

**AKROBAT**, d.o.o.  
Črmošnjice 5b, 8000 Novo mesto, Slovenien  
T: +386 7 30 800 60 | E: info@akrobat.com

# Ninja Elemente







Trampolinparks haben den traditionellen Aufbau hinter sich gelassen und sind mit ihren vielfältigen Attraktionen zu Vergnügungstätten geworden, die sich erfolgreich im Wettbewerb der Familienunterhaltungsbranche behaupten. Ein Faktor, der zum schnellen Aufstieg von Trampolinparks beigetragen hat, sind die zusätzlichen, aufregenden und einzigartigen Attraktionen, die eine breit gefächerte Gruppe von Besuchern ansprechen.

*Europäischer  
Hersteller mit  
umfangreicher  
Erfahrung*

Die Integration neuer Elemente steigert das Interesse von neuen Besuchern und motiviert dazu, wiederzukommen.

Ninjacours sind extrem beliebt und sprechen mehrere Altersgruppen an.

Neben den Ninjacours bieten wir eine Reihe von Attraktionen an, die in bereits existierende und neu errichtete Trampolinparks integriert werden können.

Wir stellen eine unbegrenzte Zahl von vielseitigen Elementen für die Ninjacours zur Verfügung und entwickeln jeden Tag neue.

Unser modularer Ansatz erlaubt ein schnelles und einfaches Austauschen verschiedener Hindernisse, um auch für wiederkehrende Besucher neue Erlebnisse zu schaffen.

**Kontaktieren Sie uns, wenn Sie mehr über die Aufnahme von neuen Attraktionen an Ihrem Standort erfahren möchten.**



## WARUM WIR?

### Qualität

Wir sind stets bestrebt, die hochwertigsten Materialien mit den besten Sicherheitseigenschaften und dem geringstmöglichen Wartungsbedarf zu finden. Ob in geschlossenen Räumen oder im Freien, wir versichern, dass Ihr Vermögenswert über viele Jahre hinweg tausende von Benutzern aushält. Unsere Ninjaparcours werden aus hochwertigem Stahl gefertigt und intern entworfen.

### Sicherheit

Sicherheit ist für uns ein wesentlicher Bestandteil in unserem gesamten Prozess. Für unsere Kunden ist es extrem wichtig, jegliche Risiken, die mit der Ausübung dieses Sports einhergehen, zu verringern. Ob Anfänger oder Profi, wir gewährleisten die Sicherheit aller Benutzer.

### Anpassbarkeit

Alle unsere Elemente werden so entworfen, dass sie flexibel anpassbar sind. Jede Komponente kann mit einer anderen aus unserem Sortiment ausgetauscht und einzelne Elemente können an das Alter oder das Benutzerniveau angepasst werden. Egal, wie viel Platz Sie zur Verfügung haben, wie entwerfen einen Parcours, der Ihren Anforderungen entspricht.

Unsere Ninjaparcours beinhalten zudem standardisierte Stahlkonstruktionen, die es den Eigentümern erlauben, Hindernisse zügig auszutauschen und so das Interesse an der Attraktion hochzuhalten.

### Innovation

Wir haben stets neue Ideen, testen neue Materialien und sammeln unaufhörlich Erfahrung. Jedes einzelne unserer Produkte wird bei uns entworfen und hergestellt.

*Wir laden Sie ein, einige unserer  
Elemente zu entdecken.*





## GRUND-ELEMENTE

Wir bieten viele Optionen und Kombinationen von Ninjaparcours und -elementen an. Unser grundlegendes Rahmenmodell wird als Standardvariante und in hexagonaler Form mit diversen Arten von Grubenfüllungen angeboten.



*Ninja Standard einfaches Feld*



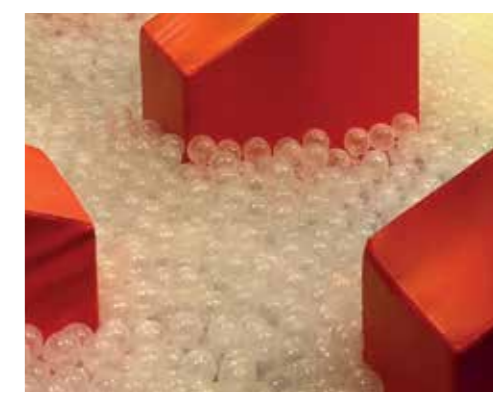
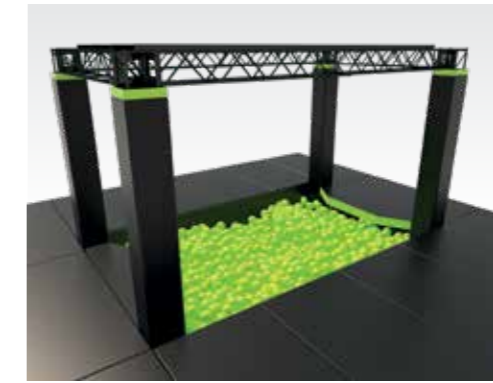
*Ninja Hexia einfaches Feld*

## GRUBEN-FÜLLUNGEN

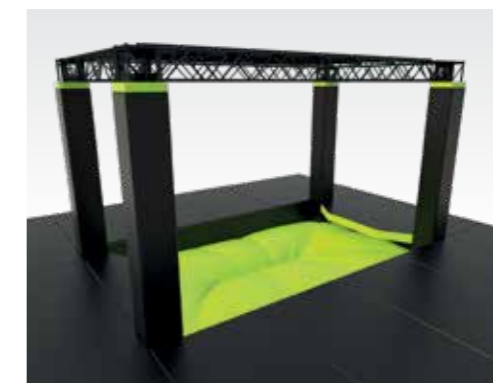
Die Schaumstoffgruben sind wegen des hohen Grads an Aktivität in Ninjaparks ein wesentlicher Bestandteil von Ninjaparcours. Unsere Ninjagruben helfen dabei, die Benutzer während des Trainings zu schützen.

Sie können aus mehreren verschiedenen Grubenfüllungen auswählen: Bälle, Schaumstoffwürfel, weiche Polsterungen oder Airbags.

**BÄLLE** >



**WEICHE POLSTERUNG** >



**SCHAUMSTOFFWÜRFEL** >



**AIRBAG** >





# ELEMENTE

Da jedes Projekt für uns **einzigartig und besonders ist**, wird ein erfahrenes Expertenteam Sie zu den speziellen Anforderungen an Standort und Einrichtung sowie zu Design, Raumnutzung und zur Kosteneffizienz der gewählten Elemente beraten.

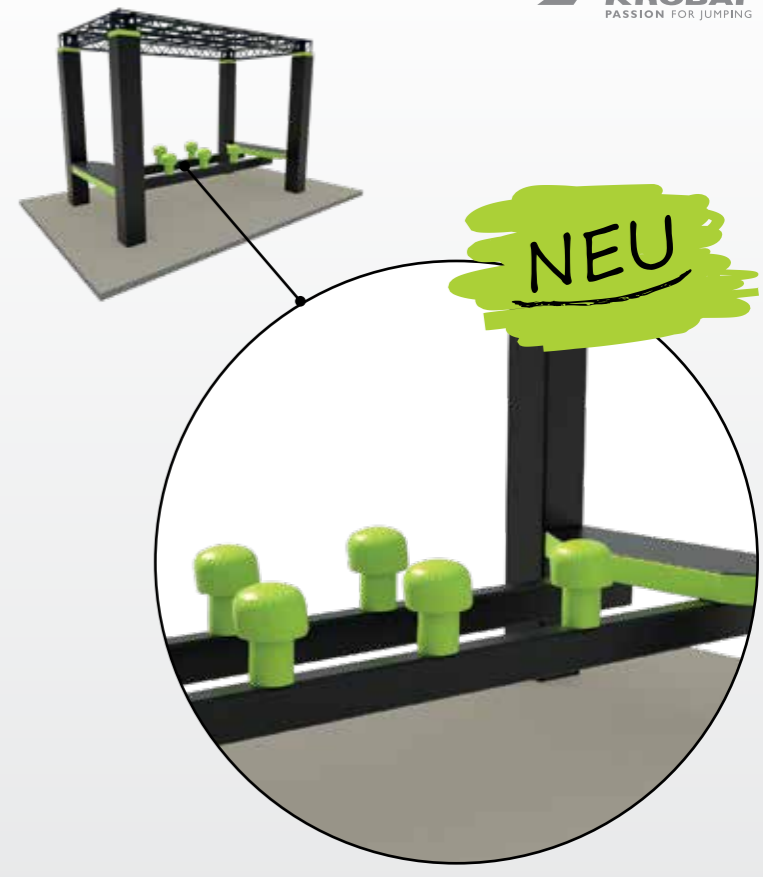
## INSELHÜPFEN

Die Benutzer springen von einem Poller zum nächsten, entweder auf einem Fuß oder auf beiden, bis sie die Plattform am Ende erreicht haben.

SCHWIERIGKEIT: **Einfach**

SCHWERPUNKT: **Gleichgewicht**

ALTERSSTUFE: **7+**



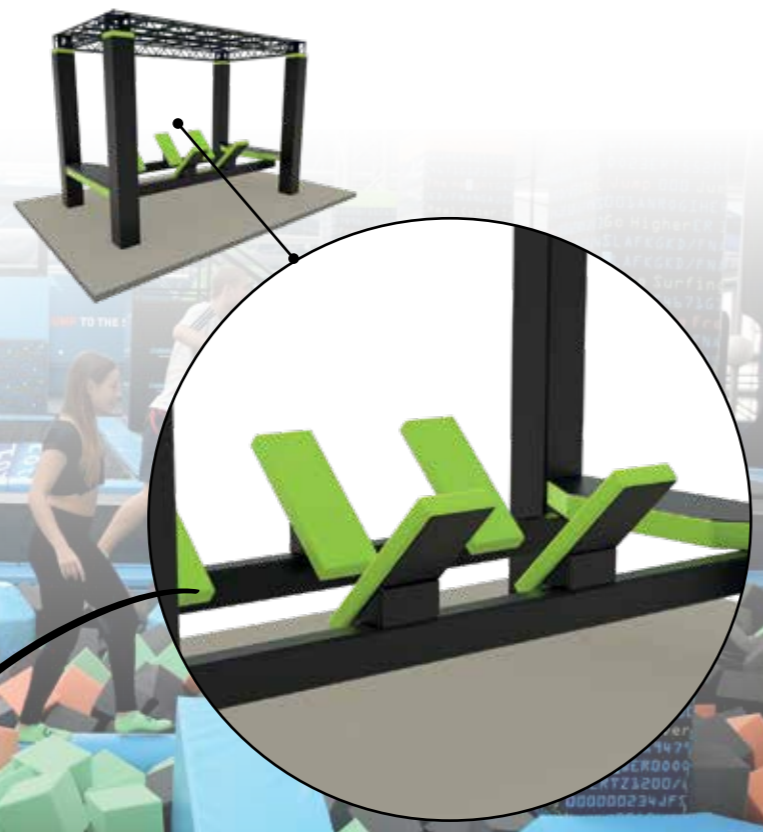
## WEICHE STUFEN

Die Benutzer springen abwechselnd von einer Stufe auf die andere, bis sie das Ende erreicht haben. Dieses Element fördert die Koordination in den Beinen und verbessert das Gleichgewichtsvermögen.

SCHWIERIGKEIT: **Einfach**

SCHWERPUNKT: **Gleichgewicht, Unterkörper**

ALTERSSTUFE: **7+**



## SCHWEBEBRÜCKE

Die Benutzer müssen über die Brücken laufen und dabei ihr Gleichgewicht halten.

SCHWIERIGKEIT: **Einfach**

SCHWERPUNKT: **Gleichgewicht, Unterkörper**

ALTERSSTUFE: **7+**





## HORIZONTALES CARGONETZ

Dieses Element verbessert die Koordination von Armen und Beinen. Die Benutzer müssen mit Händen und Füßen von außen am Netz entlang klettern, ohne den Boden zu berühren.

SCHWIERIGKEIT: **Einfach**

SCHWERPUNKT: **Unterkörper, Oberkörper**

ALTERSSTUFE: **7+**



## NIEDRIGE RINGE

Die niedrigen Ringe werden mit den Füßen benutzt. Die Benutzer schwingen sich von einem Ring zum nächsten zur anderen Seite.

SCHWIERIGKEIT: **Einfach**

SCHWERPUNKT: **Unterkörper, Oberkörper**

ALTERSSTUFE: **7+**



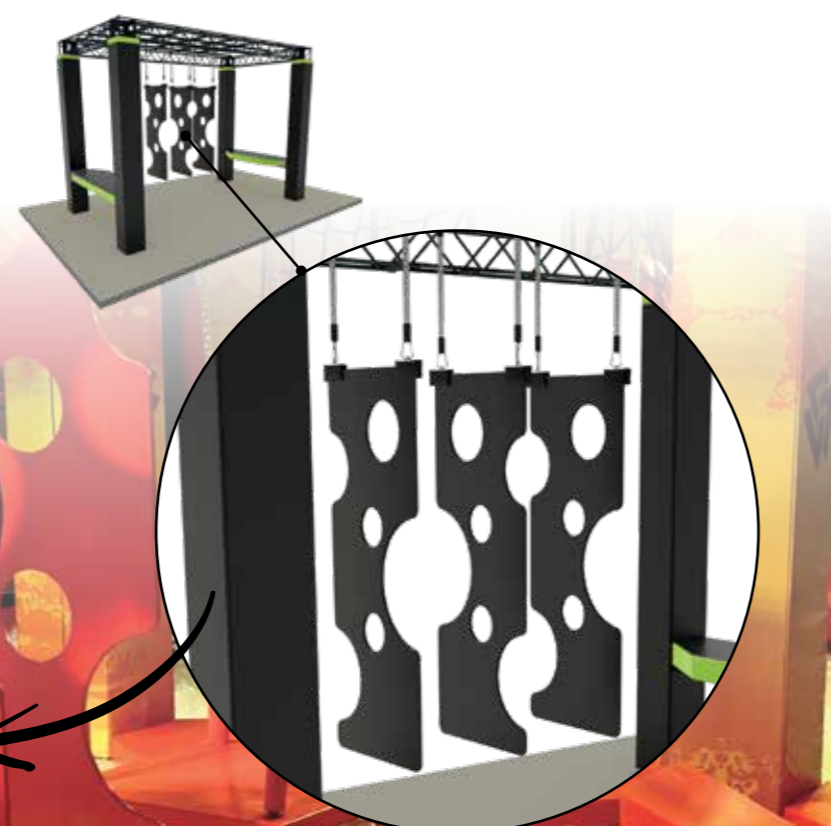
## HÄNGENDE TÜREN

Die Benutzer müssen von Tür zu Tür klettern und die Plattform am Ende erreichen. Dabei helfen ihnen die Löcher in den Türen. Dieses Element fördert die Koordination von Armen und Beinen und verbessert das Gleichgewichtsvermögen.

SCHWIERIGKEIT: **Einfach**

SCHWERPUNKT: **Unterkörper, Oberkörper**

ALTERSSTUFE: **7+**



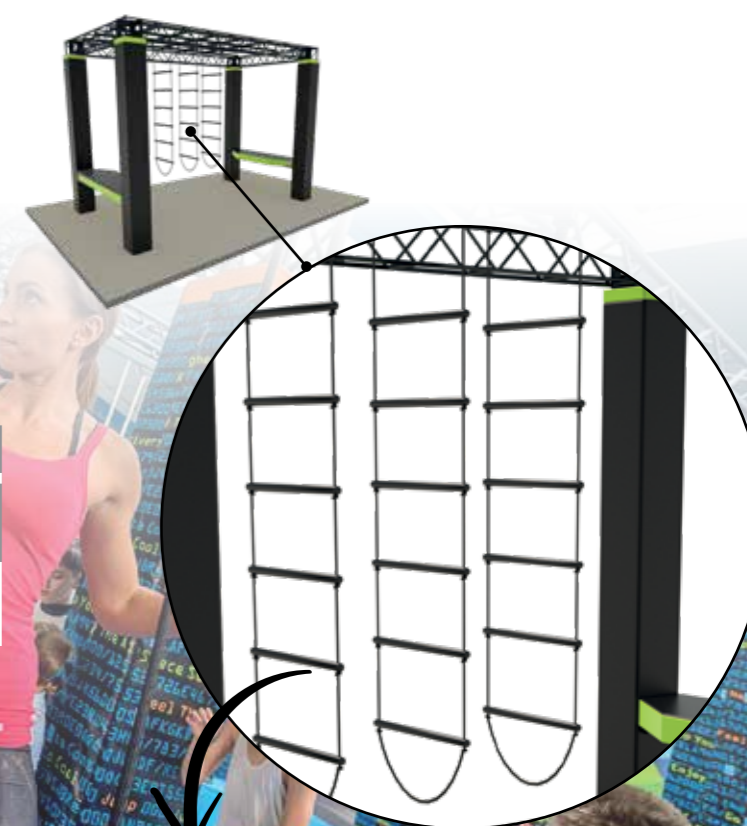
## HÄNGENDE LEITERN

Die Benutzer klettern an einer Leiter hoch und versuchen dann zur jeweils nächsten zu gelangen, ohne den Boden zu berühren, während sie hin und her schwingen. Dieses Element erfordert Kraft im Unter- und Oberkörper.

SCHWIERIGKEIT: **Einfach**

SCHWERPUNKT: **Unterkörper, Oberkörper**

ALTERSSTUFE: **7+**

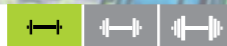




## CARGONETZ MIT SEILEN UND WÜRFELN

Die Benutzer müssen sich mithilfe des Seils zum Cargonetz mit Würfeln schwingen. Nachdem sie das Netz ergriffen haben, müssen sie wiederum Schwung holen, um auf die Plattform am Ende zu springen.

SCHWIERIGKEIT: **Einfach**



SCHWERPUNKT: **Oberkörper**



ALTERSSTUFE: **7+**



## STUFENPFAD

Die Benutzer müssen sich über den Pfad ans andere Ende bewegen, indem sie versuchen, den Hand- und Fußabdrücken auf jeder Seite mit ihren Händen und Füßen zu folgen.

SCHWIERIGKEIT: **Einfach**



SCHWERPUNKT: **Unterkörper, Oberkörper**



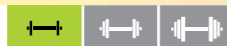
ALTERSSTUFE: **7+**



## NIEDRIGE BRÜCKE

Die Benutzer müssen auf den ersten, frei schwingenden Balken treten und ihr Gleichgewicht halten, während sie von einem zum nächsten laufen.

SCHWIERIGKEIT: **Einfach**



SCHWERPUNKT: **Unterkörper, Oberkörper**



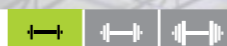
ALTERSSTUFE: **7+**



## HÄNGEBRÜCKE

Die Benutzer müssen sich auf Händen und Füßen über die Hängebrücke bewegen, um das andere Ende zu erreichen.

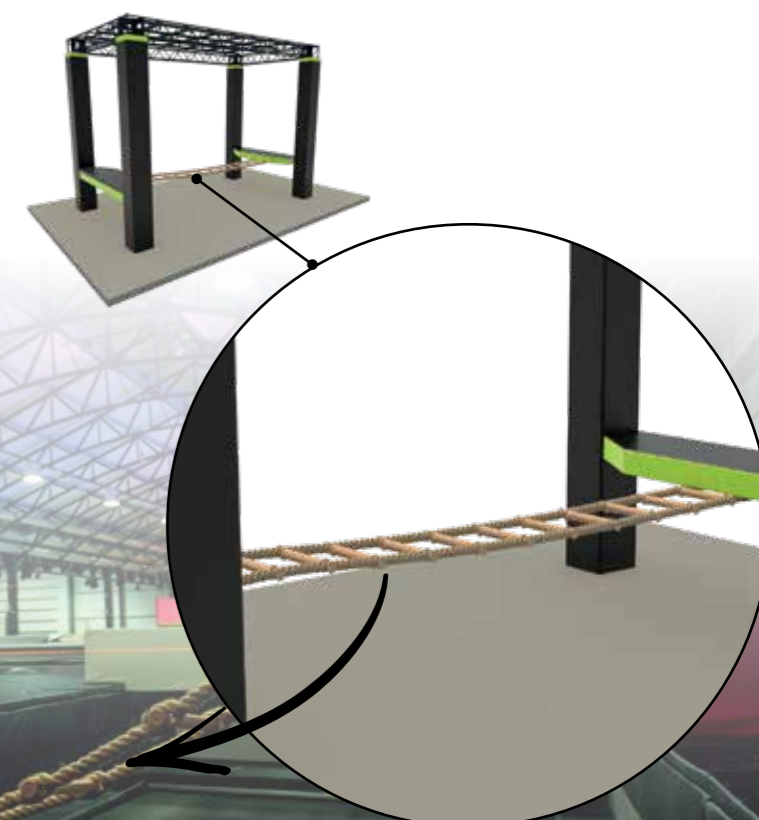
SCHWIERIGKEIT: **Einfach**



SCHWERPUNKT: **Unterkörper, Oberkörper**



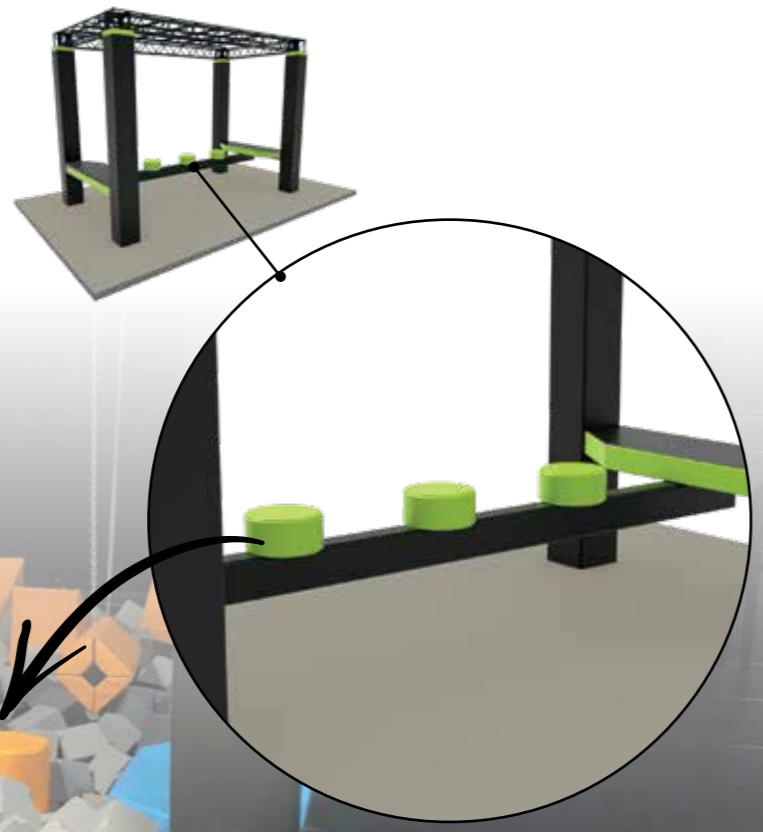
ALTERSSTUFE: **7+**





# BRÜCKENHÜPFEN

Die Benutzer springen von einem Poller zum nächsten, entweder auf einem Fuß oder auf beiden, bis sie die Plattform am Ende erreicht haben.



SCHWIERIGKEIT: **Einfach**

SCHWERPUNKT: **Gleichgewicht**

ALTERSSTUFE: **7-12**

# GLEICHGEWICHTSPFAD

Die Benutzer müssen ihr Gleichgewicht halten, während sie den Balken entlang gehen oder laufen. Sie können sich je nach Vorliebe seitlich fortbewegen oder einen Fuß vor den anderen. Dieses Hindernis beansprucht den Gleichgewichtssinn sowie die Muskeln im Unterkörper und in der Körpermitte.



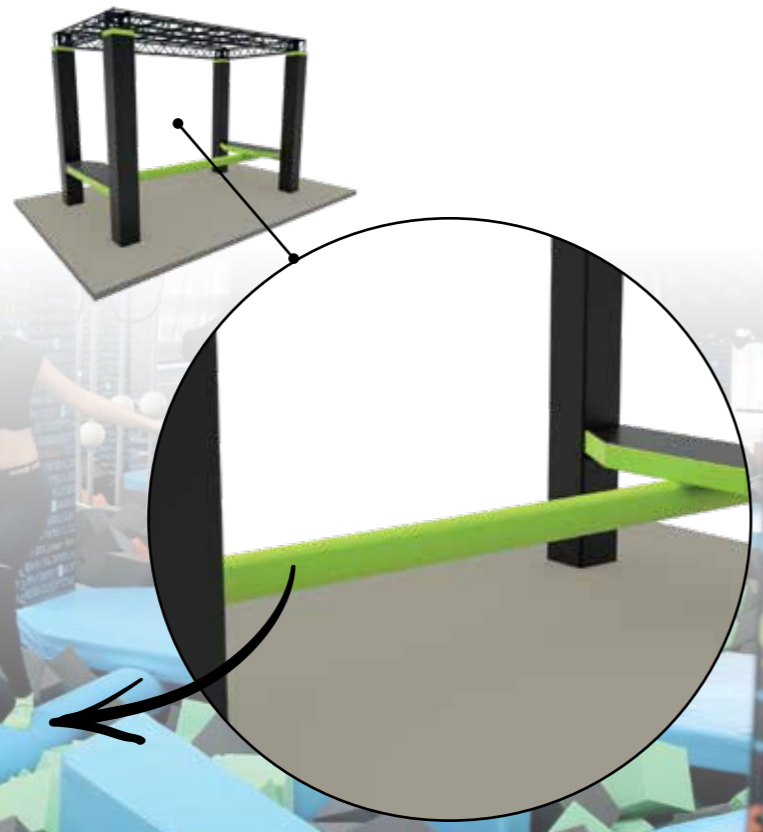
SCHWIERIGKEIT: **Einfach**

SCHWERPUNKT: **Gleichgewicht**

ALTERSSTUFE: **7+**

# SCHWEBEBALK

Die Benutzer müssen ihr Gleichgewicht halten, während sie auf dem Stamm entlang gehen oder laufen. Sie können sich je nach Vorliebe seitlich fortbewegen oder einen Fuß vor den anderen. Dieses Hindernis beansprucht den Gleichgewichtssinn sowie die Muskeln im Unterkörper und in der Körpermitte.



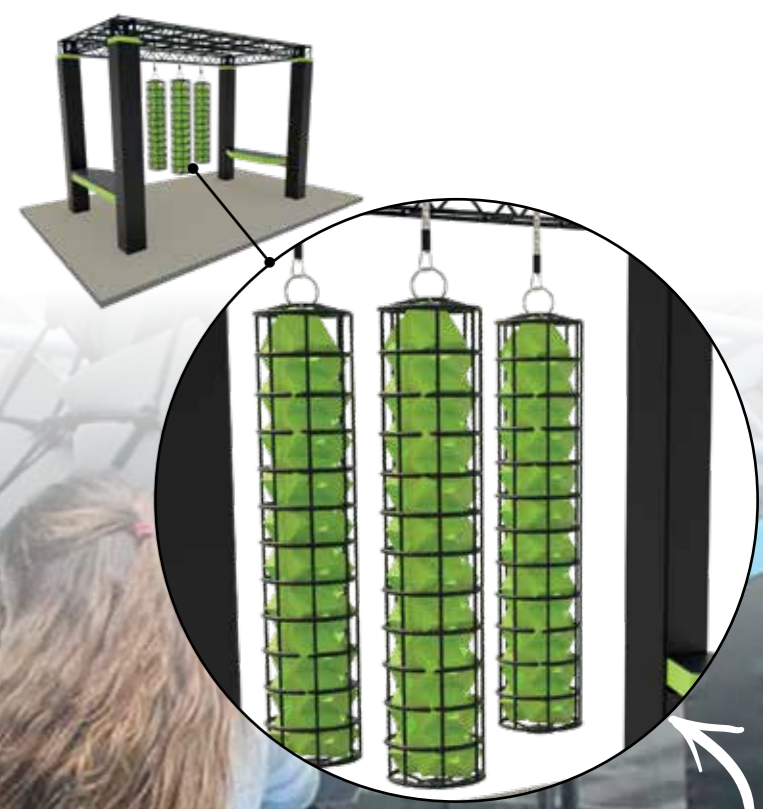
SCHWIERIGKEIT: **Einfach**

SCHWERPUNKT: **Gleichgewicht**

ALTERSSTUFE: **7+**

# CARGONETZ MIT WÜRFELN

Die Benutzer müssen von der Startplattform aus auf das erste Netz mit Würfeln klettern und sich dann zum nächsten schwingen. Das wiederholen sie, bis sie die Zielplattform erreicht haben.



SCHWIERIGKEIT: **Mittel**

SCHWERPUNKT: **Unterkörper, Oberkörper**

ALTERSSTUFE: **12+**

*Diese Übung für den Oberkörper ist mittelschwer, doch je länger man im Netz hängt, desto mehr werden die Muskeln beansprucht.*



## SCHAUKELN

Die Benutzer betreten die erste Schaukel und versuchen mit Schwung die nächste zu erreichen. So fahren sie fort, bis sie an der Zielplattform sind.



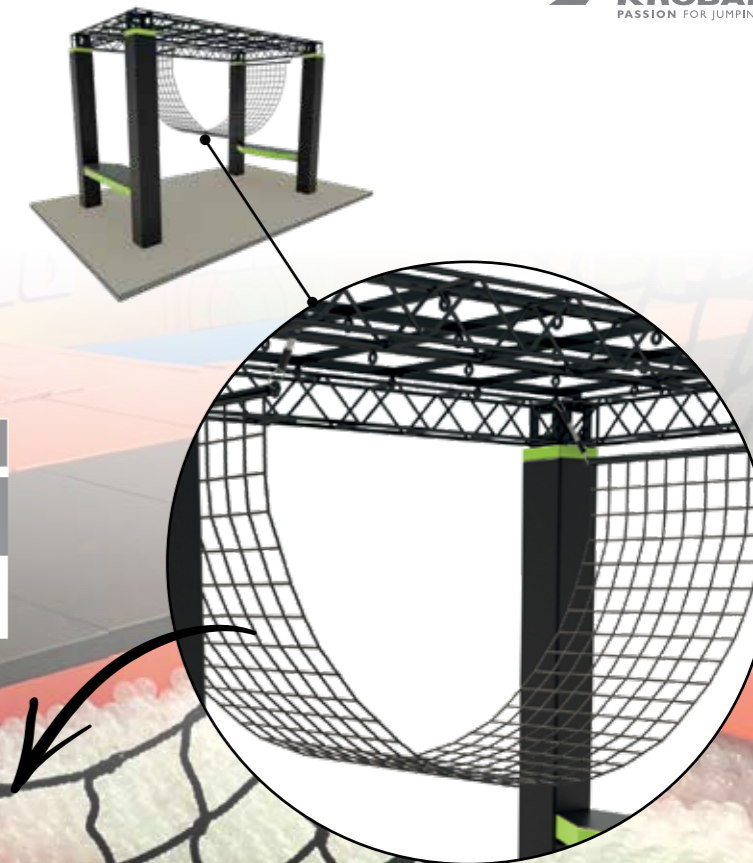
SCHWIERIGKEIT: **Mittel**

SCHWERPUNKT: **Gleichgewicht, Unterkörper**

ALTERSSTUFE: **7+**

## CARGONETZ

Dieses Element stärkt den Unter- und Oberkörper. Die Benutzer springen von der Plattform, greifen das Netz und klettern dann nach unten und unter dem Netz entlang, ohne den Boden zu berühren.



SCHWIERIGKEIT: **Mittel**

SCHWERPUNKT: **Unterkörper, Oberkörper**

ALTERSSTUFE: **16+**

## PFOSTEN MIT BÄLLEN

Die Benutzer klettern von einem Pfahl zum nächsten, indem sie mit Händen und Füßen an den Bällen entlang klettern. Sie dürfen die Pfähle dabei hinauf und hinunter klettern, aber nicht den Boden berühren, während sie sich von einem zum anderen bewegen.



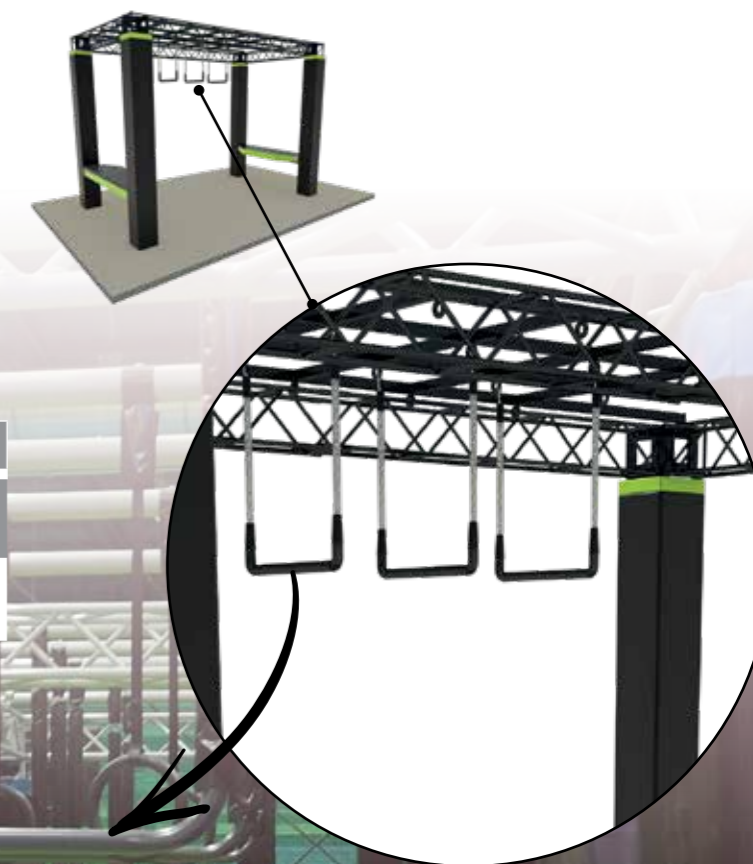
SCHWIERIGKEIT: **Mittel**

SCHWERPUNKT: **Unterkörper, Oberkörper**

ALTERSSTUFE: **7+**

## TRAPEZSTANG

Trapezstangen fördern die Entwicklung von akrobatischen Fähigkeiten. Die Benutzer müssen sich mit den Trapezstangen bis zur anderen Seite schwingen. Sie dürfen ihre Hände benutzen oder sich kopfüber von den Füßen hängen lassen.



SCHWIERIGKEIT: **Mittel**

SCHWERPUNKT: **Oberkörper**







ALTERSSTUFE: **16+**



## SCHRÄGE BAHN

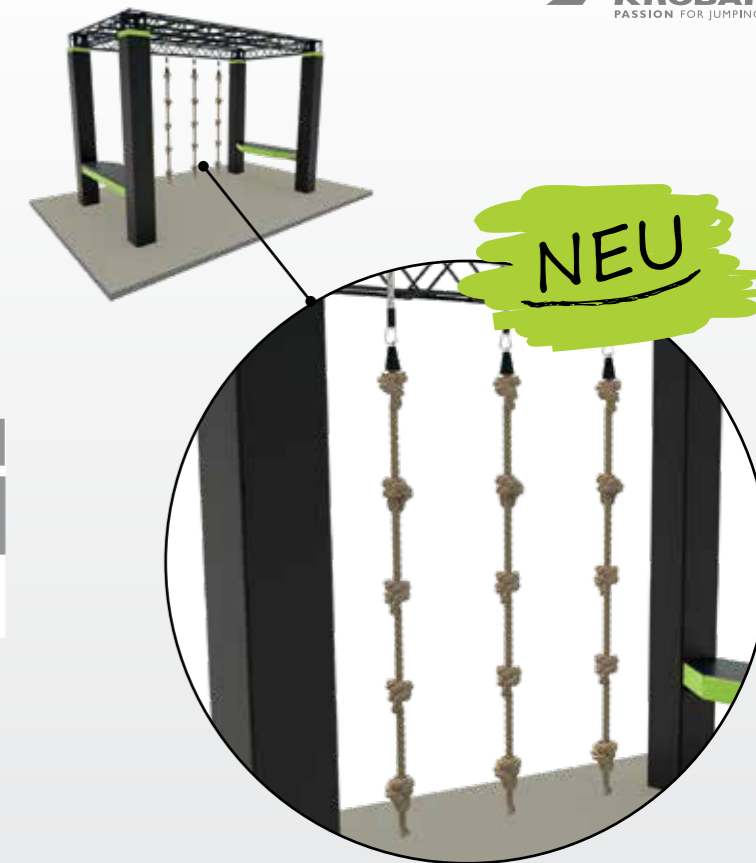
Die Benutzer laufen die geneigte Bahn entlang bis zur anderen Seite.



SCHWIERIGKEIT: <b>Mittel</b>	  
SCHWERPUNKT: <b>Unterkörper</b>	  
ALTERSSTUFE: <b>16+</b>	

## TARZANSEILE

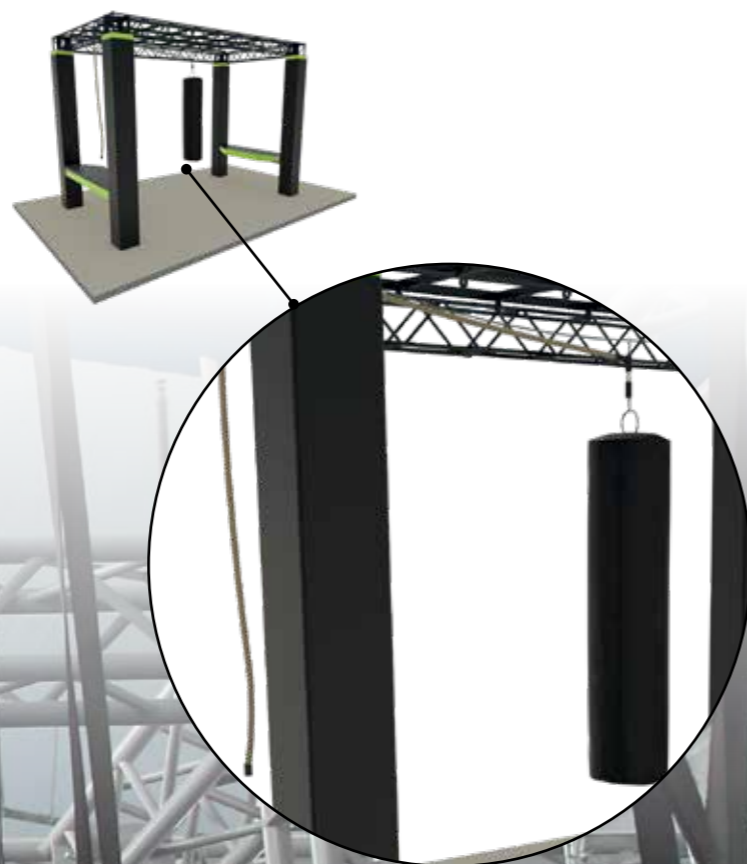
Die Benutzer schwingen sich an den Seilen entlang bis zur Zielplattform, wobei ihnen die Knoten in den Seilen helfen. Diese Übung stärkt die Muskeln im gesamten Körper.









SCHWIERIGKEIT: <b>Mittel</b>	  
SCHWERPUNKT: <b>Ganzer Körper</b>	  
ALTERSSTUFE: <b>12+</b>	

## BALKENHINDERNIS

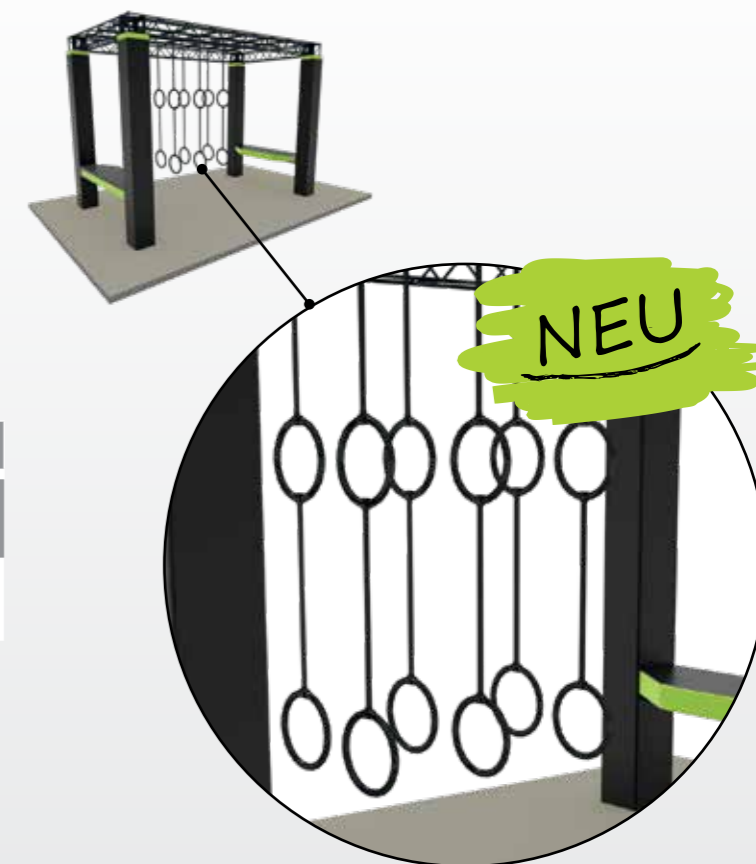
Die Benutzer müssen mit dem Seil Schwung holen und auf den hängenden Balken springen. Sie halten sich mit Armen und Beinen am Balken fest und schwingen hin und her, um schließlich zur Zielplattform springen zu können.









SCHWIERIGKEIT: <b>Mittel</b>	  
SCHWERPUNKT: <b>Oberkörper</b>	  
ALTERSSTUFE: <b>12+</b>	

## SCHWEBENDE RINGE

Die Benutzer hangeln sich mit Händen und Füßen an den Ringen entlang. Dabei schwingen sie sich von einem Ring zum nächsten bis zur anderen Seite.



SCHWIERIGKEIT: <b>Mittel</b>	  
SCHWERPUNKT: <b>Unterkörper, Oberkörper</b>	  
ALTERSSTUFE: <b>7+</b>	



## HANGELKURS

Die Benutzer klettern nur mithilfe ihrer Hände an den auf- und absteigenden Stäben entlang. Dieses Element trainiert die Kraft im Oberkörper.

SCHWIERIGKEIT: **Schwer**

SCHWERPUNKT: **Oberkörper**

ALTERSSTUFE: **16+**



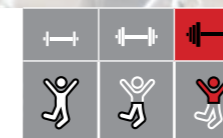
## WACKELBRÜCKE

Die Benutzer müssen zur Plattform am Ende gelangen, indem sie sich mit ihren Händen an schwebenden Platten entlang bewegen. Sie müssen von der Startplattform abspringen, um die erste Platte zu erreichen und sich seitlich daran festhalten. Von da aus bewegen sie sich mit ihren Händen bis an den Rand der ersten Platte und springen dann mit Schwung zur nächsten, solange, bis sie an der Zielplattform angekommen sind.

SCHWIERIGKEIT: **Schwer**

SCHWERPUNKT: **Oberkörper**

ALTERSSTUFE: **16+**



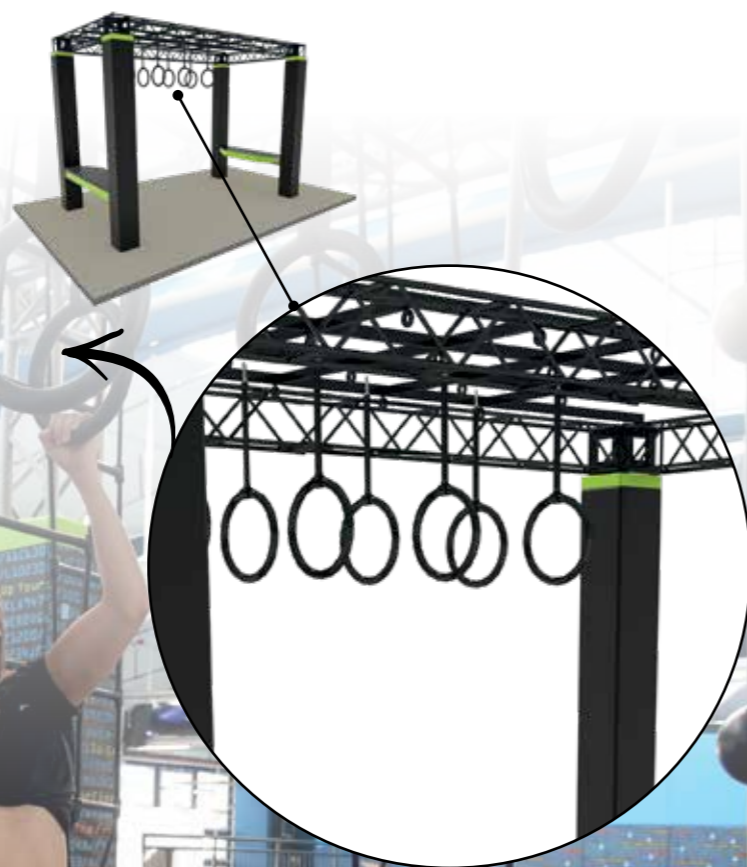
## ÜBERKOPFRINGE

Hier müssen die Benutzer mit ihren Händen an Ringen entlang klettern, die an Seilen hängen. Sie müssen dabei von einem Ring zum nächsten schwingen.

SCHWIERIGKEIT: **Schwer**

SCHWERPUNKT: **Oberkörper**

ALTERSSTUFE: **7+**



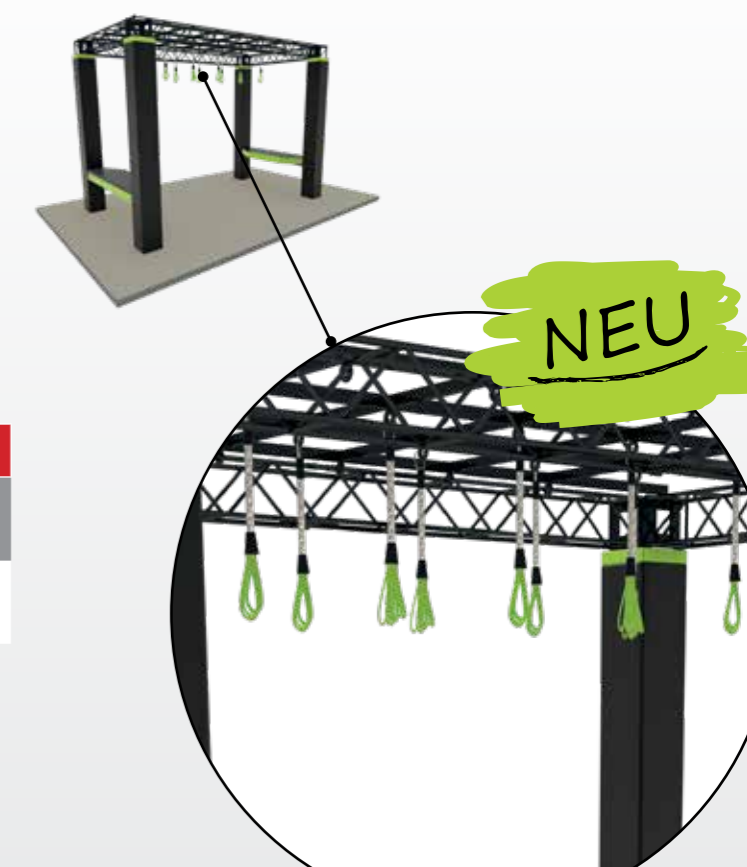
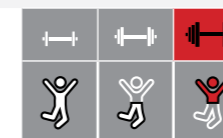
## HÄNGENDE BUNGESEILE

Die Benutzer hängeln sich an Bungeeseilen entlang und versuchen, nicht herunterzufallen, während sie nur mit ihren Händen von einem Seil zum nächsten schwingen.

SCHWIERIGKEIT: **Schwer**

SCHWERPUNKT: **Oberkörper**

ALTERSSTUFE: **7+**





## HANGELKURS MIT STUFEN

Die Benutzer müssen die erste Stufe erreichen und sich von da aus mit den Händen an allen Stufen entlang bis ans Ende bewegen.

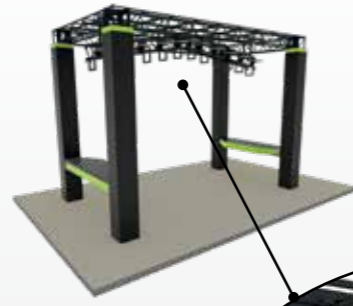
SCHWIERIGKEIT: **Schwer**



SCHWERPUNKT: **Oberkörper**



ALTERSSTUFE: **16+**



## HANGELKURS CLIFFHANGER

Die Benutzer müssen sich an einem schmalen Kletterfelsen entlang bis zur anderen Seite bewegen und dürfen nur ihre Hände benutzen.

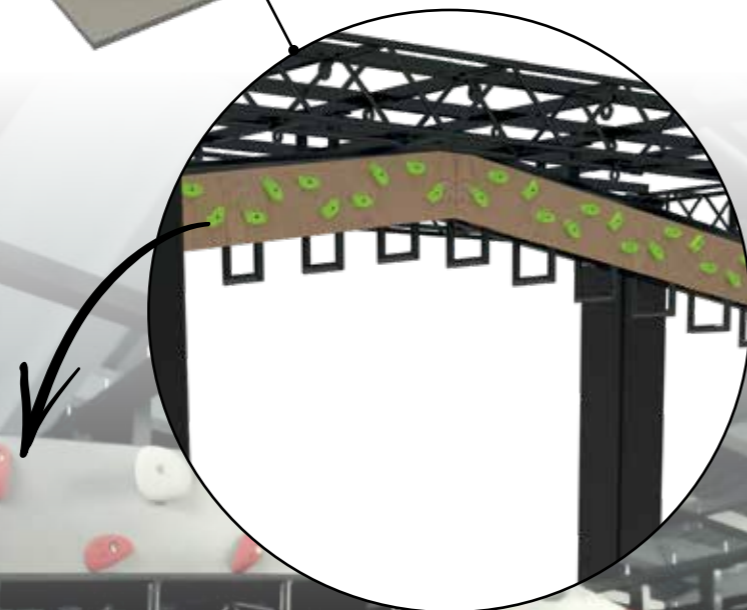
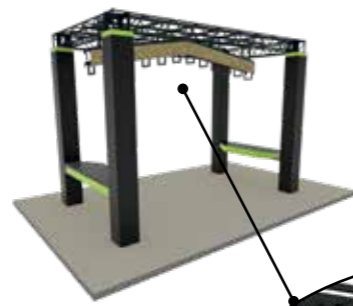
SCHWIERIGKEIT: **Schwer**



SCHWERPUNKT: **Oberkörper**



ALTERSSTUFE: **16+**

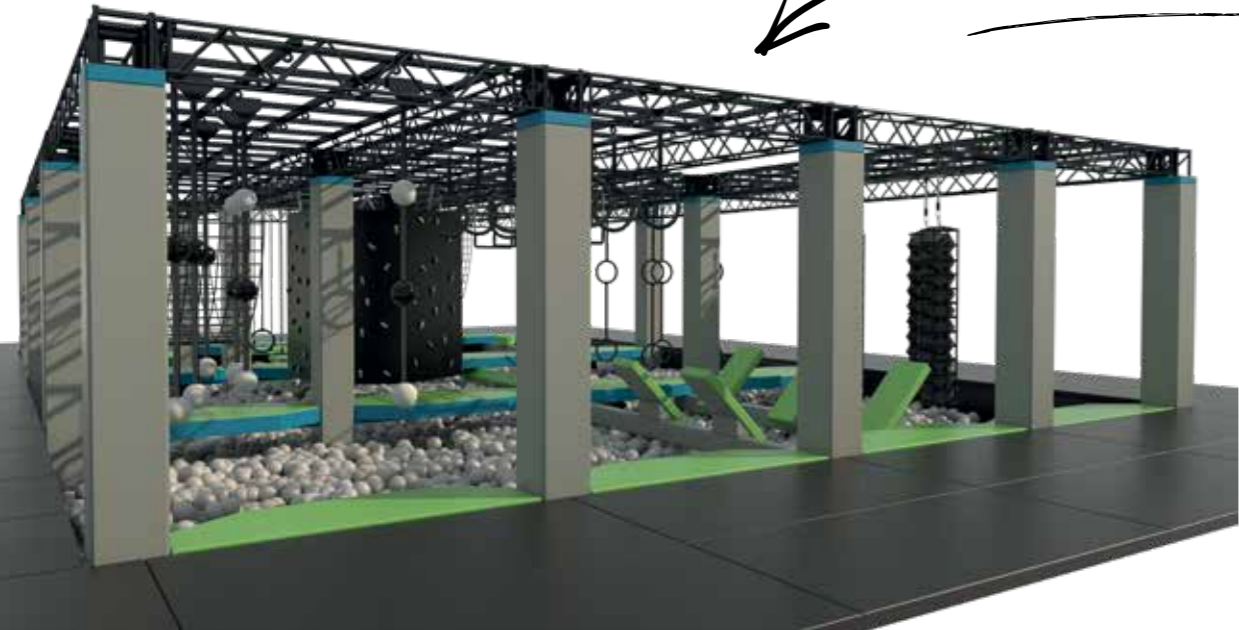




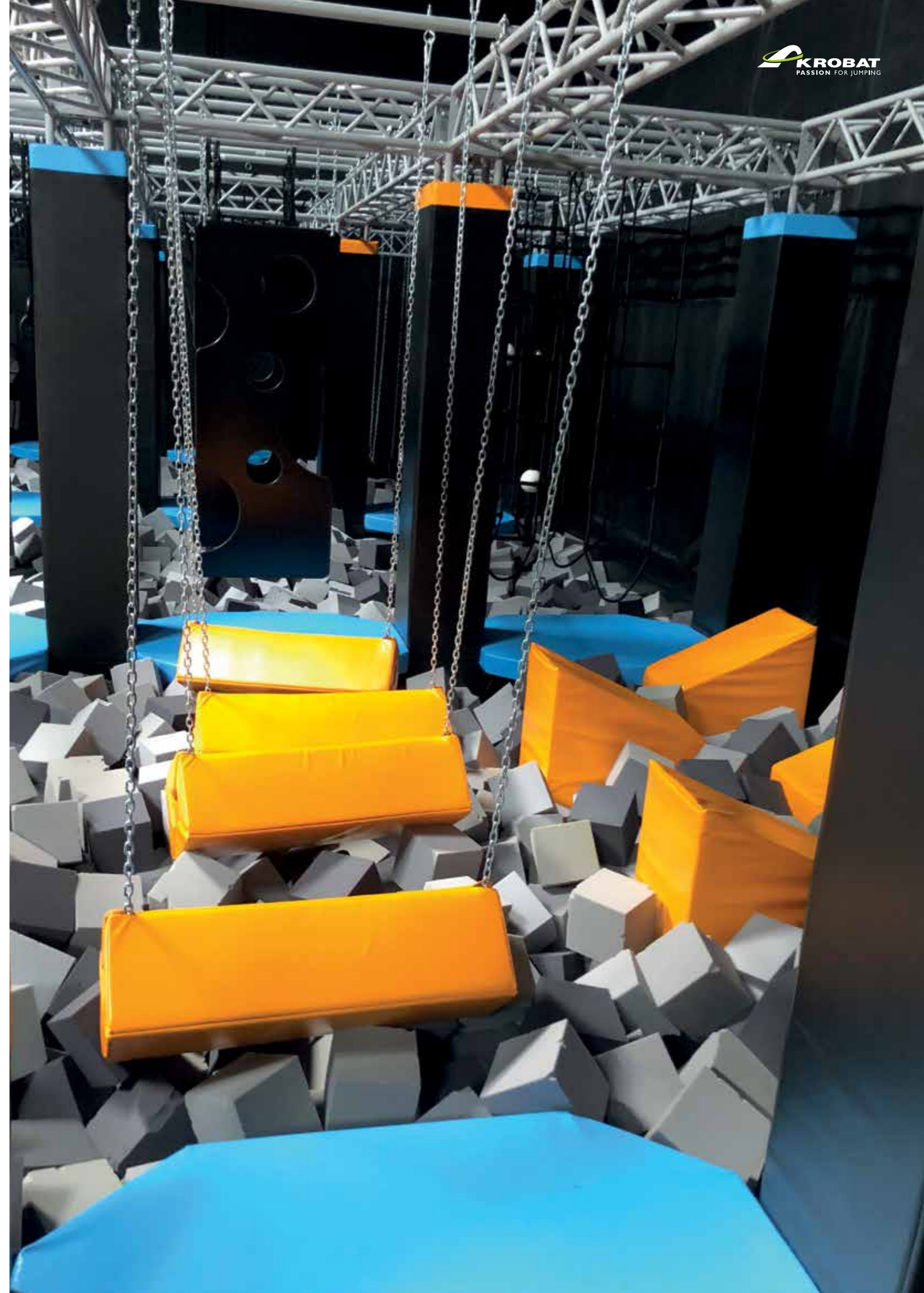
Wir können Ninjaparcours mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden für Sie entwerfen.

# FORTGESCHRITTEN

*Ebenerdige Ninjaparcours*



*Mehrstöckige Ninjaparcours*





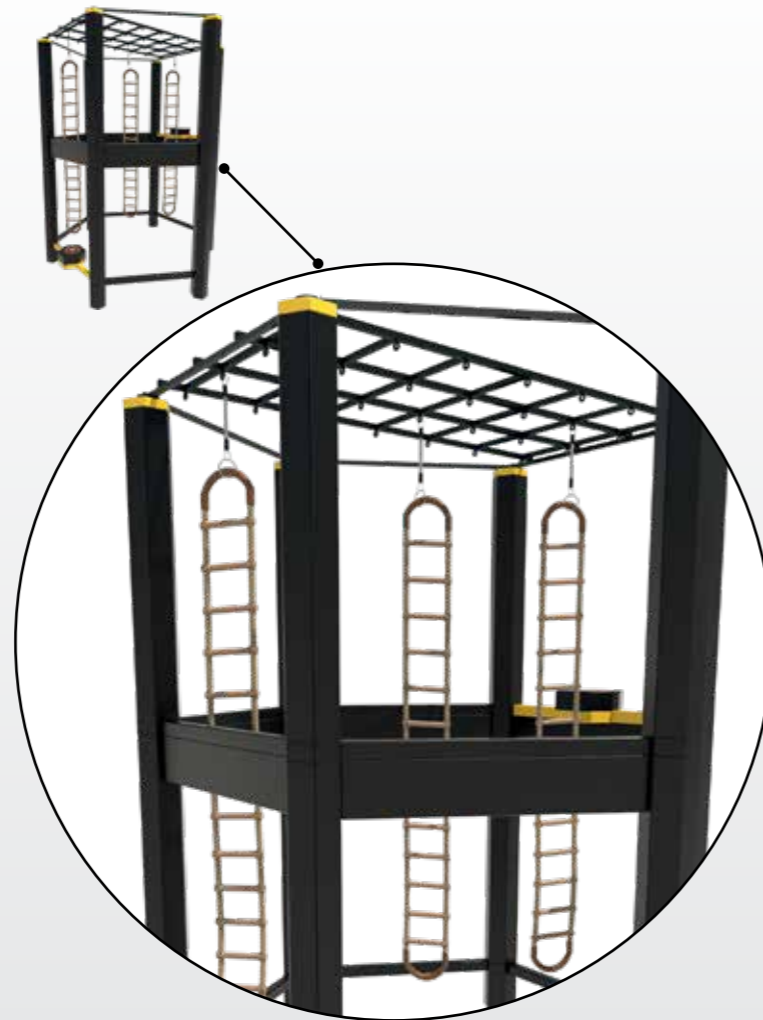
## MEHRSTÖCKIGER LEITERAUFSTIEG HEXIA

Die Benutzer klettern an einer Leiter hoch und versuchen dann zur jeweils nächsten zu gelangen, ohne den Boden zu berühren, während sie hin und her schwingen. Sie müssen von der unteren Plattform auf die obere klettern. Dieses Element erfordert Kraft im Unter- und Oberkörper.

DIFFICULTY: **Einfach**

FOCUS: **Unterkörper, Oberkörper**

AGE RANGE: **7+**



## MEHRSTÖCKIGE TARZANSEILE HEXIA

Die Benutzer schwingen sich an den Seilen entlang bis zur oberen Plattform, wobei ihnen die Knoten in den Seilen helfen. Diese Übung stärkt die Muskeln im gesamten Körper, da die Benutzer sich an Seilen schwingen und diese empor klettern müssen, um ans Ende zu gelangen.

DIFFICULTY: **Mittel**

FOCUS: **Ganzer Körper**

AGE RANGE: **12+**



## MEHRSTÖCKIGES LEITERNETZ HEXIA

Die Benutzer müssen mithilfe der Leiter die obere Plattform erreichen. Diese Element fördert die Koordination von Armen und Beinen.

DIFFICULTY: **Einfach**

FOCUS: **Unterkörper, Oberkörper**

AGE RANGE: **7+**



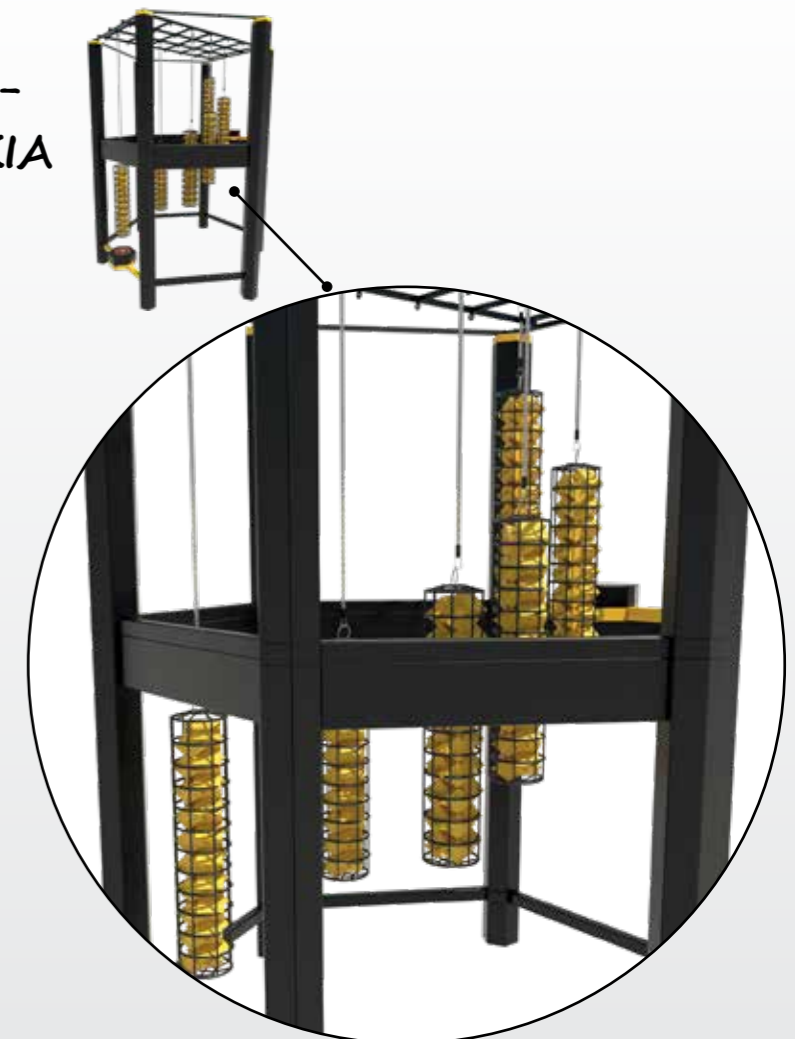
## MEHRSTÖCKIGES CARGO-NETZ MIT WÜRFELN HEXIA

Die Benutzer müssen von der Startplattform aus auf das erste Netz mit Würfeln klettern und sich dann zum nächsten schwingen. Das wiederholen sie, bis sie die obere Plattform erreicht haben.

DIFFICULTY: **Mittel**

FOCUS: **Unterkörper, Oberkörper**

AGE RANGE: **12+**





# SPIELE UND TECHNOLOGIE



Interaktive Wand

# SPIELE UND TECHNOLOGIE

In vielen Trampolinparks wird es Gang und Gäbe, die Besucher mithilfe technologischer Gimmicks zur Interaktion mit anderen Trampolinspringern oder zu persönlichen Herausforderungen zu animieren. Um die Nutzererfahrung noch weiter zu verbessern, stattdessen wir Parks mit Spielen wie dem Ninja-Warrior-Timer, der interaktiven Wand, interaktiven Trampolinspielen und vielen weiteren Attraktionen aus.



NINJA WARRIOR		
TRACK 1	TRACK 2	TRACK 3
RENE	JADA	
00:03:71	00:02:63	00:00:00
LAST 3 RESULTS	LAST 3 RESULTS	LAST 3 RESULTS
TOP 10 RESULTS	TOP 10 RESULTS	TOP 10 RESULTS

Ninja-Timer

Anmeldung im Ninja-Timer



Interaktive Kletterwand



Kletterwand



# Ninja

viele verschiedene Routen

verschiedene Altersgruppen

mehrere Schwierigkeitsgrade

Für jeden gibt es die passende Route!



## ZUBEHÖR



### BÄLLE, BATTLE STICKS, SCHAUMSTOFFWÜRFEL, TRAMPOLINSOCKEN

Durch die intensive Nutzung müssen einige Elemente regelmäßig ausgetauscht werden. Wir bieten eine schnelle Lieferung von allen möglichen, nützlichen Zubehörteilen, wie Schaumstoffwürfel in verschiedenen Farben, Markensocken, verschiedene Arten von Bällen, Rahmenpolster usw.

## GRAFIKEN & SPEZIALEFFEKTE

Für das Branding des Kunden können wir verschiedene Elemente des Parks bedrucken lassen. So können auf unseren Sicherheitsnetzen die unterschiedlichsten Motive abgebildet und nahezu alle Parkelemente mit Grafiken bedruckt werden. Wir bieten spezielle PVC-Materialien, die unter UV-Licht (Schwarzlicht) leuchten. Eine andere tolle Funktion ist die LED-Beleuchtung, die in Ninjaparcours unter den Rahmenpolstern sowie in weiteren Bereichen angebracht werden kann.



## AUSSTATTUNG

Unser Service endet nicht bei den Trampolinmodulen. Wir liefern unseren Kunden auch die passende Ausstattung in Form von Empfangstischen, Büroräumen aus ehemaligen Schiffscontainern, begehbaren Plattformen, gepolsterten Sitzbänken, Sitzkissen, Schließfächern usw.

