

# Игровая панель 2 - Эмоции

PCM0032

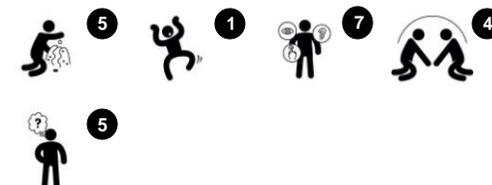
**KOMPAN**  
Let's play



Номер товара PCM003208-0902

## Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	199x98x89 cm
Возрастная группа	1+
Игровая вместимость	9
Варианты окраски	



Игровая панель «Эмоции» привлекает маленьких детей разнообразием гибких игровых текстур. Конвейерная лента идеально подходит для стимуляции осязания. Тактильная стимуляция не только приносит глубокое удовлетворение детям, но и развивает их мелкую моторику и языковые способности. То же самое и с тематическим характером игровой панели: с

одной стороны конвейерной ленты есть часы и окно магазина, которое можно открывать и закрывать занавесками. Это вдохновляет на создание игрового магазина или других игровых сценариев, стимулирующих общение, языковое и социально-эмоциональное развитие. Зеркало предназначено для того, чтобы продавец убедился, что он выглядит

хорошо, а также мог посмотреть себе за плечи. Анализ Института Игр KOMPAN показал, что зеркало является чрезвычайно привлекательным объектом для маленьких детей, развивающий их понимание себя как личности, а также их социально-эмоциональные навыки. В бинокль можно увидеть детскую площадку.



# Игровая панель 2 - Эмоции

PCM0032



19мм EcoCore™ панели. EcoCore™ - это очень прочный, экологически чистый материал, который не только подлежит вторичной переработке после использования, но также состоит из сердечника, изготовленного из 100% переработанного материала.



Стальные стойки оцинкованы методом горячего цинкования внутри и снаружи и обработаны порошковым покрытием. Гальванизация обладает отличной устойчивостью к коррозии во внешних средах и требует низких эксплуатационных расходов.



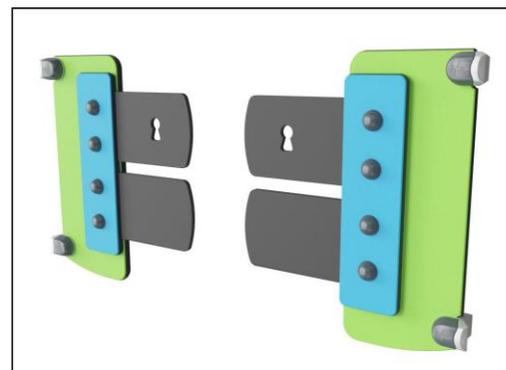
Торцевые крышки изготовлены из литьевого нейлона (PA6). По желанию крышка доступна из алюминия с порошковым покрытием.



Музыкальная панель «Ксилофон» изготовлена из материала HDPE 19 мм EcoCore™. Трубы изготовлены из литого под давлением алюминия, специально легированного для наружной среды. Ударная панель состоит из 2 барабанов конга с полипропиленовыми трубками и верхней части из цветного ABS.



Игровые мероприятия, такие как крикун, изготовлены из высококачественного нейлона, стабилизированного под воздействием ультрафиолетовых лучей (PA6). Бинобль изготовлен из полиуретана.



Мембраны состоят из износостойкого прорезиненного материала конвейерного качества с отличной стойкостью к ультрафиолетовому излучению. Закладка представляет собой четырехслойную броню из тканого полиэстера. В результате армирования и двух поверхностных слоев общая толщина составляет 9 мм.

Номер товара PCM003208-0902

## Информация по установке

Макс. высота падения	0 см				
Область безопасной поверхности	14,2 м <sup>2</sup>				
Кол-во установщиков	2				
Общее время установки	6.1				
Объем раскопок	0,05 м <sup>3</sup>				
Объем бетона	0,00 м <sup>3</sup>				
Глубина фундамента	85 см				
Вес груза	75 kg				
Варианты крепления	<table border="0"> <tr> <td>В грунт</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>На поверхность</td> <td>✓</td> </tr> </table>	В грунт	✓	На поверхность	✓
В грунт	✓				
На поверхность	✓				
EcoCore HDPE	Пожизненная				
Стальные детали с	10 лет				
Оцинкованная сталь	Пожизненная				
Подвижные части	2 года				
Гарантированные запасные части	10 лет				



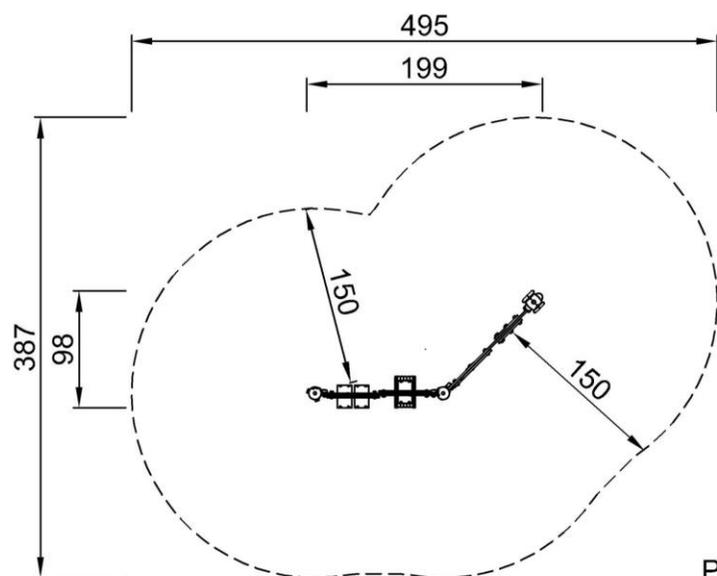
# Игровая панель 2 - Эмоции

PCM0032

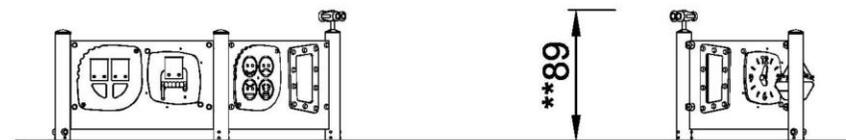
**KOMPAN**  
Let's play

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



PCM003208  
\*\*89cm  
\*\*\*14.2m<sup>2</sup>



PCM003208  
1:100

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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

# Игровая панель 2 - Эмоции

PCM0032



## Conveyor belt

**Cognitive:** the binoculars set a tangible theme and thus spur dramatic play. Dramatic play is a great trainer of language and communication skills.



## Mirror

**Cognitive:** understanding of individuality and self expression. Stimulates dramatic play and thus language and communication development.



## Conveyor belt

**Physical:** tactile stimulation from running hands over rolling spheres on conveyor belt.  
**Social-Emotional:** sharing and cooperation from both sides create a social scenario that supports communication and cooperation.  
**Cognitive:** supports dramatic play scenarios, trains cause and effect understanding.



## Two sides

**Social-Emotional:** invites cooperation and communication. The low height and the transparency of the panel makes interaction possible between the two sides.



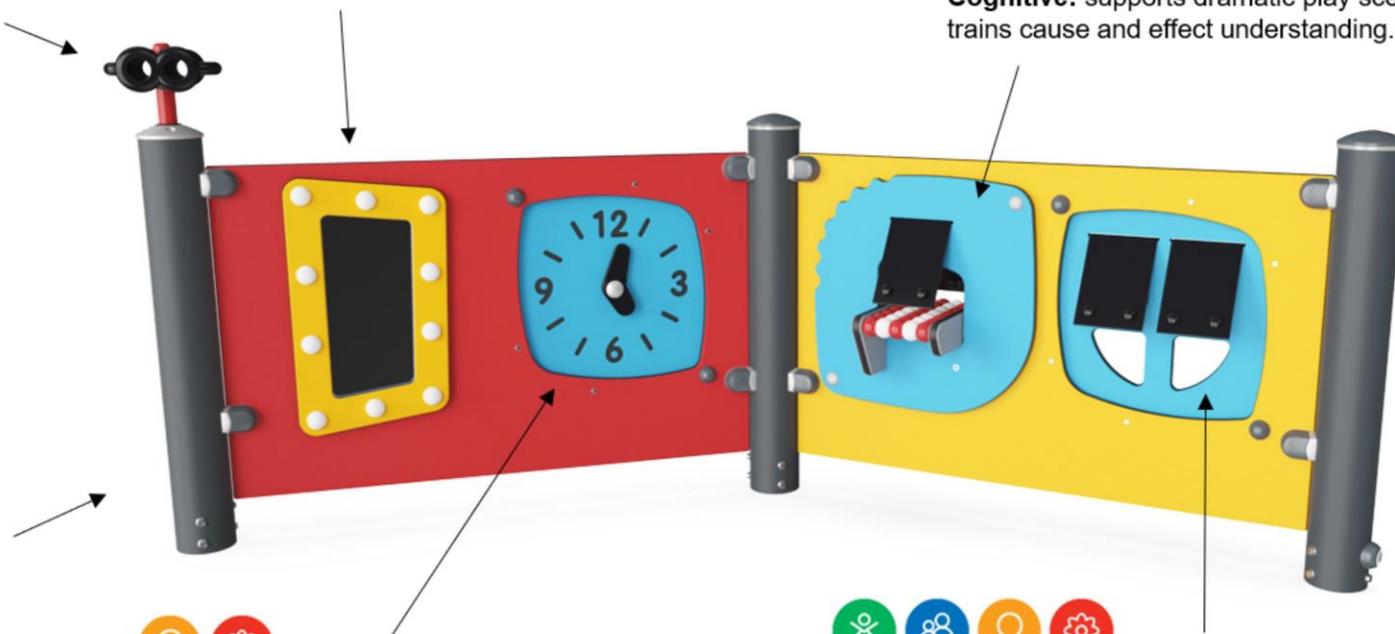
## Clock

**Cognitive:** understanding time and measures when playing with clock.  
**Creative:** leaving a mark in creating new positions on clock.



## Window with curtains

**Physical:** tactile stimulation supports sensory skills, when children explore the characteristics (e.g. hardness, weight) of the materials.  
**Social-Emotional:** social interaction between inside and outside, supporting turn-taking and cooperation skills.  
**Cognitive:** understanding of object permanence when playing games such as peek-a-boo. Dramatic play support, encouraging language skills.  
**Creative:** leaving a mark, deciding how to place curtains.



# Игровая панель 2 - Эмоции

PCM0032



## 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.



### ВИС НА РУКАХ

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



### ОЩУЩЕНИЯ

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



### ПОДПРЫГИВАНИЕ

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



### ПРЫЖОК

Прыжок вверх или вниз по твердой поверхности.



### СПУСК

Быстрое движение вниз, например, с горки.



### ЛАЗАНИЕ

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



### ПРИТЯГИВАНИЕ

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



### СОЦИАЛИЗАЦИЯ

Процесс встречи, общение или сотрудничество,  
которое стимулирует и облегчает социальное  
взаимодействие.



### КОНСТРУИРОВАНИЕ

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



### ТОЛКАНИЕ

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



### ВРАЩЕНИЕ

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



### ПОЛЗАНИЕ

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



### РАСКАЧИВАНИЕ

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



### ПОКАЧИВАНИЕ

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



### СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА

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



### ВРАЩЕНИЕ

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



### КАТАНИЕ НА КАЧЕЛЯХ

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



### СКОЛЬЖЕНИЕ

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



### ПРАВИЛА ИГРЫ

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



### УДИВЛЕНИЕ

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