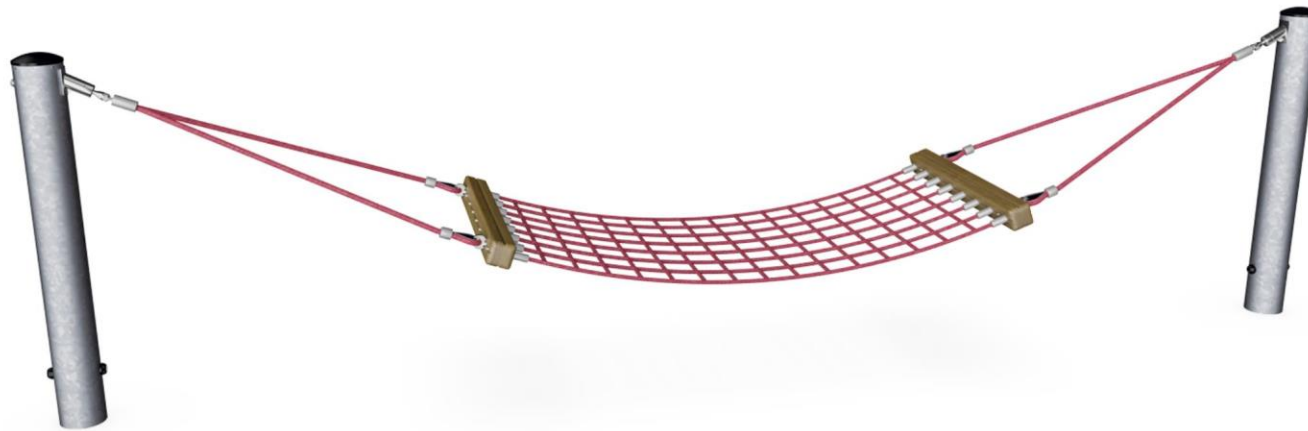


Hamac En Cordage

COR20502



Référence COR205021-1101

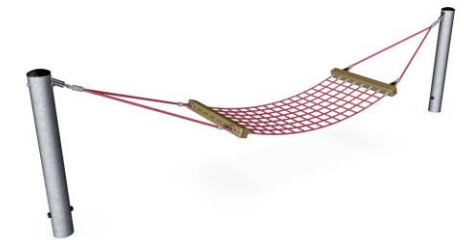
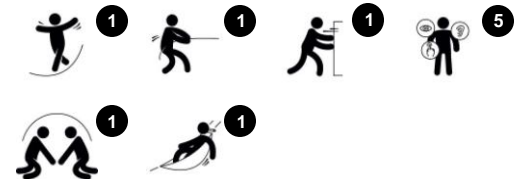
Informations générales

Dimensions LxPxH 534x100x140 cm

Age minimum 3+

Capacité idéale (utilisateurs) 4

Options de couleurs



Les enfants de toutes les capacités peuvent se balancer légèrement ou sauvagement, s'allonger, être assis ou même se tenir debout sur ce hamac de cordes. Ils apprécieront la réactivité et l'interaction sociale du hamac. Pousser et tirer les amis d'un côté à l'autre est amusant et développe également la force des bras. Le mouvement de balancement soutient

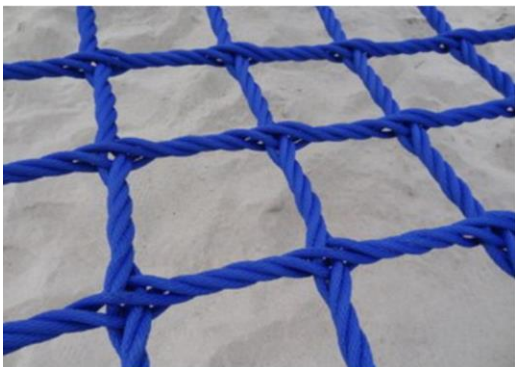
des habiletés motrices importantes telles que le sens de l'équilibre et de l'espace. Le balancement permet la compréhension du rythme. En combinaison, ces trois compétences aident l'enfant à naviguer en toute sécurité dans l'espace, par exemple lorsqu'il juge les distances et la vitesse dans la circulation.



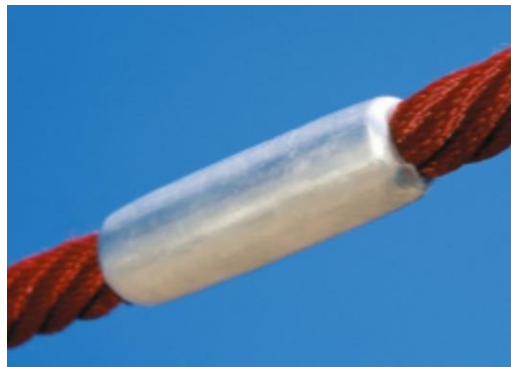
Les données peuvent être modifiées sans préavis.

Hamac En Cordage

COR20502



Le filet des hamacs est fabriqué à partir de cordes Corocord de 16 mm. Le raccord entre les cordes est épaissi manuellement afin d'éviter toute surface dure dans la zone de repos. La taille de la maille ne permet pas de passer à travers le filet.



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.



La structure est en acier galvanisé à chaud sur les faces intérieures et extérieures avec du zinc sans plomb. La galvanisation présente une excellente résistance à la corrosion en milieu extérieur et ne nécessite aucun entretien.

Référence COR205021-1101

Installation

Hauteur de Chute Maximum	130 cm
Zone de sécurité	33,0 m ²
Nombre d'installateurs (pers.)	2
Temps total d'installation	3.5
Volume d'excavation	2,20 m ³
Volume de béton	1,40 m ³
Profondeur d'anchrage (standard)	110 cm
Poids d'expédition	160 kg
Options d'ancrage	A enterrer ✓

Corde Corocord	5 ans
Acier galvanisé	10 ans
Dispo pièces après arrêt fab.	10 ans



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.

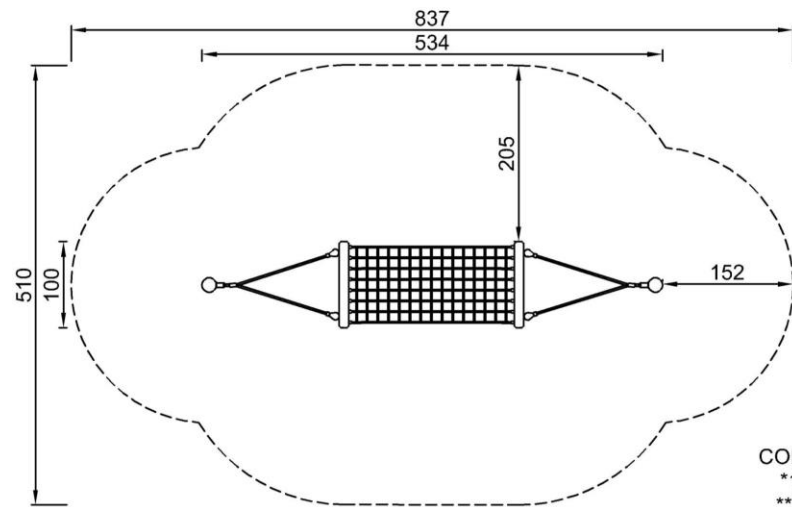


Hamac En Cordage

COR20502

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

* Hauteur de chute maximale | ** Hauteur totale



COR205021
*130cm
**140cm
***33.0m²



COR205021
1:100

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

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

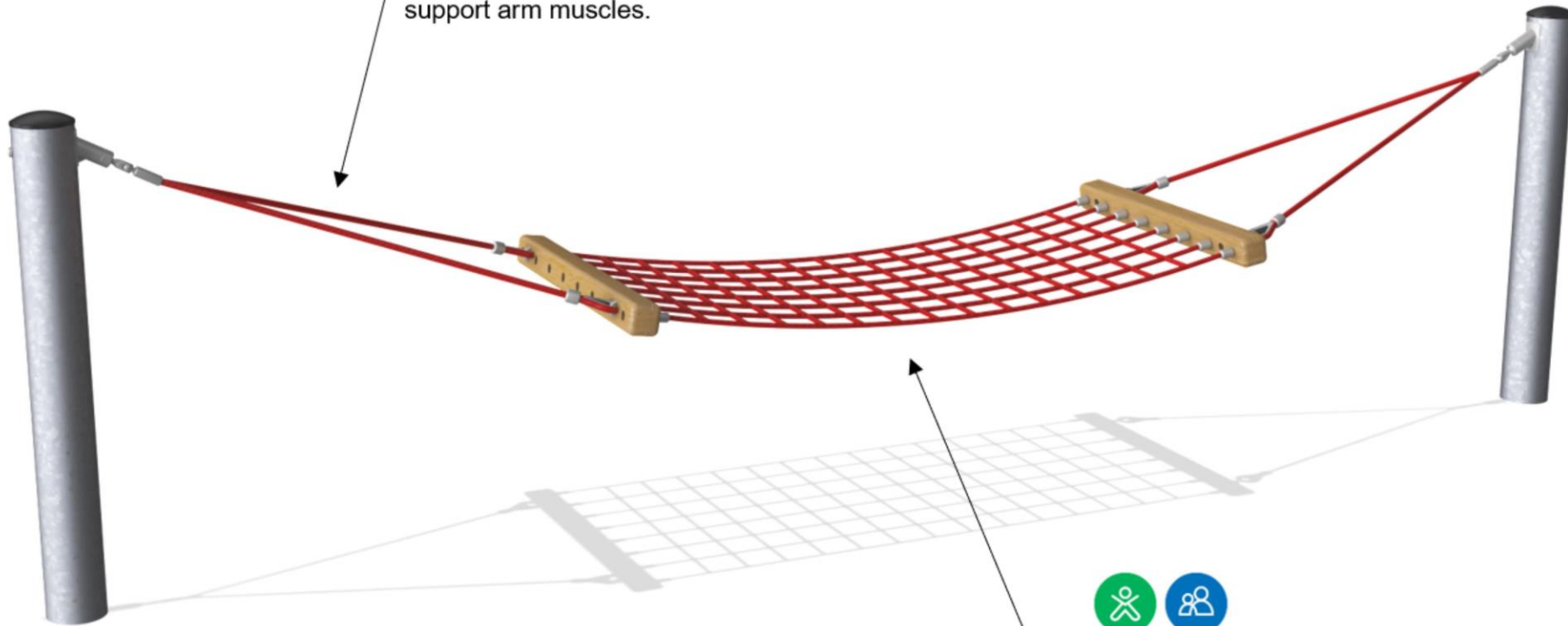
Hamac En Cordage

COR20502



Double ropes

Physical: pushing and pulling others. Holding the ropes support arm muscles.



Hammock bed

Physical: swaying back and forth trains the sense of balance and spatial awareness, both important for judging distances and navigating space confidently.
Social-Emotional: swaying, sharing and meeting with groups of friends. Turn-taking skills, when deciding who is pushing and who is swaying.

Hamac En Cordage

COR20502



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.