

# VR-GANZKÖRPER- UND HANDVERFOLGUNG

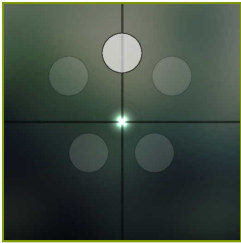
???

<b>Hardware-Anforderungen</b>	3
Was wird benötigt?	3
<b>Datenbank der therapeutischen Aufgaben</b>	4
Bewegungszeit	4
Geschwindigkeit	6
Bewegungsgenauigkeit	13
Funktionsbewegungen	23
Geteilte Aufmerksamkeit	71
Speicher	73
Probleme lösen	75
Phobien und Ängste	81
Tägliche Aktivitäten	82
Spezialisiert	84

# 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:

- Meta Quest 3



# BEWEGUNGSZEIT

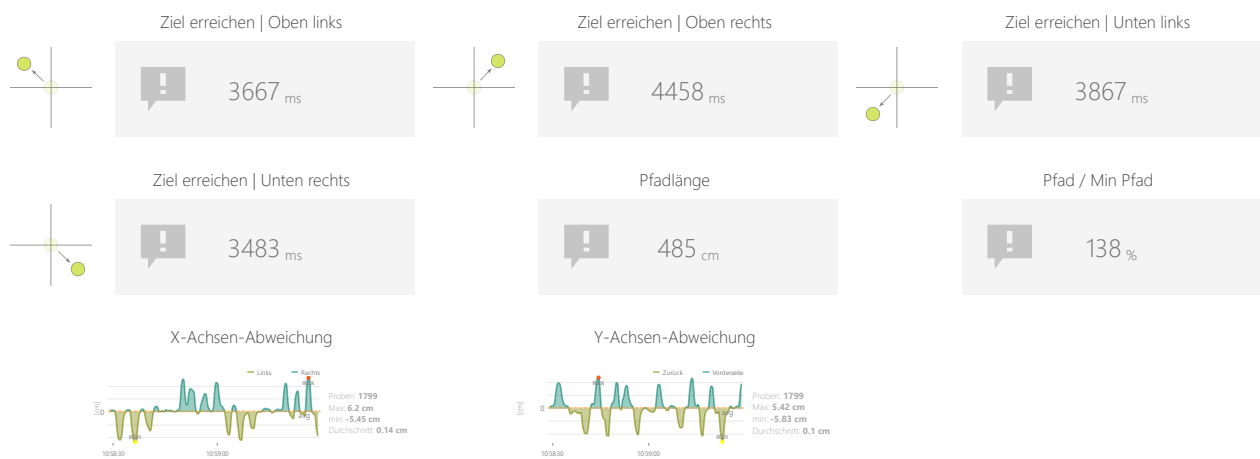
## DYNAMISCHER TEST

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



### ZIELE

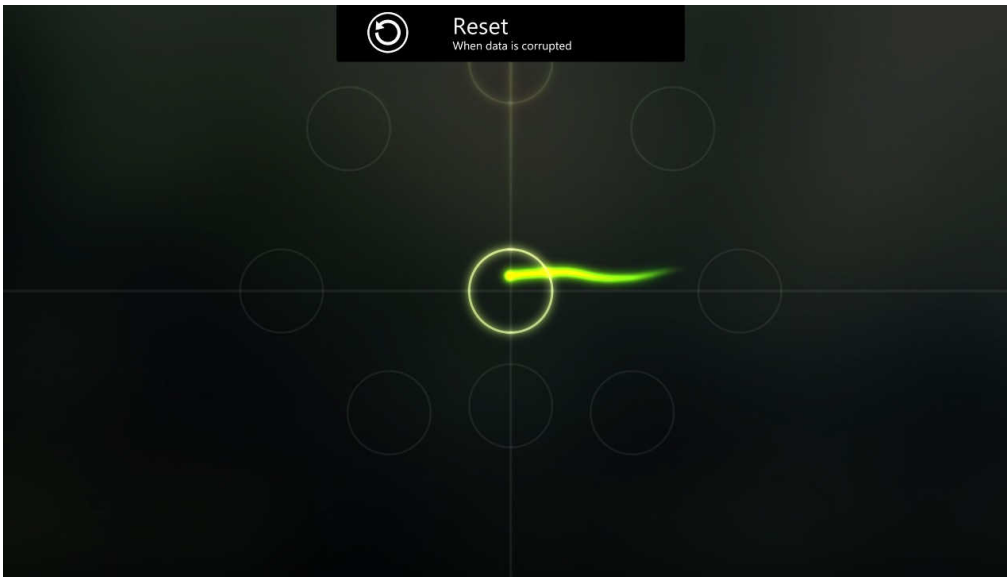
- Test der Grenzen von Gleichgewicht und Ausgeglichenheit
- Dynamik der geplanten Bewegungen

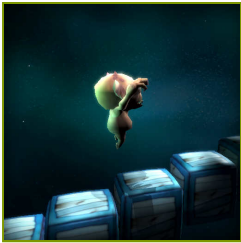
### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



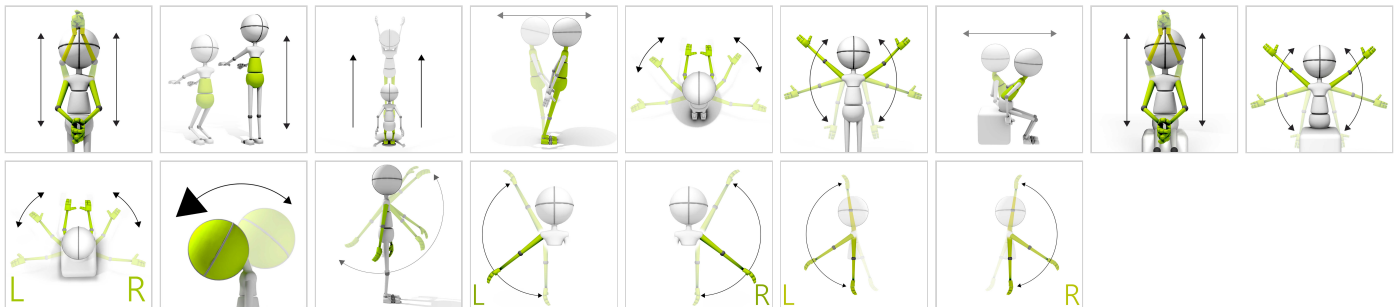


# GESCHWINDIGKEIT

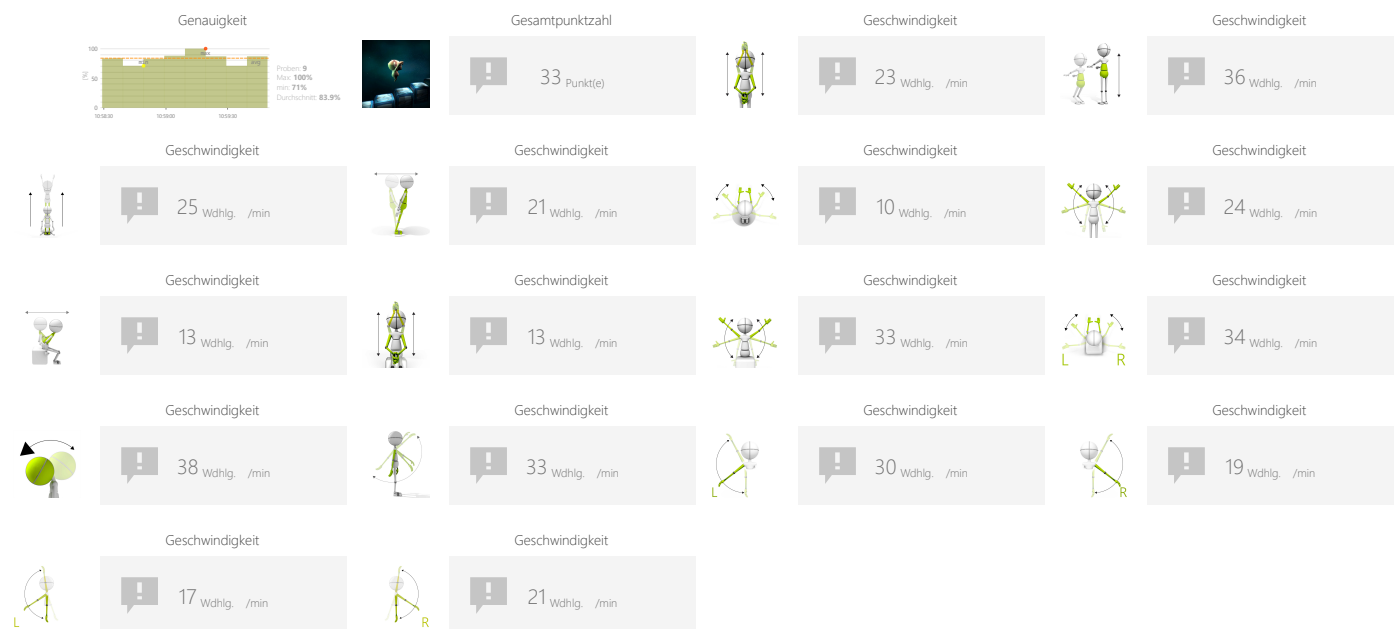
## TREPPE

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

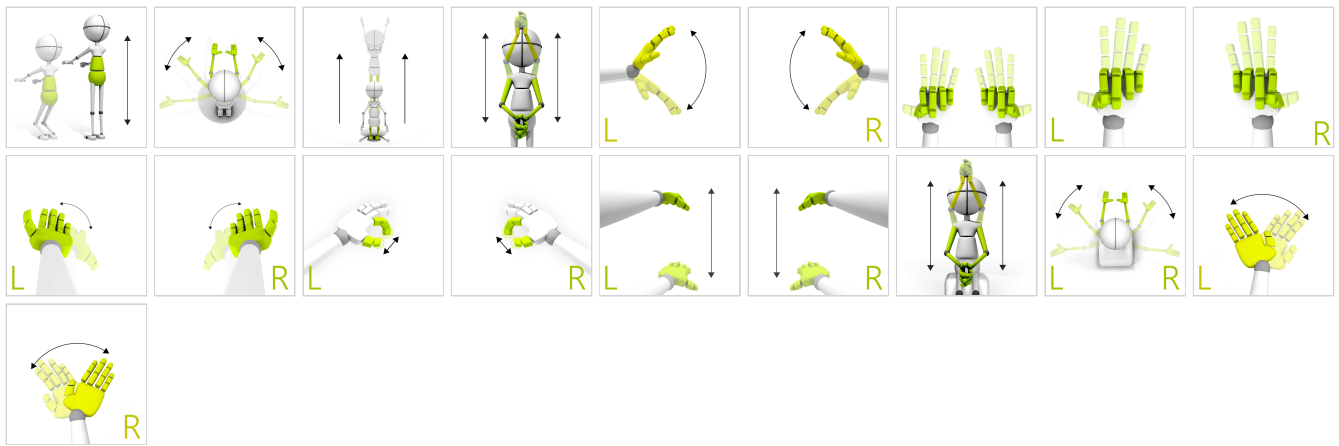


# GESCHWINDIGKEIT

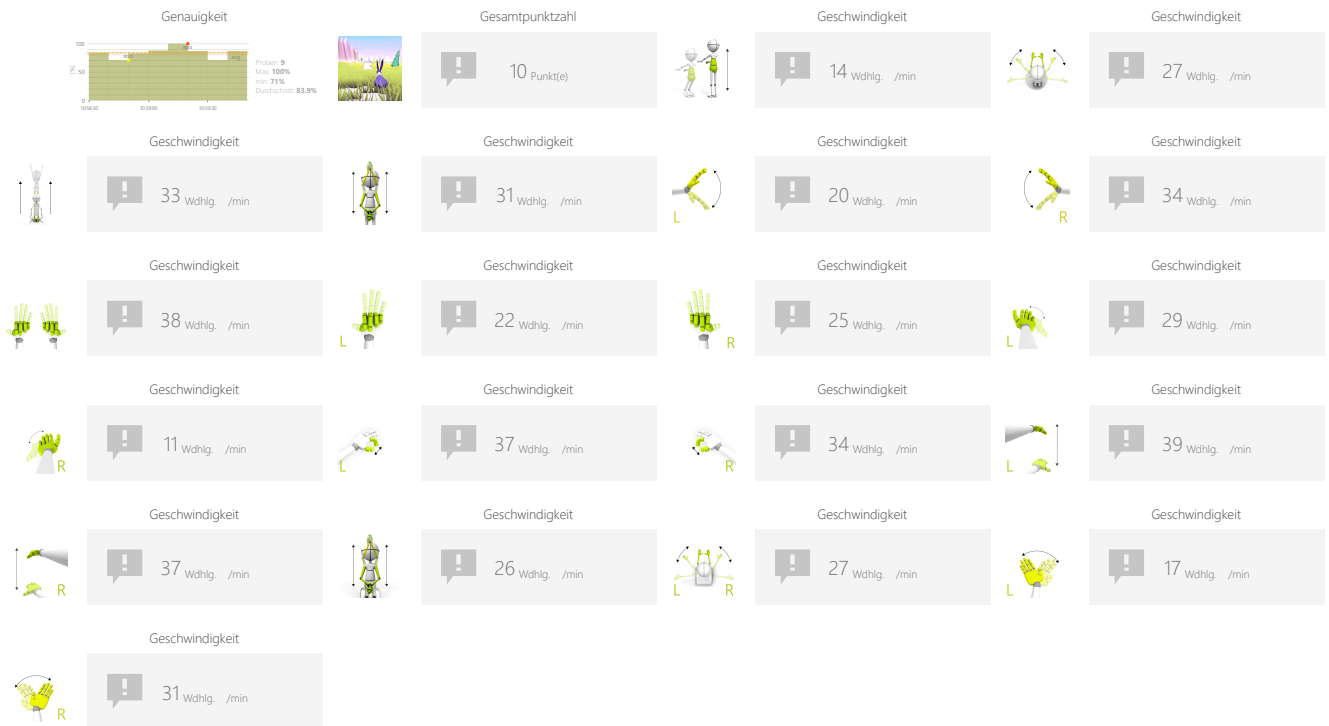
## KANINCHEN

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Fahren Sie so schnell wie möglich durch die gesamte Strecke



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



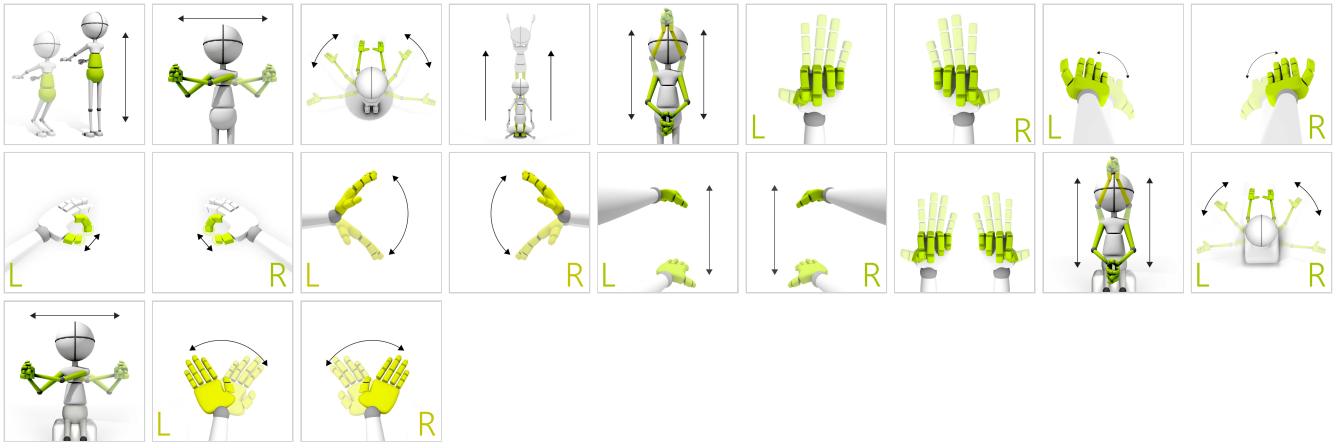


# GESCHWINDIGKEIT

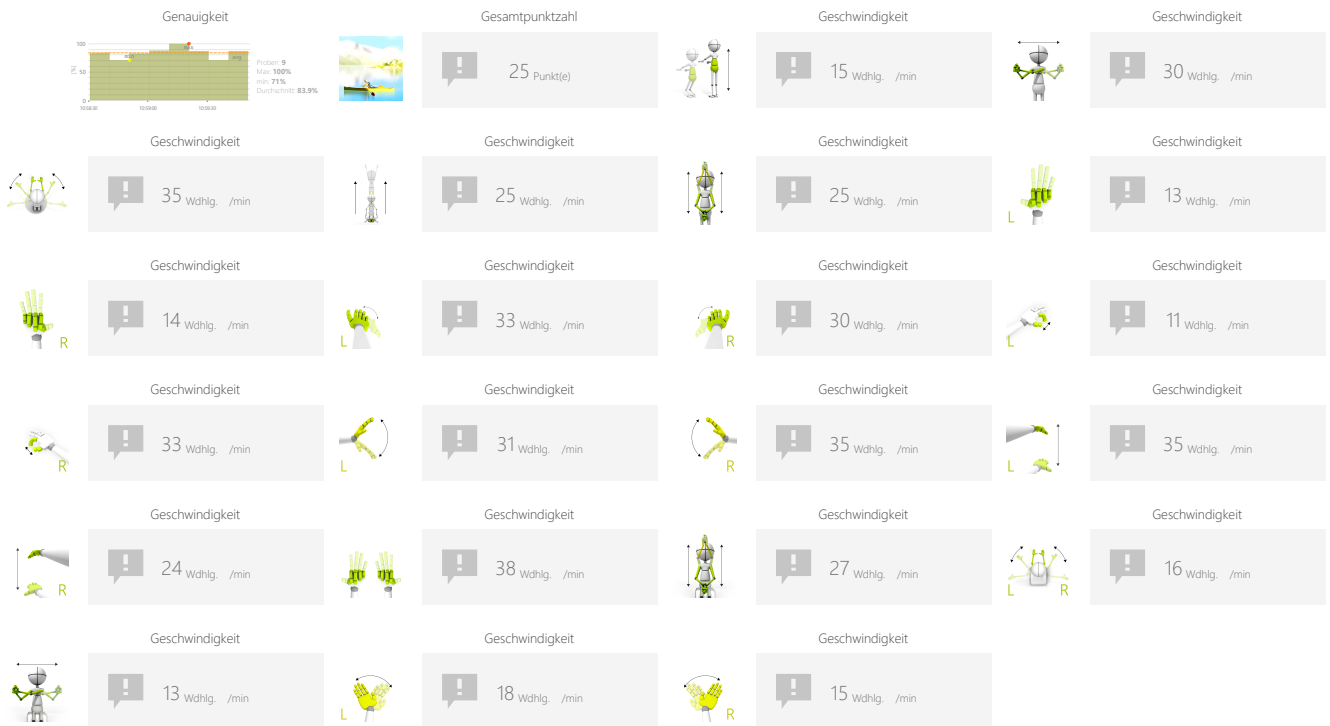
## KAJAK

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Rudern Sie so schnell wie möglich



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



Dauer < 90s >	Bereich 20% ↔ 80% 

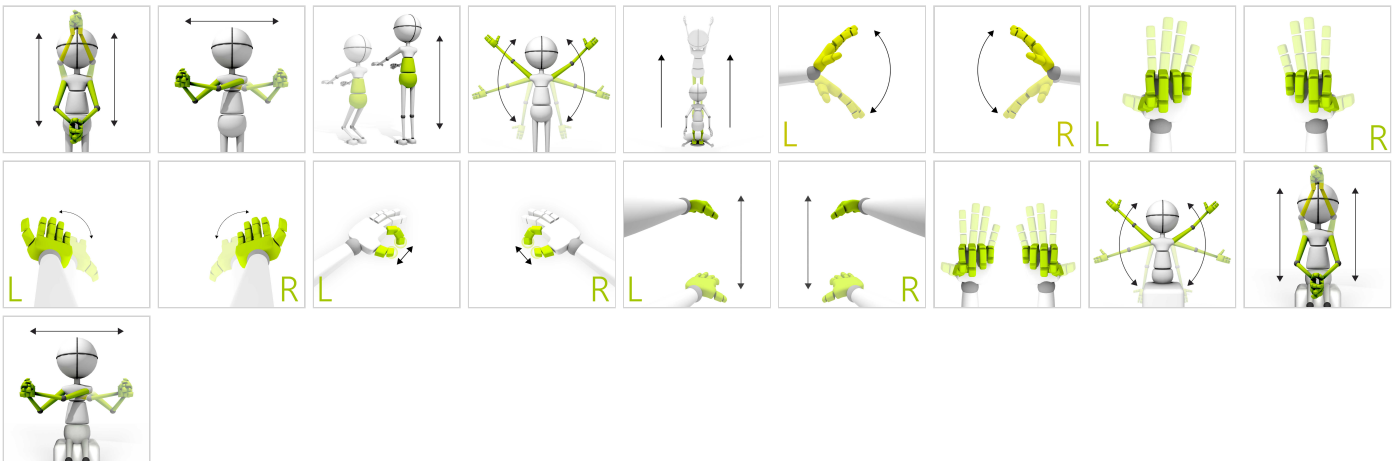


# GESCHWINDIGKEIT

## GESCHWINDIGKEITSTEST

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE

	Geschwindigkeit 20 Wdhlg. /min		Geschwindigkeit 39 Wdhlg. /min		Geschwindigkeit 39 Wdhlg. /min		Geschwindigkeit 13 Wdhlg. /min
	Geschwindigkeit 24 Wdhlg. /min		Geschwindigkeit 21 Wdhlg. /min		Geschwindigkeit 25 Wdhlg. /min		Geschwindigkeit 38 Wdhlg. /min
	Geschwindigkeit 27 Wdhlg. /min		Geschwindigkeit 25 Wdhlg. /min		Geschwindigkeit 28 Wdhlg. /min		Geschwindigkeit 28 Wdhlg. /min
	Geschwindigkeit 32 Wdhlg. /min		Geschwindigkeit 22 Wdhlg. /min		Geschwindigkeit 33 Wdhlg. /min		Geschwindigkeit 30 Wdhlg. /min
	Geschwindigkeit 27 Wdhlg. /min		Geschwindigkeit 16 Wdhlg. /min		Geschwindigkeit 17 Wdhlg. /min		

### ZIELE

- Bewegungsgeschwindigkeit
- Sich wiederholende Bewegungen

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Führen Sie das angegebene Bewegungsmuster so oft wie möglich aus

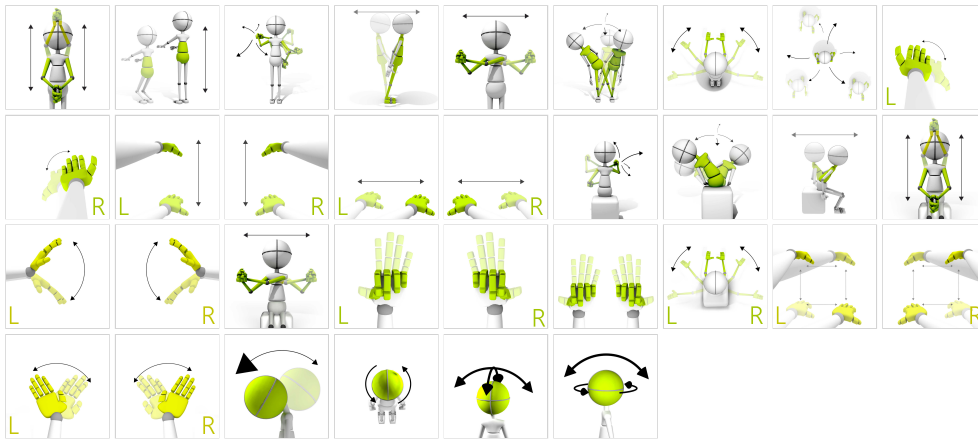


# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

## 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

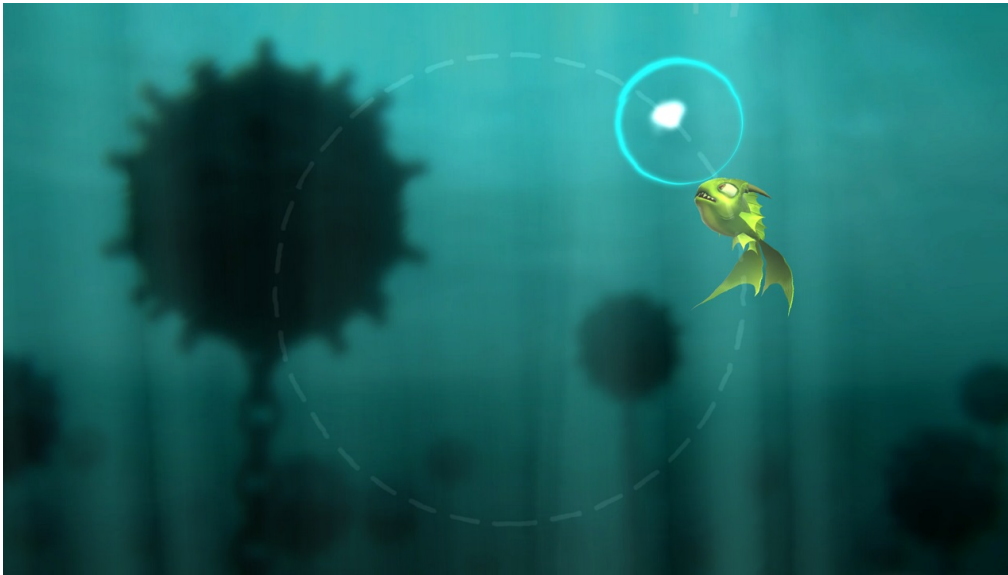
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Geplante Bewegungen
- Muskelverstärkung
- Bewegungsgenauigkeit
- Visuelle motorische Koordination

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

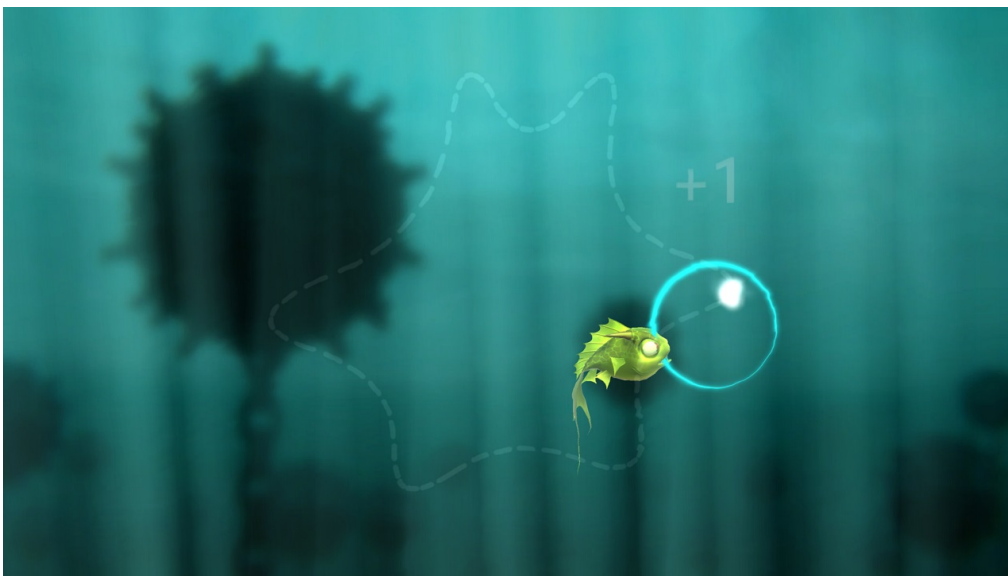
Bewegen Sie den blauen Kreis, um die Funkenquelle vor den Fischen zu schützen. Wenn sich die Funkenquelle innerhalb des Kreises befindet, ist sie sicher



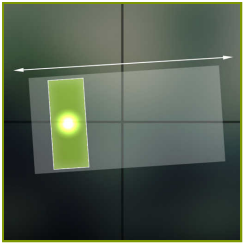
BEISPIELEINSTELLUNGEN



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%	

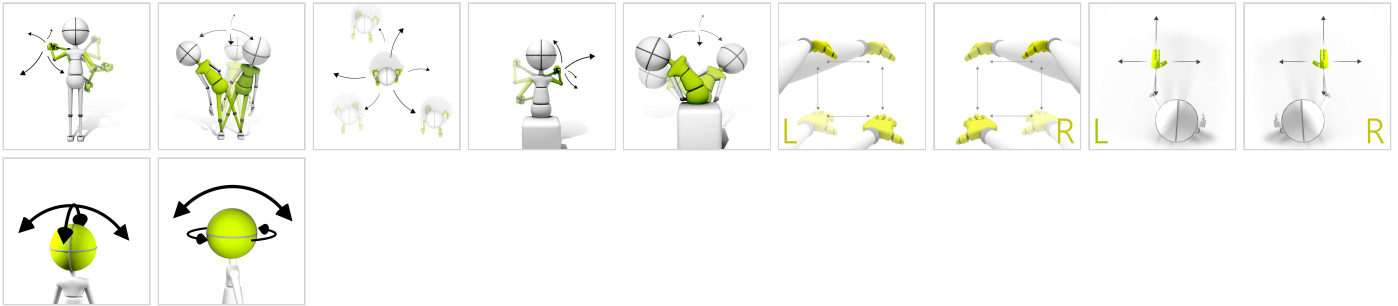


# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

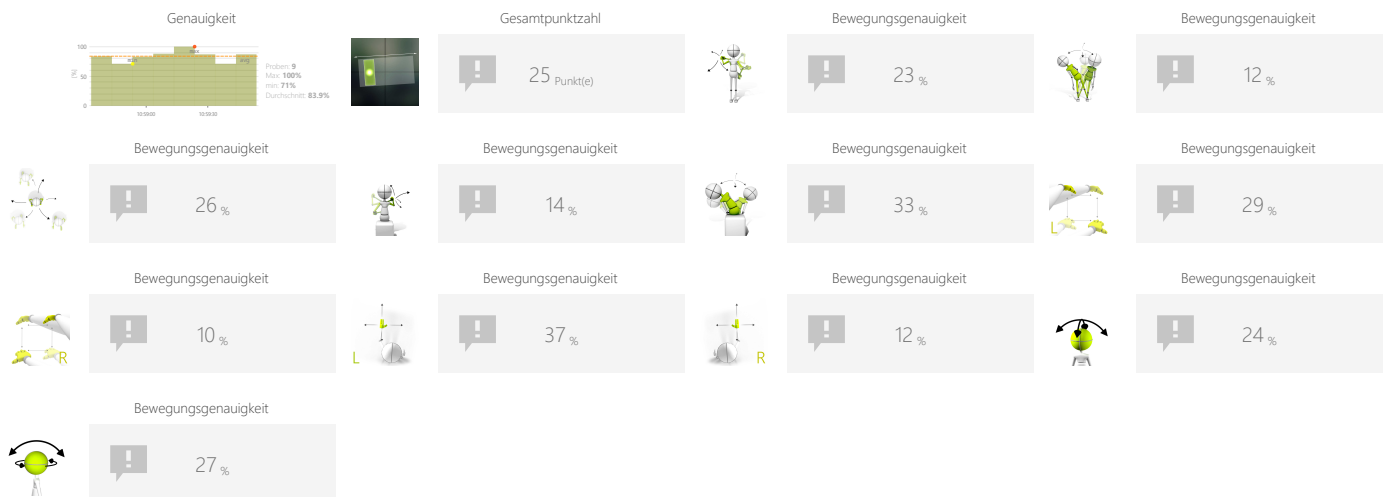
## PENDEL

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

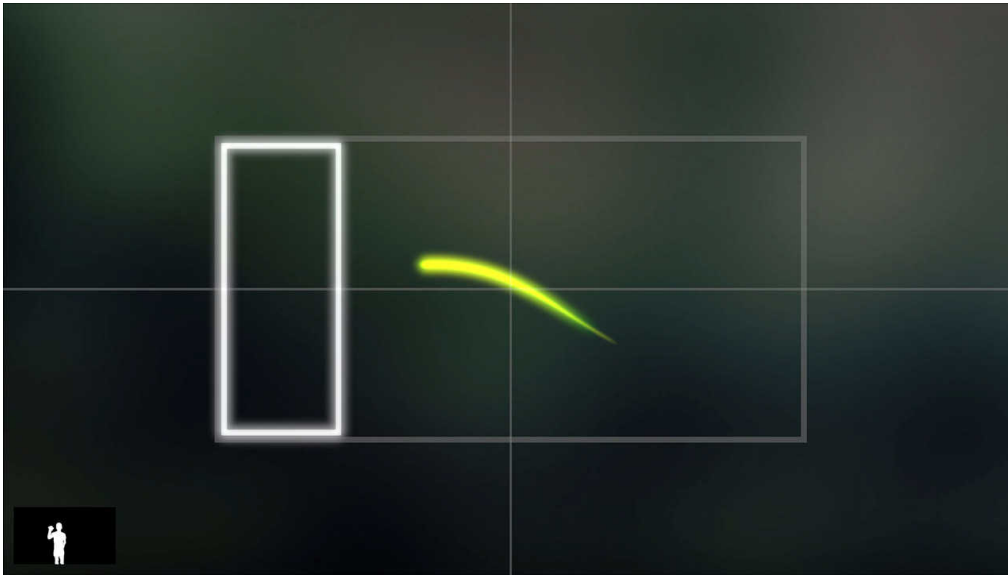
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Rhythmizität
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Bewegungsgenauigkeit

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

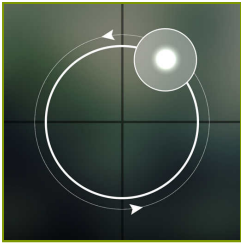
Versuchen Sie, sich mit den Bewegungen des Rechtecks zu synchronisieren. Versuchen Sie, innerhalb der Grenzen des Rechtecks zu bleiben



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



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

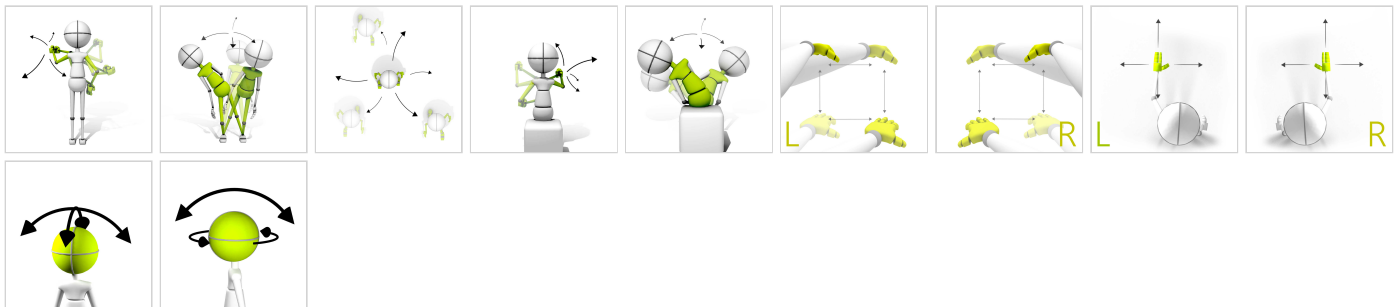


# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

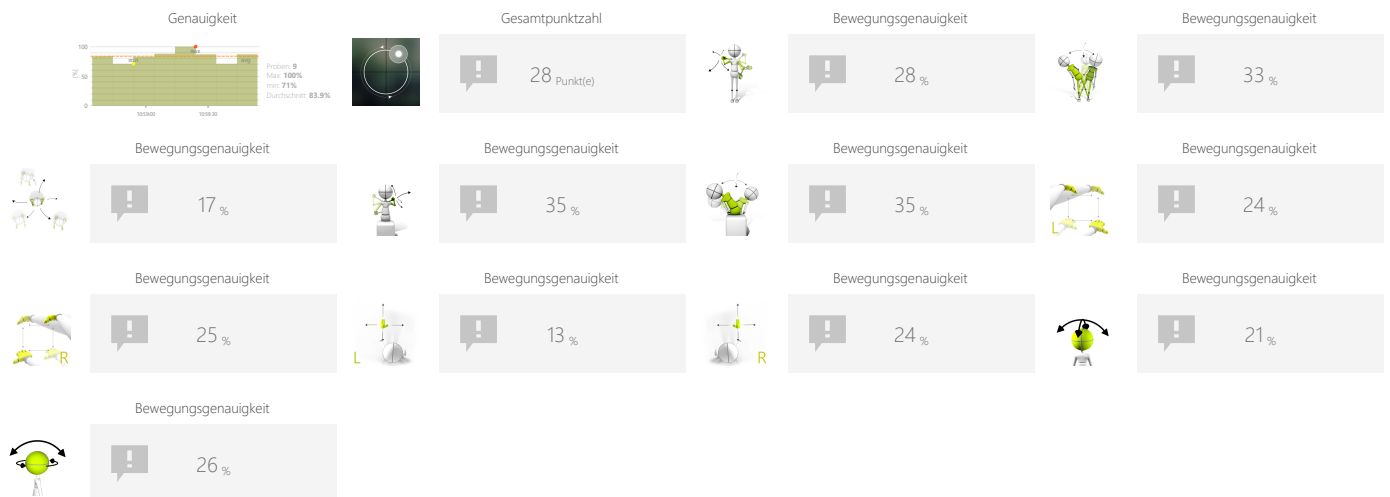
## VERFOLGUNG

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

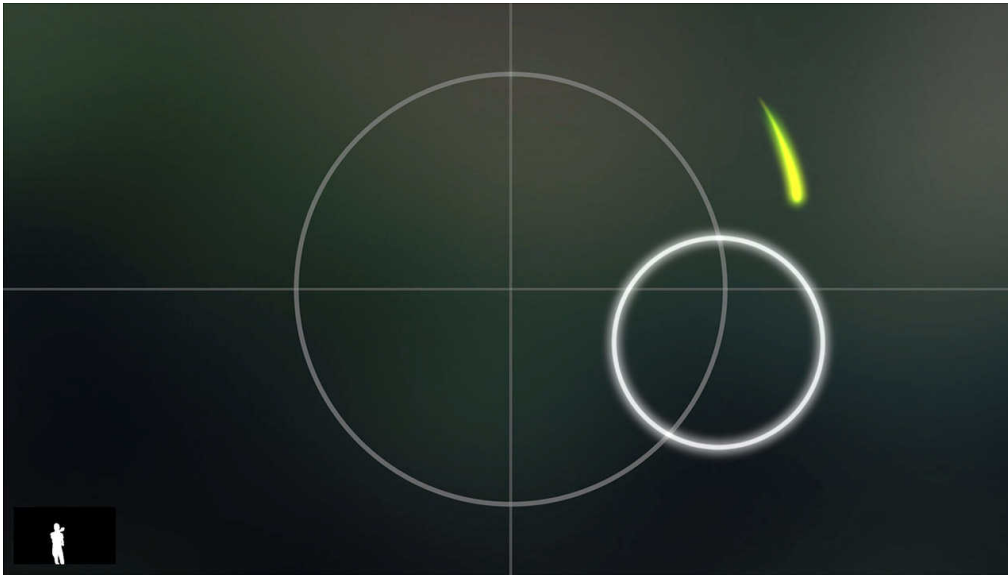
- 3D-Bewegungsreproduktion
- Test der Grenzen von Gleichgewicht und Ausgeglichenheit

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

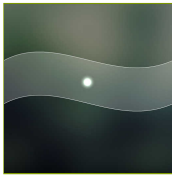
Versuchen Sie, sich mit den Kreisbewegungen zu synchronisieren. Geben Sie Ihr Bestes, um innerhalb des Kreises zu bleiben.



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



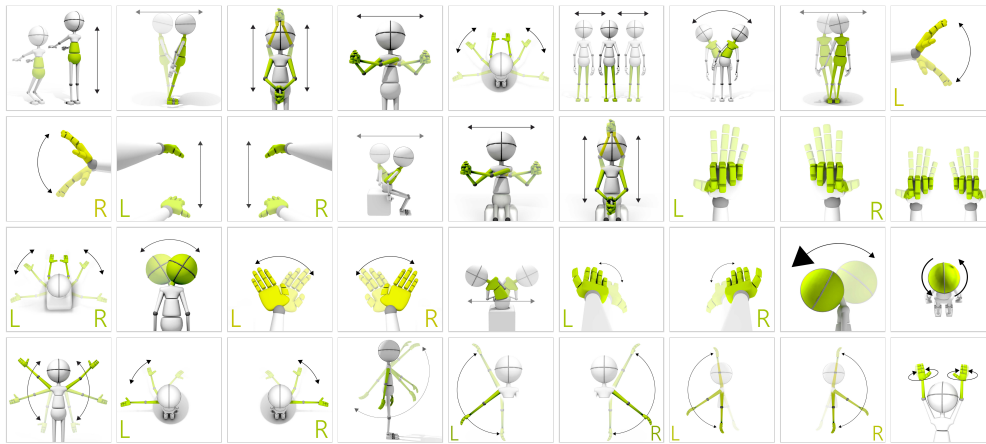
Dauer < 90s >	Bereich 20% ↔ 80% ↑ 80% ↓ 20%
Umgekehrte Richtung < Nein >	Pfad anzeigen < Nein >
Periode < 10s >	Radius < 75% >
Radius des Ziels < 75% >	



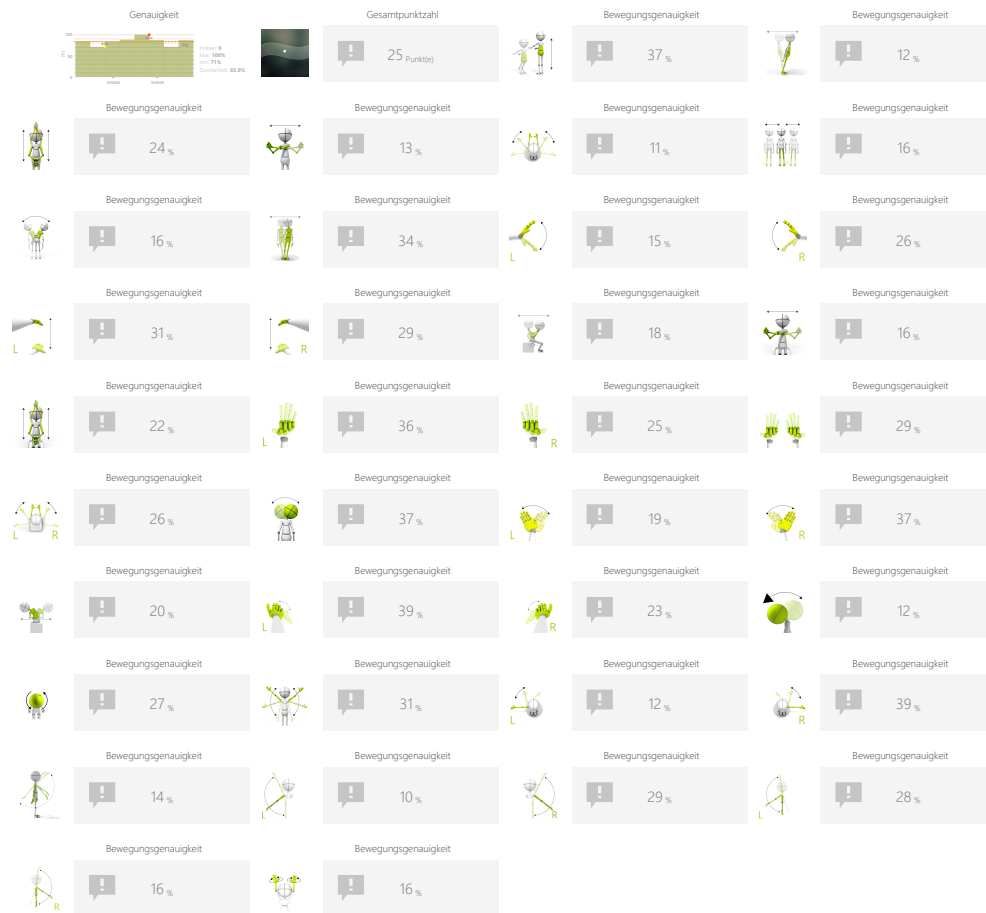
# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT DIAGRAMM

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

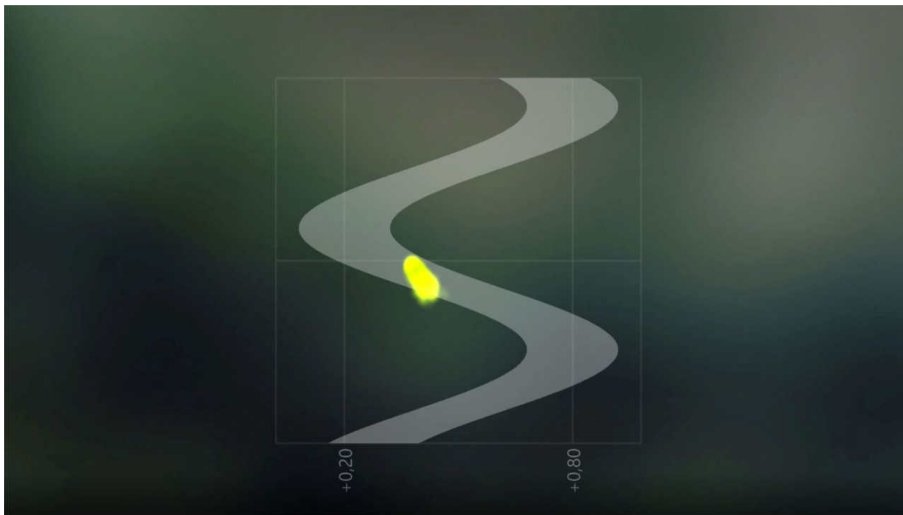
- Bewegungsgenauigkeit
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Sich wiederholende Bewegungen

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Versuchen Sie innerhalb der Grenzen zu bleiben



BEISPIELEINSTELLUNGEN

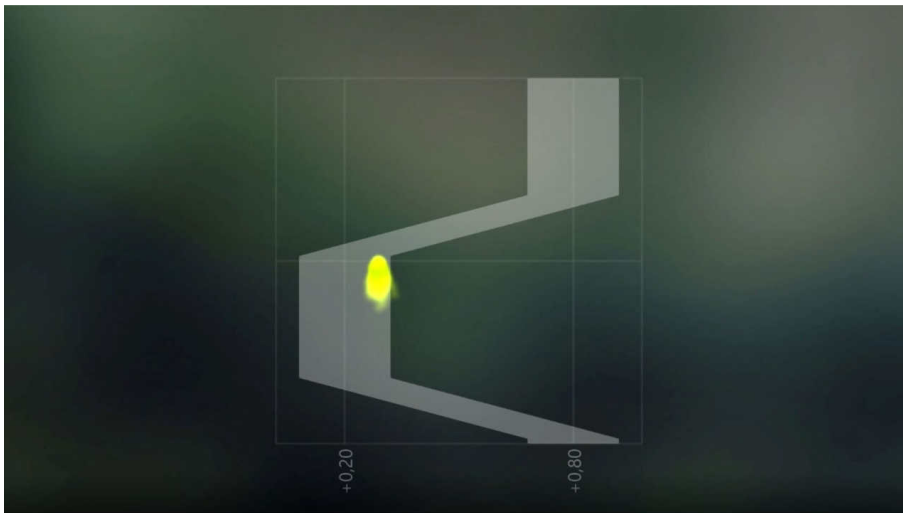


Schwierigkeit **3/3**

Konfiguration des Diagramms

↻: 4.0s ⇄: 20%

Dauer **30s** Bereich 20% ⇄ 80%

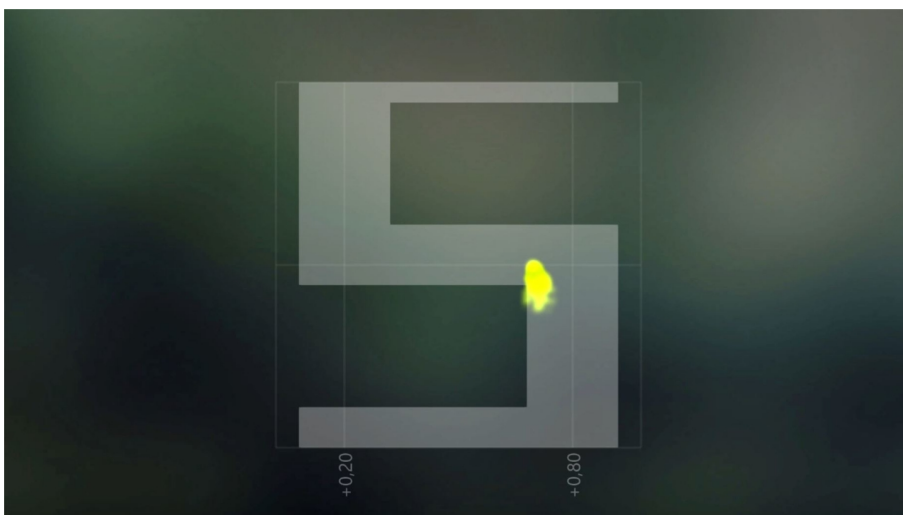


Schwierigkeit **1/3**

Konfiguration des Diagramms

↻: 4.0s ⇄: 40%

Dauer **90s** Bereich 0% ⇄ 100%



Schwierigkeit **brauch**

Konfiguration des Diagramms

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

Dauer **30s** Bereich 20% ⇄ 80%

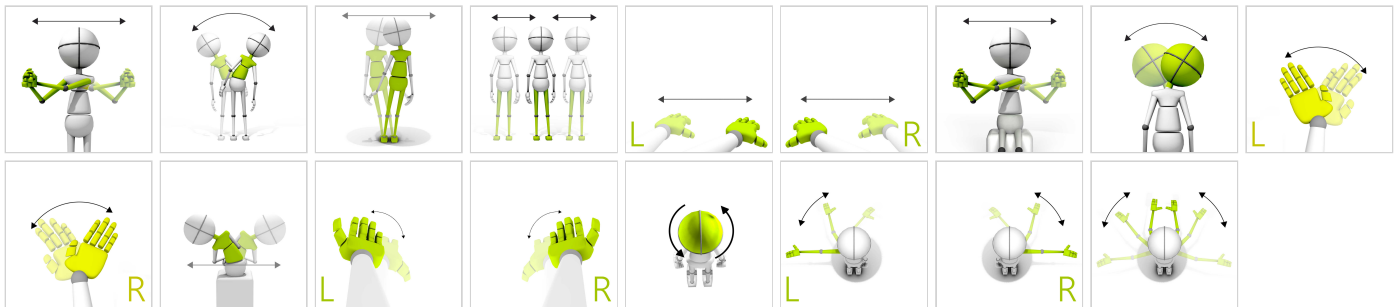


# BEWEGUNGSGENAUIGKEIT

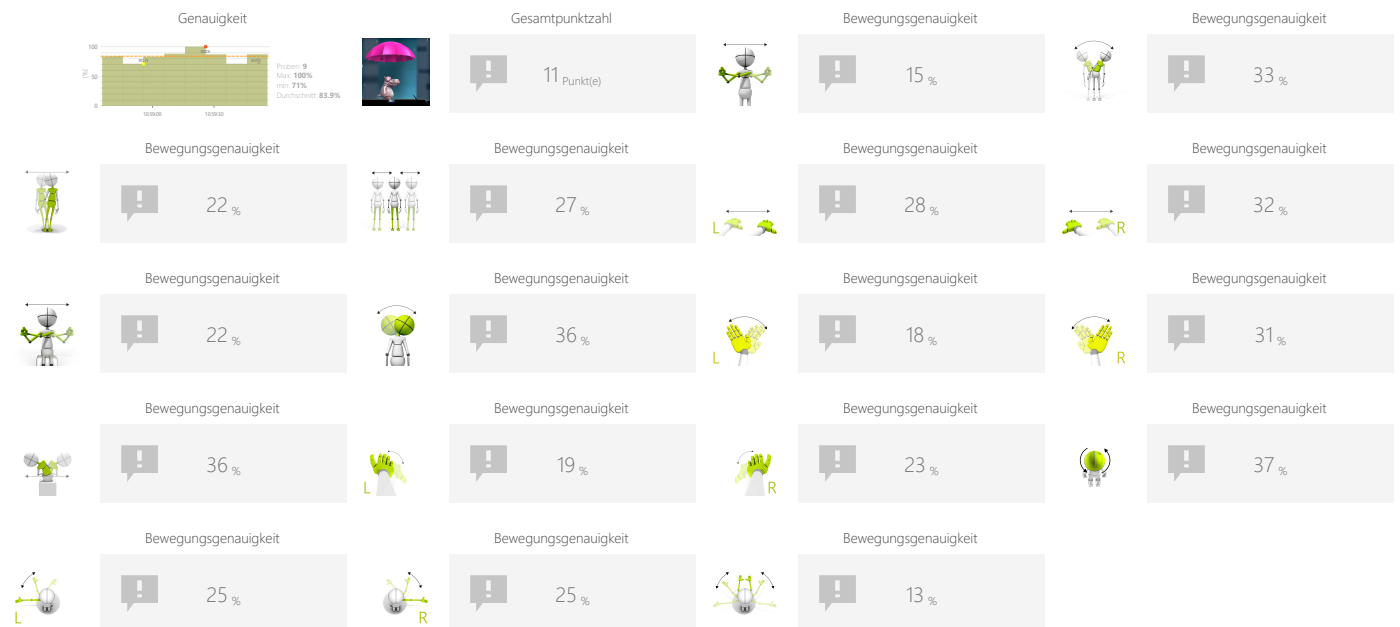
## REGENSCHIRM

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Pfad
- Bereich
- Regenschirm Größe

### ZIELE

- Bewegungsgenauigkeit
- Visuelle motorische Koordination

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



### BEISPIELEINSTELLUNGEN



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

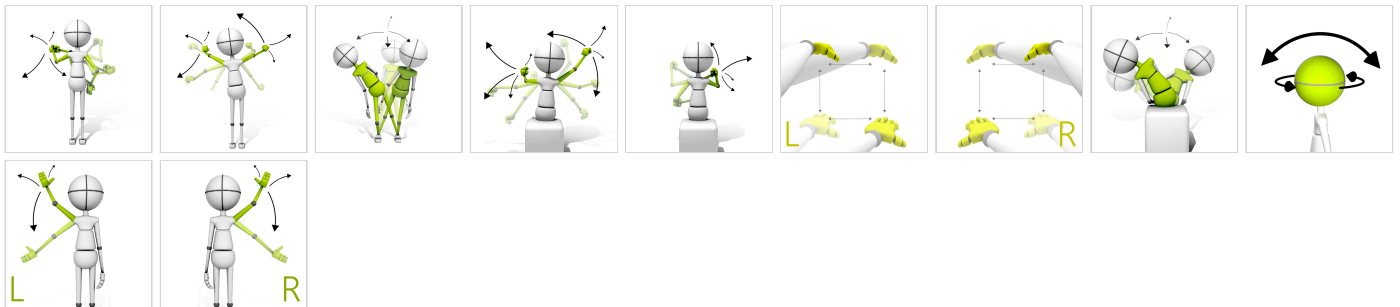


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

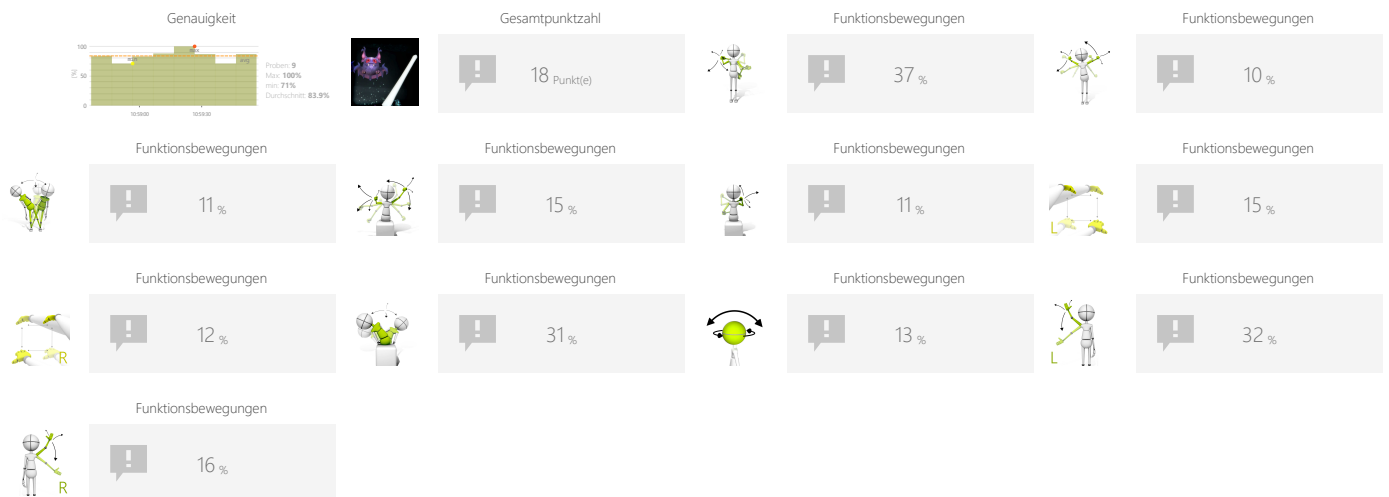
## VAMPIRE

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	
<b>1/3</b>	
Aktive Positionen	Dauer
	90s
Zeit zwischen Objekten	Reaktionszeit bearbeiten
2s	2s



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

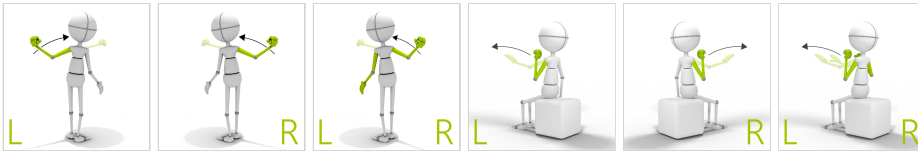


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

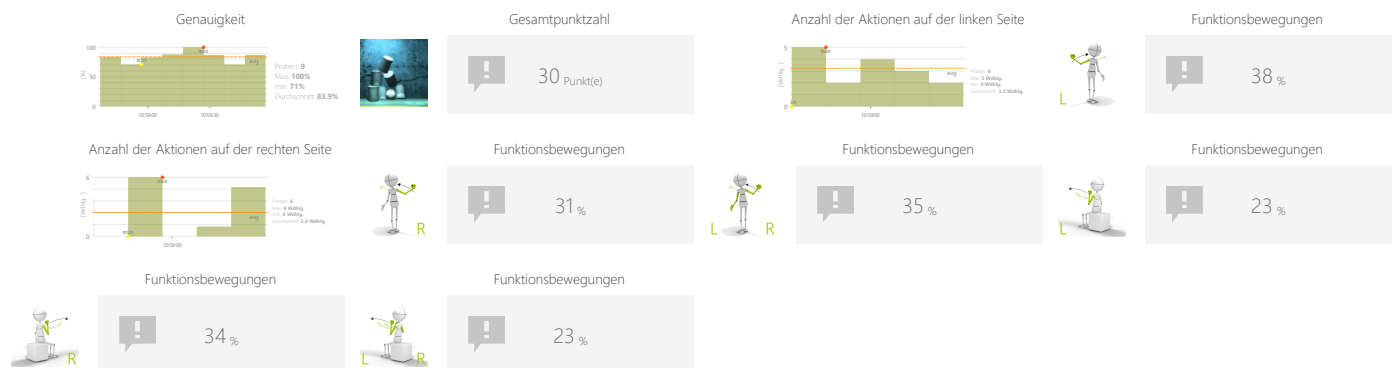
## DOSEN

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

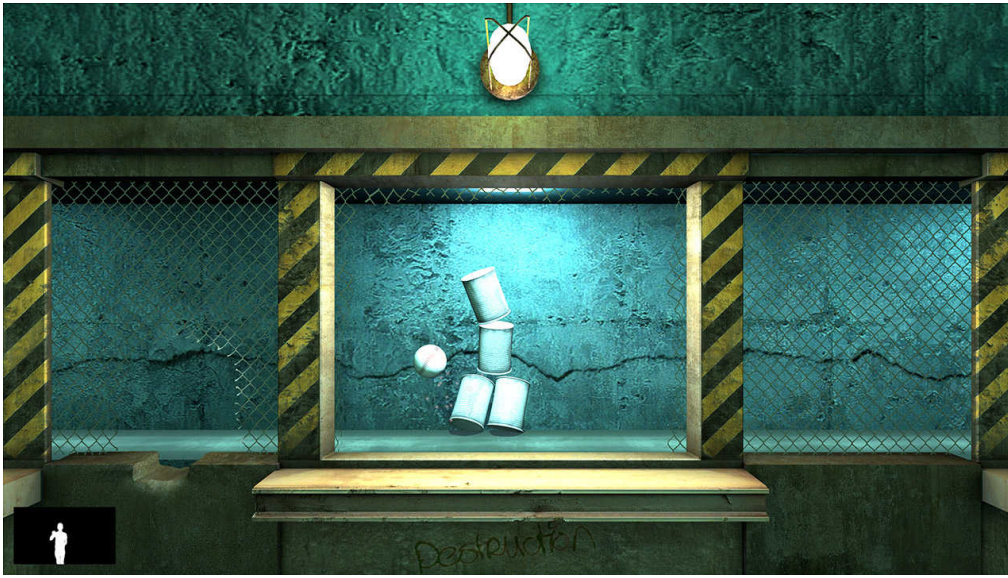
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Dynamische Reaktionen auf neue sich bewegende Ziele
- Fähigkeit der räumlichen Visualisierung

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

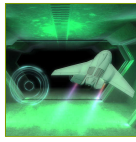
Werfen Sie die Bälle, um so viele Dosen wie möglich zu treffen



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



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

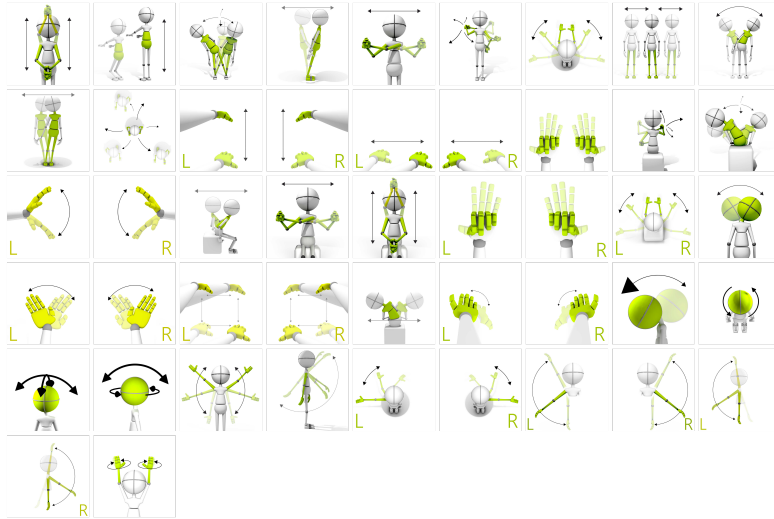


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

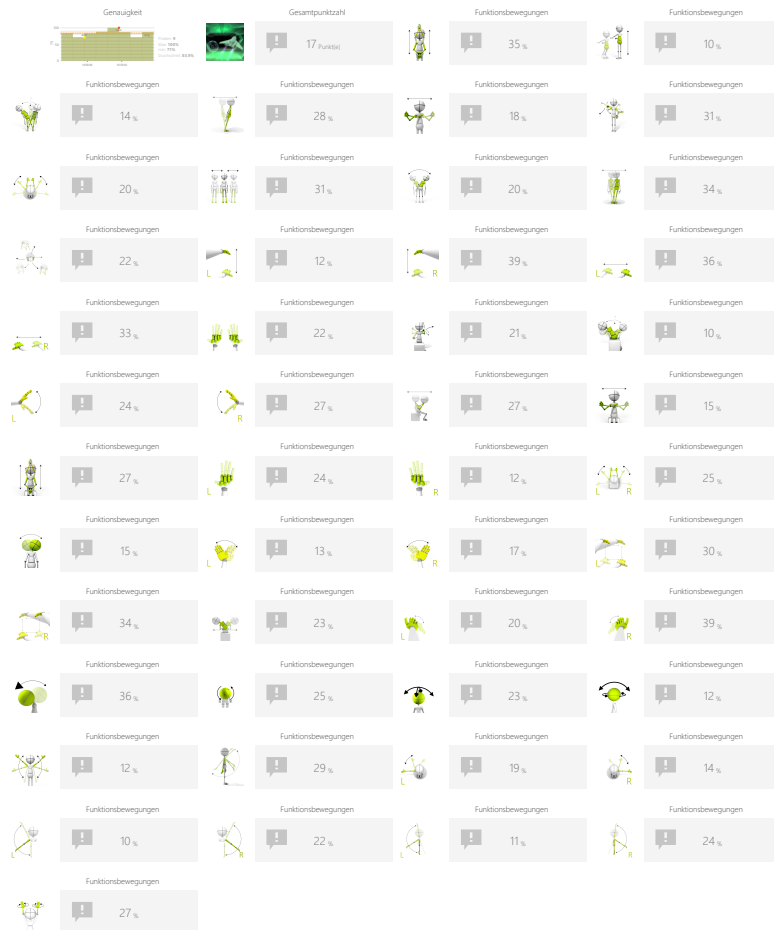
## FLUGZEUG

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

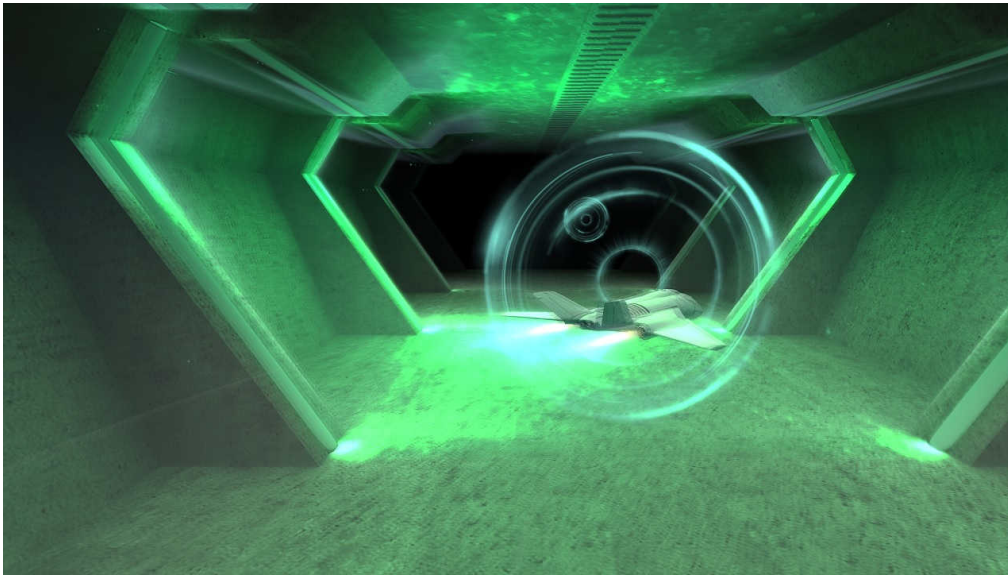
- Fokussierung
- Wahrnehmung
- Bewegungsgenauigkeit
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



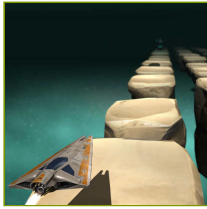
Schwierigkeit  
2/4

Geschwindigkeit  
100%

Geschwindigkeit automatisch eingestellt

Dauer  
90s

Bereich  
20% ↔ 80%

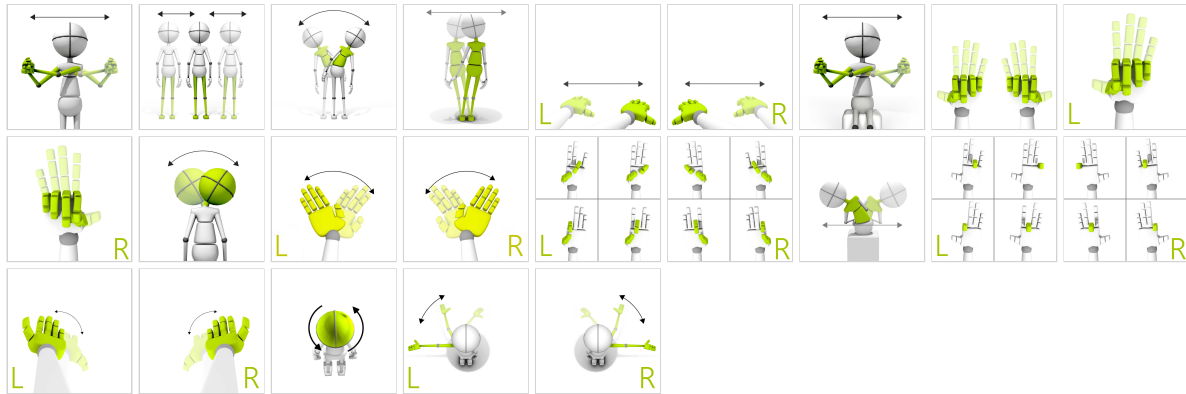


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

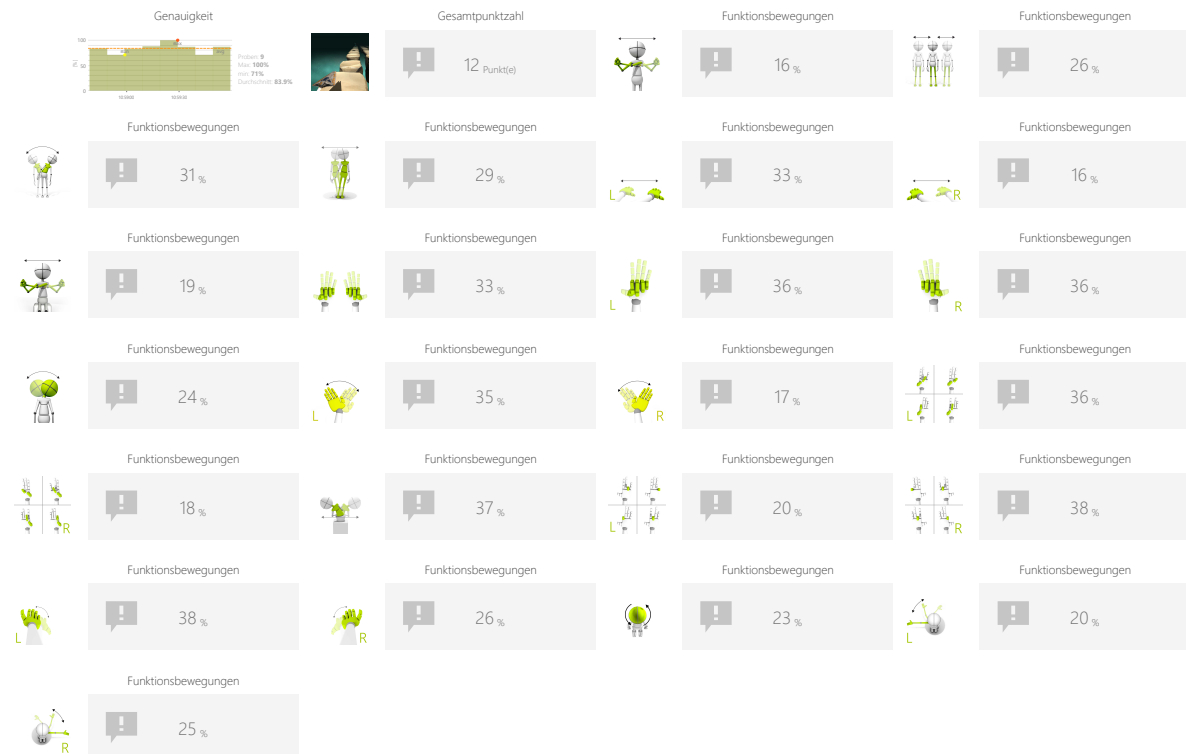
## STEINE

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>

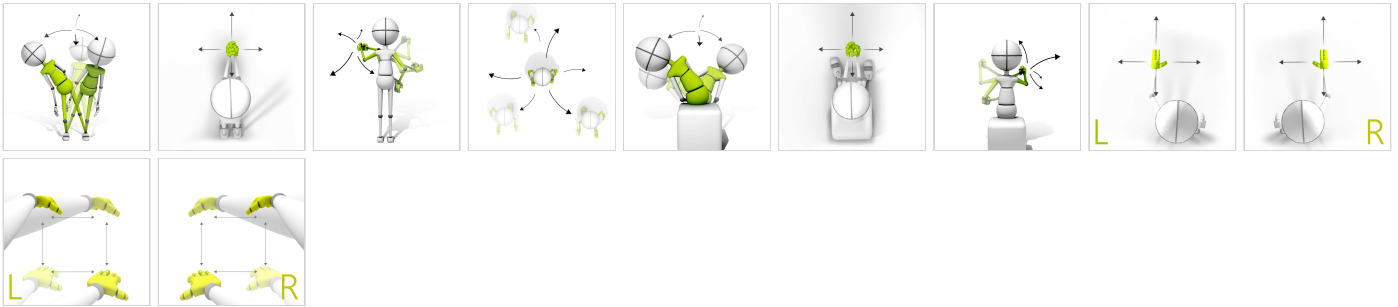


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

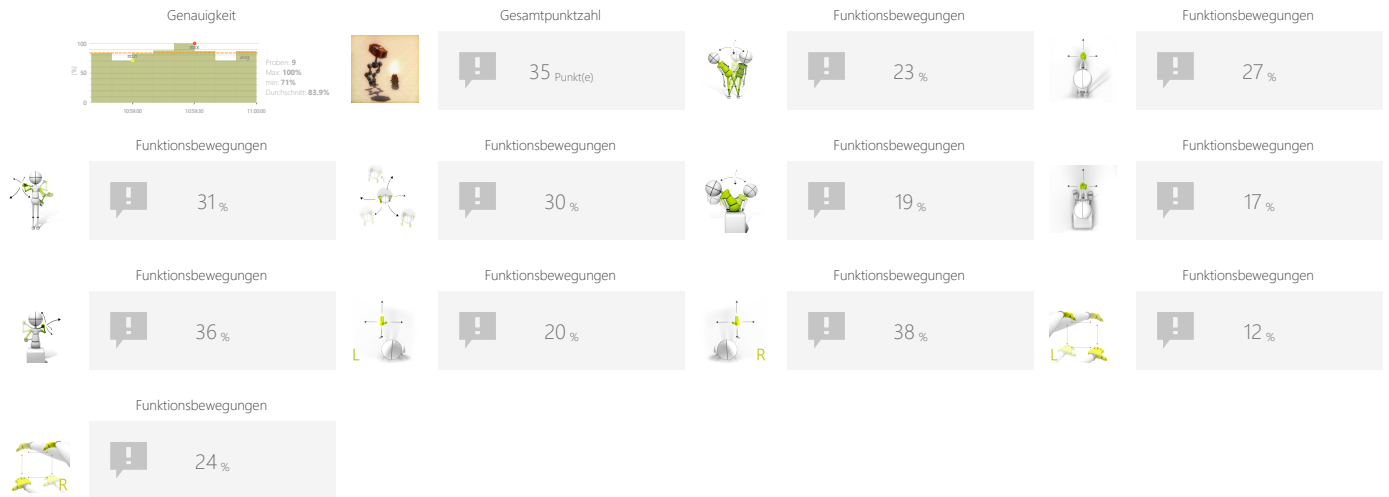
## HAMMER

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




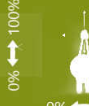

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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%

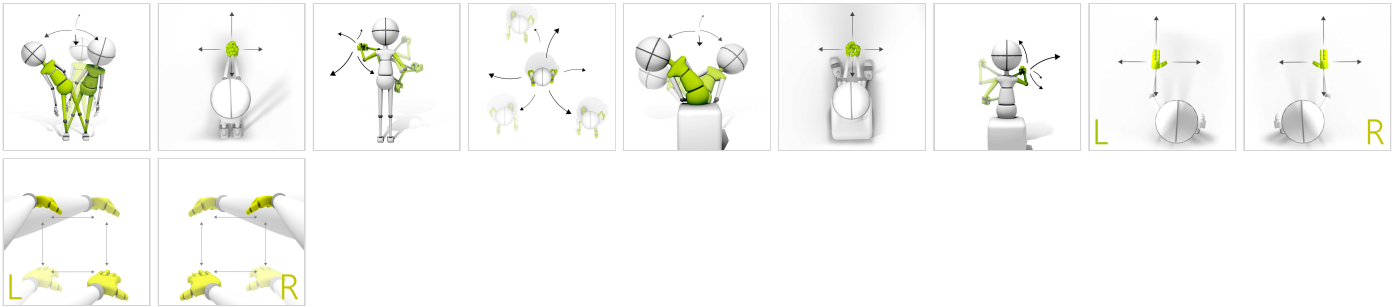


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

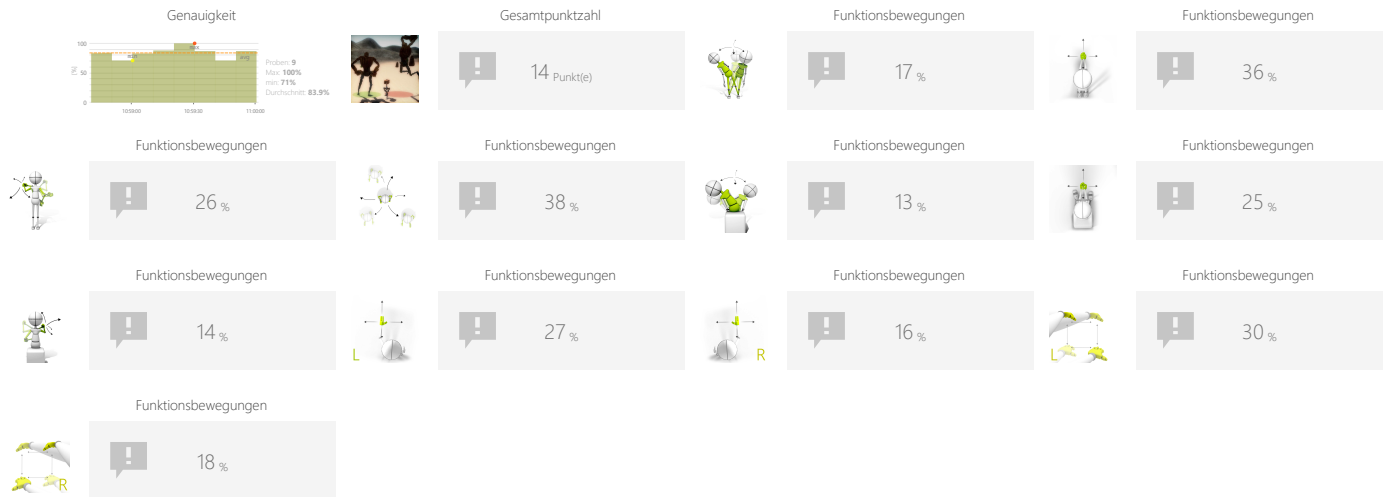
## WEGRENNEN

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

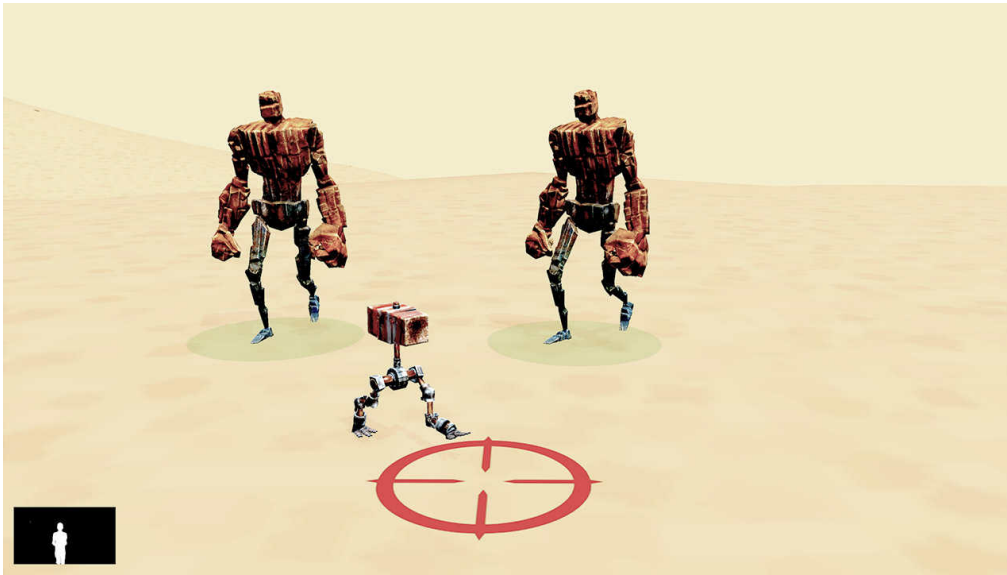
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Fokussierung
- Wahrnehmung

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Halten Sie sich von den großen Robotern fern



### BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	1/3
Dauer	90s
Bereich	0% ↔ 100%
Anzahl der Feinde	2
Geschwindigkeit der Gegner	100%



Schwierigkeit	brauch
Dauer	90s
Bereich	20% ↔ 80%
Anzahl der Feinde	4
Geschwindigkeit der Gegner	100%

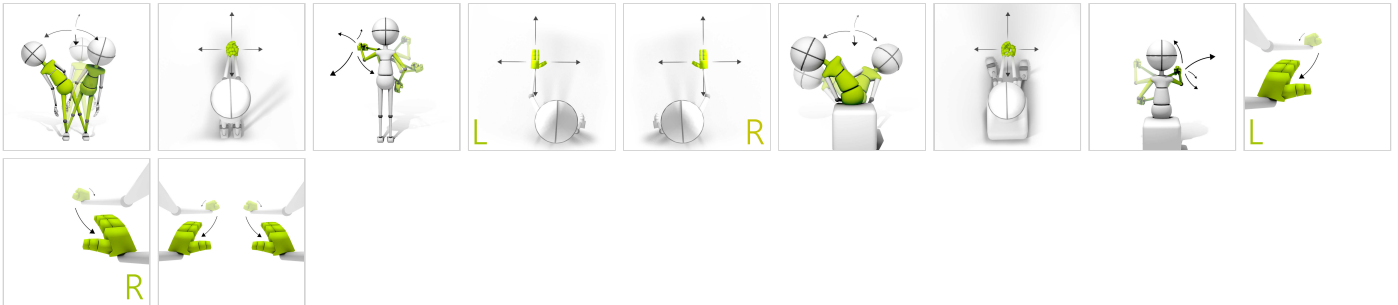


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

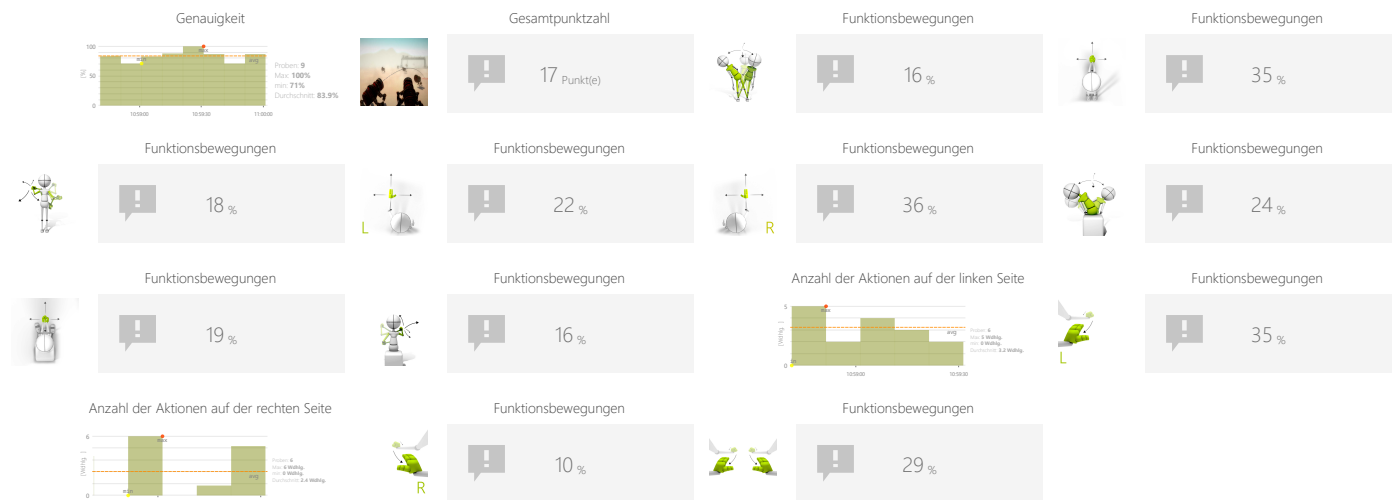
## KANONE

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>	Bereich <b>0% ↔ 100%</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 Feinden <b>4s</b>
	Geschwindigkeit der Gegner <b>100%</b>

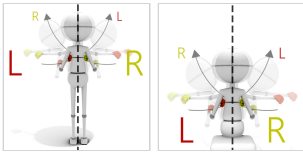


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

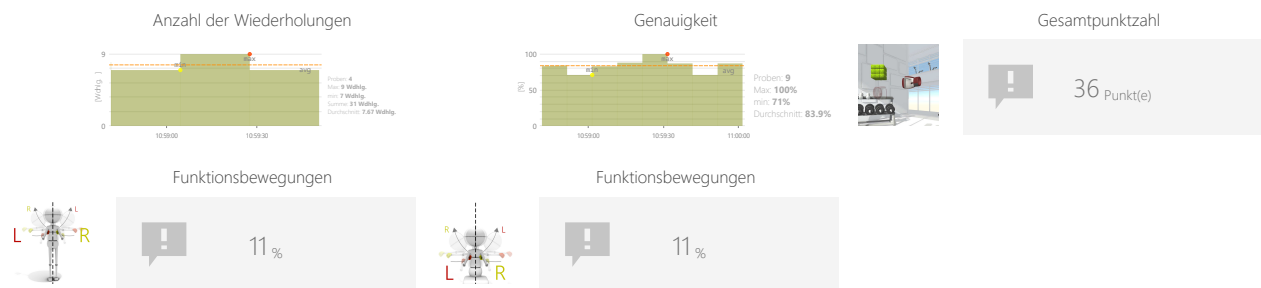
## KREUZSCHLÄGER

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 <b>1/3</b>	
Dauer <b>30s</b>	Reaktionszeit bearbeiten <b>3s</b>	Abstand zu den Targets <b>75%</b>

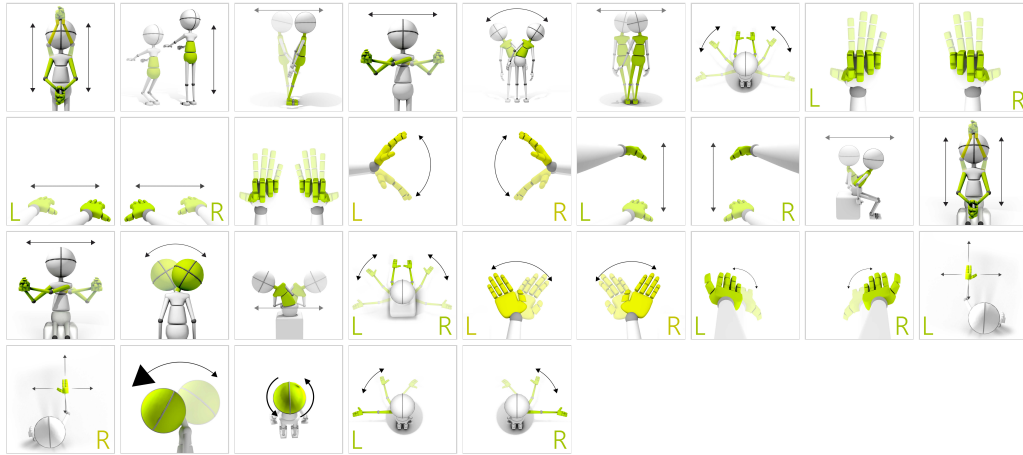


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

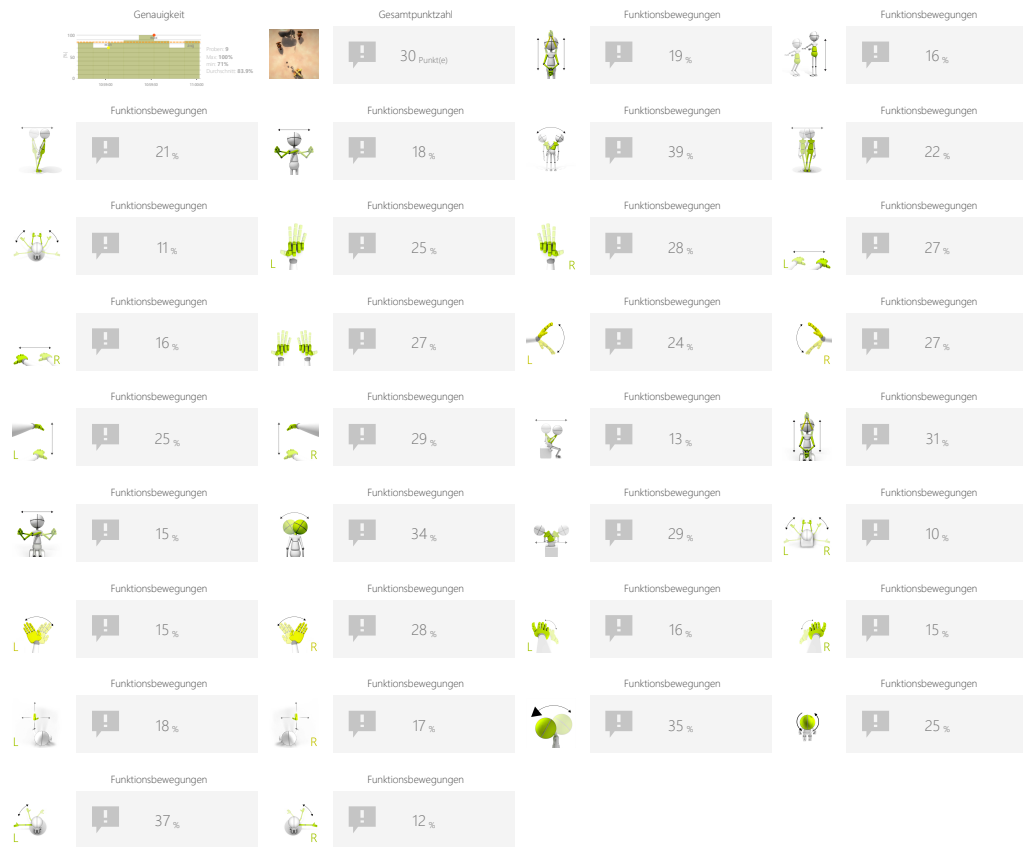
## AUTOMATISCHE KANONE

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

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

### ZIELE

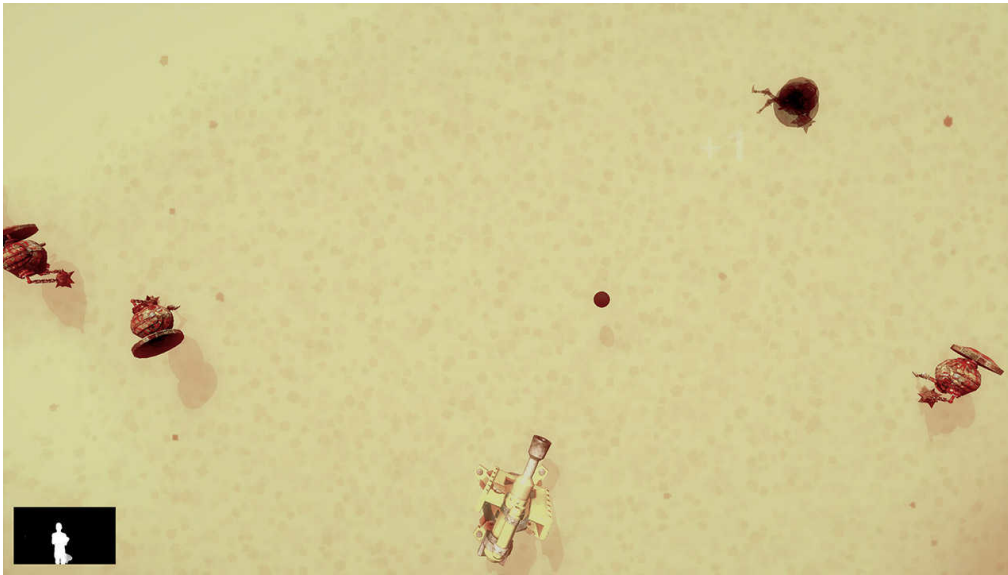
- Geteilte Aufmerksamkeit
- Spontane Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



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



Schwierigkeit	
brauch	
Dauer	Bereich
90s	20% 80% L R
Distraktoren aktivieren	Zeit zwischen Kanonenkugeln
Ja	1s
Zeit zwischen Feinden	Geschwindigkeit der Gegner
3s	50%

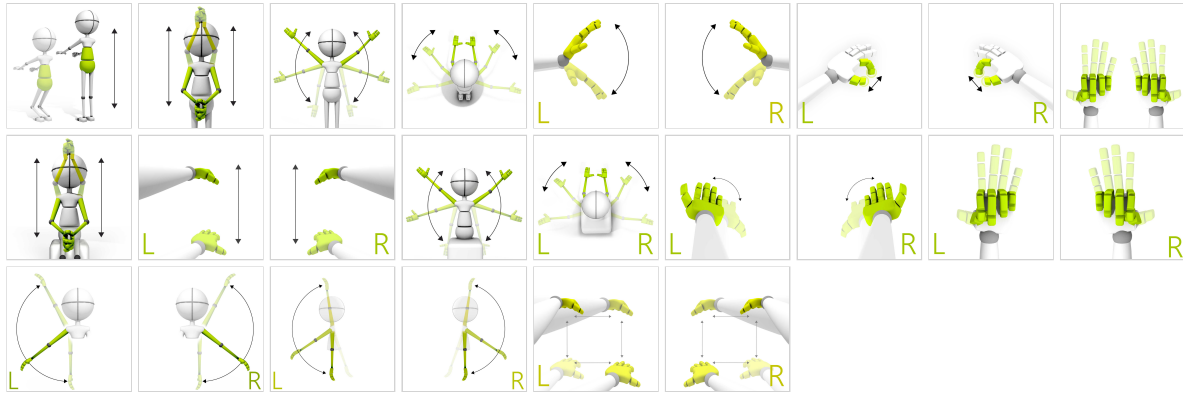


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

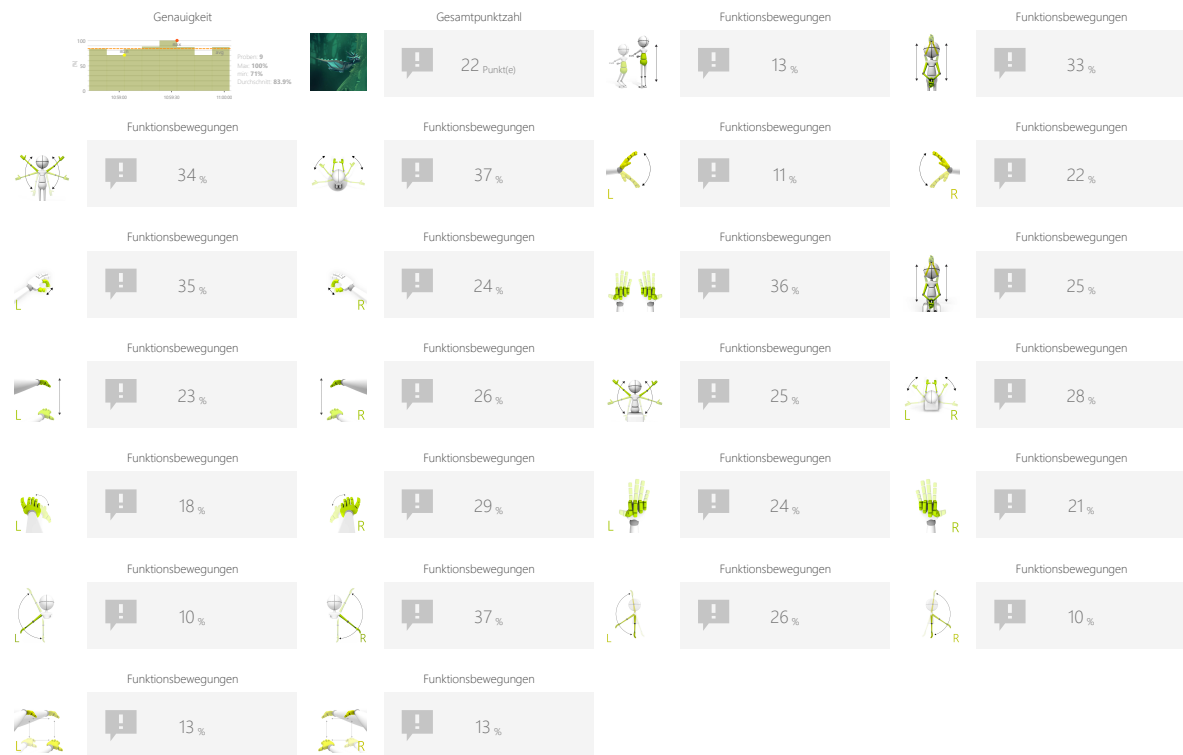
## DRACHE

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 <b>brauch</b>	
Dauer 90s	Bereich 20% - 80%
Größe der Münzgruppe 3	Abstand zwischen den Münzen 250%
Schwerkraft 100%	



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

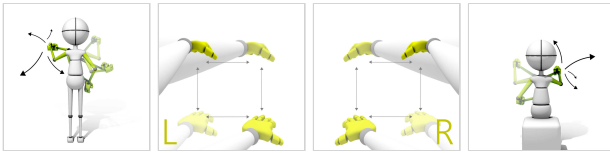


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

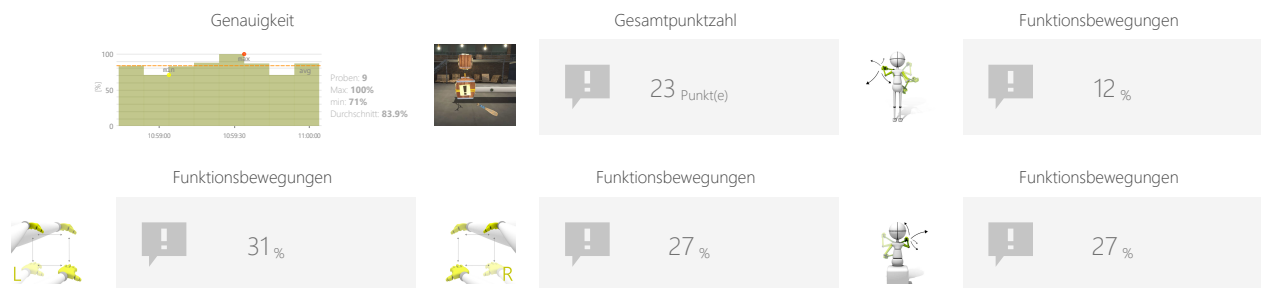
## KASTENBRECHER

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



## ZIELE

- 3D-Bewegungsreproduktion
- Bewegungsbewusstsein
- Muskelverstärkung
- Sich wiederholende Bewegungen

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen Sie die Kisten mit dem Schläger



### BEISPIELEINSTELLUNGEN



<p>Schwierigkeit</p> <p>1/3</p>										
<p>Aktive Positionen</p> <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>										<p>Dauer</p> <p>90s</p>
<p>Erforderliche Kraft</p> <p>50%</p>										

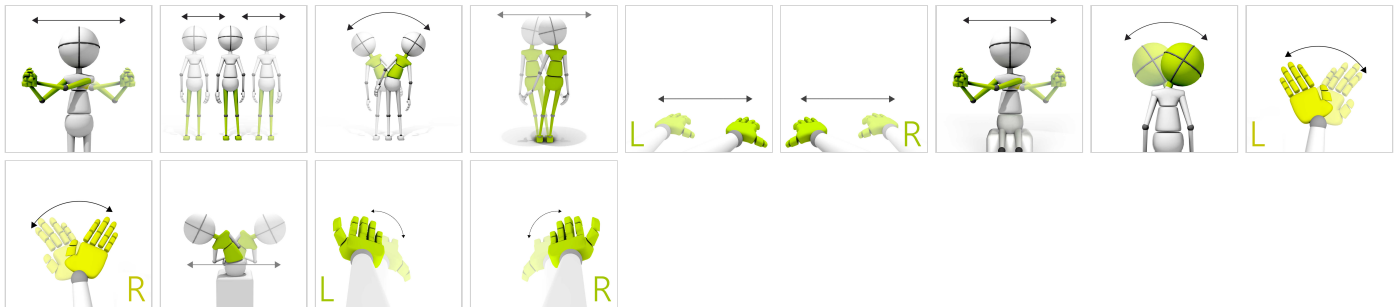


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

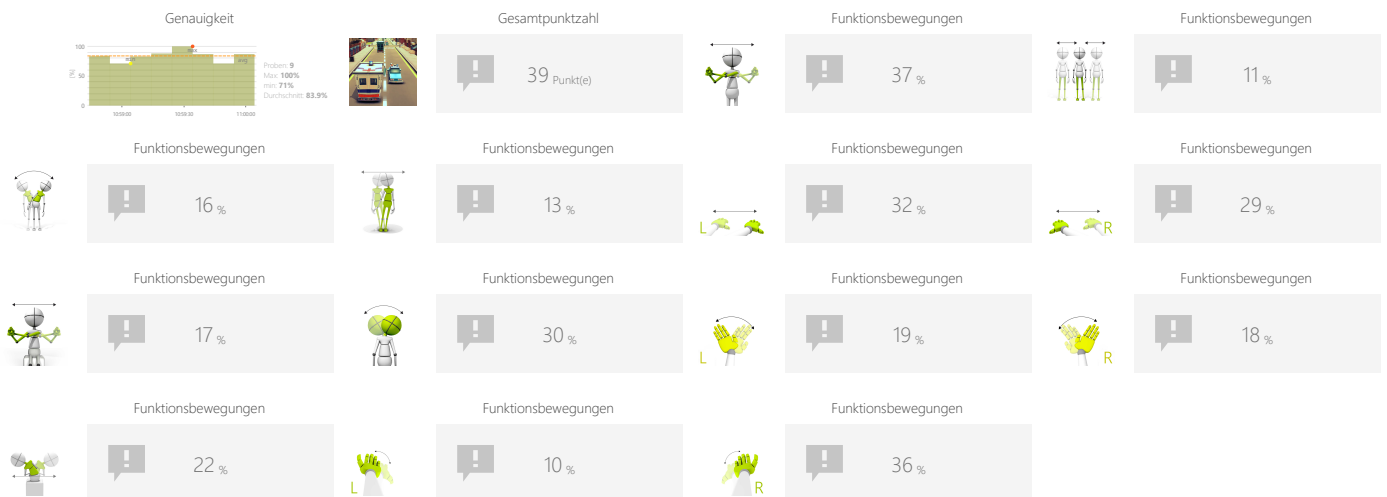
## KRANKENWAGEN

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Bereich
- Abstand zwischen den Autos

### ZIELE

- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Fokussierung
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung
- Visuelle motorische Koordination

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Fahren Sie so schnell Sie können und weiche Sie anderen Autos aus



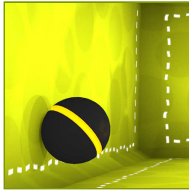
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



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



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

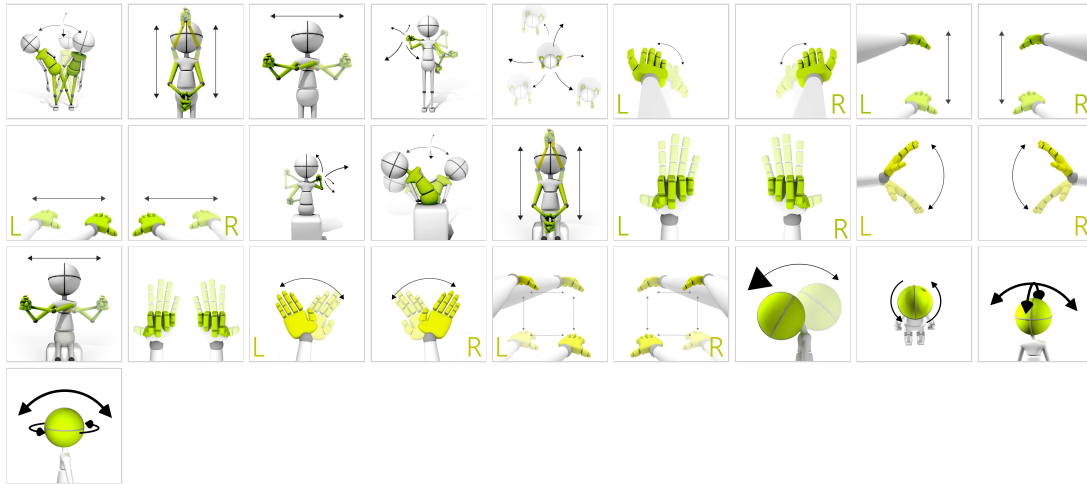


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## ARKANOID

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

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

### ZIELE

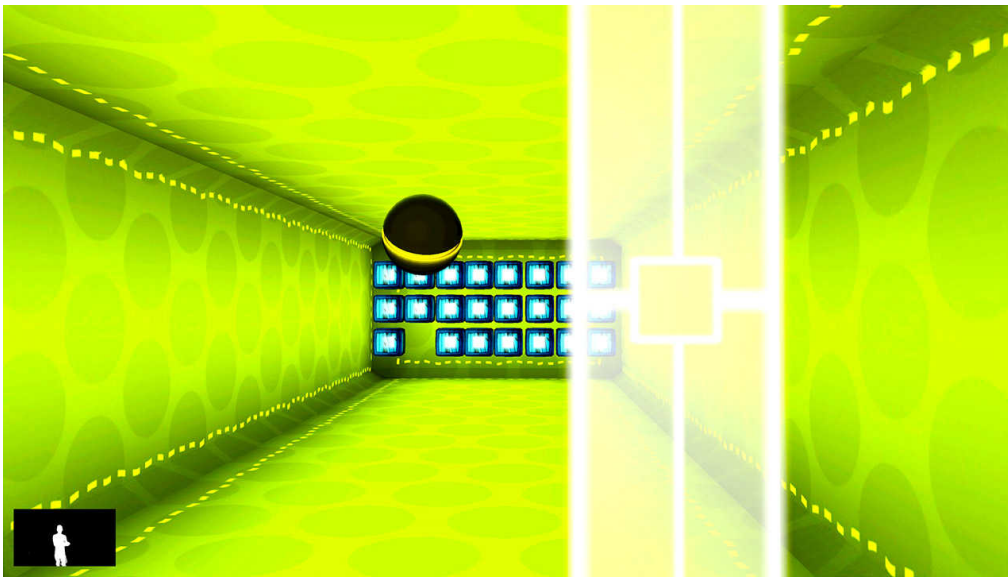
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Visuelle motorische Koordination

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

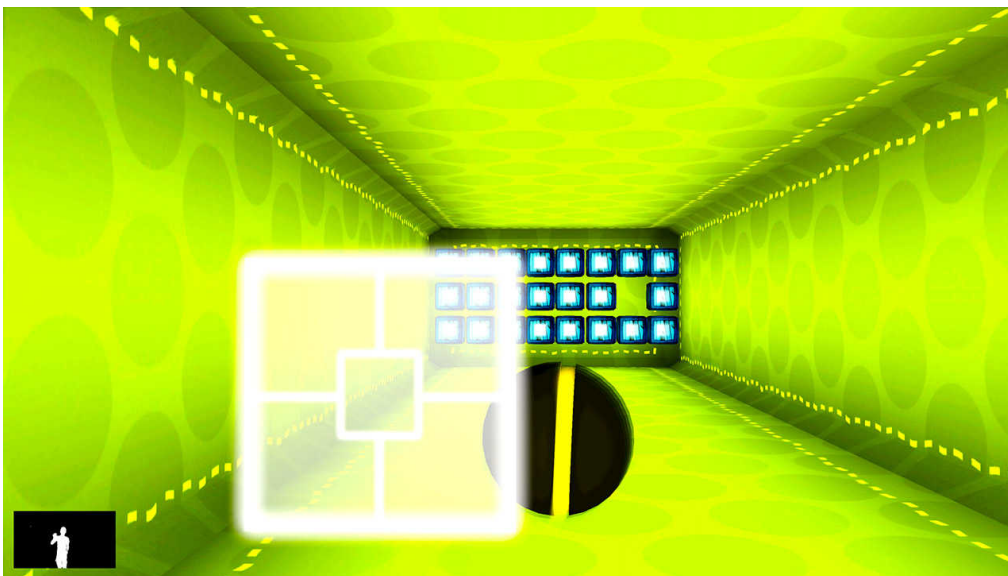
Zerstören Sie so viele Kästen wie möglich



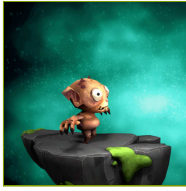
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



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



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

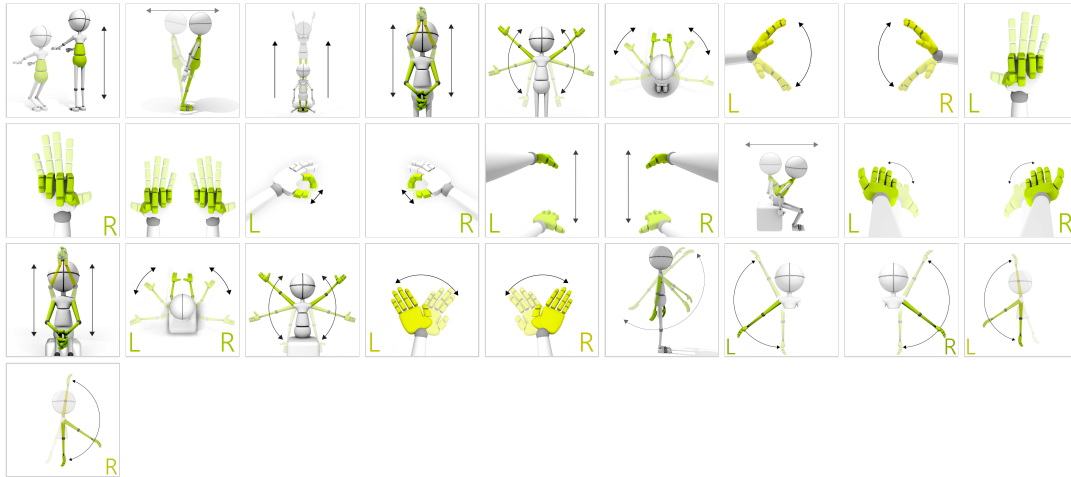


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

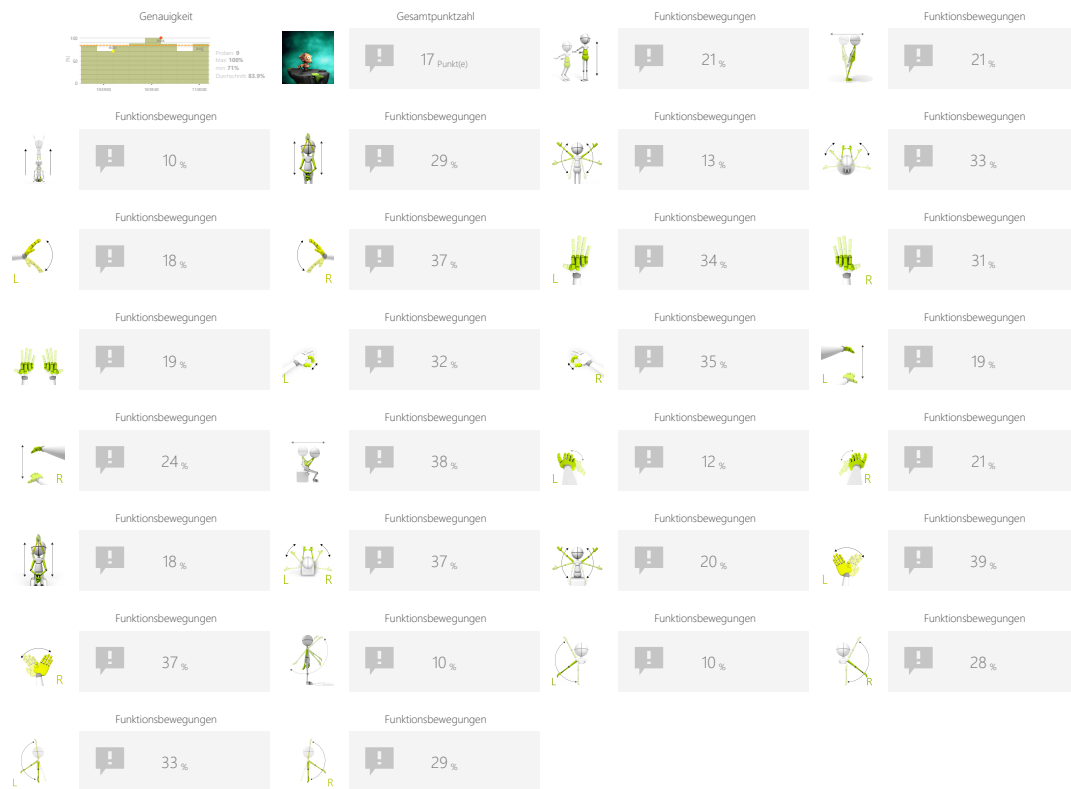
## RAKETENSPRINGEN

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>	

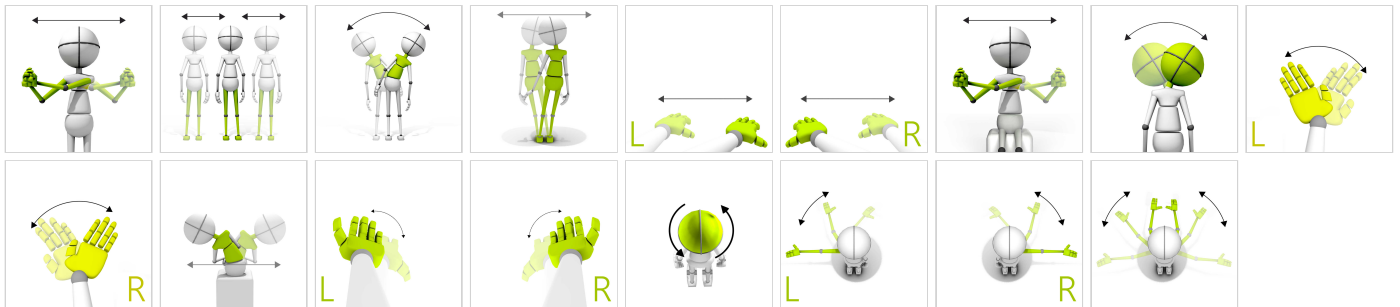


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

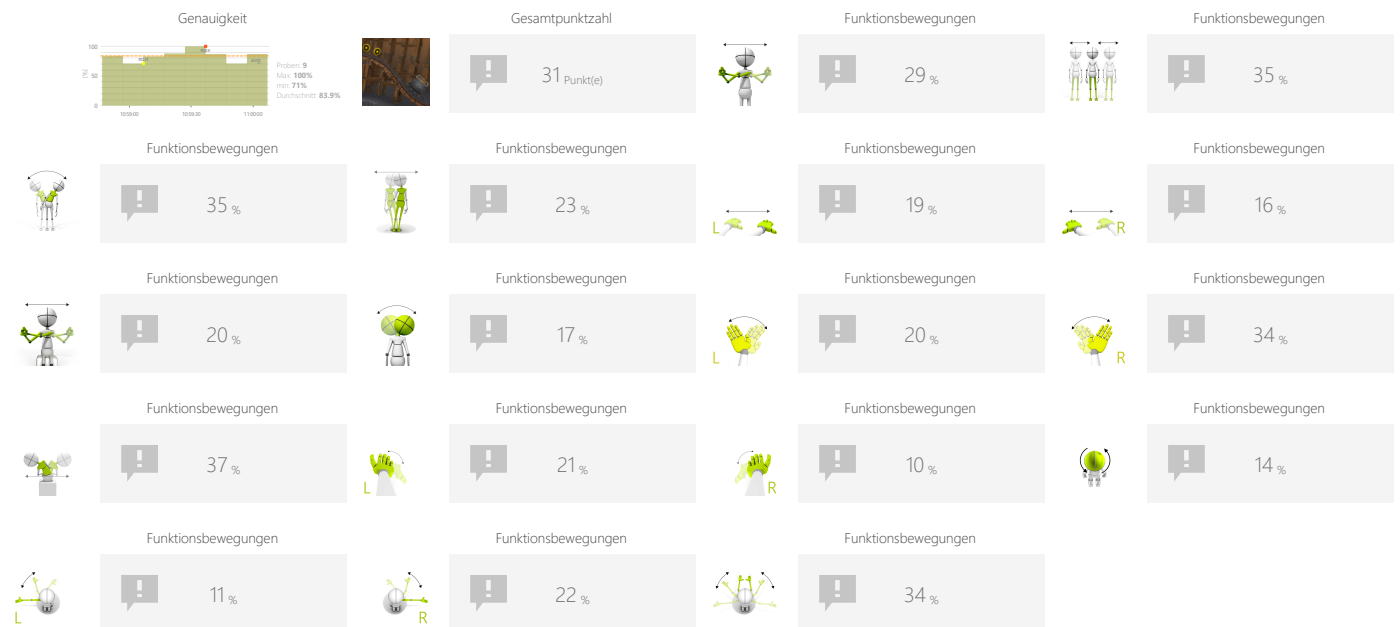
## SCHIENEN

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

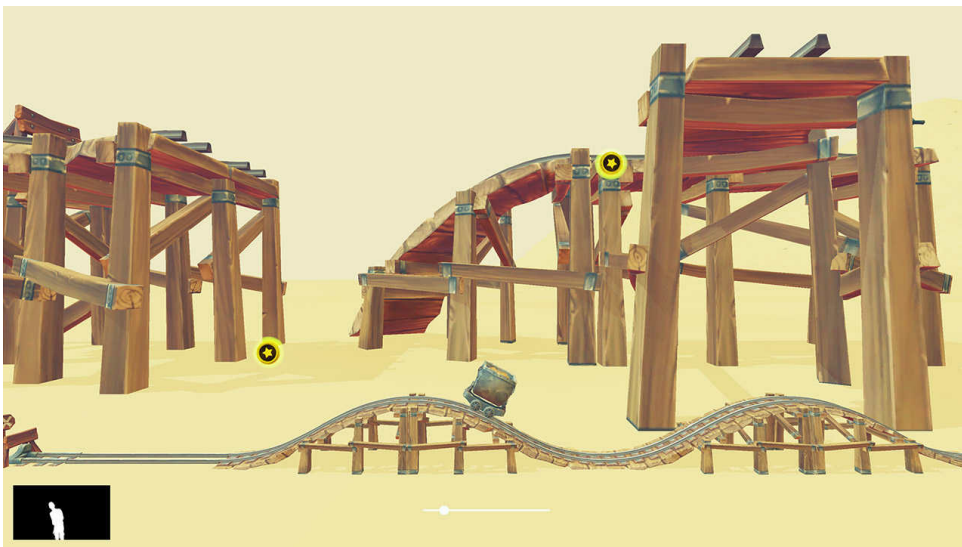
Steuern Sie den Einkaufswagen, um die Münzen einzusammeln.



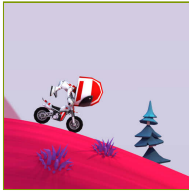
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



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>	

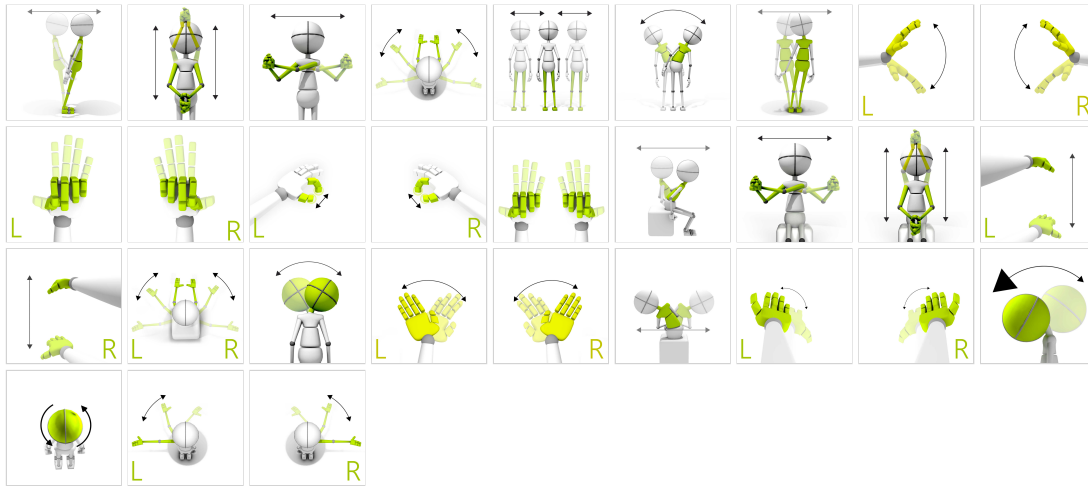


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

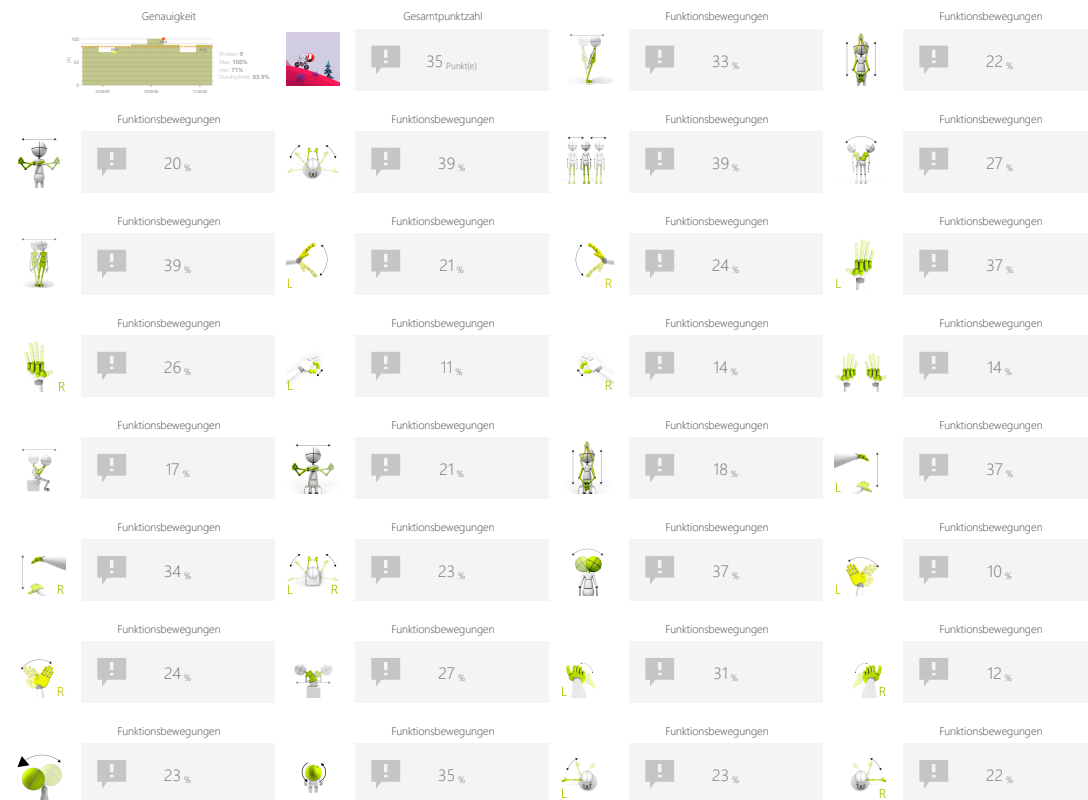
## MOTOCROSS

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



A set of UI control panels for the game. The top row includes a small game view icon and a character adjustment panel with vertical arrows. Below these are three main settings panels: "Schwierigkeit" (Difficulty) set to "1/3", "Dauer" (Duration) set to "90s", and "Bereich" (Range) set to "20% - 80%". A bottom panel shows "Form der Route" (Route Form) set to "Einfach" (Simple).

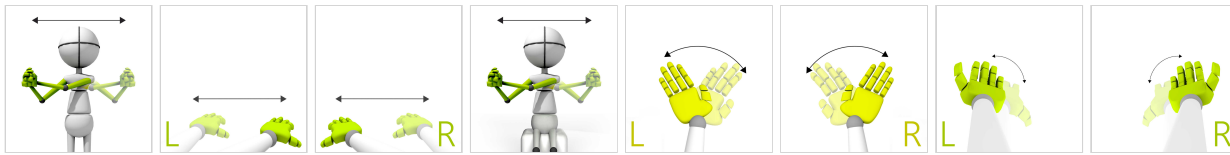


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

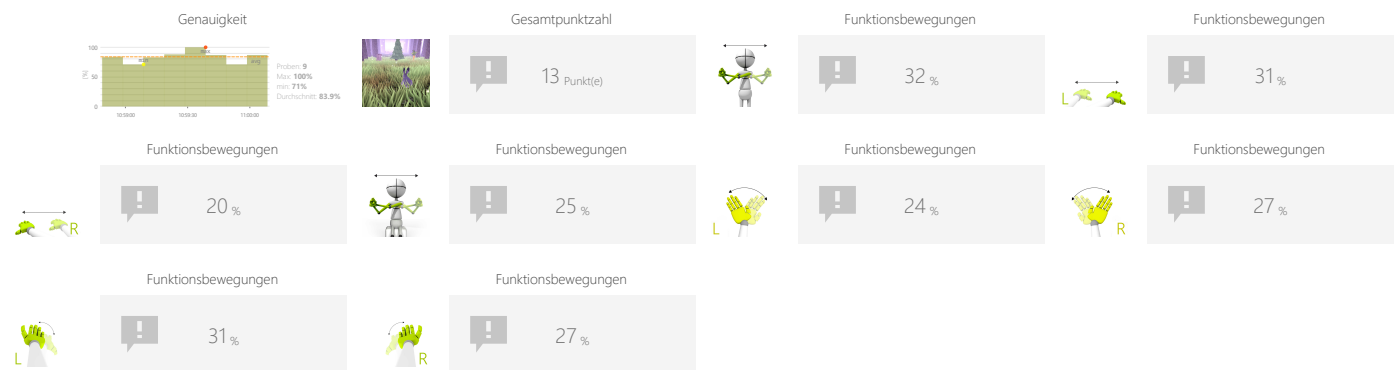
## WALDLÄUFER

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



### ZIELE

- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Fokussierung
- Geplante Bewegungen
- Bewegungsgeschwindigkeit

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Halten Sie den Hasen in Bewegung und sammeln Sie so viele Karotten wie möglich.



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



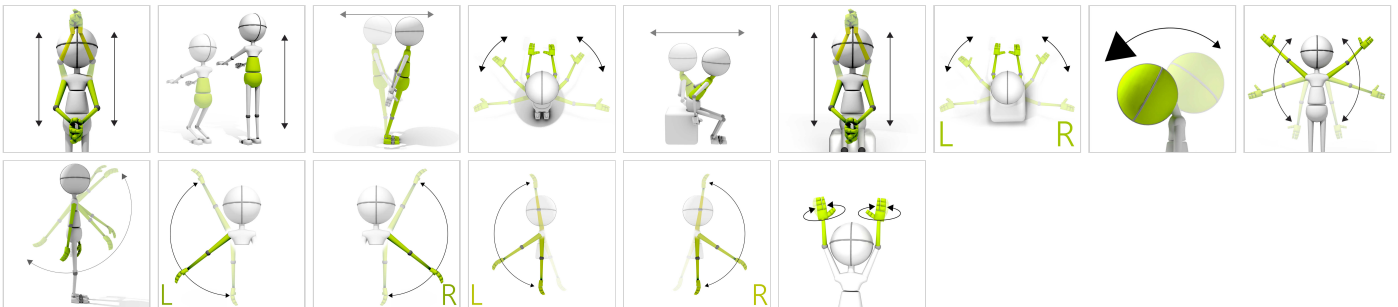


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

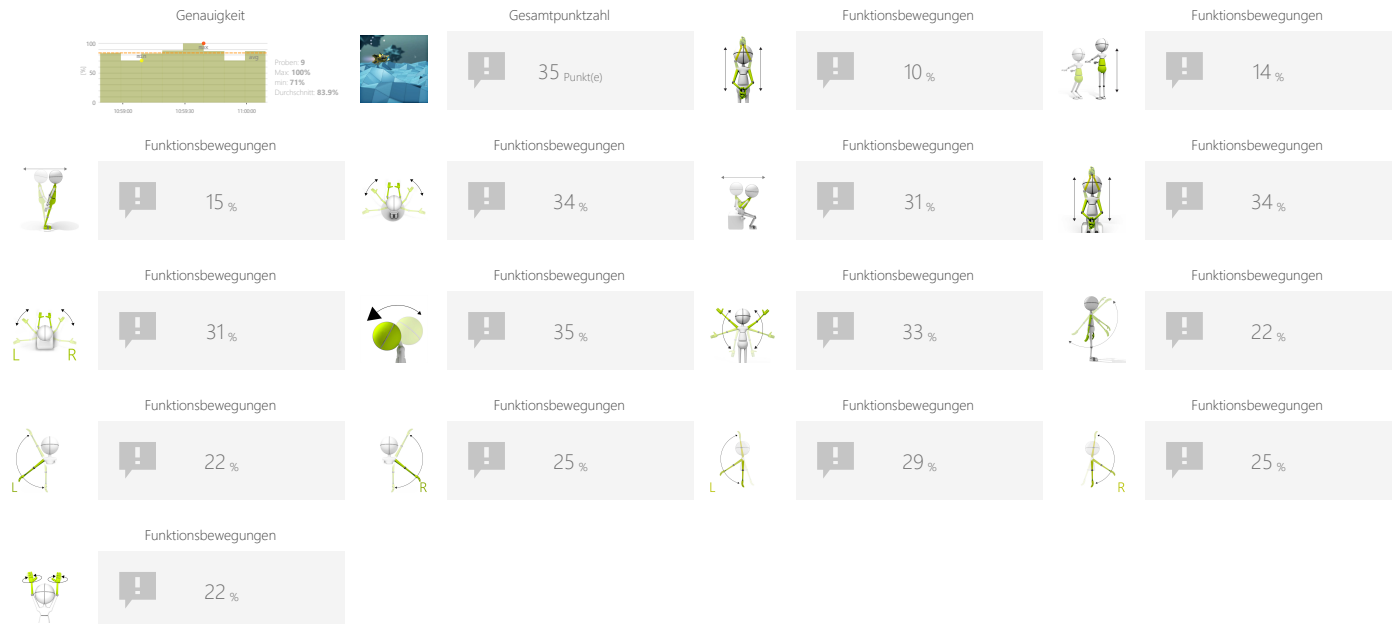
## GEOMETRISCHER FLIEGER

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Geschwindigkeit
- Aufgabendauer
- Bereich

### ZIELE

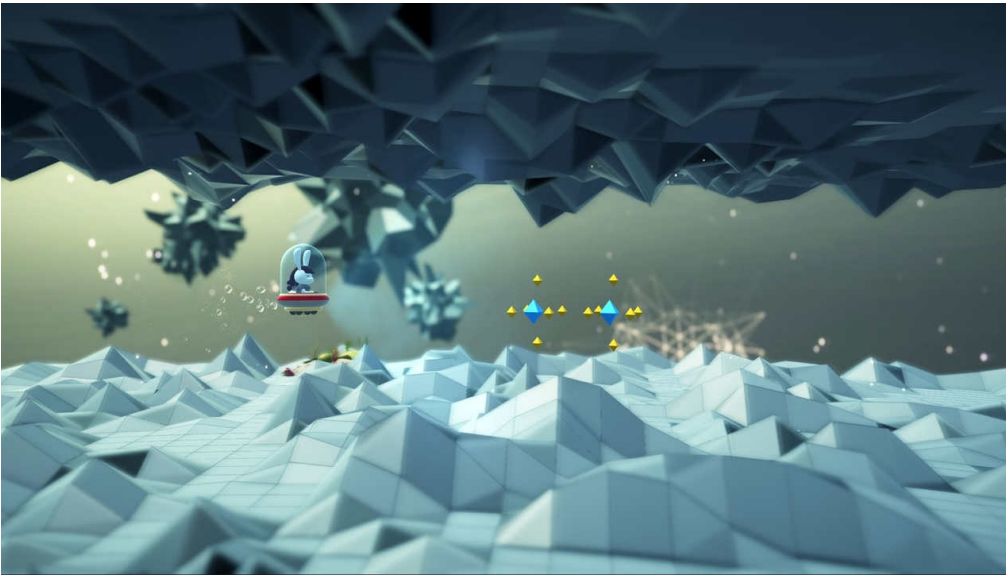
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Aktivität in einem vorgegebenen Rhythmus
- Visuelle motorische Koordination

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Steuern Sie das Fahrzeug, um die Hindernisse zu vermeiden



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit  
1/3

Geschwindigkeit  
100%  
Geschwindigkeit automatisch eingestellt

Dauer  
90s

Bereich  
20% 80%

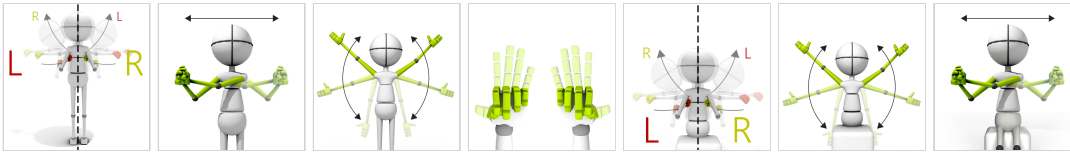


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## 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



## ZIELE

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

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schlagen Sie die grünen Monster, wenn sie näher kommen.



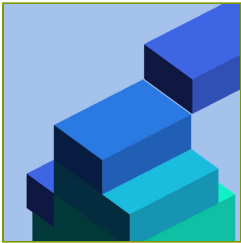
# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## TÄNZER

### BEISPIELEINSTELLUNGEN



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

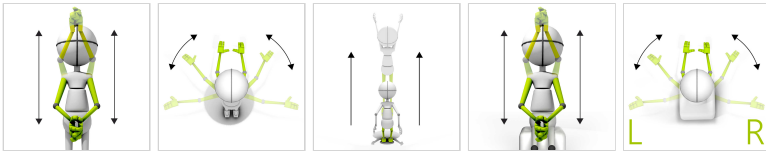


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

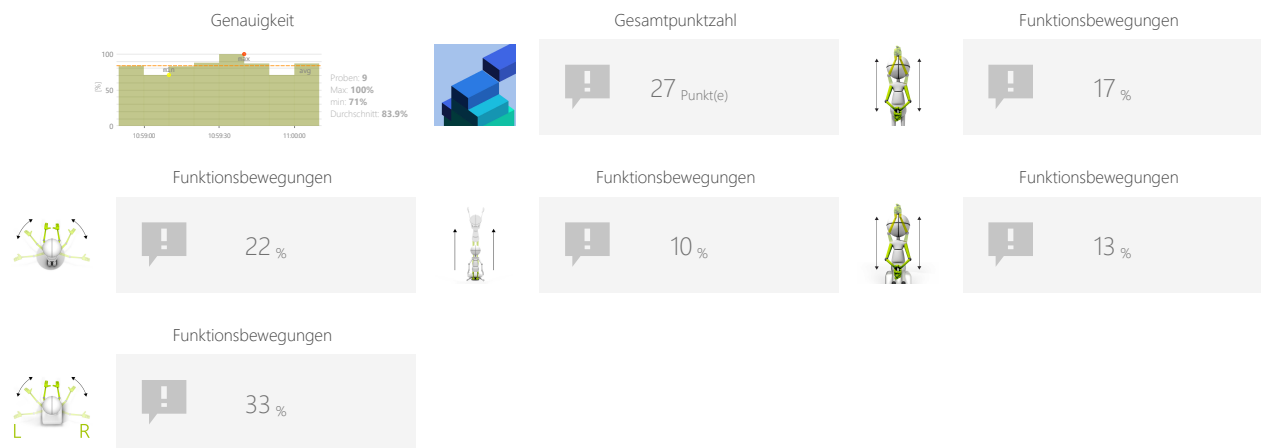
## STACK-BUILDER

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



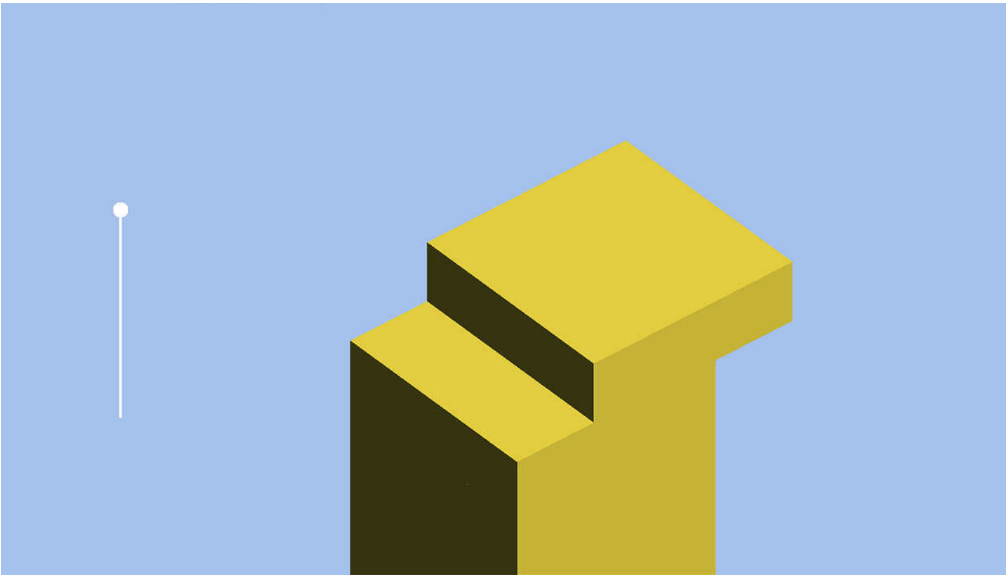
## ZIELE




- 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 <b>1/3</b>	
Dauer <b>90s</b>		Bereich 20% - 80% 
Geschwindigkeit der Objekte <b>50%</b>		

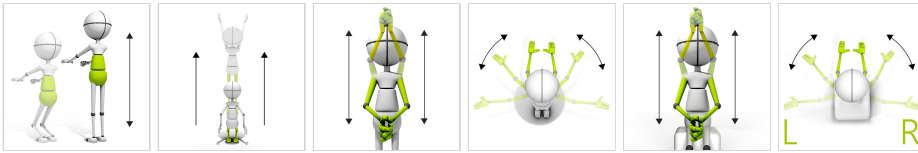


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

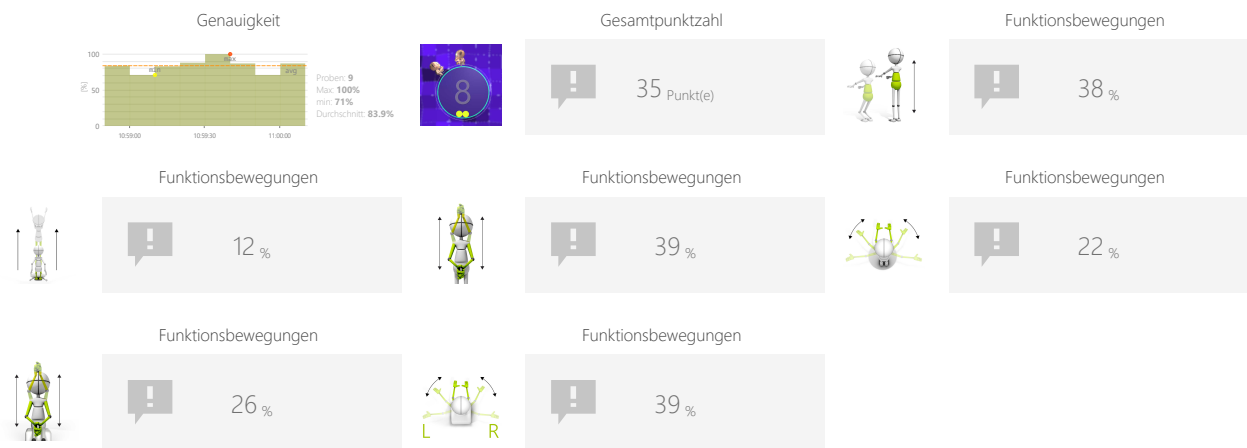
## KOBOLD-AUSWEICHEN

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



### ZIELE

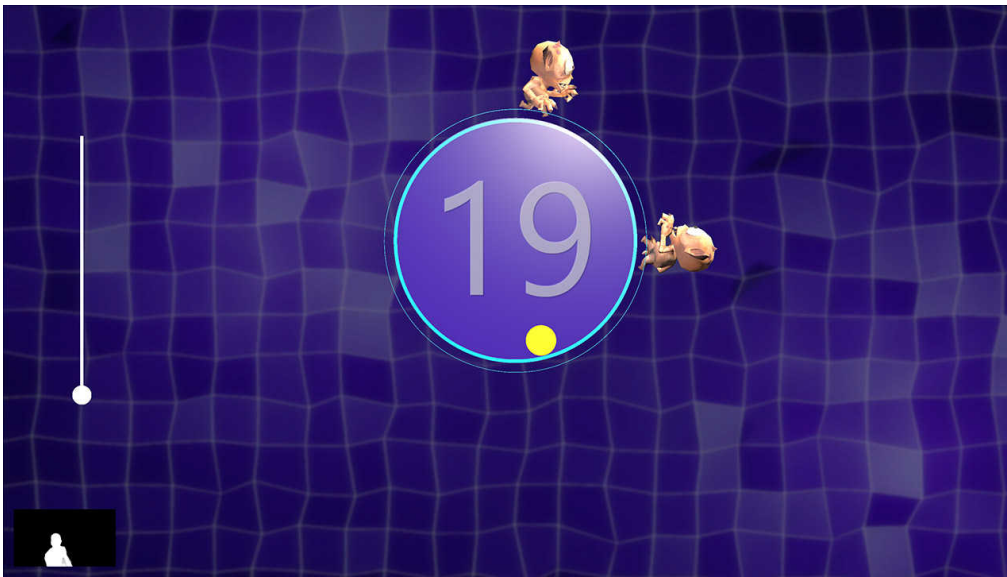
- Dynamik der geplanten Bewegungen
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten
- Visuelle motorische Koordination
- Fokussierung

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Dauer 90s	Bereich 20% ↔ 80%
Anzahl der Imps 2	Anzahl der Ziele 20
Geschwindigkeit der Objekte 100%	



Dauer 90s	Bereich 20% ↔ 80%
Anzahl der Imps 6	Anzahl der Ziele 20
Geschwindigkeit der Objekte 100%	



# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

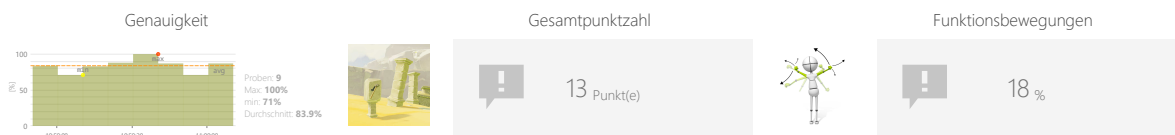
## ARCHÄOLOGIE

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
- Steinhärte
- Hand

### ZIELE

- Fokussierung
- Sich wiederholende Bewegungen
- Entspannung
- Beidhändiges Greifen

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Setzen Sie den Meißel auf den Stein und schlagen Sie ihn dann mit dem Hammer ein. Durch diese Aktion wird der Stein zerbrochen und das darin verborgene Artefakt enthüllt.



BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
<b>1/3</b>	
Dauer	Steinhärte
90s	50%
	Hand
	Rechts



Schwierigkeit	
<b>1/3</b>	
Dauer	Steinhärte
90s	50%
	Hand
	Rechts

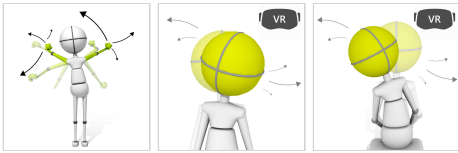


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

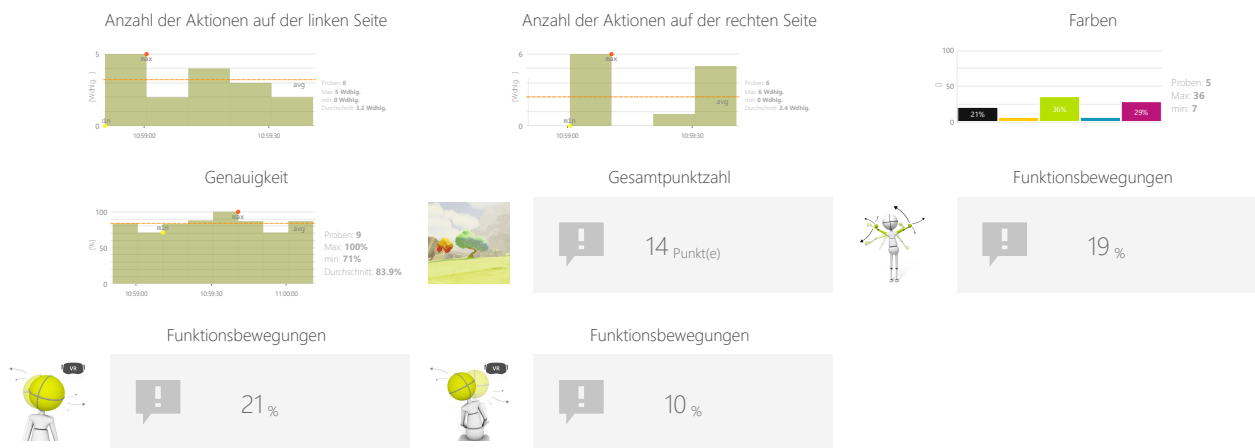
## BÄUME PFLANZEN

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
- Hand

## ZIELE

- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten im 3D-Raum
- Bewegungsgenauigkeit
- Fokussierung
- Entspannung
- Beidhändiges Greifen

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Schießen Sie Samen mit einer Steinschleuder auf die durch Flugobjekte hervorgehobenen Ziele. Verwenden Sie den Joystick Ihres Controllers, um aus einer Vielzahl von Baumfarben auszuwählen.



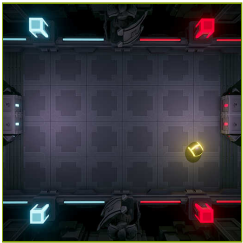
## BEISPIELEINSTELLUNGEN



	
Dauer	Hand
< >	Rechts
90s	



	
Dauer	Hand
< >	Rechts
90s	

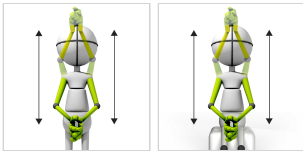


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

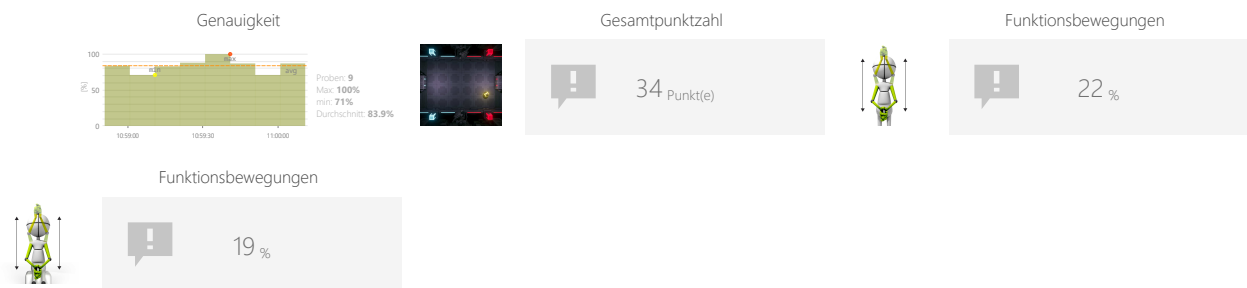
## PONG

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



## ZIELE

- Geplante Bewegungen
- Fokussierung
- Voraussichtliche Bewegungsbahn von Objekten

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

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

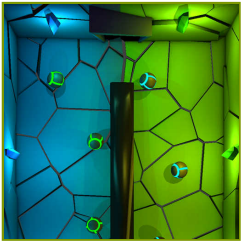


# FUNKTIONSBEWEGUNGEN

## PONG

### BEISPIELEINSTELLUNGEN



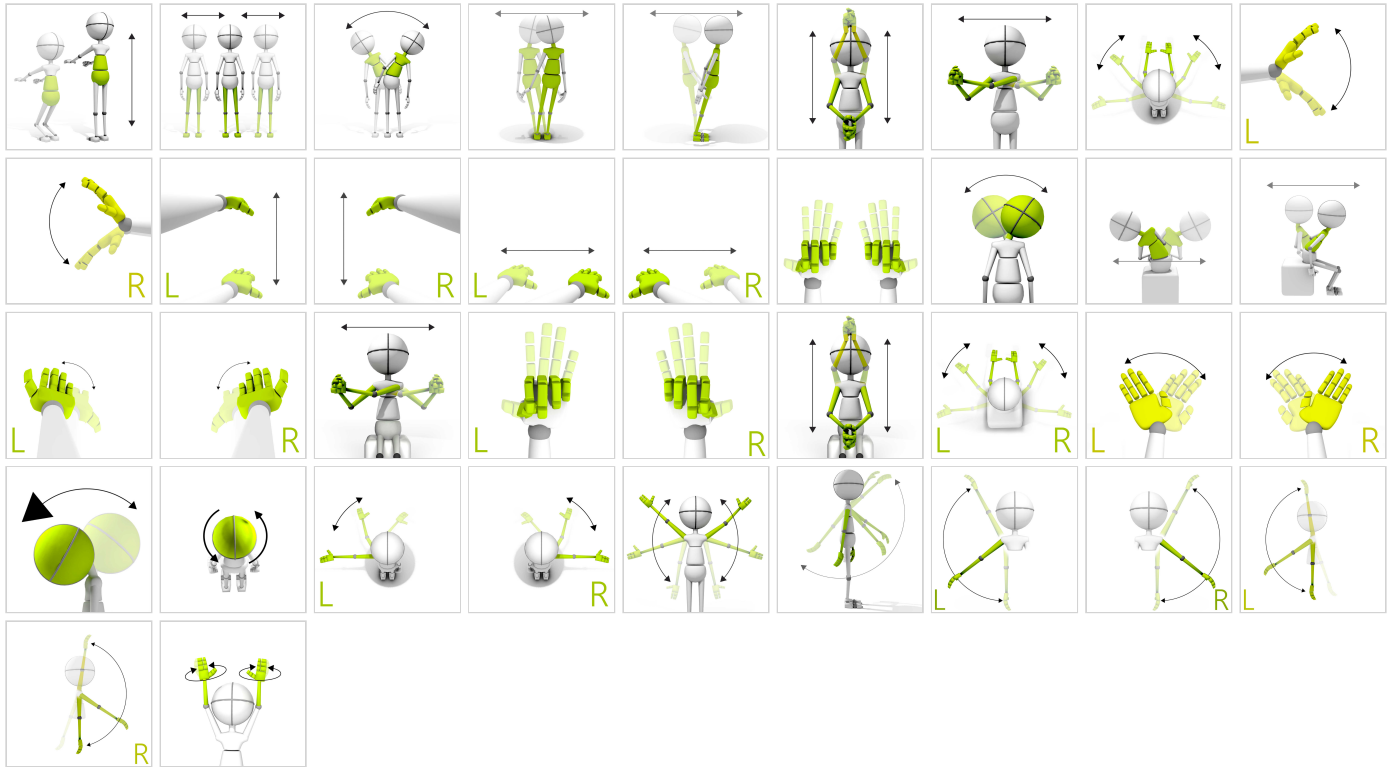



# GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

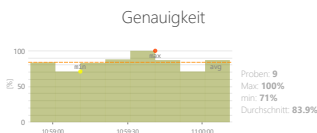
## SORTIERER

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

27 Punkt(e)



Geteilte Aufmerksamkeit

16 %

### 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

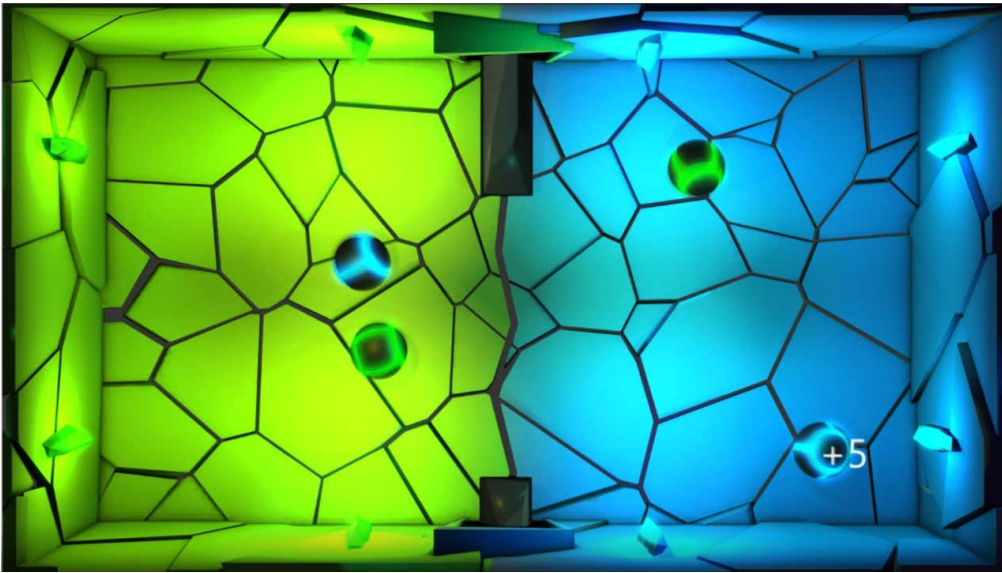
Verteilen oder Blockieren Sie die Bälle so, dass sich die blauen Bälle auf der blauen und die grünen Bälle auf der grünen Seite des Bildschirms befinden.



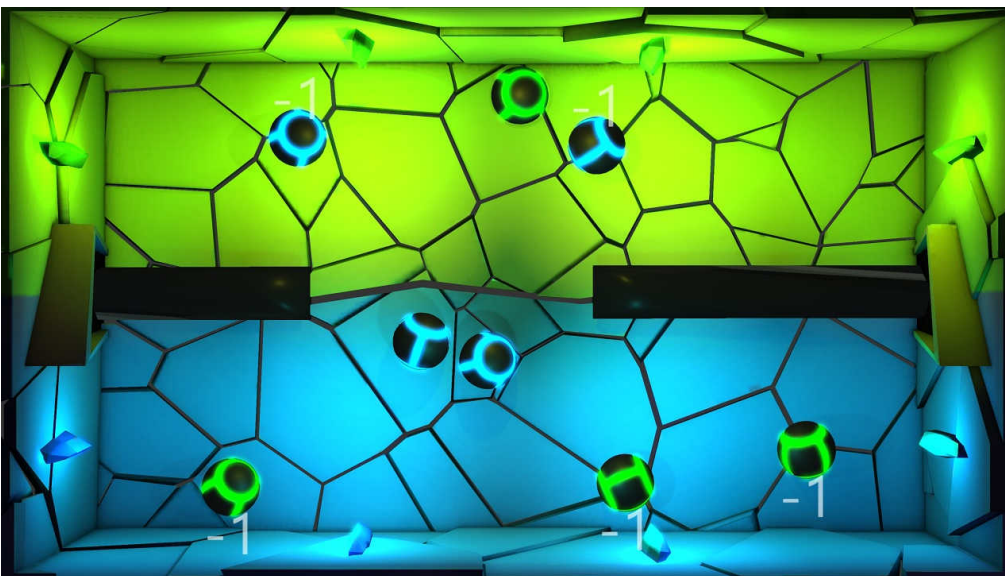
# GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

## SORTIERER

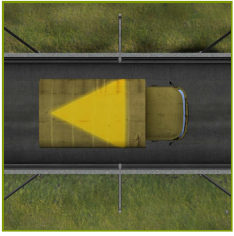
### BEISPIELEINSTELLUNGEN



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>	

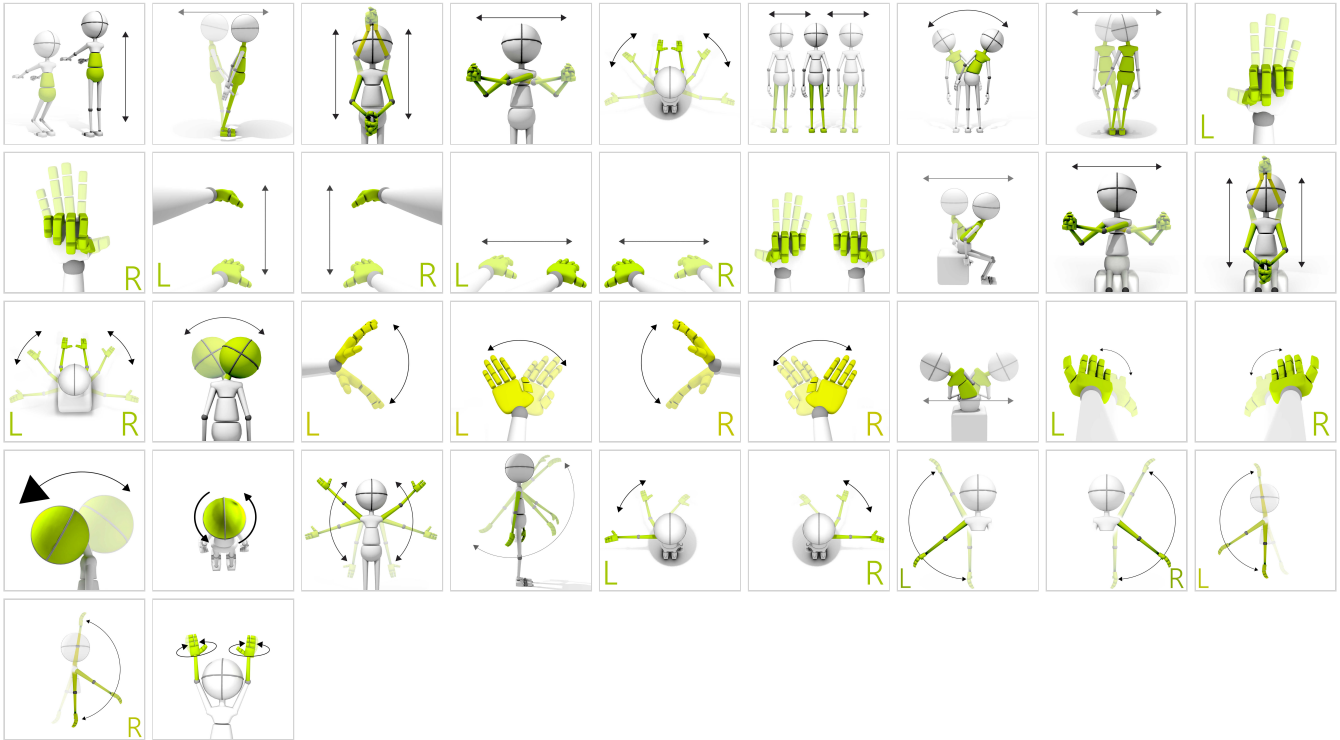


# SPEICHER

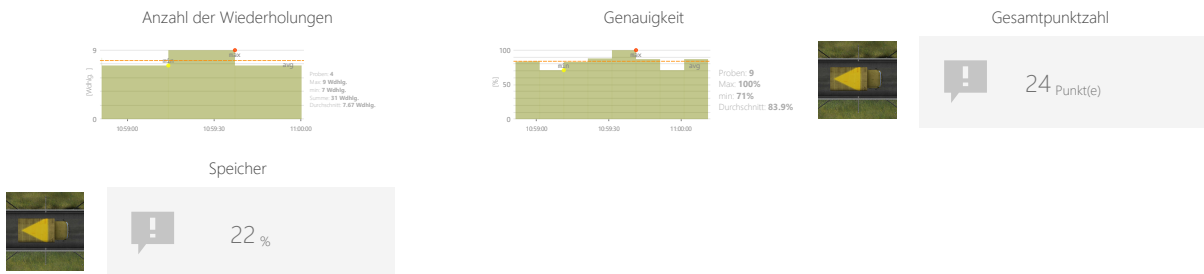
## LASTWAGEN

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

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



### ANPASSUNGEN

- Aufgabendauer
- Bereich
- Optionen

### ZIELE

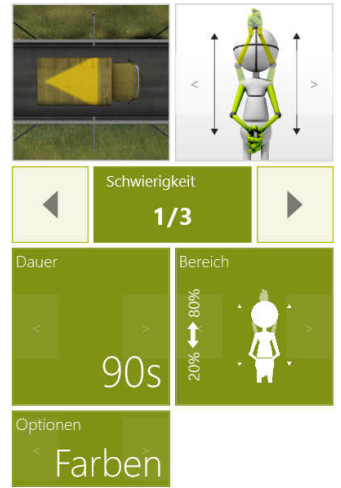
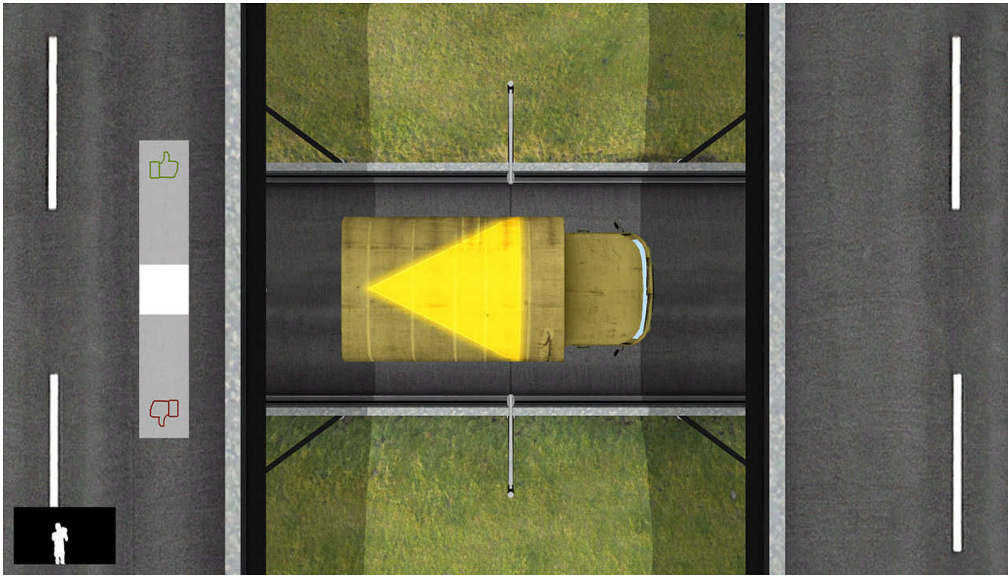
- Logische Aufgaben
- Fokussierung
- Wahrnehmung

### 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



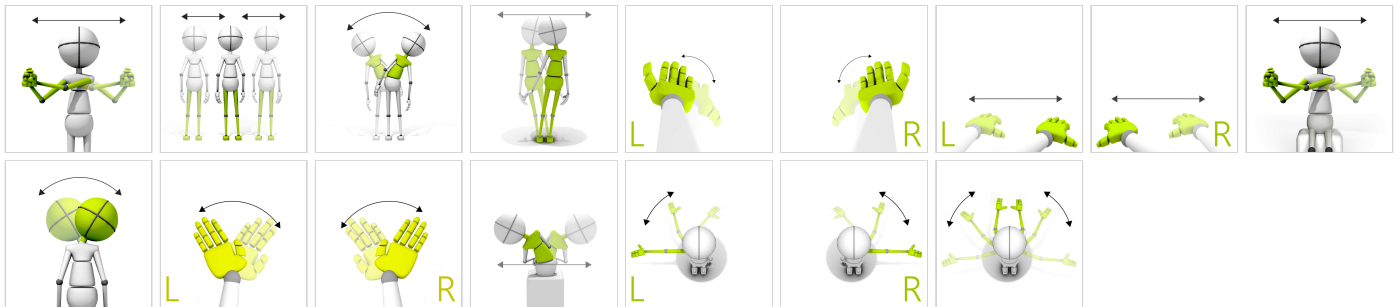


# PROBLEME LÖSEN

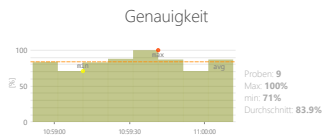
## KLONEN

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

! 23 Punkt(e)



Probleme lösen

! 12 %

### ANPASSUNGEN

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

### ZIELE

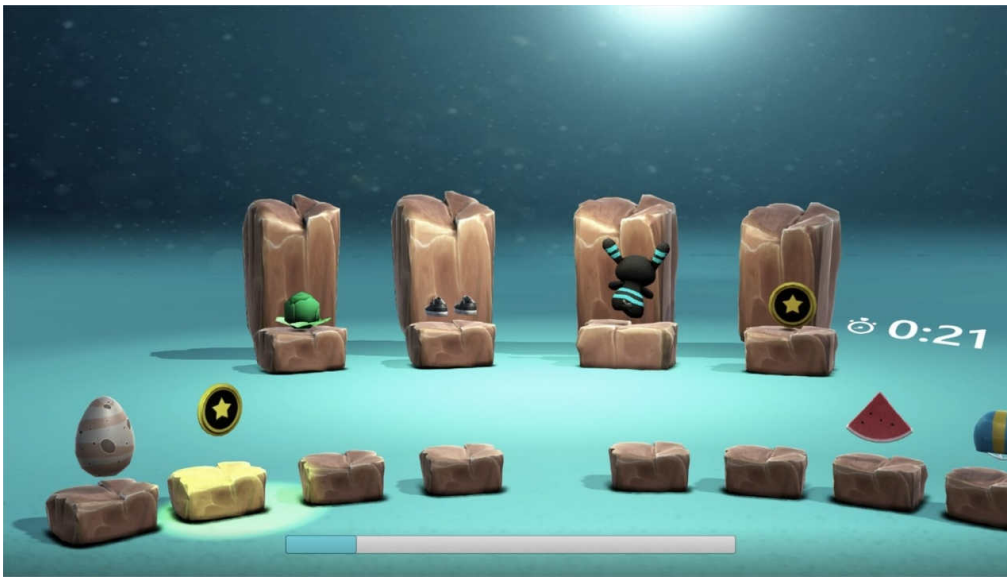
- Wahrnehmung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben

### ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

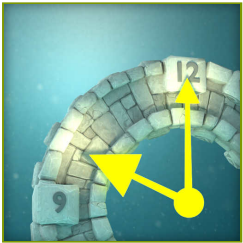
Wählen Sie ein Element, das 2 Mal vorkommt



## BEISPIELEINSTELLUNGEN



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

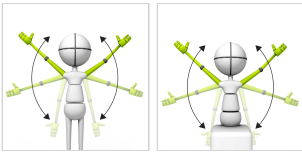


# PROBLEME LÖSEN

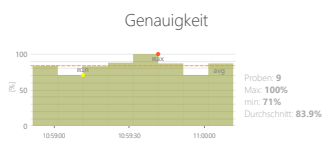
## UHR

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



### Gesamtpunktzahl

18 Punkt(e)



### Probleme lösen

30 %

## ZIELE

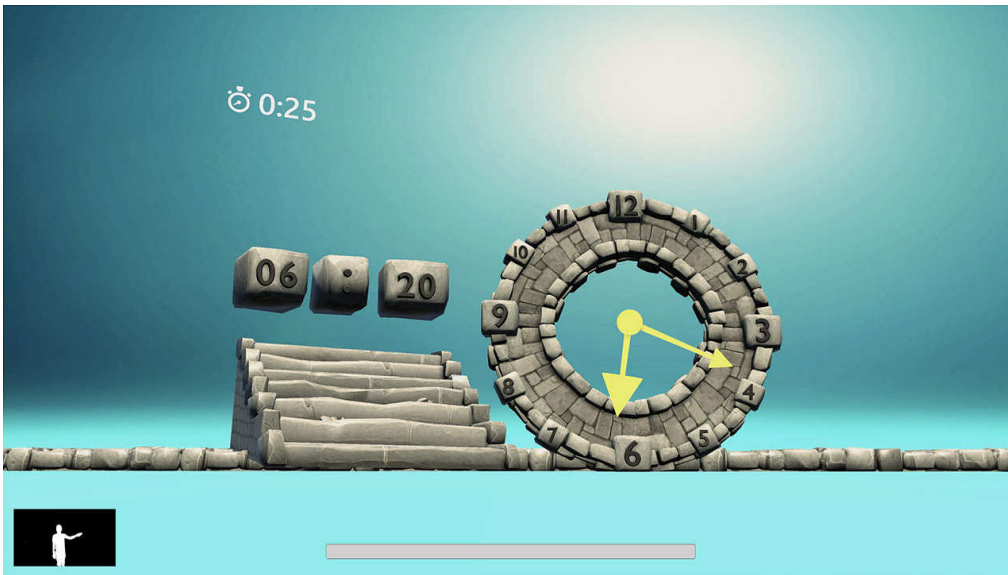
- Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung
- Visuelle motorische Koordination
- Logische Aufgaben


## 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



	
Dauer	Zeit der Mini-Übung
< 90s >	< 30s >
Winkel  180°	Winkel  180°

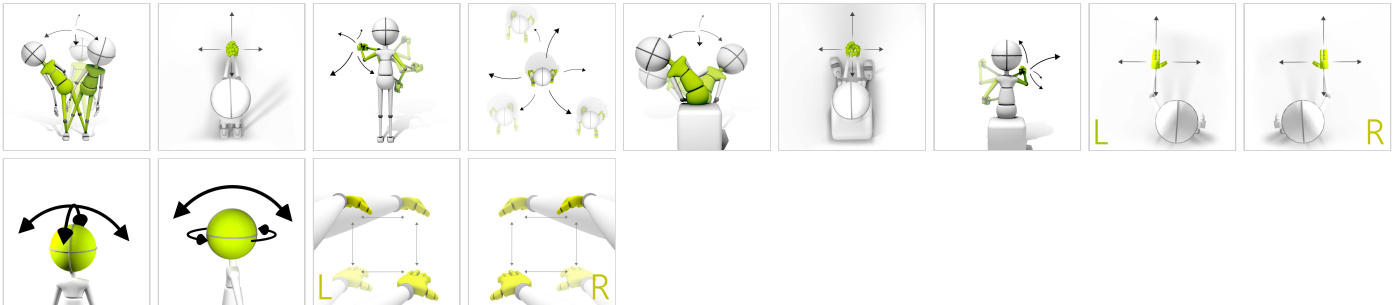


# PROBLEME LÖSEN

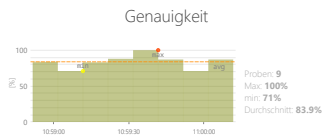
## LABYRINTH

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

! 24 Punkt(e)



Probleme lösen

! 36 %

### 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.



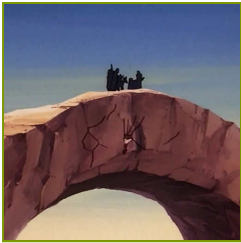
BEISPIELEINSTELLUNGEN



Schwierigkeit	
1/4	
Dauer	Bereich
90s	0% ↔ 100%
Pfad anzeigen	Größe des Labyrinths
Nein	4



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

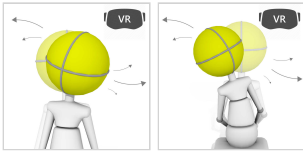


# PHOBIEN UND ÄNGSTE

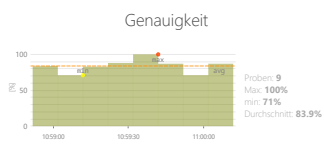
## SCHLUCHT

toAdd(catDesc550)

### KONTROLLMODI



### ERGEBNISSE



Gesamtpunktzahl

32 Punkt(e)

Phobien und Ängste

31

### 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

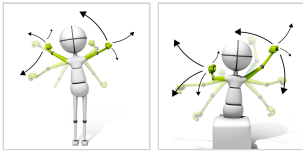


# TÄGLICHE AKTIVITÄTEN

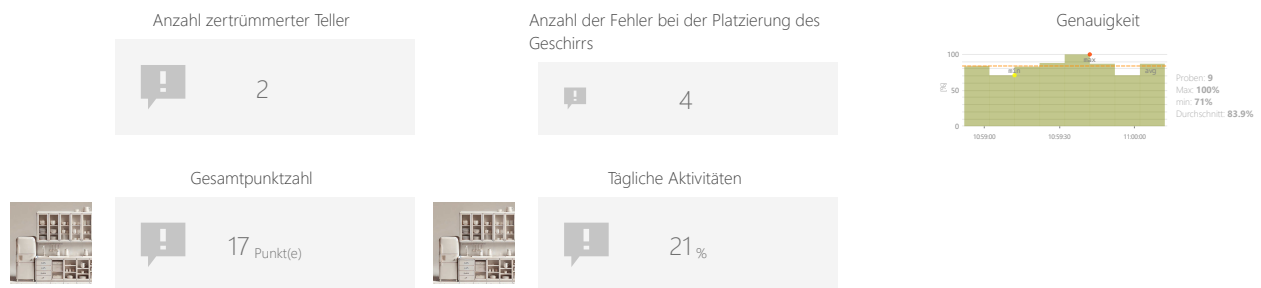
## KÜCHENGESCHIRRSORTIERER

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



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



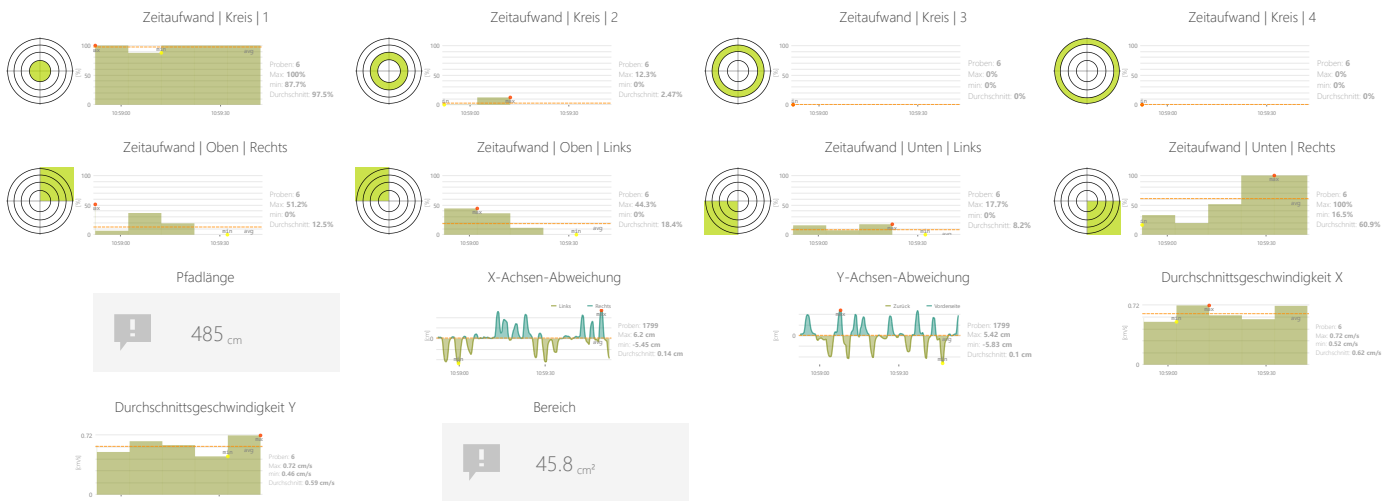
# SPEZIALISIERT STABILITÄTSTEST

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

## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



## ZIELE

- Entspannung
- Haltungsstabilität

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

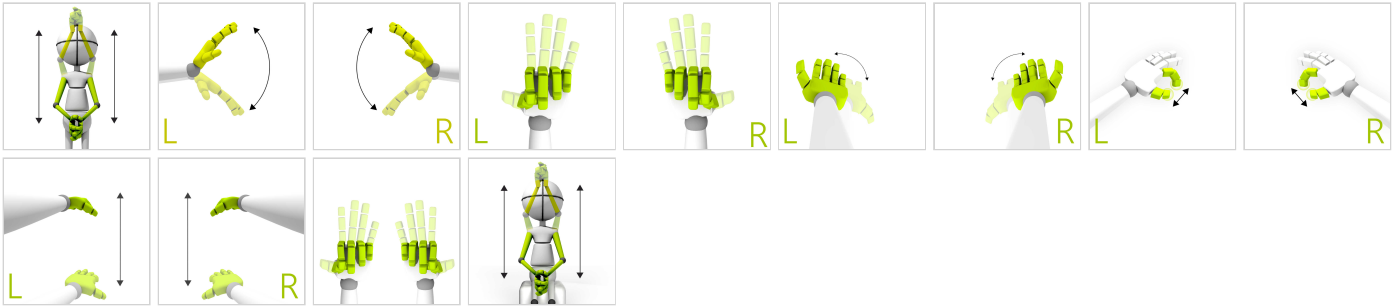
Halten Sie Ihren Körper im Gleichgewicht



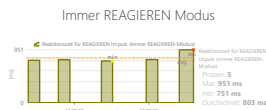
# SPEZIALISIERT GONOGO-TEST

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

## KONTROLLMODI



## ERGEBNISSE



Anzahl der bemerkten NICHT REAGIEREN-Impulse (REAGIEREN oder NICHT REAGIEREN-Modus)

4

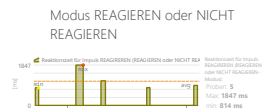
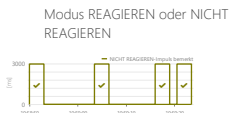


Anzahl der verpassten REAGIEREN-Impulse (Immer REAGIEREN-Modus)

0

Anzahl der verpassten REAGIEREN-Impulse (REAGIEREN oder NICHT REAGIEREN-Modus)

1



Zeitverzögerung durch Ablenkung

37 %

Modus REAGIEREN oder NICHT REAGIEREN

3032 ms

Anzahl der getroffenen Impulse NICHT REAGIEREN (REAGIEREN oder NICHT REAGIEREN-Modus)

2

Immer REAGIEREN Modus

3000 ms

## ZIELE

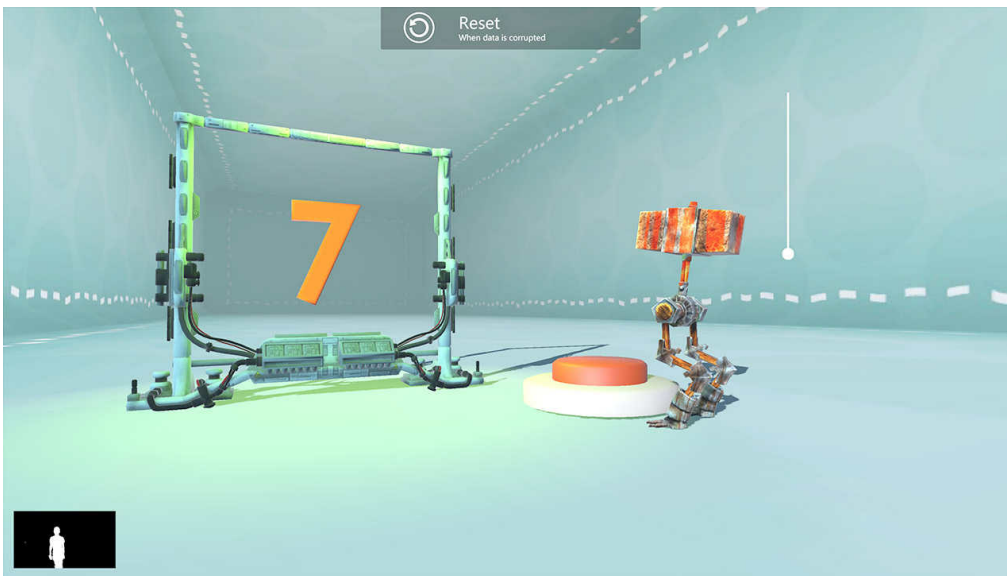
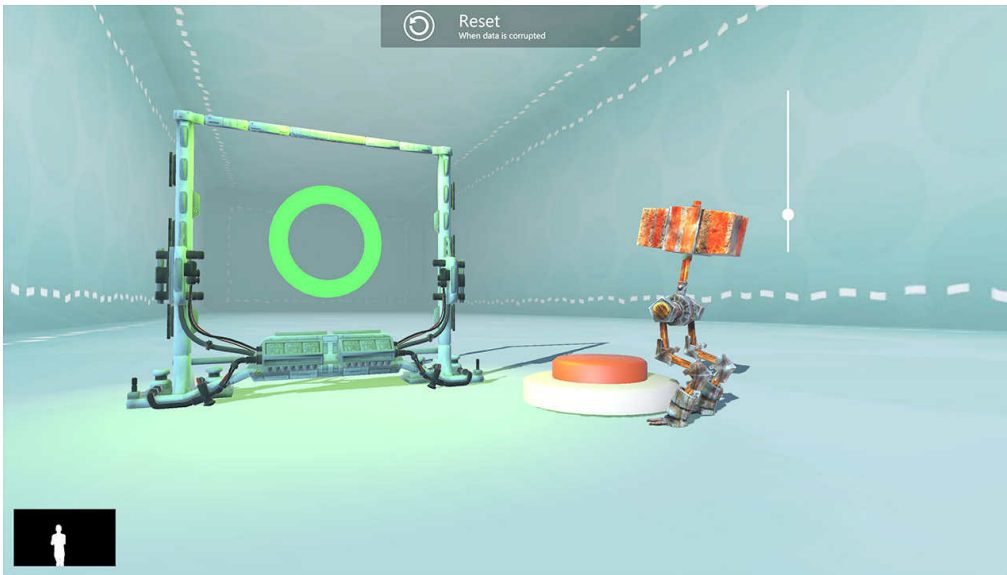
- Spontane Bewegungen
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Reaktion auf negative visuelle Reize
- Reaktion auf die positiven visuellen Reize

## ANLEITUNG FÜR PATIENTEN

Drücken Sie die Schaltfläche, wenn das richtige Ziel angezeigt wird



**BEISPIELEINSTELLUNGEN**



Bereich 0% 100% 	Erforderliche korrekte Wiederholungen 5 Schlagen, wenn Farbe ist grün