

# Dschungel Arena

NRO836

Anlage 1 zu TOP 7 (büs/013/21)

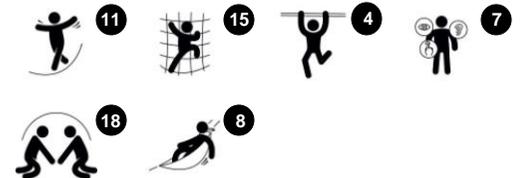
**KOMPAN**  
Let's play



Produktnummer NRO836-1201

## Allgemeine Produktinformation

Maße L x B x H	650x650x596 cm
Empfohlenes Alter	6+
Spielkapazität (Nutzer)	50
Farbauswahl	



Die Dschungel Arena ist ein unwiderstehliches Spielabenteuer. Für Kinder der meisten Alters- und Fähigkeitsstufen gibt es eine Fülle an verschiedenen Spielaktivitäten, an die sie sich wagen können, und sie werden das schwankende, federnde Gefühl der Netze, Seile und Kletterelemente immer wieder erforschen wollen. Das oberste Netz ist ein ganz eigenes Kletterziel und bietet zahlreiche

Treffpunkte für die mutigsten Kletterer. Der Blick durch die transparenten Maschen auf den Boden verstärkt das Gefühl von Nervenkitzel und Erfolg. Vom Boden aus laden schaukelnde Sitze zur Begegnung mit anderen Kindern ein und unterstützen so die Entwicklung wichtiger sozialer Fähigkeiten wie Zuhören und Verhandeln. Die vertikalen, horizontalen und schrägen Klettermöglichkeiten in der Dschungel

Arena vermitteln ein Erfolgserlebnis, fördern aber auch wichtige motorische Fähigkeiten, wie Gleichgewichts- und Raumgefühl, die den Kindern z.B. helfen, sich sicher im Straßenverkehr zu bewegen. Sie fördern in hohem Maße die körperliche Aktivität für alle Fähigkeitsstufen und trainieren die Muskeln.



# Dschungel Arena

NRO836



Alle Organic Robinia Produkte von KOMPAN werden zu 100 % aus nachhaltigem und europäischen Robinienholz gefertigt. Auf Nachfrage auch als FSC™ zertifiziertes (FSC® C004450) Robinienholz verfügbar.



Das PP-Seil in Kokostau-Optik hat einen Durchmesser von 15 cm. Der innere Stahldrahtkern ist an beiden Enden mit Kauschen versehen, welche zum Befestigen des Taus an die Verbindungselemente dienen.



Die großen Kunststoffteile bestehen aus 100 % recyclebarem Kunststoff (PE). Der Schalensitz ist in einem Stück formgepresst und aus mindestens 5 mm dicken Wänden gefertigt. Das Material ist besonders beständig gegenüber Kälte und Hitze sowie Vandalismus.



16 mm Corocord-Seile werden mit der Hercules-Technik gefertigt und bestehen aus verzinkten, verlitzigen Stahldrahtseilen, die mit einem Stahlkern versehen sind. Jede Litze ist mit PES-Garn umwickelt, das induktiv aufgeschmolzen wird. Damit sind die Seile besonders beständig gegenüber Abnutzung und Vandalismus. Corocord-Seile können jederzeit vor Ort ausgetauscht werden.



Die Corocord-S-Klemmen sind universale Verbindungselemente aus rostfreiem Edelstahl mit einem Durchmesser von 8 mm. Die Klemmen sind abgerundet und das gesamte Bauteil wird mit hydraulischen Spezialwerkzeugen auf das Seil gepresst. Daher können die Klemmen mit herkömmlichen Werkzeugen nicht entfernt werden.



Die Verbindungselemente werden aus Edelstahl oder verzinktem Stahl gefertigt, um für eine hohe Korrosionsbeständigkeit zu sorgen.

Produktnummer NRO836-1201

### Montage-Information

Max. freie Fallhöhe	239 cm
Fläche des Fallraums	83,0 m <sup>2</sup>
Anzahl Monteure (Personen)	2
Gesamt-Montagezeit	43.7
Erforderlicher Erdaushub	1,09 m <sup>3</sup>
Betonbedarf	0,60 m <sup>3</sup>
Fundamenttiefe (Standard)	120 cm
Versandgewicht	1.721 kg
Verankerungsoptionen	TV ✓

### Garantie-Information

Corocord-Seil	10 Jahre
S-Klemmen	10 Jahre
Robinienholz	15 Jahre
Eisenwaren (Schrauben, ...)	10 Jahre
Ersatzteilgarantie	10 Jahre

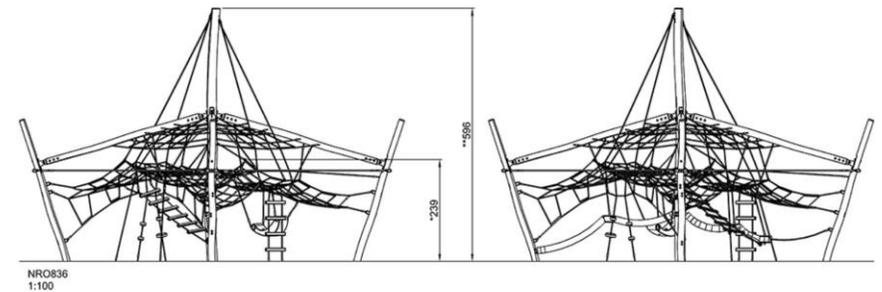
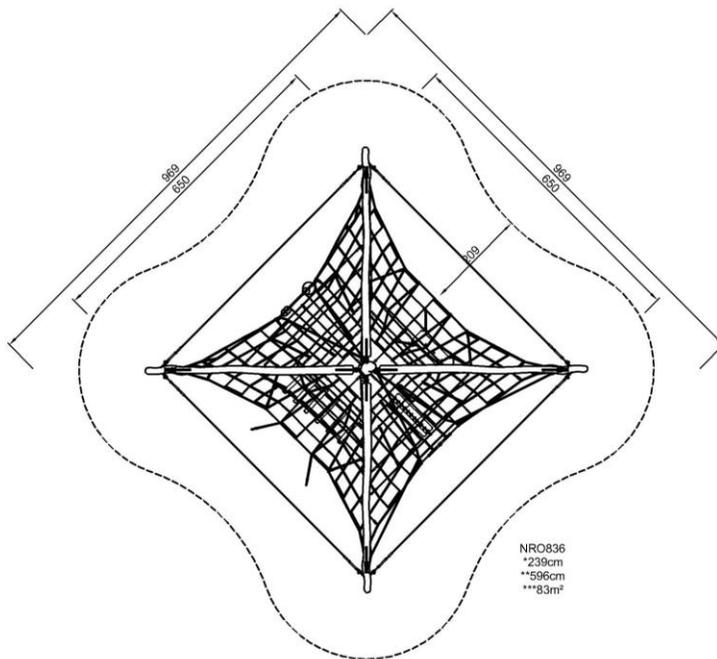


# Dschungel Arena

NRO836

\* Max freie Fallhöhe | \*\* Gesamthöhe | \*\*\* Fläche des Fallraums

\* Max freie Fallhöhe | \*\* Gesamthöhe



[Klicken Sie hier, um die DRAUFSICHT im Maßstab 1:100 anzuzeigen](#)

[Klicken Sie hier, um die SEITENANSICHT im Maßstab 1:100 anzuzeigen](#)



## Horizontal membrane

**Physical:** the bouncy membrane develops the sense of balance when the child stands, steps or sits here.

**Social-Emotional:** great point for a break or meeting with friends.



## Highest rungs

**Physical:** spatial awareness is supported, arm muscles when holding tight.

**Social-Emotional:** children develop courage, self-confidence, consideration and turn-taking, all important life skills.



## Large climbing net

**Physical:** the connected nets make the climbers feel the movements of the other climbers, adding a dimension of fun and demanding concentration when holding tight to the rope. All muscle groups are trained, as well as cross coordination.

**Social-Emotional:** the climbers' movements affect the other climbers. Room for breaks for many and support cooperation and turn-taking skills.

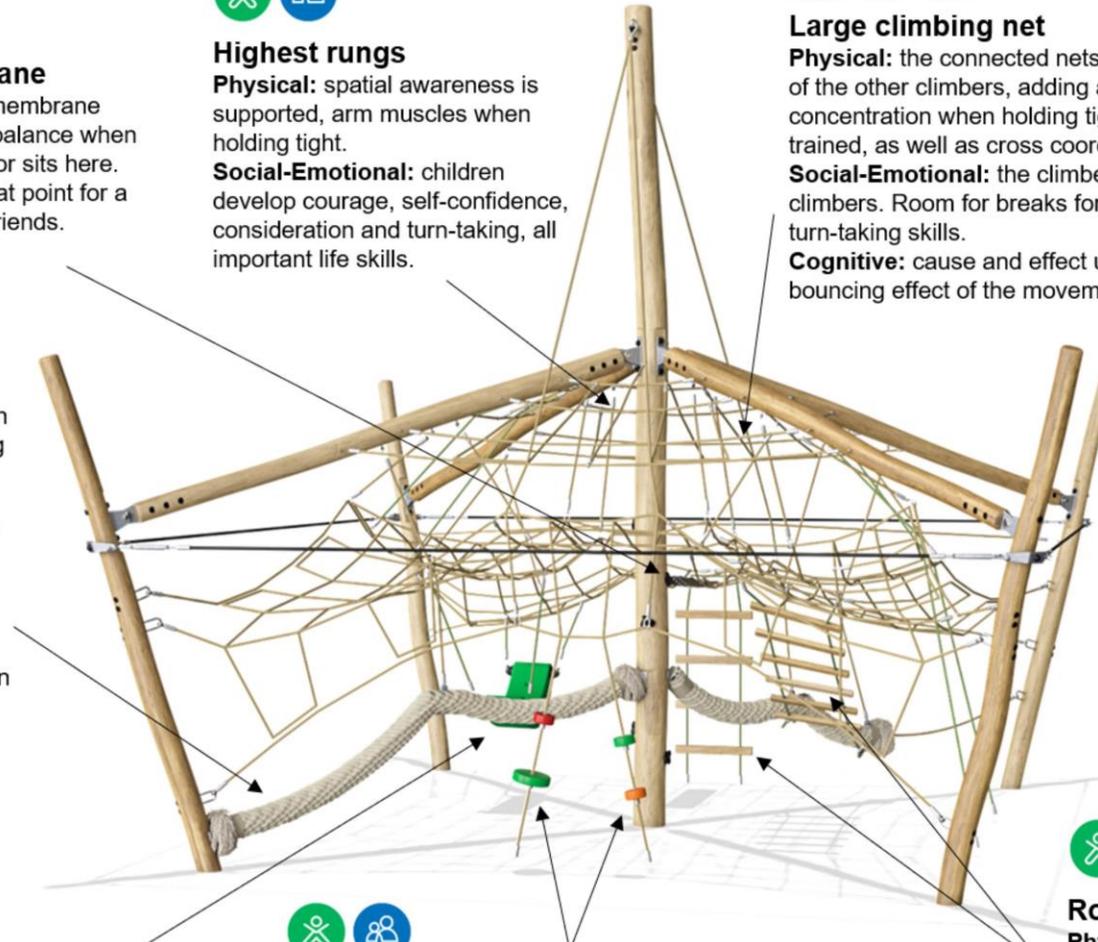
**Cognitive:** cause and effect understanding is supported by the bouncing effect of the movement of others.



## Coconut ropes

**Physical:** balance and coordination is supported when walking swaying ropes. A good sense of balance transfers to other skills such as sitting still on a chair. Bone density is developed when jumping off.

**Social-Emotional:** children swaying together on the rope experience their own and others' movements. This spurs cooperation and consideration, e.g. when passing others on the rope.



## Horizontal rope

**Physical:** the stiff, bouncy rope is great for walking in arms or hanging in knees.

**Social-Emotional:** children cooperate, help each other and take turns.



## Play shell

**Physical:** swaying movement supports the sense of balance.

**Social-Emotional:** socializing in smaller groups and turn-taking when deciding who should sit here.



## Ropes with rubber discs

**Physical:** children develop cross-body coordination and muscle strength when stepping onto the disc and climbing the rope. Their sense of balance is trained when swaying gently. The sense of balance is important for instance for being able to sit still.

**Social-Emotional:** socializing and turn-taking when deciding who should sit here.



## Rope ladders and rope accesses

**Physical:** the varied, bouncy climb via steps and rungs to the top net develops the ABCs – Agility, Balance and Coordination.

**Social-Emotional:** turn-taking and helping others when climbing up.

# Dschungel Arena

NRO836



## PHYSISCH

Freude an Bewegung:  
Motorische Fähigkeiten,  
Ausdauer, Muskelstärke und  
Knochendichte



SOAZIAL-EMOTIONAL  
Freude an Interaktion:  
Teamwork,  
Rücksichtnahme und  
Zugehörigkeitsgefühl



KOGNITIV  
Freude am Lernen:  
Neugier, Verständnis von Ursache und  
Wirkung und Wissen über die Welt



KREATIV  
Freude an Kreativität:  
Mitgestalten und  
Experimentieren mit Materialien



### BALANCIEREN

Balancieren beschreibt das Überqueren einer wackeligen, geneigten oder schmalen Fläche, während der Körper im Gleichgewicht gehalten wird.



### HANGELN

Hangeln beschreibt eine Fortbewegungsart durch Umgreifen der Hände an einem Gerät oder von einem Gerät zum nächsten.



### WAHRNEHMEN

Wahrnehmen beschreibt das bewusste Verarbeiten von Informationen und Eindrücken durch die menschlichen Sinne: sehen, hören, fühlen und riechen.



### HÜPFEN

Hüpfen beschreibt die federnde Auf- und Abbewegung des Körpers auf einer nachgiebigen, elastischen Fläche.



### SPRINGEN

Springen beschreibt die Auf- und Abbewegung des Körpers auf einer stabilen Fläche.



### RUTSCHEN

Rutschen beschreibt die schnelle und gleitende Abwärtsbewegung im Sitzen auf einer Rutsche.



### KLETTERN

Klettern beschreibt eine Fortbewegungsart durch Arm-Bein-Koordination auf vertikalen oder geneigten Flächen, z.B. an Netzen.



### ZIEHEN

Ziehen beschreibt das Bewegen eines Gegenstandes zu sich hin, mit einer oder beiden Händen bzw. dem ganzen Körper.



### KONTAKTE KNÜPFEN

Kontakte knüpfen beinhaltet das gemeinsame Treffen, Kommunizieren und Interagieren bei einer Aktivität.



### BAUEN

Bauen beschreibt das Erstellen neuer Strukturen, das Verschieben von Gegenständen oder Materialien in neue Positionen und das Experimentieren mit verformbaren Materialien.



### DRÜCKEN

Dücken beschreibt das Bewegen eines Gegenstandes von sich weg, mit einer oder beiden Händen bzw. dem ganzen Körper.



### DREHEN

Drehen beschreibt die schnelle, sich wiederholende horizontale oder vertikale Bewegung des Körpers an einem Gerät.



### KRABBELN

Krabbeln beschreibt eine Art der Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung mit Händen und Füßen auf einer horizontalen oder leicht geneigten Fläche.



### WIPPEN

Wippen beschreibt die vor- und zurückwippende Bewegung auf einem federnden Gerät.



### SCHWINGEN

Schwingen beschreibt das langsame Hin- und Herbewegen im Sitzen oder Liegen z.B. in einer Hängematte.



### ROLLENSPIELEN

Rollenspielen beschreibt eine Form des Spielens, bei der Orte, Umgebungen und Szenarien nachgestellt werden.



### ROTIEREN

Rotieren beschreibt die horizontale oder vertikale langsam drehende Bewegung des Körpers an einem Gerät.



### SCHAUKELN

Schaukeln beschreibt das Hin- und Herbewegen oder die kreisförmige Bewegung im Stehen, Sitzen oder Liegen auf dem Gerät.



### GLEITEN

Gleiten beschreibt das Hin- und Herbewegen im Stehen, Sitzen oder Liegen, ohne mit den Füßen Anschwung zu geben. Die Bewegung erfolgt allein durch die Schwerkraft.



### SPIELEN NACH REGELN

Spielen nach Regeln wird durch Spielgeräte motiviert, die Spiele mit Regeln, Rücksichtnahme und Teamwork anregen, z.B. Tic-Tac-Toe oder Ballspiele.



### HINTERFRAGEN

Hinterfragen beschreibt die logische, abstrakte und kreative Denk- und Merkfähigkeit, welche durch die Spielgeräte gefördert wird.