

BrainTrainerPlus™ 2.9 Gebruikershandleiding nl_NL



BrainTrainerPlus™ versie	v 2.9
Handleiding versie	v 1.0
Taal	Nederlands
Laatst aangepast	13 oktober 2014

• 1	INTRODUCTIE	4
• 2	OPSTARTEN & UITZETTEN	5
• 3	SPEELNIVEAU INSTELLEN	6
• 4	AUDIO VOLUME INSTELLEN	7
• 5	HELP-FUNCTIE	8
• 6	BEHEER MENU	9
• 6.1	BEHEER MENU OPSTARTEN	9
• 6.2	BEHEER MENU AFSLUITEN	9
• 6.3	INSTELLINGEN	10
• 6.4	OPERATOR WACHTWOORD VOOR HET BEHEER MENU WIJZIGEN	10
• 6.5	BEHEER VIA WEB INTERFACE	11
• 6.6	VERBINDING MAKEN MET HET INTERNET	12
• 6.7	GEBRUIKERS & GROEPEN	14
• 6.8	GROEPEN AANMAKEN	14
• 6.9	GROEPEN WIJZIGEN & WISSEN	15
• 6.10	GEBRUIKERS AANMAKEN	16
• 6.11	GEBRUIKERS WIJZIGEN & WISSEN	17
• 6.12	EIGEN AFBEELDINGEN	18
• 6.13	AFBEELDINGEN (FOTO'S) TOEVOEGEN AAN HET LEVENSBOEK	18
• 6.14	WIE-IS-WIE FOTO'S TOEVOEGEN AAN SWIPE	19
• 6.15	TEKST AAN DE AFBEELDINGEN (FOTO'S) TOEVOEGEN	19
• 6.16	EIGEN QUIZZEN	20
• 6.17	PERSOONLIJKE & REGIONALE QUIZ MAKEN & EXPORTEREN	20
• 6.18	PERSOONLIJKE & REGIONALE QUIZ OP DE BRAINTRAINERPLUS™ TOEVOEGEN	20
• 6.19	EIGEN DAGELIJKSE TRAINING	22
• 6.20	SAMENSTELLEN OF BEWERKEN VAN DE DAGELIJKSE TRAINING	22
• 6.21	TOEWIJZEN VAN DE DAGELIJKSE TRAINING AAN EEN OF MEERDERE PERSONEN .	24
• 6.22	NAAM VAN DE DAGELIJKSE TRAINING WIJZIGEN	26
• 7	BEAMER OF TV AANSLUITEN	27
• 8	DE SPELLEN	28
• 8.1	KORTE TERMIJN GEHEUGEN SPELLEN	29
• 8.2	MEMORY	29
• 8.3	GELUIDEN MEMORY	29
• 8.4	MUSEUM SPEL	29
• 8.5	SIMON SAYS	30
• 8.6	1-2-3 VOLGORDE SPEL	30
• 8.7	LANGE TERMIJN GEHEUGEN SPELLEN	31
• 8.8	KENNIS QUIZ	31
• 8.9	REKEN QUIZ	31
• 8.10	TIJD QUIZ	31
• 8.11	KONINGSHUIS QUIZ	32
• 8.12	FOTO QUIZ	32
• 8.13	MELODIE QUIZ	32
• 8.14	GEZEGDEN QUIZ	32
• 8.15	PUZZELS	33
• 8.16	FIND-IT	33
• 8.17	ELECTRO	33
• 8.18	VIER OP EEN RIJ	34
• 8.19	TORENS VAN HANOI	34
• 8.20	SUDOKU	34
• 8.21	KLEUREN SUDOKU	34

• 8.22 ZOEK HET GELUID	34
• 8.23 ROMMELIGE LETTERS	35
• 8.24 WOORDZOEKER	35
• 8.25 DAGELIJKSE TRAINING	36
• 8.26 AQUARIUMSPEL	36
• 8.27 LEVENSBOEK	36
• 8.28 DAGELIJKSE TRAINING	36
• 8.29 SWIPE	36
• 8.30 VIND DE AFBEELDING	37
• 8.31 SLA DE MOL	37
• 8.32 NIEUWE SPELLEN	38
• 9 TECHNISCHE SUPPORT	39
• 10 CHANGE LOG	41

INTRODUCTIE

Algemeen

De BrainTrainerPlus™ is een gebruiksvriendelijk spelconcept waarmee gebruikers spelenderwijs hun geheugen activeren. De positieve beleving staat centraal: training en spel bieden een heilzame vorm van ontspanning. De BrainTrainerPlus™ houdt de geest scherp en stimuleert het denkvermogen.

Touchscreen

De BrainTrainerPlus™ werkt met een touchscreen. Het apparaat is door het aanraakscherm gemakkelijk te bedienen en werkt intuïtief.

Spellen

Er zijn verschillende soorten spellen aanwezig op de BrainTrainerPlus™. Een gebruiker kan deze zelfstandig spelen, al dan niet met behulp van anderen. De spellen stimuleren het korte en lange termijn geheugen, de rekenvaardigheid, het ruimtelijk inzicht, de hand-oog coördinatie en het reactievermogen.

Speelniveau en tempo

Het speelniveau of het moeilijkheidsniveau is eenvoudig in te stellen op een persoonlijk gekozen niveau (niveau 1 [makkelijk] t/m niveau 6 [moeilijk]). Gebruikers kunnen zelf een eigen niveau kiezen.

Persoonlijke resultaten

Door het gebruik van een individuele inlognaam is het mogelijk om per gebruiker de resultaten bij te houden. De gebruiker of begeleider kan zijn individuele resultaten per spel in tijd en punten bekijken.

Doelgroepen en gebruikers

De BrainTrainerPlus™ is een zeer gebruiksvriendelijk apparaat dat voor alle leeftijden eenvoudig te bedienen is. Ouderen die op de BrainTrainerPlus™ aan de slag gaan activeren al doende hun geheugen.

In diverse zorginstellingen wordt het apparaat succesvol ingezet. Aanpassingen en spelconcepten kunnen eventueel op specifieke doelgroepen worden aangepast.

Beheermenu

De BrainTrainerPlus™ beschikt over een met een wachtwoord afgeschermd beheermenu. Diverse instellingen zoals de te gebruiken groepen en gebruikers kunnen hier worden beheerd. Ook is het mogelijk om via het beheermenu, d.m.v. een USB-stick, afbeeldingen te importeren.

Techniek

De BrainTrainerPlus™ is ontwikkeld met het oog op eenvoud en gebruiksvriendelijkheid. De software is uitgebreid getest op eventuele fouten. Het apparaat is ongevoelig voor virussen of storingen. Mocht onverhoopt een storing optreden, dan is het eenvoudig aan- en uitzetten in de meeste gevallen voldoende om deze op te heffen.

OPSTARTEN & UITZETTEN

OPSTARTEN

- Druk op de Aan knop
- Na het inschakelen van de machine wacht u totdat het scherm **“KIES EEN GROEP”** verschijnt
- Kies een groep door deze op het scherm aan te raken
- Na het aanraken verschijnt het scherm **“KIES EEN GEBRUIKER”**
- Kies een naam door deze op het scherm aan te raken en de spellen worden opgestart

SPELLEN SCHERM AFSLUITEN

- Door het aanraken van de blauwe knop met een witte **“X”** in de rechterbovenhoek kan het spelmenu worden verlaten
- Het scherm sluit af en vervolgens kom je terug in het scherm **“KIES EEN GROEP”**. Maak een keus uit een groep en een gebruiker en de spellen worden weer opgestart

UITZETTEN

- Rechtsonder in het scherm **“KIES EEN GROEP”** bevindt zich een rode (ronde) uit-knop. Druk op deze knop om de machine uit te zetten. Er volgt een scherm **“WILT U DE COMPUTER ECHT UITZETTEN?”**
- Druk op **[Ja]**. De computer schakelt nu vanzelf uit

SPEELNIVEAU INSTELLEN

- Bovenaan ieder spel bevinden zich 6 sterren: raak de sterren aan
- De meeste spellen hebben zes sterren: 1 ster (makkelijk) t/m 6 sterren (moeilijk)
- Door het aanraken van de sterren kan het speelniveau gekozen worden (1-6)
- Daarna drukt u op de knop **[OK]**. U keert terug naar het spel met een aangepast niveau
- Indien u het speelniveau niet wilt wijzigen drukt u op de knop **[Annuleer]**. U blijft dan in hetzelfde speelniveau



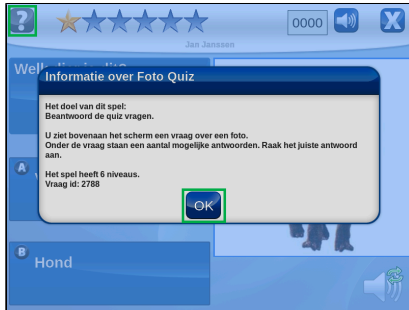
AUDIO VOLUME INSTELLEN

In de rechterbovenhoek van ieder spel ziet u een blauwe knop met het icoontje van een witte luidspreker. Druk op deze knop. Er verschijnt een scherm waarin het volume harder en zachter gezet kan worden. U hoort gelijk het volume. Door op de meest linker knop te drukken kunt u het geluid volledig uitzetten; dit kunt u ook apart voor de quiz stem doen. Druk op **[Sluiten]** om het scherm te sluiten.



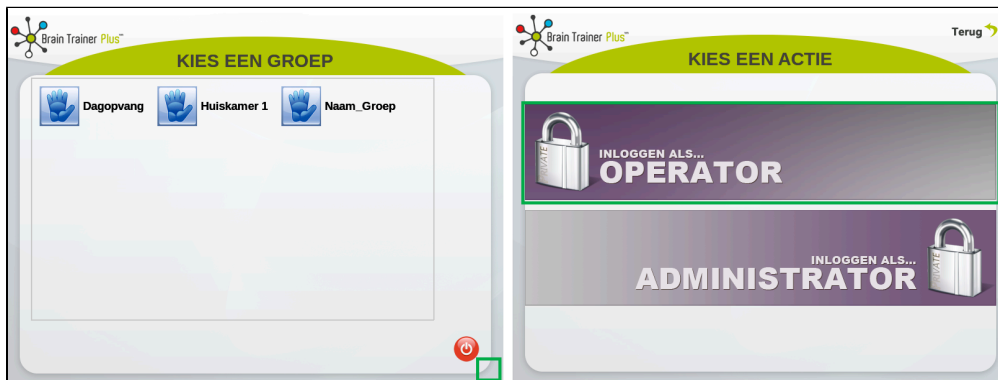
HELP-FUNCTIE

Alle spellen in de BrainTrainerPlus™ zijn voorzien van een help-functie. In de linkerbovenhoek staat een blauwe knop met een wit vraagteken icoontje: druk op deze knop. Er verschijnt een scherm met informatie over het desbetreffende spel. Druk op **[OK]** om het scherm af te sluiten.

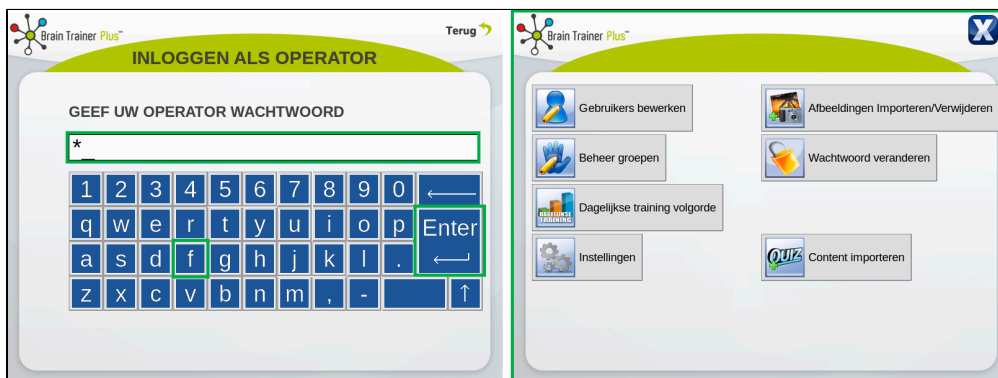


BEHEER MENU

BEHEER MENU OPSTARTEN



- Ga naar het scherm **“KIES EEN GROEP”**
- Raak 5 keer achter elkaar het scherm aan in de uiterste hoek rechts beneden (nog onder de uitknop). Na het aanraken verschijnt een keuzeschermb
- Druk op **[Inloggen als OPERATOR]**



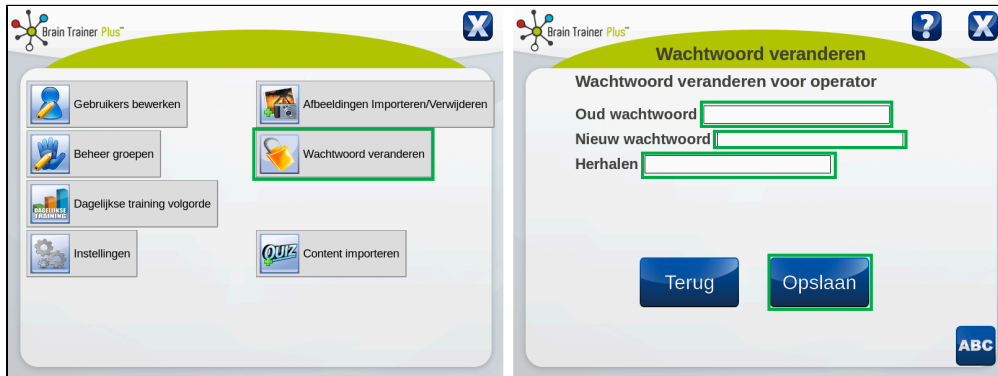
- Toets m.b.v. het aanraaktoetsenbord de kleine letter **“f”** in en druk daarna op **[ENTER]**

BEHEER MENU AFSLUITEN

- Druk rechtsboven op de blauwe knop met een witte **“X”** om terug te keren naar het hoofdscherm. Er verschijnt een melding **“Wilt u echt stoppen?”**
- Druk op de knop **[OK]** indien u klaar bent en op **[Annuleer]** indien u wilt terugkeren naar het beheermenu
- Mocht er op **[OK]** gedrukt worden, dan komt u terug in het scherm **“KIES EEN GROEP”**

INSTELLINGEN

OPERATOR WACHTWOORD VOOR HET BEHEER MENU WIJZIGEN



- Druk op de knop **[Wachtwoord veranderen]**
- Druk op de knop **[ABC]** om het aanraaktoetsenbord te tonen
- Druk op de witte invulvelden en toets vervolgens m.b.v. het aanraaktoetsenbord eenmaal het huidige wachtwoord in (standaard “f”) en vervolgens tweemaal een nieuw wachtwoord
- Druk op de “Pijltjes” knop rechts onderin om het aanraaktoetsenbord te verbergen
- Druk op **[Opslaan]** om de aanpassingen door te voeren

Mocht u het operator wachtwoord niet meer weten, dan voert u onderstaande stappen uit:



- Ga naar het scherm “**Kies een groep**”
- Sluit een toetsenbord aan
- Druk op **ctrl + alt + p** (druk de 3 toetsen tegelijkertijd in op uw toetsenbord). Uw operator wachtwoord is hersteld naar het standaard wachtwoord “f”

BEHEER VIA WEB INTERFACE

De BrainTrainerPlus™ kan ook via een web interface beheerd worden. Dit heeft als voordeel dat meerdere BrainTrainerPlus™ vanuit één centrale computer beheerd kunnen worden om bijvoorbeeld alle gebruikers gesynchroniseerd te houden.



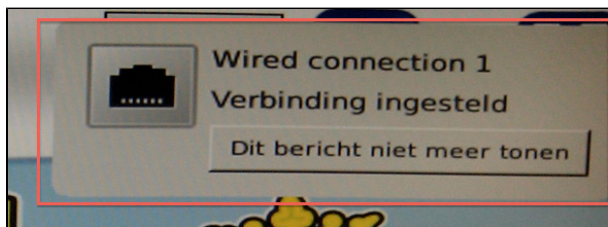
- Maak verbinding met het internet door middel van een bekabelde of Wi-Fi verbinding
- Raak de knop **[Instellingen]** aan
- Raak achter “**Web server**” de knop **[Aan]** aan. Er verschijnt een URL-adres
- Neem het URL-adres over in een webbrowser op een willekeurige computer
- U logt in met dezelfde gegevens als op de BrainTrainerPlus™

VERBINDING MAKEN MET HET INTERNET

Een internetverbinding is vereist voor het updaten, een OpenVPN verbinding maken en het beheren via een Web interface.

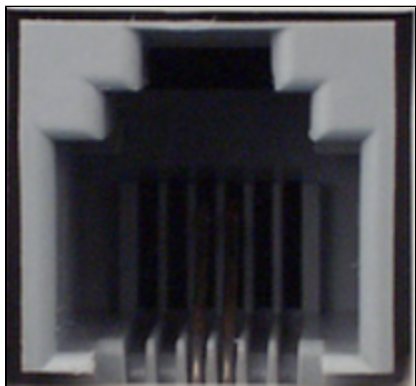
Het netwerk waar de BrainTrainerPlus™ op aangesloten wordt moet automatisch een IP-adres uitdelen. Met andere woorden: er moet een DHCP server in het netwerk aanwezig zijn die genoeg gegevens uitdeelt om te kunnen internetten, zonder verdere configuratie.

Als de BrainTrainerPlus™ succesvol op een netwerk is aangesloten ziet u rechtsboven in het scherm een melding staan. De melding verdwijnt na enkele seconden. Zie onderstaande afbeelding.



VERBINDING MAKEN MET EEN BEKABELDE NETWERK

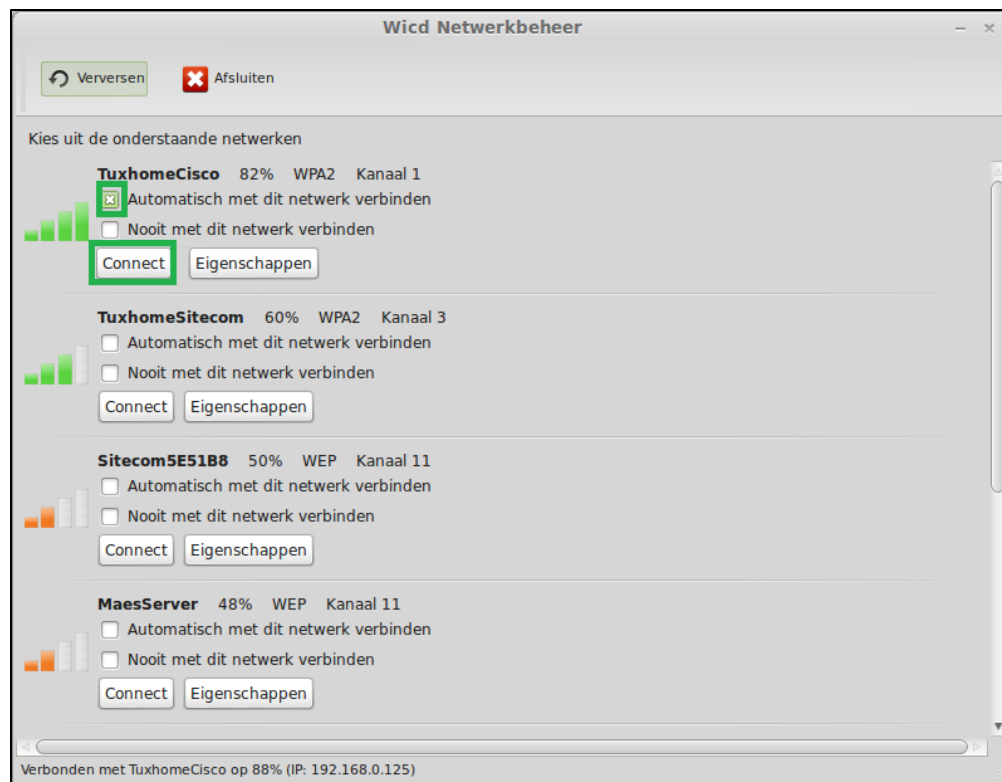
Aan de achterzijde van de BrainTrainerPlus™ bevindt zich een UTP poort.



- Sluit de netwerkkabel aan

VERBINDING MAKEN MET EEN DRAADLOOS (WI-FI) NETWERK

Wi-Fi waarmee je niet direct na het verbinden kunt internetten, wordt niet ondersteund. Dit wil zeggen dat hotspot internet, waarbij de verbinding via een aanmeldpagina wordt geactiveerd, niet mogelijk is op de BrainTrainerPlus™.



- Sluit een toetsenbord aan
- Open de bovenstaande Wi-Fi venster. Gebruik hiervoor de toetscombinatie **ctrl + alt + w** (druk de 3 toetsen tegelijkertijd in op uw toetsenbord)
- Kies het gewenste draadloze netwerk en vink "Automatisch met dit netwerk verbinden" eventueel aan
- Druk op [**Connect**], volg de instructies op het scherm en voer het wachtwoord in

i Let op: Een verbinding maken d.m.v. een bekabelde netwerk is op alle BrainTrainerPlus™ modellen mogelijk. De Wi-Fi functionaliteit wordt alleen ondersteund op modellen die vanaf 2014 zijn geleverd.

GEBRUIKERS & GROEPEN

De gebruikers kunnen op de BrainTrainerPlus™ worden opgeslagen en over verschillende groepen worden verdeeld. Iedere gebruiker kan met een eigen gebruikersaccount spelen en dit heeft als voordeel dat er individuele resultaten bekeken kunnen worden.

GROEPEN AANMAKEN

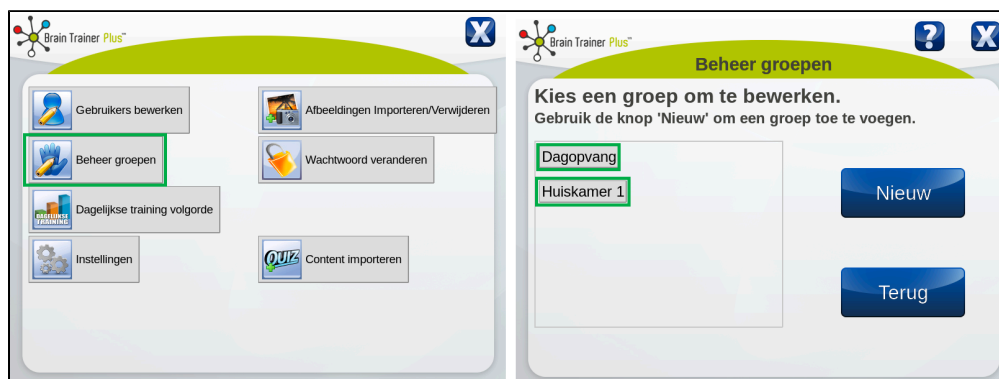


- Raak de knop **[Beheer groepen]** aan
- Druk op de knop **[Nieuw]** om een nieuwe groep aan te maken



- Druk op de knop **[ABC]** om het aanraaktoetsenbord te tonen
- Druk op het witte invulveld en vul vervolgens de naam van de nieuwe groep in
- Druk daarna op de **“Pijltjes”** knop om het aanraaktoetsenbord te verbergen
- Druk op **[Opslaan]** om de groep aan te maken

GROEPEN WIJZIGEN & WISSEN



- Raak de knop **[Beheer groepen]** aan
- Druk op de te bewerken/verwijderen groepsnaam
- Om de groep te verwijderen: druk op **[Verwijderen]**

i Let op: de standaard groepen “Dagopvang” en “Huiskamer 1” kunnen hernoemd worden, maar niet worden verwijderd.



- Om de groepsnaam te bewerken: druk op de knop **[ABC]** om het aanraaktoetsenbord te tonen
- Druk op het witte invulveld en wijzig vervolgens de naam van de groep
- Druk daarna op de **“Pijltjes”** knop rechts onderin om het aanraaktoetsenbord te verbergen
- Druk op **[Opslaan]** om de aanpassingen door te voeren
- Druk vervolgens rechtsboven op de blauwe knop met een witte **“X”** om terug te keren naar het beheer menu

GEBRUIKERS AANMAKEN

- Raak de knop **[Gebruikers bewerken]** aan
- Druk op de knop van de groep waaraan u de nieuwe gebruiker toe wilt voegen

- Na het aanraken verschijnt een lijst met gebruikers van de gekozen groep
- Druk op de knop **[Nieuw]** om een nieuwe gebruiker aan te maken
- Druk op de knop **[ABC]** om het aanraaktoetsenbord te tonen

- Druk op één van de witte invulvelden en raak de **[ABC]** knop aan om het aanraaktoetsenbord te activeren
- Vul de gegevens van de nieuwe gebruiker in, herhaal deze stap voor alle invulvelden
- Druk daarna op de **“Pijltjes”** knop rechts onderin om het aanraaktoetsenbord te verbergen
- Druk op **[Opslaan]** om de gebruiker toe te voegen en er wordt gevraagd om een profielfoto aan te maken
- Druk op de knop **[Schiet]** tot er 3 foto's gemaakt zijn en de knop **[Opslaan]** verschijnt

i Let op: maak geen foto's bij te veel tegenlicht. Ga niet bij een raam zitten of voor een lamp. Het systeem functioneert alleen als er één gezicht te zien is.

- Herhaal de bovenstaande stappen om meerdere gebruikers aan te maken. Per groep kunnen maximaal 17 gebruikers toegevoegd worden.

GEBRUIKERS WIJZIGEN & WISSEN

- Raak de knop **[Gebruikers bewerken]** aan
- Druk op de knop van de groep waarvan u de gebruiker wilt bewerken/verwijderen

Om de gebruikersgegevens te bewerken:

- Kies de naam van de gebruiker die u wilt bewerken/verwijderen
- Druk op één van de witte invulvelden en raak de **[ABC]** knop aan om het aanraaktoetsenbord te activeren
- Vul de aan te passen gegevens van de gebruiker in. Herhaal deze stap voor alle aan te passen invulvelden
- Druk daarna op de **“Pijltjes”** knop rechts onderin om het aanraaktoetsenbord te verbergen
- Druk op **[Opslaan]** om de aanpassingen door te voeren

Om de gebruiker te wissen of te verplaatsen:

- Om de gebruiker te verwijderen of naar een andere groep te verplaatsen: raak de knop **[Bewerken]** aan en druk op **[Verwijderen]** of **[Verhuis]**

EIGEN AFBEELDINGEN

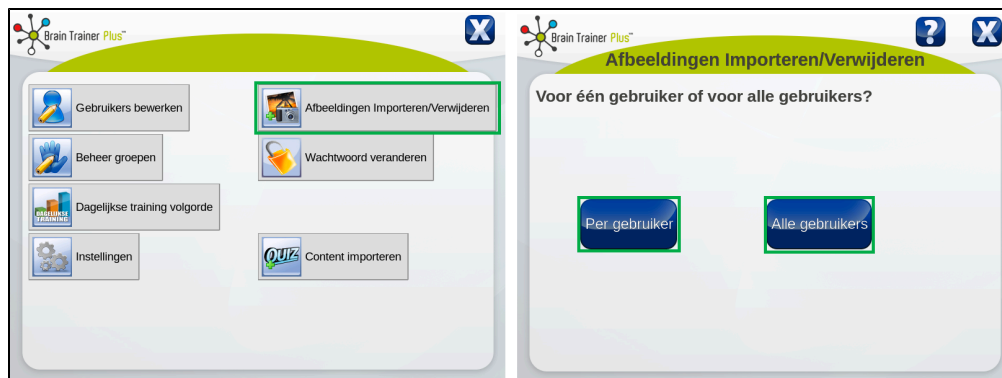
AFBEELDINGEN (FOTO'S) TOEVOEGEN AAN HET LEVENSBOEK

Wie geniet er niet van om foto's uit de oude doos te bekijken die herinneringen en leuke gesprekken opleveren? Het Levensboek bestaat uit verschillende standaard fotoalbums maar het is ook mogelijk om via een USB-stick foto's aan het Levensboek toe te voegen. (Zie hoofdstuk Spellen: Dagelijkse training.)

U heeft een USB-stick en een computer nodig om de afbeeldingen te verdelen over mappen op de USB-stick. De mappen worden door de BrainTrainerPlus™ geïmporteerd als losse albums.

In de onderstaande stappen wordt uitgelegd hoe de afbeeldingen vanuit de USB-stick geïmporteerd kunnen worden naar het Levensboek op de BrainTrainerPlus™.

De volgende afbeeldingsformaten worden ondersteund: png, jpg en tiff.



- Druk in het beheer menu op **[Afbeeldingen importeren/verwijderen]**. U kunt afbeeldingen toevoegen/verwijderen per gebruiker of voor alle gebruikers.
- Raak de knop **[Alle gebruikers]** of **[Per gebruiker]** aan
- Lees de instructies op het scherm; steek de USB-stick dan in de machine en druk na minimaal vijf seconden wachten op **[Importeer]**
- U krijgt een lijst te zien met daarin alle mappen die op de USB-stick staan. Het hernoemen van de map is optioneel. Raak de map aan en geef een andere naam op, herhaal dit voor alle gewenste mappen. Laat het veld leeg om alsnog de huidige naam te gebruiken.
- Kies één of meerdere mappen en druk nogmaals op [importeer]. De afbeeldingen worden nu naar de machine gekopieerd

i Let op: Mocht de melding **“Geen USB-stick gevonden”** verschijnen, gebruik dan een andere USB-poort of herstart de BrainTrainerPlus™.

- Haal de USB-stick uit de machine en sluit het beheer menu af
- Open het Levensboek vanuit de Dagelijkse Training spellen en geniet van uw afbeeldingen

i Let op: De afbeeldingen op de USB-stick kunnen op één of meerdere mappen (oftewel albums) opgeslagen worden. De naam van een map mag alleen letters van A-Z en cijfers van 0-9 bevatten. De volgende afbeeldingsformaten worden ondersteund: png, jpg en tiff.

WIE-IS-WIE FOTO'S TOEVOEGEN AAN SWIPE

Het Wie-is-wie album is een speciaal album dat wordt gebruikt in het Swipe spel (Spons).

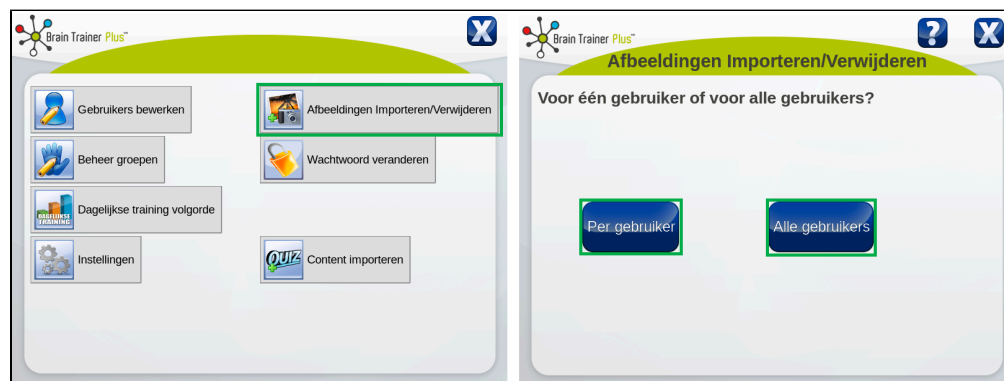
In het Swipe spel is een afbeelding verborgen die onthuld wordt door met een vinger over het scherm te 'vegen'.

De gebruikers kunnen, door middel van foto's van bekenden (Wie-is-wie foto's) met eventueel bijbehorende namen, hun geheugen trainen door een stukje 'weg te vegen' en zo steeds sneller te zien wie het is.

De foto's van bijvoorbeeld de medewerkers van de organisatie kunnen door alle gebruikers in het Swipe spel gebruikt worden en foto's van familieleden kunnen per gebruiker in het Swipe spel gebruikt worden.

U heeft een USB-stick en een computer nodig om foto's verdeeld over mappen op te slaan op de USB-stick.

In de onderstaande stappen wordt uitgelegd hoe de foto's vanuit de USB-stick geïmporteerd kunnen worden op de BrainTrainerPlus™ voor het Wie-is-wie spel.



- Sluit een toetsenbord aan
- Druk op de knop **[Afbeeldingen importeren/verwijderen]**
- U kunt Wie-is-wie afbeeldingen toevoegen per gebruiker of voor alle gebruikers. Raak de knop **[Alle gebruikers]** of **[Per gebruiker]** aan
- Steek de USB-stick dan in de machine en druk, na minimaal vijf seconden gewacht te hebben, op **[Importeer]**
- Raak de naam van de map met de foto's aan en hernoem de map naar "whoiswho" met behulp van een toetsenbord
- Raak de knop **[OK]** aan op de naamswijziging door te voeren en druk nogmaals op **[OK]** om de foto's naar de machine te kopiëren
- Het beheer menu kan worden afgesloten en de Wie-is-wie foto's zijn nu te vinden in het Swipe spel



Let op: Het hernoemen van de map naar "whoiswho" is verplicht om gebruik te kunnen maken van Wie-is-wie in het Swipe spel. De volgende afbeeldingsformaten worden ondersteund: png, jpg en tiff.

TEKST AAN DE AFBEELDINGEN (FOTO'S) TOEVOEGEN

Plaats zelf een beschrijving bij de afbeeldingen. De beschrijving wordt zichtbaar als de informatieknop **[i]** wordt aangeraakt.

In de onderstaande stappen wordt uitgelegd hoe de teksten aan de afbeeldingen toegevoegd kunnen worden.

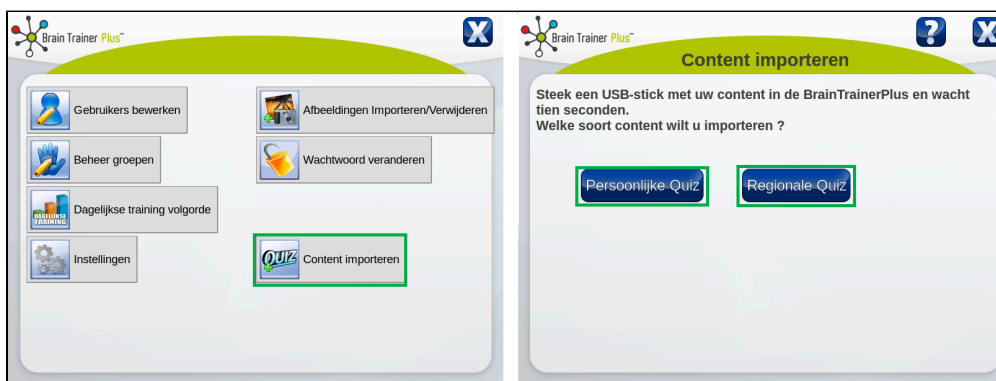
- Open het Levensboek vanuit de "Dagelijkse Training" spellen en selecteer een album
- Navigeer naar de gewenste afbeelding
- Raak de informatieknop **[i]** aan; er verschijnt een wit vlak
- Raak het wit vlak aan; er verschijnt een scherm met een tekstvak
- Voer de tekst in het tekstvak in en raak de knop "Next photo" om naar de volgende afbeelding te gaan

EIGEN QUIZZEN

PERSOONLIJKE & REGIONALE QUIZ MAKEN & EXPORTEREN

Om een Regionale of Persoonlijke Quiz te maken en te exporteren naar een USB-stick, gaat u naar het Social Quiz Platform: quiz.braintrainerplus.nl. Op de website vindt u nadere uitleg met betrekking tot het maken en exporteren van een quiz. Mocht er behoefte zijn aan een gedetailleerde instructie, raadpleeg de instructie *Social Quiz Platform BrainTrainerPlus™*.

PERSOONLIJKE & REGIONALE QUIZ OP DE BRAINTRAINERPLUS™ TOEVOEGEN



- Druk op de knop **[Content importeren]**
- Koppel de USB-stick aan de BrainTrainerPlus™ en wacht tien seconden
- Volg de instructies op het scherm en maak een keuze uit **[Persoonlijke Quiz]** of **[Regionale Quiz]**



De Persoonlijke Quiz en Regionale Quiz kunnen vanuit de “Lange Termijn” spellen worden opgestart.

EIGEN DAGELIJKSE TRAINING

Stel een Dagelijkse Training samen om een reeks van spellen achter elkaar te spelen. De Dagelijkse Training volgorde wordt opgeslagen en kan worden toegewezen aan één of meerdere gebruikers. Wij adviseren om quiz vragen met spellen of oefeningen af te wisselen.

i Tip: sluit de Dagelijkse Training volgorde af met één ronde Melody quiz, dan hoort u het wanneer de Dagelijkse Training volgorde bijna afgelopen is.

SAMENSTELLEN OF BEWERKEN VAN DE DAGELIJKSE TRAINING



- Druk op de knop **[Dagelijkse Training volgorde]**
- Druk op **[Nieuwe DT volgorde]** voor het aanmaken van een nieuwe Eigen Dagelijkse Training of op **[bewerk n]** voor het bewerken van een reeds bestaande Eigen Dagelijkse Training

The screenshot shows a dialog box titled 'Dagelijkse Training set'. It contains the instruction: 'Vul een unieke naam in voor deze Dagelijkse Training set. Laat leeg voor een standaard volgorde.' Below the instruction is a text input field labeled 'DT_Naam_'. Under the input field is a virtual keyboard with letters, numbers, and symbols. At the bottom of the dialog is a large blue button labeled 'OK'.

- Voor het aanmaken van een Eigen Dagelijkse training: Vul een unieke naam in en druk op **[OK]**; de Dagelijkse Training volgorde wordt onder de gekozen naam opgeslagen

i Let op: gebruik een makkelijk te onthouden naam. Als een reeds bestaande naam wordt ingevoerd bij het aanmaken van een Eigen Dagelijkse Training wordt deze bestaande Eigen Dagelijkse Training geopend om te bewerken.

Het scherm is verdeeld in een gedeelte met alle beschikbare BrainTrainerPlus™ spellen (onderste gedeelte) en een gedeelte met vakjes waar de spellen naartoe kunnen worden gesleept (bovenste gedeelte). Alleen de spellen die in deze vakjes staan worden in de Eigen Dagelijkse Training opgenomen.

Een spel kan ook weer uit de Dagelijkse Training verwijderd worden door eerst het spel aan te raken en dan de “**prullenbak**” aan te raken.

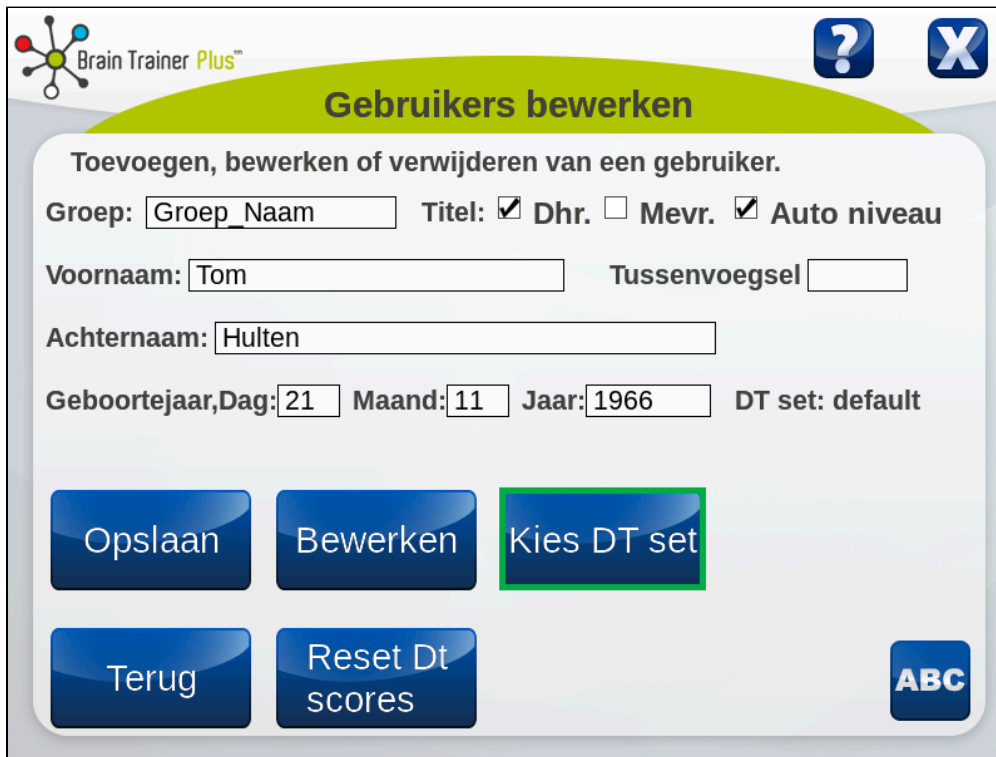


- Sleep de gewenste spellen naar een van de vakken. Een spel kan ook toegevoegd worden door eerst het spel aan te raken en vervolgens een vak aan te raken
- Raak een van de spellen in de vakjes 3 seconden lang aan om het aantal rondes of het niveau per spel aan te passen en druk op **[OK]** om terug te keren naar de samenstelling van de Eigen Dagelijkse Training
- Druk op de knop **[Opslaan]**

i Let op: het ingestelde level verandert automatisch aan de hand van de score van de speler.

TOEWIJZEN VAN DE DAGELIJKSE TRAINING AAN EEN OF MEERDERE PERSONEN

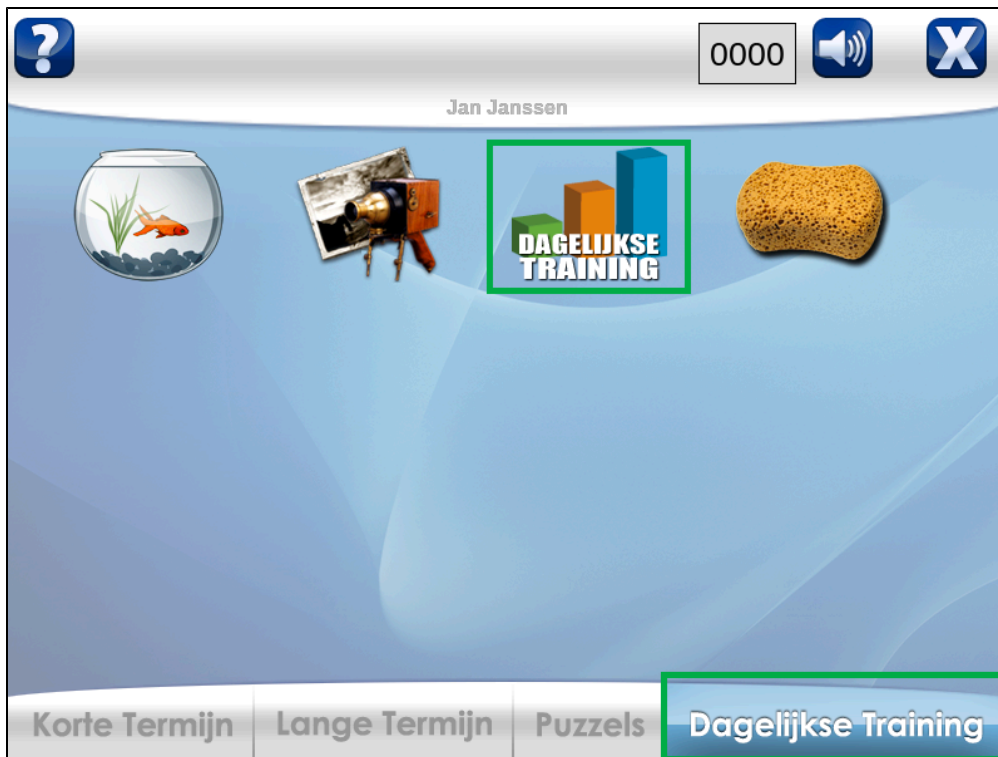
- Raak de knop **[Gebruikers bewerken]** aan
- Kies de groep van de gebruiker en raak de gebruiker aan



- Raak de knop **[Kiest DT set]** aan
- Kies de naam van de Dagelijkse Training volgorde. Naast de Eigen Dagelijkse Training zijn de volgende 3 standaard volgordes reeds beschikbaar: **“Default”, “Hard” en “Easy”**

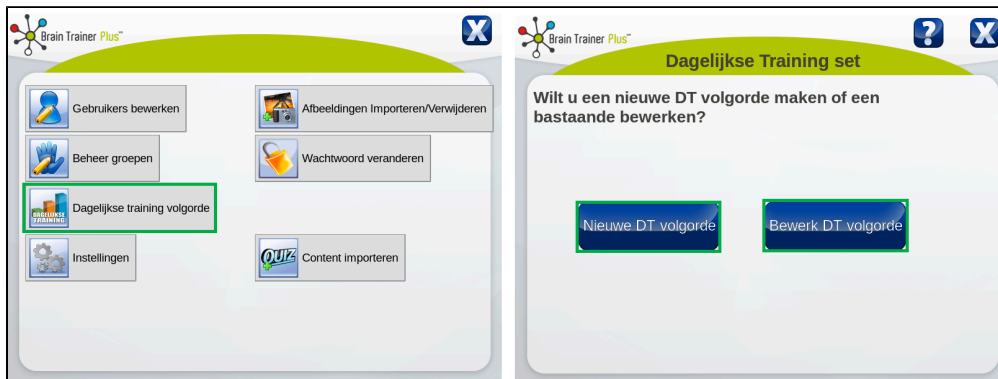


- De samenstelling van de Dagelijkse Training volgorde wordt weergegeven. Raak de knop **[Stel in]** aan
- Herhaal eventueel de stappen voor andere gebruikers. Druk tweemaal op **[Terug]** en kies een gebruiker



De toegewezen gebruikers krijgen nu de Dagelijkse Training in de volgorde zoals u dat heeft opgegeven.

NAAM VAN DE DAGELIJKSE TRAINING WIJZIGEN



- Sluit een toetsenbord aan
- Druk op de knop **[Dagelijkse Training volgorde]**
- Druk op de knop **[Bewerk DT volgorde]**



- Kies de naam van de Dagelijkse Training volgorde
- Verander bij **“Dagelijkse Training doel:”** de naam met behulp van het toetsenbord
- Druk op de knop **[Opslaan]**

i Let op: Voor het verwijderen van de Dagelijkse Training verwijdert u de tekst bij **“Dagelijkse Training doel:”** met behulp van het toetsenbord en drukt u op opslaan.

BEAMER OF TV AANSLUITEN

Het beeld kan zowel via de BrainTrainerPlus™ als de beamer of tv getoond worden, terwijl de spellen worden gespeeld via het aanraakscherm van de BrainTrainerPlus™. Om het beeld van de BrainTrainerPlus™ ook via een beamer of tv te tonen is de volgorde van aansluiten en opstarten van belang.

- Sluit de beamer of tv aan
- Zet de beamer of tv aan
- Zet de BrainTrainerPlus™ aan



i Let op: deze functionaliteit is optioneel en niet van toepassing op alle BrainTrainerPlus™ modellen.

DE SPELLEN

De mogelijkheden die de BrainTrainerPlus™ biedt activeren spelenderwijs het geheugen van bewoners. Een aantal spellen leent zich uitstekend voor bewoners die het stadium van psychogeriatricie bijna hebben bereikt. De BrainTrainerPlus™ stelt altijd de positieve beleving centraal, waardoor gebruikers steeds een mentale opfrisser ervaren.

De milde cognitieve belasting die de BrainTrainerPlus™ biedt, leidt tot een heilzame ontspanning die eraan bijdraagt dat patiënten binnen hun verouderingsproces een eigentijds verzetje wordt geboden. Hiermee ontstaat het gevoel dat bewoners aansluiting bij het hier-en-nu behouden. Dit komt vooral tot uitdrukking in het bijzijn van kleinkinderen die over computervaardigheid beschikken.

De ervaring leert dat de BrainTrainerPlus™ het denkvermogen stimuleert. Herinneringen keren terug waardoor oude ervaringen tot nieuwe inspiratie leiden.



- i** Is de bedoeling van het spel niet helemaal duidelijk? Alle spellen in de BrainTrainerPlus™ zijn voorzien van een help-functie. In de linkerbovenhoek staat een blauwe knop met een wit vraagteken icoontje: druk op deze knop. Er verschijnt een scherm met informatie over het desbetreffende spel. Druk op **[OK]** om verder te gaan met het spel.

KORTE TERMIJN GEHEUGEN SPELLEN

Spel	Omschrijving
	MEMORY Klassiek geheugenspel waarbij je de gelijke kaarten moet vinden. Het gaat erom te onthouden waar dezelfde afbeeldingen staan. Nadat de kaarten net zo lang zijn bestudeerd als nodig is, kan het spel beginnen. Het spel begint met een druk op [Start] waardoor de kaarten omdraaien. Door het scherm aan te raken kiest u een kaart en probeert dan de juiste combinatie met het andere kaart te maken. <i>Speelniveau: 1-6</i> Ieder hoger niveau biedt meer afbeeldingen. Niveau 1 begint met zes kaarten; niveau 6 telt vierentwintig kaarten.
	GELUIDEN MEMORY Geluiden Memory lijkt op het Memory-spel dat u al kent. Nu is het de bedoeling twee gelijke geluiden te vinden. Steeds zijn twee willekeurige vakjes gekoppeld aan een geluid. Door de vakjes aan te raken hoort u een geluid. Het is de bedoeling achtereenvolgens twee vakjes met hetzelfde geluid aan te wijzen. Zodra de goede combinatie is gevonden verdwijnen de gekoppelde afbeeldingen van het scherm. Het spel eindigt zodra alle vakjes weg zijn en de score in beeld staat. <i>Speelniveau: 1-6</i> Ieder hoger niveau biedt meer geluiden. Niveau 1 begint met zes geluiden; niveau 6 telt vierentwintig geluiden.
	MUSEUM SPEL Geheugenspel met foto's uit vroegere tijden, om over te praten. De afbeeldingen zijn afkomstig uit het herinneringsmuseum van Humanitas. Kijk goed naar de foto's en neem deze in u op. Zodra u op de [Start] knop drukt draaien de plaatjes tijdelijk weg. Daarna draaien de foto's weer om en is er 1 plaatje veranderd. Door op de knop [Spieken] te drukken ga je terug naar de eerste fotoweergave. <i>Speelniveau: 1-4</i> Op niveau 1 en 2 worden er drie afbeeldingen getoond. Op niveau 3 en 4 zullen er vier afbeeldingen getoond worden.



SIMON SAYS

Het doel van Simon Says is om het patroon van kleuren en geluiden in de juiste volgorde te herhalen.

In Simon Says lichten vier kleuren beurtelings op. Elke kleur heeft een eigen toon. Door het middenvak aan te raken start het spel met de gekleurde geluiden. De vlakken zullen in een willekeurige volgorde oplichten. De kunst is om de geluiden bij de kleuren te onthouden en deze ook weer in de juiste volgorde aan te raken. Soms lijken geluiden op elkaar en is de keuze lastig. Simon Says stimuleert het gehoor en het geheugen in combinatie met de oog-hand coördinatie.

Speelniveau 1-6

Het spel heeft 6 niveaus. Hoe hoger het niveau, des te meer geluiden en kleuren er in de juiste volgorde onthouden dienen te worden. Oefening baart hier kunst!



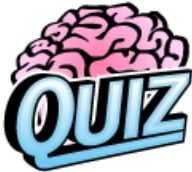
1-2-3 VOLGORDE SPEL

In dit spel is het de bedoeling de volgorde van de nummers te onthouden. Na op **[Start]** gedrukt te hebben draaien de nummers om en dient de gebruiker de nummers in oplopende volgorde aan te raken.

Speelniveau: 1-6

Des te hoger het niveau, des te meer nummers het spel telt. Druk op **[Spieken]** om de nummers nogmaals te zien.

LANGE TERMIJN GEHEUGEN SPELLEN

Spel	Omschrijving
	KENNIS QUIZ De Kennis Quiz is gebaseerd op kennis over een vroegere periode en doet een beroep op de algemene ontwikkeling van toen. De Kennis Quiz combineert ook interessante vragen uit alle andere BrainTrainerPlus™ quizzen voor een diverse spelervaring. Niveau 1 en 2 bieden de keuze uit twee antwoorden. Vanaf niveau 3 zijn er 4 keuzemogelijkheden. De Kennis Quiz doet een beroep op de leesvaardigheid en het begrijpend lezen, maar vraagt ook naar algemene kennis van toen. Het zoeken naar antwoorden prikkelt het geheugen. Wie het juiste antwoord aanwijst leeft iedere keer weer op door de bevestiging ervan. Wie het antwoord niet zelfstandig vindt, zegt toch: Aha, dat is waar ook! <i>Speelniveau 1-6</i> Hoe hoger het spelniveau van de Kennis Quiz, des te ruimer de keuzemogelijkheden en moeilijker de vragen zullen zijn.
	REKEN QUIZ De Reken Quiz is een verleidelijk spel dat elke dag opnieuw uitnodigt tot het testen van de rekenvaardigheid. Want een som kan vandaag misschien niet lukken, morgen is er weer een dag. Door de Reken Quiz geregeld te spelen worden cijfers, sommen en combinaties spelenderwijs geautomatiseerd. Optellen, aftrekken, delen en vermenigvuldigen; alle basisvaardigheden vindt u hier terug. Voeg getallen toe aan reeksen en vergroot meteen uw rekeninzicht. Een must voor wie de rekenvaardigheid wil testen, bevorderen en onderhouden. Ondertussen neemt het zelfvertrouwen toe. <i>Speelniveau 1-6</i> De rekenquiz heeft in totaal 6 niveaus. De sommen zullen steeds iets moeilijker worden om zo de speler uit te dagen.
	TIJD QUIZ Wie van geschiedenis, historische boeken en documentaires houdt kan zijn hart ophalen met de Geschiedenis Quiz. In dit spel kiest u een decennium uit het verleden en u beantwoordt de vragen. Het spel is ook te spelen als leeftijdsreminiscentie quiz. Hierin wordt het geboortjaar van de speler gevraagd. Op basis van de leeftijd worden vragen gesteld uit de periode dat de speler rond de twintig jaar jong was. Het vertrouwde BrainTrainerPlus™-concept bewijst hier opnieuw zijn bijzondere waarde. Op het hoogste niveau kan de liefhebber vragen verwachten over bijvoorbeeld de landing op de maan of over de Tweede Wereldoorlog. De vragen zijn pittig maar zeer interessant voor wie dit spel is bedoeld. <i>Speelniveau 5-6</i> De Tijd Quiz biedt de speler keuze uit twee antwoorden op niveau 5. Op niveau 6 is er de keuze uit vier antwoorden.



KONINGSHUIS QUIZ

De Koningshuis Quiz is gebaseerd op kennis van het heden en over een vroegere periode. Deze quiz doet een beroep op de algemene ontwikkeling. De Koningshuis Quiz doet een beroep op uw kennis over koninklijke figuren en personen van adel. Het zoeken naar antwoorden prikkelt het geheugen. Wie het juiste antwoord aanwijst leeft iedere keer weer op door de bevestiging ervan.

Speelniveau 5-6

Niveau 5 biedt de keuze uit twee antwoorden. Op niveau 6 is er de keuze uit vier antwoorden.



FOTO QUIZ

In de Foto Quiz verschijnen naast foto's van diverse voorwerpen ook portretten van bekende Nederlanders, artiesten etc. van weleer. Hierdoor doet het spel een beroep op de artistieke en culturele bagage van ouderen. Mooie herinneringen komen tevoorschijn bij het zien van beroemde sterren van het witte doek en podiumartiesten uit vervlogen tijden. Het spel maakt zo associaties los die het geheugen van iedere cliënt zullen stimuleren.

Speelniveau 1-6

Niveau 1 en 2 geven keuze uit twee antwoorden. Vanaf niveau 3 biedt de Foto Quiz keuze uit meer antwoorden. Hoe hoger het niveau, des te meer antwoorden en moeilijker het spel zal worden.



MELODIE QUIZ

Melody Quiz doet een beroep op uw kennis betreffende melodieën van vroeger en nu. Het beluisteren van de fragmenten en zoeken naar antwoorden prikkelt het geheugen en levert een positieve bijdrage aan de sfeer op een afdeling. Wie het juiste antwoord aanwijst leeft iedere keer weer op door de bevestiging ervan.

Speelniveau 1-6

Niveau 1 en 2 bieden de keuze uit twee antwoorden; vanaf niveau 3 moet het antwoord tussen vier keuzes worden gevonden.



GEZEGDEN QUIZ

De Gezegden Quiz is gebaseerd op kennis over spreekwoorden en gezegden en doet een beroep op de algemene ontwikkeling.

Gezegden Quiz doet een beroep op de leesvaardigheid en het begrijpend lezen, maar vraagt ook naar algemene kennis van toen. Het zoeken naar antwoorden prikkelt het geheugen. Wie het juiste antwoord aanwijst leeft iedere keer weer op door de bevestiging ervan.

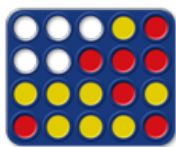
Speelniveau 1-6

Niveau 1 en 2 bieden de keuze uit twee antwoorden; vanaf niveau 3 moet het antwoord tussen vier keuzes worden gevonden.

i Tip: druk 3 seconden lang de terug knop in en laat deze vervolgens los om de vorige quizvraag te bekijken.

PUZZELS

Spel	Omschrijving
	FIND-IT Zoek de drie verschillen in Find-It! Wie kent dit leerzame tijdverdrijf niet uit kranten en tijdschriften van vroeger? Weet u nog hoeveel plezier u eraan beleefde door alleen of samen de verschillen te zoeken? In Find-It verschijnen op het eerste gezicht steeds twee dezelfde plaatjes. Bij nader inzien bevat de rechter afbeelding toch drie verschillen. Spoor de drie afwijkingen op door zorgvuldig te kijken en klik in de rechter- of linkerafbeelding op het gebied waar u het verschil aantreft. Op niveau 1 zijn de verschillen wat makkelijker te vinden, maar op het hoogste niveau is dit lastiger. Hier kan hulp worden ingezet door de hint knop [?] te gebruiken. <i>Speelniveau: 1-6</i> Per niveau kan de hint knop [?] 3 keer gebruikt worden.
	PUZZLE Bij de Puzzle verschijnt links in het scherm een afbeelding die is verdeeld in een aantal door elkaar gehusselde puzzelstukjes. Rechts ziet u een leeg raster met hetzelfde aantal vakjes. In het midden van het scherm ziet u het goede voorbeeld, zoals de afbeelding eruit dient te zien. Zodra u links een blokje aanraakt kleurt de rand groen. Dit plaatje springt naar rechts nadat u in het raster het goede vakje aanraakt. Een verkeerde keuze geeft een signaal. Puzzle doet vooral een beroep op het abstractievermogen, het ruimtelijk inzicht en de oog-hand coördinatie. <i>Speelniveau: 1-6</i> Niveau 1 telt vier puzzelstukjes en niveau 6 telt maar liefst 24 puzzelstukjes. De afbeeldingen worden drukker naarmate het niveau stijgt.
	ELECTRO Electro gaat erom te achterhalen welke twee plaatjes bij elkaar horen en doet vooral een beroep op het abstractievermogen. Door het scherm aan te raken kiest u een afbeelding en probeert dan de juiste combinatie met het andere plaatje te maken. Ieder hoger niveau biedt meer afbeeldingen. <i>Speelniveau: 1-6</i> Ieder hoger niveau biedt meer afbeeldingen. Niveau 1 begint met zes plaatjes; niveau 6 telt vierentwintig plaatjes.

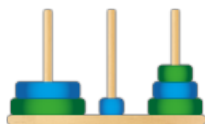


VIER OP EEN RIJ

Probeer vier stenen op één rij te krijgen in een willekeurige richting; horizontaal, verticaal of diagonaal. Stenen worden geplaatst door de juiste kolom aan te raken. Zowel de rode als de gele stenen kunnen op elkaar geplaatst worden. U hebt gewonnen als het lukt om vier rode stenen op een rij te krijgen voordat de computer vier gele stenen op een rij heeft geplaatst.

Tip: probeer meerdere winnende scenario's te creëren.

Speelniveau: 1- 6



TORENS VAN HANOI

Het doel van Torens van Hanoi is om alle schijven van de linker stapel op de meest rechtse stapel te krijgen. Iedere zet bestaat uit het verplaatsen van de bovenste schijf van een van de stapels naar een andere stapel. Er kan slechts 1 schijf per zet verplaats worden en er kunnen meerdere schijven op 1 stapel geplaatst worden. Een grotere schijf mag nooit boven een kleinere schijf liggen.

Speelniveau: 1- 5



SUDOKU

Een sudoku is een puzzel bestaande uit een aantal rechthoeken die vol moeten komen te staan met nummers. In de vakjes moeten de cijfers zo worden ingevuld dat de cijfers maximaal één keer voorkomen in elke horizontale lijn, in elke verticale kolom én in elke omliggende rechthoek. In een aantal vakjes zijn de cijfers al voor u ingevuld. Raak eerst een leeg vak aan; daarna het cijfer wat hier moet staan. Extra hulp kan ingezet worden door eerst een leeg vakje aan te raken en dan de hint knop [?] te gebruiken.

Speelniveau: 1- 6



KLEUREN SUDOKU

De kleuren sudoku is een puzzel bestaande uit een aantal rechthoeken die vol moeten komen te staan met kleuren. In de vakjes moeten de kleuren zo worden ingevuld dat de kleuren maximaal één keer voorkomen in elke horizontale lijn, in elke verticale kolom én in elke omliggende rechthoek. In een aantal vakjes zijn de kleuren al voor u ingevuld. Raak eerst een leeg vak aan; daarna de kleur die hier moet komen. Extra hulp kan ingezet worden door eerst een leeg vakje aan te raken en dan de hint knop [?] te gebruiken.

Speelniveau: 1- 6



ZOEK HET GELUID

Luister naar het geluid en raak de afbeelding aan waar het geluid bij hoort. De geluiden en afbeeldingen zijn voornamelijk van dieren, muziekinstrumenten en dagelijkse objecten.

Speelniveau: 1- 6

B	T	P	J
A	V	L	E
H	O	U	W
G	Q	S	I

ROMMELIGE LETTERS

Links in beeld staat bij elk woord een pijl. De pijl geeft aan in welke richting het woord in het rooster staat. Raak de eerste letter van het woord aan in het rooster en ga verder tot het woord gevonden is.

Speelniveau: 1- 6

T P B

B T P

WOORDZOEKER

Zet de letters in de juiste volgorde om zo een woord te vormen. Druk op een letter en druk om het bijhorende vakje om de woorden in de juiste volgorde te zetten.

Speelniveau: 1- 3

DAGELIJKSE TRAINING

Spel	Omschrijving
	AQUARIUMSPEL Het Aquarium spel transformeert de BrainTrainerPlus™ in een virtuele vissenkomp! Het doel van het Aquarium spel is om zoveel mogelijk vissen aan te raken en zodoende punten te verdienen. Des te hoger het niveau, des te moeilijker de vissen zich laten pakken. Het Aquarium spel telt 6 niveaus met elk een eigen omgeving. <i>Speelniveau: 1- 6</i> Verwijder de vissen door ze aan te raken. De vissen zwemmen sneller naarmate het niveau stijgt.
	LEVENSBEOEK Wie geniet er niet van om foto's uit de oude doos te bekijken die herinneringen en leuke gesprekken opleveren? Het Levensboek bestaat uit verschillende fotoalbums. Selecteer een album en het Levensboek laat automatisch een selectie foto's voorbij komen. De gebruiker heeft de mogelijkheid om zelf foto's te wisselen door over het scherm te vegen. Het is tevens mogelijk om middels een USB-stick zelf foto's aan het Levensboek toe te voegen! (Zie hoofdstuk Beheer menu: Eigen afbeeldingen (foto's) toevoegen aan het Levensboek.)
	DAGELIJKSE TRAINING Dagelijkse Training is een collectie van activiteiten. Nadat de gebruiker alle activiteiten doorlopen heeft wordt een overzicht van de resultaten getoond. Hierin wordt per groep en activiteit een score getoond. De spelresultaten worden opgeslagen als de gebruiker onder zijn eigen account inlogt. Ook wordt op termijn het niveau aan de speler aangepast. De Dagelijkse Training is een leuke manier om doelgericht het werkgeheugen te trainen. <i>Speelniveau: 1-6</i> Het niveau is dynamisch en afhankelijk van de speler.
	SWIPE In het Swipe spel is een afbeelding verborgen. Veeg met een vinger over het scherm om de afbeelding te onthullen. Het is ook mogelijk dat gebruikers door middel van foto's van bekenden (eventueel met namen eraan toegevoegd) hun geheugen trainen door een stukje 'weg te vegen' en zo steeds sneller zien wie het is. (Zie hoofdstuk Eigen afbeeldingen: Wie-is-wie foto's toevoegen aan Swipe.) <i>Speelniveau: 1</i>



VIND DE AFBEELDING

Probeer de objecten waar de BrainTrainerPlus™ naar vraagt in een van de spannende omgevingen te vinden en ze met de vinger op het scherm aan te wijzen.

Speelniveau: 1-6

De BrainTrainerPlus™ maakt het op een hogere niveau nog een stap moeilijker door de objecten na enkele seconden te vervagen waardoor de objecten minder goed opvallen.



SLA DE MOL

Probeer zo snel mogelijk alle mollen weg te slaan. Let op, de mollen kunnen uit alle drie de gaten komen!

Speelniveau: 1-6

De mollen verschijnen en verdwijnen steeds sneller naarmate het niveau stijgt.

NIEUWE SPELLEN

Geregeld komen er nieuwe spellen uit op de BrainTrainerPlus™. Indien u op- of aanmerkingen heeft over spellen, dan vernemen wij dit graag om verbeteringen aan te brengen. U kunt via onze website (www.btp.nl) een spel idee inzenden. We zullen uw idee in behandeling nemen en er eventueel mee aan de slag gaan. Dit is afhankelijk van de animo van andere tehuizen en technische mogelijkheden. Qiosq ontwikkelt zo software op basis van uw speciale wensen, die veelal direct voortkomt uit de behoefte van een doelgroep. Laat uw fantasie de vrije loop en kom met uw suggesties! Wie durft?

TECHNISCHE SUPPORT

ONDERHOUD

De BraintrainerPlus™ heeft nagenoeg geen onderhoud nodig. Alleen het touchscreen behoeft regelmatig schoongemaakt te worden in verband met hygiëne. Voor het schoonmaken kan een speciale schermreiniger gebruikt worden. De schermreiniger en een doekje worden bij de BrainTrainerPlus™ geleverd.

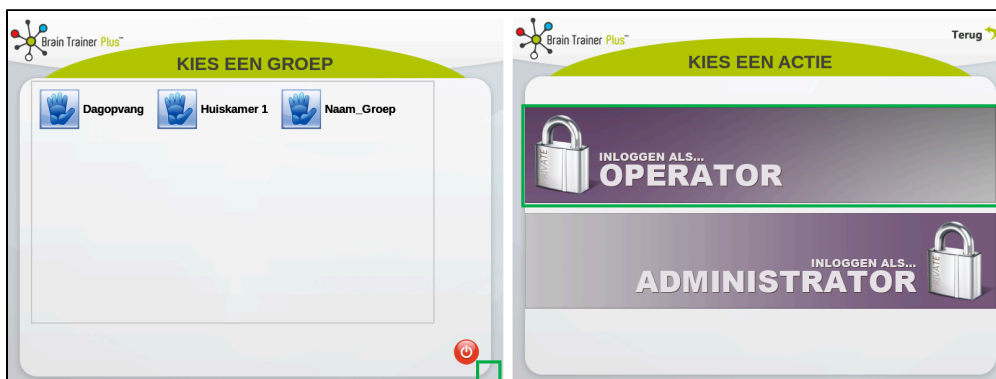
MOGELIJKE PROBLEMEN

Indien er storingen optreden op het apparaat, kunt u deze uitschakelen en weer aanzetten. Mocht de storing niet verholpen zijn dan kunt u met de support van BrainTrainerPlus™ contact opnemen.

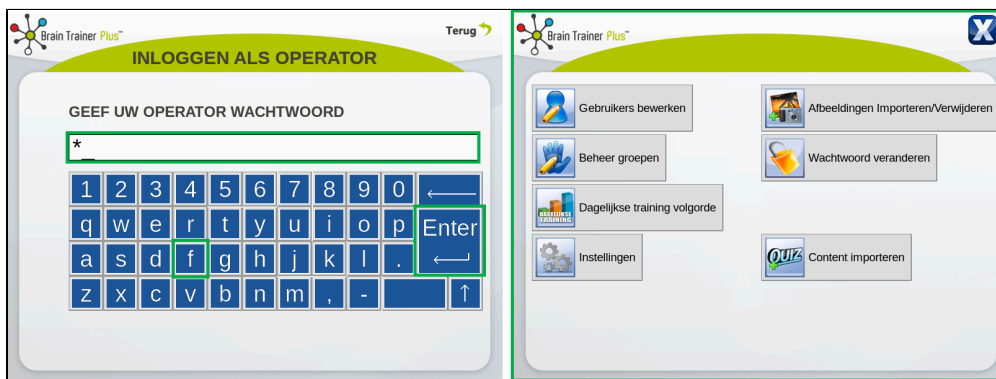
CONTACT/SUPPORT (ook op afstand)

Voor storingen en/of gebruikersvragen kunt u contact opnemen met BrainTrainerPlus™ op telefoonnummer **010-4151 200** of per mail de storing/vraag melden op info@btp.nl.

Voor hulp op afstand wegens mogelijke problemen kan er gebruikt worden gemaakt van de OpenVPN verbinding. De BraintrainerPlus™ wordt dan door een engineer op afstand overgenomen. Voor hulp op afstand maakt u een afspraak per e-mail of telefoon.



- Maak verbinding met het internet door middel van een bekabelde of Wi-Fi verbinding
- Ga naar het scherm “**KIES EEN GROEP**”
- Raak **VIJF** keer achter elkaar het scherm in de uiterste hoek rechts beneden aan (nog onder de uit-knop)
- Na het aanraken verschijnt een keuzeschermb
- Druk op [**Inloggen als OPERATOR**]



- Toets m.b.v. het aanraaktoetsenbord de kleine letter “**f**” in
- Druk daarna op [**ENTER**]



- Raak de knop **[Instellingen]** aan
- Raak achter “**OpenVpn tunnel**” de knop **[Aan]** aan
- De engineer kan nu de BraintrainerPlus™ op afstand overnemen

CHANGE LOG

- Nieuw spel: Rommelige letters.
- Nieuw spel: Woordzoeker.
- Extra: Spellen onthouden het laatst gespeelde niveau.
- Extra: Export knop toegevoegd om de dagelijkse training gegevens te exporteren.
- Extra: In de 'update mode' kan de update wizard met 'yes' en 'no' doorlopen worden. Als er na enige tijd geen invoer wordt gedetecteerd, wordt de optie 'yes' automatisch gekozen.
- Extra: Er wordt een bevestigingsgeluid afgespeeld als er invoer wordt gedetecteerd tijdens het doorlopen van de update wizard.
- Extra: De 3.0 release datum is ingesteld op 30/03/2015.
- Extra: BrainTrainerPlus™ versie wordt in het startscherm weergegeven.
- Extra: Nederlandse vertalingen zijn verbeterd.
- Fix: Weergave problemen tijdens het scrollen.
- Fix: Bug opgelost tijdens de postcodecheck tijdens het doorlopen van de update wizard.
- Fix: Crash in het spel Sla de Mol op niveau 6 opgelost.
- Fix: Weergave problemen na het verwijderen van geïmporteerde afbeeldingen opgelost.
- Fix: Diverse kleine bugs.
- Fix: Syntax errors in de vertalingen.