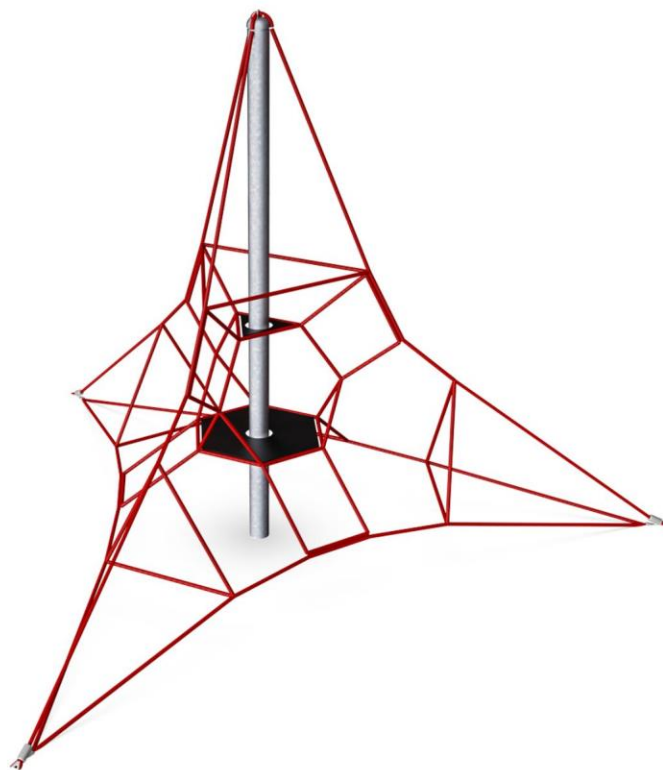


Le Pyramidion

COR24501

KOMPAN
Let's play



Référence COR245011-1001

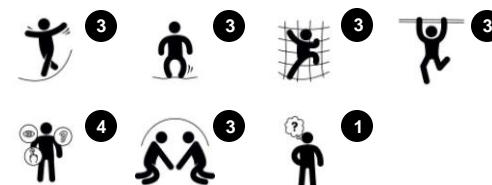
Informations générales

Dimensions LxPxH 432x376x290 cm

Age minimum 3+

Capacité idéale (utilisateurs) 10

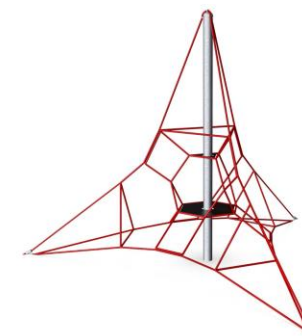
Options de couleurs



Le pyramidion simple et élégant inspire le mouvement et permet aux enfants d'explorer ses formes triangulaires. En escaladant la structure, cela va favoriser l'étirement et l'agilité, importantes pour le développement physique des plus jeunes. Les filets réactifs sont conçus pour permettre aux enfants de ressentir les effets de leurs mouvements sur la

structure, tout en ressentant ceux des autres et en encourageant le développement social lorsqu'ils prennent conscience des autres. La membrane au milieu offre un espace pour se stabiliser et aussi pour se reposer, si nécessaire. Les enfants apprécieront la conception transparente de la structure de jeux pour communiquer avec leurs pairs. Elle

favorise également les jeux de rôles lorsque les jeunes enfants s'imaginent grimper sur un mât de navire ou conquérir une montagne !



Le Pyramidion

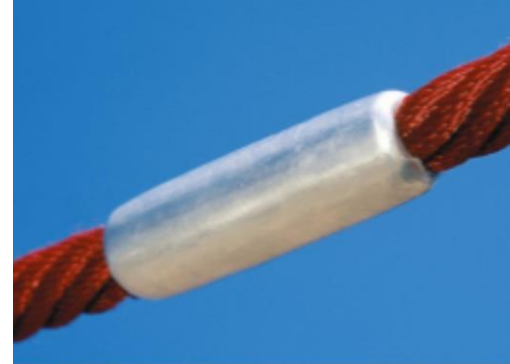
COR24501



Les cordes Corocord d'un diamètre de 19 mm ou plus, sont des cordes spéciales de type « Hercules » dotées de torons de six brins d'acier galvanisé. Chaque toron est enveloppé hermétiquement dans du fil PES. Les cordes sont résistantes à l'usure et au vandalisme et peuvent être remplacées sur place si nécessaire.



Les crochets en « S » de Corocord sont universellement utilisés dans les produits Corocord. Les tiges en acier inoxydable de 8 mm avec bords arrondis sont pressées autour des cordes avec une pince hydraulique spéciale, ce qui en fait le connecteur idéal : sûr, durable et anti-vandalisme, tout en permettant le mouvement typique des structures ludiques à cordes.



Les cosses en aluminium sont dotées d'extrémités arrondies. La conception globale de la structure vise à réduire au minimum les pièces métalliques dans le filet afin d'offrir la meilleure expérience d'escalade possible sur les cordes.



Les membranes Corocord sont constituées d'un matériau caoutchouc résistant au frottement, de qualité équivalente aux tapis roulant et possédant une excellente résistance aux UV. Testé et conforme aux exigences du règlement REACH en matière de HAP. Une armature à quatre couches en polyester tissé est intégrée. L'épaisseur totale de la membrane est de 7,5 mm.



Le centre du Pyracord est constitué d'un mât en acier d'un tenant de haute qualité. La structure du mât en tant que support oscillant améliore la stabilité et compense les oscillations du Pyracord. Les mâts standard sont galvanisés à chaud mais il est possible de les personnaliser avec un revêtement thermolaqué en supplément.



Grâce à KOMPAN Variant Team, vous pouvez choisir entre 7 couleurs de corde supplémentaires et personnaliser votre solution. Notre gamme se compose d'un large éventail de couleurs allant d'un noir élégant et expressif à une gamme de couleurs accrochantes, en passant par des teintes naturelles.

Référence COR245011-1001

Installation

Hauteur de Chute Maximum	110 cm
Zone de sécurité	34,4 m ²
Nombre d'installateurs (pers.)	2
Temps total d'installation	6.6
Volume d'excavation	2,56 m ³
Volume de béton	1,79 m ³
Profondeur d'anchrage (standard)	100 cm
Poids d'expédition	172 kg
Options d'ancrage	A enterrer <input checked="" type="checkbox"/>
...	...
Corde Corocord	5 ans
Crochet en S	10 ans
Pincers Aluminium	10 ans
Membrane	2 ans
Dispo pièces après arrêt fab.	10 ans

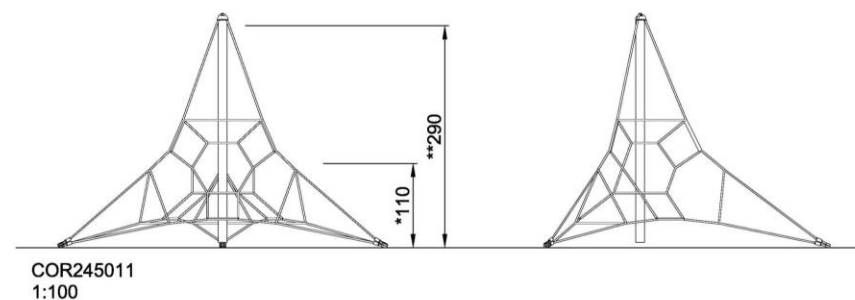
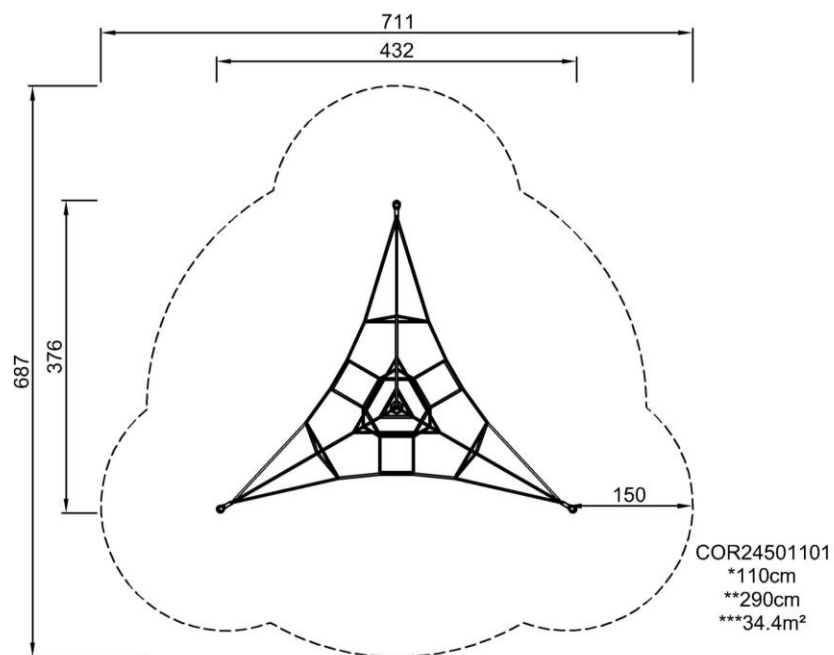


Le Pyramidion

COR24501

* 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](#)

Le Pyramidion

COR24501



Bouncy net meshes

Physical: agility, balance and coordination as well as spatial awareness are supported when bouncing, climbing and sitting in the net. Children use muscle strength of arms, legs and core, and build bone density when jumping down.

Social-Emotional: the bouncing, swaying net appeals to empathy and cooperation.

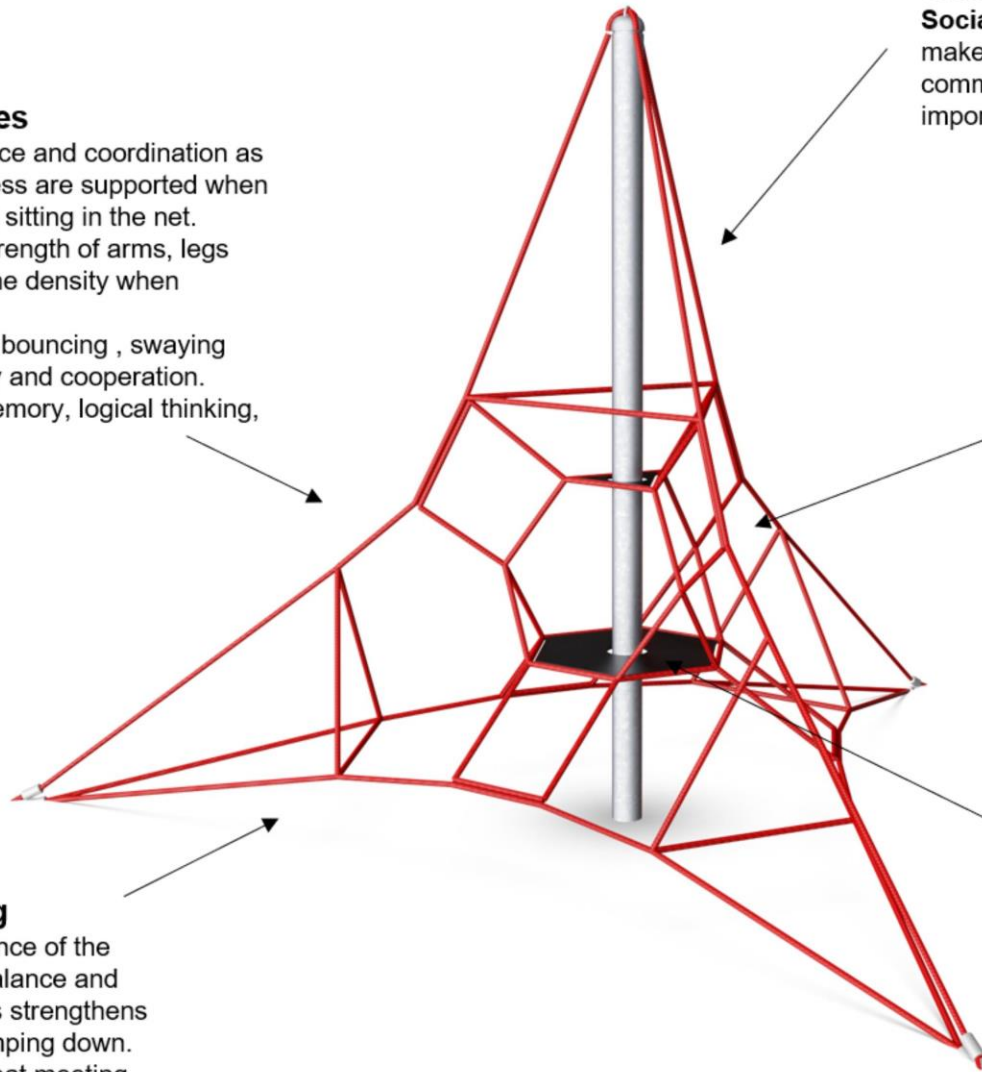
Cognitive: physical memory, logical thinking, concentration.



Sturdy lower rung

Physical: the stiff bounce of the lower rung supports balance and coordination as well as strengthens bone density when jumping down.

Social-Emotional: great meeting point allowing socializing.



Transparency

Social-Emotional: the transparency makes possible cooperation and communication throughout, all important life-skills for children to learn.



Big meshes

Physical: the big meshes allow for climbing and crawling, supporting proprioception, cross coordination and spatial awareness. Climbing here takes muscle strength, pushing and pulling arms to get upwards.

Social-Emotional: allow more children being seated together, sharing.



Membrane

Social-Emotional: the membrane allow for more children to sit together and talk.

Le Pyramidion

COR24501



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.