

Combi. 4 Tours Avec Pont Instable

KPL4005

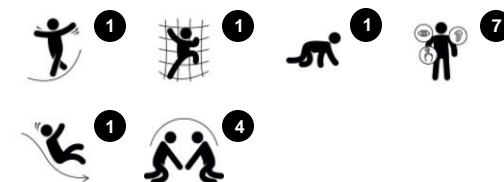
KOMPAN
Let's play



Référence KPL400501-0601

Informations générales

Dimensions LxPxH	433x229x214 cm
Age minimum	1+
Capacité idéale (utilisateurs)	18
Options de couleurs	



En plus d'être une structure de jeux amusante, cette combinaison multi-activités à quatre tours avec deux ponts qui offrent divers expériences d'escalade, de rampe et de glisse permettant aux enfants de rester sur les plates-formes surélevées pendant une période plus longue. Il offre un certain nombre d'activités de jeux variées qui stimulent les compétences

physiques des tout-petits.



Combi. 4 Tours Avec Pont Instable

KPL4005

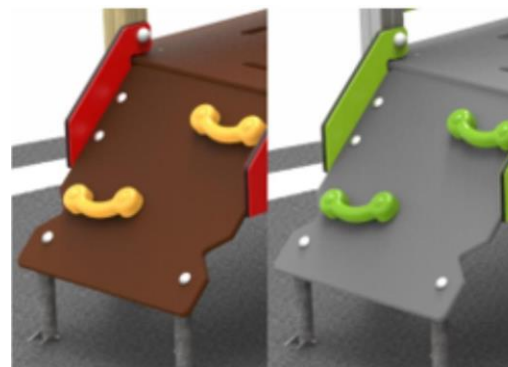
KOMPAN
Let's play



Panneaux EcoCore™ 19 mm. En plus d'être recyclable en fin de vie, l'EcoCore™ est un matériau hautement durable et écoresponsable. Il comprend aussi une base fabriquée à 100% à partir de matériaux recyclés.



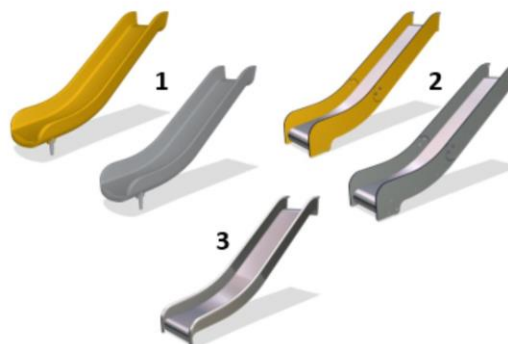
Deux types de matériaux sont disponibles pour les poteaux de la tour principale : Poteaux en bois de pin contreplaqué et imprégné de classe AB avec du Tanalith E3475 qui respecte la norme EN 335. Poteau en aluminium d'épaisseur 2 mm avec traitement de surface anodisé. Matériel de base EN AW-6060 T66.



Les planchers et les panneaux d'activités ludiques sont disponibles en deux types de matériaux : Planchers imperméables en contreplaqué d'une épaisseur de 21,5 mm en bois de pin et d'aulne, avec un revêtement anti-dérapant des deux côtés. HPL, bois stratifié à haute pression, épaisseur 17,8 mm avec une surface anti-dérapante respectant la norme EN 438-6.



Les grandes pièces sont creuses et fabriquées en polyéthylène (PE) 100 % recyclable. Le toit est moulé en une seule pièce avec une épaisseur minimale de 5,5 mm afin d'assurer une durabilité élevée dans tous les climats du monde.



Les toboggans sont disponibles en trois matériaux différents : toboggans en polyéthylène (PE) moulé, EcoCore™ sur parois et glissière en acier inoxydable ép.=2 mm. Acier inoxydable plein AISI304 ép.=2 mm.



Les poteaux principaux sont équipés de pieds en acier galvanisé à chaud. Les pieds surélèvent les poteaux de 20 mm du niveau du sol pour éviter tout contact avec le revêtement de surface.

Référence KPL400501-0601

Installation

Hauteur de Chute Maximum	100 cm
Zone de sécurité	29,5 m ²
Nombre d'installateurs (pers.)	2
Temps total d'installation	18.5
Volume d'excavation	0,97 m ³
Volume de béton	0,00 m ³
Profondeur d'anchrage (standard)	60 cm
Poids d'expédition	617 kg
Options d'ancrage	A enterrer ✓

EcoCore HDPE	Garanti à vie
Poteau	10 ans
Contre-plaqué	5 ans
Plateforme HPL	10 ans
Dispo pièces après arrêt fab.	10 ans

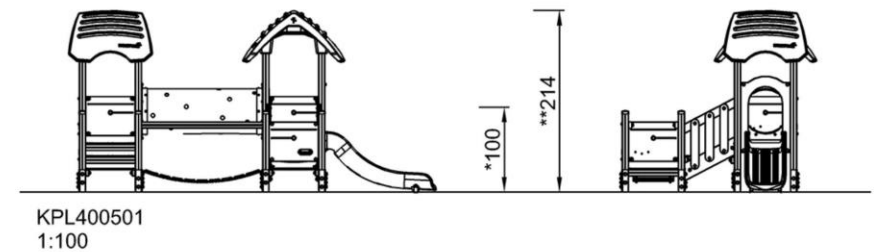
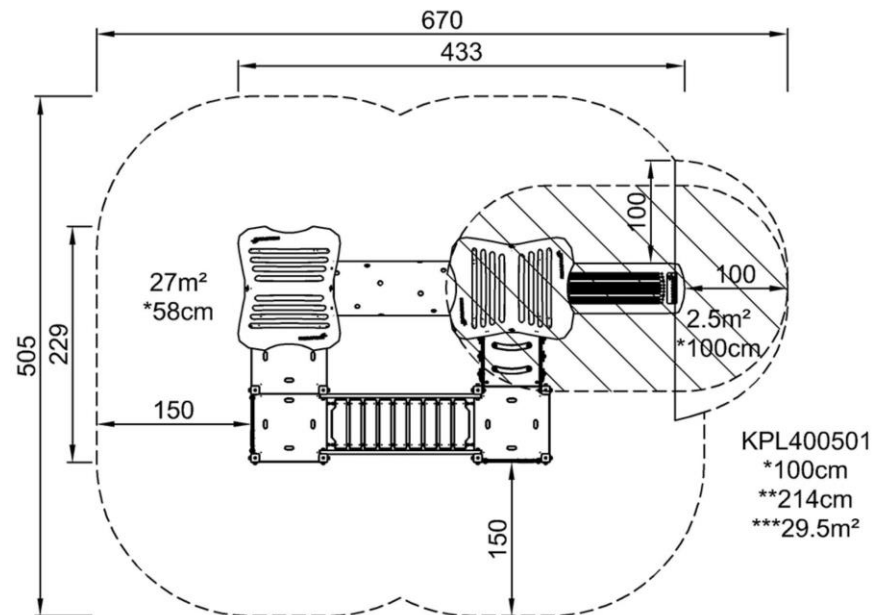


Combi. 4 Tours Avec Pont Instable

KPL4005

* Hauteur de chute maximale | ** Hauteur totale | *** Zone de sécurité

* Hauteur de chute maximale | ** Hauteur totale



[Cliquez pour voir le rapport 1: 100 VUE DE DESSUS](#)

Combi. 4 Tours Avec Pont Instable

KPL4005



Platform

Social-Emotional: the platform allows for more children to be together and share. Important life skills like courage, self-confidence, consideration and turn-taking are built.



Tunnel

Physical: the children crawl through the tunnel, developing motor skills such as cross-body coordination and proprioception.
Social-Emotional: turn-taking when passing each other.



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.



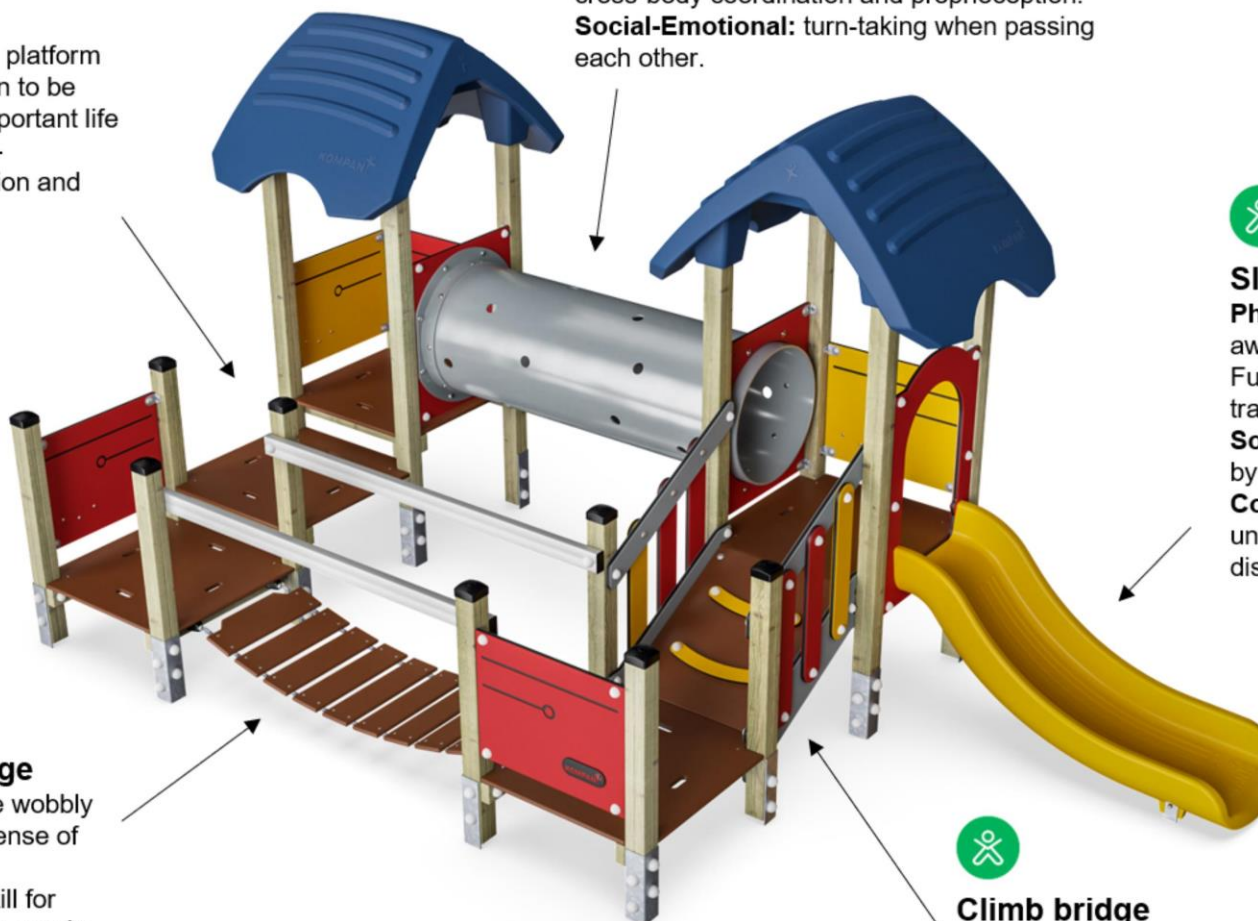
Suspension bridge

Physical: passing the wobbly bridge supports the sense of balance which is the fundamental motor skill for navigating the world securely.



Climb bridge

Physical: the skid-preventive cross-bars function as support for toddlers going up and down, supporting spatial awareness.



Combi. 4 Tours Avec Pont Instable

KPL4005



PHYSIQUE
Plaisir de bouger :
motricité, force musculaire,
cardio et densité osseuse



SOCIO-ÉMOTIONNEL
Plaisir d'être ensemble :
jeu d'équipe, tolérance et
sentiment d'appartenance



COGNITIF
Plaisir d'apprendre :
curiosité, compréhension des liens de
cause à effet et connaissance du monde



CRÉATIF
Plaisir de créer :
co-création et expérimentation



TENIR EN ÉQUILIBRE
Tester son équilibre sur des surfaces instables,
bancales, inclinées, étroites.



SE SUSPENDRE
Déplacer son corps avec les mains ou les bras, par
exemple pour passer d'une plateforme à une autre
ou pour changer de jeu.



RESSENTIR
Assimiler des informations via le système sensoriel :
voir, sentir, entendre ou toucher.



REBONDIR
Rebondir sur une surface souple, flexible, élastique
ou tendue.



SAUTER
Sauter vers le haut ou vers le bas sur une surface
rigide.



GLISSER
Descendre de façon rapide, assis sur un toboggan.



GRIMPER
Coordonner les mouvements des bras et des jambes
afin de se déplacer vers le haut sur une surface ou
un filet vertical, droit ou incliné.



TIRER
Fait de tirer vers soi un élément à une ou deux
mains, ou le corps entier.



SE SOCIABILISER
Favoriser la communication, la coopération en
équipe et stimuler l'interaction sociale.



MANIPULER
Créer de nouveaux modèles, déplacer des objets ou
des matériaux dans de nouvelles positions ou bâtir
quelque chose avec des matériaux qui peuvent être
transformés ou manipulés.



POUSSER
Repousser quelque chose loin de soi à une ou deux
mains, voire à l'aide du corps entier.



TOURNER
Rotation du corps rapide et répétée à l'horizontale
ou à la verticale sur un équipement qui facilite le
mouvement.



RAMPER
Ramper consiste à coordonner les mouvements des
bras et des jambes afin de se déplacer vers l'avant
ou l'arrière sur une surface horizontale ou
légèrement inclinée.



BASCULER
Se pencher d'avant en arrière ou sur les côtés, par
exemple sur un jeu sur ressort.



OSCILLER
Mouvement pendulaire ou circulaire d'avant en
arrière tout en étant couché ou assis, voire debout,
par exemple dans un hamac ou suspendu à une
corde.



IMAGINER
Les jeux de rôles sont motivés par un décor, un lieu
ou un environnement propices à l'imagination et à la
réflexion.



PIVOTER
Rotation verticale ou horizontale plus lente du corps
entraînée par un équipement.



SE BALANCER
Le balancement désigne un mouvement en arc de
cercle d'avant en arrière ou circulaire tout en étant
assis, debout ou couché.



PLANER
Planer désigne le fait de passer d'un point à un autre
en position assise, couchée ou debout, sans bouger
les pieds et dans un mouvement horizontal ou
vertical, laissant faire la gravité.



JEU RÉGLEMENTÉ
Favorisé par des structures nécessitant des règles,
de la coopération et du travail d'équipe, tels que le
morpion ou les jeux chronométrés ou de ballon.



RÉFLÉCHIR
La réflexion est motivée par les jeux qui exigent des
enfants qu'ils utilisent leur capacité de raisonnement
logique, abstrait ou créatif ainsi que leur mémoire.