

Gartenhaus

M410

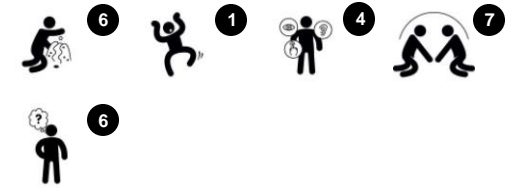
KOMPAN
Let's play



Produktnummer M41000-3118P

Allgemeine Produktinformation

Maße L x B x H	139x117x119 cm
Empfohlenes Alter	6m+
Spielkapazität (Nutzer)	8
Farbauswahl	



Kleinkinder spielen gern mit bekannten Elementen in einer vertrauten Umgebung. Das Fantasie-Spiel "Gartenhaus" bietet ihnen genau dieses Umfeld. Durch Lernerfolge und Wiederholungen stimuliert es die Sprachentwicklung der Kinder; und die Neugier trägt dazu bei den Wortschatz und das Wissen spielerisch zu erweitern.



Gartenhaus

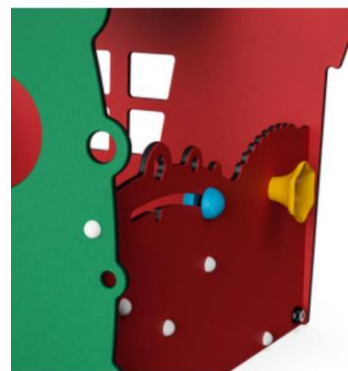
M410



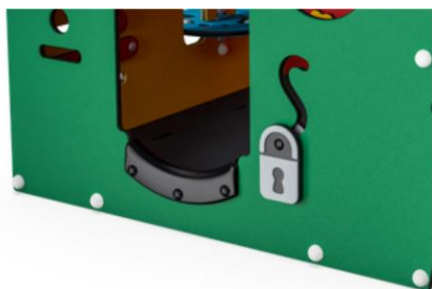
Platten aus EcoCore™ (Dicke 19 mm). EcoCore™ ist ein langlebiges und umweltfreundliches Material, das nicht nur recycelt werden kann, sondern auch einen Kern aus 100% geprüftem Recyclingmaterial enthält.



Der Fußboden besteht aus HPL (Hochdrucklaminat) mit einer Dicke von 10 mm und rutschfester Oberflächenstruktur gemäß EN 438-6. KOMPAN HPL hat eine hohe Verschleißfestigkeit, um eine lange Lebensdauer in allen Klimazonen zu gewährleisten.



Spieleinheiten wie das Megafon bestehen aus formgepresstem PA6. PA6 hat eine hohe Schlag- und Verschleißfestigkeit und ist äußerst UV-beständig.



Der Kantenschutz besteht aus PUR (Polyurethan). Er behält seine Eigenschaften im Temperaturbereich von -30 °C bis 60 °C bei. Das Material ist UV-stabilisiert.

Produktnummer M41000-3118P	
Montage-Information	
Max. freie Fallhöhe	30 cm
Fläche des Fallraums	16,3 m ²
Anzahl Monteure (Personen)	2
Gesamt-Montagezeit	5.8
Erforderlicher Erdaushub	0,09 m ³
Betonbedarf	0,00 m ³
Fundamenttiefe (Standard)	34 cm
Versandgewicht	153 kg
Verankerungsoptionen	TV ✓ OFM ✓
Garantie-Information	
EcoCore HDPE	Lebenslang
Bewegliche Teile	2 Jahre
HPL-Plattformen	10 Jahre
Ersatzteilgarantie	10 Jahre

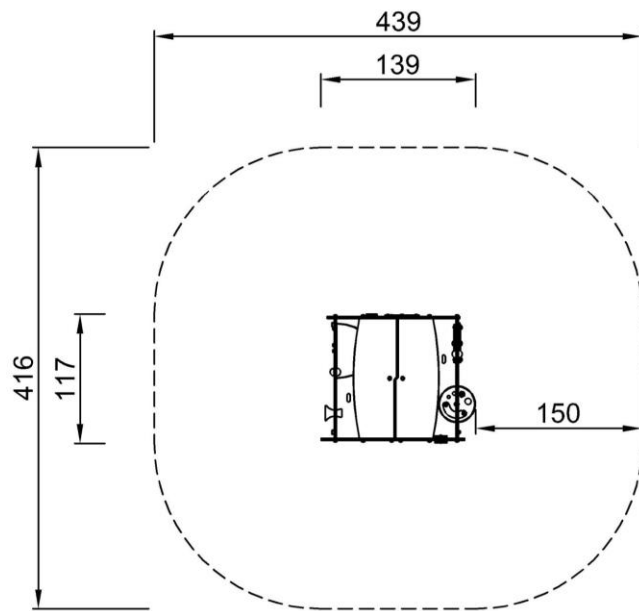


Gartenhaus

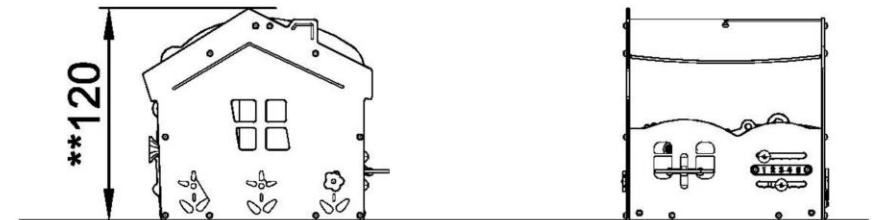
M410

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

* Max freie Fallhöhe | ** Gesamthöhe



M41000
*30cm
**119cm
***16.3m²



M41000
1:100

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

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

Gartenhaus

M410



Desk

Social-Emotional: fine meeting place and a space creator. Sharing and cooperation from both sides create a social scenario that supports communication and cooperation.



Megaphone

Social-Emotional: can be played from both sides, encouraging cooperation.
Cognitive: distortion of sound evokes curiosity and stimulates an understanding of cause and effect.



Window

Social-Emotional: invites interaction between sides and cooperative play.



House

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



Padlock

Cognitive: the padlock set a tangible theme and thus spur dramatic play. Dramatic play is a great trainer of language skills.



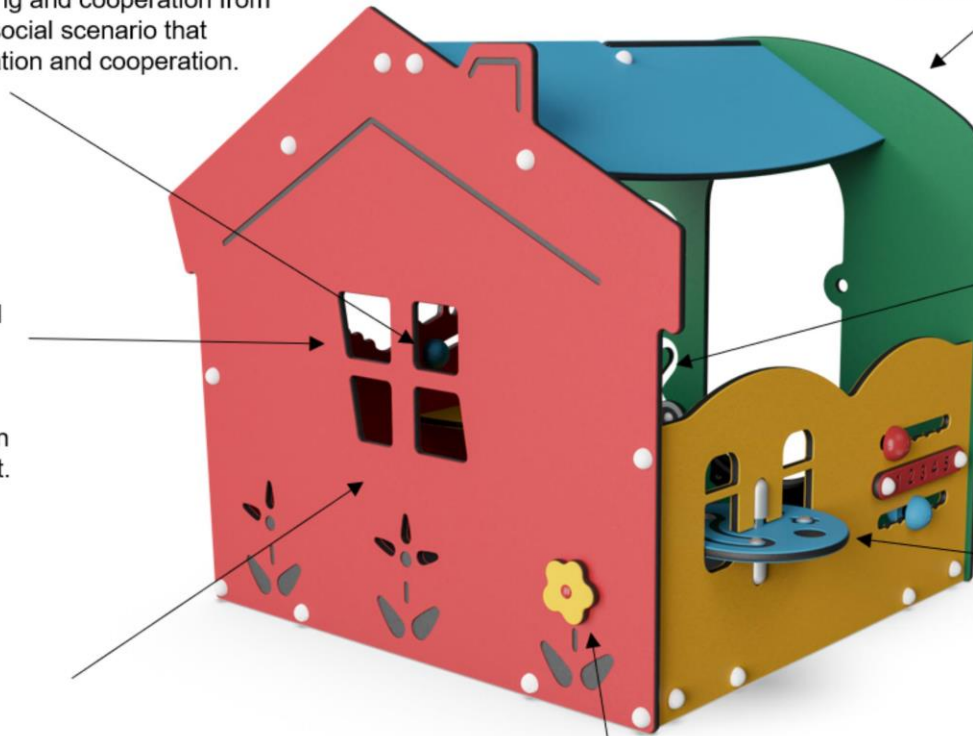
Turn disk and sound creator panel

Social-Emotional: spurs group play and conversations with its two-sidedness.
Cognitive: logical thinking, understanding numeracy.
Creative: creating sounds when the spheres run through grooves.



Flower

Cognitive: the flower set a tangible theme and thus spur dramatic play. Dramatic play is a great trainer of language skills.





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

Drücken 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.