

## Gestalten & Definieren Sie selbst

- Übungen
- Ziele
- Anforderungen



### Color Ball

by BalensoSenso<sup>©</sup>

Inhalt :

Sensor & Software  
20 vordefinierte Übungen

### Ihre Therapiesoftware

nach **ihren** Vorstellungen &  
den Fähigkeiten **ihrer** Patienten

Steuerung mit Maus Joystick  
oder dem BalensoSenso<sup>©</sup>

Einsetzbar auf **allen** vorhanden  
Therapiegeräten

Sie benötigen **kein** teures  
**„Drum herum“**

## Software zur Therapieunterstützung

- Test
- Diagnose
- Therapie
- Training
- Dokumentation



## Einsatzbereiche

Handlungsplanung  
Logisches Denken  
Geschicklichkeitstraining  
Aufmerksamkeitsverbesserung  
Entscheidungsfähigkeit  
Reaktionsfähigkeit  
Antizipation  
Förderung der Motorik  
Hand- Körperkoordination

## Übungsbeschreibung

Aufgabe ist es, den Ball [1] durch ein Labyrinth zum grünen Licht zu bewegen. Hierbei darf der Ball nur über helle Felder [2] bewegt werden oder über Felder die die gleiche Farbe haben [4], wie der Ball selbst.

Bewegt man den Ball über ein Feld mit einem Farbklecks [5], so ändert der Ball seine Farbe.

Wird das grüne Licht erreicht, erhält man 100 Punkte und kommt in ein neues Level bzw. ein neues Labyrinth. Zusätzlich kann man Sterne [6] einsammeln, die jeweils 10 Punkte bringen. Sterne auf „Begrenzungs-Steinen“ können mit einem gleichfarbigen Ball durchbrochen werden.

Bewegt man die Kugel über ein farbiges Feld mit anderer Farbe oder fällt die Kugel aus dem Labyrinth von den hellgrauen Hintergrundfeldern [2] so muss man das aktuelle Labyrinth von Neuem beginnen.

Alle Punkte, die man bis dahin in diesem Labyrinth schon gesammelt hat, werden wieder abgezogen.

In späteren Labyrinth kommen zusätzlich Wände mit farbigen Sternen [7] hinzu. Diese Wände kann man zerstören, indem man sie mit einer gleichfarbigen Kugel berührt. Hierfür erhält man ebenfalls 10 Punkte.

In dem Spiel gibt es **keine Zeitbegrenzung**. Es endet erst, wenn man alle Labyrinth durchgespielt hat oder es mit [Esc] beendet. Mit der Taste [R] kann man einen „Reset“ durchführen, um das aktuelle Labyrinth von vorne zu beginnen.

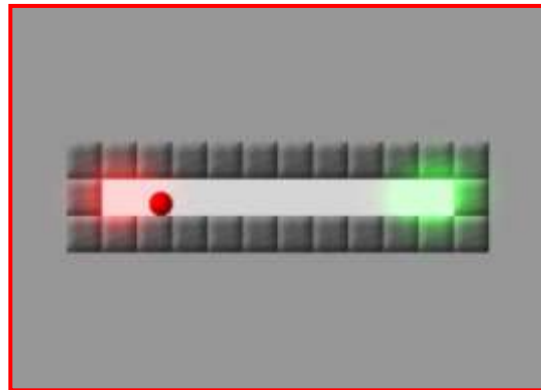


**F12 = Änderungsmodus F8 = speichern F5 = laden R = Wiederholen**

### Hinweis

Je nach Auswahl der Steuerungsart: Sensor, Maus oder Joystick (optional Fozzelle) sollte die Reaktion und die Empfindlichkeit des Sensors angepasst werden.

Starten Sie Color Ball (Option Spiele)



Übung 1



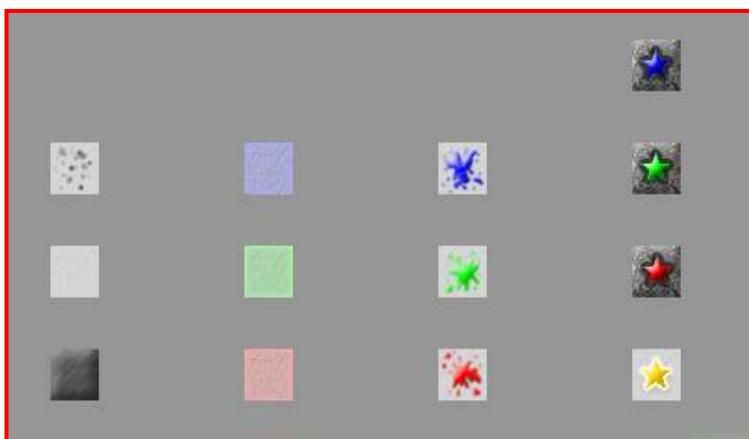
Drücken Sie F12 jetzt verschwindet der Ball und Sie können mit den Änderungen beginnen.

Markieren Sie jetzt mit der rechten Maustaste einen Stein den sie einsetzen oder verschieben möchten. Mit der linken Maustaste fügen Sie den Stein an der gewünschten Stelle ein.

(„scrollen“ mit der Maustaste/Rad/Mauspad zeigt Ihnen die \*Steinoptionen an)

## LEGENDE

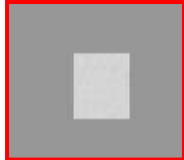
Folgende \*Steine Optionen stehen zur Verfügung





### „Begrenzungs-Steine“

Innerhalb der Begrenzungs-Steine wird der Ball geführt und bei Berührung abgebremst.



### „Wege-Steine“

Auf den Wege-Steinen geben die Spur für die Kugel vor. Ohne Begrenzungs-Steine darf der Ball nur auf diesen Steinen bewegt werden.



### „Färbe-Steine“

Färbe-Steine färben die Kugel neu ein und ermöglichen den Durchgang über die gleichfarbigen „Durchlass-Steine“.



### „Durchlass-Steine“

Können nur mit dem Ball in gleicher Farbe überquert werden. Überquert man einen falschen „Durchlass-Stein“ fällt man wieder zum Start der Übung zurück.

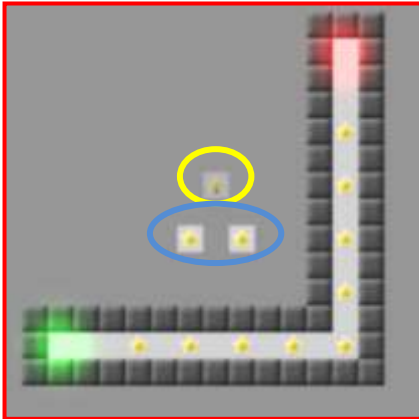
Ohne „Begrenzungs-Steine“ fällt der Ball aus dem Spiel, sobald er die „Wege- od. Durchlass- Steine“ verlässt.



### „Punkte-Steine“

Nur die Sterne (gelber Kreis) auf einen „Wege-Steinen“ ermöglichen das Sammeln von Punkten auf dem Weg zum Ziel. Blaue, grüne oder rote Sterne auf einem „Begrenzungs-Stein“ können zerstört werden z.B. zur Abkürzung.

Die „Punkte-Steine“ müssen aber nicht überquert werden. Es kann durchaus besser sein einige Punkte-Steine nicht zu überqueren, da die Gefahr besteht von den „Wege-Steinen“ abzukommen.



Im Bild1 wurde ein Stern (gelber Kreis) mit der rechten Maustaste ausgewählt und zweimal (blaue Kreise) mit der linken Maustaste eingesetzt.

Bild 1

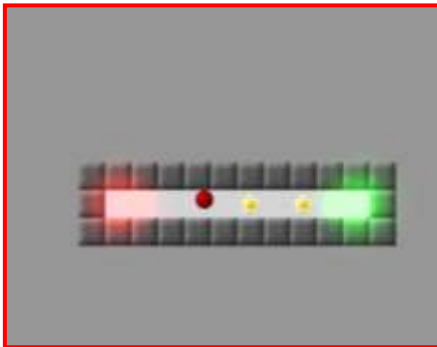


Bild 2 zeigt die Originalübung.

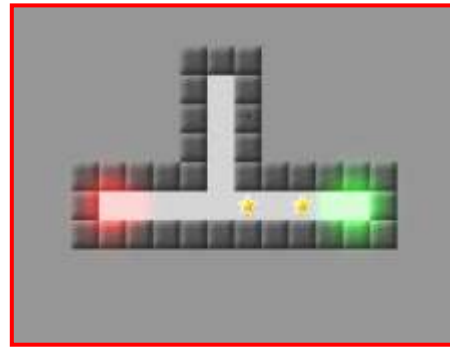
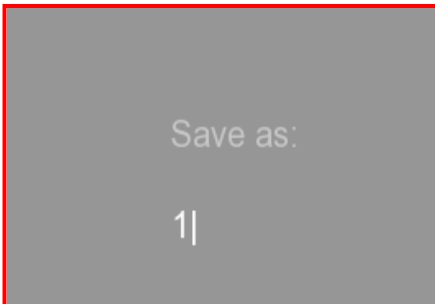


Bild 3 zeigt die Änderung

Durch drücken der F12 Taste kommen Sie wieder in den Spielmodus zurück. Starten Sie Color Ball neu, ohne die Änderung zu speichern, ist die Übung wieder im Ursprungszustand [Bild2] beim nächsten Start.



Sie können Ihre Änderungen Bild 3 mit der Taste F8 speichern. Geben dazu Sie die gewünschte Übungsnummer ein [Bild4].

**Um die Änderungen rückgängig zu machen müssen Sie alle Schritte wiederholen.**

Bild 4

## Weitere Möglichkeiten mit der F12 und F5 Taste

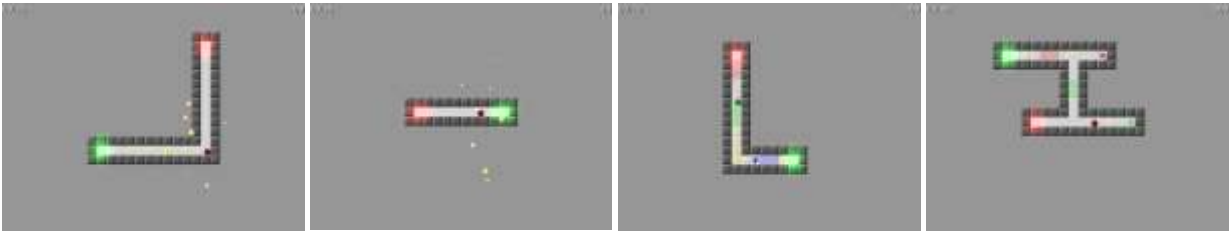
Falls sie nach einigen Übungen zu einer anderen Übung gehen möchten, können sie durch drücken der F12 und danach die F5 Taste (**Load**) diese aufrufen. Geben Sie die gewünschte Übungsnummer ein. [Im Beispiel die Übung1] und bestätigen Sie mit der Entertaste.



Mit der F12 Taste starten Sie jetzt die Übung. Während der Übungsauswahl läuft die Zeit weiter.

Möchten Sie nur die gleiche Übung wiederholen drücken Sie die R Taste [Return].

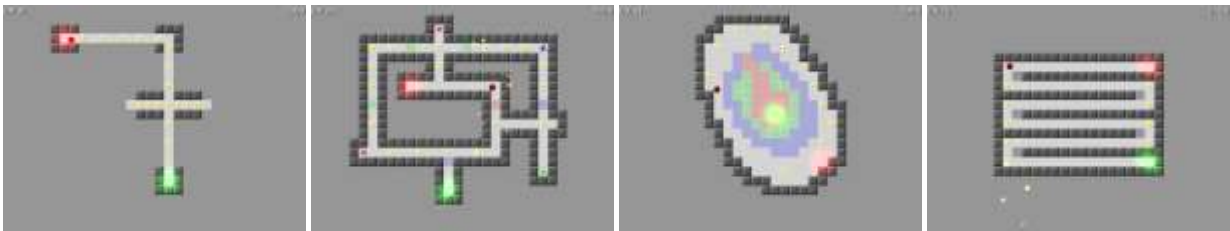
## Übungen 1 - 4



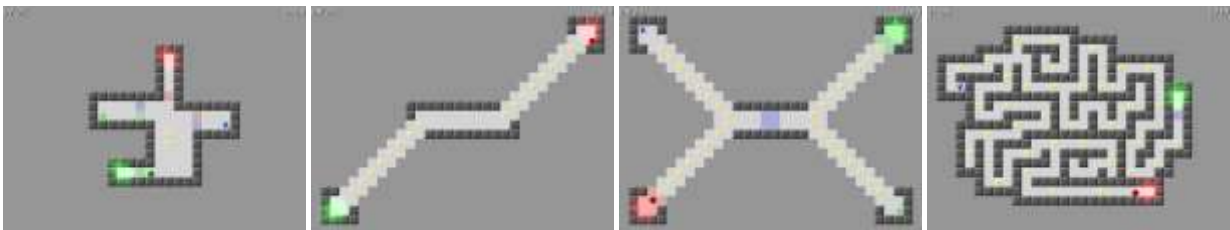
## Übungen 5 - 8



## Übungen 9 - 12



## Übungen 13 - 16



## Übungen 17 - 20



F12 = Änderungsmodus F8 = speichern F5 = laden R = Wiederholen