memore® Care

das Handbuch

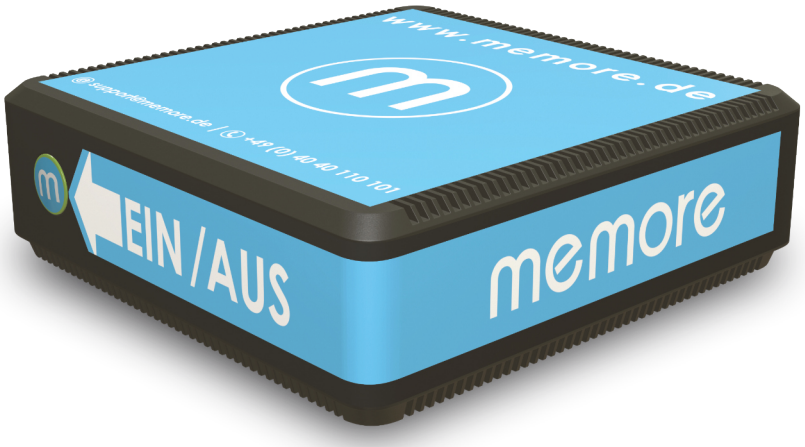
RetroBrain R&D

Herzlich Willkommen

Wir freuen uns, dass Sie memore in den Alltag Ihrer Pflegeeinrichtung integrieren! Wir wünschen Ihnen und Ihren BewohnerInnen viel Spaß beim spielerischen Training von Koordination und Gedächtnis. In diesem Handbuch finden Sie alle wichtigen Informationen rund um den Aufbau und die Verwendung von memore.

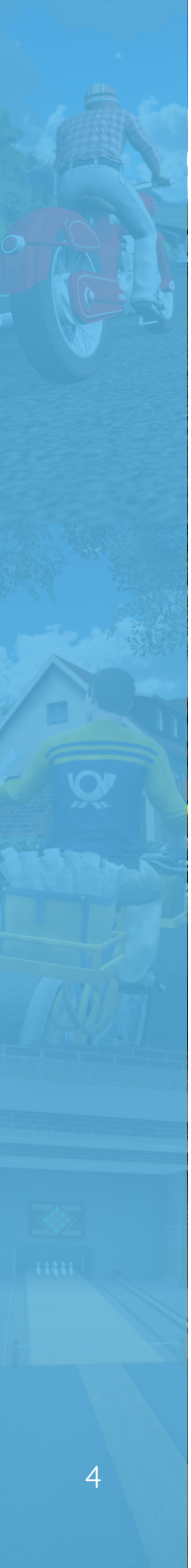
Ganz viel Freude wünscht

Ihr memore Team


www.memore.de
EIN/AUS
memore

Inhaltsverzeichnis

Zweckbestimmung	4
memore - eine Box voller Erinnerungen	5
Einsatzmöglichkeiten	6
Komponenten	8
Standort	9
Aufbau	10
Inbetriebnahme	15
Herstellen einer Internetverbindung	16
Bedienung	23
Die Module	27
Sicherheitshinweise	34
Fehlersuche	37
Service	39
Kontakt	40



Zweckbestimmung

Die RetroBrain R&D GmbH (nachfolgend: RetroBrain R&D) ist Hersteller der memoreBox, einem computerbasierten Trainingsprogramm für SeniorInnen. Die memoreBox enthält mehrere Spielmodule. Die Spiele werden auf einem Bildschirm angezeigt, auf dem auch die Bewegungen des Spielers übertragen werden, welche durch eine Kamera erfasst wird. Je nach ausgewähltem Spielmodul können spielerisch folgende Punkte trainiert werden: Gewichtsverlagerung, Stabilisation beim Stehen und Gehen, Gedächtnisförderung, Bewegungsfähigkeit der Arme, Reaktionsvermögen und Hand-Augen-Koordination.

Die memoreBox wird im stationären und im ambulanten Setting eingesetzt, hierfür gibt es zwei Varianten der memoreBox: memoreCare für den Einsatz im stationären Bereich und memoreHome für den Einsatz im ambulanten Bereich. Beide memoreBoxen basieren auf derselben Software, und unterscheiden sich lediglich in den Einstellungen und der Menüführung.

Die Produktvariante memoreCare wird im Rahmen der Primärprävention eingesetzt, vorrangig um die Auswirkungen altersbedingter Erkrankungen, wie der Einschränkungen von kognitiven Funktionen vorzubeugen, das Sturzrisiko zu reduzieren und zur Förderung der Inklusion durch gemeinsame Nutzung der memoreBox von SpielerInnen und Betreuungskräften.

Die Produktvariante memoreHome wird im Rahmen der Sekundärprävention eingesetzt.

Die Lebensdauer der memoreBox beträgt 10 Jahre.

Indikation:
Einschränkung der Beweglichkeit, der Koordinationsfähigkeit, der Motorik, der kognitiven Fähigkeiten und Merkfähigkeit

Kontraindikation:

Schwere affektive oder kognitive Störungen und infektiöse PatientInnen

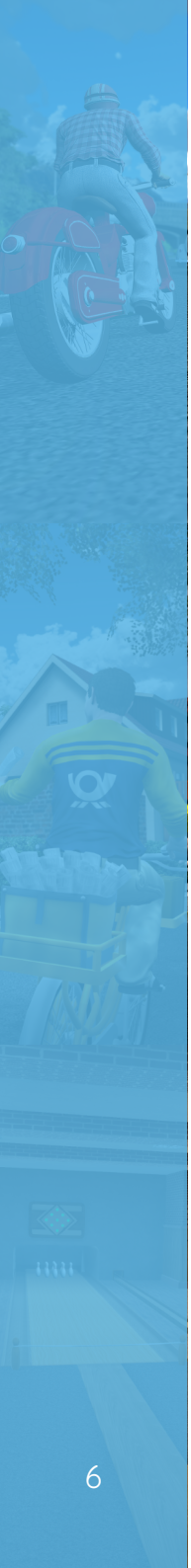
Mögliche Nebenwirkungen:

Leichte Muskelschmerzen, Verspannungen

memore
eine Box voller Erinnerungen

Die therapeutisch-präventiven Spielmodule von memore sind darauf ausgelegt, ein gesundes Altern zu unterstützen. Bewährte Übungen aus Physiotherapie und Kognitionstraining wurden als Spiel "gamifiziert". So trainieren die SpielerInnen zum Beispiel die Stand- und Gangsicherheit und das Reaktionsvermögen, wenn sie auf einem virtuellen Motorrad Hindernissen ausweichen. Gedächtnis und Erinnerungsvermögen fördern die memoreSpiele durch Fragen oder Navigationsaufgaben.

Viele solcher nicht-medikamentöser Interventionen haben in Studien positive Effekte gezeigt, unter anderem zum Erhalt der geistigen Leistungsfähigkeit. Geistige Aktivität, insbesondere in Verbindung mit körperlicher Bewegung, ist vielleicht sogar der wichtigste Baustein, um Menschen mit Demenz oder ihren Vorstufen ein möglichst langes, selbstständiges Leben zu ermöglichen. Zu guter Letzt macht das Spielen Spaß und trägt somit zur Steigerung der Lebensqualität bei!



Einsatzmöglichkeiten

Gruppenaktivität

Eine feste Integration in den Wochenplan hat sich bewährt. Dabei werden erfahrungsgemäß nicht alle Spiele angeboten, sondern es wird sich auf ein Spiel konzentriert. Das Spielen in der Gruppe macht dabei besonders viel Spaß, da auch das Zuschauen, die Musik und das Gruppenerlebnis die Teilnehmer stimulieren.

Einzelaktivität - angeleitet

Einige SpielerInnen trauen sich vielleicht nicht sofort, vor einer Gruppe zu spielen oder haben noch Berührungsängste mit der neuen Technik. Das Training zusammen mit einer Betreuungsperson kann helfen, diese Scheu abzubauen.

Selbstständige Nutzung

Das barrierefreie Bedienkonzept ohne Controller ermöglicht eine selbstständige Nutzung. Die memoreBox steht bestenfalls zentral in einem Aufenthaltsraum oder einer Lobby, zu dem möglichst viele SpielerInnen Zugang haben. Die SpielerInnen können selbstständig kommen und ein Spiel starten.

Wir empfehlen zur besseren Alltagsstrukturierung 2-3 feste Spielstunden zur selbstständigen Beschäftigung mit memore in den Terminkalender zu integrieren.

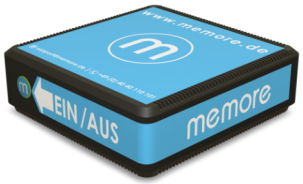
Immer wieder haben unsere Kunden die Erfahrung gemacht, dass nach einer gewissen Eingewöhnungsphase einige SpielerInnen eigenständig nach einer Gruppenaktivität memore nutzen.

Angehörige

Die memoreBox bietet eine tolle Möglichkeit zu einer generationsübergreifenden Aktivität mit der ganzen Familie. Animieren Sie auch die Angehörigen zum Mitspielen, in dem Sie memore in den Besucherformularen, bei Besuchszeiteninformationen usw. erwähnen und als gemeinsame Aktivität empfehlen.

Komponenten

Bitte stellen Sie sicher, dass folgende Komponenten vorhanden sind:



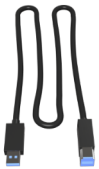
memoreBox

Kamera

Verbindungsbox für die Kamera

Netzteil mit dreipoligem Netzkabel für die memoreBox

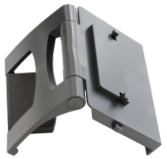
Netzteil mit zweipoligem Netzkabel für die Kamera



USB3.0 Kabel zwischen Verbindungsbox und memoreBox

WLAN-Antenne für die memoreBox

HDMI Kabel zwischen memoreBox und Fernseher



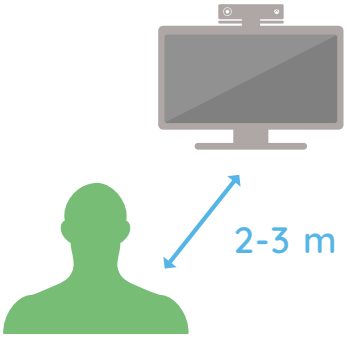
Kamerahalterung*

* Mit einem * markierte Komponenten können von den hier abgebildeten Modellen abweichen

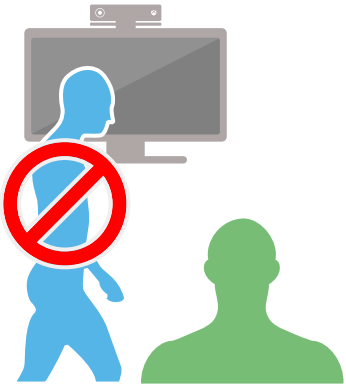
Standort

Idealerweise steht die memoreBox dauerhaft am gleichen Ort, sodass die SpielerInnen jederzeit memore spielen können. Die Verbindung zum Internet sollte gewährleistet sein.

Eine ruhige Ecke in einem Aufenthaltsraum, in dem sich viele Leute aufhalten, eignet sich besonders gut, da dort am geselligsten gespielt werden kann.



Achten Sie darauf, dass genug Abstand zum Fernseher vorhanden ist, sodass die SpielerInnen sich unbesorgt bewegen können. Zwei bis drei Meter Platz vor der Kamera sind ideal.



Zwischen SpielerIn und Fernseher sollte kein Durchgangsweg sein, da dies sonst zu einer Unterbrechung des Spiels führt.

Aufbau

Aufbau der Kamera

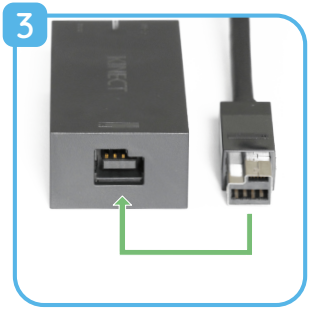
1

Durch das Zusammendrücken der seitlichen Stifte betätigen Sie die Einrastfunktion der Kamerahaltung, um sie mit der Kamera zu verbinden.

2

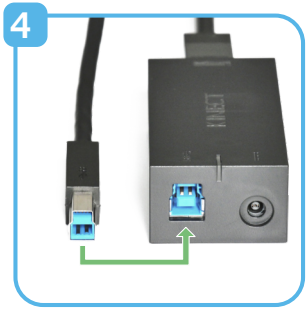
Verbinden Sie durch das Zusammendrücken der seitlichen Stifte aus Schritt 1 die Kamerahalterung mit der Kamera.

3



Verbinden Sie das Kabel der Kamera mit der Verbindungsbox.

4

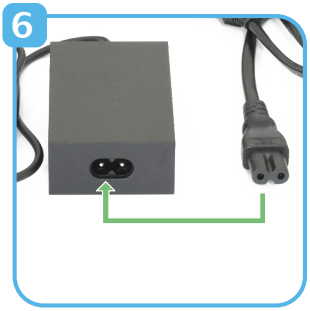


Drehen Sie die Verbindungsbox um und stecken Sie den kleinen, eckigen, blauen Stecker in die blaue Buchse.

5

Stecken Sie den kleinen runden Stecker des Netzteils in die Kamera-Verbindungsbox.

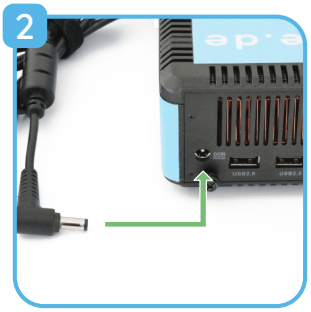
6



Verbinden Sie nun den Zweipoligen Netzstecker mit dem Netzteil der Kamera-Verbindungsbox.

Aufbau der memoreBox

Verbinden Sie das dreipolige Netzkabel mit dem Netzteil der memoreBox.

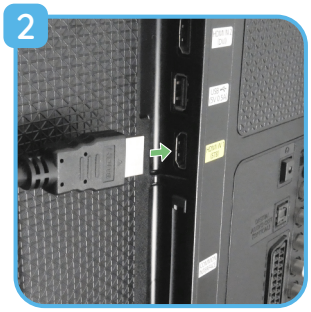


Schließen Sie das Kabel aus dem Netzteil der memoreBox mit dem kleinen runden Stecker an den Stromanschluss der memoreBox an.
Dieser befindet sich auf der Rückseite unten links.

Drehen Sie die Antenne auf den Antennenanschluss der memoreBox.

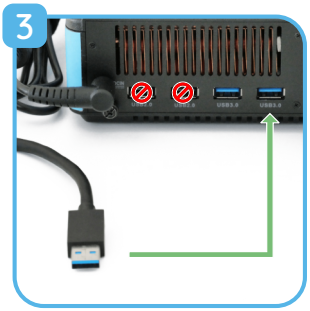
Verbinden von Kamera, memoreBox & Fernseher

Stecken Sie das HDMI-Kabel in den abgebildeten HDMI-Anschluss der memoreBox.



Stecken Sie das andere Ende des HDMI-Kabels in einen freien HDMI-Anschluss Ihres Fernsehers.

Je nach Modell Ihres Fernsehers befindet sich der HDMI-Anschluss an unterschiedlichen Stellen.



Verbinden Sie das blaue USB-Kabel aus der Verbindungsbox der Kamera mit einem der beiden **blauen** USB-Anschlüsse der memoreBox.

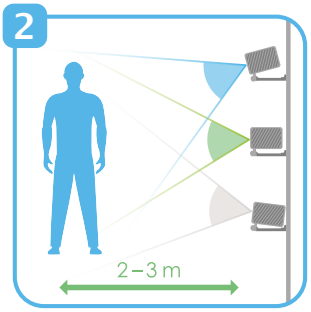
Abschließende Vorbereitungen

1

Befestigen Sie die Kamera auf dem Fernseher, indem Sie die Halterung an das Gehäuse Ihres Fernsehers andrücken, bis diese fest sitzt.

Neigen Sie die Kamera leicht nach unten.

2



Bei höher stehenden/hängenden Fernsehgeräten sollte die Kamera unter dem Fernseher auf einem Tisch oder an der Wand angebracht werden, sodass die auf die Körpermitte einer 2-3 m entfernt stehenden Person zeigt.

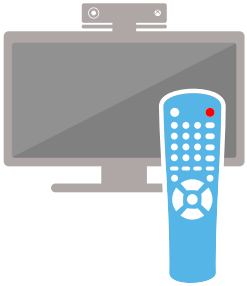
3

Stecken Sie nun den Netzstecker der memoreBox und den Netzstecker der Kamera in je eine freie Steckdose.

An der Kamera-Verbindungsbox leuchtet nun eine kleine Lampe auf.

Inbetriebnahme

Schalten Sie die memoreBox ein.



Drücken Sie auf Ihrer Fernbedienung die - Taste und wählen Sie den entsprechenden Eingang, um das Bild der memoreBox auf Ihrem Fernseher anzuzeigen.

Die Taste kann stattdessen auch die Beschriftung SOURCE oder QUELLE tragen.

Je nach Fernseher oder Fernbedienung müssen Sie möglicherweise die - Taste mehrfach drücken, um den richtigen HDMI-Eingang zu wählen.
Einige Fernseher öffnen ein kleines Auswahlmenü in dem Sie mit Hilfe der Pfeil-Tasten nun den passenden HDMI-Eingang auswählen.

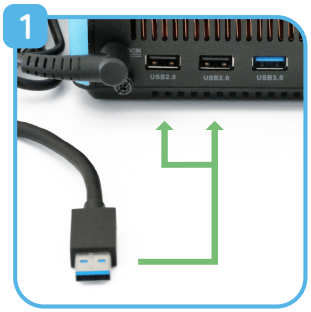
Herstellen einer Internetverbindung

Für den optimalen Betrieb von memore ist eine Internetverbindung **sehr wichtig**.
Nur so sind Updates, Technischer Support und die Bereitstellung neuer Inhalte möglich.
Zur Herstellung der Verbindung sind eine normale Maus und Tastatur erforderlich (nicht im Lieferumfang enthalten).

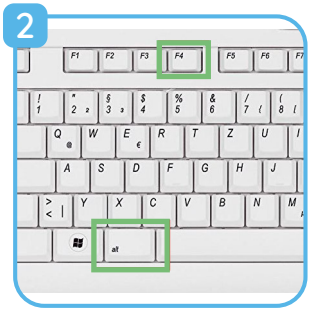
Dieses Kapitel enthält wichtige technische Informationen. Wenn Sie Hilfe benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren **IT-Verantwortlichen.**

Prüfen der Internetverbindung

War die memoreBox zu einem früheren Zeitpunkt bereits mit dem Internet verbunden, können Sie so die Verbindung überprüfen.

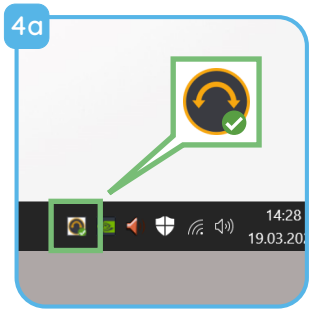


Schließen Sie Maus und Tastatur an die schwarzen USB Anschlüsse auf der Rückseite der memoreBox an.

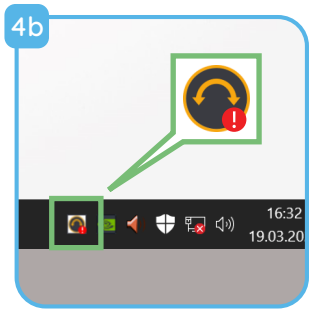


Schließen Sie die memore Anwendung mit der Tastenkombination ALT+F4. Es erscheint ein Windows 10 Desktop mit dem memore Logo.

In der Startleiste, ganz unten rechts im neben der Uhrzeit, finden Sie ein kleines Symbol als optischen Indikator für die Internetverbindung zur memoreCloud.



Wenn das Symbol mit einem grünen Haken versehen ist, ist die Verbindung erfolgreich hergestellt und Sie können mit dem Abschnitt „Einrichtung abschließen“ (S. 21) fortfahren.



Wenn das Symbol mit einem roten Ausrufezeichen versehen ist, besteht keine Verbindung zu den memore Servern.

Wenn Sie eine Verbindung via Netzwerkkabel herstellen möchten, fahren Sie auf der nächsten Seite fort.

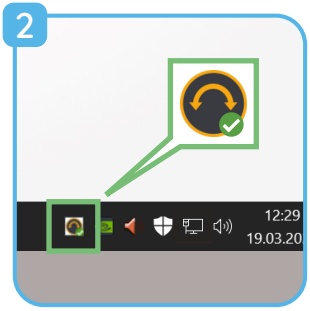
Wenn Sie stattdessen eine Verbindung via WLAN herstellen wollen, fahren Sie fort auf Seite 19.

Herstellen einer Internetverbindung via Netzwerkkabel

1

Verbinden Sie ein Netzwerkkabel mit Ihrem Router und stecken Sie das andere Ende in den im Bild markierten Anschluss auf der Rückseite der memoreBox.

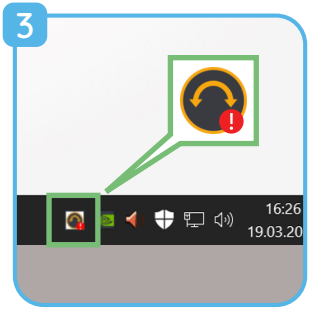
2



Befolgen Sie die Schritte 1 bis 3 des Abschnittes „Prüfen der Internetverbindung“ (S.16-17).

Im abgebildeten Symbol sollte nun ein grüner Haken erscheinen. Damit ist die Verbindung erfolgreich hergestellt und Sie können mit dem Abschnitt „Einrichtung abschließen“ (S. 21) fortfahren.

3



Sollte das Verbindungssymbol auch nach erfolgter Verbindung mit dem Router weiterhin ein rotes Ausrufezeichen enthalten, ist die memoreBox zwar mit Ihrem Netzwerk verbunden, kann allerdings keine Verbindung zu den memore Servern herstellen.

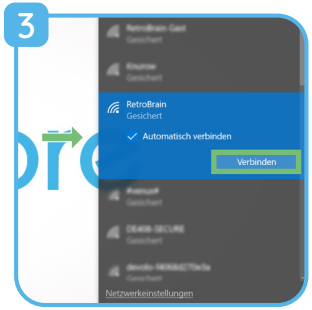
In diesem Fall beachten Sie bitte die Hinweise aus dem Abschnitt „Router Konfiguration“ (S. 22)

Herstellen einer Internetverbindung via WLAN

Befolgen Sie die Schritte 1 bis 3 des Abschnittes „Prüfen der Internetverbindung“ (S.16-17).

Klicken Sie dann mit der Maus auf das im Bild markierte Symbol.

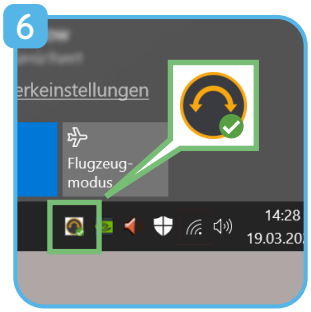
Es erscheint eine Liste, mit allen verfügbaren WLAN-Netzwerken in Reichweite der memoreBox.



Klicken Sie zunächst auf den Namen Ihres WLAN-Netzwerkes und anschließend auf „Verbinden“.

Sie werden wahrscheinlich aufgefordert, Ihr WLAN-Passwort einzugeben. Tun Sie dies und bestätigen Sie die Eingabe mit einem Klick auf „Weiter“.

Nach einer Überprüfung Ihrer Eingabe sollte Ihr Netzwerk als „Verbunden“ angezeigt werden.

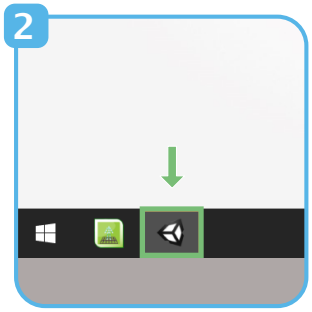


Das Verbindungssymbol sollte jetzt einen grünen Haken enthalten. Die memoreBox ist nun mit dem Internet verbunden. Fahren Sie fort auf der nächsten Seite.

Sollte das markierte Verbindungssymbol nach der Verbindung mit Ihrem WLAN Netzwerk statt eines grünen Hakens noch immer ein rotes Ausrufezeichen enthalten, beachten Sie bitte die Hinweise aus dem Abschnitt „Router Konfiguration“ (S. 22)

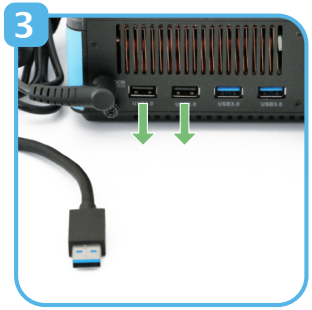
Einrichtung abschließen

In der Startleiste unten links befindet sich rechts neben dem Windows-Logo ein Symbol, das aussieht wie ein dreidimensionaler Würfel.



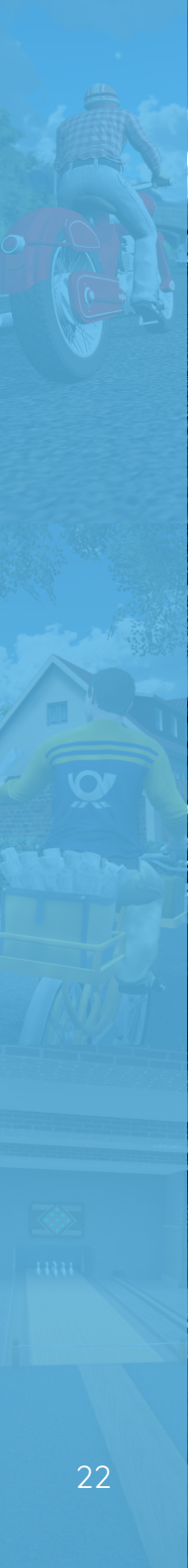
Klicken Sie mit der Maustaste auf dieses Symbol.

Die memore Anwendung wird nun gestartet.



Entfernen Sie Maus und Tastatur von der memoreBox.

Die Einrichtung der Internetverbindung ist hiermit abgeschlossen.



Router Konfiguration

Für Updates und technischen Support wird eine aktive Internetverbindung der memoreBox zur memoreCloud benötigt.

Damit die memoreBox ordnungsgemäß mit der memoreCloud kommunizieren kann, müssen gegebenenfalls bestimmte Einstellungen im Router oder der Firewall Ihrer Einrichtung vorgenommen werden.

Ist eine Verbindung zu Ihrem Netzwerk hergestellt und es ist weiterhin keine Kommunikation zu den memore Servern möglich, ist es wahrscheinlich, dass die Übertragung von Ihrem Router bzw. Ihrer Firewall verhindert wird. In diesem Fall wenden Sie sich bitte an ihren IT Verantwortlichen oder Ihren IT Dienstleister.

Diese Ports müssen für eine ordnungsgemäße Verwendung der memoreBox geöffnet sein:

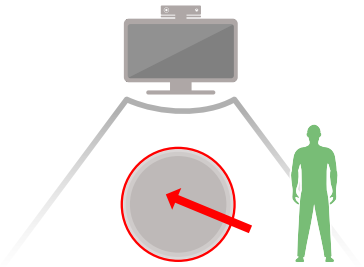
Zielhost	**Port**
lb3.pcvisit.de	443/TCP
memore.care	443/TCP
rb-hub.memore.care	443/TCP
iot.memore.care	5671/TCP

Sollten Sie Rückfragen haben oder dennoch Herausforderungen auftreten, kontaktieren Sie oder Ihr Dienstleister bitte unseren Support.
Diesen erreichen Sie unter 040 / 40 110 101.

Bedienung

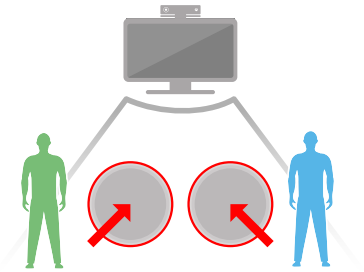
Alles was Sie brauchen ist Ihr eigener Körper.

Erkennung der SpielerInnen



Der Kreis ist der Erkennungsbereich

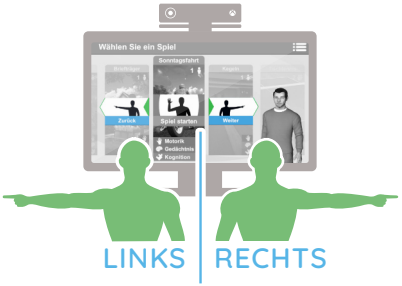
Die Kamera erfasst Ihre Gesten nur, wenn Sie sich im Bereich des Kreises befinden. Das Spiel blendet einen Hinweis ein, wenn Sie den Erkennungsbereich verlassen.



Spielen zu zweit

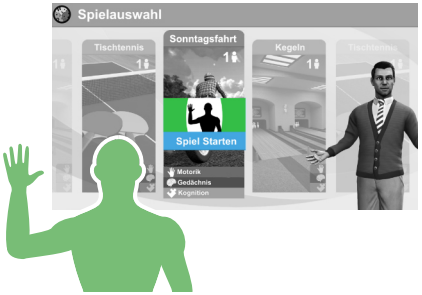
Manche Spiele können auch mit mehreren Personen gespielt werden. Dazu stellt sich jede/r SpielerIn in jeweils einen der Kreise

Spielauswahl



Spiel auswählen

Indem Sie den linken oder rechten Arm seitlich heben, wählen Sie ein Spiel aus. Halten Sie Ihren Arm gehoben, bis das gewünschte Spiel in der Mitte des Bildschirms erscheint.



Spiel Starten

Heben Sie so lange einen Arm über Schulterhöhe, bis der Hintergrund und die Silhouette komplett grün eingefärbt sind.

Zurück zur Spielauswahl

Sie können zu jedem Zeitpunkt in die Spielauswahl zurückkehren.

Verdecken Sie hierzu ganz einfach den mittig gelegenen Sensor der Kamera (rote Lichter) mit Ihrer Hand.

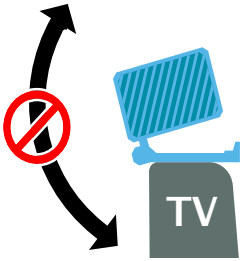
Die Avatare

Die memore Spielmodule sind leicht bedienbar durch eine intuitive Gestensteuerung. Begleitet wird der/ die Spielende dabei durch unsere Avatare Anna und Paul. Sie können individuell ausgewählt werden, um dann als Hauptakteur in den Spielen zu agieren.

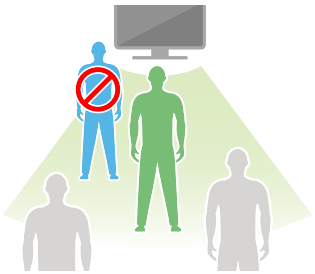
Fehlerkennungen vermeiden

Damit die Bedienung der memoreBox reibungslos funktioniert, ist es wichtig, dass die Kamera die SpielerInnen jederzeit problemlos erfassen kann. Um einen störungsfreien Betrieb zu ermöglichen, beachten Sie daher bitte die folgenden Hinweise.

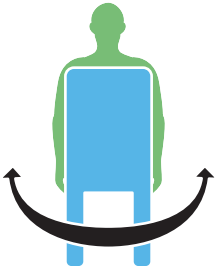
Sollten Sie dennoch Probleme mit der Steuerung oder der Erfassung von SpielerInnen haben, finden Sie weitere Hilfestellungen im Kapitel „Fehlersuche“ (S. 37) und unter hilfe.memore.de.



Wurde die Kamera einmal korrekt ausgerichtet, verstellen Sie NICHT die Position der Kamera.



Achten Sie darauf, dass sich nur Personen im Sichtbereich der Kamera befinden, die in diesem Moment auch aktiv spielen.



Damit der Arm optimal erkannt wird, kann es bei sitzenden SpielerInnen und SpielerInnen im Rollstuhl helfen, den (Roll-)Stuhl ein wenig zu drehen, sodass der Arm nicht durch den Stuhl oder Körper der/des Spielenden verdeckt wird.

Werden Sie einmal nicht richtig erkannt, heben Sie beide Arme seitlich hoch.

Die Module

Auf den folgenden Seiten erhalten Sie Tipps und Hinweise zur Bedienung der einzelnen Spielmodule.

Die Module wurden speziell im Hinblick auf ihre therapeutisch-präventive Wirkung gestaltet und trainieren gezielt verschiedene Aspekte der Gesundheit.
Hinweise zur Dauer und Häufigkeit der Verwendung entnehmen Sie bitte ihrem individuellen Trainingsplan.

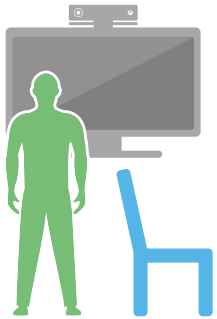
Da memore ein lebendiges Produkt ist und durch Updates auch neue Module hinzugefügt werden können, kann es passieren, dass ein Modul welches Ihnen im Menü Ihrer memoreBox zur Auswahl steht, hier nicht aufgeführt ist.
In diesem Fall, oder wenn Sie mehr Informationen zu den beschriebenen Modulen wünschen, finden Sie Hilfe und weitere Hinweise unter hilfe.memore.de.

Sollten beim Spielen Probleme auftreten, finden Sie die Antwort auf die häufigst gestellten Fragen auf den folgenden Seiten jeweils im Kapitel des entsprechenden Moduls. Weitere Informationen und Hilfe bei technischen Problemen erhalten sie im Kapitel „Fehlersuche“ (S.37), sowie unter hilfe.memore.de.

Vor dem Spielen

Um eine sichere Spielumgebung zu gewährleisten, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise:

Spielen im Stehen



⚠ Für einen stabilen Stand ist darauf zu achten, dass die Füße hüftbreit auseinander stehen.

⚠ Achten Sie darauf, einen aufrechten Stand beizubehalten und nicht in die Knie zu gehen.

⚠ Stellen Sie beim Spielen sicherheitshalber einen Stuhl mit Lehne in die Nähe, damit sich der/die Spielende notfalls daran festhalten kann.

Spielen im Sitzen

⚠ Alle Spiele können sowohl im Stehen als auch im Sitzen oder im Rollstuhl gespielt werden.

⚠ Wählen Sie einen Stuhl ohne Armlehne aus und klappen Sie bei SpielerInnen im Rollstuhl wenn möglich die Armlehne herunter, damit die Armbewegung nicht eingeschränkt wird.

Kegeln

Beim Modul Kegeln wird wie beim realen Vorbild eine Kugel in die Richtung von neun Kegeln gerollt, mit dem Ziel, möglichst viele der selbigen umzustoßen.

Wirkung

Dieses Modul trainiert sowohl Koordination als auch die Konzentration der SpielerInnen. Außerdem wird durch ein regelmäßiges Training im Stand das Herz-Kreislauf-System der SpielerInnen gefördert.

Hinweise zur Bedienung

Achten Sie auf eine nach vorne geöffnete Handfläche. Die Fingerspitzen zeigen dabei nach unten.

Die Richtung der Kugel wird gesteuert, indem der Arm der SpielerInnen mit geöffneter Handfläche nach links oder rechts bewegt wird.

Schwingen Sie den gestreckten Arm mit Schwung von hinten nach vorne durch, die Bewegung sollte nicht abrupt vor dem Körper stoppen.

Häufig gestellte Fragen

Können auch Linkshänder Kegeln?

› Selbstverständlich kann auch mit links gekegelt werden. Wählen Sie dazu im Auswahlmenü vor Spielbeginn die Option "Ich bin Linkshänder" aus.

Warum wird der Wurf nicht erkannt?

› Bitte überprüfen Sie, ob die Kamera den Arm der spielenden Person ohne Hindernisse "sehen" kann. Ein Schal oder eine dicke Jacke können die Erkennung durch die Kamera verschlechtern. Weitere Hinweise dazu finden Sie im Abschnitt „Fehlerkennungen vermeiden“ (S. 25) und unter hilfe.memore.de.

Sonntagsfahrt

Beim Modul Sonntagsfahrt starten die SpielerInnen mit einem Motorrad auf der Autobahn. Der Schwierigkeitsgrad passt sich dabei Automatisch den SpielerInnen an. Während der Fahrt müssen, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad, Beschilderungen folgen oder Hindernissen ausweichen.

Wirkung

Das Spiel fördert die Stabilität im Rumpf und eine aufrechte Körperhaltung, verbessert die kognitive Leistungsfähigkeit und bringt zudem Spaß und Antrieb.

Hinweise zur Bedienung

Achten Sie auf eine möglichst aufrechte Haltung sowohl im Stehen als auch im Sitzen.

Neigen Sie Ihren Oberkörper mit ruhigen, konzentrierten Bewegungen nach links oder rechts, um das Motorrad in die gewünschte Richtung zu steuern. Wichtig dabei ist, dass die eine Schulter bei der Bewegung nach unten, die andere nach oben zeigt.

Das Hochziehen einer Schulter oder das Verdrehen des Oberkörpers um die eigene Achse erzeugt keine Veränderung der Fahrtrichtung.

Das Tragen von „dicken“ Strickjacken oder sehr langen Schals kann die Übertragungszeit nachteilig beeinflussen.

Häufig gestellte Fragen

Warum lässt sich das Motorrad nicht steuern?

› Bitte überprüfen Sie, ob die Kamera die spielenden Person ohne Hindernisse "sehen" kann. Ein Schal oder eine dicke Jacke können die Erkennung durch die Kamera verschlechtern. Weitere Hinweise dazu finden Sie im Abschnitt „Fehlerkennungen Vermeiden“ (S. 25) und unter hilfe.memore.de.

Tischtennis

Wie beim realen Vorbild geht es im Modul Tischtennis darum, einen Ball mithilfe eines Schlägers über ein Netz zurückzuspielen.

Wirkung

Der schnelle Ballwechsel fördert vor allem Körpergefühl und Hand-Auge Koordination und steigert in Zweispieler-Matches zudem die soziale Einbindung.

Hinweise zur Bedienung

Nach erfolgter Anmeldung lässt sich anhand des Fotos die jeweilige Schlägerzuordnung erkennen (gelb oder blau).

Der jeweilige Schläger lässt sich durch ruhige Handbewegungen sowohl nach links und nach rechts, als auch nach vorne und nach hinten innerhalb des schraffierten Felds bewegen, um dem Ball die gewünschte Richtung zu geben.

Die jeweilige Handfläche sollte so weit wie möglich nach vorne geöffnet sein, die Fingerspitzen sollten nach oben zeigen.

Um dem Ball Schwung mitzugeben, bringen Sie den Arm aus der gebeugten Haltung in die Streckung.

Innerhalb der dreiminütigen Spielzeit (Countdown oben links im Bildschirm) ist es möglich, auch abwechselnd mit der linken und der rechten Hand zu spielen.

Ziel ist es, mit einer Hand möglichst ausgestreckt die drei Minuten zu spielen.

Zur Eingewöhnung und in der Phase des Muskelaufbaus kann auch zunächst der jeweilige Arm bspw. auf der Stuhllehne abgestützt werden. Das abwechselnde Spielen mit der linken und rechten Hand entlastet zusätzlich in der Eingewöhnungsphase.

Postbote

Im Modul Postbote schlüpfen die SpielerInnen in die Rolle eines fahrradfahrenden Briefzustellers und werfen während der Fahrt Briefe in die am Wegesrand befindlichen Briefkästen ein.

Wirkung

Dabei wirkt dieses Spiel aktiv auf die Rumpfmuskulatur ein und trainiert Koordination und Bewegungspräzision.

Hinweise zur Bedienung

Achten Sie auf eine aufrechte Körperhaltung.

Lassen Sie die Arme locker am Körper hängen und führen Sie den jeweiligen Wurfarm mit möglichst weit ausladender, halbkreisförmiger Bewegung über die Seite hinter den Rücken, um einen Brief aufzunehmen.

Wird die rechte Hand nach hinten geführt, bleibt die linke Hand sichtbar auf Bauchhöhe, und umgekehrt.

Werfen Sie den Brief von unten nach oben in Richtung des Briefkastens. Bringen Sie die Arme danach wieder in die Ausgangsposition.

Achten Sie für ein erfolgreiches und reibungsloses Spiel auf eine saubere und langsame Bewegungsausführung.

Häufig gestellte Fragen

Warum verhält sich der Postbote im Spiel nicht so wie er soll?

› Bitte überprüfen Sie, ob die Kamera die SpielerInnen ohne Hindernisse "sehen" kann. Ein Schal oder eine dicke Jacke können die Erkennung durch die Kamera verschlechtern. Weitere Hinweise dazu finden Sie im Abschnitt „Fehlerkennungen Vermeiden“ (S. 25) und unter hilfe.memore.de.

Singen*

Im Modul Singen können verschiedene Lieder ausgewählt werden, die dann gemeinsam gesungen werden können. Dafür werden die Liedmelodien abgespielt, während auf dem Bildschirm der Liedtext abgebildet wird.

Wirkung

Das gemeinschaftliche Singen spricht die Psychohygiene an und fördert Antrieb und soziale Einbindung. Vor allem aber ist es ein großer Spaß und kann auch in größeren Gruppen verwendet werden.

Tanzen*

Im Modul Tanzen werden die SpielerInnen ermutigt, verschiedene Tänze, die auf dem Bildschirm vorgetanzt werden, mitzutanzen.

Wirkung

Das Modul Tanzen vermittelt Freude an der Bewegung und trainiert durch die therapeutischen Bewegungsabläufe den ganzen Körper. Gleichzeitig wird durch das gemeinschaftliche Tanzen die soziale Einbindung gefördert.

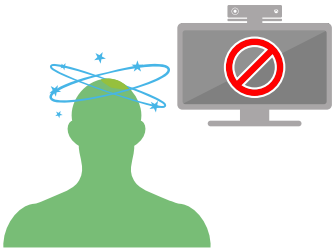
Hinweise zur Bedienung

Die Musiktitel sind mit Sternen den Schwierigkeitsstufen zugeordnet (je mehr Sterne, desto schwieriger). Leichte / mittelschwere Musiktitel beinhalten weniger Beinbewegung und sind von der Tanzgeschwindigkeit her langsamer als Musiktitel der schwierigen Stufe.

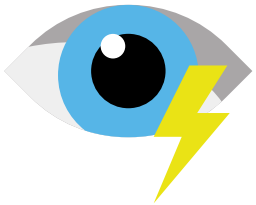
* Die Module „Tanzen“ und „Singen“ sind möglicherweise noch nicht flächendeckend verfügbar. Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an Ihren Medizinprodukteberater.

Sicherheitshinweise

Um die Sicherheit und Gesundheit der SpielerInnen zu gewährleisten, lesen Sie die folgenden Hinweise zur Nutzung der memoreBox, bevor Sie das Gerät verwenden.

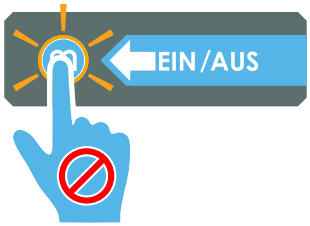


⚠ Wenn die SpielerInnen Schwindel oder Übelkeit empfindet, beenden Sie sofort das Spiel. Das Spiel sollte nur im ausgeruhten Zustand verwendet werden.



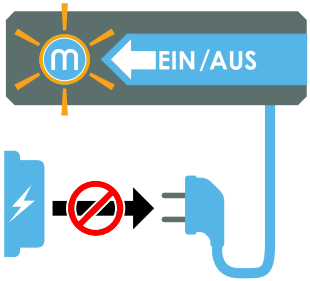
⚠ Wenn die SpielerInnen epileptische Veranlagungen haben oder durch Lichtreize verursachte Anfälle hatten, konsultieren Sie vor dem Spielen einen Arzt. Wenn Sie beim Spielen Symptome wie Sehstörungen, Migräne, Muskelzuckungen, Ohnmacht an sich bemerken, hören Sie sofort auf zu spielen und konsultieren Sie einen Arzt.

⚠ Längere Beschallung mit lauten Tönen kann zu dauerhaftem Hörverlust führen. Stellen Sie die Lautstärke deshalb auf normale Zimmerlautstärke und vermeiden Sie eine längere Verwendung der Lautsprecher mit übermäßiger Lautstärke.



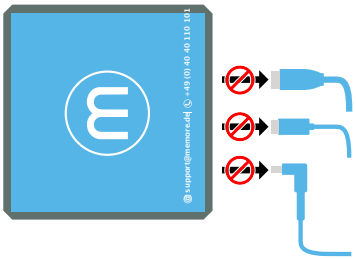
⚠ Wenn Sie die memoreBox ausschalten, drücken Sie kurz auf den Ein-/Ausschalter.

Halten Sie den EIN/AUS-Knopf NICHT gedrückt. Einfaches kurzes Betätigen reicht aus.

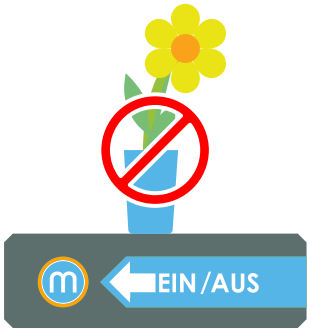


⚠ Wenn Sie die memoreBox abbauen oder verlegen: Achten Sie darauf, beim Ausstecken von Kabeln stets am Stecker und nicht am Kabel zu ziehen.

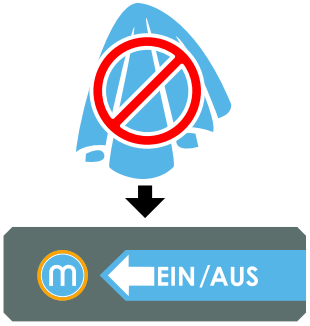
Schalten Sie im laufenden Betrieb NIEMALS die Stromquelle aus oder ziehen den Stecker.



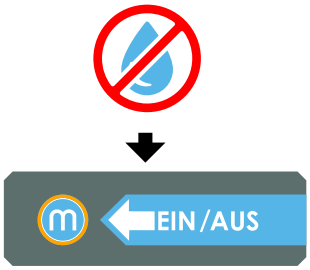
⚠ Entfernen Sie keine Kabel von der memoreBox, solange diese eingeschaltet ist.



⚠ Stellen Sie keine Gegenstände auf die memoreBox.



⚠ Decken Sie die memoreBox niemals mit einer Decke oder Ähnlichem ab.



⚠ Die memoreBox darf nicht mit Wasser in Berührung kommen. Wischen Sie die memoreBox niemals mit einem feuchten oder nassen Lappen. Berühren Sie die Konsole niemals mit feuchten Händen.

Fehlersuche

Wenn es beim Betrieb der memoreBox zu Problemen kommt, gibt es einige Schritte, die Sie unternehmen können, um das Problem schnell und einfach selbst zu beheben. Lösungsansätze zu den am häufigsten auftretenden Schwierigkeiten erhalten Sie auf den nachfolgenden Seiten sowie unter hilfe.memore.de.

Wenn Sie Probleme mit einem konkreten Modul haben, finden Sie zudem die Antwort auf die häufigsten Fragen jeweils im Abschnitt des entsprechenden Spiels im Kapitel „Die Module“ (S. 27) und unter hilfe.memore.de.

Sollte Ihr Problem auf diese Weise nicht gelöst werden, zögern Sie nicht unseren Support zu kontaktieren. Wir werden das Problem umgehend mit Ihnen beheben. Um uns dabei zu helfen, das Problem schnellstmöglich zu identifizieren, beachten Sie dabei bitte die Hinweise aus dem Kapitel „Service“ (S. 39).

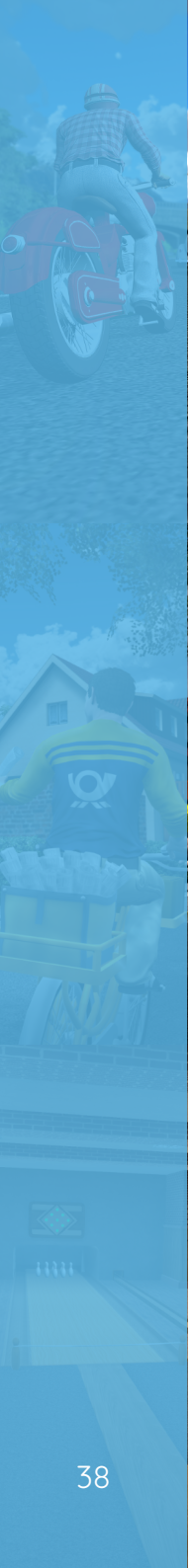
Probleme beim Spielen

Das Spiel wird unterbrochen – ich muss mich plötzlich neu positionieren:

› Bitte überprüfen Sie die Ausrichtung der Kamera (S. 14) und beachten Sie die Hinweise Abschnitt „Fehlerkennungen vermeiden“ (S. 25). Falls eine Person zwischen SpielerIn und Kamera durchläuft, ist eine neue Positionierung im Spielbereich notwendig. Außerdem werden SpielerInnen abgemeldet, wenn sie den Spielbereich für längere Zeit verlassen.

Während des Spielens werden Systemnachrichten von Windows angezeigt (Updates, Antivirus, etc)

› Bitte schreiben Sie uns kurz eine Email, falls dies auftreten sollte. Sie können aber in der Regel ohne jegliche Einschränkung weiter spielen. Solltet es dennoch zu Problemen kommen, schalten Sie die memoreBox einmal aus und wieder an.



Technische Störungen

Die memoreBox funktioniert nicht:

› Bitte schalten Sie die memoreBox und den Fernseher aus.

› Ziehen Sie auch die Stromkabel der memoreBox und der Kamera heraus und warten Sie 10 Sekunden. Stecken sie die Kabel wieder ein.

› Schalten Sie danach die memoreBox und den Fernseher wieder an.

Die Kamera leuchtet bei Beginn des Spiels nicht:

› Bitte überprüfen Sie, ob alle Stecker richtig und fest genug eingesteckt sind.

› Stellen sie sicher, dass der USB-Stecker in einer blauen USB3.0 Buchse steckt. Ggf. wechseln sie auf die andere USB3.0-Buchse.

Die Spiele werden auf dem Fernseher nicht angezeigt:

› Bitte überprüfen Sie, ob die memoreBox an ist und der Fernseher auf „HDMI“ gestellt ist (über die Fernbedienung: oder SOURCE / QUELLE)

Die SpielerInnen werden nicht richtig erkannt oder es werden falsche Personen erkannt:

› Bitte überprüfen Sie die Platzierung und Ausrichtung der Kamera wie auf Seite 14 beschrieben.

› Bei SpielerInnen, die auf auf einem Stuhl bzw. im Rollstuhl sitzen, kann es helfen, wenn kurz beide Arme gleichzeitig seitlich ausstreckt und bewegt werden. Decken oder Kleidungsstücke, die die Beine be- bzw. verdecken können die Erkennung erschweren.

Service

Es gibt Fragen, die nicht durch Handbücher beantwortet werden können. Rufen Sie uns in diesem Fall gerne an oder schreiben uns eine E-Mail. Damit wir Ihr Anliegen so schnell wie möglich lösen können, bereiten Sie bitte diese kurzen Punkte für das Gespräch vor:

- Notieren Sie sich, welche Probleme genau aufgetreten sind.
- Bauen Sie die memoreBox, wie in der Anleitung beschrieben, komplett auf.
- Prüfen Sie, ob es für das Gespräch möglich ist, die memoreBox an das Internet anzuschließen. Dadurch ist eine Fernwartung unserer TechnikerInnen möglich und die Lösung wird vereinfacht.
- Rufen Sie uns unter der Nummer an, die Sie auf der memoreBox selbst, sowie unten abgedruckt finden. Alternativ können Sie uns auch gerne eine E-Mail an support@memore.de schreiben.

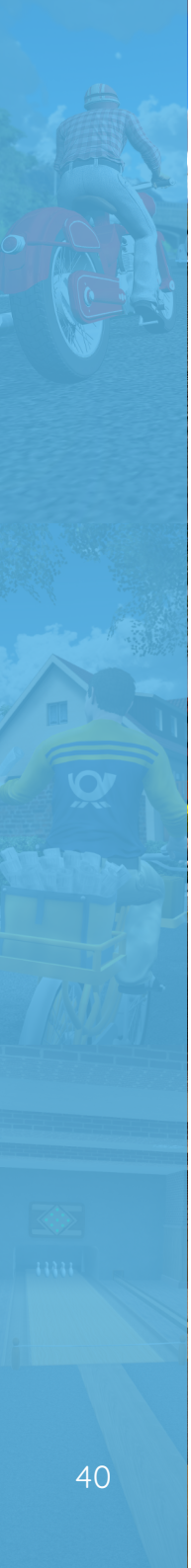
Technischer Support

+49 (0) 40 / 40 110 101

support@memore.de

Hilfe und die häufigst gestellten Fragen sowie Tipps zu den Modulen finden Sie auch unter:

hilfe.memore.de



Kontakt

Sie haben Fragen oder Anregungen?
Kontaktieren Sie uns!

+49 (0) 40 / 40 110 101

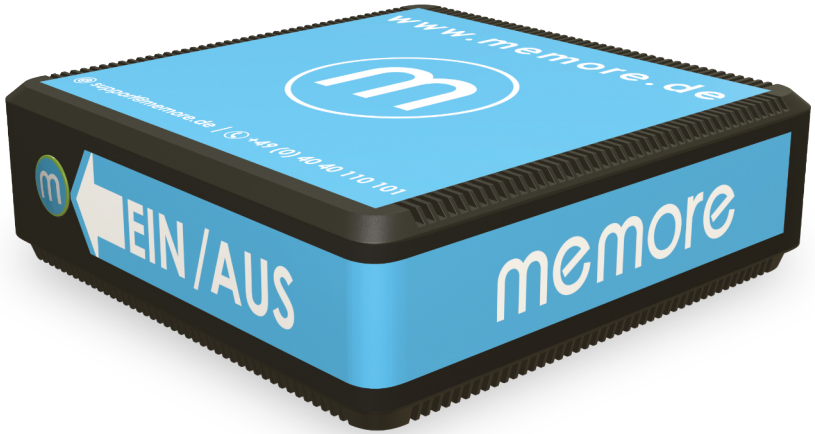
info@memore.de

www.memore.de

memore Care
Ist ein Produkt aus dem Hause
RetroBrain R&D

RetroBrain R&D GmbH | Spaldingstraße 64-68 | 20097 Hamburg | Deutschland
Geschäftsführung: Christian Goergen, Adalbert Pakura
Amtsgericht Hamburg, HRB 134578

v.10a



RetroBrain R&D CE

Tel.: 040 / 40 110 101
E-Mail: info@retrobrain.de
Web: www.retrobrain.de