

Двойная башенка с мостиком и лесенкой

PCM200108

KOMPAN
Let's play




Этот увлекательный игровой блок, наполненный активными видами деятельности, привлекает детей разнообразием игровых действий. Лестница обеспечивает быстрый доступ к пожарному столбу, который весело спустит вниз. В ожидании своей очереди дети могут поиграть в крестики-нолики. На изогнутом мостике дети могут весело балансировать,

пробуя громкоговоритель и другие тактильные элементы. Большой дом — это место встречи с осязательными деталями, которые можно исследовать, ожидая своей очереди к горке. Скольжение с горки поддерживает баланс и осанку, которые важны для безопасного перемещения в пространстве. На уровне земли игровые панели образуют два игровых пространства.

Панель часов поощряет множество сюжетно-ролевых сценариев игры. Поворачивающийся стол и панели цифр на другой стороне стимулируют языковые навыки. Панель с воронкой и совком для песка тренирует навыки логического мышления и понимание постоянства объектов.

Номер товара PCM200108-0616

Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	597x401x279 cm
Возрастная группа	2+
Игровая вместимость	28
Варианты окраски	



Данные могут быть изменены без предварительного уведомления.

Двойная башенка с мостиком и лесенкой

PCM200108

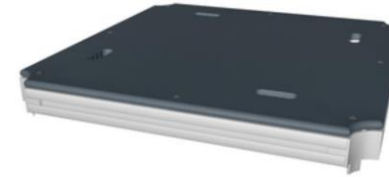
KOMPAN
Let's play



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.



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.



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 PCM200108-0616

Информация по установке

Макс. высота падения	204 cm				
Область безопасной поверхности	44,9 m ²				
Кол-во установщиков	2				
Общее время установки	22.6				
Объем раскопок	0,56 m ³				
Объем бетона	0,00 m ³				
Глубина фундамента	60 cm				
Вес груза	686 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				



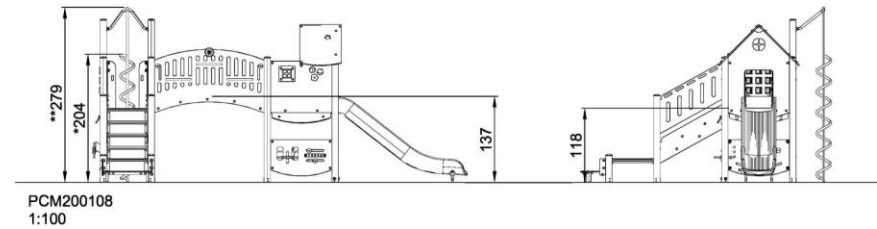
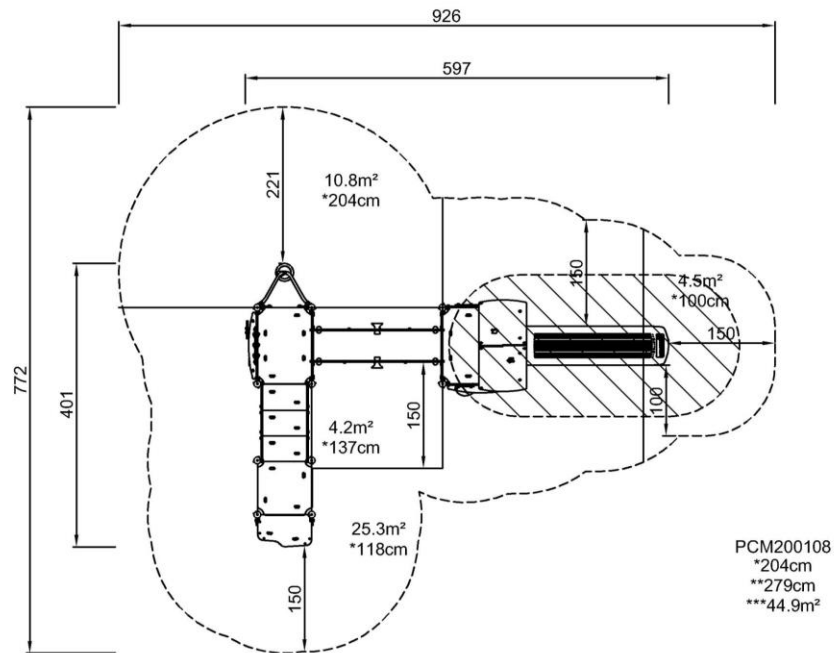
Двойная башенка с мостиком и лесенкой

PCM200108

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 \(1:100\)](#)

Двойная башенка с мостиком и лесенкой

PCM200108



Tic-tac-toe panel

Social-Emotional: stimulates communication and turn-taking skills.
Cognitive: support rules understanding, strategic thinking.
Creative: leaving marks when tumblers are left in new positions.



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.



Bridge

Physical: balance and spatial awareness are trained when walking or running up and down the bridge, changing levels.
Social-Emotional: play spheres and holes in panels invite cooperation with children on the outside. The play spheres also stimulate parallel play.
Cognitive: discovering and understanding spatial changes in height.
Creative: leave a mark and place the spheres at different positions



Accessible stairway

Physical: climbing the accessible stairway is for all and supports cross coordination as well as arm and leg muscles. For young children, walking stairs and alternating feet is developed.
Social-Emotional: room for active breaks and adult helpers. An inclusive space.



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.



Gearshift and funnel panel

Social-Emotional: spurs group play and conversations with its two-sidedness.
Cognitive: suggests a theme and supports dramatic play, which stimulates languages skills. Communication skills when explaining functionalities. The passing of materials through funnels supports the children's logical thinking and for younger children the understanding of object permanence: that materials don't vanish but run through at the other end.
Creative: changing the position of the gear, leaving your mark.



Megaphone

Social-Emotional: can be played from both sides, encouraging cooperation.
Cognitive: distortion of sound evokes curiosity and stimulates an understanding of cause and effect.



Turn disk and sound creator

Social-Emotional: spurs group play and conversations with its two-sidedness.
Cognitive: logical thinking, understanding numeracy.
Creative: creating sounds when the spheres run through grooves.



Clock panel

Social-Emotional: cooperation with others on turning wheel, turn-taking, communicating with children on the other side.
Cognitive: learning about numeracy and time in a tangible way.
Creative: leaving your mark on the playground when setting clock differently.



Двойная башенка с мостиком и лесенкой

PCM200108



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.



ПОДПРЫГИВАНИЕ

Умение подпрыгивать на адаптивной, гибкой,
эластичной или растягивающейся поверхности.



ЛАЗАНИЕ

Движение вверх путем скрещивания рук и ног
по вертикальной или наклонной поверхности
или сетке.



КОНСТРУИРОВАНИЕ

Процесс создания новых форм, перемещение
предметов в новое положение или строительство из
материалов, которые можно трансформировать.



ПОЛЗАНИЕ

Движение вперед или назад путем скрещивания
рук и ног по горизонтальной или слегка
наклонной поверхности.



СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА

Игра, предметы которой пробуждают
воображение и заставляют верить сценарию
игры.



СКОЛЬЖЕНИЕ

Движение из одной точки в другую без смещения
ступней, в горизонтальном или вертикальном
движении, в положении сидя, лежа или стоя.



ВИС НА РУКАХ

Перенос тела руками, возможно для
перехода на другую платформу или игровой
предмет.



ПРЫЖОК

Прыжок вверх или вниз по твердой поверхности.



ПРИТЯГИВАНИЕ

Притягивание предмета к себе одной
или двумя руками, или, возможно, с
использованием всего тела.



ТОЛКАНИЕ

Отталкивание предмета от себя одной или
двумя руками, или, возможно, всем телом.



РАСКАЧИВАНИЕ

Раскачивание взад-вперед или вбок,
например на пружинном оборудовании.



ВРАЩЕНИЕ

Включает в себя вертикальный или
горизонтальный медленный поворот тела при
помощи какого-либо оборудования.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра по правилам осуществляется во время
сотрудничества и командной работы, например
при игре в крестики-нолики или игры с мячом.



ОЩУЩЕНИЯ

Процесс получения информации сенсорной
системой: зрение, осязание или слух.



СПУСК

Быстрое движение вниз, например, с горки.



СОЦИАЛИЗАЦИЯ

Процесс встречи, общение или сотрудничество,
которое стимулирует и облегчает социальное
взаимодействие.



ВРАЩЕНИЕ

Быстрые, повторяющиеся горизонтальные или
вертикальные повороты тела на оборудовании,
облегчающем подобные движения.



ПОКАЧИВАНИЕ

Медленное раскачивание вперед-назад лежа,
сидя или, возможно, стоя, в маятниковом или
круговом движении, например на гамаке или
на веревке.



КАТАНИЕ НА КАЧЕЛЯХ

Качание вперед и назад или по круговому
движению по беспрепятственной дуге в
положении сидя, стоя или лежа.



УДИВЛЕНИЕ

Мысли, которые заставляют детей использовать
свои логические, абстрактные и творческие
навыки мышления, а также память.