

Revolution im Sportunterricht

Für mehr Spaß an der Bewegung: Alexander Paes stellt seine digitale Sportkonsole in Schenefeld vor



ALEXANDER PAES WILL MIT SEINER SPORTKONSOLE KINDER UND JUGENDLICHE ZU MEHR BEWEGUNG MOTIVIEREN. VERSCHIEDENE SPORT- UND BEWEGUNGSARTEN LASSEN SICH AN DER KONSOLE EINSTELLEN. KRISTINA MEHLERT

Kristina Mehlert

Lange hat der ehemalige Tennislehrer Alexander Paes überlegt, wie er es schafft, dass sich seine Kinder mehr bewegen. „Und nicht nur den Daumen auf dem Joystick“, sagt der 53-Jährige lachend, der schließlich seine Idee „Sportstation statt Playstation“ umsetzte. „Ich war mir so sicher, dass es irgendeinen Trick geben muss, mit dem die Entwickler von Computerspielen es geschafft haben, die meist jugendlichen Nutzer stundenlang mit nur einer einzigen Bewegung vor dem Bildschirm zu fesseln.“

Er wollte nicht länger zusehen, wie Kinder und Jugendliche sich im digitalen Zeitalter deutlich weniger als früher bewegen und zunehmend mehr Zeit vor dem Computer und an Spielekonsolen verbringen. Paes betont: „Dabei ist die Lust auf Bewegung oft nur eine Frage der Motivation.“

Mit seinem neuen digitalen Sportgerät, das er mit IT-Spezialisten entwickelte, will er das Training in Vereinen und Schulen revolutionieren. Was Kindern im Sportunterricht manchmal schwer fällt, wird mit der Sportstation zum Abenteuer, so Paes, denn es gehe nicht darum, Höchstleistungen zu erreichen, sondern vielmehr um das zuvor gesteckte Ziel. „Das motiviert die Kids – sie laufen und laufen, nur um das nächste Level zu erreichen“, stellt der Entwickler fest.

Dass er Recht behalten sollte, erfuhren auch die E-Jugend-Fußballer der TS Schenefeld, als sie die Möglichkeit erhielten, das neue Sportgerät, das übrigens auch beim FC Bayern München im Training eingesetzt wird, kennenzulernen. Dafür war der Entwickler sogar persönlich nach Schenefeld gekommen, wo er Kinder und Trainer in das neue Sportgerät einführte. „Mit mathematischer Präzision misst die Sportkonsole Schnelligkeit und Genauigkeit der Parcours-Teilnehmer und verbindet so modernen Spielspaß mit Bewegung“, erklärt er. Die Kinder brauchten nur wenige Minuten, um die Funktionen des Gerätes zu verstehen – danach waren sie kaum mehr zu halten.

„Die Anzeigen auf dem Display sind so gestaltet, dass keine lange theoretische Einführung benötigt wird“, erklärt der Erfinder und betont, dass es bei den unterschiedlichen Spielen der Sportstation nicht nur um Schnelligkeit, sondern auch um Zeitgefühl gehe. Doch wie funktioniert die Konsole eigentlich genau? „Die Sportler erhalten ein sogenanntes NFC-Armband, mit dem sie sich bei der Sportstation einmal mit Namen, Geschlecht und Alter registrieren“, erklärt Paes. NFC bezeichnet den elektronischen Datenaustausch auf kurze Distanz. Der installierte Chip speichert dann den Fortschritt des Sportlers. Die Sportstation passt die Schwierigkeit dem Alter und Geschlecht des Teilnehmers an. Nach jedem Training erhalten die Jungen und Mädchen Sterne für das Erreichen einer Leistung und kommen ins nächste Level.



Die Sportstation, so Paes, sei wie ein Computerspiel aufgebaut und löse bei Kindern das gleiche Begeisterungsgefühl aus. Speziell entwickelte Spiele würden selbst Sportmuffel dazu bringen, stundenlang motiviert Sport zu treiben und am Ende auch mal der Beste zu sein. Die TS Schenefeld, die zwei Konsolen angeschafft hat – beide kosten zusammen 7000 Euro – will diese nicht nur im Fußball nutzen. „Alle

Abteilungen, von Basketball bis zur Leichtathletik, können die Sportstation im Trainingsbetrieb einsetzen“, sagt TS-Vorsitzender Daniel Böhm. Überzeugt vom Gerät ist auch die Bürgerstiftung der VR-Bank in Holstein. „Wir bieten für die Anschaffung der Geräte 15 Prozent finanzielle Unterstützung an“, sagt Stiftungsberaterin Bettina Fischer. Weitere 65 Prozent trage der Landessportverband, der die Förderung aus dem Digitalisierungsprogramm des Bundes holt.