

# Gyngestativ til 5 sæder, H: 2,5 m

NRO925

**KOMPAN**  
Let's play



Varenr.	
Generel produktinformation	
Dimensioner LxBxH	1071x219x290 cm
Aldersgruppe	2+
Antal brugere	-
Farvemuligheder	-



Dette store Robinia Gyngestativ har plads til 5 sæder. Der kan vælges imellem vores mange mulige sæder, alt efter behov.

Højde 2,5 meter.



# Gyngestativ til 5 sæder, H: 2,5 m

NRO925

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

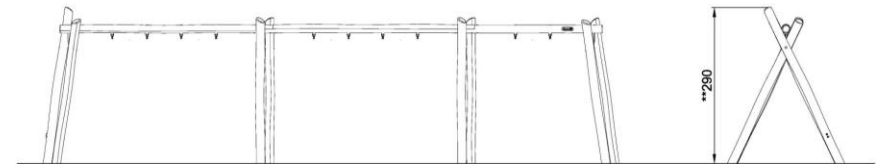
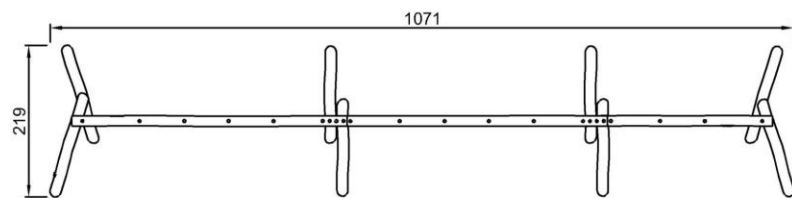


# Gyngestativ til 5 sæder, H: 2,5 m

NRO925

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

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



NRO925  
1:100

NRO925  
\*\*290cm  
\*\*\*0m<sup>2</sup>

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

# Gyngestativ til 5 sæder, H: 2,5 m

NRO925



# Gyngestativ til 5 sæder, H: 2,5 m

NRO925



**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.