

Четыре башни с рукоходом

PCM410403

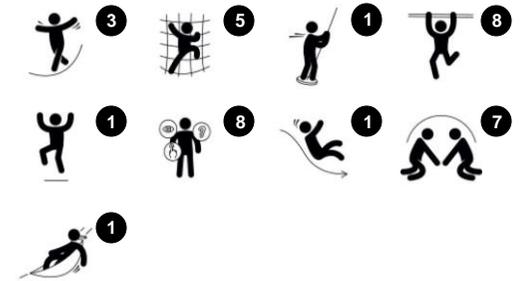
KOMPAN
Let's play



Номер товара PCM410403-0902

Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	426x669x380 cm
Возрастная группа	4+
Игровая вместимость	19
Варианты окраски	



Игровая вселенная с четырьмя башнями - магнит для лазания, балансировки и веселых игр, а ее прозрачность и игровые вариации - рай для детей старшего возраста. Прозрачность позволяет видеть, как все остальные дети играют, что стимулирует социальное взаимодействие и позитивную конкуренцию, а также

увеличивает продолжительность игры. Разнообразные сетки и балансирные звенья бросают вызов детской ловкости, равновесию и кросс-координации, в то же время позволяя большому количеству детей играть вместе. Есть различные точки входа в башню, от лестницы для быстрого доступа и стены для скалолазания до наклонного

доступа для ползания, что гарантирует, что башня подходит для разных возрастов и возможностей пользователей.

Четыре башни с рукоходом

PCM410403

KOMPAN
Let's play



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.



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.



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.



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.



Игровые системы KOMPAN можно настроить в соответствии с индивидуальными требованиями. Посетите веб-сайт 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 PCM410403-0902

Информация по установке

Макс. высота падения	224 cm				
Область безопасной поверхности	56,0 m ²				
Кол-во установщиков	2				
Общее время установки	23.8				
Объем раскопок	0,67 m ³				
Объем бетона	0,05 m ³				
Глубина фундамента	85 cm				
Вес груза	773 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				
Столб	10 лет				
Палубы HPL	15 лет				
Канаты и сети	10 лет				
Гарантированные запасные части	10 лет				



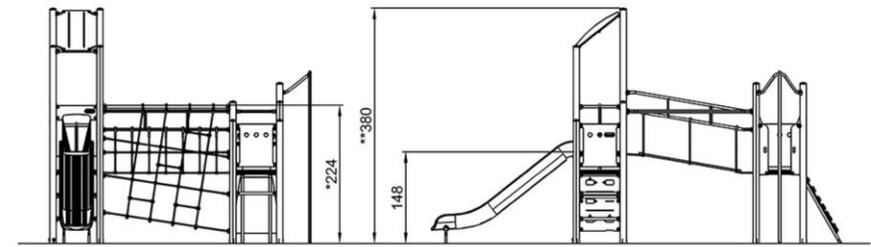
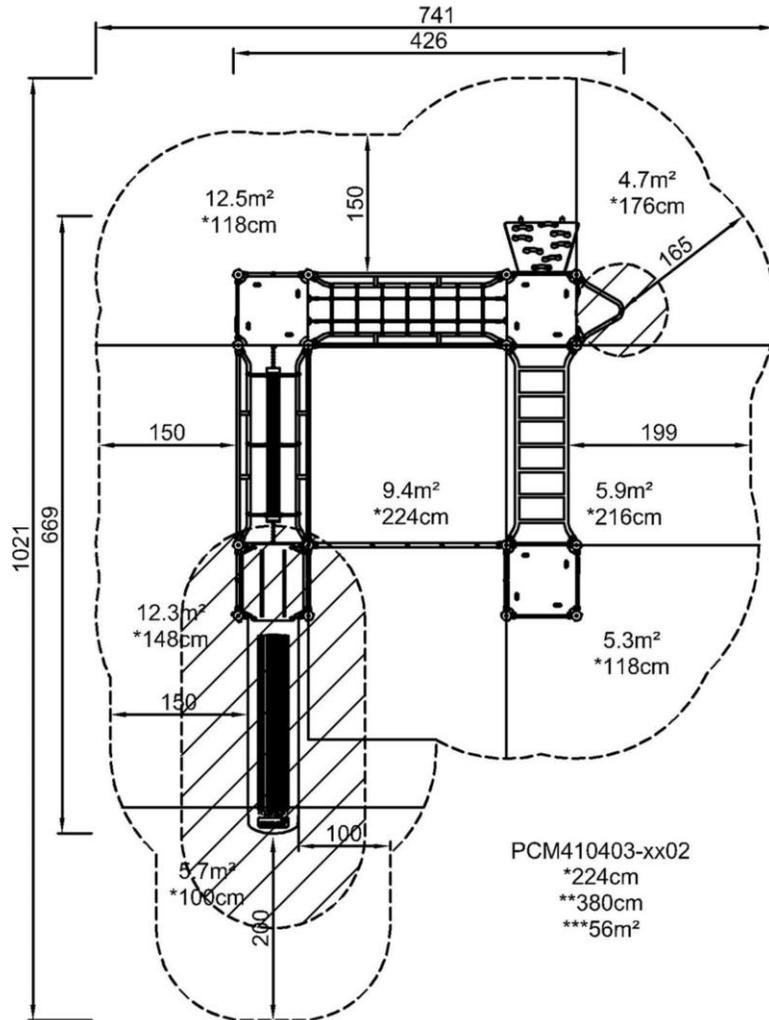
Четыре башни с рукоходом

PCM410403

KOMPAN
Let's play

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



PCM410403
1:100

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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

Четыре башни с рукоходом

PCM410403



Fireman's pole

Physical: coordination is supported when going down, as well as arm and core muscles. Landing strengthens bone density, which is built for life in early childhood.

Social-Emotional: turn-taking and risk-taking.

Cognitive: young children develop their understanding of space, speed and distances when gliding down fast.



Overhead ladder

Physical: develops children's upper body muscles and arm strength, cross coordination and spatial awareness. This is especially important due to sedentary lifestyles and back-pain in children.

Social-Emotional: chill and socialize on top of the overhead ladder, training cooperation.



Climbing net, asymmetric

Physical: children develop cross-body coordination and muscle strength. The asymmetry of the net challenges the children's climbing.

Social-Emotional: the big meshes allow for more children seated together, sharing.



Rock climber

Physical: supports cross coordination and leg, arm and hand strength.

Social-Emotional: the inclination makes climbing feel secure, especially for younger children.



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.



Net Bridge

Physical: children develop their balance, cross coordination and spatial awareness in the open net.

Social-Emotional: interaction with children outside, socializing. Cooperation and consideration, e.g. when passing others.



Plank bridge

Physical: balancing across the plank develops the vestibular system as well as cross coordination.

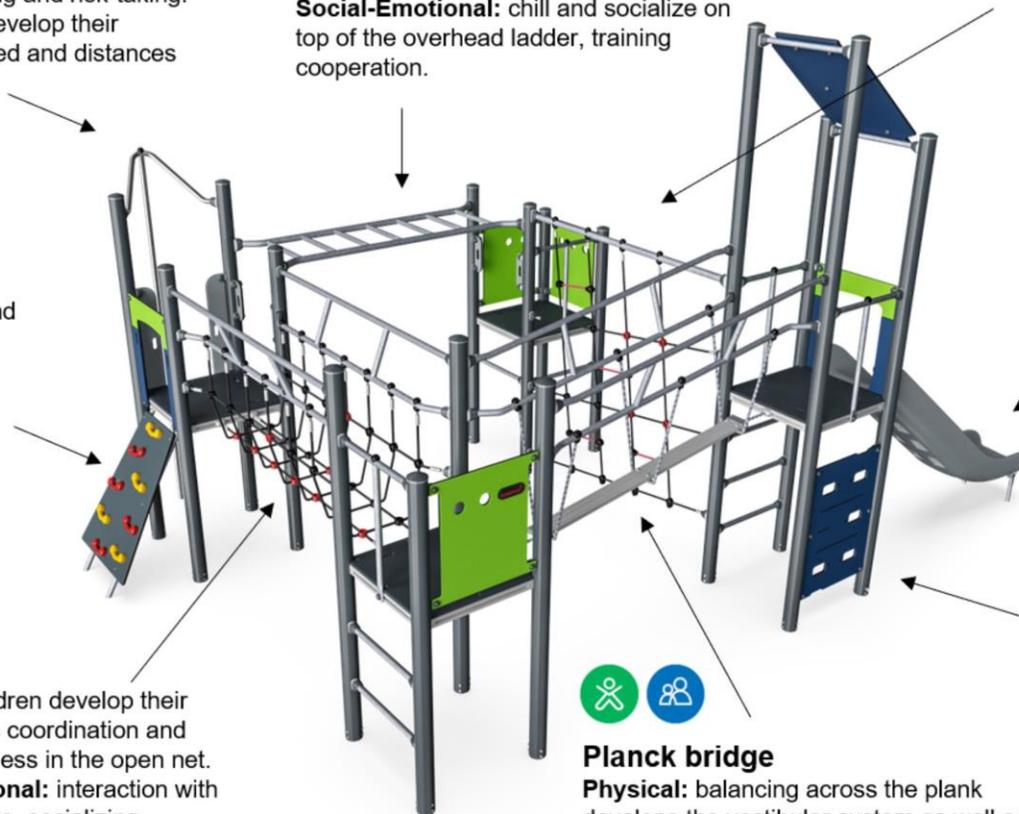
Social-Emotional: passing other children takes co-operation and teaches children turn-taking skills.



Climbing wall

Physical: develops children's cross coordination, eye-hand coordination, and muscle strength when climbing.

Social-Emotional: two-sided climb invites cooperation.



Четыре башни с рукоходом

PCM410403



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.