



BATHAN™ ACTION TRAINER

Liebe Eltern, vielen Dank, dass Sie den **BATHAN™ ACTION TRAINER** ausgewählt haben. Der **BATHAN™ ACTION TRAINER** bietet neben viel Spannung und Spaß jede Menge anspornende Spiele und Aktivitäten, die einen unschätzbaren Beitrag für die Entwicklung Ihres Kindes darstellen. Die Aktivitäten umfassen Wortschatz-, Memory-, Logik-, Mathematik- und Musikspiele. Der **BATHAN™ ACTION TRAINER** ist ein spannendes Spiel, das Kreativität fördert und zum selbständigen Lernen motiviert. Lernen mit Batman ist ein fesselndes Abenteuer!

BATHAN and associated trademarks owned by and used under license from Warner Bros, Inc.
©2005 Warner Bros, Inc. Alle Rechte vorbehalten

BATHAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC comics. (s05)

Eigenschaften des Action Trainers

Zum Lieferumfang des Action Trainers gehören die folgenden Teile.
Sollte etwas fehlen, bitten wir Sie, sich mit Ihrem Händler in Verbindung zu setzen.

- 1 – Armschiene
- 2 – LCD-Einheit
- 3 – Armbänder
- 4 – Bedienungsanleitung

1

Armschiene

- Lautsprecher
- Integrierte Taschenlampe
- Kompass
- Tasten zum Öffnen der Abdeckung
- Funktionstasten
- Lichtschalter
- Batteriefachabdeckung
- Reset-Taste
- Schlaufen für Armbänder

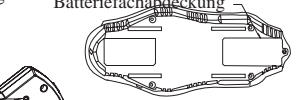
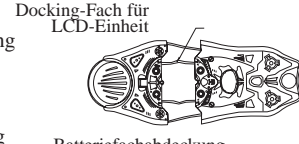
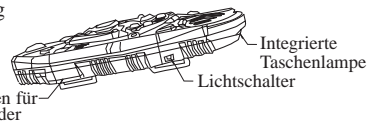
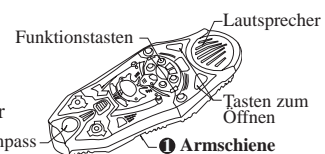
LCD-Einheit

- LCD-Monitor mit Hintergrundbeleuchtung
- Funktionstasten
- Stummschaltungstaste
- EIN/AUS Taste
- Batteriefachabdeckung
- Reset-Taste
- Bedienungsanleitung

LCD-Einheit

- Reset-Taste
- Batteriefachabdeckung

2



2

diese Funktionen den Tasten zugewiesen und das jeweilige Symbol auf der LCD-Anzeige kennzeichnet, welche Funktionstaste zu benutzen ist.
Enter Die Taste neben diesem Symbol fungiert als Eingabetaste und bestätigt die Antwort oder Auswahl des Spielers.
Menu Durch Betätigen der Taste neben diesem Symbol kann der Spieler zum vorherigen oder zum Spielauswahl-Menü zurückkehren.

Cursor-Steuerung

Die Armschiene erkennt, ob die LCD-Einheit für links- oder rechtshändige Benutzung eingesetzt ist und wählt automatisch die entsprechenden Funktionstasten zur Spielsteuerung:

- Wenn die Einheit so eingesetzt ist, dass der linke Arm der Spielfigur ist, kontrollieren die rechten Tasten die Auf- und Abbewegung des Cursors. Die übrigen Tasten übernehmen die Eingabe- und Menüfunktion.
- Wenn die Einheit so eingesetzt ist, dass der rechte Arm der Spielfigur ist, kontrollieren die linken Tasten die Auf- und Abbewegung des Cursors. Die übrigen Tasten übernehmen die Eingabe- und Menüfunktion.

Wenn die LCD-Einheit aus der Armschiene herausgenommen wird, kontrollieren die linken Tasten die Auf- und Abbewegung des Cursors, während die übrigen Tasten die Eingabe- und Menüfunktion übernehmen.

7



Bedienungsanleitung

Anlegen der Armbänder

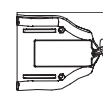
- 1) Ziehen Sie das Armbandende durch die Schlaufen am Boden der Armschiene und befestigen Sie die Armbänder mit den Klettverschlüssen.
- 2) Befestigen Sie die Armbänder am Arm des Spielers.

Inbetriebnahme

Der Action Trainer benötigt zum Betrieb 2 x 1,5 V „AAA“ Alkali-Batterien für die Armschiene und eine Knopfzellenbatterie für die LCD-Einheit.

Einsetzen der Batterien

- 1) Stellen Sie sicher, dass die Einheit ausgeschaltet ist.
- 2) Öffnen Sie mit Hilfe eines kleinen Kreuzschraubenziehers die Batteriefachabdeckung an der Rückseite der Einheit.
- 3) Setzen Sie die 2 x 1,5 V „AAA“ Alkali-Batterien unter Beachtung der korrekten Polarität ein.
- 4) Schrauben Sie die Batteriefachabdeckung wieder fest.



3

SPIELREGELN

Auswahl einer Aktivität

15 Spiele und Funktionen werden im Menü des Action Trainers angeboten. Wenn das Gerät eingeschaltet wird, erscheint die Hauptmenü-Anzeige. Mit Hilfe der Cursor-Steuerungstasten kann durch die einzelnen Aktivitäten des Menüs „geblättert“ werden. Um eine Aktivität zu spielen, wird die Taste neben dem **Enter** Symbol gedrückt. Mit Hilfe der Taste neben dem **Menu** Symbol wird das Hauptmenü wieder aufgerufen.

Versuche und Punktvergabe

In den meisten Spielen hat der Spieler drei Versuche pro Frage. Nach drei Fehlversuchen zeigt der Action Trainer die richtige Antwort an. Die Spiele haben entweder 3 oder 5 Spielstufen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Wird eine Aktivität gewechselt, bleibt die erreichte Spielstufe so lange gespeichert, bis der Action Trainer ausgeschaltet wird. Wenn der Action Trainer ausgeschaltet wurde, beginnen alle Spiele wieder von der ersten Spielstufe. In den meisten Spielen werden pro Spielstufe 10 Fragen gestellt. Beantwortet der Spieler die Frage beim ersten Versuch korrekt, erhält er 10 Punkte, beim zweiten Versuch 6 Punkte und beim dritten Versuch 3 Punkte.

8

LCD-Einheit

- 1) Stellen Sie sicher, dass die Einheit ausgeschaltet ist.
- 2) Öffnen Sie mit Hilfe eines kleinen Kreuzschraubenziehers die Batteriefachabdeckung an der Rückseite der Einheit.
- 3) Setzen Sie die Knopfzellenbatterie unter Beachtung der korrekten Polarität ein.
- 4) Schrauben Sie die Batteriefachabdeckung wieder fest.

Achtung

- Niemals Batterien unterschiedlichen Typs einlegen. Alte und neue Batterien nicht miteinander vermischen.
- Nur Batterien des gleichen Typs oder dem empfohlenen Typ entsprechend verwenden.
- Beim Batteriewechsel ALLE Batterien auswechseln.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Gerät für längere Zeit nicht in Gebrauch ist.
- Batterien nicht in offenes Feuer werfen.
- Niemals versuchen, nicht-aufladbare Batterien aufzuladen.
- Aufladbare Batterien müssen vor dem Laden aus dem Gerät entfernt werden.
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht Erwachsener geladen werden.
- Leere Batterien müssen aus dem Lerncomputer entfernt werden.
- Die Kontakte im Batteriefach dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Aufgrund von falscher Handhabung oder Beschädigung des Gerätes kann es kleine Bruchstücke enthalten und ist daher nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

Abschaltautomatik

Das Gerät schaltet sich automatisch ab, wenn für zwei Minuten keine Eingabe erfolgt, um Batteriestrom zu sparen. Um erneut zu spielen, betätigen Sie einfach die Taste [EIN/AUS] oder schieben Sie die Armschiene zu und auf.

4

Reinigung und Wartung

Das Produkt sollte regelmäßig auf eventuelle äußere Beschädigungen des Gehäuses und anderer Teile überprüft werden. Sollte das Gerät äußere Schäden aufweisen, darf es nicht benutzt werden, bis es repariert worden ist. Bitte entfernen Sie vor der Reinigung des Geräts die Batterien.
Wischen Sie das Gerät mit einem trockenen Tuch ab.
• Das Gerät darf niemals nass werden.
• Das Gerät darf niemals auseinander genommen werden.

Einschalten des Action Trainers

Es gibt zwei Möglichkeiten den Action Trainer einzuschalten.

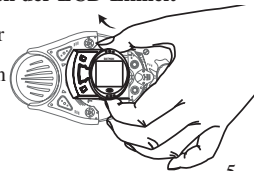
1. Die LCD-Einheit befindet sich in ihrem Fach in der geschlossenen Armschiene. Durch Drücken der Tasten [OFFNEN] springt die Armschiene auf und der Action Trainer schaltet sich ein. Ist das Gerät ausgeschaltet, kann es durch Zu- und Aufschieben erneut gestartet werden.

2. Befindet sich die LCD-Einheit nicht in ihrem Docking-Fach in der Armschiene, wird der Action Trainer durch Drücken der Taste [EIN/AUS] an der LCD-Einheit eingeschaltet.

Schalten Sie den Action Trainer entweder durch Drücken derselben Taste oder durch Schließen der Abdeckung der Armschiene nach dem Spielen aus.

Herausnehmen und Einsetzen der LCD-Einheit

Öffnen Sie die Abdeckung der Armschiene durch Drücken der unteren Taste [Öffnen] und der oberen Taste [Öffnen]. Nehmen Sie die LCD-Einheit heraus.



5

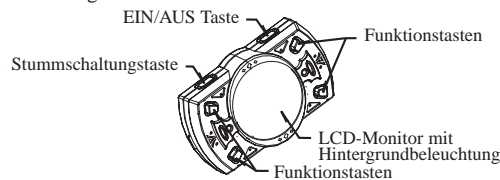
Um die LCD-Einheit wieder in die Armschiene einzusetzen, legen Sie die Einheit in ihr Docking-Fach und drücken sie an der Seite leicht herunter, bis die Einheit einrastet. Schieben Sie die Abdeckung des Faches zu.

Benutzung des Action Trainers für Links- oder Rechtshänder

Der Spieler kann wählen, an welchem Arm er die Armschiene tragen möchte, da die LCD-Einheit in zwei Richtungen in die Armschiene eingesetzt werden kann. Die Funktionen der Funktionstasten wechseln gemäß des gewählten Spielarmes.

Funktionstasten

Der Action Trainer hat vier Multi-Funktionstasten, mit denen die Spiele gesteuert werden. Die jeweilige Funktion einer Taste wird durch kleine Symbole neben der Taste auf dem LCD-Monitor angezeigt. Die vier Tasten auf der LCD-Einheit werden durch die entsprechenden Tasten auf der Armschiene aktiviert, wenn sich die LCD-Einheit in ihrem Docking-Fach befindet.



Symbole der LCD-Anzeige:

Wenn in einem Spiel die Bewegung des Cursors nach rechts/links oder aufwärts/abwärts erforderlich ist, werden

6

Spielstufen

Nach einer Gruppe von 10 Fragen erscheint die Punkteübersicht für die gespielte Spielstufe der Aktivität. Abhängig vom Punktestand erreicht der Spieler entweder die nächsthöhere Stufe, muss die Stufe wiederholen oder wird eine Stufe zurückgesetzt:
a) 85 oder mehr Punkte - nächsthöhere Spielstufe
b) 61 bis 84 Punkte - Spielstufe wird wiederholt
c) 60 oder weniger Punkte - zurück auf die vorherige Spielstufe

Die Punkteübersicht für eine Aktivität zeigt die aktuelle Spielstufe und deren Punktestand:



Beträgt der Punktestand 85 oder mehr, erhält der Spieler €-Punkte, abhängig von der Spielstufe und wie oft diese Stufe gespielt wurde (siehe Paragraph Punktesystem). Einmal gewonnene €-Punkte kann der Spieler nicht mehr verlieren. Die Anzeige für die €-Punkte erscheint nach der Punkteübersicht.



Punktvergabe

Für Spiele mit 5 Spielstufen werden die Punkte folgendermaßen vergeben:

9

Spielstufe	Punktvergabe
1	5
2	10
3	15
4	20
5 (erstes Mal)	50
5 (alle weiteren Male)	25

Beendet der Spieler ein Spiel zum ersten Mal erfolgreich, erhält er 100 €-Punkte. Spielt er das Spiel zum zweiten Mal, erhält er 75 €-Punkte. Dadurch wird der Spieler motiviert die fünfte Spielstufe zu beenden (da sie den größten Punkteverdienst einbringt) und zudem auch alle anderen Spiele zu beenden.

Für Spiele mit 3 Spielstufen werden die Punkte folgendermaßen vergeben:

Spielstufe	Punktvergabe
1	10
2	25
3 (erstes Mal)	45
3 (alle weiteren Male)	35

Wenn der Action Trainer ausgeschaltet wird, werden die gespeicherten Punkte gelöscht.

Zeitbegrenzung

In den meisten Spielen hat der Spieler pro Frage 1 Minute Zeit zur Beantwortung. Falls die Frage in der vorgeesehenen Zeit nicht beantwortet wird, gilt dies als falsche Antwort. Der Action Trainer signalisiert mit Pieptönen die letzten 5 Sekunden. Die Uhr wird nach jedem Fehlversuch auf Null zurückgestellt.

10

Spielstufen:

Dieses Spiel hat 3 Spielstufen mit je 5 Fragen. In der ersten Spielstufe rotiert die Box zweimal. Mit jeder höheren Spielstufe wird eine Rotation hinzugefügt.
4 oder 5 richtige Antworten - eine Spielstufe weiter
3 richtige Antworten - gleiche Spielstufe noch einmal
1 oder 2 richtige Antworten - eine Spielstufe zurück

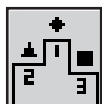
Spiel 09 Formensprint

Ziel: Der Spieler soll sich die Reihenfolge merken, in der die Formen das Ziel erreicht haben.

- Entlang des Monitors bewegen sich Formen, die zu verschiedenen Zeiten das Ziel erreichen.
- Anschließend erscheint ein Siegerpodest. Auf jedem Platz ist ein leeres Kästchen.
- Als Erstes wird der erste Platz markiert. Mit den Cursortasten \leftarrow wird durch die verschiedenen Formen „geblättert“ und mit der Taste \rightarrow eine ausgewählt.
- Die Markierung bewegt sich automatisch auf den nächsten Platz des Siegerpodestes.
- Die Antworten werden automatisch bestätigt, nachdem die dritte Form ausgewählt wurde.

Spielstufen:

Dieses Spiel hat 5 Spielstufen mit je 5 Fragen. (Punktvergabe s. Spiel 08)



15

AKTIVITÄTEN

Spiel 01 Gegensätze

Ziel: Das Gegenteil zum gezeigten Wort soll gefunden werden.

- Das Fragewort erscheint oben auf dem Monitor. Darunter werden drei Worte gezeigt.
- Mit den Cursortasten \leftarrow wird die Markierung auf die Worte bewegt.
- Durch Drücken der Taste \rightarrow wird das markierte Wort bestätigt.



Spielstufen:

Dieses Spiel hat 5 Spielstufen. Pro Spielstufe werden 10 Fragen gestellt.

Spiel 02 Einer zu viel

Ziel: Ein Buchstabe soll gelöscht werden, um ein neues Wort zu erhalten.

- Auf der Anzeige erscheint ein Wort, in dem ein Buchstabe markiert ist.
- Mit Hilfe der Cursortasten \leftarrow wird die Markierung auf den Buchstaben bewegt, der gelöscht werden soll.
- Durch Drücken der Taste \rightarrow wird der gewählte Buchstabe bestätigt.



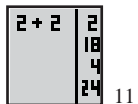
Spielstufen:

Dieses Spiel hat 5 Spielstufen. Pro Spielstufe werden 10 Fragen gestellt.

Spiel 03 Mathemission

Ziel: Die Lösung der Gleichung soll gefunden werden.

- Auf dem Monitor erscheint eine Gleichung, die sich

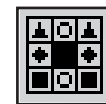


11

Spiel 10 Memory

Ziel: Die gleichen Formenpaare sollen gefunden werden.

- Ein Raster wird gezeigt. Das erste Kästchen des Rasters ist markiert.
- Mit Hilfe der Cursortasten \leftarrow wird die Markierung von Kästchen zu Kästchen bewegt. Durch Drücken der Taste \rightarrow wird das markierte Kästchen aufgedeckt.
- Werden zwei ungleiche Formen aufgedeckt, bleiben sie für eine Sekunde sichtbar und werden dann wieder verdeckt.
- Die Paare müssen vor Ablauf der Zeit gefunden werden. Das letzte Paar wird automatisch aufgedeckt.



Spielstufen:

Dieses Spiel hat 5 Spielstufen. Je Spielstufe werden 3 Raster gespielt.

Spiel 11 Echo

Ziel: Eine Folge von Tönen soll nachgespielt werden.

- Auf der Anzeige werden vier schwarze Fledermaustasten gezeigt.
- Die Töne werden nachgespielt, indem die Taste neben der blinkenden Fledermaustaste betätigt wird.
- Drei Fehlversuche sind pro Tonfolge erlaubt.
- Um zum Hauptmenü zurückzukehren, müssen die beiden Tasten neben den \rightarrow Symbolen gleichzeitig gedrückt werden.



Spielstufen:

Dieses Spiel hat 5 Spielstufen. Je Spielstufe werden 10 Tonfolgen gespielt. Mit jeder nächsthöheren Spielstufe werden die Tonfolgen um einen Ton verlängert.

16

langsam von oben nach unten bewegt. Auf der rechten Seite sind vier Lösungsmöglichkeiten zu sehen.

- Mit den Cursortasten \leftarrow wird die richtige Lösung markiert und mit der Taste \rightarrow bestätigt.
- Wurde die falsche Zahl markiert, wird sie gelöscht und der Spieler hat noch einen Versuch.
- Erreicht die Gleichung den unteren Rand der Anzeige, gilt diese Frage als falsch beantwortet.
- In jeder Spielstufe brauchen die ersten fünf Gleichungen 15 Sekunden, die nächsten fünf 10 Sekunden und die letzten fünf 7 Sekunden, um den unteren Rand zu erreichen.

Spielstufen:

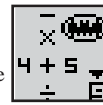
Dieses Spiel hat 3 Spielstufen. 11 oder mehr richtige Antworten - eine Spielstufe weiter
6 bis 10 richtige Antworten - gleiche Spielstufe noch einmal

5 oder weniger richtige Antworten - eine Spielstufe zurück

Spiel 04 Geheime Zeichen

Ziel: Das richtige Rechenzeichen soll ausgewählt werden, um die Gleichung zu vervollständigen.

- Eine Gleichung erscheint auf der Anzeige. Das Rechenzeichen fehlt. Vier Rechenzeichen werden als Lösungsvorschläge gezeigt, um die Gleichung zu vervollständigen.
- Mit den Cursortasten \leftarrow wird das richtige Rechenzeichen in die Lücke bewegt und mit der Taste \rightarrow die Antwort bestätigt.



Spielstufen:

Dieses Spiel hat 3 Spielstufen. (Punktvergabe s. Spiel 03)

12

Spiel 12 Musikbox

Ziel: Eine Melodie wird zum Anhören ausgewählt.

- Auf der Anzeige werden 10 Nummern gezeigt.
- Mit den Cursortasten \leftarrow wird durch die Nummern „geblättert“.
- Durch Drücken der Taste \rightarrow wird die Melodie, die sich hinter der Nummer verbirgt abgespielt.
- Am Schluss der Melodie wird automatisch das „Melodien-Menü“ angezeigt für eine erneute Liedauswahl.
- Durch Drücken der Taste \rightarrow kann das „Melodien-Menü“ während des Abspielens einer Melodie aufgerufen werden.

Melodien-Liste:

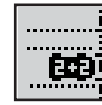
1. Beethovens Fünfte
2. 12 Bar Blues
3. Bossanova
4. Devotchka
5. Reuben Rachel
6. Ta-ra-ra Boom
7. Turkey in the Straw
8. Wilhelm Tell Ouvertüre
9. Batman Theme
10. Scareground

17

Spiel 05 Zahlenspur

Ziel: Die Gleichung soll in die Spur mit der richtigen Lösung gelenkt werden.

- Eine Gleichung in einem Auto sowie vier Straßenspuren, an deren Ende jeweils eine Zahl steht, werden auf dem Monitor gezeigt.
- Das Auto mit der Gleichung bewegt sich in einer der mittleren Spuren auf die Zahlen zu.
- Mit Hilfe der Cursortasten \leftarrow wird es in die Spur bewegt, an deren Ende die richtige Lösung steht. Mit der Taste \rightarrow kann das Auto beschleunigt werden.



Spielstufen:

Dieses Spiel hat 3 Spielstufen. Pro Spielstufe können bis zu 10 Punkte erreicht werden.

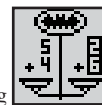
8 oder mehr Punkte - eine Spielstufe weiter
5 bis 7 Punkte - gleiche Spielstufe noch einmal

4 oder weniger Punkte - eine Spielstufe zurück

Spiel 06 Balance-Akt

Ziel: Die Gleichung mit dem höheren Ergebnis soll gefunden werden.

- Auf dem Monitor wird eine Waage mit einer Gleichung auf jeder Seite gezeigt.
- Mit den Cursortasten \leftarrow wird die Gleichung mit dem höheren Ergebnis ausgewählt und durch Drücken der Taste \rightarrow bestätigt.



Spielstufen:

Dieses Spiel hat 3 Spielstufen. (Punktvergabe s. Spiel 05)

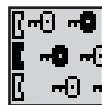
13

Spiel 13 Verschlüsselung

Um dieses Spiel zu spielen, müssen 200 oder mehr €-Punkte in der Bank gespeichert sein.

Ziel: Die Farbe des Schlosses soll gemäß der Farben der ankommenden Schlüssel geändert werden.

- Auf dem Monitor erscheinen schwarze oder weiße Schlüssel, die sich von rechts nach links über das Spielfeld bewegen und drei Schlösser, die entweder schwarz oder weiß sind.
- Mit den Cursortasten \leftarrow kann der Spieler zu den einzelnen Schlössern gelangen und durch Drücken der Taste \rightarrow ihre Farben ändern.
- Die Farbe des Schlosses muss immer der Farbe des ankommenden Schlüssels entsprechen. Sobald ein Schlüssel auf ein andersfarbiges Schloss trifft, ist das Spiel beendet.



Spielstufen:

Es gibt keine verschiedenen Stufen. Der Schwierigkeitsgrad wird allmählich während des Spiels erhöht. Am Ende des Spiels wird ein einfacher Punktestand angezeigt.

Funktion 14 Gesamtpunktzahl

Diese Funktion im Hauptmenü zeigt den Gesamtpunktestand der aus allen Spielen gesammelten €-Punkte an.

Funktion 15 Demo-Modus

Diese Funktion spielt eine kurze multimediale Demonstration des Produktes ab.

Spiel 07 Codeknacker

Ziel: Die Lücke in dem Code soll logisch ergänzt werden.

- Eine logische Folge von Zeichen wird gezeigt. Ein Zeichen fehlt. Vier rotierende Antwortmöglichkeiten werden angeboten, um die Zeichenfolge korrekt zu vervollständigen.
- Mit den Cursortasten \leftarrow wird das passende Zeichen in die Lücke bewegt und durch Drücken der Taste \rightarrow bestätigt.



Spielstufen:

Dieses Spiel hat 3 Spielstufen. (Punktvergabe s. Spiel 05)

Spiel 08 Rotation

Ziel: Anhand der Anfangsposition und den darauffolgenden Rotationen soll herausgefunden werden, in welche Richtung die Gegenstände beim Öffnen der Box zeigen werden.

- Eine offene Box, in der sich ein Gegenstand befindet, wird gezeigt.
- Die Box wird geschlossen und rotiert in verschiedene Richtungen.
- Nachdem die Box aufgehört hat zu rotieren, wird durch die drei Antwortmöglichkeiten mit Hilfe der Cursortasten \leftarrow „geblättert“. Mit der Taste \rightarrow wird die richtige Antwort bestätigt.



14

Oregon Scientific (Deutschland) GmbH
Siemensstraße 1
D - 63263 Neu Isenburg
Tel.: 06102-7985-0
Website: www.oregonscientific.de

19