

BASISPAKET FÜR MANUALEX PRO

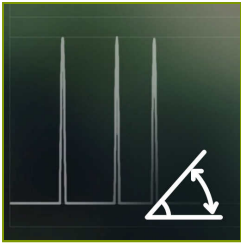
???

Hardware-Anforderungen	3
Was wird benötigt?	3
Datenbank der therapeutischen Aufgaben	4
Bewegungsbereich	4
Bewegungsgenauigkeit	6
Funktionsbewegungen	10
Stärke	26
Speicher	27
Probleme lösen	29
Spezialisiert	31

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:

- Manualex Pro

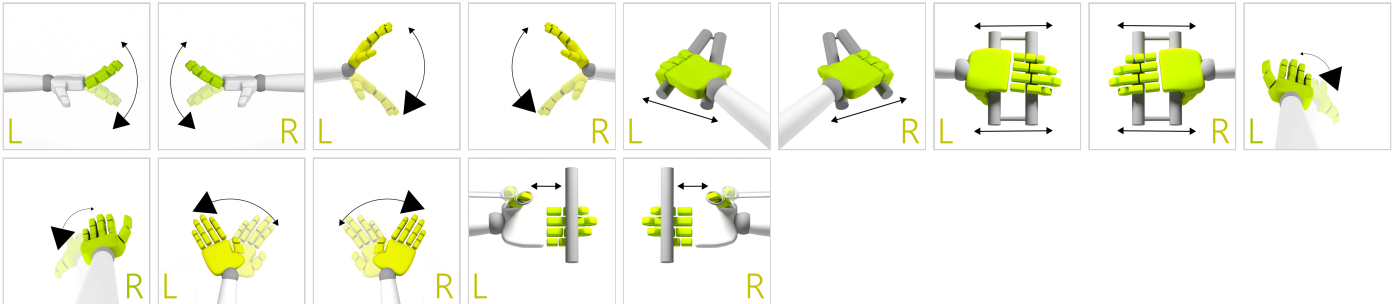


BEWEGUNGSBEREICH

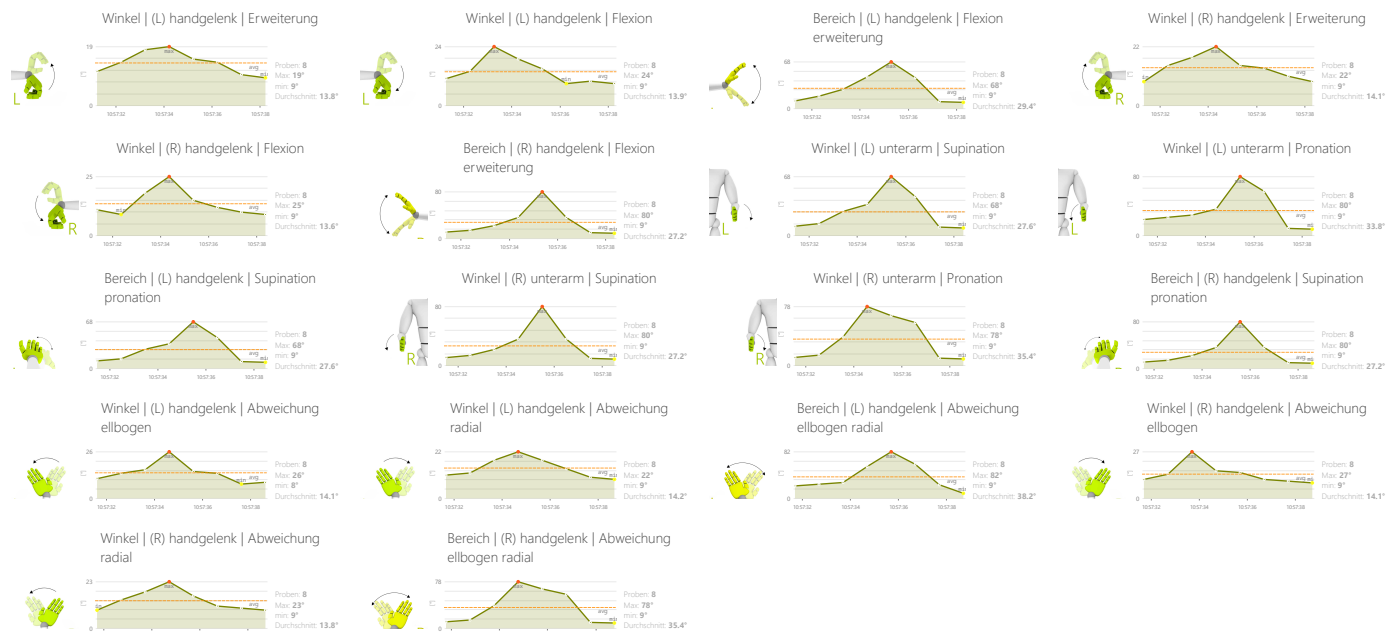
WINKELBEWERTUNG

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ZIELE

- Bewegungsuntersuchung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie, das beste Ergebnis zu erzielen



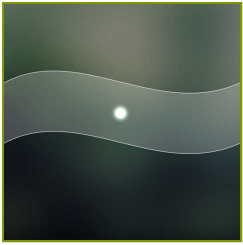
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Winkelbereich
start 0° ende -90°

Zeit der Mini-Übung
30s

Widerstand
1

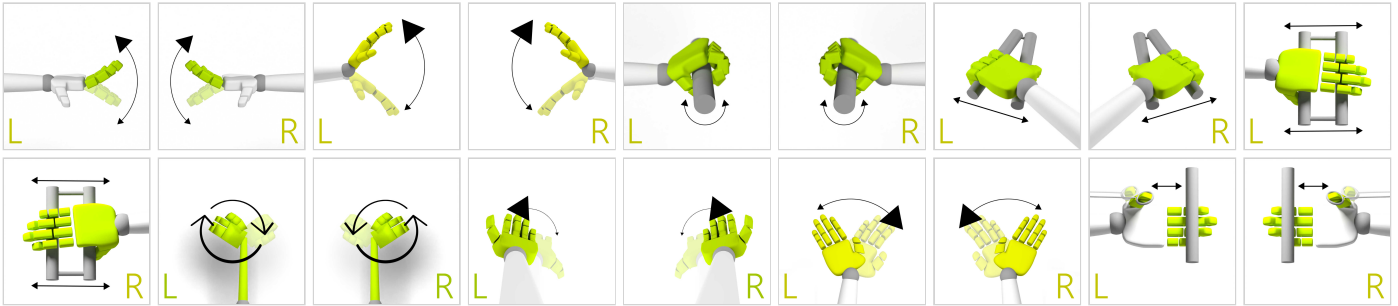


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

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

ZIELE

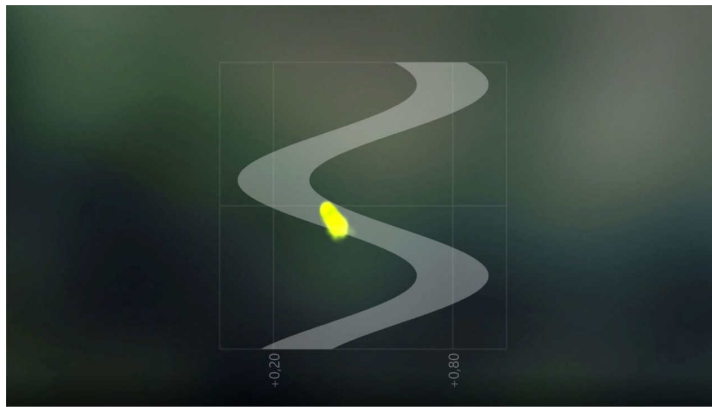
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

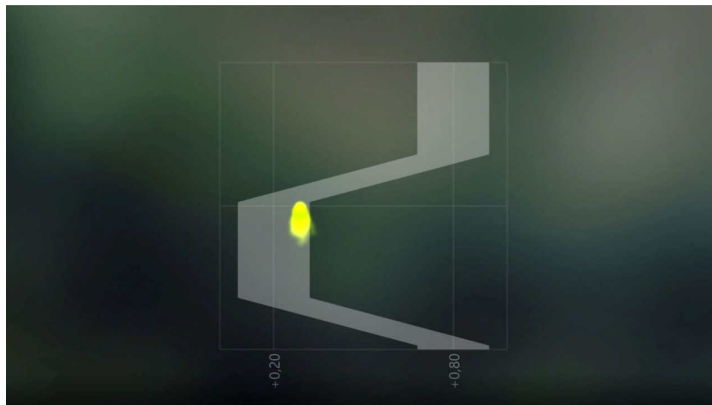
Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



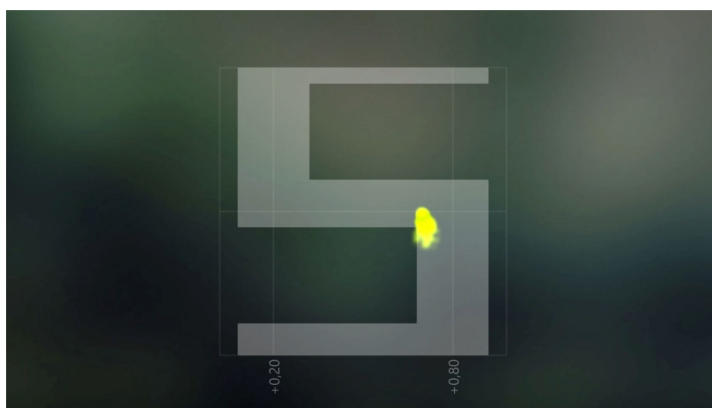
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Control panel for the wavy path diagram. It includes a difficulty level of 3/3, a duration of 30s, and a range of 20%. The diagram configuration shows a wavy path. The control panel also includes a difficulty level of 3/3, a duration of 30s, and a range of 20%. The diagram configuration shows a wavy path. The control panel also includes a difficulty level of 3/3, a duration of 30s, and a range of 20%. The diagram configuration shows a wavy path.



Control panel for the zigzag path diagram. It includes a difficulty level of 1/3, a duration of 90s, and a range of 40%. The diagram configuration shows a zigzag path. The control panel also includes a difficulty level of 1/3, a duration of 90s, and a range of 40%. The diagram configuration shows a zigzag path.



Control panel for the square path diagram. It includes a difficulty level of **brauch**, a duration of 30s, and a range of 20%. The diagram configuration shows a square path. The control panel also includes a difficulty level of **brauch**, a duration of 30s, and a range of 20%. The diagram configuration shows a square path.

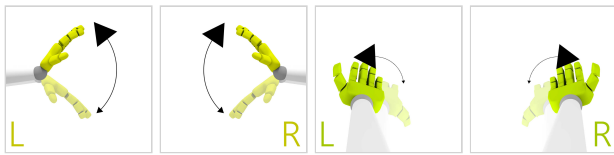


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

REGENSCHIRM

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



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	Winkelbereich start ? ende ?
Pfad 8.0s	Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?
Widerstand 1	Regenschirm Größe 150%

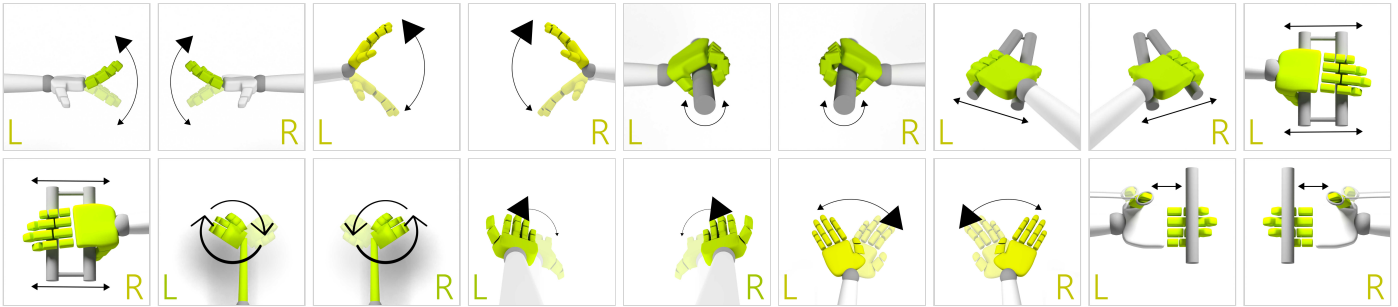


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

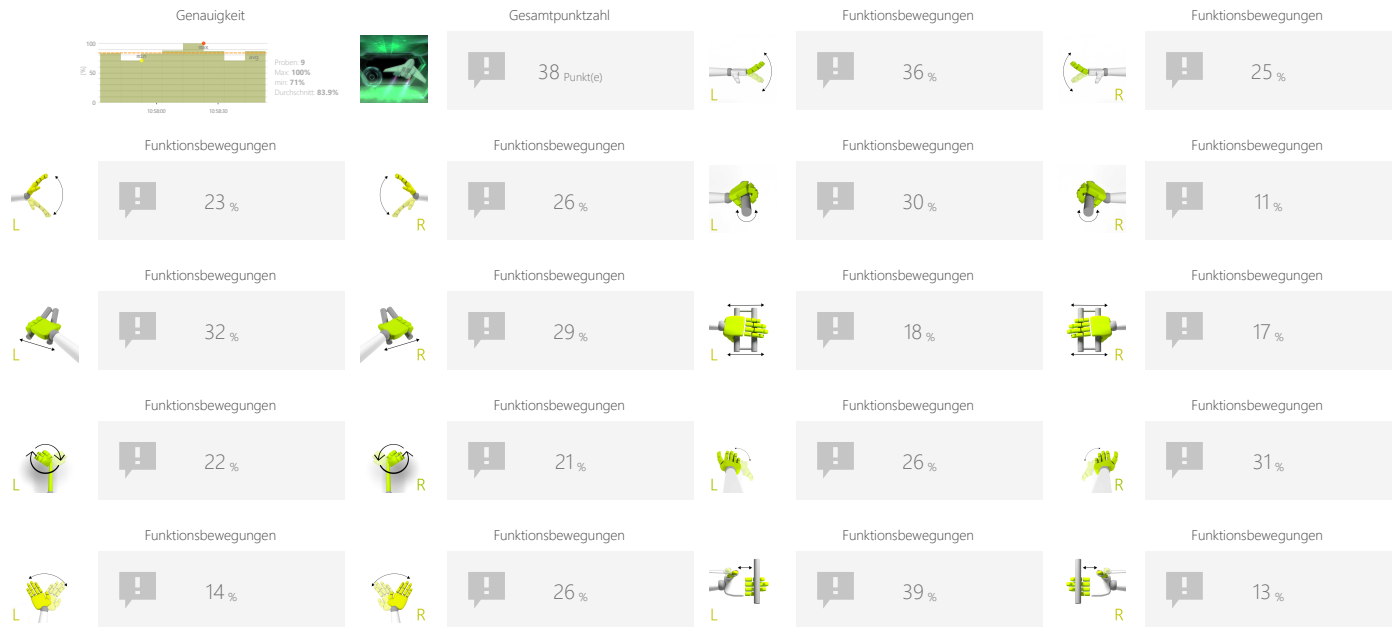
FLUGZEUG

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

ZIELE

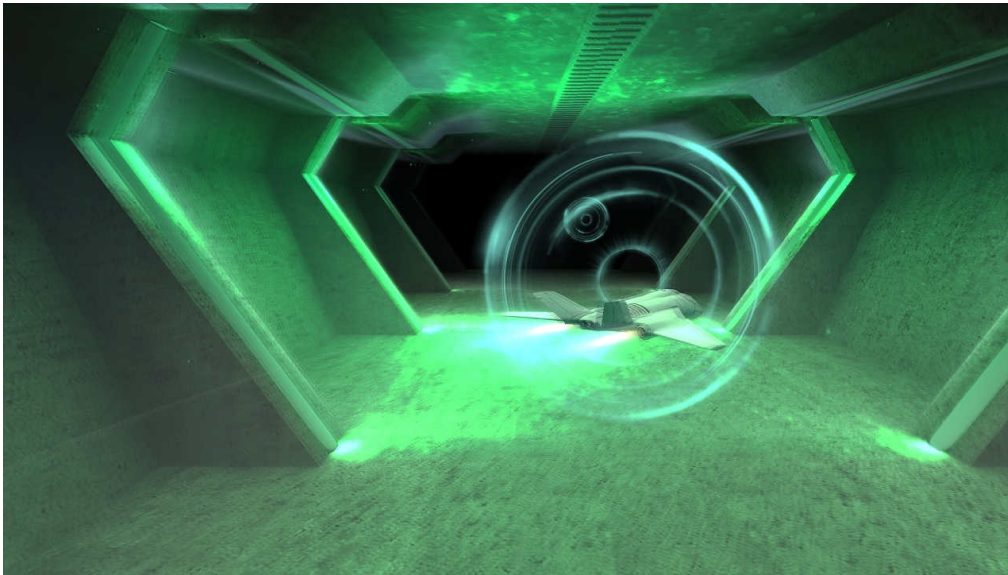
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

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	Winkelbereich
90s	
Einstellung der Reichweite	Widerstand
0% ↔ 100%	1
? ↔ ?	

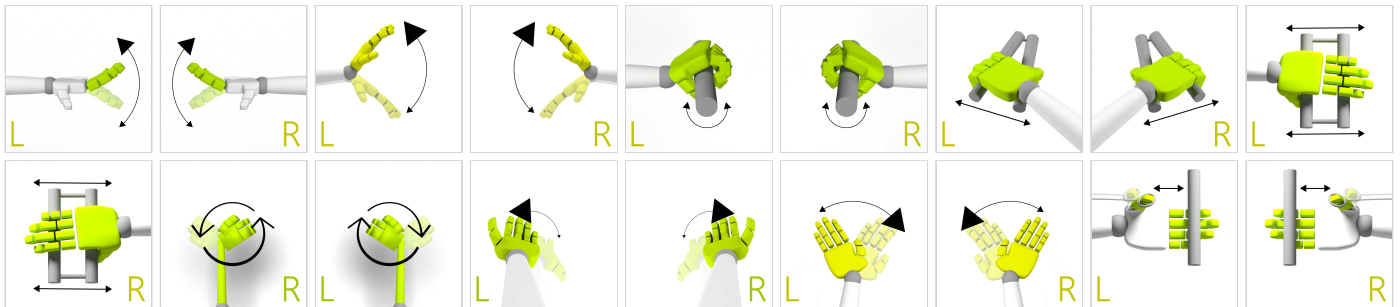


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

ZIELE

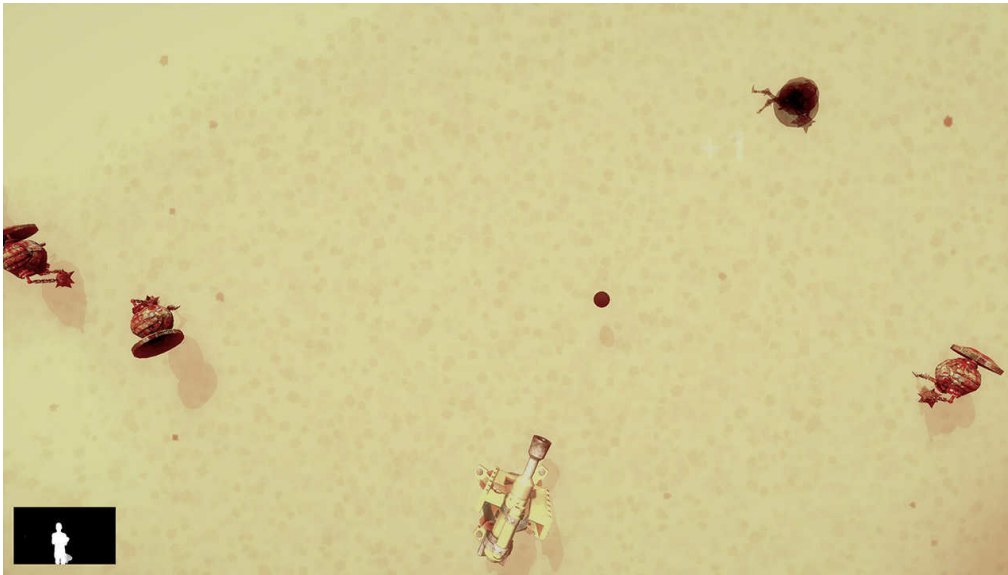
- Geteilte Aufmerksamkeit
- Spontane Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



BEISPIELEINSTELLUNGEN



◀	Schwierigkeit 1/3	▶
Dauer 90s	Winkelbereich 	
Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?	Distraktoren aktivieren Nein	
Zeit zwischen Feinden 3s	Widerstand 1	
Geschwindigkeit der Gegner 50%	Zeit zwischen Kanonenkugeln 1s	



◀	Schwierigkeit brauch	▶
Dauer 90s	Winkelbereich 	
Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?	Distraktoren aktivieren Ja	
Zeit zwischen Feinden 3s	Widerstand 1	
Geschwindigkeit der Gegner 50%	Zeit zwischen Kanonenkugeln 1s	

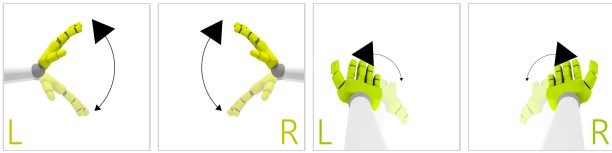


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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



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



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

KRANKENWAGEN

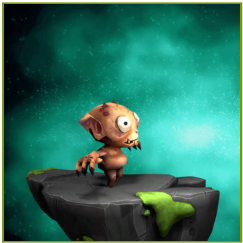
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 2/3	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Winkelbereich
Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?	Widerstand 1 Abstand zwischen den Autos 50%



Schwierigkeit brauch	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Winkelbereich
Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?	Widerstand 1 Abstand zwischen den Autos 200%

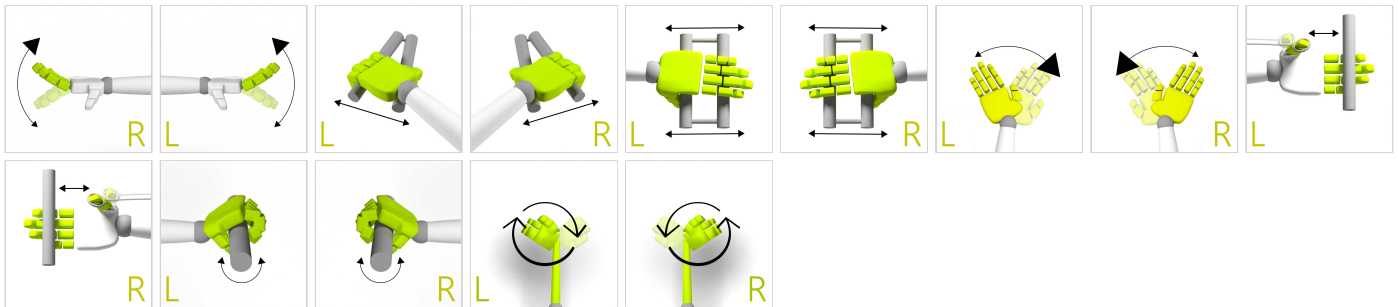


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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
- Zeit zwischen Objekten
- Bombenformat
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

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

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Dauer 90s	Winkelbereich start: ? ende: ?
Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?	Bereich 100% 0% R
Zeit zwischen Objekten 5s	Bombenformat 1
Widerstand 1	Geschwindigkeit der Objekte 100%

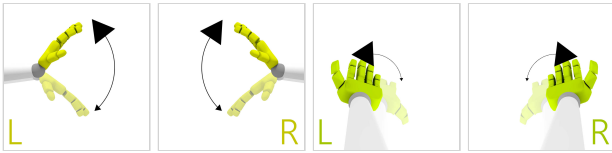


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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



ZIELE

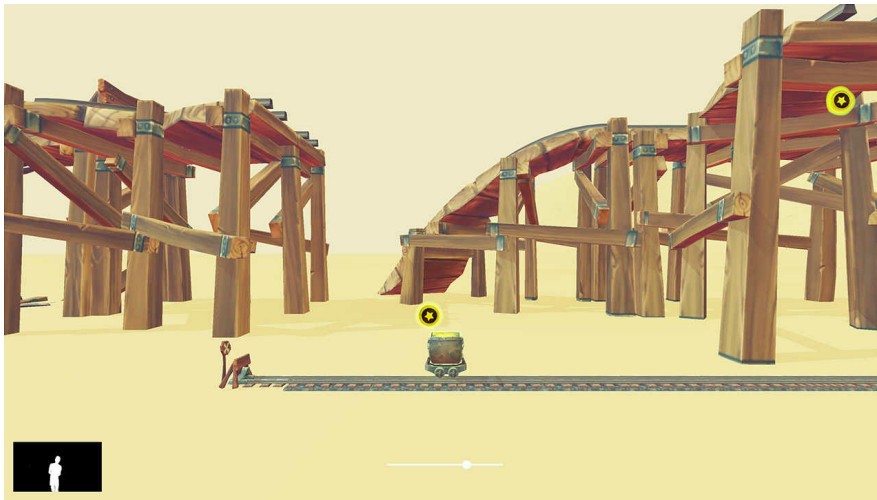
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

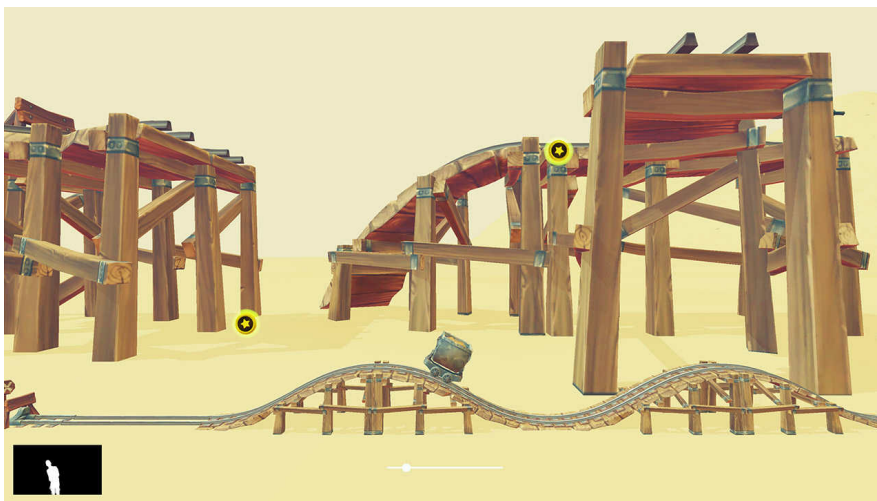
Steuern Sie den Einkaufswagen, um die Münzen einzusammeln.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Geschwindigkeit 100% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Winkelbereich
Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?	Form der Route
Entgleisung einschalten Nein	Hindernisse aktivieren Nein
Zeit zwischen Objekten 5s	Widerstand 1



Schwierigkeit brauch	
Geschwindigkeit 100% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Winkelbereich
Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?	Form der Route
Entgleisung einschalten Nein	Hindernisse aktivieren Nein
Zeit zwischen Objekten 5s	Widerstand 1

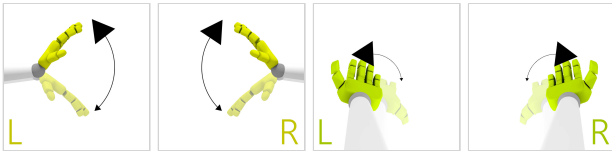


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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



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 90s	Winkelbereich
Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?	Widerstand 1

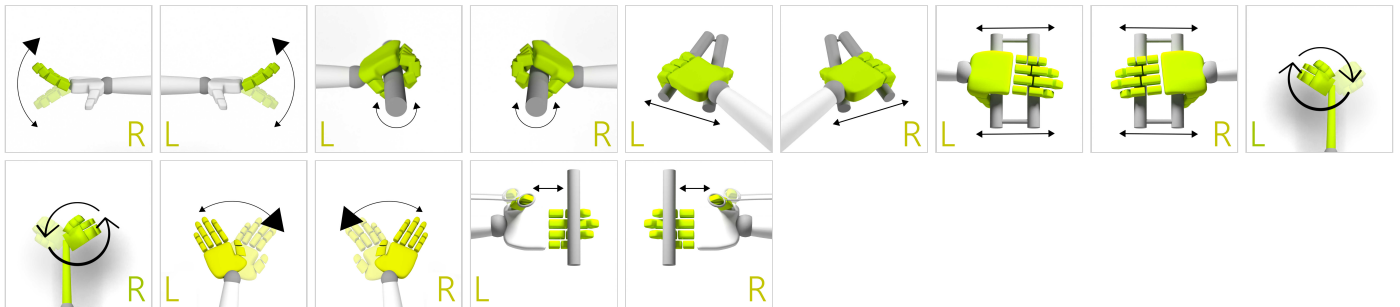


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

ZIELE

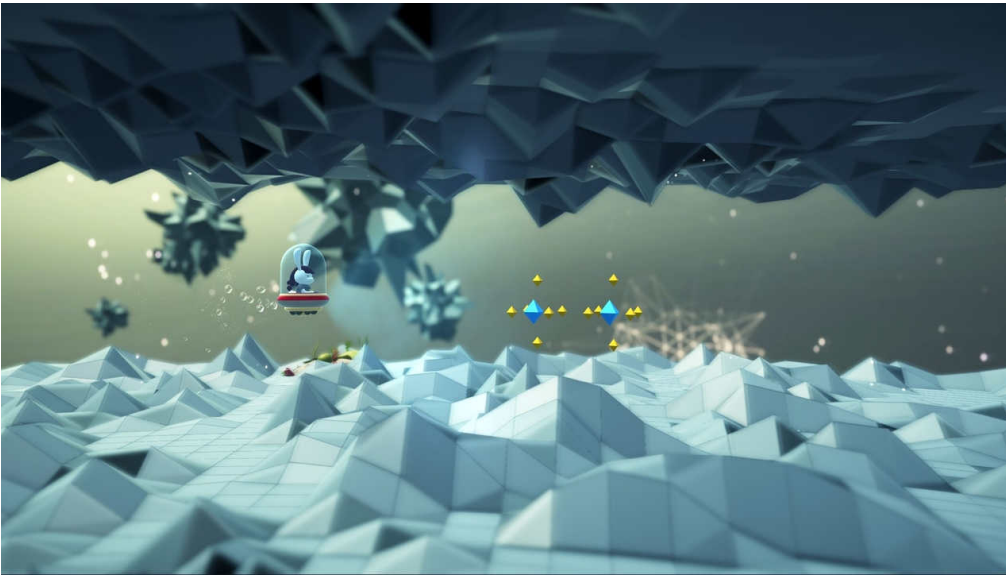
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

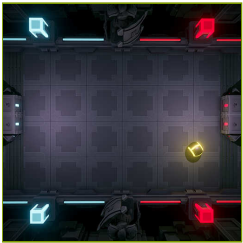
Steuern Sie das Fahrzeug, um die Hindernisse zu vermeiden



BEISPIELEINSTELLUNGEN



	 R	
	Schwierigkeit 1/3	
Geschwindigkeit		
 100%		
Geschwindigkeit automatisch eingestellt		
Dauer		Winkelbereich
 90s		 start: ? ende: ?
Einstellung der Reichweite		Bereich
 0% ↔ 100%		 0% ↔ 100% R
Widerstand		
 1		

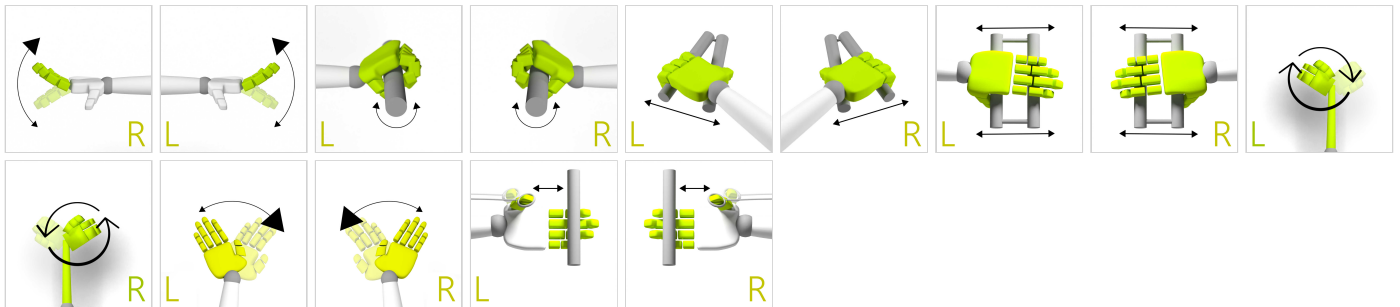


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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
- 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



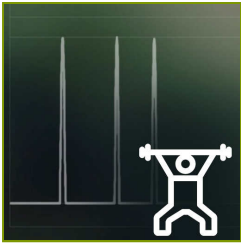
FUNKTIONSBEWEGUNGEN

PONG

BEISPIELEINSTELLUNGEN



	Schwierigkeit 1/3	
Dauer 90s	Winkelbereich 	
Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?	Bereich 0% ↔ 100% 	
Widerstand 1	Geschwindigkeit der Objekte 100%	

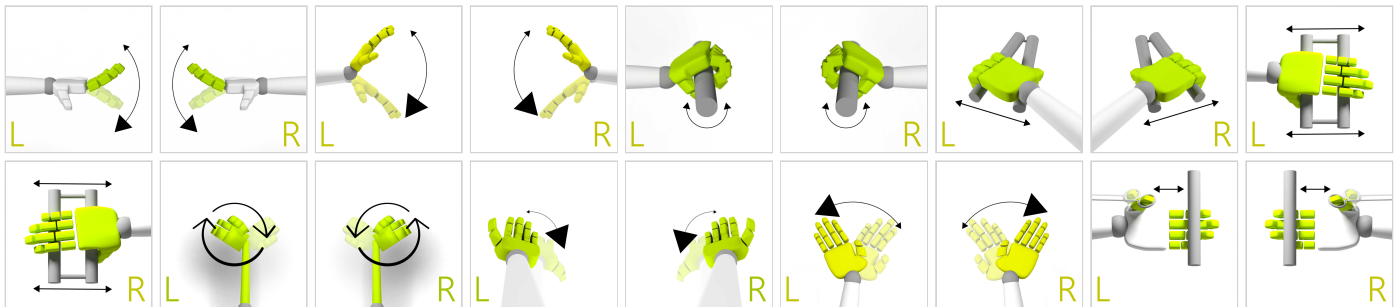


STÄRKE

KRAFT TESTEN

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

KONTROLLMODI



ANPASSUNGEN

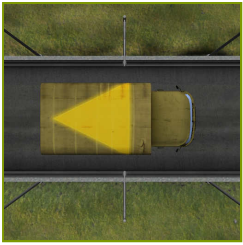
- Endzeit der Aktion

ZIELE

- Festigkeitsprüfung
- Muskelverstärkung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie, das beste Ergebnis zu erzielen

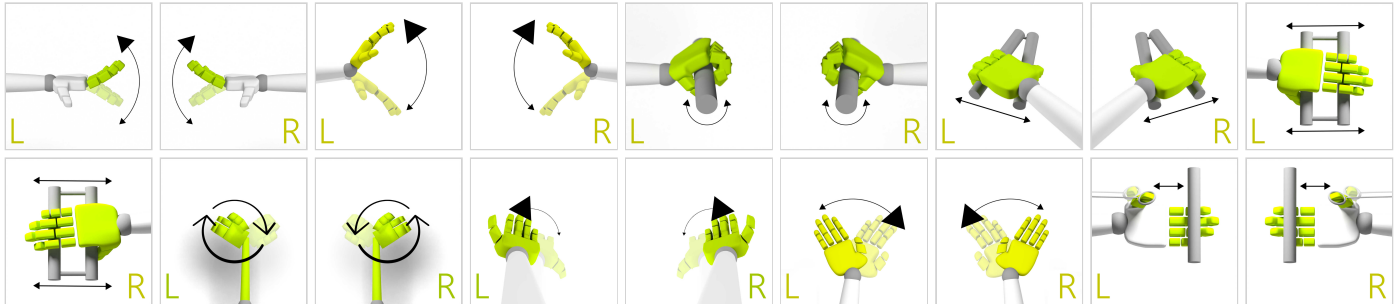


SPEICHER

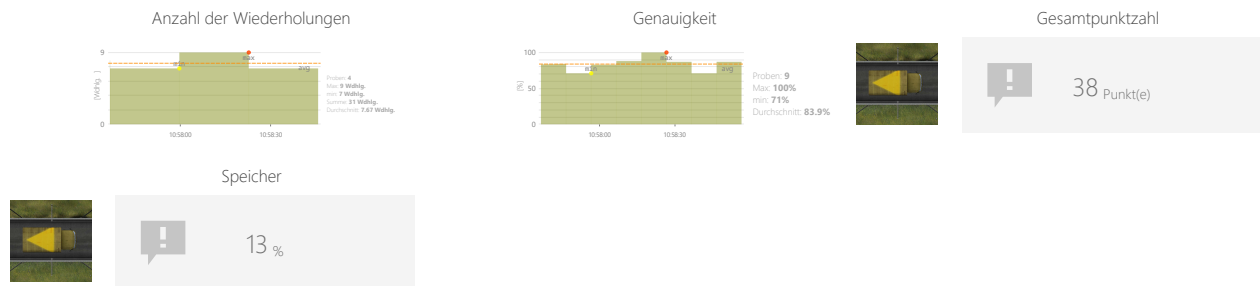
LASTWAGEN

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Optionen

ZIELE

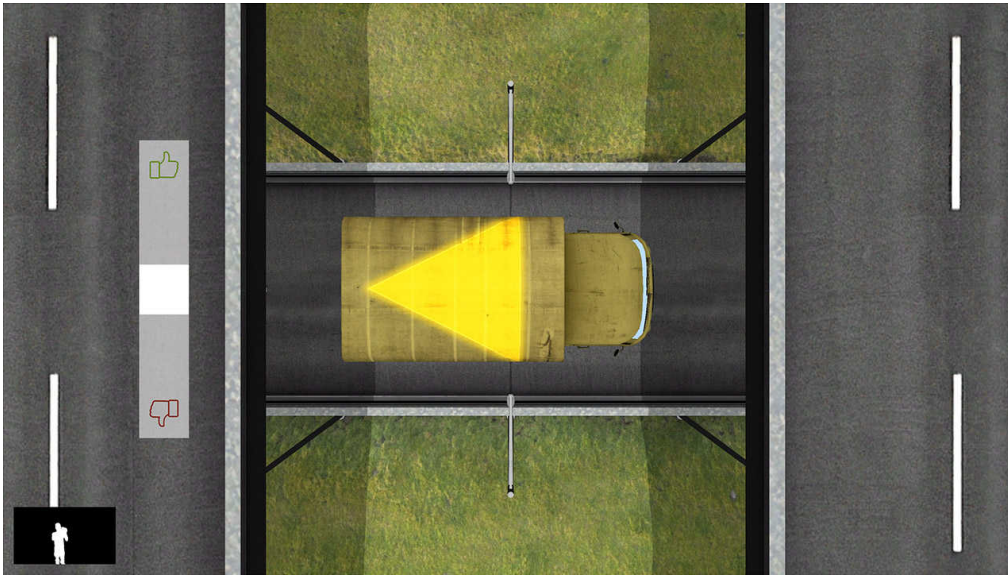
- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

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



◀	Schwierigkeit 1/3	▶
Dauer < > 90s	Winkelbereich start: ? ende: ?	
Einstellung der Reichweite 0% ↔ 100% ? ↔ ?	Widerstand 1	
	Optionen Farben	

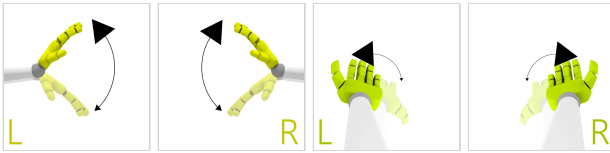


PROBLEME LÖSEN

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



ZIELE

- Wahrnehmung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Wählen Sie ein Element, das 2 Mal vorkommt



BEISPIELEINSTELLUNGEN

