

Wald & Giraffe

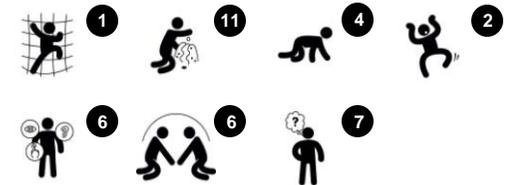
MSC5416



Produktnummer MSC541600-3417P

Allgemeine Produktinformation

Maße L x B x H	181x115x136 cm
Empfohlenes Alter	6m+
Spielkapazität (Nutzer)	11
Farbauswahl	



Dieses Spielgerät mit zwei Themen beinhaltet eine große Anzahl an körperlichen, sozialen und fantasievollen Spielmöglichkeiten für Kinder. Das leicht geneigte Kletternetz regt die Kinder zu einem Abenteuer an, bietet aber gleichzeitig eine sichere Möglichkeit zu klettern und die Überkreuz-Bewegungen sowie Hand-Augen-Koordination zu trainieren.



Wald & Giraffe

MSC5416



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.



Kletternetze aus UV-beständigen PA-Seilen mit innerer Seilverstärkung. Die Seile sind induktionsbehandelt, um die Verbindung zwischen Stahl und Seil zu stärken und eine hohe Verschleiß- und Reißfestigkeit zu gewährleisten. Alle Seilverbindungen bestehen aus 100% recyclebarem PA.



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



Spielelemente wie die Kristallsphäre bestehen aus druckgeformtem, UV-beständigem PA6. PA6 ist besonders verschleißfest und hat eine hohe Schlagfestigkeit.

Produktnummer MSC541600-3417P

Montage-Information

Max. freie Fallhöhe	56 cm
Fläche des Fallraums	17,2 m ²
Anzahl Monteure (Personen)	2
Gesamt-Montagezeit	7.6
Erforderlicher Erdaushub	0,22 m ³
Betonbedarf	0,00 m ³
Fundamenttiefe (Standard)	60 cm
Versandgewicht	143 kg
Verankerungsoptionen	TV ✓ OFM ✓

Garantie-Information

EcoCore HDPE	Lebenslang
Verzinkter Stahl	10 Jahre
Seile & Netze	5 Jahre
Bewegliche Teile	2 Jahre
Ersatzteilgarantie	10 Jahre

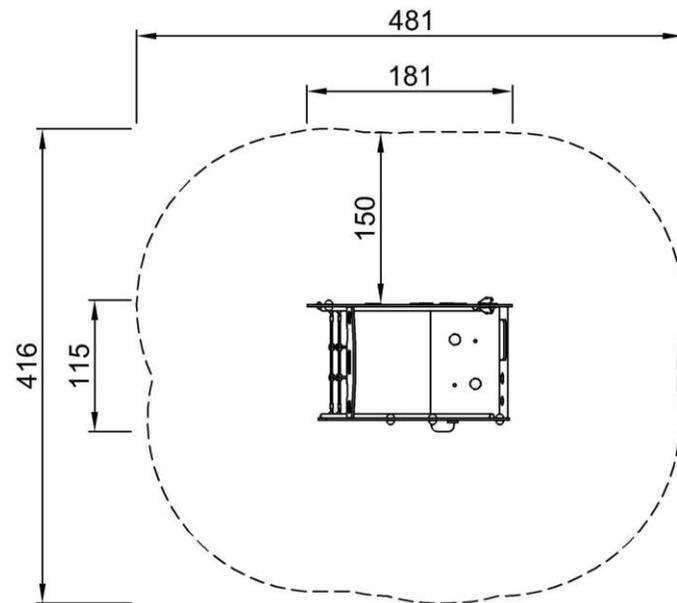


Wald & Giraffe

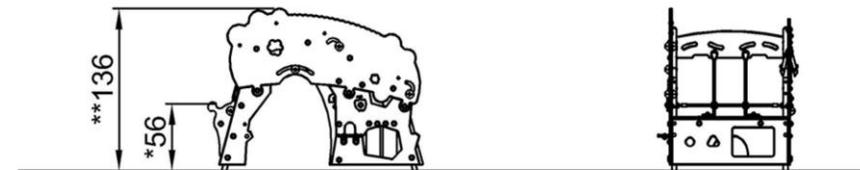
MSC5416

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

* Max freie Fallhöhe | ** Gesamthöhe



MSC541600P
*56cm
**136cm
***17.2m²



MSC541600P
1:100

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



Tail

Social-Emotional: cooperation and turn-taking when pulling the tail.
Cognitive: understanding of object permanence: things can disappear without being gone forever.
Creative: leaving a mark by placing tail in your preferred position.



Broad table platform

Physical: cross coordination and spatial awareness when crawling over and under. This trains secure navigation of space.
Social-Emotional: space for meeting, resting and socializing.
Cognitive: dark green horizontal panel and the sand colored vertical panels support the understanding of space.



Den

Physical: crawling through the possible openings trains spatial awareness.
Social-Emotional: the enclosed space invites social play for two or three children.
Cognitive: the differently shaped holes (triangle, circle, square, square with curtains) invites naming and exploring shapes, supporting the understanding of shapes, space and measures.



Flaps

Cognitive: hand eye coordination, exploring that some flaps have holes behind them, while some don't. This supports sense of wonder.



Play spheres with toothed grooves

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.



Climbing net

Physical: due to the inclination of the net, the child is supported in climbing. Hand-eye coordination, cross-coordination and proprioception are trained. These are fundamental for judging the body in time and space, crucial life skills for navigating the world securely.



Mane and eye

Physical: tactile stimulation supports sensory skills, knowing character (e.g. hardness, weight) of materials.
Social-Emotional: eye and mane evoke emotions of empathy, encouraging children to stroke the mane and look the giraffe in the eye.



Peepholes

Social-Emotional: invites parallel play, looking through holes at each other from each side.
Cognitive: understanding of object permanence.



Climb-through hole with curtains

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.





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.