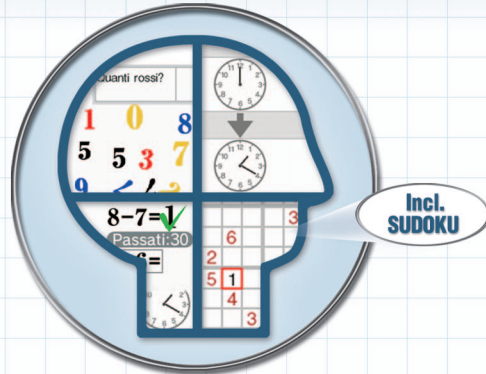


NTR-ANDP-ITA

BRAIN TRAINING™

del Dr. Kawashima
Quanti anni ha il tuo cervello?



NINTENDO DS™



Touch/
Generations

MANUALE DI ISTRUZIONI

Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.



Grazie per aver scelto la scheda di gioco BRAIN TRAINING™ DEL DR. KAWASHIMA: QUANTI ANNI HA IL TUO CERVELLO? per le console della serie Nintendo DS™.

IMPORTANTE: prima di usare la console, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso a questo prodotto. Il libretto contiene informazioni importanti per la salute e la sicurezza. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Il manuale contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservarlo come riferimento.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con le console della serie Nintendo DS.

IMPORTANTE: l'uso di dispositivi non autorizzati per la console Nintendo DS potrebbe impedire il funzionamento di questo gioco.



MODALITÀ WIRELESS CON UNA SCHEDA (DOWNLOAD DS)

QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SOLA SCHEDA, TRAMITE DOWNLOAD.



This product employs the Decuma Handwriting Recognition Engine from Zi Corporation. Decuma is a trademark of Zi Corporation.

© 2005–2006 NINTENDO. © 2006 NIKOLI CO., LTD.
TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2006 NINTENDO.

Indice

Prefazione del Dr. Kawashima . . .	5	Test sull'età cerebrale	27
Uso efficace della corteccia prefrontale	6	Grafici	30
Le più recenti ricerche mediche sull'allenamento cerebrale	7	Opzioni	31
Allenamento cerebrale con il Brain Training del Dr. Kawashima	9	Versione demo	33
Comandi del Nintendo DS	11	Demo – Test	33
Come cominciare	12	Demo – Allenamento	34
Modalità	13	Demo – Sudoku	35
Allenamento quotidiano	14	Sudoku	36
Il primo allenamento	14	Download	40
Calcolo dell'età cerebrale attuale	15	Sfida a Calcolo 30	40
Creazione dei dati personali	17	Invio demo	43
Risultati del test sull'età cerebrale	18	Comunicazione wireless DS (con una scheda)	45
Allenamento	19	Per ottenere migliori risultati	47
		Breve biografia	48
		Riconoscimenti	49

In questo manuale, quando le immagini prese dal software hanno un bordo **rosso**, si riferiscono allo schermo non tattile del Nintendo DS, mentre quelle con il bordo **blu** appaiono sul touch screen.

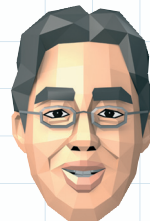
Prefazione del Dr. Kawashima

Una volta raggiunta l'età adulta, alcune funzioni del cervello possono cominciare ad indebolirsi. Questo fenomeno è paragonabile alla riduzione di resistenza e di forza fisica che accompagna l'avanzare dell'età in uno stile di vita regolare. Ad ogni modo, l'esercizio quotidiano potrebbe aiutare a prevenire il decadimento fisico.

Recentemente mi sono reso conto che lo stesso vale per il cervello umano. Abituarsi ad allenare tutti i giorni il cervello può aiutare a prevenirne il declino.

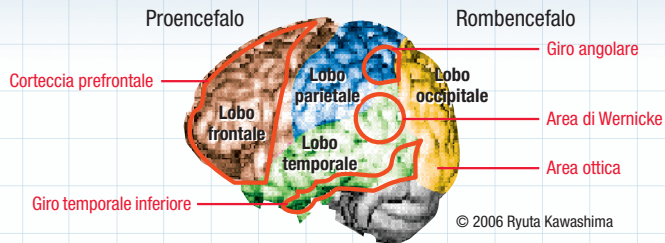
Hai cominciato ad accorgerti che non riesci a ricordare bene le cose o a trovare le parole giuste per spiegare qualcosa? Allenare il cervello può aiutarti a migliorare la memoria. Nel caso di partecipanti giovani, l'allenamento favorisce lo sviluppo delle capacità creative e mnemoniche, e si auspica che possa contribuire anche al rallentamento del declino cerebrale.

Dottor Kawashima



• Uso efficace della corteccia prefrontale •

Una zona del cervello detta “corteccia prefrontale” funziona da centro di comando del cervello. La corteccia prefrontale determina il modo in cui la conoscenza immagazzinata nel tuo cervello viene usata in situazioni specifiche. In altre parole, la “vera intelligenza”, ossia il buon uso funzionale della conoscenza acquisita e il suo uso adeguato in una determinata situazione, dipende da quanto sei in grado di usare la corteccia prefrontale in maniera efficace.

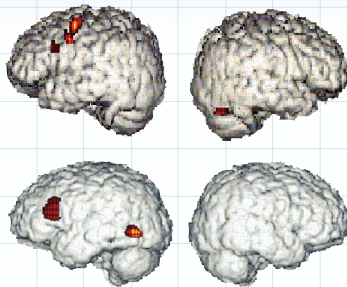


Osservazioni sul diagramma

I lati sinistro e destro del cervello umano sono divisi in quattro aree: il lobo frontale, il lobo parietale, il lobo occipitale e il lobo temporale. La “corteccia prefrontale”, che occupa la maggior parte del lobo frontale, è una peculiarità degli esseri umani. Questa è la sede della creatività, della memoria, della comunicazione e dell’auto-controllo, tanto da essere anche definita “cervello nel cervello”.

• Le più recenti ricerche mediche sull’allenamento cerebrale •

I miei studi più recenti hanno messo in luce che leggere ad alta voce ed eseguire degli esercizi aritmetici possono essere metodi efficaci per allenare il cervello. Le immagini sottostanti rappresentano il flusso sanguigno all’interno del cervello misurato con la Risonanza Magnetica per Immagini (MRI). Le aree rosse e gialle indicano le parti del cervello attive. Il giallo indica un’attività maggiore rispetto alle zone segnate in rosso.



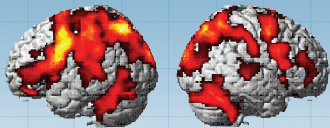
© 2006 Ryuta Kawashima

Quando si pensa

Il lato sinistro del cervello lavora poco, mentre quello destro è totalmente inattivo.

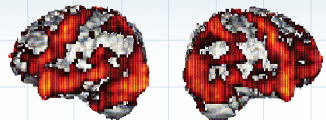
Durante la risoluzione di problemi matematici difficili

Anche se questo richiede un grande sforzo, il cervello non mostra di essere particolarmente attivo.



Durante la risoluzione veloce di semplici esercizi aritmetici

Mentre si cerca di risolvere velocemente semplici esercizi aritmetici, molte zone sia della parte sinistra che di quella destra del cervello mostrano un'attività considerevole.



Quando si legge a voce alta

Più velocemente è letto il testo, maggiore è l'attività cerebrale visibile.

© 2006 Ryuta Kawashima

Come si può notare, risolvere velocemente semplici problemi matematici e leggere ad alta voce sembrano essere modi molto efficaci per allenare il cervello.

In base a queste premesse, ho compiuto un test mnemonico usando soggetti di età varia, dall'età scolare all'età adulta. I risultati ottenuti hanno dimostrato un aumento del 20–30 % nei valori relativi alla capacità di memorizzare, se paragonati a quelli precedenti allo svolgimento dei suddetti esercizi. Inoltre, ho avuto modo di testare pazienti affetti da demenza a cui ho chiesto di svolgere semplici esercizi di matematica e di lettura a voce alta da due a cinque volte alla settimana per un periodo di sei mesi. Paragonando i pazienti che non si sono esercitati con quelli che l'hanno fatto, questi ultimi hanno mostrato che i livelli di attività nella corteccia prefrontale, che possono coinvolgere le funzioni cognitive, erano aumentati.

Allenamento cerebrale con il Brain Training del Dr. Kawashima

È di vitale importanza continuare ad allenarsi con BRAIN TRAINING™ DEL DR. KAWASHIMA: QUANTI ANNI HA IL TUO CERVELLO?. Questo metodo presenta semplici esercizi di matematica, prove di lettura a voce alta ed altri esercizi, offrendo il meglio dell'allenamento cerebrale, divertente da fare anche ogni giorno. L'ora migliore per allenarsi è la mattina, quando il cervello è maggiormente attivo. Ci vogliono solo pochi minuti al giorno, quindi prenditi un po' di tempo e continua ad allenarti!

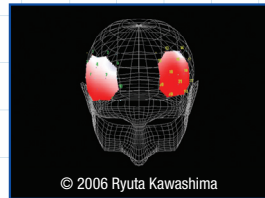
Analisi dell'allenamento che utilizza le tecnologie più recenti

Ho usato un sistema topografico ottico (Figura 1), un apparecchio che crea immagini dell'attività nel cervello umano, per verificare scientificamente come la corteccia prefrontale possa essere stimolata allenandosi con BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA: QUANTI ANNI HA IL TUO CERVELLO?.

Sono stati testati molti tipi di allenamento, ma solo quelli che hanno mostrato un netto aumento dell'attività cerebrale (Figura 2) sono stati selezionati per la creazione di questo software.



(Figura 1) Misurazione del flusso sanguigno nel cervello.



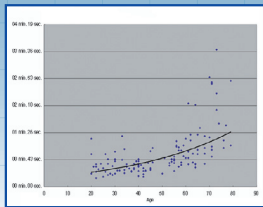
© 2006 Ryuta Kawashima

(Figura 2) L'immagine 3D prodotta.

Test sull'età cerebrale

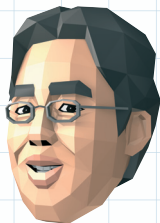
Ho creato un'approssimazione ideale (Figura 1) con i dati raccolti da 120 soggetti, 20 per ogni fascia d'età, dai venti ai settant'anni. I risultati del test sull'età cerebrale in BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA: QUANTI ANNI HA IL TUO CERVELLO? sono calcolati usando quest'approssimazione.

È importante notare che il test sull'età cerebrale è stato creato per poter monitorare il progresso dell'allenamento cerebrale mentre si usa BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA: QUANTI ANNI HA IL TUO CERVELLO? e non per altri scopi.



(Figura 1)

**Piacere di conoscerti!
Io sarò qui per sostenerti
nell'allenamento!**



Comandi del Nintendo DS

BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA: QUANTI ANNI HA IL TUO CERVELLO? si usa girando il Nintendo DS verticalmente.

START

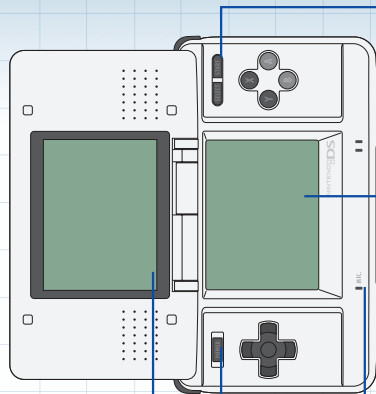
Per ritornare allo **schermo del menu**, premi START durante l'allenamento.

Touch screen

Tutti i comandi si trovano sul touch screen. Una volta avviato il software, agli utenti che usano la mano sinistra verrà chiesto di girare la console in modo da avere il touch screen sul lato sinistro.

Microfono

Il microfono è usato per rilevare la voce.



Schermo non tattile

Mostra spiegazioni sui comandi e sugli esercizi per l'allenamento.

Pulsante POWER

Come cominciare

Assicurati che il Nintendo DS sia spento. Inserisci la scheda DS BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA: QUANTI ANNI HA IL TUO CERVELLO? nell'alloggiamento scheda sul retro della console e spingila finché non è ben inserita.

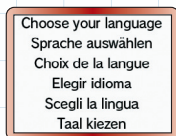
Accendi la console e apparirà lo **schermo salute e sicurezza**. Dopo averlo letto, tocca il touch screen.

Per spegnere la console, tieni premuto il pulsante POWER.

Nel **menu di sistema del Nintendo DS**, tocca il pannello BRAIN TRAINING per proseguire allo **schermo del titolo**.

Se il Nintendo DS è già in **modalità automatica**, apparirà direttamente lo **schermo del titolo**. Per maggiori informazioni, vedi il manuale del Nintendo DS.

In questo software puoi scegliere fra sei lingue diverse: Inglese, Tedesco, Francese, Spagnolo, Italiano e Olandese. La lingua usata all'interno del software non dipende da quella già impostata nel Nintendo DS, ma corrisponde a quella che è stata selezionata subito dopo l'avvio del software. Nota che il titolo del software nel **menu di sistema del Nintendo DS** apparirà nella lingua impostata nella console e questa potrebbe non corrispondere a quella selezionata all'interno del software.



Modalità

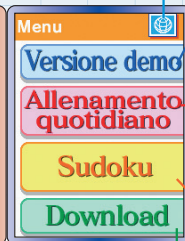
Segui le istruzioni e i consigli che appaiono sullo schermo non tattile per progredire in BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA: QUANTI ANNI HA IL TUO CERVELLO?.

Selezione lingua

Quest'icona ti permette di selezionare una delle sei lingue disponibili nel software.



Schermo non tattile



Touch screen

Versione demo

Sottoponiti a un DEMO – TEST, un DEMO – ALLENAMENTO e a un DEMO – SUDOKU.

Allenamento quotidiano

Esegui il tuo allenamento quotidiano e un intero test cerebrale.

Sudoku

Risolvi dei quesiti di sudoku per stimolare il tuo cervello.

Download

- Fai delle sfide di calcoli matematici contro altri partecipanti che usano la comunicazione wireless DS.
- Invia la versione demo ad un altro Nintendo DS.
- Scarica un quesito di sudoku sul tuo Nintendo DS.

Se chiudi il Nintendo DS mentre la console è accesa, andrà automaticamente in **modalità riposo**. Quando lo riapri tornerà in modalità normale.

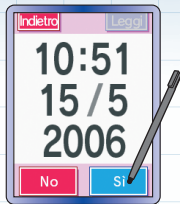
Allenamento quotidiano

Il primo allenamento

Prima di tutto devi creare dei dati personali per poter salvare i tuoi risultati quotidiani. Possono essere creati un massimo di quattro diversi profili. Tocca **NUOVI DATI** e segui le istruzioni.

Conferma la data

Conferma che la **DATA** mostrata sia corretta. Tocca **SÌ** se la data e l'ora sono corretti, poi procedi. Tocca **NO** se non sono corretti. Per cambiare le impostazioni dell'ora, prima di tutto devi spegnere il Nintendo DS. Consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS per ulteriori dettagli sull'impostazione dell'ora.



Mano con cui scrivi

Seleziona la mano con cui scrivi. Se scrivi con la mano destra, tocca **DESTRA** e procedi allo schermo successivo. Se invece scrivi con la mano sinistra, tocca **SINISTRA**, poi segui le istruzioni e gira la console in modo da avere il touch screen sul lato sinistro.



Calcolo dell'età cerebrale attuale

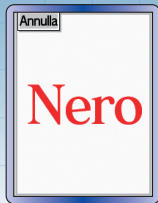
Prima di tutto ti verrà presentata una breve spiegazione sul cervello e subito dopo dovrai calcolare la tua condizione attuale espressa sotto forma di età cerebrale.

Alcune parti di questo test potrebbero richiedere delle risposte a voce alta, così ti verrà chiesto se ti trovi in un posto silenzioso e se puoi parlare senza problemi. Se la risposta è affermativa, comincerà il test **DISTINGUI COLORI**, altrimenti ti verrà proposto il test **CALCOLO 20**.

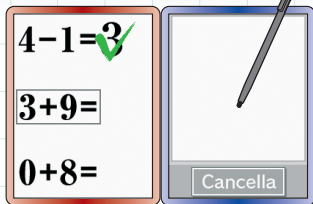
NOTA: l'efficacia del riconoscimento vocale varia in base all'utente. Ci potrebbero essere dei problemi nel riconoscimento della voce di donne e bambini, ma risulterà più semplice usando un tono più profondo rispetto al solito.

DISTINGUI COLORI

Pronuncia a voce alta in direzione del microfono del Nintendo DS il nome del colore visualizzato sullo schermo. Le risposte possibili sono quattro: rosso, blu, giallo e nero. La parola che vedi scritta, di solito, non è la risposta da dare.



In questo caso
la risposta è rosso.

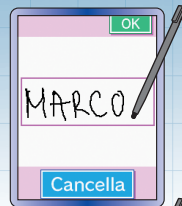


CALCOLO 20

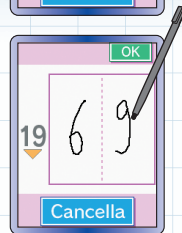
Rispondi il più velocemente possibile alle semplici operazioni mostrate sullo schermo non tattile scrivendo il risultato sul touch screen. Devi rispondere a 20 calcoli di seguito.

Creazione dei dati personali

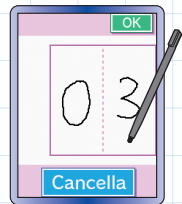
Quando il test è finito, devi firmare dando un nome ai tuoi dati personali. Usa lo stilo per scrivere il nome nello spazio a tua disposizione.



Tocca OK per procedere allo schermo della data di nascita. Inserisci le ultime due cifre del tuo anno di nascita sul touch screen. Tocca la freccia sotto il 19 per cambiarlo a 20 se il tuo anno di nascita è successivo all'anno 2000. Dopo aver finito, tocca OK.



Inserisci allo stesso modo il mese e il giorno della tua nascita, poi tocca OK.



A questo punto comparirà lo **schermo di conferma** che contiene tutte le informazioni appena inserite. Se è tutto corretto, tocca OK per procedere allo schermo successivo. Se vuoi cambiare qualcosa, tocca RIFAI per ritornare allo **schermo di inserimento nome**.

Rifai Leggi
Firma
MARCO
Data di nascita
Giorno 14
Mese 3
Anno 1969

Risultati del test sull'età cerebrale

Il tuo risultato attuale apparirà sotto forma di "età cerebrale"*. Una volta che l'avrai accettato, tocca ALLA SELEZIONE DATI e apparirà lo **schermo di selezione dati**.

*Vedi "Test sull'età cerebrale" a pagina 10 per ulteriori informazioni.

Avanti
La tua età cerebrale è di
53 anni.

Se vuoi proseguire e cominciare un allenamento cerebrale, tocca i dati che hai appena creato. Apparirà lo **schermo calendario e timbro**.

Allenamento

Schermo calendario e timbro

La data di oggi lampeggia.

MARCO
Mag. 2006
L M M G V S D
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31

Fine
Test sull'età cerebrale
Allenamento
Grafico
Opzioni

Sottoporti ad un TEST SULL'ETÀ CEREBRALE.

Prova un ALLENAMENTO.

Visualizza i grafici con i tuoi risultati quotidiani.

Modifica le OPZIONI.

I timbri vengono concessi nei giorni in cui ti alleni.

Eventi

Quando tocchi i tuoi dati personali, in base al giorno e all'ora, avrà luogo un evento.

Quiz mnemonico

Consiste in una domanda fatta a caso. Scrivi la risposta alla domanda nello spazio a tua disposizione. La stessa domanda ti verrà riproposta qualche giorno dopo, quindi ricorda esattamente ciò che hai scritto.

Quiz sui disegni

Ti verrà chiesto di disegnare un determinato oggetto, una persona, un animale o altro. Tocca AVANTI e ti verrà mostrato il disegno di risposta. Paragonalo al tuo!

Cominciare l'allenamento

Tocca ALLENAMENTO sullo **schermo calendario e timbro** e apparirà il **menu degli allenamenti**. Tocca l'allenamento che vuoi fare.

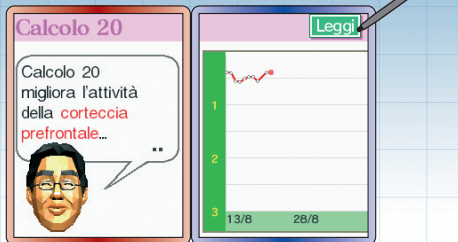
Tocca SPIEG. a destra del titolo di ciascun esercizio per visualizzare una descrizione di come svolgere la prova.

Quando avrai finito l'esercizio, i tuoi risultati saranno mostrati sullo schermo non tattile. Il touch screen mostrerà i tre migliori risultati dello stesso allenamento. Tocca AVANTI per proseguire e ti verrà mostrata un'animazione che visualizza i tuoi risultati.



Puoi ripetere lo stesso allenamento più volte all'interno della stessa giornata, ma i risultati verranno registrati solo la prima volta.

Verranno mostrati alcuni consigli e un grafico con i tuoi risultati più recenti. Tocca LEGGI e poi AVANTI per procedere.



Se svolgi almeno un tipo di allenamento, riceverai un timbro sul calendario per il giorno in cui hai svolto l'allenamento. Tuttavia, anche facendone più di uno, non riceverai altri timbri.

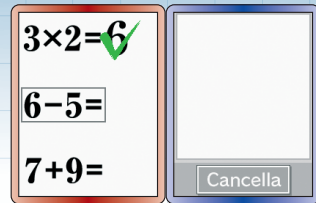
Puoi anche modificare il design del timbro a tuo piacimento. Vedi pagina 32 per ulteriori dettagli.

Tipi di allenamento

All'inizio ci sono solo tre tipi di allenamento disponibili. Soddisfacendo alcune condizioni ne riceverai degli altri.

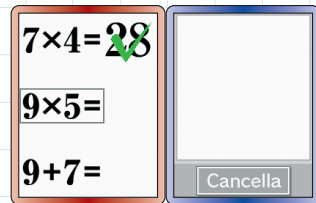
CALCOLO 20

Aiuta ad allenare il tuo cervello risolvendo velocemente semplici operazioni. Le operazioni appaiono sullo schermo non tattile. Rispondi il più velocemente possibile scrivendo il risultato sul touch screen. Verrà registrato il tempo che impieghi a risolvere le 20 operazioni.



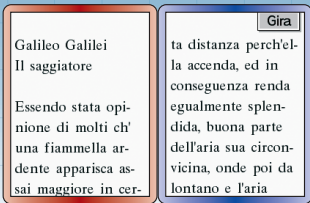
CALCOLO 100

Come l'esercizio precedente, ma con 100 operazioni.



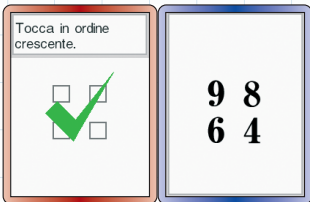
LETTURA OPERE

La lettura ad alta voce aiuta a stimolare la corteccia prefrontale. Leggere ad alta voce è il metodo più efficace, ma anche la lettura nella propria mente può essere utile. Leggi il testo che ti viene mostrato il più velocemente possibile. Tocca GIRA nella parte alta del touch screen per girare le pagine. Verrà registrato il tempo impiegato per leggere tutto il testo.



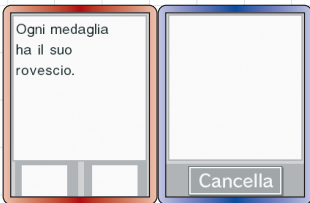
MEMORIA LAMPO

Alcune cifre sostituiranno i piccoli riquadri dello schermo non tattile per un breve istante. Gli stessi riquadri, senza cifre, appariranno poi sul touch screen. Devi toccarli in modo da ritrovare le cifre in ordine crescente.



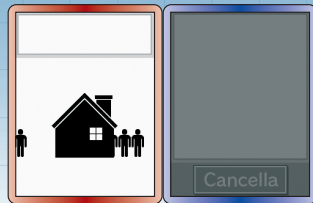
CONTASILLABE

Sullo schermo non tattile appare un proverbio. Conta il numero di sillabe contenute nel testo e scrivilo sul touch screen.



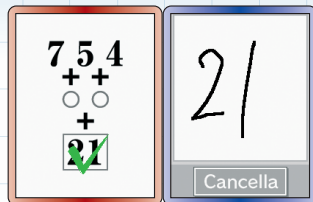
CONTAGENTE

Delle persone entrano ed escono dalla casa mostrata sullo schermo non tattile. Non perdere il conto di quante persone rimangono dentro la casa alla fine e scrivi il risultato sul touch screen.



CALCOLO PLURIMO

Aggiungi o sottrai i numeri adiacenti in cima al triangolo sullo schermo non tattile in base al simbolo che c'è fra loro. Poi aggiungi o sottrai di nuovo le cifre ottenute e scrivi il risultato sul touch screen.



I numeri negativi sono trattati nel modo seguente:

$$1 - (-2) = 1 + 2 = 3$$

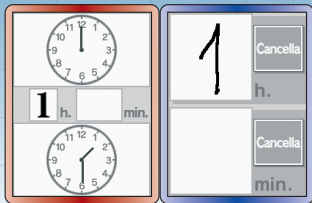
$$1 + (-2) = 1 - 2 = -1$$

$$(-1) - (-2) = -1 + 2 = 1$$

$$(-1) + (-2) = -1 - 2 = -3$$

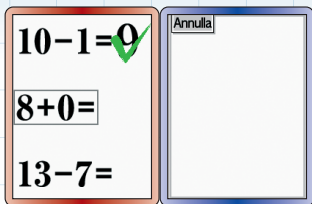
CALCOLA TEMPO

Scrivi sul touch screen la differenza di tempo che intercorre fra l'orologio superiore e quello inferiore.



CALCOLO A VOCE

Svolgi le operazioni e pronuncia il risultato a voce alta.



Test sull'età cerebrale

Tocca TEST SULL'ETÀ CEREBRALE sullo schermo calendario e timbro.

Tre prove verranno presentate una dopo l'altra. Se interrompi una prova in qualsiasi momento, non otterrai alcun risultato.



Il risultato sulla tua età cerebrale verrà mostrato sul touch screen. Tocca AVANTI per proseguire.



Apparirà quindi un grafico con i risultati della tua età cerebrale. Tocca AVANTI per proseguire.

Puoi sottoporri al test sull'età cerebrale anche più volte al giorno, ma i risultati saranno registrati soltanto la prima volta.



Prove del test sull'età cerebrale

CALCOLO 20

Quest'esercizio è usato anche nel calcolo dell'età cerebrale. Scrivi i risultati delle operazioni sul touch screen il più velocemente possibile. Per maggiori dettagli, vedi pagina 16.

DISTINGUI COLORI

Quest'esercizio è usato anche nel calcolo dell'età cerebrale. Devi dire nel microfono il colore delle lettere dei nomi di colore riportati. Per maggiori dettagli, vedi pagina 16.

MEMOPAROLE

Hai due minuti per memorizzare il maggior numero di parole tra le 30 presentate. In tre minuti devi poi scriverne il più possibile sul touch screen.

atti	oasi	1 min. 26 sec.	
mulo	dama	vice	tram
mais	tufo	moda	orca
boom	voti	risa	cosa
lena	nido	eroi	tiri
fame	rima	kiwi	lana
lino	guru	rame	lima
olio	tifo	irto	case

VELOCALCOLO

Tocca CALCOLO VIA! e comincerà il conto alla rovescia. Quando il conto alla rovescia raggiunge lo zero, conta ad alta voce da 1 a 120 il più velocemente possibile. Assicurati di pronunciare chiaramente ogni cifra. Quando hai finito di contare, tocca FINE CONTO.

Conta da 1 a 120.	Fine conto
----------------------	------------

TRACCIALINEE

Collega le lettere e le cifre

A ► 1 ► B ► 2 ► C ► 3...

in ordine sequenziale usando un'unica linea. Devi essere il più veloce possibile e non devi toccare cifre o lettere sbagliate.

Collega con linee seguendo l'ordine. A → 1 → B → 2 → ... → M → 13	
---	--

CONTACIFRE

Cifre con varie caratteristiche sono sparpagliate sullo schermo non tattile. Scrivi sul touch screen la risposta alla domanda ad esse relativa.

Quanti rossi?	
	Cancela

Grafici

I risultati degli allenamenti e dei test sull'età cerebrale sono mostrati tramite grafici di facile lettura e interpretazione.

Icona cambia mese

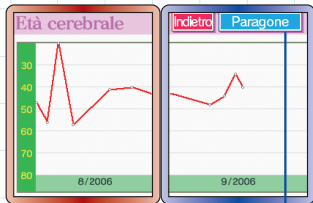
Cambia il mese mostrato sul grafico.



Icona DUE MESI

Visualizza un grafico che mostra i risultati ottenuti negli ultimi due mesi.

Grafico di due mesi



Icona paragona risultati (PARAGONE)

Paragona i risultati di vari dati personali. Diventa selezionabile quando sono stati creati almeno due file di dati personali.

Opzioni

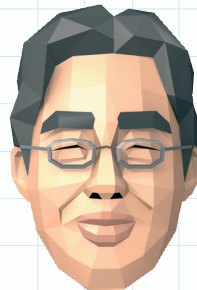
IMPOSTA

Da qui puoi modificare la grandezza dei caratteri (DIMENSIONI CARATTERI) dell'esercizio di lettura ad alta voce, reimpostare la mano con cui scrivi (VERIFICA MANO) e cancellare i dati personali (CANCELLA DATI).

Attenzione! Una volta cancellati, i dati non potranno più essere recuperati.



Tocca qui per visualizzare i RICONOSCIMENTI.



Soddisfare certe condizioni ti permetterà anche di creare il tuo timbro personale e visualizzare i miei CONSIGLI. Per averne accesso devi continuare ad allenarti!

RIFIRMA

Cambia la firma usata in un file di dati personali.

DESIGN TIMBRO

Da qui puoi creare un nuovo timbro da usare sul calendario. Tocca DESIGN TIMBRO e apparirà lo **schermo di design timbro**. Disegna il tuo nuovo timbro nello spazio a disposizione e tocca OK quando avrai finito.

Creando un nuovo timbro modificherai anche i timbri già ottenuti in precedenza e li trasformerai nel nuovo design originale.



CONSIGLI

Visualizza i consigli che hai ricevuto dopo aver completato l'allenamento.

Versione demo

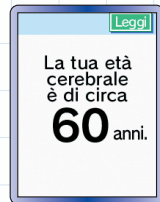
Prova un DEMO – TEST, un DEMO – ALLENAMENTO o un DEMO – SUDOKU. Questa versione è fantastica per mettere alla prova il cervello dei tuoi amici!

Demo – Test

Sottoporti ad un semplice test sull'età cerebrale senza dover creare dei dati personali. Tocca DEMO – TEST. Segui le istruzioni mostrate sullo schermo. Tocca TEST VIA! per cominciare il test.



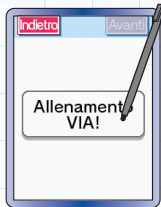
Il test comincerà con l'esercizio DISTINGUI COLORI. Una volta concluso il test, apparirà il risultato della tua età cerebrale. Poiché si tratta di un semplice test, l'età cerebrale mostrata sarà sempre indicata in decine. Tocca FINE per ritornare al **menu della versione demo**.



Demo – Allenamento

Qui sarai sottoposto ad un esercizio di CALCOLO 20. Tocca DEMO – ALLENAMENTO e apparirà lo **schermo di selezione mano**. Se scrivi con la mano destra, tocca DESTRA e prosegui. Se scrivi con la mano sinistra, tocca SINISTRA, poi segui le istruzioni e gira il Nintendo DS in modo da avere il touch screen sul lato corretto.

Le istruzioni per l'allenamento sono mostrate sullo schermo non tattile. Tocca ALLENAMENTO VIA! sul touch screen per cominciare l'allenamento. Sullo schermo non tattile saranno mostrate semplici operazioni matematiche. Scrivi le risposte sul touch screen il più velocemente possibile.



Demo – Sudoku

Tocca DEMO – SUDOKU e verrà mostrato lo **schermo di selezione mano**. Dopo aver seguito le istruzioni, puoi cominciare con un quesito di sudoku. Per le regole sul sudoku, consulta le pagine seguenti.

Puoi abbandonare il quesito in qualsiasi momento. Tocca ESCI e tornerai al **menu della versione demo**, ma ricorda che i dati non verranno salvati.



Sudoku

Per risolvere un quesito di sudoku, devi riempire ciascuna casella con una cifra da 1 a 9 rispettando le tre seguenti regole.

In una colonna verticale le cifre da 1 a 9 possono essere usate una sola volta.



In una fila orizzontale le cifre da 1 a 9 possono essere usate una sola volta.



In un riquadro 3x3 le cifre da 1 a 9 possono essere usate una sola volta.

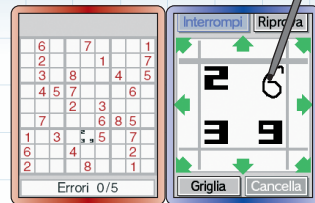
Se riempi tutte le caselle soddisfacendo queste tre condizioni, completerai il quesito.



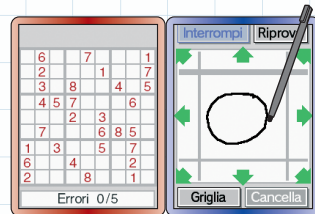
Per visualizzare meglio una casella in cui vuoi scrivere, basta toccarla. Inserisci la cifra scrivendola a caratteri grandi nella casella ingrandita.



Per prendere appunti, scrivi una cifra a caratteri piccoli nella casella. Puoi registrare un massimo di 9 appunti in ciascuna casella.



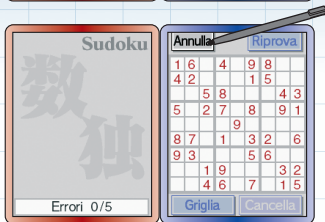
Per cancellare una cifra, scrivi uno zero nella casella, oppure tocca CANCELLA.



Se vuoi sospendere il quesito, tocca INTERROMPI e poi SALVA per essere in grado di continuarlo successivamente.



Se stai giocando DEMO – SUDOKU, tocca INTERROMPI per interrompere il quesito. In questa versione non sarai in grado di salvare i dati.



Tocca la casella che vuoi riempire per ingrandirla. Scrivi una cifra a caratteri grandi nella casella ingrandita.



Dopo aver ingrandito una casella, puoi spostarti nelle caselle accanto toccando la freccia nella direzione in cui desideri muoverti.



Per cambiare la tua ultima risposta, tocca RIPROVA.



Puoi scegliere che ti venga notificato quando rispondi in maniera errata. Se selezioni SÌ, hai la possibilità di sbagliare fino a cinque volte prima di fallire nel quesito. Se invece scegli NO, saprai se la risposta è giusta solo quando avrai risolto tutto il quesito. Tuttavia, anche se sbagli tante volte, potrai concludere il quesito.

Download

Puoi usare la modalità DOWNLOAD usando la comunicazione wireless DS.

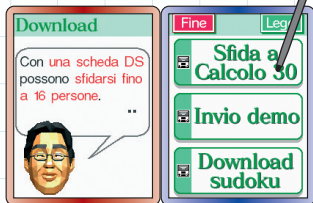
Vedi pagine 45 e 46 per ulteriori dettagli sulla comunicazione wireless DS.

Sfida a Calcolo 30

Gareggia per essere il primo a rispondere a 30 semplici operazioni matematiche. Con una sola scheda DS possono partecipare da 2 a 16 persone. Il Nintendo DS con la scheda DS inserita agirà da console principale. Tutte le altre console saranno le console secondarie.

Console principale

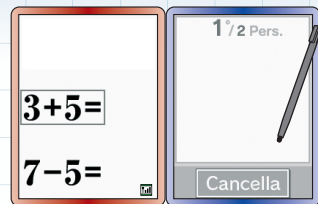
Tocca DOWNLOAD sullo **schermo del menu principale** e apparirà lo schermo mostrato a destra. Tocca SFIDA A CALCOLO 30 e il numero dei partecipanti (che include anche la console principale) verrà mostrato. Una volta che tutti sono collegati, tocca AVANTI e i dati verranno inviati alle console secondarie.



Seleziona la mano con cui scrivi. Se scrivi con la mano destra, tocca DESTRA e procedi. Se invece scrivi con la mano sinistra, tocca SINISTRA, poi segui le istruzioni per girare il Nintendo DS in modo da avere il touch screen sul lato giusto.

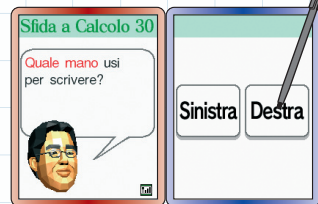


Una volta che tutti i partecipanti avranno selezionato la mano con cui scrivono, apparirà il conto alla rovescia e l'allenamento comincerà.



Console secondaria

I dati verranno trasferiti dalla console principale. Quando il trasferimento dei dati sarà concluso, ti verrà chiesto di selezionare la lingua e poi la mano con cui scrivi. Quando tutti i partecipanti avranno finito, comincerà il conto alla rovescia.



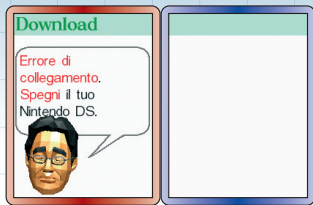
La sfida comincia!

Quando le 30 operazioni a cui dovrai rispondere saranno concluse, verrà mostrato il tempo che hai impiegato per rispondere. Se vuoi fare un'altra sfida, tocca AVANTI.

Per uscire da SFIDA A CALCOLO 30, devi spegnere il tuo Nintendo DS.

Errore di trasmissione dati

Se viene mostrato lo schermo che appare qui a destra, spegni la console e prova di nuovo il trasferimento dei dati.

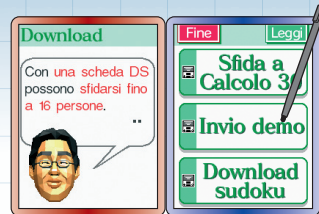


Invio demo

È anche possibile mandare la versione dimostrativa a un'altra console. Il sistema con la scheda DS inserita agirà da console principale ed invierà la versione demo. L'altra sarà la console secondaria che riceverà la versione.

Console principale

Tocca DOWNLOAD sullo **schermo del menu principale** ed apparirà lo schermo mostrato a destra. Tocca INVIO DEMO e apparirà lo **schermo di ricerca utenti collegati**. Quando un utente collegato accetta di scaricare il software, apparirà il messaggio: INVIO DATI A [Nome utente]. Tocca AVANTI e aspetta che il trasferimento dati sia concluso.



Console secondaria

Quando il download è finito, apparirà lo **schermo di selezione lingua**, quindi lo **schermo del titolo della versione demo**. Seleziona VERSIONE DEMO e appariranno le tre modalità seguenti: DEMO – TEST, DEMO – ALLENAMENTO e DEMO – SUDOKU. Puoi anche scegliere quale modalità provare. Vedi pagine 33–35 per maggiori dettagli su queste modalità.

La versione demo rimarrà in memoria finché non spegni la console.

Comunicazione wireless DS (con una scheda)

Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una sola scheda di gioco.

Materiale necessario

Nintendo DS Uno per giocatore
Schede di gioco **BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA:**
QUANTI ANNI HA IL TUO CERVELLO? Una

Istruzioni per il collegamento

Console principale:

1. Assicurati che tutti i Nintendo DS siano spenti, quindi inserisci la scheda di gioco nell'apposito alloggiamento della console principale.
2. Accendi la console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su **MANUALE**, apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**. Se è impostata su **AUTOMATICA**, passa direttamente al punto 4.
3. Tocca il pannello **BRAIN TRAINING**.
4. Ora segui le istruzioni descritte a pagine 40–43.

Console secondaria:


1. Accendi la console: apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**.

NOTA: assicurati che la **modalità di avvio** della console sia impostata su **MANUALE**. Per maggiori informazioni su come impostare la **modalità di avvio**, consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS.

2. Tocca **DOWNLOAD DS**. Apparirà lo **schermo selezione gioco**.
3. Tocca il pannello **BRAIN TRAINING**.
4. Ti verrà chiesto di confermare la scelta. Tocca **Sì** per scaricare le informazioni di gioco dalla console principale.
5. Ora segui le istruzioni descritte a pagine 40–43.


Indicazioni generali per la comunicazione wireless

Questo paragrafo contiene importanti informazioni per sfruttare al meglio la comunicazione wireless.

L'icona , che appare nel **menu di sistema del Nintendo DS** e si può trovare in uno **schermo di gioco**, è il simbolo della comunicazione wireless. La presenza di questa icona indica che selezionando l'opzione ad essa associata si attiverà la modalità wireless.

NON usare questa funzione del Nintendo DS nei luoghi in cui la comunicazione wireless è proibita (per es. negli ospedali, a bordo di aerei, ecc.). Per maggiori informazioni sull'uso della comunicazione wireless, consulta il **Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza** incluso al Nintendo DS.



L'icona , che appare durante la comunicazione wireless, indica l'intensità del segnale di ricezione. Ci sono quattro livelli: più il segnale è forte, più il gioco risulta fluido.

Quando è attiva la comunicazione wireless, il LED indicatore d'accensione lampeggia rapidamente.



Per una prestazione ottimale, osserva le seguenti regole:

- Comincia con una distanza tra le varie console uguale o inferiore ai 10 metri. Dopo l'inizio del gioco è possibile allontanarsi o avvicinarsi, facendo attenzione che l'indicatore dell'intensità corrisponda ad almeno due tacche, per garantire prestazioni ottimali.
- Mantieni le console a una distanza massima fra loro uguale o inferiore ai 20 metri.
- Le console devono, per quanto possibile, trovarsi una di fronte all'altra.
- Evita che tra i vari Nintendo DS si frappongano persone o ostacoli di altro genere.
- Evita interferenze con altre apparecchiature. Se la comunicazione wireless risulta disturbata da altre apparecchiature (reti LAN, forni a microonde, telefoni cordless, computer), spostati o spegni l'apparecchiatura che crea l'interferenza.

Per ottenere migliori risultati

Riconoscimento vocale

- La distanza ideale mentre si parla nel microfono è di circa 20–30 cm dal Nintendo DS. Bisogna fare attenzione perché il microfono è molto sensibile e parlare troppo forte o soffiare potrebbe ostacolare il riconoscimento della voce.
- L'ambiente circostante dovrebbe essere silenzioso. Pronuncia ciascuna parola il più chiaramente possibile e cerca di evitare l'uso di dialetti o di accenti troppo marcati.

Riconoscimento della scrittura

- Usa lo stampatello (cerca di riferirti alle lettere che vedi sullo schermo del DS, e scrivi imitandole il più possibile).
- Scrivi le lettere separandole l'una dall'altra, accenti inclusi.
- Scrivi le parole nella loro interezza poiché il software può riconoscere la parola giusta solo se è scritta fino in fondo.
- Se una lettera non viene riconosciuta, cerca di scriverla in un altro modo (per esempio in maiuscolo o in corsivo).
- Scrivi da sinistra verso destra.
- Quando scrivi una lettera, cerca di sollevare lo stilo il meno possibile (in altre parole, cerca di tracciare la lettera tenendo lo stilo il più possibile attaccato al touch screen).

Breve biografia



Dr. Ryuta Kawashima

Centro di Creazione per la Nuova Industria (New Industry Creation Hatchery Center),
Università del Tohoku

Nato a Chiba, Giappone, nel 1959.

Si è laureato presso la Facoltà di Medicina dell'Università del Tohoku dove ha successivamente completato il dottorato di ricerca. È stato ricercatore ospite presso l'Istituto Karolinska di Stoccolma, professore associato, assistente, quindi professore ordinario presso l'Università del Tohoku. È stato membro del Consiglio nazionale per la ricerca sulla lingua e sulla cultura giapponese. Grazie ai suoi studi sulle funzioni delle diverse parti del cervello, è attualmente considerato il principale ricercatore giapponese sul cervello.

Riconoscimenti

Director

Kouichi Kawamoto

Assistant Directors

Masamichi Sakaino

Noriko Kitamura

Graphic Designers

Tadashi Matsushita

Masani Ueda

Mikio Mishima

Yo Ohnishi

Programmers

Shinji Kitahara

Yoshinori Katsuki

Jun Ito

Sound Director

Masami Yone

Music Composition

Minako Hamano

Akito Nakatsuka

Manual Designers

Nanako Kinoshita

Sachiko Nakamichi

Support

Programmers

Yuki Moriwaki

Yasuyuki Tahara

Shunsuke Murotani

Takeshi Shimada

Data Compression Engineer

Hirohito Yoshimoto

Technical Support

Yoshito Yasuda

Shintaro Jikumaru

Hironobu Kakui

NCL Product Testing

Yoshinori Oie

Yasuhiro Matsumoto

Yusuke Amano

Super Mario Club

Coordinators

Yoshie Oku

Masaki Tawara

Special Thanks

Kimiko Nakamichi

Tomoaki Kuroume

Naoya Morimura

Yoshihiro Matsushima

Hideki Fujii

Hiroshi Akune

Aya Oyama

Kanae Kobata

Eriko Kimura

Hisako Ohshoji

Yu Kitai

Project Gutenberg

www.gutenberg.org

Ebooks Libres & Gratuits (www.ebooksgratuits.com)

LiberLiber

(www.liberliber.it)

dbnl (www.dbnl.org)

European Localisation

Coordination

Marcus Krause

Translation

German

Thomas Ito

Martin Weers

French

Michaël Hugot

Hervé Lefranc

Spanish

Jesús Espí Tinoco

Inés Rubio San Martín

Italian

Barbara Pisani

UK English

Nick Ziegler

Dutch

Robert de Boer

Niels 't Hooft

Jurjen Tiersma

Testing Team

Erkan Kasap

Alessio Danieli

Manual Localisation and Layout

Silke Sczyrba

Britta Henrich

Martina Lienhard

Jens Peppel

Sabine Möschl

Nadine Straub

Sascha Nickel

Progress

Management

Masaru Nishita

Producer

Shinya Takahashi

Supervisor

Ryuta Kawashima

Executive Producer

Satoru Iwata



Nintendo®