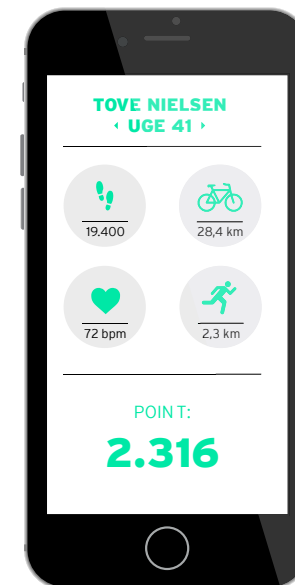
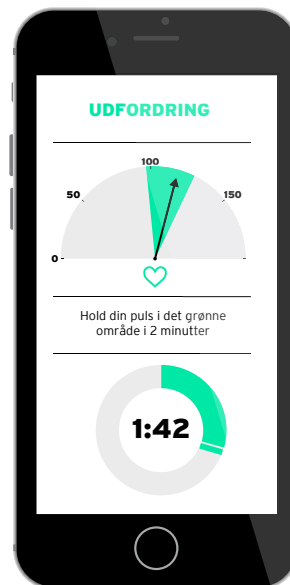


# 1: Move

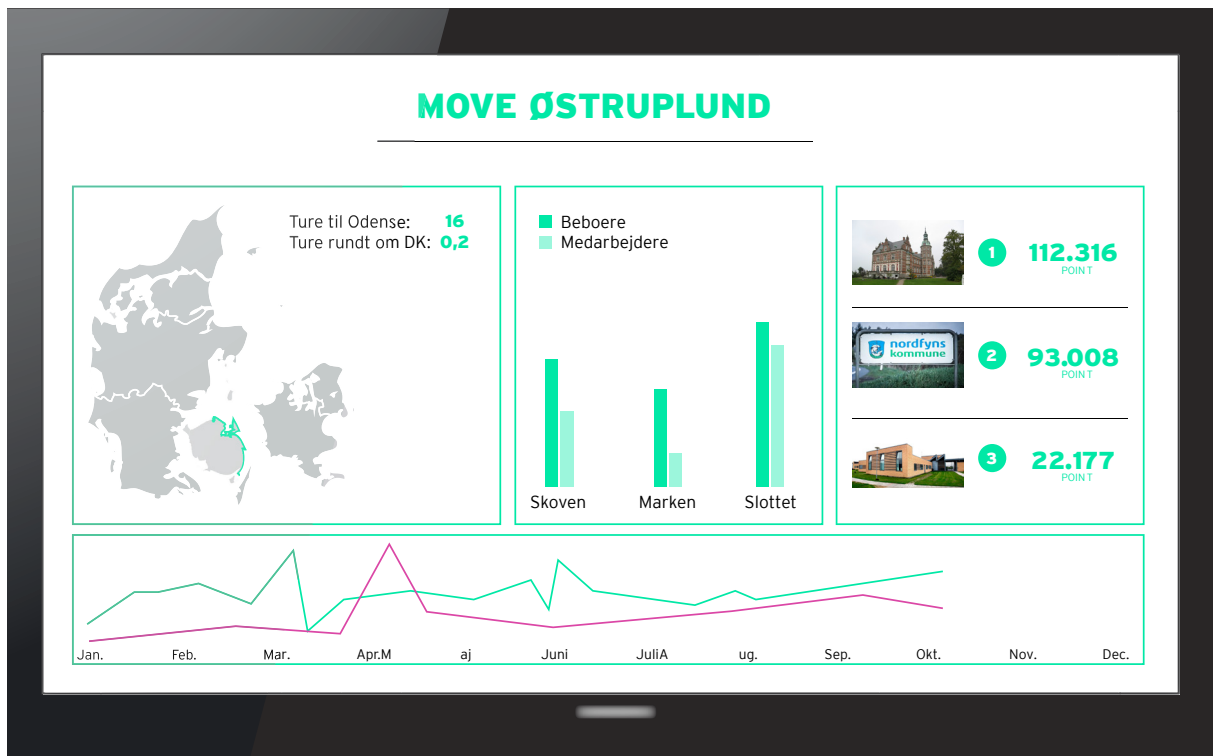


Der kan være daglige udfordringer som fx et antal skridt, der skal gås, eller et pulsområde borgeren skal ligge inden for i en kort periode.

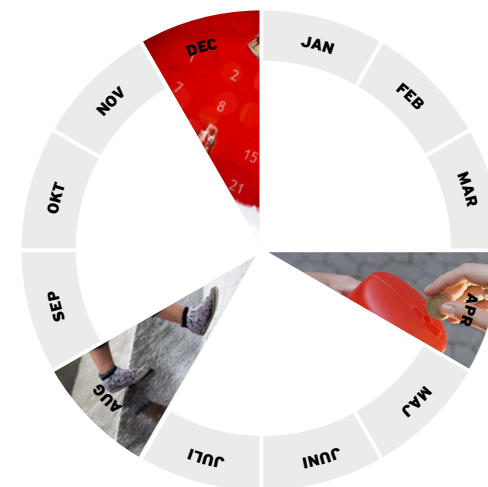


Borgerne får udleveret en aktivitetsmåler - her et fitnessarmbånd. Forskellige aktiviteter omsættes til point.

På borgerens smartphone, kan hun/han følge med i sit aktivitetsniveau og sine point.



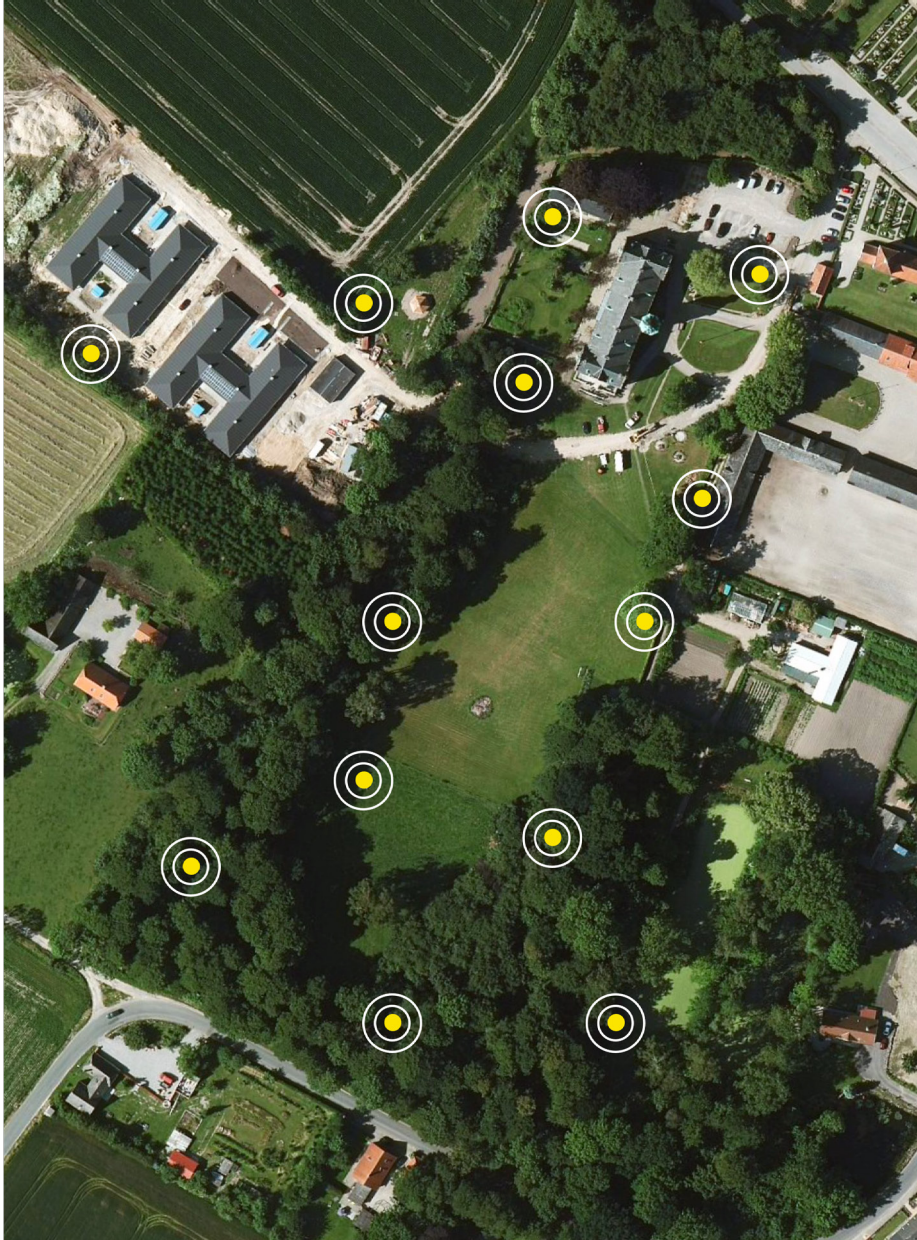
På fællesskærme visualiseres pointene på flere måde. Fx hvor mange ture frem og tilbage til Odense borgernes samlede point svarer til, eller hvor mange point institutionen har ift. andre.



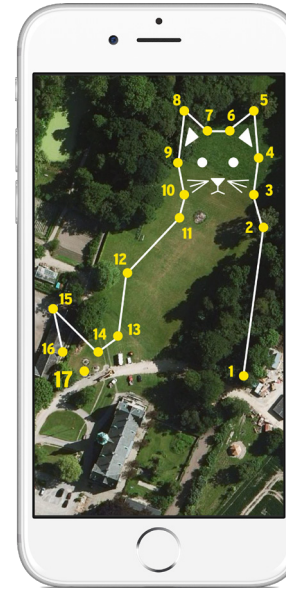
I løbet af året vil der blive arrangeret forskellige begivenheder. Fx en indsamling, hvor point omsættes til kroner, eller 24 daglige udfordringer op til jul.

# 2: GeoBattle

Positioner - fysiske og/eller virtuelle - opsættes på centrets grund. De fungerer som platform til udvikling af forskellige spil.

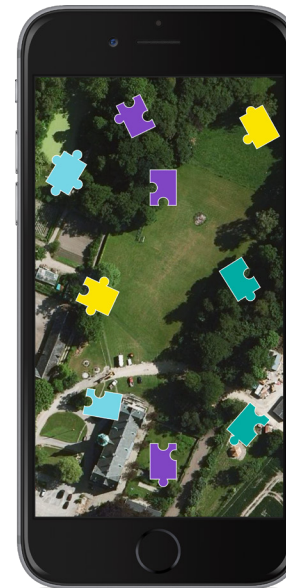


En figur tegnes på skærmen ved at gå fra position til position. Her en kat.



Ved hver ny position åbnes et nyt kapitel i en historie. Her et eventyr.

Zombier indvaderer centret. De kan bekæmpes og presses tilbage ved at bevæge sig op til dem.



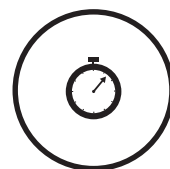
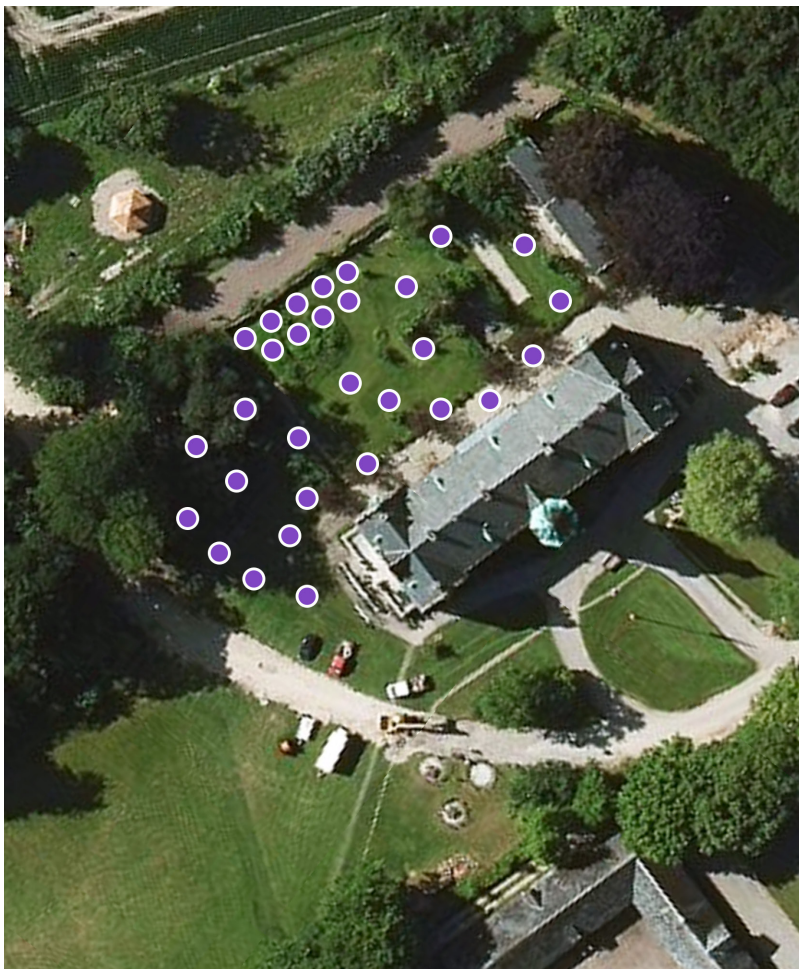
Ved forskellige positioner samles brikker til et puslespil, der til sidst skal lægges.



Spillene kan også kombineres med fysiske elementer som fx KettleBells med sensorer indbygget.

# 4: Satellitparken

Satellitter - trykfølsomme enheder med lys og lyd - placeres i et område på institutionen. Når satellitten lyser eller giver lyd, skal de slås på.



Ved at kombinere satellitterne kan forskellige spil udvikles.