



*Lapsset stellt vor: Sona*

*Lappset GmbH*

*Spaß »  
Für alle »  
Interaktion »  
Einfach »  
Freies Spiel »  
Aktiv »  
Haltbar »*





### **Einführung des Sona**

Du siehst Leute, die verrückte Tanzbewegungen ausführen und unter einem großen orangefarbenen Bogen von einer Stelle zur anderen laufen. Was ist das los? Es ist der Sona, das Leute motiviert, sich zu bewegen!

Der Sona ist ein interaktives Spielplatzsystem, das mit Bewegung und Ton arbeitet. Eine Bewegungskamera oben in einem großen orangen Bogen registriert die Bewegungen von Spieler auf dem speziell entworfenen Spielfeld darunter. Durch Bewegen auf diesem Feld können verschiedene Spiele gespielt werden. Die Spiele verwenden Musik und Töne als Rückmeldung. Das führt zu einem einzigartigen Spielerlebnis.

Der Sona kombiniert die Möglichkeiten von Computerspielen mit dem Spaß und der Bewegung von Spielen im Freien. Kinder können zusammen spielen, um eine hohe Stufe zu erreichen, in einem Tanzwettbewerb konkurrieren oder alle möglichen Geräusche einfach aus Spaß auslösen!

### **Anwendungen des Sona**

Der Sona eignet sich für den Einsatz im Freien und spricht eine große Bandbreite an Benutzern an. Dadurch eignet sich der Sona für verschiedenste Anwendungen.

Einige Beispiele sind im Folgenden genannt.

#### **(Öffentliche) Spielplätze**

Auf Spielplätzen ist der Sona eine innovative Ergänzung. Er spricht Jung und Alt an und fördert die soziale Interaktion. Einzigartig: Kinder und (Groß)Eltern können gemeinsam spielen, und weitere Spieler können leicht mitspielen. Der Sona ist sehr sicher und extrem wartungsarm.

#### **Schulen**

In Schulen wird der Sona öfter von den gleichen Kindern benutzt. Dank des offenen Setups der Spiele können Kinder ihre eigenen Regeln und Spielarten erfinden. Rekorde werden aufgestellt und gebrochen. Und Mathestunden machen Spaß auf dem Sona (ResultRace!). Es gibt ständig neue Töne und aktualisierte Spiele: Das ist, als ob man jedes Mal ein völlig neues Spielgerät hätte!





### **Freizeitparks**

In Themenparks, auf Campingplätzen usw. erregt der orange Bogen viel Aufmerksamkeit und kann durch seine einzigartigen Spielmöglichkeiten leicht zum Lieblingsspielgerät werden, selbst mit größeren Attraktionen in der Nähe. Für seine relativ geringe Größe können viele Kinder (sogar mehr als dreißig) den Sona gemeinsam gleichzeitig nutzen. Dank des ferngesteuerten Online-Service können wertvolle Informationen darüber gesammelt werden, welche Spiele den größten Erfolg haben und wie oft der Sona benutzt wird.

## **Technische Daten**

### **Größe**

BigBow: HxBxL: 3,8 x 0,94 x 5,0 m (4,0 m zwischen Bogenfüßen)  
FunkyFloor: 4,5 x 4,5 m

### **Materialien**

Innere Konstruktion des BigBow: Stahl, doppelt pulverbeschichtet  
Äußere Konstruktion des BigBow: Edelstahl, doppelt pulverbeschichtet  
Verankerung des BigBow: Stahl, feuerverzinkt  
Kappen des BigBow: Glasfaserverstärktes Polyester  
FunkyFloor: Sicherheitsrasen (Kunstrasen)

### **Elektronik**

YIN Sona-Kamera PCB  
YIN Sona-Sampler PCB  
JBL Control 25AV-Lautsprecher  
Monocor-Verstärker  
Moeller FAK-Fußschalter  
Verkabelung und Steuergeräte

## **Technische Informationen**

Die interaktive Technologie des Sona wurde speziell nur für den Sona entwickelt und wurde umfassend getestet. Das garantiert ein sicheres und

stabiles System. Sobald der Sona installiert ist, einfach den Strom einschalten, und schon kann's losgehen!

#### **Hardware**

Oben im Sona misst eine Bewegungskamer die Bewegung auf dem Spielfeld. Diese Daten werden an den Computer gesendet, der die Daten interpretiert und die Töne an die Lautsprecher sendet. Die gesamte Hardware im Sona wurde für optimale Stabilität und Qualität konzipiert und ausgewählt. Das führt dazu, dass der Sona noch weniger Wartung erfordert als ein normales Spielplatzgerät.

#### **Software**

Dank der Software kann der Sona kontinuierlich überwacht und aktualisiert werden. Ein Sona mit einem Standard-Spielesatz bietet schon jahrelang Spaß, aber neue Spiele und Töne machen das Erlebnis noch beeindruckender. Stell dir Weihnachtslieder im Dezember oder ein neues Spiel zum Start des neuen Schuljahrs vor. Sogar beliebte Trends im Tanzen könnten in den Sona integriert werden! Diese Möglichkeiten sorgen dafür, dass der Sona noch mehr Spaß macht.

#### **Fernzugriff**

Dank des Fernzugriffs kann der Sona aus der Entfernung eingestellt werden. Die aktiven Spiele können ausgewählt oder die Lautstärke und Betriebszeiten angepasst werden. Jeder Sona kann online geschaltet werden, um neue Spiele oder Geräusche herunterzuladen oder Fernwartung und -service zu nutzen.



## Häufig gestellte Fragen

### Wie groß ist die Lautstärke?

Die Lautstärke und die Betriebszeiten des Zona können durch den Verwalter leicht eingestellt werden. Was Lärm betrifft: Im Allgemeinen machen Kinder, die auf dem Sona spielen, mehr Lärm als der Sona selbst. Der Sona wählt jede Woche zufällig unterschiedliche Töne aus, so dass sich niemand mit immer gleichen Tönen langweilt. Der Sona erneuert sich selbst und bietet lang anhaltenden Spaß!

### Eignet sich der Sona für öffentliche Plätze?

Ja, der Sona wurde speziell für extreme Bedingungen entwickelt. Der Sona hat eine stabile Stahlrahmenkonstruktion, die fest im Boden verankert ist. Das Skelett ist mit stoßfesten glasfaserverstärkten Polyesterkappen überzogen. Die Elektronik befindet sich in einem Sicherheitsschrank oben im Bogen, der wasser- und staubdicht ist. Das künstliche Spielfeld ist durch Sicherheitssand zusätzlich vor Verschleiß und Feuer geschützt.

### Ist der YalpSona sicher?

Ja, der YalpSona wurde gemäß den Sicherheitsrichtlinien EN1176 für Spielplätze getestet. Man kann nicht darauf klettern, und er hat keine gefährlichen Teile oder Barrieren. Der schön weiche Spielbereich ist für jeden leicht zugänglich. Die gesamte Elektronik ist außer Reichweite untergebracht und läuft mit Niederspannung.

### Welche Gewährleistung gibt es für den Sona?

Die Gewährleistung deckt Fertigungsdefekte und vorzeitigen Verschleiß ab. Der Gewährleistungszeitraum für den Stützrahmen aus Stahl und die Kunststoffkappen beträgt 5 Jahre. Für die Elektronik gilt eine Gewährleistung von 3 Jahren. Genauere Informationen zur Gewährleistungen erhalten Sie bei uns.

### Wie hoch ist der Preis für den Sona?

Wenden Sie sich an Ihren Händler (siehe Händlerseite), um den genauen Preis des Sona zu erfahren.



**KITT**  
Engineering

### **Partner**

Der Sona wäre ohne unsere engagierten Partner nicht möglich gewesen. Ihr Fachwissen in verschiedenen Bereichen hat zu der hohen Qualität aller Aspekte des Designs beigetragen.

KITT Engineering verwendet eine große Bandbreite an Technologien und private F&E, um die Lücke zwischen kreativen Konzepten und der endgültigen Umsetzung zu überbrücken. Für den Sona hat KITT die Technologie sowohl im Bereich der Hardware als auch der Software von Grund auf entwickelt. Das Ergebnis ist ein stabiles System, das für den Einsatz im Freien geeignet ist und geradezu märchenhaft funktioniert.

### **Weitere Informationen**

Weitere Informationen zum Sona erhalten Sie bei Ihrem Händler vor Ort. Kontaktinformationen finden Sie auf der Händlerseite!

Tipp: Das Sona-Erlebnis lässt sich mit Worten kaum beschreiben. Um den Sona selbst auszuprobieren, gehen Sie auf die Google-Maps-Seite unter Referenzen und besuchen Sie den nächstgelegenen Sona!



### Freeze

Anzahl Spieler: 1-20

Alter: Ab 2 Jahren

Stichworte: Taktik, Wettbewerb, Zusammenarbeit, Gleichgewicht, Konzentration

Freeze macht richtig Spaß in einer großen Gruppe oder mit der ganzen Familie. Die Musik startet, und alle fangen an, auf dem FunkyFloor zu tanzen und herumzuhüpfen. Aber Achtung: Wenn die Musik anhält und du "Stopp!" hörst, geht es darum, möglichst schnell still zu stehen. Die Kamera sieht alles: Wenn du dich bewegst, wird deine Zahl aufgerufen. Die Spieler auf dieser Zahl müssen das Spielfeld verlassen. Das geht so weiter, bis nur noch ein Gewinner übrig ist!

Natürlich kann man auch einfach mit der gesamten Gruppe weiterspielen, einfach so zum Spaß!

Tipp: Versuch, möglichst still zu stehen und eine Weile in dieser Position zu bleiben. Wenn du es lange genug schaffst, bekommst du eine Runde Beifall!

Besonders schnell laufen, rückwärts laufen, einige Stellen, die du nicht berühren darfst, kriechen oder hüpfen machen das Spiel zu einer besonderen Herausforderung. Während einer Musikkunde kannst du auch Themen verkünden, die die Spieler beachten müssen, wie im Zirkus, im Supermarkt oder am Strand.

Eine weitere Variante ist Reverse Freeze: Lauf um das Spielfeld herum, aber nicht darüber. Wenn die Musik stoppt, lauf schnell zur nächstgelegenen Zahl. Der Gewinner ist derjenige, dessen Zahl aufgerufen wird!



## ReactionRace

Anzahl Spieler: 1-5

Alter: Ab 4 Jahren

Stichworte: Geschwindigkeit, Beweglichkeit, Konzentration, Wettbewerb

ReactionRace testet die körperliche und geistige Fitness eines Spielers. Das Spiel kann dich ins Schwitzen bringen und Ausdauer aufbauen. Das Ziel besteht darin, auf eine hohe Stufe zu kommen, indem du so schnell wie möglich auf die Zahl gelangst, die aufgerufen wird. Volle Konzentration ist gefragt: Die Zahlen auf dem Spielfeld sind nicht in einer logischen Reihenfolge angeordnet! Das Spiel wird auf jeder höheren Stufe immer schneller. Wer stellt den Rekord auf?

Tipp: Durch intelligente Zusammenarbeit könnt ihr leichter auf eine hohe Stufe gelangen. Das Spiel macht auch dribbelnd oder auf einem Hüpfball sitzend Spaß. Wenn du müde ist, kannst du es sogar mit deinem ferngesteuerten Auto versuchen!



## AnimalQuest

Anzahl Spieler: 1-9

Alter: 1-10 Jahre

Stichworte: Tierlaute, Entdecken, Erkennen, Zuhören, Kreativität, freies Spiel

AnimalQuest ist ein Spiel, das vor allem kleinen Kindern viel Spaß macht. Der Sona fordert dich auf, nach einem bestimmten Tier zu suchen, z. B.: "Such die Kuh!". Wenn du dich auf verschiedene Stellen auf dem Spielfeld bewegst, hörst du verschiedene Tierlaute. Sobald du das richtige Tier hörst, beweg dich weiter auf dieser Stelle, und du hörst "Gut gemacht!". Der Sona ruft ein anderes Tier aus, das du suchen sollst. Achtung: Die Tiere bleiben kaum je an der gleichen Stelle!

Tipp: Kleinen Kindern kann es schon viel Spaß machen, möglichst viele Tierlaute gleichzeitig auszulösen! Lauf einfach auf dem Spielfeld herum und freu dich über die verschiedenen Tierlaute!



## **DanceBattle**

Anzahl Spieler: 2-30

Alter: Ab 2 Jahren

Stichworte: Tanzen, Musik, Aktion, Wettbewerb, Zusammenarbeit

DanceBattle ist ein interaktiver Tanzwettbewerb mit verschiedenen Tanzstilen von Dance und Hiphop über Rock bis hin zu Funk. Du kannst einer gegen einen spielen oder in zwei Gruppen: Eine auf den blauen Zahlen, die andere auf den grünen. Während der Tanzrunde wird die Bewegung überwacht: Je mehr Bewegung und Abwechslung, desto besser. Nach der Tanzrunde werden die Gewinner ausgerufen und bekommen eine Runde Beifall!

Tipp: DanceBattle funktioniert auch gut mit einem Ausscheidesystem: Die Verlierergruppe verlässt das Spielfeld, die Gewinner teilen sich in zwei Gruppen auf und die nächste Runde beginnt. Das geht so weiter, bis nur noch ein Gewinner übrig ist! Es macht auch Spaß, Spezialisten für verschiedene Musikrichtungen zu ernennen, die die Gruppe repräsentieren, wenn ihr Musikstil gespielt wird!



## ResultRace

Anzahl Spieler: 1-5

Alter: Ab 4 Jahren

Stichworte: Mathe; Reaktion, Lernen, Konzentration, Geschwindigkeit

Mathe, normalerweise sitzt du in einem Klassenzimmer, um Rechnen zu lernen, und wünschst dir, dass du draußen spielen könntest. Jetzt kannst du das! Bei ResultRace besteht das Ziel darin, auf das Ergebnis der Summen, die du hörst, zu springen. Wenn du auf die richtige Zahl springst, wird die nächste Summe gerufen. Wenn du ein paar Antworten nacheinander richtig hast, kommst du auf eine höhere Stufe. Das bedeutet, dass du immer weniger Zeit hast! Du musst nicht nur schnell laufen, sondern auch schnell denken!

Tipp: Zuschauer können natürlich helfen, um zu versuchen, zusammen auf eine möglichst hohe Stufe zu gelangen!



## Commando

Anzahl Spieler: 4-30

Alter: Ab 3 Jahren

Stichworte: Aktion, Aufgaben, Zusammenarbeiten, Gruppenspiel

Bei Commando dreht sich alles um Teamarbeit. "Auf die geraden Zahlen! Auf Blau! Unter den Bogen! Runter vom Boden!" sind nur einige Beispiele für die Aufgaben, die du gemeinsam mit deinem Team erfüllen musst. Bleibt eng zusammen und hört gut zu! Seid erfolgreich und versucht, auf eine höhere Stufe zu gelangen!

## Updates

Die Beliebtheit des Sona basiert teilweise auf der Möglichkeit, Spiele und Töne hinzuzufügen und auszutauschen. Wartung und Updates können online organisiert werden. Fragen Sie Ihren Händler nach den Möglichkeiten eines Service-Abonnements.



## ***Spiele - Updates***

Die Beliebtheit des Sona basiert teilweise auf der Möglichkeit, Spiele und Töne hinzuzufügen und auszutauschen. Wartung und Updates können online organisiert werden. Fragen Sie Ihren Händler nach den Möglichkeiten eines Service-Abonnements.



## Gemeinde

Der erste Sona steht in der Nähe eines Einkaufszentrums in Enschede. Sein Erfolg ist nicht unbemerkt geblieben. Die Gemeinde hat bald einen zweiten Sona aufgestellt, sodass noch mehr Menschen in Enschede mit dieser Attraktion spielen können.

"Das Einkaufszentrum wird von Kindern mit ihren Eltern und sogar Großeltern besucht. Es ist schwer, etwas anzubieten, was allen Spaß macht. Der Sona ist genau das Richtige: Väter und Mütter, Jungen und Mädchen aller Altersstufen tanzen und spielen gemeinsam mit den Großeltern. Alle möchten wissen, was das ist und was es tut... wenn du einmal unter dem orangen Bogen spielst, möchtest du gar nicht mehr weggehen."

*Rixt Wibi&euml;r - Gemeinde Enschede*

## Schulhöfe

Die Schule mit dem großen Schulhof. So nennen jetzt alle die Grundschule "De Kleine Wereld" in Groningen.

Auf dem Schulhof gibt es verschiedene Spielgeräte mit farbenfrohen Spielflächen, aber der Blickfang ist ohne Zweifel das interaktive Soundspiel, der Sona.

Marlies Bisschop, stellvertretende Direktorin und Standortleiterin der Schule, ist sehr zufrieden mit dem Ergebnis. Der Platz musste ein Spielplatz sowohl für die Kinder der Schule als auch für Kinder aus der Nachbarschaft werden. Diese Nachbarschaft war daher auch eng am Design des Schulhofs beteiligt.

Für die Umsetzung des Schulhofs wurden jüngere und ältere Kinder berücksichtigt. Alle Altersgruppen der Schule können sich auf den verschiedenen Attraktionen des Spielplatzes amüsieren. Der Schulhof ist ein großer Erfolg, und der Sona die Attraktion schlechthin.

Kinder aus der Nachbarschaft und sogar ehemalige Schüler kommen gerne hierhin zum Spielen, und der Platz ist auch nach der Schulzeit gut besucht. "Kinder kommen früher zur Schule und bleiben länger, um auf dem Schulhof zu spielen".

Alle sind eingeladen und werden animiert, zu spielen und Spaß zu haben!





## Freizeit

Speziell für KFC wurde ein KFC-roter Sona am Vordereingang des Restaurants auf dem Foodstrip in Amsterdam aufgestellt. Der große Bogen ist auffallend und einladend zugleich und fordert Besucher auf, hereinzukommen und eine Runde zu spielen: "Lust zu spielen? Einfach die Taste drücken!". Wenn sie mit dem Essen fertig sind, können Kinder die Kalorien wieder verbrennen, indem sie ein Spiel wie ReactionRace oder DanceBattle spielen. Statistiken aus dem ersten Jahr der Nutzung zeigen beeindruckende Zahlen. Im letzten Sommer wurden jeden Tag 50 Spiele mit einer Dauer von mehr als 1 Minute gespielt. Sogar im Winter, bei eisiger Kälte, wurde der Sona intensiv genutzt.

Nicht nur die Besucher zeigten sich mit dem Sona zufrieden: Der Restaurant-Manager und das Personal freuten sich über die innovative Attraktion und spielen ab und zu gern selbst eine Runde, um in Form zu bleiben und Spaß zu haben!



## Freizeit- und Themenparks

"An einem durchschnittlichen Tag wird der Sona intensiv genutzt. Das sagt viel aus über die Beliebtheit des Sona, der zwischen großen (Wasser)Rutschen, Trampolinen, Spielbooten, einem Kanuteich und anderen Spielplatzattraktionen steht. Einige Statistiken: In der Nebensaison wurde der Knopf durchschnittlich 4000 Mal im Monat gedrückt, in der Hochsaison fast 20000 Mal im Monat (650 Mal am Tag). Das beliebteste Spiel ist Freeze mit durchschnittlich 1300 Spielen von mindestens einer Minute Dauer (43 pro Tag). Nach Freeze kommen DanceBattle (800 Spiele im Monat, 26 am Tag) und dann ResultRace und ReactionRace (jeweils 500 Mal im Monat, 16 Mal am Tag).

Jannie Hertgers - Freizeitpark "'t Smaller" in Emst, Niederlande



## Wohnviertel

Der Spielplatz "De Vaan" in Rotterdam erhielt vor kurzem ein neues Gesicht, mit dem Sona als eine der beliebtesten Attraktionen auf diesem großen Stadtspielplatz.

"Ich arbeite schon seit 17 Jahren auf diesem Spielplatz und habe gesehen, wie er immer ruhiger wurde. An manchen Tagen kam kein einziges Kind zum Spielen hierher. Das gehört jetzt alles der Vergangenheit an. Die Vorräte an Getränken und Snacks sind schnell weg, und viele Kinder kommen zum Spielen. Dadurch macht meine Arbeit umso mehr Spaß. An einem freien Tag besuche ich oft meine neuen Kollegen auf dem Spielplatz. Ich brauche ihre Hilfe, weil der Spielplatz jetzt zu belebt für mich alleine geworden ist."

*George Klas - Manager am Spielplatz*

"Bei der Konzeption des neuen Spielplatzdesigns haben wir eng mit den Kindern aus der Nachbarschaft zusammengearbeitet. Derzeit sind wir der älteste und gleichzeitig der modernste Spielplatz in Rotterdam. Jeden Tag machen wir mindestens 100 Kinder glücklich."

*Chantal Leentfaar - Freiwilliger auf dem Spielplatz*

## Weitere Referenzen

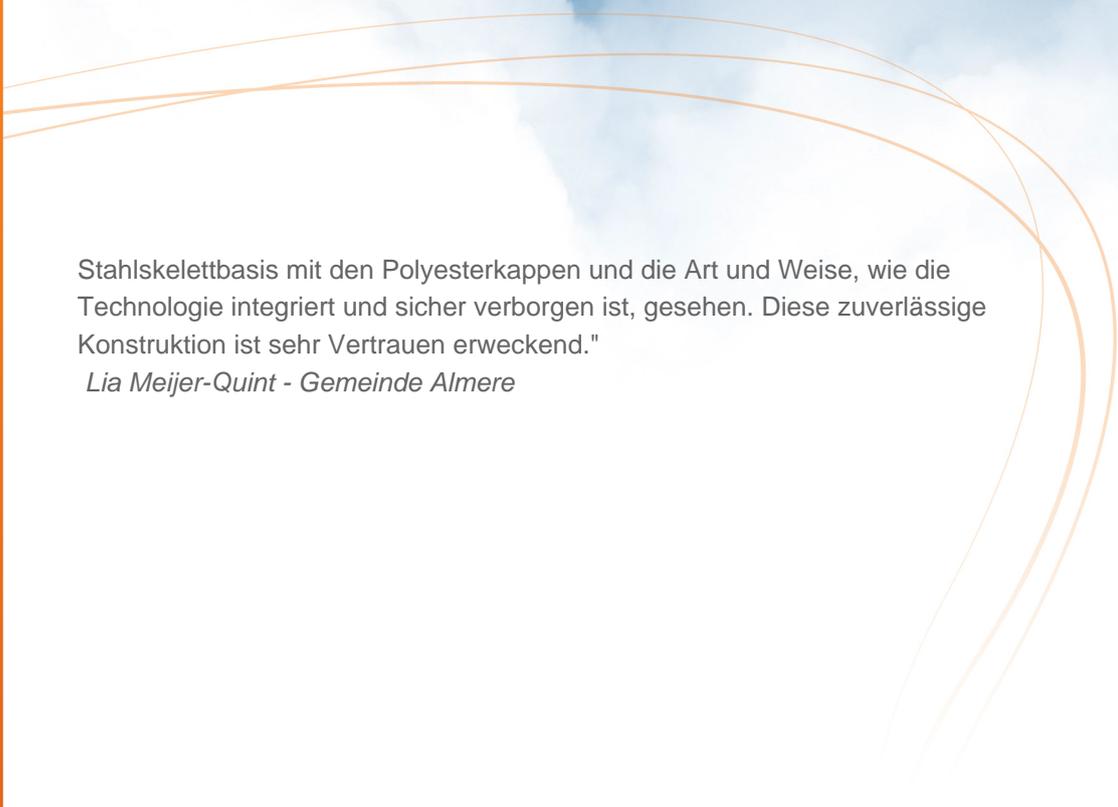
### Sona in Almere

"Die Kinder spielen eine Menge Videospiele. Kinder reden die ganze Zeit darüber, es macht einen Großteil ihrer Wahrnehmung und ihres Lebensstils aus. Der Sona entspricht diesem Lebensstil und schlägt eine Brücke zwischen Computerspielen und aktivem Spielen im Freien. Es sind verschiedene Spiele wie DanceBattle, Freeze, ResultRace, Commando und ReactionRace installiert. An unserer Schule gehört Tanzen auf dem Schulhof zum täglichen Leben. Vor dem Sona war das nicht der Fall. Wir sehen deutlich, dass Kinder, die früher weniger aktiv waren, sich viel mehr bewegen."

*Joost de Bruin - Direktor der Grundschule Syncope in Almere, Niederlande*

"Erst war ich etwas unsicher: Ein Spielplatzgerät mit einem Computer auf einem frei zugänglichen Platz. Diese Sorge hat sich als unbegründet erwiesen. Der Sona steht schon lange in Almere. Während des Aufbaus habe ich die





Stahlskelettbasis mit den Polyesterkappen und die Art und Weise, wie die Technologie integriert und sicher verborgen ist, gesehen. Diese zuverlässige Konstruktion ist sehr Vertrauen erweckend."

*Lia Meijer-Quint - Gemeinde Almere*





**SONO**<sup>®</sup>  
Interactive Sound Game System

### **Dealer location**

**LAPPSET Spiel-,  
Park-Freizeitsysteme GmbH**

Kränkelsweg 32

41748 Viersen

Deutschland

T +49 (0) 2162 501 980

F +49 (0) 2162 501 9815

[deutschland@lappset.com](mailto:deutschland@lappset.com)

[www.lappset.de](http://www.lappset.de)

 **LAPPSET**<sup>®</sup>