

# Drehspiel Spinner Bowl

ELE400024

**KOMPAN**  
Let's play



Produktnummer ELE400024-3717LG

## Allgemeine Produktinformation

Maße L x B x H	52x55x60 cm
Empfohlenes Alter	4+
Spielkapazität (Nutzer)	1
Farbauswahl	



Dieses rasante Drehspiel sorgt für Freudenschreie, wenn sich Kinder darin immer wieder herum drehen. Die leicht zugängliche, geneigte Drehschüssel lädt Kinder mit verschiedenen Fähigkeiten und Möglichkeiten in unterschiedlichen Altersklassen zum Spielen ein. Die kleine Standfläche ermöglicht es 2-3 Spinner Bowls nah beieinander zu platzieren, was zu sozialer Interaktion ermutigt. Die Auswahl an Spielmöglichkeiten z.B. in der

Spinner Bowl sitzen - oder auf der Kante, anschieben, ziehen oder sogar in der Spinner Bowl stehen, macht Sie zu einer Langzeitbeschäftigung. Die geneigte Drehschüssel macht es dem Kind möglich, die Drehgeschwindigkeit mit den eigenen Körperbewegungen anzupassen. Auch das logische Denken wird trainiert: Das Kind lernt, dass es die Spinner Bowl beschleunigen kann, indem es Anschwung gibt und Sie wieder

verlangsamt, indem es Arme und Beine ausstreckt. Die Spinner Bowl trainiert ebenfalls den Gleichgewichtssinn, der für die Konzentration und die Fähigkeit, still zu sitzen unerlässlich ist. Das Anschieben oder von anderen angeschoben werden fördert soziale und emotionale Fähigkeiten wie z.B. Rücksichtnahme.



Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

# Drehspiel Spinner Bowl

ELE400024



Die Spinner Bowl besteht aus recycelbarem PE. Die Drehschüssel ist mit Gewindebuchsen aus Metall und einem Wasserablaufloch versehen, um eine hohe Lebensdauer unter allen Wetterbedingungen zu gewährleisten.



Lagersystem mit einreihigen Rillenkugellagern und Gummidichtungen. Die komplett geschlossene Lagerkonstruktion ist dauergeschmiert und wartungsfrei.



Die Stahloberflächen sind bleifrei feuerverzinkt. Die Verzinkung bietet eine ausgezeichnete Korrosionsbeständigkeit im Freien und ist außerdem wartungsarm.



Die Spinner Bowl ist in sechs verschiedenen Farben erhältlich.



Die sandfarbene Variante wird aus rotationsgeformtem PE-Material mit rutschfester Oberflächenstruktur hergestellt. Geringe Unterschiede in der Sandfarbe des Materials sind zu erwarten.

Produktnummer ELE400024-3717LG

## Montage-Information

Max. freie Fallhöhe	100 cm
Fläche des Fallraums	9,8 m <sup>2</sup>
Anzahl Monteure (Personen)	2
Gesamt-Montagezeit	1,2
Erforderlicher Erdaushub	0,11 m <sup>3</sup>
Betonbedarf	0,06 m <sup>3</sup>
Fundamenttiefe (Standard)	90 cm
Versandgewicht	22 kg
Verankerungsoptionen	TV ✓ OFM ✓

## Garantie-Information

Hohle Kunststoffteile (PE)	5 Jahre
Lagersysteme	5 Jahre
Verzinkter Stahl	10 Jahre
Eisenwaren (Schrauben, ...)	10 Jahre
Ersatzteilgarantie	10 Jahre

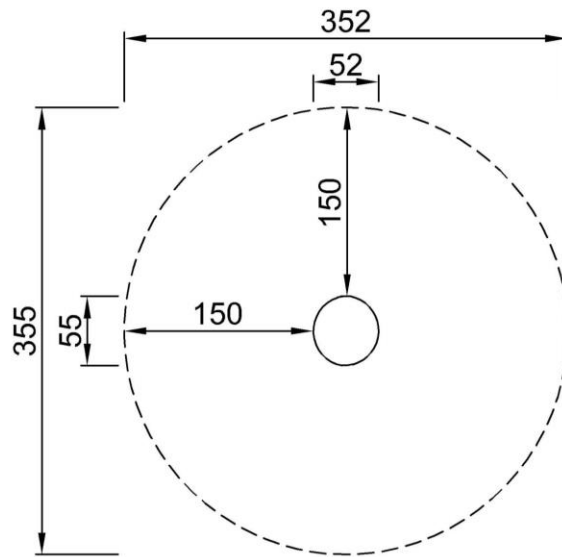


# Drehspiel Spinner Bowl

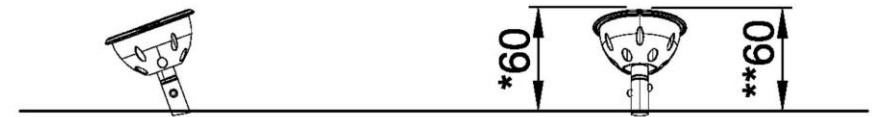
ELE400024

\* Max freie Fallhöhe | \*\* Gesamthöhe | \*\*\* Fläche des Fallraums

\* Max freie Fallhöhe | \*\* Gesamthöhe



ELE400024LG  
\*100cm  
\*\*60cm  
\*\*\*9.8m<sup>2</sup>



ELE400024  
1:100

[Klicken Sie hier, um die DRAUFSICHT im Maßstab 1:100 anzuzeigen](#)

# Drehspiel Spinner Bowl

ELE400024



## Tilted, spinning bowl

**Physical:** the sense of balance and the coordination are supported when spinning. This effects the ability to sit still for longer periods. Muscles are developed when pushing or pulling friends.

**Social-Emotional:** cooperation, helping others, turn-taking.

**Cognitive:** logical thinking when speeding up or slowing down the spin by either curling up or stretching.



## Deep bowl

**Social-Emotional:** feeling of security when scooping in the bowl. Inclusive for all abilities.

# Drehspiel Spinner Bowl

ELE400024



## PHYSISCH

Freude an Bewegung:  
Motorische Fähigkeiten,  
Ausdauer, Muskelstärke und  
Knochendichte



SOAZIAL-EMOTIONAL  
Freude an Interaktion:  
Teamwork,  
Rücksichtnahme und  
Zugehörigkeitsgefühl



KOGNITIV  
Freude am Lernen:  
Neugier, Verständnis von Ursache und  
Wirkung und Wissen über die Welt



KREATIV  
Freude an Kreativität:  
Mitgestalten und  
Experimentieren mit Materialien



## BALANCIEREN

Balancieren beschreibt das Überqueren einer wackeligen, geneigten oder schmalen Fläche, während der Körper im Gleichgewicht gehalten wird.



## HANGELN

Hangeln beschreibt eine Fortbewegungsart durch Umgreifen der Hände an einem Gerät oder von einem Gerät zum nächsten.



## WAHRNEHMEN

Wahrnehmen beschreibt das bewusste Verarbeiten von Informationen und Eindrücken durch die menschlichen Sinne: sehen, hören, fühlen und riechen.



## HÜPFEN

Hüpfen beschreibt die federnde Auf- und Abbewegung des Körpers auf einer nachgiebigen, elastischen Fläche.



## SPRINGEN

Springen beschreibt die Auf- und Abbewegung des Körpers auf einer stabilen Fläche.



## RUTSCHEN

Rutschen beschreibt die schnelle und gleitende Abwärtsbewegung im Sitzen auf einer Rutsche.



## KLETTERN

Klettern beschreibt eine Fortbewegungsart durch Arm-Bein-Koordination auf vertikalen oder geneigten Flächen, z.B. an Netzen.



## ZIEHEN

Ziehen beschreibt das Bewegen eines Gegenstandes zu sich hin, mit einer oder beiden Händen bzw. dem ganzen Körper.



## KONTAKTE KNÜPFEN

Kontakte knüpfen beinhaltet das gemeinsame Treffen, Kommunizieren und Interagieren bei einer Aktivität.



## BAUEN

Bauen beschreibt das Erstellen neuer Strukturen, das Verschieben von Gegenständen oder Materialien in neue Positionen und das Experimentieren mit verformbaren Materialien.



## DRÜCKEN

Dücken beschreibt das Bewegen eines Gegenstandes von sich weg, mit einer oder beiden Händen bzw. dem ganzen Körper.



## DREHEN

Drehen beschreibt die schnelle, sich wiederholende horizontale oder vertikale Bewegung des Körpers an einem Gerät.



## KRABBELN

Krabbeln beschreibt eine Art der Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung mit Händen und Füßen auf einer horizontalen oder leicht geneigten Fläche.



## WIPPEN

Wippen beschreibt die vor- und zurückwippende Bewegung auf einem federnden Gerät.



## SCHWINGEN

Schwingen beschreibt das langsame Hin- und Herbewegen im Sitzen oder Liegen z.B. in einer Hängematte.



## ROLLENSPIELEN

Rollenspielen beschreibt eine Form des Spielens, bei der Orte, Umgebungen und Szenarien nachgestellt werden.



## ROTIEREN

Rotieren beschreibt die horizontale oder vertikale langsam drehende Bewegung des Körpers an einem Gerät.



## SCHAUKELN

Schaukeln beschreibt das Hin- und Herbewegen oder die kreisförmige Bewegung im Stehen, Sitzen oder Liegen auf dem Gerät.



## GLEITEN

Gleiten beschreibt das Hin- und Herbewegen im Stehen, Sitzen oder Liegen, ohne mit den Füßen Anschwung zu geben. Die Bewegung erfolgt allein durch die Schwerkraft.



## SPIELEN NACH REGELN

Spielen nach Regeln wird durch Spielgeräte motiviert, die Spiele mit Regeln, Rücksichtnahme und Teamwork anregen, z.B. Tic-Tac-Toe oder Ballspiele.



## HINTERFRAGEN

Hinterfragen beschreibt die logische, abstrakte und kreative Denk- und Merkfähigkeit, welche durch die Spielgeräte gefördert wird.