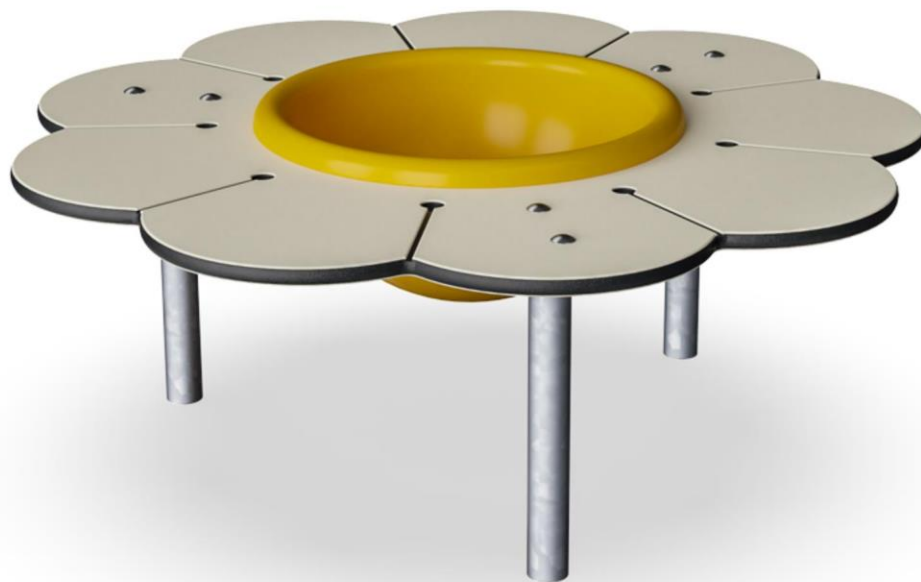


La Table Daisy Avec Bol

M26003

KOMPAN
Let's play



Référence M26003-3418P

Informations générales

Dimensions LxPxH	99x99x38 cm
Age minimum	6m+
Capacité idéale (utilisateurs)	3
Options de couleurs	



La Table Marguerite avec son bol posé au milieu est une formidable table de jeu de sable où le bol jaune fait office de récipient pour du sable, de l'eau ou des jouets. Le bol jaune est un contenant parfait pour les matériaux, il peut être soulevé et vidé. C'est l'activité favorite des jeunes enfants. Le bol est relié au bureau par une chaîne pour éviter de le perdre. La forme

ronde encourage le contact visuel et donc la coopération et l'échange avec les autres enfants.



La Table Daisy Avec Bol

M26003



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.



Le bassin de sable est fait de polycarbonate (PC). Le bassin est moulé en une seule pièce pour assurer une durabilité élevée dans tous les climats du monde.



Les surfaces en acier sont galvanisées 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 M26003-3418P

Installation

Hauteur de Chute Maximum	0 cm
Zone de sécurité	12,5 m ²
Nombre d'installateurs (pers.)	2
Temps total d'installation	1.8
Volume d'excavation	0,10 m ³
Volume de béton	0,00 m ³
Profondeur d'anchrage (standard)	64 cm
Poids d'expédition	28 kg
Options d'ancrage	A enterrer ✓ A cheiller ✓
EcoCore HDPE	Garanti à vie
Acier galvanisé	10 ans
Dispo pièces après arrêt fab.	10 ans

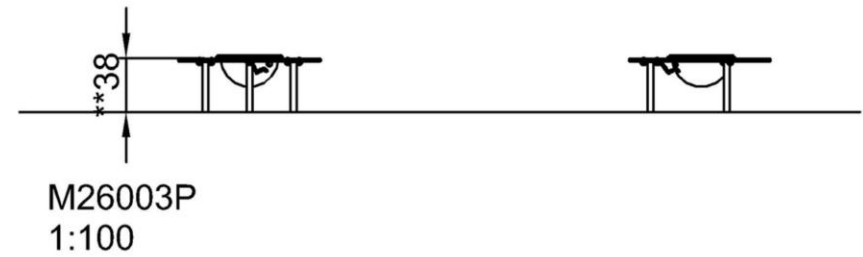
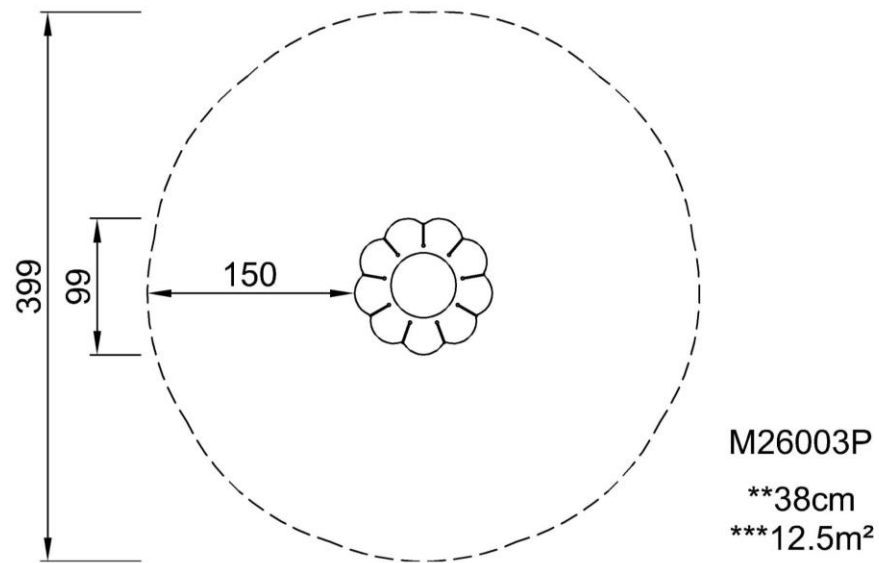


La Table Daisy Avec Bol

M26003

* 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](#)

La Table Daisy Avec Bol

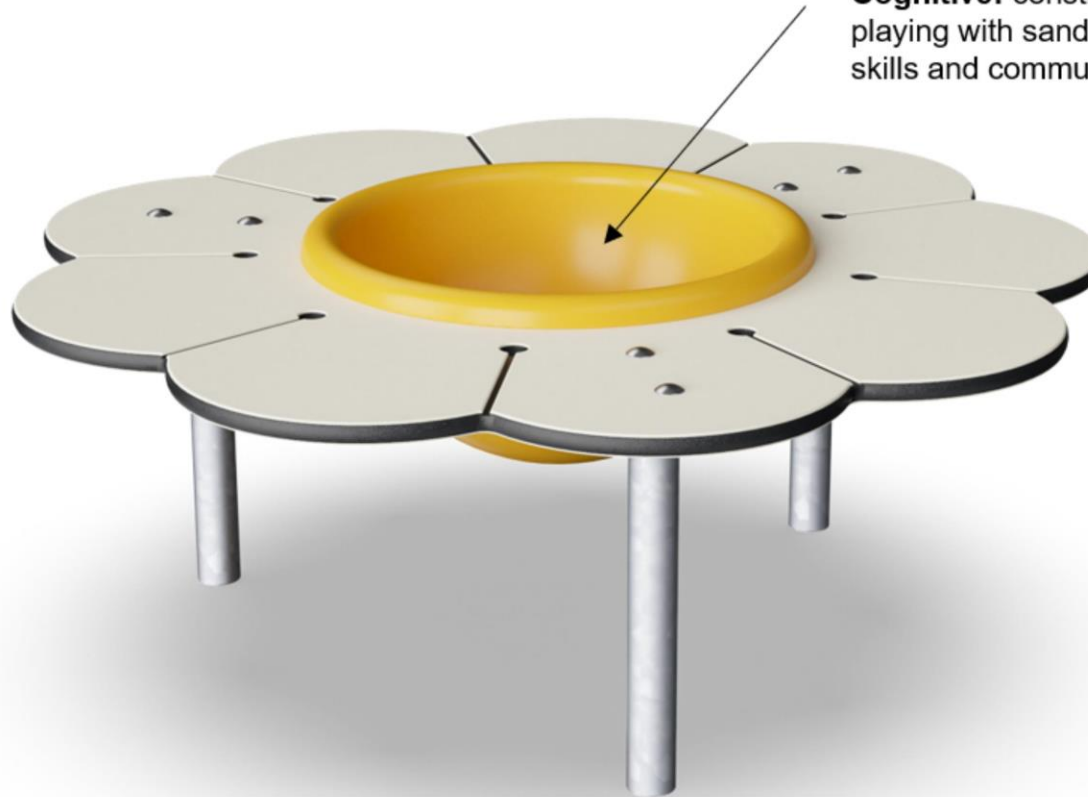
M26003



Sand basin

Social-Emotional: meeting point for cooperation and sharing.

Cognitive: construction play storage – playing with sand here promotes thinking skills and communication.



La Table Daisy Avec Bol

M26003



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.