

# Gebrauchsanleitung

Neofect Cognition Anleitung für Inhalte

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Dokument-Informationen</b>	<b>4</b>
1.1. Version und Datum Gebrauchsanleitung	4
1.2. Urheberrecht	4
<b>2. Verwendung der Applikation</b>	<b>5</b>
2.1. Patientenliste	5
2.1.1. Beschreibung des Patientenliste-Bildschirms	6
2.1.2. Patienten registrieren	9
2.1.3. Patienten auswählen	10
2.1.4. Patientenmanagement	15
2.1.5. DB Export / Import	19
2.1.6. Service Hilfe	21
2.2. Übungen	27
2.2.1. Session-Übung	34
2.2.2. Einzel-Übung	37
2.2.3. Übungsergebnisse	
2.2.4. Übungsergebnisse exportieren	
<b>3. Einführung in die Inhalte der Übungen</b>	
<b>3.1. Übungen Aufmerksamkeit</b>	<b>40</b>
Bälle in den Korb (Aufmerksamkeit – Allgemeine visuelle Wahrnehmung – Visuelle Aufmerksamkeit & Visuelle Unterscheidung)	42
Geräusche lauschen (Aufmerksamkeit – Allgemeine auditive Wahrnehmung – Auditive Aufmerksamkeit & Auditive Unterscheidung)	43
Tischkicker (Aufmerksamkeit – Dauerkonzentration – Geteilte Aufmerksamkei & Reaktionsvermögen)	44
Gleiche Töne (Aufmerksamkeit – Dauerkonzentration – Auditive Aufmerksamkeit & Auditive Unterscheidung)	45
Falscher Hase (Aufmerksamkeit – Selektive Aufmerksamkeit – Visuelle Unterscheidung)	46
Chamälons fangen (Aufmerksamkeit – Geteilte Aufmerksamkeit – Pendelnde Dauerkonzentration)	48
Kreuzende Zeiger (Aufmerksamkeit – Geteilte Aufmerksamkeit – Visuelle Aufmerksamkeit & Auditive Aufmerksamkeit)	50
Tic Tac Toe (Aufmerksamkeit — Geteilte Aufmerksamkeit – Visuelle Aufmerksamkeit & Auditive Aufmerksamkeit)	52
Darts spielen (Aufmerksamkeit – Geteilte Aufmerksamkeit – Visuelle Aufmerksamkeit & Auditive Aufmerksamkeit)	54
Mimik erkennen (Aufmerksamkeit – Gerichtete Aufmerksamkeit – Visuelle Wahrnehmung)	
<b>3.2. Übungen Gedächtnis</b>	
Karten merken (Gedächtnis – Arbeitsgedächtnis – Visuelles Gedächtnis)	55
Wörter zuordnen (Gedächtnis – Arbeitsgedächtnis – Verbales Gedächtnis & Abstraktionsvermögen)	56
Gegenstände sammeln (Gedächtnis – Wiedererkennen – Visuelles Gedächtnis)	57
Kacheln merken (Gedächtnis – Arbeitsgedächtnis – Topologisches Gedächtnis & Visuelles Gedächtnis)	58
Nummern wählen (Gedächtnis – Arbeitsgedächtnis –Merkfähigkeit)	59
Töne spielen (Gedächtnis – Auditives Wiedererkennen – Auditive Merkfähigkeit)	60
Geräusch-Reihenfolge (Gedächtnis – Auditives Wiedererkennen – Auditive Merkfähigkeit)	61
Ungleiche Paare (Gedächtnis – Assoziatives Gedächtnis – Verbales und nonverbales Gedächtnis integriertes Gedächtnis)	62
Gruppen bilden (Gedächtnis – Kategorisieren – Verbales Gedächtnis)	63

### 3.3. Übungen Exekutivfunktion

Packen (Exekutivfunktion – Handlungsplanung – Divergentes Denken)	64
Bezug finden (Exekutivfunktion – Logisches Denken – Konzeptbildung & Kombinieren)	66
Gegenstände sortieren (Exekutivfunktion – Kategorisieren – Entscheiden)	67
Spiegeln (Exekutivfunktion – Planvolles Vorgehen – Logisches Denken & Divergentes Denken)	68
Richtungen wählen (Exekutivfunktion – Denkflexibilität – Kognitive Kontrolle)	69
Farben zuordnen (Exekutivfunktion – Denkflexibilität – Beurteilen & Entscheiden)	70
Symbole & Zahlen (Exekutivfunktion – Denkflexibilität – Arbeitsgedächtnis & Abstraktionsvermögen)	72
Finde den Maulwurf (Exekutivfunktion – Konzeptbildung – Kognitive Kontrolle)	73
Visuelles Timing (Exekutivfunktion – Entscheiden – Kognitive Kontrolle)	75
Möbel aufbauen (Exekutivfunktion – Planvolles Vorgehen – Konzeptbildung & Entscheiden)	76

### 3.4. Übungen Räumlich-Visuell

Formen zuordnen (Räumlich-Visuell – Wiedererkennen – Formkonstanz & Auge-Hand-Koordination)	77
Versteckte Bilder (Räumlich-Visuell – Visuelle Schlussfolgerung – Abstraktionsvermögen)	79
Perspektivenwechsel (Räumlich-visuell – Räumlich-kognitive Wahrnehmung – Wiedererkennen & Formkonstanz)	80
Objektbezeichnung (Räumlich-Visuell – Formales Denken – Abstraktionsvermögen)	81
Objektbezug (Räumlich-Visuell – Logisches Denken – Wiedererkennen & Formkonstanz)	82
Kategorisieren (Räumlich-Visuell – Geordnetes Denken – Wiedererkennen & Entscheiden)	83
Sternensuche (Räumlich-Visuell – Visuelle Wahrnehmung – Auge-Hand-Koordination)	84
Folge der Linie (Räumlich-Visuell – Visuelle Wahrnehmung – Auge-Hand-Koordination)	85
Scheibe wischen (Räumlich-Visuell – Auge-Hand-Koordination – Beurteilen)	86
Tierrennen (Räumlich-Visuell – Geteilte Aufmerksamkeit – Visuelle Aufmerksamkeit & Merkfähigkeit)	87
Bild kopieren (Räumlich-Visuell – Räumliche Beziehungen – Auge-Hand-Koordination & Wiedererkennen)	88
Räumliches Denken (Räumlich-Visuell – Formkonstanz – Räumlich-konstruktives Denken & Schlussfolgern)	89
Genau hinsehen (Räumlich-Visuell – Wiedererkennen – Entscheiden)	90
Gleiches Bild wählen (Räumlich-Visuell – Formkonstanz – Wiedererkennen & Entscheiden)	91
Objekt einkreisen (Räumlich-Visuell – Wiedererkennen – Strukturieren & Schlussfolgern)	93

<b>3.5. Button für Übungs-Widget</b>	94
--------------------------------------	----

<b>3.6. Applikation schließen</b>	96
-----------------------------------	----

# 1. Dokument-Informationen

## 1.1. Version und Datum Gebrauchsanleitung

---

Dokument-Nr. IFU-CG\_C\_C\_DE

---

Überarbeitung v.2.1.1

---

Datum 2. Juni 2022

---

## 1.2. Urheberrecht

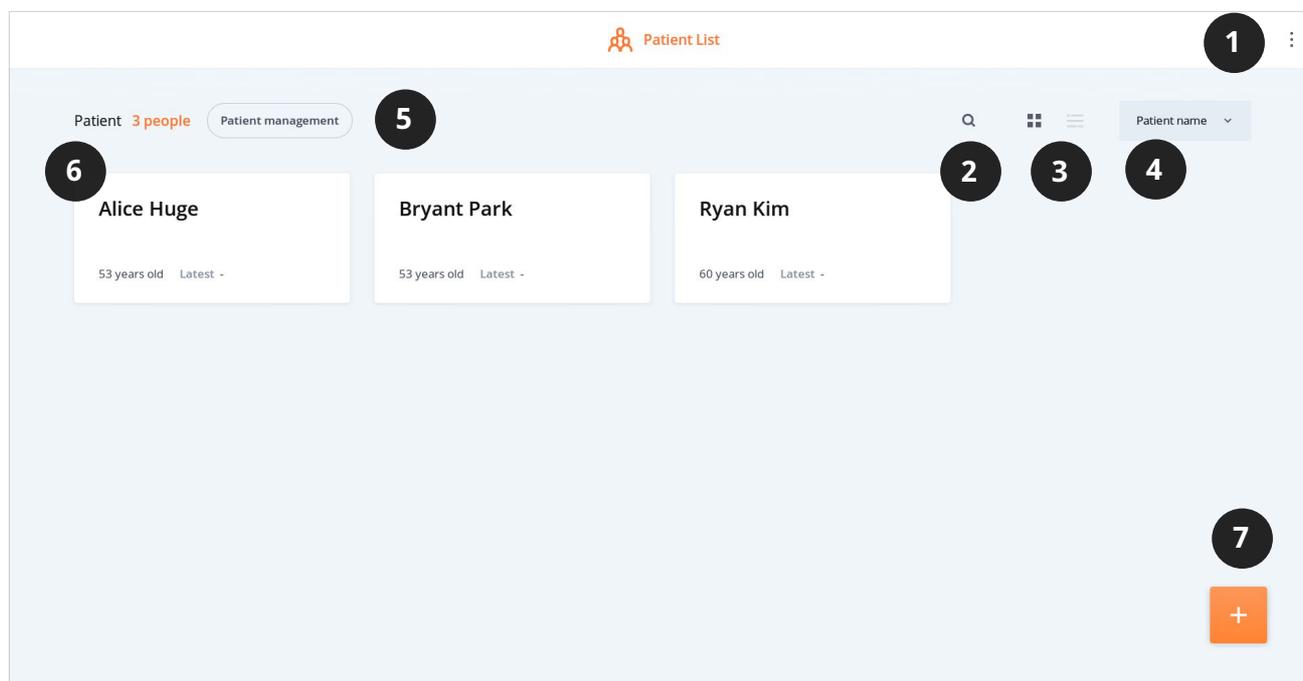
Das Urheberrecht für dieses Handbuch liegt bei Neofect, Ltd. Die Benutzung oder Vervielfältigung einzelner Kapitel oder des gesamten Handbuchs ohne vorherige Einwilligung von Neofect, Ltd ist illegal.

# 2. Verwendung der Applikation

## 2.1. Patientenliste

### 2.1.1. Beschreibung des Patientenliste-Bildschirms

Über den Bildschirm mit der Patientenliste können Sie neue Patienten registrieren oder bereits registrierte Patienten auswählen, um zum Übungsbildschirm zu gelangen.



- ① Drücken Sie den "Mehr Details"-Button für die Service Hilfe.
- ② Suchen Sie einen bereits registrierten Patienten.
- ③ Sie können die Patientenliste im Karteikarten- oder Listenformat anzeigen lassen.
- ④ Sie können die gelisteten Patienten nach Namen oder letzter Verwendung sortieren.
- ⑤ Über diesen Button gelangen Sie zum Patientenmanagement, wo Sie Patienteninformationen löschen oder verstecken können.
- ⑥ Auf diesen Karten werden die Angaben registrierter Patienten aufgeführt. Es werden Name, Alter, Datum der letzten Benutzung sowie das Registrierungsdatum (nur im Lis-

tenformat) angezeigt. Durch das Anklicken einer Karte gelangt man zum Übungsbildschirm.

⑦ Drücken Sie diesen Button, um einen neuen Patienten zu registrieren.

## 2.1.2. Patienten registrieren

Indem Sie unten rechts auf dem Patientenliste- Bildschirm den Button "+" anklicken, gelangen Sie zum Bildschirm für die Patientenregistrierung. Die Registrierung eines Patienten besteht aus zwei Schritten: Die Eingabe von Basis- sowie von Diagnoseinformationen.

### Basisinformationen eingeben

Tragen Sie Namen, Geburtsdatum, Geschlecht, Bildungshintergrund und dominante Hand eines Patienten ein. Name, Geburtsdatum und Geschlecht sind Pflichtfelder, d. h. ein Ausfüllen dieser Felder ist erforderlich, um mit dem nächsten Schritt fortzufahren.

The screenshot shows a mobile application interface for patient registration. On the left is a sidebar with the title "Patient Registration" and a message: "Hello! Please input patient's Basic info..". Below this is a note: "Required Fields". The main content area has two tabs: "1 Basic Info." (active) and "2 Diagnostic Info.". The form contains several fields: "Name" with two input boxes containing "conan" and "michael" (callout 1); "Birthday" with a date picker showing "Feb 13, 1958" (callout 2); "Sex" with radio buttons for "Male" (selected) and "Female" (callout 3); "Educational Background" with a dropdown menu showing "12" (callout 4); and "Dominant Hand" with checkboxes for "Left" (checked) and "Right" (callout 5). At the bottom right are "Cancel" and "Next" buttons (callout 6). An illustration of a doctor and patient is at the bottom left.

① Wenn Sie auf das Feld für den Vor- bzw. Nachnamen klicken, erscheint eine Tastatur. Geben Sie hierüber den Vor- und Nachnamen des Patienten ein.

② Wenn Sie auf das Feld für das Geburtsdatum klicken, erscheint ein Kalender. Stellen Sie das Geburtsdatum des Patienten ein und drücken Sie auf den Button **Bestätigen**.

③ Wählen Sie das Geschlecht des Patienten aus.

- ④ Geben Sie den Bildungshintergrund des Patienten von 0-18 (Anzahl der Bildungsjahre) an. Für ungeschulte Leseunkundige geben Sie eine 0 ein, für ungeschulte aber lesekundige Patienten eine 0.5.
- ⑤ Wählen Sie die Hand aus, die der Patient hauptsächlich verwendet. Nutzt der Patient beide Hände gleichermaßen, wählen Sie sowohl links als auch rechts aus.
- ⑥ Sobald Name, Geburtsdatum und Geschlecht eines Patienten eingetragen sind, wird der Button **Weiter** aktiviert. Klicken Sie auf den Button, um zum zweiten Schritt zu wechseln: Diagnoseinformationen eingeben.

## Diagnoseinformationen eingeben

Die Eingabe der Diagnoseinformationen ist optional. Sie können die Registrierung des Patienten auch ohne Eingabe aller Informationen abschließen, indem Sie auf **Bestätigen** klicken.

The screenshot shows the 'Patient Registration' form in the 'Diagnostic Info' step. The form includes the following fields and controls:

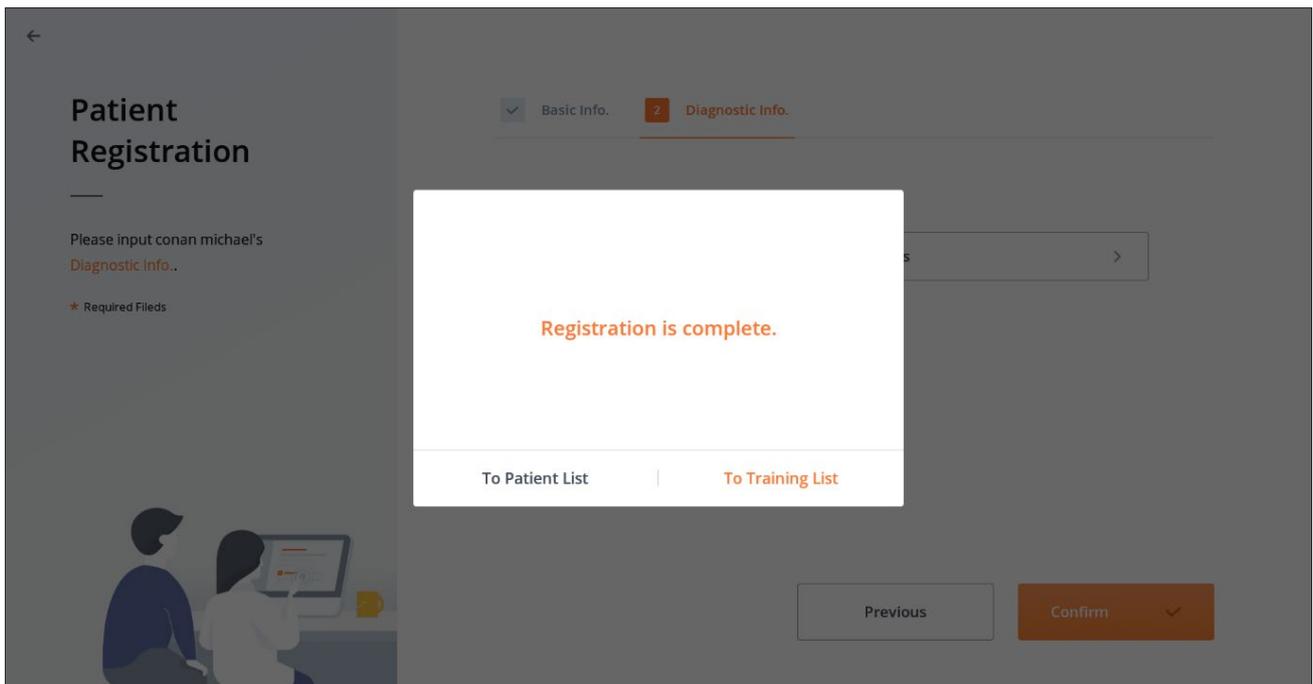
- Diagnosis:** A dropdown menu showing 'Mild Cognitive Impairment (MCI), Dementia'.
- Date of Onset:** A date picker showing 'Feb 14, 2018'.
- MMSE:** A text input field containing the value '12'.
- Hemispheric Lesion:** Two checkboxes, 'Left' (checked) and 'Right' (unchecked).
- Navigation:** 'Previous' and 'Confirm' buttons at the bottom right.

Numbered callouts (1-5) highlight the following elements:

- 1: The 'Diagnosis' dropdown menu.
- 2: The 'Date of Onset' date picker.
- 3: The 'MMSE' text input field.
- 4: The 'Hemispheric Lesion' checkboxes.
- 5: The 'Confirm' button.

- ① Wenn Sie das Diagnose-Feld anklicken, erscheint ein Pop-up-Fenster mit diversen Diagnosen. Wählen Sie die entsprechende Diagnose aus und klicken Sie auf **Bestätigen**. (Eine Mehrfachauswahl ist möglich.)
- ② Wenn Sie auf das Feld für den Krankheitsbeginn klicken, erscheint ein Kalender. Stellen Sie für den Patienten das Datum des Krankheitsbeginns ein und klicken Sie auf **Bestätigen**.

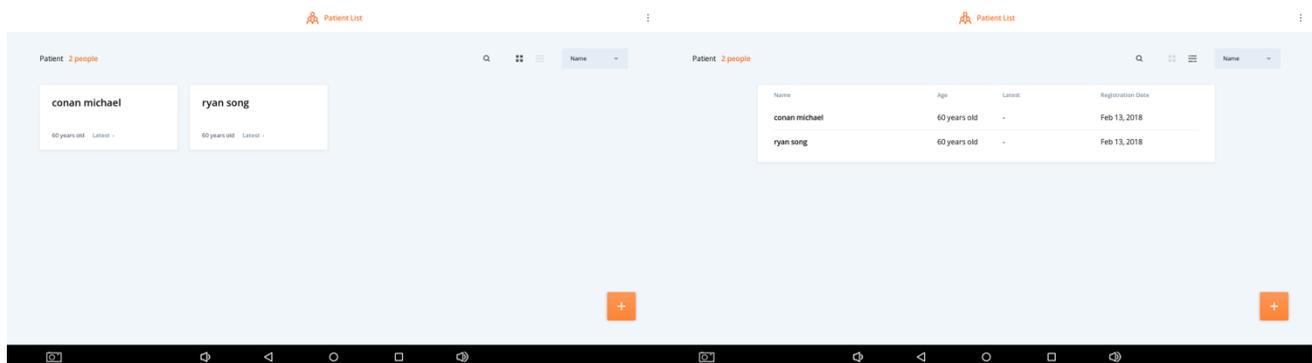
- ③ Wenn Sie auf das Feld für den MMST-Score klicken, erscheint eine Zahlentastatur. Geben Sie einen Score von 0 bis 30 an.
- ④ Hat der Patient eine hemisphärische Läsion, wählen Sie die entsprechende Seite aus.
- ⑤ Sobald Sie auf **Bestätigen** klicken, informiert Sie ein Pop-up-Fenster darüber, dass die Registrierung abgeschlossen ist. Sie können nun im Pop-up-Fenster wählen, ob Sie zur **Patientenliste** oder zur **Übungsübersicht** wechseln wollen.



## 2.1.3. Patienten auswählen

### Patienten aus der Patientenliste auswählen

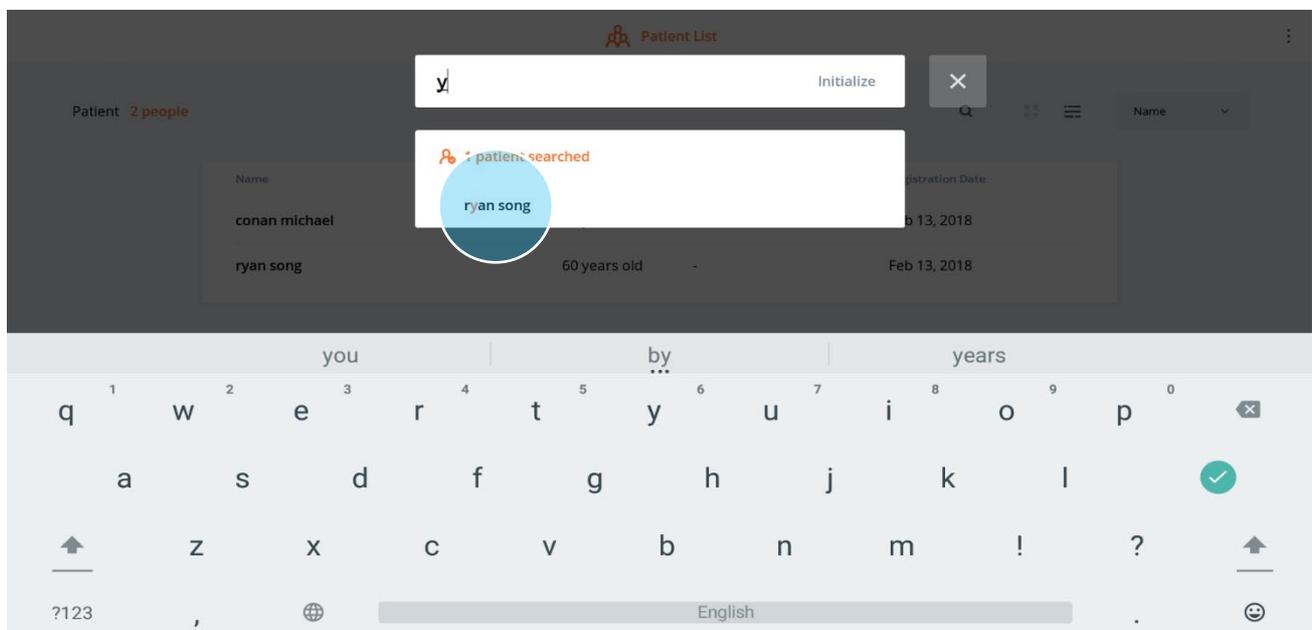
Prüfen Sie den Namen, das Alter und das Datum der letzten Benutzung des Patienten auf der Patientenliste und wählen Sie einen Patienten aus. Sie können sich die Patientenliste im Karteikarten- oder im Listenformat anzeigen lassen.



Karteikartenformat

Listenformat

### Patient über die Suche auswählen



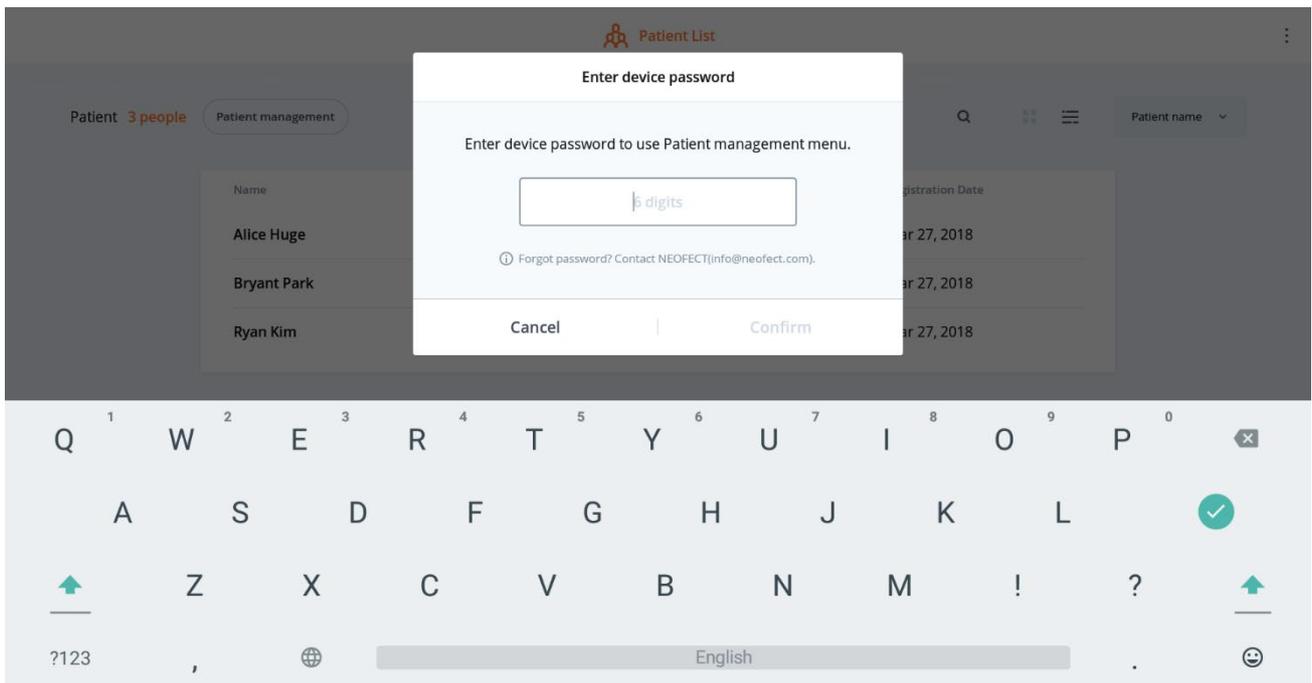
① Klicken Sie oben rechts auf dem Bildschirm auf das Lupensymbol für die **Suche**, um das Fenster für die Patientensuche zu öffnen.

- ② Geben Sie den Namen des gesuchten Patienten ein und wählen Sie anschließend den entsprechenden Namen aus den Ergebnissen aus.

## 2.1.4. Patientenmanagement

Über den Patientenmanagement-Bildschirm können Sie registrierte Patienten verstecken oder löschen.

### Gerätepasswort eingeben



- ① Wenn Sie auf dem Bildschirm mit der Patientenliste auf **Patientenmanagement** klicken, erscheint zum Schutz der persönlichen Patienteninformationen ein Pop-up-Fenster, das Sie zur Eingabe des Gerätepasswortes auffordert.
- ② Geben Sie das autorisierte Passwort ein und klicken Sie auf **Bestätigen**.

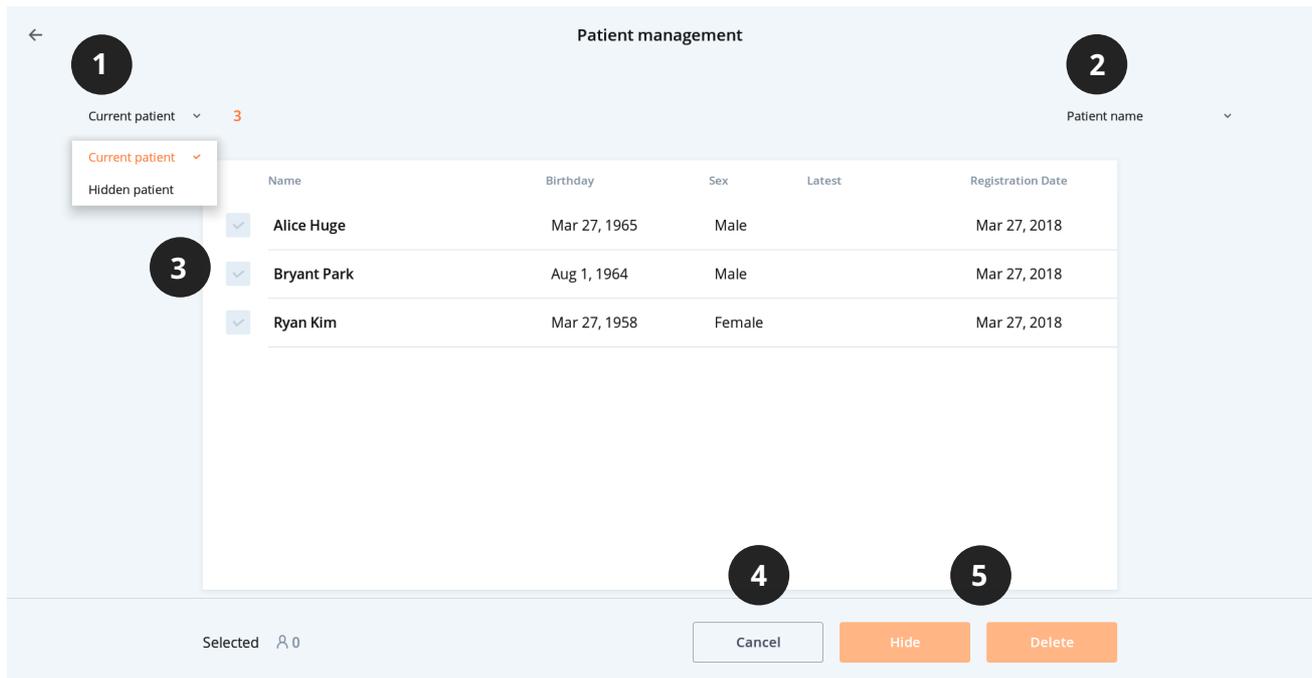


- Das Gerätepasswort wird Ihnen beim Kauf von einem Mitarbeiter ausgehändigt. Für den Fall, dass die Applikation aktualisiert wird, erscheint das Passwort bei der ersten Benutzung der Applikation.
- Die Passwordeingabe ist erforderlich bei der Verwendung von Funktionen, die den Datenschutz oder die Sicherheit betreffen. Bewahren Sie es daher an einem sicheren Ort auf und prägen Sie es sich,

wenn möglich, ein.

- Bei einem verlorenen bzw. vergessenen Passwort folgen Sie den Anweisungen des Pop-up-Fensters. Wenden Sie sich an NEOFECT bzw. den Verkäufer, um ein neues Passwort zu erhalten.

## Informationen zum Patientenmanagement-Bildschirm



- ① Mit dieser Funktion können Sie sehen, welche Patienten aktuell die Applikation benutzen und welche versteckt sind.
- ② Mit dieser Funktion können Sie die Patientenmanagement-Liste nach Namen, Benutzungsdatum oder Registrierungsdatum organisieren.
- ③ Klickt man Patienten an, erscheinen Markierungshäkchen und Sie können die markierten Patienten löschen oder verstecken.
- ④ Klickt man auf **Abbrechen**, gelangt man zurück auf den Patientenliste-Bildschirm.
- ⑤ Haben Sie einen oder mehrere Patienten ausgewählt, werden die Buttons **Verstecken** und **Löschen** aktiviert mit denen Sie Informationen eines Patienten auf dem Gerät verstecken oder löschen können.

## Patientenbearbeitung - Verstecken-Funktion

- ① Klicken Sie nach der Auswahl eines ehemaligen Patienten (z. B. weil seine Behandlung abgeschlossen ist) auf den unten befindlichen **Verstecken**-Button.

The screenshot shows the 'Patient management' interface. At the top, there is a back arrow and the title 'Patient management'. Below the title, there are two dropdown menus: 'Current patient' with a value of '3' and 'Patient name'. The main content is a table with the following columns: Name, Birthday, Sex, Latest, and Registration Date. The table contains three rows of patient data:

Name	Birthday	Sex	Latest	Registration Date
<input type="checkbox"/> Alice Huge	Mar 27, 1965	Male		Mar 27, 2018
<input type="checkbox"/> Bryant Park	Aug 1, 1964	Male		Mar 27, 2018
<input checked="" type="checkbox"/> Ryan Kim	Mar 27, 1958	Female		Mar 27, 2018

At the bottom of the interface, there is a 'Selected' indicator showing '1' and three buttons: 'Cancel', 'Hide', and 'Delete'. The 'Hide' button is highlighted with a blue circle.

- ② Ein versteckter Patient verschwindet umgehend aus der Liste. Wenn Sie links oben den Modus **Versteckter Patient** auswählen, können Sie einsehen, welche Patienten versteckt wurden.

The screenshot shows the 'Patient management' interface in 'Hidden patient' mode. At the top, there is a back arrow and the title 'Patient management'. Below the title, there are two dropdown menus: 'Hidden patient' with a value of '2' and 'Patient name'. The main content is a table with the following columns: Name, Birthday, Sex, Latest, and Registration Date. The table contains two rows of patient data:

Name	Birthday	Sex	Latest	Registration Date
<input checked="" type="checkbox"/> Ryan Kim	Mar 27, 1958	Female		Mar 27, 2018
<input checked="" type="checkbox"/> t est	Feb 28, 1958	Female	Mar 21, 2018	Feb 28, 2018

At the bottom of the interface, there is a 'Selected' indicator showing '0' and three buttons: 'Cancel', 'Un-hide', and 'Delete'. A dropdown menu is open on the left side, showing 'Current patient' and 'Hidden patient' options. The 'Hidden patient' option is highlighted with a blue circle.

## Patientenbearbeitung – "Sichtbar machen"-Funktion

Bitte wählen Sie auf der Liste der versteckten Patienten den gewünschten Patienten aus und klicken Sie auf **Sichtbar machen**.

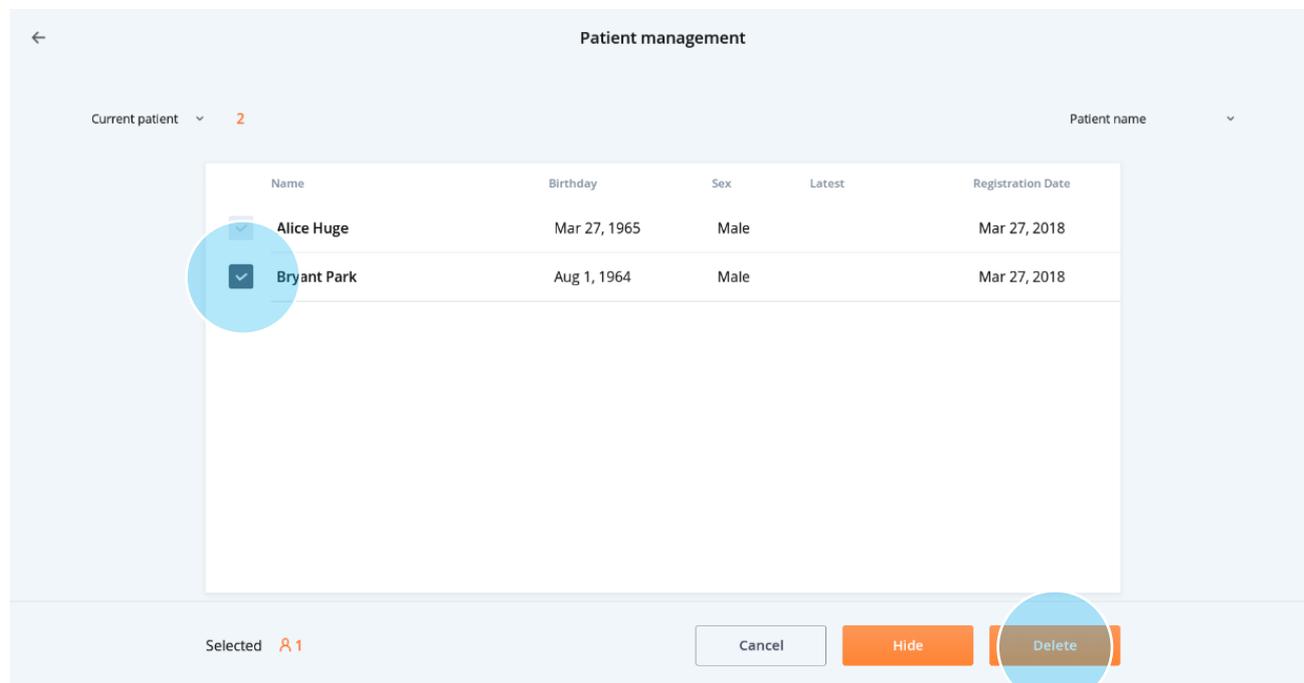
The screenshot shows the 'Patient management' interface. At the top, there is a back arrow and the title 'Patient management'. Below the title, there is a filter for 'Hidden patient' with a dropdown arrow and a count of '2'. On the right, there is a search field for 'Patient name' with a dropdown arrow. The main content is a table with the following columns: Name, Birthday, Sex, Latest, and Registration Date. Two patients are listed:

Name	Birthday	Sex	Latest	Registration Date
<input checked="" type="checkbox"/> Ryan Kim	Mar 27, 1958	Female		Mar 27, 2018
<input checked="" type="checkbox"/> t est	Feb 28, 1958	Female	Mar 21, 2018	Feb 28, 2018

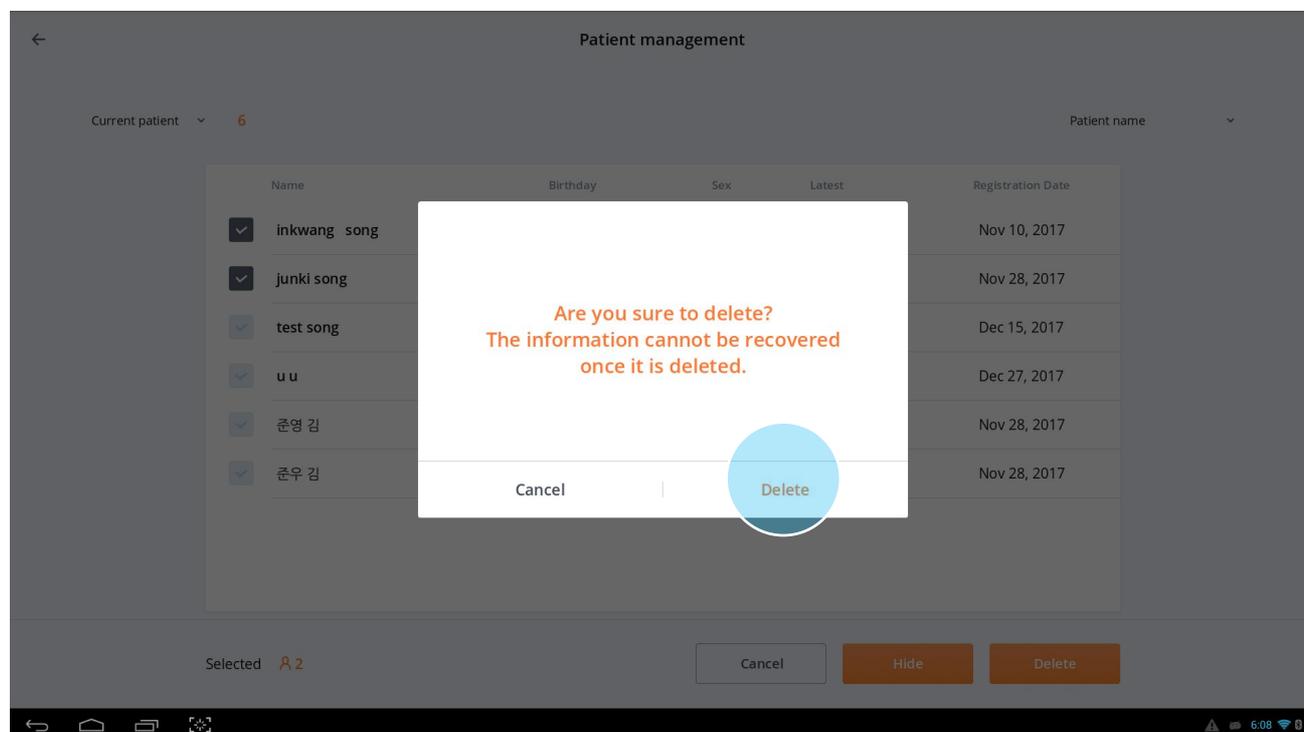
At the bottom of the interface, there is a 'Selected' status with a count of '1' and a red icon. To the right of this status are three buttons: 'Cancel', 'Un-hide' (highlighted with a blue circle), and 'Delete'.

## Patientenbearbeitung – Löschen-Funktion

① Klicken Sie nach der Auswahl eines ehemaligen Patienten auf **Löschen**.



② Es öffnet sich ein Dialogfenster, um die Löschung zu bestätigen. Durch Anklicken des **Löschen**-Buttons werden die Patienteninformationen gelöscht.





Einmal gelöschte Informationen können nicht wiederhergestellt werden.

## 2.1.5. DB Export / Import

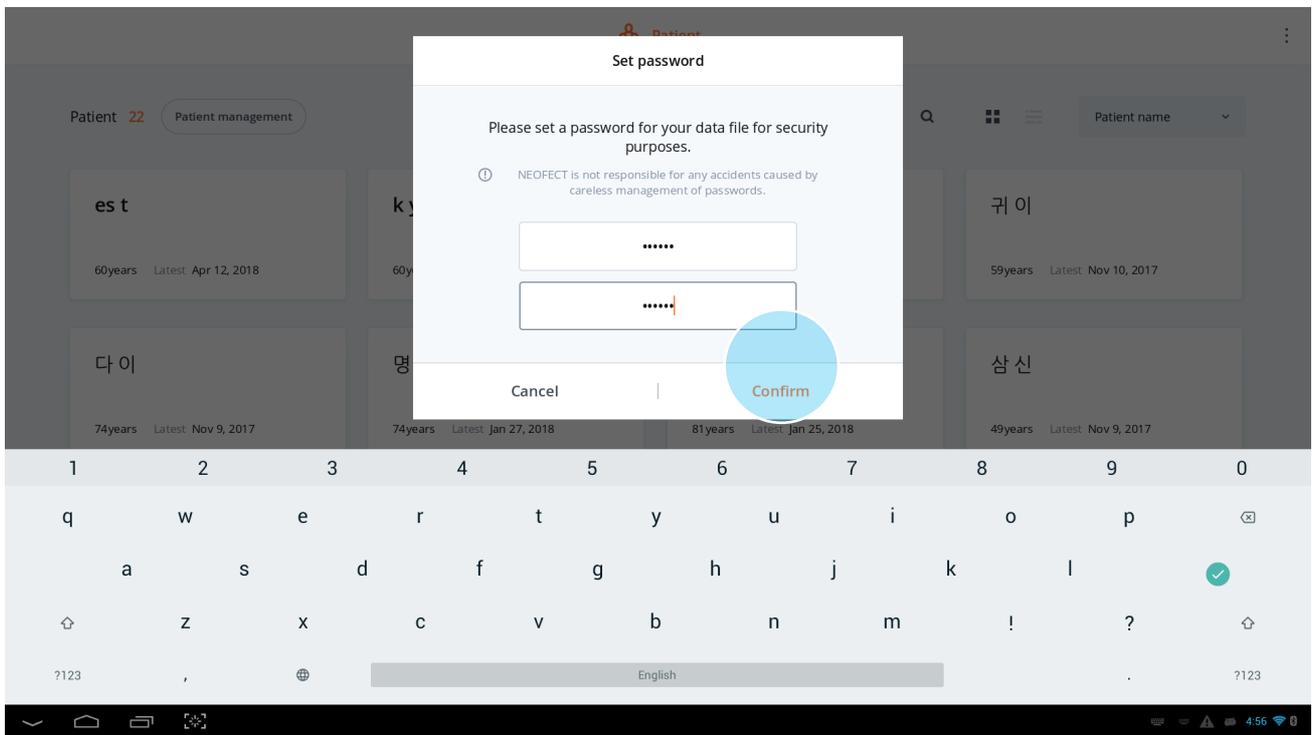
Sie können die DB aller auf dem Gerät registrierten Patienten sicher exportieren und importieren.

### DB Export

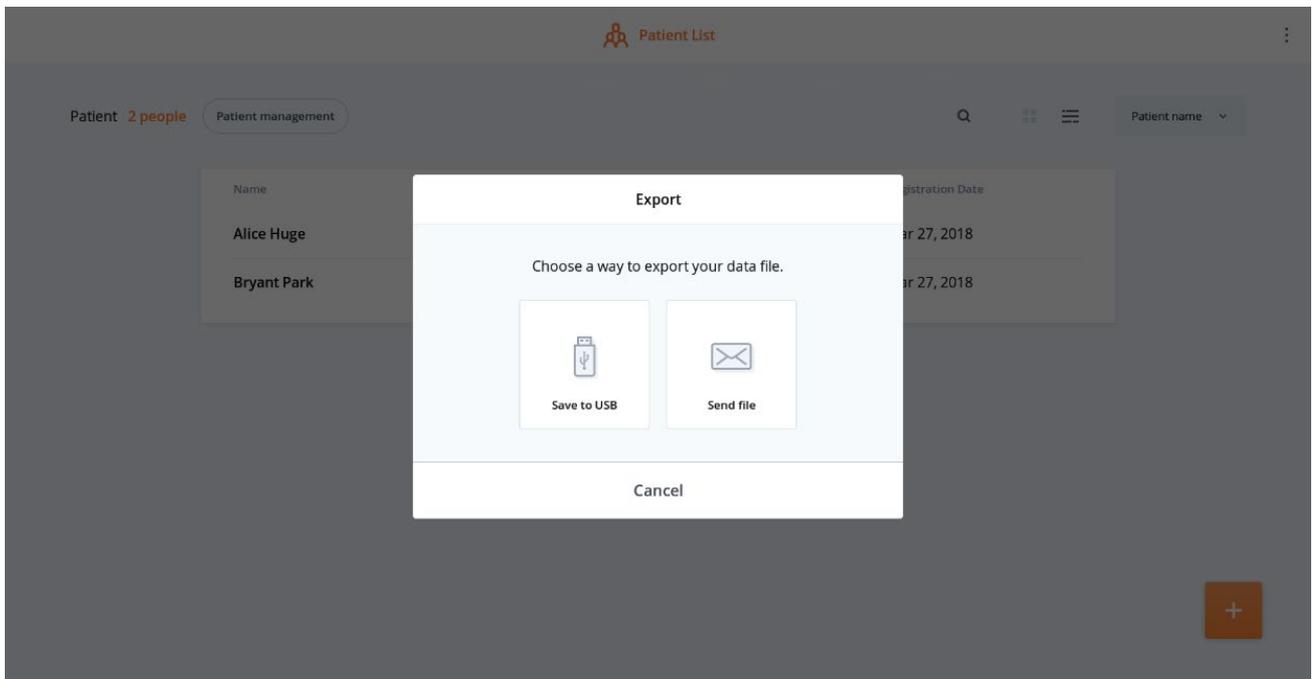
- ① Klicken Sie oben rechts auf den dreigepunkteten "Mehr Details"-Button und anschließend auf den Menüpunkt **DB Export**.

Name	Age	Latest	Registration Date
Alice Huge	53 years old	-	Mar 27, 2018
Bryant Park	53 years old	-	Mar 27, 2018

- ② Erstellen Sie nach Eingabe des Gerätepassworts (▶ **6.1.4.1. Gerätepasswort eingeben**) ein Passwort für die Datei und klicken Sie auf **Bestätigen**.

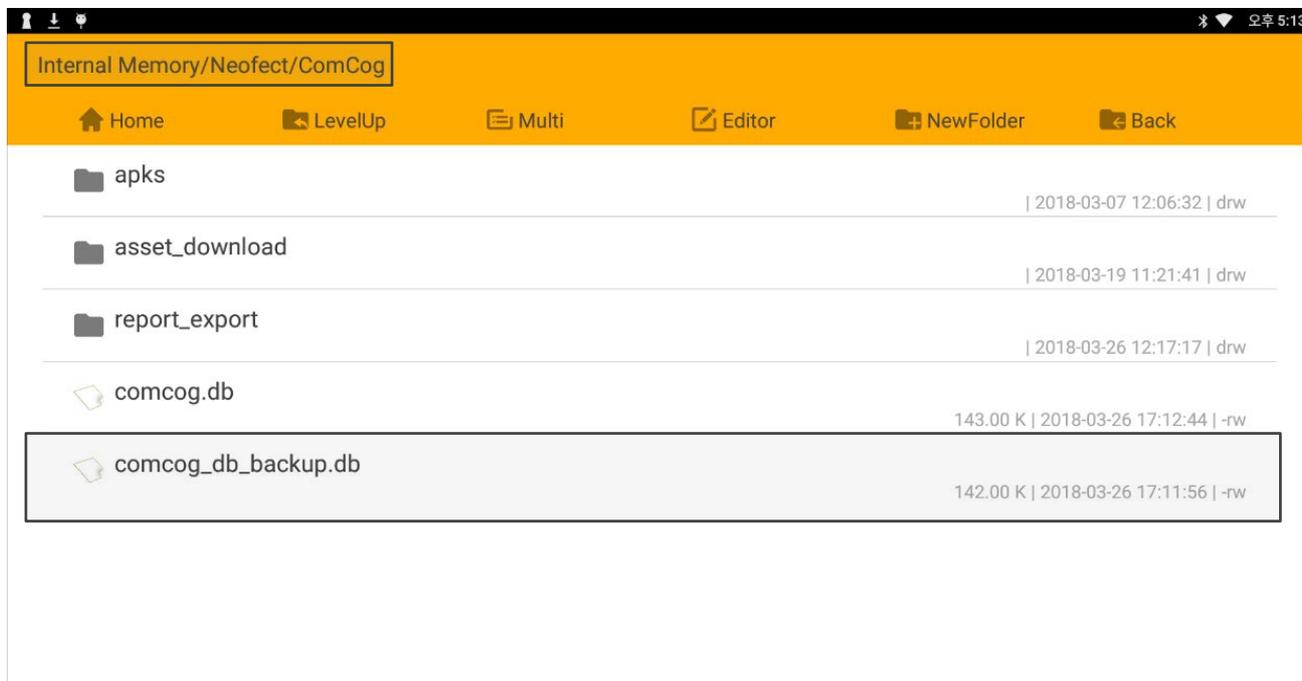


- ③ Sobald die DB-Datei erstellt wurde, wählen Sie die Speichermethode aus, indem Sie entweder auf **Auf USB speichern** oder auf **Datei senden** klicken.

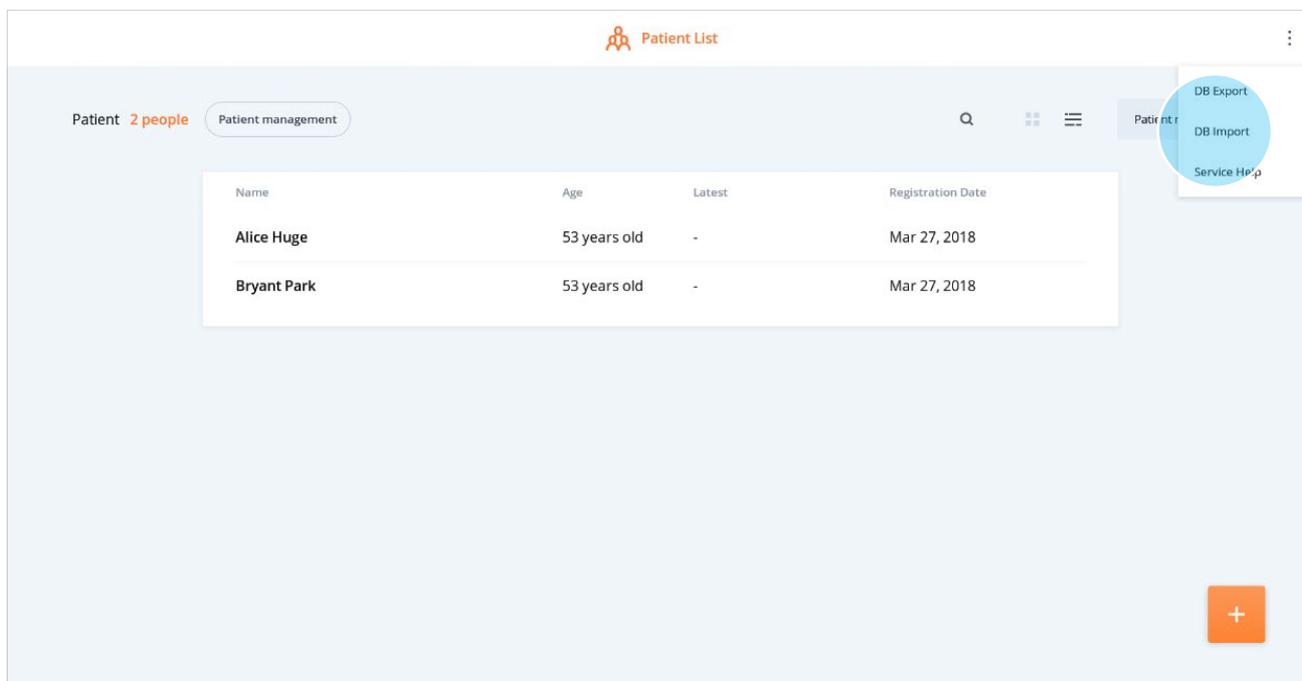


## DB Import

- 1 Bitte wählen Sie die Datei aus, die Sie in den Ordner **Neofect > Cognition** auf dem Gerät importieren möchten.

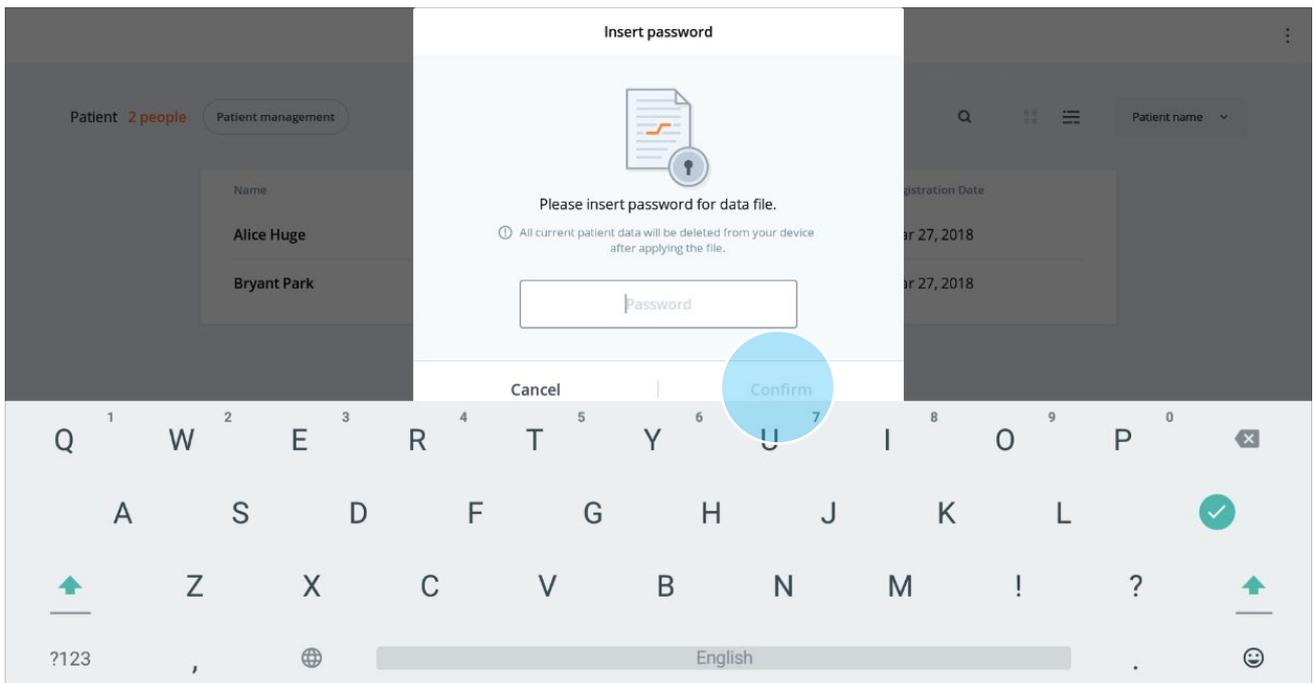


- 2 Klicken Sie bei der Patientenliste oben rechts auf den dreigepunkteten "Mehr Details"-Button und anschließend auf den Menüpunkt **DB Import**.

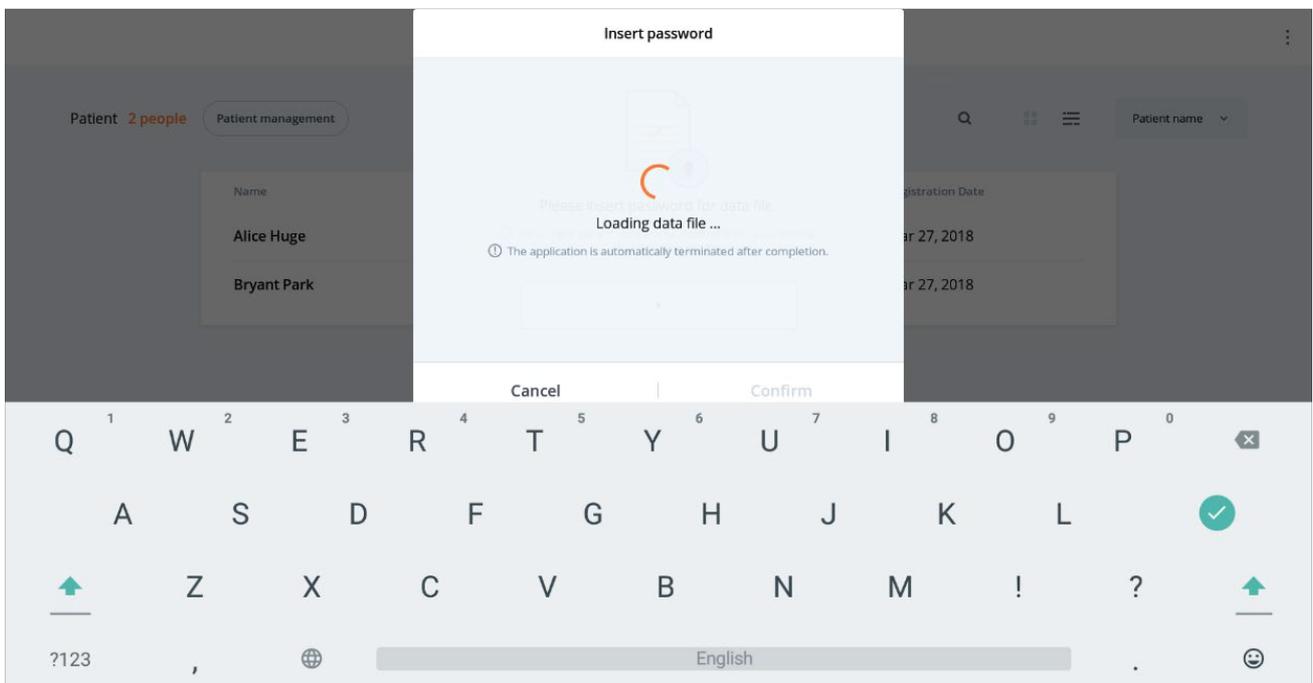


- 3 Geben Sie nach der Eingabe des Gerätepasswortes (► **6.1.4.1. Gerätepasswort einge-**

ben) das Passwort für die DB-Datei ein und klicken Sie auf **Bestätigen**.

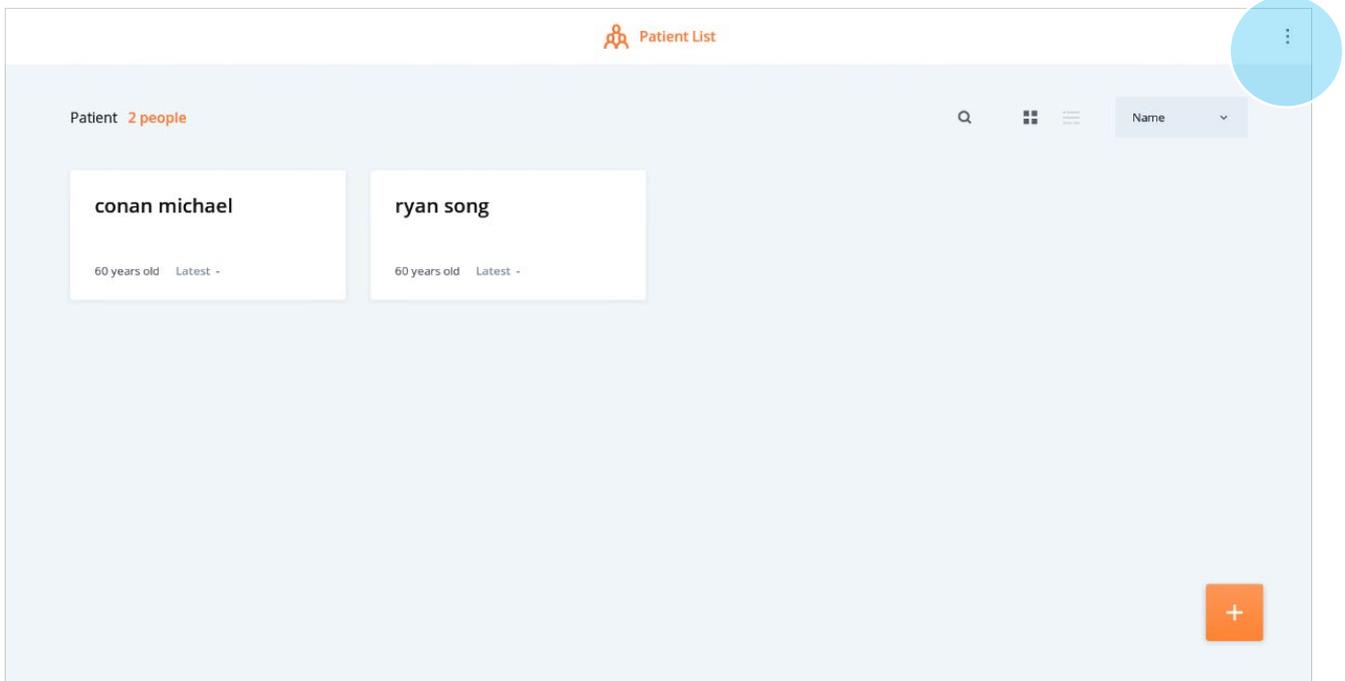


- ① Der Ladevorgang für die DB-Datei startet und die Applikation wird automatisch geschlossen, sobald die Datei hinzugefügt wurde. Nach dem Neustart der Applikation können Sie sehen, dass die Datei hinzugefügt wurde.



## 2.1.6. Service Hilfe

Über die Service Hilfe finden Sie Tipps für die Verwendung der Cognition-Applikation und des Gerätes sowie Kontaktinformationen für eventuell auftretende Fragen.



- ① Klicken Sie auf den dreigepunkteten "Mehr Details"-Button und anschließend auf den Menüpunkt **Service Hilfe**.

- ② Haben Sie einen Menüpunkt der **Service Hilfe** ausgewählt, öffnet sich der PDF-Reader mit dem entsprechenden Hilfeinhalt.



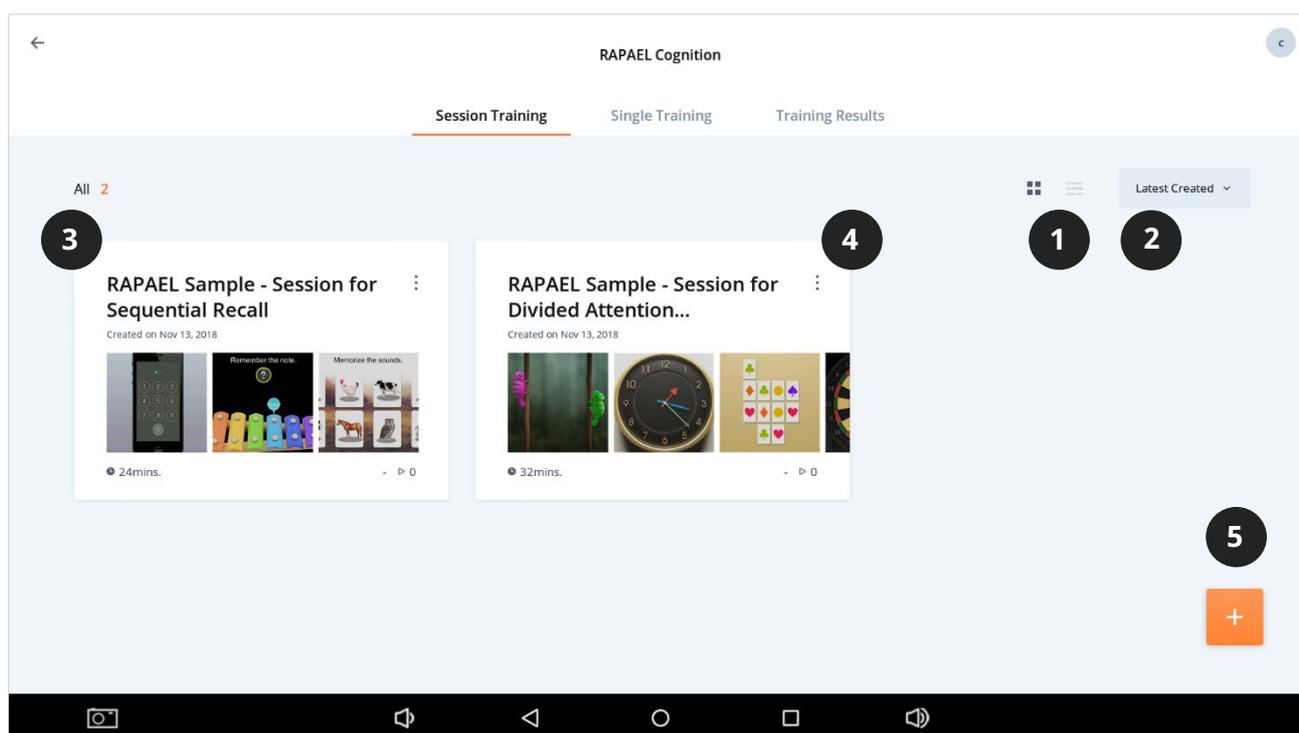
Die Service Hilfe ist ohne den PDF-Reader nicht zugänglich. Bitte löschen Sie den installierten Reader (Adobe Acrobat Reader) nicht und kontaktieren sie bei auftretenden Problemen NEOFECT.

## 2.2. Übungen

Auf dem Übungsbildschirm finden Sie Session-Übungen, Einzel-Übungen sowie Übungsergebnisse.

### 2.2.1. Session-Übung

#### Beschreibung des Bildschirms zur Session-Übungen-Übersicht

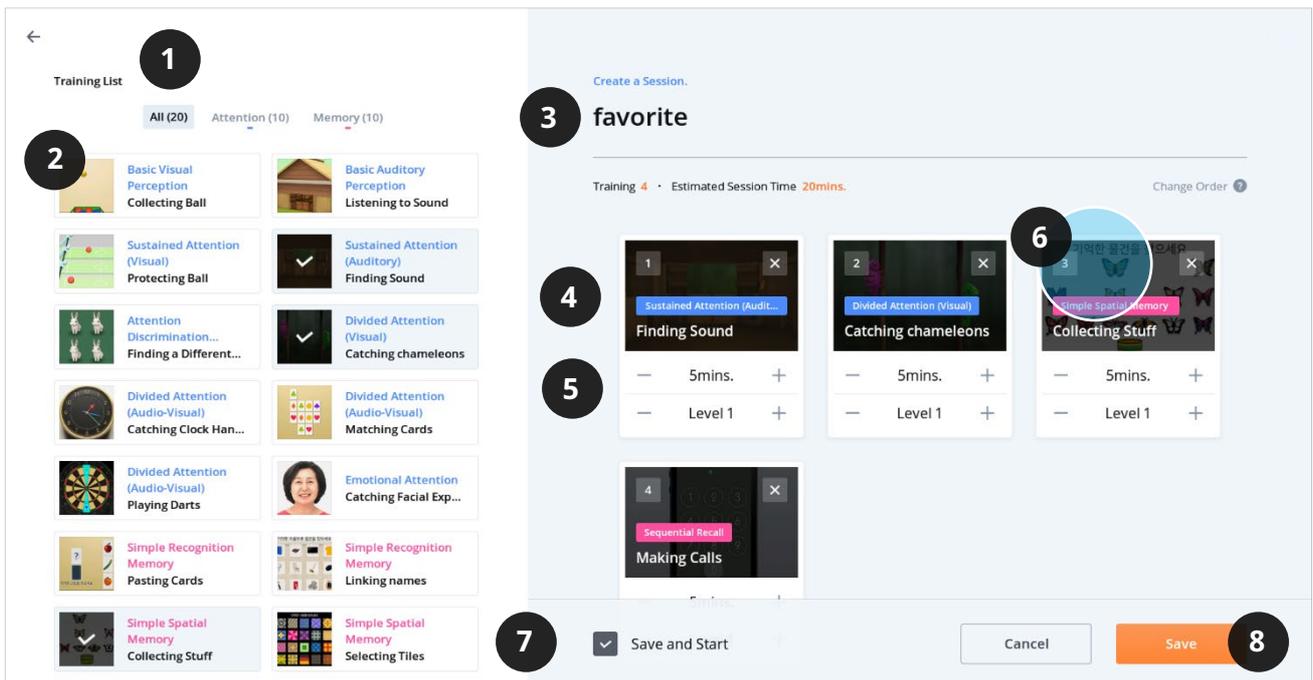


- ① Die Übersicht über die Session-Übungen kann im Karteikarten- oder Listenformat angezeigt werden.
- ② Die Karteikaten können nach Namen der Sessions oder nach den Kriterien "Zuletzt erstellt", "Zuletzt gespielt" sowie "Am meisten gespielt" angeordnet werden.
- ③ Auf den Karteikarten der Session-Übungen werden der Name der Session-Übung, das Erstellungsdatum der Session, das Datum der letzten Verwendung und die Häufigkeit der Verwendung angegeben. Wird die Karteikarte einer Session-Übung ausgewählt, öffnet sich ein Fenster mit relevanten Informationen zum Inhalt.
- ④ Klicken Sie auf der Karteikarte oben rechts auf den "Mehr Details"-Button, um zuvor erstellte Inhalte der Session-Übung zu bearbeiten, kopieren oder zu löschen.

- ① Klickt man unten rechts auf den Button "+", öffnet sich der Bildschirm zur Session-Erstellung. Hier können Sie neue Session-Übungen erstellen.

## Beschreibung des Bildschirms zur Session-Erstellung

Auf dem Übersichtsbildschirm mit den Session-Übungen klicken Sie auf "+" und gelangen so zum Bildschirm für die Session-Erstellung. Sie können eine Einzel-Übung auswählen, den jeweiligen Übungslevel bestimmen, die Spielzeitoptionen anpassen und die Reihenfolge der gewählten Übungen verändern.

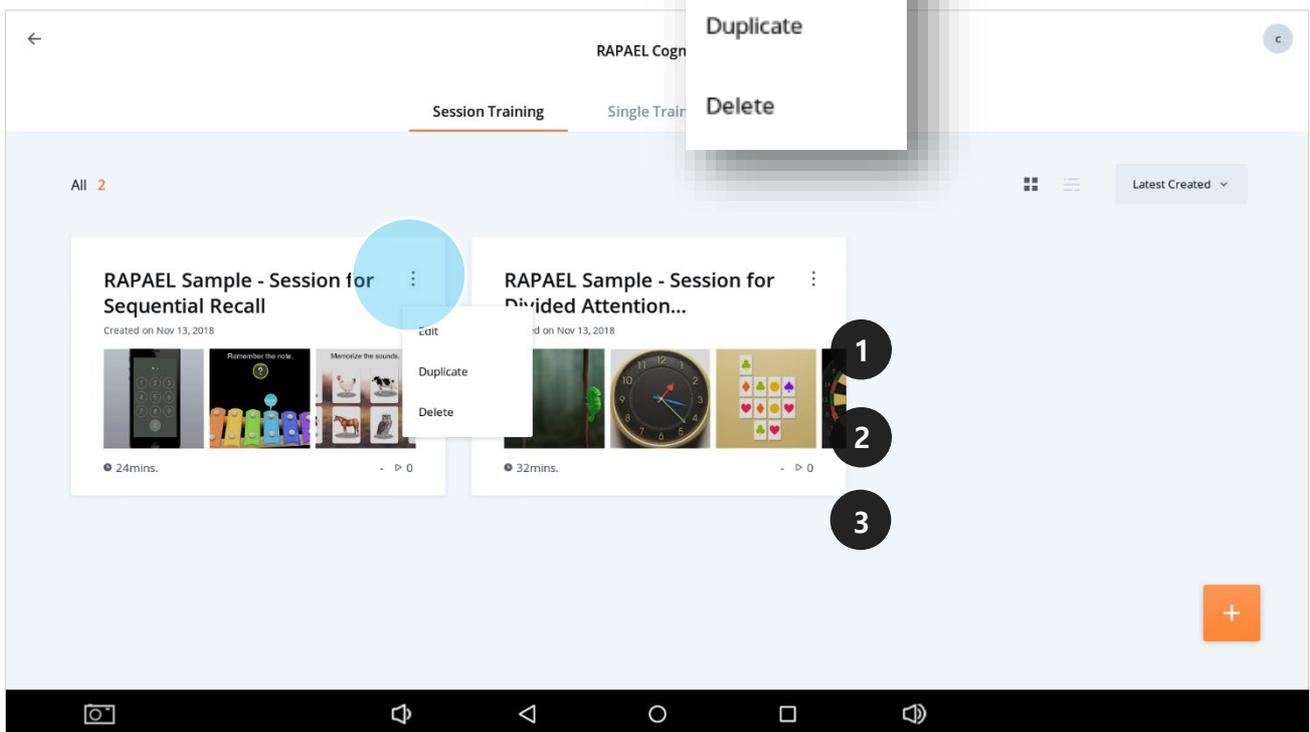


- ① Wählt man eine Registrierkarte aus, erscheint darunter jeweils eine Liste der dazugehörigen kognitiven Übungsinhalte.
- ② Wurde eine Übung auf der Liste angeklickt, erscheint sie auf der rechten Seite des Bildschirms. Um eine Session-Übung zu erstellen, müssen mindestens 2 Einzel-Übungen ausgewählt werden.
- ③ Geben Sie den Namen der Session-Übung ein. Sie können bis zu 50 Zeichen verwenden – darüber hinaus eingegebene Zeichen werden nicht mehr angenommen. Es können nur benannte Session-Übungen gespeichert werden.
- ④ Klicken Sie auf eine Übungskarte, um zur Informationsseite der entsprechenden Übung zu gelangen.

- ⑤ Sie können die Übungsdauer (1 bis 20 Minuten) und das Übungslevel einstellen.
- ⑥ Um die Reihenfolge der Übungen zu ändern, halten Sie die Karteikarte der Übung gedrückt und verschieben Sie diese mit Drag & Drop an die gewünschte Position.
- ⑦ Wurde die Funktion **Speichern und Starten** ausgewählt, startet die Session-Übung unmittelbar, nachdem Sie **Speichern** gedrückt haben. Wurde die Funktion **Speichern und Starten** nicht ausgewählt, klicken Sie auf **Speichern**, um die Session-Übung zu speichern und zur Session-Übungen-Übersicht zurückzukehren.
- ⑧ Drücken Sie auf **Abbrechen**, um die Session-Erstellung zu verwerfen und auf **Speichern**, um die Erstellung der neuen Session-Übung abzuschließen.

## Bearbeiten/Kopieren/Löschen einer Session-Übung

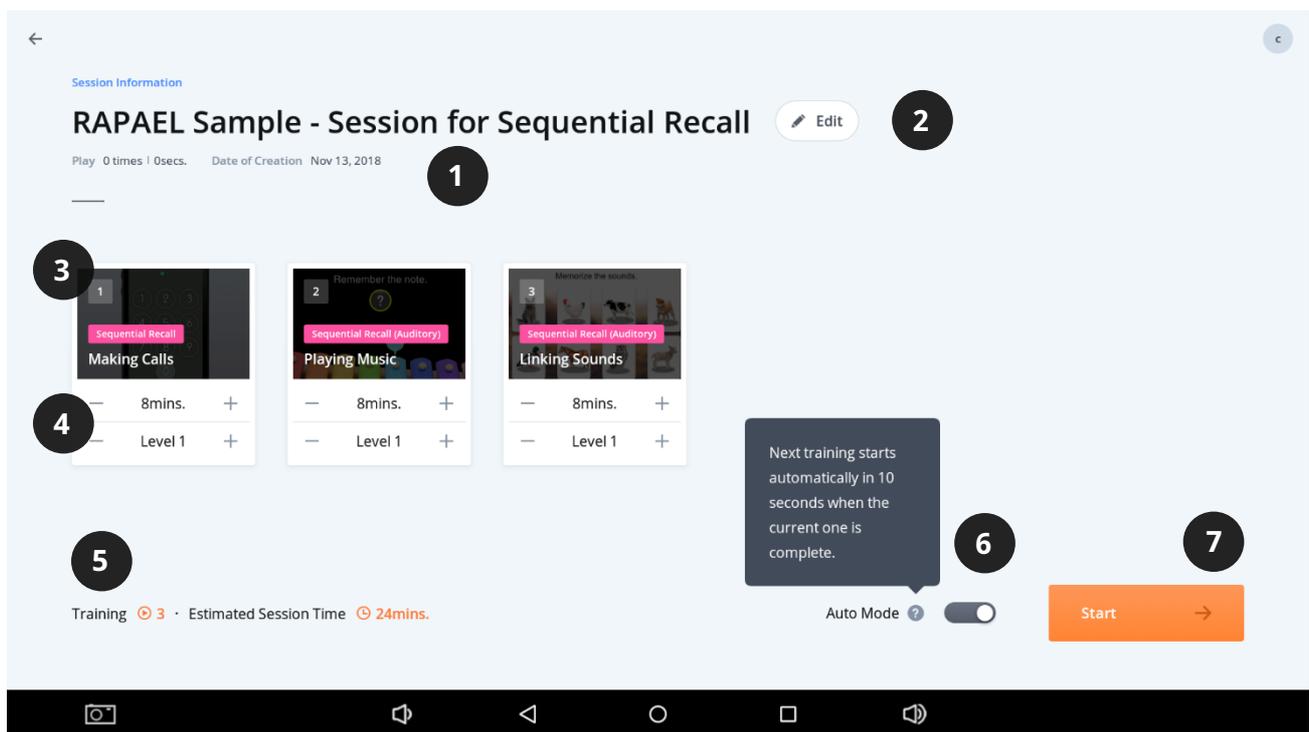
Klicken Sie auf der Karteikarte einer Session oben rechts auf den "Mehr Details"-Button, um die Inhalte einer zuvor erstellten Session-Übung zu bearbeiten, zu kopieren oder zu löschen.



- ① **Bearbeiten** Die Seite zur Bearbeitung der Session-Übung ist dieselbe wie die zur Erstellung einer Session. Sie können den Namen, Inhalte und Optionen der Session-Übung bearbeiten.

- ② **Kopieren** Sie können eine bestehende Session-Übung kopieren, deren Bestandteileile auf Wunsch verändern und als neue Session-Übung speichern. Die detaillierten Funktionen sind identisch mit denen zur Bearbeitung einer Session-Übung.
- ③ **Löschen** Sie können eine Session-Übung aus der Übersicht löschen. Eine gelöschte Session-Übung kann nicht wiederhergestellt werden.

## Beschreibung des "Information Session"-Bildschirms

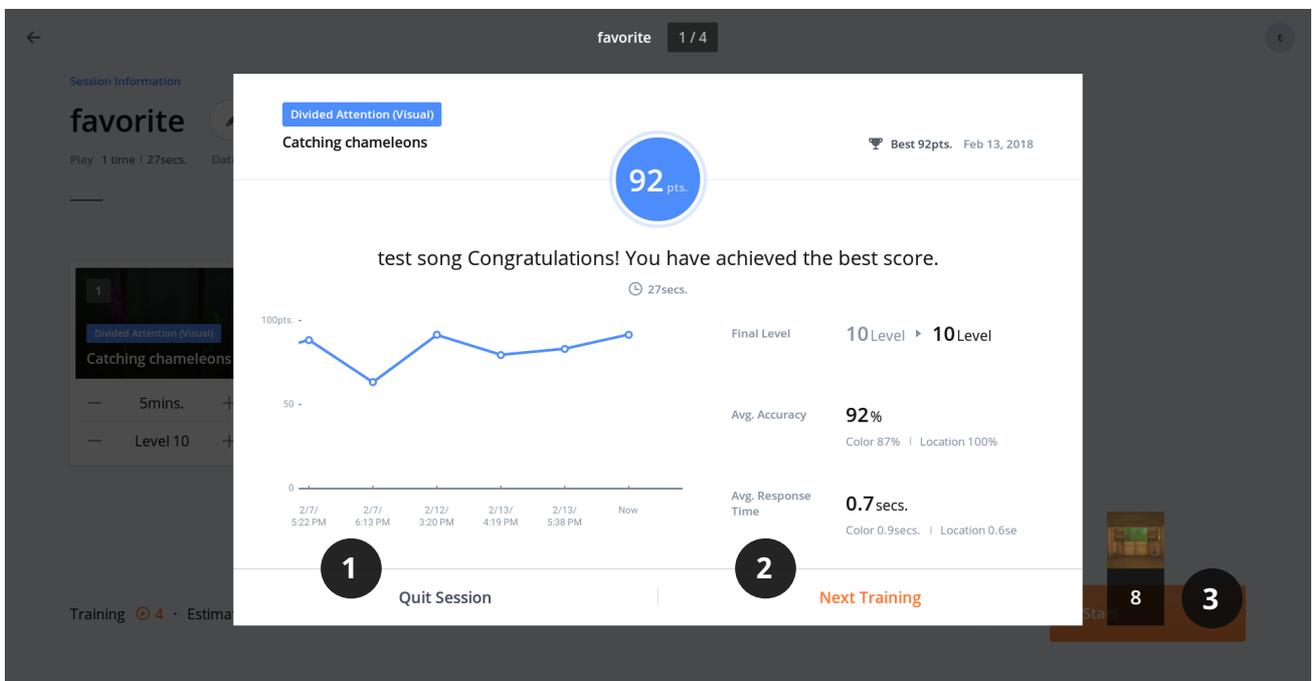


- ① Zeigt den Namen, Anzahl der Übungen, Übungsdauer und Datum der letzten Modifikation der Session-Übung an.
- ② Klicken Sie auf **Bearbeiten**, um den Namen der Session-Übung, die beinhalteten Einzel-Übungen sowie andere Optionen zu verändern.
- ① Die zur Erstellung einer Session-Übung ausgewählten Einzel-Übungen werden im Karteikartenformat angezeigt. Bei mehr als 5 Einzel-Übungen kann man nach links bzw. rechts scrol-len.
- ③ Sie können die Übungsdauer und Optionen einer Einzel-Übung über deren Karteikarte verändern. Wählen Sie die Karteikarte einer Übung aus, um auf die entsprechende In-formationssseite der Übung zu gelangen.

- ④ Die Anzahl der Einzel-Übungen einer Session-Übung und die geschätzte Dauer der Session-Übung werden angezeigt.
- ⑤ Wurde eine Einzel-Übung innerhalb einer Session abgeschlossen, startet bei aktiviertem **Auto-Modus** die nächste Übung nach 10 Sekunden automatisch.
- ⑥ Klicken Sie auf **Starten**, um eine Session-Übung zu beginnen.

## Ergebnisfenster während einer Session-Übung

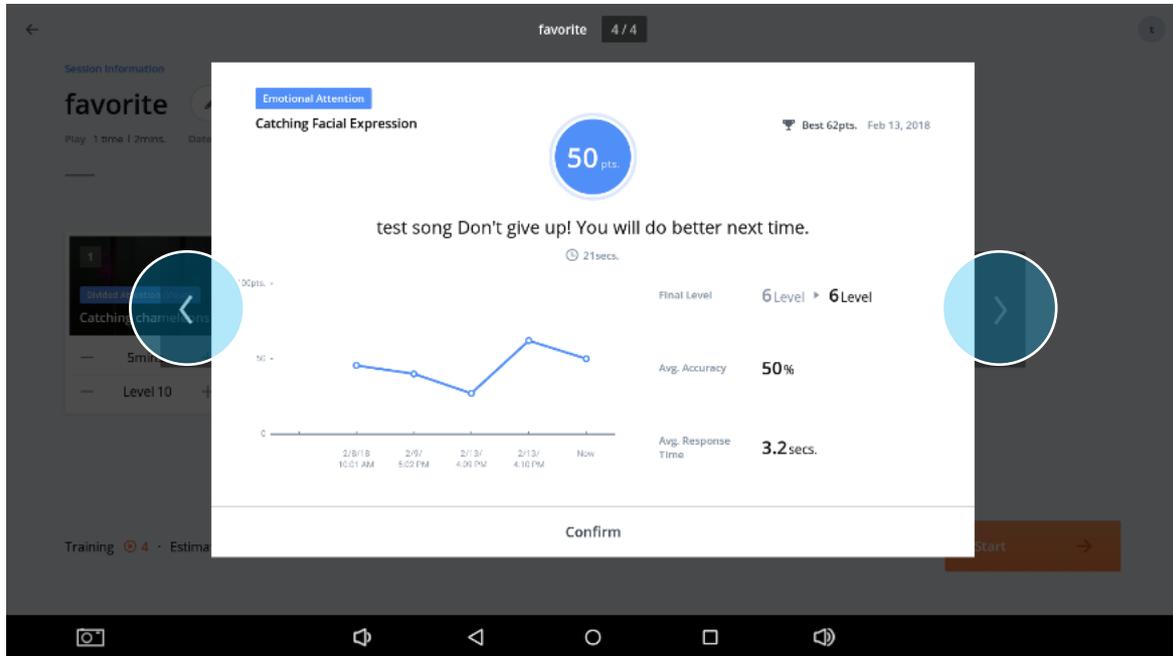
Sobald eine Einzel-Übung abgeschlossen wird, öffnet sich – wie unten abgebildet – ein Fenster mit den Ergebnissen der Übung.



- ① Möchten Sie die Session-Übung beenden, klicken Sie auf **Session beenden**.
- ② Um mit der nächsten Übung zu beginnen, klicken Sie auf **Nächste Übung**. Wurde der **Auto-Modus** aktiviert, startet die nächste Übung nach 10 Sekunden automatisch.
- ③ Bei eingeschaltetem **Auto-Modus** werden 10 Sekunden heruntergezählt.

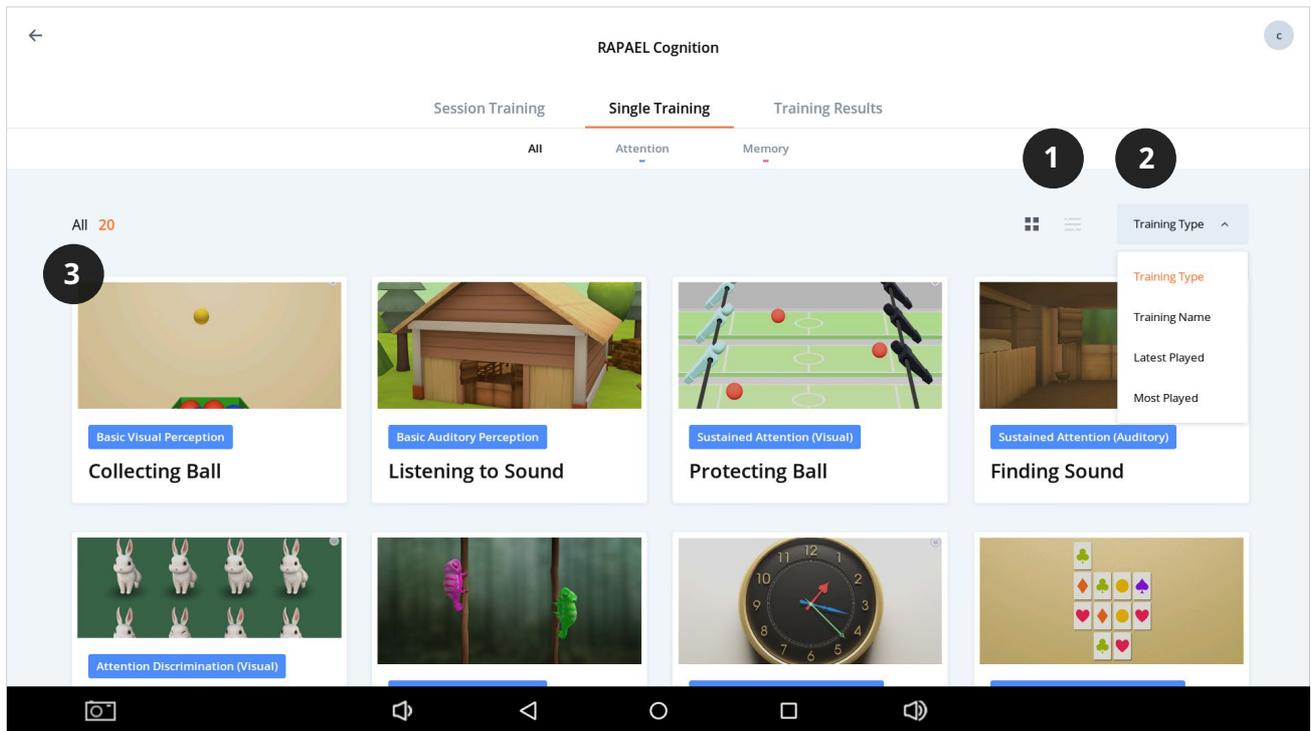
## Einsicht in alle Übungsergebnisse der Session

Im Ergebnisfenster der letzten Übung können Sie durch Anklicken des linken bzw. rechten Pfeils alle Übungsergebnisse der Session einsehen.

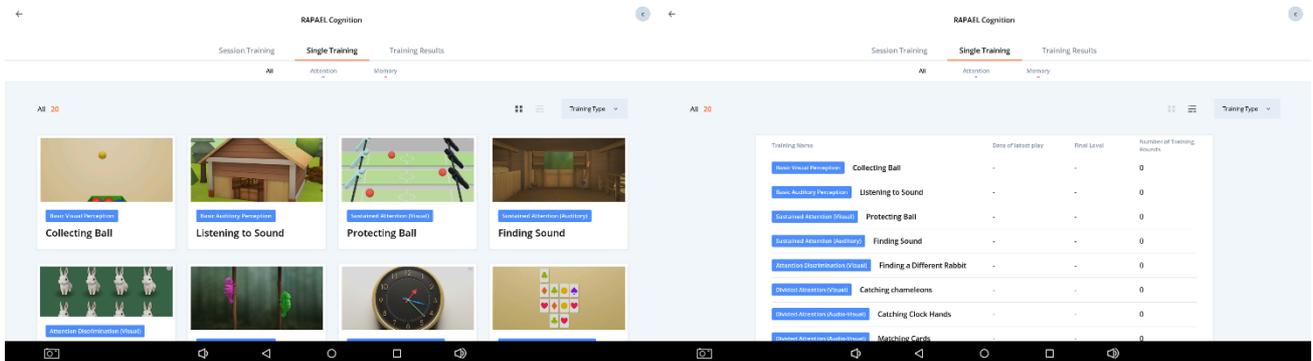


## 2.2.2. Einzel-Übung

### Beschreibung des Bildschirms zur Einzel-Übungen-Übersicht



Sie können die Übersicht im Karteikarten- oder Listenformat anzeigen lassen.

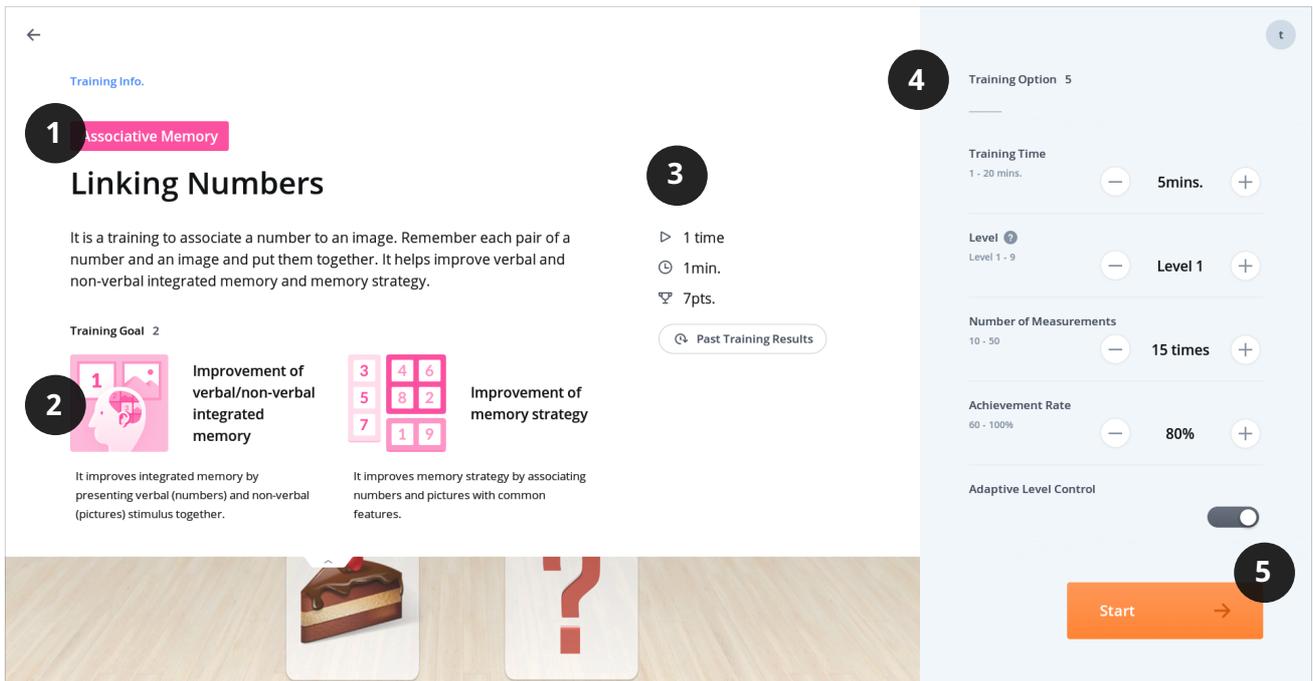


**Karteikartenformat**

**Listenformat**

- ① Die Übersicht über die Einzel-Übungen kann nach Namen, Übungstyp, letztem Spieldatum oder Häufigkeit angeordnet werden.
- ② Die Übersicht zeigt ebenfalls Kognitions-Unterkategorie, Übungsname, letztes Spieldatum, letztes Level und Anzahl der Spieldurchführungen an.

# Beschreibung des "Information Übung"-Bildschirms



- ① Zeigt Informationen zur Übung an (Kognitions-Unterkategorie, Übungsname, Einführung)
- ② Gibt das Übungsziel an.
- ③ Zeigt die Anzahl der Spieldurchführungen, Übungsdauer und das beste Ergebnis an. Klicken Sie auf **Bisherige Übungsergebnisse**, um den bisherigen Übungsverlauf anzuzeigen.
- ④ Hier können Sie die Übungsoptionen an den Patientenzustand anpassen. Je nach Übung unterscheiden sich die Übungsoptionen.

## Gemeinsame Optionen

· <b>Übungsdauer</b>	Einstellmöglichkeit 1 bis 20 Minuten
· <b>Level</b>	Jede Übung hat verschiedene Level.
· <b>Anzahl Messungen</b>	Sie können zwischen 10 und 50 auswählen. Anzahl der Messung erhöht/reduziert sich um 5.
· <b>Erfolgsquote</b>	Sie können von 60 – 100 % einstellen. Erfolgsquote erhöht/reduziert sich um 5.

- **Adaptive Level-Steuerung** Sie können die adaptive Level-Steuerung zur automatischen Anpassung der Level im Verlauf der Übung an- oder ausschalten.

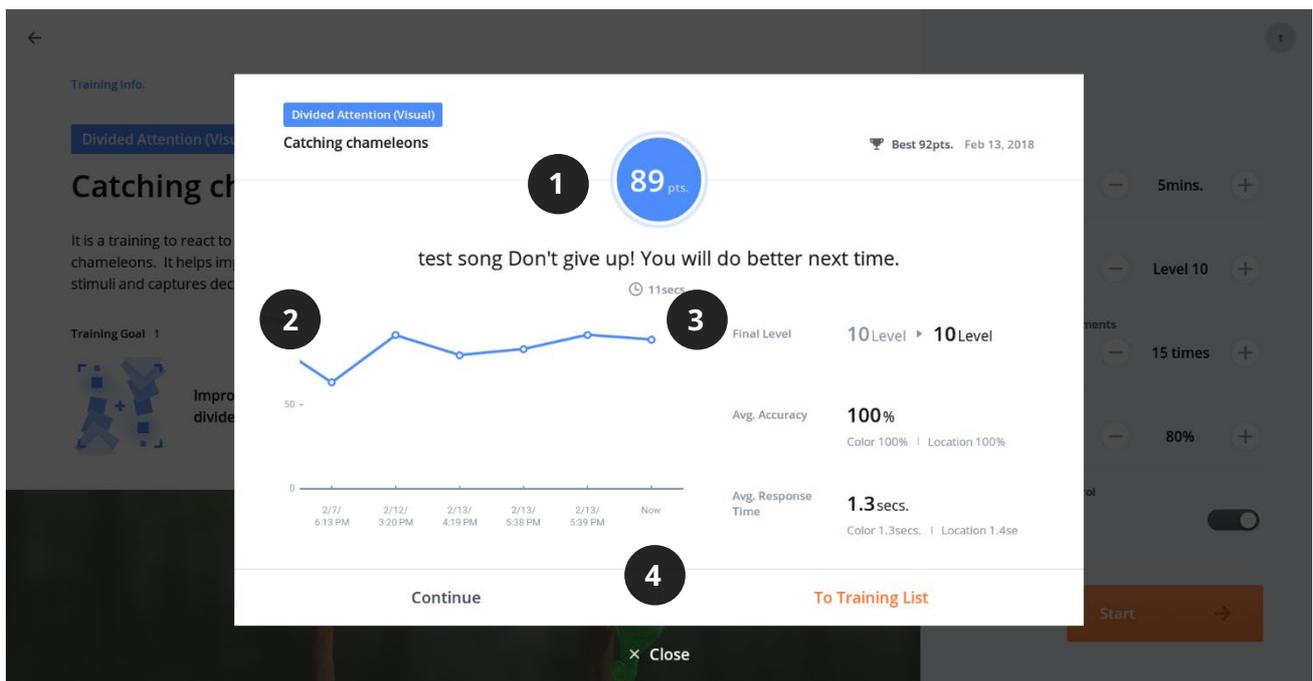
### Vereinzelte Option (Enthalten in: Bälle sammeln)

- **Positionierung Reiz-Reaktion** Sie können die Ballrichtung nach links oder rechts vorgeben.

⑤ Klicken Sie auf **Starten**, um mit der Übung zu beginnen.

## Beschreibung des Übungsergebnisse-Bildschirms

Wenn eine Übung abgeschlossen wurde, können Sie – wie unten dargestellt – die Übungsergebnisse einsehen.



- ① Zeigt den Punktestand der Übung. Für die Berechnung werden Übungslevel, Genauigkeit und Reaktionszeit umfassend berücksichtigt und das Ergebnis anschließend auf eine 100er-Skala übertragen.
- ② Bietet eine Trendkurve basierend auf dem Punktestand jeder einzelnen Übungsrunde, um auf einen Blick den Patientenzustand zu erfassen.

③ Zeigt detaillierte Ergebnisse jeder Übungsrunde.

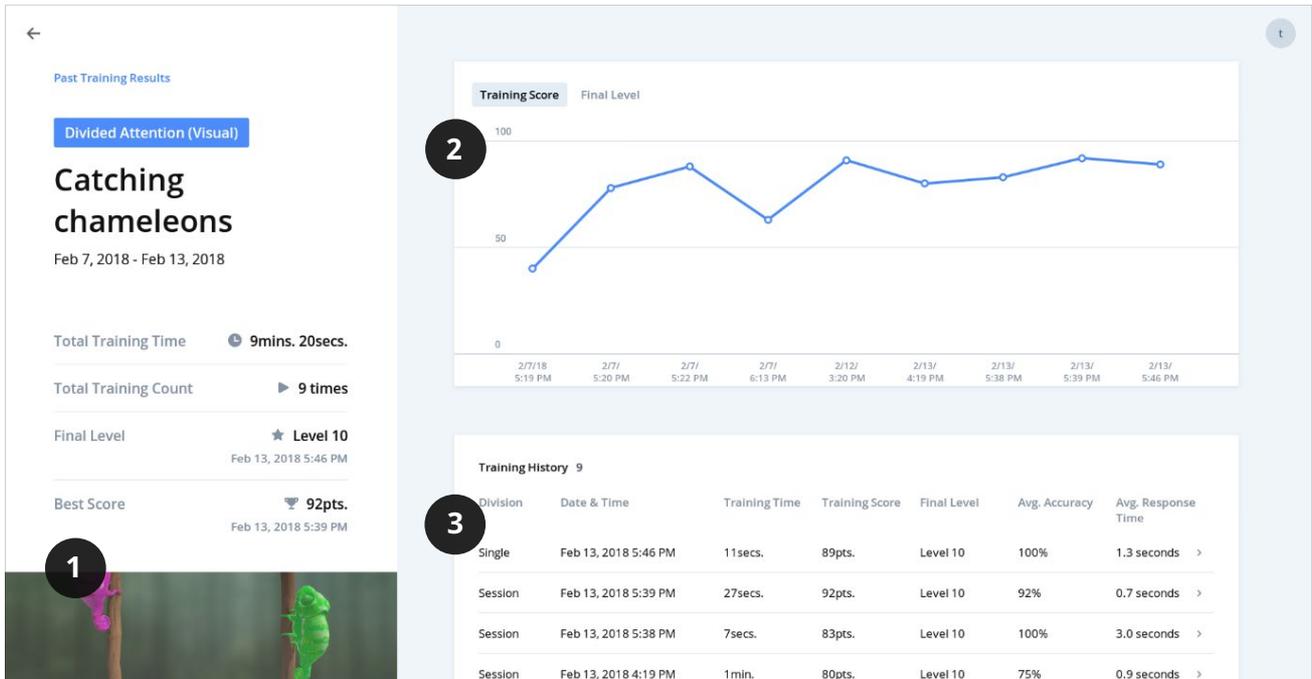
· <b>Abschlusslevel</b>	Gibt Übungslevel am Anfang und Ende der Übung an.
· <b>Durchschn. Genauigkeit</b>	Zeigt durchschnittliche Genauigkeit bei einem bestimmten, während der Übung vorgegebenen Stimulus. Bei Übungsleveln mit detailliertem Stimulus (links/rechts, visuell/audio-visuell, Farbe, Position etc.) wird zudem der Wert für die durchschnittliche Genauigkeit bei einem detaillierten Stimulus angegeben.
· <b>Durchschn. Reaktionszeit</b>	Zeigt die durchschnittlich benötigte Zeit, um auf einen bestimmten Stimulus während der Übung zu reagieren. Zudem wird die durchschnittliche Reaktionszeit für einen detaillierten Stimulus angegeben.

④ Mit diesen Buttons schließen Sie Pop-up-Fenster während der Übung.

· <b>Fortsetzen</b>	Schließt das Ergebnis-Pop-up-Fenster und startet die entsprechende Übung erneut.
· <b>Zur Übungsübersicht</b>	Schließt das Ergebnis-Pop-up-Fenster und leitet zum Übungsübersicht-Bildschirm weiter.
· <b>Schließen</b>	Schließt das Ergebnis-Pop-up-Fenster und zeigt den unter dem Pop-up-Fenster befindlichen Bildschirm (die "Information Übung"-Seite) an.

## Beschreibung des "Bisherige Übungsergebnisse"-Bildschirms

Für eine detaillierte Einsicht in die bisherigen Übungsergebnisse klicken Sie auf den Button **Bisherige Übungsergebnisse**.



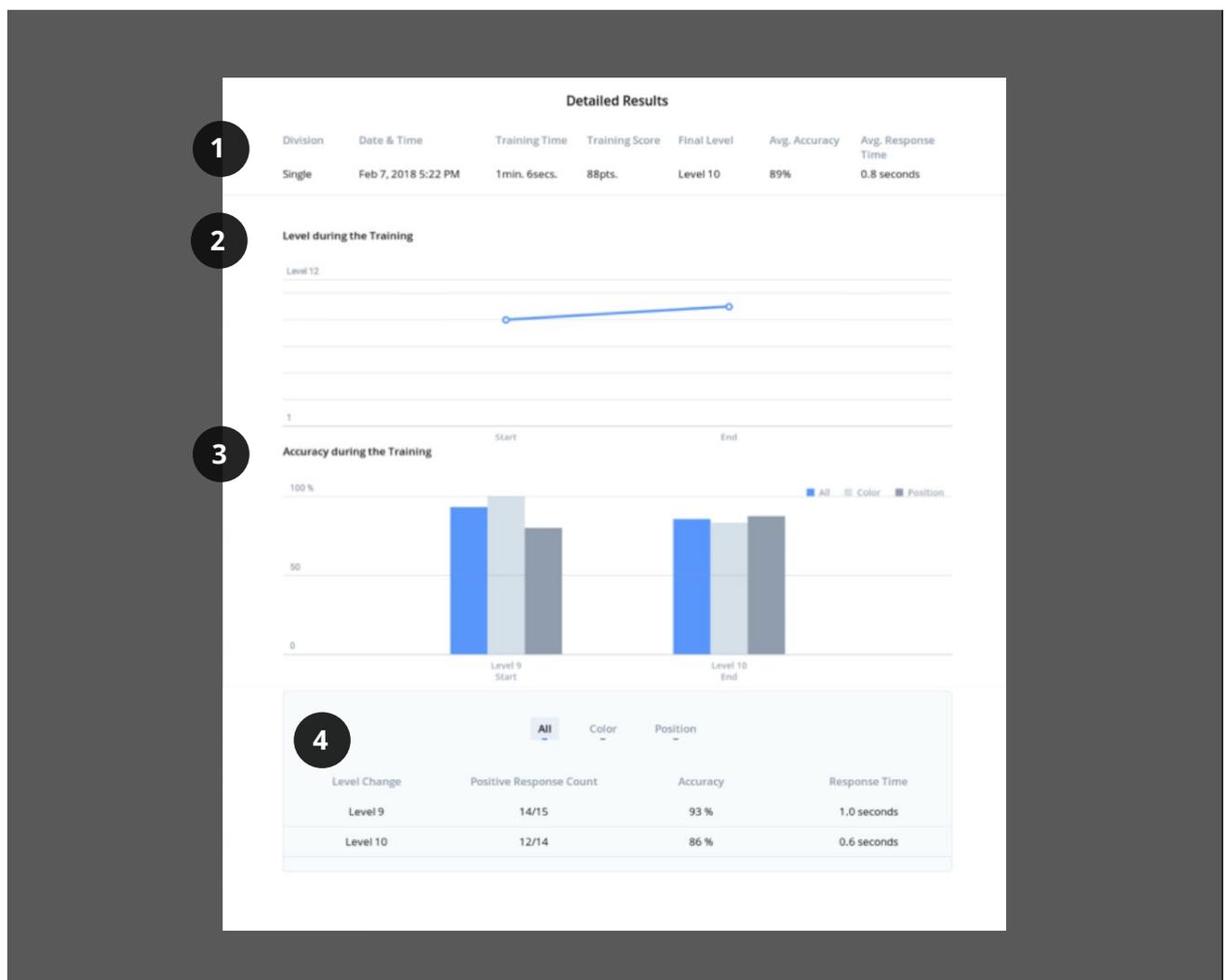
- ① Zeigt die Informationen zur Übung ebenso an wie den Verlauf der vom Patienten absolvierten Übungen (Spielzeit, Häufigkeit, Abschlusslevel, bestes Ergebnis).
- ② Zeigt den Punktestand bzw. Abschlusslevel der Übung als Diagramm an.
- ③ Zeigt den Verlauf der jeweiligen Übung an. Um Details einzusehen, wählen Sie die Liste aus.

• <b>Einordnung</b>	Zeigt die Übungsart an — Einzel-Übung bzw. Session-Übung.
• <b>Datum &amp; Uhrzeit</b>	Zeigt das Datum und die Uhrzeit bei Beendigung der Übung an.
• <b>Übungszeit</b>	Zeigt die für die Übung aufgewendete Zeit an.
• <b>Punktestand Übung</b>	Zeigt den erzielten Punktestand bei Beendigung der Übung an.

- **Abschlusslevel** Zeigt den Level bei Beendigung der Übung an.
- **Durchschn. Genauigkeit** Zeigt die durchschnittliche Genauigkeit in Bezug auf einen bestimmten Stimulus im Verlauf der Übung.
- **Durchschn. Reaktionszeit** Zeigt die durchschnittlich benötigte Zeit, um im Verlauf der Übung auf einen bestimmten Stimulus zu reagieren.

## Beschreibung des "Detaillierte Ergebnisse"-Bildschirms

Um detailliertere Ergebnisse einzusehen, wählen Sie auf der Seite mit den bisherigen Übungsergebnissen eine Übungsverlauf-Zeile aus.

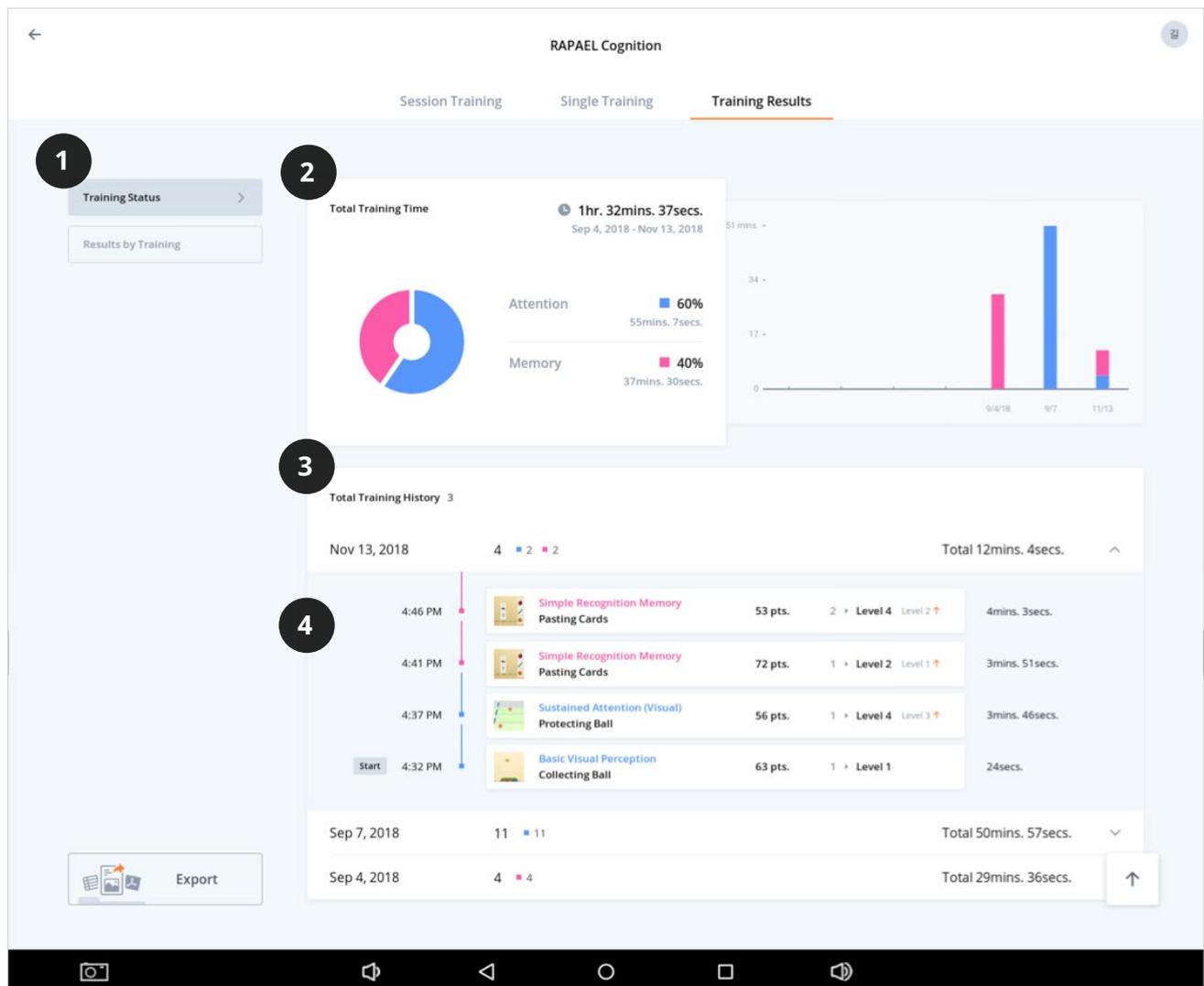


① Zeigt umfassende Ergebnisse einer bestimmten Übungsrunde an, die der Patient gespielt hat.

- ② Zeigt die Levelwechsel während der Übung an.
- ③ Darstellung von Genauigkeitsveränderungen während der Übung anhand eines Balkendiagramms. Für ein besseres Verständnis der Fähigkeiten des Patienten in Bezug auf einen detaillierten Stimulus wird der Genauigkeitswert für einen detaillierten Stimulus ebenfalls dargestellt.
- ④ Bietet Rohdaten der Levelwechsel, der Anzahl positiver Reaktionen sowie der Reaktionszeiten. Mithilfe des darüber befindlichen Tab-Menüs können Sie die Daten auch für jeden Stimulus separat anzeigen lassen.

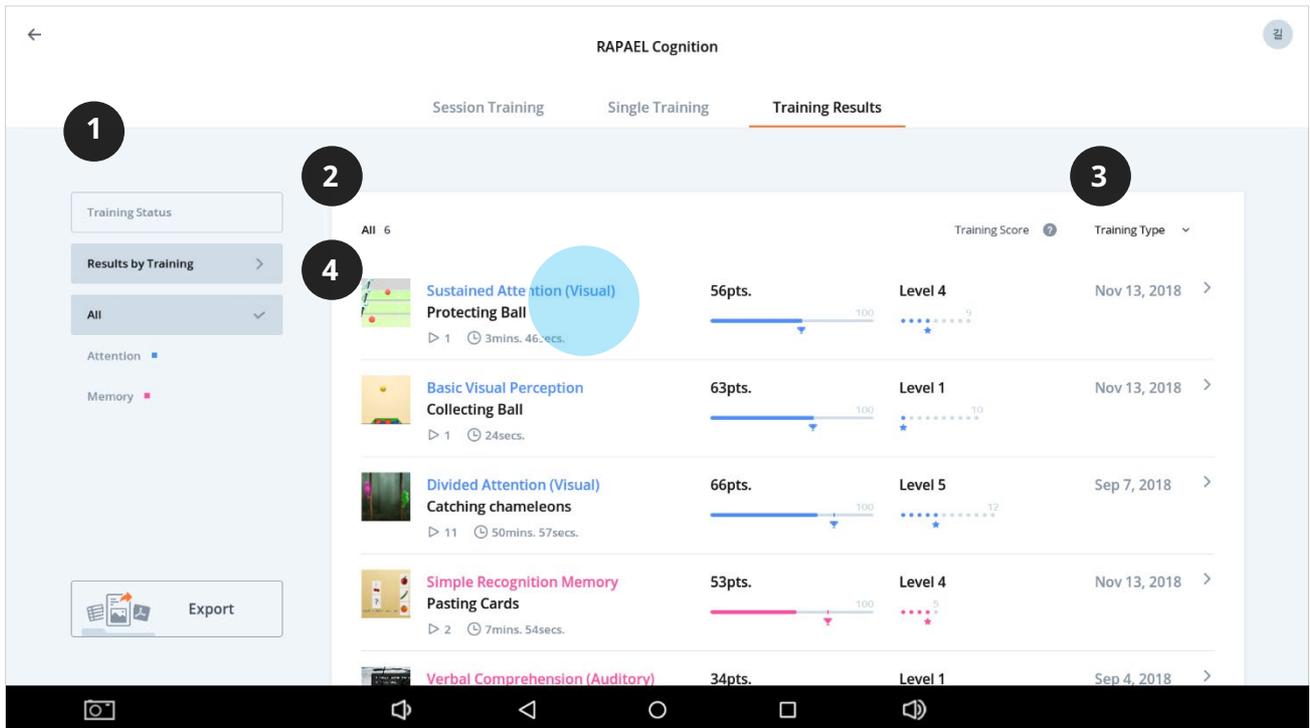
## 2.2.3. Übungsergebnisse

### Beschreibung des Übungsstände-Bildschirms



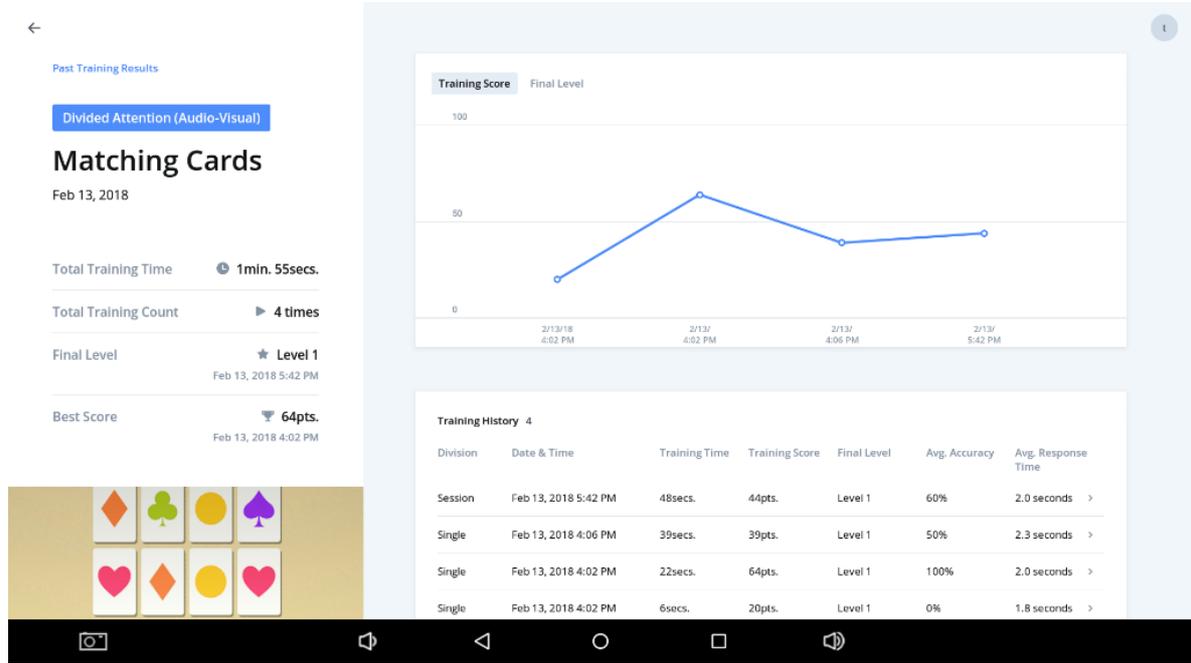
- ① Mithilfe der auf dem Übungsergebnisse-Bildschirm befindlichen Menüs erhalten Sie umfassende Einblicke in die **Übungsstände** eines Patienten sowie in seine **Ergebnisse nach Übung**.
- ② Zeigt die gesamte Übungszeit eines Patienten als Kreisdiagramm und Balkendiagramm an, um dem Benutzer ein intuitives Verständnis der Übungsverteilung gemäß Kognitions-kategorie sowie der Verteilung von Übungszeit und Datum zu vermitteln.
- ③ Zeigt den Verlauf der Übungen innerhalb der Übungsrounden des Patienten an.
- ④ Wählen Sie eine bestimmte Übungsrounde aus der Liste aus, um die Details und Ergebnisse der Übung im Zeitachsen-Format einzusehen.

## Beschreibung des "Ergebnisse nach Übung"-Bildschirms



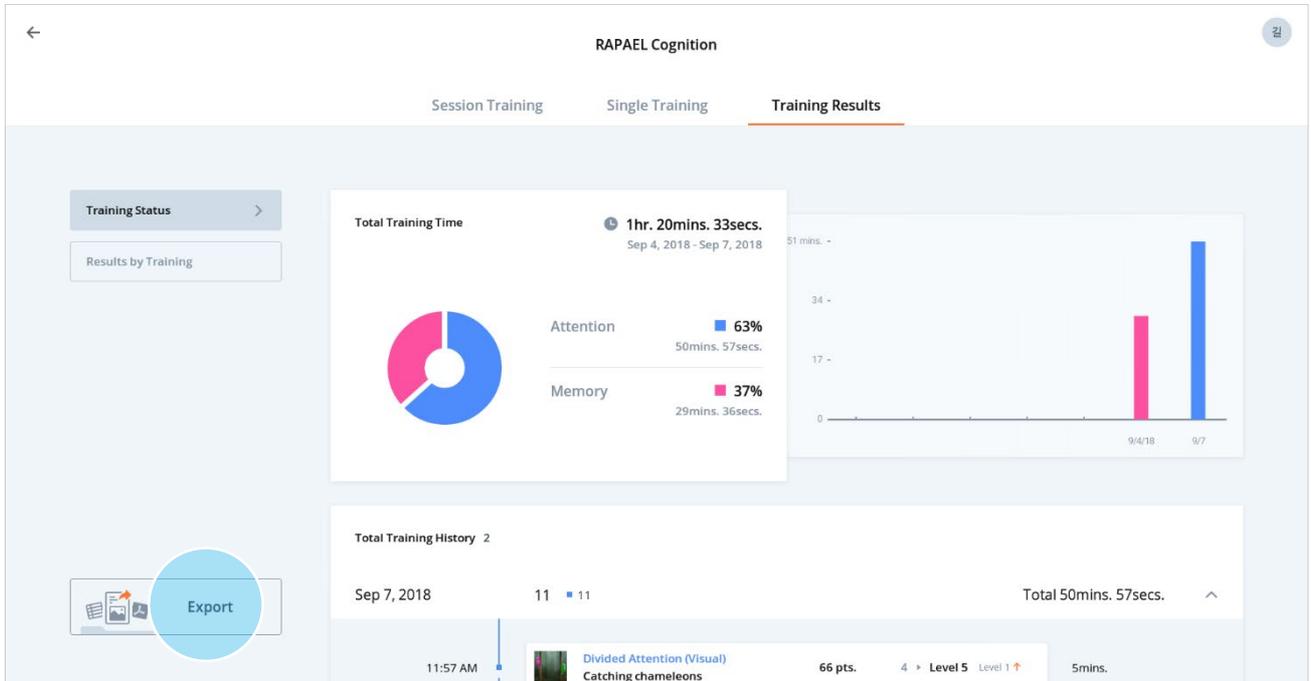
- ① Klicken Sie auf **Ergebnisse nach Übung**, um die jeweiligen Ergebnisse der Übungen einzusehen, die der Patient absolviert hat. Sie können die gesamte Übungsliste anzeigen lassen oder die Ergebnisse gemäß Kognitions-kategorie sortieren.
- ② Innerhalb der Liste werden die Übungsergebnisse pro Übung angezeigt. Die Liste bietet auch Informationen zur Übung und zeigt Übungsverläufe des Patienten, Abschlusslevel und Punktestände bei Übungsabschluss sowie das Datum der letzten Übungsdurchführung an.
- ③ Sie können die darunter befindlichen Übungsergebnisse nach Übungstyp, Übungsname, "zuletzt gespielt" oder "am meisten gespielt" sortieren.
- ④ Wählen Sie eine bestimmte Übung aus der Liste aus, wenn Sie **Bisherige Übungsergebnisse** der entsprechenden Übung einsehen möchten.

# Beispiel : Kartenreihen (Komplexe Diskrimination der Aufmerksamkeit - Audio-Visuell)

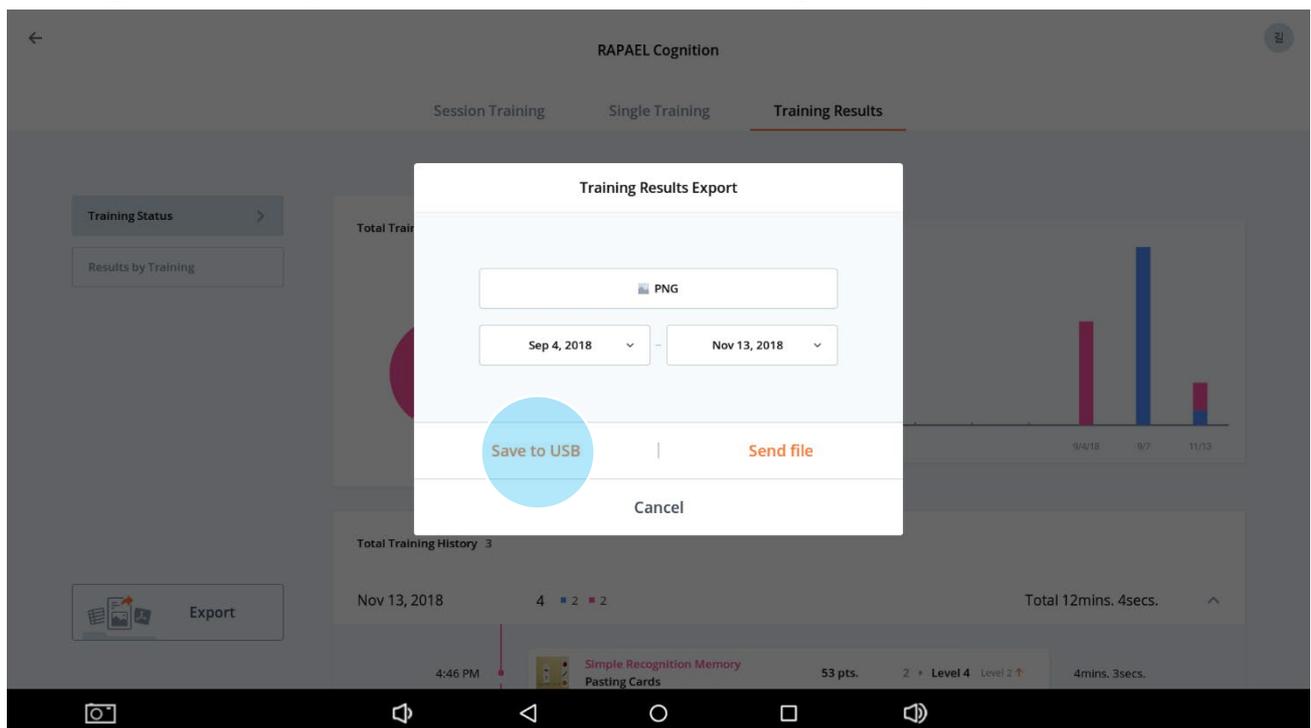


## 2.2.4. Übungsergebnisse exportieren

### Auf USB-Medium speichern

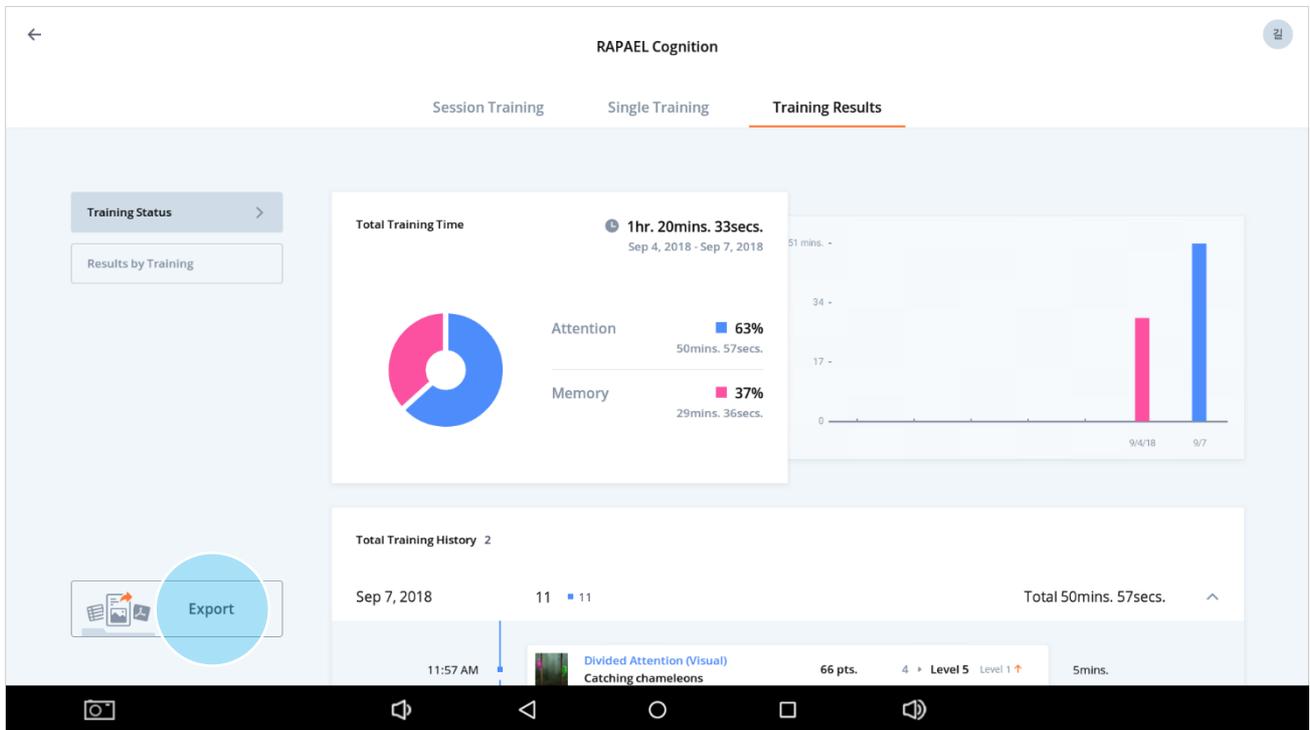


- ① Nach Einstecken des USB klicken Sie auf dem Übungsstände-Bildschirm auf **Exportieren**.
- ② Nachdem Sie im Dialogfenster "Übungsergebnisse Exportieren" das gewünschte Datum ausgewählt haben, klicken Sie auf **Auf USB-Medium speichern**.

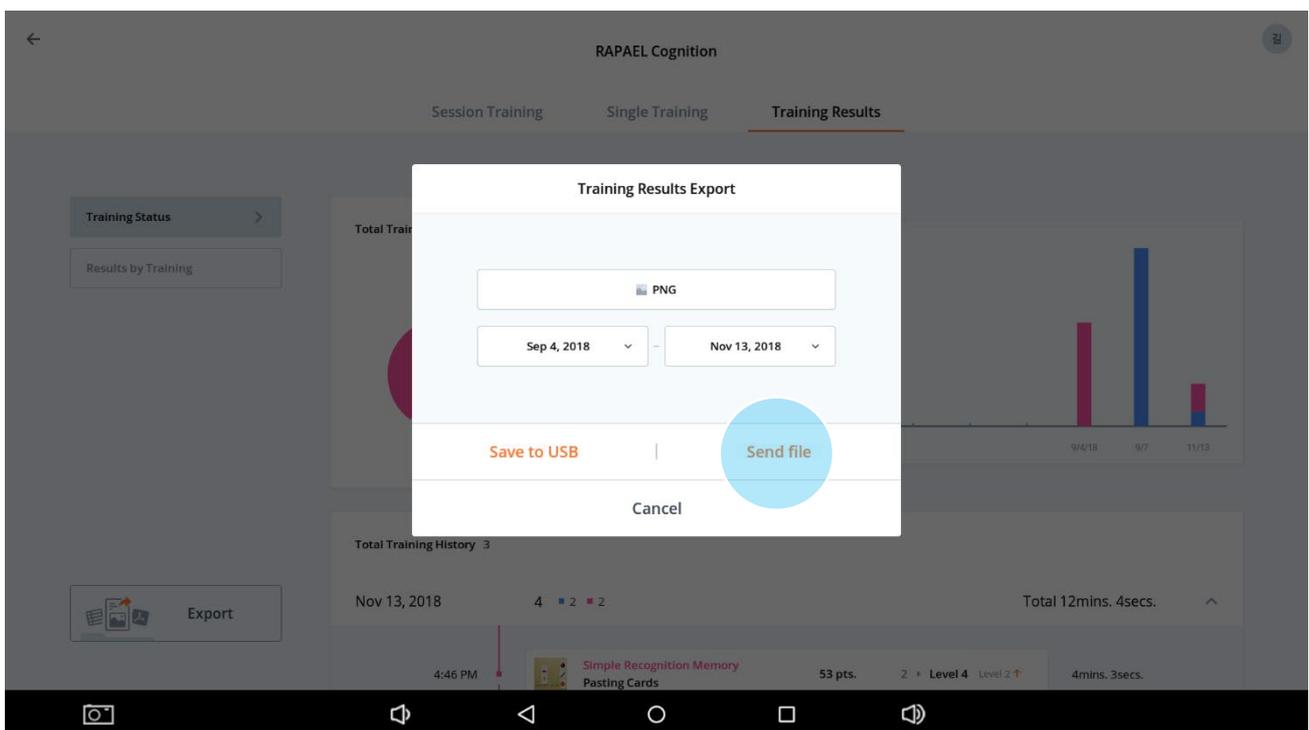


## Ergebnisse über E-Mail versenden

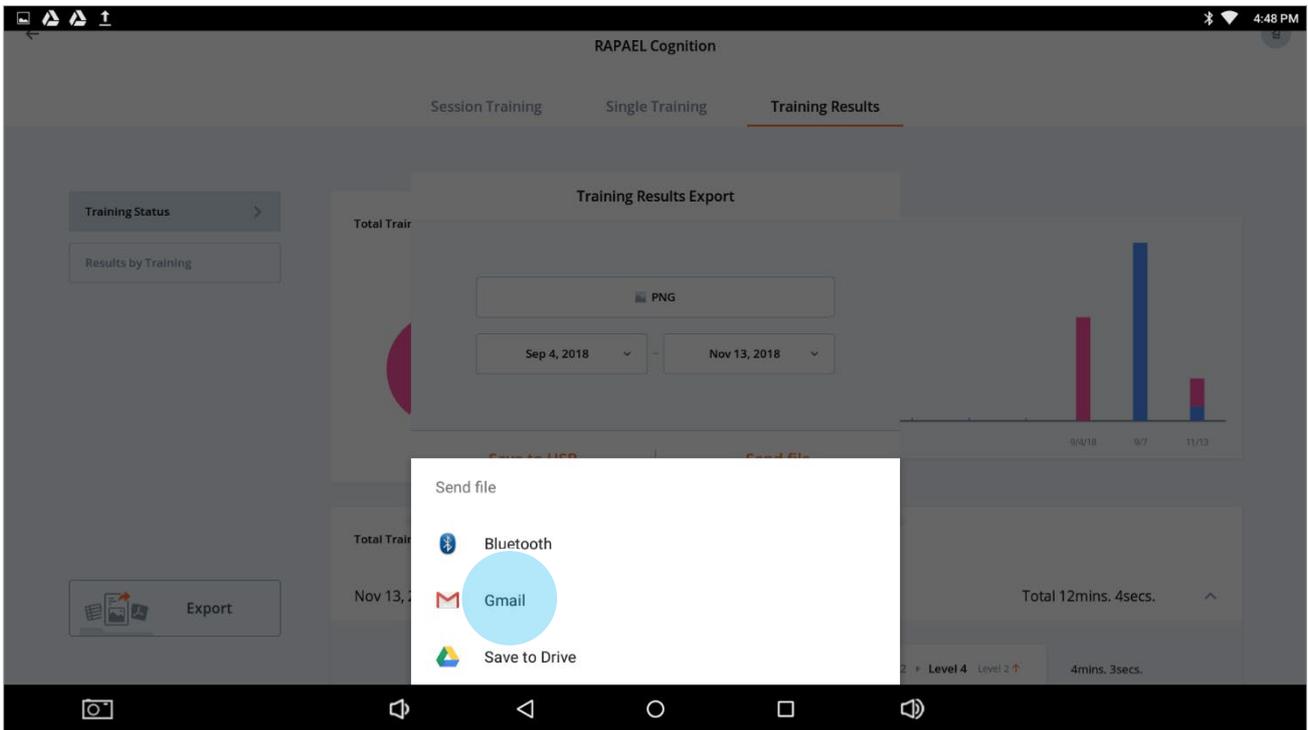
- ① Klicken Sie nach Einstecken des USB auf dem Übungsstände-Bildschirm auf **Exportieren**.



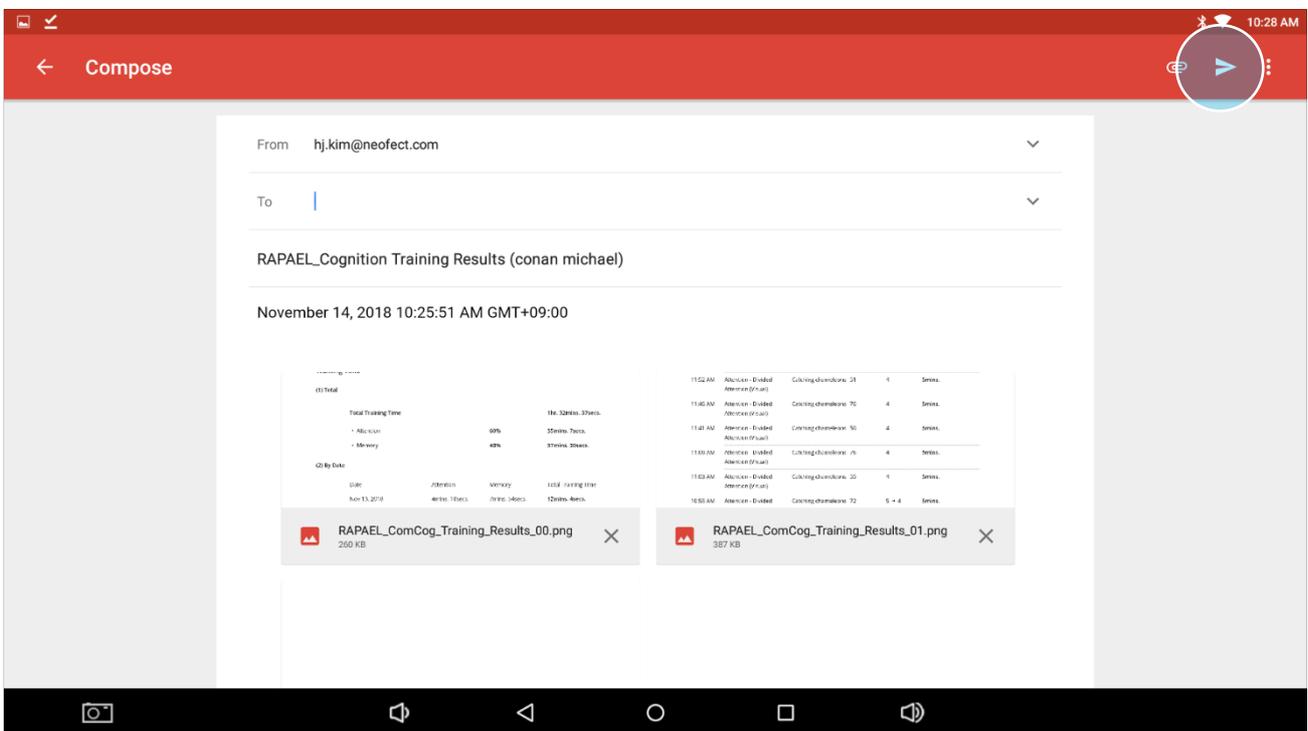
- ② Klicken Sie auf **Datei senden**, nachdem Sie im Dialogfenster "Übungsergebnisse Exportieren" das gewünschte Datum ausgewählt haben.



③ Bitte wählen Sie eine E-Mail-Anwendung aus.



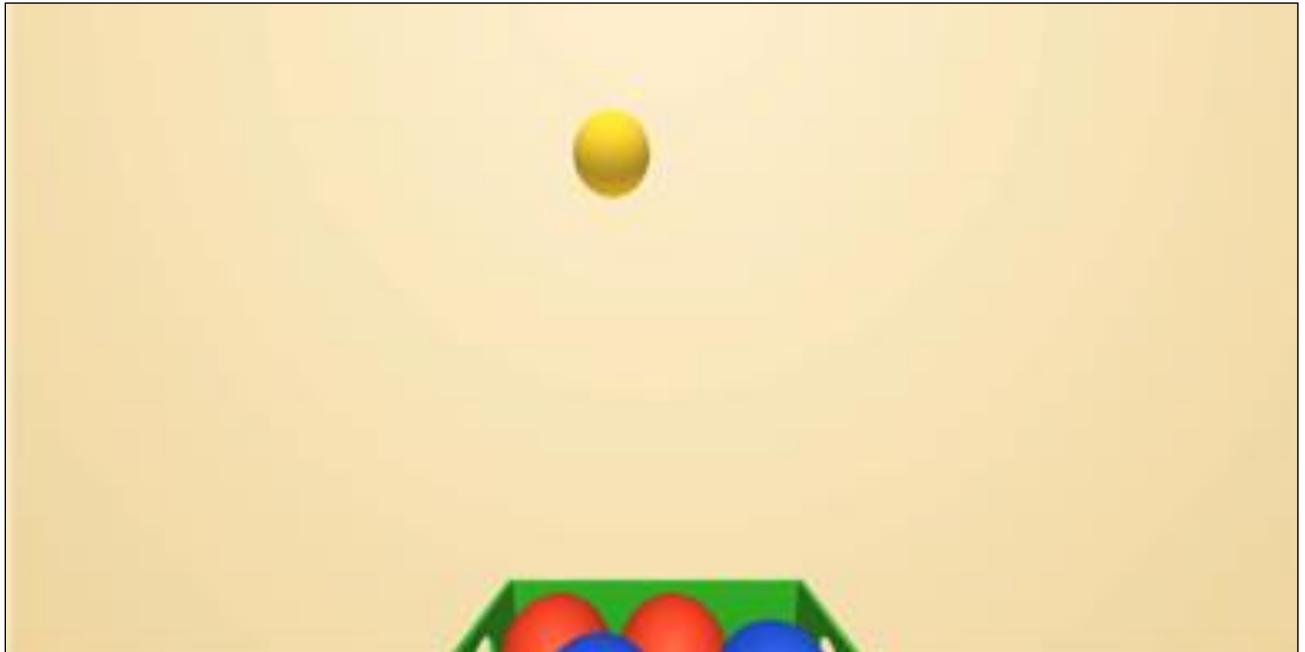
④ Im Anschluss an die Eingabe der empfangenden E-Mail-Adresse klicken Sie auf **Senden**.



# 3. Einführung in die Inhalte der Übungen

## 3.1. Übungen Aufmerksamkeit

### Bälle in den Korb (Aufmerksamkeit – Allgemeine visuelle Wahrnehmung – Visuelle Aufmerksamkeit & Visuelle Unterscheidung)



---

**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung interagiert man mit Bällen, die auf dem Bildschirm angezeigt werden. Die Bälle erscheinen in verschiedenen Größen kreuz und quer auf dem Bildschirm. Verbessert die visuelle Aufmerksamkeit und vermindert Neglect-Symptome.

---

**Durchführung Übung** Berühren Sie die auf dem Bildschirm erscheinenden Bälle und legen Sie diese in den Korb.

---

<b>Aufbau Level</b>	Level 1-2	Berühren Sie den Bildschirm, sobald ein Ball erscheint.
	Level 3-6	Berühren Sie den Bildschirm, sobald ein Ball links/rechts auf dem Bildschirm erscheint. (Die Richtung ändert sich abhängig von den eingestellten Optionen.)
	Level 7-10	Berühren Sie den Bildschirm links, sobald ein Ball auf der linken Seite des Bildschirms erscheint. Berühren Sie den Bildschirm rechts, sobald ein Ball auf der rechten Seite des Bildschirms erscheint.

---

<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
-------------------------	------------	---

---

Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
-----------------	--

---

---

Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
---------------------------	---

---

Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
-----------------------------	---

---

# Geräusche lauschen (Aufmerksamkeit – Allgemeine auditive Wahrnehmung – Auditive Aufmerksamkeit & Auditive Unterscheidung)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung regiert man auf diverse Tierlaute. Fördert die auditive Aufmerksamkeit und die Fähigkeit zur Unterscheidung der akustischen Ursprungsrichtung.  
 ※ Diese Übung erfordert 2CH Lautsprecher oder Kopfhörer.

**Durchführung Übung** Berühren Sie den Bildschirm, sobald Sie einen Tierlaut hören.

<b>Aufbau Level</b>	Level 1-2	Berühren Sie den Bildschirm, sobald Sie einen Tierlaut hören.
	Level 3-6	Berühren Sie den Bildschirm links, sobald Sie einen Tierlaut auf der linken Seite hören. Berühren Sie den Bildschirm rechts, sobald Sie einen Tierlaut auf der rechten Seite hören.

<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktestand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Tischkicker (Aufmerksamkeit – Dauerkonzentration – Geteilte Aufmerksamkeit & Reaktionsvermögen)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung reagiert man auf Bälle, die sich waagrecht über den Bildschirm bewegen. Reagieren Sie zum richtigen Zeitpunkt, damit die Bälle nicht aus dem Bild rollen. Hilft die Aufmerksamkeit und Distanzwahrnehmung zu verbessern.

**Durchführung Übung** Bewegen Sie die Kickerfiguren, damit die Bälle nicht rechts oder links aus dem Bild rollen.

**Schwierigkeitsanstieg** Bei steigendem Schwierigkeitsgrad nimmt die Anzahl der Bälle und die Bewegungsgeschwindigkeit zu.

**Aufbau Level** Level 1-3 Berühren Sie den Bildschirm links/rechts, bevor ein Ball über die Linie auf der linken/rechten Seite des Bildschirms rollt. Der Ball erscheint in der 1. Reihe.

Level 4-6 Es erscheinen zwei Bälle in der 1. und 2. Reihe. (Durchführung wie vorheriges Level)

Level 7-9 Es erscheinen drei Bälle in der 1., 2. und 3. Reihe. (Durchführung wie vorheriges Level)

**Ergebnisse Übung** Punktestand Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand

Abschluss-Level Erreichter Level bei Abschluss der Übung

Durchschn. Genauigkeit Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf  
Genauigkeit

Durchschn. Reaktionszeit Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf  
Reaktionszeit

## Gleiche Töne (Aufmerksamkeit – Dauerkonzentration – Auditive Aufmerksamkeit & Auditive Unterscheidung)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung reagiert man auf den Laut eines spezifischen Tieres. Erkennen Sie den gesuchten Laut unter den verschiedenen Tierstimmen richtig wieder. Hilft die auditive Aufmerksamkeit, auditives Neglect-Symptom sowie die Fähigkeit zur Unterscheidung spezifischer Geräusche zu verbessern.

**Durchführung Übung** Berühren Sie den Bildschirm, sobald Sie den gesuchten Tierlaut hören.

**Schwierigkeitsanstieg** Mit steigendem Übungslevel wird zusätzlich getestet, ob die Geräuschrichtung erkannt wird.

<b>Aufbau Level</b>	Level 1-2	Berühren Sie den Bildschirm, sobald Sie den gesuchten Tierlaut hören.
	Level 3-6	Berühren Sie den Bildschirm links, wenn Sie den gesuchten Tierlaut auf der linken Seite hören. Berühren Sie den Bildschirm rechts, wenn Sie den gesuchten Tierlaut auf der rechten Seite hören.

<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Falscher Hase (Aufmerksamkeit – Selektive Aufmerksamkeit – Visuelle Unterscheidung)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung reagiert man auf abweichend dargestellte Hasen. Hilft die selektive Aufmerksamkeit zu verbessern, mit der man einen Stimulus mit abweichenden Eigenschaften von visuell ähnlichen Stimuli unterscheidet.

**Durchführung Übung** Finden und berühren Sie den Hasen, der anders als die anderen aussieht.

**Schwierigkeitsanstieg** Mit steigendem Übungslevel verkleinert sich das abweichende Merkmal.

Aufbau Level	Level 1-2	Finden Sie den Hasen mit anderer Körperfarbe. (Level 1: 4 Hasen, Level 2: 8 Hasen)
	Level 3-4	Finde Sie den Hasen mit anderer Ohrenfarbe. (Level 3: 4 Hasen, Level 4: 8 Hasen)
	Level 5-6	Finde Sie den Hasen mit anderer Augenfarbe. (Level 5: 4 Hasen, Level 6: 8 Hasen)
	Level 7-8	Finde Sie den Hasen mit anderer Mimik. (Level 7: 4 Hasen, Level 8: 8 Hasen)

Ergebnisse Übung	Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Chamälons fangen (Aufmerksamkeit – Geteilte Aufmerksamkeit – Pendelnde Dauerkonzentration)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung reagiert man auf Veränderung in der Farbe und Bewegung von zwei Chamäleons. Hilft die visuelle Aufmerksamkeit zu verbessern, mit der man auf die Bewegung visueller Stimuli reagiert und maßgebende Momente erfasst.

**Durchführung Übung** Reagieren Sie auf die Aktivitäten von zwei Chamäleons. Berühren Sie den Bildschirm, sobald die Farben oder Positionen der beiden Chamäleons übereinstimmen.

**Schwierigkeitsanstieg** Mit steigendem Übungslevel werden die Chamäleons schneller und wechseln häufiger die Farbe.

<b>Aufbau Level</b>	Level 1-3	Berühren Sie den Bildschirm, sobald die Farben der zwei Chamäleons übereinstimmen.
	Level 4-6	Berühren Sie den Bildschirm, sobald die zwei Chamäleons auf gleicher Höhe sind.
	Level 7-12	Berühren Sie den Bildschirm links, sobald die Farben der zwei Chamäleons übereinstimmen. Berühren Sie den Bildschirm rechts, sobald die zwei Chamäleons auf gleicher Höhe sind.

<b>Ergebnisse Übung</b>	Punkttestand	Während der Übung erreichter Gesamtstand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn.	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

---

Reaktionszeit

---

## Kreuzende Zeiger (Aufmerksamkeit – Geteilte Aufmerksamkeit – Visuelle Aufmerksamkeit & Auditive Aufmerksamkeit)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung reagiert man auf sich bewegende Uhrzeiger. Verbessert die komplexe Aufmerksamkeit, durch die man einen visuellen und einen auditiven Stimulus gleichzeitig wahrnimmt.

**Durchführung Übung** Berühren Sie den Bildschirm, sobald die Zeiger sich kreuzen.

**Schwierigkeitsanstieg** Mit steigendem Übungslevel erhöht sich die Anzahl der Uhrzeiger auf drei und ihre Geschwindigkeit nimmt zu.

<b>Aufbau Level</b>	Level 1-4	Berühren Sie den Bildschirm, sobald die zwei Zeiger sich kreuzen. (2 Uhrzeiger)
	Level 5-8	Berühren Sie den Bildschirm links, wenn sich die zwei Zeiger tonlos kreuzen. Berühren Sie den Bildschirm rechts, wenn Sie dabei zugleich einen Ton hören. (2 Uhrzeiger)
	Level 9-12	Es gibt drei Uhrzeiger. Berühren Sie den Bildschirm links, wenn sich zwei der drei Zeiger tonlos kreuzen. Berühren Sie den Bildschirm rechts, wenn Sie dabei zugleich einen Ton hören. (3 Uhrzeiger)

<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn.	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

---

Reaktionszeit

---

## Tic Tac Toe (Aufmerksamkeit — Geteilte Aufmerksamkeit – Visuelle Aufmerksamkeit & Auditve Aufmerksamkeit)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung reagiert man auf ständig wechselnde Karten. Verbessert die Fähigkeit zur selektiven Ausrichtung der Aufmerksamkeit in komplexen Situationen mit gleichzeitig auditiven und visuellen Stimuli.

**Durchführung Übung** Berühren Sie den Bildschirm, sobald drei identische Karten in einer Reihe erscheinen. In jedem Übungslevel wird ebenfalls die auditive Reaktionsfähigkeit getestet.

**Schwierigkeitsanstieg** Mit steigendem Übungslevel erhöht sich die Anzahl der Karten und sie wechseln schneller.

**Aufbau Level** Level 1-2 Auf dem Bildschirm erscheinen 9 Karten. Berühren Sie den Bildschirm links, wenn drei gleiche Karten tonlos in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe erscheinen. Berühren Sie den Bildschirm rechts, wenn Sie dabei zugleich einen Ton hören.

Level 3-4 Auf dem Bildschirm erscheinen 9 Karten. (Durchführung wie vorheriges Level)

Level 5-6 Auf dem Bildschirm erscheinen 25 Karten. (Durchführung wie vorheriges Level)

**Ergebnisse Übung** Punktestand Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand

Abschluss-Level Erreichter Level bei Abschluss der Übung

Durchschn. Genauigkeit Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf  
Genauigkeit

Durchschn. Reaktionszeit Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

---

Reaktionszeit

---

## Darts spielen (Aufmerksamkeit – Geteilte Aufmerksamkeit – Visuelle Aufmerksamkeit & Auditive Aufmerksamkeit)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung reagiert man auf Figuren, die auf einer Dartscheibe rotieren. Achten Sie auf Veränderungen in der Form und Farbe der Figuren. Hilft die komplexe Aufmerksamkeit zu verbessern.

**Durchführung Übung** Berühren Sie den Bildschirm, sobald eine spezifische Form/Farbe erscheint.

**Schwierigkeitsanstieg** Mit steigendem Übungslevel wird die Aufgabe schwieriger und das Ziel bewegt sich schneller.

**Aufbau Level** Level 1-3 Berühren sie den Bildschirm links, wenn Sie tonlos einen Kreis sehen. Berühren Sie den Bildschirm rechts, wenn Sie dabei zugleich einen Ton hören.

Level 4-6 Berühren Sie den Bildschirm links, wenn gleichfarbige Figuren tonlos erscheinen. Berühren Sie den Bildschirm rechts, wenn Sie dabei zugleich einen Ton hören.

Level 7-9 Berühren Sie den Bildschirm links, wenn Figuren mit derselben Form tonlos erscheinen. Berühren Sie den Bildschirm rechts, wenn Sie dabei zugleich einen Ton hören.

Level 10-12 Berühren Sie den Bildschirm links, wenn Figuren mit gleicher Farbe und Form tonlos erscheinen. Berühren Sie den Bildschirm rechts, wenn Sie dabei zugleich einen Ton hören.

**Ergebnisse Übung** Punktestand Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand

Abschluss-Level Erreichter Level bei Abschluss der Übung

Durchschn. Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

---

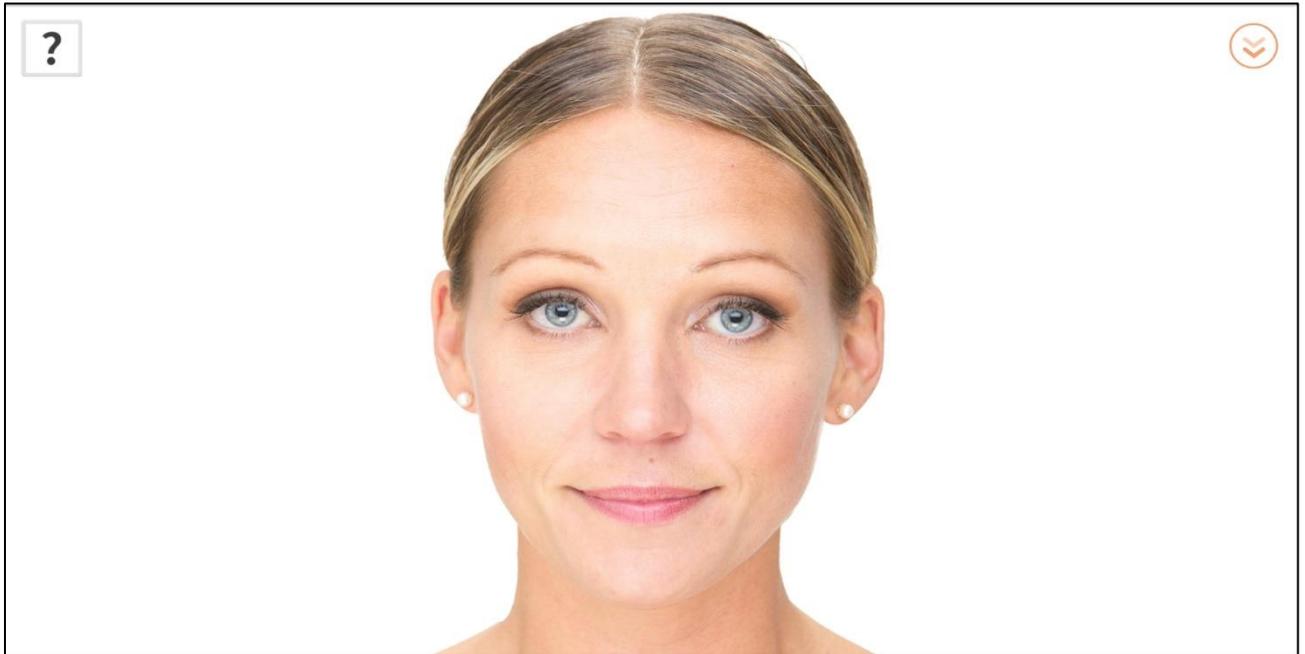
Genauigkeit

---

Durchschn.      Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf  
Reaktionszeit

---

# Mimik erkennen (Aufmerksamkeit – Gerichtete Aufmerksamkeit – Visuelle Wahrnehmung)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung reagiert man auf Veränderungen in der menschlichen Mimik. Beurteilen Sie verschiedene Gesichtsausdrücke wie Stirnrunzeln, glückliche, aufgeregte oder traurige Mimik. Hilft die emotionale Aufmerksamkeit zu verbessern.

**Durchführung Übung** Beurteilen Sie Gesichtsausdrücke und berühren Sie entsprechend den Bildschirm.

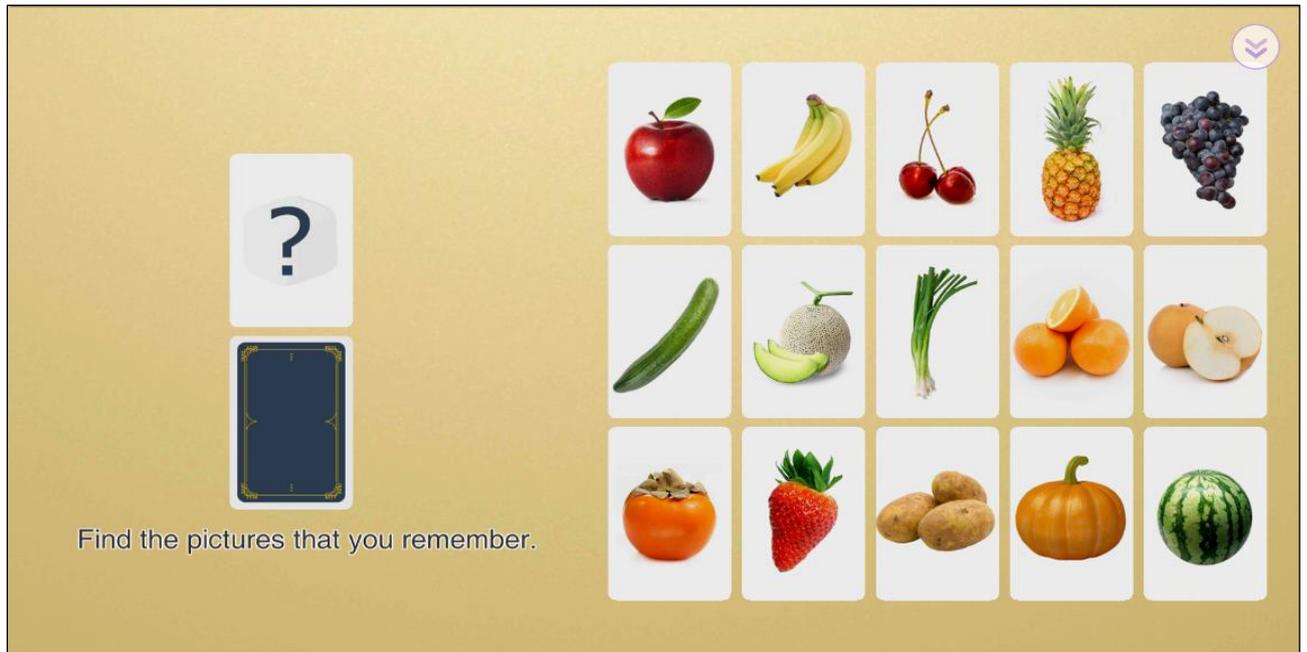
**Schwierigkeitsanstieg** Mit steigendem Übungslevel verändern sich die Gesichtsausdrücke schneller.

<b>Aufbau Level</b>	Level 1-2	Berühren Sie den Bildschirm, sobald der Gesichtsausdruck sich ändert.
	Level 3-4	Berühren Sie den Bildschirm links, falls der Ausdruck erfreut erscheint. Berühren Sie den Bildschirm rechts, falls der Ausdruck nicht erfreut erscheint.
	Level 5-6	Berühren Sie den Bildschirm links, falls der Ausdruck in einen erfreuten wechselt. Berühren Sie den Bildschirm rechts, falls der Ausdruck in einen unerfreuten wechselt.

<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## 3.2. Übungen Gedächtnis

### Karten merken (Gedächtnis – Arbeitsgedächtnis – Visuelles Gedächtnis)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung merkt man sich Karten mit unterschiedlichen Früchten und Gemüsen. Hilft das visuelle und sequenzielle Erinnerungsvermögen zu verbessern.

**Durchführung Übung** Merken Sie sich die Reihenfolge der Bilder und wählen Sie jedes in der richtigen Reihenfolge wieder aus.

**Schwierigkeitsanstieg** 9 Level gesamt Mit steigendem Übungslevel erhöht sich die Gesamtanzahl der Bilder. (2-9 Bilder)

**Aufbau Level** Level 1-9 Finden Sie die Bilder in der vorgegebenen Reihenfolge.

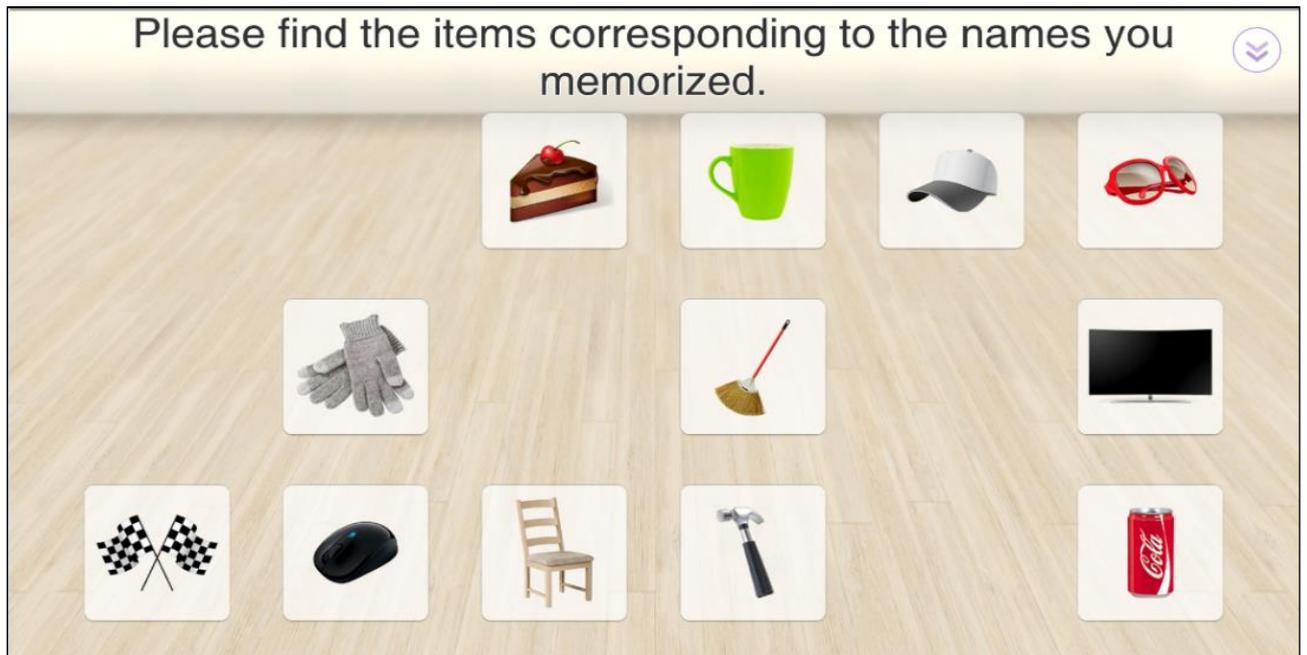
**Ergebnisse Übung** Punktestand Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand

Abschluss-Level Erreichter Level bei Abschluss der Übung

Durchschn. Genauigkeit Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf  
Genauigkeit

Durchschn. Reaktionszeit Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf  
Reaktionszeit

## Wörter zuordnen (Gedächtnis – Arbeitsgedächtnis – Verbales Gedächtnis & Abstraktionsvermögen)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung ordnet man Wörter den passenden Bildern zu. Merken Sie sich die Wörter, die auf dem Bildschirm erscheinen, und ordnen Sie diese den entsprechenden Bildern zu. Hilft das verbale Gedächtnis zu verbessern.

**Durchführung Übung** Merken Sie sich die Wörter und wählen Sie die zu ihnen passenden Bilder aus.

**Schwierigkeitsanstieg** 9 Level gesamt Mit steigendem Übungslevel erhöht sich die Anzahl der zu merkenden Wörter. (1-9 Karten)

**Aufbau Level** Level 1-9 Merken Sie sich die Wörter und wählen Sie die zu ihnen passenden Bilder aus.

**Ergebnisse Übung**

Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Gegenstände sammeln (Gedächtnis – Wiedererkennen – Visuelles Gedächtnis)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung merkt man sich die präsentierte Objekte eines Korbes. Für Verwirrung sorgen Gegenstände, die nicht aus dem Korb stammen. Hilft das visuelle Gedächtnis zu fördern.

**Durchführung Übung** Merken Sie sich die Gegenstände aus dem Korb und legen Sie diese wieder in den Korb zurück.

**Schwierigkeitsanstieg** 9 Level gesamt Mit steigendem Übungslevel werden die Darstellungen komplexer und die Anzahl der zu merkenden Objekte erhöht sich. (1-9 Objekte)

**Aufbau Level** Level 1-9 Merken Sie sich die Objekte aus dem Korb. Tippen Sie auf dieselben Objekte, nachdem sie erscheinen.

**Ergebnisse Übung**

Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Kacheln merken (Gedächtnis – Arbeitsgedächtnis – Topologisches Gedächtnis & Visuelles Gedächtnis)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung merkt man sich unterschiedliche Kachelmuster. Achten Sie darauf, nicht auf falsche Kacheln zu reagieren, die Sie nur verwirren sollen. Hilft das visuelle Gedächtnis zu verbessern.

**Durchführung Übung** Merken Sie sich die Position und Muster von Kacheln und wählen Sie die gemerkten Kacheln aus.

**Schwierigkeitsanstieg** 9 Level gesamt Mit steigendem Übungslevel erhöht sich die Anzahl der zu merkenden Kacheln. (1-9 Kacheln)

**Aufbau Level** Level 1-9 Merken Sie sich Kacheln und wählen Sie die gemerkten Kacheln aus.

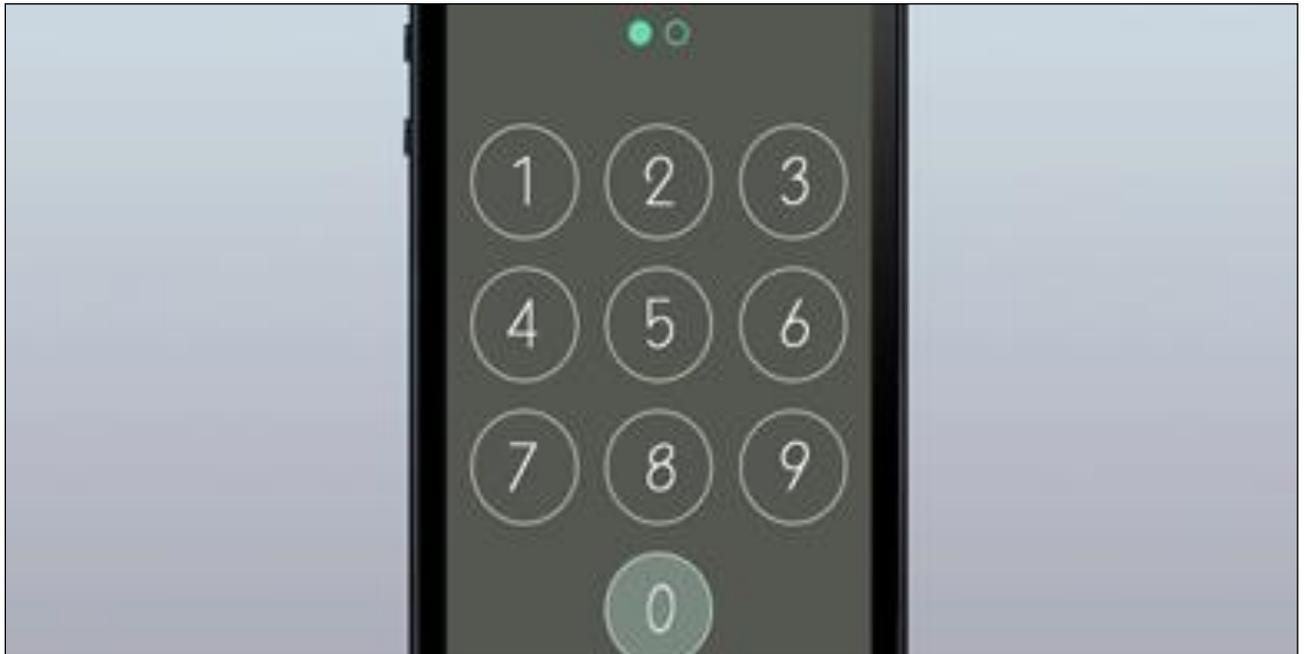
**Ergebnisse Übung** Punktestand Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand

Abschluss-Level Erreichter Level bei Abschluss der Übung

Durchschn. Genauigkeit Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf  
Genauigkeit

Durchschn. Reaktionszeit Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf  
Reaktionszeit

## Nummern wählen (Gedächtnis – Arbeitsgedächtnis – Merkfähigkeit)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung merkt man sich Nummern, die auf dem Bildschirm erscheinen. Trägt zur Verbesserung des numerischen Gedächtnis und der Gedächtnisstrategie bei.

**Durchführung Übung** Merken Sie sich die Nummern, die auf der Bildschirmmitte angezeigt werden. Geben Sie die Nummern gemäß der Anweisung in derselben oder umgekehrten Reihenfolge ein.

**Schwierigkeitsanstieg** 13 Level gesamt Mit steigendem Übungslevel erhöht sich die Anzahl der zu merkenden Nummern.

**Aufbau Level** Level 1-3, 6-8, 11-12 Geben Sie die Nummern in richtiger Reihenfolge ein. (2/3/4 Nummern, 5/6/7 Nummern, 8/9 Nummern)

Level 4-5, 9-10, 13 Geben Sie die Nummern in umgekehrter Reihenfolge ein. (2/3 Nummern, 4/5 Nummern, 6 Nummern)

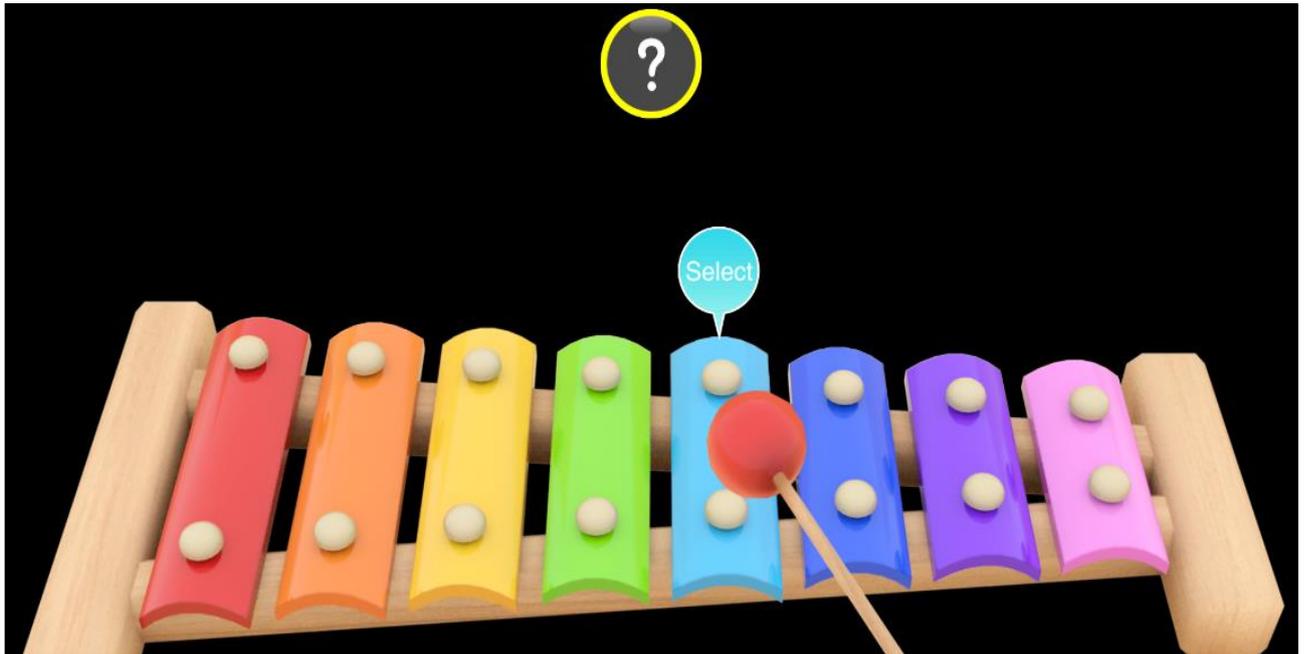
**Ergebnisse Übung** Punktestand Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand

Abschluss-Level Erreichter Level bei Abschluss der Übung

Durchschn. Genauigkeit Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

Durchschn. Reaktionszeit Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Töne spielen (Gedächtnis – Auditives Wiedererkennen – Auditive Merkfähigkeit)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung gilt es zuvor gehörte Töne zu finden. Hilft die auditive Wiedererkennung zu verbessern.

**Durchführung Übung** Merken Sie sich die gespielten Noten und wählen Sie diese in derselben Reihenfolge aus.

**Schwierigkeitsanstieg** 9 Level gesamt Mit steigendem Übungslevel erhöht sich die Anzahl der zu merkenden Noten. (1-9 Noten)

**Aufbau Level** Level 1-9 Merken Sie sich die gespielten Noten. Tippen Sie auf die Noten in der gemerkten Reihenfolge.

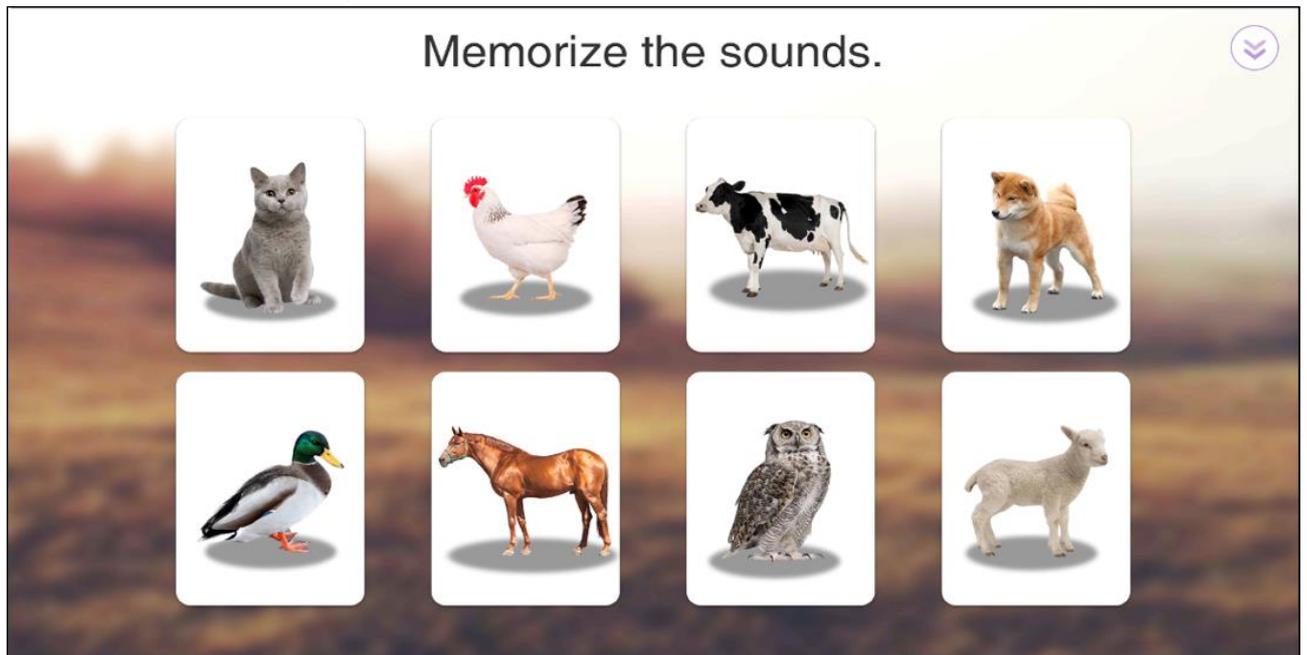
**Ergebnisse Übung** Punktestand Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand

Abschluss-Level Erreichter Level bei Abschluss der Übung

Durchschn. Genauigkeit Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

Durchschn. Reaktionszeit Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Geräusch-Reihenfolge (Gedächtnis – Auditives Wiedererkennen – Auditive Merkfähigkeit)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung verknüpft man einen Tierlaut mit einem Bild. Hören Sie sich den Laut an und ordnen Sie ihn dem passenden Tierbild zu. Trägt zur Förderung der auditiven Wiedererkennung bei.

**Durchführung Übung** Merken Sie sich die Tierlaute und wählen Sie diese in derselben Reihenfolge aus.

**Schwierigkeitsanstieg** 7 Level gesamt Mit steigendem Übungslevel erhöht sich die Anzahl der Tierlaute. (2-8 Tierlaute)

**Aufbau Level** Level 1-7 Merken Sie sich die Tierlaute und wählen Sie diese in der gemerkten Reihenfolge aus.

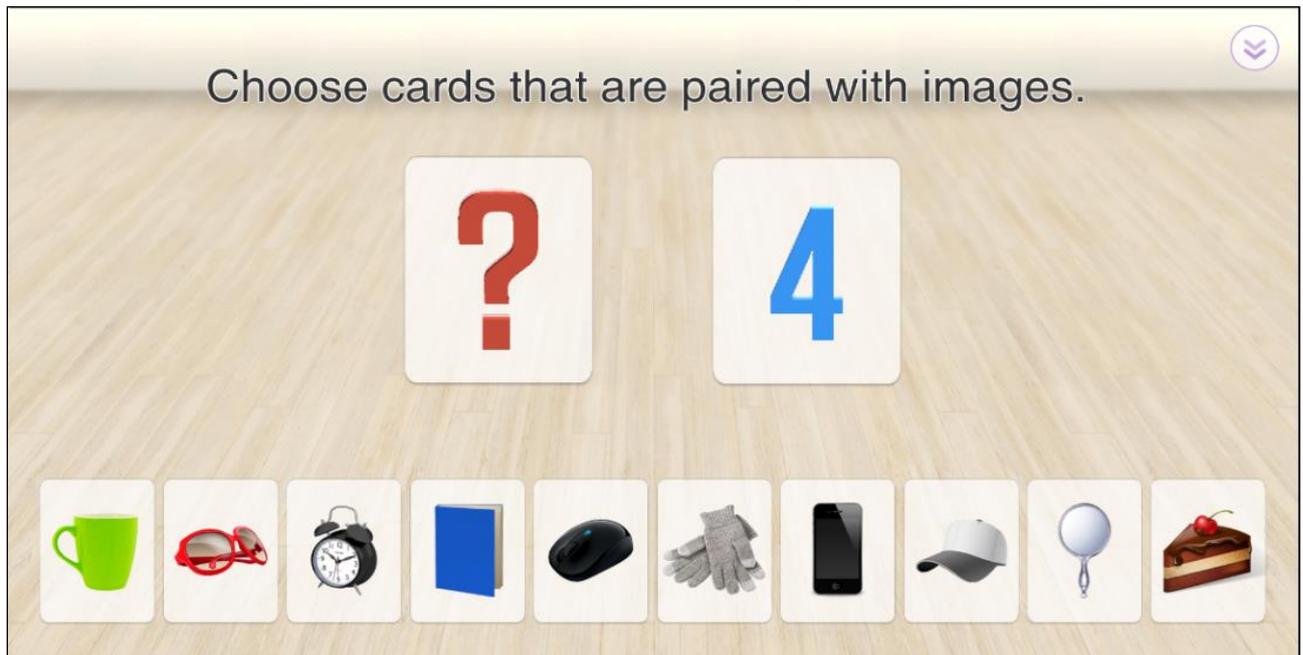
**Ergebnisse Übung** Punktestand Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand

Abschluss-Level Erreichter Level bei Abschluss der Übung

Durchschn. Genauigkeit Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

Durchschn. Reaktionszeit Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Ungleiche Paare (Gedächtnis – Assoziatives Gedächtnis – Verbales und nonverbales Gedächtnis integriertes Gedächtnis)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung verknüpft man eine Zahl mit einem Bild. Merken Sie sich jedes Paar aus Zahl und Bild und wählen Sie diese zusammen aus. Trägt zur Förderung des komplexen verbalen/non-verbalen Gedächtnisses sowie der Gedächtnisstrategie bei.

**Durchführung Übung** Merken Sie sich die Paare aus Bildern und Zahlen und wählen Sie diese gemeinsam aus.

**Schwierigkeitsanstieg** 9 Level gesamt Mit steigendem Übungslevel erhöht sich die Anzahl der zu merkenden Bilder und Zahlen. (1-9 Typen)

**Aufbau Level** Level 1-9 Merken Sie sich die Paare aus Bildern und Zahlen und wählen Sie diese passend aus.

**Ergebnisse Übung** Punktestand Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand

Abschluss-Level Erreichter Level bei Abschluss der Übung

Durchschn. Genauigkeit Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf  
Genauigkeit

Durchschn. Reaktionszeit Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf  
Reaktionszeit

## Gruppen bilden (Gedächtnis – Kategorisieren – Verbales Gedächtnis)

**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung kategorisiert man Wörter nach Gruppen und merkt sich diese anschließend. Hilft das verbale Gedächtnis zu verbessern.

**Durchführung Übung** Ordnen Sie die Wörter in passende Gruppen und merken Sie sich die Wörter als Gruppe.

**Schwierigkeitsanstieg** 9 Level gesamt Mit steigendem Übungslevel erhöht sich die Anzahl der Wörter und Gruppen. (Gruppen: 2/ 3/4, Wörter: 1/2/3)

**Aufbau Level** Level 1-9 Ordnen Sie jeder Kategorie passende Wörter zu und merken Sie sich die ausgesuchten Wörter. Tippen Sie anschließend auf die Wörter, die Sie für jede Kategorie ausgesucht haben.

<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

### 3.3. Übungen Exekutivfunktion

#### Packen (Exekutivfunktion – Handlungsplanung – Divergentes Denken)



---

**Beschreibung Übung** Dieses Spiel hilft die kognitive Fluenz des Gehirns zu verbessern, wodurch die Entwicklung neuer Ideen gefördert wird. Packen Sie bei dieser Übung Lebensmittel in Boxen. Achten Sie darauf, dass Sie die Waren jedes Mal anders anordnen.

---

**Durchführung Übung** Sie legen in variierender Anordnung Lebensmittel in eine Box. Bitter merken Sie sich, in welcher Reihenfolge Sie die Lebensmittel platzieren, um die Anordnung jedes Mal zu ändern.

---

**Schwierigkeitsanstieg** 4 Level gesamt Mit steigendem Übungslevel erhöht sich die Anzahl der Lebensmittel für die Boxen. Irgendwann werden Sie aufgefordert, bestimmte Waren waagrecht, senkrecht oder diagonal anzuordnen.

---

**Ergebnisse Übung** Level 1-4 Packen Sie Lebensmittel in Boxen. Jede Box muss anders angeordnet sein. Bitte kreieren Sie daher jedes Mal eine neue Anordnung. (Level 1: 4 Teile/ Level 2-3: 6 Teile/ Level 4: 9 Teile)

---

Level 5 Packen Sie Lebensmittel in Boxen. Jede Box muss anders angeordnet werden. Sortieren Sie die orangenen Pralinen waagrecht, senkrecht oder diagonal ein. (9 Teile)

---

Level 6 Packen Sie Lebensmittel in Boxen. Jede Box muss anders angeordnet werden. Sortieren Sie die Vanille-Cupcakes waagrecht, senkrecht oder diagonal ein. (9 Teile)

---

Level 7 Packen Sie Lebensmittel in Boxen. Jede Box muss anders angeordnet werden. Sortieren Sie die pinken Donuts waagrecht, senkrecht oder diagonal ein. (12 Teile)

---

---

**Ergebnisse Übung**

Punkttestand      Während der Übung erreichter Gesamtpunkttestand

---

Abschluss-Level      Erreichter Level bei Abschluss der Übung

---

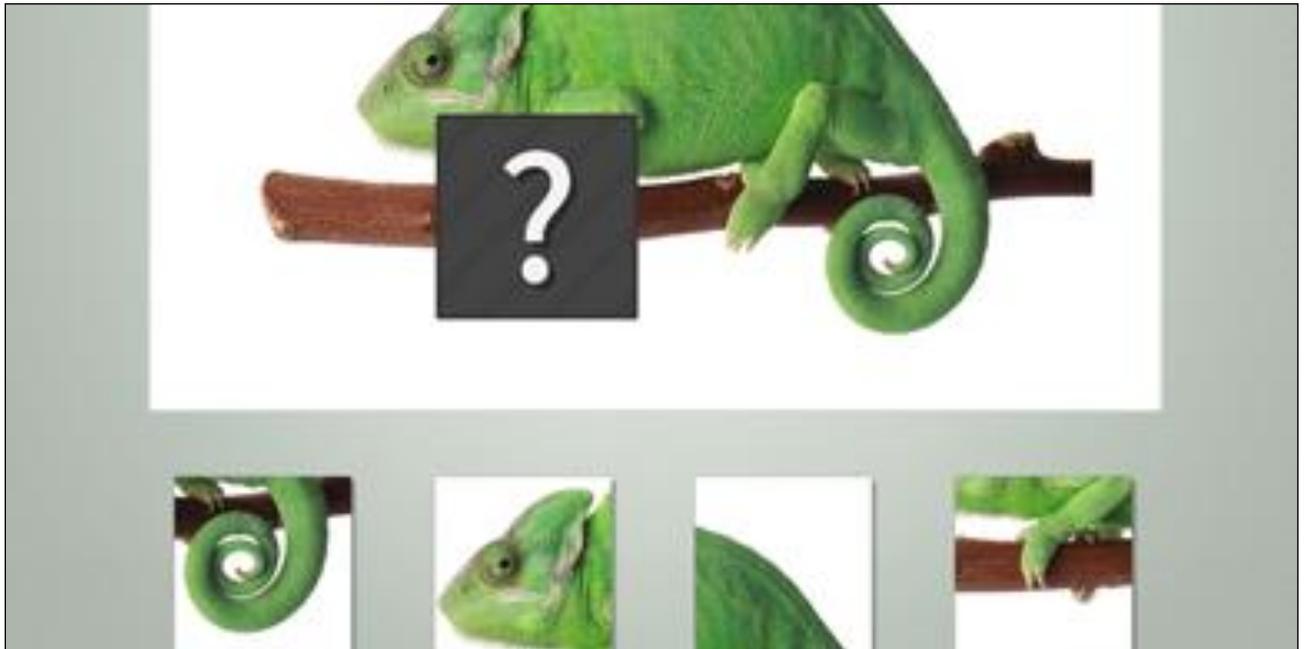
Durchschn.  
Genauigkeit      Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

---

Durchschn.  
Reaktionszeit      Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

---

## Bezug finden (Exekutivfunktion – Logisches Denken – Konzeptbildung & Kombinieren)



**Beschreibung Übung** Diese Übung fördert das logische Denken, indem es Ihnen hilft Muster und Sequenzen zu erkennen. Füllen Sie die Lücke mithilfe des gezeigten Bildes bzw. der gezeigten Bilderreihe.

**Durchführung Übung** Schauen Sie sich das Fragezeichen und die Vorgabe an. Anschließend wählen Sie das passende Bild für die richtige Ergänzung.

**Schwierigkeitsanstieg** 5 Level gesamt Mit steigendem Übungslevel werden Schemata und Muster komplexer.

**Aufbau Level**

Level 1	Schauen Sie sich das Bild an und füllen Sie die Lücke mit dem richtigen Ausschnitt.
Level 2-5	Studieren Sie das Muster und finden Sie das fehlende Bild.

**Ergebnisse Übung**

Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Gegenstände sortieren (Exekutivfunktion – Kategorisieren – Entscheiden)



**Beschreibung Übung** Diese Spiel fördert die Konzeptbildung bzw. die Fähigkeit, Objekte zu organisieren und klassifizieren. Die Objekte werden nach bestimmten Regeln verschiedenen Kategorien zugeordnet.

**Durchführung Übung** Sortieren Sie die Objekte nach Vorgaben.

**Schwierigkeitsanstieg** 5 Level gesamt Mit steigendem Übungslevel erhöht sich die Anzahl der vorgegebenen Kategorien wie Größe, Form und Farbe.

**Aufbau Level** Level 1-2 Sortieren Sie nach Größe, Form oder Farbe.

Level 3-5 Sortieren Sie die Objekte nach Ähnlichkeiten.

**Ergebnisse Übung** Punktestand Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand

Abschluss-Level Erreichter Level bei Abschluss der Übung

Durchschn. Genauigkeit Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

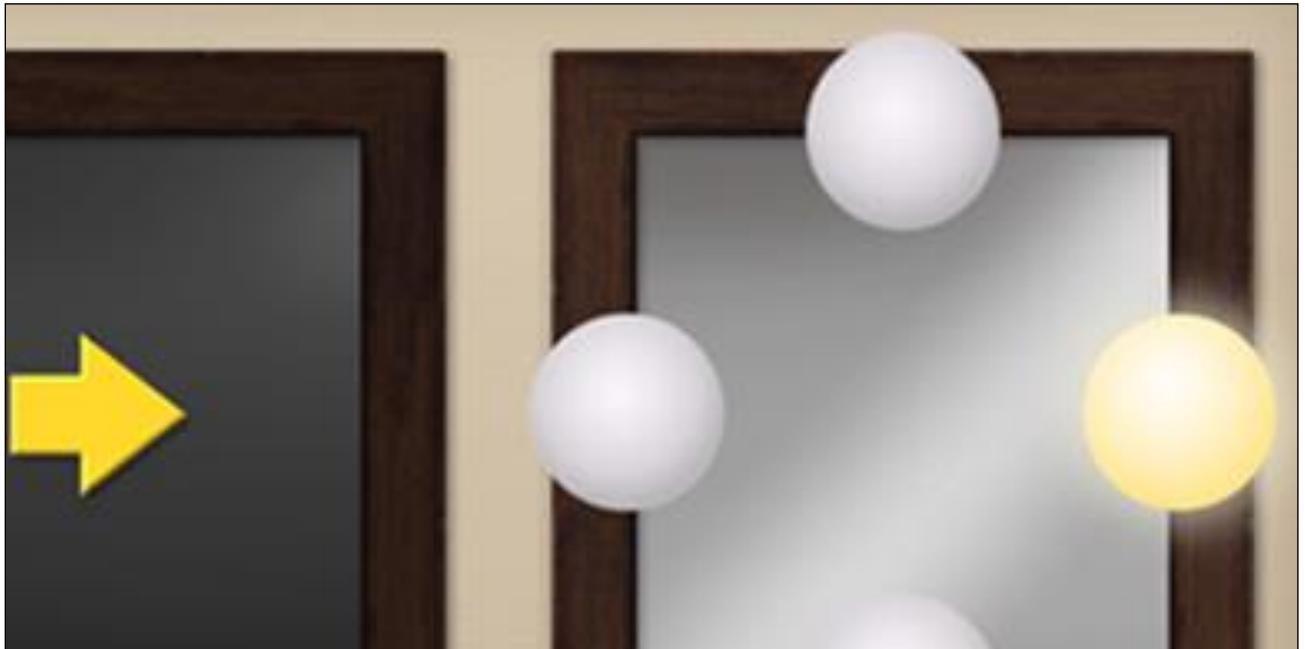
Durchschn. Reaktionszeit Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Spiegeln (Exekutivfunktion – Planvolles Vorgehen – Logisches Denken & Divergentes Denken)



<b>Beschreibung Übung</b>	Diese Übung fördert das Arbeitsgedächtnis und die Fähigkeiten zur Problemlösung. Ihre Aufgabe ist es ein symmetrisches Bild zu erschaffen (Apfelbaum, Weihnachtsbaum, Schrank). Hierzu ordnen Sie die Objekte auf der rechten Seite so an, dass sie die linke Seite exakt spiegeln.	
<b>Durchführung Übung</b>	Bewegen Sie jeweils ein Objekt auf der rechten Bildseite, um eine exakte Spiegelung der linken Seite zu erzielen. Sie können nur ein Objekt auf einmal bewegen und dürfen die angegebene Maximalanzahl an Bewegungen nicht überschreiten.	
<b>Schwierigkeitsanstieg</b>	9 Level gesamt	Mit steigendem Übungslevel erhöht sich die Anzahl der zu bewegendenden Objekte.
<b>Aufbau Level</b>	Level 1-9	Bewegen Sie die Objekte auf der rechten Seite (des Apfelbaums, Weihnachtsbaus, Schranks), so dass eine exakte Spiegelung der linken Seite entsteht.
<b>Ergebnisse Übung</b>	Punkttestand	Während der Übung erreichter Gesamtpunkttestand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Richtungen wählen (Exekutivfunktion – Denkflexibilität – Kognitive Kontrolle)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung geht es darum, gemäß der Vorgaben auf Stimuli mit zwei unterschiedlichen Informationen zu reagieren. Hilft die visuelle kognitive Kontrolle ebenso zu verbessern wie die Fähigkeit zur Reaktionsunterdrückung.

**Durchführung Übung** Achten Sie auf die Anweisungen und Pfeilrichtungen.

**Schwierigkeitsanstieg** Total 3 Levels Mit steigendem Übungslevel erhöht sich die Anzahl der Pfeilvorgaben oder der Pfeil verschwindet nach der Anzeige, so dass man sich seine Vorgabe merken und umsetzen muss.

**Aufbau Level** Level 1-2 Schauen Sie sich die Position an, auf die der Pfeil im linken Feld deutet. Berühren Sie im rechten Feld den Punkt, der sich auf der gezeigten Position befindet.

Level 3 Schauen Sie sich an, in welche Richtung der Pfeil deutet und berühren Sie den dort befindlichen Punkt.

**Ergebnisse Übung** Punktestand Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand

Abschluss-Level Erreichter Level bei Abschluss der Übung

Durchschn. Genauigkeit Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

Durchschn. Reaktionszeit Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Farben zuordnen (Exekutivfunktion – Denkflexibilität – Beurteilen & Entscheiden)



**Beschreibung Übung** Diese Übung fördert die Denkflexibilität. Hierbei geht es um die Fähigkeit des Gehirns gleichzeitig über zwei oder mehrere Konzepte abwechselnd nachzudenken. Fördert zugleich die Impulskontrolle, damit Sie ihren Denkprozess für ein exakteres Vorgehen verlangsamen können.

**Durchführung Übung** Es werden Ihnen zwei unterschiedliche Informationen präsentiert. Ihr Gehirn muss verarbeiten, dass es Wörter in einer Farbe sieht, die nicht unbedingt mit der im Wort genannten Farbe übereinstimmt.

**Schwierigkeitsanstieg** Total 8 Levels Mit steigendem Übungslevel nehmen die Tipps zur Paarfindung ab.

Aufbau Level	Level 1-2	Berühren Sie das Wort, das mit der Farbe des Kreises übereinstimmt.
	Level 3	Beachten Sie ausschließlich die Schriftfarbe des gezeigten Wortes im Mittelkreis und ziehen Sie den Wortkreis auf das entsprechende Farbtöpfchen.
	Level 4	Beachten Sie ausschließlich die Schriftfarbe des Wortes im Mittelkreis. Ziehen Sie den Wortkreis auf das Töpfchen mit der entsprechenden Farbbezeichnung. Dieses Mal sind die Farbtöpfchen nicht koloriert!
	Level 5	Dieses Mal beachten Sie ausschließlich die im Wort genannte Farbe. Ziehen Sie das Wort auf die genannte Farbe. Versuchen Sie die Schriftfarbe zu ignorieren!
	Level 6	Achten Sie ausschließlich auf die Schriftfarbe des gezeigten Wortes im Mittelkreis. Ziehen Sie den Wortkreis auf das Töpfchen mit der entsprechenden Farbbezeichnung.
	Level 7	Dieses Mal konzentrieren Sie sich auf die vom mittleren Wort genannte Farbe. Ziehen

---

Sie das Wort zu der übereinstimmenden Schriftfarbe – auch wenn dessen Farbbenennung abweicht.

---

Level 8      Achten Sie auf die Schriftfarbe des Wortes im Mittelkreis und ziehen Sie den Mittelkreis auf das Töpfchen mit der entsprechenden Farbbezeichnung. Dieses Mal müssen Sie sich die gewünschte Farbe merken, da das Wort verschwindet!

---

**Ergebnisse Übung**

Punktstand      Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand

---

Abschluss-Level      Erreichter Level bei Abschluss der Übung

---

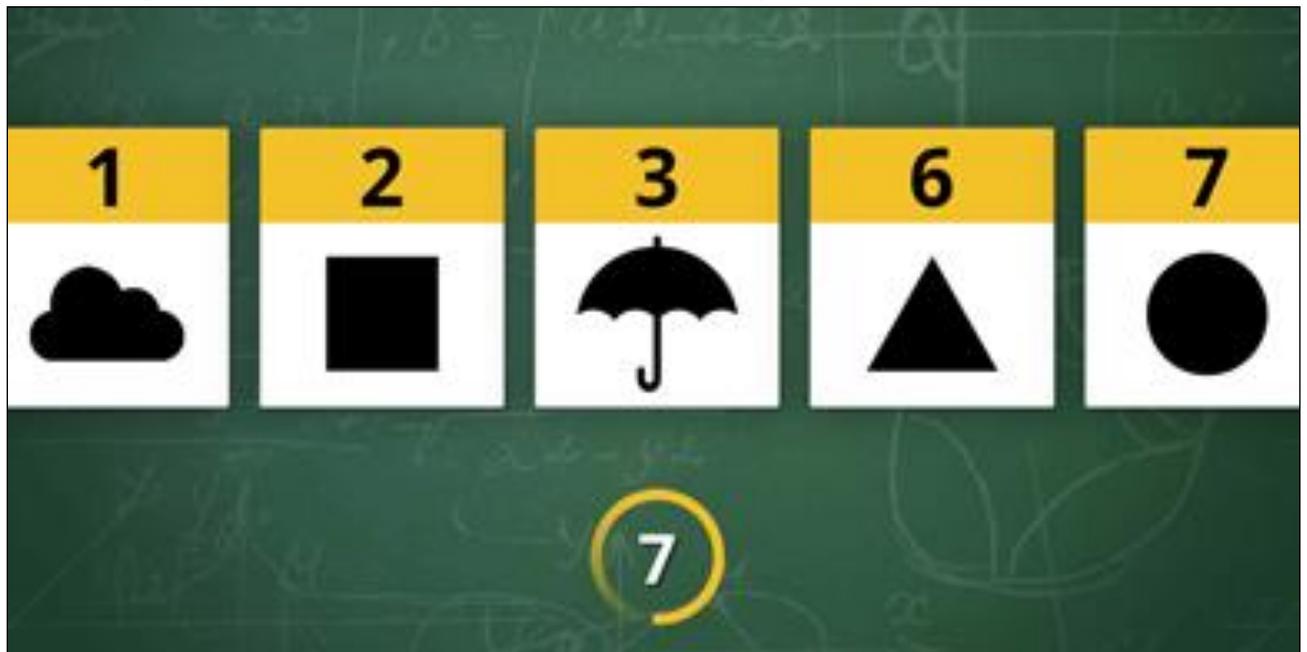
Durchschn.  
Genauigkeit      Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

---

Durchschn.  
Reaktionszeit      Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

---

## Symbole & Zahlen (Exekutivfunktion – Denkflexibilität – Arbeitsgedächtnis & Abstraktionsvermögen)



**Beschreibung Übung** Diese Übung hilft das Arbeitsgedächtnis sowie Fähigkeiten zur Berechnung und Symbolerkennung zu verbessern. Hierbei trainieren Sie die vier fundamentalen Rechenoperationen und merken sich neue Pärchen.

**Durchführung Übung** Merken Sie sich die gezeigten Pärchen aus Symbolen und Nummern.

**Schwierigkeitsanstieg** 11 Level gesamt Mit steigendem Übungslevel müssen Sie eine arithmetische Frage beantworten, die zunehmend schwerer wird.

**Aufbau Level** Level 1-11 Merken Sie sich die gezeigten Pärchen aus Symbol und Nummer. Ist die Zeit abgelaufen, ändert sich der Bildschirm. Wählen Sie nun die richtige Antwort auf die arithmetische Frage.

<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktestand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Finde den Maulwurf (Exekutivfunktion – Konzeptbildung – Kognitive Kontrolle)



**Beschreibung Übung** Diese Übung hilft sich Informationen besser zu merken, indem man Stimuli gemäß der Anweisungen verarbeitet. Die Übung fördert das Arbeitsgedächtnis sowie die kognitive Kontrolle.

**Durchführung Übung** Aus den Löchern tauchen Maulwürfen in bestimmter Reihenfolge auf. Tippen Sie auf die Löcher in der richtigen oder umgekehrten Reihenfolge. Vermeiden Sie die Löcher, aus denen der Hase hervoguckt.

Aufbau Level	Level 1-3	Tippen Sie auf die Löcher in der gleichen Reihenfolge, in der die Maulwürfe erschienen sind.
	Level 4	Tippen Sie auf die Löcher in der gleichen Reihenfolge, in der die Maulwürfe erschienen sind. Vermeiden Sie die Löcher, in denen der Hase erschienen ist.
	Level 5-6	Tippen Sie auf die Löcher in der umgekehrter Reihenfolge, in der die Maulwürfe erschienen sind.
	Level 7	Tippen Sie auf die Löcher in der gleichen Reihenfolge, in der die Maulwürfe erschienen sind. Sie müssen dabei das nächste Loch in Pfeilrichtung wählen. Vermeiden Sie die Löcher, in denen der Hase erschienen ist.

Ergebnisse Übung	Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

---

Durchschn.  
Reaktionszeit

Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

---

## Visuelles Timing (Exekutivfunktion – Entscheiden – Kognitive Kontrolle)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung reagiert man auf die Form, Farbe sowie Vordergrund- und Hintergrundform von Objekten, die sich auf dem Bildschirm nach unten bewegen. Hilft die visuell-räumlichen Fähigkeiten und die kognitive Kontrolle zu verbessern.

**Durchführung Übung** Auf dem Bildschirm erscheinen bestimmte Formen oder Pfeile. Sobald sie die leuchtende Linie berühren, drücken Sie unten auf den passenden Knopf, der mit der Form bzw. dem Pfeil übereinstimmt.

**Aufbau Level** Level 1-4 Sobald die Form bzw. der Pfeil die Linie berührt, drücken Sie den dazu passenden Knopf.

<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Möbel aufbauen (Exekutivfunktion – Planvolles Vorgehen – Konzeptbildung & Entscheiden)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung baut man ein Produkt in der gleichen Reihenfolge auf, die zuvor gezeigt wurde. Hilft die Fähigkeiten zur Sequenzierung und Planung zu verbessern.

**Durchführung Übung** Sehen Sie sich die Montage, das fertige Produkt oder die Anleitung an. Bauen Sie das Möbelstück nach, indem Sie Teile durch Berührung ziehen.

**Schwierigkeitsanstieg** Level 1-2 Sehen Sie sich die Montage an und bauen Sie das Möbelstück zusammen.

Level 3-4 Sehen Sie sich das fertige Produkt an und bauen Sie das Möbelstück zusammen.

Level 5-6 Sehen Sie sich die Bauanleitung an und bauen Sie das Möbelstück zusammen.

**Ergebnisse Übung** Punktestand Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand

Abschluss-Level Erreichter Level bei Abschluss der Übung

Durchschn. Genauigkeit Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

Durchschn. Reaktionszeit Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

### 3.4. Übungen Räumlich-Visuell

#### Formen zuordnen (Räumlich-Visuell – Wiedererkennen – Formkonstanz & Auge-Hand-Koordination)



**Beschreibung Übung** Diese Übung fördert die Wahrnehmung von Form, Positionierung und Farbe. Achten Sie bei der Form in der Mitte auf diverse Details, um sie genau einer der Formen im äußeren Kreis zuordnen zu können.

**Durchführung Übung** Schauen Sie sich alle Formen auf dem Bildschirm genau an. Finden Sie heraus, mit welcher der Formen aus dem äußeren Kreis die mittlere Form exakt übereinstimmt. Die Formen müssen in Form, Farbe und Positionierung komplett identisch sein.

**Schwierigkeitsanstieg** 5 Level gesamt Mit steigendem Übungslevel werden die Unterschiede in Form, Farbe und Positionierung immer subtiler.

<b>Aufbau Level</b>	Level 1-2	Ziehen Sie die mittlere Form zur übereinstimmenden Form im äußeren Kreis und legen Sie diese dort ab.
	Level 3-4	Ziehen Sie die mittlere Form zur übereinstimmenden Form im äußeren Kreis und legen Sie diese dort ab.
	Level 5	Ziehen Sie die mittlere Form zur übereinstimmenden Form im äußeren Kreis und legen Sie diese dort ab.

<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktestand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung

---

Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
---------------------------	---

---

Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
-----------------------------	---

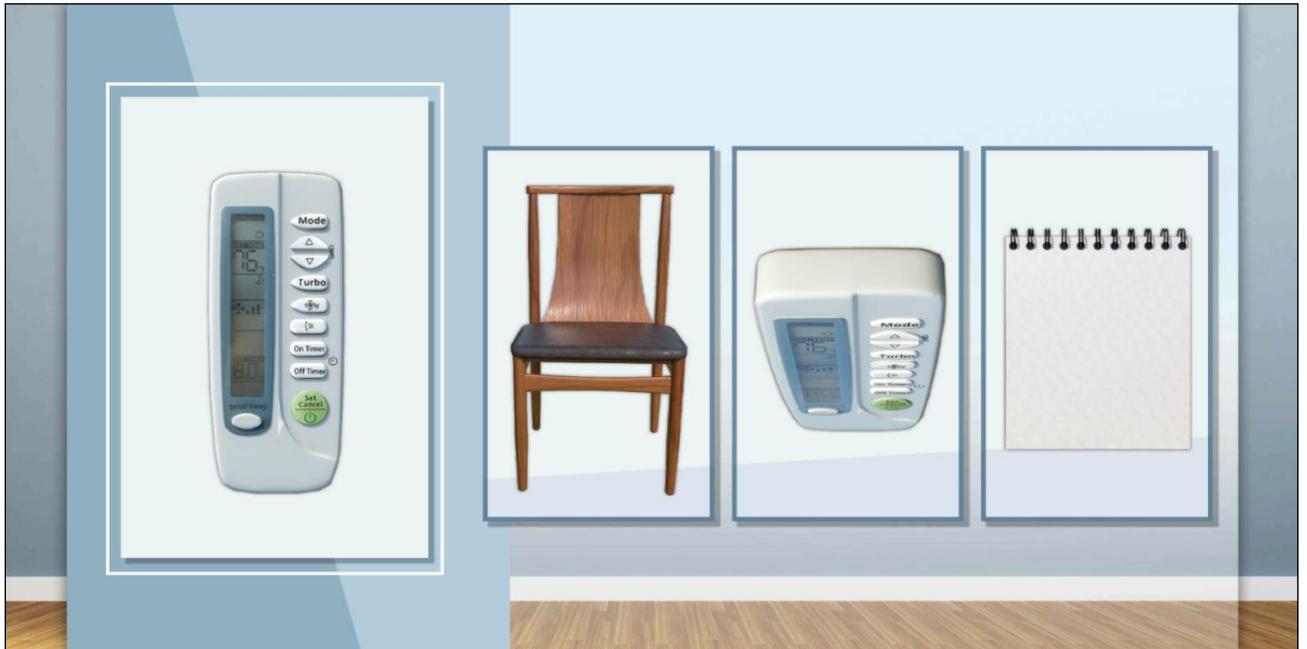
---

## Versteckte Bilder (Räumlich-Visuell – Visuelle Schlussfolgerung – Abstraktionsvermögen)



<b>Beschreibung Übung</b>	Diese Übung fördert die Wahrnehmung von Form, Positionierung und Farbe. Achten Sie bei der Vorgabe in der Mitte auf diverse Details, um sie ihrem genauen Gegenstück im äußeren Kreis zuordnen zu können.	
<b>Durchführung Übung</b>	Schauen Sie sich alle Formen bzw. Bilder auf dem Bildschirm genau an. Klicken Sie im äußeren Kreis auf das exakte Gegenstück zu der Form bzw. dem Bild in der Mitte. Form, Farbe und Positionierung müssen identisch sein. Oder klicken Sie im äußeren Kreis auf das Bild, das zum Wort in der Mitte passt.	
<b>Schwierigkeitsanstieg</b>	5 Level gesamt	Mit steigendem Übungslevel werden die Formen komplexer und die weiße Abdeckung unbeweglich.
<b>Aufbau Level</b>	Level 1-5	Klicken Sie im äußeren Kreis auf die Abbildung, die mit der Vorlage bzw. dem Wort in der Mitte übereinstimmt.
<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Perspektivenwechsel (Räumlich-visuell – Räumlich-kognitive Wahrnehmung – Wiedererkennen & Formkonstanz)



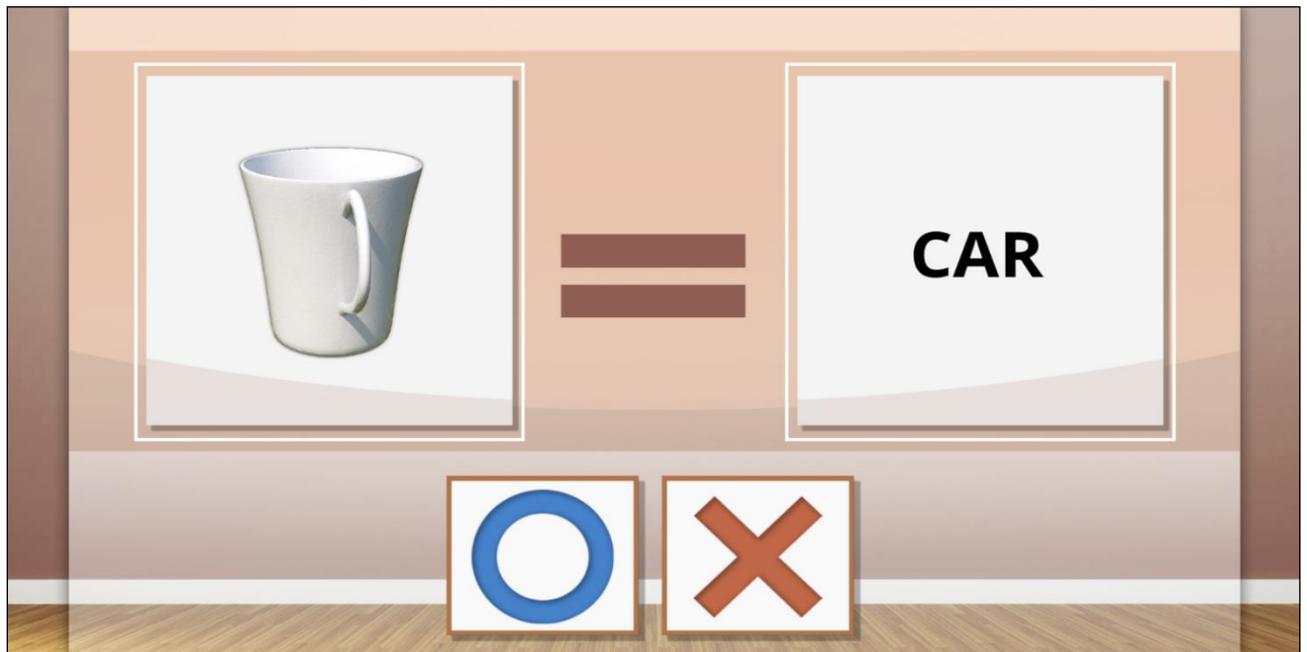
**Beschreibung Übung** Diese Übung trägt zur Förderung der Formkonstanz bei. Diese ermöglicht es Objekte wiederzuerkennen und zu benennen, auch wenn man sie aus einer anderer Perspektive oder in einem anderem Kontext sieht.

**Durchführung Übung** Schauen Sie sich das linke Bild an. Die Bilder auf der rechten Seite werden aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigt. Tippen Sie auf das Bild, das am besten zum linken Bild passt.

**Aufbau Level** Level 1 Tippen Sie auf das rechte Bild, das am besten zu dem auf der linken Seite passt.

<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Objektbezeichnung (Räumlich-Visuell – Formales Denken – Abstraktionsvermögen)



**Beschreibung Übung** Diese Übung trägt zur Förderung der Formkonstanz bei. Diese ermöglicht es Objekte wiederzuerkennen und zu benennen, auch wenn man sie aus einer anderer Perspektive oder in einem anderem Kontext sieht.

**Durchführung Übung** Schauen Sie sich das linke Bild und das rechts gezeigte Wort an. Bewerten Sie, ob Wort und Bild richtig zusammenpassen.

**Aufbau Level** Level 1 Drücken Sie O, wenn das Wort zum Bild passt. Falls nicht, drücken Sie X.

<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Objektbezug (Räumlich-Visuell – Logisches Denken – Wiedererkennen & Formkonstanz)



**Beschreibung Übung** Diese Übung trägt zur Förderung der Formkonstanz bei. Diese ermöglicht es Objekte wiederzuerkennen und zu benennen, auch wenn man sie aus einer anderer Perspektive oder in einem anderem Kontext sieht.

**Durchführung Übung** Schauen Sie sich das obere Bild genau an. Finden Sie anhand der Bildhinweise heraus, welches der unteren Bilder die Lücke füllt.

**Schwierigkeitsanstieg** Level 1 Ziehen Sie das untere Bild, das zum oberen passt, zur Lücke und legen es ab.

<b>Ergebnisse Übung</b>	
Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Kategorisieren (Räumlich-Visuell – Geordnetes Denken – Wiedererkennen & Entscheiden)



**Beschreibung Übung** Diese Übung verbessert die Fähigkeit bestimmte Ziele zu lokalisieren, die sich über ein visuelles Feld (Bildschirm) verteilen. Hilft ebenfalls das eingeschränkte Sichtfeld zu fördern, indem man trainiert seine Aufmerksamkeit auf alle Bildschirmbereiche zu richten.

**Durchführung Übung** Bewegen Sie jedes Objekt durch Ziehen, um es in der richtigen Kategorie abzulegen.

**Schwierigkeitsanstieg** 9 Level gesamt Mit steigendem Übungslevel werden die gezeigten Bilder komplexer und die Unterschiede subtiler, so dass die richtige Kategorisierung schwerer wird. Es können auch mehrere Objekte zur Kategorisierung erscheinen.

**Beschreibung Übung** Level 1-7 Ordnen Sie durch Ziehen jedes Objekt in die richtige Kategorie ein.  
 Level 8-9 Kombinieren Sie die verteilten Buchstaben, um den Namen des gezeigten Objekts zu bilden.

**Ergebnisse Übung**

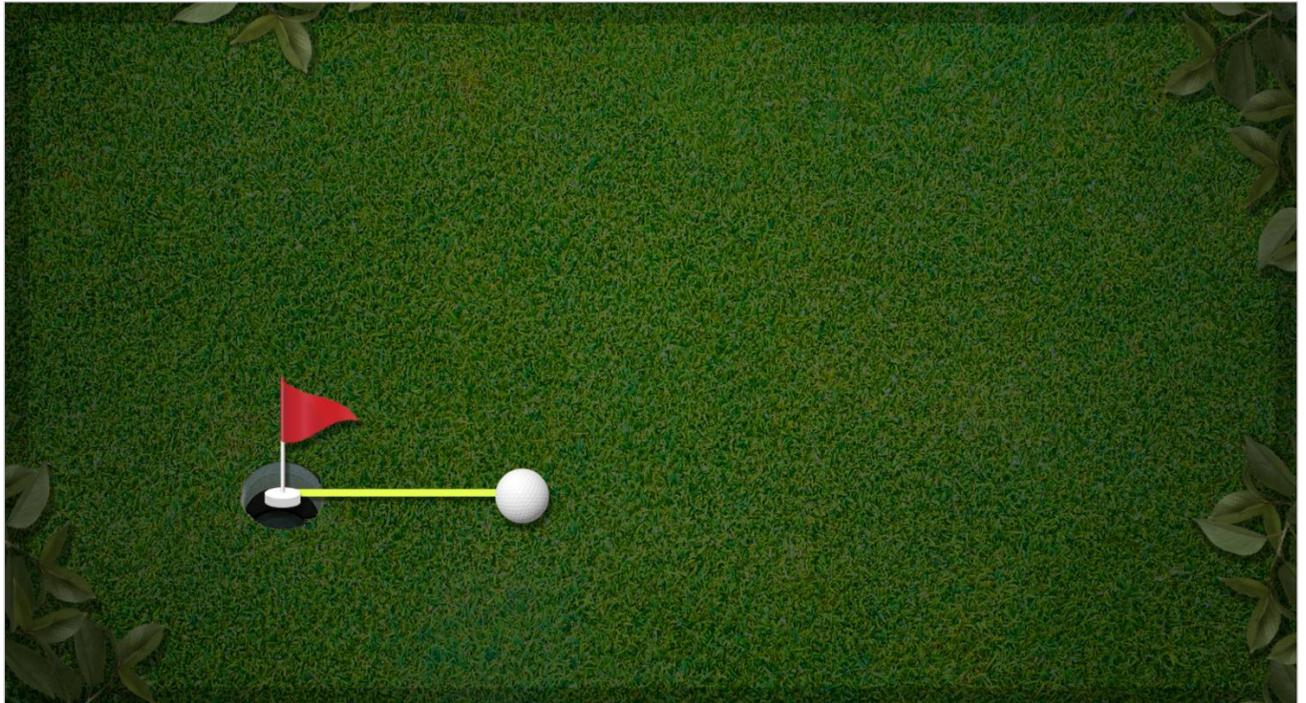
Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Sternensuche (Räumlich-Visuell – Visuelle Wahrnehmung – Auge-Hand-Koordination)



<b>Beschreibung Übung</b>	Diese Übung hilft das eingeschränkte Sichtfeld zu verbessern, damit Sie Objekte in allen visuellen Sichtfeldern wahrnehmen können.	
<b>Durchführung Übung</b>	Suchen Sie den leuchtenden Stern am Nachthimmel. Ein gelber Pfeil gibt ihnen einen Richtungshinweis.	
<b>Aufbau Level</b>	Level 1	Tippen Sie den Stern an, der sich auf der Himmelsseite befindet, auf die der Pfeil zeigt.
<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Folge der Linie (Räumlich-Visuell – Visuelle Wahrnehmung – Auge-Hand-Koordination)



<b>Beschreibung Übung</b>	Diese Übung hilft das eingeschränkte Sichtfeld zu verbessern, so dass Sie Objekte in allen visuellen Sichtfeldern wahrnehmen.	
<b>Durchführung Übung</b>	Bei diesem Spiel folgen Sie verschiedenen Anweisungen. So finden Sie bestimmte Objekte im umgebenden Bereich oder die Mitte einer vorgegebenen Linie, um Ihre visuelle Erschließung und Aufmerksamkeit für alle Bildschirmbereiche zu trainieren.	
<b>Aufbau Level</b>	Level 1	Berühren Sie ein Objekt und ziehen Sie es entlang der Linie von rechts nach links. Berühren Sie im nächsten Bildschirm die Linie in der Mitte. Wechseln Sie immer wieder zwischen den beiden Aufgaben hin und her.
<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktestand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Scheibe wischen (Räumlich-Visuell – Auge-Hand-Koordination – Beurteilen)



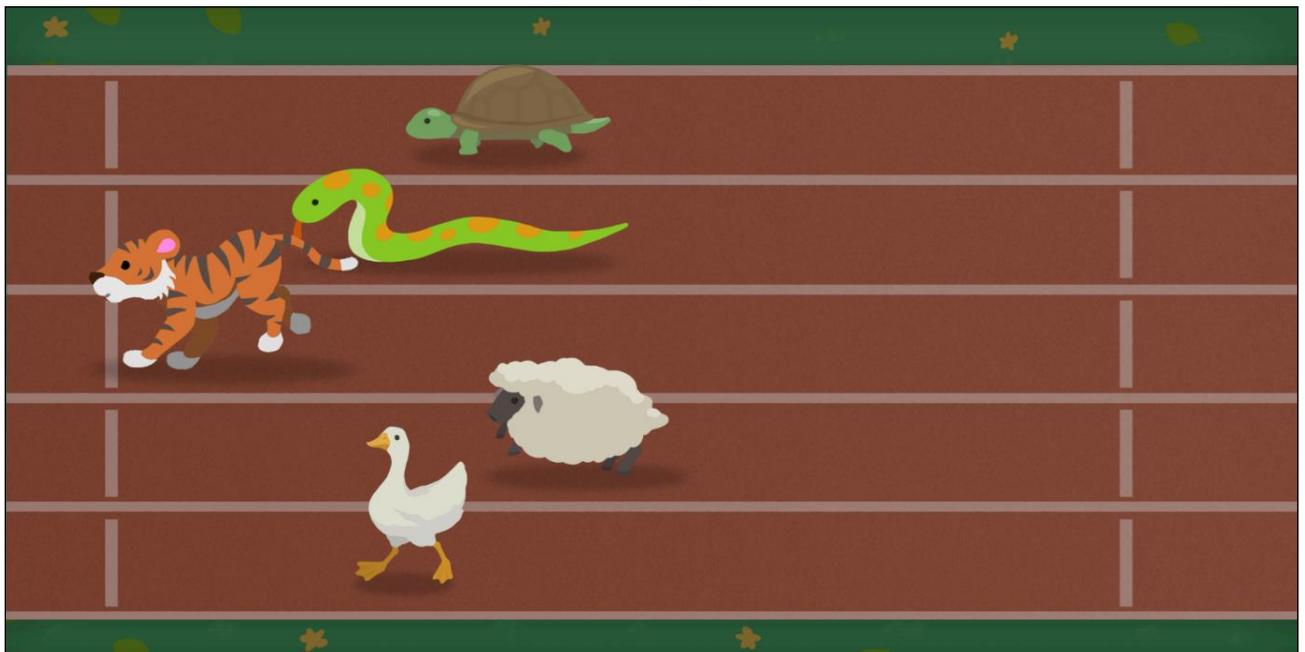
**Beschreibung Übung** Diese Übung hilft das eingeschränkte Sichtfeld zu verbessern, so dass Sie Objekte in allen visuellen Sichtfeldern wahrnehmen.

**Durchführung Übung** Bei dieser Übung wischen Sie eine Scheibe komplett frei, um anschließend den passenden Hinweis zur Beantwortung einer Frage zu finden. Wischen Sie zuerst die Scheibe mit ihrem Finger frei. Sobald Sie klare Sicht haben, erscheint eine Frage zur Beantwortung.

**Aufbau Level** Level 1 Wischen Sie die Scheibe frei. Wählen Sie dann aus den Antworten die korrekte aus.

<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Tierrennen (Räumlich-Visuell – Geteilte Aufmerksamkeit – Visuelle Aufmerksamkeit & Merkfähigkeit)



<b>Beschreibung Übung</b>	Diese Übung hilft das eingeschränkte Sichtfeld zu verbessern, so dass Sie Objekte in allen visuellen Sichtfeldern wahrnehmen.	
<b>Durchführung Übung</b>	Bei dieser Übung treten Tieren in einem Rennen gegeneinander an. Achten Sie darauf, welches Tier auf welchem Platz landet. Platzieren Sie anschließend die Tiere durch Ziehen richtig auf dem Siegereppchen.	
<b>Schwierigkeitsanstieg</b>	4 Level gesamt	Mit steigendem Übungslevel erhöht sich die Anzahl der Rennteilnehmer.
<b>Aufbau Level</b>	Level 1-4	Achten darauf, welches Tiere wann durchs Ziel laufen und merken Sie sich die Reihenfolge. Platzieren Sie die Tiere anschließend durch Ziehen richtig auf dem Siegereppchen.
<b>Ergebnisse Übung</b>	Punktestand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
	Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Bild kopieren (Räumlich-Visuell – Räumliche Beziehungen – Auge-Hand-Koordination & Wiedererkennen)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung stellt man eine Vorlage nach, indem man Formen genau gleich anordnet und positioniert.

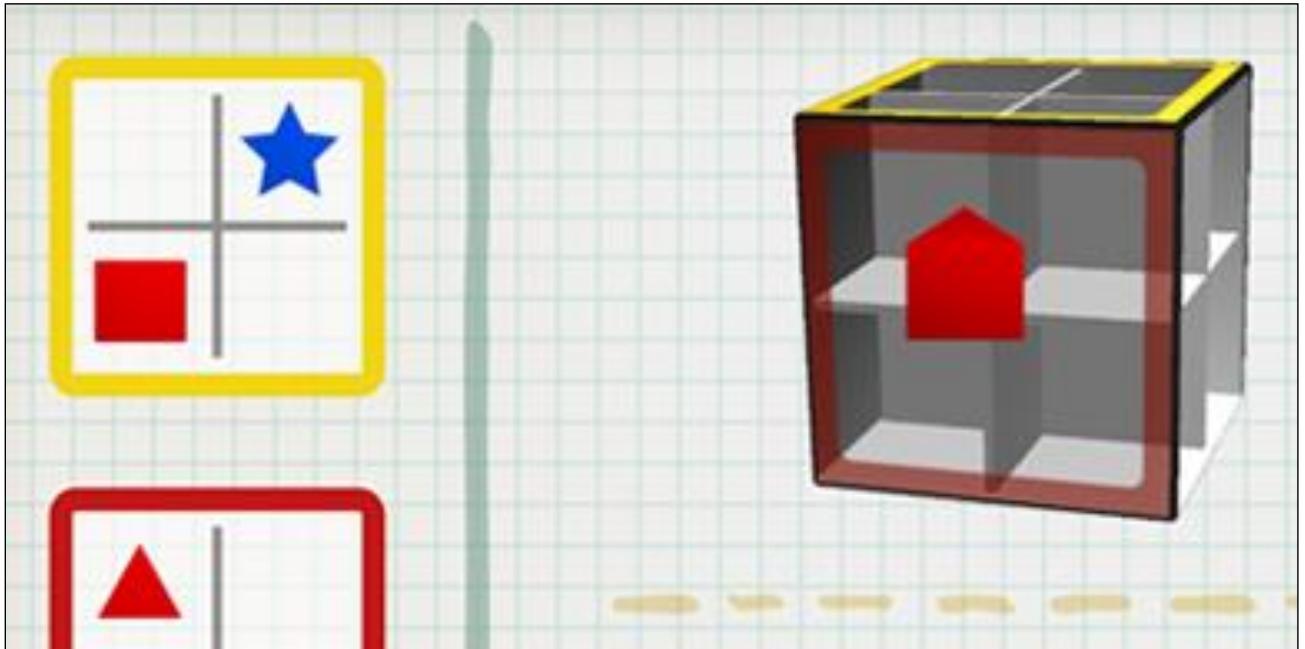
**Durchführung Übung** Schauen Sie sich links die Vorgabe an und stellen Sie diese dann rechts daneben exakt nach, indem Sie die unten bereitgestellten Formen bewegen.

**Aufbau Level** Level 1-9 Erstellen Sie mit den unteren Formen eine Kopie der linken Vorgabe.

**Ergebnisse Übung**

Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf
Durchschn. Reaktionszeit	Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Räumliches Denken (Räumlich-Visuell – Formkonstanz – Räumlich-konstruktives Denken & Schlussfolgern)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung stellt man eine Vorlage nach, indem man Formen genau gleich anordnet und positioniert.

**Durchführung Übung** Schauen Sie sich die linke Vorlage an und platzieren Sie entsprechend die unteren Formen im rechten Würfel.

**Aufbau Level** Level 1-8 Platzieren Sie gemäß der zweidimensional Vorgabe die Formen im Würfel.

**Ergebnisse Übung** Punktestand Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand

Abschluss-Level Erreichter Level bei Abschluss der Übung

Durchschn. Genauigkeit Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

Durchschn. Reaktionszeit Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Genau hinsehen (Räumlich-Visuell – Wiedererkennen – Entscheiden)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung stellt man eine Vorlage nach, indem man Formen genau gleich anordnet und positioniert.

**Durchführung Übung** Schauen Sie sich das linke Bild an und finden Sie heraus, welche Stelle aus dem rechten Bild es zeigt.

**Aufbau Level** Level 1-5 Schauen Sie sich das linke Bild an und finden Sie die passende Stelle im rechten Bild.

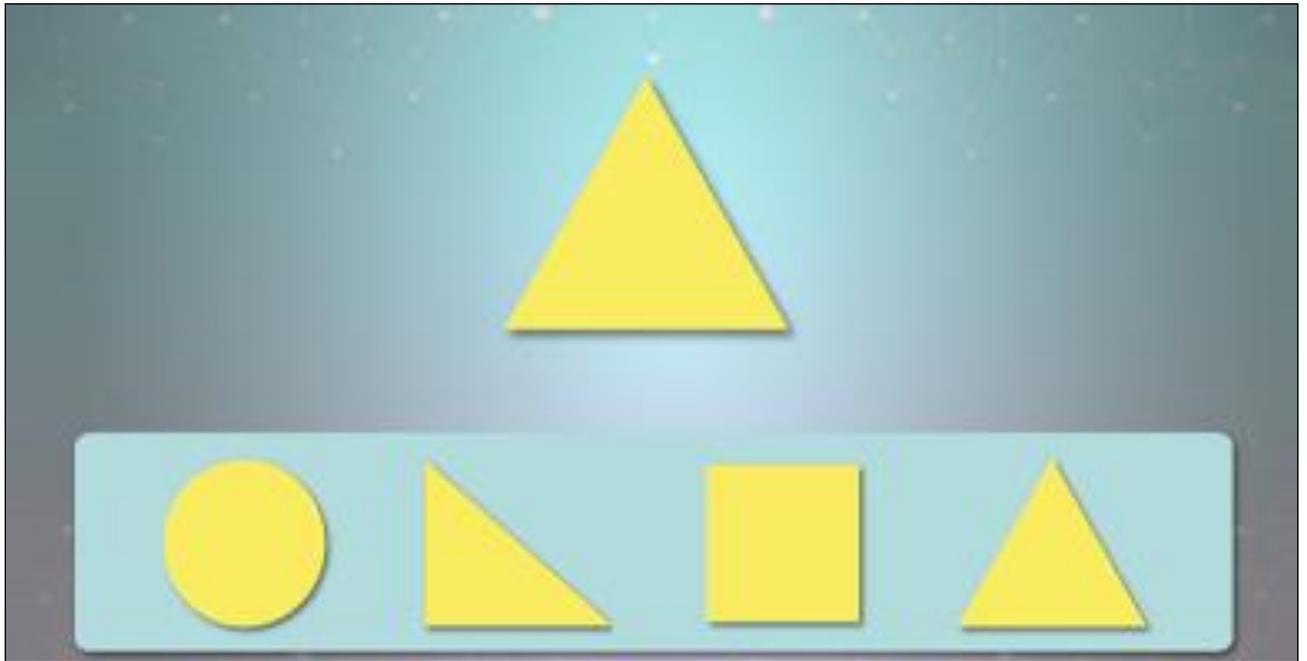
**Ergebnisse Übung** Punktestand Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand

Abschluss-Level Erreichter Level bei Abschluss der Übung

Durchschn. Genauigkeit Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

Durchschn. Reaktionszeit Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## Gleiches Bild wählen (Räumlich-Visuell – Formkonstanz – Wiedererkennen & Entscheiden)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung gilt es die vorgegebene Form unter anderen Formen zu finden.

**Durchführung Übung** Schauen Sie sich vorgegebene Form genau an und finden Sie unten die damit übereinstimmende Form. Manchmal werden die Formen gespiegelt oder rotiert.

Aufbau Level	Level 1+3	Wählen Sie unten die Form, die zur oberen passt.
	Level 2	Finden Sie durch Rotieren die untere Form, die zur oberen Vorlage passt.
	Level 4	Wählen Sie unten die gespiegelte Form der oberen Vorlage.
	Level 5+6	Wählen Sie unten die rotierte Form der oberen Vorlage.
	Level 7	Wählen Sie unten die rotierte und gespiegelte Form der oberen Vorlage.
	Level 8	Finden Sie durch Rotieren die untere Form, die zur oberen Vorlage passt.

Ergebnisse Übung	Punktstand	Während der Übung erreichter Gesamtpunktstand
	Abschluss-Level	Erreichter Level bei Abschluss der Übung
	Durchschn. Genauigkeit	Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

---

Durchschn.  
Reaktionszeit

Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

---

## Objekt einkreisen (Räumlich-Visuell – Wiedererkennen – Strukturieren & Schlussfolgern)



**Beschreibung Übung** Bei dieser Übung sucht man die passende Ergänzung zu einem gezeigten Bild.

**Durchführung Übung** Finden Sie in einer Auswahl das passende Objekt (Form bzw. Gegenstand), um das Bild rechts zu vervollständigen. Kreisen Sie das gewählte Objekt ein und ziehen Sie es an die passende Stelle rechts.

**Aufbau Level** Level 1-4 Umkreisen Sie mit Ihrem Finger die Konturen des Objekts, das zur Lücke auf dem rechten Bild passt.

Level 5 Umkreisen Sie mit Ihrem Finger die Konturen des Objekts, das zur Lücke auf dem rechten Bild passt. Ziehen Sie es anschließend mit dem Finger an die entsprechende Stelle rechts.

**Ergebnisse Übung** Punktestand Während der Übung erreichter Gesamtpunktestand

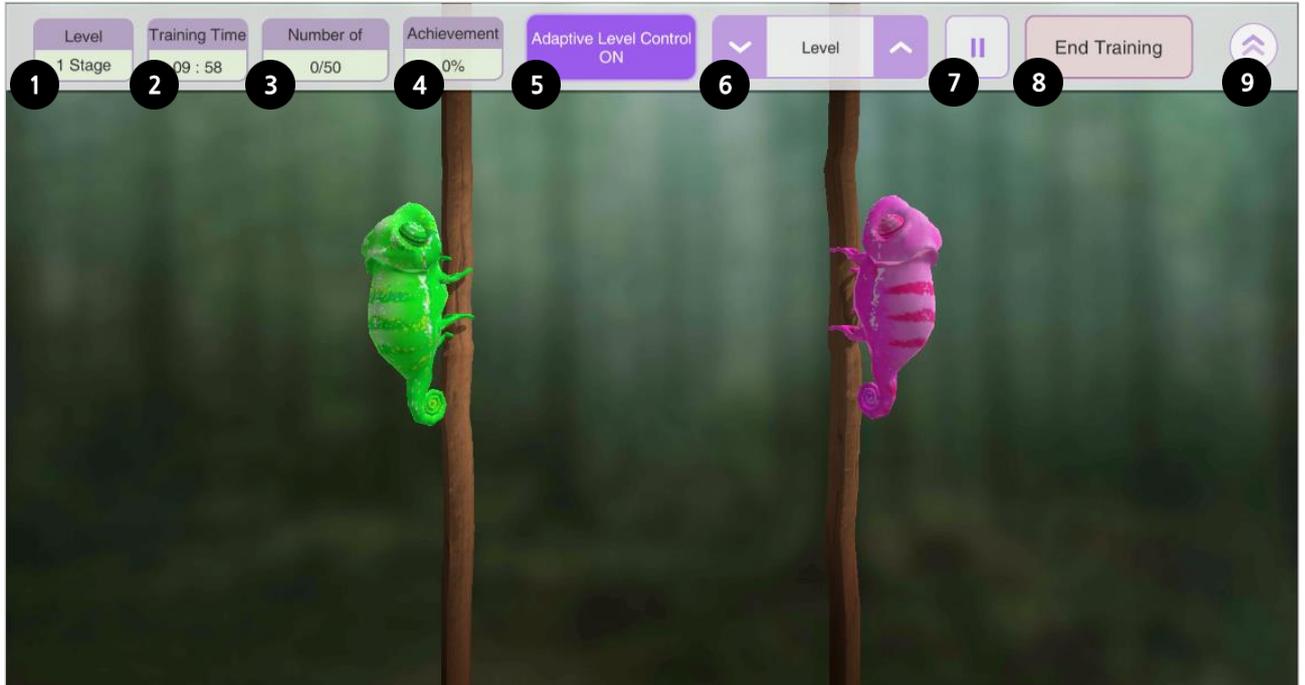
Abschluss-Level Erreichter Level bei Abschluss der Übung

Durchschn. Genauigkeit Durchschnittliche Genauigkeit der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

Durchschn. Reaktionszeit Durchschnittliche Reaktionszeit bei der gesamten Eingabe im Übungsverlauf

## 3.5. Button für Übungs-Widget

Im Fenster des Übungs-Widgets können Sie Informationen zur Übung einsehen und Funktionen ausführen. Um es zu verwenden, drücken Sie während der Übung den Pfeil-Button oben rechts.



①	<b>Level</b>	Zeigt den aktuellen Level der laufenden Übung an.
②	<b>Training Dauer</b>	Zeigt die verbleibende Zeit der laufenden Übung an
③	<b>Anzahl der Messungen</b>	Zeigt die Anzahl der Messungen in Form von [Anzahl korrekter Antworten / Anzahl gestellter Aufgaben] an.
④	<b>Erfolgsrate</b>	Zeigt die Erfolgsrate der gestellten Aufgaben im Verlauf der Übung an.
⑤	<b>Adaptive Level-Kontrolle</b>	Hier stellen Sie ein, ob die adaptive Level-Kontrolle verwendet werden soll oder nicht. Ist sie eingeschaltet, ändert sich der Level nach Abschluss der Übungseinheiten abhängig von der Erfolgsrate. Ist die Funktion ausgeschaltet, wird derselbe Level unabhängig von der Erfolgsrate wiederholt.
⑥	<b>Level-Kontrolle</b>	Mit dieser Funktion ändern Sie den Level im Übungsverlauf. Klicken Sie auf den nach unten zeigenden Pfeil, wird das Spiel ein Level niedriger neugestartet. Klicken Sie auf den nach oben zeigenden Pfeil, wird das Spiel ein Level höher neugestartet.
⑦	<b>Pause</b>	Pausiert die Übung.
⑧	<b>Training beenden</b>	Beendet die Übung.

---

⑨ **Widget-Button**

Über diesen Button rufen Sie das Widget-Fenster auf. Bei aufgerufenem Fenster, schließt ein erneutes Klicken des Buttons das Fenster.

---

## 3.6. Applikation schließen

- Schließen Sie die Applikation, indem Sie den Button links unten am Bildschirm klicken.
- Schließen Sie die Applikation durch wiederholtes Klicken des Zurück-Buttons.
- Um die Applikation vollständig zu schließen, entfernen Sie die Neofect Cognition Applikation in der Liste der kürzlich verwendeten Apps (der zweite Button von unten).



Klicken Sie den Zurück-Button, um zur vorherigen Seite zurückzukehren.



Klicken Sie den Button, um sich eine Liste aller laufenden Applikationen anzeigen zu lassen. Indem Sie auf ein App-Icon der Liste klicken, können Sie zu der entsprechenden App zurückkehren oder sie schließen.

---

© Neofect. Alle Rechte vorbehalten

[www.neofect.de](http://www.neofect.de)  
[info@neofect.de](mailto:info@neofect.de)