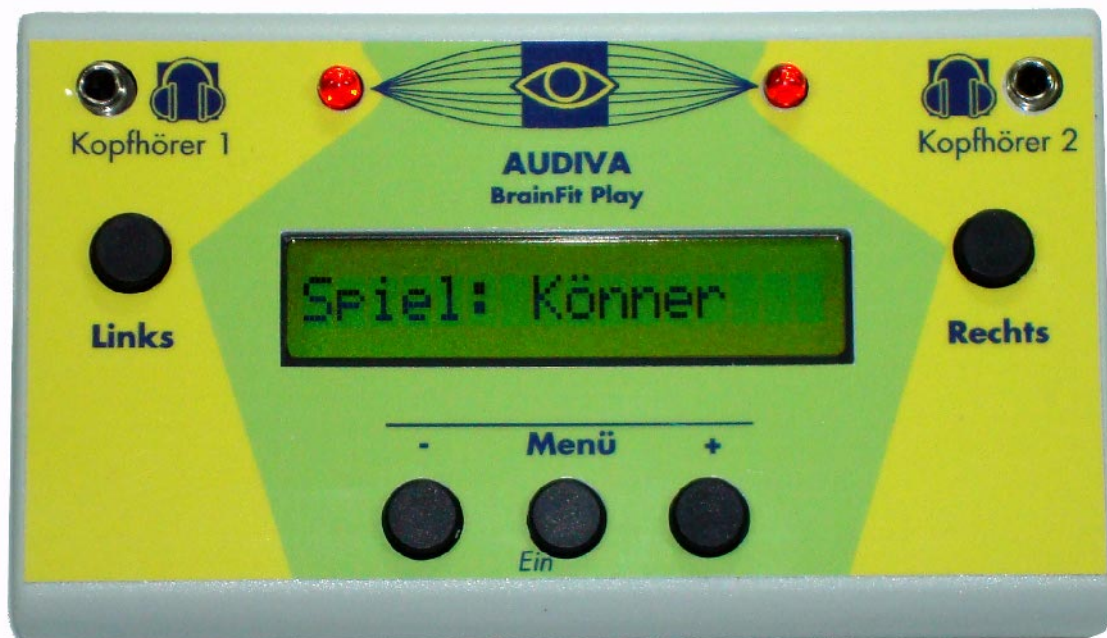


Bedienungsanleitung

BrainFit Play



Einleitung

Liebe BrainFit-Kundin, lieber BrainFit-Kunde,

dass wir Sprache verstehen, ist für Erwachsene meist selbstverständlich. Die vielen kleinen Prozesse, die dabei zwischen Wahrnehmung und Verständnis in Millisekunden ablaufen, sind zwar komplex, aber automatisiert und funktionieren deshalb unbewusst. Das ist auch gut so - denken Sie nur, Sie müssten über jedes einzelne Wort nachdenken!

Bei älteren oder kranken Menschen kann die Fähigkeit, Sprachinformationen korrekt zu verarbeiten, verloren gehen. Auch manche Kinder haben Probleme, Sprache automatisiert zu verstehen. Häufig sind es Jungen, die Defizite bei der Sprachverarbeitung und beim daran gekoppelten Lesen und Schreiben aufweisen. Doch mit gezieltem Training können die grundlegenden Fähigkeiten, die Low-Level Funktionen, die für Wahrnehmung und Sprachverarbeitung nötig sind, verbessert werden.

Automatisierte Prozesse laufen mit einer hohen Geschwindigkeit ab. An diesem Punkt setzt das Testen oder Training mit dem BrainFit-Gerät an. In hohem Tempo vermittelt es Signale, die schnelle Reaktionen erfordern. Im Training erlernt der Patient außerdem, sich über einen längeren Zeitraum immer wieder zu konzentrieren. So erlernt er allmählich, Wahrnehmungsprozesse zu automatisieren.

Vom Training mit dem BrainFit-Gerät können sowohl Kinder als auch Erwachsene profitieren. Das Verfahren ist einfach, aber sehr effizient. Trotz der vielen positiven Erfahrungen unserer Kunden können Trainierende mit dem BrainFit-Verfahren an ihre Grenzen stoßen. Diese sind erreicht, wenn auf die Trainingsanforderungen mit Stress oder Ablehnung reagiert wird. Wir empfehlen dann alternative AUDIVA Trainingsverfahren: Musiktherapie und/oder Sprach-/Lesetraining mit dem Hörwahrnehmungstrainer HWT oder dem DichoTrainer. Lassen Sie sich von uns kostenlos beraten.

Viel Erfolg beim Training wünscht
Ihr Uwe Minning

Inhalt

Erste Schritte	3
Spielen	4
Beschreibung der 8 Funktionen	6
Erklärung Spielmodus:	9
Fehlerbehandlung	10
Tastentricks	11
Anwendungen:	12
Zu Ihrer Sicherheit:	12

5. Ausgabe Deutsch, September 2009

Alle Rechte vorbehalten. Ohne schriftliche Zustimmung des Herausgebers darf diese Broschüre auch nicht auszugsweise in irgendeiner Form reproduziert werden oder unter Verwendung elektronischer, mechanischer oder chemischer Verfahren vervielfältigt oder verarbeitet werden. Es ist möglich, dass die vorliegende Broschüre noch drucktechnische Mängel oder Druckfehler aufweist. Die Angaben in dieser Broschüre werden jedoch regelmäßig überprüft und Korrekturen in der nächsten Ausgabe vorgenommen. Für Fehler technischer oder drucktechnischer Art und ihre Folgen übernehmen wir keine Haftung. Alle Warenzeichen und Schutzrechte werden anerkannt. Änderungen im Sinne des wissenschaftlichen oder technischen Fortschritts können ohne Vorankündigung vorgenommen werden. AUDIVA GmbH, HRB Lörrach 3222

Erste Schritte

In der Lieferung befindet sich der BrainFit, ein Kopfhörer und diese Anleitung. Die Batterien sind bereits eingesetzt und der BrainFit ist sofort betriebsbereit. Entfernen Sie zuvor den Einschaltenschutz über der mittleren Taste. Stecken Sie den beiliegenden Kopfhörer in eine der Kopfhörerbuchsen.



Bitte den Kopfhörer immer seitenrichtig aufsetzen. An der Seite ist jeweils ein L / R aufgedruckt.

Einschalten: mittlere Taste „Menü“ drücken, dann startet der BrainFit:

Guten Tag !!!



BrainFit Play



Version 3...



Batterie OK!



Tipp: in die zweite Kopfhörerbuchse kann ein weiterer Kopfhörer eingesteckt werden. So kann zu zweit gespielt werden.

Ist die Batterie schwach, wird „Batterie schwach“ angezeigt und Sie können weiterarbeiten und bei Gelegenheit neue Batterien einsetzen. Ist die Batterie fast leer, geht das Gerät automatisch aus und Sie müssen erst neue Batterien einsetzen, um weiterarbeiten zu können. Siehe dazu Seite 10.

Spiele

Spiel umschalten durch Taste links und rechts.

**Spiel: Beginner /
Köner / Profi /
Meister**

Tipp: wähle zunächst „Beginner“ und lerne die folgenden Aufgaben kennen.



Menü Taste drücken

Wiederholen

**Wiederholen
an/aus**

Wenn du zum ersten Mal spielst, stelle auf „an“. Dann kannst du den letzten Reiz nochmal hören, wenn du **kurz** in der Mitte drückst.



Bestätigung

**Bestätigung
Aus/Licht/OK**

Wenn du immer sehen möchtest, ob du richtig gedrückt hast, wähle Licht oder OK.



Drücke links oder rechts zum Starten.

< Starten >

Tipp: um die alte Auswertung nochmal anzuschauen, drücke kurz die mittlere Taste.



1. Ordnungsschwelle lat. / Seitenordnung

**O1 ... ms
Punkte: ...**

Drücke links, wenn Du den **ersten Klick links** und rechts, wenn Du den **ersten Klick rechts** gehört hast.



Nach jedem Spiel kommt jeweils die Auswahl „<nochmal weiter>“. Drücke links, um das Spiel zu wiederholen und rechts, um das nächste Spiel zu starten:

Jedes Spiel dauert 1 Minute. Danach kommt das nächste Spiel. Wenn Du schnell bist und richtig antwortest, gibt es extra Zeitpunkte!

2. Fusionsschwelle

**F ... ms
Punkte: ...**

Drücke links, wenn Du **einen Klick** gehört hast und rechts, wenn du **zwei Klicks** gehört hast.



3. Intermodalität

**I ... ms
Punkte: ...**

Drücke links, wenn Du **zuerst den Klick** gehört hast und rechts, wenn Du **zuerst den Blitz** gesehen hast.



4. Synchronität

**S ... ms
Punkte: ...**

Drücke links, **genau zu dem Zeitpunkt**, wenn es links klickt und rechts, wenn es rechts klickt.



5. Ordnungsschwelle seriell / Zeitordnung

**Os ... ms
Punkte: ...**

Drücke links, wenn Du **zuerst „fff“** (Geräusch) gehört hast und rechts, wenn du **zuerst „piep“** (Ton) gehört hast.



6. Tonhöhen- unterscheidung

**T ... HT
Punkte: ...**

Drücke links, wenn Du den **höheren/helleren Ton links** gehört hast und rechts, wenn Du den **höheren/helleren Ton rechts** gehört hast.



7. Richtungshören

**R ... µs
Punkte: ...**

Drücke links, wenn Du den Klick **linksseitig** gehört hast und rechts, wenn Du den Klick **rechtsseitig** gehört hast.



Spiele

8. Mustererkennung

M ... ms
Punkte: ...

Achte auf den **höheren/helleren Ton**.
Drücke links, wenn Du ihn zuerst gehört hast,
drücke die mittlere Taste, wenn Du ihn in der
Mitte gehört hast und rechts, wenn Du ihn
zuletzt gehört hast.

Wenn Deine Punktzahl die bisher
höchste ist:

↓
neuer Bestwert!
Highscore ...

Du kannst das nächste Mal versuchen, noch
mehr Punkt zu holen!

Ansonsten:

Punkte: ...
Highscore ...

Jetzt wird gezeigt, wieviele Punkte Du
in den einzelnen Spielen geholt hast:

Ordnungsschwelle

↓
OL-Punkte: ...

Drücke rechts

Fusionsschwelle

↓
F-Punkte: ...

Drücke rechts

Intermodalität

↓
I-Punkte: ...

Drücke rechts

Synchronität

↓
S-Punkte: ...

Drücke rechts

Zeitordnung / Ordnungsschwelle seriell

↓
Os-Punkte: ...

Drücke rechts

Tonhöhenunterscheidung

↓
T-Punkte: ...

Drücke rechts

Richtungshören

↓
R-Punkte: ...

Drücke rechts

Mustererkennung

↓
M-Punkte: ...

Drücke rechts

Zeitpunkte

↓
Zeitpunkte: ...

Drücke rechts

↓
Drücke Taste Menü

Tipp: um die Punkte nochmal von vorne anzu-
zeigen, drücke die rechte Taste.

Jetzt springt der BrainFit wieder an
den Anfang und Du kannst ein neues
Spiel starten.

Auswertung Ende

Weitere Infos zum Spielmodus auf Seite 9.

Beschreibung der 8 Funktionen

Ordnungsschwelle lateral [OI]

Die Ordnungsschwelle ist der kleinste Zeitabstand zwischen 2 Reizen, der nötig ist, um eindeutig zu erkennen, welcher von beiden Reizen (der linke oder rechte) zuerst vorkam. Die Klicks kommen im Abstand von 1 bis 999 ms, je nach Startwert. Das Ziel ist, einen möglichst kleinen ms-Wert zu erzielen.

Aufgabe erklären:

Du hörst kurz nacheinander zwei Klicks. Auf welcher Seite war der erste Klick, links oder rechts? Drücke entsprechend die linke oder rechte Taste.

Erst hören, dann sehen:

Da viele Kinder visuell bessere Werte als auditiv erzielen, ist in allen AUDIVA Geräten eine speziell entwickelte Reizdarbietung enthalten, bei welcher die auditiven Reize den visuellen um 40 ms vorge-lagert werden. Damit wird die Hörverarbeitung vor der Sehverarbeitung aktiviert und visuellen Ersatzstrategien entgegengewirkt. Diese Vorverlagerung ist bewusst nicht wahrnehmbar (Kinder MIT erhöhter Ordnungsschwelle), bedeutet jedoch neurologisch eine bevorzugte Anregung des auditiven Systems.

Fusionsschwelle [F]

Bei dieser BrainFit Version wird die Fusionsschwelle erstmals lateral ausgegeben, so dass entweder 2 Klicks (einer links, einer rechts = lateral) oder 1 Klick (auf beiden Ohren) angeboten werden. Dadurch wird hier erstmals das dichotische (beidohrige) Hören ins Ergebnis einfließen.

Die Fusionsschwelle ist die kleinste Zeiteinheit, die mindestens zwischen zwei Reizen verstreichen muss, damit zwei Reize gerade noch nicht als ein Reiz wahrgenommen werden.

Aufgabe erklären:

Du hörst auf beiden Ohren entweder einen oder zwei Klicks. Drücke die linke Taste, wenn Du einen Reiz und die rechte Taste, wenn Du zwei Reize wahrgenommen hast.

Hinweise:

Bei der Fusionsschwelle wird mit sehr kleinen ms-Werten gearbeitet. Die Anzeige ist daher auf zwei Stellen hinter dem Komma angegeben. Die Fusionsschwelle ist einfacher und eindeutiger als die Ordnungsschwelle (kein Erkennen der Ordnung erforderlich).

Nach Bungert (2002) liegt der Normbereich hier zwischen 0,5 und 1,0ms.

Intermodalität [I]

Die kleinste Zeiteinheit, die mindestens zwischen einem Klick und einem Blitz verstreichen muss, damit noch sicher wahrgenommen werden kann, ob zuerst der Klick oder der Blitz ausgegeben wurde.

Aufgabe erklären:

Achte darauf, ob erst das Licht oder erst der Klick kommt. Drücke die linke Taste, wenn Du zuerst den Klick gehört oder die rechte Taste, wenn Du zuerst das Licht gesehen hast.

Hinweise:

Durch die Abwechslung von auditiven und visuellen Reizen können Sie prüfen, ob der Proband besser im visuellen oder auditiven Bereich verarbeitet. Dabei wird deutlich, welche Modalität bei geteilter Aufmerksamkeit vorherrscht oder ob beide Sinnessysteme gleichermaßen Informationen beisteuern können.

Synchronität [S]

Hier wird ein möglichst präzises synchrones Tastendrücken zu der links-rechts Taktvorgabe angestrebt (Fingertapping).

Aufgabe erklären:

Du hörst abwechselnd links und rechts viele Klicks. Drücke die linke und rechte Taste möglichst präzise im Rhythmus der Klicks.

Hinweise:

Siehe Arbeiten von Frau Dr. Steinbüchel (Institut für medizinische Psychologie, München) und Prof. Peter Wolff (Universität Havard, USA).

Ordnungsschwelle seriell [Os], Zeitordnung

Der kleinste Zeitabstand zwischen 2 verschiedenen Reizen (Ton-Klick oder Klick-Ton), der nötig ist, um eindeutig zu erkennen, welcher zuerst vorkam. Der Ton-Klick Abstand beträgt 1 bis 999 ms, je nach Startwert.

Aufgabe erklären:

Achte auf die Reihenfolge der Hörreize. Drücke die linke Taste, wenn Du den Klick zuerst gehört hast oder die rechte Taste, wenn Du den Ton zuerst gehört hast.

Hinweise:

Der Ton ist vergleichbar mit einem Vokal. Die Vokale sind besonders lange Phoneme in der Sprache.

Der Klick ist vergleichbar mit einem Konsonant (wie z.B.: t).

Die Pause (der ms-Wert) entspricht der voice-onset-time bzw. voice-offset-time, also dem Vokal-Konsonant Übergang. Dieses Verfahren ist daher besonders relevant hinsichtlich Lautunterscheidung. Hier sollten die Probanden Werte um 30-40 ms erreichen, was eine gute Lautunterscheidung dokumentiert.

Tonhöhenunterscheidung [T]

Der kleinste Tonhöhen-Abstand zweier Töne, damit diese nach hoher/tiefer Ton geordnet wahrgenommen werden können.

In der im BrainFit Play eingebauten Vorgehensweise hoch-tief werden zwei Töne angeboten und der Proband soll wahrnehmen, welcher der höhere Ton war; der erste oder der zweite.

Aufgabe erklären:

Drücke die linke Taste, wenn Du den höheren Ton zuerst gehört hast oder die rechte Taste, wenn Du den höheren Ton zuletzt gehört hast.

Hinweise:

Bei Kindern mit auditiven Wahrnehmungsstörungen ist häufig die Tonhöhenunterscheidung reduziert. Diese musikalische Fähigkeit wird auch für die Erkennung von verschiedenen Vokalen und prosodischen Elementen der Sprache benötigt. Aus der Psychoakustik ist bekannt, dass der Mensch einen Frequenzunterschied von 1-2 % unterscheiden kann.

Für Kinder gilt folgender Erfahrungswert: 6-jährige sollten mindestens 4,0 Halbtonschritte unterscheiden können (Dr. H. Rosenkötter, Band zur 3. Arbeitstagung). Der kleinste mit dem BrainFit darstellbare Frequenzschritt ist ein halber Halbtonschritt (=3%). Erwachsene sollten in der Lage sein, bis auf 1 Halbtonschritt zu gelangen.

Richtungshören [R]

Werden zwei Klicks genau gleichzeitig auf beide Ohren gegeben, hören wir einen Klick genau in Kopfmitte. Wird ein Klick einige μ S früher gestartet als der andere, hören wir einen Klick auf der Seite, wo der Klick begann. Es werden 2 Klicks um einige μ S zeitversetzt auf beide Ohren gegeben. Sie hören nur einen Klick, jedoch mehr von links oder von rechts.

Aufgabe erklären:

Du hörst einen Klick und achte darauf, ob dieser mehr von links oder rechts kommt. Drücke die linke Taste, wenn Du den Klick mehr von links gehört hast oder die rechte Taste, wenn Du den Klick mehr von rechts gehört hast.

Hinweise:

Die Fähigkeit des Richtungshörens (in der Horizontalebene, also links - rechts Verschiebungen) wird durch direkt hinter der Cochlea verschaltete neuronale Kerngebiete ermöglicht, in denen beide Ohrsignale verrechnet werden. Dadurch ist diese Verarbeitung sehr schnell. Bereits einige zehntausendstel Sekunden Differenz zwischen einem linken und rechten Hörreiz werden als Richtungseindruck wahrgenommen. Diese Differenz entsteht durch die Schallgeschwindigkeit von rund 330 Metern in der Sekunde, aus der sich eine kleine Zeitdifferenz (im μ s-Bereich) zwischen beiden Ohren auf Grund des Kopfdurchmessers ergibt. In der räumlichen Situation entspricht das einem etwas vorne seitlich stehenden Sprechers, wodurch das eine Ohr die Stimme etwas früher als das andere Ohr bekommt. Diese Fähigkeit ist bei Werten von 40-50 μ S ausgereift. Höhere Werte geben Hinweise auf Probleme in der Unterscheidung von Nutzschaall zu Störschaall.

Mustererkennung [M]

Der BrainFit bietet Mustererkennung von Tonhöhen an. Die Fähigkeit Muster in akustischen Signalen zu erkennen ist wichtig für das Dekodieren von Sprachlauten wie Vokalen und es trainiert gleichzeitig die Serialität.

Es werden dazu 3 Töne in Serie vorgespielt, wobei sich einer davon in der Tonhöhe unterscheidet. Analog werden hier 3 Tasten verwendet, die linke, mittlere (Menü) und rechte Taste. Beendet wird ein Ablauf daher mit der Taste + oder - (3 Sek. gedrückt halten).

Muster als Tonhöhen

Die Frequenzabweichung ist konstant 6 Halbtonschritte, die Dauer und der Abstand der Töne voneinander verringert sich bei richtiger Antwort um 5% oder verlängert sich bei falscher Antwort um 20% und wird in Millisekunden angegeben.



Erklärung Spielmodus:

	Beginner	Köner	Profi	Meister
1. Ordnungs- schwelle lateral [O]	War der Klick zuerst links oder rechts ? Drücken Sie die Taste auf der Seite, auf welcher Sie den ersten von 2 Reizen wahrgenommen haben.			
	Vorgehen: prozentual Startwert: 500 ms	Vorgehen: prozentual Startwert: 250 ms	Vorgehen: prozentual Startwert: 100 ms	Vorgehen: prozentual Startwert: 50 ms
2. Fusions- schwelle [F]	Haben Sie einen oder zwei Klicks gehört? Drücken Sie die linke Taste, wenn Sie einen Reiz und die rechte Taste, wenn Sie zwei Reize wahrgenommen haben.			
	Vorgehen: prozentual Startwert: 25 ms	Vorgehen: prozentual Startwert: 15 ms	Vorgehen: prozentual Startwert: 8 ms	Vorgehen: prozentual Startwert: 4 ms
3. Intermodali- tät [I]	Achten Sie darauf, ob erst das Licht oder der Klick kommt. Drücken Sie die linke Taste, wenn Sie zuerst den Klick oder die rechte, wenn Sie zuerst das Licht gesehen haben.			
	Vorgehen: prozentual Startwert: 500 ms	Vorgehen: prozentual Startwert: 250 ms	Vorgehen: prozentual Startwert: 100 ms	Vorgehen: prozentual Startwert: 50 ms
4. Synchroni- tät [S]	Sie hören abwechselnd links und rechts einen Klick. Drücken Sie die linke und rechte Taste möglichst präzise im Rhythmus der Klicks. (schwierig, den halben Startwert zu erreichen!)			
	Vorgehen: variabel Startwert: 700 ms	Vorgehen: variabel Startwert: 600 ms	Vorgehen: variabel Startwert: 500 ms	Vorgehen: variabel Startwert: 400 ms
5. Ordnungs- schwelle seriell [Os]	Achten Sie auf die Reihenfolge des Ton- und Klickreizes. Drücken Sie die linke Taste, wenn Sie den Klick zuerst gehört haben oder die rechte Taste, wenn Sie den Ton zuerst gehört haben.			
	Vorgehen: prozentual Startwert: 500 ms	Vorgehen: prozentual Startwert: 250 ms	Vorgehen: prozentual Startwert: 100 ms	Vorgehen: prozentual Startwert: 50 ms
6. Tonhöhen- unterschei- dung [T]	Drücken Sie die linke Taste, wenn Sie den höheren Ton zuerst gehört haben oder die rechte Taste, wenn Sie den höheren Ton zuletzt gehört haben.			
	Vorgehen: T-hoch/tief Startwert: 24,0 HT	Vorgehen: T-hoch/tief Startwert: 12,0 HT	Vorgehen: T-hoch/tief Startwert: 6,0 HT	Vorgehen: T-hoch/tief Startwert: 3,0 HT
7. Richtungs- hören [R]	War der Klick räumlich mehr links oder mehr rechts? Drücken Sie die linke Taste, wenn Sie den Klick mehr links gehört haben oder die rechte Taste, wenn Sie den Klick mehr rechts gehört haben.			
	Vorgehen: prozentual Startwert: 500 µs	Vorgehen: prozentual Startwert: 400 µs	Vorgehen: prozentual Startwert: 300 µs	Vorgehen: prozentual Startwert: 200 µs
8. Musterer- kennung [M]	Drücken Sie die linke Taste, wenn Sie den höheren Ton zuerst, die mittlere Taste, wenn Sie den höheren Ton in der Mitte oder die rechte Taste, wenn Sie den höheren Ton zuletzt gehört haben.			
	Vorgehen: M-Tonhöhe Startwert: 500 ms	Vorgehen: M-Tonhöhe Startwert: 350 ms	Vorgehen: M-Tonhöhe Startwert: 200 ms	Vorgehen: M-Tonhöhe Startwert: 100 ms

Training im Spielmodus:

Der Spielmodus des BrainFit bietet ein umfassendes Training in allen 8 Verfahren, die in nur 8 Minuten durchgespielt werden. Das Ziel ist es, in 1 Minute auf die Hälfte des jeweiligen Startwertes zu gelangen. Dafür ist ein Punktesystem integriert:

- Für jede richtige Antwort gibt es Pluspunkte und für jede falsche Antwort Minuspunkte. Man kann jedoch nie einen negativen Punktestand erreichen, das Minimum sind 0 Punkte.
- Wenn Sie im Spielmodus [Meister] sind, bekommen Sie mehr Punkte als im Spielmodus [Beginner].
- Wird die Hälfte des Startwertes erreicht, gibt es 200 Punkte extra.
- Wird die Hälfte des jeweiligen Startwertes vor Ablauf 1 Minute erreicht, gibt es zusätzliche Zeitpunkte und es folgt automatisch das nächste Spiel.
- Wird die Hälfte des Startwertes innerhalb einer Minute nicht erreicht, wird automatisch abgebrochen und es wird das nächste Spiel angeboten.
- Der aktuelle Punktestand wird nach jeder Antwort angezeigt.

Auswertung im Spielmodus:

Die Punkte sollen zur Vergleichbarkeit in das mitgelieferte Spielprotokoll (Kopiervorlage) übertragen werden.

- Der Highscore ist der höchste Punktestand über alle 8 Grundfunktionen und bleibt erhalten. Löschen durch drücken der Taste +/- gleichzeitig.
- Die „Punkte:“ geben die Summe aus dem letzten Spiel an. Ist sie höher, wird der Highscore neu gesetzt und eine Tonfolge ausgegeben.
- Alle anderen Punkte geben Auskunft über den Verlauf des letzten Spieles in den einzelnen Grundfunktionen.
- Die Zeitpunkte geben an, ob das Ziel innerhalb einer Minute erreicht wurde.

Fehlerbehandlung

Der Ton/Klick kommt nur auf einem Ohr:

Der Kopfhörer ist möglicherweise defekt. Testen Sie das Gerät mit einem anderen Kopfhörer (3,5 mm Klinenstecker). Nur wenn der Fehler weiter besteht, ist das Gerät defekt; ansonsten der Kopfhörer.

Keine Funktion, Batterien wechseln:

Gerät öffnen:

Hebeln Sie die beiden Gehäuseschalen auseinander. Die Einrastpunkte sind jeweils in den 4 Ecken. Nehmen Sie den Deckel ab und legen ihn zur Seite.

1. Resetknopf drücken:

Bevor Sie Batterien auswechseln, drücken Sie kurz die Resettaste links unterhalb des Display. Springt der BrainFit wieder an, sind die Batterien ggf. (je nach Anzeige im Display) noch brauchbar und Sie können das Gehäuse wieder schließen.

2. Batterien auswechseln:

Hebeln Sie die Batterien mit einem flachen schmalen Gegenstand vorsichtig heraus. Legen Sie jeweils eine neue Batterien auf die Halteklammern und drücken Sie die Batterie in die Halteklammern hinein. Kontrollieren Sie optisch, dass die seitlichen Kontaktfedern die Batterie wirklich berühren. Falls nicht, Batterie wieder heraushebeln, die Halteklammern vorsichtig etwas nachbiegen und Batterien wieder einsetzen. Achten Sie auf + und -, da Batterien und Gerät bei falscher Polung beschädigt werden können.

Entsorgen Sie die verbrauchten Batterien gemäß den Entsorgungsrichtlinien. Nicht in den Mülleimer sondern bei einer Altbatterien-Annahmestelle abgeben.

Neue Batterien erhalten Sie kostengünstig bei AUDIVA.

Tastentricks

Der BrainFit verfügt über einige spezielle Tastenkombinationen, die Ihnen die Arbeit erleichtern :

Manuelles Ausschalten (nicht 60 Sek. auf automatische Abschaltung warten)

Taste Menü mind. 3 Sek festhalten.

Werkszustand und Neugerätezustand herstellen

Bei ausgeschaltetem Gerät: Taste + und - gleichzeitig gedrückt halten, dann einschalten durch Drücken von Taste Menü. Warten bis „**Neugerät**“ im Display steht. Dann Tasten lösen.

Diese Funktion setzt alle Einstellungen und Auswertungen in den ursprünglichen Zustand.

Statistik ansehen

Bei ausgeschaltetem Gerät: die Tasten links und rechts gleichzeitig gedrückt halten, dann einschalten durch kurzes antippen von Taste Menü. Wenn „Statistik:“ im Display erscheint, Tasten lösen. Folgendes wird angezeigt:

1. Dauer: ... Min

Die akkumulierte Zeitdauer, die der BrainFit im Spiel oder Ablauf aktiv war.

- Den Wert auf 0 setzen (für einen neuen Probanden vorbereiten): Tasten + und - gleichzeitig drücken.

- Ohne Veränderung zur nächsten Anzeige wechseln: Taste Menü kurz drücken.

2. Testungen: ...

Die Anzahl aller gestarteten Spiele und Testungen.

- Den Wert auf 0 setzen (für einen neuen Probanden vorbereiten): Tasten + und - gleichzeitig drücken.

- Ohne Veränderung zur nächsten Anzeige wechseln: Taste Menü kurz drücken.

3. Einschaltungen: ...

Die Anzahl aller Einschaltungen des BrainFit.

- Den Wert auf 0 setzen (für einen neuen Probanden vorbereiten): Tasten + und - gleichzeitig drücken.

- Ohne Veränderung wieder zur ersten Anzeige wechseln: Taste Menü kurz drücken.

- Statistik verlassen: Taste links oder rechts kurz drücken.



Anwendungen:

Der BrainFit Play:

Zur Förderung der

- Merkfähigkeit (alle Verfahren),
- links-rechts Zuordnung (O, R),
- auditiven Serialität (Os) und auditiv-visuellen Serialität (I),
- auditiv/visuell-motorischen Koordination (S),
- schnelleren Verarbeitung auditiver/visueller Reize (alle Verfahren)
- gleichmäßigen Aufmerksamkeitsverteilung auf auditive und visuelle Reize (I)
- Richtungshören in der Horizontalebene (R)
- Tonhöhenunterscheidung (T)
- Mustererkennung (M)

Zu Ihrer Sicherheit:

Anwendungsregeln beachten:

Der BrainFit darf nur zu den zuvor unter "Anwendungen" aufgeführten Maßnahmen verwendet werden. Achten Sie darauf, dass Gerät und Zubehör nicht mit Wasser und Lösungsmitteln in Berührung kommen. Zur Reinigung kann ein feuchtes Tuch verwendet werden. Der Betrieb in direkter Nähe von Handys, Funkgeräten und Sendemasten ist untersagt.

Lautstärke beachten:

Verwenden Sie nur die mitgelieferten Kopfhörer. Sie können Kopfhörer bei AUDIVA nachbestellen. Bei Verwendung anderer Kopfhörer kann die Lautstärke zu hoch werden!

Bei neurologischer Empfindlichkeit:

Obwohl bislang kein derartiger Fall bekannt geworden ist, weisen wir sicherheitshalber auf Folgendes hin:

Sind beim Trainierenden in der Vergangenheit oder aktuell epileptische Anfälle oder andere Krampfanfälle aufgetreten, sollte das Testen oder Trainieren besonders vorsichtig, in Absprache mit dem behandelnden Arzt, durchgeführt werden. Bekanntlich können vor allem visuelle Reize einen Anfall auslösen, sofern der Patient diese Empfindlichkeit besitzt.

Bei motorischer Unsicherheit / Koordinationsschwierigkeiten:

Hat ein Kind Schwierigkeiten die richtige Taste auszuwählen, sollte ein Elternteil oder der Therapeut die Tasten drücken. Das Kind zeigt dann nur auf das Ohr/die Seite, auf welcher es die richtige Antwort vermutet.