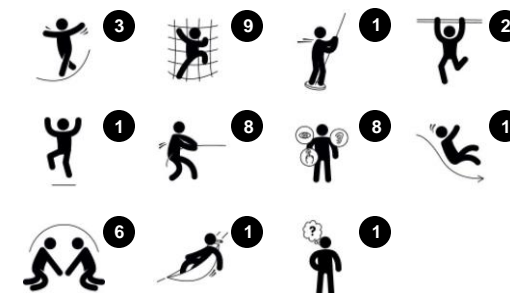




Varenr. ELE500105-3717

### Generel produktinformation

Dimensioner LxBxH	743x411x484 cm
Aldersgruppe	6+
Antal brugere	22
Farvemuligheder	



Alle børn har ret til at lege og et legeredskab skal kunne tilbyde sjove og udfordrende legeaktiviteter. Edge er den optimale kombination af dette. Faktisk så muliggør en gennemtænkt placering af klatregreb og håndtag, at der kan klatres hele vejen rundt om anlægget. Børn fra 6-12 år elsker fysiske udfordringer og at vise sig foran vennerne. I

dette legetårn kan de få en fornemmelse for højder og klatreaktiteterne træner børnenes koordinationsevne og rumfornemmelse og styrker samtidig muskulaturen i deres overkrop. Det transparente design gør det muligt at kommunikere overalt på anlægget. Legeskallerne i rummet under den høje platform tilbyder et hyggeligt rum til en snak

med vennerne.



# Edge

ELE500105



Hovedstolper på 4" i stål er forgalvaniseret indvendigt og udvendigt med yderlag af 3 mm tykt PUR-gummi. PUR-gummiet er støbt direkte på stålrøret for at sikre perfekt vedhæftning og lang holdbarhed i alle klimaer.



Buede og lige paneler er støbt af UV-stabiliseret PE. Panelerne har flere indbyggede playfunktioner, der også sikrer en stærk panelløsning. Andre paneler er lavet af KOMPAN 19 mm PE EcoCore™, som er et meget holdbart, miljøvenligt og genanvendeligt materiale.



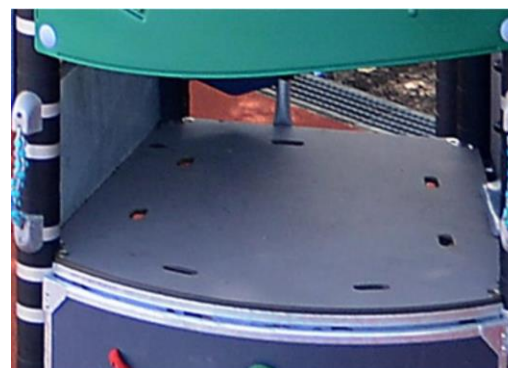
Paneler og legeaktiviteter fastgøres til stolperne ved hjælp af presstøbte blyfri aluminiumstik med forseglede bolthoveder. Forbindelserne er fastgjort til stolpen ved hjælp af en rem i rustfrit stål og strammes med Loctite-sikrede stålbolte.



Rutsjebanen er lavet af støbt PE. PE har høj slagfasthed over et bredt temperaturområde, som sikrer vandalbestandighed på alle steder.



Buet klatrevæg lavet af Ekogrip panel, der består af en 15 mm tyk PE-base med 3 mm toplag af blød gummi med en skridsikker effekt.



Alle platforme understøttes af en unikt designet og svejset varm galvaniseret stålramme med flere monteringsmuligheder. HPL-platforme har en tykkelse på 17,8 mm, en meget høj slidstyrke og en unik skridsikker overfladetekstur.

Varenr. ELE500105-3717

### Installationsinformation

Maks. faldhøjde	240 cm
Faldområde	58,1 m <sup>2</sup>
Antal installatører (pers.)	2
Installationstid (timer)	44.6
Udgravningsmængde	4,00 m <sup>3</sup>
Betonmængde	1,86 m <sup>3</sup>
Forankringsdybde	90 cm
Fragtvægt	1.267 kg
Forankringsmuligheder	I jorden ✓ Overflade ✓

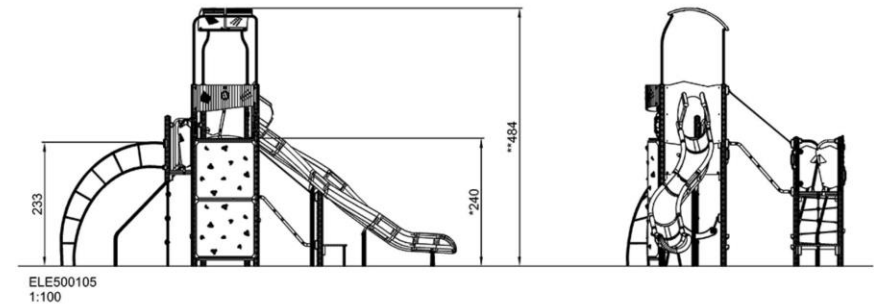
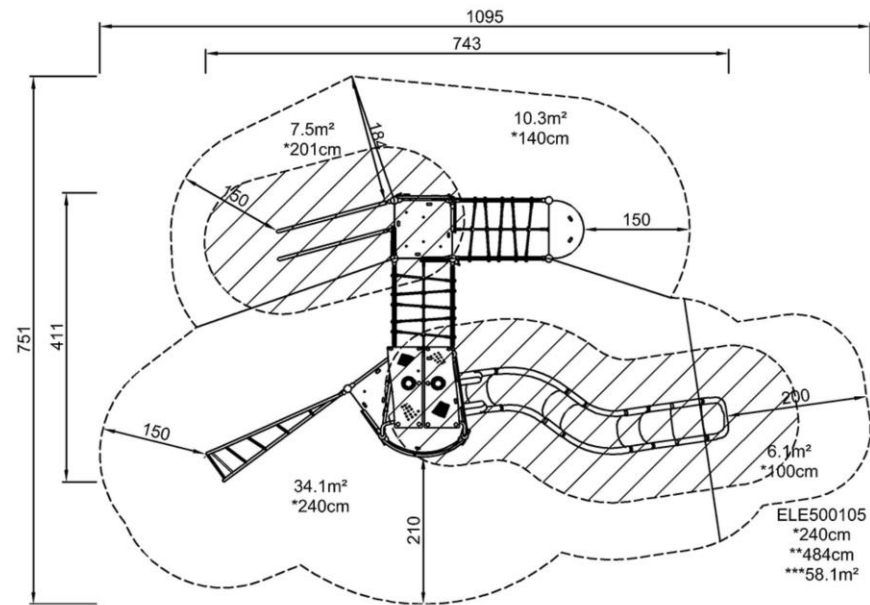
### Garanti

Buede paneler	5 år
Stolpe	10 år
HPL platforme	10 år
Rustfri stålkomponenter	10 år
Garanterede reservedele	10 år



\* Maks. faldhøjde | \*\* Samlet højde | \*\*\* Faldområde

\* Maks. faldhøjde | \*\* Samlet højde



[Klik her for at se 1:100 ratio FRA OVEN](#)



## Jacob's ladder

**Physical:** cross coordination and spatial awareness as well as upper body muscles when hanging with arms. This is especially important due to sedentary lifestyles of today's children.

**Social-Emotional:** turn-taking and cooperation.

**Cognitive:** logical thinking when going from 2nd to 3rd step, changing feet.



## Bannister bars

**Physical:** balance, spatial awareness and coordination are developed when going down, as well as arm, leg and core muscles when holding tight. Landing strengthens bone density, which is built for life in early childhood.

**Social-Emotional:** turn-taking and risk-taking.



## Rope climber

**Physical:** children develop cross coordination when climbing and upper body muscles when pulling themselves upwards in the support ropes.

**Social-Emotional:** place for meeting, taking a break and socializing.



## Curved slide

**Physical:** sliding develops spatial awareness and a sense of balance. Furthermore, the core muscles are trained when sitting upright going down.

**Social-Emotional:** empathy stimulated by turn-taking.



## Climbing wall

**Physical:** climbing here develops cross coordination, which supports cross-modal perception, necessary for other skills such as reading.



## Play shells

**Physical:** the swaying movement stimulates the sense of balance, necessary to sit still on a chair.

**Social-Emotional:** taking a break and turn-taking are supported, skills necessary to learn how to avoid conflicts.







**FYSISK**  
Glæden ved bevægelse:  
Motoriske færdigheder,  
muskler, kondition og  
knogletæthed.



**BALANCE**  
At balancere er at forblive lodret, når du går eller står på en overflade, der gør det udfordrende (fx når noget er vakkelt, skråt eller har en smal overflade).



**SPRINGE**  
At springe er at springe på en modtagelig, fleksibel, elastisk eller trækstærk overflade.



**KLATRE**  
At klatre er at bevæge sig opad, krydskoordinere arme og ben på en lodret eller skrå overflade eller et net.



**KONSTRUERE**  
At konstruere er at skabe nye mønstre, at flytte genstande eller materialer til nye positioner eller at konstruere med materialer, der kan transformeres eller manipuleres.



**KRAVLE**  
At kravle er at bevæge sig fremad eller bagud, krydskoordinere arme og ben på en vandret eller let skrå overflade.



**ROLLELEG**  
Rolleleg motiveres af legeredskaber, der iscenesætter en ramme, et sted eller et miljø til at udspille 'lade som om'-lege eller rollespilsscenerier.



**SVÆVE**  
At svæve er at bevæge sig fra et punkt til et andet uden at flytte fødderne. I en vandret eller lodret bevægelse, i en siddende, liggende eller stående position, der lader tyngdekraften gøre sit arbejde.



**SOCIAL-EMOTIONEL**  
Glæden ved at være sammen:  
Samarbejde, tolerance og en følelse af at høre til.



**HÆNGE I ARMENE**  
At hænge i armene er at løfte kroppen med hænderne og armene og muligvis krydse til en anden platform eller legeredskab.



**HOPPE**  
At hoppe er at hoppe op og ned på en hård eller fast overflade.



**TRÆKKE**  
At trække er at trække en genstand mod dig eller dig hen mod genstanden med en eller begge hænder eller ved at bruge hele kroppen.



**SKUBBE**  
At skubbe er at skubbe en genstand væk fra dig med en eller begge hænder eller muligvis ved at bruge hele kroppen.



**VIPPE**  
At vippe er at vippe frem og tilbage eller sidelæns på eksempelvis et vippedyr på fjeder.



**DREJE RUNDT**  
At dreje rundt involverer en lodret eller vandret drejning af kroppen i langsommere tempo ved hjælp af udstyr, der muliggør bevægelsen.



**REGELSPIL**  
Regelspil bliver til igennem legeredskaber, der ligger op til spil med regler, samarbejde og holdarbejde for eksempel kryds og bolle, nedtælling eller boldspil.



**KOGNITIVT**  
Glæden ved at lære:  
Nysgerrighed, forståelse for årsagssammenhæng og viden om verdenen.



**KREATIV**  
Glæden ved at skabe:  
Samskabe og eksperimentere med materialer.



**SANSE**  
At sanse er at tage information ind ved at bruge det sensoriske system: at se, føle, høre osv.



**RUTSJE**  
At rutsje er at bevæge sig hurtigt nedad siddende på fx en rutsjebane.



**SOCIALISERE**  
At socialisere er at møde, kommunikere eller samarbejde i en aktivitet, der stimulerer eller faciliterer social interaktion.



**SNURRE RUNDT**  
At snurre rundt involverer en hurtig gentagende vandret eller lodret drejning af kroppen ved hjælp af udstyr, der muliggør bevægelsen.



**SVINGE**  
At svinge er at svinge frem og tilbage eller rundt, liggende, siddende eller måske stående i et pendul eller en cirkulær bevægelse i fx en hængekøje eller i et reb.



**GYNGE**  
At gynge er at gynge frem og tilbage eller i en cirkulær bevægelse siddende, stående eller liggende i en uhindret bue eller cirkel.



**AT UNDRE SIG**  
At undre sig motiveres af legeredskaber, hvor børn har brug for og bruger deres logiske, abstrakte eller kreative tænkeevner såvel som deres hukommelse.