

ProPilot 3.0 - CyberPilot

Getting started.

➔ Starten Sie auf einem rutschfesten, weichen Untergrund. Zum Beispiel einem Teppichboden. Führen Sie die ersten Bewegungen auf den Knien aus, um ein Gefühl für die Belastung und Balance zu erhalten.

Der CyberPilot sollte unter der Brust, nicht unter dem Gesicht positioniert werden.

Die Arme sind im rechten Winkel zum Boden ausgerichtet.



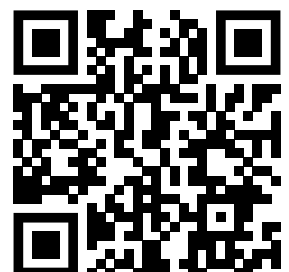
Beginner und Kinder können auf den Knien starten, um ein Gefühl für die Balance zu bekommen.

Der CyberPilot kann sowohl mit Smartphone und der zugehörigen „PRAEP-APP“ genutzt werden oder mit dem beiliegenden Murmelspiel als auch ohne Spiel oder Device.



App Download

Produkteigenschaften:



MURMELSPIEL Anleitung

Ziel des Spiels ist es, nur noch die mittlere Kugel in der Murmel-Rinne zu behalten.

Die Murmel-Rinne wird mit dem Magnethalter auf dem CyberPilot befestigt. Die drei Murmeln werden nebeneinander in die Murmel-Rinne gelegt. Die rote Murmel liegt in der Mitte.



Durch Hin- und herbewegen des CyberPilots mittels Gewichtsverlagerung auf die jeweiligen Lenkerenden (entweder auf den Knien oder in der Plank) werden die Murmeln in Bewegung gesetzt. Behutsam starten, um ein Gefühl für die Murmeln und die Gewichtsverlagerung zu bekommen.

Nun versuchen, jeweils die äußeren, blauen Murmeln aus der Murmel-Rinne rollen zu lassen, ohne jedoch, dass die rote Murmel die Rinne verlässt. Jeder Spieler hat drei Versuche. Wer es innerhalb dieser Versuche schafft, ist eine Runde weiter. Wer nicht, scheidet leider aus.

