

Игровой дом с полом

PCM0019

KOMPAN
Let's play



Номер товара PCM001900-0601

Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	105x110x181 cm
Возрастная группа	6m+
Игровая вместимость	5
Варианты окраски	



Этот увлекательный игровой домик будет снова и снова привлекать и интересовать малышей. Есть три особенности, которые делают этот игровой домик уникальным; 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. Эти сенсорные элементы стимулируют кросс-модальное восприятие, что важно для улучшения навыков чтения. Боковая панель домика оснащена двумя разноцветными зубчатыми колесами,

которые заставляют друг друга вращаться, что стимулирует логическое мышление, например, понимание причины и следствия. Сразу несколько детей могут одновременно поворачивать оба колеса, что способствует сотрудничеству и развитию дружеских отношений между детьми.



Данные могут быть изменены без предварительного уведомления.

Игровой дом с полом

PCM0019



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 от KOMPAN.



Крыша изготовлена из пропитанной и окрашенной в коричневый цвет сосновой древесины. Это обеспечивает долговечность изделия и хороший внешний вид древесины на долгие годы.



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 PCM001900-0601

Информация по установке

Макс. высота падения	28 cm
Область безопасной поверхности	13,0 m ²
Кол-во установщиков	2
Общее время установки	6.1
Объем раскопок	0,10 m ³
Объем бетона	0,00 m ³
Глубина фундамента	60 cm
Вес груза	165 kg
Варианты крепления	В грунт ✓

Информация о гарантии

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



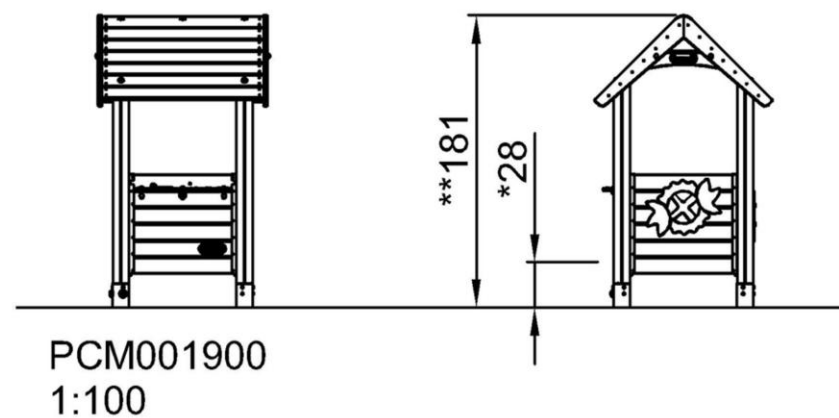
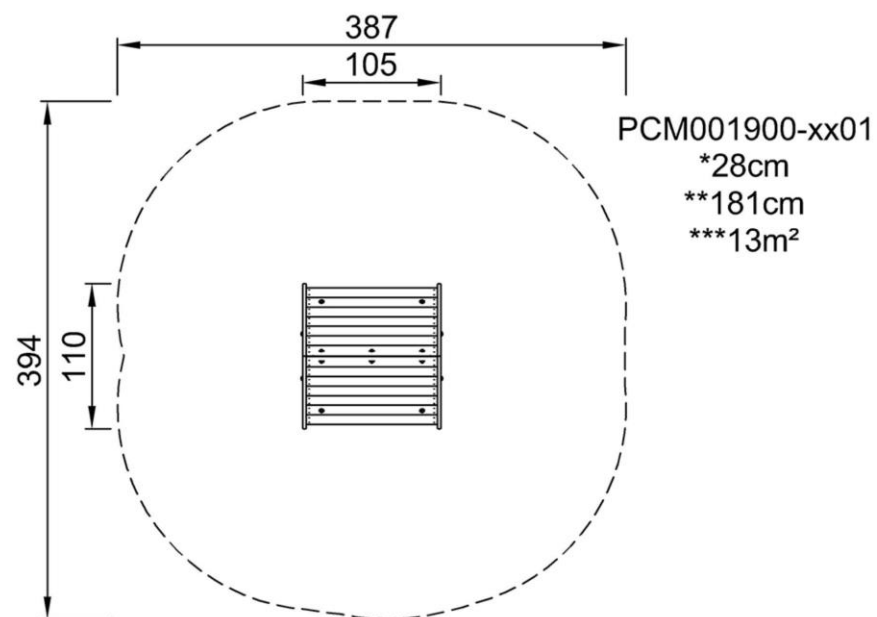
Игровой дом с полом

PCM0019

KOMPAN
Let's play

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

Игровой дом с полом

PCM0019



House

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



Gear wheels panel

Social-Emotional: cooperation skills and turn-taking are supported when turning the gearing wheel.
Cognitive: cause and effect understanding, and logical thinking are supported.



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.



Игровой дом с полом

PCM0019



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.