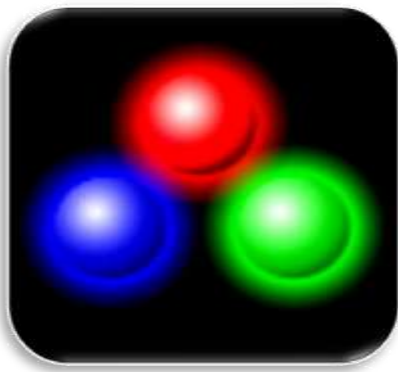


Manual 1.1.



Color Ball

by BalensoSenso®

Inhalt :

Sensor & Software

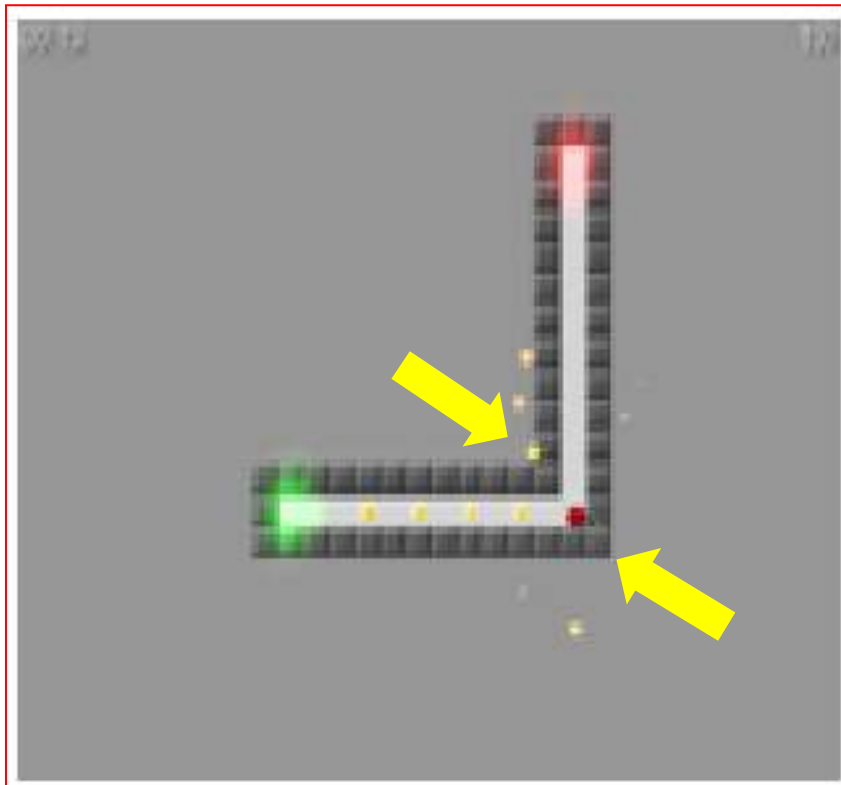
20 vordefinierte Übungen

Anpassbare Software zur Therapieunterstützung
Alle Übungen sind veränderbar und nach Ihren
Vorstellungen definierbar

Software zur Therapieunterstützung

- Test
- Diagnose
- Therapie
- Training
- Dokumentation

Übungen 1



Beschreibung

Feststehender definierter Weg in der X und Y Achse mit „Punkte Sternen“. Der Schwierigkeitsgrad ist gering. Die Herausforderung besteht lediglich im Zeiffaktor, um zur nächsten Übung zu gelangen.

Durch den vorgegebenen Weg erkennt der Spieler auch die Wertigkeit der gesammelten Sterne.

Die „Mauersteine“ führen den Ball sicher, ohne die Gefahr zu laufen, aus dem Spiel zu fallen, bis zum „grünen Ziel“.

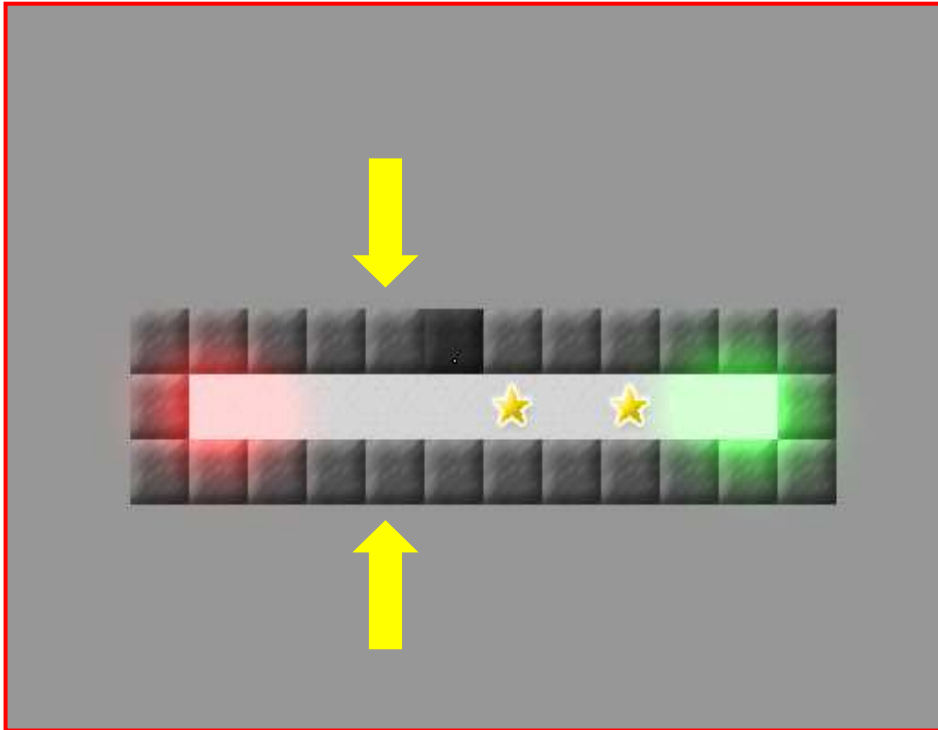
Während der Bewegungsumkehr muss der Ball nicht abgebremst werden.

Durch Wegnahme von „Mauersteinen“, also öffnen des Weges, könnte der Schwierigkeitsgrad erhöht werden und zu einer Bewegungsgenauigkeit gezwungen werden.

Hinweis

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

Übungen 2



Beschreibung

Feststehender definierter Weg in der X Achse mit „Punkte Sternen“. Der Schwierigkeitsgrad ist gering. Die Herausforderung besteht lediglich im Zeitfaktor, um zur nächsten Übung zu gelangen.

Durch den vorgegebenen Weg erkennt der Spieler auch die Wertigkeit der gesammelten Sterne.

Die „Begrenzungs-Steine“ führen den Ball, ohne die Gefahr zu laufen, aus dem Spiel zu fallen, bis zum „grünen Ziel“. Der Ball muss nicht abgebremst werden.

Durch Wegnahme von „Begrenzungs-Steine“, also öffnen des sicheren Weges, könnte der Schwierigkeitsgrad und Bewegungsgenauigkeit erhöht werden.

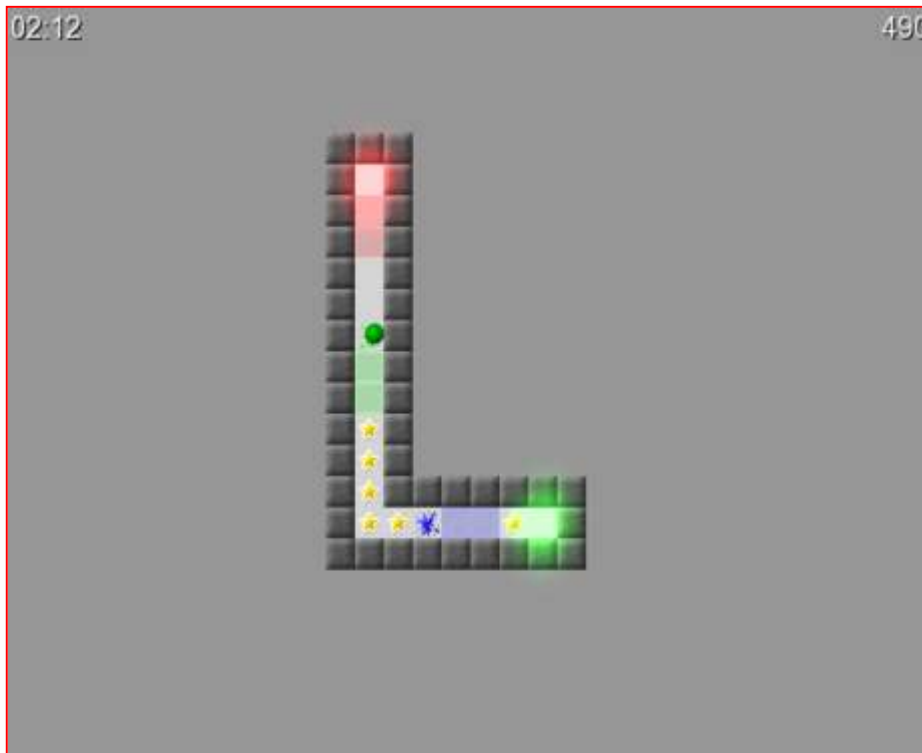
„Begrenzungs-Steine“

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

Hinweis

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

Übungen 3



Beschreibung

Da die Farbe des Balles darüber entscheidet welcher „Durchlass-Stein“ überquert werden darf, sind in der Übung 3 verschiedene „Färbe-Steine“ und die passenden „Durchlass-Steine“ hintereinander angelegt worden. Neben den „Punkte-Sternen“ sind hier alle Steine eingebaut die einen „sicheren Weg“ zum Ziel ermöglichen.

Ziel ist es:

zu erkennen wie und wodurch der Ball neu eingefärbt wird. Das Erkennen der farbigen „Durchlass-Steine“ ist noch sekundär.

„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.

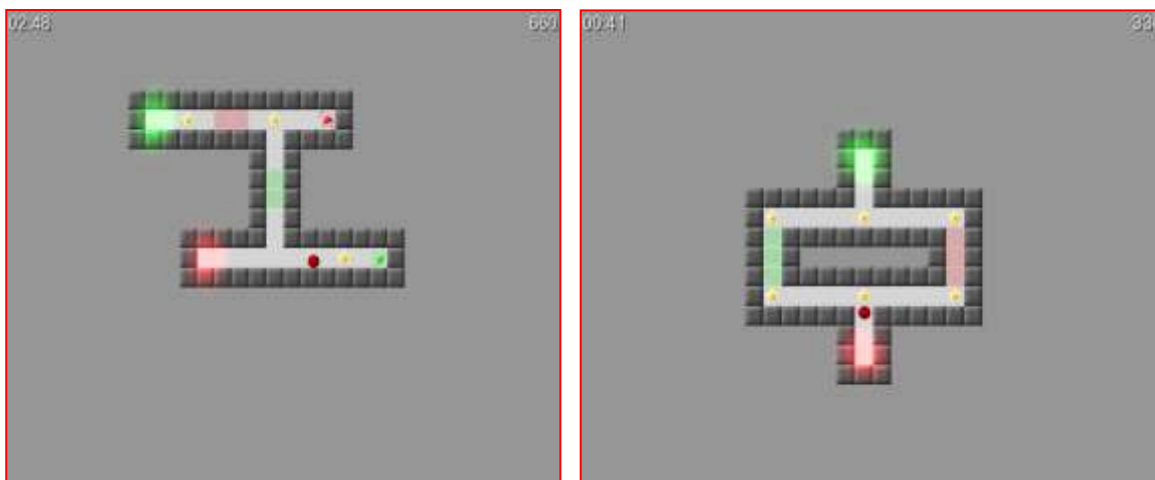
„Färbe-Steine“

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

Hinweis

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

Übungen 4 + 5



Beschreibung

In der Übung 4 + 5 muss nun der Ball durch gezieltes ansteuern eines „Farbe-Steines“ eingefärbt werden, um die passenden „Durchlass-Steine“ zu überqueren.

Durch entfernen von „Begrenzungs-Steinen“ in der Engstelle könnte die Bewegungsgenauigkeit erhöht werden.

Ziel ist es:

Das Erkennen der farbigen „Durchlass- u. Farbe-Steine“ und durch direktes ansteuern den Ball neu einzufärben.

„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.

„Begrenzungs-Steine“

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

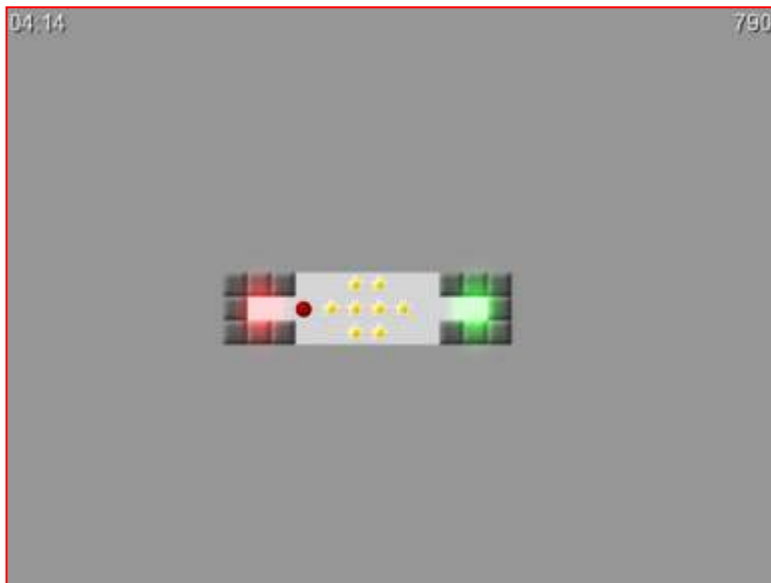
„Färbe-Steine“

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

Hinweis

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

Übungen 6



Beschreibung

In der Übung 6 wurden durch entfernen von „Begrenzungs-Steinen“ oberhalb und unterhalb der X- Achse der Weg zum „grünen Ziel“ erschwert. Die „Punkte Sterne“ fordern hier die Entscheidung Punkte zu sammeln oder schnell und direkt über die „Wege-Steine“ zum Zielpunkt zu gelangen.

Ziel ist es:

abzuwägen und zu entscheiden, welcher Weg bis zum Ziel den eigenen Fertigkeiten entspricht.

„Begrenzungs-Steine“

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

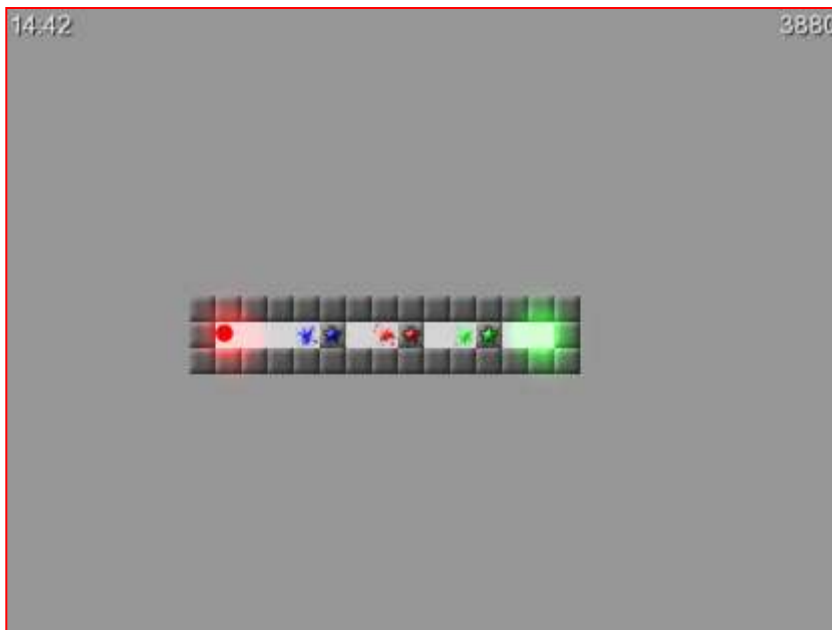
„Wege-Steine“

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

Hinweis

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

Übungen 19



Beschreibung

Die Übung 19 zeigt dem Spieler, dass „Punkte-Sterne“ auf einer Mauer (Begrenzungs-Stein“) durchbrochen werden können, wenn der Ball die gleiche Farbe besitzt.

Hinweis

Achten Sie bei der eigenen Definition von Übungen, dass immer ein entsprechender „Färbe-Stein“ vorher überquert werden kann.

„Punkte-Steine“

Die „**Punkte-Sterne**“ auf einen ermöglichen das Sammeln von Punkten auf dem Weg zum Ziel. Blaue, grüne oder rote Sterne auf einem „Begrenzungs-Stein“ können mit dem Ball, in der gleichen Farbe 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.

Legende

„Begrenzungs-Steine“

Innerhalb der Begrenzungs-Steine wird der Ball geführt und bei Berührung abgebremst oder umgelenkt. Ohne „Begrenzungs-Steine“ fällt der Ball aus dem Spiel, sobald er die Wege-Steine verlässt.

„Wege-Steine“

Die 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.

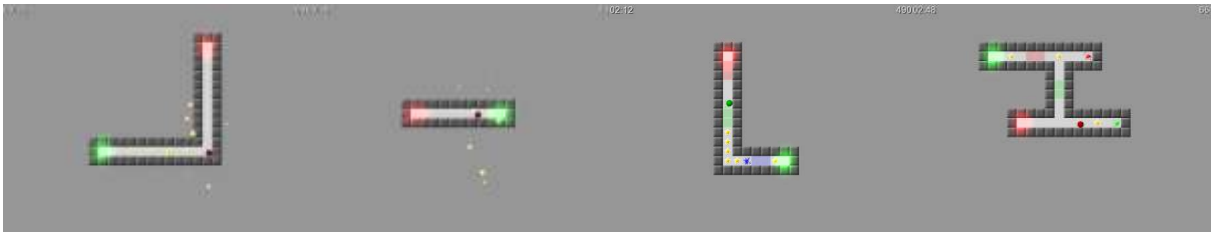
„Punkte-Steine“

Die Sterne auf den „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.

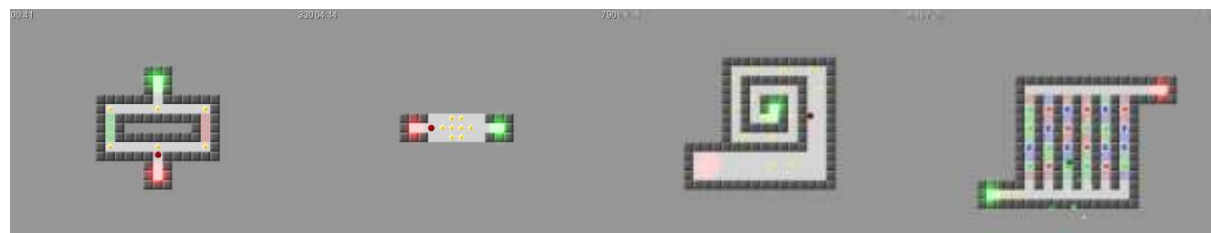
Die „Punkte-Steine“ müssen aber nicht überquert werden. Es kann durchaus besser sein einige Punkte-Steine nicht zu überqueren, da die Gefahr besteht von den „Wege-Steinen“ abzukommen.

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

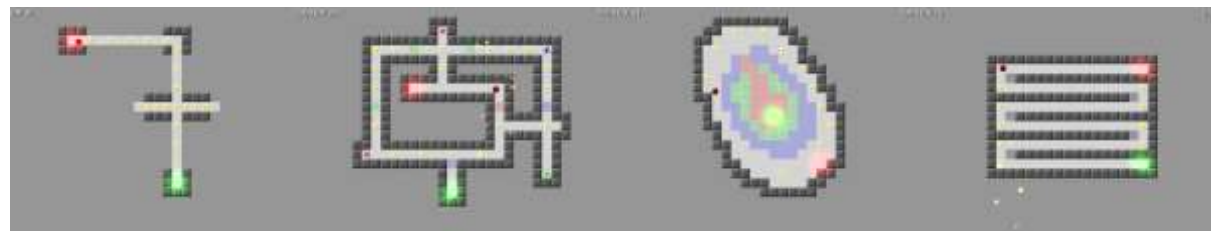
Übungen 1 - 4



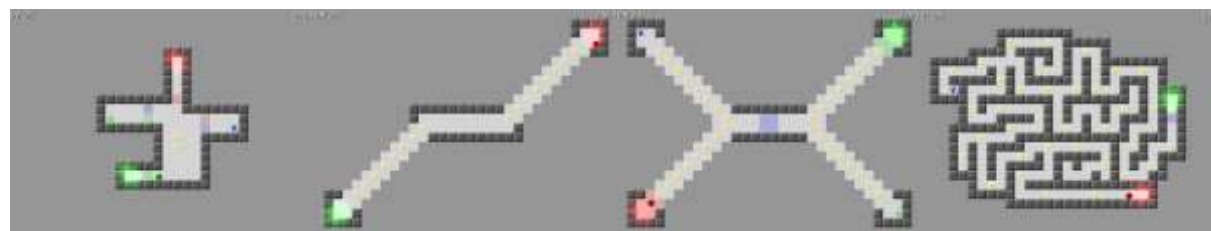
Übungen 5 - 8



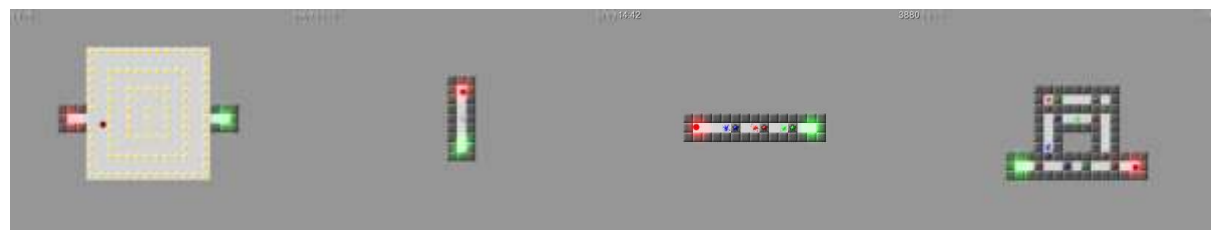
Übungen 9 - 12



Übungen 13 - 16



Übungen 17 - 20



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