## Карета

M537



6m+



Карета может быть использована для игр как отдельный элемент или в сочетании с поездом, что создаст более широкий спектр ролевый игр. Хорошее и защищённое игровое пространство с сиденьями внутри кареты идеально подходит для встреч. Прозрачность дизайна и множество отверстий в конструкции поддерживают

общение между детьми, находящимися внутри кареты и снаружи.

Номер товара М53700-3418Р

### Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ 96х96х132 ст

Возрастная группа

Игровая вместимость

Варианты окраски











# Карета

M537









Пол изготовлен из HPL толщиной 10 мм и с нескользящей текстурой поверхности в соответствии с EN 438-6. КОМРАN HPL обладает высокой износостойкостью, что обеспечивает длительный срок службы в любых климатических условиях.

Номер товара М53700-3418Р		
Информация по установке		
Макс. высота падения	4	l8 cm
Область безопасной поверхности	13,	,4 m2
Кол-во установщиков		2
Общее время установки		5.0
Объем раскопок	0,09 m3	
Объем бетона	0,00 m3	
Глубина фундамента	60 cm	
Вес груза	149 kg	
Варианты крепления	В грунт	•
	На	
	поверхнос	•
EcoCore HDPE	Пожизненная	
Подвижные части	2 года	
Палубы HPL	15 лет	
Гарантированные запасные части	10 лет	

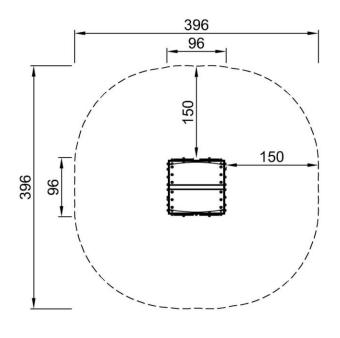


M537

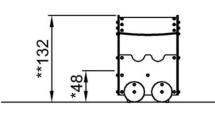


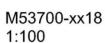
Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



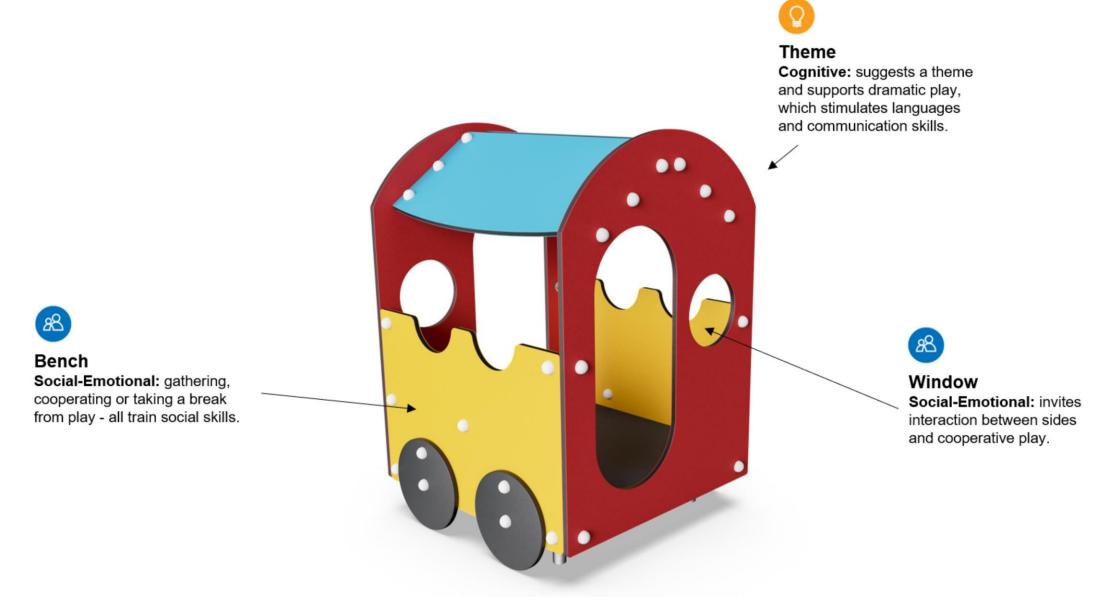
M53700-xx18 \*48cm \*\*132cm \*\*\*13.4m²











### Карета

M537





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.