



**SmartUs**  
by Lappset



*gamesinmotion*



## SMARTUS

---

### Basisinformatie over het product

SmartUs is een internationale prijswinnaar op het gebied van speel- en leeromgevingen met activiteiten voor kinderen en gezinnen van vandaag. Het is het resultaat van een onderzoeks- en ontwikkelingsproject van de Lappset Group, uitgevoerd in de periode 2002-2006. Bij het onderzoek en de planning waren deskundigen betrokken op het gebied van sport, leren, design en technologie.

SmartUs levert een breed pakket aan speel- en leeromgevingen door de integratie van geavanceerde technologieën in speeltoestellen en door netwerken aan te leggen van speeltuinomgevingen. Het netwerk van de SmartUs omgeving vormt de basis voor een nieuwe generatie van sportbeleving, speltoernooien, een scala aan leerervaringen en internet games. SmartUs moedigt mensen aan te rennen en te springen, leert ze wat wedstrijdplezier is en laat ze samen genieten van behaalde successen. Tegelijkertijd stimuleert SmartUs de cultuur van het buiten spelen door in te zetten op de belangstelling van de gebruikers voor technologie en media.

Speeltuinen van SmartUs worden al sinds 2006 in heel Europa geplaatst. U vindt SmartUs omgevingen onder andere in Zweden, Noorwegen, Denemarken, Nederland, het Verenigd Koninkrijk, Duitsland, Frankrijk, Italië, Roemenië, Spanje, Portugal en Finland. En de gaming community groeit nog iedere dag.

In het eerste jaar werden al in totaal 250.000 spellen gespeeld. Dit staat gelijk aan ongeveer tien miljoen fysieke activiteiten, zoals springen en rennen! Het lijkt erop dat de game console generatie terugkeert naar buiten, naar de straat en het park!

SmartUs is een veilige en grondig geteste omgeving. In het hoofdstuk "Voor uw eigen bestwil" leest u meer over de milieukeuring.



## SmartUs is

1. Samen actief spelen  
- ongeacht de leeftijd!
2. Een oplossing voor een actieve levensstijl
3. Een workout voor lichaam en geest!
4. Spelen, leren en ontdekken!
5. Technologie voor je plezier!

## SmartUs kent vele toepassingen

SmartUs omgevingen zijn geschikt voor talloze toepassingen: schoolpleinen, parken, speeltuinen voor kinderdagverblijven, sportcentra, pret- en themaparken, winkelcentra, campings en woonwijken.





## SMARTUS BY LAPPSET

---

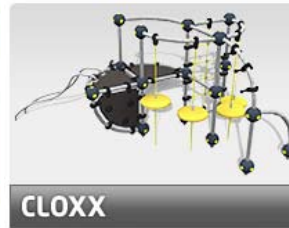
SmartUs werd in januari 2007 opgericht door Lappset Group Ltd met als doel het ontwerpen en ontwikkelen van een interactieve speel- en leeromgeving.

Lappset Group Ltd behoort in Europa tot de toonaangevende producenten van speeltoestellen. Het assortiment van Lappset omvat niet alleen speeltoestellen, maar ook sporttoestellen en straatmeubilair. De producten van Lappset worden naar ruim 40 landen geëxporteerd. SmartUs wordt in Nederland exclusief vertegenwoordigd door Yalp.

Meer informatie vindt u op:  
[www.lappset.com](http://www.lappset.com) of [www.yalp.nl](http://www.yalp.nl)

Lappset streeft ernaar de topexpert te worden in spelen. Onze missie is het bedenken van inspirerende omgevingen voor sport en spel en de wereld te vullen met succes, enthousiasme en vreugde. De beste spellen zijn uiteindelijk het product van levendige verbeelding en geïnspireerd enthousiasme. Er is echter diepgaand inzicht vereist in het belang en het effect van spel om ook een expert in plezier te worden.

 **LAPPSET**



## SMARTUS CASES

---

### **Park van de toekomst: H. C. Ørstedsparken, Copenhagen**

De eerste speeltuin van de toekomst werd ingericht in de oudste speeltuin van Denemarken, H. C. Ørstedsparken. In oktober 2006 werd de intelligente SmartUs speeltuin geopend tijdens een feestelijke openingsceremonie met bewoners en bestuurders. Vanaf dit moment is H. C. Ørstedsparken een van de meest populaire SmartUs locaties. Tijdens de openingsplechtigheid verklaarde Bo Asmus Kjeldgaard, hoofd van de afdeling Milieu van Kopenhagen, dat hij SmartUs beschouwde als een investering die diende ter ondersteuning van het welzijn van kinderen en gezinnen.

*“De computer naar buiten! De SmartUs speeltuin is een uitstekende manier om leren en buiten spelen te combineren. Deze innovatie sluit volledig aan bij de doelstellingen van de stad zelf. Ook wij willen onze jeugd stimuleren meer te bewegen. Als we erin slagen onze kinderen aan te zetten tot activiteit terwijl we tegelijkertijd nieuwe manieren van leren aanbieden, slaan we een belangrijke dubbelslag!”*





### **Een succesverhaal: Dalton De Bongerd School**

Tijdens het ontwerp van een nieuwe openbare school realiseerde de gemeente Oldenzaal zich wat het belang was van het schoolplein. Men besloot te investeren in een interactieve SmartUs omgeving die bedoeld was voor kinderen van 4 tot 12 jaar maar ook als speelterrein voor de gezinnen die in de buurt woonden. Vanaf het allereerste moment is het terrein volop in gebruik.

*“De kinderen komen tegenwoordig speciaal vroeg naar school om op het plein te spelen. En ze blijven zelfs na schooltijd langer om te spelen. Het plein wordt ook in de weekenden veel door de kinderen gebruikt. Ze brengen hun ouders mee om te laten zien wat er allemaal te doen is”,* vertelt schooldirecteur Wim Olde Kalter.

In 2007 won het speelplein in Nederland de Innovatieprijs en kreeg het veel aandacht in de media.

### **Kostenbesparende oplossing**

Een sport- en speelplein dat op of vlakbij een schoolplein wordt aangelegd, komt tegemoet aan de vraag van een groot aantal gebruikers. Het maakt afzonderlijke sportterreinen overbodig en de investering kan maximaal worden benut: de openbare speelruimte is buiten en overdag vrij toegankelijk.

Als het schoolplein optimaal functioneert is het een aantrekkelijke leeromgeving die aanmoedigt tot waarneming, zelfexpressie, onderzoek en interpretatie - een plek waar spel en oefening samen komen. Een inspirerende omgeving die leert en aanzet tot leren. Het schoolplein wordt een extra klaslokaal en een compleet nieuw leermiddel dat nog eerlijker kansen biedt aan leerlingen van elk niveau.

De terugloop van het aantal gymlessen op school is een groot probleem - dat probleem wordt door een uitdagende leeromgeving buiten de school minder groot.

Rekenen, geschiedenis, aardrijkskunde - elk vak vindt een plek. Een inspirerende omgeving ondersteunt het leerproces. De op het speelplein gebruikte technologie stimuleert kinderen hun eigen creativiteit en verbeelding te gebruiken, omdat de gebruikers ook hun eigen leerspellen en toepassingen kunnen bedenken, precies volgens hun eigen wensen.



### De school van de toekomst

Het InnoPlay project bestudeert de SmartUs leeromgeving die functioneel leren aanbiedt via spel en gaming. Hoe kan deze omgeving de leerpraktijk van de school aanvullen? Hoe kan een innovatief speelplein worden ingezet als leermiddel op de basisschool, maar ook in een minder formele leersituatie, bijvoorbeeld het gezin? In het najaar van 2007 organiseerde het InnoPlay project op drie verschillende scholen tegelijkertijd een onderzoeksstage waarbij ruim driehonderd leerlingen betrokken waren in de leeftijd van acht tot twaalf jaar. De leerlingen vonden de speel-/leeromgeving uitdagend en werkten graag mee aan het produceren van nieuwe inhoud voor de games. Daarbij werden docenten zich bewust van de extra waarde die de nieuwe leeromgeving biedt voor het leerproces dankzij de creatieve, actieve en sportieve functies. Meer informatie over deze studie vindt u op <http://innoschool.tkk.fi>



## SMARTUS ELEMENTEN



### iStation

De centrale console van de SmartUs spellen is het iStation, de unit die de spellen begeleidt met beeld en geluid en die de spelresultaten invoert in het spelersregister. De functies op het scherm van het iStation worden bestuurd met vier knoppen en door vertoning van de iCard speelkaart.





### iPost

Negen iPost infopalen zorgen voor spelpunten op het SmartUs terrein. Iedere paal beschikt over verschillende symbolen die worden gebruikt voor de SmartUs spellen en de iCard readers die tijdens het spel met de speler communiceren.



### iGrid

De iGrid springmat vormt samen met het iStation een SmartUs spelelement. De springmat reageert op de stappen en sprongen van de speler met beelden, geluid en tekst die het iStation naar de speler overbrengt als feedback. iGrid spellen kunnen zonder de iCard worden gespeeld, maar de spelresultaten worden pas geregistreerd op de resultatenpagina als de iCard aan het eind van het spel aan het iStation wordt getoond.





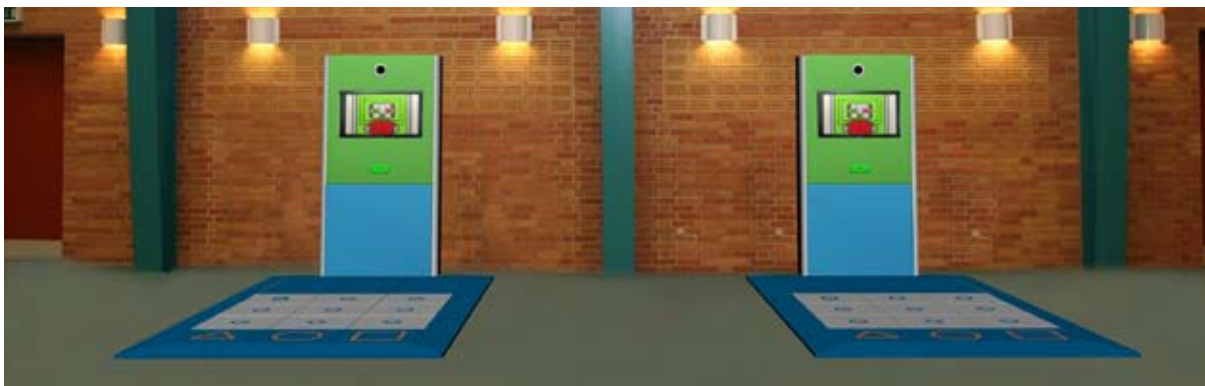
### **inStation**

Het SmartUs inStation is de console en het scherm voor SmartUs indoor speelplekken. Het inStation bestaat uit een scherm en een iCard reader. Het scherm van het inStation kan ook worden gebruikt als resultatscherm voor SmartUs spellen. Het inStation resultatscherm wordt Score Box genoemd.



### **inGrid**

De inGrid springmat is bedoeld voor indoor gebruik. Deze springmat vormt samen met het inStation een SmartUs spelelement. Via een informatiescherm geeft het inStation zowel zichtbare als hoorbare feedback. De gebruiker kan met de ICard de spelresultaten registreren op de resultatenpagina.





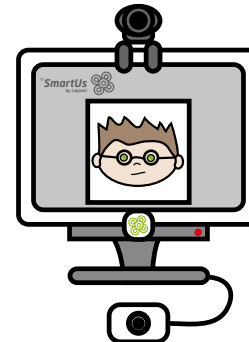
### iCard

De gebruiker heeft een unieke kaart nodig, de iCard, voor de SmartUs spellen. De iCard kan via internet worden besteld op <http://shop.smartus.com>. Met de iCard registreert de gebruiker zich voor een spel, wordt de gebruiker herkend door de infopalen en worden de resultaten ingevoerd in het spelersregister. De iCard is geschikt voor alle SmartUs speelterreinen.



### Smart Reg

Via de Smart Reg sensor kunnen gebruikers hun iCard registreren. De Smart Reg maakt een foto van de gebruiker als deze zijn of haar iCard toont. De foto wordt gekoppeld aan de iCard en op het scorebord weergegeven zodra de speler de kaart toont bij het Score Box resultaten centrum. Op deze manier kunnen gebruikers zich snel registreren.

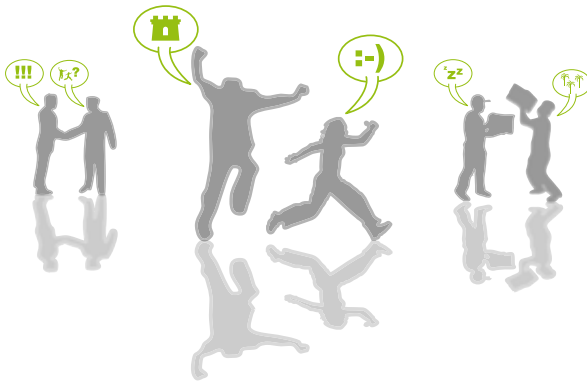




## iWeb

Op [www.smartus.com](http://www.smartus.com) worden de spelevenementen van SmartUs speelplekken samengebracht. Daarnaast wordt op deze internetsite een spelersregister bijgehouden.

Gebruikers kunnen deelnemen aan het spelersregister door met de iCard in te loggen op: [www.smartus.com/Play](http://www.smartus.com/Play).



## Scoreboard

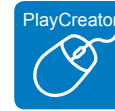
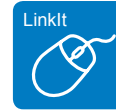
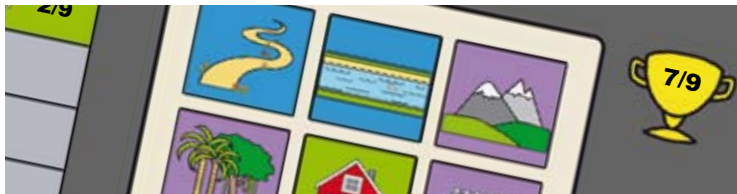
Alle SmartUs speelplekken hebben een eigen en uniek scorebord. Het bevat een scorelijst met resultaten die zijn behaald in elke SmartUs omgeving en daarnaast kunnen gebruikers zien welke spellen op dat moment actief zijn op andere SmartUs speelplekken. Het scorebord houdt gebruikers actief en levert informatie over nieuwe scores!

Iulk, 01.13.954		New score in Smarathon : Two Icebears, 01.15.125			
	2008		11:27		
The Cave		The Cave		The Cave	
Ruvexec		Ruvexec		Ruvexec	
00.15.809, Happy		1. Smarathon		00.12.048, Blaff	
00.17.031, PrincessSnowWhite		Two Icebears, 01.15.125		00.12.406, GreenEye	
00.17.390, PrincessSnowWhite		2. Smarathon		00.12.562, Blaff	
		PoseHulk, 01.13.954			



## SmartUs Spellen

SmartUs spellen zijn leuke en actieve educatieve spellen voor alle leeftijden. Het zijn uitdagende teamspellen waarbij mensen samenkomen en het plezier van bewegen, ontdekken en competitiviteit kunnen delen. SmartUs biedt gratis automatische spelupdates voor de SmartUs omgeving. Daarnaast is het mogelijk content packages aan te schaffen. Kijk voor meer informatie over SmartUs spellen op [www.smartus.com/Corporate](http://www.smartus.com/Corporate).



## SmartUs Tools

Met de softwareapplicaties LinkIt en PlayCreator kunnen spelers voor de SmartUs omgeving hun eigen spellen creëren. LinkIt en PlayCreator zijn geschikt voor kinderen vanaf negen jaar, maar onder begeleiding kunnen jongere kinderen wellicht ook nieuwe spelstructuren en content voor de SmartUs leeromgeving ontwikkelen.

De LinkIt software is beschikbaar voor alle SmartUs spellen en te vinden op [www.smartus.com](http://www.smartus.com). PlayCreator is ontwikkeld voor een meer veeleisende softwareomgeving.

Ga voor meer informatie over deze spellensoftware naar [www.smartus.com/Make](http://www.smartus.com/Make).



## SMARTUS BASIC

---

De aan te passen SmartUs Basic bestaat uit het iStation, de iPost infopalen en de iGrid. De iPost infopalen kunnen ook tussen andere SmartUs producten op het speelterrein worden geplaatst of in de aangrenzende omgeving. De maximale afstand tot de centrale console is 100 meter. Het speelterrein is geschikt voor alle SmartUS basis-spellen. De spellen worden geselecteerd via het iStation scherm en de vier knoppen. Met de SmartUs softwareapplicatie is het ook mogelijk nieuwe spellen voor de SmartUs omgeving te ontwikkelen. Als het SmartUs terrein verbonden is met het internet, worden de spelresultaten weergegeven op de speciale spelerssite. Daarnaast worden de resultaten ook getoond op het scorebord van het speelterrein.



### Basiselementen (200521):

- iStation
- iPost (9 infopalen)
- iGrid
- iCard (100 kaarten)
- software: Basic
- spellen: *Conquistador, PointCollection, Smarathon, SmartTrack, SpeedGame II, AnimalPuzzle, MultiStepping*
- Linkt spellensoftware
- PlayCreator spellensoftware
- resultaten op de SmartUs website:  
[www.smartus.com/Play](http://www.smartus.com/Play)

### Extra elementen:

- iCard op maat (1000 kaarten en meer)
- Web scorebord
- Score Box resultatencentrum
- Smart Reg registratiepunt



## SMARTUS RUN&FUN

---

De Run&Fun omgeving bestaat uit het iStation en de iPost infopalen (standaarduitvoering). Op deze manier kunnen dezelfde spellen worden gespeeld en de resultaten worden vergeleken. De Run&Fun omgeving kan worden aangesloten op de springmat die voor het iStation wordt geplaatst. De Run&Fun spellen bestaan uit de SmartUs basisspellen en ren- en behendigheidsspellen die speciaal voor deze omgeving zijn ontwikkeld. De spellen worden geselecteerd via de spelconsole. De resultaten van speelterreinen die verbonden zijn met het internet worden weergegeven op de SmartUs site of op het scorebord van het terrein.



### Basiselementen (200522):

- iStation
- iPost (9 infopalen)
- iCard (100 kaarten)
- software: Run&Fun
- spellen: *Conquistador, PointCollection, Smarathon, SmartTrack, Runex*
- resultaten op de SmartUs website:  
[www.smartus.com/Play](http://www.smartus.com/Play)

### Extra elementen:

- iCard op maat (1000 kaarten en meer)
- PlayCreator spellensoftware
- Web scorebord
- Score Box resultatencentrum
- Smart Reg registratiepunt



## SMARTUS STEPS

---

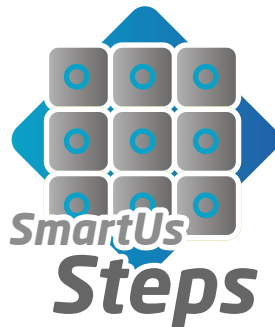
SmartUs Steps is een springmat voor buitengebruik die verbonden is met het iStation. Het spelbord kan worden gebruikt voor de SmartUs springspellen die via het iStation worden geselecteerd. Via de SmartUs spellensoftware is het mogelijke nieuwe spellen te ontwikkelen. De resultaten kunnen worden bekeken op de SmartUs internetsite of op het eigen scorebord van de iGrid.

### Basiselementen (200523):

- iStation
- iGrid
- iCard (100 kaarten)
- software: SmartUs Steps
- spellen: *SpeedGame II*, *AnimalPuzzle*, *MultiStepping*
- Linkt spellensoftware
- resultaten op de SmartUs website:  
[www.smartus.com/Play](http://www.smartus.com/Play)

### Extra elementen:

- iCard op maat (1000 kaarten en meer)
- Web scorebord
- Score Box resultatencentrum
- Smart Reg registratiepunt





## SMARTUS INGRID

---

SmartUs inGrid is een springmat voor binnengebruik die is verbonden met het inStation. Afhankelijk van het geselecteerde spel worden gebruikers gestimuleerd hun motorische vaardigheden, ruimtelijk inzicht, reactie- en concentratievermogen te verbeteren en verschillende indoorsporten te beheersen. Via de SmartUs spelsoftware is het mogelijke nieuwe spellen te ontwikkelen. De spellen worden geselecteerd door op de inGrid te springen. De resultaten van de iCard spellen worden geregistreerd op de SmartUs internetsite. Het is ook mogelijk een scorebord te bestellen waarop de resultaten van de springmat worden weergegeven.

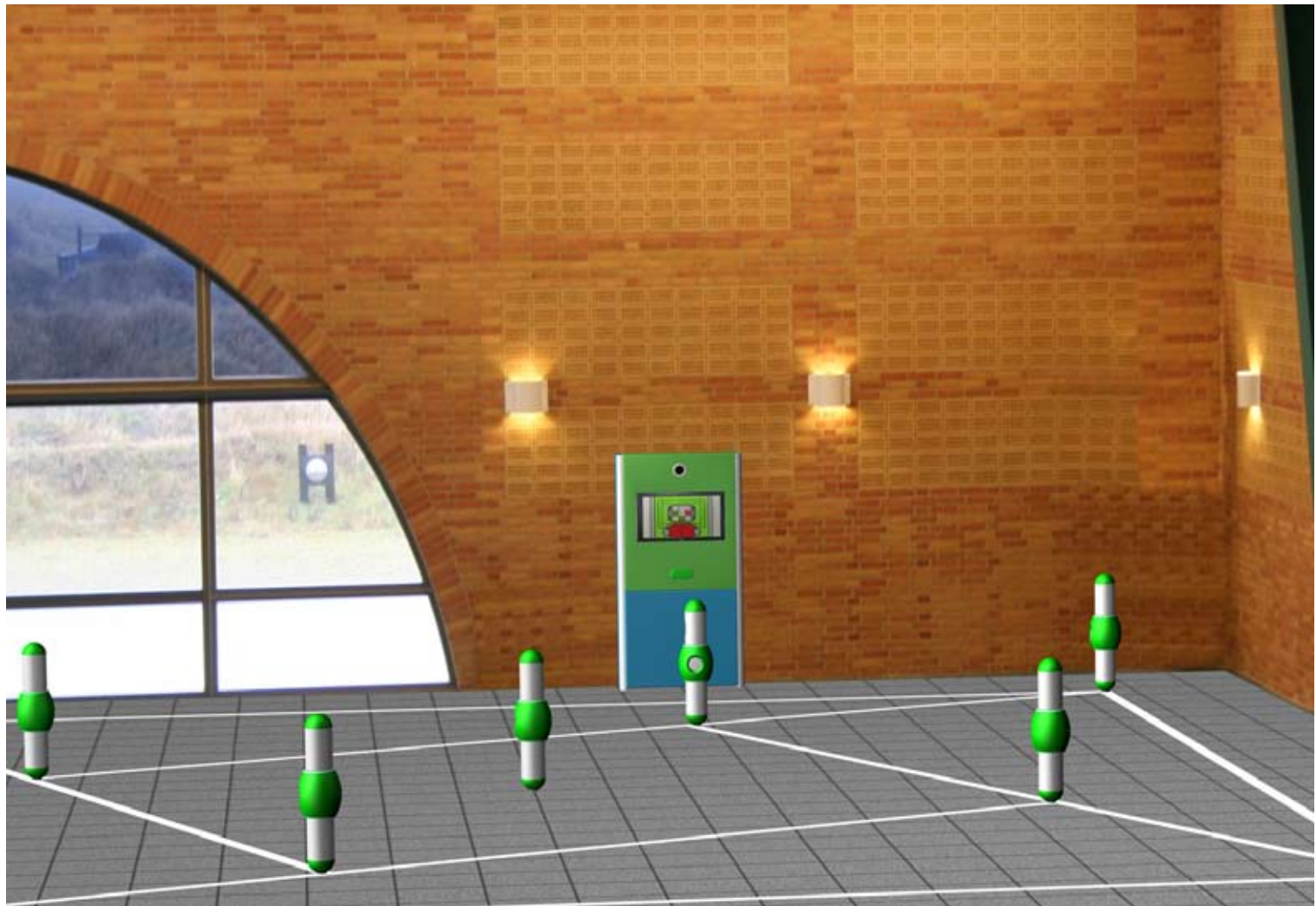


### Basiselementen (200533):

- inStation
- inGrid
- iCard (100 kaarten)
- software: inGrid
- spellen: *SpeedGame II*, *AnimalPuzzle*, *MultiStepping*
- resultaten op de SmartUs website:  
[www.smartus.com/Play](http://www.smartus.com/Play)

### Extra elementen:

- iCard op maat (1000 kaarten en meer)
- Linkt spelsoftware
- Web scorebord
- Smart Box resultatencentrum
- Smart Reg registratiepunt



## SMARTUS INPLAY

---

SmartUs inPlay omvat de inPlay spelconsole en negen iPost infopalen voor binnengebruik. De infopalen mogen over het gehele speelterrein worden verspreid waarbij de maximale afstand tot de console 100 meter bedraagt. De indoorspellen zijn kant-en-klare toernooispellen die de gebruiker niet apart hoeft te selecteren via de SmartUs spelconsole. De resultaten van het toernooispel worden geregistreerd op het scorebord. Het is ook mogelijk een aangepast scorebord te bestellen voor een of meerdere speelterreinen.



### Basiselementen (200532):

- inStation
- iPost (9 infopalen)
- iCard (100 kaarten)
- software: Toernooispellen: *Tournament*
- resultaten op de SmartUs website:  
[www.smartus.com/Play](http://www.smartus.com/Play)

### Extra elementen:

- iCard op maat (1000 kaarten en meer)
- Web scorebord
- Score Box resultatencentrum
- Smart Reg registratiepunt



200521



200522



200523



200533



200532

## Basiselementen

iPost	●	●			●
iGrid/inGrid	●		●	●	
iStation	●	●	●		
inStation				●	●
Standaard iCard <sup>(1)</sup>	●	●	●	●	●
iCard op maat <sup>(2)</sup>	○	○	○	○	○

## Extra elementen

Score Box resultatencentrum	○	○	○	○	○
Smart Reg registratiepunt	○	○	○	○	●
Scoreboard	○	○	○	○	●
SmartUs website voor de gebruiker	●	●	●	●	●

## Spellensoftware

LinkIt	●		●	○	
PlayCreator	●	○			

## Spelpakketten

Basisspellen voor iPost infopalen	●	●			
Basisspellen voor iGrid/inGrid	●		●	●	
Run&Fun spellen		●			
inPlay toernooispellen					●

## Softwareupdates <sup>(3)</sup>

Systeemsoftware	●	●	●	●	●
Basisspellen	●	●	●	●	
Run&Fun spellen		○			
inPlay toernooispellen					○

○ Optioneel

<sup>(1)</sup> 100 standaard kaarten. Let op! Deze kaarten kunnen niet geregistreerd worden op het internet. De te registreren iCards moeten afzonderlijk worden besteld.<sup>(2)</sup> Leveringsaantallen worden met de klant overlegd. De minimale afname is 1000 kaarten.<sup>(3)</sup> Alleen updates op afstand zijn mogelijk wat een functionele internetverbinding vereist.



200521



200522



200523



200533



200532

### Installatie

Minimale afmeting speelterrein (m)	12x12	12x12	4x3	4x3	12x12
Maximale iPost afstand	100m	100m	-	-	100m
Funderingsmethode	Betonpoer	Betonpoer	Betonpoer	Vloerverankering	Vloerverankering
Max. afstand van WLAN centrum*	100m	100m	100m	100m	100m

\* Afstand in een obstakel vrije omgeving

### Componenten

	iStation	iGrid	iPost	inGrid	inStation
Energieverbruik (W)	90	0	0	0	183
Gebruiksspanning (V)	230	12	12	5	230
AC/DC	AC	DC	DC	DC	AC
Hz	50	-	-	-	50
WLAN	802.11b/g	-	-	-	802.11b/g
Gewicht (kg)	153	472	15	390	200
Hoogte (mm)	1990	70	998	70	1990

[www.stockholmchallenge.se](http://www.stockholmchallenge.se)



## SMARTUS SPELLEN

---

De SmartUs omgeving is veelzijdig: het is een ontmoetingsplek, een leeromgeving, een speelterrein, een competitieve omgeving, een fitnesscentrum en, door het gebruik van internet, ook een internationale stimulans om te sporten. SmartUs spellen zijn actief, werken stimulerend en maken leren leuk. De spellen zijn goed voor lichaam en geest. Door actief te zijn en samen te werken ontstaat het beste resultaat. SmartUs spellen zijn geschikt voor iedereen, ongeacht leeftijd of taal. Het aantal spellen neemt toe en de SmartUs omgevingen worden steeds weer vernieuwd



### Basisspellen:



**Conquistador** is een spannend competitief teamspel. (4+)



**PointCollection** is een actief rekenspel voor individuele spelers of groepen. (7+)



**SmartTrack** is een competitief spel waarbij spelers zo snel mogelijk in de juiste volgorde langs de iPosts moet gaan. (4+)



**SpeedGame II** is een spel dat de reactiesnelheid op de proef stelt en daarnaast het ruimtelijk inzicht en het concentratievermogen verbetert. (6+)



**AnimalPuzzle** is een grappig spel met afbeeldingen van dieren waarbij spelers leren verschillende vormen te onderscheiden. (4+)



**MultiStepping** is een spel voor twee personen om vermenigvuldigen en delen te oefenen. (9+)



**Smarathon** is een spel dat behendigheid, snelheid en geheugen test. (4+)

### Run&Fun spellen:



**Runex** is een leuk spel om snelheid en behendigheid te verbeteren. (4+)

### InPlay toernooispeellen:



**inPlay toernooispeellen** zijn spellen voor iPost infopalen. Het pakket is ontwikkeld voor de inPlay. (4+)



## BASISSPELLEN

---



### **Conquistador (4+)**

Conquistador is een spannend competitief spel voor individuele spelers of teams. Het spel wordt gespeeld met alle iPost infopalen op het SmartUs terrein.

De spelers strijden er (individueel of in teams) om wie als eerste de door het spel bepaalde infopalen 'verslaat'. De spelers verzamelen punten door hun iCard te tonen aan de reader van de betreffende iPost. Het spel registreert vervolgens dat de speler/het team de iPost heeft verslagen.

Conquistador is een spannend teamspel voor iedereen. Iedereen is snel, behendig en slim genoeg om te winnen!



### SmartTrack (4+)

Het doel van SmartTrack is om zo snel mogelijk in de juiste volgorde langs de infopalen te gaan. Het spel is snel en werkt verslavend! De echte wedstrijd begint na een aantal oefenrondes.

SmartTrack is bedoeld voor maximaal negen spelers. Spelers moeten tijdens de wedstrijd hun iCard tonen aan de iPost infopalen. Door aan het iPost venster te draaien krijgen de spelers grappige afbeeldingen te zien van bijvoorbeeld een appelboom, een grot, een weg of een rivier.

Met dit spel wordt geheugen en behendigheid getraind. Slim spelen is echter ook van belang.





### AnimalPuzzle (4+)

AnimalPuzzle is een dierspel dat gebruik maakt van grappige plaatjes van dieren. Het spel kan individueel of in teams worden gespeeld en met zowel de SmartUs iGrid of inGrid springmat. In een team selecteren de spelers om beurten een plaatje uit het betreffende niveau.

De spelers moeten drie verschillende plaatjes van een dier tot een geheel samenvoegen door op de mat te springen.

Als de speler op het juiste plaatje springt, wordt een smiley weergegeven.

AnimalPuzzle leert kinderen verschillende dieren te herkennen. Met dit spel wordt het kind ook uitgenodigd vormen te onderscheiden en zijn of haar geheugen te testen. AnimalPuzzle is ook geschikt voor kleine kinderen en hoeft niet snel te worden gespeeld. Onjuiste antwoorden maken geen einde aan het spel maar geven visuele informatie zodat je lekker kan doorspelen.





## SpeedGame II (6+)

SpeedGame II is een van de meest populaire SmartUs basisspellen dat wordt gespeeld met de iGrid of inGrid springmat. De spelers zien op het scherm letters knippen en moeten vervolgens op het overeenkomende vakje springen. De snelheid van het spel wordt geleidelijk opgebouwd en alles draait om de nauwkeurigheid en snelheid van de speler!

De spelers krijgen het alfabet van A-Z te zien en moeten in de juiste volgorde op het betreffende lettervakje springen. Tijdens het spel verandert de richting en het ritme, waarbij lichaamsbeweging en coördinatie van groot belang zijn.

De moeilijkheidsgraad van SpeedGame II wordt hoger naarmate het spel vordert, waardoor spelers steeds opnieuw hun resultaten willen verbeteren. Het spel is geschikt voor jong en oud en verbetert reactie- en concentratievermogen en ruimtelijk inzicht.





### **PointCollection (7+)**

PointCollection is een actief rekenspel dat gespeeld wordt met de iPost infopalen op het SmartUs terrein.

De spelers strijden erom wie als eerste de door het spel bepaalde punten verzameld. De spelers verzamelen punten door hun iCard te tonen aan de iPost reader. Door aan het iPost venster te draaien krijgt de speler positieve en negatieve getallen te zien die samen een som vormen.

Met PointCollection kunnen spelers de vaardigheid optellen en aftrekken op een leuke en actieve manier oefenen. Het spel is een fysieke en mentale uitdaging voor jong en oud.





## MultiStepping (9+)

MultiStepping wordt gespeeld met de iGrid of inGrid en is een leuk en verslavend spel voor het oefenen van de rekenvaardigheden vermenigvuldigen en delen. MultiStepping verbetert zowel mentaal als fysiek functioneren. Het spel kan individueel en in tweetallen worden gespeeld.

In een tweetal kiest elke speler een eigen kleur: geel of roze. Tijdens het spel krijgt elke speler een nummer toegewezen dat regelmatig verandert. De speler moet vervolgens een nummer selecteren dat gedeeld kan worden door zijn of haar nummer. Als de roze speler nummer 4 heeft, moet deze speler een roze nummer zoeken dat door 4 kan worden gedeeld. De speler moet vervolgens springen op het overeenkomende vakje van de springmat (bijvoorbeeld het vakje met het roze nummer 16). Het andere roze nummer op de mat is altijd een fout antwoord. De gele speler krijgt een ander nummer toegewezen (bijvoorbeeld 5) en moet op een geel num-

mer springen dat door vijf kan worden gedeeld (bijvoorbeeld 25). De spelers ontvangen steeds weer een nieuw nummer en zo wordt het spel gespeeld waarbij elk juiste antwoord een punt oplevert. Het spel stopt als de spelers drie fouten hebben gemaakt.

MultiStepping kan ook individueel worden gespeeld waarbij het concentratievermogen van de speler grondig wordt getest.





### **Smarathon (4+)**

Smarathon is een geheugen- en renspel dat ook gebruikt kan worden als toernooispel met de iPost infopalen op het SmartUs speelterrein.

Het spel bepaalt willekeurig de route en de spelers moeten deze route vervolgens zo snel mogelijk afleggen via de infopalen. Het spel begint zodra de speler de iCard heeft getoond aan de reader van de centrale spelconsole. De speler legt de route zo snel mogelijk af waarbij hij of zij de volgorde aanhoudt van de plaatjes die de spelconsole weergeeft. Elke tussentijdse stop wordt geregistreerd op het scherm van de console. Het spel is voltooid als alle plaatjes zijn gevonden. De benodigde tijd wordt weergegeven op het scherm van de console.

Smarathon test het inzicht en het geheugen van de speler. Daarnaast legt de speler, veelal ongemerkt, honderden meters af.



## RUN&FUN SPELLEN



### Runex (4+)

Runex moedigt spelers aan te rennen! In dit spel moeten de spelers zo snel mogelijk langs de iPost infopalen op het Run&Fun speelterrein rennen.

Het startpunt is de gemarkeerde hoekpaal, waar de spelers hun iCard registreren. De speler moet eerst langs alle vier hoekpalen van het speelterrein rennen. Daarna moet de speler langs de middelste infopalen, die tezamen de letter M vormen, rennen en zich registreren bij de laatste paal waarna de tijd vervolgens stopt. De score wordt weergegeven op het beeldscherm van de iStation of inStation.

Fanatieke Runex spelers die hun score telkens opnieuw willen verbeteren, leggen heel wat meters af!



## SMARTUS PLAY - WEBSITE

General				Top Scores				Players			
Rank	Player	Played Games	Activity								
1	Mickey Rocker	215	2684								
2	Blaff	524	1902								
3	blackspider	120	1607								
4	Lion Cave	101	1544								
5	Zebra Cave	94	1448								
6	Raccoon	100	1401								
7	Deer	106	1379								
8	Rudolf	85	1353								
9	Happy	90	1347								
10	Spider Cave	98	1303								
11	Hammerhead Dwarf	91	1268								
12	Roller Mickey	104	1266								
13	Apple Cave	94	1213								
14	AtomicFlight	98	1154								
15	HeartSnowWhite	71	1052								
16	RadioActive	68	1037								
17	Triple Hearts	77	1036								
18	wolverine	71	1035								
19	PrincessSnowWhite	75	986								
20	Hulk Cave	67	944								
21	Cheetah	60	901								
22	PoserHulk	68	846								
23	Sneezy	75	838								

Op de SmartUs Play website komt directe informatie binnen van speelplekken die verbonden zijn met het internet en het SmartUs systeem. Via de website kunnen gebruikers:

- hun gegevens controleren en wijzigen
- hun spelresultaten bekijken
- SmartUs Top 20-scorebord en spelerslijst bekijken
- meer informatie verkrijgen over spellen en deze online testen
- vriendengroepen en teams samenstellen
- de strijd aangaan met andere spelers en teams
- berichten achterlaten bij vrienden



## SMARTUS PLAY EIGENSCHAPPEN

### Wereldkaart van actieve spelers

De gebruiker kan zien waar op dat moment een SmartUs speelplek in gebruik is. De kaart geeft aan waar mensen aan het spelen zijn wereldwijd.

### Nieuws

Op de website staat ook het meest recente nieuws. Denk hierbij aan nieuwe evenementen, toernooien, spelen of berichten van de websitebeheerders.



### Registreren

Deelnemers kunnen zich op de SmartUs spelerswebsite registreren ([www.smartus.com/play](http://www.smartus.com/play)). Hiervoor is geen iCard nodig. Deze kan later aan het account worden toegevoegd door het profiel aan te passen.

Alleen onderstaande gegevens zijn verplicht bij het aanmelden:

1. Gebruikersnaam
2. Wachtwoord

En eventuele aanvullende informatie:

1. Het opgeven van een e-mailadres is aan te raden. Het wordt gebruikt indien de gebruiker het wachtwoord is vergeten.
2. iCard-nummer

Na de registratie kan de volgende informatie worden toegevoegd (niet verplicht):

1. Geboortedatum
2. Geslacht
3. Lengte
4. Gewicht
5. Land
6. Karakter figuur



## Inloggen / uitloggen

Eenmaal op [www.smartus.com/Play](http://www.smartus.com/Play) hoef je alleen maar in te loggen

om toegang te krijgen tot de andere diensten van de website. Het systeem geeft een melding als het wachtwoord en/of de gebruikersnaam onjuist zijn ingevoerd of als de gegevens onvolledig zijn.

Als u uw wachtwoord bent vergeten, kunt u deze weer opvragen door naar [www.smartus.com/Play](http://www.smartus.com/Play) te gaan en te klikken op 'Wachtwoord vergeten'. Vul vervolgens de gebruikersnaam in en u ontvangt een nieuw wachtwoord dat naar het e-mailadres wordt verzonden dat door de gebruiker is opgegeven.



## Mijn profiel

Via 'Mijn profiel' kunnen persoonlijke gegevens worden gecontroleerd en gewijzigd. De gebruiker heeft nu ook de mogelijkheid 'Mijn profiel' compleet te maken door lengte en gewicht in te voeren en een karakter figuur te kiezen. Op de website kan gekozen worden uit kant-en-klare karakter figuren.

Via 'Mijn profiel' kan men ook de spelgeschiedenis, de geboekte vooruitgang en de resultaten bekijken van bijvoorbeeld gespeelde spellen en voltooide spelborden. Het aantal verzamelde punten bij de iPosts is ook zichtbaar.

COUNTRY	PLAYGROUNDS	PLAYED GAMES	TOTAL HITS
Denmark	2	36782	1806526
Finland	5	74187	2689672
Kaukon koulu, Rovaniemi	01.01.2006	13115	641524
Uola, Rovaniemi	09.01.2007	1030	74990
Harjoittelukoulu, Rovaniemi	27.06.2007	31606	1158491
Kouvolan Kansain koulu, Kouvolaa	24.07.2007	34648	402719
Nuoridan ala-aste, Rovaniemi	23.08.2007	3786	211948
France	1	732	72381
Germany	1	1283	178217

## Scoreblok

In het scoreblok kan de gebruiker zijn of haar resultaten bekijken. Via een aantal verschillende zoekcriteria kunnen de eigen resultaten worden opgezocht:

- resultaten per speelplek
- resultaten per spel
- alle resultaten of alleen de meest recente
- de top 20 van beste scores

De resultaten worden weergegeven in een lijst op basis van de zoekcriteria.

## Speelplekken

Op de pagina 'Speelplekken' kan de gebruiker statistieken en locaties van andere SmartUs omgevingen bekijken. Er is algemene informatie te vinden over de speelplekken, de behaalde resultaten bij verschillende spellen, en een lijst van gebruikers van het betreffende spelterrein.

## SMARTUS PLAY FUTURE INNOVATIES verwacht voor 2008

### Spellen

Gebruikers kunnen een aantal SmartUs spellen op de website testen met behulp van het toetsenbord en de muis.

### Teams

Gebruikers kunnen teams bekijken, een nieuw team samenstellen en vrienden uitnodigen, of zich aansluiten bij een bestaand team.



### Vrienden

Gebruikers kunnen vrienden aan hun vriendenlijst toevoegen en berichten verzenden en ontvangen. Vrienden kunnen onderling ook scores vergelijken.

### Berichten

Op de pagina 'Berichten' kan de gebruiker ontvangen berichten lezen, beantwoorden, nieuwe berichten maken en verwijderen. Berichten kunnen bestaan uit mededelingen van vrienden, teams of de beheerder.

### Challenges

Gebruikers kunnen in verschillende spellen de strijd met elkaar aangaan. Hetzelfde geldt voor teams. De challenge moet binnen een bepaalde tijd na het beantwoorden van het verzoek worden uitgevoerd. De resultaten van de challenge zijn te zien op de website van de gebruiker.



## ICARD

---

De iCard is een persoonlijke SmartUs identificatiekaart die wordt gebruikt op de SmartUs speelplekken. Met deze kaart heeft de gebruiker toegang tot de spellen van de SmartUs speelplek. De kaarthouder kan deelnemen aan internationale toernooien en wedstrijden die op SmartUs terreinen worden georganiseerd. Ook kan hij of zij de spelgeschiedenis, de ontwikkeling en de scores via het internet bekijken.



### Hoe word ik iCard-houder?

1. Bestel de iCard op <http://shop.smartus.com>
2. Registreer de kaart op [www.smartus.com/Play](http://www.smartus.com/Play)

Na registratie kan de gebruiker een eigen ID aanmaken, waardoor de persoonlijke resultaten worden gescheiden van de resultaten van andere gebruikers. Let op! De SmartUS kaart die is geregistreerd op de SmartUs website is strikt persoonlijk.

De kaarten zijn ook verkrijgbaar bij:



Yalp  
Nieuwenkampsmaten 12  
NL-7472 DE Goor  
T +31 (0)547 289410 - F +31 (0)547 289411  
info@yalp.nl - [www.yalp.nl](http://www.yalp.nl)

## VOOR JE EIGEN BESTWIL

---

De SmartUs omgeving bestaat uit een speelterrein met interactieve elementen die zijn verbonden met het lokale elektriciteitsnetwerk en het internet. De technologieën op het gebied van sensoren, identificatie en informatie zijn nauwkeurig getest op elektrische veiligheid en milieueffecten.

De SmartUs speelterreinen zijn gecertificeerd volgens onderstaande normen:

EN 1176-1/A2:2003  
IEC 60335-1:2001  
IEC 60335-2-82:2002

Hiermee voldoet SmartUs aan alle eisen die aan het bedrijf worden gesteld en de eisen voor veiligheid en duurzaamheid van buitentoestellen, evenals voor elektrische veiligheid.

SmartUs houdt zich ook bezig met veiligheid op het internet met als doel de veiligheid en het welzijn van kinderen te verbeteren. Er wordt ook rekening gehouden met de rechten van het kind met betrekking tot nieuwe communicatietechnologieën. Bovenstaande is gebaseerd op het Verdrag voor de rechten van het kind opgesteld door de VN en dan met name op de rechten van het kind betreffende de mogelijkheden van nieuwe technologieën en de specifieke problemen die daarmee in verband staan.



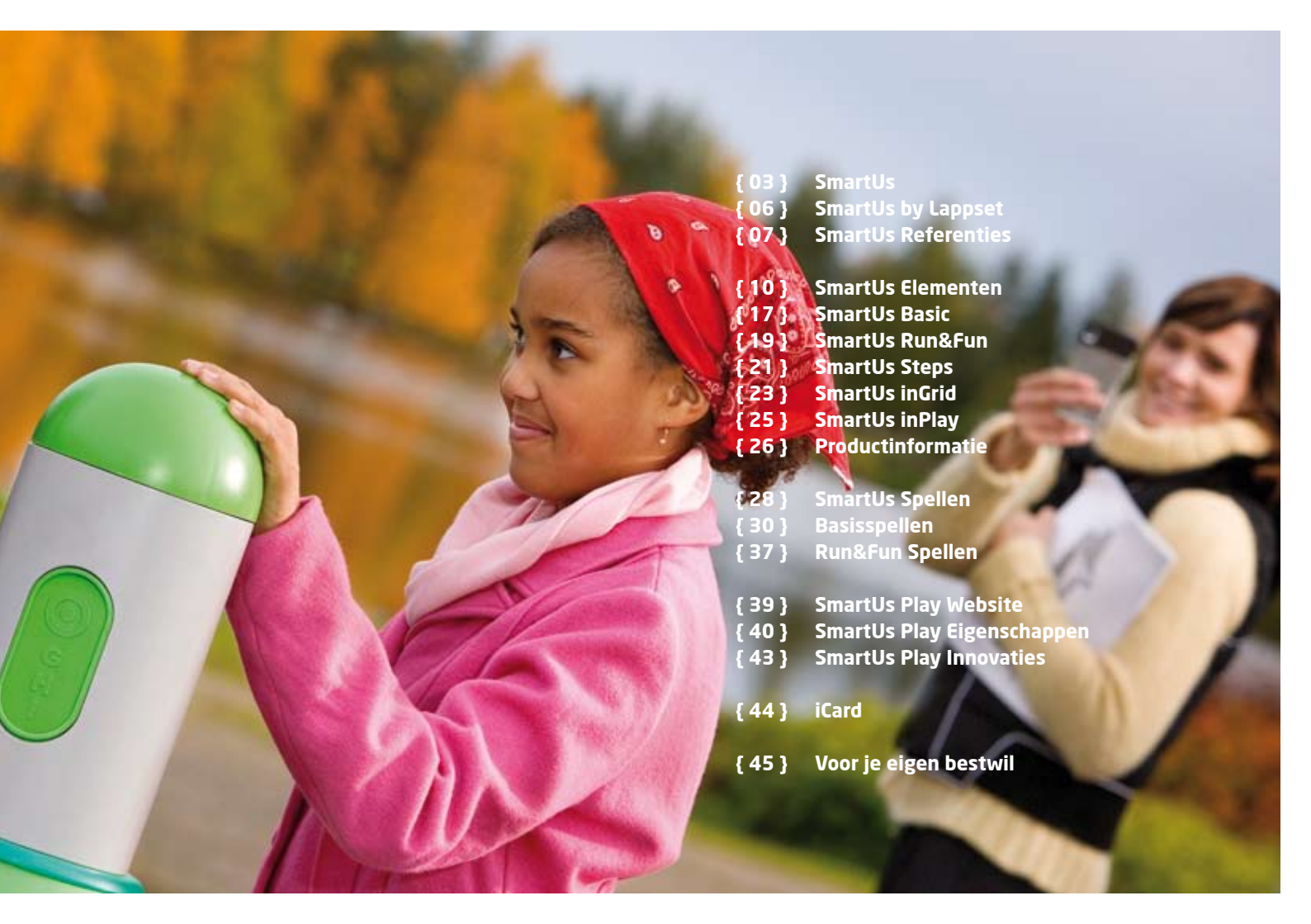
## Problemen

Bij technische problemen met de SmartUs omgeving of met de SmartUs website kunt u contact opnemen via <http://support.smartus.com> of ga naar de dealer bij u in de buurt.



Yalp  
Nieuwenkampsmaten 12  
NL-7472 DE Goor  
T +31 (0)547 289410 - F +31 (0)547 289411  
info@yalp.nl - [www.yalp.nl](http://www.yalp.nl)





{ 03 } SmartUs  
{ 06 } SmartUs by Lappset  
{ 07 } SmartUs Referenties

{ 10 } SmartUs Elementen  
{ 17 } SmartUs Basic  
{ 19 } SmartUs Run&Fun  
{ 21 } SmartUs Steps  
{ 23 } SmartUs inGrid  
{ 25 } SmartUs inPlay  
{ 26 } Productinformatie

{ 28 } SmartUs Spellen  
{ 30 } Basisspellen  
{ 37 } Run&Fun Spellen

{ 39 } SmartUs Play Website  
{ 40 } SmartUs Play Eigenschappen  
{ 43 } SmartUs Play Innovaties

{ 44 } iCard

{ 45 } Voor je eigen bestwil



**Yalp**

Nieuwenkampsmaten 12  
NL-7472 DE Goor

T +31 (0)547 289410  
F +31 (0)547 289411  
info@yalp.nl - www.yalp.nl

