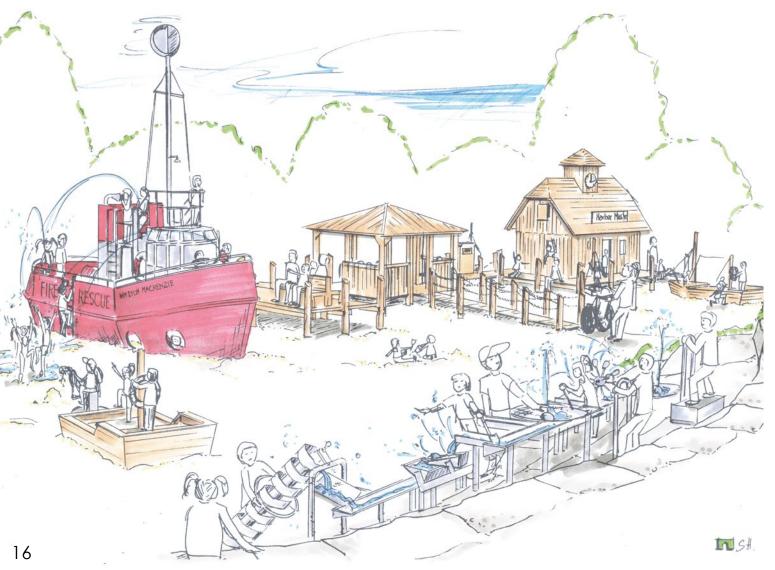




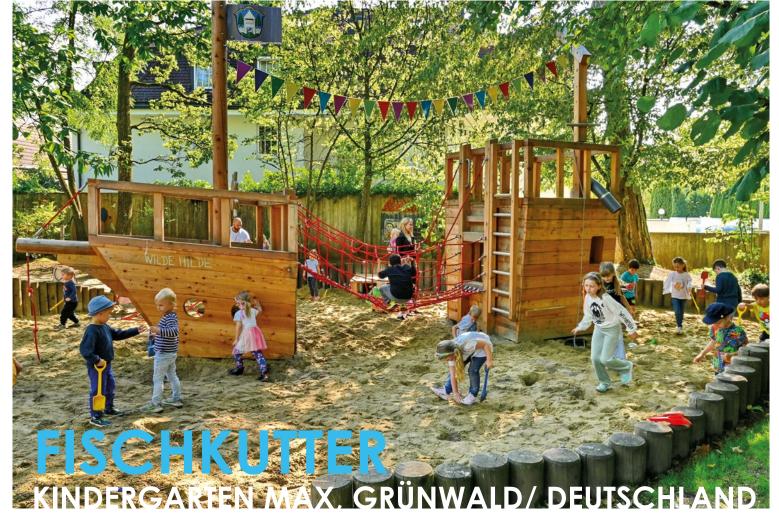


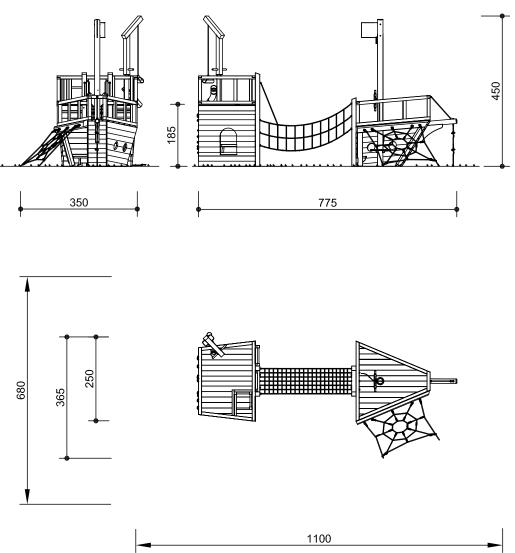


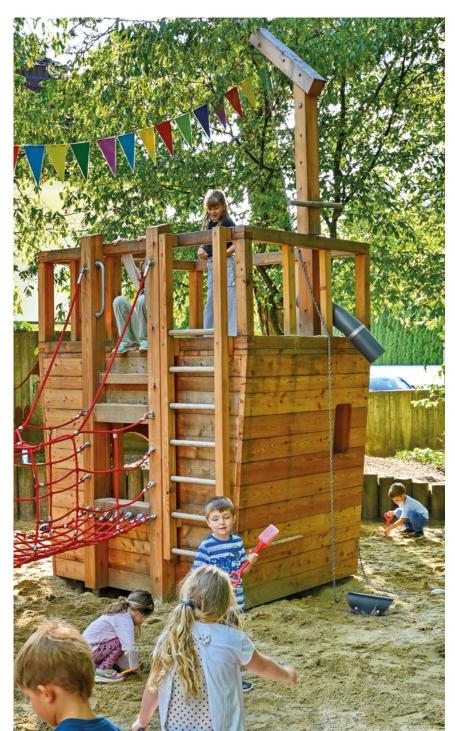
ENTWURF FEUERLÖSCHBOOT

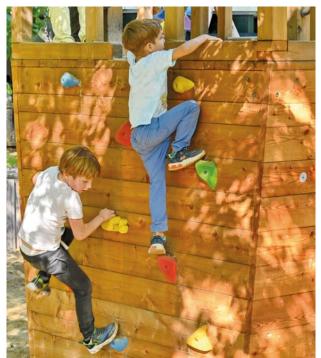










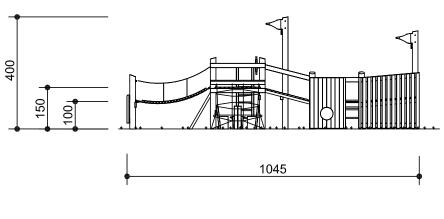


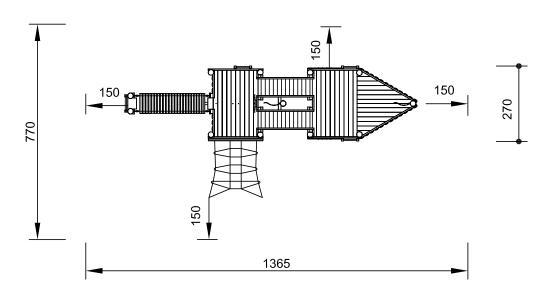














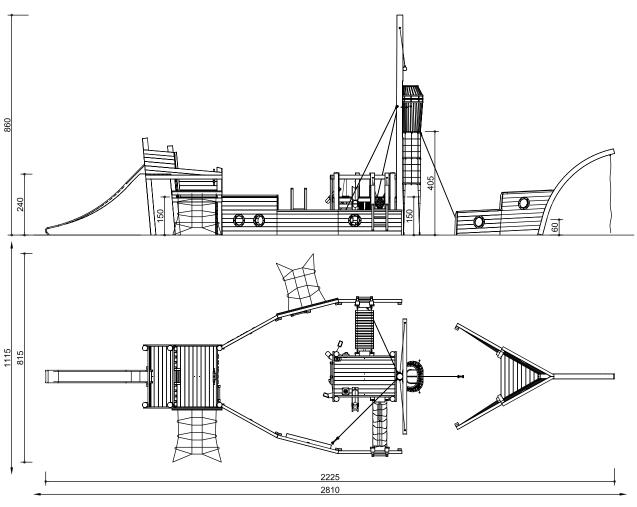


























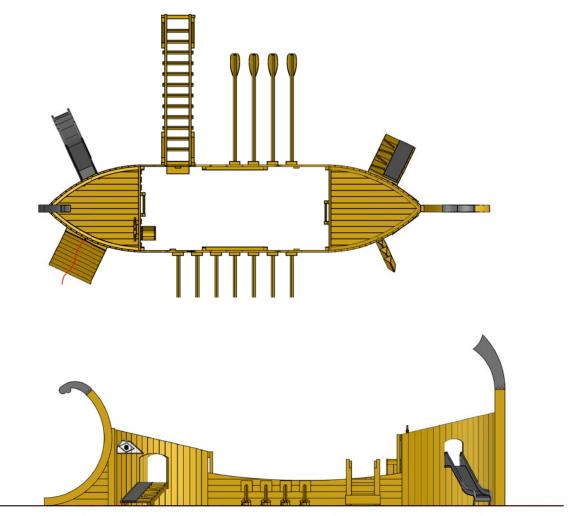










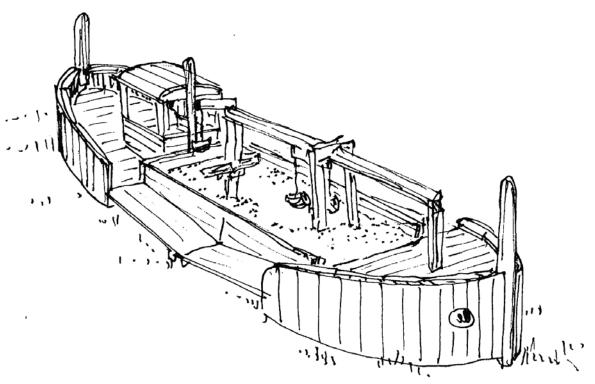








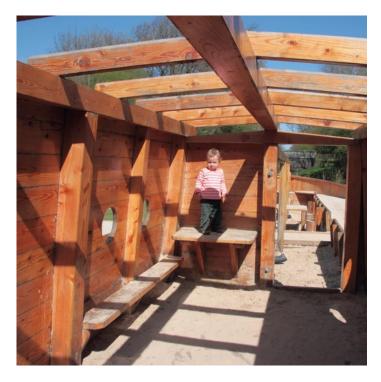






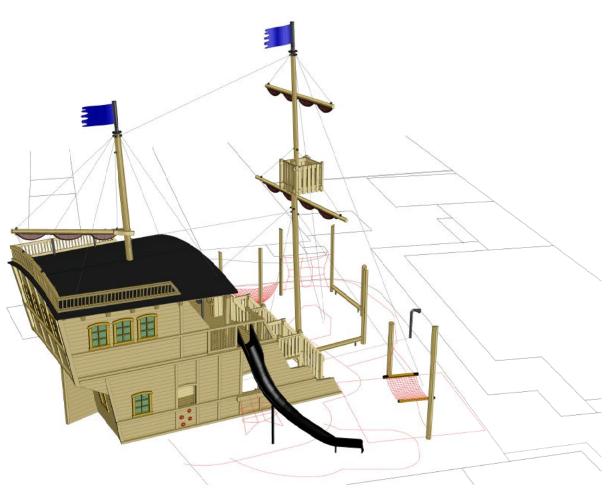






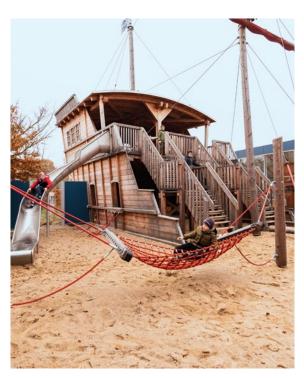












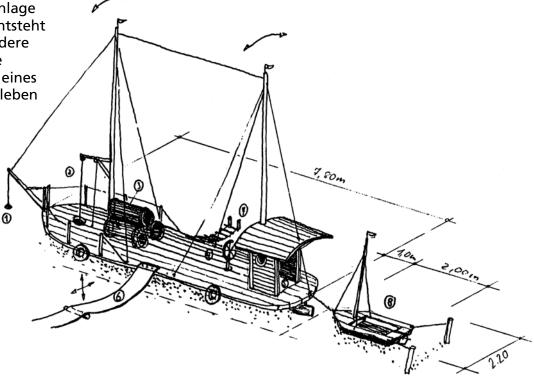








Der Kutter ist ein Schiff, das richtig "schwimmen" kann. Ein Gegengewicht, das technisch dem Kiel eines Schiffes entspricht, ermöglicht es, dass das Boot so schaukelt, als ob es auf dem Wasser schwimmen würde. Die Bewegung ist sanft, und kann durch Hin- und Herlaufen auch von kleinen Kindern erzeugt werden. Zusammen mit der Kajüte, der Ruderanlage und weiteren Elementen entsteht auf dem Kutter eine besondere Spielatmosphäre, in der die kleinen Matrosen den Reiz eines Schiffes mit allen Sinnen erleben können.





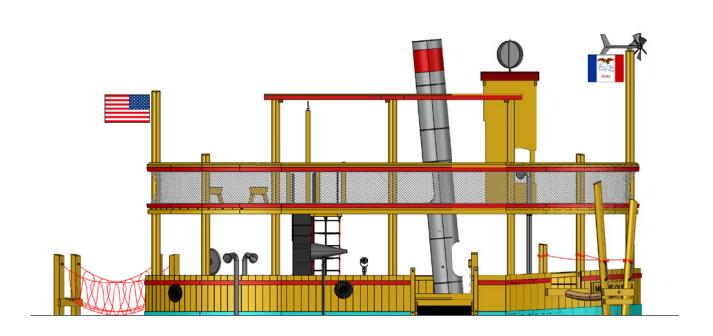












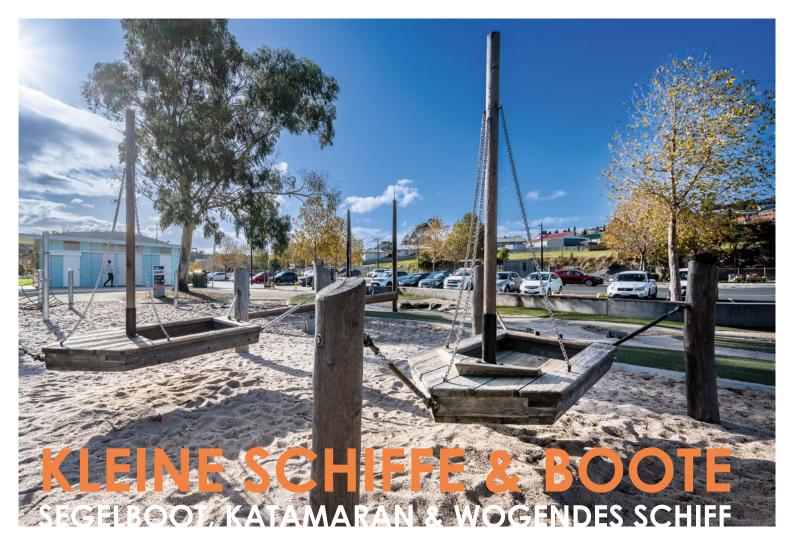












Unsere kleinen Schiffchen und Boote laden vor allem kleinere Kinder zu Bewegungs- und Rollenspielen ein. Mit dem Segelboot, dem Katamaran, dem Wogenden Schiff oder dem kleinen Sandspielschiff gehen auch Landratten auf große Fahrt.

Die kindlichen Entdecker können mit dem Segelboot oder dem Katamaran fröhlich auf den Wellen schaukeln, vor allem dann, wenn jemand am Mast steht und für kräftigen Wind sorgt.

Das kleine Sandspielschiff ist Sandkasten und Segelboot zugleich. Hier können besonders die ganz Kleinen in die Rollen von Piraten, Matrosen oder Kapitänen schlüpfen und gleichzeitig im Sand des Schiffsrumpfes spielen und matschen. Anziehend für die Kleineren ist auch das Wogende Schiff. Wer das Schiff zuerst entdeckt, kann sich einen der beiden Sitzplätze sichern. So richtig in Fahrt kommt man jedoch erst, wenn auch der gegenüberliegende Platz besetzt wird. Dann gilt es, alle Aktivitäten auf das Auslösen einer hin- und herschwankenden Bewegung zu konzentrieren. Die Nachgiebigkeit des großen Reifens ermöglicht ein sanftes Wogen in alle Richtungen.













ENTWÜRFE ERER SCHIFFE



