



OBRA

digi
dots

OBRA **digidots** ist ein absolut neues Spielerlebnis für alle. Es motiviert Kinder sich zu bewegen, passt sich den Fähigkeiten der Benutzer an und erreicht eine nie dagewesene Spieldauer.



OBRA digidots Aktivieren · Animieren · Unterhalten

OBRA digidots ist eine interaktive Spiel- und Lernplattform, die zu mehr Aktivität und Bewegung animiert. Die Plattform basiert auf interaktiven Komponenten - den Satelliten - mit Licht, Sound und Touch-Funktionen. Das Konzept wurde in Zusammenarbeit mit Lehrern und Forschern entwickelt und basiert auf dem Spiel- und Lernverhalten von Kindern.

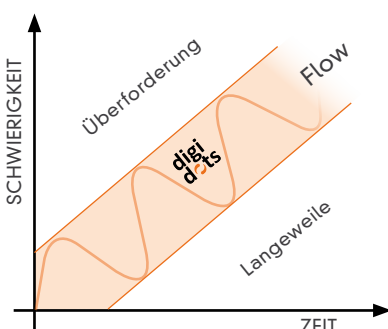
Laut dem Österreichischen Ernährungsbericht von 2012 sind 24 % der Schulkinder von 7 - 14 Jahren Übergewichtig oder fettleibig. Daher müssen Kinder zu mehr körperlicher Aktivität angeregt werden!

OBRA digidots vereint das Beste aus der Welt des virtuellen Spiels mit dem physischen Spiel und erweitert den klassischen Spielplatz mit komplett neuen interaktiven Inhalten.

Es motiviert Kinder dazu, Spaß an der Bewegung zu haben, indem es Elemente aus Sport, Mental-Spielen, Computerspielen, Musik und klassische Spielplatzelemente kombiniert und zu einer einzigartigen Plattform vereint.

Die elektronischen Spielelemente bieten die Möglichkeit verschiedene Spiele zu starten, bei denen es sich um Geschwindigkeit, Logik, Akustik usw. dreht. Je nachdem wie schnell oder langsam die Kinder sind, erkennt das System unterschiedliche Spielmuster und passt sich automatisch der Geschwindigkeit und Intensität der Mitspieler an und ist somit für Kinder verschiedener Altersstufen und unterschiedlicher Bedürfnisse geeignet. Durch das automatische Anpassen erhöht sich die Motivation der Mitspieler, wodurch gleichzeitig die Spieldauer verlängert wird. Diesen Effekt nennen wir "Flow" und verdeutlicht das Verhältnis zwischen Herausforderung und Überforderung, welches die Benutzer dazu motiviert, sich immer wieder zu verbessern.

Somit wird eine nie da gewesene Spieldauer erreicht.



OBRA digidots Technik

Die verschiedenen Spiele werden durch die sogenannten Satelliten gesteuert. Diese elektronischen "Buttons" liefern, je nach aktivem Spiel, unterschiedliche Signale über verschiedene Licht- und Töneffekte und werden über Berührung mit der Hand oder dem Fuß aktiviert.

Die Satelliten sind absolut wetterfest und zu 100% wasserdicht. Damit die elektronischen Komponenten im Inneren geschützt sind, ist die Hülle aus einem hochfesten und schlagzähem Kunststoff, welcher frei von schädlichen Phthalaten ist. Darüber hinaus sind die Satelliten mittels Schwingungsdämpfern an der Spielstruktur befestigt. Durch diese Konstruktion wird die Wahrscheinlichkeit einer Beschädigung durch Vandalismus minimiert.



Wie robust die Satelliten sind sehen Sie in diesem Video!

16 LED LEUCHTEN

- 7 Standardfarben
- 64 Farbkombinationen

MICRO CONTROLLER

- Kontrolliert Licht- und Ton Sequenzen sowie Spiele und Aktivitäten.
- Programmierbar

DATENKOMMUNIKATION

- Bis zu 127 Satelliten können kombiniert werden
- Kommunikation wird über Anschlussdose gesteuert - kein zentraler Server nötig!



TOUCH SENSOR

- Reagiert auf Berührungen von Hand oder Fuß

SOUND AUSGABE

- 100% Wasserdicht
- Spezifische Töne/Sprecher können hochgeladen werden

LANGLEBIG UND ROBUST

- Speziell für Outdoor-Spiele entwickelt
- Funktiniert mit 10-30V die auch von alternativen Energiequellen wie Solar- oder Windenergie bereit gestellt werden können.

NETZANSCHLUSS

Um die OBRA digidots mit Strom zu versorgen, ist ein normaler Netzanschluss von 230 V nötig. Sollte kein Netzanschluss möglich sein, können die Anlagen auch durch Solarpaneele oder Windräder mit Strom versorgt werden. Werden die Anlagen benutzt ist der Verbrauch ca. 30W. Die Satelliten schalten automatisch in den Stand-by Zustand, wodurch der Energieverbrauch minimal ist. Die elektronische Plattform ist TÜV-geprüft.

SPIELE

Die OBRA digidots Geräte sind standardmäßig mit 4 vorinstallierten Spielen ausgestattet und können mit weiteren Spielen upgedatet werden. Alle

Spiele sind adaptiv, das heißt, die Spiele passen sich automatisch der Geschwindigkeit des Spielers an. Dies führt zu einem kontinuierlichen Spielen und spannender Herausforderung für jeden. Die ausführliche Spielebeschreibung finden Sie auf den Seiten 8 - 10.

BEWÄHRTES KONZEPT

OBRA digidots ist ein erprobtes System, welches bereits in über 200 Geräten in Europa sowie den USA installiert wurde. Die erste Anlage ging 2007 in Dänemark in Betrieb und läuft bis heute ohne Probleme.

OBRA digidots

Spider

Best.Nr. 87320



Spider ist das größte OBRA digidots Spielgerät. Durch das arachnoide Design werden speziell etwas größere Kinder, etwa ab dem Schulalter, angesprochen und die Neugierde geweckt.

Spider besteht aus einem traditionellen Klettergerät mit einer Edelstahl-Grundkonstruktion mit diversen Kletternetzen, in welche die digidots Satelliten eingesetzt sind. Die interaktiven Komponenten fördern das gemeinsame Spiel und somit die sozialen Kompetenzen.

Durch die adaptiven Spiele werden auch Kinder die keinen Spaß an der Bewegung haben sanft an körperliche Aktivität herangeführt. Das miteinander Spielen ruft den Wunsch auch Teil des Geschehens zu sein hervor und animiert somit ebenso zur Bewegung. Durch das Konzept des Flow erfahren die Benutzer ein intensives und längeres Spielvergnügen.

AUSFÜHRUNG

Grundkonstruktion aus Edelstahlrohren, 9 Herkules-Netze schwarz, 1 Kunststoffgehäuse für Game Controller und Connector box, 16 digidot Satelliten

Boden: Fallschutzplatten, Fallschutzmatten, EPDM
Zertifikat gemäß EN 1176



ab 5



2,45 m



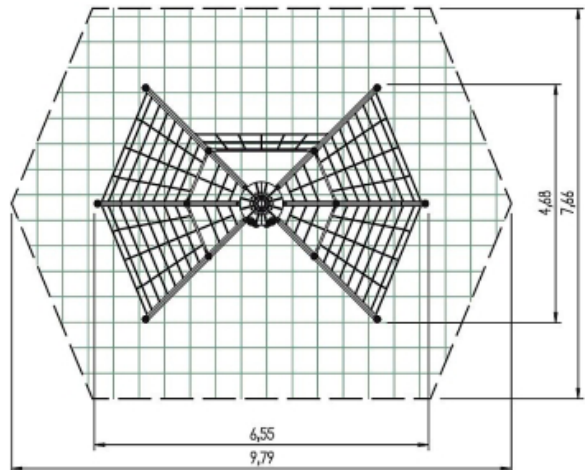
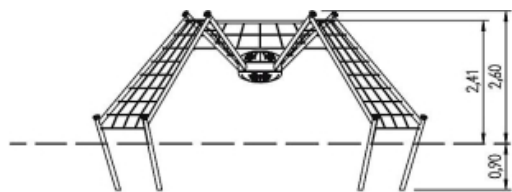
2 x 27 h



75,5 m²

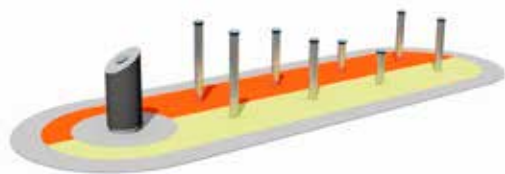
SPIELE

digidots Spider ist standardmäßig mit 3 vorinstallierten Spielen (Hot & Cold, Speedy, eSquash) ausgestattet und kann mit weiteren Spielen ergänzt werden. Alle Spiele sind adaptiv und passen sich dem Niveau des jeweiligen Spielers an. Darüber hinaus hat Spider, wie jedes andere OBRA digidots Gerät, den FreePlay Modus, in dem Benutzer die Möglichkeit haben, sich mit den Licht- und Toneffekten kreativ zu betätigen.



OBRA digidots Speed

Best.Nr. 87300



Speed ist das ideale Spielgerät für urbane Bereiche. Es entspricht der Straßenkultur der Stadt und ist eine gute Wahl für Schulen, Parks und bestehende Kinderspielplätze. Da Speed keine herkömmlichen Spielaktivitäten beinhaltet, werden auch Kinder angesprochen, die normalerweise Scheu vorm Umhertollen auf Spielgeräten haben.

Speed ist eine sehr kompakte Anlage. Sie besteht aus 8 Satelliten und einem Game Controller und benötigt eine Fläche von nur 6 x 2,5 m. Es eignet sich daher auch für Plätze mit beengtem Platzangebot wie zB. in Einkaufszentren. Die Spiele fördern Geschwindigkeit und Reaktionszeit der Spieler.

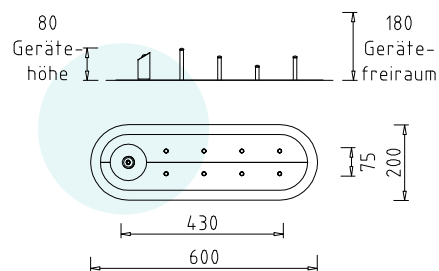
AUSFÜHRUNG

1 Game Controller Säule aus Edelstahl, anthrazitfarben lackiert, 8 Poller aus Edelstahl in unterschiedlichen Längen, 9 digidot Satelliten

Boden: Asphalt, Beton, Pflaster, Kunstrasen, EPDM

SPIELE

Speed ist standardmäßig mit 3 vorinstallierten Spielen (Mind Match, eTennis, Mirror) ausgestattet und kann mit weiteren Spielen ergänzt werden. Alle Spiele sind adaptiv und passen sich dem Niveau des jeweiligen Spielers an. Darüber hinaus hat Speed, wie jedes andere OBRA digidots Gerät, den FreePlay Modus, in dem Benutzer die Möglichkeit haben, sich mit den Licht- und Toneffekten kreativ zu betätigen.



ab 5



0 m



2 x 7 h



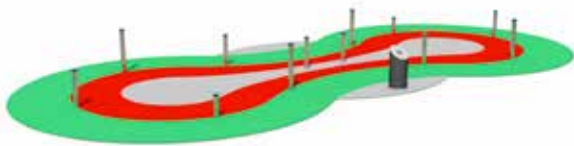
Integrativ



OBRA digidots

Infinity

Best.Nr. 87305



Infinity ist eine große 2-dimensionale Struktur, die Aufmerksamkeit erzeugt und Menschen neugierig macht. Die Spiele sind einfach und intuitiv zu erfassen. OBRA digidots Infinity wird rasch zur Hauptattraktion in Schule, Park und Stadtgebieten.

AUSFÜHRUNG

1 Game Controller Säule aus Edelstahl, anthrazitfarben lackiert, 12 Poller aus Edelstahl in unterschiedlichen Längen, 13 digidot Satelliten

Boden: Asphalt, Beton, Pflaster, Kunstrasen, EPDM



ab 5



0 m



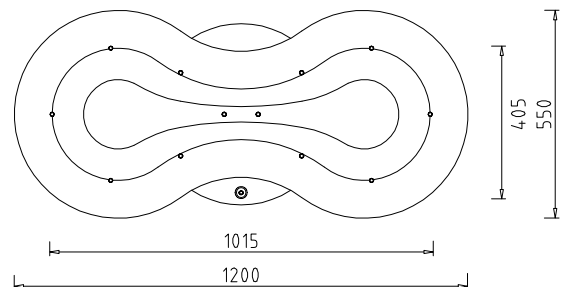
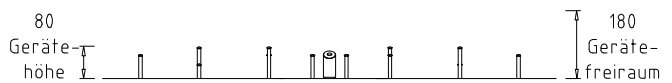
2 x 10 h



Integrativ

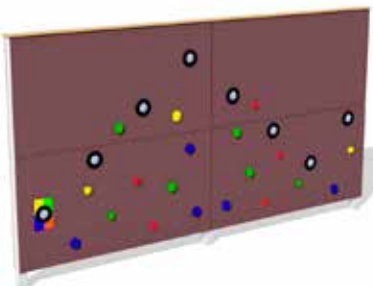
SPIELE

Infinity ist standardmäßig mit 4 vorinstallierten Spielen (eTennis, Hot & Cold, StopWatch, Mind Match) ausgestattet und kann mit weiteren Spielen ergänzt werden. Alle Spiele sind adaptiv und passen sich dem Niveau des jeweiligen Spielers an. Darüber hinaus hat Infinity, wie jedes andere OBRA digidots Gerät, den FreePlay Modus, in dem Benutzer die Möglichkeit haben, sich mit den Licht- und Töneffekten kreativ zu betätigen.



OBRA digidots Wall

Best.Nr. 87310, Best.Nr. 87311



Wall ist eine Verschmelzung der interaktiven digidot Plattform mit einer herkömmlichen Kletterwand. Durch die Verwendung der Satelliten auf einer vertikalen Fläche wird der nötige Platzbedarf gering gehalten und Wall eignet sich so ideal für Orte mit beengten Platzverhältnissen wie etwa für Schulhöfe.

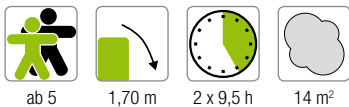
Wall ist in 2 unterschiedlichen Ausführungen erhältlich. Die Basisversion ist nur einseitig bespielbar, die erweiterte Version hat an der Hinterseite zusätzlich eine konventionelle Kletterwand. Bitte beachten Sie, dass dadurch auch der nötige Platzbedarf doppelt so groß ist.

AUSFÜHRUNG

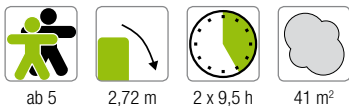
3 Stahlsteher feuerverzinkt, Beplankung aus Siebdruckplatte 20 mm mit aufgeschraubten und verklebten Klettergriffen, Unterkonstruktion aus kesseldruckimprägniertem Holz, Abdeckbrett mit Giebelschnitt oben, 8 digidot Satelliten inklusive Montagerahmen aus verzinktem Stahl und Kunststoffring außen

Boden: Fallschutzplatten, Fallschutzmatten, EPDM
Zertifikat gemäß EN 1176

Best.Nr. 87310

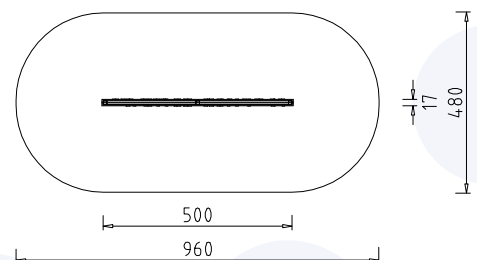
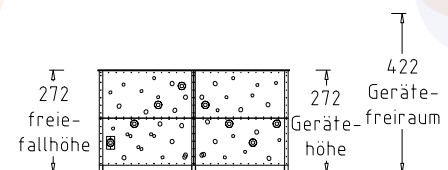
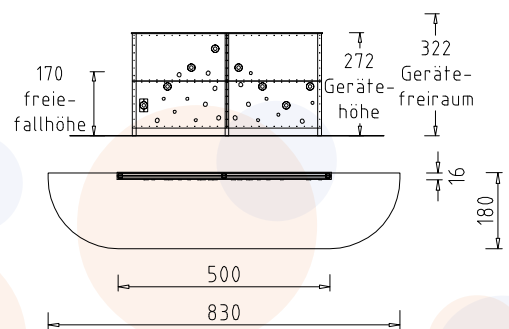


Best.Nr. 87311



SPIELE

Wall ist standardmäßig mit 4 vorinstallierten Spielen (eSquash, Keeper, Killer, Pulse) ausgestattet und kann mit weiteren Spielen ergänzt werden. Alle Spiele sind adaptiv und passen sich dem Niveau des jeweiligen Spielers an. Darüber hinaus hat Wall, wie jedes andere OBRA digidot Gerät, den FreePlay Modus, in dem Benutzer die Möglichkeit haben, sich mit den Licht- und Toneffekten kreativ zu betätigen.



Hot & Cold

Wähle Rot (Hot) oder Blau (Cold) und versuche innerhalb von 30 Sekunden so viele Satelliten wie möglich deiner Farbe zu erwischen. Der Spieler / das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

- ANZAHL SPIELER
2 Spieler oder 2 Teams möglich (ab 5 Jahren)
- SPIELSTUFEN / SCHWIERIGKEITSSTUFEN
Jeder kann mitmachen, daher auch für integratives Spiel geeignet.
- PRODUKTE
digidots Spider und digidots Infinity



Video ansehen

eTennis

Besiege deinen Gegner in einer elektronischen Partie Tennis. Serviere den Ball indem du die Hand auf den leuchtenden Satelliten hältst und lasse ihn zur rechten Zeit los, um einen guten Schuss zu machen. Der virtuelle Ball wird nun über das gegnerische Feld geschickt. Gib acht, den richtigen Satelliten zu erwischen, wenn der Gegner den Ball zurückschießt.

- ANZAHL SPIELER
2 Spieler ab 5 Jahren
- SPIELSTUFEN / SCHWIERIGKEITSSTUFEN
Die Spieler fordern sich bei diesem hart umkämpften Spiel gegenseitig heraus.
- PRODUKTE
digidots Speed und digidots Infinity



Video ansehen

Stop Watch

Beginne auf der äußeren Laufbahn und starte die Stoppuhr durch schlag auf einen Satelliten. Versuche so schnell wie möglich alle Satelliten die aufleuchten zu erreichen und zu berühren. Schlage zum Schluß wieder auf den ersten Satelliten um die Uhr zu stoppen. Wer ist am schnellsten und findet die geschickteste Route?

- ANZAHL SPIELER
2 Spieler ab 5 Jahren
- SPIELSTUFEN / SCHWIERIGKEITSSTUFEN
Jeder kann mitmachen
- PRODUKTE
digidots Infinity



Video ansehen

Mind Match

Verbindet logische Denkaufgaben mit Bewegung im Freien. Präge dir das Muster auf dem Satelliten ein und finde das passende Muster im Feld wieder.

- ANZAHL SPIELER
1 bis 2 Spieler oder 1 bis 2 Teams (ab 5 Jahren)
- SPIELSTUFEN / SCHWIERIGKEITSSTUFEN
Mit jeder richtigen Antwort wird die Aufgabe schwieriger.
- PRODUKTE
digidots Infinity und digidots Speed (ist auch als Erweiterung für digidots Spider verfügbar)



Video ansehen

Mirror

Auf jeder Seite des Spielfeldes leuchten die Satelliten in der selben Reihenfolge auf. Berühre die Satelliten so schnell wie möglich, damit der nächste Satellit schneller aufleuchtet. Wenn du innerhalb 30 Sekunden mehr Satelliten als dein Gegenspieler geschafft hast, hast du gewonnen.

- ANZAHL SPIELER
2 Spieler ab 5 Jahren
- SPIELSTUFEN / SCHWIERIGKEITSSTUFEN
Jeder kann mitmachen
- PRODUKTE
digidots Speed



Video ansehen

Pulse

Alle Satelliten beginnen zu leuchten, versuche so viele wie möglich innerhalb von 30 Sek. auszuschalten. Welches Team schafft die meisten?

- ANZAHL SPIELER
2 Spieler oder 2 Teams möglich (ab 5 Jahren)
- SPIELSTUFEN / SCHWIERIGKEITSSTUFEN
Jeder kann mitmachen.
- PRODUKTE
digidots Wall



SPIELE

eSquash

Besiege deinen Gegner in einer elektronischen Partie Squash. Spiele in 2 Teams oder 1 gegen 1. Serviere den Ball indem du die Hand auf den leuchtenden Satelliten hältst. Der virtuelle Ball wird nun über das gegnerische Feld geschickt. Die Partie gewinnt, wer zuerst 3 Punkte macht.

- ANZAHL SPIELER
2 Spieler oder 2 Teams (ab 5 Jahren)
- SPIELSTUFEN / SCHWIERIGKEITSSTUFEN
Die Spieler fordern sich bei diesem hart umkämpften Spiel gegenseitig heraus.
- PRODUKTE
digidots Spider und digidots Wall



Video ansehen

Keeper

In diesem Spiel wirst du zum Torwart. Wieviele Bälle wirst du abwehren? Um den Ball abzuwehren, musst du den grün aufleuchtenden Satelliten drücken bevor er erlischt.

- ANZAHL SPIELER
1 oder mehrere Spieler/Teams (ab 5 Jahren)
- SPIELSTUFEN / SCHWIERIGKEITSSTUFEN
Jeder kann mitmachen
- PRODUKTE
digidots Wall



Killer

Wie schnell kannst du den vorgegebenen Parcours absolvieren? Starte das Spiel, indem du den Grünen Satelliten berührst. Daraufhin wird der Parcours aufleuchten und du musst ihm durch Berühren der Satelliten folgen. Die benötigte Zeit wird in Sekunden mitgezählt.

- ANZAHL SPIELER
1 oder mehrere Spieler/Teams (ab 5 Jahren)
- SPIELSTUFEN / SCHWIERIGKEITSSTUFEN
Jeder kann mitmachen, Integrativ
- PRODUKTE
digidots Wall



REFERENZEN

OBRA Kinderland, Neukirchen/Vöckla

In unserem Ausstellungsgelände, welches als Freizeitpark betrieben wird, kann ab Sommer 2015 eine digidots Speed getestet werden.



Fælledparken, Kopenhagen

Dieser Spielpark ist unter dem Motto "Über den Dächern der Stadt" in Kopenhagen entstanden. Die Satelliten stellen Möwen und Tauben dar, welche die Kinder einfangen müssen.

Barrierefreier Spielplatz an der Norton Schule, Odense

Der wie ein Labyrinth geformte Spielplatz ist auch für Kinder geeignet, die auf einen Rollstuhl angewiesen sind. Auf dem Kurs befinden sich 20 Satelliten und ist idealer Raum für integratives Spielerlebnis.



Robotic Art Experience

Drei interaktiven Spielplätze in den Städten Odense, Vejle und Esbjerg sind per drahtlosem Netzwerk miteinander verbunden und ermöglichen so Interaktion zwischen Städten.

Volmers Plads, Vejle

In Zusammenarbeit mit dem Künstler und ehemaligen Professor an der Royal Danish Academy of Fine Arts, Morten Straits, ist diese künstlerisch gestaltete Anlage entstanden.





OBRA digidots Testen

Sie möchten sich selbst überzeugen und OBRA digidots testen?

Kein Problem! Vereinbaren Sie einen Termin mit unserem Fachberater, er kommt gerne mit dem OBRA digidots Testgerät zu Ihnen ins Haus.

OBRA

digi
dots

Ihr OBRA-Design Fachberater



OBRA-Design • Ing. Philipp GmbH & Co. KG
Satteltal 2 • A-4872 Neukirchen/Vöckla
Tel. +43 (0)7682/2162-0 • Fax: +43 (0)7682/2165
E-Mail: obra@obra.at • www.obra.at