

Oase Sandboot mit Segel


NRO529

KOMPAN
Let's play



Produktnummer NRO529-1021

Allgemeine Produktinformation

Maße L x B x H	212x462x350 cm
Empfohlenes Alter	2+
Spielkapazität (Nutzer)	10
Farbauswahl	



Das Oase Sandboot mit Segel fördert das Rollenspiel und die soziale Interaktion von Kindern. Das Spielelement kann naturbelassen, farbig oder braun lasiert bestellt werden. Dieses Produkt ist auf Nachfrage als FSC® zertifiziertes (FSC® C004450) Robinienholz verfügbar.



Oase Sandboot mit Segel

NRO529



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 wasserbasierte Farbe für die Komponenten ist umweltfreundlich und UV-beständig. Die Farbe entspricht der DIN EN 71-3.



Die Robinia Produkte sind durch das KOMPAN Farbkonzept in einer Vielzahl von Standardfarben erhältlich. Das Holz kann alternativ unbehandelt oder mit einem speziellen Farbpigment versehen werden, das für den Erhalt der natürlichen Holzfarbe sorgt.



Die Produkte werden vormontiert vom Hersteller geliefert, um sicherzustellen, dass alle Sicherheitsanforderungen erfüllt werden.



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 NRO529-1021

Montage-Information

Max. freie Fallhöhe	100 cm
Fläche des Fallraums	28,5 m ²
Anzahl Monteure (Personen)	2
Gesamt-Montagezeit	11,8
Erforderlicher Erdaushub	1,48 m ³
Betonbedarf	0,09 m ³
Fundamenttiefe (Standard)	100 cm
Versandgewicht	759 kg
Verankerungsoptionen	TV ✓

Garantie-Information

Robinienholz	15 Jahre
Edelstahl-Bestandteile	10 Jahre
Edelstahl-Bestandteile	10 Jahre
Seile & Netze	5 Jahre
Ersatzteilgarantie	10 Jahre

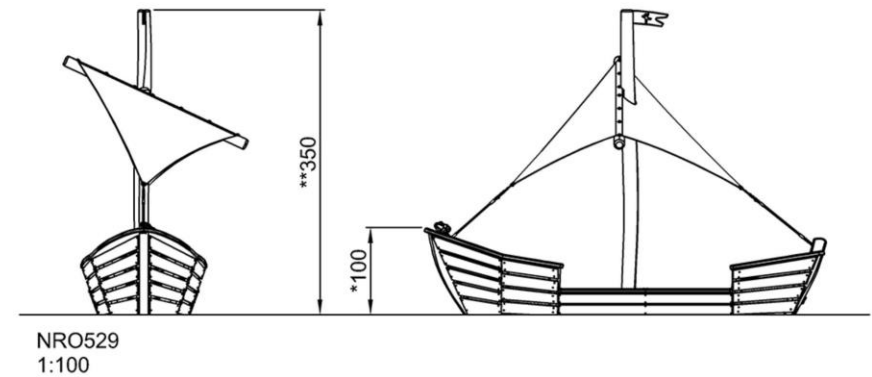
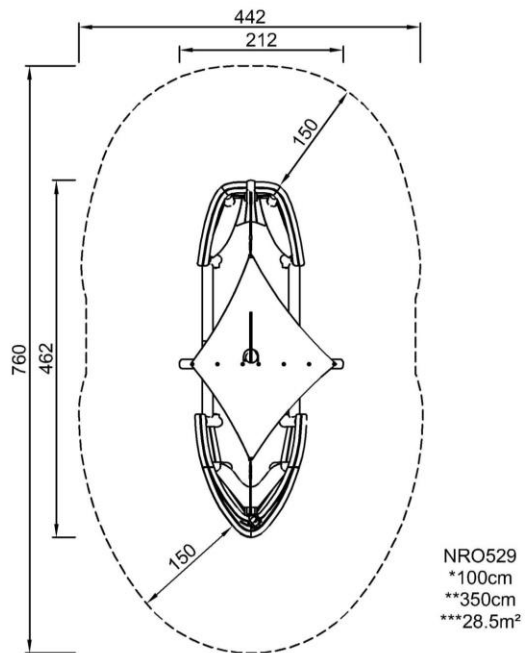


Oase Sandboot mit Segel

NRO529

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

* Max freie Fallhöhe | ** Gesamthöhe



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

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

Oase Sandboot mit Segel

NRO529



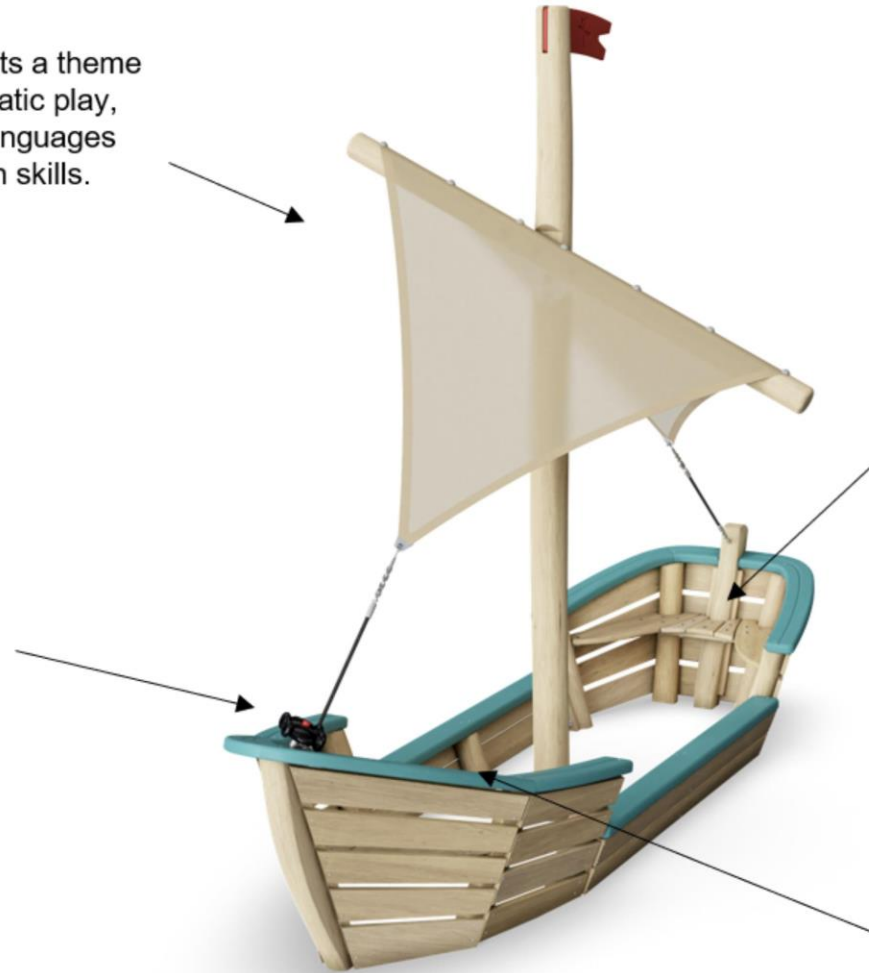
Ship

Cognitive: suggests a theme and supports dramatic play, which stimulates languages and communication skills.



Binoculars

Cognitive: the binoculars set a tangible theme and thus spur dramatic play. Dramatic play is a great trainer of language and communication skills.
Creative: the binoculars can be turned in all directions. Looking through them gives a new perspective on the world.



Bench

Social-Emotional: the bench is big enough for two and makes a nice meeting point. Sitting closely together with friends is good for children's social skills and well-being.



Open space in front

Social-Emotional: the bench along the keel is a great space for meeting and exchanging.

Oase Sandboot mit Segel

NRO529



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.