

Двойная башенка с сетями

PCM200109

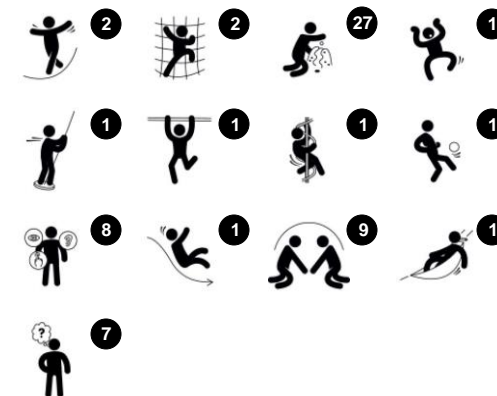
KOMPAN
Let's play



Номер товара PCM200109-0616

Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	591x233x279 cm
Возрастная группа	2+
Игровая вместимость	22
Варианты окраски	



Двойная башня снова и снова привлекает малышей и их родителей. Благодаря разнообразию действий на уровне земли, игры найдутся для всех. Музыкальная панель — это хит, который стимулирует социальное взаимодействие малышей, а также их логическое мышление и творческие способности: мелодии создаются путем

ударов по музыкальным трубкам или хлопков в ладоши. Игровые панели под домиком с резиновыми дверцами предоставляют множество тактильных функций, которые стимулируют сюжетно-ролевые игры. Такие игры тренируют языковые навыки и навыки общения. С платформы вниз ведет веселая горка или

вращающийся «Кудрявый альпинист», который предоставит ребенку увлекательную поездку на уровень земли. В целом, игры в данном игровом комплексе тренирует у детей основные жизненные навыки.

Двойная башенка с сетями

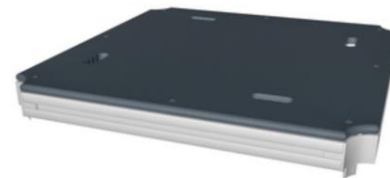
PCM200109



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 PCM200109-0616

Информация по установке

Макс. высота падения	204 cm				
Область безопасной поверхности	36,4 m ²				
Кол-во установщиков	2				
Общее время установки	17.9				
Объем раскопок	0,47 m ³				
Объем бетона	0,00 m ³				
Глубина фундамента	60 cm				
Вес груза	514 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				

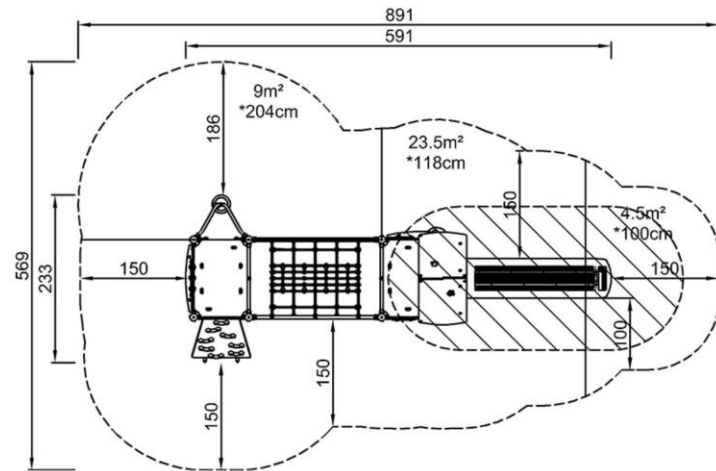


Двойная башенка с сетями

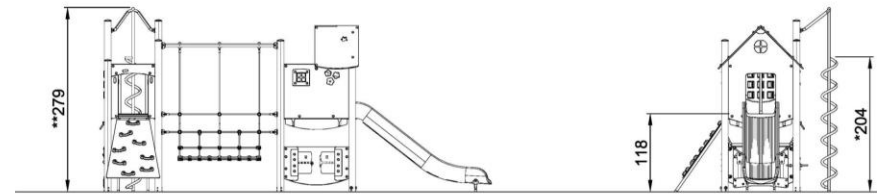
PCM200109

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



PCM200109
*204cm
**279cm
***36.4m²



PCM200109
1:100

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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

Двойная башенка с сетями

PCM200109



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.



Tic-tac-toe panel

Social-Emotional: stimulates communication and turn-taking skills.
Cognitive: support rules understanding, strategic thinking.



Rock climber

Physical: supports cross coordination and leg, arm and hand strength.
Social-Emotional: the inclination makes climbing feel secure, especially for younger children.



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.



Play spheres

Social-Emotional: can be played from both sides, encouraging cooperation.
Cognitive: cause and effect understanding.
Creative: leave a mark and place the spheres at different positions.



Turn desk & sound-counter

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.



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.



Flap door

Physical: tactile stimulation from leaning the body through rubber doors.
Social-Emotional: stimulates turn-taking.
Cognitive: suggests a theme and supports dramatic play, which stimulates languages and communication skills.



Xylophone music panel

Social-Emotional: invites social interaction and co-creation for more children, on both sides.
Cognitive: understanding of cause and effect when striking tubes and creating sound.
Creative: the creation of different intensity and tonality stimulates creative skills.



Двойная башенка с сетями

PCM200109



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.