

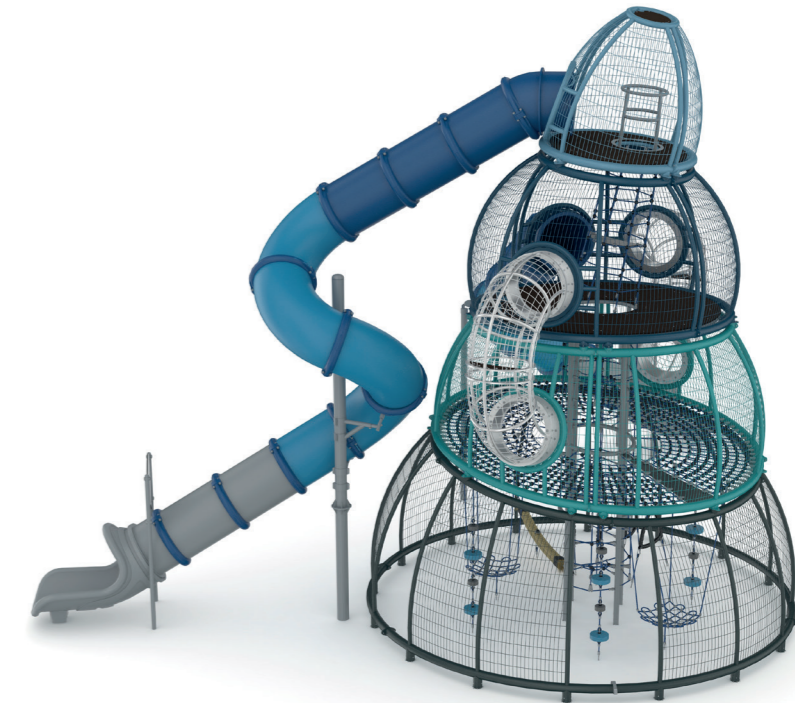
CMR DESIGN PRODUCT / SEASHELL CDP 108-P



CMR *idea*®

Ürün Bilgisi / Product Information

Boyutlar / Dimensions (W x L x H)	: 14,05 x 8,35 x 8,5m
Yaş Grubu / Age Group	: 5-12
Oyun Kapasitesi / Capacity	: 68
Düşme Yüksekliği / Fall Height	: 2,4m
Güvenlik Alanı / Safety Area	: 120m ²



CMR DESIGN PRODUCT / SEASHELL

Seashell, okyanus teması ile deniz kabukları esin alınarak tasarlanmış bir oyun grubudur. Çok katlı asimetrik şekli ve onu çevreleyen desenli ve canlı renkli plakalarıyla dışarıdan bakarlara gerçek bir deniz kabuğu hissiyatını vermesi amaçlanmıştır. Tasarımda bulunan 2 boyutlu ip tırmanma elemanları yeni katlara erişim sağlarken, farklı eğimlerdeki platformlar çocuklara hem dinlenme hem de yeni bir oyun yaratma olanağı sunar. Ürün tırmanarak yükseğe çıkmanın heyecanını çocuklara yaşatır ve eğlenceli bir şekilde kaydıraklarla başa döndürür.

Inspired by seashells, the product is designed based on the ocean theme. It is aimed to give the feeling of a real seashell to those who look at it from the outside, with its multi-layered asymmetrical shape and the patterned and vibrantly colored sheets around it. While the 2-dimensional rope climbing elements provide access to new floors, platforms with different slopes offer children the opportunity to both rest and create a new play. The product allows children to experience the excitement of climbing higher and brings them back to the beginning with slides in a fun way.

CMR DESIGN PRODUCT / SEASHELL CDP 108-P

CMRidea®



Metal parts are comprised of ST 37 Steel with a 3-step metal finish. Sandblasting and solvent-free zinc primer coating and electrostatic powder paint application is inherently corrosion resistant under extreme weather conditions and UV.

Metal parçalar, 3 aşamalı metal kaplamalı ST 37 çelikten oluşur. Kuşlama ve solvent içermeyen çinko astar kaplama ve elektrostatik toz boya uygulaması, aşırı hava koşulları ve UV altında olarak korozyona dayanıklıdır.



Disk-like parts produced of EPDM material by press moulding provide an enticing element for the children to climb.

EPDM malzemeden pres kalıplama yöntemi ile üretilen disk görümlü parçalar çocuklara tırmanma konusunda teşvik edici bir rol oynar.



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



CMrRope™ is formed by 6 strands of galvanized wires and a core either steel or fiber. Each strand is tightly braided with Polyester which is adhered to galvanized wires with a patented method to create a solid surface where polyester meets with wires. So extra protection is achieved against friction and vandalism. Surface is extremely abrasion and UV resistant also fire retardant.

CMrRope™, fiber veya çelikten imal çekirdek üzerine sarılı 6 fitilden oluşur. Her bir fitil de galvanizli çelik tel üzerine patentli metodumuz ile sıkı bir şekilde polyester iplerin örülmesi ile elde edilir. Bu üretim tekniği sayesinde sürtünme ve vandalizme karşı ilave dayanıklılık sağlanır. Halat yüzeyi aşınma ve UV ışınlarına dayanıklı ve alev geciktirici niteliktedir.



The steep climbing elements which were obtained using pipe bending method and wire mesh application are designed in order to connect the stations in the product. Observation windows that complement at the highest point of the tower intend to improve kids' awareness of heights.

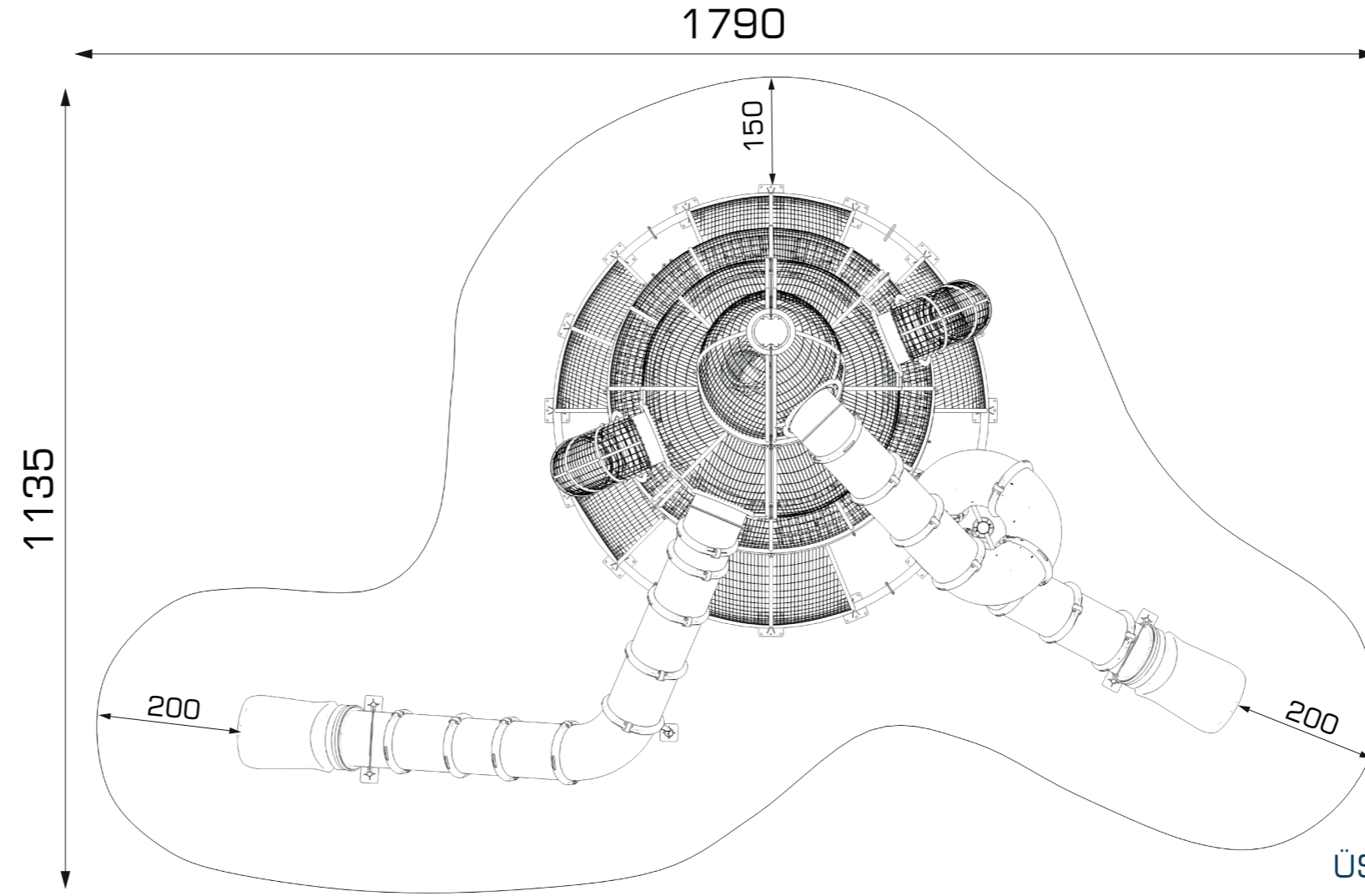
İstasyonları birleştirmek için boru büküm ve tel kafes sistemi kullanılarak dik tırmanma tünelleri oluşturulmuştur. Kulenin en yüksek noktasında gözlem pencereleri oluşturularak çocukların yükseklik algısı güvenli bir şekilde geliştirilmiştir.



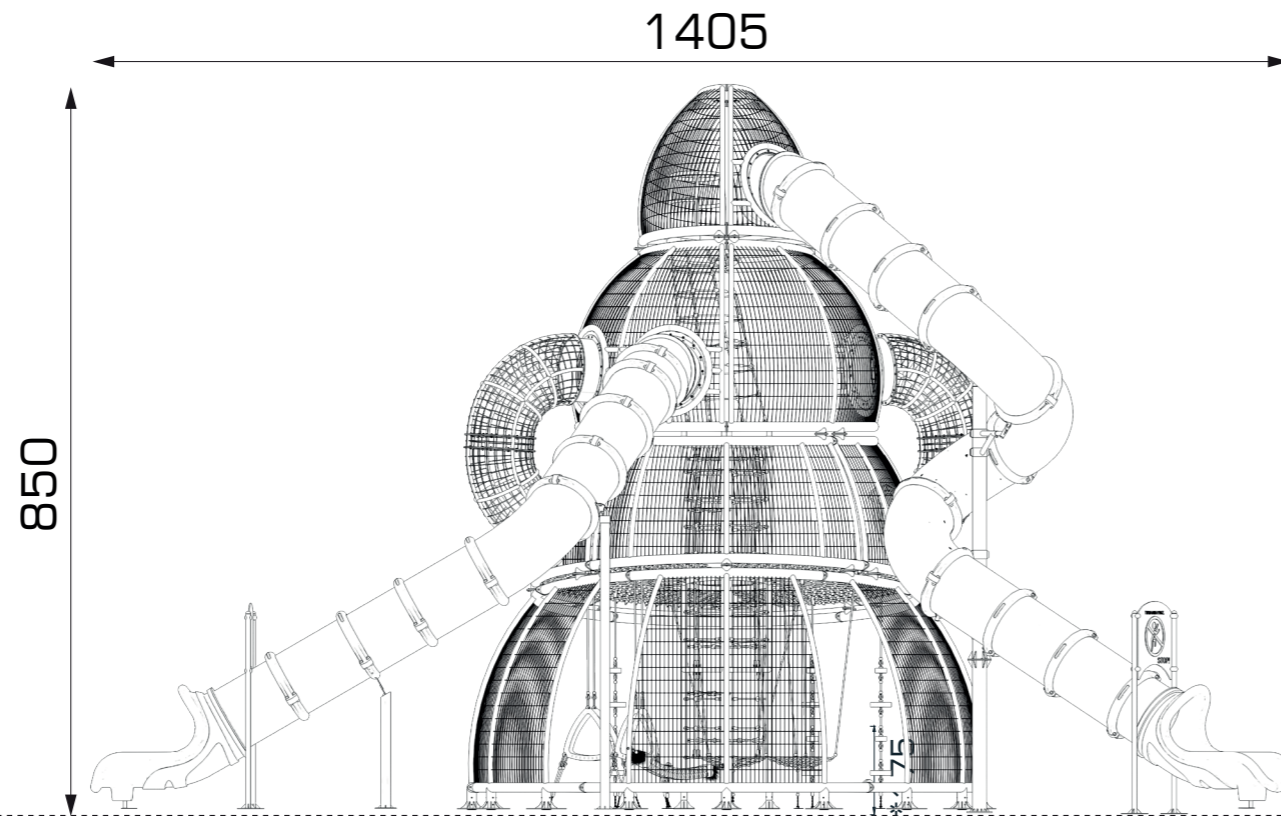
The rope used as a swaying station in the middle of the product should be made of 8 braids, forming in a square form, with a diameter of 140 mm and a minimum length of 550 cm, through which Ø10 mm steel winding rope passes inside.

Ürünün ortasında sallanma istasyonu olarak kullanılan halat, içinden Ø10 mm çelik sarma halatının geçtiği, 140 mm çapında ve minimum 550 cm uzunluğunda, kare şeklinde oluşturulmuş 8 adet örgüden yapılmaktadır.

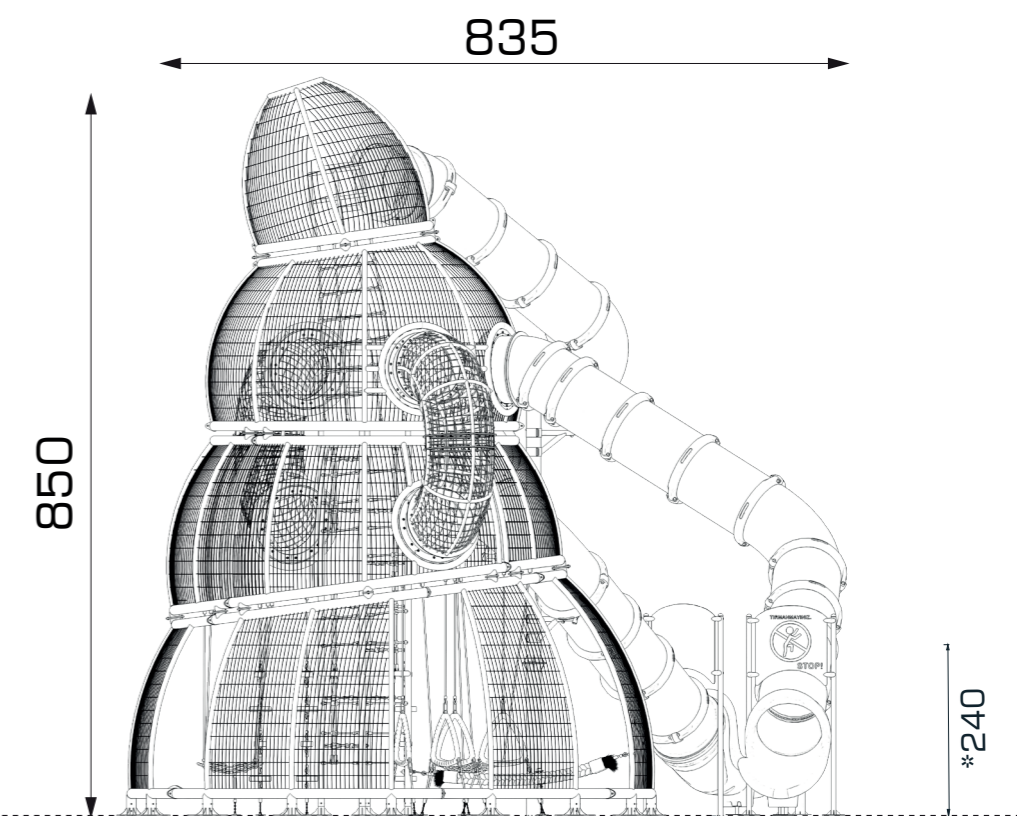
“dreams come true”
Cemer®



ÜST GÖRÜNÜŞ / TOP VIEW



ÖN GÖRÜNÜŞ / FRONT VIEW



YAN GÖRÜNÜŞ / SIDE VIEW

*Maksimum Düşme Yüksekliği / Maximum Fall Height 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 döndürülmesini 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.