

Магазин и кухня

MSV603

KOMPAN
Let's play



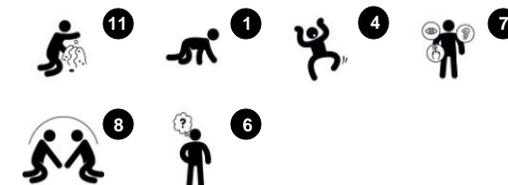
Магазин и кухня – вечная классика для детей постарше. Это знакомая и близкая для малышей среда, а готовить кушать и продавать вещи или продукты – две самые любимые ролевые игры. Зона магазина состоит из прилавка, конвейерной ленты, переключателя, микрофона, кассового аппарата и столика с боку. Дополнительно к

игровой структуре, вы можете заказать книгу игр, поддерживающую учебный план на разных стадиях развития ребёнка. Книга подготовлена и составлена Институтом Игр KOMPAN.

Номер товара MSV60300-0201

Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	145x120x121 cm
Возрастная группа	6m+
Игровая вместимость	8
Варианты окраски	



Магазин и кухня

MSV603



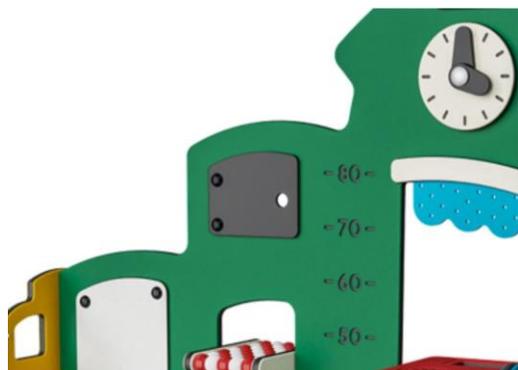
19мм EcoCore™ панели. EcoCore™ - это очень прочный, экологически чистый материал, который не только подлежит вторичной переработке после использования, но также состоит из сердечника, изготовленного из 100% переработанного материала.



Песочная труба изготовлена из ротационного полиэтилена. ПЭ обладает высокой ударпрочностью в широком диапазоне температур, что обеспечивает долговечность.



Горшки изготовлены из высококачественного нейлона, отлитого под давлением (РА6). РА6 обладает хорошей износостойкостью и ударной вязкостью.



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 7 мм.



Микрофон изготовлен из поликарбоната и установлен на гибком стержне из материала POM.

Номер товара MSV60300-0201

Информация по установке

Макс. высота падения	0 см
Область безопасной поверхности	14,9 м ²
Кол-во установщиков	2
Общее время установки	6.3
Объем раскопок	0,00 м ³
Объем бетона	0,00 м ³
Глубина фундамента	0 см
Вес груза	49 kg
Варианты крепления	На поверхности ✓
EcoCore HDPE	Пожизненная
Подвижные части	2 года
Компоненты PUR	10 лет
Мембрана	2 года
Гарантированные запасные части	10 лет



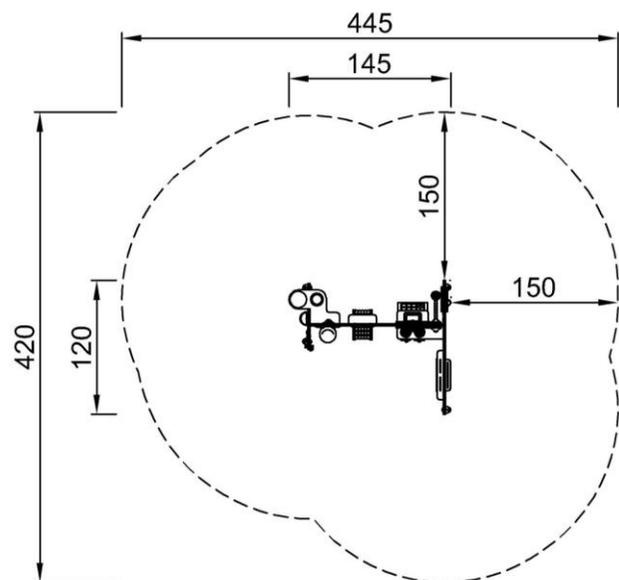
Магазин и кухня

MSV603

KOMPAN
Let's play

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



MSV60300-0201

**121cm
***14.9m²



MSV60300-0201
1:100

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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)



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.



Whiteboard

Creative: drawing and leaving your mark stimulates creative thinking.



Pot

Cognitive: the pot can be removed, stimulating cause and effect understanding. Filling and emptying the pot stimulates logical thinking and the understanding of concepts such as empty and full.

Creative: placing the pot in other areas of the play space in creative ways can support symbolic and creative thinking.



Clock

Cognitive: learning about numeracy and time in a tangible way.

Creative: leaving your mark on the playground when setting clock differently.



Bell

Cognitive: understanding cause and effect when ringing bell.

Creative: leaving a mark in creating a sound rhythm when ringing or knocking the bell.



Microphone

Cognitive: inspires dramatic play which stimulates language development. Cause and effect understanding is supported when discovering that the microphone can be shifted to different positions.

Creative: positioning the microphone in different positions can support symbolic thinking.



Tumbler

Social-Emotional: cooperation skills and turn-taking are supported when turning the tumbler from each side of the panel.

Cognitive: cause and effect understanding for toddlers when spinning the tumbler.



Conveyor belt

Physical: tactile stimulation from running hands over rolling spheres on conveyor belt.

Social-Emotional: spurs group play and conversations with its two-sidedness.

Cognitive: understanding of object permanence when pictures roll away and reappear.

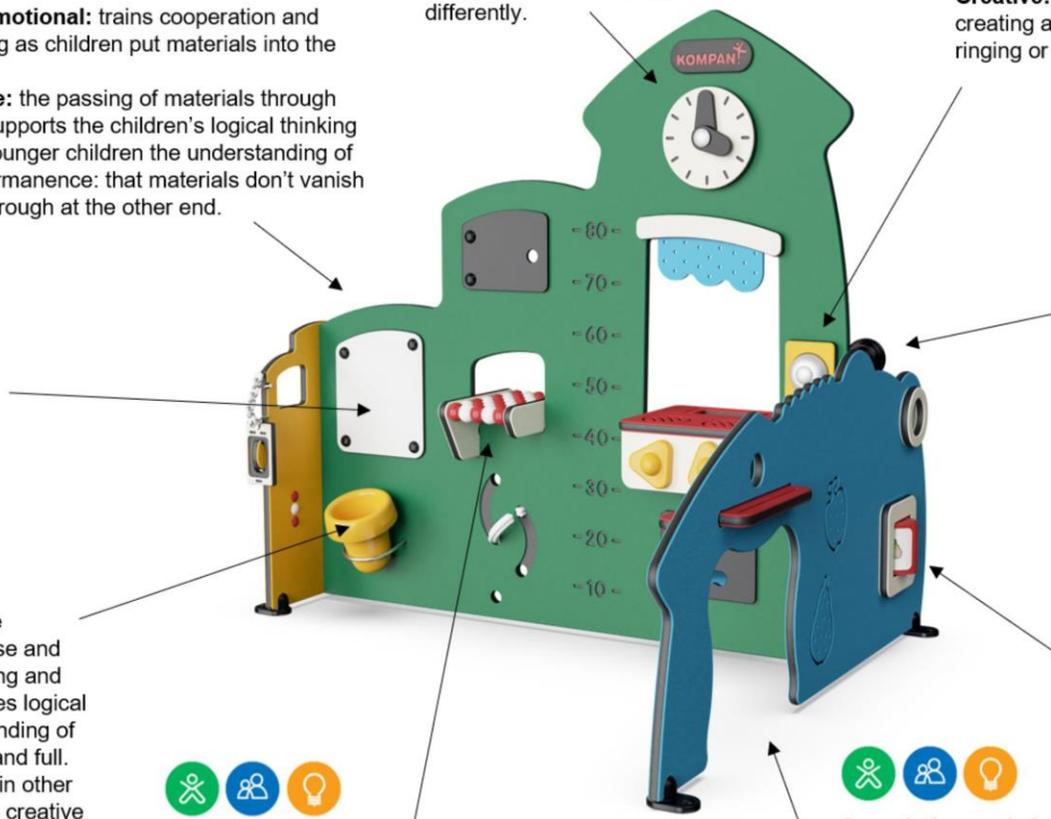


Crawl-through hole

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.





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.