

Замок с четырьмя башнями и с крышей

PCM4106

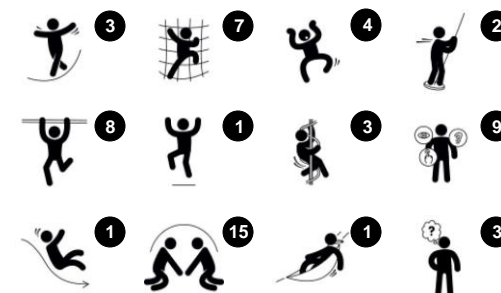
KOMPAN
Let's play



Номер товара PCM410600-0902

Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	514x766x470 cm
Возрастная группа	4+
Игровая вместимость	40
Варианты окраски	●



Замок «Четыре башни» с крышей, в который хочется возвращаться снова и снова, предлагает удивительные игровые возможности. Дверь на уровне земли окунает в атмосферу тюрьмы, а сундук с сокровищами так и манит его исследовать. Драматическая игра стимулирует языковое развитие и социальное взаимодействие у

детей. Замок «Четыре башни» также богат на физические игры и вдохновение. Разнообразные, захватывающие лазалки и спуски тренируют чувство пространства и баланса. «Кудрявый Альпинист» и «Турбо Вызов» добавляют вращательное движение, и требуют, чтобы дети вместе держались за руки и ноги, вращаясь с друзьями, что

является настоящим весельем. Такое занятие отлично тренирует, как и социальные навыки, так и навыки логического мышления при навигации.

Замок с четырьмя башнями и с крышей

PCM4106

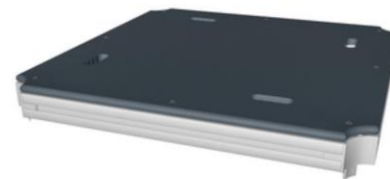
KOMPAN
Let's play



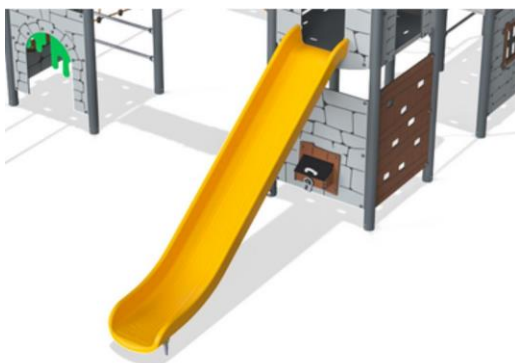
19мм EcoCore™ панели. EcoCore™ - это очень прочный, экологически чистый материал, который не только подлечит вторичной переработке после использования, но также состоит из сердечника, изготовленного из 100% переработанного материала.



Основные стойки с опорами из 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.



Мероприятия, основой которых является нержавеющая сталь, изготовлена из высококачественной нержавеющей стали. Сталь очищается путем полного процесса травления после изготовления, что обеспечивает ровные и гладко скользящие поверхности.



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.

Номер товара PCM410600-0902

Информация по установке

Макс. высота падения	284 cm
Область безопасной поверхности	78,0 m ²
Кол-во установщиков	2
Общее время установки	42.8
Объем раскопок	2,68 m ³
Объем бетона	1,13 m ³
Глубина фундамента	85 cm
Вес груза	1.550 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

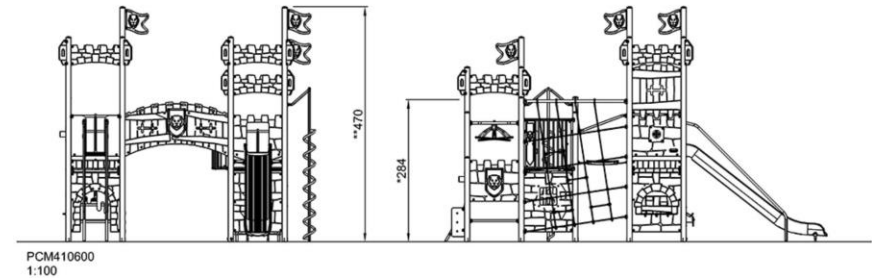
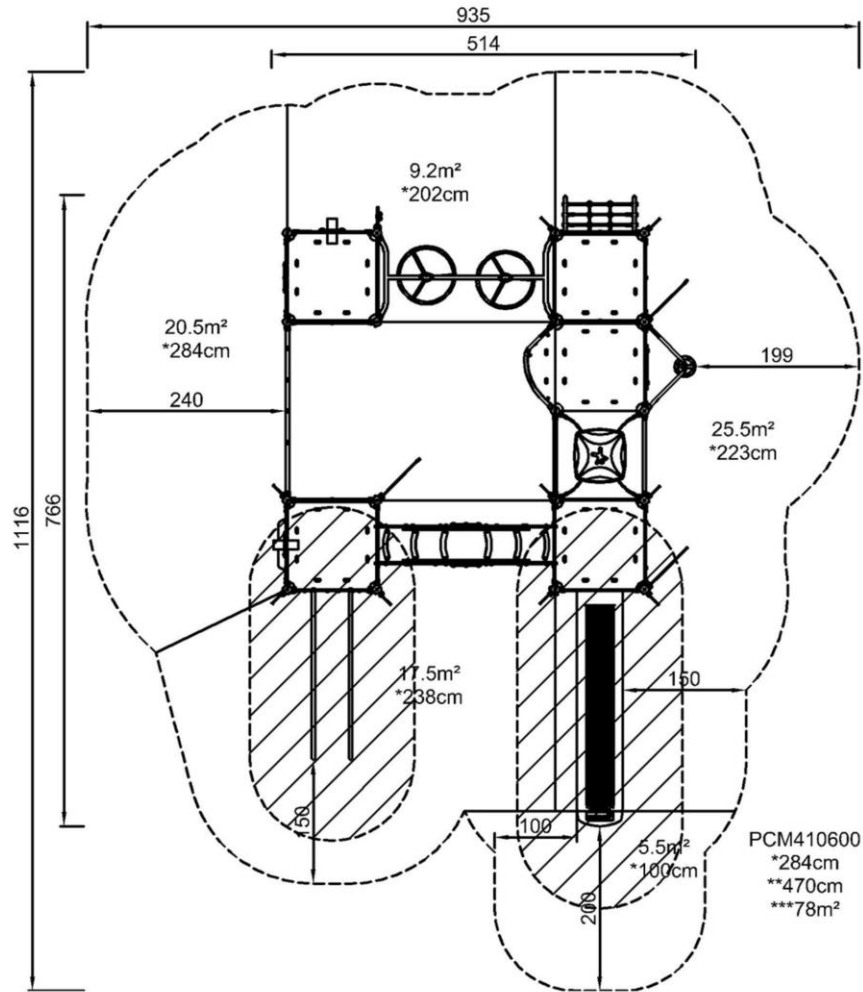


Замок с четырьмя башнями и с крышей

PCM4106

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

Замок с четырьмя башнями и с крышей

PCM4106



Climbing net

Physical: children develop cross-body coordination and muscle strength. The big meshes allow for climbing and crawling through, supporting proprioception and spatial awareness.

Social-Emotional: the big meshes allow for more children to sit together and talk.



Banister bars

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

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



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.



Turbo challenge

Physical: upper body muscles are trained when hanging. Agility, proprioception and coordination are trained when spinning from one ring to the next. Spatial awareness and sense of balance are trained by the rotating motion.

Social-Emotional: the sections of each of the spinners allow for more children hanging in arms or knees, cooperating. This trains empathy and turn-taking skills – life skills that are easily acquired during play, but harder to teach.



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.



Climbing wall

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

Social-Emotional: two-sided climb invites cooperation.



Treasure box

Cognitive: object permanence: hiding objects and finding them again. Spurs exploration and dramatic play, stimulating conversations.



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.

Замок с четырьмя башнями и с крышей

PCM4106

KOMPAN
Let's play



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.