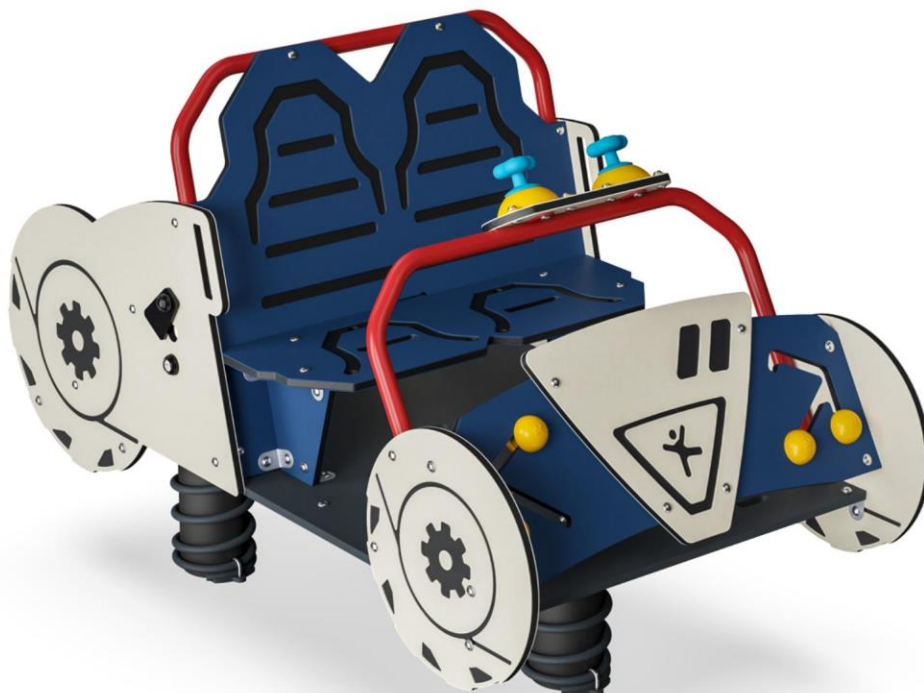


# La Jeep

GSP0008



Référence GSP000800-0401

### Informations générales

Dimensions LxPxH	185x104x123 cm
Age minimum	3+
Capacité idéale (utilisateurs)	4
Options de couleurs	●



Le Mars Rover peut conduire les astronautes partout où ils veulent aller en explorant la lune, Mars ou même Jupiter. Le Mars Rover a beaucoup d'espace pour plusieurs enfants à la fois, de nombreuses activités différentes et plusieurs éléments manipulatifs et tactiles pour les stimuler - offrant des heures interminables de plaisir et d'excitation. Un excellent élément

pour une aire de jeux avec un thème de l'espace.



Les données peuvent être modifiées sans préavis.

# La Jeep

GSP0008



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.



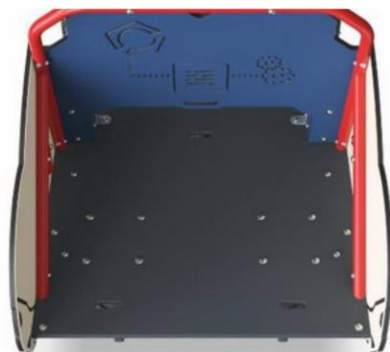
Les ressorts KOMPAN sont fabriqués en acier de haute qualité selon la norme EN 10270. Les ressorts sont nettoyés par phosphatation, avant d'être peints avec une amorce époxy et un revêtement thermolaqué de polyester en guise de finition. Les ressorts sont fixés par des raccords anti-pincement uniques 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. L'insert en polyuréthane permet de stabiliser les ressorts.



La boîte de vitesse est faite de PP. Le PP a une bonne usure et une bonne résistance à l'impact.



La plateforme est fabriquée en HPL, bois stratifié haute pression, avec une épaisseur de 17,8 mm et une texture de surface antidérapante qui respecte la norme EN 438-6. Le HPL KOMPAN présente une grande résistance à l'usure, ce qui lui assure une longue durée de vie dans tous les climats.

Référence GSP000800-0401

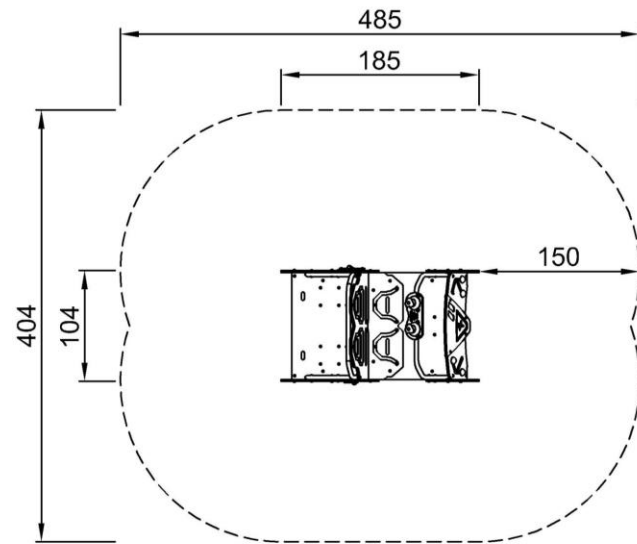
## Installation

Hauteur de Chute Maximum	70 cm
Zone de sécurité	17,6 m <sup>2</sup>
Nombre d'installateurs (pers.)	2
Temps total d'installation	7.5
Volume d'excavation	0,54 m <sup>3</sup>
Volume de béton	0,00 m <sup>3</sup>
Profondeur d'anchrage (standard)	45 cm
Poids d'expédition	241 kg
Options d'ancrage	A enterrer ✓ A cheiller ✓
EcoCore HDPE	Garanti à vie
Ressorts de trampoline	2 ans
Plateforme HPL	10 ans
Composants caoutchouc	10 ans
Dispo pièces après arrêt fab.	10 ans

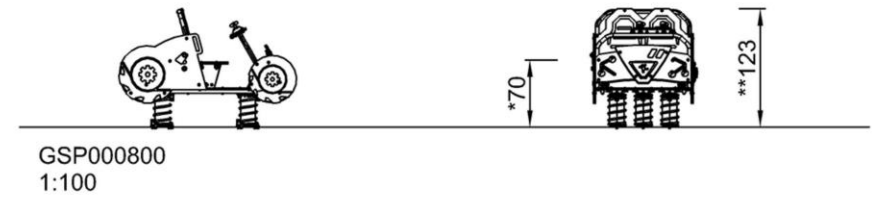


\* Hauteur de chute maximale | \*\* Hauteur totale | \*\*\* Zone de sécurité

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



GSP000800  
\*70cm  
\*\*123cm  
\*\*\*17.6m<sup>2</sup>



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



## Mars Rover

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



## Gear shift

**Social-Emotional:** cooperation, turn-taking, sharing.

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



## Mars Rover bed

**Social-Emotional:** the car bed allows for more children to be together and share. Important life skills like courage, self-esteem, consideration and turn-taking are built.



## Spring base

**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.

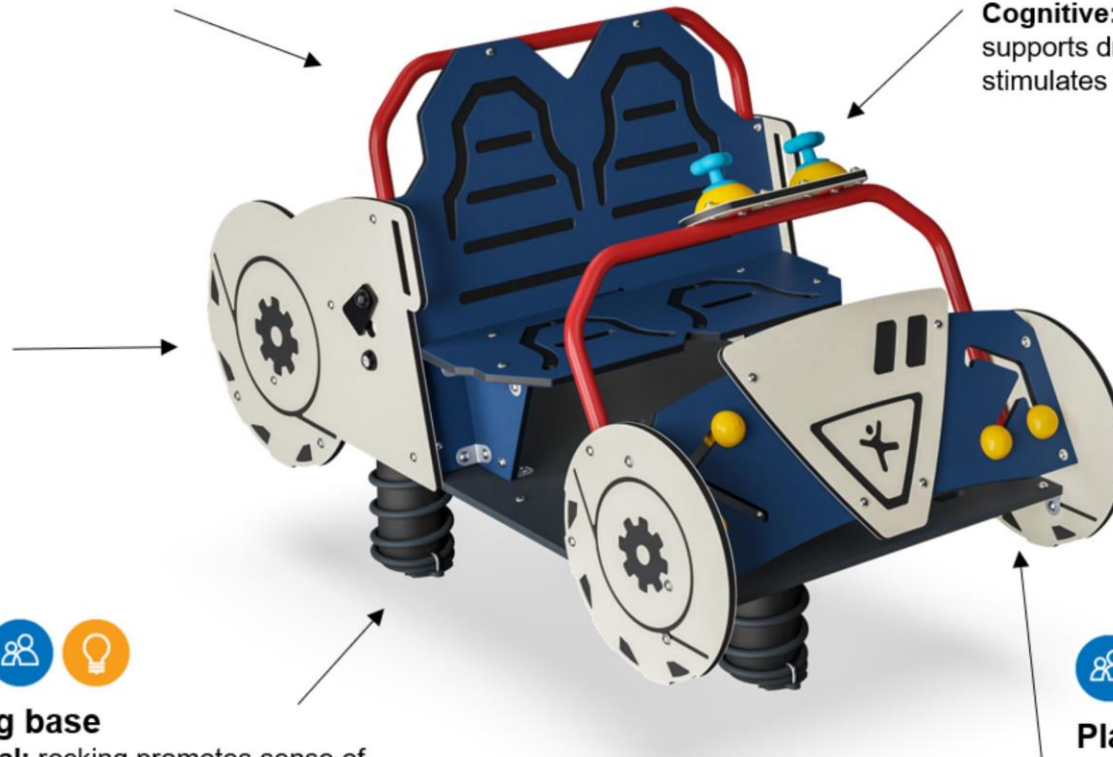


## Play spheres

**Social-Emotional:** can be played from both sides, encouraging cooperation.

**Cognitive:** cause and effect understanding.

**Creative:** leave a mark and place the spheres at different positions.





**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.