

# Пиратская каравелла


PCM1026

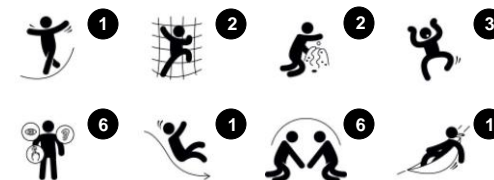
**KOMPAN**  
Let's play



Номер товара PCM102600-0902

## Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	565x355x441 cm
Возрастная группа	2+
Игровая вместимость	15
Варианты окраски	



Вау! Этот захватывающий пиратский корабль предлагает несколько способов «войти» в игру и привлекает детей к взаимодействию и движению, поддерживая развитие их мышц, а также их социальные и игровые навыки. Это важно для раннего развития, в частности, для развития речи. Тщательно разработанные игровые

элементы, такие как рулевое колесо, побуждают к исследованиям и сюжетно-ролевой игре, стимулируя логическое мышление и языковые навыки. Доступная лестница - удобный легкий вход на игровой корабль, который также обеспечивает неформальное место для встреч. Игровая структура обеспечивает физическую

нагрузку, стимулирует кросс-координацию и проприоцепцию, которые важны для чувства безопасности ребенка в окружающем его мире. Гамак на уровне земли расширяет игровое поле своим качающимся приглашением к игре, стимулируя при этом чувство равновесия.



Данные могут быть изменены без предварительного уведомления.

# Пиратская каравелла

PCM1026

**KOMPAN**  
Let's play



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



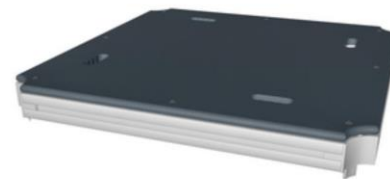
Основные стойки с опорами из горячо-погруженно оцинкованной стали доступны в различных материалах: пропитанные под давлением стойки из сосновой древесины, предварительно оцинкованные внутри и снаружи стальные стойки с порошковым покрытием или алюминиевые стойки без свинца с цветной анодированной верхней отделкой.



Горки могут быть изготовлены из разных материалов и цветов: прямые или изогнутые литые полиэтиленовые горки желтого или серого цвета или полностью нержавеющая сталь в цельном исполнении для более надежного решения от вандализма.



Сетки и тросы изготовлены из УФ-стабилизированного полиамида с внутренним усилением стального троса. Канат подвергается индукционной обработке для создания прочной связи между сталью и канатом. Это, в свою очередь, приводит к хорошей износостойкости.



Все палубы поддерживаются уникальными алюминиевыми профилями с несколькими вариантами крепления благодаря использованию литых алюминиевых соединителей. Палубы HPL толщиной 17,8 мм с очень высокой износостойкостью и уникальной нескользящей текстурой поверхности от KOMPAN.



Игровые системы KOMPAN можно настроить в соответствии с индивидуальными требованиями. Посетите веб-сайт [www.kompan.ru](http://www.kompan.ru), чтобы ознакомиться с возможностями цифрового планировщика решений KOMPAN. Множество опций для панелей, палуб, стоек, горок и других игровых мероприятий обеспечивают долговременные решения в любой окружающей среде.

Номер товара PCM102600-0902

## Информация по установке

Макс. высота падения	118 cm
Область безопасной поверхности	36,4 m <sup>2</sup>
Кол-во установщиков	2
Общее время установки	20.3
Объем раскопок	0,60 m <sup>3</sup>
Объем бетона	0,13 m <sup>3</sup>
Глубина фундамента	85 cm
Вес груза	591 kg
Варианты крепления	В грунт ✓

## Информация о гарантии

EcoCore HDPE	Пожизненная
Столб	10 лет
Палубы HPL	15 лет
Канаты и сети	10 лет
Гарантированные запасные части	10 лет



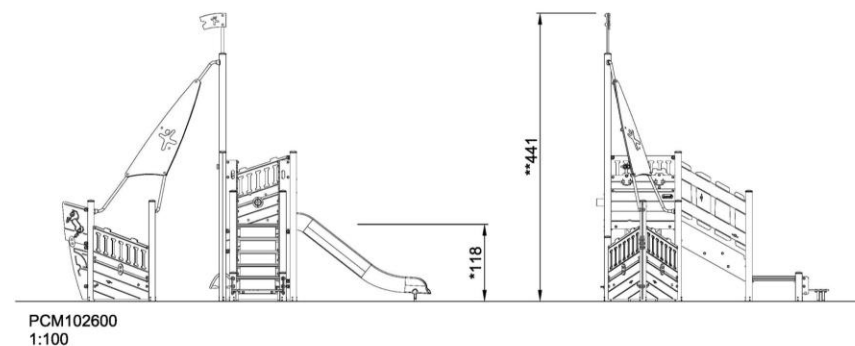
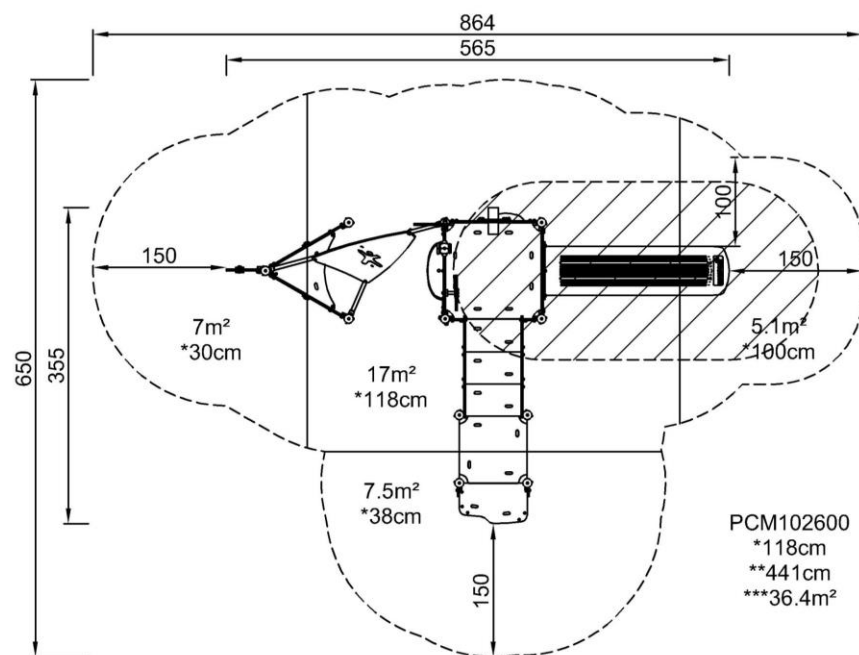
# Пиратская каравелла

PCM1026

**KOMPAN**  
Let's play

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

# Пиратская каравелла

PCM1026



## Binoculars

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

**Creative:** the binoculars can be turned in all directions. Looking through them gives a new perspective on the world.



## Ship

**Cognitive:** suggests a theme and supports dramatic play, which stimulates languages and communication skills.



## Hammock

**Physical:** coordination and sense of balance when swaying.

**Social-Emotional:** meeting, pushing friends gently back and forth, turn-taking.

**Cognitive:** for toddlers cause and effect understanding.



## Steering wheel

**Cognitive:** the manipulative steering wheel stimulates cause and effect understanding. It invites dramatic play which supports language and communication skills.



## 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.



## Accessible stairway

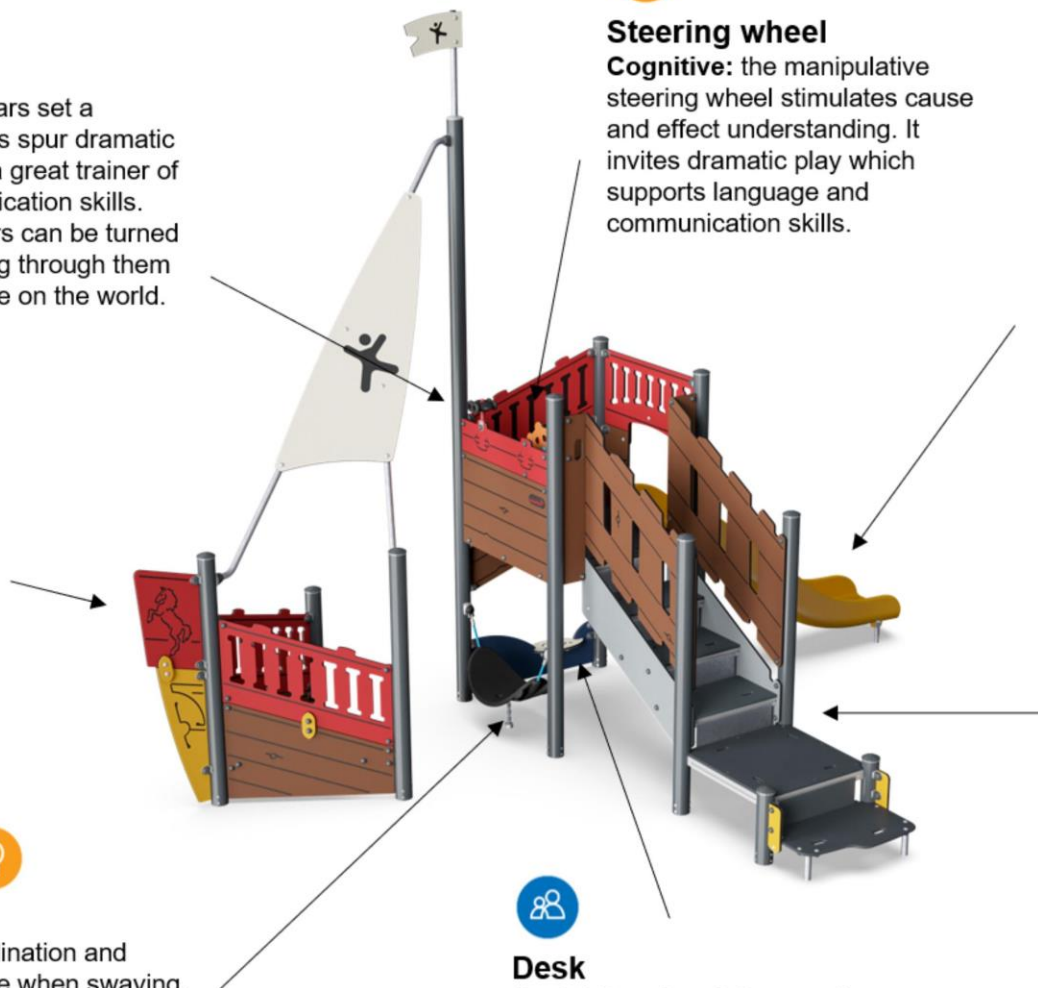
**Physical:** climbing the accessible stairway is for all and supports cross coordination as well as arm and leg muscles. For young children, walking stairs and alternating feet is developed.

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



## 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.



# Пиратская каравелла

PCM1026



## 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 раскачивания 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.