


Panel de Juego 4 - Escuela

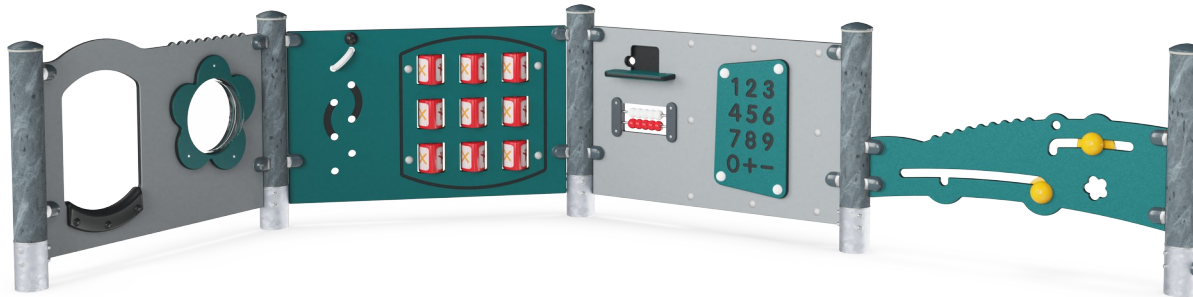
PCM003421

KOMPAN
Let's play

Número de artículo PCM003421-0950

Información general del producto

Dimensiones LxAnch.xAl.	306x200x75 cm
Grupo de edad	1+
Usuarios	14
Opciones de color	



El Panel de Juego 4 - Escuela es una invitación lúdica muy estimulante para los niños pequeños. Los múltiples y variados eventos de juego harán que vuelvan a los paneles una y otra vez. El panel con palas de juego se puede utilizar por ambos lados y los materiales se pueden transportar y desplazar, lo que supone un gran entrenamiento de las habilidades de pensamiento lógico para los

niños pequeños. El panel de pizarra con ábaco y mirilla es ideal para entrenar la motricidad fina e invita a jugar a la escuela. El juego dramático estimula el lenguaje y la comunicación. El panel del tres en raya atrae a los niños mayores que entrenan el pensamiento estratégico al jugar a juegos con reglas. El panel de trepar y ver a través presenta dos actividades muy populares:

gatear y mirar a través. La coordinación cruzada que se entrena al gatear y trepar es fundamental para que los niños comprendan el espacio, las formas y las medidas y, en última instancia, las matemáticas. La ventana burbuja devuelve la voz de los niños cuando hablan en ella. Esto hará que vuelvan una y otra vez para divertirse con sus amigos.



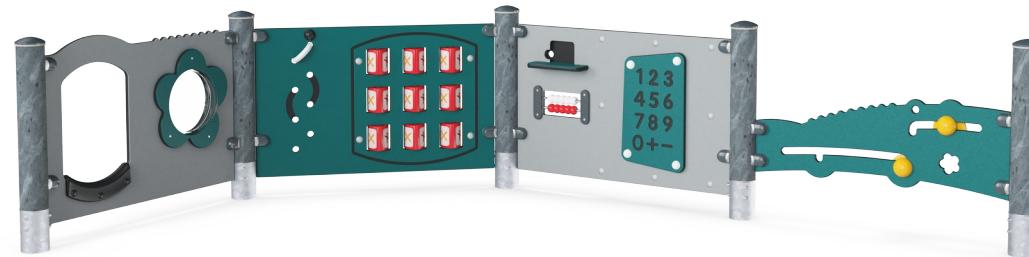
Los datos están sujetos a cambios sin previo aviso.

Panel de Juego 4 - Escuela

PCM003421



Ventana de burbuja
Socio-emocional: invita a la interacción entre ambos lados, el exterior y el interior.
Cognitivo: distorsiona el sonido de la voz, desarrollando el pensamiento lógico.



Panel de tres en raya
Socio-emocional: estimula la comunicación y la toma de turnos. **Cognitivo:** apoyar la comprensión de las reglas, el pensamiento estratégico. **Creativo:** dejando marcas cuando se dejan los bombos en nuevas posiciones.



Juego del anillo
Socio-emocional: la cooperación de ambos lados en el recorrido de los aros hacia arriba y hacia abajo entrena la toma de turnos y las habilidades de cooperación. **Cognitivo:** descubrir cómo girar el anillo para que encaje en los agujeros y se mueva hacia arriba o hacia abajo entrena las habilidades lógicas. **Creativo:** dejar los anillos en nuevas posiciones deja una marca en el campo de juego.



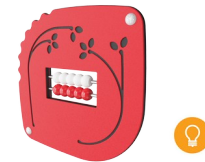
Túnel de gateo
Físico: los niños pueden cruzar el agujero gateando, y así desarrollar la coordinación cruzada, la propiocepción y la conciencia espacial. **Socio-emocional:** cooperación y respeto de los turnos al adelantarse unos a otros. **Cognitivo:** fomenta la comprensión del espacio, la forma y las medidas al ver si el cuerpo puede pasar por el agujero.



Palas de arena
Físico: coordinación mano-ojo y fomenta los movimientos de empujar y estirar. **Socio-emocional:** invita a la cooperación debido al juego simultáneo desde ambos lados. **Cognitivo:** pensamiento lógico: comprensión de causa y efecto cuando se echan palas de arena en las ranuras o cuando intercambian los materiales de una pala a otra. **Creativo:** cambiando las palas, creando nuevas posiciones para las palas.



Panel de números
Cognitivo: estimula la comprensión de la aritmética y las matemáticas.



Abacus
Cognitivo: refuerza el entendimiento de las medidas

Panel de Juego 4 - Escuela

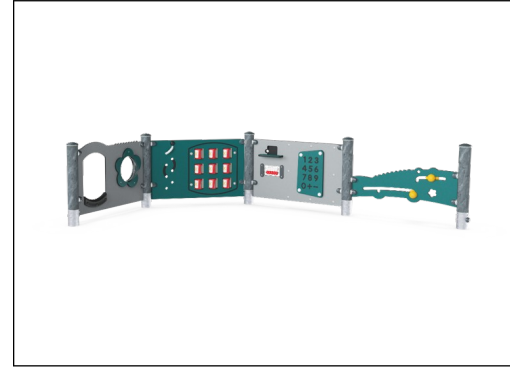
PCM003421



Paneles de 19 mm EcoCore™. El EcoCore™ es un material ecológico altamente duradero, que no solo es reciclable después de su uso, sino que también consta de un núcleo producido a partir de material 100% reciclado.



Los postes principales con base de acero galvanizado en caliente están disponibles en diferentes materiales: Postes de madera de pino impregnada a presión. Postes de acero pregalvanizados por dentro y por fuera con acabado superior en polvo. Aluminio sin plomo con acabado superior anodizado en color. Postes Greenline TexMade de 100% de PE reciclado post-consumo y residuos textiles.



Las versiones de KOMPAN GreenLine están diseñadas con los mejores materiales sostenibles con el factor de emisión de CO2e más bajo posible, como los paneles EcoCore™ de 100 % de desechos oceánicos reciclados post consumo.

Número de artículo PCM003421-0950

Información de instalación

Altura máxima de caída	0 cm
Área de seguridad	20,9 m ²
Horas de instalación	7,0
Volumen de excavación	0,05 m ³
Volumen de hormigón	0,00 m ³
Profundidad de anclaje	85 cm
Peso del envío	149 kg
Opciones de anclaje	Enterrar <input checked="" type="checkbox"/> Suelo duro <input checked="" type="checkbox"/>

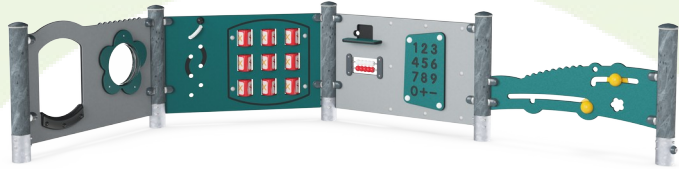
Garantías

EcoCore HDPE	De por vida
Acero galvanizado	De por vida
Partes móviles	2 años
Post	10 años
Piezas de repuesto garantizadas	10 años



Sustainability Data

PCM003421



Cuna a puerta A1-A3	Emisión total CO ₂	CO ₂ e/kg	Materiales Reciclados
	kg de CO ₂ e	kg de CO ₂ e/kg	%
PCM003421-0950	215,07	2,06	72,66
PCM003421-0901	236,57	2,51	64,06

El marco general aplicado para estos factores es la Declaración Ambiental de Producto (EPD), que cuantifica "la información ambiental sobre el ciclo de vida de un producto y permite realizar comparaciones entre productos que cumplen la misma función" (ISO, 2006). Esto sigue la estructura y aplica un enfoque de evaluación del ciclo de vida a toda la etapa del producto, desde la materia prima hasta la fabricación (A1-A3))

Kompan A/S
C.F. Tietgens Boulevard 32C
DK-5220 Odense SØ
Denmark



Verification of CO₂ calculation of: Themed play systems



Data version no. 2023-10-05

The CO₂ calculation and data are in compliance with the principles of a carbon footprint impact according to the GHG protocol (Greenhouse Gas Protocol), Scope 3, cradle to gate related to all individual components in the product category: "Themed play systems" represented by item no.: MSC641100-3717P.

(Scope 3 emissions include emission sources in the upstream and downstream value chain).

Date: 30. October 2023 | Valid until: 30. October 2025

Verified by:

Julie Marie Vejsgaard Larsen, LCA & EPD Consultant

Verification based on report: Validation of CO₂ calculation of 9 categories of Kompan product line, version 1.0, prepared by: Bureau Veritas HSE, Denmark: Julie M. V. Larsen.

Publication date: 30. October 2023

By Bureau Veritas HSE
www.bureauveritas.dk
+45 7731 1000

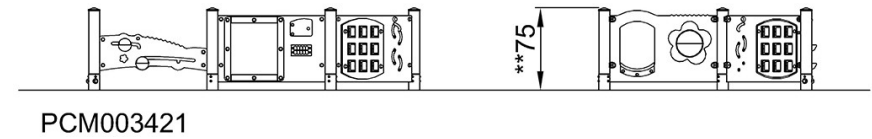
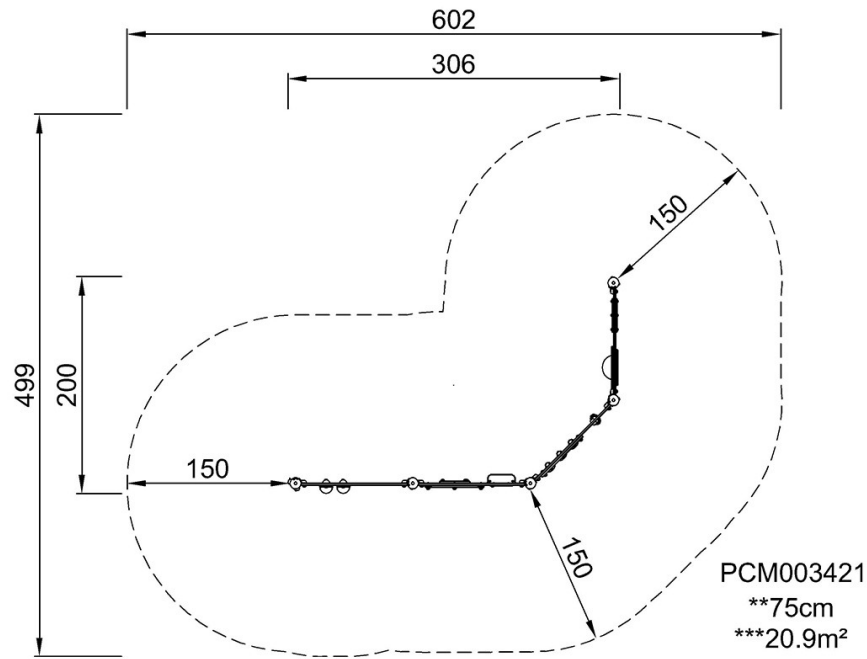


Panel de Juego 4 - Escuela

PCM003421

* Altura Máx. de caída | ** Altura total | *** Área de seguridad

* Altura Máx. de caída | ** Altura total



[Haga clic para ver VISTA SUPERIOR](#)

[Haga clic para ver VISTA LATERAL](#)