

Le Cheval

M172



Le cheval sur ressort est un incroyable attrait pour les enfants. Il est assis sur une selle bien équilibrée, fait reposer ses pieds sur les patins prévus de part et d'autre et peut se balancer le plus vite possible ou contrôler sa course. Ce n'est pas seulement amusant, mais c'est aussi bon pour le développement physique et cognitif. Toutes ces habiletés motrices de base

soutiennent les compétences de vie importantes telles que pouvoir rester assis sur une chaise ou circuler dans l'espace en toute sécurité.

Référence M17201-01P	
Informations générales	
Dimensions LxPxH	35x96x82 cm
Age minimum	1+
Capacité idéale (utilisateurs)	1
Options de couleurs	



Le Cheval

M172



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.

Les ressorts KOMPANI sont fabriqués en acier de haute qualité selon la norme EN 10270. Les ressorts sont nettoyés par phosphatation, avant d'être peints avec une amorce époxy et un revêtement thermolaqué de polyester en guise de finition. Les ressorts sont fixés par des raccords anti-pincement uniques pour une sécurité maximale et une longue durée de vie.

Les ressorts sont fixés par des raccords anti-pincement uniques pour une sécurité maximale et une longue durée de vie.

Référence M17201-01P	
Installation	
Hauteur de Chute Maximum	60 cm
Zone de sécurité	7,4 m ²
Nombre d'installateurs (pers.)	2
Temps total d'installation	1.2
Volume d'excavation	0,19 m ³
Volume de béton	0,00 m ³
Profondeur d'anchrage (standard)	45 cm
Poids d'expédition	30 kg
Options d'ancrage	A enterrer ✓ A cheviller ✓
EcoCore HDPE	Garanti à vie
Ressorts	5 ans
Acier galvanisé	10 ans
Dispo pièces après arrêt fab.	10 ans



Les poignées et les repose-pieds sont faits de nylon moulé par injection de haute qualité (PA6). Le PA6 présente une bonne résistance à l'usure et aux chocs.

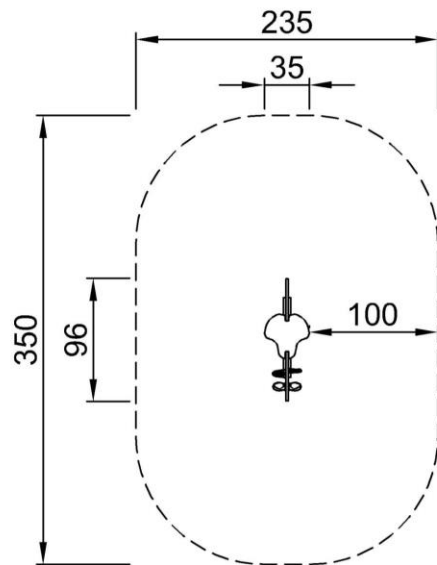


Le siège est fait d'un insert PP moulé avec une couche extérieure douce en caoutchouc TPE. Le caoutchouc TPE a une bonne absorption des chocs et assure une solution durable.

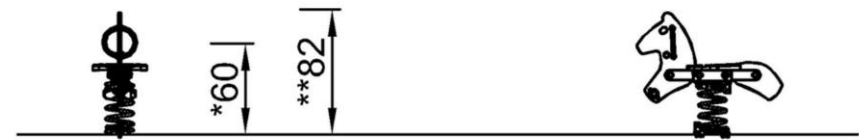


* Hauteur de chute maximale | ** Hauteur totale | *** Zone de sécurité

* Hauteur de chute maximale | ** Hauteur totale



M17201P
*60cm
**82cm
***7.4m²



M17201P
1:100

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



Handhold

Physical: the possibility to hold onto more areas of the handhold ensures a good grip, necessary for rocking intensely. This trains the hand and arm muscles.



Horse

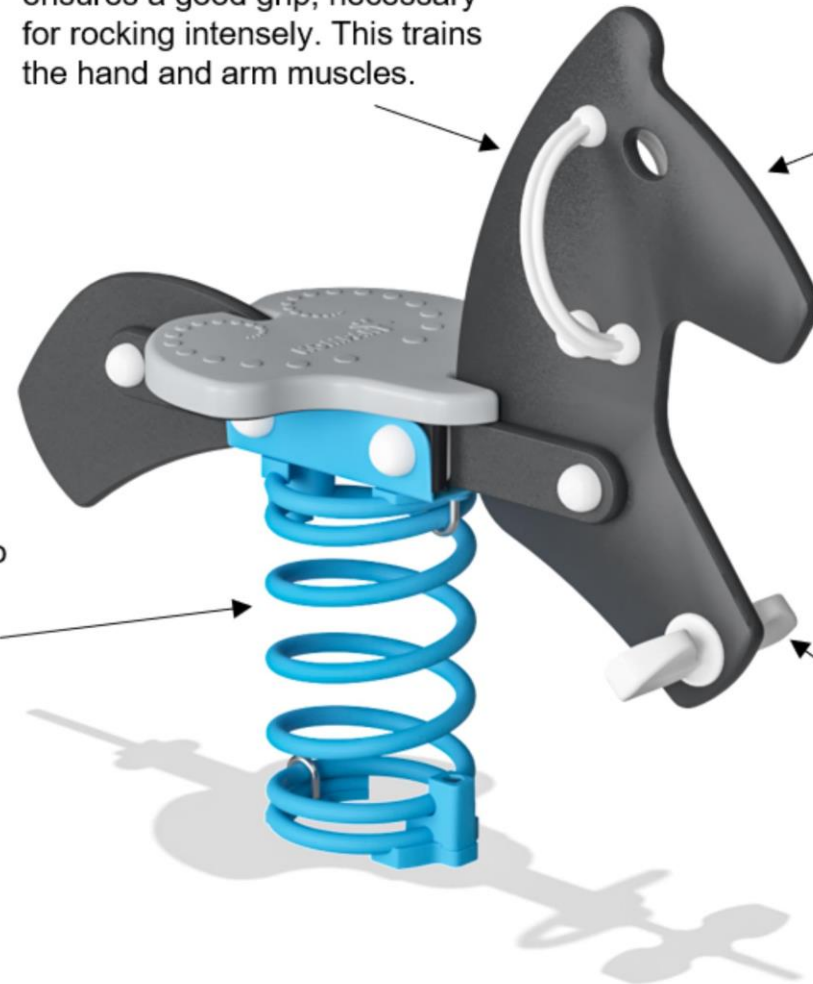
Cognitive: suggests a theme and supports dramatic play, which stimulates languages and communication skills.



Rocking springer

Physical: response to movements adds to spatial awareness and sense of balance. These are fundamental motor skills that help the child's ability to sit still on a chair which takes a good sense of balance.

Cognitive: trains the understanding of cause and effect: when I move my body, the spring responds with movement.



Foot support

Physical: a good foot rest supports intensive rocking. Rocking stimulates the senses of balance and space that are fundamental in managing the world securely. To rock intensely also supports coordination and muscle strength.



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.