

## Willkommen im Programm GARTEN – Home !

- **Training visuo-motorischer Koordinationsleistungen**
- **Konzentrationstraining, auch der geteilten Aufmerksamkeit und des Planungsverhaltens**

Spielerisch gestaltete Trainingsaufgaben, die je nach Konfiguration einer konkreten Aufgabe unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und Trainingsschwerpunkte, z. B. visuo-motorische Koordinations- und Konzentrationsleistungen oder auch Planungsverhalten aktiv einfordern kann.

Wahlweise können Ameise, Raupe oder Boa z.B. durch einen Garten gesteuert werden. Die Aufgabe besteht durchweg darin Futter einzusammeln und Giftpflanzen zu vermeiden.

Je nach Tierart und der Lauffläche - Tafel, Garten oder Labyrinth - werden hier unterschiedliche Anforderungen an die Auge-Hand-Koordination und Konzentrationsleistungen gestellt werden. Die Einsatzmöglichkeiten reichen von „ganz einfach, mit einem Finger“ bis zu „das schafft kein Akkordarbeiter“.

Die Steuerung kann wahlweise per **Joystick**, mit **1-Finger-via-Cursor-Tasten** durchgeführt werden, aber empfohlen wird die **Zweihand-Tasten-Bedienung**, so können visuo-motorische-Leistungen trainiert werden.

Die Aufgaben können mit „**Tempo null**“ durchgeführt werden, oder mit **steigendem Arbeitstempo**, das schafft eine breite Einsatzmöglichkeit.

Zusätzliche „**Nervtöter**“, quasi wandernde Giftpflanzen, können zusätzlich den Schwierigkeitsgrad erhöhen und so geteilte Aufmerksamkeitsleistungen einfordern.

Im **Labyrinth** ist vorausschauendes Denken gefordert und z.B. in der Kombination von Tafel (leicht) oder Raupe-Labyrinth plus Nervtöter wird die Handlungsplanung als kognitive Leistung beansprucht.

Garten gehört seit 30 Jahren zu den beliebtesten Programmen. Der spielerische Charakter bringt Spaß und gerade motivationale Aspekte sind von besonderer Bedeutung in Lern- und Trainingsprozessen.

**NEU:** Im Unterschied zu älteren Garten-Versionen ist jetzt das Übungsfeld **TAFEL** mit mehr Wahlmöglichkeiten ausgestattet. Tafel + Nervtöter können zusammen mit Ameise oder Raupe bereits zum Abenteuer werden!

Einstellungsempfehlungen erhalten Sie hier am Ende der Programmdokumentation, eingangs dieser Programmdokumentation werden wir Schritt für Schritt die Programmfunktionalität erklären und beginnen hier mit dem Hauptmenü und der Anmeldung eines Benutzers, damit Übungsergebnisse nicht verloren gehen, sondern gespeichert werden können.

### Mit jedem Programmstart sehen Sie zuerst die Seite mit den vier Schlüsseln:

**Beim ersten Mal** wählen Sie sich bitte Ihren Schlüssel und beschriften ihn mit Ihrem Namen: den Mauspfel bitte auf einem Anhänger platzieren und die **rechte Maustaste** drücken. Jetzt öffnet sich ein kleines Eingabefenster, und Sie tragen bitte einmalig Ihren Namen ein. Mit der Return-Taste schließen Sie diese Eingabe ab.

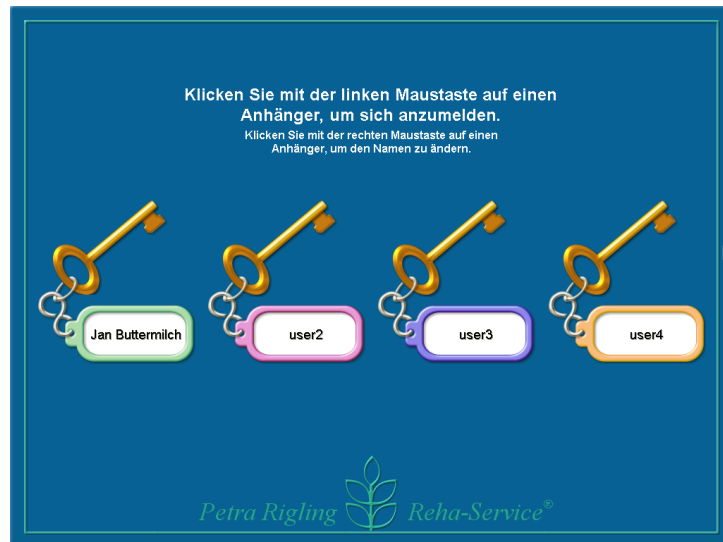
Die anderen Schlüssel könnten von Familienmitgliedern beschriftet und benutzt werden.

Funktion Ihres Schlüssels: Ihre Ergebnisse werden von jetzt an automatisch gespeichert und können so getrennt von Familienmitgliedern gehalten werden.

Ausnahme: wenn Sie weniger als 10 Aufgaben beantworten, wird keine Speicherung vorgenommen. Ihre kompletten Ergebnisse können Sie später in der Gesamtstatistik ansehen bzw. auch ausdrucken lassen.

Darum gilt: wenn Sie **beim nächsten Mal** dieses Programm starten, klicken Sie mit der **linken Maustaste** Ihren Anhänger an und gelangen dann direkt ins Hauptmenü mit den Türen. Wenn also Familienmitglieder „auch mal probieren“ möchten, dann mögen sie bitte ihren eigenen Schlüssel beschriften und benutzen. So werden Ihre Ergebnisse von denen anderer Personen getrennt gespeichert.

Beispiel:



Nachdem Sie Ihren Schlüssel angeklickt haben, befinden Sie sich im Hauptmenü:



Die Türen führen zu den Aufgaben **Ameise**, **Raupe** oder **Boa**.

Hinter den Türen finden Sie zunächst eine **PARAMETERBOX**, darin wird eine Aufgabe im Schwierigkeitsgrad eingestellt, bevor Sie eine konkrete Übung starten können.

Die Türen führen zu den Aufgaben: Ameise, Raupe und Boa, dahinter zur PARAMETERBOX – dort können Sie Anwahlen treffen und zuletzt STARTEN Sie von hier aus Übungen.

Erläuterungen schneller finden:

- EINSTELLUNGEN - Seite 4
- zur Tastatursteuerung / Zwei-Hand-Steuerung - **Seite 8**
- zur Statistik - Seite 9
- zu den Aufgaben – Ameise – Raupe – BOA - Seite 10
- zur PARAMETERBOX - Seite 12
- Zur Parameterbox der BOA - Seite 17
- zur Steuerung der Tiere - Seite 18
- Tipps zum Übungsverlauf - Seite 20

Auf der Seite mit den beiden Türen befinden Sie sich im Hauptmenü

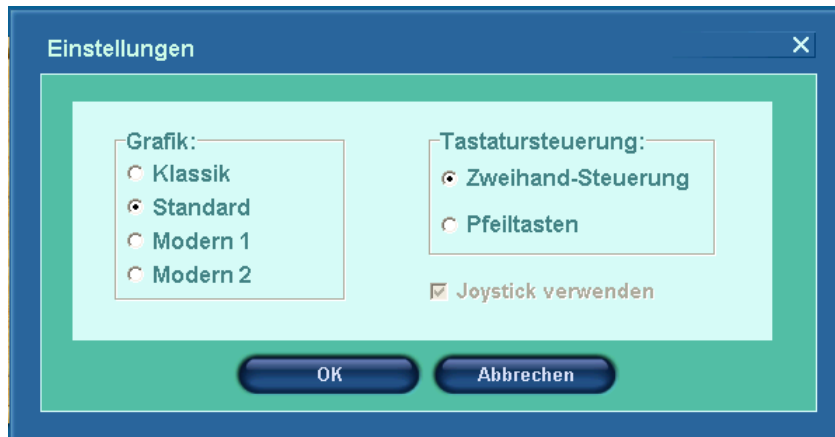
Einstellungen

**Gestaltung der Grafik** – Wählen Sie bitte Ihre gewünschte Grafik hier!

NEU: Neben der klassischen Graphik finden Sie jetzt zusätzlich eine kleine graphische Auswahl, dies bietet Abwechslung für Kinder und Erwachsene.

**Und zu für eine mögliche Problembehebung:**

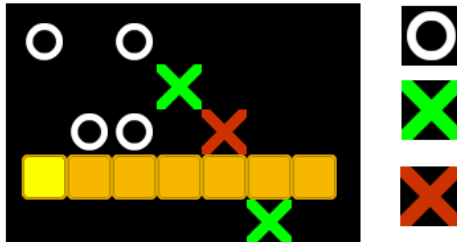
**Tastatursteuerung – Zweihand-Steuerung oder Joystick:** Im Menü Einstellungen werden bitte nur dann Einstellungen zum Thema Tastatursteuerung oder Joystick verändert, **wenn etwas NICHT klappt**. Normal passt diese Einstellung, und Sie können unangemeldet eine der Bedienungselemente benutzen.



### Grafik:

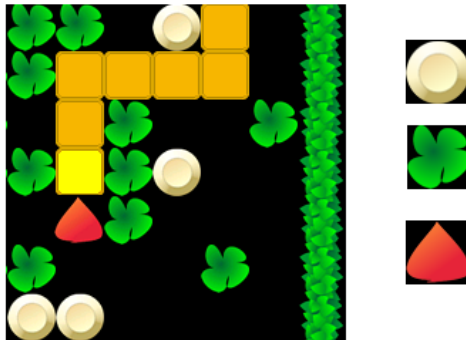
Bei Programmauslieferung ist hier der Grafiksatz STANDARD eingestellt. Wenn Sie mögen wählen Sie sich hier die Grafik, die Ihnen angenehm erscheint. Zur Wahl stehen die nachfolgenden Arten:

## Klassik



Kreis ist das Futter, das grüne Kreuz eine Giftpflanze, das rote Kreuz ist ein Nervtöter und den Kopf der Raupe erkennen Sie an dem helleren gelben Quadrat.

## Standard



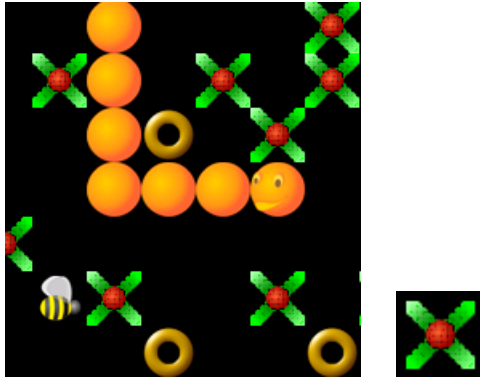
Das Futter ist hier rund und ähnelt einem Teller oder Futternapf. Die grüne Pflanze ist hier die Giftpflanze und der rote Tropfen ist hier der Nervtöter.

## Modern 1



Das Futter ähnelt hier Donuts, die grüne Pflanze ist auch hier eine Giftpflanze, und die Hummel spielt hier den Nervtöter.

## Modern 2



Hier wurde lediglich die Giftpflanze auffälliger gestaltet.

### Weitere Buttons hier kurz erklärt:



Hier können Sie die Ergebnisse des aktuellen Benutzers einsehen, die HEUTE erbracht wurden.



Hier werden zunächst alle Ergebnisse dargestellt, die nach Datum und Übungsfolge eingegangen sind: Diese Ergebnisse können Sie sich ausdrucken lassen oder unter der Bezeichnung GRAPH als Verlaufskurve anzeigen lassen.



Auf diesem Wege verlassen Sie das Programm.

## Tastatursteuerung

Grundsätzlich arbeitet das Programm GARTEN in den eigentlichen Übungen **wahlweise** mit der **empfohlenen Zweihand-Tasten-Steuerung**, oder mit der Bedienung der **Pfeil- bzw. Richtungstasten** oder auch mit einem **Joystick**.

Während die allgemeine Programmbedienung mit der PC-MAUS ausgeführt wird, - vom Programmstart, bis zur Parameterbox etc., reden wir hier von der Steuerung der Ameise, der Raupe und der Boa, die durch Tafel, Garten oder Labyrinth bewegt und gesteuert werden muss.

- **Mitten in einer Übung** mag man vielleicht nicht zwischen Tasten und Maus wechseln, darum können hier **AUSNAHMSWEISE** auch die **Parameterbox** und die **Zwischenfragen** nicht nur mit der Maus sondern auch alternativ mit **Tasten** bedient werden:
- In allen Text-Abfragen wie „Tafel – Garten – Labyrinth“ oder „Starten – Parameter – Ende“ ist der rötlich unterlegte Text eingestellt und kann mit Druck auf die **Leertaste** ausgeführt werden. Die anderen Textbuttons werden aktiv, wenn Sie den **Anfangsbuchstaben** antippen.
- In der Parameterbox können Sie ebenso mit dem Anfangsbuchstaben die Wahl im ersten Feld ausführen, z.B. G – für Garten, um in das nächste Feld zu wechseln drücken Sie bitte jeweils **die TAB-Taste**. Zahleneinstellungen können Sie verändern, indem Sie die Pfeiltasten dirigieren. Fertig? STARTEN mit S oder: mit einem Mausklick all diese Anwahlen ausführen.
- **Mit Tab-Taste / Anfangsbuchstaben /Zahlen** lassen sich also **die Einstellungen in der Parameterbox parallel zur Mausbedienung ebenfalls verändern**. Innerhalb der Übungssequenzen wollten wir Ihnen einen permanenten Wechsel von Maus und Tastatur ersparen, - diese Bedienung der Parameterbox behelfsweise über die Tastatur gibt es nur in diesem Programm.

**Wichtig:** Im Menü Einstellungen werden bitte nur dann Einstellungen zum Thema Tastatursteuerung oder Joystick verändert, wenn etwas NICHT klappt. Normal passt diese Einstellung, und Sie können unangemeldet eine der Bedienungselemente benutzen. Problem?

**Beispiel für ein Problem:** Sie möchten eine Übung beginnen und noch bevor Sie eine einzige Taste gedrückt haben, rennt das Tier schon los. Lösung: Hier wäre es möglich dass ein Gerät an Ihrem Rechner angeschlossen ist, das sich wie ein „Joystick mit



Dauerfeuer“ verhält und ungefragt Impulse sendet. DANN bitte hier

„Joystick verwenden“ – Häkchen durch Anklicken ausschalten. Ggf. Joystick austauschen, Dauerfeuer ausschalten oder auf einen Joystick verzichten. Bewährt haben sich bisher die Joysticks der Firma „Competition Pro“ – ein digitaler Joystick mit USB-Anschluss, von der Art wie sie früher für die ersten Rechner benutzt wurden.

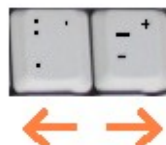
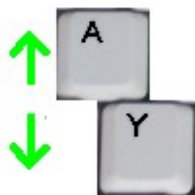
Nur für Notfälle auch hier eine Aktivierung oder Deaktivierung der Pfeiltasten oder der Zweihandbelegung.

### NICHTS VERÄNDERN – ist das Normale!

**Bedienung per Pfeiltasten: Hier in EINSTELLUNGEN die Pfeiltasten bitte anklicken**, dann kann die Steuerung der Tiere alternativ zum Joystick oder zur Zweihandbedienung auch über die Pfeiltasten ausgeführt werden.

### Was ist mit der Zweihand-Steuerung gemeint? - Empfohlen!!

Hier vorweg erklärt, markieren Sie sich bitte die angegebenen Tasten mit einem Bleistift auf Ihrer Tastatur, so kann man sich die vier Tasten besser merken:



Die Tasten A und Y **rauf** und **runter** bzw. mit den Tasten werden mit der linken Hand ausgeführt.

Die Tasten . und - werden mit der rechten Hand gesteuert.  
Die Tasten: PUNKT und BINDESTRICH – rechte Hand.

Wie hier kurz skizziert bewegt die linke Hand mit Mittel- und Zeigefinger ein Tier nach oben oder nach unten, während die Finger der rechten Hand für die Bewegung nach rechts oder links sorgen.

Zu Beginn der Übung legen Sie bitte Ihre **Finger sanft auf die Tasten** und nehmen die Finger bitte nicht wieder weg, sondern berühren während der gesamten Übung die Tasten.

**DER ERSTE TASTENDRUCK** wird ab einer **Geschwindigkeitseinstellung von 1** dafür sorgen, dass ein Tier läuft und nicht mehr gestoppt werden kann!

Also heißt es jetzt unaufhörlich wachsam sein und mit Tastendruck das Tier in die richtige Richtung lenken.

Bei eingestellter **Geschwindigkeit NULL** bedeutet jeder Tastendruck für die Tiere **1 Schritt Bewegung** in die von Ihnen gedrückte Richtung!

Wenn Sie zweihändig arbeiten können, nutzen Sie bitte genau diese Steuerung, denn so werden beide Hirnhälften an der Steuerung beteiligt und Entscheidungen + Handlungen werden so visuo-motorisch koordiniert gesteuert bzw. hier trainiert. Dabei gilt: die linke Hand erhält die Kommandos von der rechten Hirnhälfte und die rechte Hand von der linken Seite des Gehirns.



**Einzelstatistik** – Am Ende Ihrer Übung möchten Sie nochmals Ihr Ergebnis nachlesen oder ausdrucken, dann schauen Sie hier bitte nach. Hier finden Sie das letzte Ergebnis.

**Gesamtstatistik** – Wenn Sie sich vor jedem Übungsbeginn als BENUTZER angemeldet haben, werden alle Ihre Ergebnisse in einer fortlaufenden Liste gesammelt und gespeichert und können natürlich auch ausgedruckt werden.

Zudem merkt sich das Programm auf diesem Wege, welche Einstellungen Sie zuletzt benutzt haben!

In der Gesamtstatistik werden tabellarisch Datum, Übungsarten und Einstellungen und die Ergebnisse gesammelt.

**Für Ameise, Raupe, Boa und getrennt für die Übungsfelder TAFEL, GARTEN und LABYRINTH lassen sich die Ergebnisse gefiltert darstellen.**

Im Unterschied zu vielen anderen Rigling-Programmen gibt es hier keine Ergebnisdarstellung in Form einer Graphik, oder andere statistische Auswertungen.

Eine gefilterte tabellarische Darstellung der Ergebnisse wird hier sinnvoll dazu beitragen eine Verlaufsübersicht zu erhalten, die natürlich ausgedruckt werden kann.



Sowohl im Hauptmenü, als auch innerhalb der Parameterbox steht Ihnen ein HILFE-Button zur Verfügung, hier erhalten Sie stets alle notwendigen Erläuterungen nochmals im kurzen Überblick.

## Erläuterungen zu den Türen und den eigentlichen Aufgaben

**Tür 1** – Sie wählen die Ameise,

**Tür 2** – Sie wählen die Raupe,

**Tür 3** – Sie wählen die Boa.

Hinter der Tür finden Sie stets eine PARAMETERBOX. Erst eine Übung einstellen, dann mit STARTEN eine Übung beginnen. Erläuterungen zu den Parameterboxen folgen auf der nächsten Seite. Vorweg zu den Tieren.

Die Spezialität dieser Tiere in diesem Garten:

**AMEISE** – dieses Tier lässt sich zu jedem Zeitpunkt in alle Richtungen bewegen, während Raupe und BOA nur 3 Laufrichtungen haben.

Die Ameise besteht graphisch nur aus einem gelben Quadrat oder einem schmunzelnden runden Kopf.

Die Tiere AMEISE und BOA dürfen nicht in ihren eigenen Körper gedrückt werden und dürfen auch nicht über ihren eigenen Körper laufen.

**RAUPE** – Im ersten Moment ist nur der Kopf zu sehen, mit den ersten Schritten wird der Körper der Raupe sichtbar. Die Länge der Raupe variiert mit der gewählten Zeichengröße!

Sie steuern den Kopf und der Körper wird praktisch nachgezogen. Zusammen mit den NERVOTÖTERN wird die Körperlänge der Raupe zu einer Herausforderung, die vorausschauendes Denken erfordert.

**BOA** – Auch hier ist zunächst nur der Kopf zu sehen, danach wächst der Körper mit

jedem Schritt, den Sie unternehmen. Nur: das Tier ist so schwer, dass es sich nicht von der Stelle bewegt, sondern liegen bleibt. Konsequenz: man kann sich den Weg zum Futter selbst versperren, denn das Tier kann weder in seinen Körper zurück gedrückt werden, noch über sich selbst laufen.

Alle Tiere sollten das Futter einsammeln, so bekommen Sie Punkte.

#### **Die Tiere sterben, wenn Sie:**

- auf eine Giftpflanze treten,
- den Gartenrand betreten,
- versuchen durch das Gartentor zu laufen obwohl noch Futter herum liegt
- vom NERVTÖTER, einer Art wandernder Giftpflanze oder auch Biene getroffen werden
- oder als Raupe / Boa in ihren eigenen Körper laufen sollen
- oder als Raupe / Boa über ihren eigenen Körper laufen sollen.

Dieser GARTEN macht Arbeit, verlangt Ihre volle Konzentration, kann aber auch Spaß machen.

## **Hilfen zu den Parameterboxen**

Vor jeder neuen Übung können hier Einstellungen vorgenommen werden. Sie können ganz leichte Aufgabenstellungen oder auch richtige heftige, schnelle und schwere Aufgaben mit wenigen Handgriffen festlegen. Darum bitte nicht vergessen: jede Übung kann man vorzeitig beenden und abbrechen und auch wieder leichter einstellen!

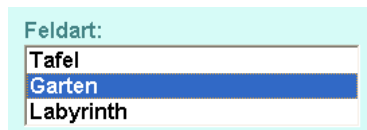
In dieser Hilfe erfahren Sie:

1. Erläuterungen zu den Einstellungsmöglichkeiten der Parameterboxen.  
Was kann ich einstellen?
2. Tipps zur Steuerung der Tiere:  
Wie geht das?
3. Erläuterungen zum Übungsverlauf:  
Was muss ich machen?

## **Einstellungsmöglichkeiten der Parameterboxen**

AMEISE und RAUPE bieten praktisch die gleichen Wahlmöglichkeiten, auch wenn die

Tiere Ameise und Raupe sich unterscheiden, und das im Aussehen und in der Steuerung.



### Tafel

In dieser Feldart befindet sich das Tier wie in einer Art Schlaraffenland, ist nur umgeben von Futter. Giftpflanzen gibt es hier keine. Trotzdem geht das Tier KO, wenn es die Umrand des Feldes betritt, als Raupe oder Boa in den eigenen Körper laufen oder dieser überqueren soll, und es kann durch die Einstellung NERVTÖTER ja in diesem Schlaraffenland „getötet“ werden.

Ideal ist diese Einstellung, um die motorische Steuerung der Tiere zu üben!

Diese Übung lässt sich zusammen mit Geschwindigkeit null, Zeichengröße groß, Automatische Fortsetzung NEIN, als die leichteste aller Übungsmöglichkeiten gestalten: das Tier bewegt sich mit jedem einzelnen Tastendruck in die Richtung, die gedrückt wird, ist also gut kontrollierbar und soll natürlich auch hier das Futter einsammeln. Indem das Tier auf die Position des Futters gelenkt wird, verschwindet das Futter und es gibt einen Punkt für Sie.

### Garten

In jedem Garten werden Futter und Giftpflanzen neu verteilt. Die Aufgabe besteht darin die Giftpflanzen NICHT zu betreten, das Futter soll dagegen eingesammelt werden.

Analog zu den Einstellungen 1 bis 9 unter Schwierigkeit, weniger oder auch mehr Futter und Giftpflanzen im Garten verteilt sein.

Für jeden neuen Übungsversuch wird ein neuer Garten entworfen, d.h. die Verteilung von Futter und Giftpflanzen wird stets neu entworfen.

### Labyrinth

Hier entsteht ein mehr oder weniger enges Wegesystem, eingegrenzt von Giftpflanzen. Während die Ameise sich darin noch recht frei bewegen kann, muss bei der Raupe bedacht werden, dass ihr Körper selbst darin noch Raum und Platz benötigt, so kann es eng werden. Da der Körper der Boa zwar wächst, aber unbeweglich liegen bleibt,

wird der Bewegungsraum zunehmend kleiner. Erst planen, dann laufen! Die Geschwindigkeit wird hier in allen Varianten auf Null gesetzt, - so bewegt sich das Tier nur so schnell, wie Sie selbst Tasten drücken. Sie bestimmen das Tempo!

Hat ein Lösungsversuch nicht geklappt, kann am Ende der Übung sofort DIE GLEICHE Übung wiederholt werden für einen neuen Versuch. Hier gibt es selbstverständlich immer einen Lösungsweg, und bevor Sie verzweifeln, können Sie sich den Lösungsweg quasi als Beweis anzeigen lassen.

In dieser Übungsart wird die **Geschwindigkeit automatisch auf NULL** gesetzt.

Zeichengröße:

groß
<b>mittel</b>
klein

Die Größe der Bildelemente (Tier, Futter, Giftpflanze, Nervtöter) kann hier vorgewählt werden. Je kleiner die Zeichengröße, desto mehr Teile befinden sich letztlich auf dem Bildschirm:

groß – Futter 17 x

mittel – Futter 26 x

klein – Futter 60 x

Entscheidend wird sein, wie gut Sie diese Teile sehen können. Bitte einfach ausprobieren, welche Größe für Sie angenehm ist!

Geschwindigkeit:

0
---

### Geschwindigkeit Null

Ameise, Raupe und Boa bewegen sich nur dann in Tafel, Garten oder Labyrinth, wenn Sie eine Taste drücken, die das Kommando an das Programm weitergibt.

Mit jedem einzelnen Tastendruck bewegt sich ein Tier in die von Ihnen gedrückte

Richtung.

Sehr gut geeignet, wenn eine Bedienung mit nur 1 Finger erfolgen soll.

Dem Wunsch eines Vaters, einer motorisch stark eingeschränkten Tochter folgend, wurde genau diese Einstellungsmöglichkeit in das Programm eingebaut.

Unter der Bedingung NULL Tempo, bestimmt man selbst die Geschwindigkeit, mit der man die Tiere steuert, vorausgesetzt man hat die Bedienung bereits „gut raus“. Wenn es jetzt hier Hektik gibt, dann ist diese selbst gemacht!

Wie ist das mit unseren eigenen Impulsen, die uns Tempo machen? Können wir den selbst bestimmten Stress bewältigen? Können wir noch fehlerfrei arbeiten?

Mit Geschwindigkeit NULL sollte es vermeidbar sein mit Stressgefühlen zu arbeiten!

Unter **Labyrinth** lässt sich die Geschwindigkeit nicht verändern, sie bleibt NULL.

### **Geschwindigkeit 1**

oder höher: bei Übungsbeginn steht das Tier an irgendeiner Position in Tafel oder Garten. ABER mit dem ersten Tastendruck in eine Richtung beginnt das Tier zu laufen, und lässt sich nicht mehr stoppen. Sie dirigieren jetzt ohne Unterlass, in welche Richtung ein Tier zu gehen hat, um Futter sammeln und Giftpflanzen oder Nervtöter zu vermeiden. Vorsicht: Je höher die Zahl hier eingestellt wurde, desto schneller läuft das Tier!

Probieren Sie beim ersten Mal Geschwindigkeit 1 aus, mit 3 dürfte es auch klappen und wenn Sie mit 5 arbeiten, dann sind Sie schon richtig flott, mehr braucht es eigentlich nicht!

### **“Quizfrage“;**

Wenn Rigling hier die Geschwindigkeitsstufe 5 als Obergrenze für gut befindet, warum werden dann höhere Geschwindigkeiten nicht einfach abgeschaltet oder ausgeblendet?

Antwort:

- a) Es gibt Berufe und Begabte, die mit erstaunlich flinken Fingern teils in Akkordarbeit ihre Brötchen verdienen, während die gleiche Arbeit für 95% aller anderen keinen Cent einbringen würde. Darum: gönnen wir auch diesen begabten WENIGEN flinken Menschen noch eine kleine Trainings-Meile. “Man muss auch gönnen könne.“ – Nein, Rigling schafft das selbst nicht, also erwartet sie das auch nicht von Ihnen!

**Wie hieß es in der alten Programmdokumentation: die höchsten Schwierigkeitsgrade sind für „Außerirdische“!**

- b) **Nur wenn eine Decke etwas höher ist als der Größte von uns, dann können alle einen Raum mit erhobenem Haupt betreten.**

Nur wenn die Stufe, die in den Raum führt möglichst niedrig ist, dann können auch die Kleinsten die Stufe überwinden und den Raum betreten.

GARTEN schafft so einen Übungsraum für möglichst alle Bedürfnisse, lassen wir also



RAUM für schwache und für äußerste Spitzenleistungen.

Für Sie gilt natürlich: Kein Schwierigkeitsgrad und kein Tempo soll Sie plagen!  
Machen Sie die Übung lieber 1 Stufe leichter!

Schlimm genug, dass dieser GARTEN keine frische Luft und duftende Blumen anbieten kann!

Automatische Fortsetzung:

nein

ja

dynamisch

### Automatische Fortsetzung – nein

Tafel, Garten, Labyrinth sind allesamt von einem Zaun oder von einer Hecke abgeschlossen. Es gibt hier kein Gartentor. Die Übung ist erfolgreich beendet, wenn alle Futternäpfe eingesammelt wurden.

### Automatische Fortsetzung – ja

Achten Sie bitte auf den Zaun oder die Hecke, Sie finden jetzt ein **blinkendes Gartentor**.

Erst wenn Sie das letzte Futter verputzt haben, führen Sie Ihr Tier durch dieses Gartentor! Danach baut sich sofort eine neue Aufgabe auf, und Sie können die nächste Übung absolvieren. Daueraufmerksamkeit: wandern Sie so weit Sie können.

Hier bleiben Schwierigkeit und Tempo unverändert, und wenn Sie fehlerfrei das Futter einsammeln, können Sie so nacheinander mehrere Übungen hintereinander absolvieren.

### Automatische Fortsetzung – dynamisch

Auch hier finden Sie ein Gartentor, durch das Sie in die nächste Aufgabe gehen können, sobald das letzte Futter abgeräumt wurde. Wenn Sie es schaffen fehlerfrei durch ZWEI Übungen in die dritte zu laufen, dann wird die Übung etwas schwieriger! Wenn es Ihnen weiterhin gelingt zwei Übungen in diesem neuen Schwierigkeitsgrad zu durchlaufen, dann wird danach der Schwierigkeitsgrad wieder automatisch angehoben. Es wird also wieder etwas schwieriger. Abwechselnd wird zuerst der Schwierigkeitsgrad, beim nächsten Mal die Geschwindigkeit angehoben!

Dynamisch heißt also, dass es schrittweise schwieriger wird, wenn Sie fehlerfrei das Futter einsammeln und nacheinander mehrere Übungen hintereinander absolvieren. In



jeden Schwierigkeitsgrad müssen ZWEI komplette Übungen zuvor geschafft werden. Das gilt für TAFEL und GARTEN.

Im Labyrinth wird Geschwindigkeit NULL sein und bleiben. DYNAMISCH bedeutet hier, dass nach zwei erfolgreich durchlaufenen Übungen der Schwierigkeitsgrad gesteigert wird.

Schwierigkeit:

1

Wie viele Giftpflanzen Ihre Bewegungsfreiheit einengen, wird hiermit eingestellt. Je höher die Zahl, desto mehr Giftpflanzen werden in Garten oder Labyrinth die Aufgabe erschweren. Die Menge an Futter bleibt dabei gleich.

Unter TAFEL wird dagegen zunehmend mehr Futter einzusammeln sein.

Nervtöter:

☐ ja ☒ nein

## NERVTÖTER

sind praktisch laufende Giftpflanzen, denen Sie ausweichen sollten. Wenn Ihre Übung startet, ist zunächst keiner zu sehen, der erste Nervtöter erscheint nach wenigen Schritten und durchläuft die waagerechte mittlere Spur.

Etwas später erscheint der zweite NERVTÖTER in der senkrechten Mittellinie des Gartens oder der Tafel und bewegt sich in dieser Spur auf und ab. Nervtöter bleiben in ihren Spuren, können aber die anderen Giftpflanzen, die ihnen im Weg stehen, überspringen. Bevor Sie also eine der Mittellinien überqueren achten Sie bitte darauf, dass Ihr Tier nicht mit einem Nervtöter zusammenstößt! Schwierig wird es vor allem bei einer RAUPE, denn weder Kopf noch Körper dürfen von einem Nervtöter getroffen werden. Hier heißt es planen, wann der richtige Moment ist, diese unsichtbaren Wege der Nervtöter zu überqueren.

Tipp: eine Ameise kann man je nach Platz im Gehege vielleicht mit recht-links-rechts Bewegungen quasi auf der Stelle warten lassen. Eine Raupe zieht vielleicht besser nochmals eine Ehrenrunde, damit sie beim Überqueren der kritischen Linie ganz sicher ihre Körper nachziehen kann, ohne vom Nervtöter getroffen zu werden.

## NERVTÖTER verlangen geteilte Aufmerksamkeit !

Dazu genügt der GARTEN, - leichter für die Ameise, schwerer für die Raupe! Hier gilt es die eigene Bewegung des Tieres zu steuern und zugleich die beweglichen Nervtöter in ihrer Bewegung zu beobachten und darauf richtig zu reagieren.

**WARNUNG \* Dies ist eine ZUMUTUNG: RAUPE, LABYRINTH + NERVTÖTER !**

Hier braucht es Nerven, eine gute Planung und meist mehrere Versuche!  
In dieser Kombination kann auch zu nicht -lösbaren Aufgaben kommen. Da die Aufgaben per Zufallsgenerator immer neu entwickelt werden, kann eben per Zufall auch mal eine solche Situation entstehen. Natürlich wäre es ein Leichtes gewesen zu entscheiden, dass es diese Wahlmöglichkeit **Raupe+Labyrinth+Nervtöter** dann gar nicht geben sollte, aber wir haben uns entschieden, Ihnen diese knifflige Aufgabe zu gönnen.

Tipp: über Parameterbox und STARTEN bitte ein neues Labyrinth anfordern.

Diese Aufgabenkombination steht also unter dem Vorzeichen: wenn es Sie ärgert, dann bitte weglassen oder nach mehreren geduldigen Versuchen ein neues Labyrinth anfordern!

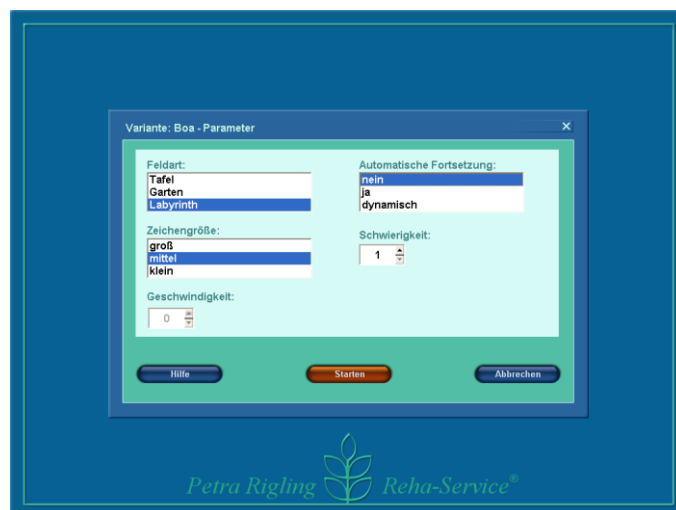
Für Tüftler ist diese Aufgabe eine pfiffige Herausforderung, und eben meist doch lösbar, also bitte Geduld mit sich selbst und Nachsicht für eine kleine Labyrinth-Nervtöter-Schwäche mitbringen! Eine Aufgabe nur für Mutige, für Geübte und für Nachsichtige!

## Die Parameterbox der Boa

Anders als in den Parameterboxen von Ameise und Raupe, gibt es hier keinen Nervtöter, **und der höchste wählbare Schwierigkeitsgrad endet hier bei „5“**. Geschwindigkeit NULL ist empfehlenswert und ausreichend!

Geschwindigkeit „5“ ist außerhalb aller Erwartungen!

Alle anderen Funktionen kennen Sie jetzt schon aus der vorangegangenen Beschreibung.



Starten

Sie haben Ihre Aufgabe gewählt und eingestellt, dann gelangen Sie jetzt zur eigentlichen Übung.

Die Tafel, der Garten oder das Labyrinth bauen sich per Zufallsgenerator stets neu auf. Schauen Sie nach dem Tier, das in diesem Augenblick irgendwo als gelbes Quadrat oder lächelndes Gesicht zu finden ist.

**Legen Sie vorsichtig Ihre Finger auf die markierten Tasten.  
Mit dem ersten Tastendruck beginnt die Übung, und ab Geschwindigkeit 1 lässt sich das Tier nicht mehr von Ihnen bremsen, - eher zerschellt es an einer Giftpflanze.**

Manchmal ist das Tier schneller kaputt, als man schauen konnte.

**Ein Ergebnisfenster zeigt Ihnen das Ergebnis und gibt Ihnen die Möglichkeit SOFORT eine vergleichbare Übung neu zu starten:**

**per Mausklick – mit Druck auf die Leertaste – oder mit Druck auf den Feuerknopf des aktiven Joysticks**

So betrachtet endet die Übung zwar praktisch, wenn das Tier entweder alle Futternäpfe abgeräumt hat oder .... Kaputt ist und Sie entscheiden die Übung zu beenden.

In der Parameterbox können Sie einen anderen Schwierigkeitsgrad für das Tier wählen, zurück zum Hauptmenü ein anders Tier auswählen, oder: das Programme beenden und vielleicht eine Runde im Park genießen?

Abbrechen

Wenn Sie jetzt auf diesen Button klicken, kehren Sie zum Hauptmenü mit Blick auf die Türen zurück. Sie verzichten auf eine Übung.

## Steuerung der Tiere: Wie geht das?

Die gleiche Information haben wir bereits einmal beschrieben. Hier also nur kurz zur Auffrischung:

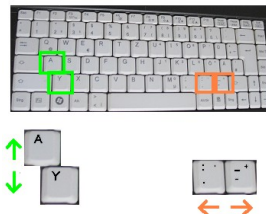
Die Tiere lassen sich wahlweise mit Joystick, den Pfeiltasten oder in der Zweihandbedienung mit den Tasten **A** / **Y** und **.** / **-** steuern.

Unsere Empfehlung heißt, anders als in modernen Spielen:

Wenn Sie zweihändig arbeiten können, dann benutzen Sie bitte die seltsam anmutende Tastatur-Steuerung: legen Sie dazu den linken Zeigefinger auf **Y**, den linken Mittelfinger auf **A**, den rechten Mittelfinger auf **.** und den rechten Zeigefinger auf **-** wie angegeben.

Tasten ggf. mit Bleistift markieren und beim Übungsbeginn erst dann eine Taste drücken, wenn die Finger bereits die richtigen berühren!

Die linke Hand steuert so passend zur Lage der Finger das Tier rauf (A) oder runter (Y) und die rechte Hand bewegt das Tier nach links (.) oder nach rechts (-):



Jetzt werden die rechte und die linke Hirnhälfte quasi über Kreuz dafür sorgen müssen, dass Auge-Hand-Koordination zielführend zusammen Futter sammeln und Giftpflanzen ausweichen kann, denn die linke Hand wird von der rechten Hirnhälfte gesteuert und die Rechte von der linken Hirnhälfte.

**Die ersten Male ist das ungewohnt, aber: genau richtig für Trainingszwecke.**

## Allgemeiner Tipp zum Übungsverlauf

- a) Beim ersten Mal starten Sie mit TAFEL, Geschwindigkeit NULL.
- b) Probieren Sie danach TAFEL, Geschwindigkeit 1, Nervtöter, um besser zu verstehen, was Sie in einem GARTEN erwartet, trainieren Sie hier die Steuerung!
- c) Wenn Sie mit der Steuerung Erfahrung haben, begeben Sie sich bitte in den GARTEN und ernähren Sie Ihr Tier gut!
- d) Tempo und Schwierigkeitsgrade bitte spielerisch ausprobieren.
- e) Und irgendwann einfach LABYRINTH ausprobieren, jetzt heißt es knobeln und planen!

Übungen können also je nach Einstellung sehr leicht sein, oder auch richtig heftig schwer. Beginnen Sie mit den leichten Übungen!

Geschwindigkeit NULL

Gönnen Sie sich Erfolgserlebnisse, und vermeiden Sie frustrierende Hektik!  
Ein guter Gärtner kann mit FORTSETZUNG von einem in den anderen Garten laufen, und nur wenn das klappt, kann man auch mal am Tempo oder am Schwierigkeitsgrad ein klein wenig mehr ausprobieren. Gelingt es nicht von Garten zu Garten durchzulaufen, dann ist die Übung zu schwer: stellen Sie bitte einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad und ein niedrigeres Tempo ein.

## Tipps zu Programmeinstellungen und den verschiedenen Übungsanforderungen:

- **Visuo-motorische Koordination – einhändige Bedienungsmöglichkeiten, empfohlen zweihändige Steuerung der Tiere**

Ameise ist hierbei leichter, Raupe etwas schwerer  
+ TAFEL – bietet mit Geschwindigkeit 0 und Schwierigkeit 1  
für einhändige und zweihändige Bedienung eine gute Probemöglichkeit.  
Schwierigkeitsgrad und Geschwindigkeit auf 1 – 3 langsam steigern.  
Kann die Geschwindigkeit 1 auch mit FORTSETZUNG gut bewältigt werden,  
wird es Zeit für die Anwahl GARTEN statt der Tafel.

- **Konzentration - Daueraufmerksamkeit und geteilte Aufmerksamkeit, hier im Umgang mit Impulskontrolle, im Umgang mit Ablenkbarkeit und Pausenmanagement**

### Daueraufmerksamkeit:

TAFEL oder GARTEN, AMEISE oder RAUPE, Geschwindigkeit 1 bis maximal 5,  
Fortsetzung JA, Geschwindigkeit 1 – 5 und Schwierigkeitsgrad 1 – 9 einstellen.

## Geteilte Aufmerksamkeit

TAFEL oder GARTEN, Ameise oder Raupe, Fortsetzung JA, Geschwindigkeit 0 bis maximal 5 plus **NERVTÖTER**. Nur wenn es gelingt die Sprünge und Bahnen des Nervtöters vorausschauend einzuplanen, gelingt es die Bahnen der Nervtöter zu überqueren. Unter der Bedingung Raupe muss zusätzlich die Körperlänge der Raupe in die Kalkulation einbezogen werden.

- **Planungsverhalten**

Tafel – zusammen mit Raupe – Fortsetzung JA, NERVTÖTER – Geschwindigkeit 0 – x und einem beliebigen Schwierigkeitsgrad heißt bereits planen, weil die Sprünge der Nervtöter über die Pflanzen hinweg leicht mit dem Schwanz der Raupe kollidieren können!

Normale Empfehlung: **BOA im Labyrinth**.

Raupe + Labyrinth + Nervtöter ist bereits in den Schwierigkeitsgraden 1 – 5 eine **extreme Herausforderung, härter noch BOA im Labyrinth und wird meist mehrere Lösungsversuche erfordern**. Hier gibt es keine garantierte Lösung, da sich in dieser Kombination zwar das Labyrinth rechnerisch erfassen lässt, aber die Nervtöter die Situation so verschärfen können, dass manche Aufgaben unlösbar werden, und wenn Sie feststellen, dann bitte ein neues Labyrinth anfordern oder eine ganz andere Übung anwählen.

Mit diesem Programm macht Garten-Arbeit Spaß – passt zu jedem Wetter!

Wir wünschen Ihnen ein gutes Gelingen und viel Spaß bei der Gartenarbeit!

Petra Rigling

Dipl.-Psych  
Dipl. Soz.-Päd.

**Herstelleradresse:**

Petra Rigling

Petra Rigling Reha-Service  
Eiderstr. 56  
24943 Flensburg,

**[www.Rigling.de](http://www.Rigling.de)**

**Credits:**

Copyright 2002  
Petra Rigling Reha-Service, D-76337 Waldbronn

Idee:  
Petra Rigling

Vorgänger Programmversion von 1986:  
Dr. Ulrich Schäper und Dr. Matthias Wilhelm

Aktuelle Programmversion von 2009:  
Firma GEKKO Software GmbH, Mainz  
Programm: Michael Wehr, Hans Peter Winkelmann  
Grafiken: Michael Rössler