

# PREMIUM PAKETAS BĖGIMO TAKELIUI SU KAMERA

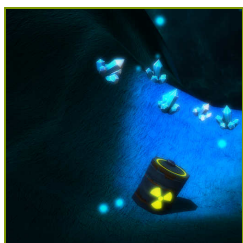
???

<b>toAdd(broPP-Hardwarer32405)</b>	3
toAdd(broPP-Whatisne31120)	3
<b>Terapinių užduočių duomenų bazė</b>	4
Judesių amplitudė	4
Judėjimo laikas	7
Greitis	11
Balansas	18
Judėjimo tikslumas	22
Funkciniai judesiai	29
Suskirstytas dėmesys	82
Atmintis	84
Problemų sprendimas	87
Specializuotų	94

# TOADD(BROPP-WHATISNE31120)

toAdd(broHardReq-Pleasemak34226)

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



# JUDESIŲ AMPLITUDĖ

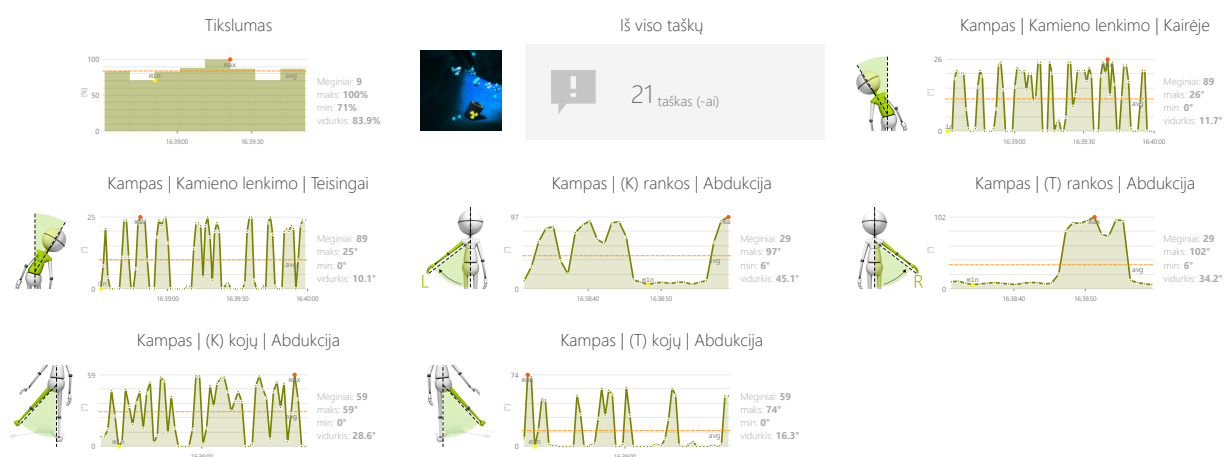
KRISTALAI

toAdd(catDesc110)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- Kampas

## TOADD(OBJECTIVES)

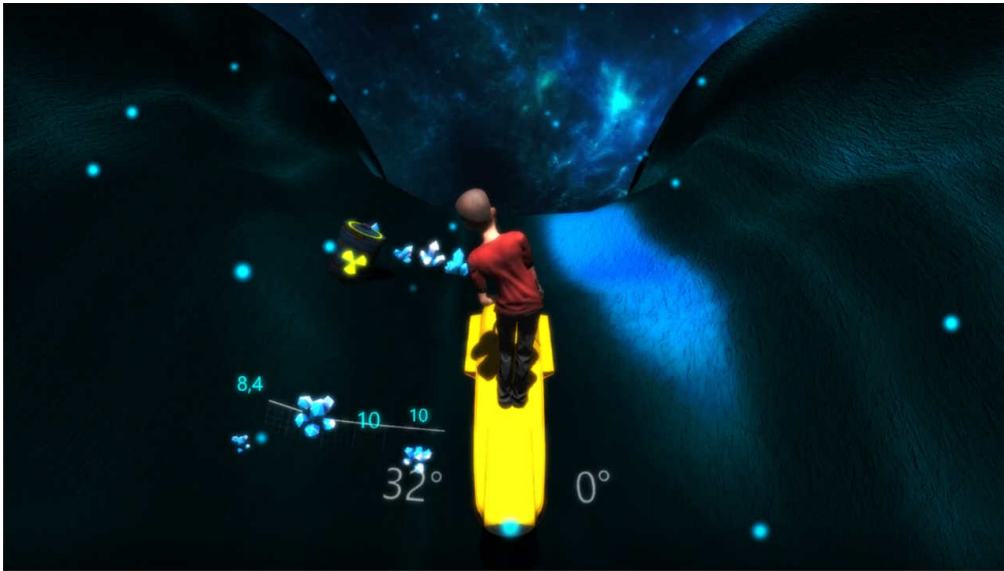
- toAdd(improveRangeOfMotion)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(responseToNegativeVisualStimuli)
- toAdd(reactionToThePositiveVisualStimuli)

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

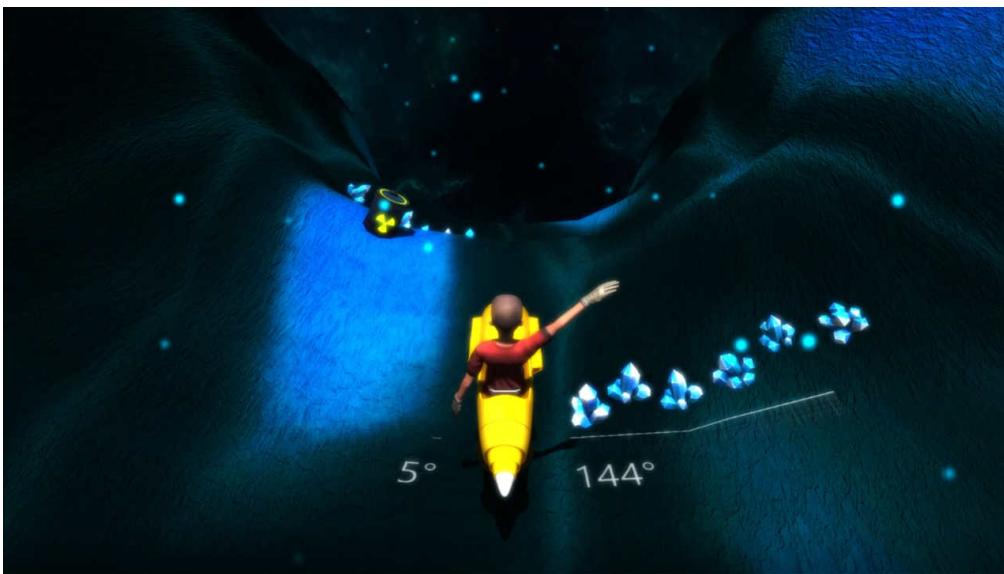
Surinkite kristalus ir venkite radioaktyvių statinių.



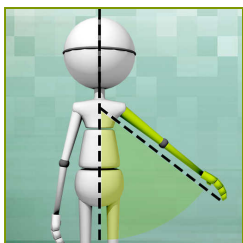
TOADD(SAMPLESETTINGS)



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



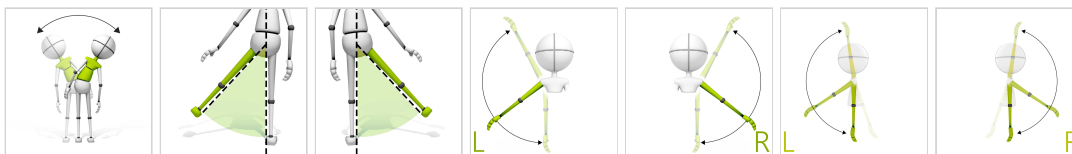
Sunkumas	
1/4	
Bėgimo takelio greitis	Bėgimo takelio aukštis
Bet kokį	Bet kokį
Žaidėjo greitis	
100%	
palyginti su bėgimo takelio greičiu	
Trukmė	Kampas
90s	40°
	Kampas
	40°



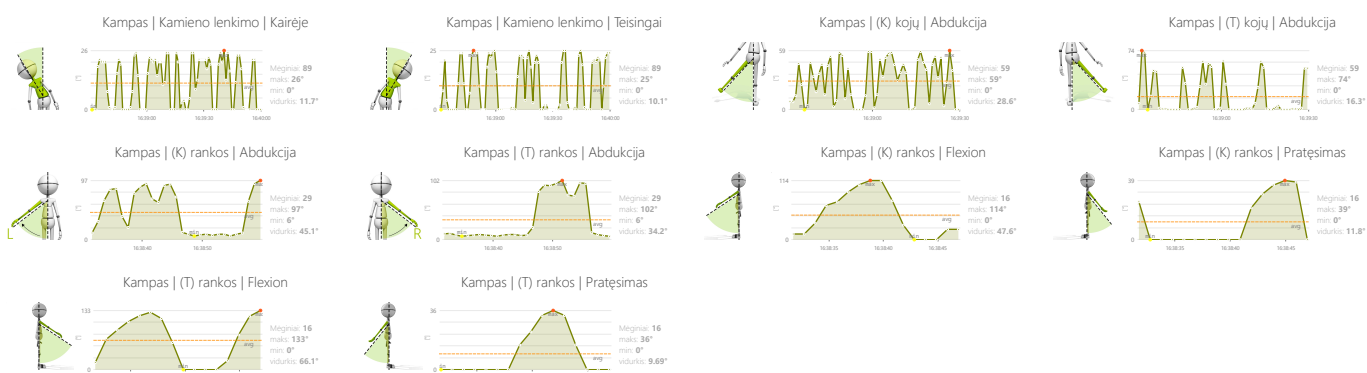
# JUDESIŲ AMPLITUDĖ KAMPŲ ĮVERTINIMAS

toAdd(catDesc110)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(rangeOfMotionExamination)

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

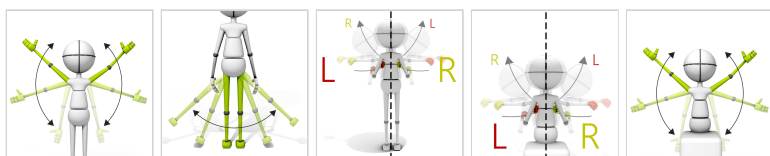
Sistema išmatuos jūsų judesio amplitudę.



# JUDĖJIMO LAIKAS REAGUOTI

toAdd(catDesc120)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Laikas reaguoti
- Atstumas iki tikslų

## TOADD(OBJECTIVES)

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

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

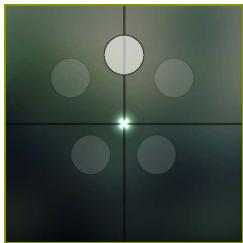
Pasiekite tikslą kuo greičiau. Tada nusistatykite save poilsio pozą.



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%



# JUDĖJIMO LAIKAS

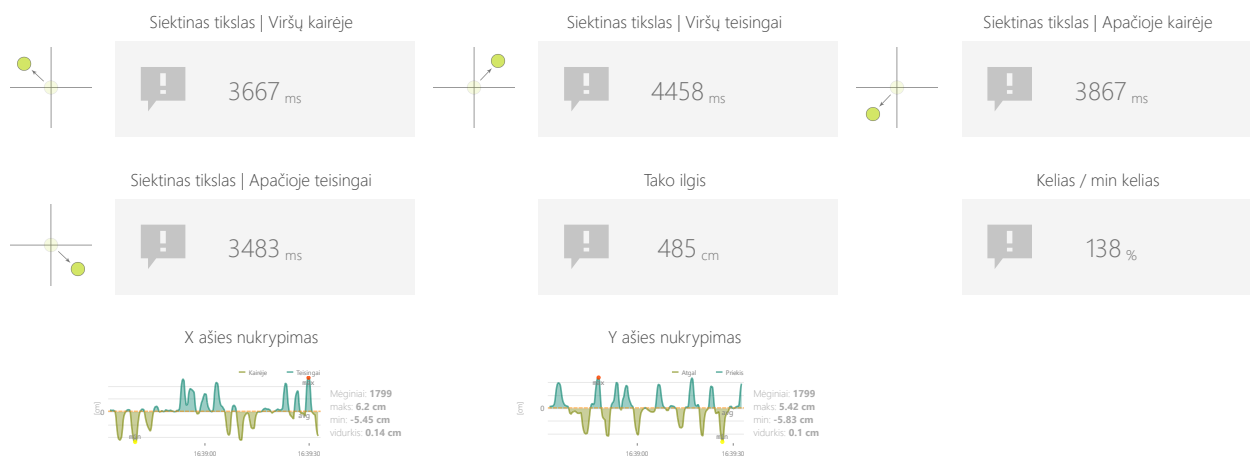
## DINAMINIS BANDYMAS

toAdd(catDesc120)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- diapazonas
- Rodyti kelią
- Pasikartojimai
- Padėties

### TOADD(OBJECTIVES)

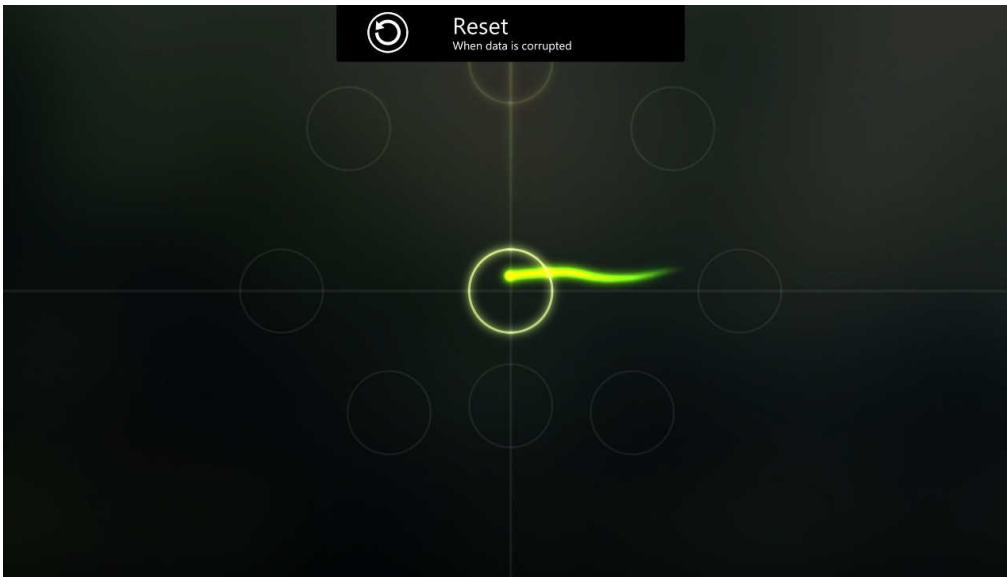
- toAdd(testTheLimitsOfBalanceAndEquilibrium)
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)

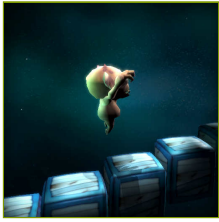
### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Perkelkite tašką į paryškintą paskirties vietą ir palaikykite jį akimirka. Bus paryškintas kitas tikslas.



TOADD(SAMPLESETTINGS)

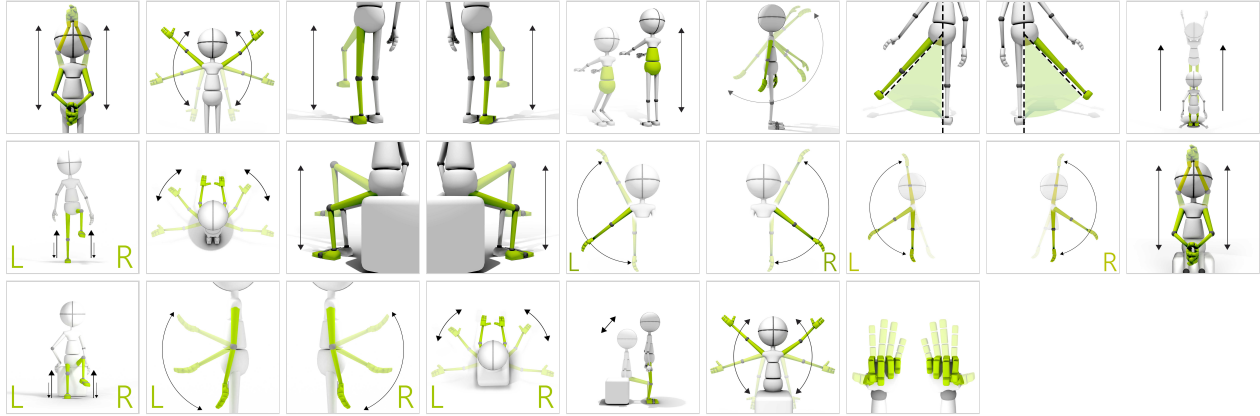




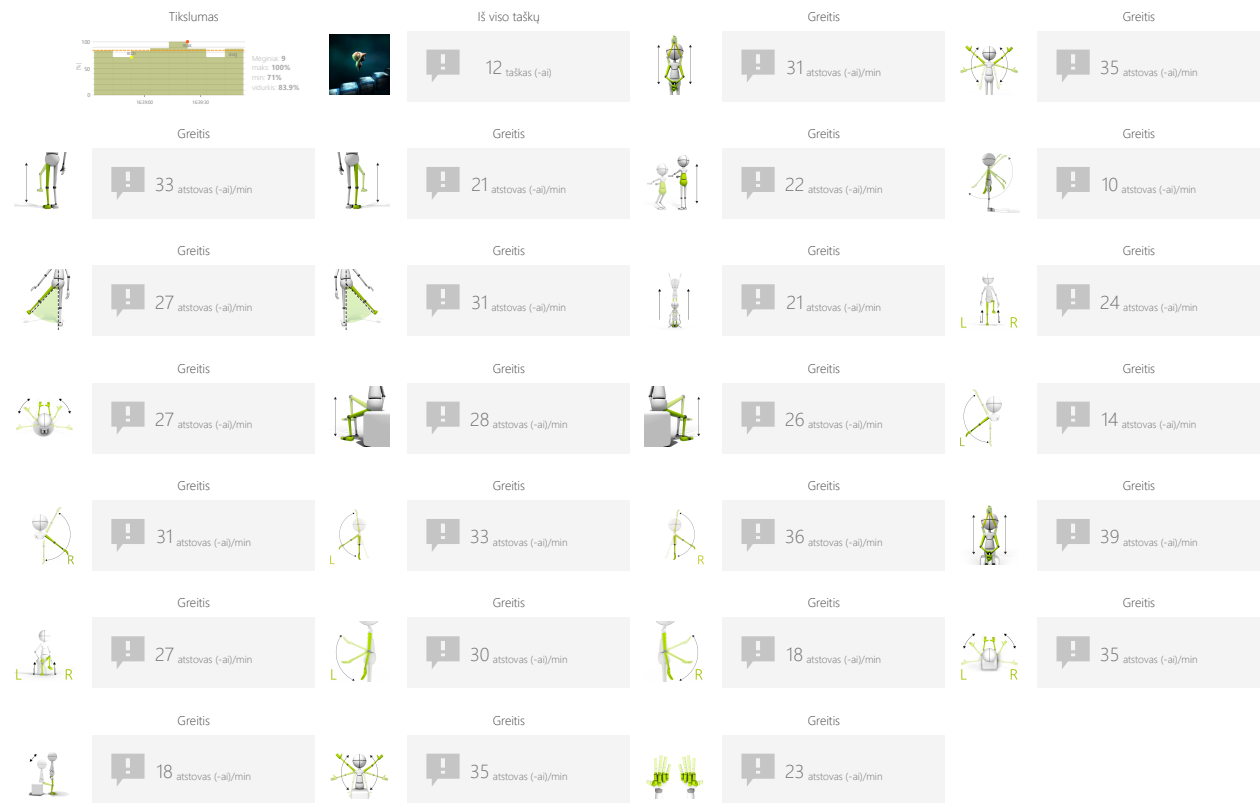
# GREITIS LAIPTAI

toAdd(catDesc130)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Maksimalus laikas per aukštą
- Laiptų skaičius
- Pauzės ilgis

## TOADD(OBJECTIVES)

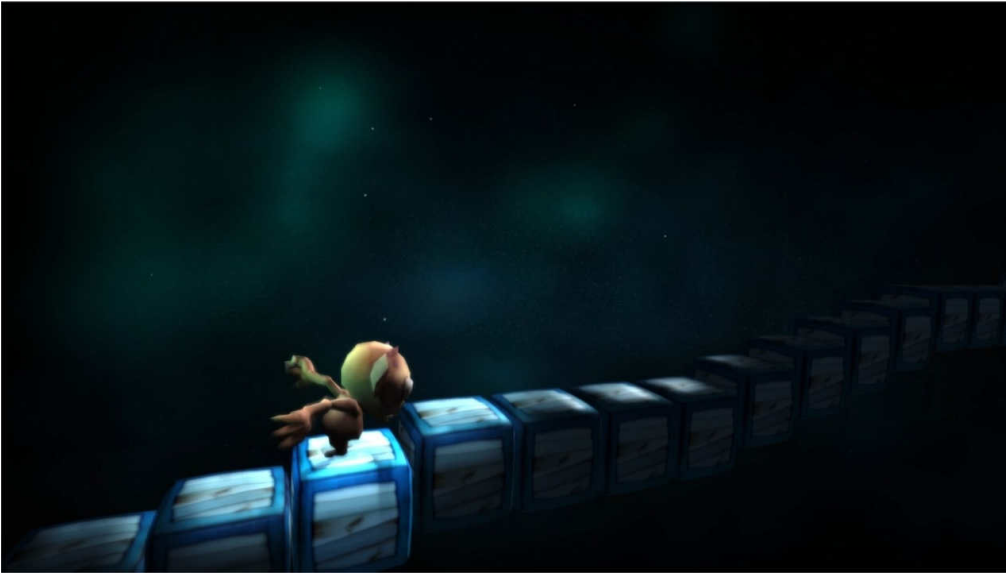
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Lipkite laiptais, kol jie išnyks.



## TOADD(SAMPLESETTINGS)



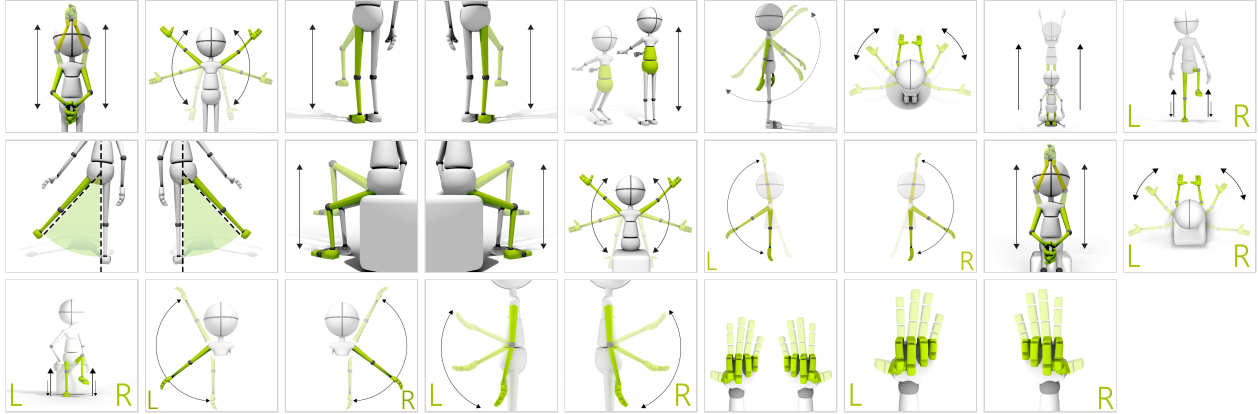
Sunkumas <b>paprotys</b>	
Bėgimo takelio greitis Bet kokį	Bėgimo takelio aukštis Bet kokį
Trukmė 90s	diapazonas 20% - 80%
Maksimalus laikas per aukštą 15s	Laiptyų skaičius 5
Pauzės ilgis 3	



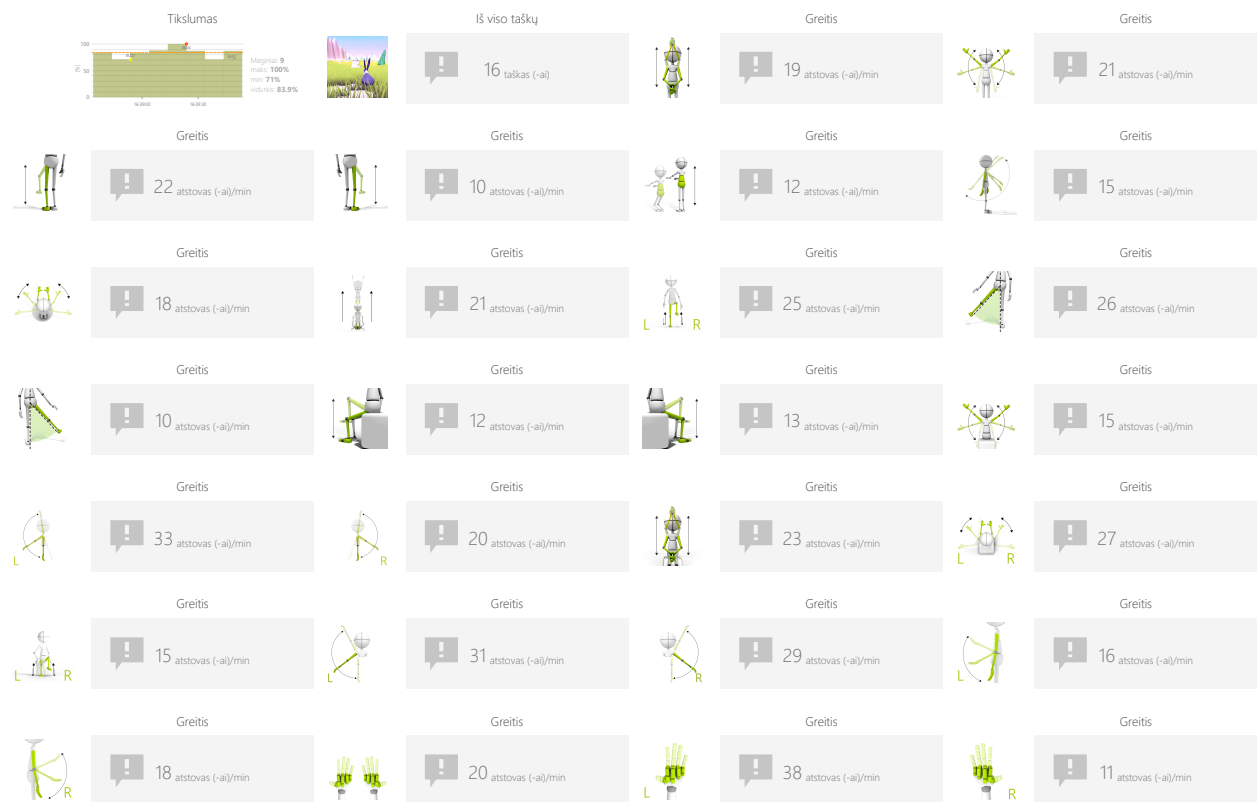
# GREITIS TRIUŠIS

toAdd(catDesc130)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas

## TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(repetitiveMovements)

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

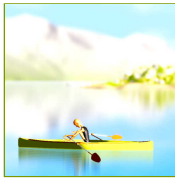
Eikite per visą maršrutą kuo greičiau.



## TOADD(SAMPLESETTINGS)



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

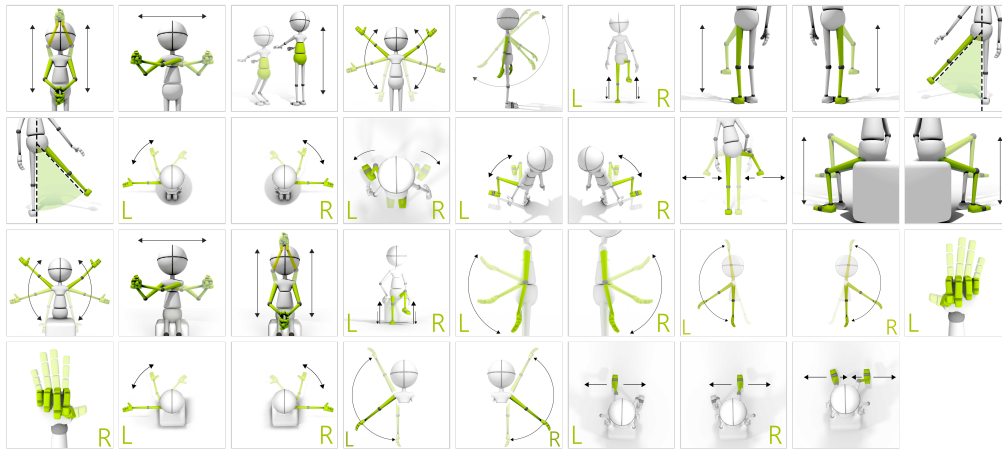


# GREITIS

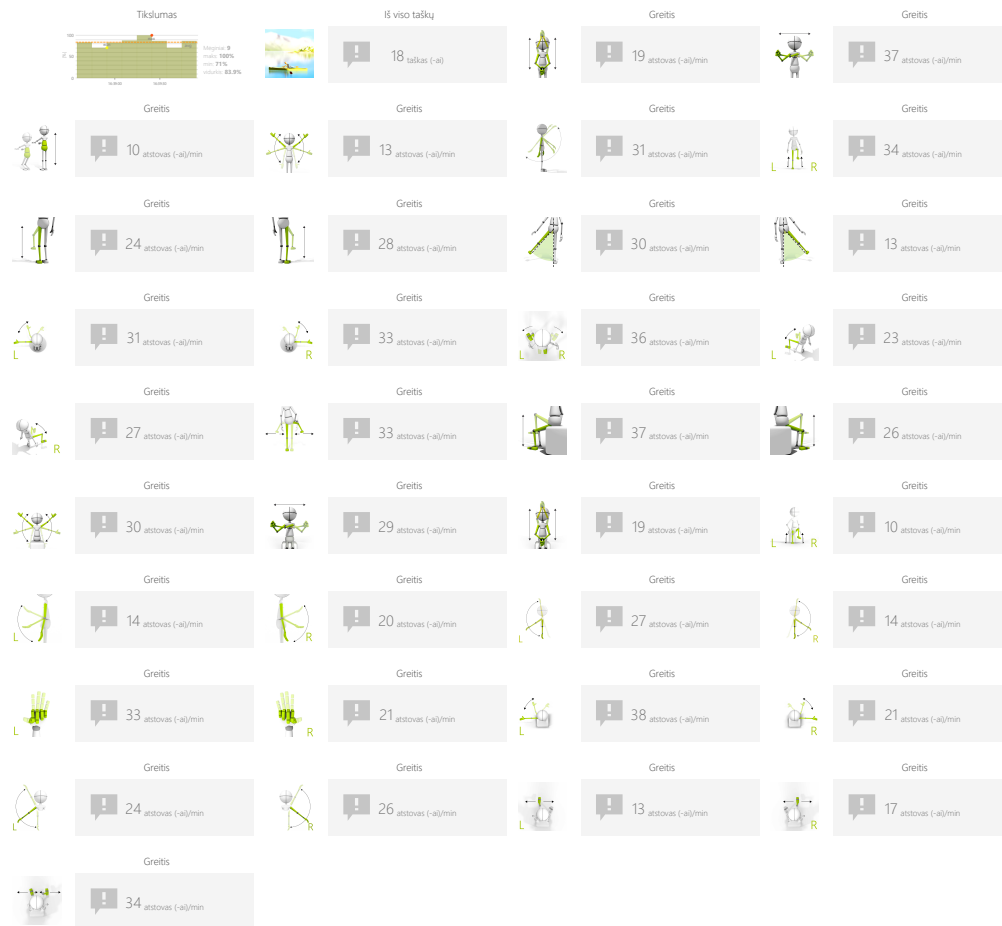
## BAIDARIŲ

toAdd(catDesc130)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas

### TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(repetitiveMovements)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Eilutė kuo greičiau.



## TOADD(SAMPLESETTINGS)



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

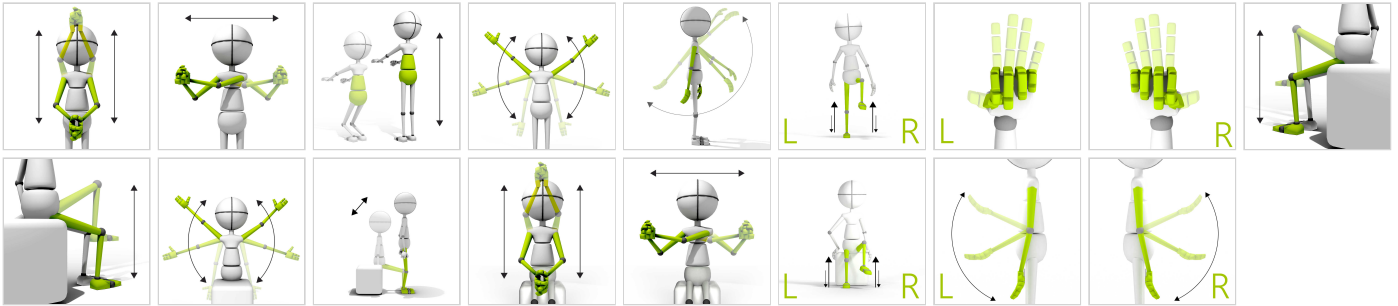


# GREITIS

## GREIČIO BANDYMAS

toAdd(catDesc130)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI

	Greitis 26 atstovas (-ai)/min		Greitis 16 atstovas (-ai)/min		Greitis 37 atstovas (-ai)/min		Greitis 12 atstovas (-ai)/min
	Greitis 17 atstovas (-ai)/min		Greitis 35 atstovas (-ai)/min		Greitis 23 atstovas (-ai)/min		Greitis 21 atstovas (-ai)/min
	Greitis 38 atstovas (-ai)/min		Greitis 10 atstovas (-ai)/min		Greitis 27 atstovas (-ai)/min		Greitis 31 atstovas (-ai)/min
	Greitis 35 atstovas (-ai)/min		Greitis 10 atstovas (-ai)/min		Greitis 14 atstovas (-ai)/min		Greitis 33 atstovas (-ai)/min
	Greitis 19 atstovas (-ai)/min						

### TOADD(ADJUSTMENTS)

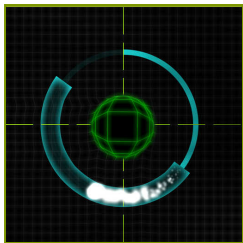
- Laikas užbaigti veiksmus
- diapazonas

### TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(repetitiveMovements)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Atlikite nurodytą judėjimo modelį kuo daugiau kartų.



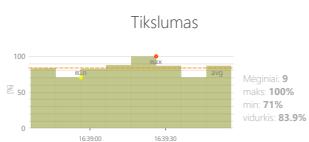
# BALANSAS TINKLELIS

toAdd(catDesc140)

## TOADD(CONTROLMODES)

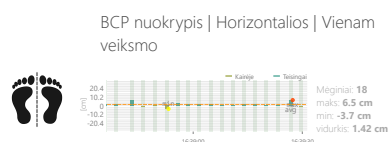


## REZULTATAI



Iš viso taškų

15 taškas (-ai)



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Laikotarpis
- Padėties

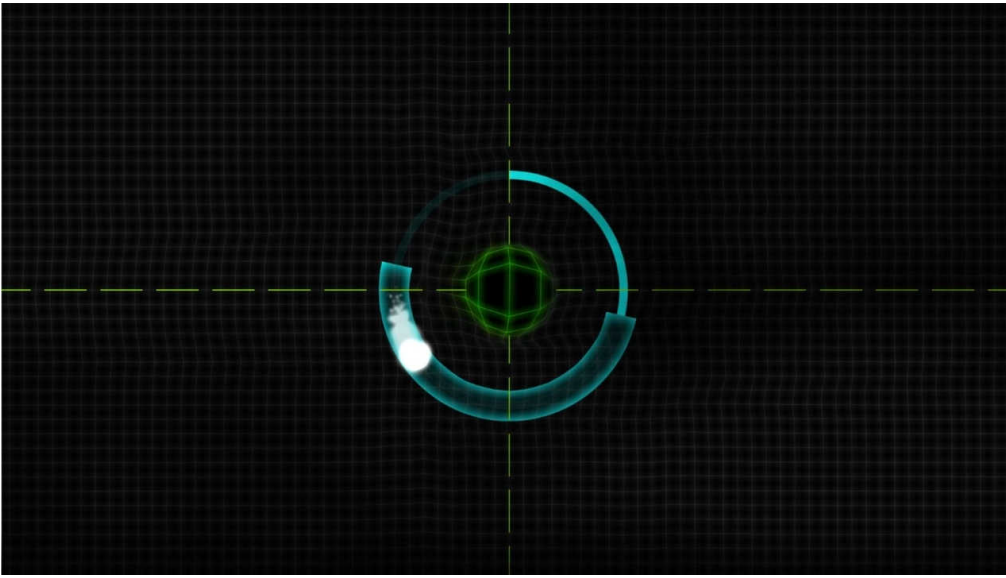
## TOADD(OBJECTIVES)

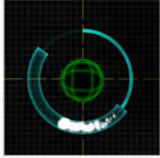



- toAdd(balanceAndEquilibriumTraining)
- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)

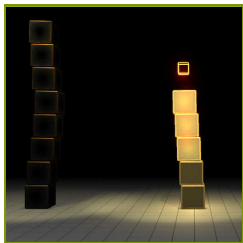
## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Laikykite baltą švytėjimo tašką mėlynoje srityje ir įsitikinkite, kad atsirandantis guzas lieka tinklelio viduryje.

## TOADD(SAMPLESETTINGS)



		
	Sunkumas <b>1/3</b>	
Trukmė < 90s >	diapazonas 50% ↑ 5% ↓ 0% ↔ 100%	
Laikotarpis < 6s >	Padėties Bet kokį	

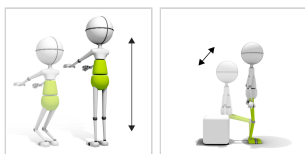


# BALANSAS

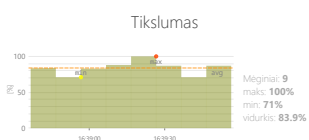
## BLOKO STATYBININKAS

toAdd(catDesc140)

### TOADD(CONTROLMODES)

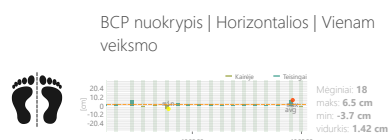


### REZULTATAI



Iš viso taškų

12 taškas (-ai)



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Kamino aukštis
- Padėties

### TOADD(OBJECTIVES)

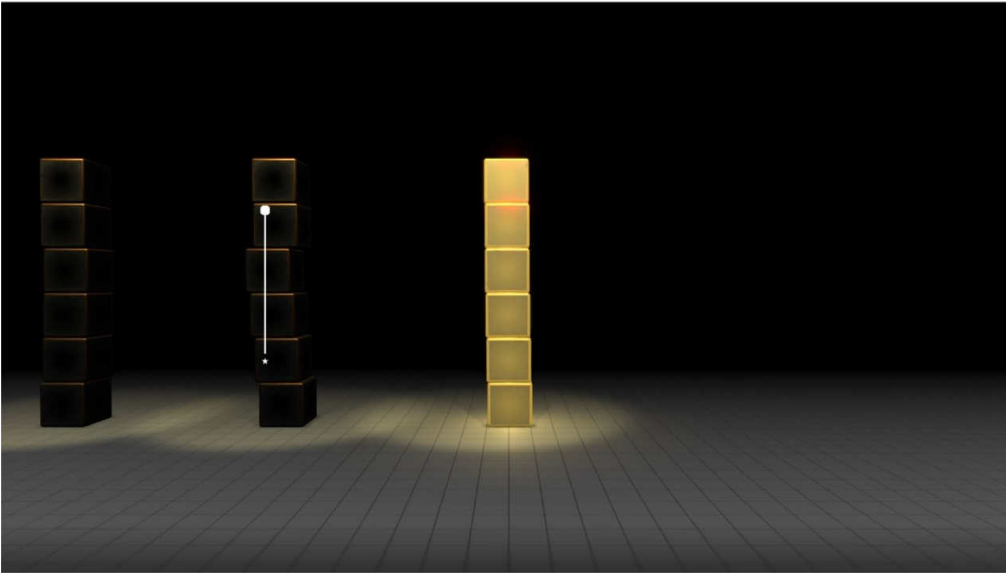
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(muscleStrengthening)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Sukurti kuo daugiau kaminai, kaip jūs galite. Išlaikyti savo kūną subalansuota.



## TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas <b>1/3</b>	▶
Trukmė < 90s >	diapazonas 50% 5% 0% 100%	
Kamino aukštis < 6 >	Padėties Bet koj	

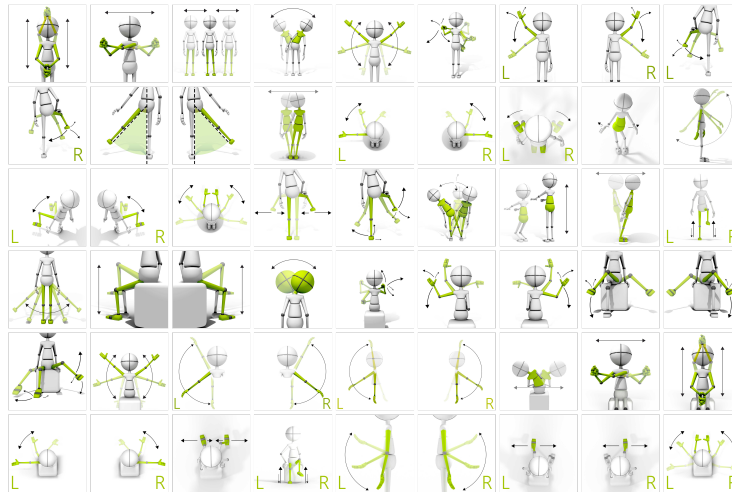


# JUDĖJIMO TIKSLUMAS

## ŽUVIS

toAdd(catDesc150)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

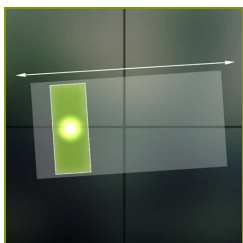
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Objektų greitis

### TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(muscleStrengthening)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(visualMotorCoordination)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

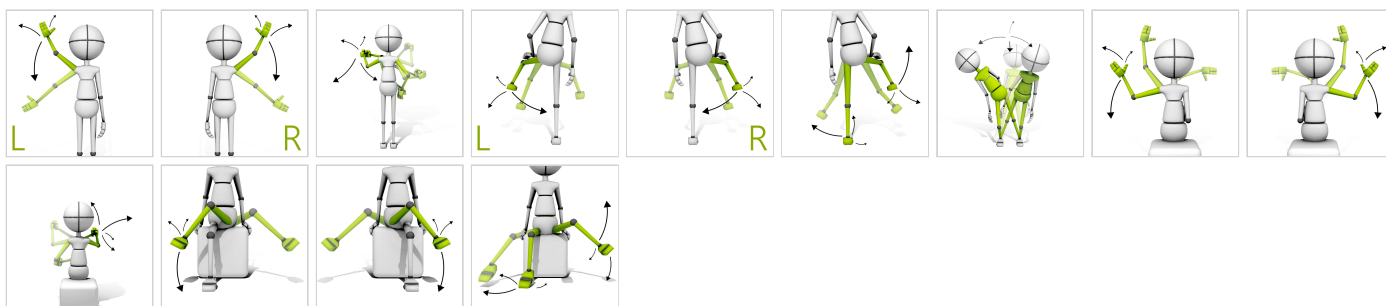
Perkelkite mėlyną apskritimą, kad apsaugotumėte kibirkščių šaltinį nuo žuvų. Kai kibirkščių šaltinis yra apskritimo viduje, jis yra saugus.



# JUDĖJIMO TIKSLUMAS ŠVYTUOKLĖ

toAdd(catDesc150)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

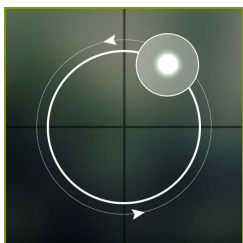
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Rodyti kelią
- Laikotarpis
- Rotacija
- Švytuoklinis aukštis
- Švytuoklės plotis

## TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(rhythmicity)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(movementPrecision)

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Pabandykite sinchronizuoti save su stačiakampio judesiais.  
Darykite viską, kad liktumėte stačiakampyje.

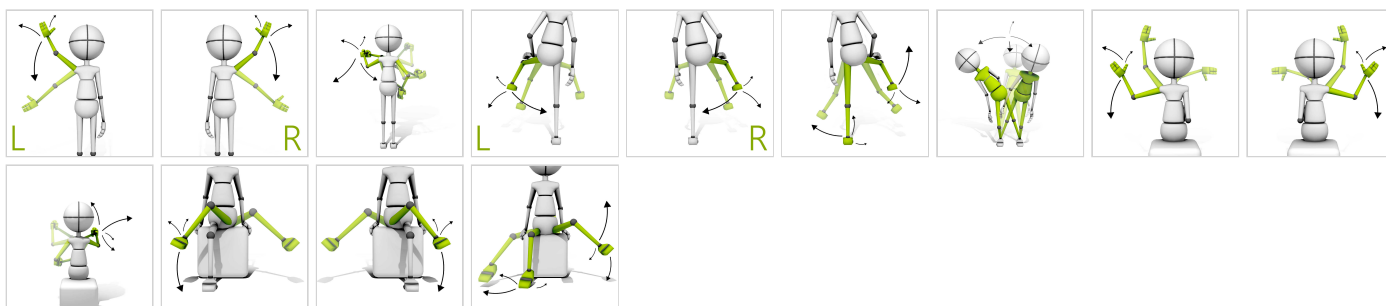


# JUDĖJIMO TIKSLUMAS

## STEBĖJIMAS

toAdd(catDesc150)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

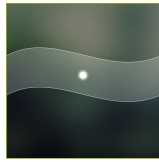
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atvirkštinė kryptis
- Rodyti kelią
- Laikotarpis
- Spindulys
- Tikslinis spindulys

### TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(testTheLimitsOfBalanceAndEquilibrium)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

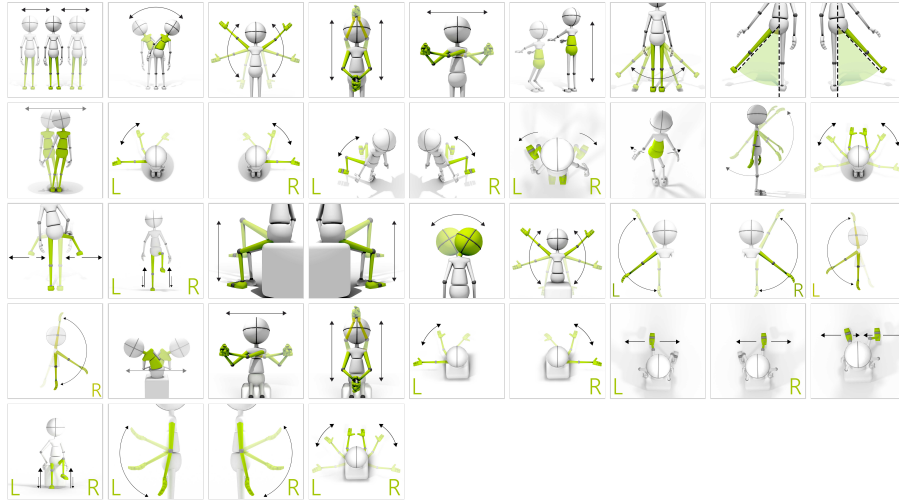
Pabandykite sinchronizuoti save su apskritimo judesiais. Darykite viską, kad liktumėte apskritime.



# JUDĒJIMO TIKSLUMAS DIAGRAMA

toAdd(catDesc150)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Grafiskās formas (sinuso ar kvadrato, amplitudēs, sienas ir tt)
- Užduoties trukmē
- diapazonas
- Padēties

## TOADD(OBJECTIVES)

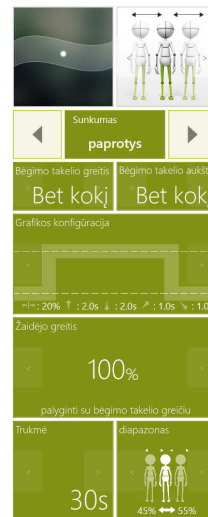
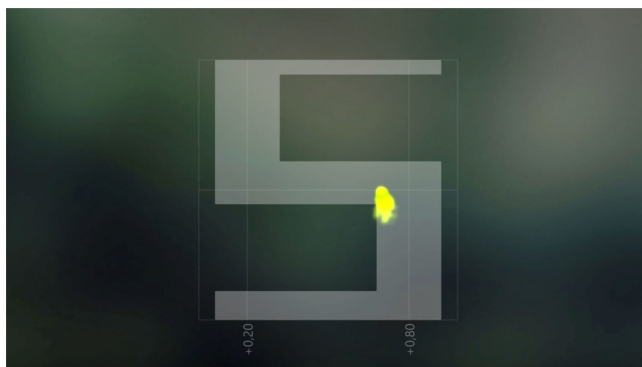
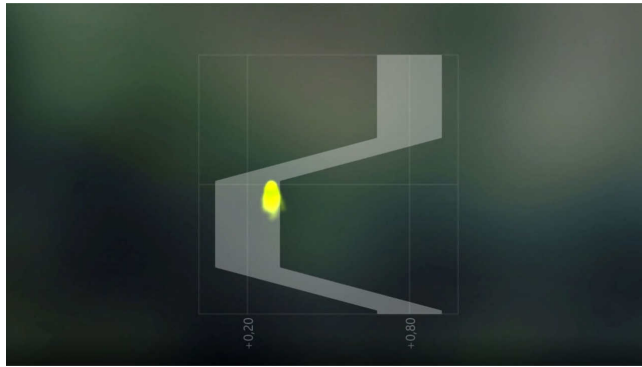
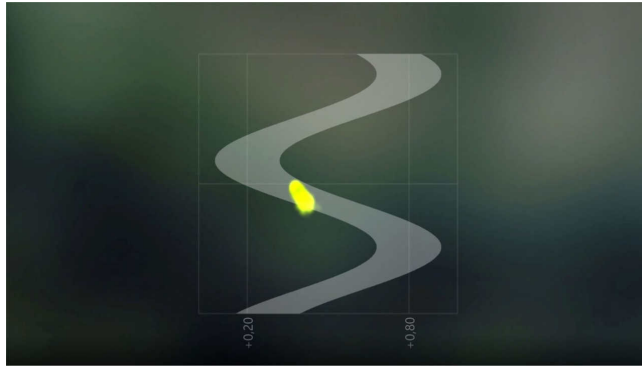
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(repetitiveMovements)

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Stenkitēs likti sienose.



TOADD(SAMPLESETTINGS)

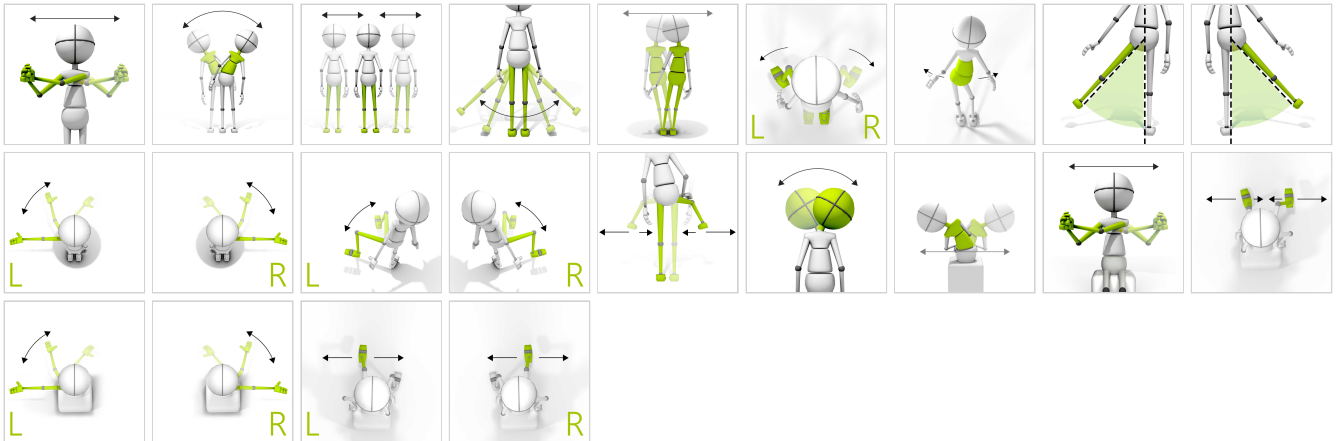




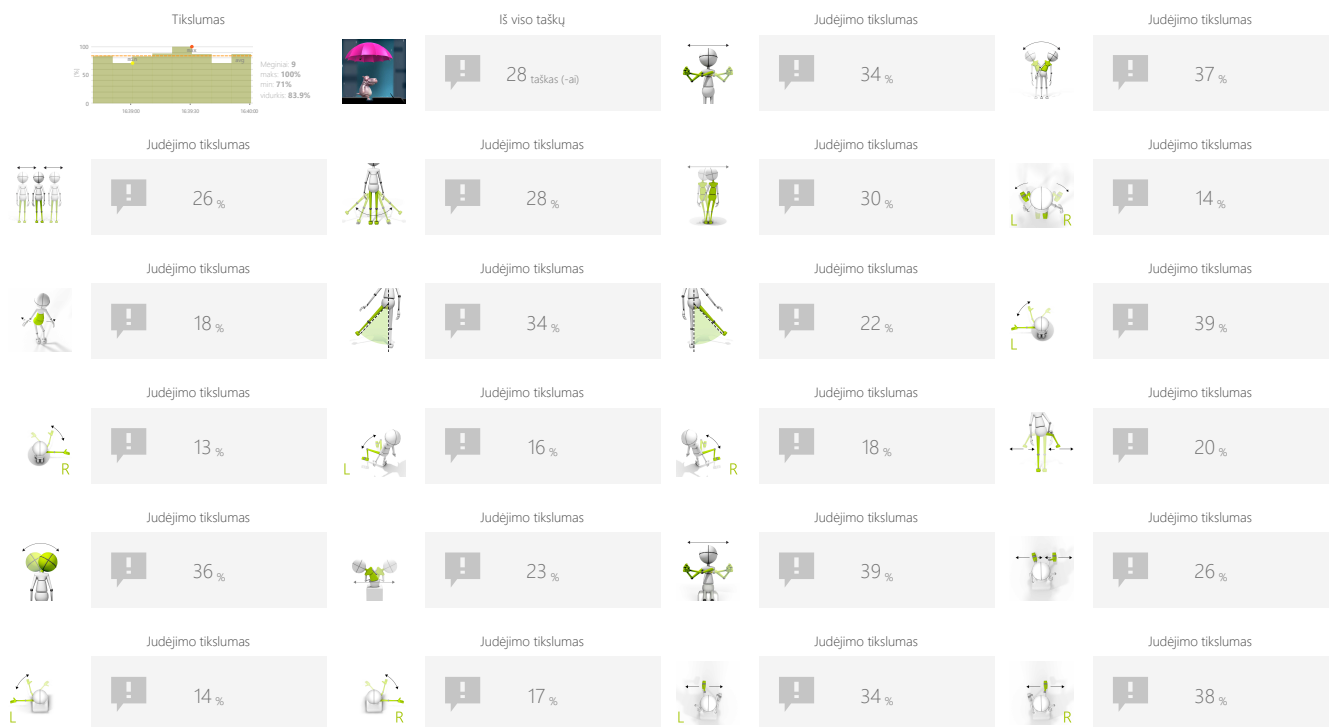
# JUDĖJIMO TIKSLUMAS SKĖTIS

toAdd(catDesc150)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- 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	Bėgimo takelio aukštis
Bet kojį	Bet kojį
Trukmė	Kelias
60s	8.0s
diapazonas	Skečio dydis
20% 80%	150%

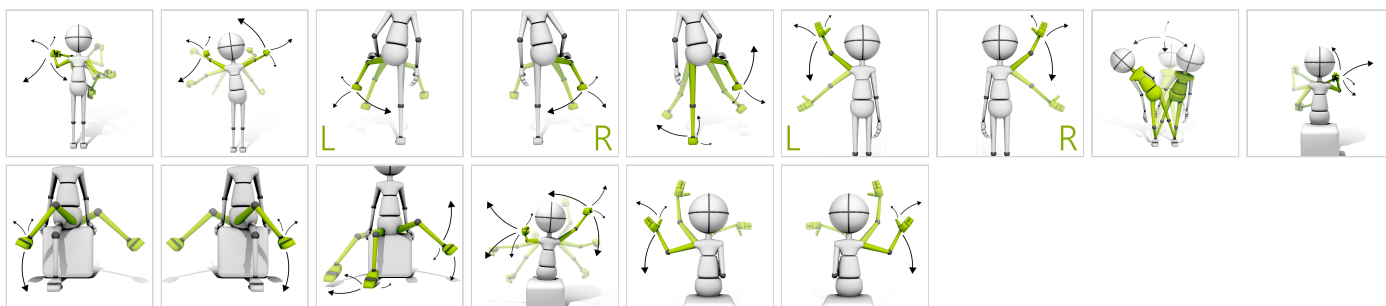


# FUNKCINIAI JUDESIAI

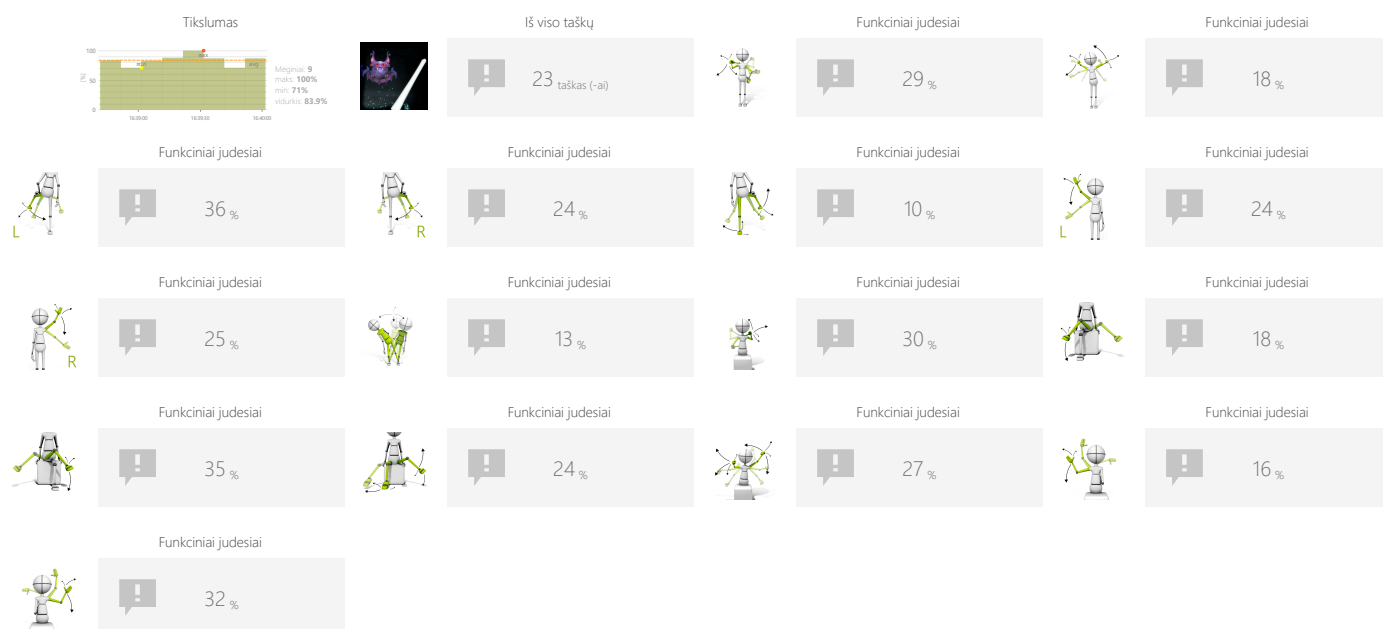
## VAMPYRAI

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- 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!



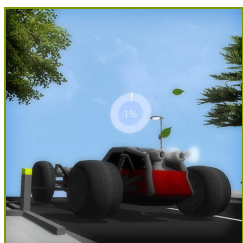
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas <b>1/3</b>	
Bėgimo takelio greitis <b>Bet kokį</b>	Bėgimo takelio aukštis <b>Bet kokį</b>
Aktyvios pozicijos 	Trukmė <b>90s</b>
Laikas tarp objektų <b>2s</b>	Laikas reaguoti <b>2s</b>



Sunkumas <b>1/3</b>	
Bėgimo takelio greitis <b>Bet kokį</b>	Bėgimo takelio aukštis <b>Bet kokį</b>
Aktyvios pozicijos 	Trukmė <b>90s</b>
Laikas tarp objektų <b>2s</b>	Laikas reaguoti <b>2s</b>

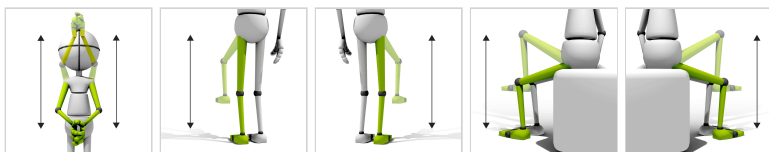


# FUNKCINIAI JUDESIAI

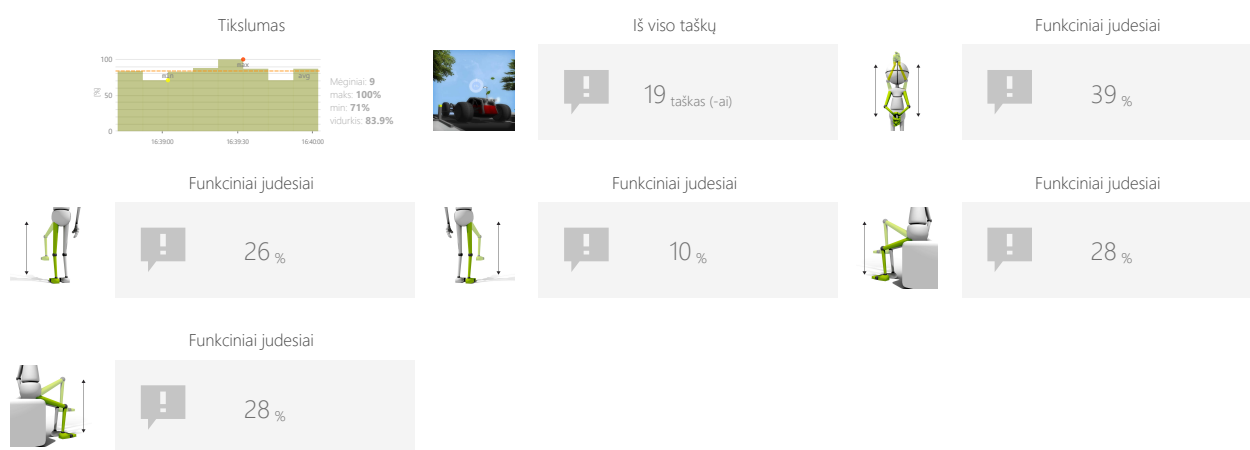
## PUMPERIS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- 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% 	

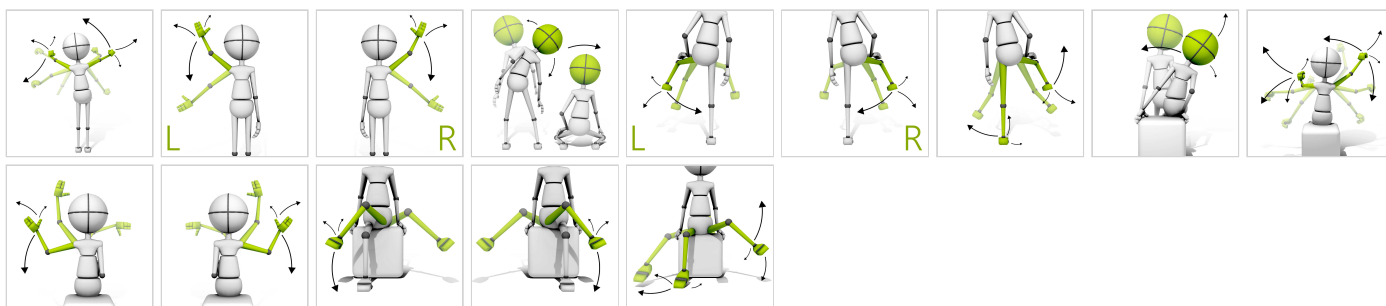


# FUNKCINIAI JUDESIAI

## ŠVARESNIS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

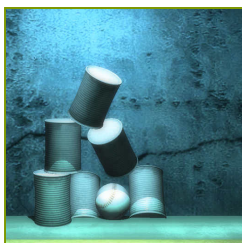
- Užduoties trukmė
- Laikas užbaigti veiksmus
- Jėgos centre pozicija
- Padėties

### TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(exerciseWithOrWithoutSupportFromHealthyLimb)
- toAdd(improveRangeOfMotion)
- toAdd(movementAwareness)
- toAdd(mirroredFeedbackExercises)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Kiek įmanoma greičiau išvalykite didžiausią lango plotą.

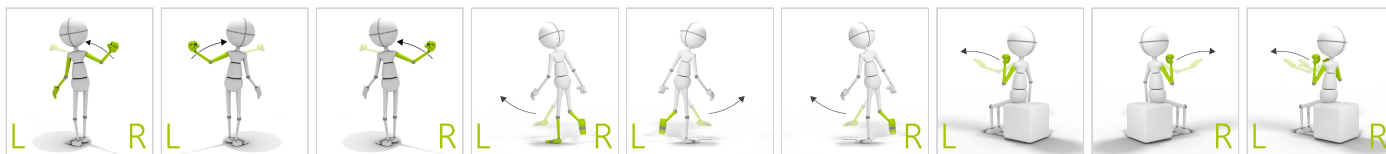


# FUNKCINIAI JUDESIAI

## SKARDINĖS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Objektų greitis

### TOADD(OBJECTIVES)

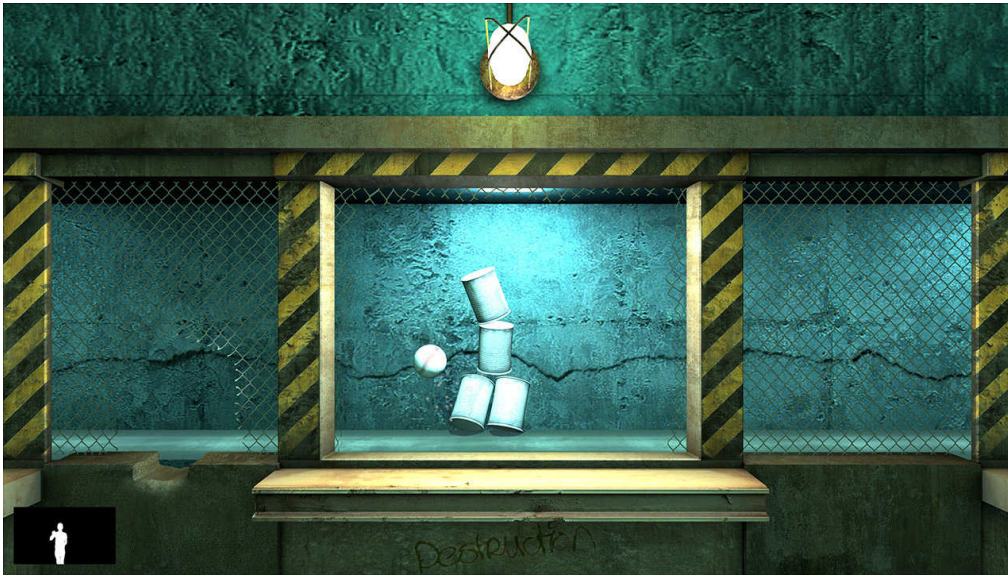
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(abilityOfSpatialVisualization)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

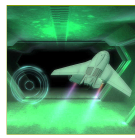
Meskite kamuoliukus, kad pataikytumėte į kuo daugiau skardinių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



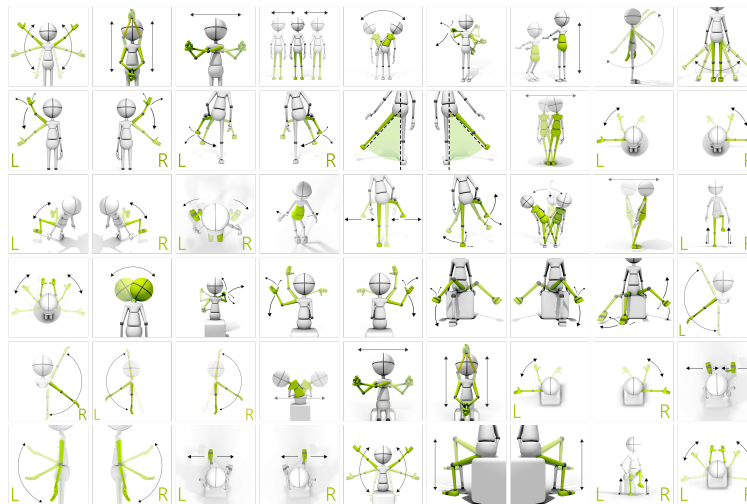
◀	Sunkumas <b>1/4</b>	▶
Bėgimo takelio greitis <b>Bet kokį</b>	Bėgimo takelio aukštis <b>Bet kokį</b>	
Trukmė <b>90s</b>	Objektų greitis <b>75%</b>	
	Tikslų svoris <b>100%</b>	



# FUNKCINIAI JUDESIAI LĒKTUVAS

toAdd(catDesc160)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

## TOADD(OBJECTIVES)

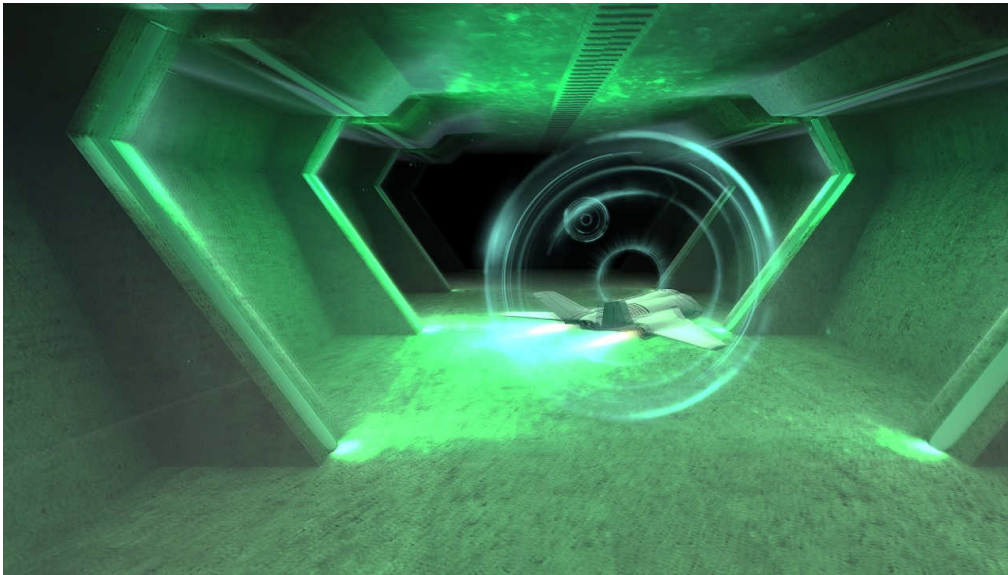
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)

## 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 kokj	Bėgimo takelio aukštis Bet kokj
Žaidėjo greitis 100%	
palyginti su bėgimo takelio greičiu	
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%

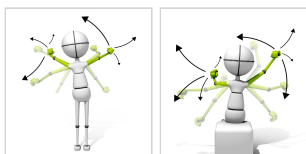


# FUNKCINIAI JUDESIAI

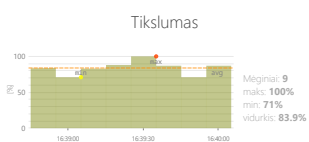
## PUNCHER

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



Iš viso taškų

18 taškas (-ai)

Funkciniai judesiai

36 %

Funkciniai judesiai



34 %

### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas užbaigti veiksmus

### TOADD(OBJECTIVES)

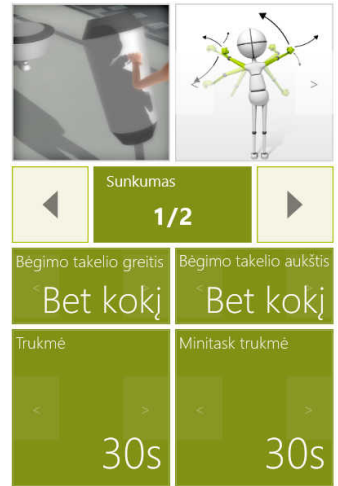
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(spontaneousMovements)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Pramuškite ar spardykite krepšį tiek kartų, kiek galite.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



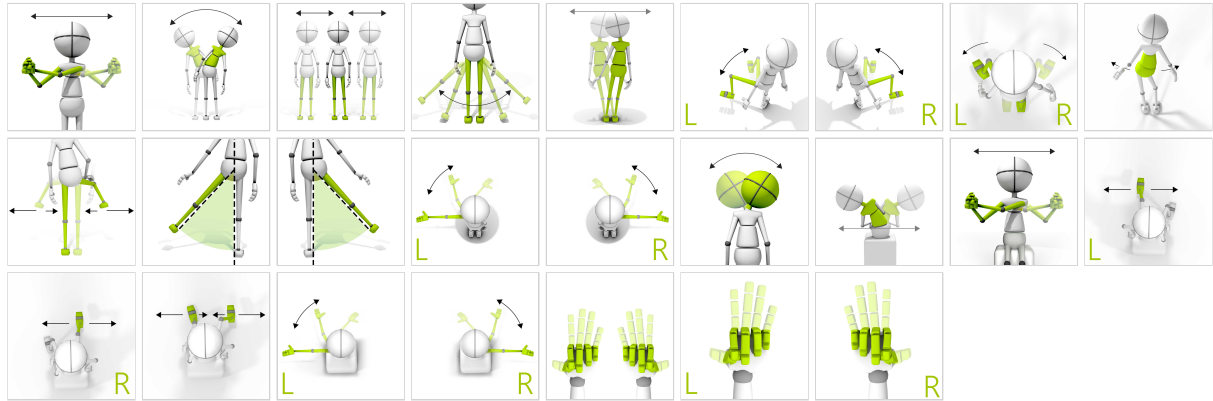


# FUNKCINIAI JUDESIAI

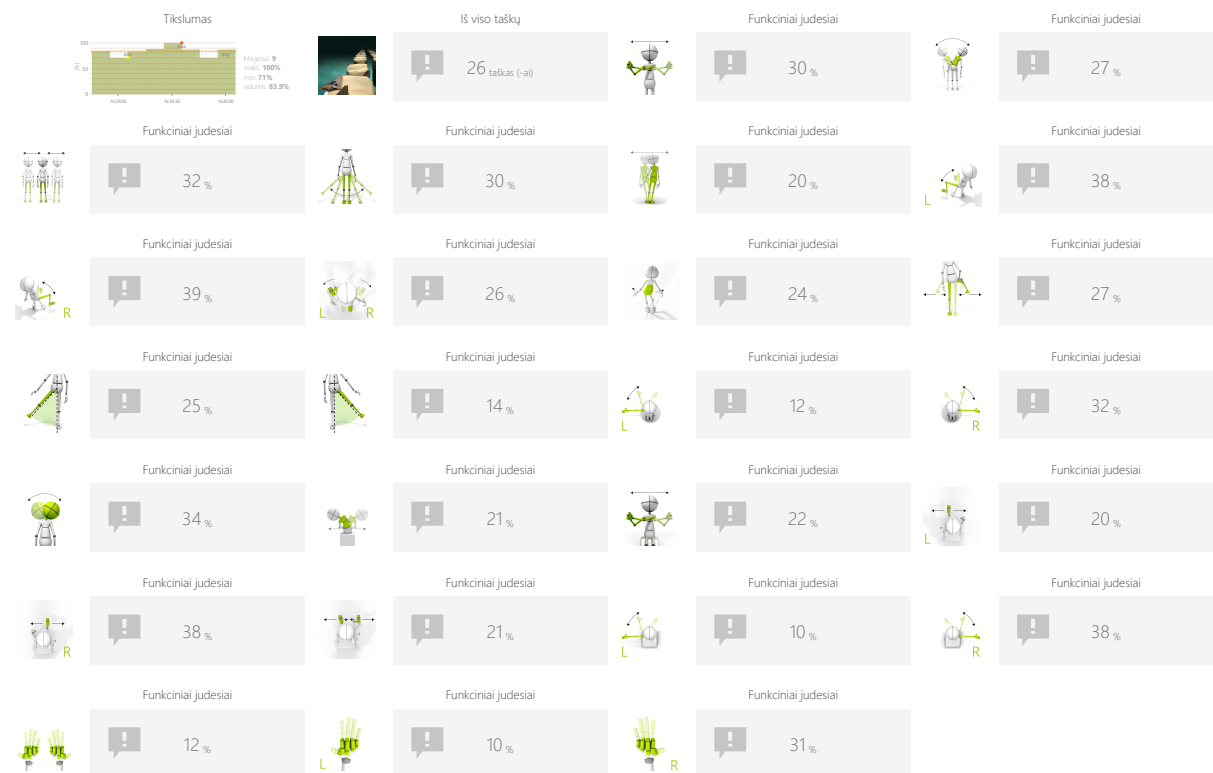
AKMENYS

toAdd(catDesc160)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

## TOADD(OBJECTIVES)

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

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

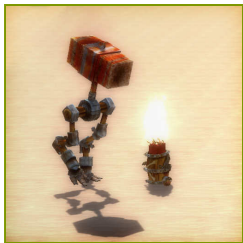
Priverskite erdvėlavį surinkti spalvingas būtybes ir venkite uolų.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



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



# FUNKCINIAI JUDESIAI

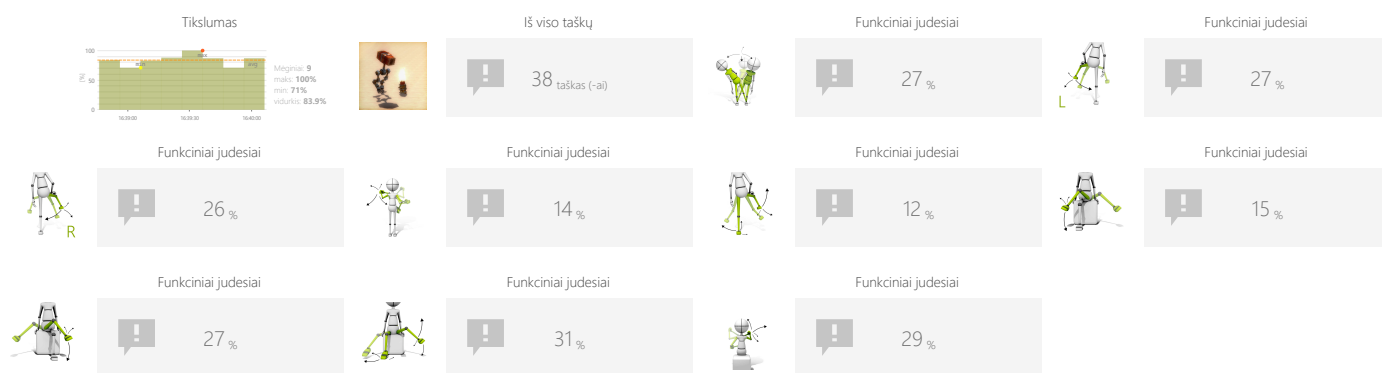
## PLAKTUKAS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

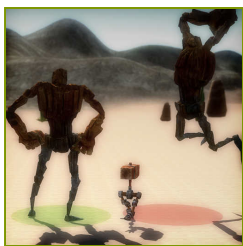
- Pozicijos, kuriose turi būti taikomi tikslai
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Laikas reaguoti
- Stiklo dydis
- Padėties

### TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(planningAndStrategy)
- toAdd(speedOfDecisionMaking)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Paspauskite degančias statines kuo greičiau. Tada grįžkite į centrą.

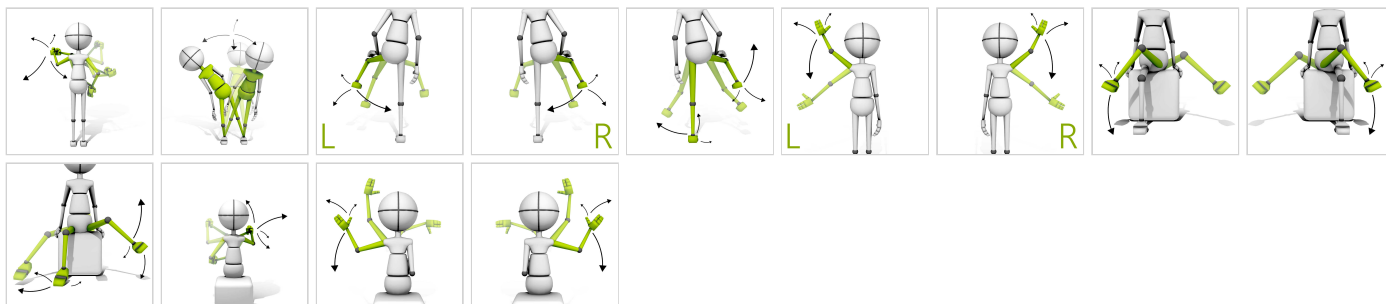


# FUNKCINIAI JUDESIAI

## PABĖGTI

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Priešų skaičius
- Priešo greitis
- Padėties

### TOADD(OBJECTIVES)

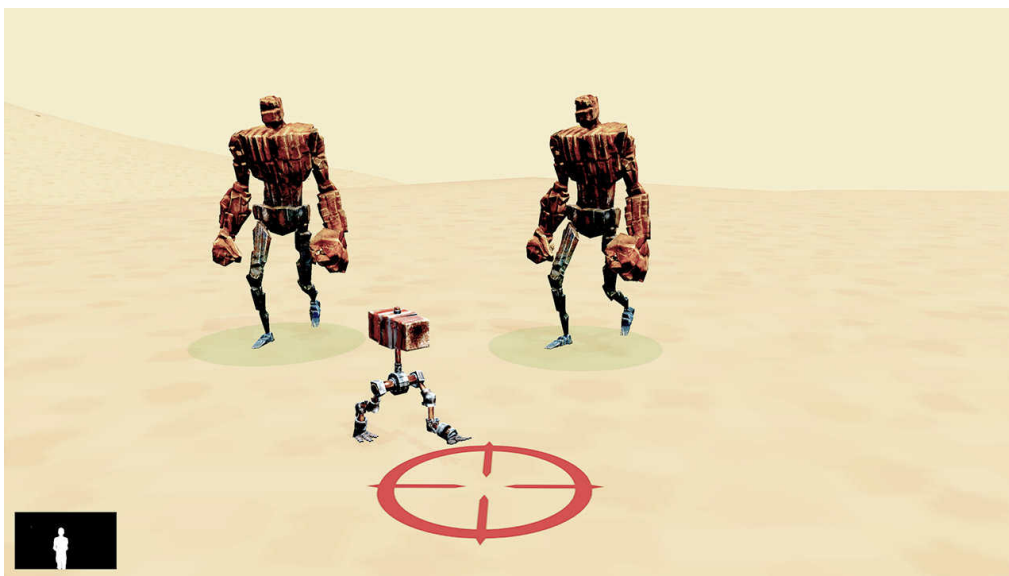
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(responseToNegativeVisualStimuli)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Laikykites atokiau nuo didelių robotų.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



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



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

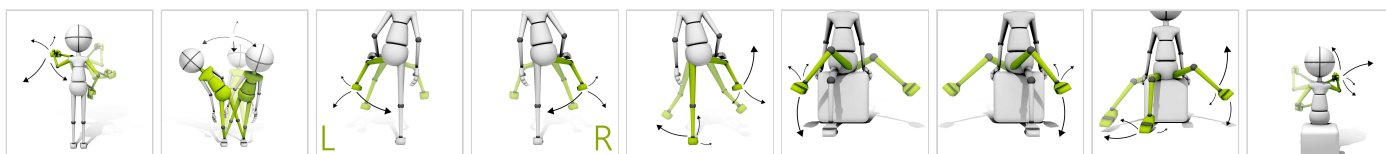


# FUNKCINIAI JUDESIAI

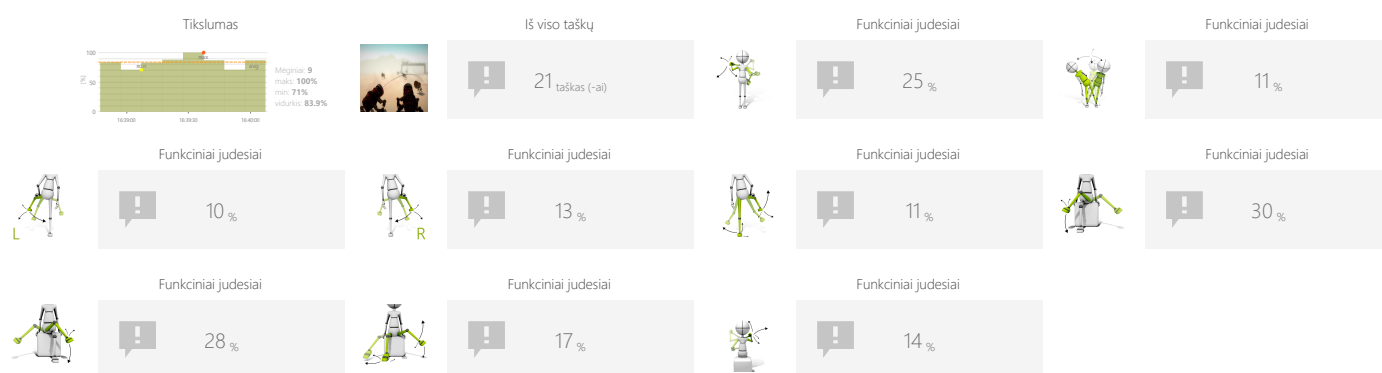
## PATRANKA

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Laikas tarp patrankų
- Laikas tarp priešų
- Priešo greitis
- Padėties

### TOADD(OBJECTIVES)

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

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

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



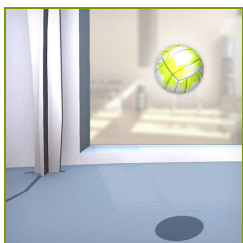
TOADD(SAMPLESETTINGS)



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



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

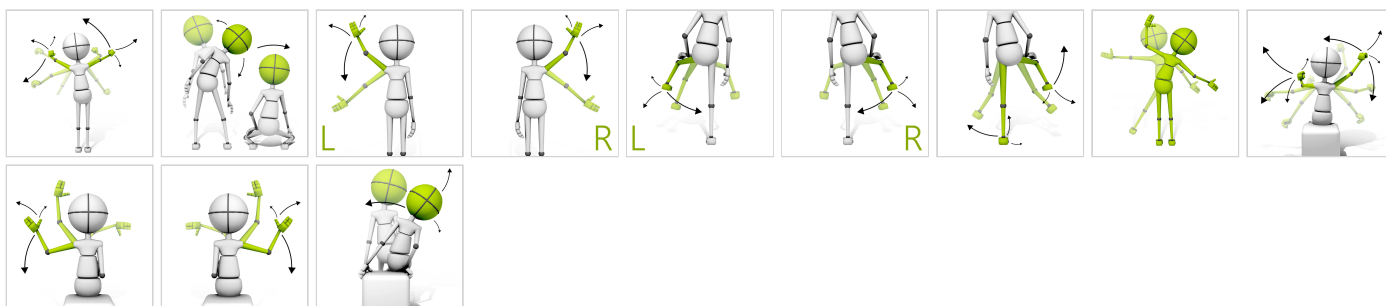


# FUNKCINIAI JUDESIAI

## RUTULYS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

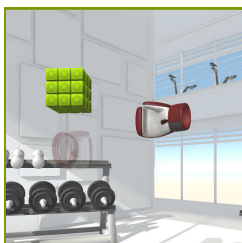
- Pozicijos, kuriose turi būti taikomi tikslai
- Užduoties trukmė
- Įgalinti žymeklį
- Laikas tarp objektų
- Objektų greitis
- Padėties

### TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(improveRangeOfMotion)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(mirroredFeedbackExercises)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Naudokite savo kūną, kad pataikytumėte į kamuoliukus.

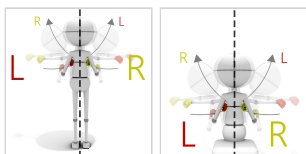


# FUNKCINIAI JUDESIAI

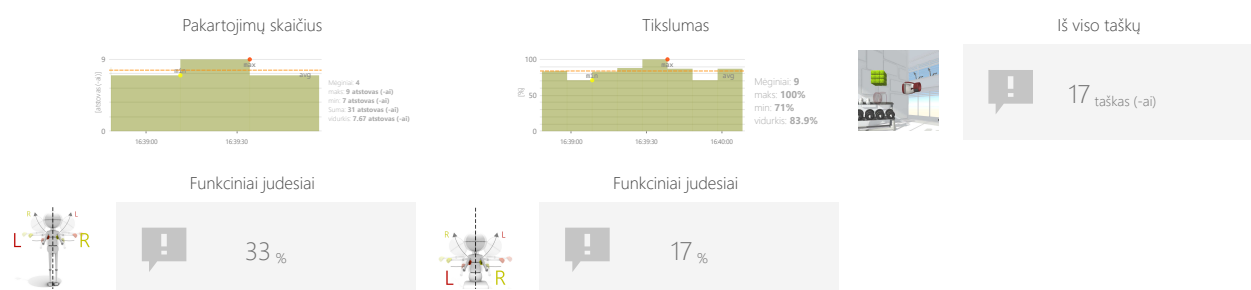
## KRYŽIAŽODIS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas reaguoti
- Atstumas iki tikslų

### TOADD(OBJECTIVES)

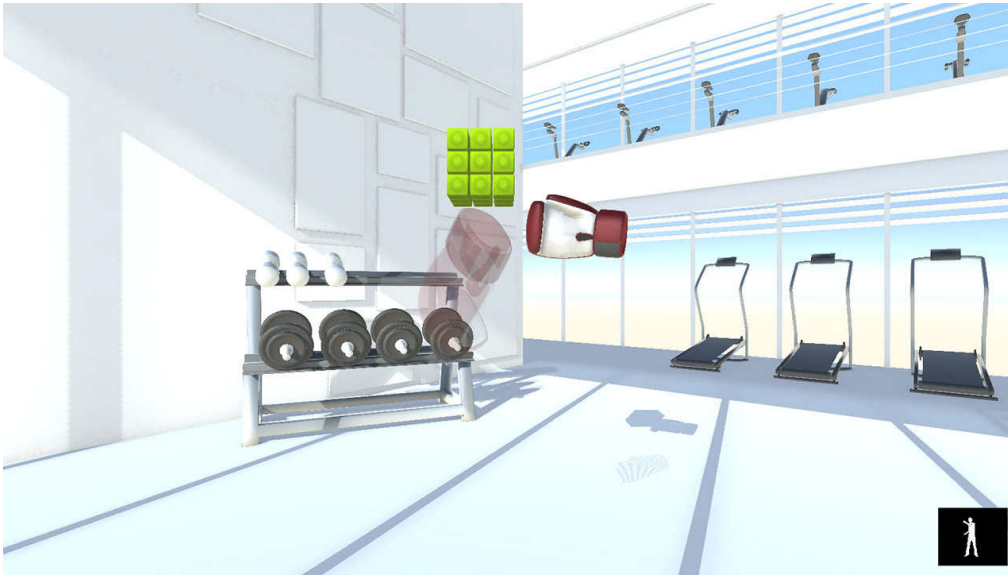
- toAdd(crossingTheMidline)
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(rhythmicity)
- toAdd(repetitiveMovements)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

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



TOADD(SAMPLESETTINGS)



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

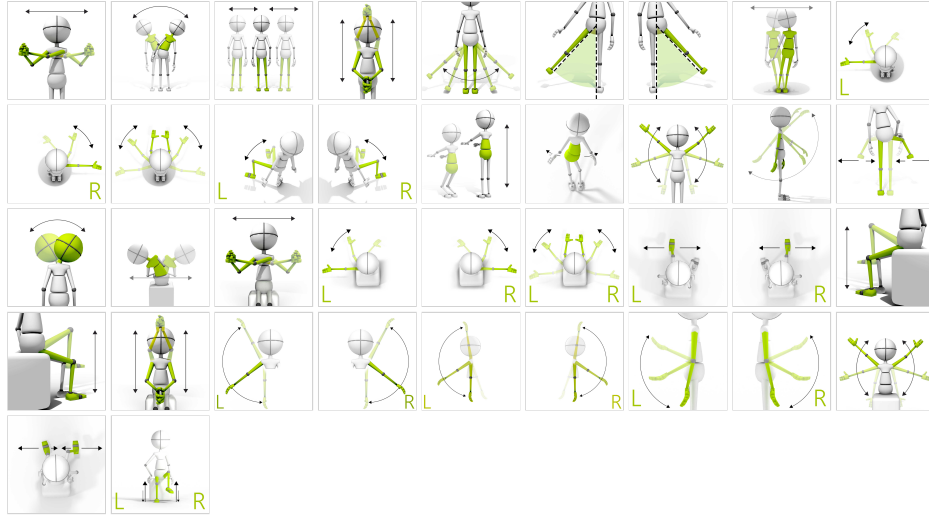


# FUNKCINIAI JUDESIAI

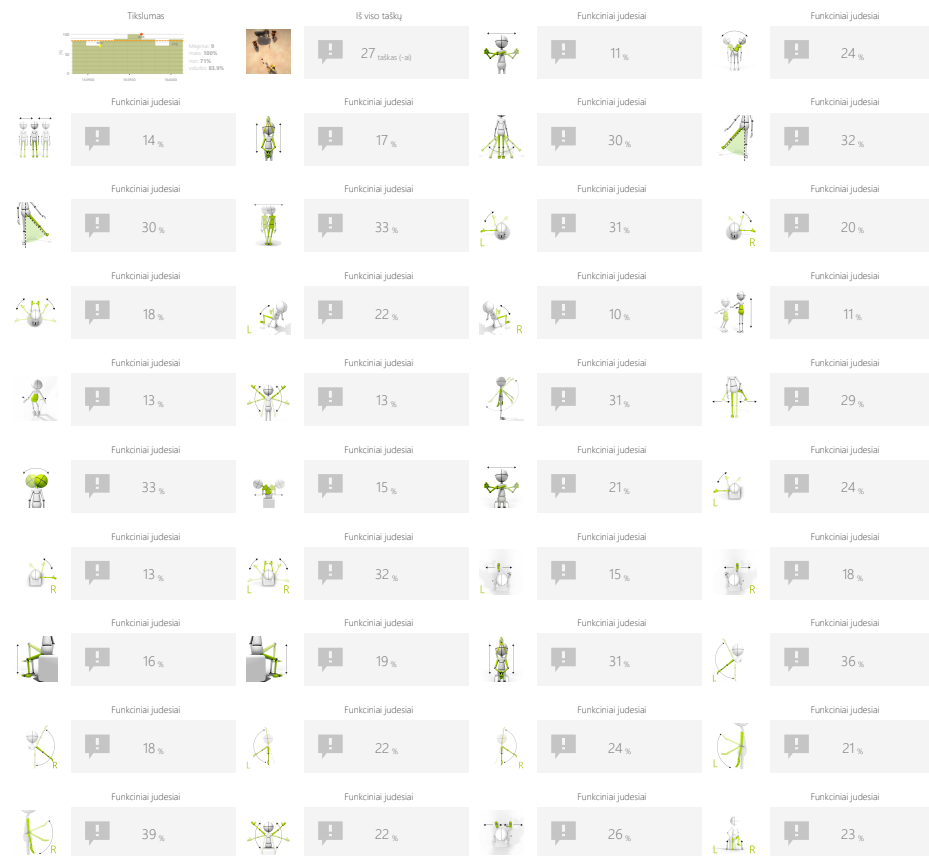
## AUTOMATINIS PATRANKAS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Ijungti distractors
- Laikas tarp patrankų
- Laikas tarp priešų
- Priešo greitis

### TOADD(OBJECTIVES)

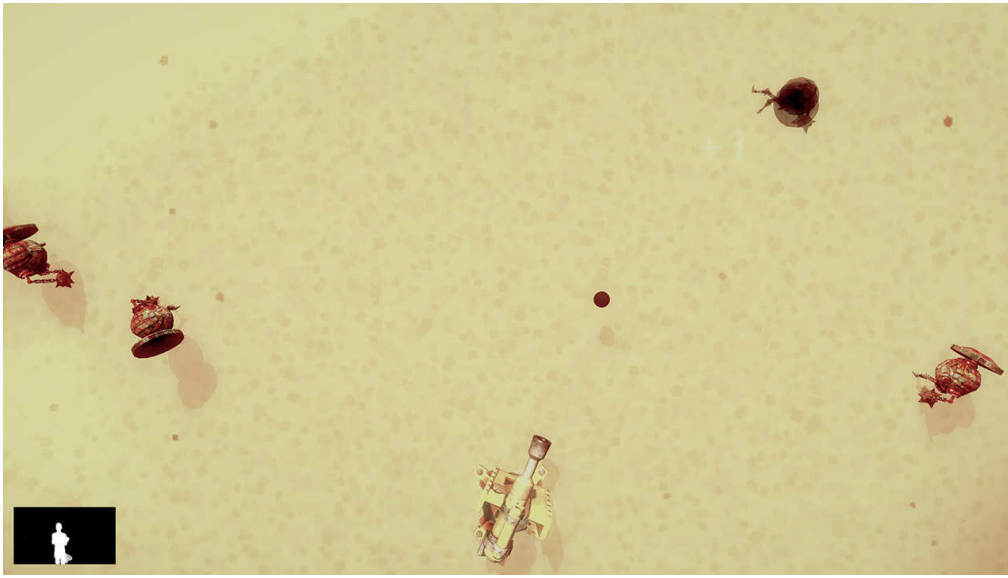
- toAdd(dividedAttention)
- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

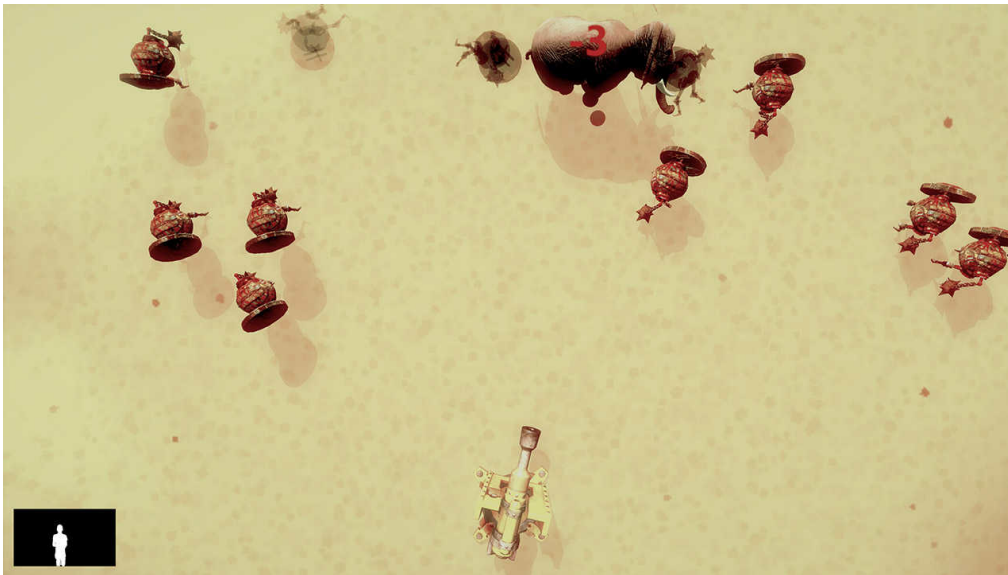
Kontrolės patrankos (-ai) sunaikinti robotai, bet išvengti pataikyti dramblys!



TOADD(SAMPLESETTINGS)



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



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

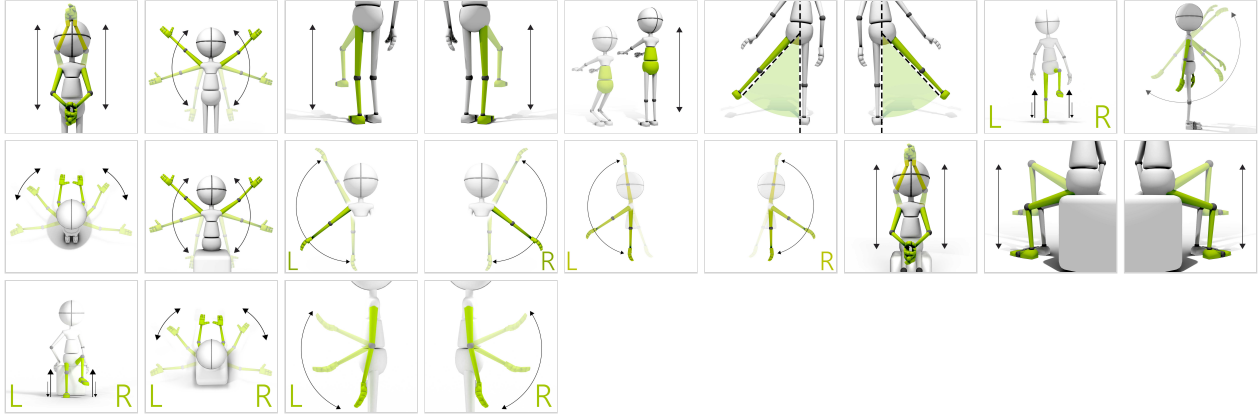


# FUNKCINIAI JUDESIAI

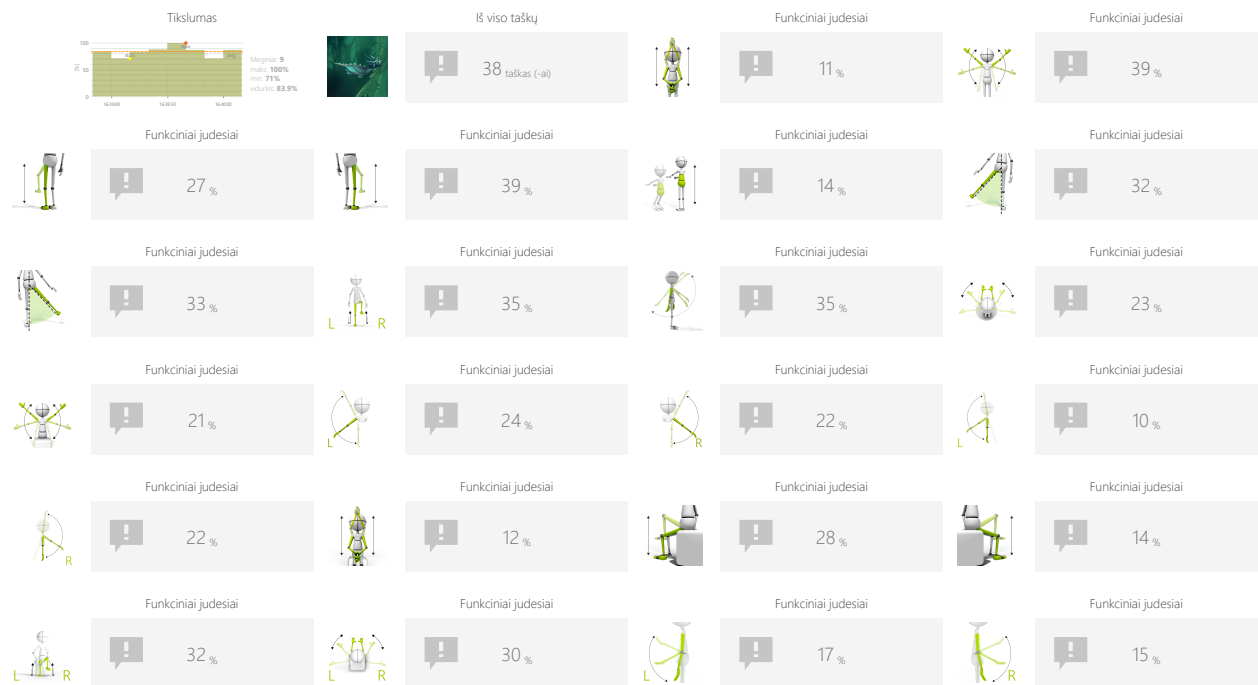
## DRAKONAS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- 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)

Skirkite ir rinkite monetas.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



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



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

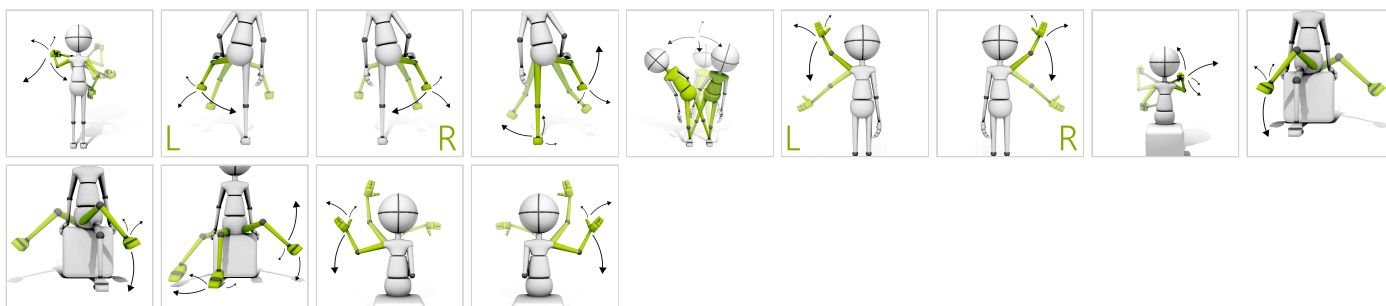


# FUNKCINIAI JUDESIAI

## LANGŲ TRUPINTUVAS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- 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%	

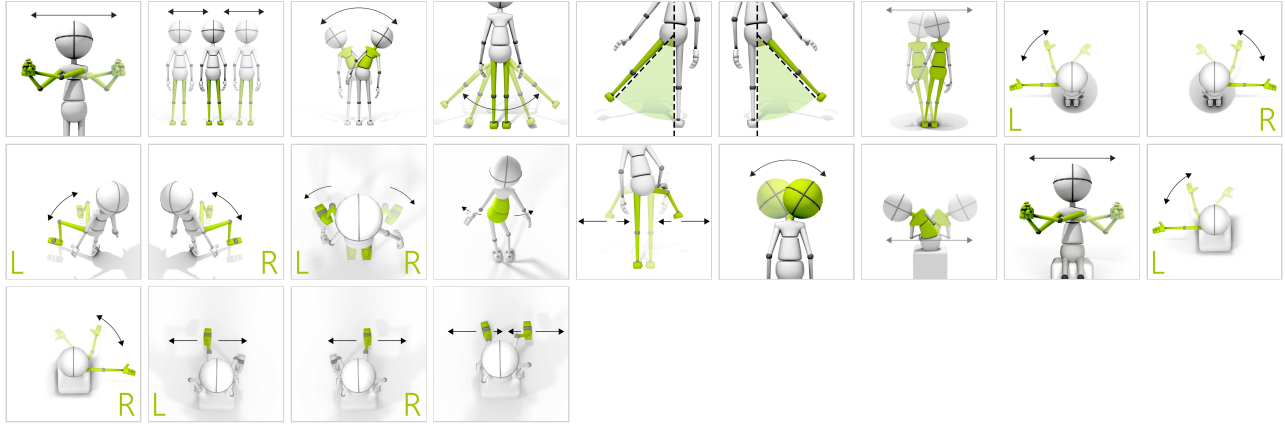


# FUNKCINIAI JUDESIAI

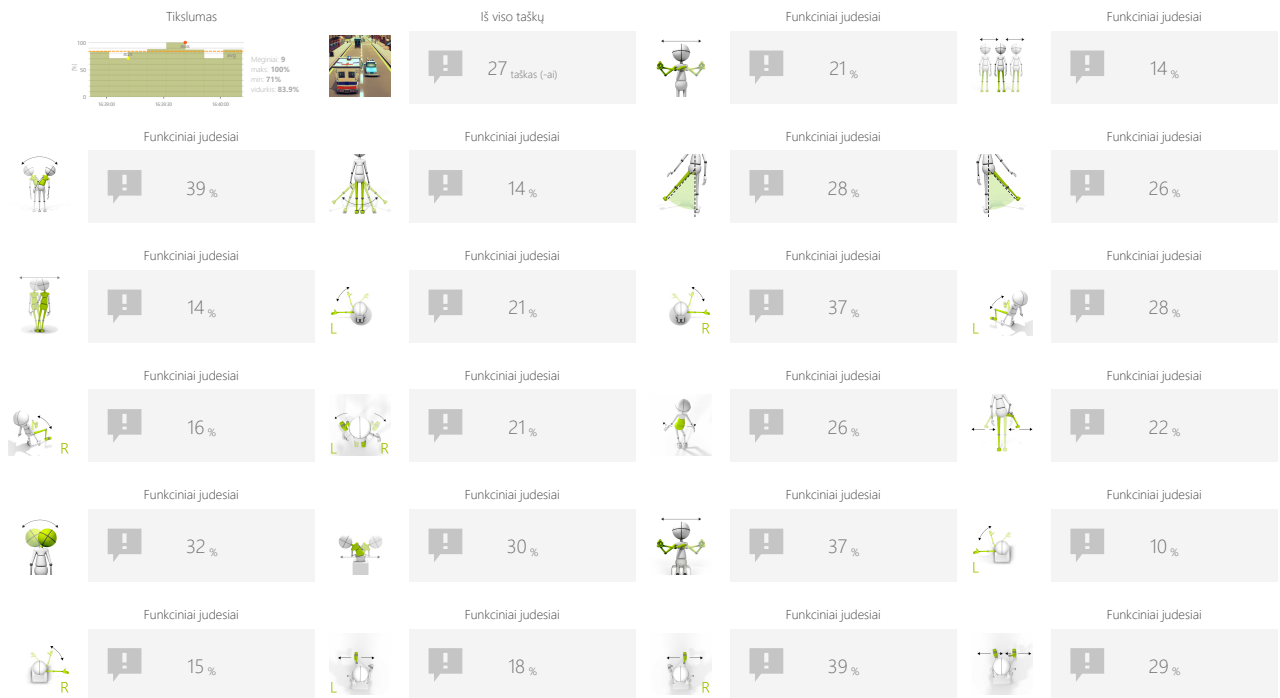
## GREITOSIOS PAGALBOS AUTOMOBILIS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atstumas tarp automobilio

### TOADD(OBJECTIVES)

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

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Važiukite kuo greičiau ir venkite atsitrenkti į kitus automobilius.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas <b>2/3</b>	▶
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%		



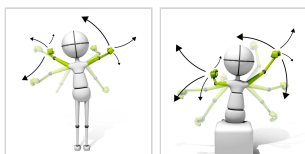
◀	Sunkumas <b>papritys</b>	▶
Bėgimo takelio greitis	Bėgimo takelio aukštis	
Bet kokį	Bet kokį	
Žaidėjo greitis		
50%		
palyginti su bėgimo takelio greičiu		
Trukmė	diapazonas	
90s	20% 80%	
Atstumas tarp automobilio		
200%		



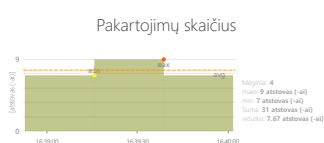
# FUNKCINIAI JUDESIAI VABZDŽIAI

toAdd(catDesc160)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



Iš viso taškų

31 taškas (-ai)

Funkciniai judesiai



14 %

Funkciniai judesiai



17 %

## TOADD(ADJUSTMENTS)

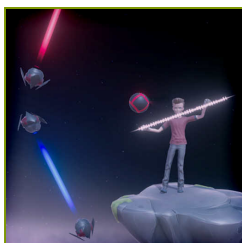
- Užduoties trukmė
- Laikas tarp objektų
- Laikas reaguoti

## TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(focusing)
- toAdd(mirroredFeedbackExercises)
- toAdd(visualMotorCoordination)

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Paspauskite visus vabzdžius, kurie sėdi ant jūsų kūno.

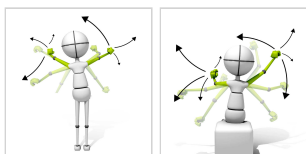


# FUNKCINIAI JUDESIAI

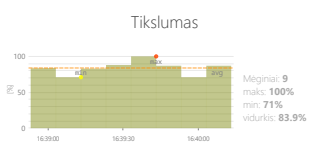
SORTER: LEGACY

toAdd(catDesc160)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



Iš viso taškų

23 taškas (-ai)

Funkciniai judesiai

26 %

Funkciniai judesiai



17 %

## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Vartų skaičius
- Gravitacinė jėga

## TOADD(OBJECTIVES)

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

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Padarykite, kad kamuolys skristų pro vartus atitinkama spalva.



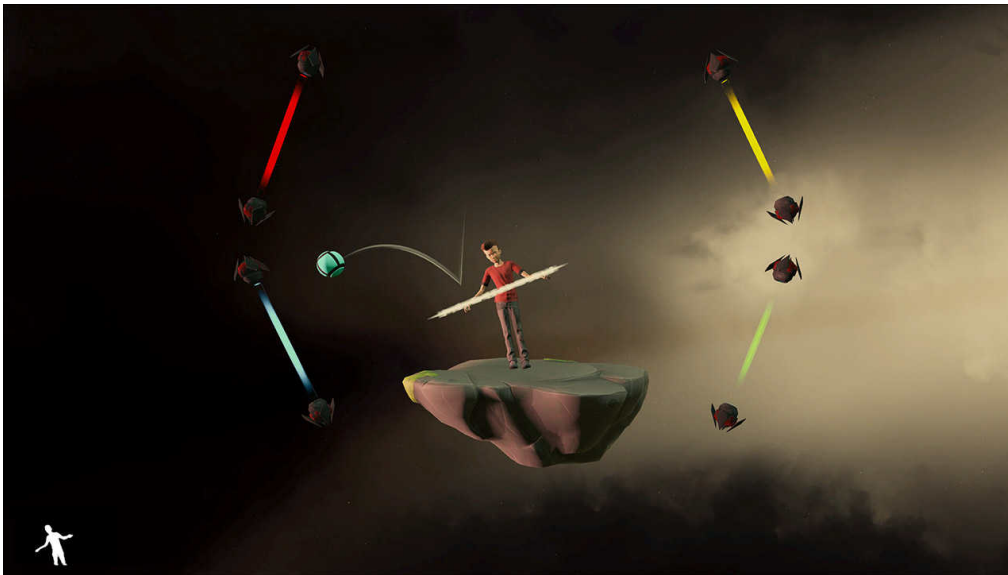
# FUNKCINIAI JUDESIAI

SORTER: LEGACY

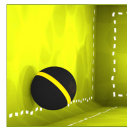
## TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas <b>1/3</b>	
Bėgimo takelio greitis <b>Bet kokį</b>	Bėgimo takelio aukštis <b>Bet kokį</b>
Trukmė <b>90s</b>	Vartų skaičius <b>2</b>
	Gravitacinė jėga <b>100%</b>



Sunkumas <b>3/3</b>	
Bėgimo takelio greitis <b>Bet kokį</b>	Bėgimo takelio aukštis <b>Bet kokį</b>
Trukmė <b>90s</b>	Vartų skaičius <b>4</b>
	Gravitacinė jėga <b>100%</b>

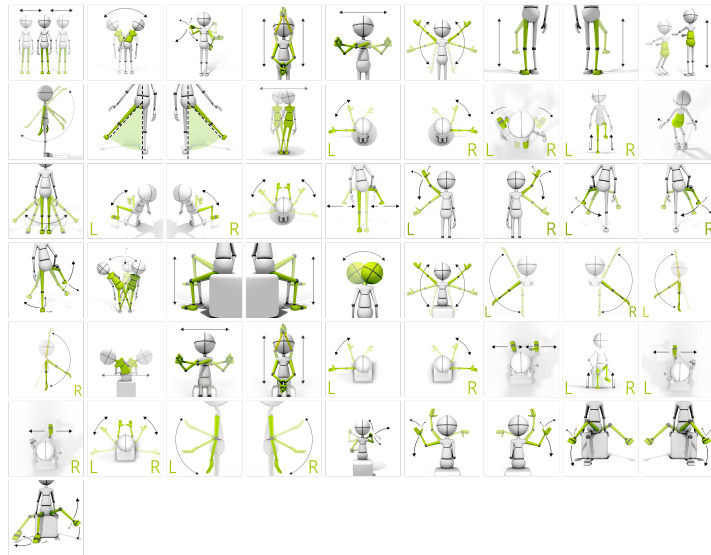


# FUNKCINIAI JUDESIAI

## ARCANOID

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Stiklo dydis
- Objektų greitis

### TOADD(OBJECTIVES)

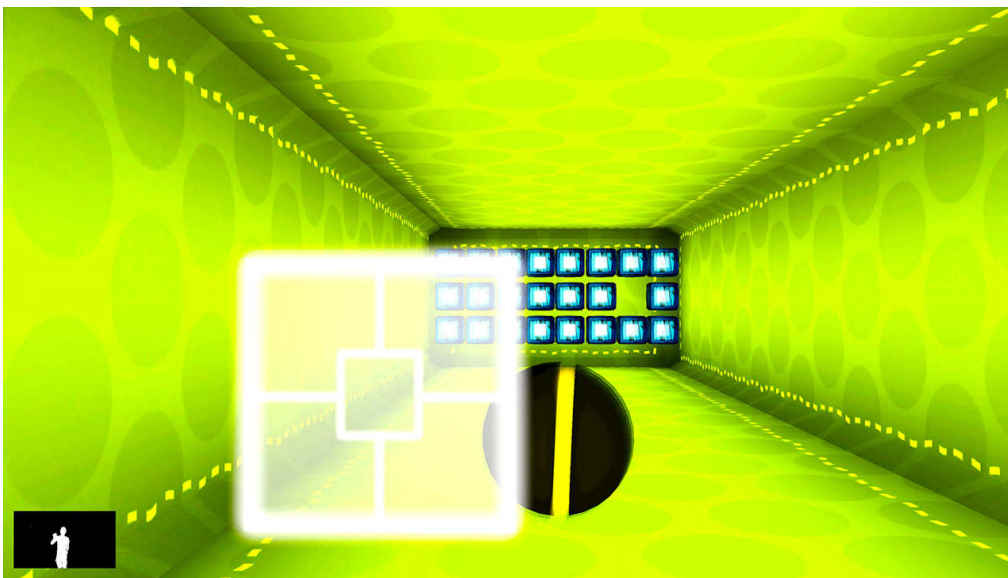
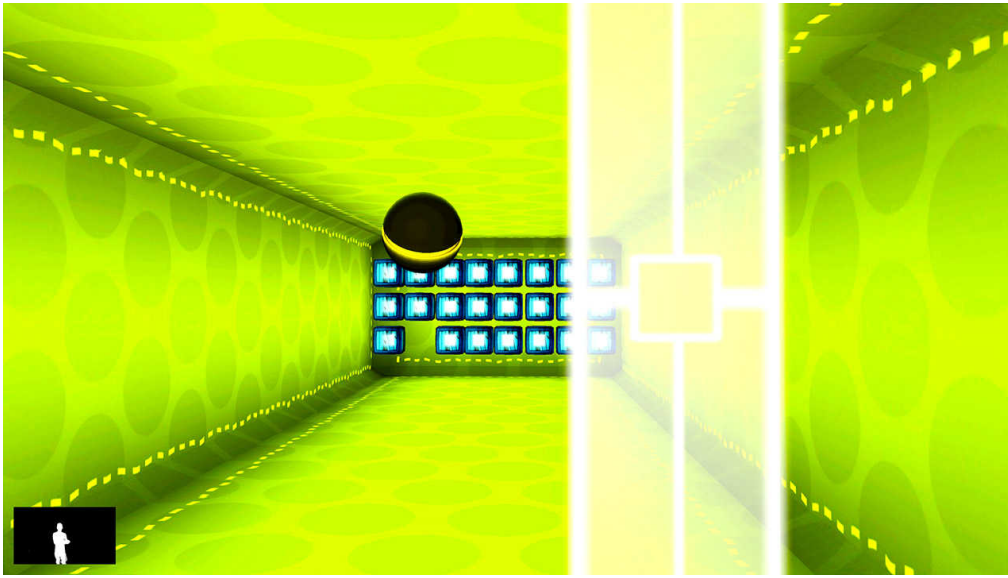
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(visualMotorCoordination)

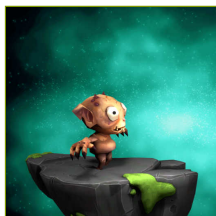
### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Sunaikinkite kuo daugiau dežių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



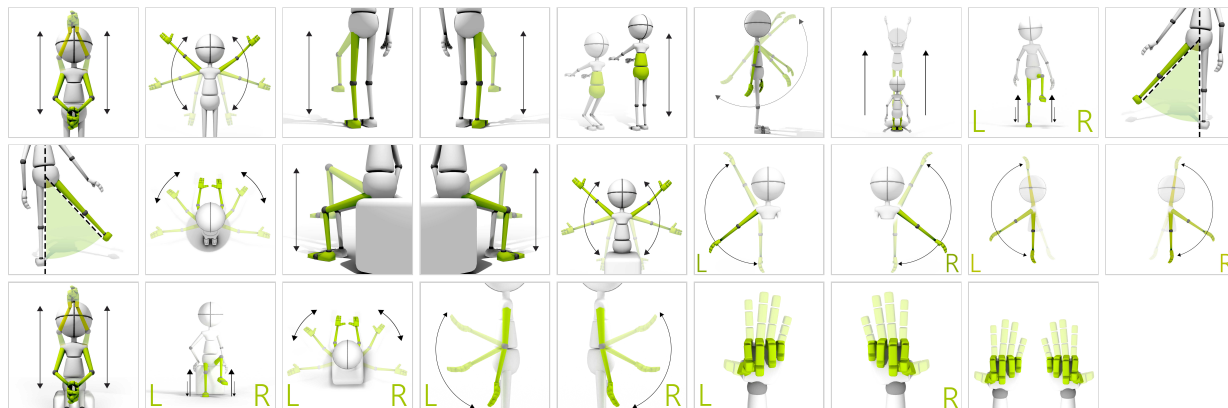


# FUNKCINIAI JUDESIAI

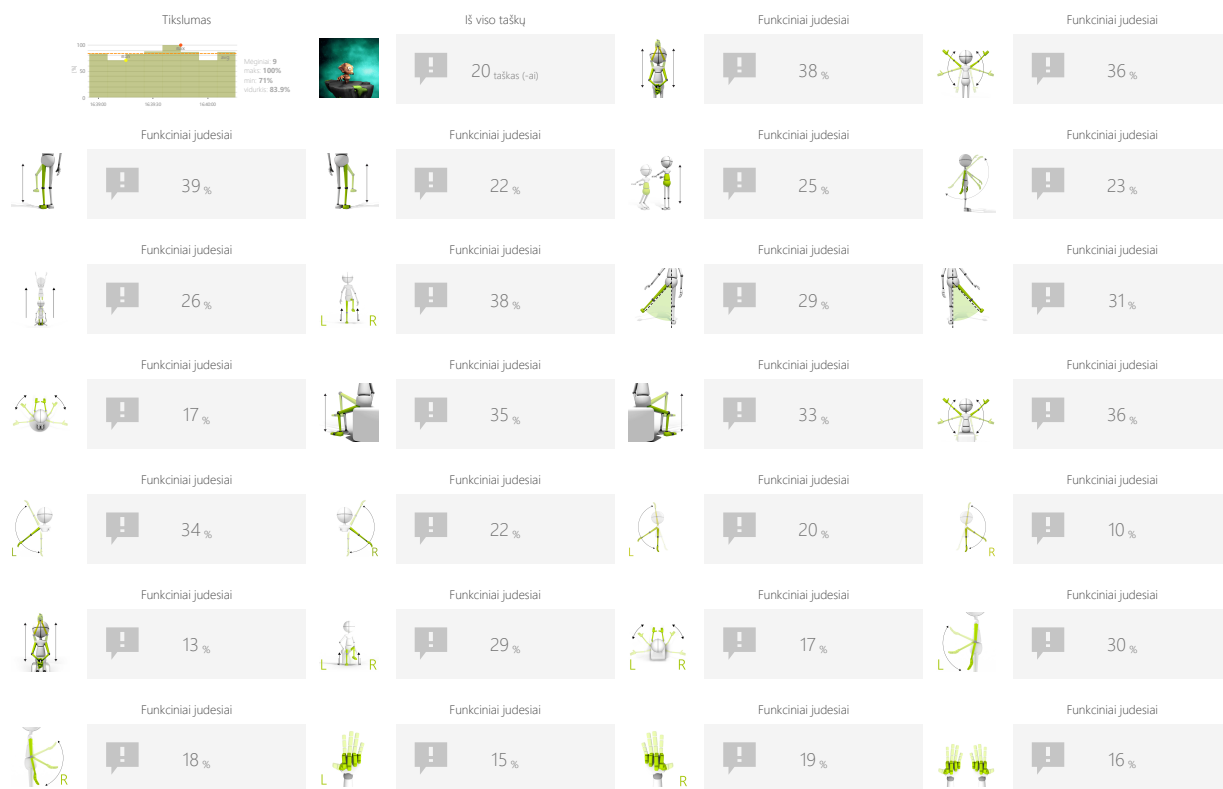
## ROCKET JUMPING

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- 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)



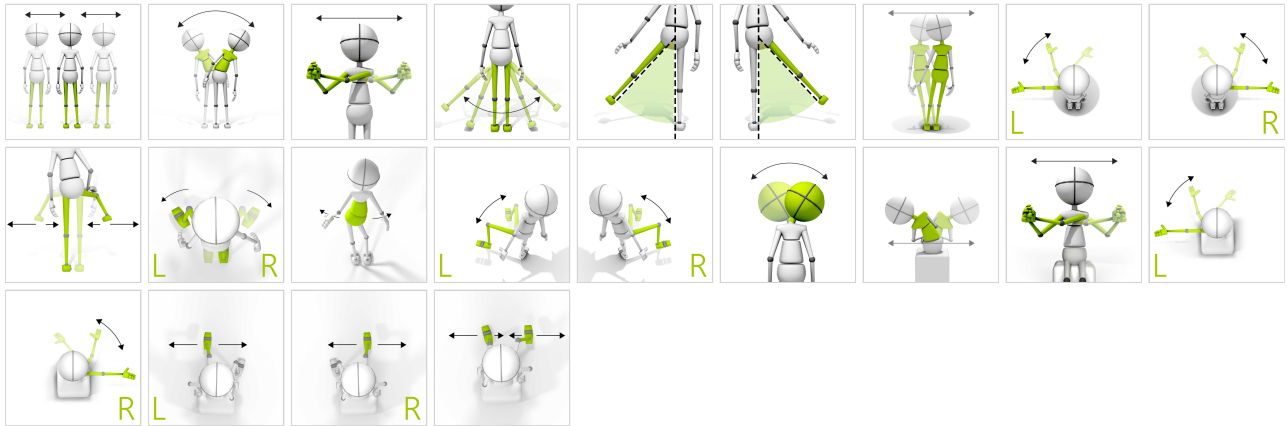
Sunkumas <b>1/3</b>	
Bėgimo takelio greitis <b>Bet kokį</b>	Bėgimo takelio aukštis <b>Bet kokį</b>
Trukmė <b>90s</b>	diapazonas 20% 80% 
Laikas tarp objektų <b>5s</b>	Bomba formatas <b>1</b>
Objektų greitis <b>100%</b>	



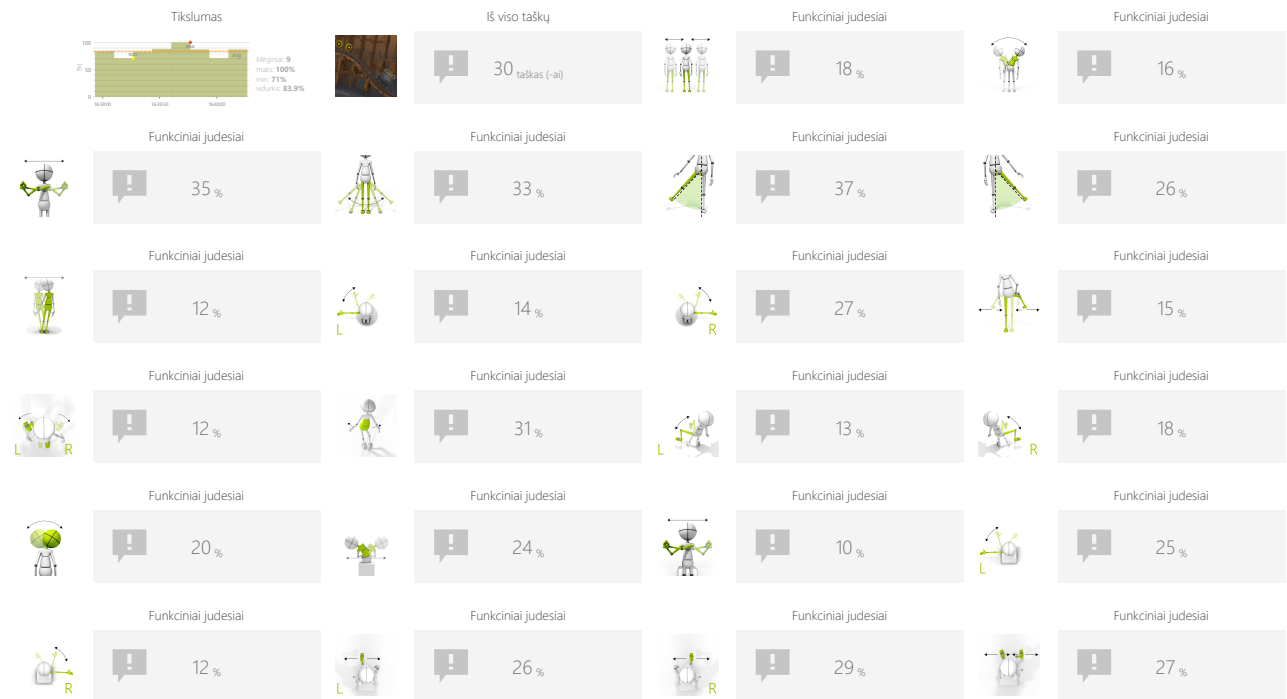
# FUNKCINIAI JUDESIAI RAILS

toAdd(catDesc160)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Maršruto forma
- Įgalinti derėti
- Įgalinti kliūtis
- Laikas tarp objektų

## TOADD(OBJECTIVES)

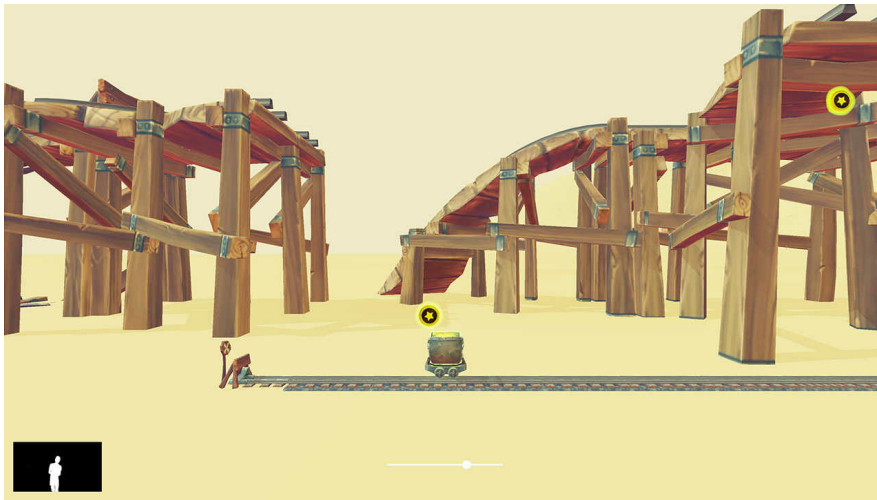
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(visualMotorCoordination)

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

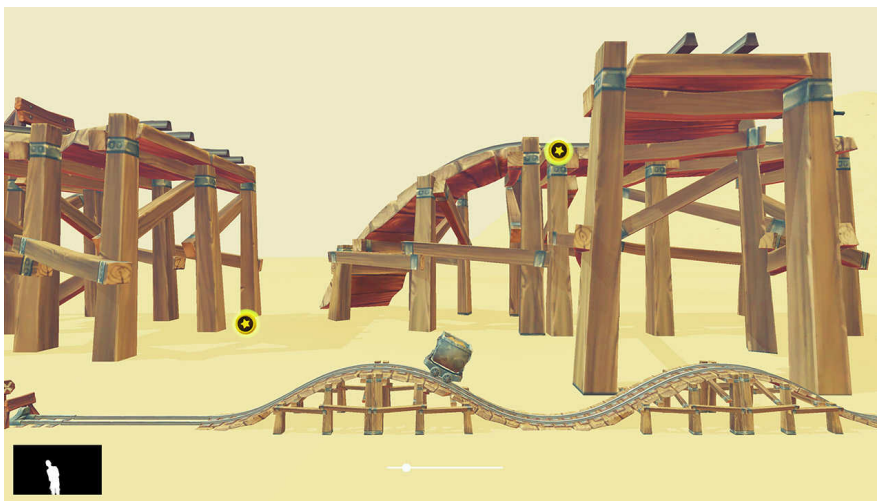
Valdykite vežimėlį, kad surinktumėte monetas.



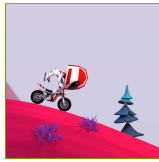
TOADD(SAMPLESETTINGS)



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



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

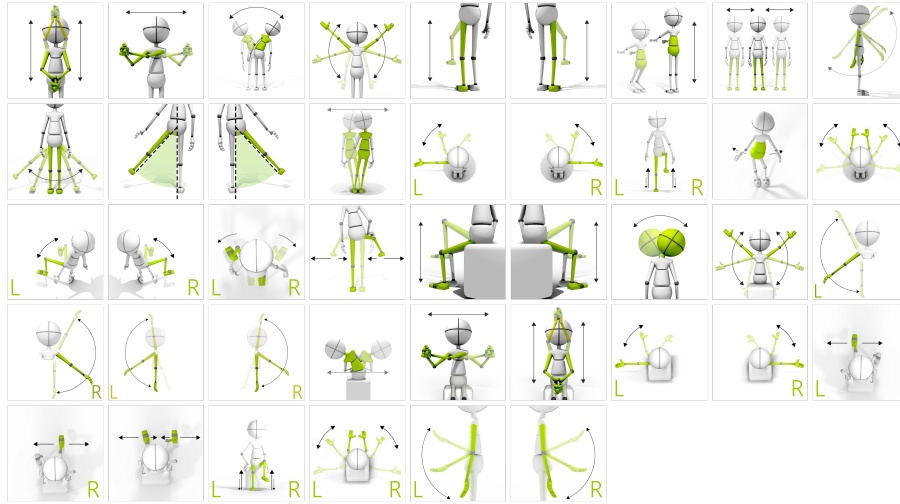


# FUNKCINIAI JUDESIAI

## MOTOKROSO

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Maršruto forma

### TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(planningAndStrategy)

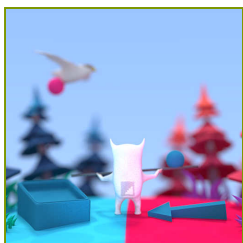
### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Įsibėgėkite ir stabdykite, kad kuo greičiau įveiktumėte visą maršrutą be apvirimo.



## TOADD(SAMPLESETTINGS)



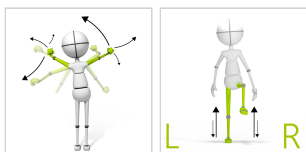


# FUNKCINIAI JUDESIAI

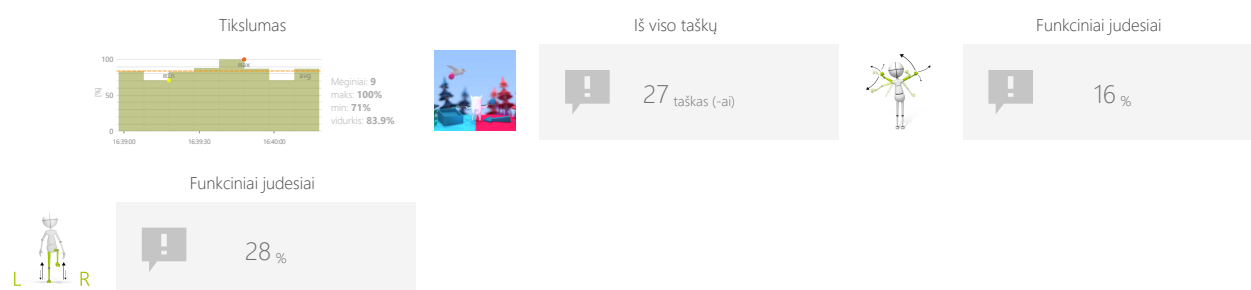
## WALKER

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas

### TOADD(OBJECTIVES)

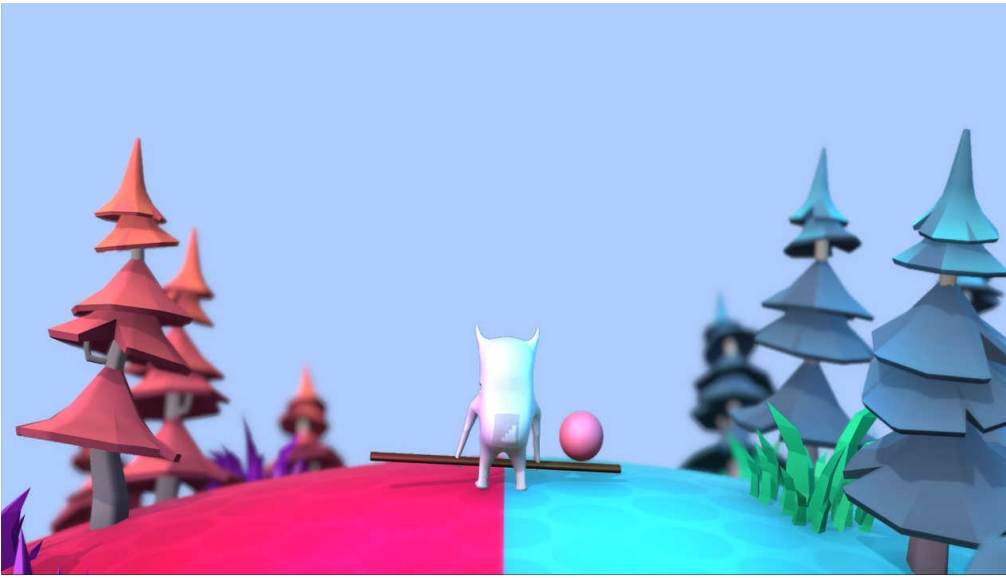
- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(balanceAndEquilibriumTraining)
- toAdd(repetitiveMovements)

### 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	

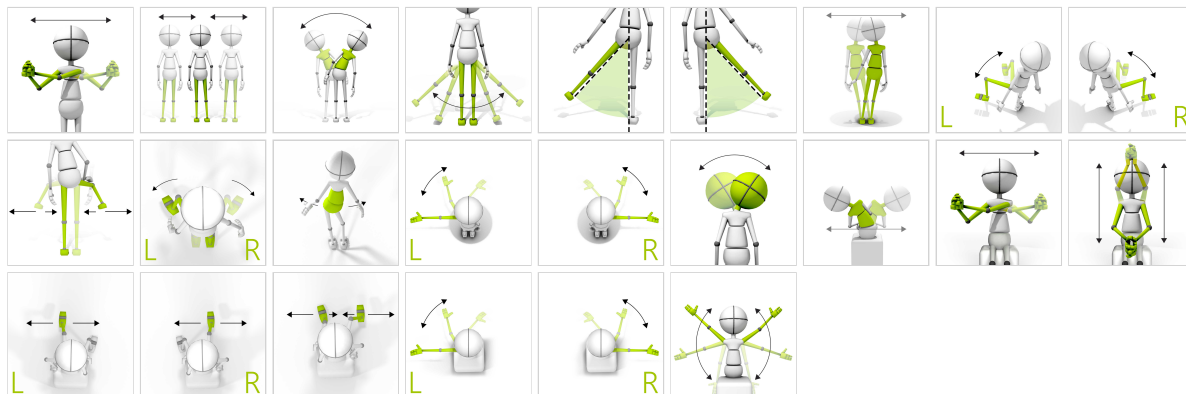


# FUNKCINIAI JUDESIAI

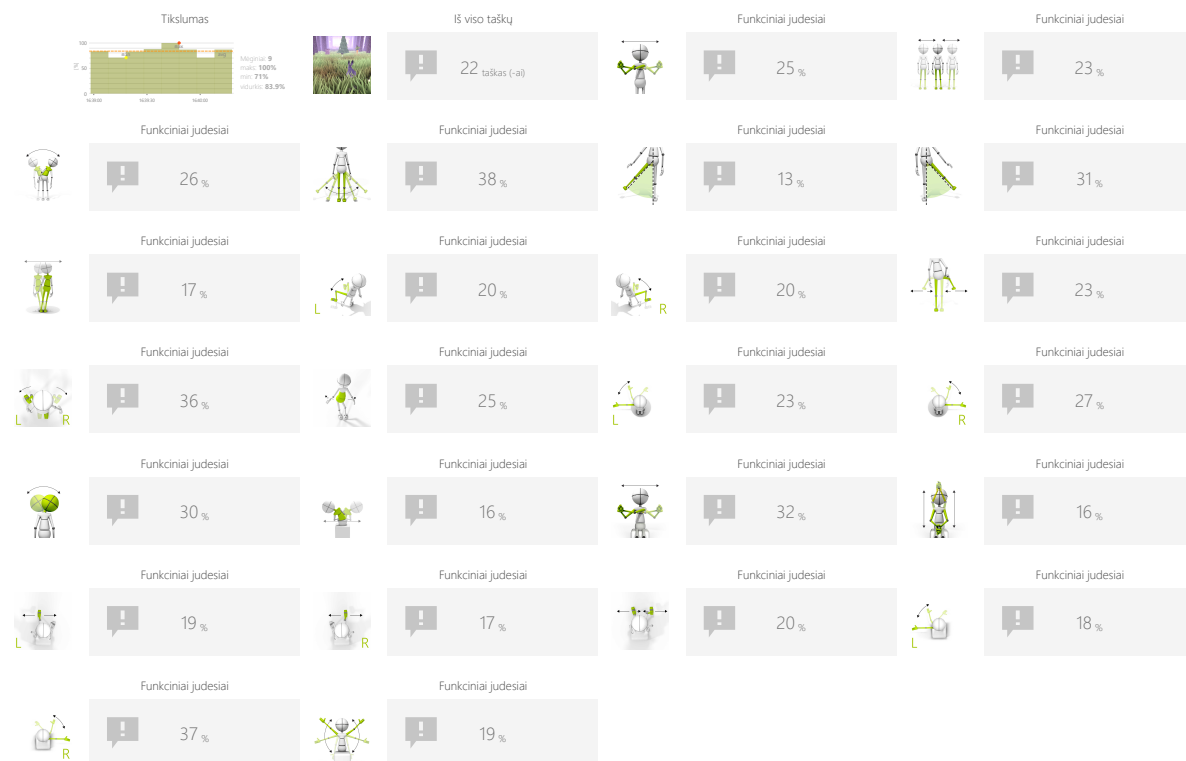
## MIŠKO BĖGIKAS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- 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, indicating a range or scale. Below these are two panels: one with the text "Sunkumas" and "1/2" and another with a right-pointing arrow. The next row contains two panels: "Bėgimo takelio greitis" with "Bet kokj" and "Bėgimo takelio aukštis" with "Bet kokj". Below these is a large green panel for "Žaidėjo greitis" (Player speed) set to "150%", with a sub-label "palyginti su bėgimo takelio greičiu" (compare with running track speed). The bottom row has two panels: "Trukmė" (Duration) set to "90s" and "diapazonas" (Range) set to "20% - 80%", with a small person icon and arrows.

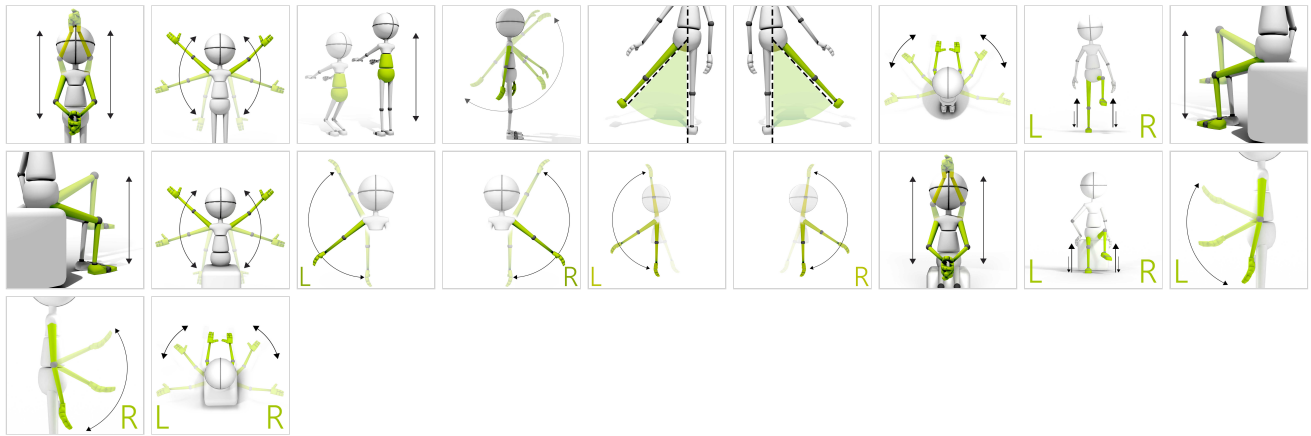


# FUNKCINIAI JUDESIAI

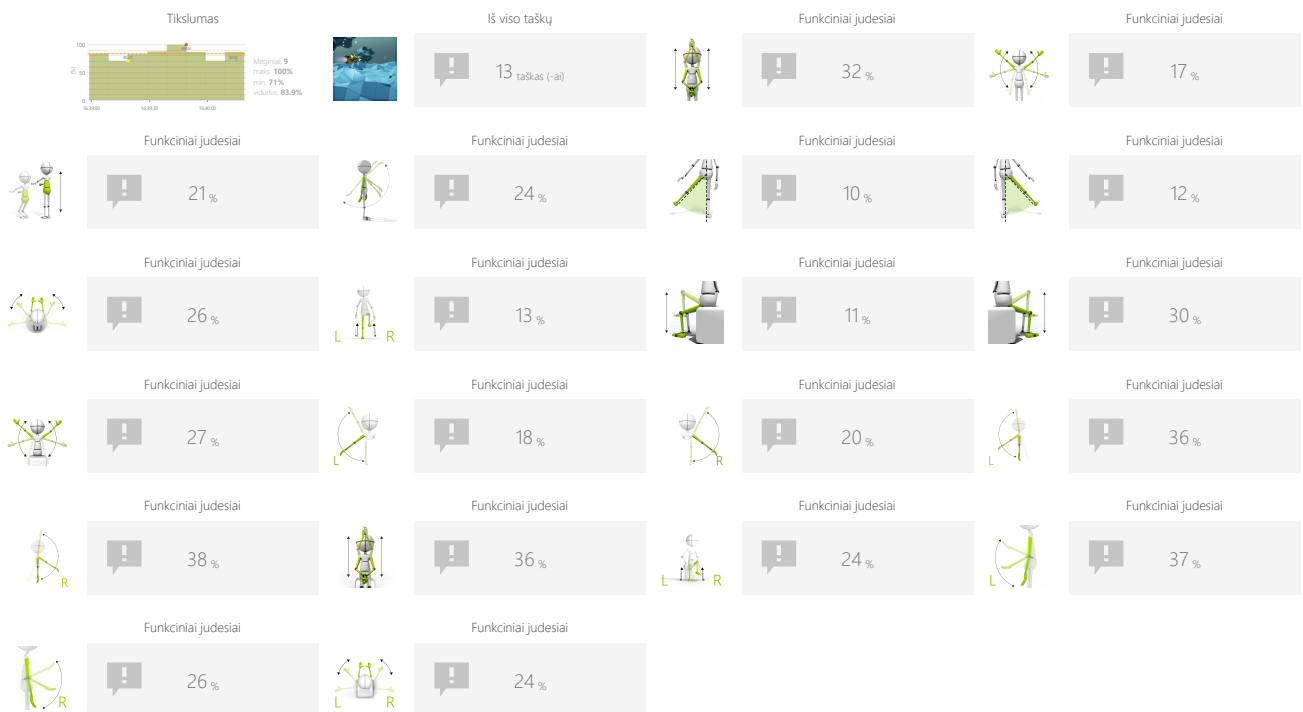
## GEOMETRIJA EKSPRESAS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

### TOADD(OBJECTIVES)

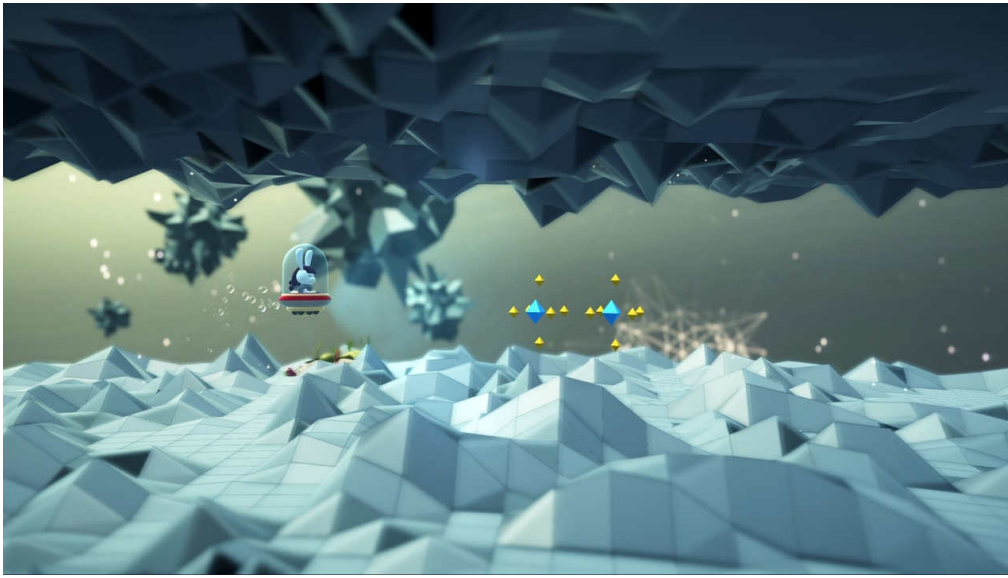
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(visualMotorCoordination)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Valdykite transporto priemonę, kad išvengtumėte kliūčių.



## TOADD(SAMPLESETTINGS)

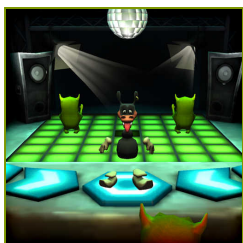


Sunkumas  
1/3

Bėgimo takelio greitis Bėgimo takelio aukštis  
Bet koj Bet koj

Žaidėjo greitis  
100%  
palyginti su bėgimo takelio greičiu

Trukmė diapazonas  
90s 20% 80%

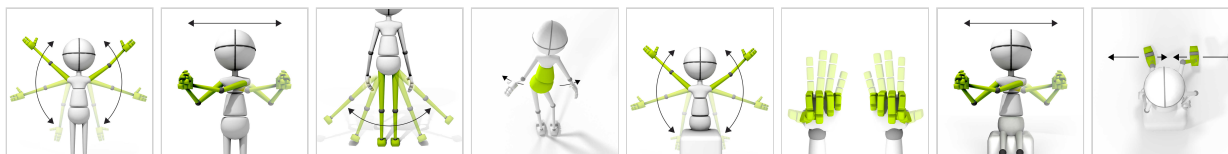


# FUNKCINIAI JUDESIAI

DANCEMAN YRA

toAdd(catDesc160)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Išplėstiniai balai
- Dainų rodyklė
- Neršti norma lygis

## TOADD(OBJECTIVES)

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

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

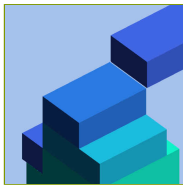
Paspauskite žalius simbolius, kai jie priartėja.



## TOADD(SAMPLESETTINGS)



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

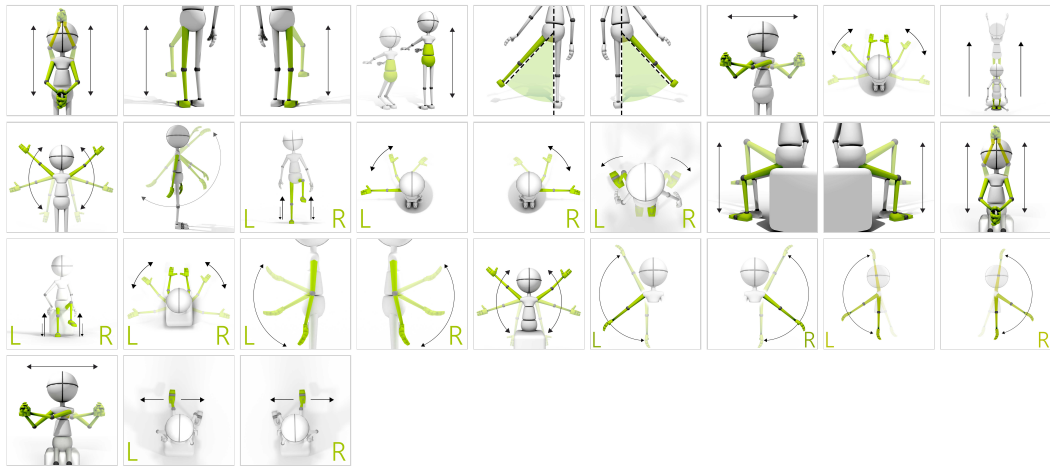


# FUNKCINIAI JUDESIAI

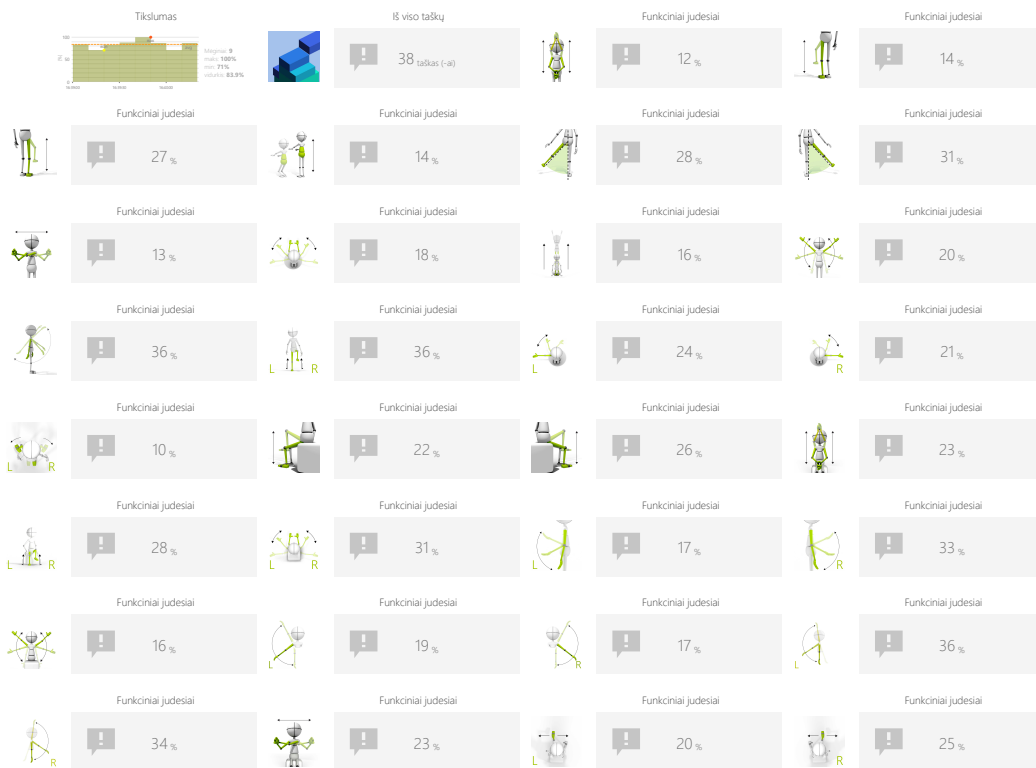
## KAMINO STATYBININKAS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(AJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Objektų greitis

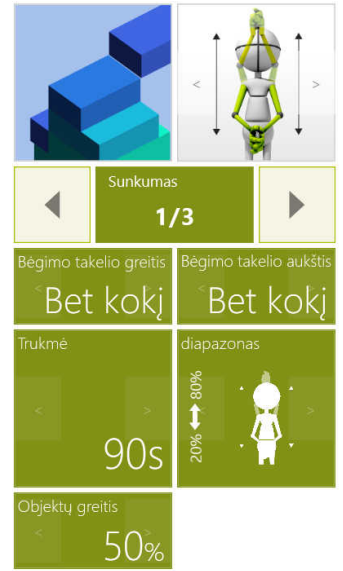
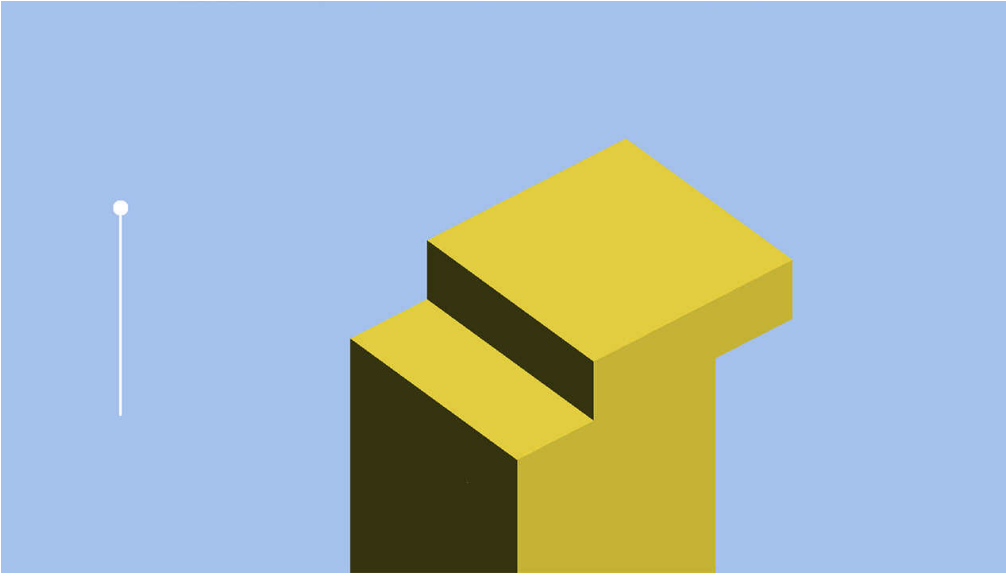
### TOADD(OBJECTIVES)

- 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)



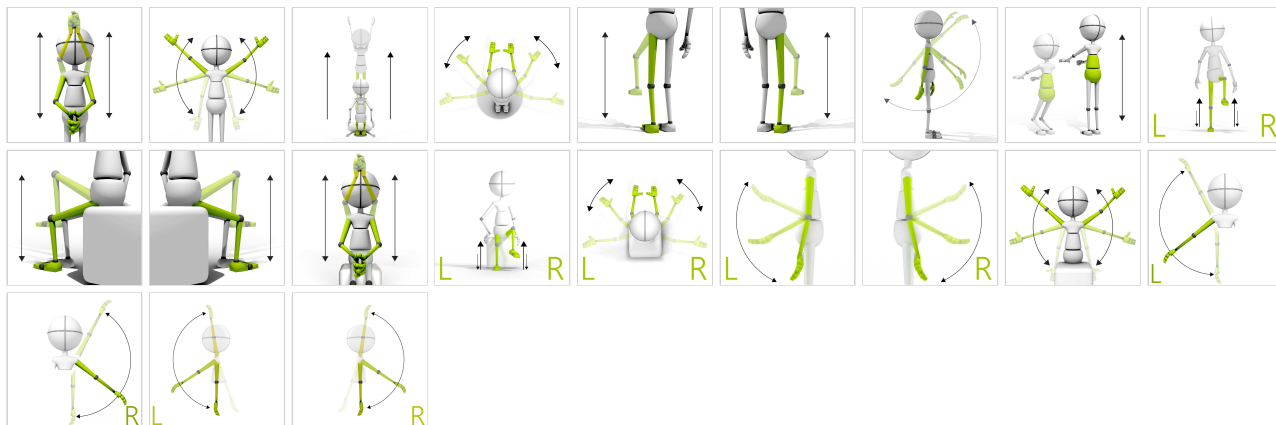


# FUNKCINIAI JUDESIAI

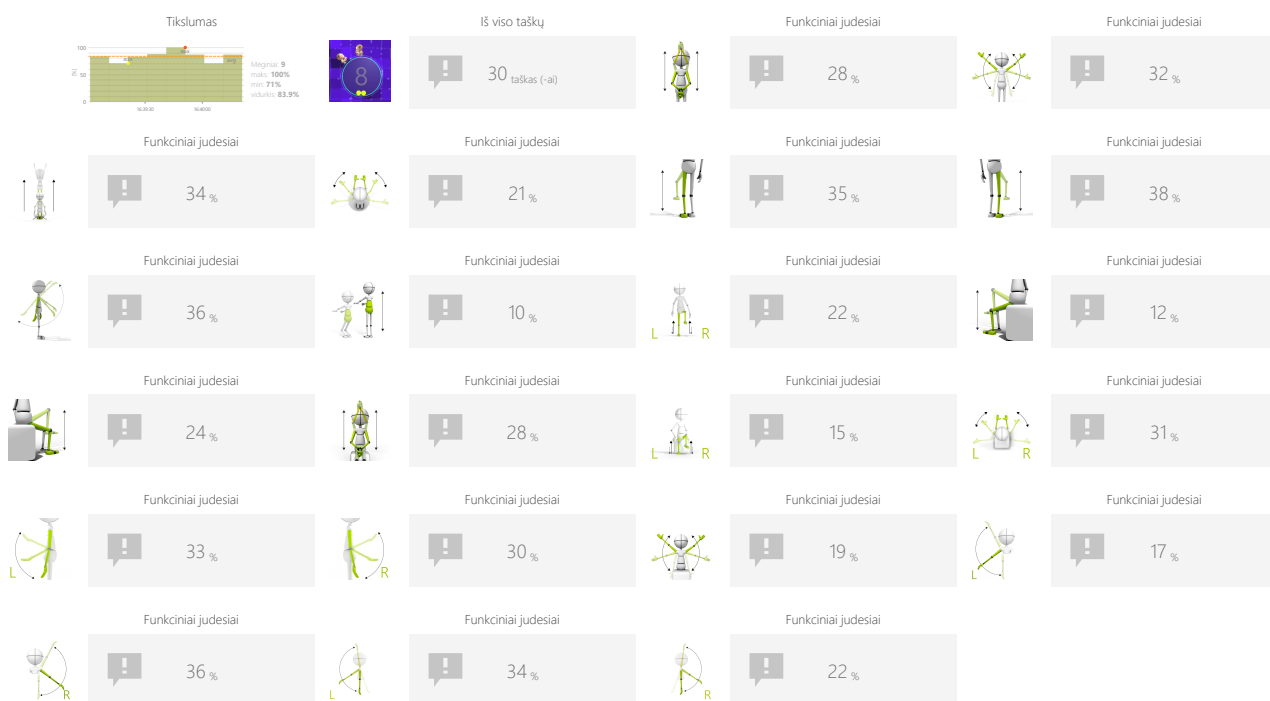
## IMP DODGE

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Impų skaičius
- Taikinių skaičius
- Objektų greitis

### TOADD(OBJECTIVES)

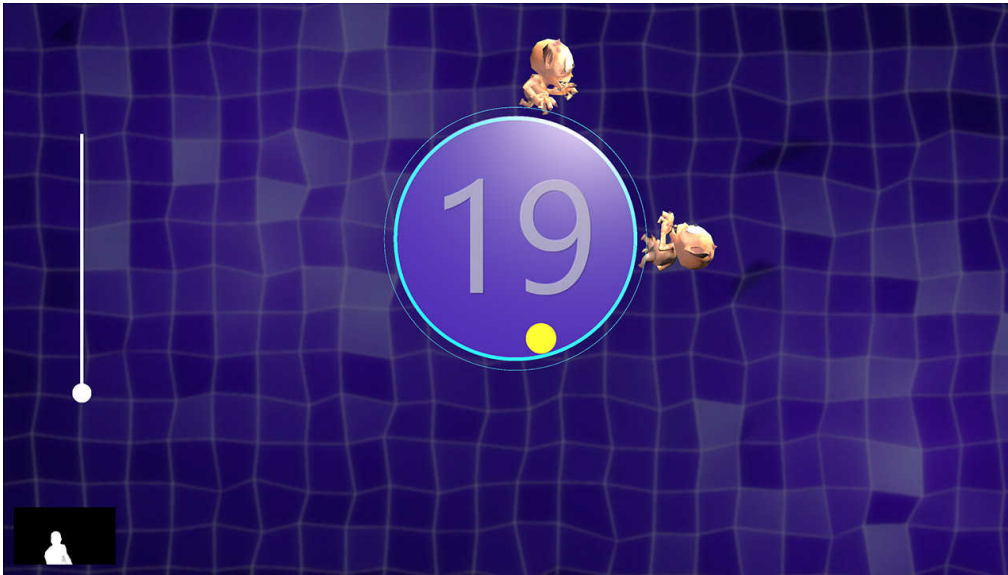
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(focusing)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

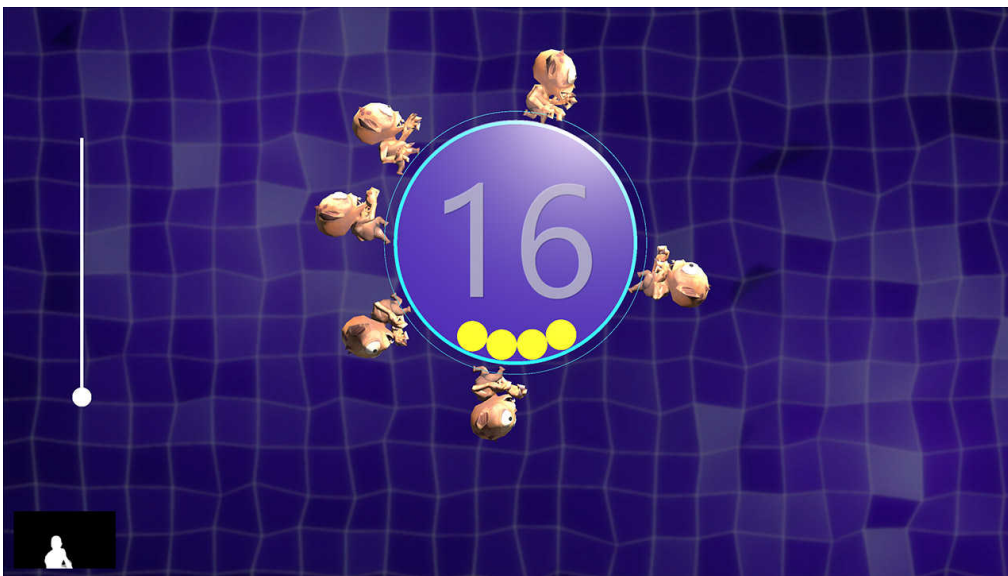
Šaudykite žalius kamuoliukus į ratą, vengdami pataikyti į imps.



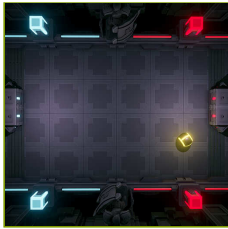
TOADD(SAMPLESETTINGS)



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%	

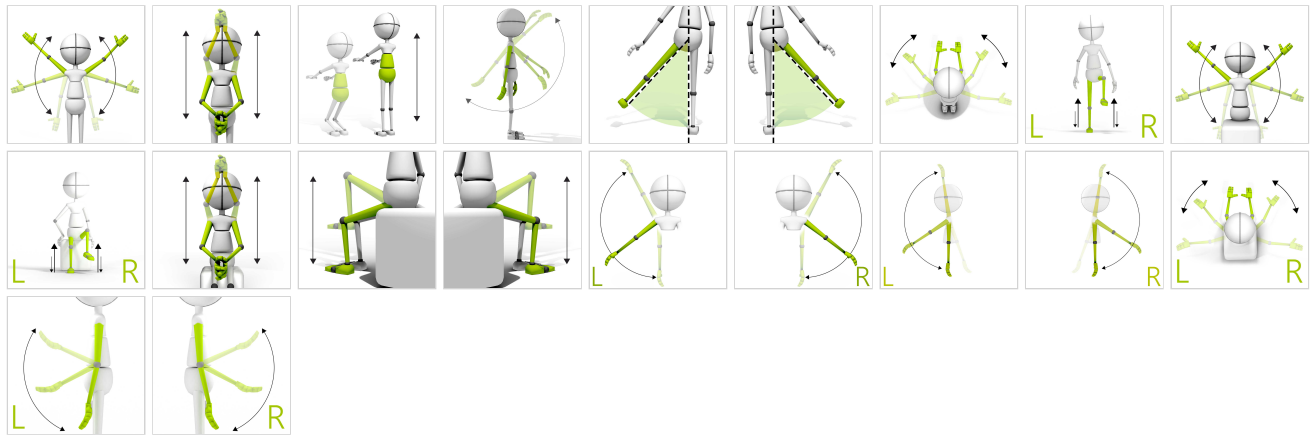


# FUNKCINIAI JUDESIAI

## PONG

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

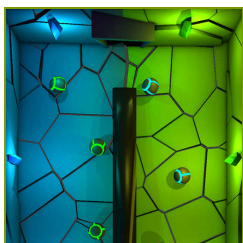
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Objektų greitis

### TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(focusing)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Naudokite irklus, kad pataikytumėte kamuolį pirmyn ir atgal.

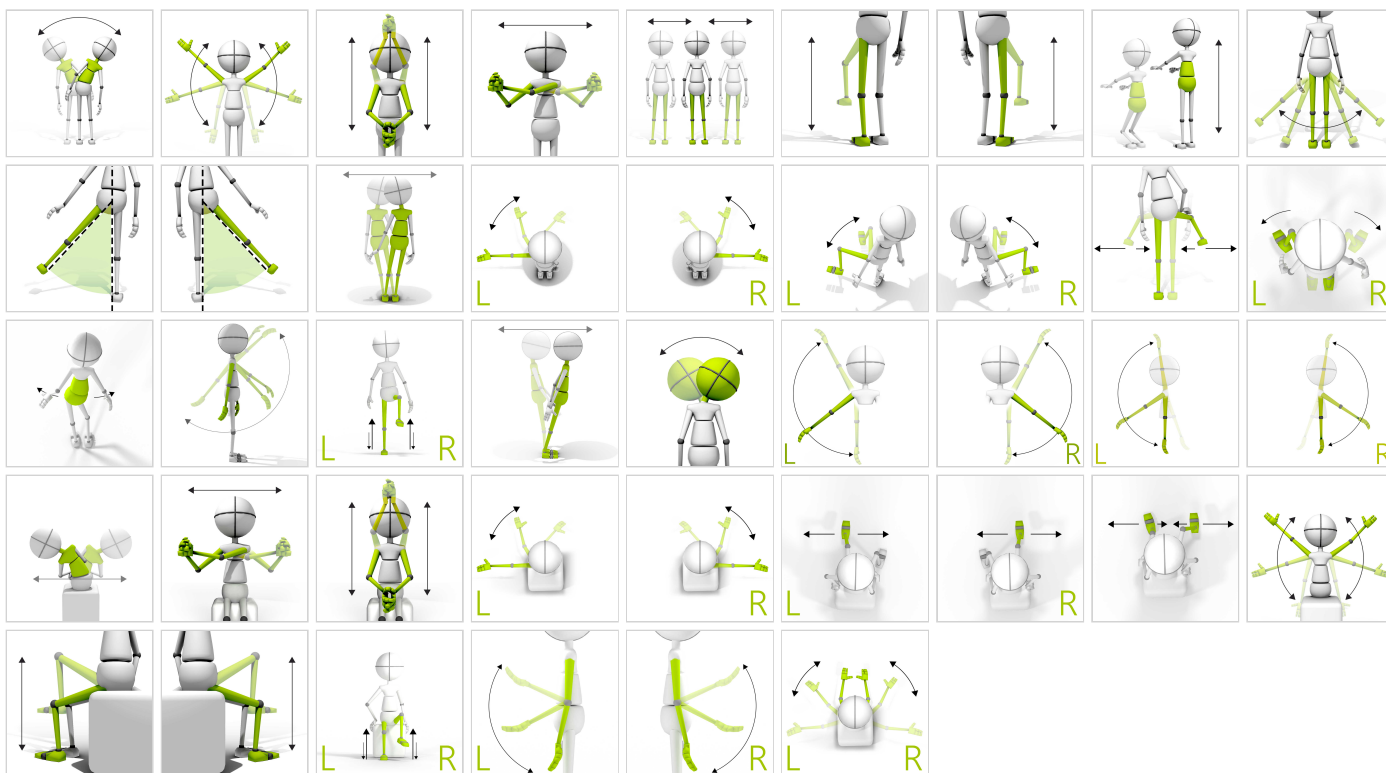


# SUSKIRSTYTAS DĖMESYS

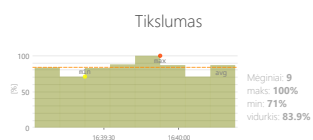
## RŪŠIUOTOJAS

toAdd(catDesc510)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



Iš viso taškų

19 taškas (-ai)



Suskirstytas dėmesys

22 %

### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Objektų skaičius
- Lūžio dydis
- Objektų greitis

### TOADD(OBJECTIVES)

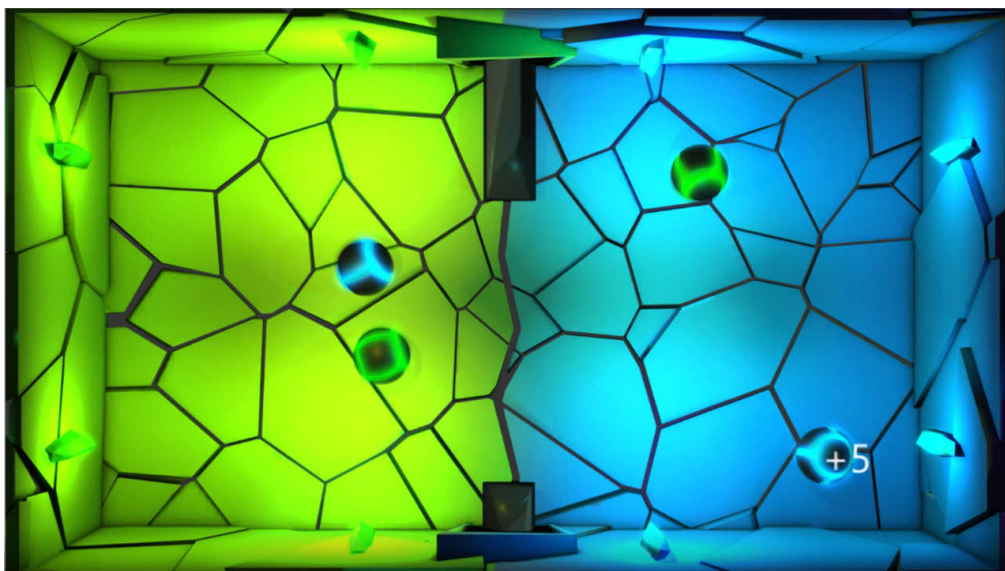
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(exerciseWithOrWithoutSupportFromHealthyLimb)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

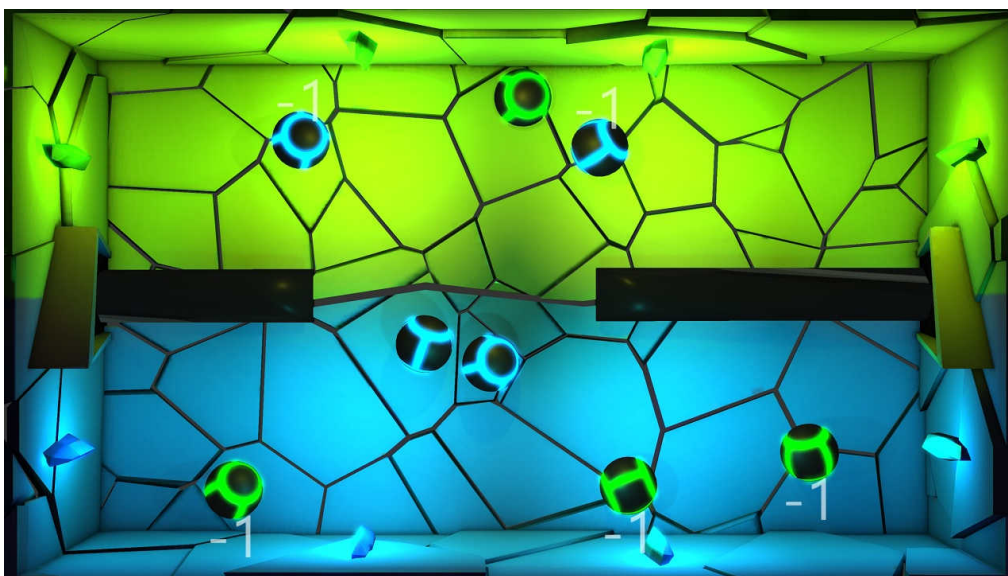
Perduoti arba blokuoti kamuoliukus taip, kad mėlyna kamuoliukus yra mėlynos pusėje ir žali rutuliai yra žalia ekrano pusėje.



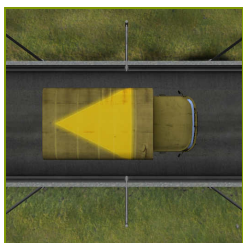
TOADD(SAMPLESETTINGS)



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



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

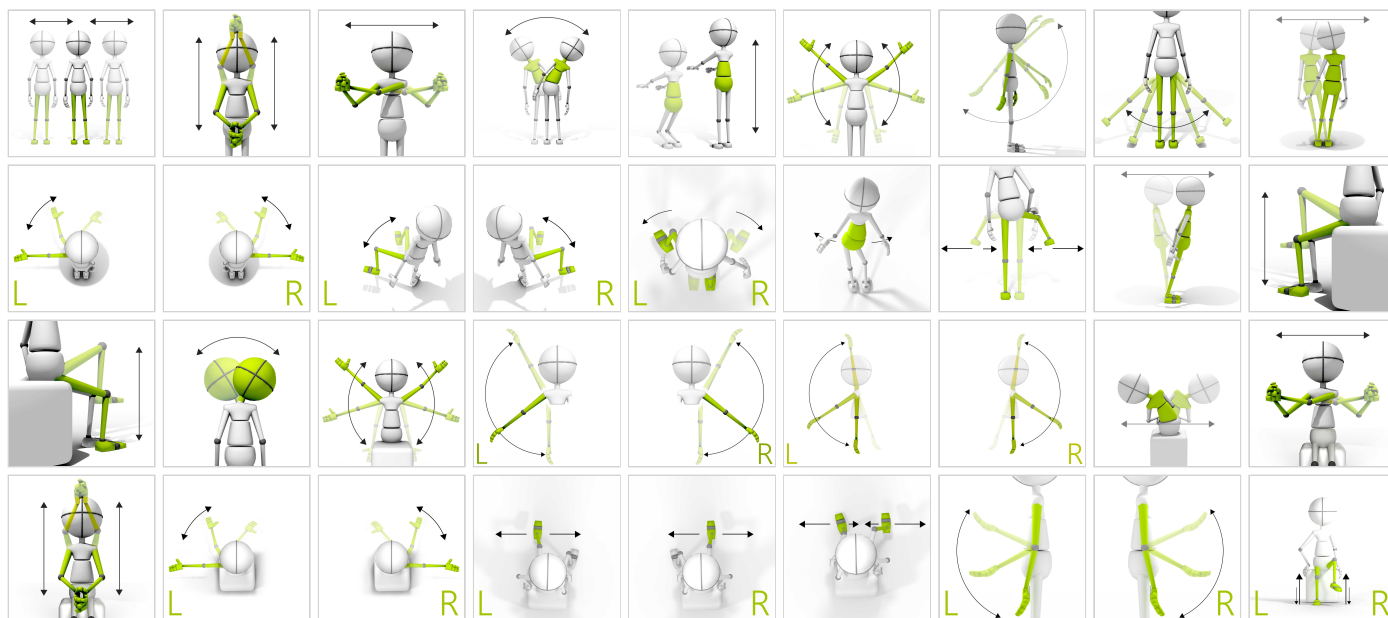


# ATMINTIS

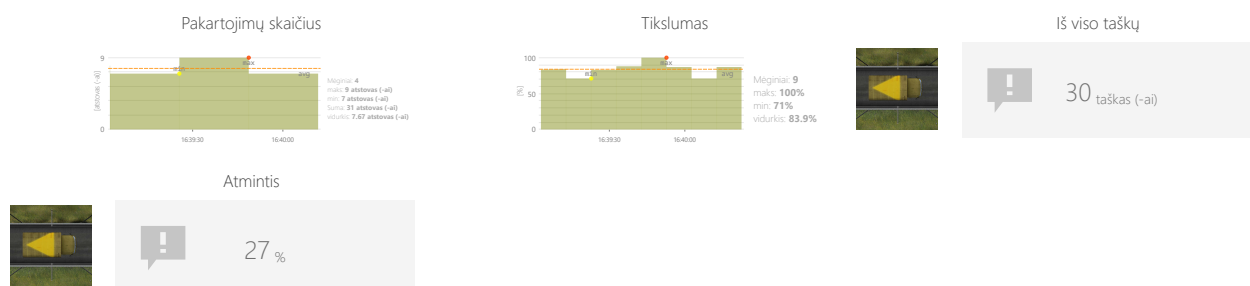
## SUNKVEŽIMIAI

toAdd(catDesc520)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Variantų

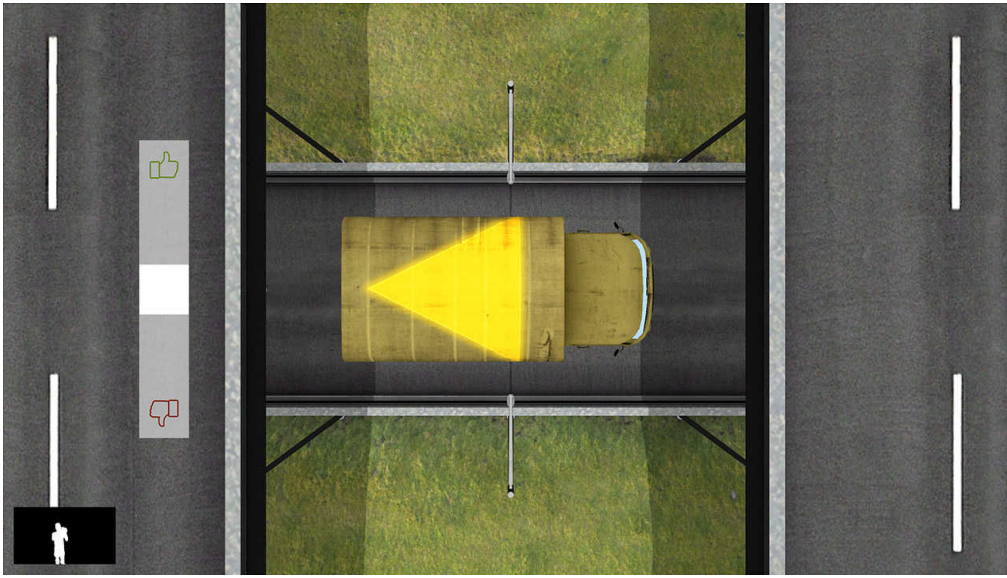
### TOADD(OBJECTIVES)

- 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)



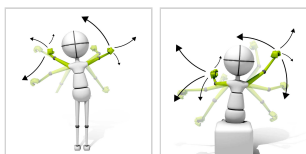


# ATMINTIS

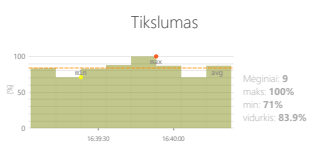
## PAKELKITE KARTOTYRĄ

toAdd(catDesc520)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



Iš viso taškų

26 taškas (-ai)



Atmintis

30 %

### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas prisiminti kelia
- Laikas pakartoti kelti
- Skaičius, kuriuos reikia prisiminti

### TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(memoryTraining)
- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(focusing)
- toAdd(speedOfDecisionMaking)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Prisiminkite geltonų būtybių pateiktas pozas ir tada pabandykite pakartoti pasirinktą pozą pagal tai, ką jums pavyko prisiminti.

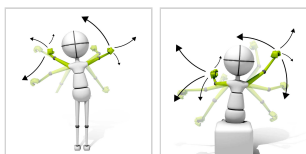


# PROBLEMŲ SPRENDIMAS

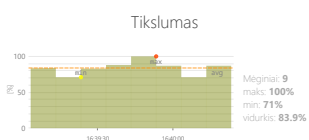
## MATEMATIKA

toAdd(catDesc540)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



Iš viso taškų

12 taškas (-ai)



Problemų sprendimas

10 %

### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Tikslinių skaičių diapazonas
- Leisti neigiamus skaičius

### TOADD(OBJECTIVES)

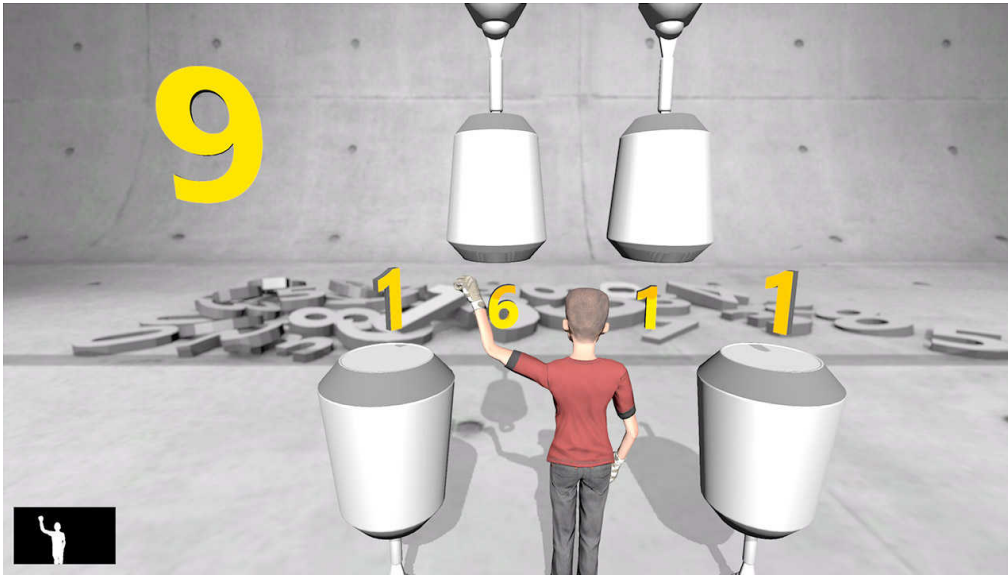
- toAdd(logicalTasks)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

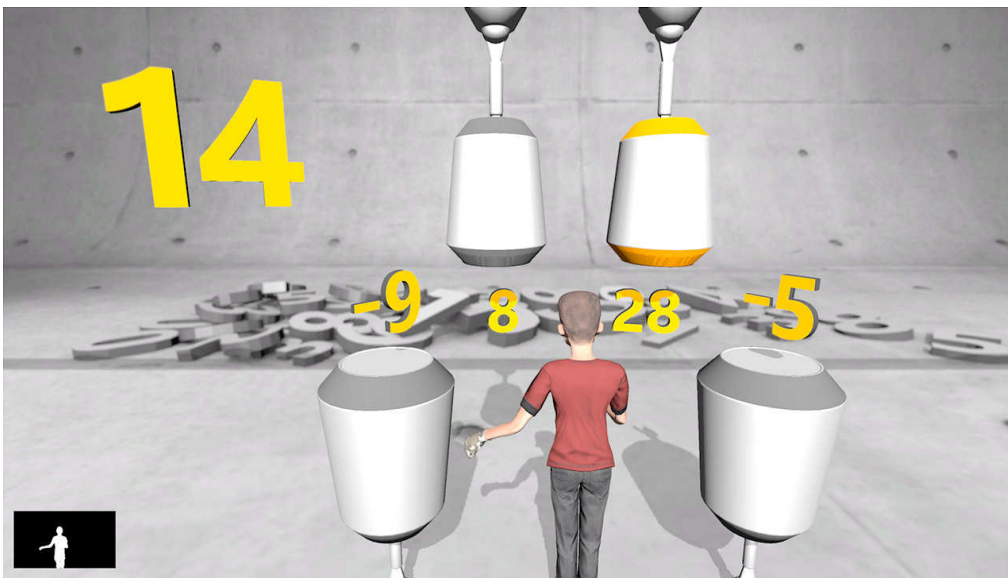
Paspauskite perforavimo maišą, kad pakeistumėte jo būseną (oranžinis žiedas reiškia, kad jis yra aktyvus). Padarykite, kad virš aktyvių štamavimo maišų esančių skaičių suma būtų lygi skaičiui viršutiniame kairiajame kampe.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



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



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

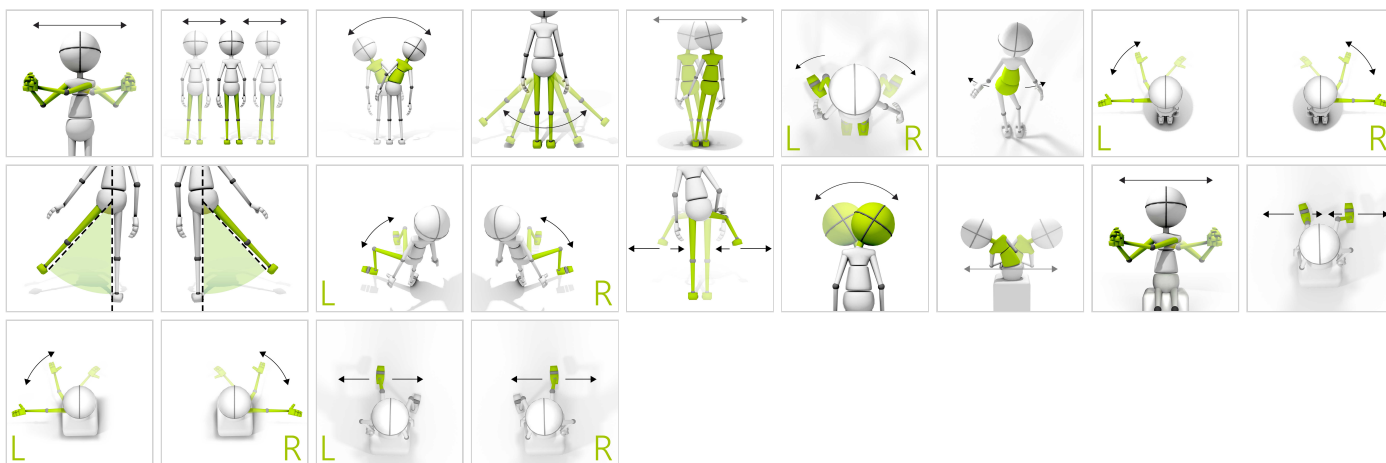


# PROBLEMŲ SPRENDIMAS

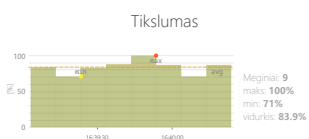
KLONAI

toAdd(catDesc540)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



Iš viso taškų

31 taškas (-ai)

Problemų sprendimas

14 %

## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas užbaigti veiksmus
- diapazonas
- Porų skaičius

## TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(perceptivity)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(logicalTasks)

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Pasirinkite elementą, kurio ekrane yra pora.

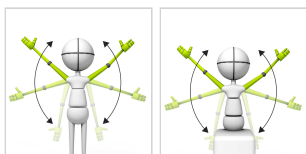


# PROBLEMŲ SPRENDIMAS

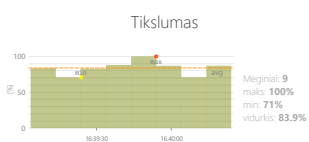
## LAIKRODIS

toAdd(catDesc540)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



Iš viso taškų

22 taškas (-ai)



Problemų sprendimas

34 %

### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas užbaigti veiksmus
- Kampas

### TOADD(OBJECTIVES)

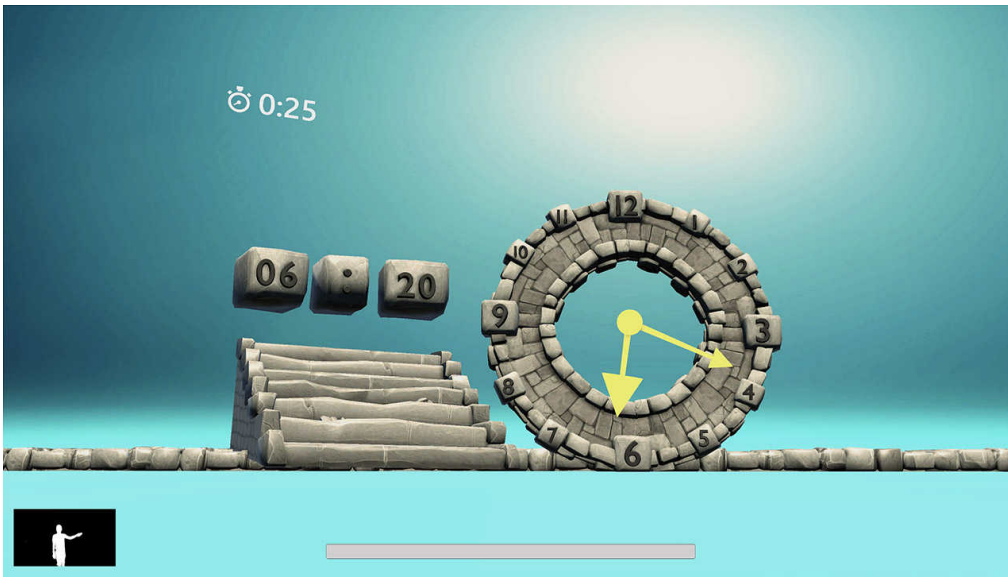
- toAdd(speedOfDecisionMaking)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(logicalTasks)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

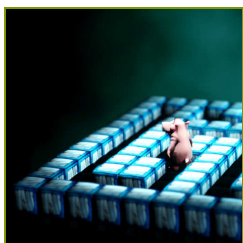
Valdykite rodykles, kad nustatytumėte kairiajame laikrodyje matomą laiką.



## TOADD(SAMPLESETTINGS)



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

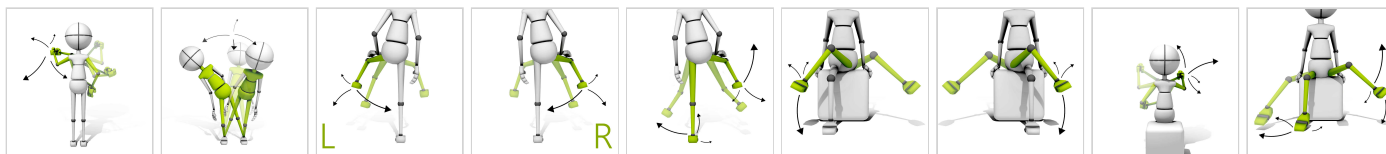


# PROBLEMŲ SPRENDIMAS

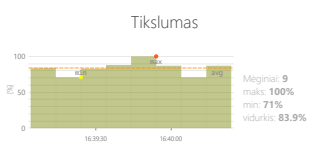
## LABIRINTAS

toAdd(catDesc540)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



Iš viso taškų

21 taškas (-ai)



Problemų sprendimas

18 %

### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Rodyti kelią
- Labirintas dydis
- Padėties

### TOADD(OBJECTIVES)

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

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

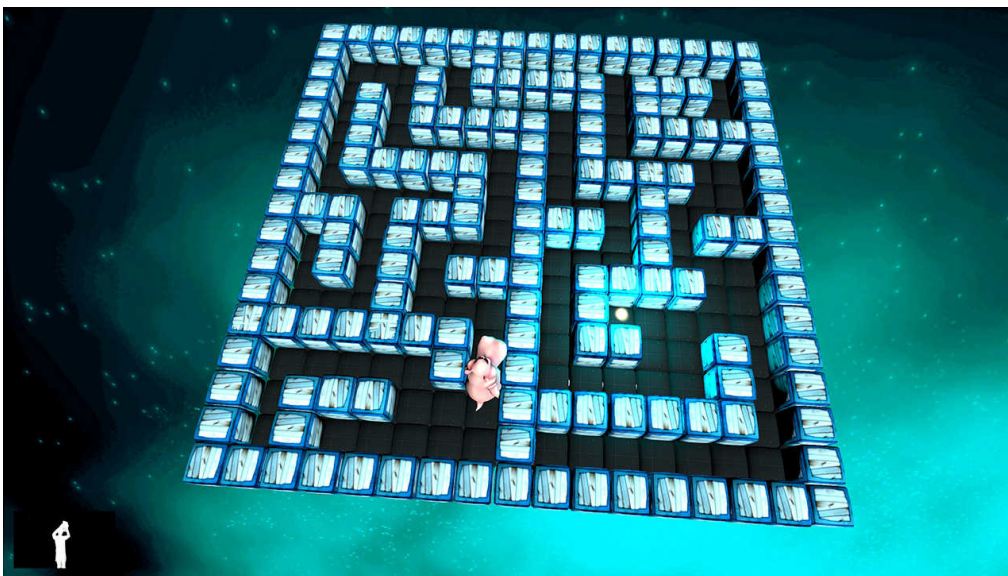
Švinas Hippo per labirintą į žėrintis tikslą.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



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



Sunkumas	
4/4	
Bėgimo takelio greitis	Bėgimo takelio aukštis
Bet kokį	Bet kokį
Trukmė	diapazonas
90s	 20% ↔ 80%
Rodyti kelią	Labirintas dydis
Ne	10



# SPECIALIZUOTŲ

## KRAUJO SPAUDIMAS

toAdd(catDesc99999)

### TOADD(CONTROLMODES)



### TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(monitorExternalParameters)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Išmatuokite sau savo kraujospūdį ir įveskite jį į rezultatą.



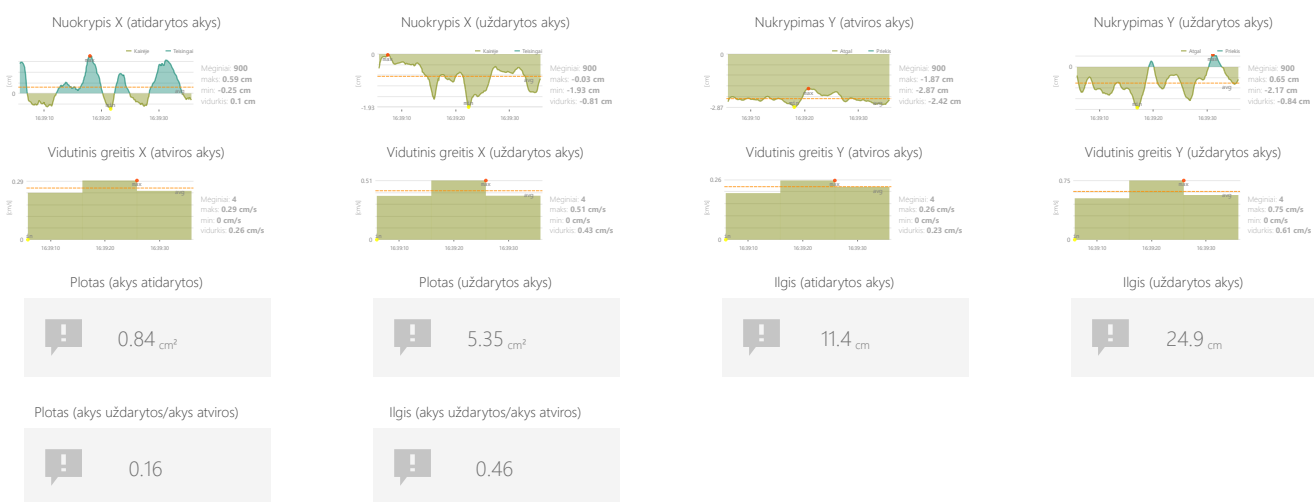
# SPECIALIZUOTŲ ROMBERGO TESTAS

toAdd(catDesc99999)

TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Laikas užbaigti veiksmus
- Rodyti atsiliepimą
- Padėties

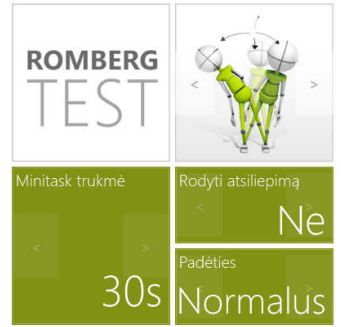
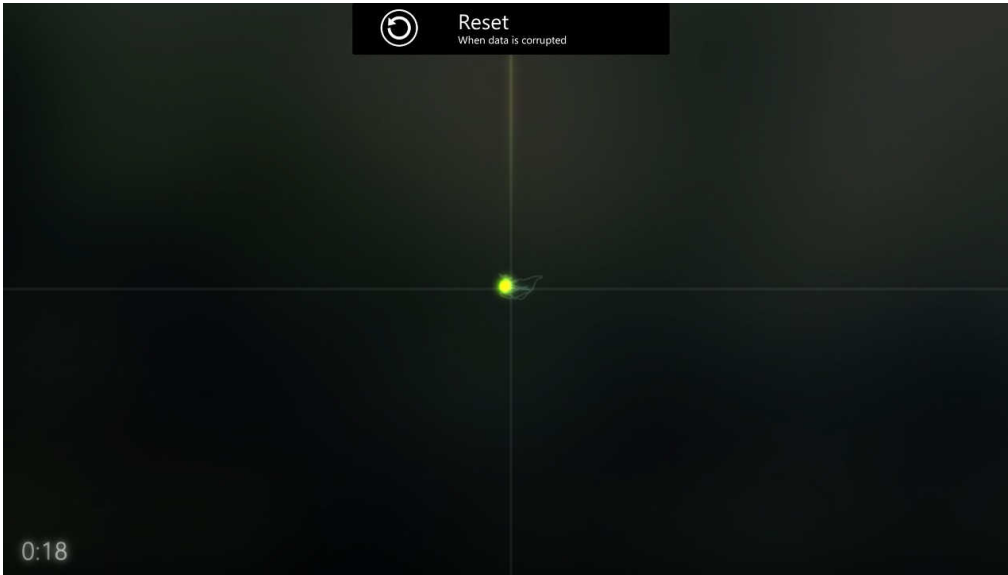
TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(assessesStaticStandingBalance)

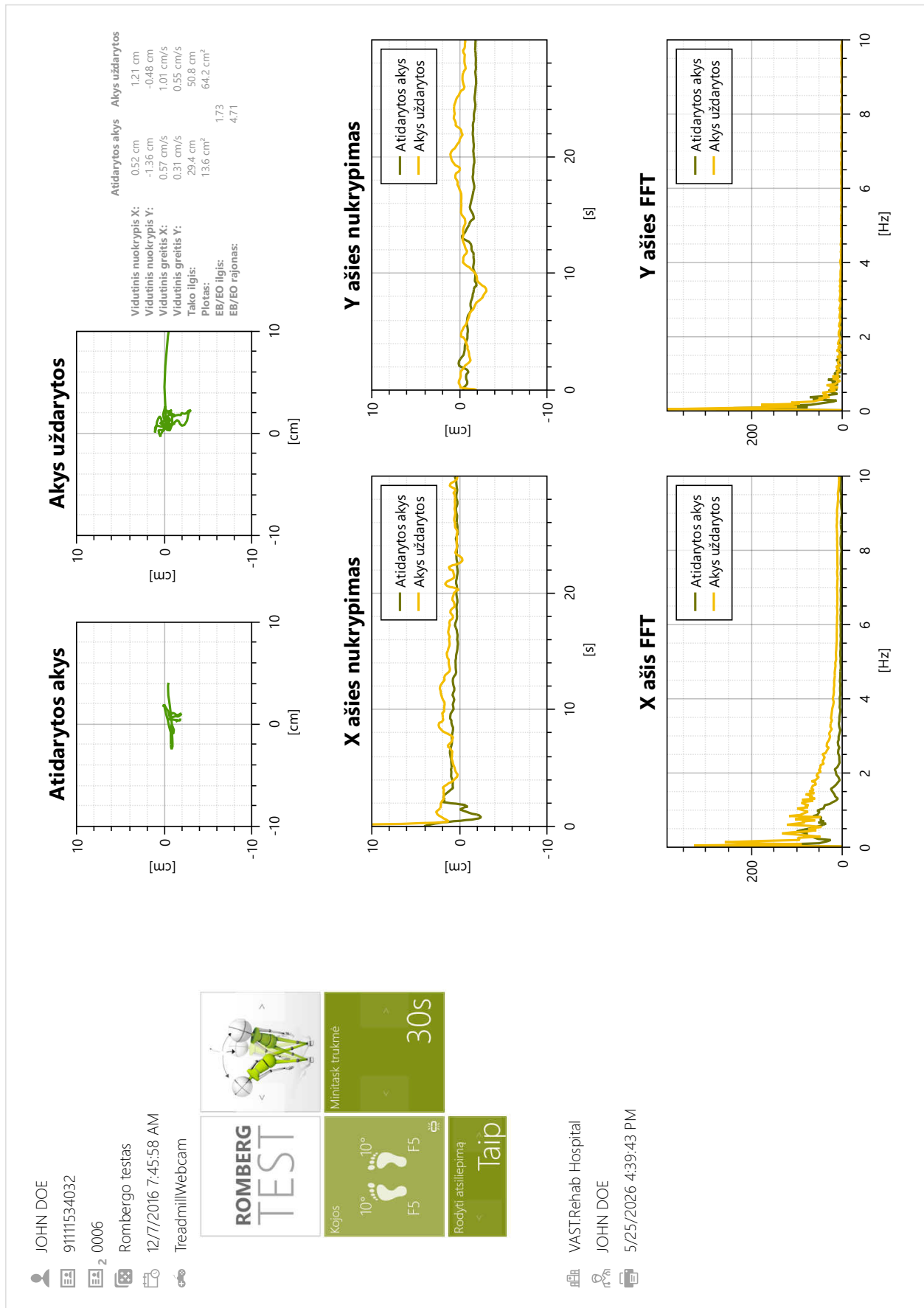
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Rombergo testas. Stenkitės stovėti kuo stabiliau. Pirmiausia su atmerktomis akimis, tada užmerktomis akimis.

TOADD(SAMPLESETTINGS)



TOADD(SAMPLEREPORTS)



JOHN DOE  
9111534032  
2 0006  
Rombergo testas  
12/7/2016 7:45:58 AM  
TreadmillWebcam

Minitask trukmė  
**30s**

Kojos

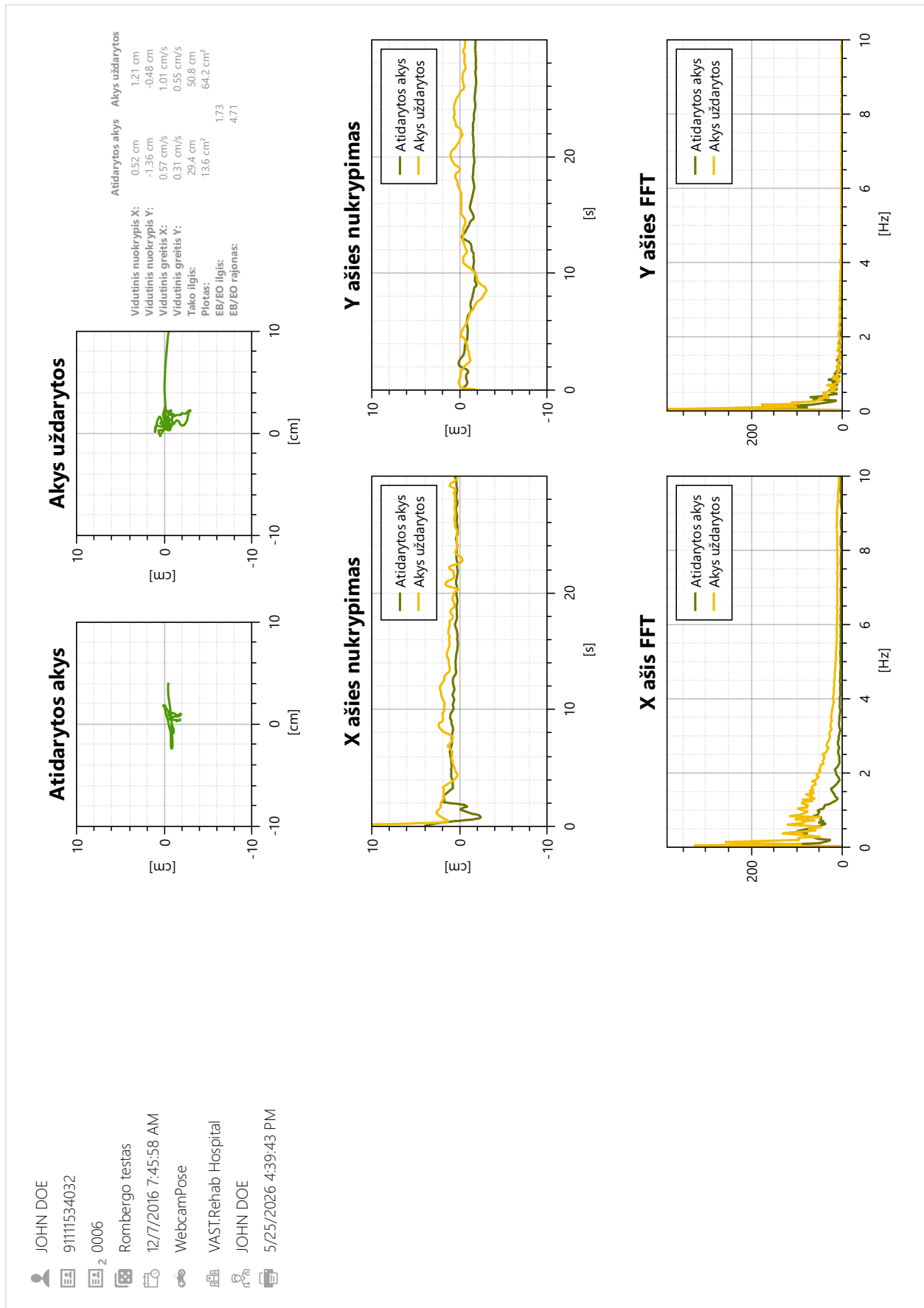
10°  
F5

Rodyti atsileipimą

**Taip**

VASTRehab Hospital  
JOHN DOE  
5/25/2026 4:39:43 PM

TOADD(SAMPLEREPORTS)



JOHN DOE  
 9111534032  
 2 0006  
 Rombergo testas  
 12/7/2016 7:45:58 AM  
 WebcamPose  
 VASTRehab Hospital  
 JOHN DOE  
 5/25/2026 4:39:43 PM



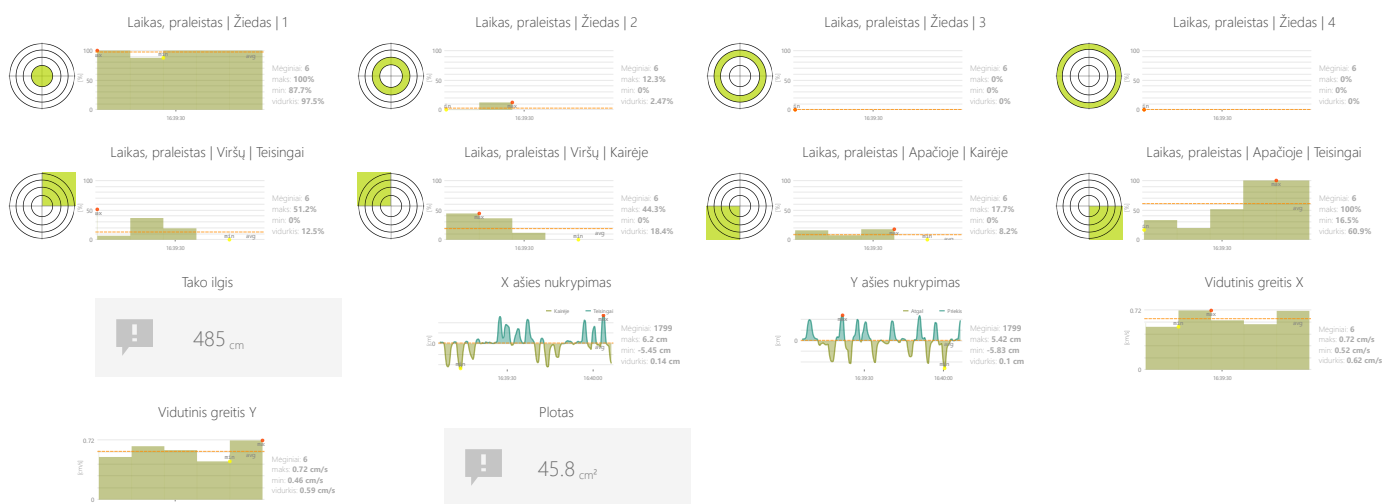
# SPECIALIZUOTŲ STABILUMO TESTAS

toAdd(catDesc99999)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Laikas užbaigti veiksmus
- Rodyti atsiliepimą
- Spindulys
- Padėties

## TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(relaxation)
- toAdd(posturalStability)

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Laikykite savo kūną subalansuotą.

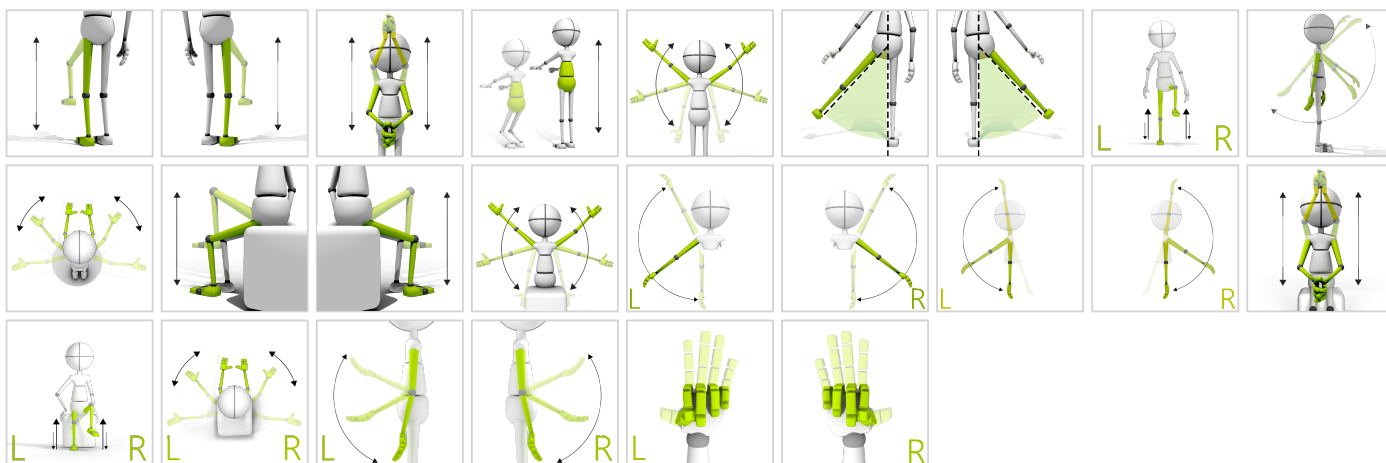


# SPECIALIZUOTŲ

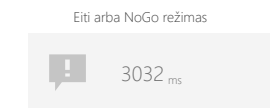
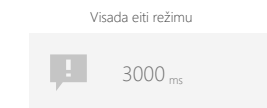
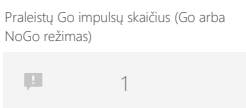
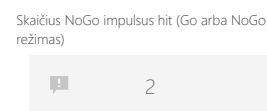
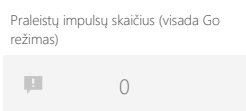
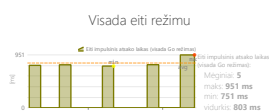
## GONOGO TESTAS

toAdd(catDesc99999)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

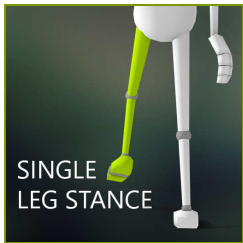
- diapazonas
- Reikalingi tinkami pakartojimų
- Aktyvavimo mechanizmas (pagrįstas taisyklėmis, vaizdinis ar garsinis)

### TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(responseToNegativeVisualStimuli)
- toAdd(reactionToThePositiveVisualStimuli)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

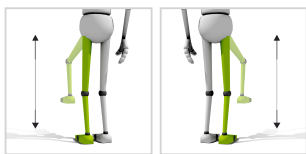
Paspauskite mygtuką, kai pasirodys teigiamas paleidiklis.



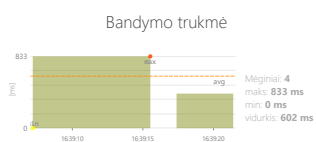
# SPECIALIZUOTŲ VIENOS KOJOS POZICIJOS TESTAS

toAdd(catDesc99999)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Laikas užbaigti veiksmus
- diapazonas

## TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(testTheLimitsOfBalanceAndEquilibrium)
- toAdd(posturalStability)

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Stenkitės išlaikyti kūno pusiausvyrą atlikdami vienos kojos padėtį.