

Art. 011042 MULTIGIOCO PER ACQUA E SABBIA

LINEA: Classic

236 x 237 h max 70 cm.

537 x 536 cm.

2 - 11

HIC max cm: -

Multigioco composto da tre ripiani utilizzati come tavoli di manipolazione per il gioco con sabbia ed acqua all'aria aperta. I piani di lavoro posti su differenti altezze, sono realizzati in resistente laminato colorato. Il kit é completo di una pedana rialzata in legno da posizionare tra le vasche. Tutta la bullonatura di fissaggio é protetta con appositi copri-dadi che evitano infiltrazioni e manomissioni. La particolare sagoma del gioco permette l'utilizzo anche ai disabili.

Fontana fornita a parte (Art. 011199 Fontana semplice in legno).

Sabbia fina fornita a parte (Art. 200753 Sabbia per sabbiere in sacco).

Tutte le parti in legno sono realizzate in pino - Abilam proveniente da foreste controllate, trattato in autoclave secondo le norme EN 351 con additivo idrorepellente EXTRA-COAT e protettivo U.V.

LEGNOLANDIA PER L'AMBIENTE

515 tonnellate di CO2 evitate ogni anno, grazie a:

- Energia termica da fonti rinnovabili
- Legno a Km. zero
- Energia elettrica da fonti rinnovabili
- Materiali riciclati e riciclabili
- Vernici a base d'acqua

Con questo articolo eviti:

-16,18
Kg
CO₂



La nostra filosofia per l'ambiente

Nel rispetto della natura, il secolo scorso ci ha visti organizzare nella nostra fabbrica un ciclo di produzione capace di mettere in circolo solo energia pulita, ricavandola da fonti naturali rinnovabili. Nei nostri boschi e nel loro rispetto abbiamo trovato la formula che ci consente di preservare l'equilibrio ambientale attraverso l'abbattimento delle emissioni di anidride carbonica: la famigerata CO₂. Legnolandia ogni anno evita emissioni nocive per 515 tonnellate di CO₂ grazie a cinque importanti elementi di risparmio, ognuno concorrente per la sua parte all'esito finale.

- 515.000
Kg
CO₂

L'ENERGIA TERMICA

che consumiamo nei nostri processi produttivi viene ricavata da un moderno impianto a biomassa alimentato dal legname derivante dagli scarti di lavorazione. La combustione delle biomasse legnose chiude un ciclo naturale che non incrementa la concentrazione di anidride carbonica nell'atmosfera (effetto serra). Questo fa la differenza con l'uso di combustibili fossili, come carbone, gas o gasolio, che rilasciano la CO₂ immagazzinata nei tessuti vegetali miliardi di anni fa, assieme ad altri agenti inquinanti come gli ossidi di azoto, di zolfo e le polveri sottili.

LA MATERIA PRIMA A KM ZERO

cioè il legname che ricaviamo dalle foreste certificate dei boschi carnici delle Dolomiti Friulane soggette a prelievo controllato, fa la differenza rispetto ai produttori che utilizzano materia prima trasportata su gomma dalla Scandinavia o da altri paesi esotici con il conseguente inquinamento da CO₂.

L'ENERGIA ELETTRICA

che ricaviamo da centrali idroelettriche presenti sul nostro territorio comunale, con un abbattimento totale delle emissioni nocive, fa la differenza con quelle realtà che, collegate ad una rete nazionale di centrali alimentate a combustibili fossili, sono oggettivamente fonti reali di inquinamento ambientale.

LA RICICLABILITA'

che sosteniamo utilizzando in modo pressochè totale materiali riciclati e riciclabili come polietilene, acciaio, legno e gomma, fa la differenza con chi non opera la stessa scelta.

LE VERNICI ALL'ACQUA

che utilizziamo per colorare i nostri prodotti, fanno la differenza con quei produttori che utilizzano vernici sintetiche e smalti dalle notevoli emissioni nocive.

1 Energia Termica da fonti rinnovabili

2 Legno a km 0

3 Energia Elettrica da fonti rinnovabili

4 Materiali riciclabili

5 Vernici all'acqua



Legnolandia aderisce al forum Weisstanne www.weisstanne.info



I nostri legnami utilizzati, Abete Bianco e Pino, crescono in boschi controllati e certificati.



Siamo associati alla Federazione Europea Industria giochi per parco.



Siamo associati a Edilegno Arredo Associazione Federlegno.



Certificazione secondo i Sistemi di Qualità UNI EN ISO 9001 e Gestione Ambientale UNI EN ISO 14001

LEGNOLANDIA

www.legnolandia.com