

# Детской городок

MSC5427

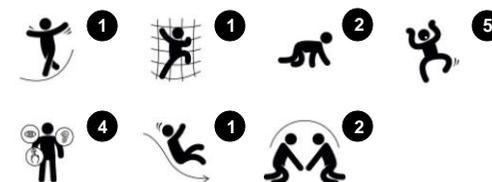
**KOMPAN**  
Let's play



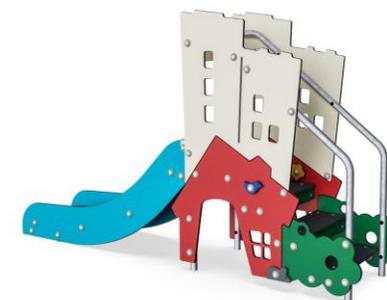
Номер товара MSC542700-3418P

## Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	244x61x140 cm
Возрастная группа	1+
Игровая вместимость	2
Варианты окраски	



Городская горка – это больше, чем просто горка. Это захватывающий аттракцион, переносящий малыша с вершины городка, от куда открывается прекрасный вид, к земле.



# Детской городок

MSC5427

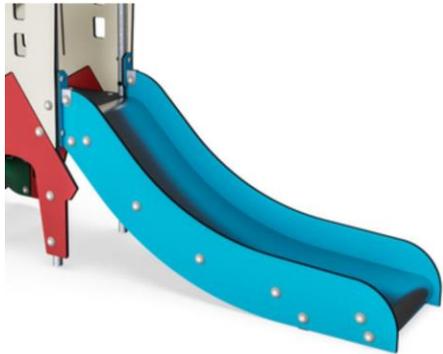
**KOMPAN**  
Let's play



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.

Все полы изготовлены из ламината высокого давления HPL толщиной 17,8 мм и с нескользящей текстурой поверхности в соответствии с EN 438-6. KOMPAN HPL обладает высокой износостойкостью, что обеспечивает длительный срок службы в любых климатических условиях.

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.



Основа горки доступна из разных материалов: прямолинейный литый полиэтилен или нержавеющая сталь толщиной 2 мм. Боковинки горок изготовлены из EcoCore.

Номер товара MSC542700-3418P

## Информация по установке

Макс. высота падения	100 см
Область безопасной поверхности	14,5 м <sup>2</sup>
Кол-во установщиков	2
Общее время установки	7.4
Объем раскопок	0,17 м <sup>3</sup>
Объем бетона	0,00 м <sup>3</sup>
Глубина фундамента	60 см
Вес груза	154 kg
Варианты крепления	В грунт ✓ На поверхнос-ти ✓
EcoCore HDPE	Пожизненная
Палубы HPL	15 лет
Оцинкованная сталь	Пожизненная
Гарантированные запасные части	10 лет

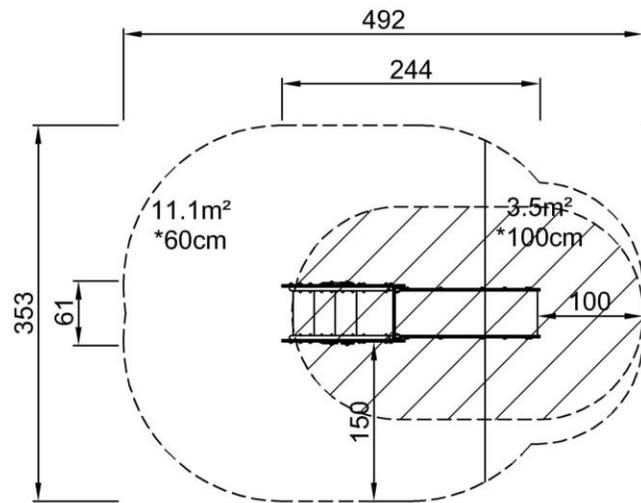


# Детской городок

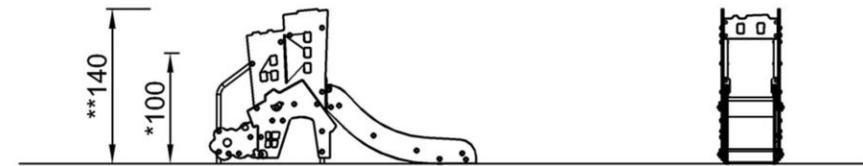
MSC5427

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



MSC542701  
\*100cm  
\*\*140cm  
\*\*\*14.5m<sup>2</sup>



MSC542701  
1:100

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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)



## Stairway

**Physical:** climbing the stairs supports cross coordination as well as arm and leg muscles.

**Social-Emotional:** room for active breaks and adult helpers.



## Slide

**Physical:** sliding develops spatial awareness and a sense of balance. Furthermore, the core muscles are trained when sitting upright going down.

**Social-Emotional:** empathy stimulated by turn-taking.

**Cognitive:** young children develop their understanding of space, speed and distances when sliding down quickly.



## Thematized element

**Cognitive:** set a tangible theme and thus spur dramatic play. Dramatic play is a great trainer of language skills.



## Crawl-through hole

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

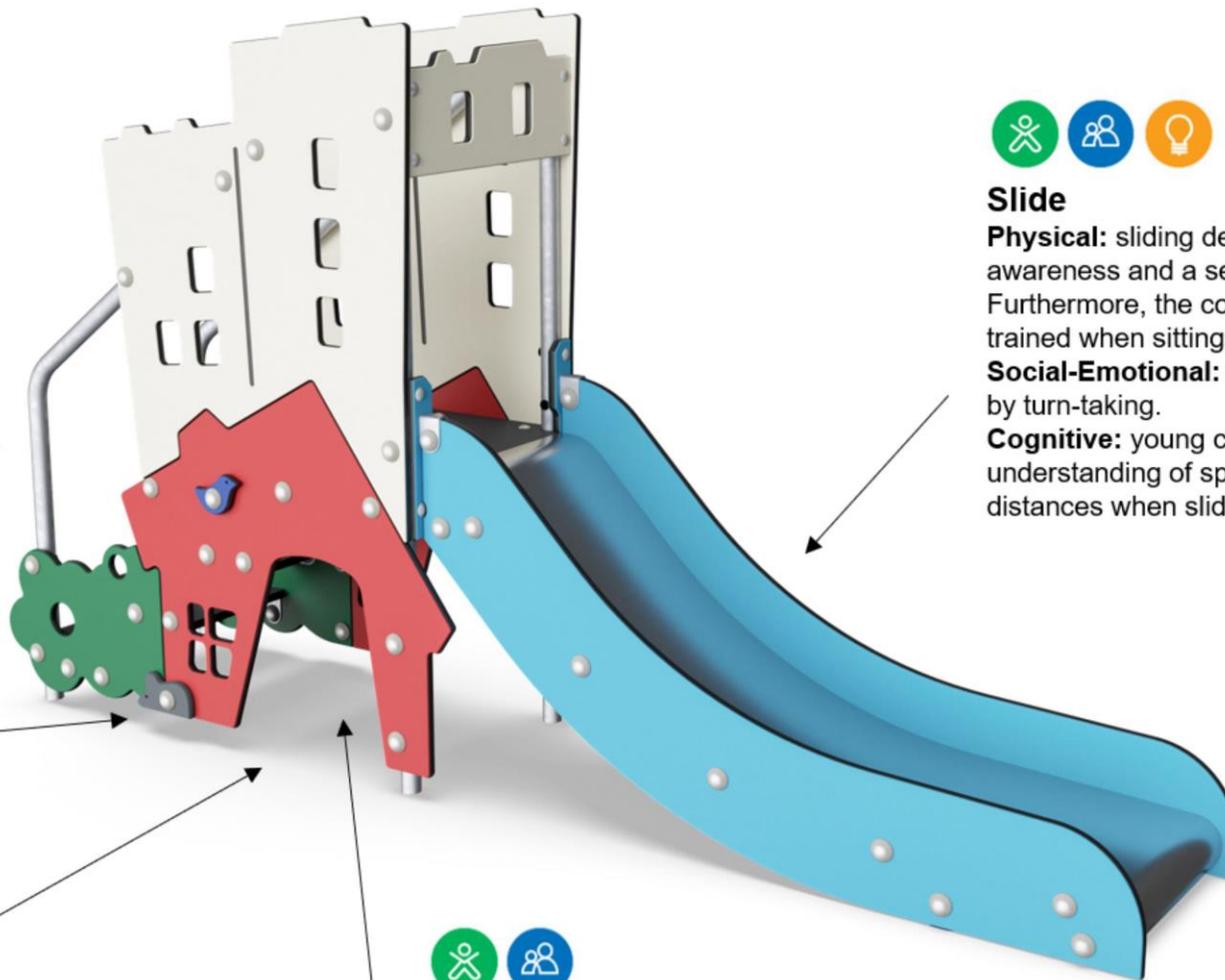
**Social-Emotional:** cooperation and turn-taking when passing one another.



## Den

**Physical:** crawling through the possible openings trains spatial awareness.

**Social-Emotional:** the enclosed space invites social play for two or three children.





## 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.