

BIEŻNIA + KAMERA PAKIET PREMIUM

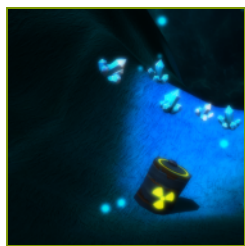
2025.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Zakres ruchu	5
Czas ruchu	8
Prędkość	12
Balans	19
Precyzja ruchu	23
Ruchy funkcjonalne	30
Podzielność uwagi	83
Pamięć	85
Rozwiązywanie problemów	88
Specjalne	95

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
- Czas trwania zadania
- Kąt

CELE

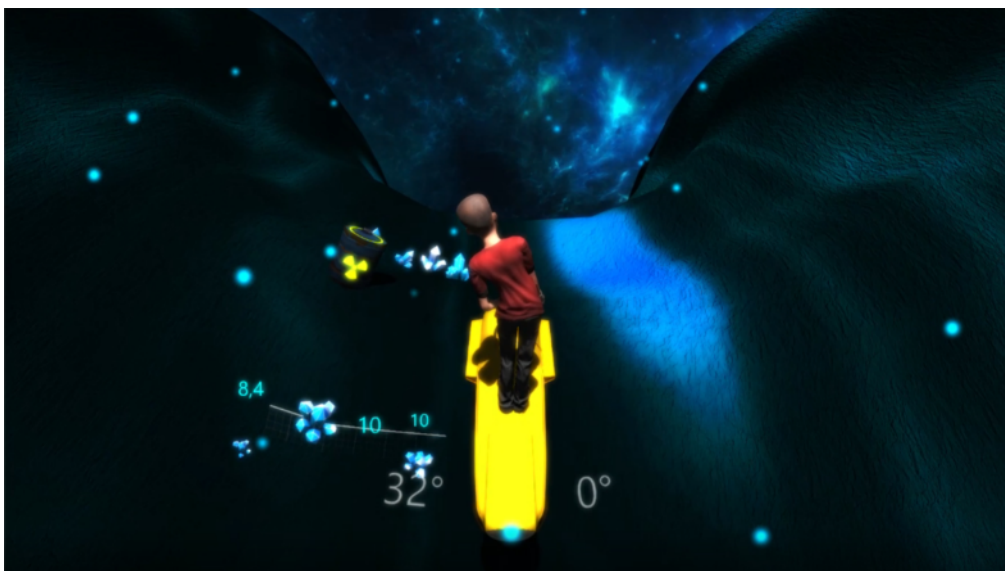
- Poprawianie zakresu ruchu
- Spostrzegawczość
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Reakcja na pozytywne bodźce wizualne

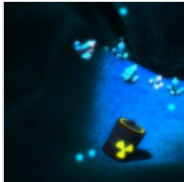
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zbieraj kryształy i unikaj beczek.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/4

▶

Prędkość bieżni
Dowolny(ą)

Nachylenie bieżni
Dowolny(ą)

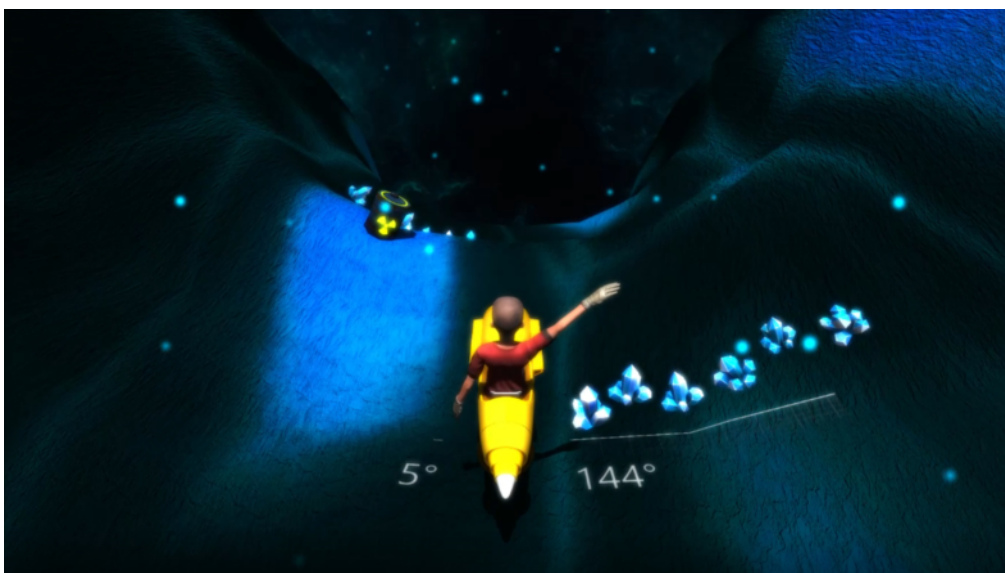
Prędkość gracza
100%

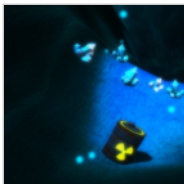
w odniesieniu do prędkości bieżni

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°

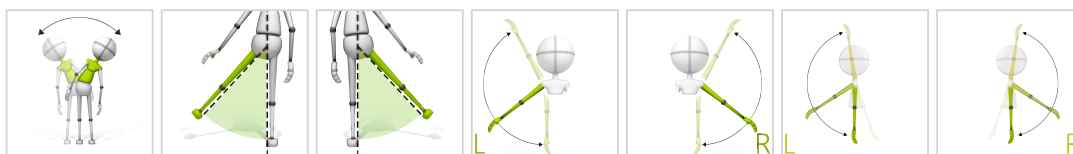


ZAKRES RUCHU

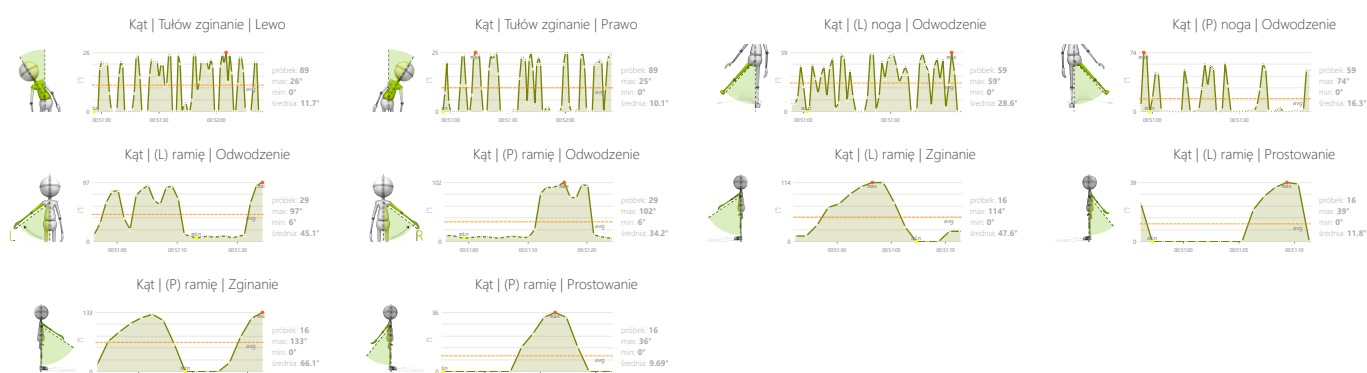
EWALUACJA KĄTÓW

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



CELE

- Badanie zakresu ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

System zmierzy twój zakres ruchu.

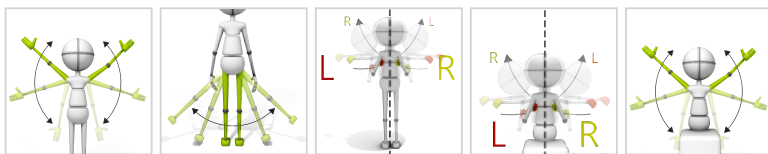


CZAS RUCHU

REAKCJA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- 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(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%
Czas reakcji 2s	Odległość do celów 75%



CZAS RUCHU

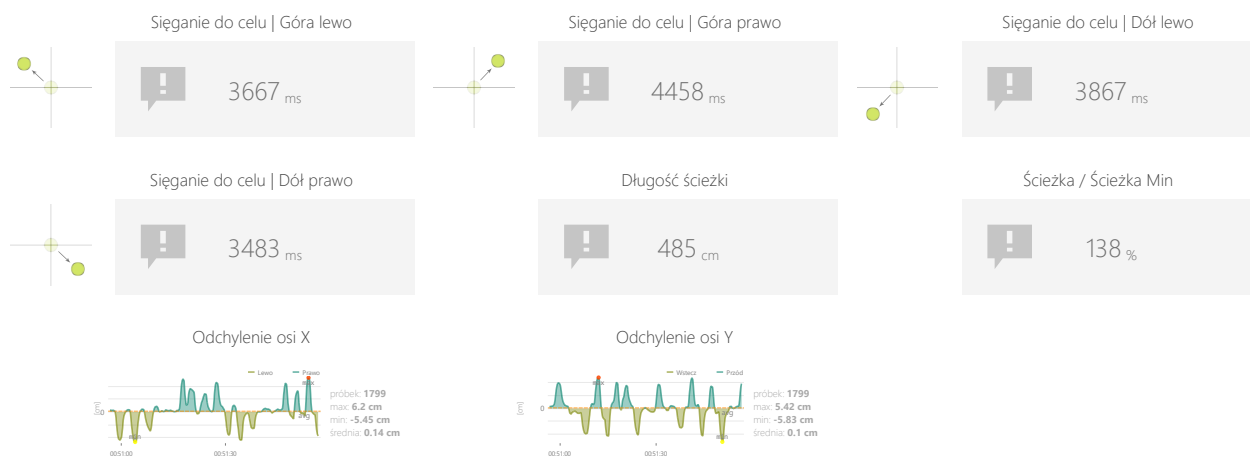
TEST DYNAMICZNY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zakres
- Pokaż ścieżkę
- Powtórzenia
- Pozycjonowanie

CELE

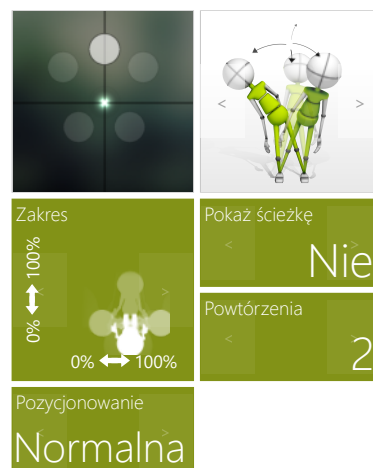
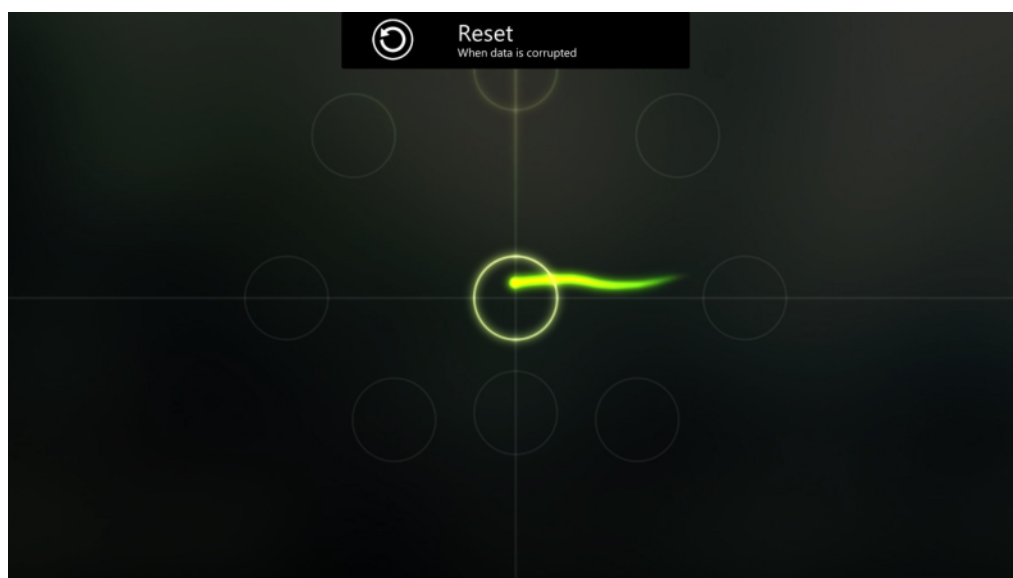
- Przetestuj granice równowagi
- Dynamika planowanych ruchów

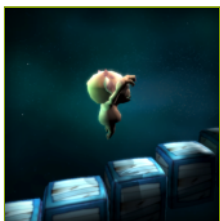
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Najedź na podświetlony cel i przytrzymaj chwilę. Następny cel zostanie podświetlony.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA

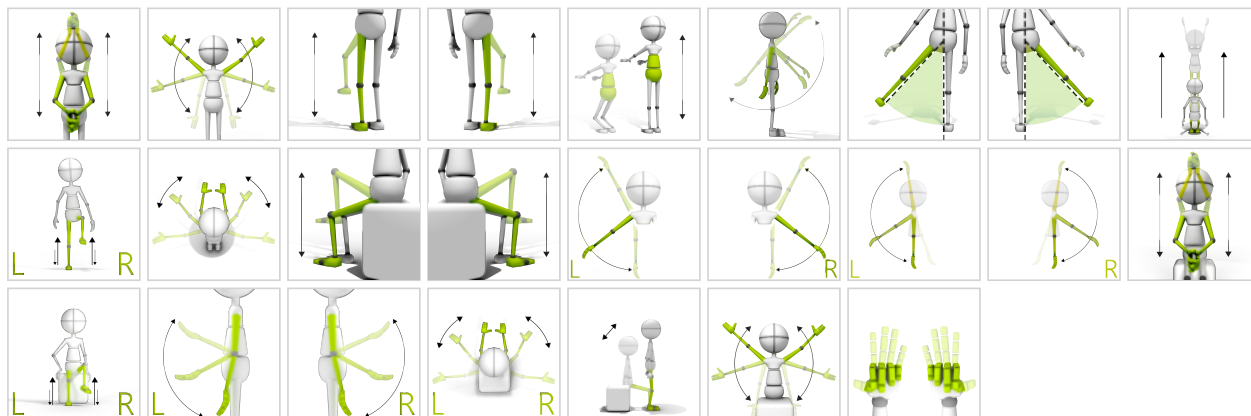




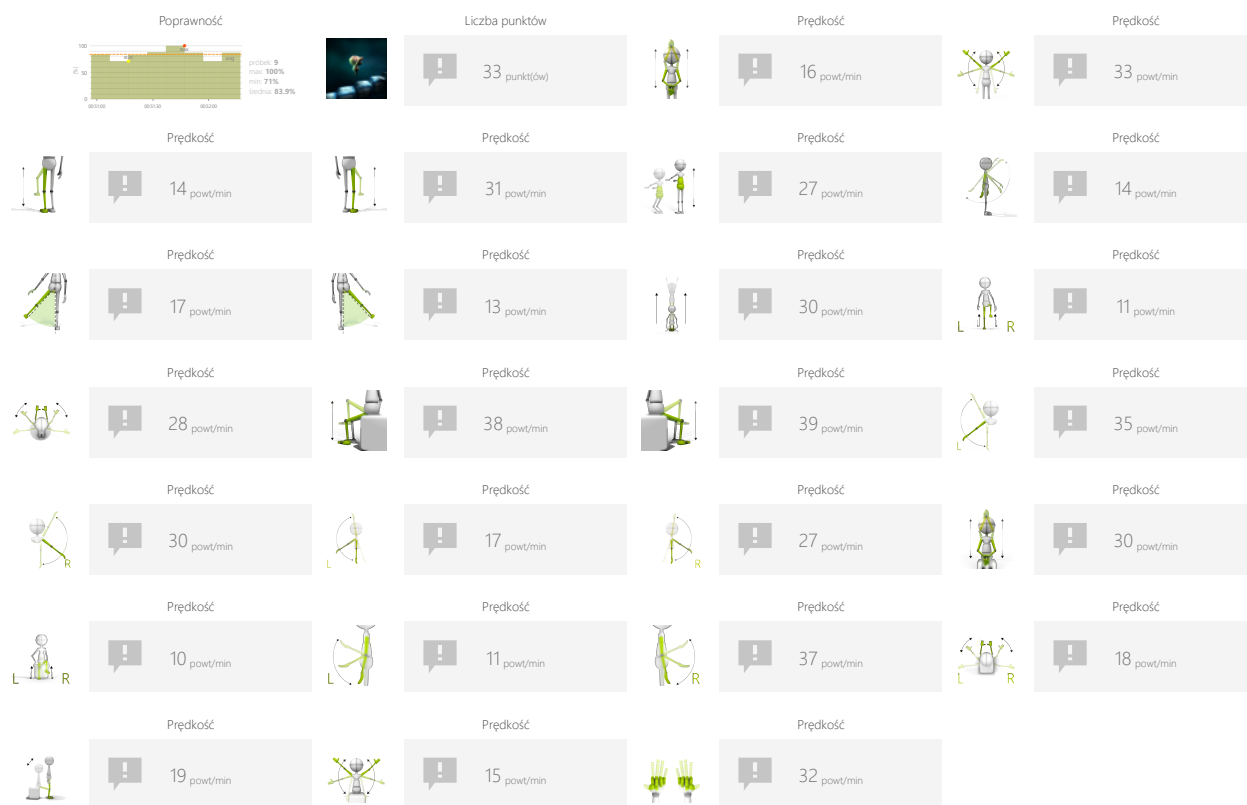
PRĘDKOŚĆ SCHODY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Maksymalny czas na piętrze
- Liczba schodów
- Długość paazy

CELE

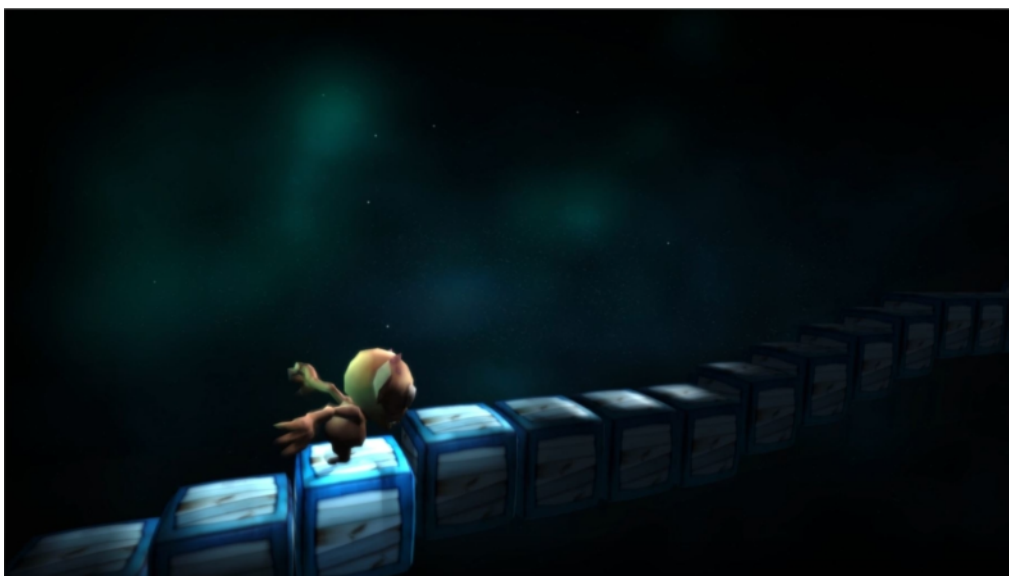
- Dynamika planowanych ruchów

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 >		

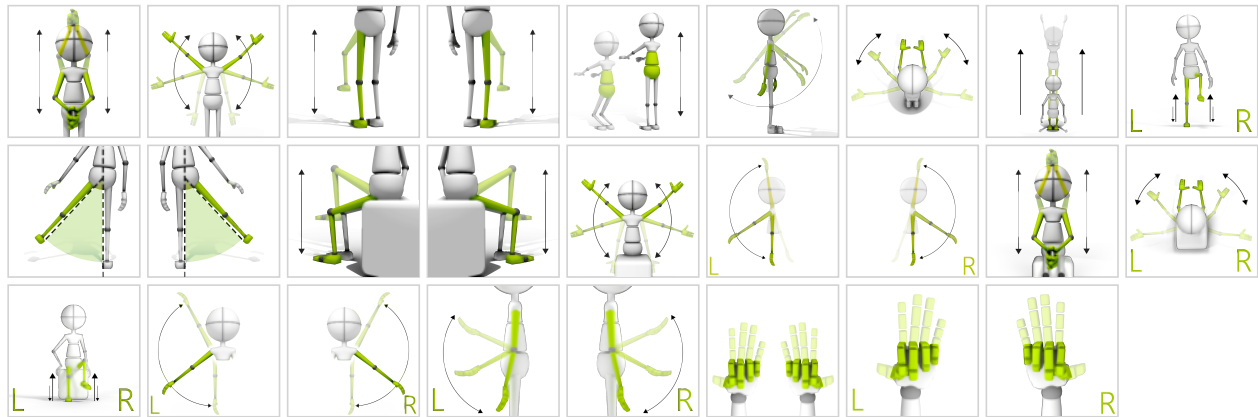


PRĘDKOŚĆ

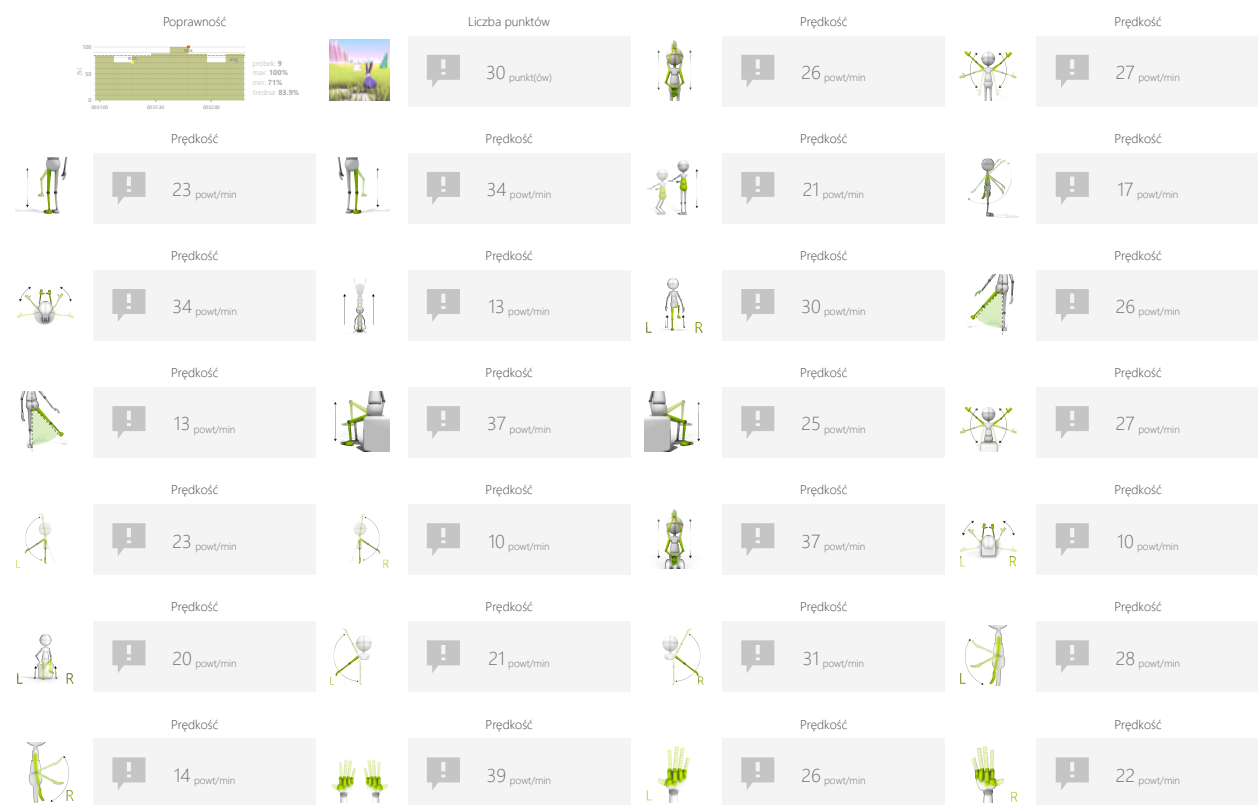
KRÓLIK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

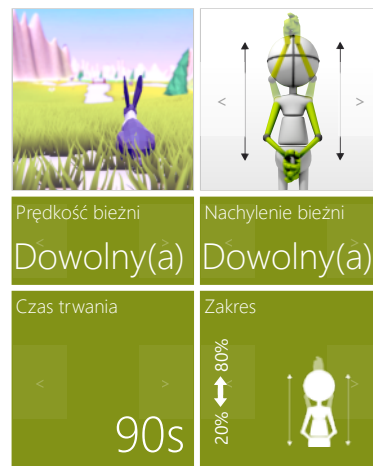
- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

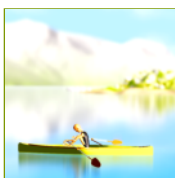
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



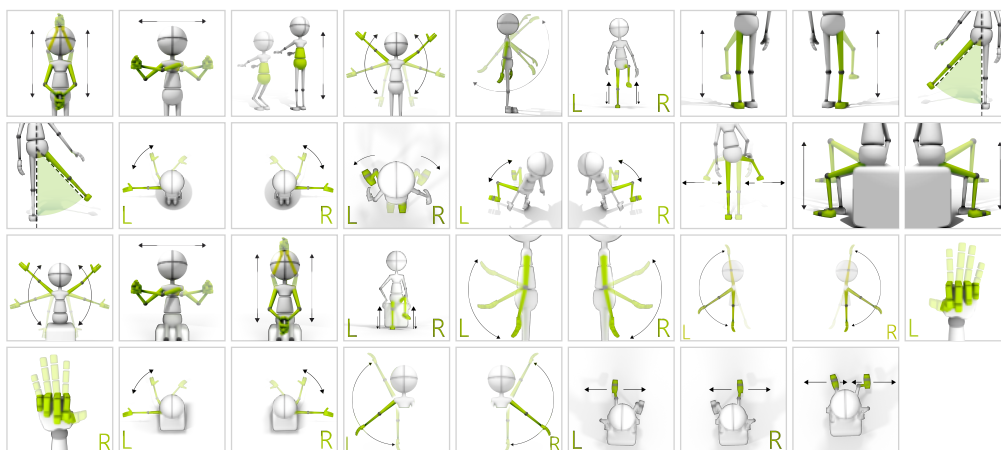


PRĘDKOŚĆ

KAJAK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI

Poprawność		Liczba punktów 10 (punktów)		Prędkość 35 powt/min		Prędkość 22 powt/min	
	Prędkość 32 powt/min		Prędkość 19 powt/min		Prędkość 29 powt/min		Prędkość 10 powt/min
	Prędkość 27 powt/min		Prędkość 23 powt/min		Prędkość 10 powt/min		Prędkość 20 powt/min
	Prędkość 23 powt/min		Prędkość 32 powt/min		Prędkość 35 powt/min		Prędkość 29 powt/min
	Prędkość 25 powt/min		Prędkość 26 powt/min		Prędkość 22 powt/min		Prędkość 39 powt/min
	Prędkość 19 powt/min		Prędkość 21 powt/min		Prędkość 16 powt/min		Prędkość 33 powt/min
	Prędkość 13 powt/min		Prędkość 24 powt/min		Prędkość 11 powt/min		Prędkość 35 powt/min
	Prędkość 38 powt/min		Prędkość 18 powt/min		Prędkość 35 powt/min		Prędkość 16 powt/min
	Prędkość 27 powt/min		Prędkość 29 powt/min		Prędkość 24 powt/min		Prędkość 11 powt/min
	Prędkość 37 powt/min						

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

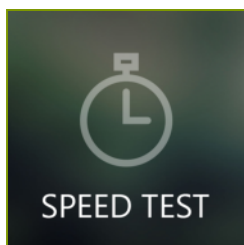
Wiosłuj tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

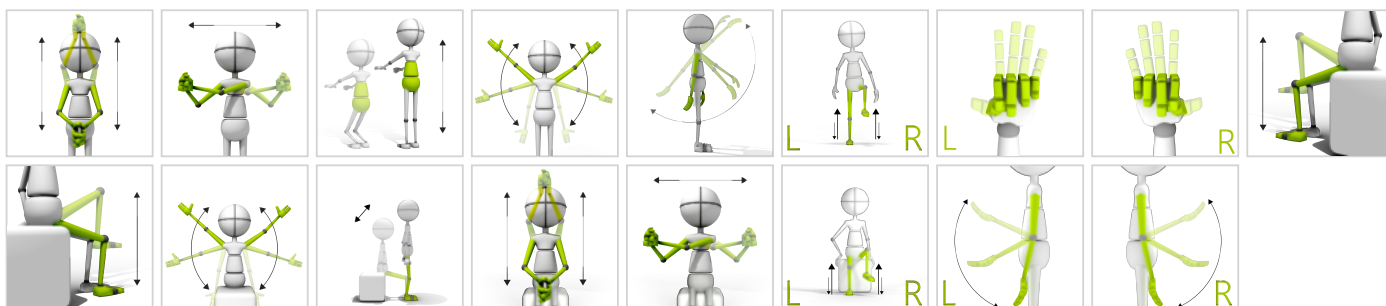


PRĘDKOŚĆ

TEST PRĘDKOŚCI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI

	Prędkość ! 34 powt/min		Prędkość ! 30 powt/min		Prędkość ! 17 powt/min		Prędkość ! 27 powt/min
	Prędkość ! 28 powt/min		Prędkość ! 39 powt/min		Prędkość ! 11 powt/min		Prędkość ! 20 powt/min
	Prędkość ! 23 powt/min		Prędkość ! 33 powt/min		Prędkość ! 19 powt/min		Prędkość ! 22 powt/min
	Prędkość ! 17 powt/min		Prędkość ! 35 powt/min		Prędkość ! 14 powt/min		Prędkość ! 31 powt/min
	Prędkość ! 11 powt/min						

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

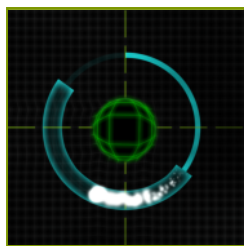
- Czas zakończenia działania
- Zakres

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

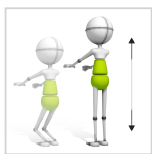
Powtórz określony wzorec ruchu tak wiele razy, jak to możliwe.



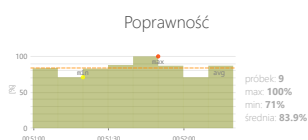
BALANS SIATKA

Mierz i trenuj utrzymywanie zadanego rozkładu ciężaru ciała.

TRYBY STEROWANIA

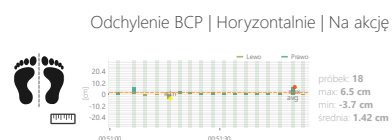


WYNIKI



Liczba punktów

20 punkt(ów)



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Okres
- Pozycjonowanie

CELE

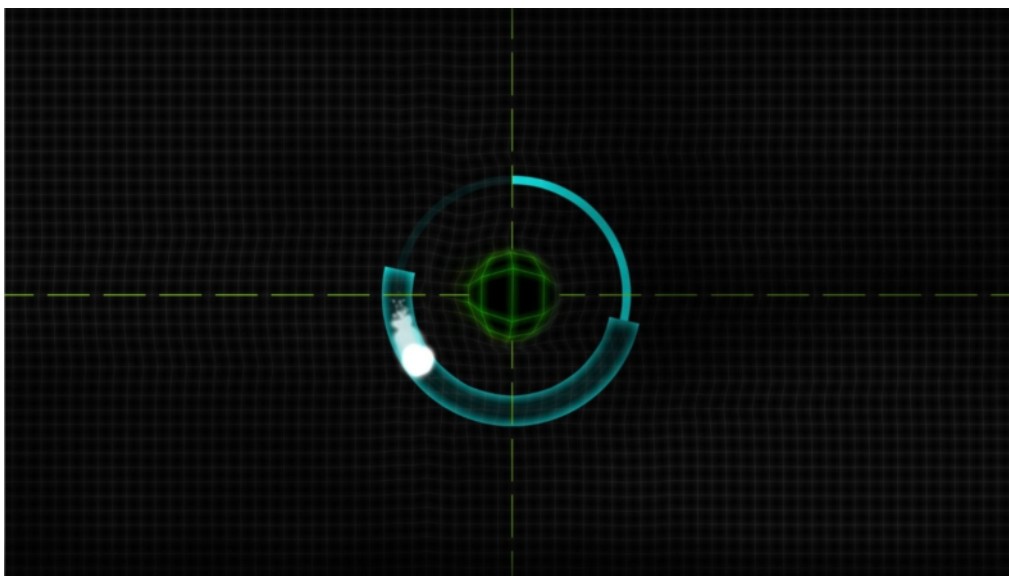
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Aktywność w zadanym rytmie

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

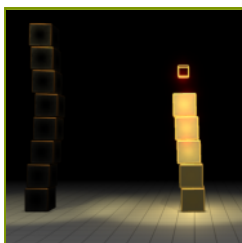
Utrzymuj biały świecący punkt wewnątrz niebieskiego obszaru i upewnij się, że powstająca kula pozostaje w środku celownika.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania < 90s >		Zakres 50% ↔ 5% 0% ↔ 100%
Okres < 6s >		Pozycjonowanie Dowolny(a)

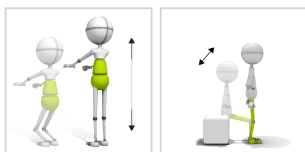


BALANS

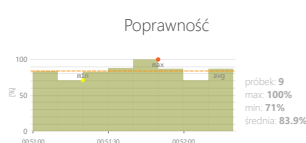
BUDOWANIE BLOKÓW

Mierz i trenuj utrzymywanie zadanego rozkładu ciężaru ciała.

TRYBY STEROWANIA

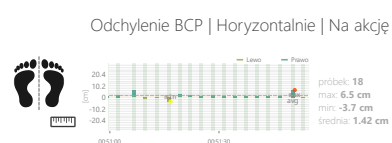


WYNIKI



Liczba punktów

12 punkt(ów)



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Wysokość stosu
- Pozycjonowanie

CELE

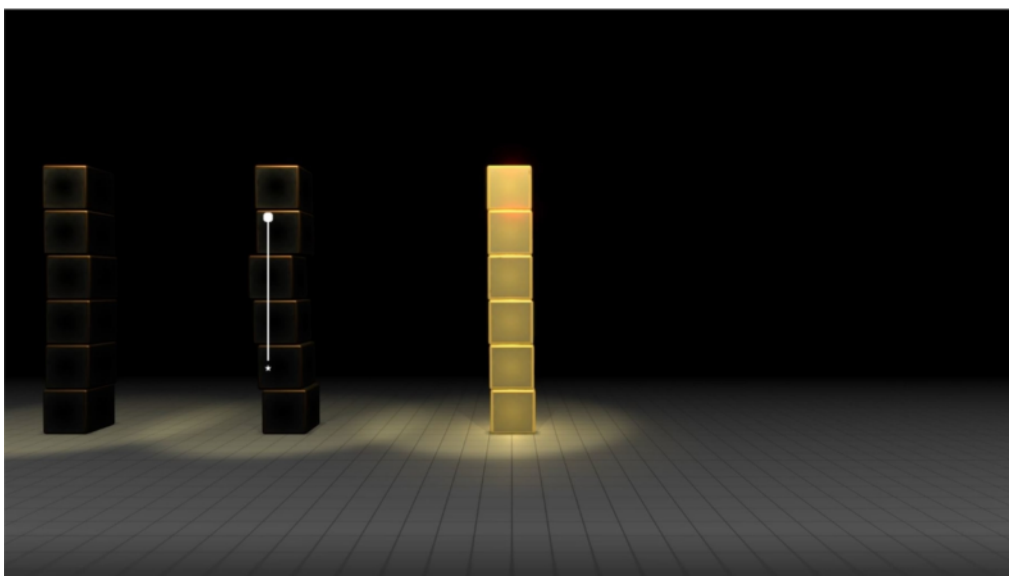
- Precyzja ruchu
- Wzmocnienie mięśni

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zbuduj tak wiele wież jak potrafisz. Utrzymuj równowagę aby budować proste wieże.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania < 90s >		Zakres 50% 5% 0% 100%
Wysokość stosu < 6 >		Pozycjonowanie < Dowolny(a) >

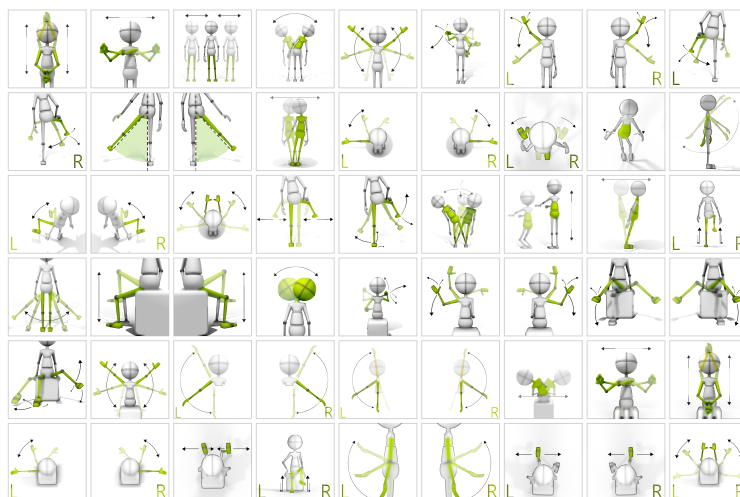


PRECYZJA RUCHU

RYBKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

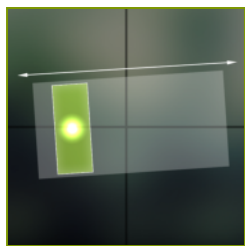
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkości obiektów

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Planowane ruchy
- Wzmocnienie mięśni
- Precyzja ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Poruszaj niebieskim okręgiem, aby chronić iskrę przed rybką. Iskra jest bezpieczna, gdy znajduje się w środku okręgu.

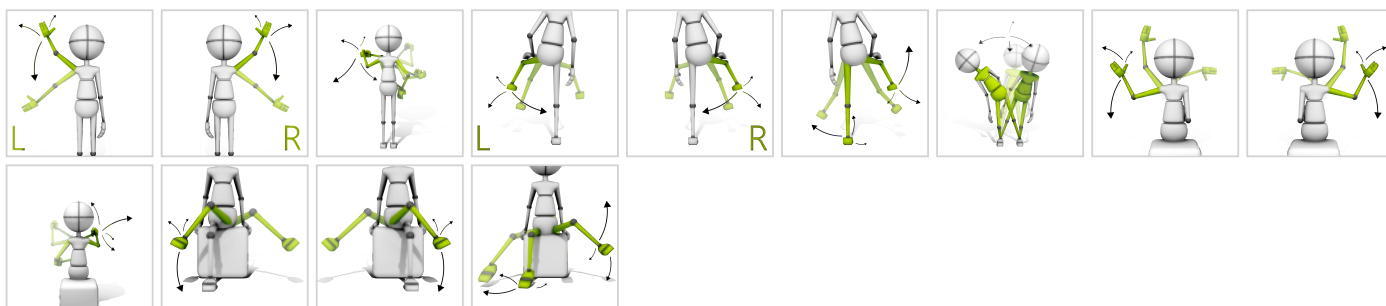


PRECYZJA RUCHU

WAHADŁO

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Pokaż ścieżkę
- Okres
- Obrót
- Wysokość wahadła
- Szerokość wahadła

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Rytmika
- Aktywność w zadanym rytmie
- Precyzja ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spróbuj zsynchronizować się z ruchami prostokąta. Staraj się utrzymać w jego granicach.

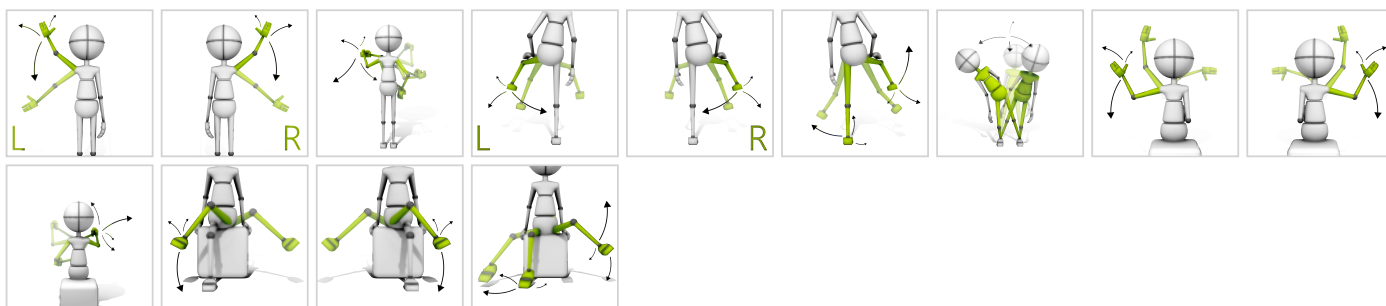


PRECYZJA RUCHU

ŚLEDZENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odwrotny kierunek
- Pokaż ścieżkę
- Okres
- Promień
- Promień celu

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Przetestuj granice równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spróbuj zsynchronizować swoje ruchy z ruchem okręgu, aby pozostać w nim jak najdłużej.



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

Poprawność		Liczba punktów		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu	
	poprawność: 8 max: 100% min: 0% średnia: 83.3%		13 (punktów)		23 %		25 %
	Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu
	34 %		30 %		31 %		27 %
	Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu
	14 %		25 %		27 %		38 %
	Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu
	39 %		19 %		21 %		23 %
	Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu
	35 %		22 %		17 %		34 %
	Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu
	14 %		16 %		10 %		35 %
	Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu
	22 %		32 %		19 %		15 %
	Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu
	16 %		26 %		29 %		37 %
	Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu
	34 %		37 %		17 %		18 %
	Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu		Precyzja ruchu
	28 %		15 %		25 %		27 %
	Precyzja ruchu		Precyzja ruchu				
	36 %		18 %				

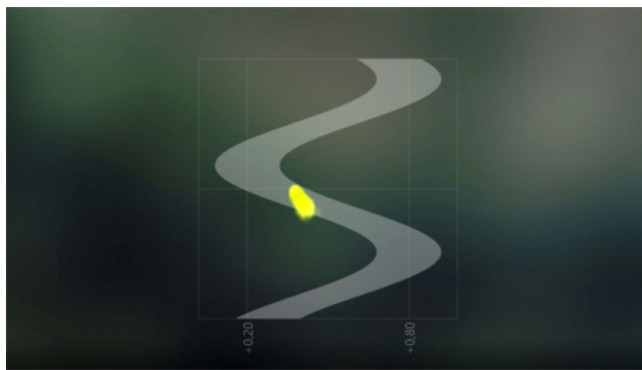
- Kształt wykresu (sinusoidalny, trapezoidalny, prostokątny)
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Pozycjonowanie

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

Staraj się trzymać w granicach.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność **3/3**

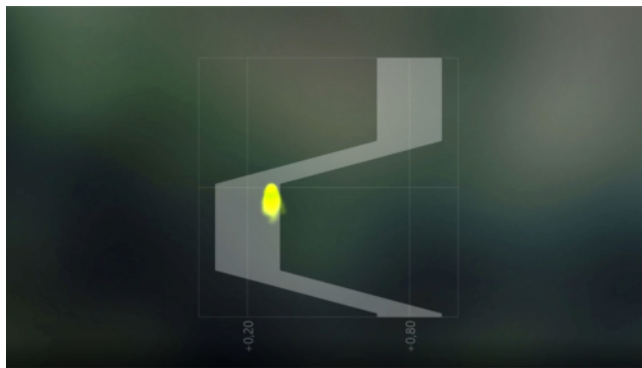
Prędkość bieżni: Dowolny(a) Nachylenie bieżni: Dowolny(a)

Konfiguracja wykresu

4.0s +/-: 20%

Prędkość gracza: 100%
w odniesieniu do prędkości bieżni

Czas trwania: 30s Zakres: 20% ↔ 80%



Trudność **1/3**

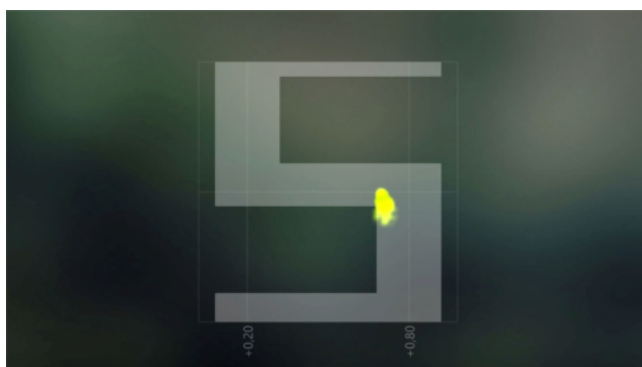
Prędkość bieżni: Dowolny(a) Nachylenie bieżni: Dowolny(a)

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%

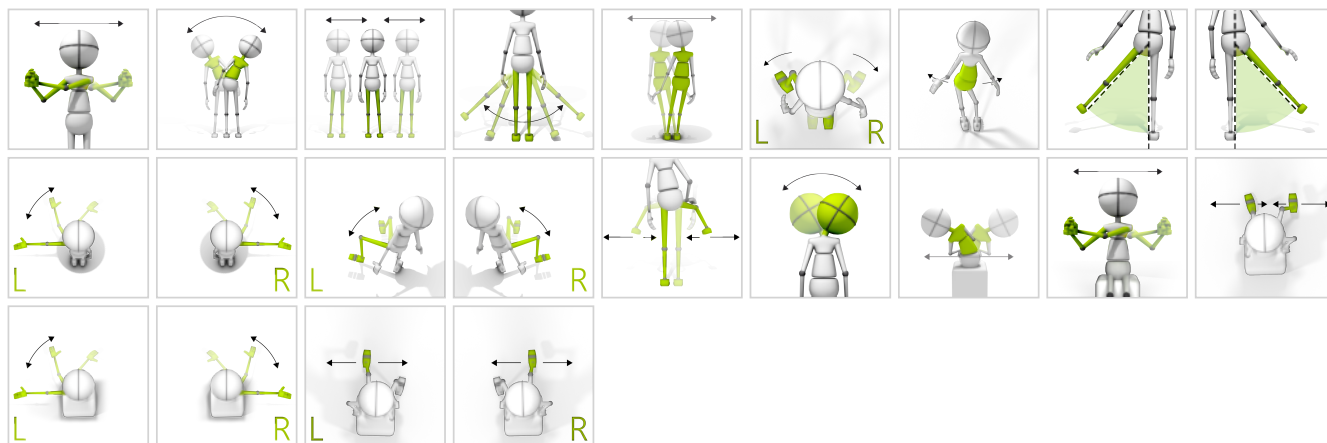


PRECYZJA RUCHU

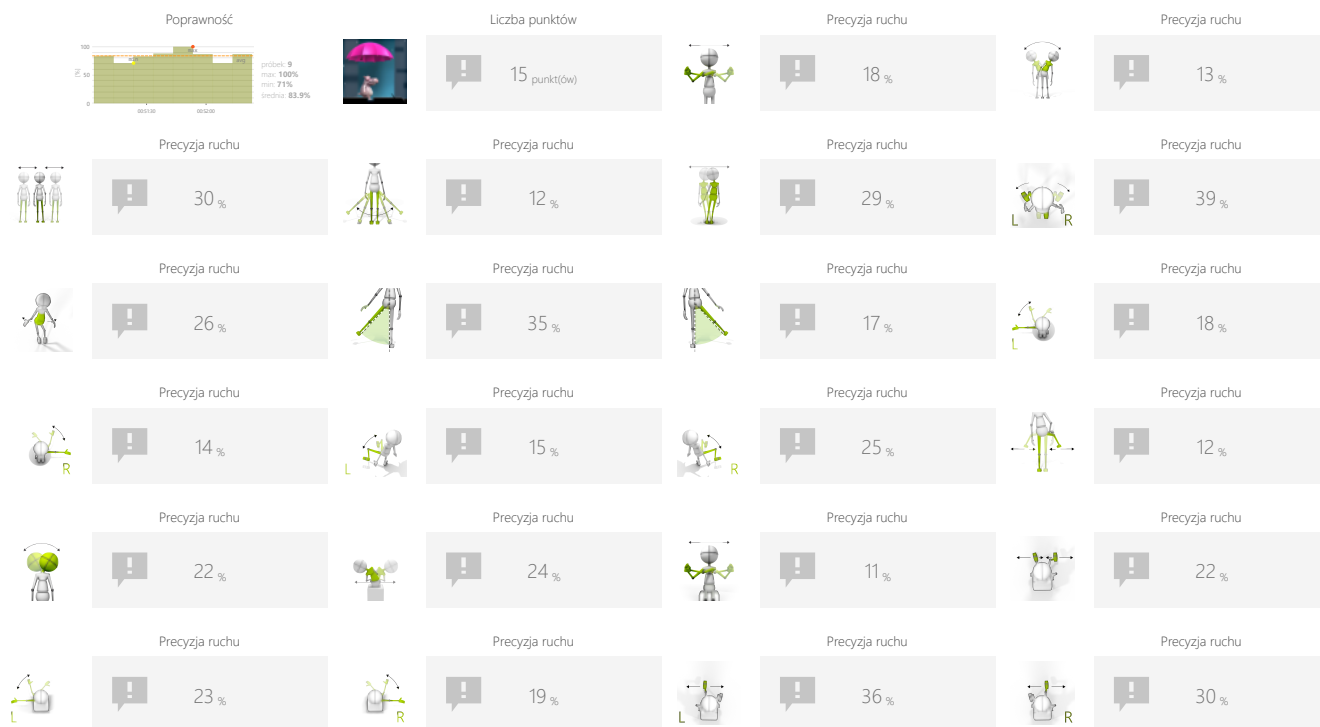
PARASOL

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- 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%

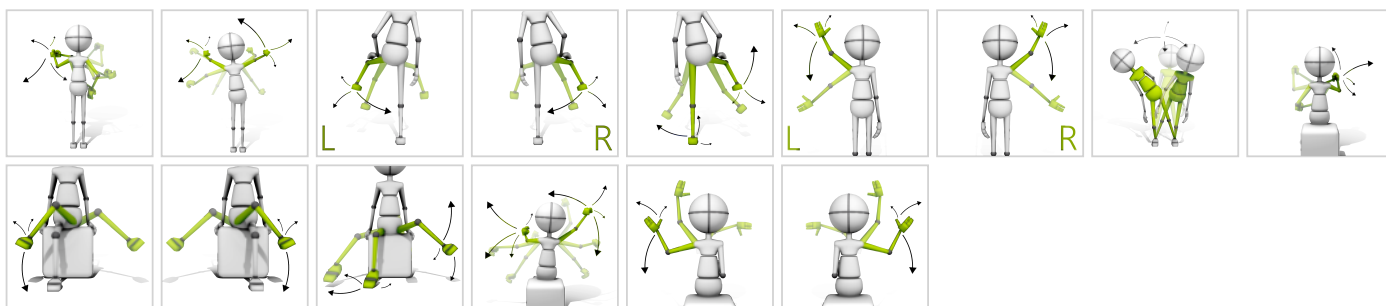


RUCHY FUNKCJONALNE

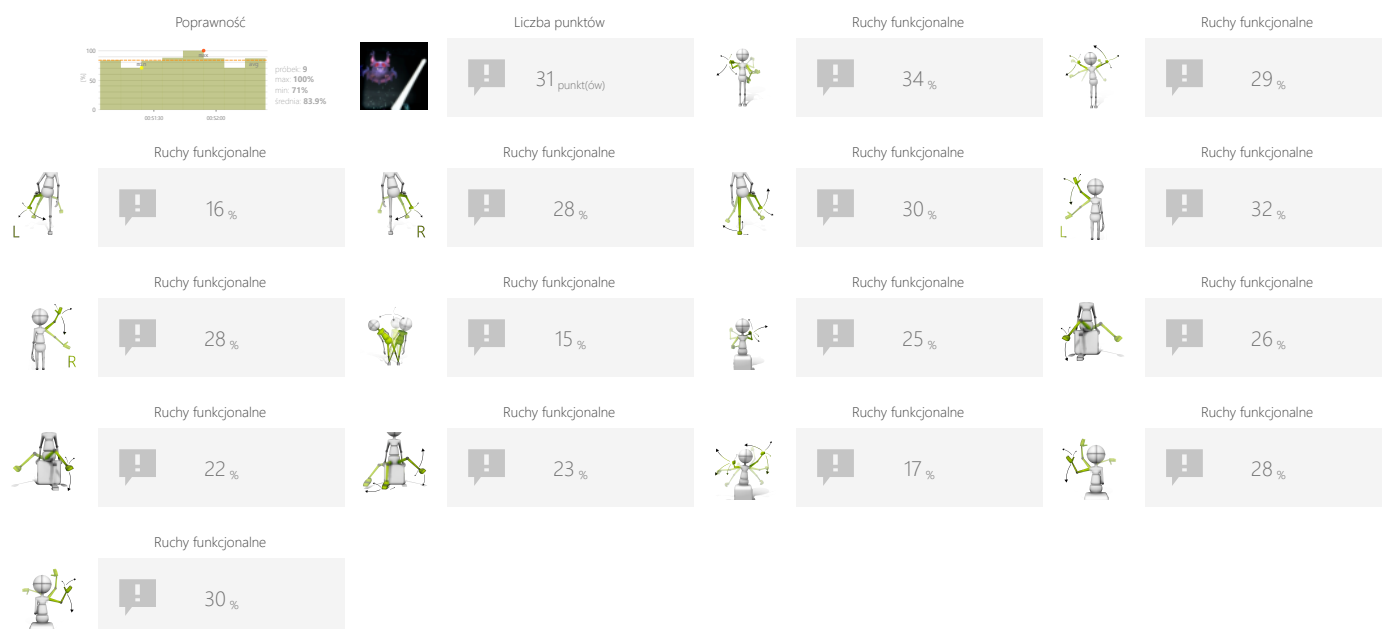
WAMPIRKI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- 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

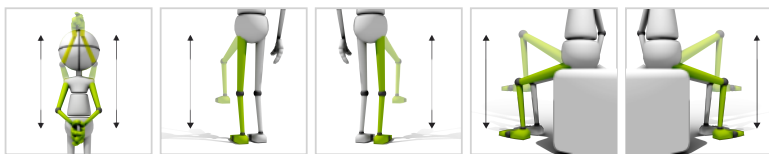


RUCHY FUNKCJONALNE

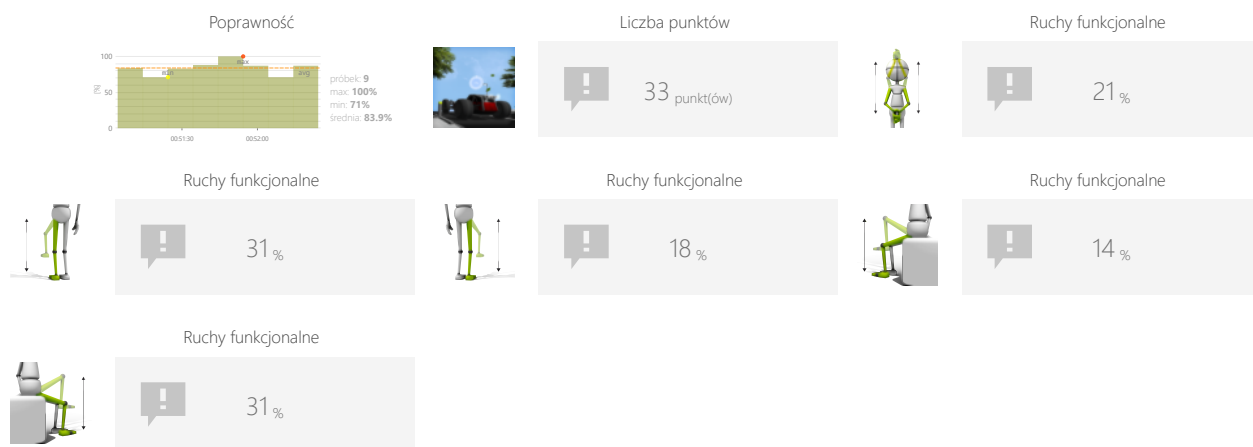
POMPKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- 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



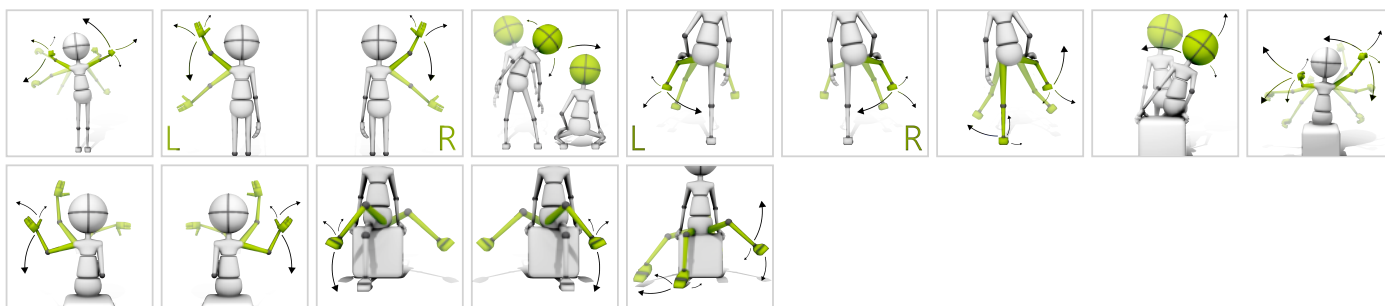
◀	Trudność 1/2	▶
Prędkość bieżni Dowolny(ą)		Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania ◀ 90s ▶		Czas miniwziewienia ◀ 30s ▶
Zakres 20% 80% 		



RUCHY FUNKCJONALNE OKNA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Pozycja centralna
- Pozycjonowanie

CELE

- Wizualna koordynacja ruchowa
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny
- Poprawianie zakresu ruchu
- Świadomość ruchu
- Lustrzane ćwiczenia z informacją zwrotną

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Umyj okno tak szybko jak to możliwe

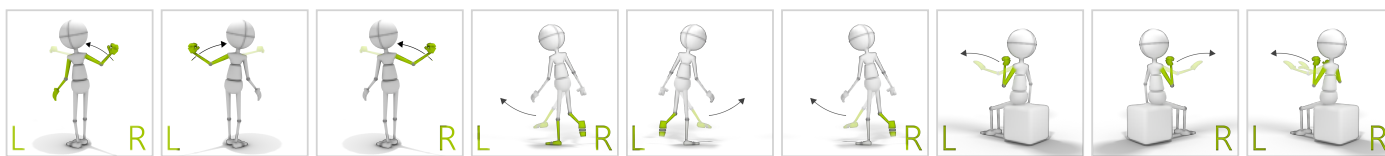


RUCHY FUNKCJONALNE

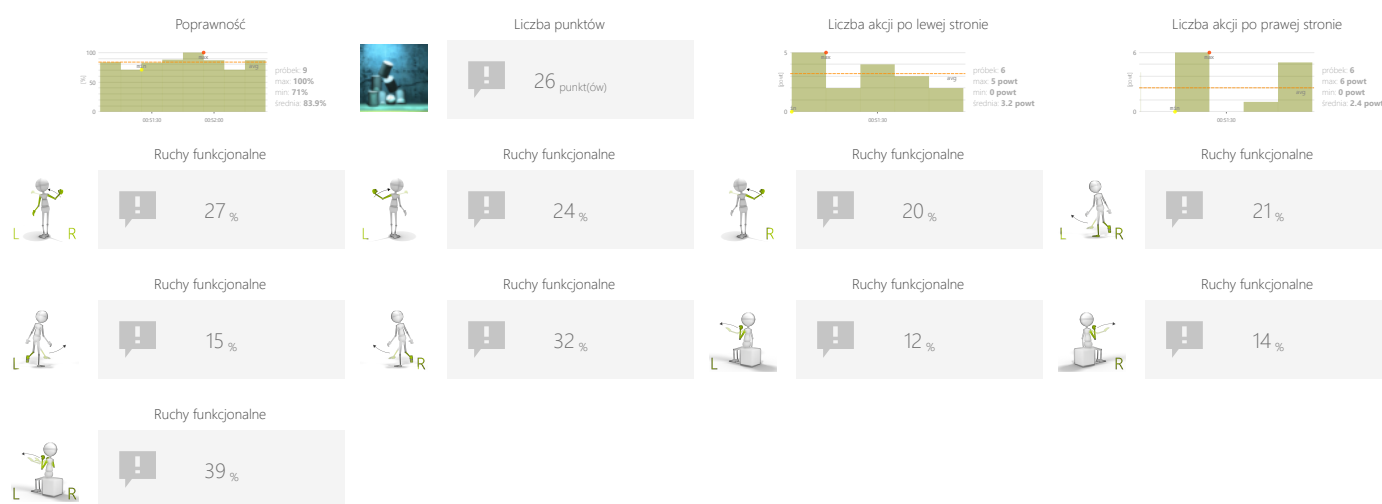
PUSZKI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Prędkości 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 zrzuć ich jak najwięcej.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



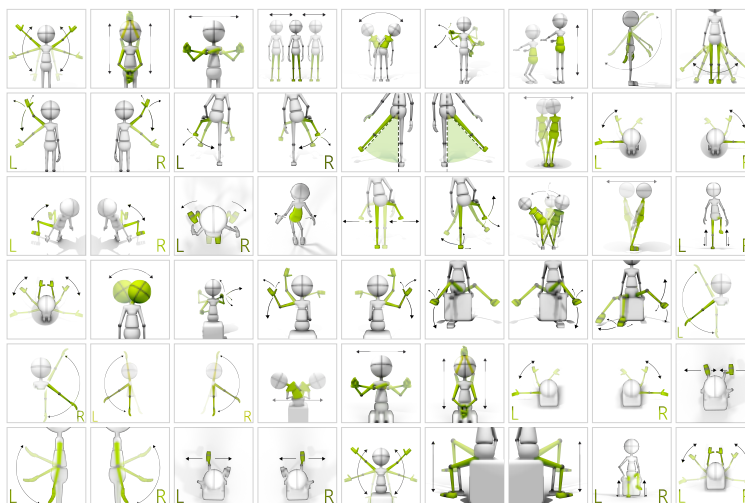
Trudność 1/4	
Prędkość bieżni Dowolny(a)	Nachylenie bieżni Dowolny(a)
Czas trwania 90s	Prędkości obiektów 75%
	Masa obiektów 100%



RUCHY FUNKCJONALNE SAMOLOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

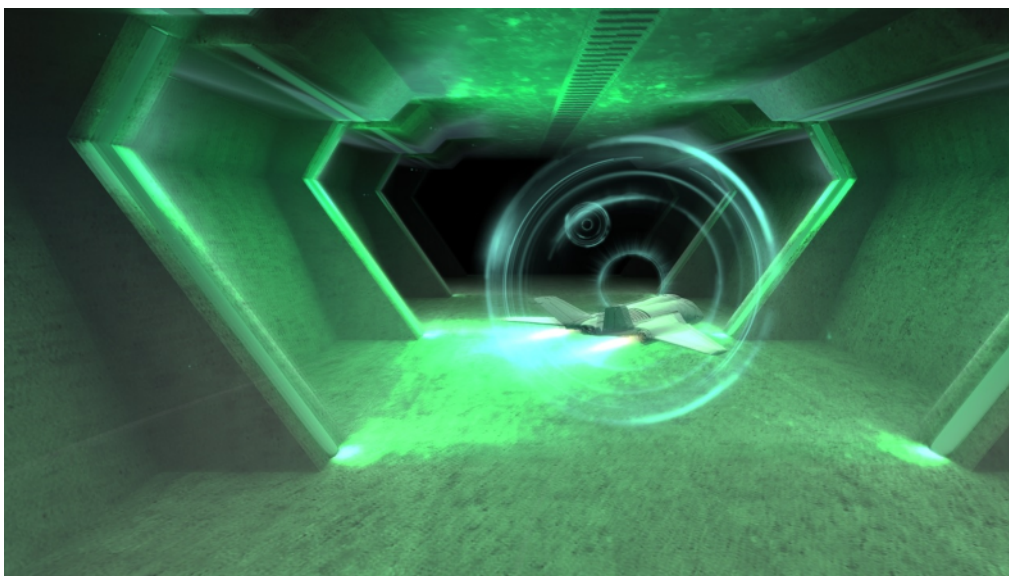
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

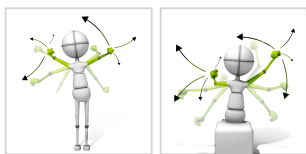


RUCHY FUNKCJONALNE

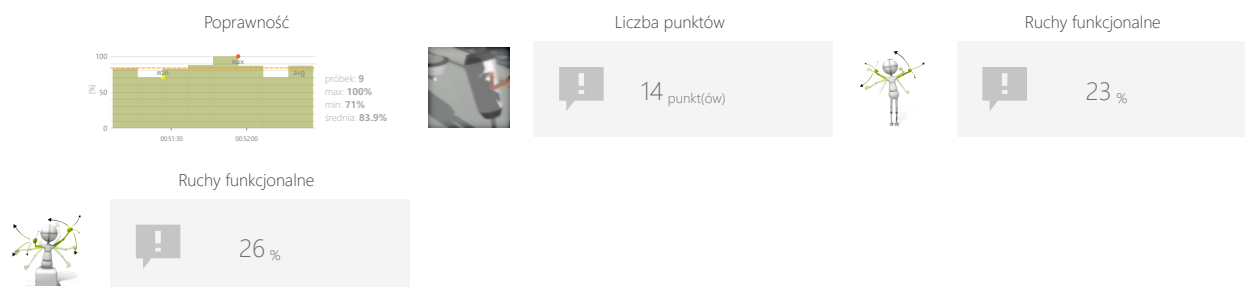
BOKSER

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania

CELE

- Szybkość ruchu
- Ruchy spontaniczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj worek najszybciej jak potrafisz.

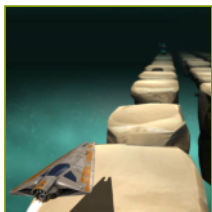


PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

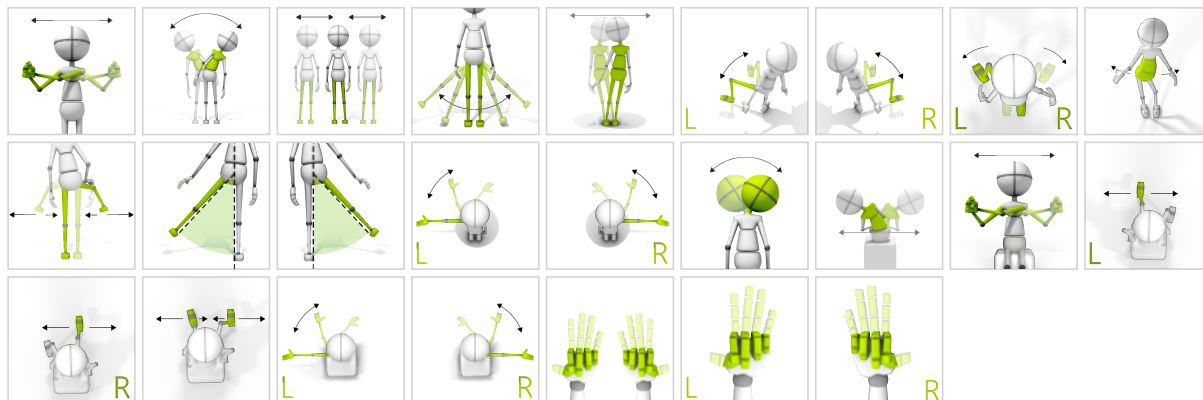


RUCHY FUNKCJONALNE

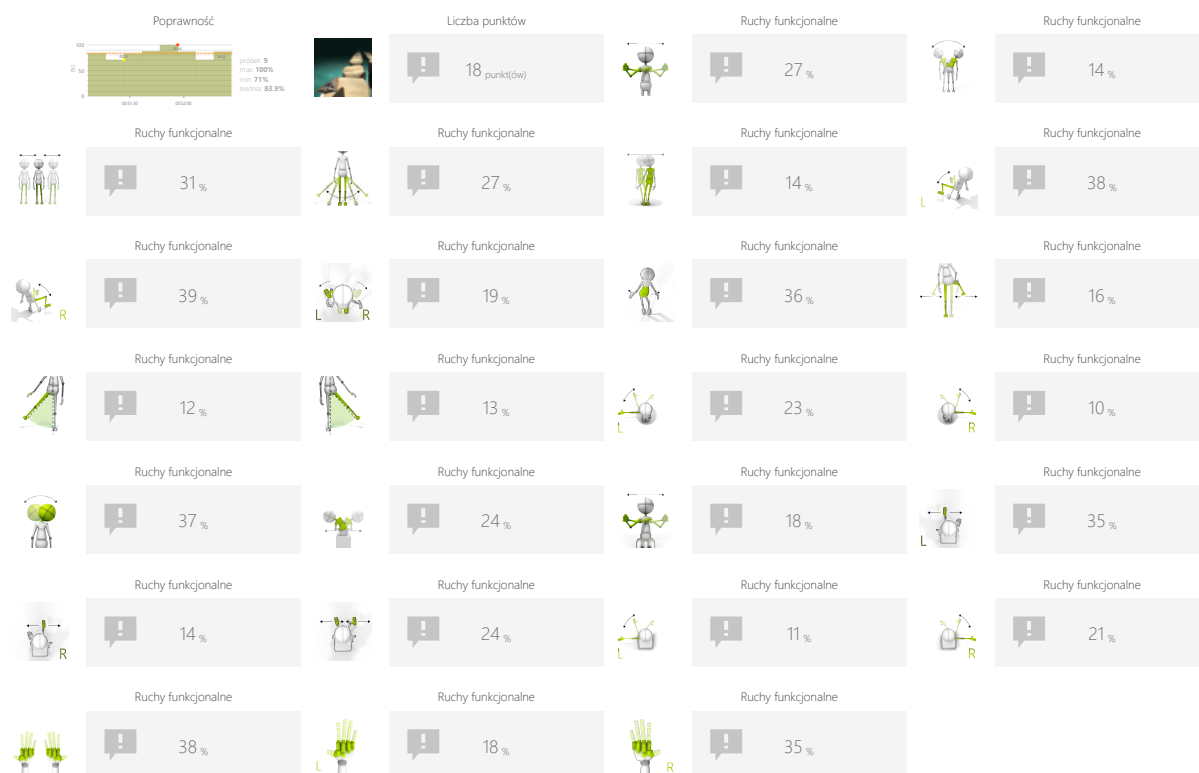
KAMIENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- 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%

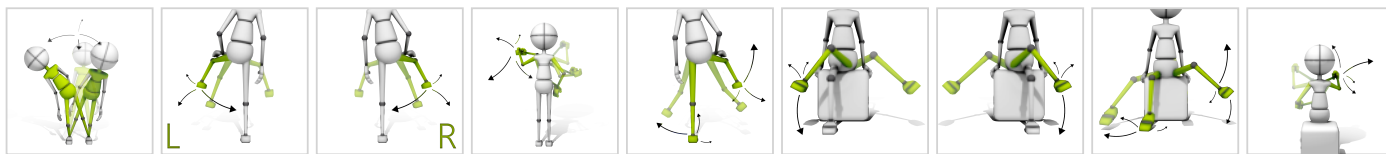


RUCHY FUNKCJONALNE

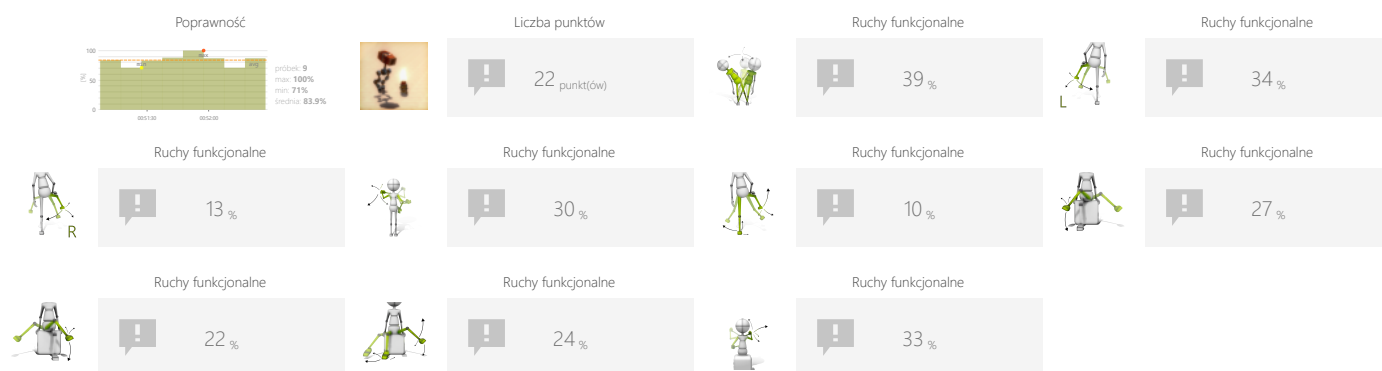
MŁOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Czas reakcji
- Wielkość celownika
- Pozycjonowanie

CELE

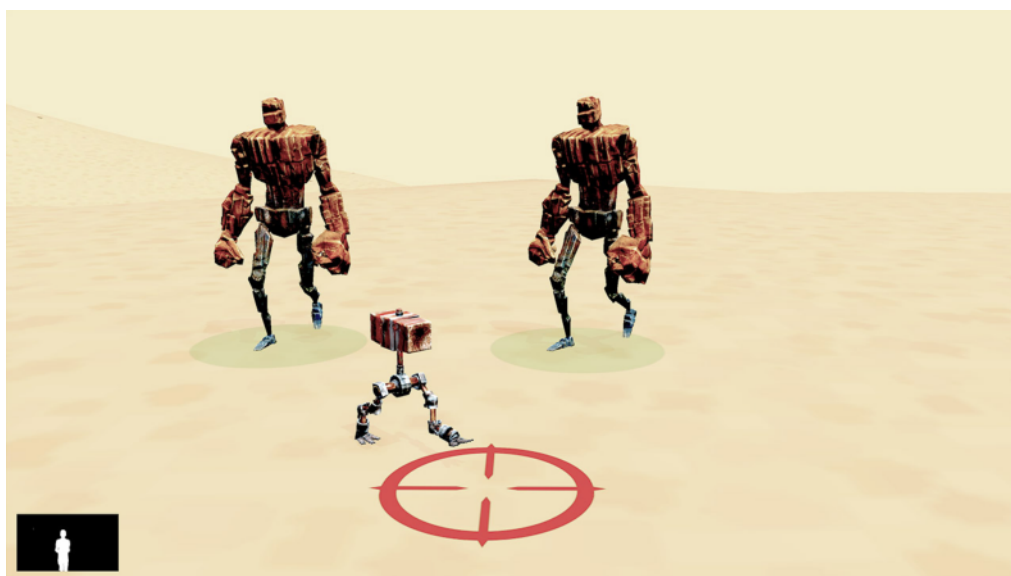
- Planowanie i strategia
- Szybkość podejmowania decyzji

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj płonące beczki, tak szybko jak to tylko możliwe.
Następnie wróć do środka.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



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

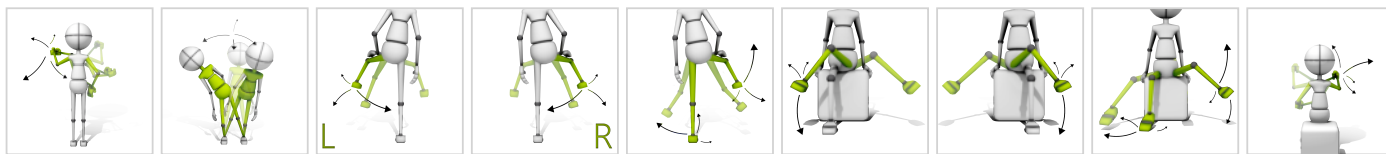


RUCHY FUNKCJONALNE

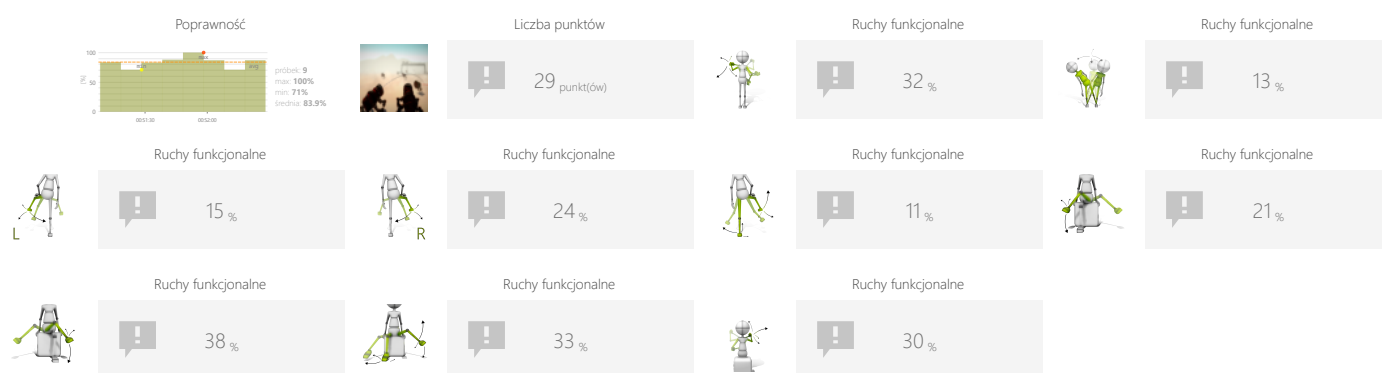
ARMATA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Czas między kulami
- Czas między wrogami
- Prędkość wrogów
- Pozycjonowanie

CELE

- Planowanie i strategia
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów

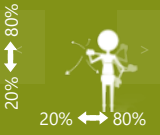
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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

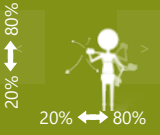


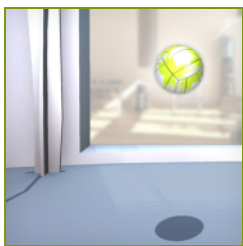
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



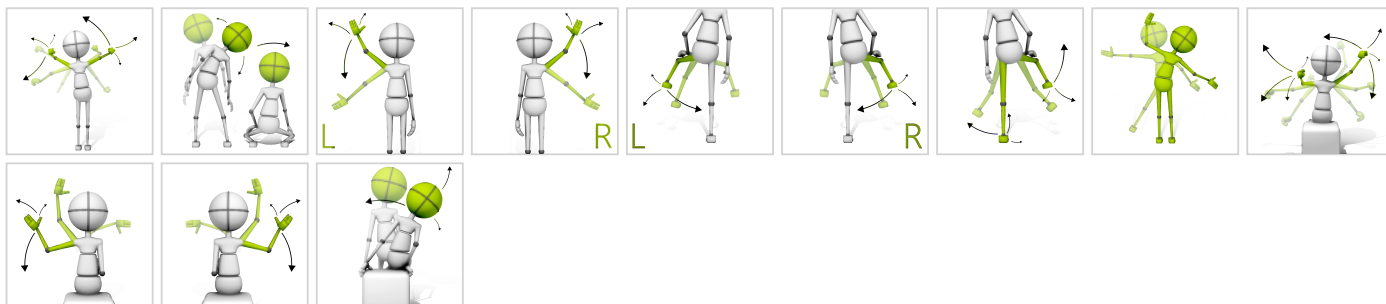
					
Trudność		własna			
Prędkość biegni	Dółwolny(à)				
Nachylenie biegni	Dółwolny(à)				
Czas trwania	90s				
Zakres					
Czas między kulami	2s		Czas między wrogami	4s	
Prędkość wrogów	100%				



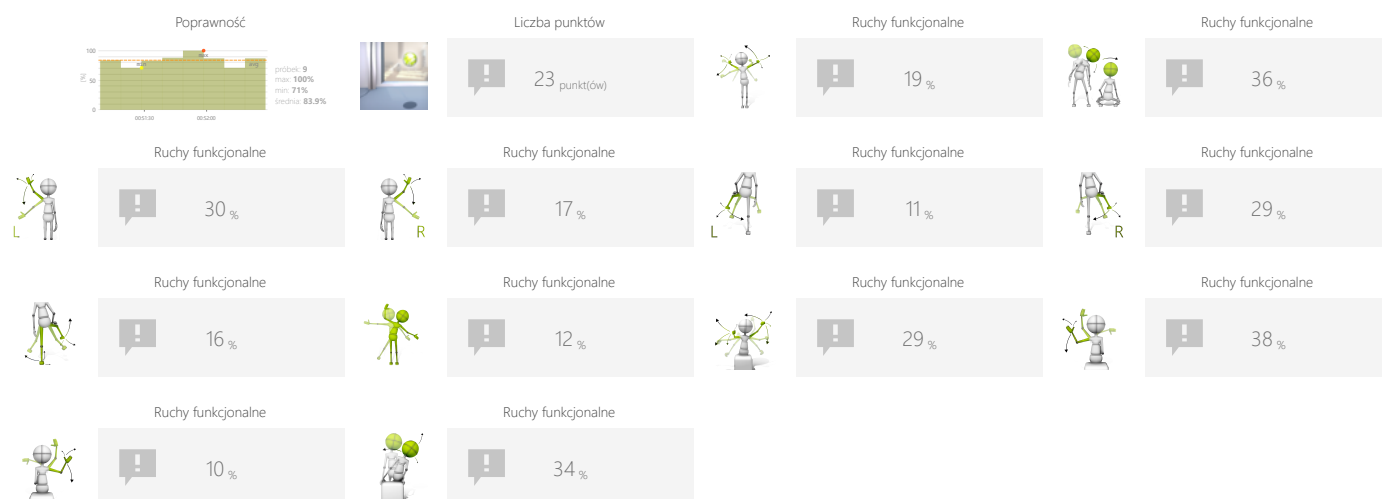
RUCHY FUNKCYJNE PIŁKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- Włącz podpowiedź
- Czas między obiektami
- Prędkości obiektów
- Pozycjonowanie

CELE

- Poprawianie zakresu ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Aktywność w zadanym rytmie
- Lustrzane ćwiczenia z informacją zwrotną

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj swojego ciała, aby odbijać piłki.

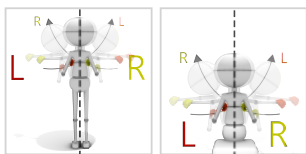


RUCHY FUNKCJONALNE

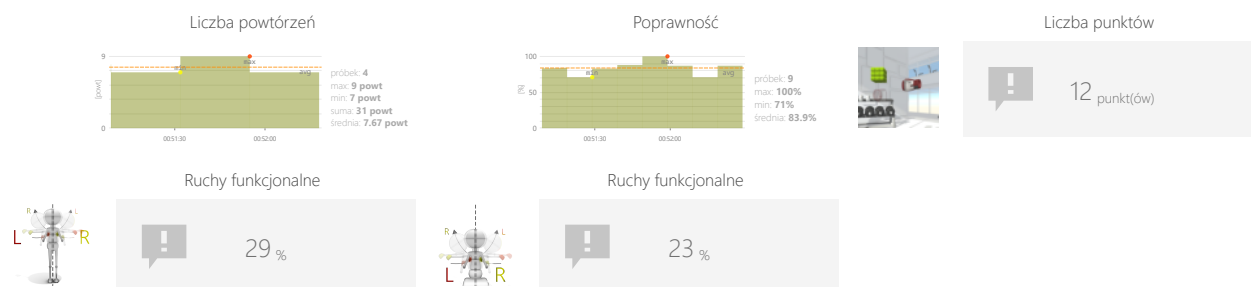
ZBIJANIE KOSTEK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- 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% >

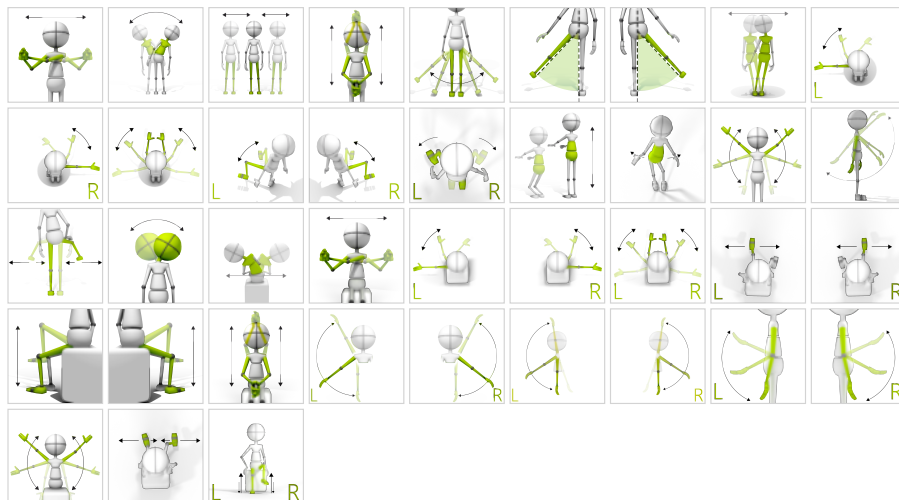


RUCHY FUNKCJONALNE

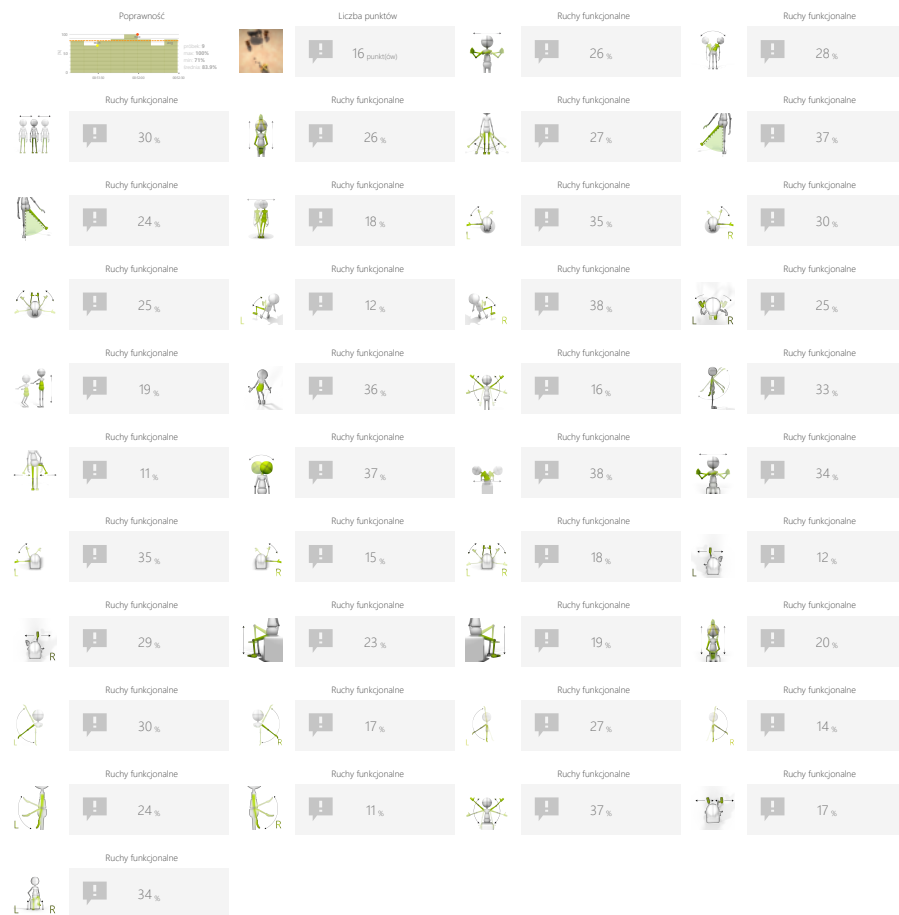
AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

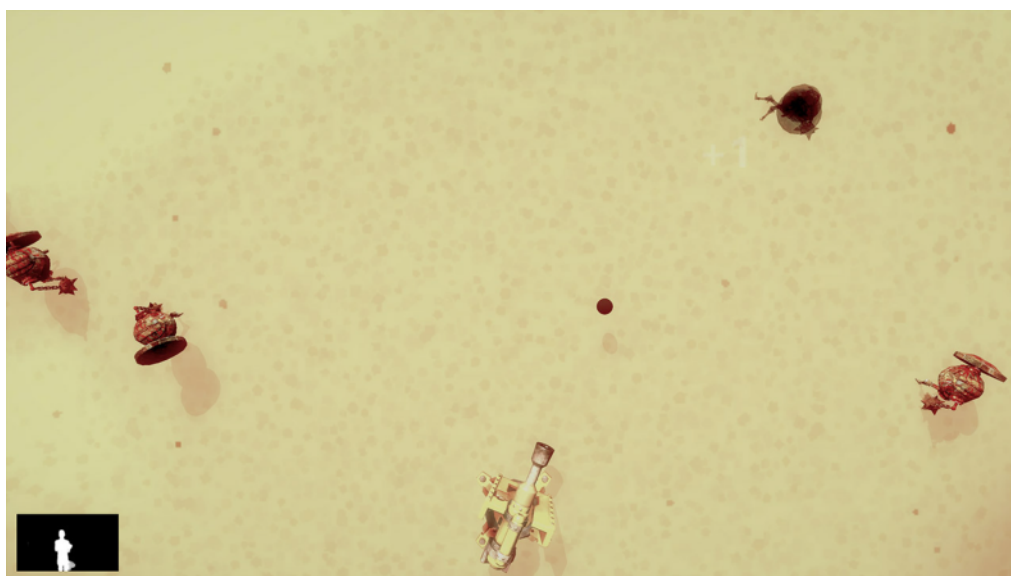
- Podzielność uwagi
- Ruchy spontaniczne
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj armaty, aby zniszczyć roboty i unikaj uderzenia w słonie



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



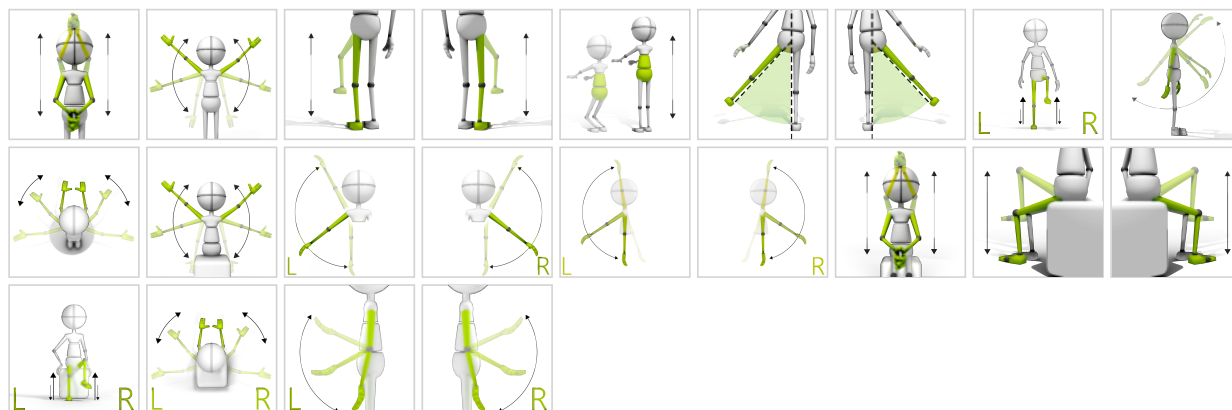
◀	Trudność 1/3	▶
Prędkość biegni Dówolny(ą)		Nachylenie biegni Dówolny(ą)
Czas trwania 90s		Zakres 20% ↔ 80%
Włącz przeszkody Nie		Czas między kulami 1s
Czas między wrogami 3s		Prędkość wrogów 50%



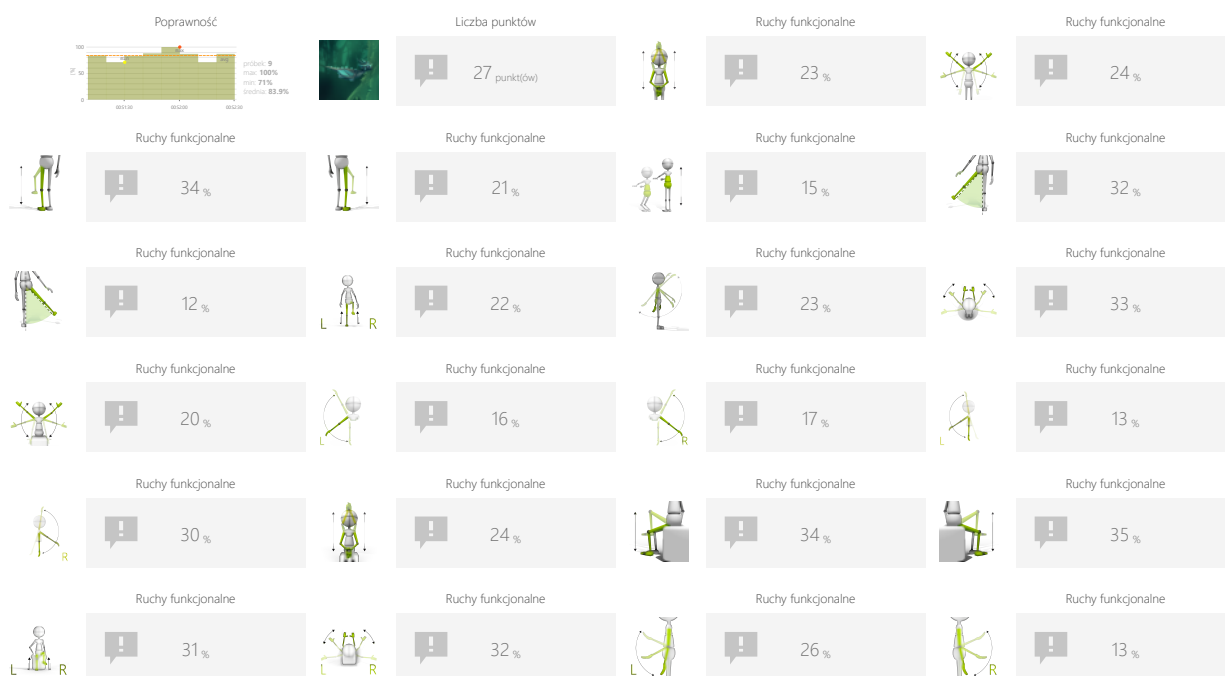
◀	Trudność własna	▶
Prędkość biegni Dówolny(ą)		Nachylenie biegni Dówolny(ą)
Czas trwania 90s		Zakres 20% ↔ 80%
Włącz przeszkody Tak		Czas między kulami 1s
Czas między wrogami 3s		Prędkość wrogów 50%



TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- 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	Nachylenie biegni	
Dowolny(ą)	Dowolny(ą)	
Czas trwania	Zakres	
< 90s >	20% 80%	
Rozmiar grupy monet	Rozproszenie monet	
< 3 >	< 250% >	
Siła grawitacji		
< 100% >		



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

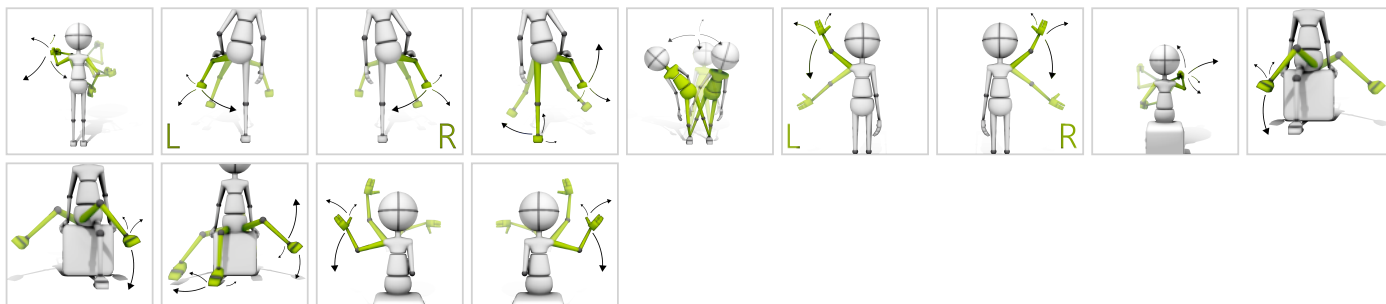


RUCHY FUNKCJONALNE

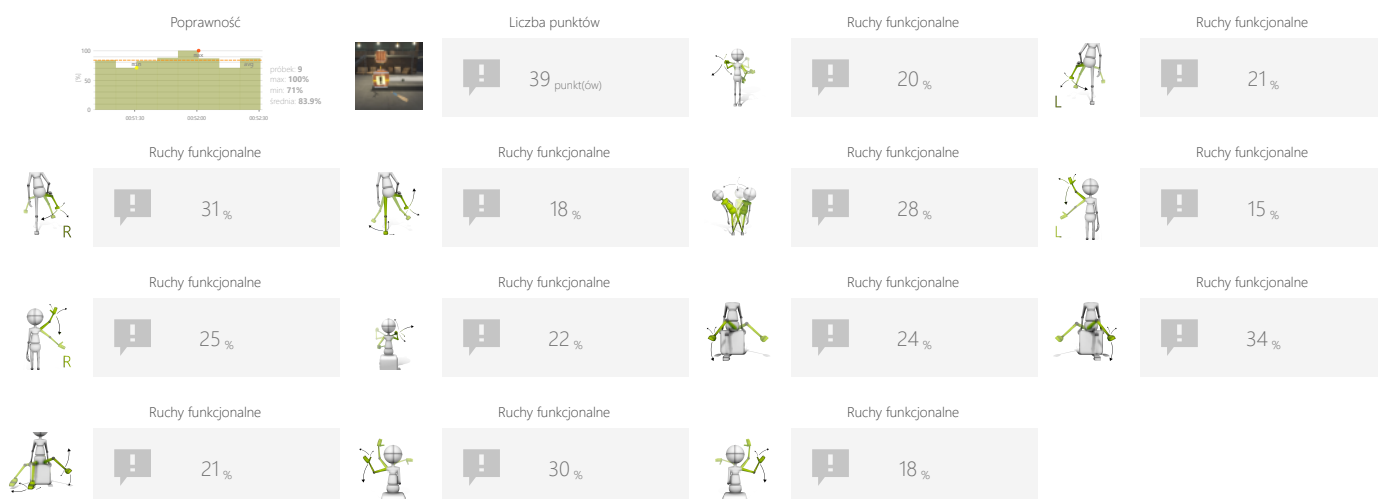
ROZBIJANIE SKRZYNEK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- 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 bieżni Dowolny(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Aktywne pozycje 	Czas trwania 90s
Zakres 20% ↔ 80% 	Wymagana siła 50%

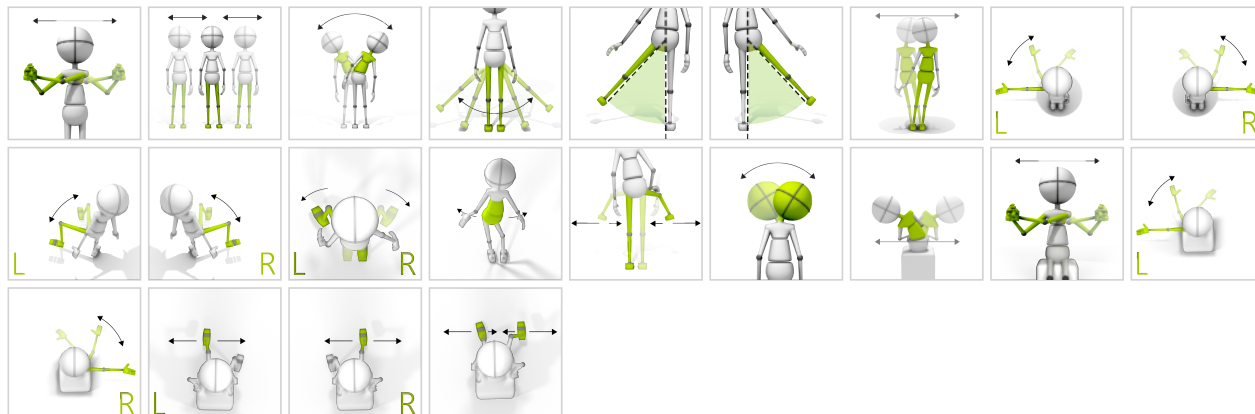


RUCHY FUNKCJONALNE

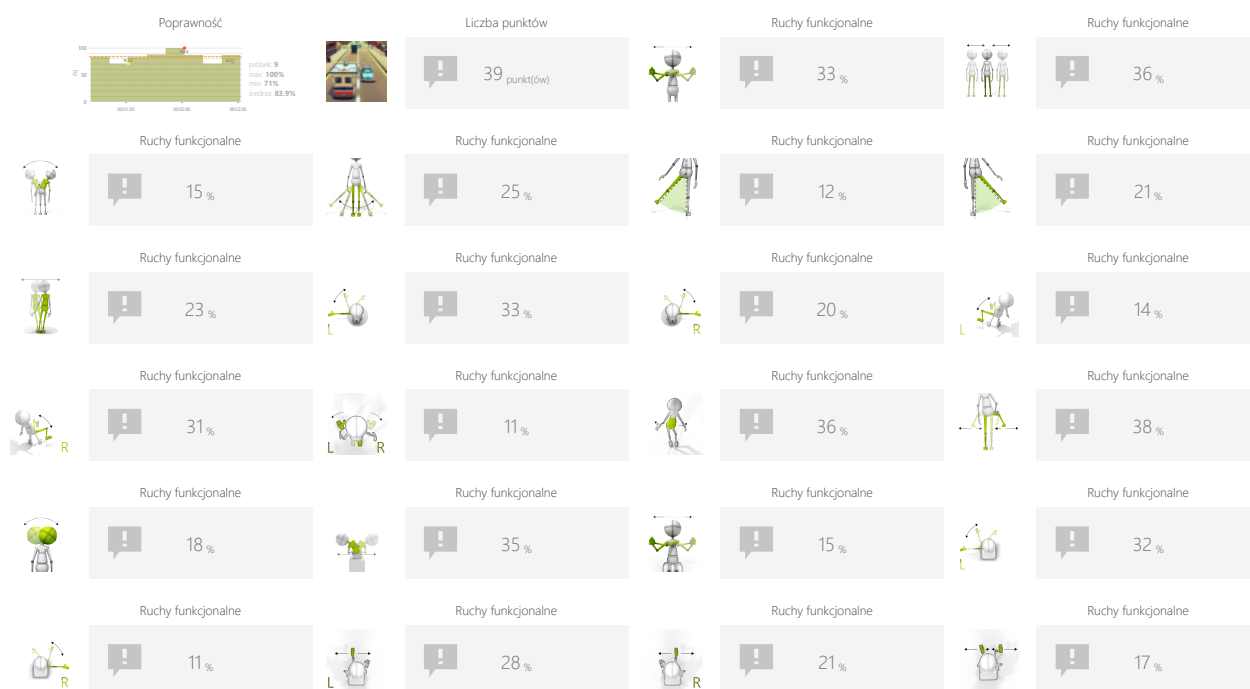
AMBULANS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- 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%

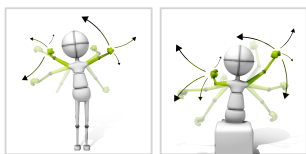
Odległość między samochodami
200%



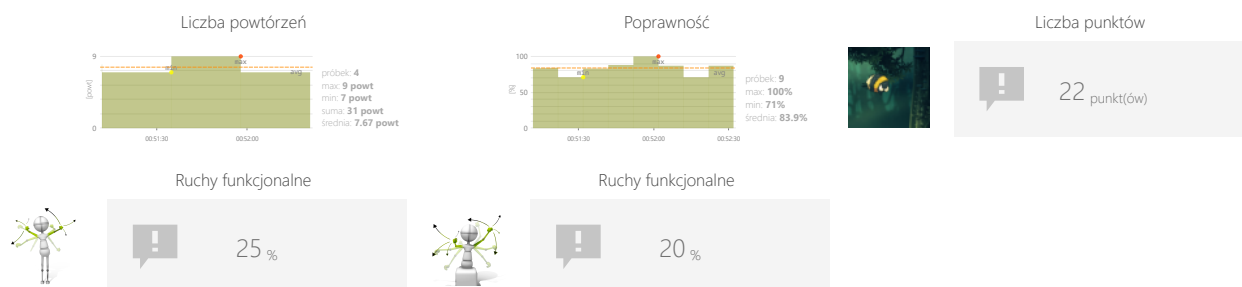
RUCHY FUNKCJONALNE OWADY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas między obiektami
- Czas reakcji

CELE

- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Skupienie
- Lustrzane ćwiczenia z informacją zwrotną
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj owady, kiedy na tobie siądą.

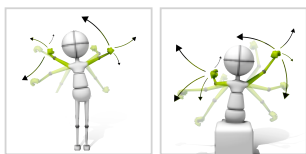


RUCHY FUNKCJONALNE

KLASYCZNY SORTER

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- 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.



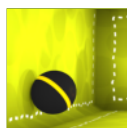
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



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

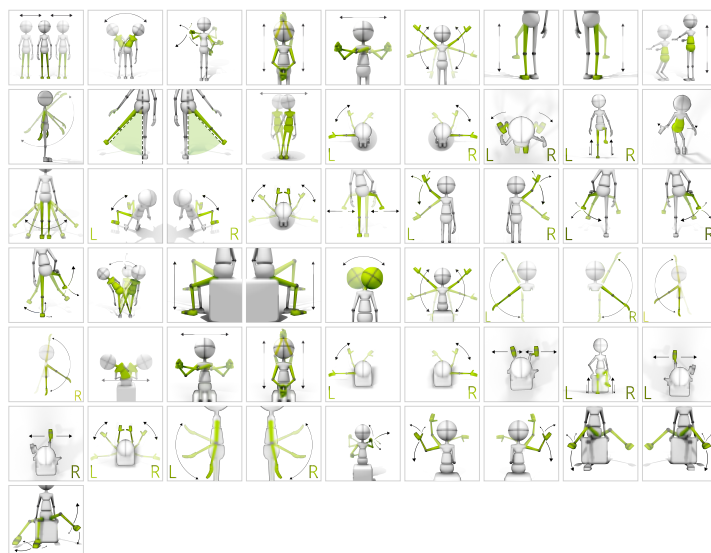


RUCHY FUNKCJONALNE

ODBIJANIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Wielkość celownika
- Prędkości obiektów

CELE

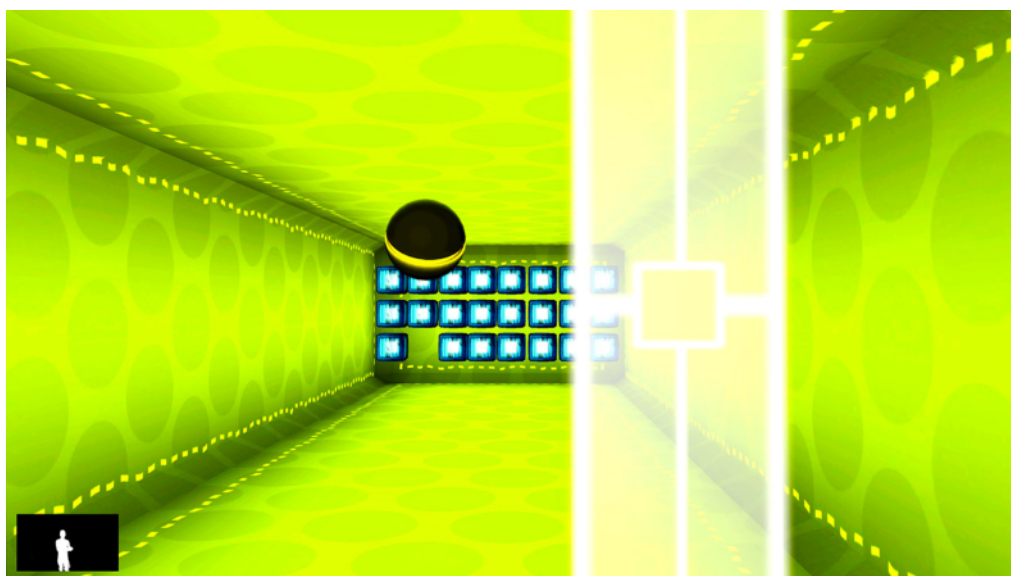
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

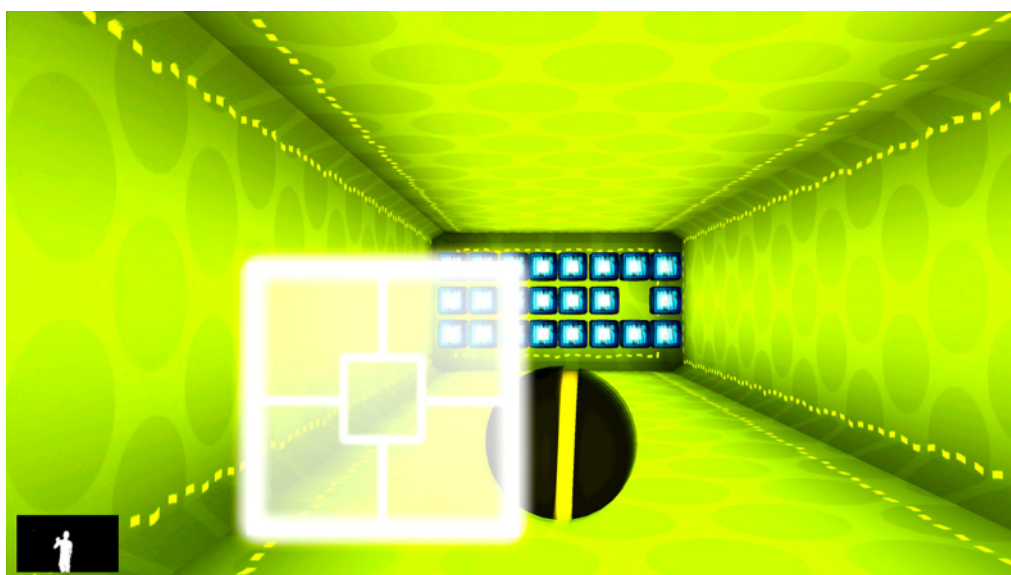
Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



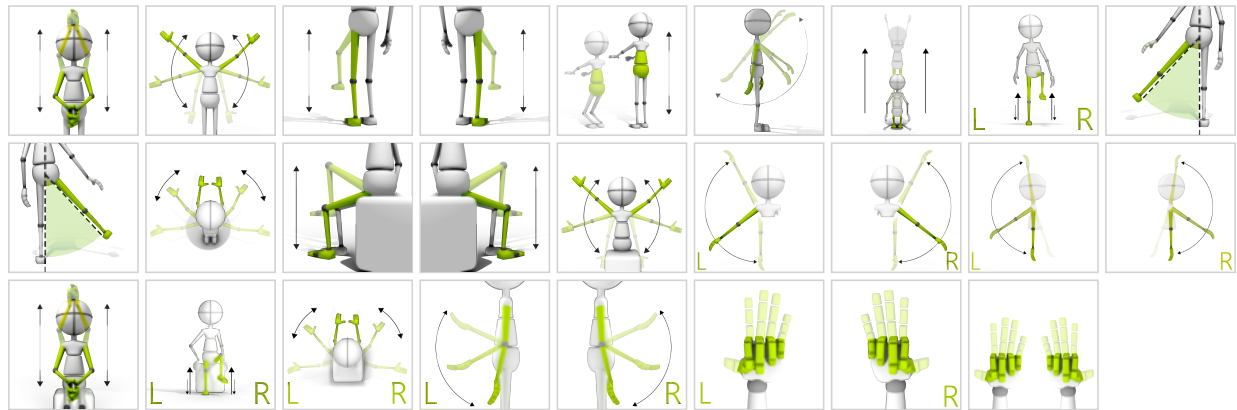
Trudność własna	
Prędkość bieżni Dowolny(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Wielkość celownika 100%	Prędkości obiektów 70%



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



TRYBY STEROWANIA



Poprawność	Liczba punktów	Ruchy funkcjonalne
	13 punkt(ów)	30 %
	27 %	24 %
	21 %	31 %
	15 %	25 %
	36 %	31 %
	37 %	35 %
	18 %	12 %
	12 %	29 %
	23 %	26 %
	30 %	11 %
	31 %	28 %

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Czas między obiektami
- Format bomb
- Prędkości obiektów

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

Spraw by stworek podskoczył, gdy rakietą jest blisko



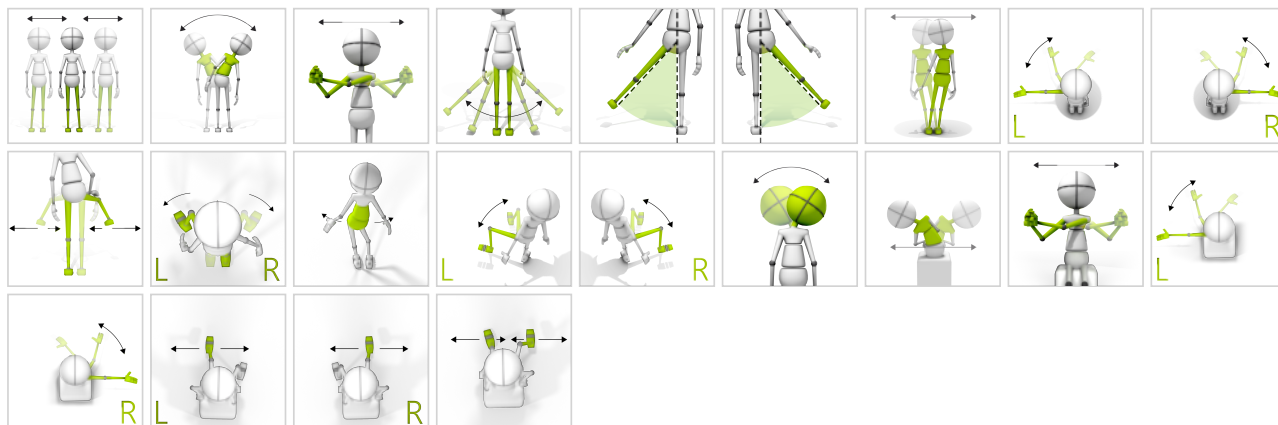
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



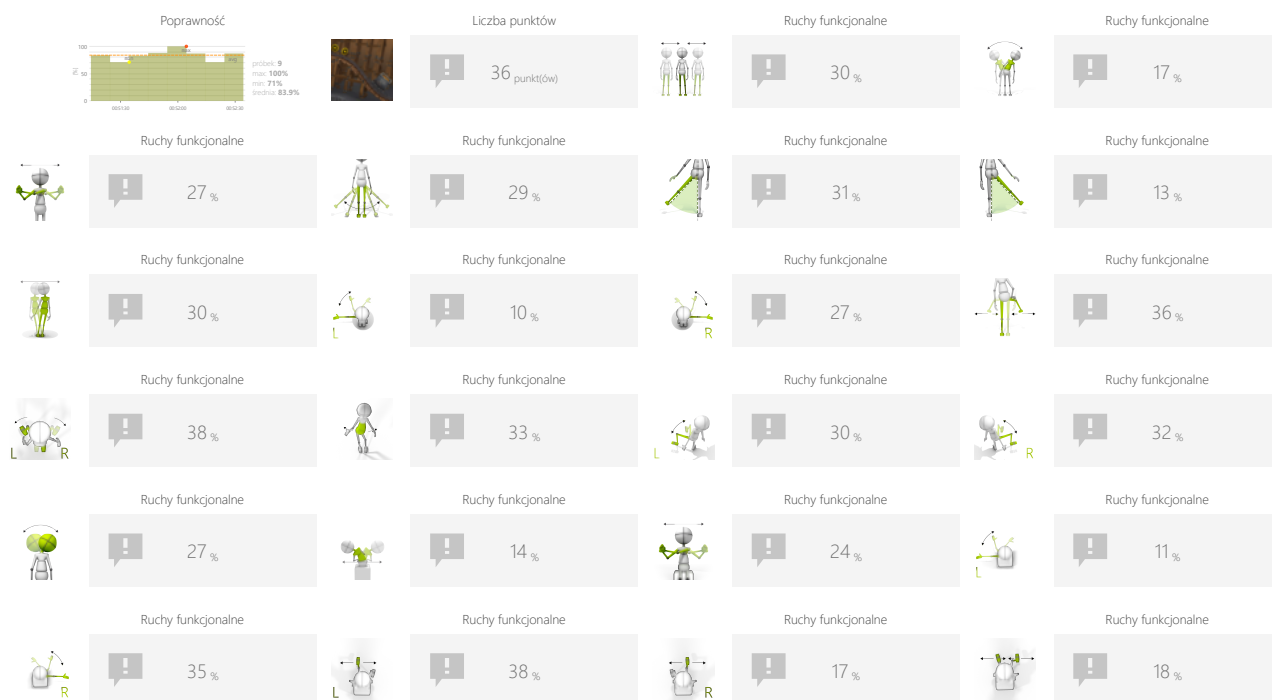
◀	Trudność 1/3	▶
Prędkość biegni Dowolny(à)		Nachylenie biegni Dowolny(à)
Czas trwania 90s		Zakres 20% 80%
Czas między obiektami 5s		Format bomb >1
Prędkości obiektów 100%		



TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Kształt trasy
- Włącz wykołowanie
- Włącz przeszkody
- Czas między obiektami

CELE

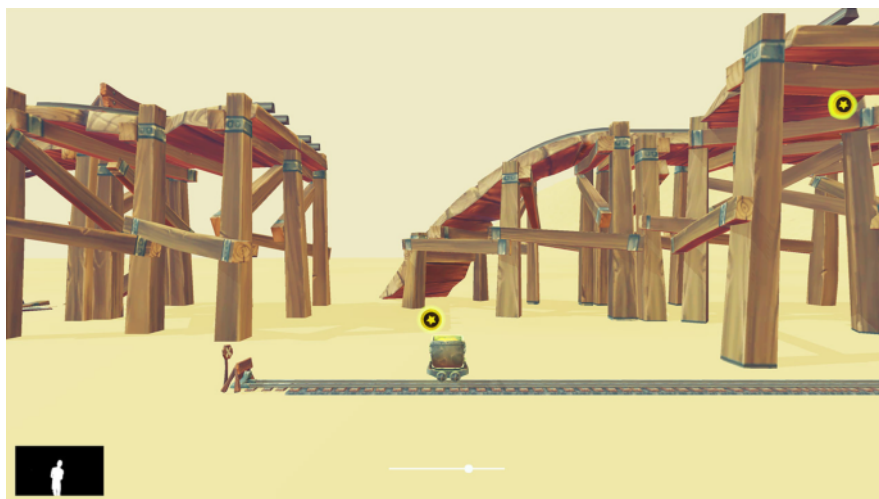
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

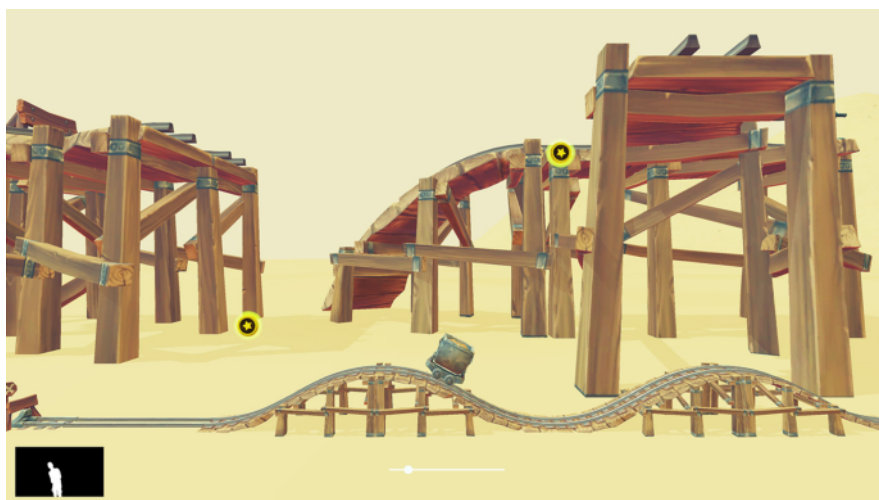
Steruj wózkiem, aby zbierać monety.



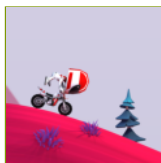
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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	

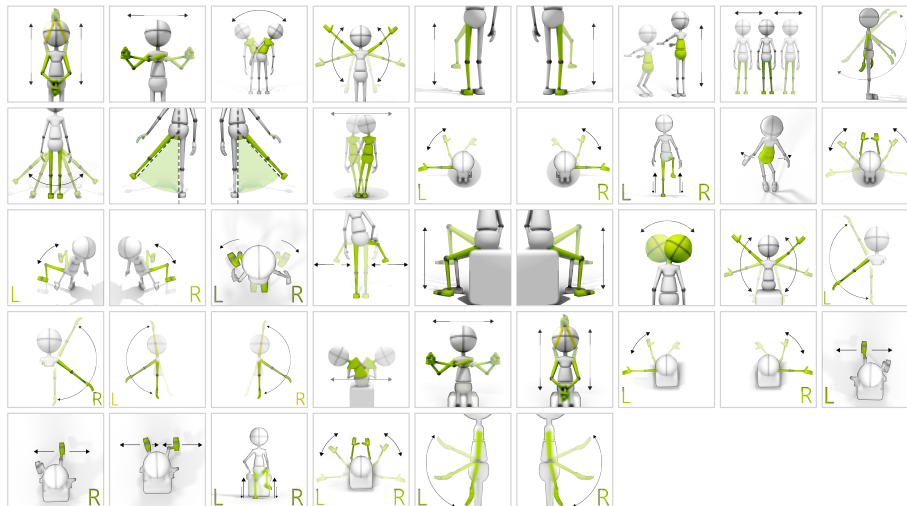


RUCHY FUNKCJONALNE

MOTOCROSS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- 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(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania ◀ 90s ▶	Zakres 20% 80%
Kształt trasy ◀ Łatwy ▶	

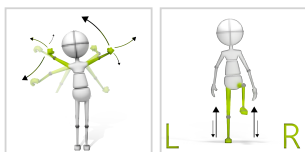


RUCHY FUNKCJONALNE

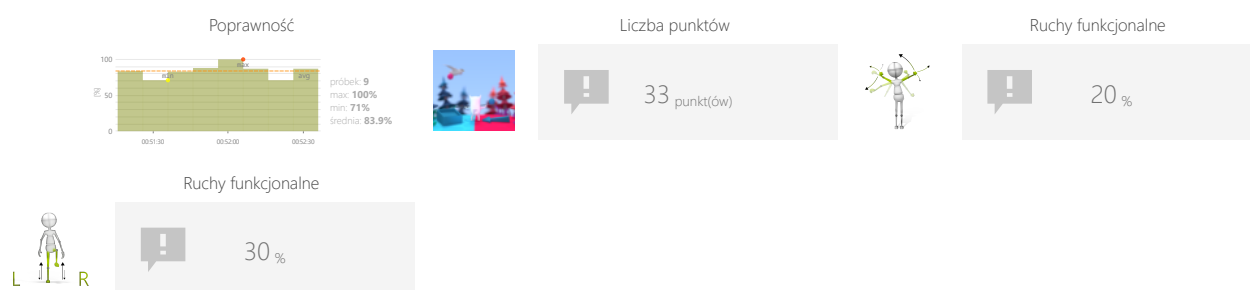
PIECHUR

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

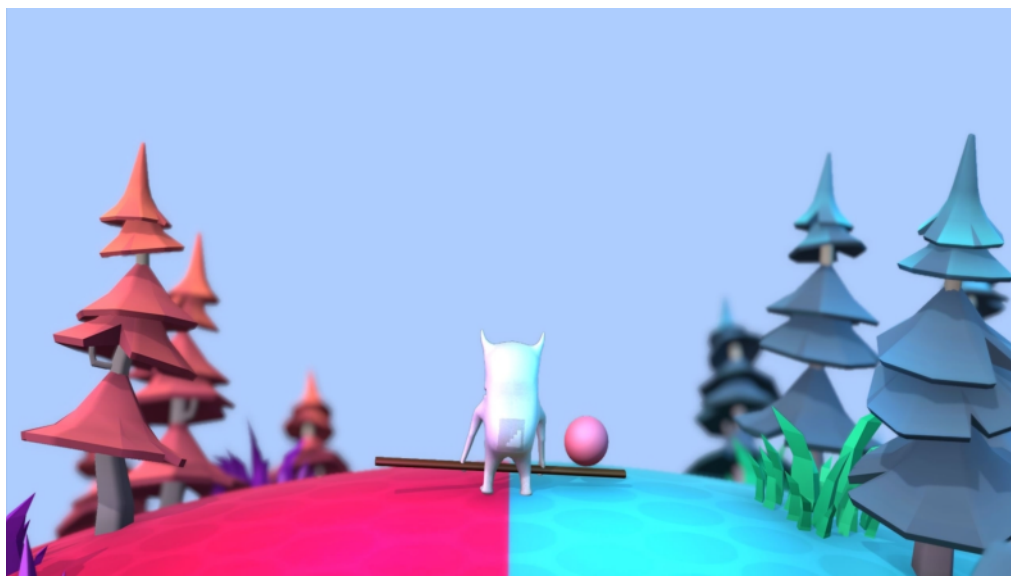
- Planowane ruchy
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Powtarzające się ruchy

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 >	

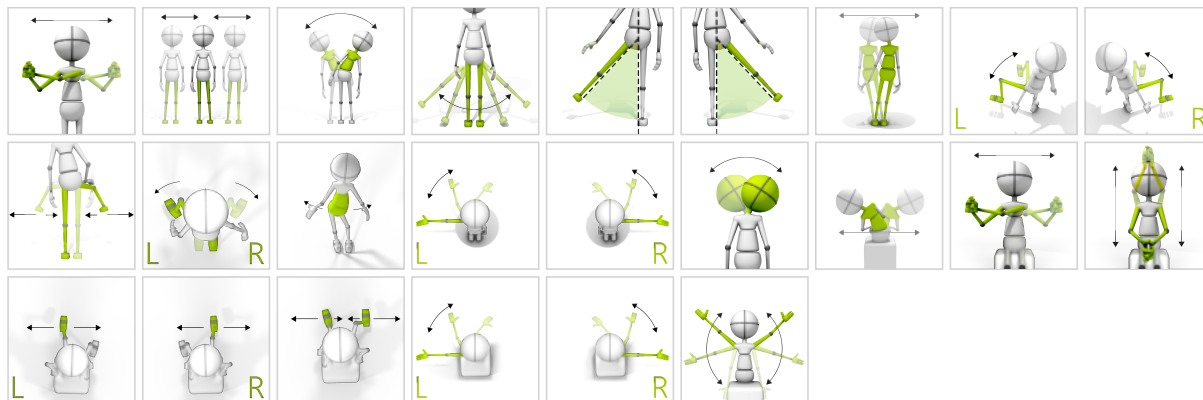


RUCHY FUNKCJONALNE

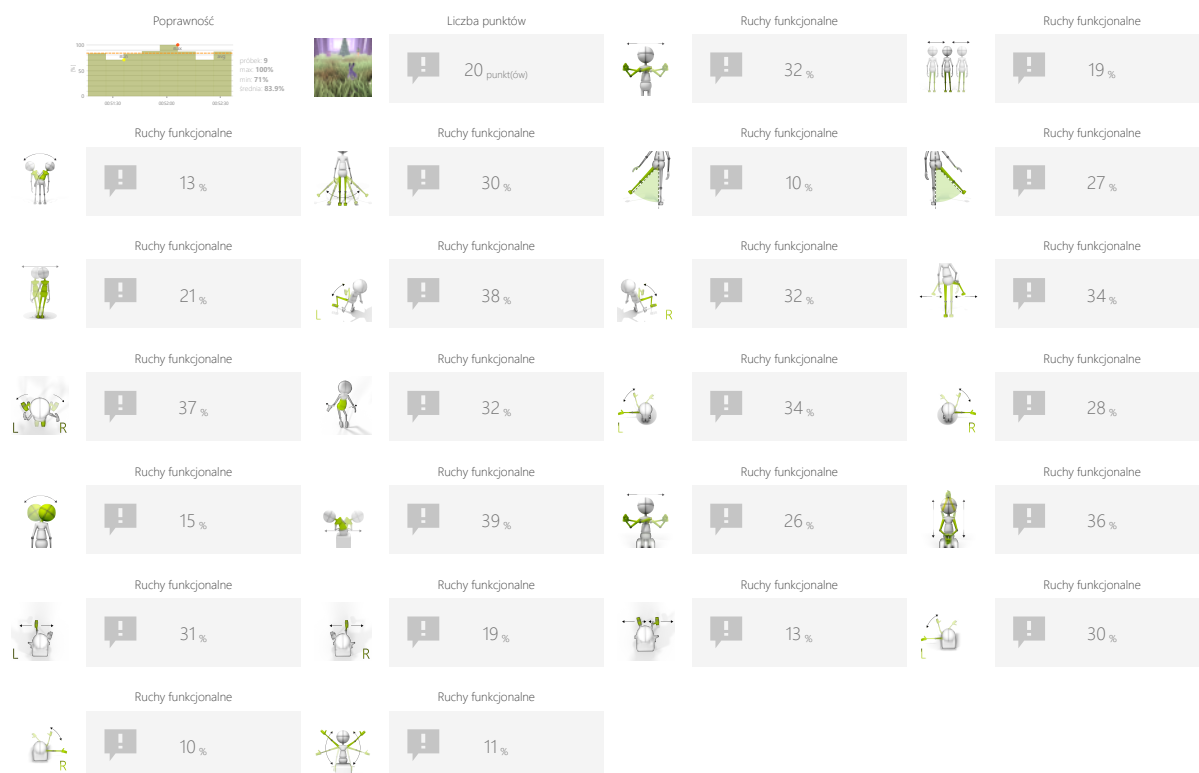
LEŚNY BIEGACZ

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymuj zajęca w ruchu. Zbieraj marchewki.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

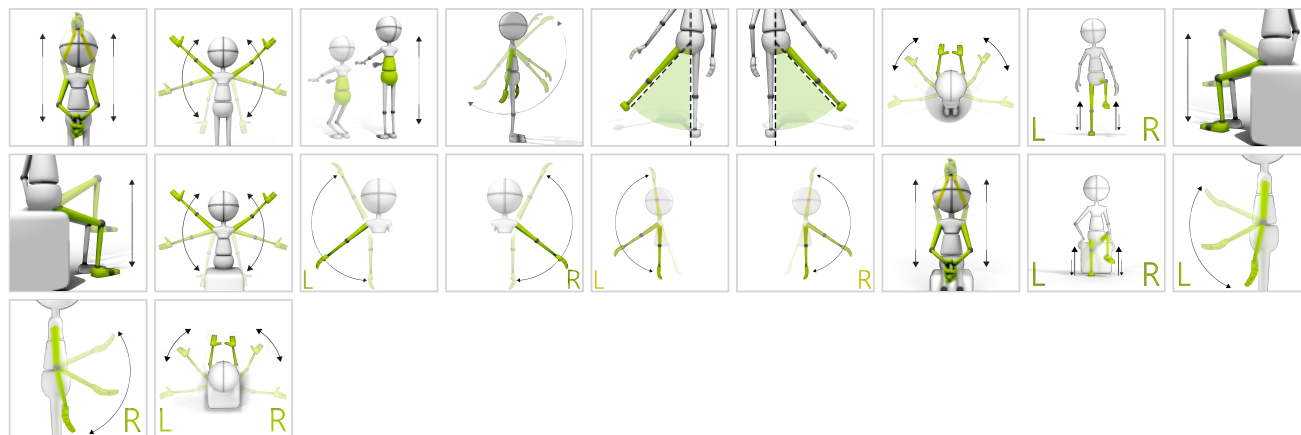


RUCHY FUNKCJONALNE

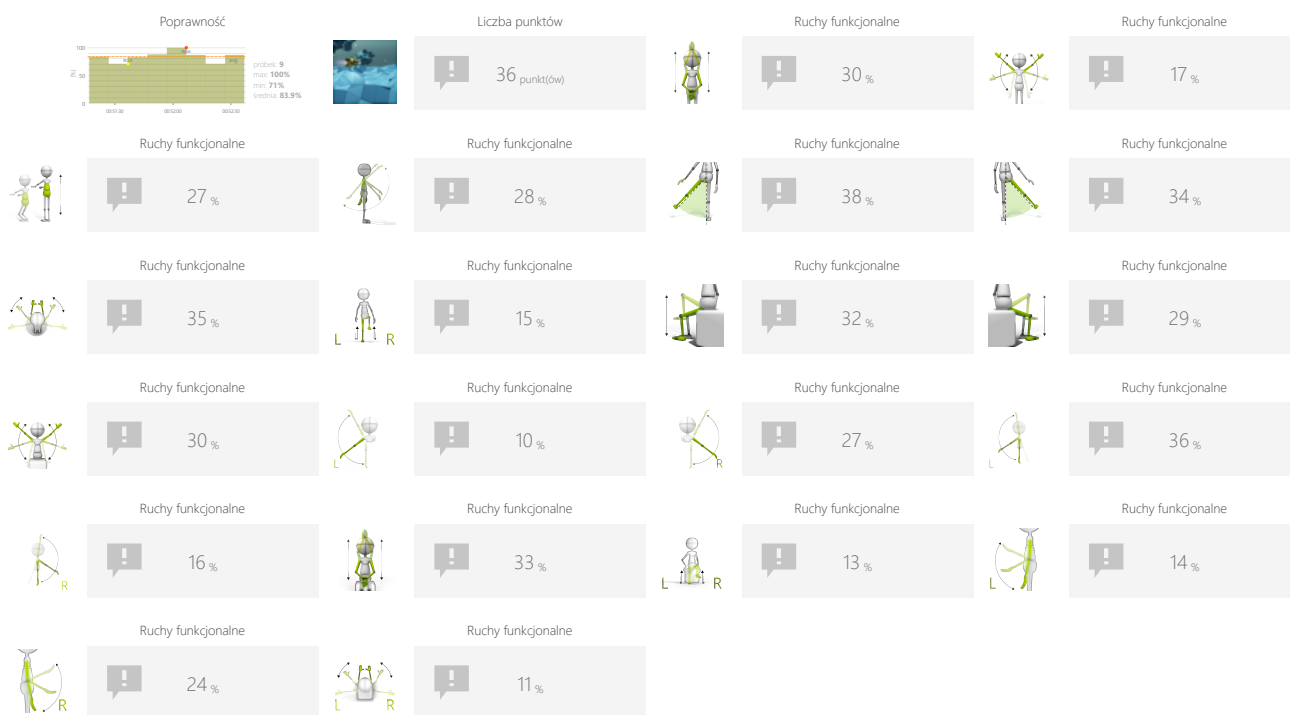
GEOMETRYCZNY LOTNIK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

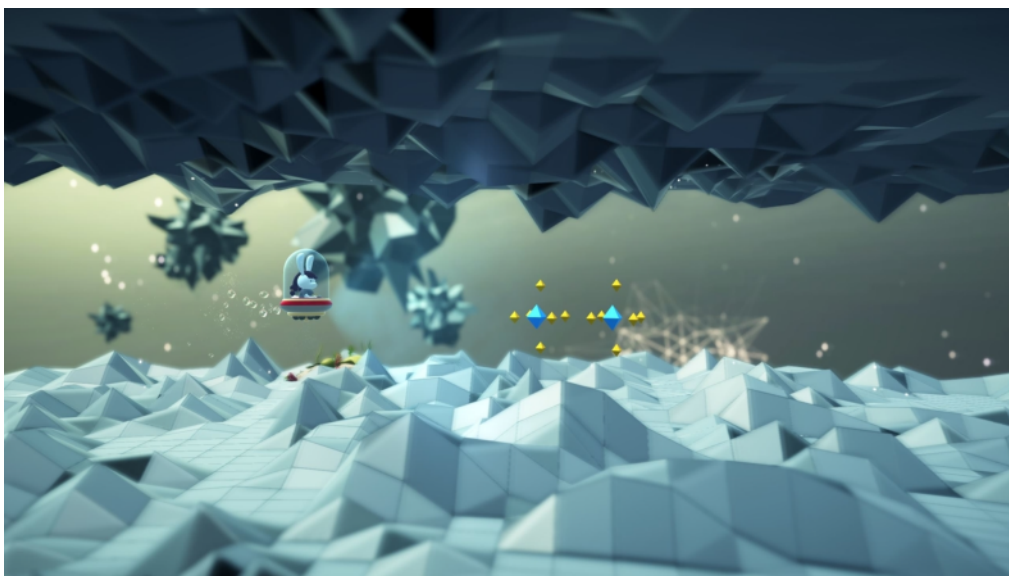
- Dynamika planowanych ruchów
- Aktywność w zadanym rytmie
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

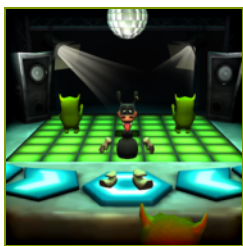
Kontroluj ruch pojazdu, aby unikać przeszkód.



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%

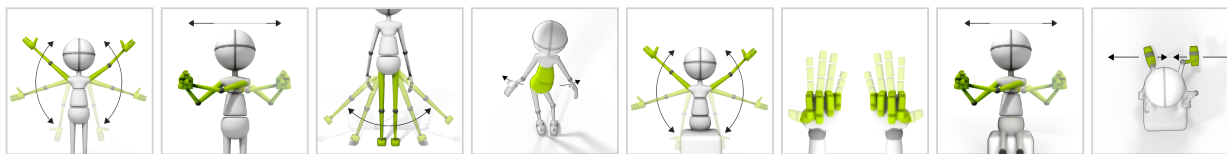


RUCHY FUNKCJONALNE

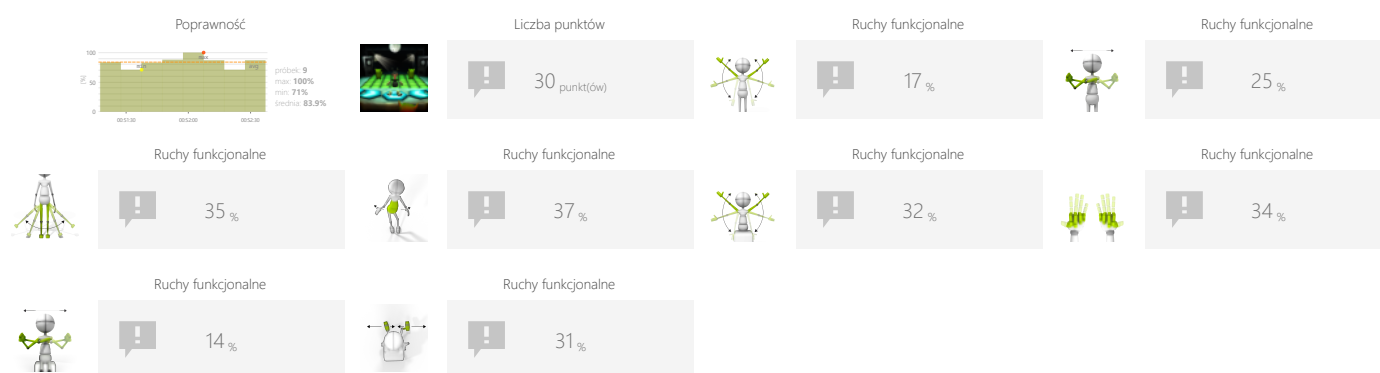
TANCERZ

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- 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

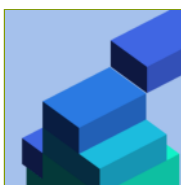
Uderzaj w zielone stworki, kiedy przybliżą się do Ciebie.



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	

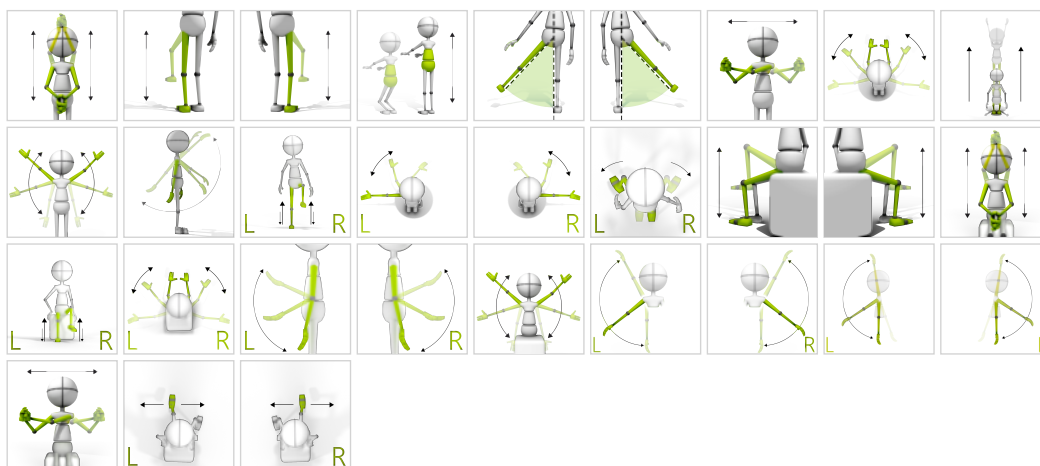


RUCHY FUNKCJONALNE

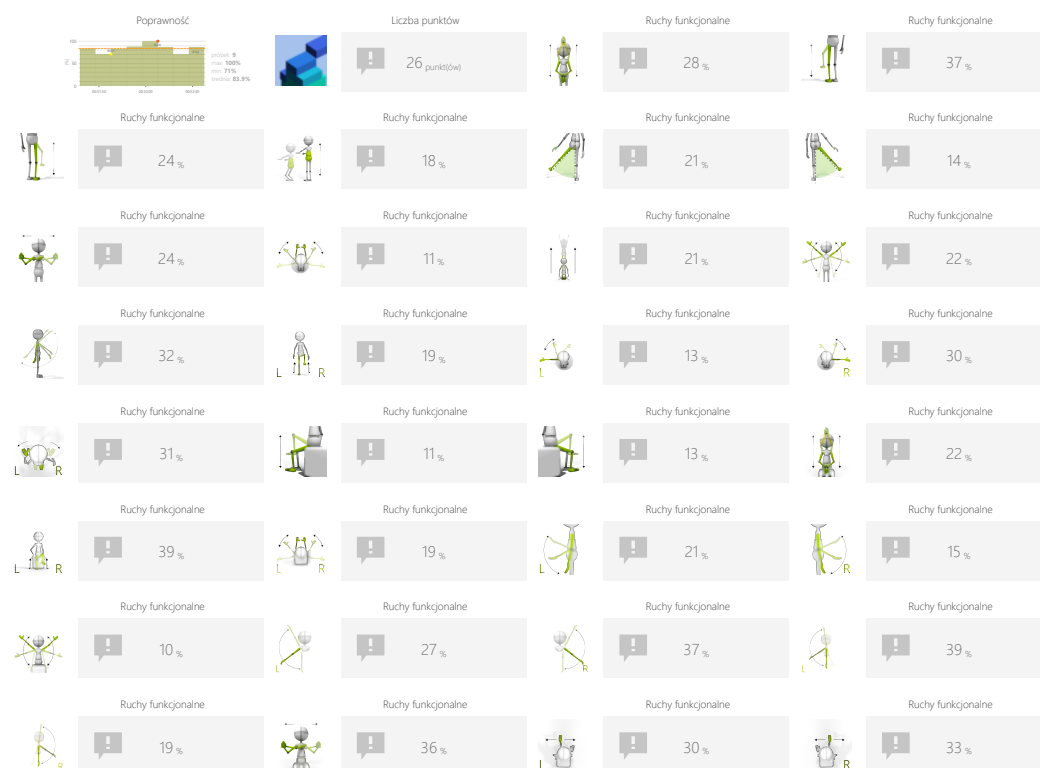
STOS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkości obiektów

CELE

- Powtarzające się ruchy
- Rytmika
- Planowane ruchy
- Skupienie

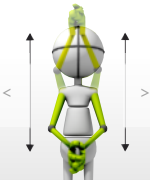
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

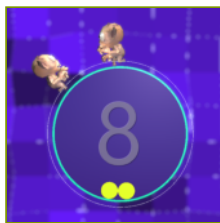
Zbuduj najwyższą możliwą wieżę, idealnie wyrównując bloki.
Dobierz odpowiedni moment na wykonanie wzoru ruchu, gdy bloki są odpowiednio ustawione.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

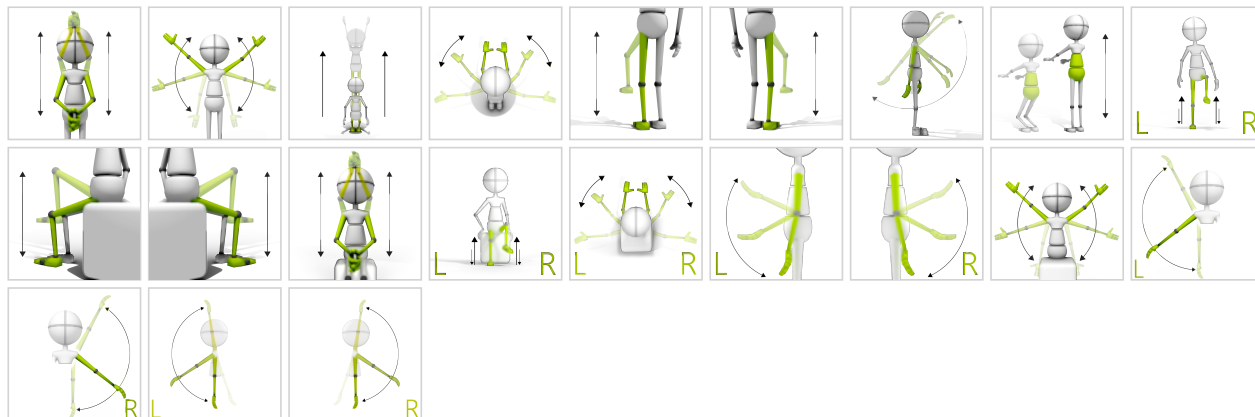


RUCHY FUNKCJONALNE

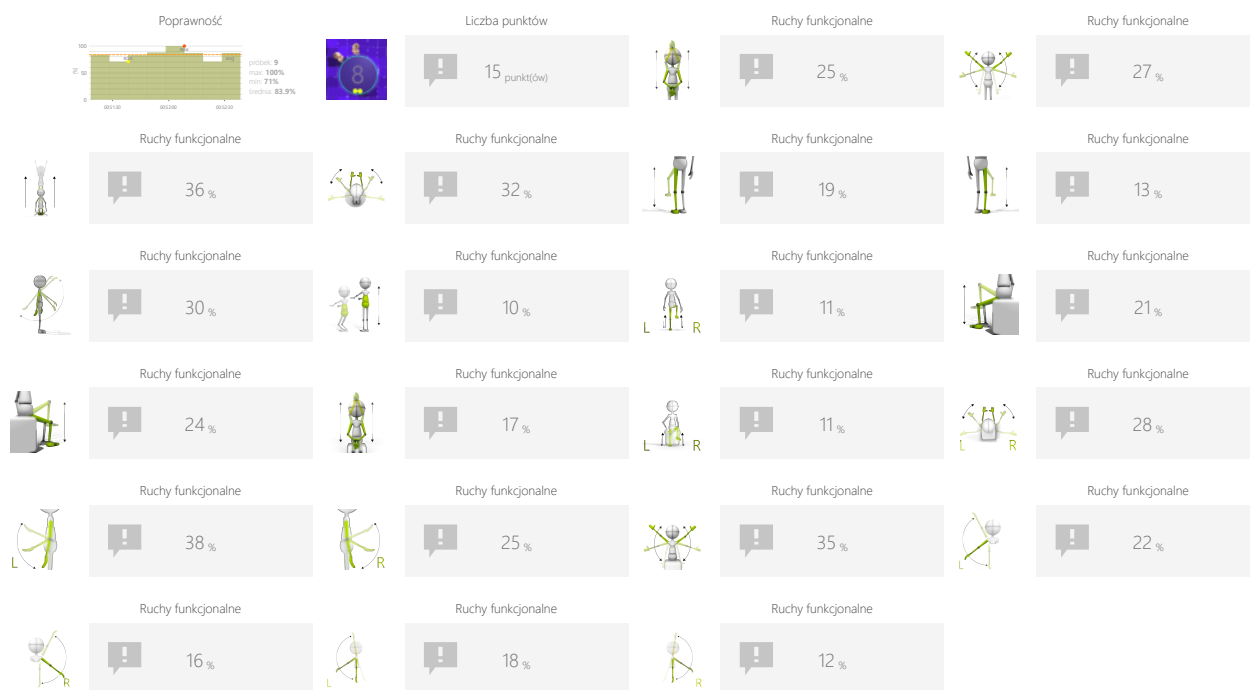
UNIKAJ CHOCHLIKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Liczba chochlików
- Liczba celów
- Prędkości obiektów

CELE

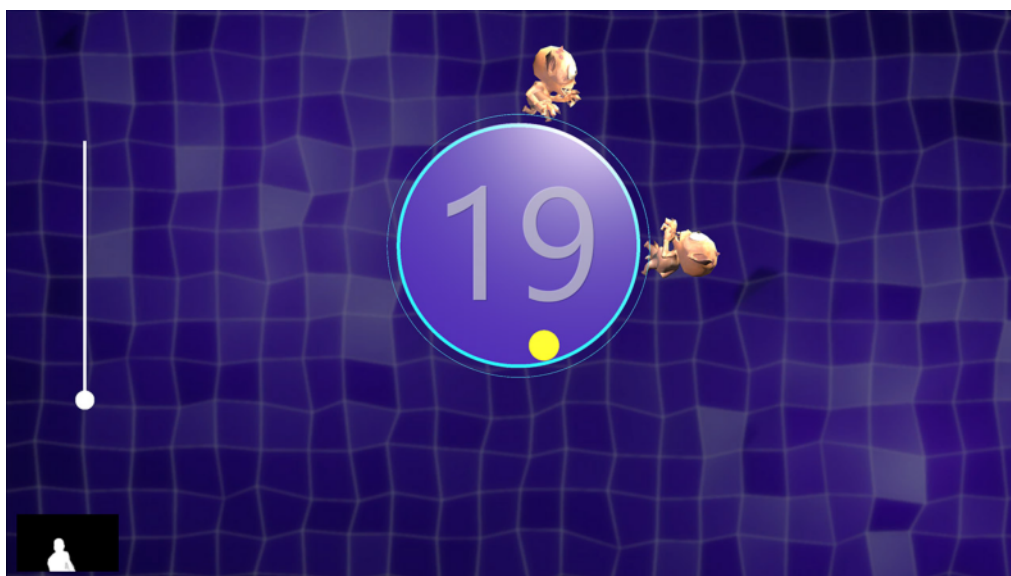
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Skupienie

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Strzelaj zielonymi kulkami do okręgu, unikając trafienia chochlików.



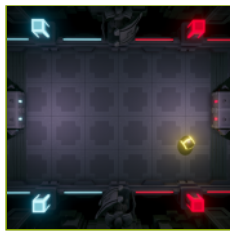
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



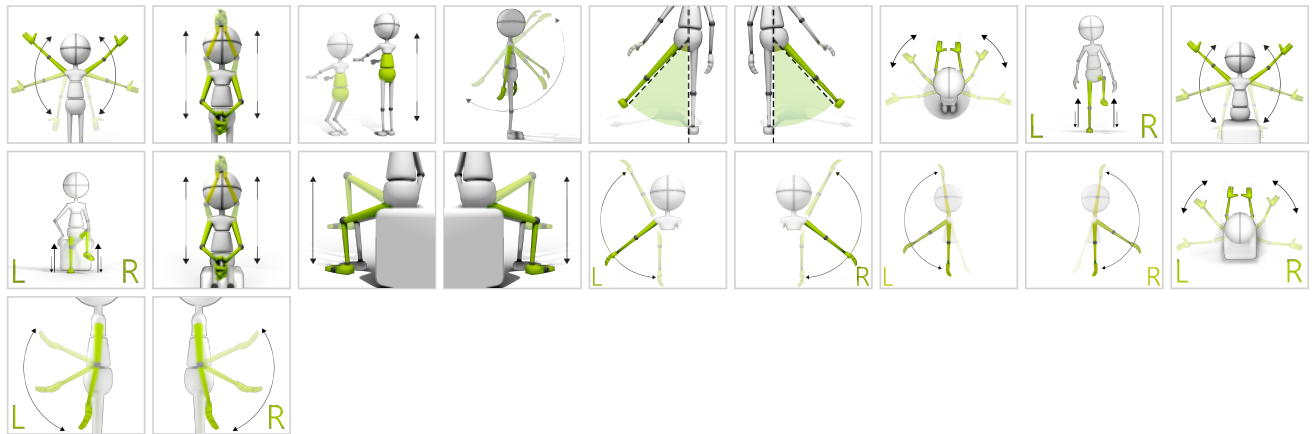
Prędkość biegni Dowolny(à)	Nachylenie biegni Dowolny(à)
Czas trwania < 90s >	Zakres 20% 80%
Liczba chochlików < 6 >	Liczba celów < 20 >
Prędkości obiektów < 100% >	



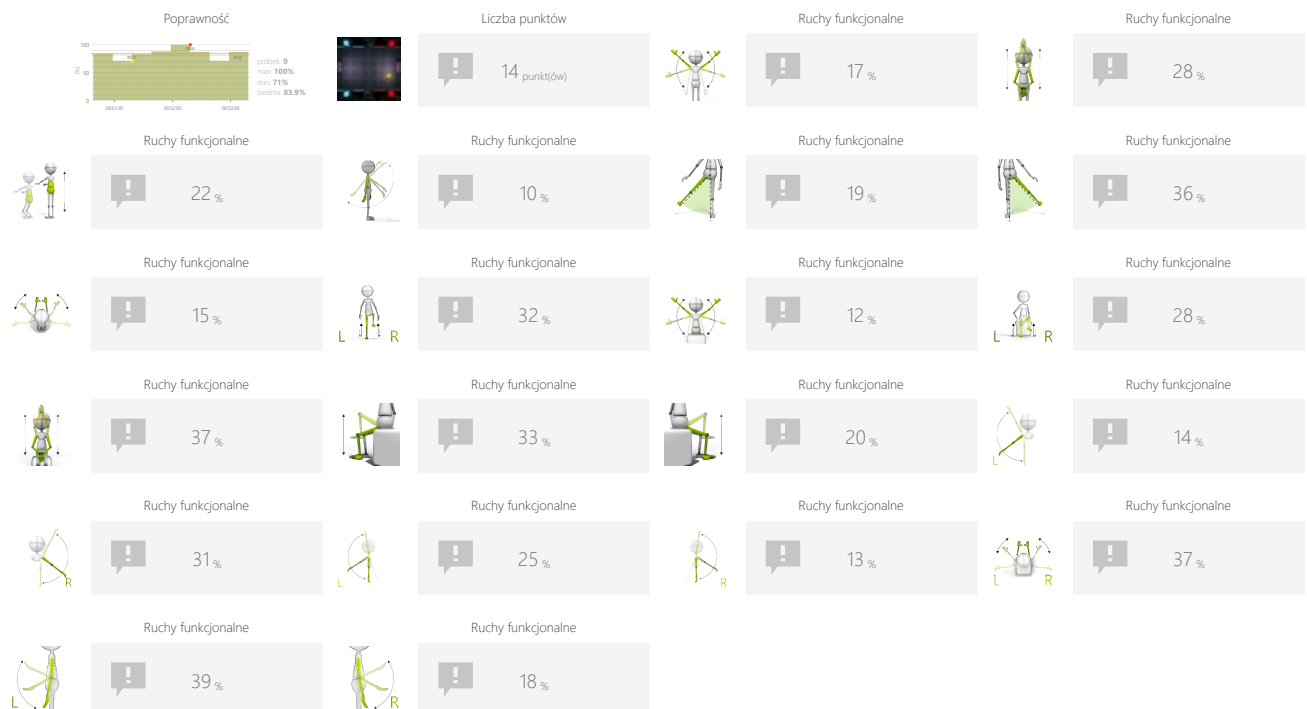
RUCHY FUNKCJONALNE PONG

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

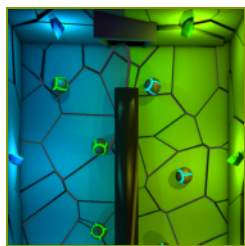
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkości obiektów

CELE

- Planowane ruchy
- Skupienie
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj paletki, aby uderzać piłkę tam i z powrotem.

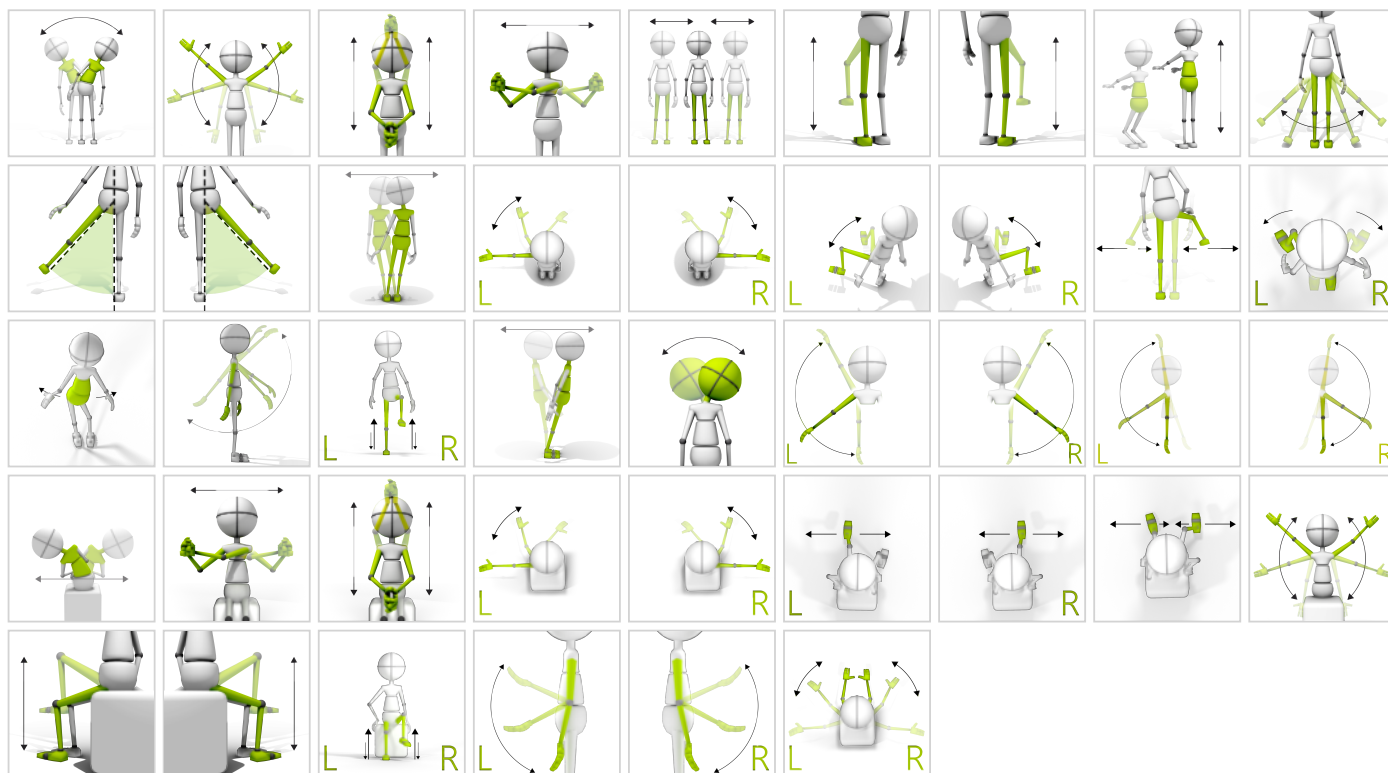


PODZIELNOŚĆ UWAGI

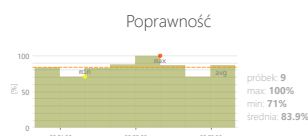
SORTER

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

28 punkt(ów)



Podzielność uwagi

39 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Liczba obiektów
- Rozmiar szczeliny
- Prędkości obiektów

CELE

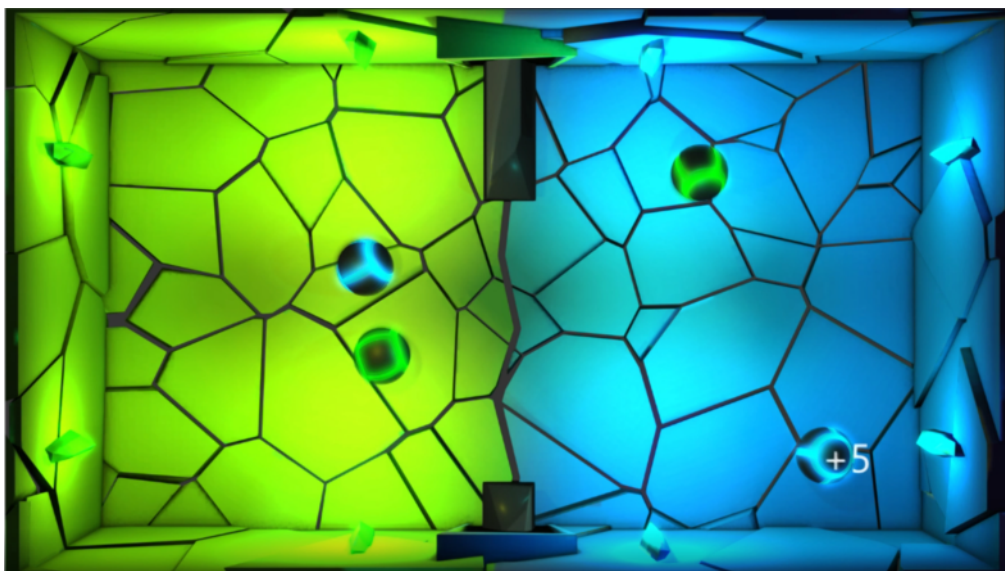
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

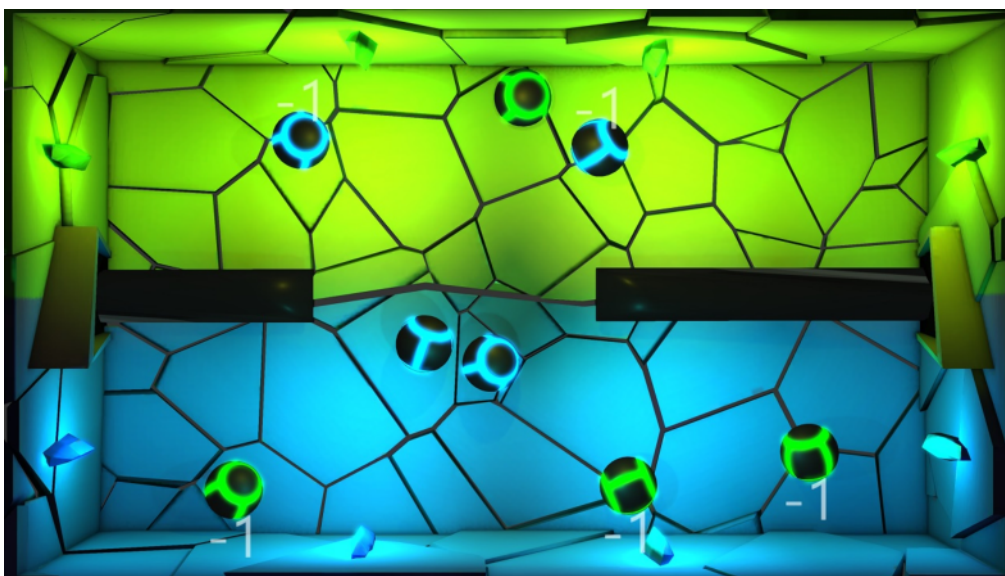
Kontrolując blokadę swoimi ruchami spraw, żeby niebieskie piłki znalazły się na niebieskiej stronie, a zielone piłki na zielonej stronie



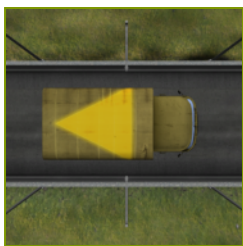
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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%	



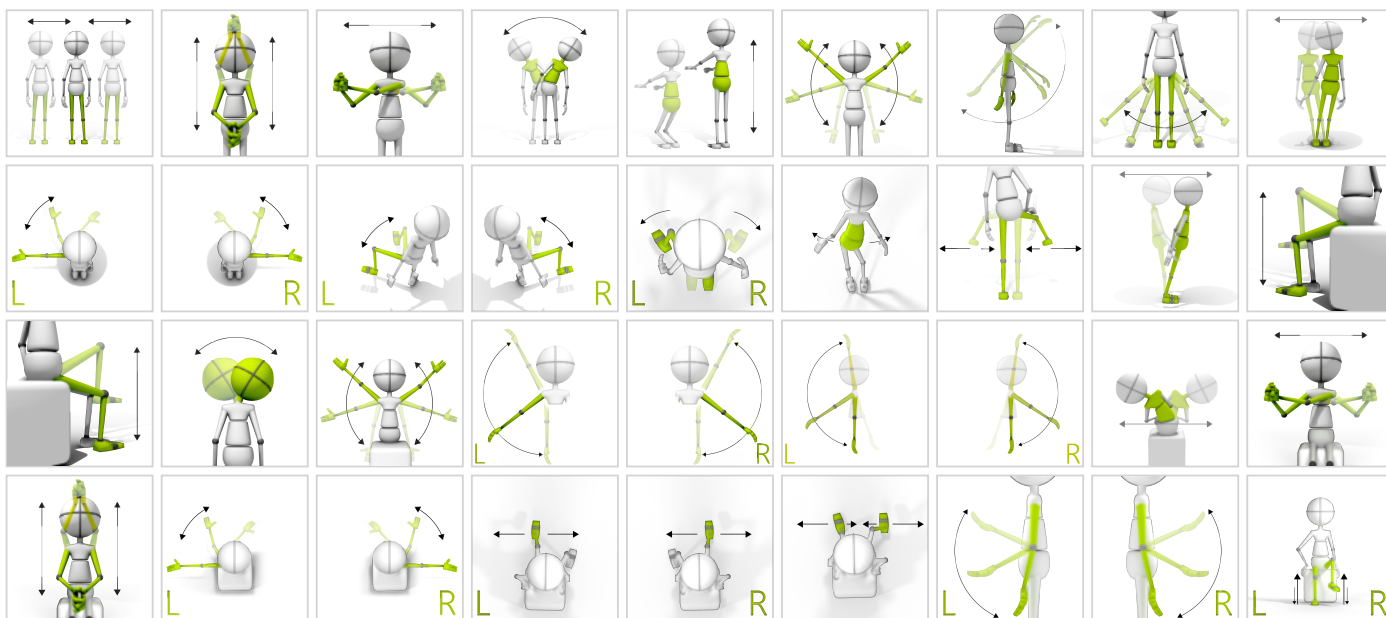
Trudność własna	
Prędkość bieżni Dowolny(ą)	Nachylenie bieżni Dowolny(ą)
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%
Liczba obiektów 8	Rozmiar szczeliny 150%
Prędkości obiektów 100%	



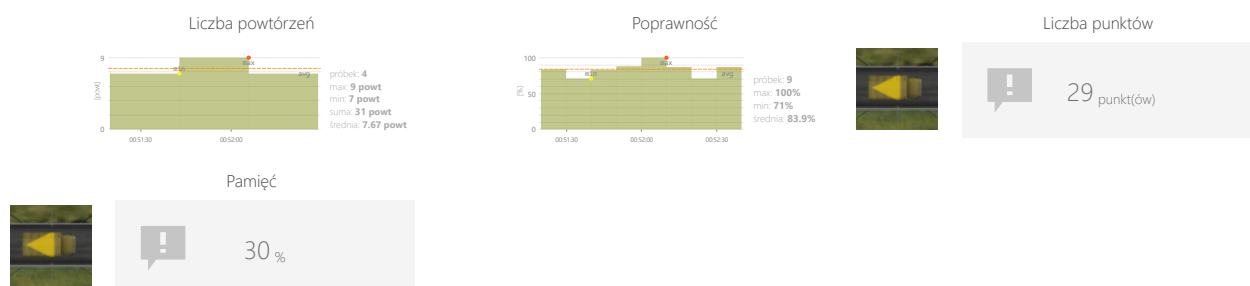
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Opcje

CELE

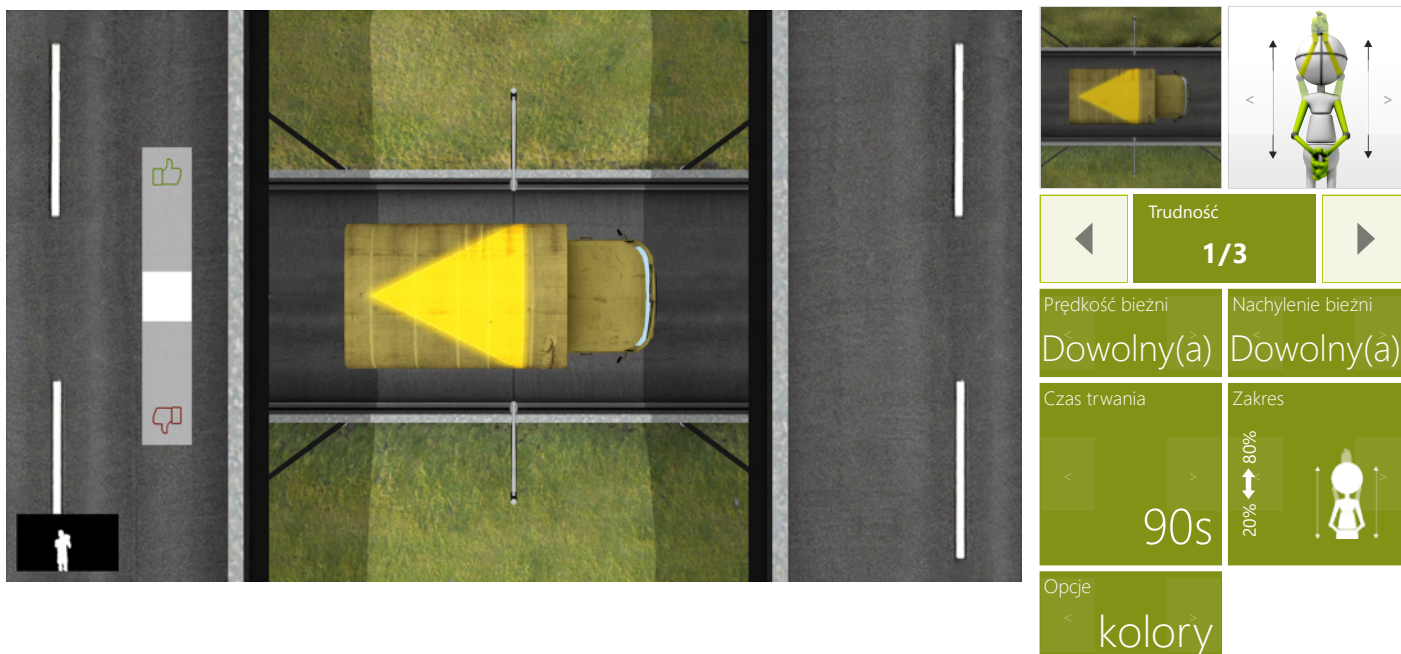
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

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



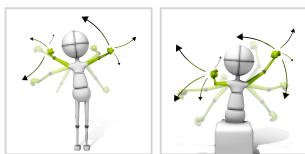


PAMIĘĆ

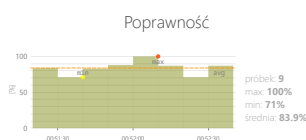
POWTÓRZ POZĘ

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

20 punkt(ów)



Pamięć

21%

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas na zapamiętanie
- Czas na powtórzenie
- Liczba pól do zapamiętania

CELE

- Trening pamięci
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Skupienie
- Szybkość podejmowania decyzji

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zapamiętaj pozy pokazywane przez żółte stworki, a następnie spróbuj powtórzyć wybrane ułożenie na podstawie tego, co udało Ci się zapamiętać.

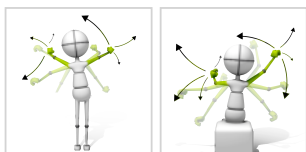


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

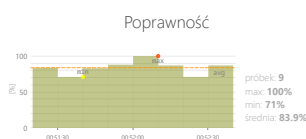
MATMA

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

16 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

33 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres liczb
- Losuj ujemne

CELE

- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

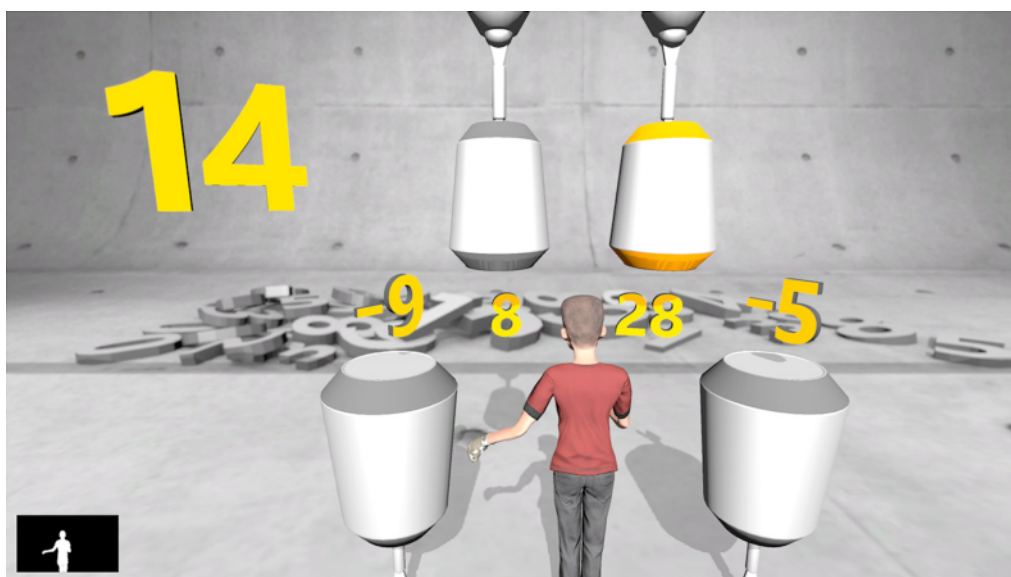
Uderz worek treningowy, aby go oznaczyć (pomarańczowy pierścień oznacza, że jest aktywny). Spraw aby suma liczb widocznych nad aktywnymi workami była równa liczbie w lewym górnym rogu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



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

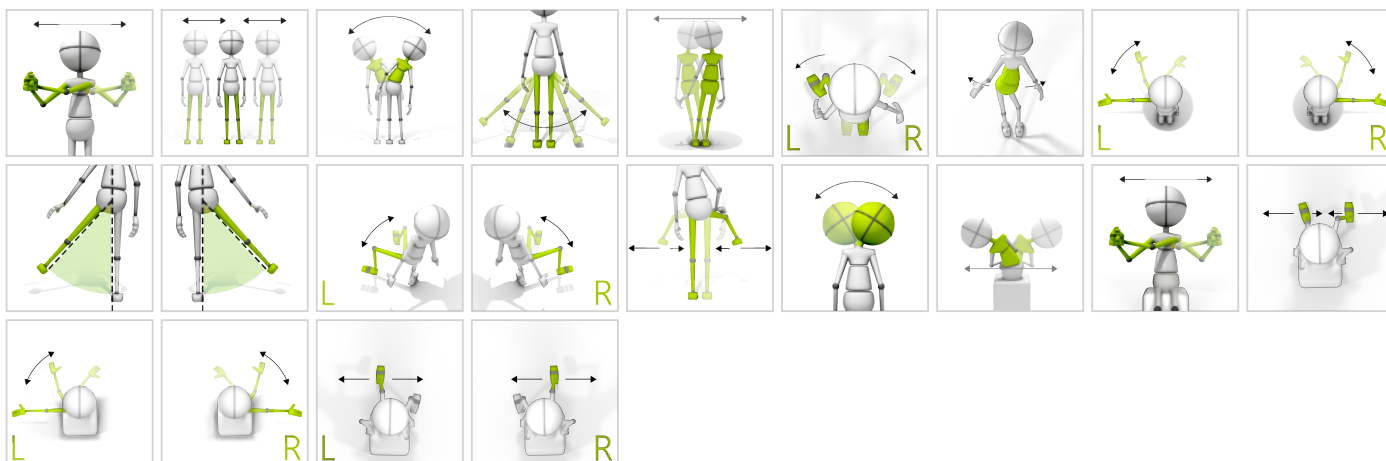


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

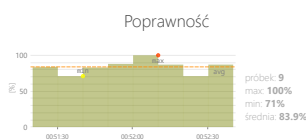
KLONY

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

29 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

16 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Zakres
- Liczba par

CELE

- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zaznacz element, który występuje 2 razy.

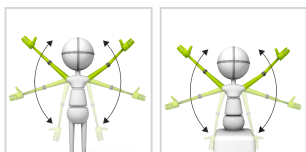


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

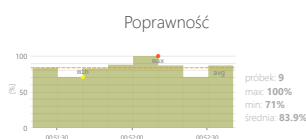
ZEGAR

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

28 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

29 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Kąt

CELE

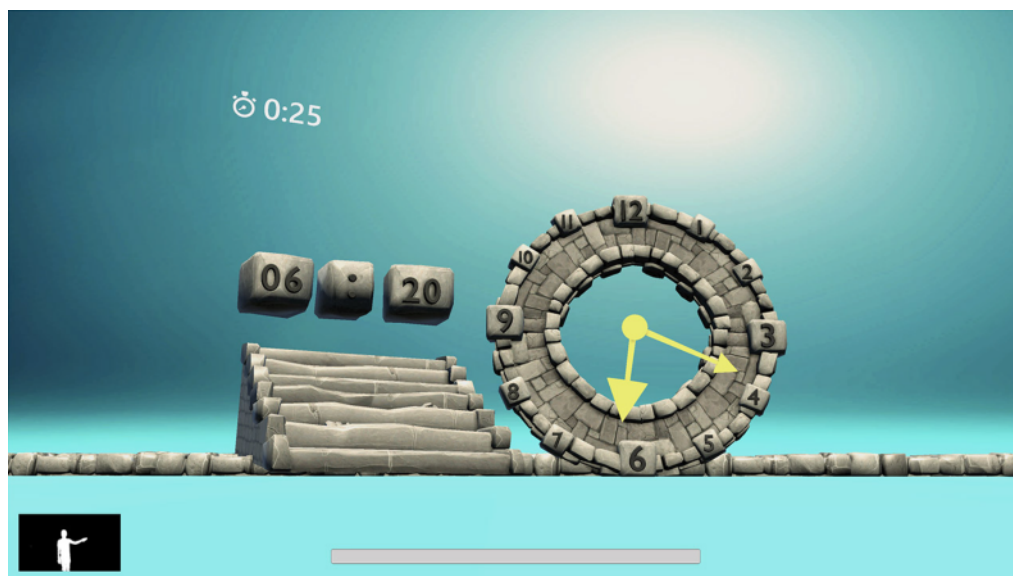
- Szybkość podejmowania decyzji
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

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°

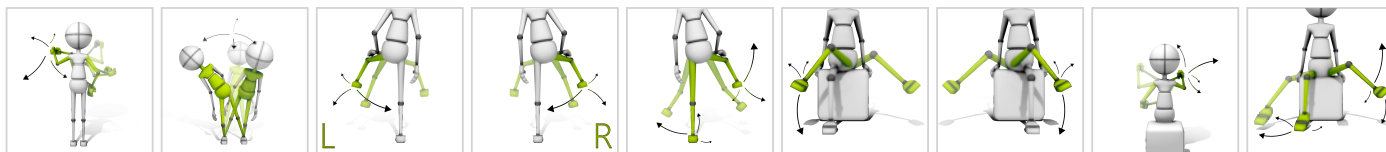


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

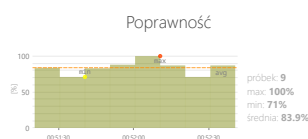
LABIRYNT

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

37 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

38 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Pokaż ścieżkę
- Rozmiar labiryntu
- Pozycjonowanie

CELE

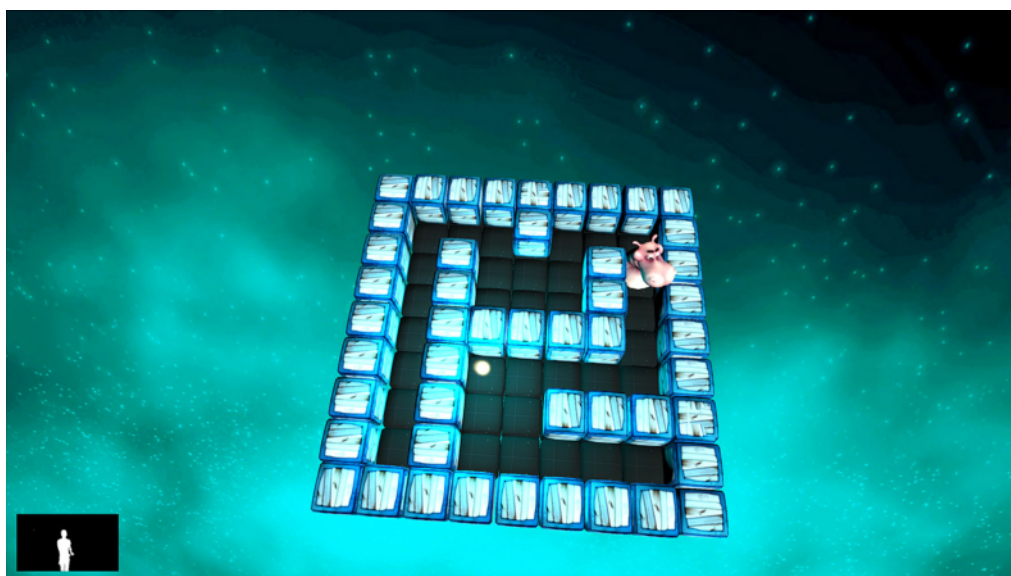
- Zadania logiczne
- Planowane ruchy
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

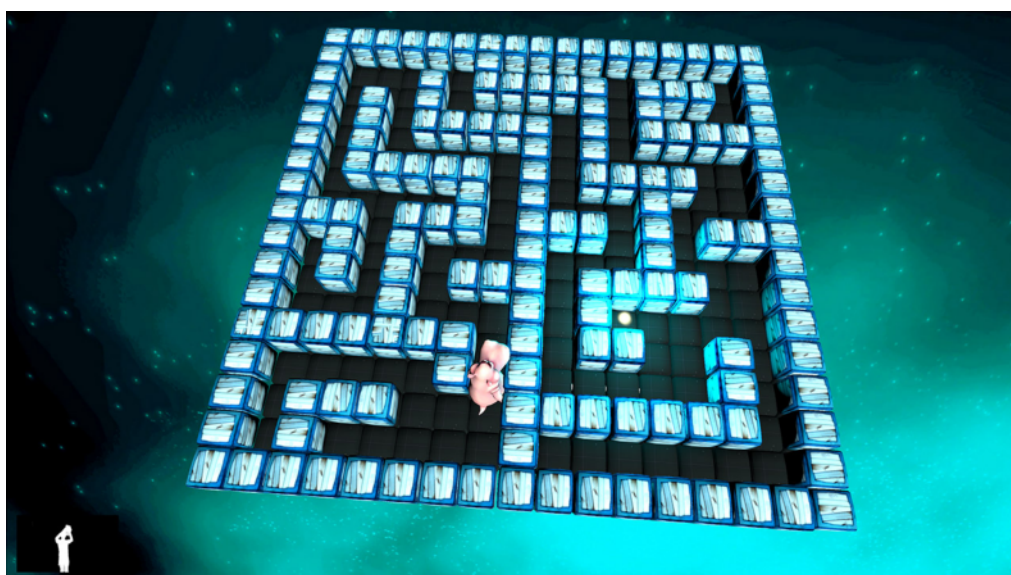
Steruj hipopotamem, żeby dotarł do oznaczonego celu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



◀	Trudność 4/4	▶
Prędkość biegni Dówolny(ą)		Nachylenie biegni Dówolny(ą)
Czas trwania 90s		Zakres 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

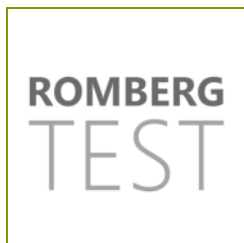


CELE

- Monitoruj parametry zewnętrzne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zmierz swoje ciśnienie krwi i wpisz wynik.



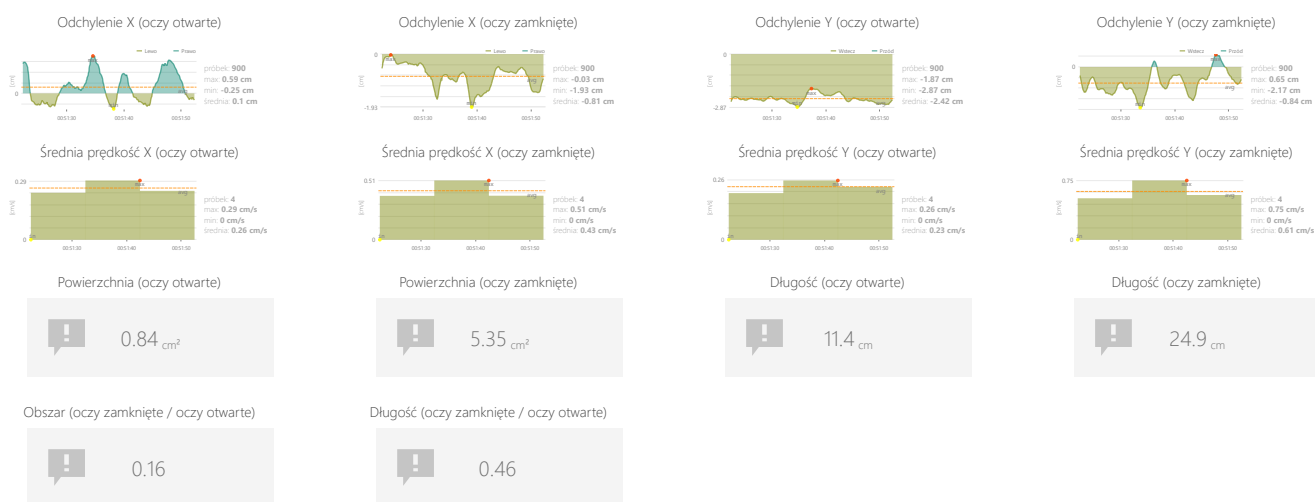
SPECJALNE TEST ROMBERGA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas zakończenia działania
- Pokaż inf. zwrotne
- Pozycjonowanie

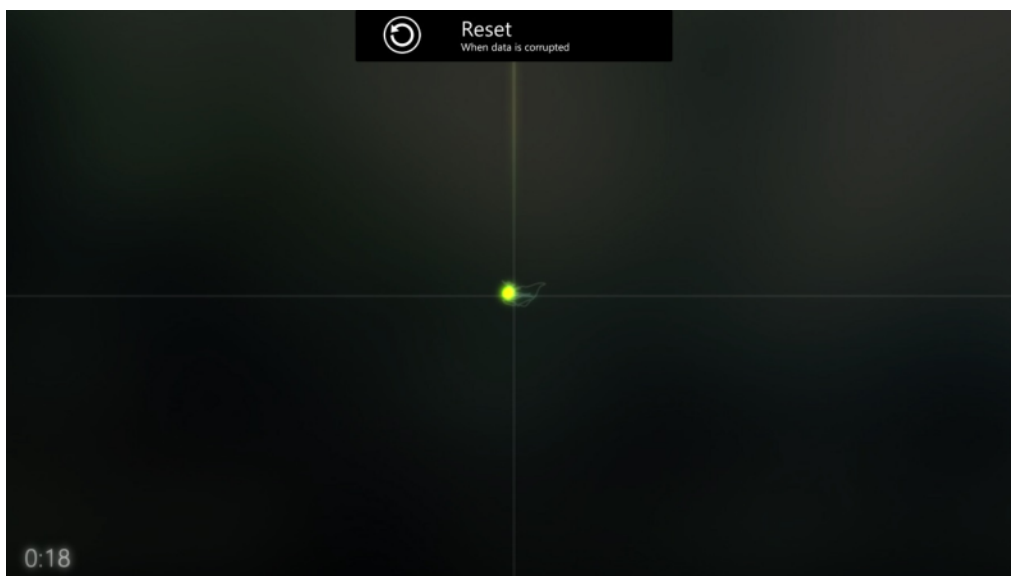
CELE

- Ocenia statyczną równowagę w pozycji stojącej

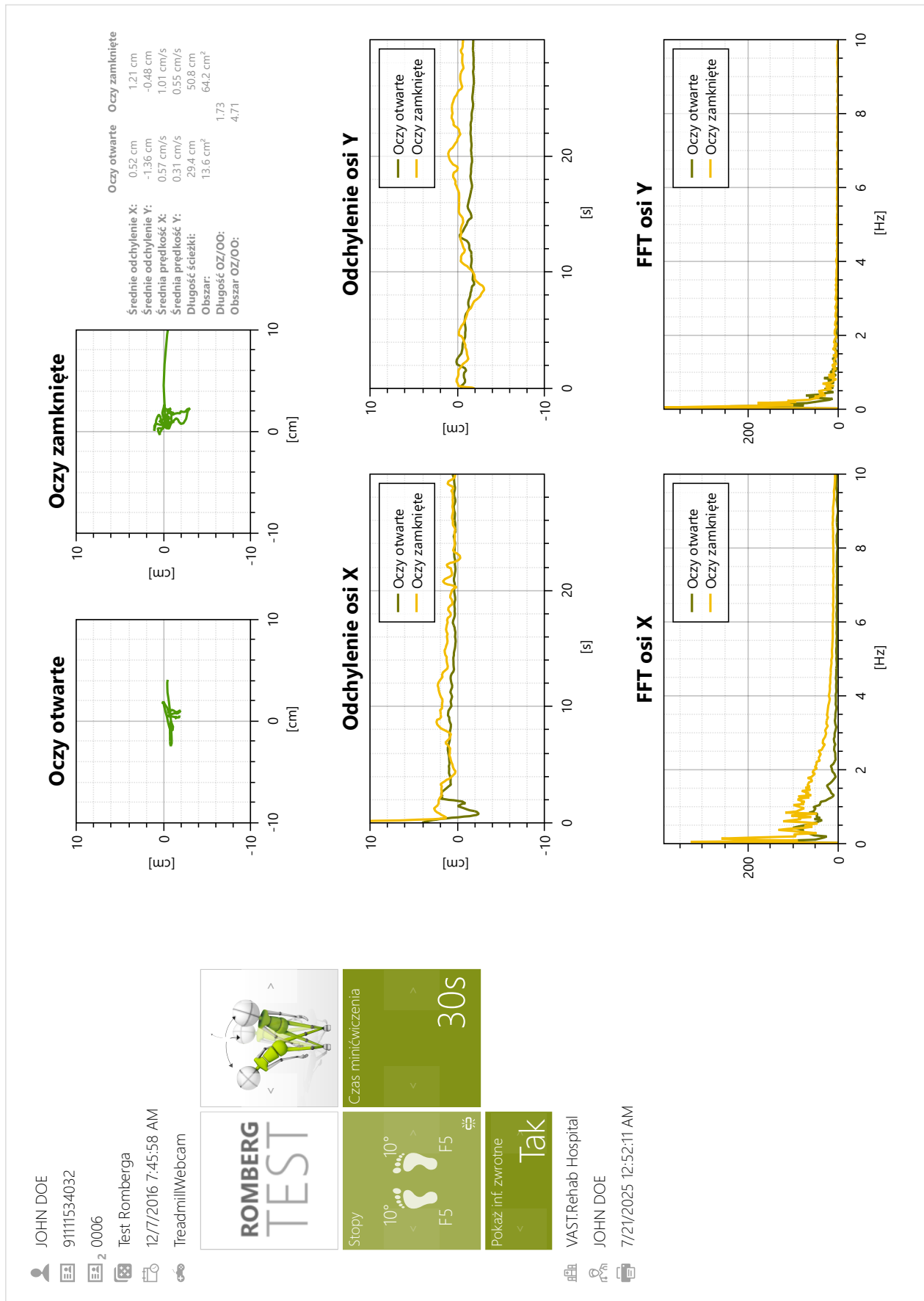
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Test Romberga. Spróbuj stanąć tak stabilnie jak to tylko możliwe. Najpierw z otwartymi oczami, a potem z zamkniętymi oczami.

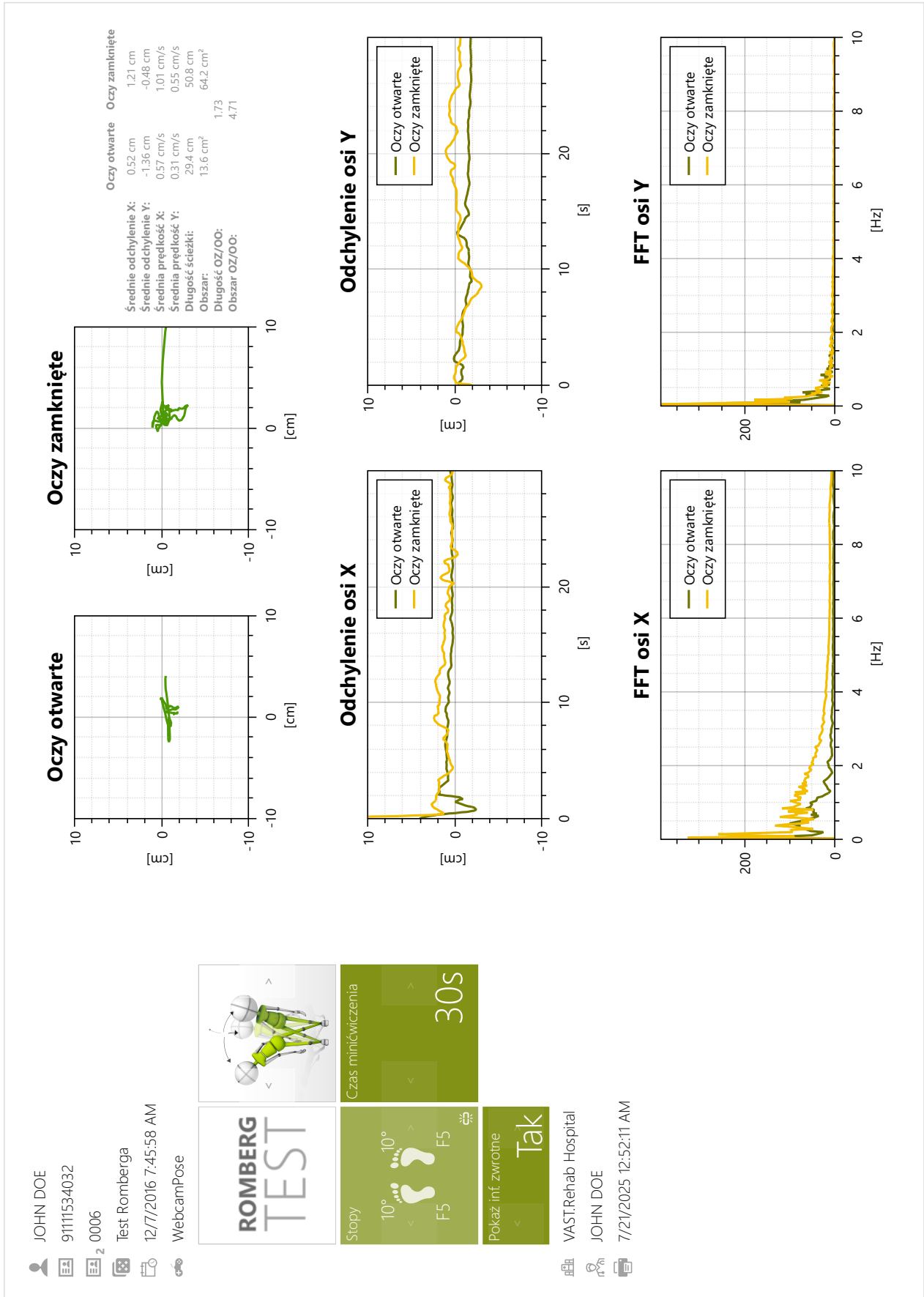
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



PRZYKŁADOWE RAPORTY



PRZYKŁADOWE RAPORTY





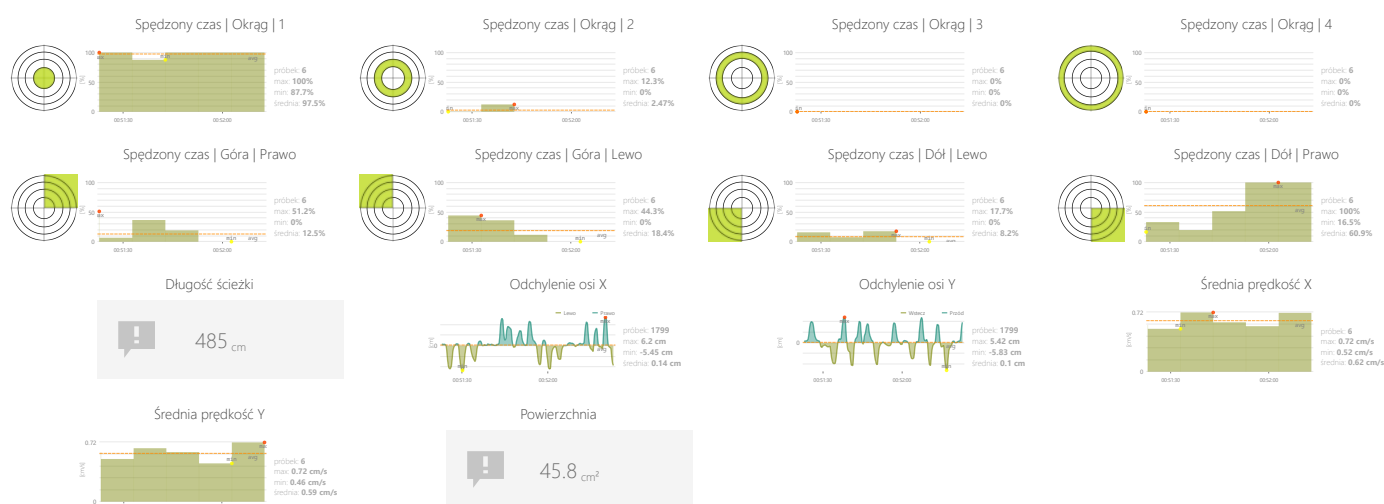
SPECJALNE TEST STABILNOŚCI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas zakończenia działania
- Pokaż inf. zwrotne
- Promień
- Pozycjonowanie

CELE

- Relaks
- Stabilność postawy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

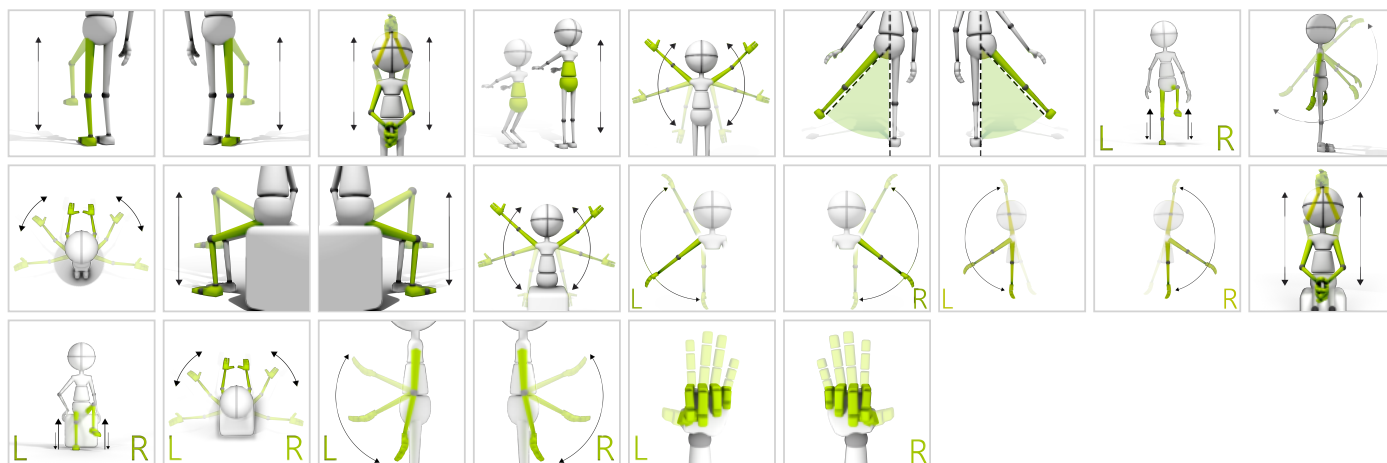
Utrzymaj ciało w równowadze.



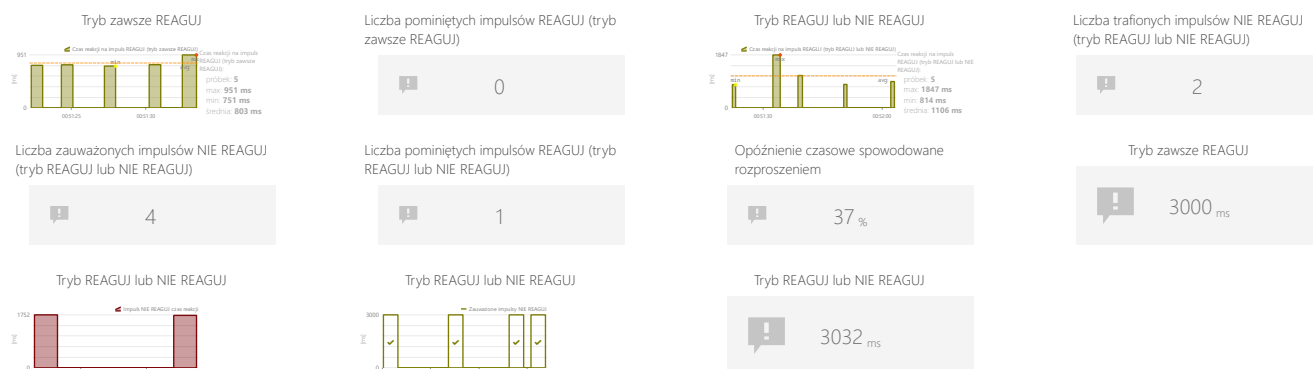
SPECJALNE TEST GONOGO

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

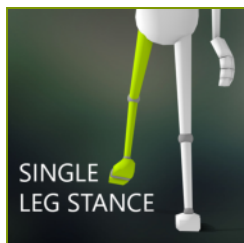
- Zakres
- Wymagane poprawne powtórzenia
- Mechanizm wyzwalający (oparty na regułach, wizualny lub słuchowy)

CELE

- Ruchy spontaniczne
- Szybkość ruchu
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Reakcja na pozytywne bodźce wizualne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Naciśnij przycisk, gdy pojawi się prawidłowy cel.

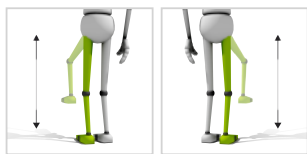


SPECJALNE

TEST STANIA NA JEDNEJ NODZE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas zakończenia działania
- Zakres

CELE

- Przetestuj granice równowagi
- Stabilność postawy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Stań na jednej nodze i utrzymaj równowagę.