

# Игровой дом со столом на улице

PCM0017

**KOMPAN**  
Let's play



Этот увлекательный игровой домик будет снова и снова привлекать и интересовать малышей. Есть несколько особенностей, которые значительно увеличивают ценность игры в игровом домике; размер домика идеально подходит для малышей, цветочное окно добавляет прозрачности, так что дети могут играть вместе снаружи и

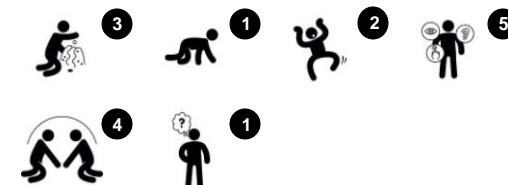
внутри дома, а стойка прилавка магазина оснащена конвейерной лентой, сделанной из маленьких колес, что обеспечивает отличные тактильные ощущения. Панель управления оснащена рулевым колесом, что создает эффектную игру, а сквозная панель стимулирует детей ползать и исследовать. Такие мероприятия стимулируют кросс-

модальное восприятие, что важно для улучшения навыков чтения и поддержки кросс-координационной осведомленности, которая является ключом к физическому и когнитивному развитию в юном возрасте.

Номер товара PCM001700-0602

## Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	153x151x186 cm
Возрастная группа	6m+
Игровая вместимость	6
Варианты окраски	



Данные могут быть изменены без предварительного уведомления.

# Игровой дом со столом на улице

PCM0017

**KOMPAN**  
Let's play



Панели доступны в двух различных материалах: 19 мм HDPE EcoCore™ или сосновой древесины, окрашенной в коричневый цвет. 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. Доски из сосновой древесины встроены в рамы из нержавеющей стали.



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.



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.



Крыша изготовлена из ротационного полиэтилена. ПЭ обладает высокой ударпрочностью в широком диапазоне температур, что обеспечивает долговечность.



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 PCM001700-0602

## Информация по установке

Макс. высота падения	0 см
Область безопасной поверхности	15,5 м <sup>2</sup>
Кол-во установщиков	2
Общее время установки	6.4
Объем раскопок	0,12 м <sup>3</sup>
Объем бетона	0,00 м <sup>3</sup>
Глубина фундамента	60 см
Вес груза	123 kg
Варианты крепления	В грунт ✓

## Информация о гарантии

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



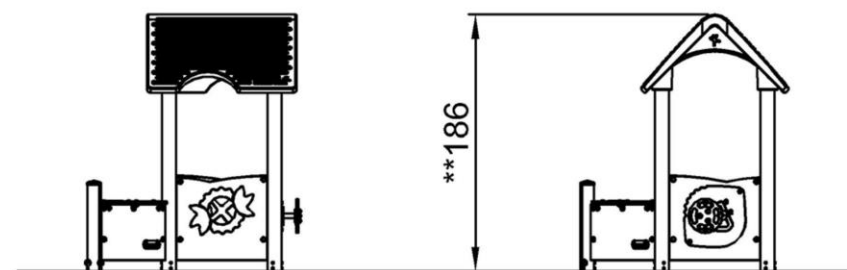
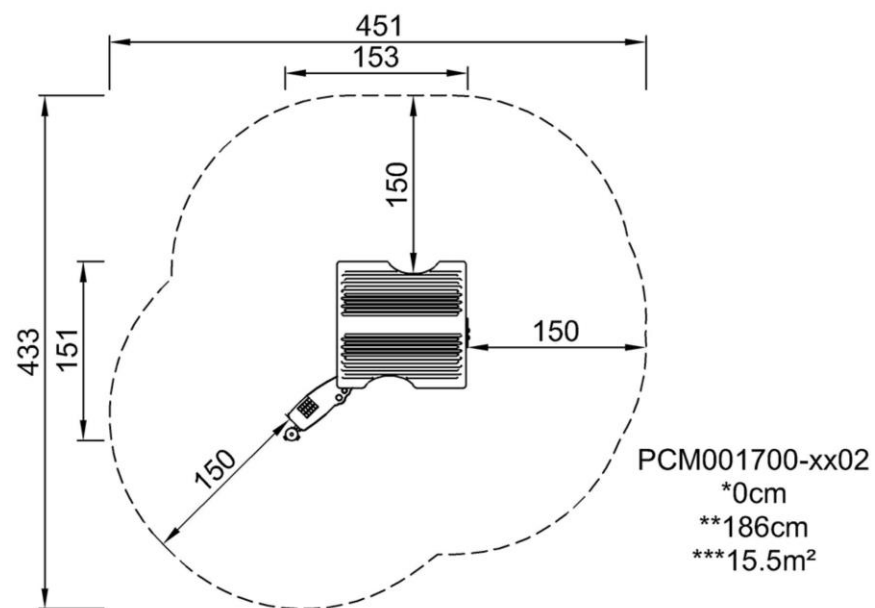
# Игровой дом со столом на улице

PCM0017

**KOMPAN**  
Let's play

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



PCM001700  
1:100

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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

# Игровой дом со столом на улице

PCM0017



## Desk with conveyor belt

**Physical:** tactile stimulation from running hands over rolling spheres on conveyor belt.

**Social-Emotional:** sharing and cooperation from both sides create a social scenario that supports communication and cooperation.

**Cognitive:** supports dramatic play scenarios, trains cause and effect understanding.



## Window

**Social-Emotional:** invites interaction between sides and cooperative play.



## House

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



## Crawl-through hole

**Physical:** the hole allows for climbing and crawling through, developing cross coordination, proprioception and spatial awareness.

**Social-Emotional:** cooperation and turn-taking when passing one another.

**Cognitive:** understanding space, shape and measures when seeing if the body can fit through the hole.



## Gearshift panel

**Social-Emotional:** cooperation, turn-taking, sharing.

**Cognitive:** suggests a theme and supports dramatic play, which stimulates languages skills. Communication skills when explaining functionalities.

**Creative:** changing the position of the gear, leaving your mark.

# Игровой дом со столом на улице

PCM0017



## 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.