

Игровая комбинация

PCM0003

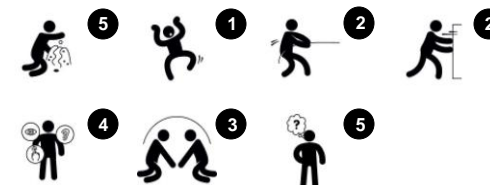
KOMPAN
Let's play



Номер товара PCM000310-0601

Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	229x133x107 cm
Возрастная группа	6m+
Игровая вместимость	8
Варианты окраски	



Игровая комбинация содержит множество интересных активностей для детей младшего возраста. Данный комплекс стимулирует игру физически, социально, когнитивно и творчески. Весы предназначены для детей младшего возраста. Дверной проем делает панель творцом пространства, вдохновляющим на

движение и понимание игры с разных сторон. Это вдохновляет на исследования и социальные игры. Многие тактильные элементы доступны с обеих сторон. Это стимулирует сотрудничество между детьми. Маленький ребенок начинает осознавать, что у других могут быть иные намерения, чем у него. Панель с песком также

поддерживает это. Небольшие ведерки подходят для маленьких рук, когда песок или другие природные объекты являются частью творческой игры. Скамейка - отличное место для отдыха и знакомств. Она также дает возможность стоять и дотянуться до подвижного яблока на дереве.



Игровая комбинация

PCM0003

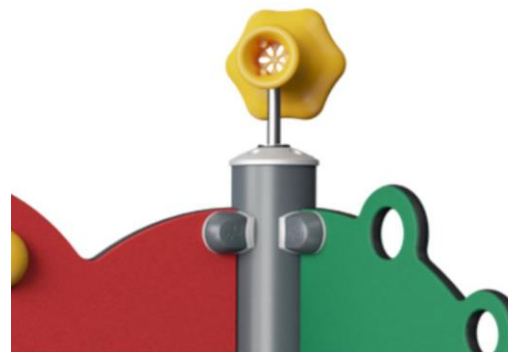
KOMPAN
Let's play



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.



Стальные стойки оцинкованы методом горячего цинкования внутри и снаружи и обработаны порошковым покрытием. Гальванизация обладает отличной устойчивостью к коррозии во внешних средах и требует низких эксплуатационных расходов.



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



Клапанная мембрана изготовлена из износостойкого прорезиненного материала конвейерной ленты с отличной стойкостью к ультрафиолетовому излучению. Закладка представляет собой четырехслойную броню из тканого полиэстера. В результате армирования и двух поверхностных слоев общая толщина составляет 9 мм.

Номер товара PCM000310-0601

Информация по установке

Макс. высота падения	29 cm
Область безопасной поверхности	16,7 m ²
Кол-во установщиков	2
Общее время установки	5.2
Объем раскопок	0,10 m ³
Объем бетона	0,00 m ³
Глубина фундамента	60 cm
Вес груза	70 kg
Варианты крепления	В грунт ✓ На поверхнос-ти ✓
EcoCore HDPE	Пожизненная
Столб	10 лет
Гарантированные запасные части	10 лет

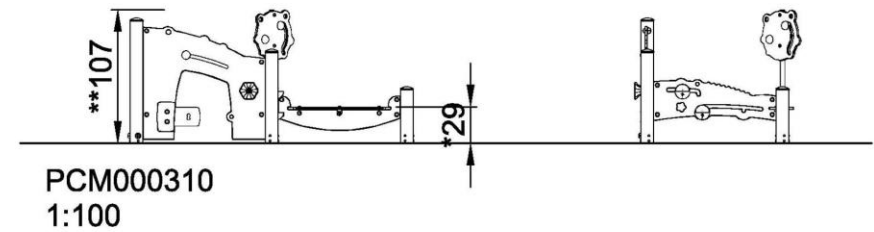
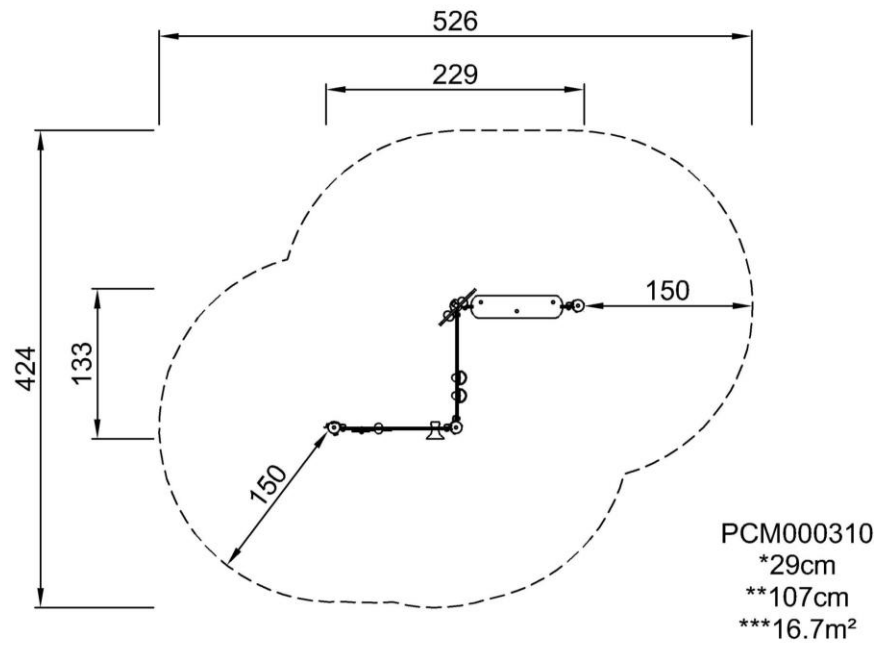


Игровая комбинация

PCM0003

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)



Two sides

Social-Emotional: invites cooperation and communication. The low height and the transparency of the panel makes interaction possible between the two sides.



Keyhole flap

Social-Emotional: can be played from both sides, encouraging cooperation.
Cognitive: tactile variation helps children to understand the characteristics of different materials and their uses. Cause and effect understanding when bending rubber flap.



Door opening

Physical: encourages running or crawling through, stimulating cross coordination and spatial awareness.



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.



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.



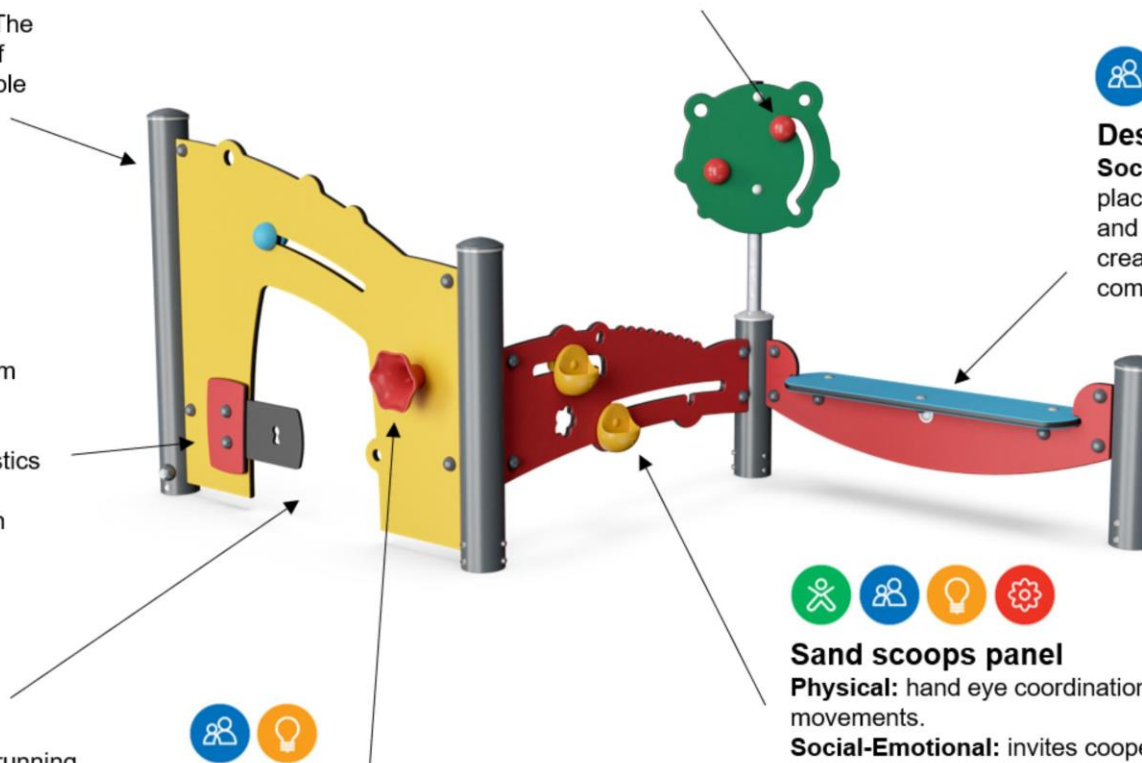
Sand scoops panel

Physical: hand eye coordination and push-pull movements.
Social-Emotional: invites cooperation due to the two-sidedness and provides for parallel play.
Cognitive: logical thinking: cause and effect understanding when running scoops in grooves or shifting materials from scoop to scoop.
Creative: shifting scoops, creating new scoop positions.



Megaphone

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



Игровая комбинация

PCM0003



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.



ПОДПРЫГИВАНИЕ

Умение подпрыгивать на адаптивной, гибкой, эластичной или растягивающейся поверхности.



ЛАЗАНИЕ

Движение вверх путем скрещивания рук и ног по вертикальной или наклонной поверхности или сетке.



КОНСТРУИРОВАНИЕ

Процесс создания новых форм, перемещение предметов в новое положение или строительство из материалов, которые можно трансформировать.



ПОЛЗАНИЕ

Движение вперед или назад путем скрещивания рук и ног по горизонтальной или слегка наклонной поверхности.



СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА

Игра, предметы которой пробуждают воображение и заставляют верить сценарию игры.



СКОЛЬЖЕНИЕ

Движение из одной точки в другую без смещения ступней, в горизонтальном или вертикальном движении, в положении сидя, лежа или стоя.



ВИС НА РУКАХ

Перенос тела руками, возможно для перехода на другую платформу или игровой предмет.



ПРЫЖОК

Прыжок вверх или вниз по твердой поверхности.



ПРИТЯГИВАНИЕ

Притягивание предмета к себе одной или двумя руками, или, возможно, с использованием всего тела.



ТОЛКАНИЕ

Отталкивание предмета от себя одной или двумя руками, или, возможно, всем телом.



РАСКАЧИВАНИЕ

Раскачивание взад-вперед или вбок, например на пружинном оборудовании.



ВРАЩЕНИЕ

Включает в себя вертикальный или горизонтальный медленный поворот тела при помощи какого-либо оборудования.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра по правилам осуществляется во время сотрудничества и командной работы, например при игре в крестики-нолики или игры с мячом.



ОЩУЩЕНИЯ

Процесс получения информации сенсорной системой: зрение, осязание или слух.



СПУСК

Быстрое движение вниз, например, с горки.



СОЦИАЛИЗАЦИЯ

Процесс встречи, общение или сотрудничество, которое стимулирует и облегчает социальное взаимодействие.



ВРАЩЕНИЕ

Быстрые, повторяющиеся горизонтальные или вертикальные повороты тела на оборудовании, облегчающем подобные движения.



ПОКАЧИВАНИЕ

Медленное раскачивание вперед-назад лежа, сидя или, возможно, стоя, в маятниковом или круговом движении, например на гамаке или на веревке.



КАТАНИЕ НА КАЧЕЛЯХ

Качание вперед и назад или по круговому движению по беспрепятственной дуге в положении сидя, стоя или лежа.



УДИВЛЕНИЕ

Мысли, которые заставляют детей использовать свои логические, абстрактные и творческие навыки мышления, а также память.