

# Panneau de jeux 4 - Ecole, Classique

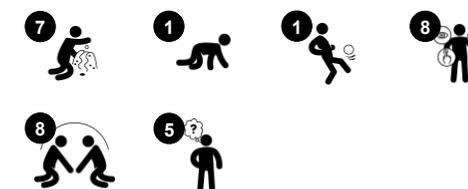
PCM003421

**KOMPANI**  
Let's play

Référence PCM003421-0950

## Informations générales

Dimensions LxPxH	306x200x75 cm
Age minimum	1+
Capacité idéale (utilisateurs)	14
Options de couleurs	



Le panneau de jeux pour les écoles 4 est une invitation au jeu. Il est très stimulant pour les jeunes enfants. Les éléments de jeux multiples et variés poussent les enfants à rester jouer des heures sur les panneaux. Le panneau avec des pelles de jeu peut être utilisé des deux côtés et les matériaux peuvent être transportés et déplacés, ce qui constitue un excellent entraînement aux compétences de pensée logique pour les jeunes enfants. Le

panneau de tableau noir avec boulier et judas est idéal pour entraîner la motricité fine et invite à jouer à l'école. Le jeu dramatique est une excellente stimulation des compétences linguistiques et de communication. Le panneau Tic-Tac-Toe s'adresse aux enfants plus âgés qui s'entraînent à la réflexion stratégique lorsqu'ils jouent à des jeux avec des règles. Le panneau grimper et voir à travers présente deux activités très populaires : ramper et

regarder à travers. La coordination croisée formée lors de l'exploration et de l'escalade est un fondement de la compréhension des enfants de l'espace, des formes et des mesures et, finalement, des mathématiques. La fenêtre à bulles déforme la voix des enfants lorsqu'ils y parlent. Cela les fera revenir à plusieurs reprises, pour des jeux plus amusants avec des amis.



Les données peuvent être modifiées sans préavis.

# Panneau de jeux 4 - Ecole, Classique

PCM003421

**KOMPANI**  
Let's play



## Fenêtre à bulles

**Socio-émotionnel:** invite à l'interaction entre l'intérieur & l'extérieur. **Cognitive:** Déforme le son de la voix et développe la pensée logique



## Panneau de morpion

**Socio-émotionnel:** stimule la communication et la prise de tour. **Cognitive:** favorise la compréhension des règles, la pensée stratégique. **Créative:** laisser des marques en changeant la positions des rouleaux.



## Jeu de l'anneau

**Socio-émotionnel:** coopérer des deux côtés pour faire monter et descendre les anneaux entraîne la prise de tours & la coopération. **Cognitive:** trouver comment faire tourner l'anneau pour qu'il s'insère dans les trous et monte / descende les trains. **Créative:** laisser les anneaux dans de nouvelles positions laisse une trace.



## Trou de passage

**Physique:** le trou permet de ramper, ce qui développe la coordination et la conscience spatiale. **Socio-émotionnel:** coopération et patience sont stimulées. **Cognitive:** permet la compréhension de l'espace & des formes.



## Pelles à sable

**Physique:** stimule coordination main-œil, mouvements de poussée & de traction. **Socio-émotionnel:** jouer des deux côtés favorise la coopération. **Cognitive:** développe la compréhension de la relation de cause à effet lors du déplacement des matériaux. **Créative:** permet de déplacer, créer de nouvelles positions.



## Panneau de numérotation

**Cognitive:** permet la compréhension du calcul et des mathématiques.



## Abaque

**Cognitive:** favorise la compréhension des mesures.

# Panneau de jeux 4 - Ecole, Classique

PCM003421

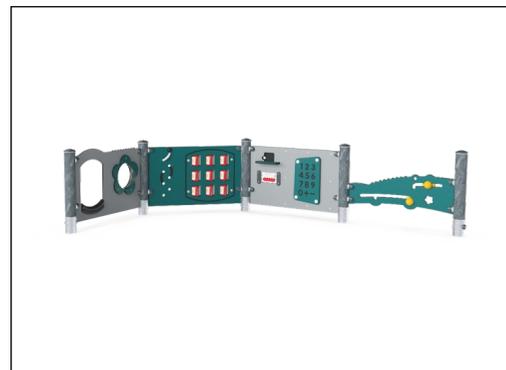
**KOMPAN**  
Let's play



Panneaux de 19 mm EcoCore™, matériau hautement durable et respectueux de l'environnement, qui est non seulement recyclable après utilisation, mais se compose également d'un noyau fabriqué à partir de matériaux post-consommation recyclés à 100 % à partir de déchets d'emballages alimentaires.



Les poteaux principaux avec pied en acier galvanisé à chaud sont disponibles en différents matériaux : Poteaux en bois de pin imprégnés sous pression. Poteaux en acier Pré-galvanisé à l'intérieur et à l'extérieur avec finition thermolaquée. Poteaux en Aluminium sans plomb avec finition supérieure colorée anodisée. Poteaux GreenLine (conception Verte TexMade) conçus à partir de PolyEthylène et déchets textiles recyclés à 100 % post-consommation.



Les versions KOMPAN GreenLine (conception Verte) sont conçues à partir de matériaux respectueux de l'environnement dont le facteur d'émission de CO2e est le plus bas possible, tels que les panneaux EcoCore™ provenant à 100 % de déchets océaniques recyclés après consommation.

Référence PCM003421-0950

## Installation

Hauteur de Chute Max.	0 cm
Zone de sécurité	20,9 m <sup>2</sup>
Temps total d'installation	7,0
Volume d'excavation	0,05 m <sup>3</sup>
Volume de béton	0,00 m <sup>3</sup>
Profondeur ancrage	85 cm
Poids d'expédition	149 kg
Options d'ancrage	A enterrer ✓ A cheviller ✓

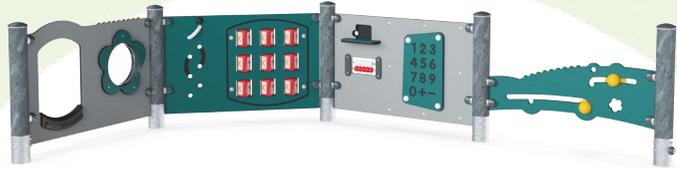
## Garantie

EcoCore HDPE	Garanti à vie
Acier galvanisé	Garanti à vie
Pièces mobiles	2 ans
Poteau	10 ans
Dispo pièces après arrêt fab.	10 ans



# Sustainability Data

PCM003421



<b>Cradle to Gate A1-A3</b>	<b>Total CO<sub>2</sub> emission</b>	<b>CO<sub>2</sub>e/kg</b>	<b>Matériaux recyclés</b>
	kg CO <sub>2</sub> e	kg CO <sub>2</sub> e/kg	%
<b>PCM003421-0950</b>	215,10	2,06	72,70
<b>PCM003421-0901</b>	236,60	2,51	64,10

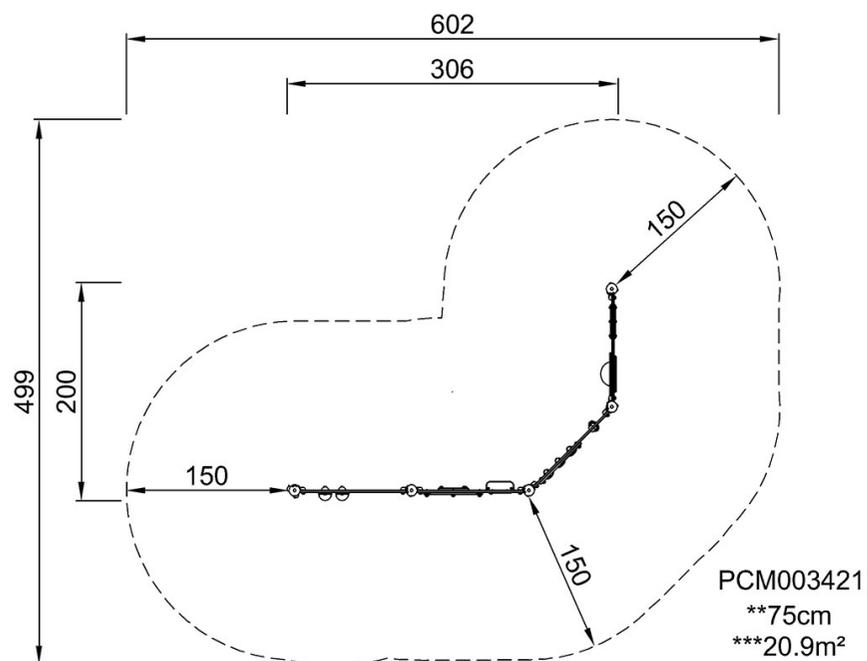
Le cadre général appliqué est la Déclaration Environnementale Produit (DEP), qui quantifie « les informations environnementales sur le cycle de vie d'un produit et permet des comparaisons entre produits remplissant la même fonction » (ISO, 2006). Cela suit la structure et applique une approche d'évaluation du cycle de vie à l'ensemble de l'étape du produit, de la matière première à la fabrication (A1-A3))

# Panneau de jeux 4 - Ecole, Classique

PCM003421

\* Hauteur de chute maximale | \*\* Hauteur totale | \*\*\* Zone de sécurité

\* Hauteur de chute maximale | \*\* Hauteur totale



PCM003421

[Cliquez pour voir le rapport VUE DE DESSUS](#)

[Cliquez pour voir le rapport VUE LATÉRALE](#)