

# Лабиринт с 4-мя комнатами

M63274

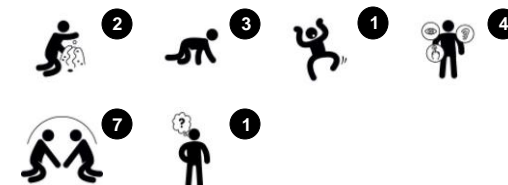
**KOMPAN**  
Let's play



Лабиринт с 4-мя комнатами предоставляет малышам возможность играть часами: ползать и изучать комнаты. Разные формы и размеры отверстий в лабиринте создают захватывающие сочетания света и тени. Каждая из комнат открывает малышам новый мир для исследования, а цветные стены и отверстия разных форм визуально

расширяют чувство пространства и обогащают детскую игру.

Номер товара M63274-3213P	
<b>Общая информация о товаре</b>	
Размеры ДхШхВ	207x186x137 cm
Возрастная группа	6m+
Игровая вместимость	10
Варианты окраски	



# Лабиринт с 4-мя комнатами

M63274

**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.



Скамья и полы изготовлены из HPL толщиной 17,8 мм с очень высокой износостойкостью и уникальной нескользящей текстурой поверхности KOMPAN.



Игровые мероприятия, такие как «Мегафон», изготовлены из высококачественного нейлона (PA6). Данный материал обладает хорошей износостойкостью и ударной вязкостью и устойчив к ультрафиолетовому излучению.



Защита для краев выполнена из полиуретана. Он сохраняет свои свойства в диапазоне температур от -30 ° C до 60 ° C. Материал стабилизирован ультрафиолетом.

Номер товара M63274-3213P

## Информация по установке

Макс. высота падения	27 cm
Область безопасной поверхности	21,8 m <sup>2</sup>
Кол-во установщиков	2
Общее время установки	10.3
Объем раскопок	0,04 m <sup>3</sup>
Объем бетона	0,00 m <sup>3</sup>
Глубина фундамента	40 cm
Вес груза	289 kg
Варианты крепления	В грунт ✓ На поверхность ✓
EcoCore HDPE	Пожизненная
Подвижные части	2 года
Палубы HPL	15 лет
Гарантированные запасные части	10 лет

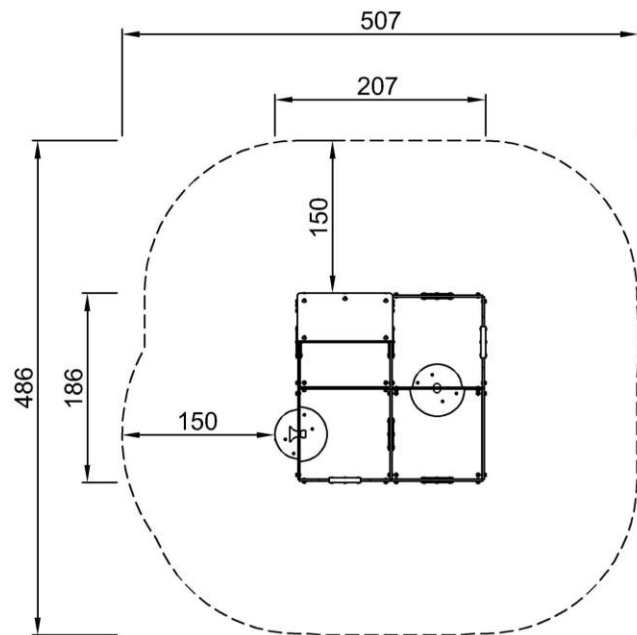


# Лабиринт с 4-мя комнатами

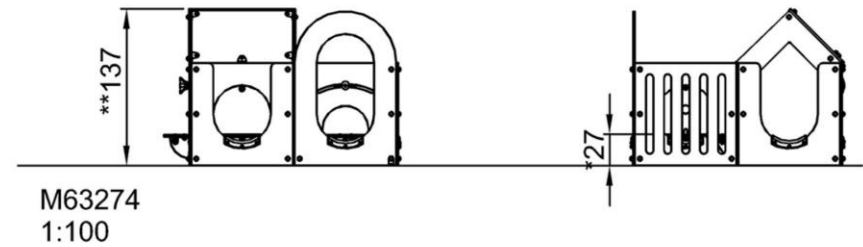
M63274

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



M63274-xx13P  
\*27cm  
\*\*137cm  
\*\*\*21.8m<sup>2</sup>



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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

# Лабиринт с 4-мя комнатами

M63274



## Bench

**Social-Emotional:** gathering, cooperating or taking a break from play - all train social skills.



## Play sphere

**Social-Emotional:** can be played from both sides, encouraging cooperation.  
**Cognitive:** cause and effect understanding.  
**Creative:** leave a mark and place the spheres at different positions.



## Megaphone

**Social-Emotional:** inspires communication and turn-taking skills.  
**Cognitive:** distortion of sound evokes curiosity and stimulates an understanding of cause and effect.



## 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.



## Desk

**Social-Emotional:** fine meeting place and a space creator. Sharing and cooperation from both sides create a social scenario that supports communication and cooperation.



## See-through wall

**Cognitive:** understanding of space and distances when looking in or out.



# Лабиринт с 4-мя комнатами

M63274

**KOMPAN**  
Let's play



## 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.