

Willkommen im Programm Partino ® PIUS!

- Gedächtnistraining – visuell-räumliche und serielle Merkleistungen, Kurzzeitgedächtnis, Arbeitsgedächtnis, Metagedächtnis / Risikoverhalten
- Training der Daueraufmerksamkeit

Das Programm Partino Plus ist praktisch eine erweiterte Neuausgabe und Neuprogrammierung des altbewährten Programms **Partino®**. Die Zusatzaufgabe Partino-Nuss ist neu und Vieles andere auch.

‘Meer denn je’ werden Gedächtnisaufgaben hier z. B. zu einer Muschelsuche am Strand und mehr als 200 weitere Motive lassen dieses Training zu einem Erlebnis der besonderen Art werden. Mit Fotos und Zeichnungen wird ein hohes Maß an Abwechslung für Kinder und Erwachsene geboten.

Besonderheiten:

In der Aufgabe **Partino-Nuss** kann das Risikoverhalten / das Metagedächtnis darüber entscheiden, ob man Punkte erreicht oder verliert. Das Risiko kann vor der Übung eingestellt werden, so dass man entweder zum Raten ermutigt wird, oder nach 1, 2 oder 3 Fehler-Eingaben bereits erreichte Aufgabenpunkte verlieren kann.

In den **XXL-Datensätzen** werden visuell-räumliches Merken im visuellen Kontext zu einer besonderen Herausforderung. Das gewohnte Spielfeldgitter entfällt, so können hier technische Zeichnungen oder ein Blick in den Hafen neue Anforderungen an das visuell-räumliche Merken stellen. Diese finden Sie in **Partino 1** und **Partino 2 – Spielfeldgröße 48** / keine Lichtorgel, keine Abdeckung und dann am Ende der Themenliste sowohl bei den angebotenen Fotos (XXL Bremerhaven u. a.), als auch bei den Zeichnungen (XXL Techno-Plan u. a.) einen Datensatz wählen. Jetzt gibt es kein Raster mehr und Distanzen sollte man sich jetzt in einem Kontext merken.



Unmittelbar nach dem Programmstart sehen Sie vier Türen, die den Zugang zu verschiedenen Aufgaben, den Parameterboxen zur Einstellung und dem Start der Aufgaben anbieten:

Partino 1, Partino 2, Partino 3 und Partino Nuss

Kurze Aufgabenbeschreibung

Tür 1 = Partino 1

Sie werden aufgefordert sich 1 oder mehrere Teile gleichzeitig zu merken. Beachten Sie **WO** ein Teil auftaucht, an der gleichen Stelle sollen Sie später das Feld anklicken. Bevor Sie Ihre Eingabe anklicken können werden eventuell alle Felder einmal abgedeckt (Abdeckung) und dann schrittweise wieder aufgedeckt (Lichtorgel).

Tür 2 = Partino 2

Sie werden aufgefordert sich zwei oder mehr Teile in der Reihenfolge zu merken, wie sie einzeln gezeigt werden. **WO und in welcher REIHENFOLGE** Steine gezeigt werden bitte merken und setzen. Abdeckung und Lichtorgel können Ihre Antworteingabe verzögern.

Tür 3 = Partino 3

Nacheinander sehen Sie DREI Anzeigen nacheinander, dabei unterscheiden sich die Steine. Merken Sie sich bitte **WO, WELCHE** Steine gezeigt wurden. Achtung: Sie werden nur nach einer Sorte gefragt, die gesuchte Sorte erscheint als Bild unten im Rahmen. Abdeckung und Lichtorgel können auch hier Ihre Antworteingabe verzögern.

Tür 4 = Partino Nuss

Sie sehen goldene und silberne Nüsse, die unterschiedlich viele Punkte bringen. Merken Sie sich so viele Nüsse wie möglich und **sammeln Sie Punkte!** Achten Sie bitte darauf, ob Sie sich Fehler leisten können oder ggf. alle Punkte verlieren, wenn Sie Fehler machen.

Bedienungstipp:

- **Im Hauptmenü und der Parameterbox benötigen Sie die Maus.**
- **Innerhalb einer laufenden Übung können wahlweise: Maus, Joystick oder eine Bedienung per Tastatur gewählt werden.**
- Übrigens: Zusammen mit Ihren Ergebnissen werden auch Ihre letzten Einstellungen in den Parameterboxen gespeichert, so können Sie „morgen“ dort mit Übungen fortfahren, die Sie heute zuletzt durchgeführt haben, - oder Sie ändern morgen die Einstellungen.
- Die Einstellungen Ihrer letzten Übung werden gespeichert, - vorausgesetzt es wurden mindestens 10 Aufgaben bearbeitet.

Die zuletzt verwendete Einstellung eines Benutzers wird am Ende der Übung mitgespeichert und wird beim nächsten Übungsbeginn in der Parameterbox angezeigt.

Selbstverständlich können Sie zu jedem Zeitpunkt **vor dem STARTEN** einer Übung Ihre Einstellungen verändern und z.B. einen anderen Datensatz wählen, Datensatz zufällig, eine andere Spielfeldgröße o.ä. Sie sind an die vorgeschlagenen Parameter nicht gebunden. Sie können durch Vieles ausprobieren!

Programmbeschreibung – Schritt für Schritt:

Bevor Sie mit einem Mausklick durch eine Tür gehen, beginnen Sie mit dem darüber liegenden Button: einen Benutzer bitte anlegen, öffnen, nur dann werden Ergebnisse auch gespeichert.

Benutzer

Hier stellen Sie ein, unter welchem Namen die Ergebnisse fortlaufend gespeichert werden sollen. Nur so erhalten Sie später unter GESAMTSTATISTIK die Verlaufsdaten.

Sie wählen dort einen vorhandenen ORDNER und einen vorhandenen BENUTZER oder geben sie diesen neu ein. ORDNER helfen Benutzer-Ergebnisse z. B. getrennt nach Jahren und Kollegen zu verwalten.

Wurde bereits ein **BENUTZER** angelegt, öffnet sich die Datei durch Anklicken des Namenszuges und **ÖFFNEN**.

Danach werden die Ergebnisse automatisch gespeichert und zwar **ab der 10. Aufgabenseite**, ganz gleich welche Übungen Sie nacheinander auswählen.

Das bedeutet im Umkehrschluss:

a) **Jede Übungsart kann man auf 9 Aufgabenseiten ausprobieren, abbrechen, ohne dass Ergebnisse gespeichert werden.**

b) Abbruch einer Übung nach der 10. Aufgabe:

Sie wählen eingangs eine sehr hohe Anzahl an Übungsdurchgängen, z. B. „45“, stellen aber fest, dass Sie während der Übung müde werden und beenden diese Übung z.B. nach der 25. Aufgabendurchführung: kein Problem, Ihre Tagsergebnisse werden gespeichert, auch wenn Sie nicht die vorher eingestellte Anzahl an Durchgängen fertig absolviert haben.

Alle Übungen können so ohne Datenverlust vorzeitig abgebrochen werden. Einzige Bedingung: es müssen mehr als 10 Aufgaben beantwortet werden.

Einstellungen

Einzelstatistik

Gesamtstatistik

Hilfe

Einstellungen

Bitte nicht beim ersten Mal, aber irgendwann bitte einfach mal ausprobieren, also ruhig mal reinschauen.

Wichtig, wenn Probleme auftreten:

1. Hier kann ein „**nervöser Joystick**“ deaktiviert werden. Je nach Kalibrierung eines Joysticks kann es sein, dass er ungewollt und unkontrollierbar arbeitet, hier können Sie ihn dann bitte deaktivieren.

2. Hier finden Sie eine **Parameter-Auswahlliste** für eine schnellere Orientierung in der Übungsanwahl. Nur wenige Veränderungen bestimmen in der Einstellung einer konkreten Übung, ob sie als leicht, mittel oder schwer einzustufen ist, ob sie als Übung zur Daueraufmerksamkeit oder als Belastbarkeitsübung oder mit Hilfe spezieller Datensätze (ohne Gitter) einen ganz anderen Trainings-Charakter erhalten werden.

Diese Parameter-Vorschläge können mit einem einzigen KLICK übernommen werden, das erleichtert vielleicht die praktische Arbeit.

Auf der CD finden Sie eine **Exel-Tabelle „EINSTELLUNGEN-Parameterliste“**, dort können Sie übersichtlich nachlesen, welche Parameter hier pro Übungsart voreingestellt sind, - aber nur, wenn es Sie näher interessiert.

Einzelstatistik

zeigt die Ergebnisse der eben absolvierten Übungsdurchgänge an.

Gesamtstatistik

zeigt über alle Übungstage hinweg alle gesammelten, gespeicherten Ergebnisse an.

Erst Übungsdurchgänge mit mehr als 10 Antworteingaben durchführen, vorher gibt es hier keine Ergebnisse. Erläuterungen zur den Ergebnislisten und Statistiken werden gegen Ende erläutert.

Hilfe

Im Hauptmenü und in den Parameterboxen finden Sie die notwendigen Hinweise für Ihre Entscheidungsmöglichkeiten.

Türen und Aufgaben

Partino 1, Partino 2, Partino 3 und Partino-Nuss

Die Aufgaben variieren. Hinter jeder Tür befindet sich eine Parameterbox, die eine genaue Einstellung der Aufgaben ermöglicht. Beachten Sie dort bitte den Button **HILFE**, jede Einstellungsart wird dort nochmals erklärt.

Mit **STARTEN** beginnt die eigentliche Übung.

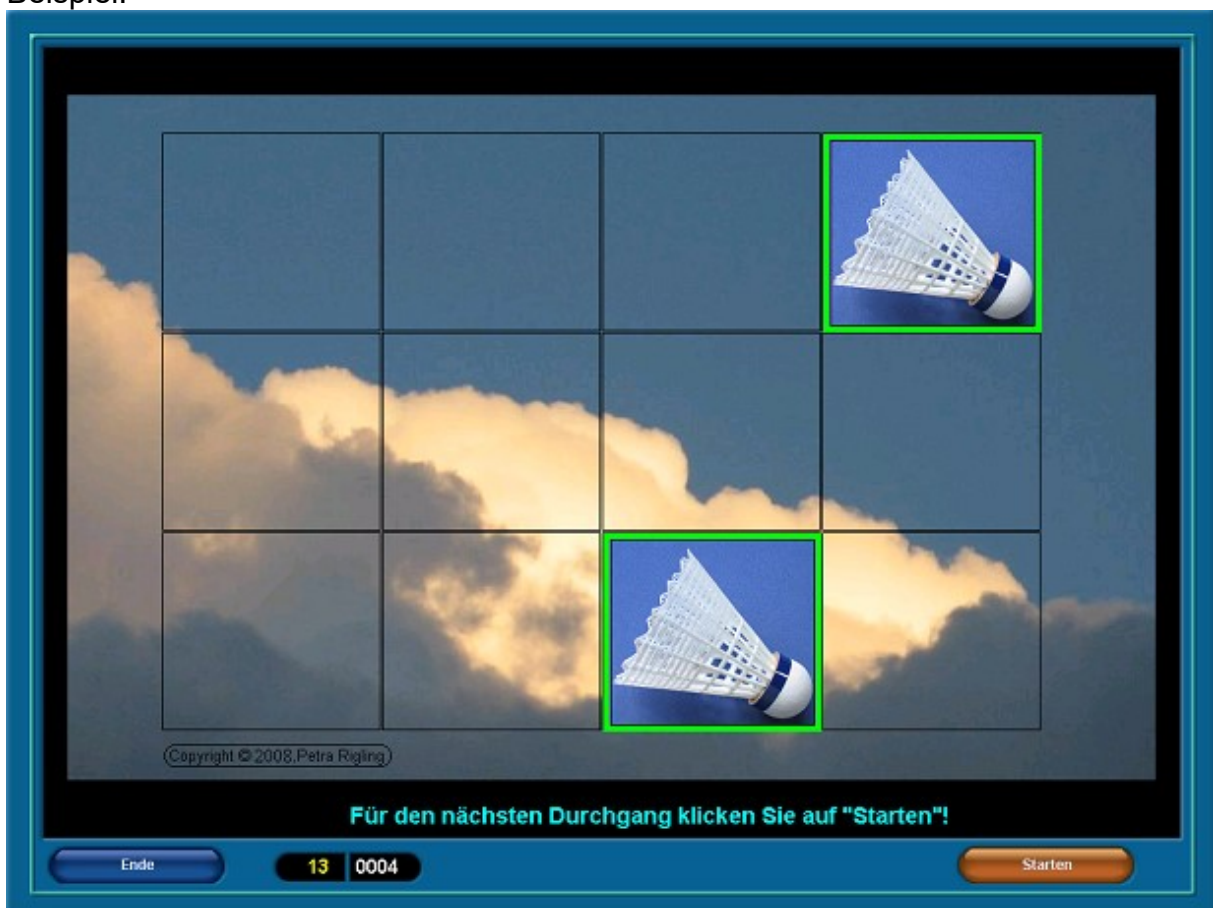
Die Besprechung der **Parameterbox** folgt hier in der Beschreibung nach der Besprechung der Aufgaben, **mehr dazu ab Seite 12.**

Nun erst einmal zu den Übungsaufgaben:

Partino 1

Aufgabe: Sie sehen mehrere „Steine“ in einem „Spielfeld“ **gleichzeitig**. Bitte merken und nach Ablauf der „Lichtorgel“, aus der Erinnerung die „Steine“ auf den gleichen Feldern aus der Erinnerung platzieren, sobald die Felder leer sind.

Beispiel:



Wenn Sie die Einstellung in der Parameterbox unverändert lassen und auf **STARTEN** klicken, sehen Sie im Datensatz 0001 ein Wolkenbild, gerastert mit 12 Feldern.

Wenn Sie nochmals STARTEN drücken, beginnt die erste Aufgabe und Sie sehen zwei weiße Federbälle, die zufällig in zwei der 12 Feldern erscheinen werden. Diese Federbälle sehen Sie für die Dauer von 3 Sekunden.

(Sobald Sie andere Datensätze wählen werden sehr wahrscheinlich auch andere Steine statt der Federbälle auftreten und der **Abdeck- oder Lichtorgelstein** wird ebenfalls anders aussehen.)

Jetzt können Sie beobachten, dass alle 12 Felder mit einer Art „Regentropfen-Stein“ abgedeckt werden und dann schrittweise (wir nennen dies: Lichtorgel) wieder den Blick auf das Wolkenbild freigeben.

Ist das Wolkenbild wieder vollständig sichtbar, sind Sie an der Reihe! Haben Sie sich gemerkt, auf welchen Feldern die beiden Federbälle zu sehen waren?

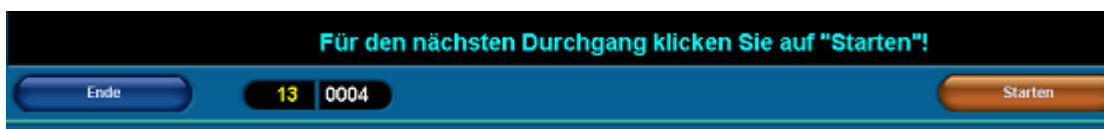
Klicken Sie nun die Felder an, die Sie als richtig erinnern.

Handling:

- a) mit der Maus das Feld ansteuern, mit der Maustaste anklicken, oder alternativ:
- b) mit dem Joystick das Feld ansteuern und mit der Feuertaste anklicken,
- c) mit den Pfeiltasten das Feld ansteuern und mit der Leertaste anklicken.

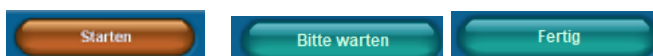
Zwei Antworten werden erwartet, also können Sie zweimal ein Feld anklicken. Ihr Anklicken führt dazu, dass an dieser Stelle jetzt der Federball erscheint. Sie sehen nun Ihre gesetzten Federbälle. Entscheiden Sie nun, ob Sie mit Ihrer Antwort FERTIG sind, dann klicken Sie bitte **FERTIG** an. Wenn Sie Ihre Antwort vorher noch korrigieren möchten, dann klicken Sie auf den Federball, den Sie korrigieren möchten, er verschwindet nun vom Bild und Sie können ihn mit einem neuen Klick an eine andere Stelle setzen.

Erst wenn Sie **FERTIG** angeklickt haben, werden Sie die Rückmeldung erhalten, welche Federbälle richtig (=grüner Rahmen) oder falsch (=roter Rahmen) erinnert wurden, und wo eine Antwort erwartet worden wäre (=gelber Rahmen).



In der unteren Leiste besagt die linke Zahl, - hier im Beispiel die 13, dass noch 13 Aufgaben folgen werden und bis hierhin 0004 also insgesamt 4 Treffer, 4 Richtige gesetzt wurden.

Der rechte Button wechselt seine Funktion:



- Starten** Merkaufgabe beginnt: Merken Sie sich bitte die genaue Position der Steine.
- Bitte warten** Abdeckung oder Lichtorgel sind aktiv, bitte Geduld! Noch können Sie nicht damit beginnen Steine zu setzen, erst wenn der Button FERTIG erscheint.

Fertig

Jetzt können Sie die Steine platzieren und wenn Sie damit fertig sind, klicken Sie bitte diesen Button an **FERTIG**.

Solange Sie nicht **FERTIG** anklicken, solange können Sie Ihre Eingabe auch korrigieren (löschen / neu setzen).

Sie können auch entscheiden von z. B. erwarteten Steinen bereits vorher **FERTIG** zu klicken, Sie müssen nicht raten.

Nur in Partino-Nuss gibt es KEINE Korrekturmöglichkeit.

Die Rückmeldung, welche Steine Sie richtig oder falsch gesetzt haben erfolgt jetzt.

Grüner Rand - Sie haben den Stein richtig platziert.

Roter Rand - Sie haben den Stein falsch platziert.

Gelber Rand - Hier wäre ein Stein erwartet worden!

Partino 2

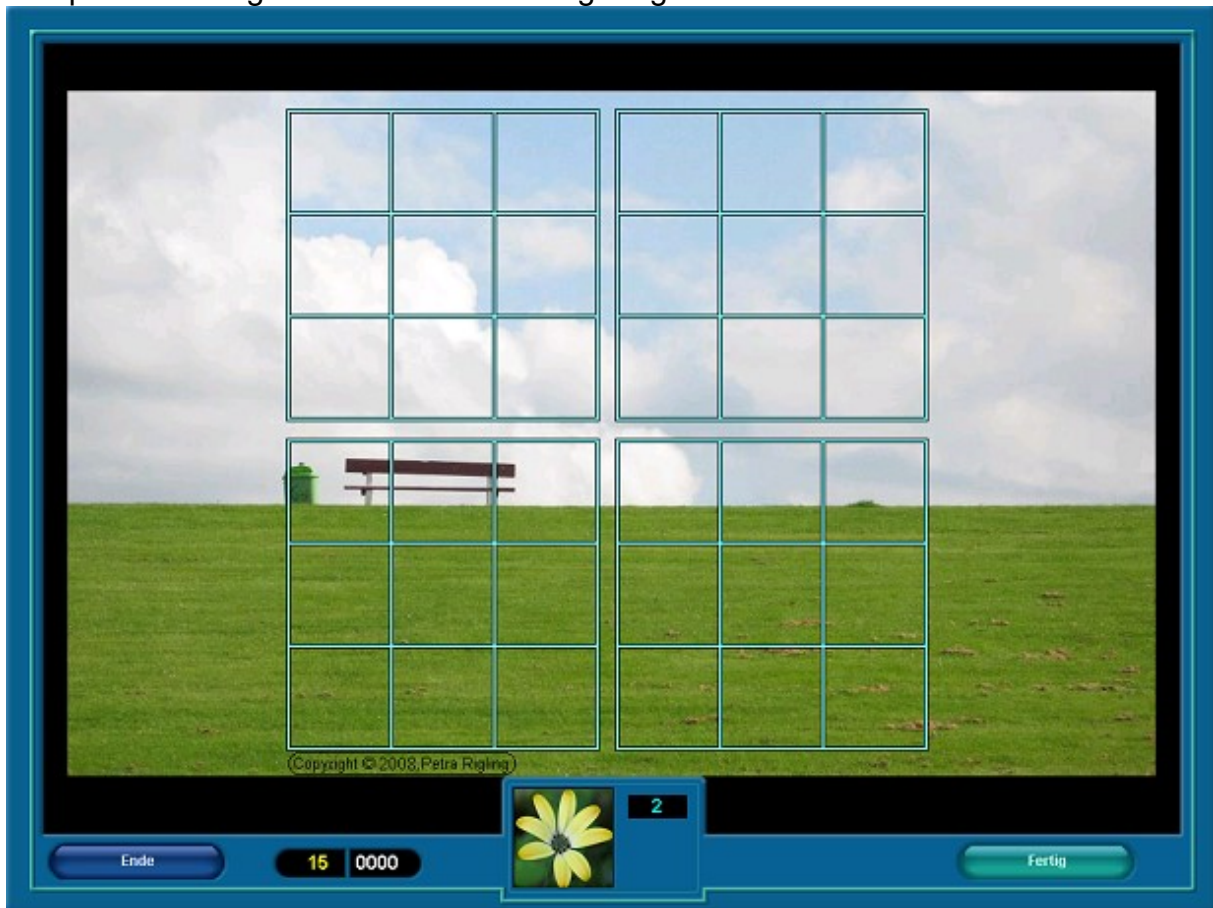
* visuelles Kurzzeitgedächtnis mit Seriation, auch die Reihenfolge merken!

Aufgabe: die „Steine“ in einem „Spielfeld“ werden einzeln, nacheinander gezeigt. Merken Sie sich bitte **Platz und Reihenfolge**! Geben Sie Ihre Antworteingaben in genau der gesehenen Reihenfolge ein. Ihr erstes angeklicktes Feld soll also anzeigen, auf welchem Feld der erste dargestellte Stein saß, dann zeigen Sie den zweiten Stein usw. Wenn Sie feststellen, dass Sie den letzten gesetzten Stein anders platzieren möchten gilt auch hier: erst wegklicken, dann neu setzen. Wenn Sie den vorletzten Stein ändern möchten, dann bitte erst den letzten, dann den vorletzten Stein löschen und beide in der richtigen Reihenfolge wieder setzen.

Partino 3

Aufgabe: Sie sehen nacheinander **3 Arten** von „Steinen“, merken Sie sich bitte jede Art und ihre Platzierung. Sie werden nur nach 1 Steinsorte gefragt, diese erscheint unten am Bildrand. Wenn in der Darbietung nacheinander z.B. weiße Federbälle, dann rote und dann blaue Federbälle gezeigt wurden, ist die Frage nach den weißen besonders schwer, die Frage nach den roten etwas leichter, und die Frage nach den blauen Federbällen wäre die leichteste Frage. Wonach gefragt wird, bestimmt der Zufallsgenerator.

Beispiel: es wird gerade nach 2 Blumen gefragt.



Am Ende, wenn alle Ergebnisse gelistet werden, können Sie ablesen, wie sich Ihre Treffer über diese 3 Schwierigkeitsgrade verteilen.

Tipp: „Anzahl Steine = 2“ wird schwer genug! Oft reicht hier schon „1 Stein“, immerhin werden 3 Ereignisse nacheinander angezeigt.

- * visuelles Arbeitsgedächtnistraining, oft auch als „n-back“-Aufgaben bezeichnet, da sich die Frage wechselnd auf die letzte, die vorletzte oder die vor-vorletzte Darbietung (mit erkennbar unterschiedlichen Steinsätzen) bezieht.

Partino-Nuss

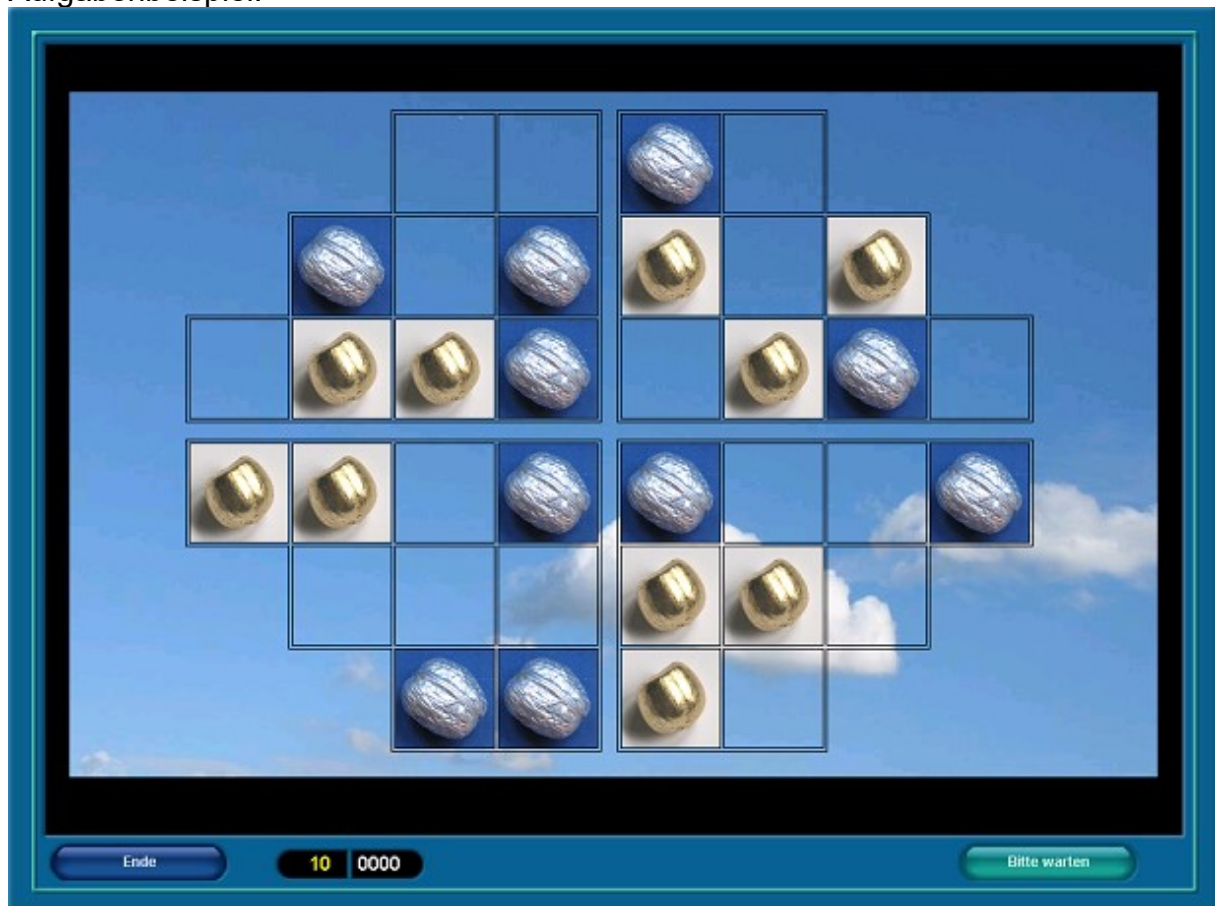
Aufgabe: Merken Sie sich so viele Nüsse wie möglich!

Goldene Haselnüsse bringen 10 Punkte! Silberne Walnüsse bringen nur 1 Punkt.

Sammeln Sie möglichst viele Punkte auf Ihrem Nuss-Konto.

Vorsicht: je nach Einstellung der Aufgabe kann man mit Raten Punkte gewinnen oder auch bei Fehlern alle Punkte verlieren.

Aufgabenbeispiel:



Je nach Einstellung der wählbaren Parameter gilt:

a) Verlust der Nüsse bei **Fehleranzahl 1** (2 oder 3 – wählbar)

Die Aufgabe lautet hier: arbeiten Sie fehlerfrei! Also bitte mit FERTIG die Aufgabe beenden, bevor der 1. Fehler auftritt!

In einer einzelnen Übungsaufgabe werden nur solange Punkte für goldene und silberne Nüsse addiert, bis der erste Fehler auftaucht. Fehler: Sie sehen dann statt einer Nuss nur eine Steinwand. Konsequenz: das Nuss-Konto, das alle Nuss-Punkte über die z.B. 20 Übungen hinweg sammelt, bekommt beim Auftreten des ersten Fehlers bereits keine Punkte mehr gutgeschrieben.

Wenn „Fehleranzahl2“ oder „Fehleranzahl 3“ voreingestellt sind, werden 1 oder 2 Fehler toleriert, je nach Einstellung.

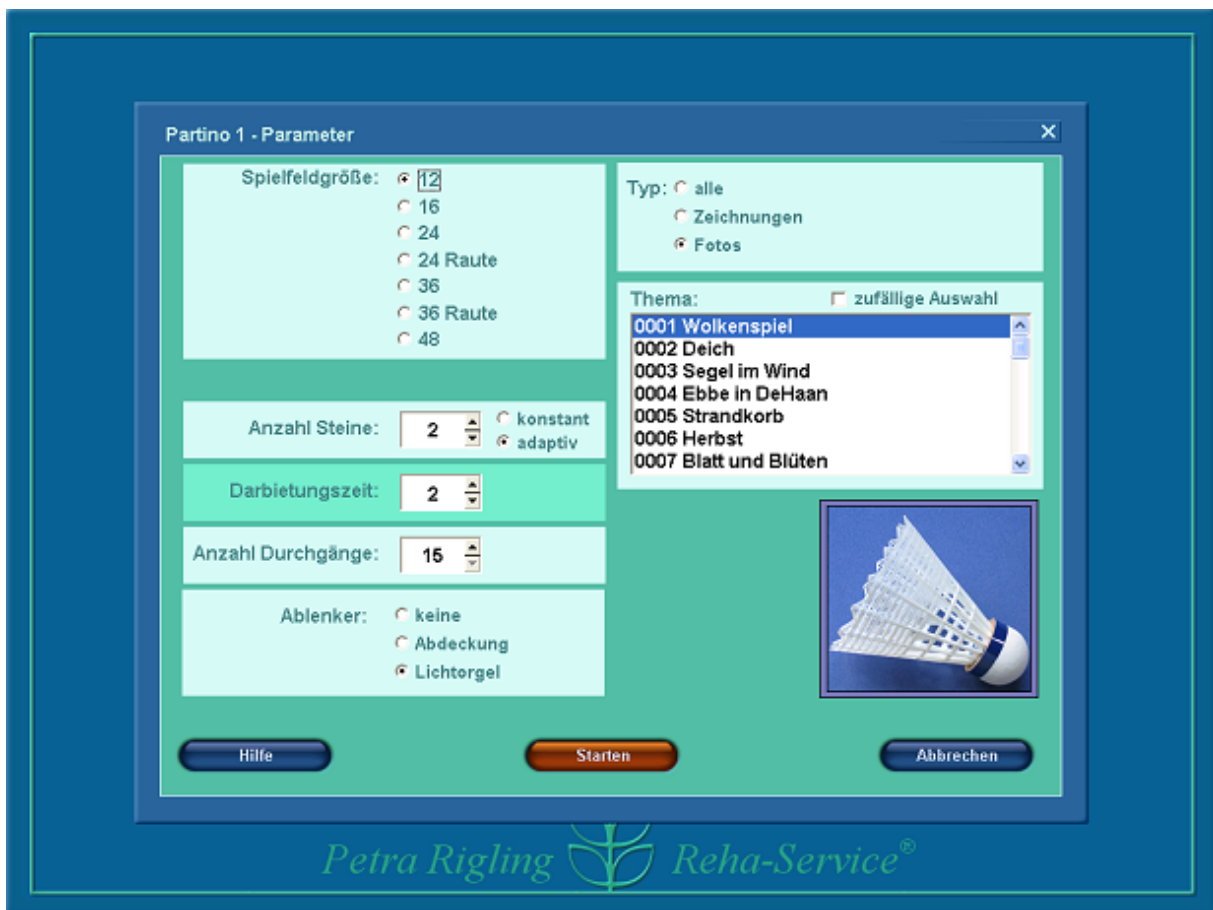
* Risikomanagement, Selbstkontrolle trainieren!

- * Eine Antworteingabe, ein Klick auf ein Feld ist hier NICHT korrigierbar: Sie werden SOFORT darüber informiert, ob die Entscheidung ein Feld anzuklicken richtig oder falsch war!
Wenn Sie eine NUSS richtig erinnert haben, erscheint hier das Bild einer Nuss.
Lagen Sie mit Ihrer Antwort falsch, erscheint ein Steinblock.
- * FERTIG: Sie bestimmen bewusst, wann Sie mit Ihrer Eingabe fertig sind.
Sie müssen nicht raten. Fehlende Eingaben werden mit gelbem Rahmen angezeigt.

Parameter-Box in Partino 1, Partino 2 und Partino 3

Bevor eine Übung startet, kann hier und jetzt eine Übung in der Art, der Dauer und dem Schwierigkeitsgrad flexibel eingestellt werden. Je nach Einstellung kann so schwerpunktmäßig ein Kurzzeitgedächtnistraining, Arbeitsgedächtnistraining, Belastbarkeitstraining, Daueraufmerksamkeit oder der Umgang mit dem Antwortverhalten, das selbst-kontrollierte Verhalten o.a. trainiert werden.

Von leichtesten Übungseinstellungen bis hin zum „Manager-Training“: alles ist möglich. Beachten Sie bitte die Tipps und Empfehlungen.



Tipp: Beachten Sie bitte unter EINSTELLUNGEN vorgeschlagene Parametereinstellungen, das erleichtert Ihnen den Umgang mit diesem Programm. Alle Einstellungen sind in einer Tabelle gelistet, „Einstellungen-Parameterliste“ und können nachgelesen werden. Wurde unter Einstellungen ein Titel angeklickt, finden Sie beim Betreten der Parameterbox jetzt die vorgeschlagenen Werte.

Im Moment gibt es bereits erste Einstellungen, eine Übung kann auch direkt durchgeführt werden, wenn Sie **STARTEN** anklicken.

Welche Einstellungen Sie verändern können wird hier näher erklärt:

1. Spielfeldgröße 12, 16 ...48

Je größer das Spielfeld, desto schwieriger wird es und die maximale Anzahl der „Steine“ steigt an. Beginnen Sie bitte mit der Spielfeldgröße 12, hier werden auch größere „Steine“ gezeigt, als in den nächsten Spielfeldgrößen.

2. Anzahl Steine + konstant oder adaptiv

Anzahl Steine – 1, 2 ...das Maximum variiert je nach gewählter Spielfeldgröße

Vorsichtig mit der maximalen Anzahl Steine umgehen!

Tipp:

- a) **1 oder 2 Steine** – wenn das Training **adaptiv** arbeitet: klein starten ist gut, der Schwierigkeitsgrad wächst dann mit Ihrer Leistung.
- b) **1 oder 2 Steine** – wenn das Training **konstant** arbeitet, dann wollen Sie vermutlich **Daueraufmerksamkeit, Belastbarkeit** trainieren. Dann ANZAHL der Übungen 30 oder 50 wählen?
- c) **10 Steine – konstant** – wenn man als Gesunder 5 – 9 Items erinnern kann, dann fühlt sich hier jede Aufgabe als Herausforderung an.
- d) **15 oder 20 Steine – konstant** – Bitte nur, wenn Sie sich mit einer klaren Überforderung konfrontieren wollen: Kann man machen, muss man nicht machen, Aber: Das Leben da draußen portioniert uns die Informationen auch nicht adaptiv und passend zu dem was wir gerade verarbeiten können. **20 Steine finden Sie auch in Partino Nuss.**
- e) **Partino 3 – mit 1 Stein oder mit 2 Steinen** – gerne auf einem **12er_Feld** beginnend, - reicht – immerhin besteht die Aufgabe darin sich 3 Abbildungen zu merken.

Entsprechend der bekannten Kurzzeitgedächtnisspanne, die für Gesunde meist mit 7 + /- 2 Items angegeben wird, überschreiten 10 – 20 mögliche maximale Anzahl an Steinen dieses Maß weit.

Der Alltag nimmt allerdings darauf auch keine Rücksicht. Eigentlich müssen wir es alle früher oder später lernen, dass wir eben kein fotografisches Gedächtnis haben. Mut zur Lücke! Man kann lernen ohne Frust, Ärger – einfach nur mal schauen, an was man sich erinnern kann wenn das Leben ZU VIEL anbietet.

adaptiv – die eingangs gewählte Anzahl der Steine variiert mit Ihrem Erfolg und verändert sich im Verlauf der Übung. Der Schwierigkeitsgrad passt sich automatisch an: keine Überforderung, keine Unterforderung! **Sehr empfehlenswert!**

Partino 3: diese Einstellungsmöglichkeit entfällt!

Wenn ein neuer Benutzer so beginnt, ist gewährleistet, dass er sich langsam mit einer Aufgabe vertraut machen kann und mit Erfolg und Misserfolg an seine Gedächtnisspanne herangeführt werden kann. Nennen wir dies: „Bottom-to-Top“.

konstant – in allen Übungen werden genau so viele Steine angeboten, wie Sie jetzt einstellen.

1 oder 2 Steine – erfordern keine Anstrengung der Merkfähigkeit, wenn Sie Daueraufmerksamkeit trainieren wollen, dann bitte Anzahl der Übungen auf 30 oder mehr einstellen.

3. Darbietungszeit - Im Normalfall bitte nicht verändern !

Die Dauer, mit der Steine angezeigt werden, richtet sich **automatisch** nach der Anzahl der Steine: je mehr Steine, desto mehr Zeit steht für die Merkphase zur Verfügung.

4. Anzahl Durchgänge

Die Anzahl der Einzelübungen beeinflusst die Gesamtübungsdauer. Ist die Belastbarkeit für eine gewählte Übungsdauer nicht gegeben, können Sie JEDERZEIT eine Übung abbrechen: die Ergebnisse werden gespeichert: ab 10 Übungsseiten. Brechen Sie vor der 10. Übung ab, werden keine Ergebnisse gespeichert!

5. Ablenker: keine – Abdeckung – Lichtorgel

keine Ablenker – direkt nach der Darbietung kann die Aufgabe beantwortet werden. Da das Auge Lichtinformationen kurzzeitig speichert, empfehlen wir diese Einstellung nur für besonders LEICHTE Anforderungen.

Oder **in Kombination mit XL, XXL-Datensätzen**,
in denen ohne Gitter gearbeitet wird.

Abdeckung – zwischen Darbietung und Antworteingabe wird das Spielfeld für ca. 2 Sekunden komplett abgedeckt. Bitte kurz warten, - jetzt wird die sensorische Information im Auge gelöscht. Nur so erreichen wir den Informationsabruf aus dem Gedächtnis. Lichtorgel ist noch besser!

Lichtorgel – Optimal!

Zuerst erscheint hier eine Abdeckung, danach werden die zugedeckten Spielfelder im Rhythmus einer Lichtorgel wieder aufgedeckt. Bitte warten. Ist das Spielfeld frei, dann können Sie die Felder anklicken. Gesamtverzögerung ca. 10 Sekunden.

Warum optimal?

Bildschirme hinterlassen Nachbilder im Auge, besonders wenn man „hinglotzt“. Mit der **Lichtorgel** werden die Nachbilder in der Retina quasi „überschrieben“: erst dann fragen wir unser Gedächtnis und nicht nur unser Auge.

6. Typ: alle – Zeichnungen – Fotos

„Spielfelder“ und „Steine“ bieten hier so viel an Abwechslung wie noch nie! Hier filtern Sie eine Vorauswahl und sorgen dafür, dass im nächsten Feld THEMA entweder Alle verfügbaren Datensätze zur Wahl stehen, oder nur gezeichnete Felder/ Steine, oder nur reine Fotomaterialien.

Zeichnungen – enthalten unter **KLASSIK**
die ursprüngliche Art von Partino.

Andere enthalten eine Mischung aus kindlich anmutenden Datensätzen, teils einen interessanten Mix aus Foto + Zeichnung, besonders im Zusammenhang mit den Spielfeldgrößen 12 und 48 !

Fotos – die Fotos sind nicht nur schön und abwechslungsreich, sondern wirken teilweise auch ablenkend und werden dadurch als schwer erlebt.

Extrem schwer und spannend!

Unter der Einstellung: **Spielfeld 48** finden Sie **XL und XXL ...**, Trainingsangebote für „Manager“ diese sind besonders „hart“, denn das gewohnte Gitter fehlt.

Entfernungen zum Bildinhalt bitte merken!!

Achtung: Partino1, oder Partino 2.
adaptiv + 1 Stein, das ist machbar!
Ab dem 3. Stein wird es richtig schwer!

Diese Aufgaben sind besonders interessant, denn die freie Eingabe der erinnerten visuell-räumlichen Beziehungen von 2 oder 3 Steinen zueinander und in Relation zum Hintergrundbild erfordern eine andere Art der Enkodierung!

... darum gilt: nicht nur im „Manager-Training“ benutzen, diese Aufgabe bietet mehr. Ausprobieren!!

6. Thema + Zufall

Sie wählen mit Hilfe von Nummer und Thema Ihr Lieblings-Spielfeld, der erste Stein wird hier als Preview abgebildet. Namentlich weist das Thema auf das Hintergrundbild hin.

Oder: Sie aktivieren „Zufall“ und überlassen es dem Zufall, welcher Datensatz beim nächsten Übungsdurchgang genommen wird?

Sie möchten Ergebnisse später miteinander vergleichen?

Echte Vergleiche bitte nur mit gleichem Datensatz und gleichen Einstellungen in der Parameterbox vornehmen.

STARTEN – Die Übungsreihe beginnt, wenn Sie jetzt diesen Button mit der Maus anklicken oder die LEERTASTE drücken. Viel Spaß!

ABBRECHEN – Sie kehren zurück zu den Türen, wählen eine andere Einstellung oder verlassen das Programm über ENDE.

Parameterbox von Partino-Nuss



Anzahl Nüsse: 10 leichter
8 schwerer

Auf einem 36er-Rautenfeld werden per Zufall 10 (8) goldene Haselnüsse plus 10 (8) silberne Walnüsse angezeigt. Insgesamt also 20 oder nur 16 Nüsse.

goldene Haselnuss = 10 Punkte wert, wenn Sie richtige Felder anklicken
silberne Walnuss = 1 Punkt wert

Wichtig: Hier gibt es keine Möglichkeit eine fehlerhafte Eingabe zu korrigieren,

Jedes angeklickte Feld zeigt sofort an, ob und welche Nuss Sie gefunden haben.

Fehler: eine Steinmauer erscheint.

Nach FERTIG wird angezeigt, welche Nüsse unentdeckt geblieben sind, die mit dem gelbe Rahmen

Anzahl Übungen – bestimmt die Übungsmenge und damit auch die Übungsdauer

Risiko – Fehler werden ignoriert

Wurden 20 Nüsse gezeigt, können Sie 20 Antworten riskieren. Die Treffer werden addiert.

Wurden 16 Nüsse angezeigt, können Sie 16 Antworten riskieren. Alle Treffer bringen Punkte.

Risiko – Verlust der Nüsse bei Fehlerzahl 1 – 2 oder 3

Ihre Antworteingabe erfordert jetzt mehr Gedächtnis: **Meta-Gedächtnis** und mehr Vorsicht! Sie verlieren Treffer-Punkte, wenn Sie „drauflos raten“, also Vorsicht bei der Antworteingabe!

Verlust der Nüsse bei Fehlerzahl 1 bedeutet, dass Sie sich KEINEN Fehler leisten können, ohne die Punkte zu verlieren!

Meta-Gedächtnis ist das individuelle Wissen über:

„Was weiß ich sicher – nur geraten oder keine Ahnung?“
Lernen Sie dies zu unterscheiden, dann haben Sie eine Chance Punkte zu sammeln!

Ergebnisse, Statistik Gesamtstatistik

Die Gesamtstatistik stellt tabellarisch eine kleine Übersicht über den Übungsverlauf dar und zeigt einen groben Verlauf über alle chronologisch durchgeführten Übungen an.

Klicken Sie auf eine Zeile und auf **DETAILS** erhalten Sie die vollständigen Informationen, wie sie auch am Ende einer einzelnen Übung ausgegeben werden nochmals eingeblendet.

Unter **GRAPH** können Sie gruppiert nach den Aufgabenarten Partino1, Partino2, Partino 3 und Partino-Nuss Verlaufsdaten anzeigen lassen.

Wenn Leistungen auffallend niedrig oder hoch ausfallen, dann kontrollieren Sie bitte, ob solche Parameter wie Spielfeldgröße, Anzahl der Durchgänge, Art des Datensatzes, adaptiv oder konstant, Eingangs gewählte Anzahl der Steine (? Maximale Steinzahl, oder 1 Stein) eine Rolle spielen können.

„Äpfel und Birnen“ - die Zusammenstellung der Ergebnisse ist so leicht oder so kompliziert in der Interpretation, wie die Übungsfolgen einen Mix enthalten. Planung, konkrete Durchführung und Interpretation **kann nicht vom Programm** übernommen werden.

Beispiel: die errechneten Mittelwerte in adaptiv durchgeführten Übungen werden **IMMER** niedriger ausfallen, wenn mit 2 Steinen begonnen wird und die zuletzt erreichten Werte vielleicht 7 Steine umfassen. Es lohnt sich dann „7 Steine konstant“ vorzugeben, um sicher zu sein, wie viele Teile dann über einen längeren Zeitraum wirklich korrekt bearbeitet werden können.

Alle Anzeigen lassen sich selbstverständlich auch ausdrucken.

Ein Beispiel für eine mögliche Gesamtstatistik, die Inhalte sind nur ein Beispiel. Bitte einmal die nächste Tabelle betrachten.

Da die Ergebnisse nicht nur tabellarisch, sondern auch selektiv - graphisch ausgegeben werden, werden die Ergebnisverläufe verständlicher und Ausdrucke können leicht ausgedruckt werden.

Statistik													
Klassik													
Nr.	Datum	Typ	Thema	Det.	St.	DG	Treffer	T Ø	Fehler	F Ø	Verlust	V Ø	
5	03.10.2008	P2a	36_Z_0000	L	2	60	89 %	3,8	10 %	0,4	-	-	
6	03.10.2008	PN	P4	R1	20	30	50 %	10,0	1 %	0,3	30 %	6,0	
7	03.10.2008	PN	P4	R1	20	30	48 %	9,6	1 %	0,3	30 %	7,0	
8	03.10.2008	PN	P4	R1	20	30	41 %	8,2	2 %	0,4	40 %	8,0	
9	03.10.2008	P1a	36_F_0002	L	8	60	93 %	7,7	6 %	0,5	-	-	
10	03.10.2008	P1k	36_F_0002	L	7	15	96 %	6,7	3 %	0,2	-	-	
11	03.10.2008	P2a	36_F_0002	L	5	30	85 %	4,1	14 %	0,7	-	-	
12	03.10.2008	PN	P4	R1	20	20	68 %	13,6	1 %	0,2	25 %	3,0	
13	03.10.2008	PN	P4	R1	20	20	53 %	10,7	1 %	0,3	35 %	5,0	
14	03.10.2008	P3	16_Z_0000	-	2	60	85 %	1,7	15 %	0,3	-	-	
15	03.10.2008	P3	36_Z_0000	-	2	60	79 %	1,5	20 %	0,4	-	-	
16	03.10.2008	P3	36_F_0002	-	2	30	90 %	1,8	10 %	0,2	-	-	
17	03.10.2008	P2a	48_F_0107	A	2	15	83 %	2,0	16 %	0,4	-	-	
18	03.10.2008	P2a	48_Z_0110	A	2	15	83 %	2,6	16 %	0,5	-	-	
19	03.10.2008	P2a	48_Z_0100	A	2	15	85 %	2,4	14 %	0,4	-	-	
20	03.10.2008	P2a	48_Z_0100	-	2	15	92 %	2,6	7 %	0,2	-	-	
21	03.10.2008	P1a	48_Z_0100	-	2	15	95 %	3,0	4 %	0,1	-	-	
22	03.10.2008	P1a	48_F_0107	-	2	15	91 %	2,9	8 %	0,2	-	-	

Gesamtstatistik
Tagesstatistik
Details
Graph

Schließen
Drucken

Zur Erklärung der Spalten und der Kürzel:

Übungsnummer und Datum der Übung sind in den ersten beiden Spalten angegeben und erklären sich von selbst.

Typ: P1a - Partino 1, adaptiv
 P1k - Partino 1, konstant
 P2a – Partino 2, adaptiv
 P2k – Partino 2, konstant
 P3 - Partino 3
 PN - Partino-Nuss

Thema

P4 Bilddatensatz von Partino-Nuss

36_Z_0000 diese Nummer verweist auf: Spielfeldgröße, Zeichnungen/ und die Datensatznummer, hier „Klassik“

36_F_1001Foto-1000er-Datensätze sind rautenartige Rasterungen

48_Z_010048er Spielfeldgröße und ab 100-Datensatznummern sind Spezialdatensätze sog. XL, XXL

12_F_0002 zeigt beispielsweise Spielfeldgröße 12 und
das Foto mit dem Deich

Det. - Determinanten für die Übung:

L = Lichtorgel

A = Ablenker

- = kein Ablenker (in Partino 1 oder 2) und
kein Fehlerrisiko in Partino-Nuss

R1= in Partino-Nuss: Risiko, Verlust bei 1 Fehler

R2= in Partino-Nuss: Risiko, Verlust bei 2 Fehlern

R3= in Partino-Nuss, Risiko, Verlust bei 3 Fehlern

St. – bezeichnet die Anzahl der Steine, die in der Parameterbox eingestellt
wurden, also vor Beginn eines adaptiven oder konstanten Übungsbeginns!

DG – bezeichnet die **tatsächlich durchgeführte Anzahl** an
Aufgabenbearbeitung, wurde z.B. in der Parameterbox 60 eingestellt,
die Übung aber nach 14 Aufgaben abgebrochen, erscheint hier 14,
denn dies ist die konkrete Berechnungsgrundlage für nachfolgende
Prozentangaben.
DG 60 – bedeutet ca. 30 Minuten Übungszeit.

Treffer % - **bezeichnet den prozentualen Anteil an richtigen Antworteingaben**
T - **die durchschnittliche Trefferrate**

Fehler % - **bezeichnet den prozentualen Anteil an falschen Antworteingaben,
inklusive fehlenden Antworteingaben**

F - gibt die durchschnittliche Fehlerrate pro Einzelübung an

Die nachfolgenden Angaben gelten nur für Partino-Nuss.
Hinweis: in Partino-Nuss und der Risiko-Einstellung kann man
PUNKTE verlieren, aber selbstverständlich wurden die Treffer und
Fehler wie immer in der Statistik gewertet.

Verlust % - **prozentualer Anteil der Anzahl der Übungen**, in denen KEINE
Punkte gutgeschrieben werden konnten, weil z.B. mit Risiko1 ein
Fehler riskiert wurde, auftrat und die Anzahl der Punkte nicht
gewertet wurde.

V% - **V wie Verhalten, Verzicht, Vorsicht** –
bezeichnet hier den prozentualen
Anteil an „verzichteten Antworteingaben“.
20 Nüsse sehen, heißt 20 Antworteingaben sind möglich.
Wer z.B. nach 8 aufgedeckten Feldern nicht mehr antworten
möchte und FERTIG anklickt, verzichtet auf 12 Klicks, -
und das wird hier verdeutlicht.

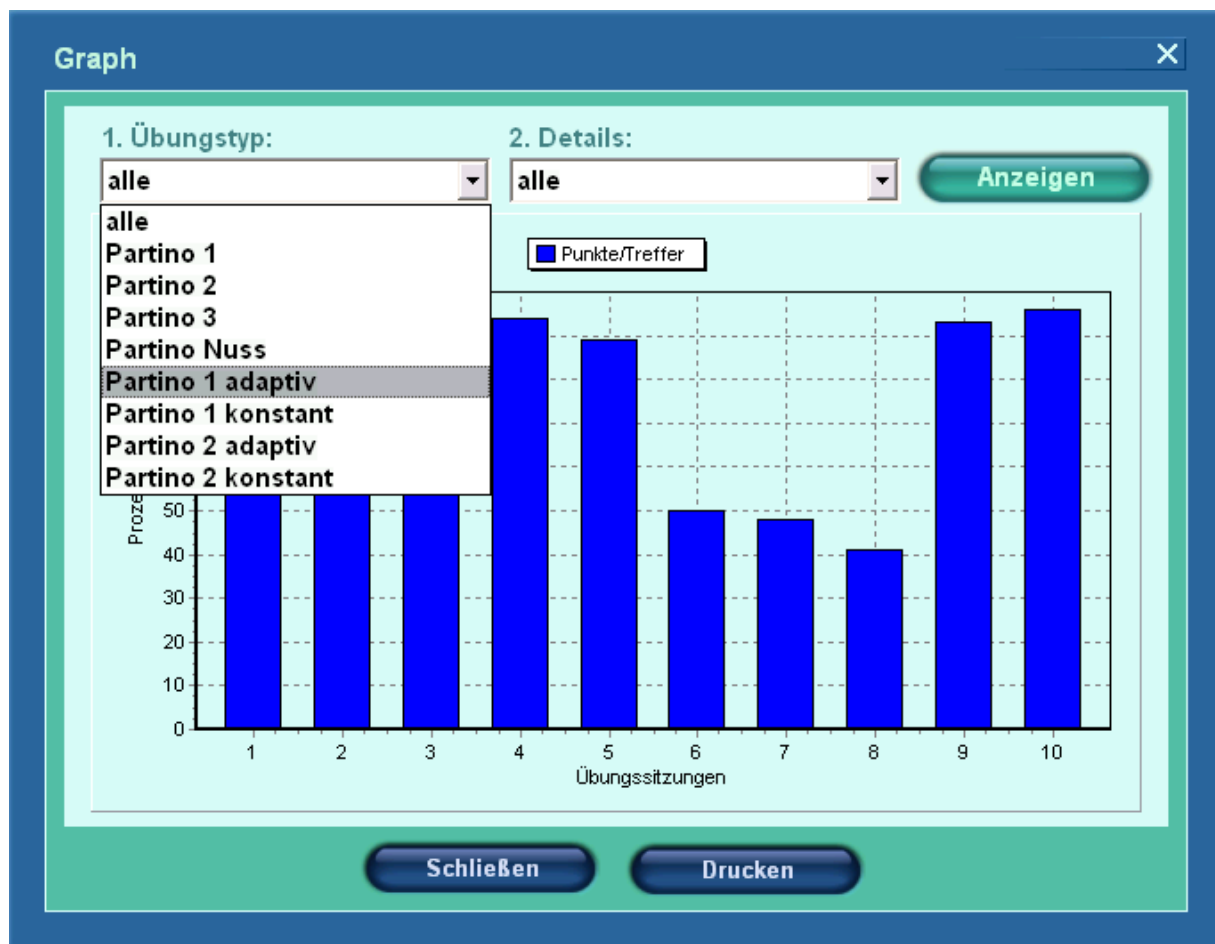
Detail

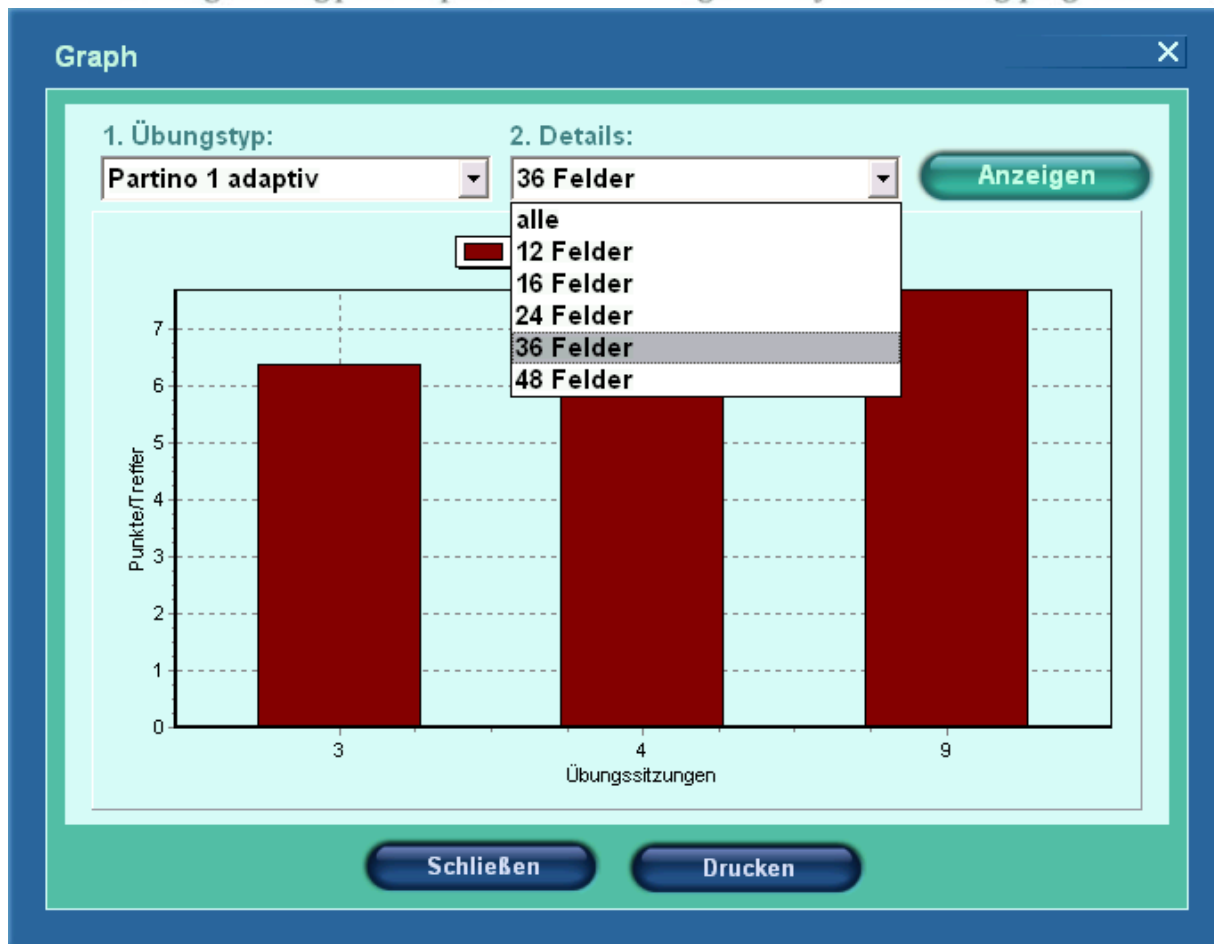
Unter Detail können Sie **in der Gesamtstatistik eine Zeile anklicken** und erhalten genau die Ergebnisse angezeigt, die Sie auch am Ende der Durchführung lesen konnten, wenn Sie danach den Button Detail anklicken.

Graph

Alle Übungstage und Übungsergebnisse wurden gespeichert. Da man „Äpfel und Birnen“ unter dem Filter ALLE zwar anschauen kann, das aber wenig besagt, finden Sie zwei Möglichkeiten die Ergebnisse zu filtern, damit Sie z.B. die Ergebnisse betrachten können, die z.B. in Partino 1, adaptiv im 36er Spielfeld Ihre Leistung abbilden.

Beispiele:





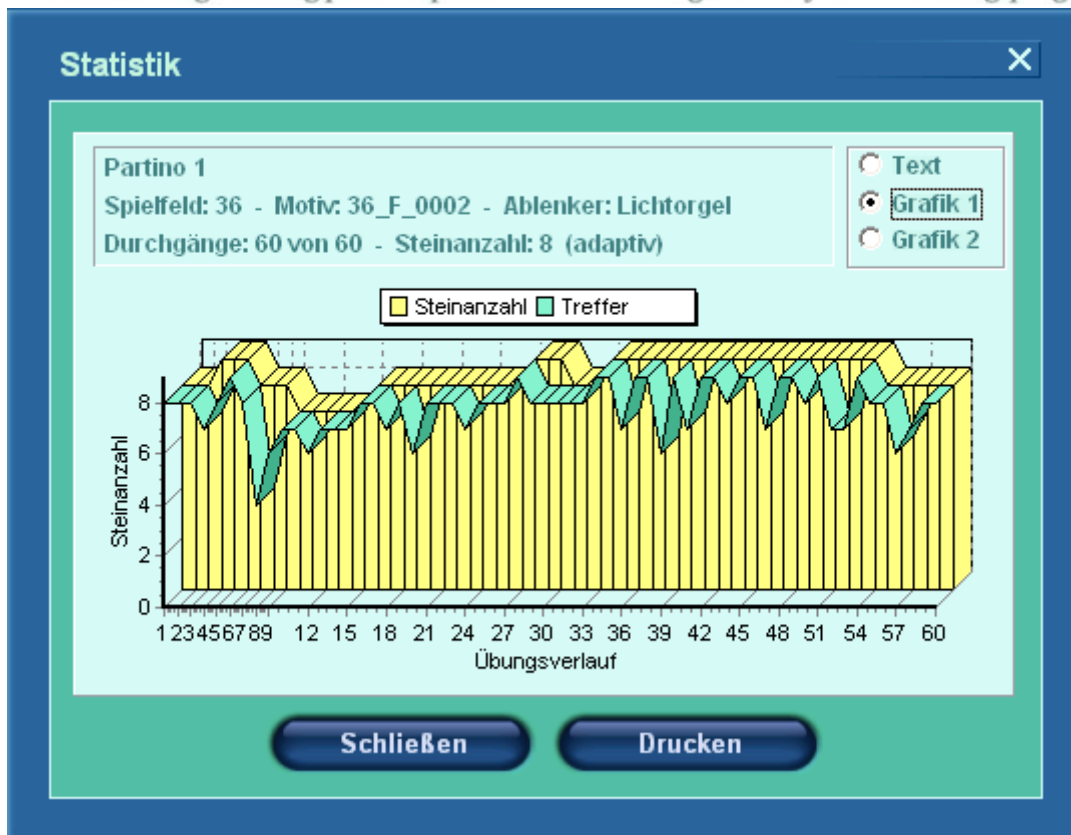
Wenn nur 3 Balken zu sehen sind, dann wurde genau diese Übungsart nur dreimal durchgeführt, - und die Nummern 3 – 4 – 9 entsprechen in der Tabelle der Gesamtstatistik genau den *Übungsnummern, die in der ersten Spalte bezeichnet sind.

Die Höhe der Balken gibt hier an, wie viel Prozent durchschnittlich in diesen 3 Übungsdurchgängen erreicht wurde.

In einer einzelnen Sitzung kann jede einzelne Aufgabenleistung – hier von 60 Durchgängen/Aufgaben ausgelesen werden. Der gelbe Hintergrund zeigt wie viele Steine im Verlauf des adaptiven Partino 1 gezeigt wurden, während das grünliche Band zeigt, wie viele Steine dann auch wirklich richtig erinnert wurden.

Partino 1 konstant: hier würde der gelbe Hintergrund stets eine gleiche Höhe zeigen, da stets gleich viele Steine gezeigt wurden.

Es folgt ein Beispiel für eine GRAPHIK im Rahmen von Übungen mit **Partino 1 adaptiv:**



In Partino Nuss zeigt die Graphik z.B.:



Hier zeigen die grünen Balken, wie viel Prozent der Nüsse richtig getroffen wurde. Zugleich zeigt der schwarze Balken an, wie risikoreich „null Punkte“ geholt wurden: hier wurde also mit hohem Risiko gearbeitet, denn der **schwarze Balken sagt 30-40% aller Aufgaben wurden „verhauen“ und es gab keine Punkte**, - die echten Treffer wurde natürlich trotzdem vom Programm mitgezählt.

Die Auswertungsseiten erklären sich praktisch von selbst, wenn man darauf achtet, ob Prozente oder die Anzahl der Steine senkrecht abgebildet werden und ob waagrecht ein einzelner Übungsdurchgang einer Sitzung oder „quer Beet“ die Durchschnittsleistungen angezeigt werden.

Es ist kaum möglich hier alle Statistik-Kurven und Angaben zu erläutern, so viel aber bitte noch:

a) Ermüdung bzw. erste-zweite Hälfte der Leistung im Verlauf einer Übung

Sie werden entdecken, dass am Ende einer Übung auch die **Text**-Angaben über die erste und die zweite Hälfte einer Übung angegeben werden.

Hat der Übende beispielsweise nur 15 Aufgaben beantwortet, ist diese Betrachtungsweise von 7 zu 8 Leistungen natürlich ohne jeden Aussagewert. Wurde dagegen unter dem Konzept „Daueraufmerksamkeit“ u.a. 60 oder 90 Aufgaben bearbeitet, dann kann diese Splittung vielleicht einen wichtigen Hinweis auf Ermüdungserscheinungen in der zweiten Hälfte der Arbeitszeit anzeigen.

b) Angaben von Durchschnittswerten = Mittelwerten

Wenn adaptive Übungen eingestellt wurden, die gar noch mit 2 Steinen begonnen wurden, dann aber in der Leistung z.B. bei 8 endeten, **dann wird der Mittelwert hier wenig aussagekräftig auf 4 Steine zeigen**

Wurden dagegen konstante Übungen, also mit gleich hoher Anzahl und mit 30 oder mehr Abfragen durchgeführt, **dann ergänzen sich die Angaben von Prozent der Gesamtleistung und der durchschnittlichen Trefferzahl zu einem runden Bild.**

Wichtig:

Alle Ergebnisse lassen sich selbstverständlich auch ausdrucken und wer „Computer-fit“ ist, kann seine Daten auch für einen Trainer kopieren und findet seine **Ergebnisse unter C/Programme/Rigling/PartinoPlus/Daten in Form von 2 Dateien**, die den Namen des Schlüssels anzeigen.

Themes – Datensätze

Es lohnt sich neben den abwechslungsreichen Foto-Datensätzen auch die speziellen Datensätze kennen zu lernen, die nicht einfach nur Abwechslung, sondern auch Veränderungen in der Anforderung an das Gedächtnis stellen werden. Grundsätzlich gilt: für jede Spielfeldgröße und Rasterung wurden eine Menge Datensätze hinterlegt und sind in der Parameterbox wählbar. Hier nur ein paar kleine Beispiele:

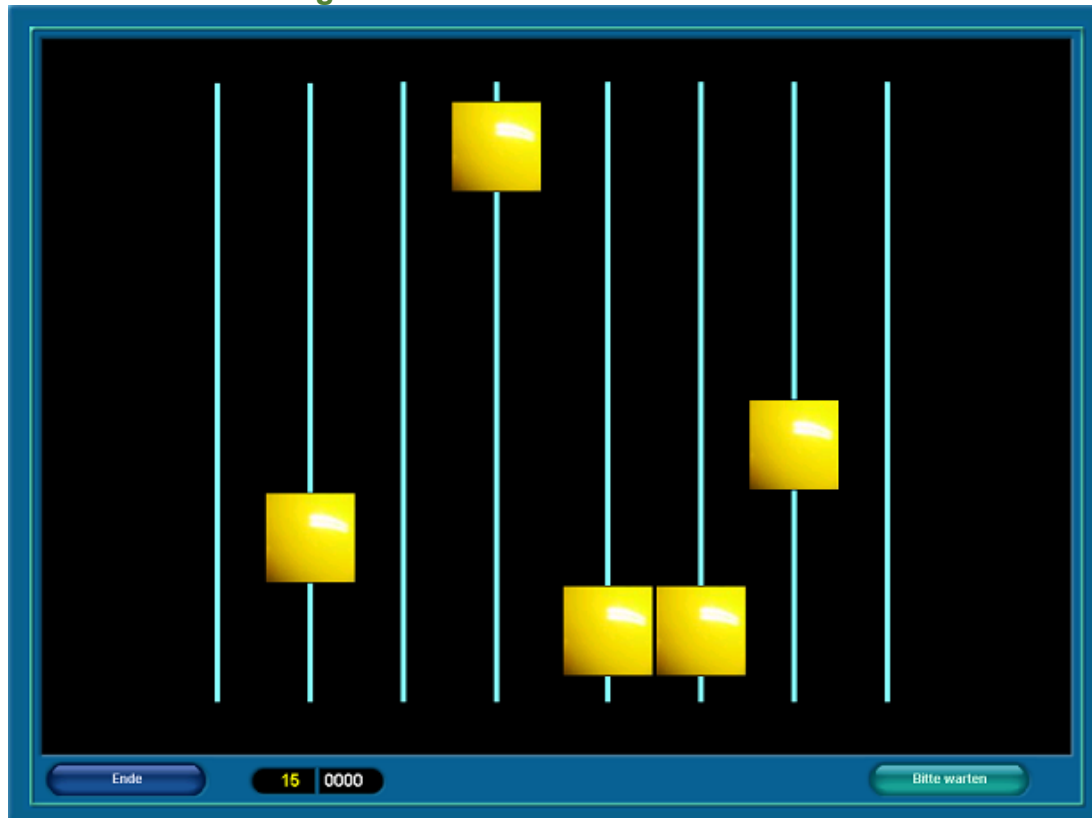
Unter Zeichnungen im 12er Spielfeld finden Sie auch 0016:



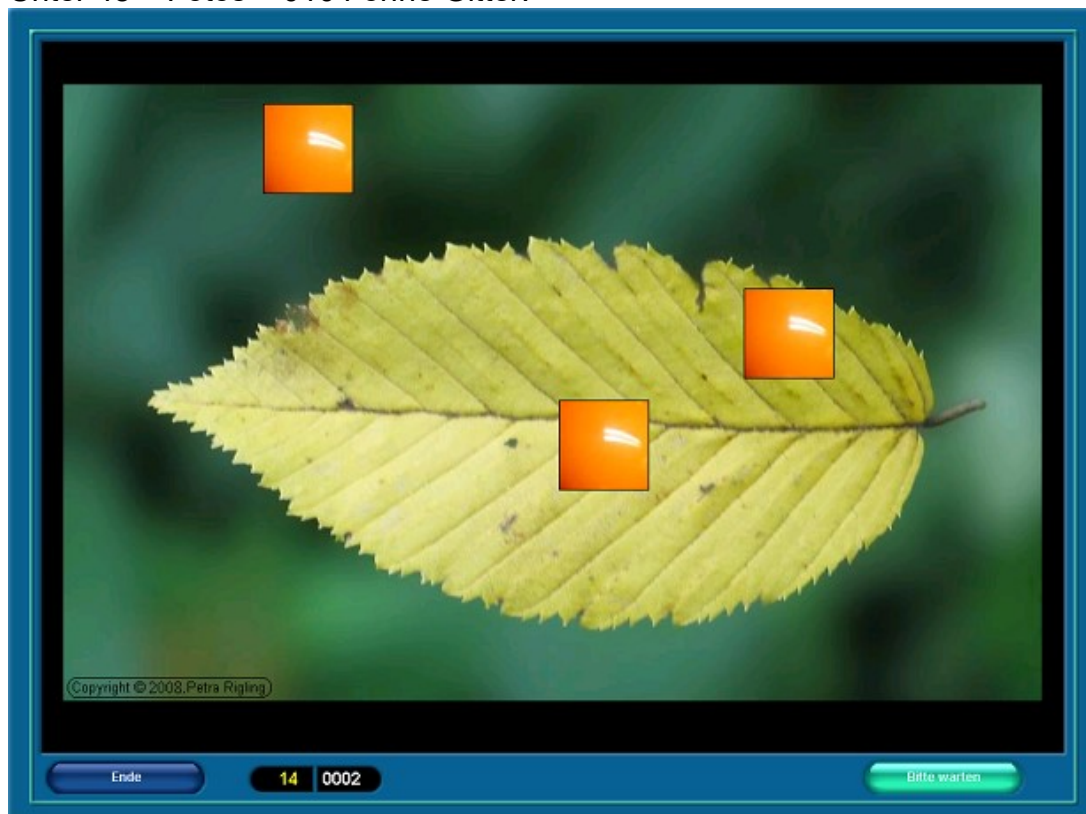
Unter 12er und Fotos finden Sie auch 0027 :



Unter 48 – Zeichnungen: 00102 – ohne Raster:



Unter 48 – Fotos – 0104 ohne Gitter:



Entdecken Sie die Vielfalt und die neuen Möglichkeiten!

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und viel Freude mit Partino Plus - Aufgaben!

Petra Rigling
Dipl.-Psych.
Dipl. Soz.-Päd.

Hersteller:

Petra Rigling
Petra Rigling Reha-Service
Eiderstr. 56
24943 Flensburg

www.rigling.de

Credits:

Copyright 2009
Petra Rigling Reha-Service

Idee: Petra Rigling

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

Aktuelle Programmversion von 2020:
Firma GEKKO Software GmbH, Mainz
Programm: Michael Wehr, Hans Peter Winkelmann
Grafiken: Michael Rössler

ANHANG

Besondere Tipps für Voll-Profis mit Computerkenntnissen:

Datensätze neu mischen? Ja das geht. Lesen bitte hier im Anhang mehr dazu.

Da die herrlichen Hintergrundsbilder je nach Kombination mit wenig unterschiedlichen Steinen als schwerer (z.B. 3 x gelbe Paprika in unterschiedlicher Raumlage) oder auch leichter (Eimer, Blume, Pfennig) verarbeitet werden können, und das Bedürfnis nach mehr geeigneten Kombinationen für Farbenblinde uvm. als Bedürfnis entstehen kann, erhalten Sie hier die Antwort auf die Frage wie das gehen kann.

Beachten Sie bitte folgenden urheberrechtlichen Hinweis:

Mit dem Kauf dieses Programmes haben Sie eine einfache Nutzungslizenz erworben, die eine bestimmungsgemäßen Gebrauch der Programmteile auf einem Rechner unter Ihrer Lizenzadresse umfasst. Die Zeichnungen und Fotos, die hier mit dem Programm Partino Plus auf der CD-Rom zusammen mit einem FreischaltCode an Sie geliefert wurden, dürfen wirklich nur in diesem Programm und unter der angegebenen Lizenz-Adresse genutzt werden!

Tragen Sie bitte dafür Sorge, dass keine Programmteile, keine Fotos und keine Zeichnungen in Fremdprogramme integriert oder in Druck gehen, - jede abweichende Nutzung verstößt gegen das Urheberrecht und wird strafrechtlich verfolgt. Eine gewerblichen Vermietung, eine technischen Übertragung auf andere Systeme im Sinne der „integrierten Versorgung“ o.a. ist nicht als einfache Nutzungslizenz übertragen worden.

Sie erhalten hier Tipps, wie Sie Hintergrundsbilder und Steine neu mischen können, aber die Urheberrechte am Programm und sämtlichen Bildmaterialien liegen ausschließlich bei Petra Rigling, eine Veränderung der gelieferten Bildmaterialien ist nicht zulässig!

Wenn es gelingen soll in Programmen kreativen Trainern eine Tür für Bedürfnisse zu öffnen, dann ist es umso mehr von Bedeutung, dass Urheberrechte streng beachtet werden, - sonst entsteht nichts Neues mehr und das wäre eine arme Zukunft für uns alle.

Wenn Sie für wissenschaftliche Arbeiten eine Sondergenehmigung für den Abdruck einzelner Bilder möchten, dann bitte mit uns Kontakt aufnehmen!

Zusatz: wenn Sie eigene Bilder vom Petra Rigling Reha-Service rastern lassen möchten, dann kontaktieren Sie uns bitte.

Sie können mit dem EXPLORER umgehen, neue Dateiverzeichnisse nach unserem Muster anlegen und die gewünschten und notwendigen Dateien KOPIEREN?

Dann könnte es klappen.

Das Programm prüft selbständig ob die notwendigen Dateien vorhanden sind. Wenn Ihre neue Datei später in der Parameterbox nicht angezeigt wird, obwohl Ihre Datei im richtigen Verzeichnis liegt, dann prüfen Sie bitte nochmals nach ob alle nachfolgend genannten Dateien vorhanden sind!

Im Verzeichnis C:/Programme/Rigling/Partino/Source/Data/Themes/

- liegen 280 Ordner
- die Namen dieser Ordner geben bereits an, für welche Spielfeldgröße Zeichnungen oder Fotos hinterlegt wurden.

Beispiel:

36_f_0001 enthält „f“ – Fotos – für die Spielfeldgröße 36,
! quadratische Anordnung des Rasters!
! im Verzeichnis heißt das Hintergrundbild: **backq.bmp**

36_f_1001 enthält – Fotos – für die Spielfeldgröße 36,
! hier nur für die rautenförmige Rasterung und das
Hintergrundbild heißt hier: **backr.bmp**

36_z_0002 enthält „z“-Zeichnungen – für Spielfeldgröße 36
und – technisch möglich, enthält beide Dateien:
backq.bmp und **backr.bmp**

Warum haben die Fotos eine andere Dateiablage?
Damit die Datei **name.txt** für die verschiedenen Fotos
getrennte Bezeichnungen in der Parameterbox anzeigen
kann.

Wenn Sie jetzt Ihr eigenes neues Verzeichnis anlegen möchten, dann achten Sie bitte darauf, dass die Parameter Spielfeldgröße, Foto / Zeichnungen und **backq** bzw. **backr** entscheidend sind und eine neue Mischung aus Hintergrund + Steinen einer anderen Datei schaffen möchten.

Schauen Sie bitte in Ihr Partino-Verzeichnis in einen konkreten Datensatz, dann verstehen Sie dies besser:

C:\Program Files (x86)\Rigling\Partino Plus\Source\Data\Themes\12_f_0001

Fataler Fehler wäre: Ein Bild mit einer 36er-Rauten-Rasterung „backr.bmp“ in ein 24er-Dateiverzeichnis zu legen und zu große Steine eines 12er Datensatzes hinzuzunehmen. Auf dieses Katastrophenszenario können wir verzichten?

Neue Mischungen also bitte nur innerhalb gleicher Größen vornehmen!
Beispiel: Ihr erstes neues Verzeichnis könnte heißen:

- 12_f_0036 für die 12er Spielfeldgröße mit größeren Steinen
- 16_f_0026 für die 16er Spielfeldgröße
- 24_f_0026 für quadratische Bilder, für die 24er Spielfeldgröße
- 24_f_1026 für rautenartige Bilder, für die 24er Spielfeldgröße, usw.

In jedem vollständigen Verzeichnis finden Sie folgende notwendige Dateien:

- a) backq.bmp und bezeichnet ein Bild mit einer quadratischen Rasteranordnung
- p1.bmp wird in Partino 1 und Partino 2 als Merkstein gezeigt
- p2.bmp und
- p3.bmp bezeichnet die Steine, die in Partino 3 ergänzend gebraucht werden
- light.bmp bezeichnet jenen Stein, der als Abdeckung / Lichtorgel genutzt wird.
- name.txt enthält den Titel, der in der Parameterbox neben der Datei-Nummer als Text erscheint.

Da die Spielfeldgrößen 24 und 36 wahlweise als quadratische und mal als Rauten-Formation verwandt werden, bitte unbedingt auf die Unterschiede der Dateien **backq.bmp** und **backr.bmp** achten!!

Wenn Sie dieses Prinzip verstanden haben ist es sehr einfach ein 24er Hintergrundbild in ein neues 24er Verzeichnis zu kopieren und andere kleine Steine aus einem anderen Verzeichnis zu holen und in das neue Verzeichnis hinein zu kopieren. Nachdem Sie auch einen **light**-Stein hin zugefügt haben, vergessen Sie bitte nicht die Datei **name.txt** zu öffnen und einen eigenen Dateinamen einzugeben, - vielleicht: Meine Lieblingsdatei, - dann speichern.

Nachkommentar für die Profis unter Ihnen:

- a) Wenn Sie nicht möchten, dass eine Datei in Partino 3 benutzt wird, dann benennen Sie p3.bmp um.

Schauen Sie bitte einmal in das Verzeichnis 48_z_0103 hier wurde p3_inaktiv.bmp gesetzt, so kann dieser Datensatz zwar in Partino 1 und Partino 2 sinnvoll genutzt werden, aber auf Partino 3 wird in diesem Zustand verzichtet.