




WOW effekten af den åbne skovhytte med dens smukke buede tag er enormt. Det kan tilgås og leges i fra alle sider og giver mulighed for interaktion fra indersiden og vice versa. Dette gør det til en universelt designet enhed, der kan bruges af alle aldre og evner. De to skranke er fremragende til udveksling, til opbevaring af ting eller til at støtte sandleg.

Sandhjulet bidrager til den taktile oplevelse af sandleg, uddannelse af børns årsag og virkning forståelse. Sigten i bordet transporterer sand igennem. Skovhytten inspirerer til dramatisk leg, hvilket er fantastisk til børns sprogudvikling og kognitive-kreative færdigheder. Skovhytten understøtter pauser og social udvikling.

Varenr. NRO407-0621

## Generel produktinformation

Dimensioner LxBxH	160x193x258 cm
Aldersgruppe	6m+
Antal brugere	7
Farvemuligheder	





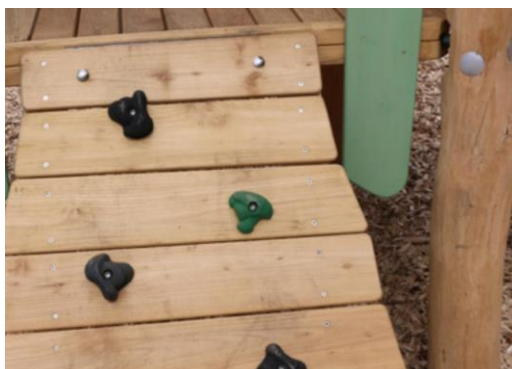
Alle Robinia-redskaber fra KOMPAN er lavet af 100 % Robinia træ fra bæredygtige europæiske kilder. Efter anmodning kan den leveres med 100% FSC™-certificering.



Malingen, der bruges til farvede komponenter, er vandbaseret og miljøvenlig med fremragende UV-modstand. Malingen er i overensstemmelse med EN 71 del 3.



Robiniaprodukterne er designet med et KOMPAN-farvekoncept med en række forskellige standardfarver. Træet kan også leveres som ubehandlet eller brunmalet med et pigment, der bevarer træfarven.



Produktet / aktiviteterne samles fra fabrikken for at sikre, at alle sikkerhedskrav overholdes.



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

Varenr. NRO407-0621

### Installationsinformation

Maks. faldhøjde	0 cm
Faldområde	19,8 m <sup>2</sup>
Antal installatører (pers.)	2
Installationstid (timer)	8.8
Udgravningsmængde	0,17 m <sup>3</sup>
Betonmængde	0,00 m <sup>3</sup>
Forankringsdybde	60 cm
Fragtvægt	509 kg
Forankringsmuligheder	I jorden ✓ Overflade ✓

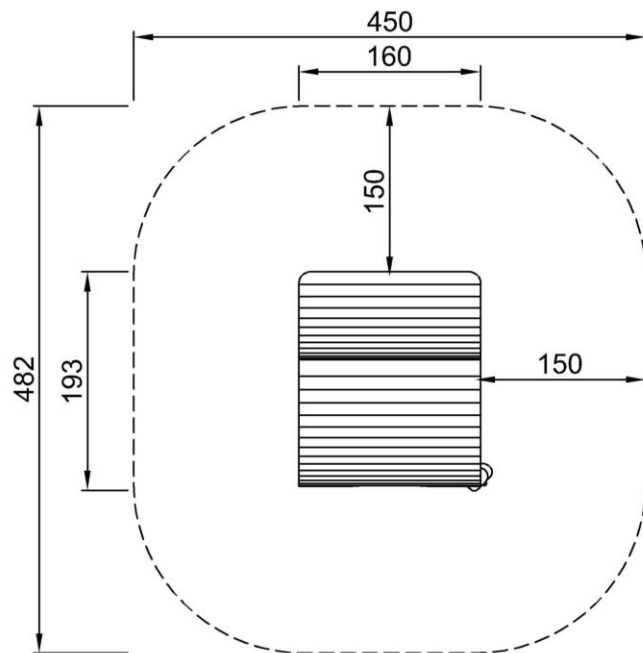
### Garanti

Robinietræ	15 år
Galvaniseret stål	10 år
PUR komponenter	10 år
Garanterede reservedele	10 år

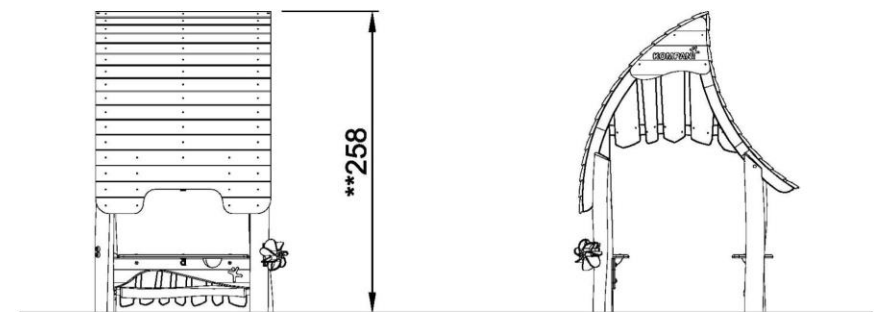


\* Maks. faldhøjde | \*\* Samlet højde | \*\*\* Faldområde

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



NRO407  
\*\*258cm  
\*\*\*19.8m<sup>2</sup>



NRO407  
1:100

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

# Skovbutik

NRO407



## House

**Cognitive:** suggests a theme and supports dramatic play, which stimulates languages and communication skills.



## Desk

**Social-Emotional:** sharing and cooperation from both sides create a social scenario that supports communication and cooperation.



## Open space

**Social-Emotional:** the open space allows for more children to be together and share. Important life skills like courage, self-confidence, consideration and turn-taking are built.



## Sand desk with bowl and sieve

**Social-Emotional:** children can gather and store materials, cooperate and take a break together.

**Cognitive:** sand can be shifted through the sieve, for understanding of cause and effect and object permanence.



## Sand wheel

**Cognitive:** the turning sand wheel stimulates cause and effect understanding.





**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.