

# BASISPAKET FÜR LAUFBAND MIT KAMERA

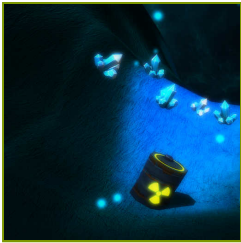
???

|   |    |
|---|----|
| <b>Hardware-Anforderungen</b>                 | 3  |
| Was wird benötigt?                            | 3  |
| <b>Datenbank der therapeutischen Aufgaben</b> | 4  |
| Bewegungsbereich                              | 4  |
| Bewegungszeit                                 | 6  |
| Geschwindigkeit                               | 8  |
| Bilanz  | 14 |
| Bewegungsgenauigkeit                          | 14 |
| Funktionsbewegungen                           | 18 |
| Geteilte Aufmerksamkeit                       | 66 |
| Speicher                                      | 68 |
| Probleme lösen                                | 70 |
| Spezialisiert                                 | 76 |

# 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:

- h/p/cosmos treadmill

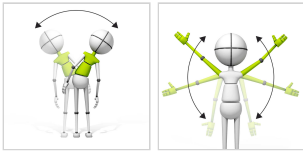


# BEWEGUNGSBEREICH

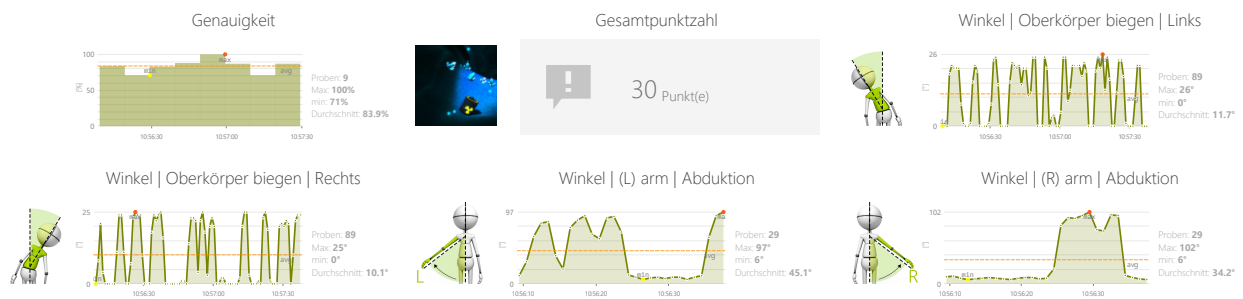
## KRISTALLE

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

## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



## ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Spielergeschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Winkel

## ZIELE

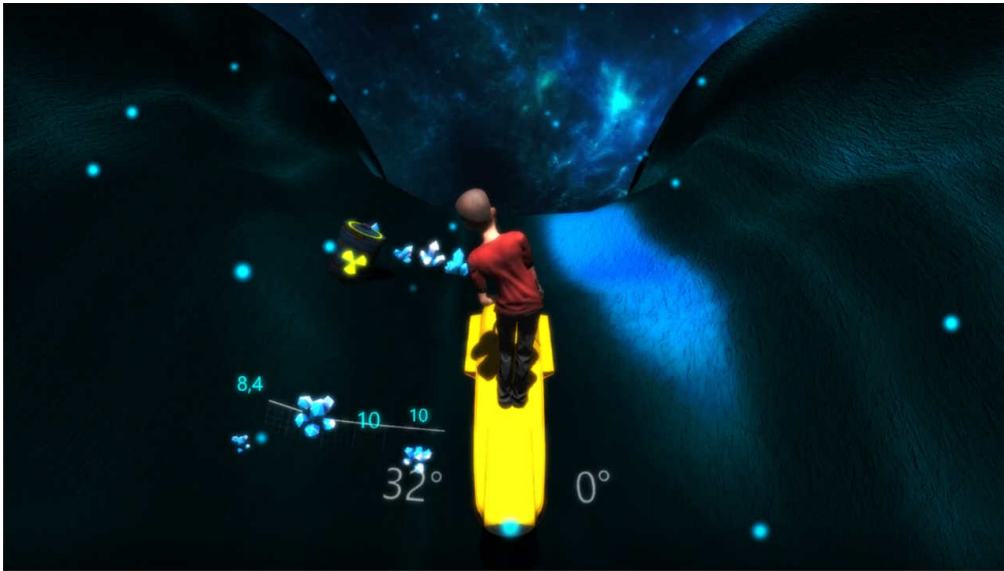
- Verbessern Sie den Bewegungsbereich
- Wahrnehmung
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Reaktion auf die positiven visuellen Reize

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

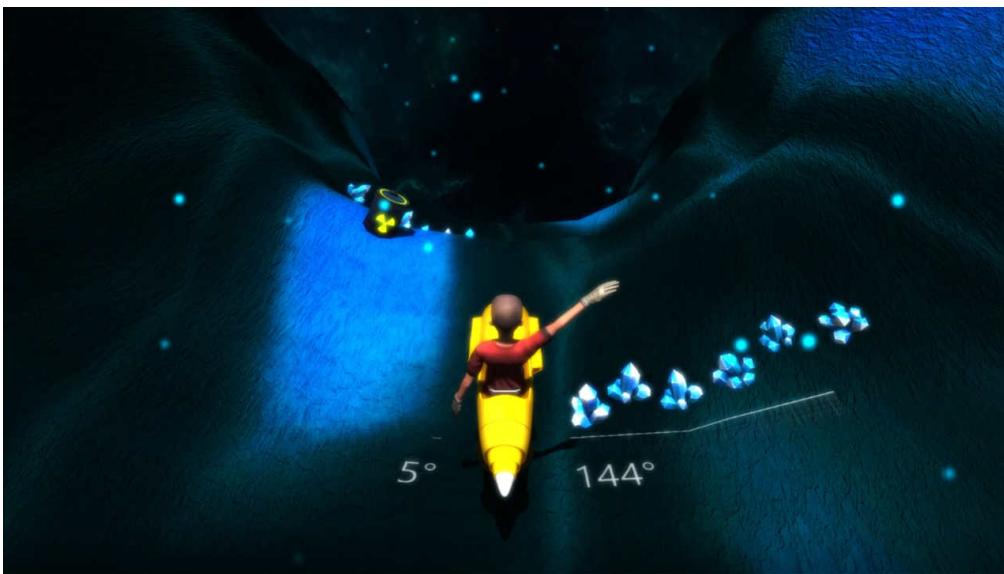
Sammeln Sie die Kristalle und vermeiden Sie die radioaktiven Fässer



BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                                     |                     |
|-------------------------------------|---------------------|
|                                     |                     |
| Schwierigkeit <b>1/4</b>            |                     |
| Laufbandgeschwindigkeit             | Hohe des Laufbandes |
| Beliebig                            | Beliebig            |
| Spielergeschwindigkeit              |                     |
| 100%                                |                     |
| relativ zur Laufbandgeschwindigkeit |                     |
| Dauer                               | Winkel              |
| 90s                                 | 40°                 |
|                                     | Winkel              |
|                                     | 40°                 |



|                                     |                     |
|-------------------------------------|---------------------|
|                                     |                     |
| Schwierigkeit <b>1/4</b>            |                     |
| Laufbandgeschwindigkeit             | Hohe des Laufbandes |
| Beliebig                            | Beliebig            |
| Spielergeschwindigkeit              |                     |
| 100%                                |                     |
| relativ zur Laufbandgeschwindigkeit |                     |
| Dauer                               | Winkel              |
| 90s                                 | 40°                 |
|                                     | Winkel              |
|                                     | 40°                 |



# BEWEGUNGSZEIT

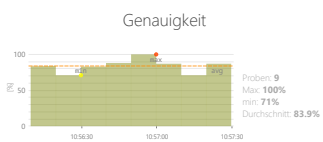
## REAGIEREN

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.

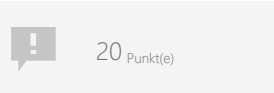
## KONTROLLMODI



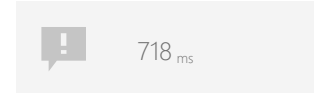
## ERGEBNISSE



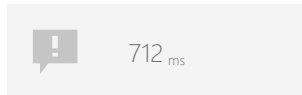
Gesamtpunktzahl



Ziel erreichen | (L) hand | Erweiterung



Ziel erreichen | (R) hand | Erweiterung



## ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- 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

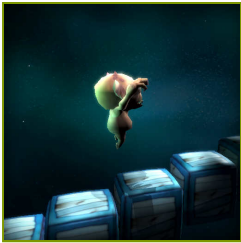
Treffen Sie das Ziel so schnell wie möglich. Bringen Sie sich dann in die Ruheposition



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                          |                        |
|--------------------------|------------------------|
|                          |                        |
| Schwierigkeit            |                        |
| 1/2                      |                        |
| Laufbandgeschwindigkeit  | Höhe des Laufbandes    |
| Beliebig                 | Beliebig               |
| Dauer                    | Bereich                |
| 90s                      | 20% 80%                |
| Reaktionszeit bearbeiten | Abstand zu den Targets |
| 2s                       | 75%                    |

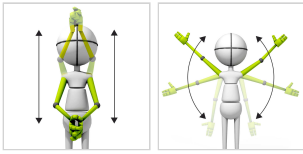


# GESCHWINDIGKEIT

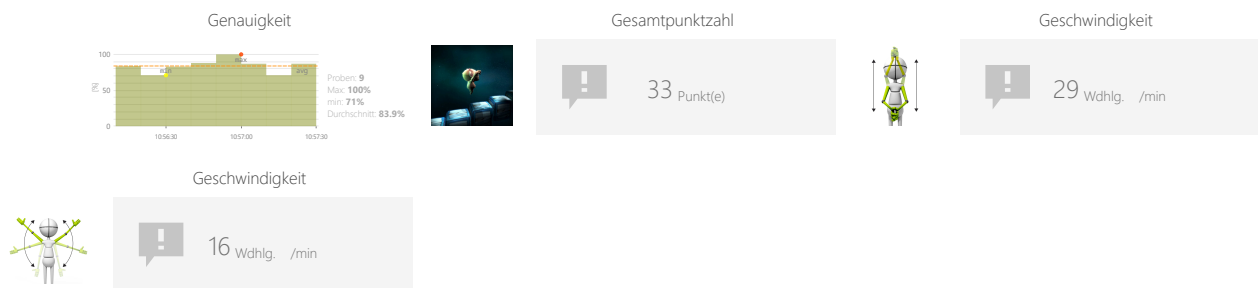
## TREPPE

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- 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<br><b>brauch</b>      |                                 |
| Laufbandgeschwindigkeit<br>Beliebig | Höhe des Laufbandes<br>Beliebig |
| Dauer<br>90s                        | Bereich<br>20% - 80%<br>        |
| Maximale Zeit pro Etage<br>15s      | Anzahl der Treppen<br>5         |
| Länge der Pause<br>3                |                                 |

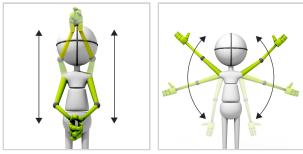


# GESCHWINDIGKEIT

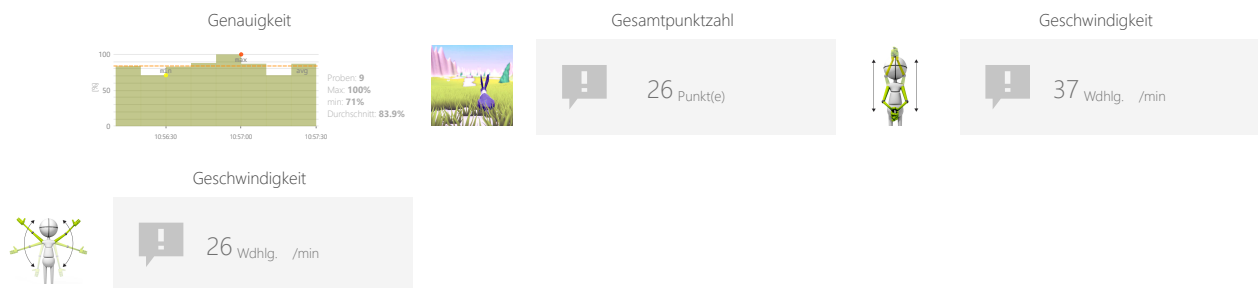
## KANINCHEN

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Bereich

### ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Fahren Sie so schnell wie möglich durch die gesamte Strecke



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
|                         |                     |
| Laufbandgeschwindigkeit | Hohe des Laufbandes |
| Beliebig                | Beliebig            |
| Dauer                   | Bereich             |
| 90s                     | 20% - 80%           |

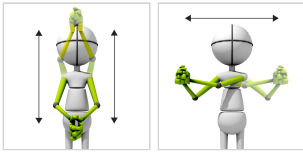


# GESCHWINDIGKEIT

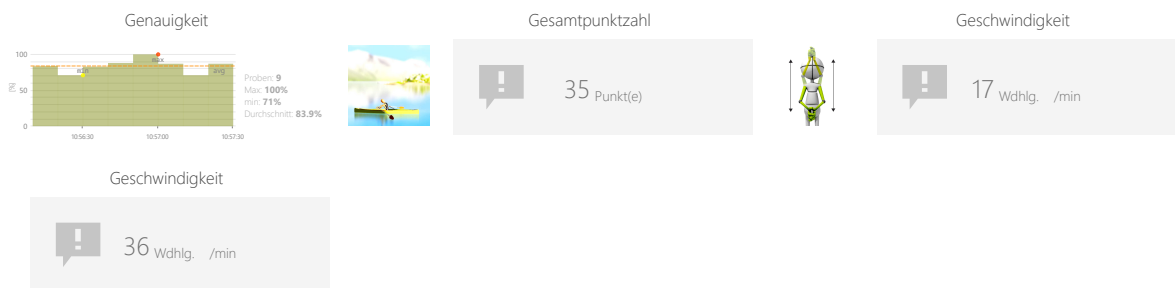
## KAJAK

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

## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



## ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Bereich

## ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

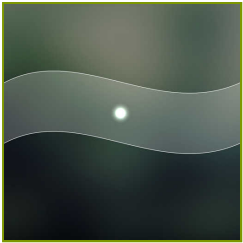
Rudern Sie so schnell wie möglich



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|   |   |
|---|---|
|  |          |
| Laufbandgeschwindigkeit   | Hohe des Laufbandes   |
| Beliebig  | Beliebig  |
| Dauer   | Bereich   |
| < 90s >   | 20% 80%  |



# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

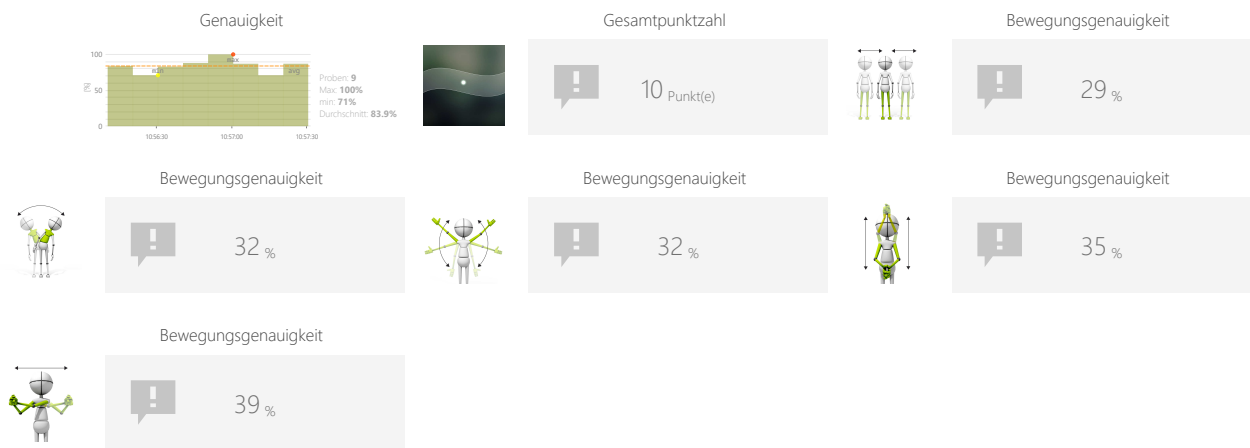
## DIAGRAMM

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Form des Diagramms (sinusförmig, trapezförmig, rechteckig)
- Spielergeschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Bereich

### ZIELE

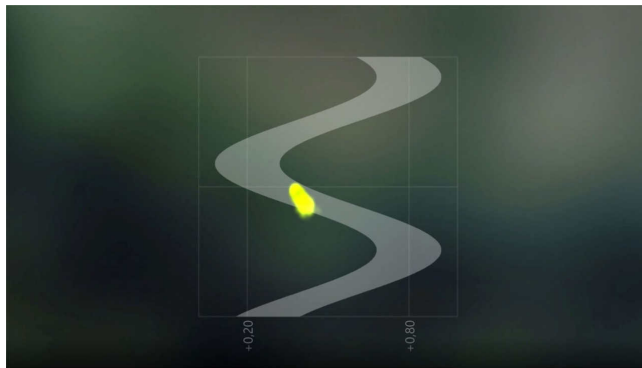
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit: **3/3**

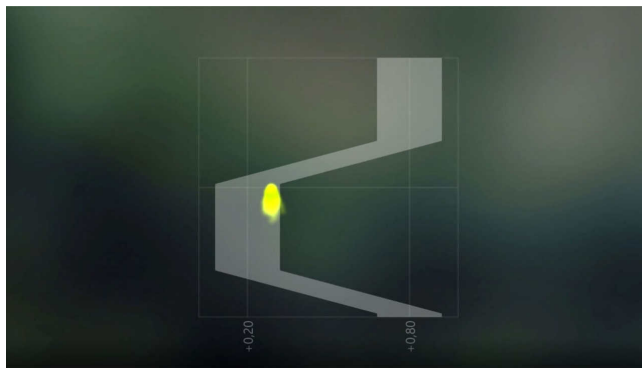
Laufbandgeschwindigkeit: **Beliebig** | Höhe des Laufbandes: **Beliebig**

Konfiguration des Diagramms

⌚: 4.0s ↔: 20%

Spielergeschwindigkeit: **100%**  
relativ zur Laufbandgeschwindigkeit

Dauer: **30s** | Bereich: **20% ↔ 80%**



Schwierigkeit: **1/3**

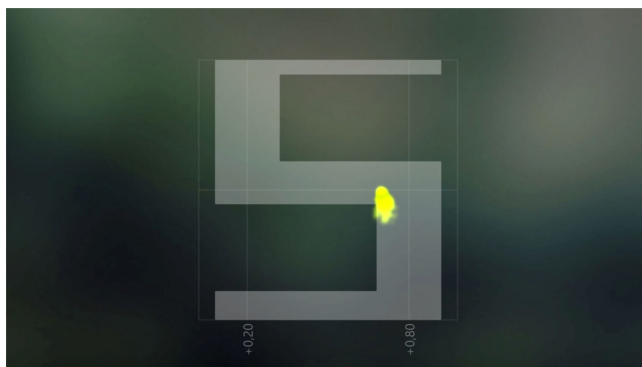
Laufbandgeschwindigkeit: **Beliebig** | Höhe des Laufbandes: **Beliebig**

Konfiguration des Diagramms

⌚: 4.0s ↔: 40%

Spielergeschwindigkeit: **100%**  
relativ zur Laufbandgeschwindigkeit

Dauer: **90s** | Bereich: **20% ↔ 60%**



Schwierigkeit: **brauch**

Laufbandgeschwindigkeit: **Beliebig** | Höhe des Laufbandes: **Beliebig**

Konfiguration des Diagramms

↔: 20% ↑: 2.0s ↓: 2.0s ↗: 1.0s ↘: 1.0s

Spielergeschwindigkeit: **100%**  
relativ zur Laufbandgeschwindigkeit

Dauer: **30s** | Bereich: **45% ↔ 55%**



# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

## REGENSCHIRM

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- 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 <b>1/3</b>                   |  |
| Laufbandgeschwindigkeit<br><b>Beliebig</b> | Höhe des Laufbandes<br><b>Beliebig</b> |
| Dauer<br><b>60s</b>                        | Pfad<br>8.0s                           |
| Bereich<br><br>20% 80%                     | Regenschirm Größe<br><b>150%</b>       |

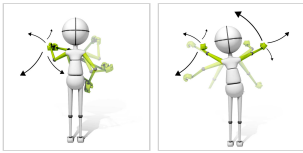


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

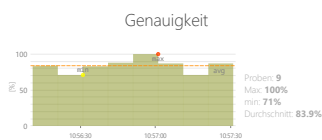
## VAMPIRE

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



### Gesamtpunktzahl

16 Punkt(e)

### Funktionsbewegungen

11 %

### Funktionsbewegungen



14 %

## ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- 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                     |                          |
| Laufbandgeschwindigkeit | Höhe des Laufbandes      |
| Beliebig                | Beliebig                 |
| Aktive Positionen       | Dauer                    |
|                         | 90s                      |
| Zeit zwischen Objekten  | Reaktionszeit bearbeiten |
| 2s                      | 2s                       |



|                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
|                         |                          |
| Schwierigkeit           |                          |
| 1/3                     |                          |
| Laufbandgeschwindigkeit | Höhe des Laufbandes      |
| Beliebig                | Beliebig                 |
| Aktive Positionen       | Dauer                    |
|                         | 90s                      |
| Zeit zwischen Objekten  | Reaktionszeit bearbeiten |
| 2s                      | 2s                       |

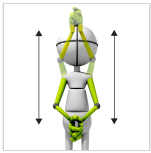


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion
- Bereich

## ZIELE

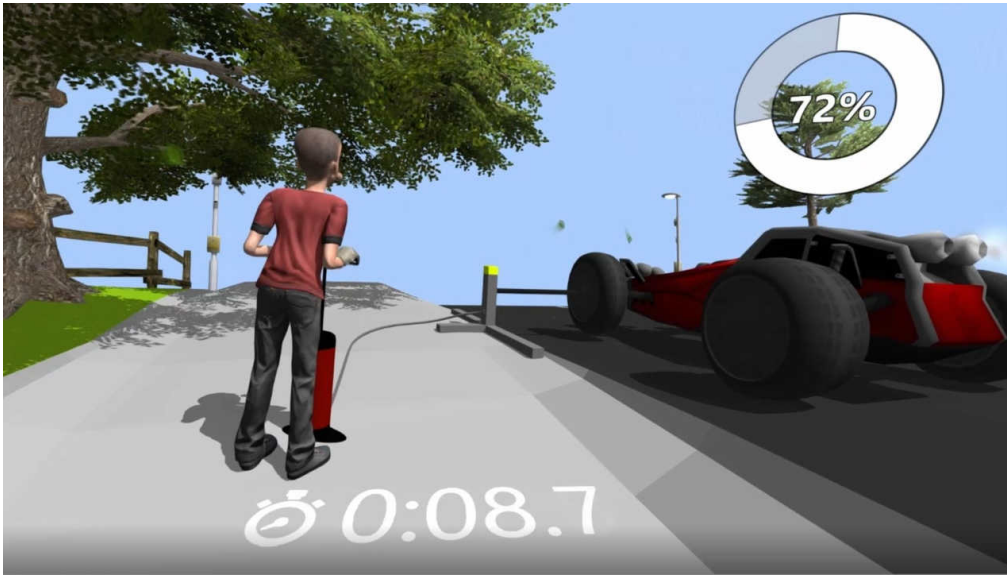
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Dynamik der geplanten Bewegungen

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Pumpen Sie die Räder so schnell wie möglich auf



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
|                         |                     |
| Schwierigkeit           | Schwierigkeit       |
| ◀ 1/2 ▶                 | ◀ 1/2 ▶             |
| Laufbandgeschwindigkeit | Höhe des Laufbandes |
| Beliebig                | Beliebig            |
| Dauer                   | Zeit der Mini-Übung |
| < 90s >                 | < 30s >             |
| Bereich                 |                     |
| 20% 80%                 |                     |



# 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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Geschwindigkeit der Objekte
- Gewicht der Ziele

## ZIELE

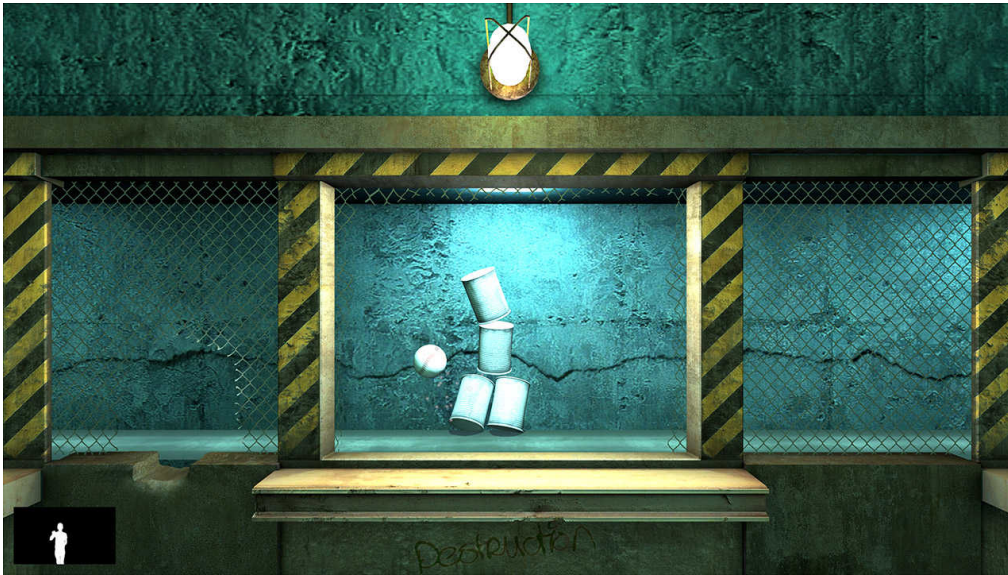
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Fähigkeit der räumlichen Visualisierung

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

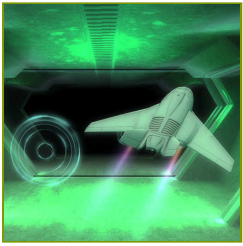
Werfen Sie die Bälle, um so viele Dosen wie möglich zu treffen



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|  |   |                                  |
|--|---|----------------------------------|
|  |   |                                  |
|  | Schwierigkeit<br><b>1/4</b>               |                                  |
| Laufbandgeschwindigkeit<br><b>Beliebig</b> | Höhe des Laufbandes<br><b>Beliebig</b>    |                                  |
| Dauer<br><b>90s</b>                        | Geschwindigkeit der Objekte<br><b>75%</b> | Gewicht der Ziele<br><b>100%</b> |

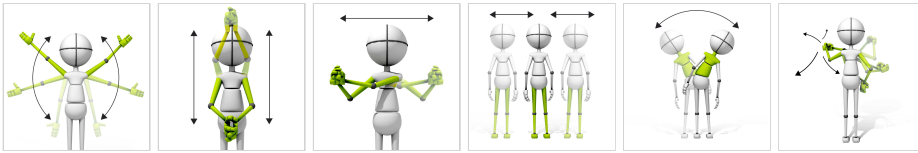


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

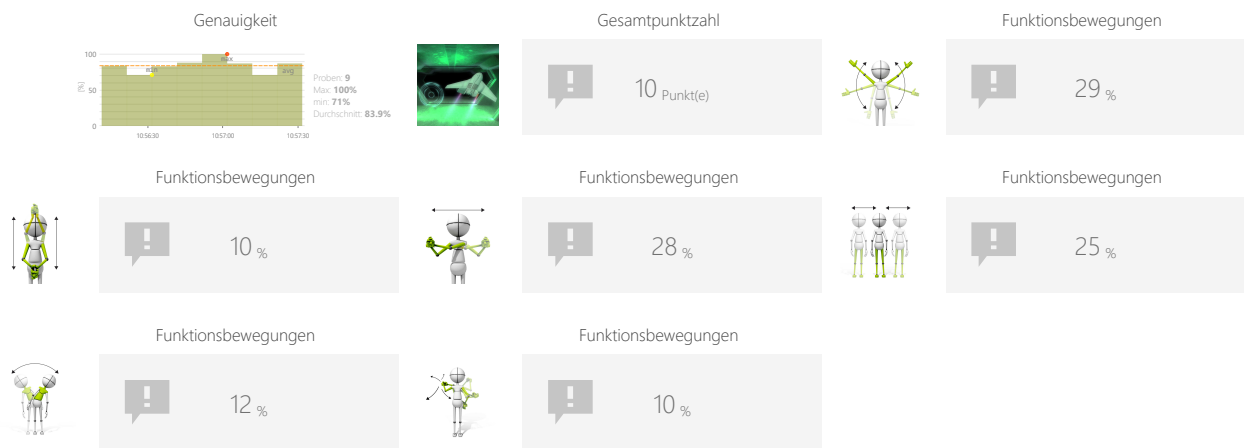
## FLUGZEUG

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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Spielergeschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Bereich

## ZIELE

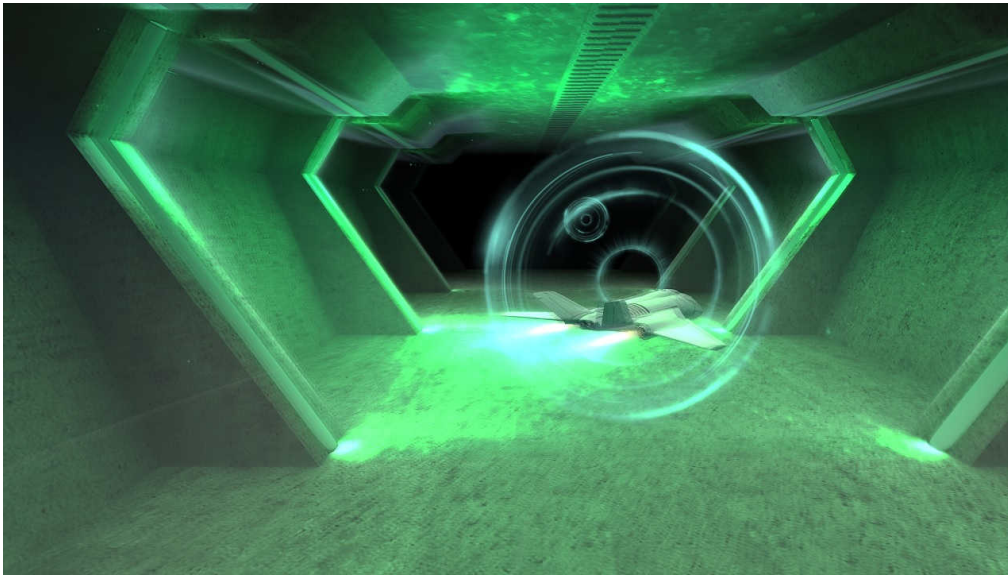
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

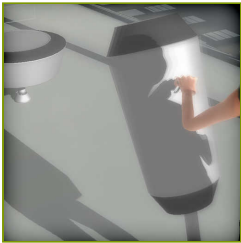
Lassen Sie das Flugzeug durch die Kreise fliegen. Je näher es zur Mitte fliegt, desto mehr Punkte erhalten Sie



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                                     |                     |
|-------------------------------------|---------------------|
|                                     |                     |
| Schwierigkeit                       |                     |
| 2/4                                 |                     |
| Laufbandgeschwindigkeit             | Höhe des Laufbandes |
| Beliebig                            | Beliebig            |
| Spielergeschwindigkeit              |                     |
| 100%                                |                     |
| relativ zur Laufbandgeschwindigkeit |                     |
| 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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion

## ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Spontane Bewegungen

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen oder treten Sie den Sack so oft Sie können



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
|                         |                     |
| Schwierigkeit           |                     |
| <b>1/2</b>              |                     |
| Laufbandgeschwindigkeit | Hohe des Laufbandes |
| Beliebig                | Beliebig            |
| Dauer                   | Zeit der Mini-Übung |
| 30s                     | 30s                 |

|                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
|                         |                     |
| Schwierigkeit           |                     |
| <b>1/2</b>              |                     |
| Laufbandgeschwindigkeit | Hohe des Laufbandes |
| Beliebig                | Beliebig            |
| Dauer                   | Zeit der Mini-Übung |
| 30s                     | 30s                 |



# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

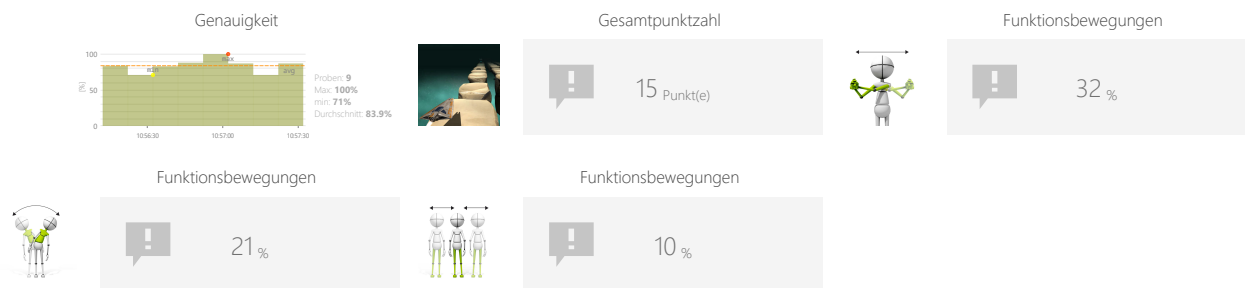
## STEINE

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



### ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Spielergeschwindigkeit
- 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                                 |                     |
| Laufbandgeschwindigkeit             | Höhe des Laufbandes |
| Beliebig                            | Beliebig            |
| Spielergeschwindigkeit              |                     |
| 100%                                |                     |
| relativ zur Laufbandgeschwindigkeit |                     |
| Dauer                               | Bereich             |
| 90s                                 | 20% 80%             |



# 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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Bereich
- Anzahl der Feinde
- Geschwindigkeit der Gegner

## ZIELE

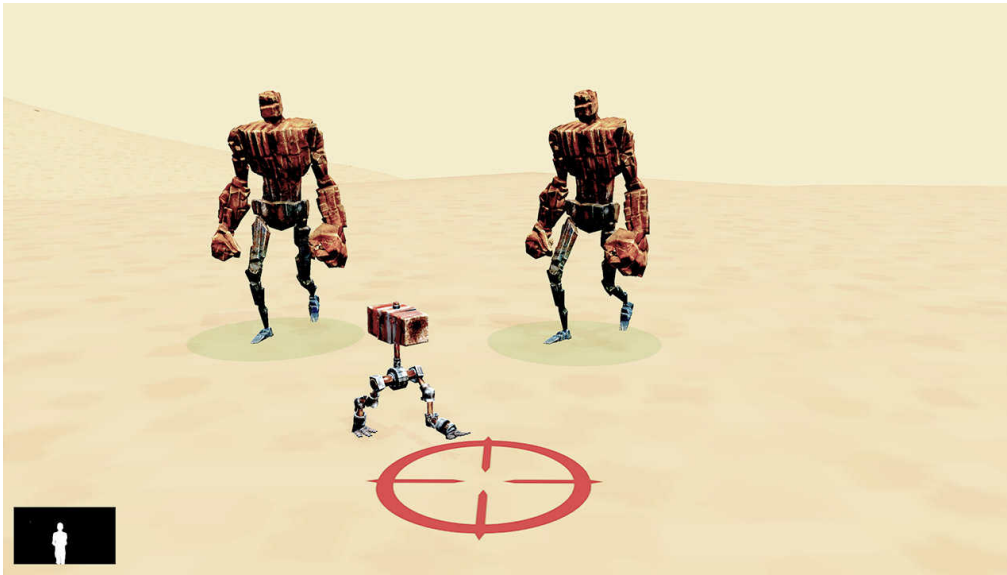
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Fokussierung
- Wahrnehmung

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

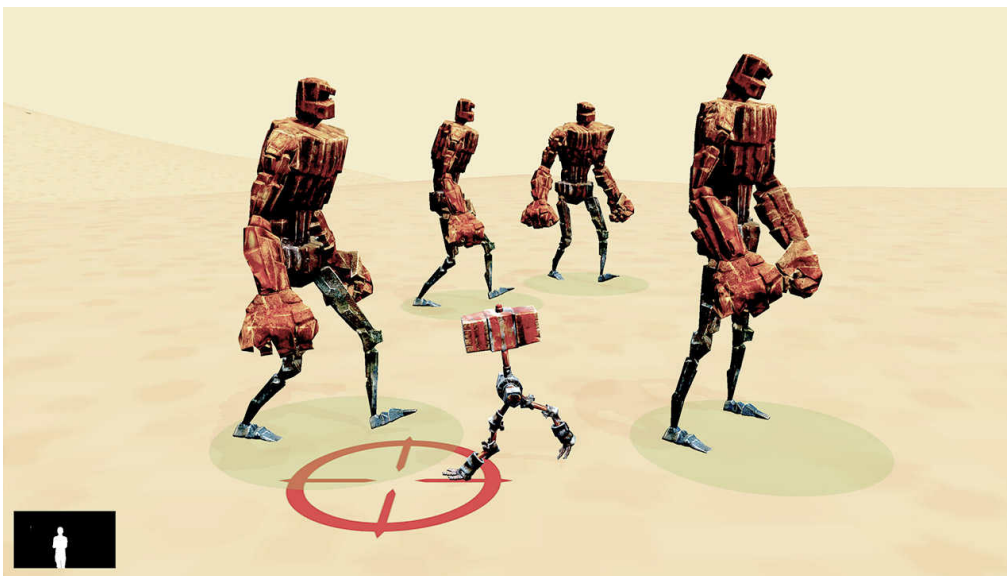
Halten Sie sich von den großen Robotern fern



### BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                         |                            |
|-------------------------|----------------------------|
|                         |                            |
| Schwierigkeit           |                            |
| 1/3                     |                            |
| Laufbandgeschwindigkeit | Höhe des Laufbandes        |
| Beliebig                | Beliebig                   |
| Dauer                   | Bereich                    |
| 90s                     | 20% ↔ 80%                  |
| Anzahl der Feinde       | Geschwindigkeit der Gegner |
| 2                       | 100%                       |



|                         |                            |
|-------------------------|----------------------------|
|                         |                            |
| Schwierigkeit           |                            |
| brauch                  |                            |
| Laufbandgeschwindigkeit | Höhe des Laufbandes        |
| Beliebig                | Beliebig                   |
| Dauer                   | Bereich                    |
| 90s                     | 20% ↔ 80%                  |
| Anzahl der Feinde       | Geschwindigkeit der Gegner |
| 4                       | 100%                       |



# 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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Bereich
- Zeit zwischen Kanonenkugeln
- Zeit zwischen Feinden
- Geschwindigkeit der Gegner

## 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 <b>1/3</b>                   |  |
| Laufbandgeschwindigkeit<br><b>Beliebig</b> | Hohe des Laufbandes<br><b>Beliebig</b> |
| Dauer<br><b>90s</b>                        | Bereich<br>20% ↔ 80%                   |
| Zeit zwischen Kanonenkugeln<br><b>2s</b>   | Zeit zwischen Feinden<br><b>4s</b>     |
| Geschwindigkeit der Gegner<br><b>50%</b>   |  |



|  |  |
|--|--|
|  |  |
| Schwierigkeit <b>brauch</b>                |  |
| Laufbandgeschwindigkeit<br><b>Beliebig</b> | Hohe des Laufbandes<br><b>Beliebig</b> |
| Dauer<br><b>90s</b>                        | Bereich<br>20% ↔ 80%                   |
| Zeit zwischen Kanonenkugeln<br><b>2s</b>   | Zeit zwischen Feinden<br><b>4s</b>     |
| Geschwindigkeit der Gegner<br><b>100%</b>  |  |

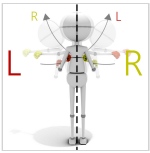


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

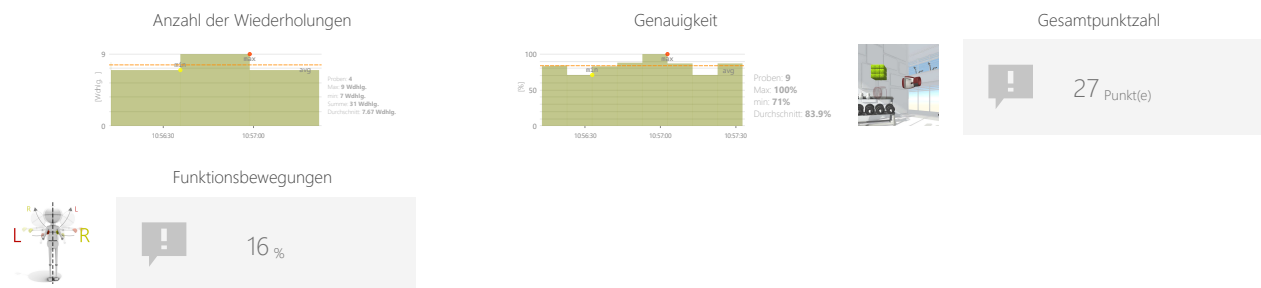
## KREUZSCHLÄGER

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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Reaktionszeit bearbeiten
- Abstand zu den Targets

### ZIELE

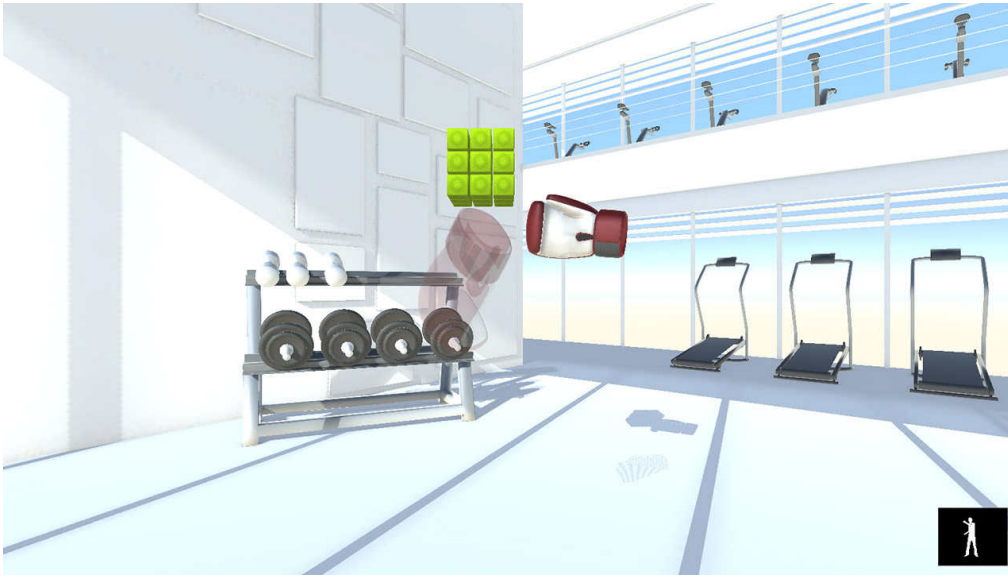
- Überschreiten der Mittellinie
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Rhythmizität
- Sich wiederholende Bewegungen

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                         |                             |                          |          |
|-------------------------|-----------------------------|--------------------------|----------|
|                         |                             |                          |          |
| ◀                       | Schwierigkeit<br><b>1/3</b> | ▶                        |          |
| Laufbandgeschwindigkeit | Beliebig                    | Hohe des Laufbandes      | Beliebig |
| Dauer                   | < 30s >                     | Reaktionszeit bearbeiten | < 3s >   |
|                         |                             | Abstand zu den Targets   | < 75% >  |

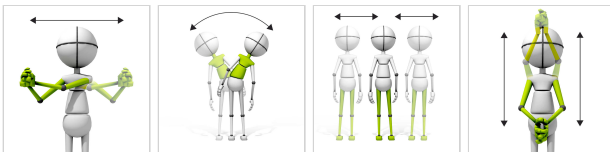


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

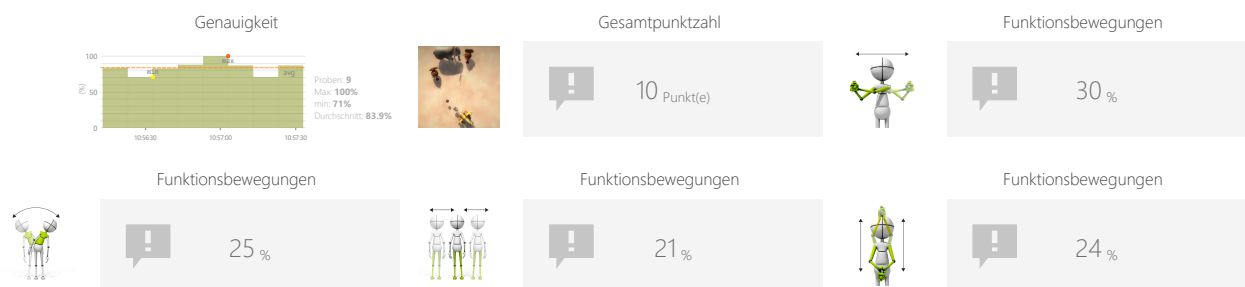
## AUTOMATISCHE KANONE

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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Bereich
- Distraktoren aktivieren
- Zeit zwischen Kanonenkugeln
- Zeit zwischen Feinden
- Geschwindigkeit der Gegner

## ZIELE

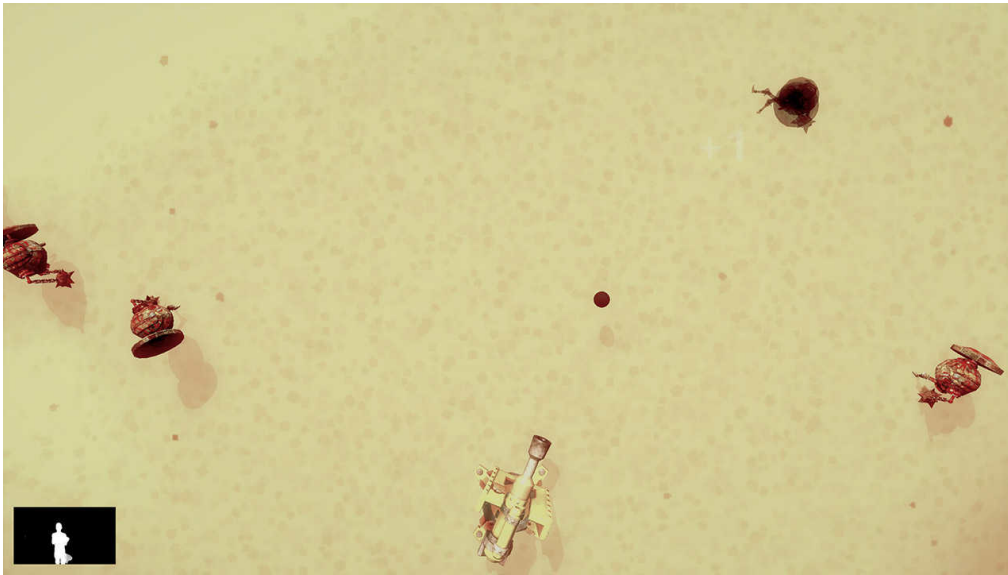
- Geteilte Aufmerksamkeit
- Spontane Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

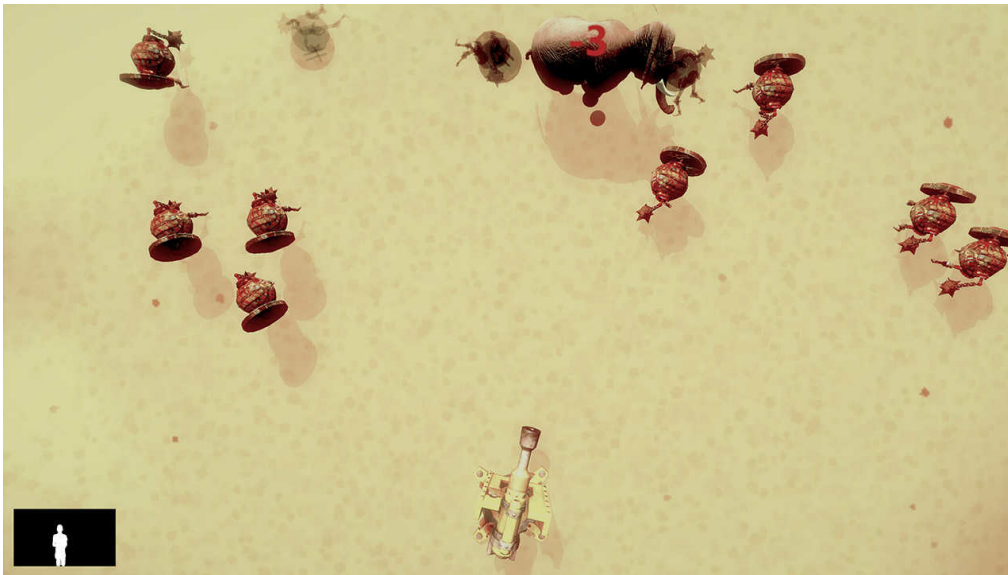
Verwenden Sie die Kanonen um die Roboter zu zerstören, aber vermeiden Sie die Elefanten zu treffen



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                         |                             |
|-------------------------|-----------------------------|
|                         |                             |
| Schwierigkeit           |                             |
| <b>1/3</b>              |                             |
| Laufbandgeschwindigkeit | Hohe des Laufbandes         |
| Beliebig                | Beliebig                    |
| Dauer                   | Bereich                     |
| 90s                     | <br>20% 80%                 |
| Distraktoren aktivieren | Zeit zwischen Kanonenkugeln |
| Nein                    | 1s                          |
| Zeit zwischen Feinden   | Geschwindigkeit der Gegner  |
| 3s                      | 50%                         |



|                         |                             |
|-------------------------|-----------------------------|
|                         |                             |
| Schwierigkeit           |                             |
| <b>brauch</b>           |                             |
| Laufbandgeschwindigkeit | Hohe des Laufbandes         |
| Beliebig                | Beliebig                    |
| Dauer                   | Bereich                     |
| 90s                     | <br>20% 80%                 |
| Distraktoren aktivieren | Zeit zwischen Kanonenkugeln |
| Ja                      | 1s                          |
| Zeit zwischen Feinden   | Geschwindigkeit der Gegner  |
| 3s                      | 50%                         |

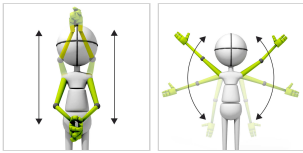


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

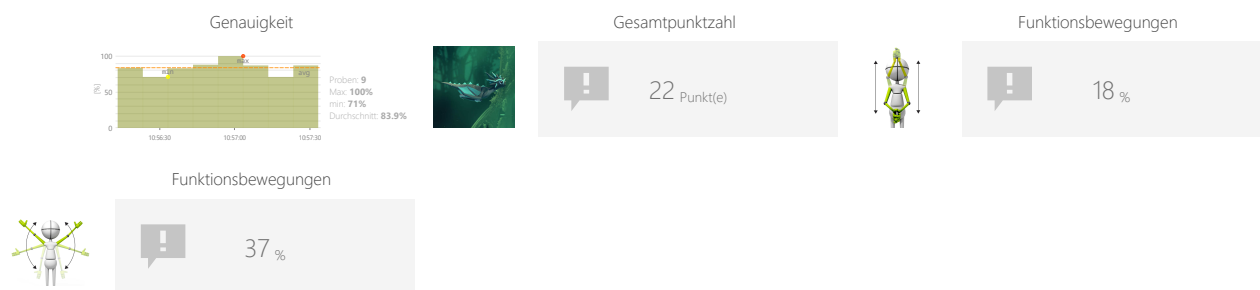
## DRACHE

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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- 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 <b>brauch</b>             |   |
| Laufbandgeschwindigkeit <b>Beliebig</b> | Hohe des Laufbandes <b>Beliebig</b>     |
| Dauer <b>90s</b>                        | Bereich <b>20% - 80%</b>                |
| Größe der Münzgruppe <b>3</b>           | Abstand zwischen den Münzen <b>250%</b> |
| Schwerkraft <b>100%</b>                 |   |



|   |   |
|---|---|
|   |   |
| Schwierigkeit <b>1/3</b>                |   |
| Laufbandgeschwindigkeit <b>Beliebig</b> | Hohe des Laufbandes <b>Beliebig</b>     |
| Dauer <b>90s</b>                        | Bereich <b>20% - 80%</b>                |
| Größe der Münzgruppe <b>5</b>           | Abstand zwischen den Münzen <b>250%</b> |
| Schwerkraft <b>100%</b>                 |   |



# 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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- 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                     |                     |
| Laufbandgeschwindigkeit | Höhe des Laufbandes |
| Beliebig                | Beliebig            |
| Aktive Positionen       | Dauer               |
|                         | 90s                 |
| Erforderliche Kraft     |                     |
| 50%                     |                     |

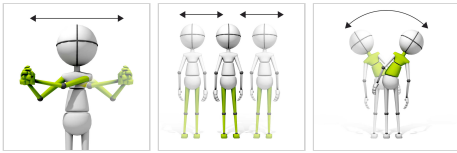


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

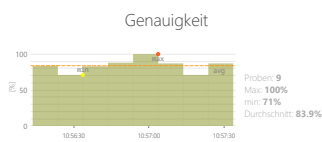
## KRANKENWAGEN

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



Gesamtpunktzahl

28 Punkt(e)

Funktionsbewegungen

16 %

Funktionsbewegungen



15 %

Funktionsbewegungen



32 %

## ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Spielergeschwindigkeit
- 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 <b>2/3</b>  |  |
| Laufbandgeschwindigkeit<br><b>Beliebig</b>                                  | Höhe des Laufbandes<br><b>Beliebig</b> |
| Spielergeschwindigkeit<br><b>50%</b><br>relativ zur Laufbandgeschwindigkeit |  |
| Dauer<br><b>90s</b>   | Bereich<br><b>20% - 80%</b>            |
| Abstand zwischen den Autos<br><b>50%</b>                                    |  |



|   |  |
|---|--|
|   |  |
| Schwierigkeit <b>brauch</b>   |  |
| Laufbandgeschwindigkeit<br><b>Beliebig</b>                                  | Höhe des Laufbandes<br><b>Beliebig</b> |
| Spielergeschwindigkeit<br><b>50%</b><br>relativ zur Laufbandgeschwindigkeit |  |
| Dauer<br><b>90s</b>   | Bereich<br><b>20% - 80%</b>            |
| Abstand zwischen den Autos<br><b>200%</b>                                   |  |



# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

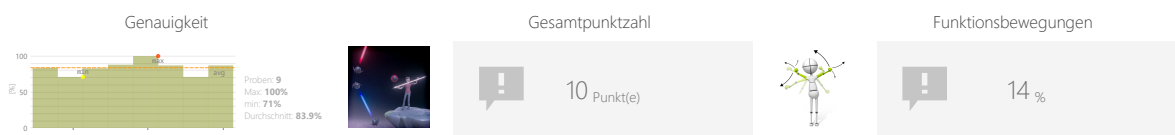
## KLASSISCHER SORTIERER

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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Anzahl der Tore
- Schwerkraft

## ZIELE

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

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

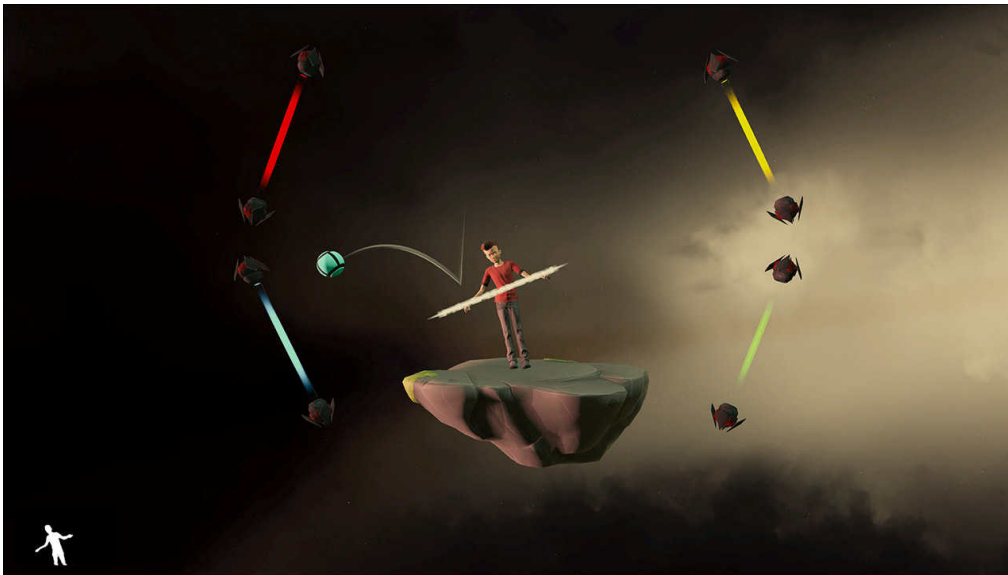
Lassen Sie den Ball in entsprechender Farbe durch das Tor fliegen



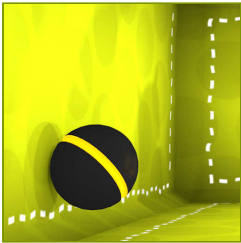
## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                                     |                                 |
|-------------------------------------|---------------------------------|
|                                     |                                 |
| Schwierigkeit <b>1/3</b>            |                                 |
| Laufbandgeschwindigkeit<br>Beliebig | Hohe des Laufbandes<br>Beliebig |
| Dauer<br>90s                        | Anzahl der Tore<br>2            |
|                                     | Schwerkraft<br>100%             |



|                                     |                                 |
|-------------------------------------|---------------------------------|
|                                     |                                 |
| Schwierigkeit <b>3/3</b>            |                                 |
| Laufbandgeschwindigkeit<br>Beliebig | Hohe des Laufbandes<br>Beliebig |
| Dauer<br>90s                        | Anzahl der Tore<br>4            |
|                                     | Schwerkraft<br>100%             |

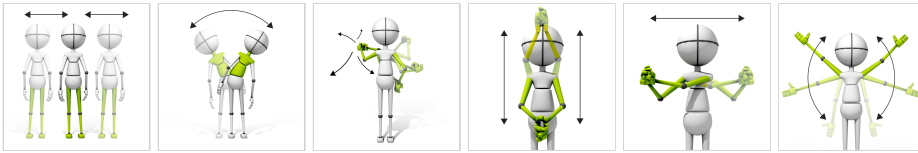


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Bereich
- Größe des Visiers
- Geschwindigkeit der Objekte

## ZIELE

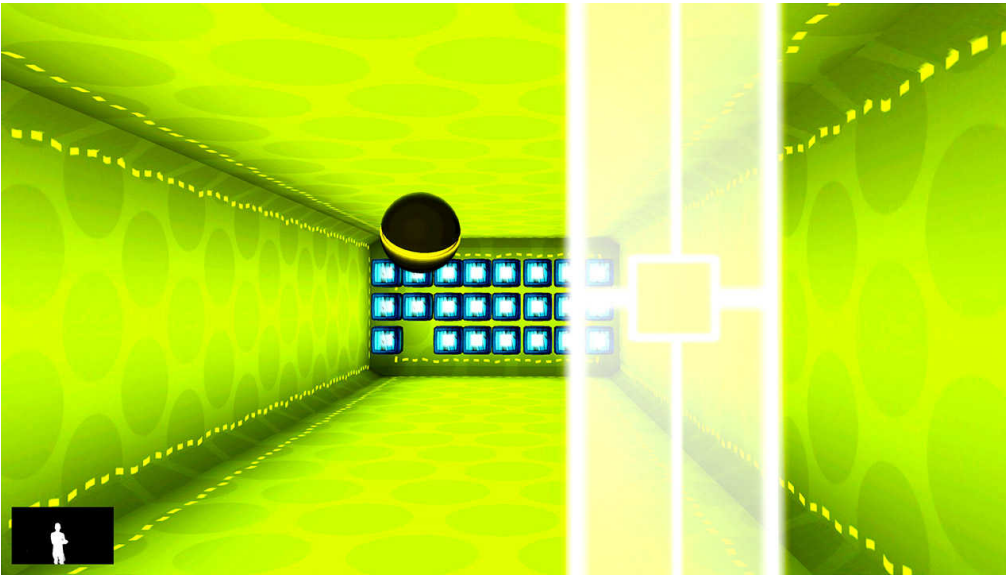
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Visuelle motorische Koordination

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

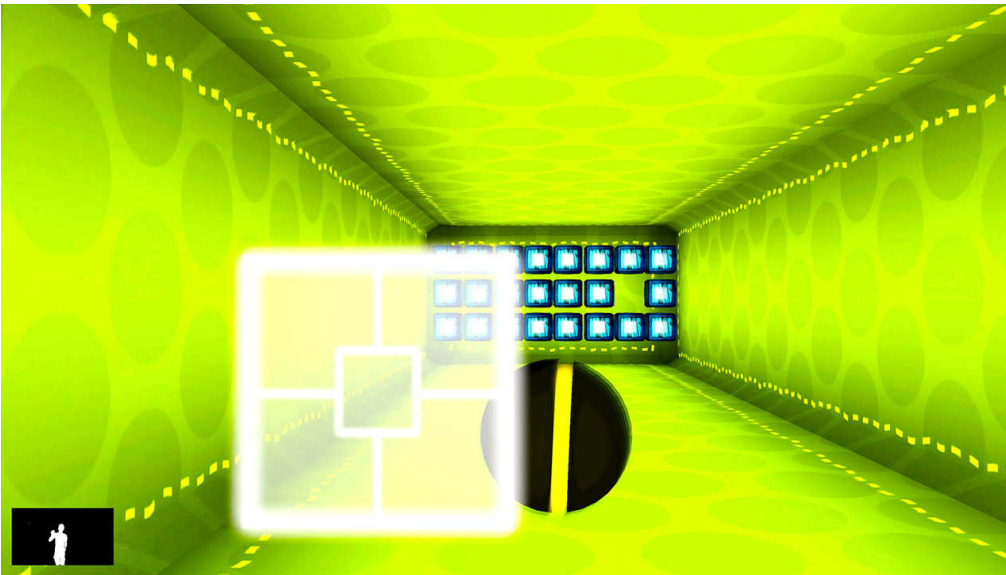
Zerstören Sie so viele Kästen wie möglich



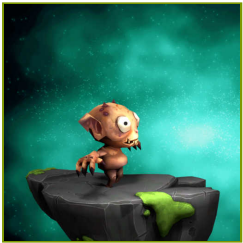
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                                     |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|
|                                     |                                    |
| Schwierigkeit<br><b>brauch</b>      |                                    |
| Laufbandgeschwindigkeit<br>Beliebig | Höhe des Laufbandes<br>Beliebig    |
| Dauer<br>90s                        | Bereich<br>20% ↔ 80%               |
| Größe des Visiers<br>100%           | Geschwindigkeit der Objekte<br>70% |



|                                     |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|
|                                     |                                    |
| Schwierigkeit<br><b>brauch</b>      |                                    |
| Laufbandgeschwindigkeit<br>Beliebig | Höhe des Laufbandes<br>Beliebig    |
| Dauer<br>90s                        | Bereich<br>45% ↔ 55%               |
| Größe des Visiers<br>75%            | Geschwindigkeit der Objekte<br>70% |

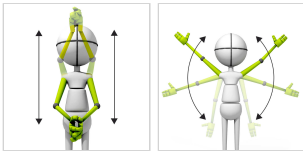


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

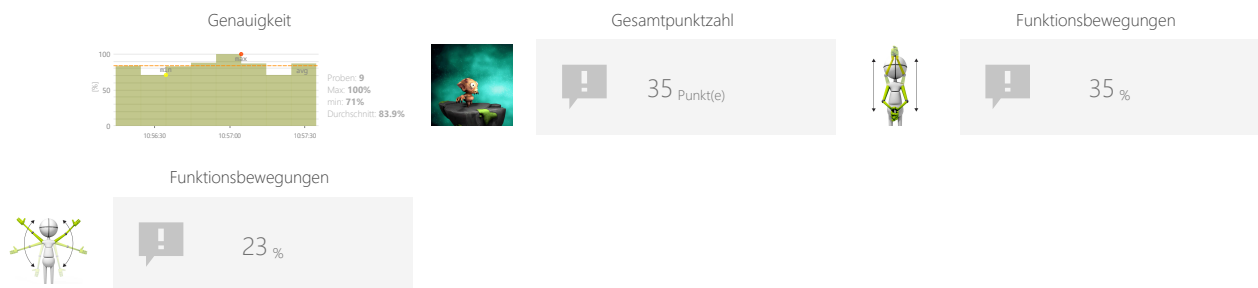
## RAKETENSPRINGEN

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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- 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 <b>1/3</b>                   |  |
| Laufbandgeschwindigkeit<br><b>Beliebig</b> | Höhe des Laufbandes<br><b>Beliebig</b> |
| Dauer<br><b>90s</b>                        | Bereich<br>20% 80%<br>                 |
| Zeit zwischen Objekten<br><b>5s</b>        | Bombenformat<br><b>1</b>               |
| Geschwindigkeit der Objekte<br><b>100%</b> |  |

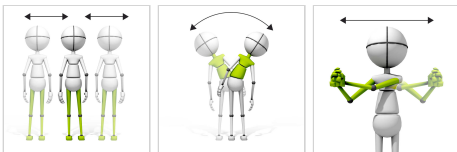


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

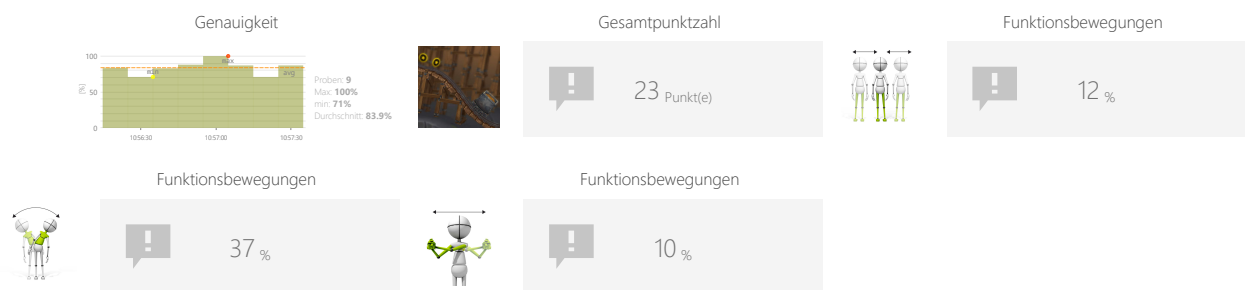
## SCHIENEN

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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Spielergeschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Bereich
- Form der Route
- Entgleisung einschalten
- Hindernisse aktivieren
- Zeit zwischen Objekten

### ZIELE

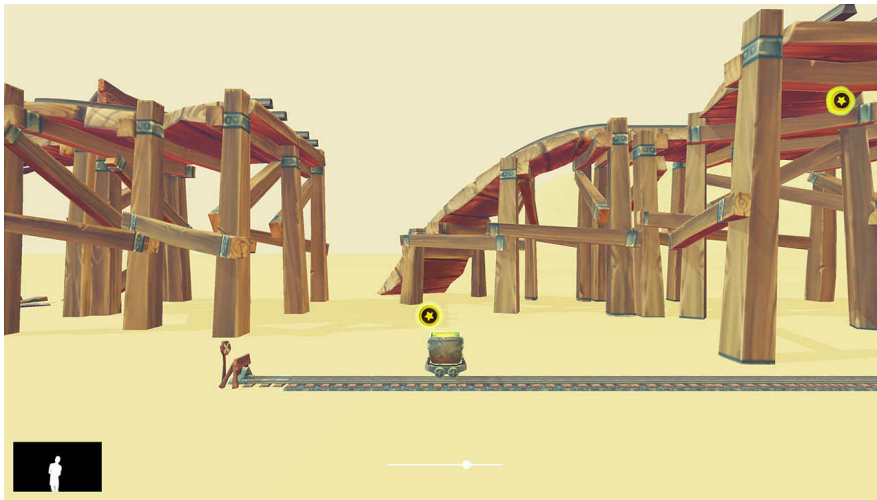
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Visuelle motorische Koordination

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

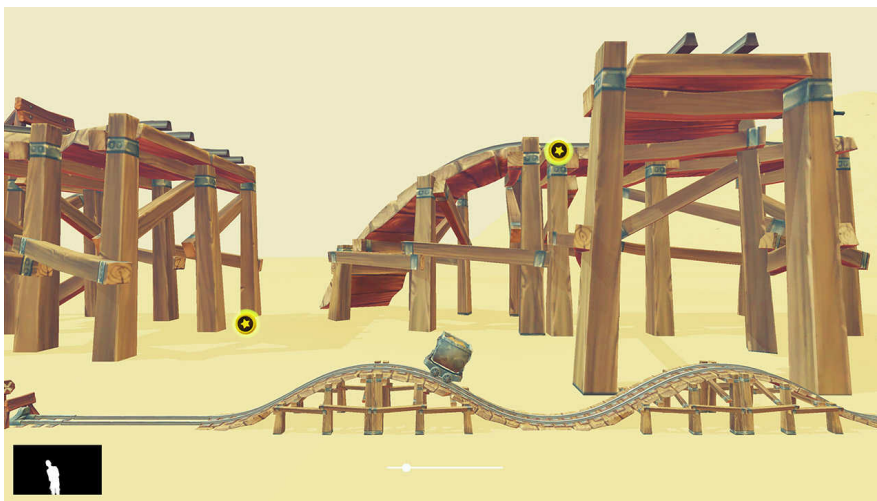
Steuern Sie den Einkaufswagen, um die Münzen einzusammeln.



### BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                                     |                         |
|-------------------------------------|-------------------------|
|                                     |                         |
| Schwierigkeit <b>1/3</b>            |                         |
| Laufbandgeschwindigkeit             | Höhe des Laufbandes     |
| Beliebig                            | Beliebig                |
| Spielergeschwindigkeit              |                         |
| 100%                                |                         |
| relativ zur Laufbandgeschwindigkeit |                         |
| Dauer                               | Bereich                 |
| 90s                                 |                         |
| Form der Route                      | Entgleisung einschalten |
|                                     | Nein                    |
|                                     | Hindernisse aktivieren  |
|                                     | Nein                    |
| Zeit zwischen Objekten              |                         |
| 5s                                  |                         |



|                                     |                         |
|-------------------------------------|-------------------------|
|                                     |                         |
| Schwierigkeit <b>brauch</b>         |                         |
| Laufbandgeschwindigkeit             | Höhe des Laufbandes     |
| Beliebig                            | Beliebig                |
| Spielergeschwindigkeit              |                         |
| 100%                                |                         |
| relativ zur Laufbandgeschwindigkeit |                         |
| Dauer                               | Bereich                 |
| 90s                                 |                         |
| Form der Route                      | Entgleisung einschalten |
|                                     | Nein                    |
|                                     | Hindernisse aktivieren  |
|                                     | Nein                    |
| Zeit zwischen Objekten              |                         |
| 5s                                  |                         |

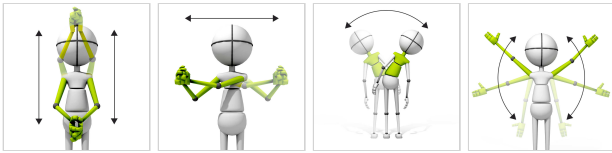


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- 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



|                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
|                         |                     |
| Schwierigkeit           |                     |
| 1/3                     |                     |
| Laufbandgeschwindigkeit | Höhe des Laufbandes |
| Beliebig                | Beliebig            |
| Dauer                   | Bereich             |
| 90s                     | 20% 80%             |
| Form der Route          |                     |
| Einfach                 |                     |



# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

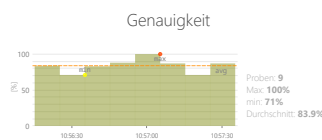
## SPAZIERGÄNGER

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



### Gesamtpunktzahl

22 Punkt(e)



### Funktionsbewegungen

12 %

## ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Spielergeschwindigkeit
- Aufgabendauer

## ZIELE

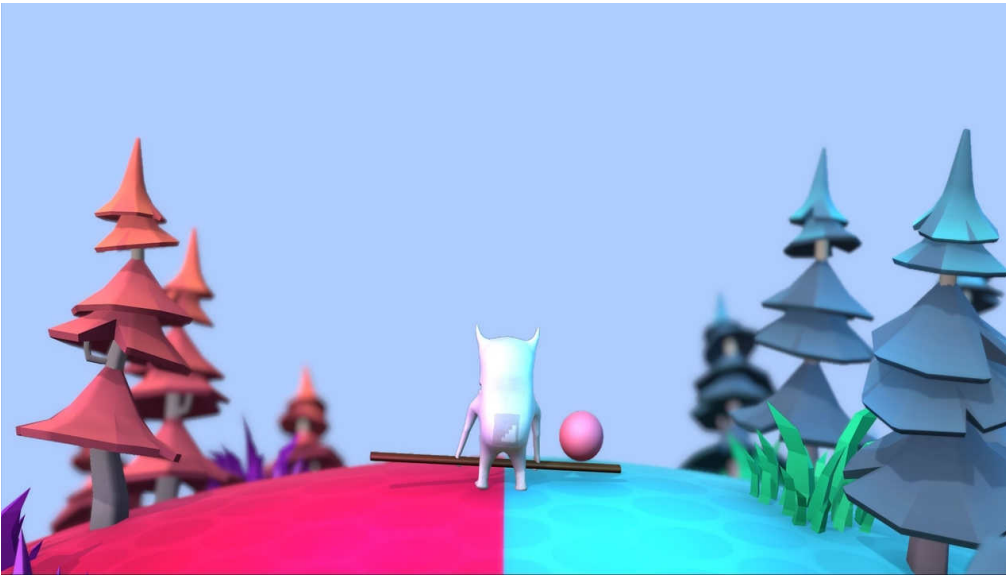
- Geplante Bewegungen
- Training von Gleichgewicht und Gleichgewichtsgefühl
- Sich wiederholende Bewegungen

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|   |   |
|---|---|
|  |  |
| Laufbandgeschwindigkeit   | Hohe des Laufbandes   |
| Beliebig  | Beliebig  |
| Spielergeschwindigkeit  |   |
| 100%  |   |
| relativ zur Laufbandgeschwindigkeit   |   |
| Dauer   |   |
| 90s   |   |

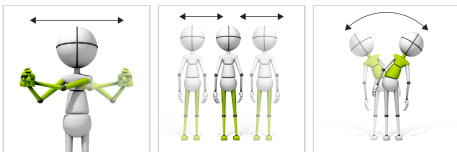


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Spielergeschwindigkeit
- 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                                 |                     |
| Laufbandgeschwindigkeit             | Hohe des Laufbandes |
| Beliebig                            | Beliebig            |
| Spielergeschwindigkeit              |                     |
| 150%                                |                     |
| relativ zur Laufbandgeschwindigkeit |                     |
| Dauer                               | Bereich             |
| 90s                                 | 20% 80%             |

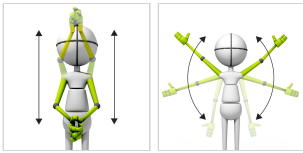


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Spielergeschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Bereich

### ZIELE

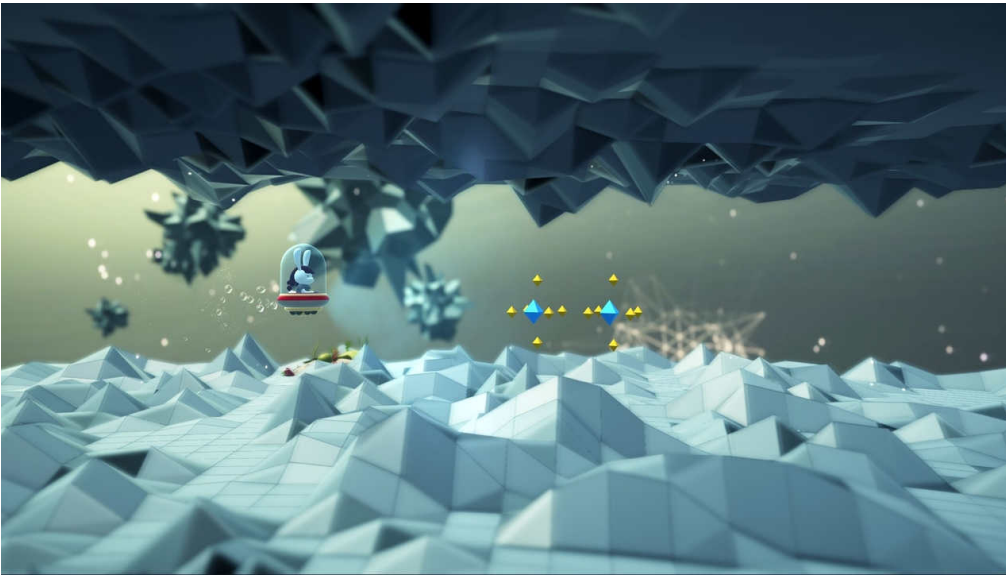
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Visuelle motorische Koordination

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Steuern Sie das Fahrzeug, um die Hindernisse zu vermeiden



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



|   |                                 |
|---|---------------------------------|
|   |                                 |
| Schwierigkeit <b>1/3</b>  |                                 |
| Laufbandgeschwindigkeit<br>Beliebig                                   | Höhe des Laufbandes<br>Beliebig |
| Spielergeschwindigkeit<br>100%<br>relativ zur Laufbandgeschwindigkeit |                                 |
| Dauer<br>90s  | Bereich<br>20% - 80%<br>        |

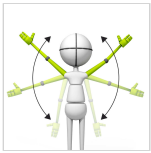


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- 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.



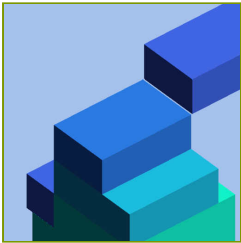
# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## TÄNZER

### BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                           |                     |
|---------------------------|---------------------|
|                           |                     |
| Schwierigkeit             |                     |
| 1/6                       |                     |
| Laufbandgeschwindigkeit   | Höhe des Laufbandes |
| Beliebig                  | Beliebig            |
| Dauer                     | Bereich             |
| 90s                       | 20% 80%             |
| Erweiterte Punktzahl      | Track-Index         |
| Nein                      | 0                   |
| Das Tempo des Erscheinens |                     |
| Einfach                   |                     |

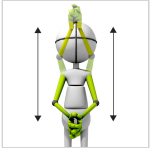


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Bereich
- Geschwindigkeit der Objekte

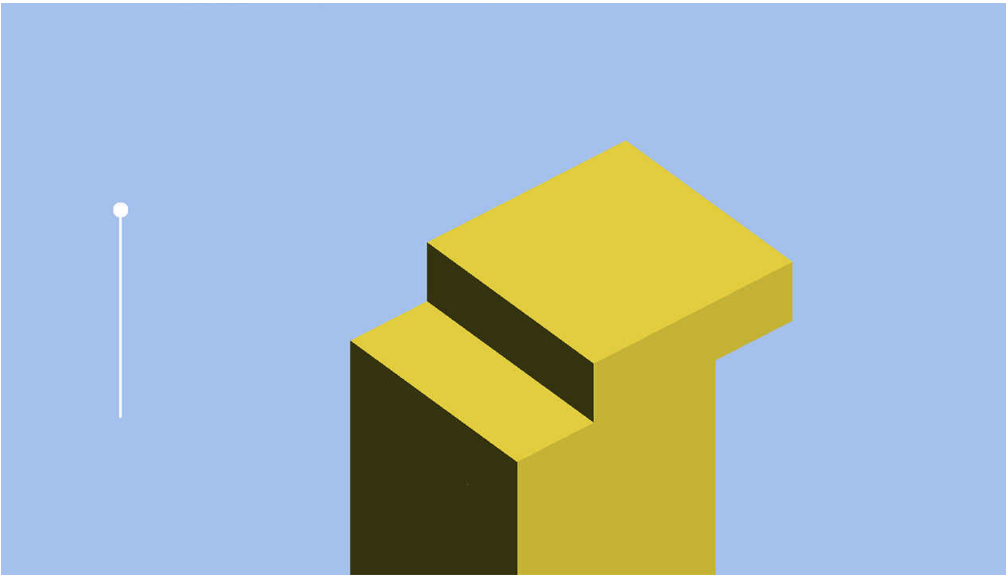
## ZIELE


- 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 <b>1/3</b>  |   |
| Laufbandgeschwindigkeit<br>Beliebig   | Höhe des Laufbandes<br>Beliebig   |
| Dauer<br>90s  | Bereich<br>20% - 80%<br> |
| Geschwindigkeit der Objekte<br>50%  |   |

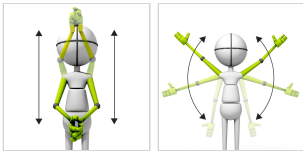


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

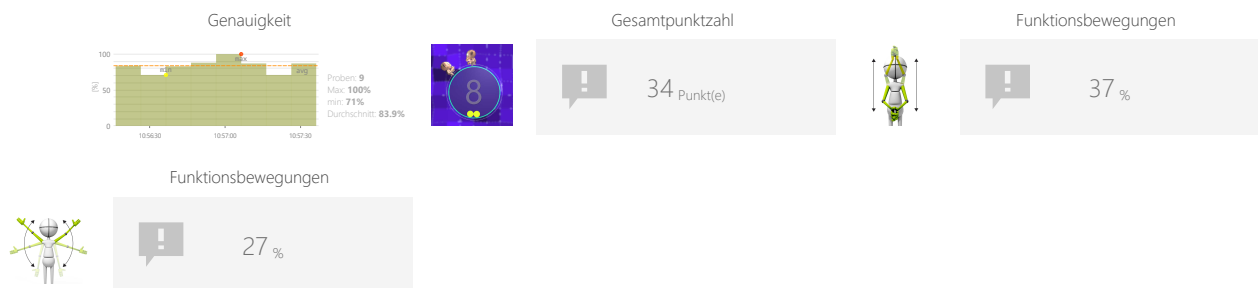
## KOBOLD-AUSWEICHEN

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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Bereich
- Anzahl der Imps
- Anzahl der Ziele
- Geschwindigkeit der Objekte

### ZIELE

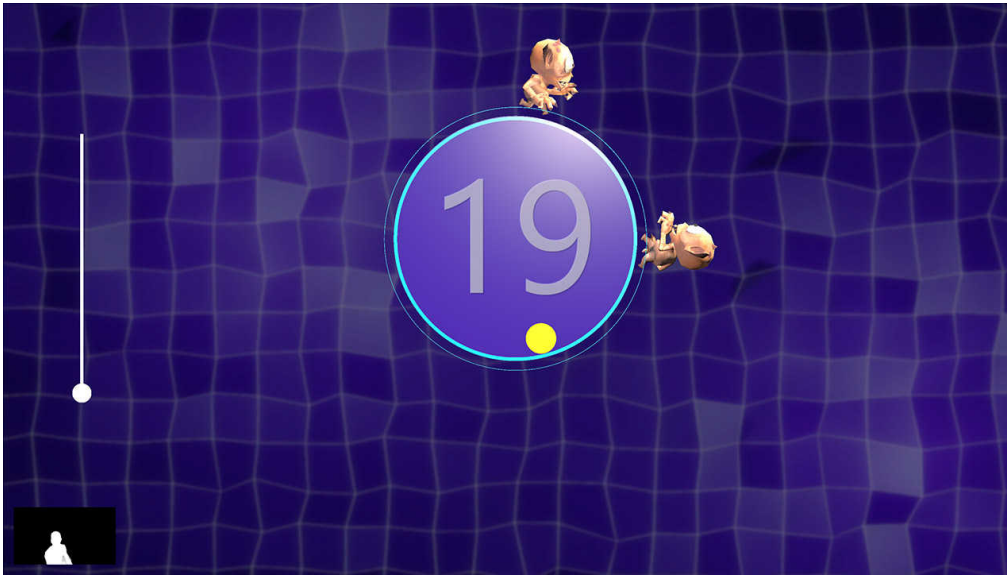
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Visuelle motorische Koordination
- Fokussierung

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



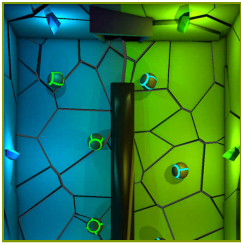
BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                                     |                                 |
|-------------------------------------|---------------------------------|
|                                     |                                 |
| Laufbandgeschwindigkeit<br>Beliebig | Höhe des Laufbandes<br>Beliebig |
| Dauer<br>90s                        | Bereich<br>20% - 80%            |
| Anzahl der Imps<br>2                | Anzahl der Ziele<br>20          |
| Geschwindigkeit der Objekte<br>100% |                                 |



|                                     |                                 |
|-------------------------------------|---------------------------------|
|                                     |                                 |
| Laufbandgeschwindigkeit<br>Beliebig | Höhe des Laufbandes<br>Beliebig |
| Dauer<br>90s                        | Bereich<br>20% - 80%            |
| Anzahl der Imps<br>6                | Anzahl der Ziele<br>20          |
| Geschwindigkeit der Objekte<br>100% |                                 |

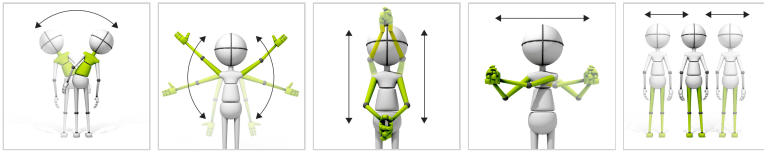


# GETEILTE AUFMERSAMKEIT

## 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



### ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- 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

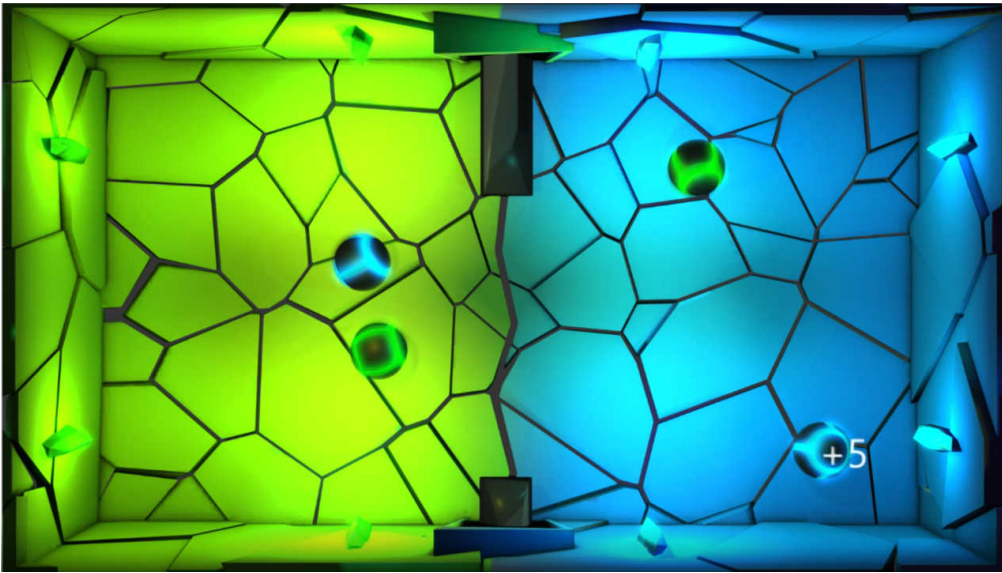
Verteilen oder Blockieren Sie die Bälle so, dass sich die blauen Bälle auf der blauen und die grünen Bälle auf der grünen Seite des Bildschirms befinden.



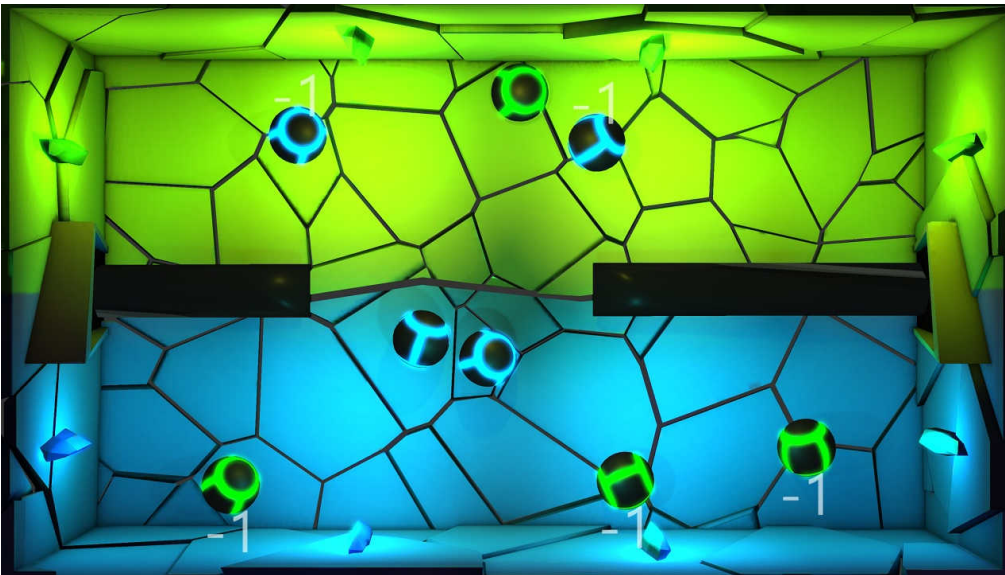
# GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

## SORTIERER

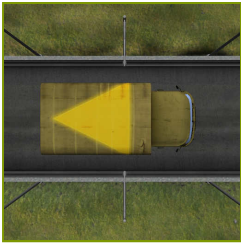
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
|   |                                     |
| Schwierigkeit <b>1/3</b>                |                                     |
| Laufbandgeschwindigkeit <b>Beliebig</b> | Hohe des Laufbandes <b>Beliebig</b> |
| Dauer <b>90s</b>                        | Bereich <b>20% - 80%</b>            |
| Anzahl der Objekte <b>4</b>             | Lückengröße <b>150%</b>             |
| Geschwindigkeit der Objekte <b>100%</b> |                                     |



|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
|   |                                     |
| Schwierigkeit <b>brauch</b>             |                                     |
| Laufbandgeschwindigkeit <b>Beliebig</b> | Hohe des Laufbandes <b>Beliebig</b> |
| Dauer <b>90s</b>                        | Bereich <b>20% - 80%</b>            |
| Anzahl der Objekte <b>8</b>             | Lückengröße <b>150%</b>             |
| Geschwindigkeit der Objekte <b>100%</b> |                                     |

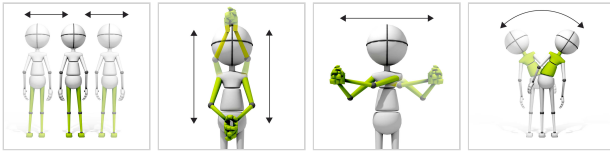


# SPEICHER

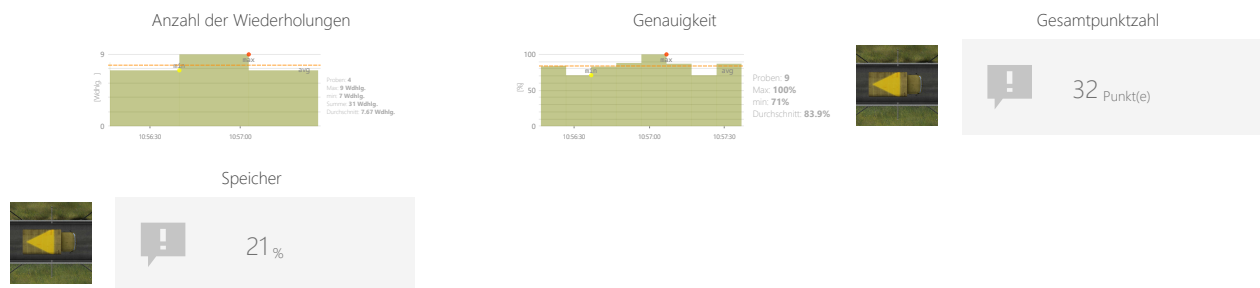
## LASTWAGEN

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Bereich
- Optionen

### ZIELE

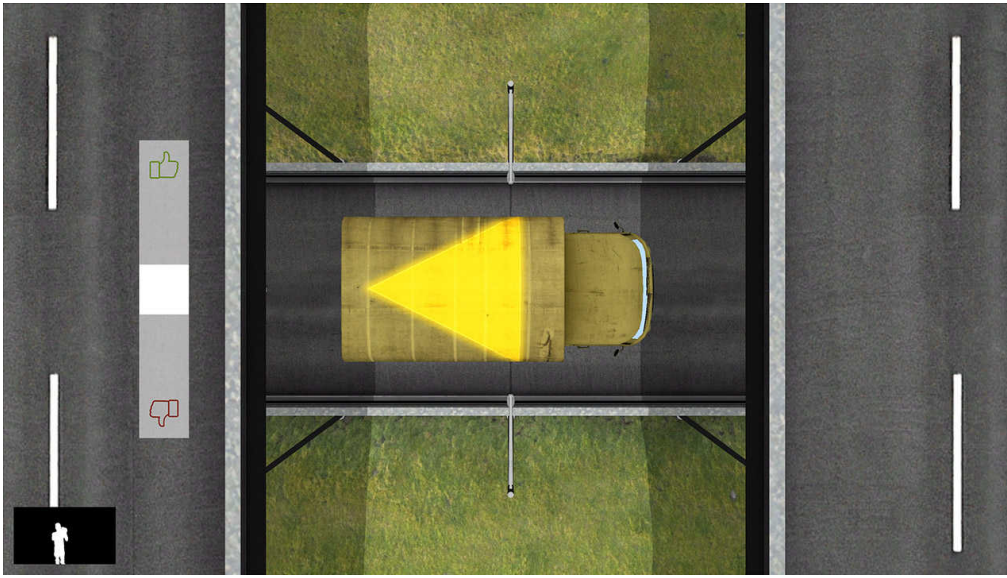
- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

### 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

## 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



## ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Bereich der Zielwerte
- Negative Zahlen zulassen

## ZIELE

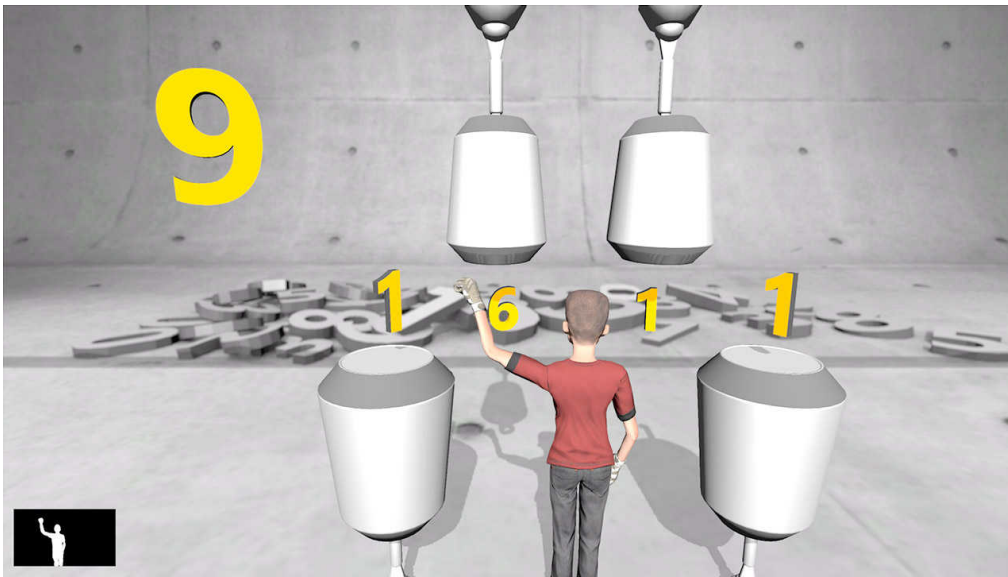
- Logische Aufgaben

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

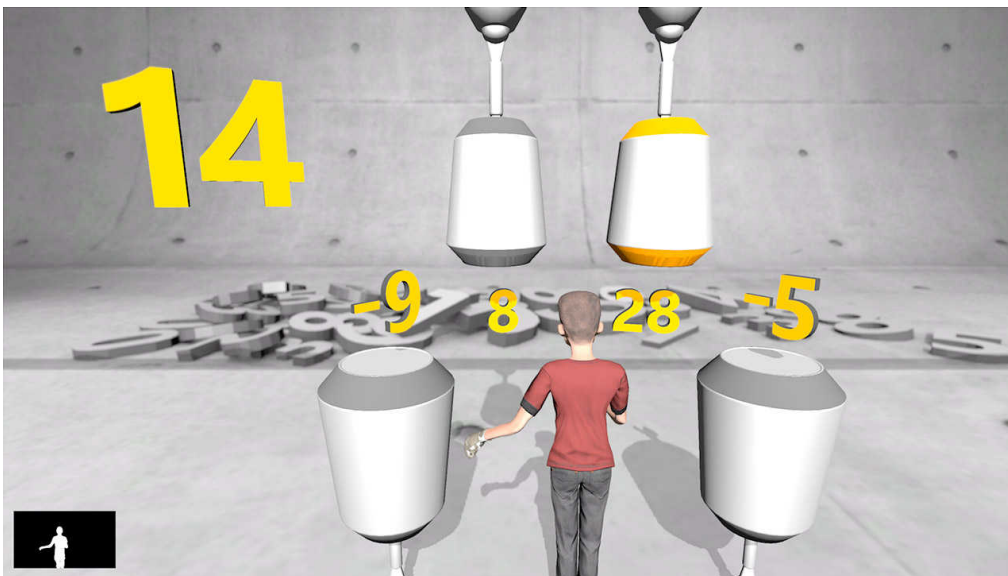
Schlage Sie den Boxsack, um seinen Zustand zu ändern (oranger Ring bedeutet, dass er aktiv ist). Erreiche die Summe die in der oberen linken Ecke angezeigt wird



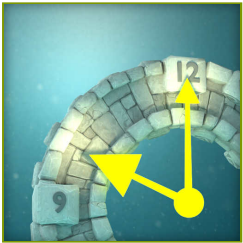
BEISPIELEINSTELLUNGEN



|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
|                                     |  |
| Schwierigkeit <b>1/5</b>            |  |
| Laufbandgeschwindigkeit<br>Beliebig | Höhe des Laufbandes<br>Beliebig          |
| Dauer<br>30s                        | Bereich der Zielwerte<br>min 5<br>Max 10 |
| Negative Zahlen zulassen<br>Nein    |  |



|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
|                                     |   |
| Schwierigkeit <b>5/5</b>            |   |
| Laufbandgeschwindigkeit<br>Beliebig | Höhe des Laufbandes<br>Beliebig           |
| Dauer<br>30s                        | Bereich der Zielwerte<br>min 10<br>Max 20 |
| Negative Zahlen zulassen<br>Ja      |   |



# PROBLEME LÖSEN

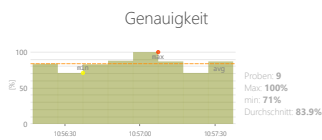
## UHR

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

24 Punkt(e)



### Probleme lösen

21%

## ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion
- Bereich
- Winkel

## ZIELE

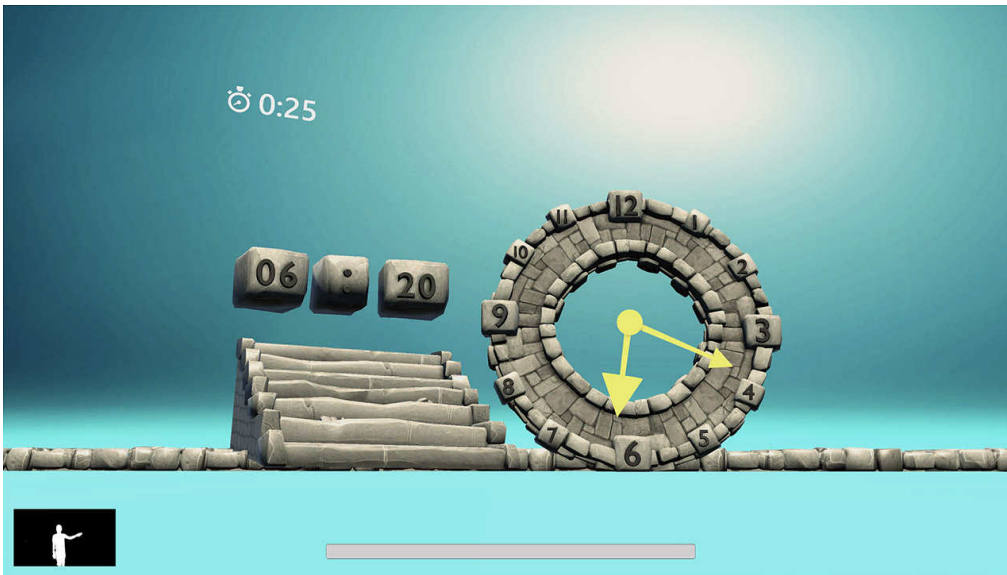
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben

## 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



|                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
|                         |                     |
| Laufbandgeschwindigkeit | Hohe des Laufbandes |
| Beliebig                | Beliebig            |
| Dauer                   | Zeit der Mini-Übung |
| < 90s >                 | < 30s >             |
| Bereich                 | Winkel              |
| 20% 80%                 | 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

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes
- Aufgabendauer
- Bereich
- Pfad anzeigen
- Größe des Labyrinths

## 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   |   |
| Laufbandgeschwindigkeit   | Höhe des Laufbandes   |
| Beliebig  | Beliebig  |
| Dauer   | Bereich   |
| 90s   | 20% ↔ 80%   |
| Pfad anzeigen   | Größe des Labyrinths  |
| Nein  | 4   |





# SPEZIALISIERT

## BLUTDRUCK

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

### KONTROLLMODI



### ANPASSUNGEN

- Laufbandgeschwindigkeit
- Höhe des Laufbandes

### ZIELE

- Überwachen externer Parameter

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Messen Sie Ihren Blutdruck und geben Sie das Ergebnis ein