GARMIN

Die vívofit jr. 2 in der Variante "Die Eiskönigin 2" (Anna).

04.10.2019 13:01 CEST

Neue vívofit jr. 2-Editionen aus der Welt von „Star Wars“ und Disney’s „Die Eiskönigin 2“

München, 04. Oktober 2019 – Für die Action Watch vívofit jr. 2 für Kids sind ab sofort zwei neue Themen-Armbänder inklusive erweiterter App-Abenteuer, direkt aus der Welt von Disney's „Die Eiskönigin 2“und Lucasfilm's „Star Wars“ erhältlich. Zusätzlich zur Datums- und Uhrzeitanzeige, einer langen Batterielaufzeit trotz beleuchtetem Farb-Display, Schrittezähler und dem Aufzeigen täglich empfohlener Aktivitätsminuten bietet die vívofit jr. 2 den Kindern ein interaktives, themenbezogenes Erlebnis in der elterngesteuerten App. Diese werden nur durch Erreichen der Aktivitätsziele freigeschalten, sodass Gewohnheiten geprägt werden, die die lebenslange Gesundheit und

Fitness fördern.

Garmin vívofit jr. 2 Die Eiskönigin 2 / Star Wars im Überblick:

(UVP: beide Modelle ab 89,99 €, verfügbar ab Oktober 2019)

- Wasserdichte Action Watch für Kinder mit einer Batterielaufzeit von bis zu einem Jahr
- Beleuchtetes Farb-Display und strapazierfähiges Armband
- Aufzeichnen der Schritte, Aktivitätsminuten und des Schlafs
- Toe-To-Toe™ Schritte-Wettbewerb für die ganze Familie
- Uhrzeit, Datum, Alarm, Stoppuhr und Timer für Tagesaktivitäten
- Elterngesteuerte App mit der Abenteuerwelt von Disney „Die Eiskönigin 2“ oder „Star Wars: der Aufstieg Skywalkers“

Die Abenteuerwelten der neuen Armbänder offenbaren im Laufe der Geschichte erstmals auch sogenannte Fitnesskarten, die Kinder mit Hilfe ihrer Lieblingscharaktere aus „Star Wars“ oder „Die Eiskönigin 2“ durch grundlegende sportliche Bewegungsabläufe führen. Mit einem langlebigen, mit den Charakteren verzierten Armband und einer individualisierbaren Displayanzeige ist die vívofit jr. 2 wasserdicht und verfügt über eine Akkulaufzeit bis zu einem Jahr.

Disney's „Die Eiskönigin 2“-Armband und App-Abenteuer

Mit zwei charakterverzierten Band-Varianten – einem kräftigen Lila für Anna und einem Hellblau für Elsa – können Kinder ihre Lieblingsheldin direkt am Handgelenk tragen. Jeden Tag gibt es in der Abenteuerwelt von „Die Eiskönigin 2“ in der vívofit jr. 2-App mehr zu entdecken, wenn das tägliche 60-minütige Aktivitätsziel erreicht wurde. Vor dem Kinostart am 22. November wird die App-Story die Kinder dorthin führen, wo „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“aufgehört hat. Sobald die Fortsetzung veröffentlicht ist, wird die App-Story analog zum „Die Eiskönigin 2“-Plot weitererzählt. Mit der Unterstützung von einem Erwachsenen gehen die Kinder mit Anna und Elsa Schlittschuhlaufen, entkommen einer Lawine mit Olaf und reisen in einen verwunschenen Wald, um die Quelle einer geheimnisvollen Stimme zu finden. Je mehr Aktivitätsziele sie erreichen, desto mehr von der Geschichte werden sie zu sehen bekommen.

Mit Olaf als Motivator lernen Kinder in den neuen Fitnesskarten in der Geschichte von Elsa und Anna grundlegende Bewegungsabläufe wie Hampelmänner, herabschauender Hund, Bergsteiger und mehr. Mit einem interaktiven Tippspiel, bei dem Kinder Kristalle sammeln können, die weitere Abenteuer ermöglichen, geht der Spaß weiter.

Zum Produktvideo der vívofit jr. 2 „Die Eiskönigin 2“ geht es hier.

Star Wars-Armband und App-Abenteuer

Die zwei mit den Star Wars-Charakteren verzierten Banddesigns lassen den Kindern die Wahl, ob sie die Tugenden der helle Seite der Macht annehmen oder die Geheimnisse der dunklen Seite der Macht erforschen wollen.

Mit der vívofit jr. 2-App können die Kids in der Abenteuerwelt von „Star Wars: Der Aufstieg Skywalkers“ die aufregendsten Momente der Star Wars-Saga erleben. Eine verbesserte grafische Darstellung lässt die Kinder mit der Unterstützung von einem Erwachsenen direkt in die Galaxieeintauchen, wo sie Darth Vader™ mit R2-D2 und C-3PO entkommen, Han Solo und Chewie beim Kampf gegen das Imperium helfen und sogar Die erste Ordnung™ mit Rey und BB-8™ übernehmen.

Mit Yoda als Trainer lehren die neuen Fitnesskarten in der Story von „Star Wars“den Kindern grundlegende Bewegungsabläufe wie Hampelmänner, herabschauender Hund, Bergsteiger und mehr. Bei dem Tippspiel können Edelsteine quer durch die Galaxie gesammelt werden. Wenn die Kids ihre tägliche Aktivitätsminuten erreichen, werden sie mit mehr Zeit für die App Challenges belohnt.

Zum Produktvideo der vívofit jr. 2 „Star Wars“ geht es hier.

Wertvolle Unterstützung für Eltern

Die vívofit jr. 2 ist auch für Eltern ein wertvolles Tool und wird mit einer Begleit-App geliefert, über die sie stets über ihr eigens Smartphone verfügen können. Von dort aus können Eltern:

Die Aktivitäten, den Schlaf und die persönlichen Daten ihrer Kinder einsehen.

Ihnen Aufgaben zuweisen und Erinnerungen einrichten, die als Symbol auf dem Band des Kindes erscheinen, so dass sie wissen, was sie tun müssen. Diese können in wöchentlicher oder täglicher Frequenz eingerichtet werden, um Kindern zu helfen, Zeitpläne und Verantwortlichkeiten einzuhalten.

Einen virtuellen Münzwert für verschiedene Aufgaben festlegen, der von Kindern für vereinbarte Belohnungen eingelöst werden kann.

Freundschaftlicher Wettstreit

Kinder können die vívofit jr. 2 nutzen, um mit ihren Freunden und ihrer Familie spielerisch in den Wettkampf zu treten. Mit der Toe-To-Toe™ Schritte-Wettbewerb können Kinder mit Freunden in der Nähe (oder mit sich selbst) ihre Action Watch synchronisieren, um zu wetteifern, wer in zwei Minuten die meisten Schritte schafft. Eltern können auch spielen, indem sie die Toe-to-Toe™Connect IQ-App auf ein kompatibles Gerät herunterladen. Neue Familien-Challenges ermöglichen es den Benutzern, sich mit anderen Familien in Verbindung zu setzen und sich an wöchentlichen Wettstreits zu beteiligen. Familien können auch individuelle Herausforderungen kreieren und sogar Kommentare füreinander hinterlassen, um sich zusätzlich zu Bewegung zu motivieren. Die Eltern-App lässt mehrere Profile zu, so dass Eltern und Geschwister mit kompatiblen Garmin-Geräten ihre Schritte in einer Rangliste auflisten lassen können, was einen gesunden und fitten Lebensstil in der ganzen Familie fördert.

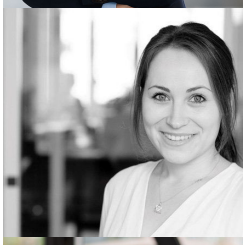
Über Garmin

Garmin entwickelt seit 30 Jahren innovative Produkte für Piloten, Segler, Autofahrer, Golfspieler, Läufer, Fahrradfahrer, Bergsteiger, Schwimmer und für viele aktive Menschen. 1989 von den Freunden und Luftfahrtingenieuren Gary Burrel und Min Kao gegründet, hat das Unternehmen seither rund 200 Millionen Produkte verkauft und ist damit globaler Marktführer in den Tätigkeitsbereichen Automotive, Fitness, Outdoor, Marine und Aviation. 13.000 Mitarbeiter arbeiten heute weltweit in 60 Niederlassungen daran, ihre Kunden ganz nach dem Motto #BeatYesterday dabei zu unterstützen gesünder zu leben, sich mehr zu bewegen, wohler zu fühlen, oder Neues zu

entdecken. Über 35 Millionen Garmin Connect Nutzer lassen sich davon täglich motivieren und inspirieren. Garmin zeichnet sich durch eine konstante Diversifikation aus, dank derer Fitness & Health Tracker, Smartwatches, Golf- und Laufuhren erfolgreich etabliert werden konnten. Das Unternehmen mit Hauptsitz in Schaffhausen (CH) ist in der DACH-Region mit Standorten in Garching bei München (D), Graz (A) und Neuhausen am Rheinfall (CH) vertreten. In Würzburg (D) wird außerdem ein eigener Forschungs- und Entwicklungsstandort unterhalten. Ein zentrales Erfolgsprinzip ist die vertikale Integration: Die Entwicklung vom Entwurf bis zum verkaufsfertigen Produkt sowie der Vertrieb verbleiben weitestgehend im Unternehmen. So kann Garmin höchste Flexibilität sowie Qualitäts- und Designstandards garantieren und seine Kunden täglich aufs Neue motivieren.

Kontaktpersonen

Marc Kast
Pressekontakt
Head of Public Relations DACH
pressestelle@garmin.com



Johanna Sauer
Pressekontakt
PR Specialist DACH
pressestelle@garmin.com

Anna Reh
Pressekontakt
Marine Themen
garmin@hqhh.de

Nadja Schmidt
Pressekontakt
PR-Agentur DACH
nanacom Kommunikationskollektiv GmbH
garmin@nanacom.de