neofect

Traningshandbuch

Smart Pegboard

Inhaltsverzeichnis

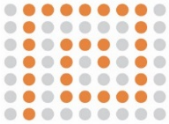
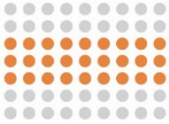
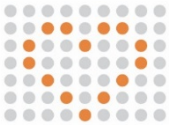
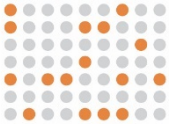
1. Smart Pegboard Training – Zusammenfassung 5
1.1. Funktionelles Training 5
1.2. Kognitives Training 6
2. Leitfaden für das Training 7
2.1. Wie ihr wollt 7
2.1) 1. Bestandteile des Trainings 7
2.1) 2. Mit der Übung beginnen 7
2.2. Reihen füllen 8
2.2) 1. Bestandteile des Trainings 8
2.2) 2. Mit der Übung beginnen 8
2.3. Malen nach Lichtern 9
2.3) 1. Bestandteile des Trainings 9
2.3) 2. Mit dem Training beginnen 11
2.4. Alle Vertiefungen füllen 12
2.4) 1. Bestandteile des Trainings 12
2.4) 2. Mit dem Training beginnen 12
2.5. Nach dem Zufall setzen 13
2.5) 1. Bestandteile des Trainings 13
2.5) 2. Mit dem Training beginnen 14
2.6. Fang den Maulwurf 15
2.6) 1. Bestandteile des Trainings 15
2.6) 2. Mit der Übung beginnen 16
2.7. Fang die Schlange 17
2.7) 1. Bestandteile des Trainings 17
2.7) 2. Mit der Übung beginnen 18
2.8. Toter Winkel 1 19
2.8) 1. Bestandteile des Trainings 19
2.8) 2. Mit der Übung beginnen 19
2.9. Toter Winkel 2 20
2.9) 1. Bestandteile des Trainings 20
2.9) 2. Mit der Übung beginnen 21
2.10. Formerkennung 22
2.10) 1. Bestandteile des Trainings 22
2.10) 2. Mit der Übung beginnen 22
2.11. Gedächtnisspiel 23
2.11) 1. Bestandteile des Trainings 23
2.11) 2. Mit der Übung beginnen 24
2.12. Ich packe meinen Koffer 1 25
2.12) 1. Bestandteile des Trainings 25
2.12) 2. How to Begin Training 26
2.13. Ich packe meinen Koffer 2 27
2.13) 1. Bestandteile des Trainings 27
2.13) 2. Mit der Übung beginnen 28

2.14. Pathfinder 29
2.14) 1. Bestandteile des Trainings 29
2.14) 2. Mit der Übung beginnen 29
2.15. Umleitung 30
2.15) 1. Bestandteile des Trainings 30
2.15) 2. Mit der Übung beginnen 30
3. Allgemeine Vorsichtmaßnahmen 31
4. Copyrights 31
5. Veröffentlichungsdatum 31

1. Smart Pegboard Training – Zusammenfassung

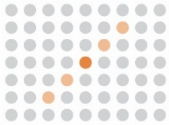
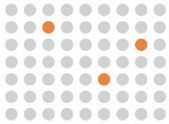
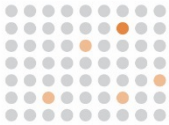
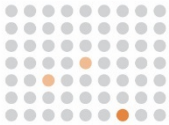
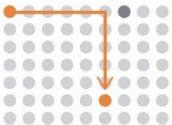
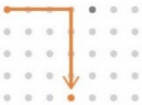
1.1. Funktionelles Training

Das funktionelle Training wurde entwickelt, um Handfunktionen wie reichen, halten, greifen und loslassen, den Pinzettengriff sowie den Umgang der Hand mit unterschiedlich geformten Gegenständen zu verbessern.

	Standard-Aufsatz	Formenaufsatz	Pinchaufsatz
[Wie ihr wollt] Stecken Sie die Pegs ein, wo Sie möchten.			
[Reihen füllen] Stecken Sie die Pegs in die vorgegebenen Reihen.		-	-
[Malen nach Lichtern] Stecken Sie die Pegs so ein, dass sie die Form vervollständigen.		-	
[Alle Vertiefungen füllen] Füllen Sie das gesamte Board mit Pegs aus.	-		-
[Nach dem Zufall setzen] Stecken Sie die Pegs in die aufleuchtenden Löcher.			
[Fang den Maulwurf] Erwischen Sie den aufleuchtenden Maulwurf, bevor er wieder verschwindet!			
[Schlange fangen] Fangen Sie den Körper der Schlangen mit einem Peg.			

1.2. Kognitives Training

Das kognitive Training wurde entwickelt zur Verbesserung kognitiver Fähigkeiten wie Aufmerksamkeit, Erinnerung, Problemlösung, visuelles Scanning und visuelle Erinnerung unter gleichzeitiger Einbeziehung des Handtrainings, der Erweiterung des multisensorischen Erlebnisses und der Einbindung verschiedener Fähigkeiten.,

	Standardaufsatz	Formenaufsatz	Pinchaufsatz	Fein-Motorik
[Toter Winkel 1] Stecken Sie die Pegs in die vorgegebenen Reihen.		-	-	○
[Toter Winkel 2] Bei Aufforderung stecken Sie den Peg in die Mitte oder an das Ende.		-	-	○
[Formerkennung] Verwenden Sie den Peg mit der richtigen Form	-		-	○
[Gedächtnisspiel] Merken Sie sich die aufleuchtenden Löcher und stecken Sie anschließend die Pegs hinein.				○
[Ich packe meinen Koffer 1] Merken Sie sich die Reihenfolge und stecken Sie die Pegs entsprechend nacheinander ein.				○
[Ich packe meinen Koffer 2] Merken Sie sich die Reihenfolge und stecken Sie die Pegs in umgekehrter Reihenfolge ein.				○
[Lichterkette] Verbinden Sie die drei Lichter, um eine Kette zu bilden				○
[Umleitung] Leiten Sie, durch das Stecken der Pegs, das blinkenden Licht zum Ziel				○

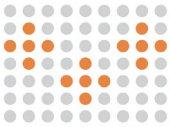
2. Leitfaden für das Training

2.1. Wie ihr wollt

Der Benutzer kann bei dieser Trainingsübung die Pegs frei auf dem Board verteilen. So lassen sich die Ausgangswerte für die Reaktionszeit ermittelt. Bei dieser Übung sind die kognitiven Anforderungen am geringsten.

2.1) 1. Bestandteile des Trainings

· **Trainings-Typen:** 1 Typ
· **Trainings-Durchgänge:** 1 Durchgang
· **Trainings-Level:** -
· **Trainings-Bereich:** alles

Standardaufsatz	Formenaufsatz	Pinchaufsatz
		

2.1) 2. Mit der Übung beginnen

· **Optionen auswählen: -**

· **Reihenfolge der Übung;**

① Stecken Sie die Pegs im Anschluss an die Sprachanweisung "Setzen Sie die Pegs, wo immer Sie wollen" und das Tonsignal ein.
② Die Übung ist abgeschlossen, sobald alle Pegs in das Board gesteckt wurden.

· **Übungsergebnisse**

Zeit	Dauer der Übung nach dem Tonsignal
Benutzte	Anzahl der gesteckten Pegs nach Übungsabschluss
Reak./Peg	Benötigte Zeit für jeden Peg (Dauer dividiert durch Anzahl verwendeter Pegs)

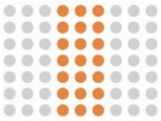
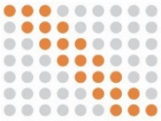
· **Besondere Anmerkungen**
- Das Entfernen eines bereits eingesteckten Pegs wird bei der Anzahl [Benutzte] nicht berücksichtigt.
- Mit mehreren spielbar. Jeder Spieler verwendet hierzu eine eigene Farbe oder Form, um festzustellen, wie viele Pegs jeder Spieler in der vorgegebenen Zeit platzieren kann.

2.2. Reihen füllen

Diese Übung enthält die schrittweise Erweiterung der Reichweite bei horizontalen, vertikalen und diagonalen Mustern.

2.2) 1. Bestandteile des Trainings

· **Trainings-Typen** 4 Typen / **Trainings-Bereich:** angegebener Teil

Standardaufsatz			
Horizontal (27)		Diagonal nach rechts oben (21)	
Vertikal (21)		Diagonal nach links oben (21)	

· **Trainings-Durchgänge:** 1 Durchgang
· **Trainings-Level:** -

2.2) 2. Mit der Übung beginnen

· **Optionen auswählen:** -

· **Reihenfolge der Übung:**

① Im Anschluss an die Sprachanweisung "Setzen Sie den Peg in die Vertiefung mit dem Lichtsignal" und einem Tonsignal leuchten Löchern auf.
② Stecken Sie die Pegs in die aufleuchtenden Löcher.
③ Die Übung ist abgeschlossen, sobald die Pegs in alle leuchtenden Löcher gesteckt wurden oder das Zeitlimit erreicht ist.

· **Übungsergebnisse**

Zeit	Dauer der Übung nach dem Tonsignal
Richtig	Anzahl aller korrekt in die aufleuchtenden Löchern gesteckten Pegs
Ungenau	Anzahl der fälschlicherweise in unbeleuchtete Löcher gesteckten Pegs
Erfolgsrate	$\frac{\text{Richtig}}{\text{Anzahl Lichtziele}}$
Reak./Peg	Benötigte Zeit für jeden Peg (Dauer dividiert durch Anzahl verwendeter Pegs)

· **Besondere Anmerkungen**

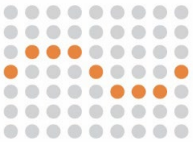
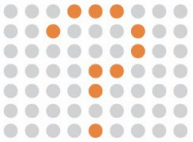
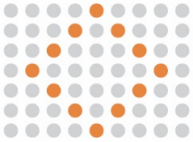
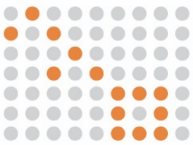
- Das Einsetzen der Pegs in unbeleuchtete Löcher wird unter [Ungenau] angegeben.
- Das Entfernen eines bereits gesteckten Pegs wird unter [Richtig] nicht berücksichtigt. Es sollte jedes Mal ein neuer Peg verwendet werden.

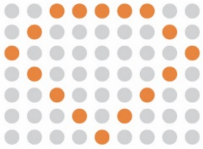
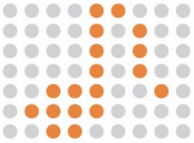
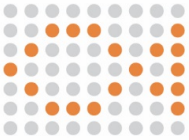
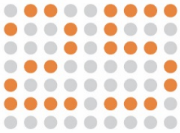
2.3. Malen nach Lichtern

Bei dieser Übung vervollständigt man vorgegebene Figuren, indem man die Pegs in die aufleuchtenden Löcher steckt. Dieses Training erfordert Fähigkeiten der visuellen Wahrnehmung.

2.3) 1. Bestandteile des Trainings

· **Trainings-Typen:** Standardaufsatz 12 Typen, Pinchaufsatz 9 Typen
· **Trainings-Bereich:** angegebener Teil

Standardaufsatz		Pinchaufsatz	
~ (9)		Lächeln (11)	
? (10)		◇ (13)	
◇ (12)		Haus (15)	
♡ (14)		♡ (16)	
Schlüssel (14)		Sanduhr (16)	
Treppe (15)		Boot (18)	

□ (16)		□ (20)	
Diamant (16)		Pfeil (21)	
♪ (18)		Diamant (21)	
Fisch (19)		-	-
Boot (25)		-	-
Nummer 25 (25)		-	-

· **Trainings-Durchgänge:** 1 Durchgang
· **Trainings-Level:** -

2.3) 2. Mit dem Training beginnen

· Optionen auswählen

- Wählen Sie ein Zeitlimit von 1, 2, 3, 5, 7 oder 9 Minuten bzw. kein Zeitlimit aus. (Die Standardeinstellung ist ein Limit von 2 Minuten). Der Ausgangswert für die Reaktionszeit des Benutzers aus der Übung "Wie ihr wollt" kann zur Bestimmung eines angemessenen Schwierigkeitsgrades verwendet werden.

· Reihenfolge der Übung

① Im Anschluss an die Sprachanweisung "Setzen Sie den Peg in die Vertiefung mit dem Lichtsignal" und einem Tonsignal leuchten Löchern auf.
② Stecken Sie die Pegs in die leuchtenden Löcher.
③ Die Übung ist abgeschlossen, sobald die Pegs in alle leuchtenden Löcher gesteckt wurden oder das Zeitlimit erreicht ist.

· Übungsergebnisse

Zeit	Dauer der Übung nach dem Tonsignal
Richtig	Anzahl aller korrekt in die aufleuchtenden Löcher gesteckten Pegs
Ungenau	Anzahl der fälschlicherweise in unbeleuchtete Löcher gesteckten Pegs
Erfolgsrate	$\frac{\text{Richtig}}{\text{Anzahl Lichtziele}}$
Reag./Peg	Benötigte Zeit für jeden Peg (Dauer dividiert durch Anzahl verwendeter Pegs)

· Besondere Anmerkungen

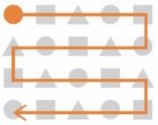
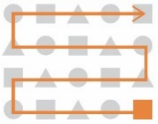
- Das Einsetzen der Pegs in unbeleuchtete Löcher wird unter [Ungenau] angegeben
- Das Entfernen eines bereits gesteckten Pegs wird unter [Richtig] nicht berücksichtigt. Es sollte jedes Mal ein neuer Peg verwendet werden.
- Der Benutzer wird eventuell mittels Sprachanweisung zur Verwendung eines Pegs in einer bestimmten Farbe aufgefordert. Die Peg-Farbe findet allerdings keine Berücksichtigung in den Übungsergebnissen.
- Mit mehreren spielbar. Jeder wählt hierzu seine eigene Peg-Farbe, um das Board zu füllen.

2.4. Alle Vertiefungen füllen

Der Benutzer wird angeleitet das ganze Board zu füllen, indem er die Pegs in einer vorgegebenen Reihenfolge über das Board verteilt.

2.4) 1. Bestandteile des Trainings

· **Training Types:** 4 Typen **/ Trainings-Bereich:** angegebener Teil

Vers.-Formen-Aufsatz			
Start von links		Start von oben	
Start von rechts		Start von unten	

· **Trainings- Durchgänge:** 1 Durchgang
· **Trainings-Level:** -

2.4) 2. Mit dem Training beginnen

· **Optionen auswählen: -**
· **Reihenfolge der Übung:**

① Am Anschluss an die gesprochene Aufforderung "Setzen Sie den Peg in die Vertiefung mit dem Lichtsignal" und einem Tonsignal leuchten Löcher in einer bestimmten Reihenfolge auf.
② Stecken Sie die Pegs in die aufleuchtenden Löcher.
③ Die Übung ist abgeschlossen, sobald die Pegs in alle leuchtenden Löcher gesteckt wurden.

· **Übungsergebnisse**

Zeit	Dauer der Übung nach dem Tonsignal
Richtig	Anzahl aller korrekt in die aufleuchtenden Löchern gesteckten Pegs
Ungenau	Anzahl der fälschlicherweise in unbeleuchtete Löcher gesteckten Pegs
Erfolgsrate	$\frac{\text{Richtig}}{\text{Anzahl Lichtziele}}$
Reg./Peg	Benötigte Zeit für jeden Peg (Dauer dividiert durch Anzahl verwendeter Pegs)

· **Besondere Anmerkungen**
- Das Einsetzen der Pegs in unbeleuchtete Löcher wird unter [Ungenau] angegeben.
- Das Platzieren aller Pegs unter der vorgegebenen Zeit beendet die Übung.
- Mit mehreren spielbar. Jeder Spieler verwendet hierzu eine eigene Farbe oder Form, um die Pegs in die leuchtenden Löcher zu stecken.

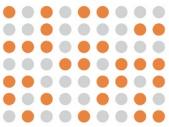
2.5. Nach dem Zufall setzen

Bei dieser Trainingsübung steckt man die Pegs in die willkürlich aufleuchtenden Löcher. Verwendet man den Formenaufsatz beinhaltet die Übung das Handtraining für den Umgang mit unterschiedlich geformten Gegenständen, um die Herausforderung zu intensivieren.

2.5) 1. Bestandteile des Trainings

· **Trainings-Typen:** 1 Typ
· **Trainings-Durchgänge:**
- Standardaufsatz: 1 Durchgang
- Formenaufsatz / Pinchaufsatz: 2 Durchgänge

· **Trainings-Level/ Training-Bereich:** Anzahl der Lichtziele und Reichweite ändern sich abhängig vom Level.

	Standardaufsatz		
Level	1	2	3
Anzahl Ziellöcher	Jeweils 10	Jeweils 20	Jeweils 30
Bereich			

	Formenaufsatz	**Pinchaufsatz**
Level	-	-
Anzahl Ziellöcher	Jeweils 10	Jeweils 15
Bereich		

2.5) 2. Mit dem Training beginnen

· **Optionen auswählen:** Wählen Sie ein Zeitlimit von 1, 2, 3, 5, 7 oder 9 Minuten bzw. kein Zeitlimit aus.
(Die Standardeinstellung ist ein Limit von 2 Minuten).

· **Reihenfolge der Übung:**

- Standardaufsatz

① Im Anschluss an die Sprachanweisung "Setzen Sie den Peg in die Vertiefung mit dem Lichtsignal" und einem Tonsignal leuchten Löcher in einer zufälligen Reihenfolge auf.

② Stecken Sie die Pegs in die aufleuchtenden Löcher.

③ Die Übung ist abgeschlossen, sobald die Pegs in alle leuchtenden Löcher gesteckt wurden oder das Zeitlimit erreicht ist.

- Formenaufsatz, Pinchaufsatz

① Siehe ①, ② oben.

② Wurden alle Pegs in die leuchtenden Löcher gesteckt, leuchten nach der gesprochenen Aufforderung "Entfernen Sie den Peg, drehen sie ihn und setzen sie ihn wieder in die gleiche Vertiefung" erneut Löcher auf.

③ Drehen und stecken Sie die Pegs in die aufleuchtenden Löcher.

④ Die Übung ist abgeschlossen, sobald die Pegs in alle leuchtenden Löcher gesteckt wurden oder das Zeitlimit erreicht ist.

· **Übungsergebnisse**

Zeit	Dauer der Übung nach dem Tonsignal
Richtig	Anzahl aller korrekt in die aufleuchtenden Löchern gesteckten Pegs
Ungenau	Anzahl der fälschlicherweise in unbeleuchtete Löcher gesteckten Pegs
Erfolgsrate	$\frac{\text{Richtig}}{\text{Anzahl Lichtziele}}$
Reak./Peg	Benötigte Zeit für jeden Peg (Dauer dividiert durch Anzahl verwendeter Pegs)

· **Besondere Anmerkungen**

- Das Einsetzen der Pegs in unbeleuchtete Löcher wird unter [Ungenau] angegeben.
- Das Platzieren aller Pegs unter der vorgegebenen Zeit beendet die Übung.
- Der Benutzer kann mittels Sprachanweisung zur Verwendung eines Pegs in einer bestimmten Farbe aufgefordert werden. Die Peg-Farbe findet jedoch keine Berücksichtigung in den Übungsergebnissen.

2.6. Fang den Maulwurf

Diese Trainingsübung fördert Schnelligkeit und Reaktionszeit, indem man die Pegs schnell in die Löcher stecken muss, in denen der Maulwurf (Licht) auftaucht.

2.6) 1. Bestandteile des Trainings

· **Trainings-Typen:** 1 Typ
· **Trainings-Durchgänge / Trainings-Level / Trainings-Bereich:** Durchgänge und Bereich ändern sich abhängig vom Level.

	Standardaufsatz		
Level	1	2	3
Anzahl Ziellöcher	10	20	30
Bereich			

	Form-Mix-Aufatz	Pinchaufsatz
Level	-	-
Anzahl Ziellöcher	10	15
Bereich		

2.6) 2. Mit der Übung beginnen

· **Optionen auswählen:** Wählen Sie eine Maulwurfgeschwindigkeit von 2, 3, 4, 5, 7 oder 10 Sekunden.
- Standardeinstellungen

	Standardaufsatz			Formenaufsatz	Pinchaufsatz
Level	1	2	3	-	-
Standardeinstellung	7 Sek.	5 Sek.	5 Sek.	7 Sek.	5 Sek.

· **Reihenfolge der Übung**

① Im Anschluss an die Sprachanweisung "Setzen Sie den Peg in die Vertiefung mit dem Lichtsignal" und einem Tonsignal erscheint nach dem Zufallsprinzip ein Maulwurf (Licht). .
② Ein Maulwurf (Licht) erscheint für die Dauer des vor der Übung ausgewählten Zeitraumes und verschwindet anschließend wieder.
③ Setzen Sie den Peg, bevor der Maulwurf (Licht) verschwindet.
④ Die Übung ist beendet, wenn alle Durchgänge der Level abgeschlossen sind.

· **Training Results**

Zeit	Dauer der Übung nach der Sprachanweisung
Gefangen	Anzahl der Pegs die korrekt gesetzt wurden während das Licht leuchtete
Fehlschläge	Anzahl der Pegs die nicht gesetzt wurden während das Licht leuchtete
Erfolgsrate	$\frac{\text{Gefangen}}{\text{Anzahl der Durchgänge}}$
Reak./Peg	Benötigte Zeit für jeden Peg (Dauer dividiert durch Anzahl verwendeter Pegs)

· **Besondere Anmerkungen**
- Ein Einsetzen der Pegs in unbeleuchtete Löcher wird unter [Fehlschläge] nicht angezeigt.
- Mit mehreren spielbar. Jeder Spieler verwendet hierzu eine eigene Farbe, um zu sehen, wer den Maulwurf am schnellsten erwischt.

2.7. Fang die Schlange

Bei dieser Übung muss man eine Schlange (Lichterreihe) erwischen, bevor sie über das Smart Pegboard hinweggleitet. Hierbei sind Reaktionszeit und die Hand-Augen-Koordination des Benutzers gefordert.

2.7) 1. Bestandteile des Trainings

· **Trainings-Typen:** 1 Typ
· **Trainings-Durchgänge / Trainings-Level:** Durchgänge und Schlangenlänge ändern sich abhängig vom Level.

	Standardaufsatz		
Level	1	2	3
DURCHGÄNGE	10	15	20
Länge der Schlange			

	Formenaufsatz	Pinchaufsatz
Level	-	-
DURCHGÄNGE	10	15
Länge der Schlange		

· **Trainings-Bereich:** alles

2.7) 2. Mit der Übung beginnen

· **Optionen auswählen:** Wählen Sie eine Schlangengeschwindigkeit von 0.3, 0.5, 0.7, 1, 1.3, 1.5 oder 2 Sekunden.
- Standardeinstellungen

	Standardaufsatz			Formenaufsatz	Pinchaufsatz
Level	1	2	3	-	-
Standard-einstellung	1 Sek.	0.7 Sek.	0.5 Sek.	2 Sek.	0.7 Sek.

· **Reihenfolge der Übung:**

① Am Anschluss an die Sprachanweisung "Fangen Sie die Schlange mit einem Peg" und einem Tonsignal gleitet eine Schlange (Licht) waagerecht oder senkrecht über das Board.
② Fangen Sie die Schlange (Licht), bevor sie komplett über das Smart Pegboard geschlängelt ist.
③ Die Übung geht zum nächsten Durchgang über, sobald die Schlange (Licht) gefangen ist oder die Schlange komplett über das Smart Pegboard geglitten ist.
④ Die Übung ist beendet, sobald alle Durchgänge der Level abgeschlossen sind.

· **Übungsergebnisse**

Zeit	Dauer der Übung nach der Sprachanweisung
Gefangen	Anzahl der Durchgänge bei denen Pegs korrekt eingesteckt wurden, bevor das Licht weggleitet
Fehlschläge	Anzahl der Durchgänge bei denen Pegs nicht gesteckt wurden, bevor das Licht wegleitet
Erfolgsrate	$\frac{\text{Gefangen}}{\text{Anzahl Durchgänge}}$
Reak./Peg	Benötigte Zeit für jeden Peg (Dauer dividiert durch Anzahl verwendeter Pegs)

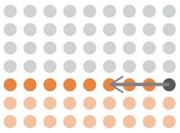
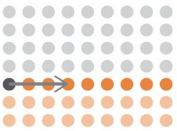
· **Besondere Anmerkungen**
- Das Einsetzen eines Pegs in eines der aufleuchtenden Löcher, ungeachtet ob am Kopf oder der Schwanzspitze, wird unter [Gefangen] angegeben.
- Das Einsetzen von Pegs in unbeleuchtete Löcher wird unter [Fehlschläge] nicht berücksichtigt.

2.8. Toter Winkel 1

Bei dieser Übung steckt man die Pegs nacheinander von links nach rechts in die aufleuchtenden Löcher, so dass vollständige Reihen gebildet werden. Diese Übung soll die visuelle Erfassung fördern und kann zum Neglect-Training oder zum Training bei Gesichtsfeldausfällen verwendet werden.

2.8) 1. Bestandteile des Trainings

· **Trainings-Typen:** 2 Typen / **Trainings-Bereich**: angegebener Teil

Standardaufsatz			
Linksseitiger Stimulus		Right visual stimulus	

· **Trainings-Durchgänge:** 1 Durchgang
· **Trainings-Level:** -

2.8) 2. Mit der Übung beginnen

· **Optionen auswählen:** Wählen Sie als Startreihe die 1., 3., 5. oder 7. Reihe aus (Standardeinstellung ist die 1. Reihe)
· **Reihenfolge der Übung**

① Im Anschluss an die Sprachanweisung "Nach dem Lichtsignal, setzen sie einen Peg in die betreffende Vertiefung" und einem Tonsignal blinken Löcher in der Startposition.

② Stecken Sie die Pegs in die aufleuchtenden Löcher.

③ Der Übungsverlauf beinhaltet, dass eine Reihe nach der anderen vollendet wird. Die Übung ist beendet, sobald 3 Reihen abgeschlossen wurden.

· **Übungsergebnisse**

Zeit	Dauer der Übung nach dem Tonsignal
Richtig	Anzahl aller korrekt in die aufleuchtenden Löchern gesteckten Pegs
Ungenau	Anzahl der fälschlicherweise in unbeleuchtete Löcher gesteckten Pegs
Erfolgsrate	$\frac{\text{Richtig}}{\text{Anzahl Lichtziele}}$
Reak./Peg	Benötigte Zeit für jeden Peg (Dauer dividiert durch Anzahl verwendeter Pegs)

· **Besondere Anmerkungen**

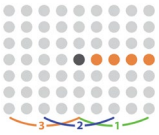
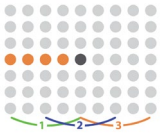
- Wird eine bestimmte Zeit lang kein Peg vom Benutzer eingesetzt, ertönt die Sprachanweisung "Achten Sie auf die Lichtsignale auf der linken Seite" für den (linksseitigen Stimulus) bzw. "Achten Sie auf die Lichtsignale auf der rechten Seite" für den (rechtsseitigen Stimulus), um dem Benutzer zu assistieren.
- Das Einsetzen von Pegs in unbeleuchtete Löcher wird unter [Ungenau] angegeben.

2.9. Toter Winkel 2

Bei dieser Übung setzt man im Anschluss an eine Sprachanweisung einen Peg entweder in die Mitte oder den Anfang einer Reihe. Diese Trainingsübung fördert das visuelle Scanning und die visuelle Aufmerksamkeit.

2.9) 1. Bestandteile des Trainings

· **Trainings-Typen:** 2 Typen **/ Trainings-Bereich:** angegebener Teil

Standardaufsatz			
Linksseitiger Stimulus (20)		Rechtsseitiger Stimulus (20)	

· **Trainings-Durchgänge:** 20 Durchgänge

· **Trainings-Level:** ändert sich im Übungsverlauf

2.9) 2. Mit der Übung beginnen

· Optionen auswählen: -

· Reihenfolge der Übung

- Linksseitiger Stimulus

① Sobald die Sprachanweisung "Setzen Sie den Peg in die Mitte der Lichtreihe" bzw. an eines der Enden der Lichtreihe und ein Tonsignal erfolgt sind, leuchten im 1. Sektor Löcher auf.

② Stecken Sie die Pegs gemäß der Anweisung ein.

③ Die Übung ist nach dem Abschluss von 20 Durchgängen beendet.

- Rechtsseitiger Stimulus

① Sobald die Sprachanweisung "Setzen Sie den Peg in die Mitte der Lichtreihe" bzw. an eines der Enden der Lichtreihe und ein Tonsignal erfolgt sind, leuchten im 1. Sektor Löcher auf.
② Stecken Sie die Pegs gemäß der Anweisung ein.
③ Die Übung ist nach dem Abschluss von 20 Durchgänge beendet.

· Übungsergebnisse

Zeit	Dauer der Übung nach dem Tonsignal
Erfolg	Anzahl der gemäß Sprachanweisung korrekt eingesteckten Pegs
Verfehlt	Anzahl der gemäß Sprachanweisung falsch eingesteckten Pegs
Erfolgsrate	$\frac{\text{Erfolg}}{\text{Anzahl Durchgänge}}$
Reak./Peg	Benötigte Zeit für jeden Peg (Dauer dividiert durch Anzahl verwendeter Pegs)

· Besondere Anmerkungen

- Der Sektor ändert sich vom 1. zum 2. bzw. vom 2. zum 3. Sektor, sobald 3 Durchgänge in Folge abgeschlossen wurden.
- Der Sektor ändert sich vom 2. zum 1. bzw. vom 3. zum 2. Sektor, wenn 3 Durchgänge hintereinander misslingen.
- Der erste korrekt platzierte Peg jedes Durchganges wird in den Übungsergebnissen angegeben.
- Gelingt es dem Benutzer nicht, den Peg in das richtige Loch zu stecken, erleuchtet das Smart Pegboard das richtige Loch alle 6 Sekunden. Zudem hat der Benutzer bis zu 3 Versuche.
- Gelingt es nicht, den Peg innerhalb von 30 Sekunden zu platzieren, wird dies in [Verfehlt] angezeigt.

2.10. Formerkennung

Bei dieser Übung muss der Benutzer die Form des Pegs erkennen, um ihn korrekt in den Form-Aufsatz zu stecken.

2.10) 1. Bestandteile des Trainings

· **Trainings-Typen:** 1 Typ

Formenaufsatz

· **Trainings-Durchgänge:** 15 Durchgänge
· **Trainings-Level:** -
· **Trainings-Bereich:** alles

2.10) 2. Mit der Übung beginnen

· **Optionen auswählen:** -
· **Reihenfolge der Übung**

① Nachdem die Sprachanweisung "Benutzen Sie nur runde Pegs" bzw. "Benutzen Sie nur dreieckige Pegs" bzw. "Benutzen Sie nur rechteckige Pegs" erfolgt ist, ertönt ein Tonsignal.
② Stecken Sie gemäß der Sprachanweisung die richtige Peg-Form ein.
③ Die Übung endet nach dem Abschluss von 15 Durchgängen.

· **Übungsergebnisse**

Zeit	Gesamtdauer der Übung ab dem Tonsignal
Richtig	Anzahl der gemäß Sprachanweisung korrekt eingesteckten Pegs
Ungenau	Anzahl der gemäß Sprachanweisung falsch eingesteckten Pegs
Erfolgsrate	$\frac{\text{Erfolg}}{\text{Anzahl der Durchgänge}}$
Reak./Peg	Benötigte Zeit für jeden Peg (Dauer dividiert durch Anzahl verwendeter Pegs)

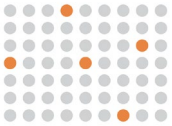
· **Besondere Anmerkungen**
- Das Einsetzen eines – gemäß Sprachanweisung – falschgeformten Pegs wird in [Ungenau] angegeben.
- Das Smart Pegboard erkennt den richtig geformten Peg, wenn zwei Pegs gleichzeitig platziert werden.
- Der Austausch eines bereits gesteckten Pegs wird in den Übungsergebnissen nicht berücksichtigt.
- Mit bis zu vier Personen spielbar. Hierbei verwendet jeder Spieler eine eigene Farbe.

2.11. Gedächtnisspiel

Bei dieser Übung platziert man die Pegs, indem man sich die aufleuchtenden Löcher merkt. Diese Trainingsübung verbessert das Gedächtnis sowie die räumliche Wahrnehmungsfähigkeit des Benutzers.

2.11) 1. Bestandteile des Trainings

· **Trainings-Typen:** 1 Typ
· **Trainings-Durchgänge:** 10 Durchgänge
· **Trainings-Level / Trainings-Bereich:** Die Anzahl der Lichtziele und der Trainings-Bereich ändern sich abhängig vom Level.

Standardaufsatz			
Level	1	2	3
Anzahl Lichtziele	3	4	5
Bereich			

Formenaufsatz			
Level	1	2	3
Anzahl Lichtziele	2	3	4
Bereich			

Pinchaufsatz		
Level	1	2
Anzahl Lichtziele	3	5
Bereich		

2.11) 2. Mit der Übung beginnen

· Optionen auswählen: Wählen Sie das Zeitlimit für die leuchtenden Löcher von 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 oder 10 Sekunden. (Standarteinstellung ist 6 Sekunden.)

· Training Order

① Im Anschluss an die Sprachanweisung "Merken Sie sich die Vertiefung, in der das Licht aufblinkt, und setzen sie den Peg dorthin, sobald das Signal ertönt" leuchten Löcher nach dem Zufallsprinzip auf.

② Merken Sie sich die Löcher, während sie aufleuchten.

③ Sobald das Licht erlischt und ein Tonsignal ertönt, stecken Sie die Pegs in die gemerkten Löcher.

④ Das Einsetzen der Pegs in die korrekten Löcher schließt den Durchgang ab. Wird hingegen ein Peg falsch gesteckt, endet der Durchgang nach einem Aufleuchten des korrekten Lochs.

⑤ Der Benutzer kann nach der Sprachanweisung "Geschafft. Entfernen sie alle Pegs aus den Vertiefungen" zum nächsten Durchgang übergehen und die Pegs herausnehmen.

⑥ Die Übung ist beendet, sobald 10 Durchgänge abgeschlossen sind.

· Übungsergebnisse

Zeit	Gesamtdauer aller Durchgänge der Übung ab dem Tonsignal
Erfolg	Anzahl der Durchgänge in denen der Benutzer die Pegs in die richtigen Löcher gesteckt hat
Verfehlt	Anzahl der Durchgänge in denen der Benutzer Pegs in die falschen Löcher gesteckt hat
Erfolgsrate	$\frac{\text{Erfolg}}{\text{Anzahl Durchgänge}}$
Reak./Peg	Benötigte Zeit für jeden Peg (Dauer dividiert durch Anzahl verwendeter Pegs)

· Besondere Anmerkungen

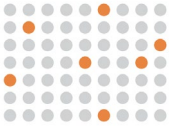
- Die Übung stoppt, wenn Pegs in die aufleuchtenden Löcher gesteckt werden. Der Benutzer kann die Übung fortsetzen, sobald die Pegs entfernt wurden.
- Der Benutzer kann die korrekten Löcher überprüfen, indem er beim [►] Button auf [Hinweis] klickt.

2.12. Ich packe meinen Koffer 1

Bei dieser Übung steckt man die Pegs in einer bestimmten Reihenfolge ein, indem man sich die Abfolge der aufleuchtenden Löcher merkt. Diese Trainingsübung fördert das Gedächtnis sowie die räumliche Wahrnehmungsfähigkeit des Benutzers.

2.12) 1. Bestandteile des Trainings

· **Trainings-Typen:** 1 Typ
· **Trainings-Durchgänge:** 10 Durchgänge
· **Trainings-Level / Trainings-Bereich:** Die Anzahl der Lichtziele und der Trainings-Bereich unterscheiden sich abhängig vom Level.

Standardaufsatz			
Level	1	2	3
Anzahl Lichtziele	3	5	7
Bereich			

Formenaufsatz			
Level	1	2	3
Anzahl Lichtziele	4	5	6
Bereich			

Pinchaufsatz		
Level	1	2
Anzahl Lichtziele	4	6
Bereich		

2.12) 2. Mit der Übung beginnen

· **Optionen auswählen:** Wählen Sie ein Zeitlimit für die aufleuchtenden Löcher von 0.5, 1, 1.5, 2, 2.5, 3, 4 oder 5 Sekunden. (Standardeinstellung ist 2.5 Sekunden)

· **Reihenfolge der Übung**

① Im Anschluss an die Sprachanweisung "Merken Sie sich die Lichtsequenz und setzen Sie die Pegs in der richtigen Reihenfolge, sobald das Signal ertönt" leuchten Löcher in einer bestimmten Reihenfolge auf.

② Merken Sie sich die Reihenfolge der aufleuchtenden Löcher.

③ Stecken Sie im Anschluss an das Tonsignal die Pegs in der richtigen Reihenfolge ein.

④ Das Einsetzen der Pegs in der korrekten Reihenfolge schließt den Durchgang ab. Wird hingegen ein Peg falsch gesteckt, endet der Durchgang nach einem Aufleuchten des korrekten Lochs.

⑤ Der Benutzer kann nach der Sprachanweisung "Geschafft. Entfernen sie alle Pegs aus den Vertiefungen" zum nächsten Durchgang übergehen und die Pegs herausnehmen.

⑥ Die Übung ist beendet, sobald 10 Durchgänge abgeschlossen sind.

· **Übungsergebnisse**

Zeit	Gesamtdauer aller Durchgänge der Übung ab dem Tonsignal
Erfolg	Anzahl der Durchgänge in denen der Benutzer die Pegs in die richtigen Löcher gesteckt hat
Verfehlt	Anzahl der Durchgänge in denen der Benutzer Pegs in die falschen Löcher gesteckt hat
Erfolgsrate	$\frac{\text{Erfolg}}{\text{Anzahl Durchgänge}}$
Reak./Peg	Benötigte Zeit für jeden Peg (Dauer dividiert durch Anzahl verwendeter Pegs)

· **Besondere Anmerkungen**

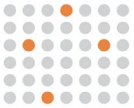
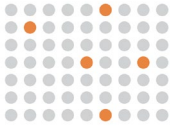
- Die Übung stoppt, wenn Pegs in die aufleuchtenden Löcher gesteckt werden. Der Benutzer kann die Übung fortsetzen, sobald die Pegs entfernt wurden.
- Der Benutzer kann die korrekten Löcher überprüfen, indem er beim [►] Button auf [Hinweis] klickt.

2.13. Ich packe meinen Koffer 2

Bei dieser Übung merkt man sich die Abfolge der aufleuchtenden Löcher und steckt anschließend die Pegs in umgekehrter Reihenfolge ein. Diese Trainingsübung fördert das Gedächtnis sowie die räumliche Wahrnehmungsfähigkeit des Benutzers.

2.13) 1. Bestandteile des Trainings

· **Trainings-Typen:** 1 Typ
· **Trainings-Durchgänge:** 10 Durchgänge
· **Trainings-Level / Trainings-Bereich:** Die Anzahl der Lichtziele und der Trainingsbereich unterscheiden sich abhängig vom Level.

Standardaufsatz			
Level	1	2	3
Anzahl Lichtziele	3	4	5
Bereich			

Formenaufsatz			
Level	1	2	3
Anzahl Lichtziele	2	3	4
Bereich			

Pinchaufsatz		
Level	1	2
Anzahl Lichtziele	3	5
Bereich		

2.13) 2. Mit der Übung beginnen

· **Optionen auswählen:** Wählen Sie ein Zeitlimit für die aufleuchtenden Löcher von 0.5, 1, 1.5, 2, 2.5, 3, 4 oder 5 Sekunden. (Standardeinstellung ist 2.5 Sekunden)

· **Reihenfolge der Übung**

① Im Anschluss an die Sprachanweisung "Merken Sie sich die Lichtsequenz und setzen Sie die Pegs in der umgekehrten Reihenfolge, sobald das Signal ertönt" leuchten Löcher in einer bestimmten Reihenfolge auf.

② Merken Sie sich die Reihenfolge der aufleuchtenden Löcher.

③ Stecken Sie im Anschluss an das Tonsignal die Pegs in umgekehrter Reihenfolge ein.

④ Das korrekte Einsetzen der Pegs in umgekehrter Reihenfolge schließt den Durchgang ab. Wird hingegen ein Peg falsch gesetzt, endet der Durchgang nach einem Aufleuchten des korrekten Lochs.

⑤ Der Benutzer kann nach der Sprachanweisung "Geschafft. Entfernen sie alle Pegs aus den Vertiefungen" zum nächsten Durchlauf übergehen und die Pegs herausnehmen.

⑥ Die Übung ist beendet, sobald 10 Durchgänge abgeschlossen sind.

· **Übungsergebnisse**

Zeit	Gesamtdauer aller Durchgänge der Übung ab dem Tonsignal
Erfolg	Anzahl der Durchgänge in denen der Benutzer die Pegs korrekt in umgekehrter Reihenfolge platziert hat
Verfehlt	Anzahl der Durchgänge in denen der Benutzer ein Peg falsch in umgekehrter Reihenfolge platziert hat
Erfolgsrate	$\frac{\text{Erfolg}}{\text{Anzahl Durchgänge}}$
Reak./Peg	Benötigte Zeit für jeden Peg (Dauer dividiert durch Anzahl verwendeter Pegs)

· **Besondere Anmerkungen**

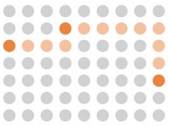
- Die Übung stoppt, wenn Pegs in die aufleuchtenden Löcher gesteckt werden. Der Benutzer kann die Übung fortsetzen, sobald die Pegs entfernt wurden.
- Der Benutzer kann die korrekten Löcher überprüfen, indem er beim [►] Button auf [Hinweis] klickt.

2.14. Pathfinder

Bei dieser Übung formt man eine Lichterkette, indem man mit den Pegs eine Kette zwischen drei aufleuchtenden Löchern bildet. Diese Übung trainiert die Fähigkeiten zur Problemlösung des Benutzers. Der Benutzer kann ein fortgeschrittenes Training durchführen, indem er den kürzesten Weg zwischen den vorgegebenen leuchtenden Löchern findet oder die Anzahl der Pegs verringert.

2.14) 1. Bestandteile des Trainings

· **Trainings-Typen:** 1 Typ
· **Trainings-Durchgänge:** 1 Durchgang
· **Training-Level / Trainings-Bereich:** Der Trainings-Bereich unterscheidet sich abhängig vom Level.

	Standardaufsatz		
Level	1	2	3
Bereich			

	Formenaufsatz	Pinchaufsatz
Level	-	-
Bereich		

2.14) 2. Mit der Übung beginnen

· **Optionen auswählen: -**
· **Reihenfolge der Übung**

① Im Anschluss an die Sprachanweisung "Verbinden Sie alle Lichtsignale zu einer geschlossenen Reihe" und einem Tonsignal leuchten drei Löcher auf.

② Die Übung ist abgeschlossen, sobald 3 aufleuchtende Löcher mit einer Kette "verbunden wurden.

· **Übungsergebnisse**

Zeit	Dauer der Übung ab dem Tonsignal
Benutzte	Anzahl der gebrauchten Pegs bei der Kettenformung
Erfolg	Wenn der Benutzer erfolgreich eine Kette geformt hat

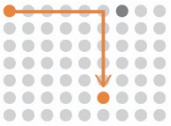
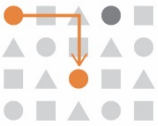
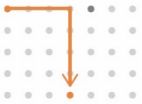
· **Besondere Anmerkungen**
- Der Benutzer darf die Kette nicht diagonal, sondern nur in 90-Grad-Winkeln bilden.
- Teilt sich die Kette in zwei Richtungen, erklingt die Sprachanweisung "Entfernen Sie alle Pegs aus den Vertiefungen".

2.15. Umleitung

Bei dieser Übung hilft man einem bewegenden Licht dabei sein Zuhause (Ziel) zu erreichen, indem man mit den Pegs eine Wand (Hindernis) bildet. Mit dieser Übung fördert man die Fähigkeiten zur Problemlösung sowie die Aufmerksamkeit und Agilität des Benutzers.

2.15) 1. Bestandteile des Trainings

· **Trainings-Typen:** 1 Typ / **Trainings-Bereich:** alles

Standardaufsatz	Formenaufsatz	Pinchaufsatz
		

· **Trainings-Durchgänge / Trainings-Level:** Die Durchgänge unterscheiden sich abhängig vom Level.

	Standardaufsatz			Formenaufsatz	Pinchaufsatz
Level	1	2	3	-	-
DURCHGÄNGE	5	10	15	10	15

2.15) 2. Mit der Übung beginnen

· **Optionen auswählen:** Wählen Sie eine Geschwindigkeit für das Licht von 0.3, 0.5, 0.7, 1, oder 1.3 Sekunden.
- Standardeinstellung

	Standardaufsatz			Formenaufsatz	Pinchaufsatz
Level	1	2	3	-	-
Standardeinstellung	1 Sek.	0.7 Sek.	0.5 Sek.	1 Sek.	0.7 Sek.

· **Reihenfolge der Übung**

① Formen Sie durch das Setzen der Pegs eine Mauer, damit das sich bewegende Licht sein Ziel erreichen kann.

② Der DURCHGANG ist abgeschlossen, sobald das sich bewegende Licht sein Ziel erreicht hat.

③ Der Benutzer kann nach der Sprachanweisung "Geschafft. Entfernen sie alle Pegs aus den Vertiefungen" zum nächsten Durchgang übergehen und die Pegs herausnehmen.

④ Die Übung ist beendet, sobald alle Durchgänge der Levels abgeschlossen sind.

· **Übungsergebnisse**

Zeit	Gesamtdauer aller Durchgänge der Übung ab dem Tonsignal
Benutzte	Anzahl der Pegs die der Benutzer gesetzt hat um das Licht zu blockieren
Erfolg	Anzahl der Pegs um das Ziel zu erreichen

· **Besondere Anmerkungen**
- Gelingt es dem Benutzer nicht, den Durchgang in 2 Minuten abzuschließen, ist dies anhand der unter Erfolg angezeigten Durchgänge ersichtlich und es wird mit dem nächsten Durchgang fortgefahren.
- In jedem Durchgang bewegt sich das Licht entweder ausschließlich im oder gegen den Uhrzeigersinn.

3. Allgemeine Vorsichtmaßnahmen

- Entfernen Sie vor jedem Trainingsbeginn alle Pegs.
- Werden die Pegs nicht komplett entnommen, gibt das Smart Pegboard alle 30 Sekunden die Sprachanweisung "Entfernen Sie alle Pegs aus den Vertiefungen".
- Das Training wird abgebrochen, falls 2 Minuten lang keine Übung durchgeführt wird.

4. Copyrights

- NEOFECT Inc. besitzt das Urheberrecht für dieses Trainingshandbuch
- Die unbefugte Verwendung in Teilen oder als Ganzes oder die Reproduktion dieses Trainingshandbuches ohne vorherige Genehmigung von NEOFECT Inc. ist untersagt.

5. Veröffentlichungsdatum

- Veröffentlichungsdatum: 18. March 2018

We Inspire Hope

+49. 89. 5908. 1302
info@neofect.de
www.neofect.de

ⓒ NEOFECT. All Rights Reserved