


Dragesejl med stolper

NRO208

KOMPAN
Let's play



Varenr.	
Generel produktinformation	
Dimensioner LxBxH	912x564x339 cm
Aldersgruppe	
Antal brugere	-
Farvemuligheder	



Dragesejlet er både pænt og praktisk. Med dens gode plads, så er sejlhytten perfekt til at afholde større arrangementer. Den giver både skygge for den bagende sol og læ, hvis det skulle regne. Produktet fås i FSC® certificeret (FSC® C004450) robinia træ på forespørgsel.

Dragesejl med stolper

NRO208

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

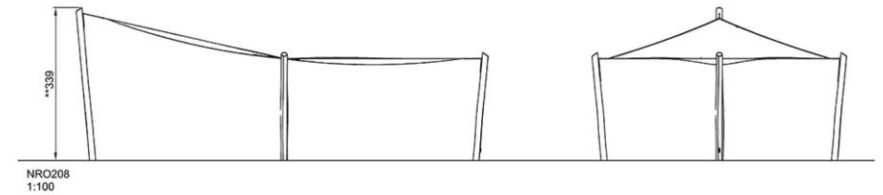
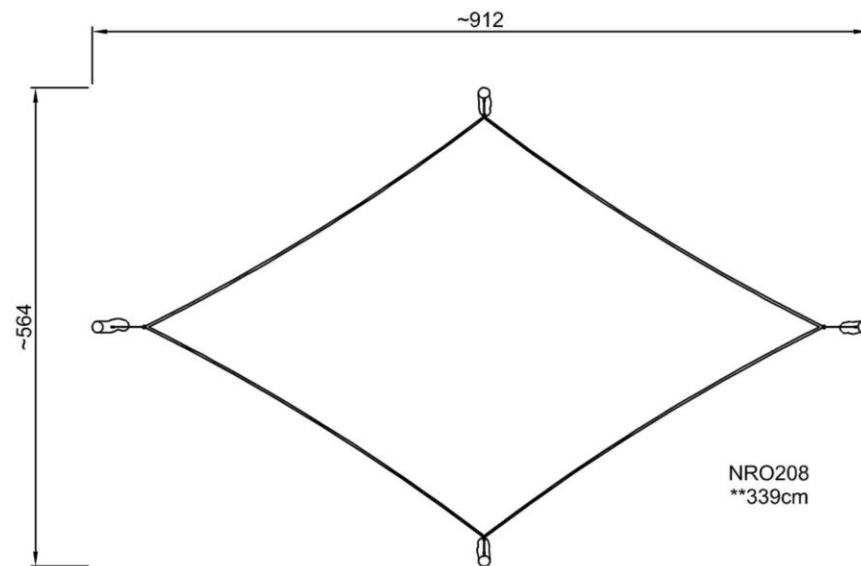
Varenr.		
Installationsinformation		
Maks. faldhøjde		0 cm
Faldområde		0,0 m ²
Antal installatører (pers.)		2
Installationstid (timer)		
Udgravningsmængde		
Betonmængde		
Forankringsdybde		
Fragtvægt		
Forankringsmuligheder	I jorden	✓
Garanti		

Dragesejl med stolper

NRO208

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

* Maks. faldhøjde | ** Samlet højde



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

Dragesejl med stolper

NRO208

Dragesejl med stolper

NRO208



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.