

PREMIUM-PAKET FÜR LAUF BAND MIT KAMERA

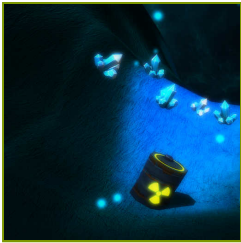
???

Hardware-Anforderungen	3
Was wird benötigt?	3
Datenbank der therapeutischen Aufgaben	4
Bewegungsbereich	4
Bewegungszeit	7
Geschwindigkeit	11
Bilanz	18
Bewegungsgenauigkeit	22
Funktionsbewegungen	29
Geteilte Aufmerksamkeit	82
Speicher	84
Probleme lösen	87
Spezialisiert	94

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

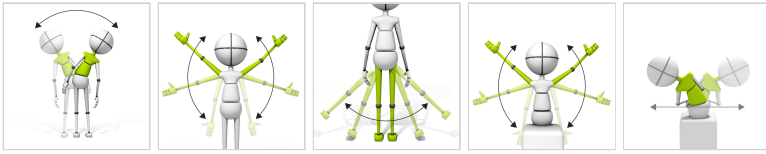


BEWEGUNGSBEREICH

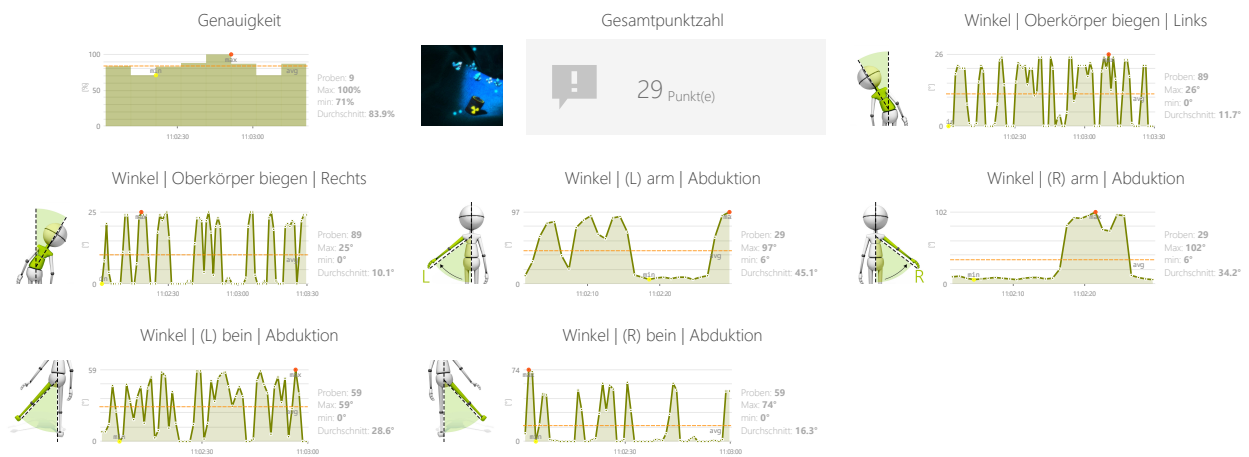
KRISTALLE

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Winkel

ZIELE

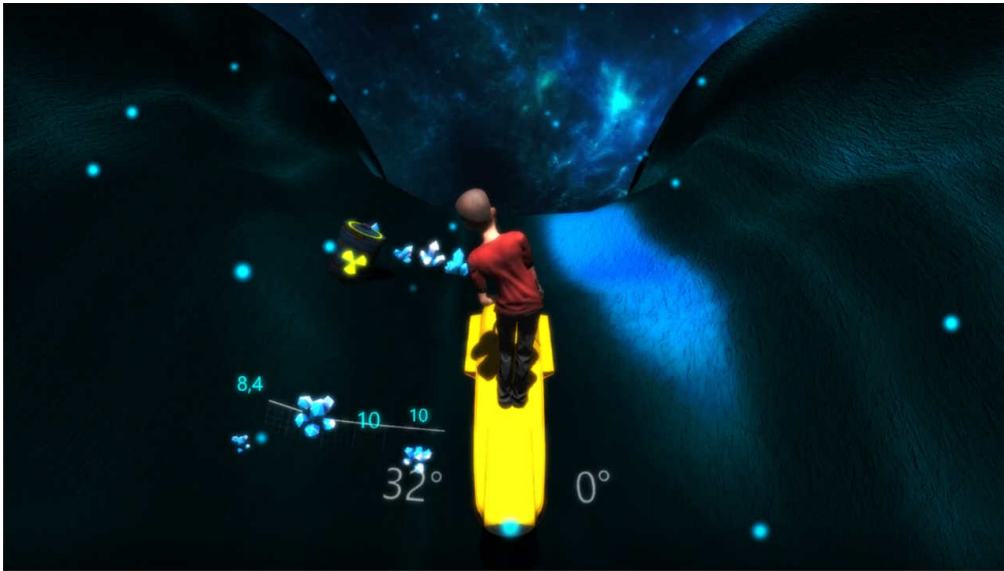
- Verbessern Sie den Bewegungsbereich
- Wahrnehmung
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Reaktion auf die positiven visuellen Reize

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

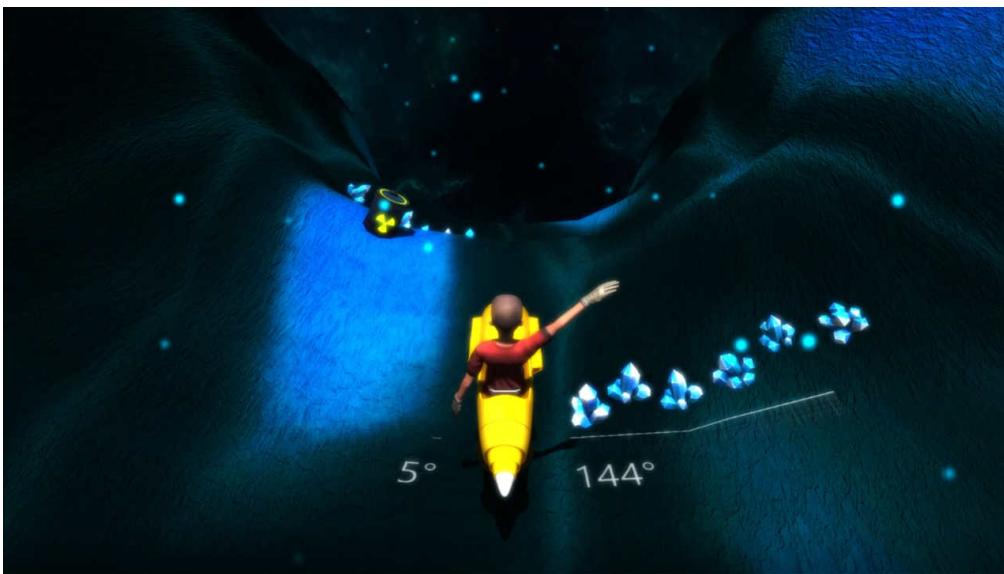
Sammeln Sie die Kristalle und vermeiden Sie die radioaktiven Fässer



BEISPIELEINSTELLUNGEN



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



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

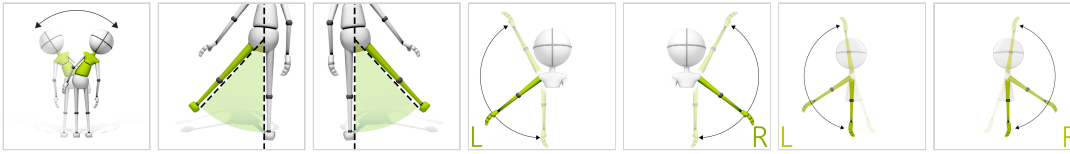


BEWEGUNGSBEREICH

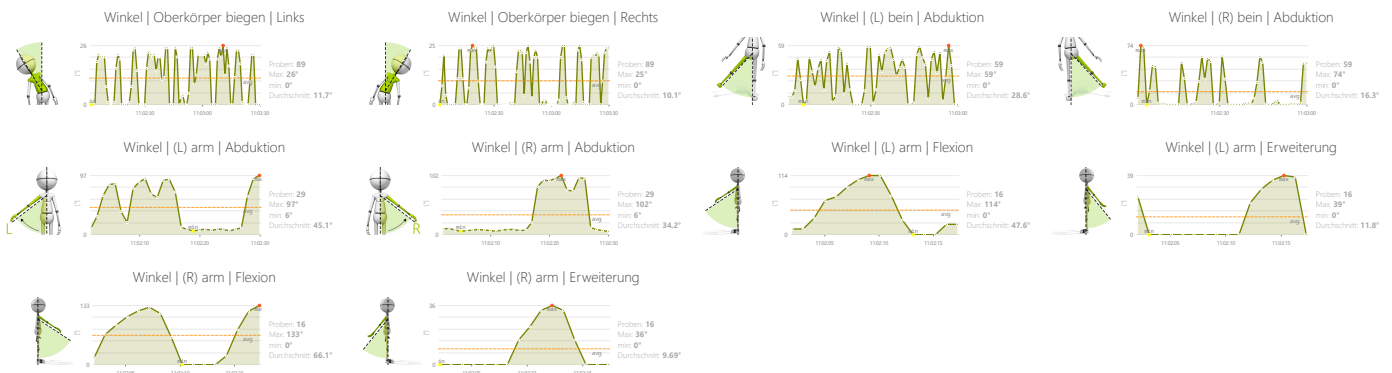
EVALUATION VON WINKELN

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ZIELE

- Bewegungsuntersuchung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Das System misst Ihren Bewegungsbereich

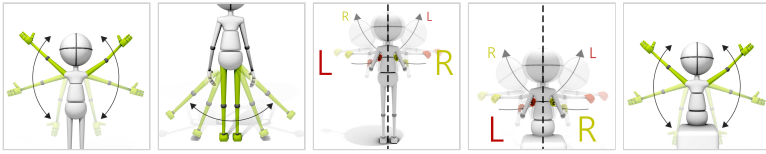


BEWEGUNGSZEIT

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



ANPASSUNGEN

- 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

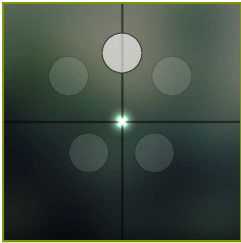
Treffen Sie das Ziel so schnell wie möglich. Bringen Sie sich dann in die Ruheposition



BEISPIELEINSTELLUNGEN



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



BEWEGUNGSZEIT

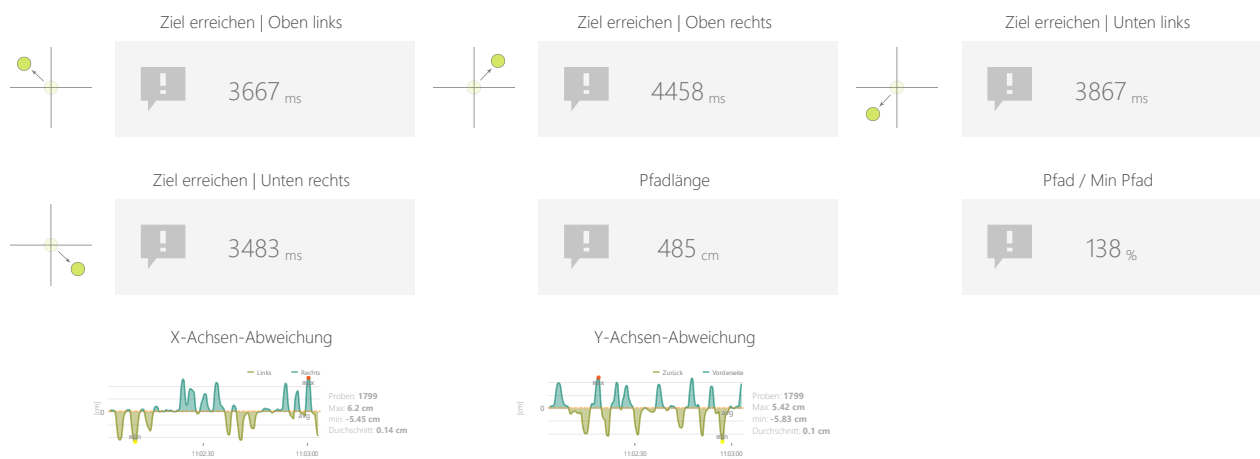
DYNAMISCHER TEST

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



ANPASSUNGEN

- Bereich
- Pfad anzeigen
- Wiederholungen
- Positionierung

ZIELE

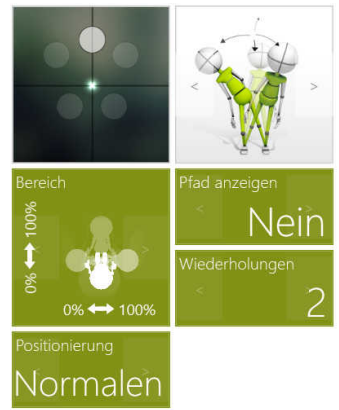
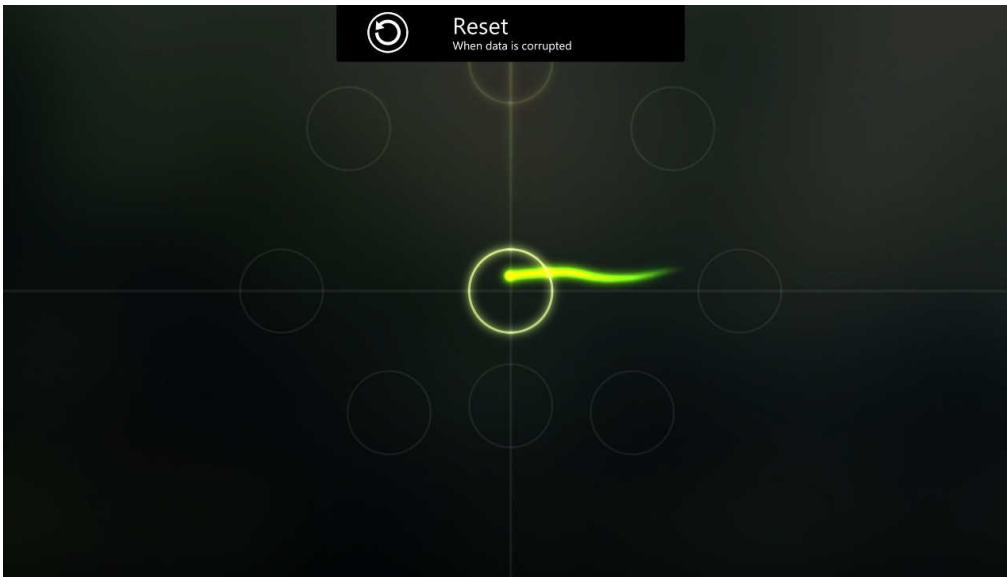
- Test der Grenzen von Gleichgewicht und Ausgeglichenheit
- Dynamik der geplanten Bewegungen

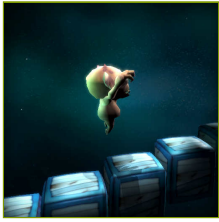
ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Bewegen Sie den Punkt auf das markierte Ziel und halten Sie ihn einen Moment lang. Das nächste Ziel wird hervorgehoben.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



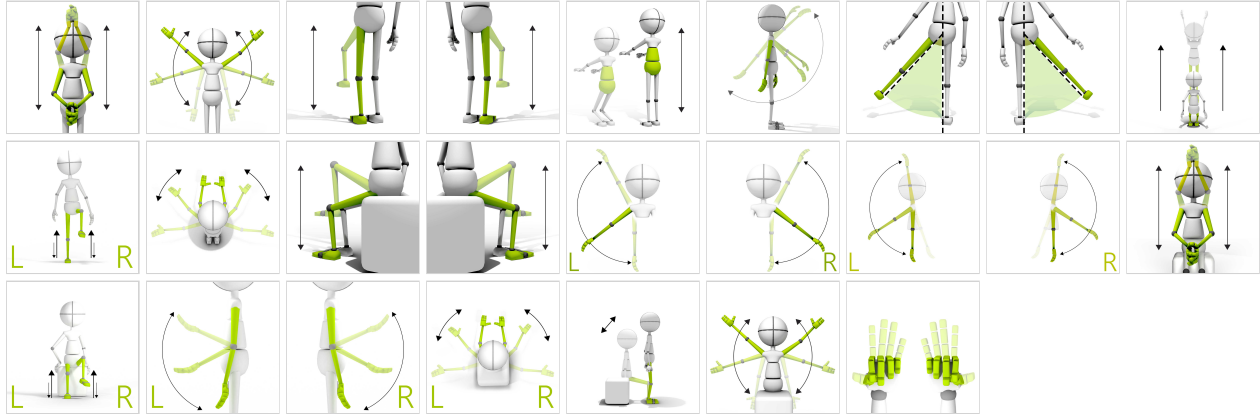


GESCHWINDIGKEIT

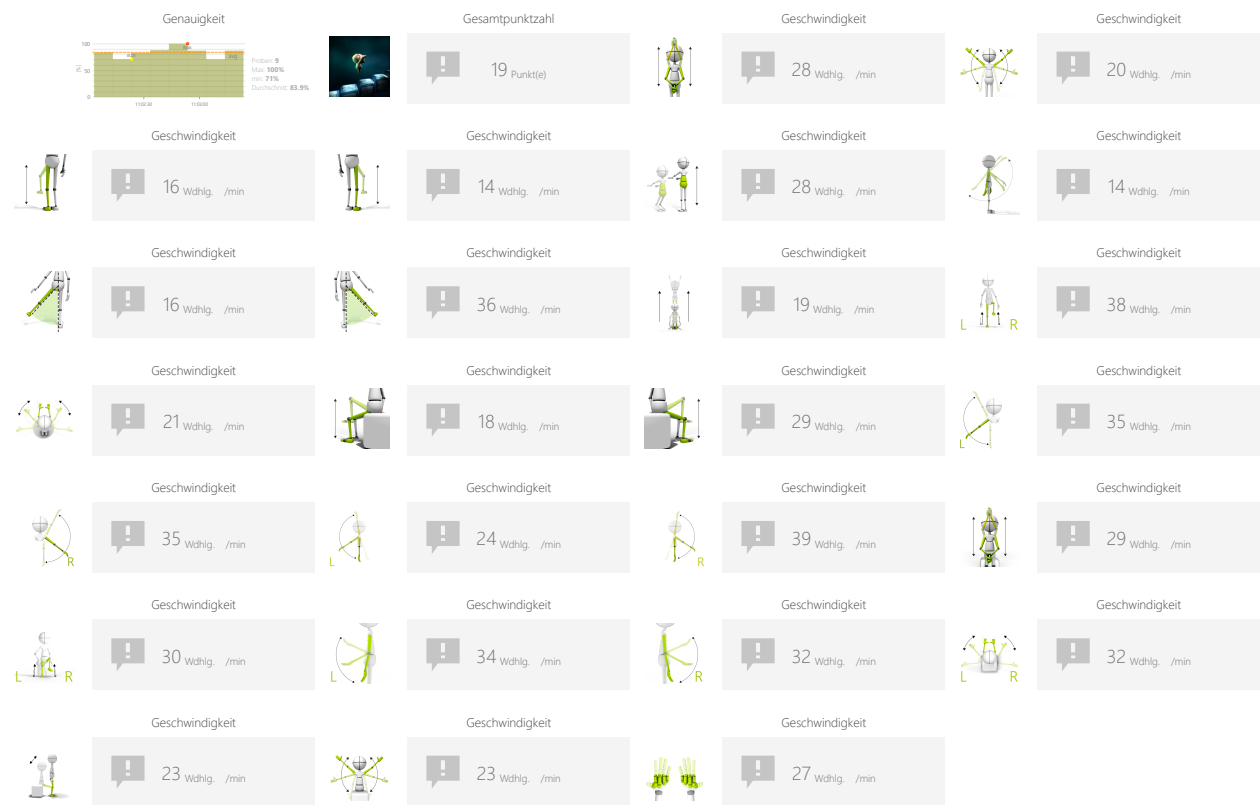
TREPPE

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

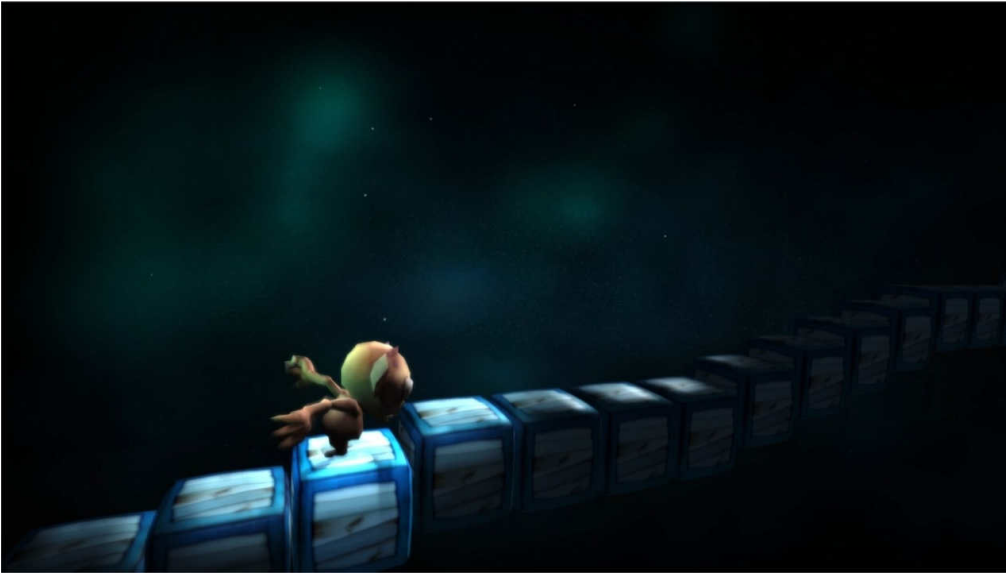
- Dynamik der geplanten Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Steigen Sie die Treppe hinauf, bevor Sie verschwindet



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit brauch	
Laufbandgeschwindigkeit Beliebig	Höhe des Laufbandes Beliebig
Dauer 90s	Bereich 20% - 80%
Maximale Zeit pro Etage 15s	Anzahl der Treppen 5
Länge der Pause 3	



BEISPIELEINSTELLUNGEN



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

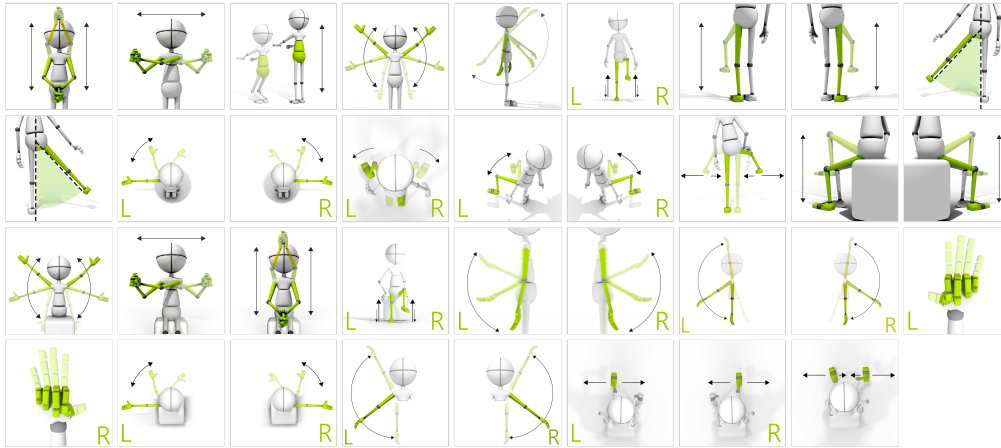


GESCHWINDIGKEIT

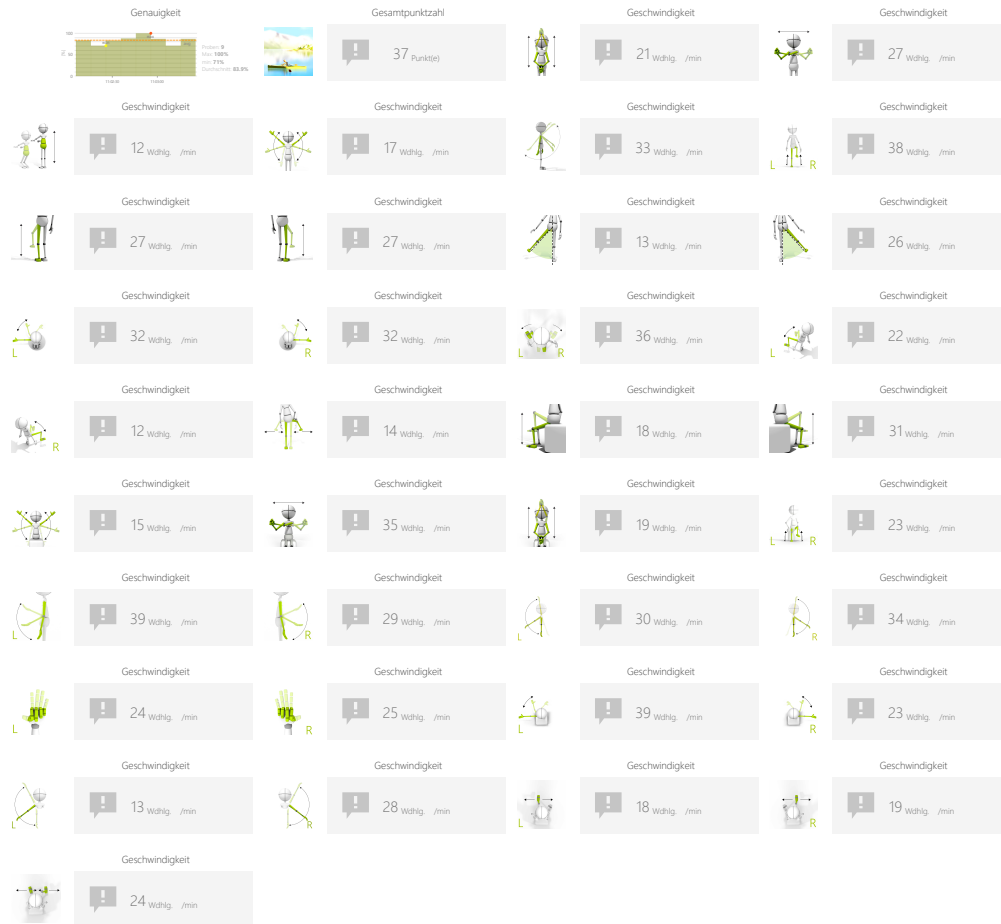
KAJAK

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabedauer
- 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%

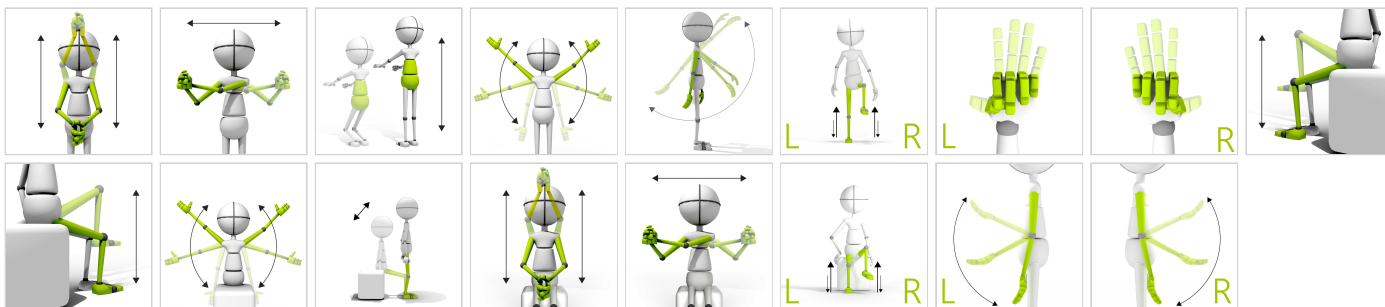


GESCHWINDIGKEIT

GESCHWINDIGKEITSTEST

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

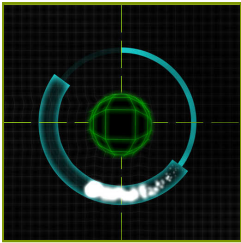
- Endzeit der Aktion
- Bereich

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

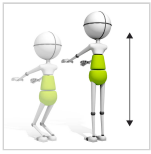
Führen Sie das angegebene Bewegungsmuster so oft wie möglich aus



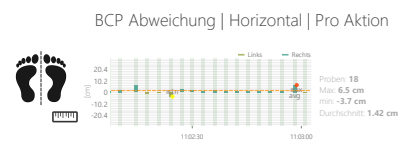
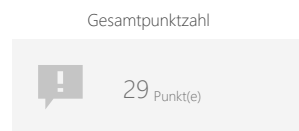
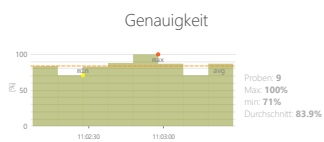
BILANZ GITTER

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Periode
- Positionierung

ZIELE

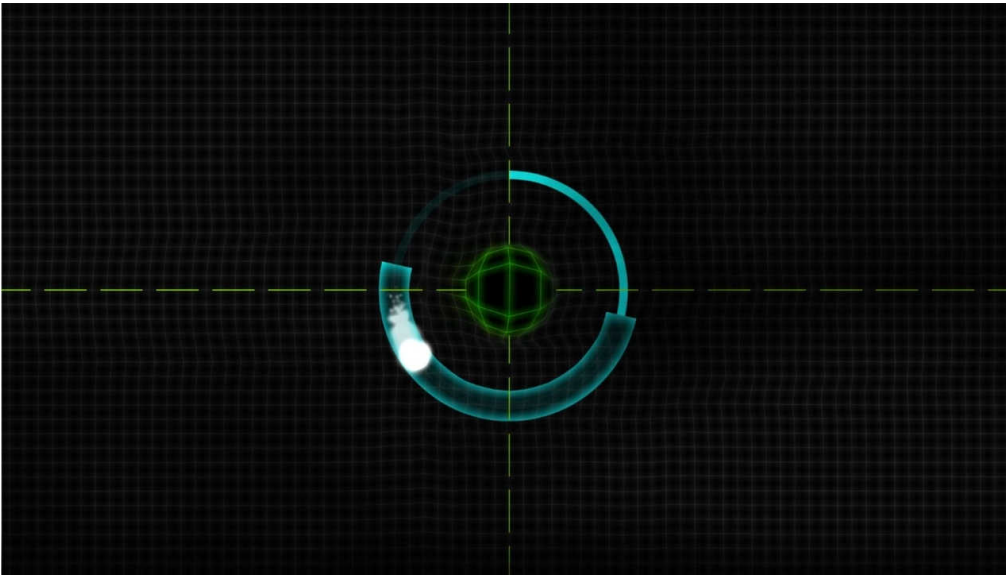
- Training von Gleichgewicht und Gleichgewichtsgefühl
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

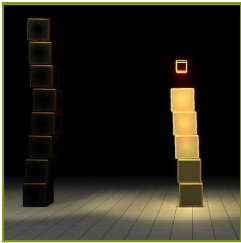
Halten Sie den weißen Glühpunkt innerhalb des blauen Bereichs und stellen Sie sicher, dass die auftauchende Kugel im Zentrum der Sicht bleibt.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



◀	Schwierigkeit 1/3	▶
Dauer < 90s >	Bereich 50% ↑ 5% ↓ 0% ↔ 100%	
Periode < 6s >	Positionierung Beliebig	

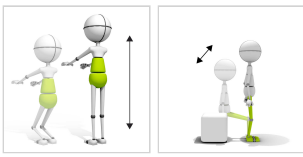


BILANZ

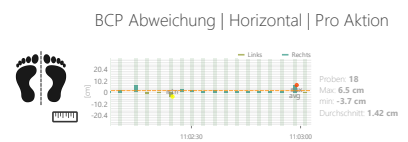
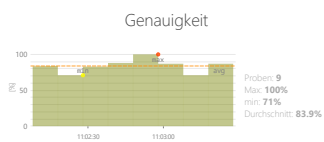
BLOCKBAUER

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Höhe des Stapels
- Positionierung

ZIELE

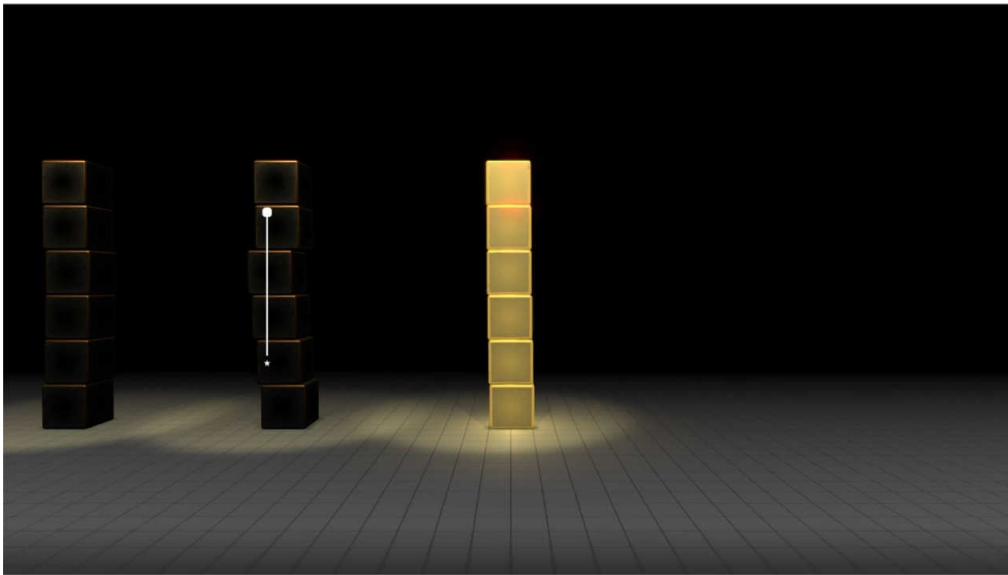
- Bewegungsgenauigkeit
- Muskelverstärkung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



BEISPIELEINSTELLUNGEN



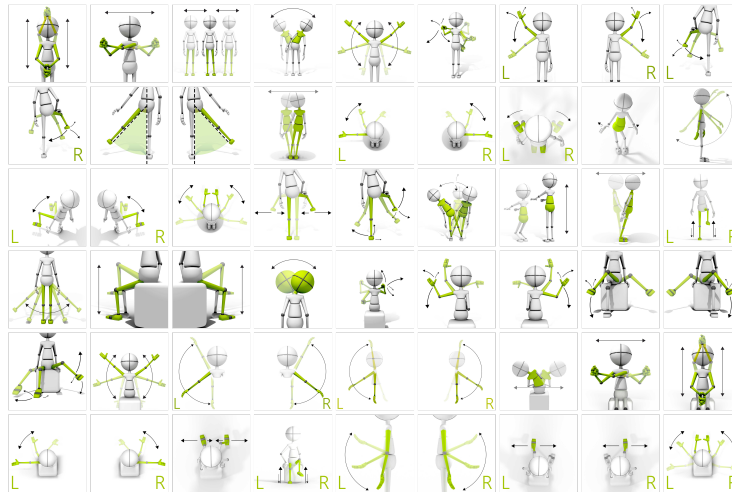
	Schwierigkeit 1/3	
Dauer < 90s >	Bereich 50% 5% 0% 100%	
Höhe des Stapels < 6 >	Positionierung Beliebig	



BEWEGUNGSGENAUIGKEIT FISCHE

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

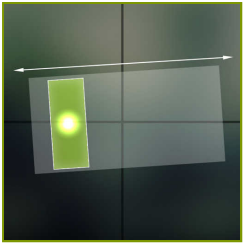
- Aufgabendauer
- Bereich
- Geschwindigkeit der Objekte

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

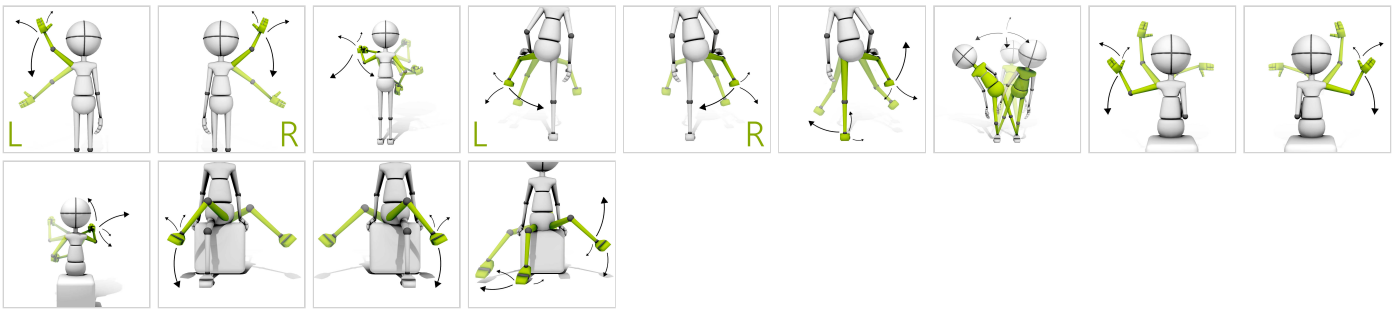


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

PENDEL

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

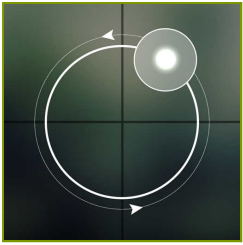
- Aufgabendauer
- Bereich
- Pfad anzeigen
- Periode
- Drehung
- Höhe des Pendels
- Breite des Pendels

ZIELE

- 3D-Bewegungsreproduktion
- Rhythmizität
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Bewegungsgenauigkeit

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie, sich mit den Bewegungen des Rechtecks zu synchronisieren. Versuchen Sie, innerhalb der Grenzen des Rechtecks zu bleiben

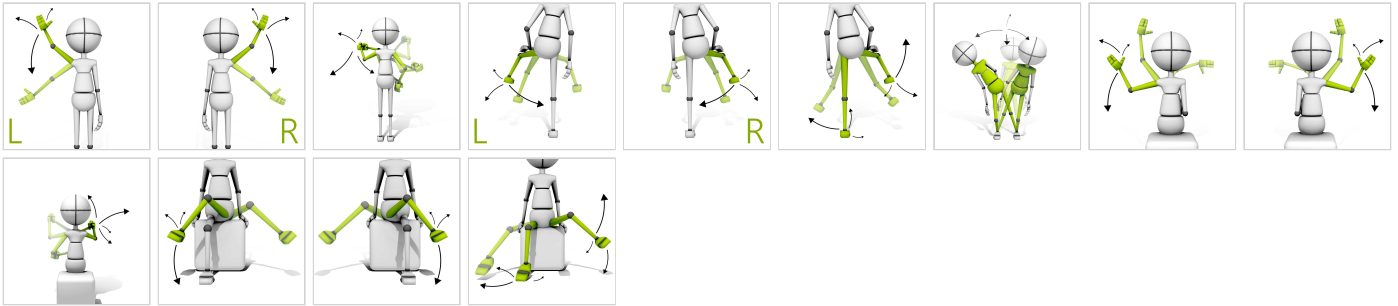


BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

VERFOLGUNG

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

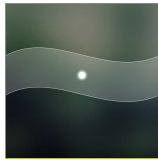
- Aufgabendauer
- Bereich
- Umgekehrte Richtung
- Pfad anzeigen
- Periode
- Radius
- Radius des Ziels

ZIELE

- 3D-Bewegungsreproduktion
- Test der Grenzen von Gleichgewicht und Ausgeglichenheit

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

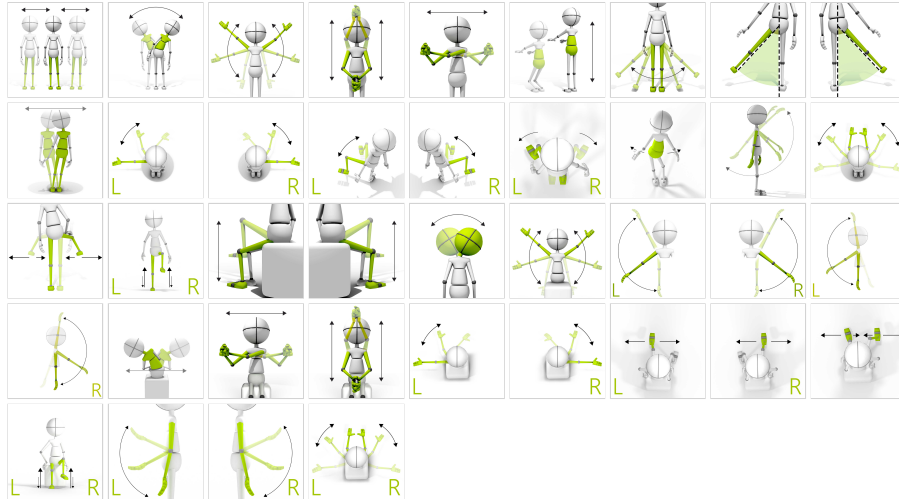
Versuchen Sie, sich mit den Kreisbewegungen zu synchronisieren. Geben Sie Ihr Bestes, um innerhalb des Kreises zu bleiben.



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
- Positionierung

ZIELE

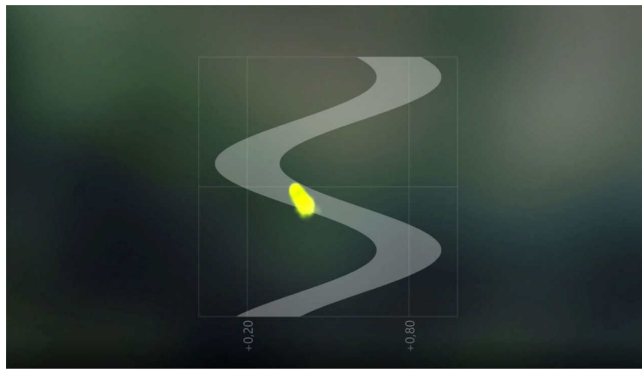
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit: **3/3**

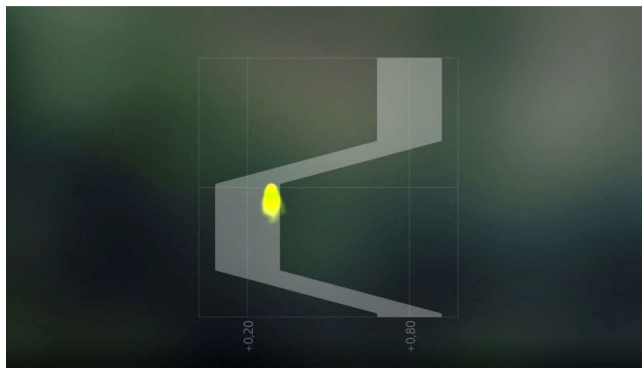
Laufbandgeschwindigkeit: **Beliebig** | Höhe des Laufbandes: **Beliebig**

Konfiguration des Diagramms

⌚: 4.0s ↔: 20%

Spielergeschwindigkeit: **100%**
relativ zur Laufbandgeschwindigkeit

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



Schwierigkeit: **1/3**

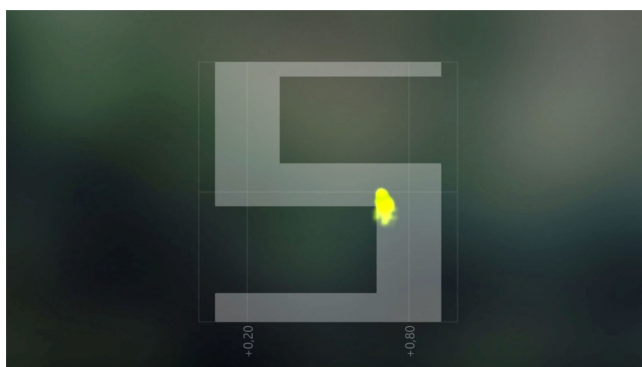
Laufbandgeschwindigkeit: **Beliebig** | Höhe des Laufbandes: **Beliebig**

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%**



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Laufbandgeschwindigkeit	Höhe des Laufbandes
Beliebig	Beliebig
Dauer	Pfad
60s	8.0s
Bereich	Regenschirm Größe
20% 80%	150%

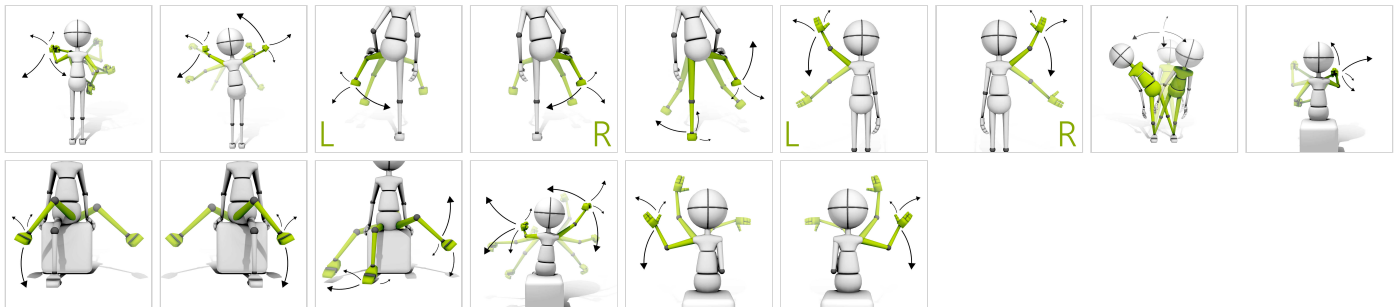


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

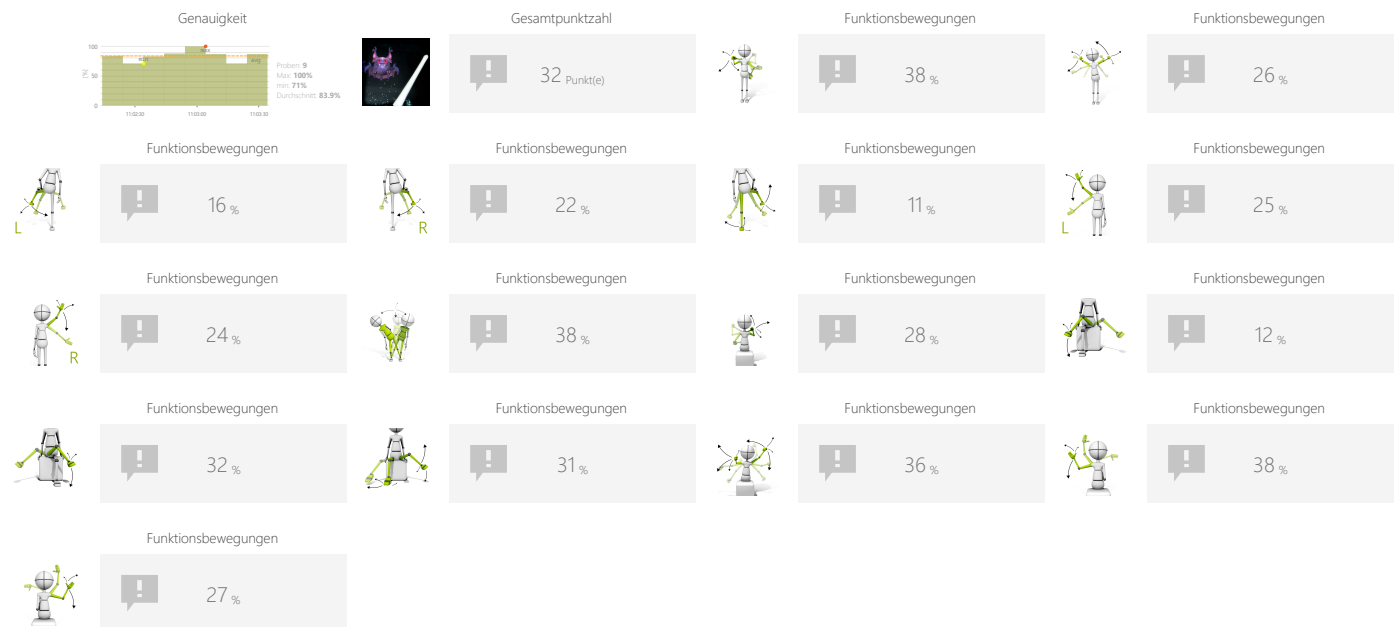
VAMPIRE

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



ANPASSUNGEN

- 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

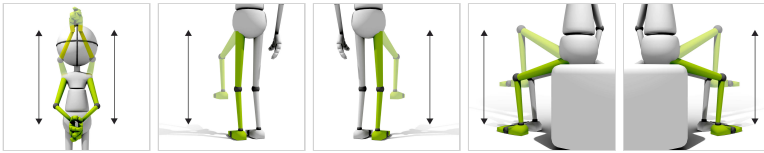


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

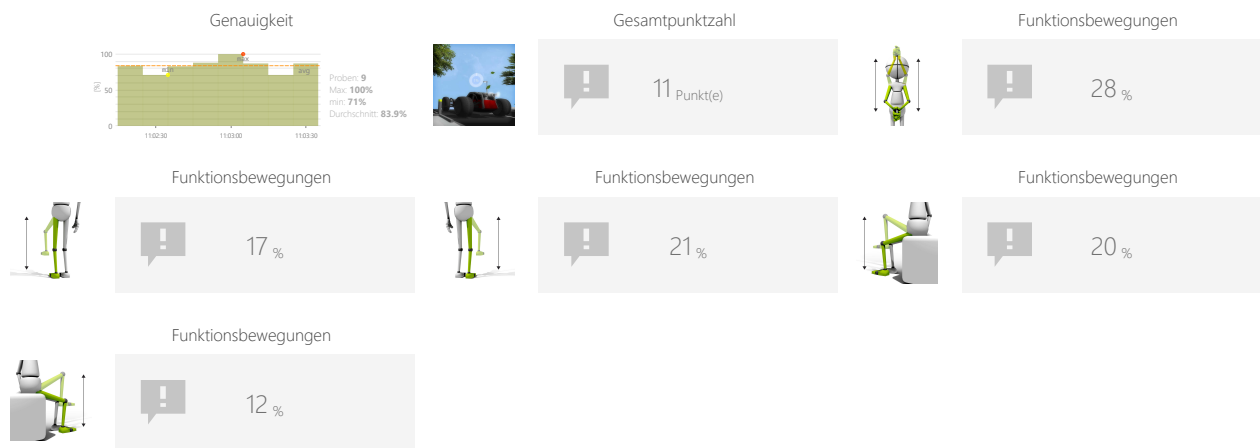
PUMPE

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

- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion
- Bereich

ZIELE

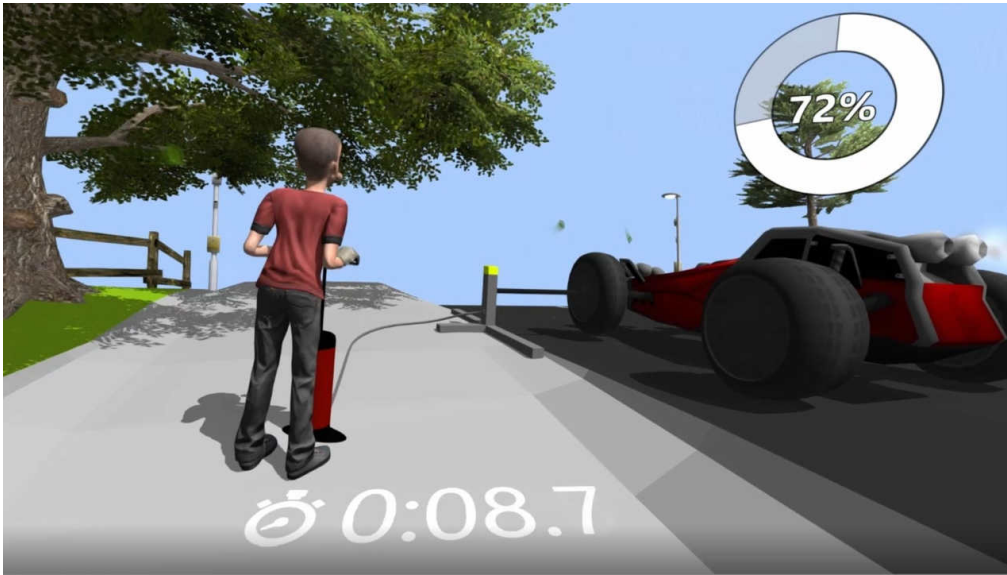
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Dynamik der geplanten Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Pumpen Sie die Räder so schnell wie möglich auf



BEISPIELEINSTELLUNGEN



A vertical UI control panel for the treadmill simulation. It includes a small 3D view of the treadmill at the top, a difficulty level indicator set to 1/2, and sliders for treadmill speed (set to 'Beliebig'), treadmill height (set to 'Beliebig'), duration (set to 90s), and mini-exercise time (set to 30s). At the bottom, there is a 'Bereich' (Range) control with a vertical slider from 20% to 80% and a small 3D figure icon.

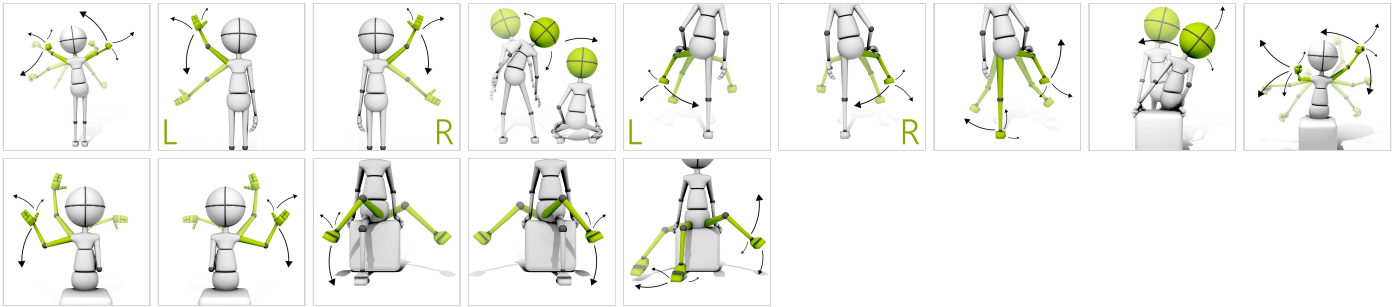


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

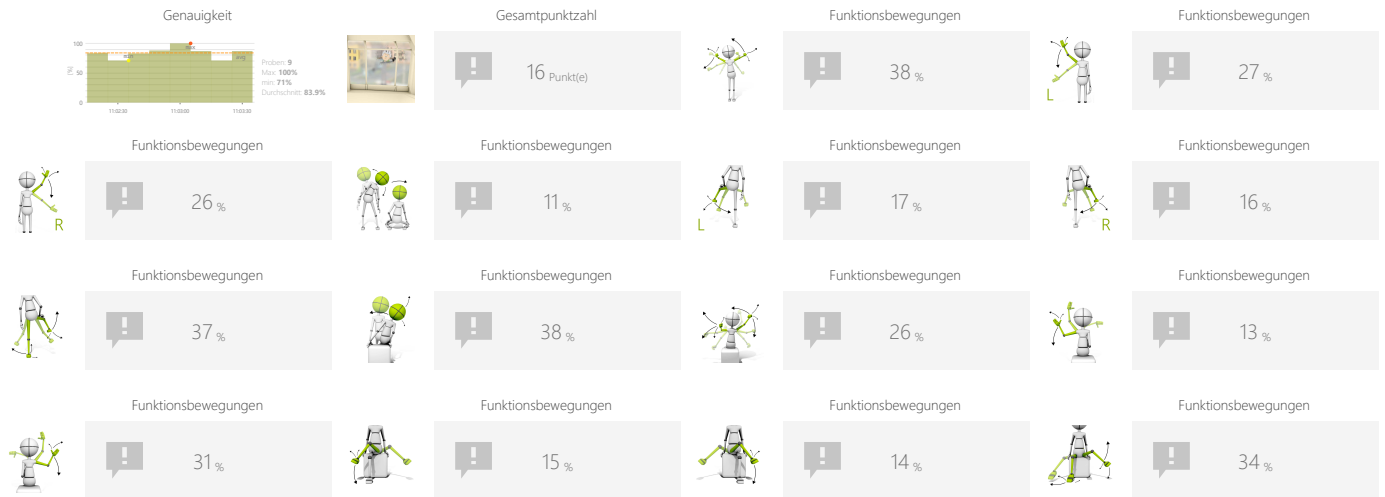
FENSTER

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
- Endzeit der Aktion
- Kraftzentrierte Position
- Positionierung

ZIELE

- Visuelle motorische Koordination
- Übung mit oder ohne Unterstützung einer gesunden Gliedmaße
- Verbessern Sie den Bewegungsbereich
- Bewegungsbewusstsein
- Spiegelaufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Reinigen Sie das Fenster so schnell wie möglich



FUNKTIONSBEWEGUNGEN

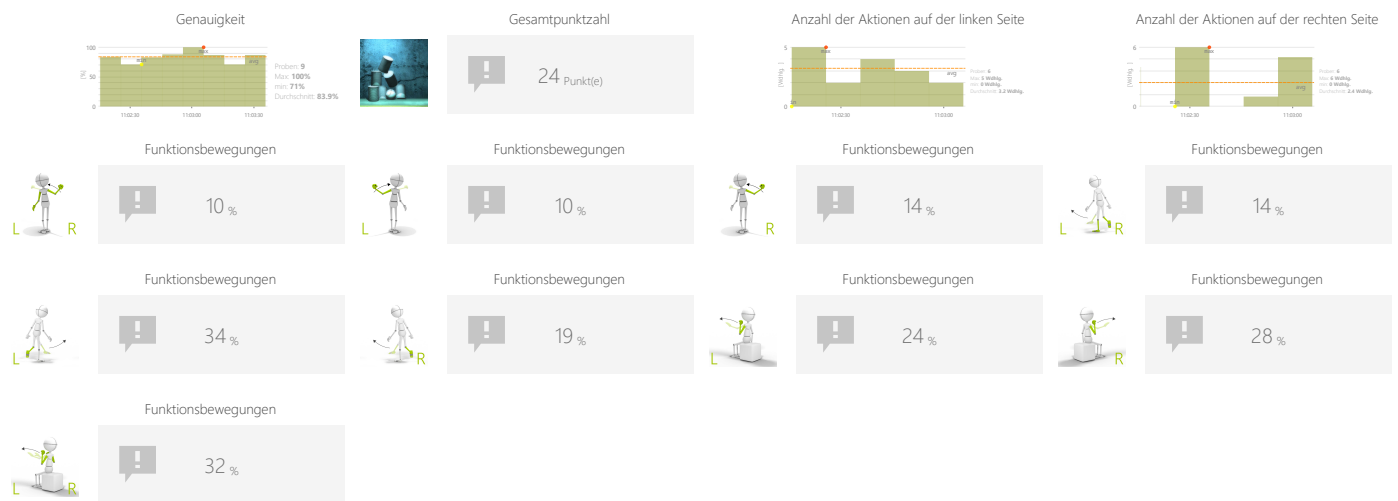
DOSEN

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

- Aufgabendauer
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

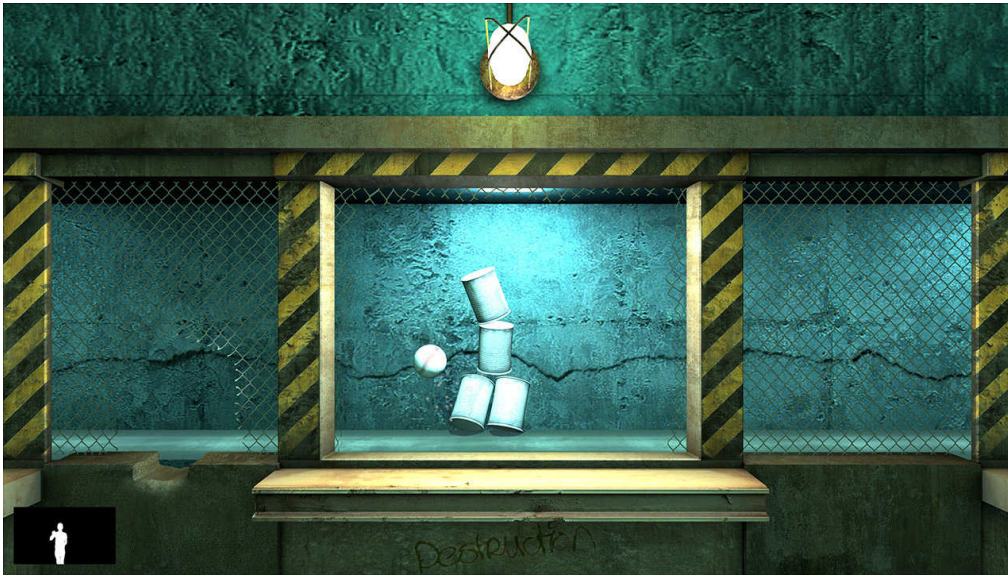
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Fähigkeit der räumlichen Visualisierung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

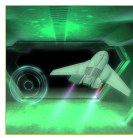
Werfen Sie die Bälle, um so viele Dosen wie möglich zu treffen



BEISPIELEINSTELLUNGEN



	Schwierigkeit 1/4	
Laufbandgeschwindigkeit Beliebig	Höhe des Laufbandes Beliebig	
Dauer 90s	Geschwindigkeit der Objekte 75%	Gewicht der Ziele 100%

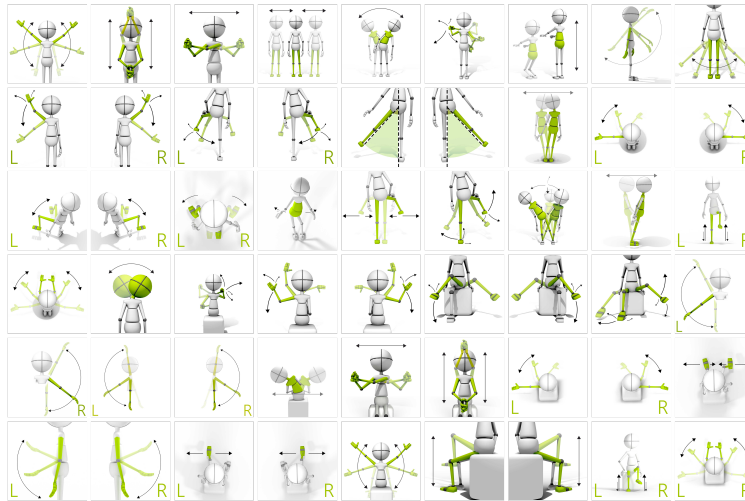


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

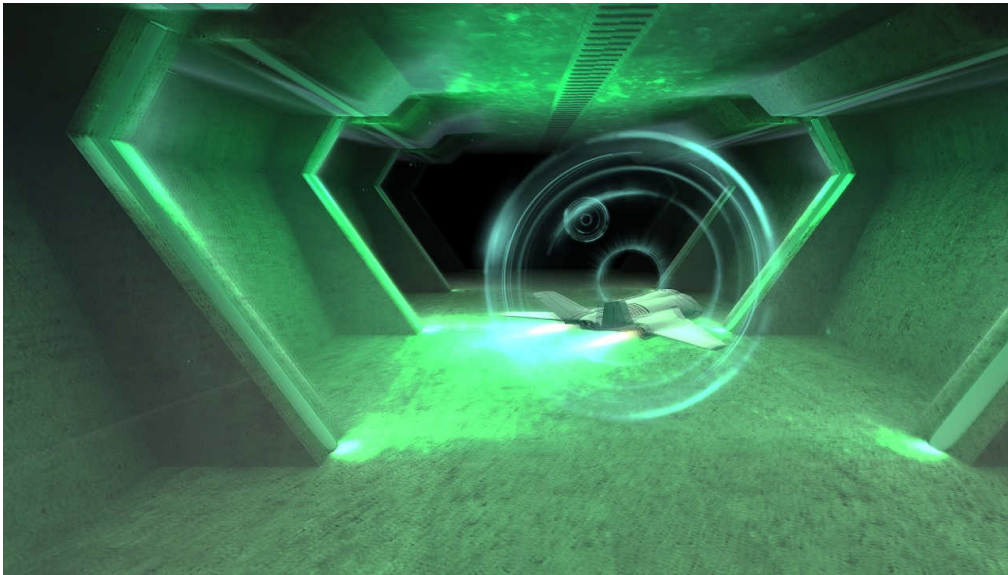
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

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

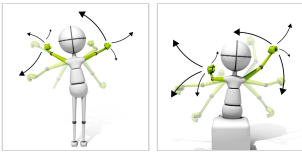


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion

ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Spontane Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen oder treten Sie den Sack so oft Sie können

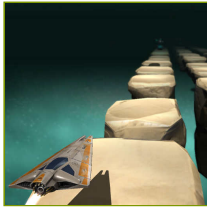


BEISPIELEINSTELLUNGEN



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

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

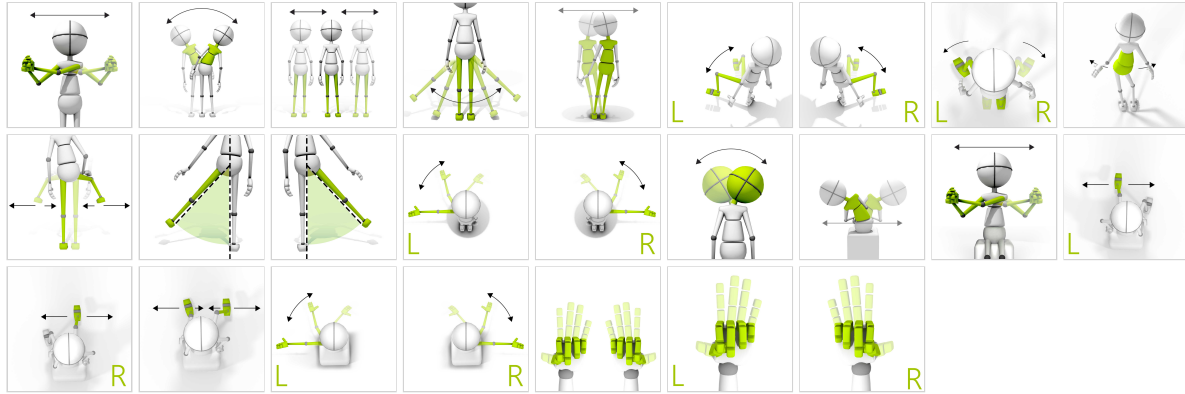


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

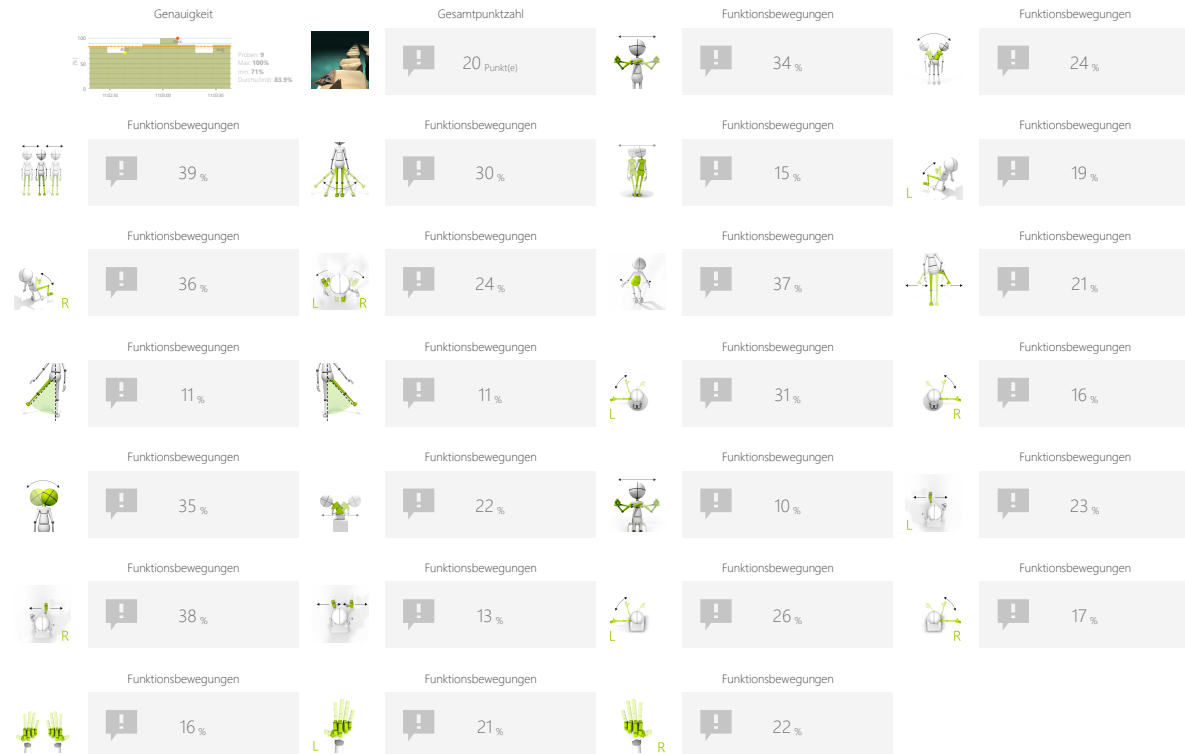
STEINE

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

- Geschwindigkeit
- 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%

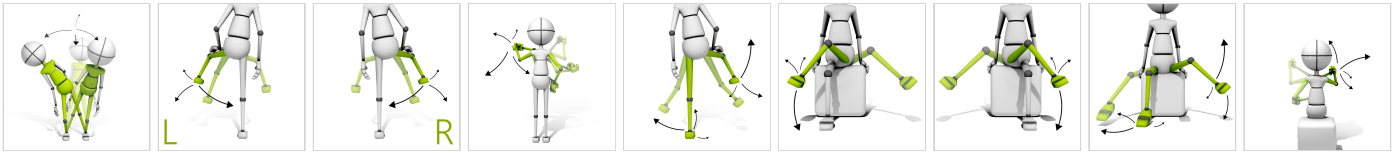


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

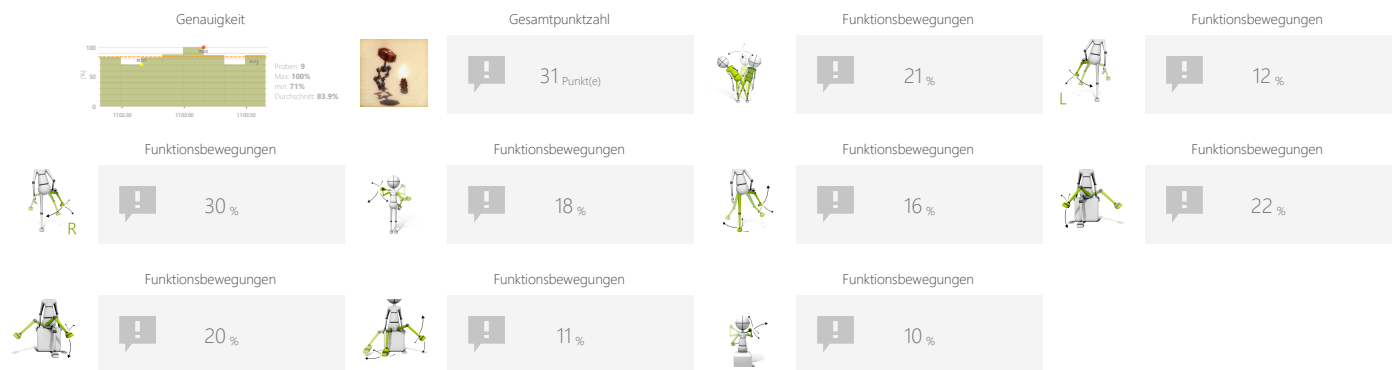
HAMMER

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

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

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

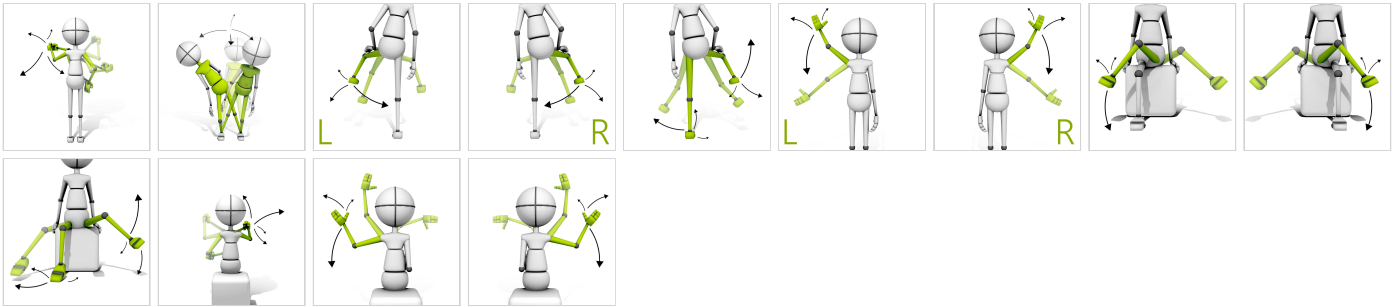


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

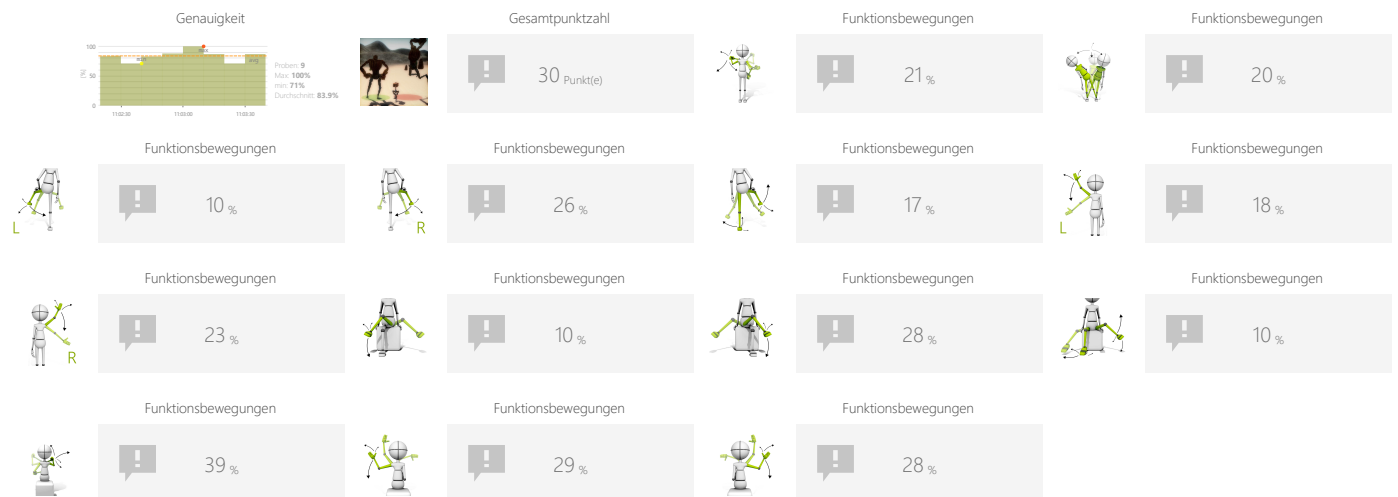
WEGRENNEN

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

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

ZIELE

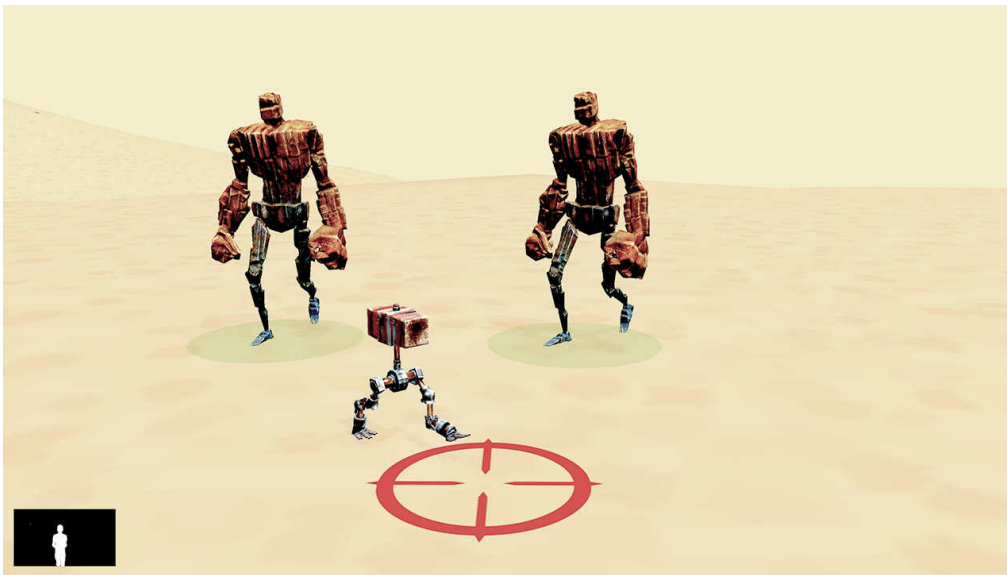
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Fokussierung
- Wahrnehmung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

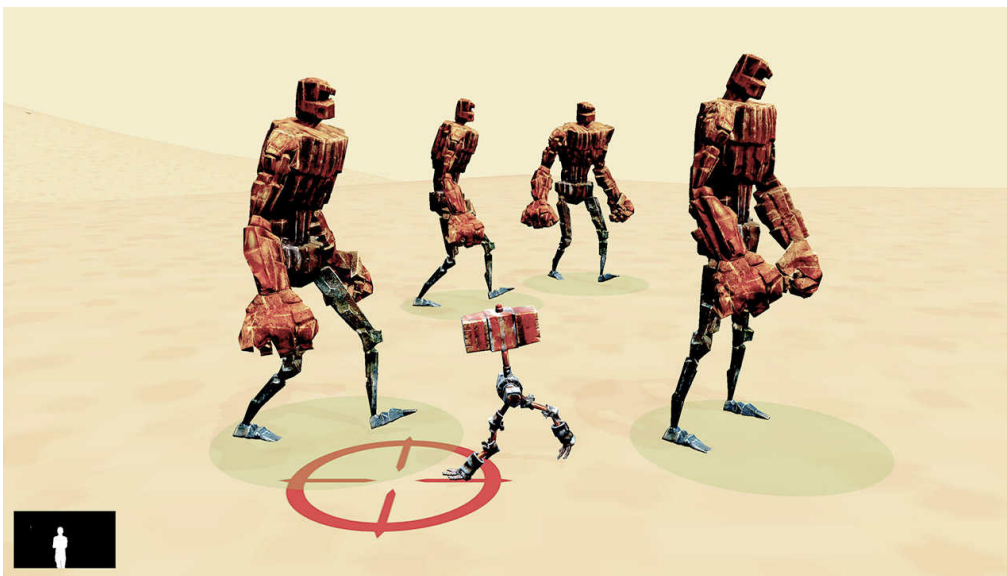
Halten Sie sich von den großen Robotern fern



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%

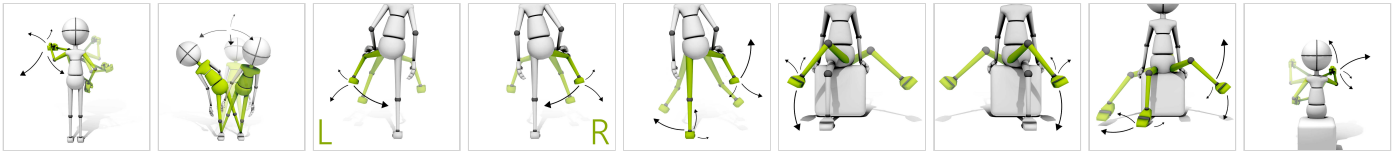


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

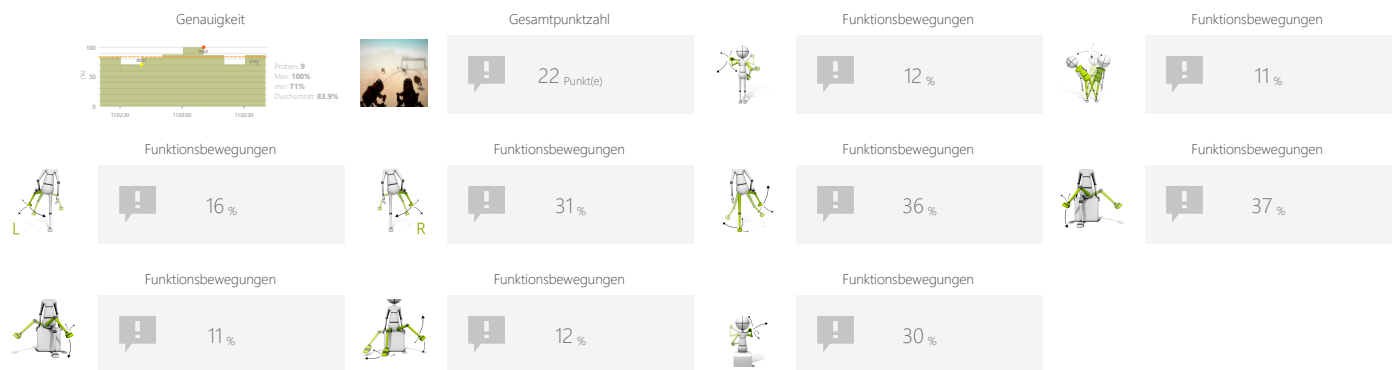
KANONE

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

- Aufgabendauer
- Bereich
- Zeit zwischen Kanonenkugeln
- Zeit zwischen Feinden
- Geschwindigkeit der Gegner
- Positionierung

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



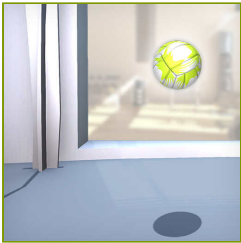
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Laufbandgeschwindigkeit	Hohe des Laufbandes
Beliebig	Beliebig
Dauer	Bereich
90s	20% ↔ 80%
Zeit zwischen Kanonenkugeln	Zeit zwischen Feinden
2s	4s
Geschwindigkeit der Gegner	
50%	



Schwierigkeit brauch	
Laufbandgeschwindigkeit	Hohe des Laufbandes
Beliebig	Beliebig
Dauer	Bereich
90s	20% ↔ 80%
Zeit zwischen Kanonenkugeln	Zeit zwischen Feinden
2s	4s
Geschwindigkeit der Gegner	
100%	

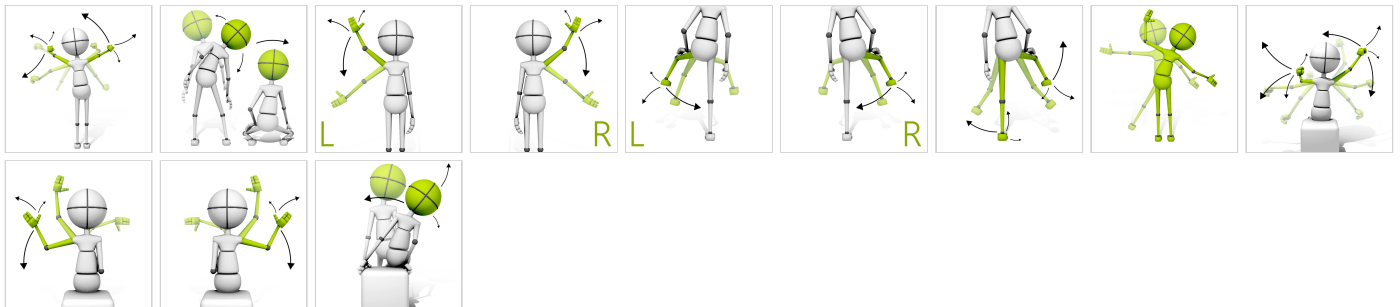


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

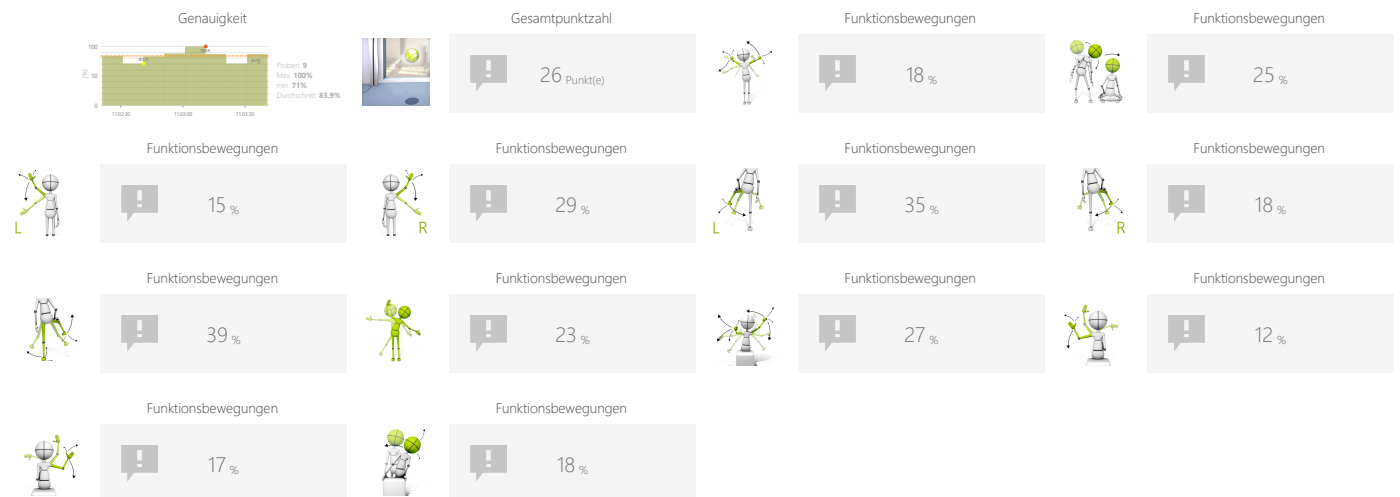
BALL

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

- Positionen, um Ziele zu haben
- Aufgabendauer
- Marker aktivieren
- Zeit zwischen Objekten
- Geschwindigkeit der Objekte
- Positionierung

ZIELE

- Verbessern Sie den Bewegungsbereich
- Visuelle motorische Koordination
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Spiegelaufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Benutze deinen Körper, um die Bälle zu treffen

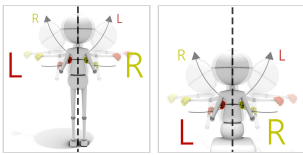


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

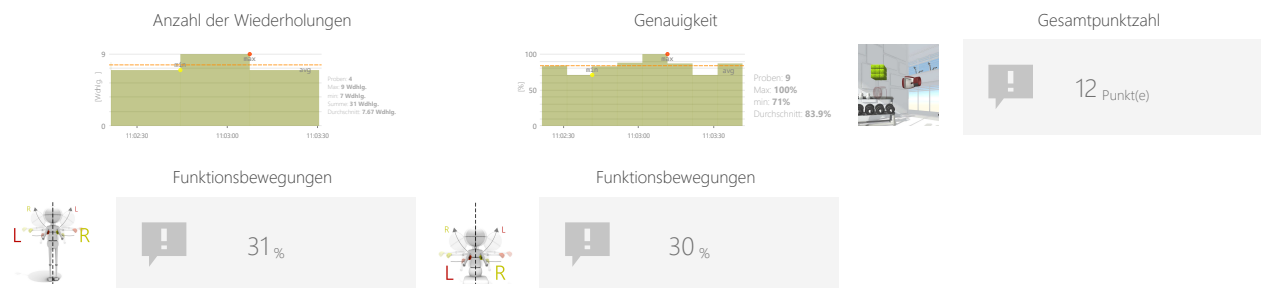
KREUZSCHLÄGER

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

- Aufgabendauer
- Reaktionszeit bearbeiten
- Abstand zu den Targets

ZIELE

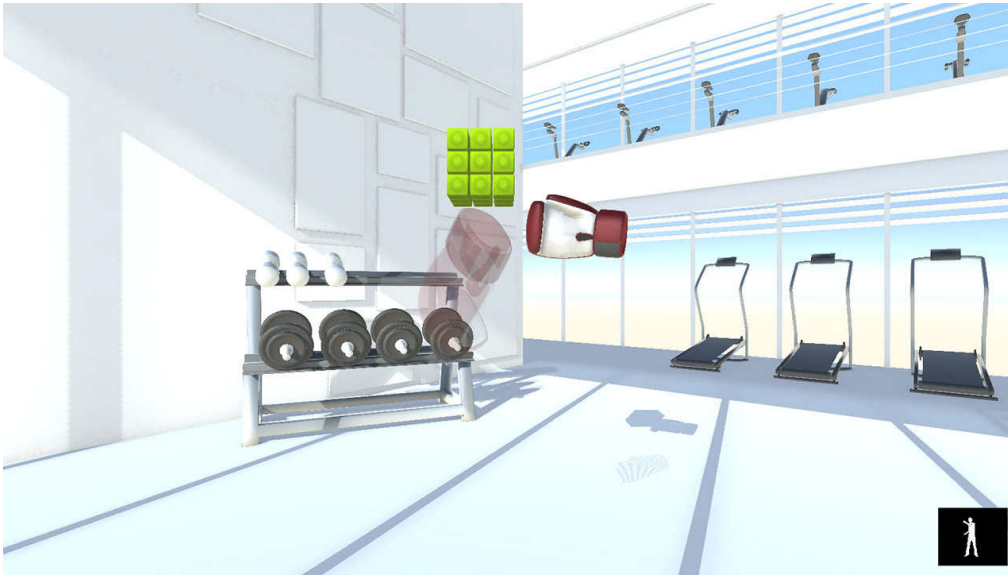
- Überschreiten der Mittellinie
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Rhythmizität
- Sich wiederholende Bewegungen

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



BEISPIELEINSTELLUNGEN



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

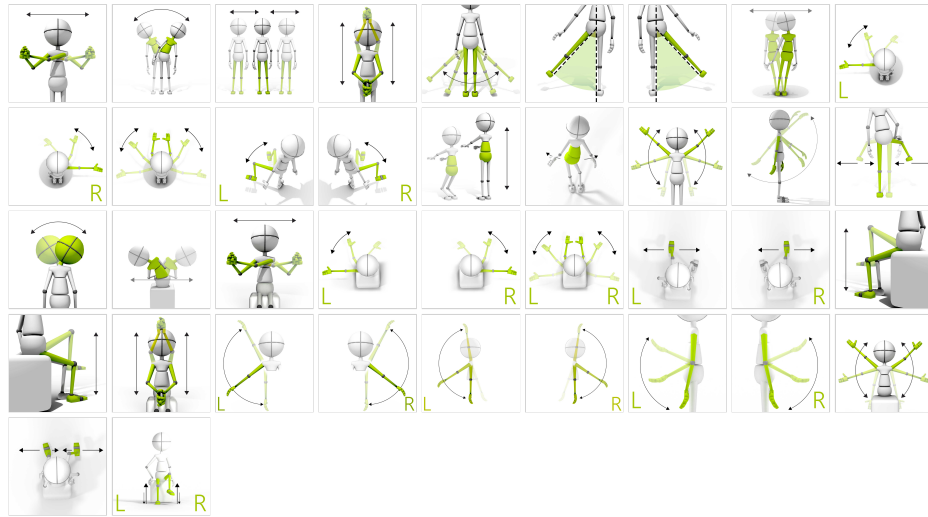


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

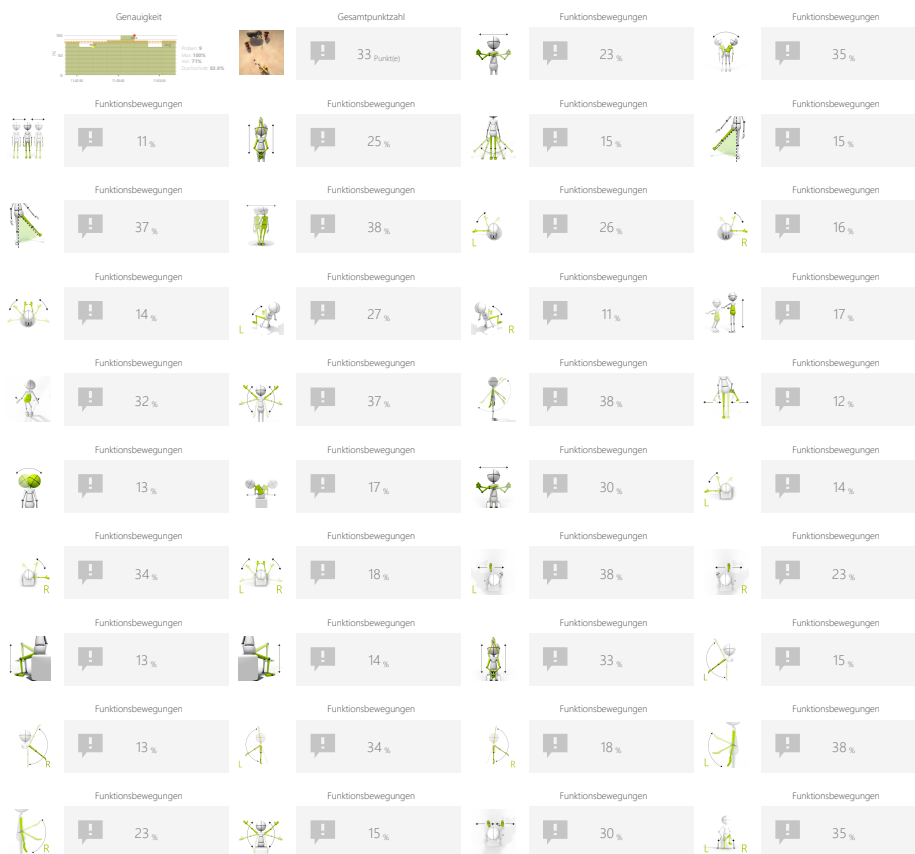
AUTOMATISCHE KANONE

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

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

ZIELE

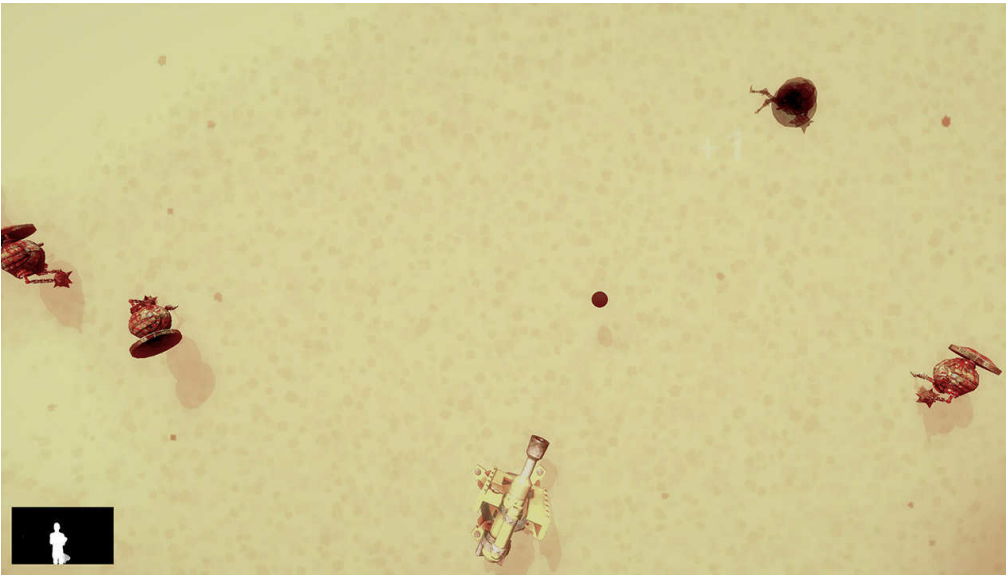
- Geteilte Aufmerksamkeit
- Spontane Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



BEISPIELEINSTELLUNGEN



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



Schwierigkeit	
brauch	
Laufbandgeschwindigkeit	Hohe des Laufbandes
Beliebig	Beliebig
Dauer	Bereich
90s	20% 80%
Distraktoren aktivieren	Zeit zwischen Kanonenkugeln
Ja	1s
Zeit zwischen Feinden	Geschwindigkeit der Gegner
3s	50%

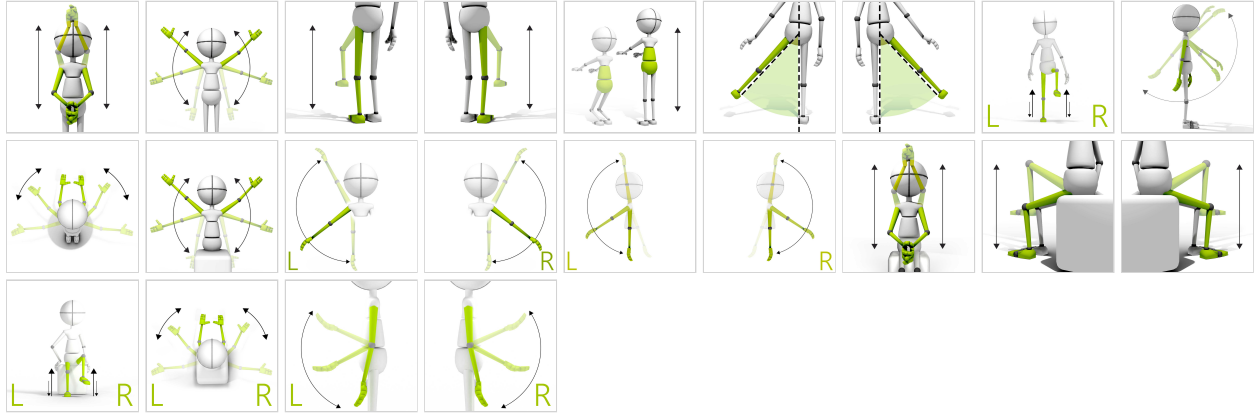


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

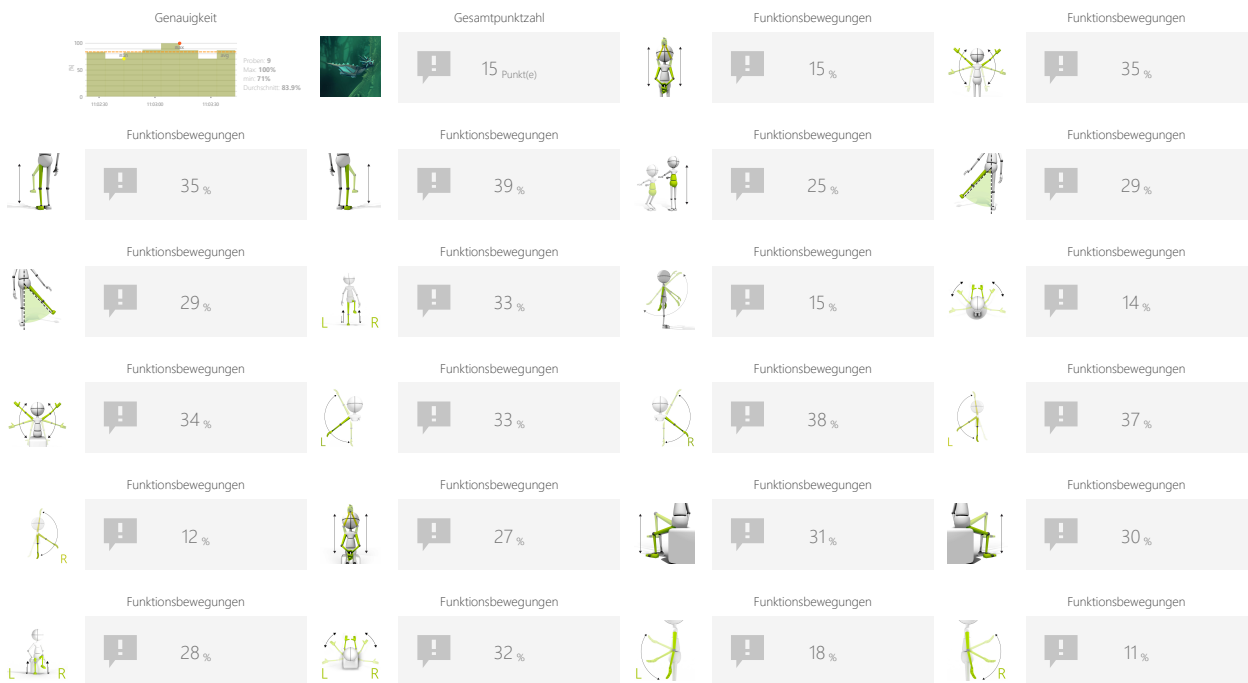
DRACHE

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

- 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	
Laufbandgeschwindigkeit Beliebig	Hohe des Laufbandes Beliebig
Dauer 90s	Bereich 20% - 80%
Größe der Münzgruppe 3	Abstand zwischen den Münzen 250%
Schwerkraft 100%	



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

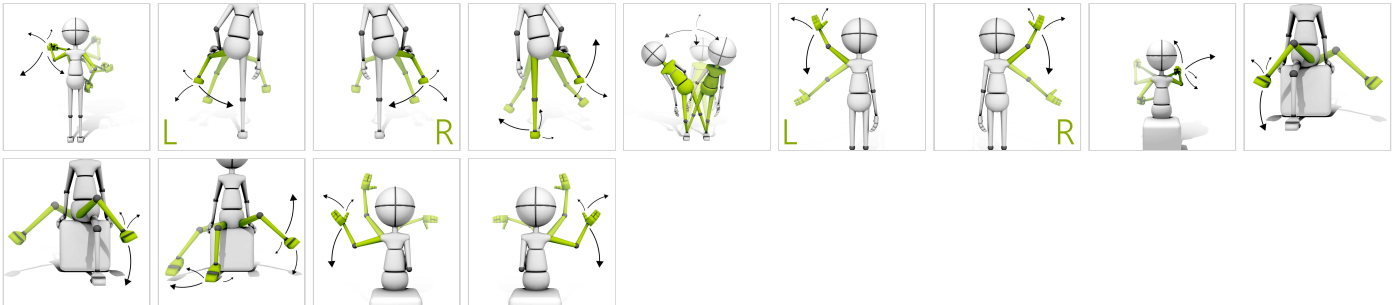


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

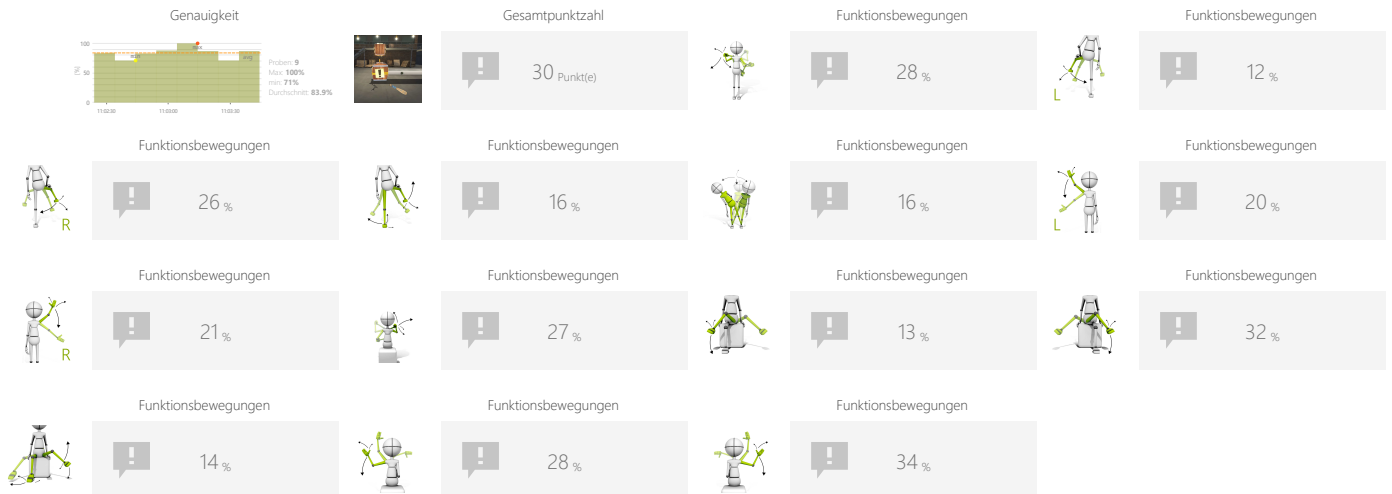
KASTENBRECHER

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

- 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%	

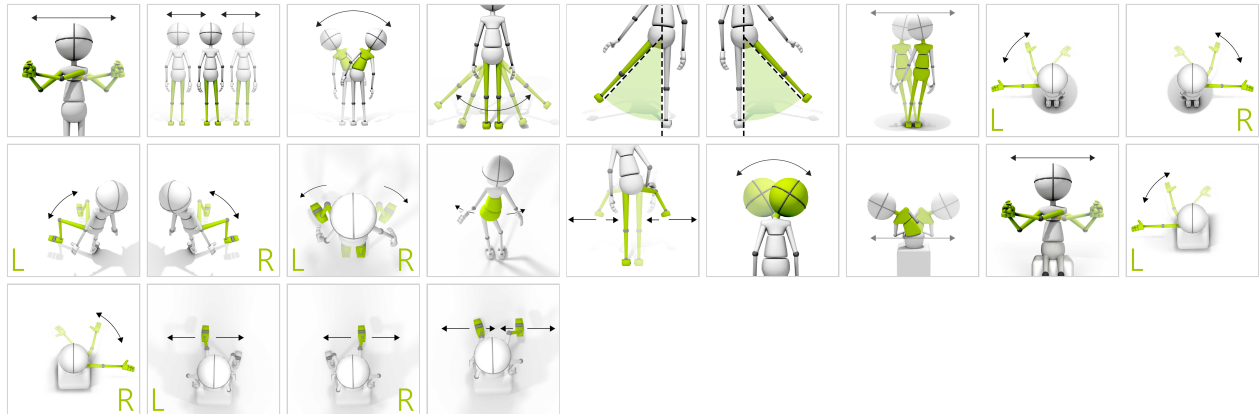


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

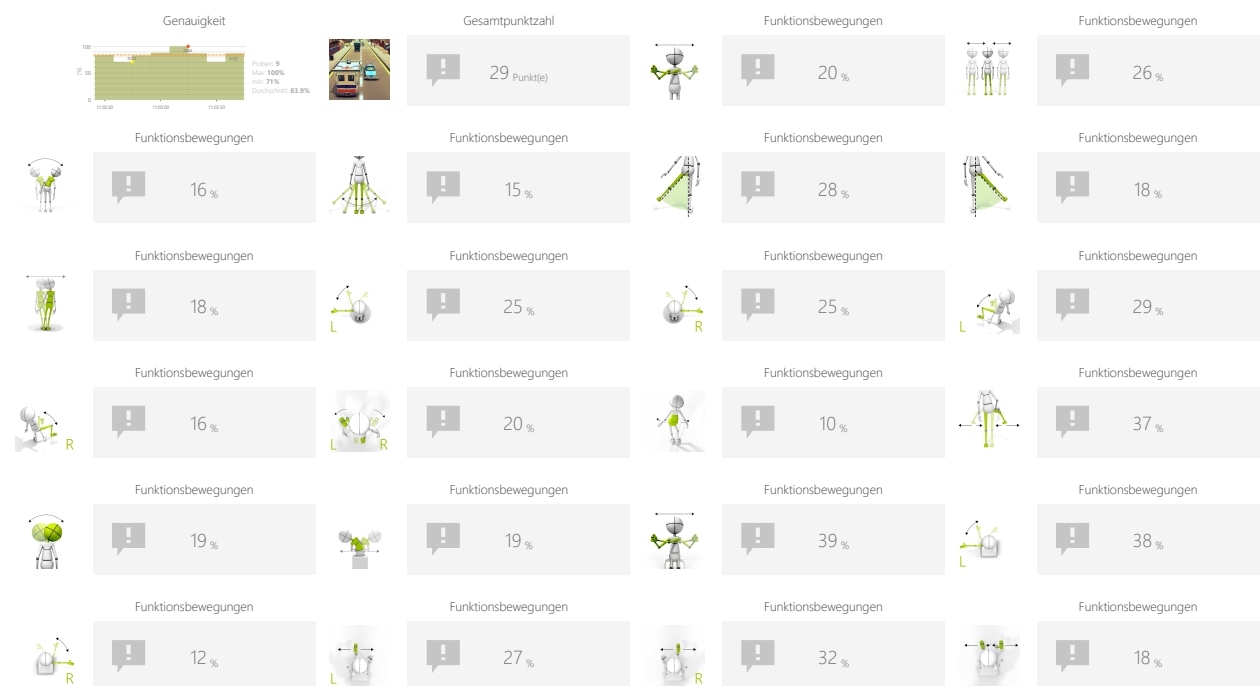
KRANKENWAGEN

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



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	
Laufbandgeschwindigkeit Beliebig	Höhe des Laufbandes Beliebig
Spielergeschwindigkeit 50% relativ zur Laufbandgeschwindigkeit	
Dauer 90s	Bereich 20% - 80%
Abstand zwischen den Autos 50%	



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

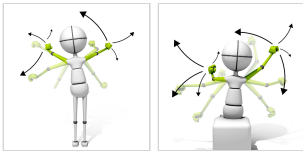


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

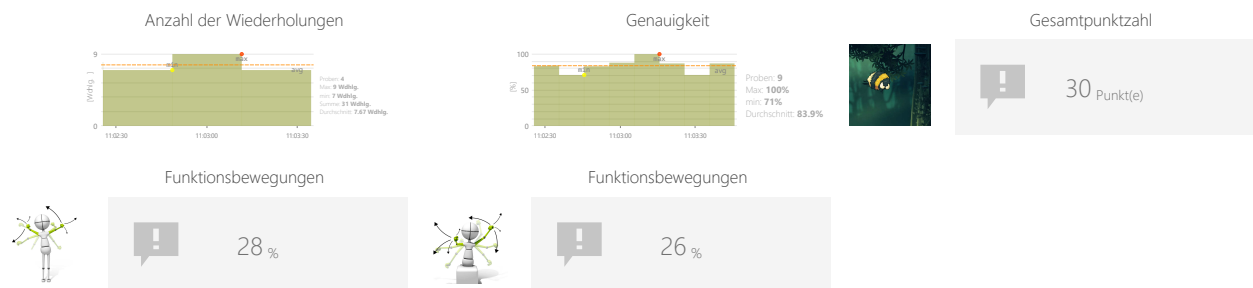
INSEKTEN

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
- Zeit zwischen Objekten
- Reaktionszeit bearbeiten

ZIELE

- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Fokussierung
- Spiegelaufgaben
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen Sie alle Insekten, die auf Ihrem Körper sitzen

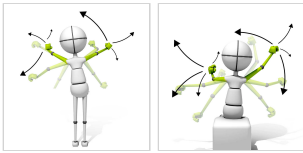


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

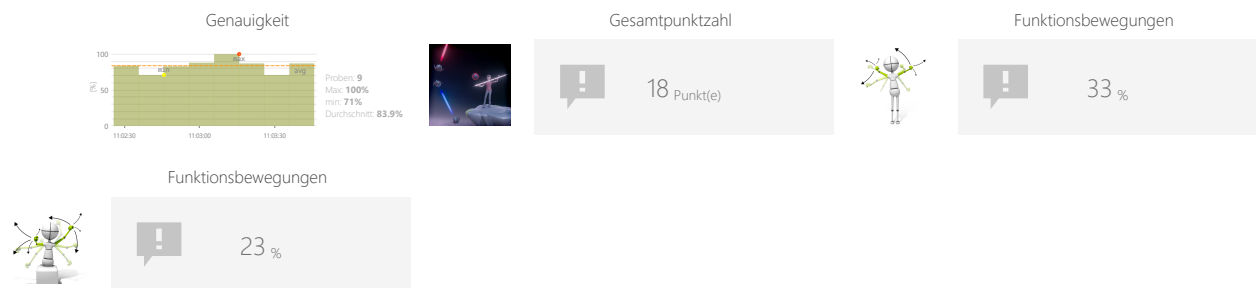
KLASSISCHER SORTIERER

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

- Aufgabendauer
- Anzahl der Tore
- Schwerkraft

ZIELE

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

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

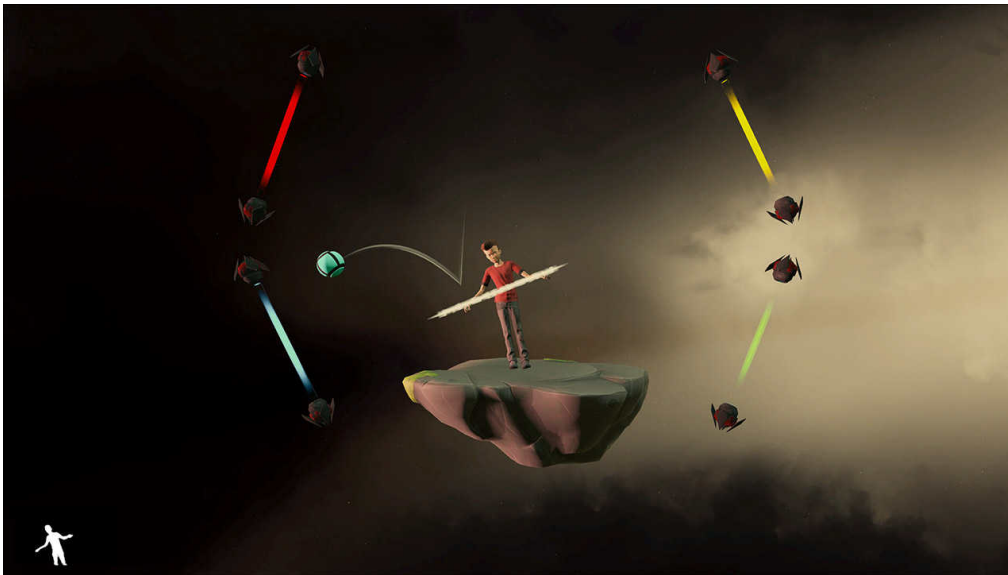
Lassen Sie den Ball in entsprechender Farbe durch das Tor fliegen



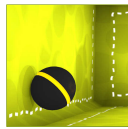
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/3	
Laufbandgeschwindigkeit	Höhe des Laufbandes
Beliebig	Beliebig
Dauer	Anzahl der Tore
90s	2
	Schwerkraft
	100%



Schwierigkeit	
3/3	
Laufbandgeschwindigkeit	Höhe des Laufbandes
Beliebig	Beliebig
Dauer	Anzahl der Tore
90s	4
	Schwerkraft
	100%

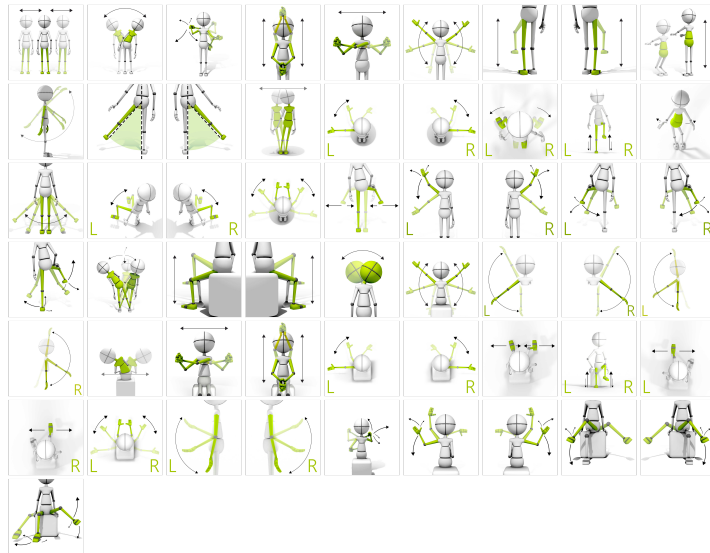


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

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

ZIELE

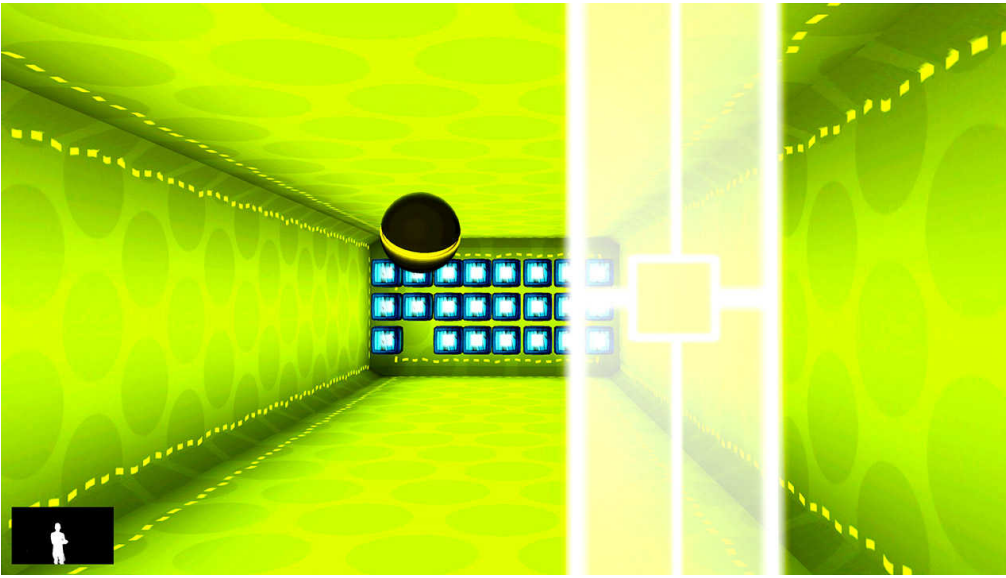
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

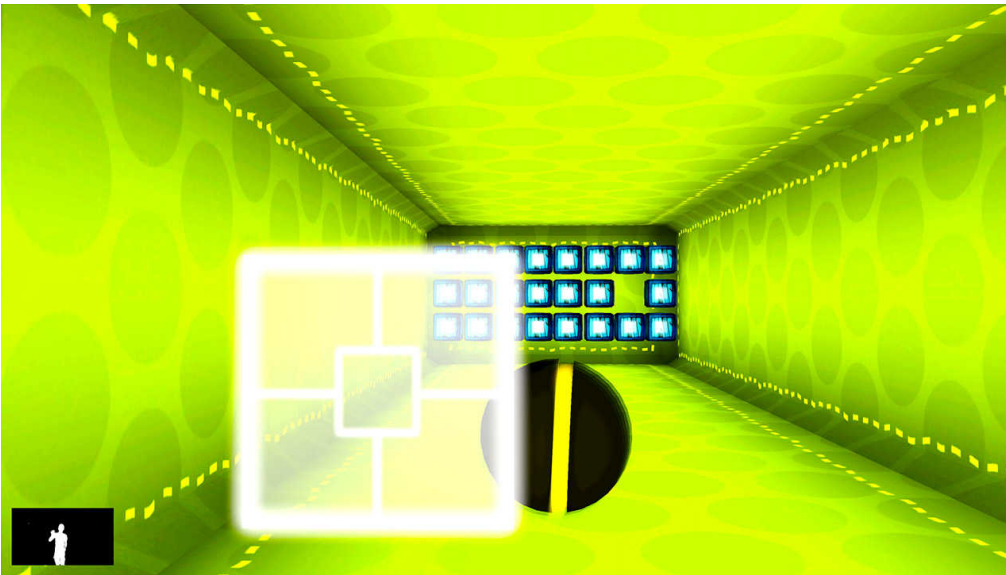
Zerstören Sie so viele Kästen wie möglich



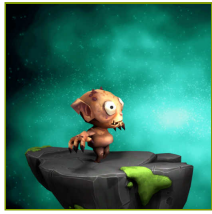
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit brauch	
Laufbandgeschwindigkeit Beliebig	Höhe des Laufbandes Beliebig
Dauer 90s	Bereich 20% ↔ 80%
Größe des Visiers 100%	Geschwindigkeit der Objekte 70%



Schwierigkeit brauch	
Laufbandgeschwindigkeit Beliebig	Höhe des Laufbandes Beliebig
Dauer 90s	Bereich 45% ↔ 55%
Größe des Visiers 75%	Geschwindigkeit der Objekte 70%

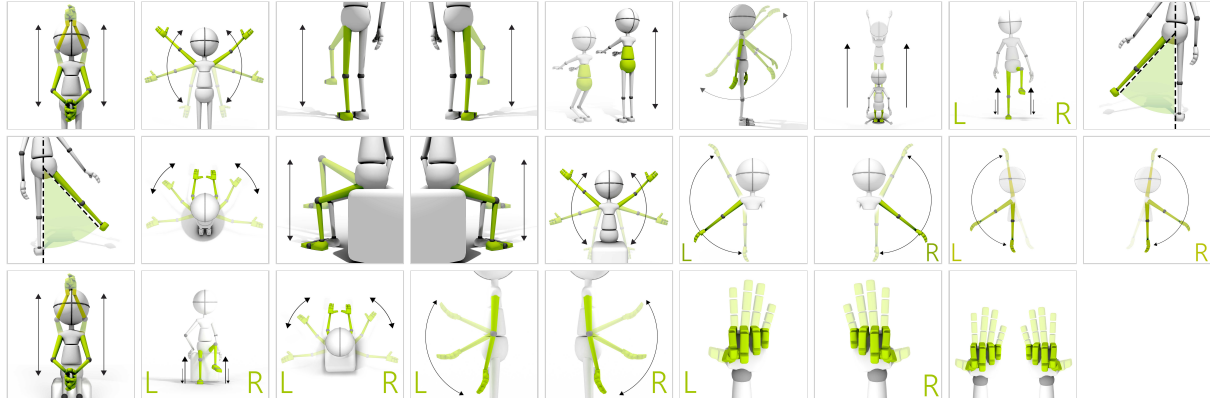


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

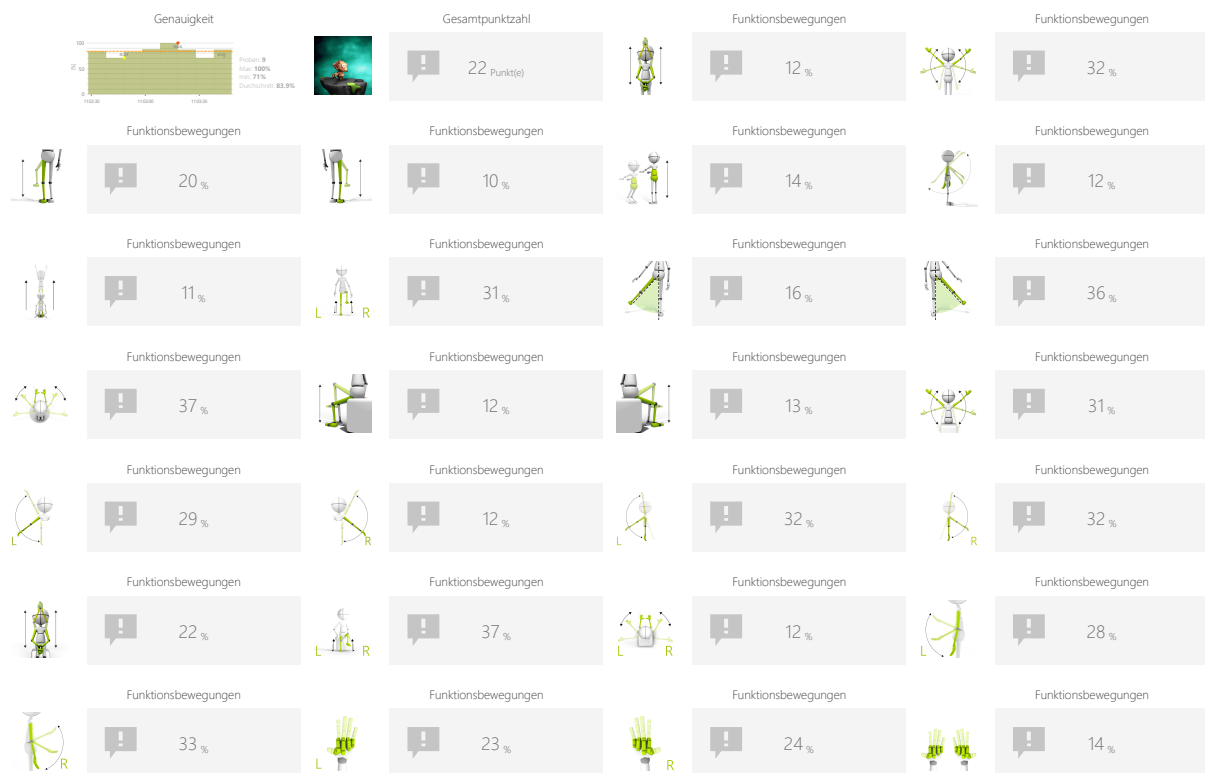
RAKETENSPRINGEN

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	
Laufbandgeschwindigkeit Beliebig	Höhe des Laufbandes Beliebig
Dauer 90s	Bereich 20% 80%
Zeit zwischen Objekten 5s	Bombenformat 1
Geschwindigkeit der Objekte 100%	

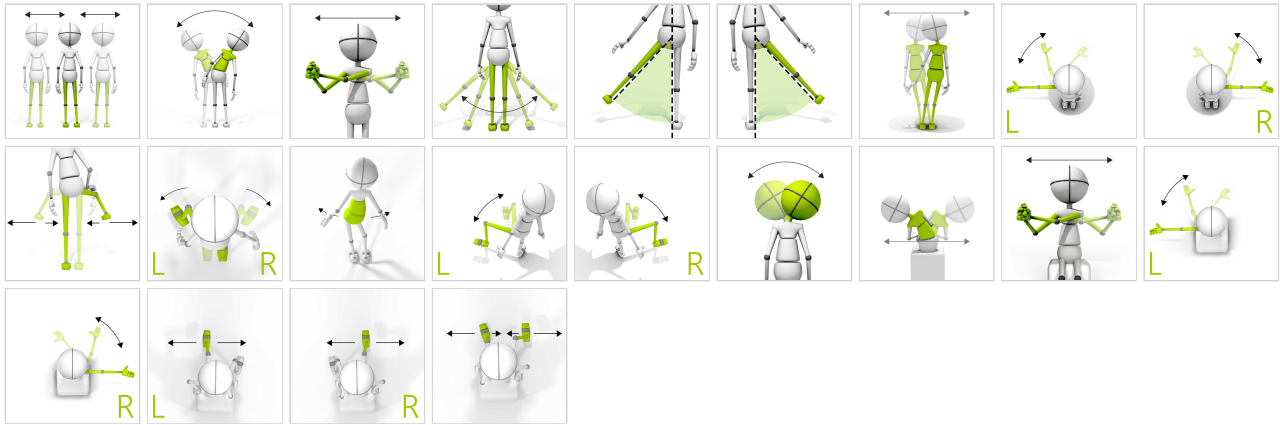


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

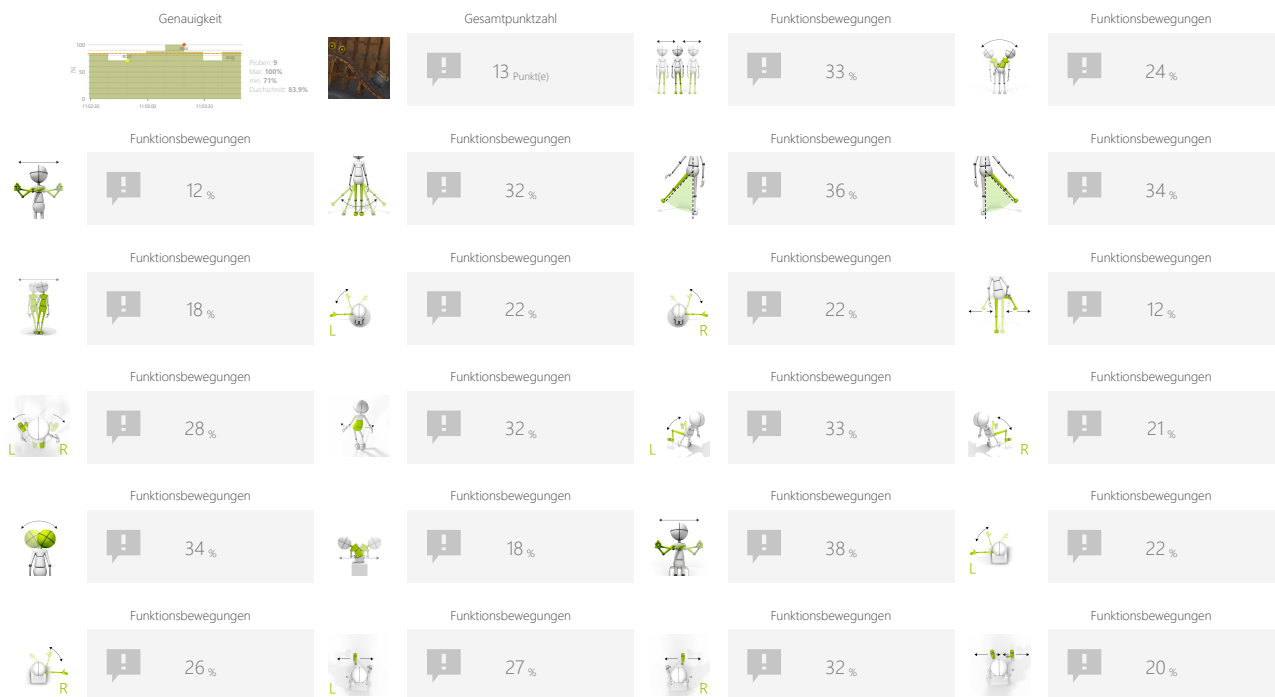
SCHIENEN

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

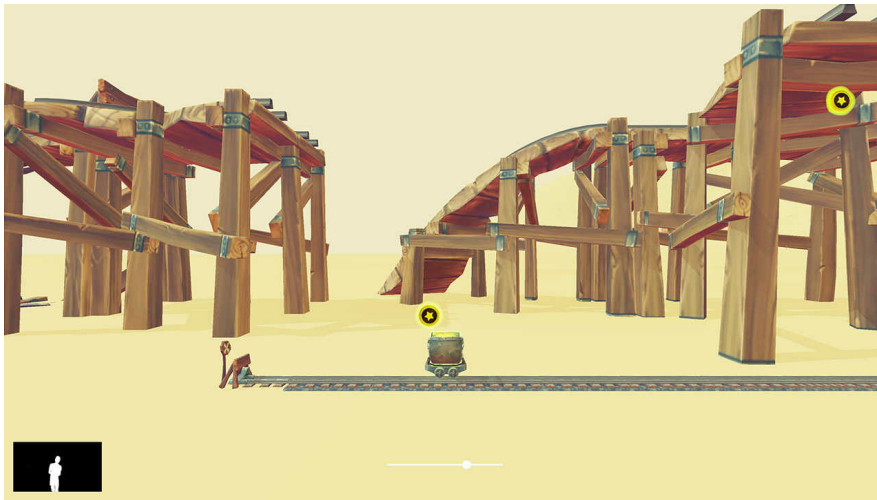
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

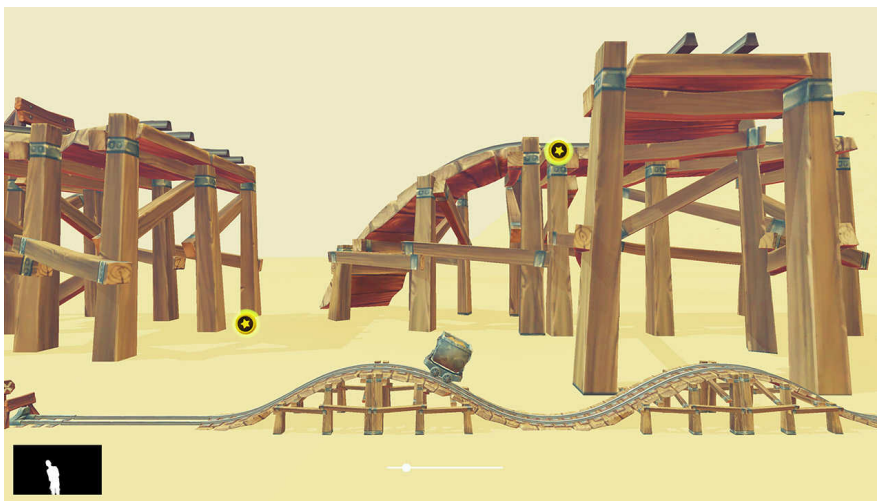
Steuern Sie den Einkaufswagen, um die Münzen einzusammeln.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit 1/3	
Laufbandgeschwindigkeit Beliebig	Höhe des Laufbandes Beliebig
Spielergeschwindigkeit 100% relativ zur Laufbandgeschwindigkeit	
Dauer 90s	Bereich 20% ↔ 80%
Form der Route	Entgleisung einschalten Nein
	Hindernisse aktivieren Nein
Zeit zwischen Objekten 5s	



Schwierigkeit brauch	
Laufbandgeschwindigkeit Beliebig	Höhe des Laufbandes Beliebig
Spielergeschwindigkeit 100% relativ zur Laufbandgeschwindigkeit	
Dauer 90s	Bereich 45% ↔ 55%
Form der Route	Entgleisung einschalten Nein
	Hindernisse aktivieren Nein
Zeit zwischen Objekten 5s	

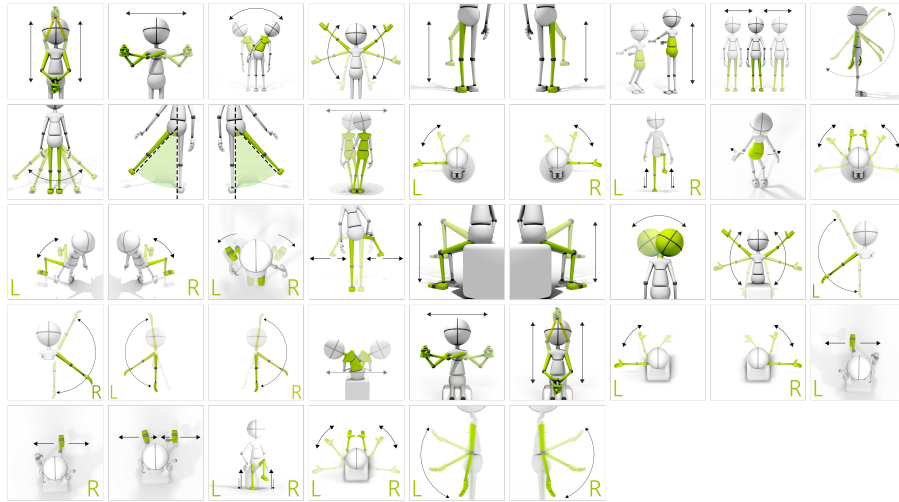


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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	
Laufbandgeschwindigkeit	Höhe des Laufbandes
Beliebig	Beliebig
Dauer	Bereich
90s	20% 80%
Form der Route	
Einfach	

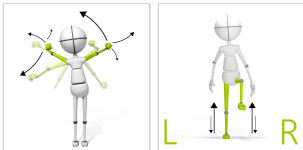


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

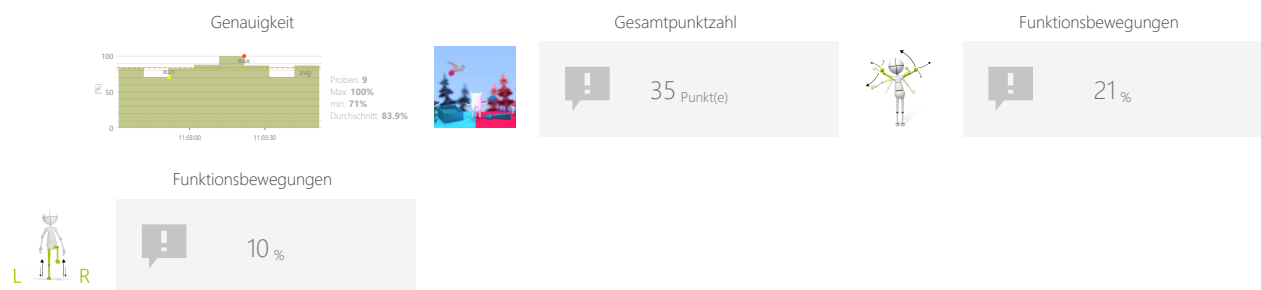
SPAZIERGÄNGER

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



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

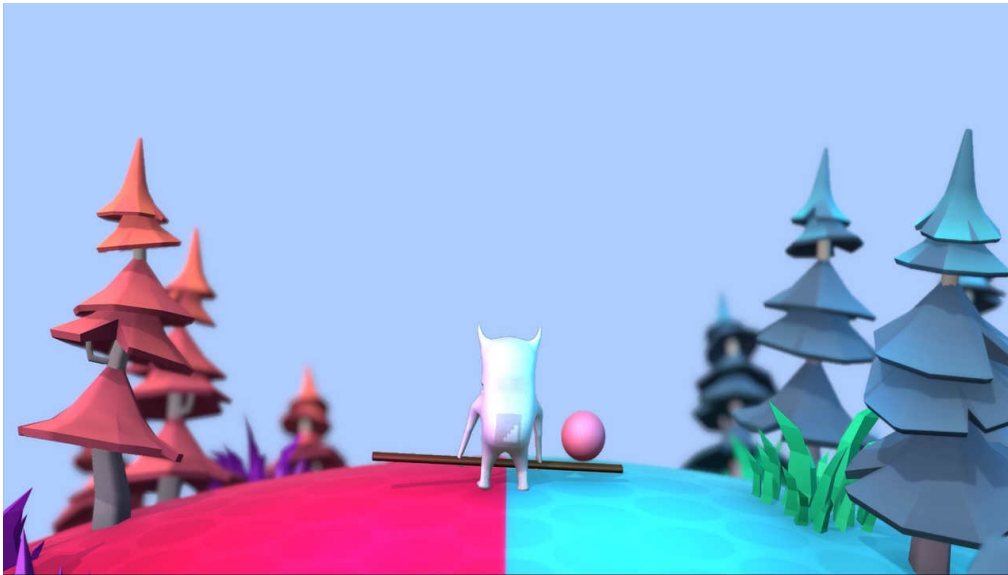
- Geplante Bewegungen
- Training von Gleichgewicht und Gleichgewichtsgefühl
- Sich wiederholende Bewegungen

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 >	

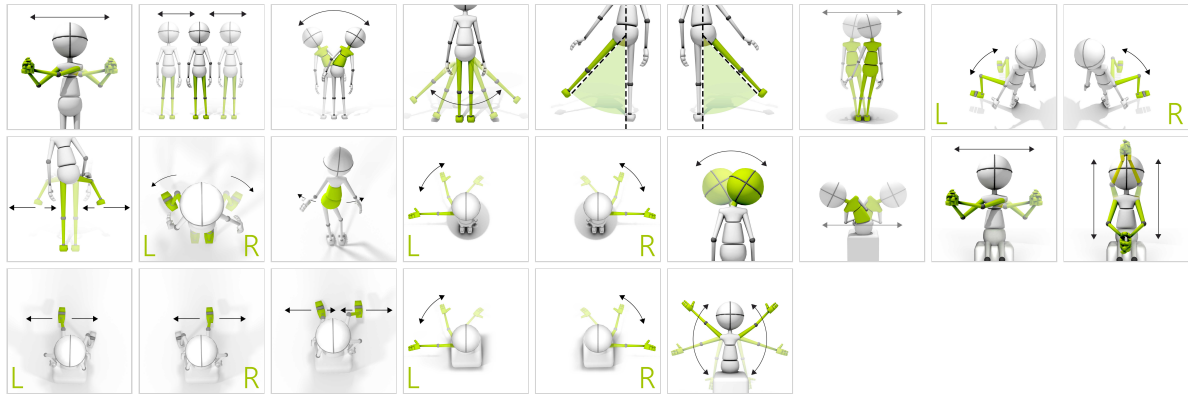


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

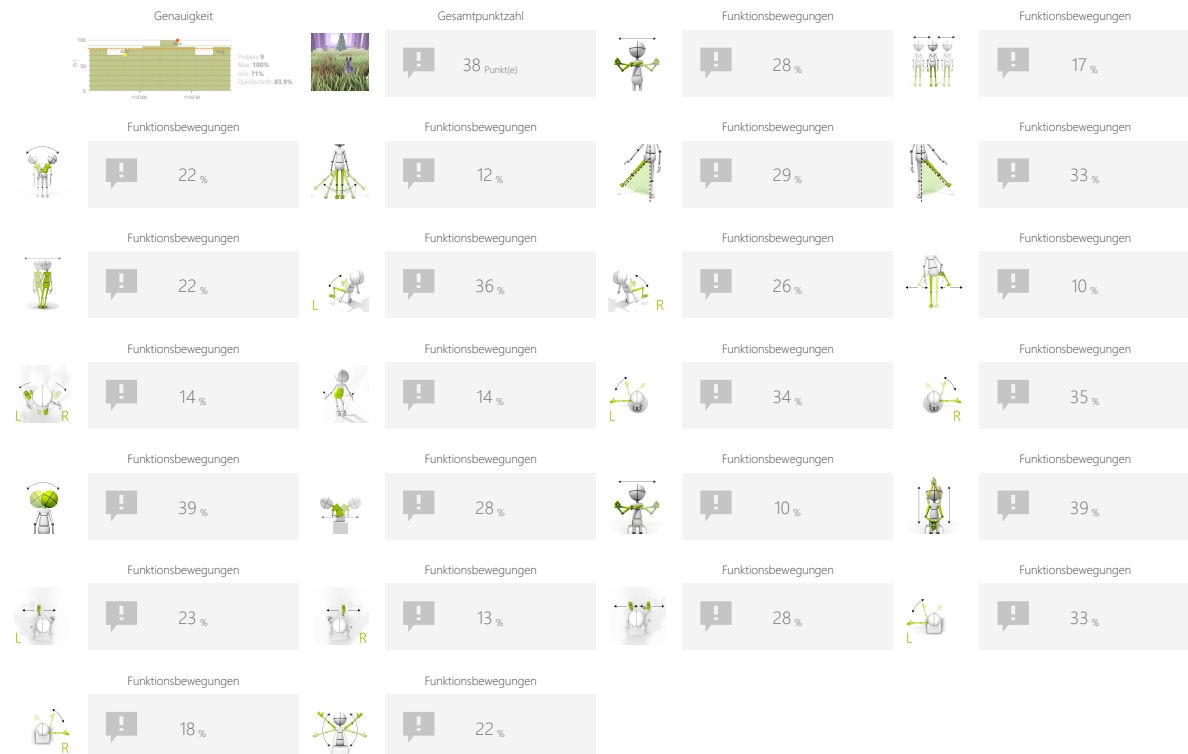
WALDLÄUFER

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

- 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



Schwierigkeit	
1/2	
Laufbandgeschwindigkeit	Hohe des Laufbandes
Beliebig	Beliebig
Spielergeschwindigkeit	
150%	
relativ zur Laufbandgeschwindigkeit	
Dauer	Bereich
90s	20% 80%

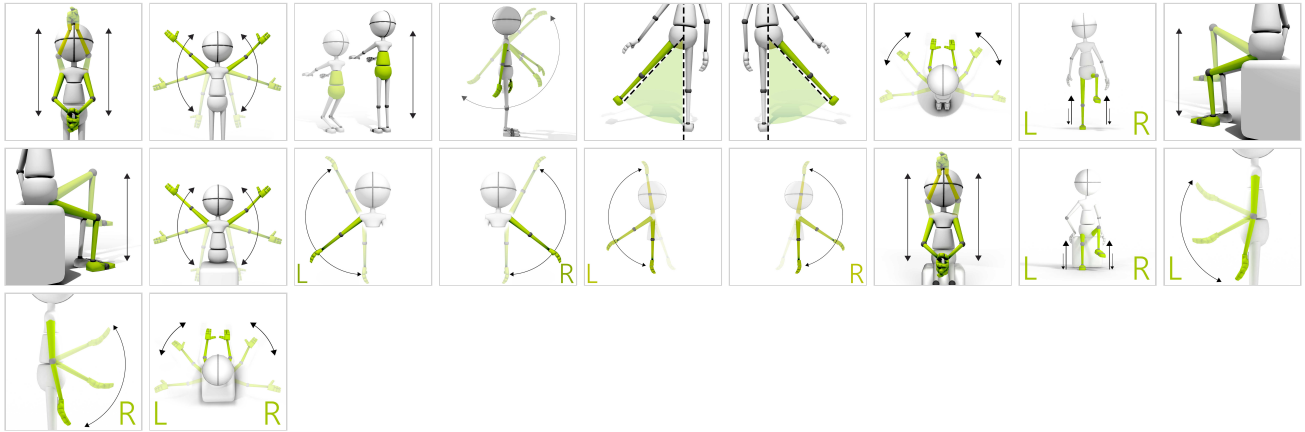


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

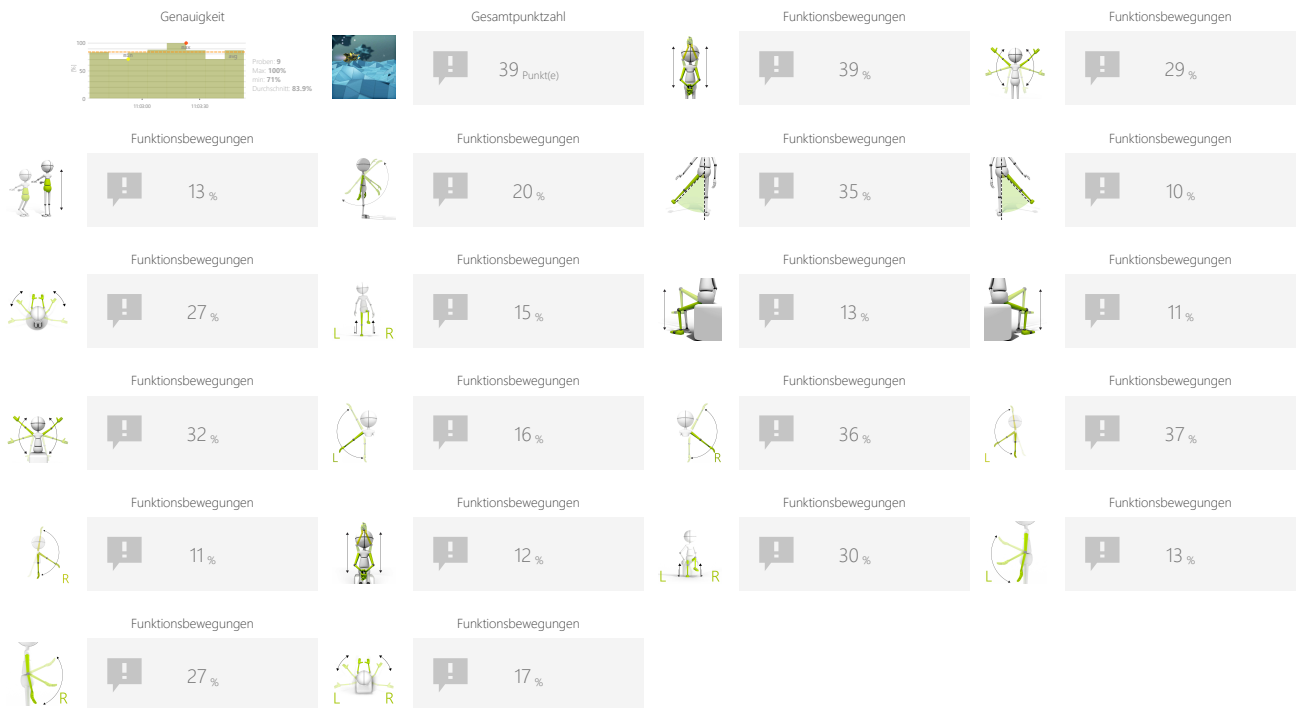
GEOMETRISCHER FLIEGER

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

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Bereich

ZIELE

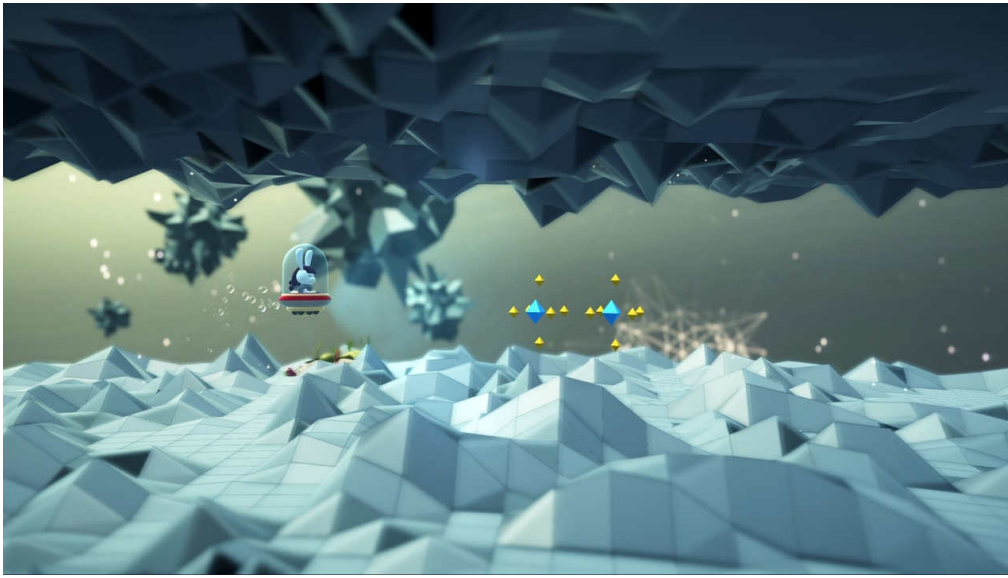
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Visuelle motorische Koordination

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Steuern Sie das Fahrzeug, um die Hindernisse zu vermeiden



BEISPIELEINSTELLUNGEN



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

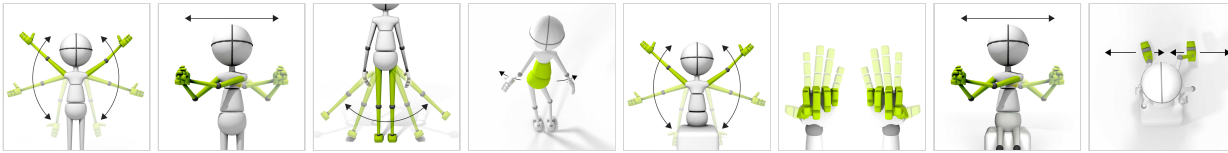


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

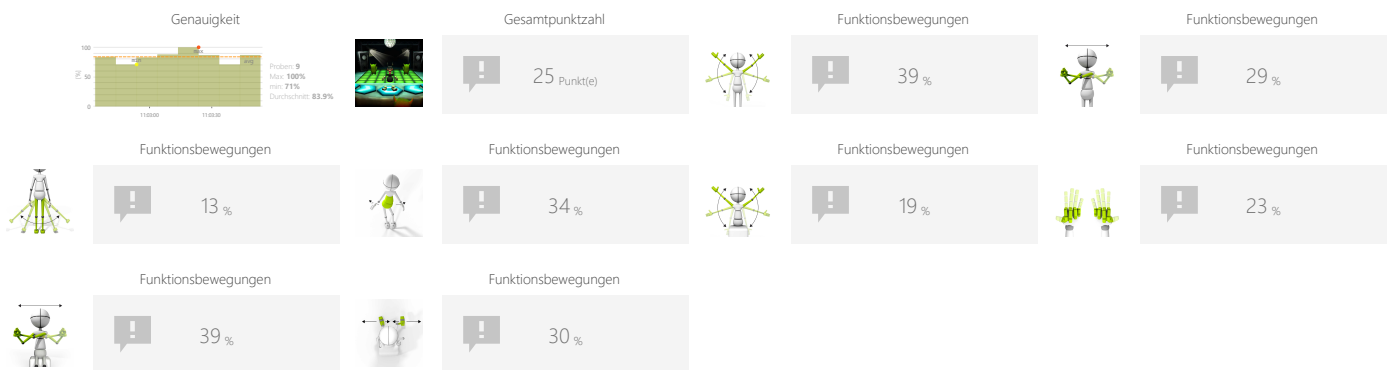
TÄNZER

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.



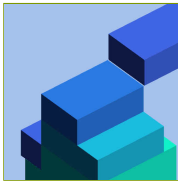
FUNKTIONSBEWEGUNGEN

TÄNZER

BEISPIELEINSTELLUNGEN



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

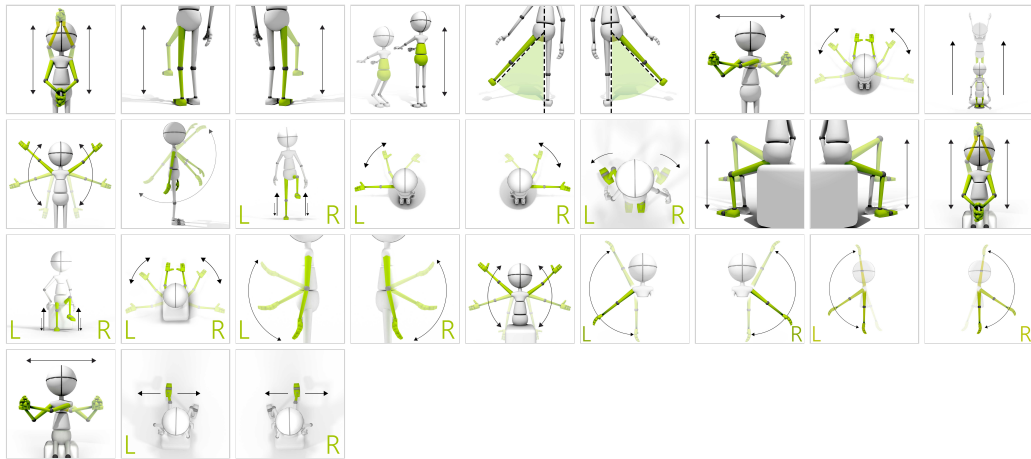


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

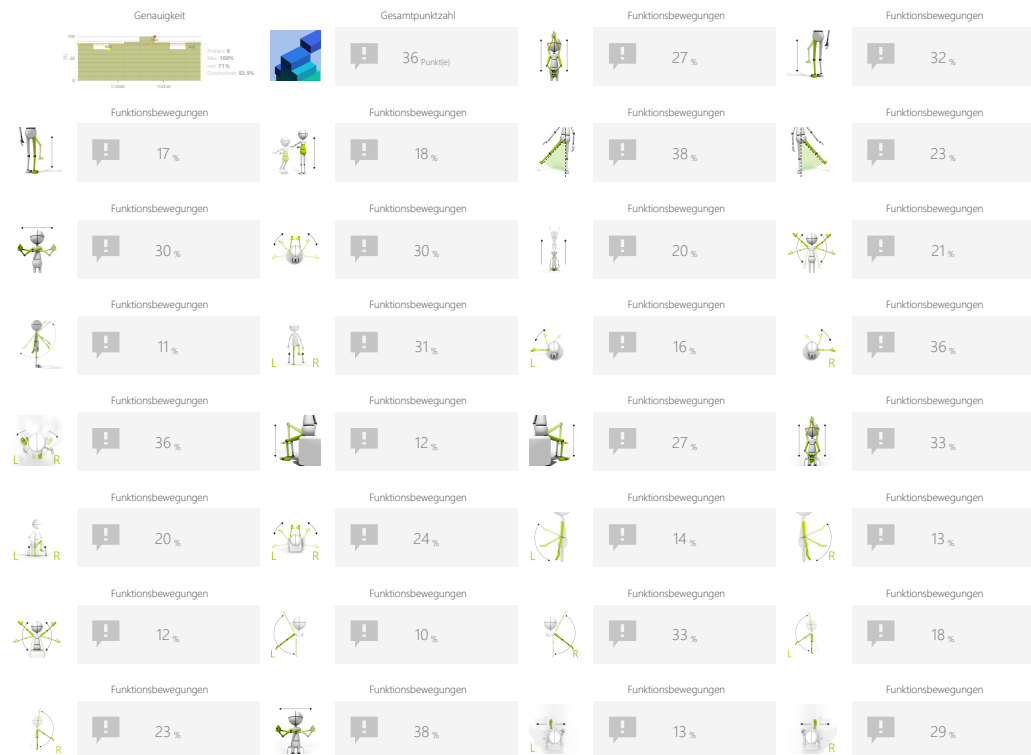
STACK-BUILDER

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

- Aufgabendauer
- Bereich
- Geschwindigkeit der Objekte

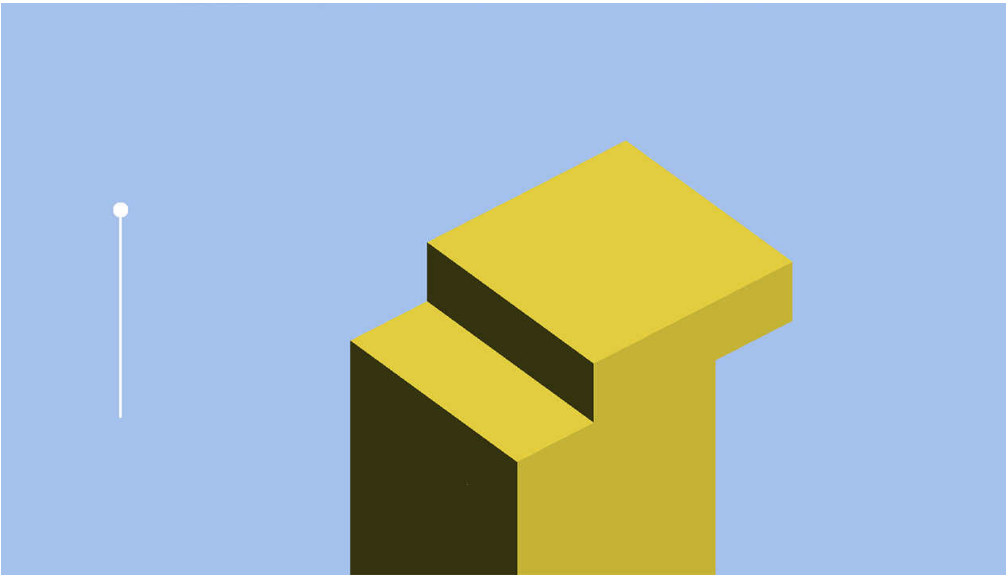
ZIELE

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

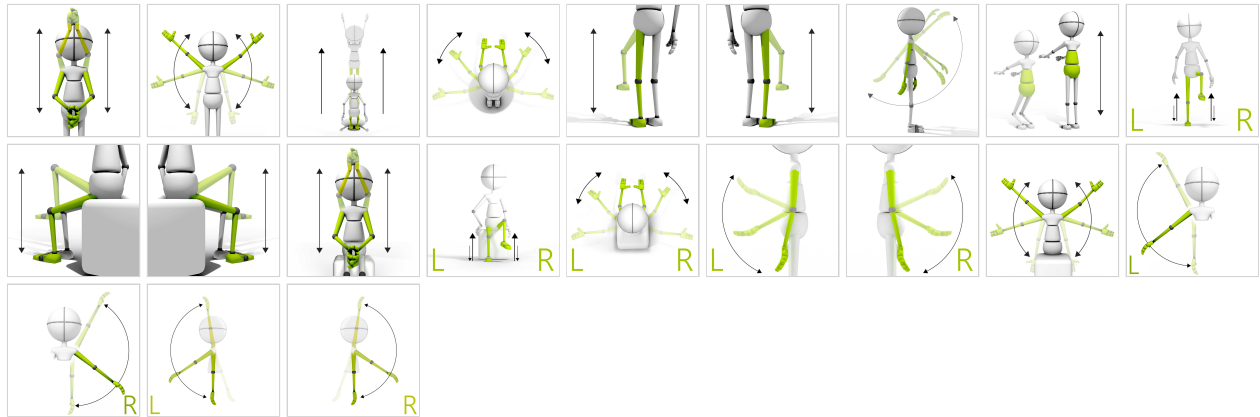


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

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

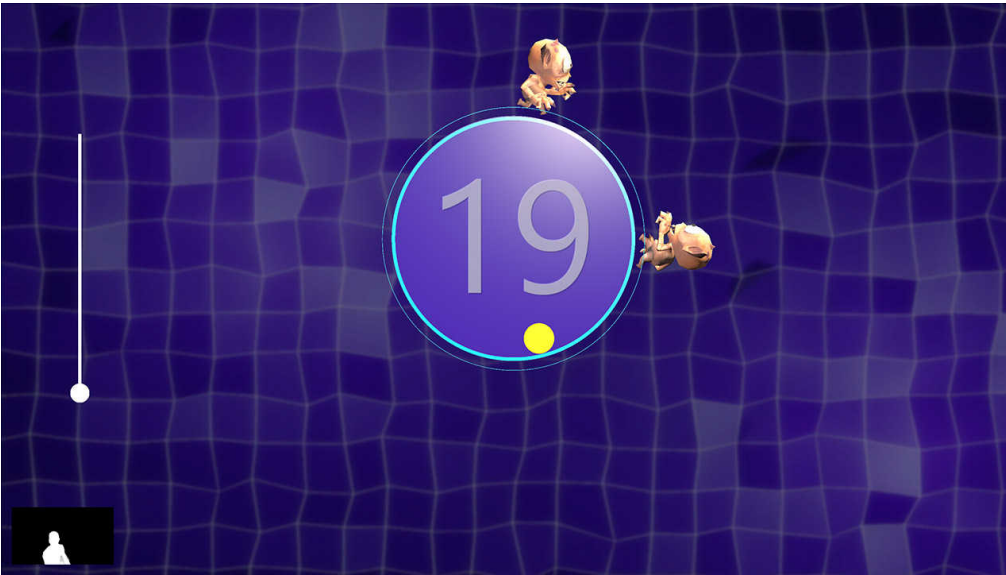
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Visuelle motorische Koordination
- Fokussierung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

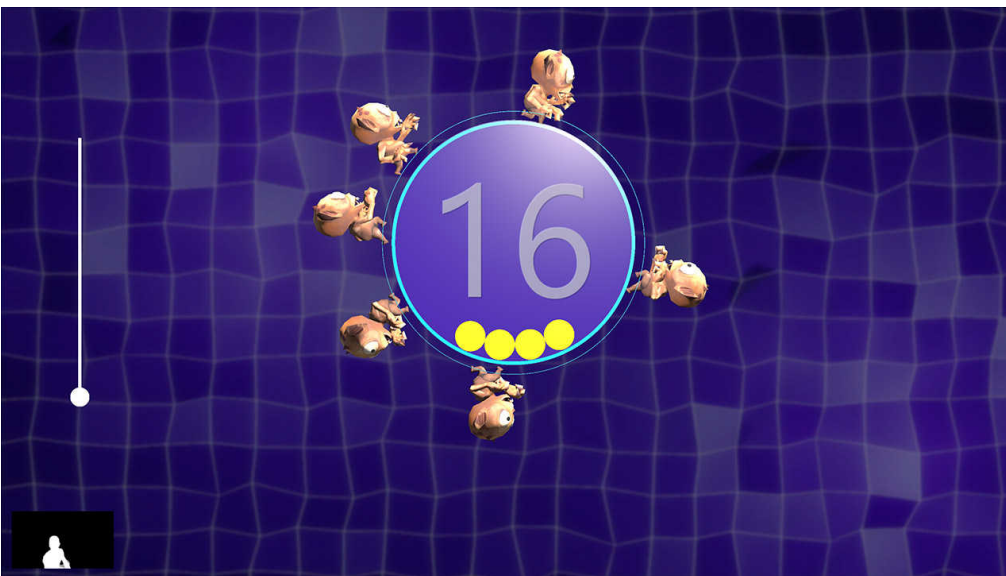
Schieße grüne Bälle in den Kreis und vermeide dabei, Kobolde zu treffen.



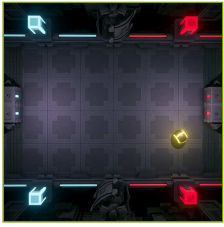
BEISPIELEINSTELLUNGEN



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



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

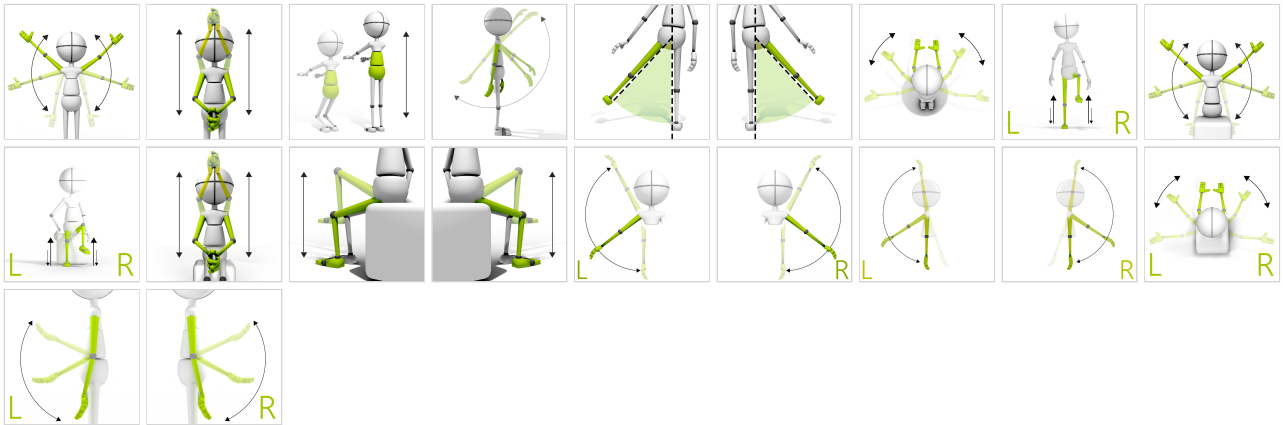


FUNKTIONSBEWEGUNGEN

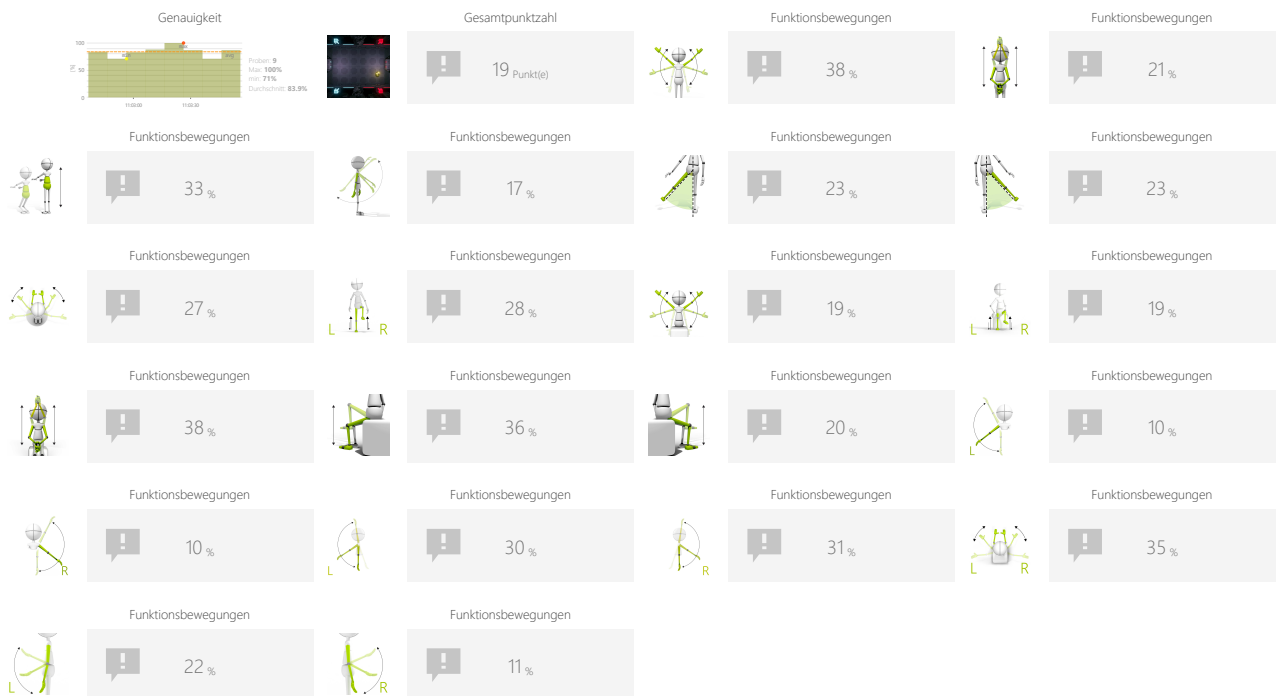
PONG

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

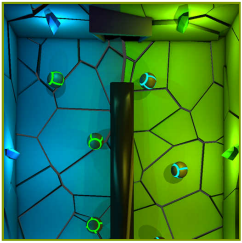
- Aufgabendauer
- Bereich
- Geschwindigkeit der Objekte

ZIELE

- Geplante Bewegungen
- Fokussierung
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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

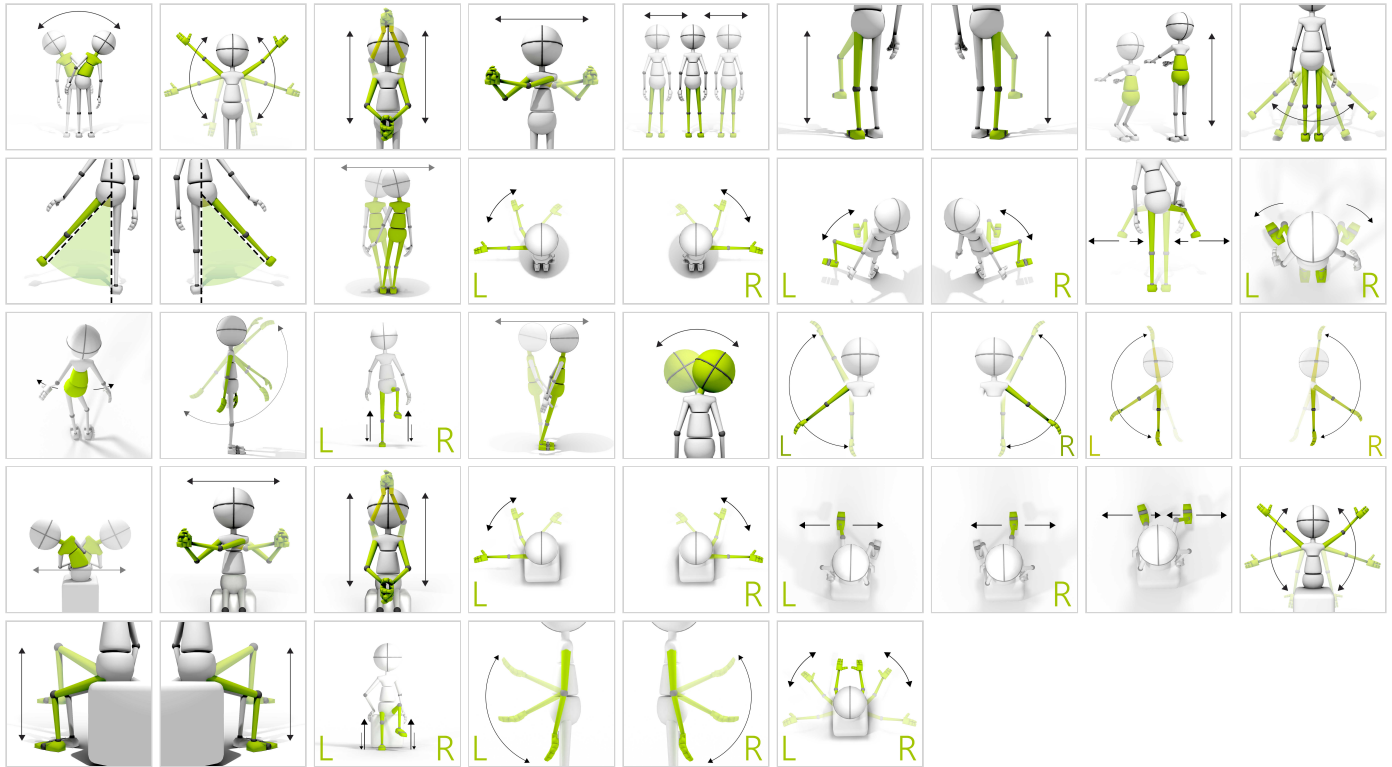


GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

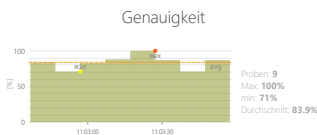
SORTIERER

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



Gesamtpunktzahl

13 Punkt(e)



Geteilte Aufmerksamkeit

11 %

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

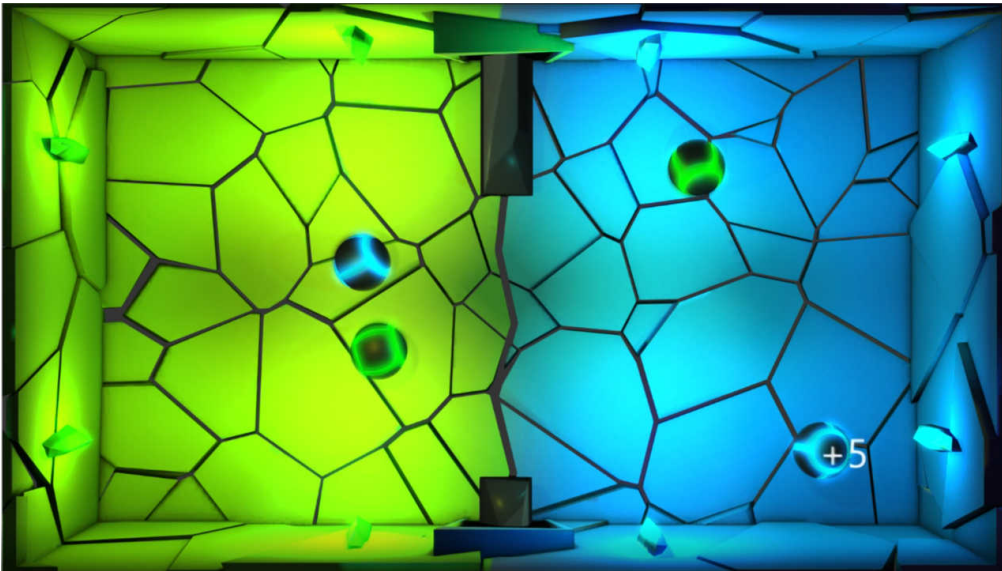
Verteilen oder Blockieren Sie die Bälle so, dass sich die blauen Bälle auf der blauen und die grünen Bälle auf der grünen Seite des Bildschirms befinden.



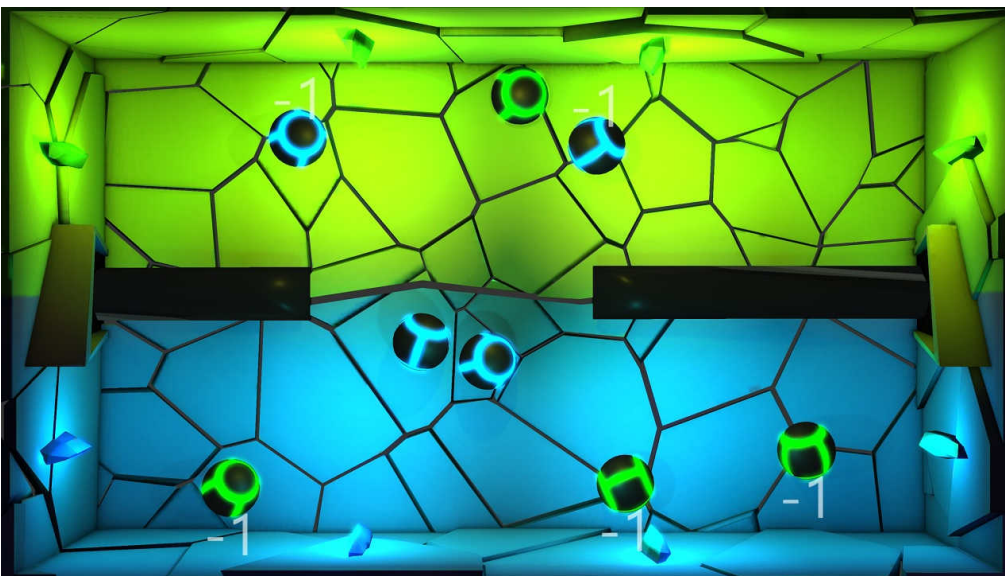
GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

SORTIERER

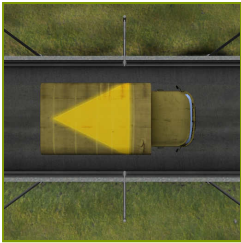
BEISPIELEINSTELLUNGEN



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



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

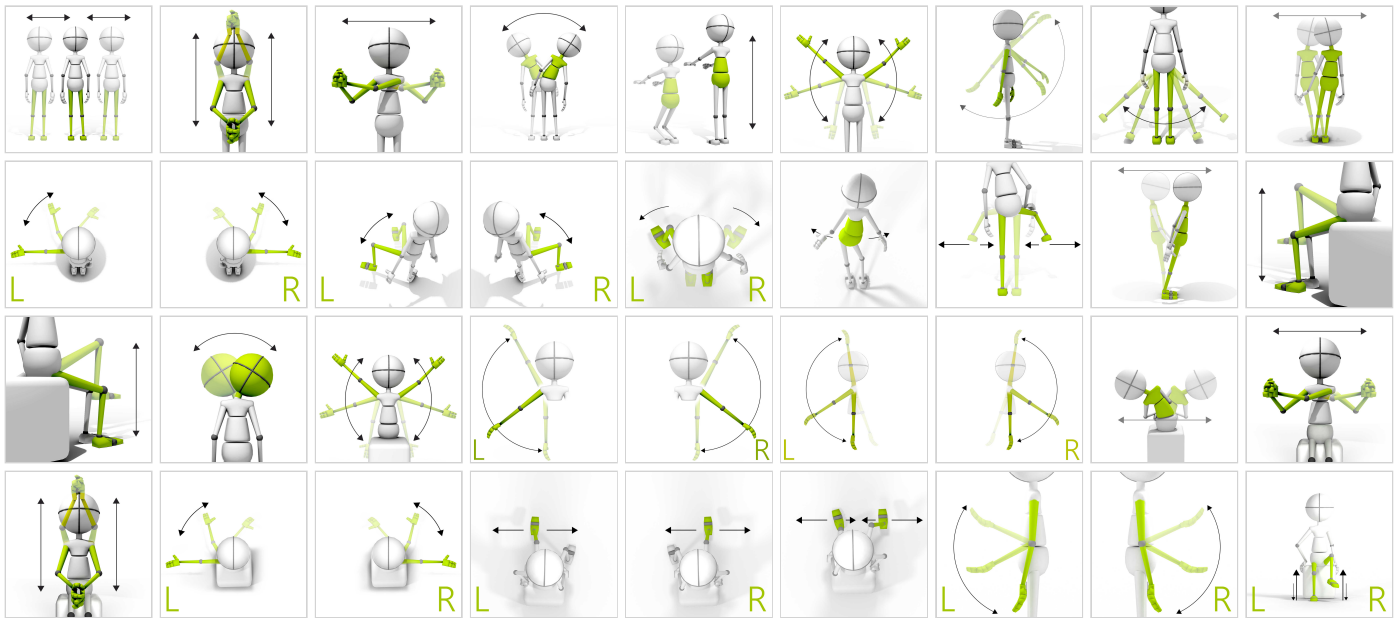


SPEICHER

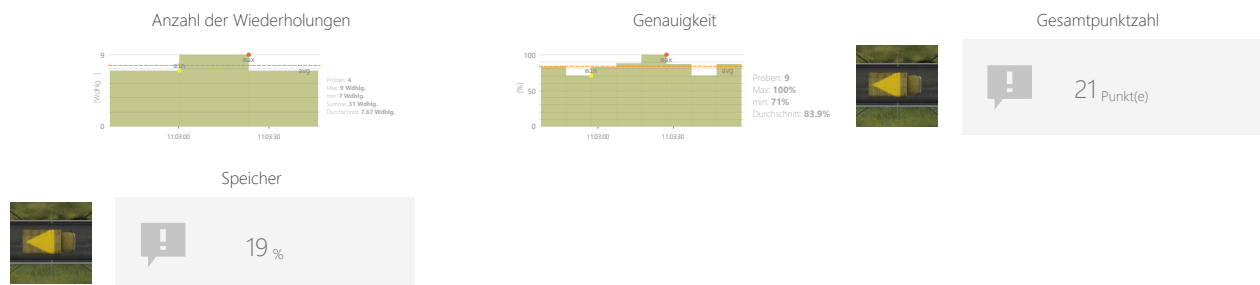
LASTWAGEN

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Optionen

ZIELE

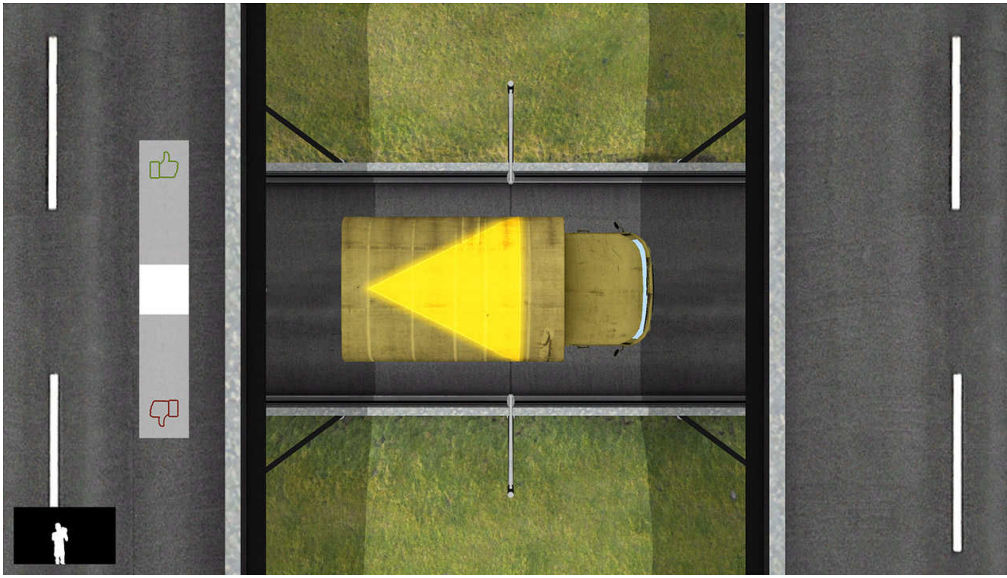
- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

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



Schwierigkeit
1/3

Laufbandgeschwindigkeit
Beliebig

Höhe des Laufbandes
Beliebig

Dauer
90s

Bereich
20% 80%

Optionen
Farben

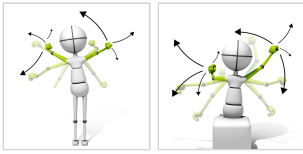


SPEICHER

WIEDERHOLEN SIE DIE POSE

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Zeit zum Erinnern
- Zeit, die Pose zu wiederholen
- Anzahl der zu erinnernden Posen

ZIELE

- Gedächtnistraining
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Fokussierung
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Merken Sie sich die Posen, die Ihnen die gelben Kreaturen zeigen. Versuchen Sie dann, die ausgewählte Pose zu wiederholen

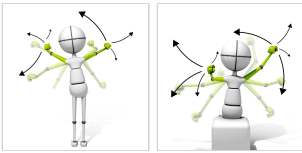


PROBLEME LÖSEN

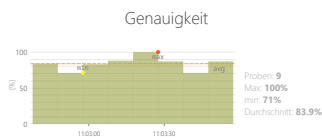
MATHE

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



Gesamtpunktzahl

30 Punkt(e)



Probleme lösen

36 %

ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich der Zielwerte
- Negative Zahlen zulassen

ZIELE

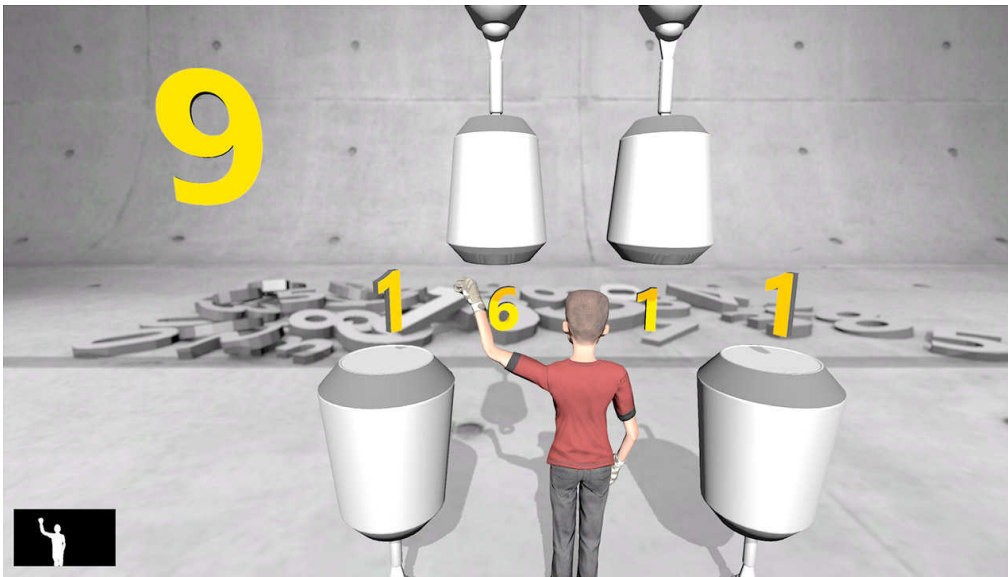
- Logische Aufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

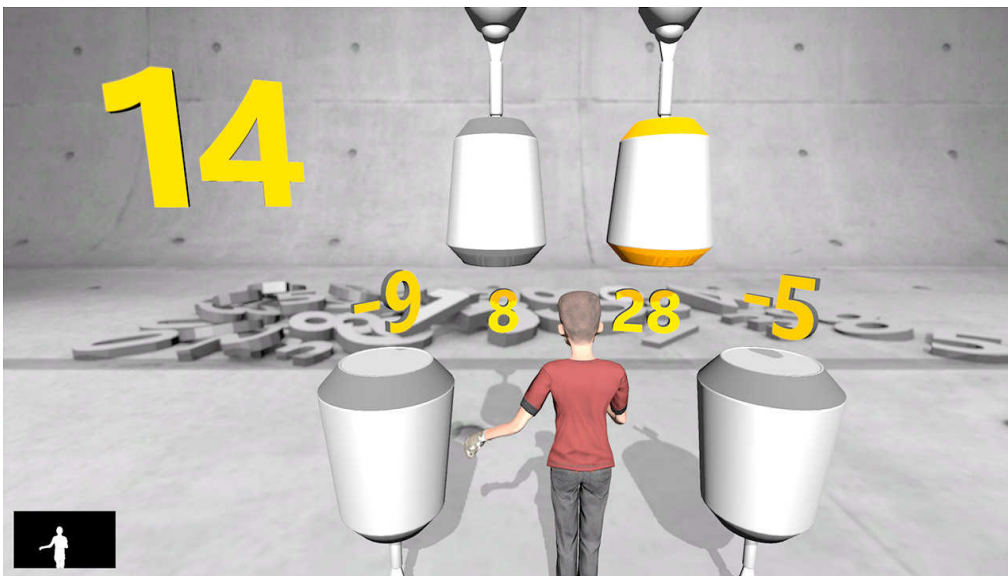
Schlage Sie den Boxsack, um seinen Zustand zu ändern (oranger Ring bedeutet, dass er aktiv ist). Erreiche die Summe die in der oberen linken Ecke angezeigt wird



BEISPIELEINSTELLUNGEN



◀	Schwierigkeit 1/5	▶	
Laufbandgeschwindigkeit	Höhe des Laufbandes	Beliebig	
Dauer	Bereich der Zielwerte	min 5 Max 10	
Negative Zahlen zulassen		Nein	



◀	Schwierigkeit 5/5	▶	
Laufbandgeschwindigkeit	Höhe des Laufbandes	Beliebig	
Dauer	Bereich der Zielwerte	min 10 Max 20	
Negative Zahlen zulassen		Ja	

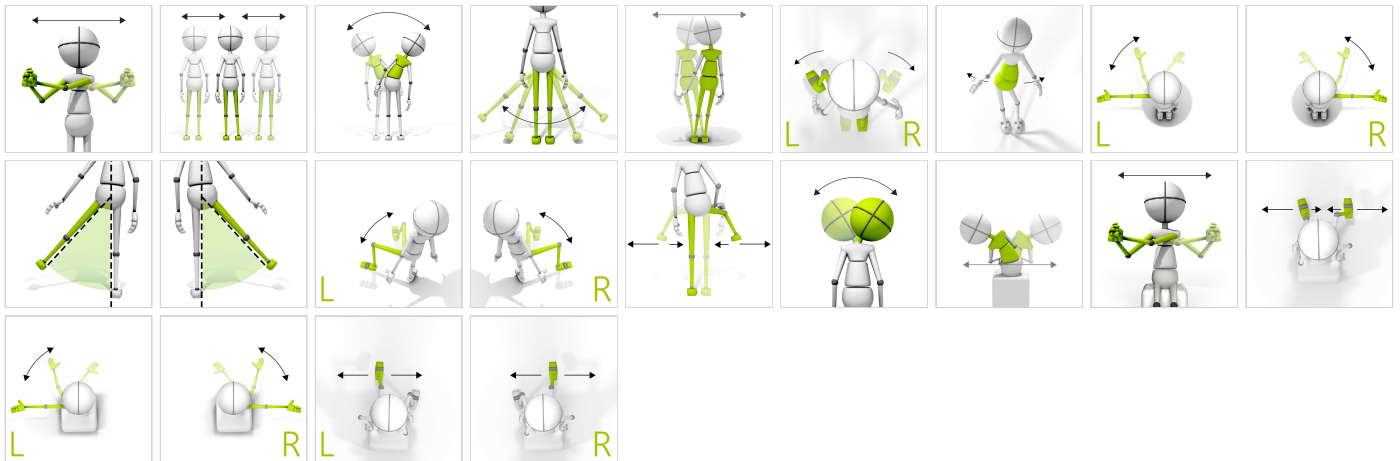


PROBLEME LÖSEN

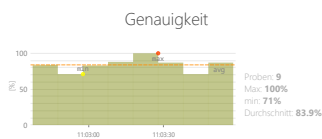
KLONEN

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



21 Punkt(e)



Probleme lösen



20 %

ANPASSUNGEN

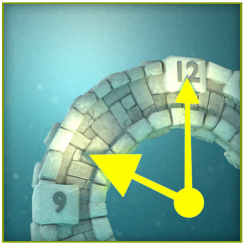
- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion
- Bereich
- Anzahl der Paare

ZIELE

- Wahrnehmung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Wählen Sie ein Element, das 2 Mal vorkommt

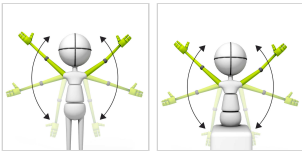


PROBLEME LÖSEN

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



ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Endzeit der Aktion
- Winkel

ZIELE

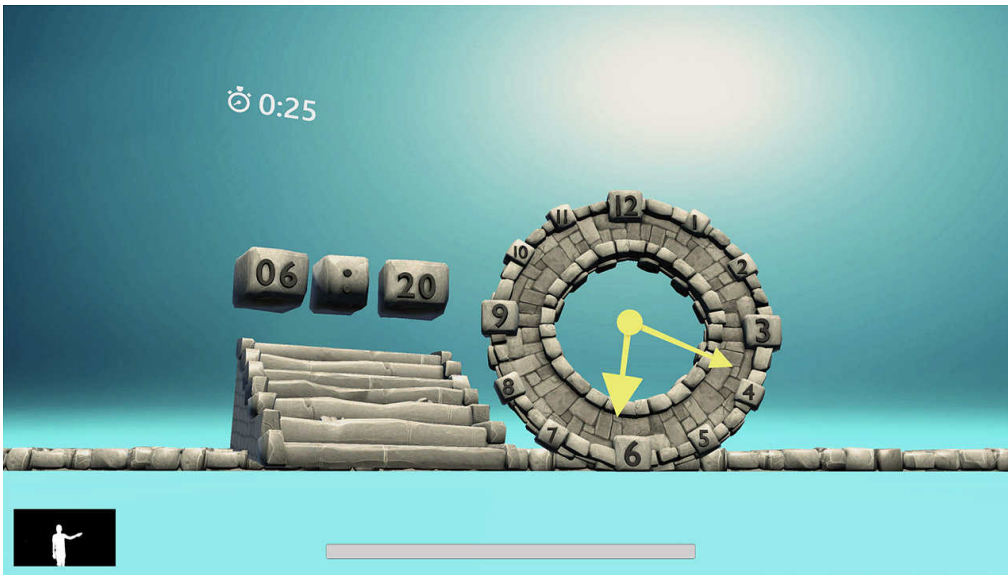
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

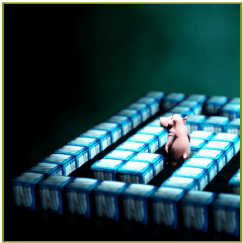
Steuern Sie die Zeiger der Analoguhr so, dass sie die gleiche Zeit anzeigt wie die elektronische Uhr auf der linken Seite



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Laufbandgeschwindigkeit	Hohe des Laufbandes
Beliebig	Beliebig
Dauer	Zeit der Mini-Übung
< 90s >	< 30s >
Bereich	Winkel
20% 80%	180°
	180°

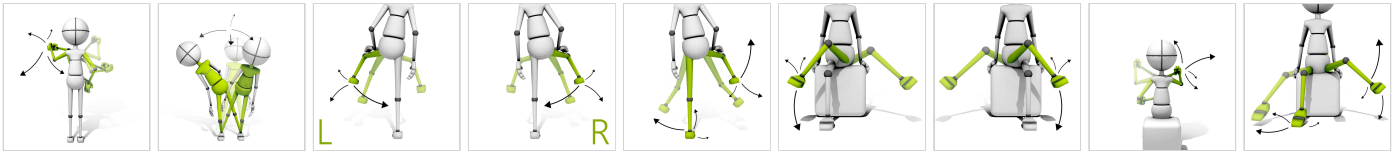


PROBLEME LÖSEN

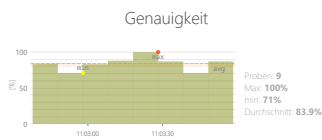
LABYRINTH

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



Gesamtpunktzahl

16 Punkt(e)



Probleme lösen

14 %

ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Pfad anzeigen
- Größe des Labyrinths
- Positionierung

ZIELE

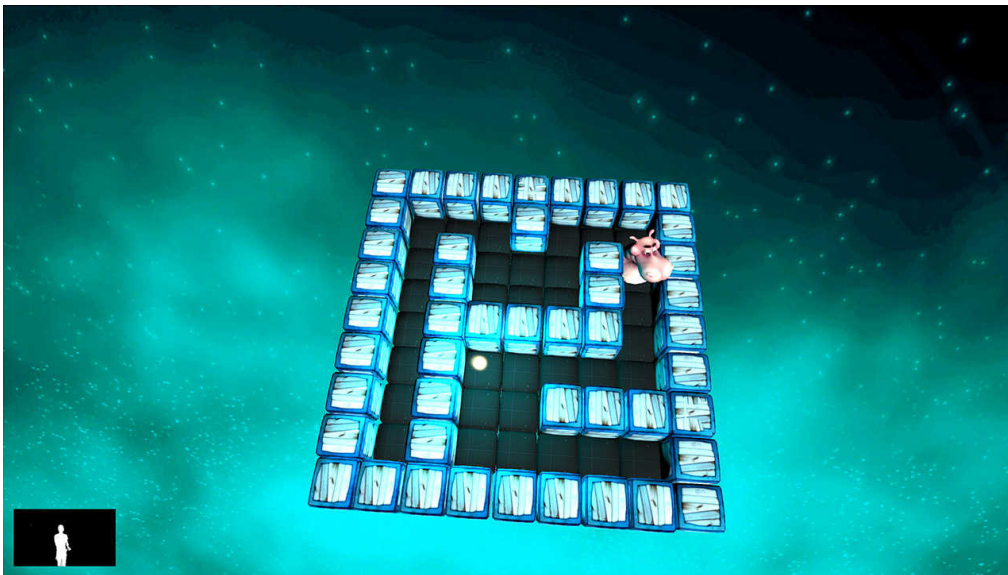
- Logische Aufgaben
- Geplante Bewegungen
- Planung und Strategie

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

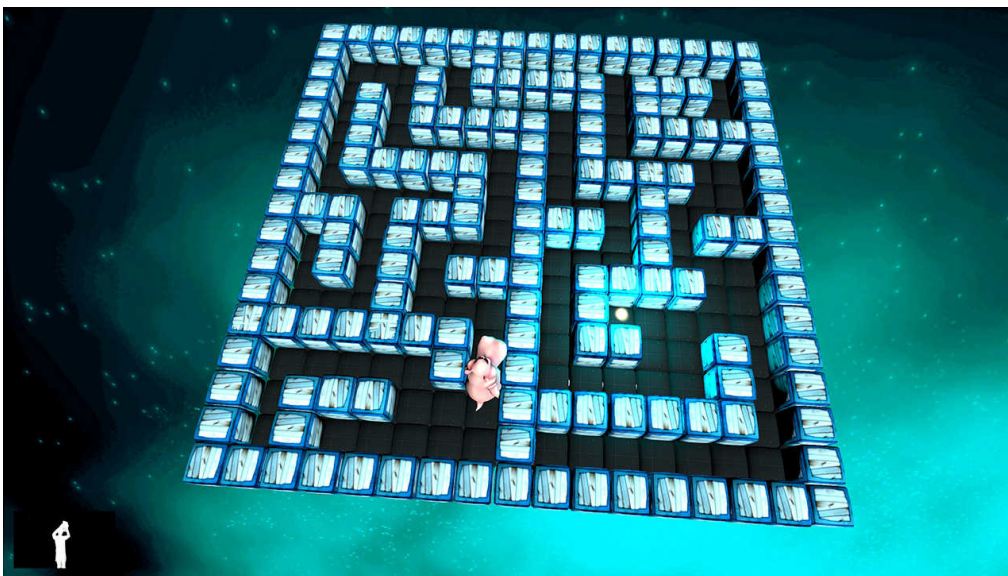
Führen Sie das Nilpferd durch das Labyrinth zu dem leuchtenden Ziel.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/4	
Laufbandgeschwindigkeit	Höhe des Laufbandes
Beliebig	Beliebig
Dauer	Bereich
90s	 20% ↔ 80%
Pfad anzeigen	Größe des Labyrinths
Nein	4



Schwierigkeit	
4/4	
Laufbandgeschwindigkeit	Höhe des Laufbandes
Beliebig	Beliebig
Dauer	Bereich
90s	 20% ↔ 80%
Pfad anzeigen	Größe des Labyrinths
Nein	10



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



SPEZIALISIERT ROMBERG-TEST

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Endzeit der Aktion
- Feedback anzeigen
- Positionierung

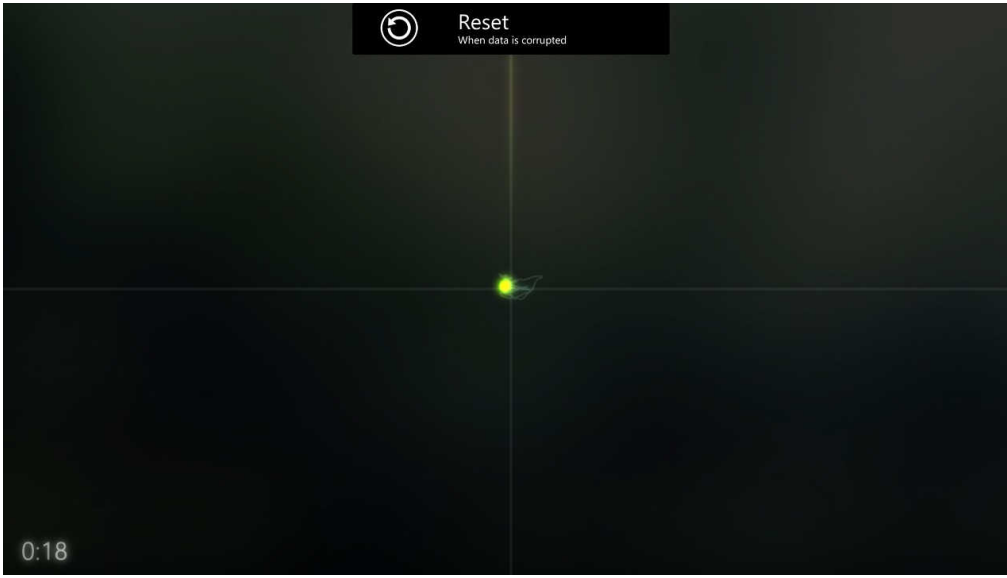
ZIELE

- Bewertet statisches Standgleichgewicht

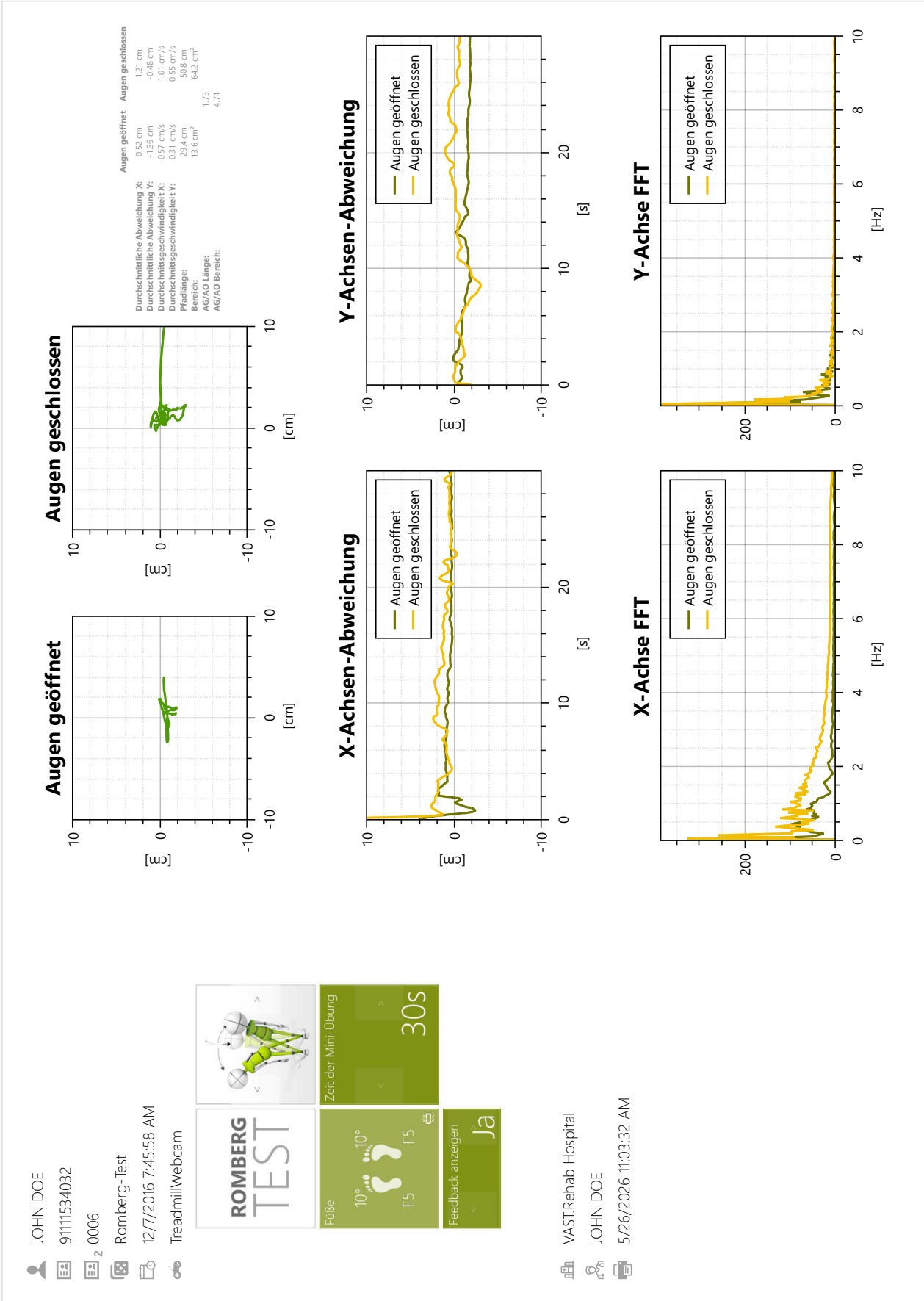
ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Romberg-Test

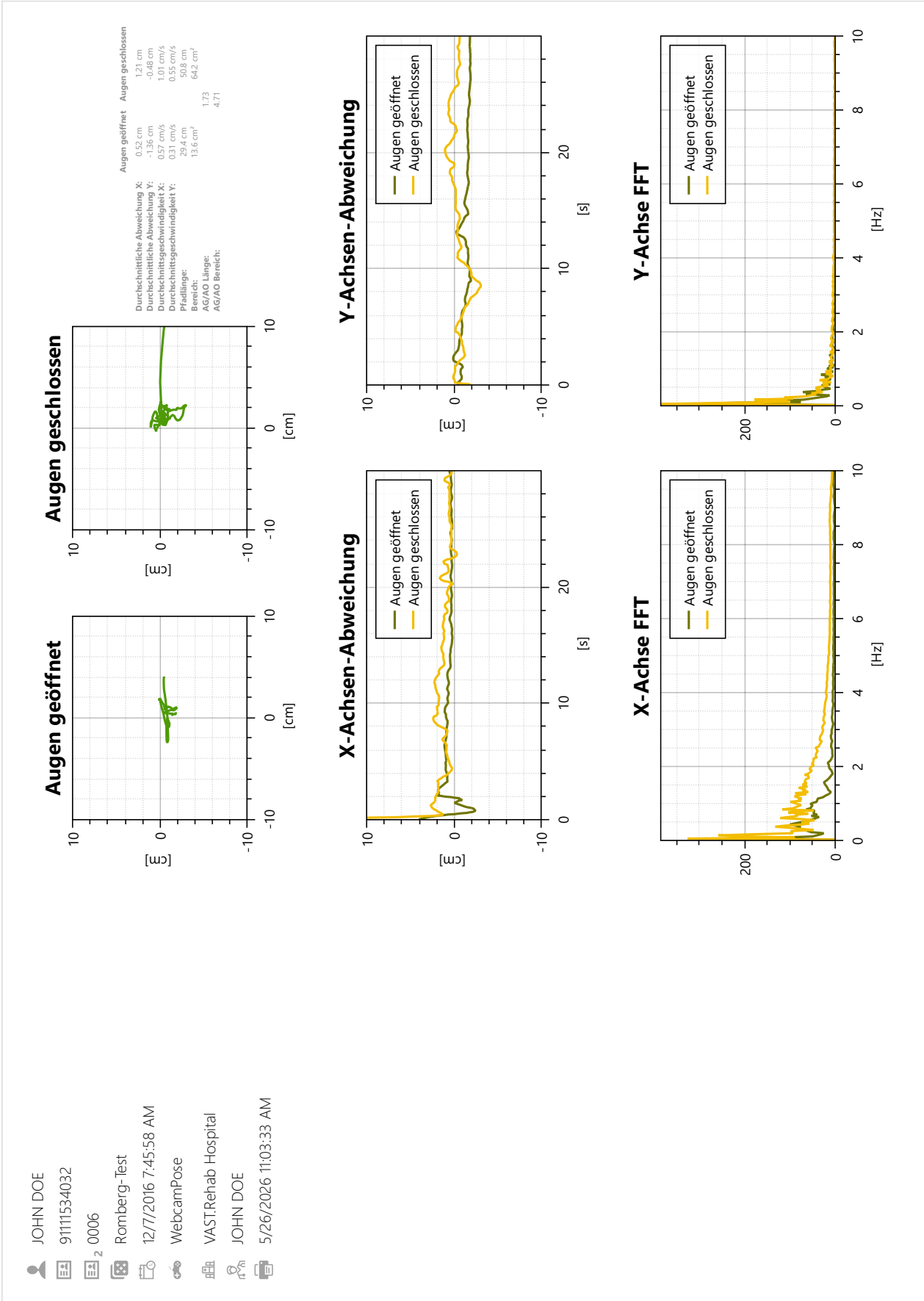
BEISPIELEINSTELLUNGEN












BEISPIELBERICHTE



BEISPIELBERICHTE



 JOHN DOE
 9111534032
 2 0006
 Romberg-Test
 12/7/2016 7:45:58 AM
 WebcamPose
 VAST.Rehab Hospital
 JOHN DOE
 5/26/2026 11:03:33 AM



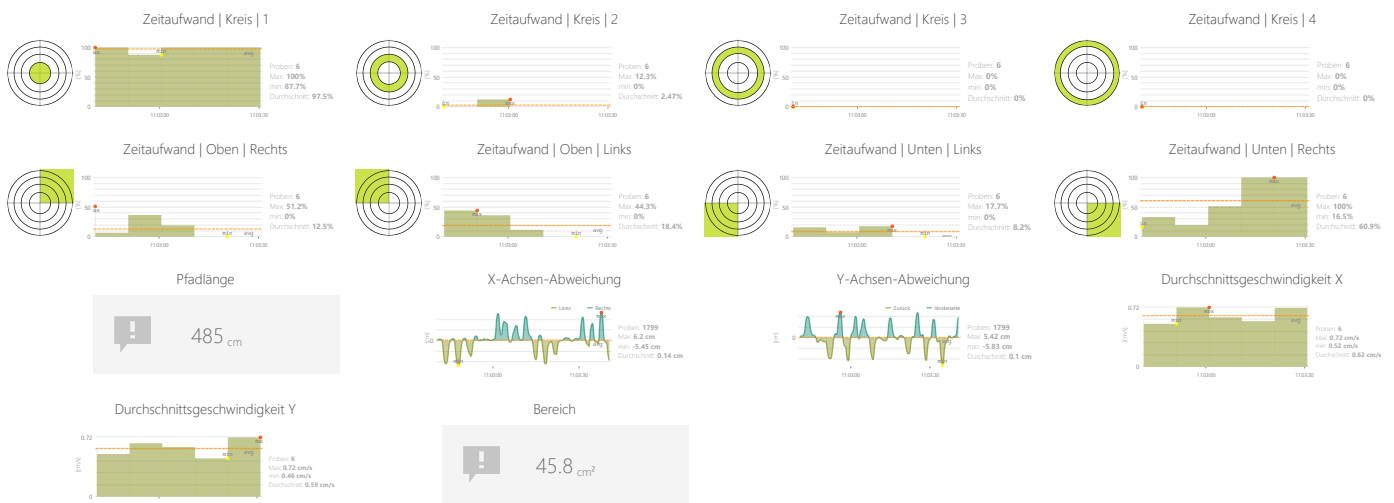
SPEZIALISIERT STABILITÄTSTEST

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Endzeit der Aktion
- Feedback anzeigen
- Radius
- Positionierung

ZIELE

- Entspannung
- Haltungsstabilität

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

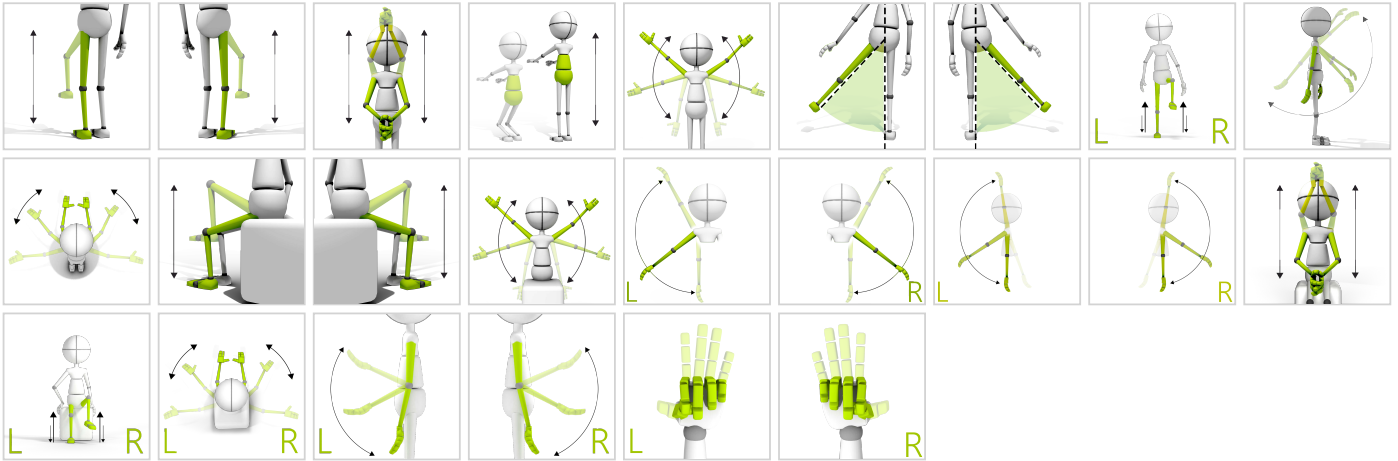
Halten Sie Ihren Körper im Gleichgewicht



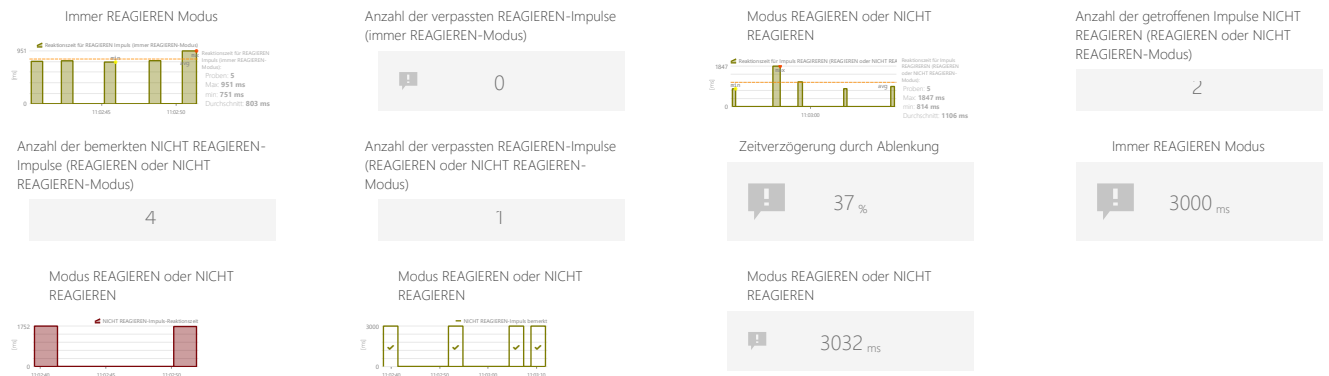
SPEZIALISIERT GONOGO-TEST

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Bereich
- Erforderliche korrekte Wiederholungen
- Auslösemechanismus (regelbasiert, visuell oder auditiv)

ZIELE

- Spontane Bewegungen
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Reaktion auf die positiven visuellen Reize

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Drücken Sie die Schaltfläche, wenn das richtige Ziel angezeigt wird

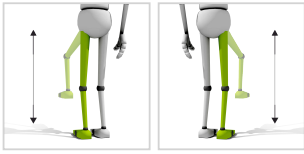


SPEZIALISIERT

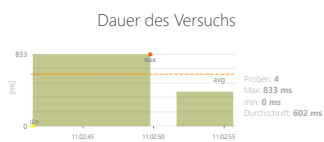
EINBEINIGE HALTUNGSPRÜFUNG

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

KONTROLLMODI



ERGEBNISSE



ANPASSUNGEN

- Endzeit der Aktion
- Bereich

ZIELE

- Test der Grenzen von Gleichgewicht und Ausgeglichenheit
- Haltungsstabilität

ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Stehen Sie auf einem Bein stehen und halten Sie das Gleichgewicht