

BIEŻNIA + KAMERA PAKIET BAZOWY

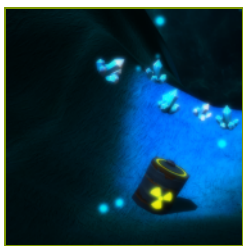
2025.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Zakres ruchu	5
Czas ruchu	7
Prędkość	9
Balans	15
Precyzja ruchu	15
Ruchy funkcjonalne	19
Podzielność uwagi	67
Pamięć	69
Rozwiązywanie problemów	71
Specjalne	77

CO JEST POTRZEBNE?

Upewnij się, że komputer, na którym ma być aktywny ten moduł, ma zainstalowany Panel Pacjenta VAST.Rehab i że spełnione są następujące wymagania sprzętowe:

- h/p/cosmos treadmill

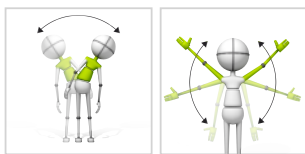


ZAKRES RUCHU

KRYSZTAŁKI

Mierz zakresy i motywuj do osiągnięcia lepszych rezultatów w zdefiniowanych wzorach ruchu.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość bieżni
- Nachylenie bieżni
- Prędkość gracza
- Czas trwania zadania
- Kąt

CELE

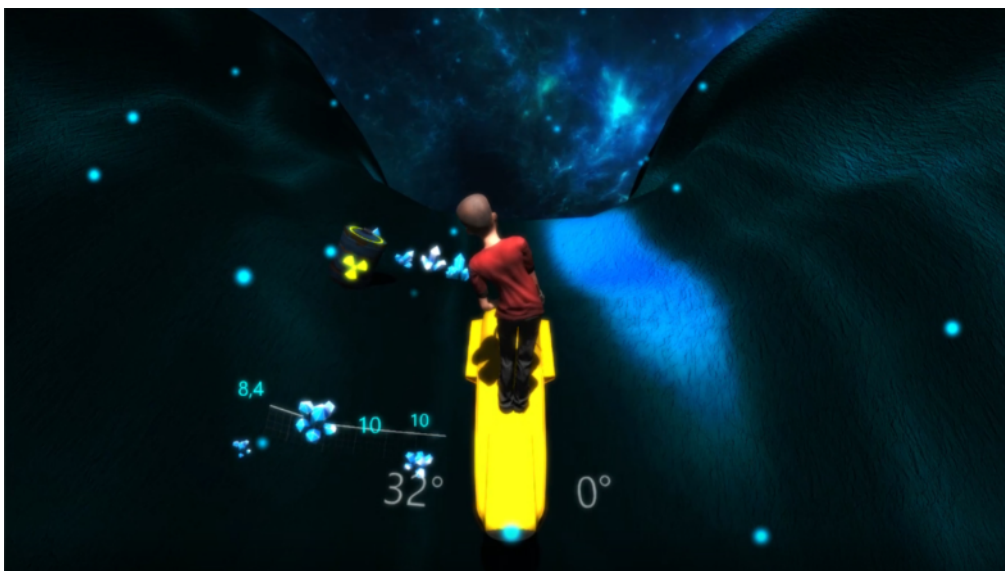
- Poprawianie zakresu ruchu
- Spostrzegawczość
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Reakcja na pozytywne bodźce wizualne

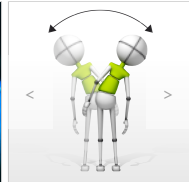
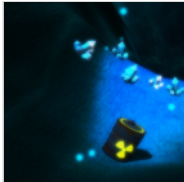
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zbieraj kryształy i unikaj beczek.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/4

▶

Prędkość bieżni
Dowolny(ą)

Nachylenie bieżni
Dowolny(ą)

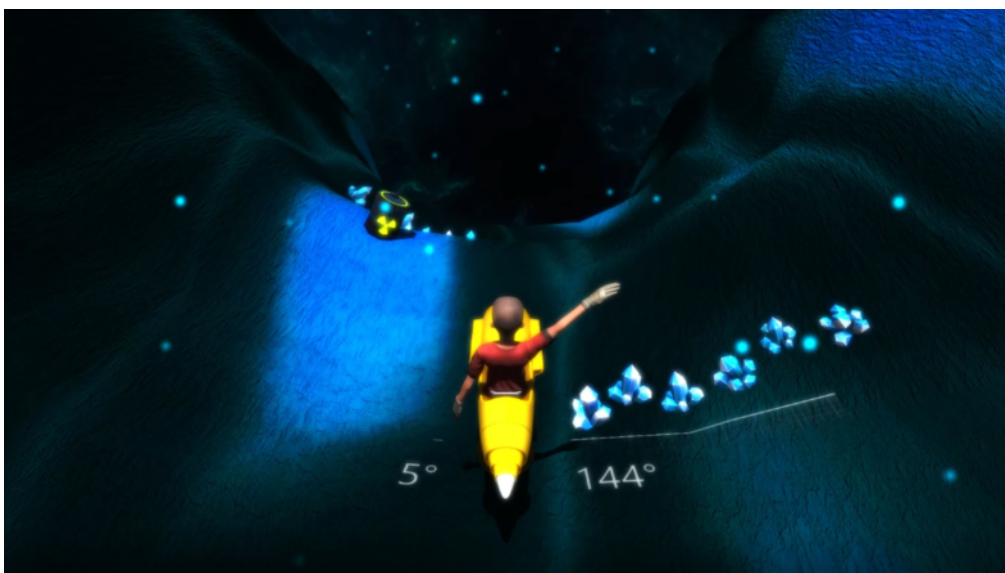
Prędkość gracza
100%

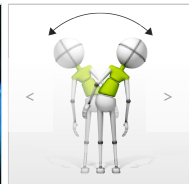
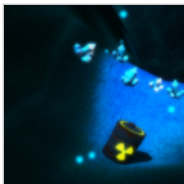
w odniesieniu do prędkości bieżni

Czas trwania
90s

Kąt
40°

Kąt
40°





◀

Trudność
1/4

▶

Prędkość bieżni
Dowolny(ą)

Nachylenie bieżni
Dowolny(ą)

Prędkość gracza
100%

w odniesieniu do prędkości bieżni

Czas trwania
90s

Kąt
40°

Kąt
40°



CZAS RUCHU

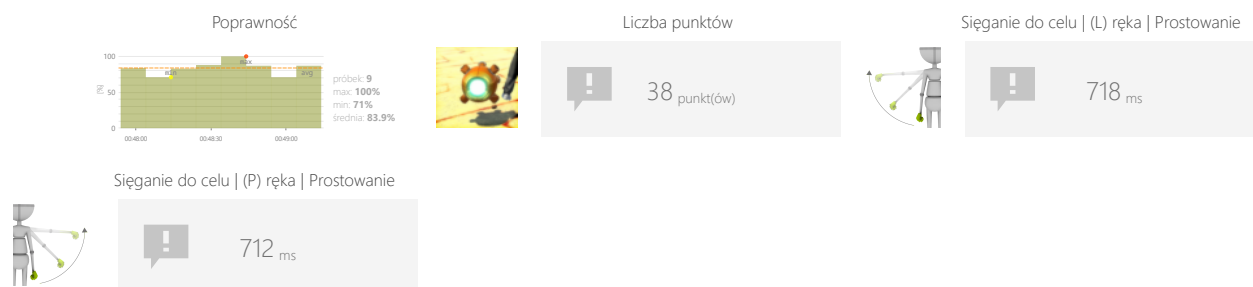
REAKCJA

Zmierz czas potrzebny do wykonania zadanego wzorca ruchu. Czas jest mierzony od pozycji startowej do przyjęcia pozycji docelowej.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość bieżni
- Nachylenie bieżni
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Czas reakcji
- Odległość do celów

CELE

- Szybkość ruchu
- Ruchy bilateralne w odpowiedzi na bilateralne bodźce
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Porównanie czasów ruchów (lewa i prawa kończyna)

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

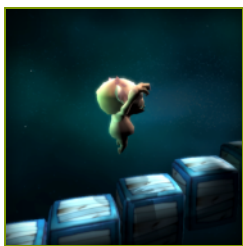
Traf w cel tak szybko, jak to możliwe. Następnie ustaw się na środku.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/2	
Prędkość bieżni Dowolny(à)	Nachylenie bieżni Dowolny(à)
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%
Czas reakcji 2s	Odległość do celów 75%

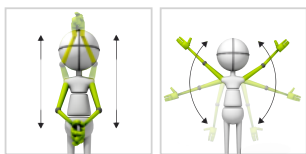


PRĘDKOŚĆ

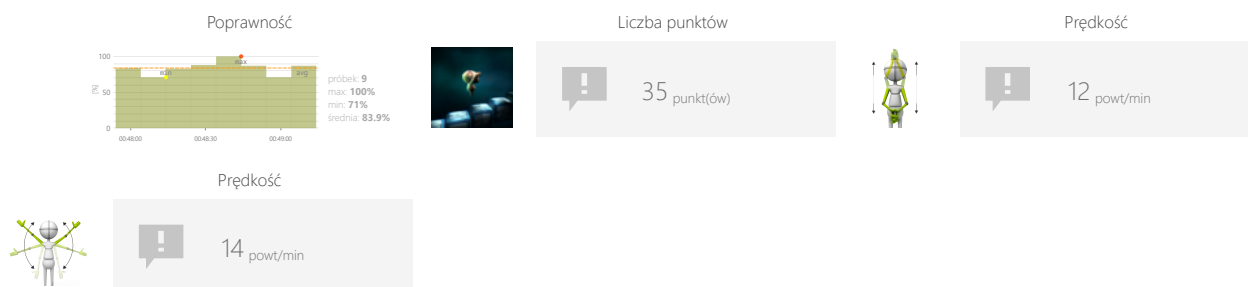
SCHODY

Zmierz liczbę powtórzeń określonego wzorca ruchu, którą dana osoba jest w stanie wykonać w określonym przedziale czasu.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość bieżni
- Nachylenie bieżni
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Maksymalny czas na piętrze
- Liczba schodów
- Długość pauzy

CELE

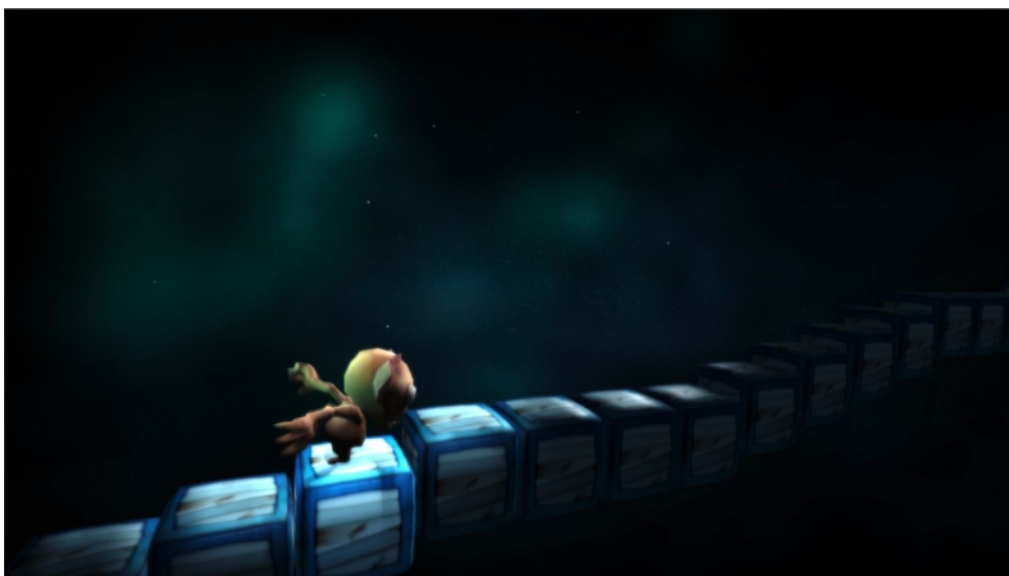
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Wspinaj się po schodach, zanim znikną.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność własna	
Prędkość bieżni Dowolny(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)	
Czas trwania < 90s >	Zakres 20% 80% 	
Maksymalny czas na piętrze < 15s >	Liczba schodów < 5 >	
Długość pauzy < 3 >		

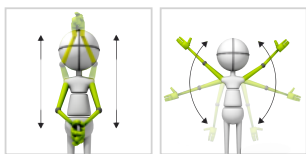


PRĘDKOŚĆ

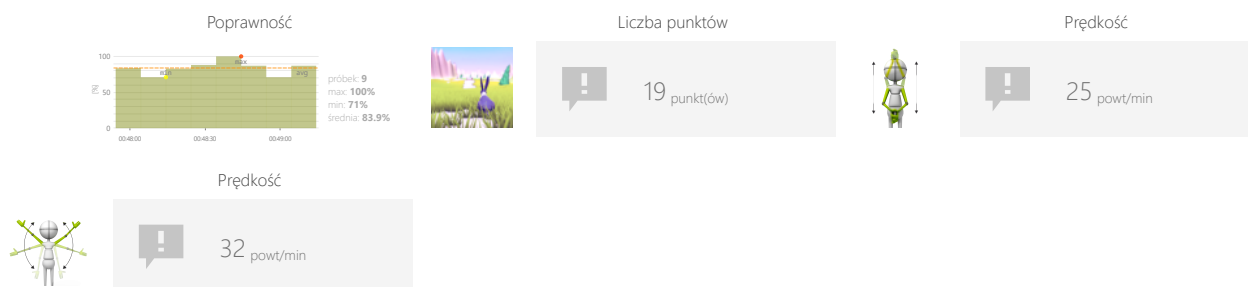
KRÓLIK

Zmierz liczbę powtórzeń określonego wzorca ruchu, którą dana osoba jest w stanie wykonać w określonym przedziale czasu.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

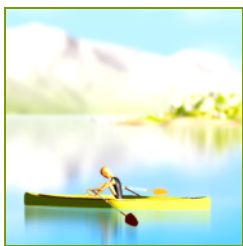
Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Prędkość bieżni Dowolny(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%

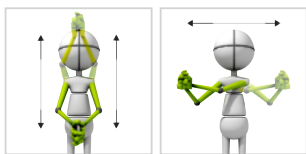


PRĘDKOŚĆ

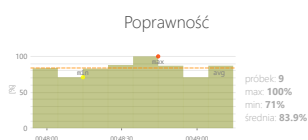
KAJAK

Zmierz liczbę powtórzeń określonego wzorca ruchu, którą dana osoba jest w stanie wykonać w określonym przedziale czasu.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

34 punkt(ów)



Prędkość

20 powt/min



Prędkość

23 powt/min

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

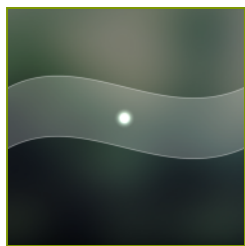
Wiosłuj tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Prędkość bieżni Dowolny(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%

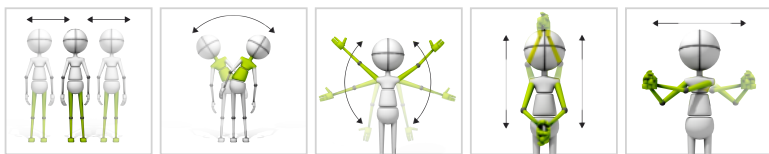


PRECYZJA RUCHU

WYKRES

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Kształt wykresu (sinusoidalny, trapezoidalny, prostokątny)
- Prędkość gracza
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

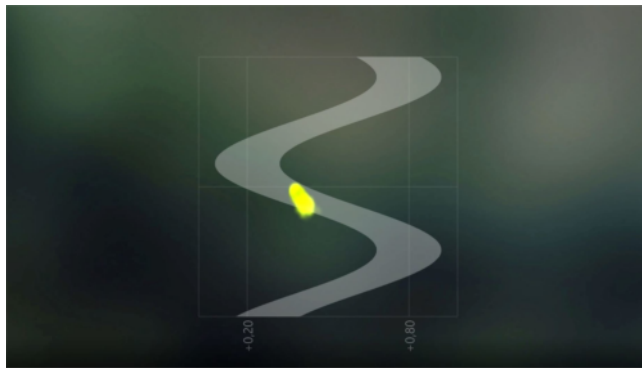
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 3/3

Prędkość bieżni Dowolny(a)

Nachylenie bieżni Dowolny(a)

Konfiguracja wykresu

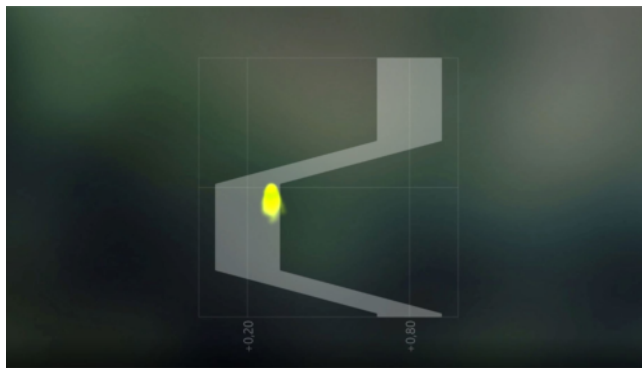
4.0s +/-: 20%

Prędkość gracza 100%

w odniesieniu do prędkości bieżni

Czas trwania 30s

Zakres 20% ↔ 80%



Trudność 1/3

Prędkość bieżni Dowolny(a)

Nachylenie bieżni Dowolny(a)

Konfiguracja wykresu

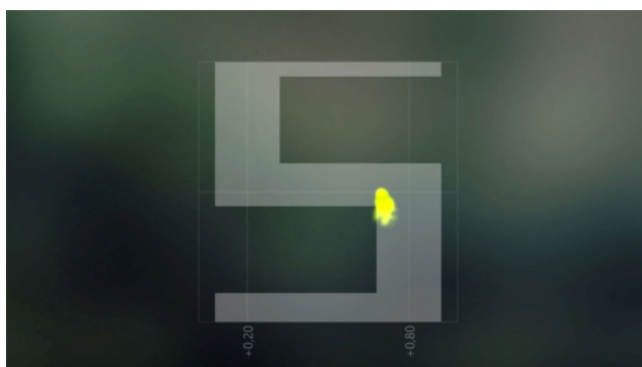
4.0s +/-: 40%

Prędkość gracza 100%

w odniesieniu do prędkości bieżni

Czas trwania 90s

Zakres 20% ↔ 80%



Trudność własna

Prędkość bieżni Dowolny(a)

Nachylenie bieżni Dowolny(a)

Konfiguracja wykresu

+/-: 20% ↑ : 2.0s ↓ : 2.0s ^ : 1.0s v : 1.0s

Prędkość gracza 100%

w odniesieniu do prędkości bieżni

Czas trwania 30s

Zakres 45% ↔ 55%



PRECYZJA RUCHU

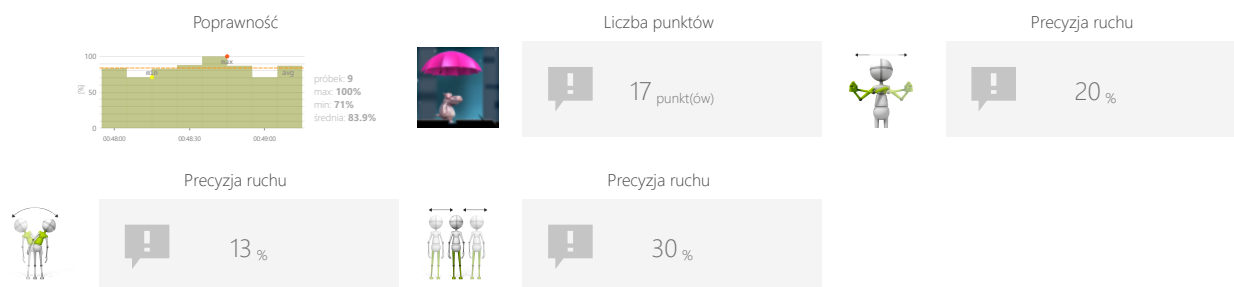
PARASOL

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Ścieżka
- Zakres
- Rozmiar parasola

CELE

- Precyzja ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymuj parasol nad chodzącą postacią



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Prędkość bieżni Dowolny(à)	Nachylenie bieżni Dowolny(à)
Czas trwania 60s	Ścieżka 8.0s
Zakres 20% ↔ 80%	Rozmiar parasola 150%

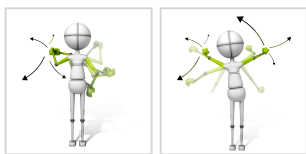


RUCHY FUNKCJONALNE

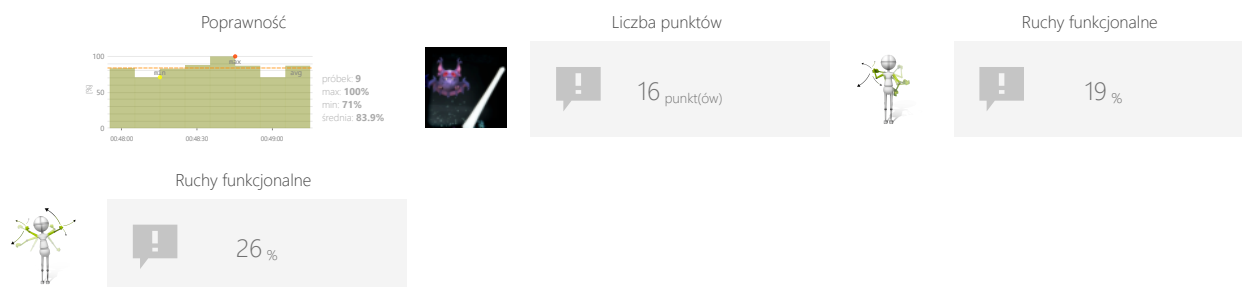
WAMPIRKI

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Czas między obiektami
- Czas reakcji

CELE

- Wizualna koordynacja ruchowa
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny
- Spontaniczne ruchy w przestrzeni 3D
- Szybkość ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj miecza, aby pozbyć się stworków



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Prędkość biegni Dowolny(ą)	Nachylenie biegni Dowolny(ą)
Aktywne pozycje 	Czas trwania 90s
Czas między obiektami 2s	Czas reakcji 2s



Trudność 1/3	
Prędkość biegni Dowolny(ą)	Nachylenie biegni Dowolny(ą)
Aktywne pozycje 	Czas trwania 90s
Czas między obiektami 2s	Czas reakcji 2s

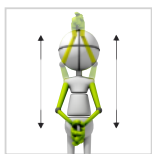


RUCHY FUNKCJONALNE

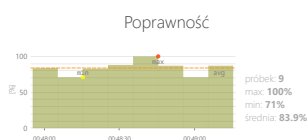
POMPKA

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

16 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

23 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Zakres

CELE

- Szybkość ruchu
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Napompuj koła tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/2	
Prędkość bieżni Dowolny(ą)		Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania 90s		Czas miniwziewienia 30s
Zakres 20% 80% 		



RUCHY FUNKCJONALNE

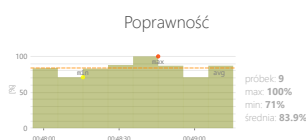
PUSZKI

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



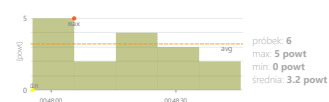
WYNIKI



Liczba punktów

15 punkt(ów)

Liczba akcji po lewej stronie



Liczba akcji po prawej stronie



Ruchy funkcjonalne

36 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Prędkości obiektów
- Masa obiektów

CELE

- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Dynamika planowanych ruchów
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Umiejętność wizualizacji przestrzennej

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

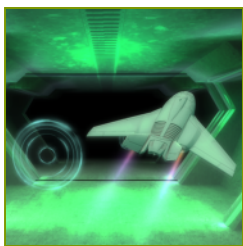
Rzucaj piłkami do puszek i zrzuci ich jak najwięcej.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/4	
Prędkość bieżni Dowolny(a)	Nachylenie bieżni Dowolny(a)
Czas trwania 90s	Prędkości obiektów 75%
	Masa obiektów 100%

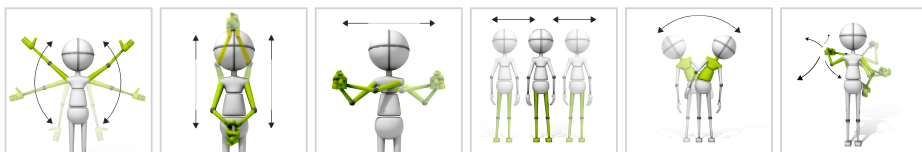


RUCHY FUNKCJONALNE

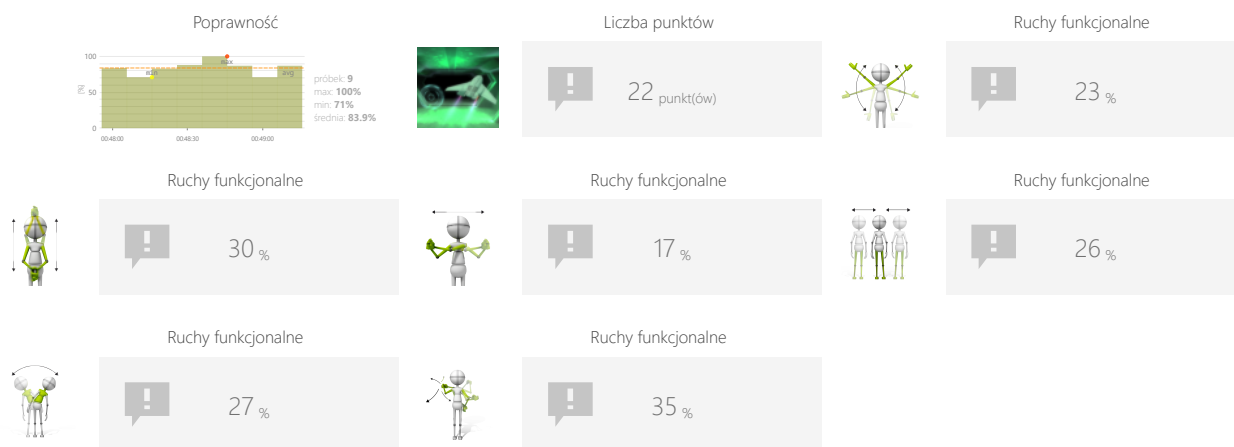
SAMOLOT

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość bieżni
- Nachylenie bieżni
- Prędkość gracza
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

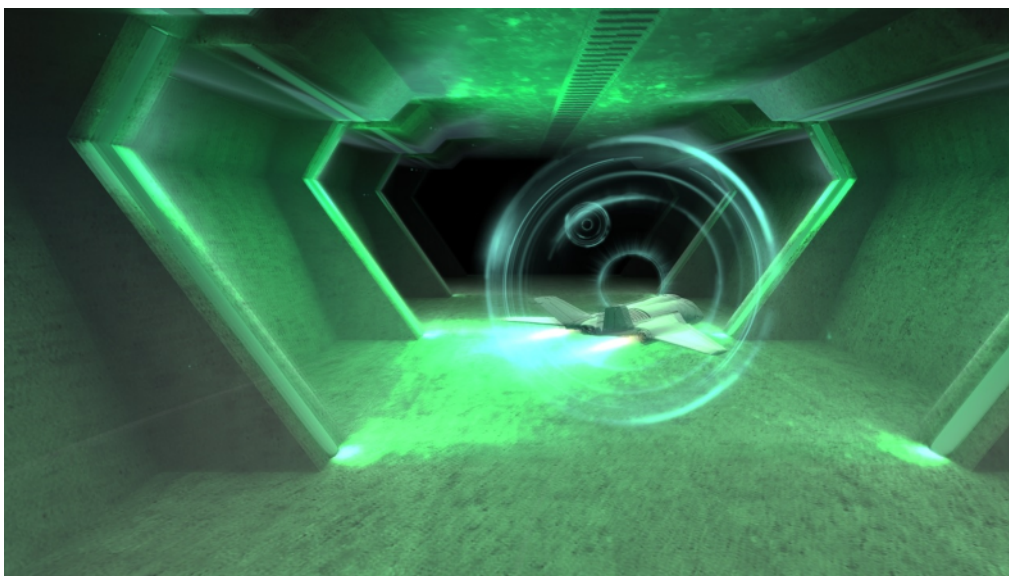
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Leć samolotem przez okręgi. Im bliżej środka przeleciysz, tym więcej punktów zdobędziesz.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność	2/4
Prędkość bieżni	Nachylenie bieżni
Dowolny(a)	Dowolny(a)
Prędkość gracza	
100%	
w odniesieniu do prędkości bieżni	
Czas trwania	Zakres
90s	20% ↔ 80%



RUCHY FUNKCJONALNE

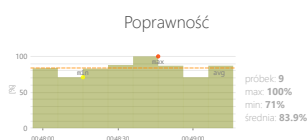
BOKSER

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów



21 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne



14 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość bieżni
- Nachylenie bieżni
- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania

CELE

- Szybkość ruchu
- Ruchy spontaniczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj worek najszybciej jak potrafisz.

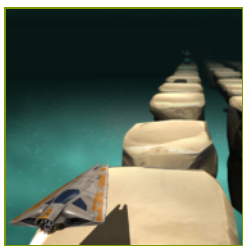


PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/2	
Prędkość bieżni Dowolny(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania 30s	Czas minićwiczenia 30s

Trudność 1/2	
Prędkość bieżni Dowolny(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania 30s	Czas minićwiczenia 30s



RUCHY FUNKCJONALNE

KAMIENIE

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Prędkość gracza
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

- Spostrzegawczość
- Dynamika planowanych ruchów
- Reakcja na pozytywne bodźce wizualne
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spychaj kolorowe stwory statkiem kosmicznym i unikaj skał.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Prędkość bieżni Dowolny(ą)		Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Prędkość gracza 100% w odniesieniu do prędkości bieżni		
Czas trwania 90s		Zakres 20% ↔ 80%



RUCHY FUNKCJONALNE

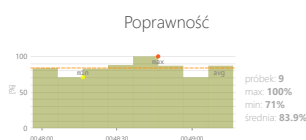
UCIECZKA

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

32 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

39 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Liczba wrogów
- Prędkość wrogów

CELE

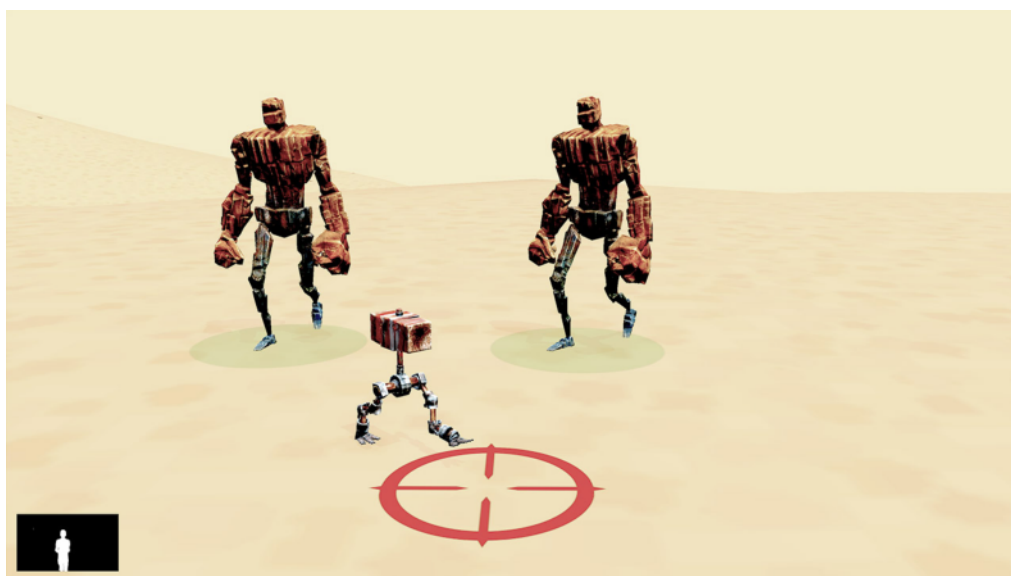
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Skupienie
- Spostrzegawczość

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Trzymaj się z dala od wielkich robotów.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Prędkość biegni Dówolny(ą)	Nachylenie biegni Dówolny(ą)
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Liczba wrogów 2	Prędkość wrogów 100%



Trudność własna	
Prędkość biegni Dówolny(ą)	Nachylenie biegni Dówolny(ą)
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Liczba wrogów 4	Prędkość wrogów 100%



RUCHY FUNKCJONALNE

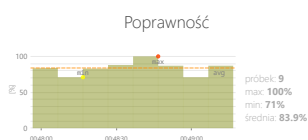
ARMATA

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

32 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

25 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Czas między kulami
- Czas między wrogami
- Prędkość wrogów

CELE

- Planowanie i strategia
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj armaty, aby strzelać do robotów zbliżających się w twoim kierunku.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Prędkość biegni Dówolny(à)	Nachylenie biegni Dówolny(à)
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80% 20% 80%
Czas między kulami 2s	Czas między wrogami 4s
Prędkość wrogów 50%	



Trudność własna	
Prędkość biegni Dówolny(à)	Nachylenie biegni Dówolny(à)
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80% 20% 80%
Czas między kulami 2s	Czas między wrogami 4s
Prędkość wrogów 100%	

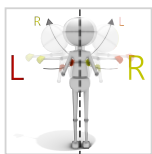


RUCHY FUNKCJONALNE

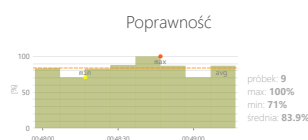
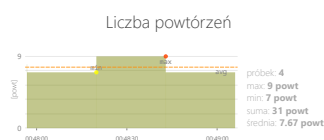
ZBIJANIE KOSTEK

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

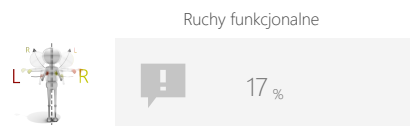
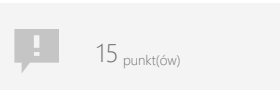
TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Czas reakcji
- Odległość do celów

CELE

- Przekraczanie linii środkowej
- Szybkość ruchu
- Rytmika
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj zielone kostki tak szybko, jak umiesz. Pamiętaj, aby wykonywać ciosy przekraczając linię środkową ciała.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Prędkość bieżni Dowolny(ą)		Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania < 30s >		Czas reakcji < 3s >
		Odległość do celów < 75% >

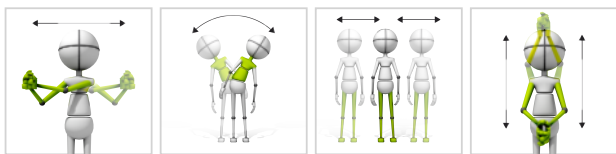


RUCHY FUNKCJONALNE

AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Włącz przeszkody
- Czas między kulami
- Czas między wrogami
- Prędkość wrogów

CELE

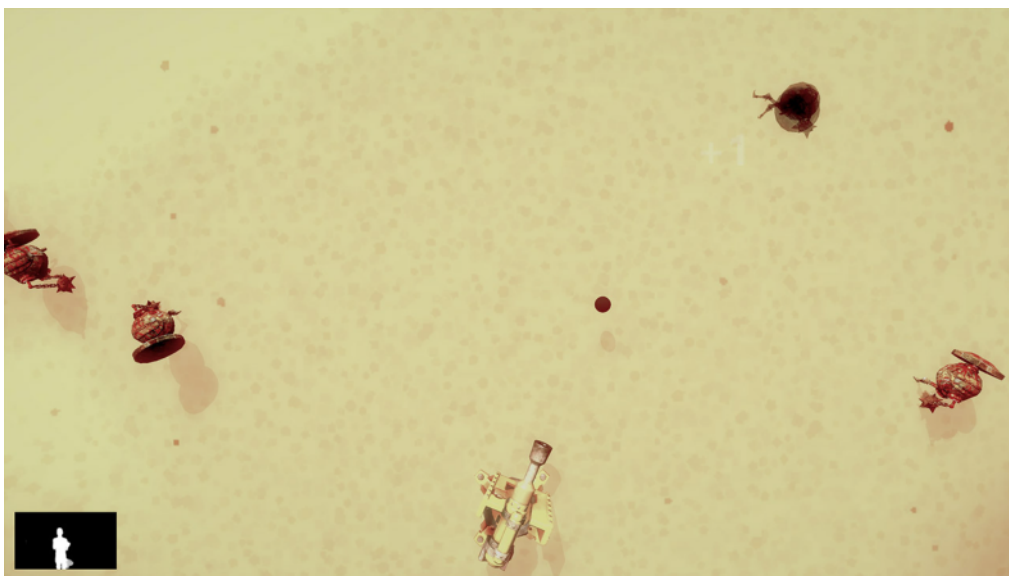
- Podzielność uwagi
- Ruchy spontaniczne
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj armaty, aby zniszczyć roboty i unikaj uderzenia w słońce



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Prędkość biegni	Nachylenie biegni	
Dowolny(ą)	Dowolny(ą)	
Czas trwania	Zakres	
< 90s >	< 20% ↔ 80% >	
Włącz przeszkody	Czas między kulami	
< Nie >	< 1s >	
Czas między wrogami	Prędkość wrogów	
< 3s >	< 50% >	



◀	Trudność własna	▶
Prędkość biegni	Nachylenie biegni	
Dowolny(ą)	Dowolny(ą)	
Czas trwania	Zakres	
< 90s >	< 20% ↔ 80% >	
Włącz przeszkody	Czas między kulami	
< Tak >	< 1s >	
Czas między wrogami	Prędkość wrogów	
< 3s >	< 50% >	

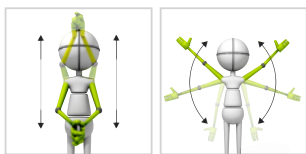


RUCHY FUNKCJONALNE

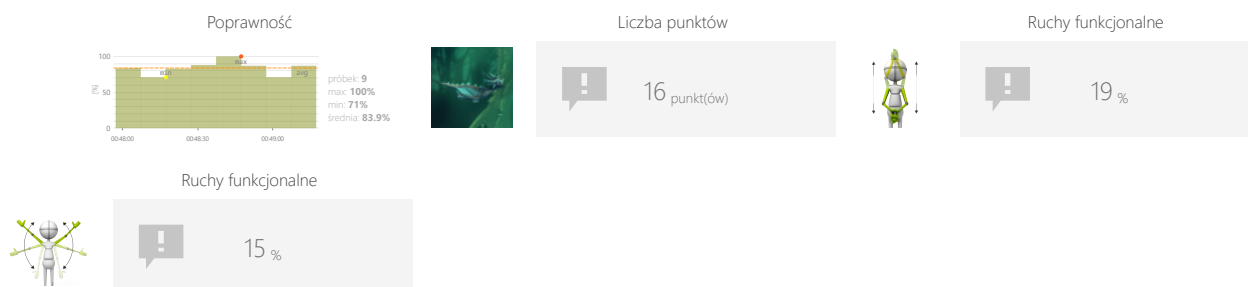
SMOK

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Rozmiar grupy monet
- Rozproszenie monet
- Siła grawitacji

CELE

- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Poprawianie zakresu ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Wzmocnienie mięśni
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Leć nie lądując i nie wznosząc się zbyt wysoko. Zbierz tyle monet, ile dasz radę.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność własna	▶
Prędkość biegni Dowolny(ą)		Nachylenie biegni Dowolny(ą)
Czas trwania 90s		Zakres 20% 80%
Rozmiar grupy monet 3		Rozproszenie monet 250%
Siła grawitacji 100%		



◀	Trudność 1/3	▶
Prędkość biegni Dowolny(ą)		Nachylenie biegni Dowolny(ą)
Czas trwania 90s		Zakres 20% 80%
Rozmiar grupy monet 5		Rozproszenie monet 250%
Siła grawitacji 100%		



RUCHY FUNKCJONALNE

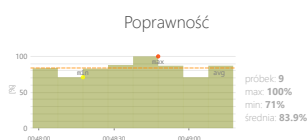
ROZBIJANIE SKRZYNEK

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

34 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

11 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Wymagana siła

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Świadomość ruchu
- Wzmocnienie mięśni
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj skrzynki kijem.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3
Prędkość biegni Dowolny(à)	
Nachylenie biegni Dowolny(à)	
Aktywne pozycje 	Czas trwania 90s
Zakres 20% ↔ 80% 	Wymagana siła 50%

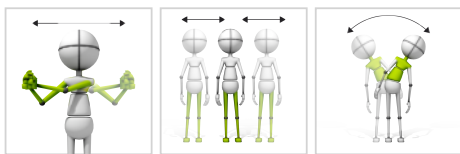


RUCHY FUNKCJONALNE

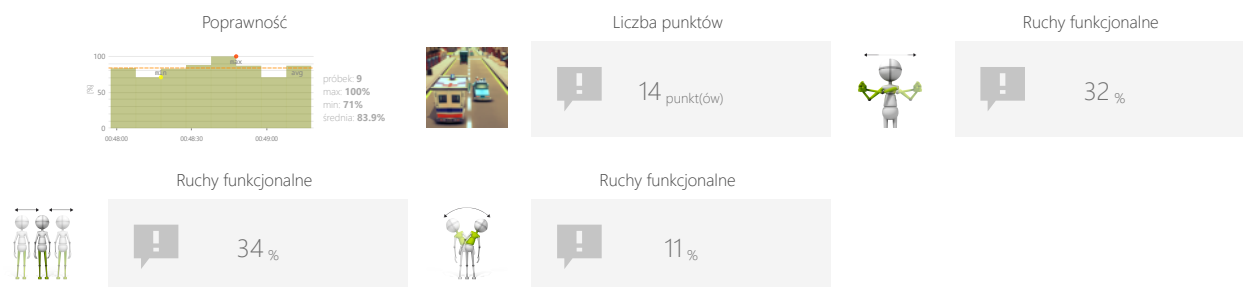
AMBULANS

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość bieżni
- Nachylenie bieżni
- Prędkość gracza
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość między samochodami

CELE

- Dynamika planowanych ruchów
- Skupienie
- Szybkość podejmowania decyzji
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Jedź tak szybko jak to tylko możliwe i uważaj na innych uczestników ruchu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność
2/3

Prędkość bieżni
Dowolny(ą)

Nachylenie bieżni
Dowolny(ą)

Prędkość gracza
50%
w odniesieniu do prędkości bieżni

Czas trwania
90s

Zakres
20% ↔ 80%

Odległość między samochodami
50%





Trudność
własna

Prędkość bieżni
Dowolny(ą)

Nachylenie bieżni
Dowolny(ą)

Prędkość gracza
50%
w odniesieniu do prędkości bieżni

Czas trwania
90s

Zakres
20% ↔ 80%

Odległość między samochodami
200%



RUCHY FUNKCJONALNE

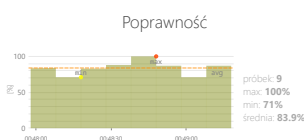
KLASYCZNY SORTER

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

36 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

27 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość bieżni
- Nachylenie bieżni
- Czas trwania zadania
- Liczba bram
- Siła grawitacji

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spraw by piłki przelatwały przez bramki w kolorze piłki.



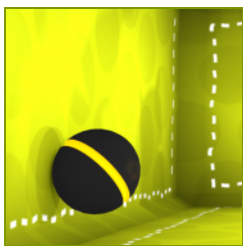
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Prędkość bieżni Dowolny(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania < 90s >	Liczba bram < 2 >
	Siła grawitacji < 100% >



Trudność 3/3	
Prędkość bieżni Dowolny(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania < 90s >	Liczba bram < 4 >
	Siła grawitacji < 100% >

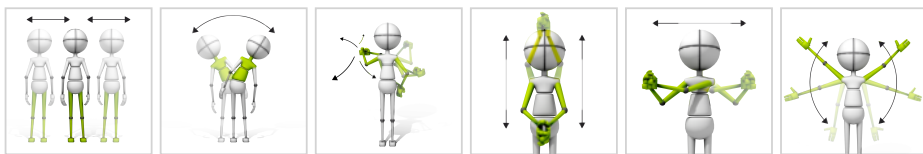


RUCHY FUNKCJONALNE

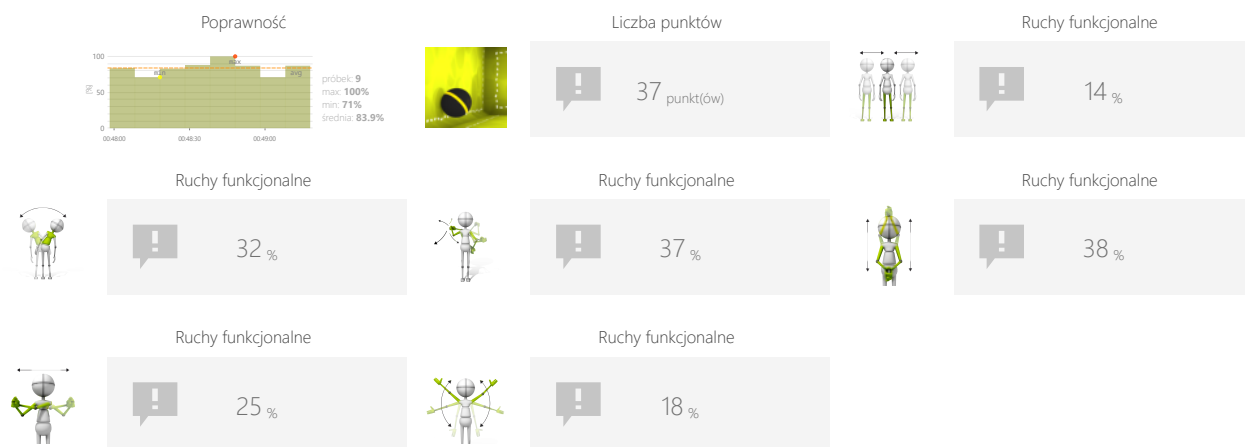
ODBIJANIE

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość bieżni
- Nachylenie bieżni
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Wielkość celownika
- Prędkości obiektów

CELE

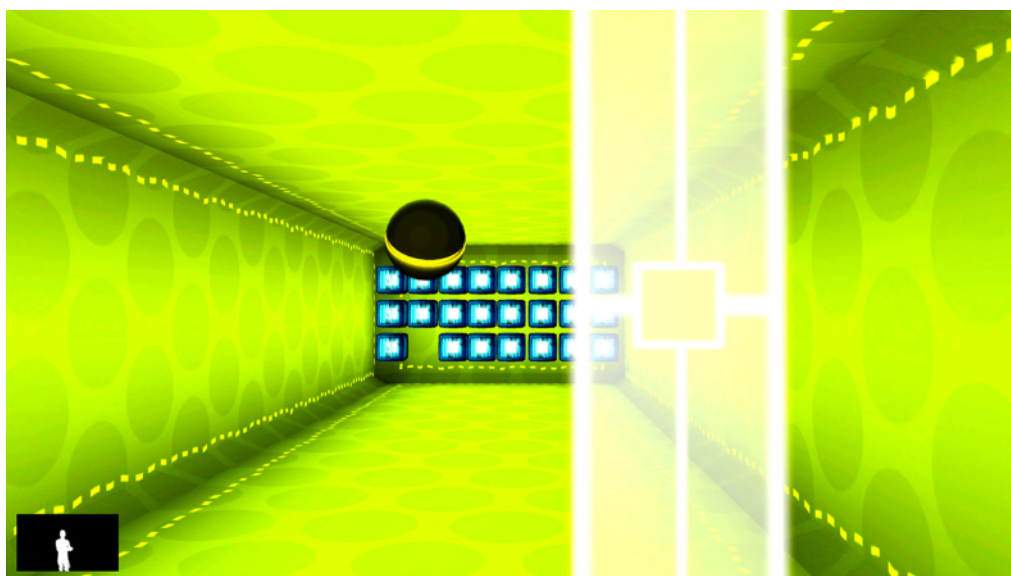
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

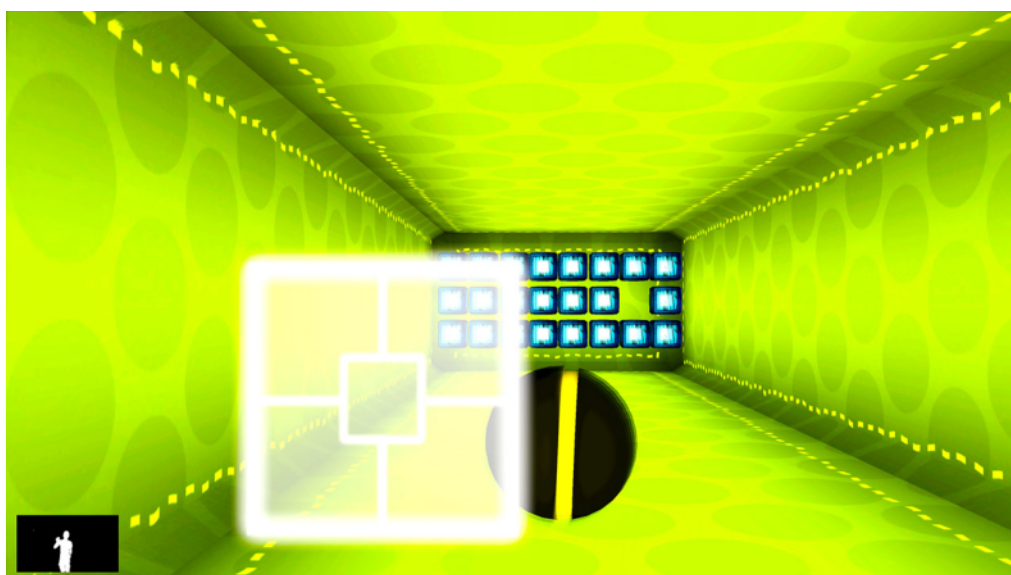
Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe.



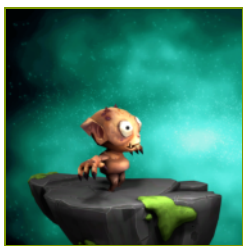
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność własna	
Prędkość bieżni Dowolny(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Wielkość celownika 100%	Prędkości obiektów 70%



Trudność własna	
Prędkość bieżni Dowolny(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania 90s	Zakres 45% ↔ 55%
Wielkość celownika 75%	Prędkości obiektów 70%

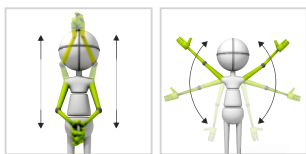


RUCHY FUNKCJONALNE

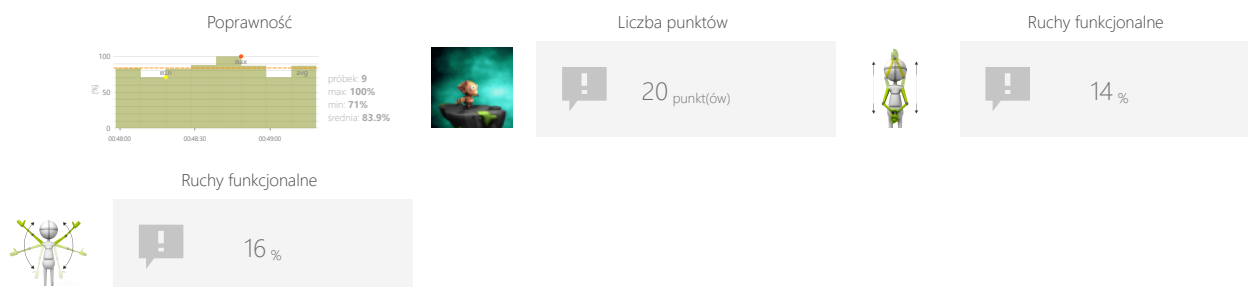
SKOKI PRZEZ RAKIETY

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Czas między obiektami
- Format bomb
- Prędkości obiektów

CELE

- Ruchy spontaniczne
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

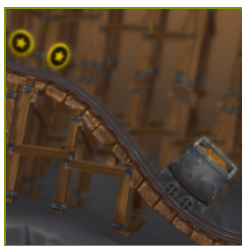
Spraw by stworek podskoczył, gdy rakieta jest blisko



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3
Prędkość bieżni Dowolny(à)	
Nachylenie bieżni Dowolny(à)	
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%
Czas między obiektami 5s	Format bomb >1
Prędkości obiektów 100%	



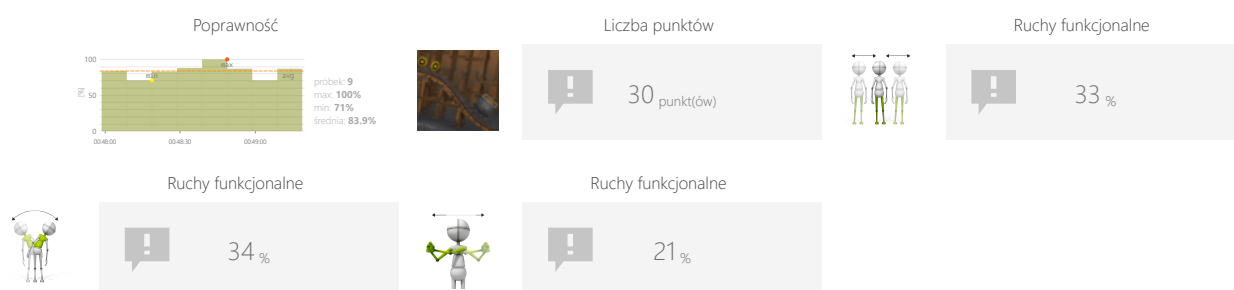
RUCHY FUNKCJONALNE SZYNY

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość bieżni
- Nachylenie bieżni
- Prędkość gracza
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Kształt trasy
- Włącz wykolejanie
- Włącz przeszkody
- Czas między obiektami

CELE

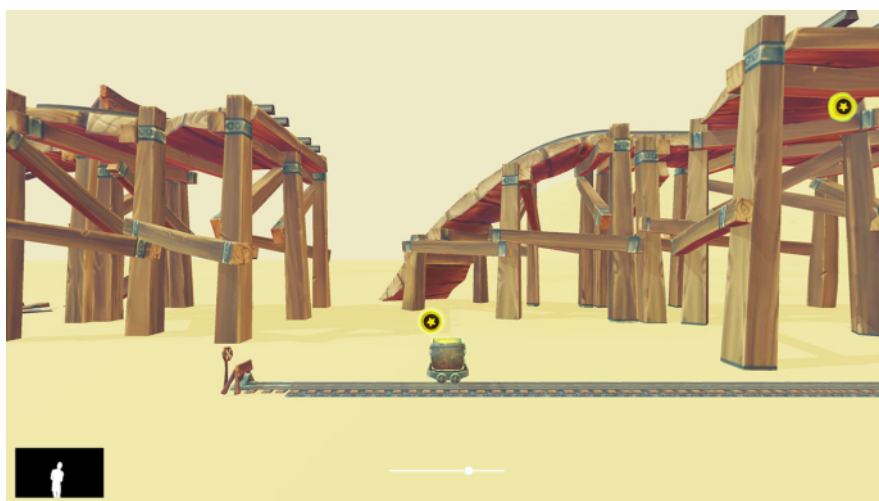
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

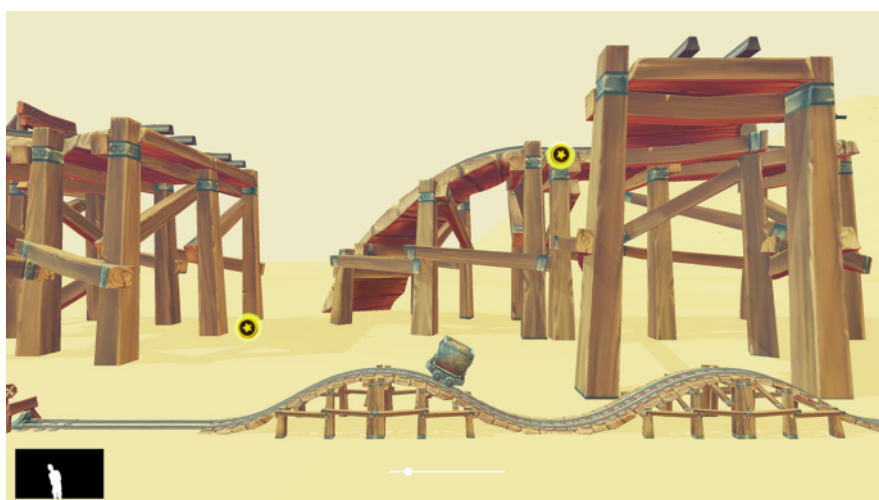
Steruj wózkiem, aby zbierać monety.



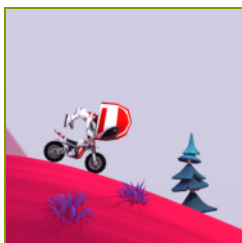
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność		1/3	
Prędkość bieżni	Dowolny(ą)		
Nachylenie bieżni	Dowolny(ą)		
Prędkość gracza			
100%			
w odniesieniu do prędkości bieżni			
Czas trwania	90s		
Zakres	20% ↔ 80%		
Kształt trasy			
Włącz wykoślenie		Nie	
Włącz przeszkody		Nie	
Czas między obiektami			
5s			



Trudność		własna	
Prędkość bieżni	Dowolny(ą)		
Nachylenie bieżni	Dowolny(ą)		
Prędkość gracza			
100%			
w odniesieniu do prędkości bieżni			
Czas trwania	90s		
Zakres	45% ↔ 55%		
Kształt trasy			
Włącz wykoślenie		Nie	
Włącz przeszkody		Nie	
Czas między obiektami			
5s			

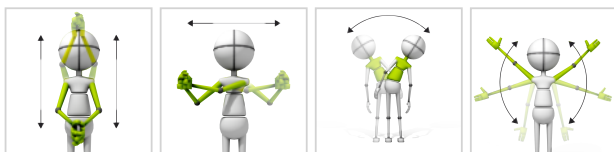


RUCHY FUNKCJONALNE

MOTOCROSS

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Kształt trasy

CELE

- Dynamika planowanych ruchów
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Prędkość bieżni Dowolny(à)	Nachylenie bieżni Dowolny(à)
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%
Kształt trasy Łatwy	



RUCHY FUNKCJONALNE

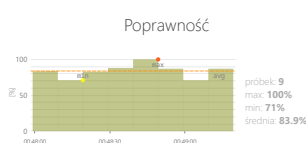
PIECHUR

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów



28 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne



36 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Prędkość gracza
- Czas trwania zadania

CĘLE

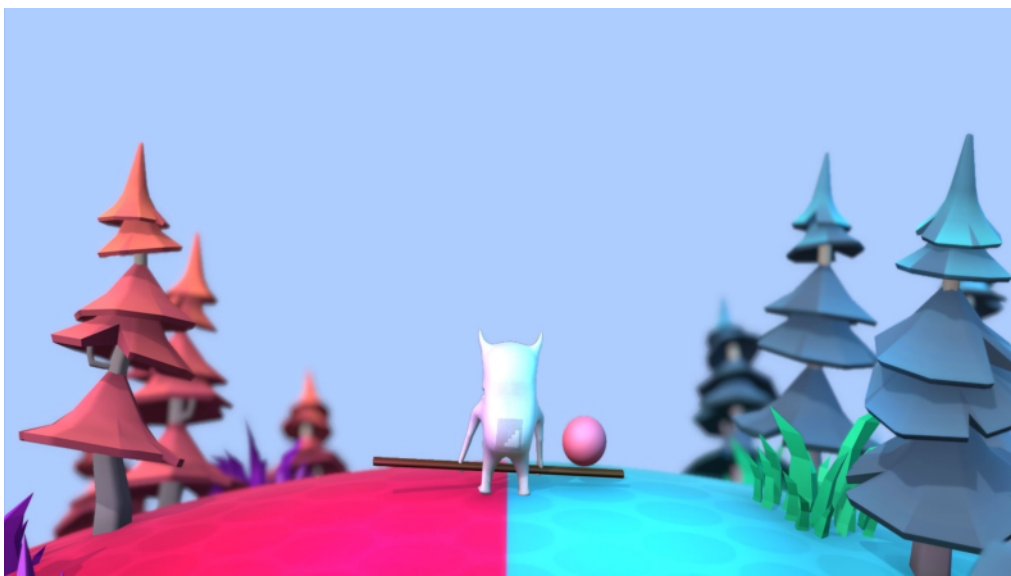
- Planowane ruchy
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Cały czas idąc, wrzucaj niebieskie kule w niebieskie pudełka i różowe kule w różowe pudełka.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	
Prędkość bieżni Dowolny(à)	Nachylenie bieżni Dowolny(à)
Prędkość gracza < 100% > w odniesieniu do prędkości bieżni	
Czas trwania < 90s >	

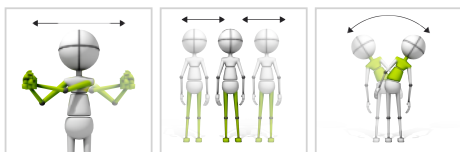


RUCHY FUNKCYJNE

LEŚNY BIEGACZ

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Prędkość gracza
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

- Dynamika planowanych ruchów
- Skupienie
- Planowane ruchy
- Szybkość ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

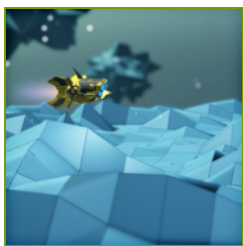
Utrzymuj zająca w ruchu. Zbieraj marchewki.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/2	
Prędkość bieżni Dowolny(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Prędkość gracza 150% w odniesieniu do prędkości bieżni	
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%

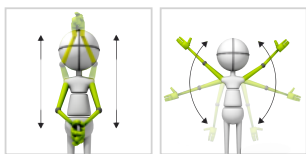


RUCHY FUNKCJONALNE

GEOMETRYCZNY LOTNIK

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Prędkość gracza
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

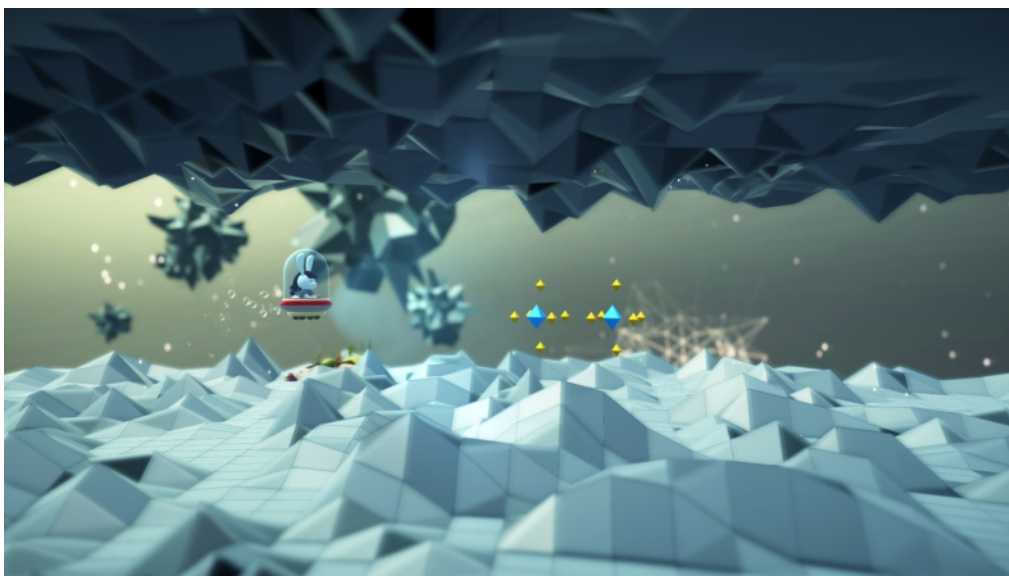
- Dynamika planowanych ruchów
- Aktywność w zadanym rytmie
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

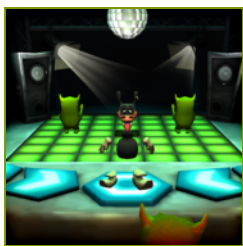
Kontroluj ruch pojazdu, aby unikać przeszkód.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Prędkość biegni Dowolny(ą)	Nachylenie biegni Dowolny(ą)
Prędkość gracza 100% w odniesieniu do prędkości biegni	
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%



RUCHY FUNKCJONALNE

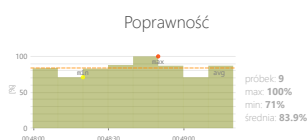
TANCERZ

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów



21 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne



38 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Zaawansowana punktacja
- Indeks utworów
- Poziom szybkości pojawiania się

CELE

- Aktywność w zadanym rytmie
- Ruchy spontaniczne
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

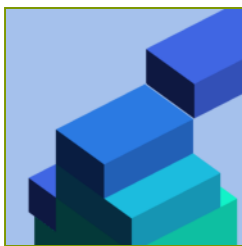
Uderzaj w zielone stworki, kiedy przybliżą się do Ciebie.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



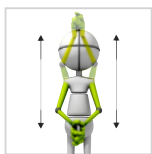
Trudność 1/6	
Prędkość bieżni Dowolny(à)	Nachylenie bieżni Dowolny(à)
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%
Zaawansowana punktacja Nie	Indeks utworów 0
Poziom szybkości pojawiania się Łatwy	



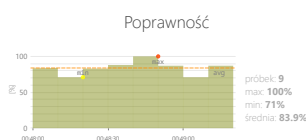
RUCHY FUNKCJONALNE STOS

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

33 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

35 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość bieżni
- Nachylenie bieżni
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkości obiektów

CELE

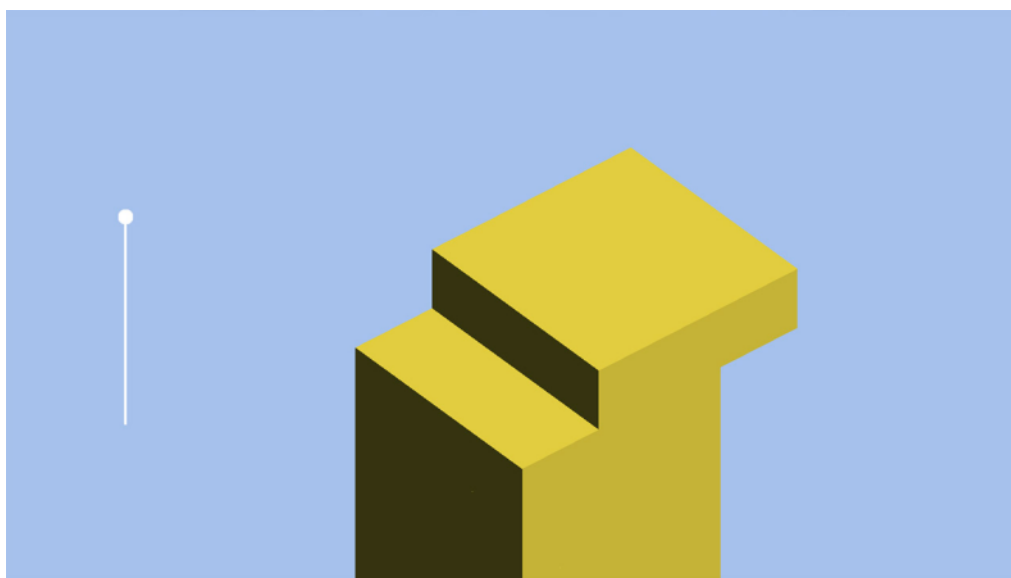
- Powtarzające się ruchy
- Rytmika
- Planowane ruchy
- Skupienie

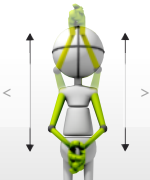
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

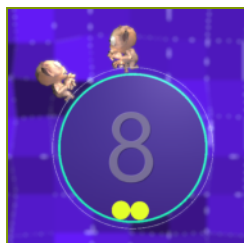
Zbuduj najwyższą możliwą wieżę, idealnie wyrównując bloki.
Dobierz odpowiedni moment na wykonanie wzoru ruchu, gdy bloki są odpowiednio ustawione.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



		
	Trudność 1/3	
Prędkość bieżni Dowolny(ą)		Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania 90s		Zakres 20% 80% 
Prędkości obiektów 50%		

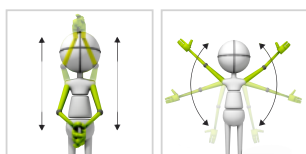


RUCHY FUNKCJONALNE

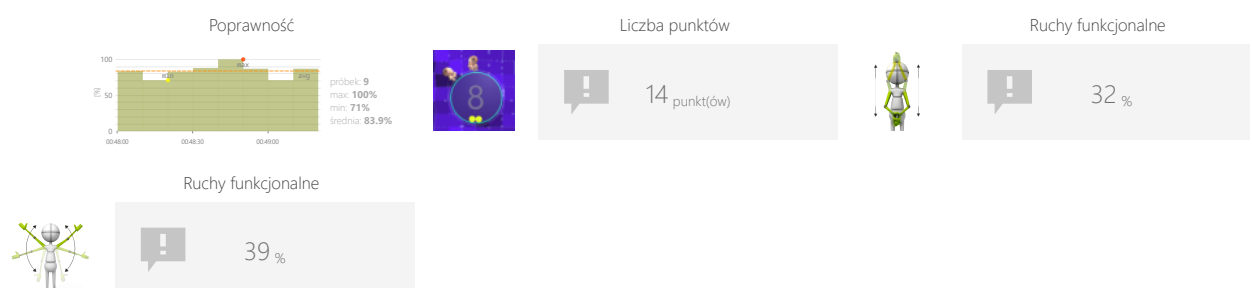
UNIKAJ CHOCHLIKA

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Liczba chochlików
- Liczba celów
- Prędkości obiektów

CELE

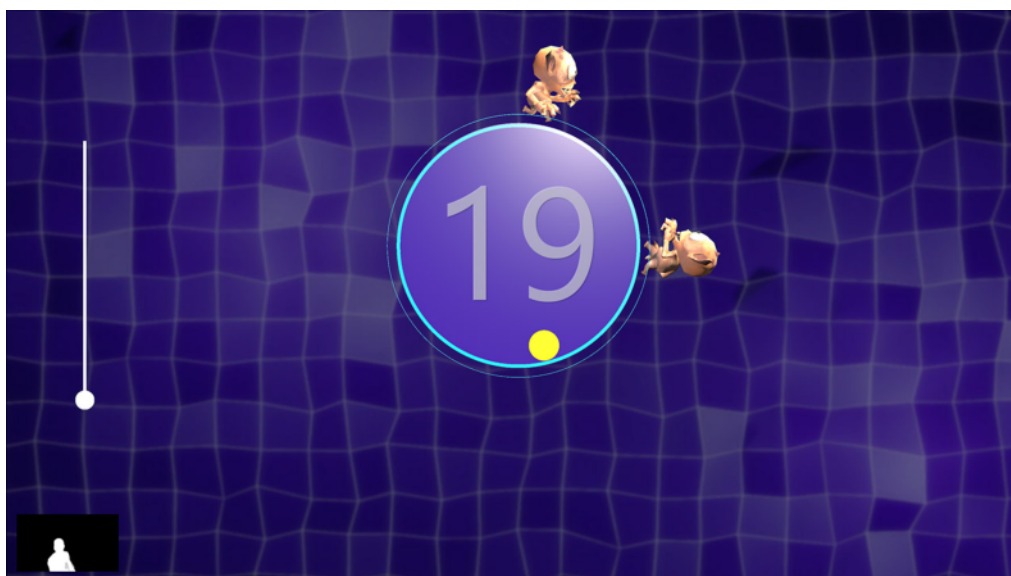
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Skupienie

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Strzelaj zielonymi kulkami do okręgu, unikając trafienia chochlika.



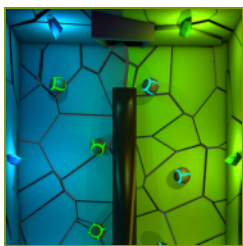
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Prędkość biegni Dowolny(à)	Nachylenie biegni Dowolny(à)
Czas trwania < 90s >	Zakres 20% 80%
Liczba chochlików < 2 >	Liczba celów < 20 >
Prędkości obiektów < 100% >	



Prędkość biegni Dowolny(à)	Nachylenie biegni Dowolny(à)
Czas trwania < 90s >	Zakres 20% 80%
Liczba chochlików < 6 >	Liczba celów < 20 >
Prędkości obiektów < 100% >	

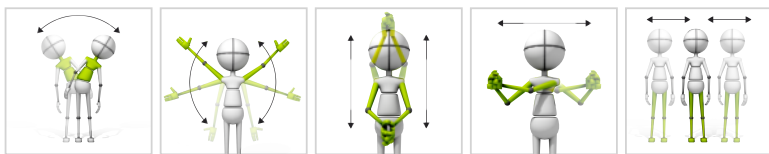


PODZIELNOŚĆ UWAGI

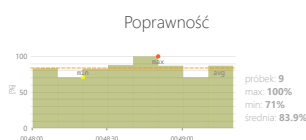
SORTER

Mierz i trenuj umiejętność skutecznego wykonywania więcej niż jednej czynności na raz, zwracając uwagę na dwa lub więcej kanałów informacyjnych.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

15 punkt(ów)



Podzielność uwagi

18 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość bieżni
- Nachylenie bieżni
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Liczba obiektów
- Rozmiar szczeliny
- Prędkości obiektów

CELE

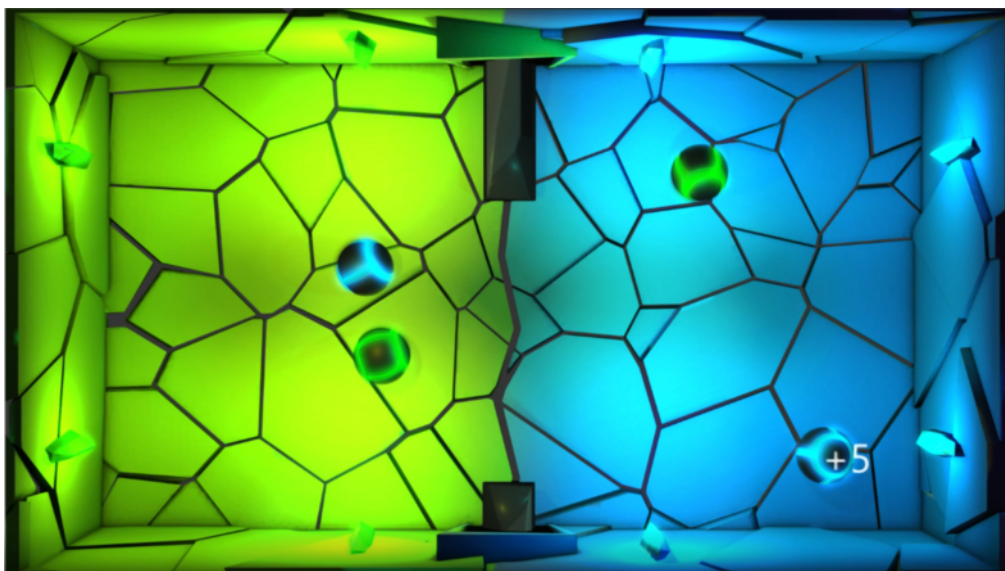
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

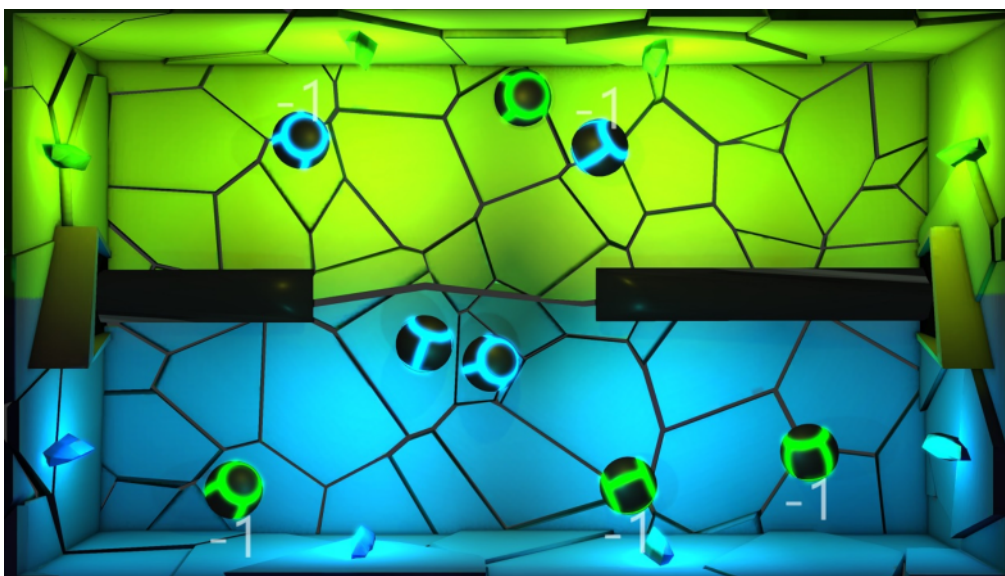
Kontrolując blokadę swoimi ruchami spraw, żeby niebieskie piłki znalazły się na niebieskiej stronie, a zielone piłki na zielonej stronie



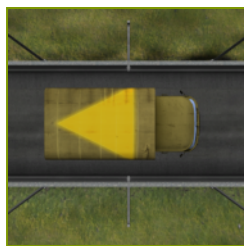
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Prędkość bieżni Dowolny(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%
Liczba obiektów 4	Rozmiar szczeliny 150%
Prędkości obiektów 100%	



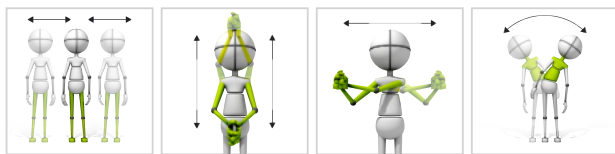
Trudność własna	
Prędkość bieżni Dowolny(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%
Liczba obiektów 8	Rozmiar szczeliny 150%
Prędkości obiektów 100%	



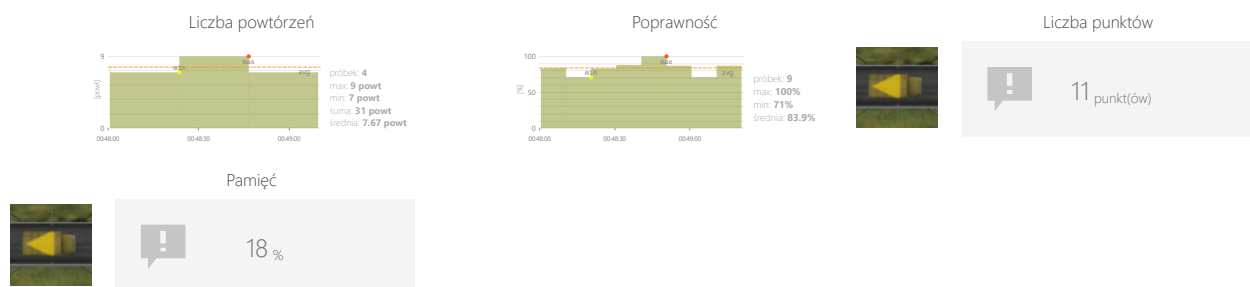
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość bieżni
- Nachylenie bieżni
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Opcje

CELE

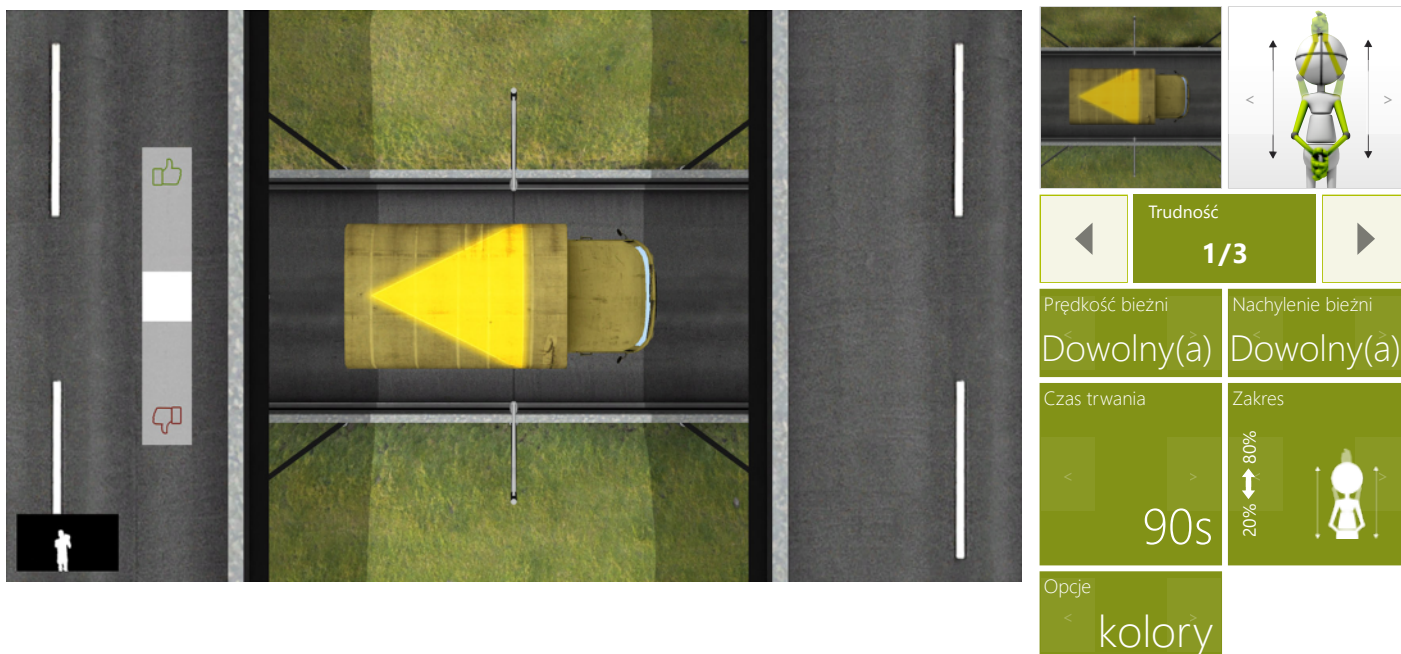
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zapamiętaj kształt i/lub kolor figury na dachu samochodu. Odpowiedz, czy kolejny samochód ma dokładnie taki sam kształt i/lub kolor jak poprzedni.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

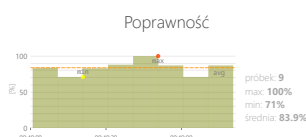
MATMA

Mierz i trenuj umiejętność rozwiązywanie konkretnych problemów. Rozwiązywanie problemów może obejmować działania matematyczne lub systematyczne i może być miarą umiejętności krytycznego myślenia.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

32 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

26 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Zakres liczb
- Losuj ujemne

CELE

- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

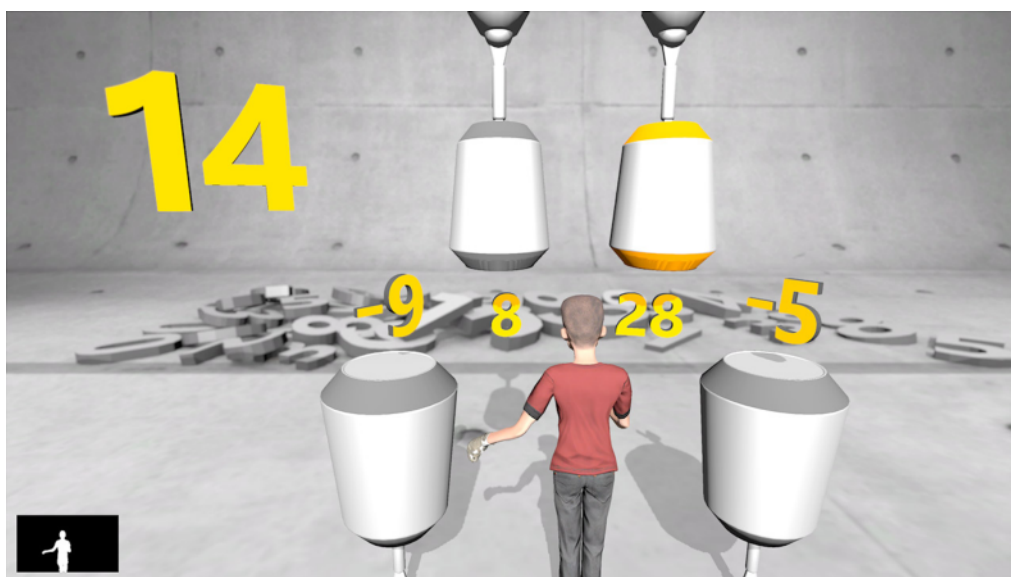
Uderz worek treningowy, aby go oznaczyć (pomarańczowy pierścień oznacza, że jest aktywny). Spraw aby suma liczb widocznych nad aktywnymi workami była równa liczbie w lewym górnym rogu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/5	
Prędkość biegni Dówołny(à)	Nachylenie biegni Dówołny(à)
Czas trwania < 30s >	Zakres liczb < min 5 max 10 >
Losuj ujemne < Nie >	



Trudność 5/5	
Prędkość biegni Dówołny(à)	Nachylenie biegni Dówołny(à)
Czas trwania < 30s >	Zakres liczb < min 10 max 20 >
Losuj ujemne < Tak >	

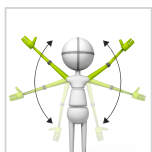


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

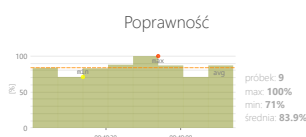
ZEGAR

Mierz i trenuj umiejętność rozwiązywanie konkretnych problemów. Rozwiązywanie problemów może obejmować działania matematyczne lub systematyczne i może być miarą umiejętności krytycznego myślenia.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

25 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

23 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie biegni
- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Zakres
- Kąt

CELE

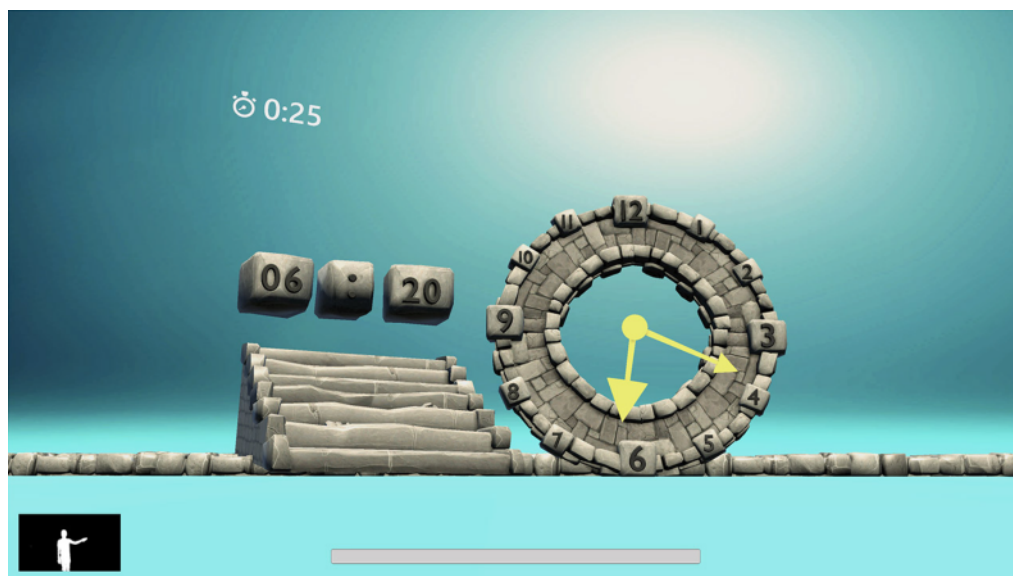
- Szybkość podejmowania decyzji
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Steruj strzałkami zegara analogowego tak, aby wskazywał tę samą godzinę, co zegar elektroniczny po lewej.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Prędkość bieżni	Nachylenie bieżni
Dowolny(ą)	Dowolny(ą)
Czas trwania	Czas minićwiczania
< 90s >	< 30s >
Zakres	Kąt
20% 80%	180°
	Kąt
	180°



ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

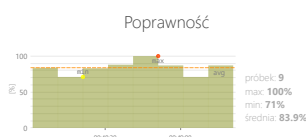
LABIRYNT

Mierz i trenuj umiejętność rozwiązywanie konkretnych problemów. Rozwiązywanie problemów może obejmować działania matematyczne lub systematyczne i może być miarą umiejętności krytycznego myślenia.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

34 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

27 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość biegni
- Nachylenie bieżni
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Pokaż ścieżkę
- Rozmiar labiryntu

CELE

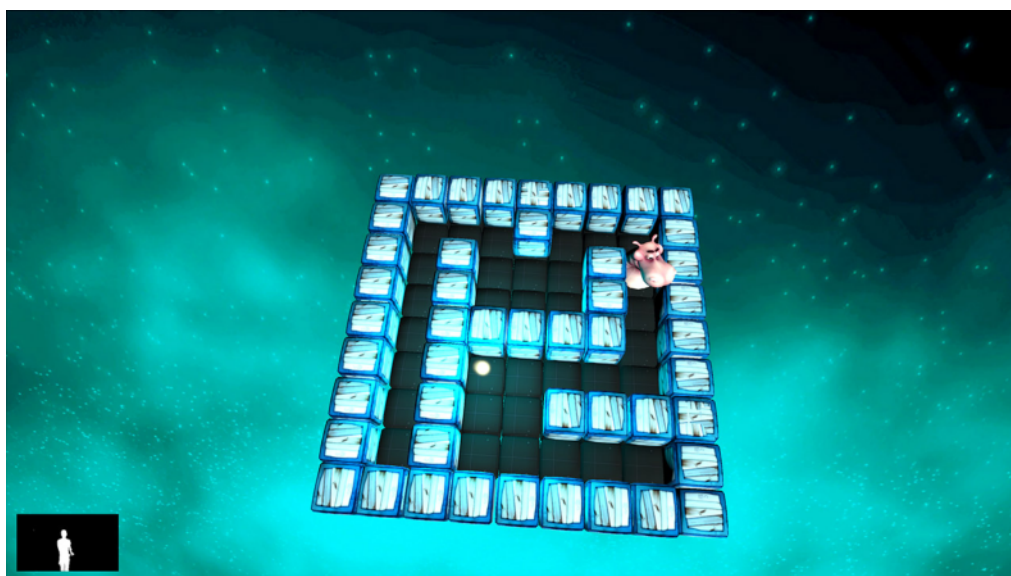
- Zadania logiczne
- Planowane ruchy
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

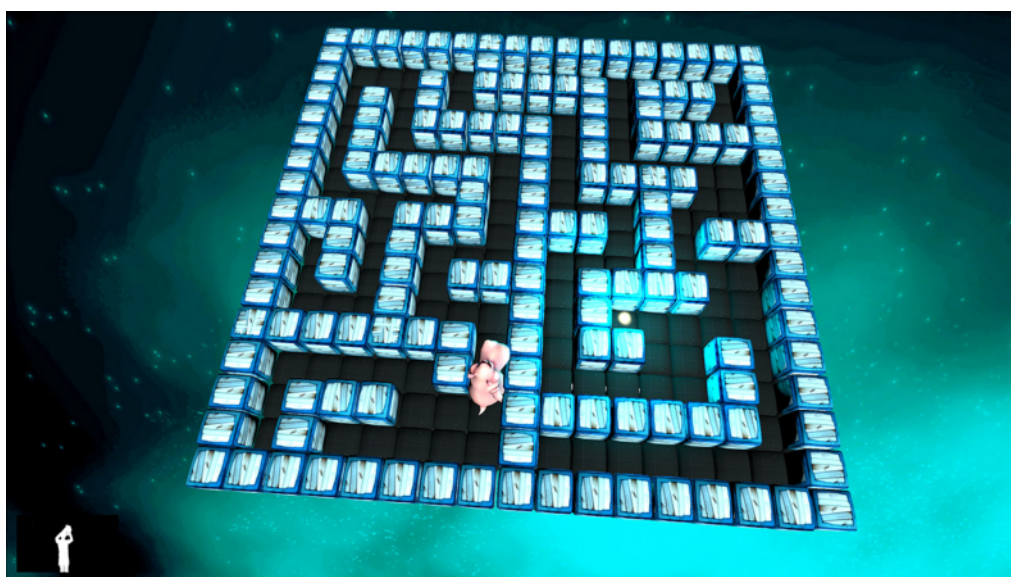
Steruj hipopotamem, żeby dotarł do oznaczonego celu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/4	▶
Prędkość biegni Dówolny(ą)		Nachylenie biegni Dówolny(ą)
Czas trwania 90s		Zakres 20% 80% 20% 80%
Pokaż ścieżkę Nie		Rozmiar labiryntu 4



◀	Trudność 4/4	▶
Prędkość biegni Dówolny(ą)		Nachylenie biegni Dówolny(ą)
Czas trwania 90s		Zakres 20% 80% 20% 80%
Pokaż ścieżkę Nie		Rozmiar labiryntu 10



SPECJALNE CIŚNIENIE KRWI

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość bieżni
- Nachylenie bieżni

CELE

- Monitoruj parametry zewnętrzne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zmierz swoje ciśnienie krwi i wpisz wynik.