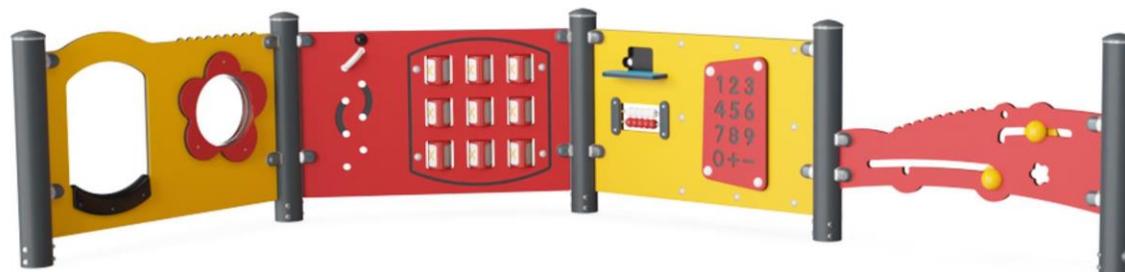


# Игровая панель 4 - Школа

PCM0034

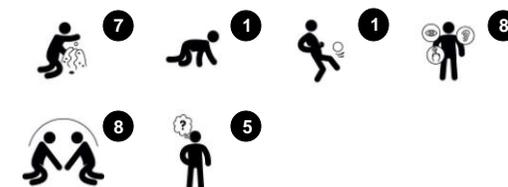
**KOMPAN**  
Let's play



Номер товара PCM003408-0902

## Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	306x200x75 cm
Возрастная группа	1+
Игровая вместимость	14
Варианты окраски	



Школьная игровая панель — это стимулирующая игра для маленьких детей. Множество разнообразных игровых элементов заставят детей снова и снова возвращаться на площадку, чтобы поиграть. Панель можно использовать с обеих сторон, а некоторые элементы можно транспортировать и перемещать, что является отличной тренировкой для навыков логического мышления. Доска со счетами

отлично подходит для тренировки мелкой моторики и приглашает поиграть в школу. Ролевая игра - отличная стимуляция языковых и коммуникативных навыков. Панель «Классики» предназначена для детей более старшего возраста, которые уже умеют играть в игры по правилам, при этом такие игры прекрасно развивают стратегическое мышление. Панель с вырезным окном представляет два очень

популярных вида деятельности: ползание и просмотр. Тренированная кросс-координация при ползании и лазании является основой для понимания детьми пространства, форм и мер и, в итоге, математики. Окно пузыря искажает голоса детей, когда они говорят в него. Это заставит их возвращаться к игровой панели снова и снова для более веселых игр с друзьями.



Данные могут быть изменены без предварительного уведомления.

# Игровая панель 4 - Школа

PCM0034

**KOMPAN**  
Let's play



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 PCM003408-0902

## Информация по установке

Макс. высота падения	0 см
Область безопасной поверхности	20,9 м <sup>2</sup>
Кол-во установщиков	2
Общее время установки	7.5
Объем раскопок	0,05 м <sup>3</sup>
Объем бетона	0,00 м <sup>3</sup>
Глубина фундамента	85 см
Вес груза	117 kg
Варианты крепления	

## Информация о гарантии

EcoCore HDPE	Пожизненная
Стальные детали с	10 лет
Оцинкованная сталь	Пожизненная
Подвижные части	2 года
Гарантированные запасные части	10 лет

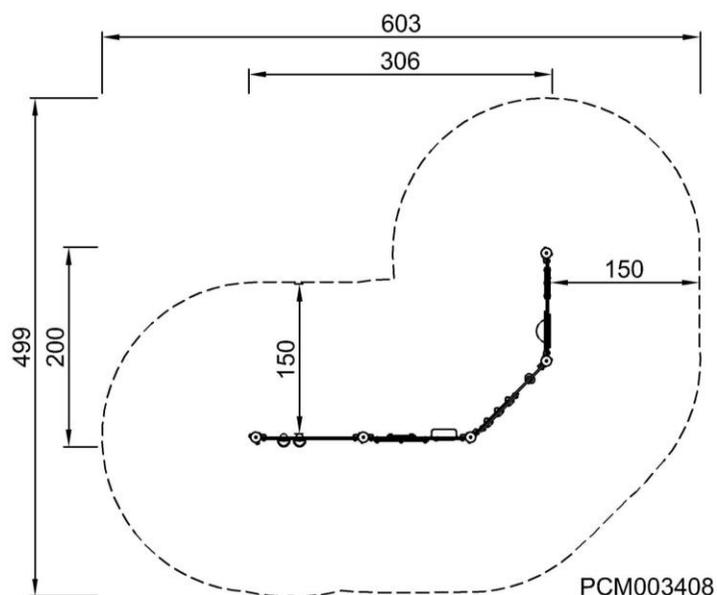


# Игровая панель 4 - Школа

PCM0034

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



PCM003408  
\*\*75cm  
\*\*\*20.9m<sup>2</sup>



PCM003408  
1:100

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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

# Игровая панель 4 - Школа

PCM0034



## Sand scoops

**Physical:** hand eye coordination and push-pull movements.

**Social-Emotional:** invites cooperation due to the two-sidedness and provides for parallel play.

**Cognitive:** logical thinking: cause and effect understanding when running scoops in grooves or shifting materials from scoop to scoop.

**Creative:** shifting scoops, creating new scoop positions.



## Flap

**Social-Emotional:** peep-holes and two sided activities support cooperation, turn-taking and social play skills.

**Cognitive:** understanding object permanence, that items still exist even though they disappear out of sight is what children train when they shift things through holes. The soft rubber adds tactile variation and cause and effect understanding.



## Bubble window

**Social-Emotional:** invites interaction between outside and inside.

**Cognitive:** distorts the sound of the voice, developing logical thinking.



## Crawl-through hole

**Physical:** the hole allows for climbing and crawling through, developing cross coordination, proprioception and spatial awareness.

**Social-Emotional:** cooperation and turn-taking when passing one another.

**Cognitive:** understanding space, shape and measures when seeing if the body can fit through the hole.



## Chalkboard

**Creative:** drawing and leaving your mark stimulates creative thinking.



## Abacus

**Cognitive:** supports understanding of measures.



## Tic-tac-toe

**Social-Emotional:** stimulates communication and turn-taking skills.

**Cognitive:** support rules understanding, strategic thinking.

**Creative:** leaving marks when tumblers are left in new positions.

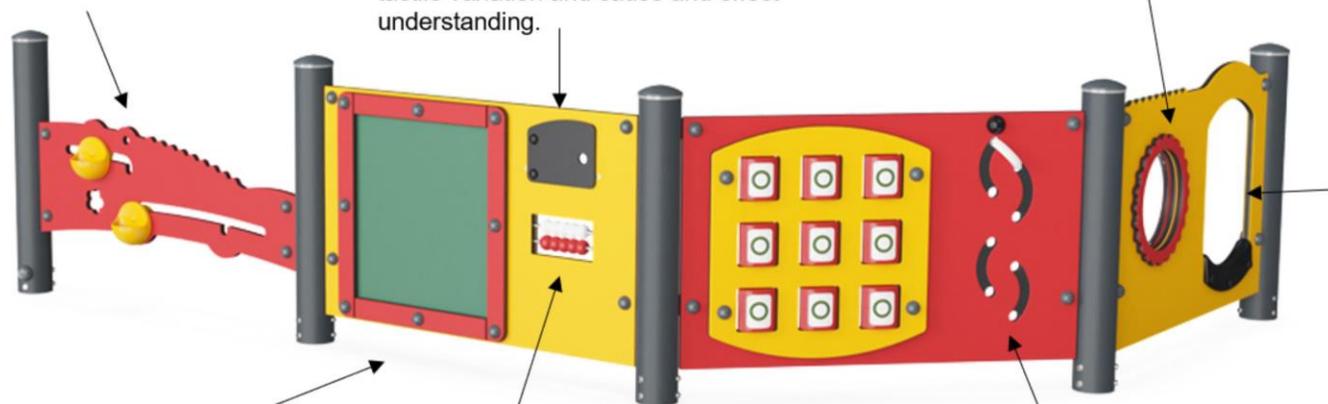


## Ring game

**Social-Emotional:** cooperating from both sides on running rings up and down trains turn-taking and cooperation skills.

**Cognitive:** figuring out how to turn the ring to make it fit the holes and move up or down trains logical skills.

**Creative:** leaving rings in new positions leaves a mark in the playground.



# Игровая панель 4 - Школа

PCM0034



## 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.