

aiRdome 75

... einfach futuristisch !



www.tat-team.de

Charakter Eventzelt

Hauptaltersgruppe -

Der 75 qm große aiRdome 75 ist ein vielseitig einsetzbares, aufblasbares Zelt. Er wird als Event-, Ausstellungs- oder Messezelt verwendet und ist schnell und problemlos auf- und abbaubar.



Big Swing

...besser als Tarzan



www.tat-team.de

Charakter Abenteuerspielgerät

Hauptaltersgruppe 6 - 60 Jahre

Der Big Swing ist eine Riesenschaukel, die sicherlich eines der auffälligsten und spektakulärsten Spielmodule überhaupt ist. Mutige schaukeln mit einer Geschwindigkeit von bis zu 60 Stundenkilometern über die Köpfe der Zuschauer hinweg.



Kletterturm Eiger

ein Kletterturm mit Gipfelerlebnis



www.tat-team.de

Charakter Kletterspielgerät

Hauptaltersgruppe Kinder ab 5 , Jugendliche, sportliche Erwachsene

Der mobile Kletterturm Eiger ist ein neun Meter hoher Blickfang und die absolute Herausforderung für Kletterer aller Altersstufen. Schnell aufgebaut und auf jedem Untergrund einsetzbar ist der Eiger ein Highlight des Trendsports.



Netzberg K2

...der bebende Berg



www.tat-team.de

Charakter Kletterspielgerät

Hauptaltersgruppe 6 - 16 Jahre

Voll aufgeblasen ist der K2 eine knapp 5 Meter hohe Pyramide, die aus zwei Luftkammern besteht. Der Mittelteil ist mit einem feinmaschigen Netz bespannt, um den Kletterern den nötigen Halt zu bieten.



Airtramps

Tobekissen - Springen, Turnen, Spielen



www.tat-team.de

Charakter Tobespielgerät

Hauptaltersgruppe 5 - 55 Jahre

Airtramps sind luftgefüllte Spielgeräte, die auf Rasenflächen oder im tiefen Sand zum Einsatz kommen. Die "Hüpfburgen ohne Wände" sind sehr einfach zu handhaben und schnell aufgebaut.



Hüpfburg mit Dach

... falls es mal regnet



www.tat-team.de

Charakter Tobespielgerät

Hauptaltersgruppe 4 - 14 Jahre

Die Hüpfburg ist das klassische Eventmodul. Sie kann auch auf harten Untergründen eingesetzt werden. Das Dach schützt vor Regen, Sonne und Wind.



Kistenklettern Spider

Multifunktionelles Eventmodul, siehe auch Big Swing



www.tat-team.de

Charakter Klettermodul, Schaukel, Eye Catcher

Hauptaltersgruppe ab 7 Jahre

Das imposante Vierbein ragt 14 Meter in die Höhe. Unter dem Spider findet in besonderer Atmosphäre das klassische Kistenklettern statt. Kinder und Erwachsene erklimmen Getränkekisten bis in schwindelerregende Höhen.



Klettermodul Ariane

...ein himmelhohes Kletterabenteuer



www.tat-team.de

Charakter Kletterspielgerät

Hauptaltersgruppe 10 - 60 Jahre

Die Ariane ist eine luftgefüllte Säule, die - zumindest von unten betrachtet - bis in den Himmel ragt. Die Spitze dient als Befestigungspunkt für verschiedene Kletteraktionen.



Labyrinth

luftiger, farbenfroher Riesenirrgarten



www.tat-team.de

Charakter Abenteuerspielgerät

Hauptaltersgruppe 6 - 16 Jahre

Ein System bunter Gänge und hoher Räume lädt Neugierige zum Erforschen ein. Ein integriertes Luftkissen animiert zum Toben in außergewöhnlichen Räumen, die sich in verschiedenen Größen, dem Gelände angepasst, aufbauen lassen.



Looping-Bike

Radfahren über Kopf



Charakter Geschicklichkeitsspielgerät
Hauptaltersgruppe ab 13 Jahren

Zwei Aspiranten werden mit einem speziellen Gurtsystem auf den Fahrrädern gesichert und beginnen gegeneinander um die Wette zu radeln. Wer schafft die meisten Umdrehungen ?



Mega-Kicker

Menschliches Tischfußball !!!



Charakter Wettbewerbsspielgerät
Hauptaltersgruppe ab 8 Jahren

Bis zu fünf Feldspieler und ein Torwart stehen sich, aufgereiht an Spielstangen, wie beim echten Kicker gegenüber. Die Akteure halten sich an den Spielstangen fest und können sich so nur seitlich und mit dem gesamten Stangenteam bewegen.



Riesenrutsche

...und ab geht's!



Charakter Tobespielgerät
Hauptaltersgruppe 4 - 12 Jahre

Kinder oder auch Jugendliche klettern einen kleinen Gang hinauf und rutschen die steile Bahn hinunter. - Speed - und eine weiche Landung auf der luftgefüllten Auslauffläche.



Sky Tubes

Tanzende Luftschläuche



www.tat-team.de

Charakter optischer Effekt / Blickfang / Promotion
Hauptaltersgruppe alle

Die Sky-Tubes sind bis zu 100 m lange bedruckbare Schläuche, die von sehr großen Spezialgebläsen in den Himmel gejagt werden. Die Tubes lassen sich nachts von innen beleuchten, sieht super aus!!



Balance

...runter kommen sie alle



www.tat-team.de

Charakter Geschicklichkeitsspielgerät
Hauptaltersgruppe 6 - 18 Jahre

Unser Balance ist eine große Luftmatte mit vier Türmen, auf der waagrecht eine abnehmbare Schlange zum Balancieren befestigt ist. Die Türme sind von weitem zu sehen, winken fröhlich das Publikum herbei und dienen als Startpunkt der Akteure.



Windkanal

...eine steife Brise von der Küste



www.tat-team.de

Charakter Abenteuerspielgerät
Hauptaltersgruppe 6 - 14 Jahre

Ein auf einem Anhänger stehendes Riesengebläse pustet Luft mit orkanartiger Geschwindigkeit durch einen langen, begehbaren Schlauch. Gruppen von etwa 12 Kindern stellen sich dem Sturm.



TaiFun

...wer bezwingt die Schlange?

Charakter Tobespielgerät / Eye Catcher
Hauptaltersgruppe 8 - 20 Jahre

Eine bunte, 12 - 20 m lange Luftschlange fegt knapp über die Köpfe der Spieler hinweg, steigt hoch in die Lüfte und stürzt sich immer wieder in die tosende Menge - läßt sich die Schlange gemeinsam bezwingen?



High Jump 4er-Anlage

... alle wollen hoch hinaus !!

Charakter Geschicklichkeitsspielgerät
Hauptaltersgruppe ab 6 Jahren

Die Springer werden an den Hüften von zwei Bungee-Seilen gehalten und können von diesen unterstützt auf Trampolinen hohe Sprünge machen und mehrfache Saltos turnen.



Flabber

...da wankt der Boden

Charakter Tobespielgerät
Hauptaltersgruppe 6 - 18 Jahre

Der Flabber ist eine große, doppelte Luftmatte mit einer auffälligen Mittelsäule. Die Akteure benutzen den Flabber als riesiges Tobekissen und müssen sich mit der ständig wechselnden Beschaffenheit des Untergrundes auseinandersetzen.



Pull !! - Riding

...der Bulle sieht rot



www.tat-team.de

Charakter Balancierspielgerät

Hauptaltersgruppe 8 - 30 Jahre

Das Pull !! - Riding besteht aus einer sehr weichen, aufgeblasenen Fläche, auf der sich ein stilisierter Bulle befindet - ein wackeliges T. Einzelne "ReiterInnen" geben sich Mühe, eine gute Figur zu machen und möglichst nicht herunterzufallen.



Kistenklettern Kran

- eine wacklige Angelegenheit -



www.tat-team.de

Charakter Kletterspielgerät

Hauptaltersgruppe 7 - 20 Jahre

Unter einem Kran, einem Feuerwehrleiterwagen oder einem Steiger findet das klassische Kistenklettern statt. Kinder und Erwachsene erklimmen Getränkekisten bis in schwindelerregende Höhen.



Airtramp 7m x 7m

Tobekissen - Springen, Turnen, Spielen



www.tat-team.de

Charakter Tobespielgerät

Hauptaltersgruppe 6 - 15 Jahre

Das Airtramp ist ein aufgeblasenes Spielgerät, das auf Rasenflächen oder im tiefen Sand zum Einsatz kommt. Die "Hüpfburg ohne Wände" ist sehr einfach zu handhaben und schnell aufgebaut.



Airtramp 9m x 9m

Tobekissen - Springen, Turnen, Spielen



www.tat-team.de

Charakter Tobespielgerät
Hauptaltersgruppe 6 - 15 Jahre

Das Airtramp ist ein aufgeblasenes Spielgerät, das auf Rasenflächen oder im tiefen Sand zum Einsatz kommt. Die "Hüpfburg ohne Wände" ist sehr einfach zu handhaben und schnell aufgebaut.



Boulderturm

...Klettern ohne Seil und doppelten Boden



www.tat-team.de

Charakter Kletterspielgerät
Hauptaltersgruppe 6 - 30 Jahre

Bouldern ist Klettern in geringer Höhe mit einem Fallschutzbereich, Sicherungsseile sind überflüssig. Dadurch können viele Kletterer sich mit wenig Personal sicher in der "Wand" bewegen!



Bungee-Run

Gut gerannt ist halb gewonnen !



www.tat-team.de

Charakter Wettbewerbsspielgerät
Hauptaltersgruppe ab 8 Jahren

Zwei Teilnehmer, die an jeweils einem Bungeeseil befestigt sind, laufen einen aufgeblasenen Gang entlang und versuchen möglichst weit zu kommen. Der "Wendepunkt" wird mit einem Klettkreis markiert.



Krabbelpool

Spielbereich für die Minis



www.tat-team.de

Charakter Entdeckungsspielgerät

Hauptaltersgruppe 1 - 4 Jahre

Der Krabbelpool ist ein luftgefülltes Spielgerät, das einzeln oder auch als Teil einer Luftkissenlandschaft betrieben werden kann. Eine Unterlegplane schützt die Kleinen vor Schmutz.



Rollenbahn

...wie Rodeln im Sommer



www.tat-team.de

Charakter Fahrspielgerät

Hauptaltersgruppe 3 - 8 Jahre

Die Rollenbahn besteht aus einer Fahrspur, die auf leicht abschüssigem Gelände aufgebaut ist. Die Kinder sausen in Fahrkisten die Bahn hinunter. Falls das Gelände ebenerdig ist, wird am Anfang eine Startrampe aufgebaut.



PowerPaddler

...ab auf's Wasser!



www.tat-team.de

Charakter Wasser- und Erlebnisspielgerät

Hauptaltersgruppe 3 - 8 Jahre

Eine Seefahrt für die Kleinen, gefahrlos im flachen Wasser - alleine in dem eigenen Boot!

