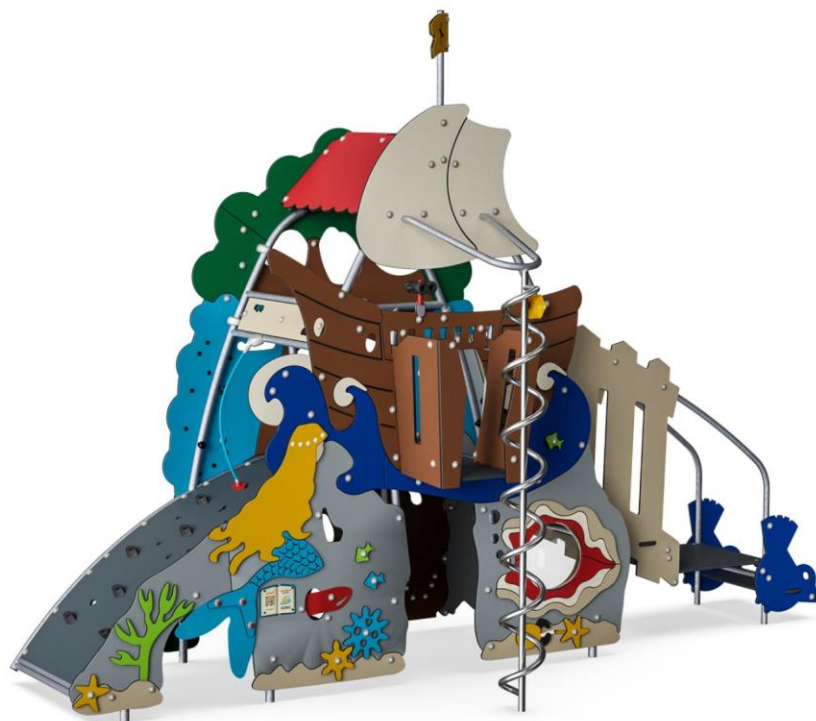


Русалочка и Огниво (ДОВ)

MSC6431

KOMPAN
Let's play



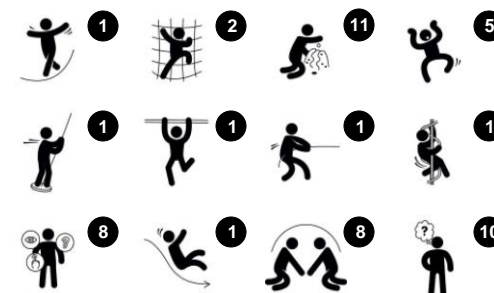
Игровая структура КОМПАН Ханс Кристиан Андерсен разделена на две части в соответствии с его сказками: «Русалочка» с одной стороны и «Огниво» с другой. Обе сказки, знакомые и любимые, приглашают детей играть и принимать участие в разнообразных мероприятиях. Стена восхождения и лёгкий доступ приглашают

любителей альпинизма выбрать свой собственный путь для достижения вершины. Стена подходит для всех пользователей, несмотря на уровень их мастерства, так как левая сторона – более простой путь, а правая для пользователей с опытом. Но это не мешает новичкам испробовать свои силы, поднимаясь по правой стороне стены.

Структура также предлагает лестницу для детей с ограниченными возможностями.



Номер товара MSC643100-3717P	
Общая информация о товаре	
Размеры ДхШхВ	515x419x369 cm
Возрастная группа	2+
Игровая вместимость	22
Варианты окраски	



Русалочка и Огниво (ДОВ)

MSC6431



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.



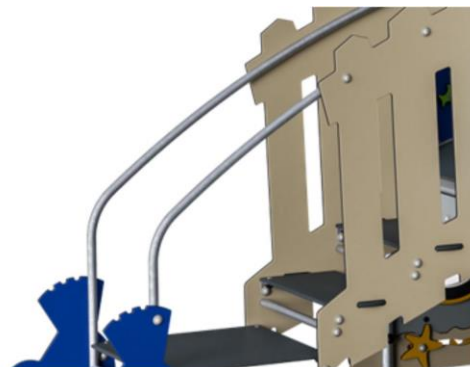
Изогнутая стена для лазанья изготовлена из панели Ekogrip, которая состоит из полиэтиленовой основы толщиной 15 мм с верхним слоем из мягкой резины толщиной 3 мм с противоскользящим эффектом.



Горки доступны в нескольких вариантах: прямые PE либо комбинация EcoCore™ бортиков и горки из нержавеющей стали толщиной 2 мм.



Канаты изготовлены из УФ-стабилизированного полиамида с внутренним усилением стального троса. Канат подвергается индукционной обработке для создания прочного соединения между сталью и веревкой, что обеспечивает хорошую износостойкость.



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.

Номер товара MSC643100-3717P

Информация по установке

Макс. высота падения	226 см				
Область безопасной поверхности	40,3 м ²				
Кол-во установщиков	2				
Общее время установки	31.6				
Объем раскопок	0,91 м ³				
Объем бетона	0,00 м ³				
Глубина фундамента	90 см				
Вес груза	851 kg				
Варианты крепления	<table border="0"> <tr> <td>В грунт</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>На поверхность</td> <td>✓</td> </tr> </table>	В грунт	✓	На поверхность	✓
В грунт	✓				
На поверхность	✓				
EcoCore HDPE	Пожизненная				
Оцинкованная сталь	Пожизненная				
Палубы HPL	15 лет				
Канаты и сети	10 лет				
Гарантированные запасные части	10 лет				

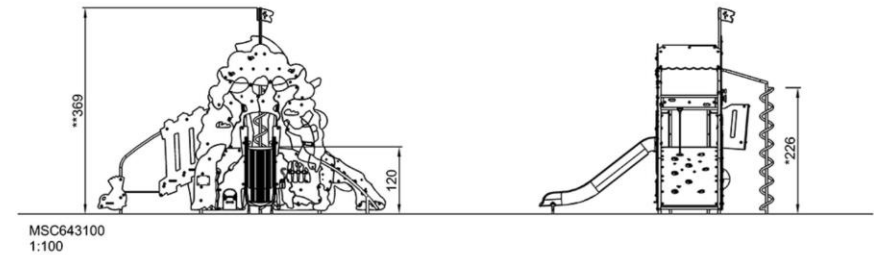
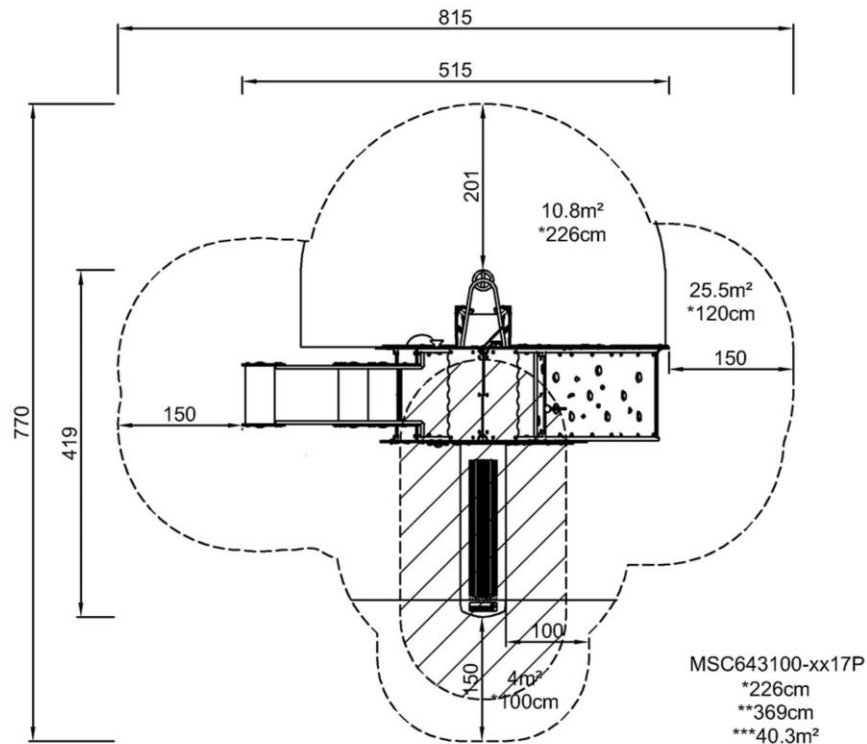


Русалочка и Огниво (ДОВ)

MSC6431

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

Русалочка и Огниво (ДОВ)

MSC6431



Slime door

Physical: tactile stimulation from moving the body through the rubber slime door.

Social-Emotional: stimulates turn-taking.

Cognitive: the slime door encourages hide-and-seek or peek a boo games that trains the understanding of object permanence in toddlers.



Curved climbing wall

Physical: children develop their cross-body coordination, proprioception and leg, arm and hand strength. Climbing on a curved surface is an extra challenge to muscles.



Book with QR-code

Cognitive: scan the code and access a range of e-books and educational games in your native or 15 other languages. Scanning in a range of e-books with fairytales or playful learning games, centered around languages and story-telling.

Creative: scanning in an AR (Augmented Reality) element that allows for creating photos in real time with figures from the Hans Christian Andersen fairytales.



Theme

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



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.



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.



Bubble window

Social-Emotional: invites interaction between outside and inside.

Cognitive: distorts the sound of the voice, developing logical thinking.



Curly climber

Physical: coordination and proprioception are supported when placing arms and legs correctly for going down. Sense of balance when rotating. Arm muscles for holding tight.

Social-Emotional: empathy stimulated by turn-taking.

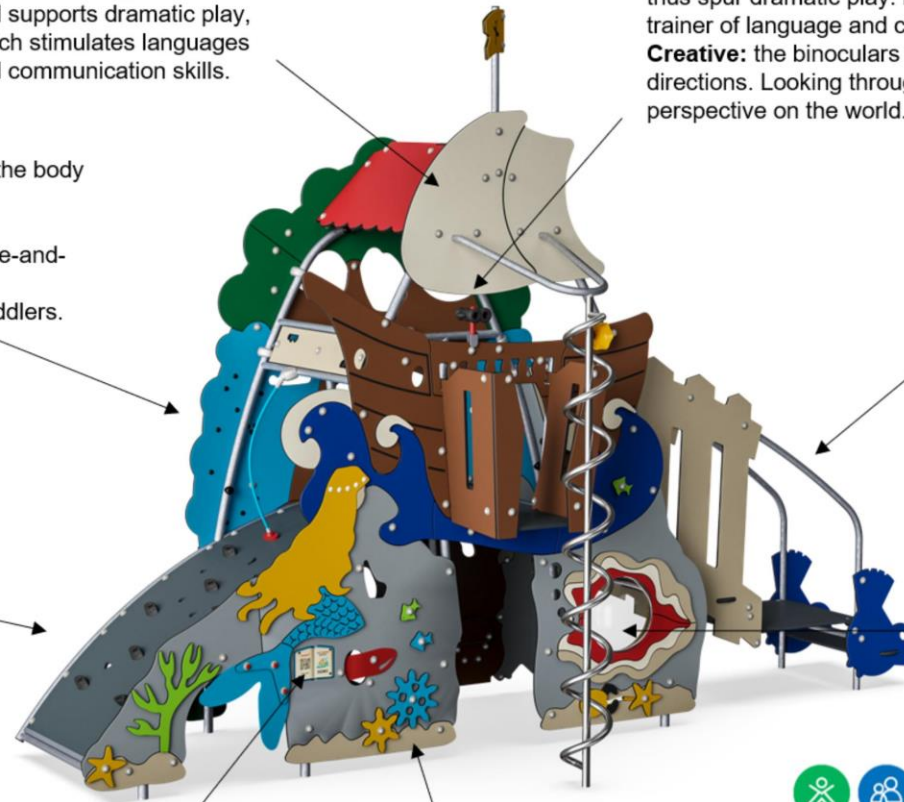
Cognitive: logical thinking when placing arms and legs right for rotating downwards.



Gear wheels

Social-Emotional: cooperation skills and turn-taking are supported when turning the gearing wheel.

Cognitive: cause and effect understanding, and logical thinking are supported.



Русалочка и Огниво (ДОВ)

MSC6431



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.