

PAGRINDINĖ BĖGIMO TAKELIO SU KAMERA PAKUOTĖ

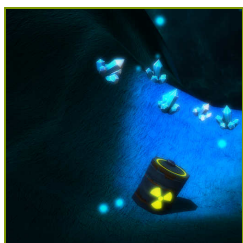
???

toAdd(broPP-Hardwarer32405)	3
toAdd(broPP-Whatisne31120)	3
Terapinių užduočių duomenų bazė	4
Judesių amplitudė	4
Judėjimo laikas	6
Greitis	8
Balansas	14
Judėjimo tikslumas	14
Funkciniai judesiai	18
Suskirstytas dėmesys	66
Atmintis	68
Problemų sprendimas	70
Specializuotų	76

TOADD(BROPP-WHATISNE31120)

toAdd(broHardReq-Pleasemak34226)

- [h/p/cosmos treadmill](#)

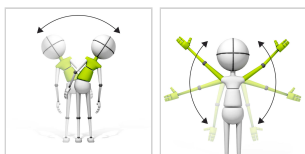


JUDESIŲ AMPLITUDĖ

KRISTALAI

toAdd(catDesc110)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Žaidėjo greitis
- Užduoties trukmė
- Kampas

TOADD(OBJECTIVES)

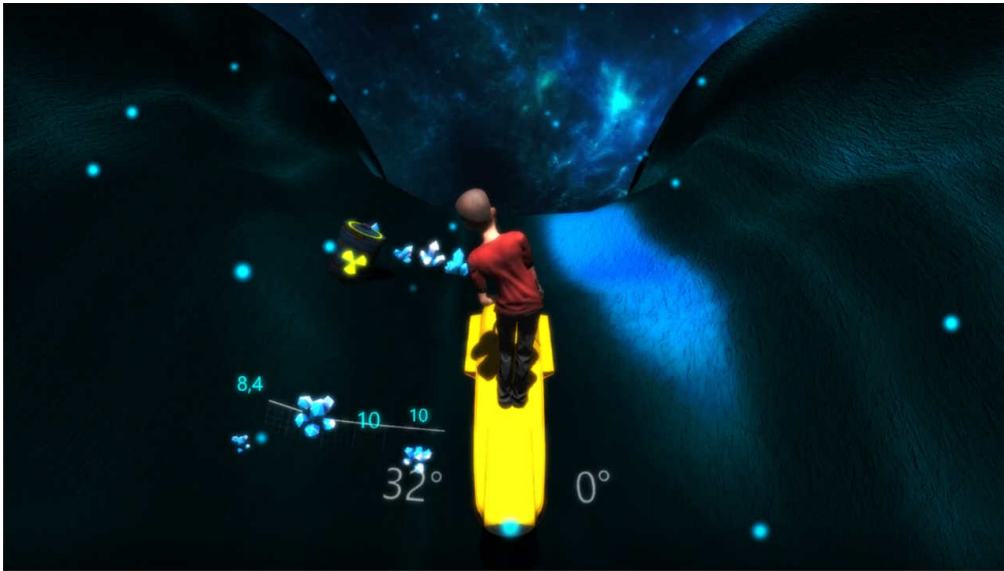
- toAdd(improveRangeOfMotion)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(responseToNegativeVisualStimuli)
- toAdd(reactionToThePositiveVisualStimuli)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

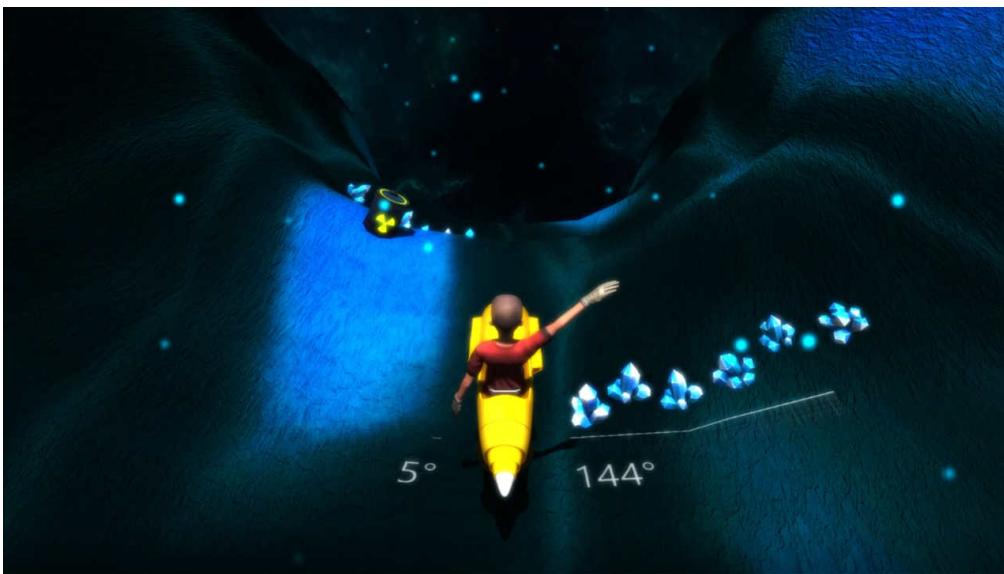
Surinkite kristalus ir venkite radioaktyvių statinių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/4	
Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Žaidėjo greitis 100%	
palyginti su bėgimo takelio greičiu	
Trukmė 90s	Kampas 40°
	Kampas 40°



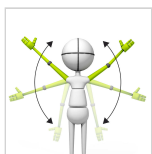
Sunkumas 1/4	
Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Žaidėjo greitis 100%	
palyginti su bėgimo takelio greičiu	
Trukmė 90s	Kampas 40°
	Kampas 40°



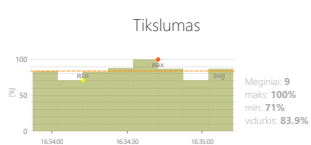
JUDĖJIMO LAIKAS REAGUOTI

toAdd(catDesc120)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

26 taškas (-ai)

Siekiamas tikslas | (K) ranka | Pratęsimas



718 ms

Siekiamas tikslas | (T) ranka | Pratęsimas



712 ms

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Laikas reaguoti
- Atstumas iki tikslų

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(bilateralMovementsInResponseToBilateralStimuli)
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(movementsTimesComparisonLeftAndRightLimbs)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

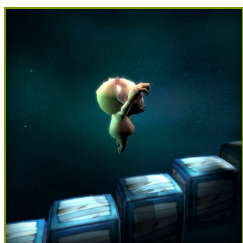
Pasiekite tikslą kuo greičiau. Tada nusistatykite save poilsio pozą.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/2	
Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80%
Laikas reaguoti 2s	Atstumas iki tikslų 75%

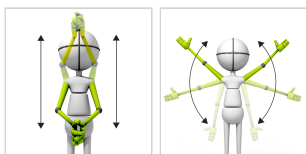


GREITIS

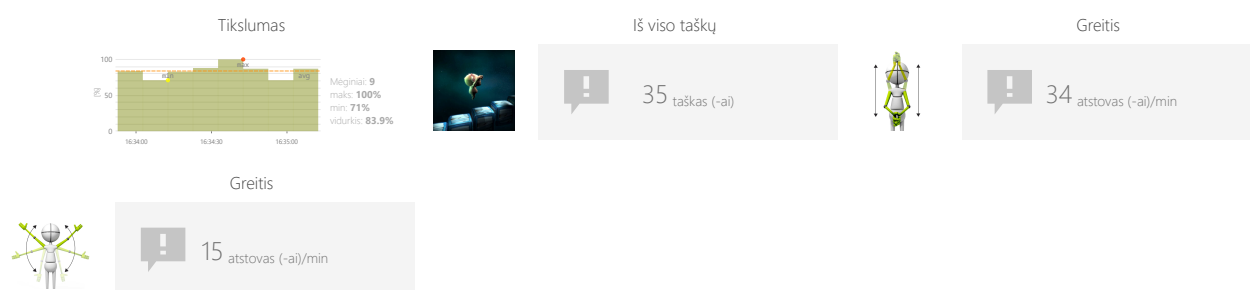
LAIPTAI

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Maksimalus laikas per aukštą
- Laiptų skaičius
- Pauzės ilgis

TOADD(OBJECTIVES)

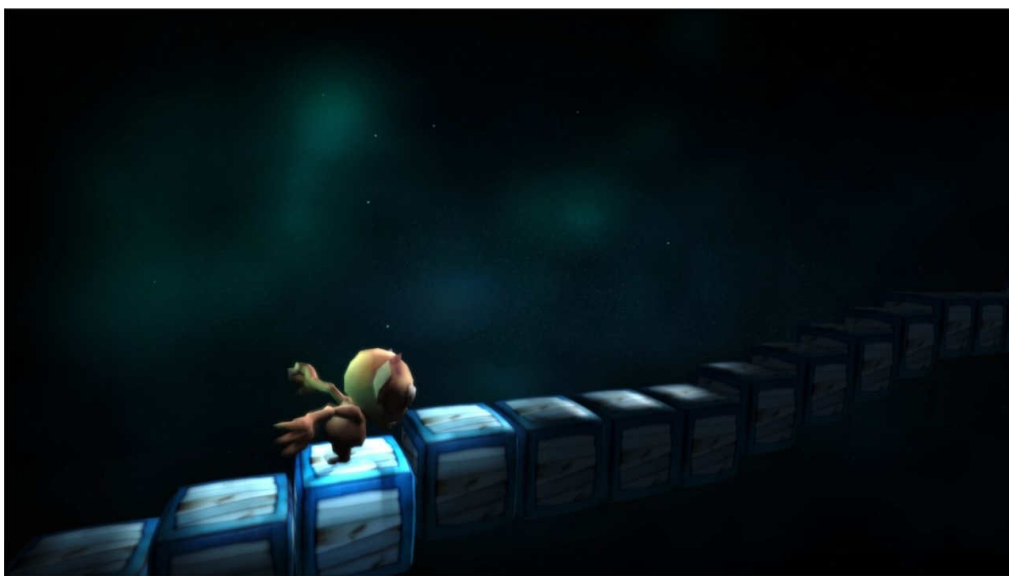
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Lipkite laiptais, kol jie išnyks.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



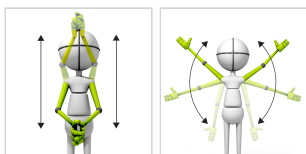
Sunkumas	
paprotys	
Bėgimo takelio greitis	Bėgimo takelio aukštis
Bet kokį	Bet kokį
Trukmė	diapazonas
90s	20% 80%
Maksimalus laikas per aukštą	Laipty skaičius
15s	5
Pauzės ilgis	
3	



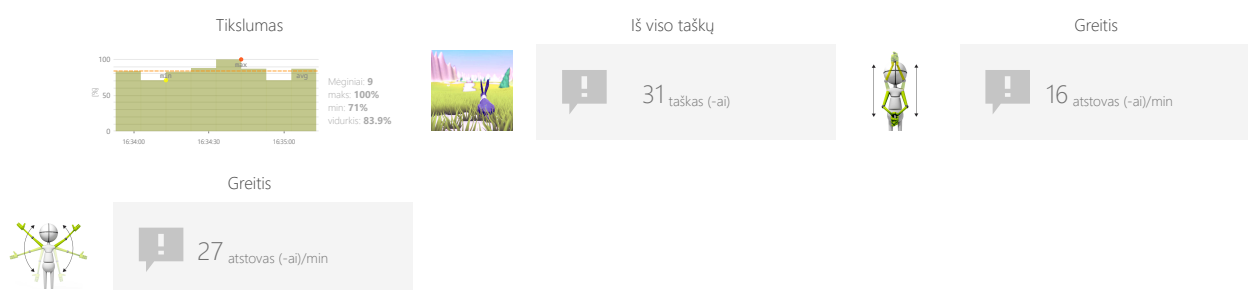
GREITIS TRIUŠIS

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

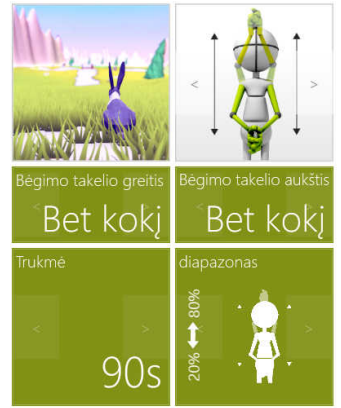
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(repetitiveMovements)

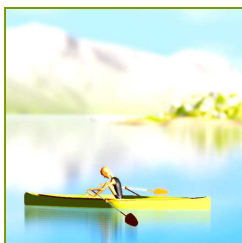
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Eikite per visą maršrutą kuo greičiau.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



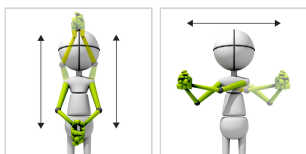


GREITIS

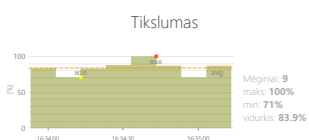
BAIDARIŲ

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

32 taškas (-ai)



Greitis

32 atstovas (-ai)/min

Greitis



13 atstovas (-ai)/min

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

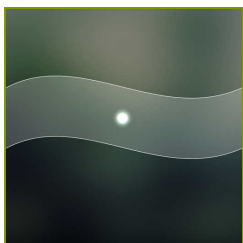
Eilutė kuo greičiau.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Trukmė 90s	diapazonas 20% - 80%



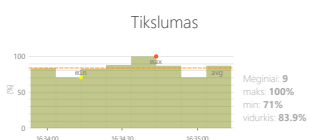
JUDĖJIMO TIKSLUMAS DIAGRAMA

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

17 taškas (-ai)

Judėjimo tikslumas

27 %



Judėjimo tikslumas



31 %

Judėjimo tikslumas



16 %

Judėjimo tikslumas



15 %

Judėjimo tikslumas



12 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Grafinės formos (sinuso ar kvadrato, amplitudės, sienos ir tt)
- Žaidėjo greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

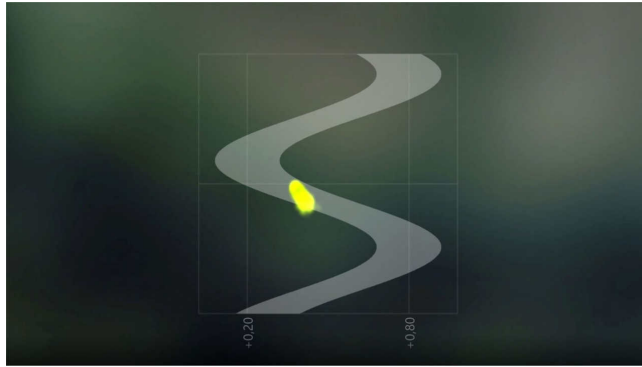
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

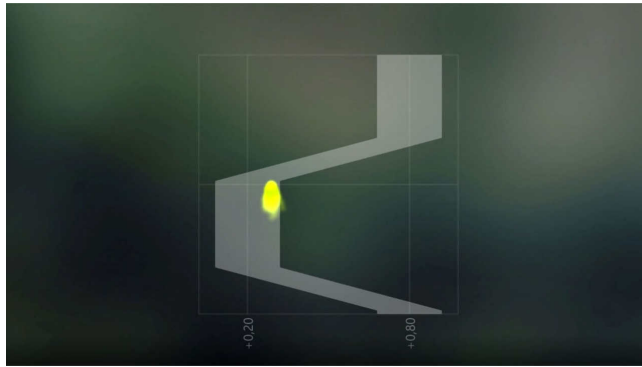
Stenkitės likti sienose.



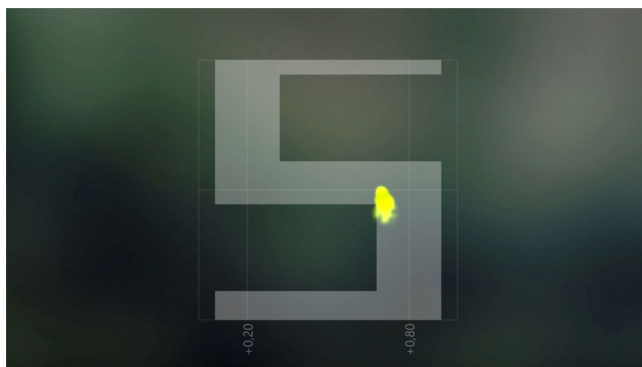
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Control panel for the first diagram. It features a 'Sunkumas' (Difficulty) section with '3/3' levels. Below are two 'Bet kokį' (Any) buttons. The 'Grafiškos konfigūracija' (Graphic configuration) section shows a wavy line and '4.0s' with a 20% range. The 'Zaidėjo greitis' (Player speed) is set to 100%. The 'Trukmė' (Duration) is 30s, and the 'diapazonas' (Range) is 20% to 80%.



Control panel for the second diagram. It features a 'Sunkumas' (Difficulty) section with '1/3' levels. Below are two 'Bet kokį' (Any) buttons. The 'Grafiškos konfigūracija' (Graphic configuration) section shows a zigzag line and '4.0s' with a 40% range. The 'Zaidėjo greitis' (Player speed) is set to 100%. The 'Trukmė' (Duration) is 90s, and the 'diapazonas' (Range) is 20% to 80%.



Control panel for the third diagram. It features a 'Sunkumas' (Difficulty) section with 'paprotys' (default) levels. Below are two 'Bet kokį' (Any) buttons. The 'Grafiškos konfigūracija' (Graphic configuration) section shows a square path and '2.0s' with a 20% range. The 'Zaidėjo greitis' (Player speed) is set to 100%. The 'Trukmė' (Duration) is 30s, and the 'diapazonas' (Range) is 45% to 55%.



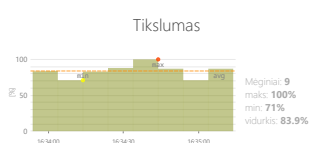
JUDĖJIMO TIKSLUMAS SKĖTIS

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

27 taškas (-ai)

Judėjimo tikslumas

12 %

Judėjimo tikslumas



39 %

Judėjimo tikslumas



23 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- Kelias
- diapazonas
- Skėčio dydis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

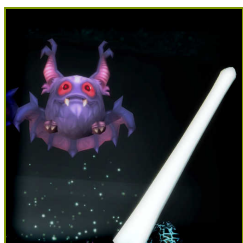
Neleiskite Hippo gauti šlapias-išlaikyti skėtis virš jo!



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį	
Trukmė 60s	Kelias 8.0s	
diapazonas 20% 80%	Skečio dydis 150%	

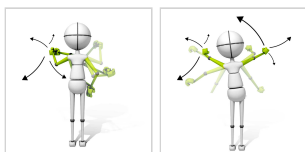


FUNKCINIAI JUDESIAI

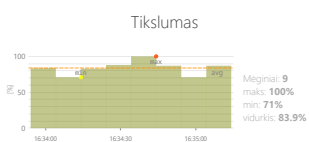
VAMPYRAI

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

39 taškas (-ai)

Funkciniai judesiai

35 %

Funkciniai judesiai



32 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Pozicijos, kuriose turi būti taikomi tikslai
- Užduoties trukmė
- Laikas tarp objektų
- Laikas reaguoti

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(exerciseWithOrWithoutSupportFromHealthyLimb)
- toAdd(spontaneousMovementsIn3DSpace)
- toAdd(speedOfMovement)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Naudokite savo kalaviją numušti plaukioja vampyrai, kurie nori Užkandote jums!



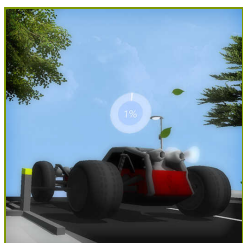
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Bėgimo takelio greitis Bet koj	Bėgimo takelio aukštis Bet koj
Aktyvios pozicijos 	Trukmė 90s
Laikas tarp objektų 2s	Laikas reaguoti 2s



Sunkumas 1/3	
Bėgimo takelio greitis Bet koj	Bėgimo takelio aukštis Bet koj
Aktyvios pozicijos 	Trukmė 90s
Laikas tarp objektų 2s	Laikas reaguoti 2s

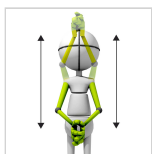


FUNKCINIAI JUDESIAI

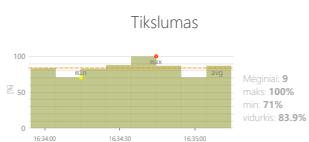
PUMPERIS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

25 taškas (-ai)



Funkciniai judesiai

37 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- Laikas užbaigti veiksmus
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Siurbkite ratus kuo greičiau.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/2	
Bėgimo takelio greitis Bet koj	Bėgimo takelio aukštis Bet koj
Trukmė 90s	Minitask trukmė 30s
diapazonas 20% - 80%	



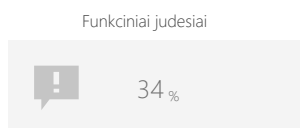
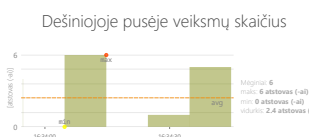
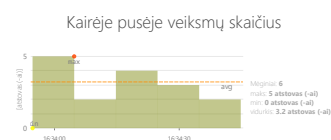
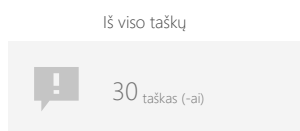
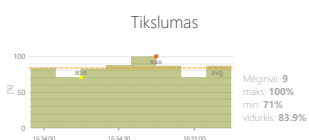
FUNKCINIAI JUDESIAI SKARDINĖS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- Objektų greitis
- Tikslų svoris

TOADD(OBJECTIVES)

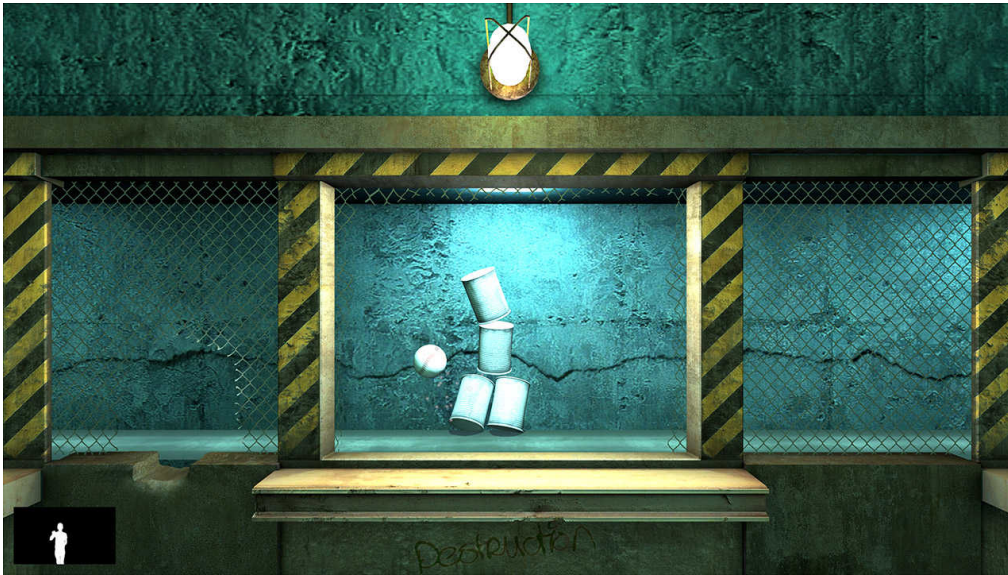
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(abilityOfSpatialVisualization)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

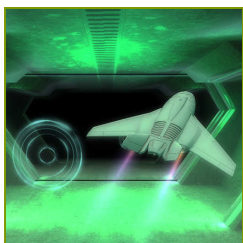
Meskite kamuoliukus, kad pataikytumėte į kuo daugiau skardinių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



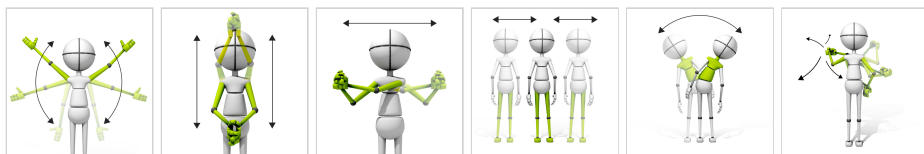
	Sunkumas 1/4
Bėgimo takelio greitis Bet kokj	Bėgimo takelio aukštis Bet kokj
Trukmė 90s	Objektų greitis 75%
	Tikslų svoris 100%



FUNKCINIAI JUDESIAI LĒKTUVAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Žaidėjo greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

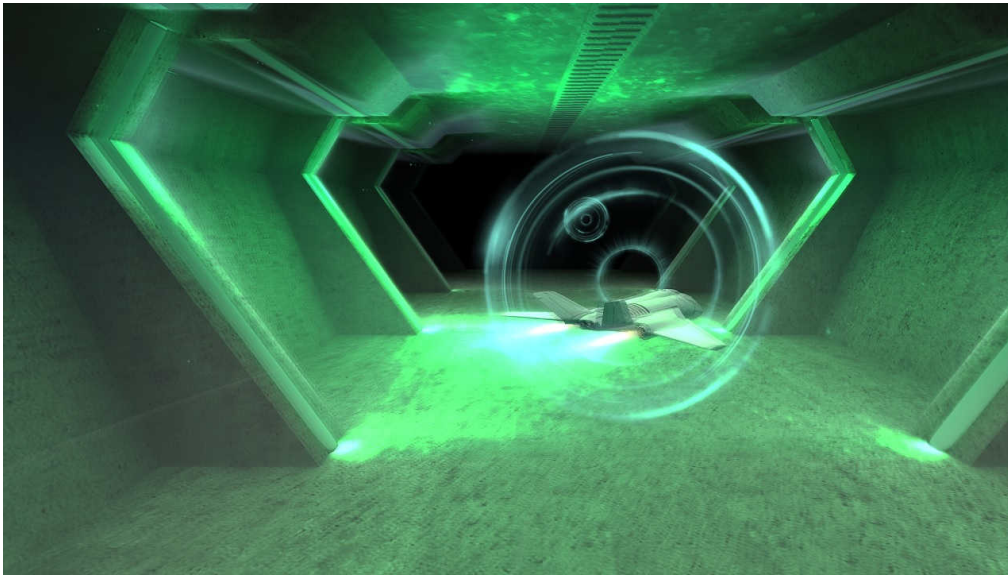
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)

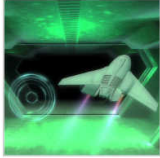
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Priverskite lėktuvą skristi per apskritimus. Kuo arčiau centro jis skrenda, tuo daugiau taškų gausite.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



	
Sunkumas 2/4	
Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Žaidėjo greitis 100%	
palyginti su bėgimo takelio greičiu	
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%



FUNKCINIAI JUDESIAI

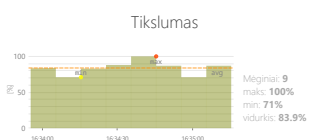
PUNCHER

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

31 taškas (-ai)



Funkciniai judesiai

31%

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- Laikas užbaigti veiksmus

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(spontaneousMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Pramuškite ar spardykite krepšį tiek kartų, kiek galite.

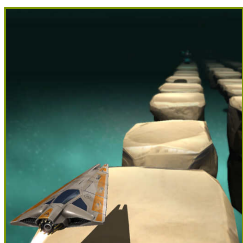


TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/2	
Bėgimo takelio greitis Bet kojį	Bėgimo takelio aukštis Bet kojį
Trukmė 30s	Minitask trukmė 30s

Sunkumas 1/2	
Bėgimo takelio greitis Bet kojį	Bėgimo takelio aukštis Bet kojį
Trukmė 30s	Minitask trukmė 30s



FUNKCINIAI JUDESIAI

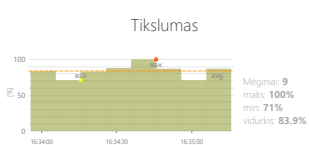
AKMENYS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

16 taškas (-ai)

Funkciniai judesiai

29 %



Funkciniai judesiai



28 %

Funkciniai judesiai



10 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Žaidėjo greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(perceptivity)
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(reactionToThePositiveVisualStimuli)
- toAdd(responseToNegativeVisualStimuli)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Priverskite erdvėlavį surinkti spalvingas būtybes ir venkite uolų.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Bėgimo takelio greitis	Bėgimo takelio aukštis	
Bet kokį	Bet kokį	
Žaidėjo greitis		
100%		
palyginti su bėgimo takelio greičiu		
Trukmė	diapazonas	
90s	20% 80%	



FUNKCINIAI JUDESIAI

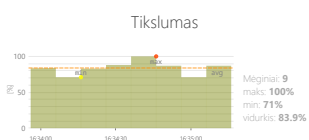
PABĖGTI

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

32 taškas (-ai)



Funkciniai judesiai

18 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Priešų skaičius
- Priešo greitis

TOADD(OBJECTIVES)

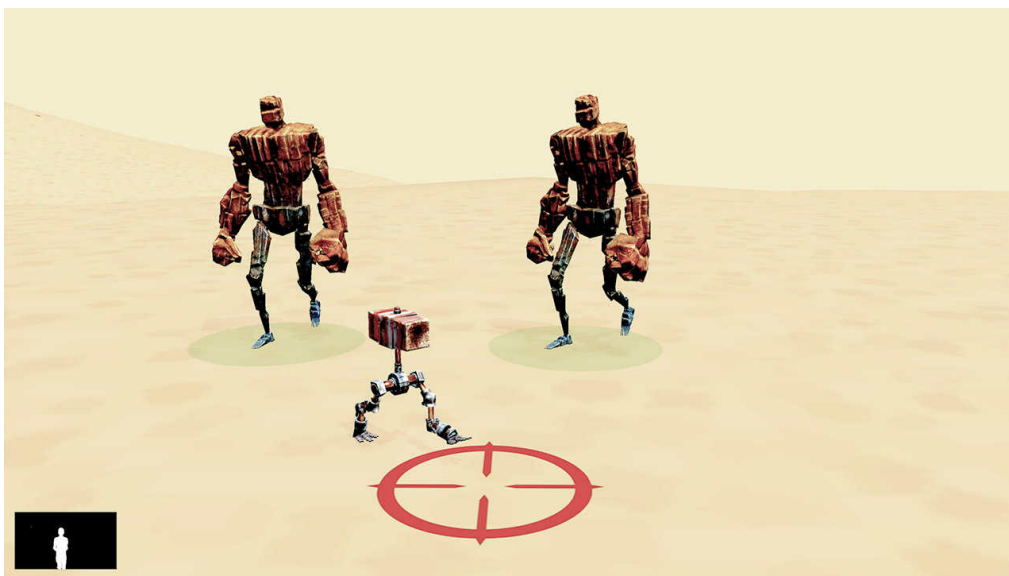
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(responseToNegativeVisualStimuli)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

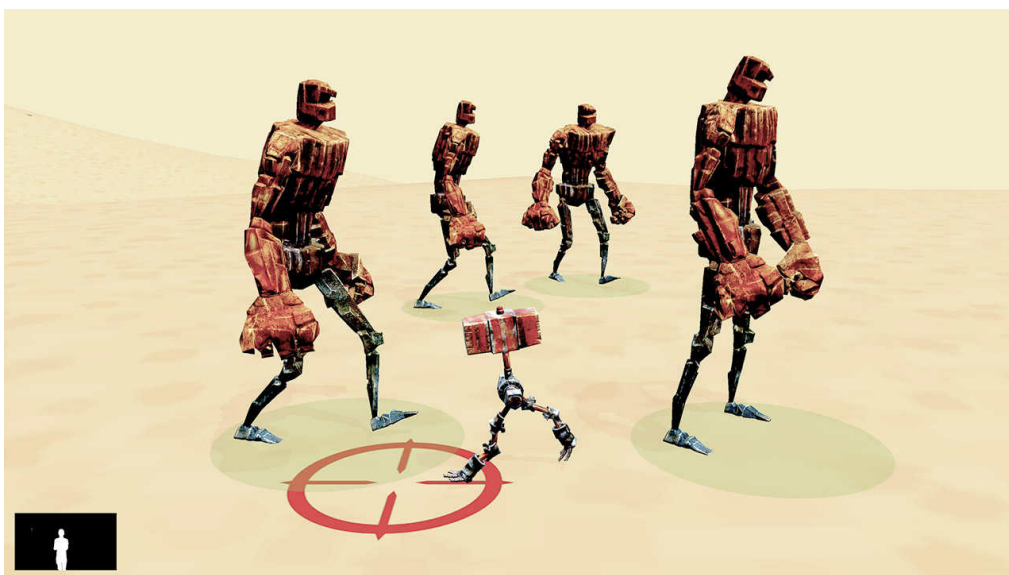
Laikykitės atokiau nuo didelių robotų.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Bėgimo takelio greitis Bet koj	Bėgimo takelio aukštis Bet koj
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Priešų skaičius 2	Priešo greitis 100%



Sunkumas paprotys	
Bėgimo takelio greitis Bet koj	Bėgimo takelio aukštis Bet koj
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Priešų skaičius 4	Priešo greitis 100%



FUNKCINIAI JUDESIAI

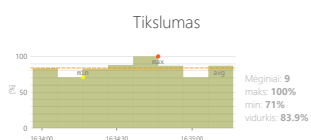
PATRANKA

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

31 taškas (-ai)



Funkciniai judesiai

28 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Laikas tarp patrankų
- Laikas tarp priešų
- Priešo greitis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(planningAndStrategy)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Naudokite patranką (-as), kad šaudytumėte į robotus, ateinančius jūsų kryptimi.



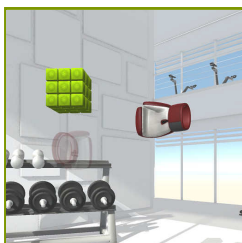
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Laikas tarp patrankų 2s	Laikas tarp priešų 4s
Priešo greitis 50%	



Sunkumas paprotys	
Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Laikas tarp patrankų 2s	Laikas tarp priešų 4s
Priešo greitis 100%	

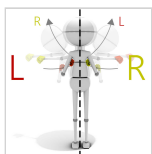


FUNKCINIAI JUDESIAI

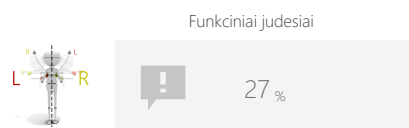
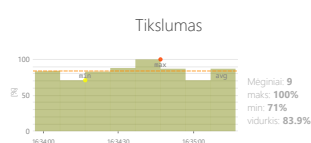
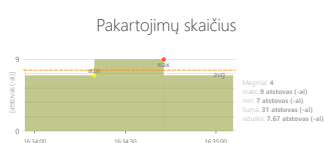
KRYŽIAŽODIS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- Laikas reaguoti
- Atstumas iki tikslų

TOADD(OBJECTIVES)

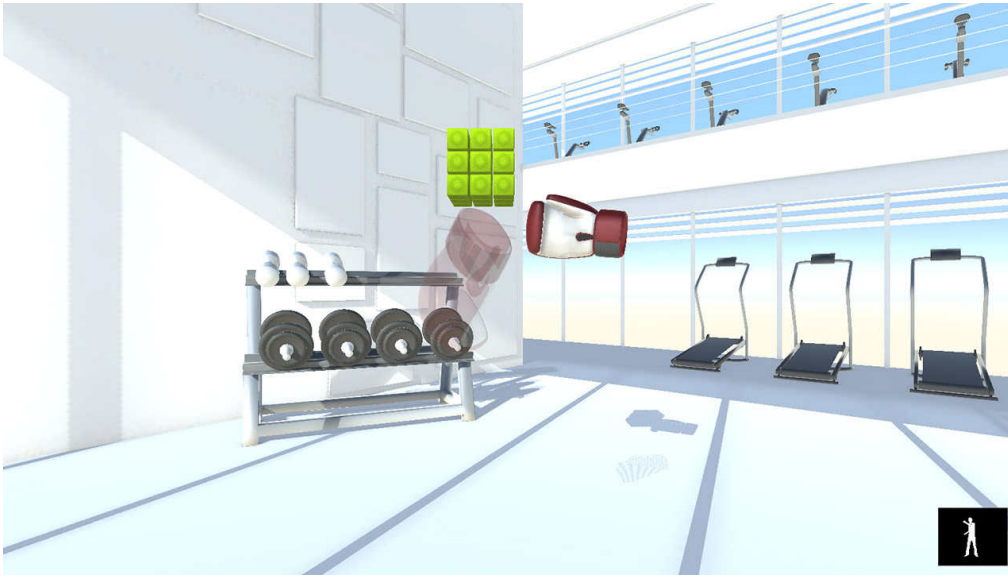
- toAdd(crossingTheMidline)
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(rhythmicity)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

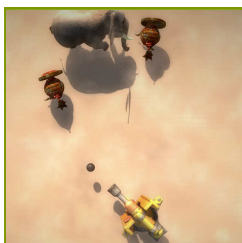
Paspauskite žalius kubelius kuo greičiau ir nepamirškite visada kirsti savo smūgių ir smūgių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Bėgimo takelio greitis	Bėgimo takelio aukštis	
◀ Bet koj	Bet koj ▶	
Trukmė	Laikas reaguoti	
<	> 3s	
<	Atstumas iki tikslų	
> 30s	< 75%	

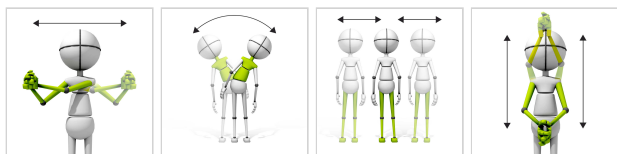


FUNKCINIAI JUDESIAI

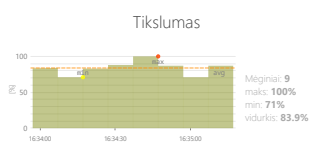
AUTOMATINIS PATRANKAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

34 taškas (-ai)

Funkciniai judesiai

23 %

Funkciniai judesiai

25 %

Funkciniai judesiai

24 %

Funkciniai judesiai

23 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Įjungti distractors
- Laikas tarp patrankų
- Laikas tarp priešų
- Priešo greitis

TOADD(OBJECTIVES)

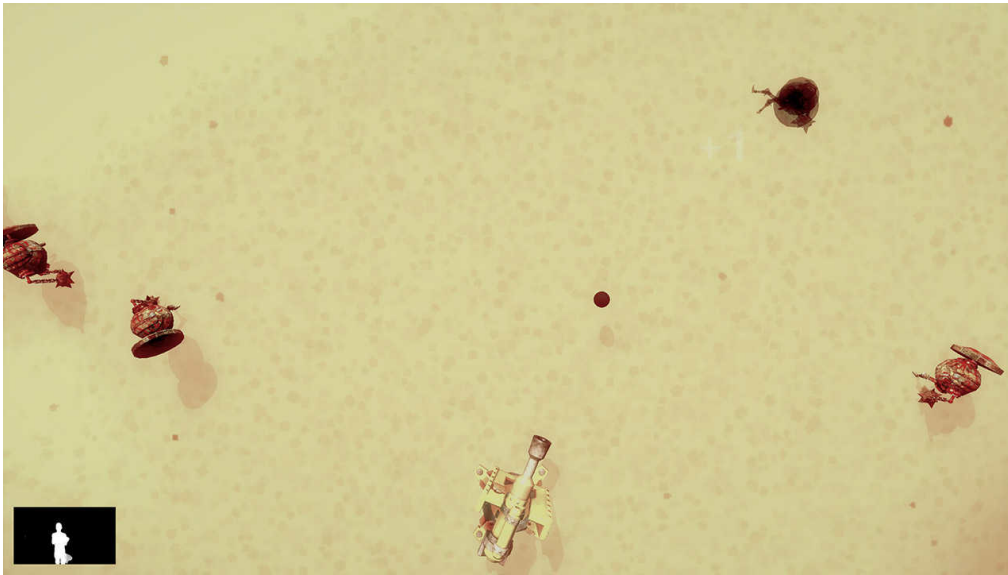
- toAdd(dividedAttention)
- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

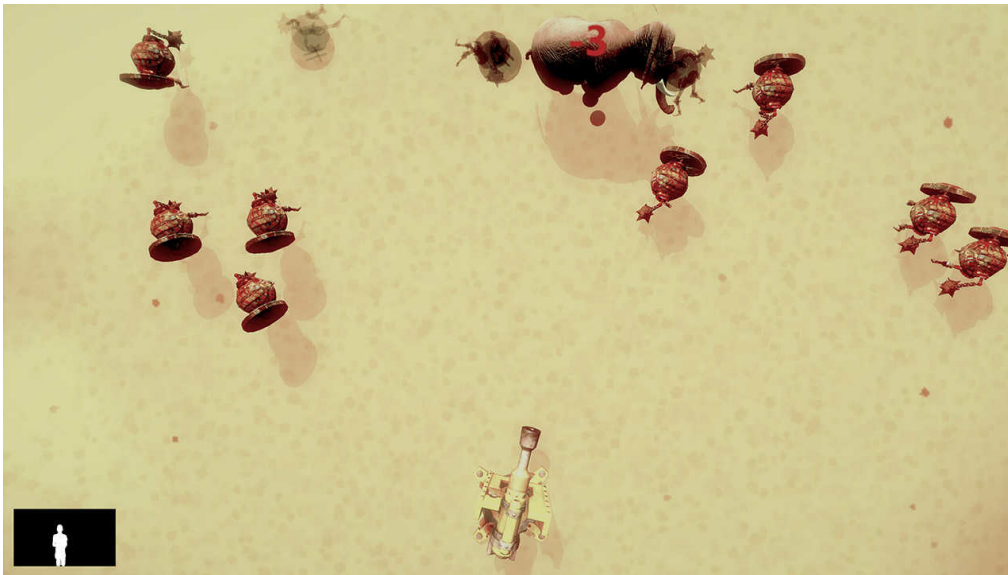
Kontrolės patrankos (-ai) sunaikinti robotai, bet išvengti pataikyti dramblys!



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80%
Ijungti distractors Ne	Laikas tarp patrankų 1s
Laikas tarp priešų 3s	Priešo greitis 50%



Sunkumas paprotys	
Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80%
Ijungti distractors Taip	Laikas tarp patrankų 1s
Laikas tarp priešų 3s	Priešo greitis 50%

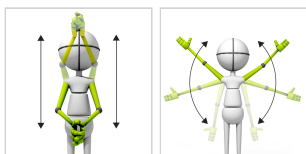


FUNKCINIAI JUDESIAI

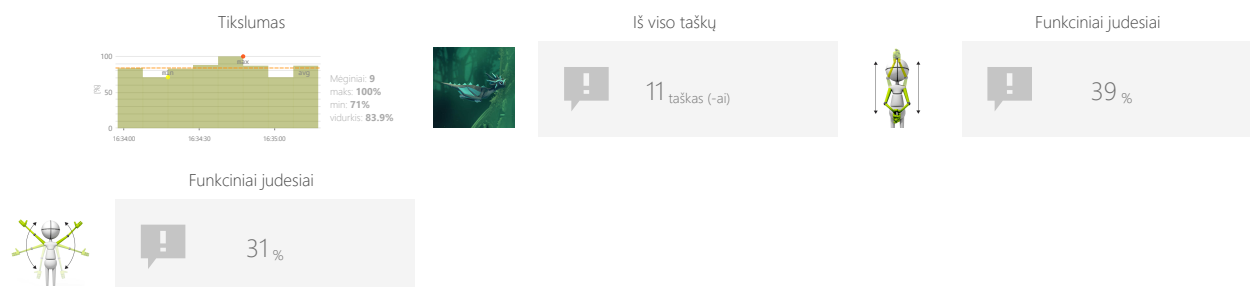
DRAKONAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Monetų grupės dydis
- Atstumas tarp monetų
- Gravitacinė jėga

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(improveRangeOfMotion)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(muscleStrengthening)
- toAdd(planningAndStrategy)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Skriskite ir rinkite monetas.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
papritys	
Bėgimo takelio greitis	Bėgimo takelio aukštis
Bet kokį	Bet kokį
Trukmė	diapazonas
90s	80% 20%
Monetų grupės dydis	Atstumas tarp monetų
3	250%
Gravitacinė jėga	
100%	



Sunkumas	
1/3	
Bėgimo takelio greitis	Bėgimo takelio aukštis
Bet kokį	Bet kokį
Trukmė	diapazonas
90s	80% 20%
Monetų grupės dydis	Atstumas tarp monetų
5	250%
Gravitacinė jėga	
100%	



FUNKCINIAI JUDESIAI

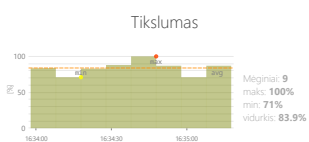
LANGŲ TRUPINTUVAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

28 taškas (-ai)



Funkciniai judesiai

28 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Pozicijos, kuriose turi būti taikomi tikslai
- Užduoties trukmė
- Reikalinga jėga

TOADD(OBJECTIVES)

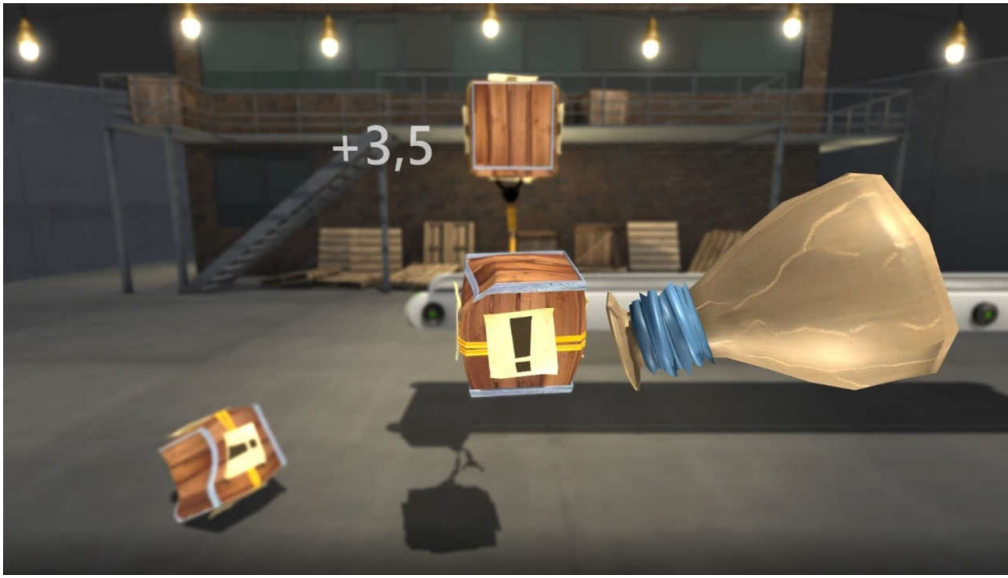
- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(movementAwareness)
- toAdd(muscleStrengthening)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Sutriuškinkite dėžes su klubu.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Bėgimo takelio greitis Bet koj	Bėgimo takelio aukštis Bet koj
Aktyvios pozicijos 	Trukmė 90s
Reikalinga jėga 50%	

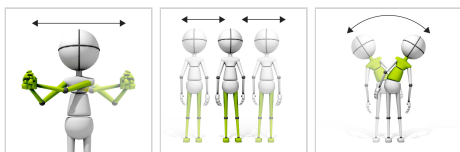


FUNKCINIAI JUDESIAI

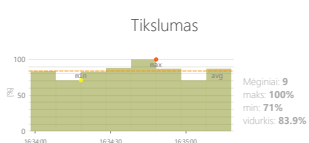
GREITOSIOS PAGALBOS AUTOMOBILIS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

24 taškas (-ai)



Funkciniai judesiai

21 %

Funkciniai judesiai



33 %

Funkciniai judesiai



30 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Žaidėjo greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atstumas tarp automobilio

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(focusing)
- toAdd(speedOfDecisionMaking)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Važiuokite kuo greičiau ir venkite atsitrenkti į kitus automobilius.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 2/3	▶
Bėgimo takelio greitis	Bėgimo takelio aukštis	
Bet kokį	Bet kokį	
Žaidėjo greitis		
50%		
palyginti su bėgimo takelio greičiu		
Trukmė	diapazonas	
90s	20% 80%	
Atstumas tarp automobilio		
50%		



◀	Sunkumas papritys	▶
Bėgimo takelio greitis	Bėgimo takelio aukštis	
Bet kokį	Bet kokį	
Žaidėjo greitis		
50%		
palyginti su bėgimo takelio greičiu		
Trukmė	diapazonas	
90s	20% 80%	
Atstumas tarp automobilio		
200%		



FUNKCINIAI JUDESIAI

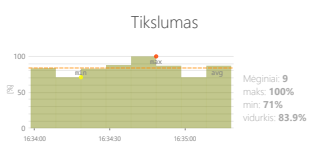
SORTER: LEGACY

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

25 taškas (-ai)



Funkciniai judesiai

11 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- Vartų skaičius
- Gravitacinė jėga

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(planningAndStrategy)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

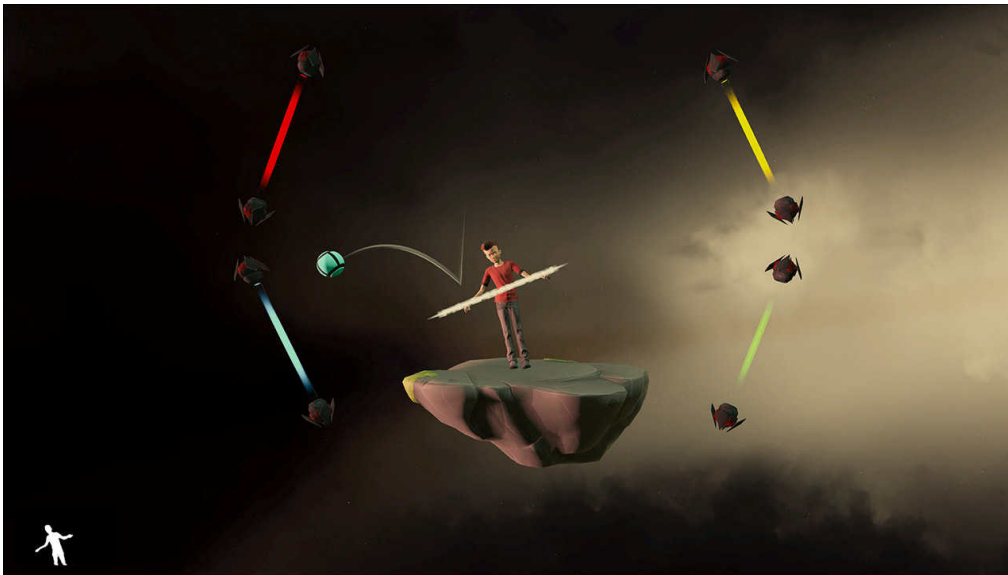
Padarykite, kad kamuolys skristų pro vartus atitinkama spalva.



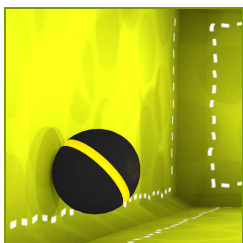
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Bėgimo takelio greitis Bet koj	Bėgimo takelio aukštis Bet koj
Trukmė 90s	Vartų skaičius 2
	Gravitacinė jėga 100%



Sunkumas 3/3	
Bėgimo takelio greitis Bet koj	Bėgimo takelio aukštis Bet koj
Trukmė 90s	Vartų skaičius 4
	Gravitacinė jėga 100%

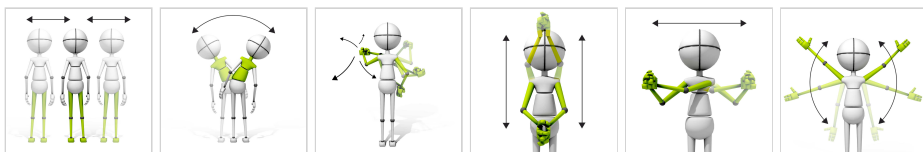


FUNKCINIAI JUDESIAI

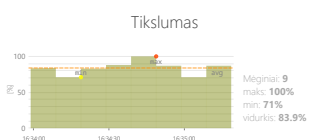
ARCANOID

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

12 taškas (-ai)

Funkciniai judesiai

38 %

Funkciniai judesiai

19 %

Funkciniai judesiai

39 %

Funkciniai judesiai

10 %

Funkciniai judesiai

38 %

Funkciniai judesiai

19 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Stiklo dydis
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

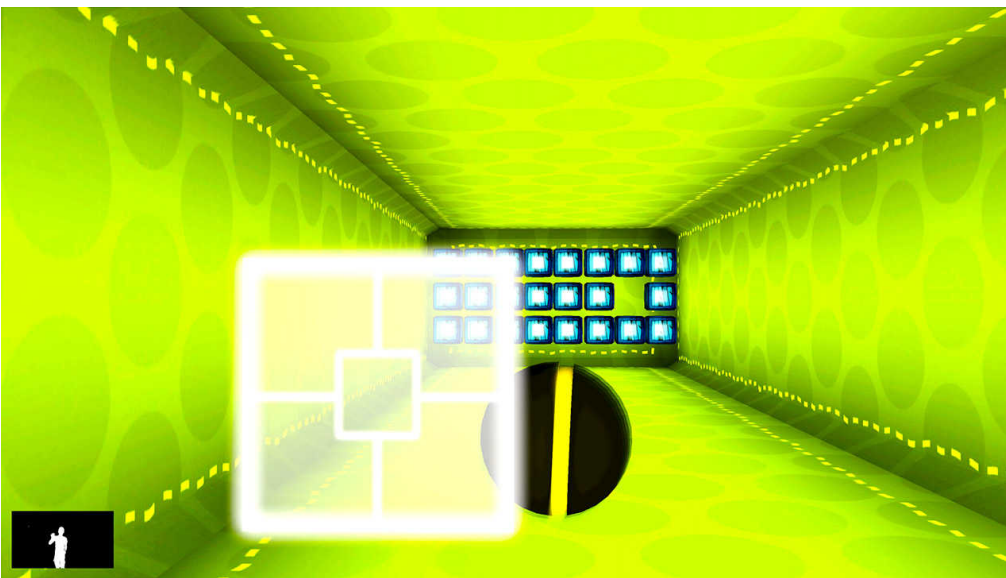
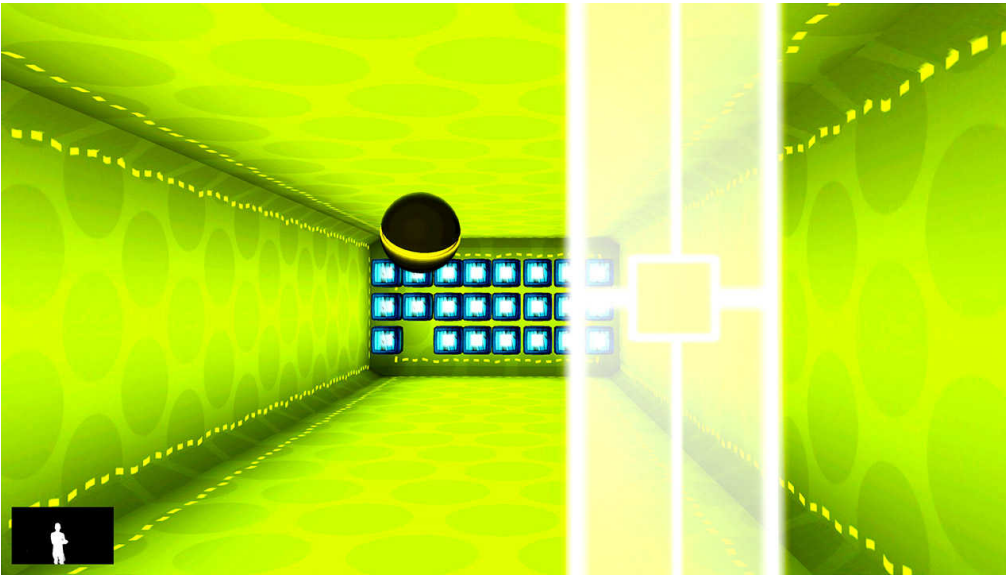
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(visualMotorCoordination)

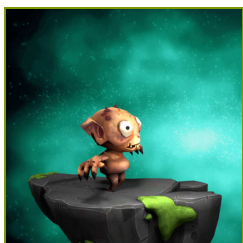
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Sunaikinkite kuo daugiau dėžių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



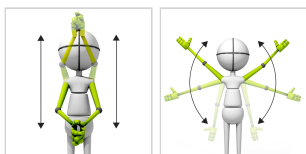


FUNKCINIAI JUDESIAI

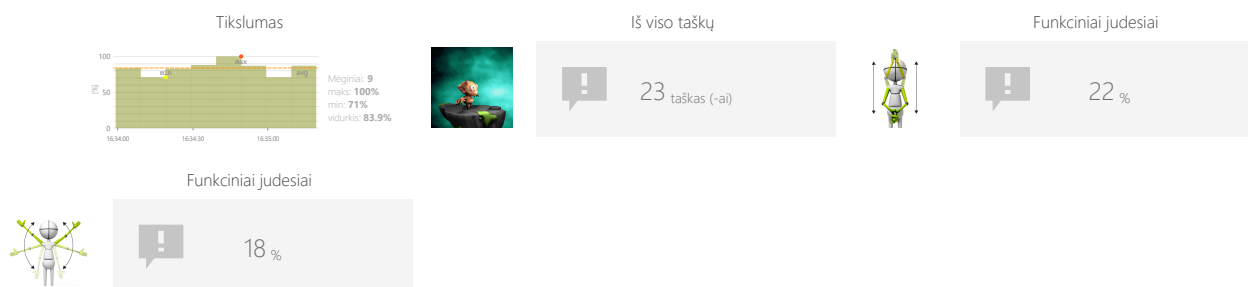
ROCKET JUMPING

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Laikas tarp objektų
- Bomba formatas
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

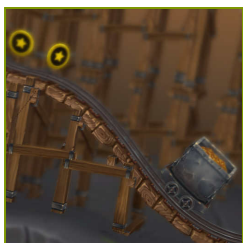
Padėti peršokti per gaunamus raketas ir išvengti susidūrimo.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80%
Laikas tarp objektų 5s	Bomba formatas 1
Objektų greitis 100%	



FUNKCINIAI JUDESIAI

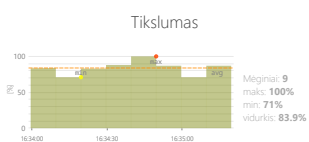
RAILS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

25 taškas (-ai)

Funkciniai judesiai

26 %

Funkciniai judesiai



22 %

Funkciniai judesiai



23 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Žaidėjo greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Maršruto forma
- Įgalinti derėti
- Įgalinti kliūtis
- Laikas tarp objektų

TOADD(OBJECTIVES)

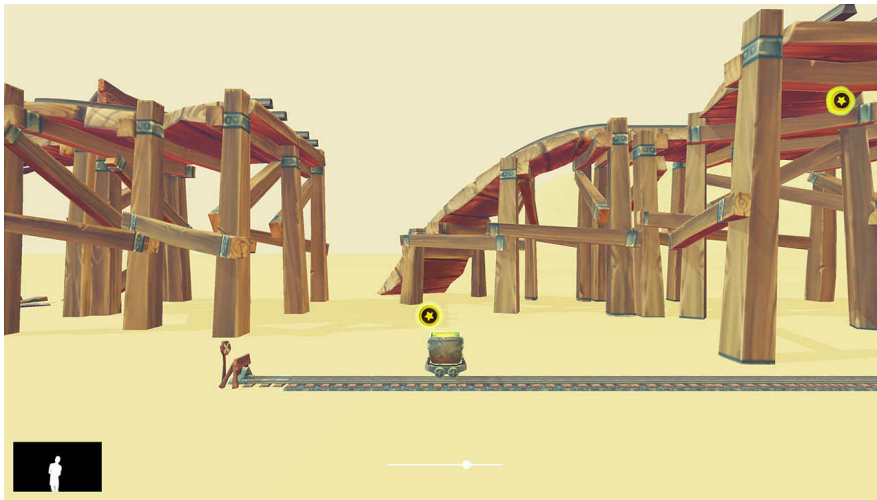
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

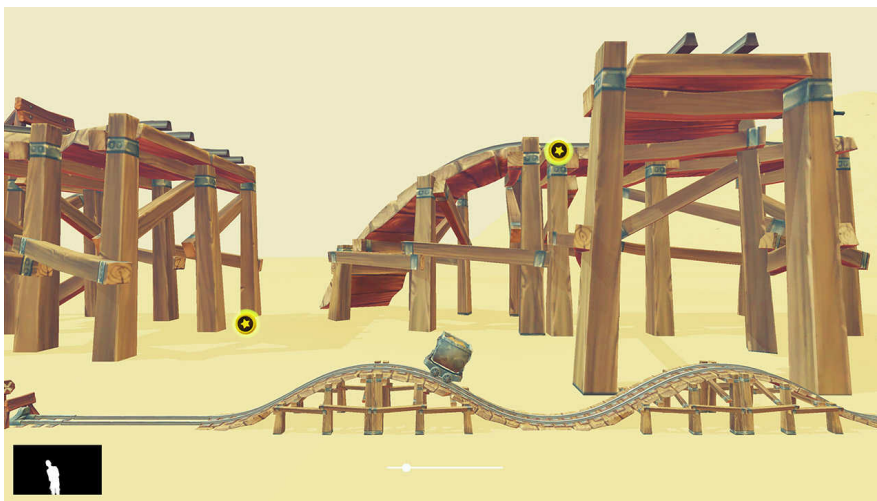
Valdykite vežimėlį, kad surinktumėte monetas.



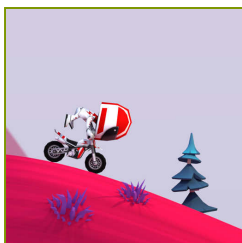
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Bėgimo takelio greitis Bet koj	Bėgimo takelio aukštis Bet koj
Žaidėjo greitis 100% palyginti su bėgimo takelio greičiu	
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Maršruto forma 	Igalinti derėti Ne
	Igalinti kliūtis Ne
Laikas tarp objektų 5s	



Sunkumas paprotys	
Bėgimo takelio greitis Bet koj	Bėgimo takelio aukštis Bet koj
Žaidėjo greitis 100% palyginti su bėgimo takelio greičiu	
Trukmė 90s	diapazonas 45% ↔ 55%
Maršruto forma 	Igalinti derėti Ne
	Igalinti kliūtis Ne
Laikas tarp objektų 5s	

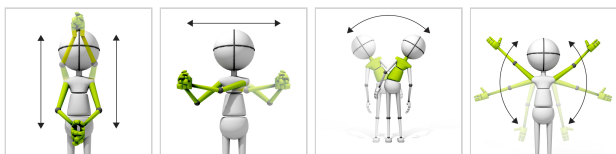


FUNKCINIAI JUDESIAI

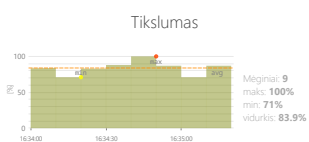
MOTOKROSO

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

25 taškas (-ai)

Funkciniai judesiai

22 %

Funkciniai judesiai

32 %

Funkciniai judesiai

22 %

Funkciniai judesiai

21 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Maršruto forma

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(planningAndStrategy)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Jšibėgėkite ir stabdykite, kad kuo greičiau įveiktumėte visą maršrutą be apvirtimo.



TOADD(SAMPLESETTINGS)





FUNKCINIAI JUDESIAI

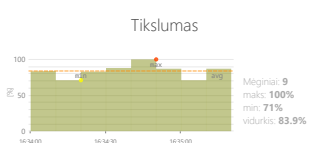
WALKER

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

36 taškas (-ai)



Funkciniai judesiai

35 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Žaidėjo greitis
- Užduoties trukmė

TOADD(OBJECTIVES)

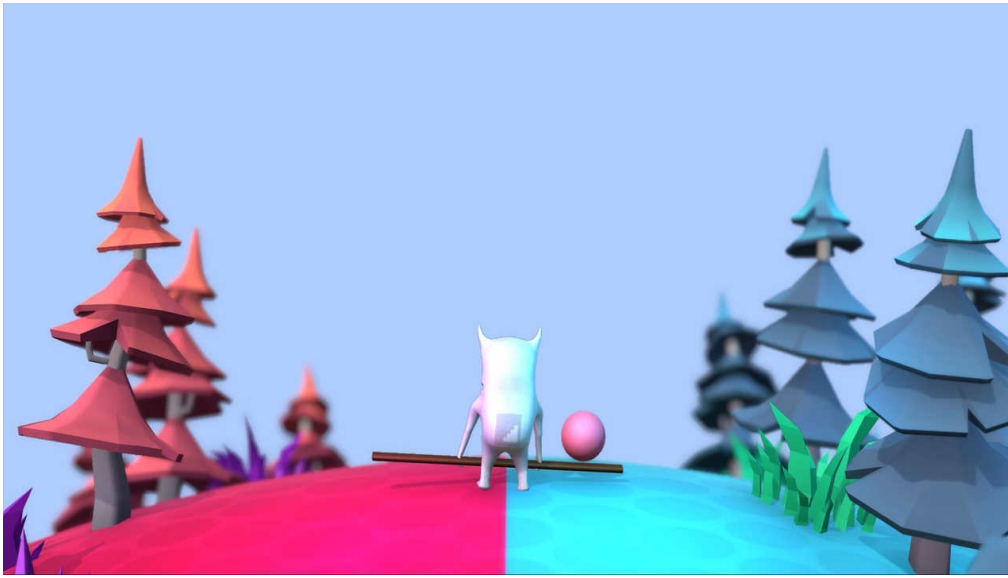
- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(balanceAndEquilibriumTraining)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Nesustok. Įdėkite mėlynus rutulius į mėlynas dėžutes ir rožinius rutulius į rožines dėžutes.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Žaidėjo greitis	
100%	
palyginti su bėgimo takelio greičiu	
Trukmė	
90s	

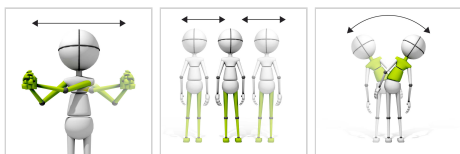


FUNKCINIAI JUDESIAI

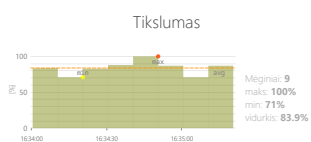
MIŠKO BĖGIKAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

13 taškas (-ai)

Funkciniai judesiai

25 %



Funkciniai judesiai



32 %

Funkciniai judesiai



13 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Žaidėjo greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(focusing)
- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(speedOfMovement)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Laikyti Kiškis ant paleisti, išvengti kliūčių ir surinkti kuo daugiau morkų, kaip jūs galite.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



The UI settings panel is located on the right side of the screen. It consists of several green and white panels. At the top left, there is a small thumbnail of the game scene. To its right is a white panel with a black silhouette of a person and a horizontal double-headed arrow above it. Below these are two panels: one with the text "Sunkumas" and "1/2" and navigation arrows, and another with "Bėgimo takelio greitis" and "Bėgimo takelio aukštis", both with "Bet kokj" below them. Below these is a large green panel for "Žaidėjo greitis" set to "150%", with a sub-label "palyginti su bėgimo takelio greičiu". At the bottom, there are two panels: "Trukmė" set to "90s" and "diapazonas" with a silhouette and "20%" and "80%" markers.

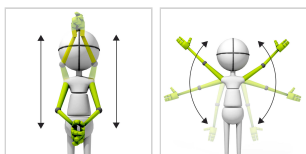


FUNKCINIAI JUDESIAI

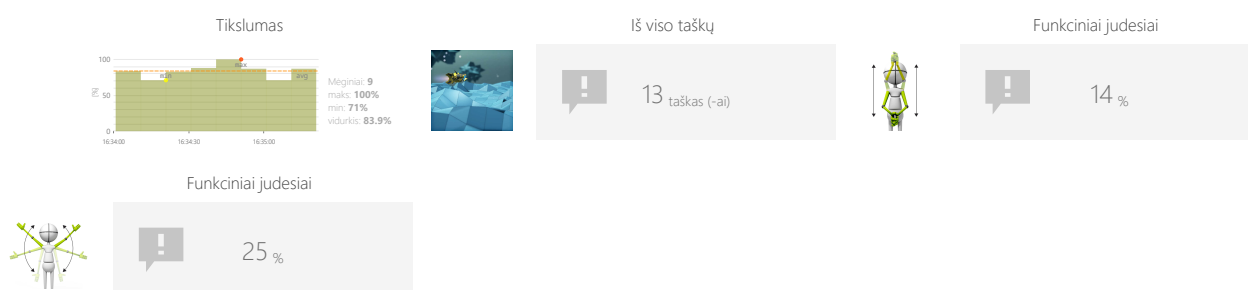
GEOMETRIJA EKSPRESAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Žaidėjo greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

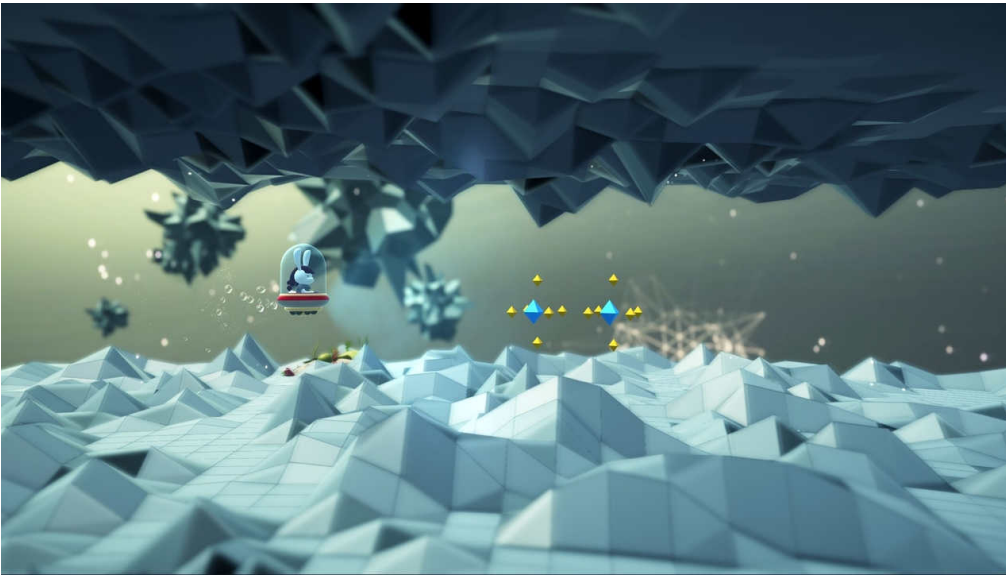
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Valdykite transporto priemonę, kad išvengtumėte kliūčių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Bėgimo takelio greitis Bet koj	Bėgimo takelio aukštis Bet koj
Žaidėjo greitis 100%	
palyginti su bėgimo takelio greičiu	
Trukmė 90s	diapazonas 20% - 80%

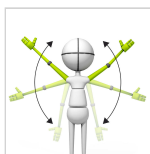


FUNKCINIAI JUDESIAI

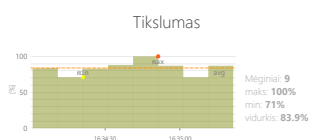
DANCEMAN YRA

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

36 taškas (-ai)



Funkciniai judesiai

38 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Išplėstiniai balai
- Dainų rodyklė
- Neršti norma lygis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

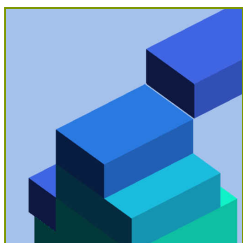
Paspauskite žalius simbolius, kai jie priartėja.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/6	
Bėgimo takelio greitis Bet koj	Bėgimo takelio aukštis Bet koj
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80%
Išplėstiniai balai Ne	Dainų rodyklė 0
Neršti norma lygis Lengva	

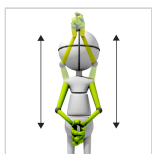


FUNKCINIAI JUDESIAI

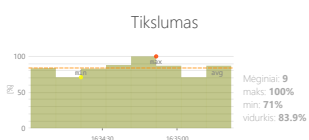
KAMINO STATYBININKAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

39 taškas (-ai)



Funkciniai judesiai

25 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Objektų greitis

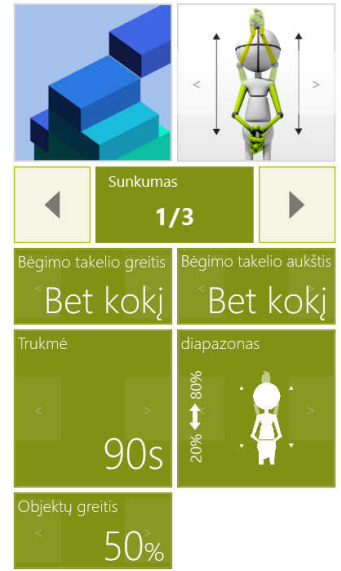
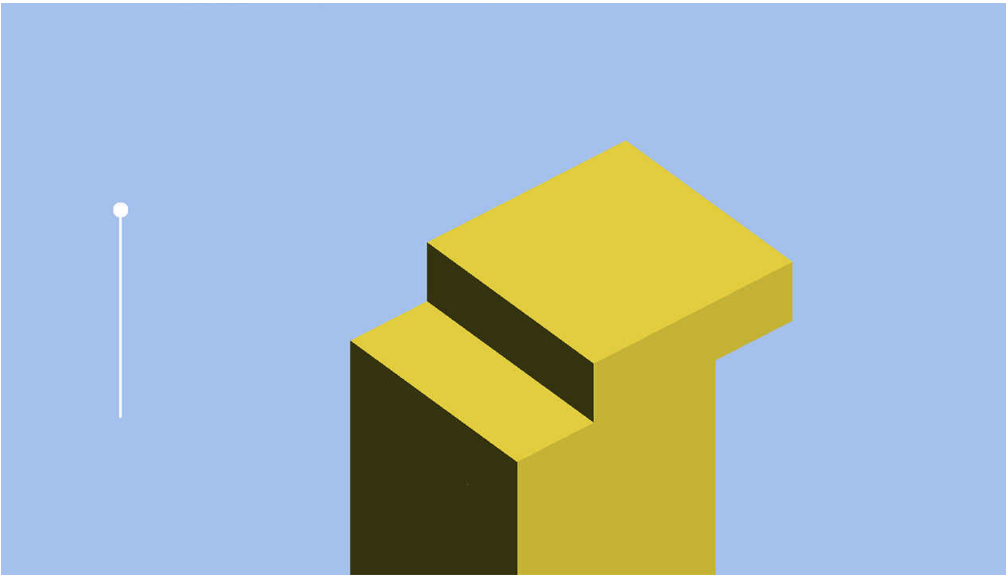
TOADD(OBJECTIVES)


- toAdd(repetitiveMovements)
- toAdd(rhythmicity)
- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(focusing)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Sukurkite aukščiausią įmanomą kaminą puikiai išlygindami blokus. Nustatykite savo veiksmų laiką, kad atliktumėte nurodytą judėjimo modelį, kai blokai yra tiksliai išdėstyti.

TOADD(SAMPLESETTINGS)



	
Sunkumas 1/3	
Bėgimo takelio greitis Bet koj	Bėgimo takelio aukštis Bet koj
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80%
Objektų greitis 50%	

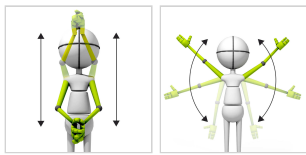


FUNKCINIAI JUDESIAI

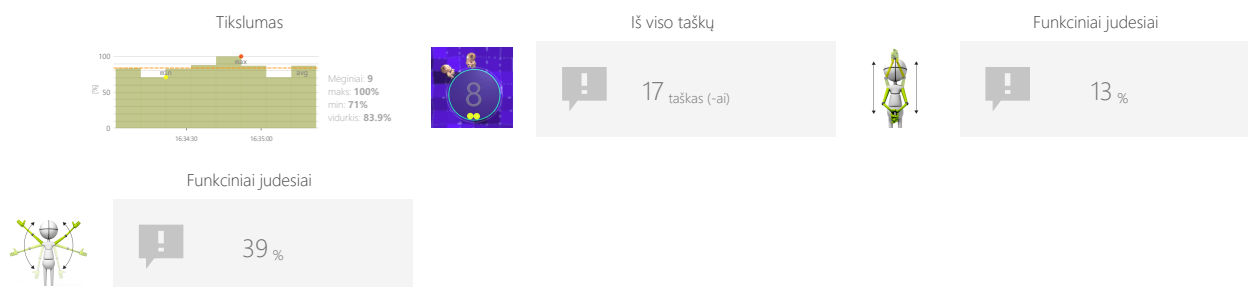
IMP DODGE

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Impų skaičius
- Taikinių skaičius
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

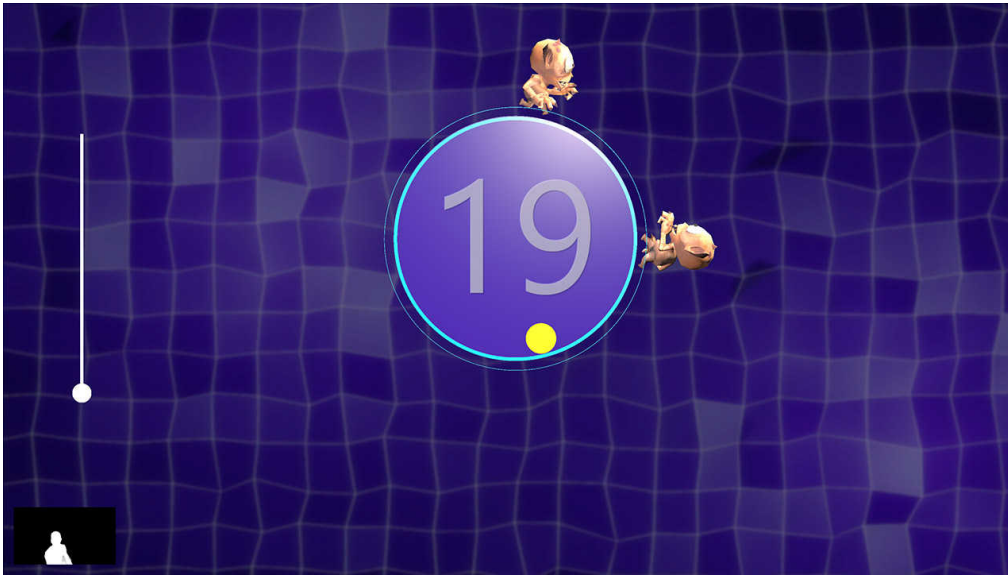
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(focusing)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

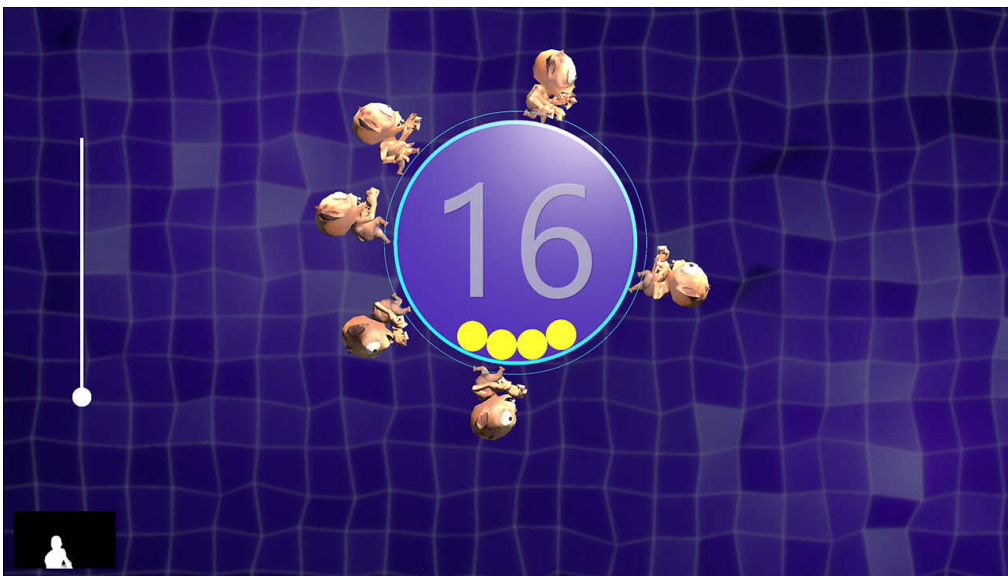
Šaudykite žalius kamuoliukus į ratą, vengdami pataikyti į imps.



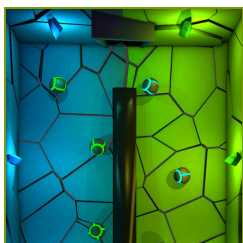
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Trukmė < 90s >	diapazonas 20% 80%
Impų skaičius < 2 >	Taikinių skaičius < 20 >
Objektų greitis < 100% >	



Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Trukmė < 90s >	diapazonas 20% 80%
Impų skaičius < 6 >	Taikinių skaičius < 20 >
Objektų greitis < 100% >	

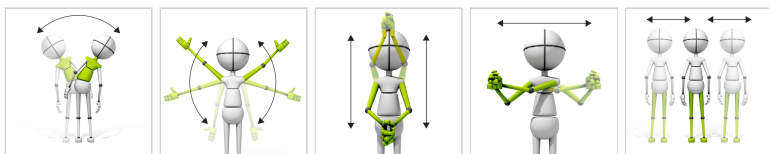


SUSKIRSTYTAS DĖMESYS

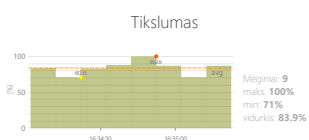
RŪŠIUOTOJAS

toAdd(catDesc510)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

26 taškas (-ai)



Suskirstytas dėmesys

11 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Objektų skaičius
- Lūžio dydis
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

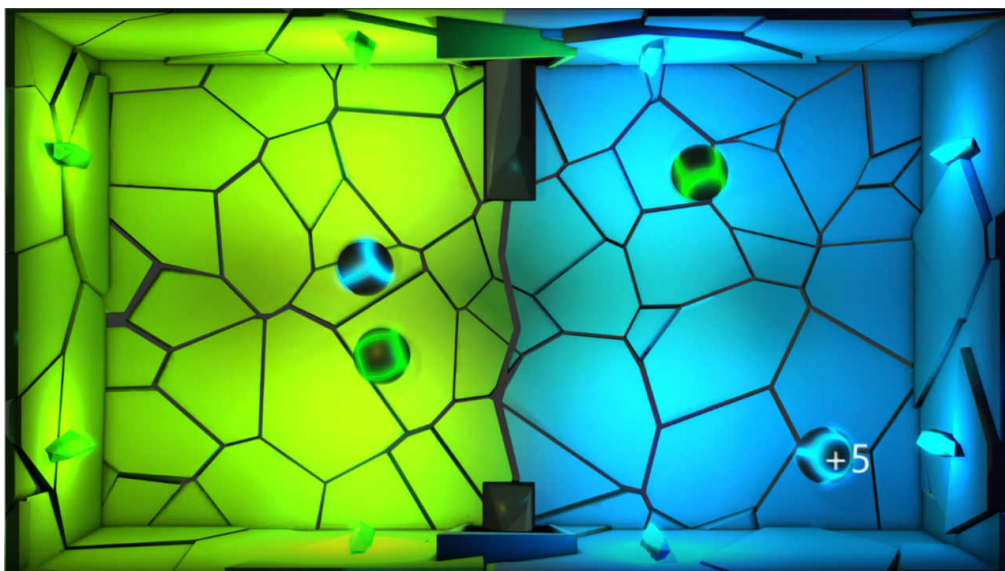
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(exerciseWithOrWithoutSupportFromHealthyLimb)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

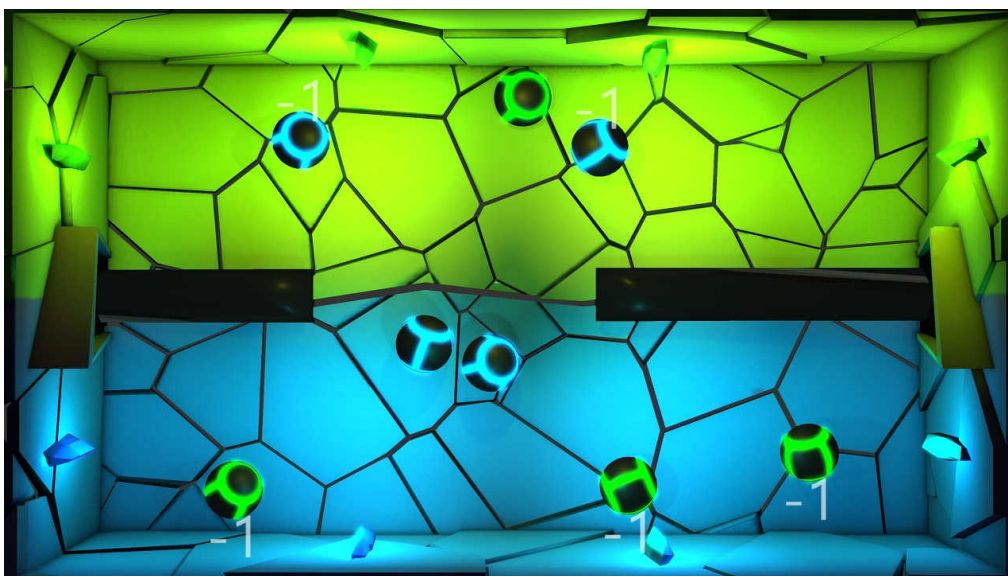
Perduoti arba blokuoti kamuoliukus taip, kad mėlyna kamuoliukas yra mėlynos pusėje ir žali rutuliai yra žalia ekrano pusėje.



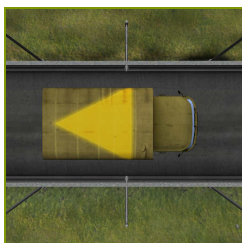
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80%
Objektų skaičius 4	Lūžio dydis 150%
Objektų greitis 100%	



Sunkumas paprotys	
Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80%
Objektų skaičius 8	Lūžio dydis 150%
Objektų greitis 100%	

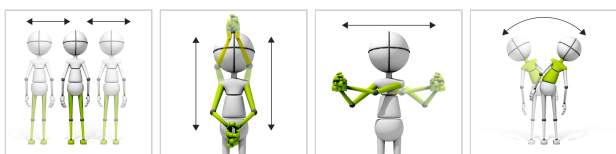


ATMINTIS

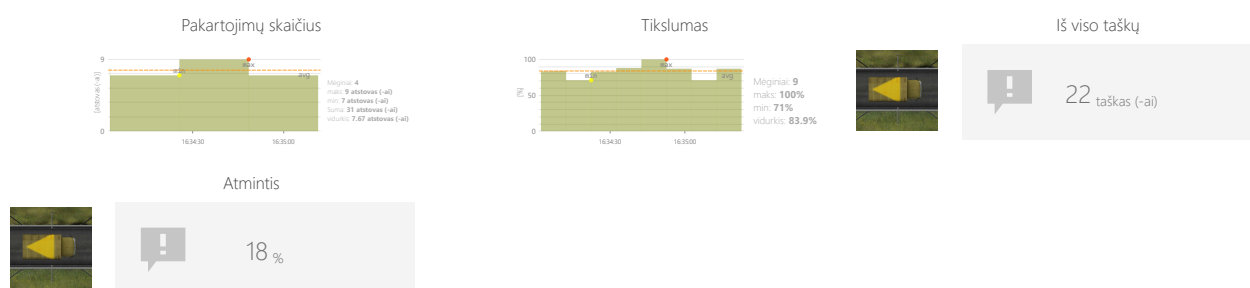
SUNKVEŽIMIAI

toAdd(catDesc520)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Variantų

TOADD(OBJECTIVES)

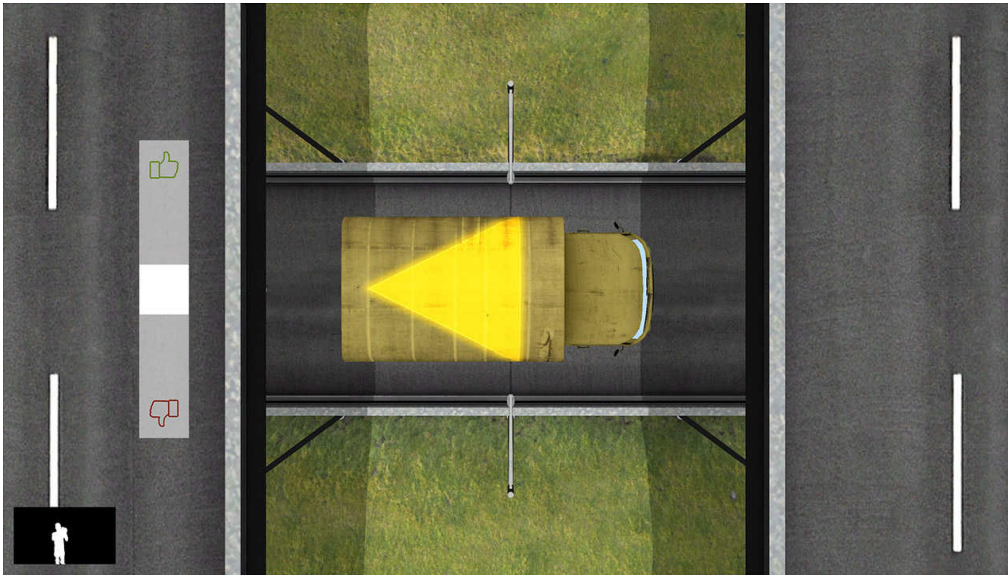
- toAdd(logicalTasks)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Prisiminti formą ir/arba spalvą ant automobilio stogo matote. Nuspręsti su Thumbs up arba žemyn, ar šalia automobilis turi tą pačią formą ir/arba spalvą ant stogo kaip ankstesnis.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Settings menu with the following options:

- Sunkumas: 1/3
- Bėgimo takelio greitis: Bet kokį
- Bėgimo takelio aukštis: Bet kokį
- Trukmė: 90s
- diapazonas: 20% - 80%
- Variantų: Spalvų

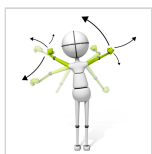


PROBLEMŲ SPRENDIMAS

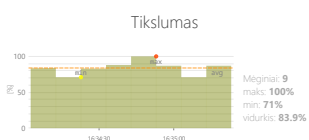
MATEMATIKA

toAdd(catDesc540)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

11 taškas (-ai)



Problemų sprendimas

38 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- Tikslinių skaičių diapazonas
- Leisti neigiamus skaičius

TOADD(OBJECTIVES)

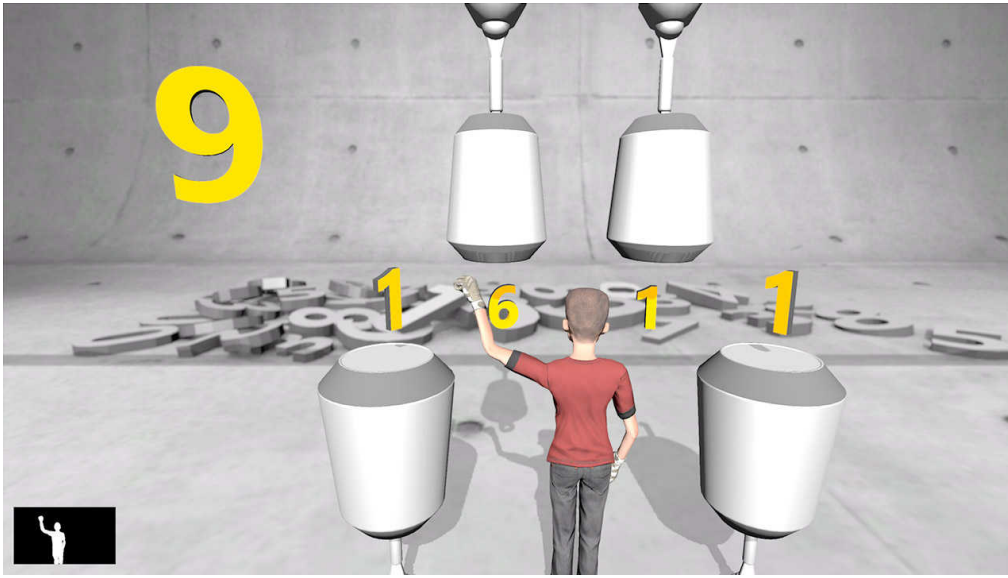
- toAdd(logicalTasks)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

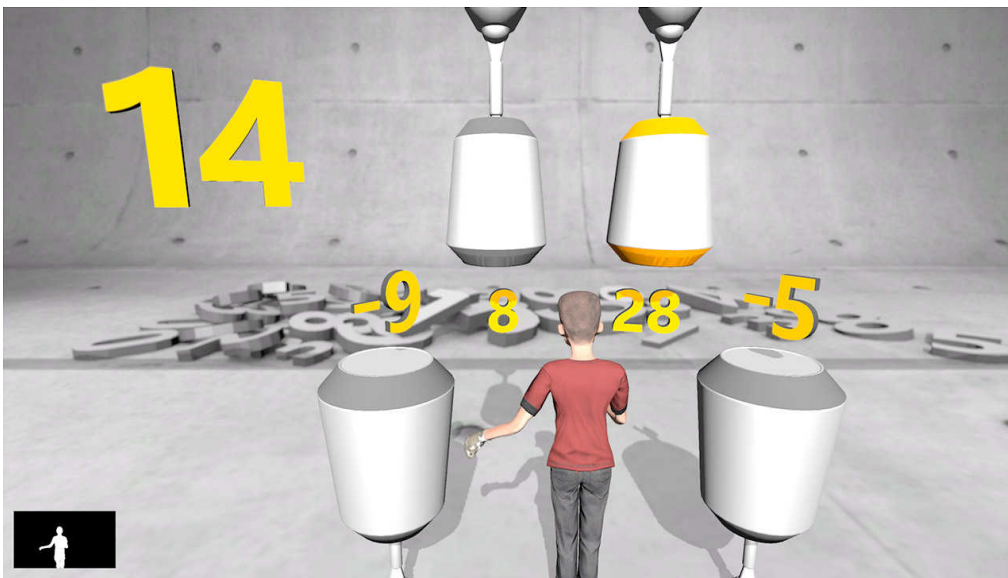
Paspauskite perforavimo maišą, kad pakeistumėte jo būseną (oranžinis žiedas reiškia, kad jis yra aktyvus). Padarykite, kad virš aktyvių štamavimo maišų esančių skaičių suma būtų lygi skaičiui viršutiniame kairiajame kampe.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/5	
Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Trukmė 30s	Tikslinių skaičių diapazonas min 5 maks 10
Leisti neigiamus skaičius Ne	



Sunkumas 5/5	
Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Trukmė 30s	Tikslinių skaičių diapazonas min 10 maks 20
Leisti neigiamus skaičius Taip	

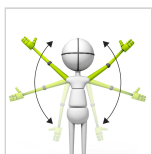


PROBLEMŲ SPRENDIMAS

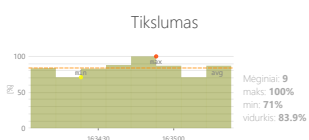
LAIKRODIS

toAdd(catDesc540)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

32 taškas (-ai)



Problemų sprendimas

32 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- Laikas užbaigti veiksmus
- diapazonas
- Kampas

TOADD(OBJECTIVES)

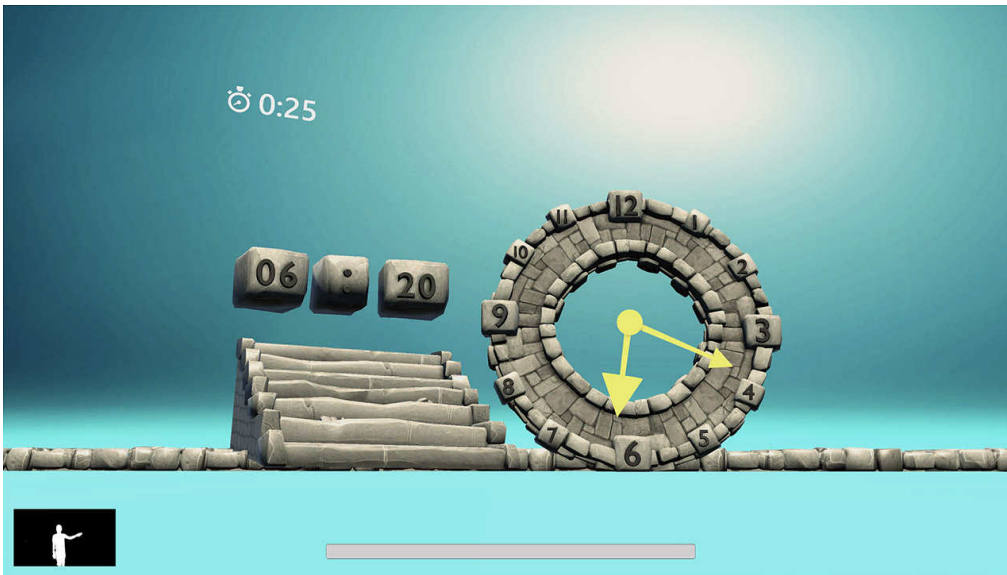
- toAdd(speedOfDecisionMaking)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(logicalTasks)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

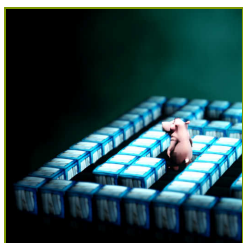
Valdykite rodykles, kad nustatytumėte kairiajame laikrodyje matomą laiką.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Bėgimo takelio greitis	Bėgimo takelio aukštis
Bet kokį	Bet kokį
Trukmė	Minitask trukmė
< >	< >
90s	30s
diapazonas	Kampas
20% 80%	180°
	Kampas
	180°



PROBLEMŲ SPRENDIMAS

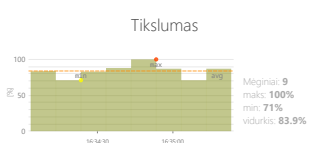
LABIRINTAS

toAdd(catDesc540)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

17 taškas (-ai)



Problemų sprendimas

14 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Rodyti kelią
- Labirintas dydis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(logicalTasks)
- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(planningAndStrategy)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Švinas Hippo per labirintą į žėrintis tikslą.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
1/4	
Bėgimo takelio greitis	Bėgimo takelio aukštis
Bet kojį	Bet kojį
Trukmė	diapazonas
90s	 20% ↔ 80%
Rodyti kelią	Labirintas dydis
Ne	4





SPECIALIZUOTŲ

KRAUJO SPAUDIMAS

toAdd(catDesc99999)

TOADD(CONTROLMODES)



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Bėgimo takelio greitis
- Bėgimo takelio aukštis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(monitorExternalParameters)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Išmatuokite sau savo kraujospūdį ir įveskite jį į rezultatą.