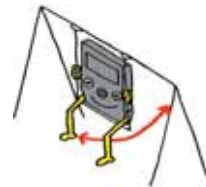
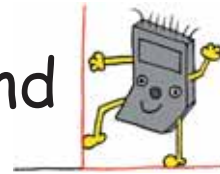




# Brainy

Dein neuer Freund



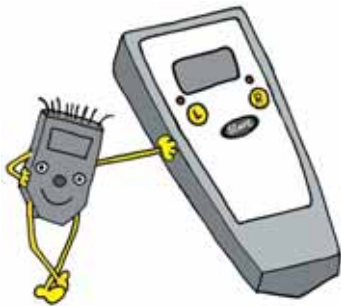
## Gebrauchsanweisung zum *Brain-Boy*®

# Hallo,

ich bin der *Brain-Boy*<sup>®</sup>.

Nenne mich einfach **Brainy!**

Ich bin Dein neuer Freund.



Wir wollen versuchen, Dein Gehirn noch fitter zu machen.

Dazu spielen wir zusammen acht Spiele, o. k.?



Und das sind Lisa und Timo.

Wir drei wollen Dir zeigen, wie Du und ich zusammen spielen können.





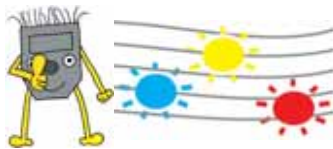
## Darauf musst Du achten!

Ich darf nicht nass werden.  
Schütze mich also vor Wasser.

Ich will nicht kaputt gehen.  
Schütze mich also vor Stößen.  
Öffne mich auf **keinen** Fall.



Wenn ich mal nicht das mache, was  
Du willst, frage einen Erwachsenen.  
Er wird Dir ganz bestimmt helfen.



## Spielen - wie lange?

Beim Spielen hörst Du Töne oder  
siehst Lichter. Was Du dann  
machen musst, zeigen Dir Lisa und  
Timo später.

In der Anzeige siehst Du Zahlen.  
Diese sind am Anfang noch  
ziemlich groß. Versuche mal, ob sie  
beim Spielen kleiner werden.



Wenn Du mehrmals nicht richtig  
geantwortet hast, höre ich mit  
dem Spiel auf. Dann zeige ich Dein  
Ergebnis an. Diese Zahl kannst Du  
in die Tabelle auf der letzten Seite  
schreiben.

## Was ist mit dem Kopfhörer?



Bei den acht Spielen kannst Du **Töne hören** und **Lichter blitzen sehen**.

Meistens musst Du dann den Kopfhörer aufsetzen.

---

### ... nur Lichter sehen:



Dazu brauchst Du den Kopfhörer **nicht**.

Das geht aber nur bei zwei Spielen!



### ... Töne hören und Lichter sehen:

Setze den schwarzen Kopfhörer-Stecker in die **←** linke Öffnung.



### ... nur Töne hören:

Setze den schwarzen Kopfhörer-Stecker in die rechte **→** Öffnung.



Wenn Du den Kopfhörer aufsetzt, achte auf den Aufdruck:

Die Seite **mit** dem Aufdruck muss auf Deinem **← linken** Ohr sein.

## Wann musst Du drücken?



Beim Spielen hörst Du Töne oder siehst Lichtblitze. Das sind **Reize**.

Dann musst Du auf eine bestimmte Taste drücken.

Welche Taste das dann ist, zeigen Dir Lisa und Timo später.

Die nächsten Zeichen bedeuten:



Du kannst ein **paar Sekunden** nachdenken.

Drücke dann die Taste.



Drücke die Taste so **schnell** es geht. Warte aber beide Töne ab.



Drücke die Taste **zeitgleich** zum Reiz – also **zusammen** mit dem Reiz.



Wenn Du gedrückt hast, siehst Du in der Anzeige eine Zahl.

Hör' jetzt wieder ganz genau hin.

Wenn Du die Taste loslässt, kommt schon der nächste Reiz.

Drücke dann auf eine der **gelben** Tasten.



## Welches Spiel?

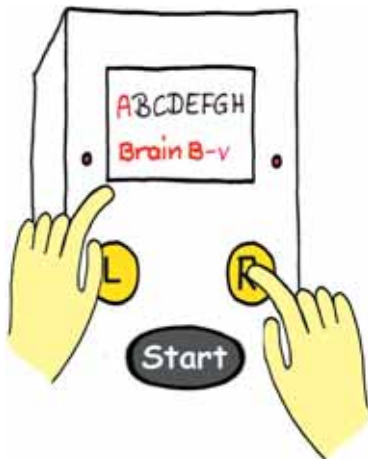
Lisa möchte spielen.

Sie drückt auf die **blaue** Taste .

Damit startet sie mich.

Sie sieht in der Anzeige mehrere Buchstaben. Bei **A** blinkt es.

Das Wort **BrainB-v** sieht sie auch.

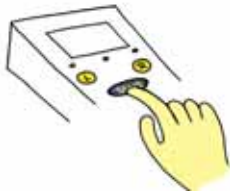


<b>A</b>	BrainB-v
<b>B</b>	BrainB-a
<b>C</b>	Rihö-Boy
<b>D</b>	SoundBoy
<b>E</b>	Sync-Boy
<b>F</b>	BlitzBoy
<b>G</b>	Trio-Boy
<b>H</b>	Lang-Boy

Lisa möchte mit dem **SoundBoy** spielen. Das ist das Spiel **D**.

Sie drückt auf eine der **gelben** Tasten:

- R** - das blinkende Feld springt nach rechts →.
- L** - das blinkende Feld springt nach ← links.



Sie drückt die Tasten so oft, bis sie das richtige Spiel gefunden hat.

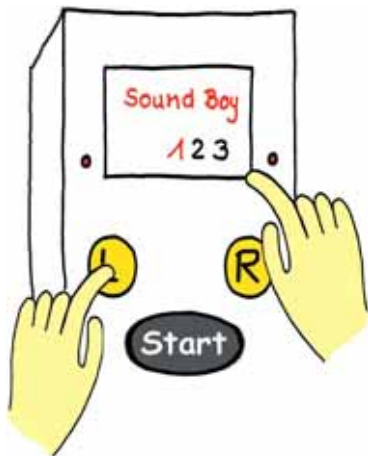
Jetzt drückt sie auf die **blaue**

Taste .

In der Anzeige sieht Lisa mehrere Zahlen.

Mama sagt: „Da stellst Du ein, wie schwierig das Spiel sein soll.“

Die kleinen Zahlen bedeuten, dass das Spiel sehr einfach ist“



0	sehr einfach
1	einfach
2	schwierig
3	sehr schwierig

Lisa drückt wieder auf eine der **gelben** Tasten:

- R** - das blinkende Feld springt nach rechts →.
- L** - das blinkende Feld springt nach ← links.

Lisa kennt das Spiel noch nicht.

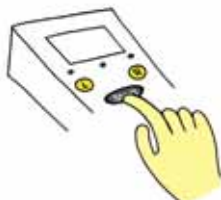
Deshalb drückt sie die Tasten so oft, bis die kleinste Zahl blinkt.

Dann drückt sie die **blaue** Taste

**Start**.

Das Spiel fängt an.

Lisa hört die ersten Töne – sie hat nämlich den Kopfhörer aufgesetzt.





## **A** BrainB-v



Timo sieht **zwei** Lichtblitze.

**Welcher war der erste?**

Er hat den **ersten** Lichtblitz **links** gesehen.

Timo drückt auf die Taste **L**.

Dann sieht er die nächsten Blitze.



Lisa sieht, wie die beiden  
Lämpchen blitzen.

Sie glaubt, dass der **erste**  
Lichtblitz **rechts** war.

Sie überlegt ein paar Sekunden.

Dann weiß sie es genau.

Jetzt drückt Lisa auf die Taste **R**.

Und schon sieht sie die Lämpchen  
wieder blitzen.

Jetzt bist Du dran!

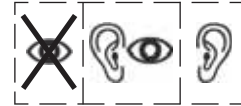
Achte genau auf die Lichtblitze.

Drücke die Taste auf der Seite, auf der Du den  
ersten Lichtblitz siehst.





## **B** BrainB-a



Lisa hört **zwei** Klickse.

**Welcher Klick war der erste?**

Sie hat den **ersten** Klick von **rechts** gehört.

Lisa drückt auf die Taste **R** und hält sie gedrückt. In der Anzeige sieht sie ein Wort: „GUT“. Sie freut sich.

Lisa lässt die Taste wieder los und hört die nächsten Klickse.



Lisa erzählt Timo, dass BrainB-a so ähnlich ist wie BrainB-v – aber mit Klicksen. Jetzt hört er genau hin.

Er glaubt, dass der **erste** Klick **links** zu hören war.

Er versucht sich zu erinnern.

JA – nun ist es klar.

Jetzt drückt Timo auf die Taste **L**.

Er hört die nächsten Klickse, als er die Taste wieder los lässt.

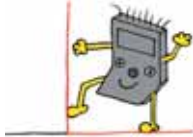
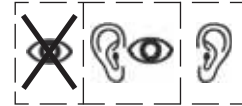
Jetzt bist Du dran!

Achte genau auf die Klickse.

Drücke die Taste auf der Seite, auf der Du den ersten Klick hörst.



## Rihö-Boy



Lisa hört **einen** Klick.

**Von welcher Seite hat sie ihn gehört?**



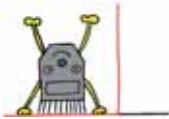
Sie ist sich sicher.

Der Klick war bestimmt **rechts**.

Sie drückt auf die Taste **R**.



Auf den nächsten Klick wartet sie schon ganz gespannt.



Timo möchte das Spiel auch ausprobieren.

Er hört ganz genau auf den Klick.

Kam er von **links**?



Timo weiß es nicht genau, aber er versucht es.



Er drückt die Taste **L**.

Und es geht weiter.

Probiere es mal aus.

Höre ganz genau hin. Drücke die Taste auf der Seite, auf der Du den Klick hörst.



## SoundBoy



Timo malt gerne und hört Musik.

Jetzt hört er die **zwei** Töne.

**Welcher war der tiefere Ton?**

Der **zweite** Ton war **tiefer**, Timo hat es ganz genau gehört.



Er drückt auf die Taste **R**.



Lisa spielt seit einem Jahr Flöte.

Sie kann Töne gut auseinander halten.

Sie hört sich die zwei Töne an. Dann summt sie die Töne nach.

Klar, der **erste** Ton war **tiefer**.



Lisa drückt die Taste **L**.

Probiere es mal.

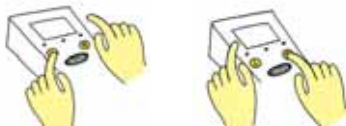
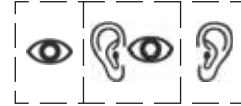
Höre auf die Töne und drücke die richtige Taste:

erster Ton tief ⇒ Taste **L**.

zweiter Ton tief ⇒ Taste **R**.

  
Klick

## Sync-Boy



Timo hört **einen** Klick.  
... und **noch einen** ... und **noch** ...

Klick – klick – klick macht es.

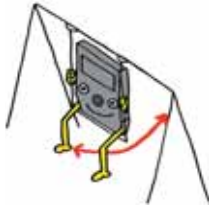
Das geht ja immer weiter!

Timo denkt: „*Da muss ich doch etwas machen!*“



Er drückt einfach mal die Tasten **L** und **R** nacheinander –

immer an der Seite, wo der Klick ist.



Lisa sieht die Lämpchen blinken.

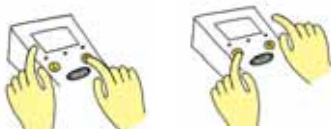
Timo hatte ihr das Spiel erklärt – wie war das noch?

Ach ja, Lisa erinnert sich:

„*Du musst immer drücken. Immer da, wo der Klick ist. Und immer zusammen mit dem Klick!*“



Dann ist das für die Lämpchen auch so. Lisa versucht es.



Sie drückt die Tasten **L** und **R** nacheinander.

---

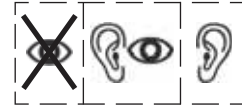
Drücke so wie Lisa und Timo immer die **gelbe** Taste auf der Seite, auf der Du den Klick hörst – genau gleichzeitig.

12

Lasse Deine Finger einfach auf den Tasten.



## BlitzBoy



Lisa hört **zwei** Töne.

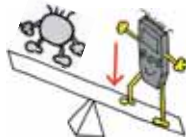
*einer war rechts – einer war links  
einer war hoch – einer war tief*

Was ist denn jetzt los?

Mama hat gesagt:

*„Du musst an der Seite drücken,  
wo der tiefe Ton war! Und das ganz  
schnell. Warte aber beide Töne ab!“*  
Mal probieren!

Lisa drückt die Taste **L**. Sie glaubt,  
dass der **tiefe** Ton **links** war.



Timo sieht Lisa beim Spielen zu.

Jetzt will er auch spielen.

Er hört erst einen hohen und dann  
einen tiefen Ton.

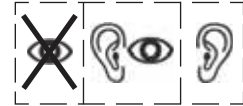
Der **rechte** Ton war ganz  
sicher der **tiefere**.

Timo drückt so schnell  
es geht auf die Taste **R**.

Wenn Du den Klick hörst, drücke die Taste – so  
schnell es geht – auf der Seite, wo der tiefere Ton  
war. Warte dazu erst beide Töne ab.



## G Trio-Boy



Timo hört sich die Töne an – das sind ja **drei**. Komisch!

Zwei Töne sind gleich und einer ist anders. **Aber welcher Ton ist anders?**

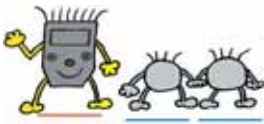


Timo summt die Töne nach.

Jetzt ist es ganz klar: Der **zweite** Ton war **anders**.



Er drückt beide **gelben** Tasten **L** und **R** auf einmal.



Timo hat Lisa erzählt, was sie machen muss.

Jetzt ist sie neugierig.

Sie hört genau hin.

Sie sagt zu Timo: „Der **erste** Ton war **anders!**“



Jetzt drückt sie auf die Taste **L**.



Nun bist Du wieder dran. Höre ganz genau hin.

War bei Dir der **dritte** Ton **anders**?

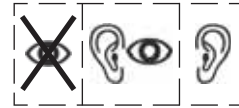


Dann drücke auf die Taste **R**.





## **H** Lang-Boy



Lisa hört sich die Töne an – das sind ja **drei**. Aha – wie beim Trio-Boy!

Zwei Töne sind kurz und einer ist lang.

**Aber welcher Ton ist länger?**



Lisa summt die Töne nach.

Jetzt ist es ganz klar: Der **dritte** Ton war **länger**.



Jetzt drückt sie auf die Taste **R**.



Lisa erzählt Timo: „*Der Lang-Boy ist so ähnlich wie der Trio-Boy. Nur jetzt ist ein Ton länger.*“



Nun will er spielen und hört genau hin.

Er meint, dass der **zweite** Ton **länger** war.



Er drückt beide **gelben** Tasten **L** und **R** auf einmal.

Nun bist Du wieder dran. Höre ganz genau hin.

War bei Dir der **erste** Ton **länger**?

Dann drücke auf die Taste **L**.





## Bestwert / Endwert - Was soll das?

Timo spielt und spielt.  
Nach einigen Minuten sieht er in der Anzeige ein Wort: **Bestwert**.  
Er erschrickt. Aber Lisa weiß, was los ist.  
Sie sagt:  
*„Nach 40 Aufgaben ist das Spiel fertig.  
Oder Du hast mehrmals nacheinander  
nicht richtig geantwortet.  
Dann schaltet **Brainy** das Spiel ab.  
Das ist ganz normal.“*  
Timo ist sehr froh.



## 20..19.. Was heißt das?

Lisa spielt mit **Brainy**.  
Sie überlegt lange, welche Taste sie drücken muss.  
Dann sieht sie in der Anzeige Zahlen.  
*20, dann 19, dann 18, ...*  
Sie drückt auf eine der Tasten.  
Jetzt kann sie weiterspielen.







Timo sagt: „Das ist bei mir auch schon passiert.“

Wenn Du 30 Sekunden lang keine Taste drückst, geht **Brainy** aus.“

Sie versucht es.

Sie drückt solange keine Taste, bis sie in der Anzeige nichts mehr sieht.

## Und was jetzt?

Lisa spielt ein paar Minuten.

Dann sagt sie zu Timo:

„Eben habe ich ein paarmal nicht richtig geantwortet. Jetzt ist das Spiel aus und da steht: **BESTWERT**.“

Beim BlitzBoy stand dort **ENDWERT**.

Was soll ich jetzt machen?“

Timo erinnert sich, was Mama gesagt hat und erzählt es Lisa:

„Wenn das passiert, drückst Du erstmal nicht weiter.“

Die Zahl, die da jetzt steht, schreibst Du auf oder sagst sie Mama!

Dann kannst Du Dir ein neues Spiel aussuchen und weiterspielen.“



## Das klingt ja komisch ...



Timo hat schon oft mit dem BlitzBoy gespielt. Jetzt hört er nur noch auf einem Ohr etwas. Was ist denn los?



Lisa fragt: „*Du hast eben den BlitzBoy mit dem Lichtblitz als Hilfe gespielt. Vielleicht hast Du den Stecker nicht wieder fest in das rechte → Loch gesteckt?*“

Timo schaut nach – nein, der Stecker sitzt fest. Er geht zu Mama.

Sie sagt: „*Vielleicht ist der Kopfhörer defekt.*“



Sie versucht es mit einem anderen Kopfhörer. Damit hört sie beide Töne. Mama kauft einen neuen Kopfhörer, mit dem Timo und Lisa üben können.

## Was ist mit der Anzeige los?



Lisa sagt zu Mama: „*In der Anzeige kann ich die Buchstaben kaum noch sehen.*“

Mama sieht auf die Anzeige und sagt: „*Die Batterie ist wahrscheinlich zu schwach. Ihr habt sehr fleißig trainiert. Wir tauschen sie aus.*“

Mama holt eine neue Batterie, wechselt sie und drückt die **blaue Taste** .

Jetzt sieht Lisa wieder „BrainB v“ ganz dunkel.

## Ich kann auch stumm werden!



Lisa möchte spielen –  
**ohne dass ich etwas sage.**

Sie möchte sich nämlich ganz genau  
auf die Klickse und Töne konzentrieren.

Geht denn das?

Klar! Lisa geht zu Mama. Diese schaltet die  
Sprache aus und Lisa kann ganz einfach  
und in Ruhe weiterspielen.

## Wie spreche ich wieder?



Timo spielt und freut sich darauf, dass ich  
nach einer richtigen Antwort „PRIMA“ sage  
– **aber ich spreche nicht.**

Lisa tröstet ihn: „*Mama hat die Sprache  
für mich ausgeschaltet. Sie schaltet sie für  
Dich bestimmt wieder an.*“

Und tatsächlich: Mama kann die Sprache  
für Timo ganz schnell wieder einschalten.

## Und zum Schluss ...



Wenn Du Fragen hast, stelle Sie einfach  
einem Erwachsenen. Er kann Dir helfen  
oder in seiner Anleitung nachsehen,  
wie er Dir helfen kann.

Er kann Dir auch sagen, wie gut Deine  
erreichten Werte sind.

## Ergebnistabelle

Setze bitte ein Kreuz bei ☒ ein, wenn der Kopfhörerstecker beim Durchlauf in der linken Buchse war.

Datum	BrainB-v in ms	☒	BrainB-a in ms	☒	Rihö-Boy in µs	☒	SoundBoy in %	☒	Sync-Boy in ms	☒	BlitzBoy in ms	☒	Trio-Boy in ms	☒	Lang-Boy in ms	☒