

Elefantenreiten

NAT102



Produktnummer NAT102-0401

Allgemeine Produktinformation

Maße L x B x H	80x81x67 cm
Empfohlenes Alter	2+
Spielkapazität (Nutzer)	2
Farbauswahl	



Die Federwippe "Elefant" bietet eine breite Sitzfläche mit zwei Rückenstützen, zwei Fußstützen und Griffen. Sie macht es möglich, dass zwei gegenüberstehende Kindern gemeinsam schaukeln können.



Elefantenreiten

NAT102



Sehr beständiges FSC®-zertifiziertes (FSC® C004450) Hartholz aus nachhaltigen Quellen. Das Hartholz hat eine Dichte von ca. 1.050 kg/m³ und gehört der Dauerhaftigkeitsklasse 1 an. Es hat eine zu erwartende Lebensdauer von 25-50 Jahren im Freien ohne jegliche Konservierung, abhängig von den Bedingungen am Standort.



Die Federn werden mit speziellen Klemmschutz-Elementen angebracht, um für höchste Sicherheit und eine hohe Lebensdauer zu sorgen.



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



Griffe werden mit einer geformten PP-Inneneinlage und einer Außenschicht aus weichem TPV-Gummi hergestellt. Die Griffe sind mit einer Einlage aus verzinktem Stahl am Rohr befestigt, um Festigkeit und Haltbarkeit zu gewährleisten.



KOMPAN Federn bestehen aus hochwertigem Federstahl nach EN 10270-1. Die Federn werden durch Phosphatierung gereinigt, bevor sie mit einer Epoxid-Grundierung und Polyester-Beschichtung überzogen werden. Die Federn werden mit speziellen Klemmschutz-Elementen angebracht, um für höchste Sicherheit und eine hohe Lebensdauer zu sorgen.

Produktnummer NAT102-0401

Montage-Information

Max. freie Fallhöhe	60 cm
Fläche des Fallraums	8,8 m ²
Anzahl Monteure (Personen)	2
Gesamt-Montagezeit	1.6
Erforderlicher Erdaushub	0,29 m ³
Betonbedarf	0,00 m ³
Fundamenttiefe (Standard)	42 cm
Versandgewicht	72 kg
Verankerungsoptionen	TV ✓ OFM ✓

Garantie-Information

Hartholz	10 Jahre
Verzinkter Stahl	10 Jahre
Federn	5 Jahre
Haltegriff	10 Jahre
Ersatzteilgarantie	10 Jahre

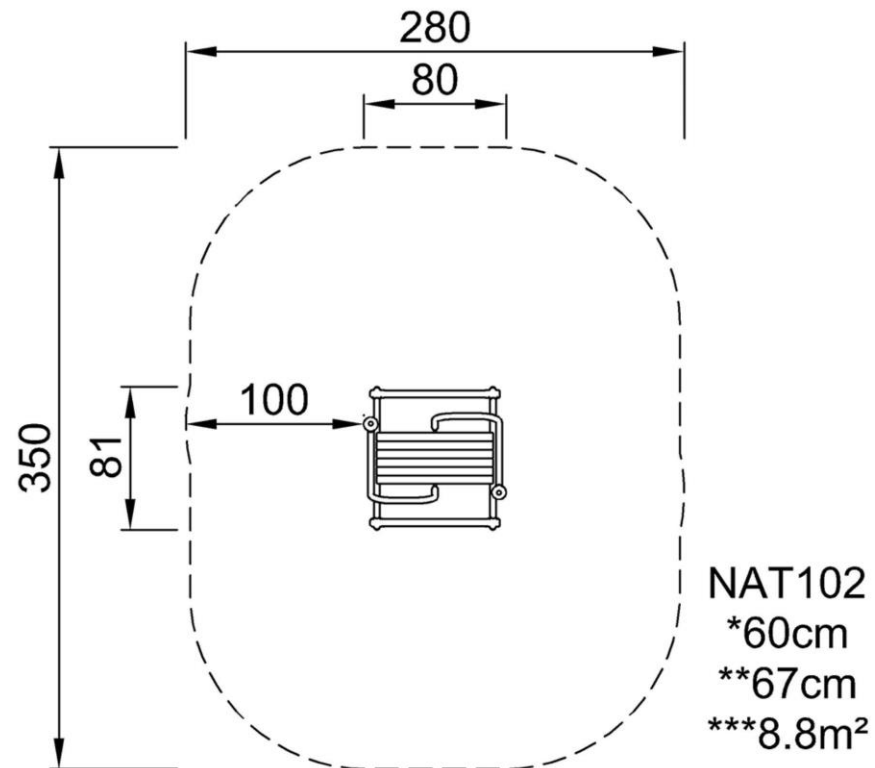


Elefantenreiten

NAT102

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

* Max freie Fallhöhe | ** Gesamthöhe



NAT102
1:100

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

Elefantenreiten

NAT102



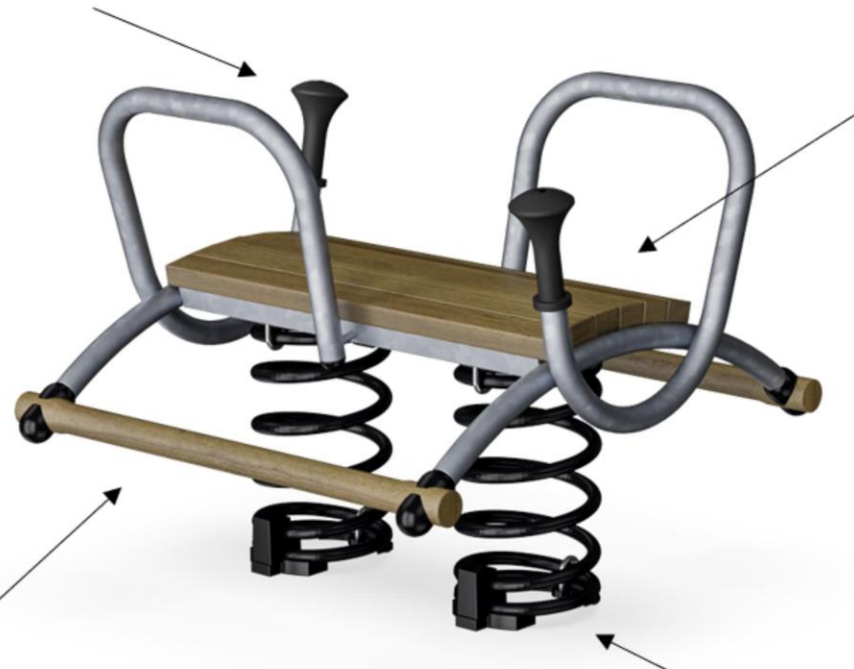
Handholds

Physical: the possibility to hold onto more areas of the handhold ensures a good grip, necessary for rocking intensely. This trains the hand and arm muscles.



Double seating option

Social-Emotional: the possibility of two rocking together supports cooperation skills. Furthermore, the physical contact with others is great for the well-being of children, measurable in lower cortisol (stress hormone) levels.



Foot support

Physical: a good footrest supports intensive rocking. Rocking stimulates the senses of balance and space that are fundamental in managing the world securely. To rock intensely also supports coordination and muscle strength.



Rocking spring

Physical: response to movements adds to spatial awareness and sense of balance. These are fundamental motor skills that help the child's ability to sit still on a chair which takes a good sense of balance.
Cognitive: trains the understanding of cause and effect: when I move my body, the spring responds with movement.

Elefantenreiten

NAT102



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.