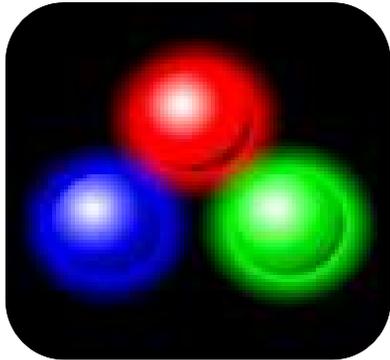


## COLOR BALL©

unendlich erweiterbare Software zur  
Therapieunterstützung



Definieren und gestalten Sie Ihre  
Therapiesoftware selbst:

- nach Ihren Vorstellungen und  
den Fähigkeiten Ihrer Patienten
- steuerbar mit Maus Joystick  
oder dem BalensoSenso®
- einsetzbar auf vorhandenen  
Therapiegeräten

by BalensoSenso®

Inhalt :

Sensor & Software

20 vordefinierte Übungen



## Color Ball©

Auch als Update oder eigenständige Sensor-Version erhältlich



FUNKTIONALE ENDLOS VERÄNDERBARE SOFTWARE  
FÜR VORHANDENE THERAPIEGERÄTE

**EINSATZBEREICHE**

unendlich  
erweiterbare  
Software

HANDLUNGSPLANUNG

KONVERGENTES DENKEN

GESCHICKLICHKEITSTRAINING

AUFMERKSAMKEITSVERBESSERUNG

IMPULSSTEUERUNG

ENTSCHEIDUNGSFÄHIGKEIT

REAKTIONSFÄHIGKEIT

ANTIZIPATION

FÖRDERUNG DER MOTORIK

KRAFT & AUSDAUER

HAND- & KÖRPERKOORDINATION

U.V.M.

STEUERBAR MIT HANDELSÜBLICHEN ZEIGEGERÄTEN

GLEICHE FUNKTIONALITÄT WIE **BALENSOSENSO®**

AUCH ALS UPDATE ODER EINZELVERSION ERHÄLTlich



Das BALENSOSENSO System besteht aus Software und Sensor. Der BALENSOSENSO® Hochleistungs-Sensor, lässt sich sehr einfach, an fast allen in der Therapie vorhandenen, Koordinationsgeräten anbringen. Der Anwender kann, seine vorhandenen Therapiegeräte nutzen oder individuell zusammenstellen und die Wertigkeit seiner Maßnahme sichtbar machen.

Entsprechend der Zieldefinition, können Therapie und Übungen individuell angepasst und visualisiert werden. Der Proband führt die Lageveränderung selbst herbei. Das stoßfeste Edelstahlgehäuse, ist robust und nahezu unzerstörbar, leicht zu reinigen und zu desinfizieren. Die eingesetzte Technik bietet dem Käufer, auch auf Jahre hinaus ein leistungsfähiges Instrument, sowohl zur Unterstützung der Therapie, als auch in der qualitativen und quantitativen Bewertung, von Bewegungen und deren Lösung an.

Mit der, von Therapeuten und Ärzten, entwickelten Software, bietet der BALENSOSENSO® Sensor, in der Hand des versierten Therapeuten, ein hoch flexibles Instrument, zur Aufwertung seiner Therapie und Dokumentation seines Therapieerfolges.

Die verschiedenen BALENSOSENSO® Modul- und Paketversionen bieten auch der kleinen Therapieeinrichtung, entsprechend den individuellen Bedürfnissen und finanziellen Möglichkeiten, ein erschwingliches Therapie- und Testsystem zu erwerben.

Ob fest montiert, in der Hand haltend oder am Patienten fixiert, steht dem innovativen Therapeuten, mit dem BALENSOSENSO® eine nicht endende Vielzahl, an Möglichkeiten zur Verfügung.

☞ Die Software ist mit fast allen PC-Steuer- und Zeigergeräten (Maus, Joystick, Grafikboard o.ä.) steuerbar.

☞ Eine weitere Besonderheit der Software ist, dass Sie die Software auch mehrfach installieren können z.B. therapiebezogen, gerätebezogen, patientenbezogen oder zu Studienzwecken.



# COLOR BALL® DIE AUFGABE



[1]



[2]



[3]



[4]



[5]



[6]



[7]



[8]

Color Ball® ist ein veränderbares Programm zur Unterstützung Ihrer Therapie. Die 20 vordefinierten Übungen können problemlos verändert und in veränderter Form gespeichert werden. Erstellen Sie neue Übungen und erweitern Sie Color Ball® „endlos“ weiter. Je nach Festplattenkapazität. Es gibt kein Limit.

⚡ Wichtig In Color Ball gibt es keine Zeitbegrenzung. Es endet erst, wenn man alle Labyrinth durchgespielt hat oder es mit [Esc] beendet. Mit der Taste [R] kann man einen „Reset“ durchführen und das aktuelle Labyrinth von vorne zu beginnen.

⚡ Aufgabe ist es, den Ball [1] durch ein Labyrinth zum grünen Licht [2] zu bewegen. Hierbei darf der Ball nur über die „Wegesteine“ [3] bewegt werden oder über Felder der gleichen Farbe „Durchlass-Steine“ [4], wie der Ball selbst. Bewegt man den Ball über ein Feld mit einem Farbklecks [5], so ändert der Ball seine Farbe.

Wird das grüne Licht erreicht, erhält man 100 Punkte und kommt in ein neues Level bzw. ein neues Labyrinth. Zusätzlich kann man Sterne [6] einsammeln, die jeweils 10 Punkte bringen. „Mauer-Steine“ [7] führen den Ball und geben den Laufweg vor.

„Mauer-Steine mit Stern“ [8] können nur mit einem Ball der gleichen Farbe durchbrochen werden. Auch hier gibt es 10 Punkte.

Bewegt man die Kugel über ein farbiges Feld mit anderer Farbe [4] oder fällt die Kugel von den Wege-Steinen [3] aus dem Labyrinth. Man muss das aktuelle Labyrinth von neuem beginnen.

Alle Punkte, die man bis dahin in diesem Labyrinth schon gesammelt hat, werden wieder abgezogen.

In späteren Labyrinth kommen zusätzlich Wände mit farbigen Sternen „Begrenzungs-Steine mit Stern“ [8] hinzu. Diese Wände kann man zerstören, indem man sie mit einer gleichfarbigen Kugel berührt. Hierfür erhält man ebenfalls 10 Punkte.

In COLOR BALL gibt es keine Zeitbegrenzung. Es endet erst, wenn man alle Labyrinth durchgespielt hat oder mit [Esc] beendet. Mit der Taste [R] kann man einen „Reset“ durchführen, um das aktuelle Labyrinth zu wiederholen.



Funktionstasten

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



Starten Sie Color Ball über die Option „Spiele“.

weitere Optionen :

- Schwierigkeit
- Dauer
- Steuerung

☞ diese \*Steine Optionen stehen zur Verfügung

Mauer-Steine“ [1]

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

☞ Der Ball fällt aus dem Spiel, sobald er die „Wege-Steine verlässt oder Durchlass-Steine“ mit der falschen Farbe benutzt. Alle Punkte in diesem Labyrinth gehen dann verloren. Man muss die Übung wiederholen.

„Wege-Steine“ [2]

„Wege-Steine“ geben die Spur für die Kugel vor. Auch ohne Mauer-Steine darf der Ball nur auf den „Wege-Steinen“ bewegt werden.

„Färbe-Steine“ [3]

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

„Durchlass-Steine“ [4]

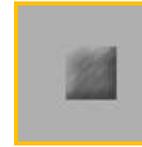
Können nur mit dem Ball in gleicher Farbe überquert werden.

☞ Überquert man einen falschen „Durchlass-Stein“ fällt man wieder zum Start der Übung zurück.

„Punkte-Sterne“ [5]

Die „Sterne“ ermöglichen das Sammeln von Punkten, auf dem Weg ins Ziel.

Blaue, grüne oder rote Sterne auf einem „Mauer-Stein“ [6] können nur mit einem Ball, in der gleichen Farbe zerstört werden z.B. zur Abkürzung oder um Punkte zu sammeln.



[1]



[2]



[3]



[4]

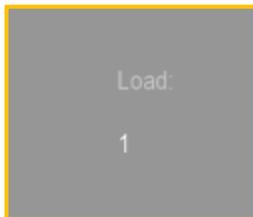
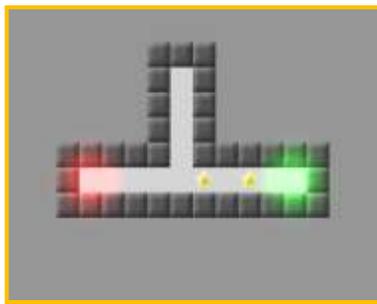
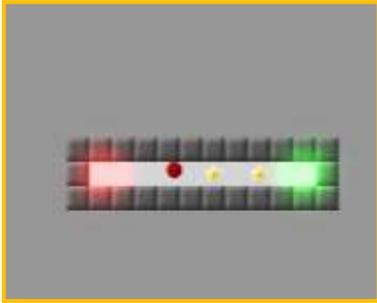


[5]

[6]



# ÄNDERUNG EINER ÜBUNG



## ÄNDERUNG EINER ÜBUNG

☞ Sie können während einer Übung diese auch ändern und anpassen. Drücken Sie F12 jetzt verschwindet der Ball und Sie können mit den Änderungen beginnen.

Markieren Sie jetzt mit der rechten Maustaste einen Stein den sie einsetzen oder verschieben möchten. Mit der linken Maustaste fügen Sie den Stein an der gewünschten Stelle ein.

☞ „scrollen“ mit der Maustaste/Rad/Mousepad zeigt Ihnen die \*Steinoptionen an.

Durch Drücken der F12 Taste kommen Sie wieder in den Spielmodus zurück. Starten Sie Color Ball neu, ohne die Änderung zu speichern, ist die Übung beim nächsten Start wieder im Ursprungszustand.

Sie können Ihre Änderungen mit der Taste F8 speichern. Geben dazu Sie die gewünschte Übungsnummer ein.

☞ Um die Änderungen rückgängig zu machen müssen Sie alle Schritte wiederholen.

## WEITERE MÖGLICHKEITEN

Möglichkeiten mit der F12 und F5 Taste

Falls sie nach einigen Übungen zu einer anderen Übung gehen möchten, können sie durch Drücken der F12 und danach die F5 Taste (Load) diese aufrufen. Geben Sie die gewünschte Übungsnummer ein. [Im Beispiel die Übung1] und bestätigen Sie mit der Entertaste.

Mit der F12 Taste starten Sie jetzt die Übung. Während der Übungsauswahl oder Änderung läuft die Zeit weiter.

Möchten Sie nur die gleiche Übung wiederholen reicht das Drücken der R Taste [Reset].

## ☞ Hinweis

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



# BESCHREIBUNG ÜBUNG 1 + 2

## Beschreibung Übung 1 + 2

In beiden Übungen ist ein feststehender, definierter Weg in der X und oder Y Achse, mit „Punkte Sternen“, vorgegeben.

Der Schwierigkeitsgrad ist eher gering. Die Herausforderung besteht lediglich im Zeitfaktor, um zur nächsten Übung zu gelangen.

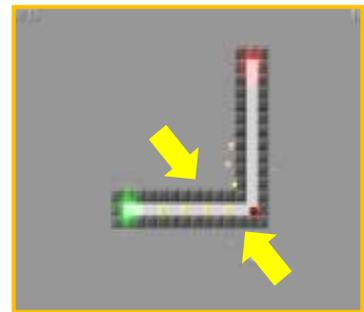
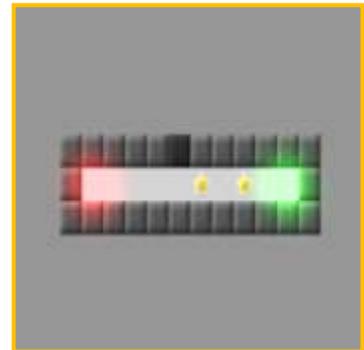
☞ Durch den vorgegebenen Weg erkennt der Spieler u.a. auch die Wertigkeit der gesammelten „Sterne“. Nur 10 Punkte.

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

☞ Während der Bewegungsumkehr muss der Ball, auch nicht abgebremst werden. Streift der Ball an den „Mauersteinen“, wird er gebremst oder bleibt hängen.

☞ Hinweis Änderung

Durch Wegnahme von „Mauersteinen“, also öffnen des Weges (gelbe Pfeile), könnte der Schwierigkeitsgrad erhöht werden und der Proband so zu einer Bewegungsgenauigkeit gezwungen werden.



☞ Hinweis

„Sterne“ geben nur 10 Punkte. Nächstes Labyrinth aber 100 Punkte

☞ Hinweis

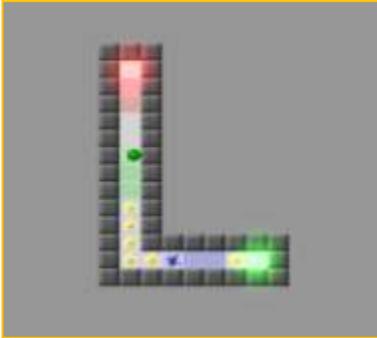
„Mauersteine-Steine“

Innerhalb der Mauer-Steine wird der Ball geführt und bei Berührung abgebremst. Der Ball verbleibt innerhalb der Begrenzungs-steine im Spiel.

☞ Hinweis

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

# BESCHREIBUNG ÜBUNG 3 + 6



## Beschreibung Übung 3

Aufgabe:

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

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

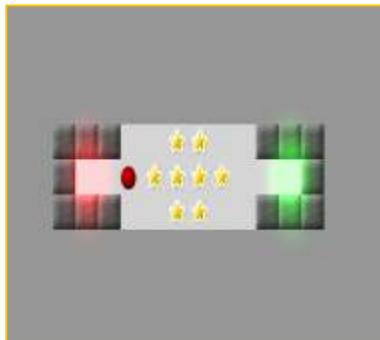
☞ „Durchlass-Steine“

Sie können nur mit dem Ball in gleicher Farbe überquert werden. Überquert man einen falschen „Durchlass-Stein“ fällt man wieder zum Start, dieser Übung zurück.

Ohne „Begrenzungs-Steine“ fällt der Ball aus dem Spiel, sobald er die „Wege- oder Durchlass-Steine“ verlässt.

☞ „Färbe-Steine“

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



## Beschreibung Übung 6

In der Übung 6 wurden durch entfernen von „Begrenzungs-Steinen“ oberhalb und unterhalb der X- Achse, zum „grünen Ziel“ erschwert.

☞ Die „Sterne“ fordern hier die Entscheidung, Punkte zu sammeln oder schnell und direkt über die „Wege-Steine“ zum Zielpunkt zu gelangen.

☞ Ziel ist es:

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

☞ „Begrenzungs-Steine“

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

☞ „Wege-Steine“

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



☞ Sollten Sie in eine höhere Schwierigkeitsstufe oder das Trainingsgerät wechseln, ist es günstig den Patienten, neu anzulegen.

Bsp.: „Müller Softbord“ oder als „Müller Wippe“.

Hierdurch erhalten Sie eine bessere Übersicht, über die bisherigen Übungen und erleichtert Ihnen die Interpretation der erhaltenen Werte und Noten, in Bezug auf das Übungsgerät.

☞ Legen Sie das gesamte Programm, unter einem anderen Namen und in einem neuen Verzeichnis, an. z.B. „BALENSESENSE Hand“

☞ Achsen tauschen

Bsp. Bei der Nutzung in der HWS-Therapie, mit einem Helm, ist es sinnvoll den Kabeleingang aus dem Gesichtsfeld zu verlagern.

☞ USB Kabelverlängerung. Sie können das USB Kabel ohne Probleme verlängern. Eine Verlängerung schützt auch vor Kabelabrissen und Defekten.

☞ In Verbindung mit Zusatzgewichten, ergänzen Wippen, bereits in der Frühphase der Rehabilitation, das Kraft- u. Ausdauertraining.

☞ Je nach Trägheit des eingesetzten Gerätes oder der zu bewegenden Masse, muß der Schwierigkeitsgrad, Reaktion und die Geschwindigkeit des Sensors angepasst werden. Level 1 (leicht) kann, ist die Trägheit hoch, sehr schwer sein, da der Proband länger in einer Stellung verharren muß.

☞ Bei zu niedriger Prozessorleistung ist eine korrekte Echtzeitdarstellung nicht möglich. Schalten Sie alle nicht benötigten Programme ab. z.B. Internet, Bildschirmschoner und Nachrichtendienste

Color Ball®

Ist als Update oder eigenständige Sensor-Version erhältlich

## Beschreibung Übung 4 + 5

Aufgabe:

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

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

Ziel ist es:

☞ das Erkennen der farbigen „Durchlass- u. Färbe-Steine“ und durch ein direktes ansteuern den Ball neu einzufärben.

☞ „Durchlass-Steine“

Können nur mit dem Ball in gleicher Farbe überquert werden. Überquert man einen falschen „Durchlass-Stein“ fällt man wieder zum Start dieser Übung zurück.

Ohne „Begrenzungs-Steine“ fällt der Ball aus dem Spiel, sobald er die „Wege- od. Durchlass- Steine“ verlässt.

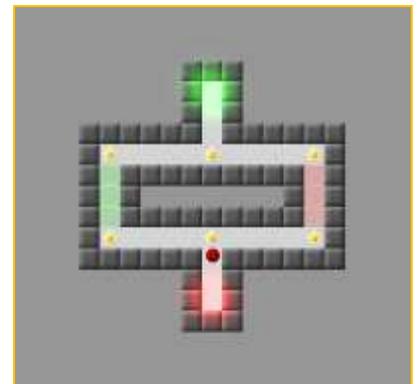
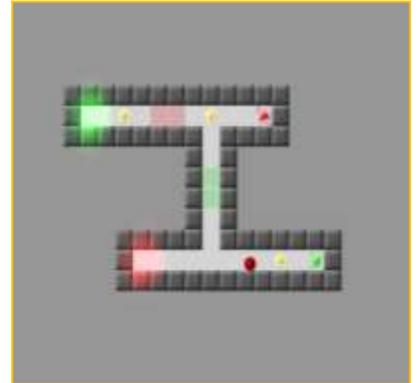
Die bisher erreichten Punkte sind verloren

☞ „Begrenzungs-Steine“

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

☞ „Färbe-Steine“

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



Unendlich  
erweiterbare  
Software



# BESCHREIBUNG ÜBUNG 19

## Beschreibung Übung 19

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

### 👉 Hinweis

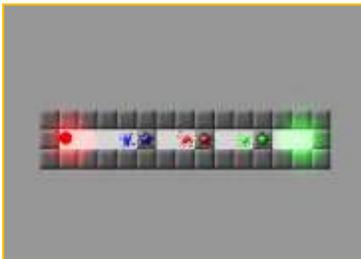
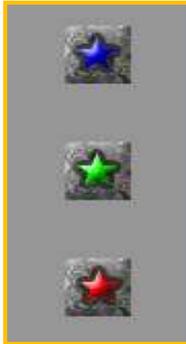
Achten Sie bei der eigenen Definition von Übungen, dass immer ein entsprechender „Färbe-Stein“ vorher überquert werden kann.

### 👉 „Punkte-Sterne“

Die farbigen „Punkte-Sterne“ auf einem „Wege-Stein“ ermöglichen das Sammeln von Punkten, auf dem Weg zum Ziel.

👉 Blaue, grüne oder rote Sterne auf einem „Begrenzungs-Stein“ können nur mit einem Ball, in der gleichen Farbe zerstört werden z.B. zur Abkürzung oder um Punkte zu sammeln.

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



Es sind 20 Übungen vordefiniert. Diese können Sie ändern oder neue Übungen erstellen und hinzufügen.



Funktionstasten

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

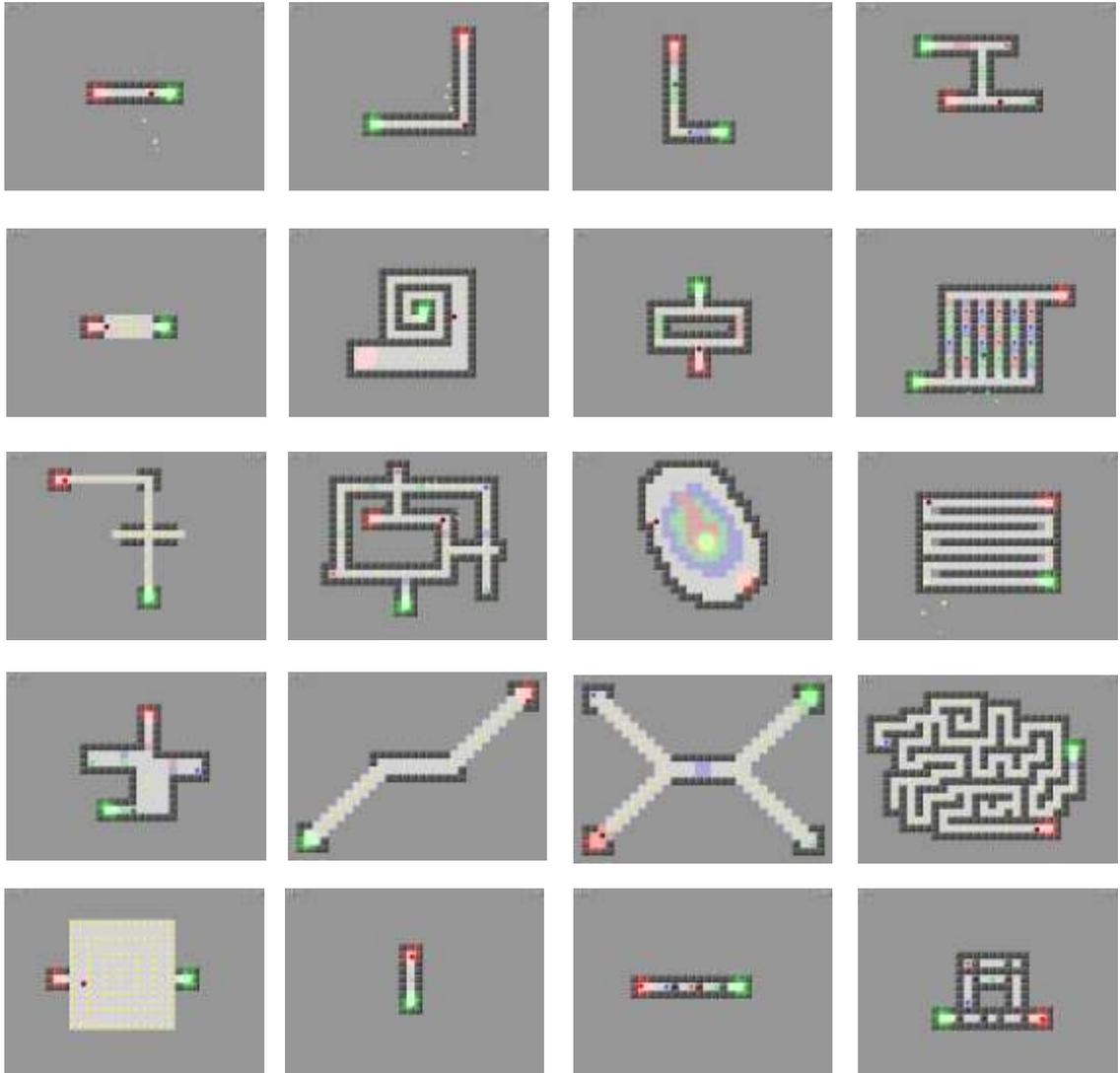
## Color Ball®

Ist als Update oder eigenständige Sensor-Version erhältlich



# INHALT COLOR BALL

Color Ball Inhalt 20 vordefinierte Level Artikel Nr. 1001-7a mit Sensor



BalensoSenso.de  
Info@balensosenso.de

Color Ball®

Ist als Update oder eigenständige Sensor-Version erhältlich