

Дирижабль

M240

KOMPAN
Let's play



Номер товара M24070-3218P

Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	242x128x95 cm
Возрастная группа	6m+
Игровая вместимость	6
Варианты окраски	



ВАУ! Скамья в виде дирижабля — это гораздо больше, чем кажется на первый взгляд. Эта игровая структура поддерживает социально-эмоциональные, а также физические навыки маленьких детей. Необычный дизайн позволяет детям играть со скамейкой, что является преимуществом для их развития и дает массу удовольствия.

Помимо того, что такая скамья является местом, где можно посидеть в одиночестве или поговорить с друзьями, она будет вызывать разговоры на тему полетов. Творческая тематическая скамья поддерживает когнитивное развитие и навыки мышления. Окна самолета улучшают это, давая детям возможность

поиграть в прятки и другие простые игры.



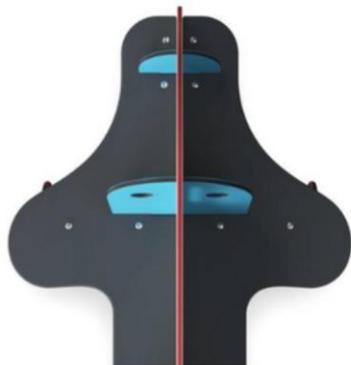
Данные могут быть изменены без предварительного уведомления.

Дирижабль

M240



Панели из материала HDPE 19-мм. Панели из HDPE очень долговечны и на 100% пригодны для вторичной переработки после использования. Панели с черным центром имеют ядро из 100% переработанного материала.



Зона отдыха изготовлена из HPL толщиной 17,8 мм. КОМПАНИ HPL обладает высокой износостойкостью, что обеспечивает длительный срок службы в любых климатических условиях.

Номер товара M24070-3218P

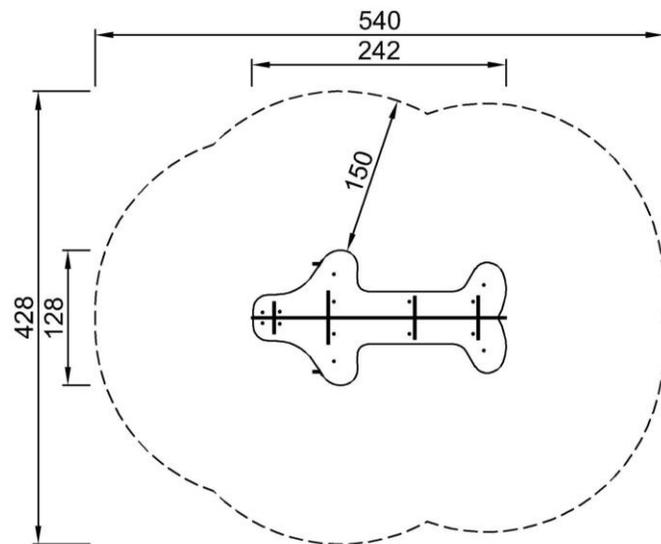
Информация по установке

Макс. высота падения	35 cm
Область безопасной поверхности	19,0 m ²
Кол-во установщиков	2
Общее время установки	4.4
Объем раскопок	0,13 m ³
Объем бетона	0,00 m ³
Глубина фундамента	32 cm
Вес груза	160 kg
Варианты крепления	В грунт ✓ На поверхности ✓
EcoCore HDPE	Пожизненная
Сиденье HPL	15 лет
Гарантированные запасные части	10 лет

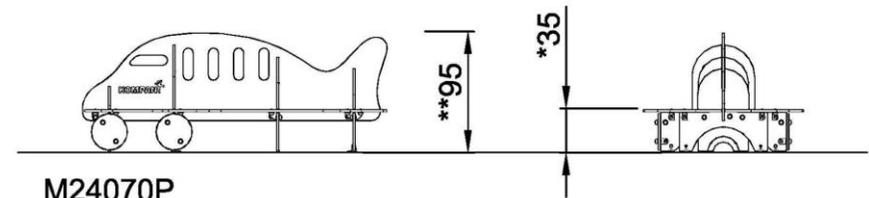


Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



M24070P-xx18
*35cm
**95cm
***19m²



M24070P
1:100

[Нажмите для ВИДА СВЕРХУ \(1:100\)](#)

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

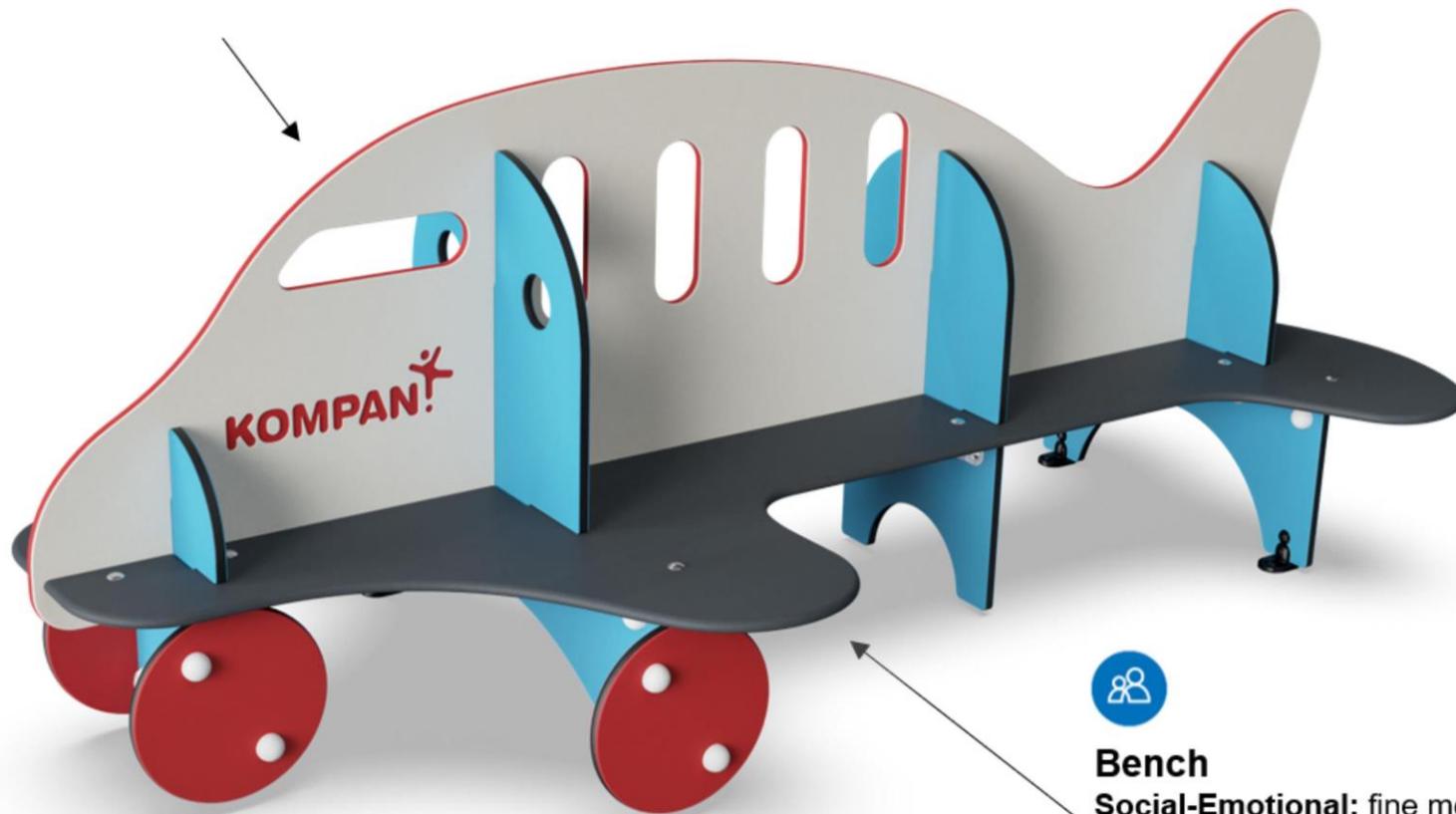
Дирижабль

M240



Theme

Cognitive: suggests a theme and supports dramatic play, which stimulates languages and communication skills.



Bench

Social-Emotional: fine meeting place and a space creator. Gathering and cooperation from both sides create a social scenario that supports communication and cooperation.



ФИЗИЧЕСКИ

Радость движения:
моторика, мышцы, кардио и
плотность костей.



СОЦИАЛЬНО-ЭМОЦИОНАЛЬНО

Радость быть вместе:
командная работа, терпимость
и чувство принадлежности.



КОГНИТИВНО

Радость познания:
любопытство, понимание случайных
отношений и знание мира.



КРЕАТИВНО

Радость создания:
совместное творчество и
эксперименты с материалами.



БАЛАНС

Умение оставаться в вертикальном положении при ходьбе или стоянии на шаткой, наклонной или узкой поверхности.



ПОДПРЫГИВАНИЕ

Умение подпрыгивать на адаптивной, гибкой, эластичной или растягивающейся поверхности.



ЛАЗАНИЕ

Движение вверх путем скрещивания рук и ног по вертикальной или наклонной поверхности или сетке.



КОНСТРУИРОВАНИЕ

Процесс создания новых форм, перемещение предметов в новое положение или строительство из материалов, которые можно трансформировать.



ПОЛЗАНИЕ

Движение вперед или назад путем скрещивания рук и ног по горизонтальной или слегка наклонной поверхности.



СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА

Игра, предметы которой пробуждают воображение и заставляют верить сценарию игры.



СКОЛЬЖЕНИЕ

Движение из одной точки в другую без смещения ступней, в горизонтальном или вертикальном движении, в положении сидя, лежа или стоя.



ВИС НА РУКАХ

Перенос тела руками, возможно для перехода на другую платформу или игровой предмет.



ПРЫЖОК

Прыжок вверх или вниз по твердой поверхности.



ПРИТЯГИВАНИЕ

Притягивание предмета к себе одной или двумя руками, или, возможно, с использованием всего тела.



ТОЛКАНИЕ

Отталкивание предмета от себя одной или двумя руками, или, возможно, всем телом.



РАСКАЧИВАНИЕ

Раскачивание взад-вперед или вбок, например на пружинном оборудовании.



ВРАЩЕНИЕ

Включает в себя вертикальный или горизонтальный медленный поворот тела при помощи какого-либо оборудования.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра по правилам осуществляется во время сотрудничества и командной работы, например при игре в крестики-нолики или игры с мячом.



ОЩУЩЕНИЯ

Процесс получения информации сенсорной системой: зрение, осязание или слух.



СПУСК

Быстрое движение вниз, например, с горки.



СОЦИАЛИЗАЦИЯ

Процесс встречи, общения или сотрудничества, которое стимулирует и облегчает социальное взаимодействие.



ВРАЩЕНИЕ

Быстрые, повторяющиеся горизонтальные или вертикальные повороты тела на оборудовании, облегчающем подобные движения.



ПОКАЧИВАНИЕ

Медленное раскачивание вперед-назад лежа, сидя или, возможно, стоя, в маятниковом или круговом движении, например на гамаке или на веревке.



КАТАНИЕ НА КАЧЕЛЯХ

Качание вперед и назад или по круговому движению по беспрепятственной дуге в положении сидя, стоя или лежа.



УДИВЛЕНИЕ

Мысли, которые заставляют детей использовать свои логические, абстрактные и творческие навыки мышления, а также память.