

Frankfurt, 05. März 2012

## **Digitale Bewegungsspiele halten Einzug im Sportverein**

### **Nintendo und der Berliner Turn- und Freizeitsport-Bund starten Projekt „Bewegungskoffer“**

Sind digitale Bewegungsspiele Gegner oder Mitspieler des Vereinssports? Besteht durch sie die Möglichkeit, neuen Zielgruppen den Einstieg in sportliche Aktivität zu ermöglichen? Oder kann bestehenden Mitgliedern eine weitere Facette von Bewegung und Spaß an Bewegung vermittelt werden? Um diese Fragen näher zu beleuchten und Erfahrungswerte zu sammeln, haben der japanische Videospielehersteller Nintendo und der Berliner Turn- und Freizeitsport-Bund jetzt ein gemeinsames Projekt gestartet. Für einen Zeitraum von drei Monaten erhalten teilnehmende Sportvereine in Berlin einen Bewegungskoffer, der den einfachen mobilen Einsatz digitaler Bewegungsspiele im Vereinsbetrieb in der Turnhalle oder dem Kursraum ermöglicht.

Digitale Spiele sind aus der heutigen Freizeitwelt von Kindern und Jugendlichen, aber auch immer mehr erwachsenen und älteren Menschen, nicht mehr wegzudenken und erfreuen sich großer Beliebtheit. Neuartige Steuerungstechniken und interaktive Bewegungsspiele ermöglichen Bewegungen, die realen sportlichen Bewegungsabläufen nahe kommen, zu Aktivität animieren und koordinative Leistungen verlangen. Einigen digitalen Bewegungskonzepten werden von Seiten der Wissenschaft positive Trainingseffekte zugesprochen. Für Sportvereine hat diese Entwicklung eine

Nintendo of Europe GmbH  
Nintendo - Center  
63760 Großostheim  
Tel.: +49(0)6026 - 950 - 0  
Fax.: +49(0)6026 - 950 - 301

Pressekontakt:  
Süddeutscher Verlag onpact GmbH  
Hultschiner Straße 8  
81677 München  
Tel.: +49(0)89 - 2183 72 34  
Fax.: +49(0)89 - 2183 72 09

Pressestelle:  
POPULAR PR  
Robert-Mayer-Strasse 48-50  
60486 Frankfurt  
Tel.: +49(0)69 - 713 76 76 14  
Fax.: +49(0)69 - 713 76 76 24

## Presse Information

besondere Relevanz und es ergibt sich die Frage, wie man sich digitalen Bewegungsspielen gegenüber positioniert. Eine Hilfestellung für die Vereine soll nun das Projekt mit den Bewegungskoffern liefern. „Natürlich sind digitale Bewegungsspiele kein Ersatz für Sport“, erläutert Silja Gülicher, Leiterin Pressestelle Nintendo Deutschland. „In verschiedenen Untersuchungen stellte sich jedoch heraus, dass diese Spiele motivieren können, sich zu bewegen und sportlich aktiv zu werden. Wir sind überzeugt, dass bestimmte Bewegungsspiele sehr gut als Ergänzung zu regulären Breitensportlichen Aktivitäten im Verein passen. Vielleicht lassen sich ja auf dieser Basis ganz neue sportliche Angebote entwickeln - die gleichzeitig ein Mehrwert für die Vereine sind.“

In dem Bewegungskoffer enthalten sind die TV-Konsole Wii, das Wii Balance Board und die beiden Bewegungsspiele *Wii Fit Plus*, mit seiner Vielzahl von unterhaltsamen Übungen zur Schulung der Balance und Sensomotorik, und *Wii Sports Resort*, das zu zwölf unterhaltsamen Sportarten animiert. Dazu kommt ein Beamer, der den einfachen mobilen Einsatz der Spiele in den Turnhallen ermöglicht. Ergänzt wird das Paket durch eine didaktische Handreichung, die von Sportwissenschaftlern der Universität Karlsruhe entwickelt wurde und praktische Einbindungsmöglichkeiten der Bewegungsspiele in den Trainingsbetrieb aufzeigt.

Jens-Uwe Kunze, Geschäftsführer des Berliner Turn- und Freizeitsport-Bundes, ist vom Projekt Bewegungskoffer überzeugt: „Wir unterstützen das Projekt Bewegungskoffer gerne. Es leistet in unseren Augen zweierlei: Einerseits können digi-

Nintendo of Europe GmbH  
Nintendo - Center  
63760 Großostheim  
Tel.: +49(0)6026 - 950 - 0  
Fax.: +49(0)6026 - 950 - 301

Pressekontakt:  
Süddeutscher Verlag onpact GmbH  
Hultschiner Straße 8  
81677 München  
Tel.: +49(0)89 - 2183 72 34  
Fax.: +49(0)89 - 2183 72 09

Pressestelle:  
POPULAR PR  
Robert-Mayer-Strasse 48-50  
60486 Frankfurt  
Tel.: +49(0)69 - 713 76 76 14  
Fax.: +49(0)69 - 713 76 76 24

## Presse Information

tale Spiele einen Einstieg in sportliche Aktivitäten fördern und andererseits eine weitere Facette von Bewegung und so den Spaß an regelmäßiger Bewegung in Sportvereinen vermitteln.“

Auch Fabian Lenzen, 2. Vorsitzender des an dem Projekt teilnehmenden Sportvereins TSV Rudow 1888 e.V., ist von der Idee angetan: „Als Verein sind wir neuen Ideen gegenüber stets aufgeschlossen und wollen gern ausprobieren wie es ist, den Bewegungskoffer in unser Breitensportangebot einzubinden. Es ist ja durchaus denkbar, dass für uns daraus Möglichkeiten entstehen, neue Zielgruppen zu erschließen oder unsere Mitglieder einmal anders anzusprechen.“

Weitere Informationen rund um den Bewegungskoffer finden Sie im Internet unter [www.btfb.de](http://www.btfb.de). Über Neuigkeiten und Hintergründe von Nintendo informiert die Website [www.nintendo.de](http://www.nintendo.de).

(3.658 Zeichen)

**Süddeutscher Verlag onpact  
GmbH**

**Nadia Wimmer**

Tel.: 089 - 2183 7234

[nadia.wimmer@sv-onpact.de](mailto:nadia.wimmer@sv-onpact.de)

**Nintendo Deutschland**

**Silja Gülicher**

Tel.: 06026 - 950-628

[silja.guelicher@nintendo.de](mailto:silja.guelicher@nintendo.de)

Nintendo of Europe GmbH

Nintendo - Center

63760 Großostheim

Tel.: +49(0)6026 - 950 - 0

Fax.: +49(0)6026 - 950 - 301

Pressekontakt:

Süddeutscher Verlag onpact GmbH

Hultschiner Straße 8

81677 München

Tel.: +49(0)89 - 2183 72 34

Fax.: +49(0)89 - 2183 72 09

Pressestelle:

POPULAR PR

Robert-Mayer-Strasse 48-50

60486 Frankfurt

Tel.: +49(0)69 - 713 76 76 14

Fax.: +49(0)69 - 713 76 76 24