

Wasserwippe mit 2 Wassertischen

NRO509

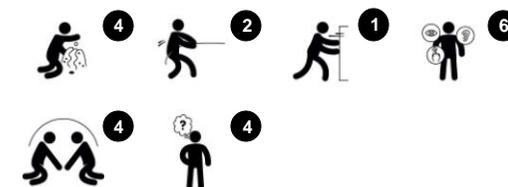
KOMPANI
Let's play



Produktnummer NRO509-0601

Allgemeine Produktinformation

Maße L x B x H	137x404x107 cm
Empfohlenes Alter	2+
Spielkapazität (Nutzer)	21
Farbauswahl	



Die Wasserwippe mit 2 Wassertischen ist eine fantastische Attraktion auf dem Spielplatz, die die Kinder stundenlang zum Spielen motivieren kann. Die Kombination aus Wasserwippe und Wassertischen bietet vielen Kindern gleichzeitig Platz zum Spielen. Das offene Design ermöglicht Blickkontakt, Kooperation und Kommunikation über die gesamte Struktur hinweg, wodurch sowohl sozial-emotionale

Fähigkeiten als auch kommunikative und kognitive Fähigkeiten gefördert werden. Die Wassertische können Materialien aufnehmen, und der angewinkelte Wasserkanal kann diese zu dem jeweils anderen Tisch transportieren. Diese erforschende Spielweise birgt eine Vielzahl von Möglichkeiten für Kreativität und logisches Denken, die alle die kognitiv-kreative Entwicklung der Kinder anregen. Nehmen Sie

den Wasserhahn: Wenn man ihn drückt, fließt Wasser hinaus, wenn man loslässt, hört es auf zu fließen. Dies ist grundlegend für das Verständnis z.B. der Beständigkeit von Objekten. Dieses Produkt ist auf Nachfrage als FSC® zertifiziertes (FSC® C004450) Robinienholz verfügbar.



Wasserwippe mit 2 Wassertischen

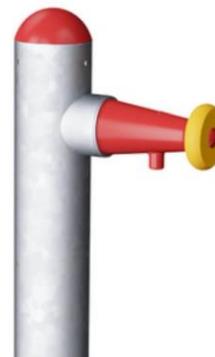
NRO509



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.



Für das Robinienholz stehen verschiedene Optionen zur Holzbehandlung zur Verfügung: Unbehandeltes Robinienholz. Mit einem speziellen Farbpigment, das für den Erhalt der Holzfarbe sorgt. Einzelteile in gefärbter Ausführung.

Produktnummer NRO509-0601

Montage-Information

Max. freie Fallhöhe	0 cm
Fläche des Fallraums	27,4 m ²
Anzahl Monteure (Personen)	2
Gesamt-Montagezeit	7.4
Erforderlicher Erdaushub	0,70 m ³
Betonbedarf	0,00 m ³
Fundamenttiefe (Standard)	64 cm
Versandgewicht	415 kg
Verankerungsoptionen	TV ✓ OFM ✓

Garantie-Information

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

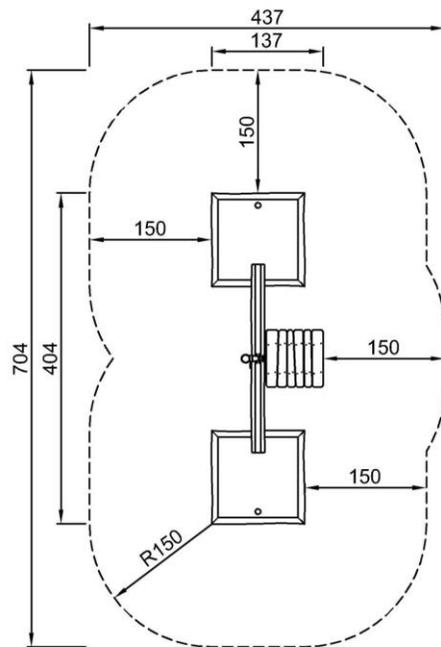


Wasserwippe mit 2 Wassertischen

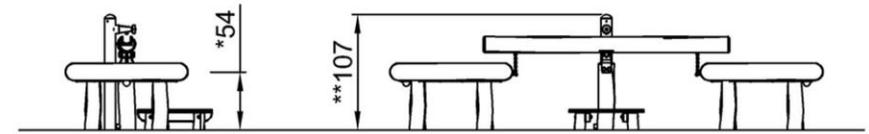
NRO509

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

* Max freie Fallhöhe | ** Gesamthöhe



NRO509-xx01
*0cm
**107cm
***27.4m²



NRO509
1:100

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

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

Wasserwippe mit 2 Wassertischen

NRO509

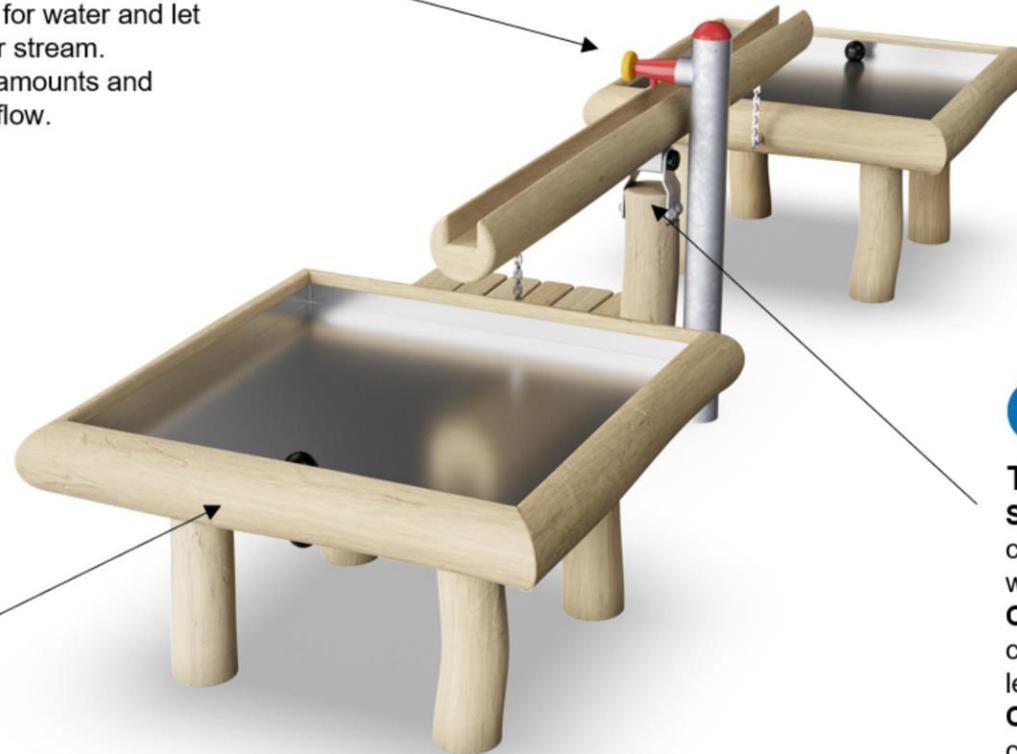


Water tap

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.



Tilted channel

Social-Emotional: children cooperate, communicate and take turns when running water through the channel.

Cognitive: supports logical thinking and cause and effect understanding when leading materials from one end to the other.

Creative: changing the position of the channel, leaving your mark.

Wasserwippe mit 2 Wassertischen

NRO509



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.