

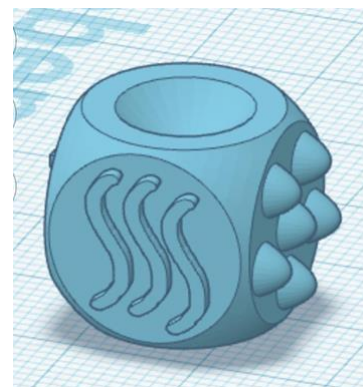
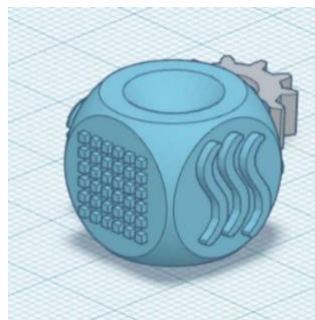
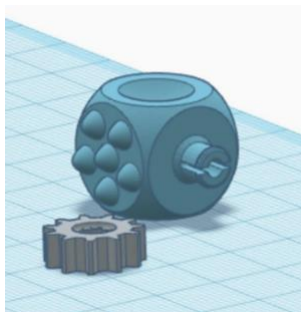
Das Produkt „Fidget Würfel“ ist von den Designerinnen Sophia-Celine Lorenz, Alida-Shalin Siebert und Lucy Sigismund erstellt worden. An der Entwicklung beteiligt war zusätzlich eine Berufsschulklasse, die den Würfel getestet hat.

Das Produkt ist ein Würfel (siehe Bilder), der an jeder der sechs Seiten eine andere Oberflächenstruktur wie Einkerbungen, Erhebungen und Wölbungen sowie ein drehbares Rädchen aufweist. Er besteht aus hartem Plastik, liegt bequem in einer Hand und ist dafür da, dass man etwas zum Anfassen und Fühlen hat, wenn der Körper mal Bewegung braucht. Manchmal ist die Bewegung aus bestimmten Gründen gerade aber nicht möglich, weshalb der Fidget Würfel den Bewegungsdrang stillen soll. Damit kann die Konzentration gesteigert und die Nervosität vermindert werden. Der Würfel ist für Menschen mit Konzentrationsstörungen wie zum Beispiel ADHS konzipiert, kann aber auch in alltäglichen Situationen wie Zoom-Meetings oder Vorlesungen zur Verbesserung der Konzentration und damit als Alternative zu anderen „schlechten“ Angewohnheiten und Verhaltensweisen wie Skinpicking genutzt werden.

Auf das Produkt sind wir gekommen, da uns selbst z.B. bei Vorlesungen aufgefallen ist, wie schnell man etwas zum „Fummeln“ braucht und vielleicht sogar das Handy rausholt, weil die Konzentration abnimmt. Statt aber auf dem Handy rumzutippen, geben wir mit dem Würfel eine Möglichkeit, den Bewegungsdrang der Finger zu stillen, ohne dass wir durch das Handy abgelenkt werden, denn den Würfel kann man auch nutzen, ohne ihn anzuschauen.

Die Zielgruppe ist riesig, denn allein in Deutschland wurde eine Prävalenz von ADHS bei Vorschulkindern von bis zu 2,9% und bei Jugendlichen sogar von bis zu 7,9% festgestellt (KIGGS, 2006), bei den Erwachsenen sind es immerhin noch 1-4% (Philipsen et al., 2008). Die Dunkelziffer an Menschen mit alltäglichen leichten Konzentrationsproblemen ist auch nicht zu vergessen. Fidget Toys wie unser Fidget Würfel geben dem Körper eine Aufgabe, nämlich das Anfassen und „Befummeln“ verschiedenster Strukturen, wodurch das Bedürfnis, sich zu bewegen, befriedigt und damit eine anhaltende Konzentrationssteigerung vermerkt wird.

TinkerCad:



3D-Druck:

