



Im November trafen sich die Mitglieder des VDH (Verband der Hallen- und Indoorspielplätze) in Kassel.

VDH-Netzwerktreffen Zukunftstrends für Indoorspielplätze

Über den aktuellen
Trampolinpark-
Trend referierte
Christian Tropp.



Am 9. und 10. November 2015 versammelten sich die Mitglieder des VDH (Verband der Hallen- und Indoorspielplätze) in Kassel zu einem Netzwerktreffen, um sich über neueste Trends und Zukunftsperspektiven der Branche auszutauschen. Mit über 100 Teilnehmern und 24 Ausstellern, die auf der parallel veranstalteten „Branchenmesse“ ihre Produkte und Dienstleistungen präsentierten, konnte sich das Netzwerktreffen wieder einer regen Nachfrage erfreuen.

Wie gewöhnlich wurden für das Treffen mehrere Fachreferenten eingeladen, die interessante Einblicke in ausgewählte Themen geben konnten. So informierte am ersten Tag *Andreas Lehr* von der *DDS Digital Data Service GmbH* über die Standortanalyse als Grundlage für Bestandsinvestitionen. Gespannt verfolgten die Teilnehmer auch den Vortrag von *Christoph Hölzl* von der *IST Informations- & Systemtechnik Hölzl GmbH*, der eine Softwarelösung für Tagesinspektionen und Hauptuntersuchungen vorstellte.

Thomas Albertin von der *Vota Freizeit und Spezialimmobilien Beratung GmbH* gab einen Überblick über neue Indoor-Freizeitkonzepte.



Am zweiten Veranstaltungstag lieferte *Thomas Albertin* von *Vota Freizeit und Spezialimmobilien Beratung* eine interessante Übersicht zu aktuellen Freizeitkonzepten für Indoor-Anlagen. Zu den momentanen Trends zählt Albertin die sogenannten „Live Escape Room Games“, die in Deutschland zum ersten Mal Mitte 2013 auftauchten und sich seitdem rasant in der Bundesrepublik verbreiten. Es handelt sich um ein Abenteuerspiel, das aus der Computerspielewelt ins reale Leben übertragen wurde: Eine Perso-

nengruppe muss sich innerhalb einer bestimmten Zeit aus einem Raum befreien, indem sie diverse Rätsel und Aufgaben löst. Wie Albertin berichtete, werden in Deutschland derzeit ca. sieben Live Escape Room-Standorte pro Monat eröffnet. Auch die „Live Action Role Playing Games“, bei denen Menschen an einem Live-Rollenspiel teilnehmen und dabei in eine Fantasiewelt eintauchen, gewinnen immer mehr an Popularität, so Albertin. Immer häufiger finden diese Rollenspiele auch in Indoor-Anlagen statt.



Gespannt folgten die Teilnehmer den Vortragsrednern.

Sonna Pelz vom IFH Institut für Handelsforschung Köln beschäftigt sich mit den Zahlungssystemen der Zukunft.

Dass nicht nur Spiel und Spaß, sondern vor allem auch Bewegung bei vielen neuen Indoor-Konzepten im Vordergrund stehe, erläuterte Albertin anhand verschiedener Best Practice-Beispiele wie der „FunXperience Arena“ im *Futuroscope* (vgl. *EAP* 3/2015). Zudem erwähnte Albertin die interaktiven Spielflächen, die mittlerweile in immer mehr ECE-Einkaufszentren zu finden sind. Dort werden digitale Spielinhalte auf eine wenige Quadratmeter große Fläche auf dem Boden projiziert, auf der Kinder dann gemeinschaftlich verschiedene Aufgaben bewältigen und Punkte sammeln können.

Albertin nannte außerdem die ursprünglich aus den USA und Großbritannien stammenden Lasertag- und Paintball-Arenen sowie Laser-Parcours, die auch hierzulande zu den Indoor-Spielangeboten gehören. Darüber hinaus sprach der Referent vom „dreidimensionalen Hüpfvergnügen“, womit Albertin den ebenfalls aus den USA nach Europa gekommenen Trampolinpark-Trend ansprach (mehr dazu ab S. 28).

Dem aktuellen Trend der Trampolinparks nahm sich im Anschluss *Christian Tropp*, früherer Geschäftsführer des VDH, ausführlicher an. Als Betreiber einer Mitte 2015 eröffneten Trampolinhalle in Duisburg und Planer weiterer Anlagen innerhalb Deutschlands (lesen Sie unseren Bericht ab S. 31), konnte Tropp den Verbandsmitgliedern einiges direkt „aus erster Hand“ über den sich momentan landesweit blitzschnell verbreitenden Trend erzählen.

Zu guter Letzt sollte es zum einen um die Zahlungsmöglichkeiten von heute und zum anderen um Zahlungssysteme der Zukunft gehen. Wie *Kristina Kierner* von der *ingenico Payment Services GmbH* erläuterte, sei die Zahlung per Kredit- oder EC-Karte inzwischen auch in Deutschland auf dem Vormarsch. Gerade aus Betreibersicht sei der kartengestützte Zahlungsverkehr besonders attraktiv, da er dem Besucher einer Freizeitanlage das Bargeld-Handling verringere, das Einzahlen von Tages-



In einem kleinen Ausstellungsbereich präsentierten am ersten Tag insgesamt 24 Firmen ihre Produkte und Dienstleistungen.

barumsätzen bei der Bank erspare und generell mehr Verkäufe generiere.

Sonna Pelz vom IFH Institut für Handelsforschung in Köln konnte den Netz-

werk-Teilnehmern aktuelle Forschungs- und Umfrageergebnisse präsentieren, die Aufschluss über die Gewohnheiten und Vorlieben der Deutschen beim Bezahlen geben. Festzuhalten sei, dass der

Markt derzeit viele verschiedene Lösungen mit unterschiedlichster Technik bietet. Es sei anzunehmen, dass vor allem bei der jüngeren Generation künftig Mobile-Payment-Lösungen eine immer größere Rolle spielen werden.

Das nächste Branchen-Netzwerktreffen des VDH findet vom 18. bis 19. April 2016 in Leverkusen statt. (JeW)

www.myvdh.de

Future Trends for Indoor Playgrounds

The members of the VDH (The German Association of Indoor Playgrounds) gathered last November 9th and 10th in Kassel, Germany for a networking meeting to discuss the industry's latest trends and future prospects. The meeting was eagerly attended, with over 100 participants and 24 exhibitors who

displayed their products and services at the simultaneous "Branch Fair".

As usual for this annual meeting, several expert speakers were invited to provide interesting insights into a selection of themes.

Thomas Albertin from Vota Freizeit und Spezialimmobilien Beratung offered an interesting overview on current indoor leisure concepts. Albertin cited current trends including "Live Escape Room Games", which first appeared in Germany in mid-2013 and have spread like wildfire ever since. These are adventure games transferred from the world of computer games into real life. Groups of persons have to free themselves from a room within a specified time period by solving riddles and completing tasks. Albertin reported that approximately seven Live Escape Room locations are currently opening every month in Germany. "Live Action Role Playing Games" in which people adopt gaming

roles and immerse themselves in a fantasy world are also growing in popularity according to Albertin, and these role playing games are being held with increasing frequency indoors.

Albertin explained that in addition to fun and games, there is also a major focus on physical activity in many new indoor concepts, and he cited a variety of various examples of "Best Practice" including the "FunXperience Arena" at Futuroscope.

The current trampoline park trend was addressed in conclusion in greater detail by Christian Tropp, the former chairman of the VDH. As an operator of a trampoline hall opened in mid-2015 in Duisburg and the planner of additional trampoline parks in Germany (read our report starting on Pg. 32), Tropp was able to convey to the association members "straight from the horse's mouth" just how quickly this trend is spreading across Germany.

Wir helfen, nicht normal zu sein

Indoor-Welten



we help, not to be normal

Künstlerische Holzgestaltung Bergmann GmbH

Kulturinsel Einsiedel 1, 02829 Neißebau/ Zentendorf +49 (0)35891 491 68
katrin@kulturinsel.de

