

ERWEITERUNGSPAKET FÜR X-COGNI

???

Hardware-Anforderungen	3
Was wird benötigt?	3
Datenbank der therapeutischen Aufgaben	4
Geschwindigkeit	4
Bewegungsgenauigkeit	8
Funktionsbewegungen	12
Stärke	28
Probleme lösen	29

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).

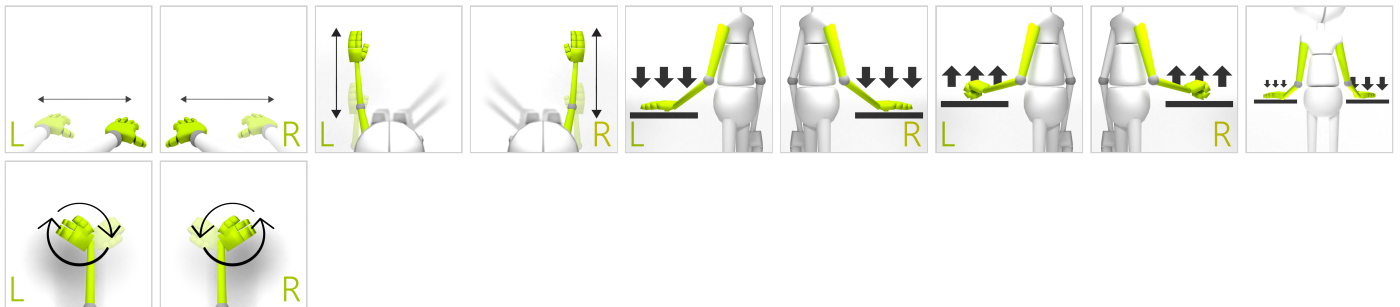


GESCHWINDIGKEIT

KANINCHEN

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Fahren Sie so schnell wie möglich durch die gesamte Strecke



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Zubehörtell Keine	Dauer
Bereich	Abstand vom Rand

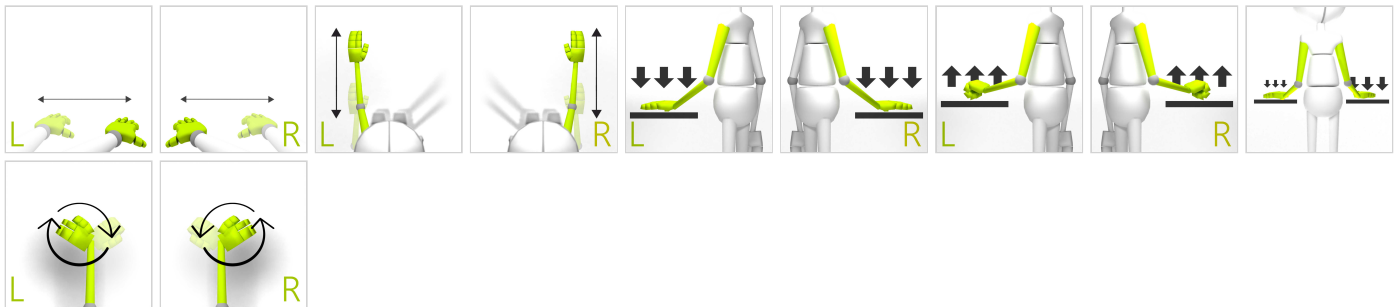


GESCHWINDIGKEIT

KAJAK

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Rudern Sie so schnell wie möglich



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Zubehörteil Keine	Dauer
	90s
Bereich	Abstand vom Rand



BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

FISCHE

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bewegungsmodus
- Form der Route
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

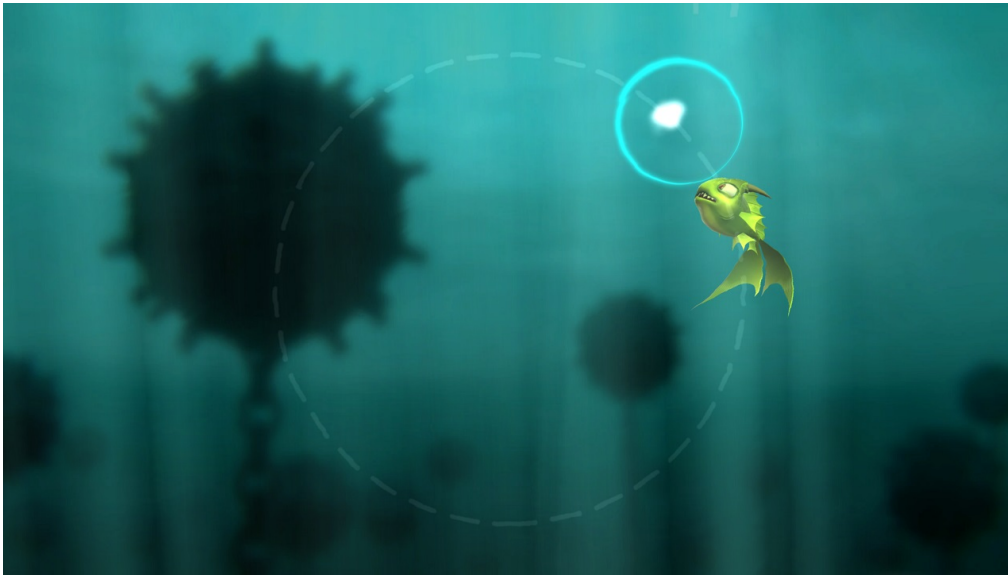
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Geplante Bewegungen
- Muskelverstärkung
- Bewegungsgenauigkeit
- Visuelle motorische Koordination

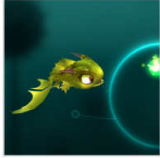


ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

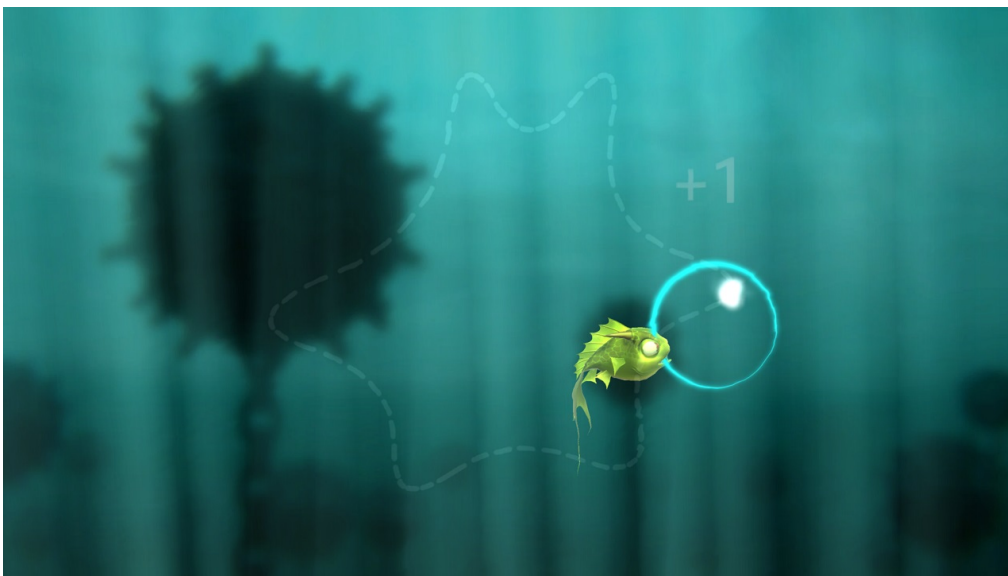
Bewegen Sie den blauen Kreis, um die Funkenquelle vor den Fischen zu schützen. Wenn sich die Funkenquelle innerhalb des Kreises befindet, ist sie sicher






BEISPIELEINSTELLUNGEN



	
Schwierigkeit brauch	
Zubehörtell Keine	Dauer 90s
Bewegungsmodus Links	Form der Route 
Geschwindigkeit der Objekte 100%	



	
Schwierigkeit 1/3	
Zubehörtell Keine	Dauer 90s
Bewegungsmodus Links	Form der Route 
Geschwindigkeit der Objekte 100%	

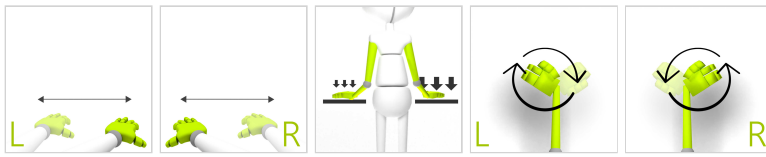


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

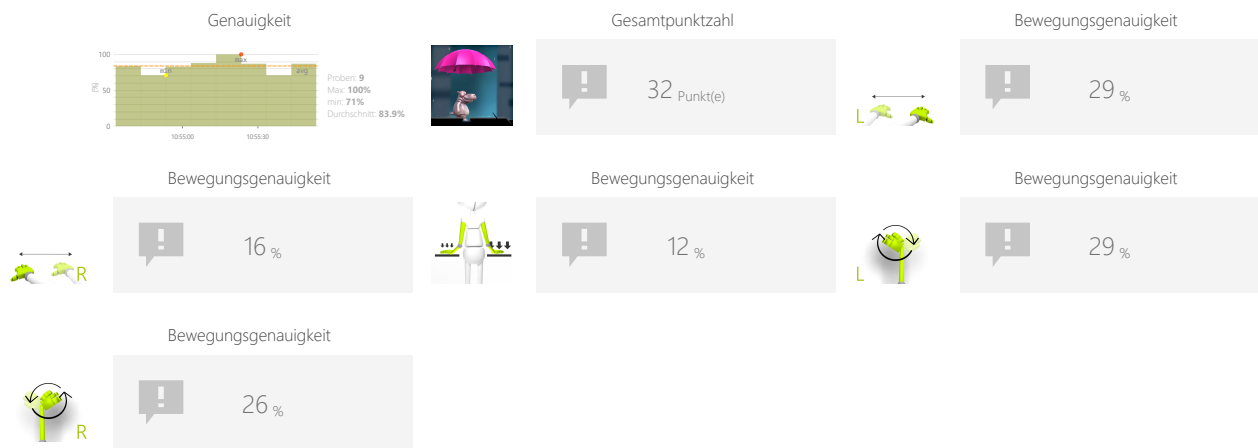
REGENSCHIRM

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Pfad
- Bereich
- Abstand vom Rand
- 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	
Zubehörteil Keine	Dauer 60s
Pfad 8.0s	Bereich 20% - 80%
Abstand vom Rand 20%	Regenschirm Größe 150%

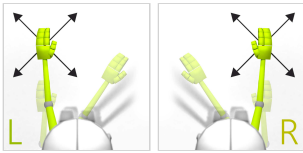


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

HAMMER

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

- Zubehörteil
- Positionen, um Ziele zu haben
- Aufgabendauer
- Bereich
- Reaktionszeit bearbeiten
- Größe des Visiers

ZIELE

- Planung und Strategie
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

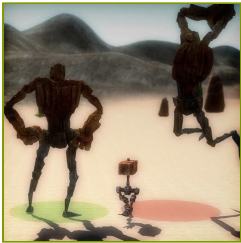
Zerschlagen Sie die brennenden Fässer so schnell Sie können.
Kehren Sie dann in die Mitte zurück



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Zubehörtell Keine	Aktive Positionen
< >	
Dauer	Bereich
< > 90s	
Reaktionszeit bearbeiten	Größe des Visiers
< > 10s	< > 125%

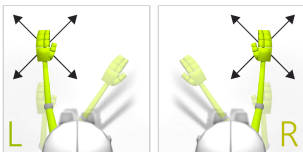


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

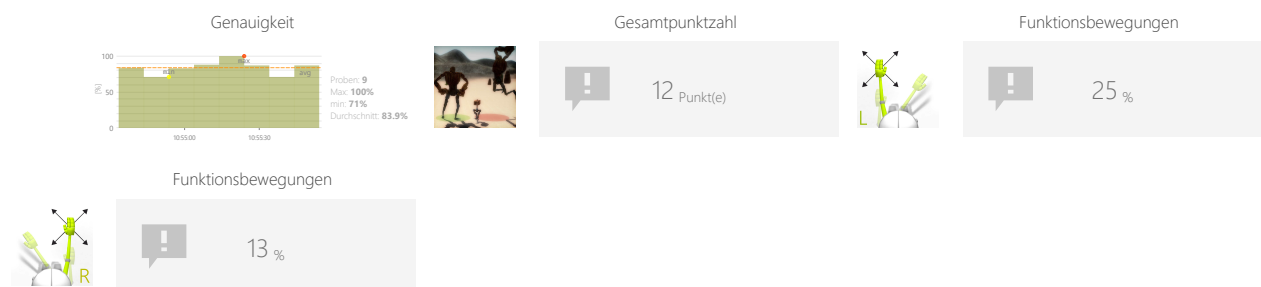
WEGRENNEN

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

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Anzahl der Feinde
- Geschwindigkeit der Gegner

ZIELE

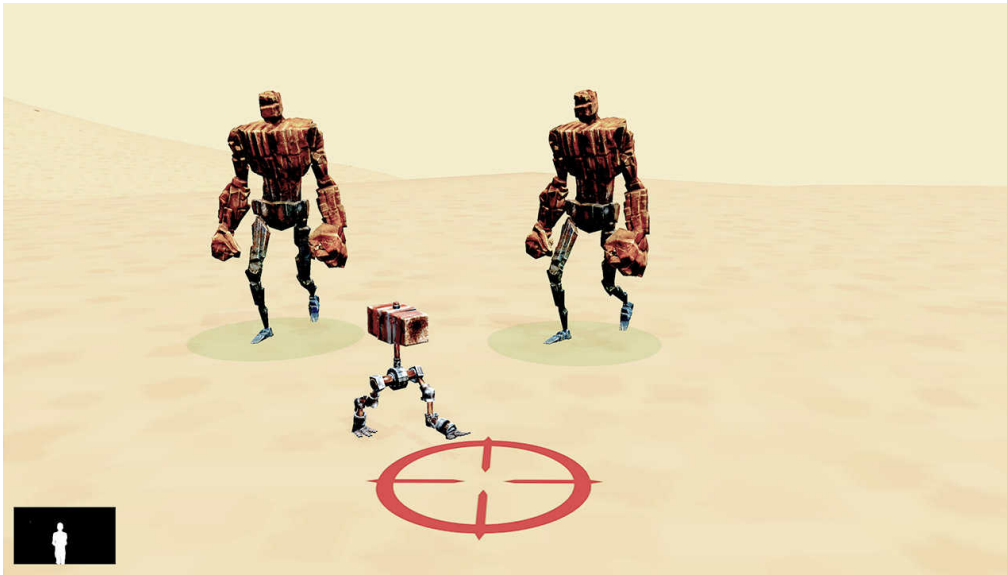
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Fokussierung
- Wahrnehmung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

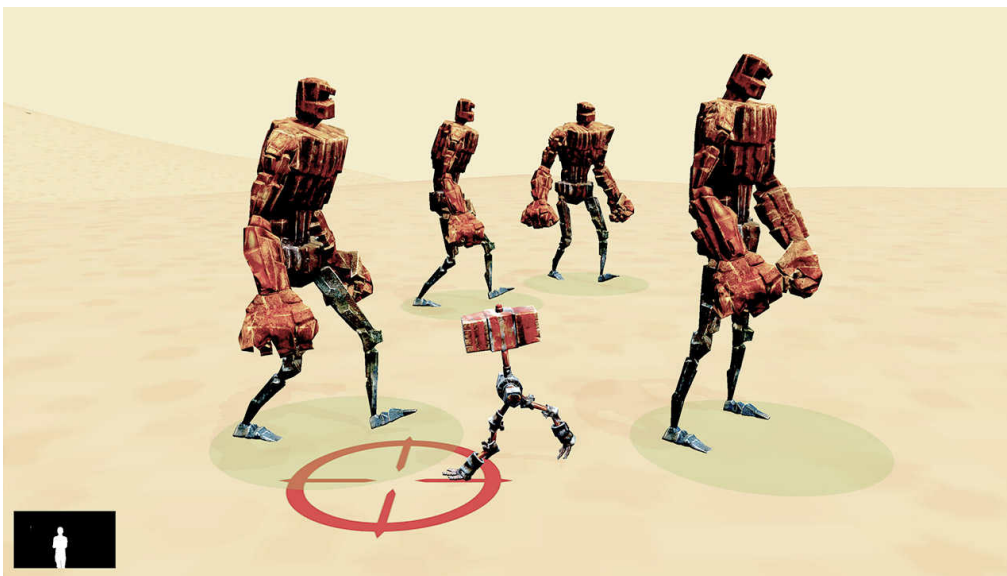
Halten Sie sich von den großen Robotern fern



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Zubehörtteil Keine	Dauer
< >	< >
	90s
Bereich	Anzahl der Feinde
	< >
	2
	Geschwindigkeit der Gegner
	< >
	100%



Schwierigkeit	
brauch	
Zubehörtteil Keine	Dauer
< >	< >
	90s
Bereich	Anzahl der Feinde
	< >
	4
	Geschwindigkeit der Gegner
	< >
	100%

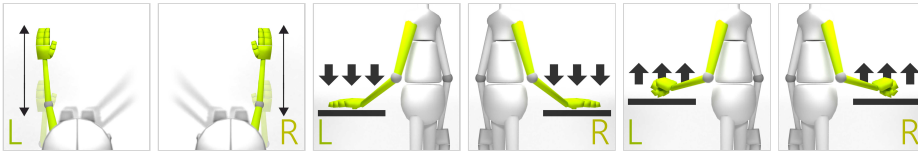


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

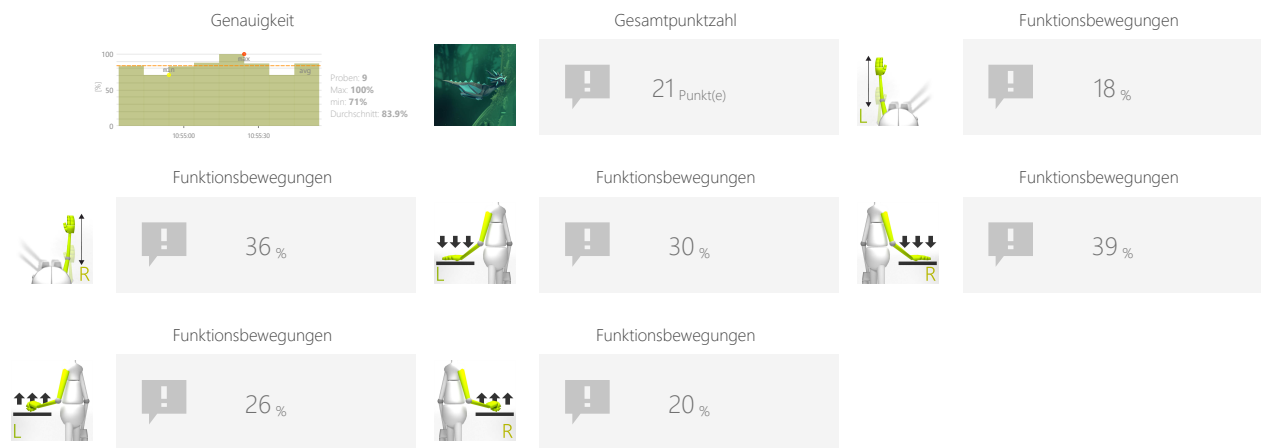
DRACHE

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

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand
- 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

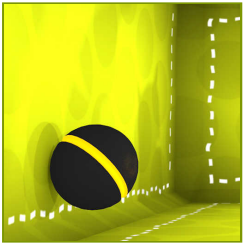
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
brauch	
Zubehörtell Keine	Dauer
< >	< >
	90s
Bereich	Abstand vom Rand
20% 80%	
	← 20%
Größe der Münzgruppe	Abstand zwischen den Münzen
< >	< >
3	250%
Schwerkraft	
< >	
100%	



Schwierigkeit	
1/3	
Zubehörtell Keine	Dauer
< >	< >
	90s
Bereich	Abstand vom Rand
20% 80%	
	← 20%
Größe der Münzgruppe	Abstand zwischen den Münzen
< >	< >
5	250%
Schwerkraft	
< >	
100%	

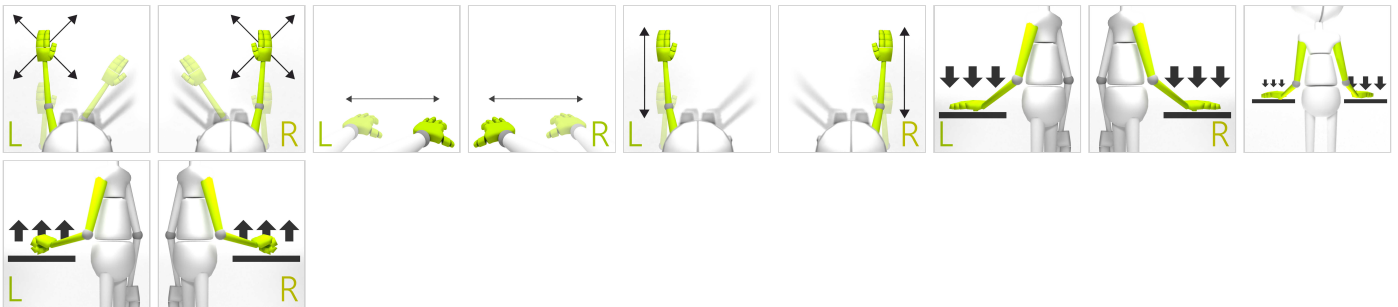


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

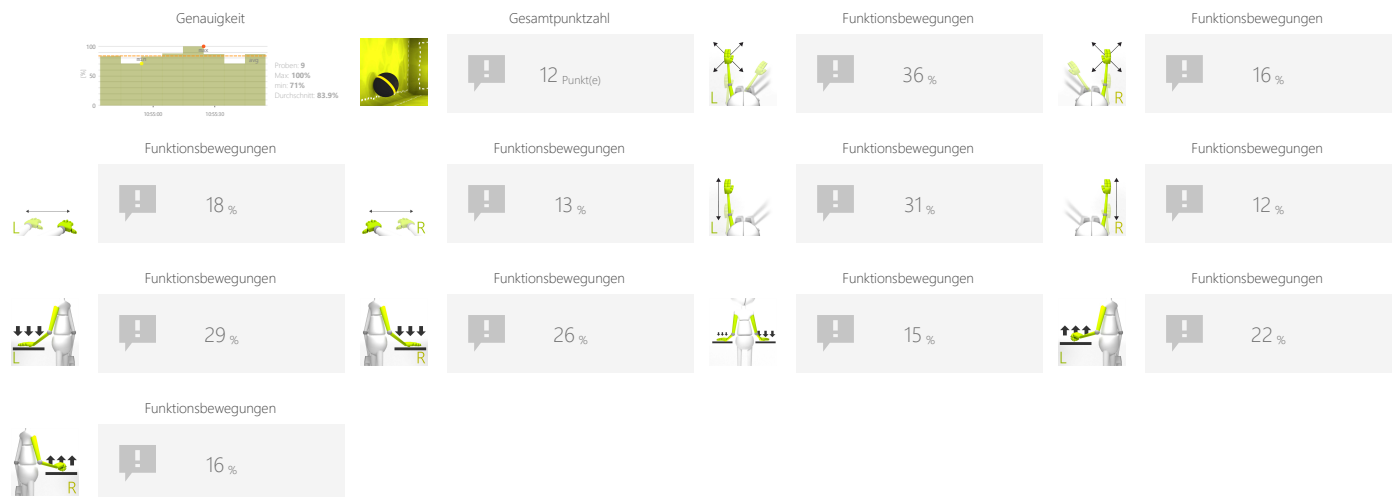
ARKANOID

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

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Größe des Visiers
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

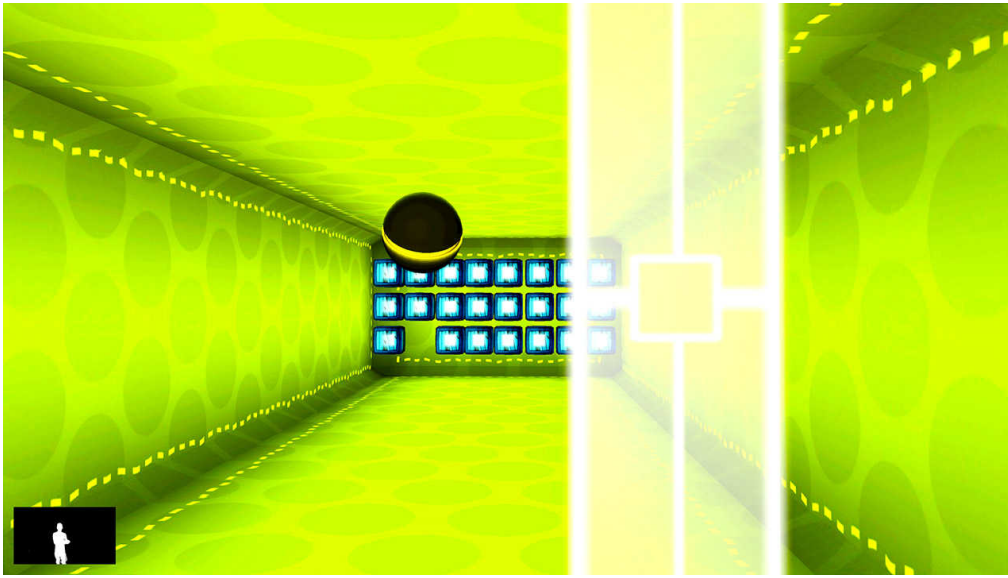
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

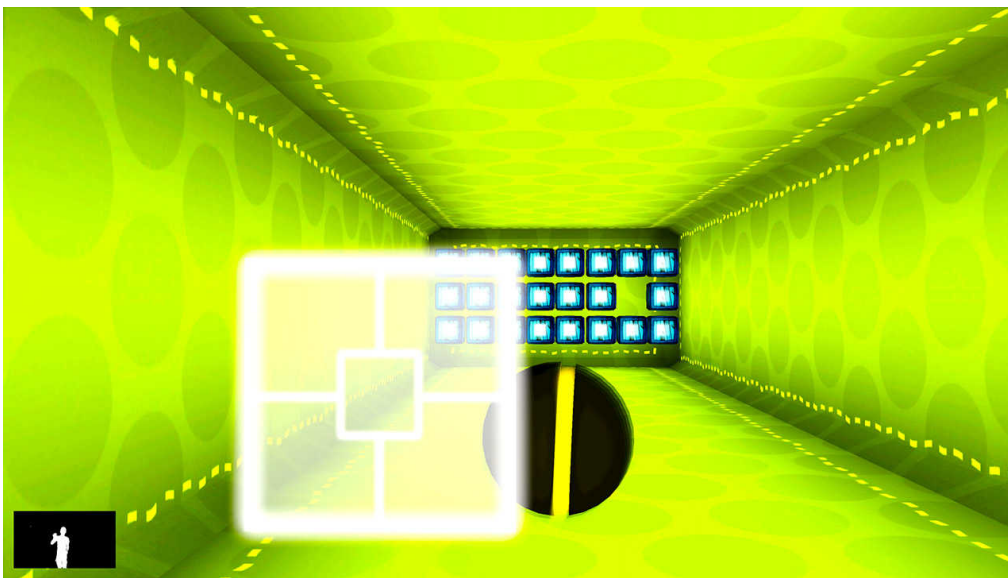
Zerstören Sie so viele Kästen wie möglich



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit brauch	
Zubehörteil Keine	Dauer 90s
Bereich	Große des Visiers 100%
	Geschwindigkeit der Objekte 70%



Schwierigkeit brauch	
Zubehörteil Keine	Dauer 90s
Bereich	Große des Visiers 75%
	Geschwindigkeit der Objekte 70%

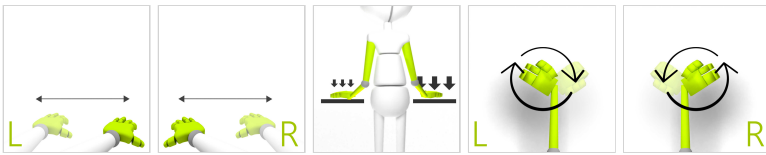


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

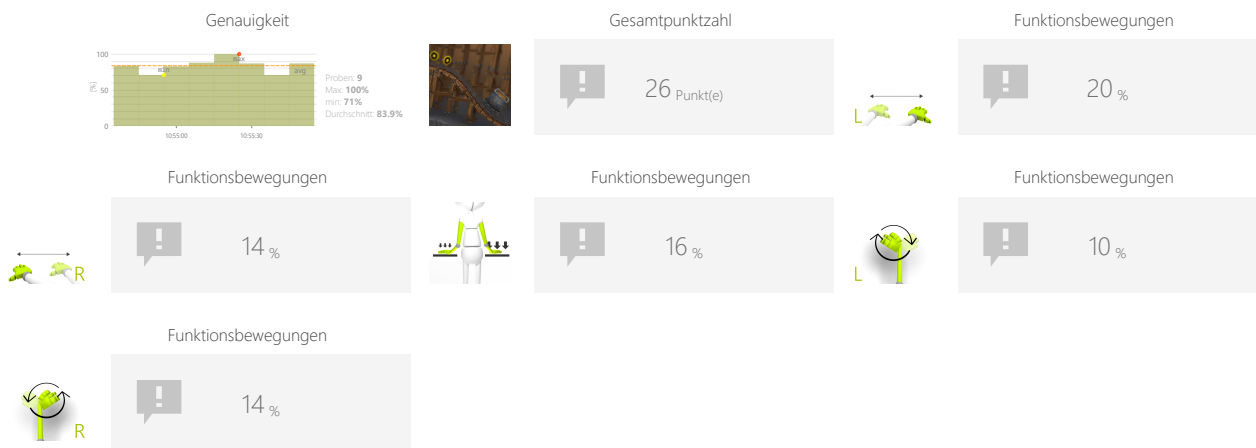
SCHIENEN

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
- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Form der Route
- Abstand vom Rand
- Entgleisung einschalten
- Hindernisse aktivieren
- Zeit zwischen Objekten

ZIELE

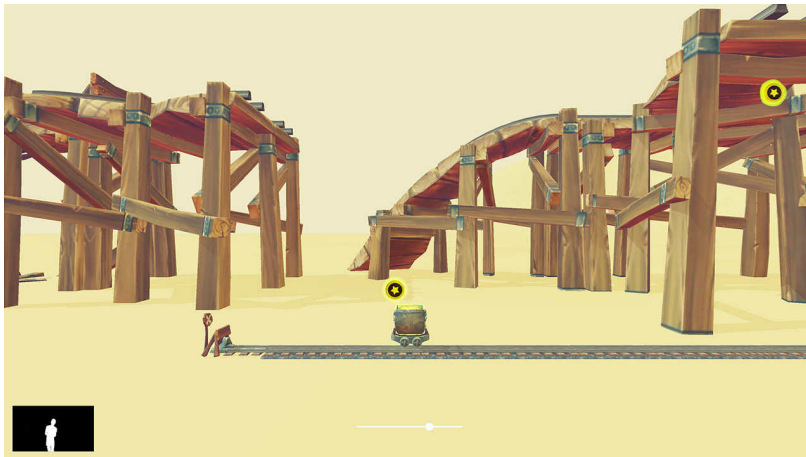
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

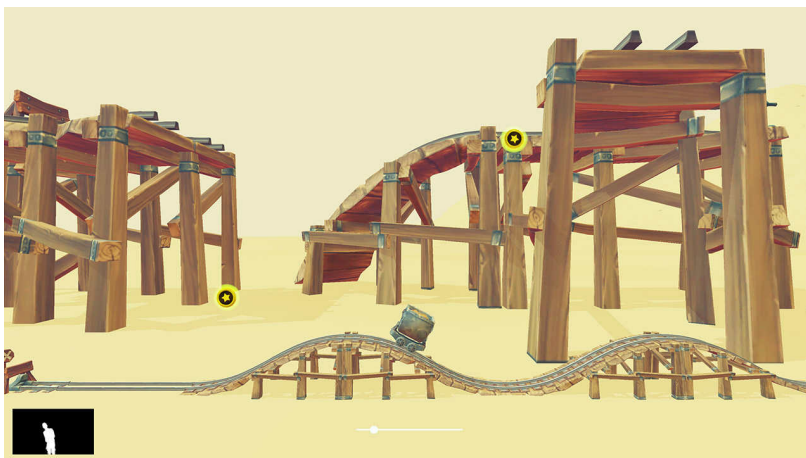
Steuern Sie den Einkaufswagen, um die Münzen einzusammeln.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Geschwindigkeit 100% <small>Geschwindigkeit automatisch eingestellt</small>	
Zubehörtel Keine	Dauer 90s
Bereich 20% ↔ 80%	Form der Route
Abstand vom Rand 20%	Entgleisung einschalten Nein Hindernisse aktivieren Nein
Zeit zwischen Objekten 5s	



Schwierigkeit brauch	
Geschwindigkeit 100% <small>Geschwindigkeit automatisch eingestellt</small>	
Zubehörtel Keine	Dauer 90s
Bereich 20% ↔ 80%	Form der Route
Abstand vom Rand 20%	Entgleisung einschalten Nein Hindernisse aktivieren Nein
Zeit zwischen Objekten 5s	

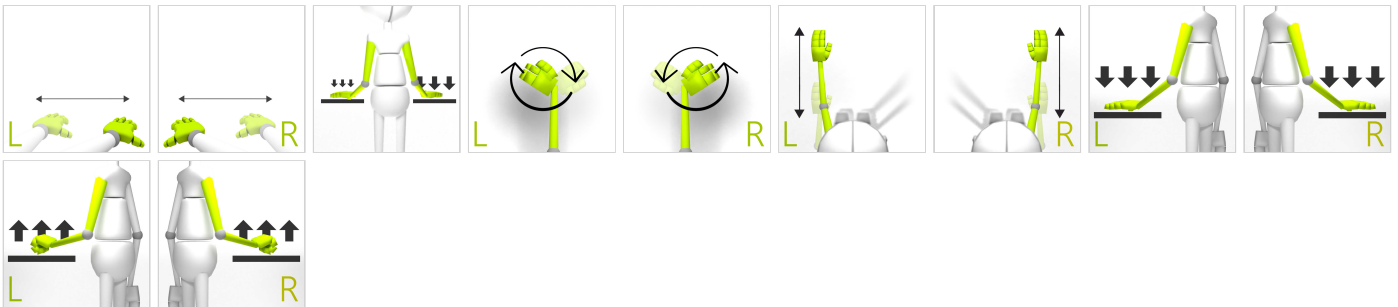


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand
- 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



	<p>Schwierigkeit</p> <p>1/3</p>
<p>Zubehörtell Keine</p>	<p>Dauer</p> <p>90s</p>
<p>Bereich</p>	<p>Abstand vom Rand</p> <p>20%</p>
<p>Form der Route</p> <p>Einfach</p>	

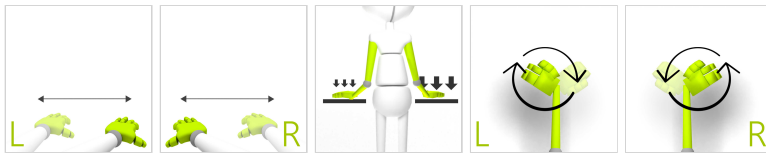


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

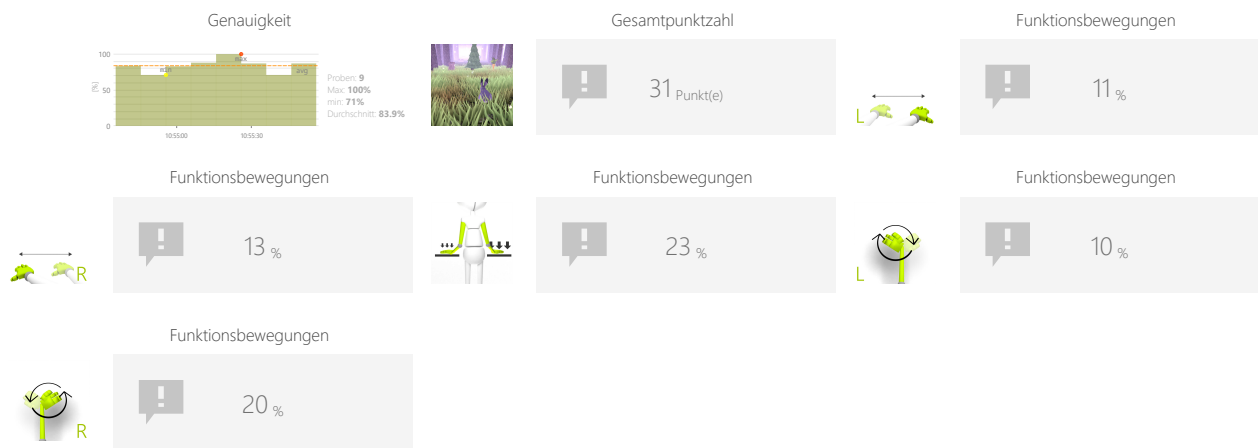
WALDLÄUFER

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
- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand

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	
Zubehörteil Keine 	Dauer
	90s
Bereich 	Abstand vom Rand 20%
	20% ← 80%

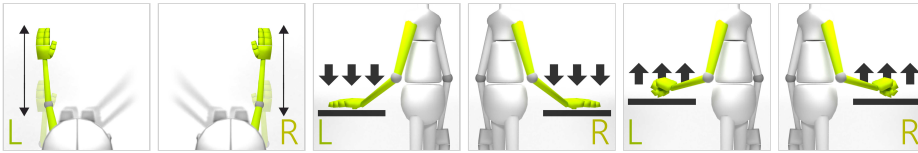


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

- Geschwindigkeit
- Zubehörteil
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand vom Rand

ZIELE

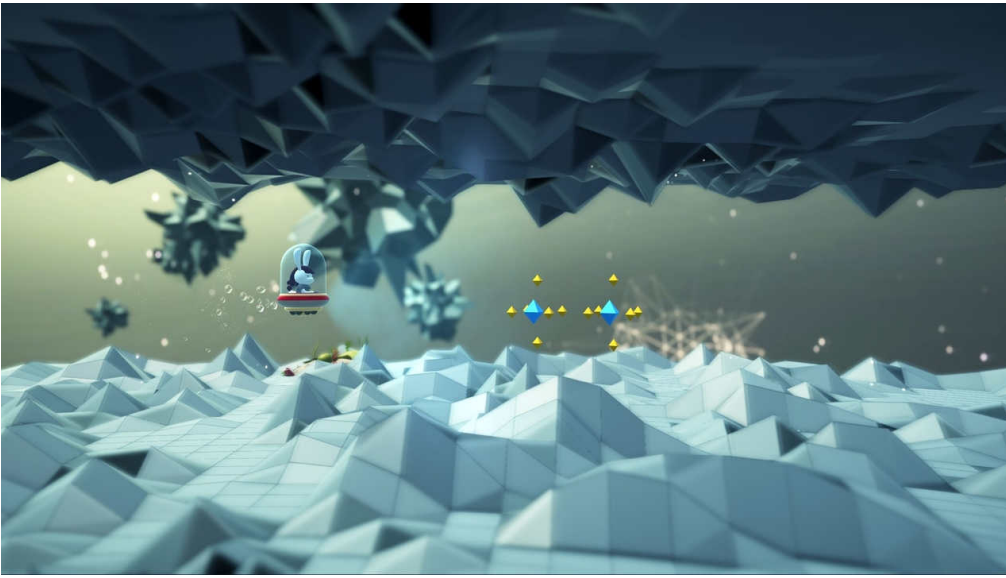
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

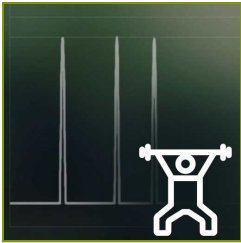
Steuern Sie das Fahrzeug, um die Hindernisse zu vermeiden



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Geschwindigkeit	
100%	
Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Zubehörteil Keine	Dauer
	90s
Bereich	Abstand vom Rand
20% ↔ 80%	← 20%

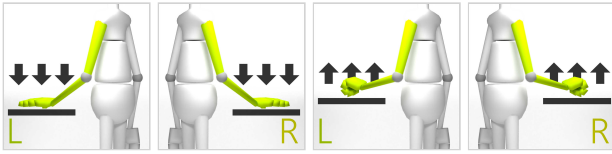


STÄRKE

KRAFT TESTEN

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

KONTROLLMODI



ANPASSUNGEN

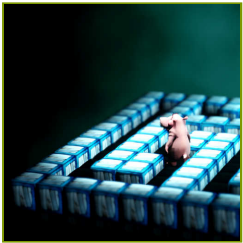
- Endzeit der Aktion

ZIELE

- Festigkeitsprüfung
- Muskelverstärkung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie, das beste Ergebnis zu erzielen

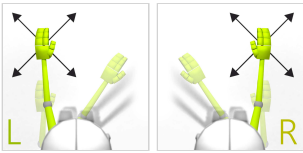


PROBLEME LÖSEN

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

- Zubehörteil
- 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.



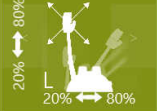


PROBLEME LÖSEN

LABYRINTH

BEISPIELEINSTELLUNGEN



	
Schwierigkeit 1/4	
Zubehörteil Keine	Dauer 90s
Bereich 	Pfad anzeigen Nein
	Größe des Labyrinths 4

