

MOTORIKPARK® Andorf

FREIBAD

SPORTHALLE

Haupteingang

ÜBERSICHT

- 1 Different Walking
- 2 - 5 Dehnoase
- 6 Propriozeptionsparadies
- 7 Wackelsnowboard
- 8 ABC Orientierungswald
- 9 Rhythmusstrecke
- 10 Balancier-8er
- 11 Hula Kubus
- 12 Zielwurf
- 13 Monkey-Bar
- 14 Calisthenics/Kraft
- 15 Zielfischen
- 16 Balancierparcours
- 17 Stehseilschaukel
- 18 Kletterstrecke
- 19 Wasserschi-Zylinder
- 20 Kitesurf-Simulator

Der Motorikpark Andorf ist eine Maßnahme der „Sportstrategie Oberösterreich 2025“ und wurde mit finanzieller Unterstützung des Landes OÖ errichtet.

Nutzungsregeln Motorikpark Andorf

- Bitte unbedingt vorher die Übungsanleitungen und Sicherheitshinweise an den Motorikpark®-Geräten lesen und diese befolgen
- Benutzung der Geräte nur für Jugendliche und Erwachsene oder Personen ab einer Körpergröße von mehr als 140 cm - Kinder unter 140 cm Körpergröße dürfen die Geräte nur unter Aufsicht benutzen
- Gewissheit über die eigene medizinische Unbedenklichkeit vor Benutzung beschaffen
- Bei Verwendung der Geräte Überanstrengung vermeiden
- Bei Nässe, Eis, Schnee, Frost, Tau und Gewitter dürfen die Geräte wegen Rutsch- und Verletzungsgefahr nicht benutzt werden
- Die Benutzung des Motorikparks® erfolgt auf eigene Gefahr, der Betreiber übernimmt keine Haftung für Unfälle jeglicher Art
- Eltern haften für ihre Kinder
- Vor Benutzung der Motorikpark®-Geräte Helm, Schmuck, Taschen bzw. lose Gegenstände ablegen
- Die Benutzung der Anlage ist nur bis Einbruch der Dunkelheit gestattet
- Zufahrt mit PKW oder LKW nur für Berechtigte! Parken verboten!
- Beschädigte Geräte dürfen nicht benutzt werden, beschädigte Geräte bitte sofort dem Betreiber melden - Telefonnummer 07766/2255-14
- Anschrift der Anlage: Hans-Holz-Straße 3, 4770 Andorf

Legende

... Standort

BETREIBER

Gemeinde **ANDORF**

Allgemeine Notruf-Telefonnummer 07766/2255

Anschrift der Anlage: Hans-Holz-Straße 3, 4770 Andorf

KONZEPTION

Concept by
MOTORIKDREAMS
www.motorikdreams.com



Feuerwehr 122
Polizei 133
Rettung 144
Euro-Notruf 112