

Italiano

Tabella dei contenuti

Informazioni sul prodotto	6
Simboli.....	6
Fabbricante	6
Marchio CE.....	7
CH-Rep.....	7
A. Descrizione del prodotto.....	7
B. Avvertenze di sicurezza e avvisi	8
C. Istruzioni per l'uso	10
C.1 Istruzioni per l'installazione	10
C.2 Destinazione d'uso	10
C.3 Condizioni di utilizzo previste.....	10
C.3.1 Ambiente di applicazione	10
C.3.2 Frequenza di utilizzo	10
C.3.3 Profilo utente previsto	11
C.3.4 Profilo del paziente	11
C.3.5 Controindicazioni (criteri di esclusione).....	11
C.4 Ambito di applicazione	11
C.4.1 Benefici attesi	12
C.4.2 Limitazioni	12
D. Descrizione tecnica	12
D.1 Informazioni per il funzionamento sicuro.....	12
D.1.1. Modelli di dispositivi validi	12
D.1.2 Caratteristiche del software sanitario	13
D.1.3 Aggiornamenti.....	13
D.1.4 Dati tecnici sulla sicurezza delle informazioni.....	13
D.1.5 Utilizzo in una rete IT	13
D.1.6 Impostazione delle opzioni per la sicurezza delle informazioni	13
D.1.7 Avvertenze obbligatorie.....	13

D.1.8 Requisiti minimi IT	14
D.1.9 Requisiti normativi	14
Istruzioni per l'uso	14
Istruzioni per l'avvio di teora mind	14
Descrizione dei controllori	14
Istruzioni per l'avvio di teora mind	16
Con MHMS	16
Con ArborXR	16
Il tutorial.....	18
Guardarsi intorno e muovere la testa	19
Utilizzo dei controllori.....	20
Interazione con l'interfaccia utente	21
Interazioni con il tablet virtuali.....	22
Sequenza di esercizi.....	23
Interazione con gli oggetti virtuali	23
Modalità Libera	24
Calibrazione	24
Calibrazione	24
Selezione dello scenario.....	25
Guida all'uso della selezione dello scenario	25
Esercizi	26
Regolazione del livello di difficoltà	26
Livello di difficoltà	26
Spiaggia.....	26
Gelateria - Spuntini	26
Gelateria - Preparare i gelati.....	32
Gelateria - Bevande.....	39
Gelateria - Servire e incassare	48
Gelateria - Esercizio completo	50
Cucina.....	62

Cucina - Caffè - Preparazione del caffè.....	62
Cucina - Caffè - Ordine	63
Cucina - Caffè - Preparazione del caffè & Ordine	65
Insalata di frutta - Ricetta.....	65
Frigorifero - Risolvere	75
Acquisti - Ordinamento.....	79
Acquisti - Ordinamento - Illimitato.....	80
Giardino	81
Giardino - Piantare	81
Tablet virtuale	88
Guida all'uso del tablet virtuale di teora mind.....	88
Generale	89
Nome dell'esercizio ❶	89
Visualizzazione dello stato ❷.....	89
Livello di difficoltà ❸.....	92
Menu ❹.....	93
Parametri ❺.....	93
Sala rilassamento	95
Giochi di attivazione	100
Gelato in Pila	101
Tablet ❶.....	102
Campo da gioco ❷.....	102
Generatore di oggetti ❸.....	103
Bastone di misurazione ❹.....	103
Romper la Catena	103
Tablet ❶.....	104
Generatore di oggetti ❷.....	104
Convogliatore e mattarello ❸.....	107
Cartone ❹.....	107
Schermo ❺.....	107
Lancio Della Pizza.....	107

Tablet ❶	108
Pizze ❷	109
Scatole per pizza ❸	109
Riciclaggio	110
Tablet ❶	111
Generatore di oggetti ❷	111
Cestino dei rifiuti ❸	113
Pressa ❹	114
Schermo ❺	114
Domande frequenti	114
Per tutti	114
Cosa posso fare se il display rimane nero?	114
Cosa posso fare se sono bloccato in modalità "Passthrough" (telecamera attraverso gli occhiali VR)?.....	114
Cosa posso fare se i controller non funzionano?	114
Cosa posso fare se gli oggetti sono troppo lontani/vicini o se il mio campo visivo non mostra ciò che dovrebbe?	114
Le manuale d'uso sono disponibili in forma cartacea?	115
Come si puliscono gli occhiali VR?	115
Per i terapeuti	115
Quale potrebbe essere il motivo per cui la trasmissione sul tablet non funziona?	115
Ulteriori informazioni	115
Risoluzione dei problemi	115
Dati di contatto del produttore.....	116

Informazioni sul prodotto

Simboli

Fabbricante



living brain GmbH
Friedrich-Ebert-Anlage 27
69117 Heidelberg
Baden-Wuerttemberg
Germania

Pubblicazione di questo manuale:
28.10.2025

Versioni a cui si applica il presente manuale:
CH2.3.0.I-61/2025

<https://teora-xr.de/?lang=it>



Leggere attentamente le istruzioni per l'uso.



Numero di serie del dispositivo medico:CH2.3.0.I-61/2025



Basic-UDI-DI: PP1076900156
UDI-DI: 111727129834
UDI-PI: CH2.3.0.I-61/2025



Dispositivo medico

Marchio CE



0123

CH-Rep



NEXUS SCHWEIZ AG
Kantonsstraße 3
6246 Altishofen

A. Descrizione del prodotto

teora mind è un software per l'allenamento cognitivo in realtà virtuale (VR). Il software di formazione supporta la riabilitazione insegnando strategie di apprendimento psicologico e imitando situazioni quotidiane in VR. In questo modo, il software consente di praticare le attività quotidiane in un ambiente sicuro e realistico.

Per una descrizione dettagliata e le istruzioni su come utilizzare il software, consultare i documenti allegati. Il software funziona solo con un modello di dispositivo (anche chiamato "hardware") valido, cioè un visore VR valido, vedi capitolo *D.1.1. Modelli di dispositivi validi*.

Le presenti istruzioni per l'uso contengono solo informazioni su teora mind! Si prega di leggere attentamente anche le relative istruzioni per l'uso, comprese le istruzioni di sicurezza e le avvertenze per gli occhiali VR.

Le presenti istruzioni per l'uso si riferiscono alla versione **CH2.3.0.I-61/2025**. La versione corrente è visualizzata nella schermata iniziale di teora mind. Se il numero di versione visualizzato è diverso da quello sopra riportato, scaricare un manuale d'uso aggiornato dal nostro sito web (<http://www.teora-xr.de/eifu>) o richiederne uno nuovo tramite il nostro servizio clienti (support@livingbrain.de¹).



B. Avvertenze di sicurezza e avvisi

Osservare anche le istruzioni di sicurezza, salute e avvertimento del produttore dell'hardware VR.

L'uso degli occhiali VR e del controller comporta rischi per la salute e la sicurezza, che il produttore degli occhiali VR illustra nelle sue avvertenze sulla salute e la sicurezza.

Di seguito sono riassunti i rischi che devono essere chiariti prima di utilizzare Teora Mind attraverso gli occhiali VR.

Non utilizzare gli occhiali VR se si soffre di uno dei seguenti sintomi:

- Stanchezza
- sotto l'effetto di alcol o droghe e i loro effetti collaterali
- Problemi digestivi
- Stress emotivo acuto
- Ansia
- Sintomi dell'influenza
- Sintomi del raffreddore
- Mal di testa
- Emicrania
- Mal d'orecchio

L'uso degli occhiali VR può aggravare i sintomi. Gli effetti collaterali dell'uso degli occhiali VR possono essere favoriti dai sintomi citati.

Gli occhiali e i controller VR contengono magneti e componenti che emettono onde radio che potrebbero influenzare le funzioni dei dispositivi elettronici vicini.

Non utilizzare gli occhiali VR durante la ricarica.

Se gli utenti degli occhiali VR **hanno implementato un pacemaker o altri dispositivi medici, è necessario assicurarsi che non vi siano interferenze persistenti. Inoltre, è necessario** mantenere una distanza di sicurezza tra gli occhiali VR e il controller con il dispositivo medico.

1. <mailto:support@livingbrain.de>

Alcune persone (circa 1 su 4.000) potrebbero avere forti vertigini, convulsioni, contrazioni oculari o muscolari o svenimenti provocati da lampi o schemi di luce. Ciò potrebbe verificarsi nella realtà virtuale anche se non si sono mai verificate crisi epilettiche o svenimenti prima d'ora e non ci sono precedenti di crisi epilettiche o di epilessia. Le persone che avvertono tali sintomi devono interrompere immediatamente l'uso degli occhiali VR e rivolgersi a un medico.

Se si sono già verificate crisi epilettiche, svenimenti o altri sintomi che possono essere associati all'epilessia, l'uso degli occhiali VR deve essere discusso con un medico prima dell'uso.

L'uso degli occhiali VR può provocare dolori ai muscoli, alle articolazioni, al collo, alle mani o alla pelle, nonché affaticamento o sintomi quali formicolio, intorpidimento, bruciore o rigidità. In tal caso, l'uso degli occhiali VR deve essere interrotto. Gli utenti devono riposare per alcune ore prima di riprendere l'uso. Se il disagio persiste o si verificano i sintomi sopra descritti, è necessario interrompere l'uso e contattare un medico.

L'uso deve essere interrotto immediatamente se si manifesta uno dei seguenti sintomi:

- Crampi
- Perdita di coscienza
- Affaticamento degli occhi
- Contrazione degli occhi o dei muscoli
- movimenti involontari
- Visione alterata, offuscata o doppia
- Altre anomalie legate alla visione
- Stanchezza
- Perdita di orientamento
- Disturbi dell'equilibrio
- ridotta coordinazione occhio-mano
- sudorazione eccessiva, aumento della salivazione
- Nausea
- Disagio o dolore alla testa o agli occhi
- Sonnolenza
- Esaurimento
- Sintomi simili alla cinetosi

Proprio come i sintomi che possono verificarsi quando si sbarca da una nave, i sintomi causati dagli effetti della realtà virtuale possono durare per diverse ore e aumentare di gravità ore dopo l'uso.

Tali sintomi post-utilizzo possono includere tutti i sintomi precedentemente menzionati, oltre a sonnolenza, eccessiva sonnolenza e riduzione della capacità di lavorare in più fasi. Questi sintomi potrebbero spiegare l'aumento del rischio di lesioni durante le attività del mondo reale.

Gli occhiali VR sono a contatto con la pelle e il cuoio capelluto. L'uso degli occhiali VR deve essere interrotto se si notano gonfiore, prurito, irritazione o reazioni cutanee. Come per il controller manuale, l'uso deve essere interrotto se si notano irritazioni o reazioni cutanee.

Se i sintomi sono più gravi o persistenti, è necessario contattare un medico.

Le avvertenze complete sulla salute e la sicurezza degli occhiali VR sono riportate nella documentazione che accompagna gli occhiali VR.

C. Istruzioni per l'uso

C.1 Istruzioni per l'installazione

Le istruzioni per l'installazione non sono necessarie perché l'applicazione è preinstallata. Gli aggiornamenti vengono scaricati e installati automaticamente. È necessaria una connessione Internet stabile.

C.2 Destinazione d'uso

teora mind è un'applicazione software per la riabilitazione delle capacità cognitive. Lo scopo dell'applicazione è quello di allenare le abilità cognitive e aumentare le competenze quotidiane nel contesto di malattie che colpiscono il sistema nervoso.

C.3 Condizioni di utilizzo previste

C.3.1 Ambiente di applicazione

Il prodotto è progettato per essere utilizzato in contesti clinici, riabilitativi e di terapia occupazionale, a seconda delle circostanze individuali.

Per un uso corretto di teora mind, è necessaria un'area libera di 2x2 metri per evitare possibili lesioni.

Il luogo di utilizzo può essere scelto in modo flessibile, poiché sia il software che l'hardware necessario sono mobili. L'applicazione deve essere eseguita in condizioni di asciutto.

L'apparecchio non deve essere utilizzato in prossimità di acqua o liquidi. Pericolo di morte! Questo è un apparecchio elettronico!

Gli occhiali VR non sono sterili, ma si raccomanda di pulirne la superficie dopo ogni utilizzo. La pulizia della superficie può essere effettuata senza esitazione con panni umidi o salviette igieniche. Tuttavia, i dispositivi elettrici non devono mai entrare in contatto con liquidi/acqua!

Per l'utilizzo della ferramenta è indispensabile leggere e osservare le relative istruzioni per l'uso e le norme di sicurezza!

C.3.2 Frequenza di utilizzo

Si consiglia di utilizzare il trattamento almeno due volte alla settimana per circa 30 minuti. Si può presumere che gli effetti positivi saranno visibili dopo un periodo di 2-4 mesi. Va notato che un uso più frequente (fino a una volta al giorno per 30 minuti) può consentire di ottenere risultati più rapidi.

Il software può essere utilizzato consecutivamente per diversi pazienti, poiché non vengono memorizzate informazioni.

Non è possibile l'uso simultaneo sullo stesso hardware.

C.3.3 Profilo utente previsto

Il prodotto può essere utilizzato da terapeuti, medici o psicologi che desiderano trattare i loro pazienti con Teora Mind nel corso di una terapia ospedaliera o ambulatoriale. In questo modo, essi fungono da supporto e da guida nell'esecuzione degli esercizi contenuti nel software. Il prodotto può essere utilizzato dai pazienti a casa con uno stato cognitivo adeguato, da soli o sotto la supervisione dei familiari.

C.3.4 Profilo del paziente

L'uso previsto è raccomandato per i soggetti di età superiore ai 10 anni con un *deterioramento cognitivo osservato, segnalato o diagnosticato che interessa almeno un dominio cognitivo*.

Non ci sono restrizioni in termini di peso o altezza. La domanda non è specifica per il sesso e non dipende dall'origine o dall'etnia.

I pazienti che utilizzano il prodotto devono essere in grado di muovere almeno un braccio con abilità motorie fini e avere la vista in entrambi gli occhi. Inoltre, l'utente deve essere in grado di ruotare la testa (almeno 60 gradi a destra e a sinistra) e deve avere una buona comprensione del linguaggio e la capacità di leggere.

Non è necessario che l'utente cammini, si inginocchi, si pieghi o si giri. L'applicazione può essere eseguita facilmente da seduti e con un solo braccio.

C.3.5 Controindicazioni (criteri di esclusione)

Il software è controindicato per le persone che hanno una storia di crisi epilettiche dovute a stimoli visivi, per i pazienti che soffrono di emicrania acuta e per quelli che hanno problemi di equilibrio. Le persone affette da afasia o da disturbi del linguaggio o della lettura non possono eseguire gli esercizi da sole, poiché è necessaria almeno la comprensione del testo per capire gli esercizi.

Durante le prime applicazioni può manifestarsi la cosiddetta cinetosi (vertigini, mal di testa, nausea). In questo caso, interrompere l'applicazione e riprenderla a piacere dopo che i sintomi si sono attenuati. Se i sintomi non si attenuano, consultare un medico.

C.4 Ambito di applicazione

teora mind viene utilizzato per le limitazioni cognitive che compromettono in modo significativo l'indipendenza, l'autodeterminazione o la competenza quotidiana del paziente.

Queste limitazioni sono causate o contribuite da incidenti, trattamenti medici e malattie che colpiscono il sistema nervoso.

C.4.1 Benefici attesi

La valutazione clinica di teora mind ha dimostrato che l'applicazione è adatta ad alleviare il deterioramento cognitivo nelle indicazioni sopra elencate. La valutazione clinica è composta da due studi clinici condotti con il prodotto, oltre che dalla letteratura su prodotti simili e dalla ricerca. Gli studi clinici hanno dimostrato che teora mind è accettato dai pazienti in riabilitazione neurologica e si possono prevedere miglioramenti misurabili delle capacità cognitive. Come per ogni prodotto medico, è possibile che in singoli casi il trattamento non porti ai miglioramenti attesi.

C.4.2 Limitazioni

teora mind non è adatto a fermare o curare le malattie accompagnate da disturbi cognitivi. Teora Mind non può nemmeno curare le malattie neurologiche. Queste includono, tra le altre, le malattie da demenza come il morbo di Alzheimer. Sulla base delle attuali scoperte scientifiche, ci si può aspettare un miglioramento dei sintomi cognitivi negativi attraverso l'allenamento con teora mind. Se i miglioramenti delle capacità cognitive, già dimostrati, si stabilizzano anche a lungo termine, è ancora da verificare in studi a lungo termine. Si raccomanda di integrare teora mind in un concetto terapeutico completo come elemento costitutivo, al fine di ottenere il miglior successo terapeutico possibile.

D. Descrizione tecnica

D.1 Informazioni per il funzionamento sicuro

D.1.1. Modelli di dispositivi validi

Per usare il software di allenamento in modo sicuro, servono occhiali VR (realtà virtuale) con 2 controller manuali. Gli occhiali VR sono la tecnologia su cui gira il software. Il software è stato progettato, sviluppato e testato solo per essere usato con modelli di dispositivi validi. Questi sono chiamati anche "hardware". In questo contesto, i modelli di dispositivi validi sono Meta Quest 2 e Meta Quest 3S. Il hardware VR incluso nel pacchetto completo è costituito da occhiali VR con 2 controller manuali e cavo di ricarica. Il hardware stesso non è un dispositivo medico né un accessorio per dispositivi medici.

Il software può essere utilizzato anche su altri dispositivi, ma il produttore non può garantire le prestazioni previste e l'esperienza utente. Si consiglia quindi vivamente di utilizzare solo dispositivi supportati dal produttore.

Prima dell'uso, leggere attentamente le istruzioni per l'uso e le avvertenze di sicurezza del prodotto e attenersi alle misure richieste.

D.1.2 Caratteristiche del software sanitario

I risultati e i valori visualizzati nel display dei risultati del software sono condizionatamente precisi. Il tempo indicato è il tempo impiegato dall'utente dal caricamento della scena al completamento dell'esercizio. Il risultato indica il successo o il fallimento dell'esercizio, misurato rispetto al compito.

D.1.3 Aggiornamenti

Gli aggiornamenti vengono scaricati e installati automaticamente quando è disponibile una connessione a Internet. Al primo avvio dell'applicazione dopo un aggiornamento, si riceverà una notifica dell'aggiornamento.

D.1.4 Dati tecnici sulla sicurezza delle informazioni

Nessun dato viene memorizzato al di fuori del software e della durata dell'applicazione. In caso di disinstallazione, sull'hardware VR o sul computer non rimarranno i dati registrati da living brain GmbH durante l'utilizzo. Tuttavia, ciò significa anche che un riavvio del software comporterà la perdita dei dati.

D.1.5 Utilizzo in una rete IT

In linea di principio, il software di formazione può essere utilizzato anche senza una rete informatica. Tuttavia, per l'utilizzo di alcune funzioni potrebbe essere necessario un accesso a Internet.

Per l'utilizzo di *teora mind Supervisor* è necessario l'accesso a una rete WLAN. Si consiglia vivamente di utilizzare una rete privata protetta con WPA2 o superiore. Oltre alla trasmissione di informazioni (immagini e video) tra *teora mind Supervisor* e *teora mind*, non è previsto alcun altro flusso di informazioni.

Tuttavia, si noti che le informazioni possono essere raccolte e valutate dai produttori dell'hardware. La Living Brain GmbH non ha alcuna influenza su questo aspetto.

D. 1.6 Impostazione delle opzioni per la sicurezza delle informazioni

Per proteggersi al meglio da malware, errori software e altri rischi, è necessario mantenere aggiornato l'hardware VR. A tal fine, è necessario installare gli aggiornamenti forniti dal rispettivo produttore. Per le istruzioni di installazione degli aggiornamenti, consultare la documentazione allegata all'hardware VR.

Nessun dato viene memorizzato al di fuori del software e della durata dell'applicazione. In caso di disinstallazione, nessun dato registrato dal cervello vivente durante l'uso rimarrà sull'hardware VR o sul computer. Tuttavia, ciò significa anche che un riavvio del software comporterà la perdita dei dati.

D.1.7 Avvertenze obbligatorie

Dobbiamo informarvi che l'esecuzione del nostro software su una rete informatica potrebbe comportare rischi sconosciuti per i pazienti, gli utenti e i terzi. Si consiglia alle organizzazioni responsabili di identificare,

analizzare, valutare e gestire tali rischi. Successive modifiche alla rete informatica potrebbero comportare nuovi rischi e quindi richiedere ulteriori analisi.

Le modifiche alla rete informatica includono le seguenti:

- Modifiche alla configurazione della rete IT
- Aggiunta di componenti (piattaforme hardware e/o software o applicazioni software) alla rete IT
- Rimozione di componenti dalla rete IT
- Aggiornamento delle piattaforme hardware e/o software o delle applicazioni software della rete IT.
- Aggiornamento delle piattaforme hardware e/o software o delle applicazioni software della rete IT.

D.1.8 Requisiti minimi IT

Requisiti minimi: WLAN con connessione a Internet

Condizioni ottimali: WLAN con connessione a Internet, WPA2-PSK (o migliore) criptata.

D.1.9 Requisiti normativi

L'operatore deve agire in conformità alle normative nazionali e dell'UE (ad es. GDPR).

L'uso del prodotto è consentito solo nell'ambito dell'uso specificato (destinazione d'uso).

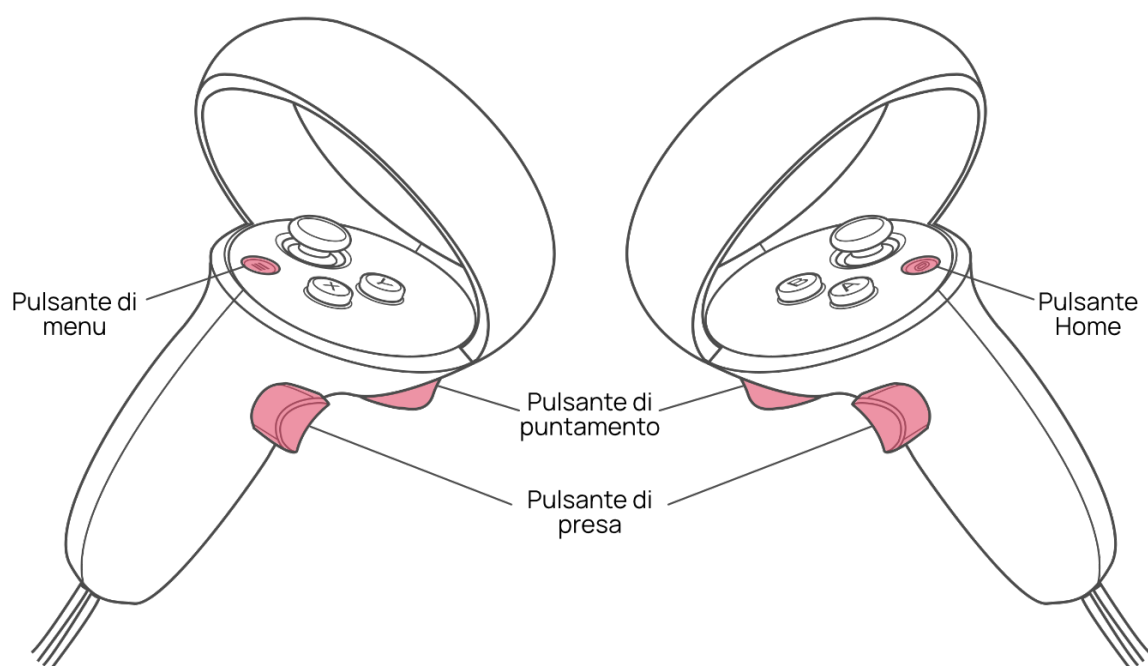
L'operatore è responsabile dell'implementazione di un'adeguata protezione del prodotto contro l'accesso fisico e digitale non autorizzato.

Istruzioni per l'uso

Istruzioni per l'avvio di teora mind

Descrizione dei controllori

Oculus Quest 2 Controllori



Oculus Quest 3S Controllori



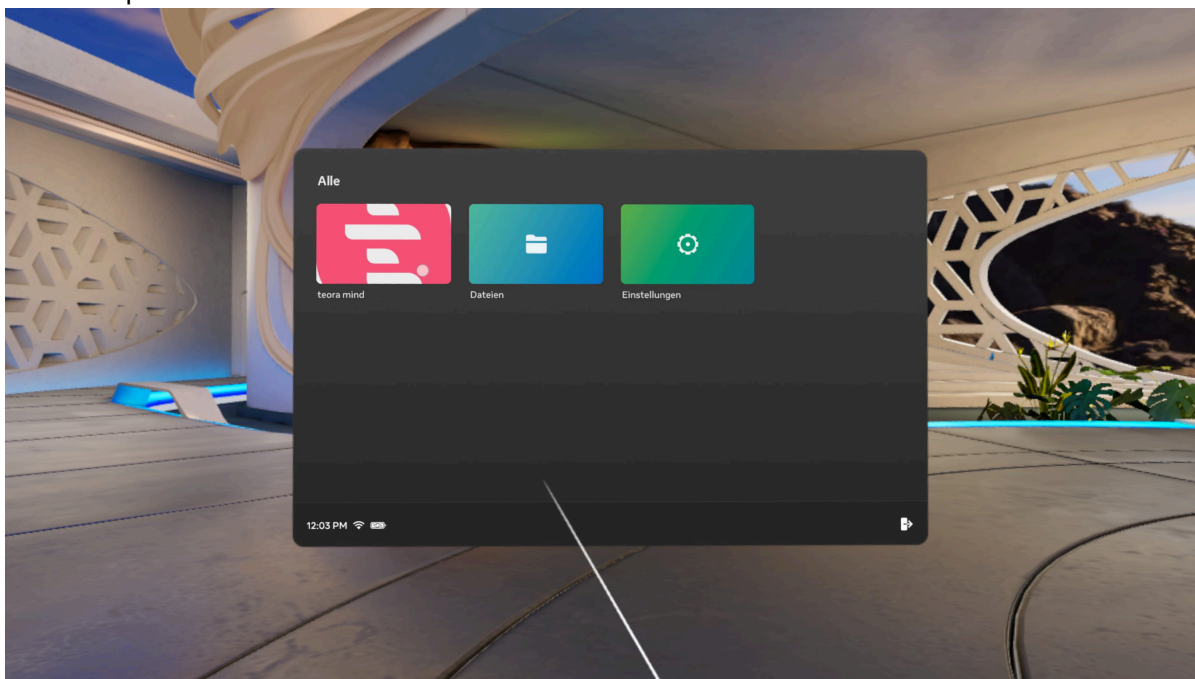
Istruzioni per l'avvio di teora mind

1. Avviare gli occhiali VR.

OPZIONALE: tenere premuto il pulsante Home (vedi descrizione del pulsante) sul controller per circa tre secondi per riallineare il campo visivo. Per farlo, assumere la posizione di gioco preferita e guardare dritto davanti a sé.

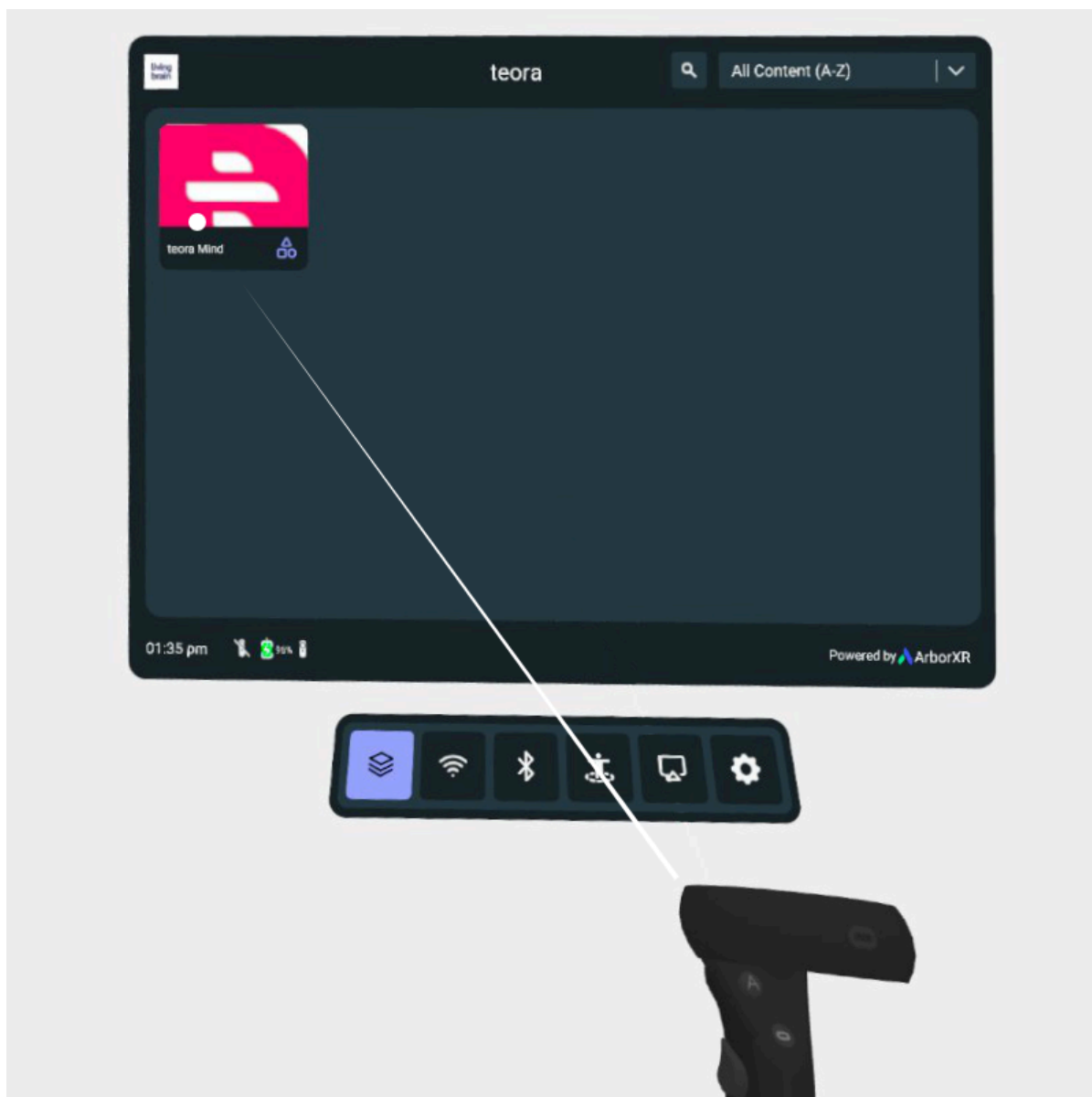
Con MHMS

2. Clicca sul pulsante teora mind.

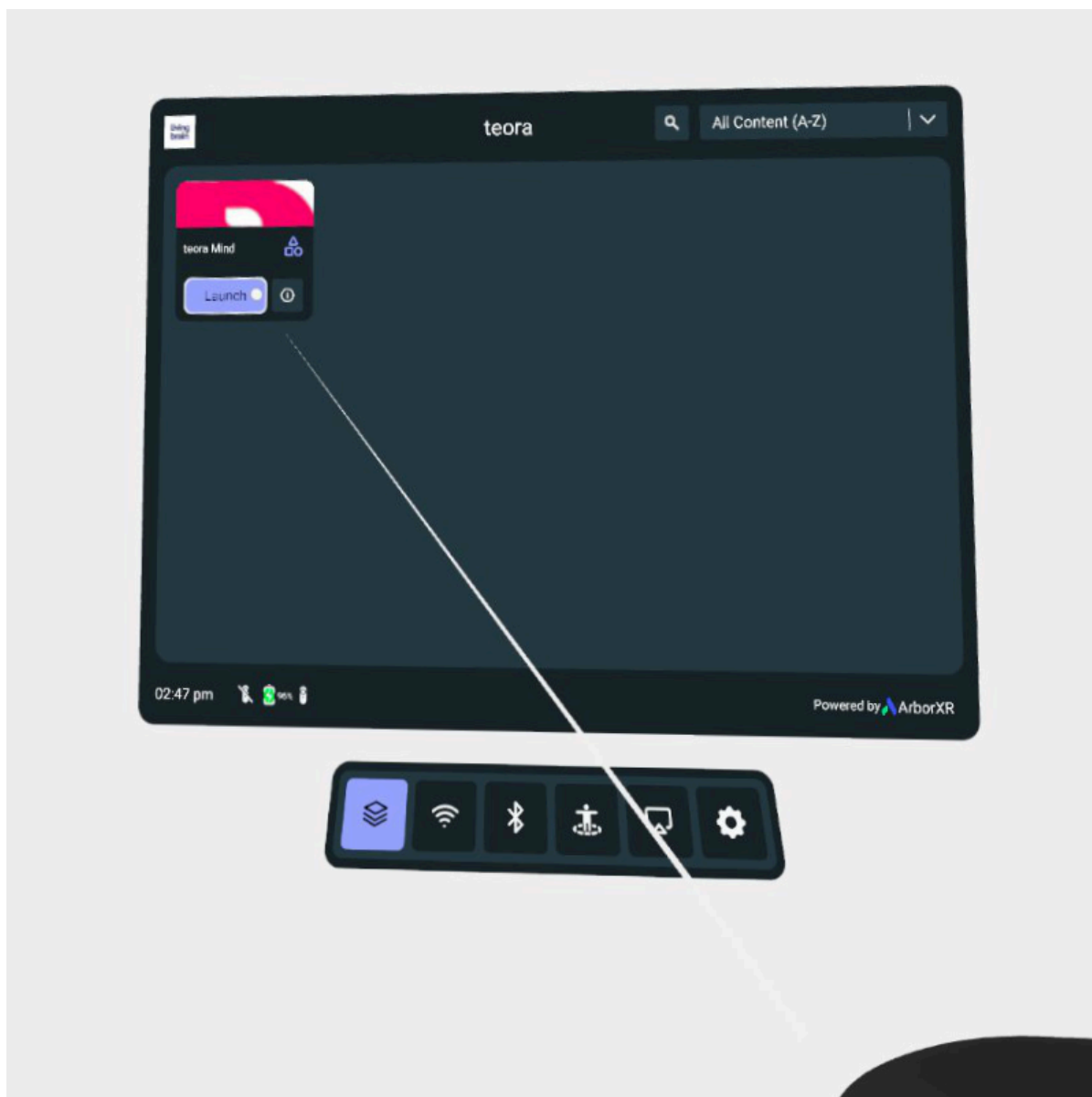


Con ArborXR

2. Selezionare il pulsante teora mind.



3. A questo punto, selezionate il pulsante Avvio



Il tutorial

Il tutorial è il livello di spiegazione di teora mind. Lo scopo del tutorial è quello di familiarizzare con l'ambiente virtuale e di imparare a usare teora mind. A questo scopo, vi verranno assegnati dei piccoli compiti che vi guideranno attraverso l'intero esercizio. Le istruzioni per risolvere ogni compito sono fornite nei campi di testo.

Gli esercizi non contengono strategie e servono solo a familiarizzare con il controller e il sistema!

In generale, imparerete i seguenti aspetti:

È possibile avviare l'esercitazione in qualsiasi momento della selezione dello scenario tramite il pulsante "Esercitazione" sul tablet.



Guardarsi intorno e muovere la testa

Il tutorial inizia in un salotto. Per prima cosa, viene spiegato come guardarsi intorno nell'ambiente virtuale muovendo la testa. Ad esempio, nel primo compito, bisogna guardare i blocchi di costruzione sul tavolo di fronte a noi finché non si uniscono per formare una casa.



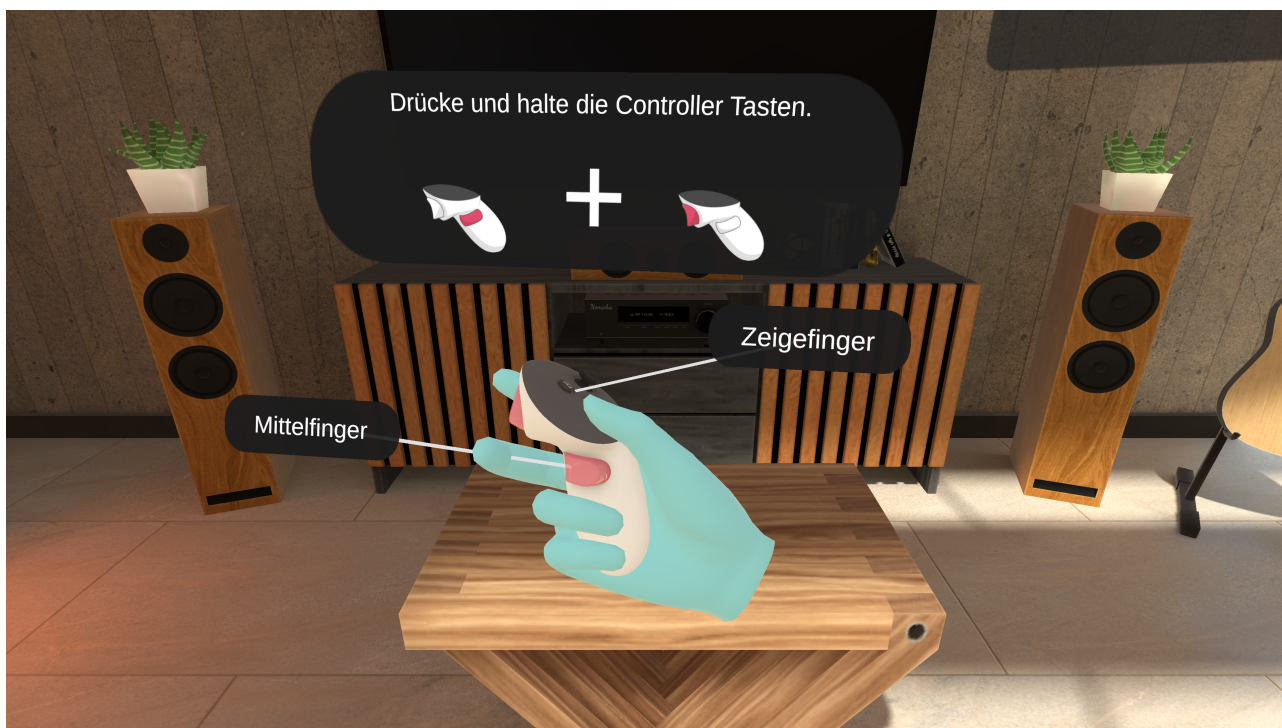
Utilizzo dei controllori

Successivamente, i tasti del controller vengono spiegati in modo più dettagliato. Guardate la vostra mano. Premete il pulsante di puntamento e il pulsante di presa. Tenere premuti entrambi i pulsanti finché non appare un segno di spunta verde.

Suggerimento: utilizzare il dito indice per il pulsante di puntamento e il dito medio per il pulsante di presa. In questo modo il controller si adatta perfettamente alla mano.



Quando si utilizza un Quest 2



Quando si utilizza un Quest 3S

Interazione con l'interfaccia utente

Durante questa interazione, si impara a utilizzare le interfacce utente. Ad esempio, questo tipo di interfaccia è presente quando si selezionano gli esercizi.

Ruotate il controller come se steste indicando lo schermo con il vostro dito virtuale.

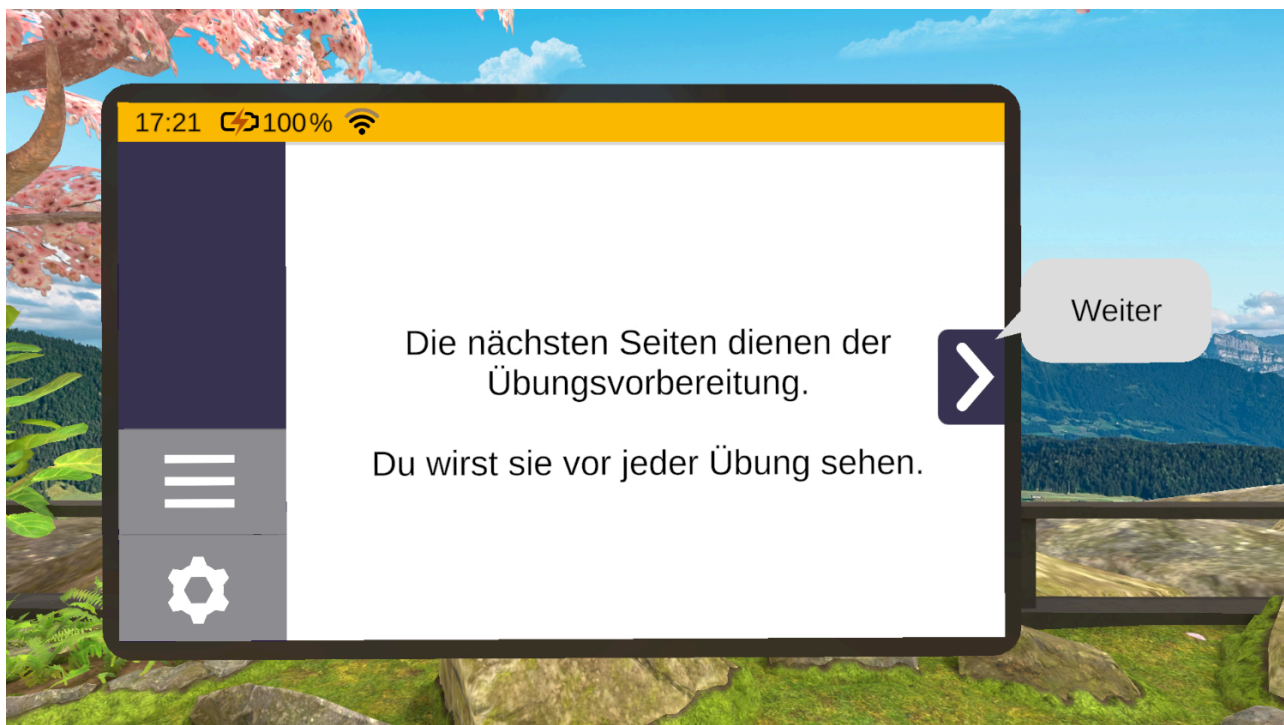
Un raggio blu apparirà sulla punta del dito indice. All'estremità di questo raggio, si vedrà un punto. Questo punto è il cursore. Funziona come il cursore del mouse.

Ora puntate all'elemento desiderato, ad esempio un pulsante, e "cliccatelo" premendo il tasto di puntamento del controller.



Interazioni con il tablet virtuali

Una volta completati i primi compiti, verrete portati sul balcone. Qui si incontra il tablet virtuale. Questa tablet vi accompagnerà durante tutti gli esercizi. Il userete per navigare nella mente del teora.



Sequenza di esercizi

Vi verrà poi mostrato passo dopo passo come funziona un esercizio. Ciò significa che imparerete come iniziare un esercizio, svolgerlo e concluderlo.

Ogni esercizio inizia con le pagine di preparazione all'esercizio sul tablet. Esse spiegano di cosa si tratta e a cosa bisogna prestare attenzione. È inoltre possibile impostare il livello di difficoltà. Non appena si fa clic su "Inizio", l'esercizio ha inizio.

Quando tutti i compiti dell'esercizio sono stati completati, il tablet fluttua davanti a voi e visualizza una pagina di risultati. Qui è possibile lasciare il tutorial e tornare al punto di partenza.

Interazione con gli oggetti virtuali

Nel tutorial, basato sul gioco di attivazione "Riciclaggio", imparerete passo dopo passo come manipolare gli oggetti in Teora Mind.

Si tratta di afferrare, lanciare, tirare leve e far interagire gli oggetti tra loro.

Troverete anche consigli utili su come interagire con gli oggetti.

Durante l'esercizio, ad esempio, viene chiesto di lanciare una lattina contro un gong e poi di raccoglierla. Se il gong viene colpito, la lattina si trova sotto. Ma se è troppo lontana per essere raccolta direttamente, bisogna prenderla da lontano. Per farlo, premere il pulsante di puntamento del controller e mirare alla lattina. Non appena appare un raggio verde, premete contemporaneamente il pulsante di presa e la lattina salterà nella vostra mano. A questo punto è possibile rilasciare il pulsante di puntamento. Se la lattina non ha colpito il gong, riapparirà poco dopo sul tavolo di fronte a voi.



Modalità Libera

È anche possibile giocare a Recycling in modo rilassato e senza compiti. A tal fine, selezionare la categoria Giochi di attivazione sullo schermo. Lì troverete il gioco sotto la voce "Riciclaggio".

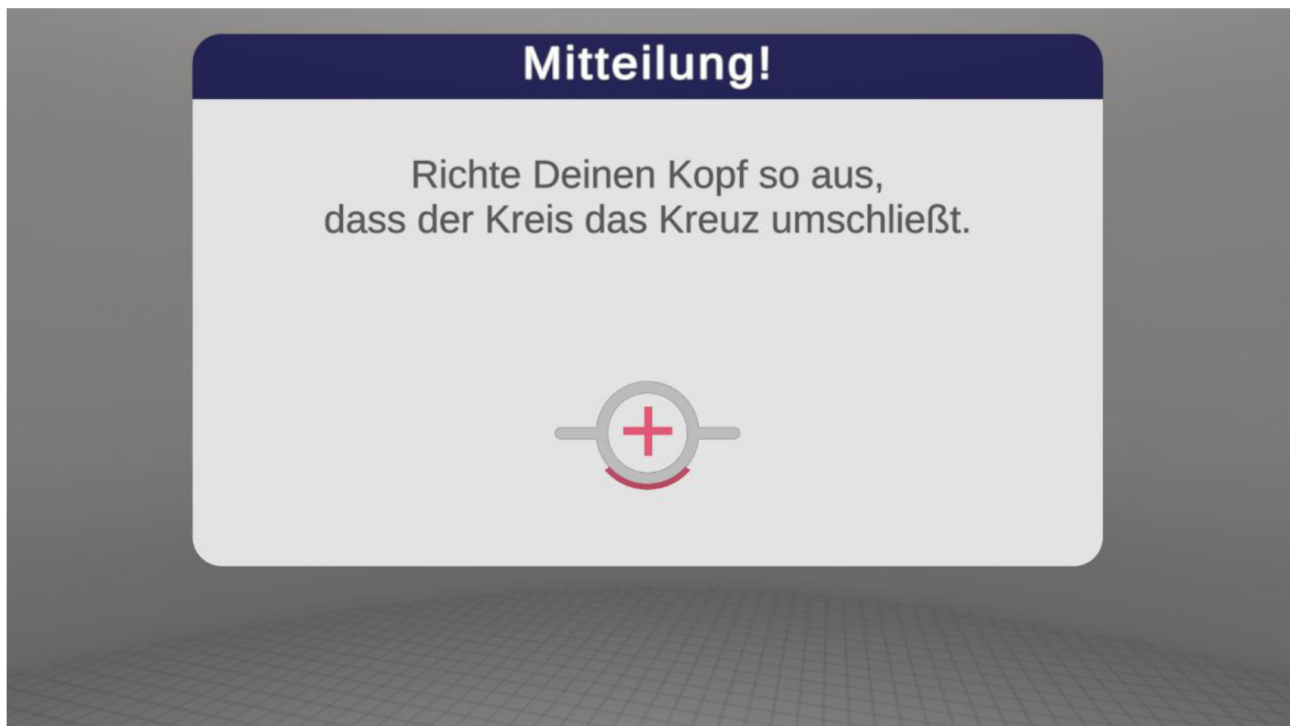


Calibrazione

Calibrazione

Quando si avvia teora mind, viene chiesto di calibrare la posizione di gioco. Questa operazione è necessaria per raggiungere in modo ottimale tutte le aree di gioco. A tal fine, è necessario adottare la posizione preferita (in piedi o seduti).

Per calibrare la posizione di gioco, inclinare la testa in modo che il cerchio di puntamento sia posizionato nel campo visivo, sopra la croce rosa, quindi tenere la testa ferma finché il riquadro del cerchio non si è riempito. La calibrazione è ora completa.



Selezione dello scenario

Guida all'uso della selezione dello scenario

Questo spazio è il centro di controllo e, in un certo senso, il menu principale di teora mind. Da qui puoi navigare tra i diversi scenari di teora mind. Qui troverai anche i giochi di attivazione e la sala relax. Seleziona uno scenario posizionando il cursore su una delle immagini e confermando la selezione con il pulsante di puntamento.



Esercizi

Regolazione del livello di difficoltà

Livello di difficoltà

Prima di ogni esercizio, viene chiesto di scegliere un livello di difficoltà. Il livello di difficoltà varia dal 5% al 100%: il 5% è il livello più facile e il 100% il più complicato.

Il livello di difficoltà influenza molti parametri degli esercizi proposti. Ad esempio, un livello di difficoltà elevato può ridurre il tempo a disposizione per completare ogni compito, limitare il numero di indizi, aumentare il numero di compiti da completare o aumentare il numero di oggetti disponibili.

Più alto è il livello di difficoltà, più impegnativi sono gli esercizi.

Il livello di difficoltà di base è del 50%. Regolate il livello di difficoltà in base alle vostre esigenze.

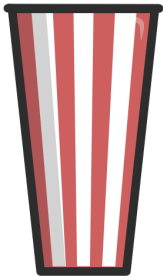
Spiaggia

Gelateria - Spuntini

In questo esercizio vi trovate nella vostra gelateria. Preparerete e consegnerete gli ordini.

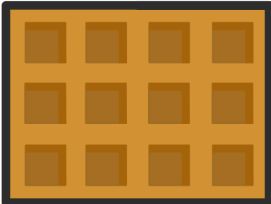
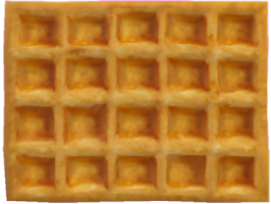
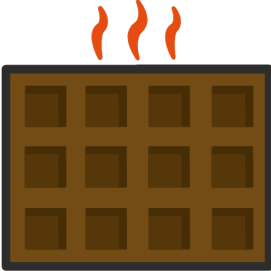
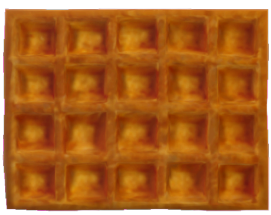
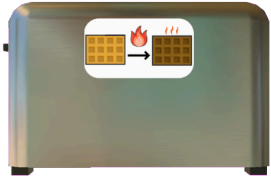
Struttura della scena



1		
Simbolo	Immagine	Nome
		Bicchiere grande
		Bicchiere piccolo

2		
Simbolo	Immagine	Nome

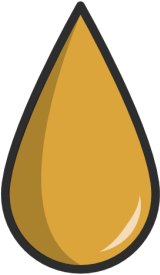
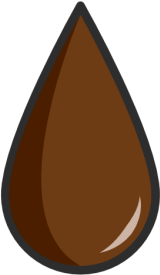
2

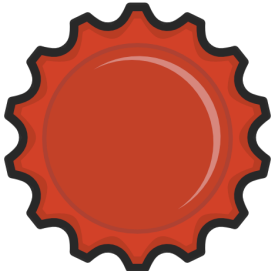
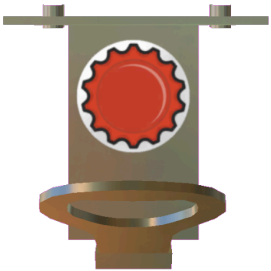
		Cialda - Freddo
		Cialda - Caldo
		Tostapane

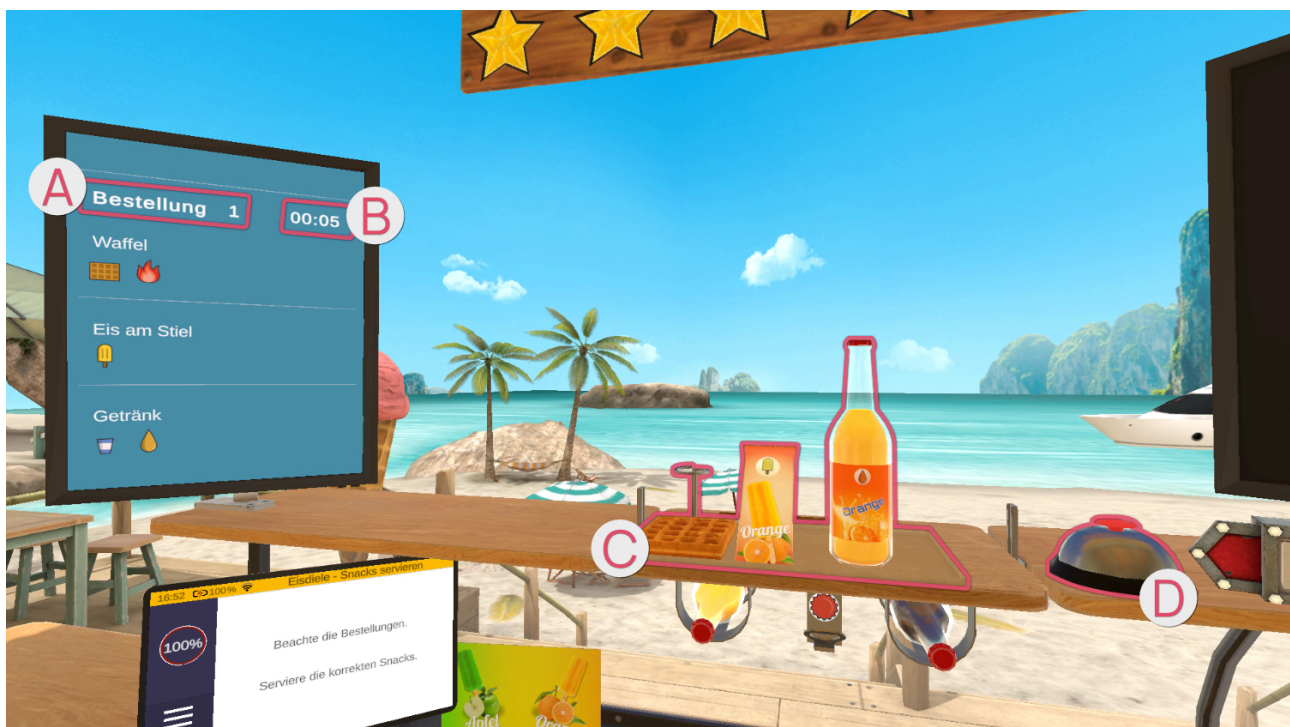
3

Simbolo	Immagine	Nome
		Ghiaccioli - Mela

3		
		Ghiaccioli - Arancia

4		
Simbolo	Immagine	Nome
	N/A	Bottiglia chiusa
		Limonata - Arancia
		Limonata - Cola

4		
		Apribottiglie



La schermata a sinistra mostra i dettagli dell'ordine **A** e il tempo rimanente in secondi **B**.

Un ordine può comprendere fino a tre compiti. Gli elementi necessari per un compito sono mostrati singolarmente.

I compiti completati vengono posizionati sul vassoio **C**. Quando l'ordine è pronto per essere consegnato, è sufficiente premere il campanello **D**.

Ordini

Ghiaccioli

Prendete una confezione di ghiaccio gialla o verde.

Una volta che avete in mano la confezione di ghiaccio corrispondente (gialla o verde), posizionatela sul vassoio superiore.

Limonata

Esistono due tipi di limonata: la limonata all'arancia e la limonata alla cola. Sono simboleggiate dai colori arancione e marrone.

Esistono anche due dimensioni di bicchiere, rappresentate dai colori blu (piccolo) e rosso (grande).

La limonata può essere distribuita in due modi. In una bottiglia chiusa, riconoscibile dal simbolo della bottiglia nella schermata degli ordini. Prendere la bottiglia contenente la limonata desiderata e posizionarla sul vassoio.

Oppure, se nella schermata degli ordini è presente il simbolo della bicchiere, prendere un bicchiere grande/piccolo dalla pila corrispondente.

Poi prendete la limonata desiderata. Le bottiglie di limonata si trovano sotto il vassoio centrale.

Una volta presa in mano la bottiglia giusta, tenetela con il tappo in alto sotto l'apribottiglie tra le due bottiglie sotto il vassoio. Per aprire la bottiglia, utilizzate un movimento a leva.

La quantità di leva dipende dalla posizione della bottiglia sotto l'apribottiglie, cioè se il movimento è verso di voi o lontano da voi.

Una volta aperta la bottiglia, versare il contenuto nel bicchiere.

All'interno del bicchiere è presente un segno rosso che indica il livello minimo di riempimento. Se il bicchiere non è riempito almeno fino a questa linea, riceverete meno soldi e stelle quando consegnerete l'ordine.

Ma attenzione: si può anche riempire troppo il bicchiere e farlo traboccare!

Cialda

Se l'ordine comprende un solo waffle, prendere un waffle e posizionarlo sul vassoio centrale in alto.

A seconda dell'ordine, il waffle deve essere prima riscaldato. A tale scopo, prendere una cialda e posizionarla nel tostapane accanto. Non è necessario azionare alcuna leva per avviare il processo di tostatura. Dopo poco tempo, la cialda tostata apparirà nel tostapane.

Ordine effettuato



La schermata grande a destra si attiva e mostra una panoramica dell'ordine effettuato, di ciò che è stato fatto correttamente e di ciò che è stato fatto in modo errato. Le voci con il segno di spunta verde sono corrette, mentre quelle con la croce rossa sono errate, o perché dimenticate o perché inviate quando non erano necessarie.

Livello di difficoltà

Se si aumenta il livello di difficoltà dell'esercizio, i ordini ottenuti sono più complessi, il che significa che con un livello di difficoltà basso ci sono meno elementi in un ordine rispetto a un livello di difficoltà alto.

Inoltre, aumenta la complessità degli elementi da creare nell'ordine.

A partire dal 25%, il tempo per completare l'ordine è limitato. Tuttavia, questo tempo è molto generoso. Dal 95% in su le cose si fanno difficili.

Gelateria - Preparare i gelati

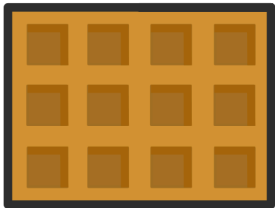
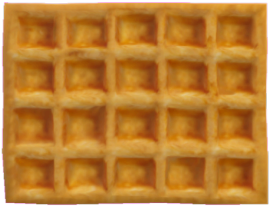
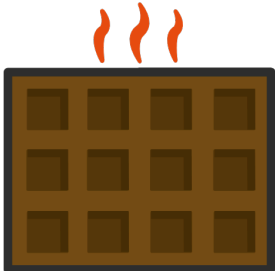
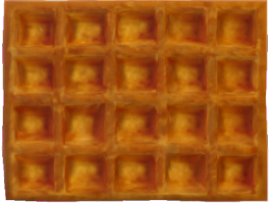
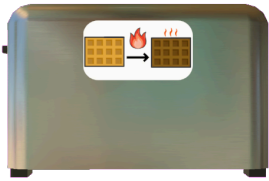
In questo esercizio vi trovate nella vostra gelateria. Preparerete gelati e cialde.

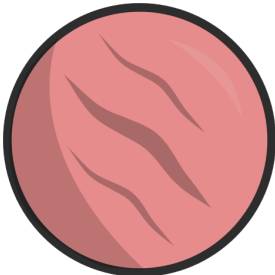
Struttura della scena



1		
Simbolo	Immagine	Nome
		Ciotola per gelato
		Cono gelato

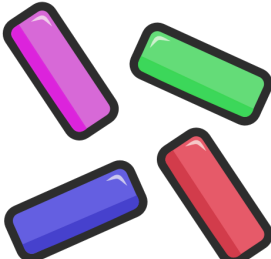
2		
Simbolo	Immagine	Nome

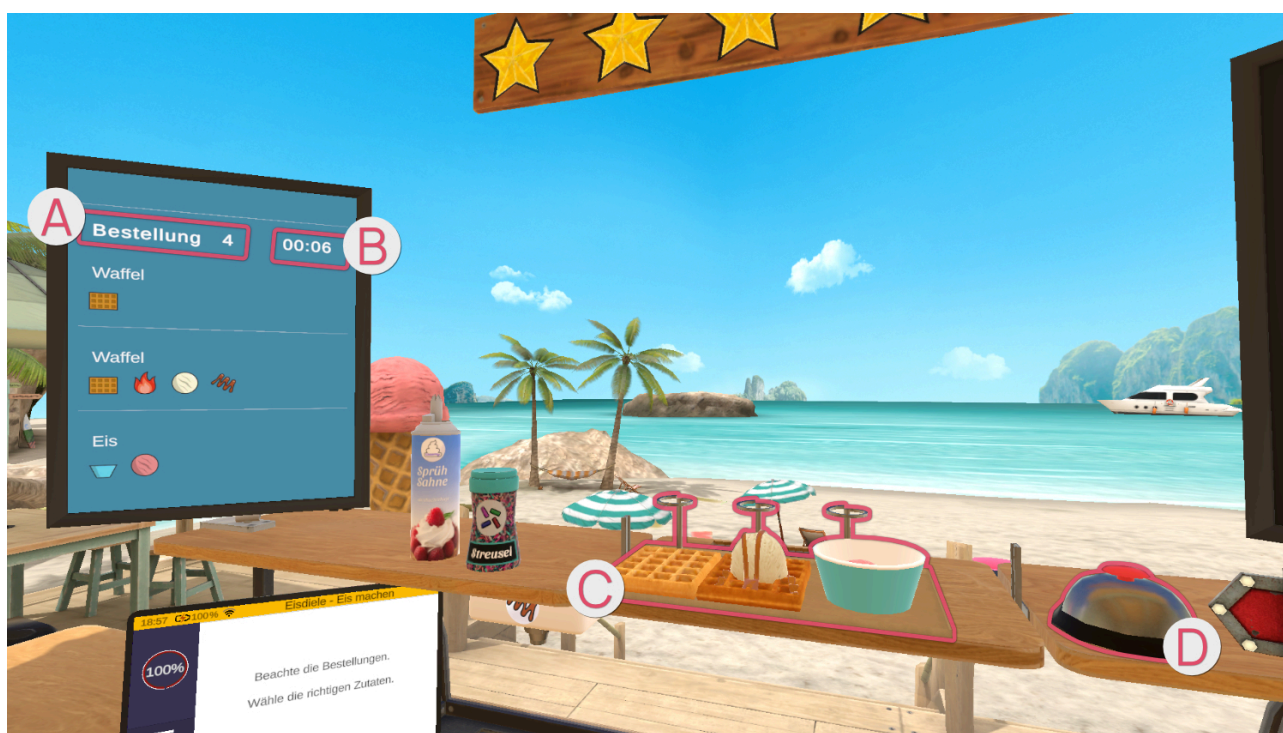
2		
		Cialda - Freddo
		Cialda - Caldo
		Tostapane

3		
Simbolo	Immagine	Nome
		Gelato - Fragola

3		
		Gelato - Cioccolato
		Gelato - Vaniglia
N/A		Paletta per gelato

4		
Simbolo	Immagine	Nome
		Panna montata

4		
		Codette di zucchero
		Distributore di salsa



La schermata a sinistra mostra i dettagli dell'ordine **A** e il tempo rimanente in secondi **B**.

Un ordine può comprendere fino a tre compiti. Gli elementi necessari per un compito sono mostrati singolarmente.

I compiti completati vengono posizionati sul vassoio **C**. Quando l'ordine è pronto per essere consegnato, è sufficiente premere il campanello **D**.

Ordini

Gelato in una ciotola o in un cono

Prendete una ciotola/un cono gelato dalla pila.

A seconda di ciò che è più comodo per voi, potete tenere la ciotola/il cono gelato in mano o appoggiarlo sulla superficie di lavoro.

Prendete la paletta per il gelato. Tenete la paletta per il gelato nella vaschetta appropriata (fragola, cioccolato, vaniglia) e fate dei movimenti di raschiamento in modo da formare una pallina di gelato nella paletta. Quando la pallina di gelato raggiunge la dimensione finale, appare una luce verde circolare. Tenere la paletta per il gelato sopra la ciotola/cono e premere il pulsante di puntamento per far cadere la pallina di gelato.

! Le palline di gelato non abbastanza grandi non possono essere aggiunte alla ciotola/cono, ma rimbalzano su di essa. !



Ripetere l'operazione fino al numero di palline di gelato desiderato nella ciotola/cono.

Guarnizioni:

Per la panna montata, prendere la panna montata dal ripiano in alto a sinistra. Tenere la panna montata in verticale, a testa in giù, sopra la pallina di gelato, come nella vita reale. Premere il pulsante di puntamento per spalmare la panna sul gelato.

Per i codette di zucchero, prendere la bottiglia di codette di zucchero dallo scaffale in alto a sinistra. Tenetela sopra il ghiaccio e agitatela in modo che i codette di zucchero si depositino sul ghiaccio.

Per la salsa, prendere la ciotola/cono riempita di ghiaccio e posizzionarla sotto il distributore di salsa sotto il ripiano di sinistra.

Posizionare la ciotola/cono di gelato finito sul punto di deposito in alto.

Cialda

Se l'ordine comprende un solo waffle, prendere un waffle e posizionarlo sul vassoio centrale in alto.

A seconda dell'ordine, il waffle deve essere prima riscaldato. A tale scopo, prendere una cialda e posizionarla nel tostapane accanto. Non è necessario azionare alcuna leva per avviare il processo di tostatura. Dopo poco tempo, la cialda tostata apparirà nel tostapane.

Se il cliente desidera una pallina di gelato sulla cialda, afferrare la paletta per il gelato e tenerla nella vaschetta desiderata (fragola, cioccolato, vaniglia), quindi eseguire movimenti di raschiamento per formare una pallina nella paletta. Posizionare quindi la pallina di gelato sul waffle e premere il pulsante di puntamento per far cadere la pallina di gelato.

! Sulla cialda si possono mettere solo palline di gelato abbastanza grandi. !



Guarnizioni:

Salsa sul waffle: posizionare il waffle sotto il distributore di salsa.

Panna montata: prendere la panna montata dal ripiano in alto a sinistra. Tenere la panna montata in verticale, a testa in giù, sopra la pallina di gelato, proprio come nella vita reale. Premere il pulsante di puntamento per spalmare la panna sul gelato.

Per i codette di zucchero, prendere la bottiglia di codette di zucchero dallo scaffale in alto a sinistra. Tenetela sopra il ghiaccio e agitatela in modo che i codette di zucchero si depositino sulla cialda.

Ordine effettuato



La schermata grande a destra si attiva e mostra una panoramica dell'ordine effettuato, di ciò che è stato fatto correttamente e di ciò che è stato fatto in modo errato. Le voci con il segno di spunta verde sono corrette, mentre quelle con la croce rossa sono errate, o perché dimenticate o perché inviate quando non erano necessarie.

Livello di difficoltà

Se si aumenta il livello di difficoltà dell'esercizio, i ordini ottenuti sono più complessi, il che significa che con un livello di difficoltà basso ci sono meno elementi in un ordine rispetto a un livello di difficoltà alto.

Inoltre, aumenta la complessità degli elementi da creare nell'ordine.

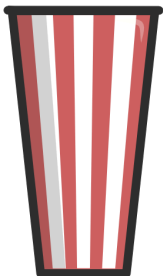
A partire dal 25%, il tempo per completare l'ordine è limitato. Tuttavia, questo tempo è molto generoso. Dal 95% in su le cose si fanno difficili.

Gelateria - Bevande

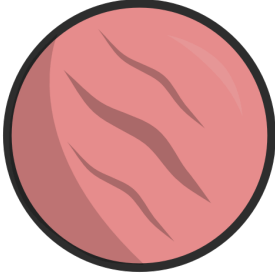
In questo esercizio vi trovate nella vostra gelateria. Preparerete bevande come limonata e milkshake.

Struttura della scena

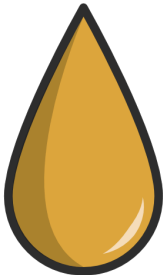
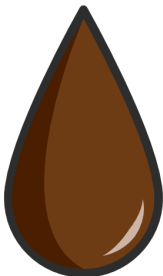
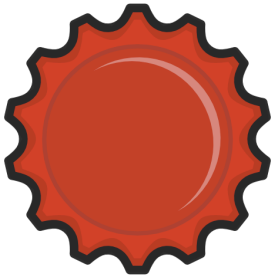
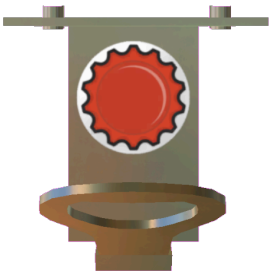


1		
Simbolo	Immagine	Nome
		Bicchiere grande
		Bicchiere piccolo

2		
Simbolo	Immagine	Nome

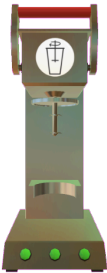
2		
		Gelato - Fragola
		Gelato - Cioccolato
		Gelato - Vaniglia
N/A		Paletta per gelato

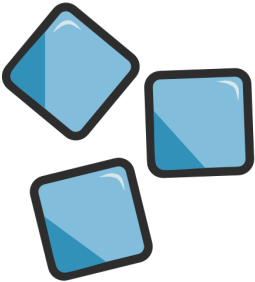
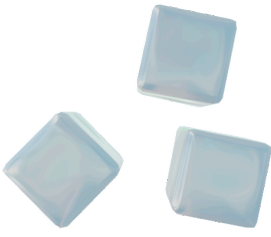
3		
Simbolo	Immagine	Nome

3		
	N/A	Paletta per gelato
		Limonata - Arancia
		Limonata - Cola
		Apribottiglie

4		
Simbolo	Immagine	Nome

4		
		Latte
		Panna montata
		Distributore di salsa

5		
Simbolo	Immagine	Nome
		Frullatore

5		
		Cubetti di ghiaccio



La schermata a sinistra mostra i dettagli dell'ordine **A** e il tempo rimanente in secondi **B**.

Un ordine può comprendere fino a tre compiti. Gli elementi necessari per un compito sono mostrati singolarmente.

I compiti completati vengono posizionati sul vassoio **C**. Quando l'ordine è pronto per essere consegnato, è sufficiente premere il campanello **D**.

Ordini

Limonata

Esistono due tipi di limonata: la limonata all'arancia e la limonata alla cola. Sono simboleggiate dai colori arancione e marrone.

Esistono anche due dimensioni di bicchiere, rappresentate dai colori blu (piccolo) e rosso (grande).

La limonata può essere distribuita in due modi. In una bottiglia chiusa, riconoscibile dal simbolo della bottiglia nella schermata degli ordini. Prendere la bottiglia contenente la limonata desiderata e posizionarla sul vassoio.

Oppure, se nella schermata degli ordini è presente il simbolo della bicchiere, prendere un bicchiere grande/piccolo dalla pila corrispondente.

Poi prendete la limonata desiderata. Le bottiglie di limonata si trovano sotto il vassoio centrale.

Una volta presa in mano la bottiglia giusta, tenetela con il tappo in alto sotto l'apribottiglie tra le due bottiglie sotto il vassoio. Per aprire la bottiglia, utilizzate un movimento a leva.

La quantità di leva dipende dalla posizione della bottiglia sotto l'apribottiglie, cioè se il movimento è verso di voi o lontano da voi.

Una volta aperta la bottiglia, versare il contenuto nel bicchiere.

All'interno del bicchiere è presente un segno rosso che indica il livello minimo di riempimento. Se il bicchiere non è riempito almeno fino a questa linea, riceverete meno soldi e stelle quando consegnerete l'ordine.

Ma attenzione: si può anche riempire troppo il bicchiere e farlo traboccare!

Guarnizioni:

I cubetti di ghiaccio si trovano sul lato destro del piano di lavoro, in un contenitore aperto. Prendete i cubetti di ghiaccio e fateli cadere nella tazza.

Quando avete finito, mettete la tazza sul vassoio centrale in alto.

Milkshake

A destra, sulla parete, ci sono le istruzioni per il milkshake.

Prendere il bicchiere piccolo/grande dalla pila.

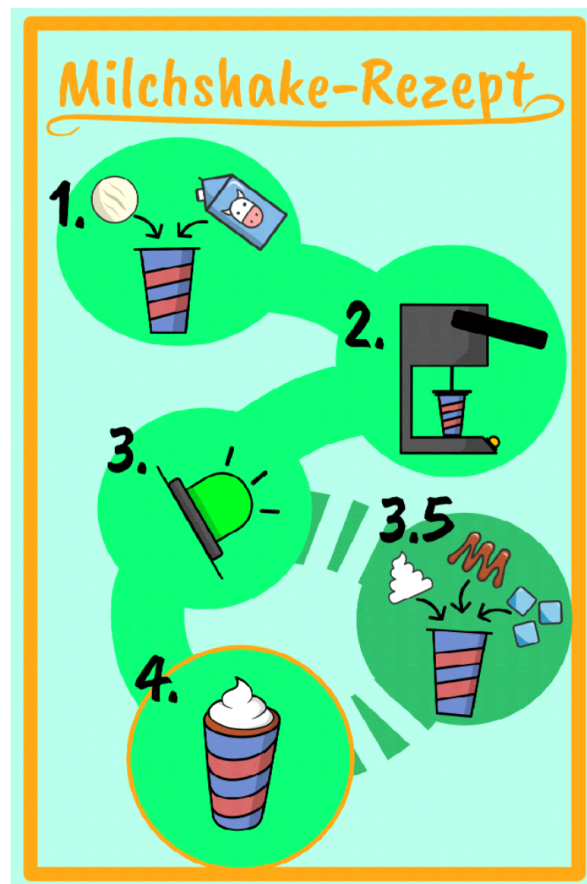
Prendete il latte dal vassoio in alto a sinistra.

Inclinare il latte sul bicchiere in modo da riempirlo.

Prendere il cucchiaino da gelato. Tenere la paletta del gelato nella vaschetta appropriata (fragola, cioccolato, vaniglia) e raschiare il gelato nella paletta.

Tenere la paletta sul bicchiere e premere il pulsante di puntamento per far cadere la pallina di gelato.

! Nella coppa si possono mettere solo palline di gelato abbastanza grandi. !



Inserire il bicchiere contenente il latte e la pallina di gelato nel frullatore.

Afferrare la leva del frullatore e spingerla verso il basso per iniziare a frullare. Non rilasciare la leva.

Sulla base del frullatore sono presenti degli indicatori luminosi che segnalano il completamento della frullatura. Se la spia è verde, è possibile rilasciare la leva e rimuovere il bicchiere dal frullatore.

Guarnizioni:

È possibile aggiungere **solo** una guarnizione per ogni frullato!

Per la panna montata, prendere la panna montata dal ripiano in alto a sinistra. Come nella vita di tutti i giorni, tenere la panna montata in verticale, a testa in giù, sopra il frullato premiscelato. Premere il pulsante di puntamento per posizionare la panna montata sopra la bevanda.

Per la salsa, prendere il frullato e tenerlo sotto il distributore di salsa sotto il ripiano sinistro.

I cubetti di ghiaccio si trovano sul lato destro della superficie di lavoro. Prendere i cubetti di ghiaccio e farli cadere nella tazza.

Posizionare il frullato finito sul vassoio in alto.

Ordine effettuato



La schermata grande a destra si attiva e mostra una panoramica dell'ordine effettuato, di ciò che è stato fatto correttamente e di ciò che è stato fatto in modo errato. Le voci con il segno di spunta verde sono corrette, mentre quelle con la croce rossa sono errate, o perché dimenticate o perché inviate quando non erano necessarie.

Livello di difficoltà

Se si aumenta il livello di difficoltà dell'esercizio, i ordini ottenuti sono più complessi, il che significa che con un livello di difficoltà basso ci sono meno elementi in un ordine rispetto a un livello di difficoltà alto.

Inoltre, aumenta la complessità degli elementi da creare nell'ordine.

A partire dal 25%, il tempo per completare l'ordine è limitato. Tuttavia, questo tempo è molto generoso. Dal 95% in su le cose si fanno difficili.

Gelateria - Servire e incassare

In questo esercizio vi trovate nella vostra gelateria. Dovrai distribuire gli ordini e lavorare alla cassa.

Struttura della scena



Ordini

Ordini precompilati

La schermata di sinistra ❷ visualizza i ordini e il tempo rimanente in secondi. Un ordine può comprendere fino a tre compiti. Per ogni compito sono elencati tutti gli articoli necessari.

Sul bancone di fronte a voi ❶ appaiono gli ordini precompilati. Inserirli e lasciateli cadere nella parte superiore del vassoio. Ma attenzione, per i livelli di difficoltà più elevati sono presenti anche ordini falsi per trarre in inganno. Scegliete con cura i ordini giusti e controllate che tutti gli elementi corrispondano davvero.

Posizionate i comandi corretti sul vassoio ❸ davanti a voi. Quando siete pronti a consegnare gli ordini, premete il cicalino ❹. Il processo di pagamento prosegue alla cassa ❺.

Processo di pagamento



La schermata grande a destra si attiva e mostra una panoramica dell'ordine effettuato, di ciò che è stato fatto correttamente e di ciò che è stato fatto in modo errato. Le voci con il segno di spunta verde sono corrette, mentre quelle con la croce rossa sono errate, o perché dimenticate o perché inviate quando non erano necessarie.

Quando l'ordine è scomparso dal vassoio, il meccanismo del vassoio scende con il pagamento. Allo stesso tempo, il piano di lavoro si sposta, in modo che la cassa si avvicini al campo di lavoro e si possa cambiare il denaro ricevuto.

Prendere il denaro **B** e rilasciarlo sull'apertura della cassa **C**.

La riga "resto da dare" indica l'importo del resto che si deve dare.

È possibile spendere denaro premendo con il dito indice i diversi pulsanti del registratore di cassa.

La riga "resto attuale" mostra l'ammontare del denaro speso premendo i pulsanti.

Se gli importi nelle righe "resto da dare" e "resto attuale" coincidono, si può prendere il denaro dalla cassa e metterlo sul tavolo.

Una volta che gli spiccioli sono stati rimessi nel vassoio, premete di nuovo il cicalino in modo che il vassoio si alzi e l'area di lavoro si sposti di nuovo, lasciandovi lo spazio per iniziare l'ordine successivo.

Livello di difficoltà

Se si aumenta il livello di difficoltà dell'esercizio, i ordini ottenuti sono più complessi, il che significa che con un livello di difficoltà basso ci sono meno elementi in un ordine rispetto a un livello di difficoltà alto.

Inoltre, aumenta la complessità degli elementi da creare nell'ordine.

Anche il processo di pagamento diventa leggermente più complesso a livelli di difficoltà più elevati. Ad esempio, a un livello di difficoltà basso abbiamo somme di denaro rotonde, mentre a un livello di difficoltà più alto abbiamo somme più complesse, come 3,30€.

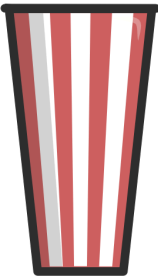
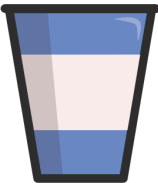
Gelateria - Esercizio completo

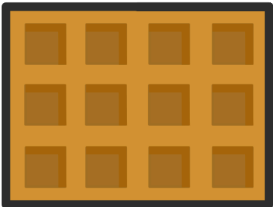
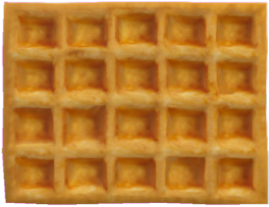
In questo esercizio vi trovate nella vostra gelateria.

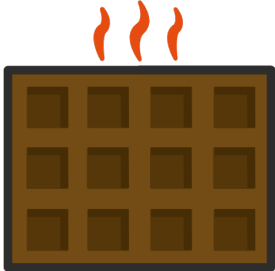
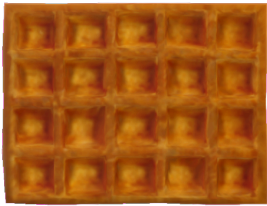
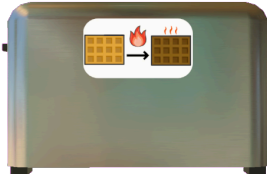
Struttura della scena



1		
Simbolo	Immagine	Nome
		Ciotola per gelato

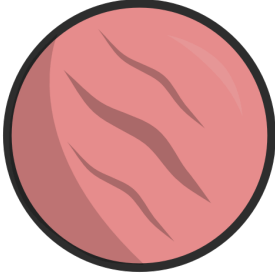
1		
		Cono gelato
		Cono gelato
		Bicchiere piccolo

2		
Simbolo	Immagine	Nome
		Cialda - Freddo

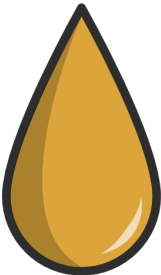
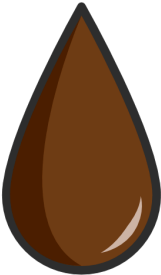
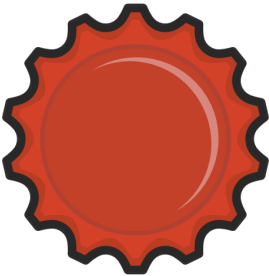
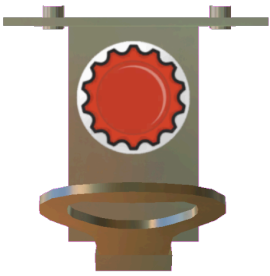
2		
		Cialda - Caldo
		Tostapane

3		
Simbolo	Immagine	Nome
		Ghiaccioli - Mela
		Ghiaccioli - Arancia

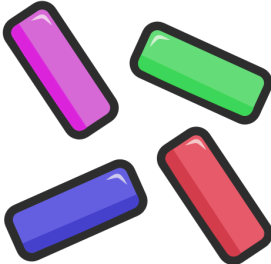
4		
Simbolo	Immagine	Nome

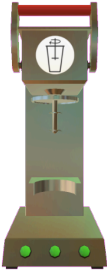
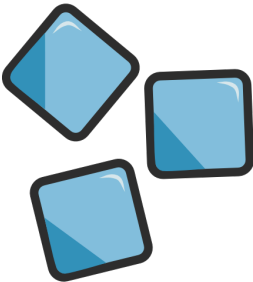
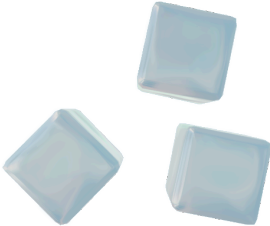
4		
		Ghiaccioli - Arancia
		Gelato - Cioccolato
		Gelato - Vaniglia
N/A		Paletta per gelato

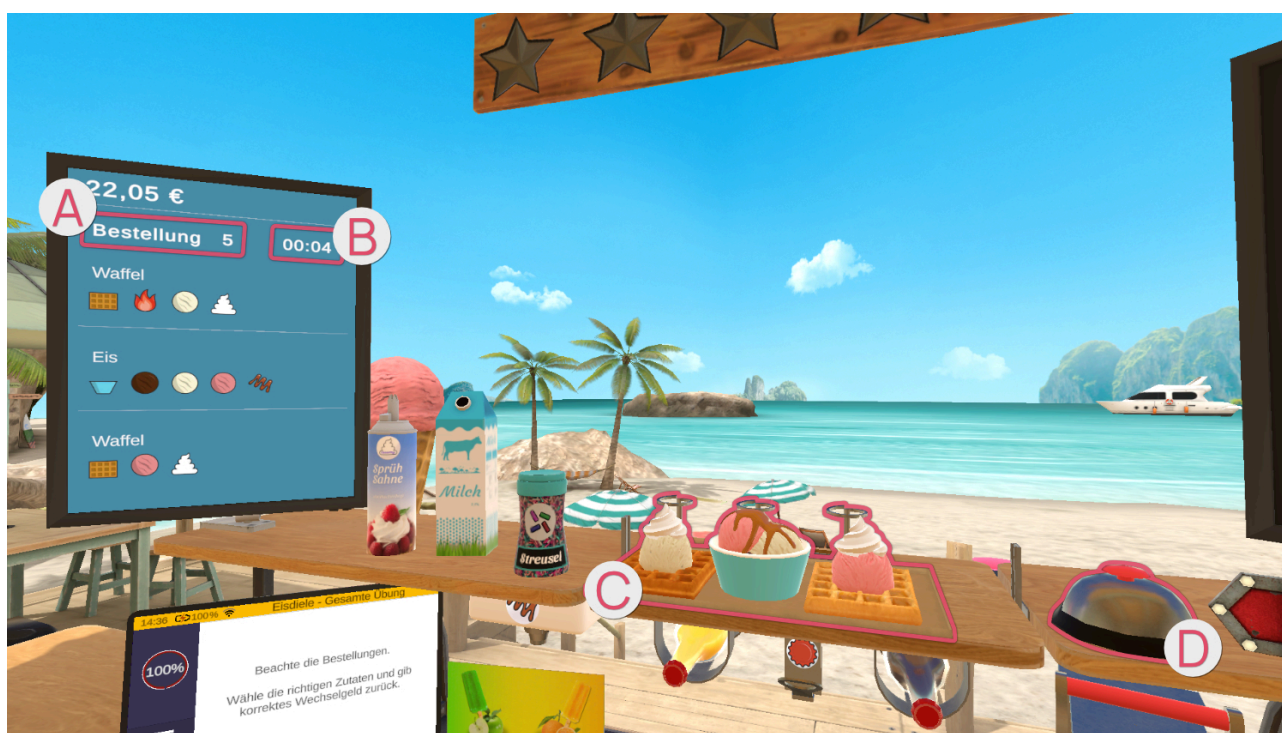
5		
Simbolo	Immagine	Nome

5		
	N/A	Paletta per gelato
		Limonata - Arancia
		Limonata - Cola
		Apribottiglie

6		
Simbolo	Immagine	Nome

6		
		Latte
		Panna montata
		Codette di zucchero
		Distributore di salsa
7		
Simbolo	Immagine	Nome

7		
		Frullatore
		Cubetti di ghiaccio



La schermata a sinistra mostra i dettagli dell'ordine **A** e il tempo rimanente in secondi **B**.

Un ordine può comprendere fino a tre compiti. Gli elementi necessari per un compito sono mostrati singolarmente.

I compiti completati vengono posizionati sul vassoio **C**. Quando l'ordine è pronto per essere consegnato, è sufficiente premere il campanello **D**.

Ordini

Ghiaccioli

Prendete una confezione di ghiaccio gialla o verde.

Una volta che avete in mano la confezione di ghiaccio corrispondente (gialla o verde), posizionala sul vassoio superiore.

Gelato in una ciotola o in un cono

Prendete una ciotola/un cono gelato dalla pila.

A seconda di ciò che è più comodo per voi, potete tenere la ciotola/il cono gelato in mano o appoggiarlo sulla superficie di lavoro.

Prendete la paletta per il gelato. Tenete la paletta per il gelato nella vaschetta appropriata (fragola, cioccolato, vaniglia) e fate dei movimenti di raschiamento in modo da formare una pallina di gelato nella paletta. Quando la pallina di gelato raggiunge la dimensione finale, appare una luce verde circolare. Tenere la paletta per il gelato sopra la ciotola/cono e premere il pulsante di puntamento per far cadere la pallina di gelato.

! Le palline di gelato non abbastanza grandi non possono essere aggiunte alla ciotola/cono, ma rimbalzano su di essa. !



Ripetere l'operazione fino al numero di palline di gelato desiderato nella ciotola/cono.

Guarnizioni:

Per la panna montata, prendere la panna montata dal ripiano in alto a sinistra. Tenere la panna montata in verticale, a testa in giù, sopra la pallina di gelato, come nella vita reale. Premere il pulsante di puntamento per spalmare la panna sul gelato.

Per i codette di zucchero, prendere la bottiglia di codette di zucchero dallo scaffale in alto a sinistra. Tenetela sopra il ghiaccio e agitatela in modo che i codette di zucchero si depositino sul ghiaccio.

Per la salsa, prendere la ciotola/cono riempita di ghiaccio e posizionala sotto il distributore di salsa sotto il ripiano di sinistra.

Posizionare la ciotola/cono di gelato finito sul punto di deposito in alto.

Limonata

Esistono due tipi di limonata: la limonata all'arancia e la limonata alla cola. Sono simboleggiate dai colori arancione e marrone.

Esistono anche due dimensioni di bicchiere, rappresentate dai colori blu (piccolo) e rosso (grande).

La limonata può essere distribuita in due modi. In una bottiglia chiusa, riconoscibile dal simbolo della bottiglia nella schermata degli ordini. Prendere la bottiglia contenente la limonata desiderata e posizionarla sul vassoio.

Oppure, se nella schermata degli ordini è presente il simbolo della bicchiere, prendere un bicchiere grande/piccolo dalla pila corrispondente.

Poi prendete la limonata desiderata. Le bottiglie di limonata si trovano sotto il vassoio centrale.

Una volta presa in mano la bottiglia giusta, tenetela con il tappo in alto sotto l'apribottiglie tra le due bottiglie sotto il vassoio. Per aprire la bottiglia, utilizzate un movimento a leva.

La quantità di leva dipende dalla posizione della bottiglia sotto l'apribottiglie, cioè se il movimento è verso di voi o lontano da voi.

Una volta aperta la bottiglia, versare il contenuto nel bicchiere.

All'interno del bicchiere è presente un segno rosso che indica il livello minimo di riempimento. Se il bicchiere non è riempito almeno fino a questa linea, riceverete meno soldi e stelle quando consegnerete l'ordine.

Ma attenzione: si può anche riempire troppo il bicchiere e farlo traboccare!

Guarnizioni:

I cubetti di ghiaccio si trovano sul lato destro del piano di lavoro, in un contenitore aperto. Prendete i cubetti di ghiaccio e fateli cadere nella tazza.

Quando avete finito, mettete la tazza sul vassoio centrale in alto.

Milkshake

A destra, sulla parete, ci sono le istruzioni per il milkshake.

Prendere il bicchiere piccolo/grande dalla pila.

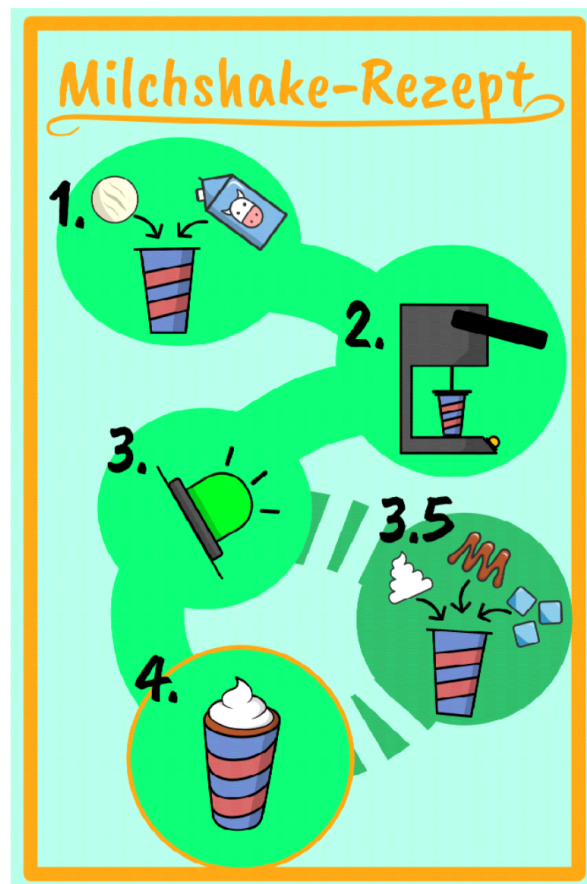
Prendete il latte dal vassoio in alto a sinistra.

Inclinare il latte sul bicchiere in modo da riempirlo.

Prendere il cucchiaino da gelato. Tenere la paletta del gelato nella vaschetta appropriata (fragola, cioccolato, vaniglia) e raschiare il gelato nella paletta.

Tenere la paletta sul bicchiere e premere il pulsante di puntamento per far cadere la pallina di gelato.

! Nella coppa si possono mettere solo palline di gelato abbastanza grandi. !



Inserire il bicchiere contenente il latte e la pallina di gelato nel frullatore.

Afferrare la leva del frullatore e spingerla verso il basso per iniziare a frullare. Non rilasciare la leva.

Sulla base del frullatore sono presenti degli indicatori luminosi che segnalano il completamento della frullatura. Se la spia è verde, è possibile rilasciare la leva e rimuovere il bicchiere dal frullatore.

Guarnizioni:

È possibile aggiungere **solo** una guarnizione per ogni frullato!

Per la panna montata, prendere la panna montata dal ripiano in alto a sinistra. Come nella vita di tutti i giorni, tenere la panna montata in verticale, a testa in giù, sopra il frullato premiscelato. Premere il pulsante di puntamento per posizionare la panna montata sopra la bevanda.

Per la salsa, prendere il frullato e tenerlo sotto il distributore di salsa sotto il ripiano sinistro.

I cubetti di ghiaccio si trovano sul lato destro della superficie di lavoro. Prendere i cubetti di ghiaccio e farli cadere nella tazza.

Posizionare il frullato finito sul vassoio in alto.

Cialda

Se l'ordine comprende un solo waffle, prendere un waffle e posizionarlo sul vassoio centrale in alto.

A seconda dell'ordine, il waffle deve essere prima riscaldato. A tale scopo, prendere una cialda e posizionarla nel tostapane accanto. Non è necessario azionare alcuna leva per avviare il processo di tostatura. Dopo poco tempo, la cialda tostata apparirà nel tostapane.

Se il cliente desidera una pallina di gelato sulla cialda, afferrare la paletta per il gelato e tenerla nella vaschetta desiderata (fragola, cioccolato, vaniglia), quindi eseguire movimenti di raschiamento per formare una pallina nella paletta. Posizionare quindi la pallina di gelato sul waffle e premere il pulsante di puntamento per far cadere la pallina di gelato.

! Sulla cialda si possono mettere solo palline di gelato abbastanza grandi. !



Guarnizioni:

Salsa sul waffle: posizionare il waffle sotto il distributore di salsa.

Panna montata: prendere la panna montata dal ripiano in alto a sinistra. Tenere la panna montata in verticale, a testa in giù, sopra la pallina di gelato, proprio come nella vita reale. Premere il pulsante di puntamento per spalmare la panna sul gelato.

Per i codette di zucchero, prendere la bottiglia di codette di zucchero dallo scaffale in alto a sinistra. Tenetela sopra il ghiaccio e agitatela in modo che i codette di zucchero si depositino sulla cialda.

Processo di pagamento



La schermata grande a destra si attiva e mostra una panoramica dell'ordine effettuato, di ciò che è stato fatto correttamente e di ciò che è stato fatto in modo errato. Le voci con il segno di spunta verde sono corrette, mentre quelle con la croce rossa sono errate, o perché dimenticate o perché inviate quando non erano necessarie.

Quando l'ordine è scomparso dal vassoio, il meccanismo del vassoio scende con il pagamento. Allo stesso tempo, il piano di lavoro si sposta, in modo che la cassa si avvicini al campo di lavoro e si possa cambiare il denaro ricevuto.

Prendere il denaro **B** e rilasciarlo sull'apertura della cassa **C**.

La riga "resto da dare" indica l'importo del resto che si deve dare.

È possibile spendere denaro premendo con il dito indice i diversi pulsanti del registratore di cassa.

La riga "resto attuale" mostra l'ammontare del denaro speso premendo i pulsanti.

Se gli importi nelle righe "resto da dare" e "resto attuale" coincidono, si può prendere il denaro dalla cassa e metterlo sul tavolo.

Una volta che gli spiccioli sono stati rimessi nel vassoio, premete di nuovo il cicalino in modo che il vassoio si alzi e l'area di lavoro si sposti di nuovo, lasciandovi lo spazio per iniziare l'ordine successivo.

Livello di difficoltà

Se si aumenta il livello di difficoltà dell'esercizio, i ordini ottenuti sono più complessi, il che significa che con un livello di difficoltà basso ci sono meno elementi in un ordine rispetto a un livello di difficoltà alto.

Inoltre, aumenta la complessità degli elementi da creare nell'ordine.

Anche il processo di pagamento diventa leggermente più complesso a livelli di difficoltà più elevati. Ad esempio, a un livello di difficoltà basso abbiamo somme di denaro rotonde, mentre a un livello di difficoltà più alto abbiamo somme più complesse, come 3,30€.

Cucina

Cucina - Caffè - Preparazione del caffè

Nell'area del caffè ci sono tre esercizi che si basano l'uno sull'altro.

In questo esercizio si deve preparare una macchina da caffè per il funzionamento. A tal fine, si devono eseguire le fasi logiche di assemblaggio e riempimento della macchina da caffè.



Per completare con successo l'esercizio è necessario seguire i seguenti passi:

- ❶ Inserire la spina nella presa.
- ❷ Riempire il serbatoio dell'acqua con l'acqua della brocca. A tal fine, aprire prima lo sportello superiore.

- ③ Sopra la macchina da caffè, sul ripiano, si trova un sacchetto di caffè in grani che deve essere riempito nel contenitore della macchina. A tal fine, rimuovere il coperchio del contenitore. Dopo il riempimento, rimettere il coperchio sul contenitore.
- ④ Nel contenitore del filtro deve essere inserito un filtro preso dalla scatola dei filtri del caffè sul ripiano. A tal fine, estrarre il contenitore del filtro dalla macchina da caffè afferrandolo per l'impugnatura. Dopo aver inserito il filtro, il contenitore deve essere spinto indietro.
- ⑤ Collocare la tazza di caffè nell'area sottostante il contenitore del filtro.
- ⑥ È possibile accendere la macchina da caffè con il pulsante on/off, a condizione che la spina sia stata precedentemente inserita nella presa di corrente. Selezionare quindi uno dei 3 stili di caffè con i tasti di selezione ⑦ e avviare il processo di preparazione premendo il tasto di avvio ⑧.
- ⑨ *Opzionale*: è possibile posizionare il caffè sul vassoio.
- ⑩ *Opzionale*: se si desidera preparare più di un caffè, il filtro usato deve essere sostituito con uno nuovo. Il filtro sporco può essere gettato nel cestino.

Se si desidera terminare l'esercizio, premere il pulsante "Fine" sulla tavoletta. .

Se il livello di difficoltà è basso, si otterrà più rapidamente l'aiuto per il passo logico successivo. Per aiutarvi, gli oggetti necessari per il passo successivo sono evidenziati a colori.

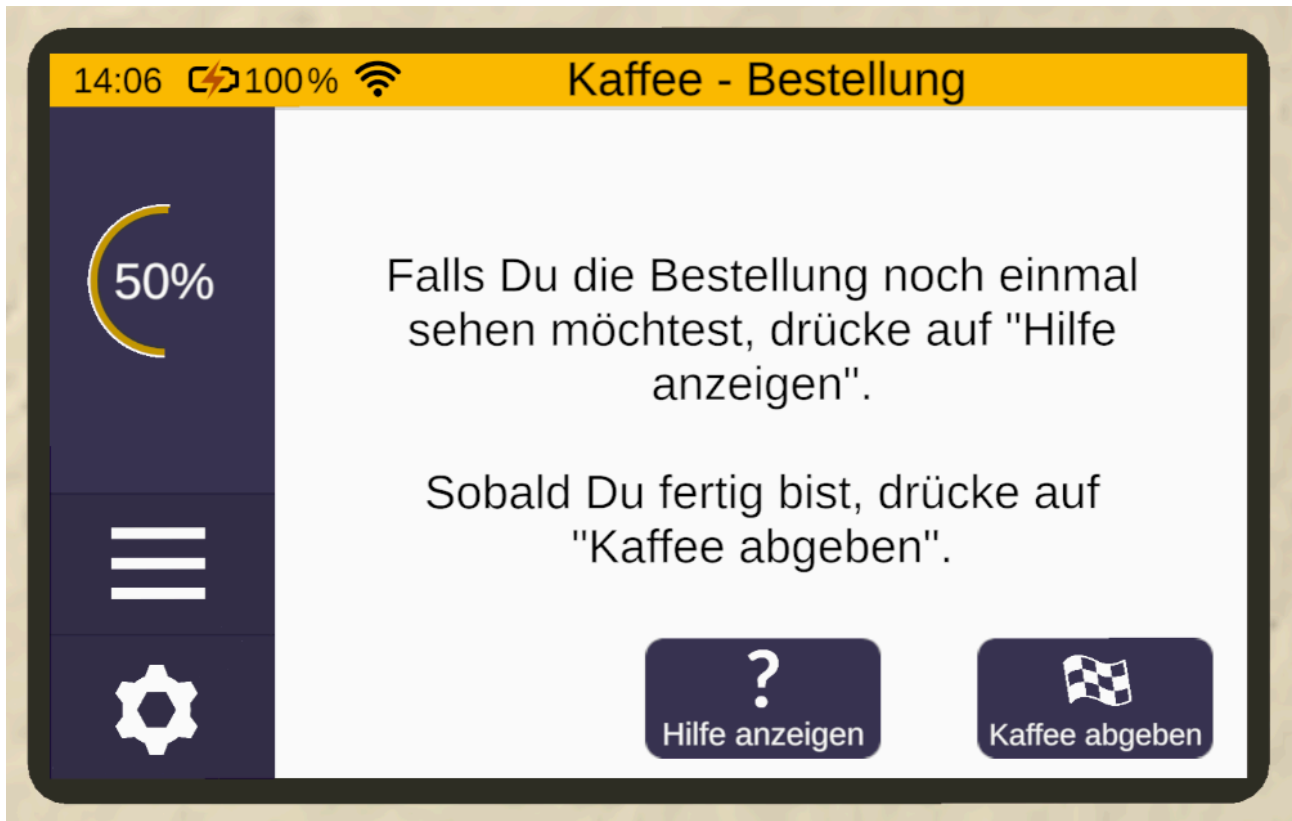
Se il livello di difficoltà è molto alto, non si riceve più alcun aiuto.

Cucina - Caffè - Ordine

In questo esercizio riceverete ordini da un massimo di 3 persone, a seconda del livello di difficoltà. Vogliono che prepariate un determinato caffè per loro. A seconda del livello di difficoltà, vogliono anche latte e zucchero nel caffè. Man mano che il livello di difficoltà aumenta, gli ordini diventano più complessi.



È possibile rivedere i compiti in qualsiasi momento durante l'esercizio utilizzando il pulsante di aiuto (tranne quando il livello di difficoltà è 100%).



La preparazione di un caffè funziona come nell'esercizio Caffè - Cottura



Inserire la tazza ❶ nella caffettiera e, dopo averla accesa, selezionare il caffè da erogare con i 3 pulsanti del caffè ❷. È possibile scegliere tra caffè debole (con un chicco), caffè normale (due chicchi) e caffè forte (tre chicchi).

Dopo aver avviato il processo con il pulsante di avvio, il caffè viene versato nella tazza.

A seconda dell'ordine, è possibile aggiungere alla tazza latte ❸ e zucchero ❹. Quindi posizionare la tazza nell'apposito spazio ,❺ in corrispondenza del nome dell'ordine.

Al termine, terminare l'esercizio facendo clic sul pulsante "Fine" sulla tavoletta.

Di seguito è riportata una panoramica degli incarichi, che mostra quali incarichi sono stati completati correttamente e quali in modo errato.

In questo esercizio, non è necessario reinserire il filtro. È possibile preparare il caffè tutte le volte che si vuole.

Cucina - Caffè - Preparazione del caffè & Ordine

Questo esercizio combina gli esercizi "[Preparazione del caffè \(see page 62\)](#)" e "[Ordine \(see page 63\)](#)". All'inizio vi verranno mostrati gli ordini analoghi a "Ordine". Poi si deve assemblare la macchina del caffè. Poi bisogna preparare i caffè e metterli sul vassoio.

Attenzione! Il filtro deve essere sostituito dopo ogni erogazione di caffè.

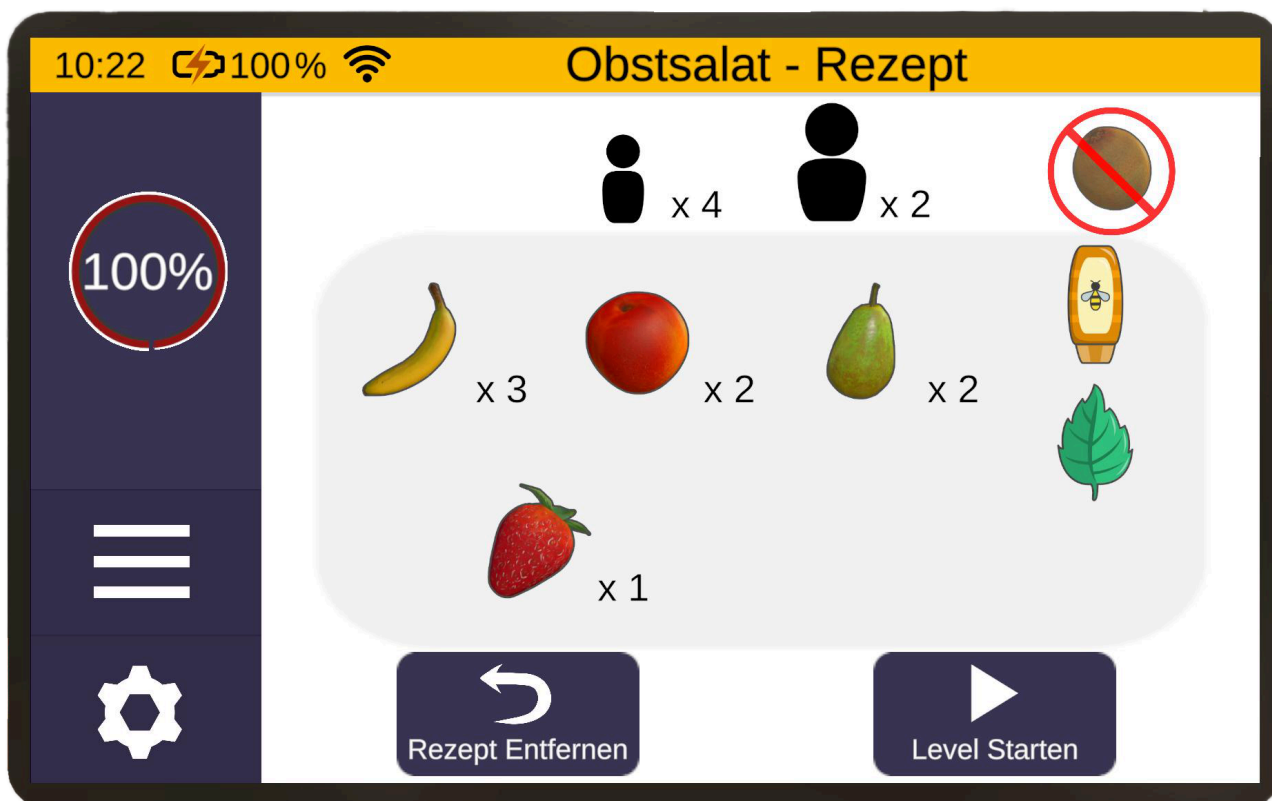
Anche questo esercizio si conclude facendo clic sul pulsante "Fine" della tavoletta.

Insalata di frutta - Ricetta

Selezionare la ricetta

All'inizio dell'esercizio, sul bancone della cucina ci sono tre ricette tra cui scegliere. Dopo averne scelta una, afferrarla con il pulsante di presa e posizionarla nell'area predefinita ❶ della tavoletta. In questo caso, la ricetta si illuminerà di verde sul bordo. Rilasciare quindi il pulsante di presa per trasferire le informazioni sulla ricetta alla tavoletta e visualizzarle.

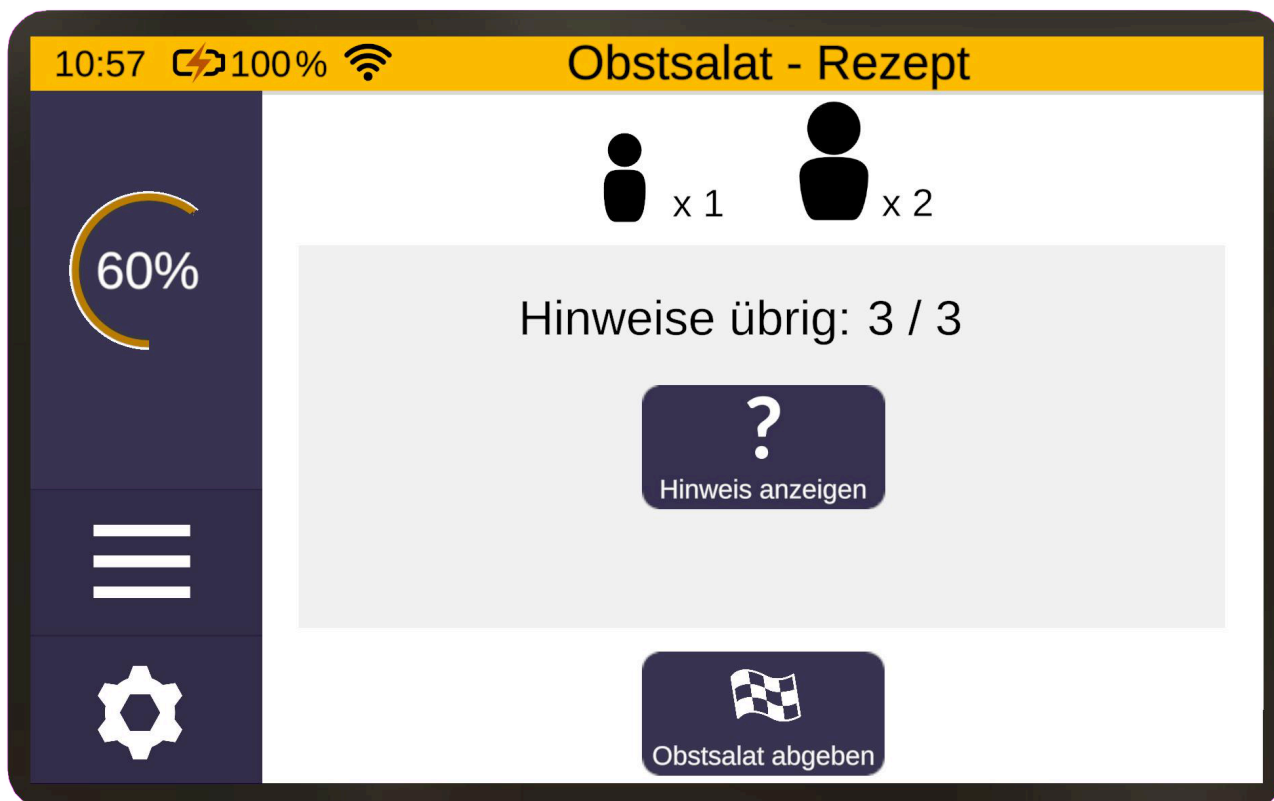




La tavoletta visualizza anche le seguenti informazioni:

- Il numero di ospiti per i quali si prepara la insalata di frutta è indicato in alto al centro. Il simbolo più piccolo è per i bambini e quello più grande per gli adulti.
- In alto a destra c'è un frutto barrato. Si tratta di un frutto che non piace agli ospiti. Dovete scegliere una ricetta che non contenga questo frutto, altrimenti vi verrà sottratto un punto.
- In basso a sinistra è presente un pulsante "Rimuovi ricetta" con il quale è possibile rimuovere nuovamente la ricetta dalla tavoletta. In alternativa, per sostituire la ricetta, è possibile afferrare un'altra ricetta dal display della tavoletta (con il pulsante di presa sul dito medio) e rilasciarla nell'area precedentemente predefinita della tavoletta. Il display della tavoletta viene quindi aggiornato e la vecchia ricetta torna al suo posto.
- In basso a destra si trova il pulsante "Avvia livello". Non appena si preme questo pulsante, appare una richiesta di conferma che chiede se si vuole davvero continuare con la ricetta selezionata o selezionarne un'altra. Se si conferma, si passa alla fase successiva: la preparazione della insalata di frutta. **Importante: prima di iniziare il livello, ricordate cosa c'è scritto sulla ricetta!**

Preparare la insalata di frutta



In questo esercizio la tavoletta si trova sempre nel campo visivo destro. Può visualizzare il contenuto della ricetta. A seconda del livello di difficoltà selezionato all'inizio dell'esercizio, la visualizzazione si regola come segue:

Sulla tavoletta è presente il pulsante "Mostra nota",

- fino al 25%, il pulsante può essere premuto tutte le volte che si desidera.
- Dal 30% all'80% il pulsante può essere premuto solo tre volte in totale.
- al 90%, il pulsante può essere premuto solo due volte in totale
- al 95%, il pulsante può essere premuto solo un'altra volta
- al 100% non c'è alcuna indicazione

Ci sono diversi frutti disponibili per preparare una insalata di frutta in questo esercizio (vedi tabella). Alcuni di essi devono essere sbucciati prima di poter essere tagliati. Altri, invece, possono essere lavorati sia con la buccia che senza.

Simbolo/Immagine	Frutto	La frutta deve essere sbucciata essere sbucciata?
	Mela	no
	Banana	sì
	Pera	no
	Fragola	no
	Kiwi	sì

Simbolo/Immagine	Frutto	La frutta deve essere sbucciata essere sbucciata?
	Mango	sì
	Nettarina	no
	Arancione	sì

Di ogni frutto ce n'è sempre uno solo, finché non viene gettato o aggiunto all'insalata (se necessario sbucciato e tagliato). Solo allora apparirà un nuovo frutto della stessa varietà sullo scaffale a destra.

È importante notare che compaiono solo i frutti necessari per la ricetta; a partire dal livello di difficoltà 50%, invece, compaiono anche i frutti non necessari per la ricetta!

Inoltre, per la preparazione della insalata di frutta sono previsti i seguenti extra: menta, mandorle a fette e miele (vedi tabella).

Icona	Immagine	Extra
		Foglia di menta
		Mandorla
		Miele

È importante notare che i singoli frutti e gli extra già aggiunti alla insalata di frutti non possono più essere rimossi.

L'insalatiera deve essere smaltita utilizzando la piattaforma.

Fate quindi attenzione a ciò che buttate nella ciotola, altrimenti dovrete ricominciare tutto da capo!



Macchina per affettare ❶

L'affettatrice può essere utilizzata per affettare vari tipi di frutta. A tale scopo, afferrare un frutto adatto con il pulsante di presa, rilasciarlo sopra la macchina (non appena si illumina di verde) e quindi tirare verso il basso il coperchio della macchina, che può essere afferrato sul bordo superiore (con il pulsante di presa).

Se, ad esempio, si posiziona una banana non sbucciata sull'affettatrice e si cerca di affettarla, non funzionerà. In questo caso, la pelatrice si accende, poiché questo frutto deve essere prima sbucciato.

Macchina sbucciatrice ❷

Con la pelatrice si possono sbucciare diversi frutti. A tal fine, afferrare un frutto adatto con il pulsante di presa (vedere la tabella dei frutti sopra) e rilasciarlo nella macchina (non appena si illumina di verde). Quindi premere la leva nella parte superiore della macchina afferrandola (con il pulsante di presa) e sbucciare il frutto premendo una volta la leva fino in fondo. A questo punto è possibile rilasciare la leva ed estrarre la frutta sbucciata dall'apparecchio.

Visualizzazione del contenuto della insalata di frutti ❸

Poiché la insalata di frutti nella ciotola può sembrare un po' disordinata, è presente un display che mostra il contenuto attuale della insalata di frutti.

Insalatiera con piattaforma ❹

La ciotola della insalata di frutti poggia saldamente su una piattaforma. Per sostituire la ciotola, ad esempio se è stata inserita la frutta sbagliata, afferrare la leva accanto alla ciotola (utilizzando il pulsante di presa) e tirarla verso di sé.

Ma attenzione: anche il contenuto della ciotola viene completamente svuotato nella spazzatura.

Extra ⑤

Le foglie di menta possono essere strappate dalla pianta afferrandole con il pulsante di presa.

Il sacchetto di mandorle può essere afferrato con il pulsante di presa. Le scaglie di mandorle vengono versate quando si inclina il sacchetto di lato.

La bottiglia di miele può essere afferrata con il pulsante di presa e, non appena si preme il pulsante di puntamento, il miele viene spremuto dalla bottiglia. La necessità di questa seconda azione si riconosce anche dal bagliore dell'indice e da un indicatore che appare la prima volta che si afferra il miele.

Cestino dei rifiuti ⑥

Se si desidera gettare via degli oggetti o sbarazzarsene perché sono d'intralcio, ad esempio, è possibile gettarli nel cestino dei rifiuti. È anche necessario, ad esempio, sostituire l'insalatiera.

Se poi si vuole eliminare la insalata di frutti, sulla tavoletta virtuale c'è un pulsante "Elimina insalata di frutti" ⑦ che si può premere. Non appena lo si preme, appare una richiesta di conferma che chiede se si vuole davvero continuare con la insalata di frutti finita. Se si conferma, si passa alla fase successiva: servire.

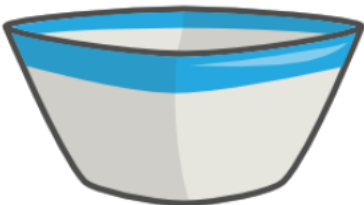
Servire



Nella fase successiva, preparerete un vassoio ① con le stoviglie ② per i vostri ospiti. A tale scopo, disponete il numero giusto di ciotole e cucchiari grandi e piccoli per adulti e bambini (vedi tabella sotto). Per farlo,

prendete i rispettivi oggetti dalle pile sul retro (usando il pulsante di presa) e metteteli sul vassoio di fronte a voi sul bancone della cucina.

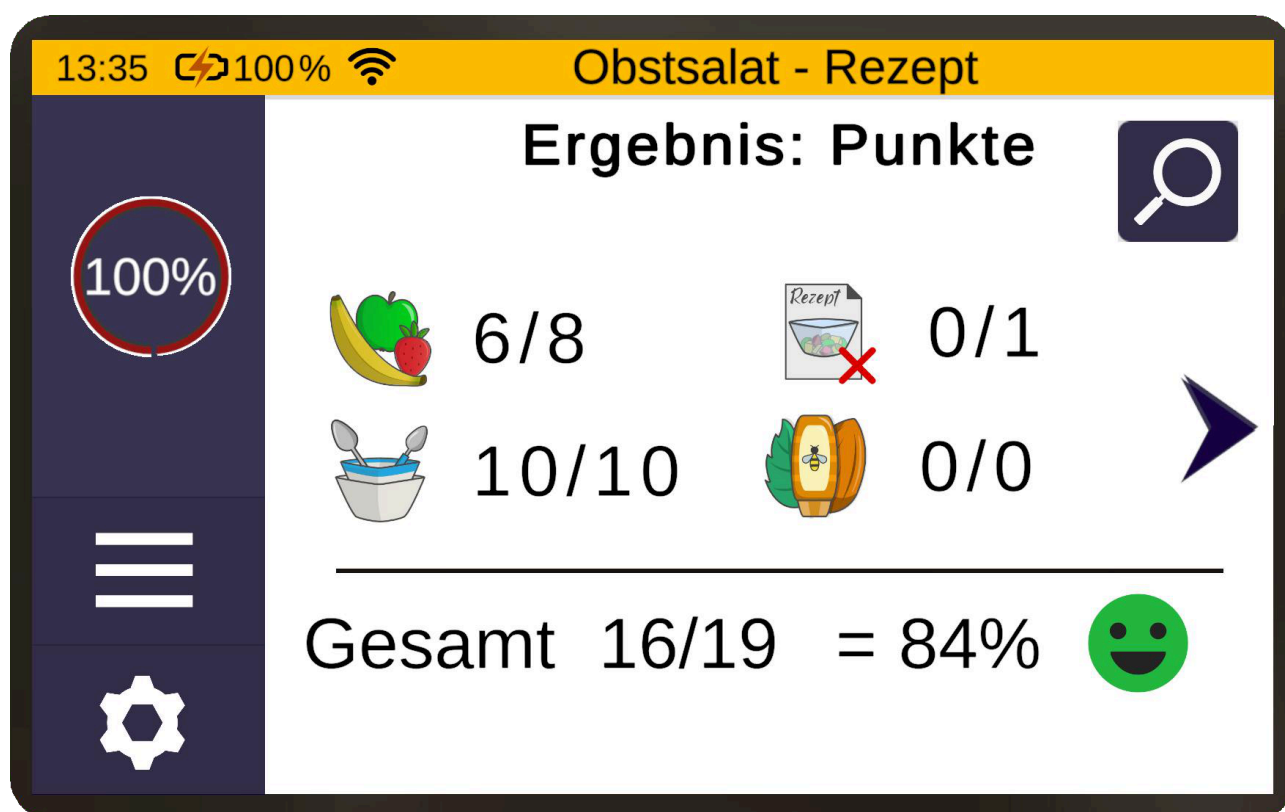
Il vassoio sulla destra fornisce un elenco chiaro degli oggetti attualmente impilati sul vassoio.

Symbol	Geschirr
	Ciotola per adulti
	Cucchiaio Adulto
	Ciotola bambino

	Cucchiaio bambino
---	-------------------

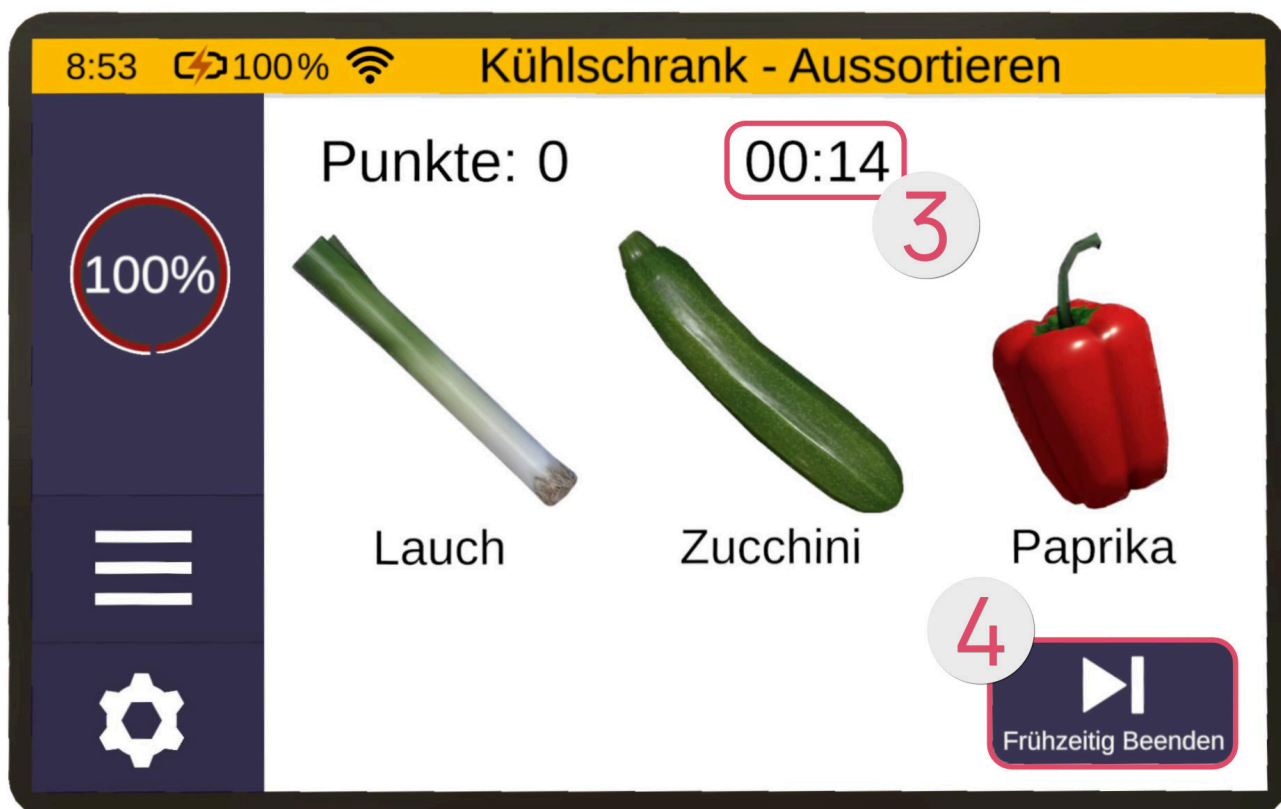
Se si desidera abbandonare le stoviglie, sulla tavoletta è presente un pulsante “Abbandona le stoviglie” che può essere premuto. Non appena si preme questo pulsante, appare una richiesta di conferma che chiede se si vuole davvero continuare con le stoviglie.

Se si conferma, l'esercizio è terminato e viene mostrata una panoramica dei punti ottenuti.



Frigorifero - Risolvere

Nell'esercizio di selezione, sulla tavoletta vi vengono dati degli alimenti che dovete eliminare dal frigorifero. Non importa quale cibo scegliate dall'elenco.



Se il livello di difficoltà è più alto, bisogna anche distinguere se il cibo è ancora buono. Se il cibo è ancora buono, va messo nel cestino ❶.

Se è già scaduto, va nel cestino ❷.

L'obiettivo è selezionare il maggior numero di alimenti entro un certo periodo di tempo e rimanere attenti il più a lungo possibile.

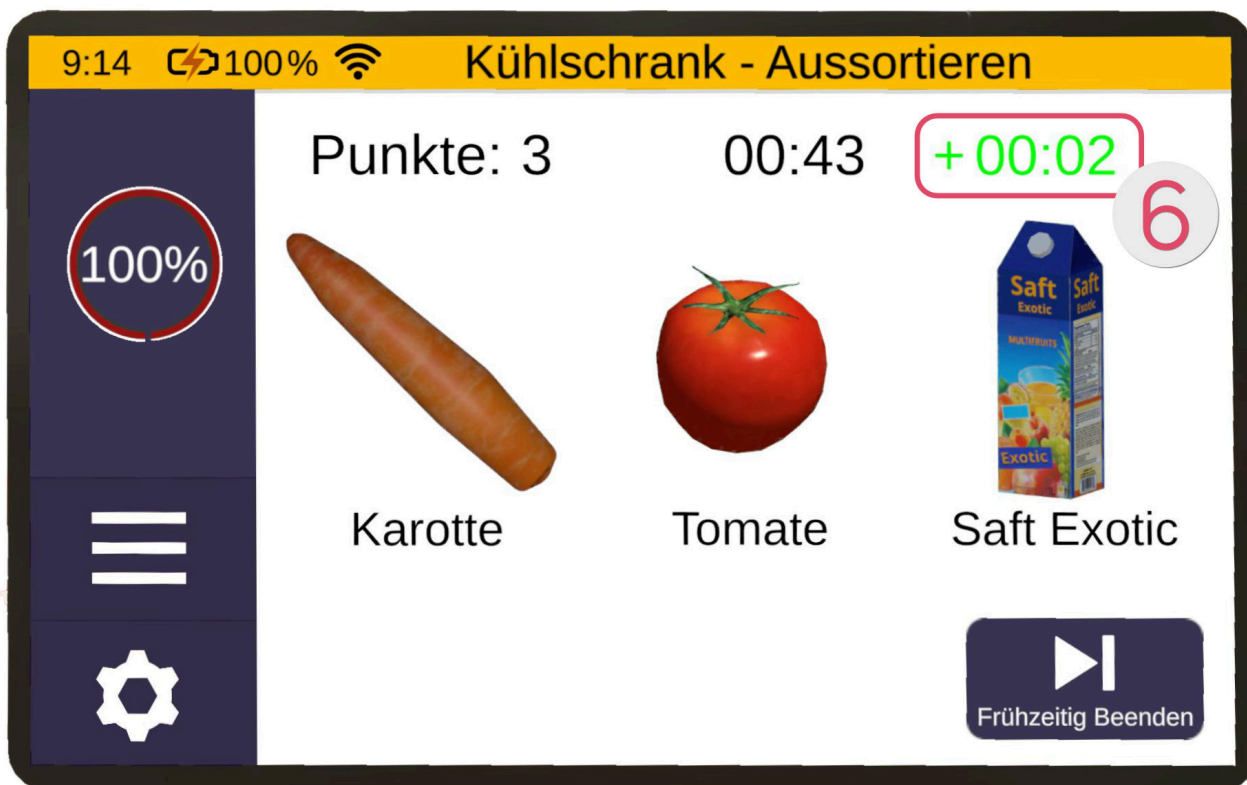
Nella parte superiore della tavoletta viene visualizzato un conto alla rovescia ❸. Quando questo raggiunge lo 0, l'esercizio termina automaticamente. Tuttavia, se si desidera terminare l'esercizio in anticipo (ad esempio perché è troppo facile), premere il pulsante "Termina in anticipo" ❹ in basso a destra.



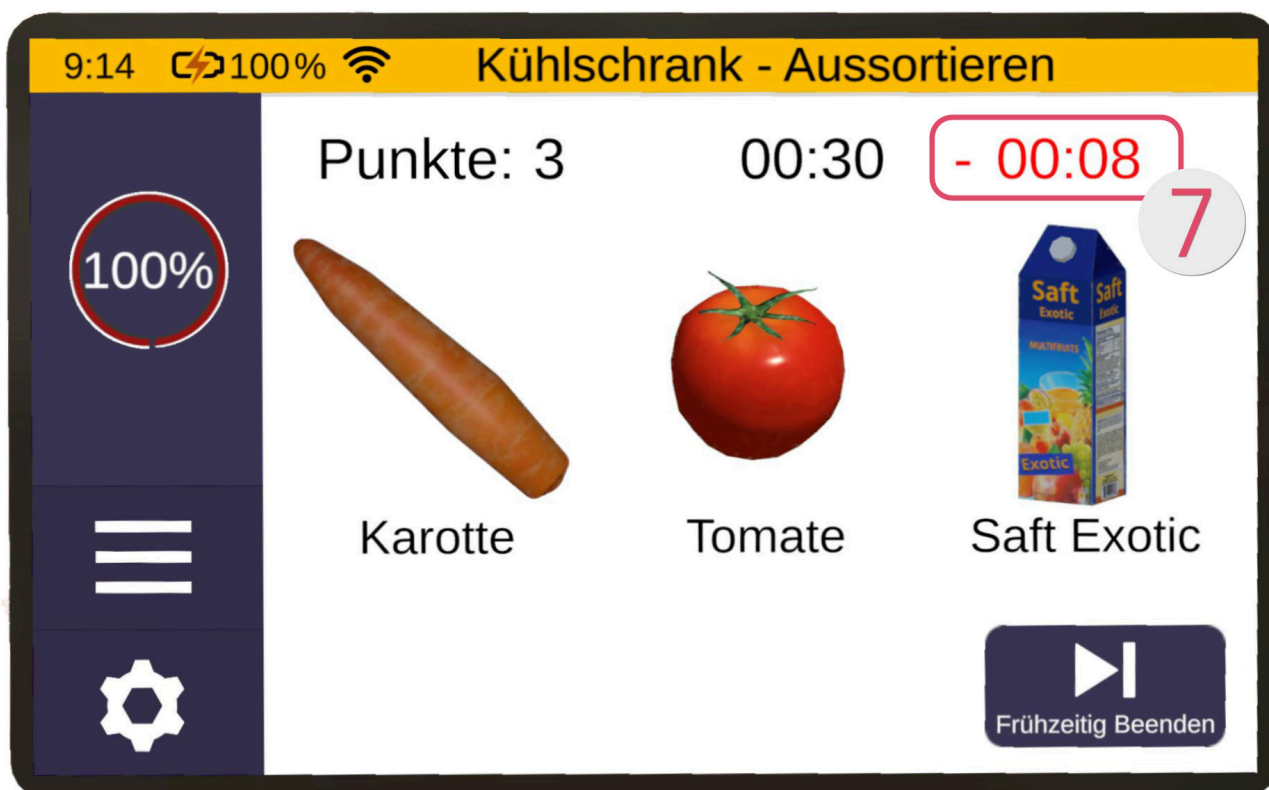
Il cestino dei rifiuti ❷ appare solo a partire da un livello di difficoltà del 20%. Da quel momento in poi, il frigorifero può contenere anche alimenti scaduti ❺. Se il cibo è scaduto, avrà un adesivo ❺ che indica che è “cattivo”.

A partire da un livello di difficoltà del 50%, il cestino e la cesta si scambiano di posizione a intervalli irregolari durante il livello.

Se si smista correttamente un oggetto, si ottiene un bonus di tempo ❻.



Se l'ordinamento non è corretto, il tempo verrà detratto 7.



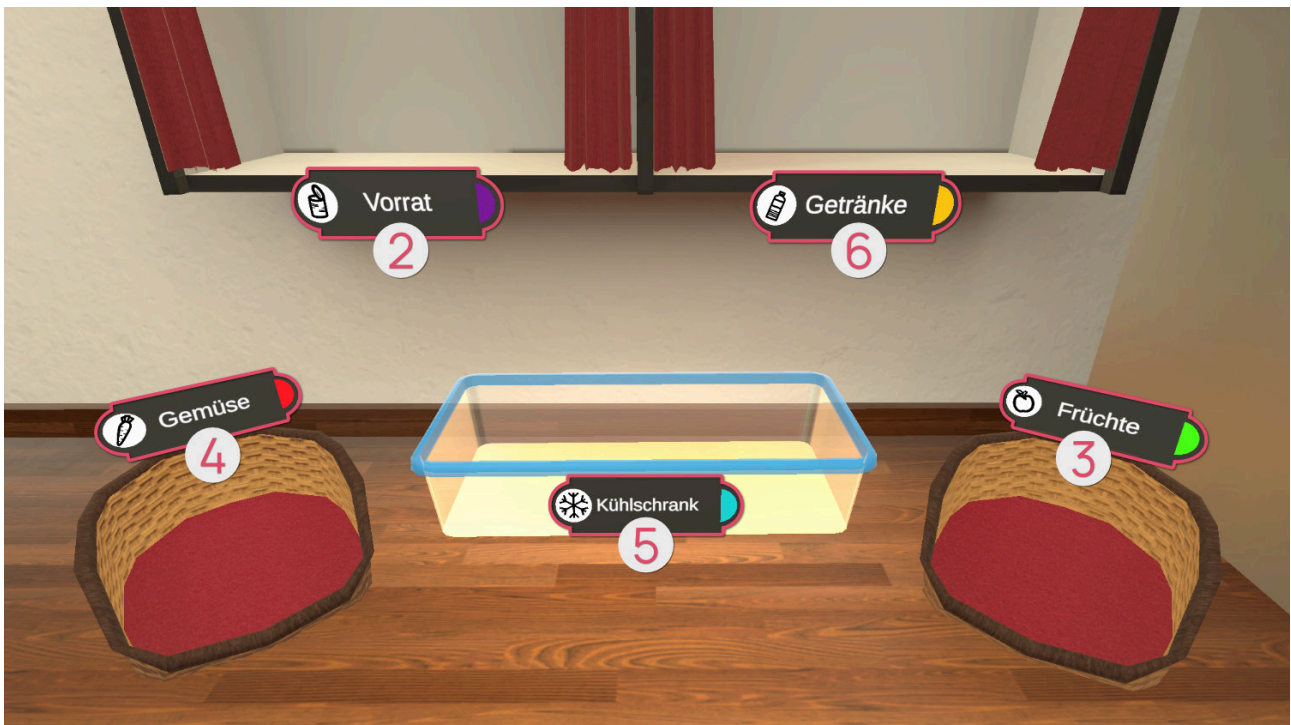
Più alto è il livello di difficoltà, meno tempo si riceve per un ordinamento corretto e più tempo si perde. Anche il tempo detratto aumenta con la durata del livello.

Acquisti - Ordinamento

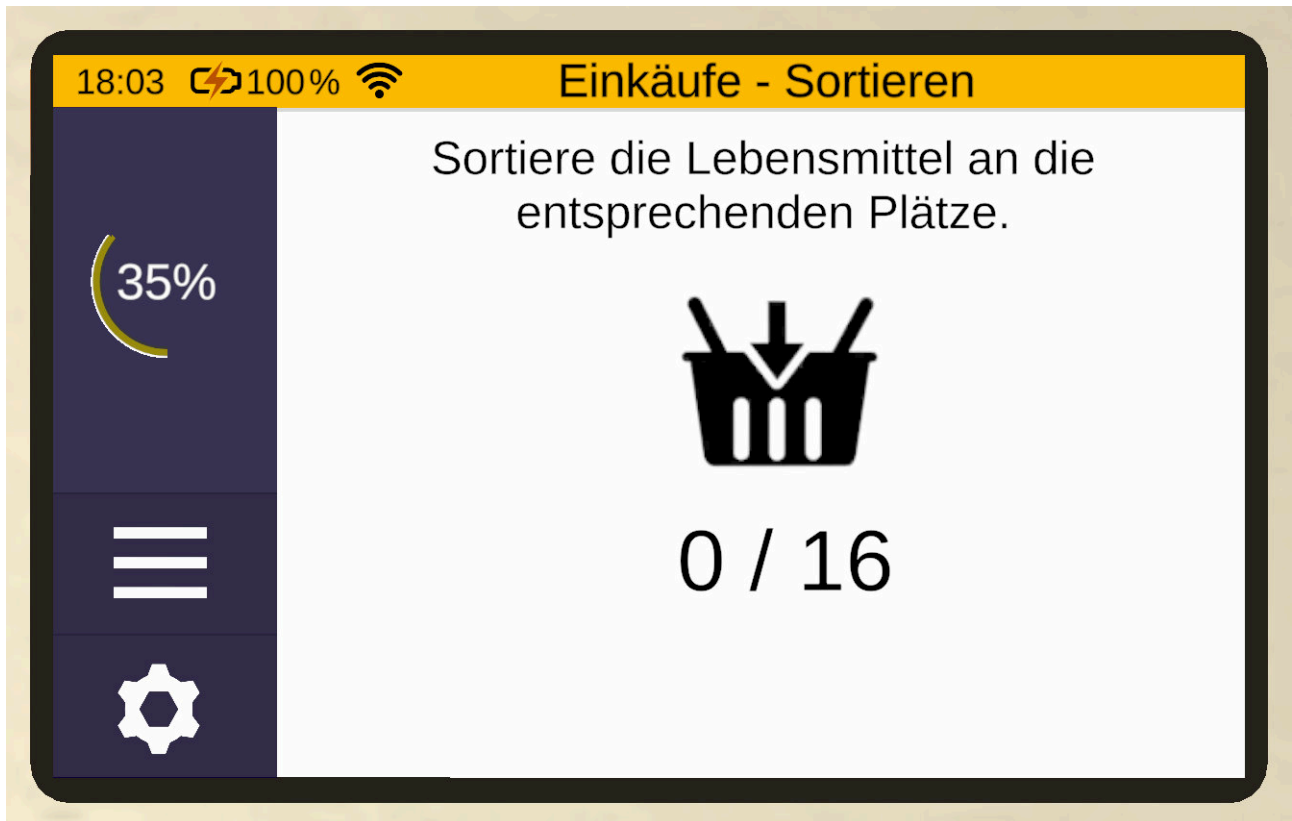
In questo esercizio, dovete distinguere gli alimenti e collocarli al posto giusto, ad esempio le mele nella frutta, il succo d'arancia nelle bevande.



Per i livelli di difficoltà più facili (fino al 40%), ci sono degli adesivi ❶ sugli alimenti che indicano dove deve essere smistato l'articolo. Nell'esempio dell'immagine qui sopra, i croissant devono essere ordinati nello scaffale "Scorte" ❷. Il livello di difficoltà aumenta anche le categorie disponibili. Ci sono le categorie Frutta ❸, Verdura ❹, Frigo ❺, Scorte ❷ e Bevande ❻.



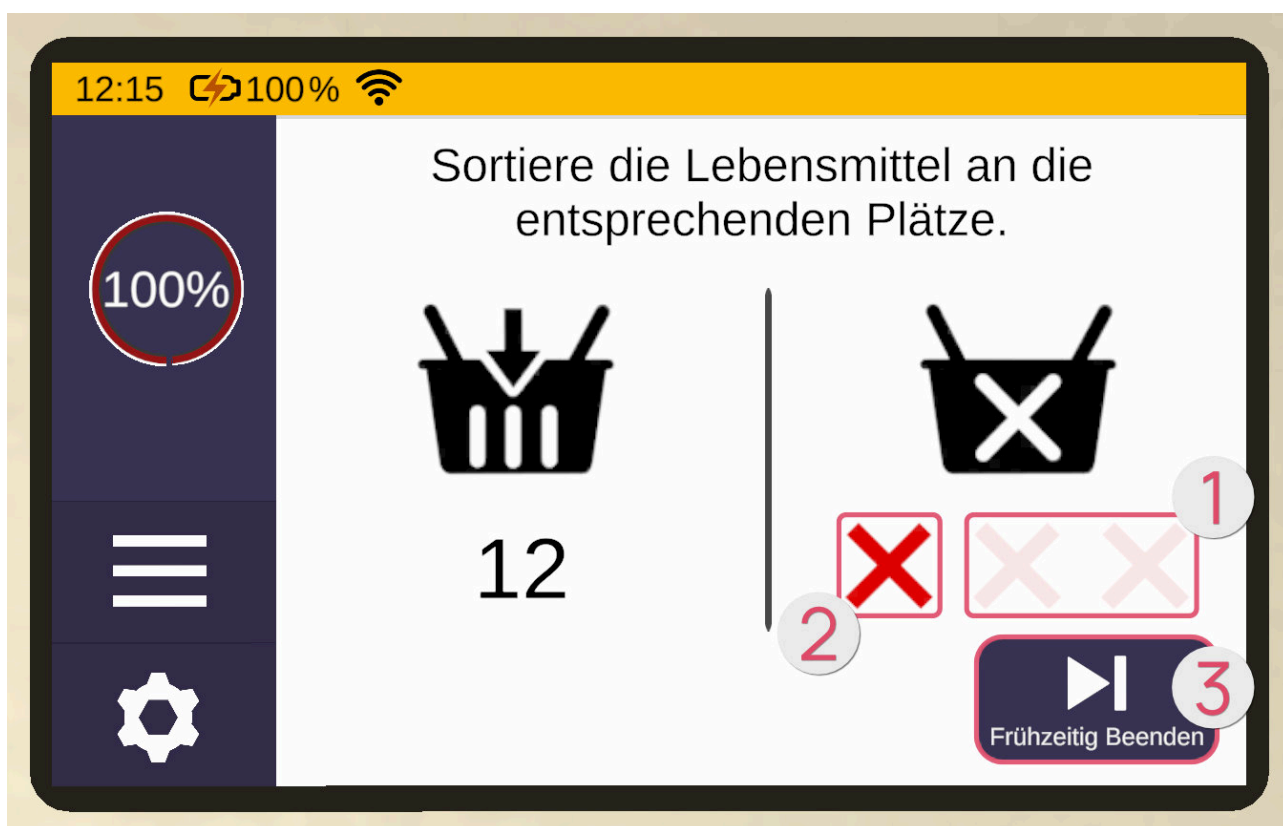
Durante l'esercizio, sulla tavoletta viene visualizzato il numero di alimenti già ordinati e il numero totale di alimenti da ordinare.



Acquisti - Ordinamento - Illimitato

In modalità illimitata, si gioca fino a quando non si sono commessi 3 errori. Le croci non riempite ❶ mostrano quanti errori si possono ancora commettere. Gli errori, a loro volta, sono indicati con una croce riempita ❷

A seconda della difficoltà, ci sono più tipi di cibo da smistare.



Giardino

Giardino - Piantare

Lo scopo di questo esercizio è quello di far crescere una pianta in modo da poterne raccogliere i frutti.

Pianificazione dell'azione

Il primo passo è la pianificazione dell'azione, in cui si pianificano i passi necessari. Per farlo, disponete le carte ❶ nella posizione corretta sulla tavola di legno ❷ di fronte a voi.



Il numero di carte da ordinare dipende dal livello di difficoltà selezionato.

Il fronte delle carte mostra un'immagine che raffigura l'azione. Sul retro è riportato un breve testo che descrive la trama.



Le fasi seguenti devono essere pianificate al massimo livello di difficoltà:

1. Fertilizzazione
2. Scavare una buca
3. Piantare il germoglio
- Riempire l'annaffiatoio

4. Annaffiare l'aiuola
5. Rimuovere le erbacce
6. Raccogliere i frutti
7. Lavare i frutti
8. Depositare i frutti

Quindi premere il pulsante "Controlla" sulla tavoletta per verificare la sequenza definita. Se la posizione assegnata a una tessera è corretta, il bordo di una tessera sulla tavola di legno si illumina di verde. Se invece non è corretta, si illumina di arancione e la tessera deve essere riassegnata.

Importante: memorizzare bene la sequenza, poiché questi passaggi verranno eseguiti durante l'esercizio stesso.

Quindi premere il pulsante "Inizio" sulla tavoletta per iniziare.

Aufbau der Szene



- 1 Tavoletta (see page 84)
- 2 Tavoletta di legno (see page 84)
- 3 Fertilizzante (see page 84)
- 4 Pala (see page 84)
- 5 Piantina (see page 84)
- 6 Aiuola (see page 86)
- 7 Indicatore di crescita (see page 86)
- 8 Annaffiatoio (see page 88)
- 9 Lavandino (see page 88)

Tavoletta 1

Se ci si blocca, premere il pulsante "Aiuto" sulla tavoletta per visualizzare i passaggi sulla tavola di legno per un breve periodo.

Tavoletta di legno 2

La tavola di legno indica il passo successivo con un bordo arancione luminoso. Non appena un passo viene completato, il suo bordo si illumina di verde. Alla fine dell'esercizio, la lavagna mostra i passi riusciti (bordo verde luminoso), i passi riusciti ma non nell'ordine previsto (bordo arancione luminoso) e i passi non riusciti o mancanti (bordo rosso luminoso).

Fertilizzante 3

Potete usare il fertilizzante per concimare la pianta e farla crescere. Prendete il concime. Girate il concime in modo che l'apertura sia rivolta verso il basso e scuotete il contenitore in modo che il concime finisca sull'aiuola.

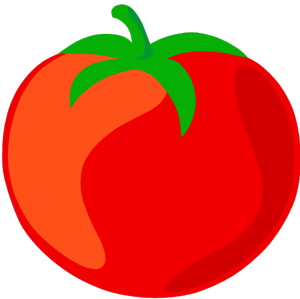
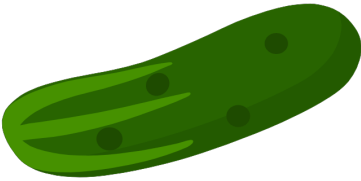
Pala 4

Usate la pala per scavare una buca nell'aiuola per la piantina. Afferrate la pala. Guidare la pala nell'aiuola per scavare una buca.

Piantina 5

A sinistra c'è una piantina che deve essere piantata nell'aiuola. Prendete la piantina. Quindi collocare la piantina nella buca precedentemente scavata nell'aiuola per piantarla.

Esistono tre tipi di piantine:

Immagine		Piantina
		Fragola
		Pomodoro
		Cetriolo

Aiuola 6

Si scava una buca nell'aiuola e si pianta una piantina in modo che possa crescere. La pianta ha bisogno di acqua e fertilizzanti sufficienti per crescere. A un livello di difficoltà più elevato, appariranno erbacce indesiderate, che dovranno essere rimosse per consentire alla pianta di continuare a crescere. Afferrate le erbacce. Muovete ora la mano verso l'alto per estrarre le erbacce dall'aiuola.

Nell'aiuola è presente anche un indicatore del livello dell'acqua con una linea di riempimento minimo, che indica la quantità minima di acqua di cui la pianta ha bisogno per crescere. Una volta superata questa linea, ovvero la pianta è stata sufficientemente annaffiata, l'indicatore del livello dell'acqua rimane pieno. Nel parco giochi, invece, l'indicatore di livello dell'acqua si svuota nel tempo, il che significa che è necessario rabboccare quando il livello dell'acqua scende sotto la linea di riempimento minimo.

Indicatore di crescita 7

Questo display mostra informazioni importanti durante la crescita della pianta.



Visualizza i seguenti stati:

Immagine	Indicatore di crescita	Display
	Fertilizzante	dEsposizione permanente quando è disponibile fertilizzante è disponibile BILampeggia finché manca il fertilizzante manca

Immagine	Indicatore di crescita	Display
	Acqua	Visualizzazione permanente quando è disponibile acqua sufficiente Lampeggia finché manca l'acqua manca
	Erba	AGrigio, finché non ci sono erbacce Lampeggiante finché le erbacce sono presenti e devono essere rimosse
	Crescita delle piante	Durante la crescita, le foglie si accendono una dopo l'altra, dal basso verso l'alto Non appena la crescita è completa, si accende l'intera immagine
	Crescita delle piante impedito	Lampeggia finché la crescita è impedita
	Pianta appassita	Esposizione permanente finché la pianta è appassita (solo al parco giochi)

Annaffiatoio 8

Per riempire l'annaffiatoio, premere la leva sul rubinetto. Afferrare quindi l'annaffiatoio. Inclinare quindi l'annaffiatoio in modo che l'acqua fuoriesca dalla parte anteriore dello spruzzatore.

Lavandino 9

Non appena la pianta fruttifica, è possibile raccoglierla. Prendete i frutti e immergeteli nel bagno d'acqua se sono sporchi.

Depositare i frutti 10

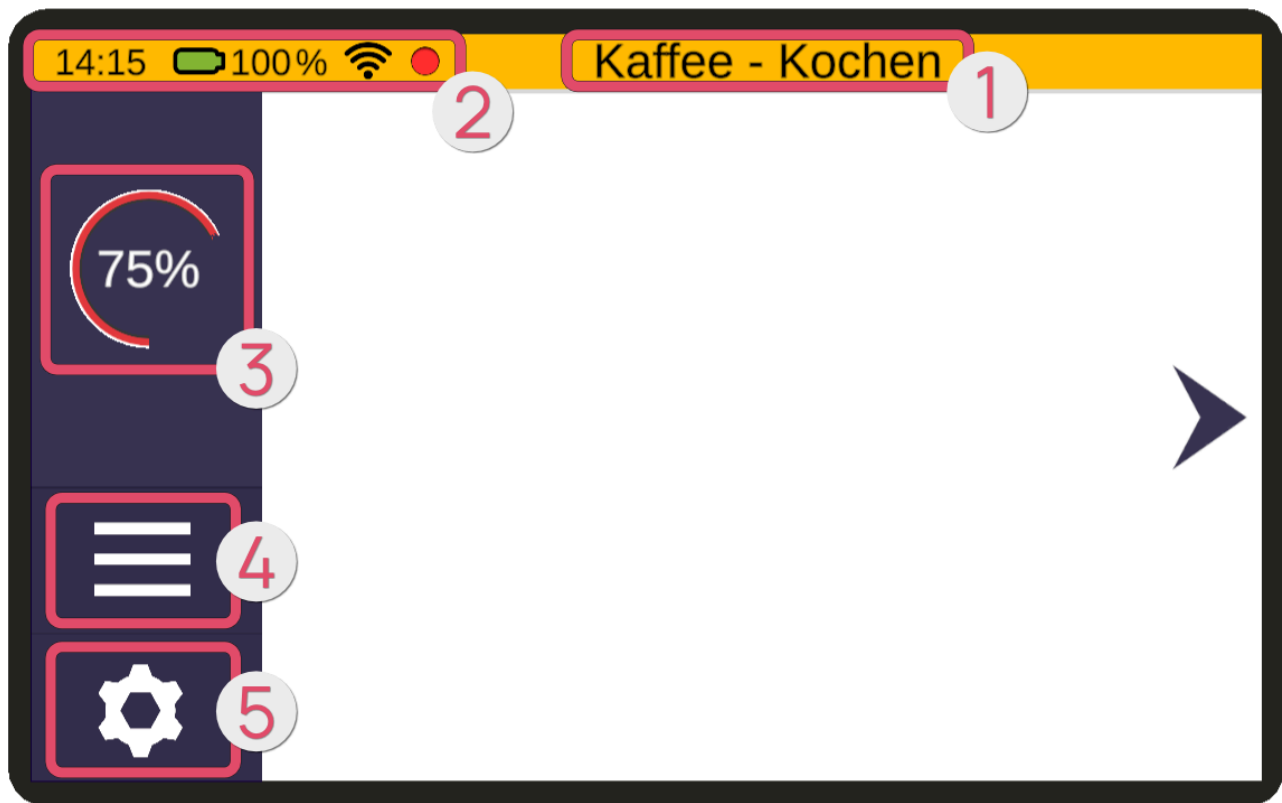
Infine, mettere i frutti raccolti nella ciotola. Se nella ciotola ci sono tre frutti, l'esercizio termina automaticamente.

Tablet virtuale

Guida all'uso del tablet virtuale di teora mind

Questo capitolo spiega come funziona il tablet virtuale. Funziona come un tablet nel mondo reale, cioè toccandolo con il dito della mano virtuale. L'unica differenza è che il tablet fluttua come per magia. È quindi possibile prenderla, spostarla e lasciarla cadere ovunque senza che cada.

Generale



Legenda

- ❶ Nome dell'esercizio
- ❷ Visualizzazione dello stato
- ❸ Livello di difficoltà
- ❹ Menu
- ❺ Parametri

Nome dell'esercizio ❶

Al centro della linea gialla superiore si trova il nome dell'esercizio finanziario in corso.

Visualizzazione dello stato ❷

A sinistra del nome del livello si trova la visualizzazione dello stato. Da sinistra a destra, vengono visualizzati i seguenti elementi:

Ora

L'ora impostata sugli occhiali VR.

Livello della batteria

Il livello di carica della batteria degli occhiali VR.

Immagine	Livello
	a batteria degli occhiali VR ha un livello di carica compreso tra il 30 e il 100%.
	La batteria degli occhiali VR è inferiore al 30% e deve essere caricata.
	La batteria degli occhiali VR è in carica. Per motivi di sicurezza, gli occhiali VR non devono essere utilizzati in questo stato.

Connessione Wi-Fi

L'intensità della connessione WLAN degli occhiali VR.

Immagine	Stato
	La connessione Wi-Fi è molto forte.
	La connessione Wi-Fi è forte.
	La connessione Wi-Fi è debole.
	La connessione Wi-Fi è molto debole.

Immagine	Stato
	La connessione Wi-Fi non funziona. Controllare le impostazioni Wi-Fi e assicurarsi che gli occhiali VR siano collegati alla rete.
	Gli occhiali VR si trovano in una rete WLAN, ma non è possibile stabilire una connessione a Internet.

Streaming



Il punto rosso indica una trasmissione attiva. Appare solo quando gli occhiali VR hanno accettato la richiesta di trasmissione dall'applicazione Teora Mind Supervisor. L'immagine degli occhiali VR viene quindi trasmessa al tablet del terapeuta.

L'applicazione teora mind Supervisor fa parte del pacchetto riservato ai terapeuti e alle istituzioni.

La trasmissione è possibile solo su una rete wireless locale e richiede SEMPRE una conferma tramite gli occhiali VR.

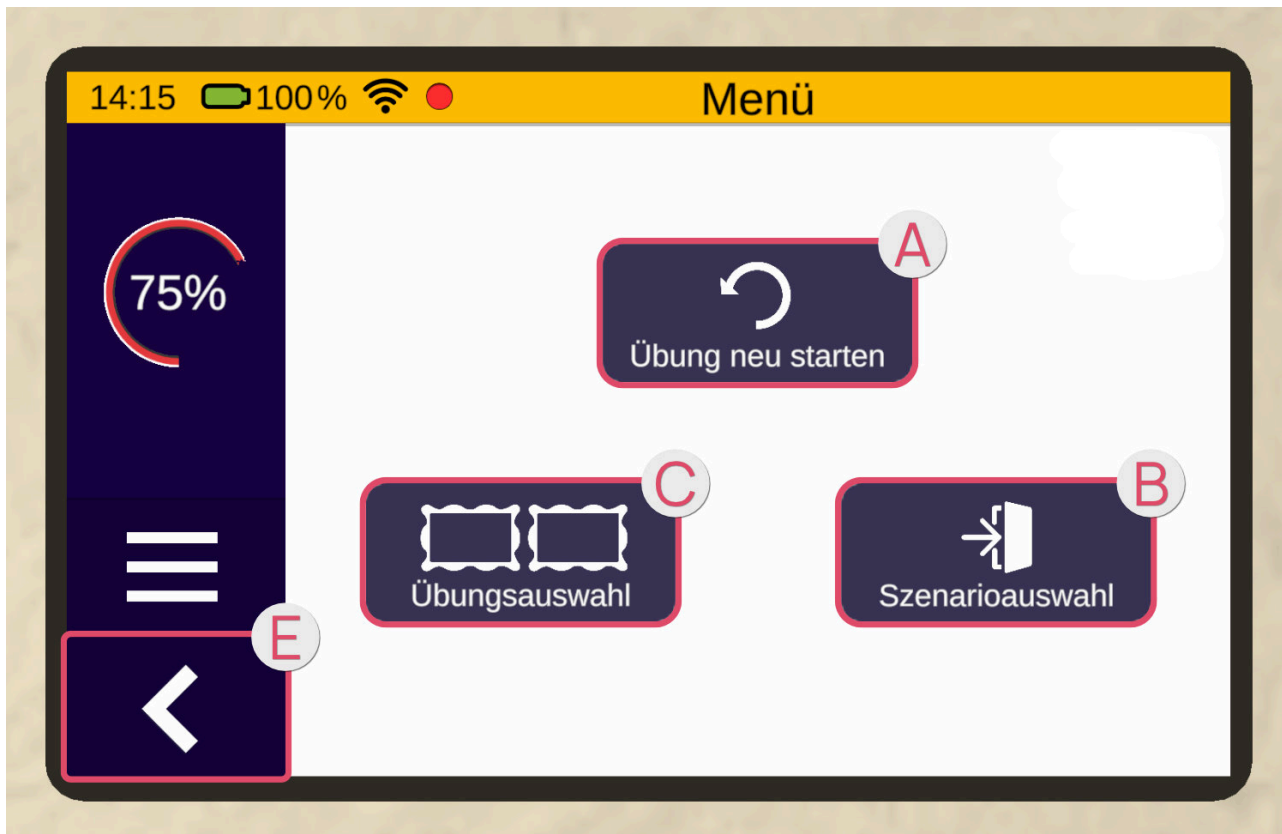
Premere il punto rosso per aprire la finestra di dialogo per interrompere la trasmissione.

Livello di difficoltà ③

Sul bordo sinistro è presente una colonna che indica la difficoltà attuale.

Menu ④

Sempre sul bordo sinistro si trova il pulsante del menu con le sue 3 linee orizzontali. Premendo questo pulsante si apre la seguente finestra:



Premendo il pulsante “Riprendere l'esercizio” **A** è possibile riavviare l'esercizio corrente.

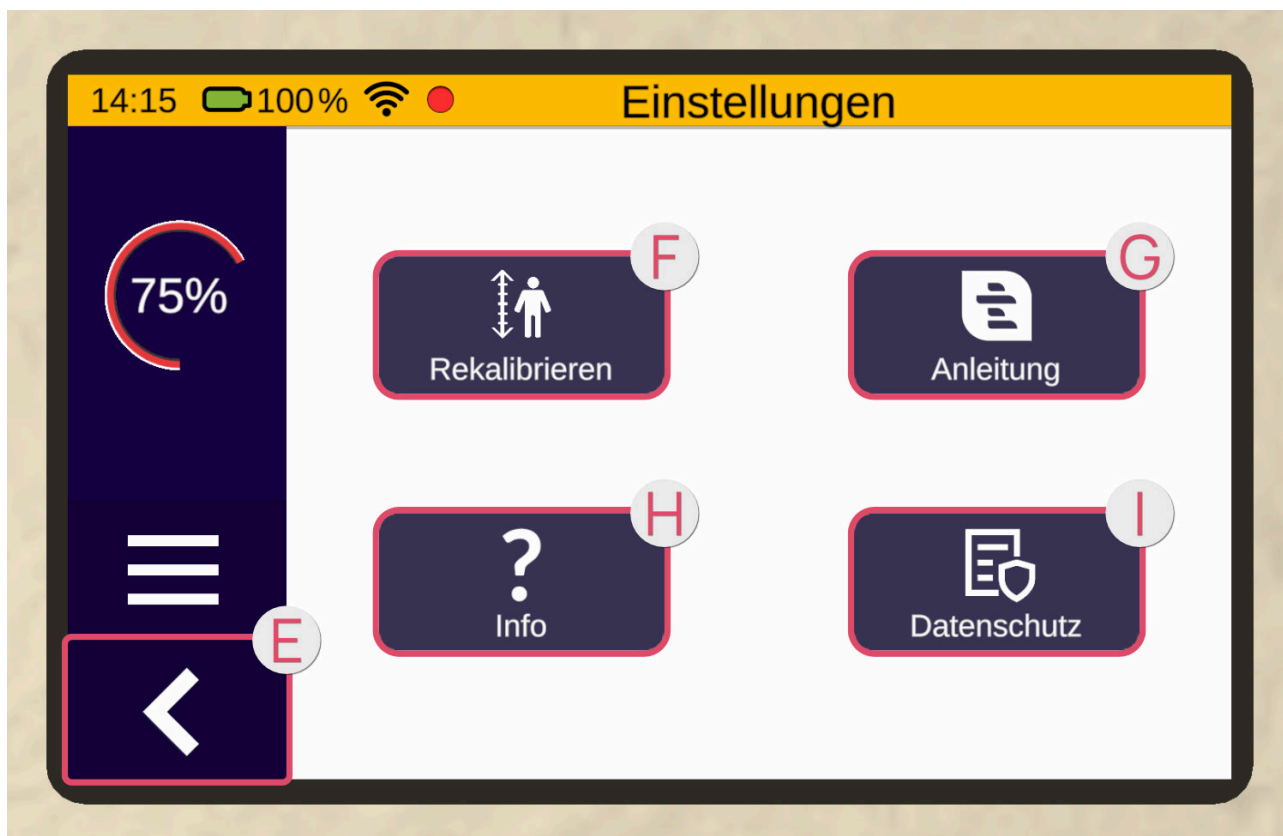
Facendo clic sul pulsante “Selezione degli esercizi” **B**, si può tornare alla selezione dell'esercizio nello scenario corrente.

Facendo clic sul pulsante “Selezione dello scenario” **C** è possibile tornare alla selezione dello scenario.

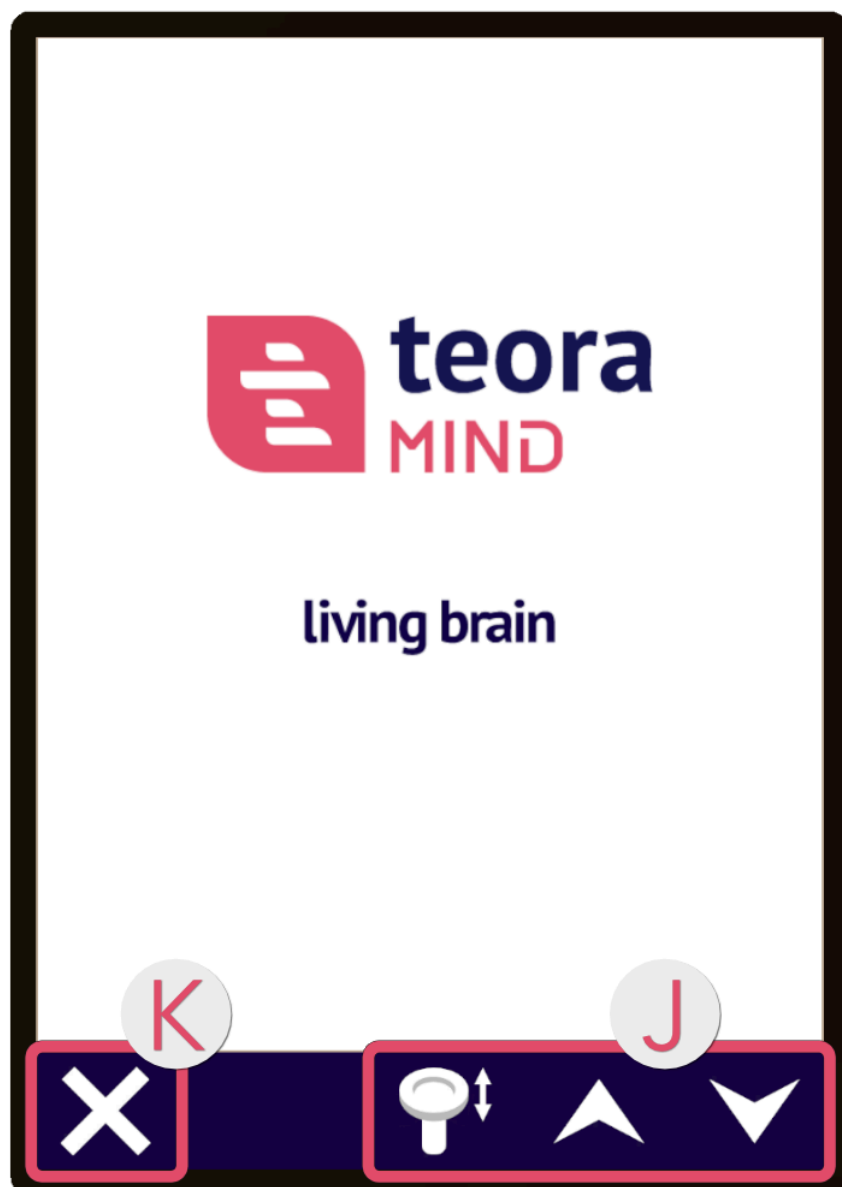
Utilizzare la freccia a sinistra **E** per tornare alla pagina precedente.

Parametri ⑤

Sotto il pulsante del menu, sul bordo sinistro, si trova il pulsante di accesso ai parametri. È rappresentato da una ruota dentata. Premendo questo pulsante si apre la seguente finestra:



Sotto Impostazioni si trovano i pulsanti Ricalibrare **F**, Istruzioni **G** e Info **H**.
Il pulsante “Ricalibrare” consente di ricalibrare l'altezza.
Premere il pulsante “Istruzioni” per aprire il manuale d'uso elettronico.
Premendo il pulsante “Info” si ottengono informazioni sull'applicazione.
Utilizzare la freccia a sinistra **E** per tornare alla pagina precedente.



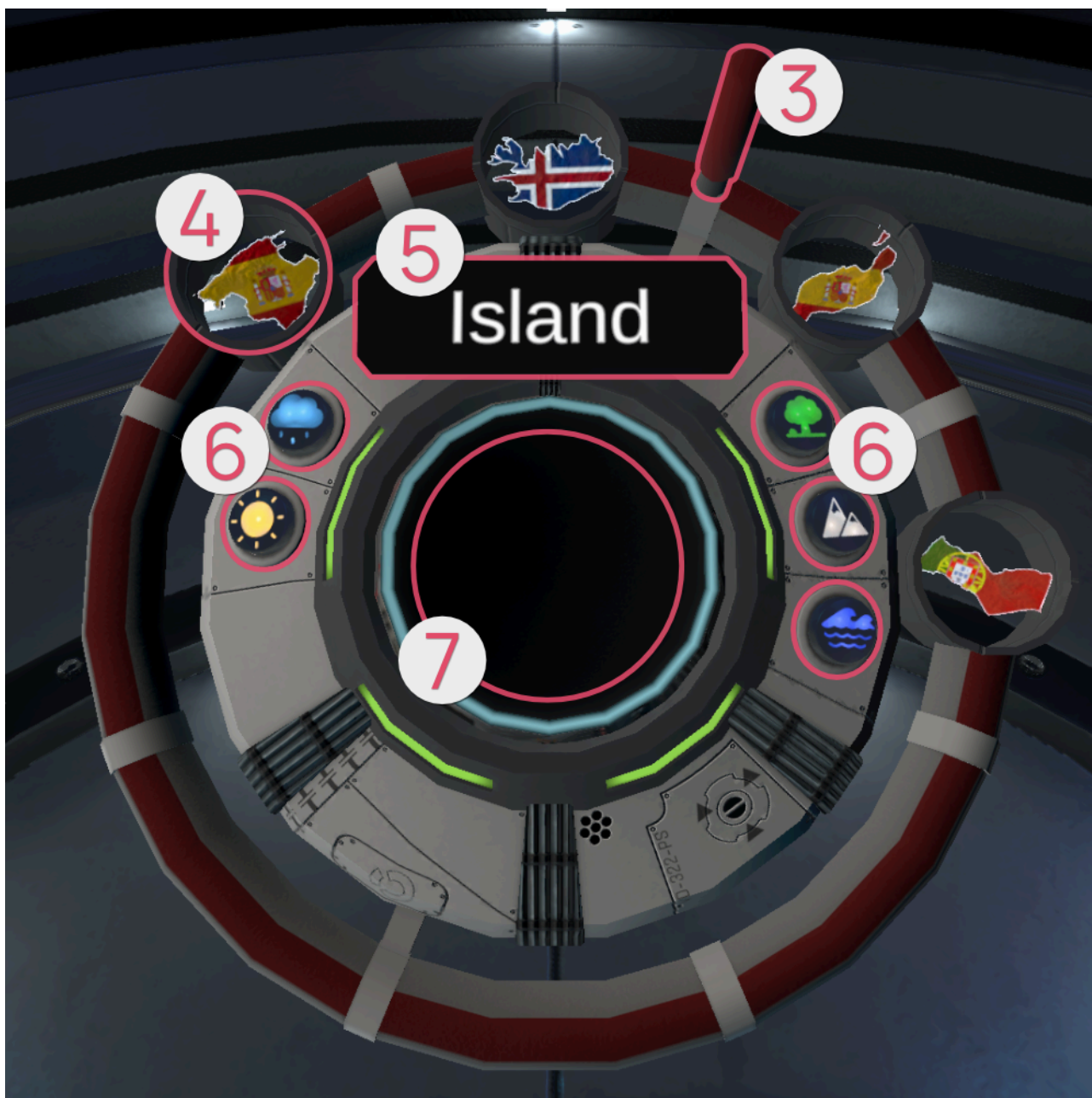
Il manuale di istruzioni elettronico si apre sempre sopra la tavoletta e può essere utilizzato con i tasti freccia o il joystick del controller **J**. La croce **K** a sinistra chiude il manuale d'uso.

Sala rilassamento

Nella selezione dello scenario, scegliere l'immagine "Rilassamento" premendo il pulsante di puntamento. Lo scenario verrà caricato.

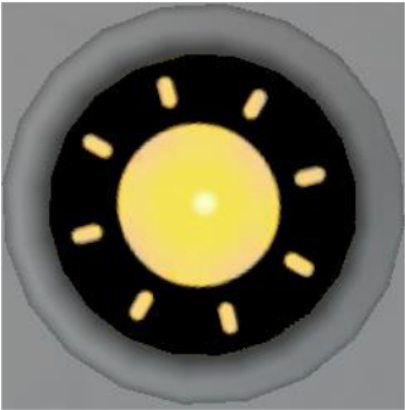
Vi trovate in una cupola di vetro nello spazio. Davanti a voi c'è un dispositivo **1** con un involucro rotondo, diversi pulsanti e una maniglia. Un po' più indietro, le sfere video **2** sono posizionate su varie costellazioni di rami. Ogni costellazione rappresenta una regione.





Il dispositivo viene utilizzato per selezionare un video che verrà poi riprodotto. È possibile afferrarlo per l'impugnatura ❸ o in qualsiasi punto della striscia rossa e ruotarlo tenendo premuto il pulsante di presa. Le costellazioni fluttuanti e le loro sfere ruotano contemporaneamente. Anche le regioni delle costellazioni sono rappresentate in miniatura sul dispositivo ❹. Il nome della regione della costellazione direttamente di fronte a voi viene visualizzato ❺. Ciò consente di scegliere una posizione specifica. Con i pulsanti ❻ è possibile impostare filtri opzionali che fanno apparire le sfere corrispondenti.

Sono disponibili i seguenti filtri :

Simbolo	Categoria
	Sole Tempo bello
	Pioggia Maltempo
	Foresta Paesaggi verdi

Simbolo	Categoria
	Montagne Paesaggi rocciosi
	Mare Spiaggia

È possibile afferrare una delle palle video (puntandola con il pulsante di puntamento, quindi tenendo premuto il pulsante di presa) e collocarla nel recipiente circolare ⑦ di fronte a voi. In questo modo si avvia un video a 360°.

Poiché il video viene riprodotto in loop, è necessario interromperlo manualmente per tornare all'area relax. Durante la riproduzione del video, tuttavia, il dispositivo è nascosto alla vista. È possibile farlo riapparire davanti a sé premendo il pulsante di presa su uno dei controller. A questo punto, afferrate la palla nel recipiente circolare o premete il pulsante "Stop" sulla tavoletta per far scomparire il video e riapparire l'area relax.

Questa palla rossa permette di uscire dalla scena e di tornare alla scelta degli scenari. Per farlo, afferrate la palla (puntandola con il tasto di puntamento e tenendo premuto il tasto di presa) e mettetela nel recipiente circolare di fronte a voi.



Giochi di attivazione

Questi giochi servono solo per l'attivazione e non devono essere considerati come esercizi veri e propri. I giochi di attivazione servono solo per prepararsi o riscaldarsi e non sono esercizi a sé stanti.

Nella selezione dello scenario, fare clic sull'immagine "Giochi di attivazione" con il tasto del controller sul dito indice. A questo punto appare una panoramica con i giochi di attivazione che è possibile selezionare. Per selezionare un gioco, puntarlo con il controller e poi fare clic sul tasto di puntamento del dito indice. Utilizzare il tasto freccia in alto a sinistra per tornare alla panoramica.



Gelato in Pila

In questo giochi di attivazione, l'obiettivo è quello di impilare le sfere di ghiaccio in una ciotola di ghiaccio il più velocemente possibile, fino a raggiungere il traguardo dell'altezza della torre. All'inizio del gioco, vari oggetti cadono dall'alto sul campo di gioco. Gli oggetti hanno delle ombre, quindi basta guardare il campo di gioco per capire dove ogni oggetto andrà a finire. Prendete le palle di ghiaccio con il tagliaghiaccio e impilatele fino a raggiungere l'altezza desiderata. Tuttavia, ci sono anche oggetti che possono danneggiare la torre, quindi assicuratevi di evitarli.

Struttura della scena



- 1 Tablet (see page 102)
- 2 Campo da gioco (see page 102)
- 3 Generatore di oggetti (see page 103)
- 4 Bastone di misurazione (see page 103)

Tablet 1

Una volta aperto il gioco, il tablet si troverà di fronte a voi. La prima pagina del tablet contiene una sintesi del gioco. Premendo il pulsante freccia sul lato destro del tablet, appare una nuova pagina in cui è possibile regolare la difficoltà.

La difficoltà del gioco dipende dalla difficoltà selezionata in questa pagina. A tale scopo, spostare il cursore verso l'alto (più difficile) o verso il basso (più facile). È possibile tornare al riepilogo della pagina precedente facendo clic sul pulsante con la freccia a sinistra. Con il pulsante freccia a destra si passa a una nuova pagina della tavoletta. Da qui è possibile avviare il gioco facendo clic sul pulsante "Inizio"..

Livello di difficoltà

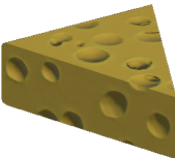
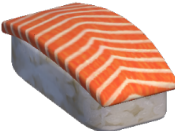
Più alto è il livello di difficoltà, più alta è l'asta di misurazione (con traguardo) e più alta è la torre di ghiaccio da impilare. Allo stesso modo, la velocità di caduta degli oggetti dipende dal livello di difficoltà: più alto è il livello di difficoltà, più velocemente cadono gli oggetti.

Campo da gioco 2

La paletta del gelato può essere spostata sul campo di gioco. Afferrare la coppa con il pulsante di presa e tenerlo premuto. A questo punto, muovete il braccio per spostare la pallina di gelato sul campo e impilare le palline.

Generatore di oggetti ③

Il generatore di oggetti crea oggetti magici. Non appena inizia la partita, questi cadono dall'alto sul campo. Più la partita va avanti, più velocemente vengono creati nuovi oggetti e più velocemente cadono. Sono disponibili i seguenti oggetti:

Immagine	Immagine ombra	Oggetto	Funzione/Effetto
		Gelato	La pallina di gelato può essere impilata nella coppa o sopra altre palline di gelato.
		Formaggio	Non appena una palla di ghiaccio della torre viene toccata da essa, questa palla di ghiaccio e tutte le palle già impilate su di essa vengono distrutte.
		Sushi	Non appena una sfera di ghiaccio della torre viene toccata da essa, non è possibile impilare altre sfere di ghiaccio su di essa per un breve periodo di tempo.

Bastone di misurazione ④

L'asta di misurazione indica l'altezza da raggiungere con l'indicatore rosso e l'altezza attuale della torre di ghiaccio con l'indicatore giallo.

Rompere la Catena

In questo gioco di attivazione è necessario raccogliere il maggior numero di punti possibile. Su un nastro trasportatore ci sono diversi

Gli oggetti vengono spostati da sinistra a destra fino alla fine del nastro trasportatore, in una scatola. L'obiettivo è far arrivare alla scatola solo gli oggetti consentiti. Usate un mattarello per distruggere gli oggetti proibiti. Non appena tre oggetti proibiti raggiungono la scatola, il gioco è finito.

Struttura della scena



- ❶ [Tablet \(see page 104\)](#)
- ❷ [Generatore di oggetti \(see page 104\)](#)
- ❸ [Convogliatore e mattarello \(see page 107\)](#)
- ❹ [Cartone \(see page 107\)](#)
- ❺ [Schermo \(see page 107\)](#)

Tablet ❶

Una volta aperto il gioco, il tablet si troverà di fronte a voi. La prima pagina del tablet contiene una sintesi del gioco. Premendo il pulsante freccia sul lato destro del tablet, appare una nuova pagina in cui è possibile regolare la difficoltà. La difficoltà del gioco dipende dalla difficoltà selezionata in questa pagina. A tale scopo, spostare il cursore verso l'alto (più difficile) o verso il basso (più facile). È possibile tornare al riepilogo della pagina precedente facendo clic sul pulsante con la freccia a sinistra. Con il pulsante freccia a destra si passa a una nuova pagina del tablet. Da qui è possibile avviare il gioco facendo clic sul pulsante "Inizio".

Livello di difficoltà

Più alto è il livello di difficoltà, maggiore è la varietà e il numero totale di oggetti che compaiono e più sono gli oggetti consentiti e quelli vietati. Inoltre, ci sono anche più oggetti che devono essere toccati due volte.

Generatore di oggetti ❷

All'inizio del gioco, sul lato sinistro del nastro trasportatore compaiono diversi oggetti. Man mano che il gioco procede, il nastro trasportatore diventa sempre più veloce.

Sono disponibili i seguenti oggetti :

Immagine	Oggetto	Numero di tratti richiesti
	Melanzana	1
	Banana	1
	Burro	1
	Arancione	1

Immagine	Oggetto	Numero di tratti richiesti
	Pomodoro	1
	Yogurt	1
	Lattina di cola	2
	Scatola di ravioli	2

Immagine	Oggetto	Numero di tratti richiesti
	Melone	2

Convogliatore e mattarello ③

Sul convogliatore si trovano gli oggetti, che vengono trasportati da sinistra a destra. Più a lungo si gioca, più il nastro trasportatore scorre velocemente.

Per schiacciare gli oggetti, afferrare il mattarello con il pulsante di presa e tenerlo premuto. Quindi muovere il braccio con movimenti simili a quelli di un martello per schiacciare gli oggetti.

Cartone ④

Solo gli oggetti consentiti devono cadere dal nastro trasportatore in questa scatola.

Schermo ⑤

Dietro il convogliatore c'è una schermata che mostra quali sono gli oggetti consentiti. Appena sopra c'è l'indicatore di errore: se un oggetto vietato cade nella scatola, l'indicatore si riempie di una croce rossa. Non appena tre oggetti proibiti cadono nella scatola, il gioco è finito.

Lancio Della Pizza

In questo gioco di attivazione, l'obiettivo è raccogliere il maggior numero di punti possibile lanciando le pizze nelle scatole della pizza. Più difficile è raggiungere una scatola di pizza, più punti dà.

Si ha a disposizione un tempo prestabilito in cui si possono lanciare le pizze e raccogliere punti. Allo scadere del tempo, questi punti possono essere scambiati con un prolungamento della ricreazione.

Ad ogni estensione del tempo di gioco, i punti necessari aumentano.

Se non si hanno abbastanza punti per prolungare il tempo di gioco, la partita è finita.

Struttura della scena



❶ Tablet (see page 108)

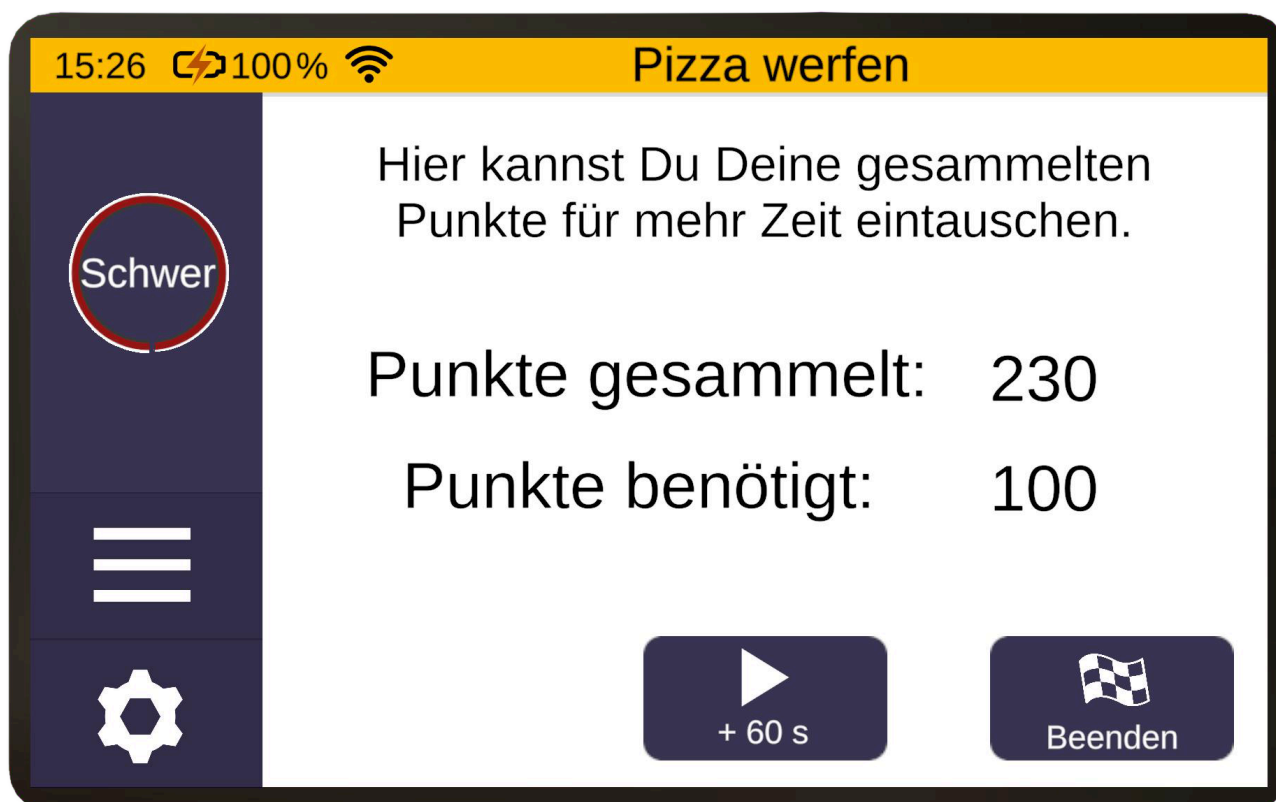
❷ Pizze (see page 109)

❸ Scatole per pizza (see page 109)

Tablet ❶

Una volta aperto il gioco, il tablet si troverà di fronte a voi. La prima pagina del tablet contiene una sintesi del gioco. Premendo il pulsante freccia sul lato destro del tablet, appare una nuova pagina in cui è possibile regolare la difficoltà. La difficoltà del gioco dipende dalla difficoltà selezionata in questa pagina. A tale scopo, spostare il cursore verso l'alto (più difficile) o verso il basso (più facile). È possibile tornare al riepilogo della pagina precedente facendo clic sul pulsante con la freccia a sinistra. Con il pulsante freccia a destra si passa a una nuova pagina del tablet. Da qui è possibile avviare il gioco facendo clic sul pulsante "Inizio".

Non appena è trascorso il tempo di un round, il tablet visualizza una pagina che consente di iniziare il round successivo, a condizione che si siano accumulati abbastanza punti. Se lo si desidera, si può anche terminare il gioco in qualsiasi momento.



Livello di difficoltà

Più alto è il livello di difficoltà, più scatole di pizza vanno e vengono, rendendole più difficili da raggiungere. Inoltre, il numero di punti assegnati alle scatole di pizza diminuisce, il che significa che bisogna lanciare più pizze nelle scatole di pizza per raggiungere il numero di punti richiesto per il turno successivo..

Pizze ②

Le pizze appaiono sempre di fronte a voi sul tavolino. Per lanciare una pizza, afferrarla con il pulsante di presa e tenerlo premuto. Quindi lanciatela con il braccio, come se fosse un frisbee, e rilasciate il pulsante di presa al momento giusto.

Scatole per pizza ③

Non appena una pizza è stata inserita con successo in un cartone della pizza, il numero di punti ottenuti viene visualizzato accanto ad essa. La scatola della pizza si chiude automaticamente e si riapre dopo poco tempo, in modo da potervi inserire una nuova pizza.



Riciclaggio

In questo giochi di attivazione, diversi oggetti devono essere smistati nei contenitori giusti. Attenzione, alcuni oggetti devono essere prima schiacciati.

Come nel tutorial, non c'è un livello di difficoltà variabile da impostare.

Il gioco termina non appena si preme il pulsante "Termina" sul tablet.

Struttura della scena



- ❶ Tablet (see page 111)
- ❷ Generatore di oggetti (see page 111)
- ❸ Cestino dei rifiuti (see page 113)
- ❹ Pressa (see page 114)
- ❺ Schermo (see page 114)

Tablet ❶

Una volta aperto il gioco, il tablet si troverà di fronte a voi. La prima pagina del tablet contiene un riepilogo del gioco. Premendo il pulsante a forma di freccia sul lato destro del tablet, viene visualizzata una nuova pagina del tablet, da cui è possibile iniziare il gioco facendo clic sul pulsante "Start".

Generatore di oggetti ❷

Premere il pulsante rosso a sinistra della tabella per far apparire un nuovo oggetto al centro. Sono disponibili i seguenti oggetti:

Immagine	Oggetto	L'oggetto deve essere schiacciato?
	Lattina di cola	Sì
	Bottiglia	No
	Mela	No

Cestino dei rifiuti ③

Sono disponibili i cestini dei rifiuti:

Immagine	Cestino dei rifiuti	Oggetto associato da riciclare
	Materiali riciclabili	Lattina di cola
	Vetro	Bottiglia
	Rifiuti organici	Mela

Per prima cosa è necessario aprire il coperchio del contenitore per rifiuti organici. A tal fine, afferrare la maniglia rossa e spostarla verso l'alto e all'indietro.

Pressa ④

La pressa viene utilizzata per schiacciare gli oggetti. Afferrare l'oggetto e posizionarlo al centro del dispositivo. Afferrare quindi la leva rossa in alto e tirarla verso il basso per schiacciare l'oggetto.

Schermo ⑤

Dietro il tavolo c'è una tabella che mostra quanti oggetti sono già stati riciclati correttamente.

Domande frequenti

Per tutti

Cosa posso fare se il display rimane nero?

Verificare che gli occhiali VR siano accesi. Se non si avvia, controllare il livello della batteria e, se necessario, caricare gli occhiali VR..

Cosa posso fare se sono bloccato in modalità “Passthrough” (telecamera attraverso gli occhiali VR)?

Si tratta di un errore che può verificarsi quando gli occhiali VR si sono allontanati troppo dal loro punto di origine. Riavviare gli occhiali VR per aiutarli a riorientarsi.

Cosa posso fare se i controller non funzionano?

Se uno o entrambi i controller smettono di rispondere, controllare le batterie e, se necessario, sostituirle come descritto in "Sostituzione delle batterie del controller".

Cosa posso fare se gli oggetti sono troppo lontani/vicini o se il mio campo visivo non mostra ciò che dovrebbe?

Guardare in avanti e tenere premuto per 3 secondi il pulsante Home sul controller destro o sinistro. In questo modo si ricalibrano gli occhiali e si riallinea la visuale.

Le manuale d'uso sono disponibili in forma cartacea?

Cerchiamo di proteggere l'ambiente e di risparmiare carta. Per questo motivo le istruzioni per l'uso di teora mind sono disponibili online all'indirizzo <https://teora-xr.de/eifu/?lang=it>

Tuttavia, se desiderate una versione cartacea delle istruzioni per l'uso, inviateci un'e-mail all'indirizzo eifu@livingbrain.de².

Come si puliscono gli occhiali VR?

Pulire gli occhiali VR e i controller con panni non abrasivi e antibatterici. Pulire accuratamente le lenti con un panno in microfibra pulito e asciutto.

Per i terapeuti

Quale potrebbe essere il motivo per cui la trasmissione sul tablet non funziona?

Per trasmettere gli occhiali VR al tablet è necessaria una connessione Wi-Fi stabile e protetta da password. Assicurarsi che la connessione sia disponibile e sufficiente.

Le reti aperte, come il Wi-Fi pubblico, non sono normalmente adatte.

Ulteriori informazioni

Risoluzione dei problemi

Se si verificano problemi imprevisti durante l'utilizzo di teora mind, si consiglia di riavviare prima l'applicazione. Per farlo, premere il pulsante "Home" su uno dei controller. Apparirà una finestra, selezionare "Esci". Ora riavviare teora mind.

Se il problema persiste, riavviare una volta l'intera maschera. Per farlo, tenere premuto il pulsante di accensione/spengimento degli occhiali VR finché non appare una finestra. Selezionare Riavvia. Gli occhiali si riavviano. Quindi riavviare teora mind.

Se il problema persiste, contattateci. I nostri recapiti sono riportati nell'ultima pagina di questi documenti di accompagnamento.

Vi saremmo grati se poteste segnalare eventuali errori sul nostro sito web, in modo da poter migliorare continuamente teora mind.

[Modulo di contatto](#)³

2. <mailto:eifu@livingbrain.de>

3. <https://teora-xr.de/kontaktformular/>

Dati di contatto del produttore

In caso di problemi, incidenti o necessità di assistenza, contattateci per posta o per telefono:

living brain GmbH
Friedrich-Ebert-Anlage 27
69117 Heidelberg
Baden-Württemberg
Germania

Mail: support@livingbrain.de⁴

Telefono: +49 173 7808422

4. <mailto:support@livingbrain.de>