

ACCESSORIES / ELEPHANT SERIES

CA 694



CMR PLAY

Ürün Bilgisi / Product Information

Boyutlar / Dimensions : 3,85 x 3,5 x 1,3m
(L x W x H)

Yaş Grubu / Age Group : 3+

Oyun Kapasitesi / Capacity : 8

Güvenlik Alanı / Safety Area : 33,6 m²



FİL SERİSİ / ELEPHANT SERIES

Fil serisi, 3 yaş ve üzeri için tasarlanan panel üstü oyunlardır. Çocukların duyuşal gelişimlerine katkı sağlamak için tasarlanan bu ürünlerin ses, ritm algısı, ince motor becerilerini geliştirici parmakla takip ettirme gibi küçük kaslarını geliştirici, eğitici-öğretici zeka gelişimine katkı sağlayan aynı zamanda karşılıklı ve birlikte de oynayabilecekleri oyunlar bütününden oluşan modüler birimlerdir.

Elephant series are panel games designed for ages 3 and above. These products which are designed to contribute to the sensory development of children, are modular units that develop children's perception of voice and rhythm, fine motor skills as well as contribute to the development intelligence with their educational features. The series also allow group or mutual play and support socializing.

ACCESSORIES / ELEPHANT SERIES CA 694



The panels shall have a PE frame and its connection bolts shall be hidden with polyamide covers. The entertainment elements shall contribute to children's development with sensory functions such as sound and rhythm.

Paneller PE çerçeveye sahip olacak olacak ve bağlantı bağlantı civataları poliamid kapaklarla gizlenecektir. Eğlence panelleri, ses ve ritim gibi duyuşal işlevlerle çocukların gelişimine katkıda bulunacaktır.



UV resistant with high value of light fastness rotomolded polyethylene parts are used to form the structure. All parts are manufactured with double wall technique with the thickness between 4-6 mm.

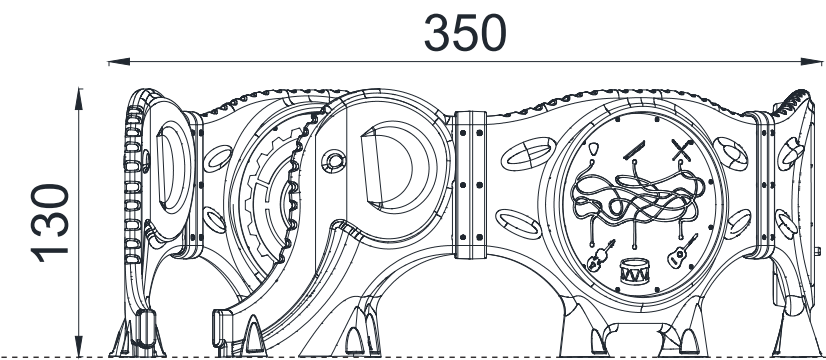
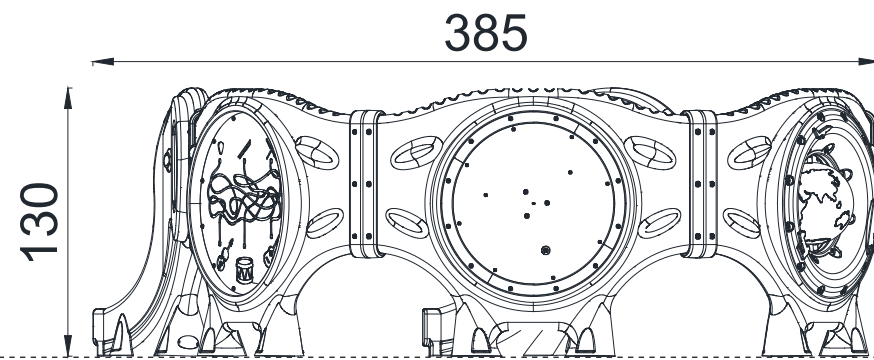
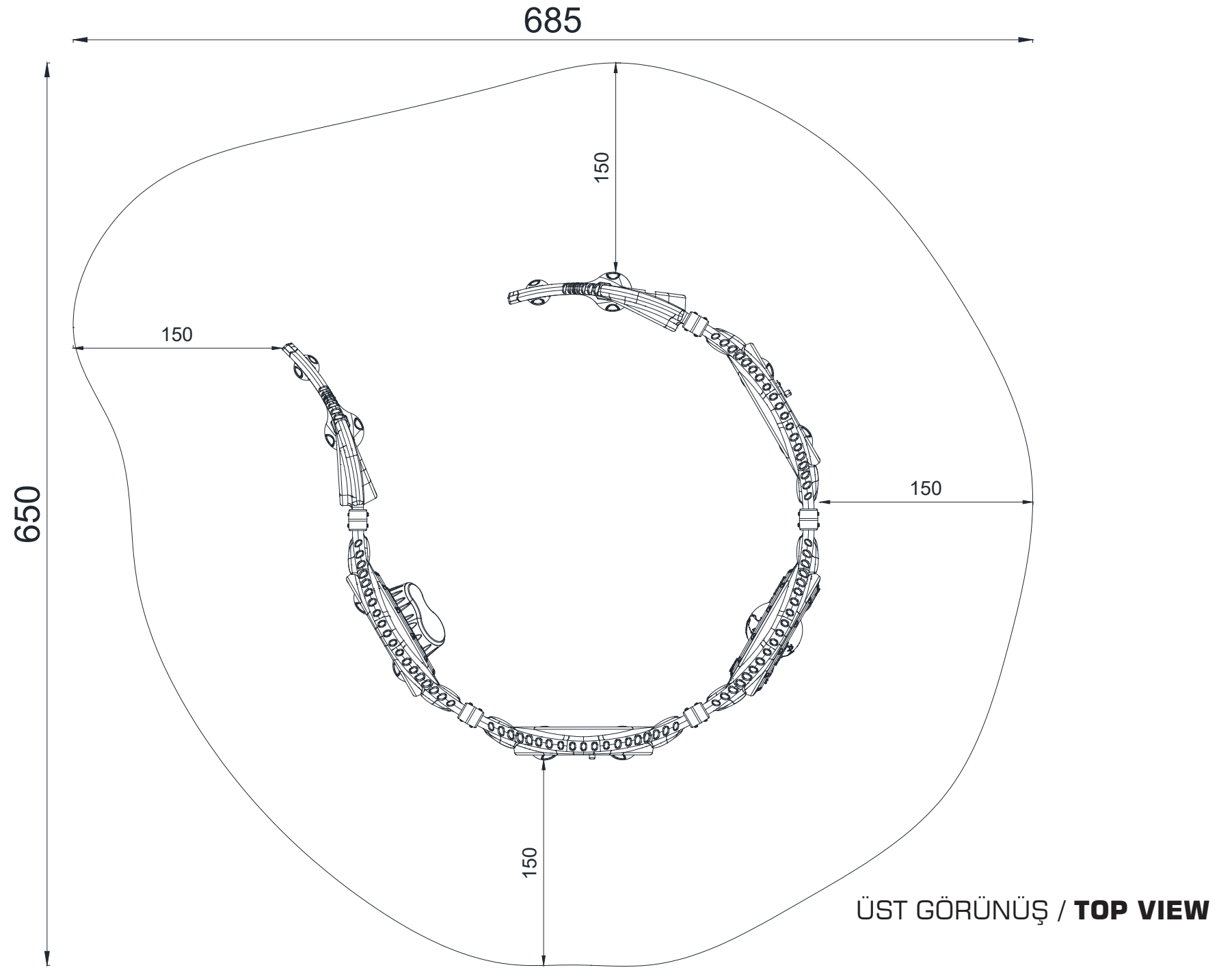
Plastik parçalarda yüksek ışık haslığına sahip UV dayanımlı rotasyon tekniğı ile üretilen polietilen bileşenler kullanılmaktadır. Tüm parçalar 4-6 mm arası kalınlıkta çift cidar tekniğı ile imal edilmektedir.



High quality panels made of HDPE panels are milled to provide a smooth, gently rounded edge. The thickness of the panels varies according to its purpose for floors, roofs, and walls. These panels are connected to steel pipes or profiles with cast aluminum panel clamps or flanges.

Yüksek kaliteli HDPE paneller kenarları freze ile yuvarlatılmış kenarlar ile pürüzsüz kenarlara sahiptir. Panellerin kalınlığı, zemin, çatı ve duvar vb. kullanım amacına göre değişmektedir. Bu paneller çelik borulara veya profillere dökme alüminyum kelepçeler veya flanşlarla bağlanır.

ACCESSORIES / **ELEPHANT SERIES**
CA 694



ÖN GÖRÜNÜŞ / **FRONT VIEW**

YAN GÖRÜNÜŞ / **SIDE VIEW**

Gösterilen ölçüler cm cinsindedir / **Dimensions shown are in cm**



ZIPLAMA / **BOUNCING**

Zıplama; esnek, elastik veya gerili bir yüzey üzerinde zıplama eylemidir.

To bounce is the act of bouncing on a responsive, flexible, elastic or tensile surface.



KAYMA / **SLIDE**

Kayma; kaydırak üzerinden hızla aşağı doğru hareket etme eylemidir.

To slide is the act of moving fast downwards stead on a slide.



DENGE / **BALANCE**

Denge; zorlu yüzeylerde dik durma, ya da yürüme eylemidir.

To balance is to stay upright when walking or standing on a surface that makes this challenging.



SALINIM / **ROCK**

Salınım; yaylı vb bir ekipman üzerinde ileri geri veya yana sallanma eylemidir.

To rock is the action of rocking back and forth, or sideways, on e.g. a piece of spring equipment.



OTURMA / **SITTING**

Çocukların otururken hem dinlenebileceği hemde eğlenceli vakit geçirebileceği alandır.

It is an area where children can rest while sitting and have fun.



SALLANMA / **SWING**

Sallanma; otururken, ayakta ya da uzanarak ile ileri geri ya da dairesel hareket ile yay çizerek sallanma eylemidir.

To swing is the movement of swinging back forth, of in circular movement, seated, standing or lying, in a unhindered arc.



ASILMA / **HANGING**

Kollarla asılma; eller ve kollar ile vücudu taşıma ve diğer platform veya oyun gruplarına geçiş yapma eylemidir.

To hang in arms is the act of carrying the body with the hands or arms, possible to traverse to another platform or play item.



DÖNÜŞ / **SPIN**

Dönüş; sosyal etkileşimi kolaylaştıran bir oyun ekipmanı üzerinde vücudun yatay veya dikey olarak hızla döndürülmesini içerir.

To spin involves a fast, repeating horizontal or vertical turn of the body on a piece of equipment that facilitates social interaction.



TIRMANMA / **CLIMBING**

Tırmanma; eğimli ya da dikey yüzey ve ip ağlar üzerinde el ve ayak kaslarını koordine ederek kendini yukarı çıkarma eylemidir.

To climb is the act of moving upwards, cross coordinating arms and legs, on a vertical or inclined surface or net.



EMEKLEME / **CRAWLING**

Emekleme; düz ya da hafif eğimli yüzeylerde kol ve bacakları koordine ederek ileri ya da geri ilerleme hareketidir.

To crawl is the movement of moving forwards or backwards, cross - coordinating arms and legs, on a horizontal or slightly incline surface



KOŞMA / **RUNNING**

Koşma, çocukların oyun grubuyla etkileşime girerek koşmasını teşvik edecek şekilde fiziksel gelişim sağlama aktivitesidir.

Running is an activity that encourages children to interact with the playgroup by running and develop physically.



ENGELLI / **ACCESSIBLE**

Engelli çocukların engelsiz bir biçimde kendilerini farklı hissetmeden oynayabilecekleri özel alanlardır.

These are special areas where children with disabilities can play and have fun and without feeling different.



ETKİLEŞİM / **INTERACTION**

Çocukların dokunarak, hissederek oyun grubuyla etkileşime geçmesidir.

It is children's communicating with the play group by touching and feeling.



ÇEVİRME / **ROTATE**

Çevirme, vücudun bir ekipman yardımıyla dikey eksende veya daha yavaş tempoyla yatay eksende dönüşünü ifade eder.

To rotate involves a vertical or horizontal slower paced turn of the body, facilitated by a piece of equipment.



EŞİTLİK / **EQUALITY**

Eşitlik, cinsiyet farketmeksizin tüm çocukların ilgisini eşit miktarda çekme aktivitesidir.

Equality is the feature of the playgroup to attract the attention of all children, regardless of gender.



SOSYALLEŞME / **SOCIALIZE**

Sosyalleşme, sosyal etkileşimi teşvik eden ve kolaylaştıran bir faaliyet vasıtasıyla buluşma, iletişim kurma veya iş birliği yapma eylemidir.

To socialize is the act of meeting, communicating or cooperating in an activity that stimulates and facilitates social interaction.



ROL YAPMA / **ROLE PLAY**

Rol yapma, belirli rollere bürünmeyi ve rol yapmayı davet eden yer ve ortam öğeleri ile rol yaparak oynama teşvik edilir.

Role play is motivated through play items that stage a frame, place or environment for acting out make believe or role play scenarios.



ÇEKME / **PULL**

Çekme, bir nesneyi bir veya iki elinizle veya muhtemelen tüm vücudunuzla kendinize veya başka bir şeye doğru çekme eylemidir.

To pull is the act of pulling item towards you or you towards an item with one or both hands, or possibly with the entire body.



SÜZÜLME / **GLIDE**

Süzülme, bir noktadan diğerine oturarak, yatarak veya ayakta durur pozisyonda ayakları oynatmadan yatay veya dikey yönde yerçekimini kullanarak hareket etme eylemidir.

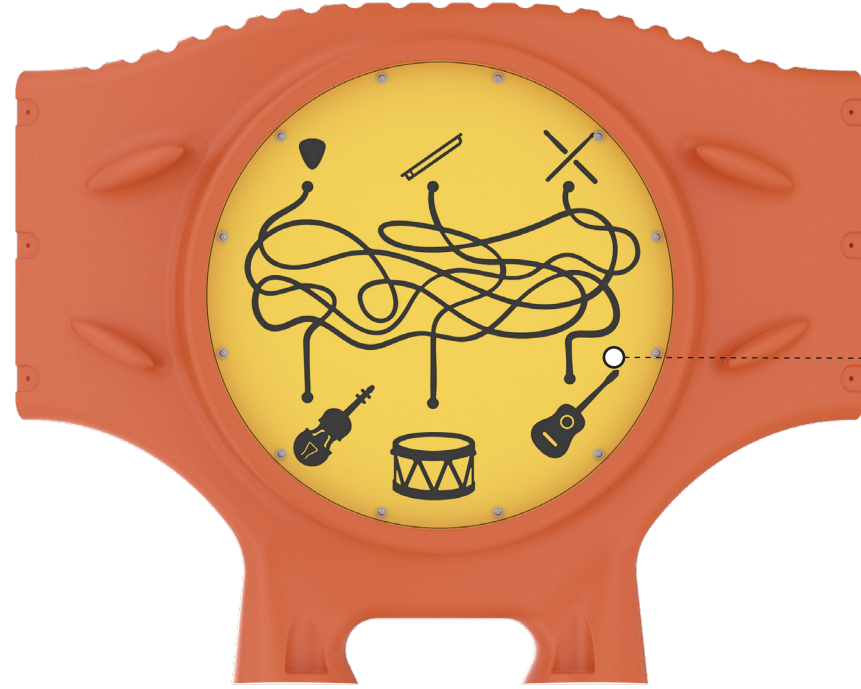
To glide is the act of moving from one point to another without shifting the feet, in a horizontal or vertical movement in a seated, lying or standing position, letting gravity do the work.



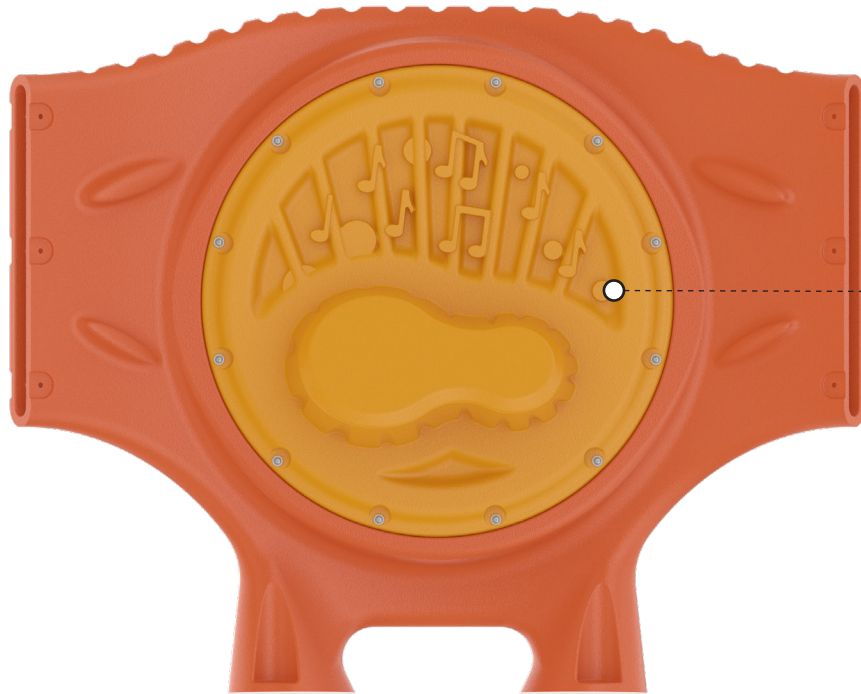
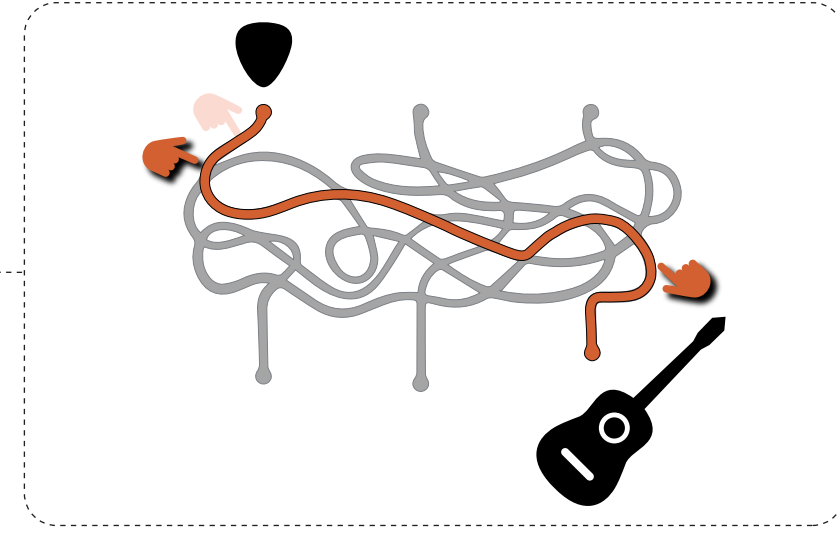
İTME / **PUSH**

İtme, bir öğeyi bir veya iki eliniz ile ya da tüm vücudunuz ile kendinizden uzağa itme eylemidir.

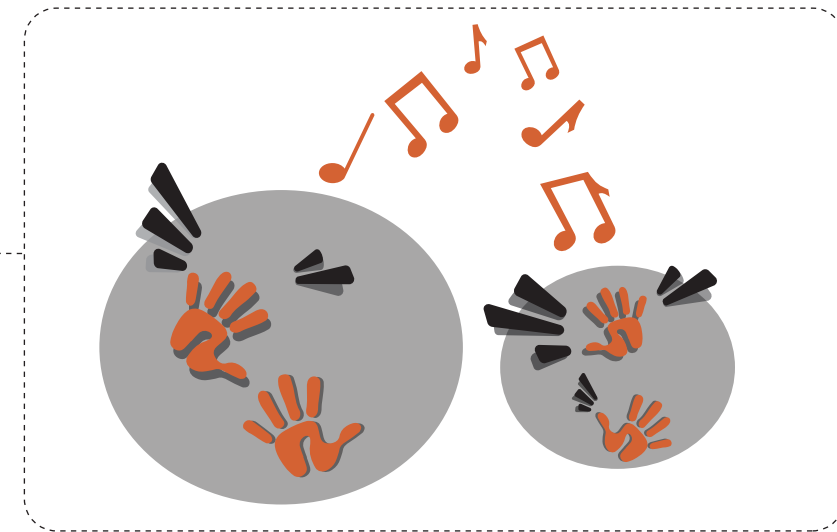
To push is the act of pushing an item away from you with one or both hands, possibly with the entire body.



MÜZİKAL ENSTRÜMAN MODÜLÜ
MUSICAL INSTRUMENT MODULE

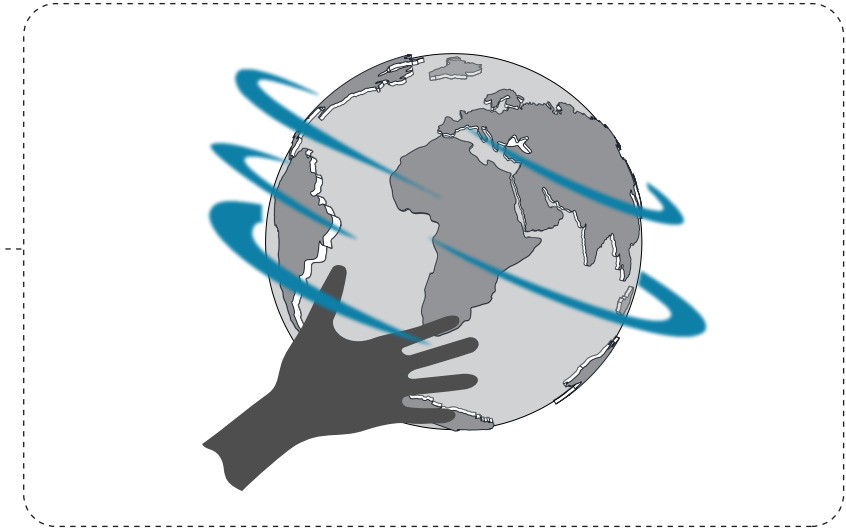


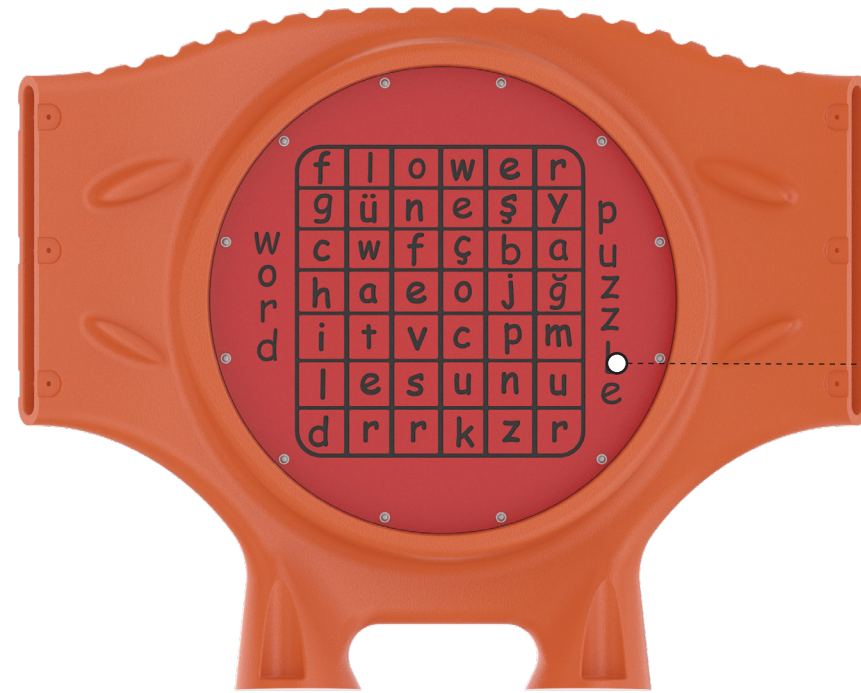
MÜZİKAL ENSTRÜMAN MODÜLÜ
MUSICAL INSTRUMENT MODULE



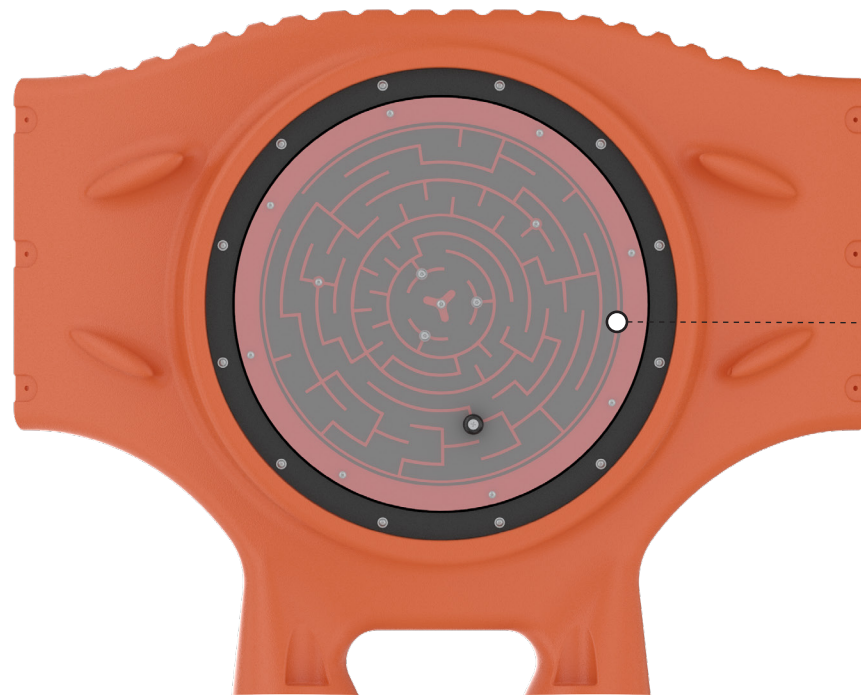
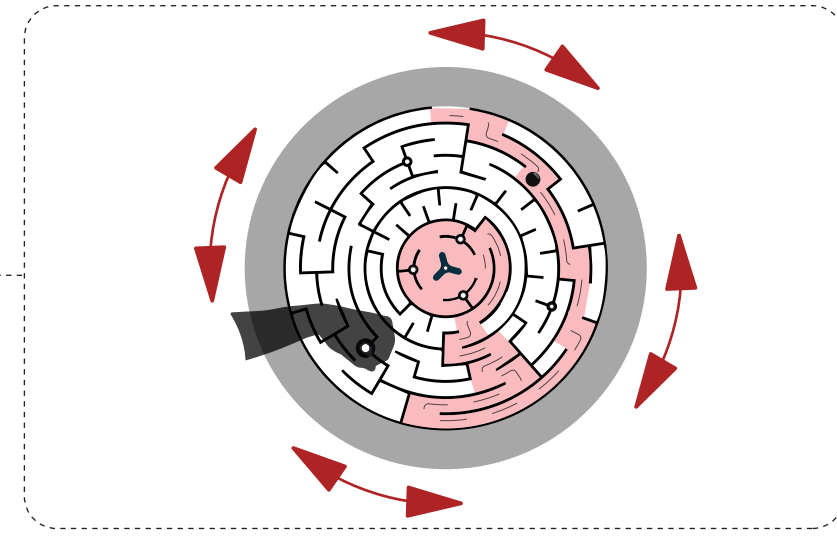


DÜNYA MODÜLÜ
EARTH MODULE

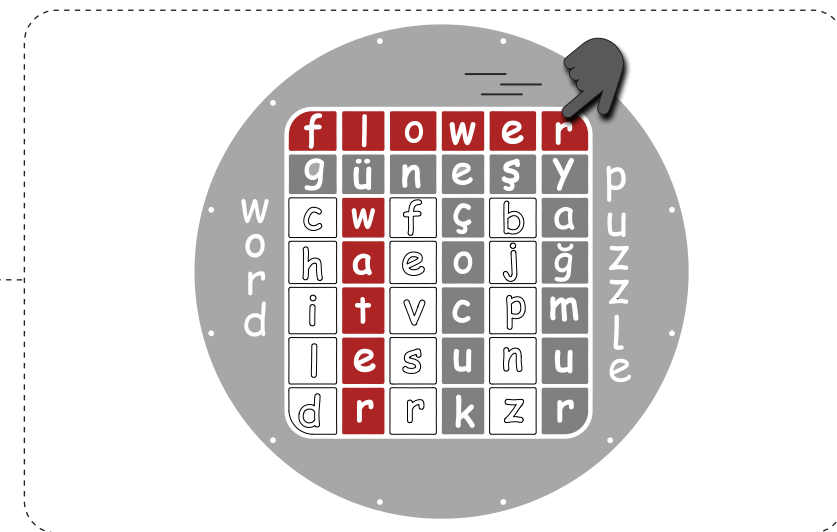


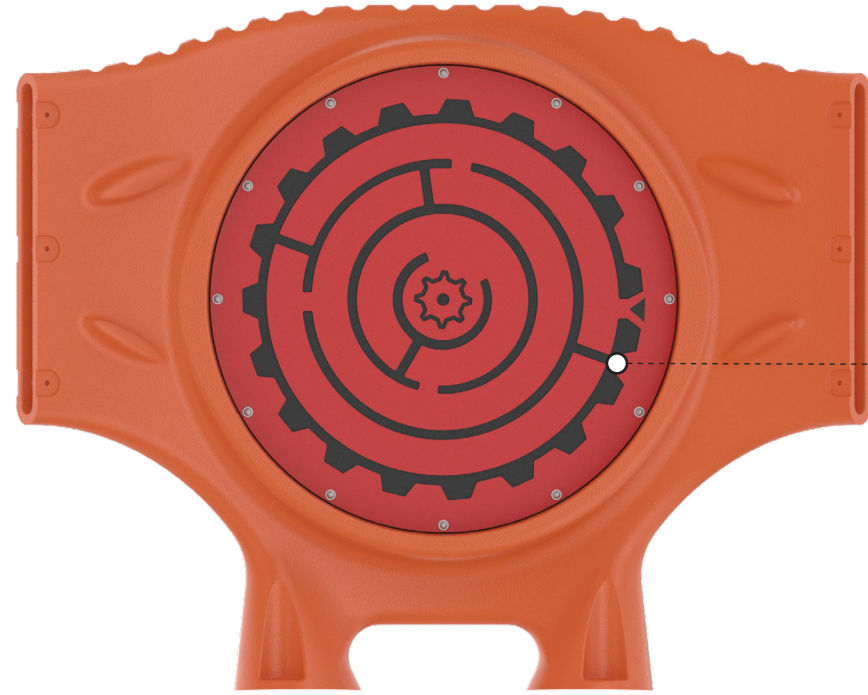


HAREKETLİ LABİRENT MODÜLÜ
DYNAMIC LABYRINTH MODULE

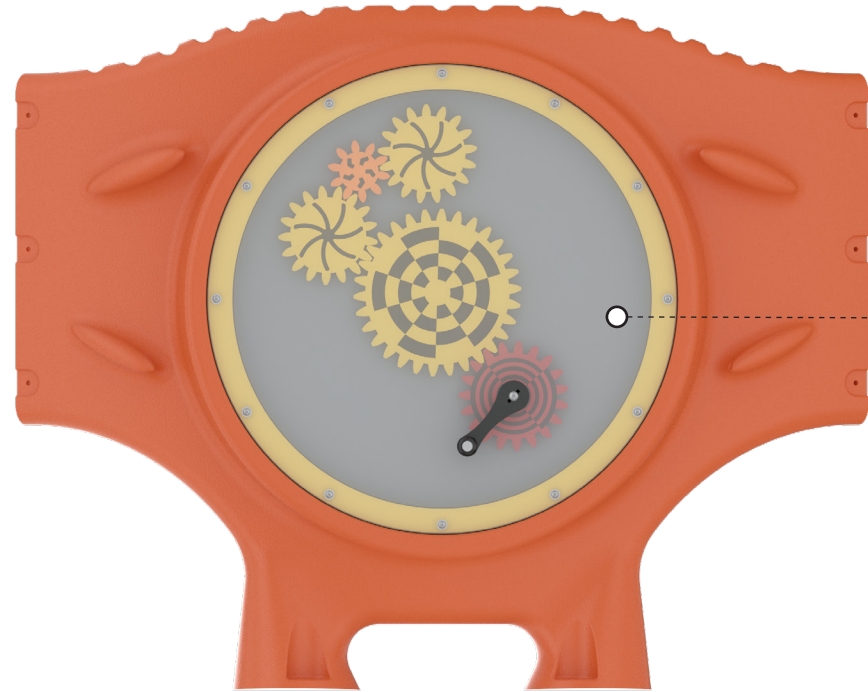
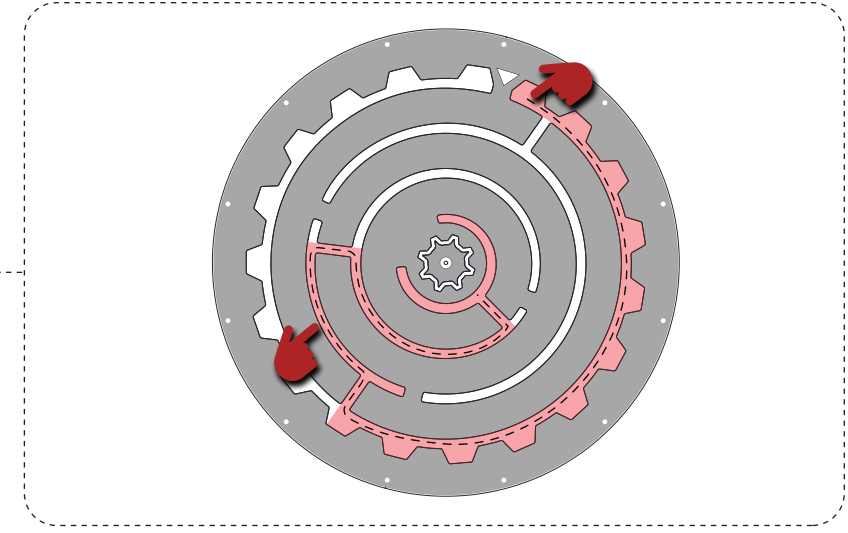


KELİME OYUNU MODÜLÜ
WORD PUZZLE MODULE





SABİT LABİRENT MODÜLÜ
STABLE LABYRINTH MODULE



ÇARK MODÜLÜ
COGWHEEL MODULE

