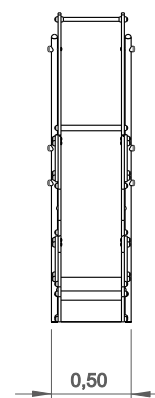
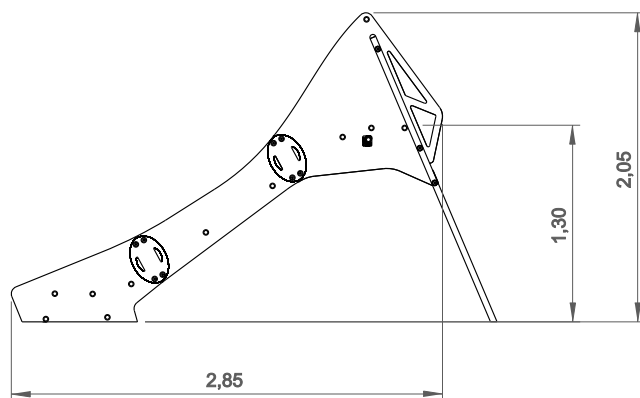
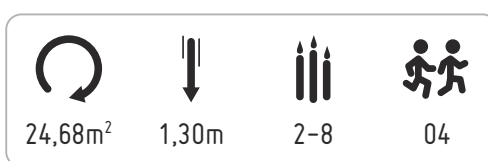
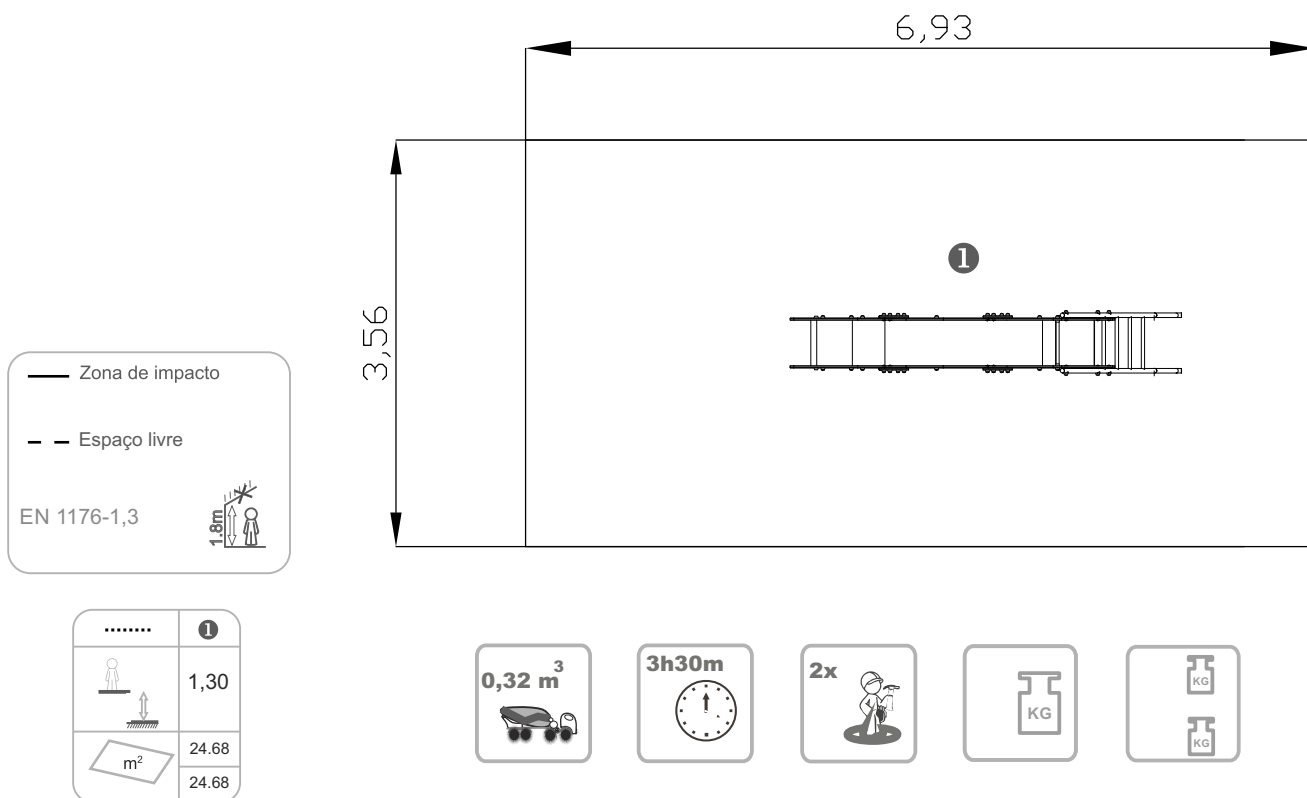


BOMBOLETA 2

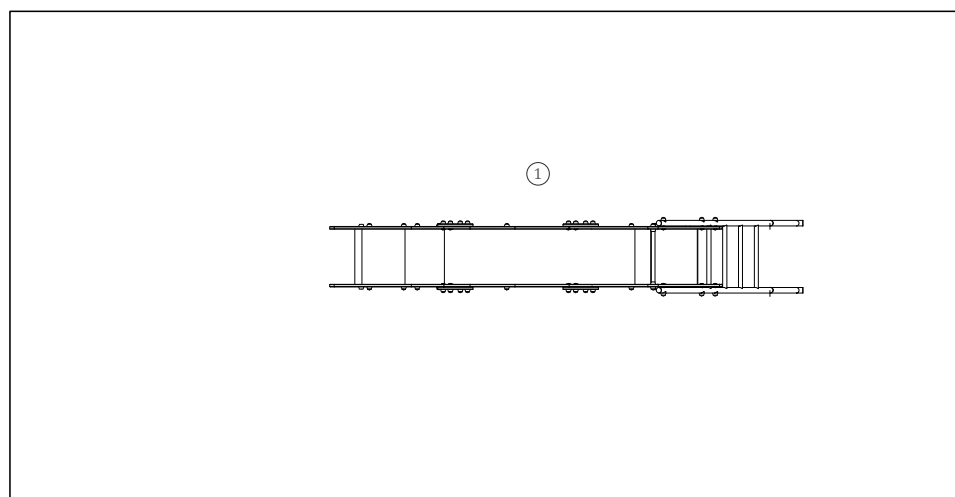
ELESC002





INFORMAÇÃO TÉCNICA / INFORMACIÓN TÉCNICA / TECHNICAL INFORMATION / INFORMATIONS TECHNIQUES

1 - Escorrega 1.30m



Paneles

HDPE: Polietileno de alta densidad, monocolor o bicolor. Al tratarse de un polímero, su resistencia a productos químicos y corrosión está garantizada. Su capacidad de elasticidad y levedad ofrece una alta resistencia a cualquier tipo de impacto, siendo muy difícil que se produzcan roturas. Su superficie antideslizante ofrece a los niños una alta seguridad y su base sintética impide el desarrollo de bacterias y hongos. No necesita ningún tipo de mantenimiento.

Piezas Metálicas

Superficie deslizante: Chapa de acero inoxidable AISI 304, doblada y enrollada en una sola pieza.

Tubos:

Acero Inoxidable: AISI 304 de $\varnothing$ 40 mm;

Sistema de fijación:

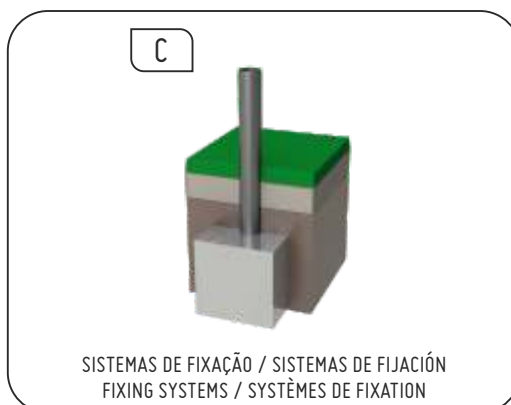
TIPO C – Sistema de fijación estándar aplicado directamente al suelo y aplomado con hormigón.

Tornillería y accesorios

Tornillos: Acero galvanizado electrolítico u opcionalmente acero inoxidable AISI 304;

Cápsulas: Plástico de polipropileno PP;

100%



FUNÇÕES LÚDICAS/ FUNCIONES LÚDICAS / RECREATIONAL FUNCTIONS / FONCTIONS RÉCRÉATIVES



Divertir: Los niños, mientras se divierten, desarrollan una parte importante de sus capacidades, ya sean físicas, psicomotoras hasta interacciones sociales.



Socializar: Desarrollar la Socialización e imaginación son capacidades necesarias en los juegos de los niños; lo que conlleva a una relación interactiva entre ellos, despertando su sentido de convivencia y solidaridad.



Jugar: Desarrolla la tolerancia, el aprender a compartir, así como su espíritu deportivo.



Deslizarse: La superficie inclinada de ciertos aparatos lúdicos permite que el niño se deslice a una determinada velocidad; sensación que le va a permitir experimentar ciertas sensaciones en cuanto aprende a controlar sus movimientos, ejercitando reflejos inmediatos y desarrollando su psicomotricidad.