



**Mehr Bewegung für Ihren  
Schulalltag**



Lassen Sie Ihre  
Schülerinnen und  
Schüler die  
**Freude an  
Bewegung  
wiederfinden**





# Schaffen Sie einen **AUSGLEICH**

## **Wir blicken in die Zukunft!**

Unser Unterrichtsalltag heute zeichnet sich durch moderne Unterrichtsmethoden und -formen aus, ist dennoch aber sehr geprägt von strikten Tagesabläufen und festen Strukturen, was leider zur Folge hat, dass unsere Schülerinnen und Schüler die meiste Zeit des Tages sitzend hinter ihrer Schulbank verbringen.

Da ein ausreichendes Maß an Bewegung aber essenzieller Bestandteil für die körperliche und geistige Entwicklung von Kindern ist, haben wir es uns zur Aufgabe gemacht, diesem Bewegungsmangel und den daraus resultierenden Folgen entgegenzuwirken: Wir möchten Ihnen ein Gerät an die Hand geben, das jeder Schülerin und jedem Schüler spielerisch Spaß an Bewegung bereitet und Ihnen als Lehrer die Möglichkeit bietet, sowohl kleine als auch größere Bewegungseinheiten in Ihren Unterrichtsalltag zu integrieren.

# Die **SPORTSTATION 2**



Seit August 2021 auf dem Markt und  
schon von über 200 Schulen erworben!



# Die **SPORTKONSOLE!**

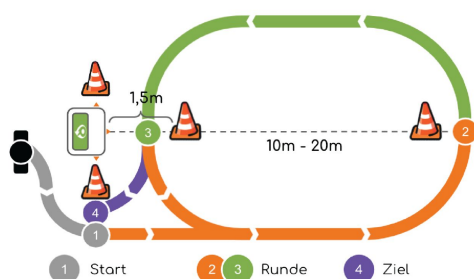
In Zeiten zunehmend multimedialer Freizeitgestaltung soll der Einsatz der sportstation2 einen Ausgleich darstellen und Kindern spielerisch Freude an Bewegung vermitteln, um sie so langfristig zum Sporttreiben zu animieren.

Die sportstation2 ist ein einzigartiges Trainings- und Eventssystem, das mit präziser Zeiterfassung ein direktes und verständliches Feedback ermöglicht und durch Sterne und ein Levelsystem, wie schon erfolgreich in Computerspielen eingesetzt, eine positive Verstärkung und schrittweise Verbesserung unterstützt. Mit der sportstation2 soll demnach nachhaltig die Lust an Bewegung durch die Verknüpfung zur digitalen Welt gefördert werden, denn alle Laufergebnisse, Spielerfolge und Spendenaktionen etc. sind via App abrufbar.

Durch den schnellen Aufbau der sportstation2 und der selbsterklärenden Bedienung ist sie spontan und ohne langes Stöbern in Bedienungsanleitungen direkt einsetzbar. Wählen Sie hierfür ganz einfach aus der nachfolgenden Einsatzbereichen das Passende für Ihre Schule aus und profitieren Sie so in vielfältiger Art und Weise von der sportstation2.

# Einsatz im SCHULALLTAG

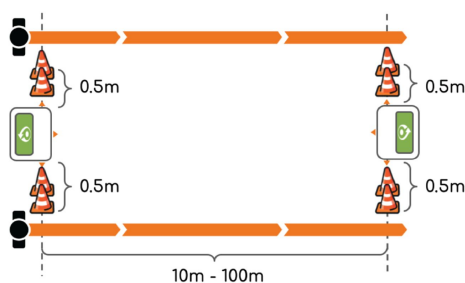
## SPORTUNTERRICHT



### AUSDAUER

#### Genau Joggen

Beweise dein Gefühl für das richtige Tempo. Ziel ist es, die Strecke über mehrerer Runden möglichst genau zurückzulegen. Wer am nächsten an der Zielzeit dran ist, gewinnt!



### Zwei Spieler

#### Synchronsprinten

Hier sind Schnelligkeit, Feingefühl und Teamgeist gefragt! Sprintet 20m möglichst gleich schnell!

## Eintönig war gestern!

Will man mehr Bewegung in den Schulalltag integrieren, stellt der Sportunterricht wohl den naheliegendsten Einsatzbereich dar. Wir wollen hierbei neue Wege eröffnen und uns vom "herkömmlichen", rein leistungsorientierten und daher für viele Schülerinnen und Schüler sehr frustrierenden, Sportunterricht abheben.

Wir möchten den instinktiven Bewegungsdrang aller Kinder nutzen und diesen mit Hilfe des Einsatzes der sportstation2 weiter ausbauen. In unserer großen Auswahl an Spielen gibt es viele, in denen nicht nur der Schnellste gewinnt, sondern zum Beispiel derjenige mit dem besten Zeitgefühl. So wird nicht nur der körperliche Aspekt, sondern auch die mentale Leistung gefordert und damit haben alle Kinder die Chance zu gewinnen.

Wir haben es uns zum Ziel gemacht, möglichst alle Kinder mit ins Boot zu holen. Vor allem den "Couchpotatoes" möchten wir spielerisch neue Möglichkeiten an die Hand geben und sie so den Spaß an Bewegung wiederfinden lassen. Dazu nutzt die sportstation2 Konzepte, die in Computerspielen bereits erfolgreich eingesetzt werden. Diese wären unter anderem: Das Anknüpfen an die persönlichen Stärken durch die Vielfalt der Spiele, die sofortige und verständliche Rückmeldung durch die Sternbewertung und Zeitangaben, bei der die sportstation2 einlädt, es nach einem Fehlversuch einfach nochmal zu versuchen, sowie das Levelsystem, welches eine personalisierte schrittweise Steigerung der Schwierigkeit bietet und dadurch eine fortlaufende Verbesserung unterstützt.



# Einsatz im **SCHULALLTAG**

## Wer Pause macht, lernt besser!

Allerdings sollten diese Pausen auch effektiv genutzt werden. Verbringen die Kleinen ihre Pausen noch mit Spielen, Herumtoben und Auspowern, so kann man in den höheren Klassenstufen nicht mehr allzu viel davon beobachten. Da sich ausreichende Bewegung positiv auf die körperliche und geistige Entwicklung unserer Schülerinnen und Schüler auswirkt, wollen wir die Pausen als gemeinsame Zeit der Bewegung nutzen.

**Der schnelle Aufbau und die simple Bedienung ermöglichen Ihnen selbst für kurze Zeitintervalle einen gelungenen Ausgleich.**

Profitieren Sie hierbei von der Möglichkeit, die sportstation2 klassenübergreifend einzusetzen und so verschiedene Altersgruppen zusammenzuführen.

## BEWEGTE PAUSE





# WISSENSVERMITTLUNG

## Wir lernen in Bewegung!

Die Methode des bewegten Unterrichts wurde von Eduard Buser-Batzli ins Leben gerufen und findet immer mehr Anklang. Die Idee ist Folgende: Der «normale» Schulunterricht, wird mit bewegten Unterrichtssequenzen angereichert. Dadurch wird der natürliche Bewegungsdrang der Kinder in den schulischen Alltag integriert, was u.a. eine höhere Zufriedenheit und die Steigerung der Leistungsbereitschaft zur Folge hat. Einfach erklärt:

**Durch Bewegung steigt die Durchblutung im Gehirn,  
es wird besser mit Sauerstoff und Nährstoffen  
versorgt und die Konzentrationsfähigkeit steigt.**

Der daraus resultierende bewegungs- und handlungsorientierte Unterricht vermittelt Informationen auf mehreren Sinneskanälen und so kann ein lerntypengerechter und motivierender Unterricht gewährleistet werden.





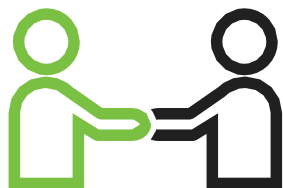
# Wie sieht die konkrete Umsetzung mit Hilfe der sportstation2 aus?

## Beispiele hierfür wären:

- Einfügen von Kopfrechenphasen / Fragen zur Allgemeinbildung / Blitzlesen zu Beginn der Läufe, wobei die richtige Lösung als „Erlaubnis“ zum Starten dient. Die Zeit beginnt ab der Aufgabenstellung, schnelle Köpfe haben also einen Vorteil, aber auch ein guter Lauf kann die verlorene Zeit wieder rausholen.
- Training der Merkfähigkeit: Eine Information, zum Beispiel "Die Bundesrepublik Deutschland wurde am 23. Mai 1949 gegründet", muss am Beginn des Laufs gelesen und nach dem Lauf korrekt wiedergegeben werden. Die Informationen können nach einer Lerneinheit komplexer werden, da nach erfolgreichem Lernen des Stoffes sogenanntes Chunking möglich ist (d.h. mehr Informationen können als eine Informationseinheit verknüpft, abgespeichert und später erinnert werden).
- Spiele, bei denen eine Mischung aus Grobmotorik (dem Laufen) und einer feinmotorischen Aufgabe (zum Beispiel Bauklötzchen stapeln) gefragt ist, um persönliche Stärken und Schwächen bewusst zu machen und ausgleichen zu können.



**Der Fantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt - lassen Sie sich inspirieren! Weitere Anregungen nehmen wir gerne entgegen! ([wap@sportstation2.de](mailto:wap@sportstation2.de))**



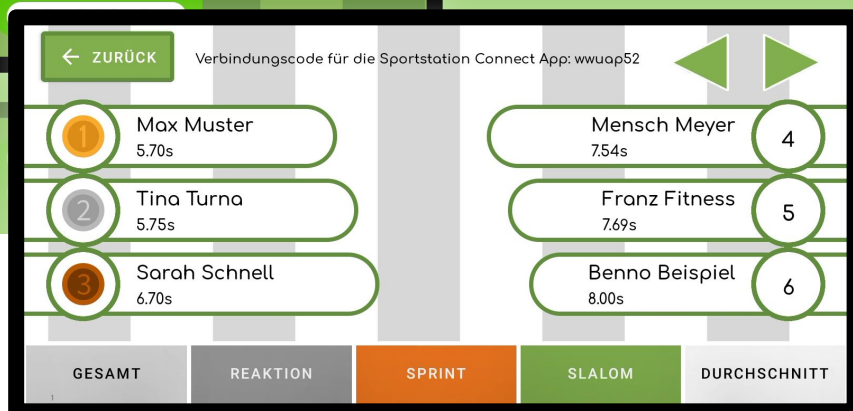
## Sport verbindet Menschen

Nutzen Sie die sportstation2 an Ihrer Schule auch dafür, das soziale Miteinander zu stärken: Bewegung kann sich positiv auf die Integration aller Schülerinnen und Schüler auswirken, da gemeinsames Spielen und Lernen das Zusammengehörigkeitsgefühl stärkt.

Der Einsatz in den Pausen oder bei zusätzlichen (Schul-)Events steigert die klassenübergreifende Kommunikation. Zudem kann beim Einsatz während des Unterrichts die Klassengemeinschaft gestärkt werden.

Bilden Sie pädagogisch wertvolle Teams: Kombinieren Sie die unterschiedlichen Stärken Ihrer Schülerinnen und Schüler und lassen Sie so neue Bestleistungen erzielen, sei es in sportlicher Hinsicht aber auch in Bezug auf die Wissenserweiterung. Zeigen Sie Ihnen auf, wie wertvoll individuelle Begabungen sind und wie gewinnbringend diese genutzt werden können.

Integrieren Sie sich auch als Lehrkraft und geben den Kindern so das Gefühl, dass Sie Teil des Teams sind. Gehen Sie noch einen Schritt weiter und interagieren Sie mit anderen Schulen: Grundschüler haben so beispielsweise die Möglichkeit, bei außerschulischen Veranstaltungen ihre weiterführenden Schulen kennenzulernen oder nutzen sie gleichartige Schulen zum Erfahrungsaustausch und zum Finden neuer sozialer Kontakte.







## Inklusion ist, was wir daraus machen

Ganz gleich ob dick oder dünn, alt oder jung, körperlich oder geistig beeinträchtigt – die Diversität unserer Schülerinnen und Schüler wird anerkannt und wertgeschätzt. Es herrscht Chancengleichheit, denn ganz egal wie der Parcours gemeistert wird, jeder kann der Beste sein! Jeder hat seine persönlichen Zeiten, sammelt Sterne und erreicht ein neues Level! Die Schwierigkeit des Levelaufstiegs ist dabei an die individuelle bisherige Leistung des Schülers geknüpft. Gleichzeitig ist nicht nur Schnelligkeit gefragt, sondern auch Genauigkeit und Zeitgefühl bei Spielen wie "Paesen" oder "Genau Joggen".

Durch die Möglichkeit, mit der sportstation2 Events zu veranstalten, wird auch der integrative Charakter nicht außer Acht gelassen: gemeinsamer Sport kann auch zur Überwindung sprachlicher Barrieren führen, denn beim Sporttreiben wird Integration gelebt. Auch bei schulischen Veranstaltungen werden natürliche Berührungspunkte zwischen Schülerinnen und Schülern, Geschwistern oder Eltern verschiedener Nationen geschaffen. Nutzen Sie die sportstation2 hierbei als Ausgangspunkt für weitere Kommunikationsanlässe und die soziale Vernetzung ihrer Schulfamilie.

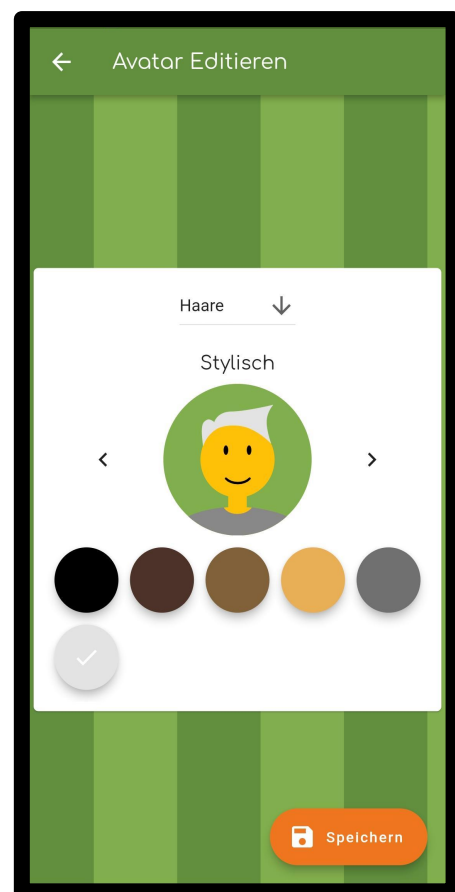




### Verbessere dich kontinuierlich

Belohnungssysteme sind im Schulalltag längst an der Tagesordnung. Wir wollen Ihnen keine weiteren Belohnungstafeln oder Punktepläne an die Hand geben, dennoch den Schülerinnen und Schülern das Gefühl vermitteln, dass ihre Leistungen geschätzt werden. Nach jedem Lauf werden entsprechend Sterne vergeben, die neue Bestzeit angezeigt und in der persönlichen Statistik gespeichert, um den Kindern vor Augen zu führen, wann eine Leistungsverbesserung eingetreten ist. Dabei werden für jeden Schüler nur ein Nickname, Geschlecht und das Geburtsjahr gespeichert, um so eine geschlechter- und altersklassengerechte Bewertung zu ermöglichen und gleichzeitig den Schutz der Privatsphäre zu gewähren, da keine personenbezogenen Daten im Sinne des Datenschutzes gespeichert werden.

Sammelt das Kind genügend Sterne, kann ein Level-Up Versuch gestartet werden, für dessen erfolgreichen Abschluss anschließend als Belohnung Accessoires (wie auch Frisuren, Gesichtsausdrücke usw.) für den persönlichen virtuellen Avatar gewonnen werden. Mit diesen positiven Verstärkern wollen wir die Motivation weiter steigern.

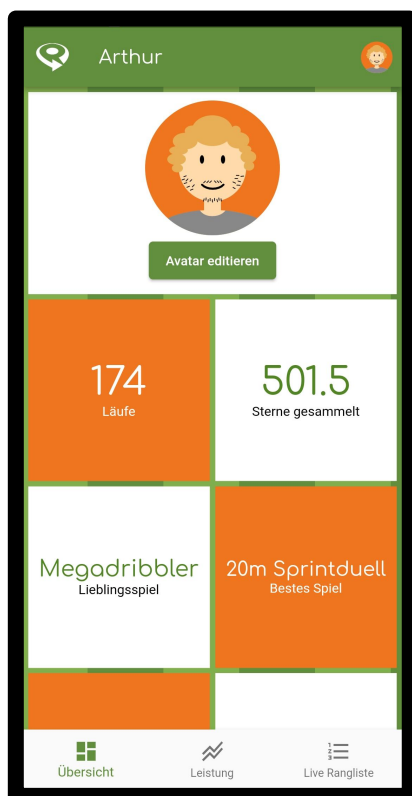




## Vergleiche dich mit dir selbst und Anderen

Mit dem beigefügten RFID-Armband werden die Laufdaten der Schülerinnen und Schüler gleich mit ihrem persönlichen und anonymen Avatar verknüpft, umso vor Ort oder auch zu Hause mit dem Smartphone ihre Laufergebnisse in einer Rangliste der kostenlosen sportstation2 App einsehen zu können.

Durch die persönliche Statistik und die Ranglisten (lokal, regional und bundesweit) sind die Kinder in der Lage, sich mit sich selbst, untereinander und sogar mit Profis zu messen.



Zusammenfassend wird so das moderne Konzept der Gamification in den echten Sport integriert und ein Sprungbrett geschaffen, die Eigenmotivation der Schülerinnen und Schüler zu stärken und sie so zu weiterer sportlicher Betätigung anzuregen.

Dies spiegelt sich auch im Namen der sportstation2 wieder, der in Anlehnung an die bekannte playstation™ Konsole gewählt worden ist.

# ...und darüber HINAUS

## Sie haben noch nicht genug von der sportstation2?

Integrieren Sie die sportstation2 auch in Bereichen, die über den normalen Unterrichtsalltag hinausgehen:

- **Setzen Sie die sportstation2 im Unterrichtsmodell „Ganztagsklasse“ ein!**  
Ganztagesklassen stehen für einen rhythmisierten Tagesablauf, bei dem sich Phasen des Lernens und Übens mit sportlichen, musischen und künstlerisch orientierten Angeboten abwechseln. Durch die zusätzliche Zeit am Nachmittag bieten sich hier vielfältige Einsatzmöglichkeiten für die sportstation2.
- **Bringen Sie mehr Schwung in Ihre Schulveranstaltungen!**  
Erfahren Sie wie die sportstation2 Ihnen bei Sportveranstaltungen wie den Bundesjugendspielen und Ihnen auf 0.01s genaue Ergebnisse ermöglicht. Darüber hinaus kann die sportstation2 auf Schulfesten, Elternabenden und anderen Veranstaltungen DER Hingucker und Bewegungsinitiator werden.
- **Nutzen Sie von Schülern organisierte sportstation2 Events zur Vorbereitung auf das Berufsleben und Schulung der Eigenverantwortung!**  
So können Schüler die Wirtschaft und Realität von Unternehmen praxisnah erleben. Lassen Sie sich überraschen, zu welchen Leistungen die Kinder fähig sind. Über den Aufbau eines handfesten Konzeptes, sowie das „ins Boot holen“ verschiedener Sponsoren bis hin zur konkreten Planung ist alles denkbar.
- **Integrieren Sie die sportstation2 auch in außerschulische Lernorte!**  
Da die sportstation2 jederzeit transportfähig und spontan einsetzbar ist, steht der Verwendung an den unterschiedlichsten Orten, wie beispielsweise bei Schullandheimaufenthalten oder Exkursionen nichts im Wege.
- **Kooperieren Sie mit anderen!**  
Interagieren Sie mit anderen Schulen oder außerschulischen Partnern. Knüpfen Sie so zum einen neue Kontakte oder holen Sie weitere Sponsoren ins Boot, um tolle Gewinne sicherzustellen.



“

“Der [sportstation2] Parcours ist für Kinder motivierend, da einerseits die Aufgabe einen hohen Aufforderungscharakter hat und andererseits eine unmittelbare Rückmeldung [...] erfolgt.”

**Prof. Dr. Theodor Stemper**

*Fachbereich Sportwissenschaft  
Bergische Universität Wuppertal*

“[The sportstation] bietet einen idealen und praktisch leicht umsetzbaren Ansatz, um das Selbstwertgefühl wie auch das Zugehörigkeitsgefühl Heranwachsender zu stärken.”

”

**Prof. Dr. Gerald Hüther**

*Neurobiologe*

“

“Ich kann die einmalige oder sogar regelmäßige Nutzung des (sportstation2) Parcours allen Sportvereinen oder Schulen zur Diagnostik der Schnelligkeit oder auch als attraktives Event im Rahmen von Schul- oder Vereinsfesten uneingeschränkt empfehlen.”

**Prof. Dr. Alexander Ferrauti**

*Fakultät für Sportwissenschaft  
Ruhr-Universität Bochum*



[www.thesportstation.com](http://www.thesportstation.com)



[shop.sportstation2.de](http://shop.sportstation2.de)



[wap@sportstation2.de](mailto:wap@sportstation2.de)



[the.sportstation](#)



[the sportstation](#)



+49 174 4652527



**the sportstation**  
DIE SPORTKONSOLE