



# Vippe til 2 personer

NRO105



Varenr. NRO105-1001

## Generel produktinformation

Dimensioner LxBxH	400x48x115 cm
Aldersgruppe	4+
Antal brugere	2
Farvemuligheder	 



Robiniavippen for to personer er en klassiker på legepladsen. Den tiltrækker børn igen og igen, som den har gjort det i generationer. Det arkaiske legeredskab er stadig med os af en grund: det kildende i maven, når du kommer højt op og hurtigt ned, er evigt tiltalende. Vippen udvikler rumfornemmelsen, rytme og børns benmuskler. Det er vigtige motoriske

færdigheder, der hjælper børn med at navigere i verden, f.eks. på gaden, når man estimerer tid, bevægelse og genstande. Den sociale dimension og grad af tillid til de jævnaldrende er en god træning af sociale-emotionelle livsfærdigheder såsom at skiftes og samarbejde. Empati trænes også, da børnene tænker over andres grænser og

begrænsninger. Eller når de bliver inspireret til at prøve ting, som de ikke turde gøre før, fordi andre børn tør.



# Vippe til 2 personer

NRO105

**KOMPAN**  
Let's play



Alle Robinia-redskaber fra KOMPAN er lavet af 100 % Robinia træ fra bæredygtige europæiske kilder. Efter anmodning kan den leveres med 100% FSC™-certificering.



Hardwaren er lavet af rustfrit stål eller galvaniseret stål for at sikre holdbare forbindelser med høj korrosionsbestandighed.



Robinia træ kan leveres som ubehandlet rå træ eller males med et brunfarvet gennemsigtigt pigment, der bevarer træets gyldne træfarve.

Varenr. NRO105-1001

## Installationsinformation

Maks. faldhøjde	115 cm
Faldområde	12,1 m <sup>2</sup>
Antal installatører (pers.)	2
Installationstid (timer)	3.7
Udgravningsmængde	0,58 m <sup>3</sup>
Betonmængde	0,16 m <sup>3</sup>
Forankringsdybde	100 cm
Fragtvægt	184 kg
Forankringsmuligheder	I jorden ✓

## Garanti

Robinietræ	15 år
Rustfri stålkomponenter	10 år
Garanterede reservedele	10 år

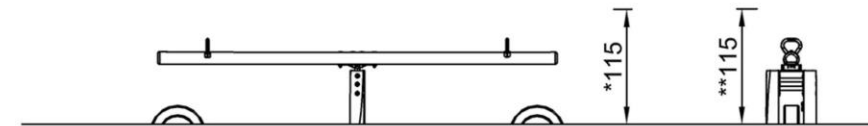
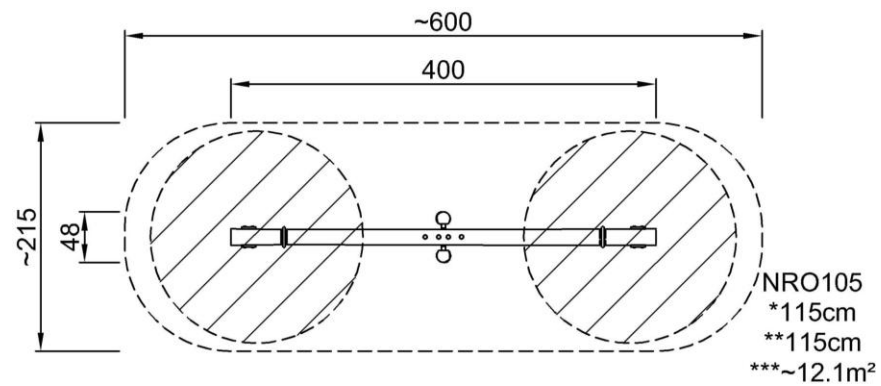


# Vippe til 2 personer

NRO105

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

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



NRO105  
1:100

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

# Vippe til 2 personer

NRO105



## Handhold

**Physical:** the possibility to hold onto more areas of the handhold ensures a good grip, necessary for rocking intensely. This trains the hand and arm muscles.



## Rocking movement

**Physical:** response to movements adds to spatial awareness and sense of balance. These are fundamental motor skills that help the child's ability to sit still on a chair which takes a good sense of balance.

**Cognitive:** trains the understanding of cause and effect: when I move my body, the spring responds with movement.



## Rocking together

**Social-Emotional:** the possibility of rocking two together trains cooperation skills. Consideration of others when rocking.

# Vippe til 2 personer

NRO105



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



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



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



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



## 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).



## HÆNGE I ARMENE

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



## SANSE

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



## SPRINGE

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



## HOPPE

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



## RUTSJE

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



## KLATRE

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



## 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.



## SOCIALISERE

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



## 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.



## SKUBBE

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



## SNURRE RUNDT

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



## KRAVLE

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



## VIPPE

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



## 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.



## ROLLELEG

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



## DREJE RUNDT

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



## GYNGE

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



## 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.



## REGELSPIL

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



## 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.