



Brain-Boy®
Naudojimo instrukcija



Medi  **TECH**
Electronic GmbH



Turinys

Turinys

1. Pagrindinė informacija

1.1	Įvadas	3
1.2	Prietaiso vaizdas.....	4
1.3	Paskirtis	5
1.4	Saugos nurodymai.....	5
1.5	Bendra informacija apie treniruotes	7
1.6	Komplektacija	8

2. Pasiruošimas žaidimui

2.1	Programos paleistis	9
2.2	Programos pabaiga	10
2.3	Programos eiga	11
2.4	Žaidimo pasirinkimas	12
2.5	Sudėtingumo lygis	13

3. Žaidimai

3.1	BrainB-v – žaidimas A	14
3.2	BrainB-a – žaidimas B	16
3.3	ClickBoy – žaidimas C	18
3.4	SoundBoy – žaidimas D	20
3.5	Sync-Boy – žaidimas E	22
3.6	SpeedBoy – žaidimas F	24
3.7	TriplBoy – žaidimas G	26
3.8	Long-Boy – žaidimas H	28
3.9	Rezultatų vertinimas	30
3.10	Vertinimo meniu	32

4. Individualūs nustatymai.....

5. Techninė priežiūra ir įranga

5.1	Klaidų paieška	36
5.2	Baterijų keitimas	37
5.3	Valymas	38
5.4	Laikymas.....	38
5.5	Utilizavimas.....	38
5.6	Techniniai duomenys	39
5.7	Specifikacijų lentelė	40

6. Priežiūra

6.1	Kontaktai.....	41
6.2	Garantija ir nurodymas dėl EB atitikties.....	41
6.3	Rezultatų lentelė registracijai.....	42

1. Pagrindinė informacija

Šiame skyriuje pateikta bendroji informacija apie „Brain-Boy®“.

1.1 Įvadas

„Brain-Boy®“ buvo sukurtas treniruoti žmogaus smegenis, įsisavinant ir priimant informaciją.

Smegenys – tikras žmogaus kūno stebuklas. Jos valdo svarbiausias gyvybines funkcijas, pavyzdžiui, širdies plakimą ar kvėpavimą. Joms taip pat tenka svarbus vaidmuo įsisavinant ir priimant juslinius signalus – klausymosi procese paprastai dalyvauja ne tik ausys!

Klausos nervais priimama girdimoji informacija, tai yra išgirsti jusliniai signalai siunčiami į smegenis ir ten apdorojami. Tik paskui apskritai juos galima suvokti. Toks kruopštus procesas reikalauja didelio smegenų darbo:

- Garsai privalo būti atpažinti ir sujungti į žodžius.
- Kad būtų suprastas sakinio turinys, žodžiai turi būti atitinkamai sukirčiuoti.
- Iš balsų šurmulio turi būti atskiriami atskiri kalbantieji.

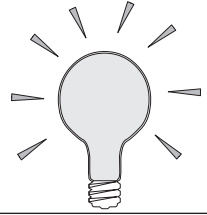
Toks supratimo procesas turi vykti kaip įmanoma greitai ir tiksliai, kad visi sakiniai būtų teisingai transliuojami ir į juos tinkamai reaguojama. Tas pat galioja ir rega priimamiems, matomiems, jusliniams signalams.

Kuo geriau ištreniruotas smegenų darbas, tuo greičiau ir paprasčiau vyksta supratimo procesas. Šiuos gebėjimus galima treniruoti aštuonių nesudėtingų žaidimų pagalba, kurie sudėti į „Brain-Boy®“ prietaisą. Žaidimo metu labai svarbios yra dvi sąvokos, paaiškinamos išsamiau:

girdimieji dirgikliai - garsai ar triukšmas, kuriuos girdime ir kurie apdorojami smegenyse.

regimieji dirgikliai - šviesos signalai ar judesiai, kuriuos matome ir kurie apdorojami smegenyse.

Išbandytas principas, slypintis už „Brain-Boy®“ skamba: kertinis smegenų darbo akmuo – smegenų treniravimas per žaidimą. Ši naudojimo instrukcija jums turėtų padėti ir su prietaisu elgtis tarsi žaidimo forma.



Įvadas

1. Pagrindinė informacija



Prietaiso vaizdas

1.2 Prietaiso vaizdas

Grafike išvardinti visi „Brain-Boy[®]“ elementai, kurie yra reikalingi žaidimui. Paimkite į ranką prietaisą ir palyginkite elementus.



Trimis mygtukais valdysite visą „Brain-Boy[®]“ meniu.

1.3 Paskirtis

Su „Brain-Boy[®]“ treniruojamos įvairios centrinės smegenų sistemos dalys, įsisavinančios ir priimančios signalus.

Naudotojas: Naudotojai gali būti suaugę ir vaikai nuo penkerių metų – pradžioje prižiūrint skaityti galinčių suaugusiųjų, kurie ir išmokys vaikus, kaip naudotis prietaisu.

Šalutinis poveikis: šio prietaiso apsaugos lygis atitinka IT prietaisų naudotojų apsaugos lygį pagal IEC 60950. „Brain-Boy[®]“ nėra skirtas naudotojams su specialiaisiais apsaugos poreikiais, pavyzdžiui, judėjimo negalią turintiems asmenims.

1.4 Saugos nurodymai

Bet koks naudojimas, kuris neatitinka prietaiso paskirties, yra neleistinas!

Tinkamai sumontavus, laikantis instrukcijų ir techninės priežiūros nurodymų, naudotojui ir trečiųjų asmenų sveikatai ir saugumui grėsmė nekyla. Tokiu būdu šį medicinos prietaisą leidžiama pateikti į rinką ir naudoti trumpą laiką. Prietaisas atitinka CISPR 11 standarto B klasę.



Saugos nurodymai



Dėmesio:

„Brain-Boy®“ nenaudokite patalpose, kuriose yra degių dujų mišinių iš anestetinių priemonių ir oro arba deguonies ar „juoko dujų“. Jie gali užsiliepsnoti. Magnetinis laukas tam tikrame tinklo dažnio diapazone privalo atitikti tipines reikšmes, nustatytas komercinėms patalpoms ir ligoninių aplinkai.



Dėmesio:

Grindys turi būti medinės ar betono arba išklotos keraminėmis plytelėmis. Jeigu grindų danga nėra iš sintetinių medžiagų, santykinė oro drėgmė turi būti ne mažesnė nei 30 %.



Dėmesio:

„Brain-Boy®“ naudokite tik kartu su naudoti skirtomis ausinėmis (MT-HS-16 X arba kitomis priemonėmis, kurias naudoti leidžia „MediTECH“). Ausines būtina saugoti nuo kontakto su tinklo įtampa, jų negalima jungti į kištukinį lizdą. Kitos ausinės, laidai ar priedai gali turėti neigiamą poveikį (EMS) galiai. Konstrukcija atitinka techninius reikalavimus. Taip užtikrinama apsauga nuo pavojingų srautų ausims ir tuo pačiu elektros šoko.



Dėmesio:

Sraudžiama savarankiškai atidaryti prietaiso korpusą! Draudžiama savarankiškai šalinti klaidas ir defektus! Prietaisą galima sugadinti.



Dėmesio:

Vaikams draudžiama atidaryti baterijų skyrelį. Baterijas keiskite tik tada, kai prietaisas išjungtas ir neįkištas ausinių kištukas. Traukiant laidus, galima sugadinti prietaisą.



Dėmesio:

Nenaudokite ličio akumuliatorių ar baterijų.



Dėmesio:

Saugokitės, kad ausinių laidas neapsivyniotų aplink kaklą. Patraukus už laido, galima pasismaugti arba patirti kitų rimtų sužalojimų



Dėmesio:

Prietaisą ir baterijas saugokite nuo ultragarso vonių, didelės drėgmės bei cheminių valiklių. Prietaisą galima nepataisomai sugadinti.



Dėmesio:

Saugokite „Brain-Boy®“ nuo didesnių smūgių. Prietaisą galima sugadinti.



Specifikacijų
lentelėje mėlynai!



Specifikacijų
lentelėje mėlynai!

1. Pagrindinė informacija



Saugos nurodymai



Specifikacijų
lentelėje mėlynai!



Dėmesio:

Privaloma užtikrinti minimalų saugų atstumą iki nešiojamųjų ir mobilių radijo prietaisų (mobiliojo telefono, radijo ausinių, siųstuvo / imtuvo ...) ir jų laidų (d [metrais]):

$d = 1,2 \sqrt{P}$ iki 800 MHz / $d = 2,3 \sqrt{P}$ nuo 800 MHz iki 2,5 GHz

(P = siųstuvo vardinė galia vatais (W) siųstuvo gamintojo duomenimis)

Ji gali turėti neigiamą poveikį prietaiso galiai ir saugumui.



Dėmesio:

Magnetinis laukas tam tikrame tinklo dažnio diapazone bei elektromagnetinė aplinka privalo atitikti tipines reikšmes, nustatytas komercinėms patalpoms ir ligoninių aplinkai, taip pat sveikatos priežiūros objektams. Stacionarių radijo siųstuvų lauko stipris visuose dažniuose, remiantis vietoje atliktais tyrimais, turi būti mažesnis už reikalavimų atsparumo triktims atitikties lygį.



Dėmesio:

Simboliais pažymėtų prietaisų aplinkoje galimos triktys: Nenaudokite prietaiso arti kitų prietaisų arba kartu su kitais prietaisais daugiaėile forma, nes gali sutrikti jų veikimas.



Dėmesio:

Pacientas „Brain-Boy®“ naudotis gali padedant suaugusiems arba be jų pagalbos. Šio prietaiso apsaugos lygis atitinka IT prietaisų naudotojų apsaugos lygį pagal IEC 60950.



Dėmesio:

„Brain-Boy®“ transportuokite tik originalioje pakuotėje, kokiaje jis buvo pristatytas. Taip prietaisą tinkamai apsaugosite nuo transportavimo metu galimo purtymo.



Dėmesio:

Prieš pirmąjį naudojimą „Brain-Boy®“ nuvalykite. Laikykitės 5.3 skyriuje aprašytų instrukcijų.



Dėmesio:

Jeigu treniruotės yra per daug intensyvios, gali būti juntamas nedidelis galvos skausmas ar svaigimas. Šie reiškiniai pašalinami, pasirenkant žemesnį sudėtingumo lygį arba tarp treniruočių padarant pertraukas.



Dėmesio:

Dėl medicinos priežasčių žaidžiant su „Brain-Boy®“ dirginimo diodai turi būti RAUDONOS spalvos, nors pagal DIN EN 60601-1 ši spalva numatyta tik pavojaus indikacijai ar esant atitinkamo veiksmo būtinybei. Naudojant „Brain-Boy®“ nėra pavojingos situacijos, kuri turėtų būti tokiu būdu parodoma.



Dėmesio:

Už žalą dėl netinkamo naudojimo ar saugos instrukcijų nesilaikymo atsakomybė neprisiimama.


1.5 Bendroji informacija apie treniruotes

„Brain-Boy®“ pagrindas yra aštuonių skirtingų žaidimų valdymo programa:

Kekvieno žaidimo metu per ausines išgirsite spragtelėjimą ar garsus ir (arba) pamatysite užsidegančius dirginimo diodus. Į šiuos dirgiklius privalote skirtingai reaguoti. Pagal jūsų atsakymus bus išmatuojami, pavyzdžiui:

- laiko intervalai tarp dirgiklių, kuriuos jūs atpažinote;
- atstumai tarp skiriamų garso aukščių;
- ritmo impulsų, kuriuos galite kartoti ir atkurti, eiliškumas;

Efektyvioji treniruočių eiga

Ši treniruočių eiga pasirodė esanti ypač efektyvi: pirmiausia vyksta girdimasis procesas, kurio metu pasitelkiami į pagalbą regimieji dirgikliai (« „kairysis ausinių lizdas“ ).

A žaidimo atveju („BrainB-v“): girdimoji pagalbinė informacija.

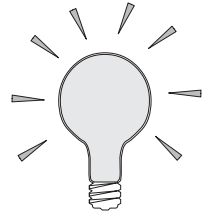
Paskui atliekama tik girdimoji kontrolė (A žaidimo atveju: tik regimoji). Gautos reikšmės užprotokoluojamos tik vienam dirginimo būdai. Po ilgesnio laiko tarpo galima pastebėti pokyčius ir treniruočių metu padarytą pažangą.

Regimuoju būdu palaikomos treniruotės gali jums pasirodyti per daug lengvos, nes visada galima pasiekti aukščiausias reikšmes. Tačiau kaip tik dėl neišvengiamų neuroninių procesų būtent šio tipo treniruotėse nustatomos jau pasiektos reikšmės ir reikšmės, kurios dar tik bus pasiektos, kurių jūs be šios pagalbos negalėtumėte pasiekti arba negalėtumėte taip greitai pasiekti.

Patarimas:

Įneškite ramybės į tam tikrus žaidimo etapus

1. Rekomendacija: **pirmąsias tris–keturias savaites mygtukus vietoje besitreniruojančio asmens turėtų spausti kitas asmuo, diktuoju besitreniruojančiajam.** Taip pastarasis gali susikoncentruoti užduotims. „Sync-Boy“ ir „SpeedBoy“ žaidimų metu besitreniruojantis asmuo turi pats spausti mygtukus, nes čia reikalaujama greitumo.
2. Paspausdami geltonus atsakymų mygtukus, sustabdysite kitos užduoties paleidimą. Dirgiklis bus skleidžiamas tik atleidus mygtuką. Tokiu būdu į žaidimo etapus įnešite ramybės, visų pirma, žaidžiant vaikams rekomenduojama tokiu būdu perimti mygtukų valdymą.



Bendra informacija

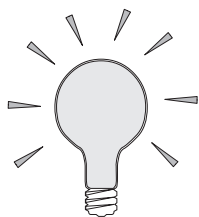
Rekomenduojama strategija:

1. Girdimųjų ir regimųjų treniruočių derinys (kairysis lizdas)
2. Tik girdimoji kontrolė (dešinysis lizdas)

Taip kiekvienam žaidimui kartokite kiekvieną dieną.

PATARIMAS:
Užduočių įsisavinimas

PATARIMAS:
Sulėtinkite treniruotę



Bendras



Specifikacijų
lentelėje mėlynai!

1.6 Komplektacija

Pristatymo pakuotėje yra:

- „Brain-Boy®“ su jau įdėta 9 V srautine baterija.
- „MediTECH®“ ausinės MT-HS-16 X – skirtos treniruotėms



Dėmesio:

- „Brain-Boy®“ naudoti galima tik su komplektacijoje esančiomis arba „MediTECH®“ leidžiamomis naudoti ausinėmis. Kitos ausinės, laidai ar priedai gali turėti neigiamą poveikį (EMS) galiai.
- Dokumentacijos paketą sudaro dvi atskiros vaikams ir suaugusiems skirtos naudojimo instrukcijos.

Papildomai įsigijami, pasirenkami priedai:

- | | |
|-------------------------------------|------------------|
| • „Brain-Boy®“ sieninis laikiklis | Gaminio nr. 9060 |
| • „Brain-Boy®“ putplasčio laikiklis | Gaminio nr. 9059 |
| • Ausinių prijungimo laidas | Gaminio nr. 7945 |
| • Indukcinis ritės laidas ausinėms | Gaminio nr. 7946 |

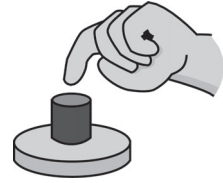
2. Pasiruošimas žaidimui

Šiame skyriuje paaiškunami valdymo žingsniai, kuriuos privalote atlikti ir kurių privalote laikytis prieš žaidimą.

Ijungimas ⇒ pasirinkimas ⇒ PIRMYN!

Šis bendrasis programos ciklas yra kiekvienam žaidimui.

1. Įjunkite prietaisą ir pasirinkite žaidimą.
2. Paskui nustatykite sudėtingumo lygį.
3. Dabar pradėkite žaidimą.



Programos
paleistis

Treniruotės metu turite būti kaip įmanoma susikoncentravę ir ramūs. Atkreipkite dėmesį į tai, kad treniruotės pradžioje būtumėte kaip įmanoma ramioje patalpoje, kad būtų išvengta trukdančių papildomų garsų.

Jeigu žaidimo metu naudojate ausines, atkreipkite dėmesį į tai, kad jos būtų tinkamoje padėtyje. Ausinių pusė su lipduku turi būti ant jūsų « kairės ausies.

Jeigu žaisdami stebėsite šviesos signalus, taigi, žaisite regimuoju arba girdimuoju+regimuoju būdu, matysite patvirtinimo kryželį, paspaudę paleisties mygtuką (Start).



Dėmesio:

Naudodami prietaisą ir ausines, atstumas iki nešiojamos HF ryšio įrangos (pavyzdžiui, mobiliojo telefono, radijo ausinių, siųstuvo / imtuvo) turi būti ne mažesnis nei 50 cm. Ji gali turėti neigiamą poveikį prietaiso galiai ir saugumui.

2.1 Programos paleistis

Paspauskite prietaiso viduryje esantį paleisties mygtuką (Start) ir laikykite nuspaudę.

Ekrane rodomas toks tekstas:

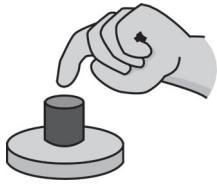
Enjoy
Playing!

šiuo mygtuko paspaudimu paleidote „Brain-Boy®“ programą. Kai mygtuką atleisite, trumpai bus rodomas valdymo programos versijos numeris ir esami atlikti garsumo nustatymai. Tuomet reikės pasirinkti programos žaidimą. Tai padarysite per „Brain-Boy®“ pagrindinį meniu.

ABCDEFGH
B r a i n B - v

Ekrane matysite:

PATARIMAS: kad susipažintumėte su prietaisu, rekomenduojame „Brain-Boy®“ valdyti ir su juo susipažinti taip, kaip aprašyta kituose puslapiuose.



Programos pabaiga

Pagalbiniame meniu galima atlikti keletą individualių nustatymų, pavyzdžiui, pritaikyti garsumą, įjungti arba išjungti kalbėjimo ir pagyrimo funkciją, įvesti asmeninį besitreniruojančiojo kreipinį.

Jeigu norite atlikti šiuos nustatymus, skaitykite 36 psl. esantį tekstą toliau (4 skyrius). Jame susipažinsite su reikalingais žingsniais. Kad būtų lengviau, šioje vietoje pateikiamos nuorodos į šių papildomų galimybių aprašymą.

2.2 Programos pabaiga

Kad „Brain-Boy®“ galima būtų kaip įmanoma paprasčiau valdyti, sąmoningai buvo atsisakyta išjungimo mygtuko.

Vietoje to prietaisas išsijungia automatiškai – tikrąja to žodžio prasme jums **nieko** nereikia daryti:

- jeigu mygtuką spausite maždaug 40 sekundžių, ekrane bus rodomas skaitmuo 20. Bus skaičiuojama nuo 20 iki 1, tik paskui prietaisas išsijungs..



- Jeigu per 20 sekundžių paspausite „Brain-Boy®“ vieną iš **L** ar **R** mygtukų, programa vėl bus įprastai tęsiama.

Žaisdami savo atsakymams galite skirti laiko. Nereikia nervintis, jeigu indikatorius staiga ims skaičiuoti nuo 20 iki 1.

PATARIMAS: Kiekvienam žaidimui perskaitykite visą instrukciją ir žingsnis po žingsnio ją vykdykite. Taip susidarysite įspūdį apie žaidimą ir galėsite pilnai susikoncentruoti žaidimui ir dirgikliams.

2.3 Programos eiga

Valdymo programos apžvalgą rasite užlenktame galiniame puslapyje. Kadangi apie programą išsamiai paaiškinta kituose puslapiuose, galima orientuotis pagal šią apžvalgą. Atlenkite galinį puslapį ir palyginkite atitinkamai paaiškintas programos sritis:

- pirmoje skiltyje pateikiami atskiri „Brain-Boy®“ žaidimai iš eilės. Juos pasirinkti galima geltonais L ir R mygtukais.
- Antroje skiltyje matysite, kiek sudėtingumo lygių kiekvienam žaidimui siūloma. Skaičiai reiškia žaidimo pradinę reikšmę. Žemiausias sudėtingumo lygis (0 arba 1) reiškia lengvą užduoties pradinę reikšmę. Juos pasirinkti galima taip pat geltonais mygtukais.

Kurioje programos srityje esate, parodyta nedidelėje apžvalgoje kituose puslapiuose paraštėje.

Papildomai žaidimų aprašymo puslapiuose dešinėje pusėje rasite diferencijuotas pradines reikšmes.

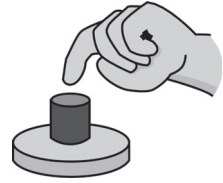
Nuoroda į pradines reikšmes:

„Brain-Boy®“ gali būti skirtingų modelių:

- **2222: Brain-Boy® Universal Standard** (8 žaidimo funkcijos)
- **2226: Brain-Boy® Universal versija lėtai** (8 žaidimo funkcijos)

Versijų valdymas yra identiškas. Skiriasi tik komandos naudotojui. Versijos „Lėtai“ pradinės reikšmės palyginus su standartiniu prietaisu yra dvigubos, kad komandos būtų paprastesnės.

Taip pat ir viršutinės žaidimo ribos versijoje „Lėtai“ palyginus su standartine versija yra dvigubos. Atskiruose žaidimų aprašymuose rasite dvi reikšmes kaip viršutines žaidimo ribas.



Programos eiga



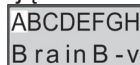
Žaidimo pasirinkimas

2.4 Žaidimo pasirinkimas

Kad galima būtų pasirinkti žaidimą, „Brain-Boy®“ turi būti įjungtas.

1. Paspauskite prietaiso viduryje esantį paleisties mygtuką (Start). Taip įjungsite žaidimo pasirinkimo funkciją.

Ekране matysite:



Kiekviena raidė viršutinėje ekrano eilutėje skirta kitam žaidimui. Mirksintis laukas žymi ką tik pažymėtą pasirinkimą. Apatinėje eilutėje atitinkamai rodomas pažymėto žaidimo pavadinimas – šiuo atveju „BrainB-v“.

Kai ausinės yra prijungtos ir uždėtos, žaidimų pavadinimus taip pat ir išgirsite.

Ar norite iš karto pradėti žaisti?

2. Paspauskite paleisties mygtuką (Start) ir kitame skyriuje skaitykite apie sudėtingumo lygį.

Arba norite išbandyti kitą žaidimą?

2. Geltonais L ir R mygtukais žymėkite « kairėje arba dešinėje » kitą žaidimą (žr. lentelę):

- Paspauskite R mygtuką. Mirksintis laukas per vieną vietą peršoka „į dešinę“ ».
 - Paspauskite L mygtuką. Mirksintis laukas per vieną vietą peršoka « „į kairę“ ».
3. Mygtuką spauskite tiek kartų, kol pažymėsite norimą žaidimą.

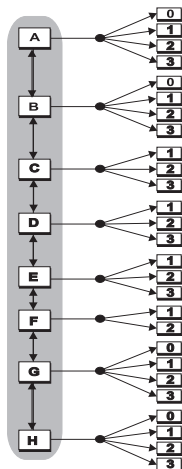
Raidė	Žaidimas
A	BrainB-v
B	BrainB-a
C	ClickBoy
D	SoundBoy
E	Sync-Boy
F	SpeedBoy
G	TriplBoy
H	Long-Boy

4. Dabar paspauskite paleisties mygtuką (Start).

Taip pasirinksite žaidimą ir paskui galėsite nustatyti sudėtingumo lygį (žr. kitą skyrių „Sudėtingumo lygis“)

Bendrasis patarimas:

„Brain-Boy®“ paimkite į rankas taip, kad dviem pirštais galėtumėte valdyti geltonus mygtukus. Tai palengvins kai kurių žaidimų valdymą.

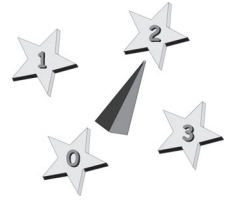


2.5 Sudėtingumo lygis

Kol dar nenustatėte žaidimo sudėtingumo lygio, privalote pasirinkti žaidimą. Tam atlikite ankstesniame skyriuje „Žaidimo pasirinkimas“ aprašytus žingsnius.

Po to, kai apsispręsite, kokį žaidimą norite pasirinkti – šuo atveju, pavyzdžiui, „BrainB-v“ – ekrane matysite:

BrainB-v
0123



Sudėtingumo lygis

Viršutinėje eilutėje matysite pasirinkto žaidimo pavadinimą. Apatinėje eilutėje matysite galimą sudėtingumo lygį – „BrainB-v“ atveju jų yra keturi.

Ir čia mirksintis laukas žymi ką tik pažymėtą pasirinkimą. Skirtingų sudėtingumo lygių skirtingos reikšmės (žr. lentelę).

1. Geltonais mygtukais į kairę ar dešinę pasirinkite kitą sudėtingumo lygį (žr. lentelę):

- Paspauskite L mygtuką.
Mirksintis laukas per vieną vietą peršoka « „į kairę“ ».
- Paspauskite R mygtuką.
Mirksintis laukas per vieną vietą peršoka „į dešinę“ ».

Skaiciai	Reikšmė
0	labai lengvas
1	lengvas
2	sunkus
3	labai sunkus

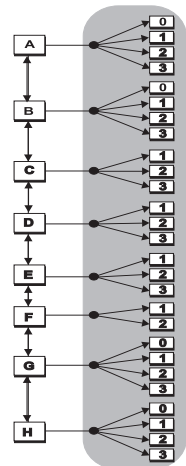
Koks sudėtingumo lygis yra žaidimo pradinei reikšmei, rasite atverčiamo lapo apžvalgoje arba žaidimų aprašymų dešinėje pusėje esančioje informacijoje.

PATARIMAS: Jeigu žaidimą bandote pirmą kartą, pradėkite nuo žemesnio sudėtingumo lygio. Užduotys, kurias pateikia atskiri žaidimai, tampa vis sudėtingesnės, kai į jas teisingai atsakoma.

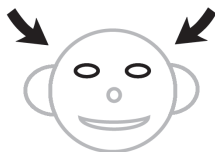
2. Geltonus mygtukus spauskite tiek kartų, kol pasirinksite norimą sudėtingumo lygį.
3. Dabar paspauskite mėlyną paleisties mygtuką (Start). Taip patvirtinsite savo pasirinkimą ir pradėsite žaidimą. Pirmieji dirgikliai atsiranda po keturių sekundžių (Countdown) nuo tada, kai atleisite mygtuką – taigi, būkite budrūs!

3. Žaidimai

Kituose puslapiuose išmokssite, kaip treniruotis atskirų žaidimų metu.



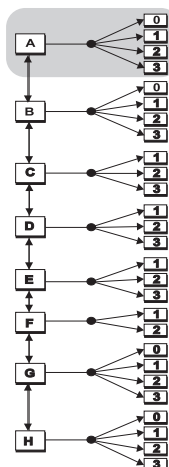
3. Žaidimai



BrainB-v

Rekomenduojama strategija:

1. Regimųjų ir girdimųjų treniuočių derinys (kairysis lizdas)
Taip kiekvienam žaidimui kartokite kiekvieną dieną.
2. Tik regimoji kontrolė (be ausinių)



3.1 BrainB-v – žaidimas





Žaisdami „BrainB-v“, treniuosite savo smegenų impulsų dažnį – taip vadinamą Laiko ribą. Ji žymi laiko tarpą gebėjimui atskirai priimti vienas paskui kitą einančius juslinius dirgiklius ir išrikiuoti atitinkama eilės tvarka. Šis regimasis gebėjimas yra labai svarbus, pavyzdžiui, apdorojant trumpus perskaitytus žodžius.

- Treniuotės metu priimate skirtingus dirgiklius: Regimosios laiko ribos atveju su girdimąja pagalbine priemone matote du blyksnius ir girdite vieną spragtelėjimą pirmojo blyksnio pusėje kaip treniuotės nurodymą.
- Atliekdami kontrolę, iš karto matote du trumpus šviesos signalus (be girdimosios pagalbos).

Treniuotės tikslas

Ilgalaikis tikslas – didinti greitį, kuriuo jūsų smegenys apdorojū informaciją.

Treniuotės eiga

1. Treniuotės metu ausinių kištuką įstatykite į «Kairįjį lizdą» . Atliekant regimąją kontrolę ausinės yra nereikalingos. Į lizdus nereikia įstatyti kištukų.
 - *Regimoji treniuotė su girdimąja pagalbine priemone* ⇒ «kairysis lizdas» 
 - *Atliekant regimąją kontrolę* ⇒ ausinės yra nereikalingos.
2. Ausines nustatykite tinkamoje pusėje. Ausinių pusė su lipduku turi būti ant jūsų «kairės ausies».
3. Šio žaidimo metu žiūrėkite į patvirtinimo kryželį po ekranu. Jis padės jums atpažinti šviesos signalų eiliškumą. 
4. Įjunkite „BrainB-v“ žaidimą. Vykdykite 9–13 puslapiuose nurodytas instrukcijas.
5. Atidžiai stebėkite šviesos signalus – labai svarbus yra eiliškumas!
Atsakymui turite iki 60 sekundžių. Ramiai pagalvokite, kurioje pusėje pirmą iš abiejų šviesos signalų pamatėte.
6. Paspauskite vieną iš geltonų mygtukų pagal dirgiklių eilės tvarką: 



Ar pirmasis šviesos signalas buvo iš « kairės pusės? Tuomet paspauskite L mygtuką.

Ar pirmasis šviesos signalas buvo iš dešinės » pusės? Tuomet paspauskite R mygtuką.



⇒ Jeigu atsakymas buvo teisingas, prietaisas jus pagirs ir padidins sudėtingumo lygį kitai dirgiklių porai.

Dirgikliai keičia vienas kitą greičiau – būkite budrūs!

30 ms
Great

⇒ Jeigu atsakymas buvo neteisingas, dar kartą galite pamėginti žemesniame sudėtingumo lygyje. Dirgikliai keičia vienas kitą lėčiau.

Ekrane skaičius viršutinėje eilutėje rodo laiko ribą, kurią jūs pasiekėte ir po jūsų atsakymo sekančiais dirgikliais perjungia į kitą reikšmę.

Treniruotės pabaiga

a. Pirmalaikis nutraukimas

Bet kada galite užbaigti treniruotę ir kontrolę bei vėl pasirinkti žaidimą.

- Paspauskite paleisties mygtuką (Start). Taip iš karto nutrauksite treniruotę ir sugrįšite atgal į žaidimo pasirinkimą. Iki šiol pasiektas rezultatas rodomas kaip galutinė reikšmė.

b. Automatinis rezultatų pateikimas ...

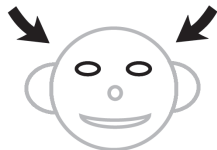
- Jeigu septynių dirgiklių porų eilėje padarote tris klaidas, žaidimas nutraukiamas automatiškai.

Rezultatas: pasiekta reikšmė prieš pirmą neteisingą atsakymą.

- Po 40 dirgiklių porų prietaisas nutraukia procesą, o pasiektą reikšmę nurodo kaip galutinę.
- Prietaisas nutrauks žaidimą, jeigu pasieksite 5 ms reikšmę arba jeigu viršysite 800 ms / 1 600 ms reikšmę. Pasiekėte žaidimo ribą. Ekrane rodomi žodžiai ENDSCORE arba TOPSCORE.

Pasižymėkite šią reikšmę rezultatų lentelės kopijoje (žr. 42/43). Savo rezultatus palyginkite su 30 psl. esančia vertinimo lentele.

Po 60 sekundžių iš naujo įsijungia žaidimo pasirinkimo funkcija. Paleisties mygtuko (Start) paspaudimu žaidimą pasirinkti galėsite anksčiau.



BrainB-v

PATARIMAS:

Palaikykite nuspaudę atsakymo mygtuką (L arba R) – taip sumažinsite treniruotės sudėtingumo lygio kitimą ir besitreniruojančiam suteiksite laiko, reikalingo susikoncentruoti kitai dirgiklių porai.

Sudėtingumo lygių pradinės reikšmės

Lygis	Versija standartinė	Versija lėtai
0	400 ms	800 ms

1	200 ms	400 ms
---	--------	--------

● 2	100 ms	200 ms
-----	--------	--------

3	50 ms	100 ms
---	-------	--------



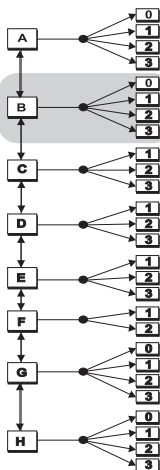
BrainB-a

Rekomenduojama strategija:

1. Girdimųjų ir regimųjų treniručių derinys (kairysis lizdas)

2. Tik girdimoji kontrolė (dešinysis lizdas)

Taip kiekvienam žaidimui kartokite kiekvieną dieną.



3.2 BrainB-a – žaidimas




Žaisdami „BrainB-a“, treniruosite savo smegenų impulsų dažnį– taip vadinamą Laiko ribą. Ji žymi laiko tarpą gebėjimui atskirai priimti vienas paskui kitą einančius jutimo dirgiklius ir išrikiuoti atitinkama eilės tvarka. Šis gebėjimas yra labai svarbus, pavyzdžiui, apdorojant trumpus išgirstus garsus.

- Treniruotės metu priimate skirtingus dirgiklius: Girdimosios laiko ribos su regimąja pagalbine priemone atveju girdite du trumpus spragtelėjimus ir matote blyksnį pirmojo spragtelėjimo pusėje kaip treniruotės nurodymą.
- Atliekant kontrolę, iš karto išgirstate du trumpus spragtelėjimus (be regimosios pagalbos).

Treniruotės tikslas

Ilgalaikis tikslas – didinti greitį, kuriuo jūsų smegenys apdorotų girdimąją informaciją.

Treniruotės eiga

1. Ausinių kištuką įstatykite į šį prijungimo lizdą:
 - *girdimoji treniruotė su regimąja pagalba* ⇒ « kairysis lizdas 
 - *girdimoji kontrolė* ⇒ « dešinysis » lizdas 
2. Ausines nustatykite tinkamoje pusėje. Ausinių pusė su lipduku turi būti ant jūsų « kairės ausies. 
3. Įjunkite „BrainB-a“ žaidimą. Vykdykite 9–13 puslapiuose nurodytas instrukcijas.
4. Atidžiai stebėkite spragtelėjimą – labai svarbu yra eiliškumas! Atsakymui turite iki 60 sekundžių. Ramiai pagalvokite, kurioje pusėje priėmėte pirmą iš abiejų dirgiklių.
5. Paspauskite vieną iš geltonų mygtukų pagal dirgiklių eilės tvarką:



Ar pirmasis spragtelėjimas buvo iš « kairės?
Tuomet paspauskite L mygtuką.

Ar pirmasis spragtelėjimas buvo iš dešinės »?
Tuomet paspauskite R mygtuką



30 ms
Great

- ⇒ Jeigu atsakymas buvo teisingas, prietaisas jus pagirs ir padidins sudėtingumo lygį kitai dirgiklių porai. Dirgikliai keičia vienas kitą greičiau – būkite budrūs!
- ⇒ Jeigu atsakymas buvo neteisingas, dar kartą galite pamėginti žemesniame sudėtingumo lygyje. Dirgikliai keičia vienas kitą lėčiau

Ekrane skaičius viršutinėje eilutėje rodo laiko ribą, kurią jūs pasiekėte ir po jūsų atsakymo sekančiais dirgikliais perjungia į kitą reikšmę.

Treniruotės pabaiga

a. Pirmalaikis nutraukimas

Bet kada galite užbaigti treniruotę ir kontrolę bei vėl pasirinkti žaidimą.

- Paspauskite paleisties mygtuką (Start). Taip iš karto nutrauksite treniruotę ir sugrįšite atgal į žaidimo pasirinkimą. Iki šiol pasiektas rezultatas rodomas kaip galutinė reikšmė.

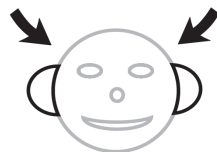
b. Automatinis rezultatų pateikimas ...

Jeigu septynių dirgiklių porų eilėje padarote tris klaidas, žaidimas nutraukiamas automatiškai.

Rezultatas: pasiekta reikšmė prieš pirmą neteisingą atsakymą.

- Po 40 dirgiklių porų prietaisas nutraukia procesą, o pasiektą reikšmę nurodo kaip galutinę.
- Prietaisas nutrauks žaidimą, jeigu pasieksite 5 ms reikšmę arba jeigu viršysite 800 ms / 1 600 ms reikšmę. Pasiekėte žaidimo ribą. Ekrane rodomi žodžiai ENDScore arba TOPScore.

Pasižymėkite šią reikšmę rezultatų lentelės kopijoje (žr. 42/43). Savo rezultatus palyginkite su 30 psl. esančia vertinimo lentele. Po 60 sekundžių iš naujo įsijungia žaidimo pasirinkimo funkcija. Paleisties mygtuko (Start) paspaudimu žaidimą pasirinkti galėsite anksčiau.



BrainB-a

PATARIMAS:

Palaikykite nuspaudę atsakymo mygtuką (L arba R) – taip sumažinsite treniruotės sudėtingumo lygio kitimą ir besitreniruojančiam suteiksite laiko, reikalingo susikoncentruoti kitai dirgiklių porai.

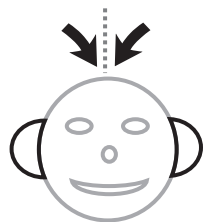
Sudėtingumo lygių pradinės reikšmės

Lygis	Versija standartinė	Versija lėtai
0	400 ms	800 ms

1	200 ms	400 ms
---	--------	--------

● 2	100 ms	200 ms
-----	--------	--------

3	50 ms	100 ms
---	-------	--------



ClickBoy

Rekomenduojama strategija:

1. Girdimųjų ir regimųjų treniruočių derinys (kairysis lizdas)
2. Tik girdimoji kontrolė (dešinysis lizdas)
Taip kiekvienam žaidimui kartokite kiekvieną dieną.

3.3 ClickBoy – žaidimas

Žaisdami su „ClickBoy“ treniruojate savo klausą tam tikra kryptimi. Tai labai svarbu, tikslingai priimant, priskiriant ir išklausant įvairiomis kryptimis sklindančius garsus ar ypač kalbą.

„ClickBoy“ atveju girdite du dirgiklius – tikrai! Jeigu visgi girdite tik vieną spragtelėjimą, tai yra visiškai normalu. Laiko skirtumas tarp dirgiklių minimalus – nuo 5 iki 800 μ s (μ s = milijoninė sekundės dalis), jo sąmoningai net negalite girdėti.



Garsą patalpoje – kai girdimas iš šono – ausys priima su nedidele laiko delsa. Tokią situaciją „ClickBoy“ imituoja dviem tarpusavyje sujungtais dirgikliais. Minimalaus laiko skirtumo pakanka smegenims tiksliai nustatyti kryptį, iš kur ateina girdimas dirgiklis.

Treniruotės tikslas

Tikslas – nustatyti kaip įmanoma tikslią girdimojo dirgiklio vietą erdvėje, nesusiejant su regimosiomis pagalbinėmis priemonėmis.

Treniruotės eiga

1. Ausinių kištuką įstatykite į šį prijungimo lizdą:

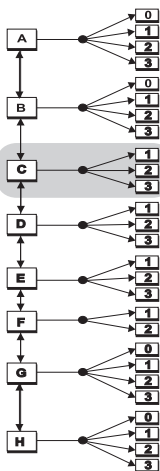
- *girdimoji treniruotė su regimąja pagalba* ⇒ « kairysis lizdas 
- *girdimoji kontrolė* ⇒ « dešinysis » lizdas 



2. Ausines nustatykite tinkamoje pusėje. Ausinių pusė su lipduku turi būti ant jūsų « kairės ausies.
3. Įjunkite žaidimą „ClickBoy“. Vykdykite 9–13 puslapiuose nurodytas instrukcijas..
4. Atidžiai stebėkite spragtelėjimą – labai svarbu išdėstymo padėtis šone!
Atsakymui turite iki 60 sekundžių. Pagalvokite, kurioje pusėje girdėjote spragtelėjimą.

PATARIMAS: teisingų atsakymų atveju spragtelėjimas girdimas arčiau galvos centro – būkite budrus!

5. Paspauskite vieną iš geltonų mygtukų pagal spragtelėjimo pusę:





Ar spragtelėjimas girdėti iš « kairės pusės?
Tuomet paspauskite L mygtuką.

Ar spragtelėjimas girdėti iš dešinės » pusės?
Tuomet paspauskite R mygtuką.



⇒ Jeigu atsakymas buvo teisingas, prietaisas jus pagirs. Kitas spragtelėjimas regis yra arčiau galvos centro. Didinamas užduoties sudėtingumo lygis.

⇒ Jeigu atsakymas buvo neteisingas, dar kartą galite pamėginti žemesniame sudėtingumo lygyje. Kitas spragtelėjimas nutolęs toliau nuo galvos centro.

55 μ s
Super

Ekrane skaičius viršutinėje eilutėje rodo laiko skirtumą, kurį jūs pasiekėte ir po jūsų atsakymo sekančiais dirgikliais perjungia į kitą reikšmę.

Ir jau girdite kitą spragtelėjimą.

Treniruotės pabaiga

a. Pirmalaikis nutraukimas

Bet *kada* galite užbaigti treniruotę ir kontrolę bei vėl pasirinkti žaidimą.

- Paspauskite paleisties mygtuką. Taip iš karto nutrauksite treniruotę ir sugrįšite atgal į žaidimo pasirinkimą. Iki šiol pasiektas rezultatas rodomas kaip galutinė reikšmė.

b. Automatinis rezultatų pateikimas ...

- Jeigu septynių dirgiklių porų eilėje padarote tris klaidas, žaidimas nutraukiamas automatiškai.

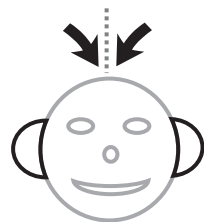
Rezultatas: pasiekta reikšmė prieš pirmą neteisingą atsakymą.

- Po 40 dirgiklių porų prietaisas nutraukia procesą, o pasiektą reikšmę nurodo kaip galutinę.

- Prietaisas nutrauks žaidimą, jeigu pasieksite 5 μ s reikšmę arba jeigu viršysite 800 μ s / 1.600 μ s reikšmę. Pasiekėte žaidimo ribą. Ekrane rodomi žodžiai ENDSCORE arba TOPSCORE.

Pasižymėkite šią reikšmę rezultatų lentelės kopijoje (žr. 42/43). Savo rezultatus palyginkite su 30 psl. esančia vertinimo lentele.

Po 60 sekundžių iš naujo įsijungia žaidimo pasirinkimo funkcija. Paleisties mygtuko (Start) paspaudimu žaidimą pasirinkti galėsite anksčiau.



ClickBoy

PATARIMAS:
Palaikykite nuspaudę atsakymo mygtuką (L arba R) – taip sumažinsite treniruotės sudėtingumo lygio kitimą ir besitreniruojančiam suteiksime laiko, reikalingo susikoncentruoti kitai dirgiklių porai.

Sudėtingumo lygių pradinės reikšmės

Lygis	Versija standartinė	Versija lėtai
1	280 μ s	560 μ s

● 2 | 140 μ s | 280 μ s

3 | 75 μ s | 150 μ s

3.4 SoundBoy – žaidimas

Žaisdami su „SoundBoy“ treniruojate gebėjimą, skirti garsų aukščius, esant labai mažam atstumui tarp skirtingo aukščio garsų. Tai labai svarbu kalbant, taip pat suprantant tai, kas kalbama.

Lemiamas kalbėjimo aspektas yra atpažinti kirčiuotą ištartą žodį, taip pat atskirti atskiras balses. Svarbiausia sąlyga, savaime suprantama, yra ta, kad apskritai būtų išgirsti nedideli skirtumai tarp skirtingo aukščio garsų.

Sakytinėje kalboje dėl tam tikrų vietų akcentavimo perduodamos paslėptos žinutės. Jeigu šių žinučių neišgirstama, nebūtina dėl to kaltas nenoras. Dažnai akcentų tiesiog neišgirstame.



Šiame žaidime girdite du garsus (anglų kalba sound), kurie skiriasi tik savo aukščiu.

Treniruotės tikslas

Ilgalaikis tikslas – kaip įmanoma tiksliai atskirti atstumą tarp skirtingo aukščio vienas šalia kito esančių garsų ir nustatyti žemesnį garsą.

Treniruotės eiga

1. Ausinių kištuką įstatykite į šį prijungimo lizdą:

- *girdimoji treniruotė su regimąja pagalba* ⇒ « kairysis lizdas 
- *girdimoji kontrolė* ⇒ « dešinysis » lizdas 

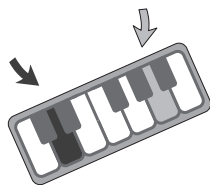
2. Užsidėkite ausines.

3. Įjunkite žaidimą „SoundBoy“. Vykdykite 9–13 puslapiuose nurodytas instrukcijas.

4. Klausykite abiejų garsų ir stebėkite jų eiliškumą – svarbus žemesnis garsas!

Atsakymui turite iki 60 sekundžių. Ramiai pagalvokite, kuris garsas yra žemesnis.

5. Paspauskite vieną iš geltonų mygtukų pagal žemesnio garso laiko padėtį:

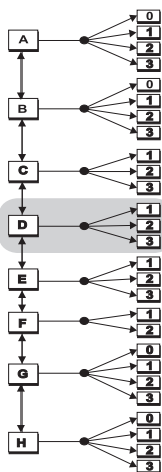


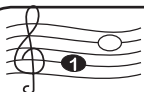
SoundBoy

Rekomenduojama strategija:

1. Girdimųjų ir regimųjų treniruočių derinys (kairysis lizdas)
2. Tik girdimoji kontrolė (dešinysis lizdas)

Taip kiekvienam žaidimui kartokite kiekvieną dieną.





Ar pirmasis garsas buvo žemesnis?
Tuomet paspauskite L mygtuką.

Ar antrasis garsas buvo žemesnis?
Tuomet paspauskite R mygtuką.



⇒ Jeigu atsakymas buvo teisingas, prietaisas jus pagirs. Atstumas tarp kitų dviejų skirtingo aukščio garsų yra mažesnis. Didinamas sudėtingumo lygis.

10 %
Good

⇒ Jeigu atstumas buvo neteisingas, atstumas girdimas kitai garsų porai. Dar kartą galite pamėginti žemesniame sudėtingumo lygyje.

Ekране skaičius viršutinėje eilutėje rodo atstumą tarp skirtingo aukščio garsų, kurį jūs pasiekėte ir po jūsų atsakymo sekantiais dirgikliais perjungia į kitą reikšmę.

Ir jau girdite kitą garsų porą.

Treniruotės pabaiga

a. Pirmalaikis nutraukimas

Bet kada galite užbaigti treniruotę ir kontrolę bei vėl pasirinkti žaidimą.

• Paspauskite paleisties mygtuką. Taip iš karto nutrauksite treniruotę ir sugrįšite atgal į žaidimo pasirinkimą. Iki šiol pasiektas rezultatas rodomas kaip galutinė reikšmė.

b. Automatinis rezultatų pateikimas ...

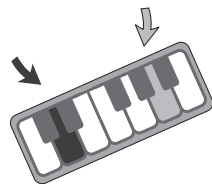
• Jeigu septynių dirgiklių porų eilėje padarote tris klaidas, žaidimas nutraukiamas automatiškai.

Rezultatas: pasiekta reikšmė prieš pirmą neteisingą atsakymą.

• Po 40 dirgiklių porų prietaisas nutraukia procesą, o pasiektą reikšmę nurodo kaip galutinę.

• Prietaisas nutrauks žaidimą, jeigu pasieksite 1 % reikšmę arba jeigu viršysite 80 % / 160 % reikšmę. Pasiekėte žaidimo ribą. Ekране rodomi žodžiai ENDScore arba TOPScore.

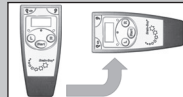
Pasižymėkite šią reikšmę rezultatų lentelės kopijoje (žr. 42/43). Savo rezultatus palyginkite su 30 psl. esančia vertinimo lentele. Po 60 sekundžių iš naujo įsijungia žaidimo pasirinkimo funkcija. Paleisties mygtuko (Start) paspaudimu žaidimą pasirinkti galėsite anksčiau.



SoundBoy

PATARIMAS:
Palaikykite nuspaudę atsakymo mygtuką (L arba R) – taip sumažinsite treniruotės sudėtingumo lygio kitimą ir besitreniruojančiam suteiksite laiko, reikalingo susikonzcentruoti kitai dirgiklių porai.

PATARIMAS:
Laikymo variantas: *Brain-Boy® pasukite 90°.*



Pasakykite, ar pirmasis garsas buvo aukštas ar žemas. Atitinkamai paspauskite viršutinį arba apatinį mygtuką. Ypač vaikams šis metodas gali būti gera pagalba.

Sudėtingumo lygių pradinės reikšmės

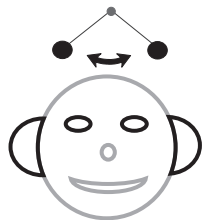
Lygis	Versija standartinė	Versija lėtai
1	40 %	80 %

● 2

20 %	40 %
------	------

3	10 %	20 %
---	------	------

3. Žaidimai



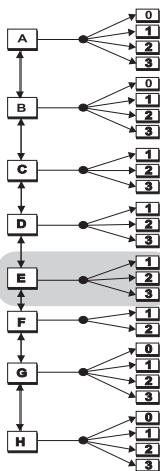
Sync-Boy

Rekomendacija:

Treniruotė su „Sync-Boy“ turėtų būti atliekama tik pasiekus girdimosios laiko ribos amžių atitinkančias reikšmes (B žaidimas).

Rekomenduojama strategija:

1. Girdimųjų ir regimųjų treniruočių derinys (kairysis lizdas)
2. Tik girdimoji kontrolė (dešinysis lizdas)
Taip kiekvienam žaidimui kartokite kiekvieną dieną.



3.5 Sync-Boy – žaidimas

Žaisdami su „Sync-Boy“ treniruojate gebėjimą priimtus dirgiklius kaip įmanoma greičiau apdoroti smegenyse ir paversti juos judesiais. Mąstant, kalbant ir rašant svarbus vaidmuo tenka informacijos apdirbimui per tam tikrą laiko tarpą.

Smegenys turi priimti, suskaidyti, sutvarkyti ir įvertinti girdimąją ir regimąją informaciją, kad galėtų ją realizuoti. Kad į informaciją būtų reaguojama greitai, labiau svarbus yra greitas jos apdorojimas smegenyse per tam tikrą laiko tarpą.




Treniruotės metu jums tolygia eilės tvarka siūlomi dirgikliai – kairėje – dešinėje – kairėje – dešinėje – ...

- girdimasis apdorojimas: Jūs girdite trumpus spragtelėjimus.
- regimasis apdorojimas: Jūs matote trumpus šviesos signalus.
- girdimasis + regimasis apdorojimas: Jūs girdite ir matote abu jutimų dirgiklius.

Treniruotės tikslas

Treniruotės tikslas – informacijos pavertimas judesiu per tam tikrą laiko tarpą.

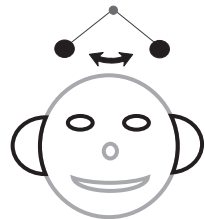
Treniruotės eiga

1. Ausinių kištuką įstatykite į šį prijungimo lizdą:
 - *girdimoji treniruotė su regimąja pagalba* ⇒ « kairysis lizdas 
 - *girdimoji kontrolė* ⇒ dešinysis » lizdas 
 - *regimoji kontrolė* ⇒ ausinių nereikia įkišti – priešingu atveju prietaisas pradės siųsti spragtelėjimus vietoje šviesos signalų.
2. Ausines nustatykite tinkamoje pusėje. Ausinių pusė su lipduku turi būti ant jūsų « kairės ausies. 
3. Įjunkite žaidimą „Sync-Boy“. Vykdykite 9–13 puslapiuose nurodytas instrukcijas.
4. Atidžiai stebėkite dirgiklius, spragtelėjimus ir šviesos signalus.
5. Jeigu įmanoma, kaskart vienu metu paspauskite vieną iš geltonų mygtukų atskiriems dirgikliams.



Sinchroniškai paspauskite L mygtuką
« kairiajam dirgikliui.

Sinchroniškai paspauskite R mygtuką
dešiniajam » dirgikliui.



Sync-Boy

PATARIMAS: Taktui nustatyti pirmiausia porą dirgiklių praleiskite, o tuomet nustatykite paspausdami. Šis procesas naudingas ir nusimušus nuo ritmo.

- ⇒ Kuo tiksliau pataikysite į taktą, tuo dirgikliai greičiau keisis.
- ⇒ Jeigu į taktą nepataikysite, tempas išliks pastovus.

6. Visada prisitaikykite prie nustatyto ritmo.

Ekrane skaičius rodo jūsų ritmą, t. y. laiko intervalą iki kito dirgiklio. Šiame pavyzdyje kas 250 ms, keturis kartus per sekundę, paspauskite mygtuką.

250 ms

Patarimas:
Jeigu besitreniruojančiam vienoje pusėje daromas neigiamas poveikis girdimuoju ar judėjimo būdu, individualus „R-L-Sync“ nustatymas turėtų būti išjungtas. Tuomet rezultatai registruojami ir vertinami tik vienoje pusėje.

Treniruotės pabaiga

a. Pirmalaikis nutraukimas

Bet kada galite užbaigti treniruotę ir kontrolę bei vėl pasirinkti žaidimą.

- Paspauskite paleisties mygtuką. Taip iš karto nutrauksite treniruotę ir sugrįšite atgal į žaidimo pasirinkimą. Iki šiol pasiektas rezultatas rodomas kaip galutinė reikšmė.

b. Automatinis rezultatų pateikimas

Atsižvelgiant į pasirinktą sudėtingumo lygį, žaidimas automatiškai išsijungia, pasibaigus nustatytajam laikui:

1: Pradinė reikšmė 900 ms ⇒ 120 s / 1.800 ms ⇒ 240 s

2: Pradinė reikšmė 600 ms ⇒ 80 s / 1.200 ms ⇒ 160 s

3: Pradinė reikšmė 300 ms ⇒ 40 s / 600 ms ⇒ 80 s

Toliau, pasiekus apatinę 80 ms žaidimo ribą, žaidimas nutrūksta. Rodoma pasiekta geriausia reikšmė.

Pasižymėkite šią reikšmę rezultatų lentelės kopijoje (žr. 42/43). Savo rezultatus palyginkite su 30 psl. esančia vertinimo lentele. Po 60 sekundžių iš naujo įsijungia žaidimo pasirinkimo funkcija. Paleisties mygtuko (Start) paspaudimu žaidimą pasirinkti galėsite anksčiau

Sudėtingumo lygių pradinės reikšmės

Lygis	Versija standartinė	Versija lėtai
1	900 ms	1800 ms

● 2 | 600 ms | 1200 ms

3	300 ms	600 ms
---	--------	--------



SpeedBoy

Rekomenduojama strategija:

1. Girdimųjų ir regimųjų treniuočių derinys (kairysis lizdas)
2. Tik girdimoji kontrolė (dešinysis lizdas)
Taip kiekvienam žaidimui kartokite kiekvieną dieną.

3.6 SpeedBoy – žaidimas

Žaisdami su „SpeedBoy“ treniuojate girdimajį pasirinkimo reakcijos laiką („Choice-Reaction-Time“): Besitreniuojantis visada pirma privalo priimti sprendimą (atlikti pasirinkimą) ir tik tada kaip įmanoma greičiau į jį reaguoti (reakcija).

Daugelyje kasdieninių situacijų labai svarbu kuo greičiau ir tikslingai reaguoti į skirtingus dirgiklius. Pavyzdžiui, pavojingose situacijose privalote gebėti elgtis susikoncentravę, tikslingai ir teisingai.

Gebėjimas, reaguoti į kažką matomo, dažniausiai yra aiškiai išreikštas. Tačiau dažnai susiduriama su sunkumu veikti tikslingai tam tikroje girdimoje situacijoje. Paprastai šie veiksmai yra įgimti refleksai.



Šiame žaidime girdite du garsus, sklindančius skirtingomis kryptimis, reaguoti privalote kaip įmanoma greitai.

Treniuotės tikslas

Ilgalaikis tikslas – greitai ir tikslingai reaguoti į girdimajį dirgiklį, be regimosios pagalbos.

Treniuotės eiga

1. Ausinių kištuką įstatykite į šį prijungimo lizdą:

- *girdimoji treniuotė su regimąja pagalba* ⇒ « kairysis lizdas 
- *girdimoji kontrolė* ⇒ dešinysis » lizdas 

2. Ausines nustatykite tinkamoje pusėje. Ausinių pusė su lipduku turi būti ant jūsų « kairės ausies.

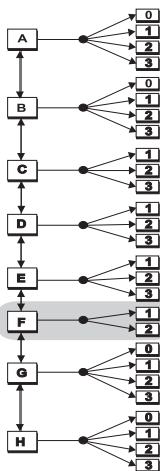


3. Įjunkite žaidimą „SpeedBoy“. Vykdykite 9–13 puslapiuose nurodytas instrukcijas.

4. Atidžiai stebėkite, iš kurios pusės girdėti abu garsai – labai svarbus žemesnis garsas!

Šio žaidimo metu reikia kaip įmanoma greitai sureaguoti į garsus, išgirdus abu garsus!

5. Paspauskite vieną iš geltonų mygtukų pagal tai, kurioje pusėje yra dirgiklis:





Ar žemesnis garsas girdėti iš « kairės?
Tuomet paspauskite L mygtuką.

Ar žemesnis garsas girdėti iš dešinės »?
Tuomet paspauskite R mygtuką.



⇒ Jeigu atsakymas buvo teisingas, ekrane galite matyti savo pasiektą laiką, pavyzdžiui:

160 ms

⇒ Jeigu atsakymas buvo neteisingas, prietaisas paragina dar kartą pamėginti su kita garsų pora.

again

⇒ Jeigu atsakėte neišgirdę antrojo garso, atsitinka štai kas: Prietaisas ir kitos garsų poros atveju paragina palaukti antrojo garso.

wait for
sound

Kita garsų pora seka iš karto po jūsų atsakymo.

Sudėtingumo lygis kiekvienos garsų poros atveju išlieka toks pat – nesvarbu, ar jūsų atsakymas buvo teisingas ar ne.

Treniruotės pabaiga

Bet kada galite užbaigti treniruotę ir kontrolę bei vėl pasirinkti žaidimą. Paspauskite paleisties mygtuką.

Šis žaidimas pagrįstas specialiu reakcijos laiko matavimu. Yra nustatytas tam tikras dirgiklių skaičius. Kadangi žaidimo ribos negali būti pasiektos, prietaisas po 40 garsų porų automatiškai nutraukia treniruotę.

Atsižvelgiant į garsų porų skaičių, teisingus ir neteisingus atsakymus, ekrane užsidega AVERAGE XXX, nurodant pasiektą reikšmę. Surinkus 16 neteisingų atsakymų, žaidimas iš karto nutraukiamas. Ekrane rodomi žodžiai Nėra galutinės reikšmės.

average
195 ms

Pasižymėkite šią reikšmę rezultatų lentelės kopijoje (žr. 42/43). Savo rezultatus palyginkite su 30 psl. esančia vertinimo lentele. Po 60 sekundžių iš naujo įsijungia žaidimo pasirinkimo funkcija. Paleisties mygtuko (Start) paspaudimu žaidimą pasirinkti galėsite anksčiau.



SpeedBoy

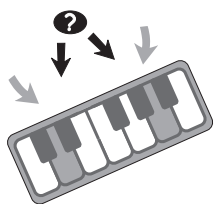
Nurodymas dėl įvertinimo:

Rodomas teisingų atsakymų vidutinis atsakymo laikas

Sudėtingumo lygių pradinės reikšmės

Lygis	Versija standartinė	Versija lėtai
1	100 ms	200 ms

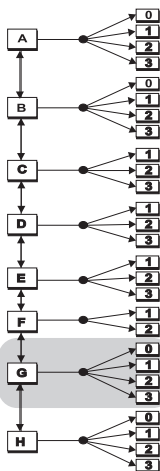
2	60 ms	120 ms
---	-------	--------



TriplBoy

Rekomenduojama strategija:

1. Girdimųjų ir regimųjų treniuočių derinys (kairysis lizdas)
2. Tik girdimoji kontrolė (dešinysis lizdas)
Taip kiekvienam žaidimui kartokite kiekvieną dieną.



3.7 TriplBoy – žaidimas

Žaisdami „TriplBoy“, treniruojate gebėjimą atpažinti minimalius garsų sekos skirtumus ir juos įvardinti. Ypač svarbus gebėjimas tam tikrus garsus aiškiai atskirti nuo kitų.

Kiekvienam garsui smegenyse yra atskiras garso pavyzdys. Jeigu labai trumpi garsai vos vos skiriasi, kai kurie žmonės jų apskritai negali atskirti. Kuo patikimiau atpažįstamas garso pavyzdys, tuo geriau skirsite ir garsus.

Treniruotės metu girdite trijų garsų seką – du vienodus ir vieną kitokį.

Treniruotės tikslas

Tikslas – sugebėti skirti įvairias trumpų garsų sekas.

Treniruotės eiga

1. Ausinių kištuką įstatykite į šį prijungimo lizdą:
 - *girdimoji treniruotė su regimąja pagalba* ⇒ « kairysis lizdas »
 - *girdimoji kontrolė* ⇒ « dešinysis » lizdas »
2. Užsidėkite ausines.
3. Įjunkite žaidimą „TriplBoy“. Vykdykite 9–13 puslapiuose nurodytas instrukcijas.
4. Klausykite trijų garsų ir stebėkite garsų seką – svarbus garsas, kuris skiriasi nuo kitų!
Atsakymui turite iki 60 sekundžių. Ramiai pagalvokite, kuris garsas skiriasi nuo kitų.
5. Paspauskite vieną iš geltonų mygtukų pagal garsų eilės tvarką:

- ② ③ Ar pirmasis garsas buvo kitoks nei kiti?
 Tuomet paspauskite L mygtuką.
-
- ① ③ Ar antrasis garsas buvo kitoks nei kiti?
 Tuomet vienu metu paspauskite L ir R mygtukusą.
-
- ① ② Ar trečiasis garsas buvo kitoks nei kiti?
 Tuomet paspauskite R mygtuką.

⇒ Jeigu atsakymas buvo teisingas, prietaisas jus pagirs. Kiti trys garsai seks vienas paskui kitą greičiau ir bus trumpesni. Sudėtingumo lygis didinamas.

75 ms
yes

⇒ Jeigu atsakymas buvo neteisingas, dar kartą galite pamėginti žemesniame sudėtingumo lygyje. Garsai vienas paskui kitą seka lėčiau ir skamba ilgiau.

Ekrane skaičius viršutinėje eilutėje rodo laiko intervalą, kurį jūs pasiekėte ir sekančiais dirgikliais perjungia į kitą reikšmę.

Treniruotės pabaiga

a. Pirmalaikis nutraukimas

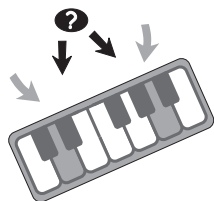
Bet kada galite užbaigti treniruotę ir kontrolę bei vėl pasirinkti žaidimą.

- Paspauskite paleisties mygtuką. Taip iš karto nutrauksite treniruotę ir sugrįšite atgal į žaidimo pasirinkimą. Iki šiol pasiektas rezultatas rodomas kaip galutinė reikšmė.

b. Automatinis rezultatų pateikimas ...

- Jeigu septynių dirgiklių porų eilėje padarote tris klaidas, žaidimas nutraukiamas automatiškai. Rodmuo: pasiekta reikšmė prieš pirmą neteisingą atsakymą.
- Po 40 dirgiklių porų prietaisas nutraukia procesą, o pasiektą reikšmę nurodo kaip galutinę.
- Prietaisas nutrauks žaidimą, jeigu pasieksite 10 ms reikšmę arba jeigu viršysite 800 ms / 1.600 ms reikšmę. Pasiekėte žaidimo ribą. Ekrane rodomi žodžiai ENDSCORE arba TOPSCORE.

Pasižymėkite šią reikšmę rezultatų lentelės kopijoje (žr. 42/43). Savo rezultatus palyginkite su 30 psl. esančia vertinimo lentele. Po 60 sekundžių iš naujo įsijungia žaidimo pasirinkimo funkcija. Paleisties mygtuko (Start) paspaudimu žaidimą pasirinkti galėsite anksčiau.



TriplBoy

PATARIMAS:
 Palaikykite nuspaudę atsakymo mygtuką (L arba R) – taip sumažinsite treniruotės sudėtingumo lygio kitimą ir besitreniruojančiam suteiksime laiko, reikalingo susikonzentruoti kitai dirgiklių porai.

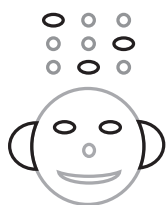
Sudėtingumo lygių pradinės reikšmės

Lygis	Versija standartinė	Versija lėtai
0	400 ms	800 ms

1	200 ms	400 ms
---	--------	--------

● 2	100 ms	200 ms
-----	--------	--------

3	50 ms	100 ms
---	-------	--------

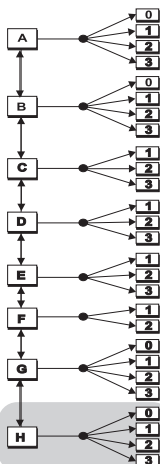


Long-Boy

Rekomenduojama strategija:

1. Girdimųjų ir regimųjų treniruočių derinys (kairysis lizdas)
2. Tik girdimoji kontrolė (dešinysis lizdas)

Taip kiekvienam žaidimui kartokite kiekvieną dieną.



3.8 Long-Boy – žaidimas

Žaisdami „Long-Boy“, treniruojate gebėjimą atpažinti minimalius garsų sekos skirtumus ir juos įvardinti. Ypač svarbus gebėjimas tam tikrus garsus aiškiai atskirti nuo kitų.



Kiekvienam garsui smegenyse yra atskiras garso pavyzdys. Jeigu labai trumpi garsai vos vos skiriasi, kai kurie žmonės jų apskritai negali atskirti. Kuo tiksliau atpažįstamas garso pavyzdys, tuo geriau skirsite ir garsus.

Treniruotės metu girdite trijų garsų seką – du vienodus ir vieną kitokį ilgesnį.

Treniruotės tikslas

Tikslas – gebėti tiksliai ir aiškiai atskirti skirtingų ilgių garsus.

Treniruotės eiga

1. Ausinių kištuką įstatykite į šį prijungimo lizdą:
 - *girdimoji treniruotė su regimąja pagalba* ⇒ « kairysis lizdas 
 - *girdimoji kontrolė* ⇒ dešinysis » lizdas 
2. Užsidėkite ausines.
3. Įjunkite žaidimą „Long-Boy“. Vykdykite 9–13 puslapiuose nurodytas instrukcijas.
4. Klausykite trijų garsų ir stebėkite garsų seką – svarbus ilgesnis garsas!
5. Paspauskite vieną iš geltonų mygtukų pagal garsų eilės tvarką:

Atsakymui turite iki 60 sekundžių. Ramiai pagalvokite, kuris garsas buvo ilgesnis.

- ② ③ Ar pirmasis garsas buvo ilgesnis už kitus?
 Tuomet paspauskite L mygtuką.
-
- ① ③ Ar antrasis garsas buvo ilgesnis už kitus?
 Tuomet vienu metu paspauskite L ir R mygtukus.
-
- ① ② Ar trečiasis garsas buvo ilgesnis už kitus?
 Tuomet paspauskite R mygtuką.

⇒ Jeigu atsakymas buvo teisingas, prietaisas jus pagirs. Kiti trys garsai seks vienas paskui kitą greičiau ir girdėsis trumpiau. Sudėtingumo lygis didinamas.

75 ms
yes

⇒ Jeigu atsakymas buvo neteisingas, dar kartą galite pamėginti žemesniame sudėtingumo lygyje. Garsai vienas paskui kitą seka lėčiau ir skamba ilgiau.

Ekrane skaičius viršutinėje eilutėje rodo reikšmę, kurią jūs pasiekėte ir sekančiais dirgikliais perjungia į kitą reikšmę.

Treniruotės pabaiga

a. Pirmalaikis nutraukimas

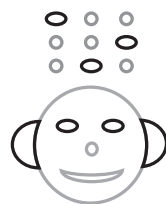
Bet *kada* galite užbaigti treniruotę ir kontrolę bei vėl pasirinkti žaidimą.

- Paspauskite paleisties mygtuką. Taip iš karto nutrauksite treniruotę ir sugrįšite atgal į žaidimo pasirinkimą. Iki šiol pasiektas rezultatas rodomas kaip galutinė reikšmė.

b. Automatinis rezultatų pateikimas ...

- Jeigu septynių dirgiklių porų eilėje padarote tris klaidas, žaidimas nutraukiamas automatiškai. Rodmuo: pasiekta reikšmė prieš pirmą neteisingą atsakymą.
- Po 40 dirgiklių porų prietaisas nutraukia procesą, o pasiektą reikšmę nurodo kaip galutinę.
- Prietaisas nutrauks žaidimą, jeigu pasieksite 10 ms reikšmę arba jeigu viršysite 800 ms / 1 600 ms reikšmę. Pasiekėte žaidimo ribą. Ekrane rodomi žodžiai ENDSCORE arba TOPSCORE.

Pasižymėkite šią reikšmę rezultatų lentelės kopijoje (žr. 42/43). Savo rezultatus palyginkite su 30 psl. esančia vertinimo lentele. Po 60 sekundžių iš naujo įsijungia žaidimo pasirinkimo funkcija. Paleisties mygtuko (Start) paspaudimu žaidimą pasirinkti galėsite anksčiau.



Long-Boy

PATARIMAS:

Palaikykite nuspaudę atsakymo mygtuką (L arba R) – taip sumažinsite treniruotės sudėtingumo lygio kitimą ir besitreniruojančiam suteiksite laiko, reikalingo susikoncentruoti kitai dirgiklių porai.

Sudėtingumo lygių pradinės reikšmės

Lygis	Versija standartinė	Versija lėtai
0	400 ms	800 ms

1	200 ms	400 ms
---	--------	--------

● 2	100 ms	200 ms
-----	--------	--------

3	50 ms	100 ms
---	-------	--------



Rezultatų vertinimas

3.9 Rezultatų vertinimas

Dabar palyginkite gautus kontrolės rezultatus – be regimosios pagalbos („BrainB-v“ atveju: be girdimosios pagalbos) – su lentelėje pateiktais duomenimis. Kalbama apie vidutinius standartinius duomenis penkerių–dvylikos metų vaikams.

Atskaitos duomenis jaunimui ir suaugusiems rasite interneto svetainėje www.forschung.meditech.de. Patikimos orientacinės reikšmės pagal amžiaus kategoriją automatiškai išsaugomos „Brain-Boy® Universal Professional (BUP)“.

Nurodytos reikšmės yra dviejų 584 respondentų duomenų rinkinių atnaujinti rezultatai (proc. kategorija 1 50 (PRS 50)), bendradarbiaujant su Hanoverio Aukštąja Medicinos mokykla.

Šios reikšmės turėtų būti pasiektos.

Žaidimas	Standartiniai duomenys (vidutinė reikšmė / PRS 50)							
	Penkia-mečiai	Šešia-mečiai	Septyn-mečiai	Aštuon-mečiai	Devyn-mečiai	Dešimt-mečiai	Vienuolika-mečiai	Dvylika-mečiai
BrainB-v	160 ms	108 ms	63 ms	47 ms	41 ms	38 ms	36 ms	35 ms
BrainB-a	260 ms	190 ms	136 ms	99 ms	83 ms	73 ms	68 ms	65 ms
ClickBoy	157 μs	122 μs	95 μs	74 μs	59 μs	49 μs	43 μs	39 μs
SoundBoy	50 %	39 %	31 %	24 %	21 %	21 %	21 %	21 %
Sync-Boy	528 ms	487 ms	444 ms	403 ms	372 ms	345 ms	316 ms	292 ms
SpeedBoy	1416 ms	1284 ms	1172 ms	1040 ms	952 ms	820 ms	732 ms	648 ms
TriplBoy	575 ms	405 ms	300 ms	220 ms	162 ms	142 ms	116 ms	116 ms
Long-Boy	300 ms	267 ms	240 ms	200 ms	180 ms	150 ms	130 ms	107 ms

Pastebėjote, kad ne visos palyginamosios reikšmės (PRS 50 ir PRS 80) buvo pasiektos su „Brain-Boy®“ pasiektomis reikšmėmis. Šios reikšmės buvo apskaičiuotos, taikant statistikos metodus.

Bendroji nuostata:

Silpnesnės – t. y. aukštesnės – reikšmės atskiruose žaidimuose jokių būdu nėra žemesnio intelekto požymis!

Tai svarbi informacija, kurią reikia paaiškinti ir vaikams. Savime suprantama, nereiškia, kad gavus mažesnes reikšmes už atitinkamai amžiaus kategorijai skirtas reikšmes, treniruočių poreikis išnyksta. Kaip jau buvo paminėta atskiruose žaidimų aprašymuose, kuo atitinkamos funkcijos geriau ištreniruojamos, tuo smegenims reikia mažiau pastangų suvokti kalbai, išgirsti, iš kurios pusės sklinda garsas ar skirti garsų aukštį.

Rekomenduojame treniruočių metu pasiekti 80 proc. kategoriją iš apačioje pateiktos lentelės. Patyrimas parodė, kad naudojant „Brain-Boy®“ jos gali būti traktuojamos kaip gerai pasiekiamos reikšmės. Jos taip pat liudija apie svarbias sąlygas saugiam kalbos vartojimui ir lydinčiai mokymų sėkmei.



Rezultatų vertinimas

Žaidimas	Tikslinės reikšmės (Rekomenduojamos treniruotės tikslinės reikšmės/ PRS 80)							
	Penkia-mečiai	Šešia-mečiai	Septyn-mečiai	Aštuon-mečiai	Devyn-mečiai	Dešimt-mečiai	Vienuolika-mečiai	Dvylika-mečiai
BrainB-v	77 ms	52 ms	29 ms	24 ms	22 ms	22 ms	22 ms	20 ms
BrainB-a	100 ms	83 ms	65 ms	49 ms	46 ms	45 ms	44 ms	42 ms
ClickBoy	85 μs	68 μs	53 μs	42 μs	33 μs	29 μs	26 μs	22 μs
SoundBoy	25 %	18 %	12 %	8 %	6 %	6 %	6 %	6 %
Sync-Boy	434 ms	398 ms	359 ms	322 ms	294 ms	270 ms	245 ms	223 ms
SpeedBoy	916 ms	808 ms	720 ms	616 ms	548 ms	452 ms	384 ms	324 ms
Trip/Boy	355 ms	230 ms	145 ms	90 ms	60 ms	46 ms	30 ms	30 ms
Long-Boy	196 ms	176 ms	147 ms	127 ms	104 ms	83 ms	68 ms	53 ms

¹ Proc. kategorija / PRS: Duomenų rinkinių statistinės reikšmės – PRS 80 reiškią: 79 procentai respondentų pasiekė blogesnes, vienas procentas tokias pačias ir 20 procentų geresnes reikšmes už nurodytas



Vertinimo meniu

Funkcijos:

- topscore
- latest
- how many

Funkcija C:


- T0XX: Mokymų skaičius
- V0XX: Patikrinimų skaičius

3.10 Vertinimo meniu

„Brain-Boy®“ turi specialią vertinimo meniu. Vaikams apie jį nereikėtų nieko sakyti, kad jie jaustųsi nevaržomi ir neištrintų gautų reikšmių.

Vertinimo meniu duomenys saugomi pagal žaidimą, kuriuos galima atverti šiomis funkcijomis

Raidė	Funkcija	Reikšmė
A	topscore	... iš paskutinių 20 kontrolės ciklų
B	latest	.. pasiekta reikšmė kontrolės metu
C	how many	.. buvo organizuojamos treniruotės ir kontrolės ciklai
D	progress	paskutinių 20 kontrolės ciklų rezultatai
E	resetAll	Visų gautų reikšmių ištrynimasis
F	end	Išėjimas iš vertinimo meniu

1. Pagrindiniame meniu paspauskite paleisties mygtuką, laikykite jį nuspaudę, papildomai apie 5 sek.  nuspauskite R mygtuką (kol pasirodys šis rodmuo):
Jūs esate vertinimo meniu. Atleiskite abu mygtukus.
2. Norėdami pažymėti norimą funkciją (žr. lentelę), paspauskite geltonus L ir R mygtukus.
3. Paspauskite paleisties mygtuką. Taip pasirinksite funkciją ir turinį.

A iki C funkcijos: (identiškas valdymas)

Šios funkcijos valdomos tokiu pačiu būdu.

Pasiekę „BrainB-v“ žaidimui išsaugotas reikšmes. Jeigu rodmenyje yra brūkšnys, reiškia, kad žaidimo metu kontrolė nebuvo atliekama.

- Kad matytumėte kitų septynių žaidimų reikšmes, paspauskite L arba R mygtuką.
- Pasiekę „resetAll“ parinktį, skaitykite toliau „Bendroji informacija apie atstatos funkciją“.
- Pasiekę „End“ parinktį, paspauskite paleisties mygtuką. Taip grįžkite atgal į vertinimo meniu.

D funkcija: Progress

Pasiekėte reikšmes „BrainB-v“ žaidimui.

Norite matyti šio žaidimo rezultatus?

1. Paspauskite paleisties mygtuką. Ekrane rodomas paskutinės kontrolės rezultatas.
2. L arba R mygtuką spauskite tiek kartų, kol matysite visas jus dominančias reikšmes.
3. Paspauskite paleisties mygtuką. Taip sugrįšite atgal į pasirinkimą.

Norite matyti kito žaidimo rezultatus?

1. Spauskite L arba R mygtuką (jei reikia, spauskite kelis kartus) ir pasirinkite kitą žaidimą.
2. Atlikite pirmiau aprašytus žingsnius

Norite ištrinti rezultatus?

- Spauskite L arba R mygtuką tiek kartų, kol pasieksite „resetALL“ parinktį, skaitykite toliau „Bendroji informacija apie resetAll funkciją“.

Norite išeiti iš pomeniu?

- Spauskite L arba R mygtuką, kol pasieksite „End“ parinktį. Paspauskite paleisties mygtuką (Start). Sugrįšite į pasirinkimo meniu.

E funkcija: ResetAll

Skaitykite daugiau „Bendroji informacija apie reset funkciją“.

F funkcija: End

Norėdami uždaryti vertinimo meniu, paspauskite paleisties mygtuką.

Bendroji informacija apie reset funkciją

Kai ekrane atsiveria atstatos parinktis, atlikite šiuos veiksmus:

Jūs nenorite ištrinti esamų reikšmių:

⇒ Spauskite L arba R mygtuką. Taip peršoksite šią parinktį.

Esamas reikšmes norite ištrinti negrįžtamai:

⇒ Paspauskite paleisties mygtuką.

Ekrane atsiveria:

- paspauskite L mygtuką. Taip reikšmes ištrinsite.
- paspauskite R mygtuką. Taip nutrauksite veiksmą ir pateksite atgal į pasirinkimo langą. Reikšmės neištrinamos.



Vertinimo meniu

Funkcija:

- Progress

Funkcija:

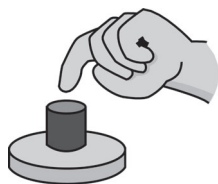
- ResetAll

Funkcija:

- End

reset
yes no

4. Individualūs nustatymai



Individualūs nustatymai

F funkcijos paaiškinimas

Šią funkciją išjungti galima, jeigu besitreniruojančiam vienoje pusėje daromas neigiamas poveikis girdimuoju ar judėjimo būdu. Kitiems asmenims ši funkcija turėtų būti įjungta.

Funkcija:

- volume

Patarimas:

Garsumas turėtų skirtis tik susilpnėjusios periferinės klausos vienoje pusėje atveju.


Svarbu:

Garsumą keiskite – taip pat ir mažais intervalais – tik tada, kai besitreniruojantis užsidėjęs ausines. Taip išvengsite didelio garso.

4. Individualūs nustatymai

Šiame skyriuje jums paaiškinami valdymo veiksmai, kuriais galima atlikti individualius „Brain-Boy®“ nustatymus.

Raidė	Funkcija	Reikšmė
A	volume	Dirgiklio garsumo keitimas kairė + dešinė.
B	voice	Žaidimo pavadinimų ištarimas / pagyrimas (kai išj.: Nieko nesakoma žaidimo metu)
C	praise	Pagyrimas teisingo atsakymo atveju (kai išj., nieko nesakoma)
D	OK-LED	Teisingo atsakymo patvirtinimas (kai išj., patvirtinimo lemputė nešviečia) OK-LED = patvirtinimo šviesos diodas
E	ISI	Esamos reikšmės rodmuo (kai išj.: Jokio rodmens žaidimo metu)
F	r-l-sync svarbu „Sync-Boy“ atveju	Teisingų atsakymų sekos atpažinimas (kai ij.: Lygio padidinimas galimas, tik pakaitomis spaudžiant teisingus mygtukus)
G	name	Besitreniruojančiojo vardo įvestis (rodmuo prietaiso paleisties metu, kai išj.: Rodmuo „Malonaus laiko“)
H	language	Menu kalbos ekrane keitimas
I	end	Nustatymų meniu pabaiga

1. Pagrindiniame meniu paspauskite paleisties mygtuką, laikykite jį nuspaudę, paskui nuspauskite L mygtuką. Ekrane rodoma: 
Jūs esate nustatymų meniu. Atleiskite abu mygtukus.
2. Norėdami pažymėti norimą funkciją (žr. lentelę), paspauskite L arba R mygtukus.
3. Paspauskite paleisties mygtuką. Taip pasirinksite funkciją ir turinį.

A funkcija: Volume

1. Paspauskite paleisties mygtuką, ausines nustatykite tinkamoje pusėje. Kairėje ausyje girdite pypsėjimą.
2. Pakeiskite garsumą, jeigu norite:
 - Norėdami pagarsinti, paspauskite R mygtuką.
 - Norėdami patildyti, paspauskite L mygtuką.
 - Paspauskite paleisties mygtuką. Taip patvirtinsite garsumą.
3. Tą patį pakartokite dešinei » ausiai.

Jeigu garsumas viršija standartinę reikšmę, pasirodys įspėjamasis nurodymas. Norėdami jį patvirtinti, paspauskite paleisties mygtuką. Taip išvengsite netyčia per garsiai sukurtų garsų.

B iki F + H funkcijos: (identiškas valdymas)

Čia galite pasirinkti, ar norite įjungti <ij.> ar <išj.> funkciją.

- Kad perjungtumėte tarp <ij.> ar <išj.>, paspauskite L arba R mygtuką (arba H funkciją): Perjungsitė į kitą meniu kalbą ekrane).

G funkcija: Name

Čia siūlomos tokios parinktys (žr. lentelę)::

Norėdami pažymėti norimą parinktį, paspauskite L arba R mygtuką.

Norėdami pasirinkti parinktį, paspauskite paleisties mygtuką.

Raidė	Parinktis
A	show
B	new
C	end

A parinktis: Show

- Elkitės kaip ir B–E funkcijų atveju (pirmiau).

B parinktis: New

PATARIMAS: Įvesdami vardą, būkite atidūs. Galite naudoti abėcėlę nuo A iki Z ir vėl pradėti nuo A – atbulinė eiga negalima.

1. Mygtuką R spauskite tiek kartų, kol ekrane bus rodoma norima raidė.
2. Norėdami patvirtinti raidės pasirinkimą i perjungti į kitą vietą, paspauskite paleisties mygtuką.
3. Pavadinimą toliau rašykite R mygtuku, pasirinkimą atitinkamai patvirtinkite paleisties mygtuku.
4. Jeigu patvirtinote neteisingą raidę, paspauskite L mygtuką. Taip ją ištrinsite.

Ar norite pabaigti vardo įvestį?

- 2 kartus iš eilės trumpai paspauskite paleisties mygtuką.

Patarimas: Jeigu įvedate naują vardą, ankstesnės treniruotės ir kontrolės ciklo metu gautos reikšmės išsaugomos.

C parinktis: Ende (pomeniu)

Norėdami grįžti į nustatymų meniu, paspauskite paleisties mygtuką (Start).

I funkcija: End

Paspauskite paleisties mygtuką (Start). Taip grįšitė atgal į pagrindinį meniu.

Funkcijos:

- volume
- voice
- praise
- OK-LED
- ISI
- name
- language

Funkcija:

- Name

Pasirinkimas, ar prietaiso įjungimo metu turi būti rodomas įvestas vardas.

Patarimas:

Įvedus vardą, esamas vardas ištrinamas.

Funkcija:


- End



Klaidų paieška

5. Techninė priežiūra ir įranga

Šiame skyriuje sužinosite, kaip elgtis, susidūrus su galimais sunkumais dirbant su prietaisu.

 **Patarimas:** *Atškyrus baterijų keitimą naudotojui nereikia atlikti jokių techninės priežiūros darbų.*

5.1 Klaidų paieška

Klaida	Rekomenduojamas sprendimas
Garsų visai negirdėti arba girdėti tik vienoje pusėje.	<ul style="list-style-type: none"> Galėjo būti netinkamai prijungtos ausinės. Patikrinkite, ar kištukas tinkamai įkištas į prijungimo lizdą ir užfiksuotas. Galėjo būti pažeistos ausinės. Susisiekite su mumis, naudoti galima tik leidžiamas ausines.
Dirgiklis / kalba silpnėnė / -ė nei šiaip girdimas / -a. Labai sunkiai atpažįstamas rodmuo. Abu šviesos didodai šviečia nepertraukiamai, ekrane tuščias, prietaisas nereguoja.	<i>Baterija galėjo būti išsekusi. Pakeiskite ją, laikydamiesi skyriaus „Baterijos keitimas“ instrukcijos nurodymų. Vaikams draudžiama atlikti techninės priežiūros darbus!</i>
Žaidimas automatiškai nutraukiamas, prietaisas ekrane rodo geriausią arba galutinę reikšmę.	<i>Paskutinių septynių dirgiklių metu padarėte tris klaidas arba jau atlikote 40 užduočių. Prietaisas veikia, kad apskaičiuotų realų rezultatą.</i>
Panašu, kad buvo nuspauostas tinkamas mygtukas. Nepaisant to, nerodomas pagyrimas / kita užduotis lengvesnė.	<i>Ausinės galėjo būti atvirkščiai uždėtos. Uždėkite jas tinkamoje pusėje ir treniruokitės toliau.</i>
Rinktis galima tik iš „BrainB-v“, „BrainB-a“ ir „SoundBoy“ žaidimų.	<i>Prietaisas yra „Klassik“ versijos. Galima perdaryti į versiją „Universal“. Tam susisiekite su mūsų techninės pagalbos skyriumi.</i>
„Sync-Boy“ atveju atsakymai nevertinami.	Jeigu individualiuose nustatymuose ties „r-l-Sync“ nustatyta <jj.>, paspausti reikia paeiliui abiejose pusėse.
Esamos reikšmės ir (arba) pagyrimai nerodomi ir neištariami.	Šios funkcijos, arba kai kurios iš jų, buvo išjungtos. Jei reikia, vėl įjunkite, kaip nurodyta 36/37 psl.

Ar žaidimo metu atsiranda kitų klaidų ar problemų?

Tam susisiekite su mūsų techninės pagalbos skyriumi
+49-(0)5130-97778-55 arba technik@meditech.de



Dėl kitų veiksmų galėsime bendrai patarti!

5.2 Baterijų keitimas

„Brain-Boy®“ buvo pristatytas su jau įdėta ir prijungta baterija. Treniruojantis kiekvieną dieną, ją keisti reikėtų tik po keleto mėnesių, jeigu:

- silpniau girdimi spragtelėjimai ir tekstas;
- užduotys ekrane sunkiau atpažįstamos;

Prietaisui jums reikės hermetiškos 9 V srautinės baterijos, kurią įsigyti galite prekybos centro elektros prekių skyriuje arba elektros prekių parduotuvėje.

⚠ Dėmesio: Nenaudokite ličio akumuliatorių / baterijų.

⚠ Dėmesio: Vaikams draudžiama atidaryti baterijų skyrelį. Traukiant laidus, galima sugadinti prietaisą arba ausines.

⚠ Dėmesio: Prieš keisdami baterijas, prietaisą sustabdykite (ekranas tuščias) ir iš lizdo ištraukite ausinių kištuką

Baterijų skyrelis yra kitoje prietaiso pusėje.

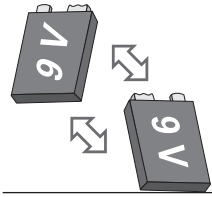
1. Pasukite prietaisą taip, kad būtų patogu prieiti iš kitos pusės. Atkreipkite dėmesį į tai, kad ausinių prijungimo lizdai būtų nusukti nuo jūsų.
2. Atidarykite dangtelio užraktą. Sklendę su grioveliais patraukite į save.
3. Nuimkite dangtelį. Dabar matote bateriją.
4. Bateriją atsargiai išimkite iš skyrelio.

⚠ Dėmesio: Nesuplėšykite laido. Taip sugadinsite prietaisą.

5. Iš jungčių išimkite seną bateriją.
6. Naują bateriją įstatykite į jungtis. Atkreipkite dėmesį į tai, kad jungtys tinkamoje pusėje būtų užfiksuotos.
7. Bateriją atsargiai įdėkite į skyrelį.

⚠ Dėmesio: Atkreipkite dėmesį į tai, kad visas laidas būtų baterijų skyrelyje. Jis negali būti išsikišęs, nes uždarant korpusą galima prispausti ir pažeisti.

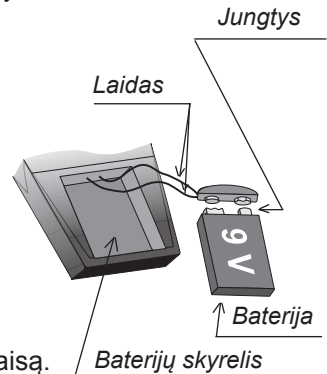
8. Dangtelį vėl uždėkite ant baterijų skyriaus.
9. Sklendę pastumkite nuo savęs. Taip uždarysite prietaiso korpusą.



Baterijų keitimas



Specifikacijų lentelėje mėlynai!





Daugiau

5.3 Valymas

Panaudojus ir, jeigu prietaisą ir ausines naudojo kitas pacientas, dezinfekuokite įprastine švelnia dezinfekavimo priemone, pavyzdžiui, „antifect N liquid“ (gamintojas: „Schülke“)

! Dėmesio: *Būtinai laikykitės priemonės / šluostės gamintojo naudojimo ir saugos nurodymų. Dėl netinkamo naudojimo galima žala sveikatai ar prietaisui.*

! Dėmesio: *Prietaisą saugokite nuo ultragarso vonių, tekančio vandens ir cheminių valiklių, pavyzdžiui, skiediklių ir alkoholio. Prietaisą galima sugadinti.*

☝ Patarimas: *Ausinių minkštasis dalis periodiškai reikia keisti, ne rečiau kaip kas šešias savaites. Taip išvengsite didėjančių nešvarumų ir toksiškumo požymių.*

5.4 Laikymas

„Brain-Boy®“ po maždaug 60 sekundžių tuščiosios eigos režime automatiškai išsijungia.

☝ Rekomendacija: Prietaisą laikykite tik sausoje, uždaroje patalpoje, kambario temperatūroje, toliau nuo spinduliuotę skleidžiančių prietaisų. Tokiu atveju prietaisą galima iš karto naudoti. Prietaisą galima pritvirtinti sieniniu laikikliu. Įsigyti galima iš „MediTECH®“ (gaminio nr.-Nr. 9060).

- Jeigu prietaisą ketinate transportuoti ar ilgą laiką jo nenaudoti, laikykite jį originalioje pakuotėje.

☝ Patarimas: Jeigu prietaisą laikote viršutiniame arba apatiniame laikymo sąlygų temperatūros diapazone, palaukite maždaug 15 minučių, kol prietaisas vėl prisitaikys prie įprastinių eksploataavimo sąlygų.

5.5 Utilizavimas

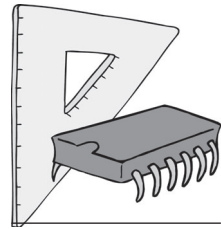
„Brain-Boy®“ kartu su savo sudedamosiomis dalimis priklauso baterijų energija maitinamų smulkių prietaisų grupei.

- Išimkite bateriją ir išmeskite ją į specialiai tam pastatytus surinkimo konteinerius, kur juos rasti, sužinoti galite savo regiono administracijoje arba antrinių žaliavų surinkimo punkte.
- „Brain-Boy®“ ir ausines nuneškite į vietinį antrinių žaliavų surinkimo punktą. Kategorija: Smulkūs elektros prietaisai
- Visa prietaiso pakuotės dėžė yra iš kartono ir gali būti utilizuojama kaip makulatūra.

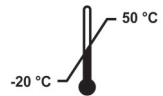
Mes galime priimti jūsų „Brain-Boy®“ ir perdirbti aplinkai nekenksmingu būdu. Atsiųskite jį mums, nurodydami „MediTECH“.

5. 6 Techniniai duomenys – „Brain-Boy®“

Maitinimo įtampos šaltinis	9 V baterija arba akumuliatorius – žr. nuoroda žemiau
Darbinė srovė	30 mA
Išėjimo signalo lygis	< 110 dB (A) prie pat ausinių
Išėjimo signalas	295–920 Hz, kintamas ilgis
Atstumas iki trikdžio įtampos (būdingas standartiniams nustatymui)	67 dB
ISI (tarpstimulinis intervalas)	18 μs – 900 ms, kint. matavimo žingsnis
Neapibrėžtis	18 μs – 900 ms +/- 2 %
Skirtumas tarp garsų aukščių	1 ... 80 %, kintamas matavimo žingsnis
Svoris	150 g (su baterija)
Korpuso apsaugos klasė	IP 20
Darbo režimas	
Aplinkos temperatūra	nuo +10 °C iki +40 °C
Santykinė oro drėgmė	nuo 30 % iki 75 %
Oro slėgis	700 – 1060 hPa
Laikymas ir transportavimas	
Aplinkos temperatūra	nuo -20 °C iki +50 °C
Santykinė oro drėgmė	nuo 20 % iki 95 %
Oro slėgis	700 – 1060 hPa
Dirginimo diodai * (esant 25 °C temperatūrai)	
Forma	2,5 mm stačiakampio
Spalva	raudona / žalia
Bangos ilgis	555 – 660 mm
Spinduliavimo kampas	nuo 60° iki 80°
Darbinė įtampa *	1,90 V / 2,20 V
Didž. įtampa *	2,50 V / 2,80 V
Švietimo intensyvumas	min. 14 mcd, esant IF=20 mA
IF(maks)	30 mA
Reakcijos laikas *	20 ns



Techniniai duomenys



Numatoma prietaiso eksploataavimo trukmė 8 metai.
Jis atitinka B klasės 1 grupės reikalavimus pagal CISPR 11.
Prietaisas ir ausinės yra BF tipo darbinės dalys.

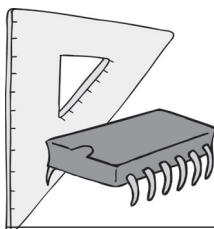


Dėmesio:

Nenaudokite ličio akumuliatorių ar baterijų.

„MediTECH®“ ausinės MT-HS-16 X

Pilnutinė varža	32 Ohm ± 2 %
Dažnio diapazonas	nuo 20 iki 20 000 Hz
Galia	didž. 100 mW
Laidas	1,80 m ekranuotas
Kištukas	3,5 mm „Stereo“ lizdas
Svoris	75,5 g



Specifikacijų lentelė

5.7 Specifikacijų lentelė

Kitoje „Brain-Boy®“ pusėje yra tokia specifikacijų lentelė. Duomenų ir simbolių reikšmės:

Dėmesio, laikykitės naudojimo instrukcijos nurodymų! Patarimas: Simbolis ant prietaiso mėlynas.

Gamintojas ir pagaminimo metai

Tipas


Gaminio numeris – žr. apačioje

Serijos numeris

BF darbinė dalis (Prietaisas ir ausinės)

Išorinės terpės ir utilizavimo klasifikavimas

Achtung: Ausschließlich den Kopfhörer MT HS-16 X oder eine durch MedITECH genehmigte Alternative anschließen!
9V-Blockbatterie: Vor dem Wechseln Gebrauchsanweisung beachten!




 **MediTECH**
Electronic GmbH

D-30900 Wedemark
Tel.: +49-(0)5130-97778-0
Fax: +49-(0)5130-97778-22

BrainBoy®

REF 2222 / 2226

SN

   0633

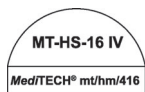
Made in Germany

Notifikuotoji įstaiga

Gaminio numeris: modelis pažymėtas ant prietaiso

- 2222: Brain-Boy® Universal **standartinė versija**
- 2226: Brain-Boy® Universal **lėtai versija**

Ausinių MT-HS-16 X pagaminimo metai



Galima identifikuoti pagaminimo mėnesį ir metus.
Pavyzdys: Balandžio mėn (4) 2016

6. Priežiūra

Mūsų įmonėje klientų interesams ir bendravimui su jais skiriamas didelis dėmesys. Mums yra savaime suprantamas dalykas nuoširdžiai padėti iškilus klausimams, patarti dėl darbo su mūsų prietaisais ir dėl jų naudojimo.

6.1 Kontaktai

Su mumis susisiekti galima įvairiais būdais:

MediTECH Electronic GmbH

- Klientų aptarnavimo skyrius - Tel.: +49(0)5130-97778-55
 Langer Acker 7 Faks: +49(0)5130-97778-22
 D-30900 Wedemark El. paštas: service@meditech.de

6.2 Garantija

Įsigiję „Brain-Boy®“ iš

MediTECH Electronic GmbH – Wedemark

įgyjate dvejų metų • teisę į garantinius reikalavimus, užtikrinančią neprikaištingą prietaiso veikimą* • Mes jums siūlome ne tik šią garantiją • bet ir pagalbą skambinant karštąją liniją • visą laikotarpį, kurio metu naudosite prietaisą

Šios paslaugos apima:

- ✓ Nurodymus dėl „Brain-Boy®“ naudojimo skirtingoms asmenų grupėms
- ✓ Pagalbą, atsiradus galimiems veikimo sutrikimams
- ✓ Atsakymus į klausimus, susijusius su „Warnke®“

Į karštąją liniją paskambinsite numeriu

+49 (0) 51 30 – 9 77 78-55

Savaime suprantama, klausimus mums siųsti galite ir

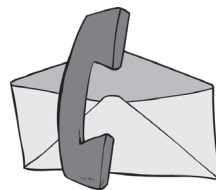
faksu: **+49 (0) 5130 – 9 77 78-22**
 el. paštu: **service@meditech.de**

* Išimtį sudaro veikimo sutrikimai ir gedimai dėl netinkamų naudotojo veiksmų.

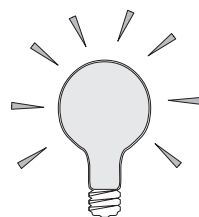
EB atitikties deklaracija

www.ce.meditech.de rasite šio gaminio naujausią galiojančią CE atitikties deklaraciją.

Joje rasite ir informacijos apie Elektromagnetinį suderinamumą (EMS) ir prietaiso atsparumą trikdžiams.



Kontaktai

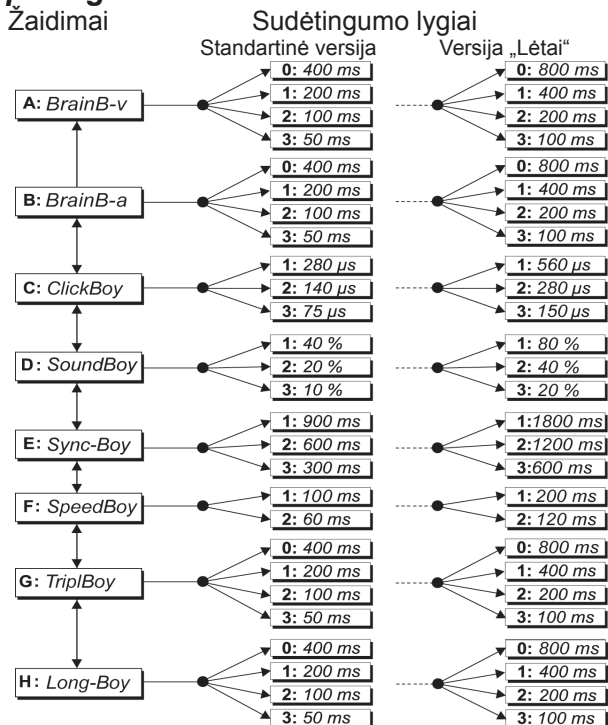


Garantija

Trumpa instrukcija kiekvienam žaidimui:

1. Prijunkite ausines ir užsidėkite tinkamoje pusėje. (Lipdukas ant « kairės ausies)
2. Paleisties mygtuku (Start) įjunkite prietaisą, jeigu dar nėra įjungtas.
3. Pasirinkite žaidimą.
4. Nustatykite sudėtingumo lygį.
5. Stebėkite juslinius signalus ir atitinkamai spauskite mygtukus.

Žaidimų apžvalga



ms = milisekundės, μs = mikrosekundės,
% = garso aukščių skirtumas procentais

Žaidimų apžvalga

- BrainB-v/BrainB-a (A/B)...** Mygtuką paspauskite toje pusėje, kurioje pajutote pirmą dirgiklį.
- ClickBoy (C)** ... Mygtuką paspauskite toje pusėje, kurioje išgirdote spragtelėjimą.
- SoundBoy (D)** ... Mygtuką paspauskite toje vietoje, kurioje išgirdote žemesnį garsą. (1. ⇨ L; 2. ⇨ R).
- Sync-Boy (E)** ... Mygtukus paspauskite tuo pat metu, kai tik dirgiklius pajusite toje pačioje pusėje.
- SpeedBoy (F)** ... Mygtuką greitai paspauskite toje vietoje, kurioje išgirdote žemesnį garsą.
- Trip!Boy (G)** ... Mygtuką paspauskite toje vietoje, kurioje išgirdote „kitokį“ garsą. (1. ⇨ L; 2. ⇨ L+R, 3. ⇨ R).
- Long-Boy (H)** ... Mygtuką paspauskite toje vietoje, kurioje išgirdote „ilgesnį“ garsą. (1. ⇨ L; 2. ⇨ L+R; 3. ⇨ R).