

Le Toboggan

M351



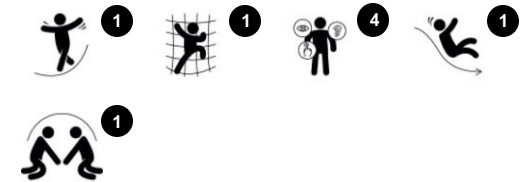
Il est conçu pour les enfants un peu plus âgés. Ils éprouveront sans nul doute les fameux chatouillis au creux de l'estomac à chaque descente. Ce toboggan KOMPAN fait 1,50 m de hauteur ; aussi, rien que d'y monter devient un passionnant défi. Et pourtant, il n'est pas seulement réservé aux plus courageux, tous peuvent se lancer dans une glissade, même les

moins hardis. L'avantage de ce toboggan est son escalier à larges marches, ses poignées pour s'agripper de chaque côté et ses hautes protections latérales munies d'une poignée tout en haut.

Référence M35170-3418P

Informations générales

Dimensions LxPxH	50x325x210 cm
Age minimum	2+
Capacité idéale (utilisateurs)	3
Options de couleurs	



Le Toboggan

M351



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 marches sont fabriquées en HPL d'une épaisseur de 17,8 mm, présentent une excellente résistance à l'usure et sont revêtues de la surface antidérapante unique de KOMPAN.



Les toboggans acier sont fabriqués d'une pièce en acier inoxydable de haute qualité AISI 304.



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

Référence M35170-3418P

Installation

Hauteur de Chute Maximum	139 cm
Zone de sécurité	19,6 m ²
Nombre d'installateurs (pers.)	2
Temps total d'installation	6.3
Volume d'excavation	0,30 m ³
Volume de béton	0,00 m ³
Profondeur d'ancrage (standard)	62 cm
Poids d'expédition	262 kg
Options d'ancrage	A enterrer ✓ A cheviller ✓
EcoCore HDPE	Garanti à vie
Glissière en acier	10 ans
Plateforme HPL	10 ans
Dispo pièces après arrêt fab.	10 ans

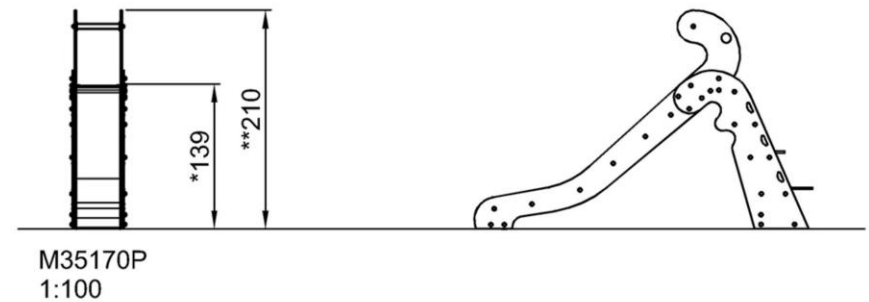
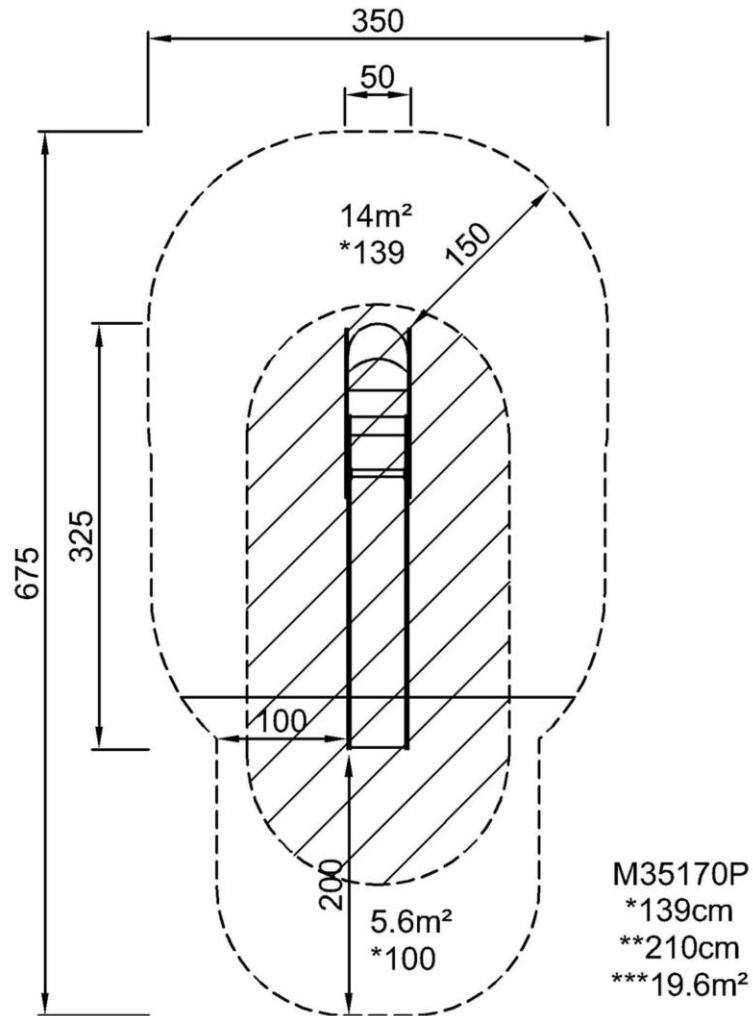


Le Toboggan

M351

* 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](#)

Le Toboggan

M351

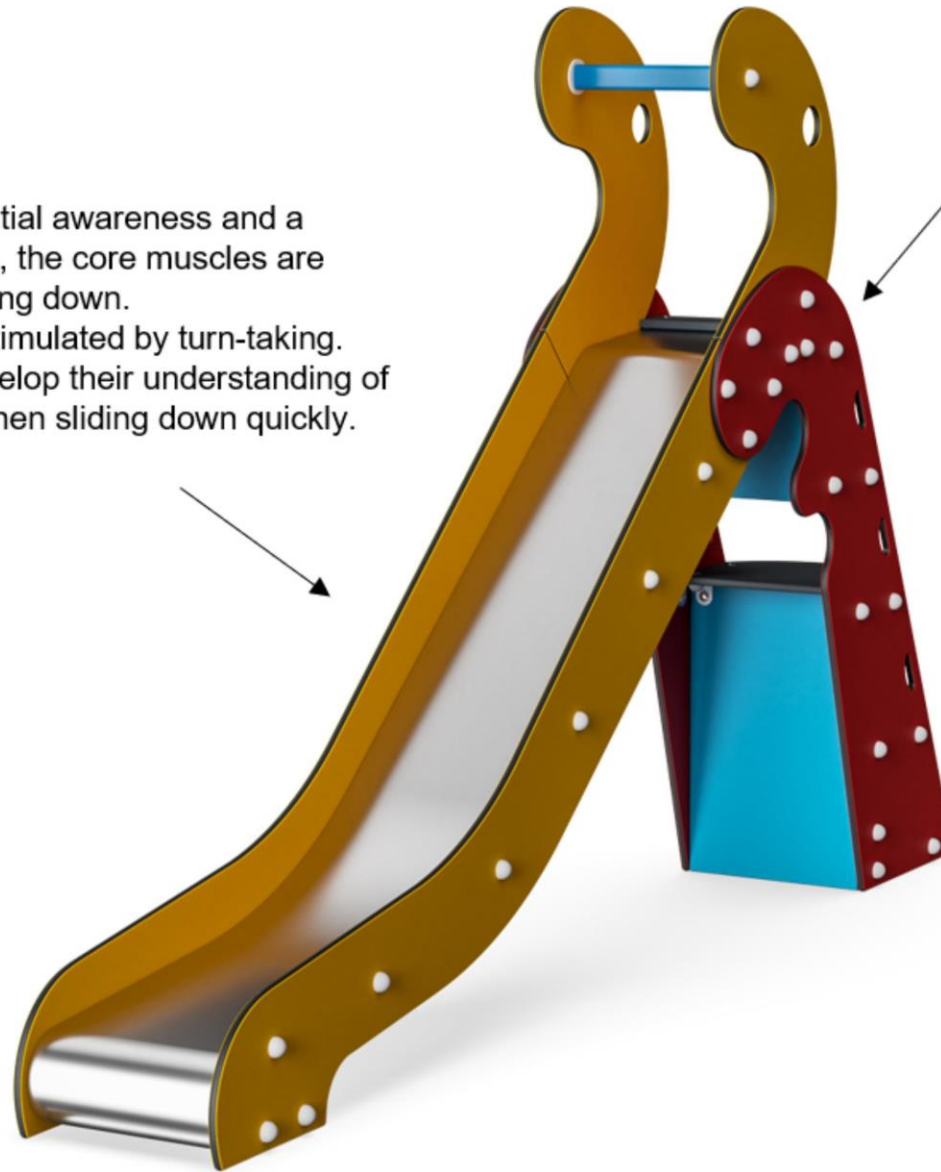


Slide

Physical: sliding develops spatial awareness and a sense of balance. Furthermore, the core muscles are trained when sitting upright going down.

Social-Emotional: empathy stimulated by turn-taking.

Cognitive: young children develop their understanding of space, speed and distances when sliding down quickly.



Stairway

Physical: climbing the stairs supports cross-coordination as well as arm and leg muscles.

Social-Emotional: room for active breaks and adult helpers.

Le Toboggan

M351



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.