

Spiel & Lern Kreidetafel

NRO610

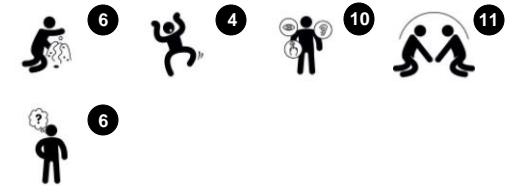
KOMPAN
Let's play



Produktnummer NRO610-1021

Allgemeine Produktinformation

Maße L x B x H	225x74x178 cm
Empfohlenes Alter	2+
Spielkapazität (Nutzer)	6
Farbauswahl	



Die Spiel & Lern Kreidetafel lädt Kinder zum kreativen Spielen ein. Verschiedene Szenarien wie "Schule spielen" regen die Fantasie der Kinder an und fördern die Kreativität im Zeichnen. Auf der von beiden Seiten beschreibbaren Tafel können mehrere Kinder gleichzeitig zeichnen, z. B. in einem Klassenzimmer im Freien. Die Vielfalt an

kleinen Details wie der Rechenschieber, die Uhr, die Klingel und das Zahlenbrett fördern die Feinmotorik der Kinder und die Hand-Augen-Koordination. Die Uhr schult dazu ihr Verständnis von Zeit und Maßen. Die Kinder können mit der Uhr einen Signalton erzeugen, was das logische Denken der Kleinsten fördert. Die Uhr und die Glocke werden besonders

gerne in Rollenspielen verwendet. Die Nummerntafel kombiniert das spielerische Lernen mit Spaß. Das Zeichnen und spielerische Schreiben sind wesentliche Bestandteile des Spielens an der Tafel. Kreative Ideen wie "Schule spielen" sind dafür bekannt, das Interesse am Lernen und die Bereitschaft für die Schule zu steigern.



Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Spiel & Lern Kreidetafel

NRO610



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.



Spielelemente aus sehr starken Materialien: HDPE-Platten mit HDPE-Uhr und Handgriffen aus Förderbandgummi, Glocke aus gepresstem Aluminium. Spiegel aus Plexiglas mit hoher Schlagfestigkeit.



Umweltfreundliches Material: Die Nummern- und Buchstabentafel sowie die Uhr- und Glockentafel bestehen aus EcoCore™ (Dicke 19 mm). EcoCore™ ist ein langlebiges, umweltfreundliches und zu 100 % recyceltes Material.



Die Stäbe des Rechenschiebers bestehen aus rostfreiem Stahl, die Perlen werden aus PA (Polyamid) gefertigt. Die doppelseitige schwarze Kreidetafel besteht aus Keramikstahl.

Produktnummer NRO610-1021

Montage-Information

Max. freie Fallhöhe	0 cm
Fläche des Fallraums	12,7 m ²
Anzahl Monteure (Personen)	2
Gesamt-Montagezeit	5.3
Erforderlicher Erdaushub	0,25 m ³
Betonbedarf	0,00 m ³
Fundamenttiefe (Standard)	100 cm
Versandgewicht	235 kg
Verankerungsoptionen	TV ✓

Garantie-Information

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

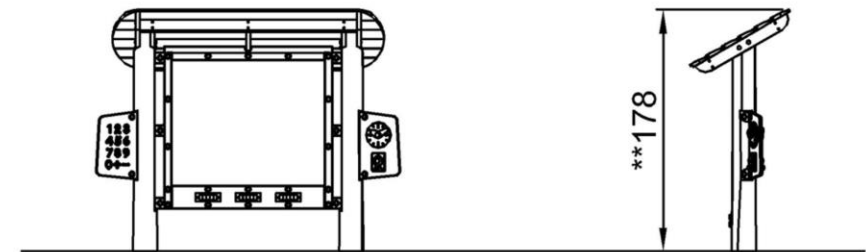
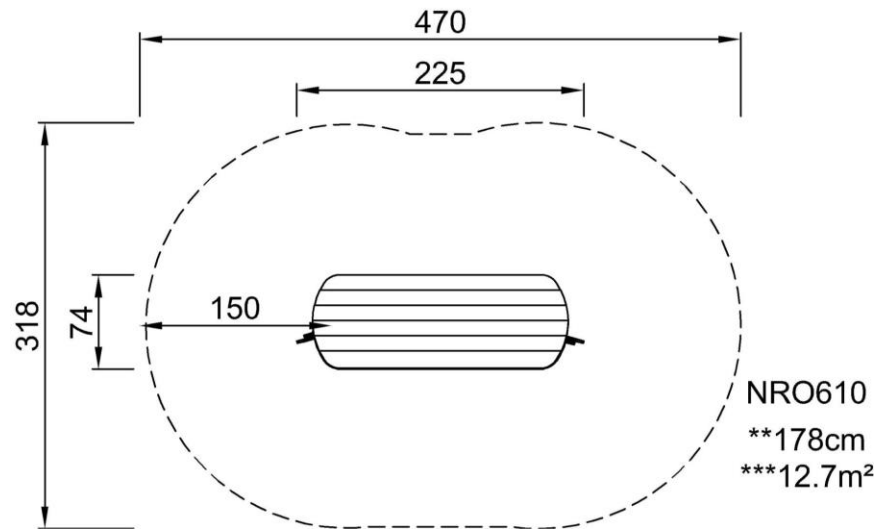


Spiel & Lern Kreidetafel

NRO610

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

* Max freie Fallhöhe | ** Gesamthöhe



NRO610
1:100

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

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

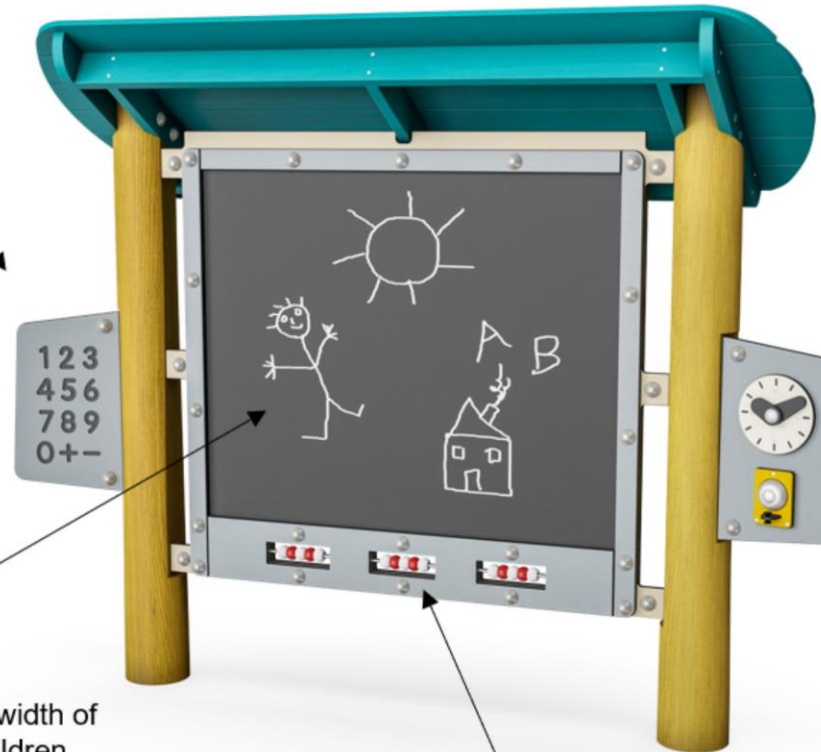
Spiel & Lern Kreidetafel

NRO610



Number panel

Cognitive: stimulates understanding of numeracy and mathematics.



Clock and bell panel

Cognitive: understanding cause and effect when ringing bell, understanding time and measures when playing with clock.
Creative: leaving a mark in creating new positions on clock or with sound creating a rhythm when ringing or knocking the bell.



Blackboard

Social-Emotional: the two sides and width of the blackboard caters for groups of children cooperating and sharing ideas.
Creative: drawing and leaving your mark stimulates creative thinking.



Abacus

Cognitive: supports understanding of mathematic concepts.

Spiel & Lern Kreidetafel

NRO610



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.