

1-Turm-Spielanlage Baumhaus

NAT505

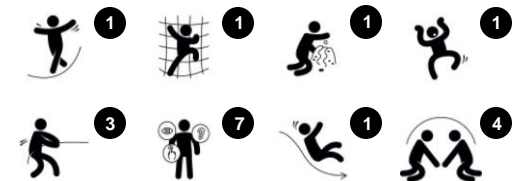
KOMPAN
Let's play



Produktnummer NAT505-0601

Allgemeine Produktinformation

| | |
|-------------------------|----------------|
| Maße L x B x H | 158x322x215 cm |
| Empfohlenes Alter | 1+ |
| Spielkapazität (Nutzer) | 8 |
| Farbauswahl | |



Die Kletterseil-Kombination auf der oberen Ebene unterstützt die räumliche Bewusstseinsentwicklung. Dabei lässt sie auch die jüngsten Kinder klettern und springen.



1-Turm-Spielanlage Baumhaus

NAT505



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.

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.

Die Rutsche besteht aus kombinierten EcoCore™ Seiten und einem Rutschbett aus Edelstahl t=2mm.

| Produktnummer NAT505-0601 | | |
|----------------------------|-----|---------------------|
| Montage-Information | | |
| Max. freie Fallhöhe | | 100 cm |
| Fläche des Fallraums | | 19,8 m ² |
| Anzahl Monteure (Personen) | | 2 |
| Gesamt-Montagezeit | | 9.6 |
| Erforderlicher Erdaushub | | 0,62 m ³ |
| Betonbedarf | | 0,00 m ³ |
| Fundamenttiefe (Standard) | | 63 cm |
| Versandgewicht | | 332 kg |
| Verankerungsoptionen | TV | ✓ |
| | OFM | ✓ |
| Garantie-Information | | |
| Hartholz | | 10 Jahre |
| EcoCore HDPE | | Lebenslang |
| PUR Bestandteile | | 10 Jahre |
| Seile & Netze | | 5 Jahre |
| Ersatzteilgarantie | | 10 Jahre |



Fernglas wird aus PUR hergestellt. Alle Komponenten behalten ihre Eigenschaften im Temperaturbereich von -30 °C bis 60 °C bei. Das Material ist UV-stabilisiert.

Die Netze und Seile bestehen aus starkem UV-beständigem PA mit innerer Seilverstärkung. Die Seile sind induktionsbehandelt, um die Verbindung zwischen Stahl und Seil zu stärken und für eine hohe Verschleißfestigkeit des Seils zu sorgen.

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

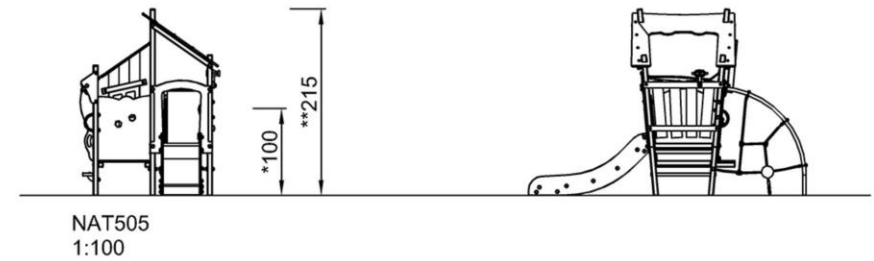
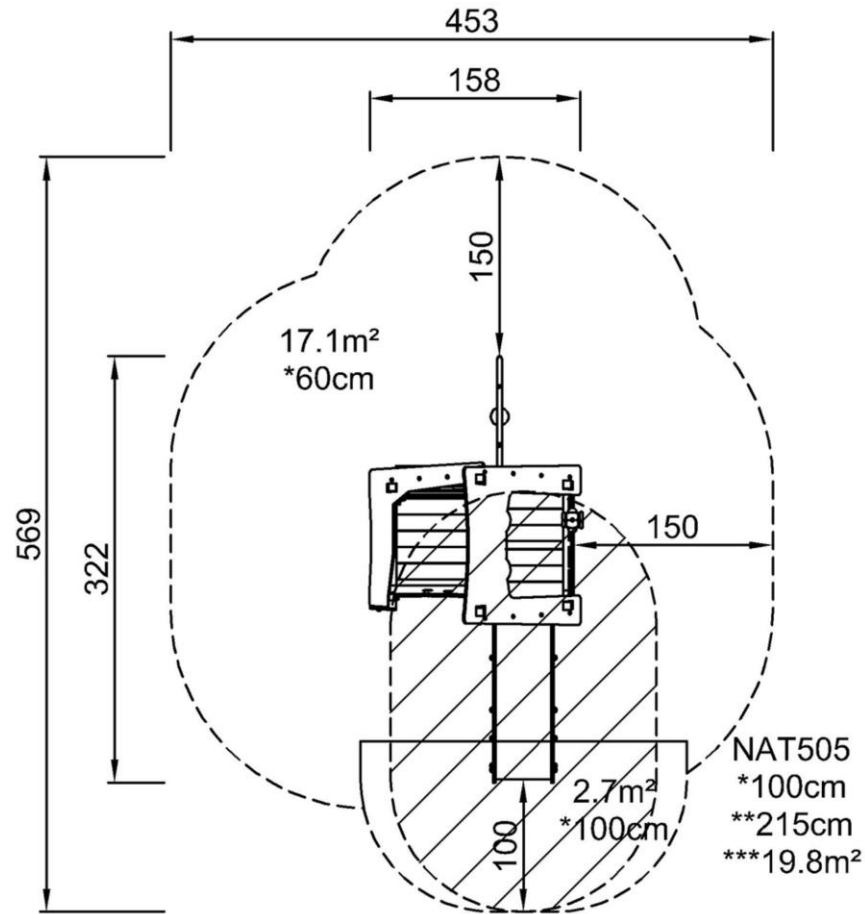


1-Turm-Spielanlage Baumhaus

NAT505

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

* Max freie Fallhöhe | ** Gesamthöhe



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

1-Turm-Spielanlage Baumhaus

NAT505



Desk

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



Binoculars

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



Slide

Physical: sliding develops spatial awareness and a sense of balance. Furthermore, the core muscles are trained when sitting upright going down.
Social-Emotional: empathy stimulated by turn-taking.
Cognitive: young children develop their understanding of space, speed and distances when sliding down quickly.



Climbing net

Physical: children develop cross-body coordination and muscle strength. The asymmetry of the net challenges the children's climbing.
Social-Emotional: the big meshes allow for more children seated together, sharing.

1-Turm-Spielanlage Baumhaus

NAT505



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.