

BASISPACKUNG FÜR FLASCHE

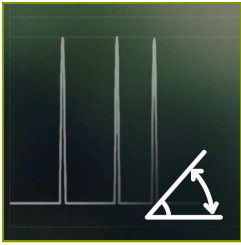
???

Hardware-Anforderungen	3
Was wird benötigt?	3
Datenbank der therapeutischen Aufgaben	4
Bewegungsbereich	4
Geschwindigkeit	6
Bilanz	9
Bewegungsgenauigkeit	9
Funktionsbewegungen	13
Stärke	31
Geteilte Aufmerksamkeit	32
Speicher	34
Probleme lösen	36
Spezialisiert	38

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).

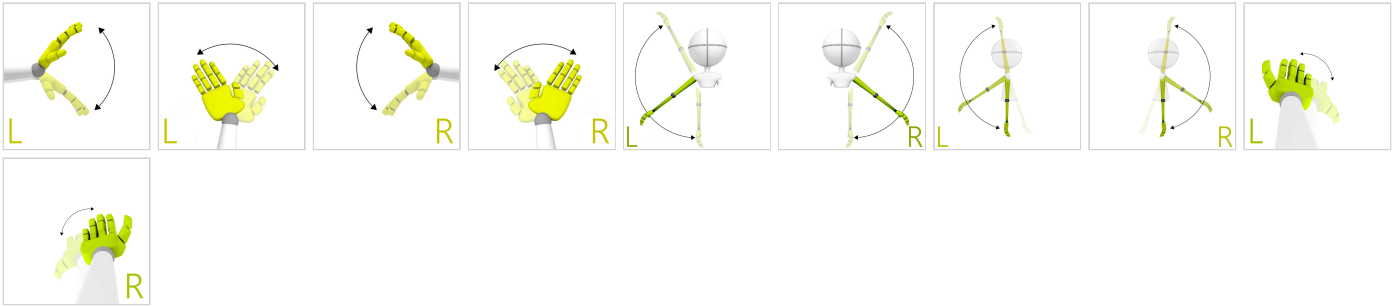


BEWEGUNGSBEREICH

WINKELBEWERTUNG

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Endzeit der Aktion

ZIELE

- Bewegungsuntersuchung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie, das beste Ergebnis zu erzielen

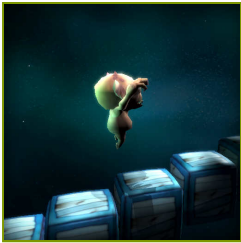


BEISPIELEINSTELLUNGEN



Zeit der Mini-Übung

30s



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	

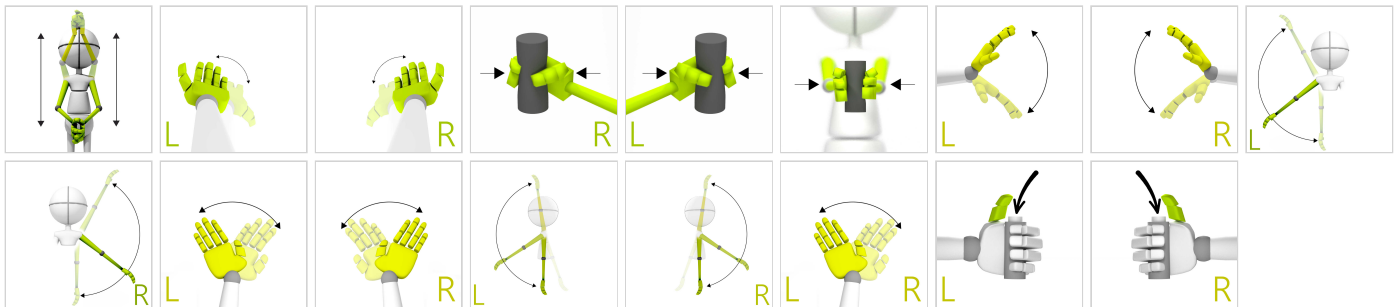


GESCHWINDIGKEIT

GESCHWINDIGKEITSTEST

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

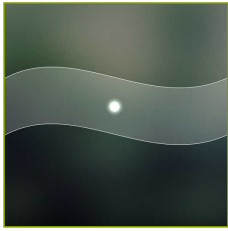
- Endzeit der Aktion
- Bereich

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Führen Sie das angegebene Bewegungsmuster so oft wie möglich aus



BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

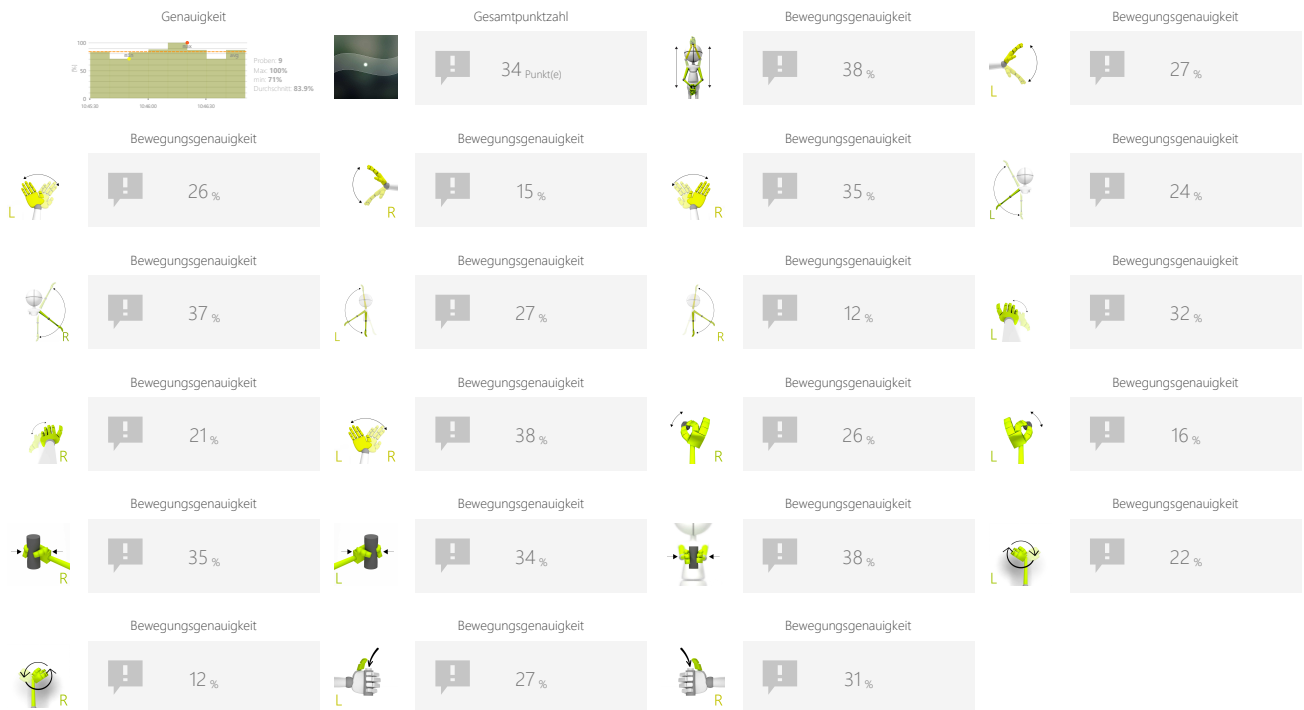
DIAGRAMM

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

ZIELE

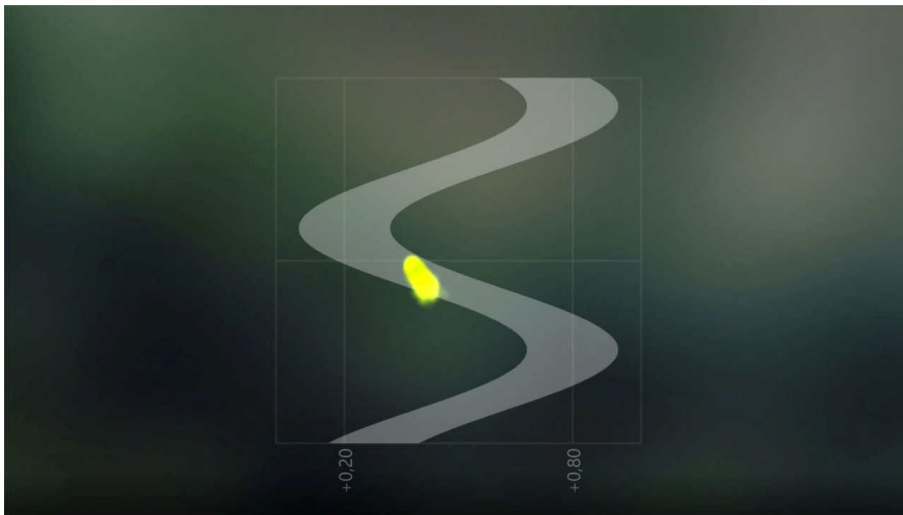
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



BEISPIELEINSTELLUNGEN

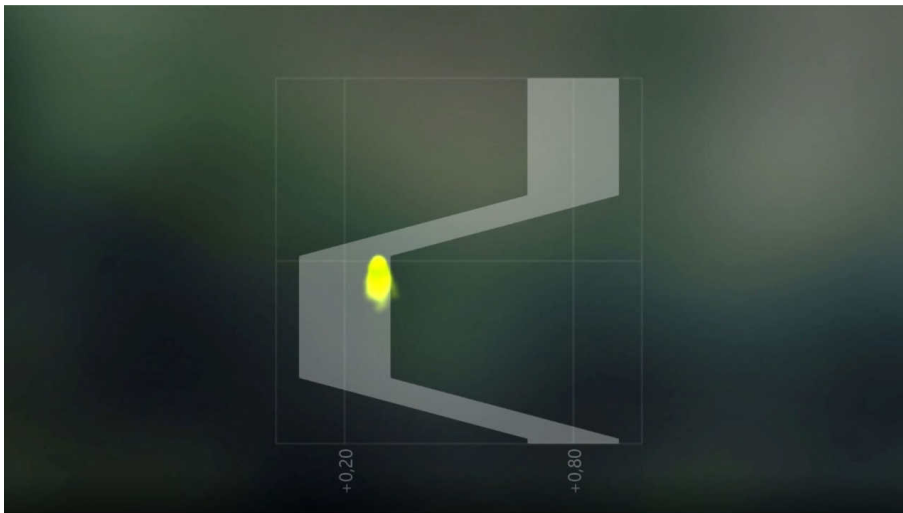


Schwierigkeit **3/3**

Konfiguration des Diagramms

↻: 4.0s ⇄: 20%

Dauer **30s** Bereich 20% ⇄ 80%

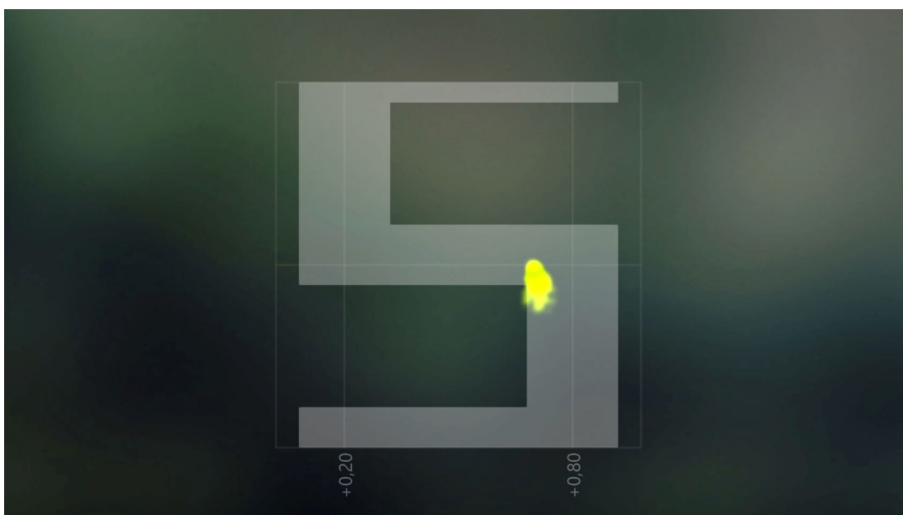


Schwierigkeit **1/3**

Konfiguration des Diagramms

↻: 4.0s ⇄: 40%

Dauer **90s** Bereich 20% ⇄ 80%



Schwierigkeit **brauch**

Konfiguration des Diagramms

⇄: 20% ↑: 2.0s ↓: 2.0s ↻: 1.0s ⇄: 1.0s

Dauer **30s** Bereich 20% ⇄ 80%

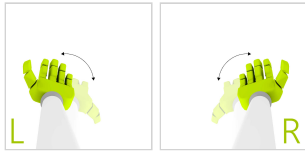


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

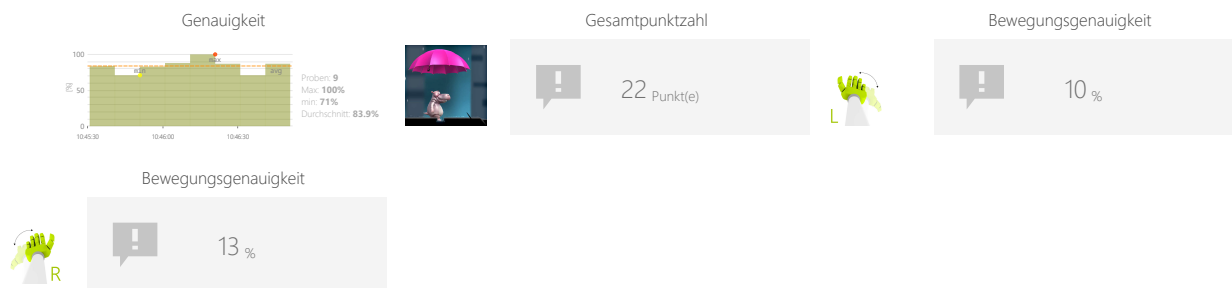
REGENSCHIRM

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

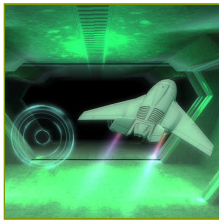
Lassen Sie das Nilpferd nicht nass werden - halten Sie den Regenschirm über ihm!



BEISPIELEINSTELLUNGEN



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

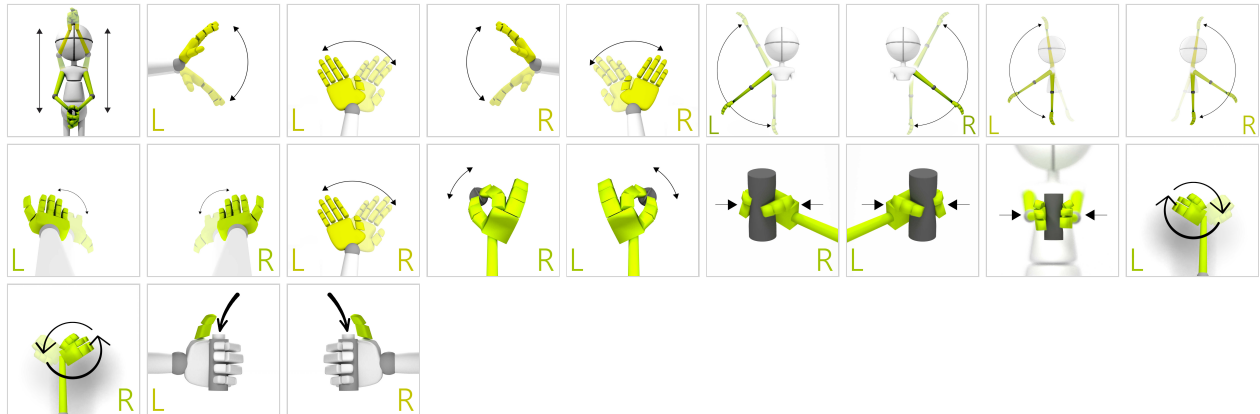


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

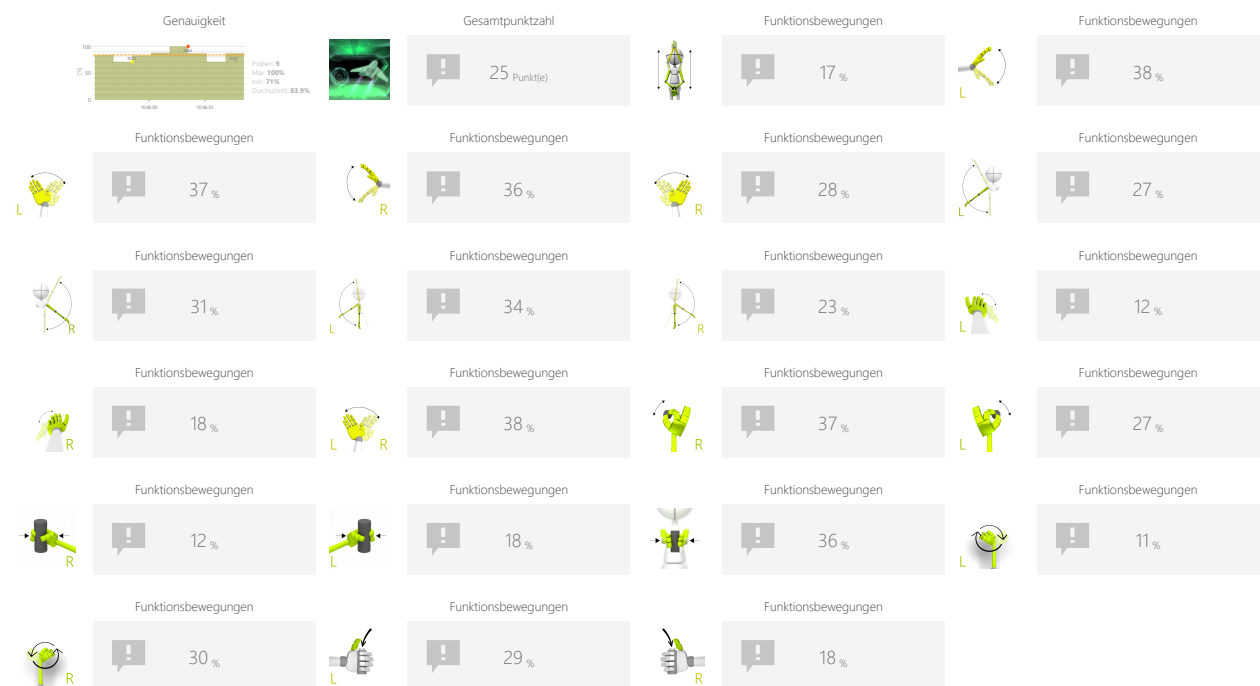
FLUGZEUG

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

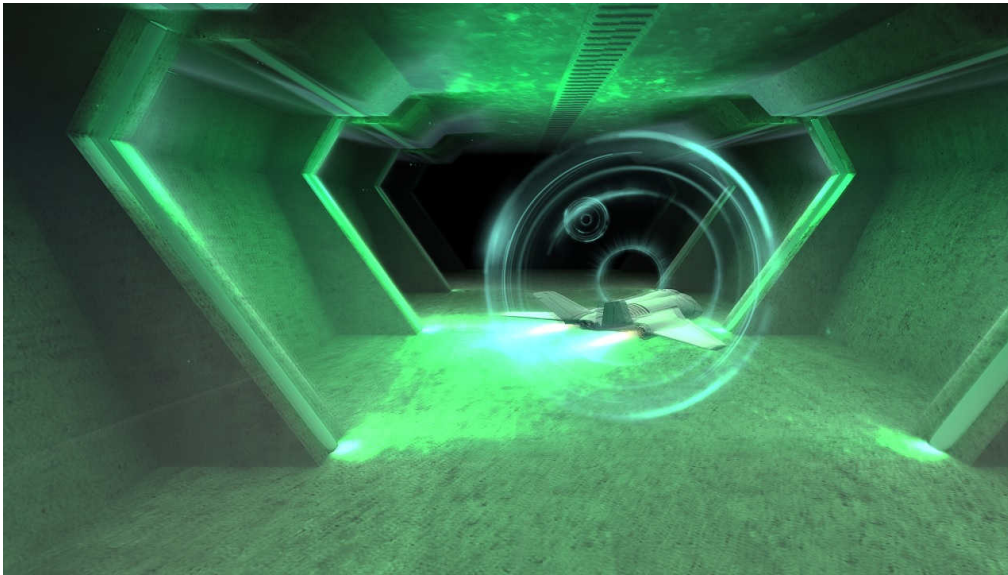
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

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
90s

Bereich
20% 80%

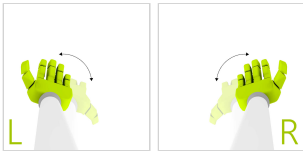


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

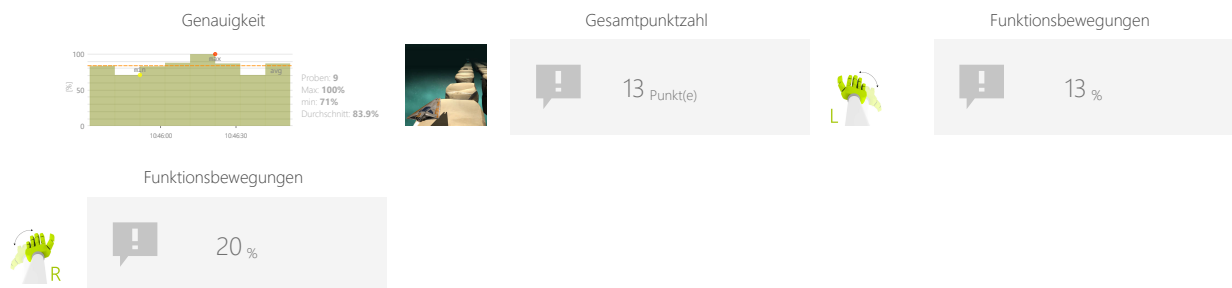
STEINE

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



ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

- Wahrnehmung
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Reaktion auf die positiven visuellen Reize
- Reaktion auf negative visuelle Reize

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Lassen Sie das Raumschiff die bunten Kreaturen einsammeln und weichen Sie den Felsen aus



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Geschwindigkeit	
100%	
Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer	Bereich
90s	80% ← 20%

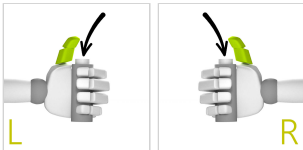


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

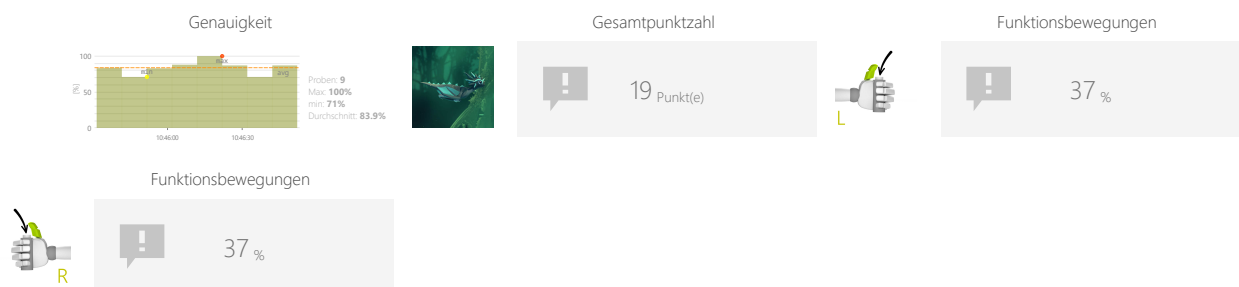
DRACHE

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	0% - 50%
Größe der Münzgruppe	Abstand zwischen den Münzen
3	250%
Schwerkraft	
100%	



Schwierigkeit	1/3
Dauer	Bereich
90s	0% - 50%
Größe der Münzgruppe	Abstand zwischen den Münzen
5	250%
Schwerkraft	
100%	

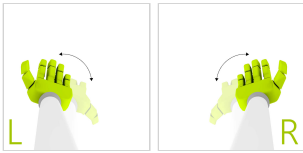


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

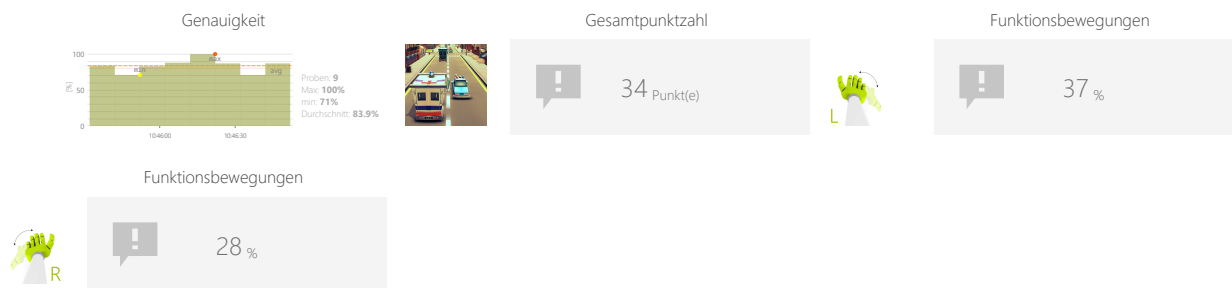
KRANKENWAGEN

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



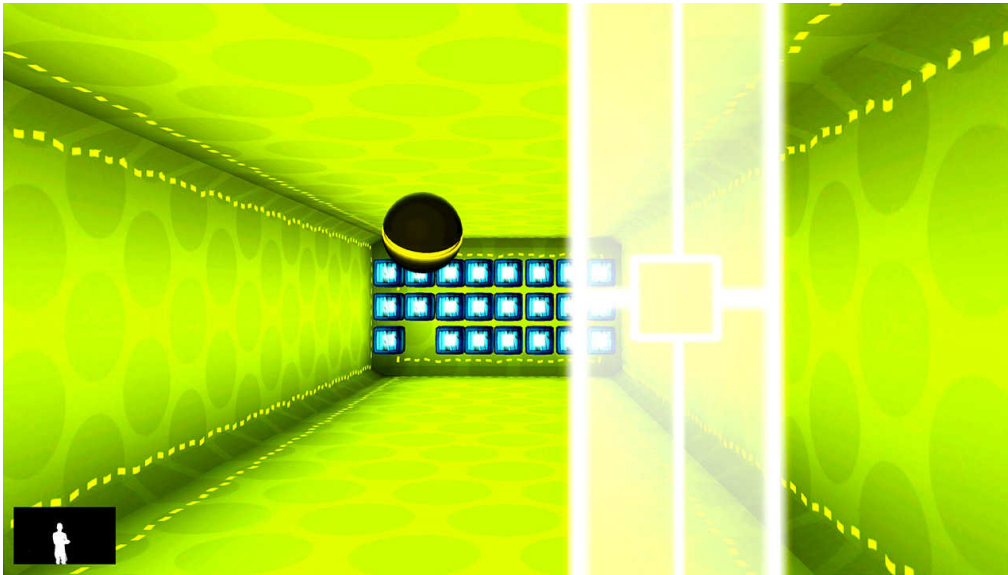
Schwierigkeit 2/3	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Bereich 80% ← 20%
Abstand zwischen den Autos 50%	



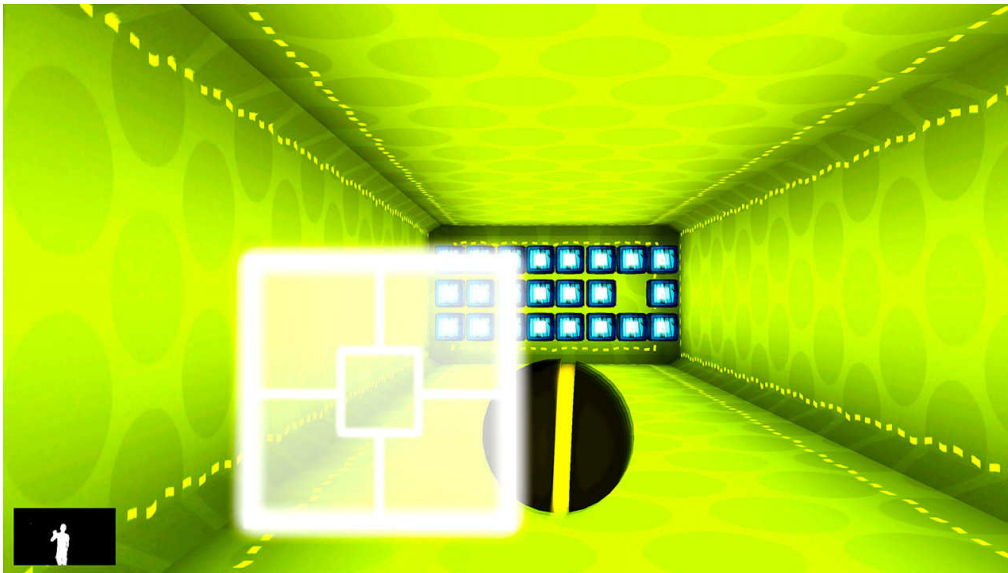
Schwierigkeit brauch	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Bereich 80% ← 20%
Abstand zwischen den Autos 200%	



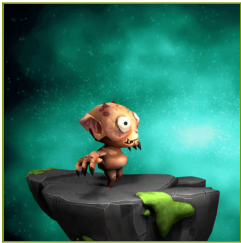
BEISPIELEINSTELLUNGEN



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



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

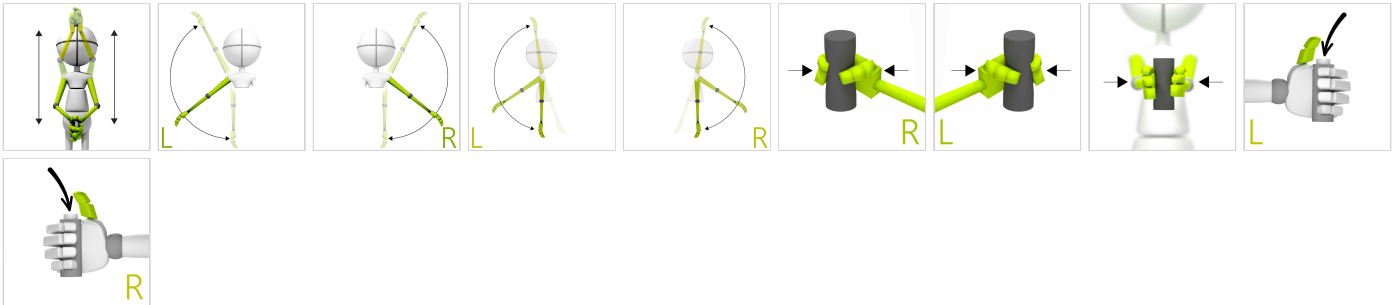


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

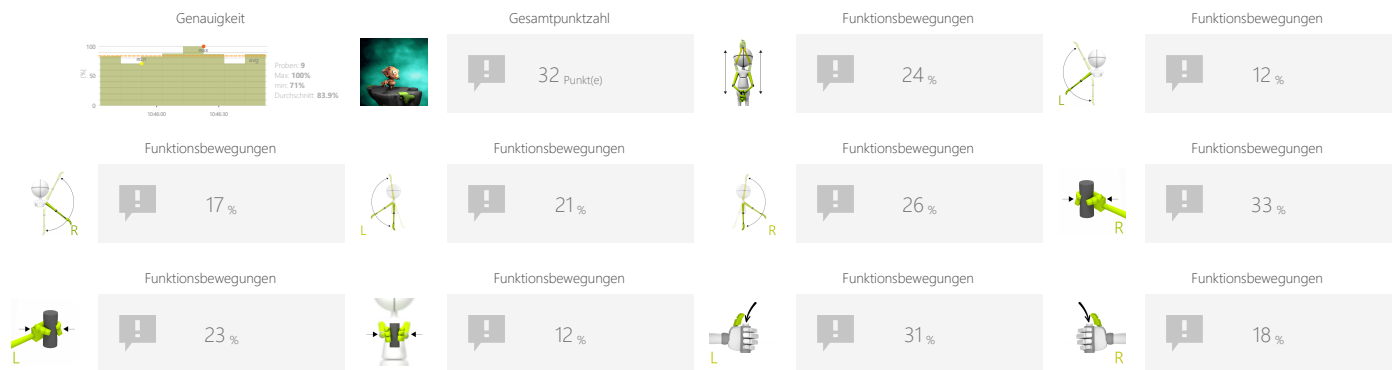
RAKETENSPRINGEN

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

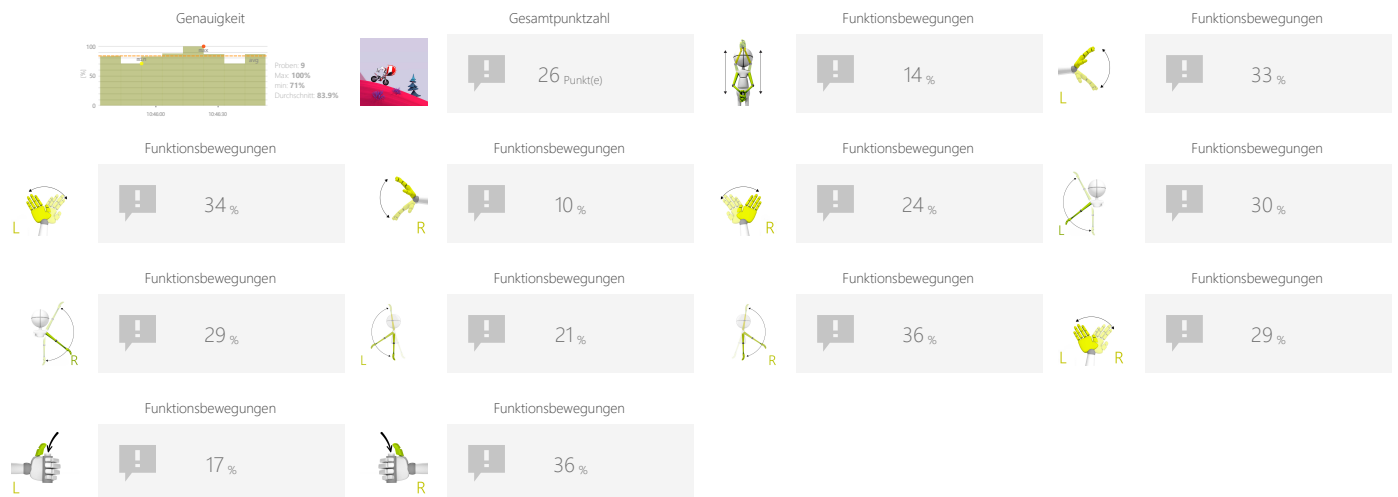
MOTOCROSS

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



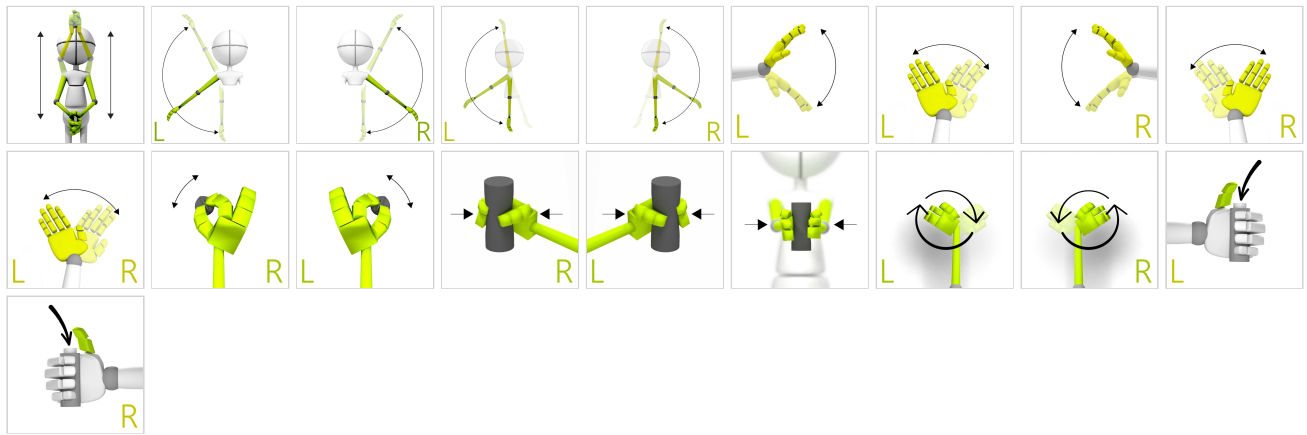


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

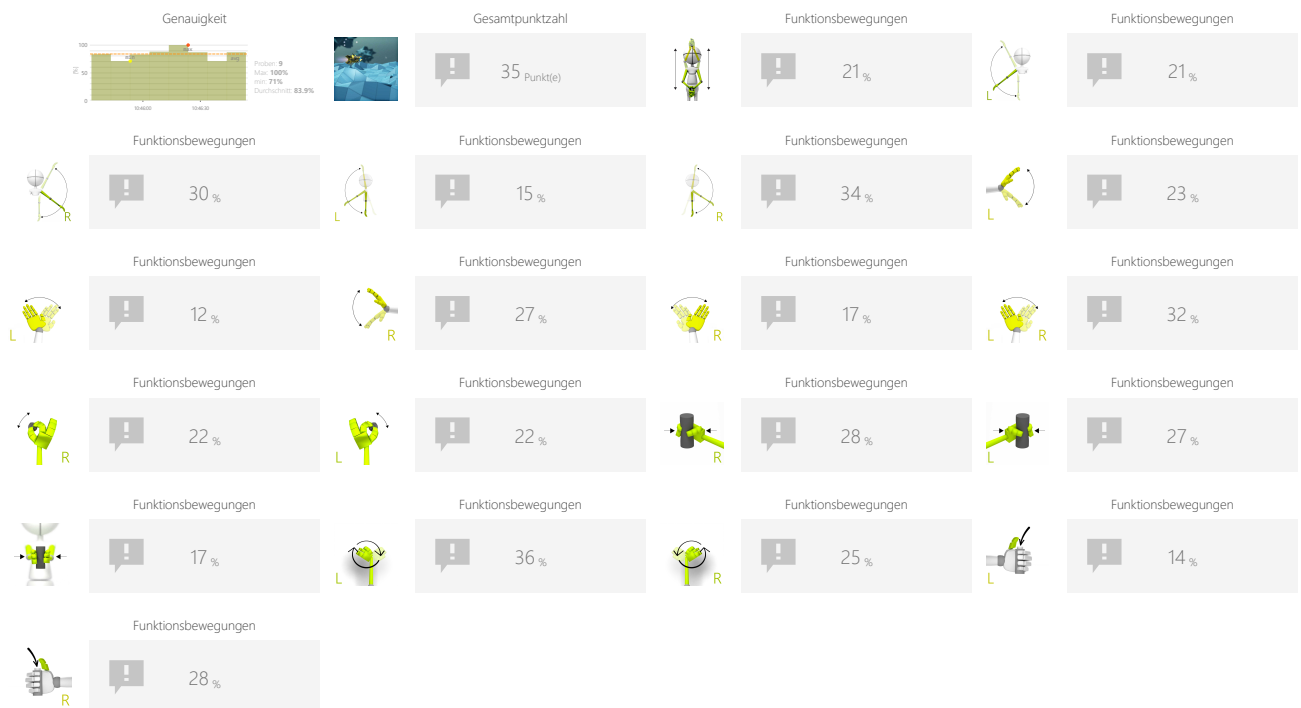
GEOMETRISCHER FLIEGER

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

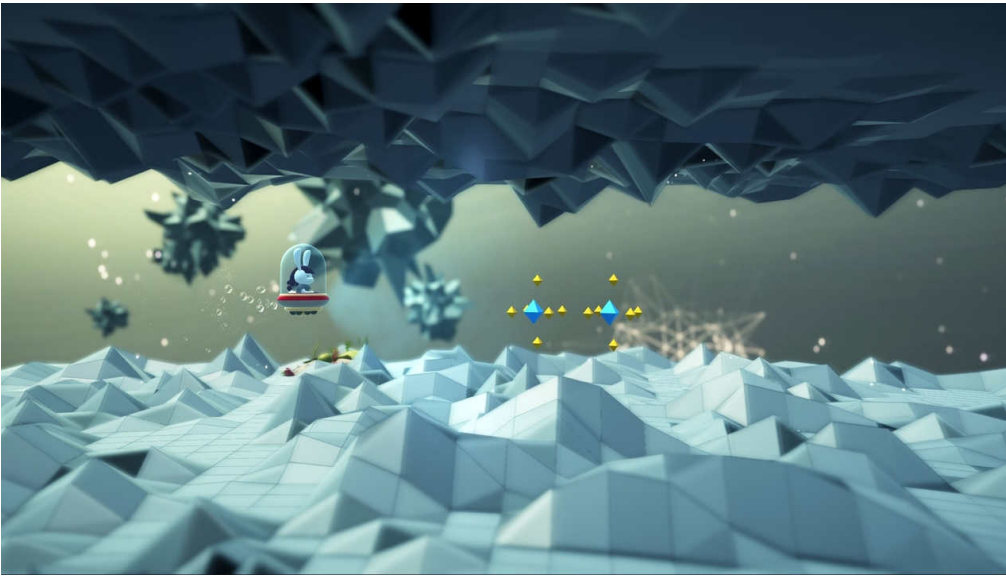
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Steuern Sie das Fahrzeug, um die Hindernisse zu vermeiden



BEISPIELEINSTELLUNGEN

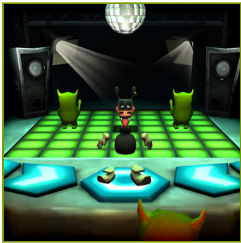


Schwierigkeit
1/3

Geschwindigkeit
100%
Geschwindigkeit automatisch eingestellt

Dauer
90s

Bereich
20% 80%

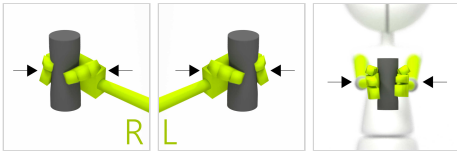


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

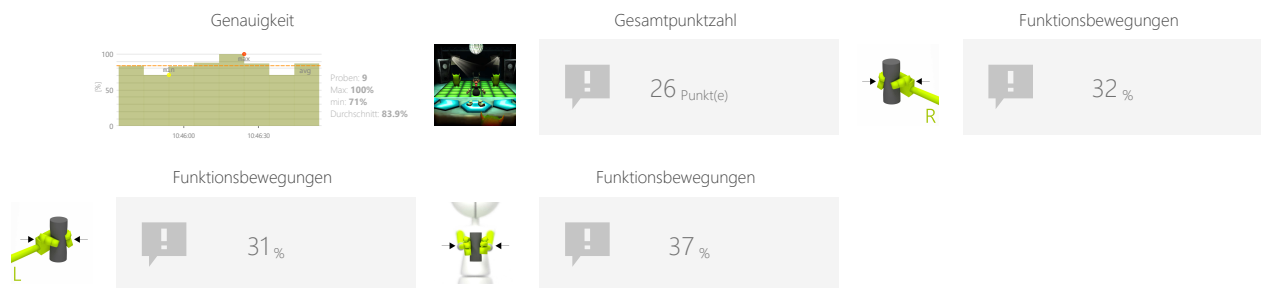
TÄNZER

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.



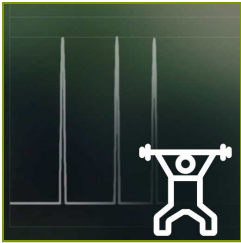
FUNKTIONSBEWEGUNGEN

TÄNZER

BEISPIELEINSTELLUNGEN



	Schwierigkeit 1/6
Dauer 90s	Bereich 0% 3%
Erweiterte Punktzahl Nein	Track-Index 0
Das Tempo des Erscheinens Einfach	

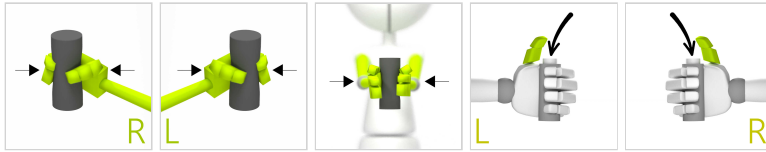


STÄRKE

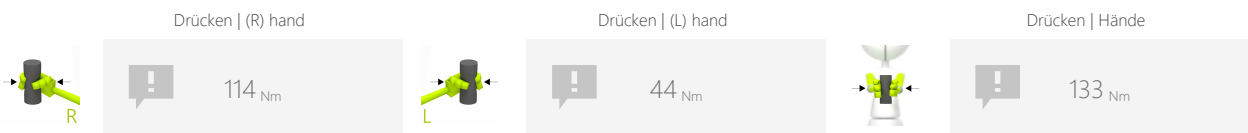
KRAFT TESTEN

Messen und sanft motivieren, um die Kraft durch vordefinierte Bewegungsmuster zu erhöhen.

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

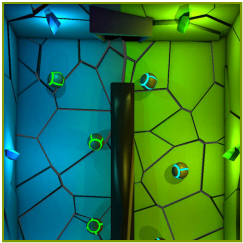
- Endzeit der Aktion

ZIELE

- Festigkeitsprüfung
- Muskelverstärkung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie, das beste Ergebnis zu erzielen



GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

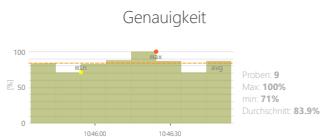
SORTIERER

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

18 Punkt(e)



Geteilte Aufmerksamkeit

18 %

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

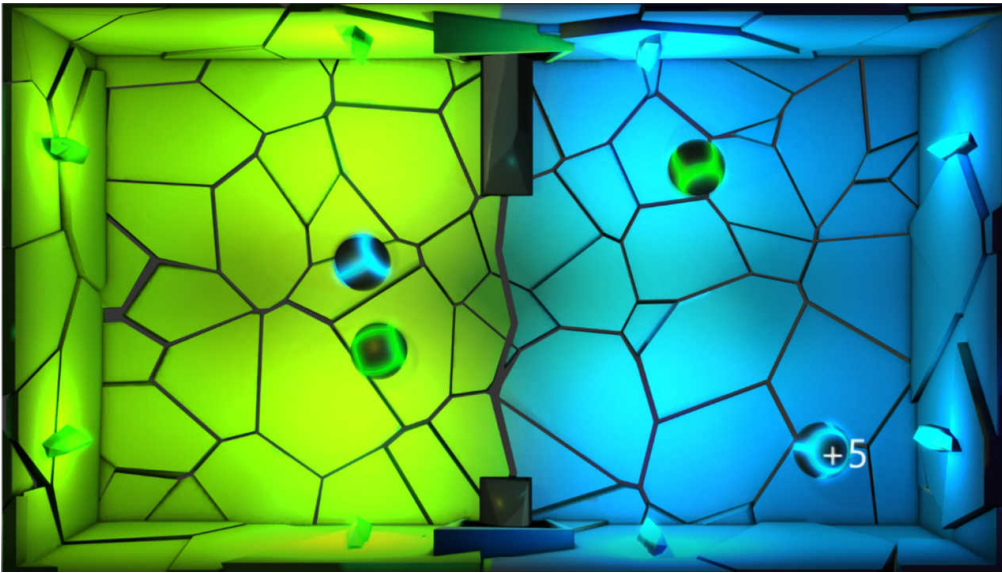
Verteilen oder Blockieren Sie die Bälle so, dass sich die blauen Bälle auf der blauen und die grünen Bälle auf der grünen Seite des Bildschirms befinden.



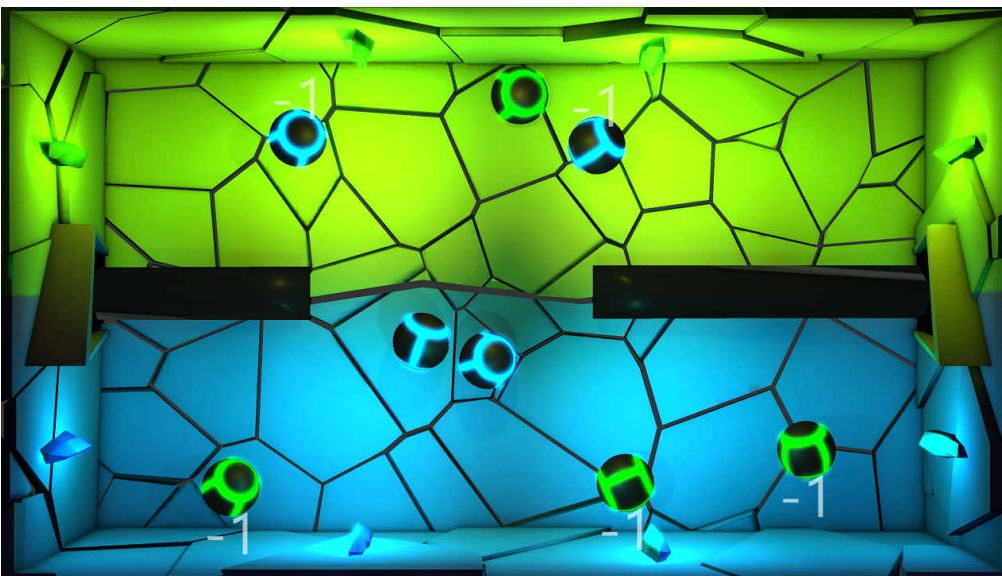
GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

SORTIERER

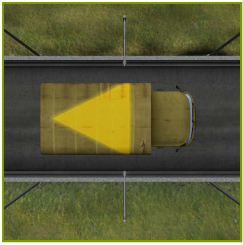
BEISPIELEINSTELLUNGEN



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

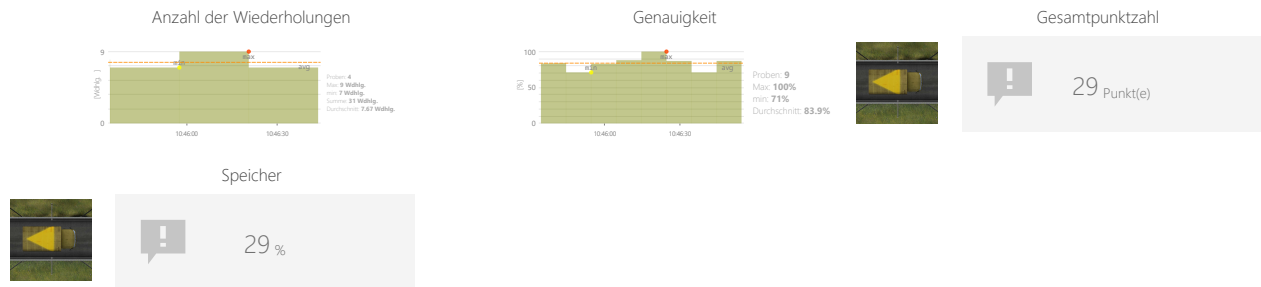
LASTWAGEN

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Optionen

ZIELE

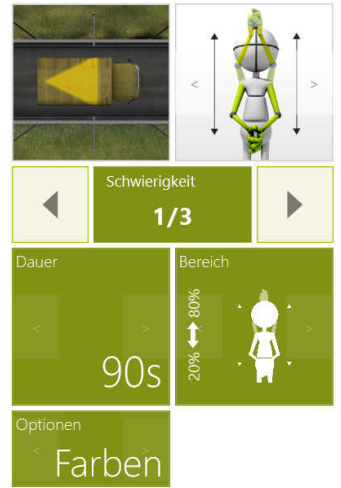
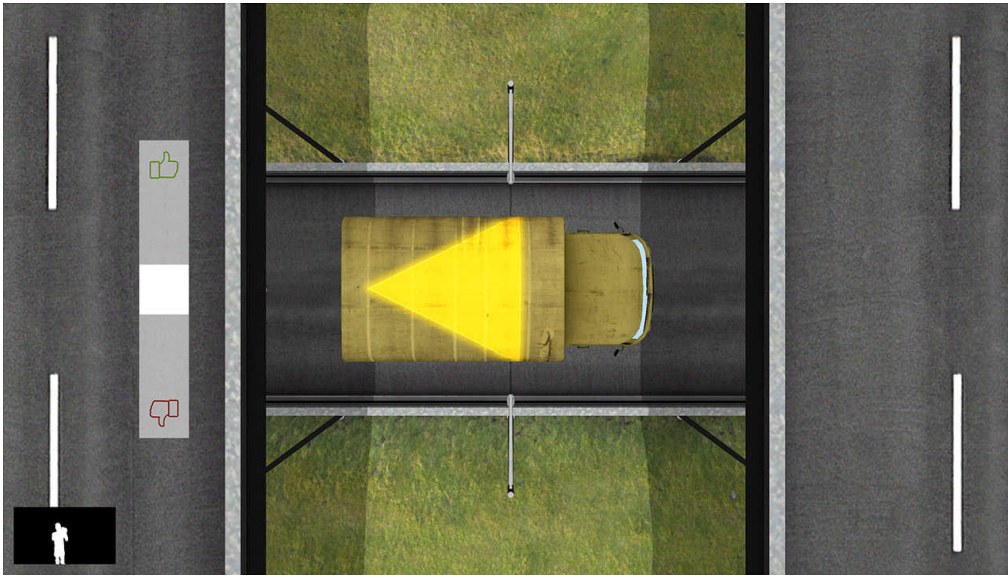
- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

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



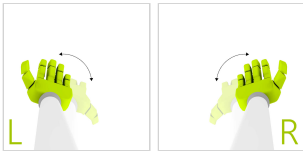


PROBLEME LÖSEN

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



ANPASSUNGEN

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

ZIELE

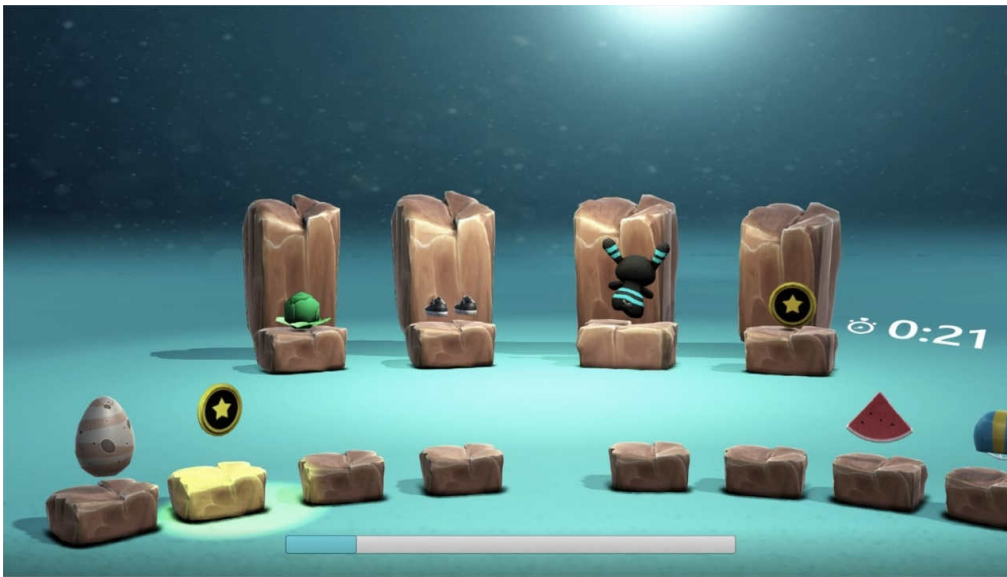
- Wahrnehmung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben

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
80% ↔ 20%	4



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

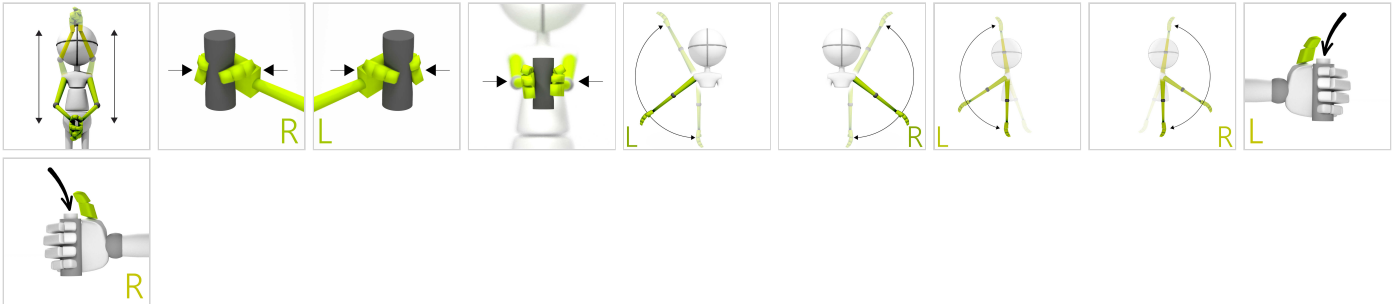
Messen Sie Ihren Blutdruck und geben Sie das Ergebnis ein



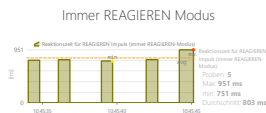
SPEZIALISIERT GONOGO-TEST

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

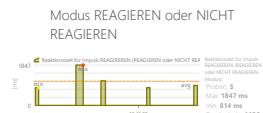
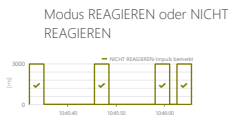


Anzahl der verpassten REAGIEREN-Impulse (Immer REAGIEREN-Modus)

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

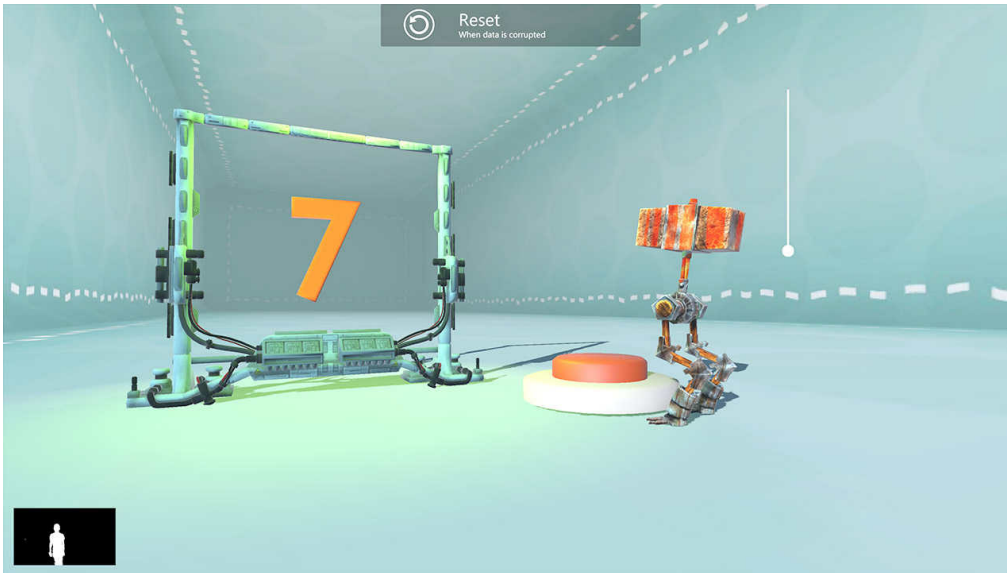
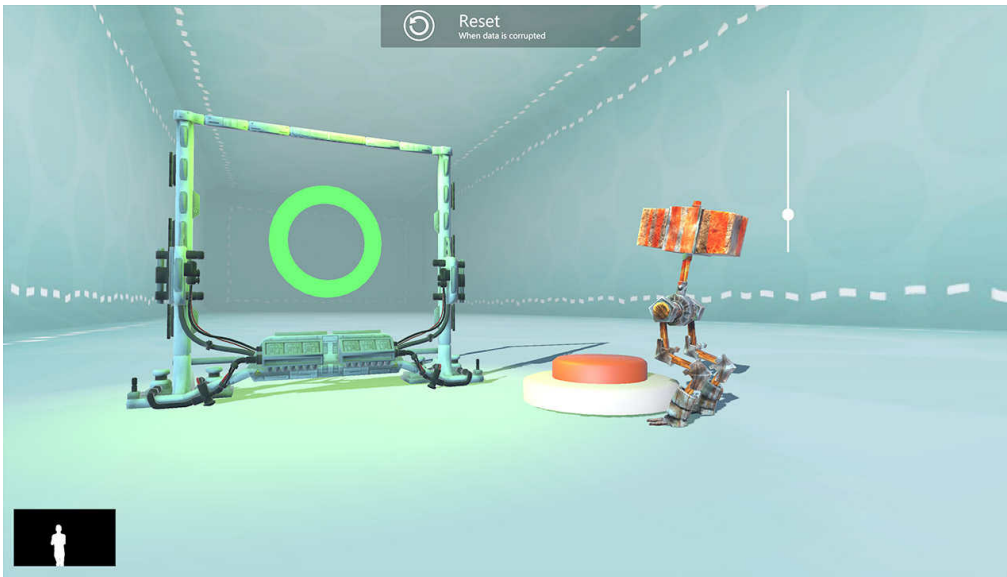
- Spontane Bewegungen
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Reaktion auf die positiven visuellen Reize

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Drücken Sie die Schaltfläche, wenn das richtige Ziel angezeigt wird



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Bereich	Erforderliche korrekte Wiederholungen
0% 3%	5
	Schlagen, wenn Farbe ist grün