

KATALOG

GRY PODWÓRKOWE • GRY KORYTARZOWE
MIASTECZKA ROWEROWE



SIMBA
EDUCA

 **Smart Plac**

Wejdź do świata zabawy!



Spis treści

Charakterystyka produktu – gry podwórkowe	4
Gry podwórkowe – seria Simba	5
Gry podwórkowe – seria Jungle	6
Gry podwórkowe – seria Ocean	8
Charakterystyka produktu – naklejki korytarzowe	10
Naklejki korytarzowe – seria Simba	11
Naklejki korytarzowe – seria Jungle	12
Naklejki korytarzowe – seria Ocean	14
Charakterystyka produktu – miasteczka ruchu drogowego	16
Miasteczka ruchu drogowego	17

Charakterystyka produktu – gry podwórkowe (zewnętrzne)



Dane materiałowe

Gra wykonana z prefabrykowanej masy termoplastycznej, będącej mieszaniną pigmentów, wypełniaczy, kruszywa, kulek szklanych, substancji pomocniczych oraz syntetycznej żywicy organicznej. Materiał termoplastyczny odznacza się dobrą przyczepnością do podłoża, wysoką odpornością na ścieranie i wpływ warunków atmosferycznych, jak mróz i śnieg, nie pęka w czasie eksploatacji (nie dotyczy mikropęknięć, które stanowią naturalne starzenie się termoplastu oraz pęknięć występujących na łączach dylatacyjnych podłoża).

Zalecana nawierzchnia:

asfaltowa, z betonu cementowego, kostka betonowa.

Nie należy montować gier na nawierzchniach bezpiecznych (np. poliuretanowych).



Montaż

Grę nakłada się na oczyszczoną powierzchnię bez zanieczyszczeń mechanicznych i organicznych. Grę układa się na nawierzchnię w postaci gotowych elementów i ogrzewa palnikiem gazowym w celu uzyskania wiązania z podłożem, co zapewnia wysoką trwałość i żywotność produktu. Na nawierzchni wykonanej z kostki brukowej (betonowej) konieczne jest wykonanie warstwy podkładowej z mas grubowarstwowych min. 3 mm pod grę, w celu wyeliminowania nierówności i wypełnienia naturalnych spoin nawierzchni.



Warunki aplikacji

Gra może być aplikowana, gdy temperatura nawierzchni nie spada w ciągu doby poniżej 5°C (10°C dla nawierzchni betonowych) oraz gdy wilgotność powietrza nie przekracza 80%. Aplikacja premarków odbywa się w miesiącach od kwietnia do października, wyłącznie w następujących warunkach:

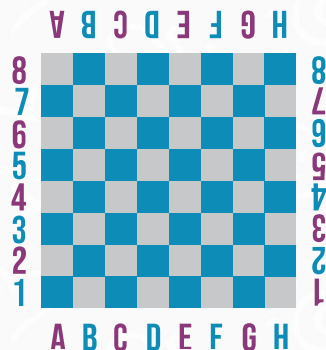
- na czyste i suche nawierzchnie, wolne od zanieczyszczeń mechanicznych i chemicznych,
- przy temperaturze powietrza od 5°C do 30°C i przy temperaturze nawierzchni od 7°C do 45°C,
- wilgotność powietrza nie może przekroczyć 80%.

Nie aplikujemy produktów na nawierzchniach nowych, leżakujących krócej niż okres 30 dni.

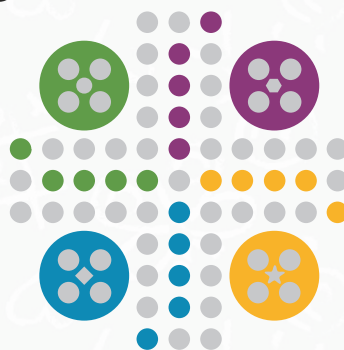
Gry podwórkowe – seria Simba

SIMBA

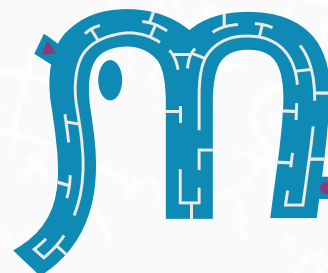
1



2



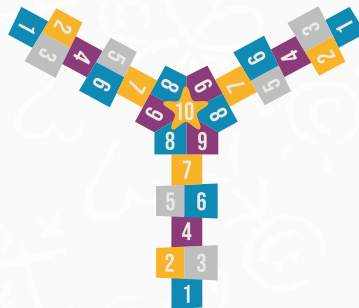
3



4



5



6



	1		2	3	4	5	6	
Gra	Szachy/Warcaby Simba		Chińczyk Simba	Labirynt Simba	Naśladuj Mnie 4 os. Simba	Potrójna Gra w Klasie Simba	Gra w Klasie Grzybek Simba	
Kod	S.GP 001.1	S.GP 001.2	S.GP 002	S.GP 003	S.GP 004	S.GP 005	S.GP 006.1	S.GP 006.2
Wymiary [m]	2,95 × 2,95	2,00 × 2,00	3,97 × 3,97	1,94 × 1,60	4,90 × 3,77	3,41 × 2,90	0,60 × 2,06	0,73 × 2,55

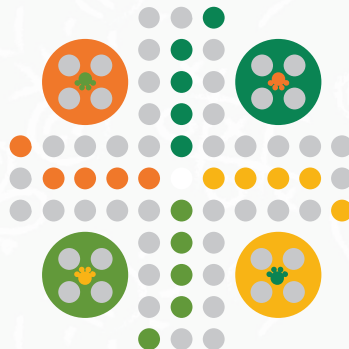
Gry podwórkowe – seria Jungle

JUNGLE

1



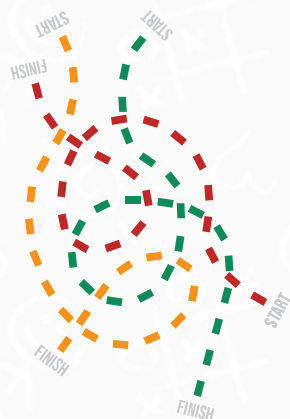
2



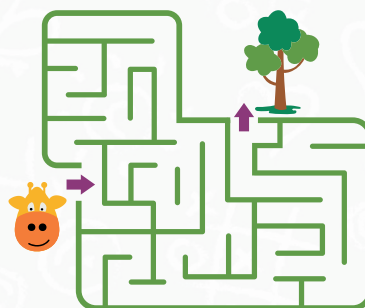
3



4



5

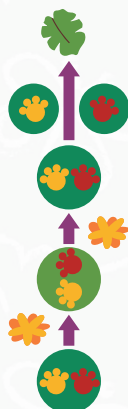


6

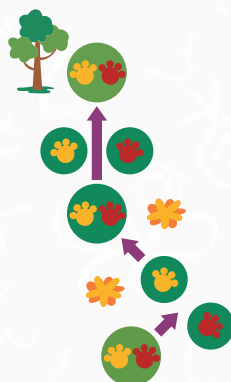


	1	2	3	4	5	6
Gra	Zwierzątka Jungle	Chłńczyk Jungle	Twister Jungle	Zaplątane Ścieżki Jungle	Labirynt Żyrafa Jungle	Wąż Abecadło Jungle
Kod	S.GP 007	S.GP 008	S.GP 009	S.GP 010	S.GP 011	S.GP 012
Wymiary [m]	śr. 3,00	3,97 × 3,97	2,53 × 1,50	4,62 × 4,70	4,00 × 3,30	2,18 × 3,29

7



8



9



10



11



	7	8	9	10	11
Gra	Mały Skok po Śladach Jungle	Duży Skok po Śladach Jungle	Ślady Tygrysa Jungle 8 el.	Gra w Klasy Jungle	Labirynt Koła Jungle
Kod	S.GP 013	S.GP 014	S.GP 015	S.GP 016	S.GP 017
Wymiary [m]	1,20 × 4,00	2,40 × 4,00	0,60 × 1,70	0,80 × 3,00	śr. 4,00

Gry podwórkowe – seria Ocean



1



2



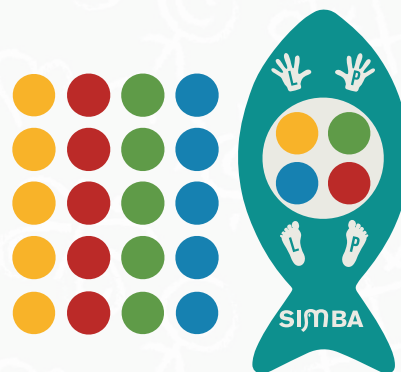
3



4



5

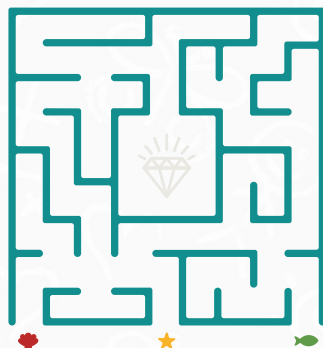


	1	2	3	4	5
Gra	Chłirczyk Ocean	Naśladuj Mnie 4 os. Ocean	Ślady Pingwina Ocean 10 eł.	Labirynt Gwiazdka Ocean	Twister Ocean
Kod	S.GP 018	S.GP 019	S.GP 020	S.GP 021	S.GP 022
Wymiary [m]	3,97 × 3,97	4,95 × 3,85	0,56 × 1,90	4,20 × 4,00	2,30 × 2,10

Gry podwórkowe – seria Ocean



6



7



8



9



10



	6	7		8	9	10
Gra	Labirynt Diament Ocean	Szachy/Warcaby Ocean		Tor Przeszkód Ocean	Gra w Klasy Ocean	Koło Zręcznościowe Ocean
Kod	S.GP 023	S.GP 024.1	S.GP 024.2	S.GP 025	S.GP 026	S.GP 027
Wymiary [m]	4,00 × 4,00	2,95 × 2,95	2,00 × 2,00	3,80 × 3,80	0,95 × 2,79	śr. 2,00

Charakterystyka produktu – naklejki korytarzowe (wewnętrzne)



Informacje ogólne

Gry wykonane są z samoprzylepnej folii podłogowej, pokrytej antypoślizgowym laminatem. Do produkcji wykorzystywane są atestowane materiały, dzięki czemu naklejki można stosować w miejscach użyteczności publicznej. Gry sprzedawane są wysyłkowo wraz z instrukcją montażu. Naklejki podłogowe przeznaczone są do stosowania wewnątrz budynków.

Zalecana nawierzchnia:

podłogi winylowe, gładkie wykładziny PCV, panele podłogowe, gruntowany beton, marmur, lastriko, ceramika.



Porównanie jakości folii



Naklejka standard	Naklejka premium
Klasa ścieralności R9	Klasa ścieralności R11
Grubość 120 mikronów	Grubość 260 mikronów
3 miesiące gwarancji	12 miesięcy gwarancji



Instrukcja montażu

1. Nawierzchnię oczyścić z brudu, a następnie ją odtłuścić (powierzchnia oczyszczona powinna przekraczać powierzchnię naklejki o co najmniej 20 cm we wszystkich kierunkach).
2. Odczekać, aż preparat odparuje, a nawierzchnia będzie całkowicie sucha.
3. Rozłóż naklejkę w docelowym miejscu, a następnie odegnij ją na szerokości ok. 5 cm, po czym odklej papier podkładowy (ok. 5 cm) i odetnij go – najlepiej w linii prostej. Pamiętaj, aby na tym etapie nie poruszyć wcześniej ułożonej gry.
4. Dociśnij naklejkę klejącą stroną do ziemi, po czym dokładnie przyklej do podłoża. Unikaj kontaktu gołej dłoni z narożnikami i krawędziami, ponieważ są to najważniejsze punkty zapewniające przyczepność naklejki do podłoża – brud oraz tłuszcz osłabiają ją!
5. Dociśnij mocno naklejkę do podłogi w miejscu klejenia – użyj do tego specjalnej rakli lub wałka ręcznego. Uważaj, żeby nie porysować lub uszkodzić powierzchni naklejki!
6. Jeżeli „lico” naklejki jest już przyklejone, powoli odklejaj dalszą część papieru zabezpieczającego i delikatnie przyklej naklejkę, stale dociskając powierzchnię. Uważaj, aby nie powstały przy tym pęcherze z powietrzem.

Naklejki korytarzowe – seria Simba

SIMBA

1



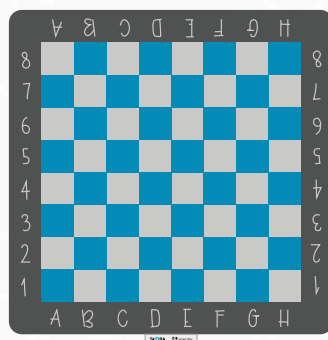
2



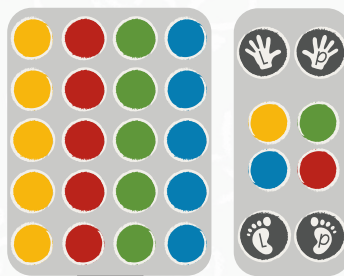
3



4



5



6



	1	2	3	4	5	6
Gra	Abecadło Simba 26 el.	Hopla Zabawa Simba 20 el.	Gra w Klasy Simba	Szachy/Warcaby Simba	Twister Simba	Daty Historyczne Simba 10 el. – naklejka na schody
Kod	S.GK 001	S.GK 002	S.GK 003	S.GK 004.1 S.GK 004.2	S.GK 005	S.GK 006
Wymiary [m]	śr. 1,80	0,83 × 2,75	0,90 × 2,70	1,23 × 1,23 2,47 × 2,47	2,10 × 1,65	10 el. o wymiarze 0,10 × 1,00

Naklejki korytarzowe – seria Jungle

JUNGLE

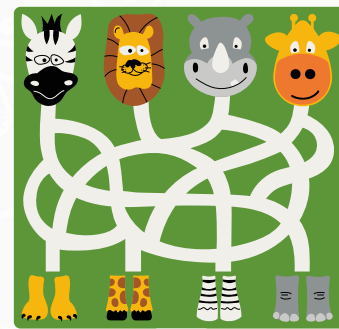
1



2



3



4



5



	1	2	3	4	5
Gra	Skok Wąż Jungle 11 el.	Kontynenty Jungle 8 el. – naklejka na schody	Labirynt Zwierzęta Jungle	Alfabet Matpka Jungle	Gra w Klasy Żaba Jungle 10 el.
Kod	S.GK 007	S.GK 008	S.GK 009	S.GK 010	S.GK 011
Wymiary [m]	1,70 × 2,65	8 el. o wymiarze 0,10 × 1,00	2,60 × 2,47	2,33 × 2,71	0,70 × 2,10

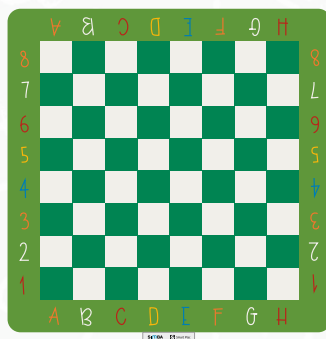
Naklejki korytarzowe – seria Jungle

JUNGLE

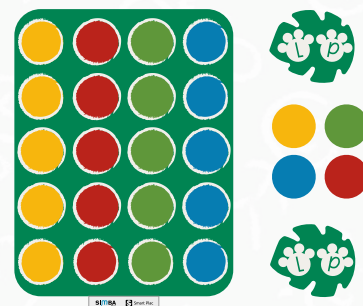
6



7



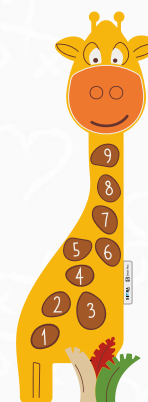
8



9



10



	6	7		8	9	10
Gra	Gra Skok Jungle 13 el.	Szachy/Warcaby Jungle		Twister Jungle	Zegar Jungle 2 el.	Żyrafa Liczby Jungle
Kod	S.GK 012	S.GK 013.1	S.GK 013.2	S.GK 014	S.GK 015	S.GK 016
Wymiary [m]	0,90 × 3,50	1,23 × 1,23	2,47 × 2,47	2,20 × 1,65	śr. 1,00	1,00 × 2,75

Naklejki korytarzowe – seria Ocean



1



2



3



4



5



	1	2		3	4	5
Gra	Abecadło Ocean 26 el.	Chłirczyk Ocean		Gra w Klasy Ocean	Potrójna Gra w Klasy Ocean	Konik Morski Liczby Ocean
Kod	S.GK 017	S.GK 018.1	S.GK 018.2	S.GK 019	S.GK 020	S.GK 021
Wymiary [m]	26 el. o śr. 0,30	śr. 1,00	śr. 3,10	1,00 × 2,20	4,20 × 3,60	1,14 × 2,50

Naklejki korytarzowe – seria Ocean



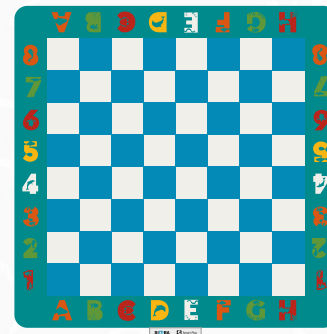
6

OCEAN ARKTYCZNY	15 551 000 KM ²
OCEAN POŁUDNIOWY	20 327 000 KM ²
OCEAN INDYJSKI	73 560 000 KM ²
OCEAN ATLANTYCKI	76 762 000 KM ²
OCEAN SPOKOJNY	155 557 000 KM ²
OCEANY I ICH POWIERZCHNIE	

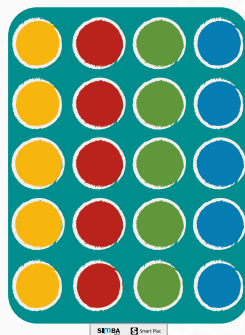
7



8



9



10



	6	7	8		9	10
Gra	Oceany Ocean 6 el. – naklejka na schody	Ośmiornica Alfabet Ocean	Szachy/Warcaby Ocean		Twister Ocean	Zegar Ocean 2 el.
Kod	S.GK 022	S.GK 023	S.GK 024.1	S.GK 024.2	S.GK 025	S.GK 026
Wymiary [m]	6 el. o wymiarach 0,10 × 1,00	2,47 × 2,70	1,23 × 1,34	2,47 × 2,70	2,05 × 1,64	2 el. o śr. 1,00

Charakterystyka produktu – miasteczka ruchu drogowego



Technologie wykonania miasteczek ruchu drogowego

Oznakowanie pionowe mobilne i stałe (znaki drogowe) – znaki mini z folią odblaskową I generacji (certyfikat CE), na ocynkowanym słupku o grubości 48 mm. Oznakowanie **mobilne** na podstawie gumowej. Oznakowanie **stałe** jest montowane w gruncie (ziemia, asfalt, kostka betonowa).

Piktogramy termoplastyczne (poziome znaki drogowe) – piktogramy znaków drogowych wykonane są z prefabrykowanej masy termoplastycznej. Odnaczają się dobrą przyczepnością do podłoża, wysoką odpornością na ścieranie i wpływ warunków atmosferycznych.

Oznakowanie poziome w technologii cienkowarstwowej – farba drogowa akrylowa, przeznaczona do wszystkich rodzajów poziomego oznakowania nawierzchni*. Oznakowanie odnacza się dobrą przyczepnością do podłoża, wysoką odpornością na ścieranie i wpływ warunków atmosferycznych.

Oznakowanie poziome w technologii grubowarstwowej – masa chemoutwardzalna, przeznaczona do wszystkich rodzajów poziomego oznakowania nawierzchni*. Materiał odnacza się dobrą przyczepnością do podłoża, wysoką odpornością na ścieranie i wpływ warunków atmosferycznych.

*Tzn. dróg, placów, parkingów i innych nawierzchni drogowych i komunikacyjnych z warstwą ścieralną bitumiczną lub z betonu cementowego.



Zakres usług

Oferujemy kompleksowe wykonanie miasteczka ruchu drogowego. Zakres naszych usług obejmuje wykonanie oznakowania poziomego (jezdnie), pionowego (znaki drogowe), a także gier podwórkowych z termoplastu oraz sygnalizatorów świetlnych. Przygotowujemy także dokumentację projektową, dostosowaną do potrzeb klienta, w tym również przygotowanie indywidualnej koncepcji miasteczka ruchu drogowego, wykonanie kosztorysu oraz wizualizacji. W naszej ofercie znajdują Państwo również roboty związane z czyszczeniem nawierzchni, a także montaż elementów małej architektury np. tablic informacyjnych.

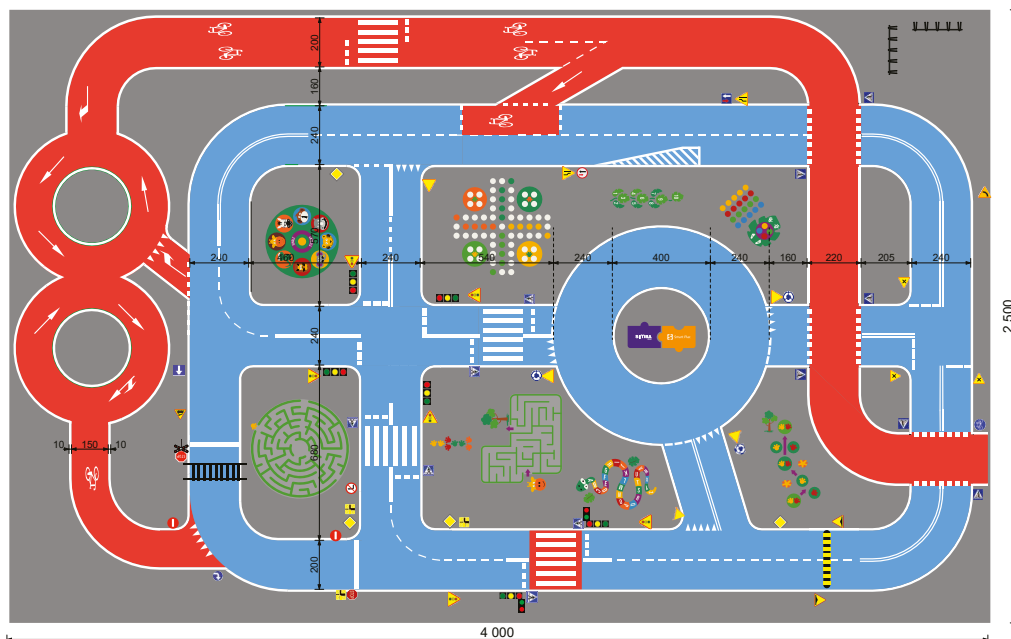


Warunki aplikacji miasteczka ruchu drogowego

Miasteczka mogą być aplikowane, gdy temperatura nawierzchni nie spada w ciągu doby poniżej 5°C (10°C dla nawierzchni betonowych) oraz gdy wilgotność powietrza nie przekracza 80%. Roboty montażowe wykonywane są w miesiącach od kwietnia do października, wyłącznie w następujących warunkach:

- na czyste i suche nawierzchnie, wolne od zanieczyszczeń mechanicznych i chemicznych,
- przy temperaturze powietrza od 5°C do 30°C i przy temperaturze nawierzchni od 7°C do 45°C,
- wilgotność powietrza nie może przekroczyć 80%.

Nie wykonujemy miasteczek na nawierzchniach nowych, leżakujących krócej niż okres 30 dni.



MRD.S.001

Zestawienie gier podwórkowych:

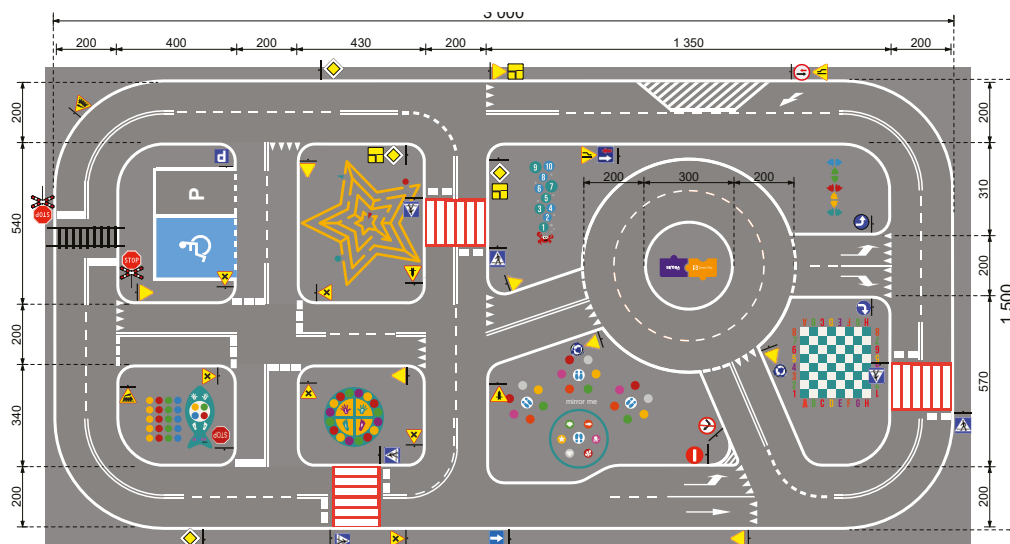
- S.GP 007
- S.GP 008
- S.GP 009
- S.GP 011
- S.GP 012
- S.GP 014
- S.GP 015
- S.GP 016
- S.GP 017

Znaki drogowe: 53 szt.

Sygnalizatory: 6 szt.

Progi zwalniające: 1 szt.





MRD.S.002

Zestawienie gier podwórkowych:

- S.GP 019
- S.GP 021
- S.GP 020
- S.GP 022
- S.GP 024.1
- S.GP 026
- S.GP 027

Znaki drogowe: 47 szt.

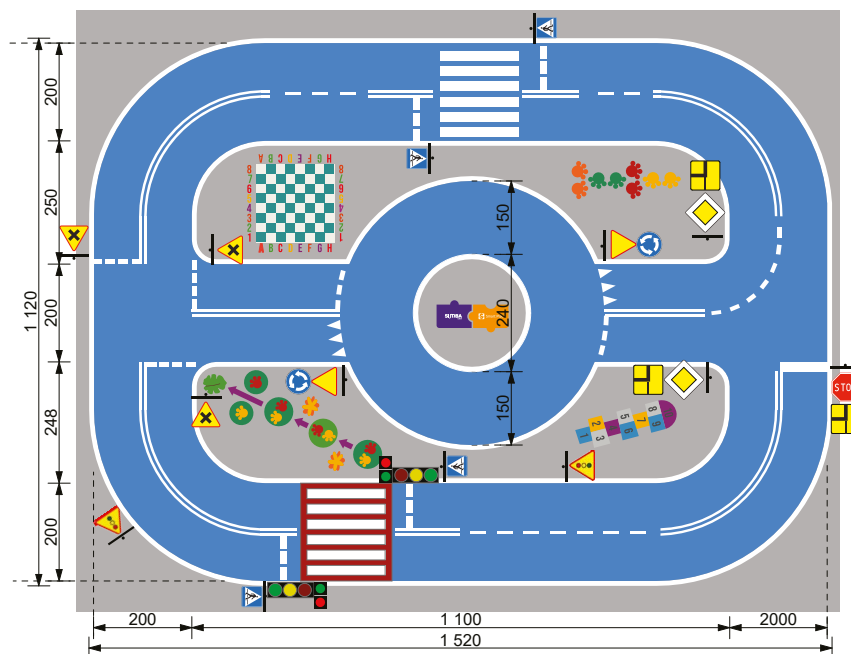




- S.GP 003
- S.GP 010
- S.GP 020
- S.GP 025
- S.GP 026
- S.GP 027

An aerial view of a modern playground. A bright blue track with white dashed lines winds through the area. Black safety mats are placed in several sections, including a large circular one in the center and a large rectangular one in the foreground. The black mats feature colorful geometric patterns: a maze on the left, a circular pattern of small figures in the center, and a circular pattern of small figures in the foreground. A green and yellow geometric pattern is visible on the left. The playground is surrounded by a black fence and trees in the background.





MRD.S.005

Zestawienie gier podwórkowych:

- S.GP 024.2
- S.GP 013
- S.GP 006.1
- S.GP 015

Znaki drogowe: 19 szt.





Jakie informacje są nam potrzebne, aby wycenić miasteczko ruchu drogowego?

1. Wymiary terenu.
2. Rodzaj nawierzchni (kostka brukowa, asfalt itp.)
3. Listę wybranych gier podwórkowych (opcjonalne).
4. Lokalizacja (miasto i województwo).
5. Listę wybranych elementów dodatkowych, takich jak: znaki drogowe (stałe lub mobilne), sygnalizatory świetlne, progi podrzutowe, elementy małej architektury (np. ławki, śmietniki, stojaki rowerowe), tablice informacyjne.

Ostateczna cena wykonania miasteczka ruchu drogowego zależy od: lokalizacji, rodzaju podłoża, zakresu prac, technologii wykonania i długości gwarancji udzielonej na wykonane prace.



Projekt na miarę Twoich potrzeb i możliwości – indywidualne zamówienia

Disponujemy szeroką bazą gotowych projektów miasteczek ruchu drogowego, które sprawdzają się w różnych lokalizacjach i warunkach, ale jeśli żaden z nich nie spełni Twoich oczekiwań, zaprojektujemy miasteczko **specjalnie dla Ciebie**. Nasze indywidualne podejście pozwala nam tworzyć przestrzenie dostosowane do unikalnych wymagań i budżetu każdego klienta. Dbamy o to, by każdy projekt łączył funkcjonalność z estetyką, tworząc bezpieczne i edukacyjne miejsca do zabawy. Pomozemy Ci wybrać gotowy projekt lub stworzymy go od podstaw tak, aby był idealnie dopasowany do Twojej lokalizacji. Skontaktuj się z nami, a wspólnie **zrealizujemy Twoją wizję!**



Cennik Gier Podwórkowych

Seria	Kod	Nazwa	Wymiar [m]	Cena gry [PLN]*	Cena podkładu [PLN]*
SIMBA	S.GP 001.1	Szachy/Warcaby Simba	2,95 × 2,95	6 600,00	1 600,00
	S.GP 001.2		2,00 × 2,00	4 800,00	800,00
	S.GP 002	Chińczyk Simba	3,97 × 3,97	5 400,00	1 300,00
	S.GP 003	Labirynt Simba	1,94 × 1,60	3 000,00	500,00
	S.GP 004	Naśladuj Mnie 4 os. Simba	4,90 × 3,77	5 400,00	1 200,00
	S.GP 005	Potrójna Gra w Klasy Simba	3,41 × 2,90	5 400,00	1 200,00
	S.GP 006.1	Gra w Klasy Grzybek Simba	0,60 × 2,06	2 400,00	300,00
	S.GP 006.2		0,73 × 2,55	3 000,00	400,00
JUNGLE	S.GP 007	Zwierzątka Jungle	śr. 3,00	8 400,00	2 500,00
	S.GP 008	Chińczyk Jungle	3,97 × 3,97	5 400,00	1 300,00
	S.GP 009	Twister Jungle	2,53 × 1,50	3 600,00	1 000,00
	S.GP 010	Zaplątane Ścieżki Jungle	4,62 × 4,70	3 600,00	600,00
	S.GP 011	Labirynt Żyrafa Jungle	4,00 × 3,30	5 400,00	2 400,00
	S.GP 012	Wąż Abecadło Jungle	2,18 × 3,29	4 200,00	1 000,00
	S.GP 013	Mały Skok po Śladach Jungle	1,20 × 4,00	3 000,00	700,00
	S.GP 014	Duży Skok po Śladach Jungle	2,40 × 4,00	3 600,00	800,00
	S.GP 015	Ślady Tygrysa Jungle 8 el.	0,60 × 1,70	2 400,00	200,00
	S.GP 016	Gra w Klasy Jungle	0,80 × 3,00	3 000,00	500,00
	S.GP 017	Labirynt Koło Jungle	śr. 4,00	7 200,00	2 500,00
OCEAN	S.GP 018	Chińczyk Ocean	3,97 × 3,97	5 400,00	1 300,00
	S.GP 019	Naśladuj Mnie 4 os. Ocean	4,95 × 3,85	4 200,00	1 200,00
	S.GP 020	Ślady Pingwina Ocean 10 el.	0,56 × 1,90	2 400,00	200,00
	S.GP 021	Labirynt Gwiazdka Ocean	4,20 × 4,00	6 600,00	1 600,00
	S.GP 022	Twister Ocean	2,30 × 2,10	3 600,00	900,00
	S.GP 023	Labirynt Diament Ocean	4,00 × 4,00	6 600,00	2 900,00
	S.GP 024.1	Szachy/Warcaby Ocean	2,95 × 2,95	6 600,00	1 600,00
	S.GP 024.2		2,00 × 2,00	4 800,00	800,00
	S.GP 025	Tor Przeszkód Ocean	3,80 × 3,80	4 200,00	800,00
	S.GP 026	Gra w Klasy Ocean	0,95 × 2,79	3 000,00	500,00
	S.GP 027	Koło Zręcznościowe Ocean	śr. 2,00	3 600,00	700,00

*Cena gry – cena netto bez usługi montażu. Do ceny należy doliczyć 23% VAT.
**Cena podkładu – cena netto podkładu grubowarstwowego, chemoutwardzalnego.
Do ceny należy doliczyć 23% VAT. ***Montaż gier – wycena indywidualna.



Cennik Gier Korytarzowych

Seria	Kod	Nazwa	Wymiar [m]	Naklejka STANDARD [PLN]*	Naklejka PREMIUM [PLN]*
SIMBA	S.GK 001	Abecadło Simba 26 el.	śr. 1,80	360,00	504,00
	S.GK 002	Hopla Zabawa Simba 20 el.	0,83 x 2,75	360,00	504,00
	S.GK 003	Gra w Klasy Simba	0,90 x 2,70	600,00	840,00
	S.GK 004.1	Szachy/Warcaby Simba	1,23 x 1,23	390,00	570,00
	S.GK 004.2		2,47 x 2,47	1 440,00	2 040,00
	S.GK 005	Twister Simba	2,10 x 1,65	840,00	1 176,00
	S.GK 006	Daty Historyczne Simba 10 el. – naklejka na schody	10 el. o wymiarze 0,10 x 1,00	240,00	336,00
JUNGLE	S.GK 007	Skok Wąż Jungle 11 el.	1,70 x 2,65	480,00	672,00
	S.GK 008	Kontynenty Jungle 8 el. – naklejka na schody	8 el. o wymiarze 0,10 x 1,00	240,00	336,00
	S.GK 009	Labirynt Zwierzęta Jungle	2,47 x 2,60	1 560,00	2 184,00
	S.GK 010	Alfabet Matpka Jungle	2,33 x 2,71	1 560,00	2 184,00
	S.GK 011	Gra w Klasy Żaba Jungle 10 el.	0,70 x 2,10	240,00	336,00
	S.GK 012	Gra Skok Jungle 13 el.	0,90 x 3,50	600,00	840,00
	S.GK 013.1	Szachy/Warcaby Jungle	1,23 x 1,23	390,00	570,00
	S.GK 013.2		2,47 x 2,47	1 440,00	2 040,00
	S.GK 014	Twister Jungle	2,20 x 1,65	720,00	1 008,00
	S.GK 015	Zegar Jungle 2 el.	śr. 1,00	480,00	672,00
	S.GK 016	Żyrafa Liczby Jungle	1,00 x 2,75	720,00	1 008,00
OCEAN	S.GK 017	Abecadło Ocean 26 el.	26 el. o śr. 0,30	600,00	840,00
	S.GK 018.1	Chińczyk Ocean	śr. 1,00	240,00	336,00
	S.GK 018.2		śr. 3,10	1 860,00	2 820,00
	S.GK 019	Gra w Klasy Ocean	1,00 x 2,20	600,00	840,00
	S.GK 020	Potrójna Gra w Klasy Ocean	4,20 x 3,60	1 560,00	2 184,00
	S.GK 021	Konik Morski Liczby Ocean	1,14 x 2,50	720,00	1 008,00
	S.GK 022	Oceany Ocean 6 el. – naklejka na schody	6 el. o wymiarach 0,10 x 1,00	240,00	336,00
	S.GK 023	Ośmiornica Alfabet Ocean	2,47 x 2,70	1 560,00	2 184,00
	S.GK 024.1	Szachy/Warcaby Ocean	1,23 x 1,34	390,00	570,00
	S.GK 024.2		2,47 x 2,70	1 440,00	2 040,00
	S.GK 025	Twister Ocean	2,05 x 1,64	720,00	1 008,00
	S.GK 026	Zegar Ocean 2 el.	2 el. o śr. 1,00	480,00	672,00

*Naklejka STANDARD – cena netto naklejki, klasa ścieralności R9, grubość 120 µm, 3 miesiące gwarancji.

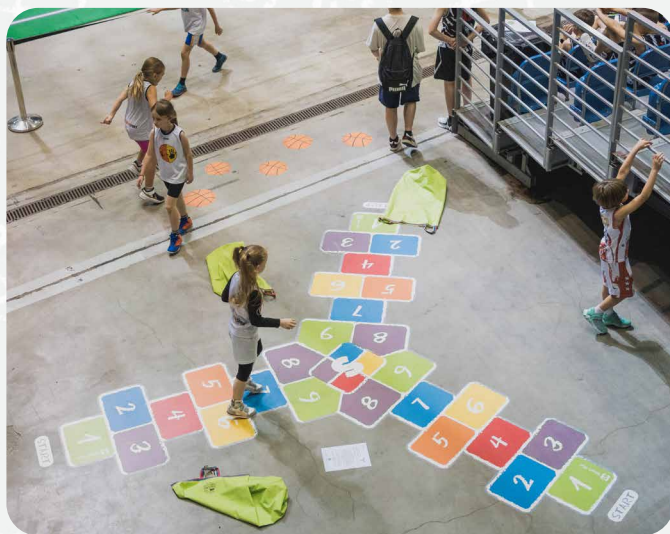
**Naklejka PREMIUM – cena netto naklejki, klasa ścieralności R11, grubość 260 µm, 12 miesięcy gwarancji.

***Do cen należy doliczyć 23% VAT. Gry sprzedawane wysyłkowo z instrukcją montażu.

SIMBA
EDUCA

Smart Plac





Smart Plac sp. z o.o.

ul. Podmiejska 89 A, 44-207, Rybnik
+48 668 882 351 | sprzedaz@smartplac.pl

SIMBA Group sp. z o.o.

ul. Zimna 15, 20-204, Lublin
+48 733 601 601 | biuro@simba.pl

Tworzymy miejsca pełne radości i przygód!



Gry podwórkowe



Naklejki korytarzowe



Miasteczka rowerowe

Potrzebujesz więcej informacji?

Odwiedź nasze strony internetowe
i zobacz realizacje!



simba.pl



smartplac.pl

Twój doradca