

Песочная и водная мастерская

MSC5419

KOMPAN
Let's play



Номер товара MSC541900-3417P

Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	234x134x127 cm
Возрастная группа	6m+
Игровая вместимость	5
Варианты окраски	



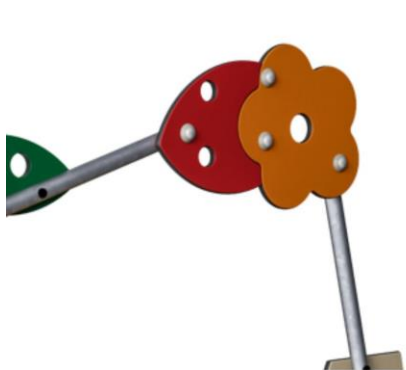
Игровые структуры для игр с песком и водой предлагают определённые предметы и детали: столы для сооружений или сбора материалов, чаши и ложки. Самые маленькие будут играть с песком, помещая его в ведёрко и высыпая оттуда. Ребёнок постарше начнёт формировать из песка формы. Помимо интенсивности и

концентрации на работе с песком, ребёнок испытывает чувство достижения от создания задуманной конструкции.



Песочная и водная мастерская

MSC5419



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.



Желтая раковина изготовлена из УФ-стабилизированного ПК толщиной 3 мм. Раковина может быть поднята для опорожнения. Раковина крепится к конструкции стальной цепью, чтобы предотвратить ее от какого-либо смещения.



Стальные поверхности оцинкованы методом горячего цинкования внутри и снаружи без содержания свинца. Гальванизация обладает отличной устойчивостью к коррозии во внешних средах и требует низких эксплуатационных расходов.



Игровые мероприятия, такие как воронка, изготовлены из литьевого высококачественного нейлона (PA6). PA6 обладает хорошей износостойкостью и ударной вязкостью и устойчив к ультрафиолетовому излучению.



Песочная лопата изготовлена из ПП, который имеет хорошую износостойкость и ударопрочность.

Номер товара MSC541900-3417P

Информация по установке

Макс. высота падения	0 см				
Область безопасной поверхности	17,4 м ²				
Кол-во установщиков	2				
Общее время установки	5.5				
Объем раскопок	0,23 м ³				
Объем бетона	0,00 м ³				
Глубина фундамента	60 см				
Вес груза	71 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				
Подвижные части	2 года				
Оцинкованная сталь	Пожизненная				
Гарантированные запасные части	10 лет				



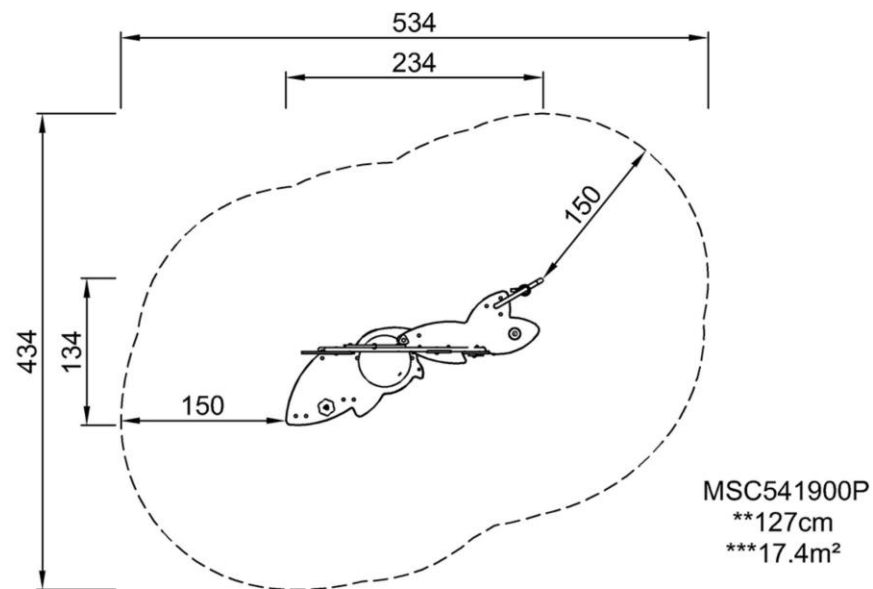
Песочная и водная мастерская

MSC5419

KOMPAN
Let's play

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

Песочная и водная мастерская

MSC5419



Desk with sieve

Social-Emotional: children can gather and store materials, cooperate and take a break together.

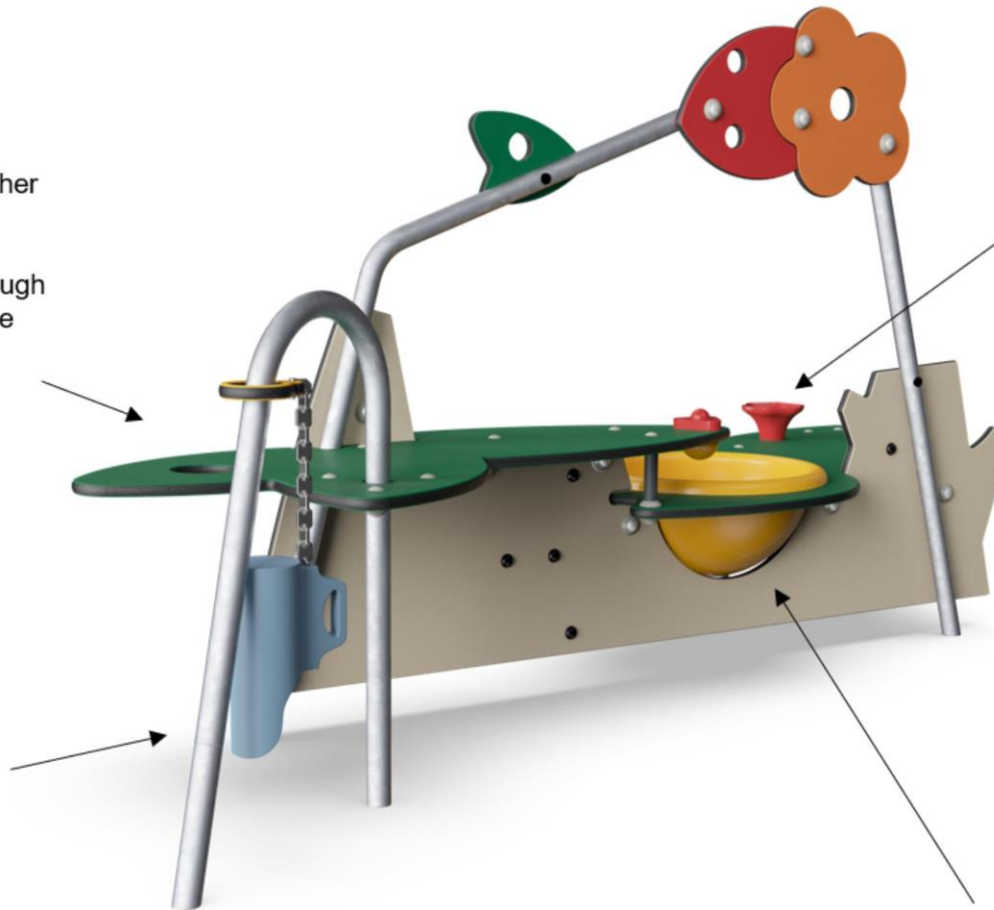
Cognitive: sand can be shifted through the sieve, for understanding of cause and effect and object permanence.



Sand shovel

Physical: develops dexterity and upper body muscles.

Cognitive: understanding of object permanence, emptying and filling scoop.



Funnel

Social-Emotional: trains cooperation and turn-taking as children put materials into the funnel.

Cognitive: the passing of materials through funnels supports the children's logical thinking and for younger children the understanding of object permanence: that materials don't vanish but run through at the other end.



Water basin

Social-Emotional: meeting point for cooperation and sharing.

Cognitive: the basin can be lifted and emptied, adding to play as well as to logical thinking skills.

Песочная и водная мастерская

MSC5419



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.