

ERWEITERUNGSPAKET FÜR DIE GAMMA-PLATTFORM

???

Hardware-Anforderungen	3
Was wird benötigt?	3
Datenbank der therapeutischen Aufgaben	4
Geschwindigkeit	4
Bilanz	8
Bewegungsgenauigkeit	10
Funktionsbewegungen	12

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).

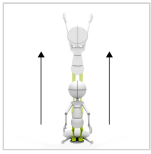


GESCHWINDIGKEIT

KANINCHEN

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Höhe des Sprungs

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Fahren Sie so schnell wie möglich durch die gesamte Strecke



BEISPIELEINSTELLUNGEN



The control panel consists of two main sections. The left section is a green box labeled 'Dauer' (Duration) with a value of '90s' and left and right arrow buttons. The right section is a white box with a diagram of a rabbit's legs and a vertical scale, labeled 'Hohe des Sprungs' (Jump Height) with a value of '10' and left and right arrow buttons.

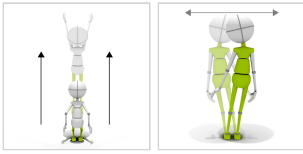


GESCHWINDIGKEIT

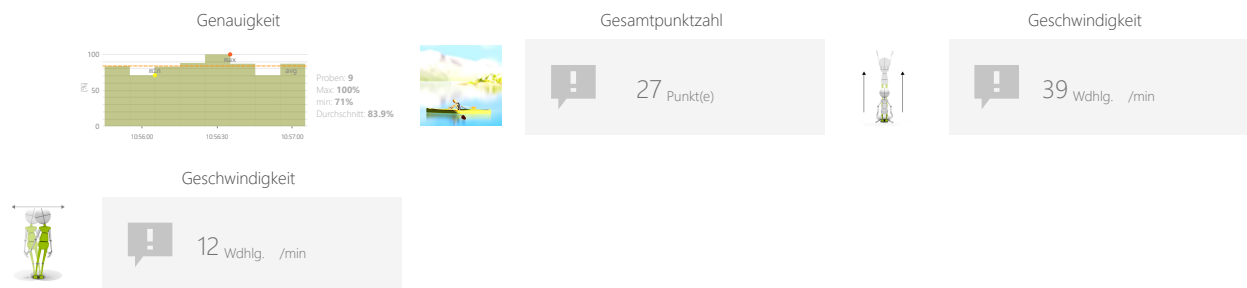
KAJAK

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Höhe des Sprungs

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

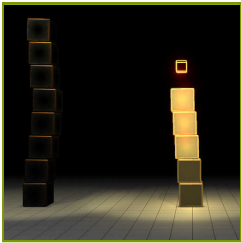
Rudern Sie so schnell wie möglich



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Dauer	Hohe des Sprungs
< 90s >	< 10 >

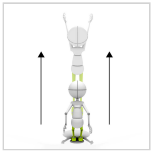


BILANZ

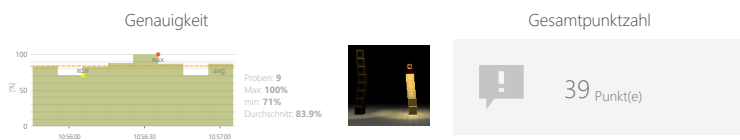
BLOCKBAUER

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Höhe des Sprungs
- Höhe des Stapels

ZIELE

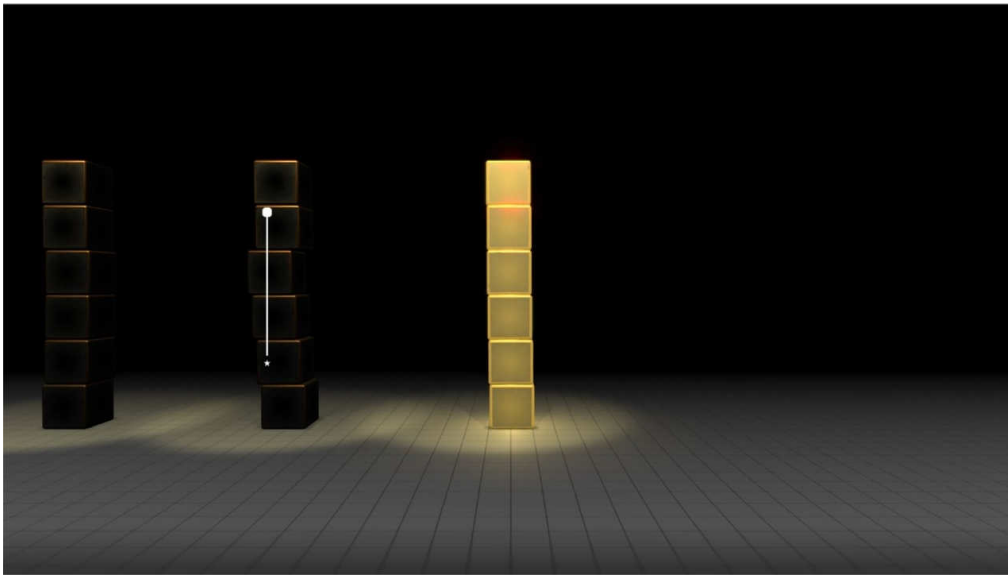
- Bewegungsgenauigkeit
- Muskelverstärkung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Dauer	Höhe des Sprungs
90s	10
	Höhe des Stapels
	6



BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

REGENSCHIRM

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Pfad
- Bereich
- Regenschirm Größe

ZIELE

- Bewegungsgenauigkeit
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Dauer 60s	Pfad 8.0s
Bereich 0% ↔ 100%	Regenschirm Größe 150%

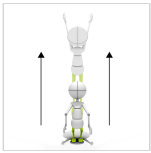


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

DRACHE

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Größe der Münzgruppe
- Höhe des Sprungs
- Abstand zwischen den Münzen
- Schwerkraft

ZIELE

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

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Fliegen Sie und sammeln Sie die Münzen ein



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

DRACHE

BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	brauch
Dauer	Größe der Münzgruppe
90s	3
Abstand zwischen den Münzen	Höhe des Sprungs
250%	10
	Schwerkraft
	100%



Schwierigkeit	1/3
Dauer	Größe der Münzgruppe
90s	5
Abstand zwischen den Münzen	Höhe des Sprungs
250%	10
	Schwerkraft
	100%

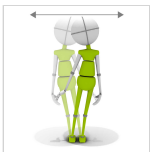


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

SCHIENEN

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

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

ZIELE

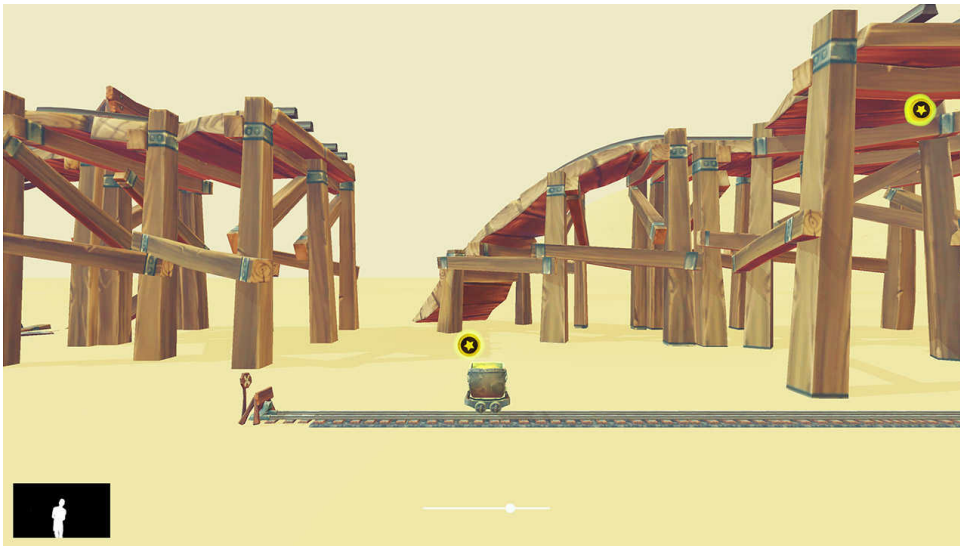
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

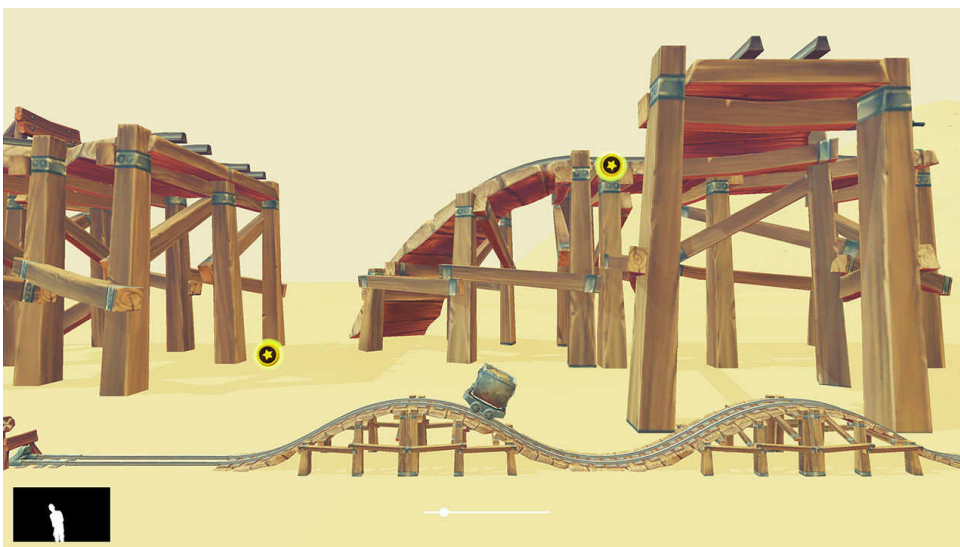
Steuern Sie den Einkaufswagen, um die Münzen einzusammeln.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



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



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



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

MOTOCROSS

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Form der Route

ZIELE

- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Planung und Strategie

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Dauer	Bereich
90s	
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
- 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





FUNKTIONSBEWEGUNGEN

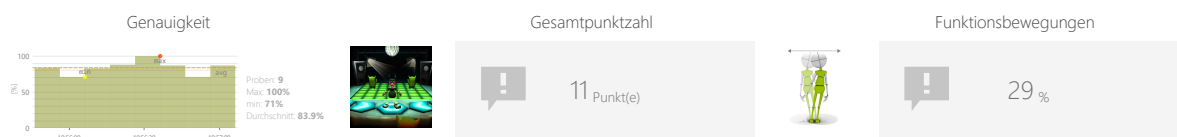
TÄNZER

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

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

ZIELE

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

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen Sie die grünen Monster, wenn sie näher kommen.



BEISPIELEINSTELLUNGEN

