

Dampflok

M525



Produktnummer M52570-3417P

Allgemeine Produktinformation

Maße L x B x H	288x123x165 cm
Empfohlenes Alter	6m+
Spielkapazität (Nutzer)	8
Farbauswahl	



Im Zugführerhäuschen gibt es eine Bank und verschiedene Bedienelemente, mit denen die Lok auf Kurs gehalten wird. Davor liegt der Heizkessel, eine spannende Höhle mit mehreren Eingängen. Draußen hinter dem Schornstein schließlich befindet sich ein offener Spielraum mit zwei Sitzplätzen.



Dampflok

M525



Alle Böden bestehen aus HPL-Hochdrucklaminat mit einer Stärke von 17,8 mm und rutschfester Oberflächenstruktur nach DIN EN 438-6. Die KOMPAN HPL-Böden haben eine sehr hohe Verschleißfestigkeit und tragen zu einer hohen Lebensdauer bei.



Die drehbaren Gänseblümchen bestehen aus EcoCore™ (Stärke 19mm). EcoCore™ ist ein besonders langlebiges, umweltfreundliches Material, das nicht nur recycelt werden kann, sondern auch einen Kern aus 100 % Recyclingmaterial enthält.



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



Spielelemente wie die Kristallsphäre bestehen aus formgepresstem hochwertigem PA6. PA6 ist besonders verschleißfest und UV-beständig und hat eine hohe Schlagfestigkeit.

Produktnummer M52570-3417P

Montage-Information

Max. freie Fallhöhe	28 cm
Fläche des Fallraums	21,8 m ²
Anzahl Monteure (Personen)	2
Gesamt-Montagezeit	10,3
Erforderlicher Erdaushub	0,44 m ³
Betonbedarf	0,00 m ³
Fundamenttiefe (Standard)	60 cm
Versandgewicht	374 kg
Verankerungsoptionen	TV ✓ OFM ✓

Garantie-Information

EcoCore HDPE	Lebenslang
HPL-Plattformen	10 Jahre
Verzinkter Stahl	10 Jahre
Bewegliche Teile	2 Jahre
Ersatzteilgarantie	10 Jahre

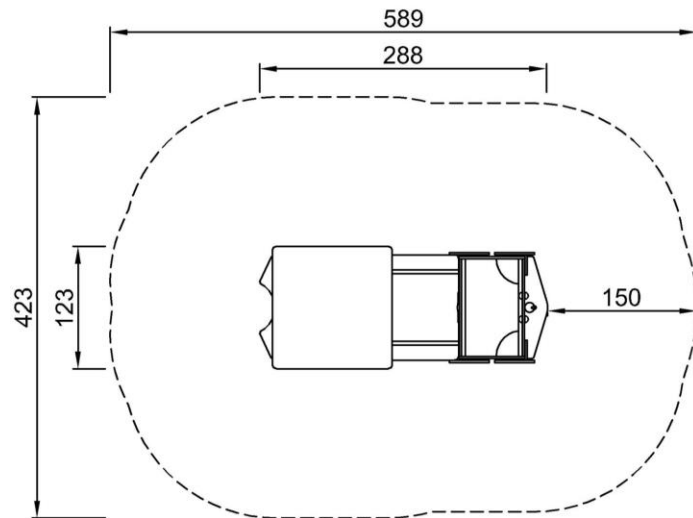


Dampflokom

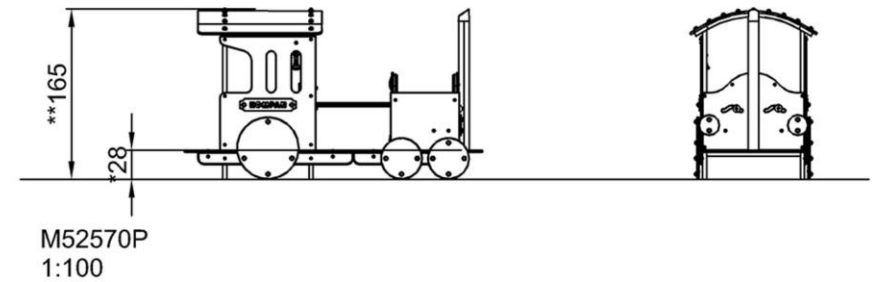
M525

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

* Max freie Fallhöhe | ** Gesamthöhe



M52570P
*28cm
**165cm
***21.8m²



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

Dampflokom

M525



Bench

Social-Emotional: gathering, sharing, listening when having a break in the seating setting.

Cognitive: support language development when having a chat.



Train

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



Steering wheel

Cognitive: the manipulative steering wheel stimulates cause and effect understanding. It invites dramatic play which supports language and communication skills.



Climb-through hole

Physical: the hole allows for climbing and crawling through, developing cross coordination, proprioception and spatial awareness.

Social-Emotional: cooperation and turn-taking when passing one another.

Cognitive: object permanence understanding when playing e.g. peek-a-boo.

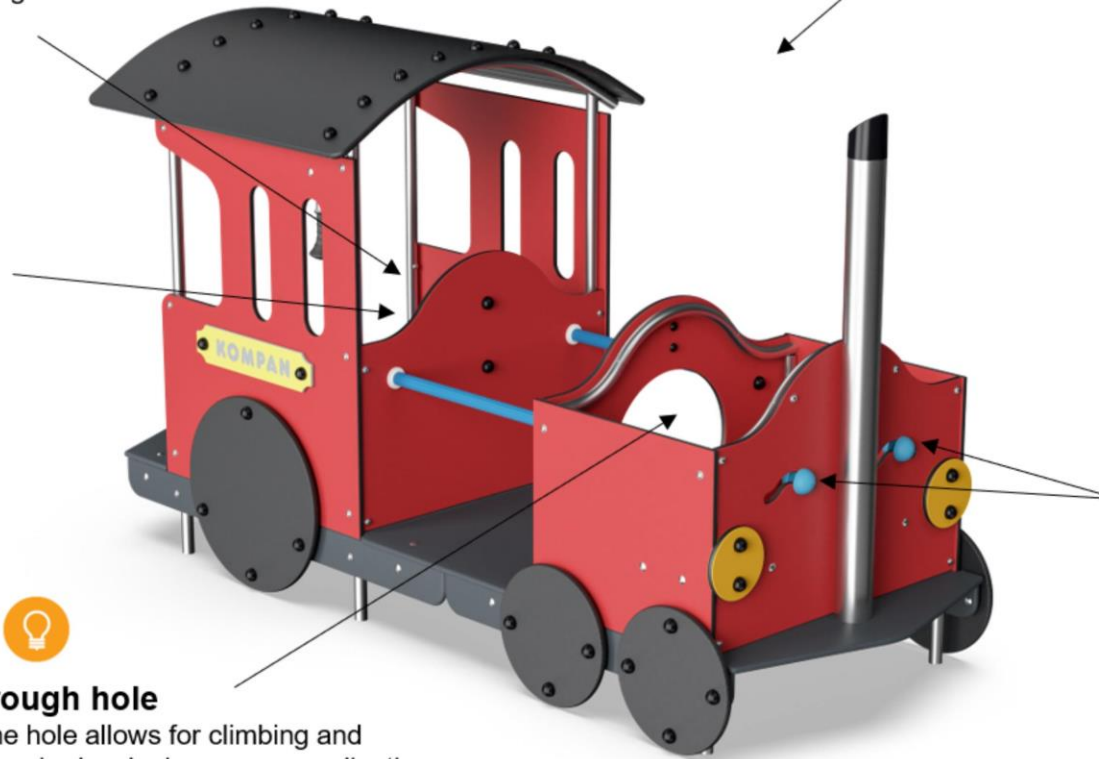


Play spheres

Social-Emotional: can be played from both sides, encouraging cooperation.

Cognitive: cause and effect understanding.

Creative: leave a mark and place the spheres at different positions.





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.



KRABELN

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.