

Башня с горкой и брусьями

PCM212003

KOMPAN
Let's play



Номер товара PCM212003-0902

Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	603x456x412 cm
Возрастная группа	4+
Игровая вместимость	15
Варианты окраски	



Эта потрясающая игровая башня с горкой и брусьями предлагает веселую игру. Разнообразные игровые возможности постоянно привлекают детей и доставляют массу удовольствия. Это заставляет детей возвращаться на игровую площадку снова и снова. Скольжение с перил и двусторонняя сетка для лазания развивают ряд

двигательных навыков: чувство равновесия и пространства, а также кросс-координацию. Это основа для безопасного передвижения в пространстве. Просторная лестница предлагает дополнительные тактильные элементы, которые приглашают к сотрудничеству и дружественному сравнению навыков.



Башня с горкой и брусьями

PCM212003

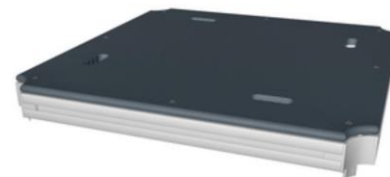
KOMPAN
Let's play



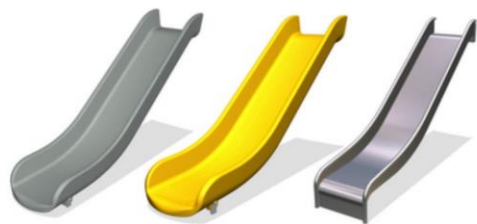
19мм EcoCore™ панели. EcoCore™ - это очень прочный, экологически чистый материал, который не только подлежит вторичной переработке после использования, но также состоит из сердечника, изготовленного из 100% переработанного материала.



Основные стойки с опорами из 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 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 PCM212003-0902

Информация по установке

Макс. высота падения	276 cm				
Область безопасной поверхности	51,6 m ²				
Кол-во установщиков	2				
Общее время установки	20.9				
Объем раскопок	0,52 m ³				
Объем бетона	0,06 m ³				
Глубина фундамента	85 cm				
Вес груза	673 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				

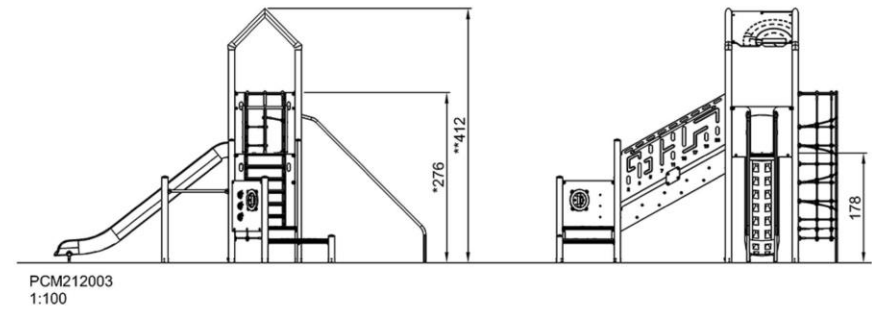
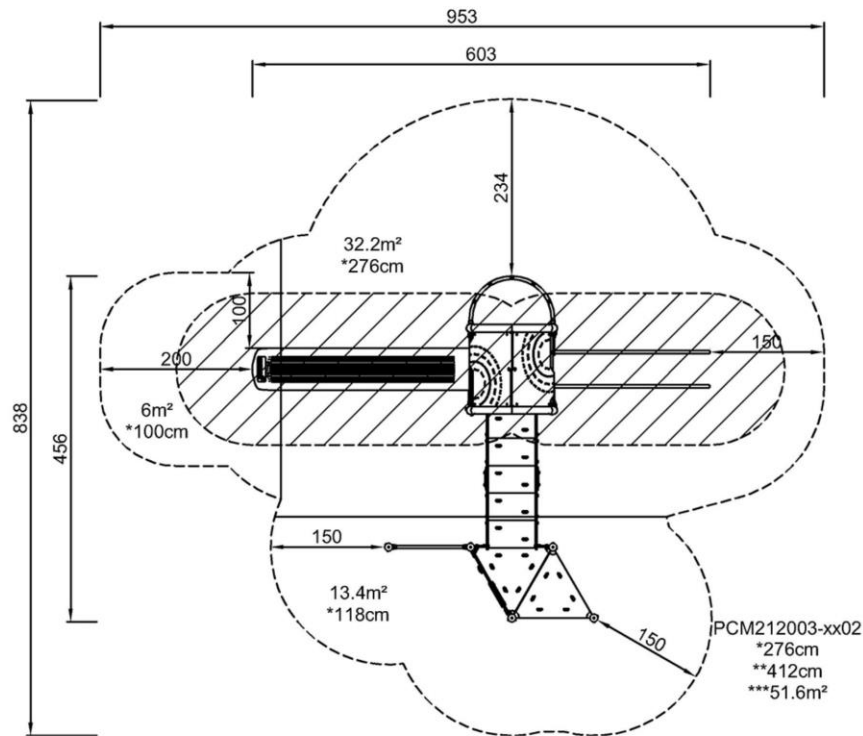


Башня с горкой и брусьями

PCM212003

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



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

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

Башня с горкой и брусьями

PCM212003



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.



Tower net

Physical: the children have a fast access up the horizontal rungs, and a slower climb up the sloping rungs. The net can be climbed from both sides, levelling the challenge of accessing the platform. Cross coordination and sense of space is supported, as well as arm and leg muscles.

Social-Emotional: the two-sided net allows for social interaction. The spaciousness invites socializing.

Cognitive: logical thinking and planning when planning how best to enter the platform from the net.



Somersault bar

Physical: develop balance and core when hanging from knees. Arm, leg and core muscles are developed when climbing up, somersaulting around. Balance and spatial awareness are strengthened.

Social-Emotional: meeting, socializing and turn-taking when climbing up and down via bar.



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.



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.

Cognitive: visual details to stimulate thinking skills such as logic and mathematical sequencing.



Timer

Social-Emotional: teams can each have a button to measure rounds, wins etc. The buttons support cooperation and teamwork.

Cognitive: counting and registering support thinking skills such as logical thinking and sequencing.

Creative: children can leave their mark, placing the timer in different positions.

Башня с горкой и брусьями

PCM212003



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.