



Digitalisierung im Sport

Über Gamification Kinder (wieder) in Bewegung bringen

Bewegungsmangel bei Kinder

Entwicklungen von Corona bisher nicht umgekehrt

Status Quo:

Kinder bewegen sich zunehmend weniger

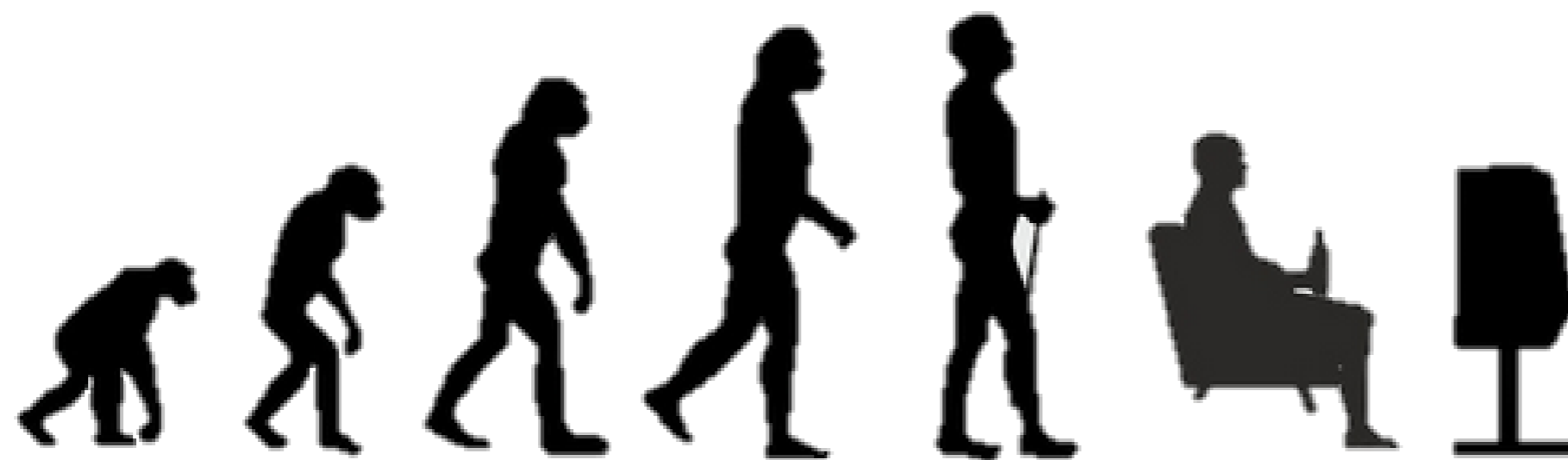
Steigende Anzahl an Übergewichtigen Kindern

Ursachen:

Stark erhöhter Medienkonsum

Unzureichende Bewegungsangebote im Lebensumfeld

„Die **Gefahr** besteht, dass die Verhaltensweisen aus der Pandemie zum Teil dauerhaft beibehalten werden.“



Was animiert zum „zocken“?

Psychologische Tricks

Belohnungssystem wird aktiviert

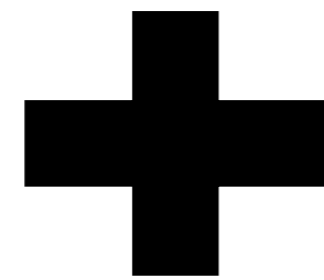
- Mehr Erfahrungspunkte
- Neue Werkzeuge
- Mehr Münzen
- Bessere Items
- Levelaufstiege
-



Über Gamification

(Wieder) Spaß an der Bewegung finden

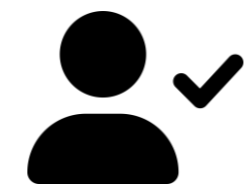
Gamification ist die Übertragung von spieltypischen Elementen in spielfremde Zusammenhänge mit dem Ziel der Motivationssteigerung



Wie funktioniert die Sportkonsole?



Optische Sensoren



Alles auf einem Chip



Realer Sport



Auswertung



Der digitale Sportanimateur

- ✓ Für jeden ist es etwas dabei: Ballgefühl, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination & Geschick
- ✓ Nicht immer gewinnt der Schnellste



Wer ist für Euch da?

Ihr persönlicher Ansprechpartner



Christian Eisenmann
Leitung Vertrieb national

Tel.: +49 7191 9570-26

E-Mail: christian.eisenmann@kuebler-sport.de



Andreas Arbeck
Vertrieb Nord

Tel.: +49 7191 9570-18

E-Mail: andreas.arbeck@kuebler-sport.de



Felix Mattl
Leitung Produktmanagement

Tel.: +49 7191 9570-53

E-Mail: felix.mattl@kuebler-sport.de

