

3D-GANZKÖRPER-TRACKING

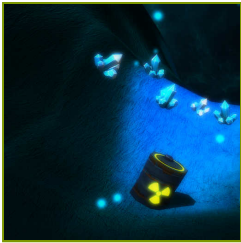
???

Hardware-Anforderungen	3
Was wird benötigt?	3
Datenbank der therapeutischen Aufgaben	4
Bewegungsbereich	4
Bewegungszeit	8
Geschwindigkeit	12
Bilanz	19
Bewegungsgenauigkeit	23
Funktionsbewegungen	33
Geteilte Aufmerksamkeit	91
Speicher	93
Probleme lösen	97
Spezialisiert	105

WAS WIRD BENÖTIGT?

Stellen Sie sicher, dass der PC, auf dem dieses Modul aktiv sein soll, VAST hat. Die Systemsteuerung ist installiert und dass die folgenden Hardware-Anforderungen erfüllt werden:

- Windows 10/11
- Intel Core i5 (8. Generation oder neuer). Wichtig: Vermeiden Sie Ultra-Low-Power-Versionen (z. B. i5-8250U), da diese möglicherweise die Leistungsanforderungen nicht erfüllen. Bevorzugen Sie Standard- oder Hochleistungs-CPUs.
- Minimum: 8 GB RAM (16 GB oder mehr empfohlen für optimale Leistung).
- Für optimale Genauigkeit und die volle Ausnutzung der 3D-Funktionen der ZED 2-Kamera wird eine Grafikkarte von NVIDIA empfohlen, vergleichbar mit der RTX 3060 oder höher. Wenn keine High-End-Leistung erforderlich ist, sollte jede preisgünstige Gaming-GPU – wie die NVIDIA GTX 1050 oder besser – für die Grundfunktionen ausreichen.
- ZED 2

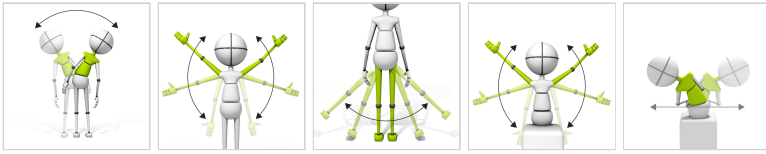


BEWEGUNGSBEREICH

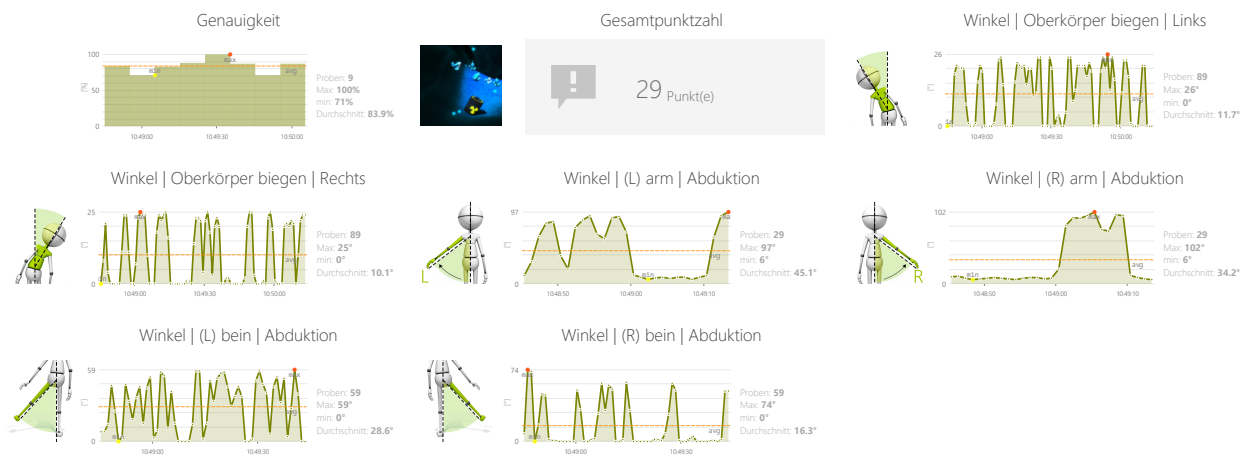
KRISTALLE

Messen und sanft motivieren, um den Bewegungsbereich der einzelnen Personen in vordefinierten Bewegungsmustern zu erhöhen.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Winkel

ZIELE

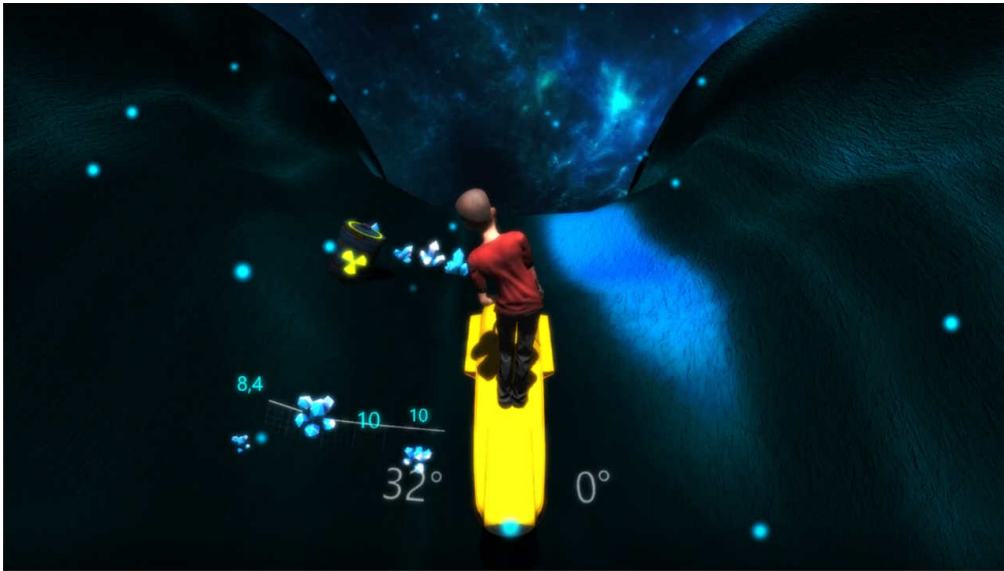
- Verbessern Sie den Bewegungsbereich
- Wahrnehmung
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Reaktion auf die positiven visuellen Reize

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

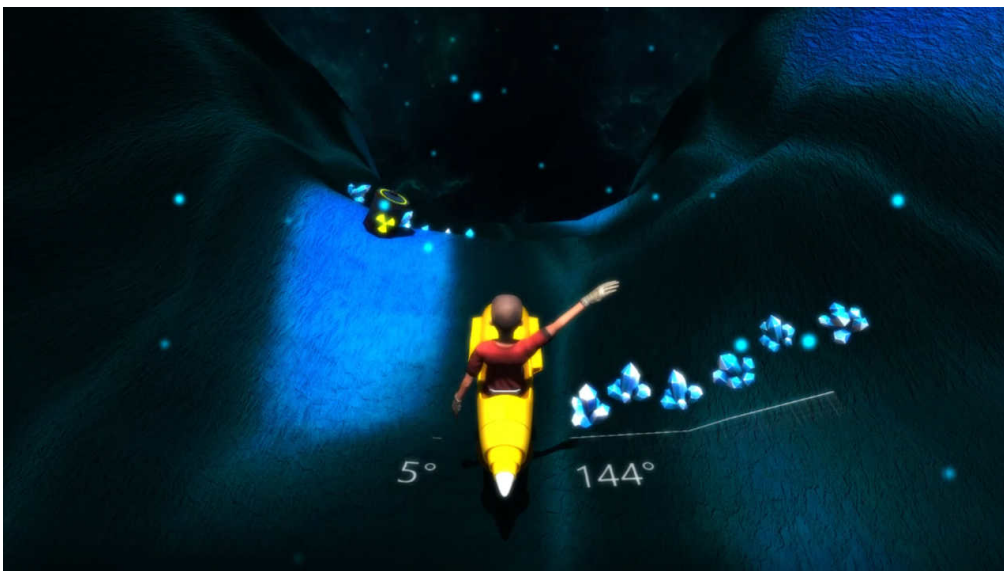
Sammeln Sie die Kristalle und vermeiden Sie die radioaktiven Fässer



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/4	
Geschwindigkeit 100% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Winkel 40°
	Winkel 40°



Schwierigkeit 1/4	
Geschwindigkeit 100% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Winkel 180°
	Winkel 180°

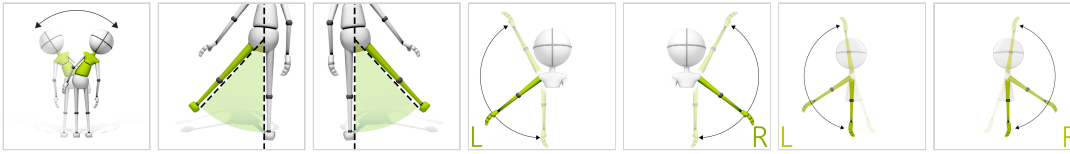


BEWEGUNGSBEREICH

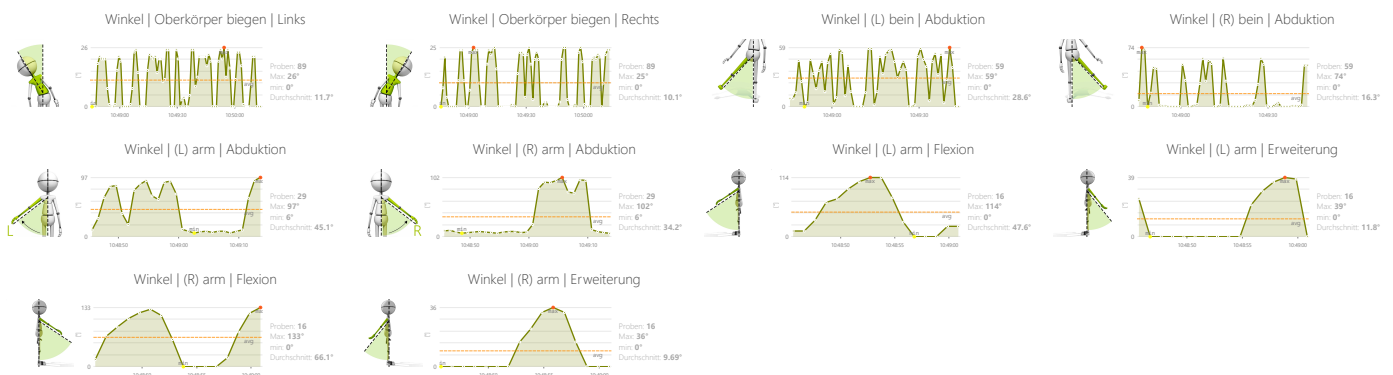
EVALUATION VON WINKELN

Messen und sanft motivieren, um den Bewegungsbereich der einzelnen Personen in vordefinierten Bewegungsmustern zu erhöhen.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ZIELE

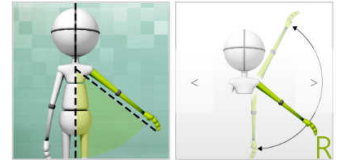
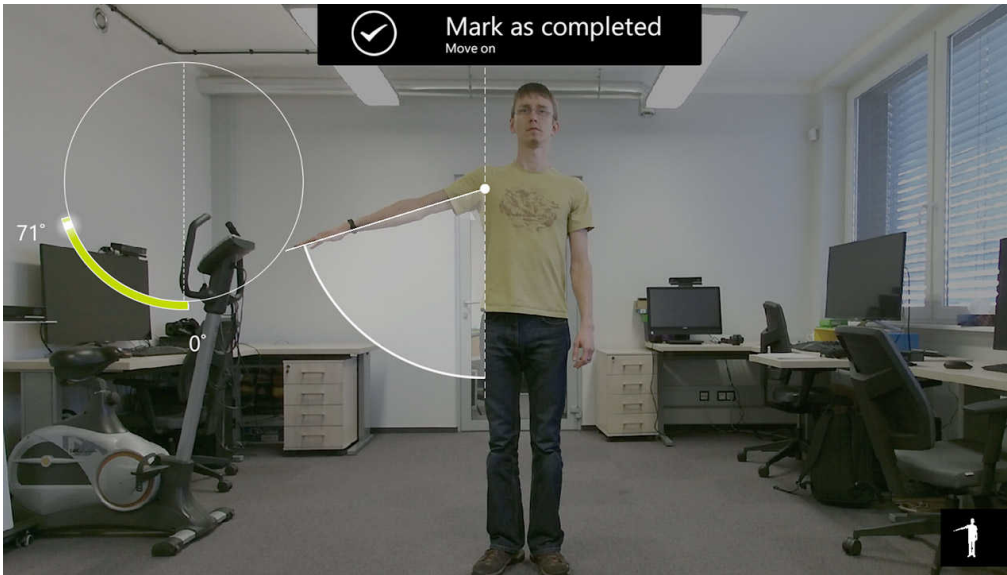
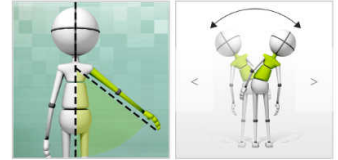
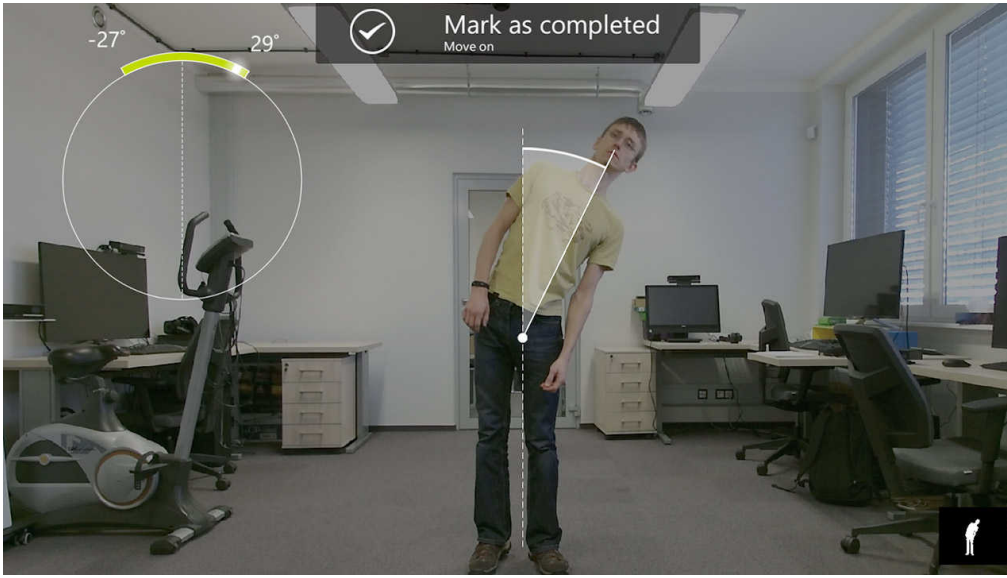
- Bewegungsuntersuchung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Das System misst Ihren Bewegungsbereich



BEISPIELEINSTELLUNGEN



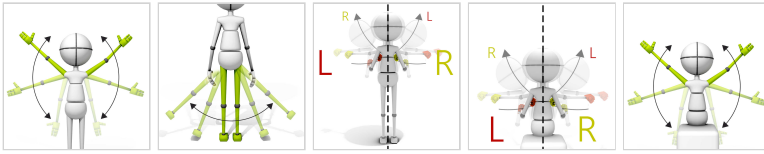


BEWEGUNGSZEIT

REAGIEREN

Messen Sie die Zeit, die benötigt wird, um eine Bewegung einer Gliedmaße oder eines anderen Körperteils auszuführen. Sie wird von der Ruhe- bis zur Zielposition gemessen.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Reaktionszeit bearbeiten
- Abstand zu den Targets

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Bilaterale Bewegungen als Reaktion auf bilaterale Reize
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Vergleich von Bewegungszeiten (linke und rechte Gliedmaßen)

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

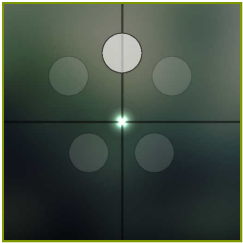
Treffen Sie das Ziel so schnell wie möglich. Bringen Sie sich dann in die Ruheposition



BEISPIELEINSTELLUNGEN



◀	Schwierigkeit 1/2	▶
Dauer 90s		Reaktionszeit bearbeiten < 2s
		Abstand zu den Targets < 75%



BEWEGUNGSZEIT

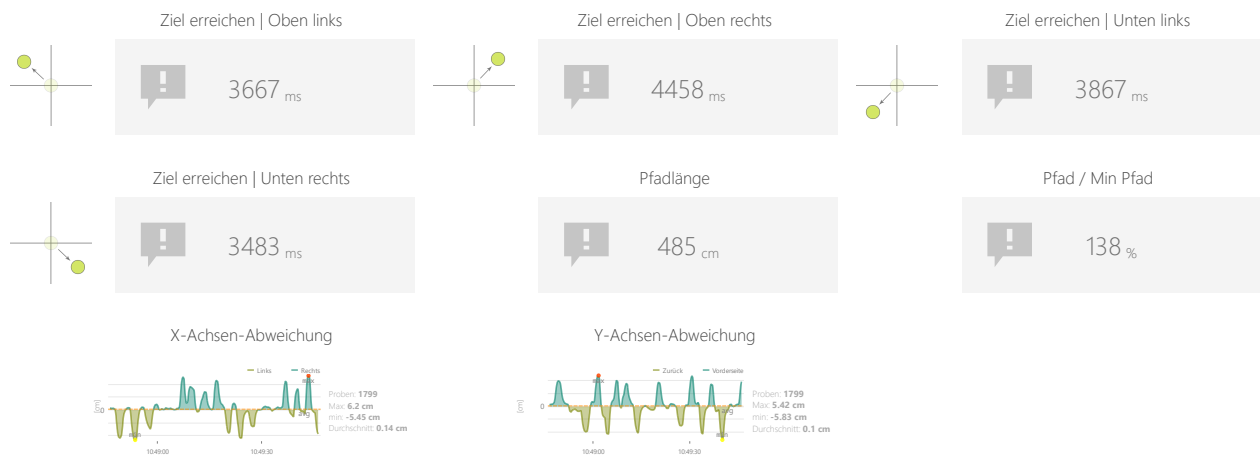
DYNAMISCHER TEST

Messen Sie die Zeit, die benötigt wird, um eine Bewegung einer Gliedmaße oder eines anderen Körperteils auszuführen. Sie wird von der Ruhe- bis zur Zielposition gemessen.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Bereich
- Pfad anzeigen
- Wiederholungen
- Positionierung

ZIELE

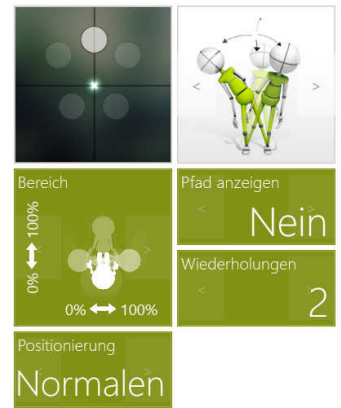
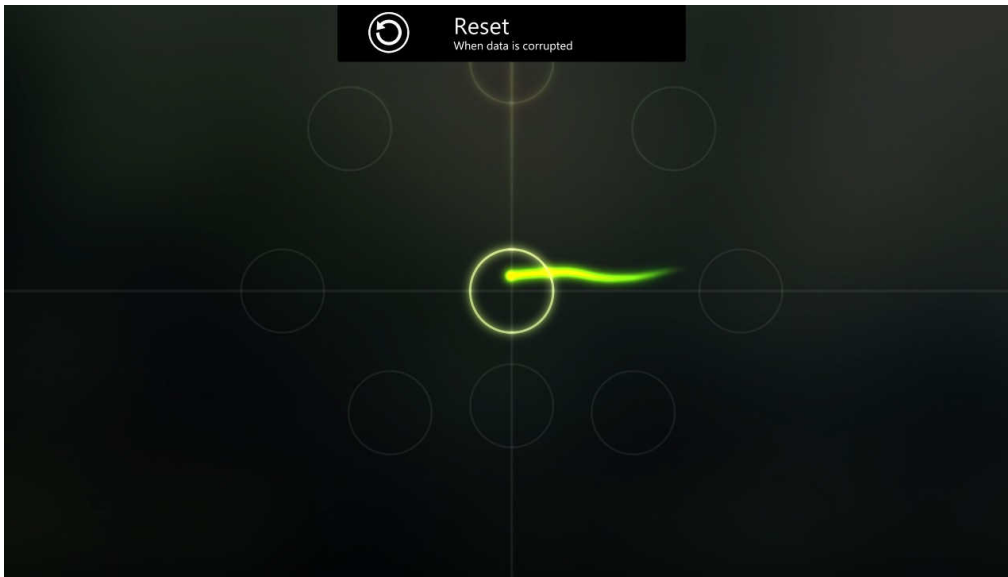
- Test der Grenzen von Gleichgewicht und Ausgeglichenheit
- Dynamik der geplanten Bewegungen

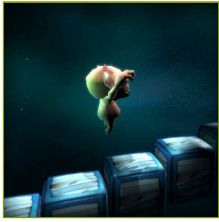
ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Bewegen Sie den Punkt auf das markierte Ziel und halten Sie ihn einen Moment lang. Das nächste Ziel wird hervorgehoben.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



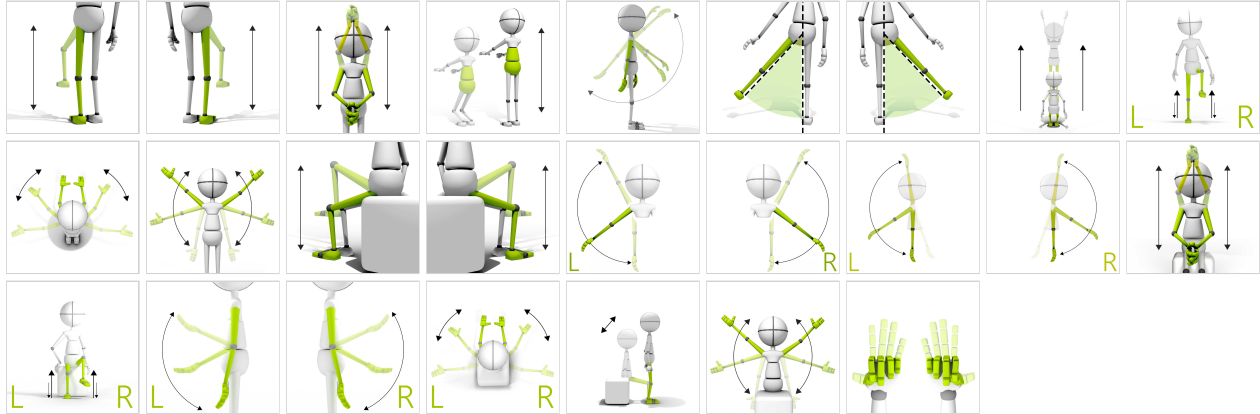


GESCHWINDIGKEIT

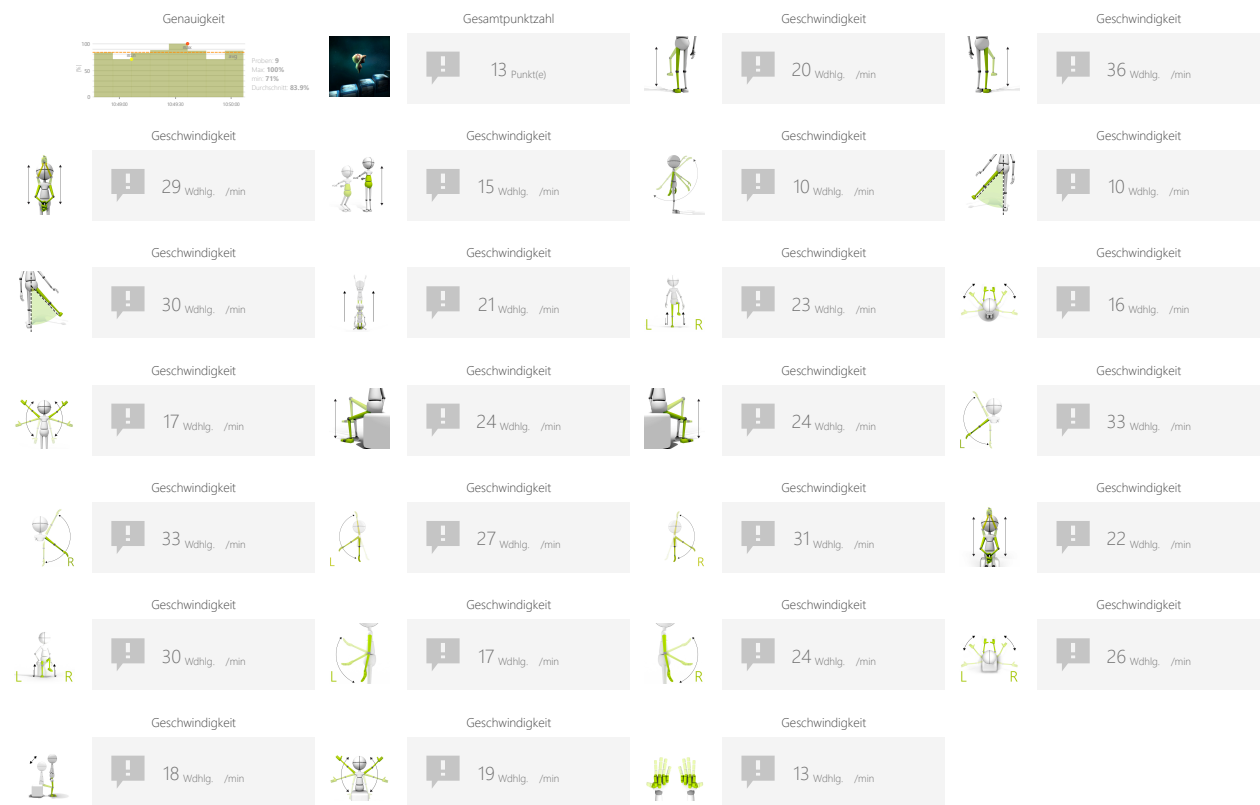
TREPPE

Messen der Anzahl der Wiederholungen eines bestimmten Bewegungsmusters, die ein Patient innerhalb eines vordefinierten Zeitintervalls ausführen kann.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Maximale Zeit pro Etage
- Anzahl der Treppen
- Länge der Pause

ZIELE

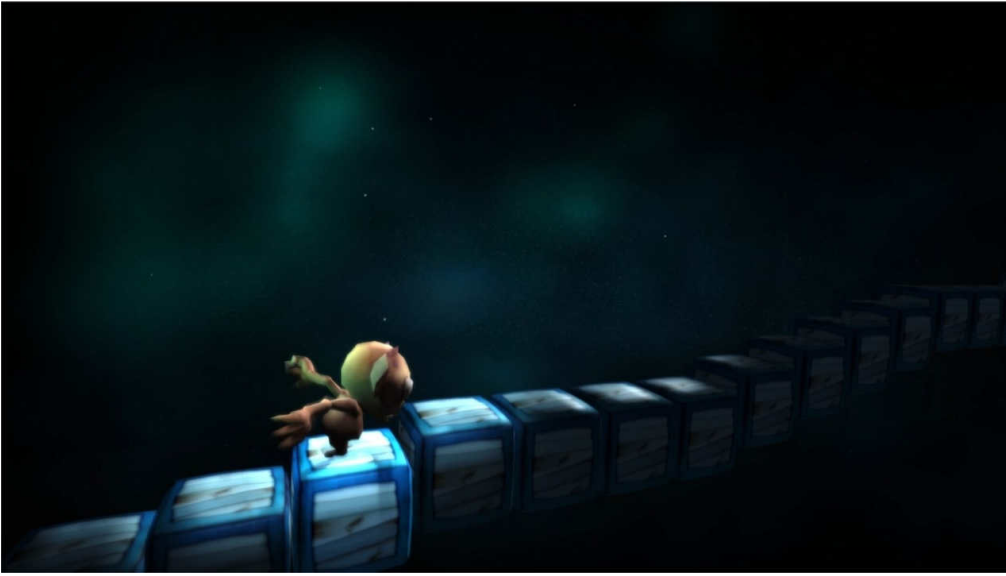
- Dynamik der geplanten Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Steigen Sie die Treppe hinauf, bevor Sie verschwindet



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit brauch	
Dauer 90s	Bereich 20% - 80%
Maximale Zeit pro Etage 15s	Anzahl der Treppen 5
Länge der Pause 3	

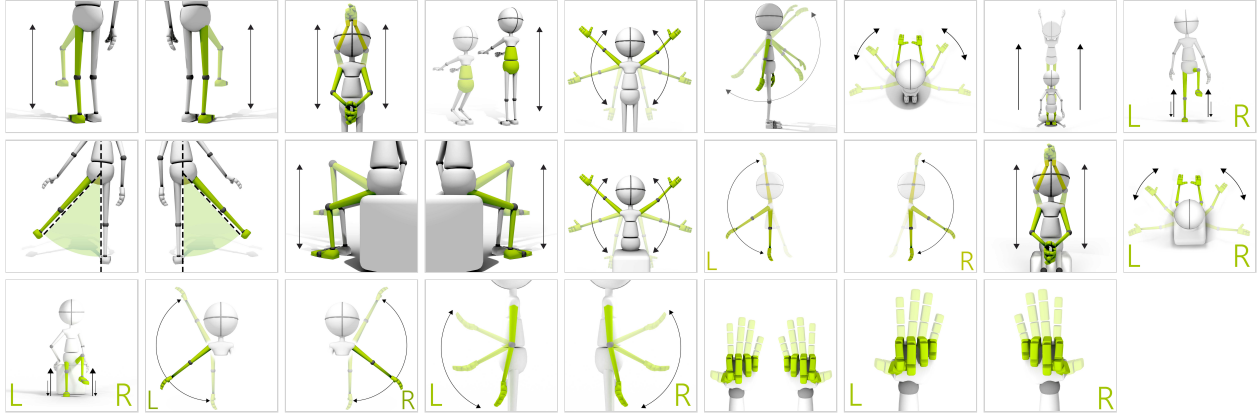


GESCHWINDIGKEIT

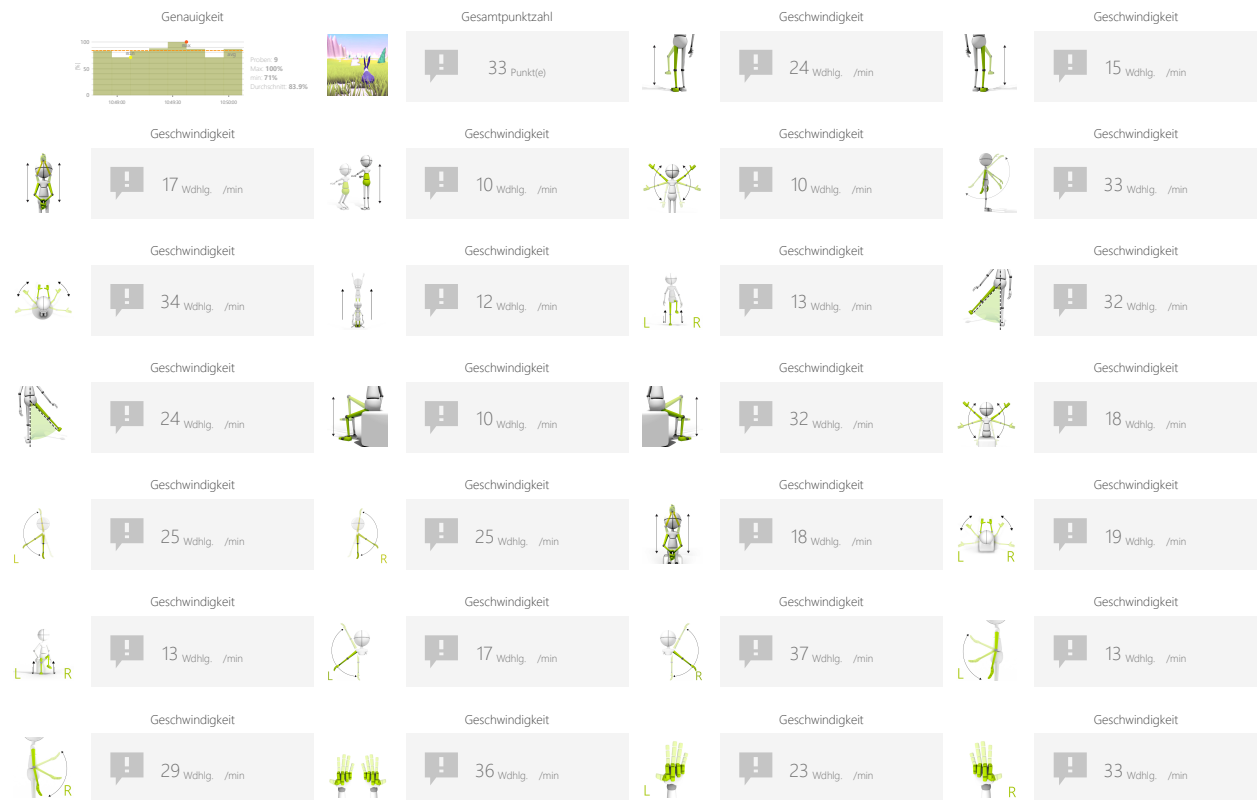
KANINCHEN

Messen der Anzahl der Wiederholungen eines bestimmten Bewegungsmusters, die ein Patient innerhalb eines vordefinierten Zeitintervalls ausführen kann.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

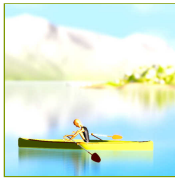
ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Fahren Sie so schnell wie möglich durch die gesamte Strecke



BEISPIELEINSTELLUNGEN



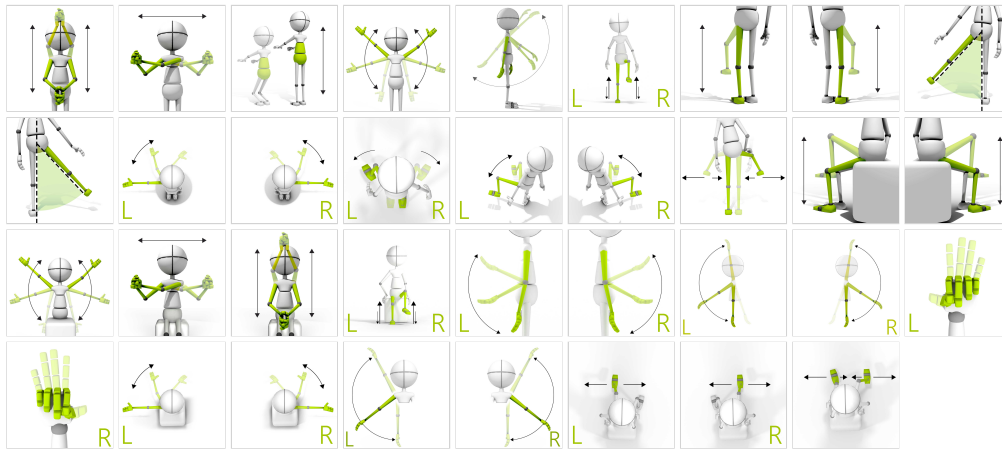


GESCHWINDIGKEIT

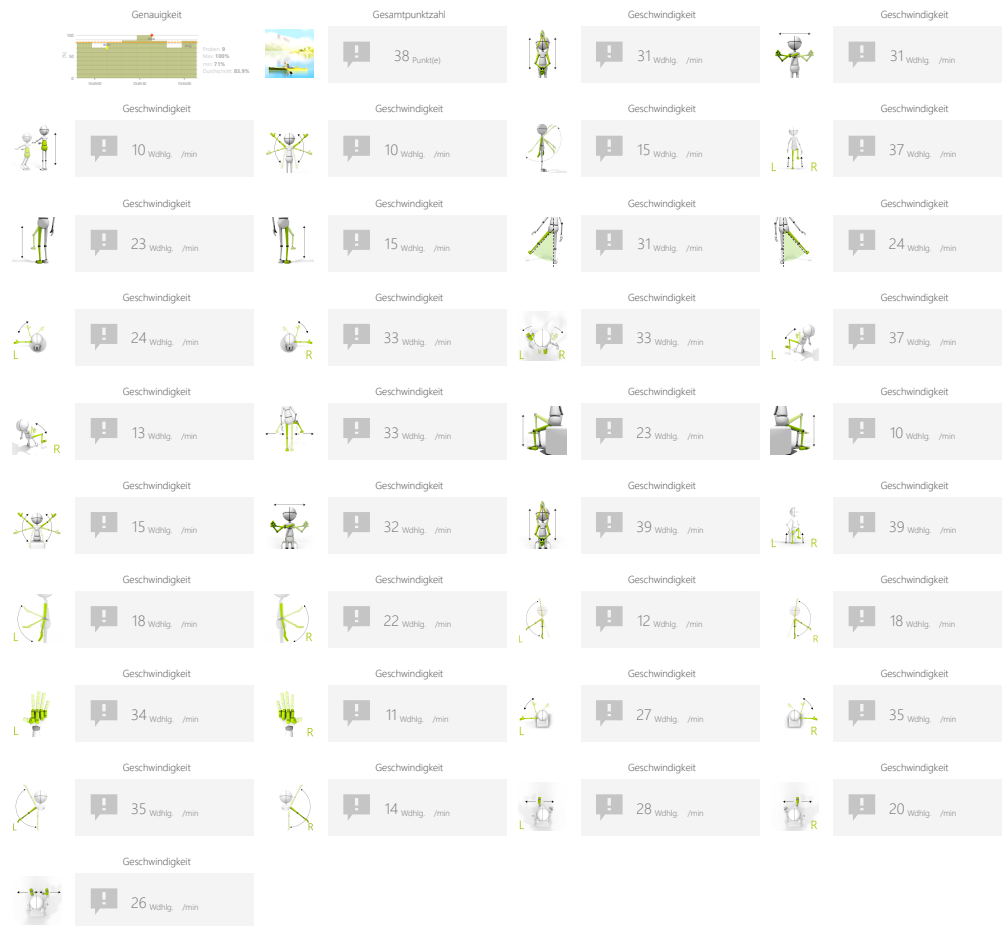
KAJAK

Messen der Anzahl der Wiederholungen eines bestimmten Bewegungsmusters, die ein Patient innerhalb eines vordefinierten Zeitintervalls ausführen kann.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabedauer
- Bereich

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Rudern Sie so schnell wie möglich



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Dauer	Bereich
< 90s >	20% 80% < >

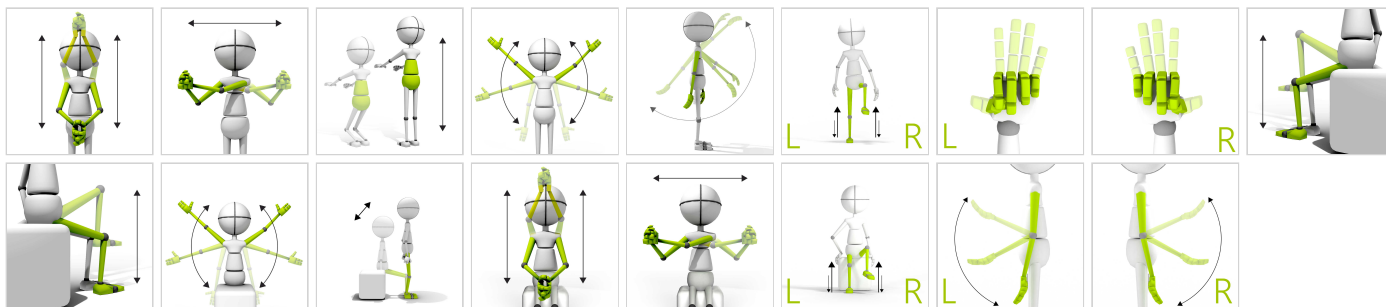


GESCHWINDIGKEIT

GESCHWINDIGKEITSTEST

Messen der Anzahl der Wiederholungen eines bestimmten Bewegungsmusters, die ein Patient innerhalb eines vordefinierten Zeitintervalls ausführen kann.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

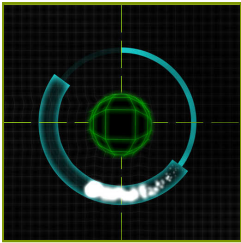
- Endzeit der Aktion
- Bereich

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

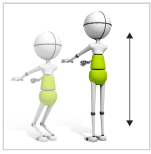
Führen Sie das angegebene Bewegungsmuster so oft wie möglich aus



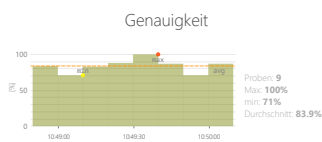
BILANZ GITTER

Messen und Üben individueller Fähigkeiten bei der Realisierung spezifischer Bewegungsmuster unter Beibehaltung einer festen Lastverteilung.

KONTROLLMODI

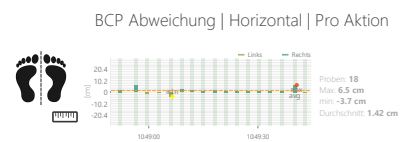


ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl

37 Punkt(e)



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Periode
- Positionierung

ZIELE

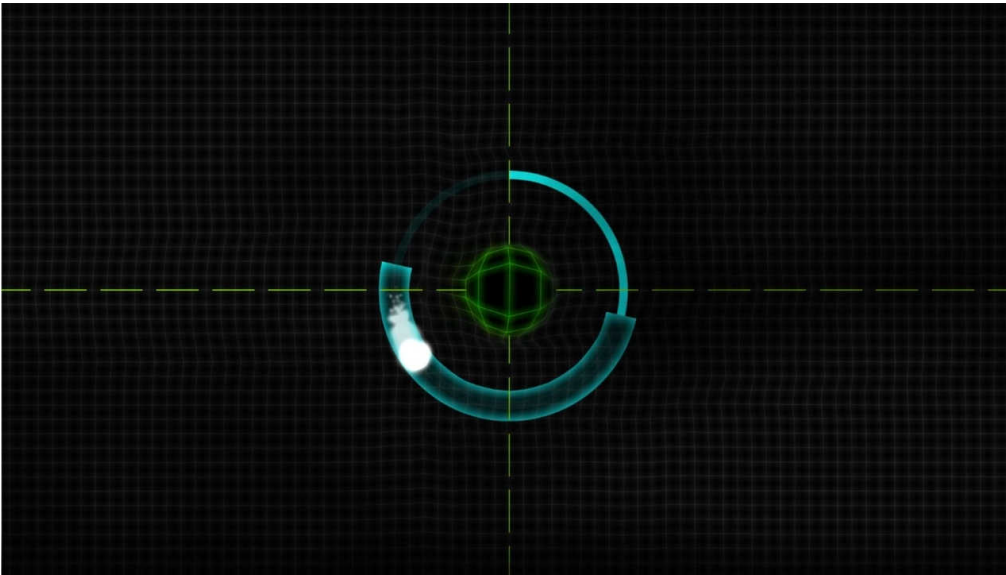
- Training von Gleichgewicht und Gleichgewichtsgefühl
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

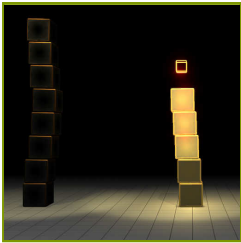
Halten Sie den weißen Glühpunkt innerhalb des blauen Bereichs und stellen Sie sicher, dass die auftauchende Kugel im Zentrum der Sicht bleibt.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



	Schwierigkeit 1/3	
Dauer < 90s >	Bereich 50% ↑ ↓ 5% 0% ↔ 100% 	
Periode < 6s >	Positionierung Beliebig	

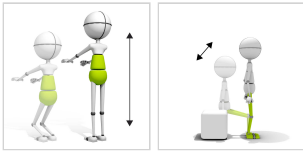


BILANZ

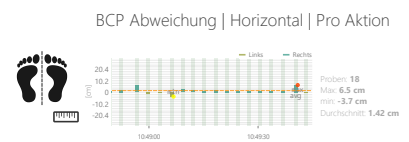
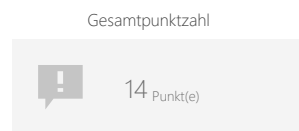
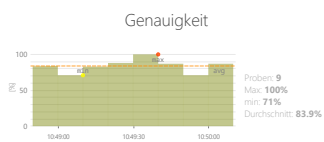
BLOCKBAUER

Messen und Üben individueller Fähigkeiten bei der Realisierung spezifischer Bewegungsmuster unter Beibehaltung einer festen Lastverteilung.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Höhe des Stapels
- Positionierung

ZIELE

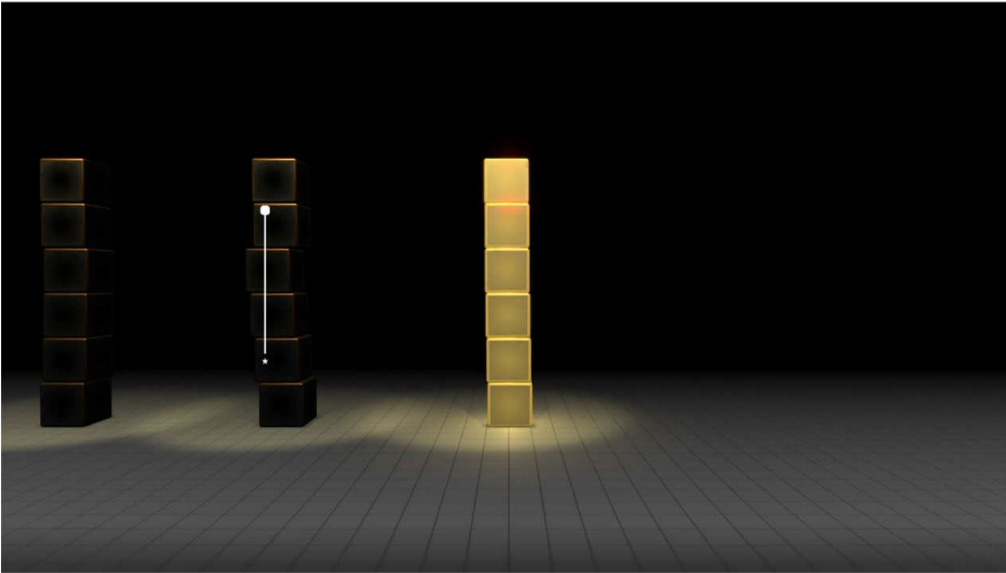
- Bewegungsgenauigkeit
- Muskelverstärkung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Bauen Sie so viele Stapel, wie Sie können. Halten Sie Ihren Körper im Gleichgewicht.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



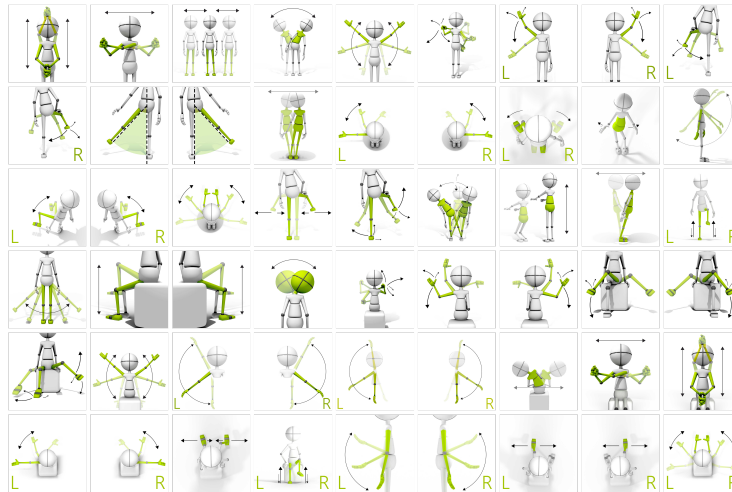
	Schwierigkeit 1/3	
Dauer < 90s >	Bereich 50% 5% 0% 100%	
Höhe des Stapels < 6 >	Positionierung Beliebig	



BEWEGUNGSGENAUIGKEIT FISCHE

Messen und Üben individueller Fertigkeiten bei der Realisierung spezifischer Bewegungsmuster bei einer gegebenen Geschwindigkeit und Reichweite.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

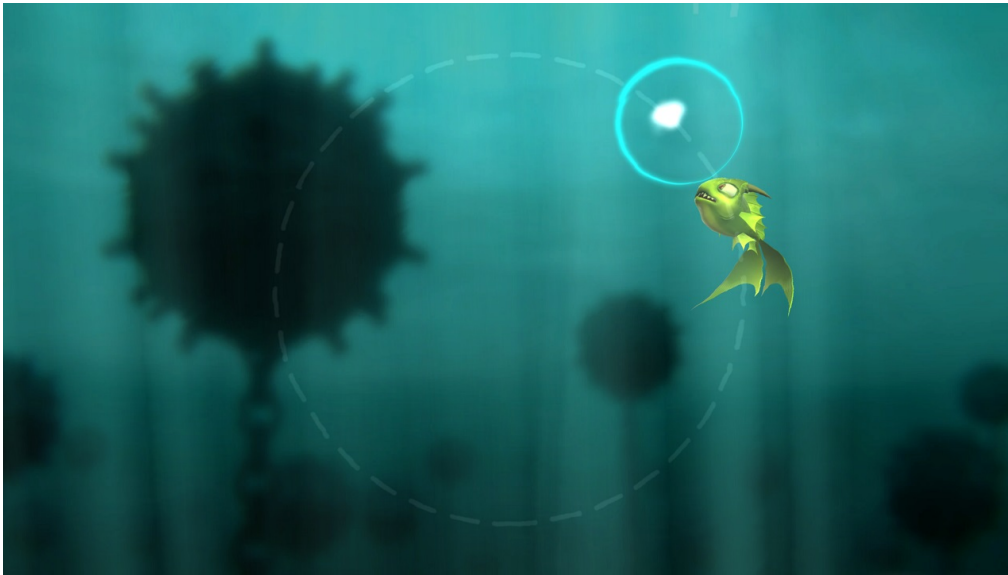
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Geplante Bewegungen
- Muskelverstärkung
- Bewegungsgenauigkeit
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

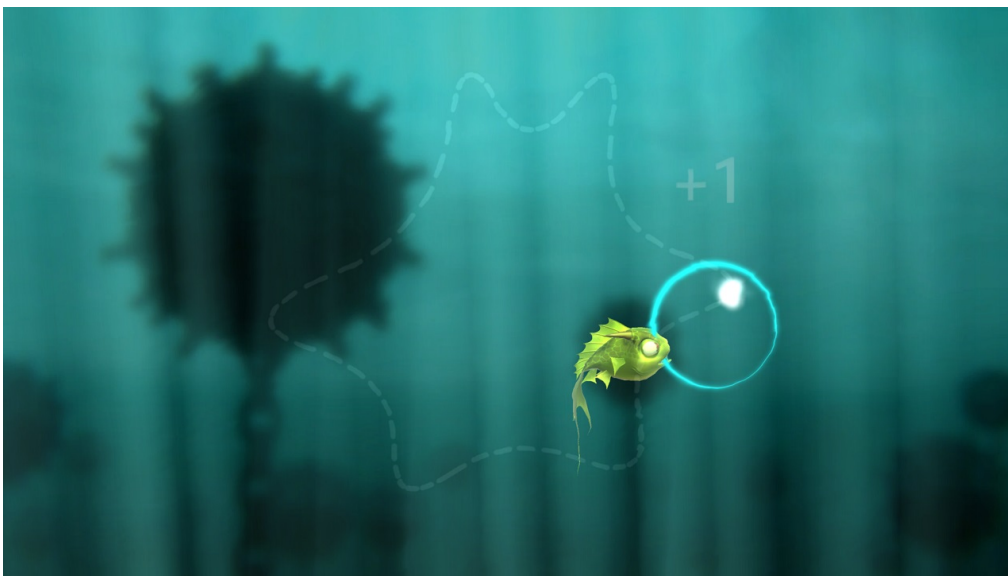
Bewegen Sie den blauen Kreis, um die Funkenquelle vor den Fischen zu schützen. Wenn sich die Funkenquelle innerhalb des Kreises befindet, ist sie sicher



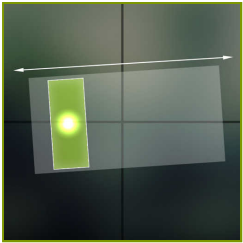
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit brauch	
Dauer 90s	Bewegungsmodus Links
Bereich 20% ↔ 80%	Form der Route
Geschwindigkeit der Objekte 100%	Positionierung Beliebig



Schwierigkeit 1/3	
Dauer 90s	Bewegungsmodus Links
Bereich 20% ↔ 80%	Form der Route
Geschwindigkeit der Objekte 100%	Positionierung Beliebig

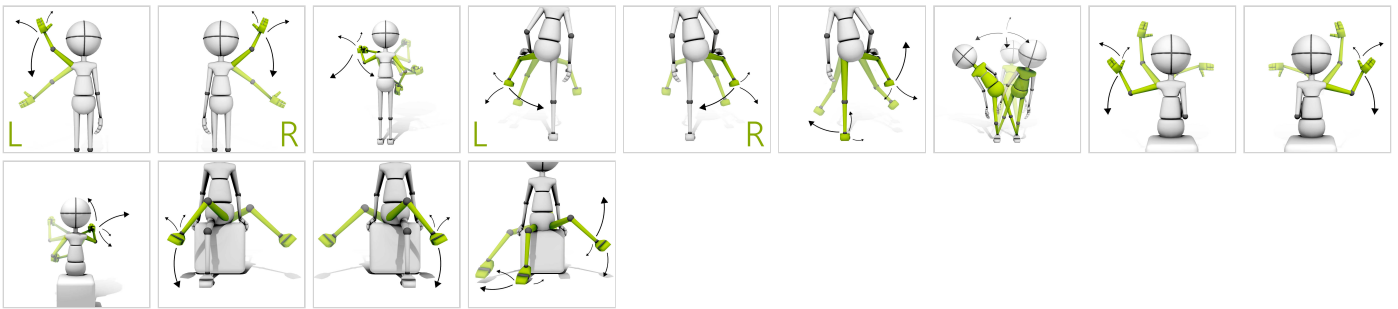


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

PENDEL

Messen und Üben individueller Fertigkeiten bei der Realisierung spezifischer Bewegungsmuster bei einer gegebenen Geschwindigkeit und Reichweite.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Pfad anzeigen
- Periode
- Drehung
- Höhe des Pendels
- Breite des Pendels

ZIELE

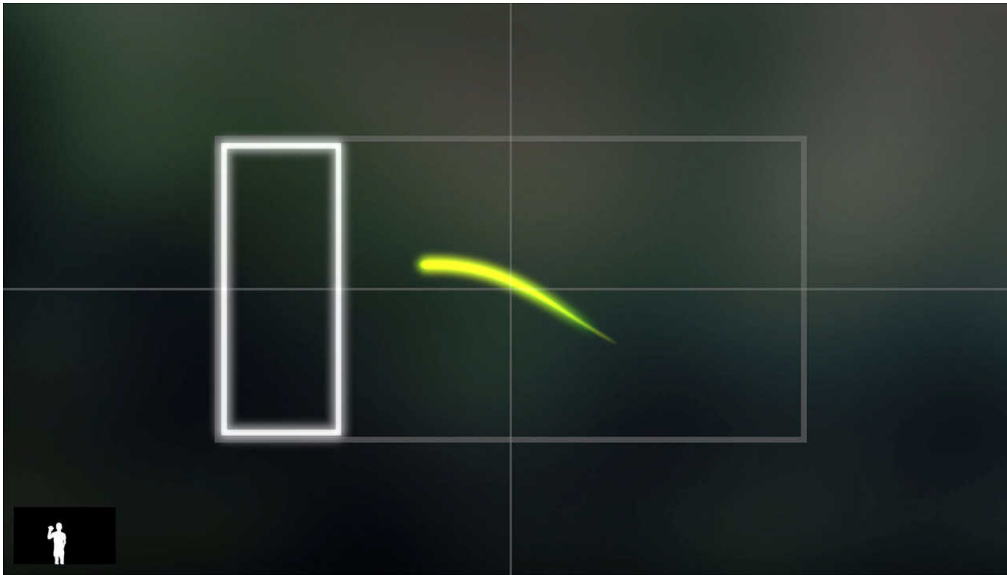
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Rhythmizität
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Bewegungsgenauigkeit

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

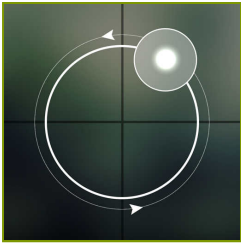
Versuchen Sie, sich mit den Bewegungen des Rechtecks zu synchronisieren. Versuchen Sie, innerhalb der Grenzen des Rechtecks zu bleiben



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/2	
Dauer	Bereich
90s	20% ↔ 80%
Pfad anzeigen	Periode
Nein	5s
Drehung	Höhe des Pendels
0	50%
Breite des Pendels	Positionierung
100%	Beliebig

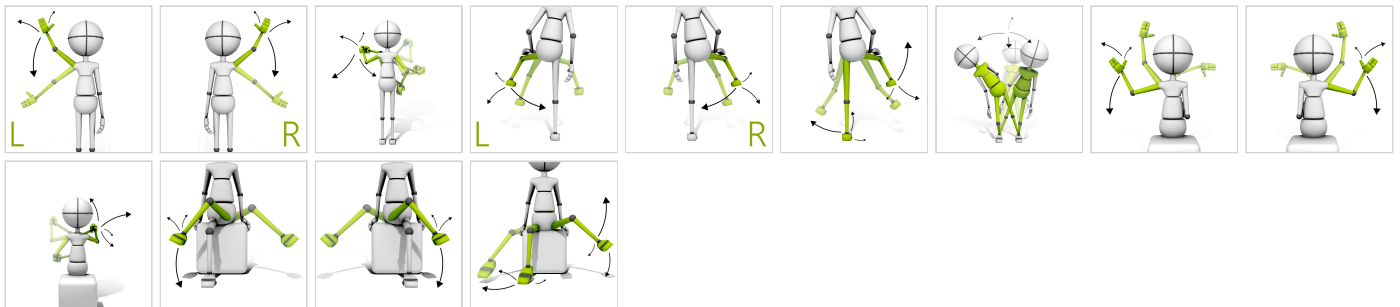


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

VERFOLGUNG

Messen und Üben individueller Fertigkeiten bei der Realisierung spezifischer Bewegungsmuster bei einer gegebenen Geschwindigkeit und Reichweite.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Umgekehrte Richtung
- Pfad anzeigen
- Periode
- Radius
- Radius des Ziels

ZIELE

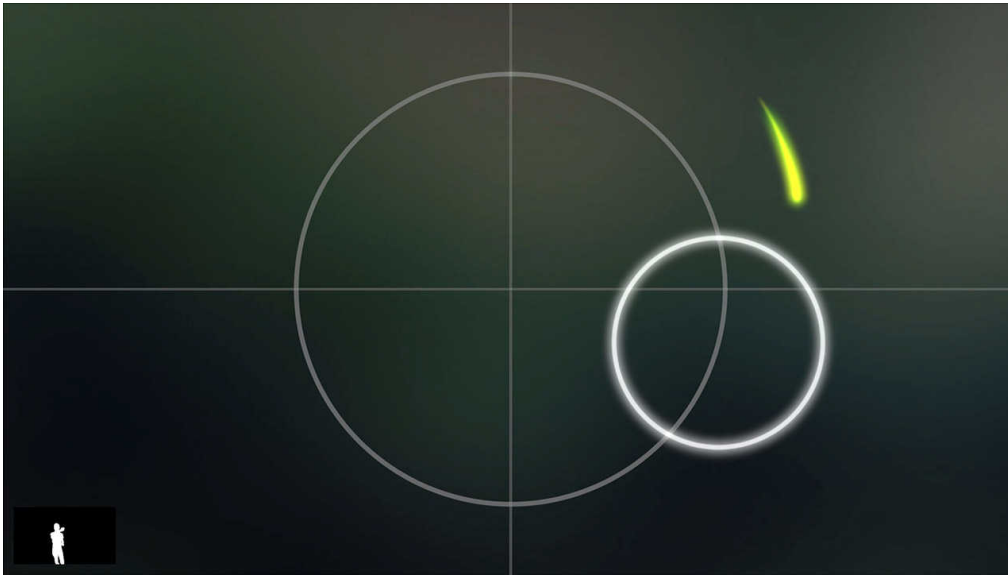
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Test der Grenzen von Gleichgewicht und Ausgeglichenheit

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

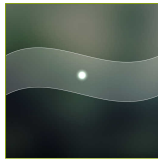
Versuchen Sie, sich mit den Kreisbewegungen zu synchronisieren. Geben Sie Ihr Bestes, um innerhalb des Kreises zu bleiben.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Dauer < 90s >	Bereich 20% ↔ 80% ↑ 80% ↓ 20%
Umgekehrte Richtung < Nein >	Pfad anzeigen < Nein >
Periode < 10s >	Radius < 75% >
Radius des Ziels < 75% >	Positionierung Beliebig

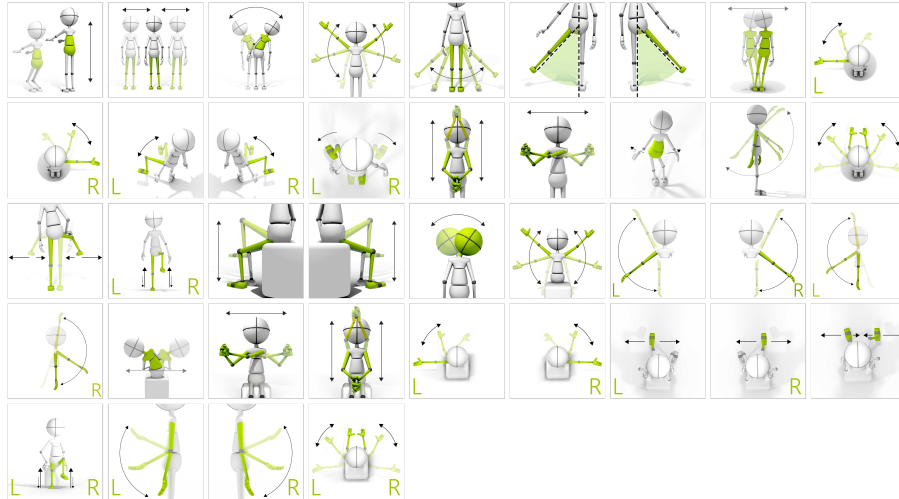


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

DIAGRAMM

Messen und Üben individueller Fertigkeiten bei der Realisierung spezifischer Bewegungsmuster bei einer gegebenen Geschwindigkeit und Reichweite.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Form des Diagramms (sinusförmig, trapezförmig, rechteckig)
- Aufgabendauer
- Bereich
- Positionierung

ZIELE

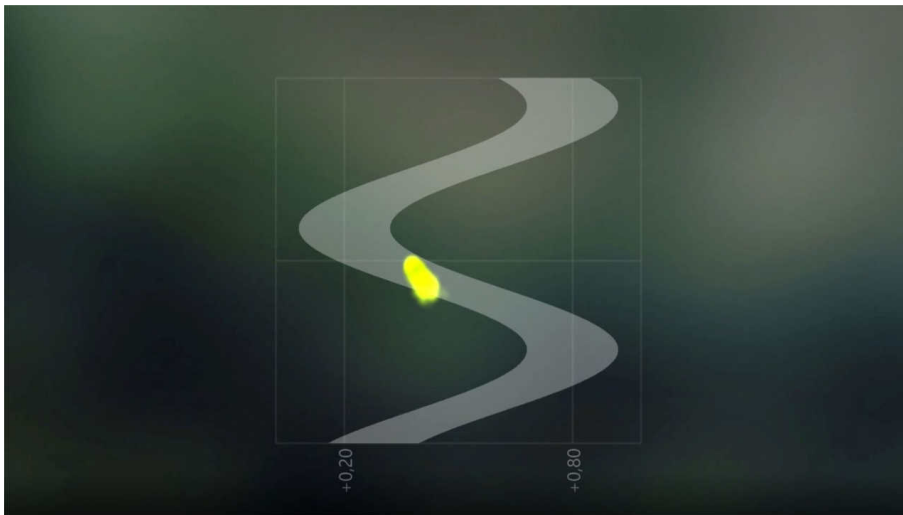
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

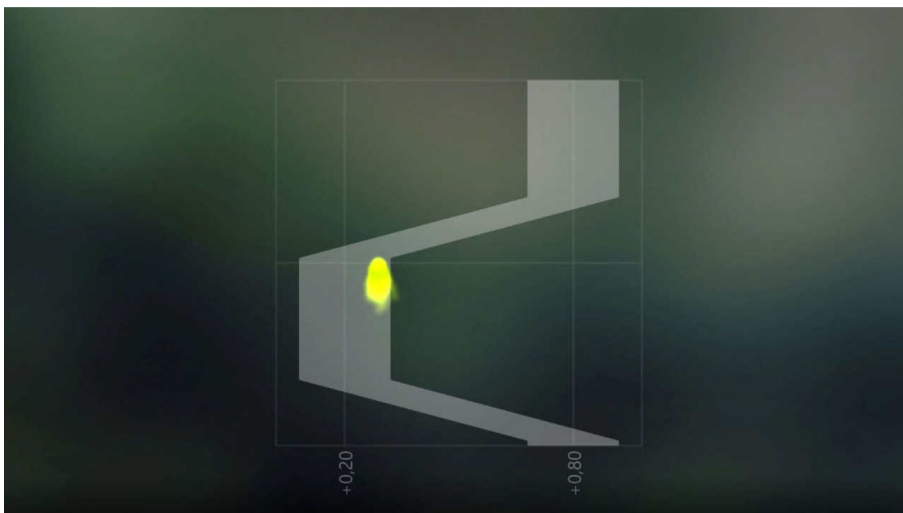
Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



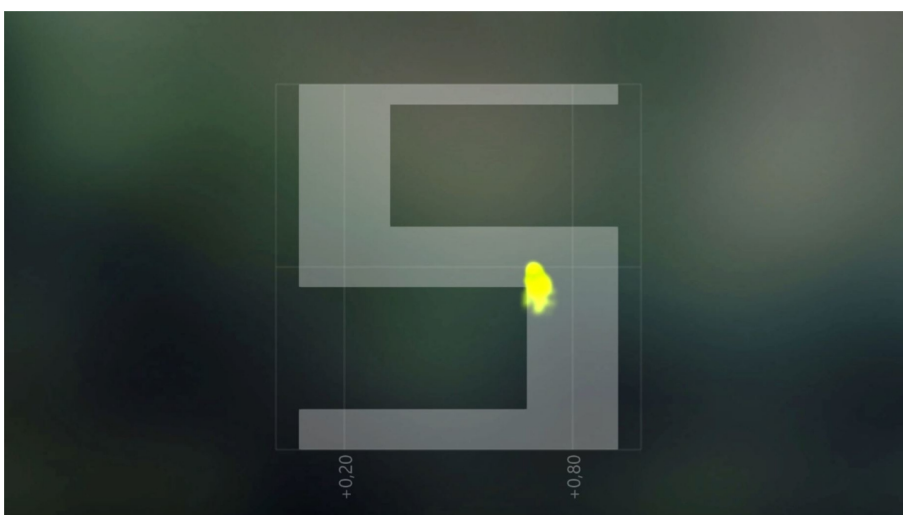
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Control panel for the first example. It features a difficulty level of 3/3, a duration of 30s, and a range of 20% to 80%. The panel includes a difficulty slider, a diagram configuration section with a wavy path, and a duration/range section with a stick figure icon.



Control panel for the second example. It features a difficulty level of 1/3, a duration of 90s, and a range of 20% to 80%. The panel includes a difficulty slider, a diagram configuration section with a zigzag path, and a duration/range section with a stick figure icon.



Control panel for the third example. It features a difficulty level of 'brauch', a duration of 30s, and a range of 20% to 80%. The panel includes a difficulty slider, a diagram configuration section with a square path, and a duration/range section with a stick figure icon.

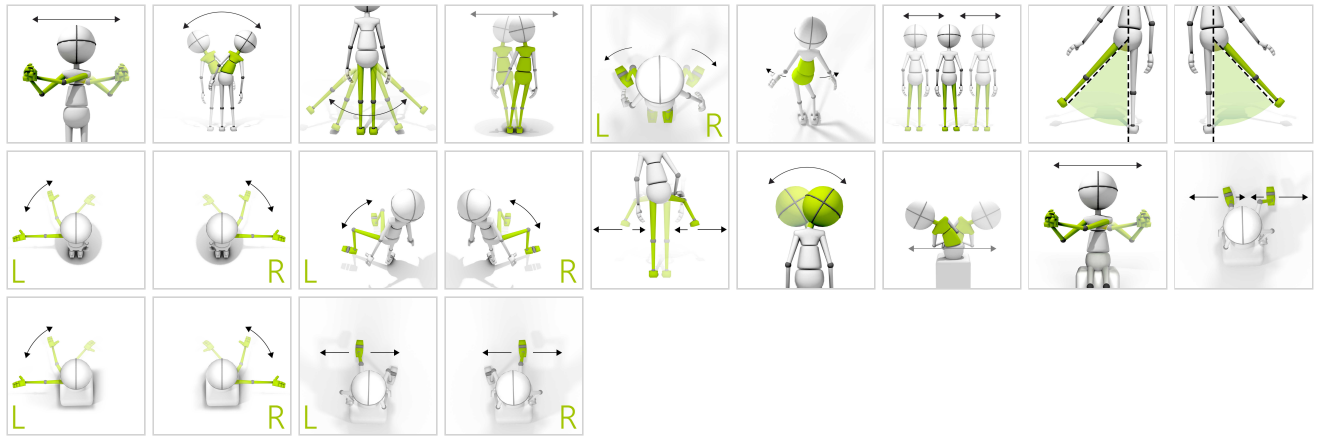


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

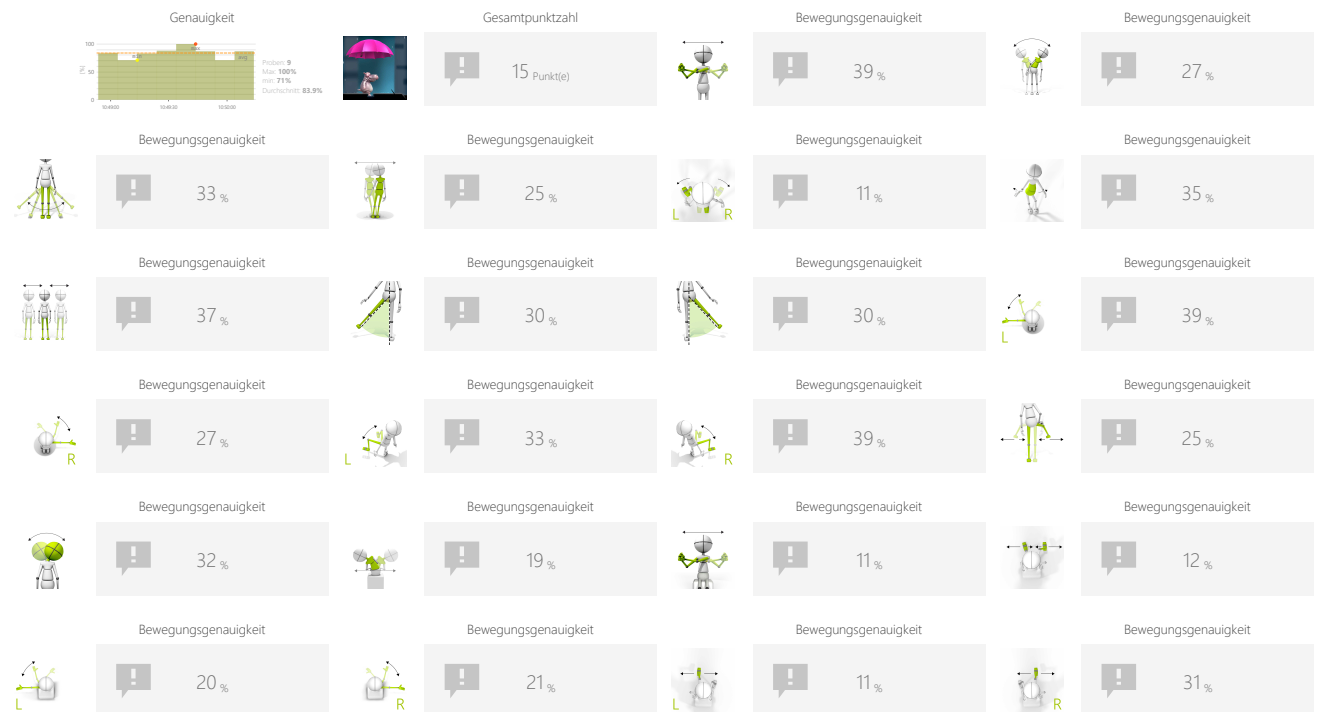
REGENSCHIRM

Messen und Üben individueller Fertigkeiten bei der Realisierung spezifischer Bewegungsmuster bei einer gegebenen Geschwindigkeit und Reichweite.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Pfad
- Bereich
- Regenschirm Größe

ZIELE

- Bewegungsgenauigkeit
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Lassen Sie das Nilpferd nicht nass werden - halten Sie den Regenschirm über ihm!



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Dauer	Pfad
60s	8.0s
Bereich	Regenschirm Größe
20% 80%	150%

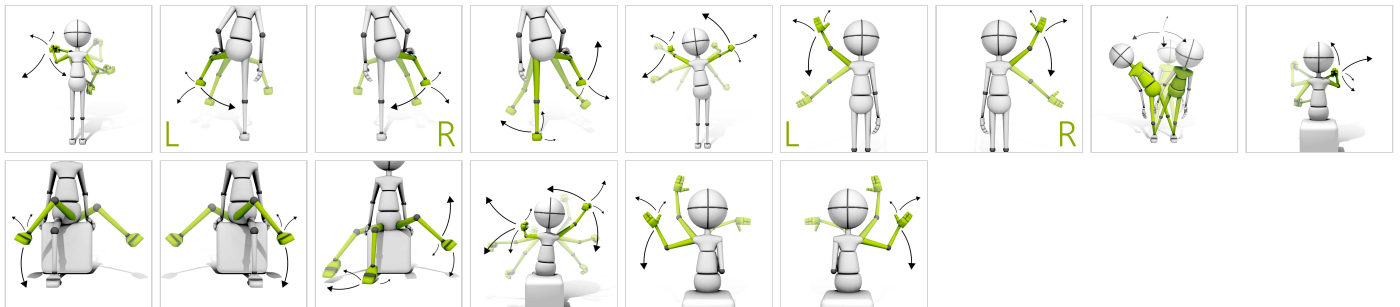


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

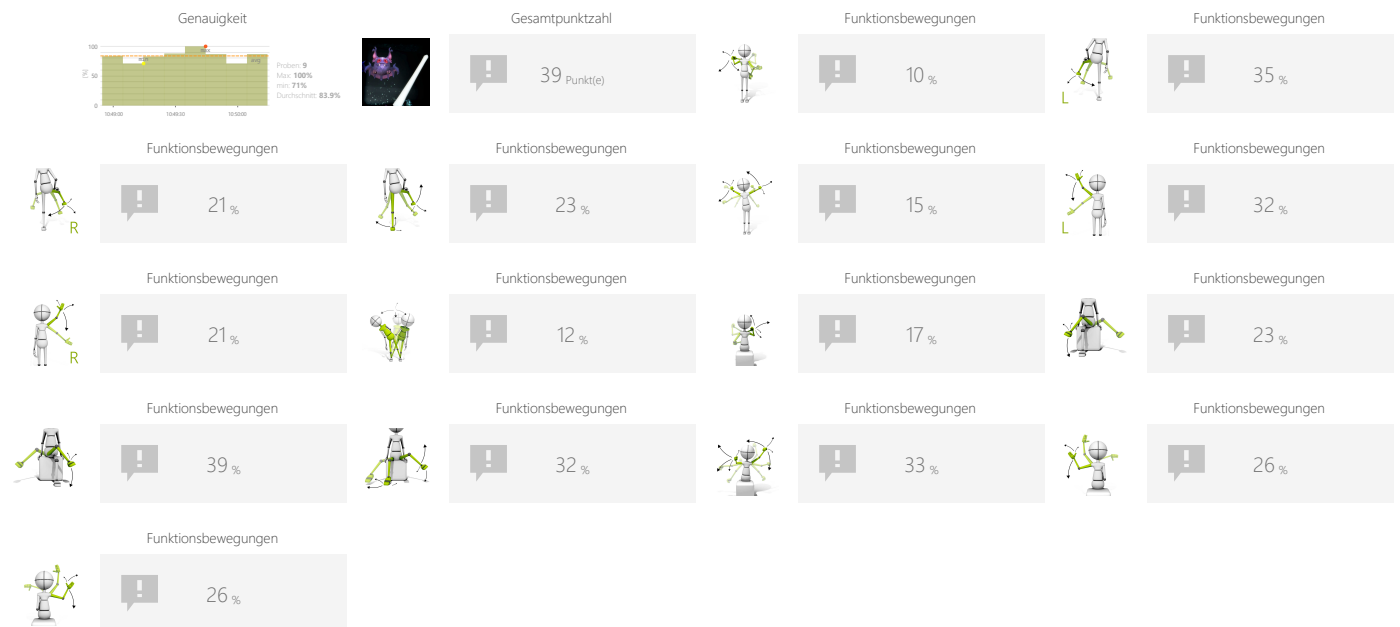
VAMPIRE

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Positionen, um Ziele zu haben
- Aufgabendauer
- Zeit zwischen Objekten
- Reaktionszeit bearbeiten

ZIELE

- Visuelle motorische Koordination
- Übung mit oder ohne Unterstützung einer gesunden Gliedmaße
- Spontane Bewegungen im 3D-Raum
- Bewegungsgeschwindigkeit

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen Sie mit Ihrem Schwert fliegende Vampire nieder, die Sie beißen wollen.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Aktive Positionen	Dauer 90s
Zeit zwischen Objekten 2s	Reaktionszeit bearbeiten 2s



Schwierigkeit 1/3	
Aktive Positionen	Dauer 90s
Zeit zwischen Objekten 2s	Reaktionszeit bearbeiten 2s

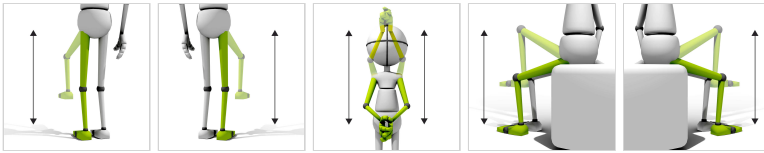


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

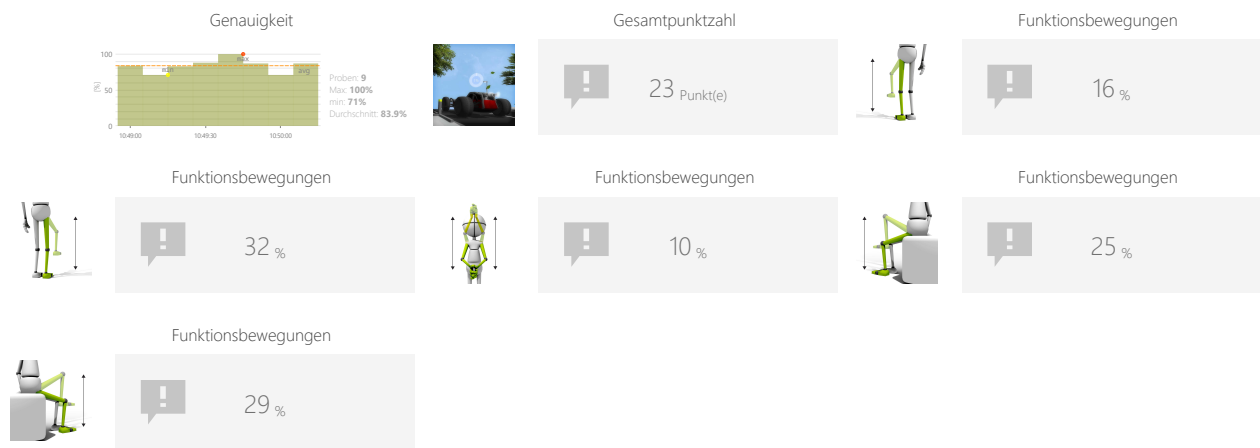
PUMPE

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion
- Bereich

ZIELE

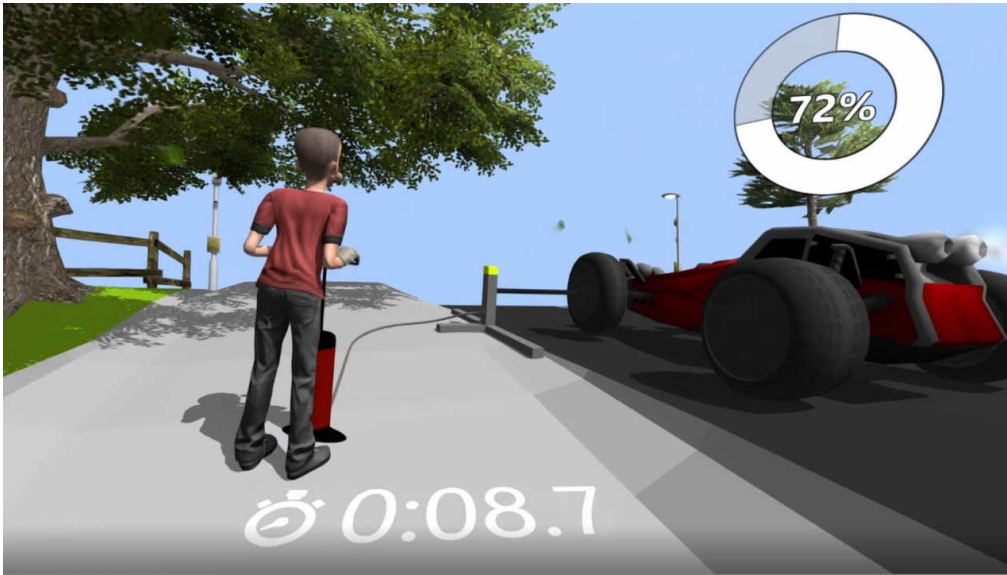
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Dynamik der geplanten Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Pumpen Sie die Räder so schnell wie möglich auf



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit
1/2

Dauer
90s

Zeit der Mini-Übung
30s

Bereich
20% - 80%

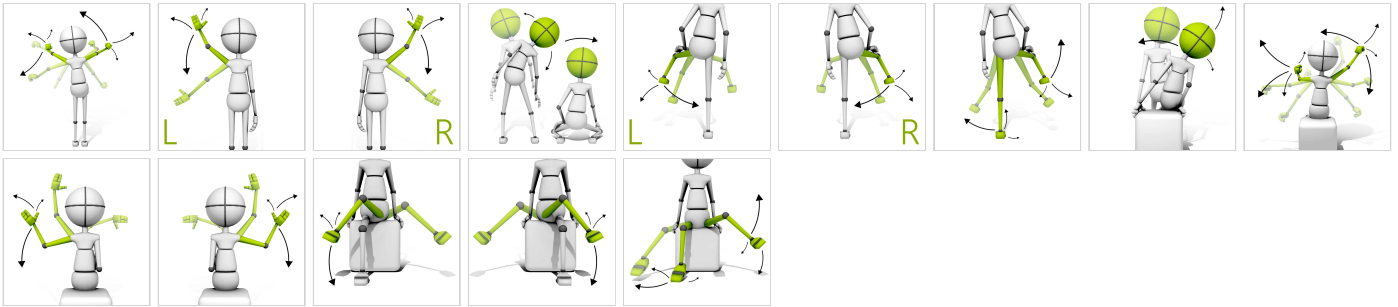


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

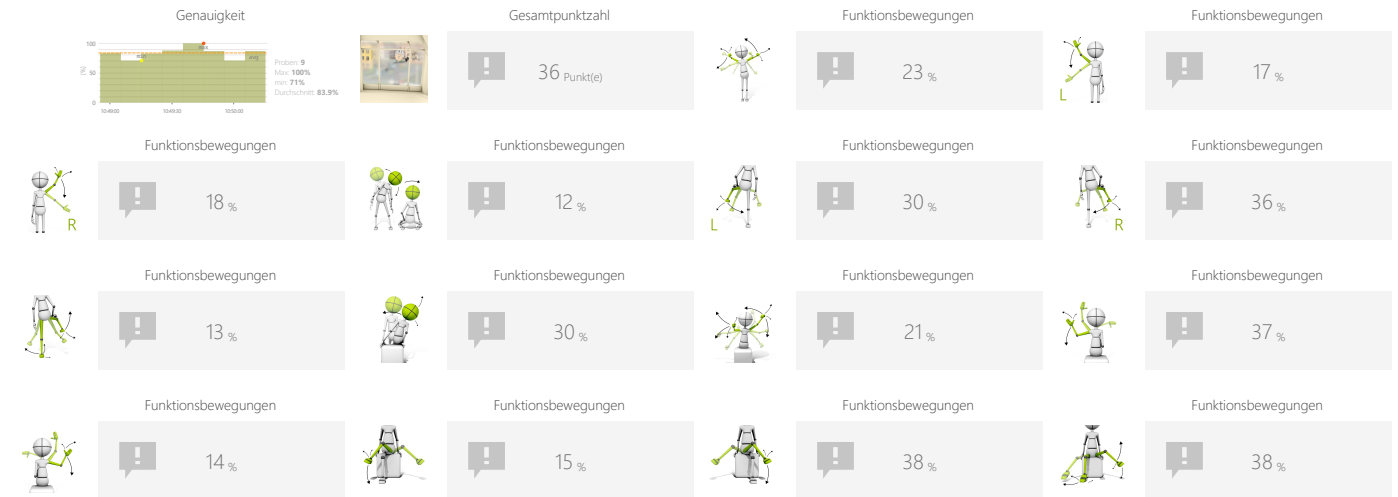
FENSTER

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion
- Kraftzentrierte Position
- Positionierung

ZIELE

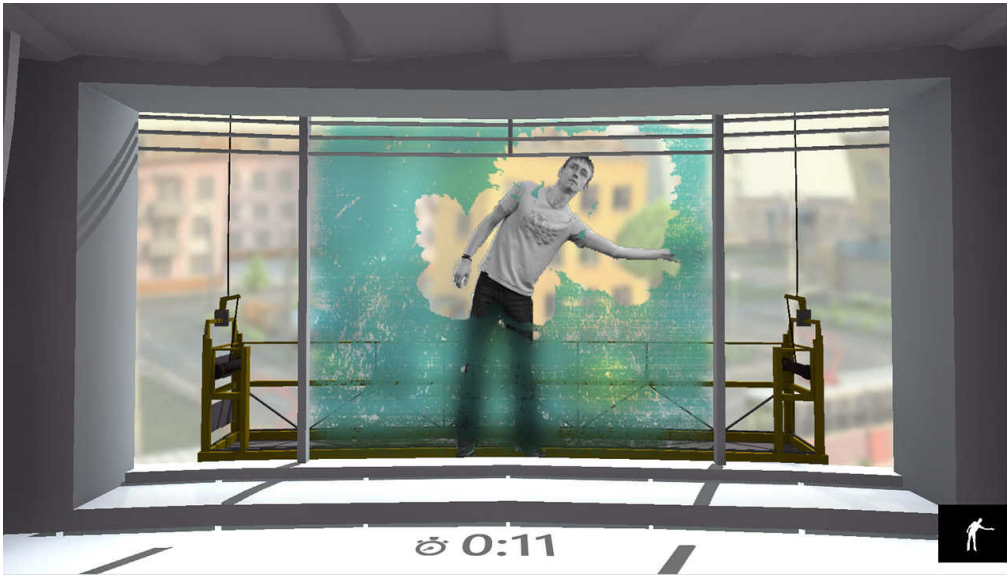
- Visuelle motorische Koordination
- Übung mit oder ohne Unterstützung einer gesunden Gliedmaße
- Verbessern Sie den Bewegungsbereich
- Bewegungsbewusstsein
- Spiegelaufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Reinigen Sie das Fenster so schnell wie möglich



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Dauer	Zeit der Mini-Übung
90s	20s
Kraftzentrierte Position	Positionierung
Nein	Beliebig



Schwierigkeit	
1/3	
Dauer	Zeit der Mini-Übung
90s	20s
Kraftzentrierte Position	Positionierung
Nein	Beliebig



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

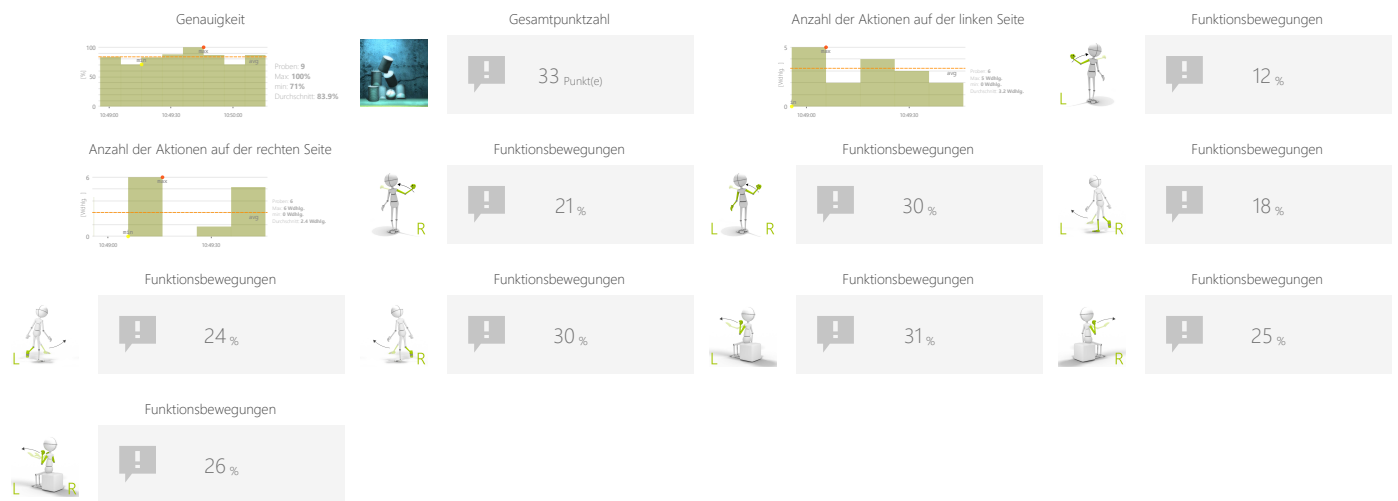
DOSEN

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

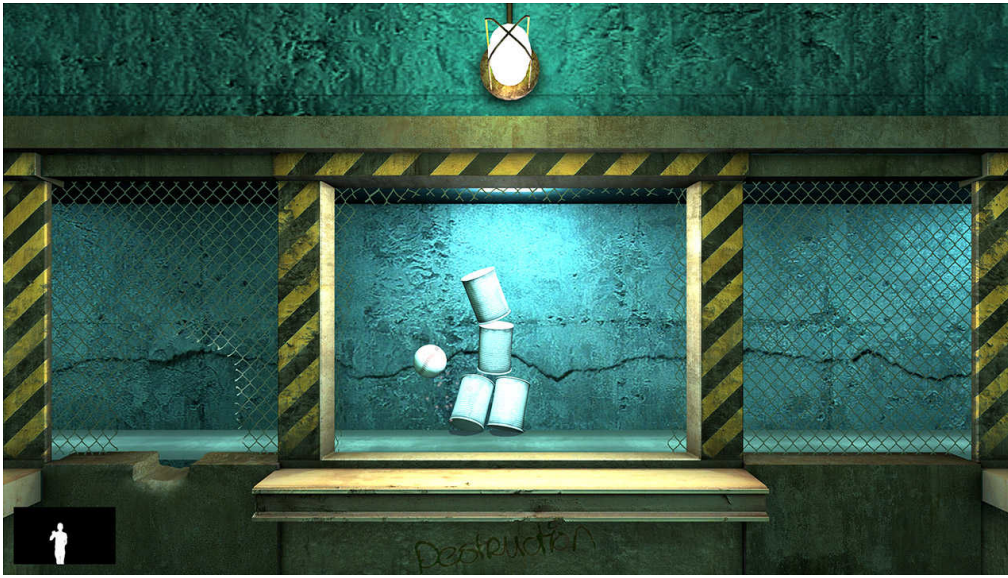
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Fähigkeit der räumlichen Visualisierung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

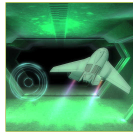
Werfen Sie die Bälle, um so viele Dosen wie möglich zu treffen



BEISPIELEINSTELLUNGEN



The UI overlay consists of two columns of settings. The left column shows a small icon of the scene and a green bar with the text "Dauer" and "90s". The right column shows a small icon of a stick figure and a green bar with the text "Geschwindigkeit der Objekte" and "75%".

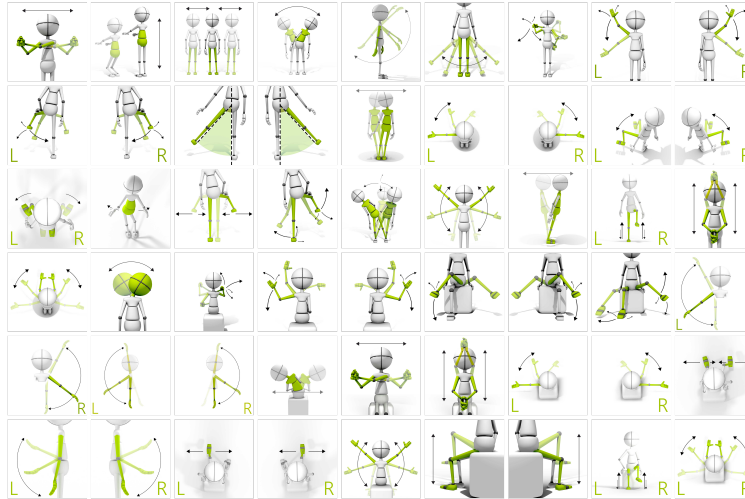


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

FLUGZEUG

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

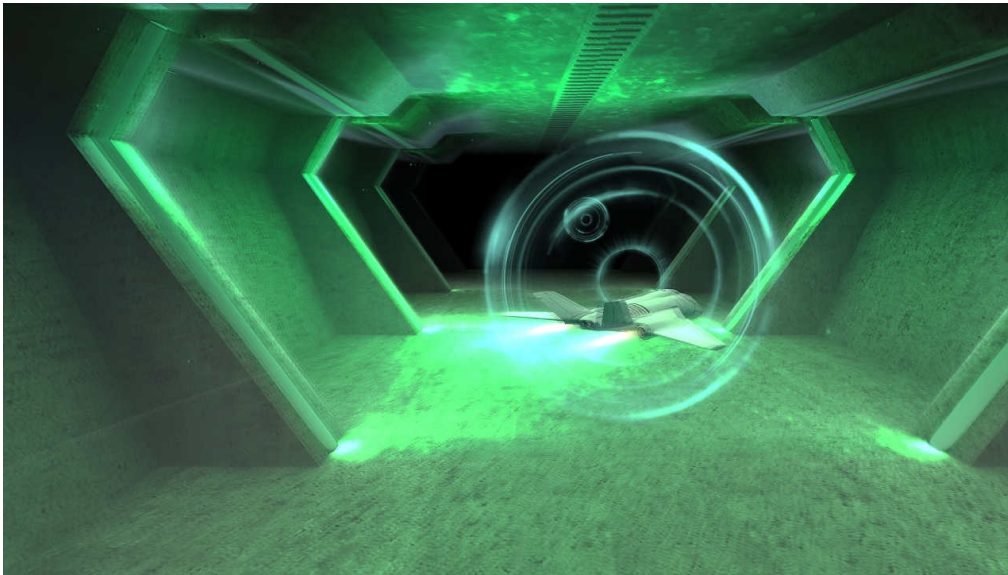
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

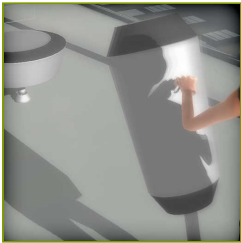
Lassen Sie das Flugzeug durch die Kreise fliegen. Je näher es zur Mitte fliegt, desto mehr Punkte erhalten Sie



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
2/4	
Geschwindigkeit	
100%	
Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer	Bereich
90s	20% ↔ 80%

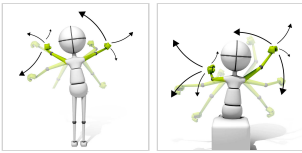


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

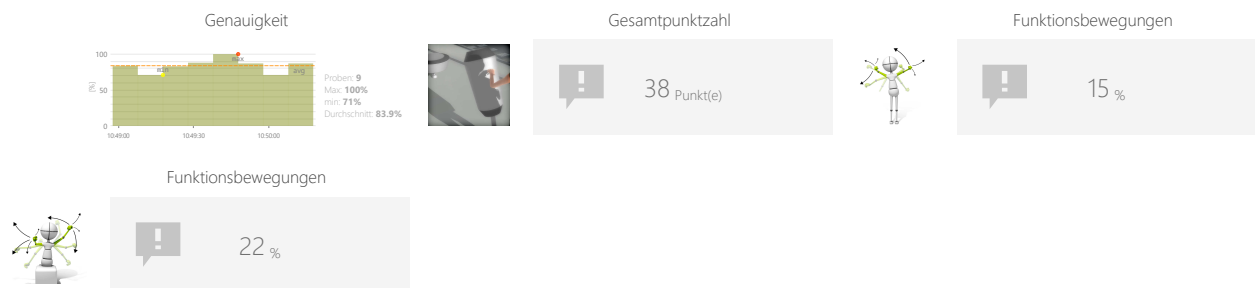
BOXER

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Spontane Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen oder treten Sie den Sack so oft Sie können

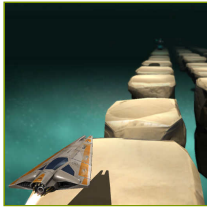


BEISPIELEINSTELLUNGEN



	
Schwierigkeit	
1/2	
Dauer	Zeit der Mini-Übung
30s	30s

	
Schwierigkeit	
1/2	
Dauer	Zeit der Mini-Übung
30s	30s

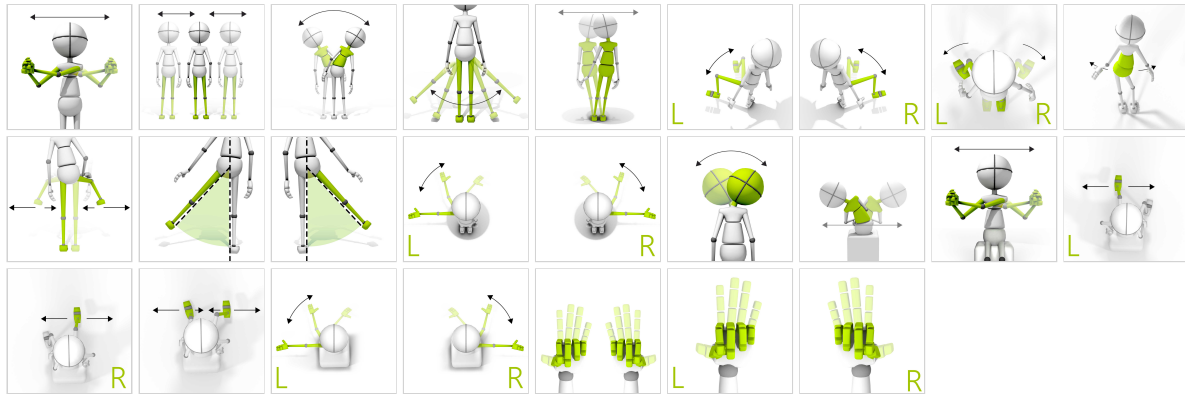


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

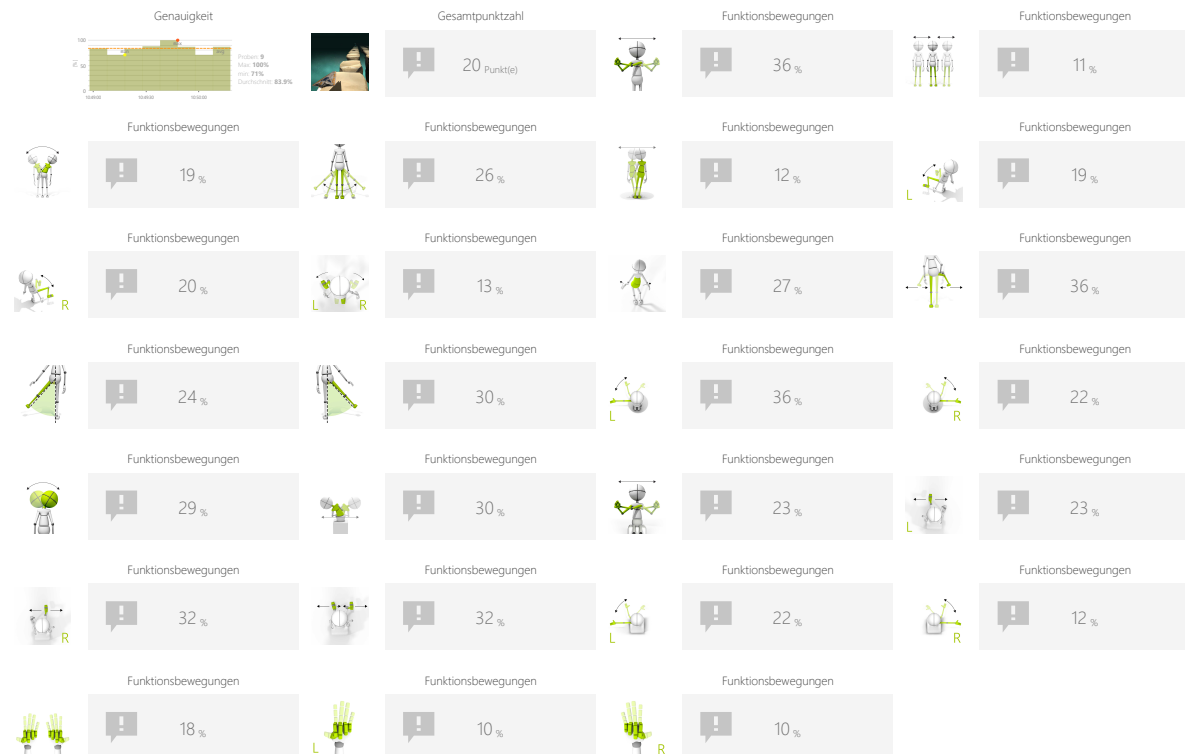
STEINE

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE





BEISPIELEINSTELLUNGEN



<p>Schwierigkeit</p> <p>1/3</p>	
<p>Geschwindigkeit</p> <p>100%</p> <p>Geschwindigkeit automatisch eingestellt</p>	
<p>Dauer</p> <p>90s</p>	<p>Bereich</p> <p>20% 80%</p>



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

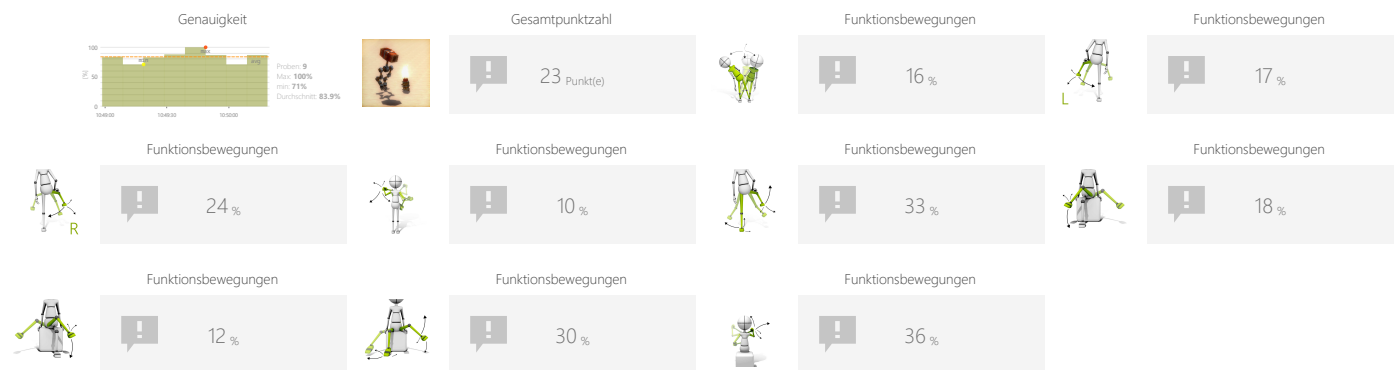
HAMMER

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Positionen, um Ziele zu haben
- Aufgabendauer
- Bereich
- Reaktionszeit bearbeiten
- Größe des Visiers
- Positionierung

ZIELE

- Planung und Strategie
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Zerschlagen Sie die brennenden Fässer so schnell Sie können. Kehren Sie dann in die Mitte zurück



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Aktive Positionen	Dauer
	90s
Bereich	Reaktionszeit bearbeiten
	10s
	Größe des Visiers
	125%
Positionierung	
Beliebig	

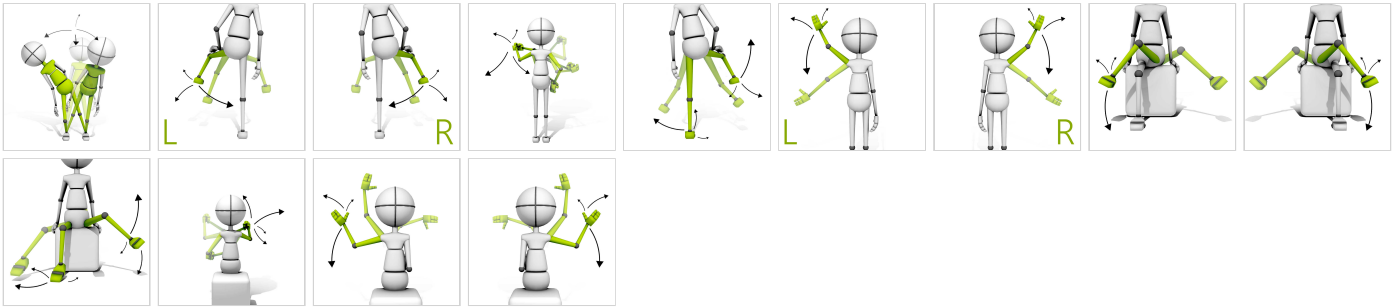


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

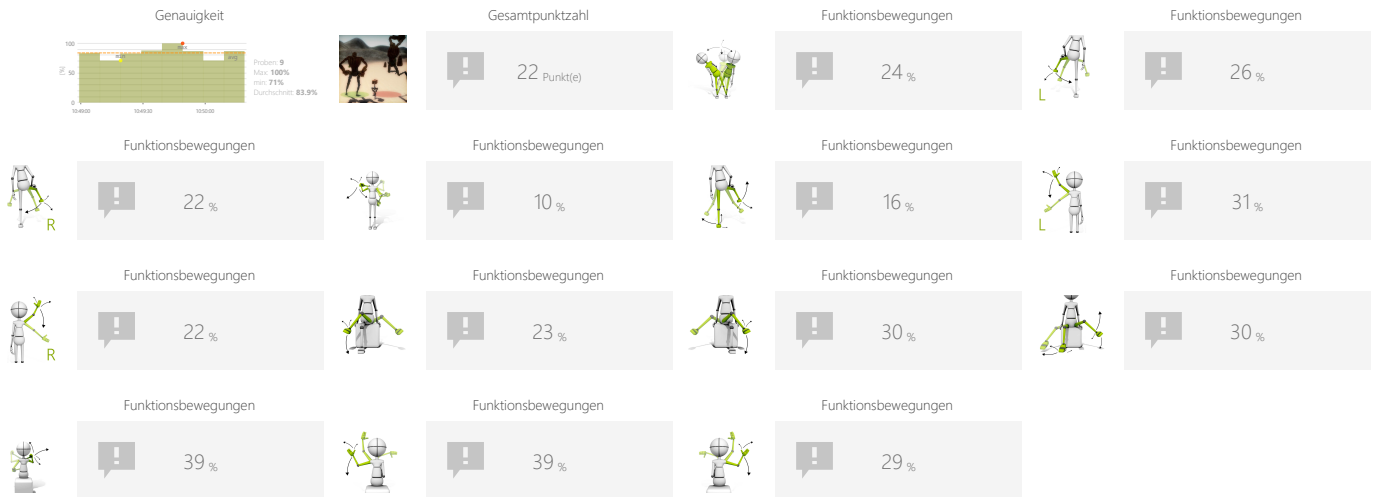
WEGRENNEN

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Anzahl der Feinde
- Geschwindigkeit der Gegner
- Positionierung

ZIELE

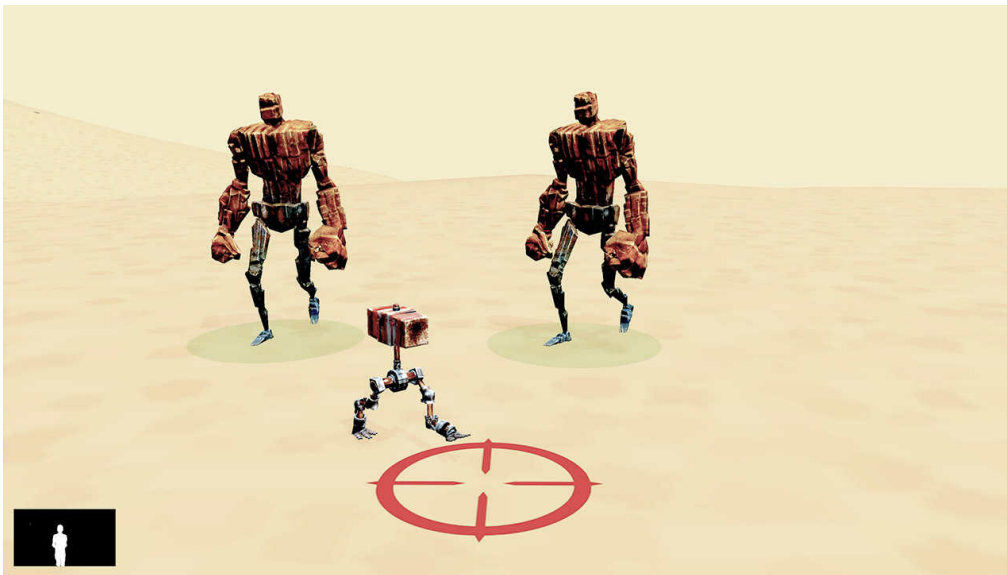
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Fokussierung
- Wahrnehmung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

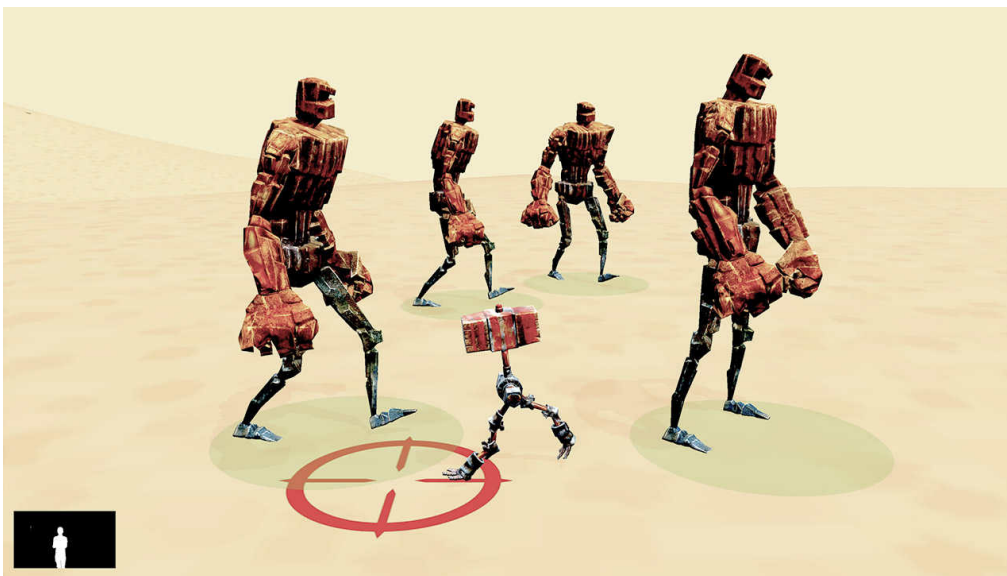
Halten Sie sich von den großen Robotern fern



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Dauer	Bereich
90s	
Anzahl der Feinde	Geschwindigkeit der Gegner
2	100%
Positionierung	
Beliebig	



Schwierigkeit	
brauch	
Dauer	Bereich
90s	
Anzahl der Feinde	Geschwindigkeit der Gegner
4	100%
Positionierung	
Beliebig	

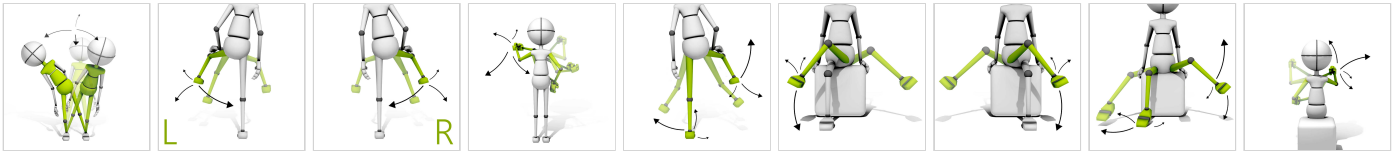


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

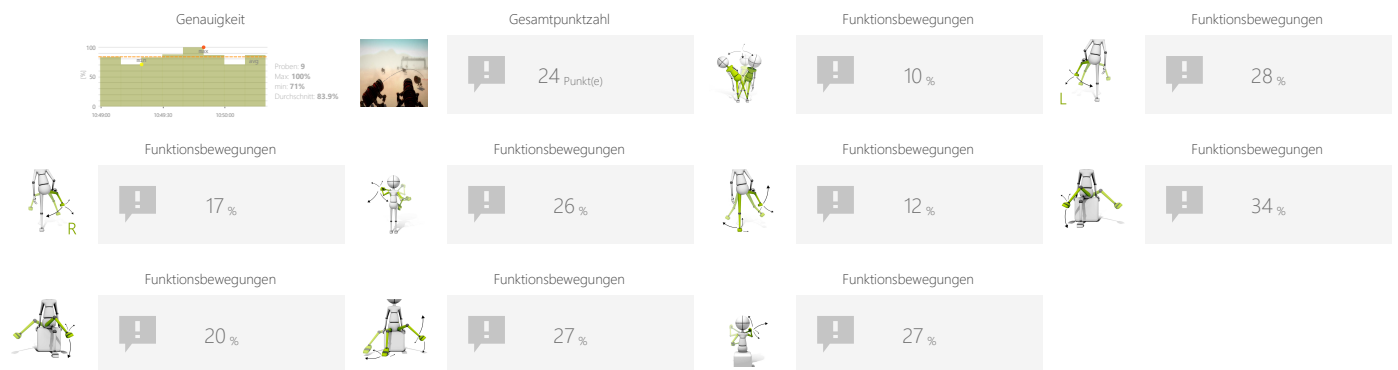
KANONE

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Zeit zwischen Kanonenkugeln
- Zeit zwischen Feinden
- Geschwindigkeit der Gegner
- Positionierung

ZIELE

- Planung und Strategie
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Benutzen Sie die Kanonen um auf die Roboter zu schießen, die auf Sie zukommen



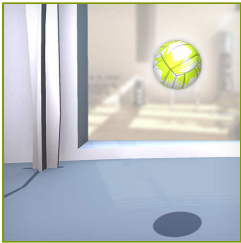
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Dauer 90s	Bereich 20% ↔ 80%
Zeit zwischen Kanonenkugeln 2s	Zeit zwischen Feinden 4s
Geschwindigkeit der Gegner 50%	Positionierung Beliebig



Schwierigkeit brauch	
Dauer 90s	Bereich 20% ↔ 80%
Zeit zwischen Kanonenkugeln 2s	Zeit zwischen Feinden 4s
Geschwindigkeit der Gegner 100%	Positionierung Beliebig

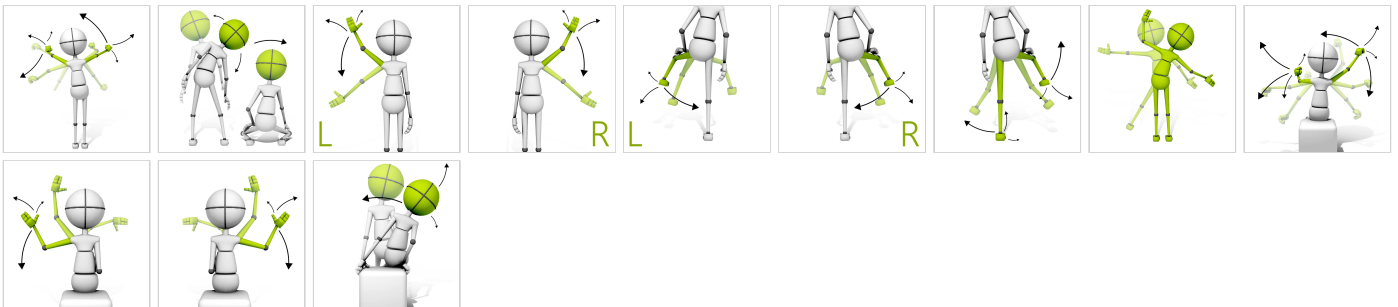


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

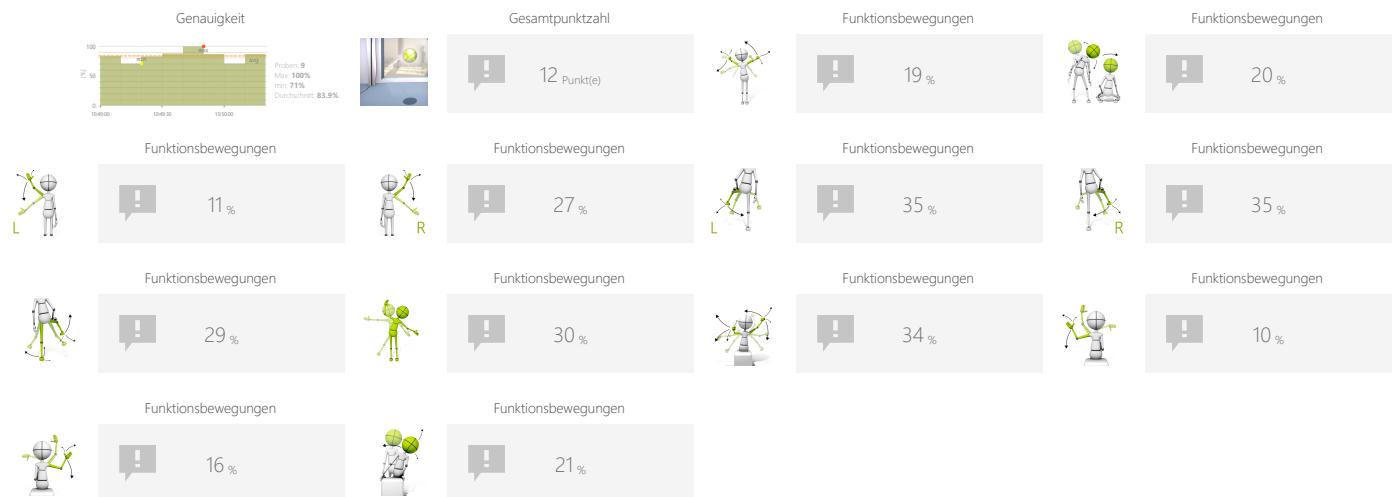
BALL

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Positionen, um Ziele zu haben
- Aufgabendauer
- Marker aktivieren
- Zeit zwischen Objekten
- Geschwindigkeit der Objekte
- Positionierung

ZIELE

- Verbessern Sie den Bewegungsbereich
- Visuelle motorische Koordination
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Spiegelaufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

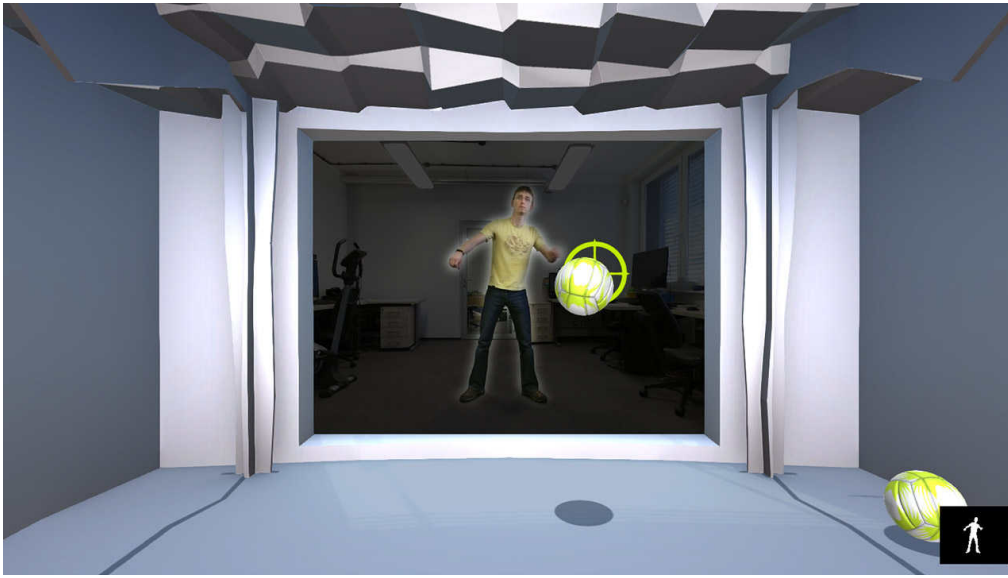
Benutze deinen Körper, um die Bälle zu treffen



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

BALL

BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Aktive Positionen 	Dauer 90s
Marker aktivieren Ja	Zeit zwischen Objekten 5s
Geschwindigkeit der Objekte 75%	Positionierung Beliebig

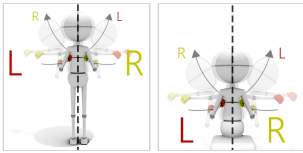


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

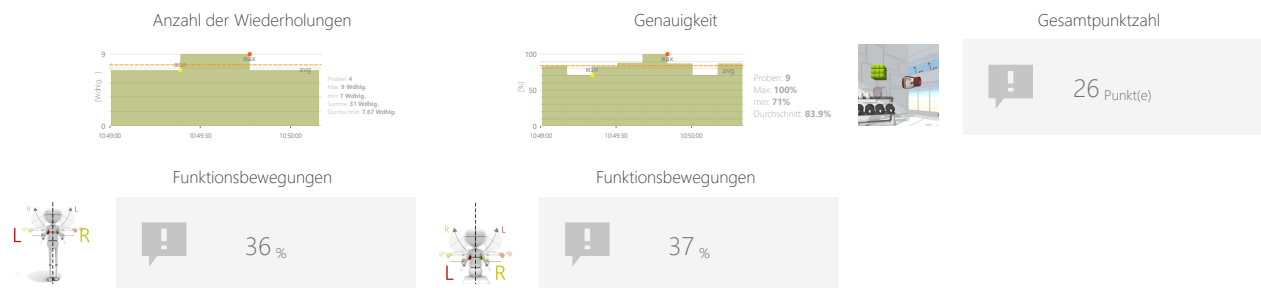
KREUZSCHLÄGER

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Reaktionszeit bearbeiten
- Abstand zu den Targets

ZIELE

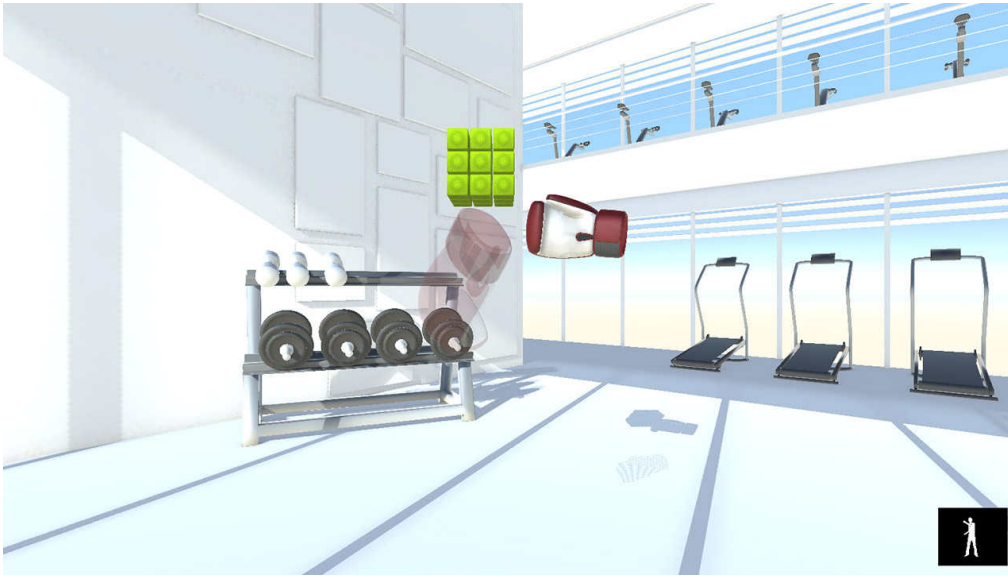
- Überschreiten der Mittellinie
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Rhythmizität
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen Sie die grünen Würfel so schnell Sie können. Denken Sie daran, die Schläge und Tritte immer zu überkreuzen



BEISPIELEINSTELLUNGEN



	Schwierigkeit 1/3	
Dauer 30s		Reaktionszeit bearbeiten 3s
		Abstand zu den Targets 75%

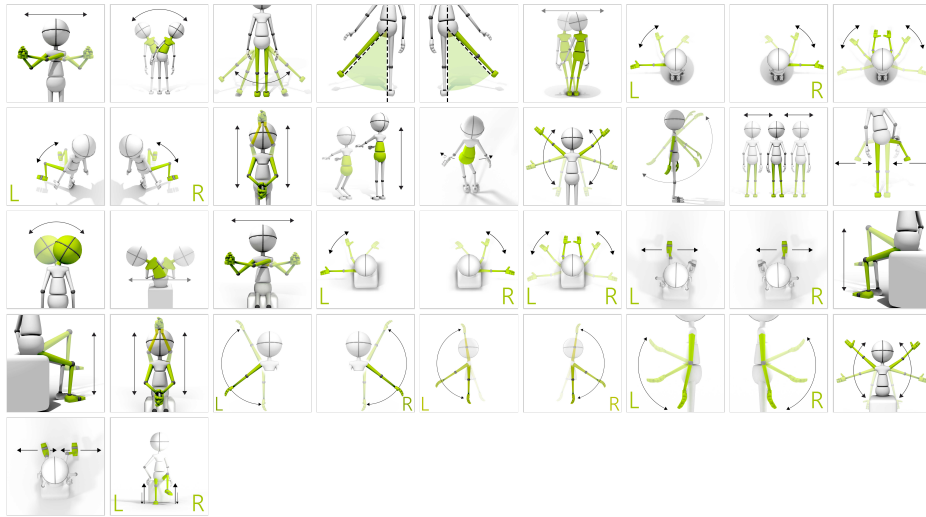


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

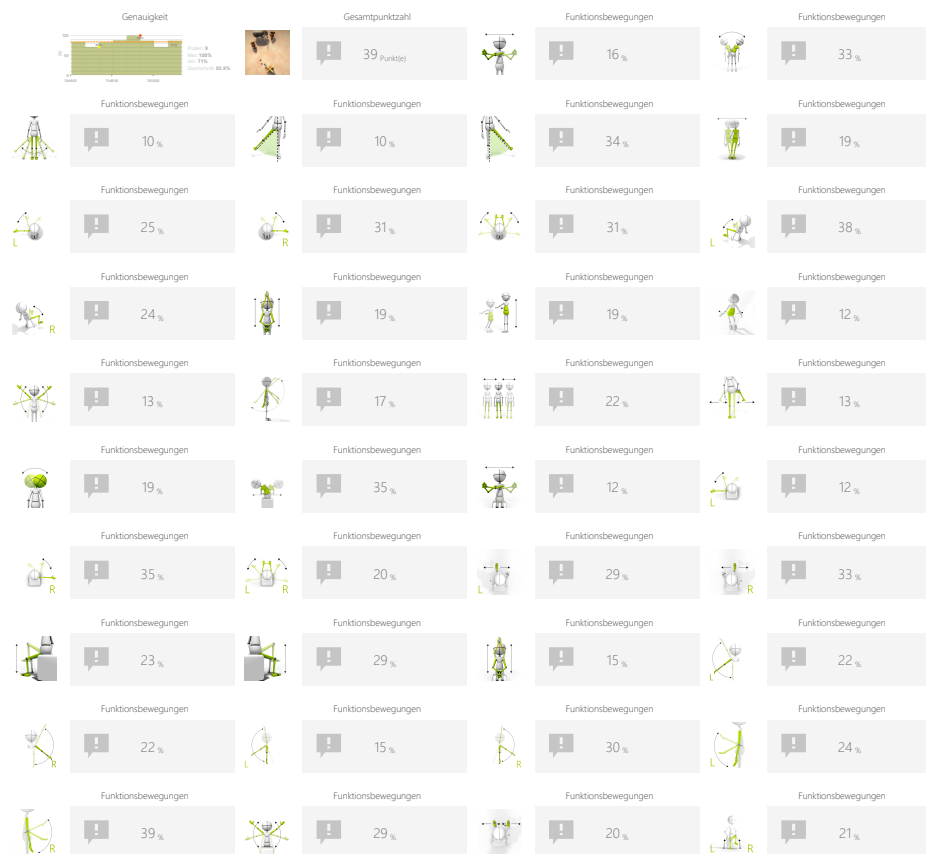
AUTOMATISCHE KANONE

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Distraktoren aktivieren
- Zeit zwischen Kanonenkugeln
- Zeit zwischen Feinden
- Geschwindigkeit der Gegner

ZIELE

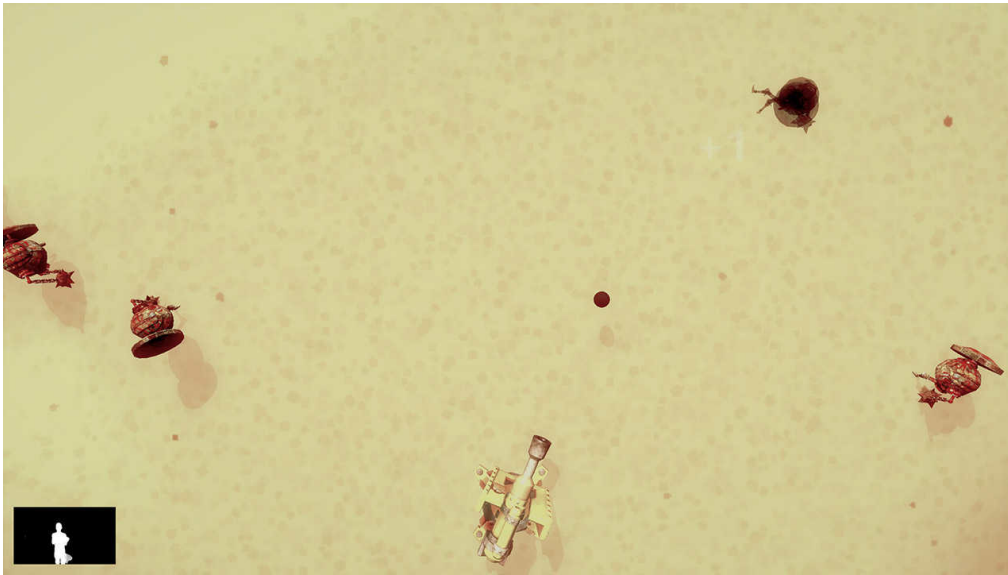
- Geteilte Aufmerksamkeit
- Spontane Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Verwenden Sie die Kanonen um die Roboter zu zerstören, aber vermeiden Sie die Elefanten zu treffen



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Dauer	Bereich
90s	20% 80%
Distraktoren aktivieren	Zeit zwischen Kanonenkugeln
Nein	1s
Zeit zwischen Feinden	Geschwindigkeit der Gegner
3s	50%



Schwierigkeit	
brauch	
Dauer	Bereich
90s	20% 80% L R
Distraktoren aktivieren	Zeit zwischen Kanonenkugeln
Ja	1s
Zeit zwischen Feinden	Geschwindigkeit der Gegner
3s	50%

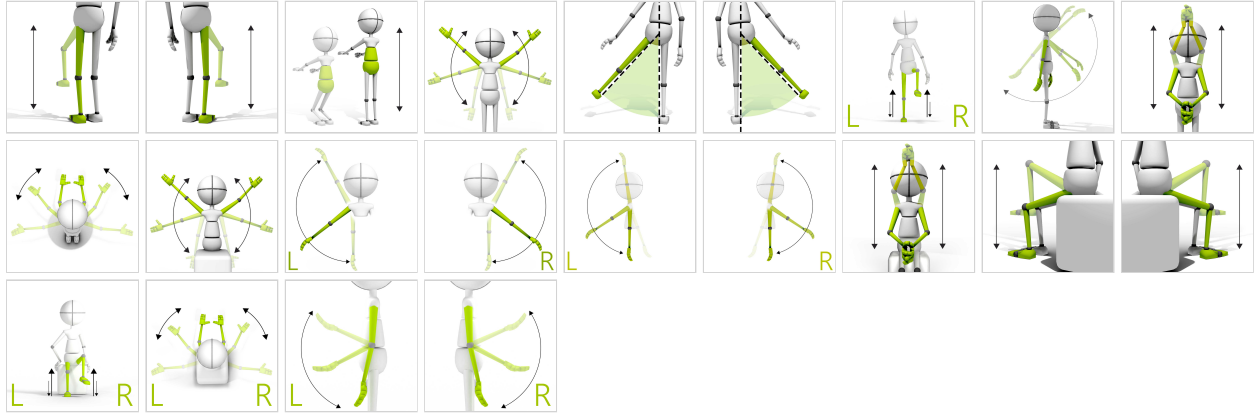


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

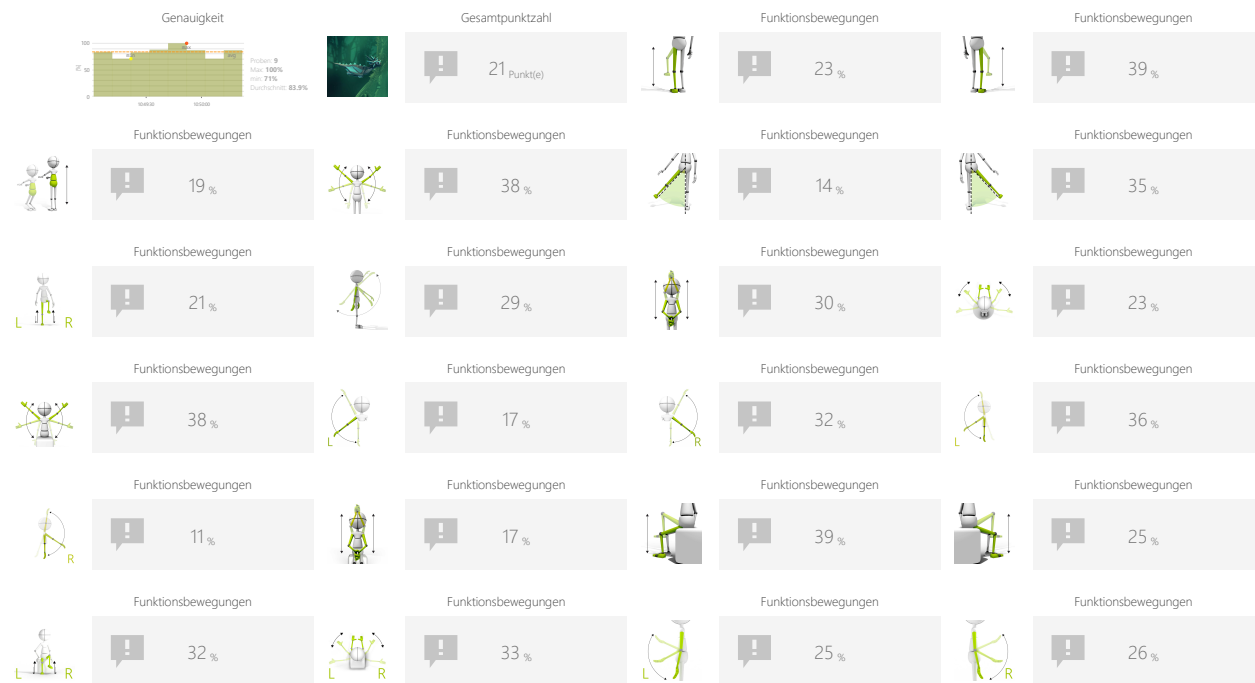
DRACHE

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Größe der Münzgruppe
- Abstand zwischen den Münzen
- Schwerkraft

ZIELE

- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Verbessern Sie den Bewegungsbereich
- Visuelle motorische Koordination
- Muskelverstärkung
- Planung und Strategie

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Fliegen Sie und sammeln Sie die Münzen ein



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

DRACHE

BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	brauch
Dauer	Bereich
90s	20% - 80%
Größe der Münzgruppe	Abstand zwischen den Münzen
3	250%
Schwerkraft	
100%	



Schwierigkeit	1/3
Dauer	Bereich
90s	20% - 80%
Größe der Münzgruppe	Abstand zwischen den Münzen
5	250%
Schwerkraft	
100%	

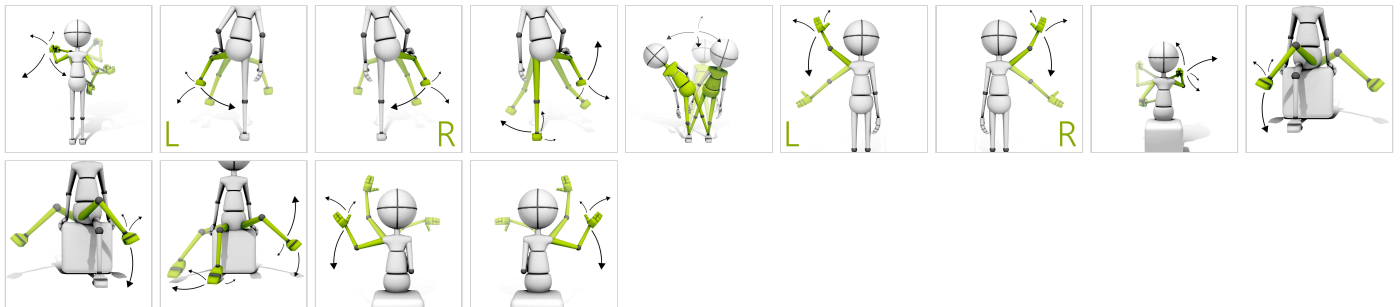


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

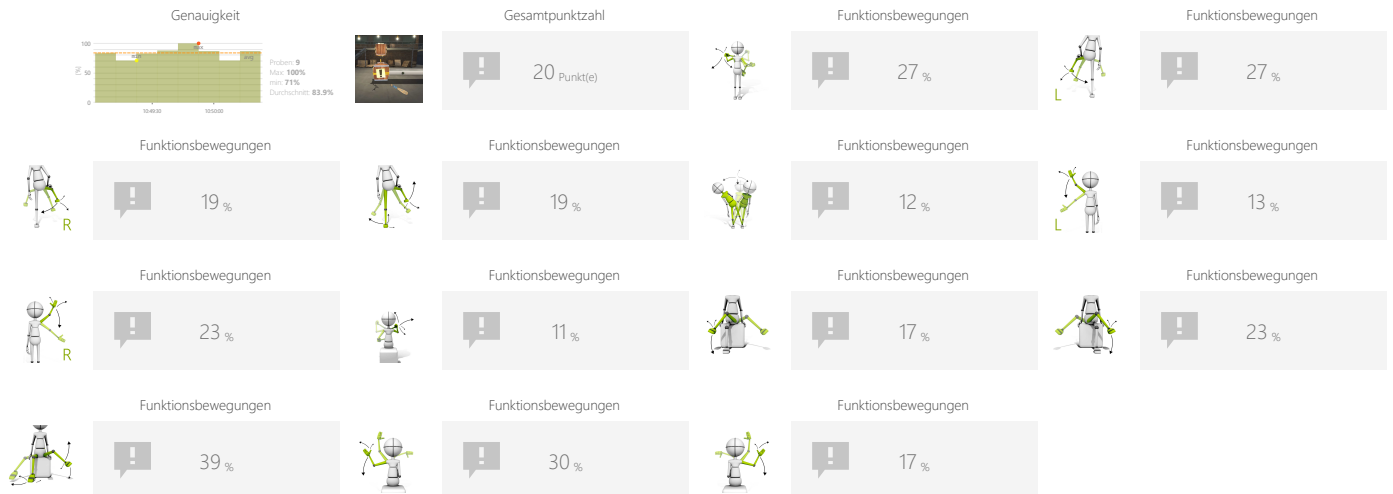
KASTENBRECHER

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Positionen, um Ziele zu haben
- Aufgabendauer
- Erforderliche Kraft

ZIELE

- 3D-Bewegungsreproduktion
- Bewegungsbewusstsein
- Muskelverstärkung
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen Sie die Kisten mit dem Schläger



BEISPIELEINSTELLUNGEN



	Schwierigkeit 1/3	
Aktive Positionen 	Dauer < 90s >	
Erforderliche Kraft < 50% >		

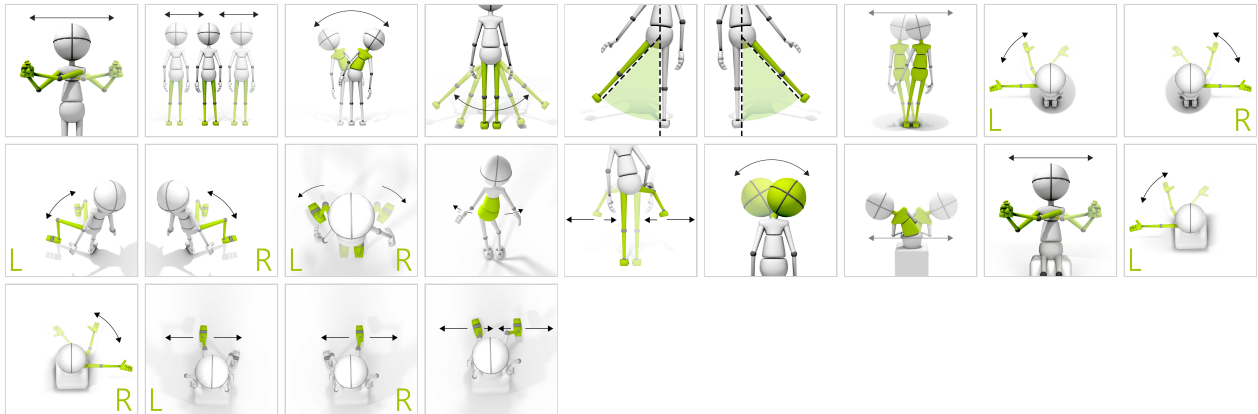


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

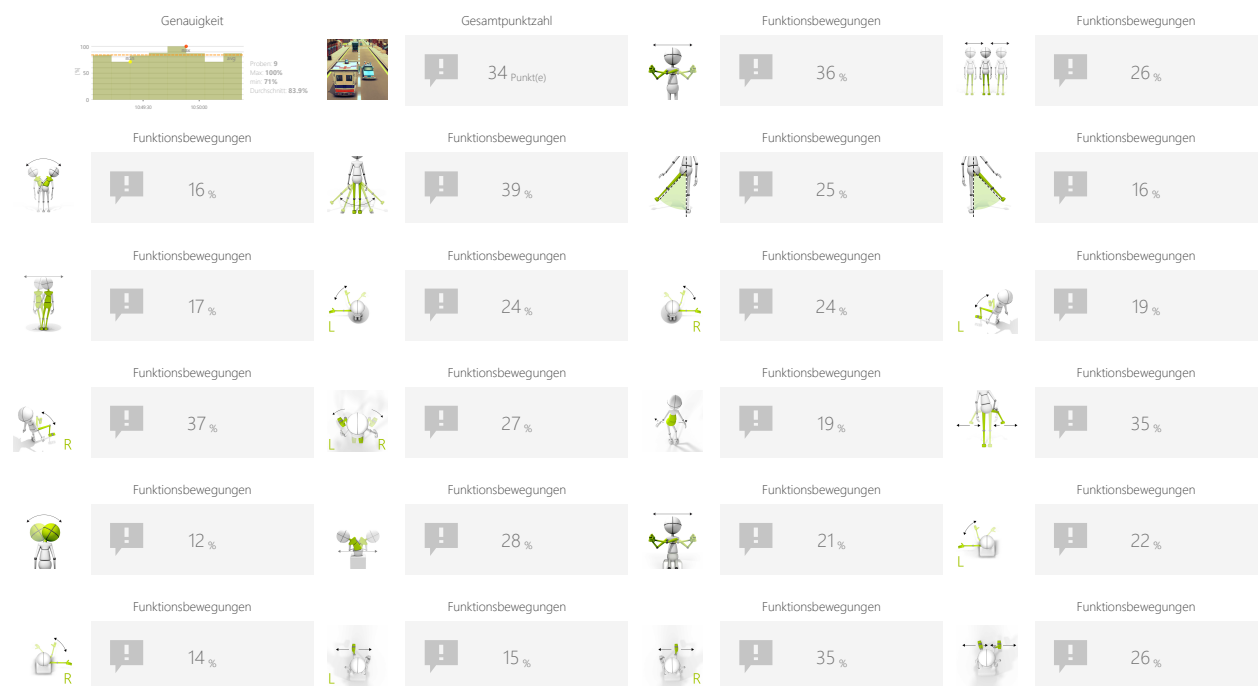
KRANKENWAGEN

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand zwischen den Autos

ZIELE

- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Fokussierung
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Fahren Sie so schnell Sie können und weiche Sie anderen Autos aus



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 2/3	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Bereich 20% - 80%
Abstand zwischen den Autos 50%	



Schwierigkeit brauch	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Bereich 20% - 80%
Abstand zwischen den Autos 200%	

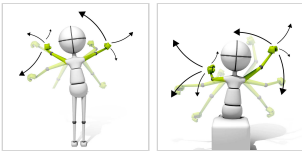


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

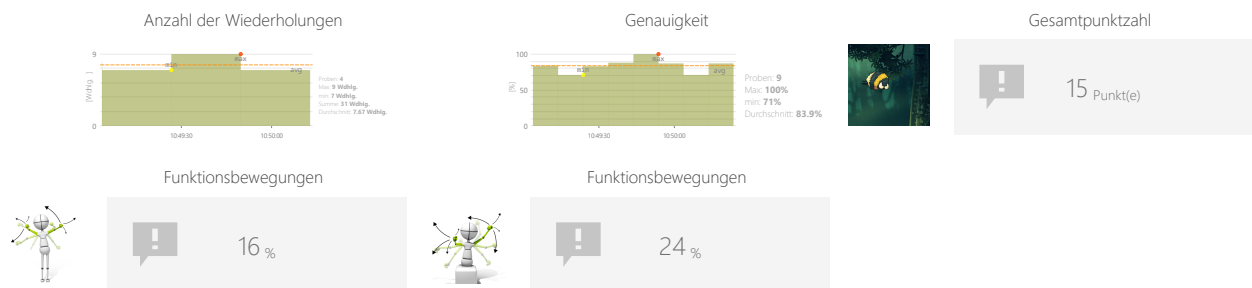
INSEKTEN

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Zeit zwischen Objekten
- Reaktionszeit bearbeiten

ZIELE

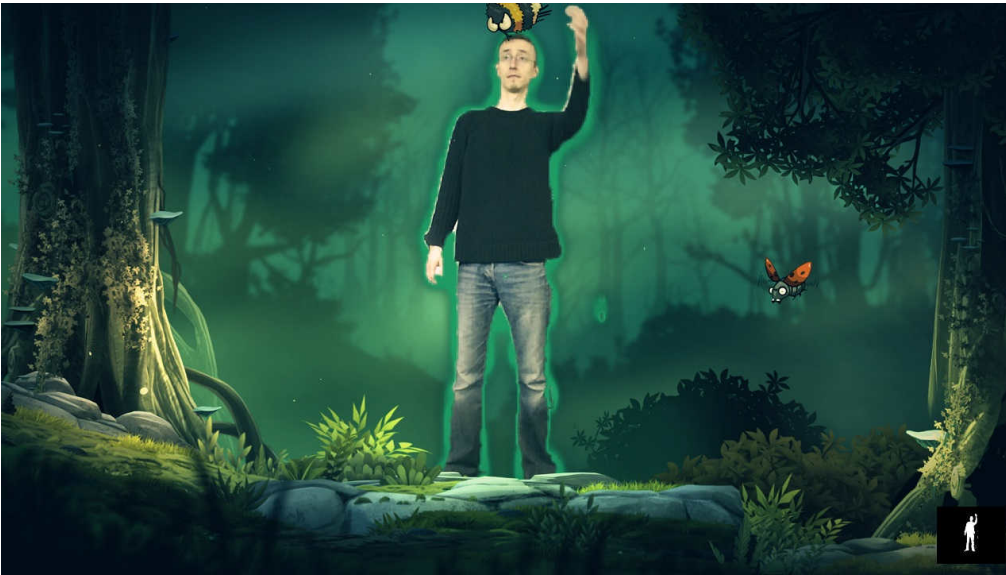
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Fokussierung
- Spiegelaufgaben
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen Sie alle Insekten, die auf Ihrem Körper sitzen



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Dauer	Zeit zwischen Objekten
90s	4s
	Reaktionszeit bearbeiten
	4s

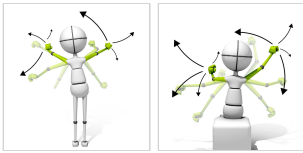


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

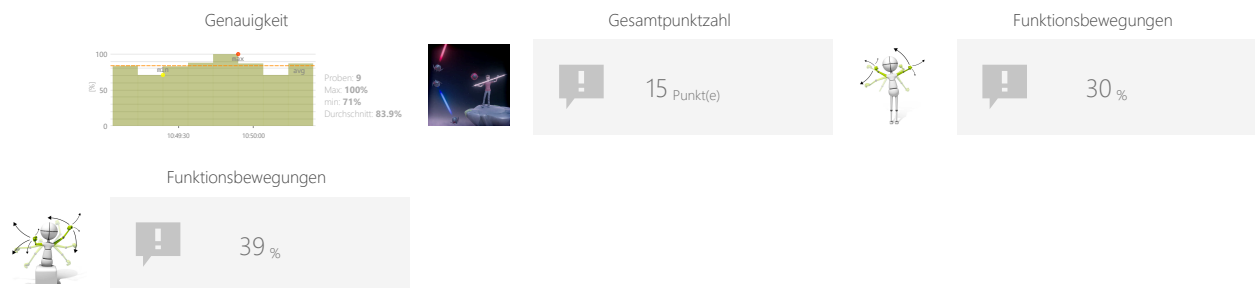
KLASSISCHER SORTIERER

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Anzahl der Tore
- Schwerkraft

ZIELE

- 3D-Bewegungsreproduktion
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Planung und Strategie

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

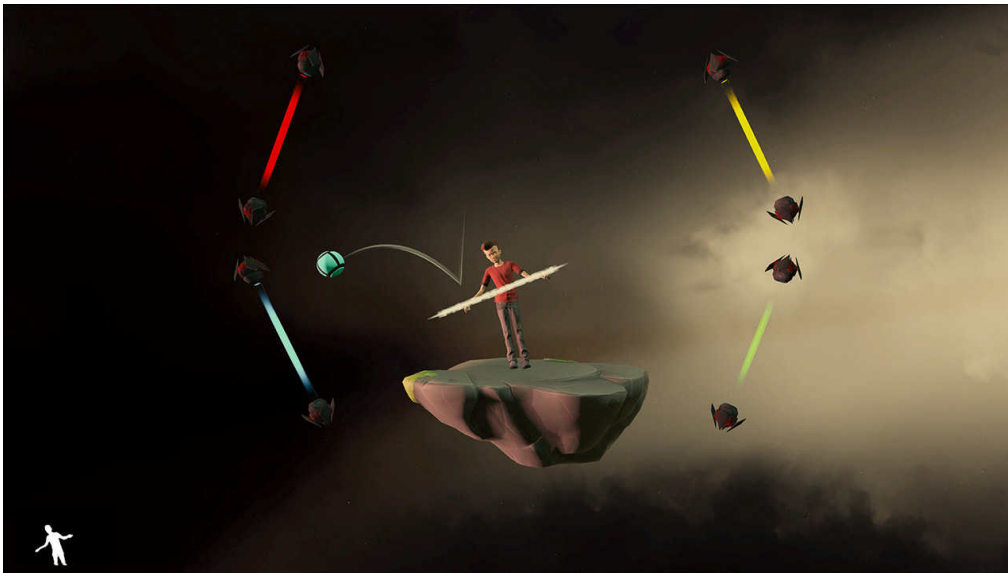
Lassen Sie den Ball in entsprechender Farbe durch das Tor fliegen



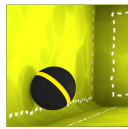
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Dauer 90s	Anzahl der Tore 2
	Schwerkraft 100%



Schwierigkeit 3/3	
Dauer 90s	Anzahl der Tore 4
	Schwerkraft 100%

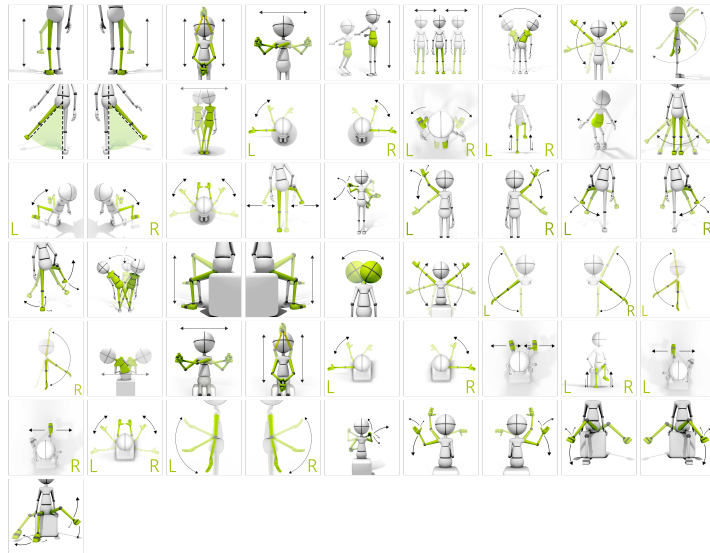


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

ARKANOID

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Größe des Visiers
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

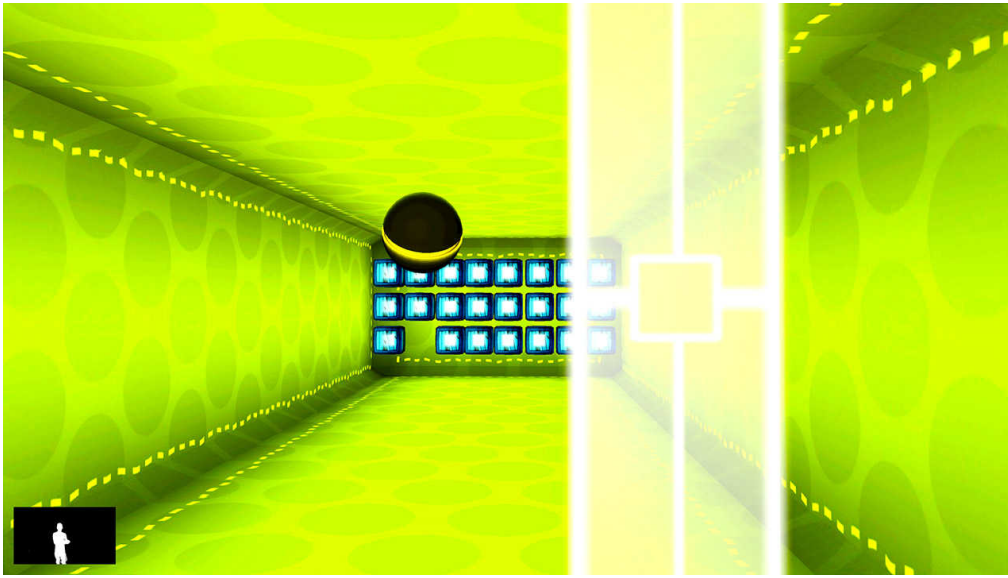
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

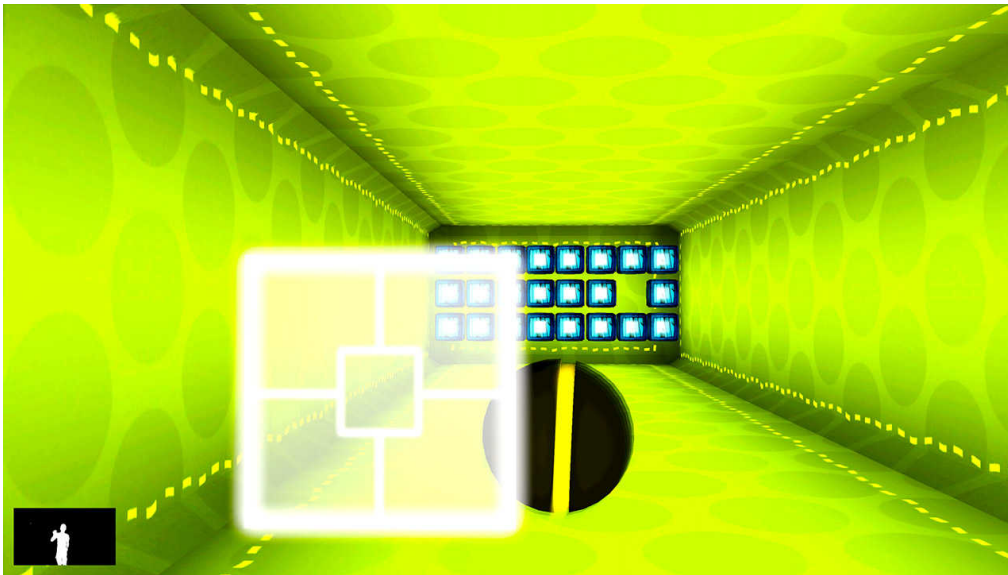
Zerstören Sie so viele Kästen wie möglich



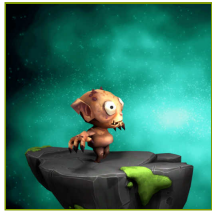
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit brauch	
Dauer 90s	Bereich 20% 80%
Größe des Visiers 100%	Geschwindigkeit der Objekte 70%



Schwierigkeit brauch	
Dauer 90s	Bereich 20% 80% R
Größe des Visiers 75%	Geschwindigkeit der Objekte 70%

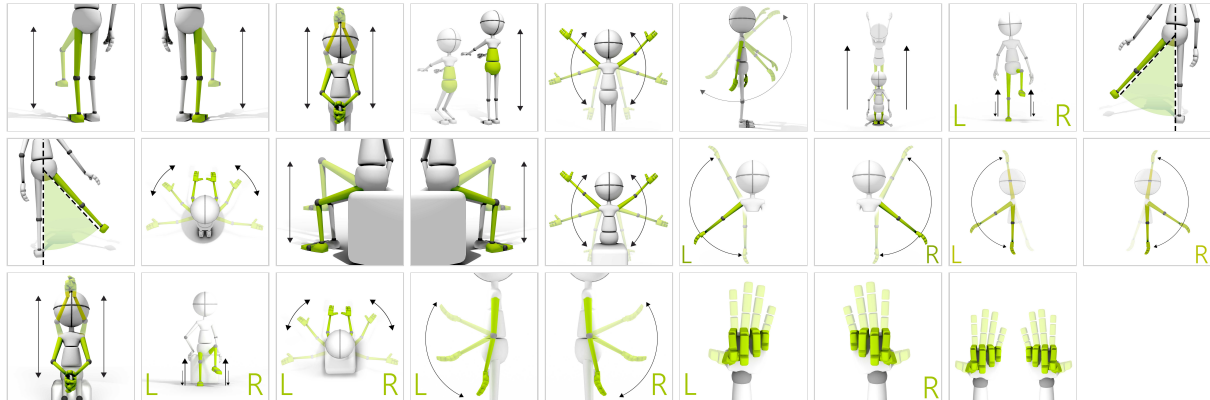


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

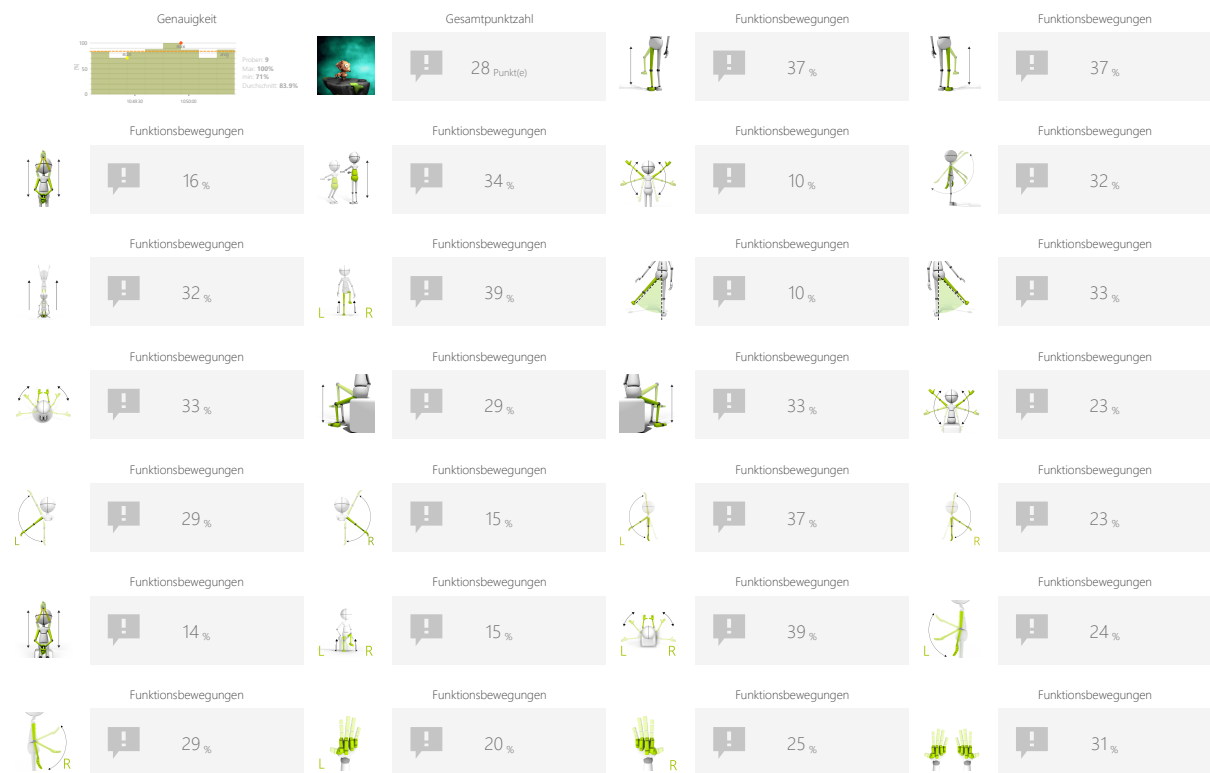
RAKETENSPRINGEN

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Zeit zwischen Objekten
- Bombenformat
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

- Spontane Bewegungen
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Helfen Sie der Kreatur, über ankommende Raketen zu springen und zu vermeiden, dass sie getroffen wird.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Dauer 90s	Bereich 20% - 80%
Zeit zwischen Objekten 5s	Bombenformat 1
Geschwindigkeit der Objekte 100%	

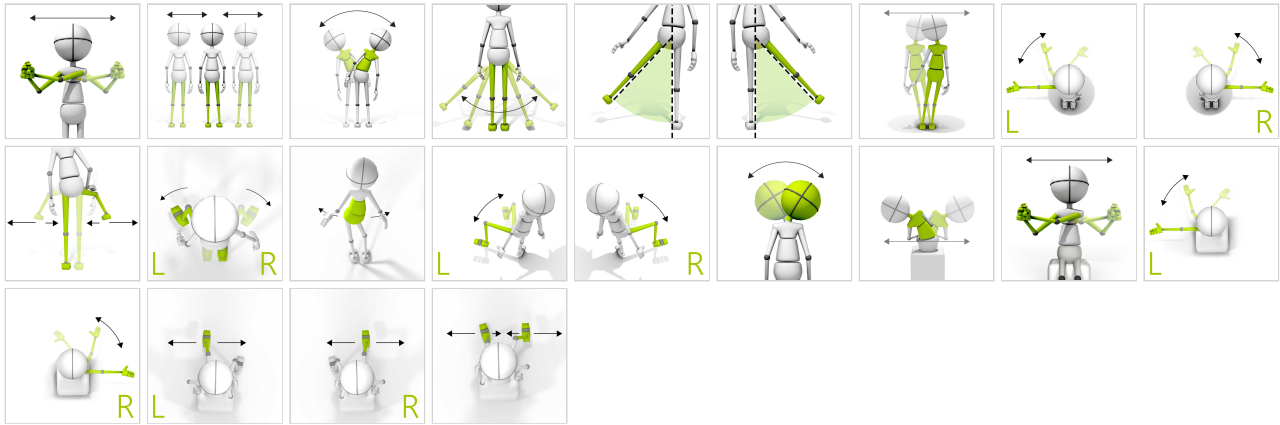


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

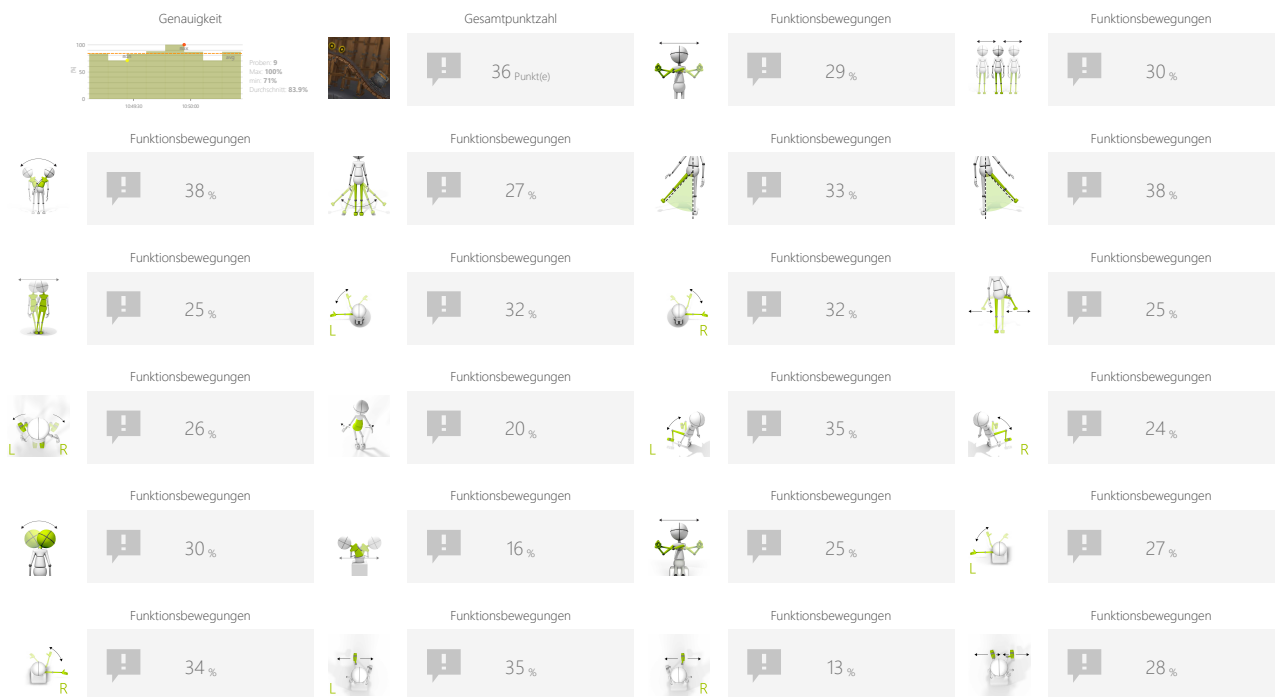
SCHIENEN

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Bereich
- Form der Route
- Entgleisung einschalten
- Hindernisse aktivieren
- Zeit zwischen Objekten

ZIELE

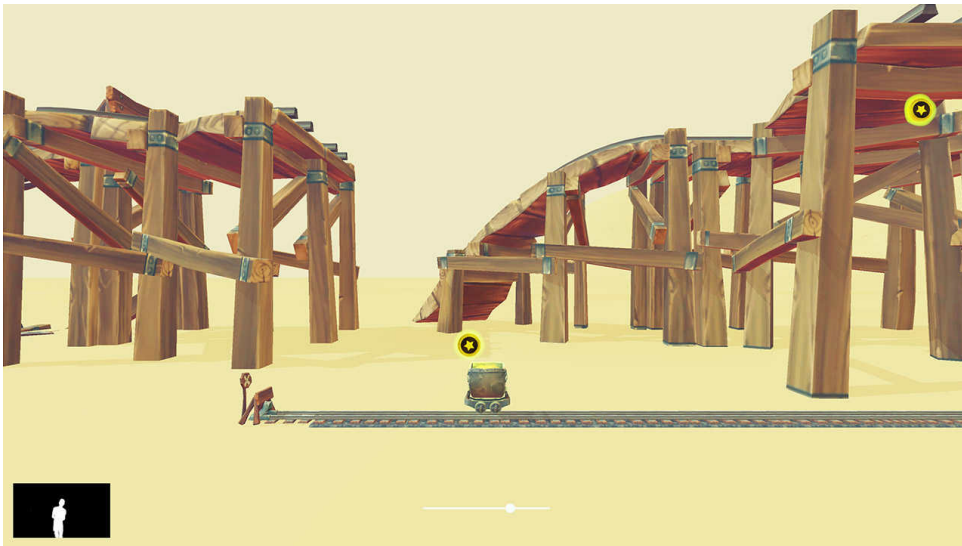
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

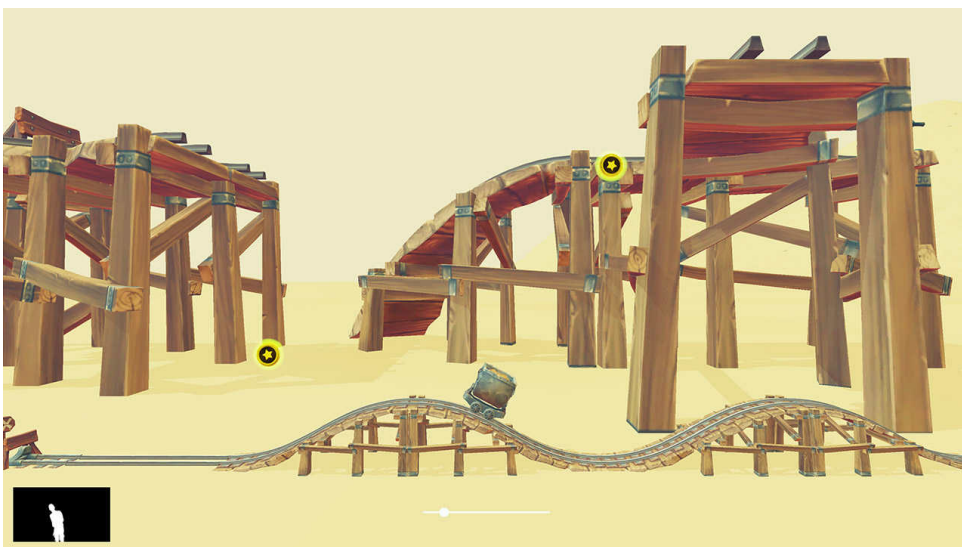
Steuern Sie den Einkaufswagen, um die Münzen einzusammeln.



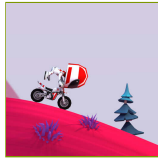
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Geschwindigkeit 100% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Bereich 20% ← 80%
Form der Route	Entgleisung einschalten Nein Hindernisse aktivieren Nein
Zeit zwischen Objekten 5s	



Schwierigkeit brauch	
Geschwindigkeit 100% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Bereich 20% ← 80%
Form der Route	Entgleisung einschalten Nein Hindernisse aktivieren Nein
Zeit zwischen Objekten 5s	

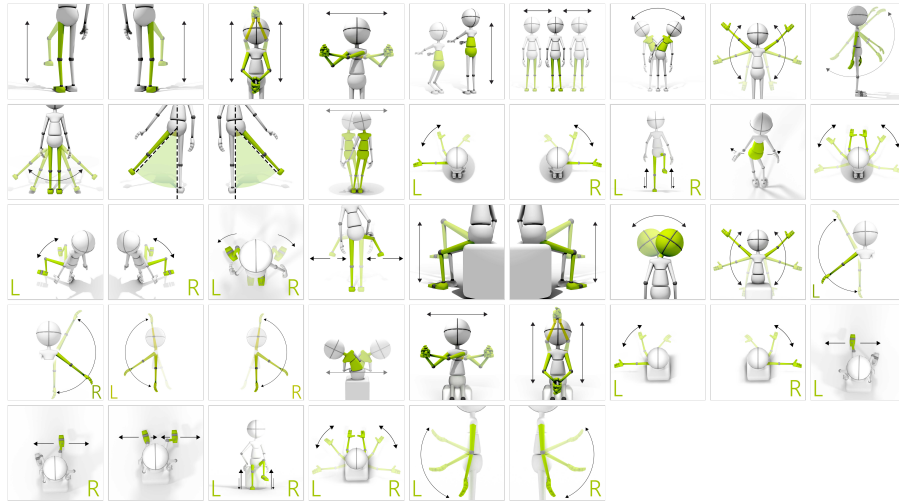


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

MOTOCROSS

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Form der Route

ZIELE

- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Planung und Strategie

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

beschleunigen und bremsen, um die gesamte Strecke so schnell wie möglich durchzufahren



BEISPIELEINSTELLUNGEN



A vertical UI control panel with several settings:

- Top left: Small thumbnail of the motorcycle race.
- Top right: A 3D model of a person with vertical arrows indicating height or range settings.
- Second row: "Schwierigkeit" (Difficulty) set to "1/3".
- Third row: "Dauer" (Duration) set to "90s".
- Third row: "Bereich" (Range) set to "20% - 80%", with a person icon and vertical arrows.
- Bottom row: "Form der Route" (Route Form) set to "Einfach" (Simple).



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

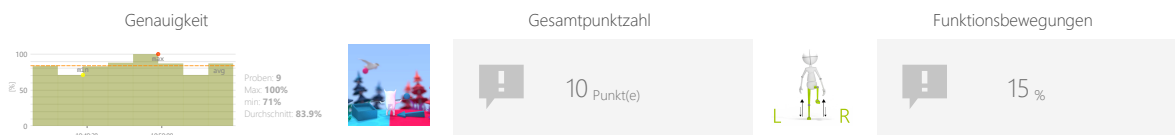
SPAZIERGÄNGER

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

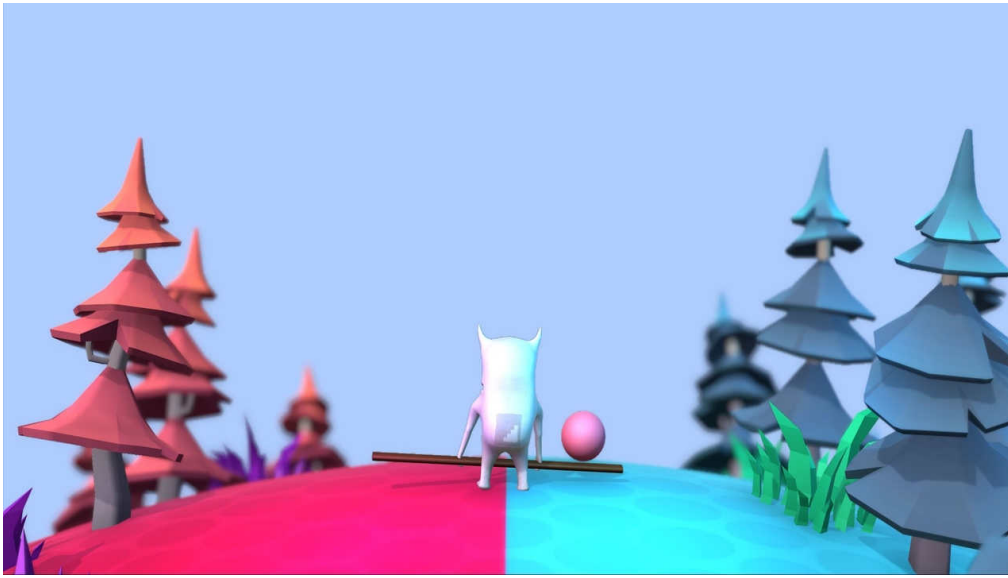
- Geplante Bewegungen
- Training von Gleichgewicht und Gleichgewichtsgefühl
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Gehen Sie weiter. Legen Sie blaue Bälle in die blauen Boxen und die rosa Bälle in die rosa Boxen



BEISPIELEINSTELLUNGEN



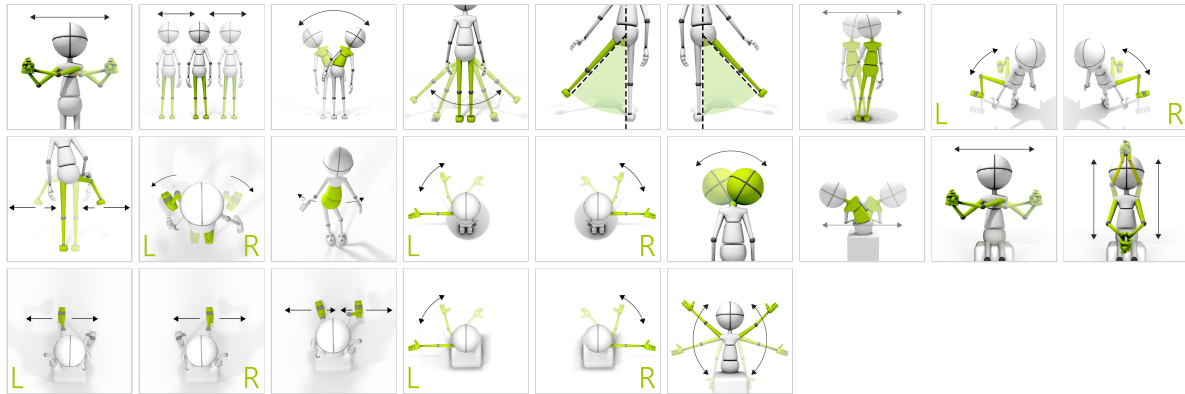


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

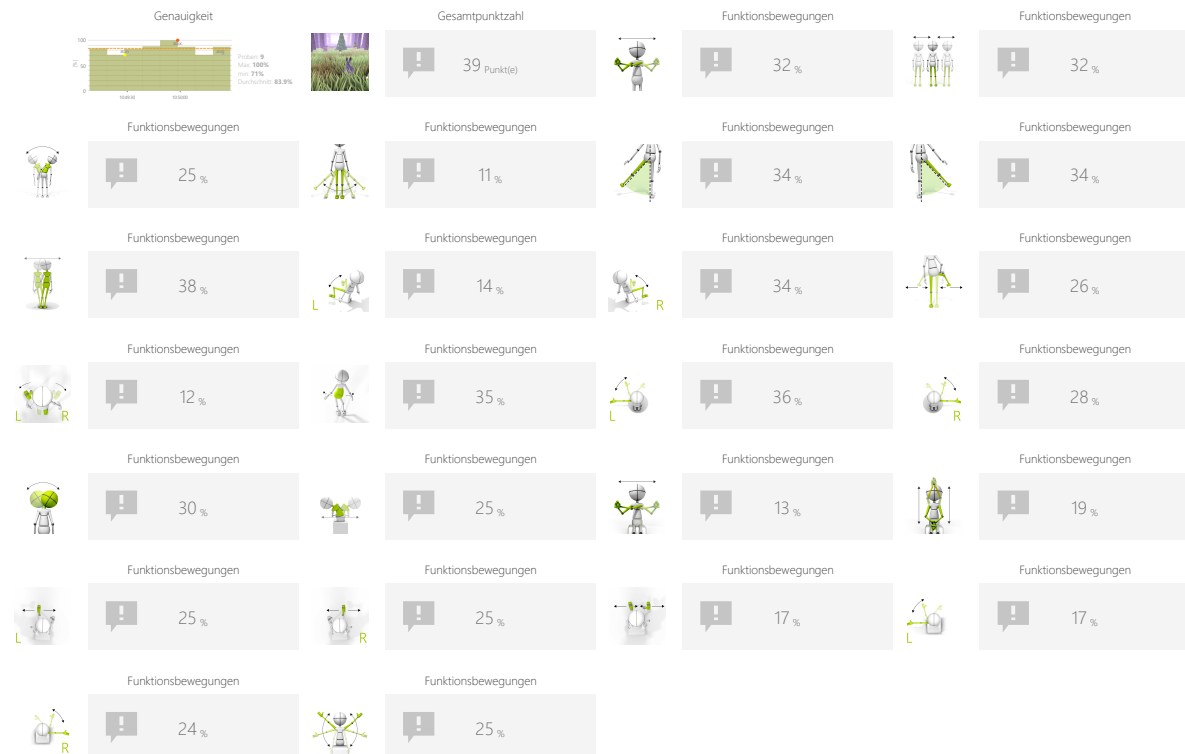
WALDLÄUFER

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Fokussierung
- Geplante Bewegungen
- Bewegungsgeschwindigkeit

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Halten Sie den Hasen in Bewegung und sammeln Sie so viele Karotten wie möglich.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/2	
Geschwindigkeit	
150%	
Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer	Bereich
90s	 20% 80%

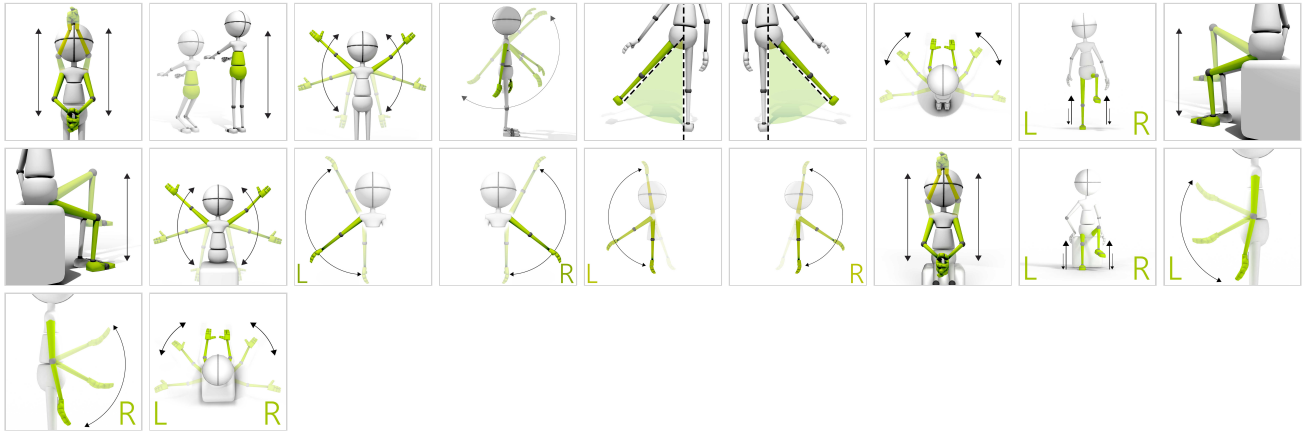


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

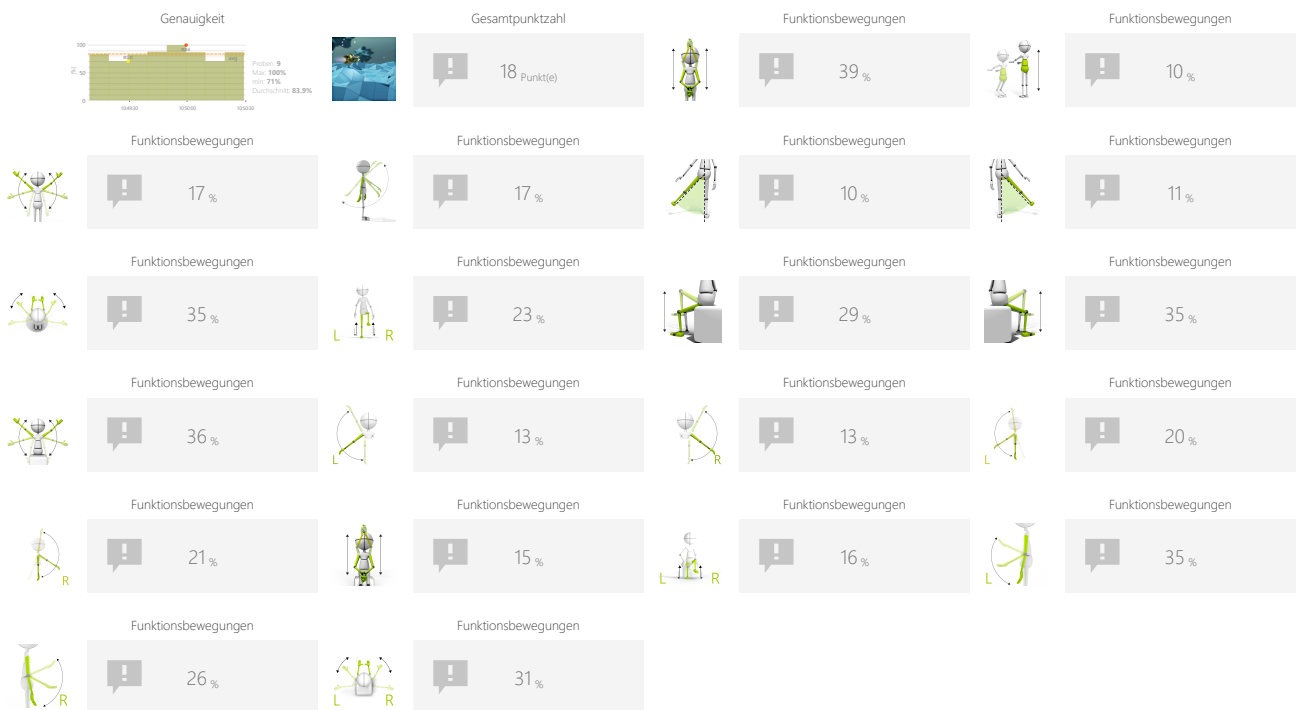
GEOMETRISCHER FLIEGER

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

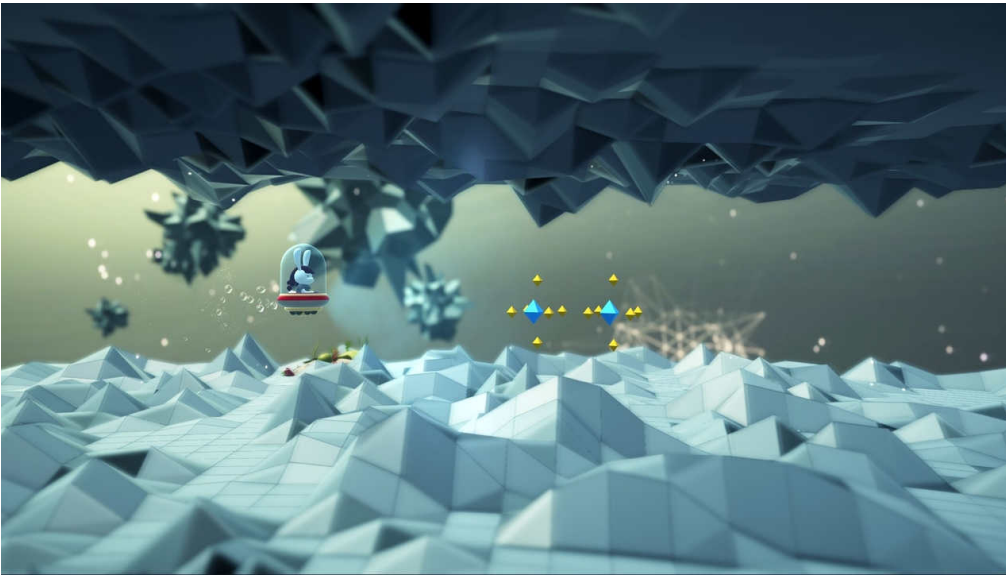
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Steuern Sie das Fahrzeug, um die Hindernisse zu vermeiden

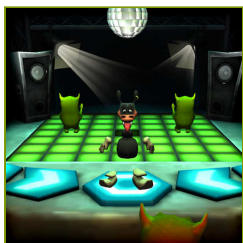


BEISPIELEINSTELLUNGEN



The UI overlay consists of several panels:

- Top Right:** A small thumbnail of the game scene and a character model with vertical double-headed arrows indicating height or range settings.
- Difficulty Panel:** Labeled "Schwierigkeit" with a value of "1/3" and left/right navigation arrows.
- Speed Panel:** Labeled "Geschwindigkeit" with a value of "100%" and left/right navigation arrows. Below it, the text "Geschwindigkeit automatisch eingestellt" is displayed.
- Duration Panel:** Labeled "Dauer" with a value of "90s" and left/right navigation arrows.
- Range Panel:** Labeled "Bereich" with a vertical slider showing "20%" at the bottom and "80%" at the top, and a character model with vertical arrows.

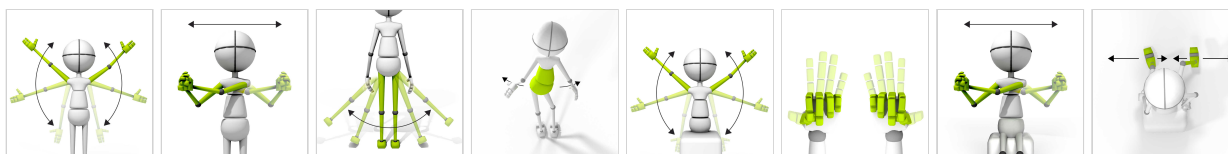


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

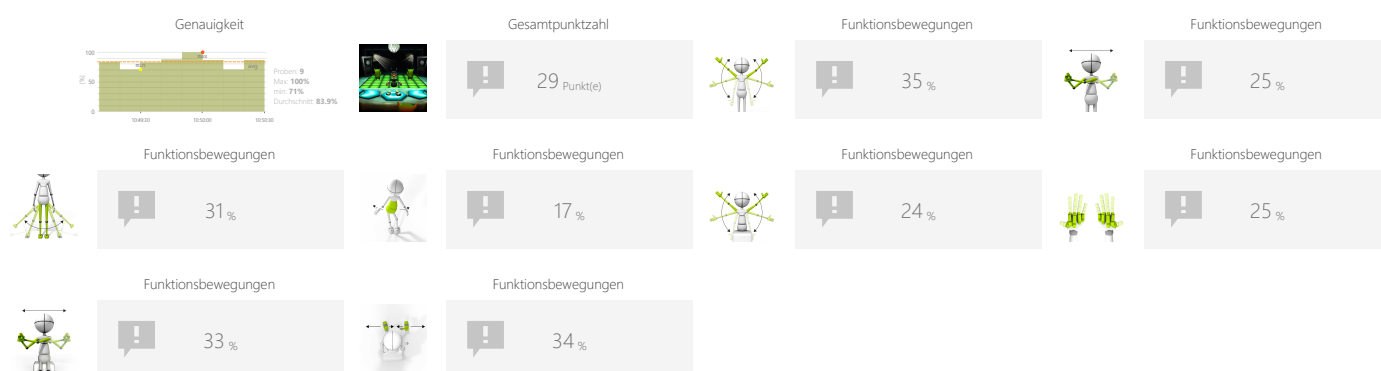
TÄNZER

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Erweiterte Punktzahl
- Track-Index
- Das Tempo des Erscheinens

ZIELE

- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Spontane Bewegungen
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen Sie die grünen Monster, wenn sie näher kommen.



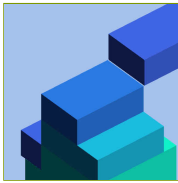
FUNKTIONSBEWEGUNGEN

TÄNZER

BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/6	
Dauer	Bereich
90s	20% ← 80%
Erweiterte Punktzahl	Track-Index
Nein	0
Das Tempo des Erscheinens	
Einfach	

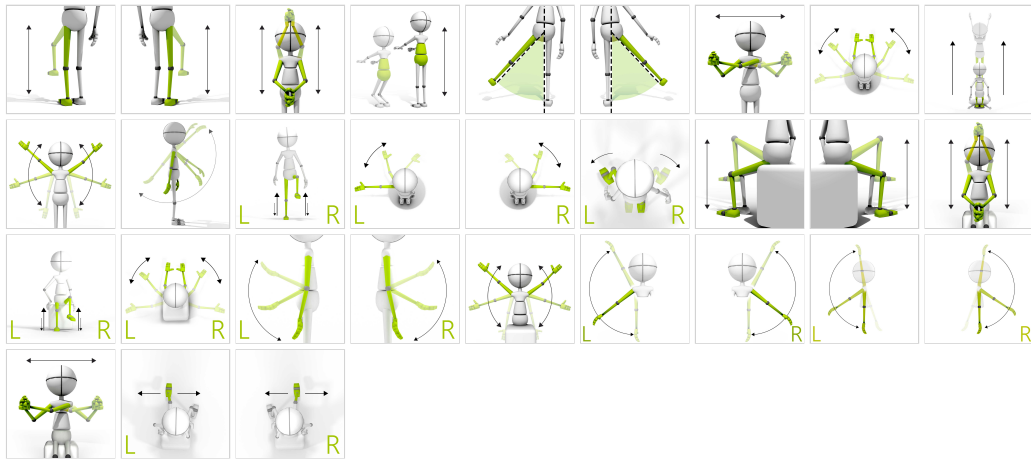


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

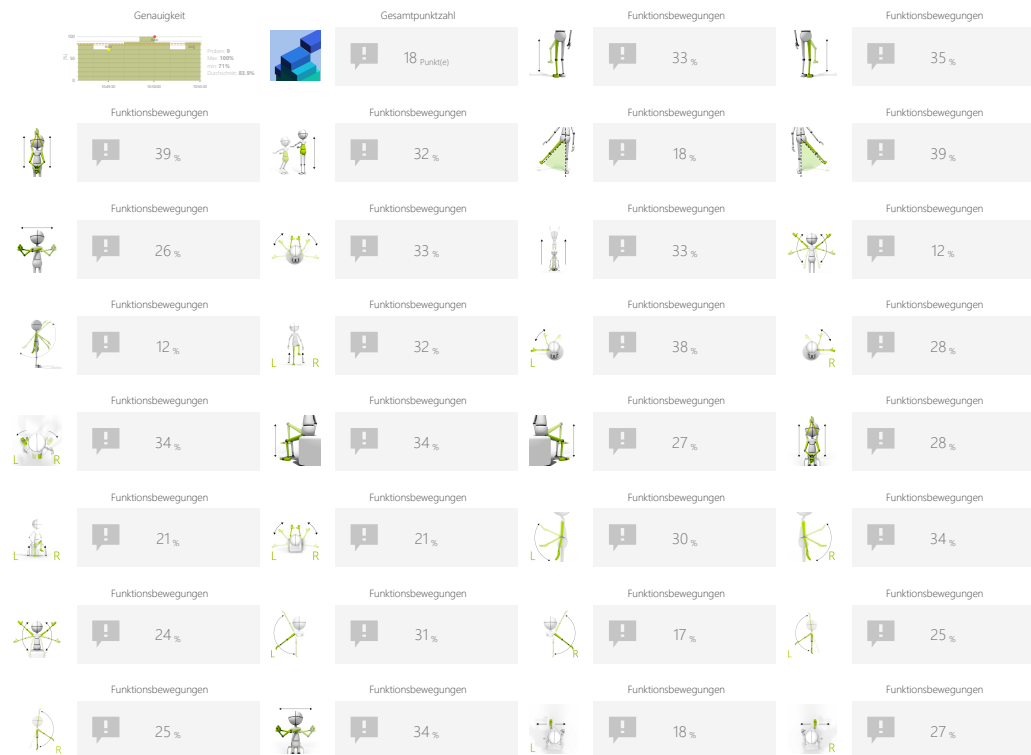
STACK-BUILDER

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Geschwindigkeit der Objekte



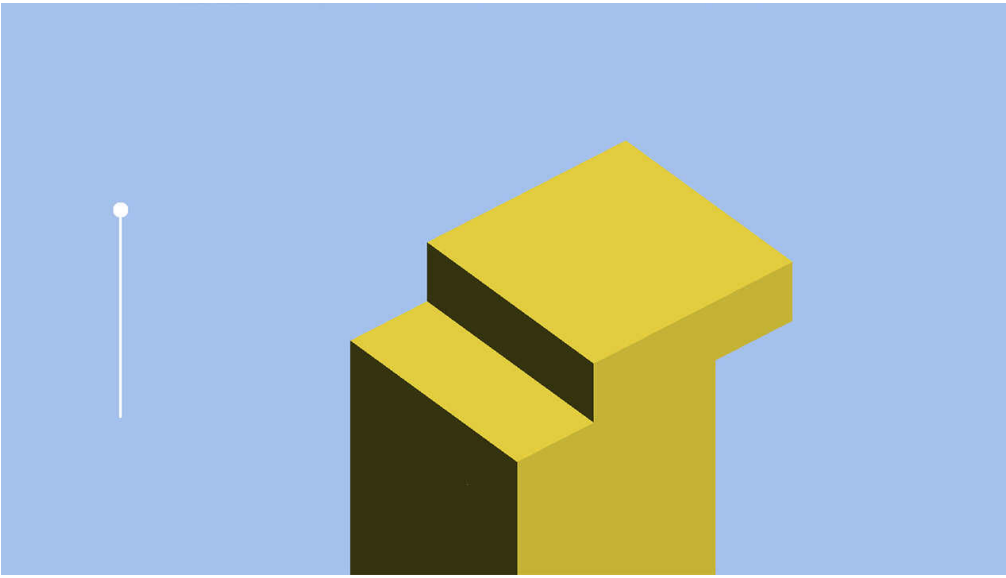
ZIELE


- Sich wiederholende Bewegungen
- Rhythmizität
- Geplante Bewegungen
- Fokussierung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Bauen Sie den höchstmöglichen Stapel auf, indem Sie die Blöcke perfekt ausrichten. Planen Sie Ihre Aktionen so, dass sie das angegebene Bewegungsmuster ausführen, wenn die Blöcke genau positioniert sind.

BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Dauer	Bereich
90s	 20% ↔ 80%
Geschwindigkeit der Objekte	
50%	

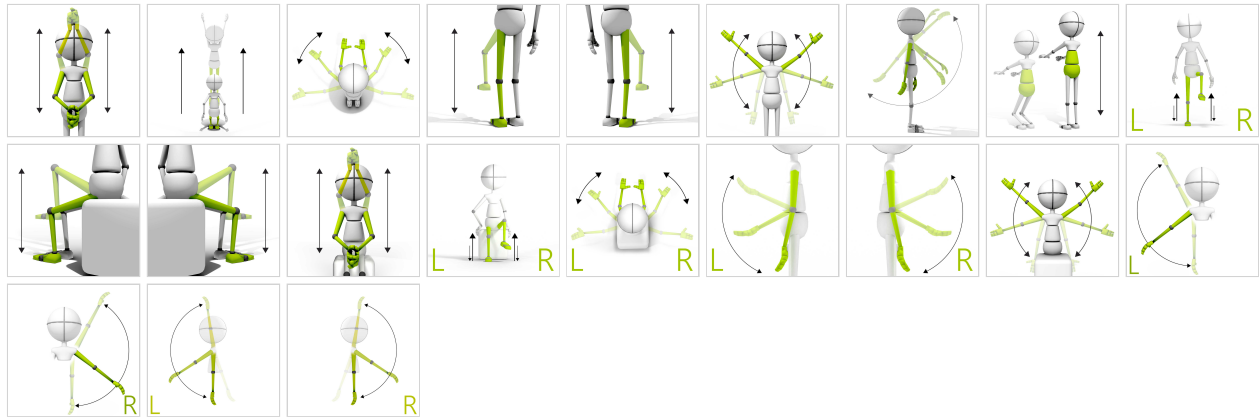


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

KOBOLD-AUSWEICHEN

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Anzahl der Imps
- Anzahl der Ziele
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

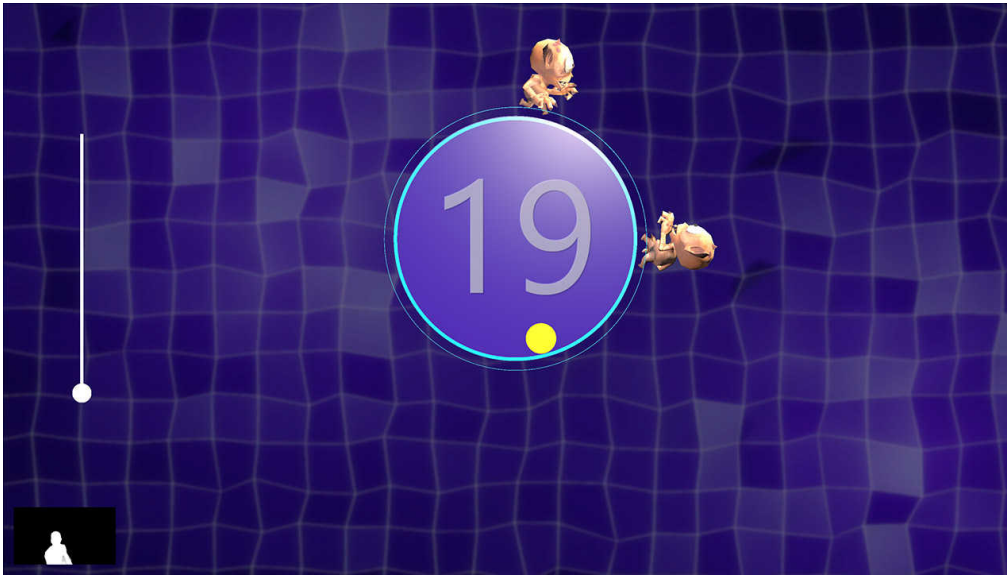
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Visuelle motorische Koordination
- Fokussierung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schieße grüne Bälle in den Kreis und vermeide dabei, Kobolde zu treffen.



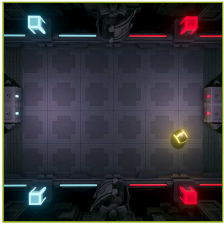
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Dauer 90s	Bereich 20% ↔ 80%
Anzahl der Imps 2	Anzahl der Ziele 20
Geschwindigkeit der Objekte 100%	



Dauer 90s	Bereich 20% ↔ 80%
Anzahl der Imps 6	Anzahl der Ziele 20
Geschwindigkeit der Objekte 100%	

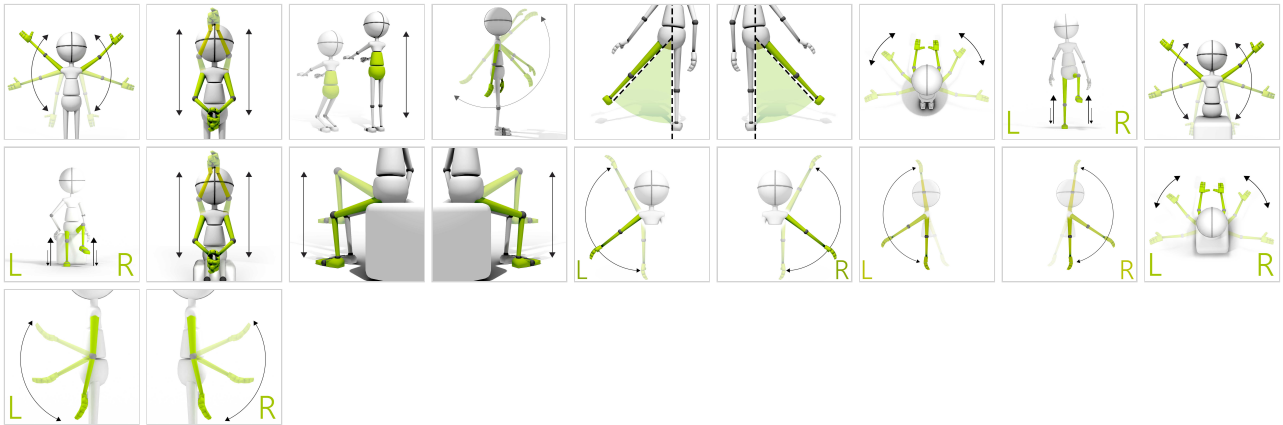


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

PONG

Messen und Üben individueller Bewegungsfähigkeiten auf der Grundlage der Biomechanik alltäglicher Aktivitäten. Sie umfassen in der Regel Sequenzen vielfältiger Bewegungen mit Zielen an zentralen Punkten der Körpermuskulatur und der Innervation.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

- Geplante Bewegungen
- Fokussierung
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Benutzen Sie Ihren Schläger, um den Ball hin und her zu schlagen



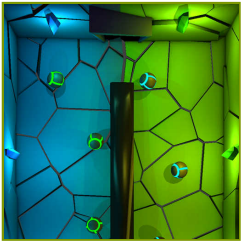
FUNKTIONSBEWEGUNGEN

PONG

BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	1/3
Dauer	90s
Bereich	20% - 80%
Geschwindigkeit der Objekte	100%

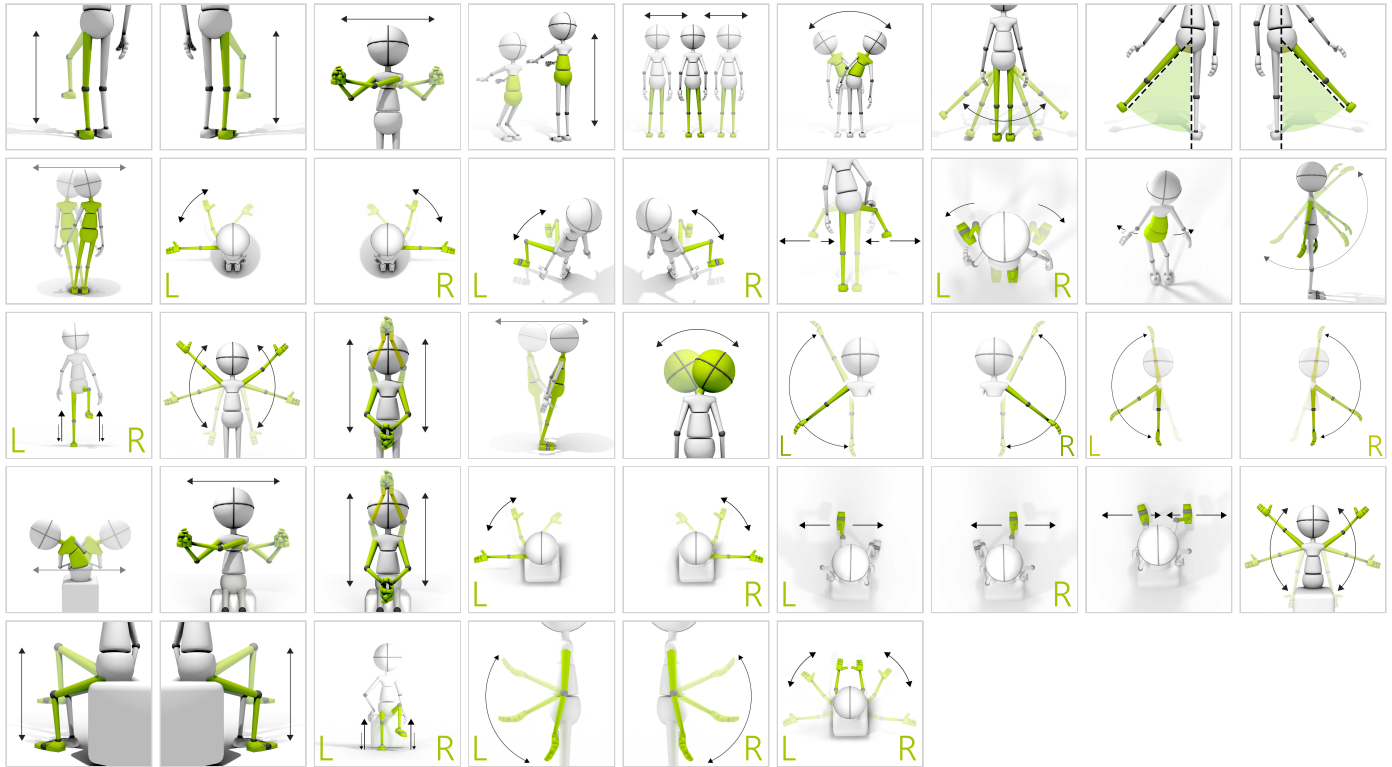


GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

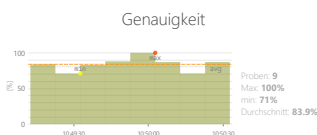
SORTIERER

Messen und Trainieren der Fähigkeit des Patienten, um im Laufe der Zeit mehr als eine Aktivität auszuführen und sich gleichzeitig auf mehrere Informationskanäle zu konzentrieren.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl

29 Punkt(e)



Geteilte Aufmerksamkeit

20 %

ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Anzahl der Objekte
- Lückengröße
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Übung mit oder ohne Unterstützung einer gesunden Gliedmaße

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

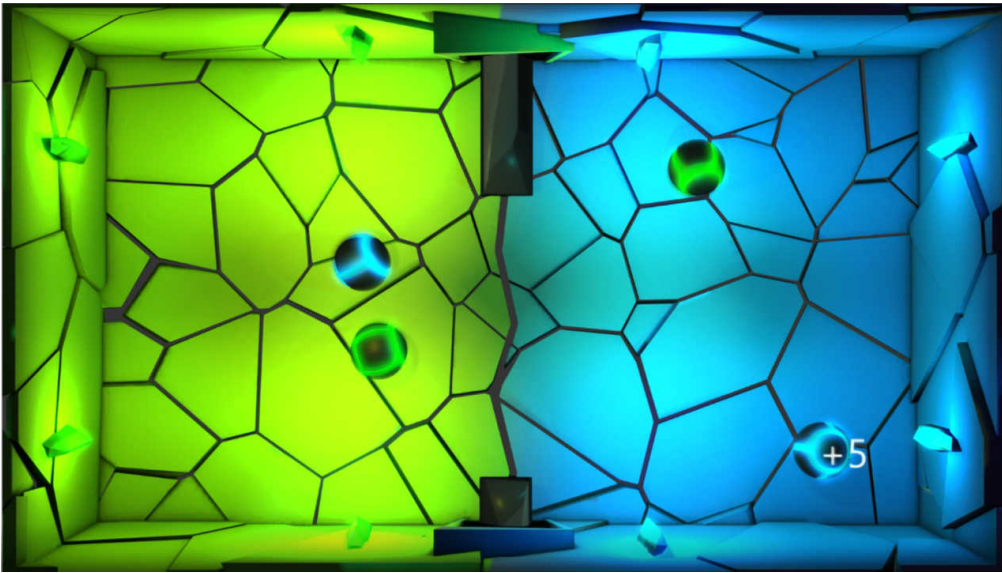
Verteilen oder Blockieren Sie die Bälle so, dass sich die blauen Bälle auf der blauen und die grünen Bälle auf der grünen Seite des Bildschirms befinden.



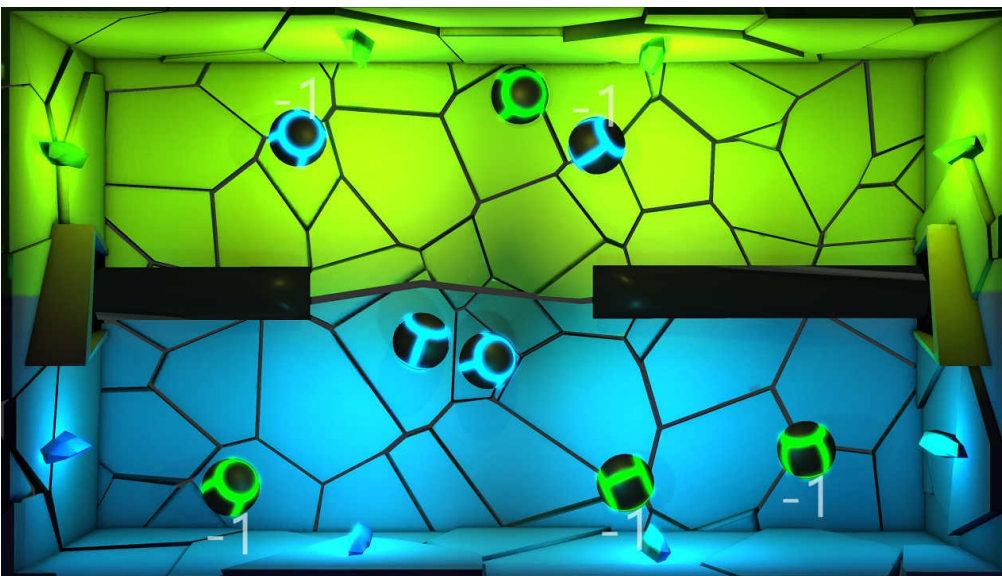
GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

SORTIERER

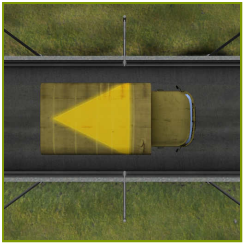
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Dauer 90s	Bereich 20% - 80%
Anzahl der Objekte 4	Lückengröße 150%
Geschwindigkeit der Objekte 100%	



Schwierigkeit brauch	
Dauer 90s	Bereich 20% - 80%
Anzahl der Objekte 8	Lückengröße 150%
Geschwindigkeit der Objekte 100%	

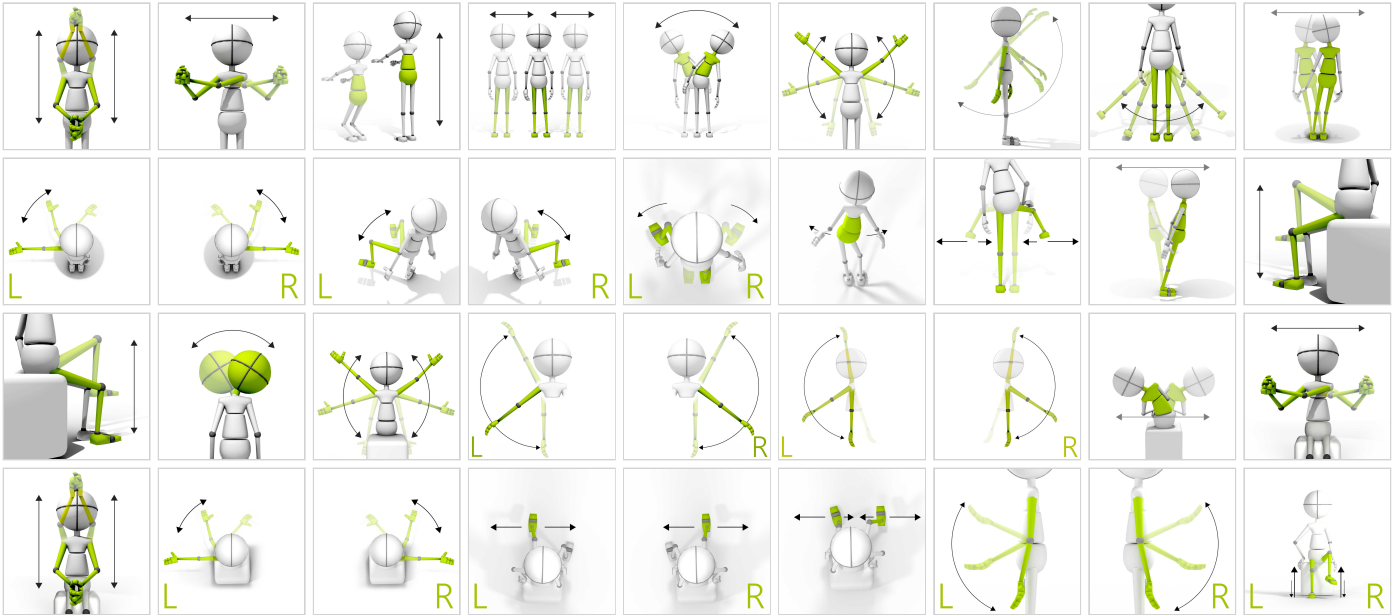


SPEICHER

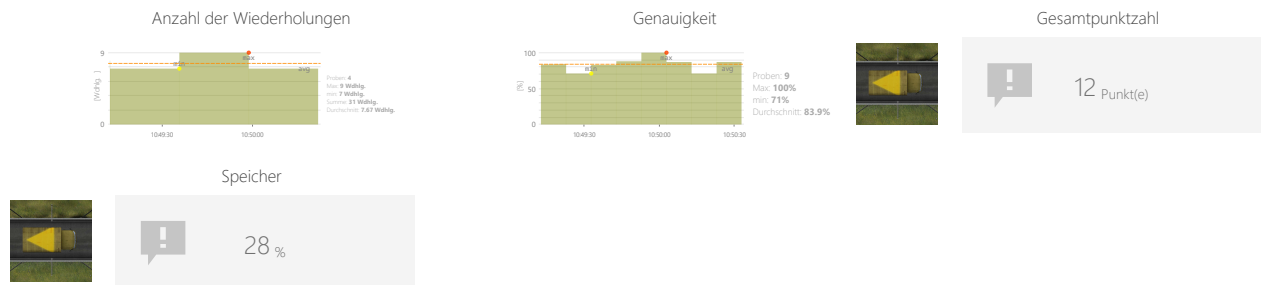
LASTWAGEN

Messen und Trainieren der individuellen Fähigkeiten, um Informationen zu merken.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Optionen

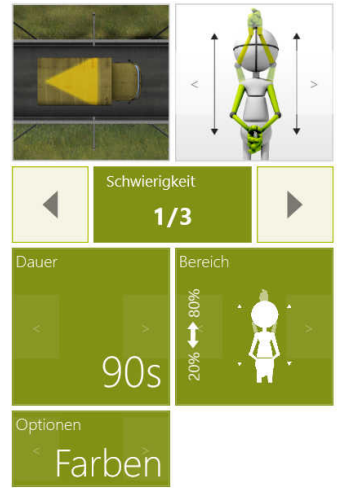
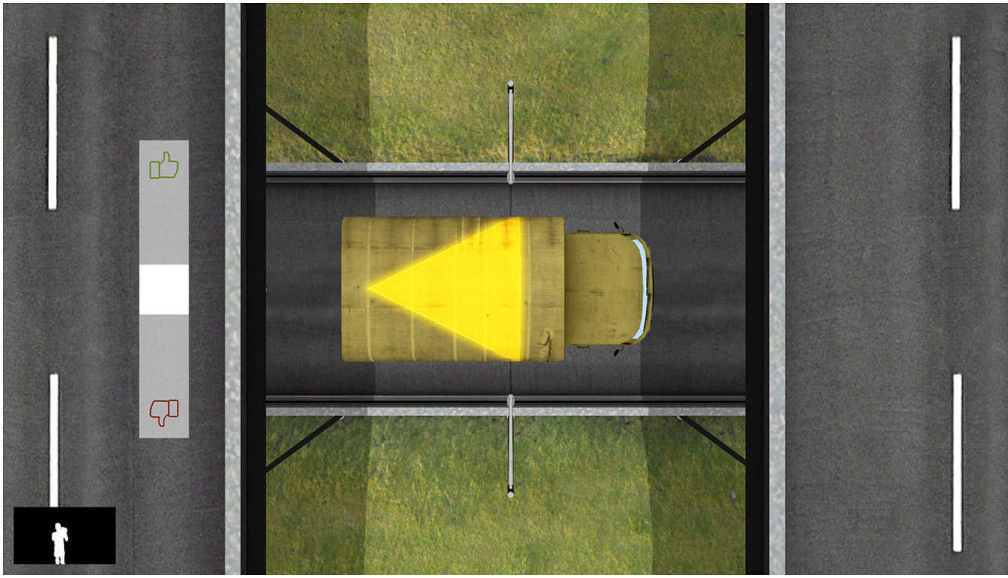
ZIELE

- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Merken Sie sich die Form und/oder die Farbe auf dem Dach des Autos, das Sie sehen. Entscheiden Sie mit Daumen hoch oder runter, ob das nächste Auto die gleiche Form und/oder Farbe auf dem Dach hat wie das vorherige.

BEISPIELEINSTELLUNGEN



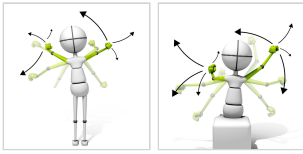


SPEICHER

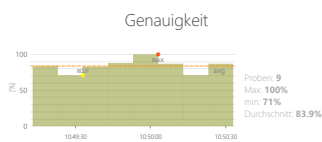
WIEDERHOLEN SIE DIE POSE

Messen und Trainieren der individuellen Fähigkeiten, um Informationen zu merken.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl

33 Punkt(e)



Speicher

33 %

ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Zeit zum Erinnern
- Zeit, die Pose zu wiederholen
- Anzahl der zu erinnernden Posen

ZIELE

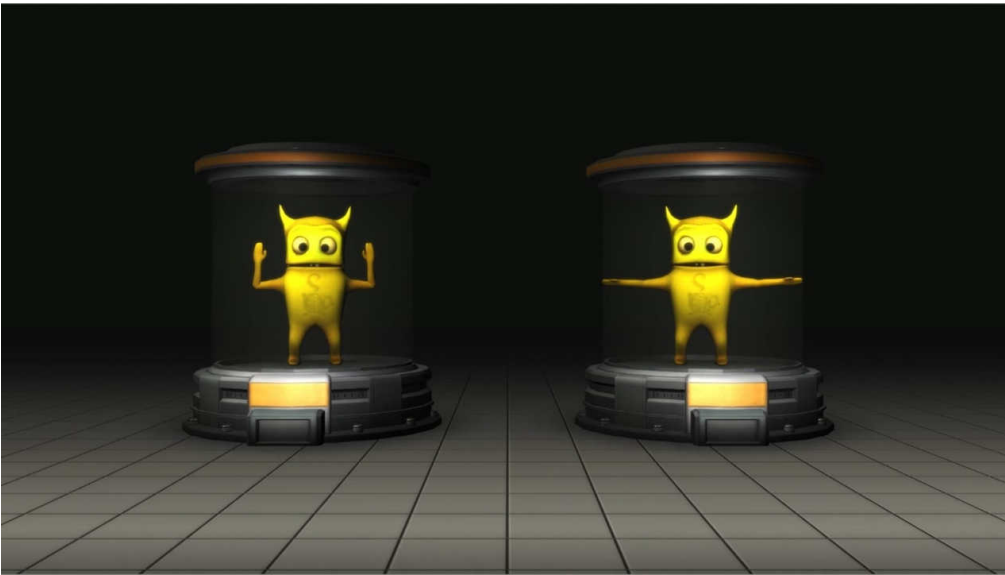
- Gedächtnistraining
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Fokussierung
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

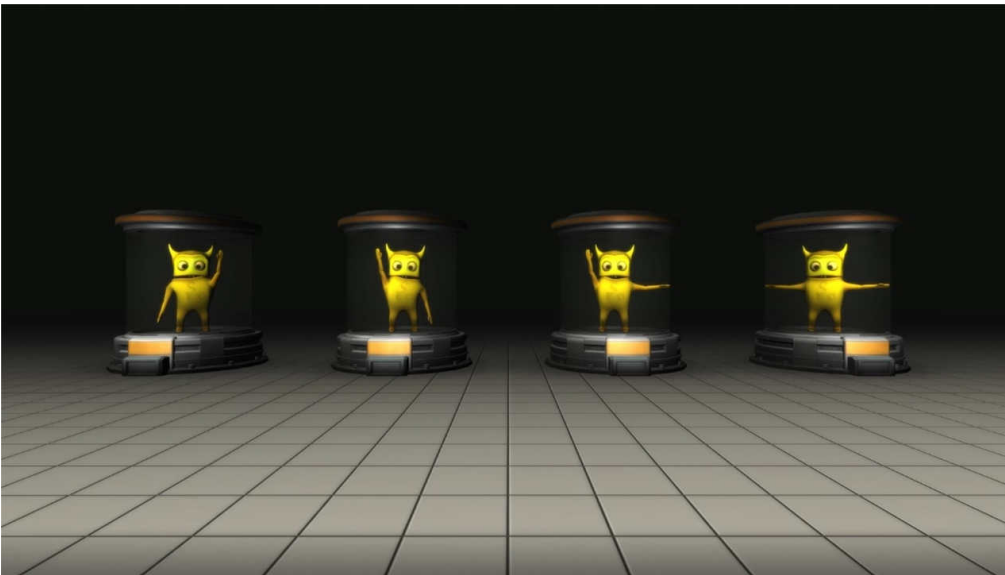
Merken Sie sich die Posen, die Ihnen die gelben Kreaturen zeigen. Versuchen Sie dann, die ausgewählte Pose zu wiederholen



BEISPIELEINSTELLUNGEN



◀	Schwierigkeit 1/3
Dauer ◀ 90s ▶	Zeit zum Erinnern ◀ 4s ▶
	Zeit, die Pose zu wiederholen ◀ 5s ▶
Anzahl der zu erinnernden Posen ◀ 2 ▶	



◀	Schwierigkeit brauch
Dauer ◀ 30s ▶	Zeit zum Erinnern ◀ 4s ▶
	Zeit, die Pose zu wiederholen ◀ 5s ▶
Anzahl der zu erinnernden Posen ◀ 4 ▶	

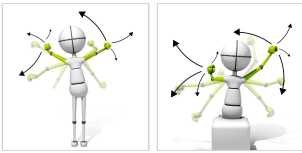


PROBLEME LÖSEN

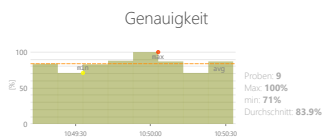
MATHE

Messen und Trainieren der individuellen Fähigkeiten, um eine Lösung von spezifischen Problemen zu erreichen. Die Aufgabe kann mathematische oder logische Operationen betreffen und kann ein Kriterium für die Fähigkeit einer Person zu kritischem Denken sein.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl

13 Punkt(e)



Probleme lösen

18 %

ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich der Zielwerte
- Negative Zahlen zulassen

ZIELE

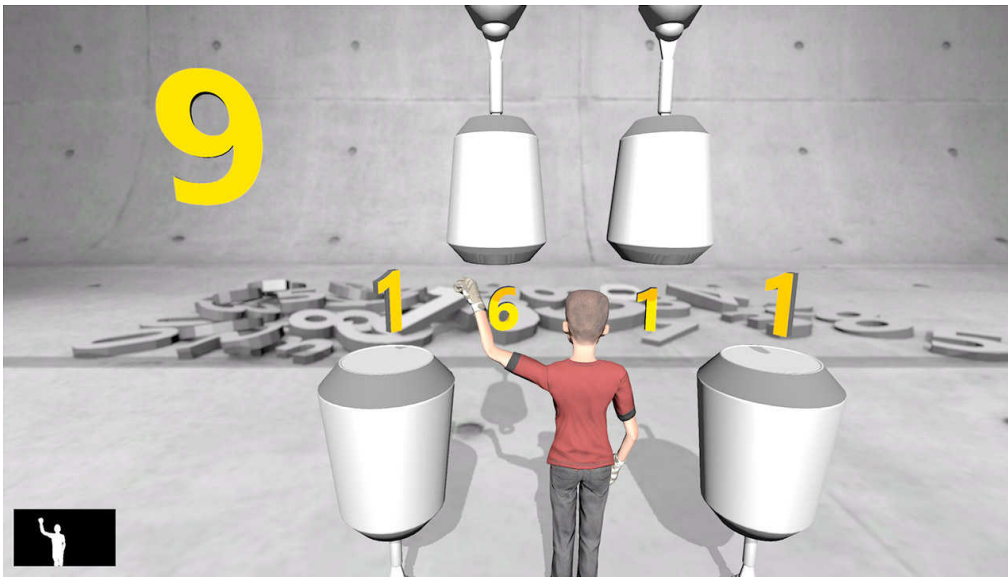
- Logische Aufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

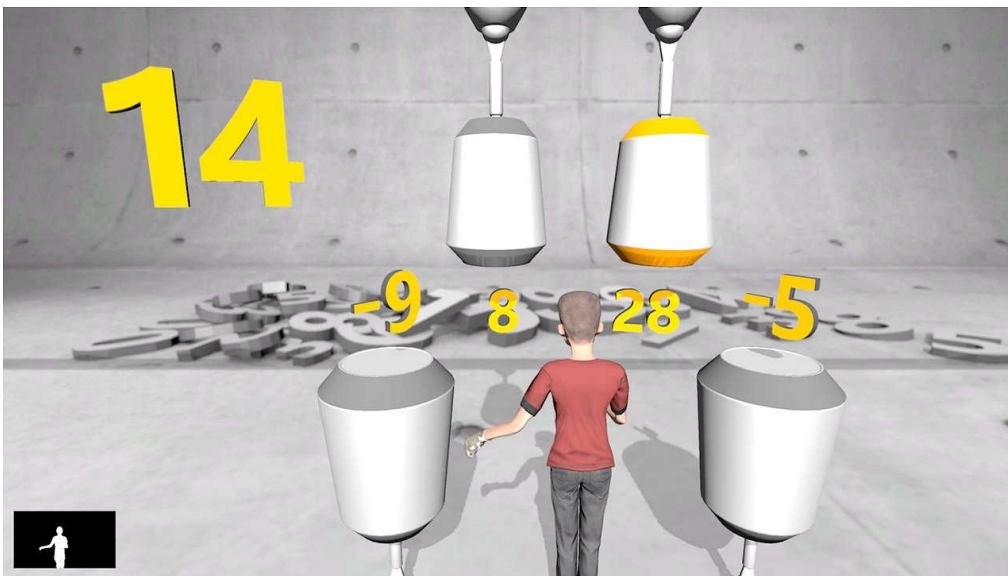
Schlage Sie den Boxsack, um seinen Zustand zu ändern (oranger Ring bedeutet, dass er aktiv ist). Erreiche die Summe die in der oberen linken Ecke angezeigt wird



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/5	
Dauer 30s	Bereich der Zielwerte min 5 Max 10
Negative Zahlen zulassen Nein	



Schwierigkeit 5/5	
Dauer 30s	Bereich der Zielwerte min 10 Max 20
Negative Zahlen zulassen Ja	

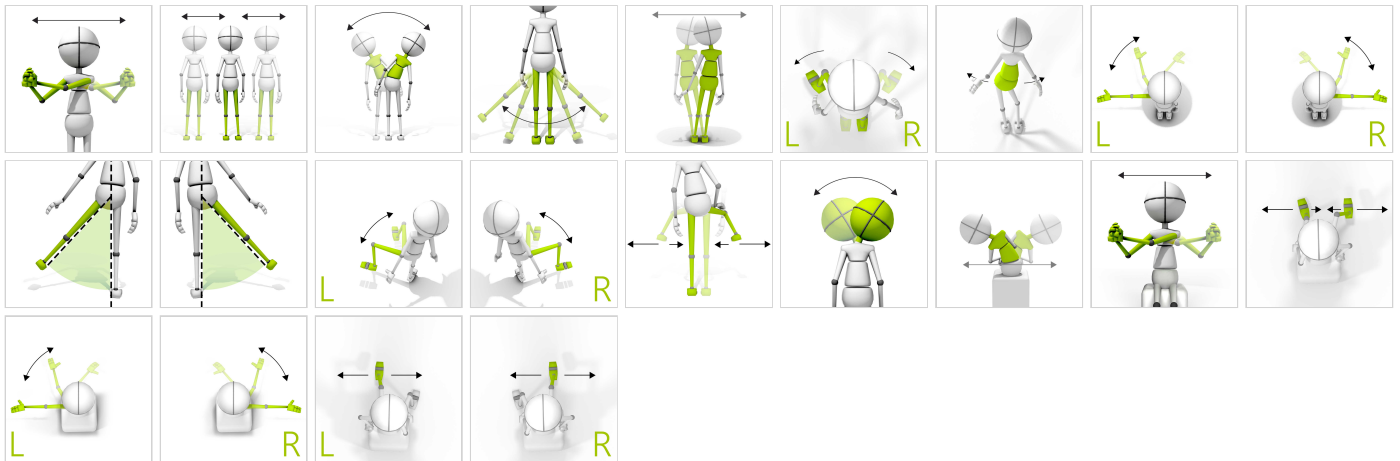


PROBLEME LÖSEN

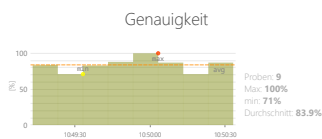
KLONEN

Messen und Trainieren der individuellen Fähigkeiten, um eine Lösung von spezifischen Problemen zu erreichen. Die Aufgabe kann mathematische oder logische Operationen betreffen und kann ein Kriterium für die Fähigkeit einer Person zu kritischem Denken sein.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl

32 Punkt(e)



Probleme lösen

26 %

ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion
- Bereich
- Anzahl der Paare

ZIELE

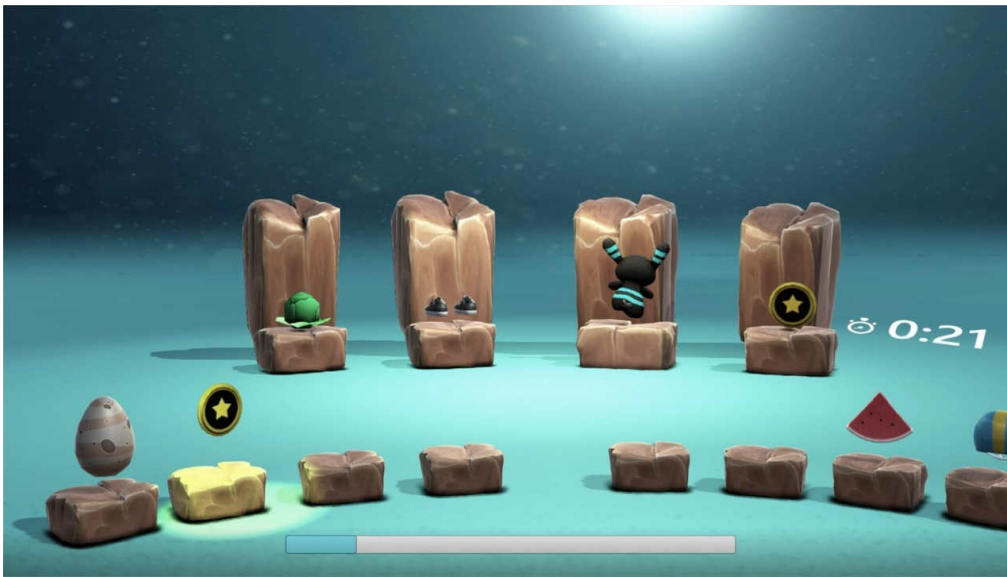
- Wahrnehmung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

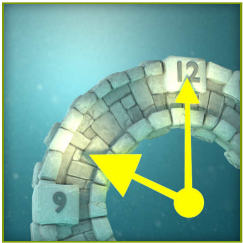
Wählen Sie ein Element, das 2 Mal vorkommt



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	Schwierigkeit
1/3	1/3
Dauer	Zeit der Mini-Übung
90s	30s
Bereich	Anzahl der Paare
20% 80%	4

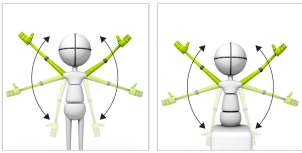


PROBLEME LÖSEN

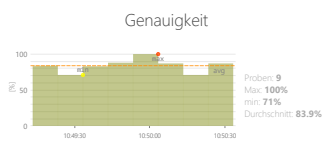
UHR

Messen und Trainieren der individuellen Fähigkeiten, um eine Lösung von spezifischen Problemen zu erreichen. Die Aufgabe kann mathematische oder logische Operationen betreffen und kann ein Kriterium für die Fähigkeit einer Person zu kritischem Denken sein.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl

38 Punkt(e)



Probleme lösen

38 %

ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion
- Winkel

ZIELE

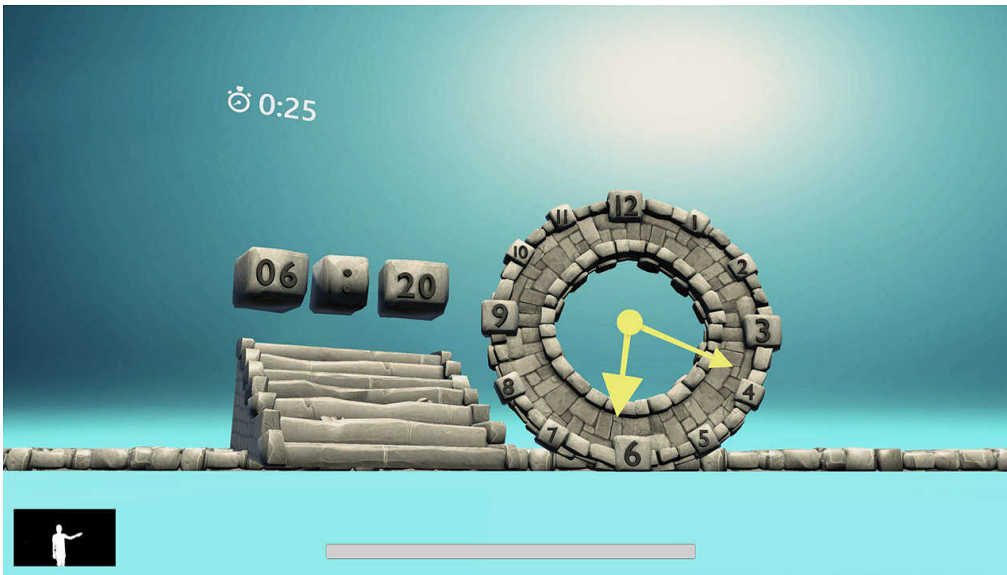
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben



ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

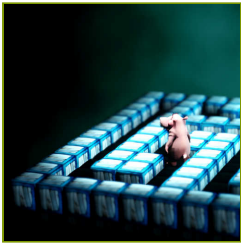
Steuern Sie die Zeiger der Analoguhr so, dass sie die gleiche Zeit anzeigt wie die elektronische Uhr auf der linken Seite



BEISPIELEINSTELLUNGEN



	
Dauer	Zeit der Mini-Übung
< 90s >	< 30s >
Winkel  180°	Winkel  180°

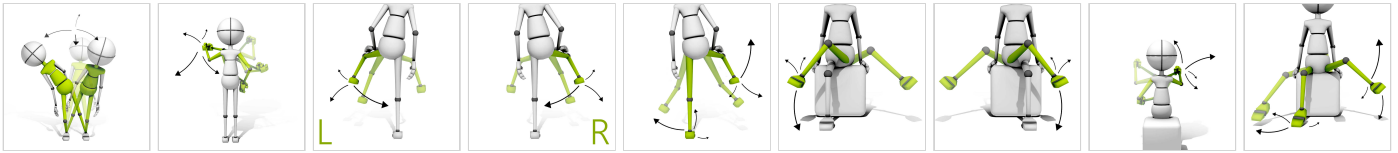


PROBLEME LÖSEN

LABYRINTH

Messen und Trainieren der individuellen Fähigkeiten, um eine Lösung von spezifischen Problemen zu erreichen. Die Aufgabe kann mathematische oder logische Operationen betreffen und kann ein Kriterium für die Fähigkeit einer Person zu kritischem Denken sein.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Pfad anzeigen
- Größe des Labyrinths
- Positionierung

ZIELE

- Logische Aufgaben
- Geplante Bewegungen
- Planung und Strategie

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

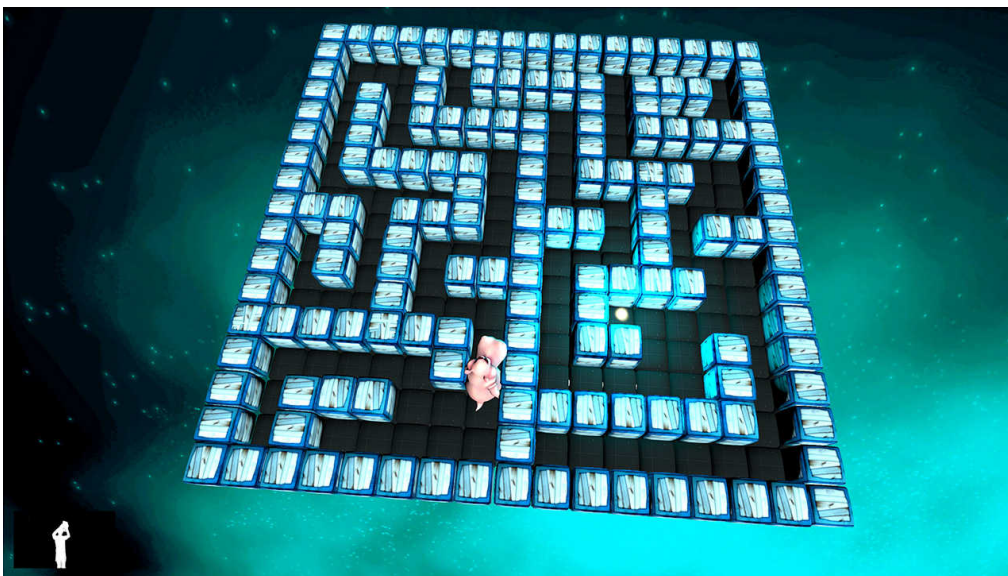
Führen Sie das Nilpferd durch das Labyrinth zu dem leuchtenden Ziel.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/4	
Dauer	Bereich
90s	
Pfad anzeigen	Große des Labyrinths
Nein	4
Positionierung	
Beliebig	



Schwierigkeit	
4/4	
Dauer	Bereich
90s	
Pfad anzeigen	Große des Labyrinths
Nein	10
Positionierung	
Beliebig	



SPEZIALISIERT

BLUTDRUCK

Spezialisierte Aufgaben und Auswertungen, die Daten aus mehreren Kategorien sammeln oder eine einzigartige Zielsetzung haben.

KONTROLLMODI



ZIELE

- Überwachen externer Parameter

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Messen Sie Ihren Blutdruck und geben Sie das Ergebnis ein



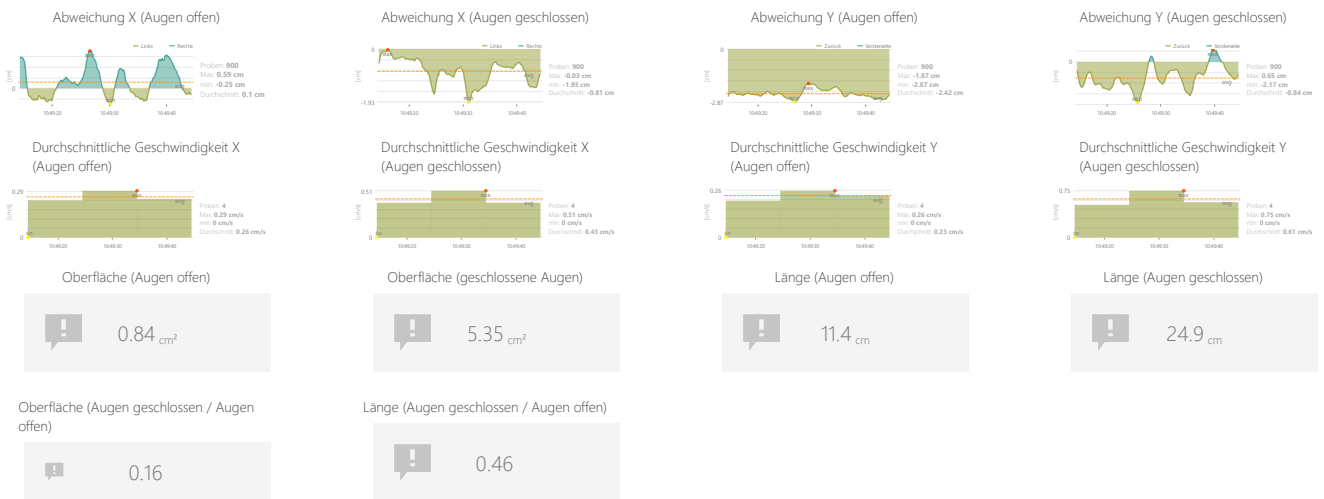
SPEZIALISIERT ROMBERG-TEST

Spezialisierte Aufgaben und Auswertungen, die Daten aus mehreren Kategorien sammeln oder eine einzigartige Zielsetzung haben.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Endzeit der Aktion
- Feedback anzeigen
- Positionierung

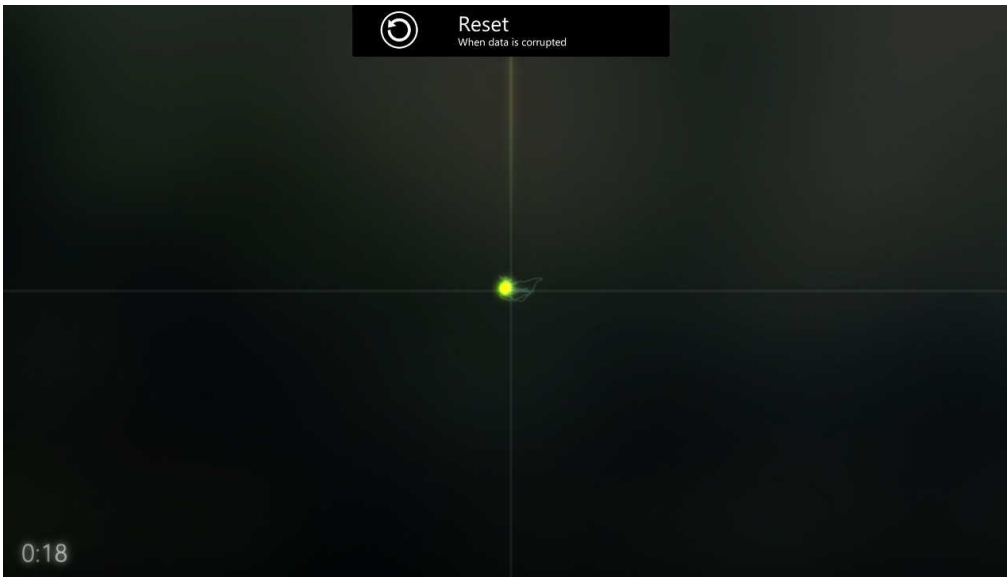
ZIELE

- Bewertet statisches Standgleichgewicht

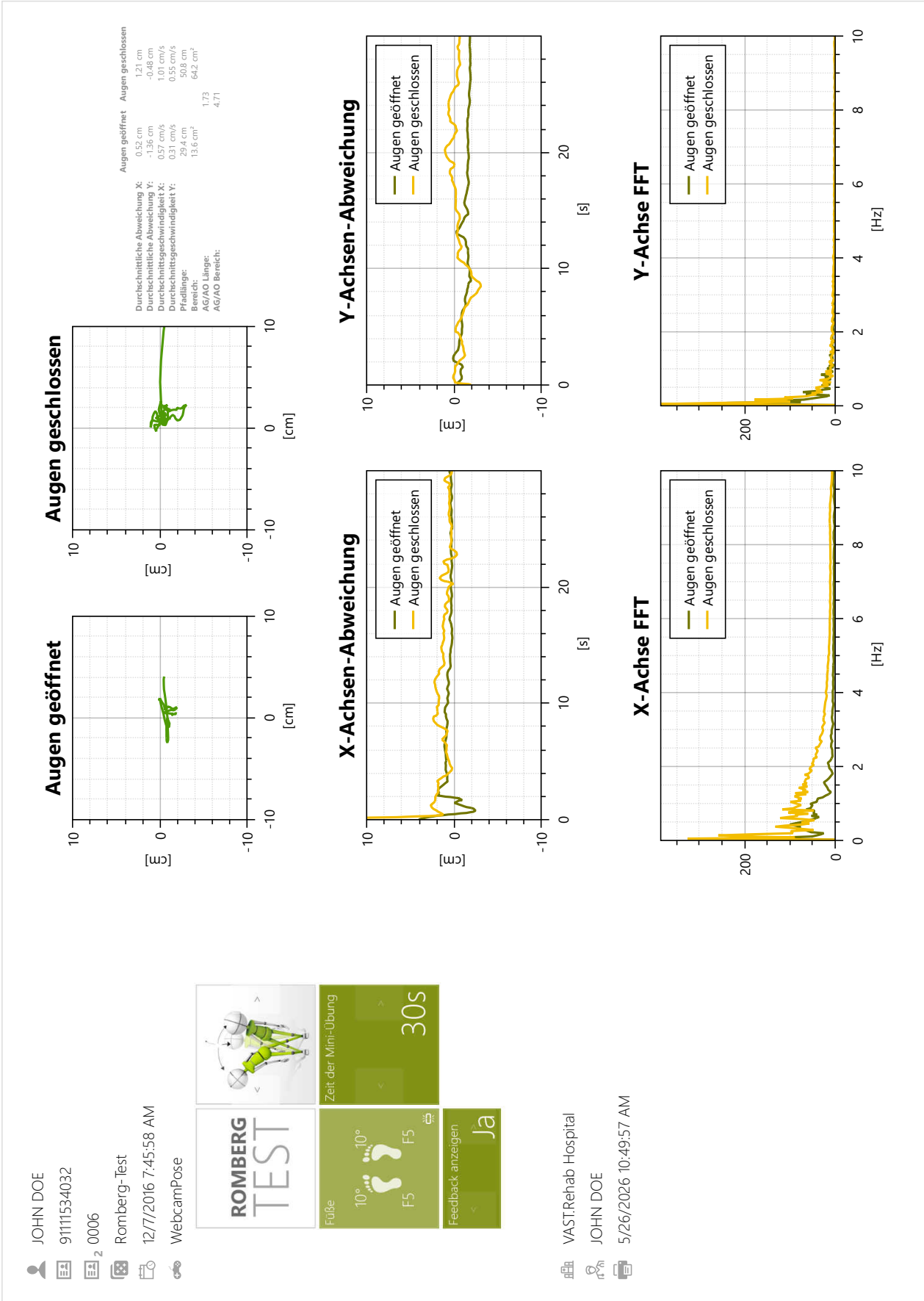
ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Romberg-Test

BEISPIELEINSTELLUNGEN



BEISPIELBERICHTE





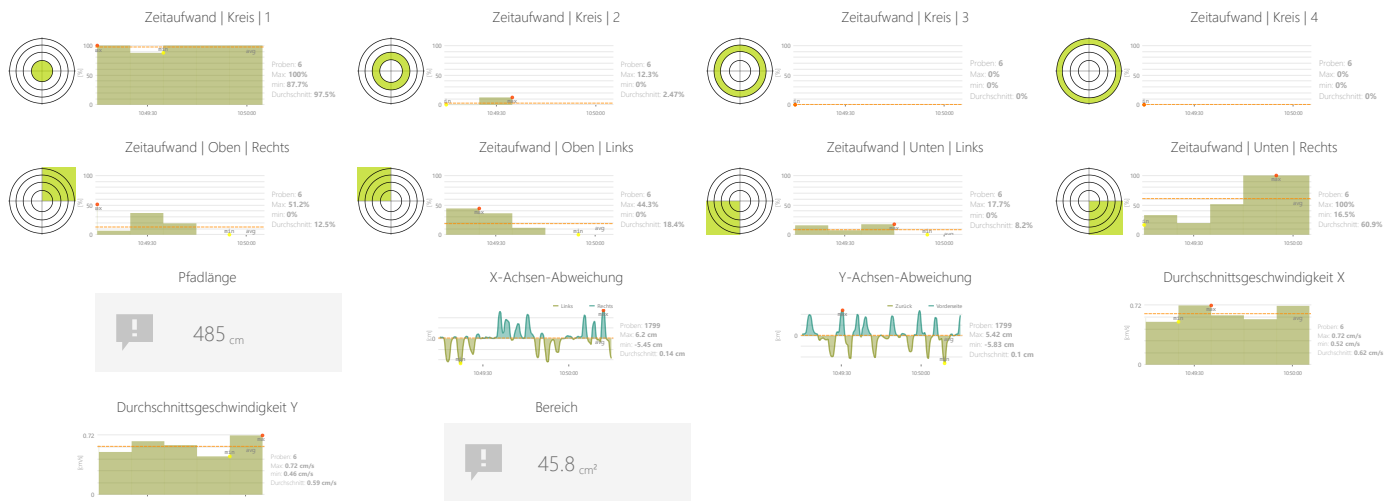
SPEZIALISIERT STABILITÄTSTEST

Spezialisierte Aufgaben und Auswertungen, die Daten aus mehreren Kategorien sammeln oder eine einzigartige Zielsetzung haben.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Endzeit der Aktion
- Feedback anzeigen
- Radius
- Positionierung

ZIELE

- Entspannung
- Haltungsstabilität

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

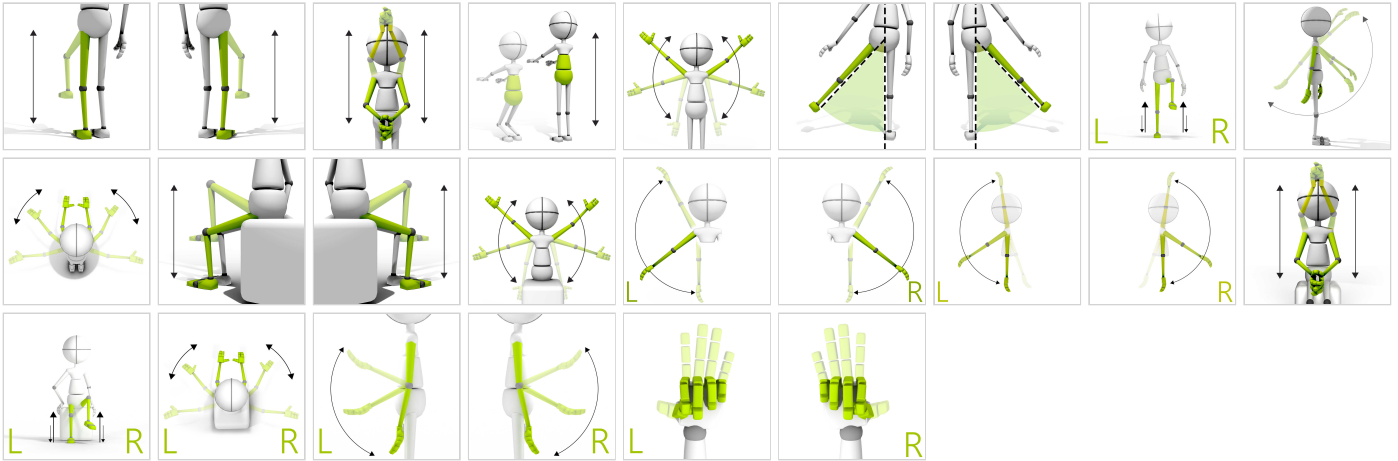
Halten Sie Ihren Körper im Gleichgewicht



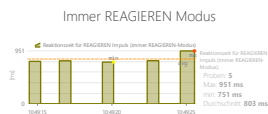
SPEZIALISIERT GONOGO-TEST

Spezialisierte Aufgaben und Auswertungen, die Daten aus mehreren Kategorien sammeln oder eine einzigartige Zielsetzung haben.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



Anzahl der bemerkten NICHT REAGIEREN-Impulse (REAGIEREN oder NICHT REAGIEREN-Modus)

4

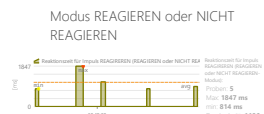


Anzahl der verpassten REAGIEREN-Impulse (Immer REAGIEREN-Modus)

0

Anzahl der verpassten REAGIEREN-Impulse (REAGIEREN oder NICHT REAGIEREN-Modus)

1



Zeitverzögerung durch Ablenkung

37 %

Modus REAGIEREN oder NICHT REAGIEREN

3032 ms

Anzahl der getroffenen Impulse NICHT REAGIEREN (REAGIEREN oder NICHT REAGIEREN-Modus)

2

Immer REAGIEREN Modus

3000 ms

ANPASSUNGEN

- Bereich
- Erforderliche korrekte Wiederholungen
- Auslösemechanismus (regelbasiert, visuell oder auditiv)

ZIELE

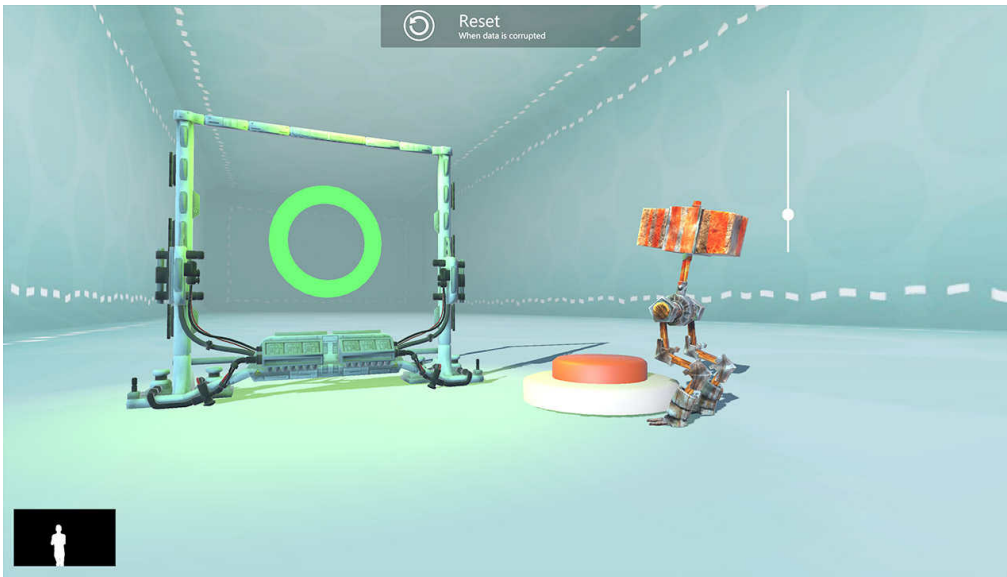
- Spontane Bewegungen
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Reaktion auf die positiven visuellen Reize

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

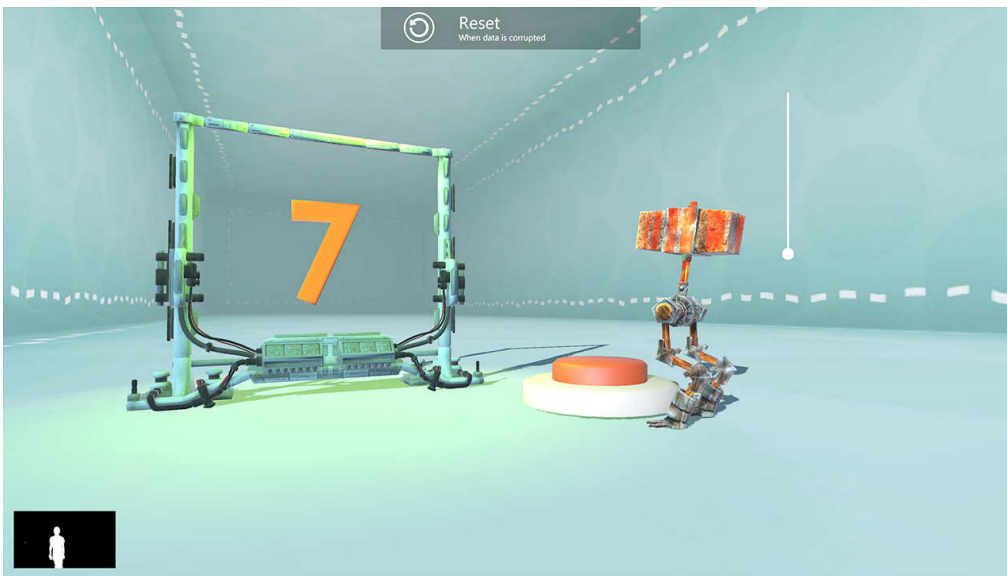
Drücken Sie die Schaltfläche, wenn das richtige Ziel angezeigt wird



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Bereich	Erforderliche korrekte Wiederholungen
	5
	Schlagen, wenn Farbe ist grün



Bereich	Erforderliche korrekte Wiederholungen
	5
	Schlagen, wenn Zahl ist > 5

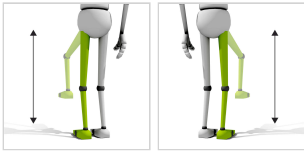


SPEZIALISIERT

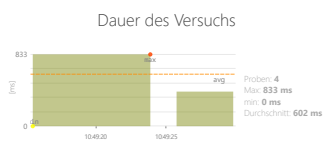
EINBEINIGE HALTUNGSPRÜFUNG

Spezialisierte Aufgaben und Auswertungen, die Daten aus mehreren Kategorien sammeln oder eine einzigartige Zielsetzung haben.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Endzeit der Aktion
- Bereich

ZIELE

- Test der Grenzen von Gleichgewicht und Ausgeglichenheit
- Haltungsstabilität

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Stehen Sie auf einem Bein stehen und halten Sie das Gleichgewicht



SPEZIALISIERT

BEWERTUNG DER AUSSPRACHE

Spezialisierte Aufgaben und Auswertungen, die Daten aus mehreren Kategorien sammeln oder eine einzigartige Zielsetzung haben.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE

Genauigkeit	Geläufigkeit	Aussprache	Vollständigkeit
96 %	100 %	76.8 %	80 %
Wort 1 Dauer 1040 ms	Offset von Wort 1 890 ms	Wort 1 Genauigkeit 91 %	Wort 1 Fehlertyp Keine
Wort 2 Dauer 1043 ms	Wort 2 versetzt 790 ms	Wort 2 Genauigkeit 21 %	Wort 2 Fehlertyp Keine
Wort 3 Dauer 530 ms	Wort 3 versetzt 1940 ms	Wort 3 Genauigkeit 100 %	Wort 3 Fehlertyp Keine
Wort 4 Dauer 730 ms	Wort 4 versetzt 2480 ms	Wort 4 Genauigkeit 98 %	Wort 4 Fehlertyp Keine
Wort 5 Dauer 670 ms	Wort 5 Offset 3220 ms	Wort 5 Genauigkeit 94 %	Wort 5 Fehlertyp Keine

ZIELE

- Artikulationsgenauigkeit
- Tonhöhen- und Intonationskontrolle
- Atem- und Tempokontrolle

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Wenn der Test gestartet wird, sind 5 Wörter auf dem Bildschirm sichtbar. Bitte lesen Sie sie laut und deutlich.



BEISPIELEINSTELLUNGEN

The screenshot shows a VR application interface with a dark green background. At the top, there are two buttons: "Reset" with a circular arrow icon and the text "When data is corrupted", and "Finish" with a checkmark icon and the text "Mark as completed". In the center, the words "TRANSPARENT", "ADRES", "LIDER", "ARGUMENT", and "SEJF" are listed vertically in white capital letters. In the bottom right corner, a timer displays "0:09".