

sportstation2

Mais movimento durante o dia escolar



Promover o prazer do movimento na escola



Crie EQUILÍBRIO

Muitos jovens não praticam atividade física suficiente.

Na escola, a atividade física costuma limitar-se às aulas e aos intervalos. Crianças e jovens precisam de oportunidades frequentes e apelativas para se movimentarem.

O inquérito alemão HBSC de 2022 indica que apenas 10,8% das raparigas, 20,9% dos rapazes e 12,4% dos jovens dos 11 aos 15 anos que se identificam com outro género cumprem a recomendação da OMS de pelo menos 60 minutos de atividade física por dia. Desde 2009/10, alguns indicadores de atividade diminuíram ligeiramente entre as raparigas e mantiveram-se relativamente estáveis entre os rapazes. Estes valores medem atividade física, não o prazer de se movimentar. Uma análise transversal de 2026 do estudo alemão MoMo 2.0 sugere que o prazer explica parcialmente a relação entre o peso corporal e a atividade física. Não demonstra uma diminuição geral do prazer do movimento. Fontes: Bucksch et al., Journal of Health Monitoring 9(1), 2024; Tschuschke et al., BMC Pediatrics 26, 542 (2026).

A SPORTSTATION 2



Para escolas: movimento nas aulas, nos intervalos e nos eventos escolares.



A CONSOLA DESPORTIVA!

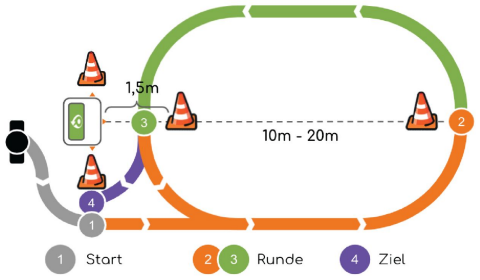
A sportstation2 combina ideias de jogos digitais com movimento real. Os sensores registam os percursos e mostram os resultados diretamente no equipamento. As atividades desafiam a velocidade, a precisão e o controlo do ritmo.

Consoante o jogo, os participantes ganham estrelas e avançam de nível. Uma pulseira pessoal associa cada tentativa a um perfil. Dependendo da versão e da configuração, o sportstation2 connect acrescenta estatísticas pessoais, melhores tempos e classificações.

O sistema móvel pode ser utilizado na escola, em pavilhões desportivos e em eventos. Descubra vídeos atuais e exemplos práticos em thesportstation.com/schulen.html.

Todos os NA AULA

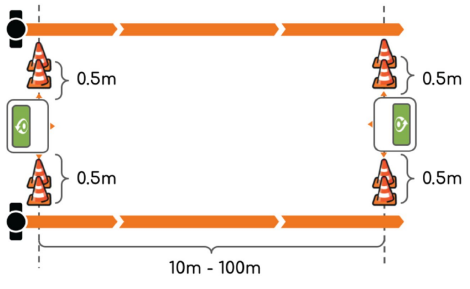
EDUCAÇÃO FÍSICA



AUSDAUER

Genau Joggen

Beweise dein Gefühl für das richtige Tempo. Ziel ist es, die Strecke über meherer 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!

Muito mais do que velocidade e força!

A educação física é muito mais do que velocidade e força. Jogos como Exact Jogging e Paesen também exigem controlo do ritmo, precisão e regularidade. Assim, alunos com diferentes capacidades podem participar e apoiar-se mutuamente.

A sportstation2 apresenta resultados imediatamente após cada percurso. Os participantes podem voltar a tentar e comparar o resultado com a tentativa anterior. O percurso partilhado transforma-se num desafio divertido.

As atividades podem ser realizadas em sessões curtas, circuitos de treino ou competições por equipas. Em thesportstation.com/schulen.html encontra exemplos práticos em escolas e projetos de futebol.

Todos os
NA ESCOLA

Pausas ativas: curtas, dinâmicas e em grupo.

Uma pausa ativa traz variedade ao dia escolar e incentiva todos a participar. Pode ser uma volta rápida ao circuito ou um breve desafio da turma; o professor escolhe o que melhor se adequa ao grupo e ao tempo disponível.

A montagem rápida permite utilizá-la até em pausas curtas. A sportstation2 adapta-se a diferentes idades e grupos.

Encontre ideias para o dia escolar e vídeos ao digitalizar os códigos QR da última página.

PAUSA ATIVA







APRENDER ATRAVÉS DO MOVIMENTO

Aprender através do movimento

O movimento traz variedade às aulas e cria novos motivos para participar. A sportstation2 complementa os planos de aula existentes com um circuito ativo.

Os professores podem combinar conteúdos de aprendizagem com atividade física e adaptá-los à turma, à disciplina e ao tempo disponível. Os objetivos e materiais partem da própria aula.

O movimento apoia a aprendizagem; não garante melhores notas nem um maior rendimento.



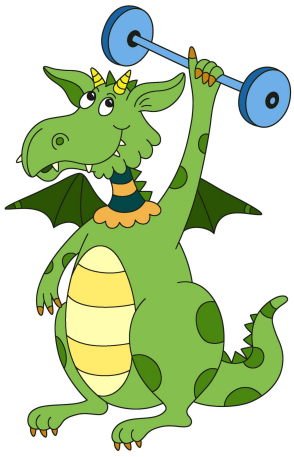


Inclua movimento nas suas aulas

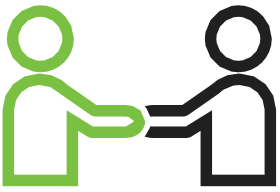
IDEIAS PARA AS AULAS

01 Integre no circuito, de forma lúdica, cálculo mental, vocabulário ou conhecimentos gerais.
02 Revejam em equipa os conteúdos da aula antes ou depois de uma ronda de atividade.
03 Explore a velocidade, a precisão e o controlo do ritmo com diferentes jogos.

O professor escolhe os objetivos de aprendizagem e os materiais. A sportstation2 acrescenta movimento e resultados visíveis de imediato.



Descubra mais vídeos e exemplos práticos em thesportstation.com/schulen.html. Digitalize os códigos QR da última página.



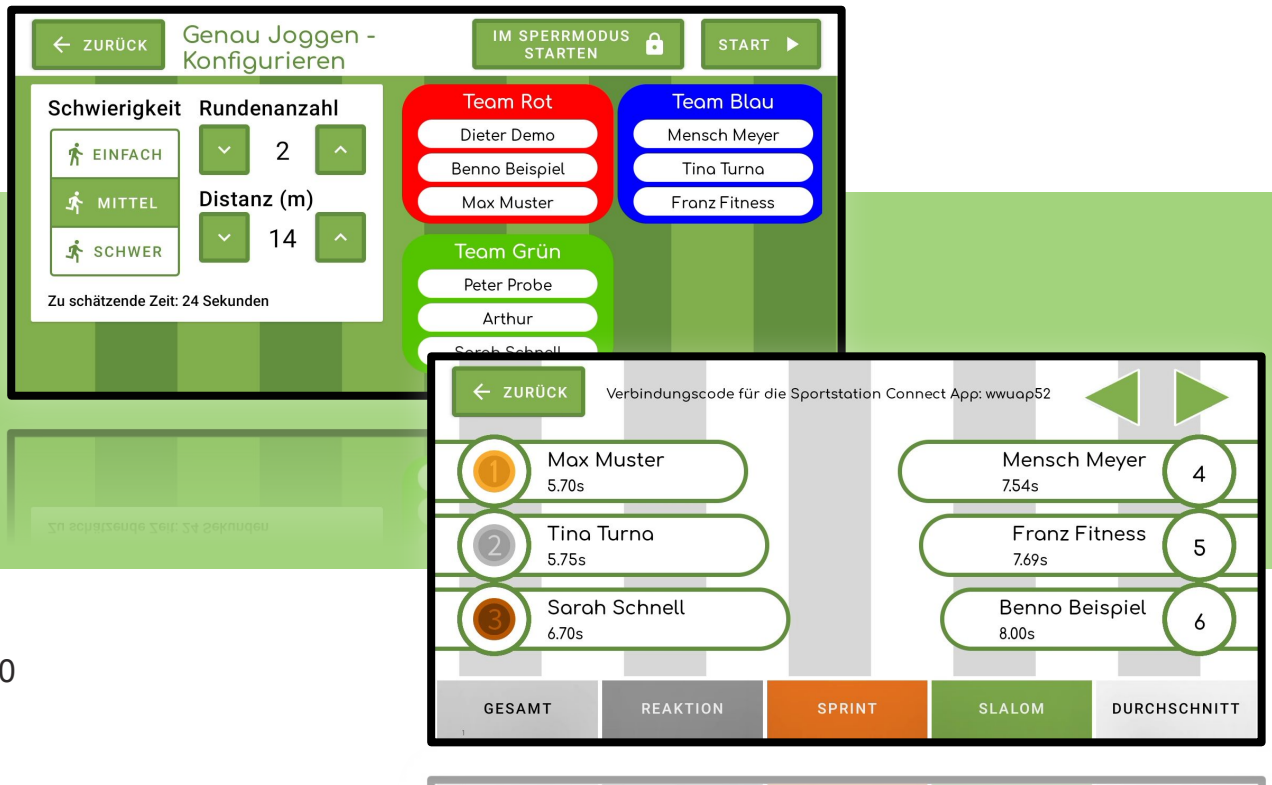
Jogar juntos. Criar ligações.

Em equipas, desafios de turma e eventos escolares, as crianças desfrutam do movimento em grupo. A sportstation2 incentiva-as a apoiar-se, trocar de papéis e superar desafios em conjunto.

Os intervalos, os dias de projeto e os eventos escolares juntam alunos de diferentes turmas. Os professores escolhem as atividades e as equipas conforme a ocasião.

Cada criança traz capacidades diferentes: velocidade, precisão ou bom sentido de ritmo. As atividades partilhadas podem dar origem a conversas e novas ligações.

O vídeo com Chris Walter mostra a sportstation2 no quotidiano escolar. Acompanha equipamentos sportstation2 em várias escolas. Encontre mais exemplos práticos no site.





Capacidades diferentes. Um desafio partilhado.

Um desafio partilhado permite valorizar diferentes capacidades. Jogos como Paesen e Exact Jogging valorizam tanto a precisão e o controlo do ritmo como a velocidade. Os professores adaptam equipas, atividades e papéis para que todos possam participar à sua maneira.

Nos eventos escolares, um circuito partilhado reúne alunos, irmãos e famílias. Cada escola decide como formar as equipas e adaptar as atividades. O movimento cria oportunidades para conhecer pessoas e conversar.



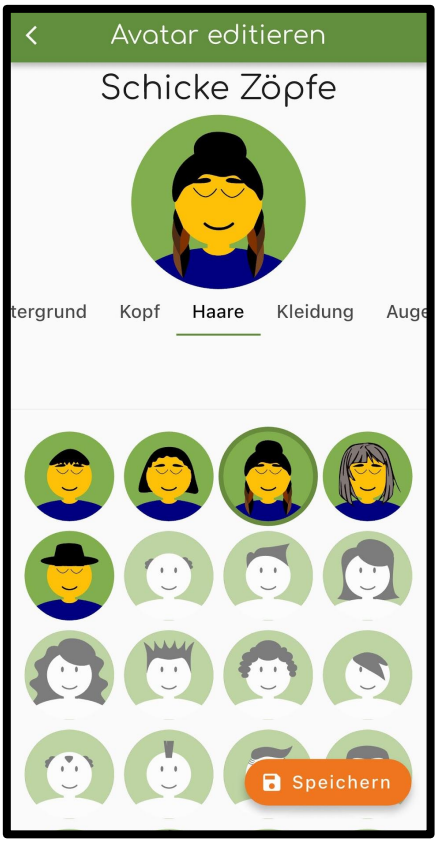




Cada percurso é uma nova tentativa

Após cada percurso, a sportstation2 apresenta o resultado no equipamento. As estrelas e os melhores tempos dão informação imediata. As estatísticas pessoais e outras funções dependem da versão e da configuração atuais. Os dados tratados dependem da utilização da sportstation2 e do sportstation2 connect. Consulte a informação de privacidade atual em thesportstation.com/datenschutz.html?lang=pt e confirme que a utilização cumpre os requisitos da sua escola.

Consoante o jogo, os participantes ganham estrelas e podem alcançar novos níveis. Estas pequenas conquistas incentivam novas tentativas. As funções disponíveis dependem da versão utilizada.



Acompanhar o progresso. Jogar em equipa.

A pulseira pessoal associa as tentativas ao perfil selecionado. Dependendo da versão e da configuração, o sportstation2 connect pode apresentar estatísticas pessoais, melhores tempos e classificações.
Os participantes podem acompanhar o seu progresso e comparar resultados com o grupo.





A gamificação une atividades lúdicas e movimento. Resultados visíveis e desafios variados podem incentivar novas tentativas.
A sportstation2 combina ideias de jogos digitais com um circuito real e experiências partilhadas.

...e muito mais

Quer descobrir mais exemplos reais?

Digitalize os códigos QR da última página para ver vídeos escolares, conteúdos de futebol e informações atuais sobre a utilização do sistema.

Atividades extracurriculares
Combinam aprendizagem, movimento e lazer. A sportstation2 pode integrar-se nos momentos ativos do dia escolar.

Festas escolares e dias de projeto
Circuitos de obstáculos e desafios de equipa são ideais para dias desportivos, projetos e festas escolares. As reuniões de famílias também permitem conhecer o sistema.

Envolver os alunos
Os alunos podem ajudar a preparar os circuitos e as equipas e assumir tarefas de organização.

Para além do ginásio
O sistema móvel também promove o movimento em excursões, saídas escolares e dias de atividades.

Colaborar com escolas e parceiros
O site inclui vídeos práticos de escolas e projetos de futebol. Chris Walter acompanha dez equipamentos sportstation2 nas suas escolas. Os códigos QR da última página levam diretamente a esses vídeos e referências.



O circuito [sportstation2] motiva as crianças porque a atividade é muito estimulante e oferece informação imediata [...].

Prof. Dr. Theodor Stemper

Departamento de Ciências do Desporto, Universidade de Wuppertal

[A sportstation] oferece uma abordagem prática ideal, que pode ajudar a reforçar a autoestima e o sentimento de pertença dos jovens.

Prof. Dr. Gerald Hüther

Neurobiólogo

Recomendo vivamente a utilização do circuito (sportstation2), uma vez ou com regularidade, tanto para avaliar a velocidade em clubes ou escolas como para animar eventos escolares e desportivos.

Prof. Dr. Alexander Ferrauti

Faculdade de Ciências do Desporto, Universidade do Ruhr de Bochum

SPORTSTATION2 · PARA ESCOLAS

O movimento une-nos.

Vídeos reais, referências de destaque no futebol e uma oferta especial para a sua escola.

OFERTA ESPECIAL PARA ESCOLAS

2.º equipamento: 50% de desconto

Ao comprar dois equipamentos, a sua escola recebe 50% de desconto no segundo. Consulte os detalhes e a disponibilidade antes de encomendar.

EM UTILIZAÇÃO EM

FRMC · Real Madrid

Borussia Dortmund

FC Bayern Kids Club

Hamburger SV

FC St. Pauli

Werder Bremen

VfB Stuttgart

DESCUBRA MAIS: DIGITALIZE COM O TELEMÓVEL OU IPAD

Cada código leva diretamente à secção correspondente de thesportstation.com.

Escolas



Utilização e oferta

Experiências escolares



Um dia na escola

Vídeos de futebol



Vídeos e exemplos reais

Loja



Equipamentos e ofertas

OFERTA PERSONALIZADA E ACONSELHAMENTO

wap@sportstation2.de · Abrir loja ↗

thesportstation.com/schulen.html · thesportstation.com/shop/