

ERWEITERUNGSPAKET FÜR DIE ALFA-PLATTFORM

???

Hardware-Anforderungen	3
Was wird benötigt?	3
Datenbank der therapeutischen Aufgaben	4
Geschwindigkeit	4
Bewegungsgenauigkeit	8
Funktionsbewegungen	10
Probleme lösen	28

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).



GESCHWINDIGKEIT

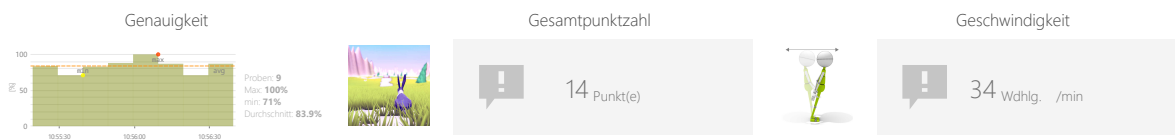
KANINCHEN

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Fahren Sie so schnell wie möglich durch die gesamte Strecke



BEISPIELEINSTELLUNGEN



<p>Füße</p> <p>beliebige Position</p>	<p>Dauer</p> <p>< ></p> <p>90s</p>
<p>Bereich</p> <p>30% ↑ 60%</p>	

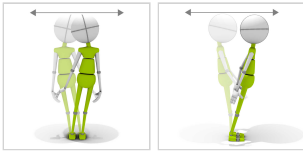


GESCHWINDIGKEIT

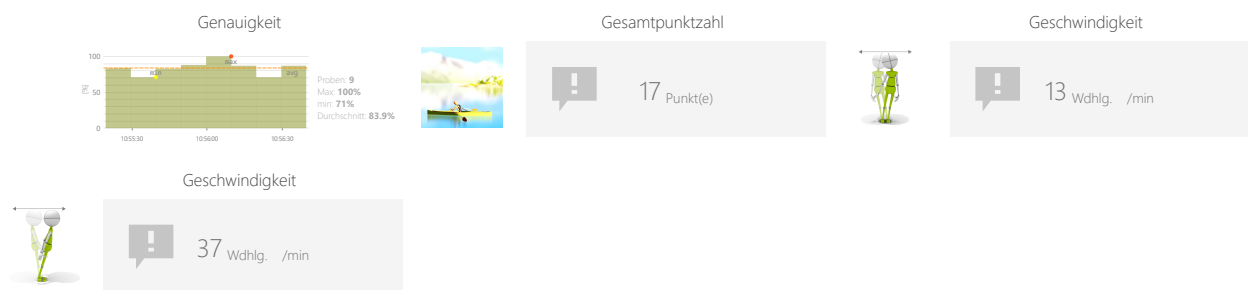
KAJAK

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Rudern Sie so schnell wie möglich



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Füße beliebige Position	Dauer 90s
Bereich 30% ↔ 70%	



BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

REGENSCHIRM

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Fußstellung
- 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	
Füße beliebige Position	Dauer 60s
Pfad 8.0s	Bereich 30% ↔ 70%
Regenschirm Größe 150%	



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

- Fußstellung
- 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	
1/3	
Füße	Dauer
 beliebige Position	90s
Bereich	Zeit zwischen Kanonenkugeln
 40% ↑ 70% 30% ↔ 70%	2s
	Zeit zwischen Feinden
	4s
Geschwindigkeit der Gegner	
50%	



Schwierigkeit	
brauch	
Füße	Dauer
 beliebige Position	90s
Bereich	Zeit zwischen Kanonenkugeln
 40% ↑ 70% 30% ↔ 70%	2s
	Zeit zwischen Feinden
	4s
Geschwindigkeit der Gegner	
100%	

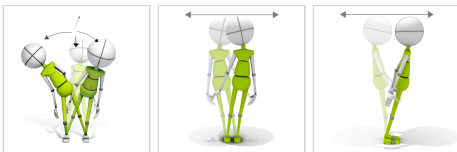


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

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

ZIELE

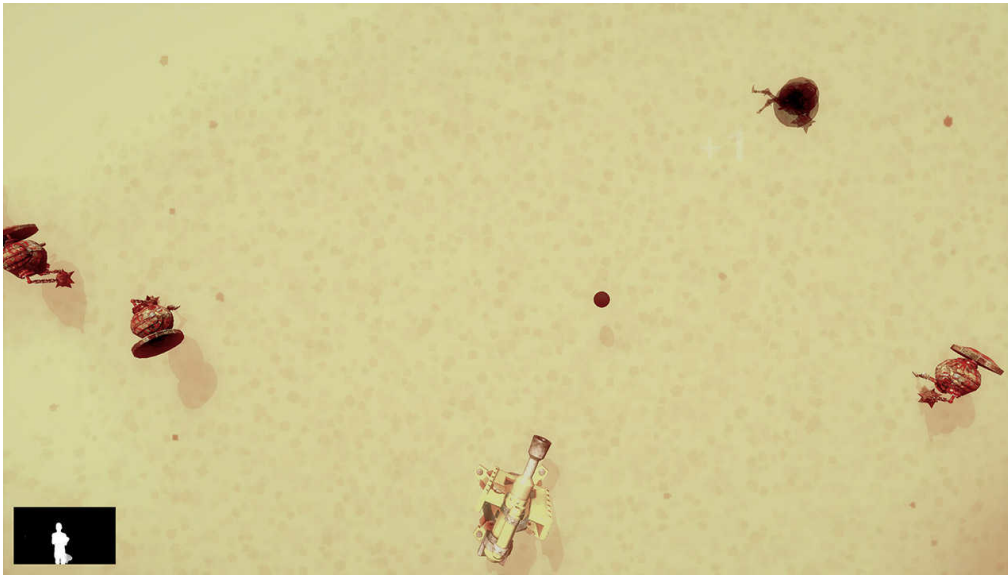
- Geteilte Aufmerksamkeit
- Spontane Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Füße	Dauer
 beliebige Position	 90s
Bereich	Distraktoren aktivieren
 40% ↑ 70% 30% ↔ 70%	 Nein
Zeit zwischen Feinden	Zeit zwischen Kanonenkugeln
 3s	 1s
	Geschwindigkeit der Gegner
	 50%



Schwierigkeit	
brauch	
Füße	Dauer
 beliebige Position	 90s
Bereich	Distraktoren aktivieren
 40% ↑ 70% 30% ↔ 70%	 Ja
Zeit zwischen Feinden	Zeit zwischen Kanonenkugeln
 3s	 1s
	Geschwindigkeit der Gegner
	 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

- Fußstellung
- 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

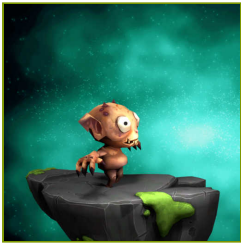
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit brauch	
Füße beliebige Position	Dauer 90s
Bereich 30% - 60%	Größe der Münzgruppe 3 Abstand zwischen den Münzen 250%
Schwerkraft 100%	



Schwierigkeit 1/3	
Füße beliebige Position	Dauer 90s
Bereich 30% - 60%	Größe der Münzgruppe 5 Abstand zwischen den Münzen 250%
Schwerkraft 100%	



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

- Fußstellung
- 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

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



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Füße beliebige Position	Dauer 90s
Bereich 30% - 60%	Zeit zwischen Objekten 5s
Bombenformat 1	
Geschwindigkeit der Objekte 100%	



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

SCHIENEN

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

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

ZIELE

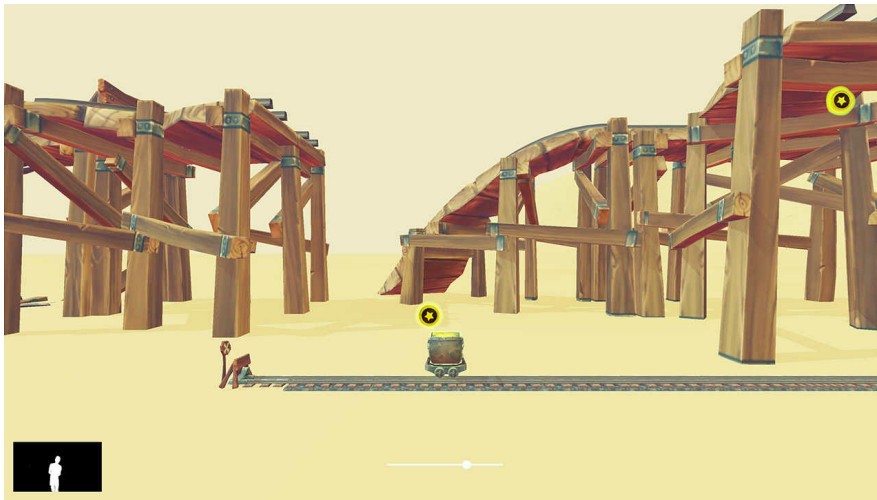
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

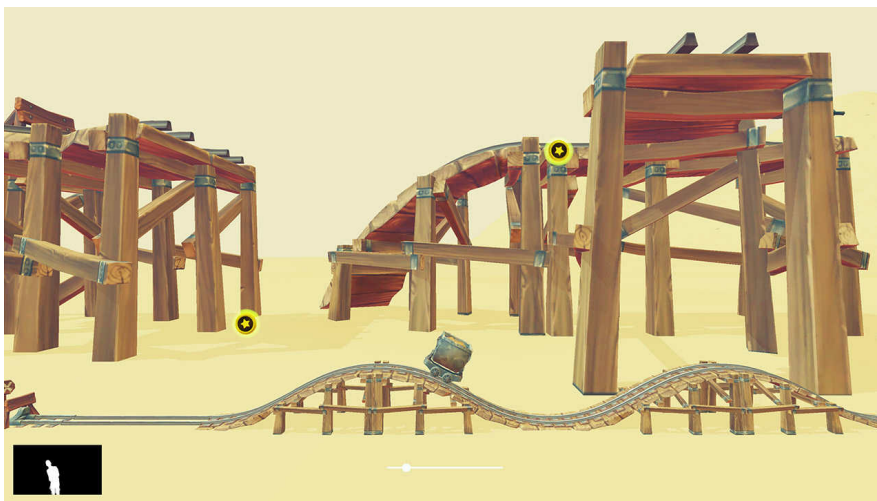
Steuern Sie den Einkaufswagen, um die Münzen einzusammeln.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Geschwindigkeit 100% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Füße beliebige Position	Dauer 90s
Bereich 30% ↔ 70%	Form der Route
Entgleisung einschalten Nein	Hindernisse aktivieren Nein
Zeit zwischen Objekten 5s	



Schwierigkeit brauch	
Geschwindigkeit 100% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Füße beliebige Position	Dauer 90s
Bereich 30% ↔ 70%	Form der Route
Entgleisung einschalten Nein	Hindernisse aktivieren Nein
Zeit zwischen Objekten 5s	

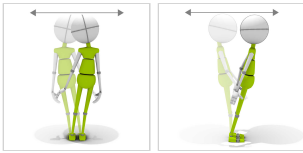


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

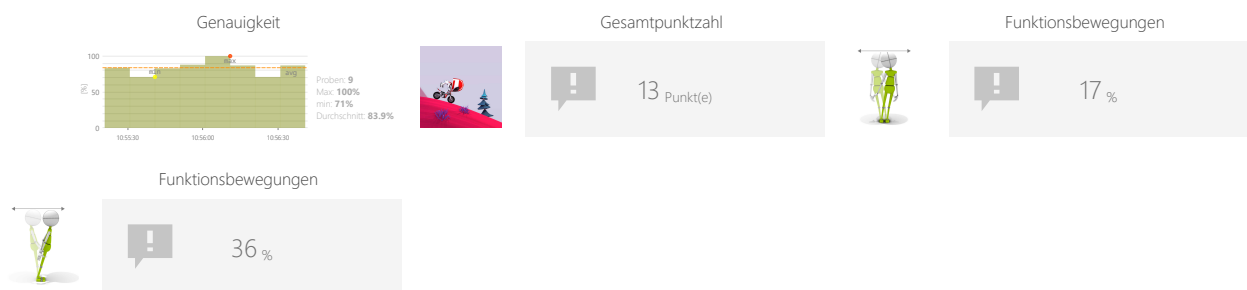
MOTOCROSS

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

- Fußstellung
- 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
Füße beliebige Position 	Dauer 90s
Bereich 30% ↔ 70%	Form der Route Einfach



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

WALDLÄUFER

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

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

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/2	
Geschwindigkeit	
150%	
Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Füße	Dauer
 beliebige Position	 90s
Bereich	
 30% ↔ 70%	

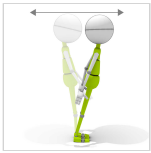


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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
- Fußstellung
- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

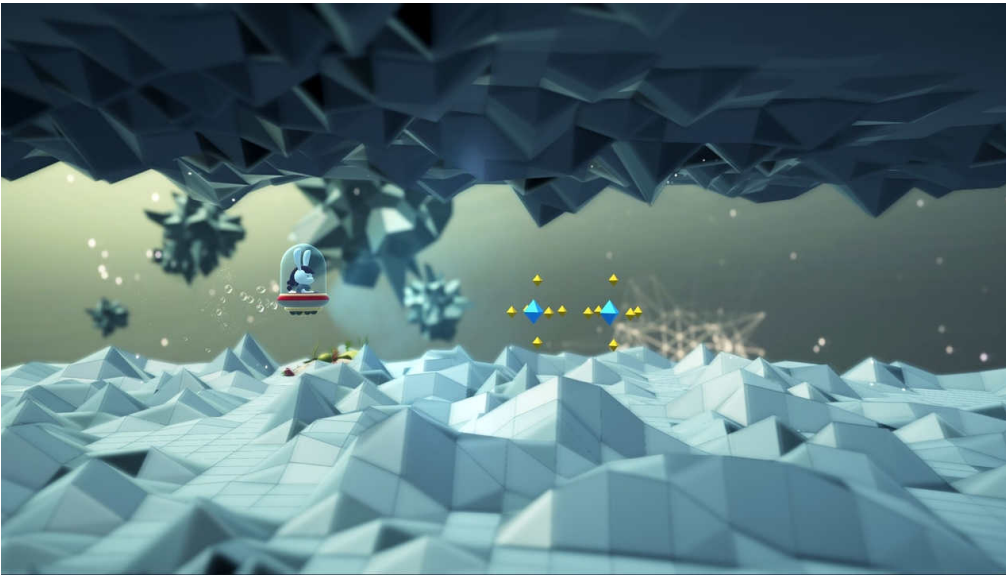
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

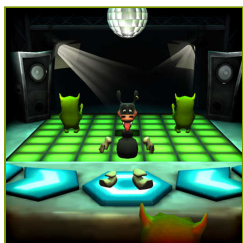
Steuern Sie das Fahrzeug, um die Hindernisse zu vermeiden



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Geschwindigkeit 100% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Füße beliebige Position	Dauer 90s
Bereich 30% - 60%	

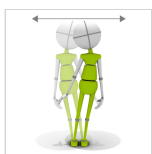


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

- Fußstellung
- 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.



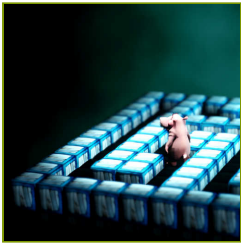
FUNKTIONSBEWEGUNGEN

TÄNZER

BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/6	
Füße beliebige Position	Dauer 90s
Bereich 30% ↔ 70%	Erweiterte Punktzahl Nein
Track-Index 0	
Das Tempo des Erscheinens Einfach	



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

- Fußstellung
- 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.









PROBLEME LÖSEN

LABYRINTH

BEISPIELEINSTELLUNGEN



		
	Schwierigkeit 1/4	
Füße  beliebige Position	Dauer < 90s >	
Bereich  40% 30% 70%	Pfad anzeigen Nein Größe des Labyrinths 4	

