

Сёрфер, «Агора»

COR29950

KOMPAN
Let's play



Вау! Сёрфер — это привлекательное, колеблющееся место встречи с двумя петлями для сидения. Синие и зеленые петли приглашают на дружеский посиделки двух и более детей. Эластичные материалы придают петлям мягкость и упругость. Покачивание мягко тренирует чувство равновесия. Чувство равновесия является фундаментальным для всех остальных

движений: ходьбы, бега и даже сидения, что требует устойчивости туловища. Таким образом, обучение в школе и, в конечном итоге, сосредоточение во многом способствует хорошо функционирующему чувству равновесия. Социально-эмоциональная игровая ценность Сёрфера очевидна: дети сидят поодиночке или в паре и дружно болтают. И, что немаловажно, им

нравится тот факт, что наконец-то появилась веселая игровая площадка, предназначенная для удовлетворения их потребности в необычном отдыхе с друзьями: стоя, сидя, лежа, на коленях - и все это во время покачивания. Сёрфер — это также отличное место для знакомств.

Номер товара COR299501-0406

Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	414x191x247 cm
Возрастная группа	5+
Игровая вместимость	4
Варианты окраски	



Данные могут быть изменены без предварительного уведомления.

Сёрфер, «Агора»

COR29950

KOMPAN
Let's play



Подставка для навесного оборудования представляет собой сварную раму из двух стальных колец, оцинкованных горячим способом и покрытых порошковой краской. Мембрана состоит из износостойкого прорезиненного материала качества конвейерной ленты с отличной устойчивостью к ультрафиолетовому излучению.



Горячо-погруженные оцинкованные стальные поверхности (внутри и снаружи). Оцинковка придает отличную стойкость к коррозии и требует низких эксплуатационных расходов.



Алюминиевые зажимы Corocord используются в качестве соединителей междустальными опорами и тросом. Две алюминиевые отливки скреплены болтами. Высота зажимов, таким образом, является переменной.



Веревки Corocord диаметром 19 мм и более - это особый тип «Геркулес» с оцинкованными шестистручными стальными проволоками. Каждая нить плотно обмотана нитью PES, которая расплавляется на каждую индивидуальную прядь. Веревки обладают высокой стойкостью к износу и устойчивостью к вандализму. При необходимости могут быть заменены на месте.

27/12/2021



Цепи заземления изготовлены из горячеоцинкованной стали толщиной 6 мм.

Номер товара COR299501-0406

Информация по установке

Макс. высота падения	34 cm
Область безопасной поверхности	28,1 m ²
Кол-во установщиков	2
Общее время установки	6.6
Объем раскопок	2,11 m ³
Объем бетона	1,20 m ³
Глубина фундамента	110 cm
Вес груза	330 kg
Варианты крепления	В грунт ✓

Информация о гарантии

Оцинкованная сталь	Пожизненная
Детали из нержавеющей	Пожизненная
Канаты и сети	10 лет
Окрашенный верхний	10 лет
Гарантированные запасные части	10 лет



Данные могут быть изменены без предварительного уведомления.

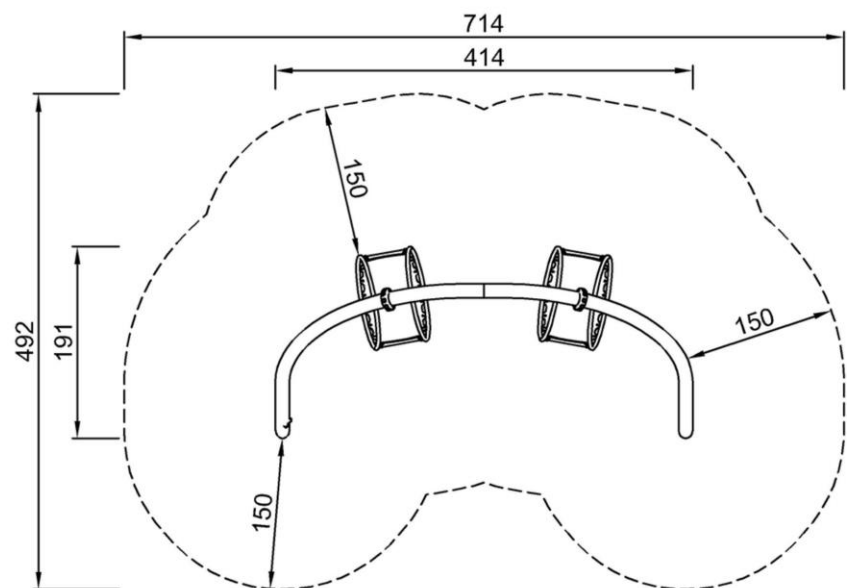
Сёрфер, «Агора»

COR29950

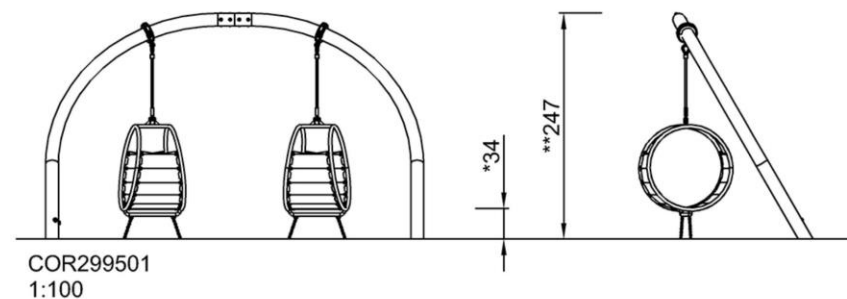
KOMPAN
Let's play

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



COR299501
*34cm
**247cm
***28.1m²



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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

Сёрфер, «Агора»

COR29950

KOMPAN
Let's play



Hangout pod

Physical: sitting and lying enjoying the swaying movements stimulate the sense of balance.

Social-Emotional: meeting, taking a break is invited. Turn-taking supports the skills necessary to learn how to avoid conflicts.



Сёрфер, «Агора»

COR29950

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.