

VR VISO KŪNO IR RANKŲ SEKIMAS

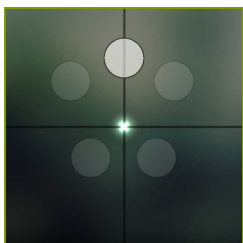
???

toAdd(broPP-Hardwarer32405)	3
toAdd(broPP-Whatisne31120)	3
Terapinių užduočių duomenų bazė	4
Judėjimo laikas	4
Greitis	6
Judėjimo tikslumas	13
Funkciniai judesiai	23
Suskirstytas dėmesys	71
Atmintis	73
Problemų sprendimas	75
Fobijos ir baimės	81
Kasdienė veikla	82
Specializuotų	84

TOADD(BROPP-WHATISNE31120)

toAdd(broHardReq-Pleasemak34226)

- Meta Quest 3



JUDĖJIMO LAIKAS

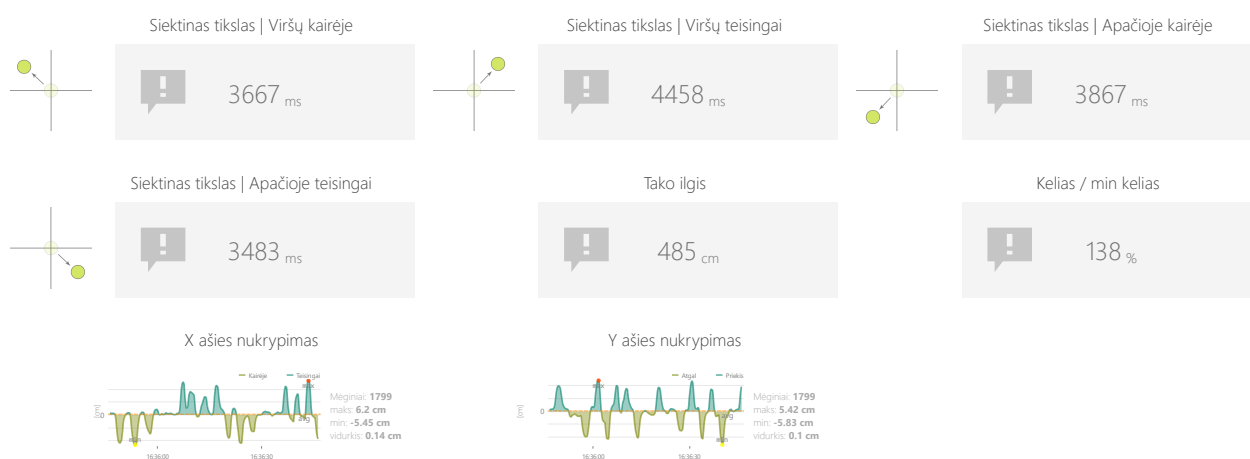
DINAMINIS BANDYMAS

toAdd(catDesc120)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(OBJECTIVES)

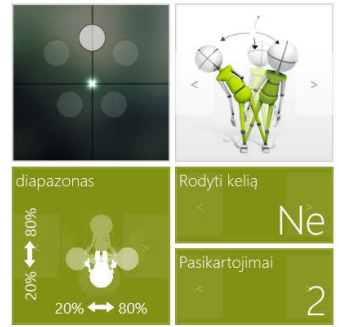
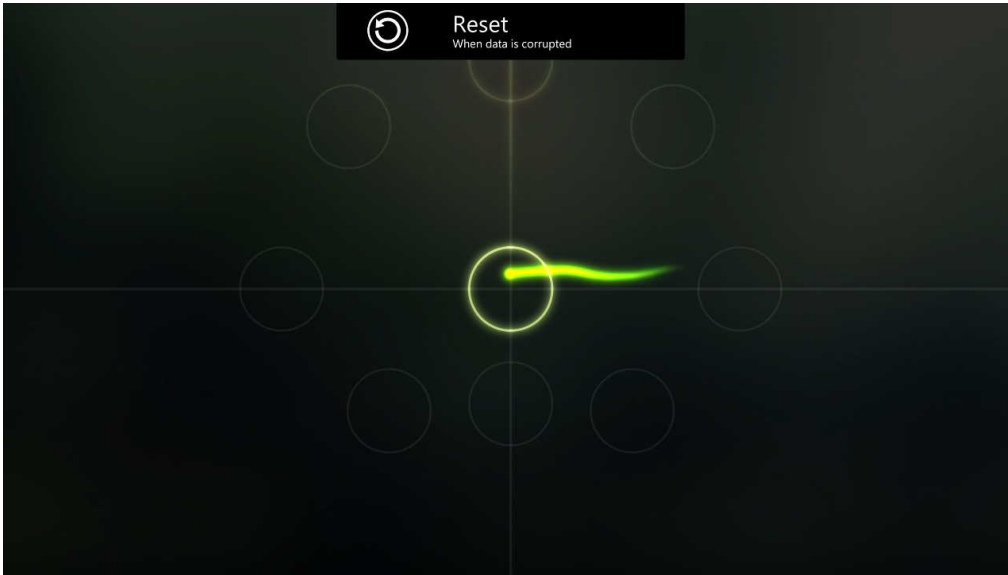
- toAdd(testTheLimitsOfBalanceAndEquilibrium)
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)

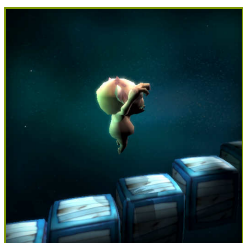
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

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



TOADD(SAMPLESETTINGS)



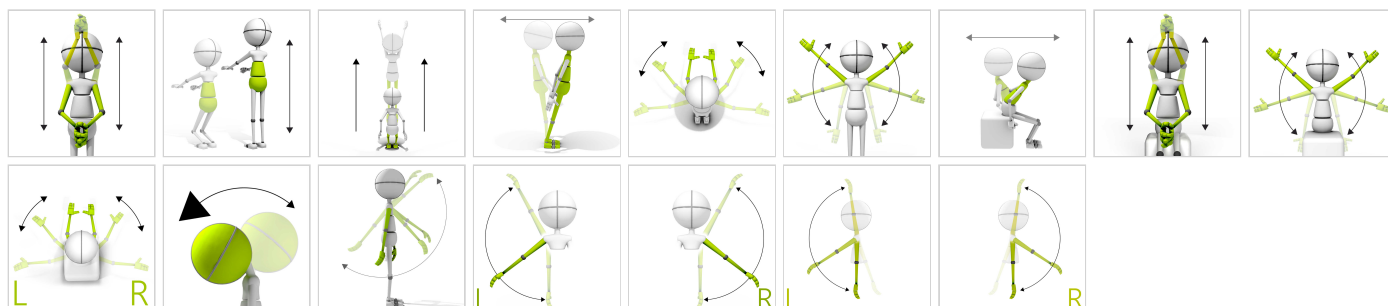


GREITIS

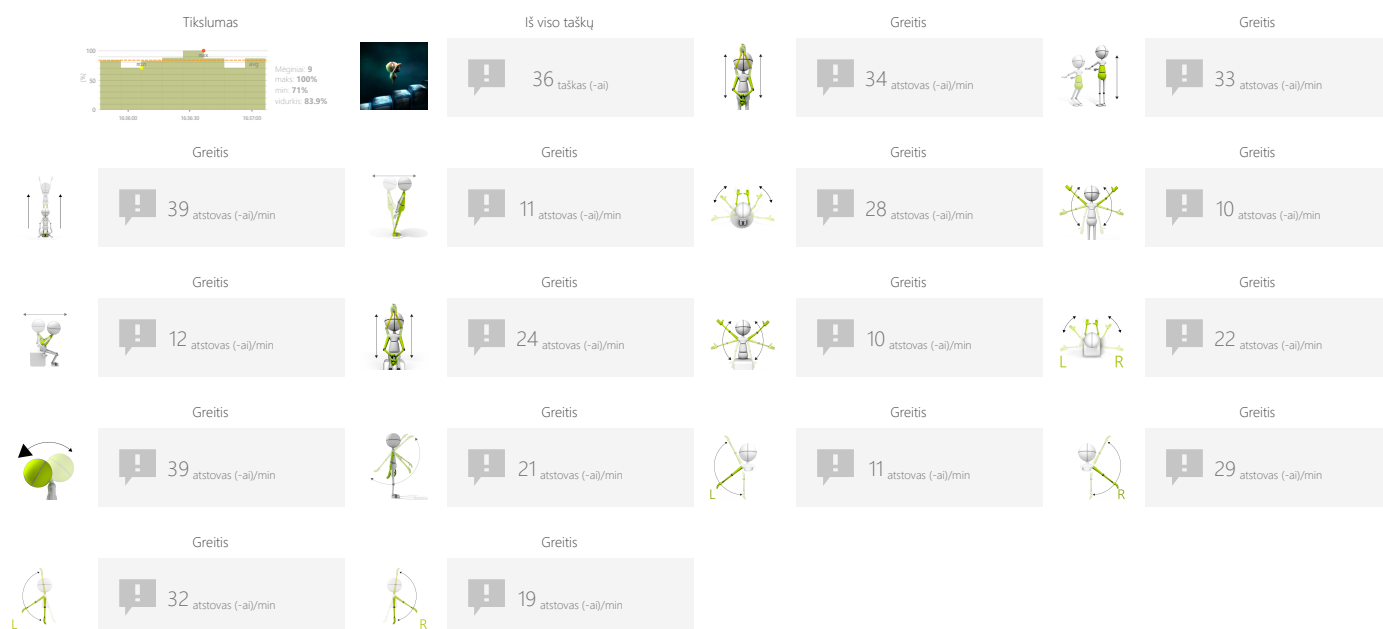
LAIPTAI

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

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

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Lipkite laiptais, kol jie išnyks.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



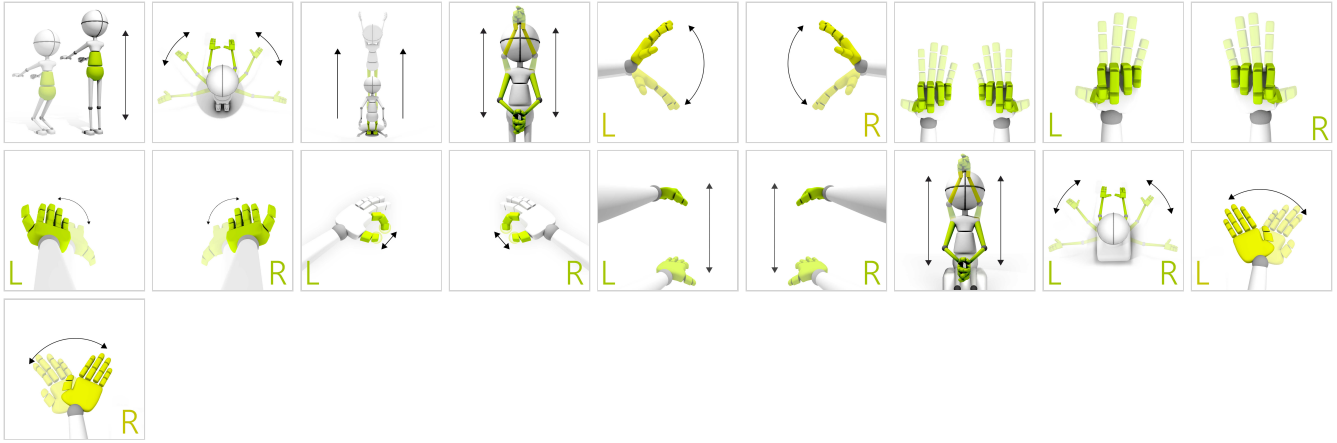
Sunkumas	
papatys	
Trukmė	diapazonas
90s	20% - 80%
Maksimalus laikas per aukštą	Laipty skaičius
15s	5
Pauzės ilgis	3



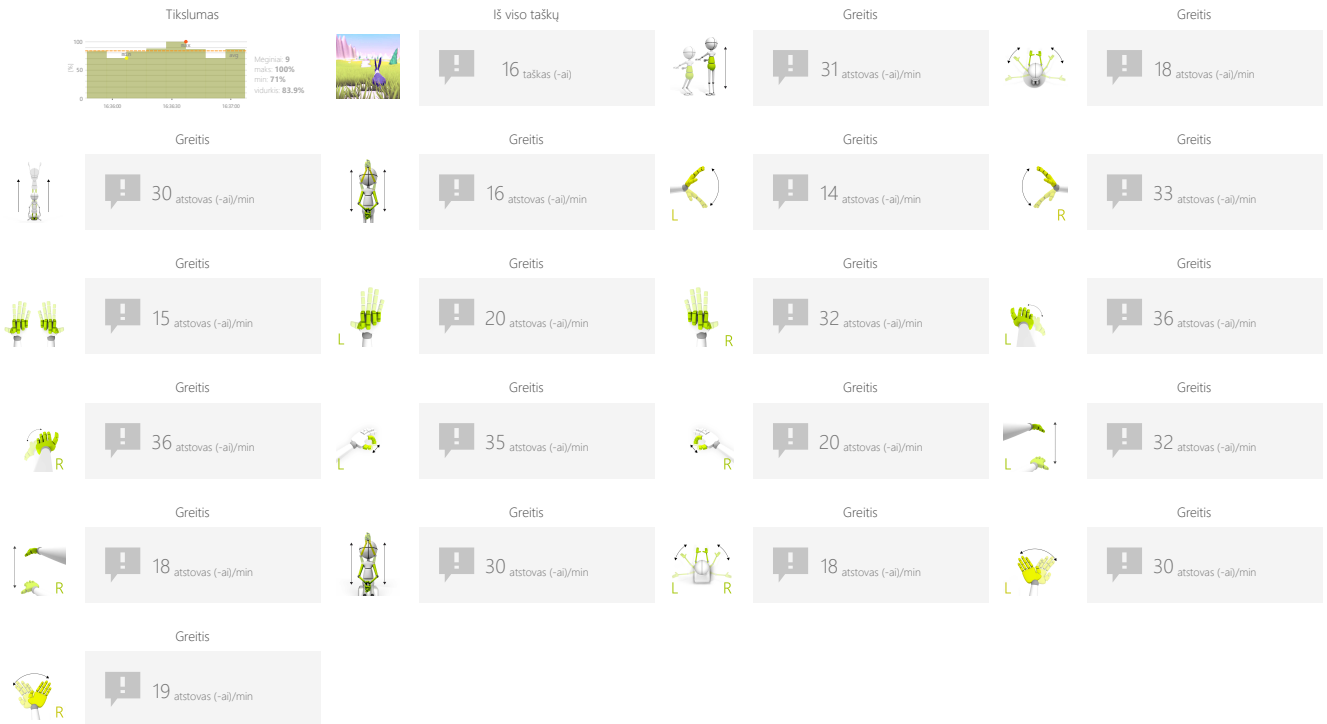
GREITIS TRIUŠIS

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(OBJECTIVES)

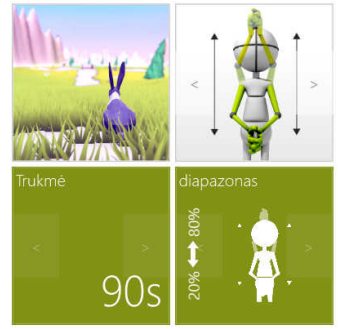
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Eikite per visą maršrutą kuo greičiau.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



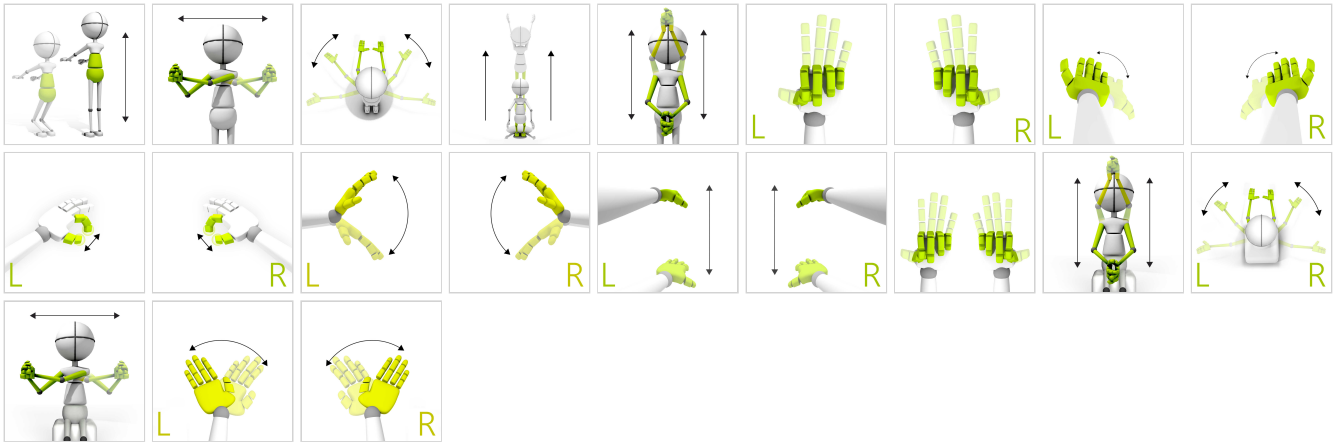


GREITIS

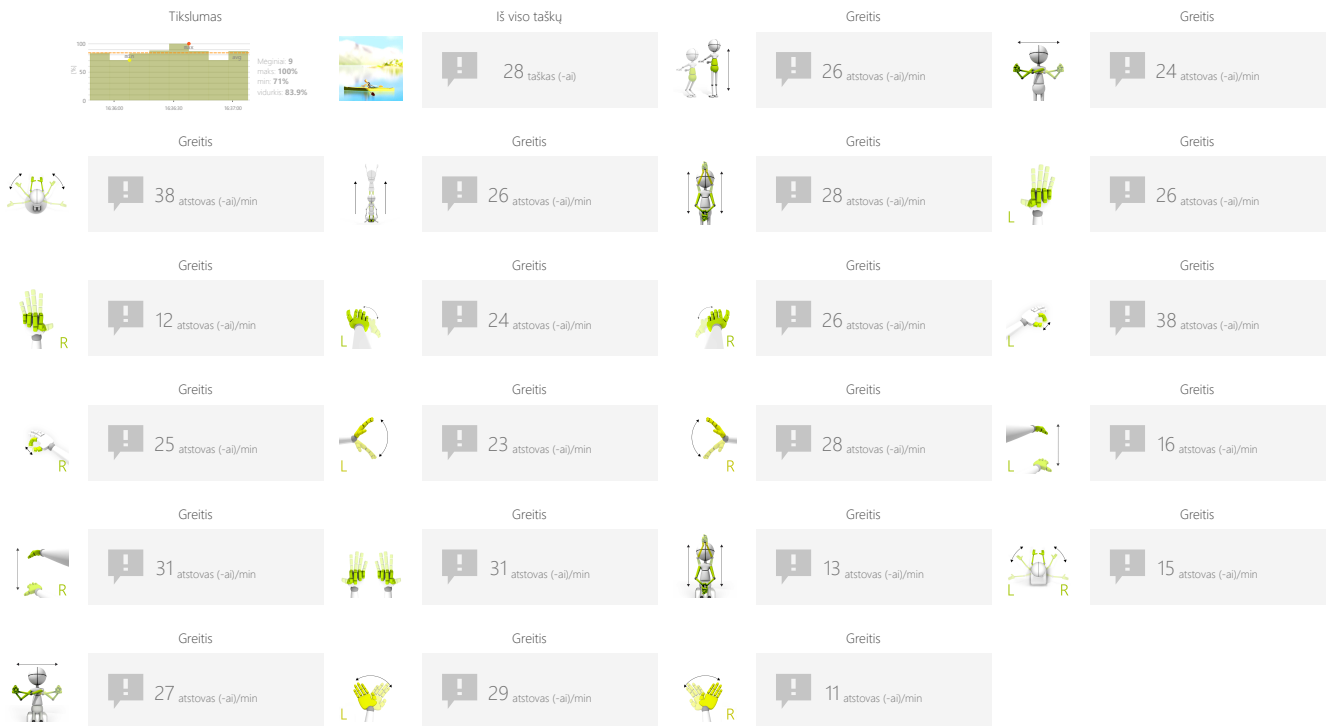
BAIDARIŲ

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Eilutė kuo greičiau.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Trukmė	diapazonas
< 90s >	20% 80% < >

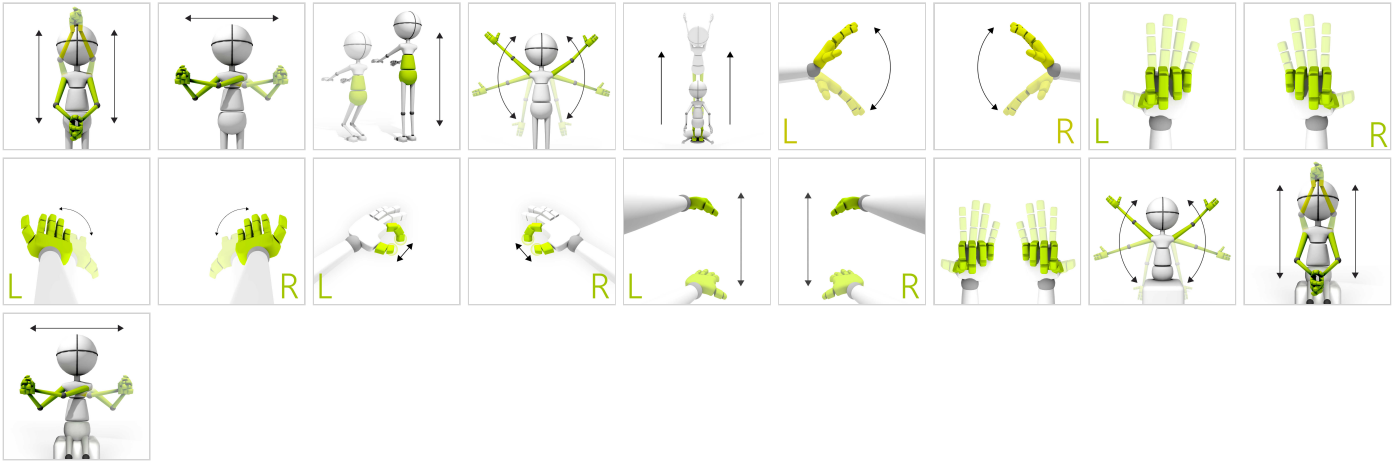


GREITIS

GREIČIO BANDYMAS

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI

	Greitis 21 atstovas (-ai)/min		Greitis 19 atstovas (-ai)/min		Greitis 38 atstovas (-ai)/min		Greitis 20 atstovas (-ai)/min
	Greitis 38 atstovas (-ai)/min		Greitis 20 atstovas (-ai)/min		Greitis 24 atstovas (-ai)/min		Greitis 10 atstovas (-ai)/min
	Greitis 38 atstovas (-ai)/min		Greitis 39 atstovas (-ai)/min		Greitis 22 atstovas (-ai)/min		Greitis 23 atstovas (-ai)/min
	Greitis 21 atstovas (-ai)/min		Greitis 23 atstovas (-ai)/min		Greitis 35 atstovas (-ai)/min		Greitis 25 atstovas (-ai)/min
	Greitis 10 atstovas (-ai)/min		Greitis 24 atstovas (-ai)/min		Greitis 25 atstovas (-ai)/min		

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

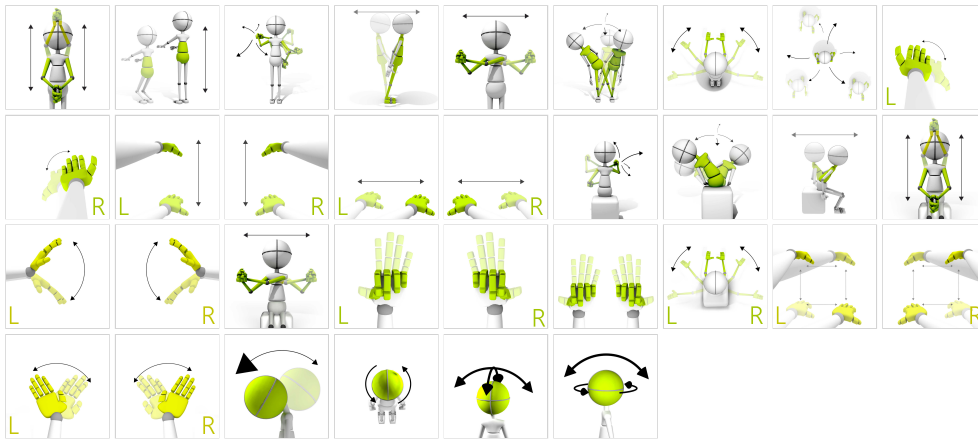
Atlikite nurodytą judėjimo modelį kuo daugiau kartų.



JUDĖJIMO TIKSLUMAS ŽUVIS

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Judėjimo režimas
- diapazonas
- Maršruto forma
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

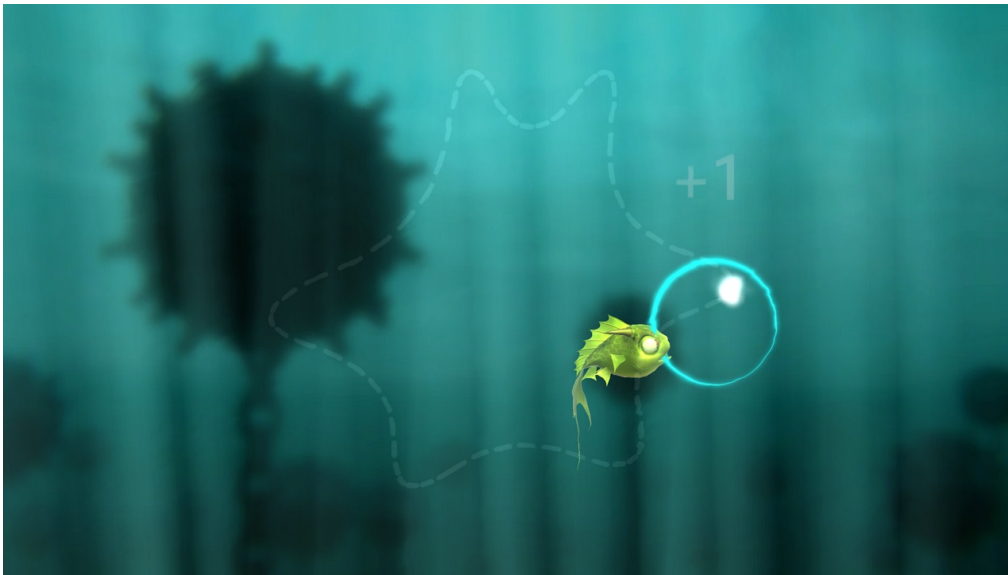
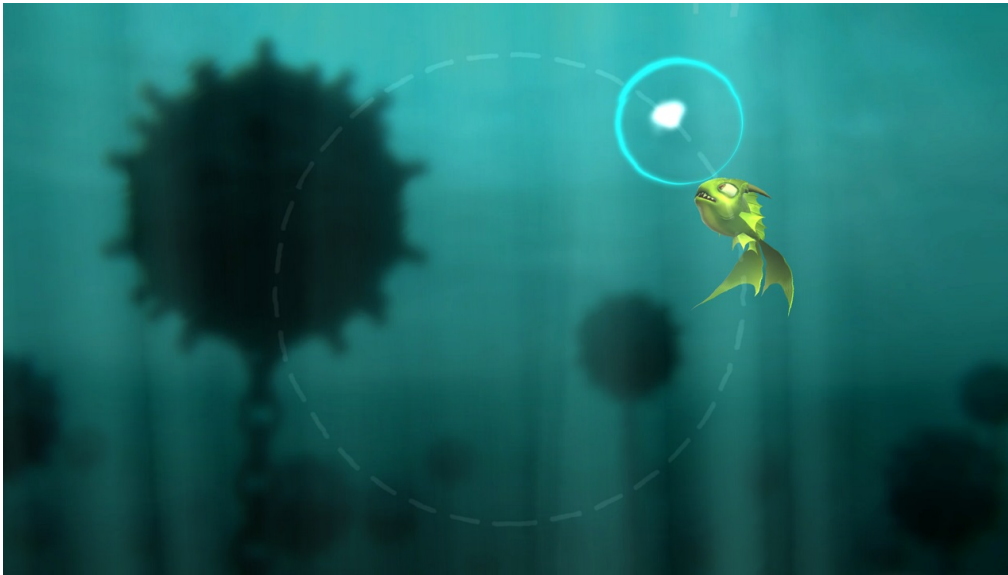
- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(muscleStrengthening)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(visualMotorCoordination)

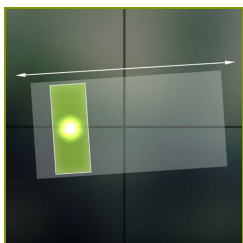
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

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



TOADD(SAMPLESETTINGS)

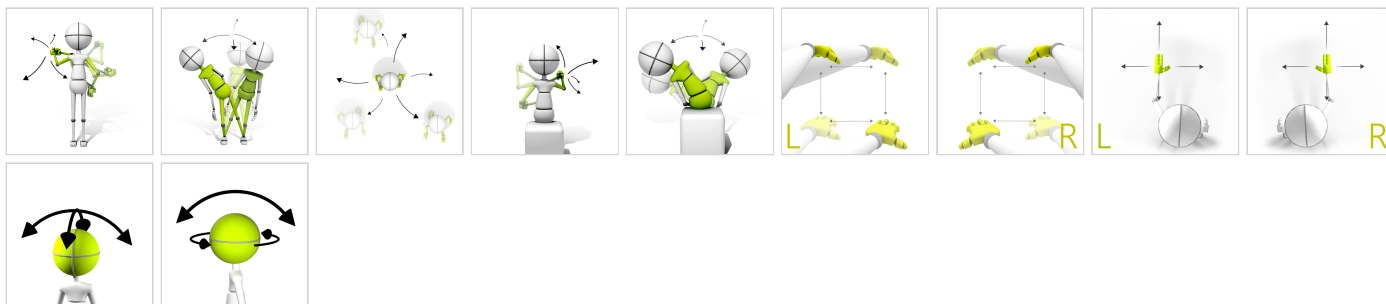




JUDĖJIMO TIKSLUMAS ŠVYTUOKLĖ

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

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

TOADD(OBJECTIVES)

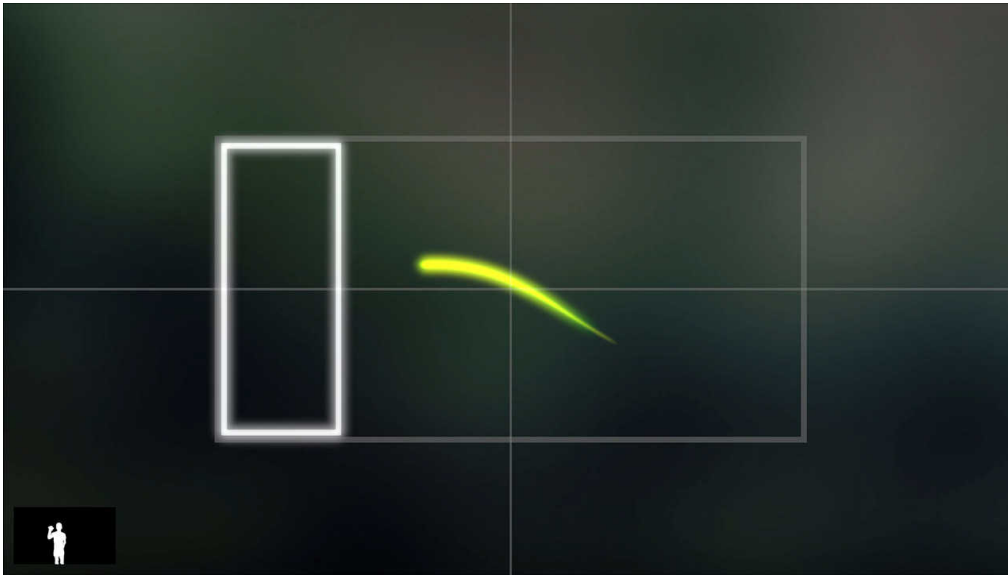
- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(rhythmicity)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(movementPrecision)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

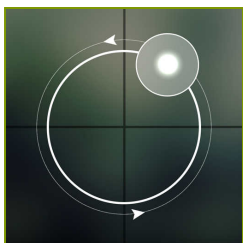
Pabandykite sinchronizuoti save su stačiakampio judesiais. Darykite viską, kad liktumėte stačiakampyje.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



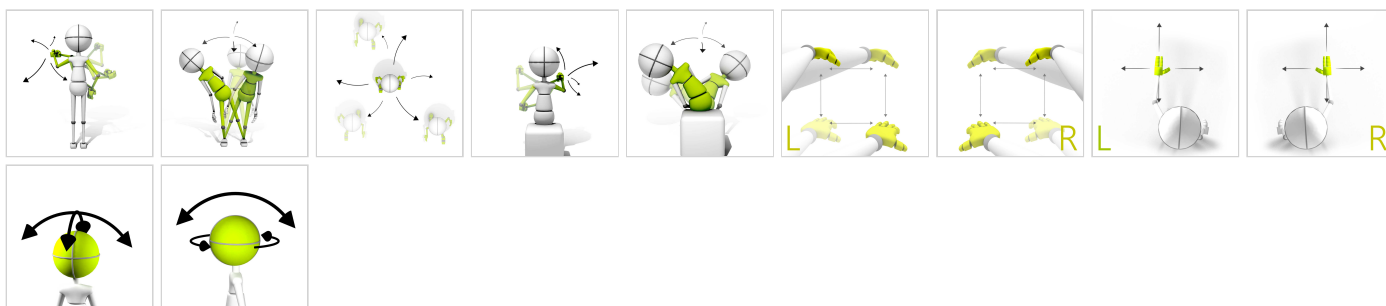
Sunkumas 1/2	
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Rodyti kelią Ne	Laikotarpis 5s
Rotacija 0	Švytuoklinis aukštis 50%
Švytuoklės plotis 100%	



JUDĖJIMO TIKSLUMAS STEBĖJIMAS

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

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

TOADD(OBJECTIVES)

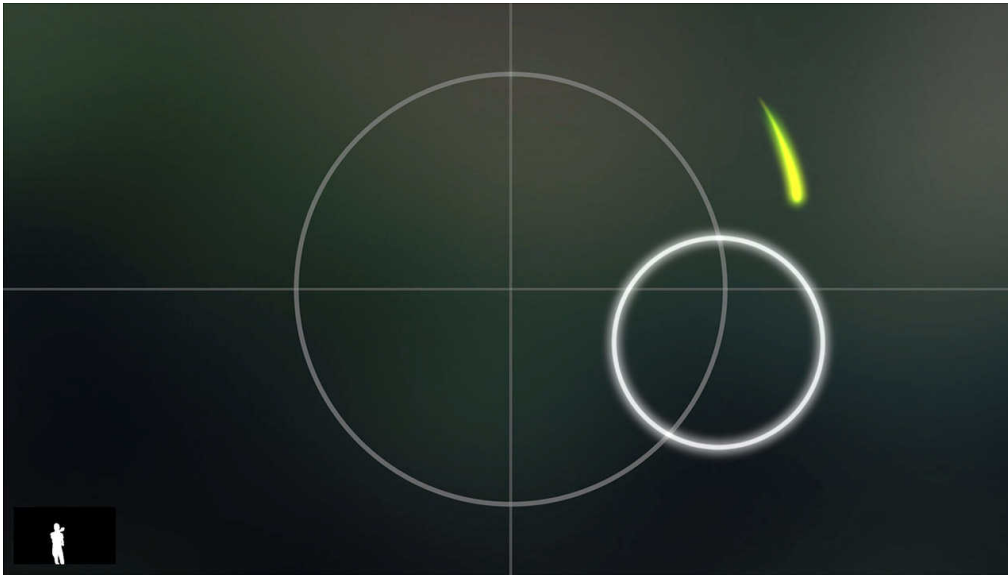
- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(testTheLimitsOfBalanceAndEquilibrium)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

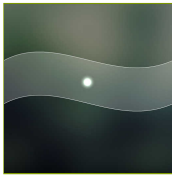
Pabandykite sinchronizuoti save su apskritimo judesiais.
Darykite viską, kad liktumėte apskritime.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



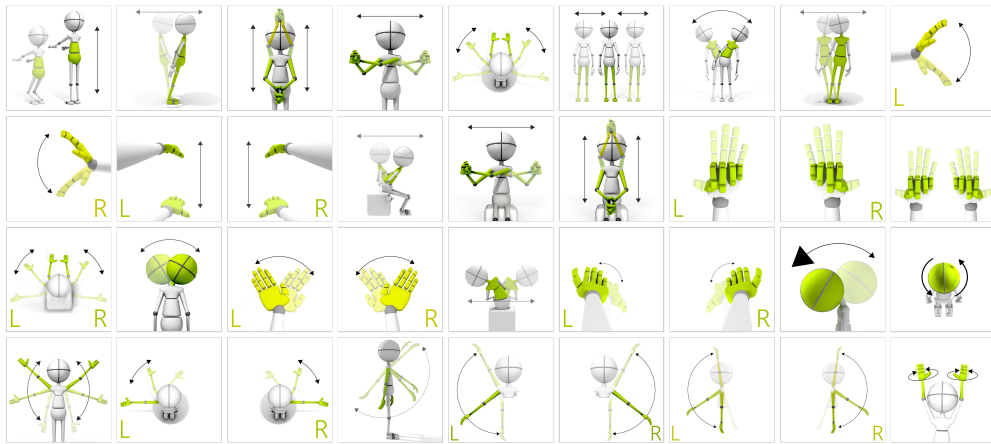
Trukmė < 90s >	diapazonas 20% ↔ 80% 20% ↔ 80%
Atvirktinė kryptis < Ne >	Rodyti kelią < Ne >
Laikotarpis < 10s >	Spindulys < 75% >
Tikslinis spindulys < 75% >	



JUDĒJIMO TIKSLUMAS DIAGRAMA

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Grafinės formos (sinuso ar kvadrato, amplitudės, sienos ir tt)
- Užduoties trukmė
- diapazonas

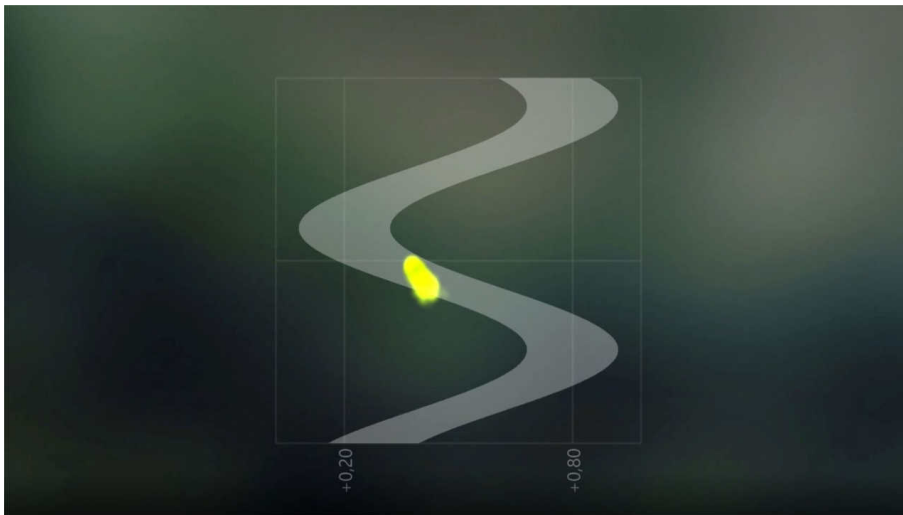
TOADD(OBJECTIVES)

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

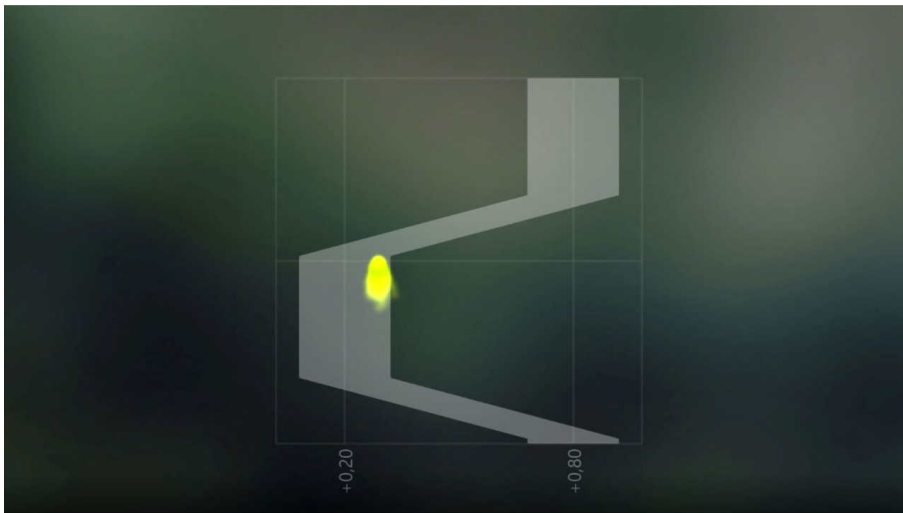
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Stenkitės likti sienose.

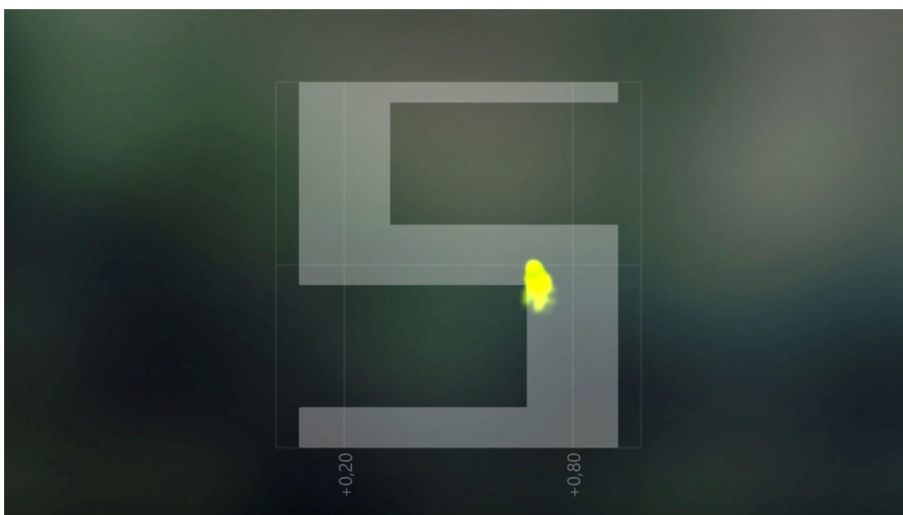
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Control panel for the first plot. It features a small preview of the wavy path and a 3D stick figure with arms raised. Below this, a green bar contains the text 'Sunkumas' and '3/3'. Underneath is a section for 'Grafikos konfigūracija' with a wavy path icon and settings: '4.0s' and '20%'. The bottom section shows 'Trukmė' as '30s' and 'diapazonas' as '20%' to '80%' with a stick figure icon.



Control panel for the second plot. It features a small preview of the stepped path and a 3D stick figure with arms raised. Below this, a green bar contains the text 'Sunkumas' and '1/3'. Underneath is a section for 'Grafikos konfigūracija' with a stepped path icon and settings: '4.0s' and '40%'. The bottom section shows 'Trukmė' as '90s' and 'diapazonas' as '0%' to '100%' with a stick figure icon.



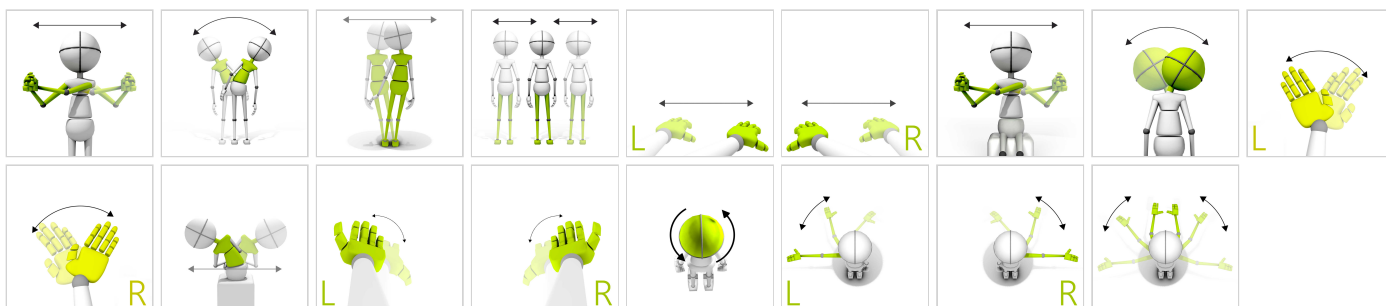
Control panel for the third plot. It features a small preview of the complex path and a 3D stick figure with arms raised. Below this, a green bar contains the text 'Sunkumas' and 'paprotys'. Underneath is a section for 'Grafikos konfigūracija' with a complex path icon and settings: '20%' to '80%', '2.0s', '2.0s', '1.0s', and '1.0s'. The bottom section shows 'Trukmė' as '30s' and 'diapazonas' as '20%' to '80%' with a stick figure icon.



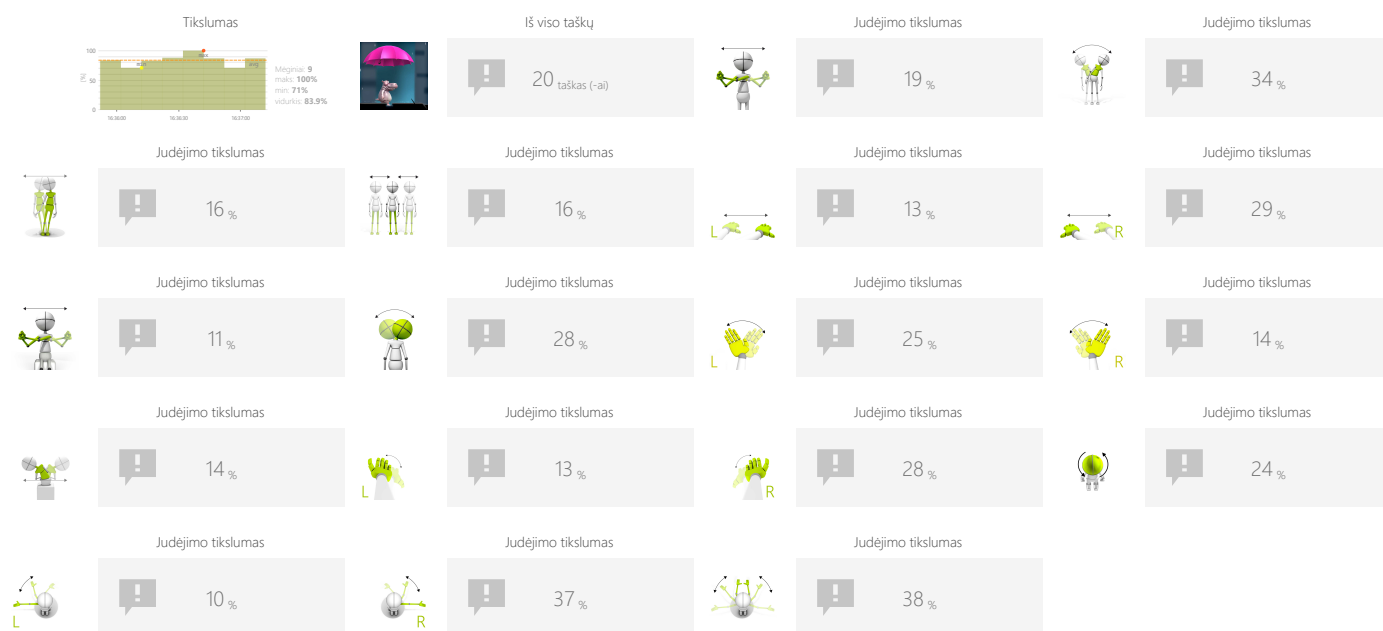
JUDĖJIMO TIKSLUMAS SKĖTIS

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Kelias
- diapazonas
- Skėčio dydis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

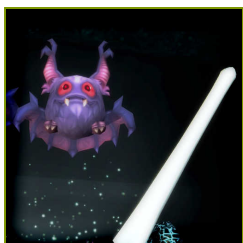
Neleiskite Hippo gauti šlapias-išlaikyti skėtis virš jo!



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
1/3	
Trukmė	Kelias
60s	8.0s
diapazonas	Skečio dydis
20% 80%	150%

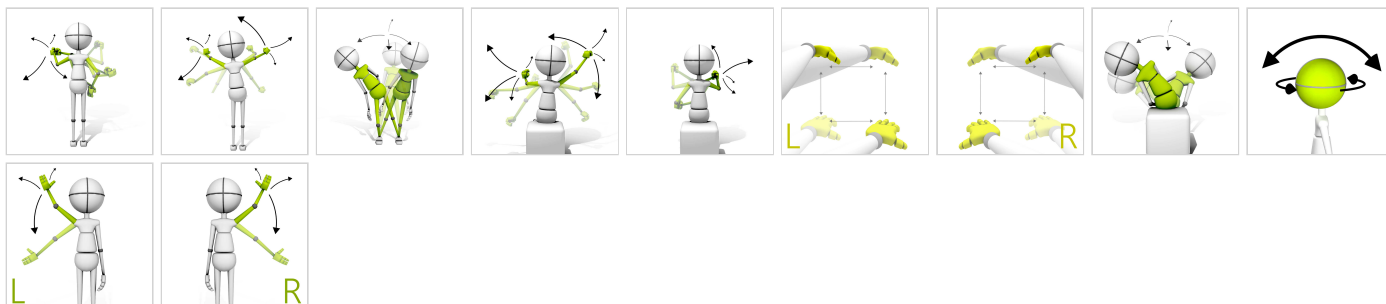


FUNKCINIAI JUDESIAI

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 1/3	
Aktyvios pozicijos 	Trukmė 90s
Laikas tarp objektų 2s	Laikas reaguoti 2s



Sunkumas 1/3	
Aktyvios pozicijos 	Trukmė 90s
Laikas tarp objektų 2s	Laikas reaguoti 2s

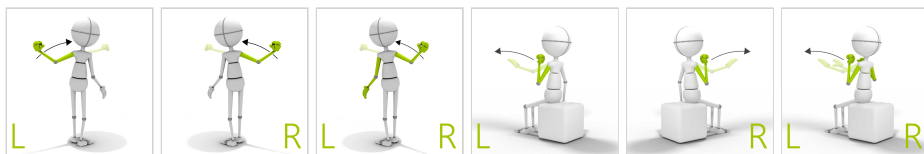


FUNKCINIAI JUDESIAI

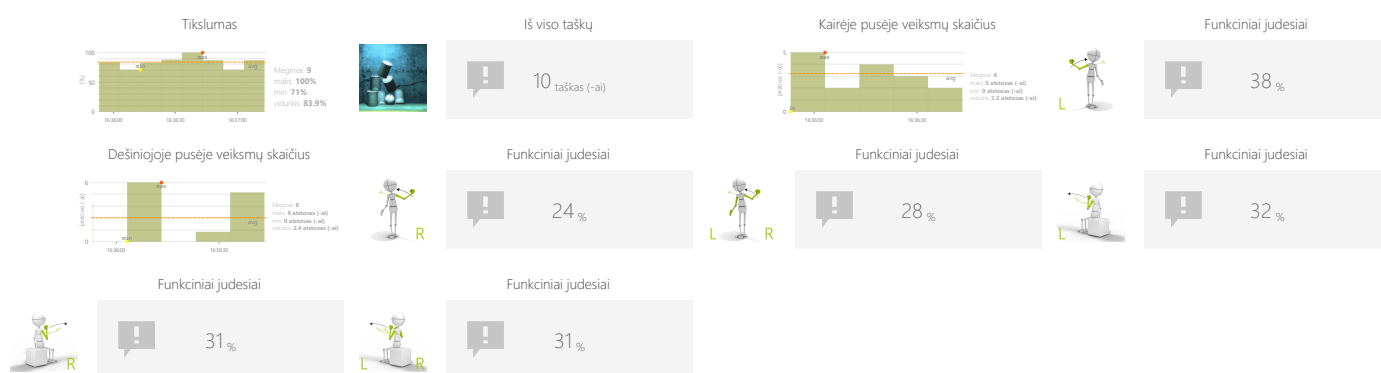
SKARDINĖS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Objektų greitis
- Tikslų svoris

TOADD(OBJECTIVES)

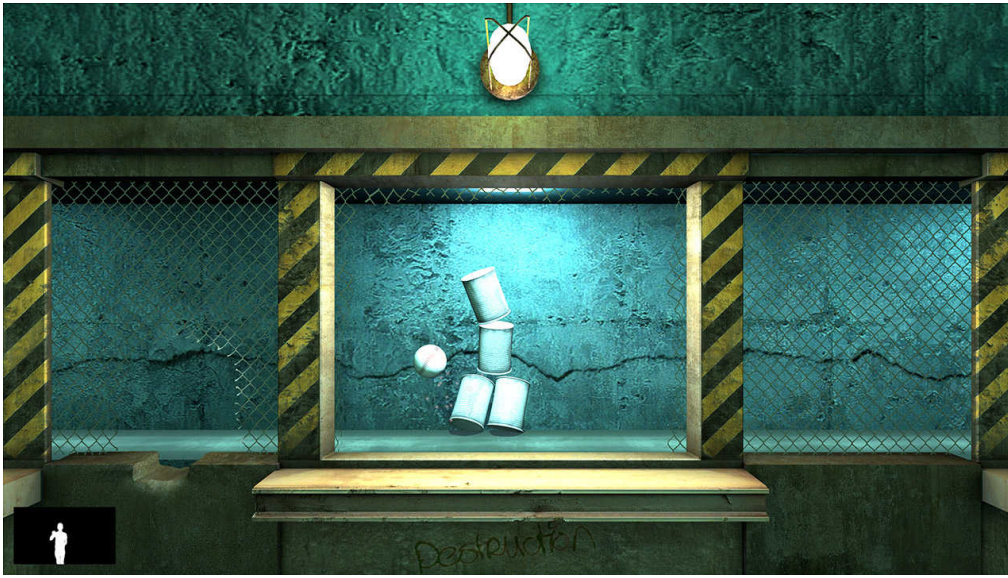
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(abilityOfSpatialVisualization)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

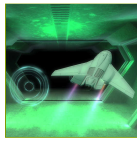
Meskite kamuoliukus, kad pataikytumėte į kuo daugiau skardinių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



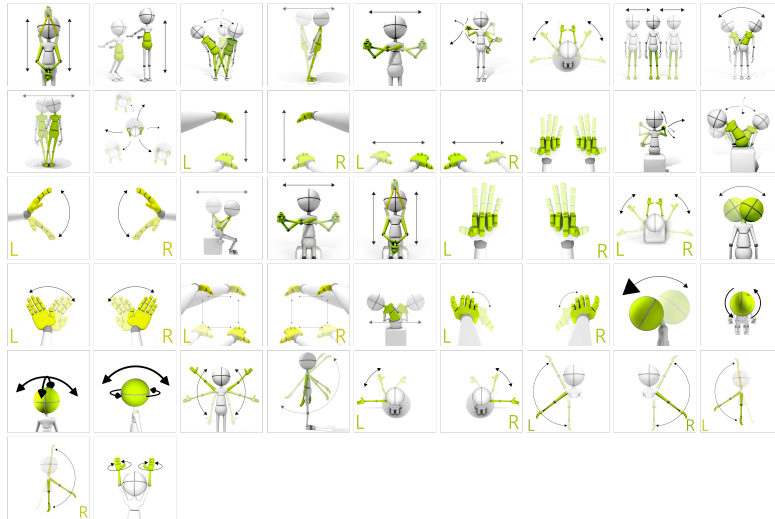
	Sunkumas 1/4
Trukmė 90s	Objektų greitis 75%
	Tikslų svoris 100%



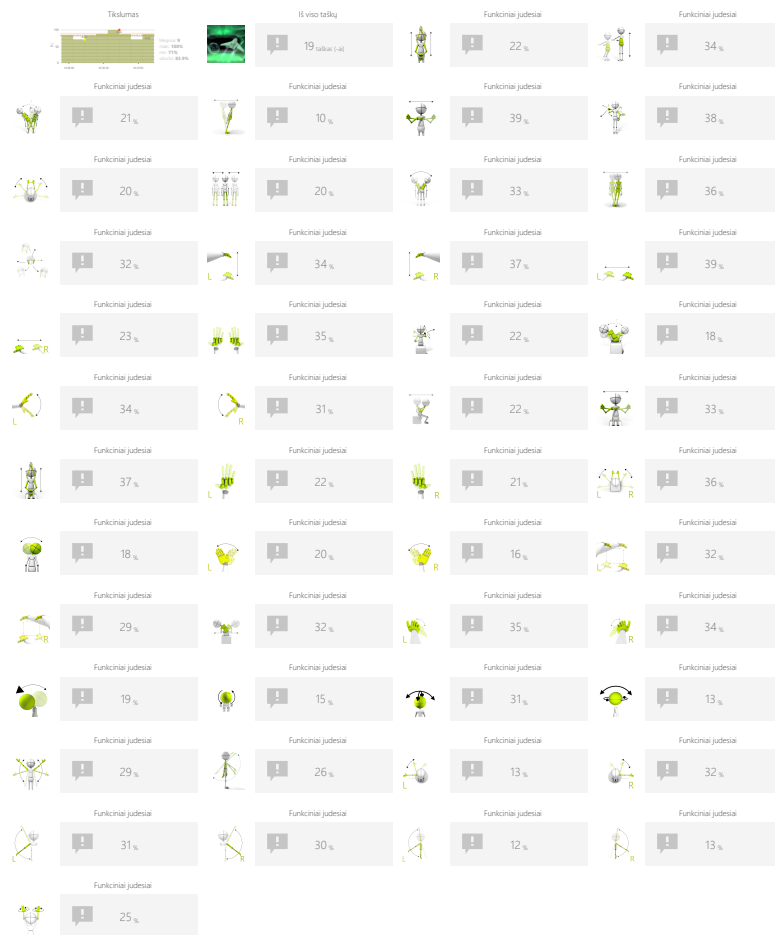
FUNKCINIAI JUDESIAI LĒKTUVAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

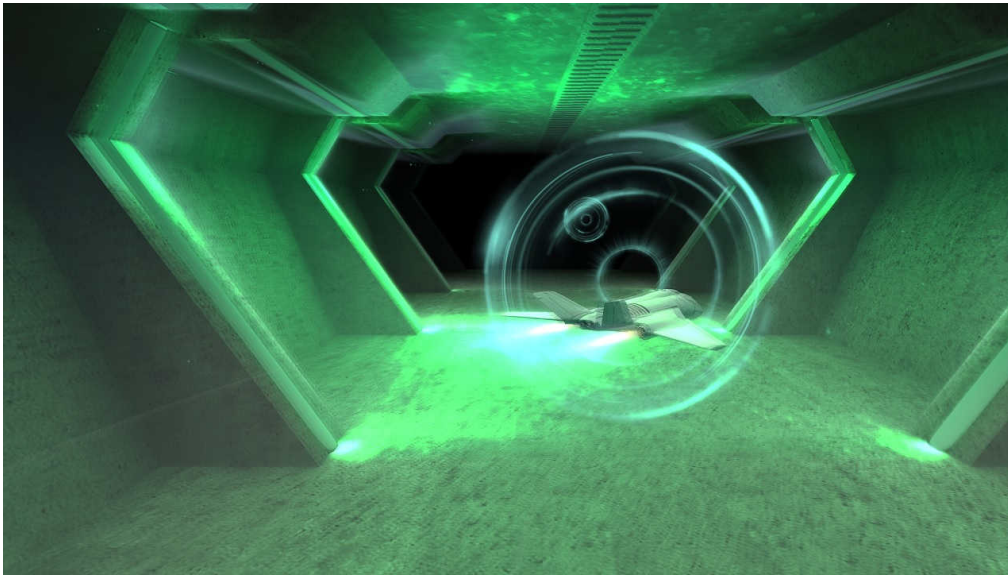
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

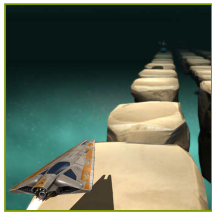
Priverskite lėktuvą skristi per apskritimus. Kuo arčiau centro jis skrenda, tuo daugiau taškų gausite.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



The control panel features several elements: a top-left icon of a jet, a top-right icon of a person with a robot-like figure, a 'Sunkumas' (Difficulty) section with '2/4' and navigation arrows, a 'Greitis' (Speed) section with '100%' and 'greitis nustatomas automatiškai', a 'Trukmė' (Duration) section with '90s', and a 'diapazonas' (Range) section with '20%' to '80%' and a person icon.

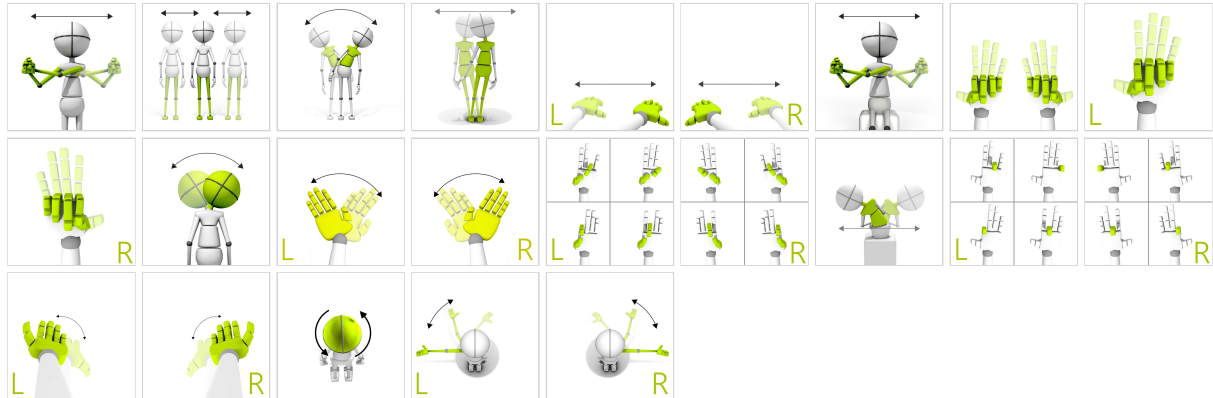


FUNKCINIAI JUDESIAI

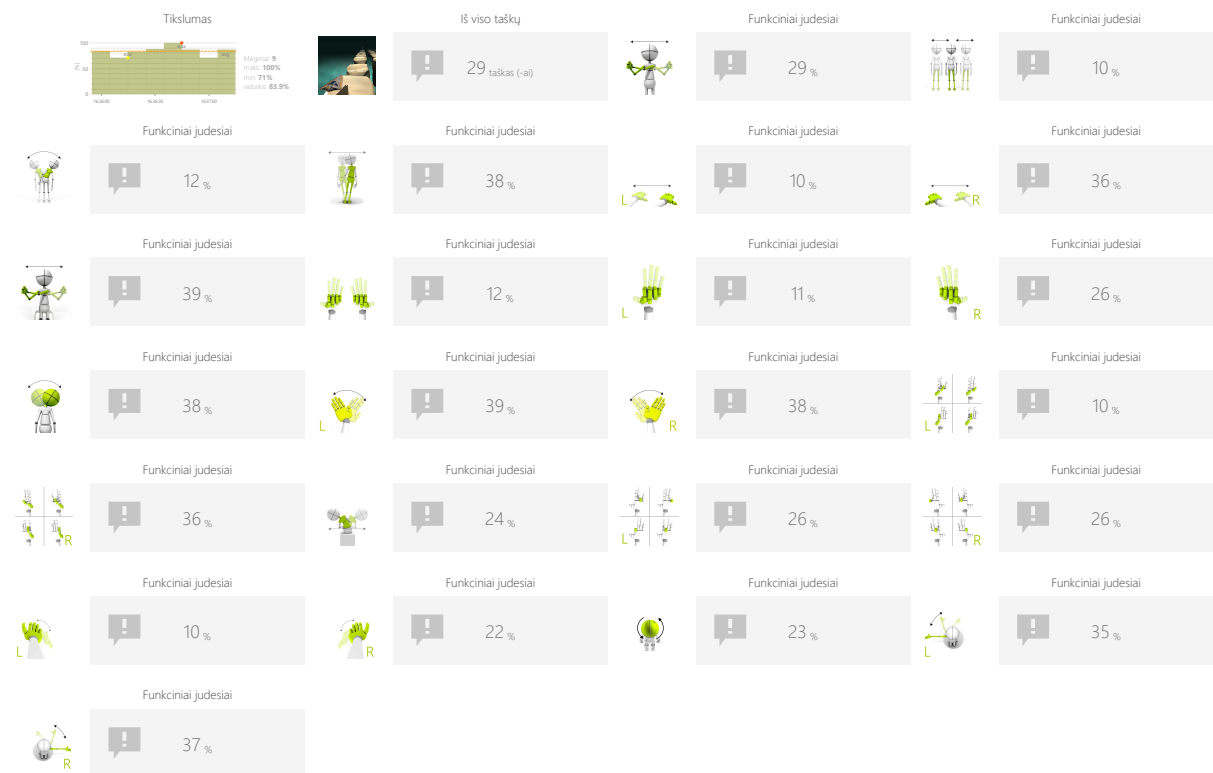
AKMENYS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

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

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Priverskite erdvėlaivį surinkti spalvingas būtybes ir venkite uolų.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Greitis		
<	100%	>
greitis nustatomas automatiškai		
Trukmė		diapazonas
<	90s	>
		20% 80%

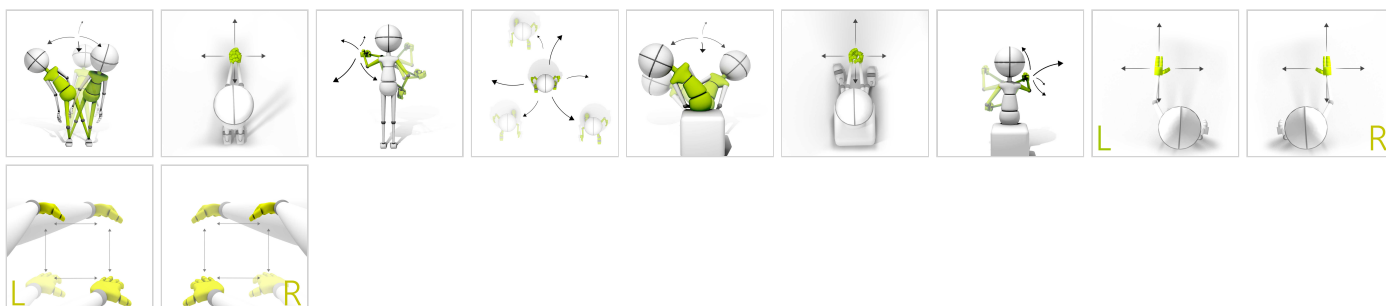


FUNKCINIAI JUDESIAI

PLAKTUKAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

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

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(planningAndStrategy)
- toAdd(speedOfDecisionMaking)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

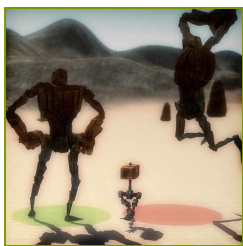
Paspauskite degančias statines kuo greičiau. Tada grįžkite į centrą.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



		
	Sunkumas 1/3	
Aktyvios pozicijos 	Trukmė < > 90s	
diapazonas 0% ↑ 100%  0% ↔ 100%	Laikas reaguoti < > 10s	
	Stiklo dydis < > 125%	

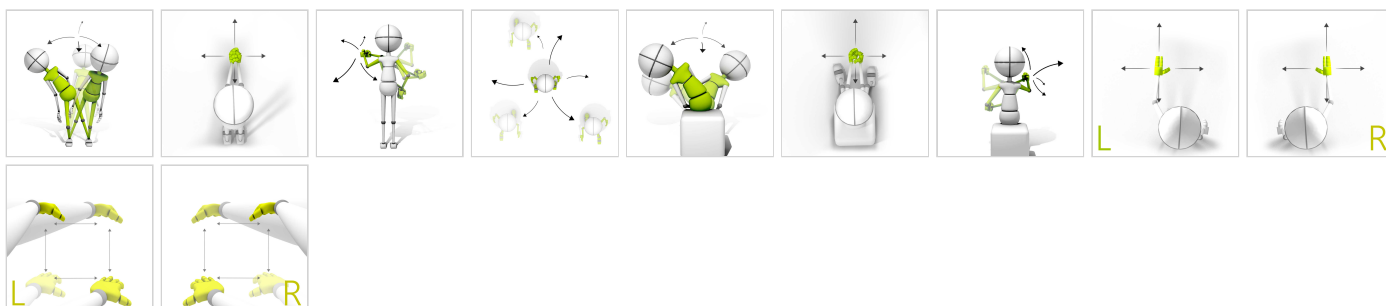


FUNKCINIAI JUDESIAI

PABĖGTI

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Priešų skaičius
- Priešo greitis

TOADD(OBJECTIVES)

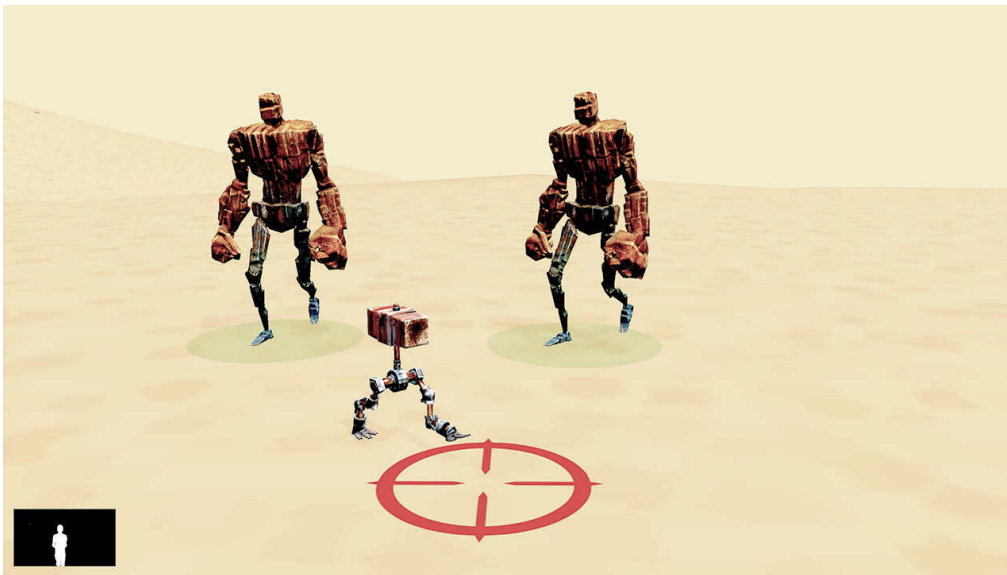
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(responseToNegativeVisualStimuli)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

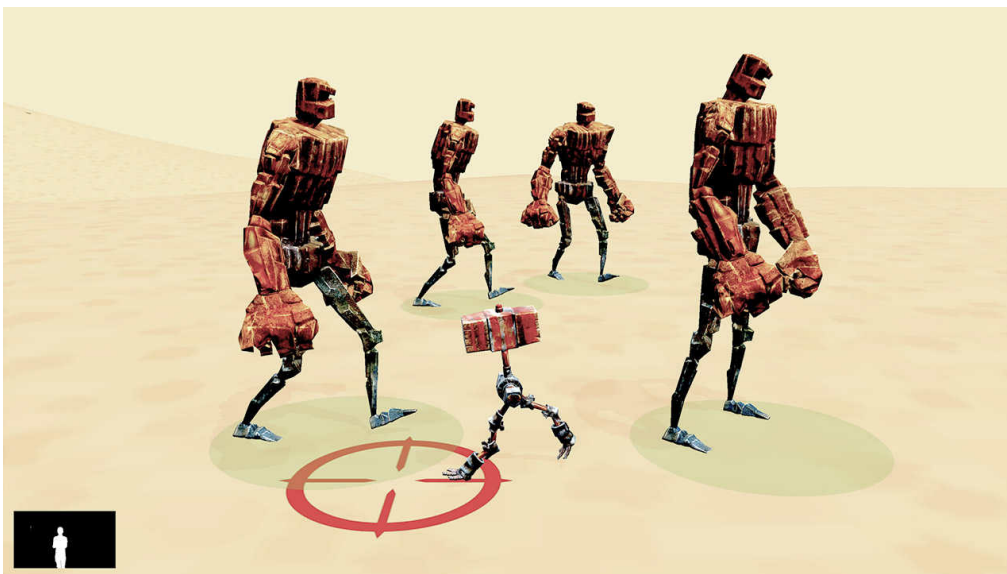
Laikykitės atokiau nuo didelių robotų.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Trukmė ◀ 90s ▶	diapazonas 0% 100% 0% 100%	
Priešų skaičius ◀ 2 ▶	Priešo greitis ◀ 100% ▶	



◀	Sunkumas paprotys	▶
Trukmė ◀ 90s ▶	diapazonas 20% 80% 20% 80%	
Priešų skaičius ◀ 4 ▶	Priešo greitis ◀ 100% ▶	

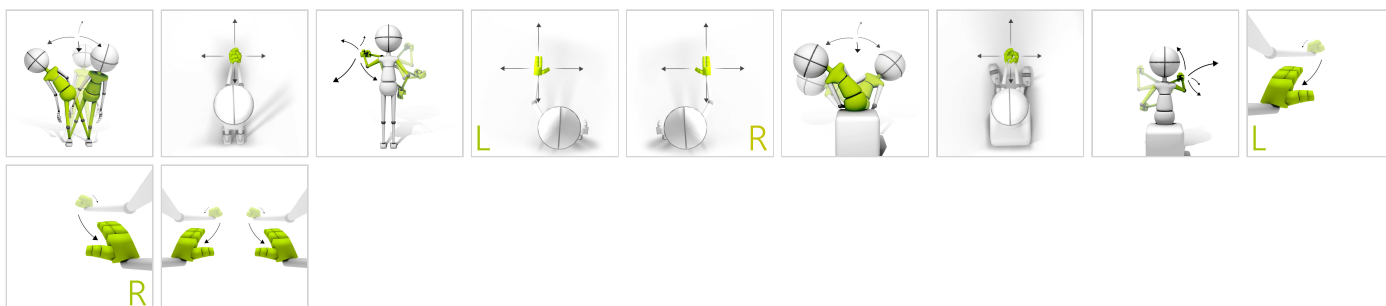


FUNKCINIAI JUDESIAI

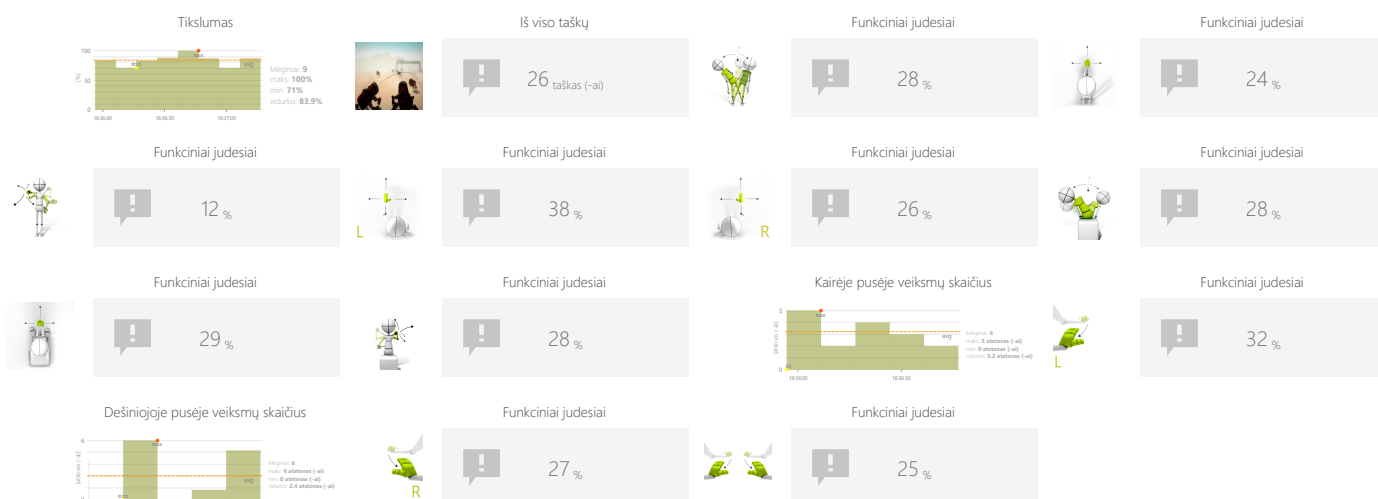
PATRANKA

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- 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.



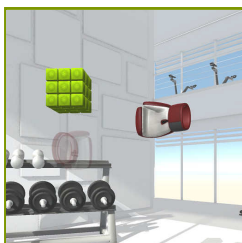
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Trukmė 90s	diapazonas 0% ↑ 100% 0% ↔ 100%
Laikas tarp patrankų 2s	Laikas tarp priešų 4s
Priešo greitis 50%	



Sunkumas paprotys	
Trukmė 90s	Laikas tarp priešų 4s
	Priešo greitis 100%

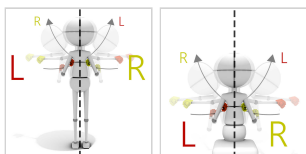


FUNKCINIAI JUDESIAI

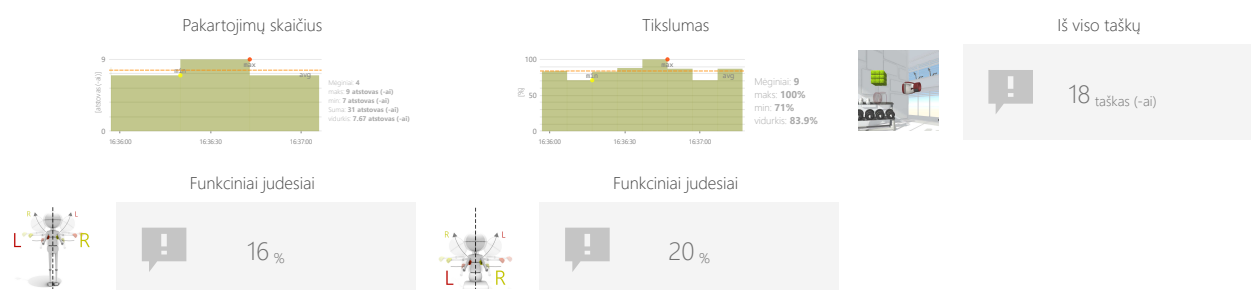
KRYŽIAŽODIS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas reaguoti
- Atstumas iki tikslų

TOADD(OBJECTIVES)

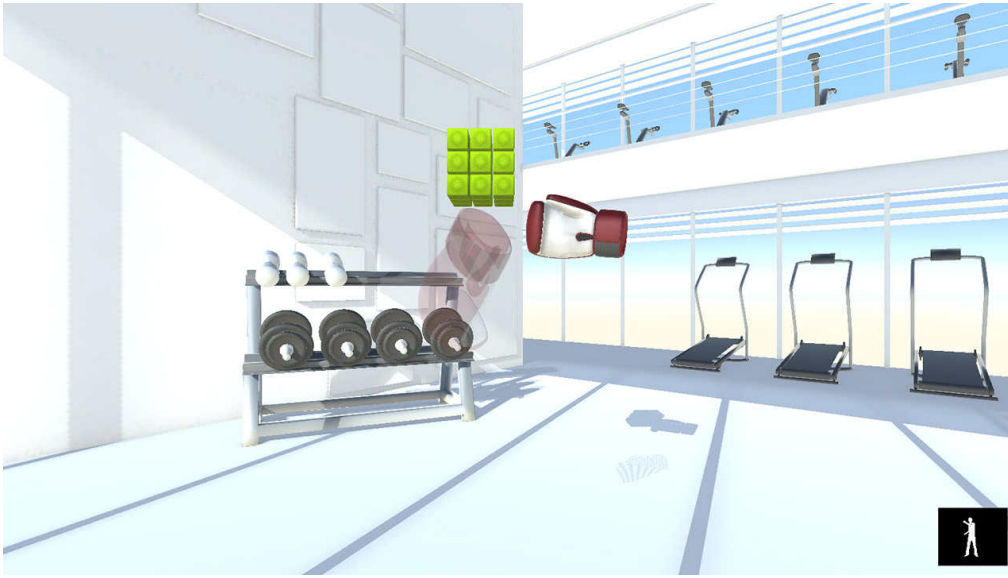
- toAdd(crossingTheMidline)
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(rhythmicity)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

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



TOADD(SAMPLESETTINGS)



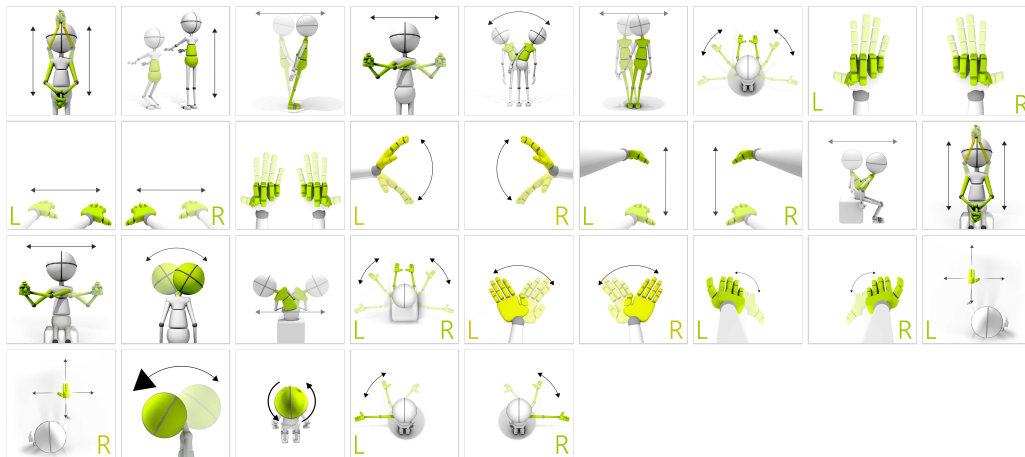


FUNKCINIAI JUDESIAI

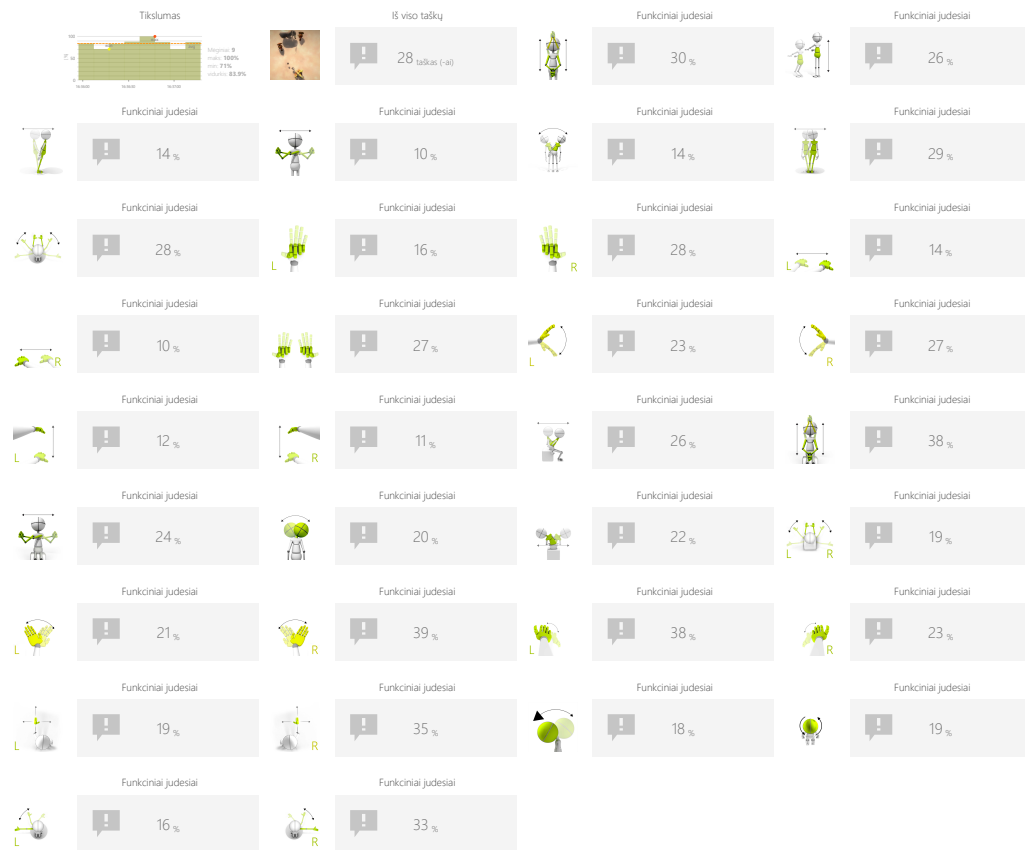
AUTOMATINIS PATRANKAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

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

TOADD(OBJECTIVES)

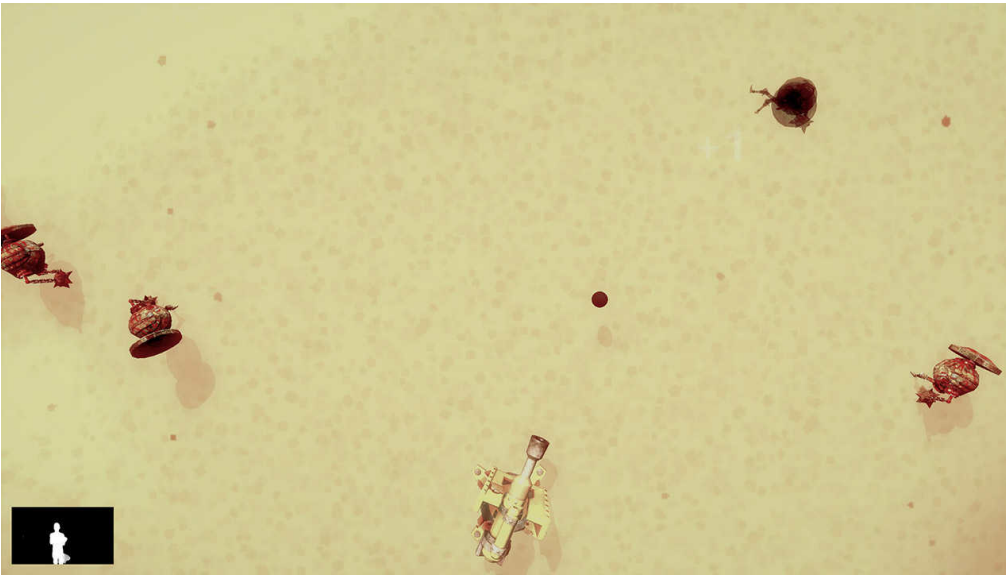
- toAdd(dividedAttention)
- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

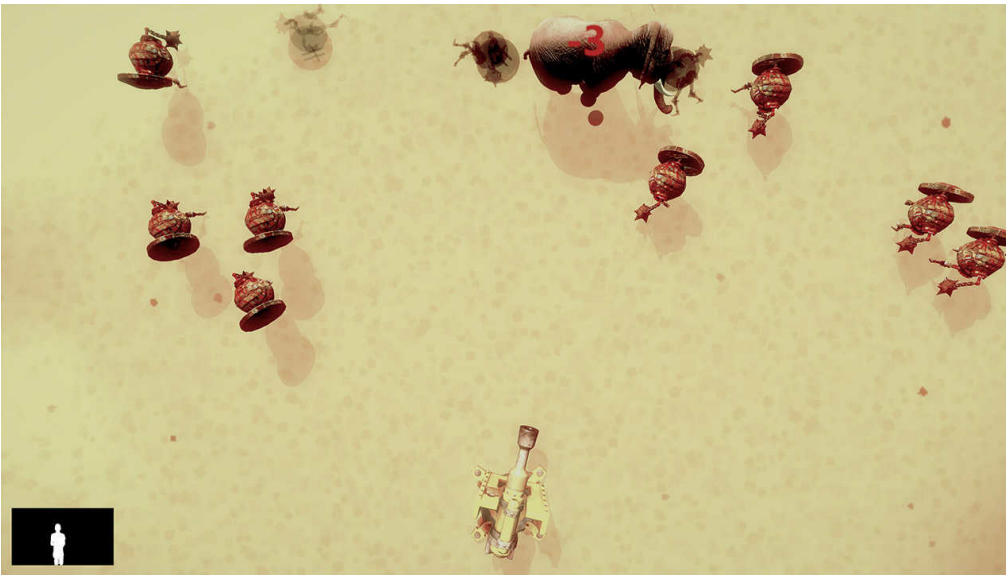
Kontrolės patrankos (-ai) sunaikinti robotai, bet išvengti pataikyti dramblys!



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80%
Įjungti distractors Ne	Laikas tarp patrankų 1s
Laikas tarp priešų 3s	Priešo greitis 50%



Sunkumas papritys	
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80% L R
Įjungti distractors Taip	Laikas tarp patrankų 1s
Laikas tarp priešų 3s	Priešo greitis 50%

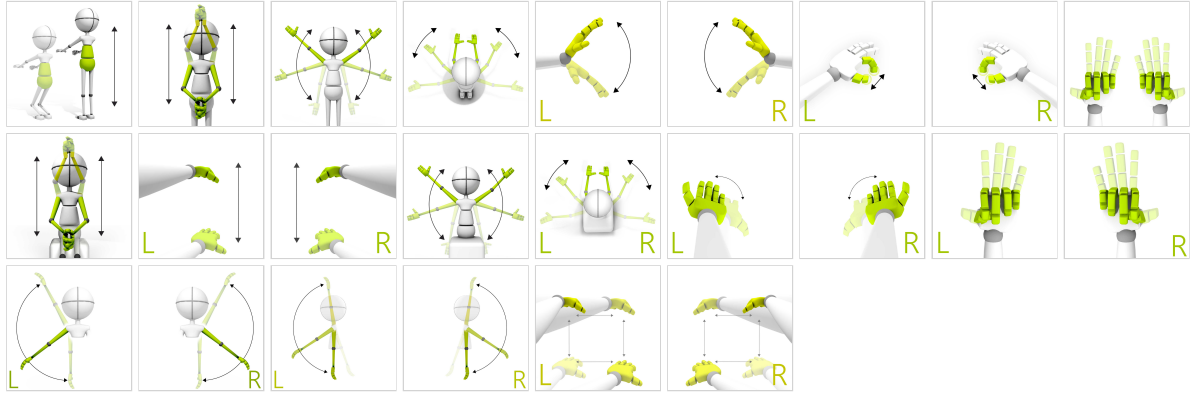


FUNKCINIAI JUDESIAI

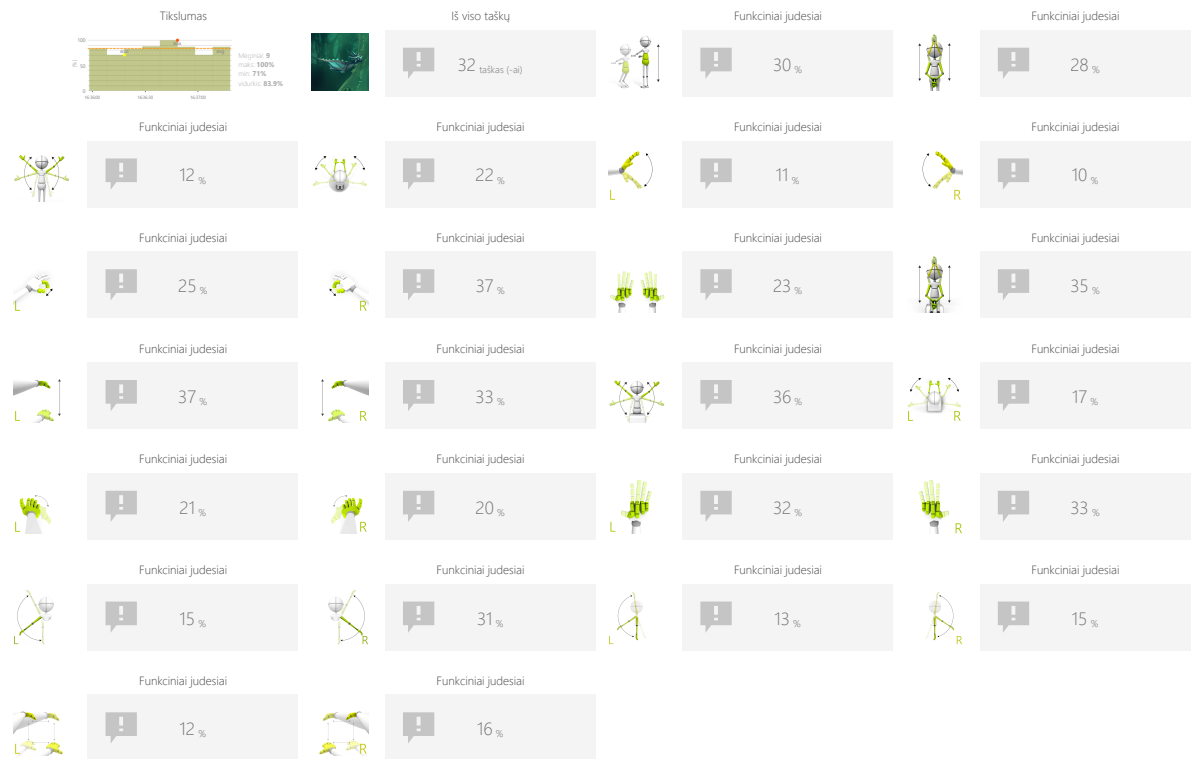
DRAKONAS

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)

Skriskite ir rinkite monetas.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
paprotys	
Trukmė	diapazonas
90s	 20% - 80%
Monetų grupės dydis	Atstumas tarp monetų
3	250%
Gravitacinė jėga	
100%	



Sunkumas	
1/3	
Trukmė	diapazonas
90s	 20% - 80%
Monetų grupės dydis	Atstumas tarp monetų
5	250%
Gravitacinė jėga	
100%	

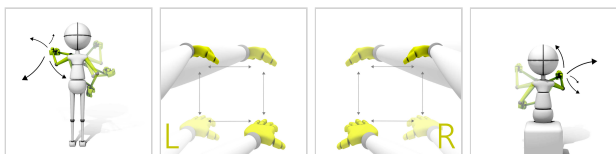


FUNKCINIAI JUDESIAI

LANGŲ TRUPINTUVAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(OBJECTIVES)

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

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Sutriuškinkite dėžes su klubu.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
1/3	
Aktyvios pozicijos	Trukmė
	90s
Reikalinga jėga	
50%	

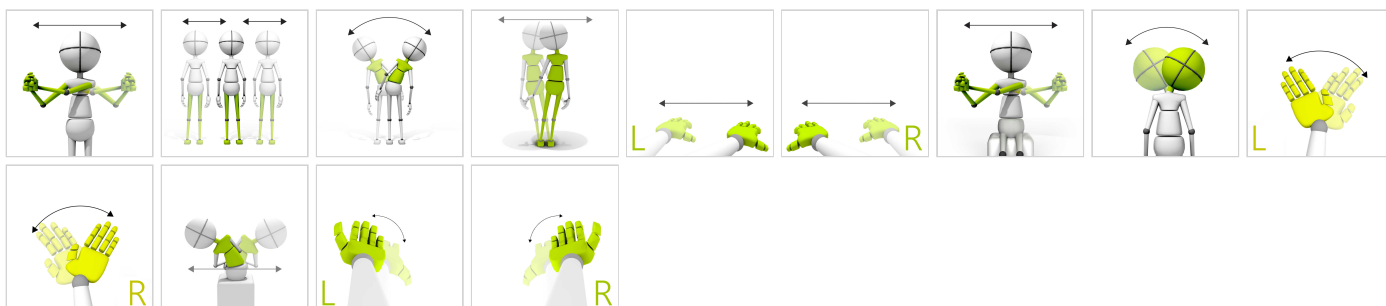


FUNKCINIAI JUDESIAI

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)

Važiuokite kuo greičiau ir venkite atsitrenkti į kitus automobilius.



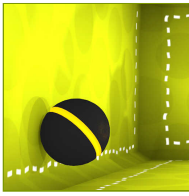
TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 2/3	▶
Greitis 50% greitis nustatomas automatiškai		
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80%	
Atstumas tarp automobilio 50%		



◀	Sunkumas paprotys	▶
Greitis 50% greitis nustatomas automatiškai		
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80%	
Atstumas tarp automobilio 200%		

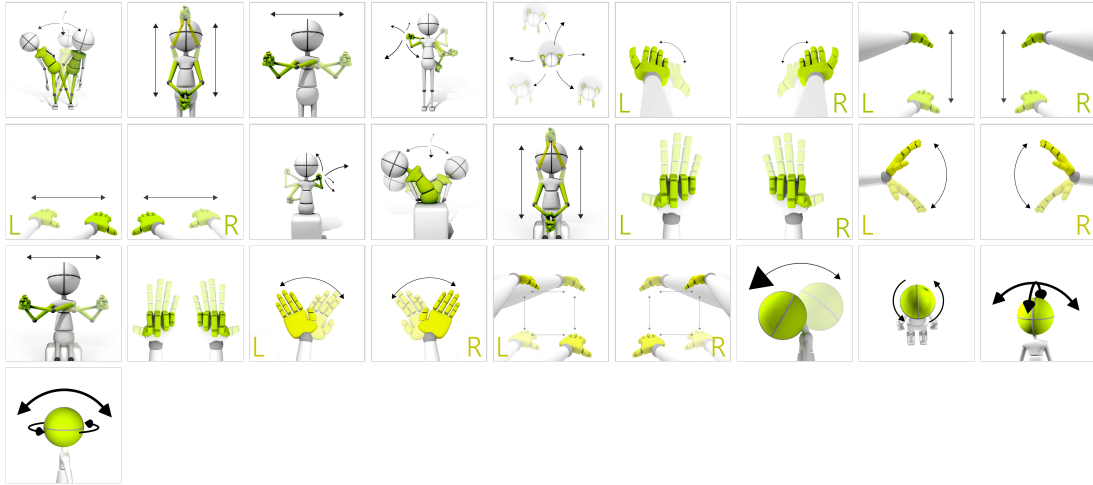


FUNKCINIAI JUDESIAI

ARCANOID

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Stiklo dydis
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

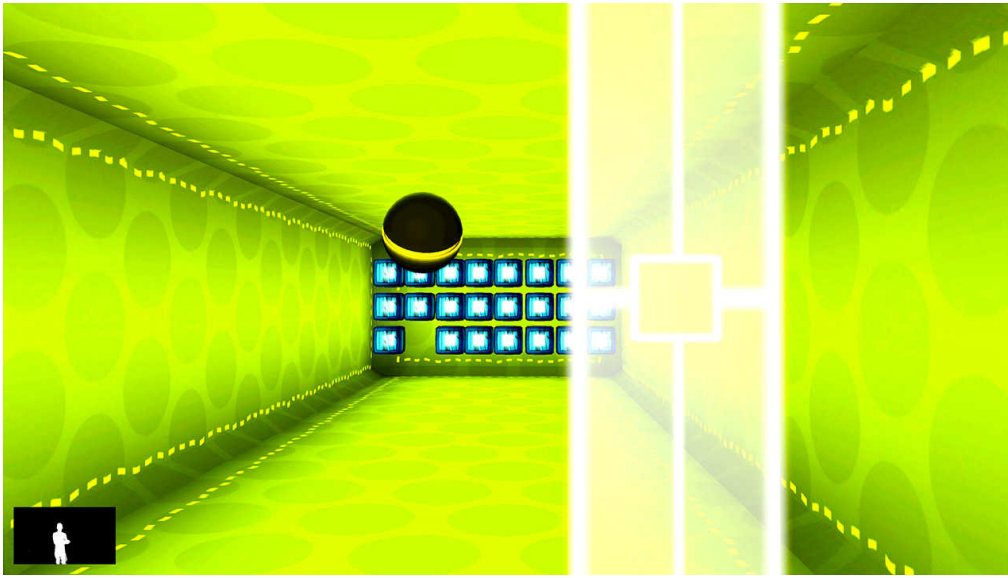
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

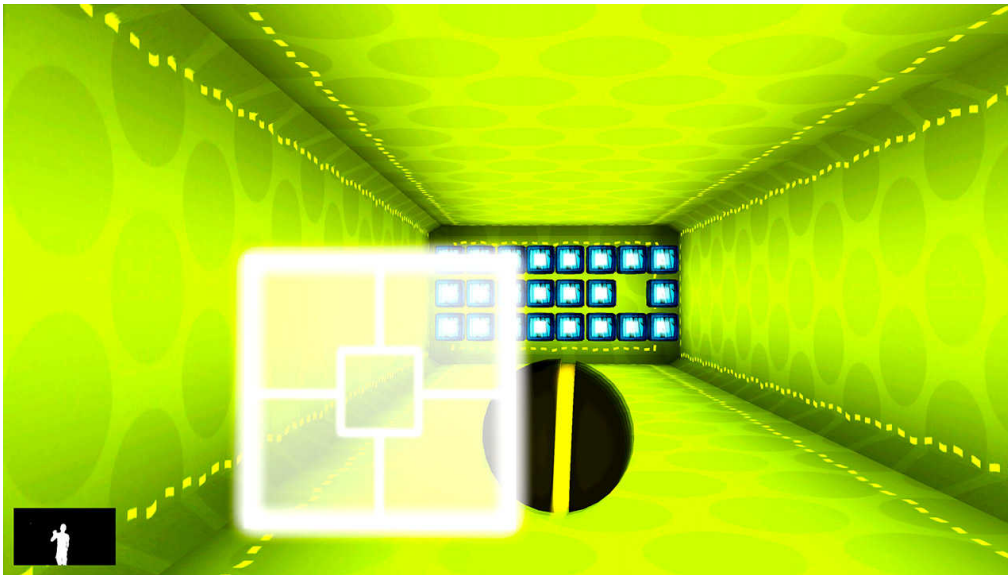
Sunaikinkite kuo daugiau dėžių.



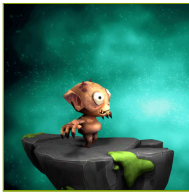
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
papatys	
Trukmė	diapazonas
90s	20% 80%
Stiklo dydis	Objektų greitis
100%	70%



Sunkumas	
papatys	
Trukmė	diapazonas
90s	L 80% 20%
Stiklo dydis	Objektų greitis
75%	70%

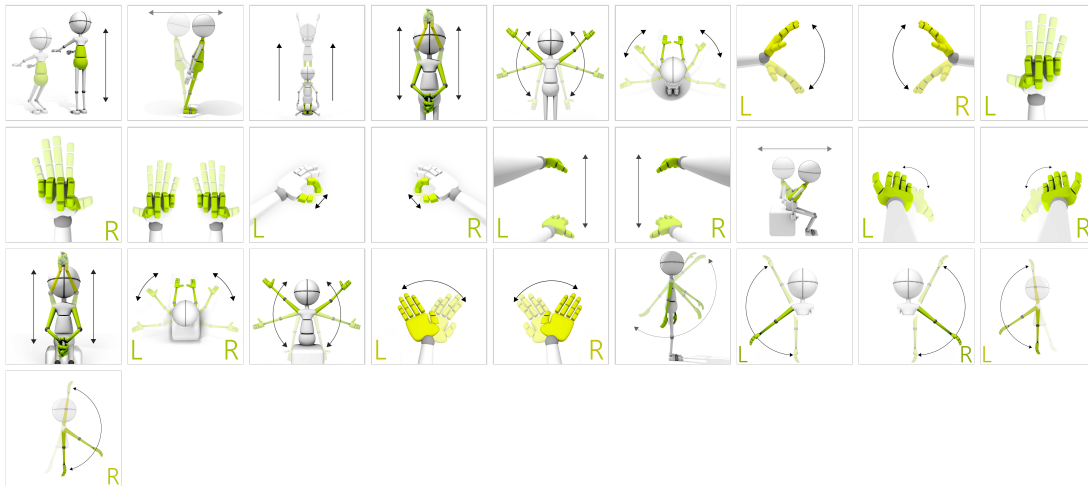


FUNKCINIAI JUDESIAI

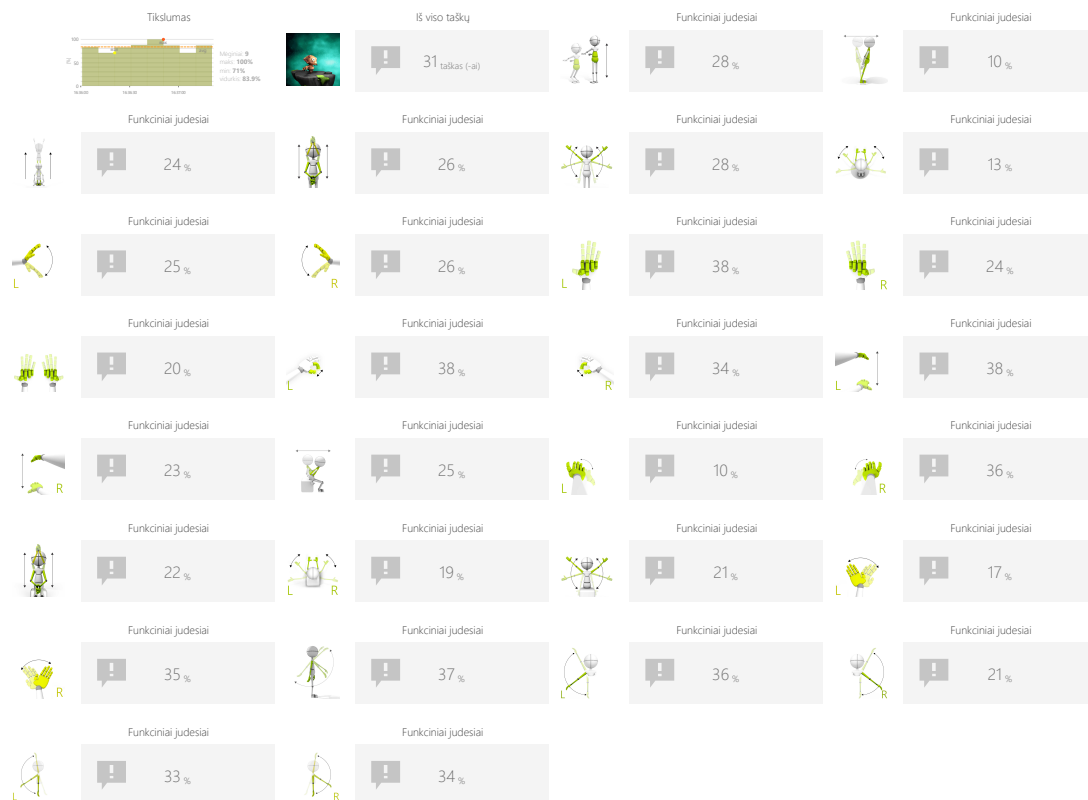
ROCKET JUMPING

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)

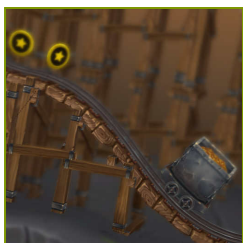
Padėti peršokti per gaunamus raketas ir išvengti susidūrimo.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



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

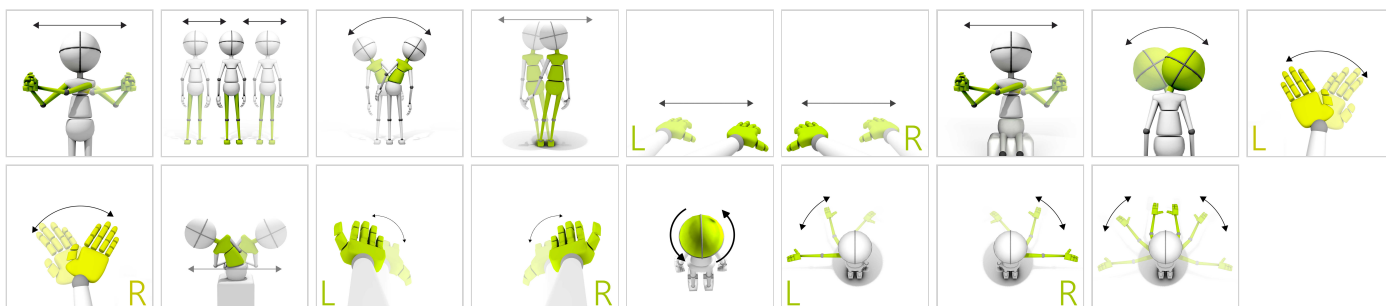


FUNKCINIAI JUDESIAI

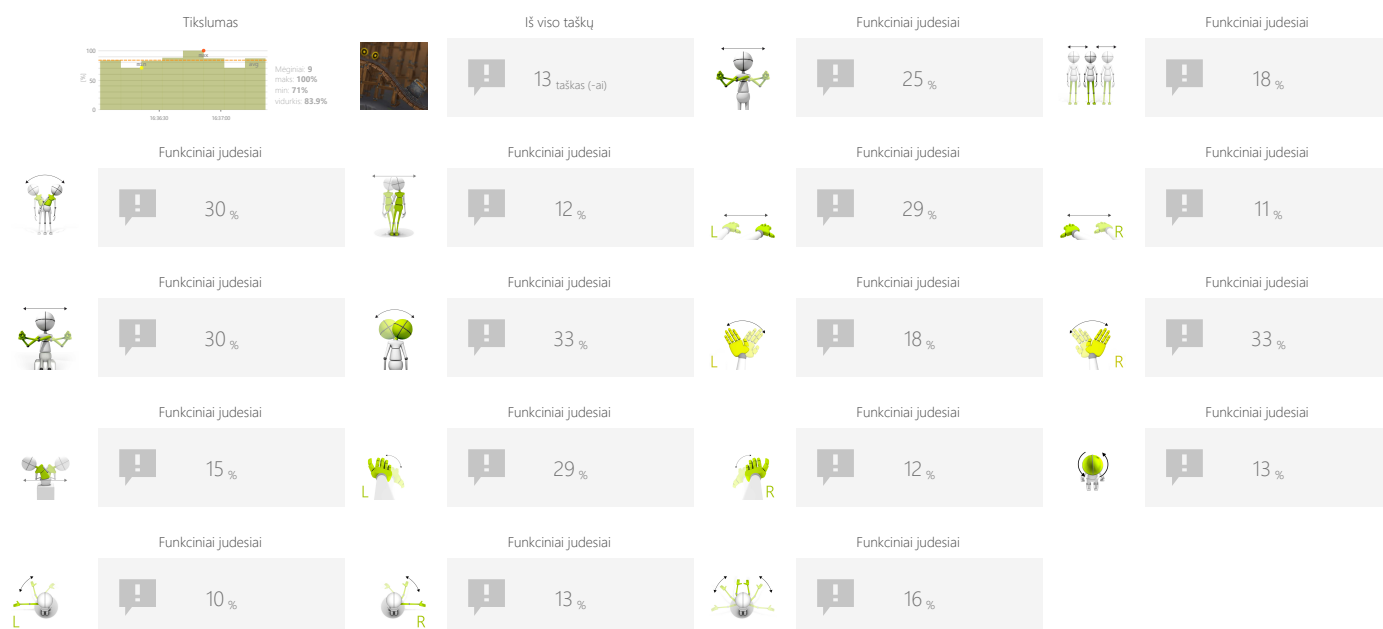
RAILS

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)

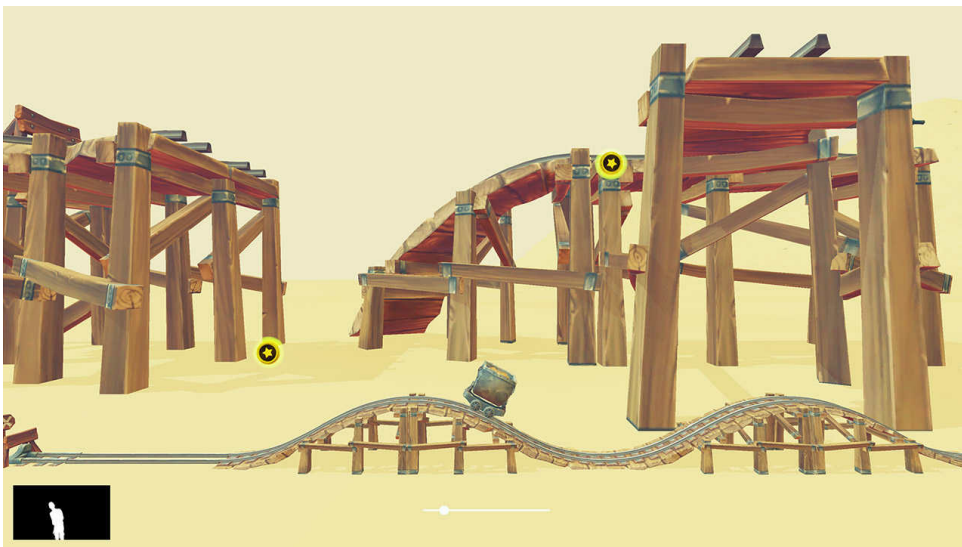
Valdykite vežimėlį, kad surinktumėte monetas.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Greitis 100% greitis nustatomas automatiškai	
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Maršruto forma	Igalinti derėti Ne
	Igalinti kliūtis Ne
Laikas tarp objektų 5s	



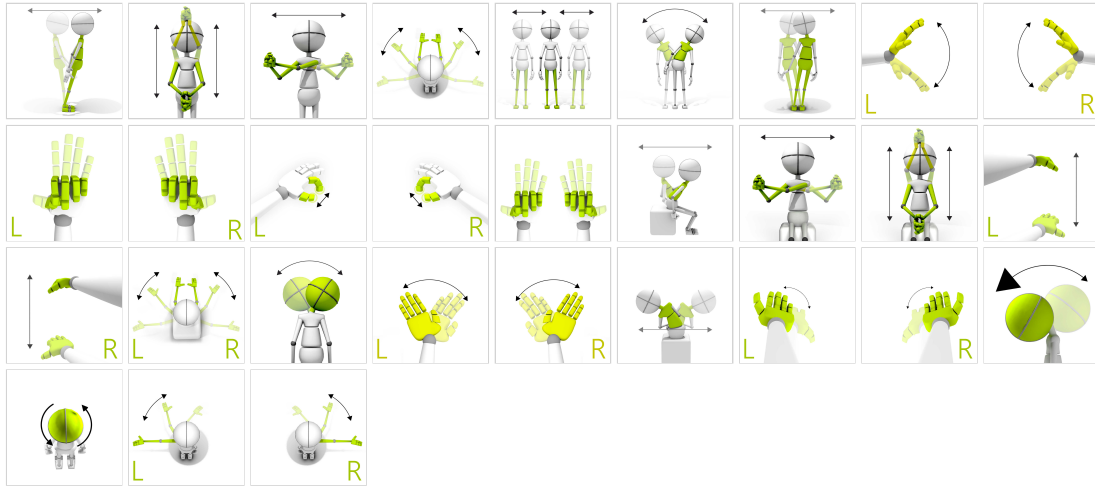
Sunkumas paprotys	
Greitis 100% greitis nustatomas automatiškai	
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Maršruto forma	Igalinti derėti Ne
	Igalinti kliūtis Ne
Laikas tarp objektų 5s	



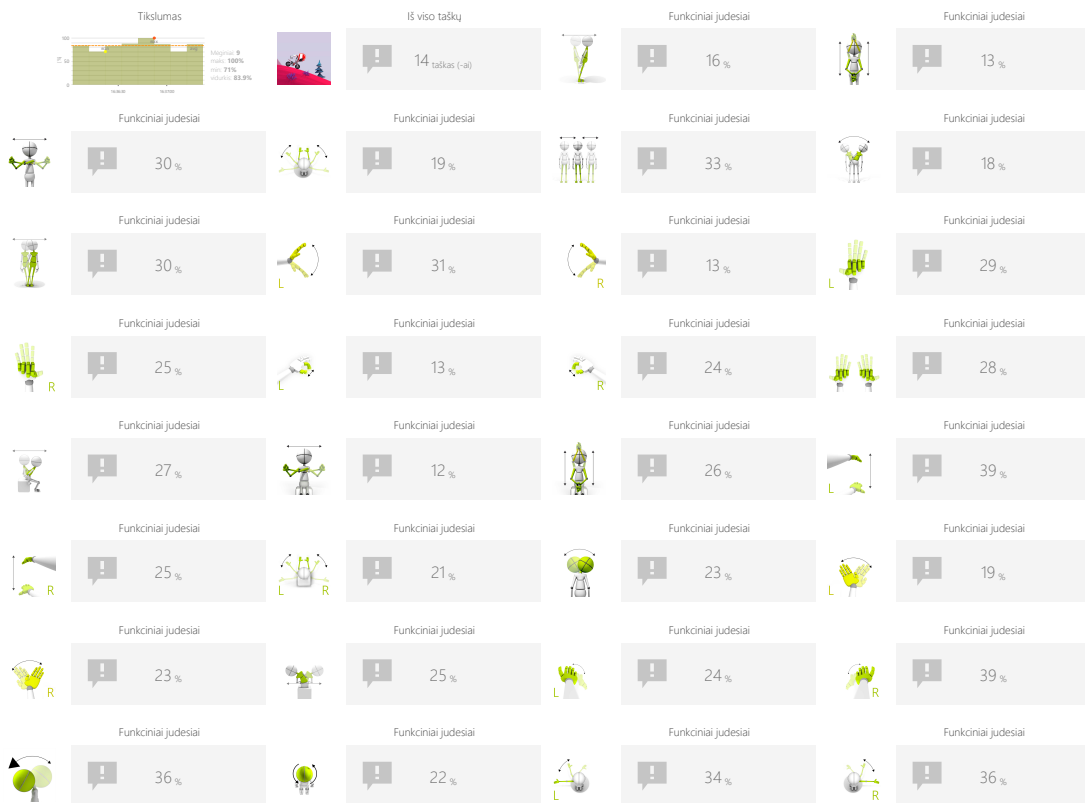
FUNKCINIAI JUDESIAI MOTOKROSO

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Maršruto forma

TOADD(OBJECTIVES)

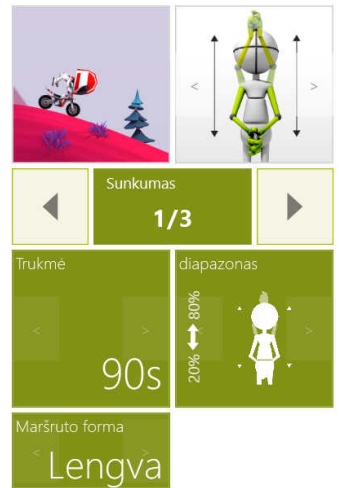
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(planningAndStrategy)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

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



TOADD(SAMPLESETTINGS)



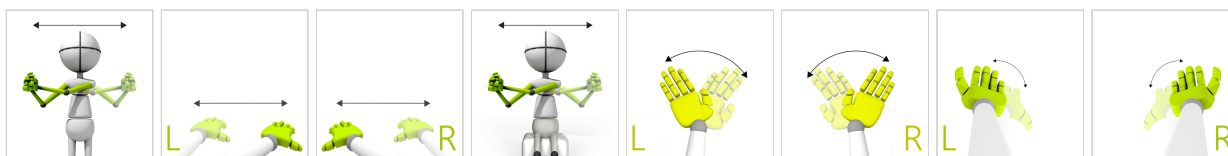


FUNKCINIAI JUDESIAI

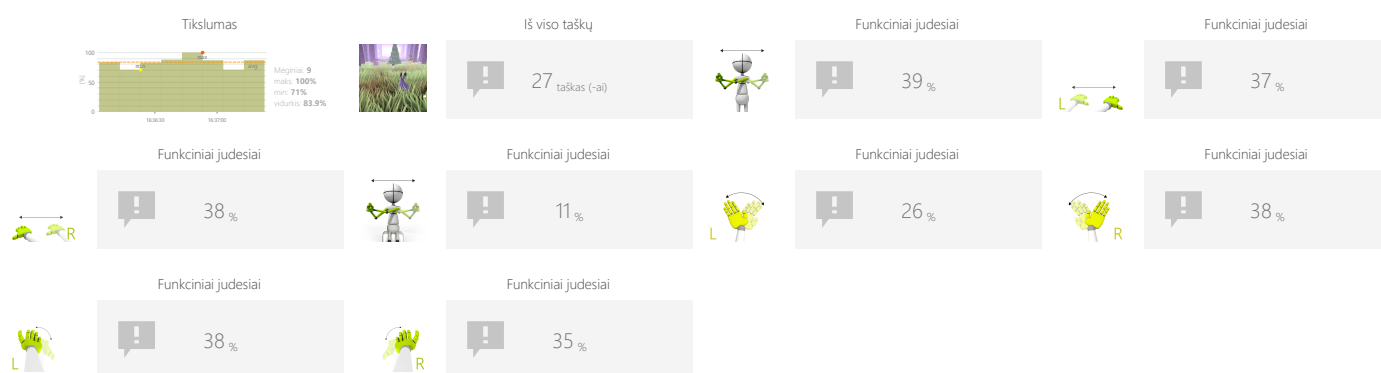
MIŠKO BĖGIKAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



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 control panel is located on the right side of the screen. It consists of several elements:

- A small thumbnail of the game scene at the top left.
- A horizontal slider bar with arrows at both ends, positioned below the thumbnail.
- A green button labeled "Sunkumas" (Difficulty) with "1/2" in the center, flanked by left and right arrow buttons.
- A green section labeled "Greitis" (Speed) with "150%" in the center, flanked by left and right arrow buttons. Below it, the text "greitis nustatomas automatiškai" (speed is set automatically) is displayed.
- A green section labeled "Trukmė" (Duration) with "90s" in the center, flanked by left and right arrow buttons.
- A green section labeled "diapazonas" (Range) with "20%" and "80%" in the center, flanked by left and right arrow buttons.

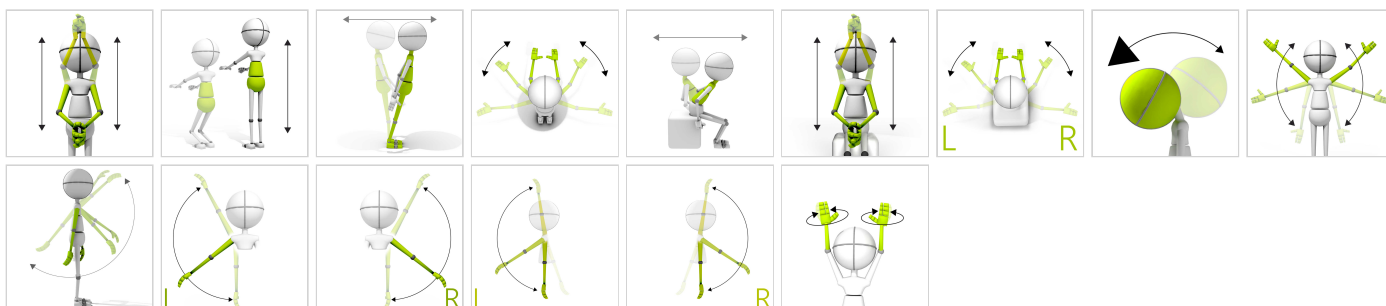


FUNKCINIAI JUDESIAI

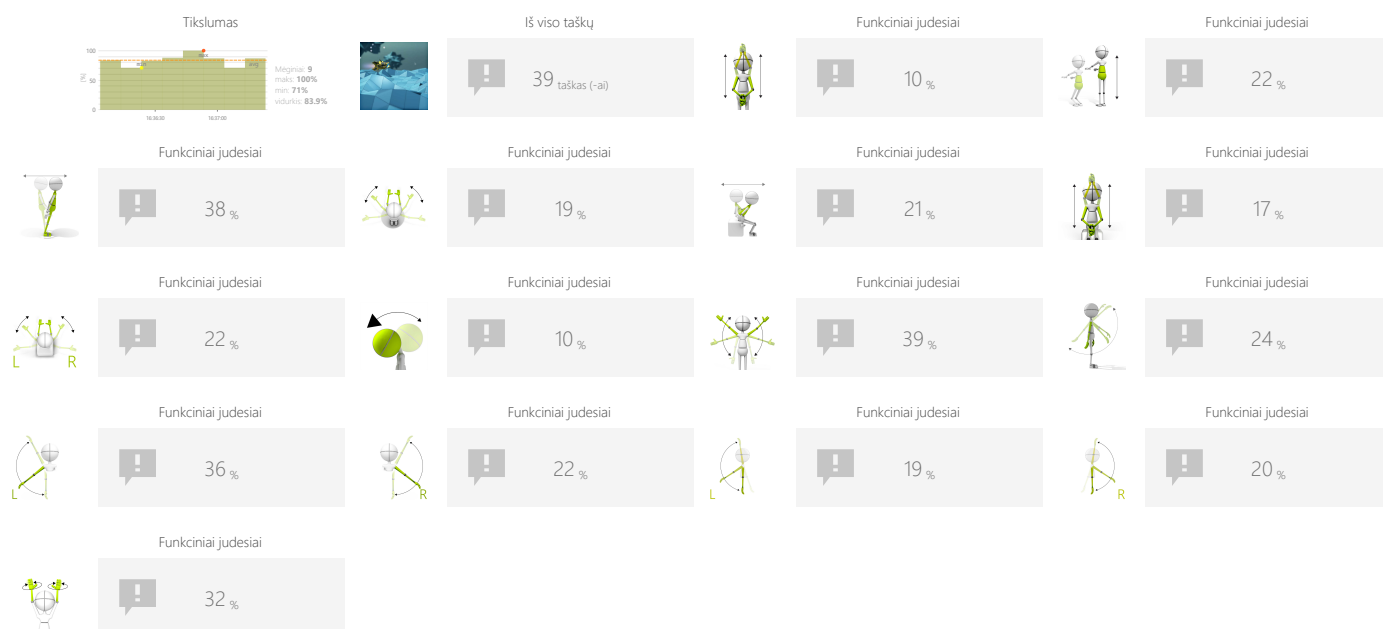
GEOMETRIJA EKSPRESAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

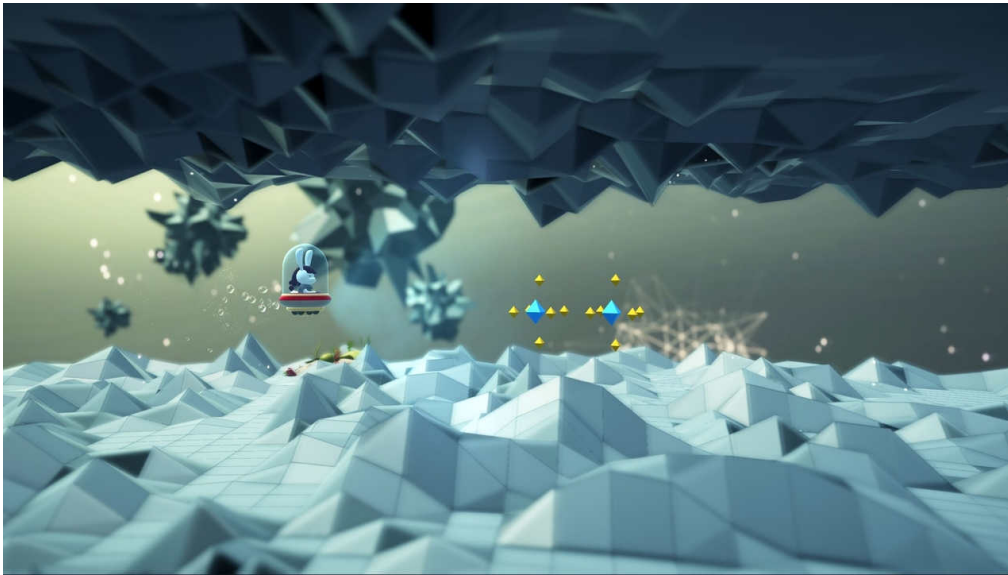
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Valdykite transporto priemonę, kad išvengtumėte kliūčių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)

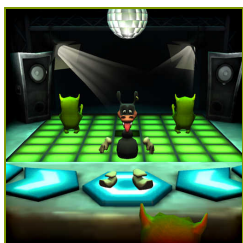


Sunkumas
1/3

Greitis
100%
greitis nustatomas automatiškai

Trukmė
90s

diapazonas
20% 80%

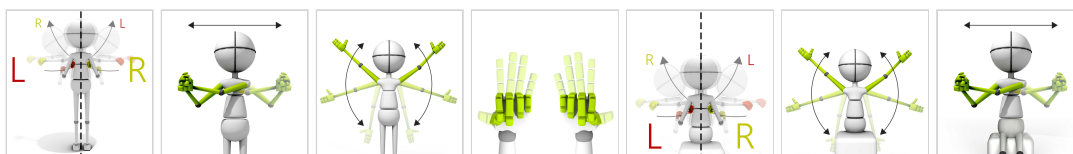


FUNKCINIAI JUDESIAI

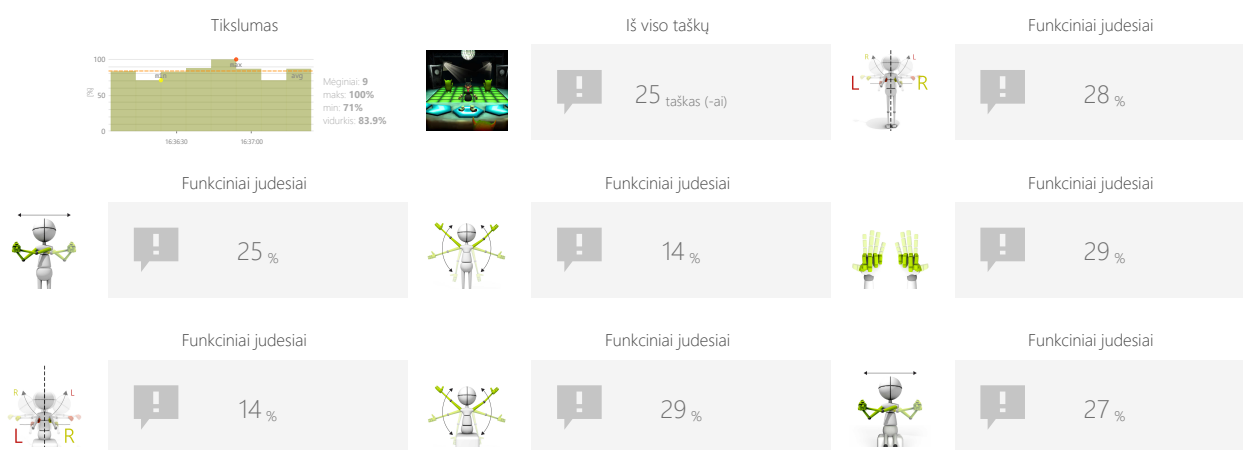
DANCEMAN YRA

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(OBJECTIVES)

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

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

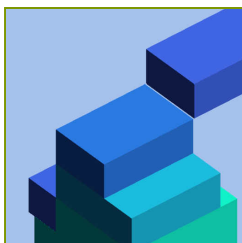
Paspauskite žalius simbolius, kai jie priartėja.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/6	▶
Trukmė 90s	diapazonas 20% ← 80%	
Išplėstiniai balai Ne	Dainų rodyklė 0	
Neršti norma lygis Lengva		

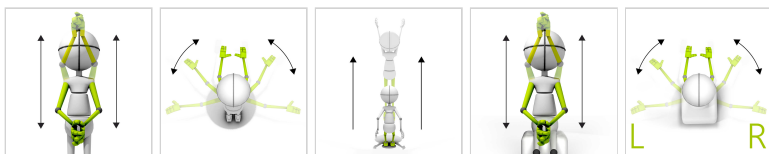


FUNKCINIAI JUDESIAI

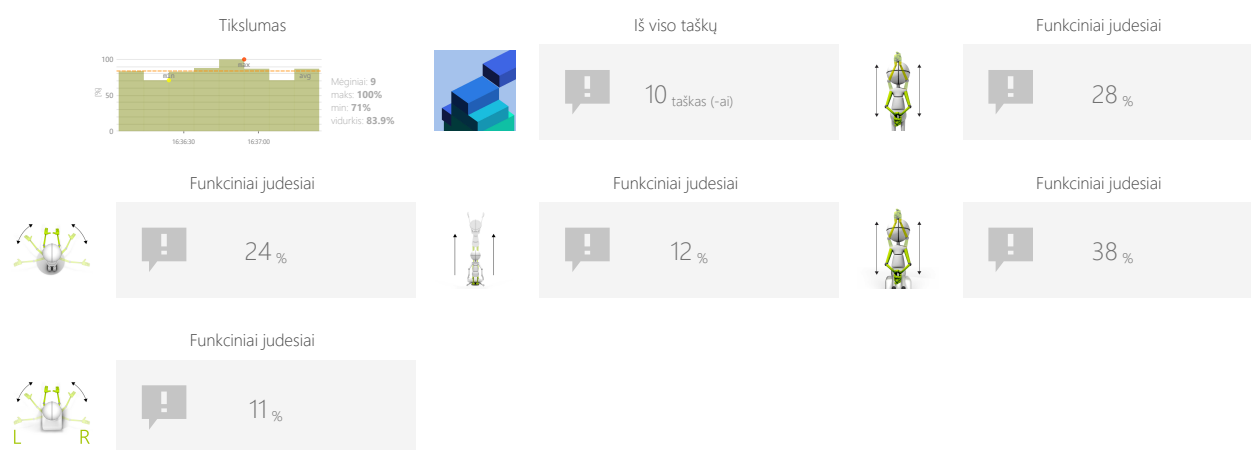
KAMINO STATYBININKAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



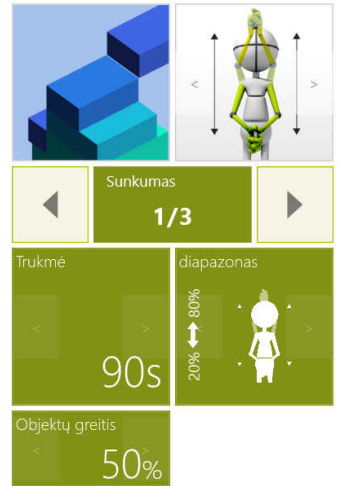
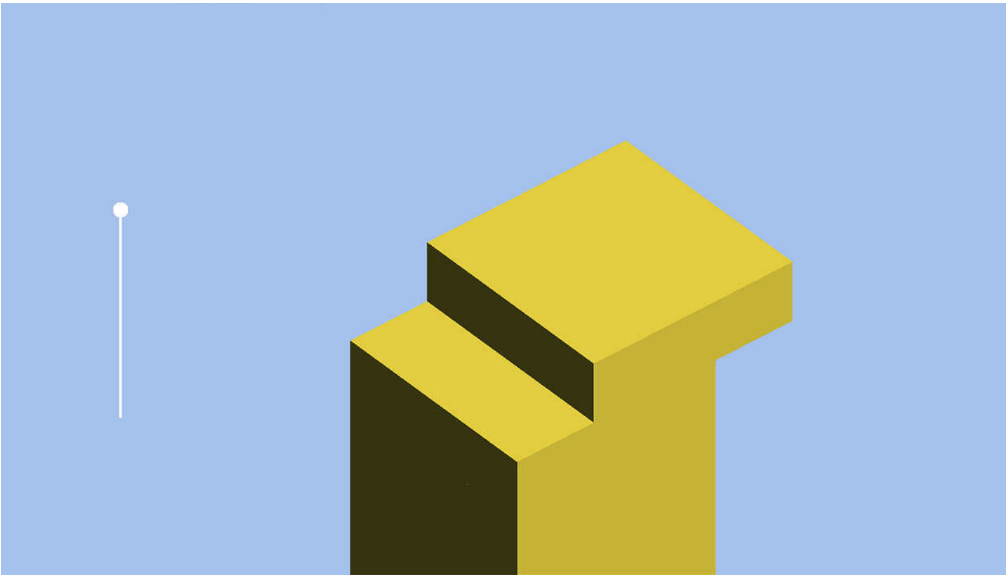
TOADD(OBJECTIVES)

- 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)



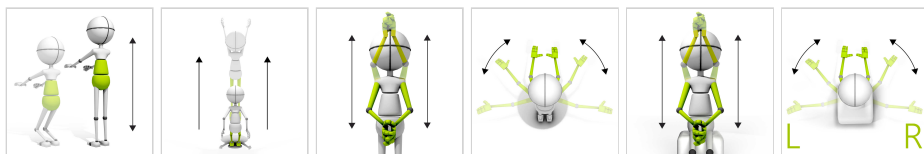


FUNKCINIAI JUDESIAI

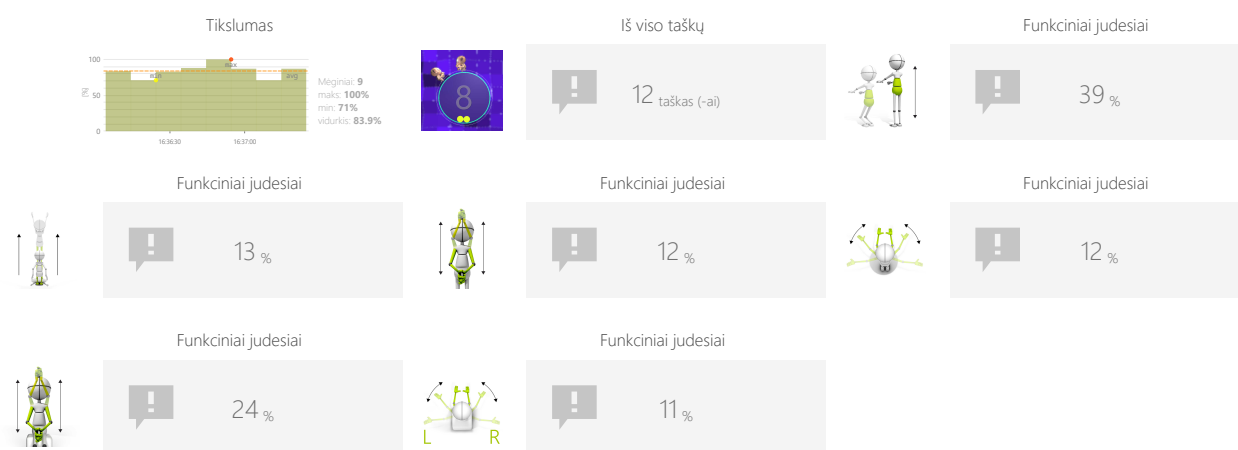
IMP DODGE

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(OBJECTIVES)

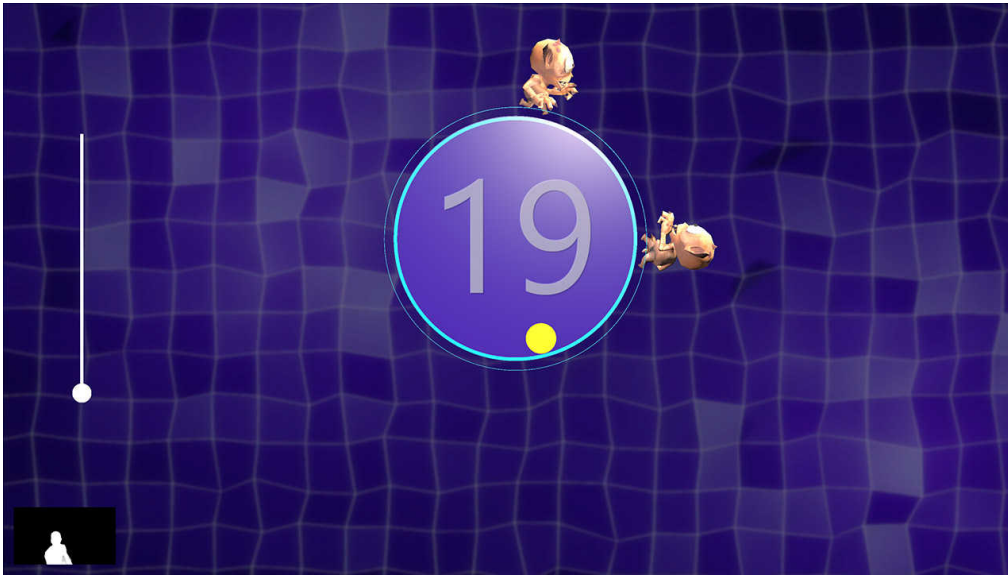
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(focusing)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Šaudykite žalius kamuoliukus į ratą, vengdami pataikyti į imps.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Trukmė < 90s >	diapazonas 20% ↑ 80% ↓
Impų skaičius < 2 >	Taikinių skaičius < 20 >
Objektų greitis < 100% >	



Trukmė < 90s >	diapazonas 20% ↑ 80% ↓
Impų skaičius < 6 >	Taikinių skaičius < 20 >
Objektų greitis < 100% >	



FUNKCINIAI JUDESIAI

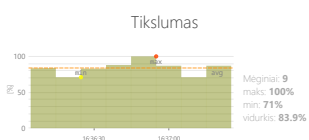
ARCHEOLOGIJA

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

27 taškas (-ai)



Funkciniai judesiai

25 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Akmens kietumas
- Ranka

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(focusing)
- toAdd(repetitiveMovements)
- toAdd(relaxation)
- toAdd(bothHandsGrabbing)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Padėkite kaltą ant akmenį, tada smogkite plaktuku. Šis veiksmas suskaldys akmenį, atskleidžiamas paslėptą artefaktą viduje.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
1/3	
Trukmė	Akmens kietumas
90s	50%
	Ranka
	Teisingai



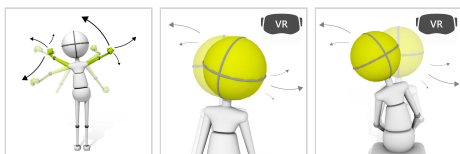
Sunkumas	
1/3	
Trukmė	Akmens kietumas
90s	50%
	Ranka
	Teisingai



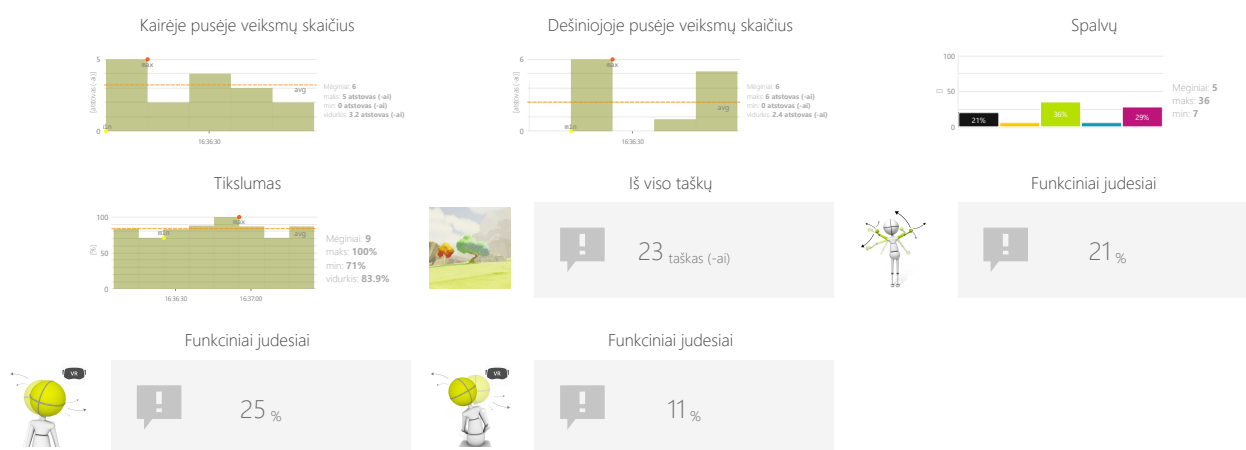
FUNKCINIAI JUDESIAI MEDŽIŲ SODINIMAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Ranka

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(focusing)
- toAdd(relaxation)
- toAdd(bothHandsGrabbing)



TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Paleiskite sėklas, naudodami stropą į taikinius, kuriuos paryškina skraidantys objektai. Naudokite valdiklio vairasvirtę, kad pasirinktumėte iš įvairių medžio spalvų.




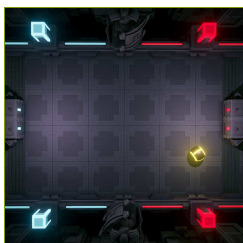
TOADD(SAMPLESETTINGS)



	
Trukmė	Ranka
<	Teisingai
>	
90s	



	
Trukmė	Ranka
<	Teisingai
>	
90s	

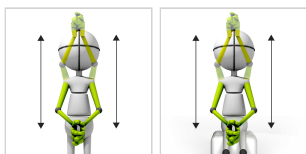


FUNKCINIAI JUDESIAI

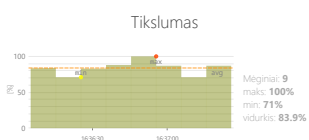
PONG

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

36 taškas (-ai)

Funkciniai judesiai

36 %

Funkciniai judesiai



18 %

TOADD(OBJECTIVES)

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

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Naudokite irklus, kad pataikytumėte kamuolį pirmyn ir atgal.



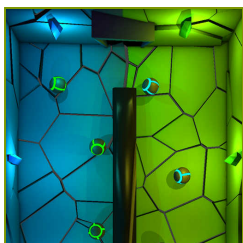
FUNKCINIAI JUDESIAI

PONG

TOADD(SAMPLESETTINGS)



	Sunkumas 1/3	
	Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
	Objektų greitis 100%	

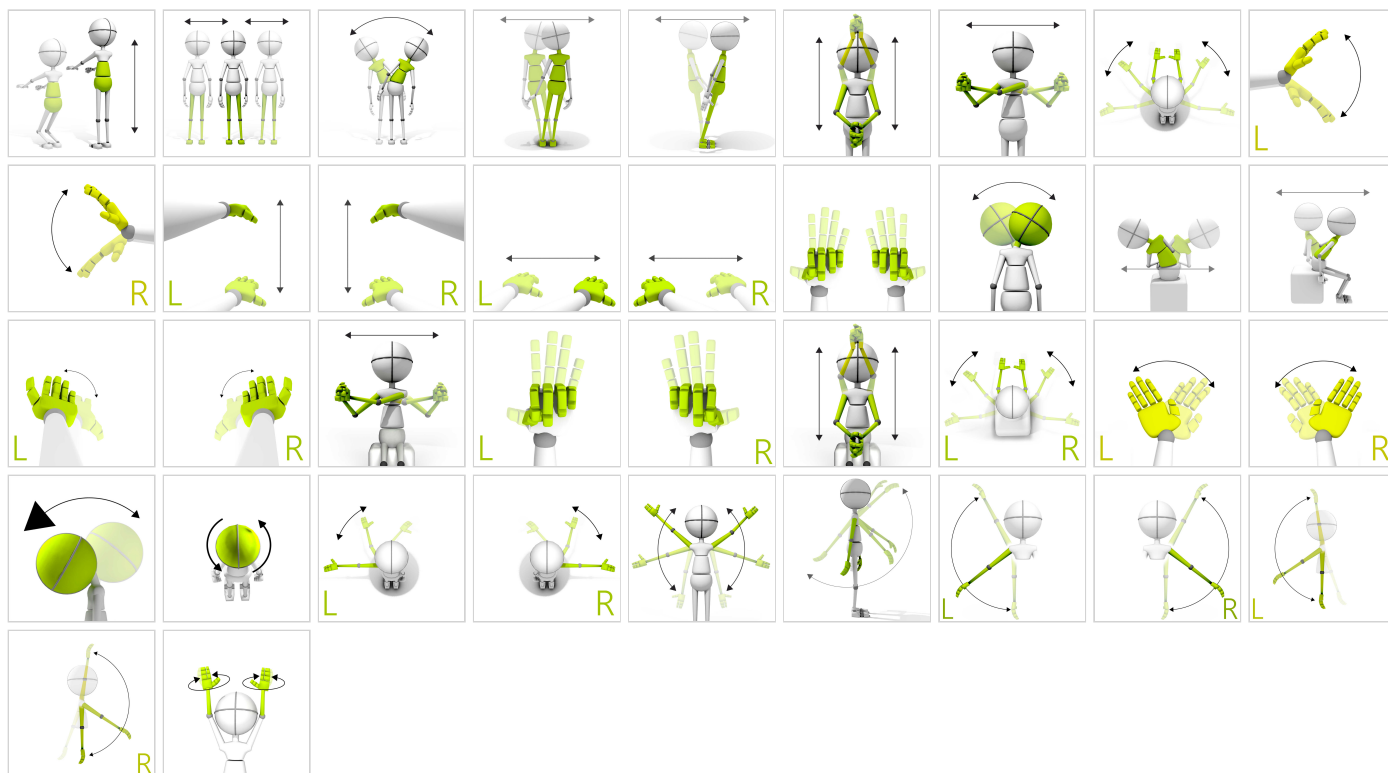


SUSKIRSTYTAS DĖMESYS

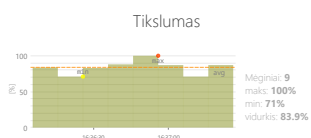
RŪŠIUOTOJAS

toAdd(catDesc510)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

25 taškas (-ai)



Suskirstytas dėmesys

39%

TOADD(ADJUSTMENTS)

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

TOADD(OBJECTIVES)

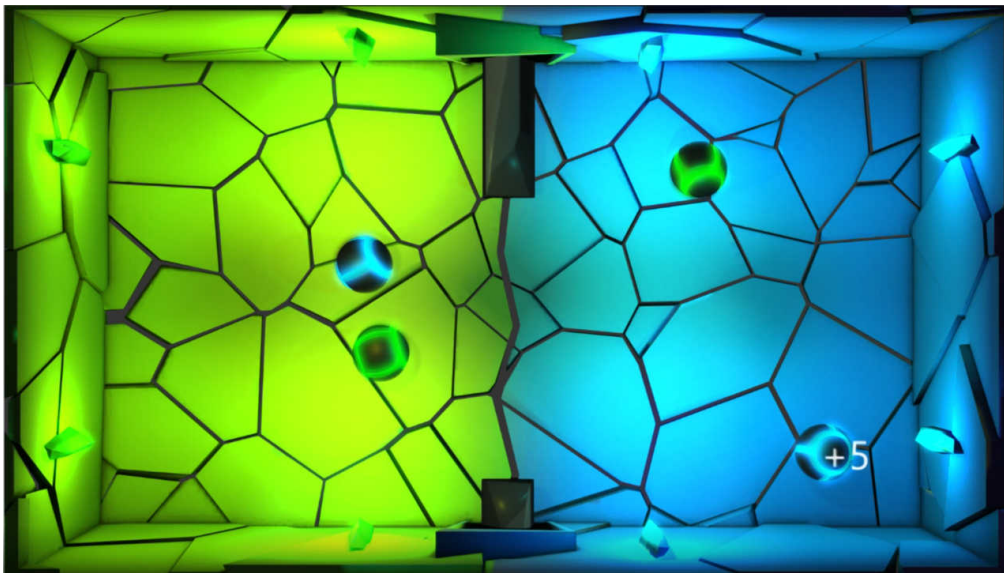
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(exerciseWithOrWithoutSupportFromHealthyLimb)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

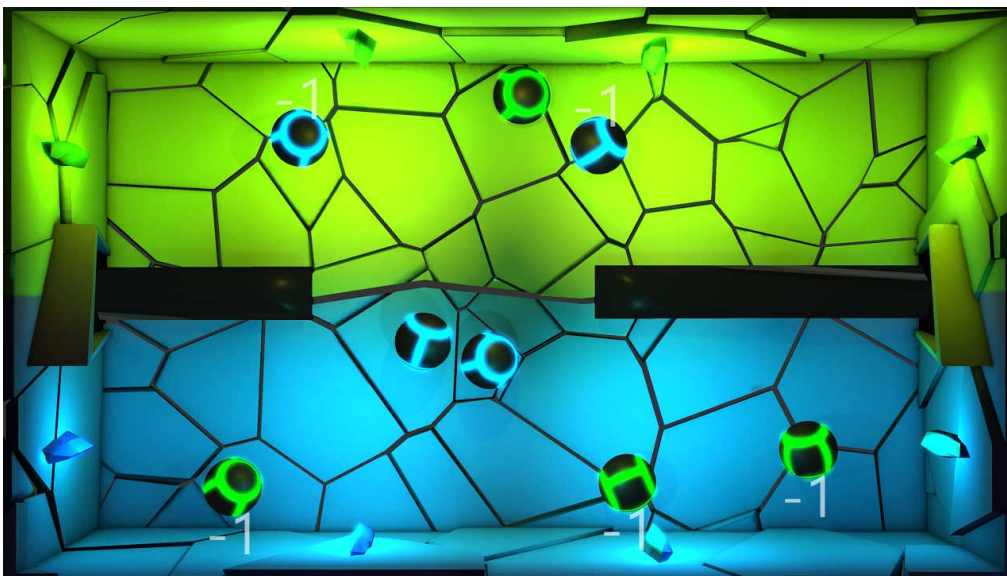
Perduoti arba blokuoti kamuoliukus taip, kad mėlyna kamuoliukus yra mėlynos pusėje ir žali rutuliai yra žalia ekrano pusėje.



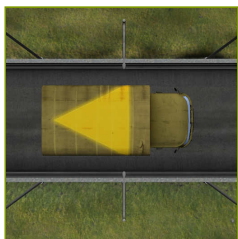
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Trukmė 90s	diapazonas 20% - 80%
Objektų skaičius 4	Lūžio dydis 150%
Objektų greitis 100%	



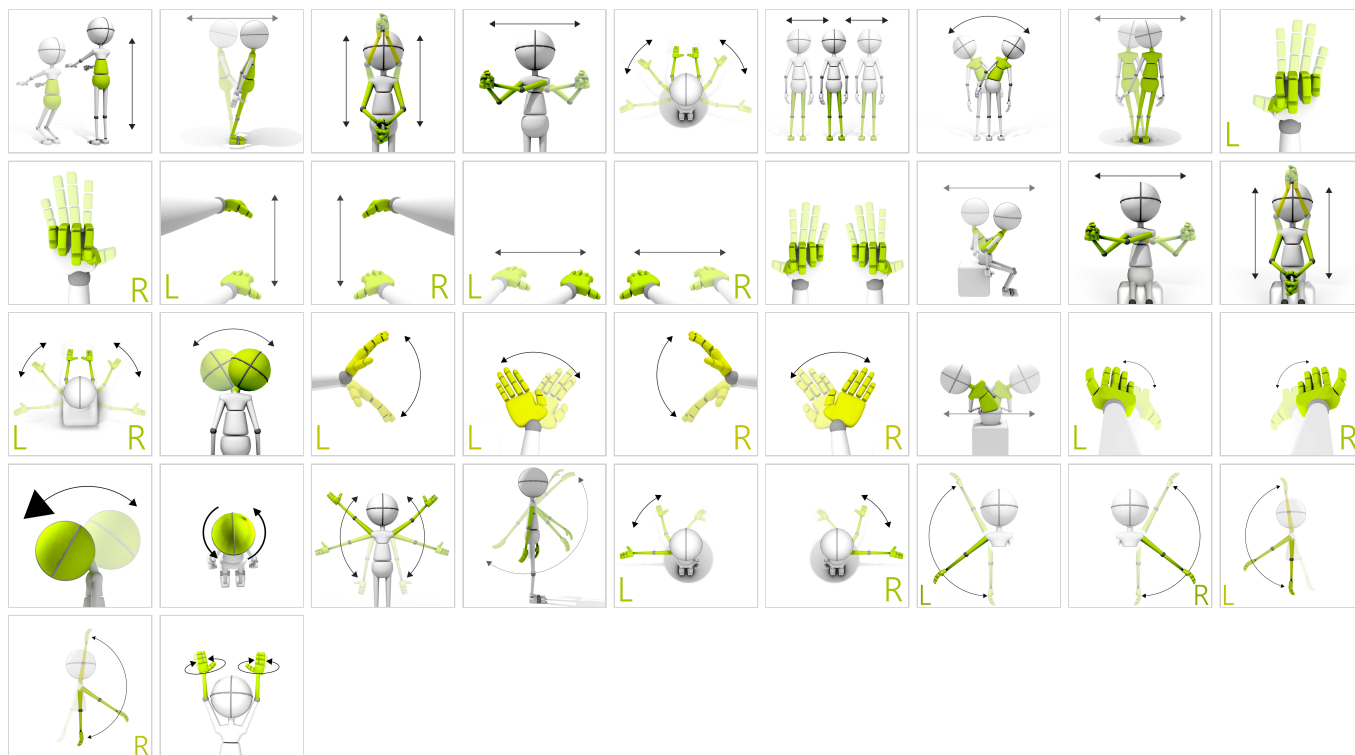
Sunkumas papritys	
Trukmė 90s	diapazonas 20% - 80%
Objektų skaičius 8	Lūžio dydis 150%
Objektų greitis 100%	



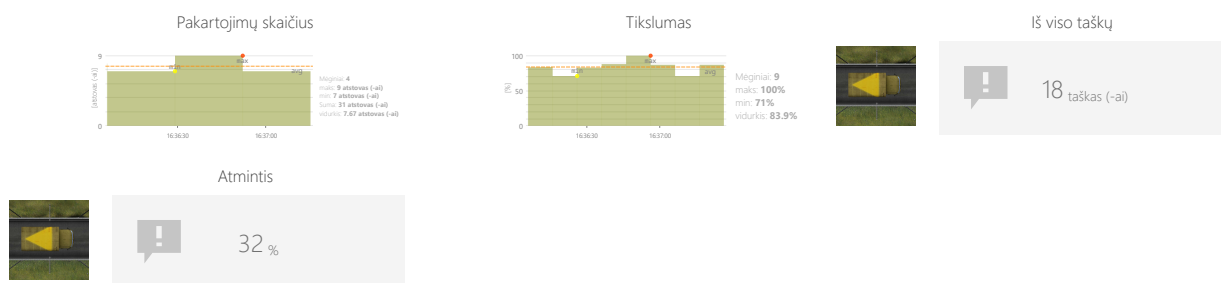
ATMINTIS SUNKVEŽIMIAI

toAdd(catDesc520)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Variantų

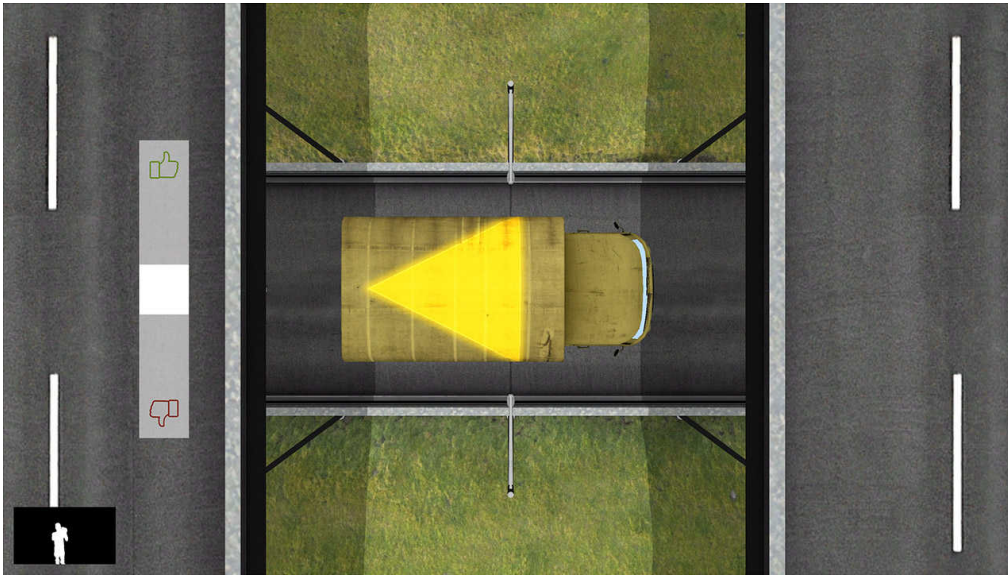
TOADD(OBJECTIVES)

- 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)



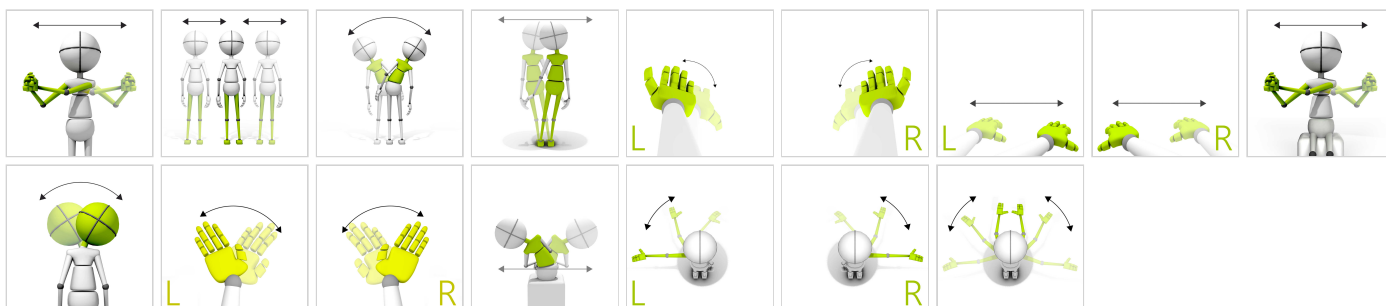


PROBLEMŲ SPRENDIMAS

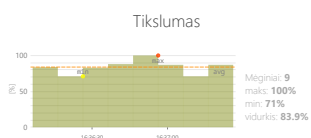
KLONAI

toAdd(catDesc540)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

24 taškas (-ai)



Problemų sprendimas

36 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

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

TOADD(OBJECTIVES)

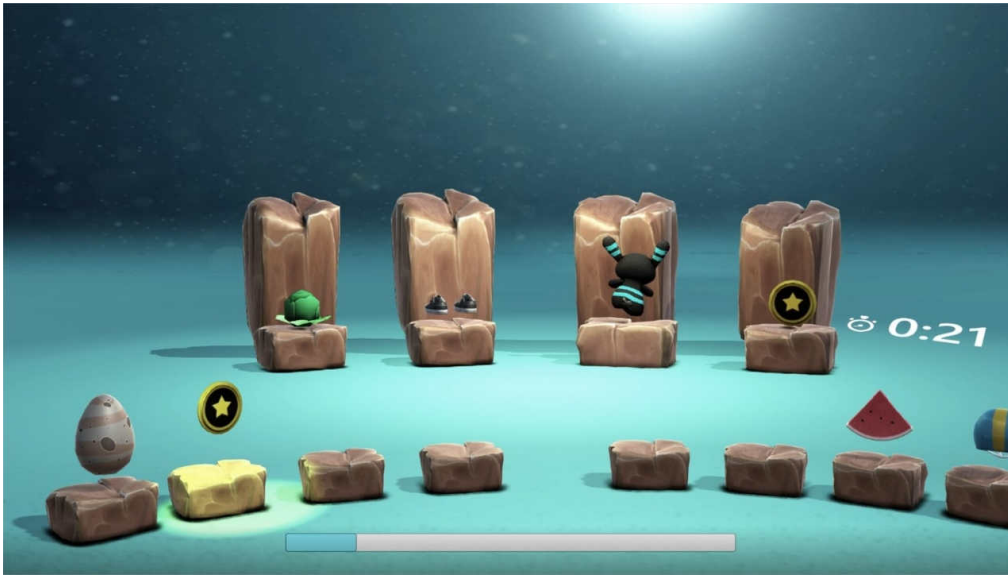
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(logicalTasks)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Pasirinkite elementą, kurio ekrane yra pora.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Trukmė < > 90s	Minitask trukmė < > 30s	
diapazonas 20% 80%	Porų skaičius < > 4	

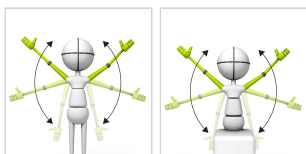


PROBLEMŲ SPRENDIMAS

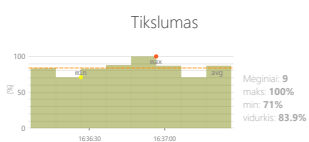
LAIKRODIS

toAdd(catDesc540)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

32 taškas (-ai)



Problemų sprendimas

33 %

TOADD(OBJECTIVES)

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

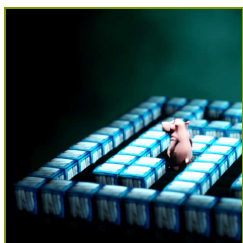
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Valdykite rodykles, kad nustatytumėte kairiajame laikrodyje matomą laiką.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



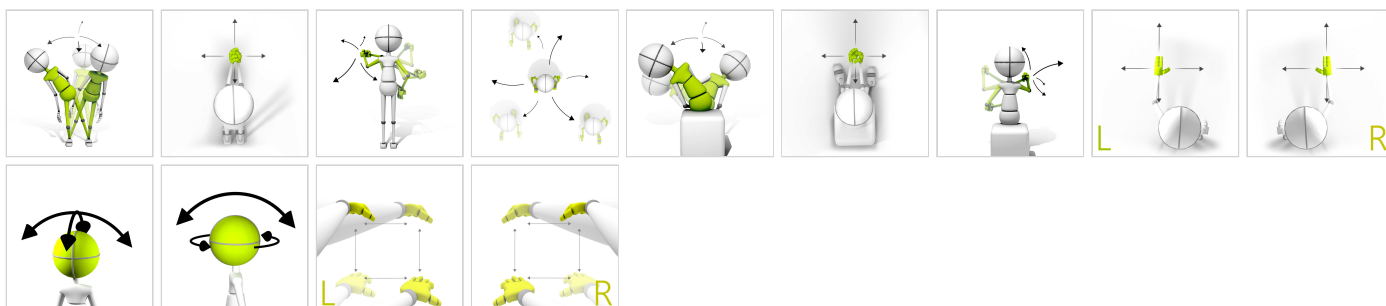


PROBLEMŲ SPRENDIMAS

LABIRINTAS

toAdd(catDesc540)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

38 taškas (-ai)

Problemų sprendimas

20%

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Rodyti kelią
- Labirintas dydis

TOADD(OBJECTIVES)

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

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Švinas Hippo per labirintą į žėrintis tikslą.



PROBLEMŲ SPRENDIMAS

LABIRINTAS

TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	1/4
Trukmė	90s
Rodyti kelią	Ne
diapazonas	0% ↔ 100%
Labirintas dydis	4



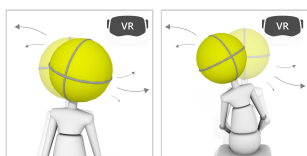
Sunkumas	4/4
Trukmė	90s
Rodyti kelią	Ne
diapazonas	20% ↔ 80%
Labirintas dydis	10



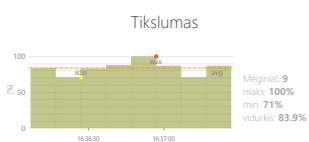
FOBIJOS IR BAIMĖS CANYON

toAdd(catDesc550)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

23 taškas (-ai)

Fobijos ir baimės

23

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Rodyti barjerą
- Objekto dydis plotis

TOADD(OBJECTIVES)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Surinkite kuo daugiau gėlių. Pažvelkite tiesiai į jį, kad surinktumėte.

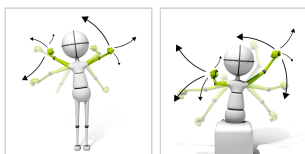


KASDIENĖ VEIKLA

VIRTUVĖS INDŲ RŪŠIUOTOJAS

toAdd(catDesc570)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Pozicijos, kuriose turi būti taikomi tikslai
- Užduoties trukmė
- Rodyti užuominas

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(bothHandsGrabbing)
- toAdd(exerciseWithOrWithoutSupportFromHealthyLimb)
- toAdd(improveRangeOfMotion)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(movementPrecision)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Įdėkite visus indus į virtuvės spinteles. Norėdami atidaryti stalčius ir spinteles, turite ištraukti jų rankenas. Būkite atsargūs, kad nenumestumėte indų ant grindų, kitaip jie sulaužys! Jei naudojate jutiklinius valdiklius, paspaudus sugriebimo mygtuką po viduriniu pirštu, valdiklis bus suaktyvintas.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Aktyvios pozīcijas	Trukmē
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rodyti užzīmētas	90s
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Taip



Aktyvios pozīcijas	Trukmē
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rodyti užzīmētas	90s
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Taip



SPECIALIZUOTŲ STABILUMO TESTAS

toAdd(catDesc99999)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(relaxation)
- toAdd(posturalStability)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

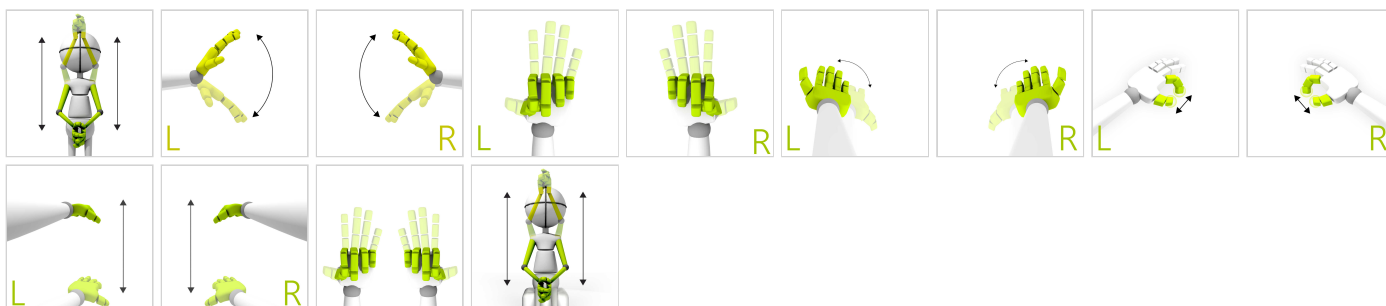
Laikykite savo kūną subalansuotą.



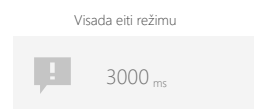
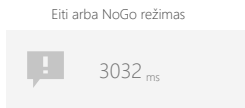
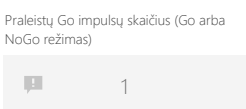
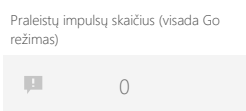
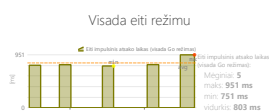
SPECIALIZUOTŲ GONOGO TESTAS

toAdd(catDesc99999)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(OBJECTIVES)

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

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Paspauskite mygtuką, kai pasirodys teigiamas paleidiklis.



TOADD(SAMPLESETTINGS)

