

VERFOLGUNG VON HÄNDEN UND FINGERN

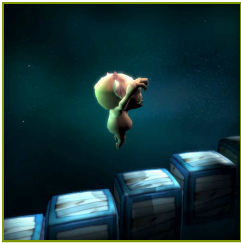
???

Hardware-Anforderungen	3
Was wird benötigt?	3
Datenbank der therapeutischen Aufgaben	4
Geschwindigkeit	4
Bewegungsgenauigkeit	11
Funktionsbewegungen	15
Geteilte Aufmerksamkeit	45
Speicher	47
Probleme lösen	49
Spezialisiert	51

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-CPU's.
- Minimum: 8 GB RAM (16 GB oder mehr empfohlen für optimale Leistung).
- NVidia GeForce 1050

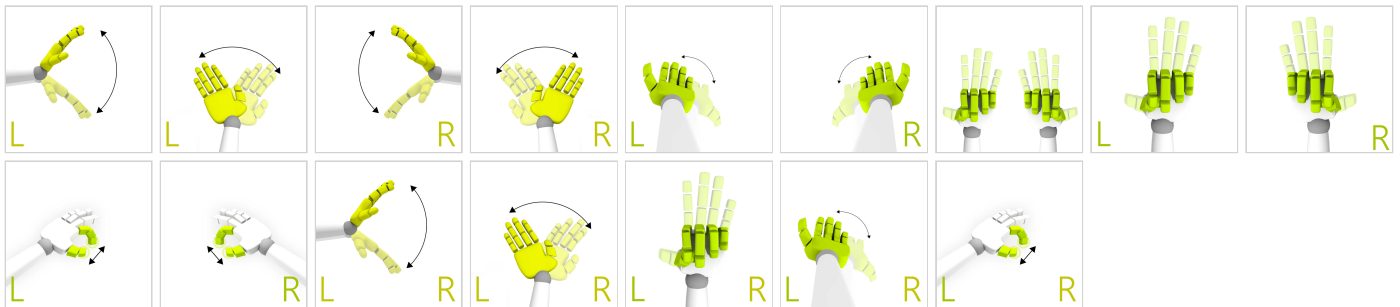


GESCHWINDIGKEIT

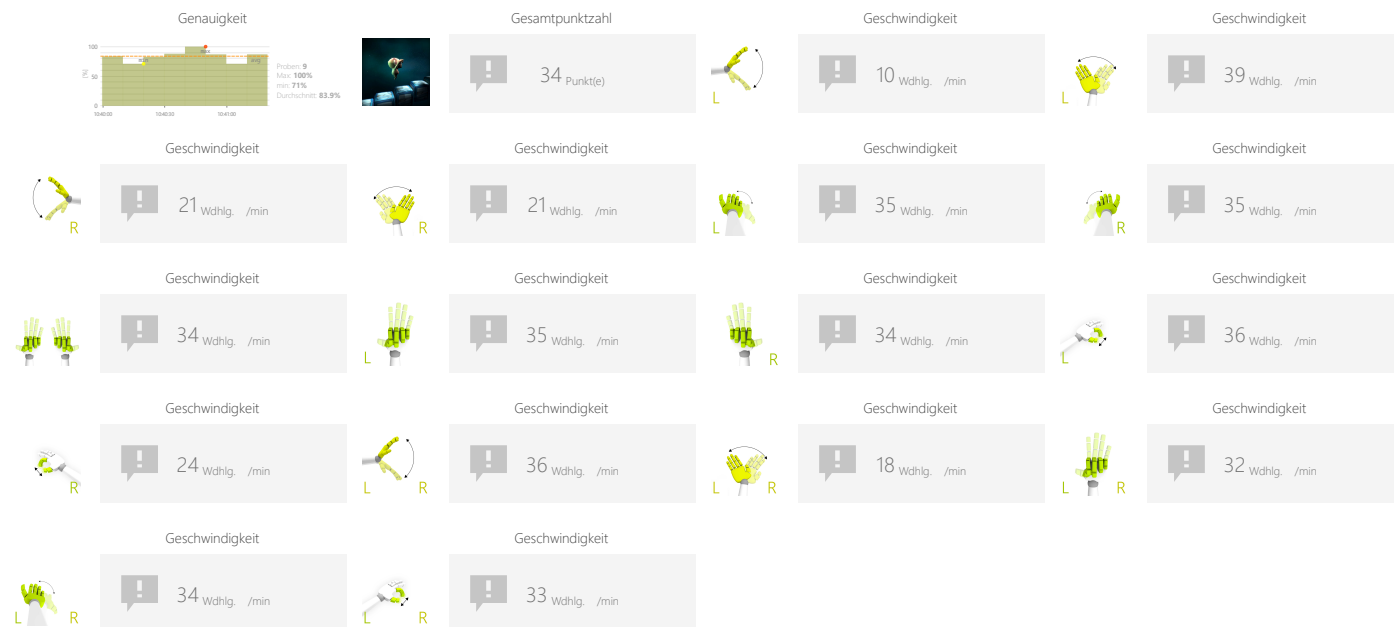
TREPPE

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- 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 brauch	
Dauer 90s	Bereich 0% - 100%
Maximale Zeit pro Etage 15s	Anzahl der Treppen 5
Länge der Pause 3	

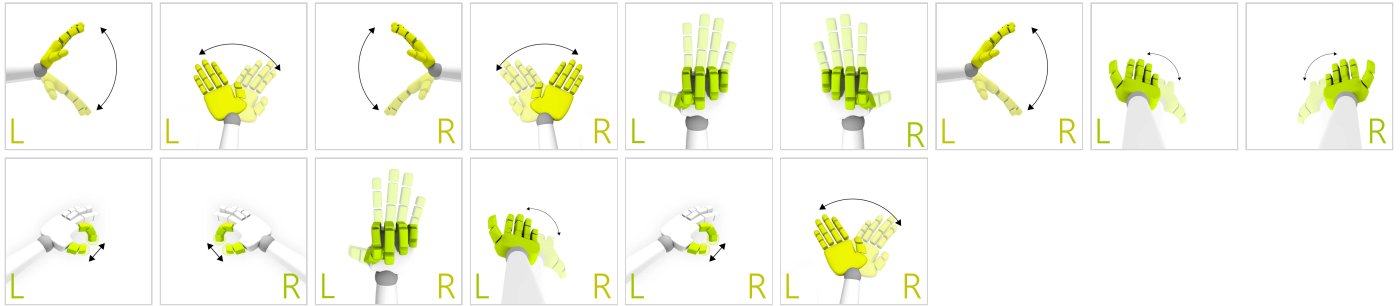


GESCHWINDIGKEIT

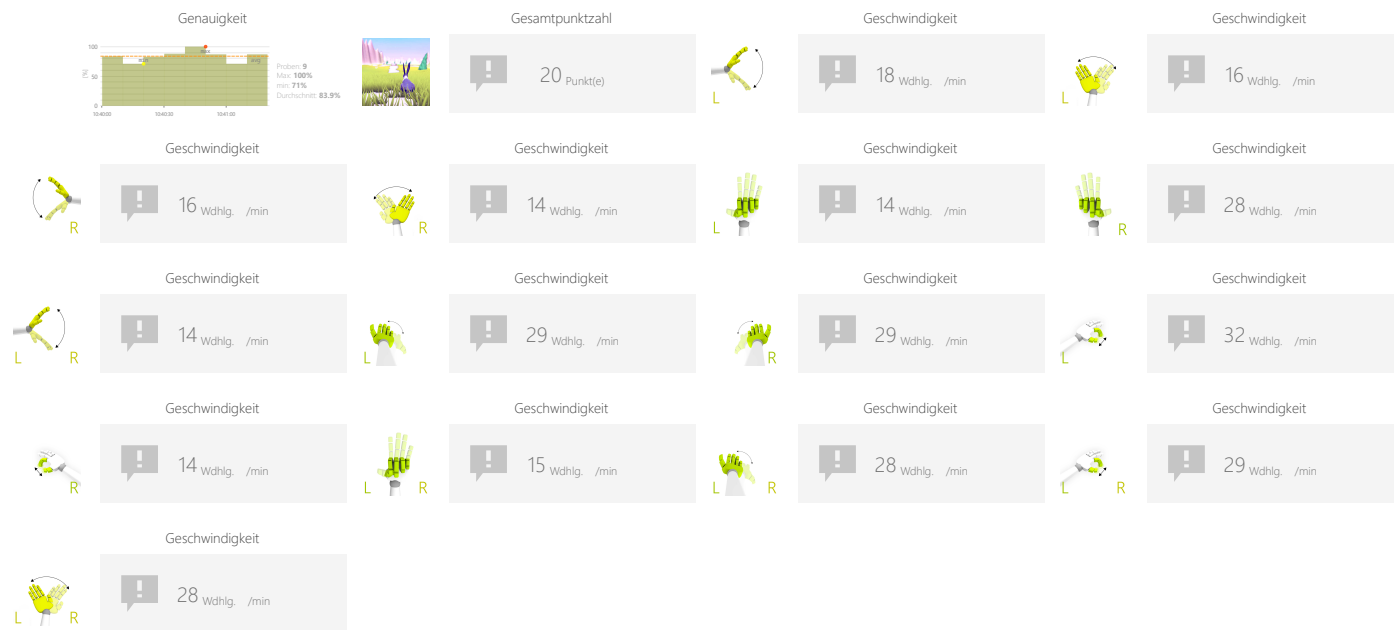
KANINCHEN

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Fahren Sie so schnell wie möglich durch die gesamte Strecke



BEISPIELEINSTELLUNGEN



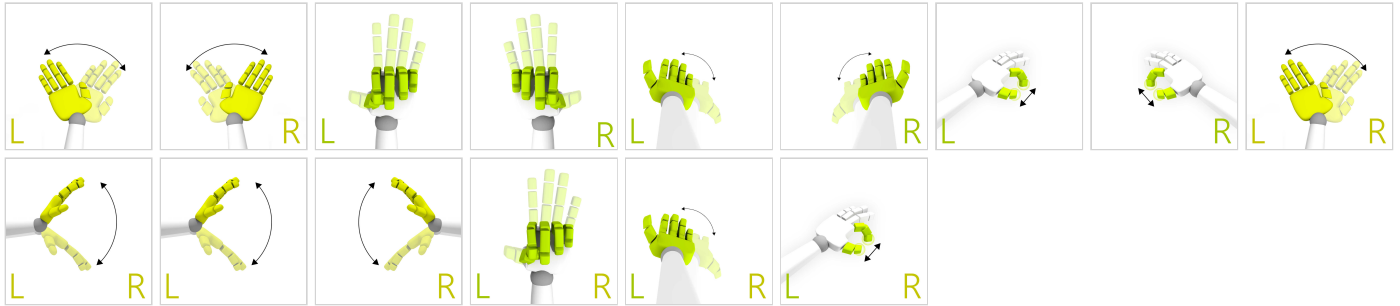


GESCHWINDIGKEIT

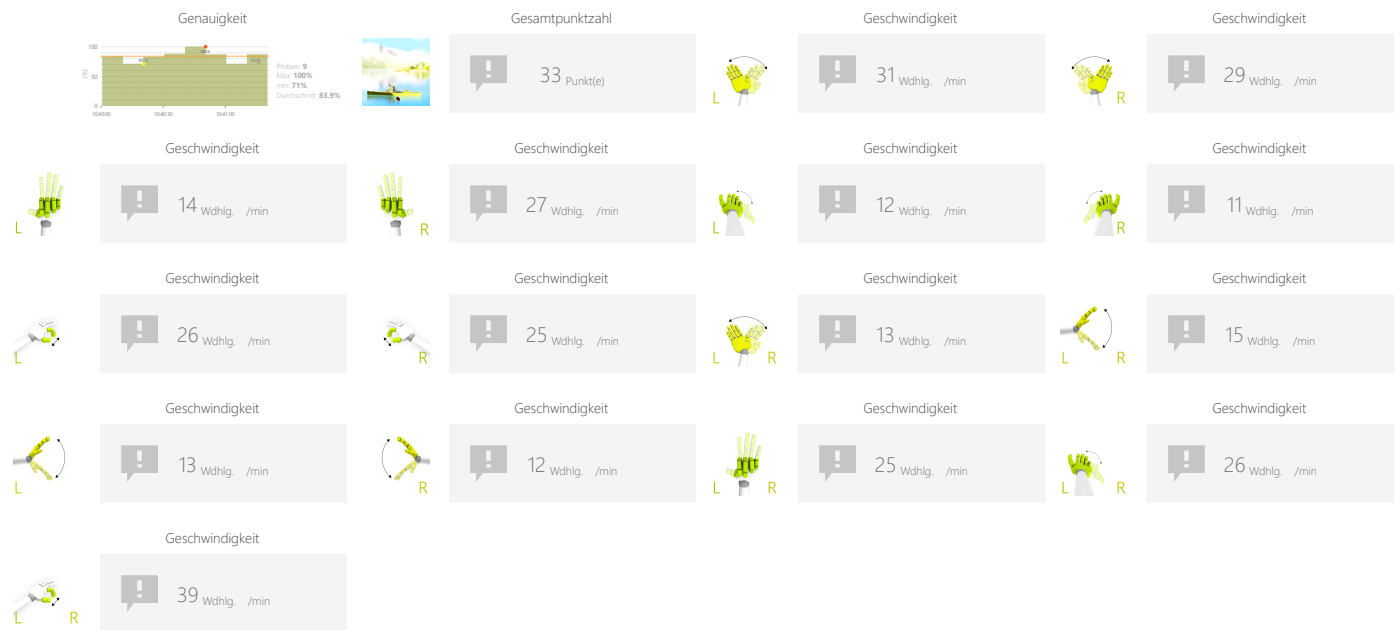
KAJAK

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Rudern Sie so schnell wie möglich



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Dauer	Bereich
< 90s >	L 0% 100%

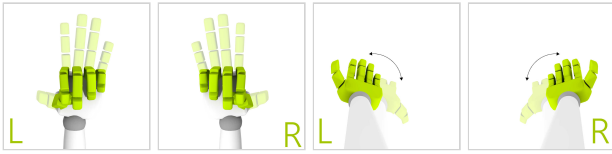


GESCHWINDIGKEIT

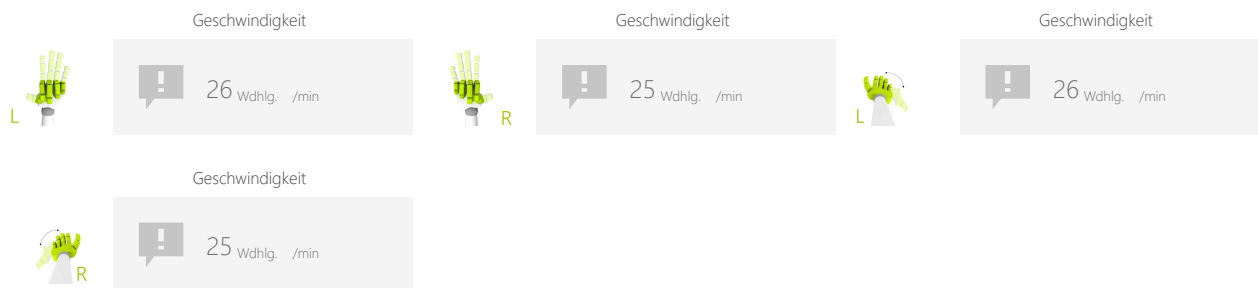
GESCHWINDIGKEITSTEST

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

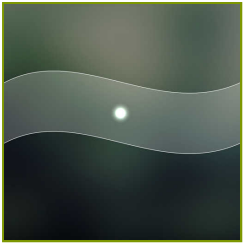
- Endzeit der Aktion
- Bereich

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Führen Sie das angegebene Bewegungsmuster so oft wie möglich aus

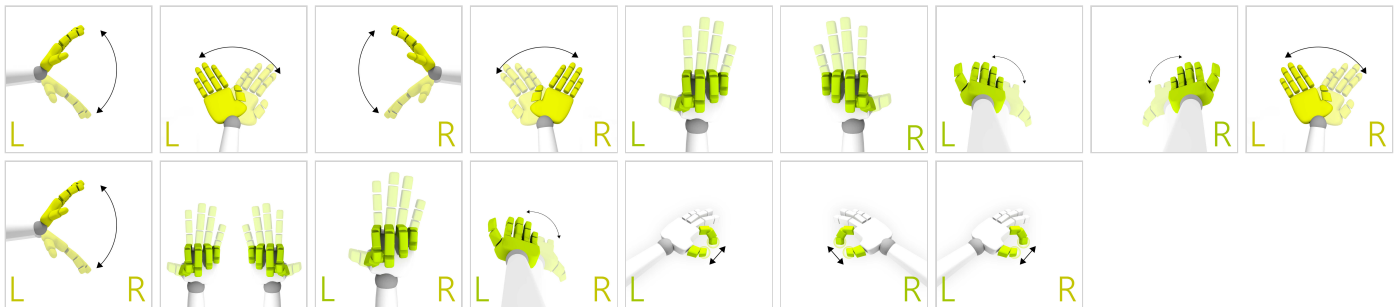


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

DIAGRAMM

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Form des Diagramms (sinusförmig, trapezförmig, rechteckig)
- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

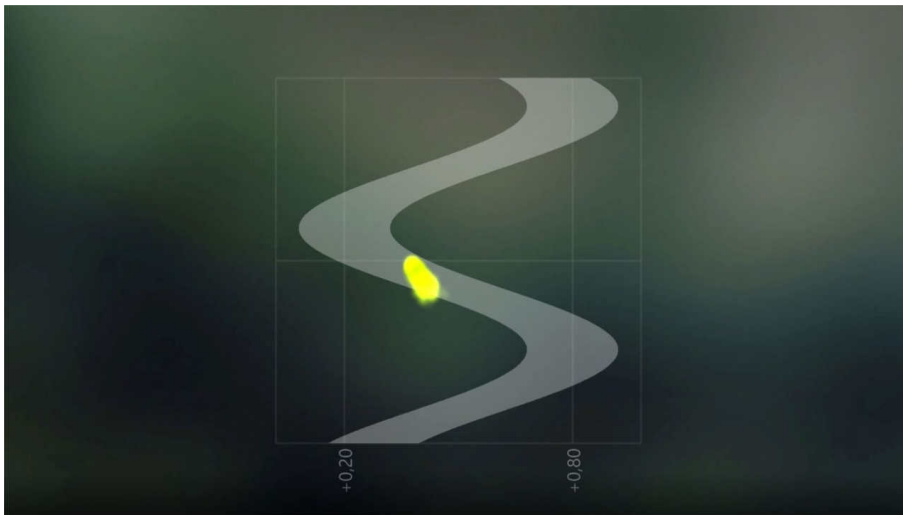
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



BEISPIELEINSTELLUNGEN

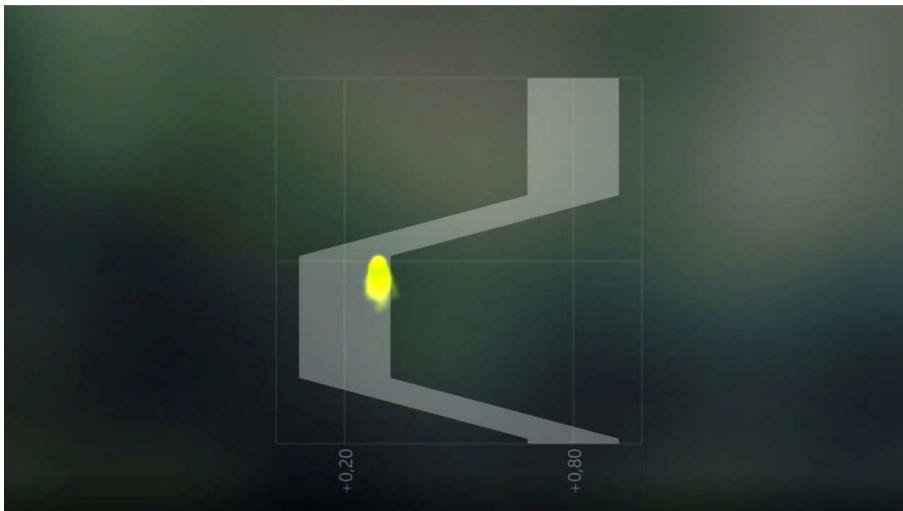


Schwierigkeit **3/3**

Konfiguration des Diagramms

↻: 4.0s ⇄: 20%

Dauer **30s** Bereich 0% 100%

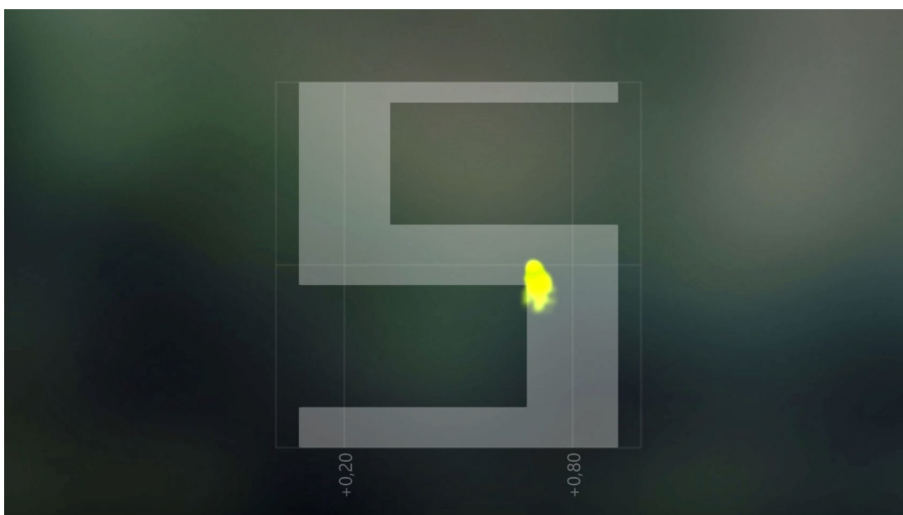


Schwierigkeit **1/3**

Konfiguration des Diagramms

↻: 4.0s ⇄: 40%

Dauer **90s** Bereich 0% 100%



Schwierigkeit **brauch**

Konfiguration des Diagramms

⇄: 20% ↑: 2.0s ↓: 2.0s ↻: 1.0s ⏪: 1.0s

Dauer **30s** Bereich 0% 100%



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

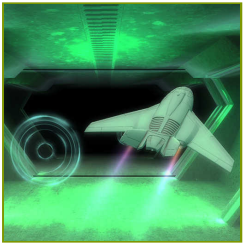
Lassen Sie das Nilpferd nicht nass werden - halten Sie den Regenschirm über ihm!



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Dauer 60s	Pfad 8.0s
Bereich 80% ↔ 20%	Regenschirm Größe 150%

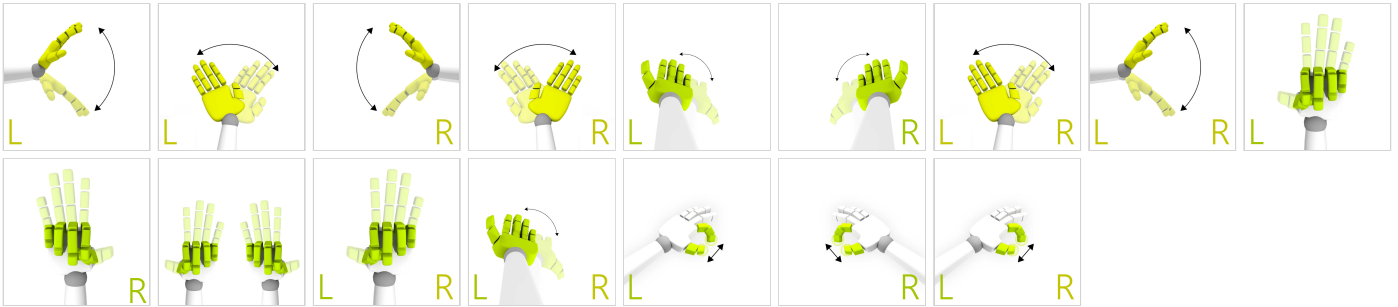


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

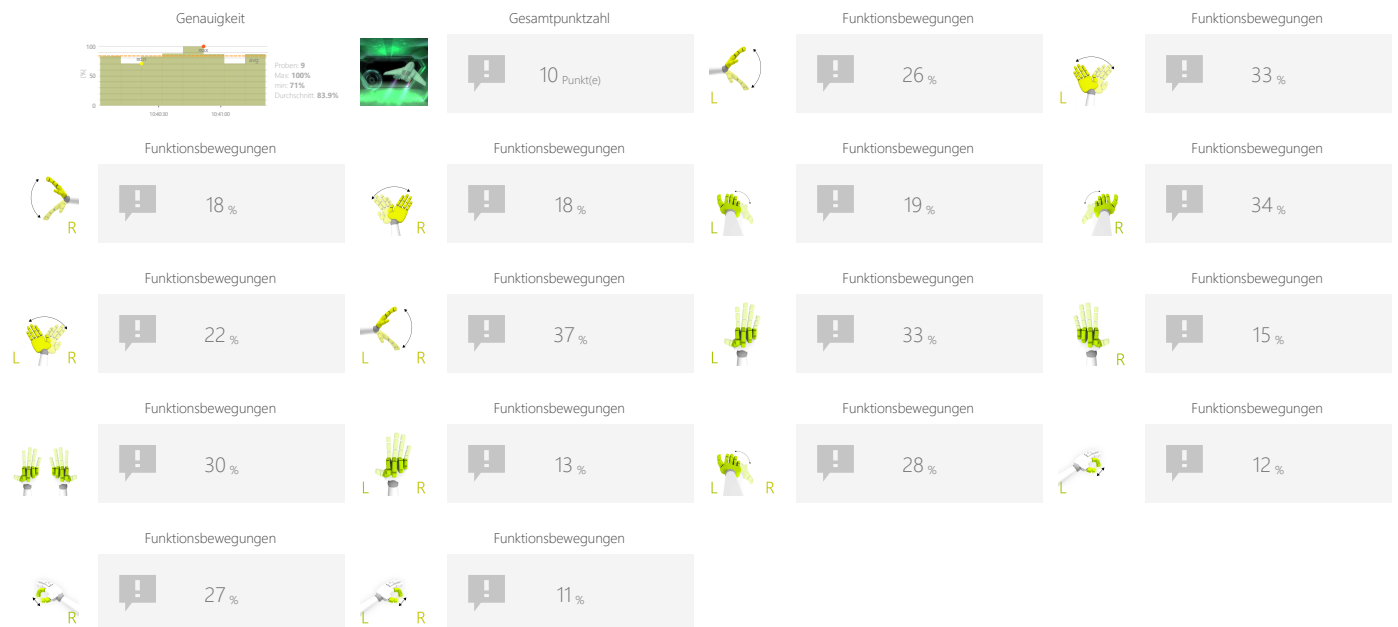
FLUGZEUG

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

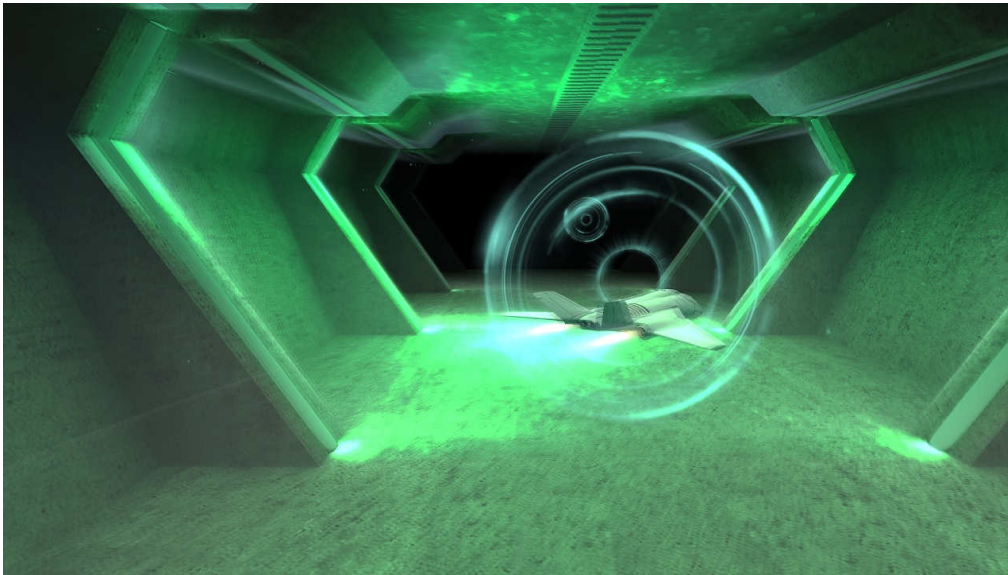
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

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	
Geschwindigkeit	
100%	
Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer	Bereich
90s	0% 100%

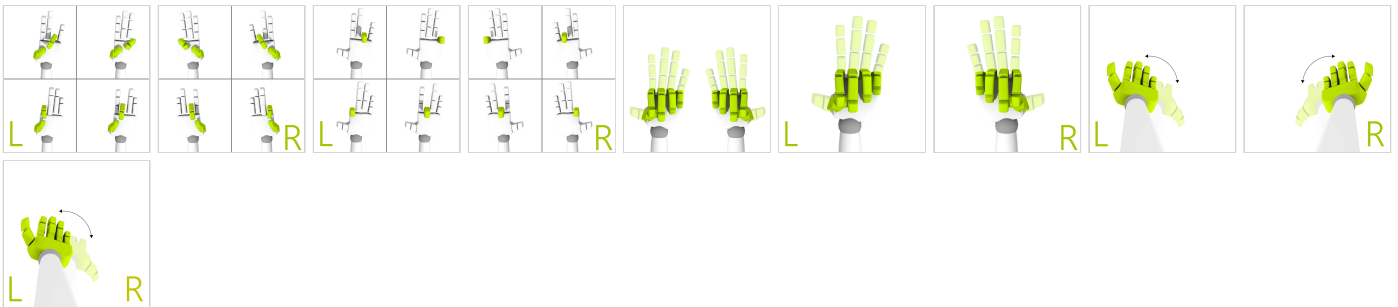


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer

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

Geschwindigkeit
100%
Geschwindigkeit automatisch eingestellt.

Dauer
90s



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

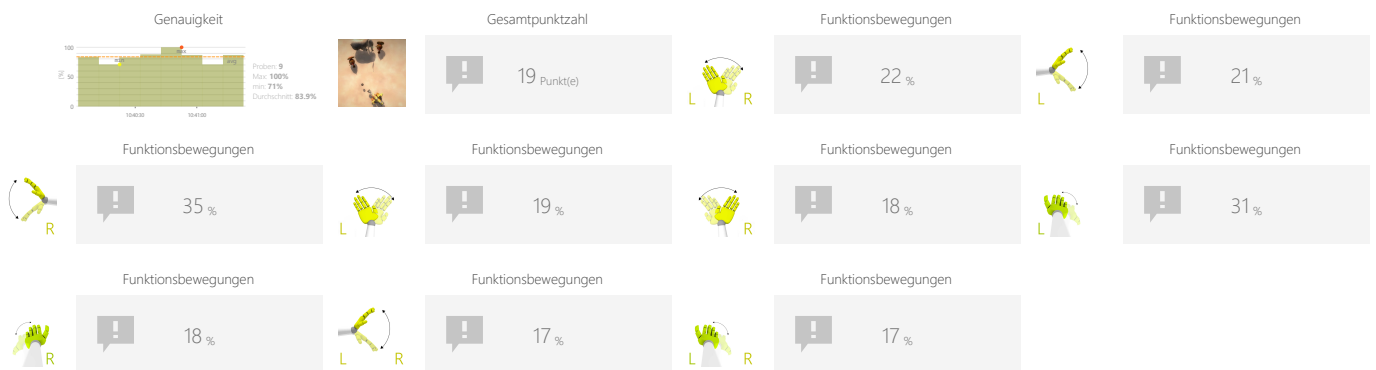
AUTOMATISCHE KANONE

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

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

ZIELE

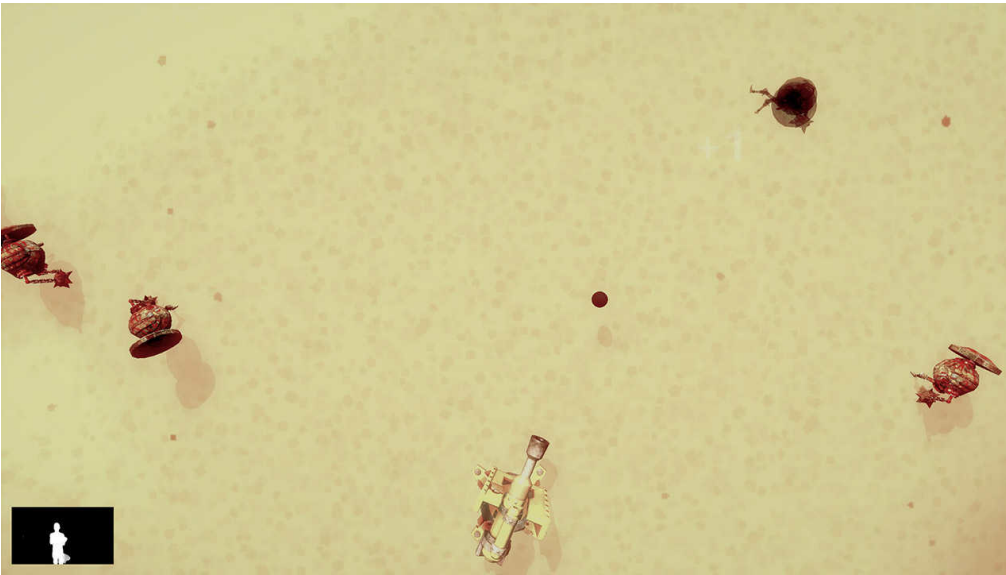
- Geteilte Aufmerksamkeit
- Spontane Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

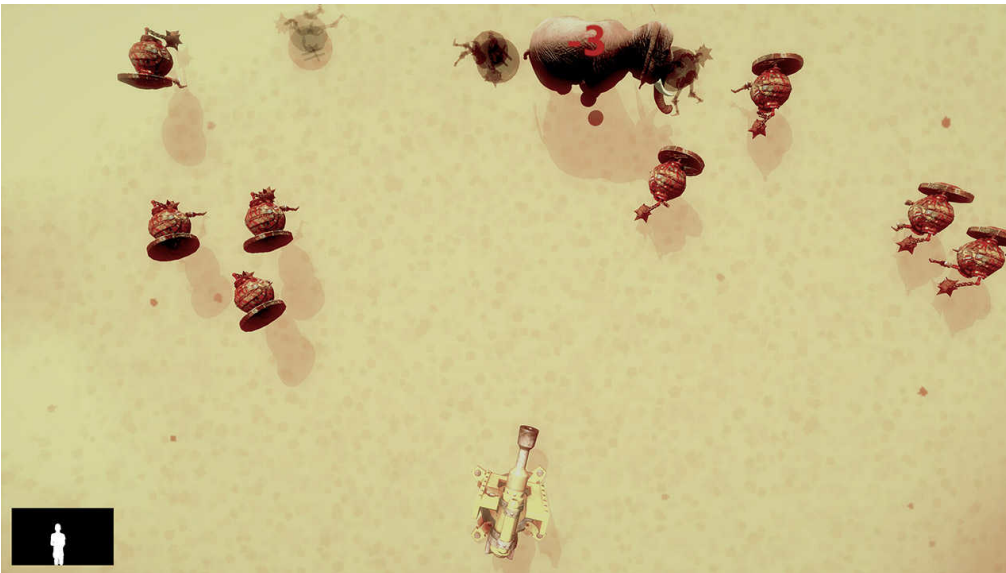
Verwenden Sie die Kanonen um die Roboter zu zerstören, aber vermeiden Sie die Elefanten zu treffen



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Dauer 90s	Bereich
Distraktoren aktivieren Nein	Zeit zwischen Kanonenkugeln 1s
Zeit zwischen Feinden 3s	Geschwindigkeit der Gegner 50%



Schwierigkeit brauch	
Dauer 90s	Bereich
Distraktoren aktivieren Ja	Zeit zwischen Kanonenkugeln 1s
Zeit zwischen Feinden 3s	Geschwindigkeit der Gegner 50%

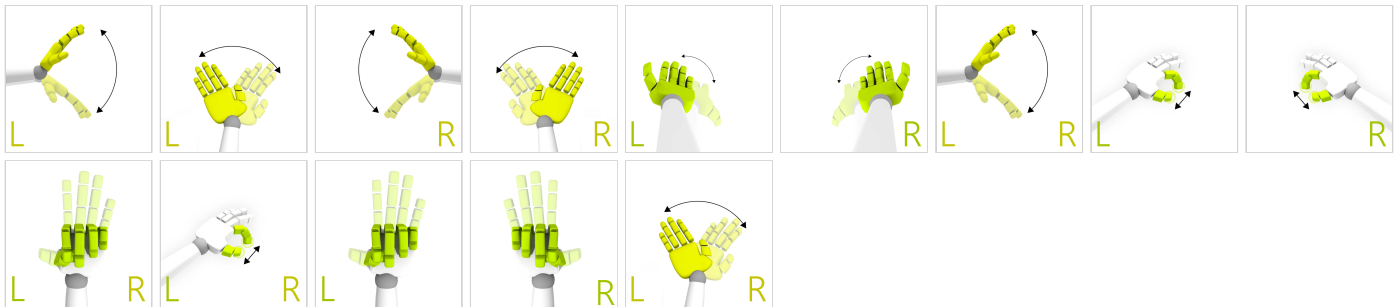


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

- 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	
Dauer 90s	Bereich 0% 100%
Größe der Münzgruppe 3	Abstand zwischen den Münzen 250%
Schwerkraft 100%	



Schwierigkeit 1/3	
Dauer 90s	Bereich 0% 100%
Größe der Münzgruppe 5	Abstand zwischen den Münzen 250%
Schwerkraft 100%	



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



ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- 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



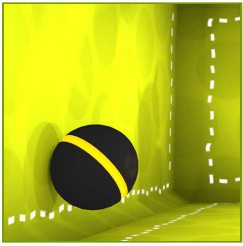
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 2/3	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Bereich 80% ← 20%
Abstand zwischen den Autos 50%	



Schwierigkeit brauch	
Geschwindigkeit 50% Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer 90s	Bereich 80% ← 20%
Abstand zwischen den Autos 200%	

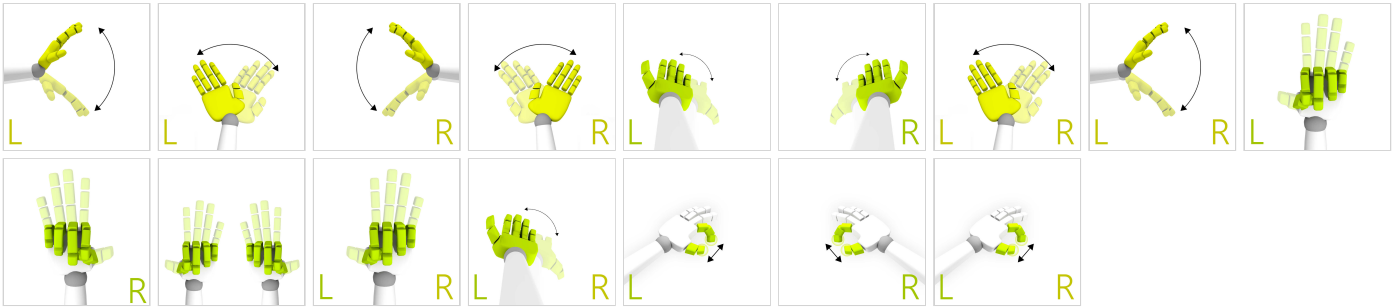


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

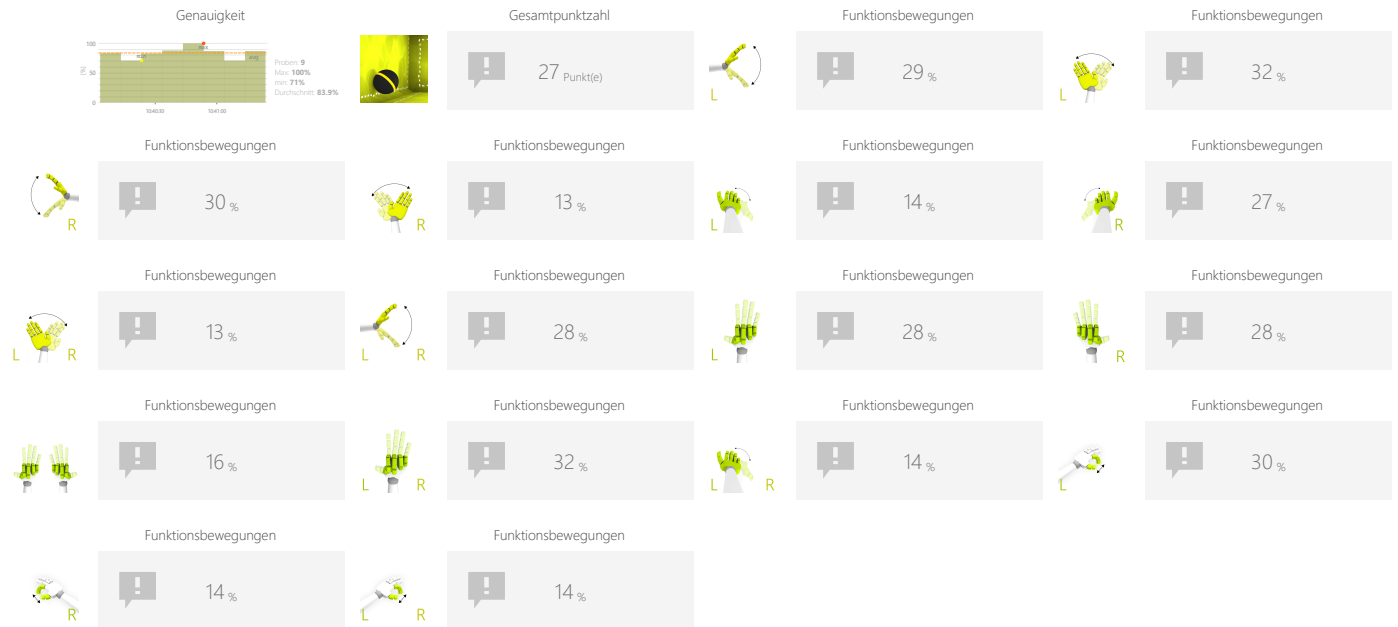
ARKANOID

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

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

ZIELE

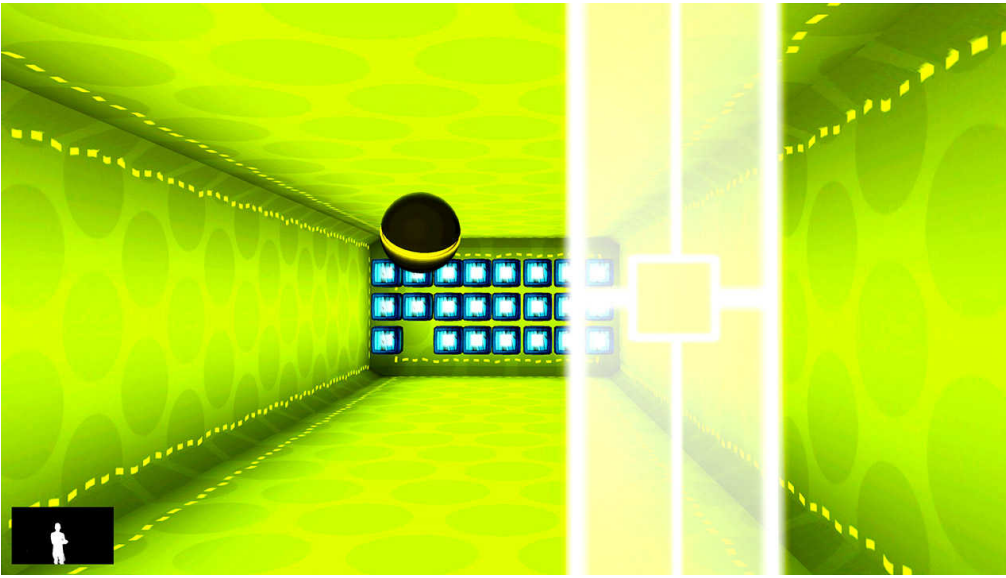
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

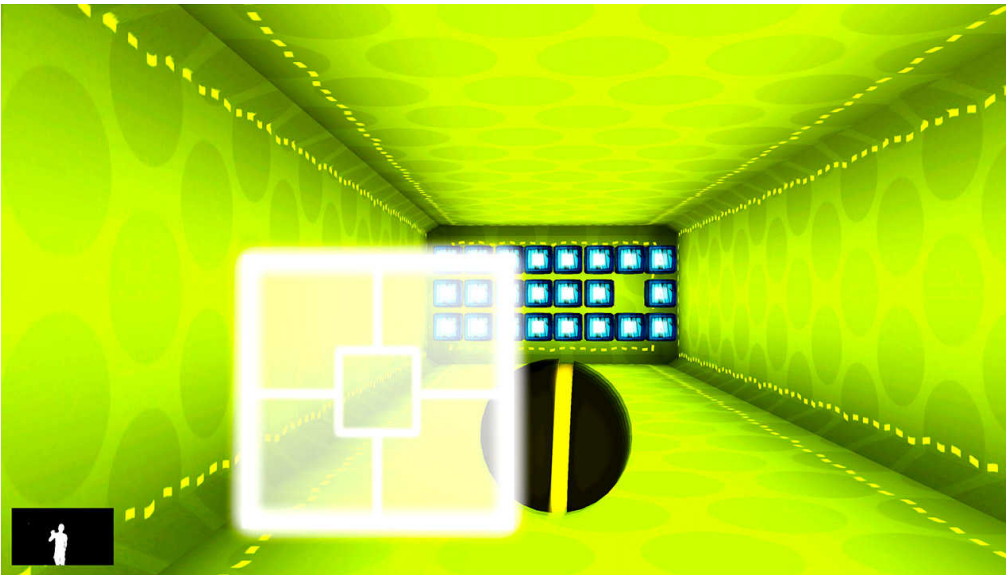
Zerstören Sie so viele Kästen wie möglich



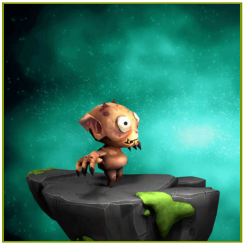
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit brauch	
Dauer 90s	Bereich 100%
Größe des Visiers 100%	Geschwindigkeit der Objekte 70%



Schwierigkeit brauch	
Dauer 90s	Bereich 100%
Größe des Visiers 75%	Geschwindigkeit der Objekte 70%

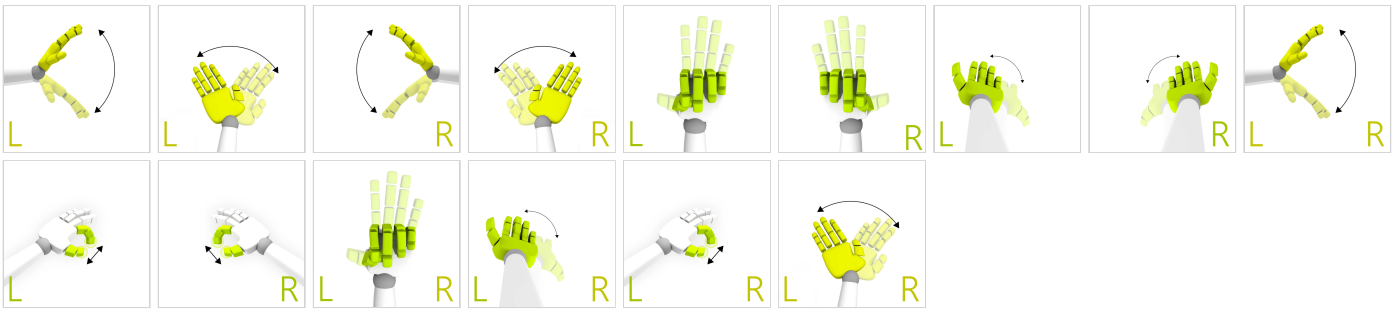


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

- 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 1/3	
Dauer 90s	Bereich 0% - 100%
Zeit zwischen Objekten 5s	Bombenformat 1
Geschwindigkeit der Objekte 100%	

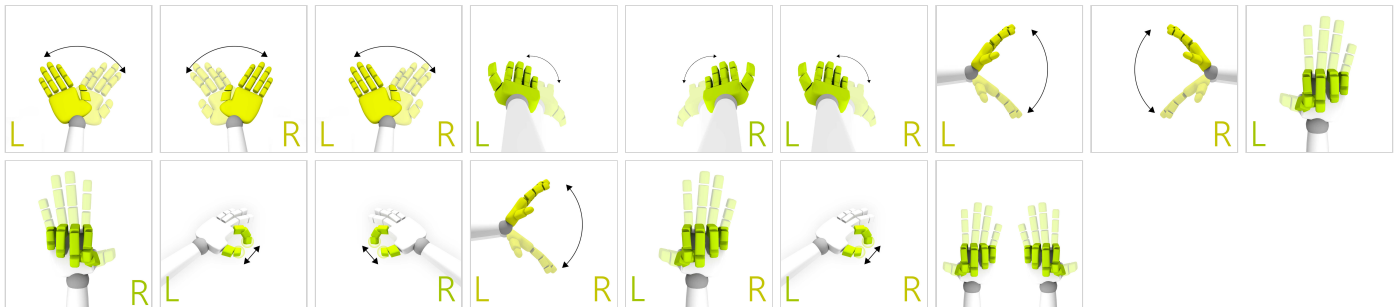


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

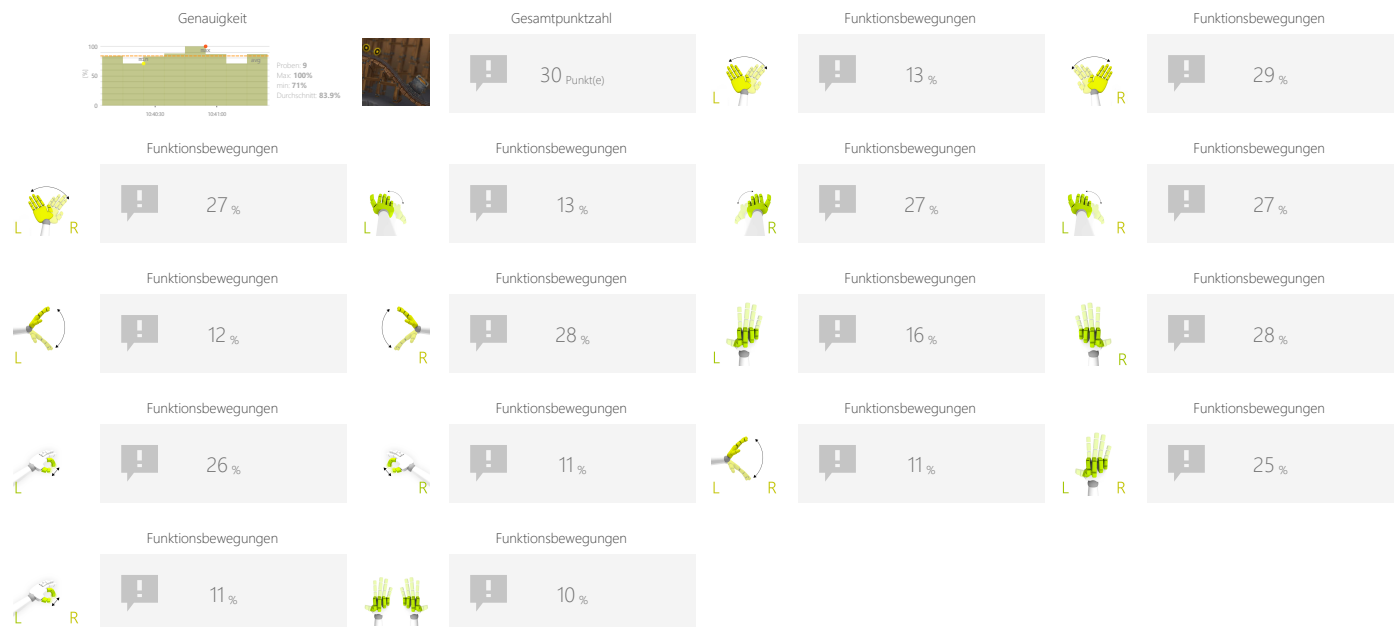
SCHIENEN

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

ZIELE

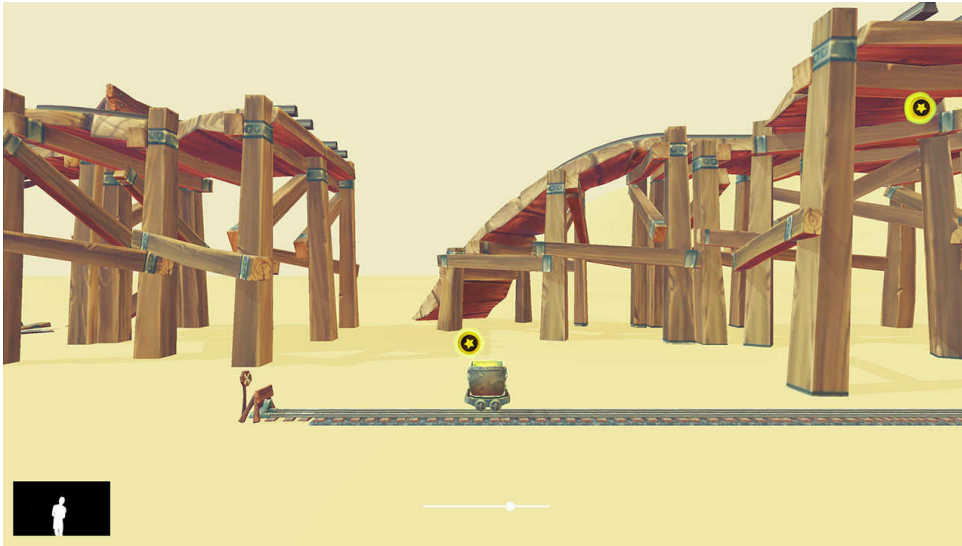
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

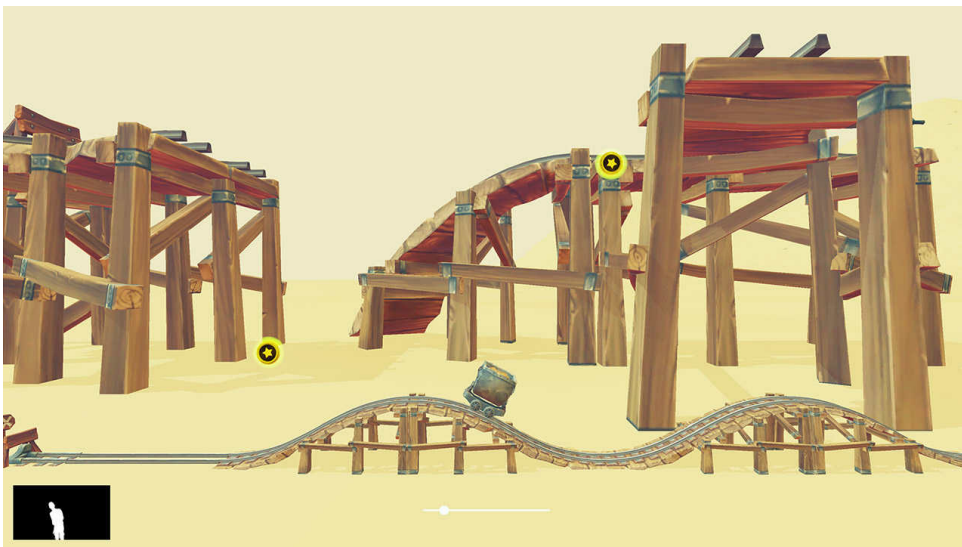
Steuern Sie den Einkaufswagen, um die Münzen einzusammeln.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit		1/3	
Geschwindigkeit			
<		100%	
Geschwindigkeit automatisch eingestellt			
Dauer		Bereich	
<		>	
90s			
		0% ↔ 100%	
Form der Route		Entgleisung einschalten	
_____		< Nein	
		Hindernisse aktivieren	
		< Nein	
Zeit zwischen Objekten			
<		5s	



Schwierigkeit		brauch	
Geschwindigkeit			
<		100%	
Geschwindigkeit automatisch eingestellt			
Dauer		Bereich	
<		>	
90s			
		0% ↔ 100%	
Form der Route		Entgleisung einschalten	
~~~~~		< Nein	
		Hindernisse aktivieren	
		< Nein	
Zeit zwischen Objekten			
<		5s	

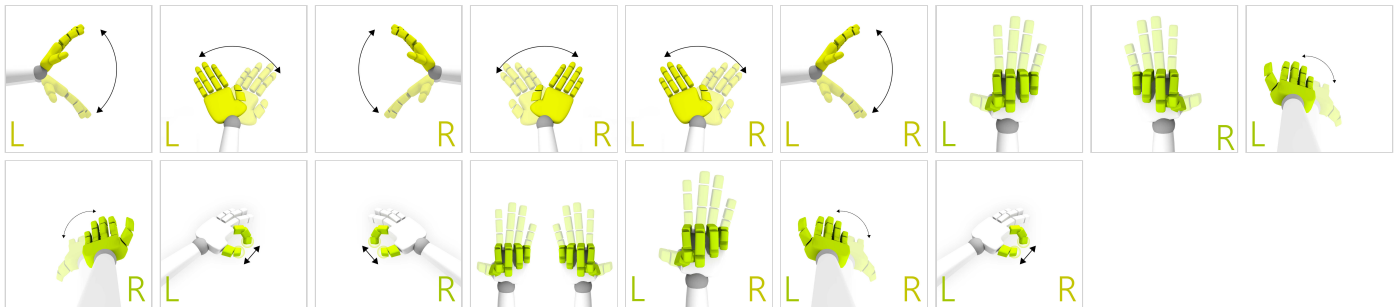


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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	0% 100% 
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

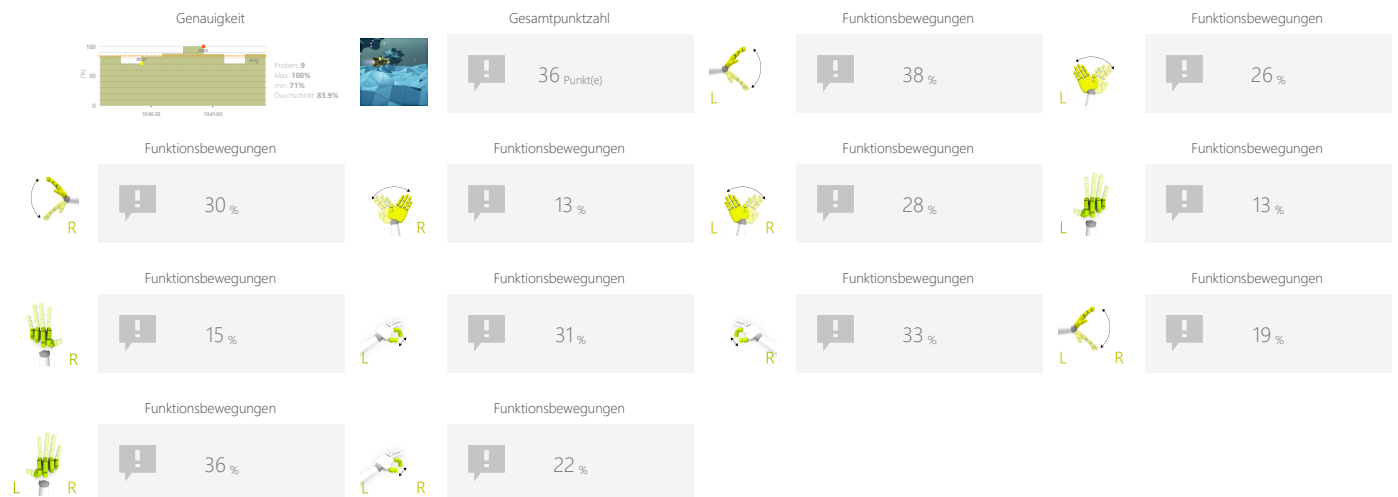
## GEOMETRISCHER FLIEGER

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Bereich

### ZIELE

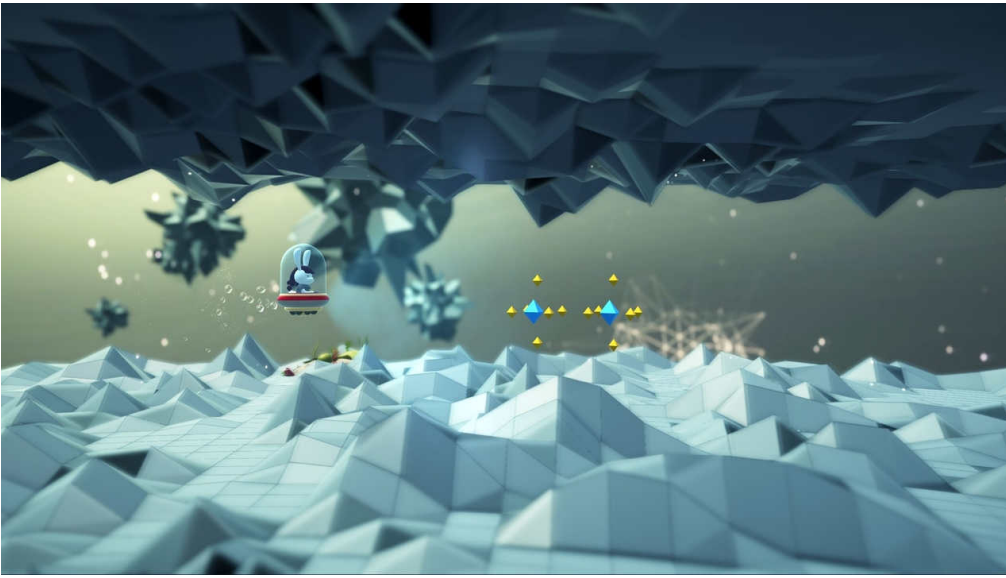
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Visuelle motorische Koordination

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN


Steuern Sie das Fahrzeug, um die Hindernisse zu vermeiden



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Geschwindigkeit	
100%	
Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer	Bereich
90s	0% 100%



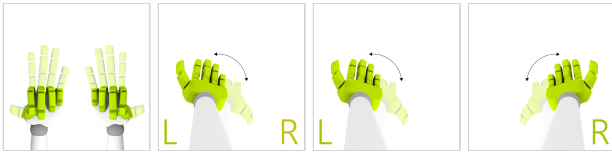


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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.



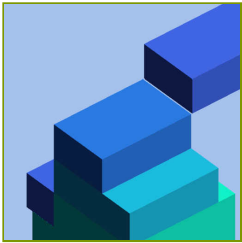
# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## TÄNZER

### BEISPIELEINSTELLUNGEN



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

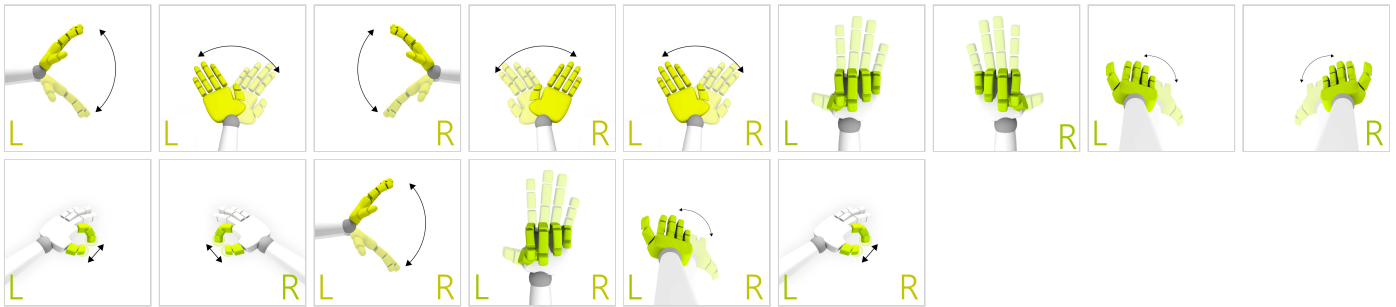


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

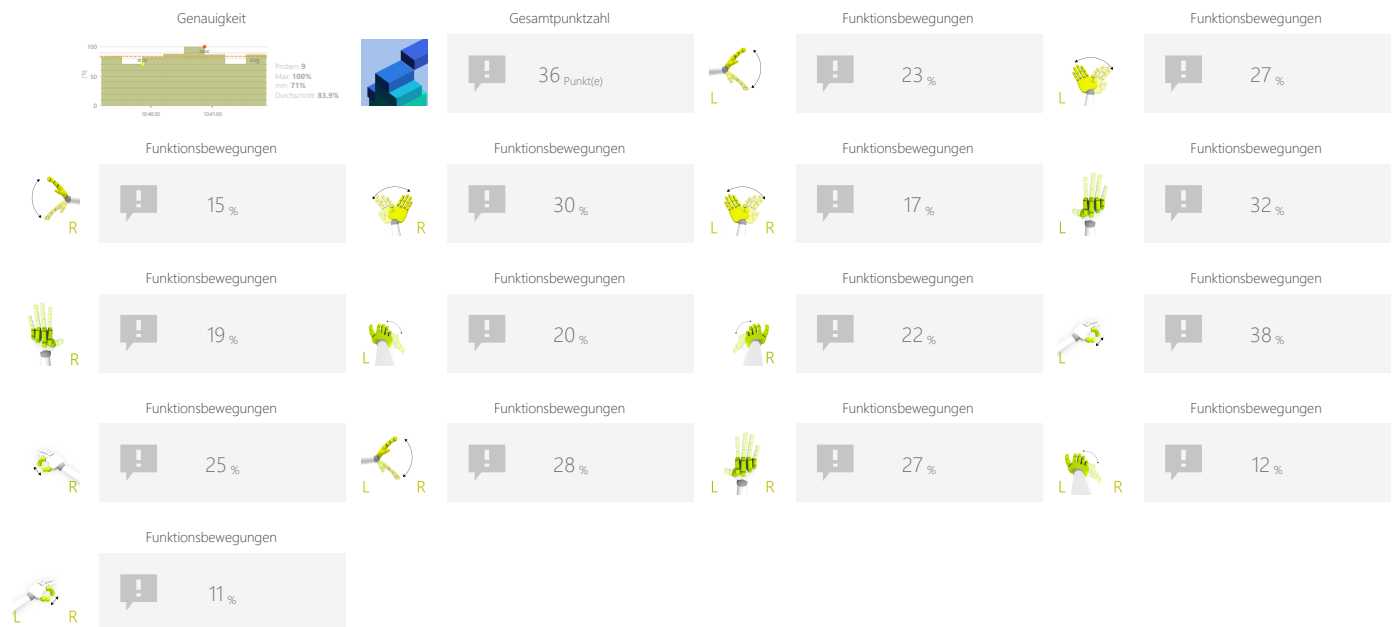
## STACK-BUILDER

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

- Aufgabendauer
- Bereich
- Geschwindigkeit der Objekte

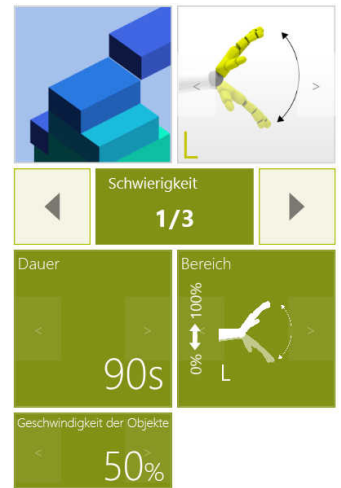
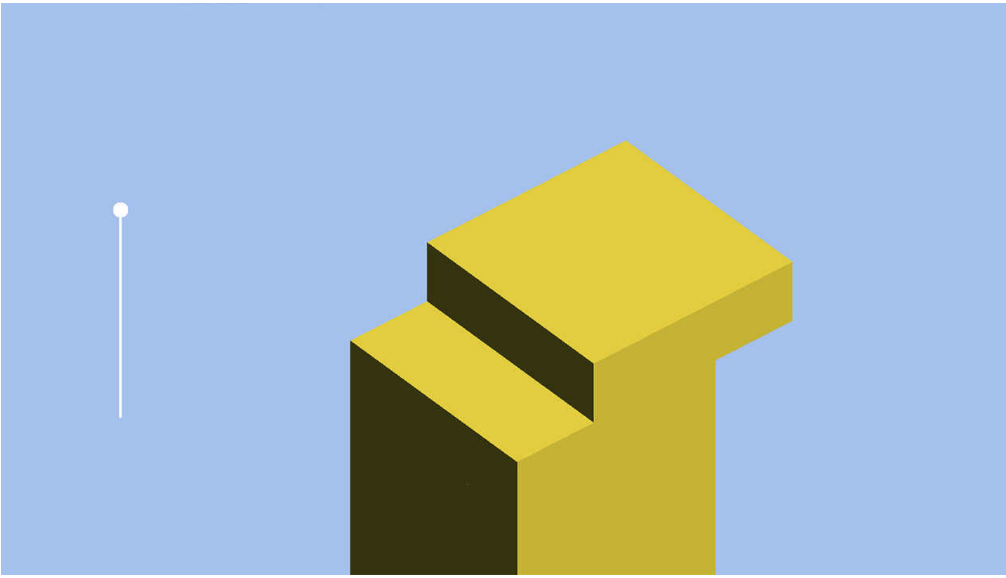
## ZIELE

- 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



The control panel is located in the top right corner and consists of several elements:

- Top Left:** A small icon of the stack-building blocks.
- Top Right:** A hand icon with a yellow trajectory line and a circular arrow indicating movement range.
- Difficulty (Schwierigkeit):** A green box with a left arrow, the text "Schwierigkeit", the value "1/3", and a right arrow.
- Duration (Dauer):** A green box with left and right arrows and the value "90s".
- Range (Bereich):** A green box with a vertical double-headed arrow, the text "Bereich", "0%", "100%", and a hand icon with a trajectory line.
- Object Speed (Geschwindigkeit der Objekte):** A green box with left and right arrows and the value "50%".

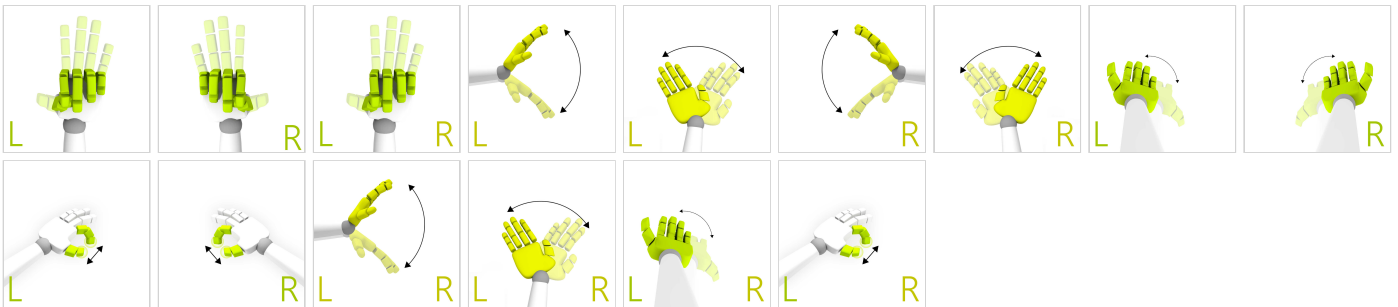


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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

- Aufgabendauer
- Bereich
- Anzahl der Imps
- Anzahl der Ziele
- Geschwindigkeit der Objekte

### ZIELE

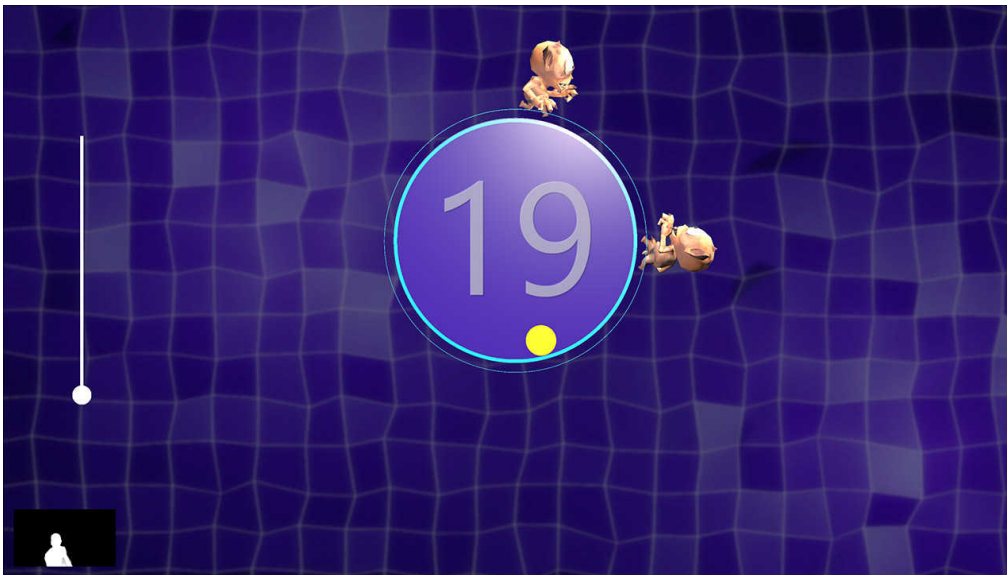
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Visuelle motorische Koordination
- Fokussierung

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

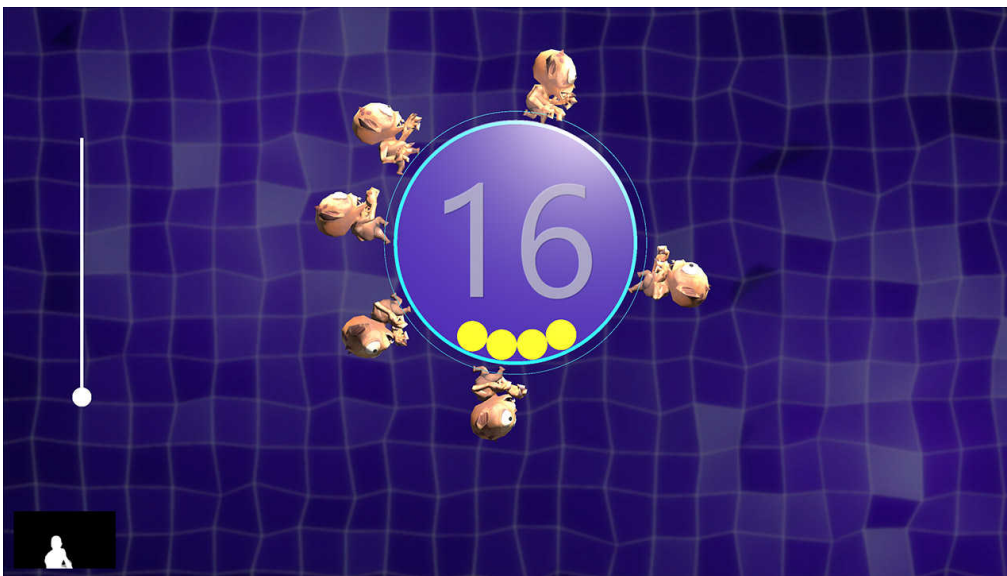
Schieße grüne Bälle in den Kreis und vermeide dabei, Kobolde zu treffen.



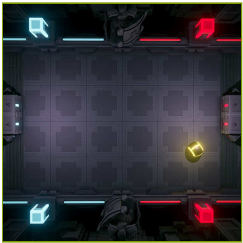
## BEISPIELEINSTELLUNGEN



Dauer < 90s >	Bereich 20% ↑ 80% ↓ L
Anzahl der Imps < 2 >	Anzahl der Ziele < 20 >
Geschwindigkeit der Objekte < 100% >	



Dauer < 90s >	Bereich 20% ↑ 80% ↓ L
Anzahl der Imps < 6 >	Anzahl der Ziele < 20 >
Geschwindigkeit der Objekte < 100% >	



# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

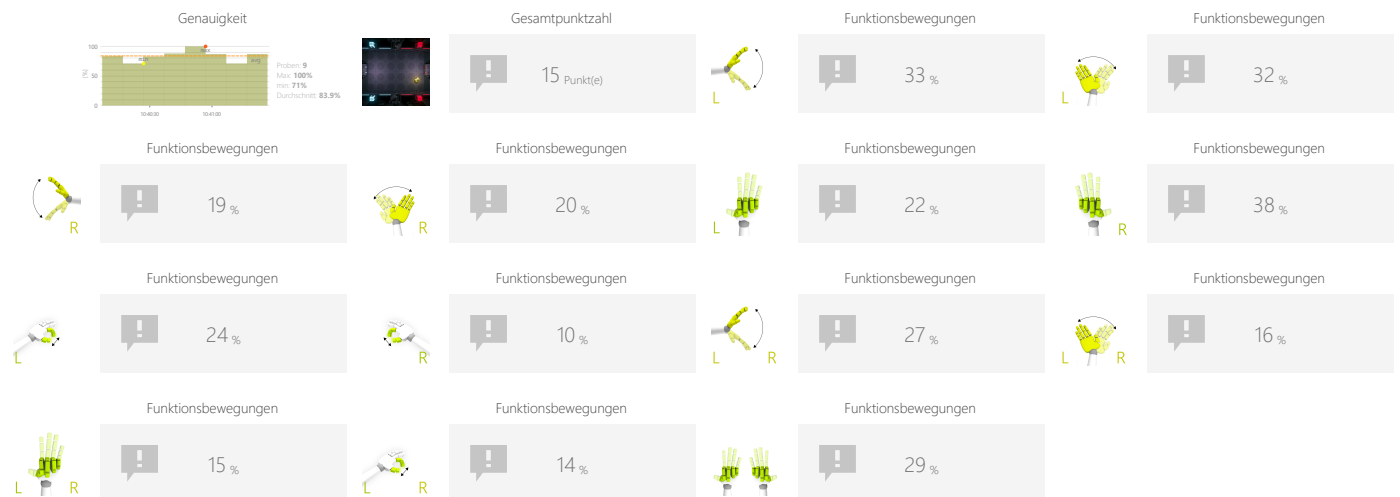
## PONG

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

## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



## ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Geschwindigkeit der Objekte

## ZIELE

- Geplante Bewegungen
- Fokussierung
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Benutzen Sie Ihren Schläger, um den Ball hin und her zu schlagen



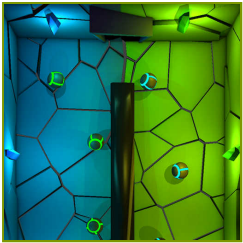
# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## PONG

### BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	1/3
Dauer	90s
Bereich	0% - 100% 
Geschwindigkeit der Objekte	100%

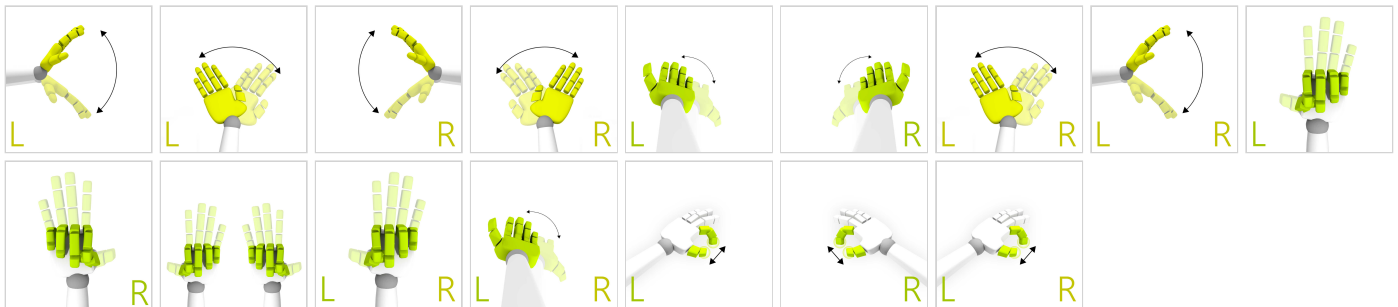


# GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

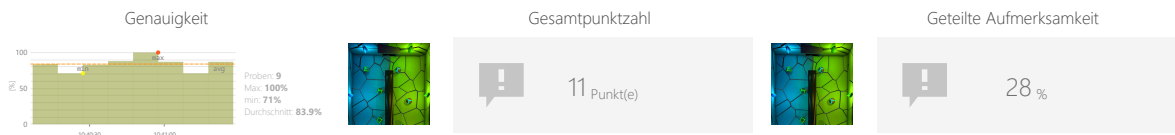
## SORTIERER

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

- 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

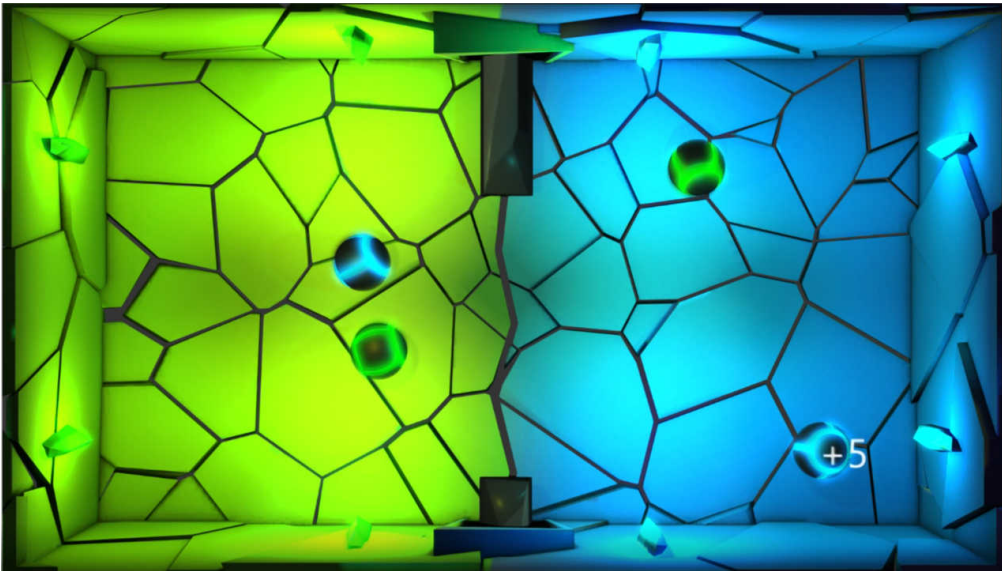
### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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.

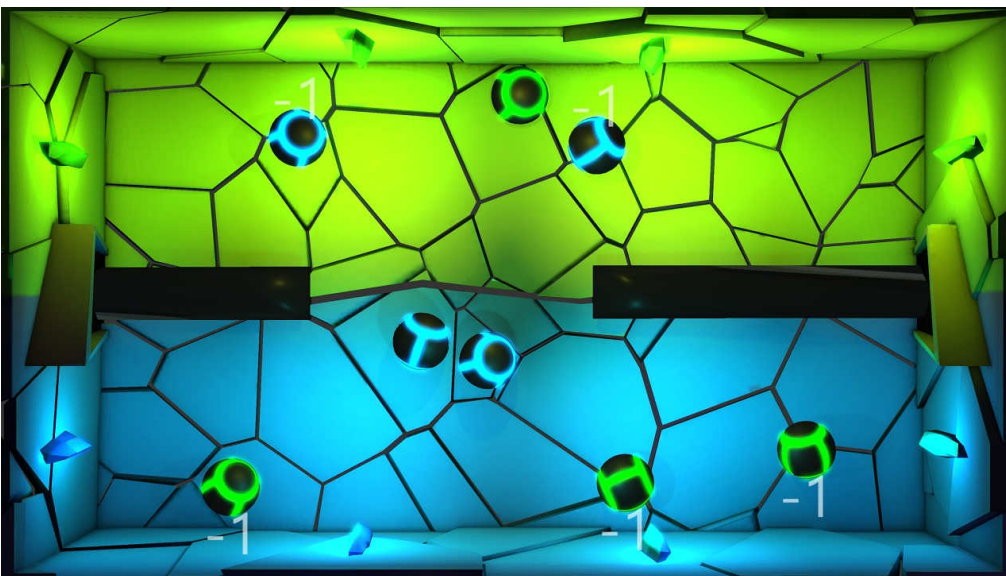


# GETEILTE AUFMERKSAMKEIT SORTIERER

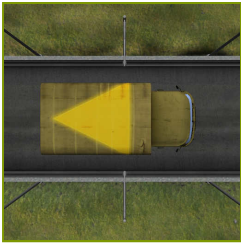
## BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit <b>1/3</b>	
Dauer <b>90s</b>	Bereich
Anzahl der Objekte <b>4</b>	Lückengröße <b>150%</b>
Geschwindigkeit der Objekte <b>100%</b>	



Schwierigkeit <b>brauch</b>	
Dauer <b>90s</b>	Bereich
Anzahl der Objekte <b>8</b>	Lückengröße <b>150%</b>
Geschwindigkeit der Objekte <b>100%</b>	

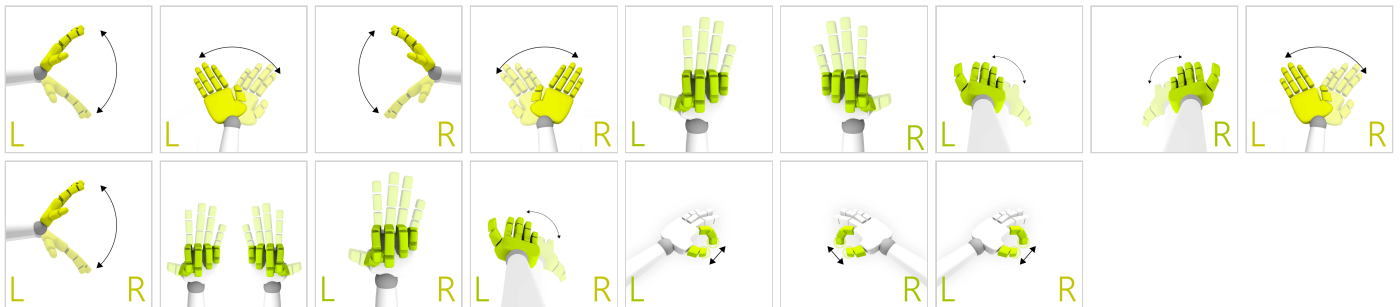


# SPEICHER

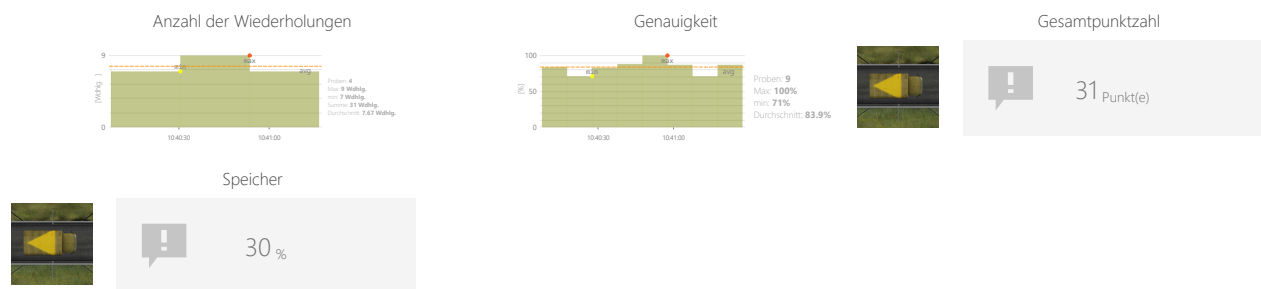
## LASTWAGEN

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Optionen

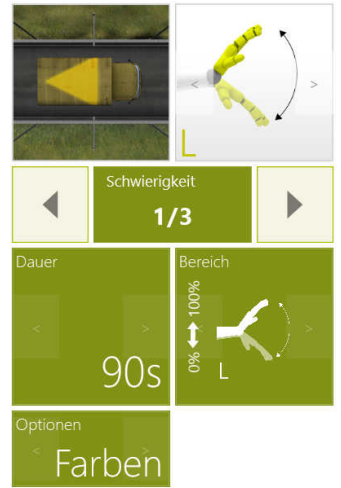
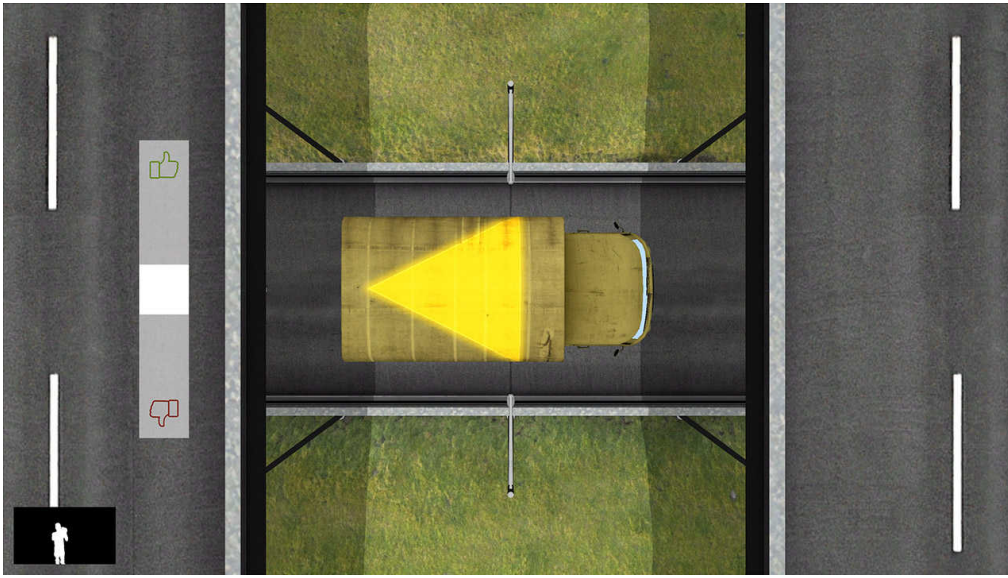
### ZIELE

- 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



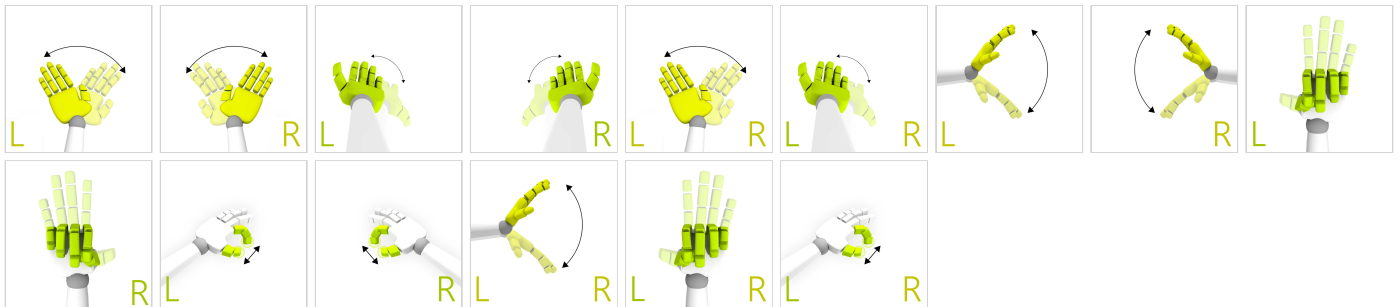


# PROBLEME LÖSEN

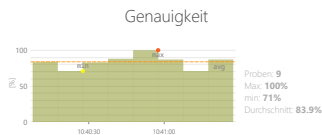
## KLONEN

Messen und Trainieren der individuellen Fähigkeiten, um eine Lösung von spezifischen Problemen zu erreichen. Die Aufgabe kann mathematische oder logische Operationen betreffen und kann ein Kriterium für die Fähigkeit einer Person zu kritischem Denken sein.

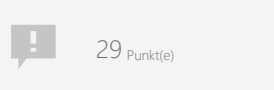
## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl



Probleme lösen



## ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion
- Bereich
- Anzahl der Paare

## ZIELE

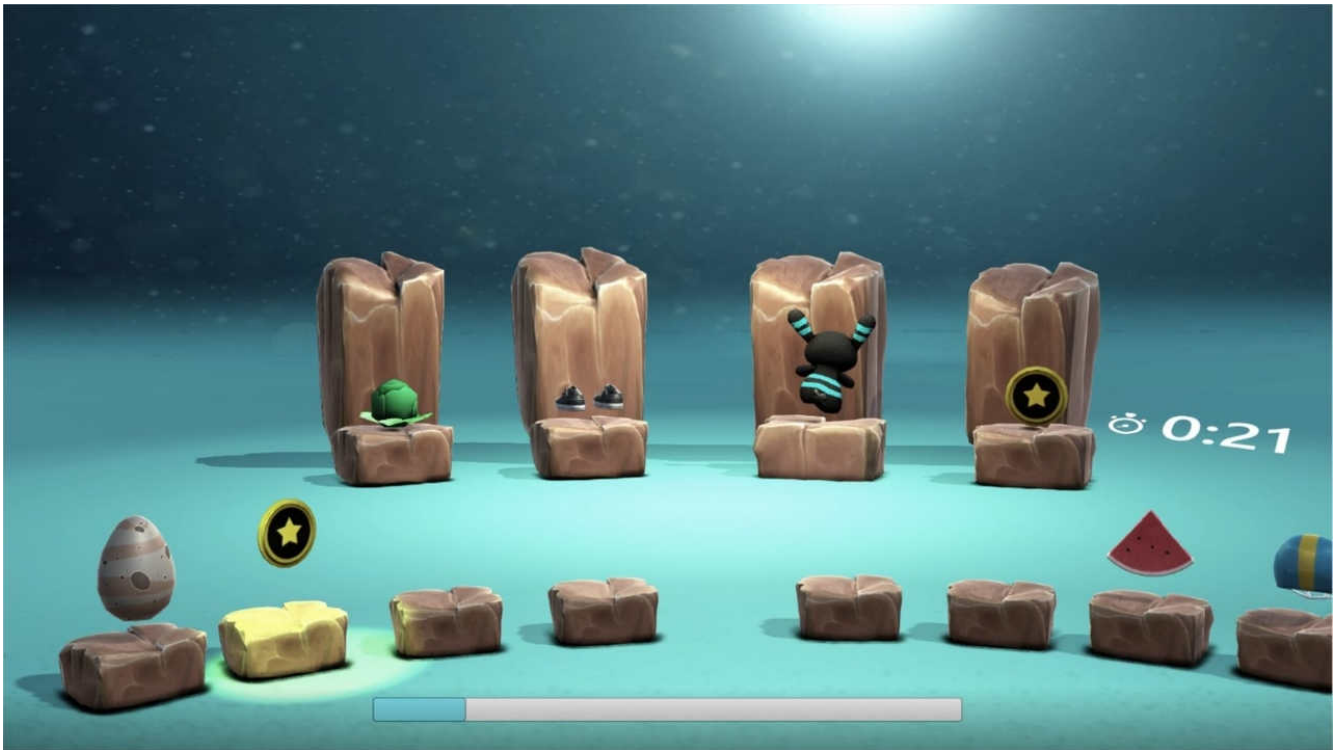
- Wahrnehmung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Wählen Sie ein Element, das 2 Mal vorkommt



BEISPIELEINSTELLUNGEN





# SPEZIALISIERT

## BLUTDRUCK

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

### KONTROLLMODI



### ZIELE

- Überwachen externer Parameter

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Messen Sie Ihren Blutdruck und geben Sie das Ergebnis ein