

sportstation2

Mehr Bewegung für Ihren Schulalltag



Bewegungsfreude wecken – im Schulalltag



Schaffen Sie einen **AUSGLEICH**

Viele Jugendliche bewegen sich zu wenig.

Im Schulalltag bleibt Bewegung oft auf einzelne Stunden und Pausen begrenzt. Dabei brauchen Kinder und Jugendliche regelmäßige, attraktive Bewegungsanlässe.

Die RKI-HBSC-Erhebung 2022 zeigt: Nur 10,8 % der Mädchen, 20,9 % der Jungen und 12,4 % der gender-diversen Jugendlichen zwischen 11 und 15 Jahren erreichen die WHO-Empfehlung von mindestens 60 Minuten Bewegung pro Tag. Seit 2009/10 gingen mehrere Aktivitätsindikatoren bei Mädchen leicht zurück; bei Jungen blieben sie relativ stabil. Die Daten messen Aktivität, nicht Bewegungsfreude. Eine Querschnittsauswertung der MoMo-2.0-Studie von 2026 deutet darauf hin, dass Bewegungsfreude den Zusammenhang zwischen Gewicht und Aktivität teilweise erklärt; sie belegt keinen allgemeinen Rückgang der Bewegungsfreude. Quellen: Bucksch et al., Journal of Health Monitoring 9(1), 2024; Tschuschke et al., BMC Pediatrics 26, 542 (2026).

Die **SPORTSTATION 2**



Für Schulen: Bewegung im Unterricht, in der Pause und auf Schulfesten.



Die SPORTKONSOLE!

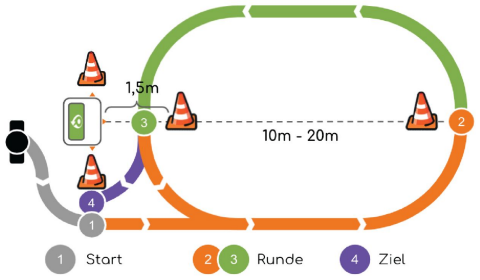
Die sportstation2 verbindet digitale Spielideen mit echter Bewegung. Sensoren erfassen Läufe im Parcours und zeigen das Ergebnis direkt am Gerät. Verschiedene Aufgaben sprechen Tempo, Genauigkeit und Zeitgefühl an.

Je nach Spiel sammeln Teilnehmende Sterne und erreichen Level. Das persönliche Armband ordnet Versuche einem Profil zu. sportstation2 connect ergänzt – abhängig von Version und Einrichtung – persönliche Statistiken, Bestzeiten und Ranglisten.

Das mobile System eignet sich für den Einsatz in Schule, Sporthalle und bei Veranstaltungen. Aktuelle Filme und Praxisbeispiele finden Sie unter sportstation2.de/schulen.html.

Einsatz im **SCHULALLTAG**

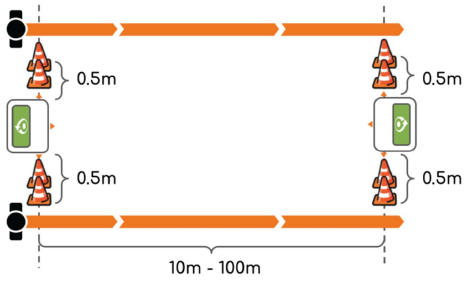
SPORTUNTERRICHT



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!

Mehr als Tempo und Kraft!

Im Sportunterricht zählen mehr als Tempo und Kraft. Bei Aufgaben wie Genau Joggen und Paesen kommt es auch auf Zeitgefühl, Genauigkeit und gleichmäßige Bewegung an. So können Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Stärken einbringen und sich gegenseitig unterstützen.

Die sportstation2 gibt nach jedem Lauf direkt Rückmeldung. Wer möchte, probiert es noch einmal und vergleicht das Ergebnis mit dem eigenen vorherigen Lauf. So entsteht eine spielerische Challenge, bei der der gemeinsame Parcours im Mittelpunkt steht.

Die Aufgaben lassen sich in kurze Übungsphasen, Stationentraining oder Teamwettbewerbe einbauen. Filme aus Schul- und Fußballpraxis zeigen konkrete Beispiele auf sportstation2.de/schulen.html.

Einsatz im **SCHULALLTAG**

Bewegungspausen: kurz, gemeinsam, aktiv.

Eine aktive Pause bringt Abwechslung in den Schultag und schafft einen gemeinsamen Anlass zum Mitmachen. Ob kurze Parcoursrunde oder kleine Klassen-Challenge: Die Lehrkraft entscheidet, was zur Gruppe und zum Zeitfenster passt.

Der schnelle Aufbau erleichtert den Einsatz auch in kurzen Pausen. Die sportstation2 lässt sich mit verschiedenen Altersgruppen und in wechselnden Teams nutzen.

Ideen und Filme aus dem Schulalltag finden Sie über die QR-Codes auf der letzten Seite.

BEWEGTE PAUSE







WISSENSVERMITTLUNG

Lernen in Bewegung

Bewegungsphasen können den Unterricht auflockern und neue Anlässe zum Mitmachen schaffen. Die sportstation2 ergänzt vorhandene Unterrichtsideen um einen bewegten Parcours.

Lehrkräfte können Lerninhalte mit Bewegungsaufgaben verbinden und die Aufgaben an Klasse, Thema und Zeit anpassen. Die konkreten Lernziele und Materialien kommen aus dem Unterricht.

Bewegung ist dabei eine Ergänzung zum Lernen – kein Versprechen auf bessere Noten oder höhere Leistung.



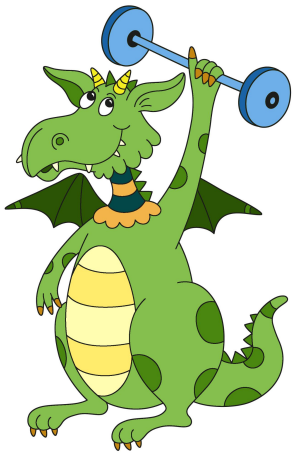


So wird Bewegung Teil Ihrer Unterrichtsidee:

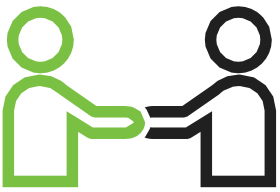
IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

01 Kopfrechnen, Wortschatz oder Allgemeinwissen spielerisch in den Parcours integrieren.
02 Lerninhalte im Team vor oder nach einer Bewegungsrunde wiederholen.
03 Tempo, Genauigkeit und Zeitgefühl in verschiedenen Spielen erproben.

Die Lehrkraft wählt Lernziel und Materialien. Die sportstation2 ergänzt den Unterricht um Bewegung und direkt sichtbare Ergebnisse.



Weitere Praxisfilme und Beispiele finden Sie auf sportstation2.de/schulen.html. Scannen Sie dazu die QR-Codes auf der letzten Seite.



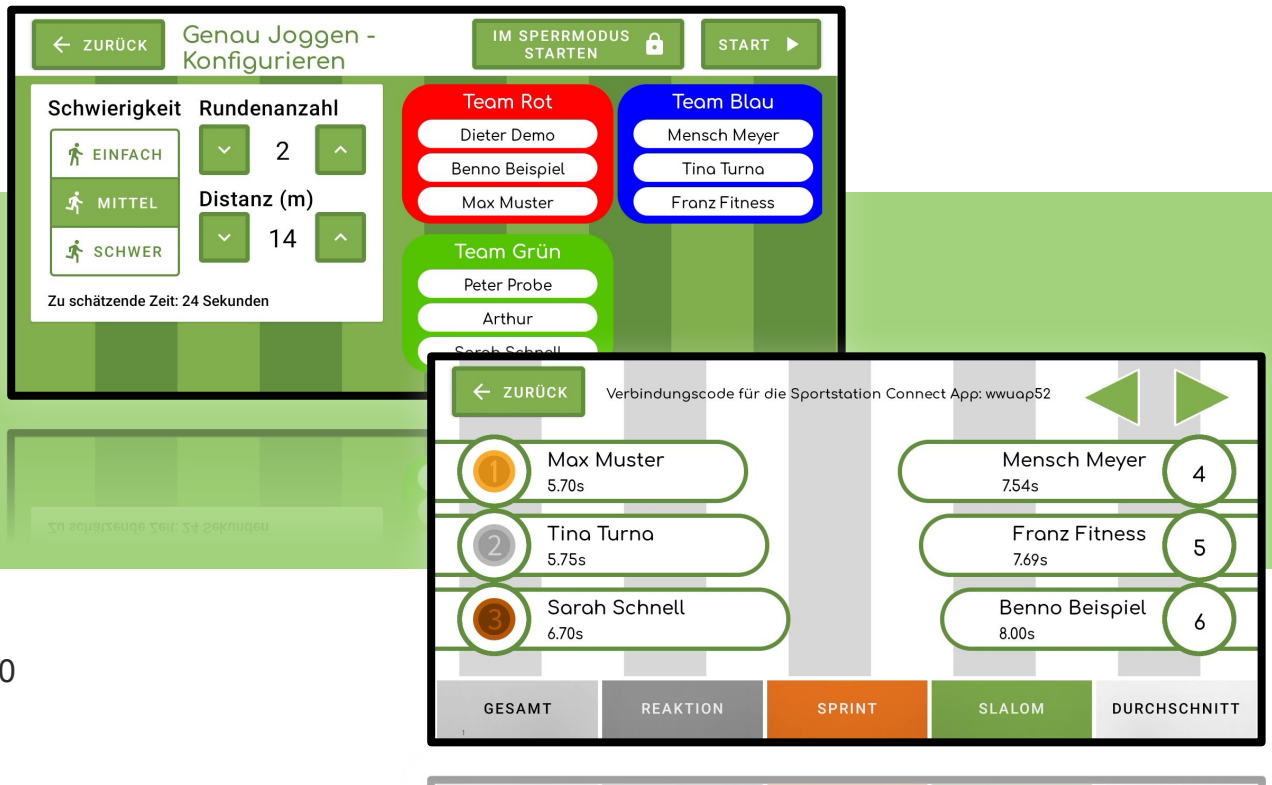
Gemeinsam spielen. Zusammenkommen.

In Teams, bei Klassen-Challenges oder Schulfesten erleben Kinder Bewegung gemeinsam. Die sportstation2 bietet einen konkreten Anlass, sich gegenseitig anzufeuern, Rollen zu wechseln und zusammen eine Aufgabe zu meistern.

Bei Pausen, Projekttagen und Schulveranstaltungen können klassenübergreifende Teams entstehen. Lehrkräfte wählen Aufgaben und Gruppeneinteilung passend zum Anlass.

Kinder bringen unterschiedliche Stärken ein – etwa Tempo, Genauigkeit oder gutes Zeitgefühl. Gemeinsame Aufgaben können Gespräche und Begegnungen anstoßen.

Der Film mit Chris Walter zeigt einen konkreten Einsatz im Schulalltag. Er betreut sportstation2-Geräte an mehreren Schulen; weitere Praxisberichte gibt es auf der Website.





Verschiedene Stärken. Eine gemeinsame Challenge.

Eine gemeinsame Challenge kann verschiedene Stärken sichtbar machen. Bei Spielen wie Paesen oder Genau Joggen zählen auch Genauigkeit und Zeitgefühl – nicht nur Schnelligkeit. Lehrkräfte können Teams, Aufgaben und Rollen passend zur Gruppe gestalten. So entstehen unterschiedliche Möglichkeiten, sich einzubringen.

Bei Schulveranstaltungen bringt ein gemeinsamer Parcours Schülerinnen und Schüler, Geschwister und Eltern zusammen. Die Schule entscheidet, wie Teams gebildet und Aufgaben angepasst werden. So kann Bewegung Begegnungen ermöglichen und Gespräche in Gang bringen.



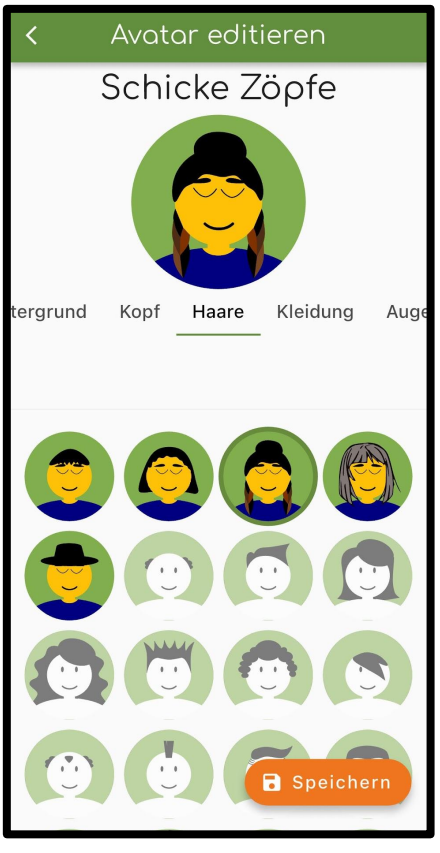




Jeder Lauf ist ein neuer Versuch

Nach einem Lauf zeigt die sportstation2 das Ergebnis direkt am Gerät. Sterne und Bestzeiten geben eine unmittelbare Rückmeldung. Die persönliche Statistik und weitere Angaben hängen von der aktuellen Version und Einrichtung ab. Welche Angaben im konkreten Einsatz verarbeitet werden, richtet sich nach der aktuellen Nutzung von sportstation2 und sportstation2 connect. Bitte beachten Sie die aktuellen Datenschutzhinweise unter sportstation2.de/datenschutz und stimmen Sie den Einsatz mit den geltenden Vorgaben Ihrer Schule ab.

Je nach Spiel sammeln die Teilnehmenden Sterne und können neue Level erreichen. Das schafft kleine Etappen und lädt dazu ein, den eigenen nächsten Versuch auszuprobieren. Welche Funktionen verfügbar sind, richtet sich nach der eingesetzten Version.



Fortschritte sehen – gemeinsam spielen

Das persönliche Armband ordnet Versuche dem ausgewählten Profil zu. Mit sportstation2 connect lassen sich – je nach Version und Einrichtung – persönliche Statistiken, Bestzeiten und Ranglisten ansehen.
So können Teilnehmende ihre eigenen Fortschritte verfolgen und Ergebnisse in der Gruppe vergleichen.





Gamification verbindet spielerische Aufgaben mit Bewegung. Sichtbare Rückmeldungen und abwechslungsreiche Herausforderungen können dazu einladen, es noch einmal zu versuchen.
Die sportstation2 verbindet digitale Spielideen mit einem echten Parcours und gemeinsamem Erleben.

...und darüber **HINAUS**

Noch mehr Praxis entdecken?

Scannen Sie die QR-Codes auf der letzten Seite. Dort finden Sie Schulfilme, Fußballvideos und aktuelle Informationen zum Einsatz.

- **Ganztagsangebote**
  Ganztagsangebote verbinden Lernen, Bewegung und Freizeit. Die sportstation2 lässt sich in aktive Einheiten des Schultages integrieren.

- **Schulfeste & Projekttage**
  Parcours und Team-Challenges passen zu Sportfesten, Projekttagen und Schulfesten. Auch Elternabende können einen Einblick in den Einsatz geben.

- **Schüler gestalten mit**
  Schülerinnen und Schüler können Parcours oder Teams mitplanen und organisatorische Aufgaben übernehmen.

- **Außerhalb der Sporthalle**
  Auch auf Schullandheimen, Exkursionen und Aktionstagen kann das mobile System Bewegung ermöglichen.

- **Mit Schulen & Partnern**
  Auf der Website finden Sie Praxisfilme aus Schulen und Fußballprojekten. Chris Walter betreut zehn sportstation2-Geräte an seinen Schulen. Die QR-Codes auf der letzten Seite führen direkt zu diesen Filmen und Referenzen.



„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

„[Die 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

SPORTSTATION2 · FÜR SCHULEN

Bewegung, die zusammenbringt.

Praxisfilme, starke Fußball-Referenzen und ein Spezialangebot für Ihre Schule.

SPEZIALANGEBOT FÜR SCHULEN

Zwei Geräte kaufen – das zweite 50 % günstiger.

Schulen erhalten beim Kauf von zwei Geräten 50 % Nachlass auf das zweite Gerät. Details und Verfügbarkeit bitte vor Bestellung anfragen.

IM EINSATZ BEI

FRMC · Real Madrid

Borussia Dortmund

FC Bayern Kids Club

Hamburger SV

FC St. Pauli

Werder Bremen

VfB Stuttgart

WEITERENTDECKEN – MIT DEM HANDY ODER IPAD SCANNEN

Jeder Code führt direkt zum passenden Bereich auf sportstation2.de.

Schulbereich



Einsatz & Angebot

Schulstimmen



Film aus dem Schulalltag

Fußballvideos



Filme & Praxisbeispiele

Shop



Geräte & Angebote

PERSÖNLICHES ANGEBOT & BERATUNG

wap@sportstation2.de · Shop öffnen ↗

sportstation2.de/schulen.html · sportstation2.de/shop/