

Le Cheval

PCM105



Référence PCM105-0401

Informations générales

Dimensions LxPxH	36x72x73 cm
Age minimum	2+
Capacité idéale (utilisateurs)	1
Options de couleurs	



Le jeu sur ressort cheval est un jeu extrêmement attrayant. Les enfants sont capables de contrôler le jeu en déplaçant leur corps pour faire basculer le cheval. Ils se sentiront ravis de voir le cheval répondre à leurs mouvements. Les deux côtés soutiennent la position assise, et les prises pour les pieds et les mains fournissent un point stable pour les

pieds et les mains, pour créer le mouvement. Le jeu sur ressort est également bon pour le développement physique et cognitif. Lorsque les enfants commencent à apprendre les liens entre leur corps et leurs mouvements, ils commencent à établir des liens cognitifs avec une gamme de mouvements et de sensations corporelles. Le thème du cheval inspirera

l'imagination des enfants.



Le Cheval

PCM105



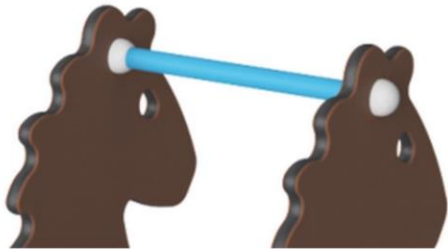
Panneaux EcoCore™ 19 mm. En plus d'être recyclable en fin de vie, l'EcoCore™ est un matériau hautement durable et écoresponsable. Il comprend aussi une base fabriquée à 100% à partir de matériaux recyclés.



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.



La poignée en polypropylène PP offre une excellente résistance aux chocs et permet une utilisation sur une grande plage de température.



Le siège est fabriqué à partir d'un panneau Ekogrip®, qui se compose d'une base de PE de 15 mm d'épaisseur avec une couche de surface de 3 mm de caoutchouc souple pour un effet antidérapant.

Référence PCM105-0401

Installation

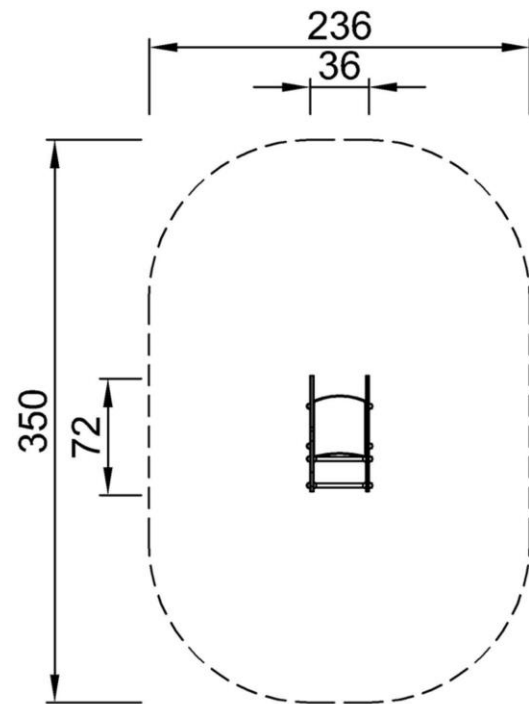
Hauteur de Chute Maximum	60 cm
Zone de sécurité	7,4 m ²
Nombre d'installateurs (pers.)	2
Temps total d'installation	2.1
Volume d'excavation	0,17 m ³
Volume de béton	0,00 m ³
Profondeur d'anchrage (standard)	42 cm
Poids d'expédition	29 kg
Options d'ancrage	A enterrer ✓ A cheviller ✓
EcoCore HDPE	Garanti à vie
Ressorts	5 ans
Dispo pièces après arrêt fab.	10 ans



Le Cheval

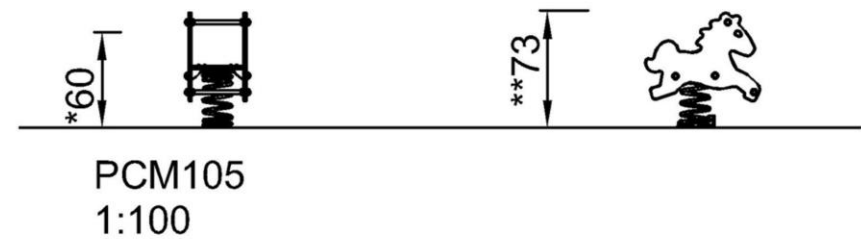
PCM105

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



PCM105
*60cm
**73cm
***7.4m²

* Hauteur de chute maximale | ** Hauteur totale



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

Le Cheval

PCM105



Handhold

Physical: the handhold ensures a good grip, necessary for rocking intensely. This trains the hand- and arm muscles.



Horse

Cognitive: the horse spurs dramatic play and imagination, and stimulates language and communication skills in children.



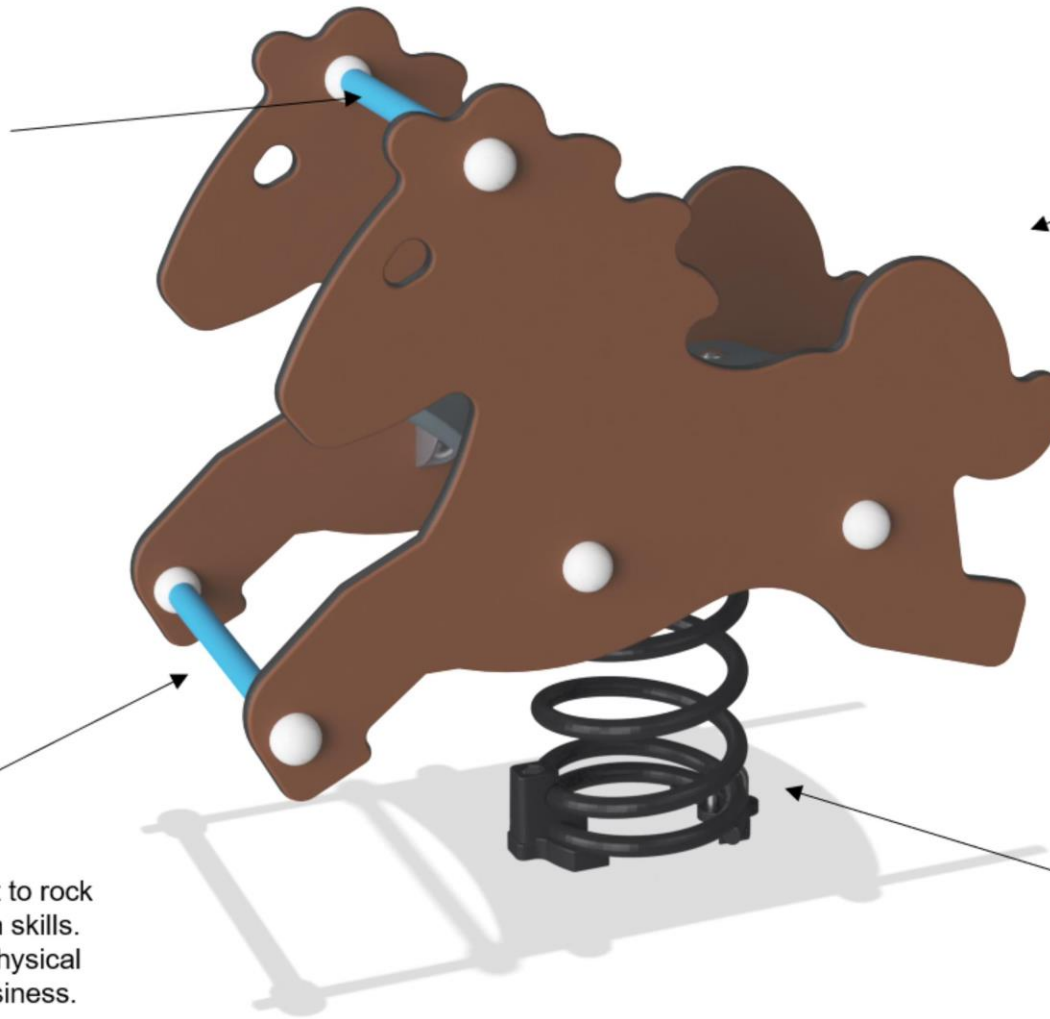
Foot support

Physical: getting the foot support to rock intensely trains the proprioception skills. These help the child in all other physical activities and helps prevent clumsiness.



Rocking spring

Physical: response to movements adds to spatial awareness and sense of balance. These are fundamental motor skills that e.g. help the child being able to sit still on a chair (which takes a good sense of balance).





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.