

# VR-BASISPAKET

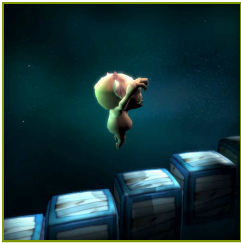
???

<b>Hardware-Anforderungen</b>	3
Was wird benötigt?	3
<b>Datenbank der therapeutischen Aufgaben</b>	4
Bewegungszeit	4
Geschwindigkeit	4
Bewegungsgenauigkeit	6
Funktionsbewegungen	16
Geteilte Aufmerksamkeit	48
Speicher	50
Probleme lösen	52
Phobien und Ängste	56
Tägliche Aktivitäten	57
Spezialisiert	59

# 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:

- Oculus Quest 3

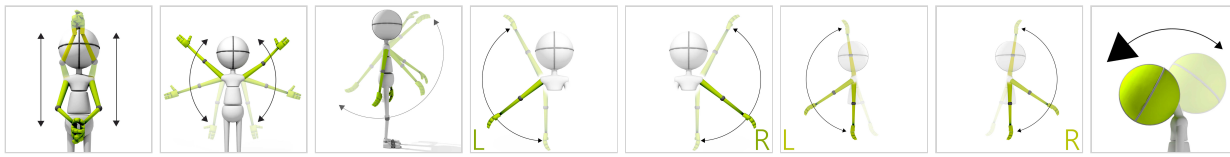


# GESCHWINDIGKEIT

## 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

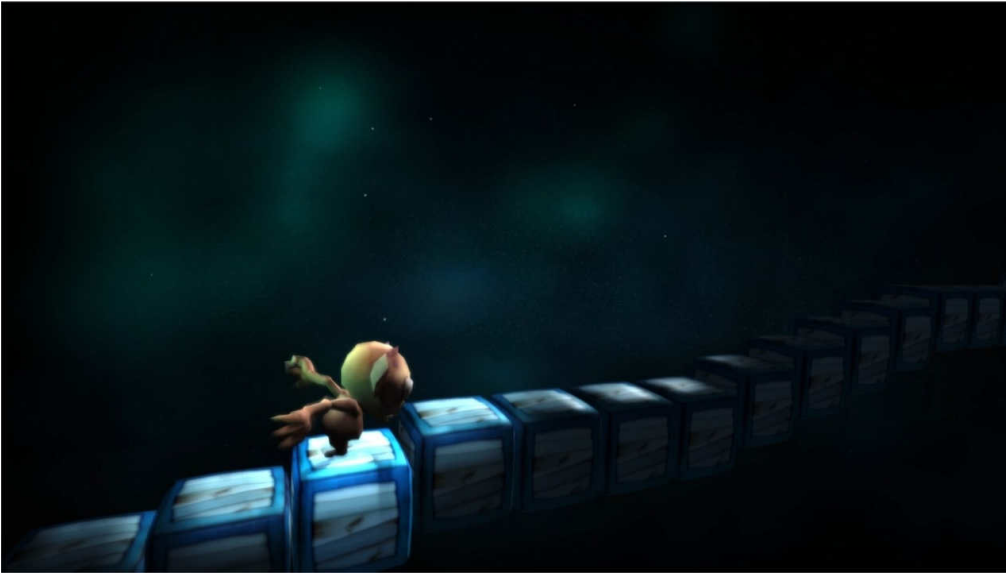
- Dynamik der geplanten Bewegungen

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Steigen Sie die Treppe hinauf, bevor Sie verschwindet



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit <b>brauch</b>	
Dauer 90s	Bereich 20% - 80%
Maximale Zeit pro Etage 15s	Anzahl der Treppen 5
Länge der Pause 3	

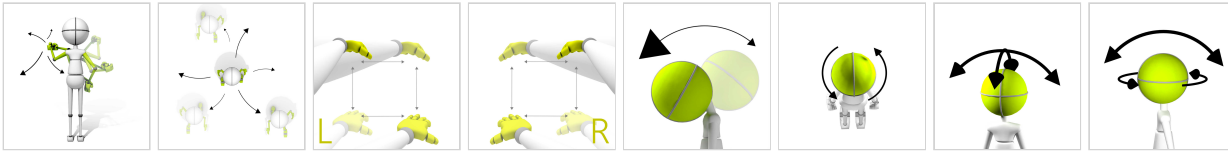


# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

## FISCHE

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

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

### ZIELE

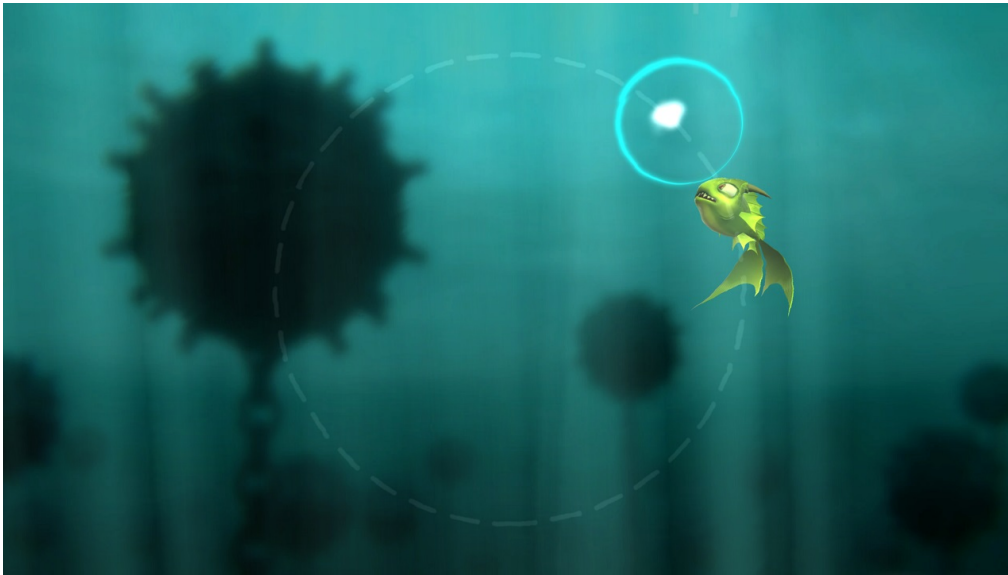
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Geplante Bewegungen
- Muskelverstärkung
- Bewegungsgenauigkeit
- Visuelle motorische Koordination

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

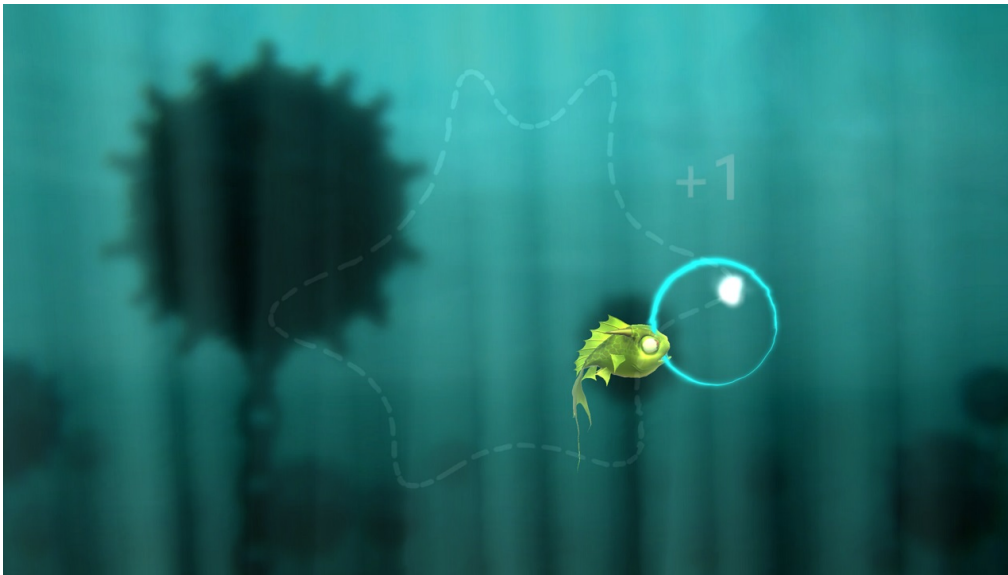
Bewegen Sie den blauen Kreis, um die Funkenquelle vor den Fischen zu schützen. Wenn sich die Funkenquelle innerhalb des Kreises befindet, ist sie sicher



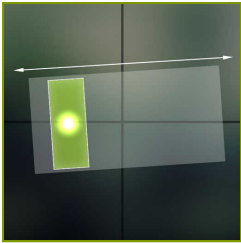
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit <b>brauch</b>	
Dauer 90s	Bewegungsmodus Links
Bereich 20% ↔ 80%	Form der Route 
Geschwindigkeit der Objekte 100%	



Schwierigkeit <b>1/3</b>	
Dauer 90s	Bewegungsmodus Links
Bereich 20% ↔ 80%	Form der Route 
Geschwindigkeit der Objekte 100%	

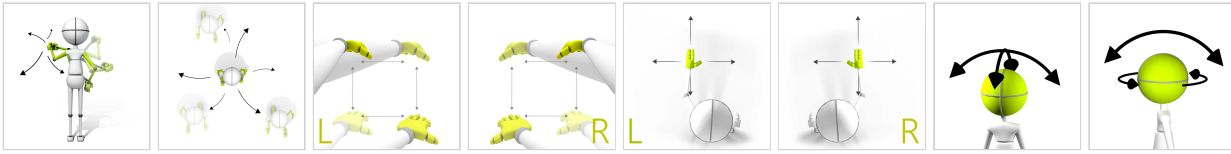


# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

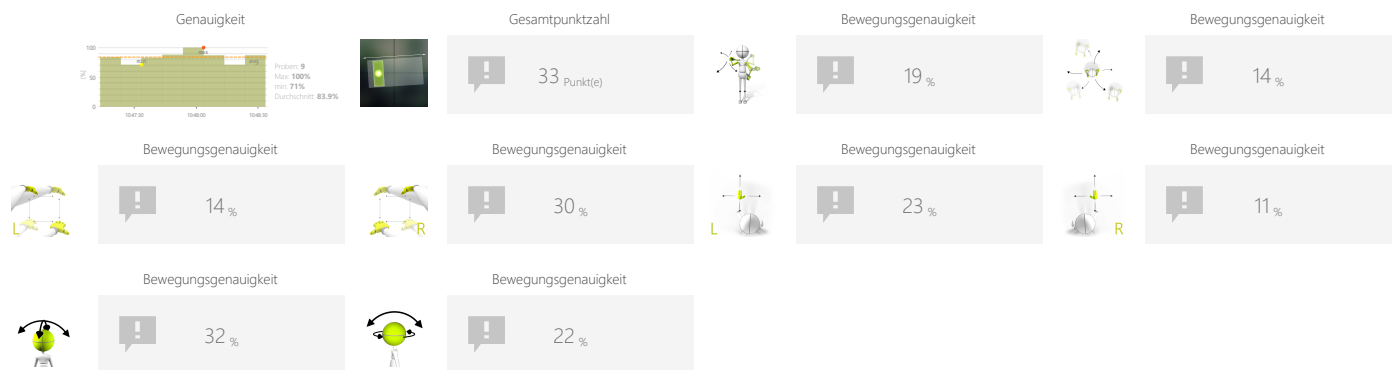
## PENDEL

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

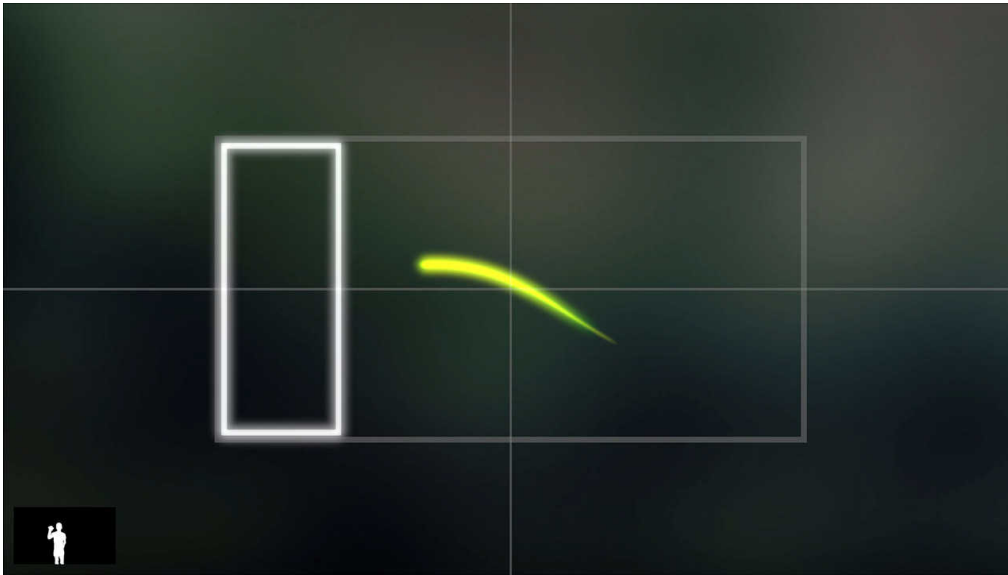
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Rhythmizität
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Bewegungsgenauigkeit

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

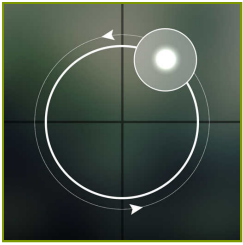
Versuchen Sie, sich mit den Bewegungen des Rechtecks zu synchronisieren. Versuchen Sie, innerhalb der Grenzen des Rechtecks zu bleiben



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



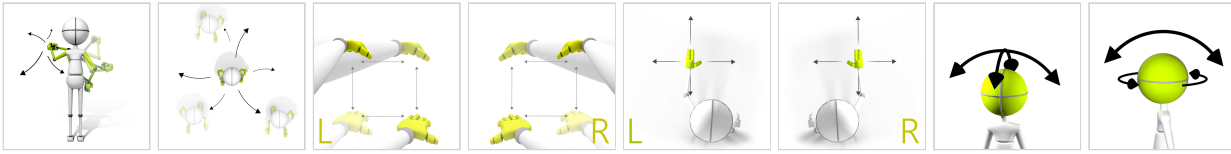
Schwierigkeit	
1/2	
Dauer	Bereich
90s	20% 80%
Pfad anzeigen	Periode
Nein	5s
Drehung	Höhe des Pendels
0	50%
Breite des Pendels	
100%	



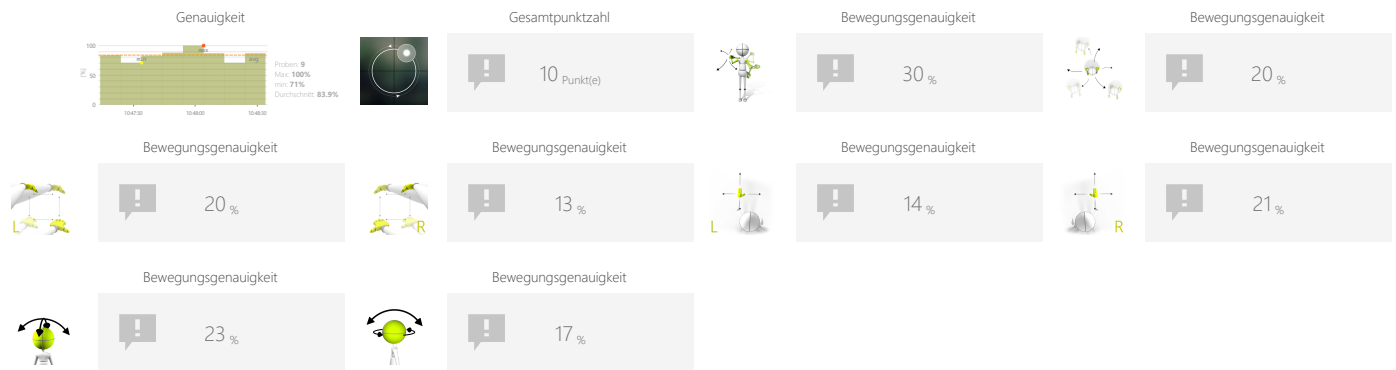
# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT VERFOLGUNG

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

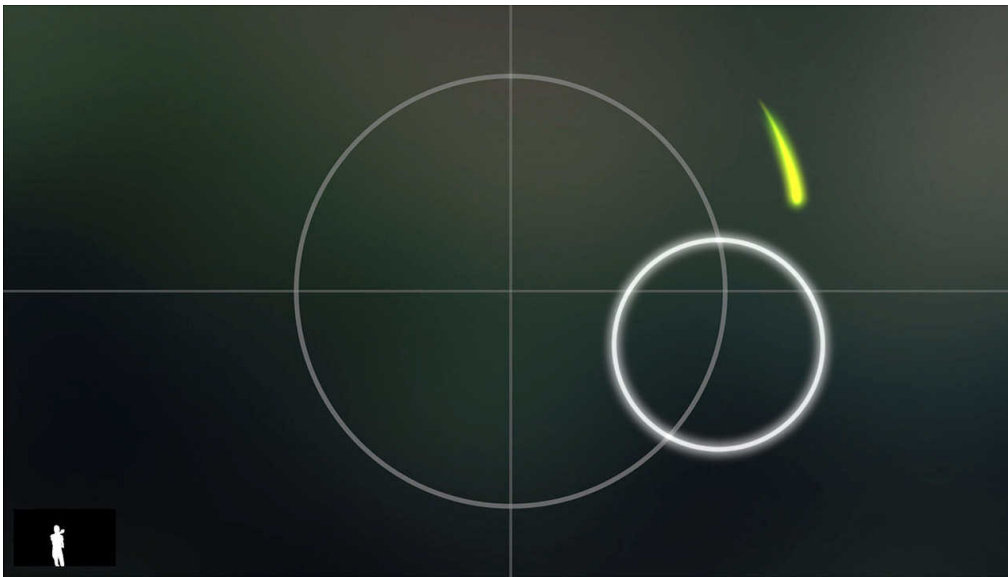
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Test der Grenzen von Gleichgewicht und Ausgeglichenheit

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

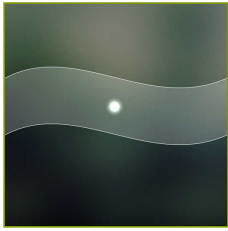
Versuchen Sie, sich mit den Kreisbewegungen zu synchronisieren. Geben Sie Ihr Bestes, um innerhalb des Kreises zu bleiben.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Dauer < 90s >	Bereich 20% ↔ 80% ↑ 80% ↓ 20%
Umgekehrte Richtung < Nein >	Pfad anzeigen < Nein >
Periode < 10s >	Radius < 75% >
Radius des Ziels < 75% >	

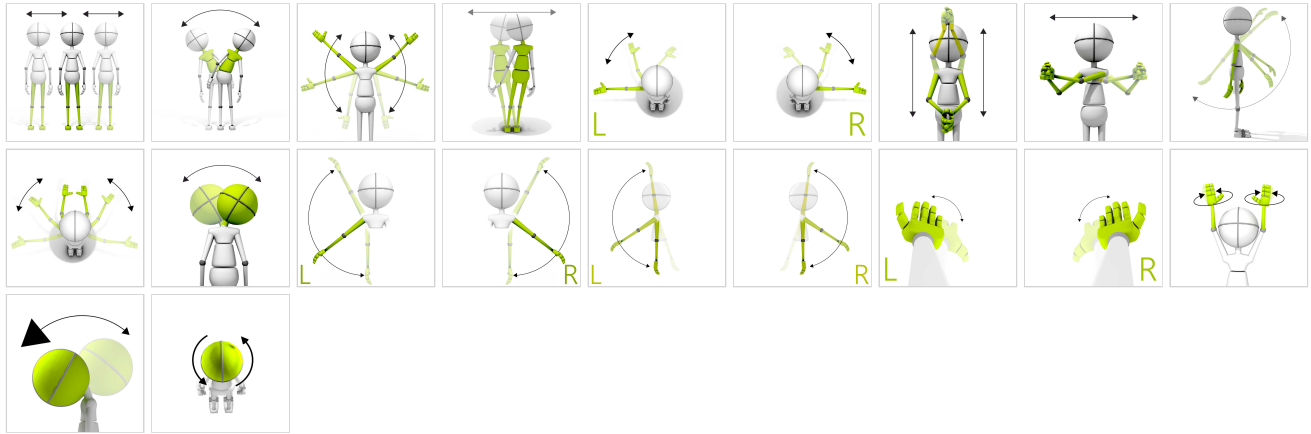


# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

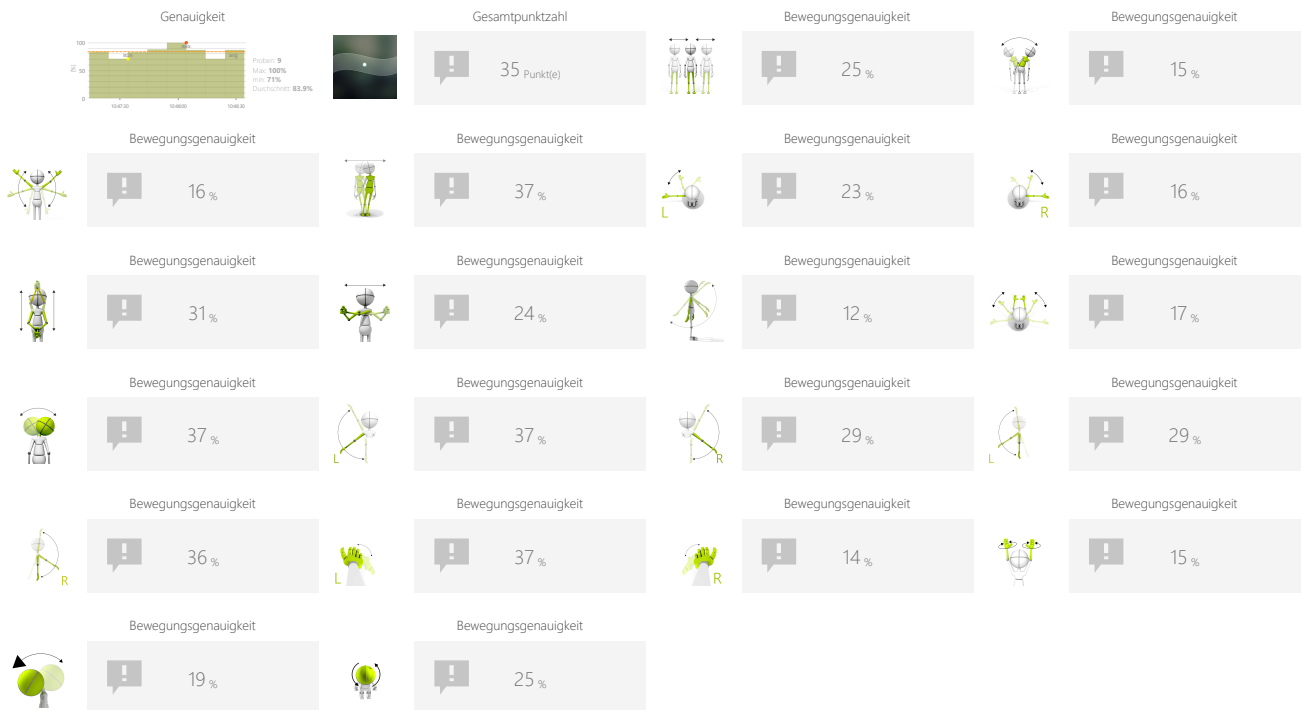
## DIAGRAMM

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

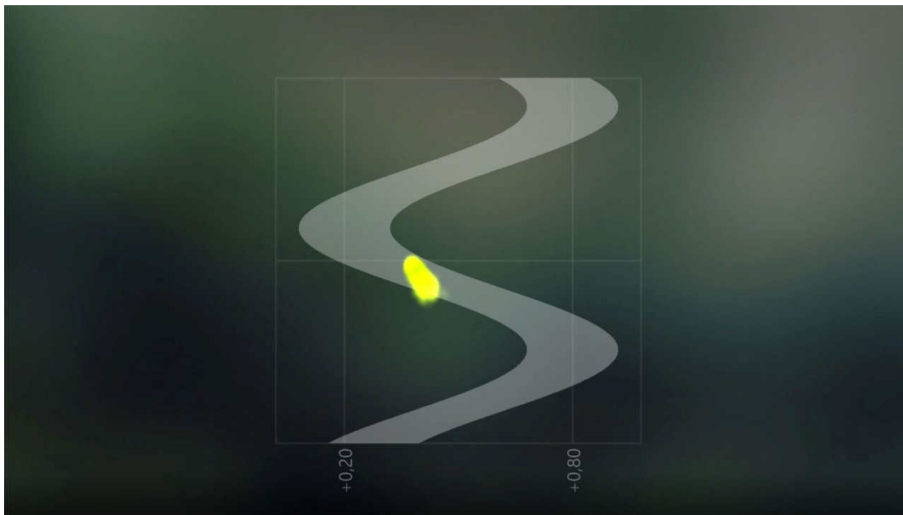
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



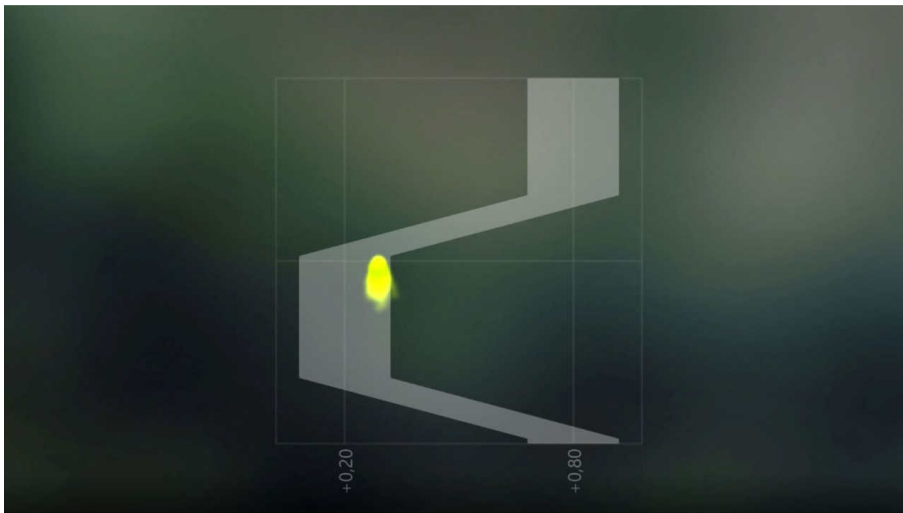
Schwierigkeit **3/3**

Konfiguration des Diagramms

↻: 4.0s ⇄: 20%

Dauer **30s**

Bereich 20% ↔ 80%



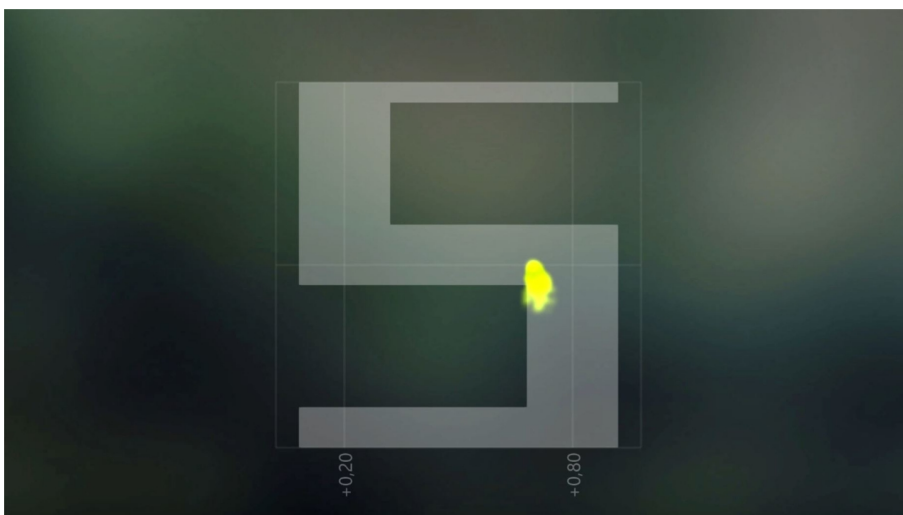
Schwierigkeit **1/3**

Konfiguration des Diagramms

↻: 4.0s ⇄: 40%

Dauer **90s**

Bereich 20% ↔ 80%



Schwierigkeit **brauch**

Konfiguration des Diagramms

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

Dauer **30s**

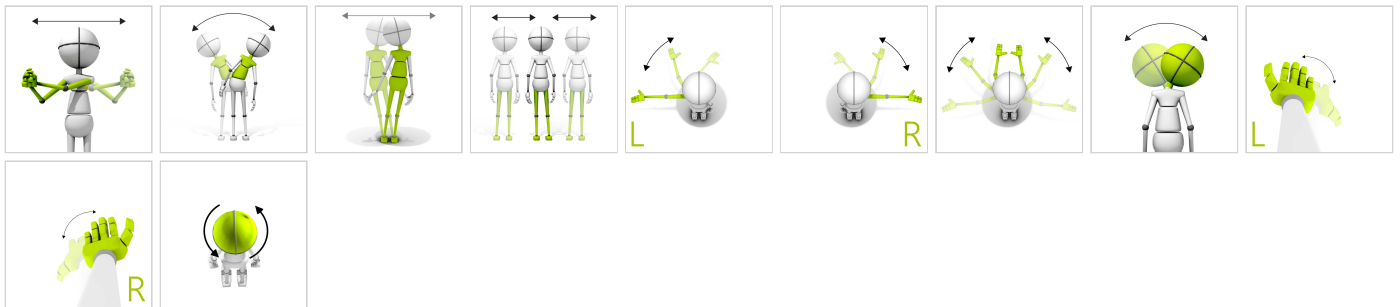


# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

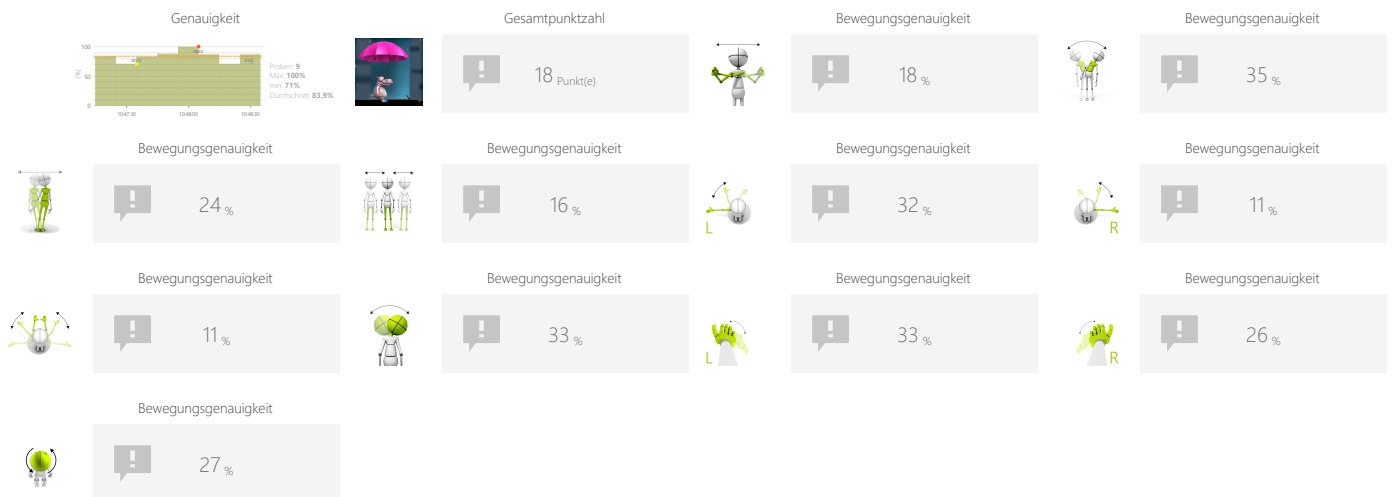
## REGENSCHIRM

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 <b>1/3</b>	
Dauer <b>60s</b>	Pfad <b>8.0s</b>
Bereich <b>20% - 80%</b>	Regenschirm Größe <b>150%</b>

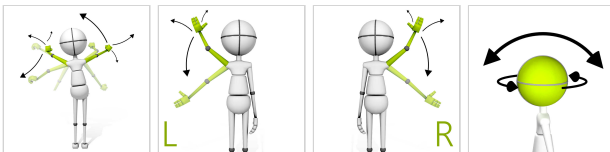


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

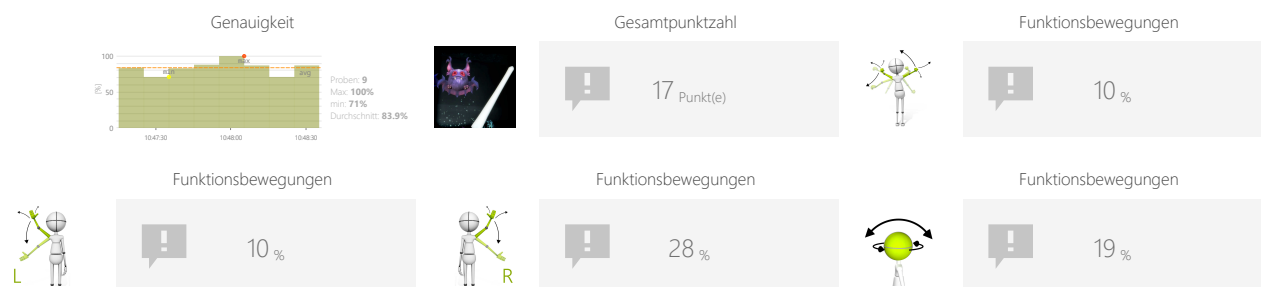
## VAMPIRE

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	
Aktive Positionen	Dauer
	90s
Zeit zwischen Objekten	Reaktionszeit bearbeiten
2s	2s



Schwierigkeit	
1/3	
Aktive Positionen	Dauer
	90s
Zeit zwischen Objekten	Reaktionszeit bearbeiten
2s	2s

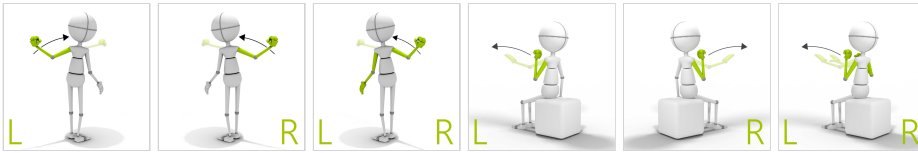


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

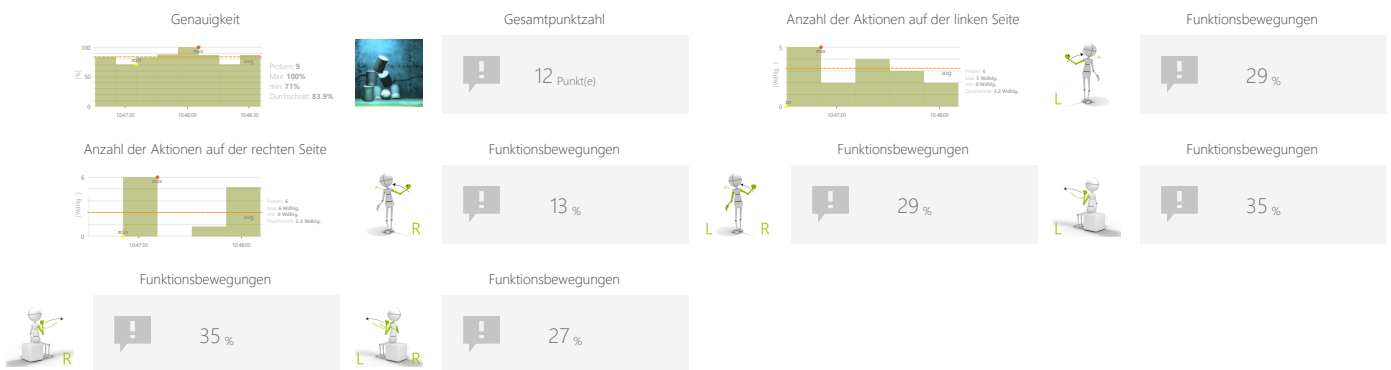
## DOSEN

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
- Gewicht der Ziele

## ZIELE

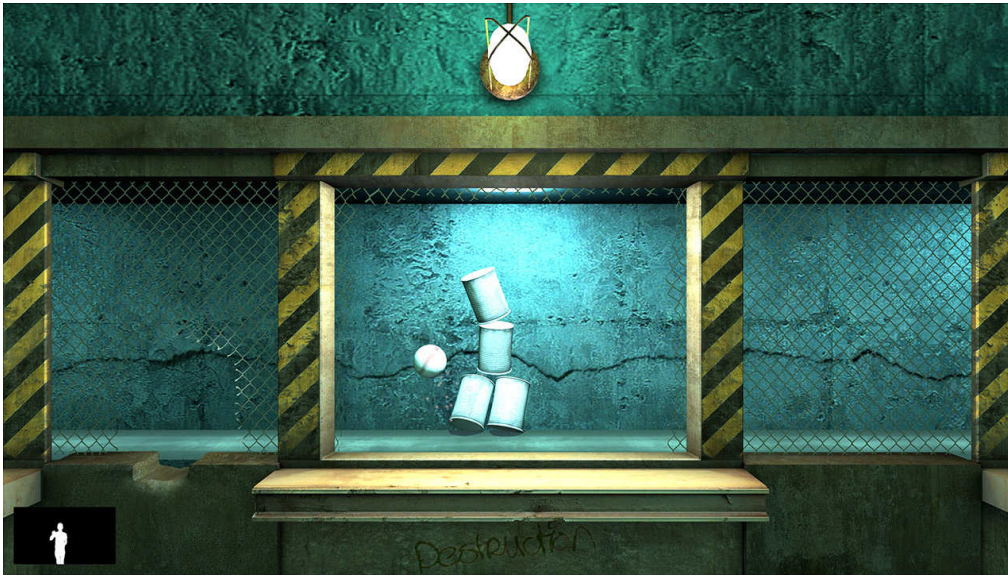
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Fähigkeit der räumlichen Visualisierung

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

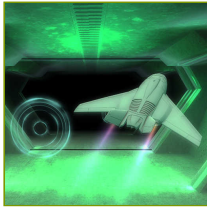
Werfen Sie die Bälle, um so viele Dosen wie möglich zu treffen



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



	Schwierigkeit <b>1/4</b>	
Dauer <b>90s</b>		Geschwindigkeit der Objekte <b>75%</b>
		Gewicht der Ziele <b>100%</b>

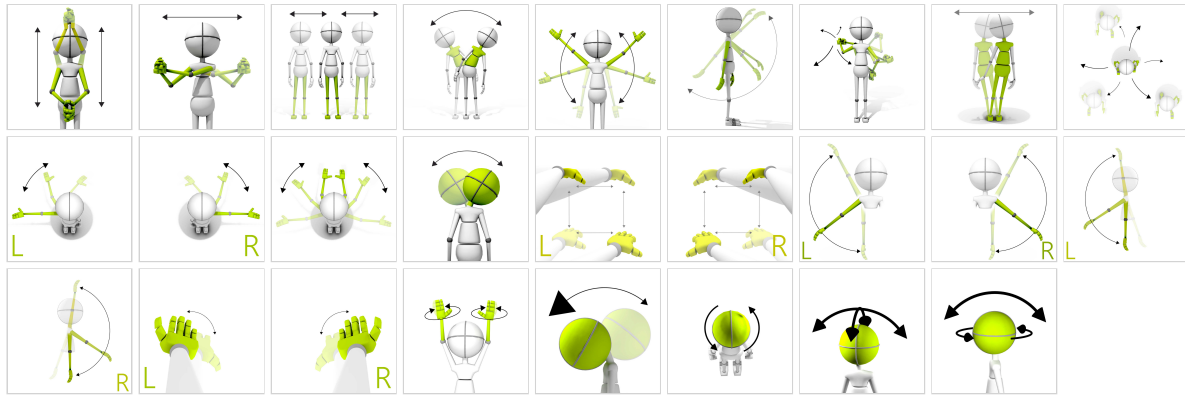


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

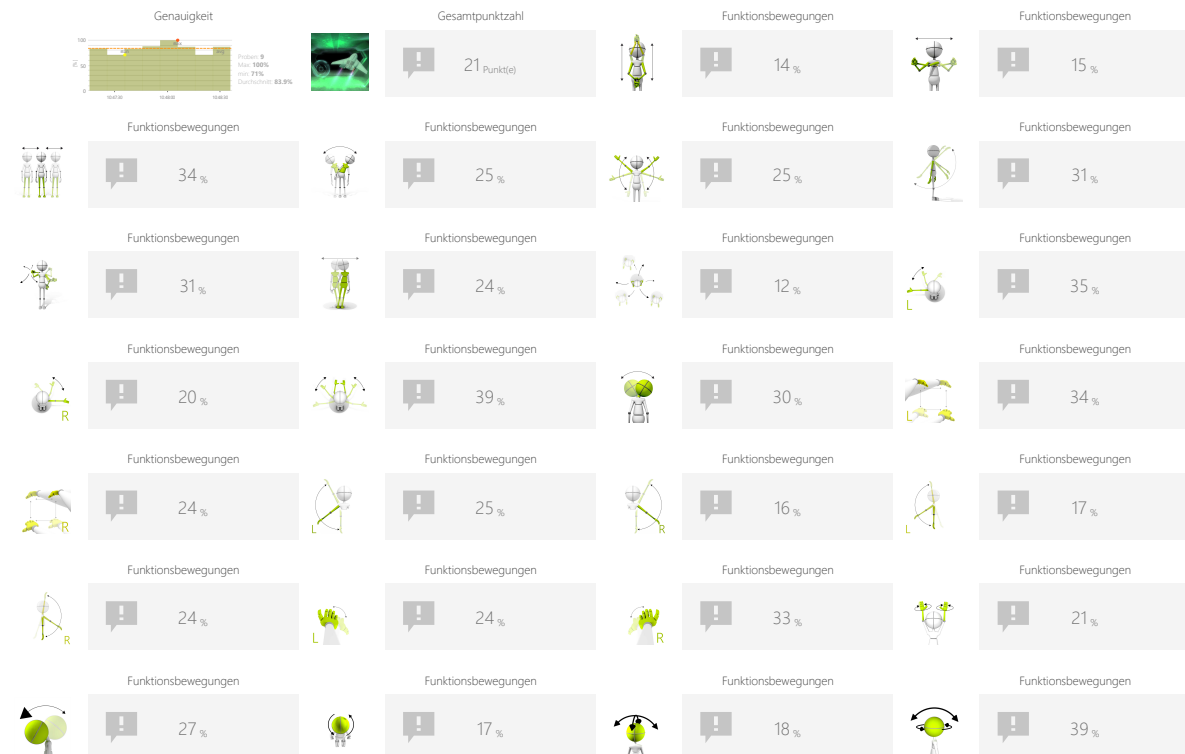
## FLUGZEUG

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

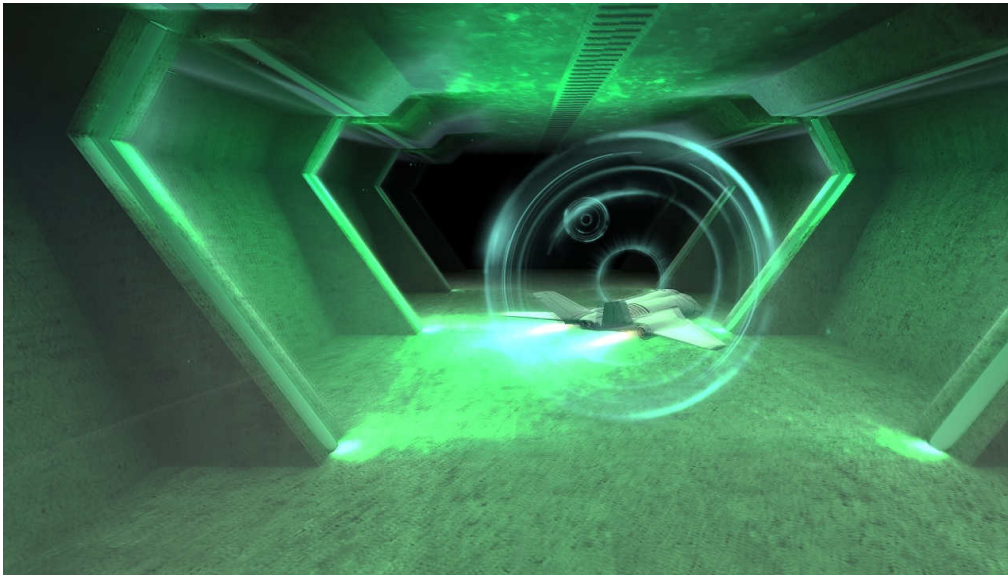
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

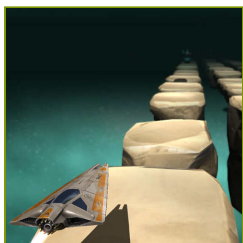
Lassen Sie das Flugzeug durch die Kreise fliegen. Je näher es zur Mitte fliegt, desto mehr Punkte erhalten Sie



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



<b>Schwierigkeit</b>	<b>2/4</b>
<b>Geschwindigkeit</b>	
100%	
Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
<b>Dauer</b>	<b>Bereich</b>
90s	20% ↔ 80%

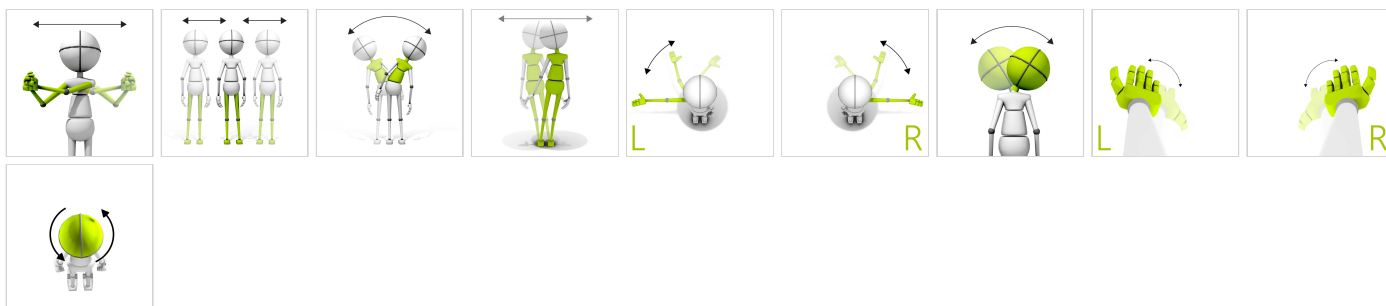


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

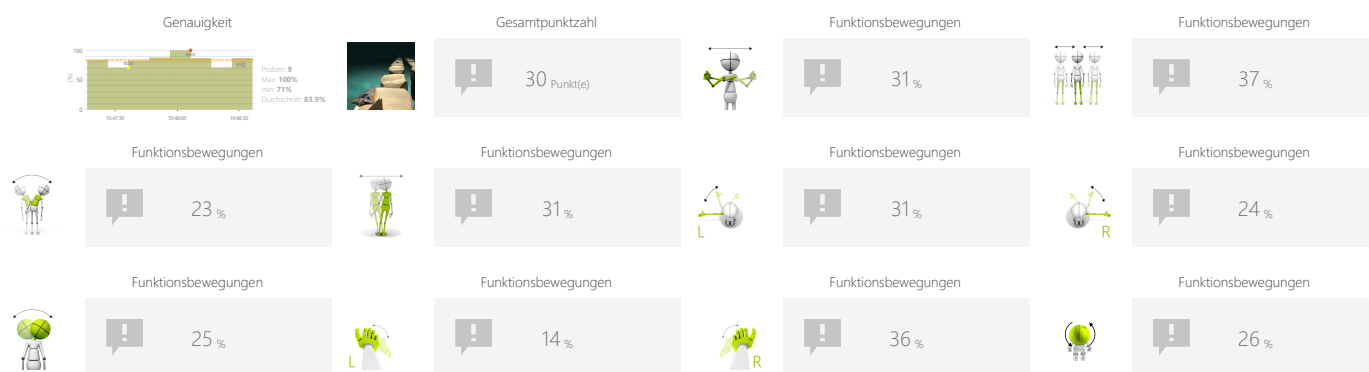
## STEINE

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



<p>Schwierigkeit</p> <p>1/3</p>	
<p>Geschwindigkeit</p> <p>100%</p> <p>Geschwindigkeit automatisch eingestellt</p>	
<p>Dauer</p> <p>90s</p>	<p>Bereich</p> <p>20% 80%</p>

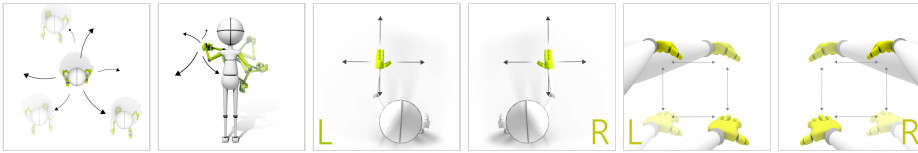


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

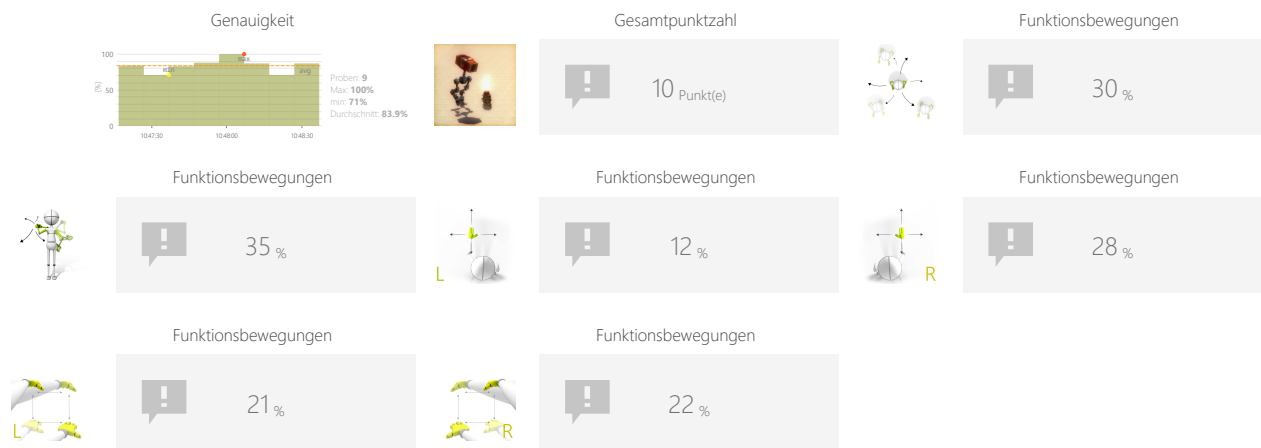
## HAMMER

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

### ZIELE

- Planung und Strategie
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



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

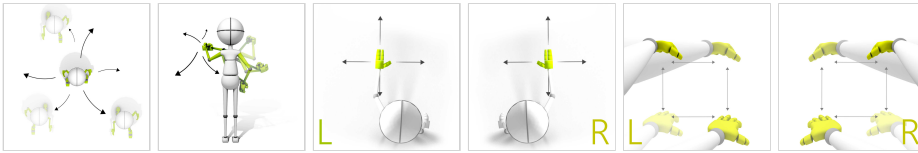


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

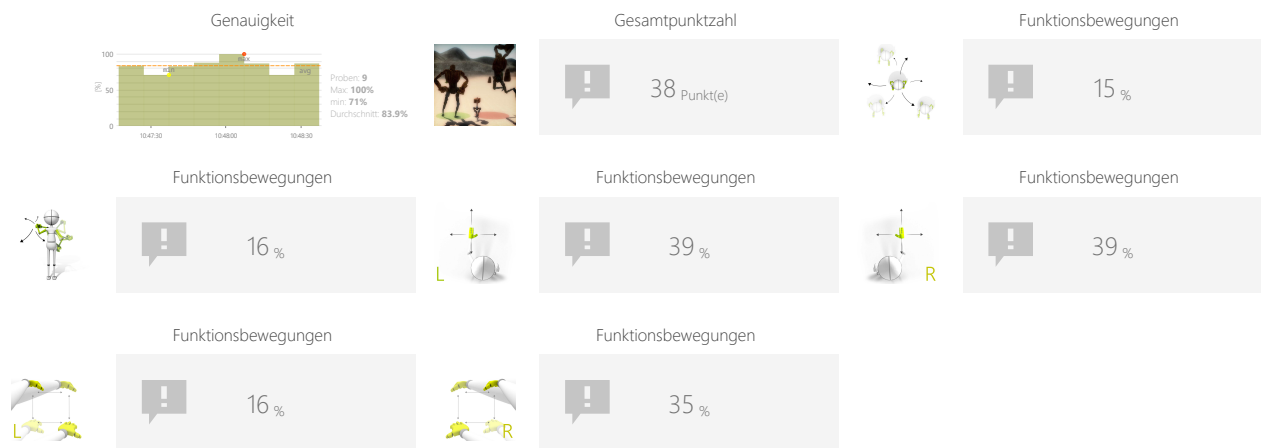
## WEGRENNEN

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

## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



## ANPASSUNGEN

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

## ZIELE

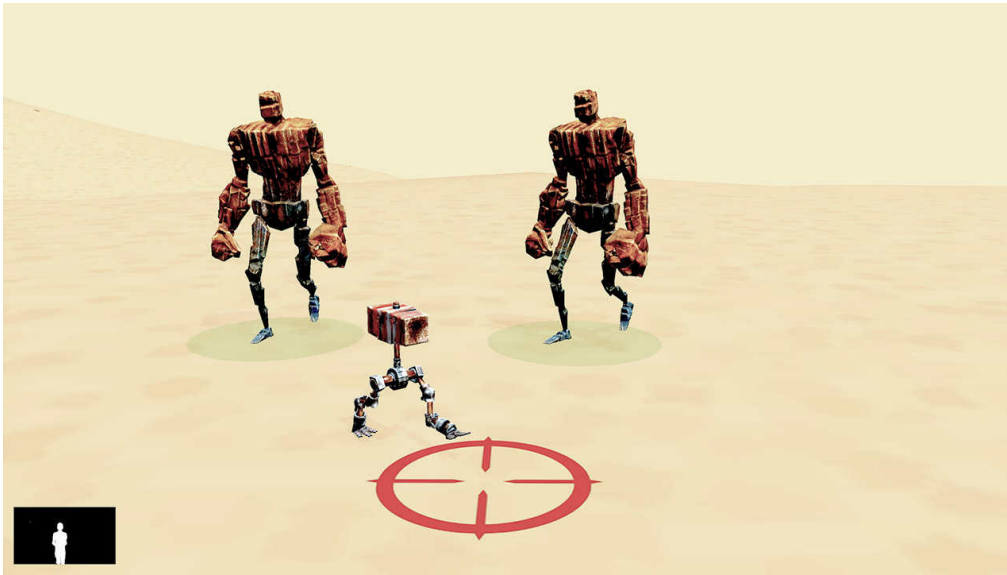
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Fokussierung
- Wahrnehmung

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

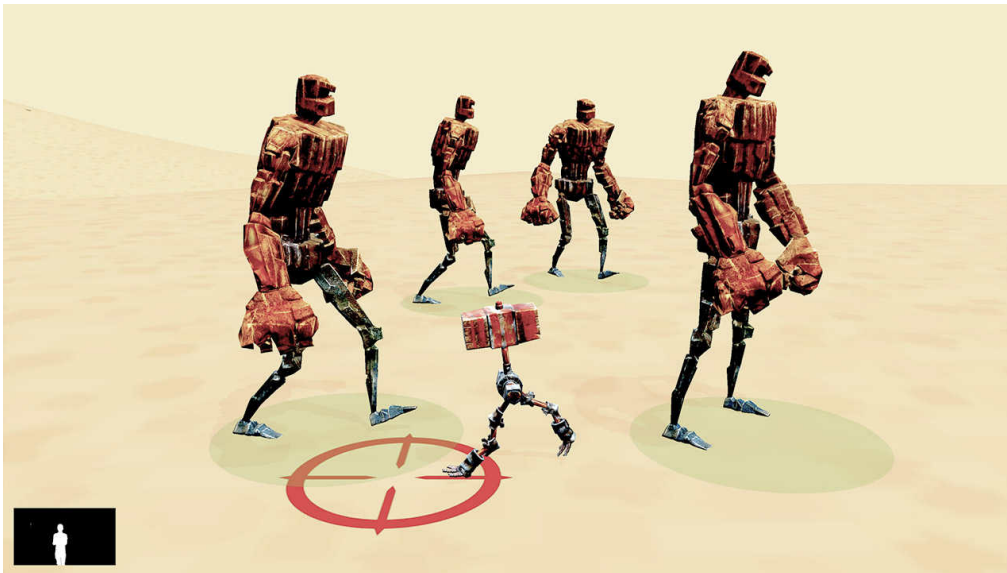
Halten Sie sich von den großen Robotern fern



### BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	1/3
Dauer	90s
Bereich	 30% ↔ 70%
Anzahl der Feinde	2
Geschwindigkeit der Gegner	100%



Schwierigkeit	brauch
Dauer	90s
Bereich	 30% ↔ 70%
Anzahl der Feinde	4
Geschwindigkeit der Gegner	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
- Zeit zwischen Kanonenkugeln
- Zeit zwischen Feinden
- Geschwindigkeit der Gegner

## ZIELE

- Planung und Strategie
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Benutzen Sie die Kanonen um auf die Roboter zu schießen, die auf Sie zukommen



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit <b>1/3</b>	
Dauer <b>90s</b>	Zeit zwischen Kanonenkugeln <b>2s</b>
	Zeit zwischen Feinden <b>4s</b>
Geschwindigkeit der Gegner <b>50%</b>	



Schwierigkeit <b>brauch</b>	
Dauer <b>90s</b>	Zeit zwischen Kanonenkugeln <b>2s</b>
	Zeit zwischen Feinden <b>4s</b>
Geschwindigkeit der Gegner <b>100%</b>	

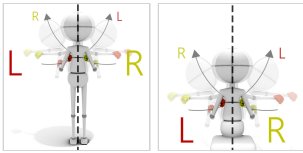


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

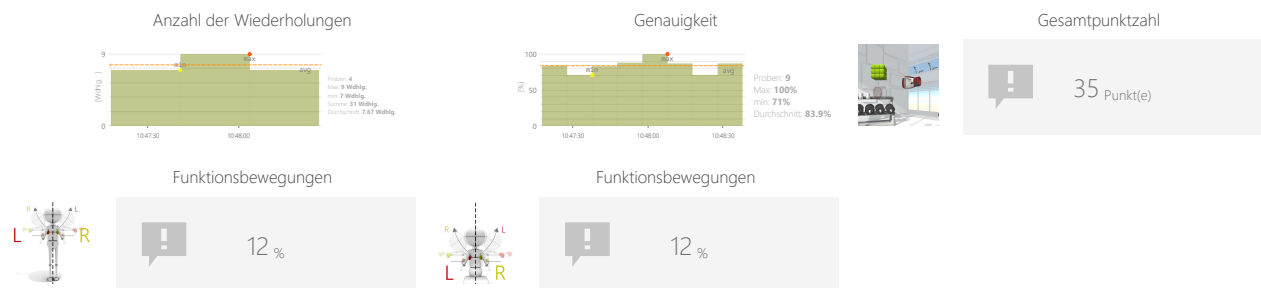
## KREUZSCHLÄGER

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

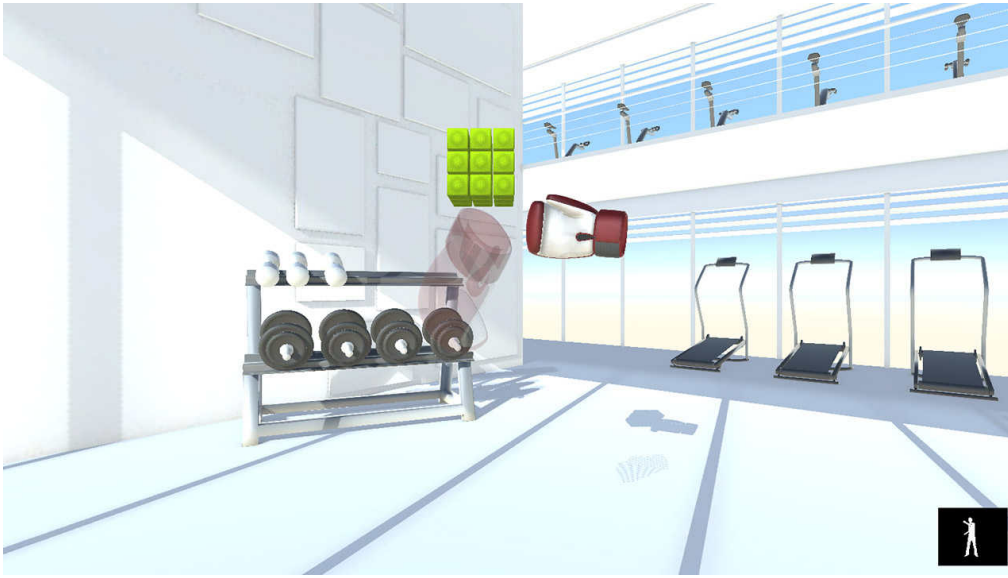
- Überschreiten der Mittellinie
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Rhythmizität
- Sich wiederholende Bewegungen

### 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	
Dauer 30s	Reaktionszeit bearbeiten 3s
	Abstand zu den Targets 75%

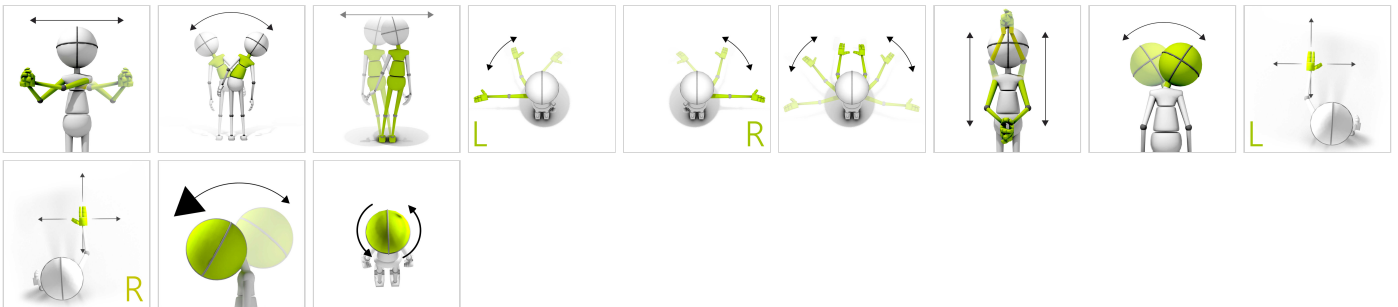


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

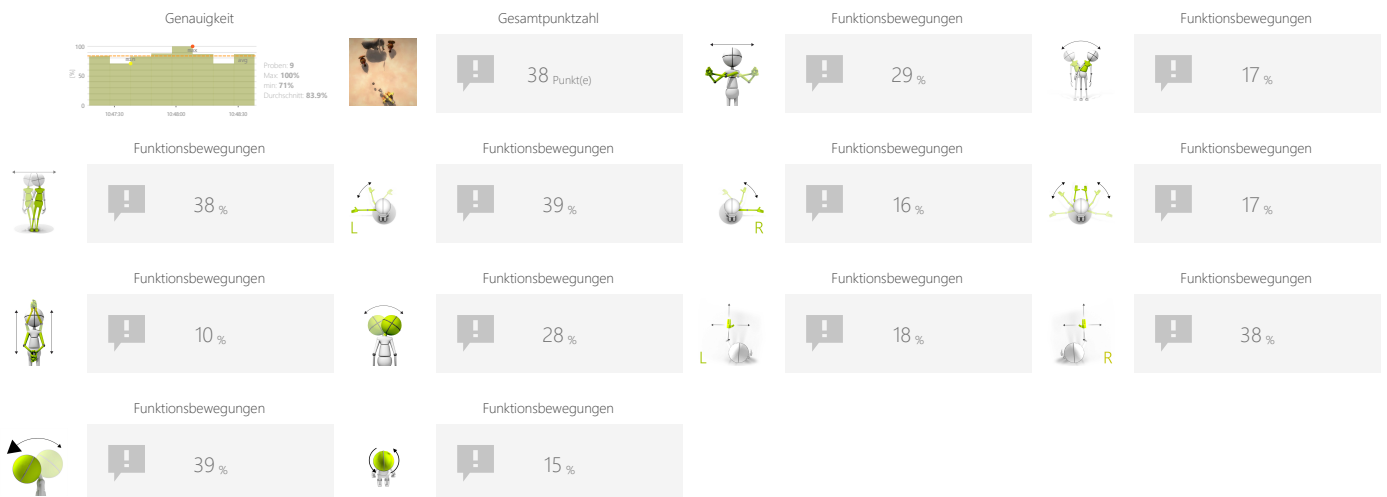
## AUTOMATISCHE KANONE

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

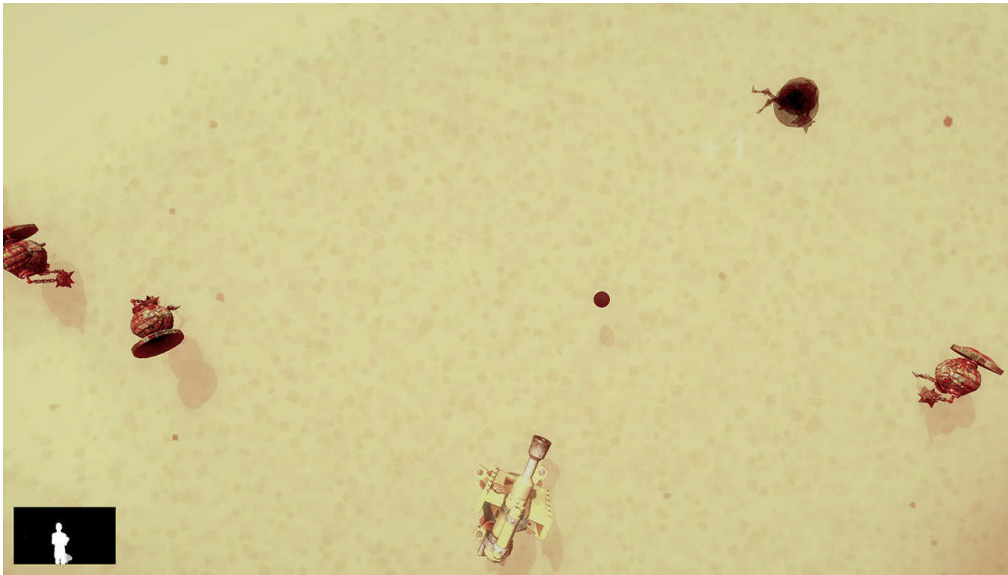
- Geteilte Aufmerksamkeit
- Spontane Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit <b>1/3</b>	
Dauer <b>90s</b>	Bereich <b>20% - 80%</b>
Distraktoren aktivieren <b>Nein</b>	Zeit zwischen Kanonenkugeln <b>1s</b>
Zeit zwischen Feinden <b>3s</b>	Geschwindigkeit der Gegner <b>50%</b>



Schwierigkeit <b>brauch</b>	
Dauer <b>90s</b>	Bereich <b>20% - 80%</b>
Distraktoren aktivieren <b>Ja</b>	Zeit zwischen Kanonenkugeln <b>1s</b>
Zeit zwischen Feinden <b>3s</b>	Geschwindigkeit der Gegner <b>50%</b>

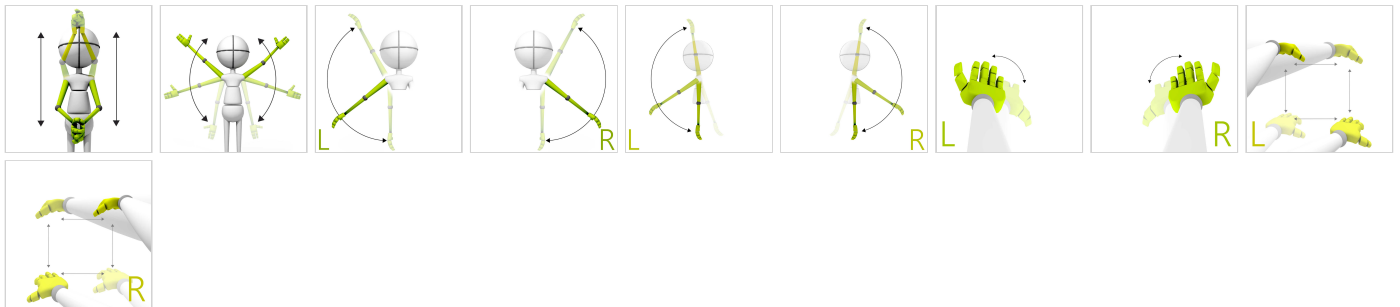


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

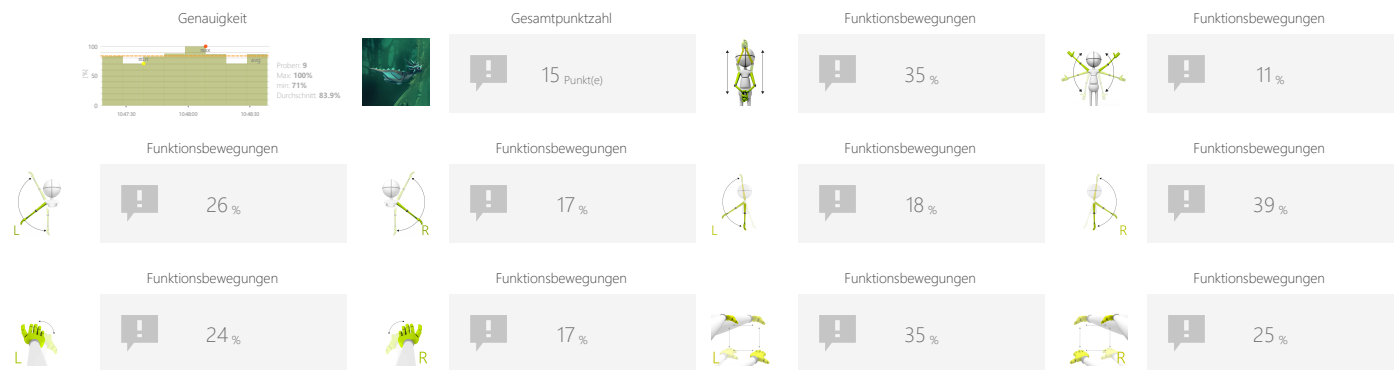
## DRACHE

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	Bereich
90s	20% - 80%
Größe der Münzgruppe	Abstand zwischen den Münzen
3	250%
Schwerkraft	
100%	



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

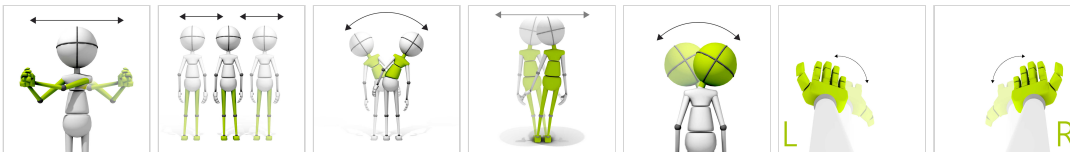


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

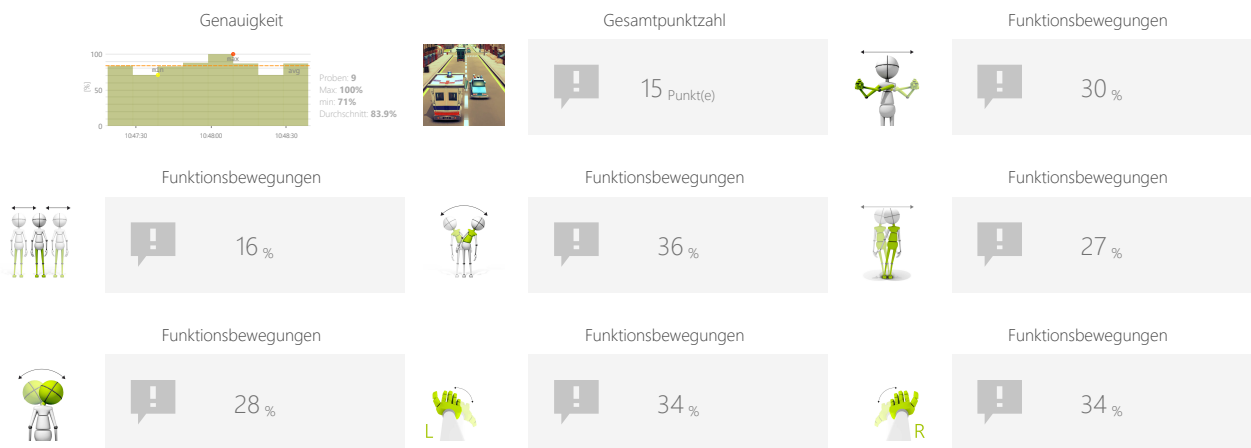
## KRANKENWAGEN

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



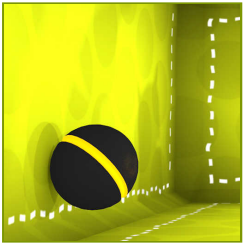
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



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



Schwierigkeit <b>brauch</b>	
Geschwindigkeit <b>50%</b> Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer <b>90s</b>	Bereich <b>20% 80%</b>
Abstand zwischen den Autos <b>200%</b>	

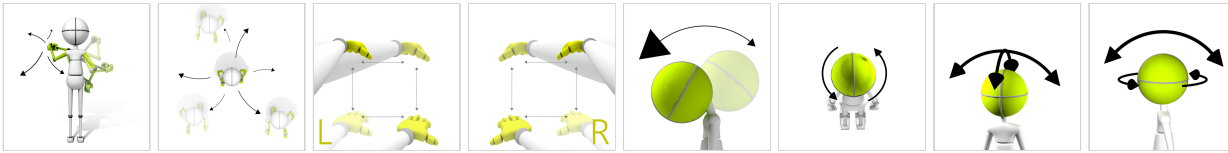


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

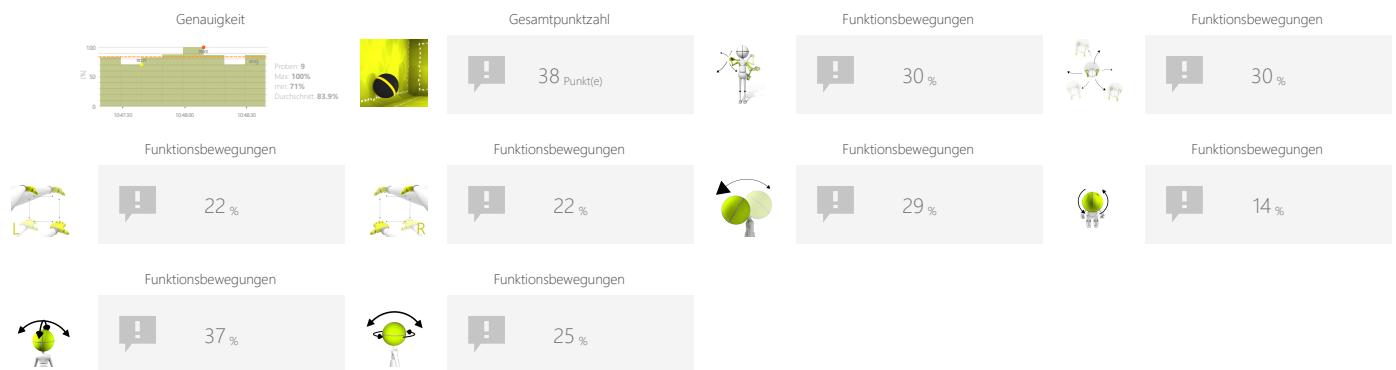
## ARKANOID

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

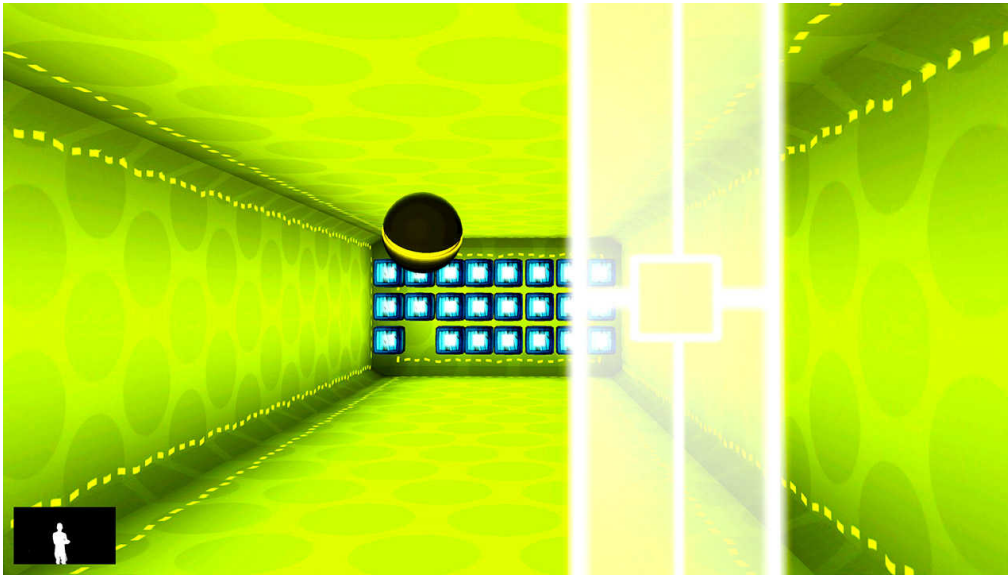
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Visuelle motorische Koordination

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

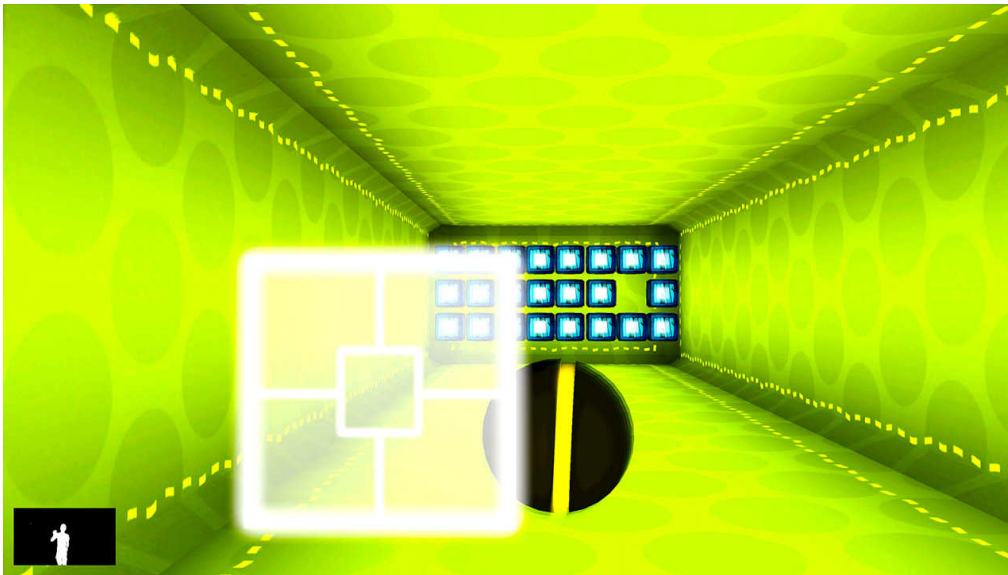
Zerstören Sie so viele Kästen wie möglich



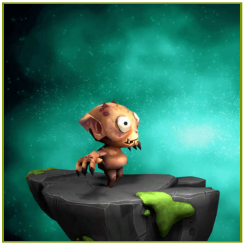
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit <b>brauch</b>	
Dauer 90s	Bereich 20% ↔ 80%
Größe des Visiers 100%	Geschwindigkeit der Objekte 70%



Schwierigkeit <b>brauch</b>	
Dauer 90s	Bereich 20% ↔ 80%
Größe des Visiers 75%	Geschwindigkeit der Objekte 70%



# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

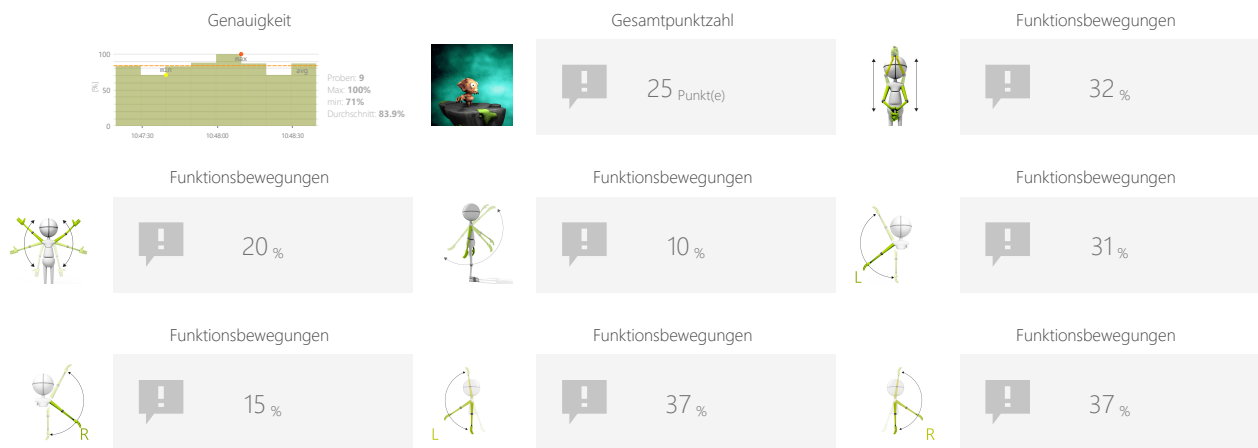
## RAKETENSPRINGEN

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 <b>1/3</b>	
Dauer <b>90s</b>	Bereich <b>20% - 80%</b>
Zeit zwischen Objekten <b>5s</b>	Bombenformat <b>1</b>
Geschwindigkeit der Objekte <b>100%</b>	

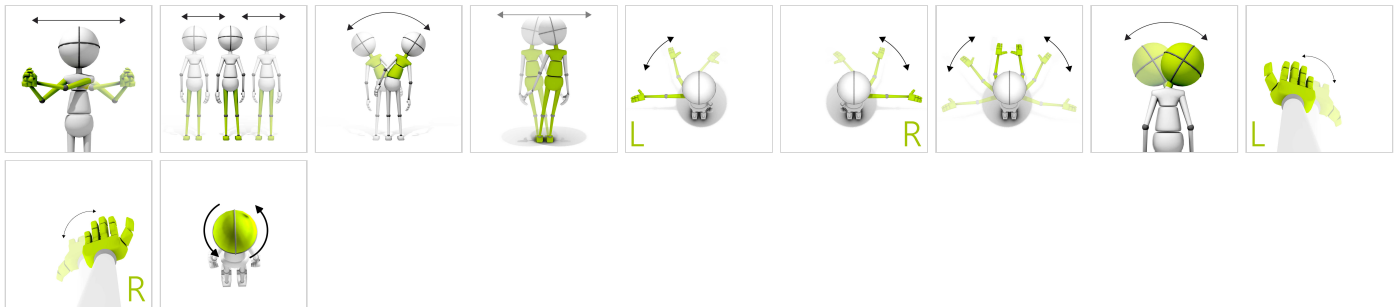


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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

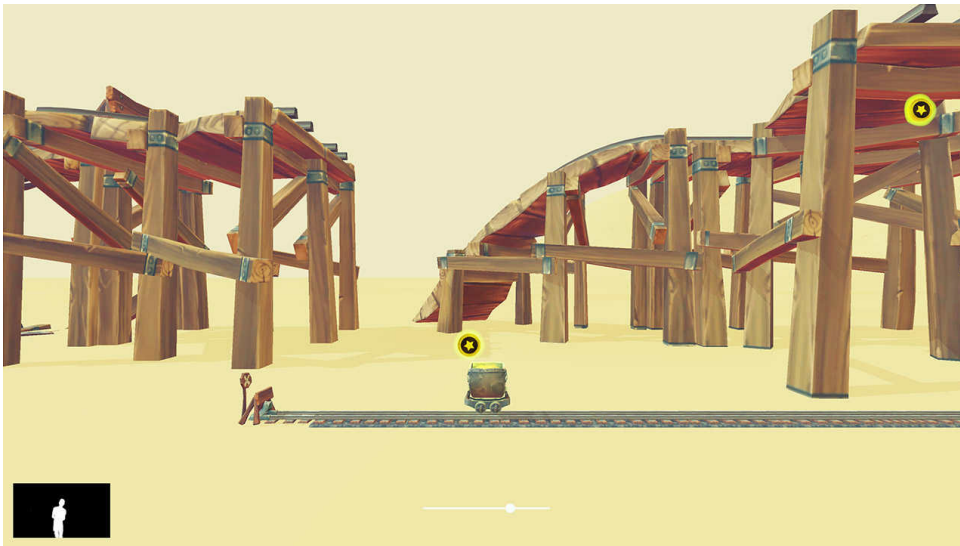
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Visuelle motorische Koordination

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

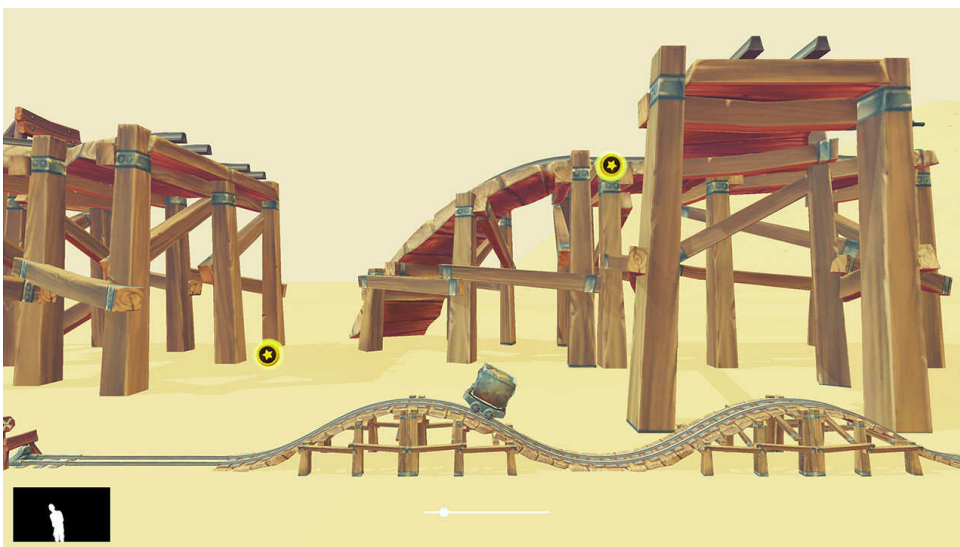
Steuern Sie den Einkaufswagen, um die Münzen einzusammeln.



### BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit <b>1/3</b>	
Geschwindigkeit <b>100%</b> Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer <b>90s</b>	Bereich 20% ← 80%
Form der Route	Entgleisung einschalten <b>Nein</b> Hindernisse aktivieren <b>Nein</b>
Zeit zwischen Objekten <b>5s</b>	



Schwierigkeit <b>brauch</b>	
Geschwindigkeit <b>100%</b> Geschwindigkeit automatisch eingestellt	
Dauer <b>90s</b>	Bereich 20% ← 80%
Form der Route	Entgleisung einschalten <b>Nein</b> Hindernisse aktivieren <b>Nein</b>
Zeit zwischen Objekten <b>5s</b>	

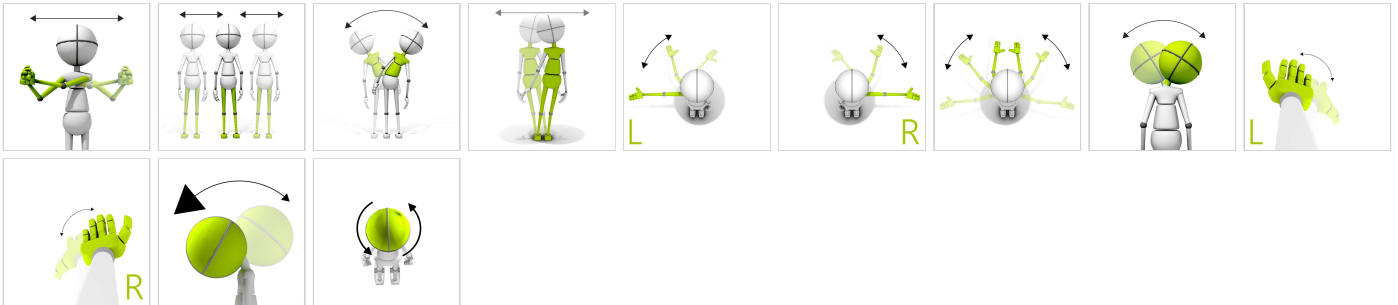


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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	Schwierigkeit
◀	1/3 ▶
Dauer	Bereich
< 90s >	< 20% 80% >
Form der Route	
< Einfach >	

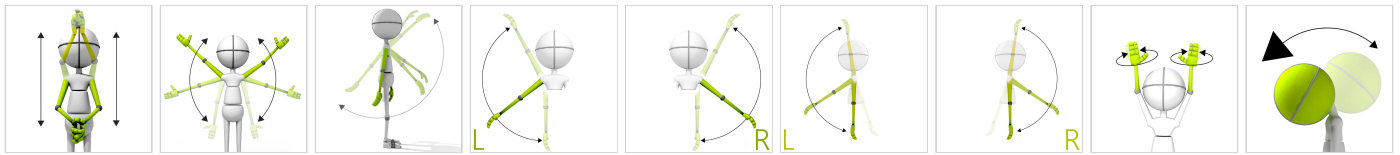


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

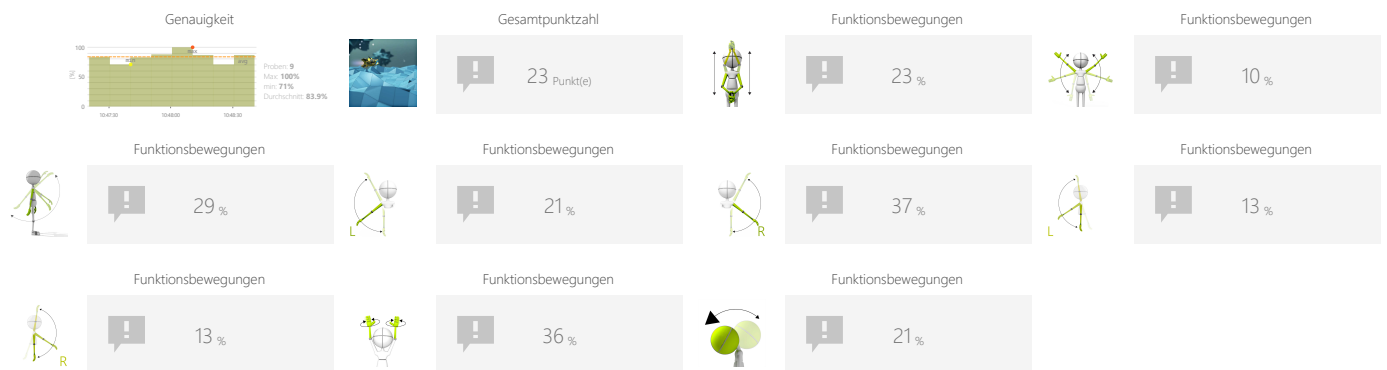
## GEOMETRISCHER FLIEGER

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

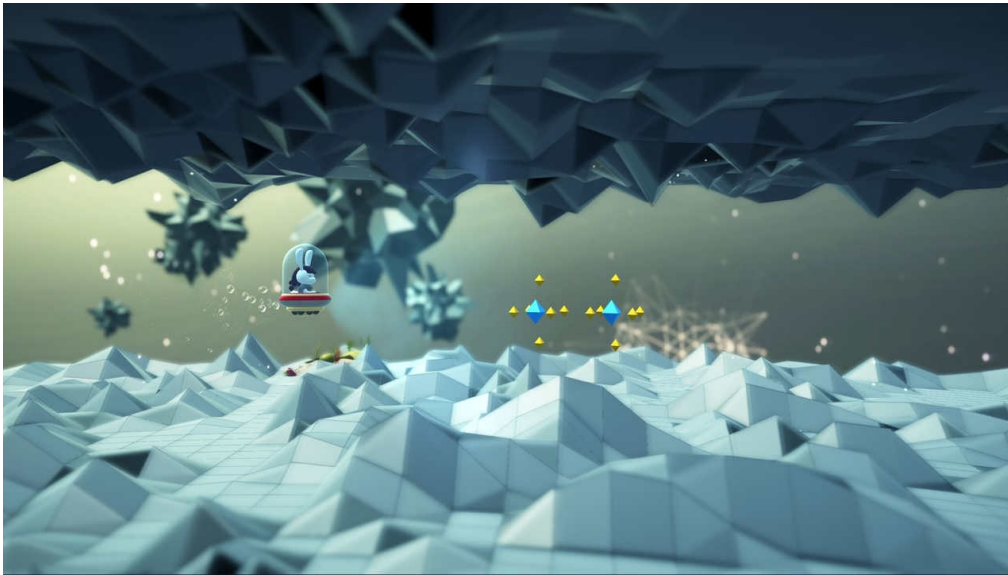
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Visuelle motorische Koordination

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Steuern Sie das Fahrzeug, um die Hindernisse zu vermeiden



## BEISPIELEINSTELLUNGEN

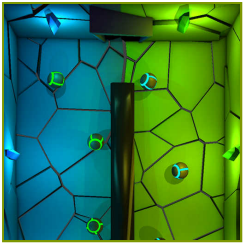


Schwierigkeit  
1/3

Geschwindigkeit  
100%  
Geschwindigkeit automatisch eingestellt

Dauer  
90s

Bereich  
20% - 80%

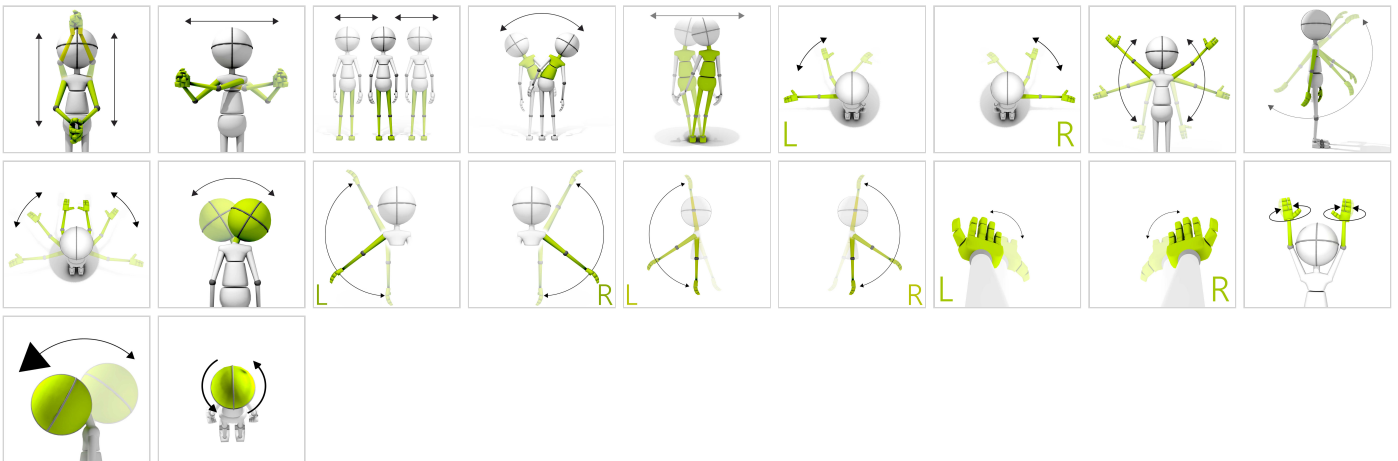


# GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

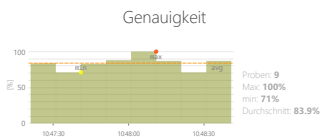
## SORTIERER

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

17 Punkt(e)



Geteilte Aufmerksamkeit

35 %

### 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

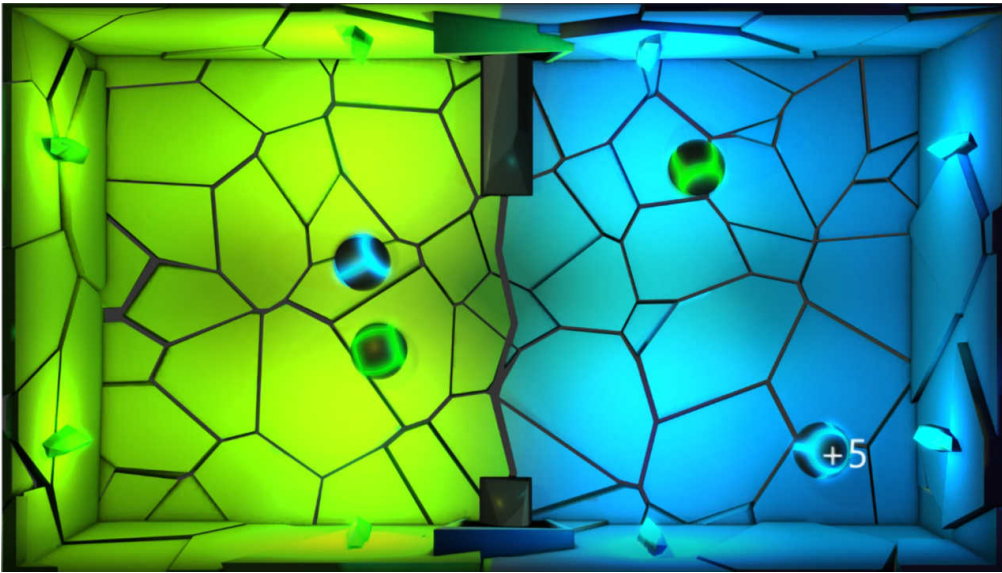
Verteilen oder Blockieren Sie die Bälle so, dass sich die blauen Bälle auf der blauen und die grünen Bälle auf der grünen Seite des Bildschirms befinden.



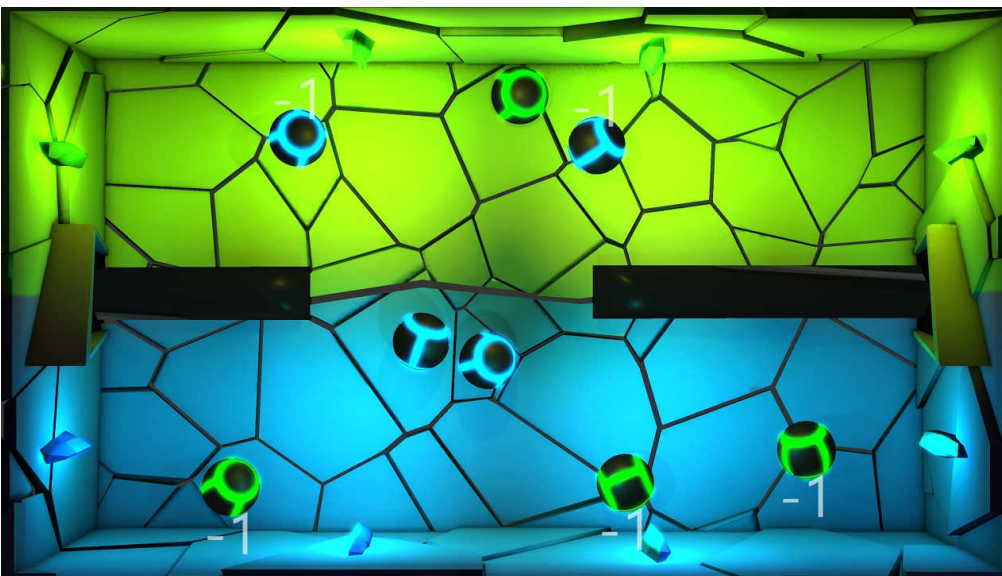
# GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

## SORTIERER

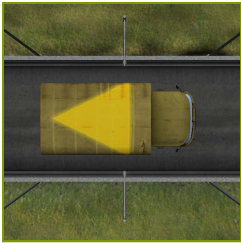
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit <b>1/3</b>	
Dauer <b>90s</b>	Bereich <b>20% - 80%</b>
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 <b>20% - 80%</b>
Anzahl der Objekte <b>8</b>	Lückengröße <b>150%</b>
Geschwindigkeit der Objekte <b>100%</b>	

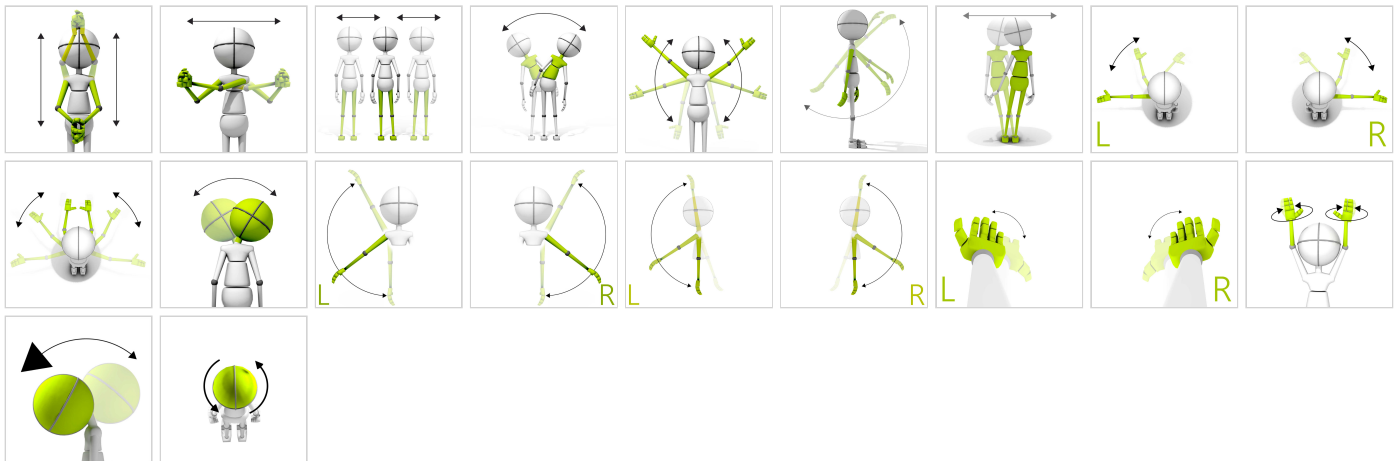


# SPEICHER

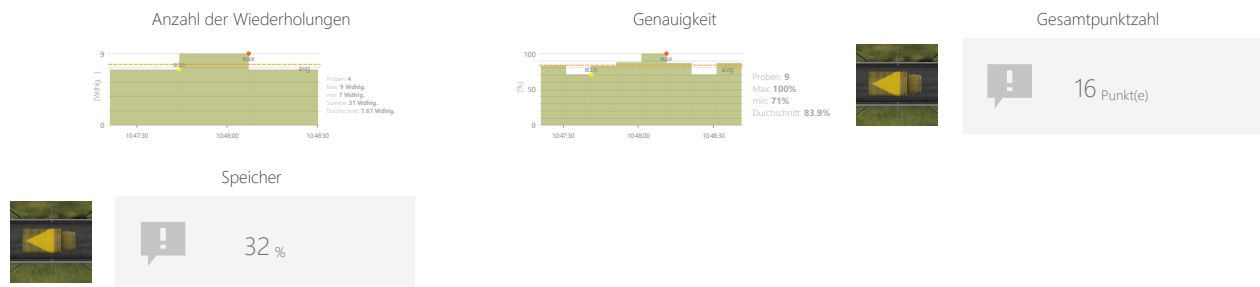
## LASTWAGEN

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Optionen

### ZIELE

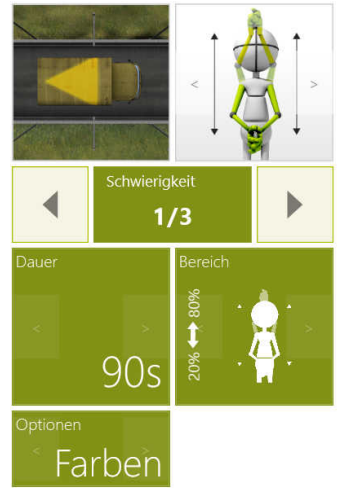
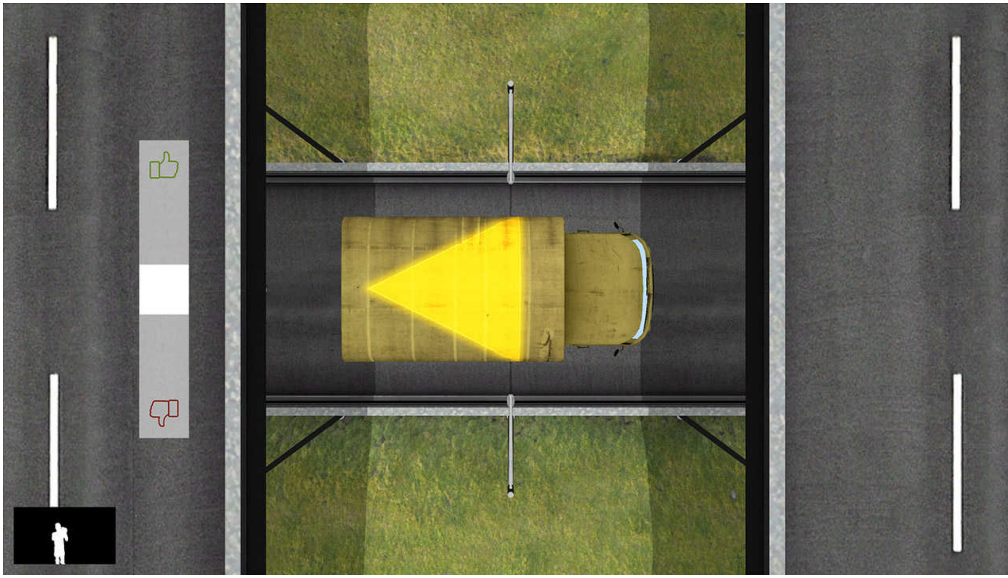
- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

### 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



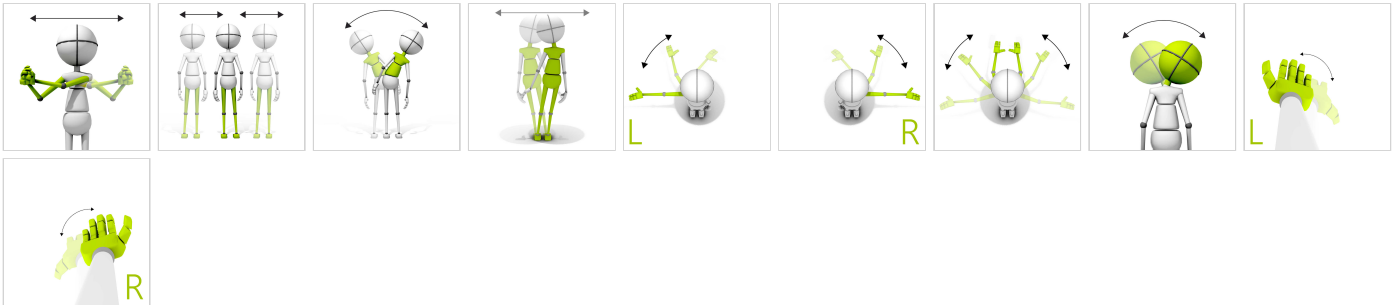


# PROBLEME LÖSEN

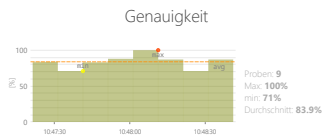
## KLONEN

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.

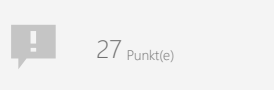
## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl



Probleme lösen



## ANPASSUNGEN

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

## ZIELE

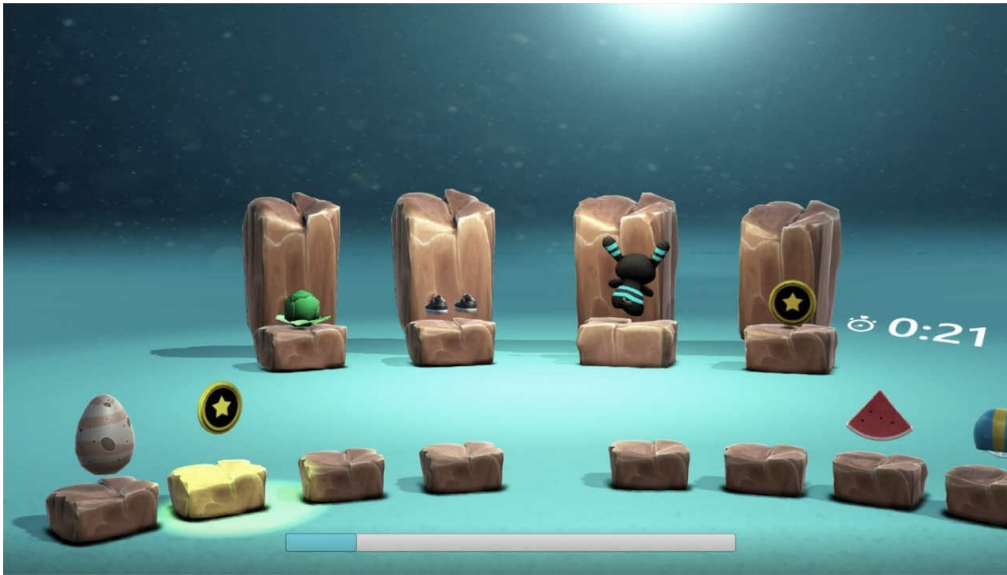
- Wahrnehmung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

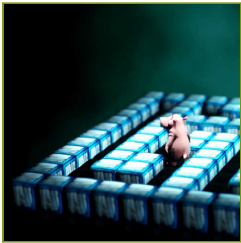
Wählen Sie ein Element, das 2 Mal vorkommt



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	Schwierigkeit
1/3	1/3
Dauer	Zeit der Mini-Übung
90s	30s
Bereich	Anzahl der Paare
20% 80%	4

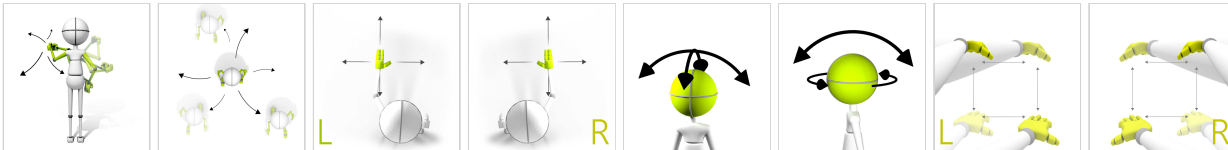


# PROBLEME LÖSEN

## LABYRINTH

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Pfad anzeigen
- Größe des Labyrinths

### ZIELE

- Logische Aufgaben
- Geplante Bewegungen
- Planung und Strategie

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



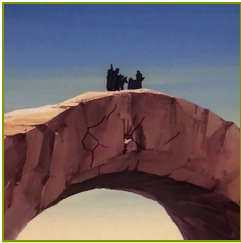
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/4	
Dauer	Bereich
90s	20% ↔ 80%
Pfad anzeigen	Große des Labyrinths
Nein	4



Schwierigkeit	
4/4	
Dauer	Bereich
90s	20% ↔ 80%
Pfad anzeigen	Große des Labyrinths
Nein	10

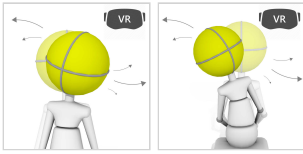


# PHOBIEN UND ÄNGSTE

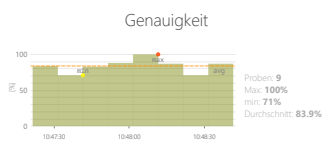
## SCHLUCHT

toAdd(catDesc550)

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl

22 Punkt(e)

Phobien und Ängste

23

### ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Barriere anzeigen
- Breite des Objekts

### ZIELE

#### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Sammeln Sie so viele Blumen, wie Sie können. Schauen Sie direkt auf die Blume, um sie zu pflücken

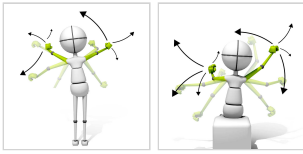


# TÄGLICHE AKTIVITÄTEN

## KÜCHENGESCHIRRSORTIERER

toAdd(catDesc570)

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Positionen, um Ziele zu haben
- Aufgabendauer
- Hinweise anzeigen

### ZIELE

- Beidhändiges Greifen
- Übung mit oder ohne Unterstützung einer gesunden Gliedmaße
- Verbessern Sie den Bewegungsbereich
- Visuelle motorische Koordination
- Bewegungsgenauigkeit

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Stellen Sie das gesamte Geschirr in die Küchenschränke. Um Schubladen und Schränke zu öffnen, müssen Sie an deren Griffen ziehen. Achten Sie darauf, dass das Geschirr nicht auf den Boden fällt, sonst geht es kaputt! Wenn Sie Touch-Controller verwenden, aktivieren Sie den Controller, indem Sie die Griffaste unter Ihrem Mittelfinger drücken.



### BEISPIELEINSTELLUNGEN



	
Aktive Positionen <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Dauer < 90s >
Hinweise anzeigen < Ja >	