

Combinaison 4 Tours- MINI URBAIN

PCM4005

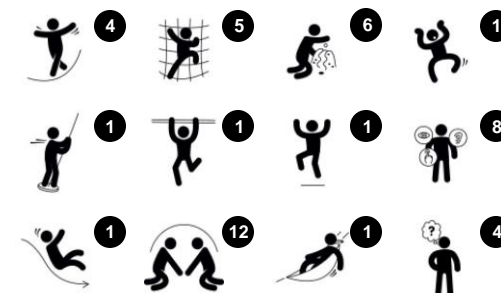
KOMPAN
Let's play



Référence PCM400500-0602

Informations générales

Dimensions LxPxH	565x408x306 cm
Age minimum	2+
Capacité idéale (utilisateurs)	31
Options de couleurs	



La combinaison 4 tours est une structure de jeux qui attire les enfants comme un aimant avec des jeux dynamiques de grimpe et d'équilibre. Pour les enfants d'âge scolaire, rien de tel qu'un jeu physique varié pour les rendre heureux. La transparence permet de voir tous les autres enfants jouer, stimulant l'interaction sociale et la compétition positive, faisant durer

le jeu plus longtemps. La variété des filets et des liens d'équilibre met à l'épreuve l'agilité, l'équilibre et la coordination croisée des enfants tout en permettant à plus d'enfants de jouer ensemble en groupe. Les différents points d'entrée comme les échelles à accès rapide, la paroi inclinée ou le filet instable garantissent un divertissement pour tous les niveaux et les

capacités.

Combinaison 4 Tours- MINI URBAIN

PCM4005

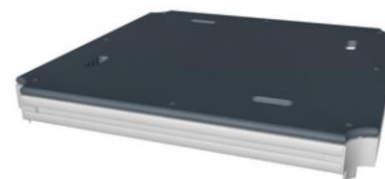
KOMPAN
Let's play



Les panneaux sont disponibles en deux matériaux différents : HDPE EcoCore™ de 19 mm d'épaisseur ou bois de pin imprégné et peint en brun. L'EcoCore™ est un matériau hautement durable et écoresponsable non seulement parce qu'il est recyclable en fin de vie mais aussi parce qu'il est fabriqué à 100 % de matériaux recyclés. Les planches en bois de pin sont intégrées dans des cadres en acier inoxydable.



Les poteaux principaux avec le pied en acier galvanisé à chaud sont disponibles en différents matériaux : Poteaux en bois de pin imprégnés sous pression, poteaux en acier prégalvanisé à l'intérieur et à l'extérieur avec une finition de surface thermolaquée, poteaux en aluminium sans plomb avec couleur anodisée en finition de surface.



Toutes les plateformes sont soutenues par des profils en aluminium uniques conçus avec de multiples options de fixation grâce à des connecteurs en aluminium moulés sous pression. D'une épaisseur de 17,8 mm, les planchers HPL offrent une très grande résistance à l'usure et sont équipés d'une surface antidérapante KOMPAN.



Les toboggans existent en différents matériaux et couleurs : Des toboggans droits ou courbés en PE moulé de couleur jaune ou grise, ou entièrement en acier inoxydable fabriqué d'une seule pièce afin d'offrir des solutions à l'épreuve du vandalisme.



Les filets et les cordes sont fabriqués en PA doté d'une protection contre les UV avec un renforcement des câbles par une armature interne en acier. La corde est traitée par induction afin de créer une soudure solide entre l'acier et la corde et ainsi garantir une excellente résistance à l'usure.



Les composants en acier coloré ont une base de galvanisation à chaud et une finition supérieure thermolaquée. Cela offre une résistance ultime à la corrosion dans les climats du monde entier.

Référence PCM400500-0602

Installation

Hauteur de Chute Maximum	118 cm
Zone de sécurité	47,5 m ²
Nombre d'installateurs (pers.)	2
Temps total d'installation	29.8
Volume d'excavation	0,77 m ³
Volume de béton	0,00 m ³
Profondeur d'anchrage (standard)	60 cm
Poids d'expédition	886 kg
Options d'ancrage	A enterrer ✓

EcoCore HDPE	Garanti à vie
Poteau	10 ans
Plateforme HPL	10 ans
Cordes et filets	5 ans
Dispo pièces après arrêt fab.	10 ans

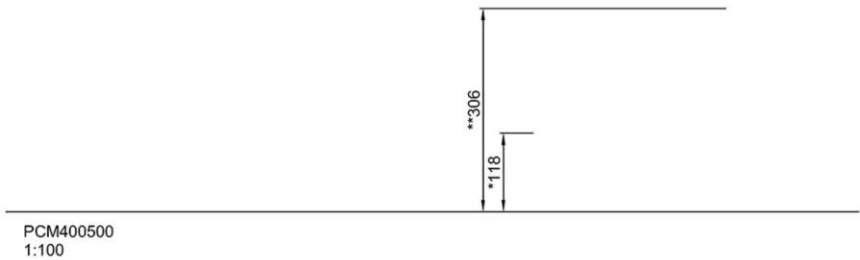
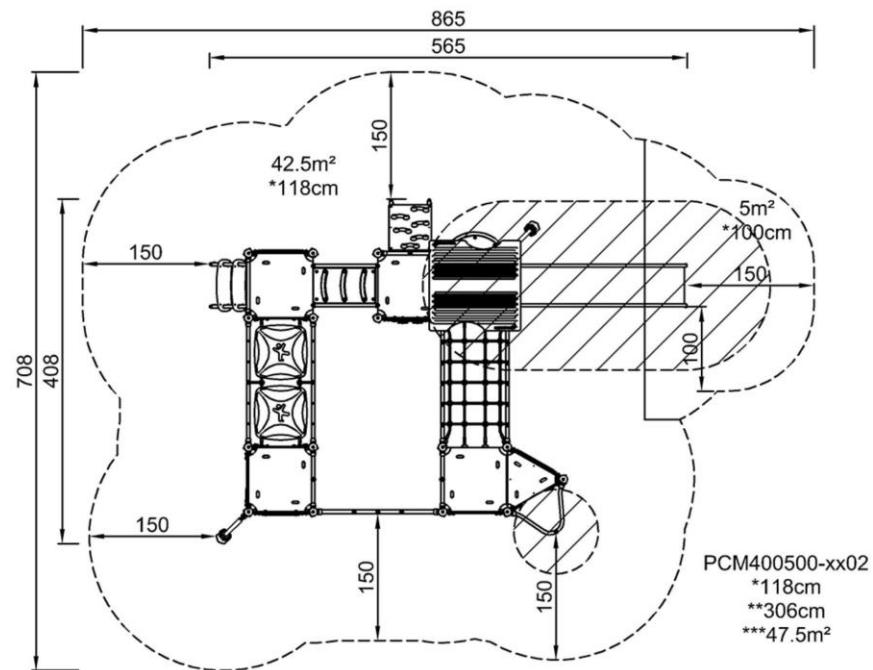


Combinaison 4 Tours- MINI URBAIN

PCM4005

* 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](#)

Combinaison 4 Tours- MINI URBAIN

PCM4005



Abacus

Cognitive: supports understanding of mathematics concepts.



Talk tube

Social-Emotional: encourages social interaction.
Cognitive: communication stimulates language development. Supports understanding of cause and effect.



Climbing net

Physical: children train cross-body coordination and muscle strength. The big meshes allow for climbing and crawling through, training proprioception and spatial awareness.
Social-Emotional: the big meshes allow for more children being seated together, sharing.



Wackle bridge

Physical: sense of balance and space, and training of posture. Important for being able to sit still.
Social-Emotional: cooperation, turn-taking and friendly competition on the two plates.



Balcony

Social-Emotional: the balcony invites meetings and interaction with people on ground level.
Cognitive: invites dramatic play and performance, which stimulates language development.



Slide

Physical: sliding develops spatial awareness and 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 fast.



Desk with conveyor belt

Physical: tactile stimulation supports sensory skills, when children explore the characteristics (e.g. hardness, weight) of the materials.
Cognitive: supports dramatic play scenarios, trains cause and effect understanding.



Fireman's pole

Physical: balance and coordination are supported when going down, as well as arm and core muscles. Jumping off strengthens bone density, which is built for life in early childhood.
Social-Emotional: turn-taking and risk-taking.
Cognitive: young children develop their understanding of space, speed and distances when sliding down fast.



Combinaison 4 Tours- MINI URBAIN

PCM4005



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.