

sportstation2

Unterstützen Sie Ihre Schule bei der
Anschaffung der sportstation2 –
dem ultimativen digitalen
Sportanimateur



Vorwort

Wir bringen Kinder in Bewegung und ihr Image nach vorne!

Liebe Interessentinnen und Interessenten,

Computerspiele fesseln Kinder stundenlang an den Bildschirm. Eltern haben große Diskussionen mit ihrem Nachwuchs, um dies auf ein gesundes Maß zu reduzieren, da diese Spiele so süchtig machen!

Genau hier setzt die sportstation2 an.

Die Kids werden die sportstation2 genauso gebannt wie beim Computerspielen, aber mit echtem Sport! Durch direktes und klares audiovisuelles Feedback mit Levelsystem und Erfolgsmeldungen werden die Kinder stets motiviert, weiter zu machen, sich zu verbessern und ins nächste Level zu kommen - sowohl im wörtlichen als auch übertragenen Sinne!



Die Sportstation2 Mechanik in 6 Punkten

1.

Band einscannen

2.

Zeitnahme

3.

Sterne- und
Levelsystem

4.

Ranglisten und Teams

5.

Nicht immer gewinnt
der Schnellste

6.

Die sportstation
Connect App

1.

Band einscannen



Jeder Athlet scannt vor seinem Lauf sein persönliches Armband mit dem NFC-Leser ein. Dadurch weiß die sportstation2, wer gerade läuft. Der Athlet kann Sterne sammeln und seine Zeiten verbessern. Zu jedem Profil werden nur Spitzname sowie Geburtsjahr und Geschlecht gespeichert, um die Bewertung geschlechter- und altersklassengerecht zu halten. Somit sind die Profile nicht personenbezogen.

2.

Zeitnahme



Die sportstation2 trackt die Bewegung in 3 Richtungen. Bei jeder Überquerung ertönt ein Piepton und die Zwischenzeit des Spielers wird genommen. Die Messung ist bis auf 0,01sek genau. So können sich die Spieler präzise selbst oder mit den Profis messen.

3.

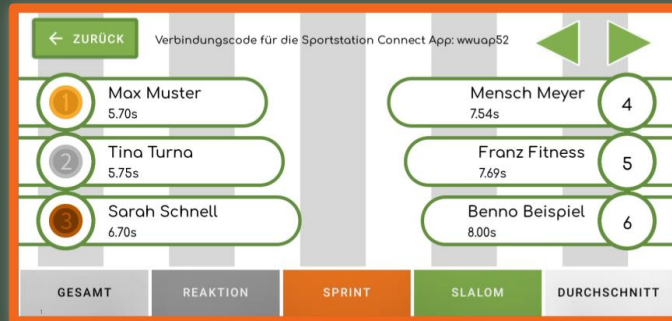
Sterne- und Levelsystem



Für jeden Lauf erhält der Athlet in der Auswertung 1 bis 5 Sterne. Nach einer gewissen Anzahl kann ein Level-Up Versuch gestartet werden: So können neue Spiele und Accessoires für den eigenen Avatar freigespielt werden. Durch das Sammeln von Sternen können die Spieler ein bronzenes, silbernes und goldenes Armband gewinnen.

4.

Ranglisten und Teams



Schwierigkeit Rundenanzahl

EINFACH 2
MITTEL
SCHWER 14

Distanz (m)

Zu schätzende Zeit: 24 Sekunden

Team Rot
Dieter Demo
Benno Beispiel
Max Muster

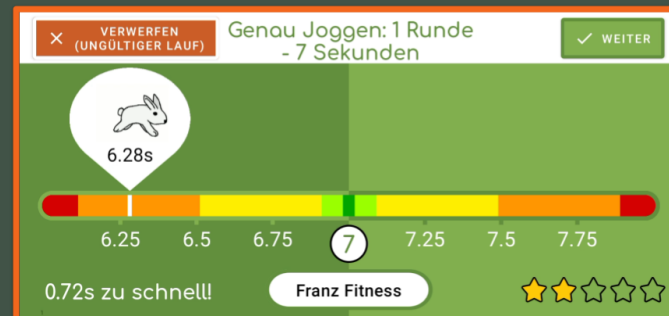
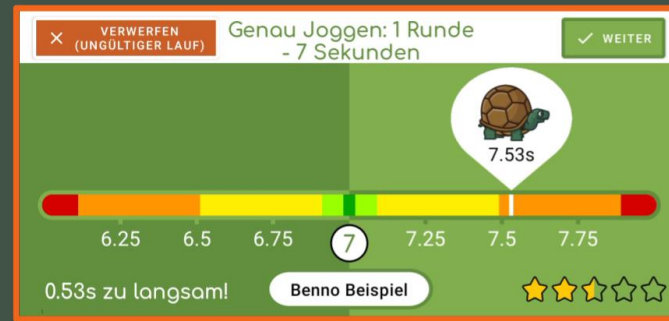
Team Blau
Mensch Meyer
Tina Turna
Franz Fitness

Team Grün
Peter Probe
Arthur
Sarah Schnell

Bei mehreren Spielteilnehmern werden automatisch Ranglisten erstellt. In seinen Statistiken kann sich der Spieler regional und sogar deutschlandweit mit anderen vergleichen. Viele Spiele ermöglichen es auch, in Teams gegeneinander anzutreten.

5.

Nicht immer gewinnt der Schnellste



Neben reinen Schnelligkeitsspielen setzen unsere Präzisions- und Zeitgefühlsspiele darauf an, sich nicht nur auf die physische, sondern auf die mentale Komponente zu konzentrieren. Im Beispiel soll eine vorgegebene Zeit möglichst exakt gelaufen werden. Diese Chancengleichheit fördert die Motivation bei bisher unsportlichen Kindern enorm!

6.

Die sportstation Connect App

Arthur

20m Sprintduell

3.64s

Speedflipper

4.44s

Sprint

5.14s

Megadribbler

14.31s

Avatar Editieren

Halblang

Haare

In der sportstation Connect App kann jeder Athlet seine persönlichen Statistiken und Rekorde einsehen. Freigespielte Accessoires und Frisuren für den eigenen Avatar können hier ausgewählt werden. Dieses Belohnungssystem steigert die Langzeitmotivation noch einmal deutlich!

Alleinstellungsmerkmale

1.

Speed4 - die damals größte Bewegungsinitiative Deutschlands - kommt jetzt neu und digital in Ihre Schule

2.

Neue Laufkundschaft in Ihr Geschäft bei Abholung der Trophäenbänder



3.

Attraktiver, freundlicher Kontakt zu Neu- und Bestandskunden am "Point of Sales"

4.

Imageförderndes Engagement durch die Verbindung von Sport, Gamifizierung & Ihrer Marke

5.

Die sportstation2 bringt Kinder, Eltern und Schulen in Ihrer lokalen Umgebung zusammen

6.

Kontakte zu Bürgermeistern, Promis und Vereinen durch unsere sportstation2 Bewegungsinitiative

7.

Mehr Lust an Bewegung für Jung und Alt weckt die sportsation2

8.

Austragung frequenzstarker Turniere, da nicht immer nur der Schnellste gewinnt, sondern auch das Köpfchen zählt!

Wie funktioniert der Wettbewerb?

1.

Die Schule bekommt eine sportstation2



Die teilnehmenden Schulen bekommen durch die Sponsoren eine sportstation2 übergeben.

2.

Qualifikation zum Turnier in der Stadt



Beim sportstation2 Tag der 5. bis 7. Klassen messen sich bis zu 1200 Schüler in 48 Schulklassen. Während dieses Turniers können sich die besten 5 Mädchen und 5 Jungen jeder Klasse für das Stadtfinale qualifizieren und werden zum Turnier ins Stadtzentrum eingeladen.

3.

Das Stadtfinale



Das Stadtfinale findet nach Altersklassen gestaffelt statt. Als ein großer Kundenmagnet bringt es Jung und Alt zum POS. 480 Schüler mit ihren Familien sind eingeladen.

Wie funktioniert der Wettbewerb?

4.

Anschluss nach Turnierende: Bänder sammeln



Die sportstation2 Geräte bleiben in den Schulen und werden täglich im Pausenhof und Sportunterricht eingesetzt! Für 250 und 500 Läufe können sich die Spieler bronzen und silberne Siegerbänder mit Logos der Sponsoren erspielen.

5.

Preisabholung direkt am POS



Die Siegerbänder können sich die Kinder mit ihren Eltern direkt in Ihrem Geschäft abholen. Die App informiert über den genauen Abholort in ihrer Nähe.

Schulen und Wissenschaft sind sich einig!

Göttingen, den 20.12.2021

Ihr Projekt „sportstation2“

Lieber Herr Paes,

Ich freue mich, Ihnen mitteilen zu können, dass wir ihr Projekt „sportstation“ als ein auf beeindruckende Weise das Anliegen der Akademie unterstützendes Vorhaben auf dem Marktplatz unserer Website in der Rubrik „Praxiswerkstatt“ vorstellen werden.

Der Einsatz dieses Verfahrens vor allem in Schulen bietet eine innovative Möglichkeit zur Förderung der dort notwendigen Bemühungen um Integration und Inklusion aller Schülerinnen und Schüler in die Schulgemeinschaft.

Die bisher im Sportunterricht durchgeführten Spiele mit Wettkampfcharakter sind für weniger talentierte Kinder und Jugendliche oft frustrierend. Ihre „sportstation“ bietet einen ideale und praktisch leicht umsetzbaren Ansatz, um das Selbstwertgefühl wie auch das Zugehörigkeitsgefühl Heranwachsender zu stärken. Die Zeitschätzläufe und Spiele in Gruppen werden nicht nur begeistert von den Schülern durchgeführt, sie bieten auch dem Einzelnen und den jeweiligen Teams die Chance, sich als Gewinner zu erleben.

In besonderer Weise wird dadurch vor allem Kindern und Jugendlichen aus „schwierigen“, „bildungsfernen“ oder „prekären“ familiären Verhältnissen eine wertvolle positive Erfahrung ermöglicht, die sie in Ihrem Selbstbewusstsein und Ihrem Selbstwirksamkeitsgefühl stärkt und in der sie sich selbst als wertvolles Mitglied eines Teams erleben können.

Gern werden wir Ihre Bemühungen aus diesen Gründen auch in Zukunft weiter unterstützen.

Mit besten Wünschen für eine möglichst rasche Verbreitung Ihres Ansatzes in unseren Schulen,



Gerald Hüther
Neurobiologe, Autor

FÖRDERUNG
BESONDERER
BEGABUNGEN



Gebrüder-Grimm-Schule
Grundschule

Gebrüder - Grimm - Schule



Gifhorn

Gebrüder-Grimm-Schule, Marschstraße 1, 38518 Gifhorn

Sehr geehrter Herr Paes,

seit gut einem Jahr haben wir eine „the sportstation Konsole des Sports“ und sind damit äußerst zufrieden!

Alle 300 Kinder unserer inklusiven und interkulturellen Schule nutzen die Sportstation sehr gern und intensiv: im Sportunterricht, im Nachmittagsbereich und in den Pausen; sie nutzen das Gerät zum persönlichen Training, tauschen sich miteinander aus, organisieren sogar untereinander Wettbewerbe. Insgesamt sind wir begeistert, mit welchem Engagement und Ideenreichtum die Kinder dabei sind! Interessant auch, dass sie keine „Ermüdungserscheinungen“ zeigen!

Das gesamte Lehrerkollegium, einige pädagogische Mitarbeiterinnen und alle Beschäftigten des Nachmittagsbereichs wurden in die Handhabung eingewiesen; besonders die Sportlehrkräfte dieser Schule setzen die Sportstation gern und häufig ein. Eine unserer Lehramtsanwärterinnen hat ihre Staatsexamensarbeit über die Sportstation geschrieben und dafür auch für ihr Sportseminar Stunden entwickelt und dort gezeigt. Auch dort wurde großes Interesse geweckt!

Unsere Idee ist, die Sportstation nicht nur als eine Trainingsmöglichkeit parallel zu anderen Elementen (sonst müssten die Kinder „Schlange stehen“) innerhalb der Sportstunden zu nutzen, sondern durch ein zweites Gerät einen erhöhten Wettbewerbscharakter zu erweitern. Auch für Pausen sehen wir eine gute Ergänzung in einem zweiten Gerät, um dies ausprobieren zu können. Hier und da hatten wir schon ein zweites Gerät geliehen, um dies ausprobieren zu können.

Leider haben wir die finanziellen Möglichkeiten nicht, selbst ein weiteres Gerät zu beschaffen. So hoffen wir auf einen Sponsor, dem wir dann gern einmal vorführen würden, was die Kinder alles erfinden und wie sehr sie aktiviert werden!

Mit freundlichen Grüßen
Dörte Gollin, Schulleiterin

Telefon 05371-16037
Fax 05371-140773
E-Mail info@ggs-gf.de
Datum 13.06.2022

Resonanz der Presse



13. März 2022

WAZ

Sprockhövel: Grundschüler bekommen moderne sportstation 2

Sparkassenstiftung Sprockhövel und Förderverein halfen bei der Anschaffung eines Sportgerätes.

„Sportstation 2“ heißt das Trainingsgerät, das dank der Unterstützung durch Sparkassenstiftung Sprockhövel und Förderverein bei der Grundschule Hellinghausen eingeführt werden konnte. Foto: Förderverein



2. Juni 2022

Neue Deister-Zeitung

Neue Technik an der IGS Springe:

Der Sportunterricht als Computerspiel



19. Feb. 2022

Hamburger Abendblatt

So funktioniert Sport wie ein Computerspiel

Sportstation wendet digitale Programme bei Trainingsmethoden an



21. Feb. 2022

Heimstedter Nachrichten

Süpplinger Grundschule bekommt neue Sportstation 2

Mehr Spaß am Sportunterricht



27. Juni 2022

Heimat Echo Hamburg

Alexander Otto Stiftung spendet 3 sportstation 2 an den SC Poppenbüttel.

Rando Aust bekommt die sportstation 2 von Alexander Paes überreicht.



1. März 2022

Aller Zeitung & Landkreis online

DIE GESUNDHEITSREGION GIFHORN GEHT MIT DER SPORTSTATION2 NEUE WEGE IN DER BEWEGUNGSFÖRDERUNG.

Bewegungsförderung digital weiter gedacht



18. Feb. 2022

shz

Wie Alexander Paes Kinder mit seiner Sportstation 2 zu mehr Sport motivieren will

Immer mehr Kinder und Jugendliche hocken lieber zuhause vor dem Bildschirm

Resonanz der Presse



2. Juni
Neu
Ne
Der S



21. Feb. 2022
Heimstedter Nachrichten
Süplinger Grundschule
Sportstation 2
Mehr Spaß am Sportunterricht



1. März 2022
Aller Zeitung
DIE GES
MIT DER
DER BEV
Bewegungsfö



Action mit der Sportstation: Jetzt weihen Schüler der Neuen Schule die Geräte ein.

FOTO: BORIS BASCHIN

Sensoren und Mikrochips: Digitaler Sportunterricht an der Neuen Schule

Zwei „Sportstationen 2.0“ sollen neue Möglichkeiten bringen – und mehr Kinder für Bewegung begeistern

VON NIKLAS ENGELKING

WOLFSBURG. Endlich nach Hause und beim Zocken auf der Spielkonsole den nächsten Rekord aufstellen – wäre da nicht noch der nervige Sportunterricht. Schüler, die sich in dieser Situation häufig wiederfinden, will die Neue Schule jetzt mit einer neuen Anschaffung begeistern: Jetzt nehmen Schüler und Lehrer zwei

→ Kinder können sich weltweit vergleichen

„Sportstationen 2.0“ in Empfang. Die elektronischen Geräte mit Kamera und Sensoren sollen körperliche Tätigkeit mit digitalen Spielen kombinieren.

„Sportstationen 2.0“ sind weiße Boxen, die auf der Oberseite ein Display haben und vorne, rechts und links über Sensoren verfügen. Damit lassen sich die Bewegungen der Schüler bei verschiedenen Spielen nachverfolgen, die in den Sportstationen

eingespeichert sind. Zum Beispiel der „Megadribbler“-Parcours, bei dem die Kinder in einer vorgegebenen Zeit einen Ball im Slalom dribbeln müssen.

Hierbei speichert die „Sportstation“ zum Beispiel die Zeit der Kinder. „So erhalten die Kinder ein Feedback, ob sie sich verbessert haben und können sich mit anderen vergleichen“, er

klärt Jörg Heckenbach, dessen Firma die Neue Schule mit den Sportstationen beliefert.

Alles schön und gut – aber könnte vieles davon nicht auch ein Sportlehrer erledigen? „Sie können es mit einer Spielkonsole wie der PlayStation vergleichen, bei denen es in vielen Spielen ein Belohnungssystem und einen Avatar, also eine Spielfigur, die man spielt, gibt“, meint Heckenbach dazu. „Der Unter-

schied zum klassischen Sportunterricht ist, dass wir vom virtuellen Spiel hin zum körperlichen Spiel gehen.“

Sogar ein weltweiter Vergleich – theoretisch sogar mit Fußballprofi Lionel Messi, dessen „Megadribbler“-Zeit ebenfalls in der Datenbank der „Sportstationen“ hinterlegt ist. Die eigenen Daten werden über einen Mikrochip gespeichert, den die Kinder beim Sport an einem Armband tragen. „Hinterlegt werden dabei nur ein Spitzname, das Alter und das Geschlecht“, so Heckenbach.

Raffael Haak unterrichtet Grundschulklassen an der Neuen Schule in Sport und Englisch. „Es macht Sinn, entlastend so etwas zu haben, zum Beispiel bei der Zeitmessung oder beim Vertretungsunterricht.“ Während die Sportstation die Zeiten der Kinder nimmt, kann er die gesamte Klasse im Blick haben. „Und mit den vorgegebenen Parcours der Sportstation trauen sich vielleicht auch Vertretungslehrer in die Sporthalle, die sonst keinen Sport unterrichten.“

Er hofft, mit den Sportstationen mehr Kinder für den

Sportunterricht zu begeistern: „Die einen wollen lieber gegen ihre Klassenkameraden antreten, die anderen mögen eben lieber ein Belohnungssystem, wie es ihnen die Sportstation zu bieten hat.“

Für die beiden Stationen hat er bei der niedersächsischen Förderbank N-Bank Gelder beantragt, die ihm die Bank auch bewilligte. „Die Digitalisierung ist ja in aller Munde und sie macht auch im Sportunterricht vieles einfacher.“ Ab jetzt kommen die Stationen bei den ersten bis vierten Klassen zum Einsatz.

Für Vereine: So gibt es 500 Euro von der WAZ für die „Sportstation 2.0“

Daumen drauf, fertig, los: Die Konsole „Sportstation 2“ bringt Vereinsmitglieder in Bewegung – ob Fußball, Hockey, Tennis, Handball oder Basketball. Vereine können die Sportkonsole für Trainingseinheiten jeder Sportart

einsetzen – ohne großen finanziellen Aufwand. Denn für sie übernimmt zurzeit die N-Bank 70 Prozent der Kosten („Digitalbonus“). Nochmal 500 Euro gibts von der WAZ: Für die ersten 10 Anträge steuert die Zeitung

weitere 500 Euro für die Vereinskasse (pro Verein eine Förderung) bei. Ansprechpartnerin bei der WAZ ist Nicole Stuhlmüller (E-Mail: n.stuhlmuller@mimo-niedersachsen.de, Telefon: 05361 2001-39)

Schüler bekommen Station 2

El und Förderverein halfen bei der Anschaffung

Feb. 2022

Wolfsburger Abendblatt

Wie funktioniert Sport wie ein Computerspiel

Sportstation wendet digitale Programme bei Trainingsmethoden an

WAZ spendet 3 Sportstationen Mittel.

Station 2 von Alexander Paes überreicht.

Alexander Paes Kinder mit seiner Station 2 zu mehr Sport motivieren will

Er und Jugendliche hocken lieber zuhause vor dem Bildschirm

Eindrücke





the sportstation GmbH
Säftgenriede 3a
38518 Gifhorn
Germany

Wolfgang Alexander Paes
E-Mail: wap@sportstation2.de
Web: sportstation2.de
Shop: shop.sportstation2.de
Mobil: 0174 4652527