

Двойная канатная дорога, Одноуровневая

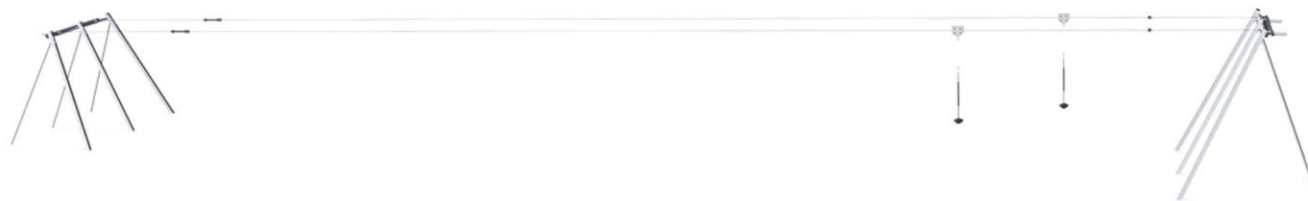
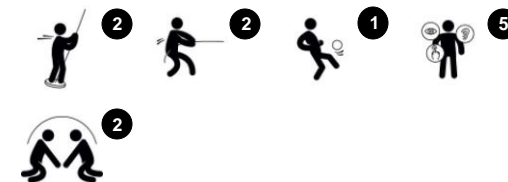
M88112

KOMPAN
Let's play

Номер товара M88112-3817

Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	3359x562x397 cm
Возрастная группа	4+
Игровая вместимость	2
Варианты окраски	●



Данный элемент оборудования со стопорным устройством для мягкой посадки достигает длины более 25 метров. Это, безусловно, захватывающее дух мероприятие.

Двойная канатная дорога, Одноуровневая

M88112

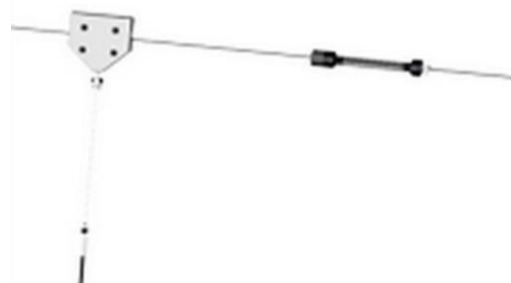
KOMPAN
Let's play



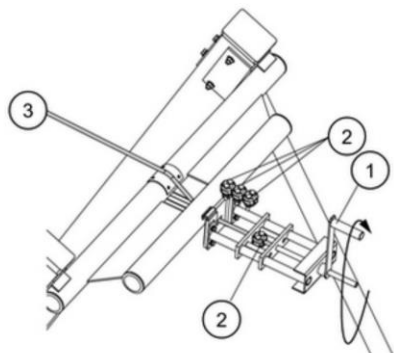
Стальные опорные столбы оцинкованы методом горячего цинкования внутри и снаружи без содержания свинца. Гальванизация обладает отличной устойчивостью к коррозии во внешних средах и требует низких эксплуатационных расходов.



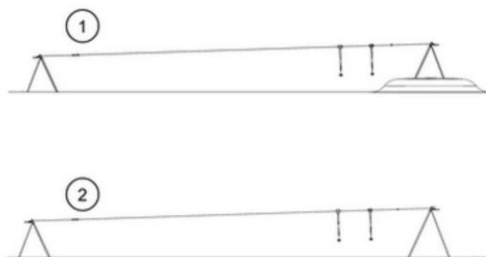
Специально разработанное сиденье изготовлено из вставки из нержавеющей стали, покрытой мягким слоем полиуретановой резины. Сиденье испытано на ударпрочность, чтобы соответствовать всем мировым стандартам для игровых площадок, а веревка имеет эргономичный держатель длиной 60 см, отлитый на резиновой ручке из полиуретана.



Высококачественный стальной трос диаметром 12 мм рассчитан на интенсивное использование канатной дороги в течение многих лет. Начальная точка обозначена пузырьком. В точке остановки находится специально разработанное пружинное устройство, обеспечивающее более мягкую остановку тянучки.



Стальной трос (3) натягивается с помощью специального устройства. Поворачивая ручку (1), можно безопасно натянуть стальной трос в соответствии с инструкцией. После натяжения трос фиксируется тремя зажимами (2). Натяжное устройство также можно использовать для регулировки во время ежегодных проверок.



Канатные дороги KOMPAN доступны для плоских или естественных наклонных поверхностей, а также для поверхностного или грунтового монтажа. Кроме того, канатные дороги могут быть снабжены одним кабелем или двумя, чтобы дети могли кататься вместе и устраивать дружеские соревнования.

Номер товара M88112-3817

Информация по установке

Макс. высота падения	100 cm
Область безопасной поверхности	182,0 m ²
Кол-во установщиков	2
Общее время установки	18.3
Объем раскопок	12,28 m ³
Объем бетона	3,95 m ³
Глубина фундамента	100 cm
Вес груза	742 kg
Варианты крепления	В грунт ✓

Информация о гарантии

Оцинкованная сталь	Пожизненная
Компоненты PUR	10 лет
Кабель	10 лет
Подвижные части	2 года
Гарантированные запасные части	10 лет

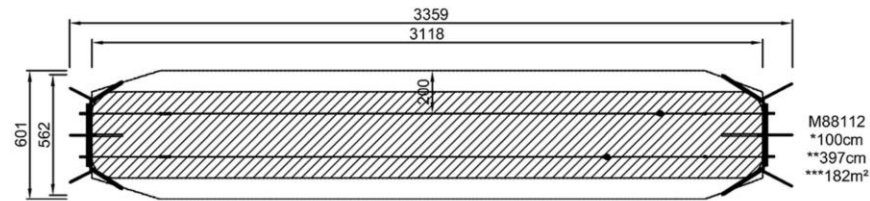


Двойная канатная дорога, Одноуровневая

M88112

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

Двойная канатная дорога, Одноуровневая

M88112



Long line

Physical: the lengthy glide through the air adds to the thrill and trains spatial awareness, trunk stability and upper-body muscles. All this helps support the child's physical self esteem, making e.g. positive risk taking easier.



Double zipline

Social-Emotional: the possibility to glide with a companion or have friendly competitions supports turn taking and cooperation skills.
Cognitive: the speed may differ between the two Ziplines. Figuring out the reason behind this (weight, speed, force etc.) trains logical thinking.



PUR covered grip

Physical: firm grip when spinning and hanging from arms. Arm muscles developed when holding tight.



Rounded seat

Physical: balance when sitting or standing. The sense of balance is important for instance for being able to sit still.
Social-Emotional: negotiation and turn-taking when deciding who should sit here.

Двойная канатная дорога, Одноуровневая

M88112



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.