

Wasserkanal mit Wassertisch

NRO508

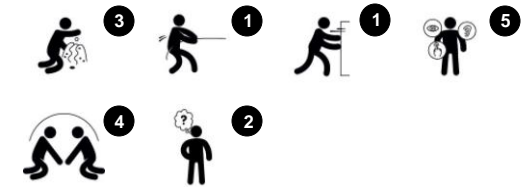
KOMPAN
Let's play



Produktnummer NRO508-0601

Allgemeine Produktinformation

Maße L x B x H	137x317x107 cm
Empfohlenes Alter	2+
Spielkapazität (Nutzer)	13
Farbauswahl	



Dieses Produkt ist auf Nachfrage als FSC®
zertifiziertes (FSC® C004450) Robinienholz
verfügbar.



Wasserkanal mit Wassertisch

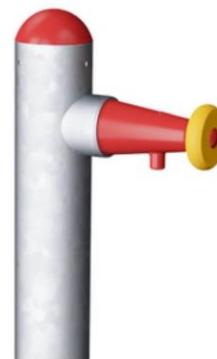
NRO508



Alle Organic Robinia Produkte von KOMPAN werden zu 100 % aus nachhaltigem und europäischen Robinienholz gefertigt. Auf Nachfrage auch als FSC™ zertifiziertes (FSC® C004450) Robinienholz verfügbar.

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

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



Das Robinienholz kann als unbehandeltes Holz geliefert werden oder mit einer speziell pigmentierten Farbe, die für den Erhalt der natürlichen Holzfarbe sorgt.

Produktnummer NRO508-0601

Montage-Information

Max. freie Fallhöhe	0 cm
Fläche des Fallraums	22,9 m ²
Anzahl Monteure (Personen)	2
Gesamt-Montagezeit	5.5
Erforderlicher Erdaushub	0,57 m ³
Betonbedarf	0,00 m ³
Fundamenttiefe (Standard)	64 cm
Versandgewicht	287 kg
Verankerungsoptionen	TV ✓

Garantie-Information

Robinienholz	15 Jahre
Edelstahl-Bestandteile	10 Jahre
Verzinkter Stahl	10 Jahre
Ersatzteilgarantie	10 Jahre

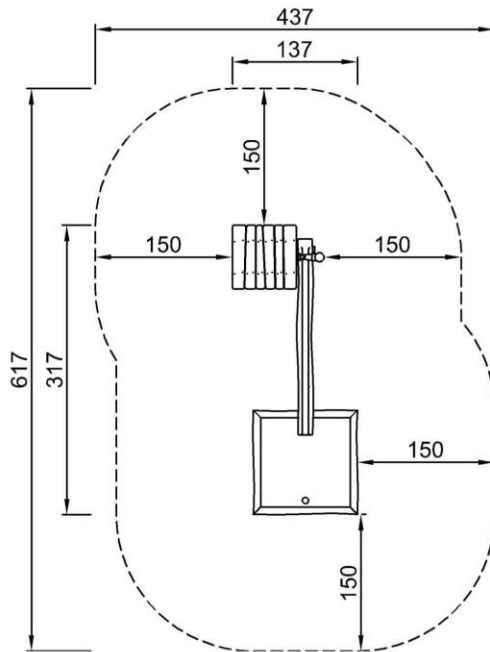


Wasserkanal mit Wassertisch

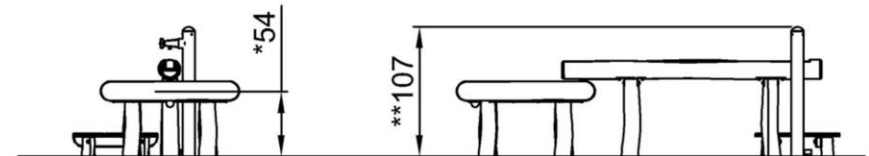
NRO508

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

* Max freie Fallhöhe | ** Gesamthöhe



NRO508-xx01
*0cm
**107cm
***22.9m²



NRO508
1:100

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

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

Wasserkanal mit Wassertisch

NRO508



Water tap

Social-Emotional: develops turn-taking and cooperation when helping get water.

Cognitive: supports cause and effect understanding and logical thinking when figuring out how to push for water and let go for stopping the water stream.

Creative: changing the amounts and sequences of the water flow.

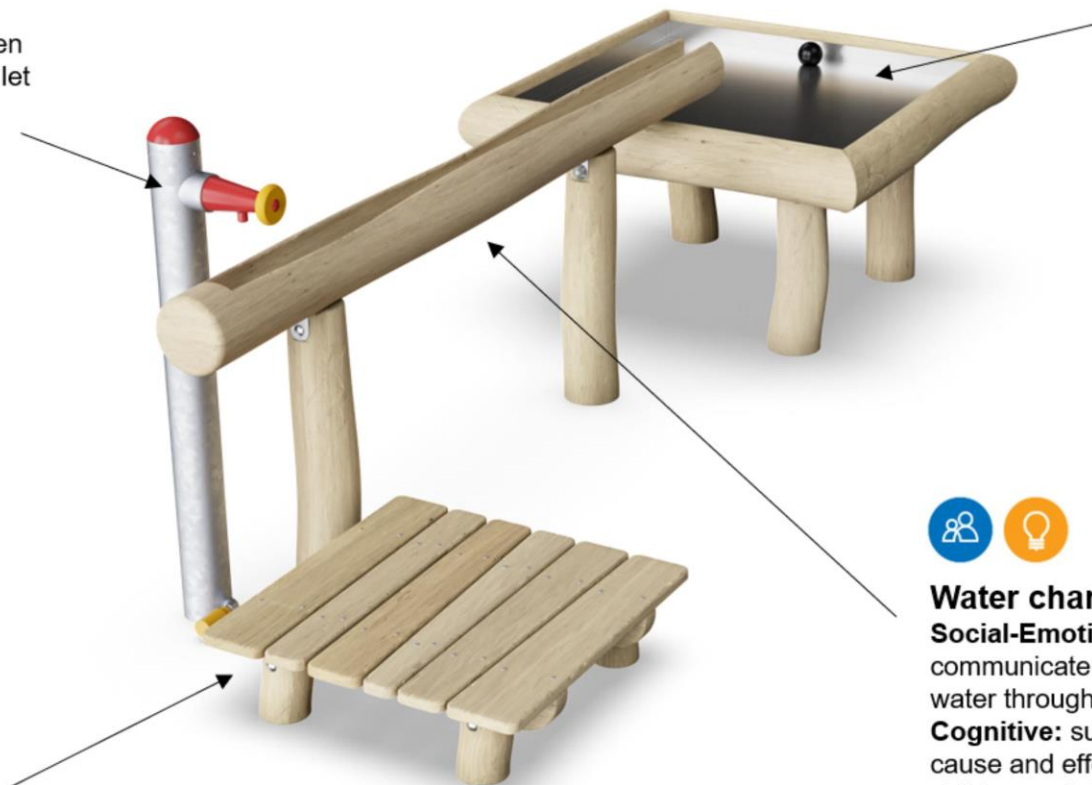


Splash table with plug

Social-Emotional: meeting point for cooperation and sharing. Develops turn-taking and cooperation.

Cognitive: logical thinking and understanding of cause and effect are trained when children stop or let go of water from the basin.

Creative: the water plug makes changing water levels possible, which adds to logical thinking skills.



Lower platform

Physical: climbing up, jumping down develops muscle and motor skills such as coordination, which are important in navigating your body securely through the world.

Social-Emotional: children can sit and talk together.



Water channel

Social-Emotional: children cooperate and communicate from both ends when running water through the channel.

Cognitive: supports logical thinking and cause and effect understanding when children wait for the water to run through.

Wasserkanal mit Wassertisch

NRO508



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.