

Пиратский корабль

PCM1132

KOMPAN
Let's play



Номер товара PCM113200-0902

Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	969x997x561 cm
Возрастная группа	4+
Игровая вместимость	53
Варианты окраски	



Такой корабль превратит в пирата любого ребенка, который его увидит. Огромное разнообразие мероприятий предлагает многоуровневую увлекательную игру для всех снова и снова. Под палубой несколько игровых станций привлекают детей к сюжетно-ролевым играм и общению. Разнообразные сети для лазания

обеспечивают непростой доступ к борту. Особые конструктивные элементы обогащают игру и способствуют физическому развитию детей. Например, покачивание гамака помогает детям развить чувство равновесия. Горка и пожарный шест поддерживают позу равновесие. Поездка по треку добавляет острых ощущений и

поддерживает проприоцепцию детей, их понимание движений своего тела. Множество смотровых площадок и тактильные детали обеспечивают часы игры для детей младшего и старшего возраста, что важно для отличного физического и творческого развития.



Пиратский корабль

PCM1132

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.



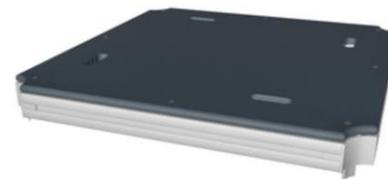
Основные стойки с опорами из горячепогруженно оцинкованной стали доступны в различных материалах: пропитанные под давлением стойки из сосновой древесины, предварительно оцинкованные внутри и снаружи стальные стойки с порошковым покрытием или алюминиевые стойки без свинца с цветной анодированной верхней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



Подвесная тянушка спроектирована с приваренным стальным сердечником и покрыта полиэтиленовым корпусом низкой плотности. Две горячепофуженные оцинкованные стальные ручки расположены под углом, чтобы обеспечить наилучшую эргономичность при скольжении. Колеса тянушки изготовлены из малошумного ТПУ и установлены с герметичными шарикоподшипниками.

Номер товара PCM113200-0902

Информация по установке

Макс. высота падения	200 cm
Область безопасной поверхности	96,0 m ²
Кол-во установщиков	2
Общее время установки	57.7
Объем раскопок	2,40 m ³
Объем бетона	0,59 m ³
Глубина фундамента	90 cm
Вес груза	2.046 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

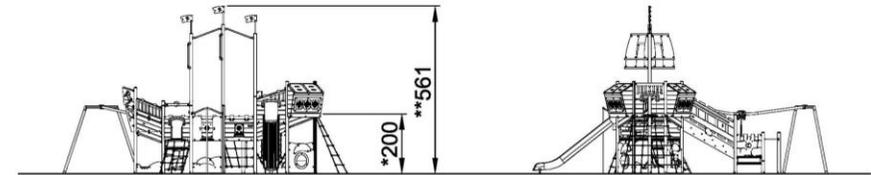
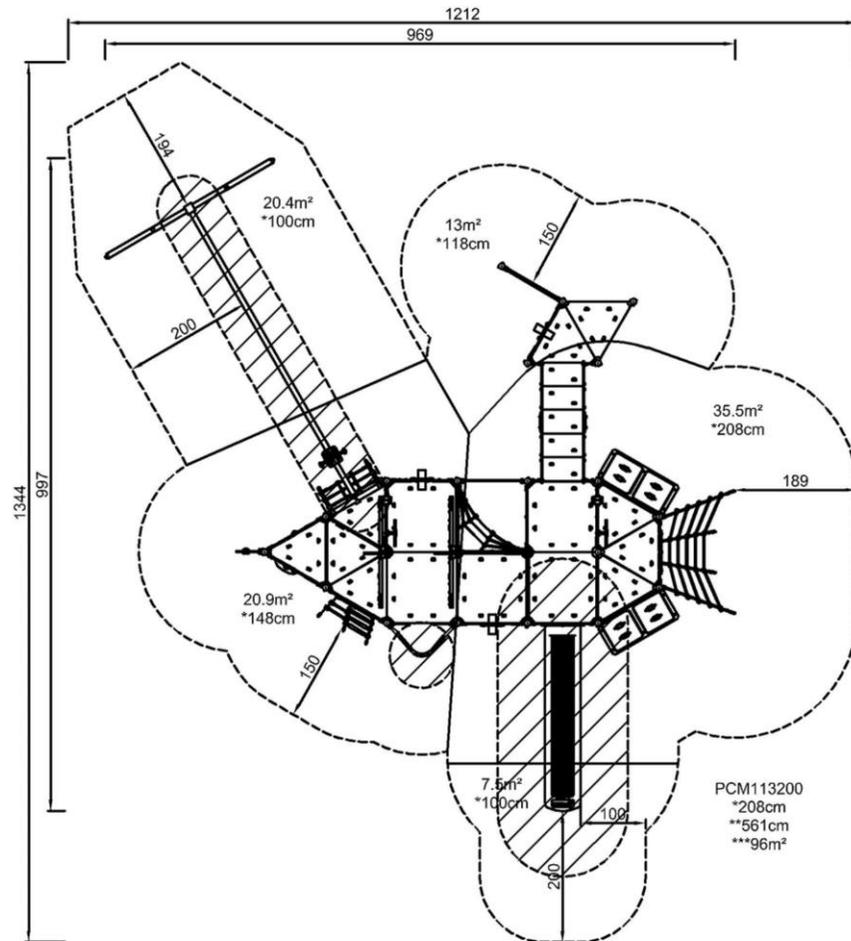


Пиратский корабль

PCM1132

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



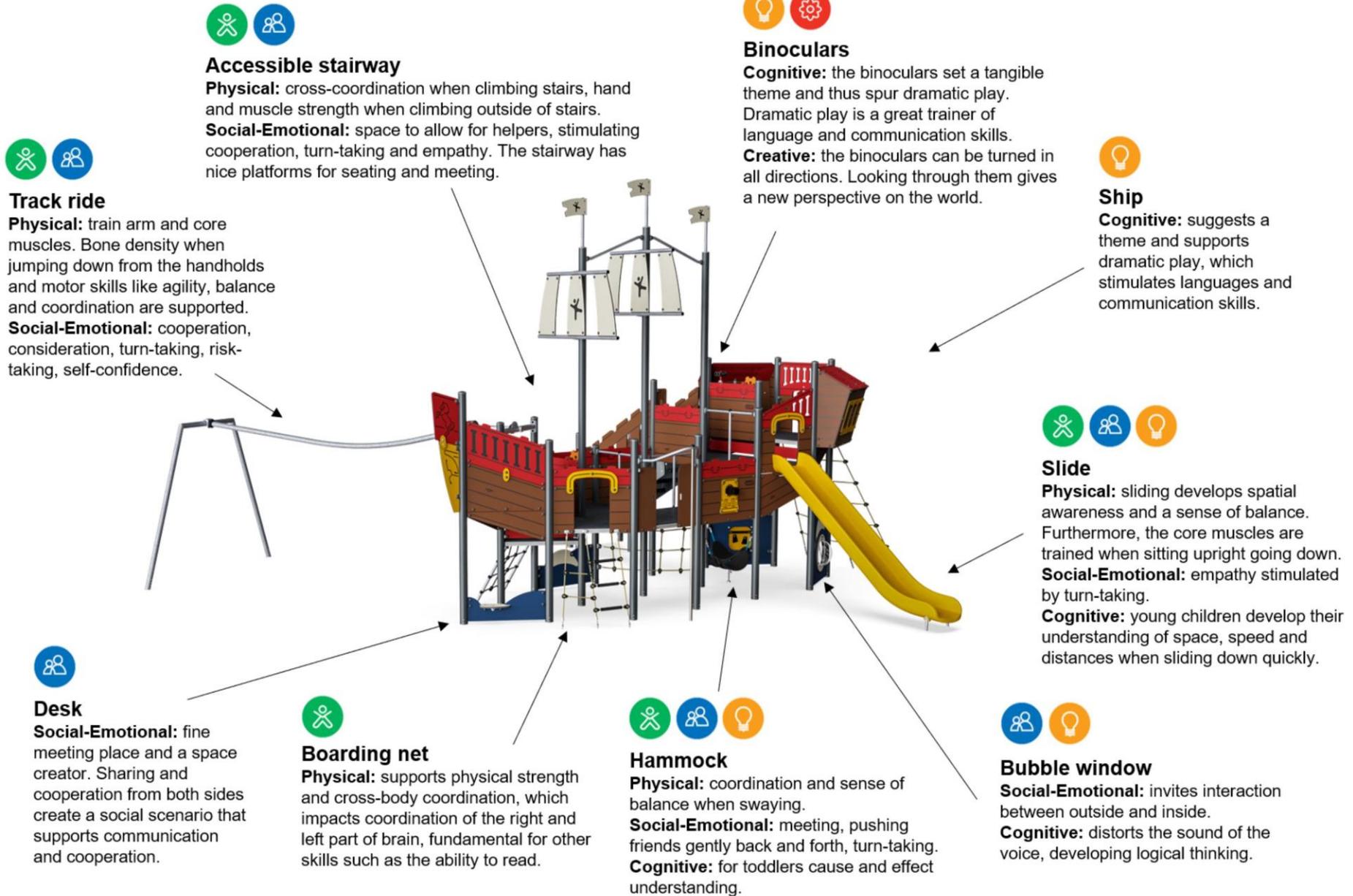
PCM113200
1:300

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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

Пиратский корабль

PCM1132



Пиратский корабль

PCM1132



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.