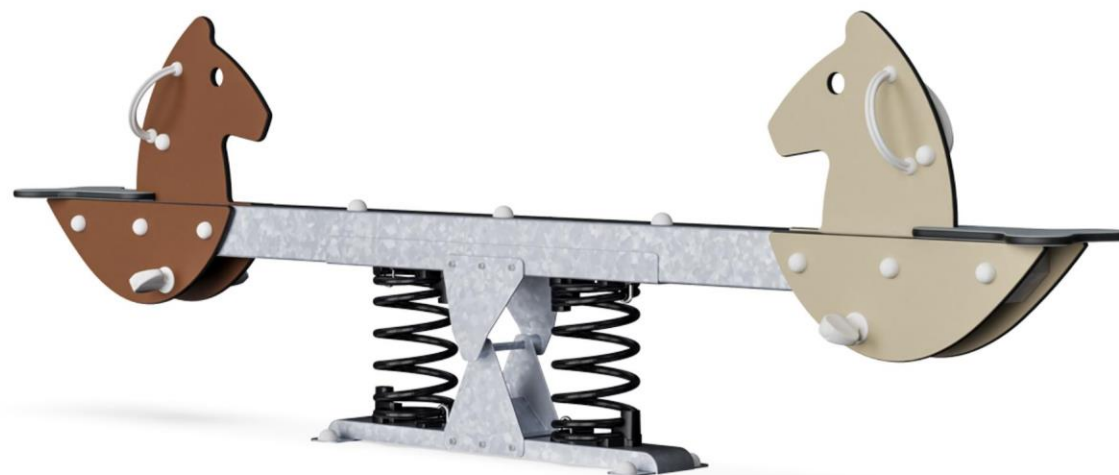


# Le Cheval A Bascule

M182



Référence M18201-01P

## Informations générales

Dimensions LxPxH	35x310x95 cm
Age minimum	3+
Capacité idéale (utilisateurs)	2
Options de couleurs	



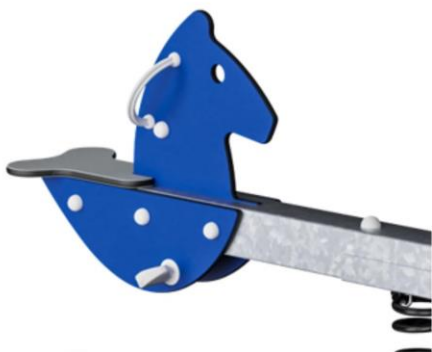
La bascule cheval permet de jouer dans une position sécurisée, elle est prévue pour deux, idéale pour le jeu coopératif. Selon son humeur ou sa couleur préférée, l'enfant peut choisir le cheval rouge ou le cheval bleu. En contact visuel au-dessus des têtes des chevaux, les deux enfants peuvent coordonner leurs mouvements et expérimenter les forces

d'impulsion.



# Le Cheval A Bascule

M182



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 KOMPAN 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.



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.



Les poteaux sont fabriqués à partir d'acier galvanisé à chaud à l'intérieur et à l'extérieur, avec du zinc sans plomb. La galvanisation présente une excellente résistance à la corrosion en milieu extérieur et ne nécessite que peu d'entretien.

Référence M18201-01P

## Installation

Hauteur de Chute Maximum	100 cm
Zone de sécurité	10,6 m <sup>2</sup>
Nombre d'installateurs (pers.)	2
Temps total d'installation	4.3
Volume d'excavation	0,43 m <sup>3</sup>
Volume de béton	0,00 m <sup>3</sup>
Profondeur d'anchrage (standard)	42 cm
Poids d'expédition	160 kg
Options d'ancrage	A enterrer ✓ A cheiller ✓
EcoCore HDPE	Garanti à vie
Ressorts	5 ans
Acier galvanisé	10 ans
Dispo pièces après arrêt fab.	10 ans

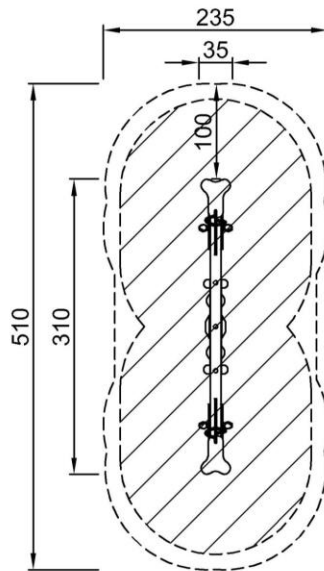


# Le Cheval A Bascule

M182

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

\* Hauteur de chute maximale | \*\* Hauteur totale



M18201P  
\*100cm  
\*\*95cm  
\*\*\*10.6m<sup>2</sup>



M18201P  
1:100

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

# Le Cheval A Bascule

M182



## 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.



## Rocking together

**Physical:** rocking promotes sense of balance and space, both important in for navigating the body confidently in space.

**Social-Emotional:** consideration of others when rocking.

**Cognitive:** cause and effect understanding for younger children.



## Horse

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



## Rocking spring

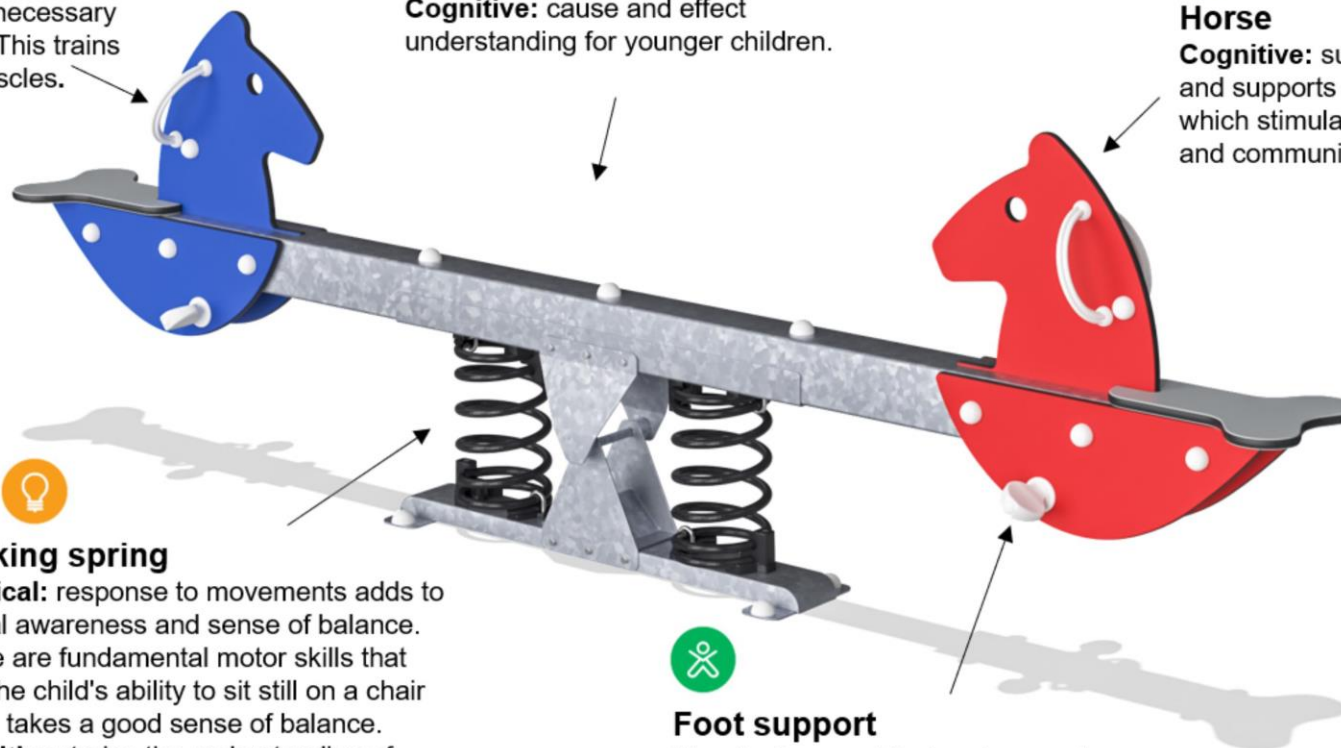
**Physical:** response to movements adds to spatial awareness and sense of balance. These are fundamental motor skills that help the child's ability to sit still on a chair which takes a good sense of balance.

**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.



# Le Cheval A Bascule

M182



## 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.