



Reaction-Training-Lights App-Einstellungs-Guide

ALLGEMEIN

Farben

Hier können Sie einstellen, welche Farbe aufleuchten soll, die der Teilnehmer auslösen soll.

Ziele

Konfigurieren Sie die Anzahl der Pads, die bei dieser Übung verwendet werden sollen.

Verzögerungszeit

Stellen Sie ein, mit welcher Verzögerung die Pads aufleuchten sollen.

Überstunden

Stellen Sie ein, wie viel Sekunden der Teilnehmer maximal die Zeit überschreiten darf.

Ausbildungsmethoden

Legen Sie fest, wie lang (Sekunden) die Übung gehen soll oder wie oft der Teilnehmer auslösen muss.

Beleuchteter Ton

Soll es ein Tonsignal geben, wenn ein Pad aufleuchtet?

Induktionsmodus

Wie stark soll der Teilnehmer das Pad berühren, damit es auslöst?

Ob Blitz oder nicht

Sollen die Farben aufblitzen?

Startverzögerung

Konfigurieren Sie, wie viele Sekunden der Start der Übung verzögert wird.

SPEZIELLE EINSTELLUNGEN FÜR DIV. ÜBUNGEN

Sequenz

Kundenspezifisch

Programmieren sie ganz leicht eine eigene Sequenz.

Wahr-Falsch

Störfarbe

Wählen Sie die Farbe, die in dieser Übung als „Falsch“ gewertet wird.

Wahrscheinlichkeit des Auftretens

Stellen Sie die Wahrscheinlichkeit ein, in der die Störfarbe auftritt.

Unterschied finden

Anzahl der Störungen

Wählen Sie die Farbe, die in dieser Übung als „Falsch“ gewertet wird.

Wahrscheinlichkeit des Auftretens

Stellen Sie die Wahrscheinlichkeit ein, in der die Störfarbe auftritt.

Befehl

Befehl

Bitte wählen Sie die Art (Farbe oder Anzahl) der Anweisung.

Farbenschlacht

Anzahl der Spieler

Bitte wählen Sie die Anzahl der Spieler.

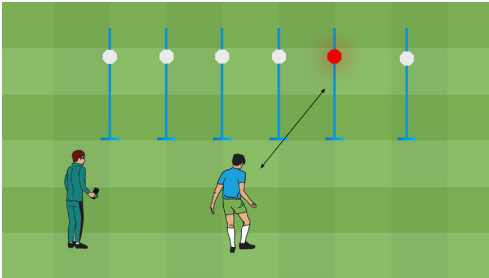
Zähler

Farben

Bitte teilen sie den Spielern eine Farbe zu.

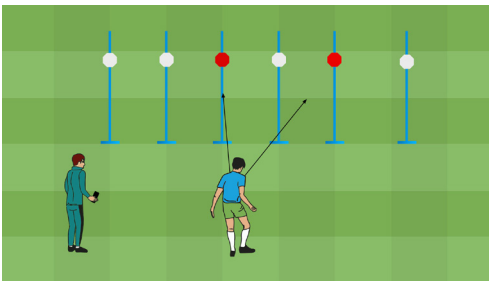


Reaction-Training-Lights Übungs-Guide



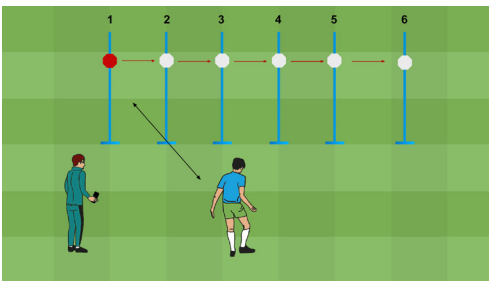
Standard

Jeder Teilnehmer muss dann so schnell wie möglich, das aufleuchtende Pad erreichen und auslösen. Die Zeitmessungen werden dann in der App übersichtlich aufgeführt.



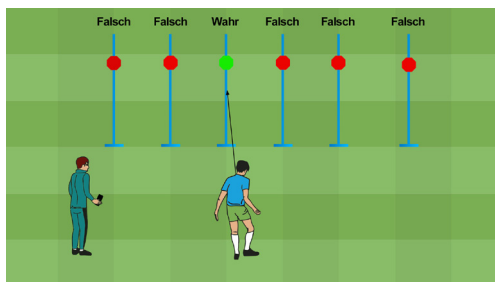
Alles auf einmal

Jeder Teilnehmer muss so schnell wie möglich, alle gleichzeitig aufleuchtenden Pads erreichen und auslösen. Die Zeitmessungen werden dann in der App übersichtlich aufgeführt.



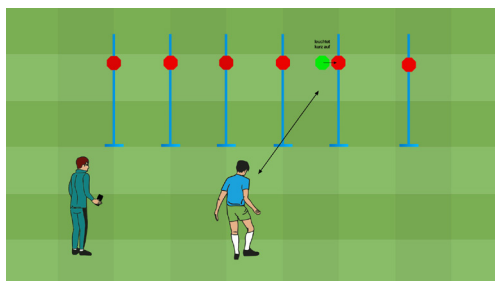
Sequenz

Die Reactions-Pads leuchten in einer von Ihnen vorher eingestellten oder standardisierten Sequenz auf. Jeder Teilnehmer muss dann diese Pads so schnell wie möglich erreichen und auslösen. Die Zeitmessungen werden dann anschließend in der App übersichtlich aufgeführt.



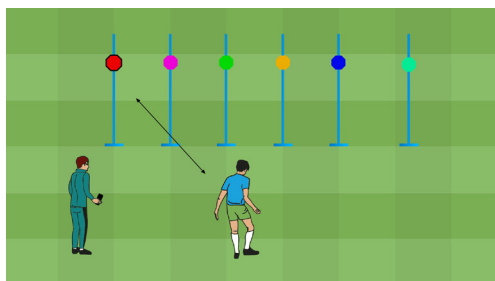
Wahr-Falsch

Alle Reactions-Pads leuchten auf und der Teilnehmer darf nur das Pad auslösen, was vorher als Farbe (Standard: Rot) festgelegt wurde. Trifft der Teilnehmer das richtige Pad, wird dies als richtig gewertet, ansonsten als „Fehler“.



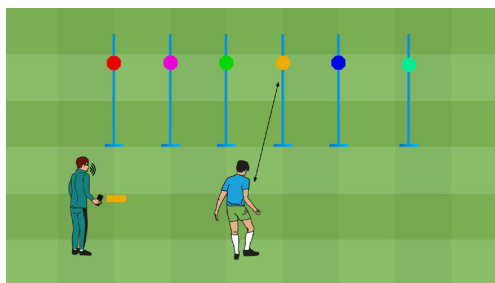
Konzentrieren

Alle Reactions-Pads leuchten auf. Dabei leuchtet ein Pad ganz kurz in einer anderen Farbe. Dieses Pad muss der Teilnehmer sich merken und auslösen.



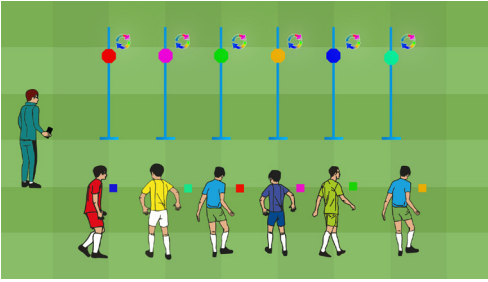
Unterschied finden

Alle Reactions-Pads leuchten auf. Dabei leuchtet ein Pad in einer von ihnen vorher festgelegten Farbe auf, dieses muss der Teilnehmer auslösen.



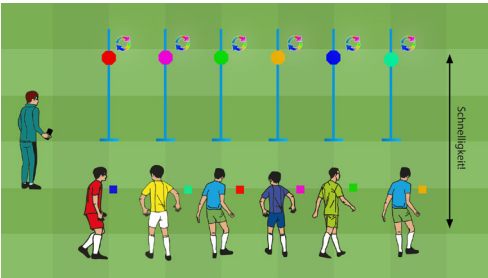
Befehl

Alle Reactions-Pads leuchten in verschiedenen Farben auf. Auf dem Smartphone wird dem Trainer die Farbe angezeigt, die der Teilnehmer auslösen muss. Trifft dieser die richtige, wird dies als „richtig“ gewertet, ansonsten als „Falsch“.



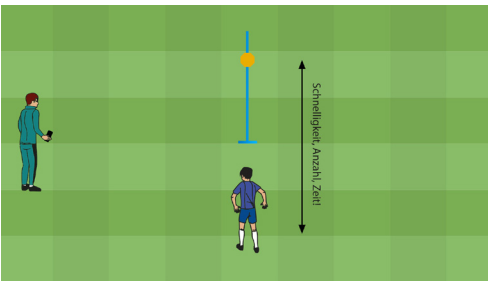
Farbenschlacht

Alle bis auf ein Reaction-Pad leuchten in verschiedenen Farben auf. Jede Farbe wird dabei einem Teilnehmer zugeordnet. Sobald ein Teilnehmer seine Farbe auslöst, wird diese per Zufall auf einem anderen Pad angezeigt. Wer in einer festgelegten Zeit die meisten Pads mit seiner Farbe trifft, hat gewonnen.



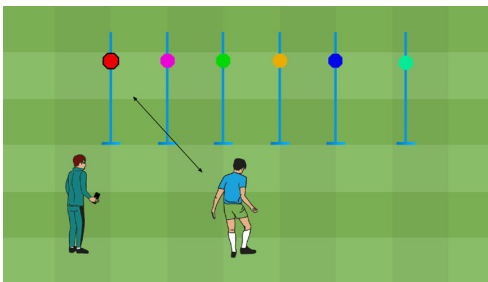
Farbenschlacht 2

Alle bis auf ein Reaction-Pad leuchten in verschiedenen Farben auf. Jede Farbe wird dabei einem Teilnehmer zugeordnet. Sobald dieser eine Farbe auslöst, wird diese per Zufall auf einem anderen Pad angezeigt. Der Teilnehmer der in einer festgelegten Zeit die meisten Pads am schnellsten auslöst, hat gewonnen.



Zähler

Alle Pads leuchten in einer von ihnen festgelegten Farbe auf. Dabei fungieren alle Pads separat voneinander. In dieser Übung werden dann Schnelligkeit, Anzahl und Zeit gemessen.



Handbuch

Der Trainer entscheidet welches Pad in welcher Farbe aufleuchtet. Der Teilnehmer muss dieses dann auslösen.