

TRENING CAŁEGO CIAŁA

2020.1

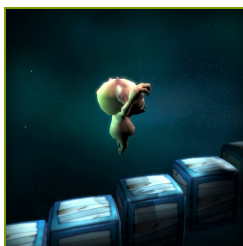
Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Prędkość	5
Precyzja ruchu	11
Ruchy funkcjonalne	21
Podzielność uwagi	81
Pamięć	83
Rozwiązywanie problemów	87
Specjalne	95

CO JEST POTRZEBNE?

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

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

- Windows 10
- Procesor INTEL i5
- 8 GB pamięci RAM
- Karta graficzna nVidia RTX2060
- Kamera Azure Kinect

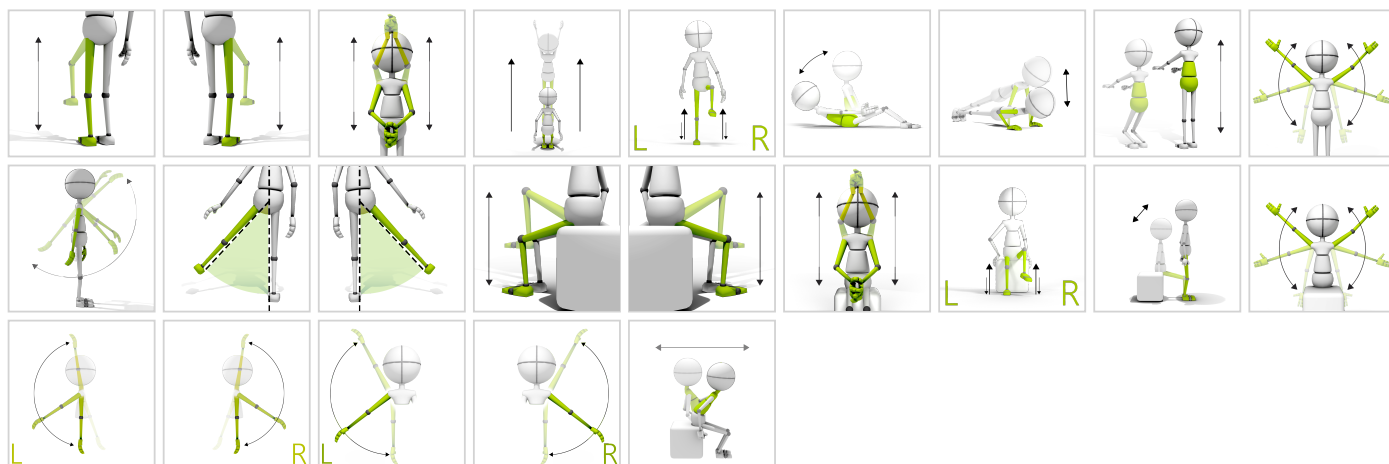


PRĘDKOŚĆ

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

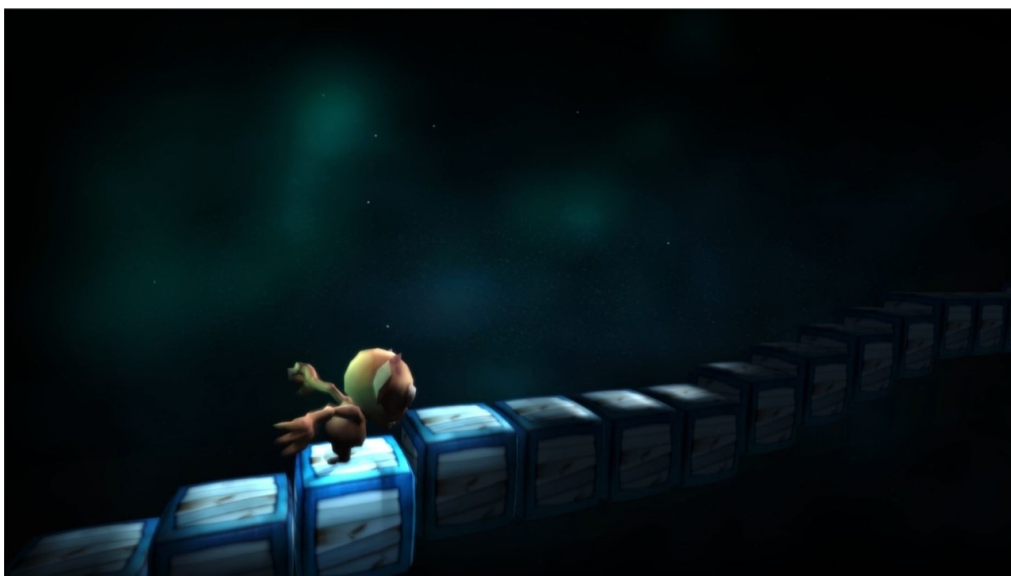
- Skoki
- Podnoszenie kolan
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Wspinaj się po schodach, zanim znikną



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność Inna
Czas trwania 90s	Zakres 20% - 80%
Maksymalny czas na piętrze 15s	Liczba schodów 5
Długość pauzy 3	

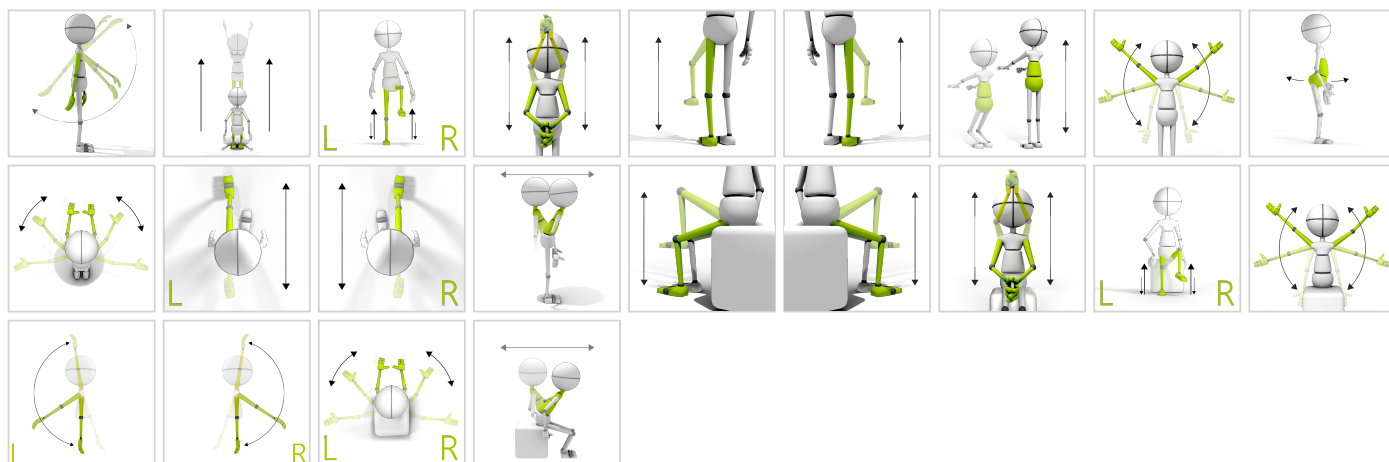


PRĘDKOŚĆ

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

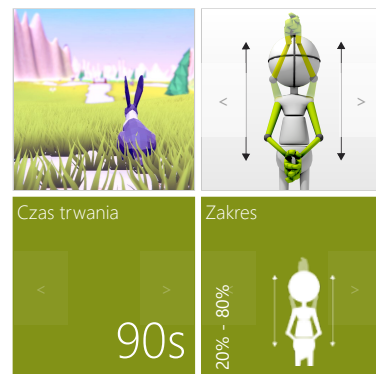
- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

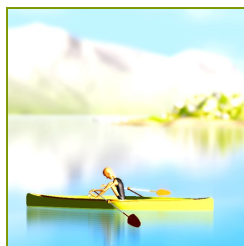
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



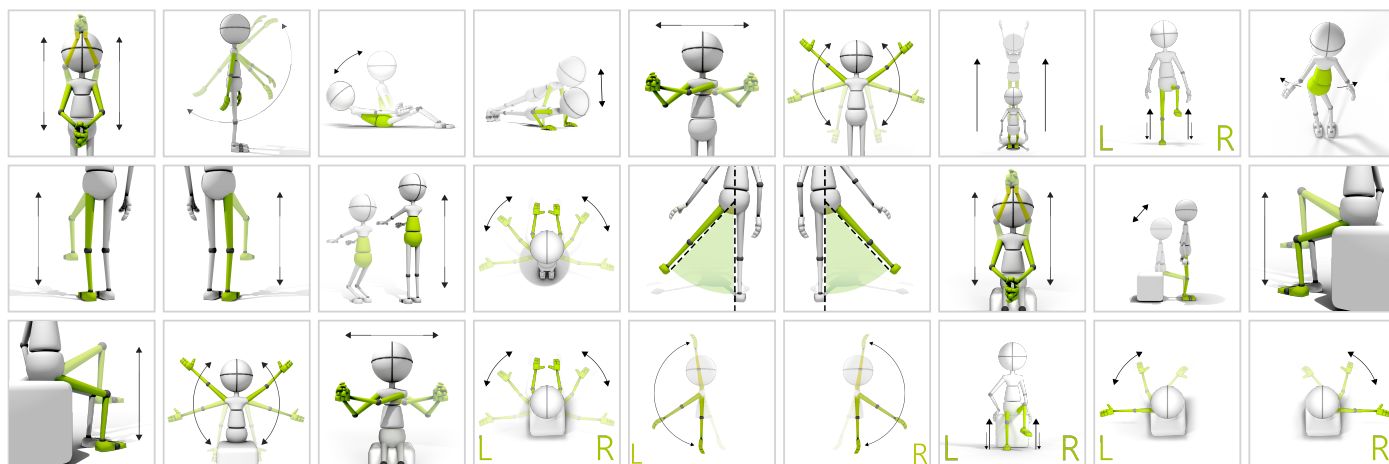


PRĘDKOŚĆ

KAJAK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uszereguj tak szybko, jak to możliwe



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Czas trwania < 90s >	Zakres 20% - 80% < >

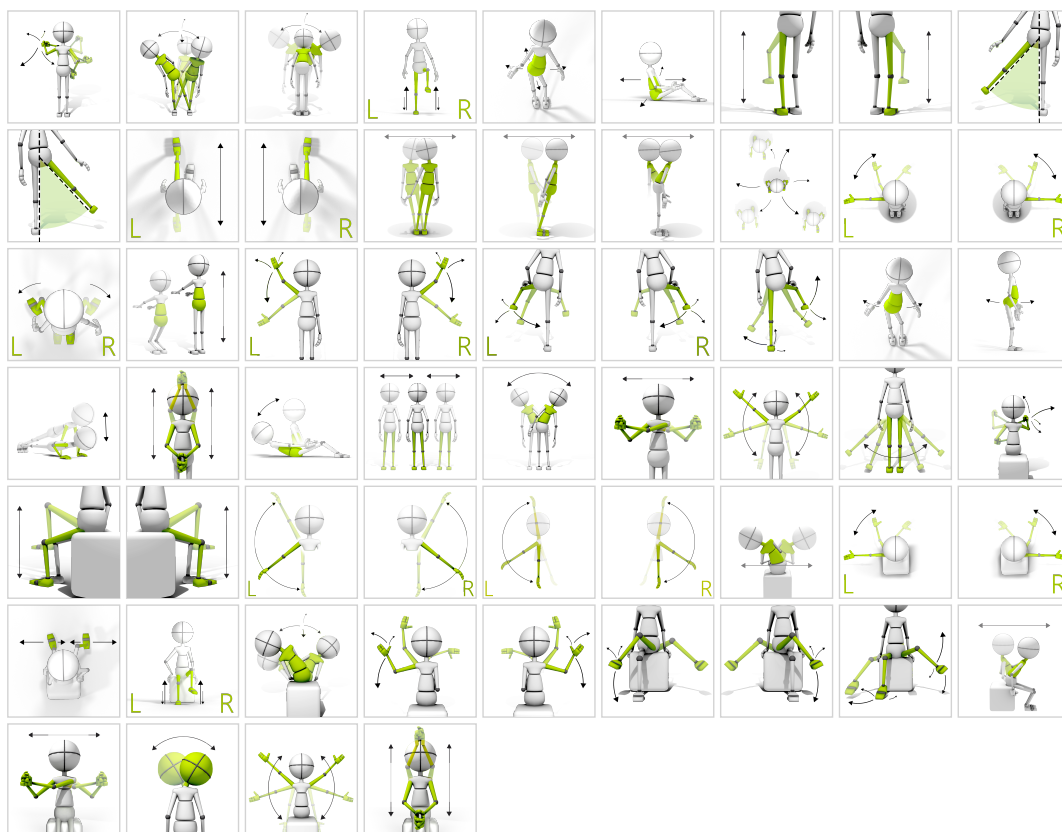


PRECYZJA RUCHU

RYBKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Tryb ruchu
- Zakres
- Kształt trasy
- Prędkości obiektów

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

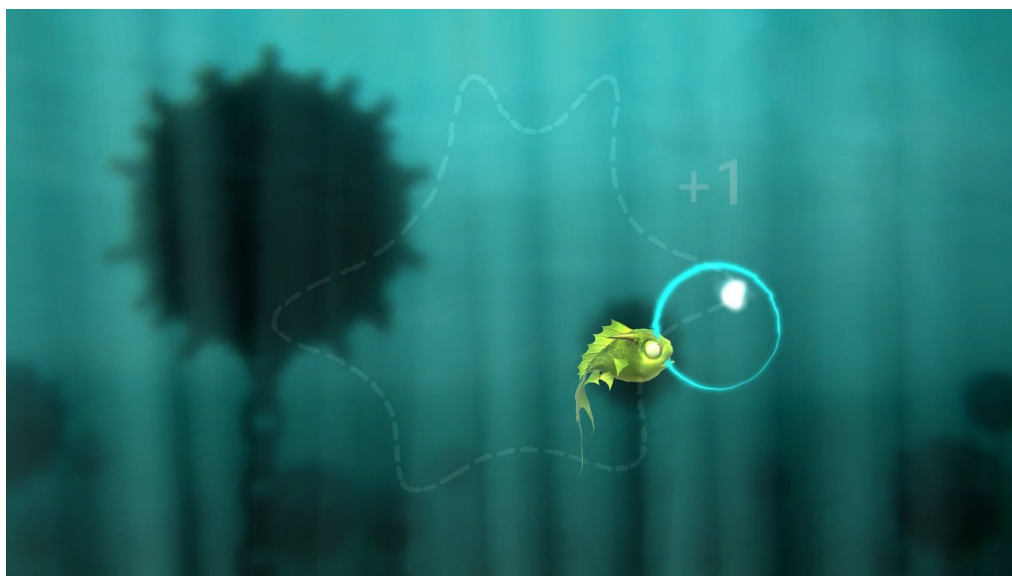
Poruszaj niebieskim okręgiem, aby chronić iskrę przed rybką. Iskra jest bezpieczna, gdy znajduje się w środku okręgu



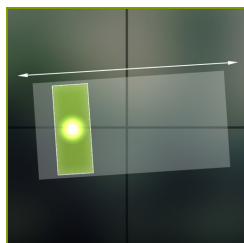
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	
Trudność Inna	
Czas trwania 90s	Tryb ruchu Lewo
Zakres 20% - 80%	Kształt trasy 
Prędkości obiektów 100%	



	
Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Tryb ruchu Lewo
Zakres 20% - 80%	Kształt trasy 
Prędkości obiektów 100%	

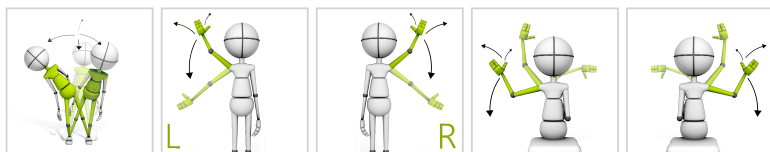


PRECYZJA RUCHU

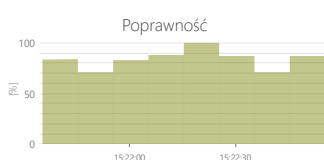
WAHADŁO

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
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Rytmika
- Aktywność w zadanym rytmie
- Precyzja ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

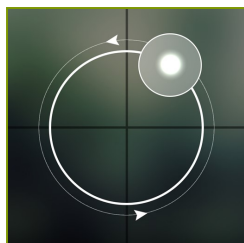
Spróbuj zsynchronizować się z ruchami prostokąta. Staraj się utrzymać w granicach prostokąta



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



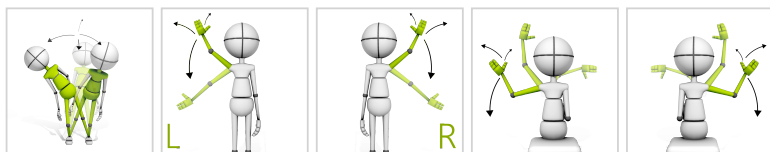
Trudność 1/2	
Czas trwania 90s	Zakres 20% - 80% 20% - 80%
Pokaż ścieżkę Nie	Okres 5s
Obrót 0	Wysokość wahań 50%
Szerokość wahań 100%	



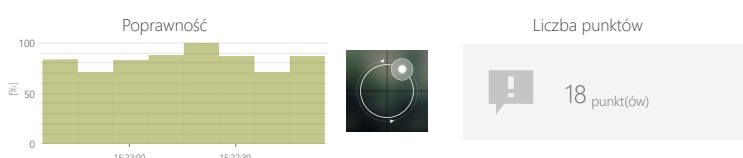
PRECYZJA RUCHU ŚLEDZENIE

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

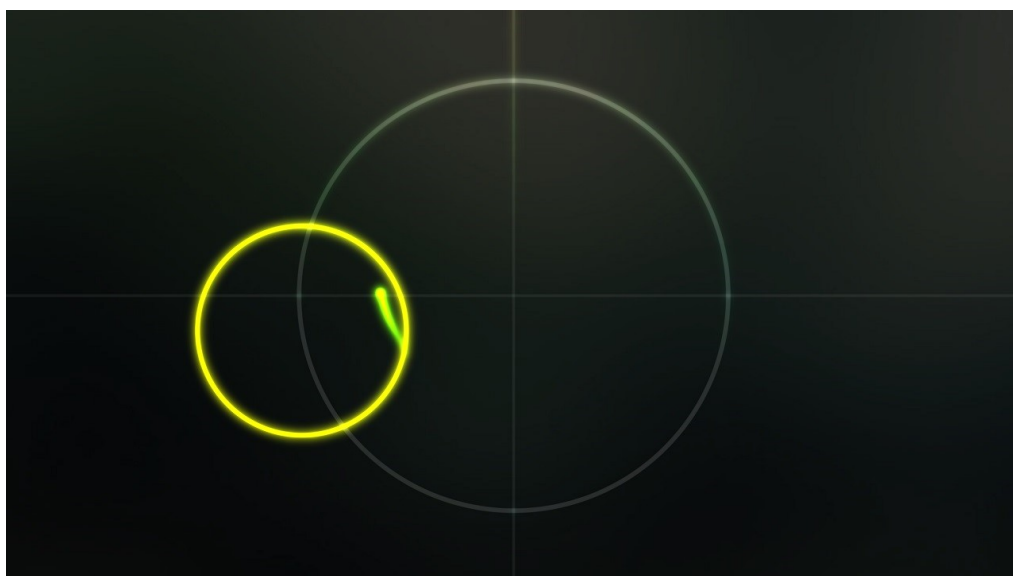
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Przetestuj granice równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

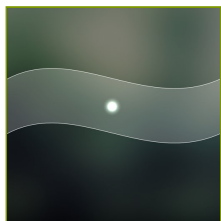
Spróbuj zsynchronizować swoje ruchy z ruchem okręgu, aby pozostać w nim jak najdłużej



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Czas trwania < 90s >	Zakres 20% - 80% 20% - 80%
Odwrotny kierunek < Nie >	Pokaż ścieżkę < Nie >
Okres < 10s >	Promień < 75% >
Promień celu < 75% >	

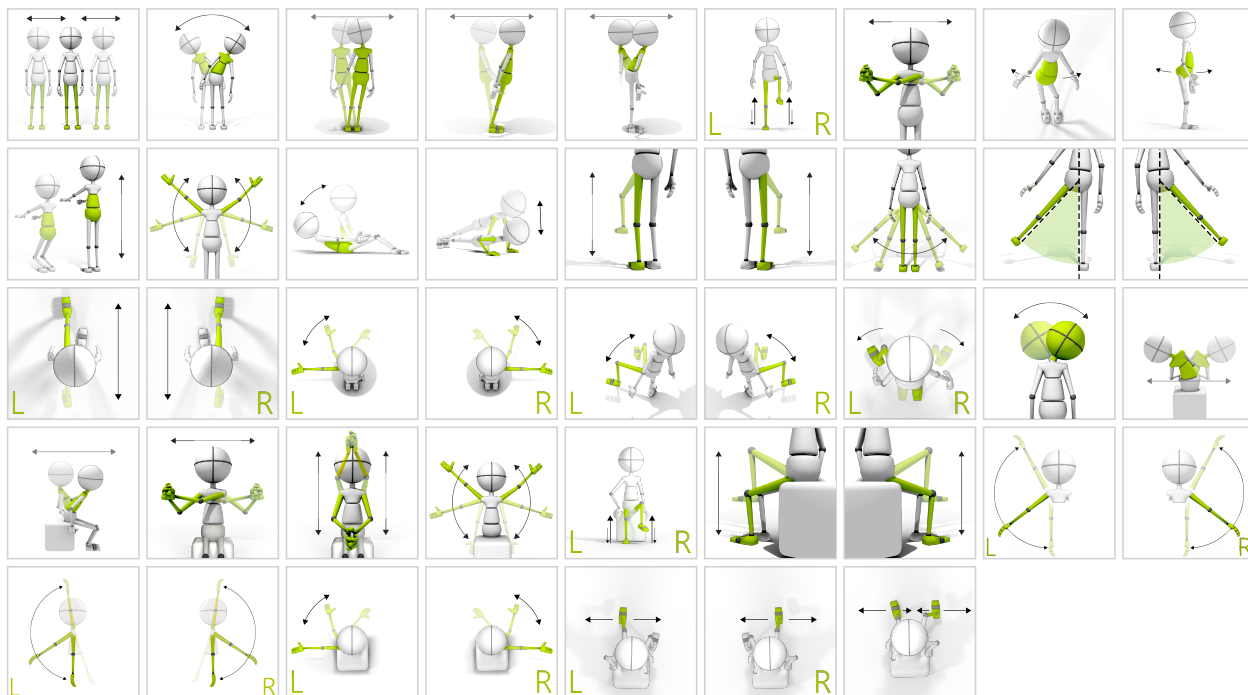


PRECYZJA RUCHU

WYKRES

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

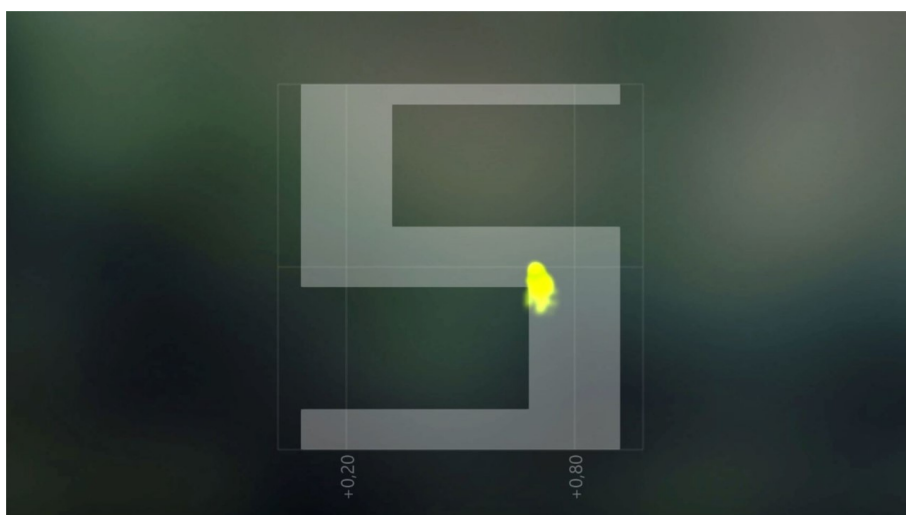
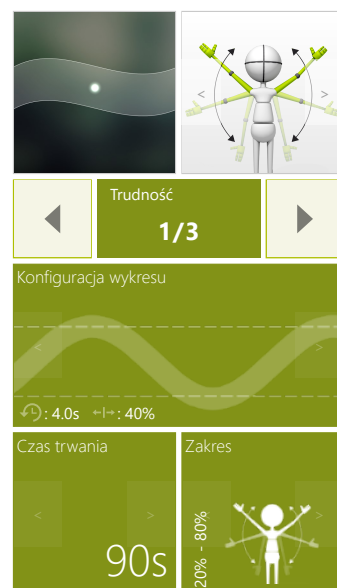
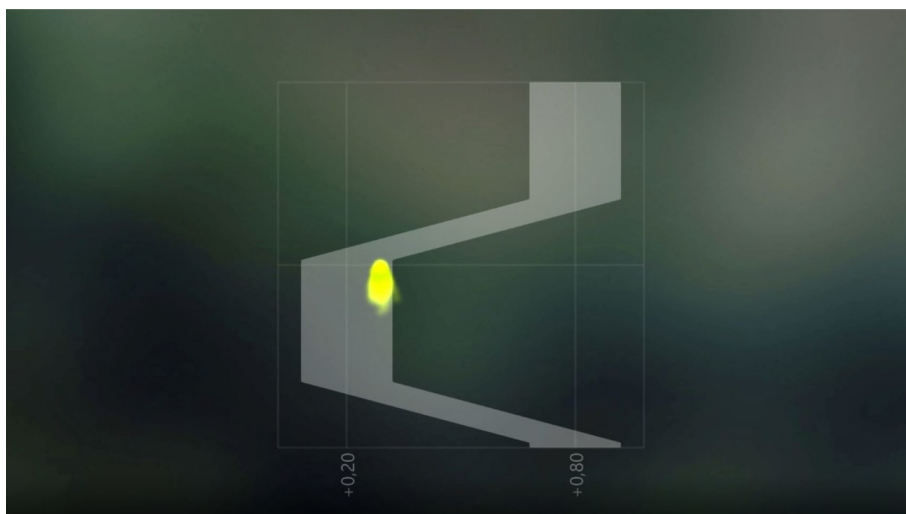
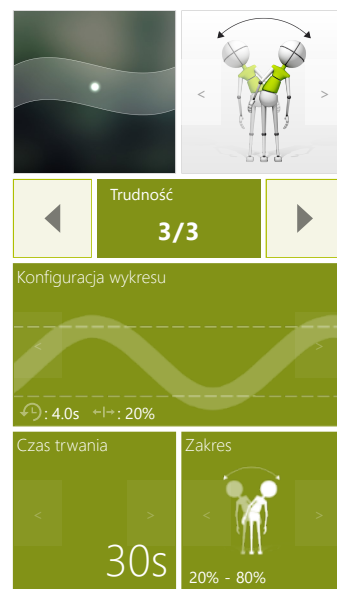
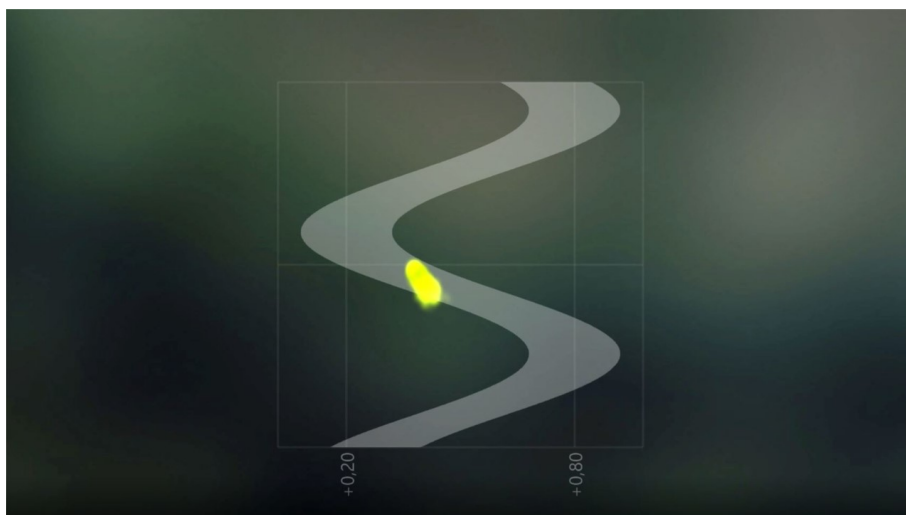
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy
- Podnoszenie rąk

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



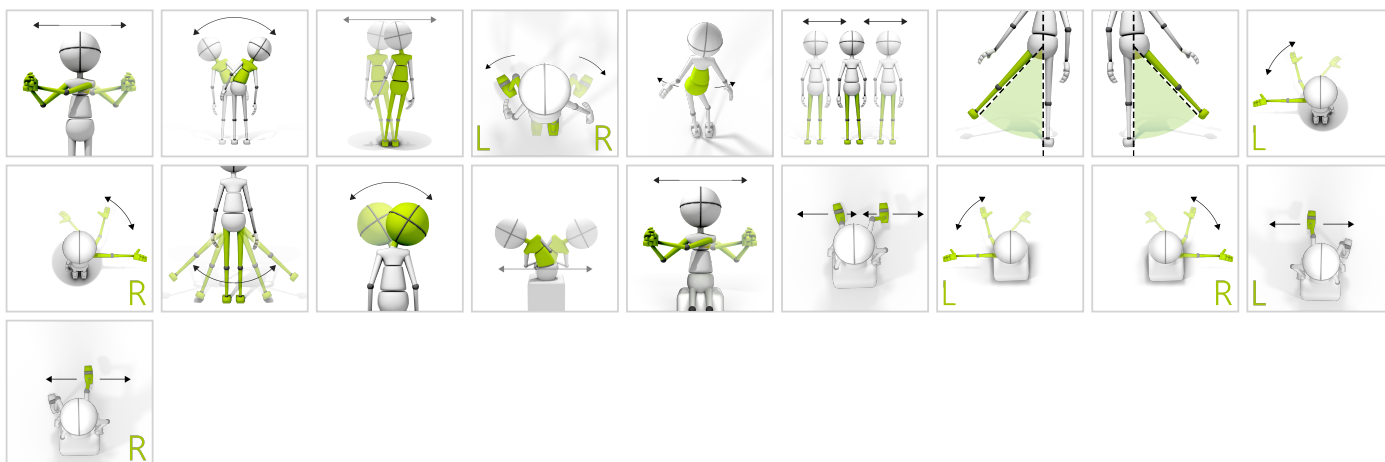


PRECYZJA RUCHU

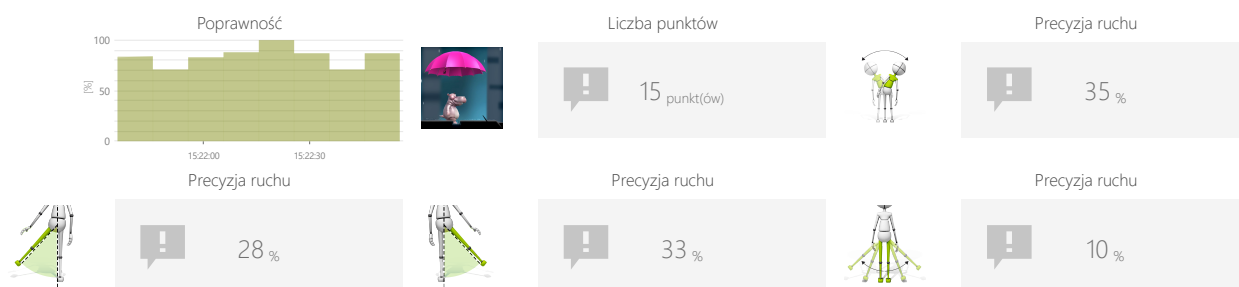
PARASOL

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
Czas trwania 60s	
Ścieżka 8.0s	
Zakres 20% - 80%	Rozmiar parasola 150%

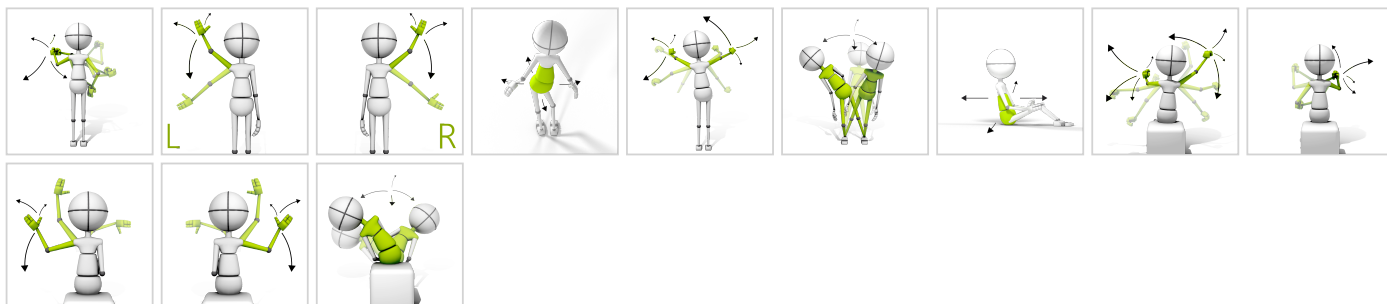


RUCHY FUNKCYJONALNE

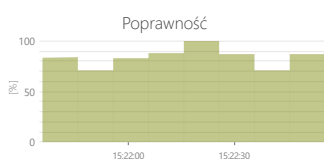
WAMPIRKI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

28 punkt(ów)

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- Czas między obiektami
- Czas reakcji

CELE

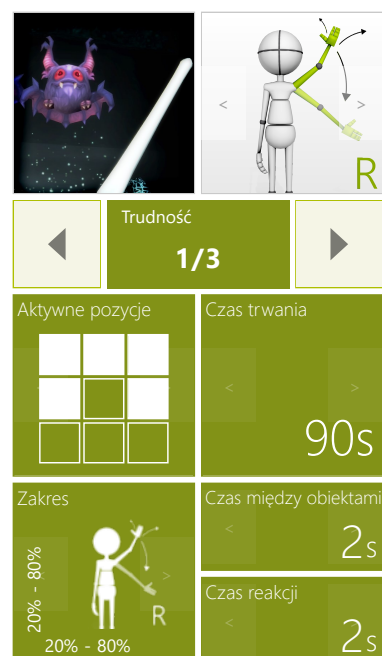
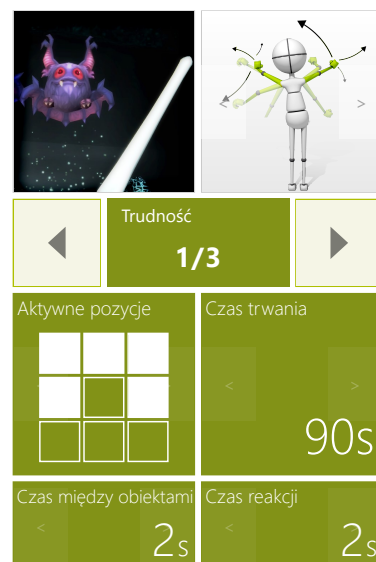
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny
- Spontaniczne ruchy w przestrzeni 3D
- Szybkość ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj miecza, aby pozbyć się stworków



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





RUCHY FUNKCJONALNE

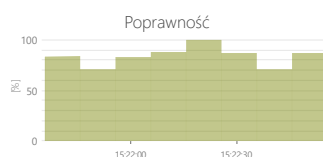
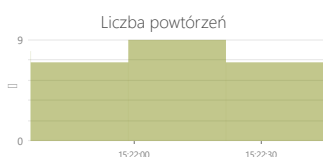
LINIA PRODUKCYJNA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Wysokość źródłowa
- Wysokość docelowa

CELE

- Planowane ruchy
- Powtarzające się ruchy
- Podnoszenie rąk
- Chodzenie na boki
- Chwytywanie oburącz

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

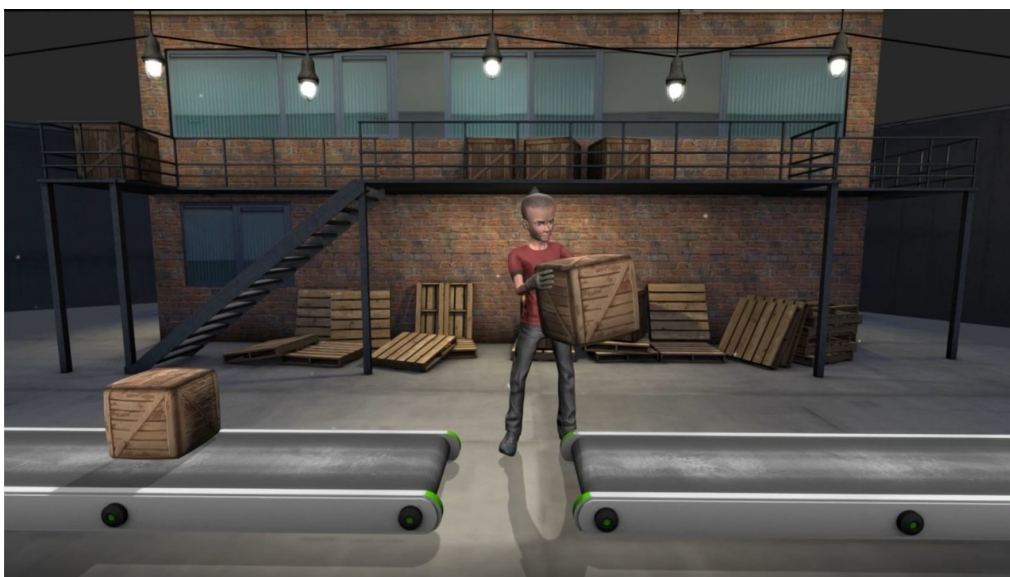
Przenoś paczki z jednej strony na drugą



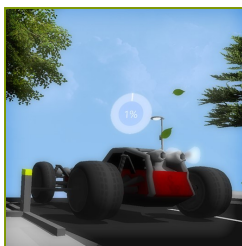
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność Inna	
Czas trwania 30s	Wysokość źródłowa 0
	Wysokość docelowa 80



Trudność Inna	
Czas trwania 30s	Wysokość źródłowa 0
	Wysokość docelowa 0

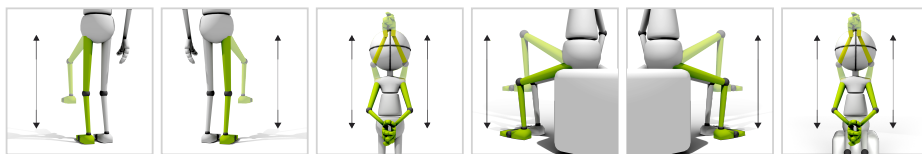


RUCHY FUNKCJONALNE

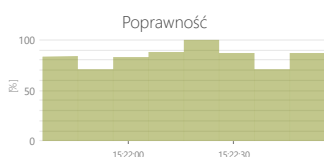
POMPKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania

CELE

- Szybkość ruchu
- Podnoszenie kolan
- Podnoszenie rąk
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

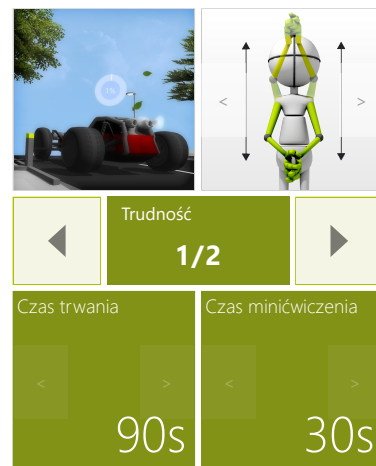
Napompuj koła tak szybko, jak to możliwe.



RUCHY FUNKCYJONALNE

POMPKA

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





RUCHY FUNKCJONALNE

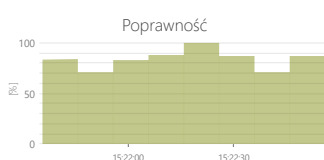
OKNA

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

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

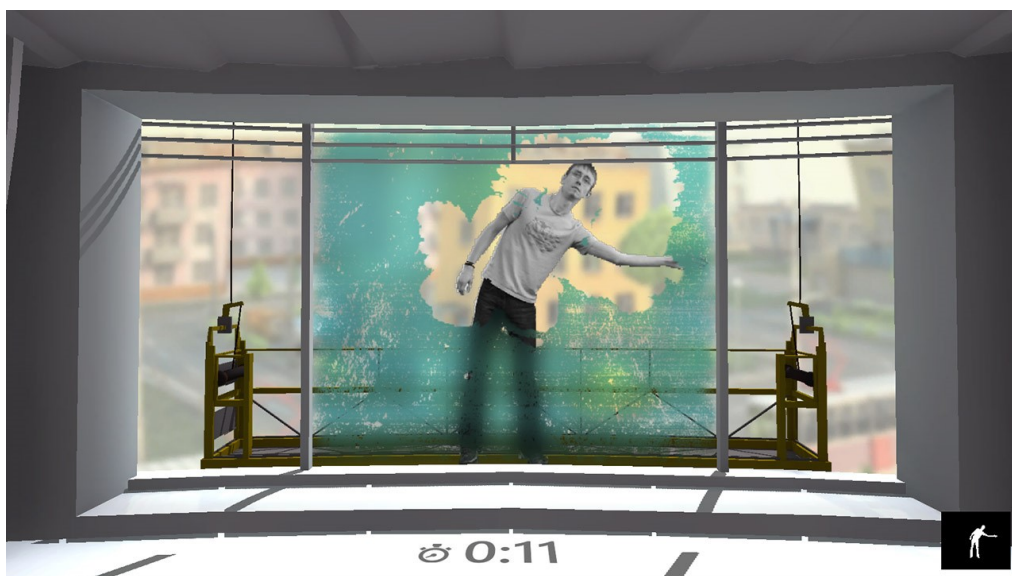
Umyj okno tak szybko jak to możliwe



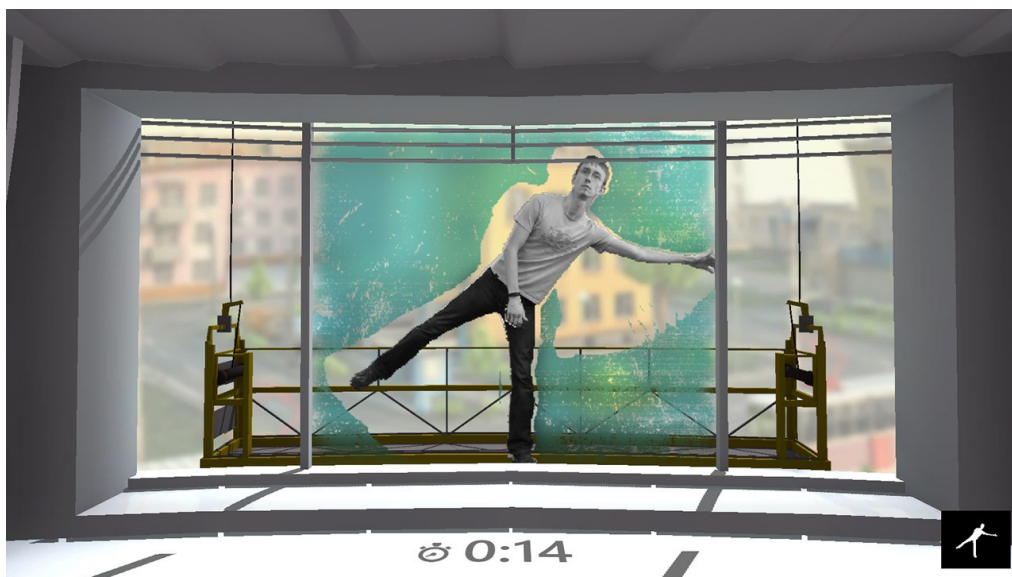
RUCHY FUNKCJONALNE

OKNA

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność	1/3
Czas trwania	90s
Czas minićwiczenia	20s
Pozycja centralna	Nie



Trudność	1/3
Czas trwania	90s
Czas minićwiczenia	20s
Pozycja centralna	Nie

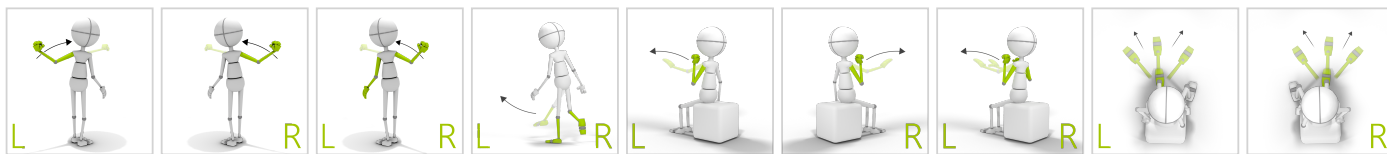


RUCHY FUNKCYJALNE

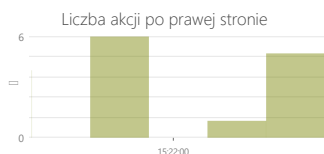
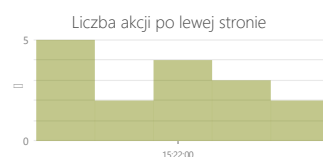
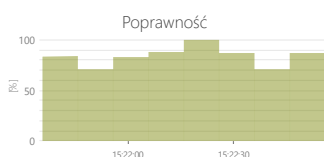
PUSZKI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- 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

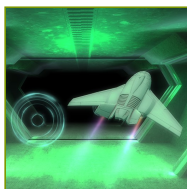
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Rzucaj piłkami do puszek i zrzuć ich jak najwięcej



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



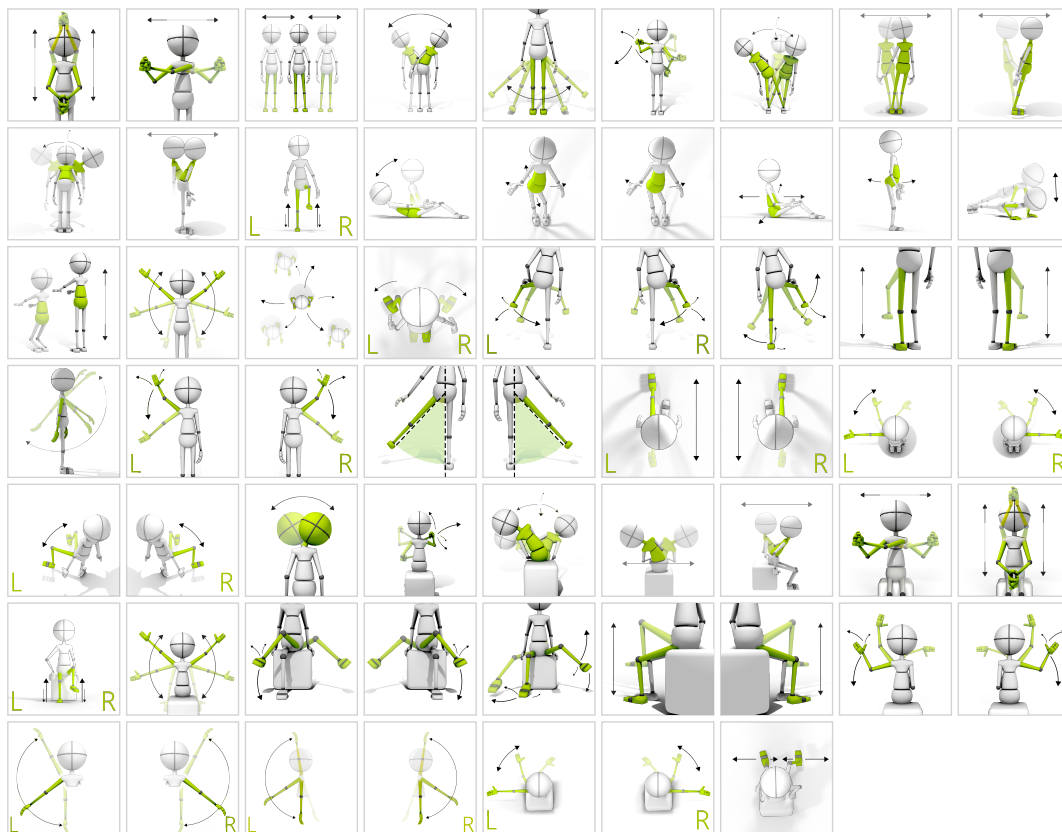


RUCHY FUNKCJONALNE

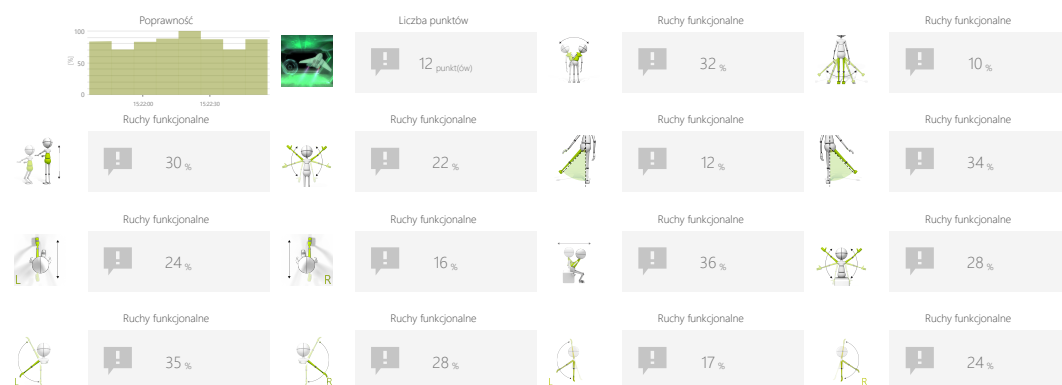
SAMOLOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkość gracza

CELE

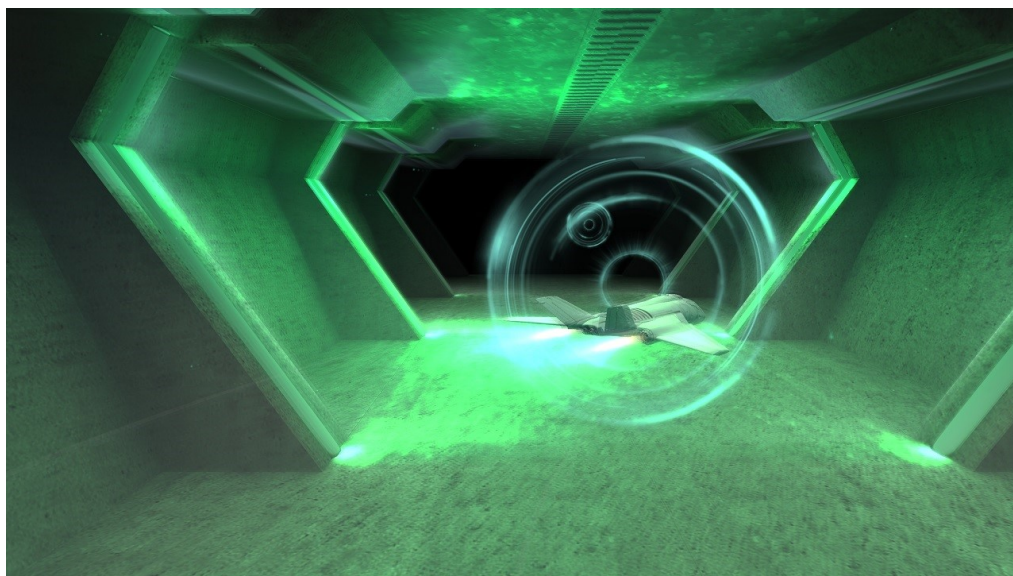
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Ćwiczenie balansu i równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 2/4
Czas trwania 90s 	Zakres 20% - 80%
Prędkość gracza 100% 	



RUCHY FUNKCJONALNE

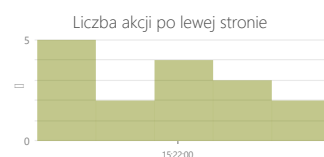
BOKSER

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

Uderz worek ręką lub nogą tyle razy, ile potrafisz



RUCHY FUNKCJONALNE

BOKSER

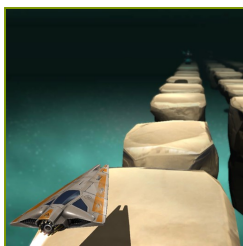
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/2 ▶
Czas trwania < 30s >	Czas minićwiczenia < 30s >



◀	Trudność 1/2 ▶
Czas trwania < 30s >	Czas minićwiczenia < 30s >

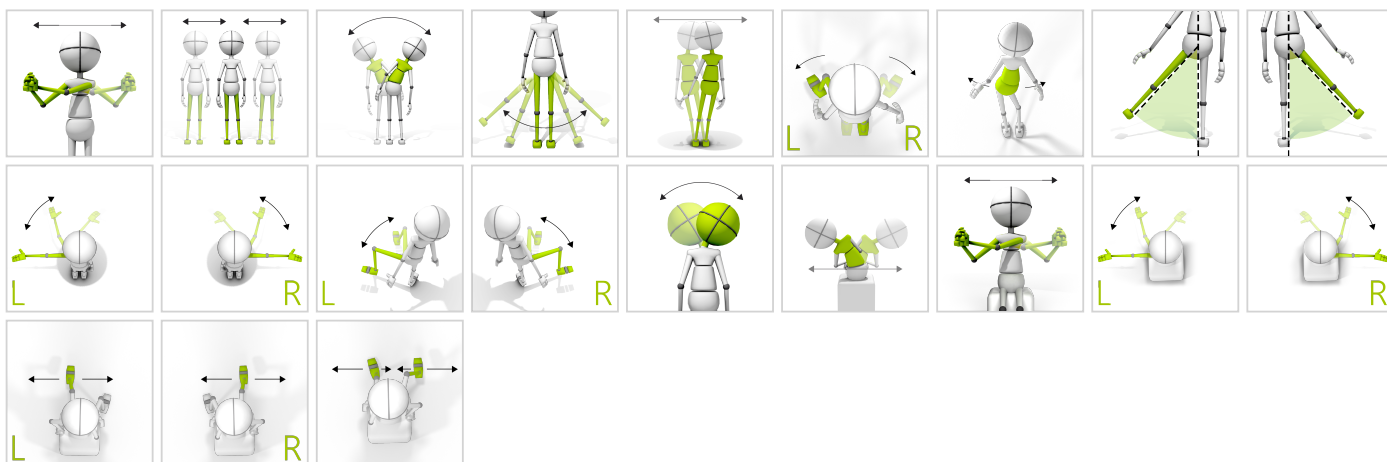


RUCHY FUNKCJONALNE

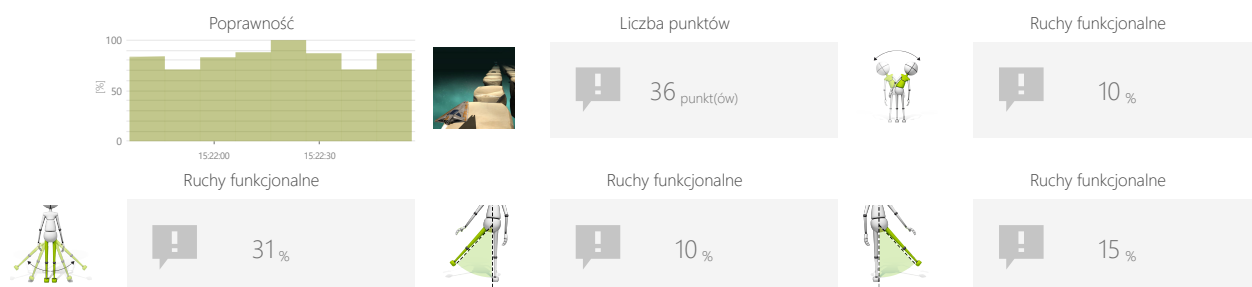
KAMIENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkość gracza

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
Czas trwania < 90s >	Zakres 20% - 80%
Prędkość gracza < 100% >	

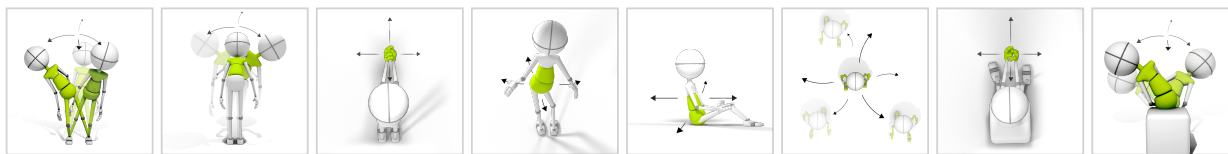


RUCHY FUNKCJONALNE

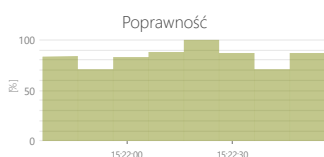
MŁOT

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

CELE

- Planowanie i strategia
- Chodzenie na boki
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Szybkość podejmowania decyzji

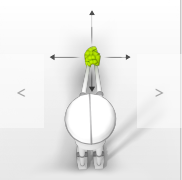
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA

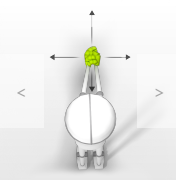


		
	Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 		Czas trwania < 90s >
Zakres 0% - 100%  0% - 100%		Czas reakcji < 10s >
		Wielkość celownika < 125% >



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność

1/3

Czas trwania

90s

Zakres

0% - 100%

Liczba wrogów

2

Prędkość wrogów

100%





Trudność

Inna

Czas trwania

90s

Zakres

20% - 80%

Liczba wrogów

4

Prędkość wrogów

100%

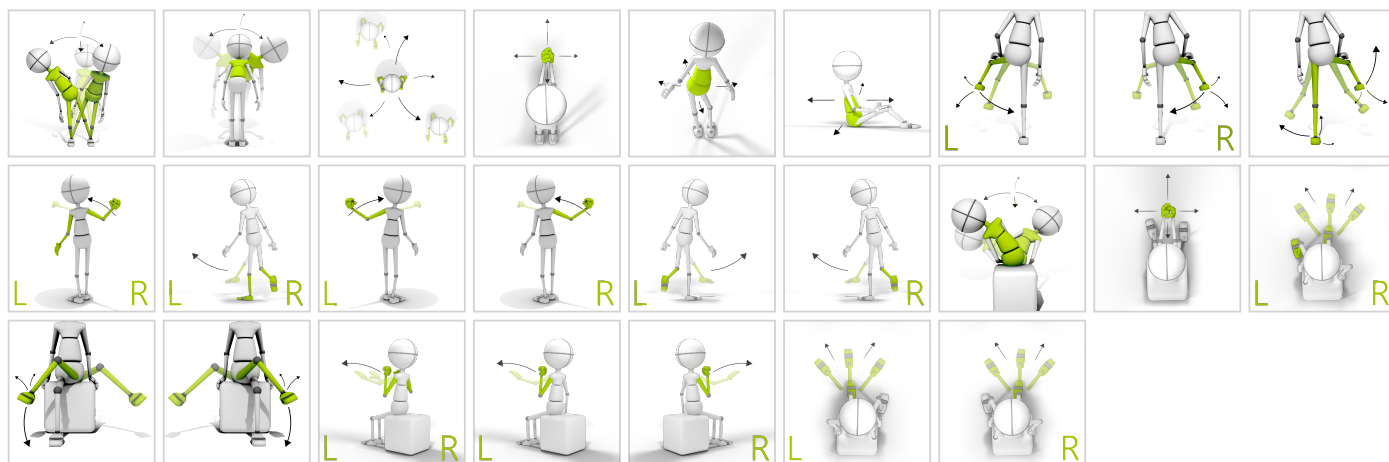


RUCHY FUNKCYJNE

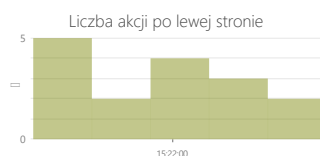
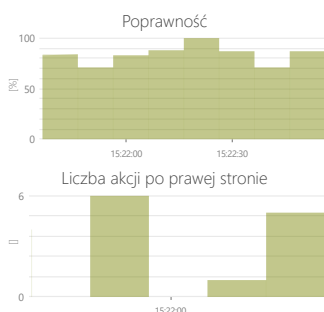
ARMATA

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

CELE

- Planowanie i strategia
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



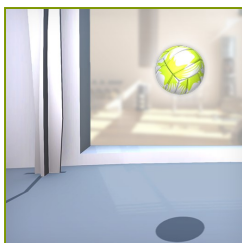
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania ◀ 90s ▶		Zakres ◀ 0% - 100% ▶ 0% - 100%
Czas między kulami ◀ 2s ▶		Czas między wrogami ◀ 4s ▶
Prędkość wrogów ◀ 50% ▶		



◀	Trudność Inna	▶
Czas trwania ◀ 90s ▶		Czas między wrogami ◀ 4s ▶
Prędkość wrogów ◀ 100% ▶		



RUCHY FUNKCJONALNE

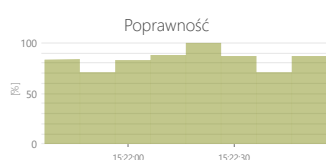
PIŁKA

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

CELE

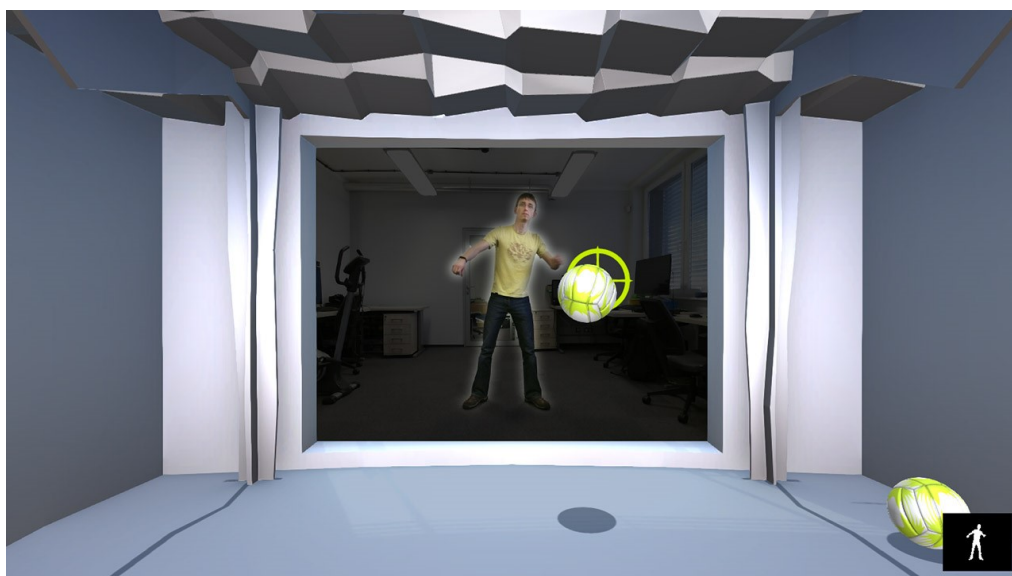
- Poprawianie zakresu ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Aktywność w zadanym rytmie
- Lustrzane ćwiczenia z informacją zwrotną

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj odpowiednich ruchów swojego ciała, aby odbijać piłki



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 		Czas trwania 90s
Włącz podpowiedź Tak		Czas między obiektami 5s
Prędkości obiektów 75%		

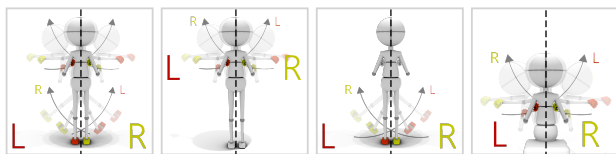


RUCHY FUNKCYJNALNE

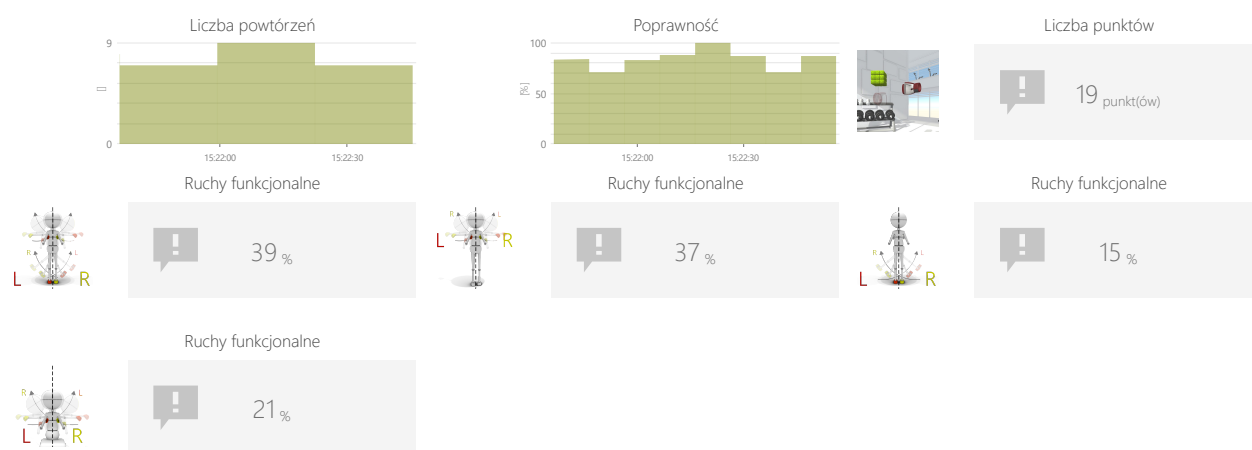
ZBIJANIE KOSTEK

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

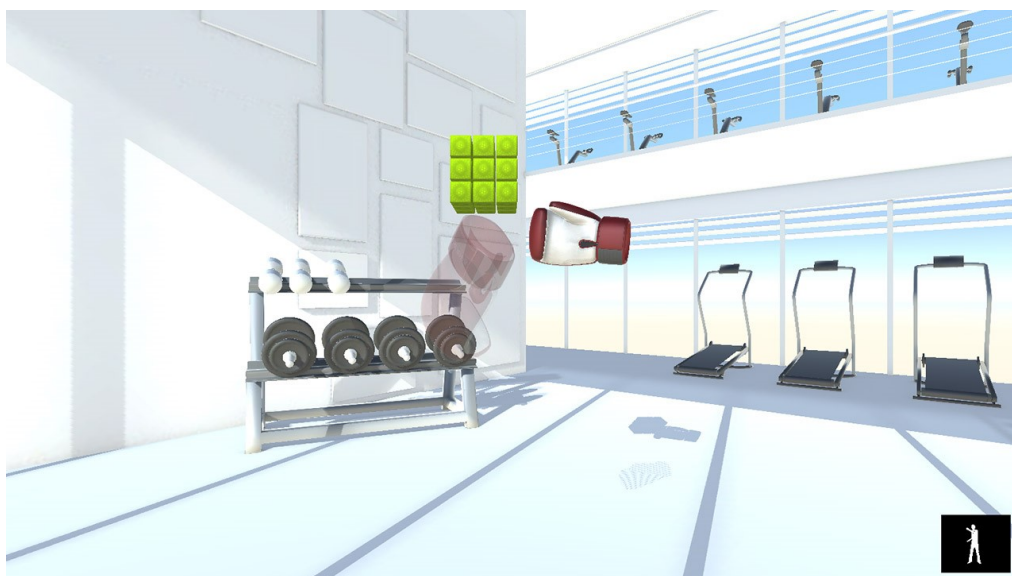
- Przekraczanie linii środkowej
- Szybkość ruchu
- Rytmika
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3
Czas trwania < 30s >	Czas reakcji < 3s >
	Odległość do celów < 75% >

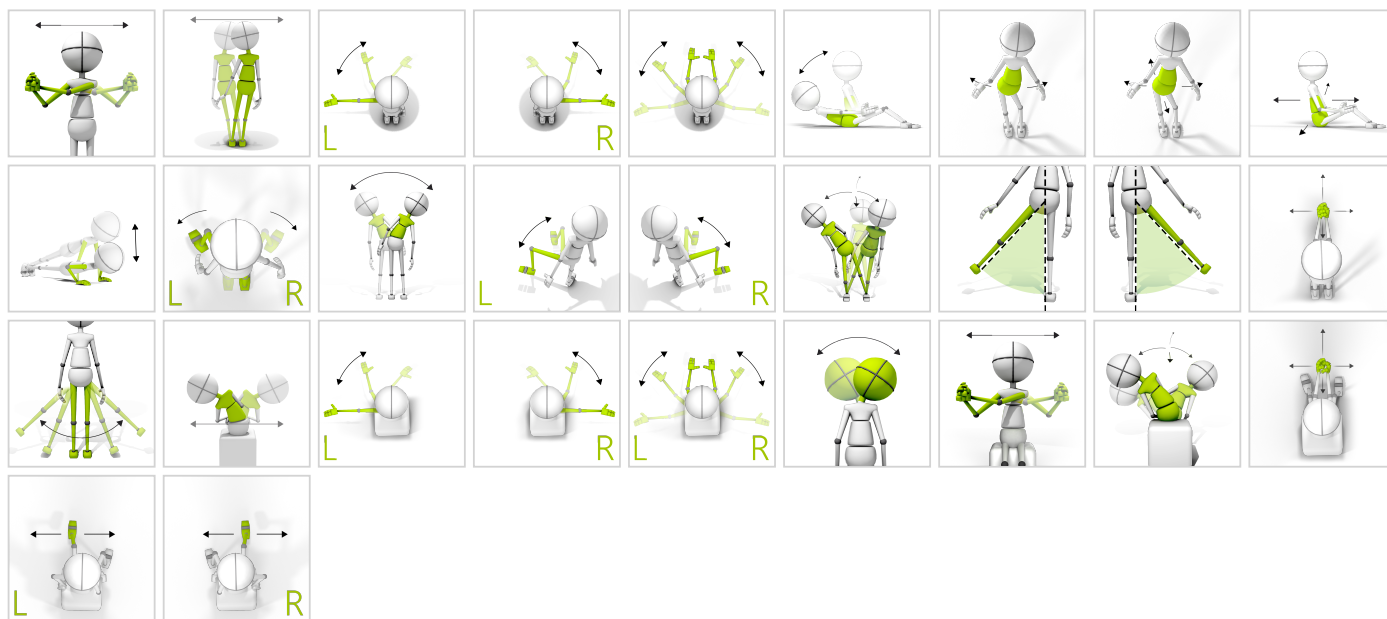


RUCHY FUNKCYJNE

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
- Wymachy ramion
- Wzmocnienie mięśni

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj armaty, aby zniszczyć roboty i unikaj uderzenia w słońce



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania 90s		Zakres 0% - 100%
Włącz przeszkody Tak		Czas między kulami 1s
Czas między wrogami 3s		Prędkość wrogów 50%



◀	Trudność Inna	▶
Czas trwania 90s		Zakres 0% - 100%
Włącz przeszkody Tak		Czas między kulami 1s
Czas między wrogami 3s		Prędkość wrogów 100%

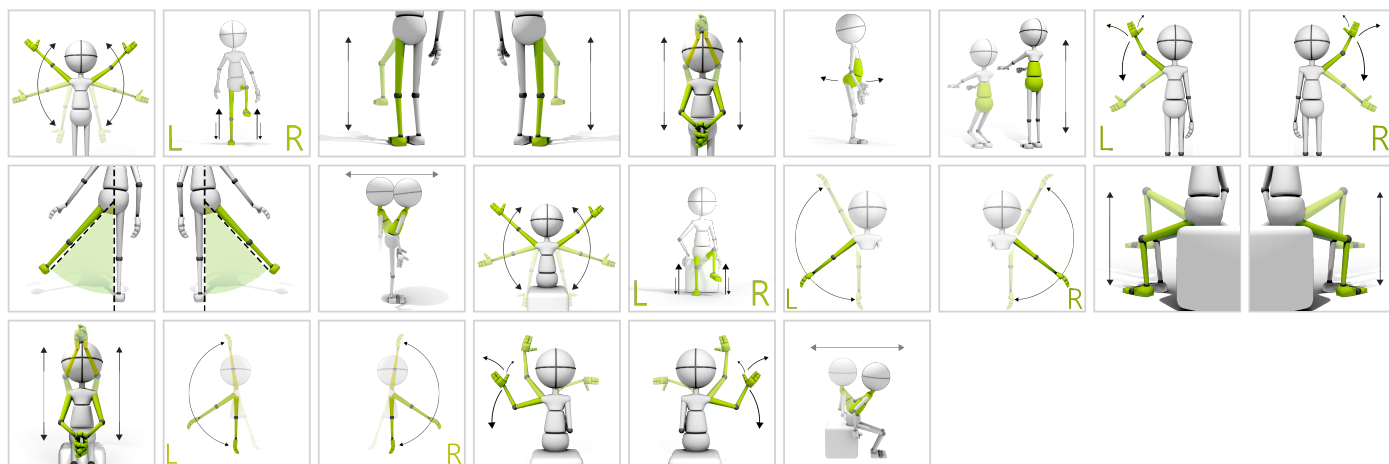


RUCHY FUNKCJONALNE

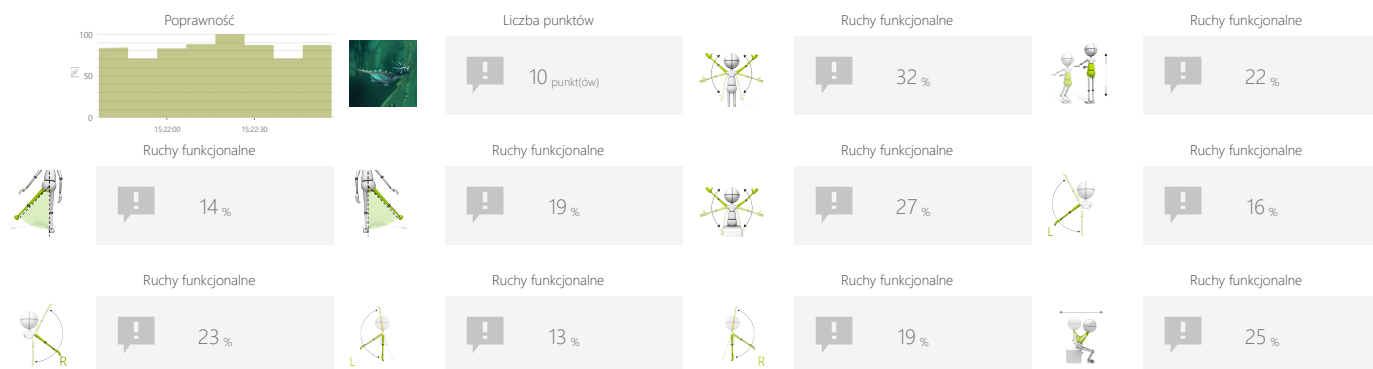
SMOK

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

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.



RUCHY FUNKCJONALNE

SMOK

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność	Inna
Czas trwania	Zakres
90s	20% - 80%
Rozmiar grupy monet	Rozproszenie monet
3	250%
Siła grawitacji	
100%	



Trudność	1/3
Czas trwania	Zakres
90s	20% - 80%
Rozmiar grupy monet	Rozproszenie monet
5	250%
Siła grawitacji	
100%	

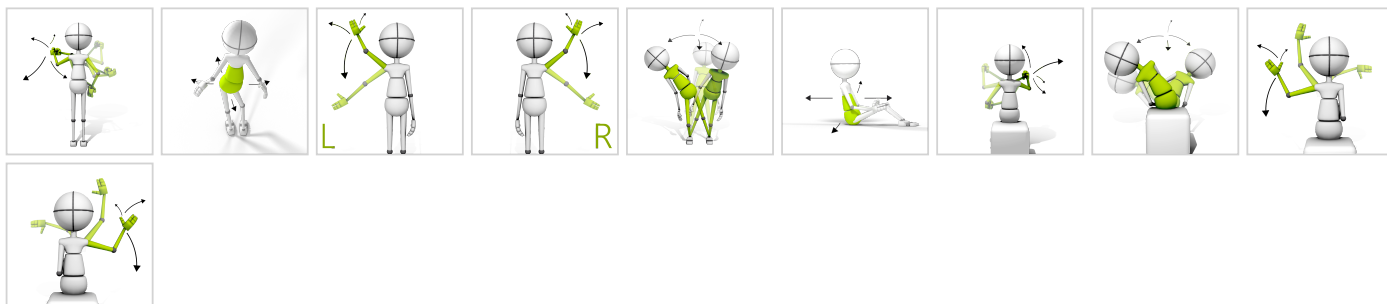


RUCHY FUNKCYJNALNE

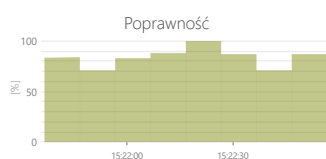
ROZBIJANIE SKRZYNEK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

28 punkt(ów)

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- 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

▶

Aktywne pozycje



Czas trwania

< 90s >

Zakres

20% - 80%

20% - 80%

Wymagana siła

< 50% >

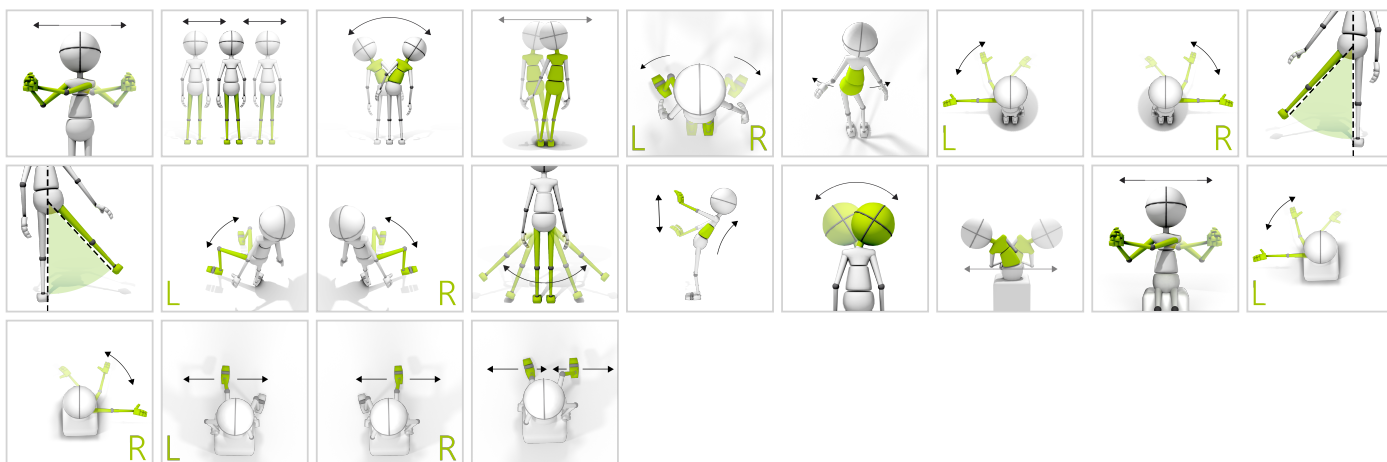


RUCHY FUNKCJONALNE

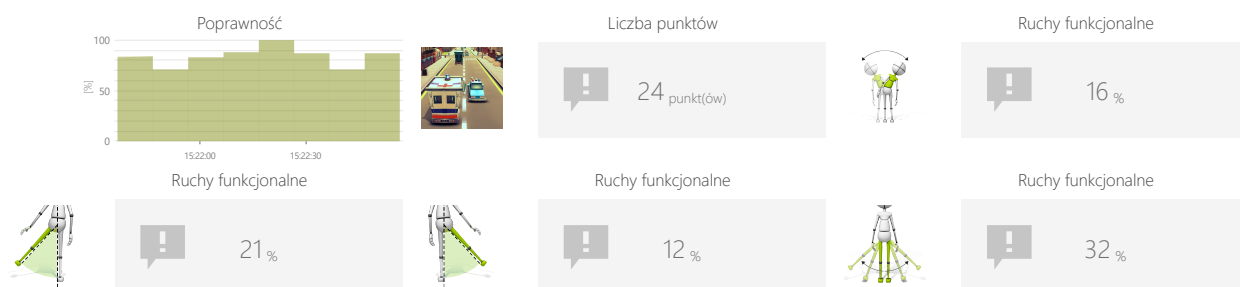
AMBULANS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

- Ćwiczenie balansu i równowagi
- 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



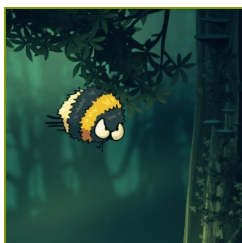
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 2/3	
Czas trwania 30s	Zakres 20% - 80%
Odległość między samochodami 50%	Prędkość gracza 50%



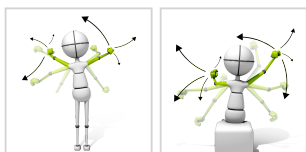
Trudność Inna	
Czas trwania 30s	Zakres 20% - 80%
Odległość między samochodami 200%	Prędkość gracza 50%



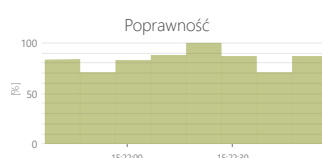
RUCHY FUNKCJONALNE OWADY

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

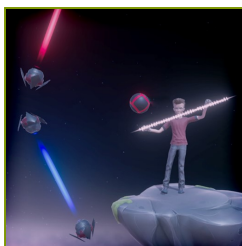
Uderzaj owady, kiedy na tobie siądą



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania < 90s >	Czas między obiektami < 4s >
	Czas reakcji < 4s >

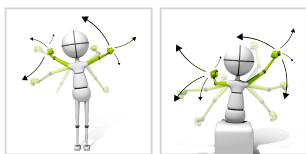


RUCHY FUNKCJONALNE

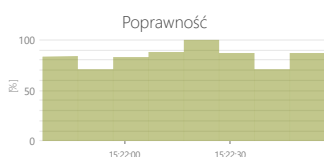
KLASYCZNY SORTER

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

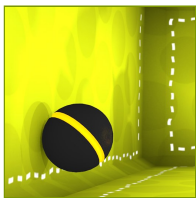
Spraw by piłki przelatwały przez bramki w kolorze piłki



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA

◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania < 90s >		Liczba bram < 2 >
		Siła grawitacji < 100% >

◀	Trudność 3/3	▶
Czas trwania < 90s >		Liczba bram < 4 >
		Siła grawitacji < 100% >

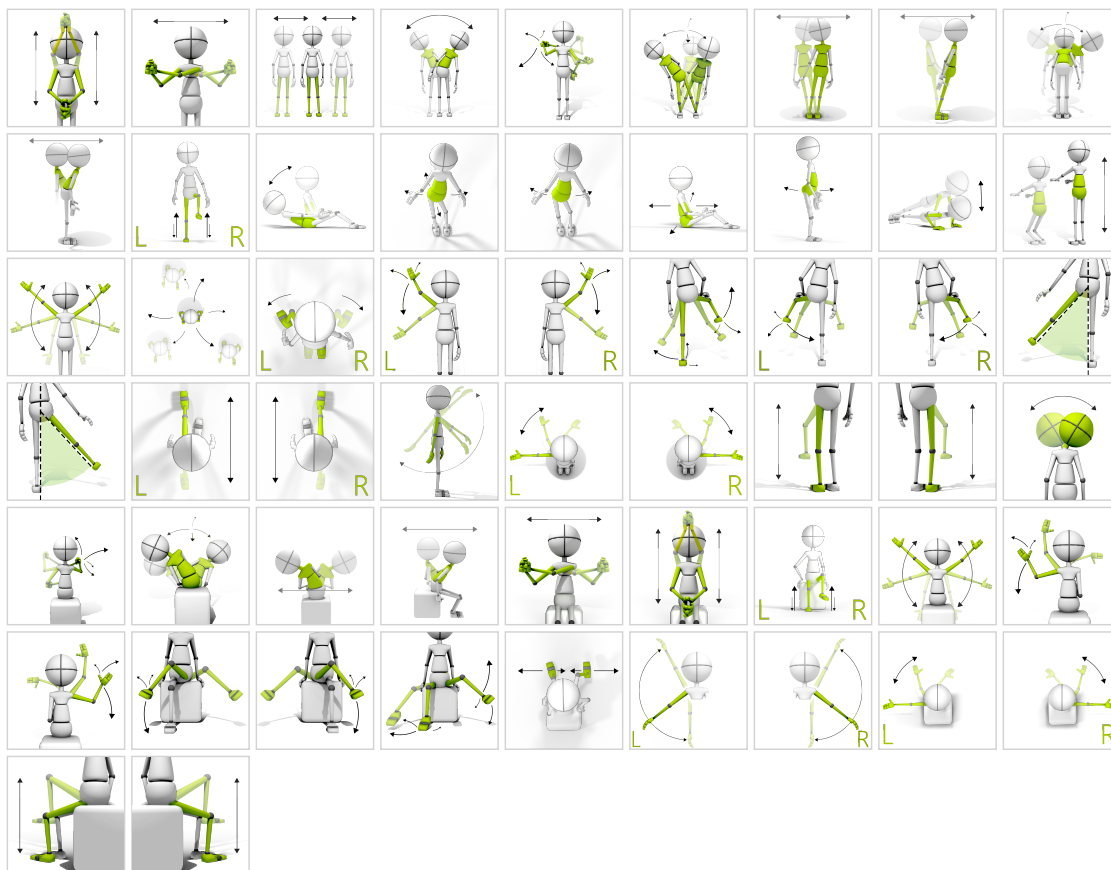


RUCHY FUNKCJONALNE

ODBIJANIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

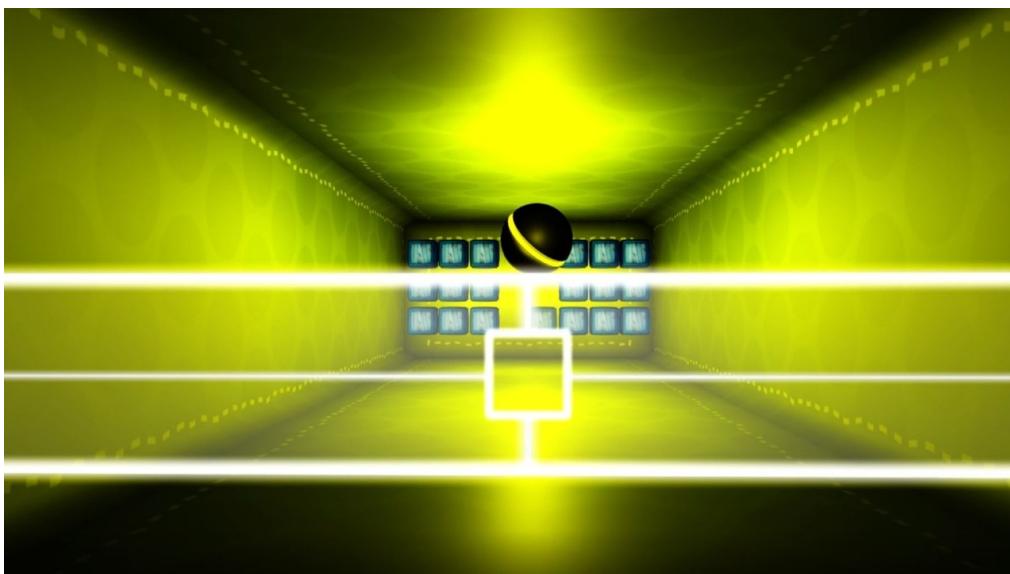
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

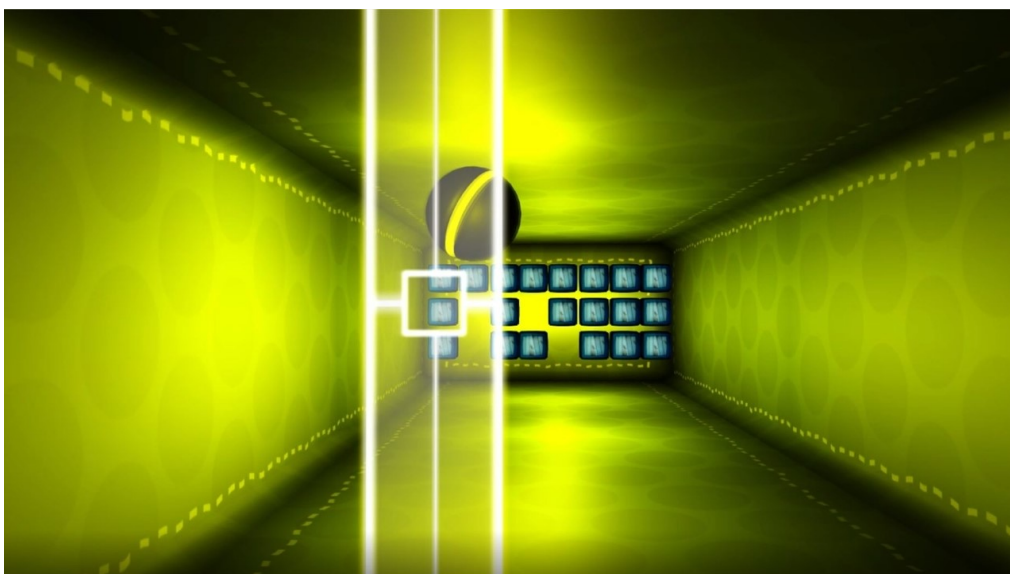
Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe



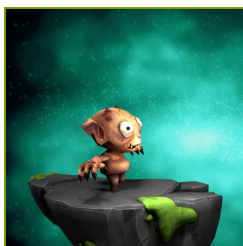
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność Inna	
Czas trwania 90s	Zakres 20% - 80%
Wielkość celownika 100%	Prędkości obiektów 70%



Trudność Inna	
Czas trwania 90s	Zakres 20% - 80%
Wielkość celownika 75%	Prędkości obiektów 70%

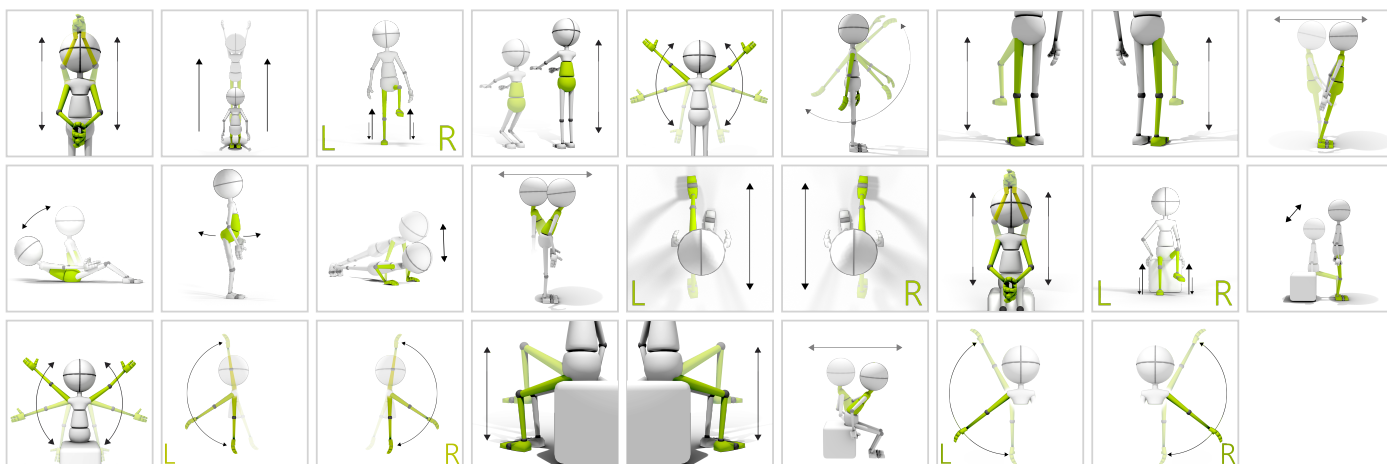


RUCHY FUNKCJONALNE

SKOKI PRZEZ RAKIETY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- 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



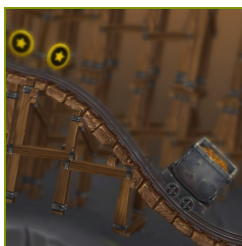
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Zakres 20% - 80%
Czas między obiektami 5s	Format bomb 1
Prędkości obiektów 100%	



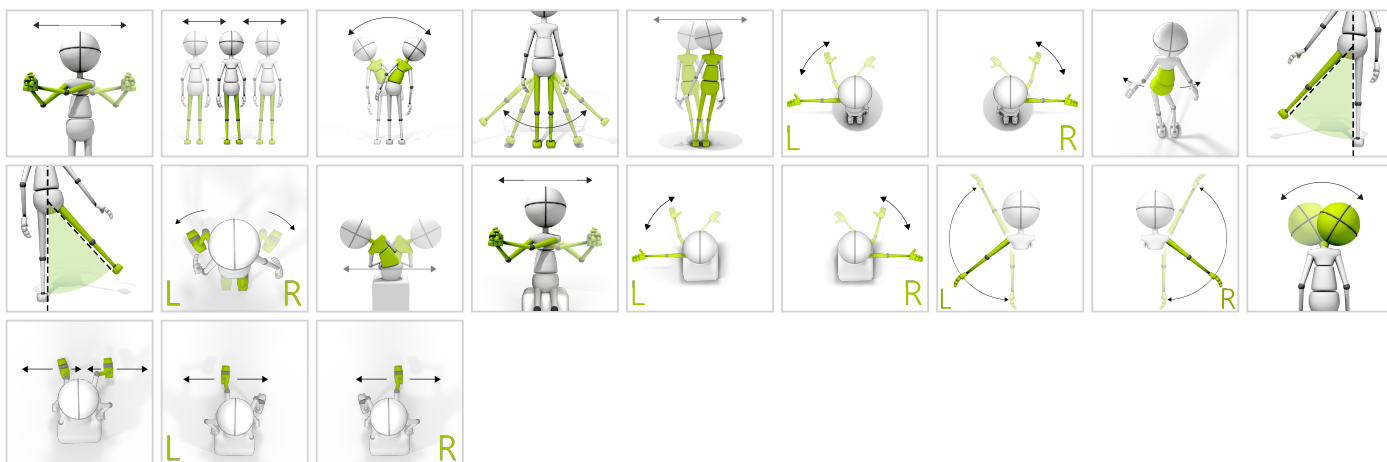
Trudność Inna	
Czas trwania 90s	Zakres 20% - 80%
Czas między obiektami 5s	Format bomb 2
Prędkości obiektów 100%	



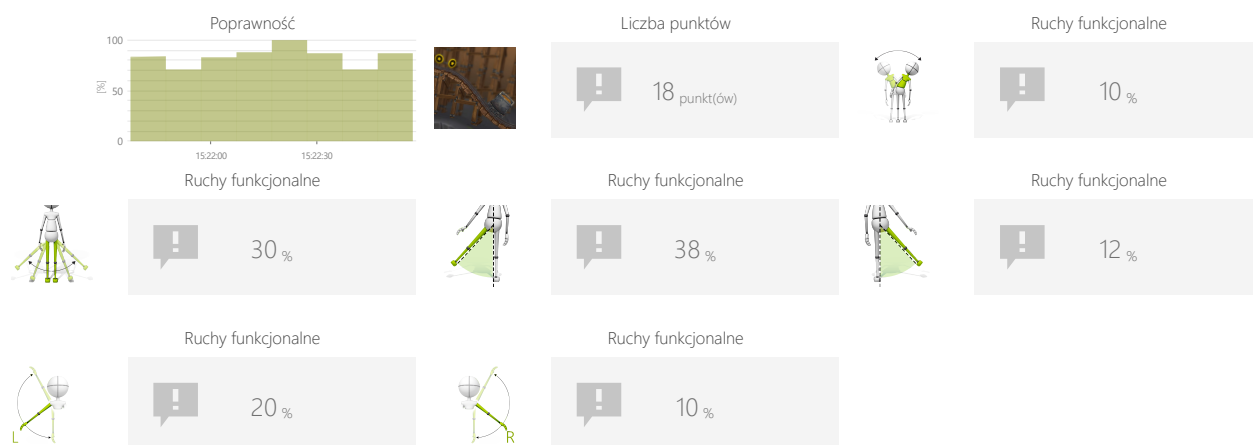
RUCHY FUNKCJONALNE SZYNY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przechył świat, by wagonik dojechał do monet



RUCHY FUNKCJONALNE SZYNY

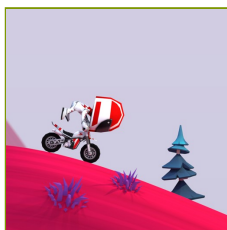
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Zakres 20% - 80%
Kształt trasy _____	Włącz wykoślenie Nie
	Włącz przeszkody Nie
Czas między obiektami 5s	Prędkość gracza 100%



Trudność 3/3	
Czas trwania 90s	Zakres 20% - 80%
Kształt trasy _____	Włącz wykoślenie Tak
	Włącz przeszkody Nie
Czas między obiektami 5s	Prędkość gracza 200%

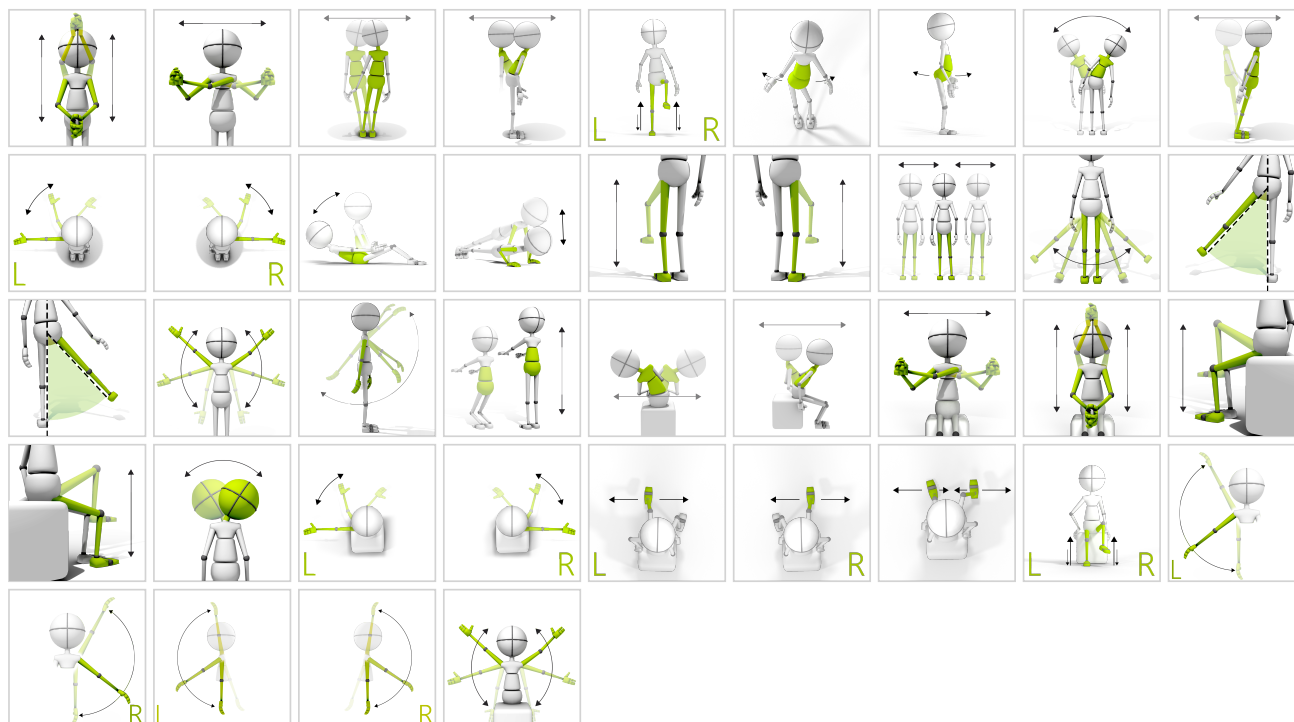


RUCHY FUNKCJONALNE

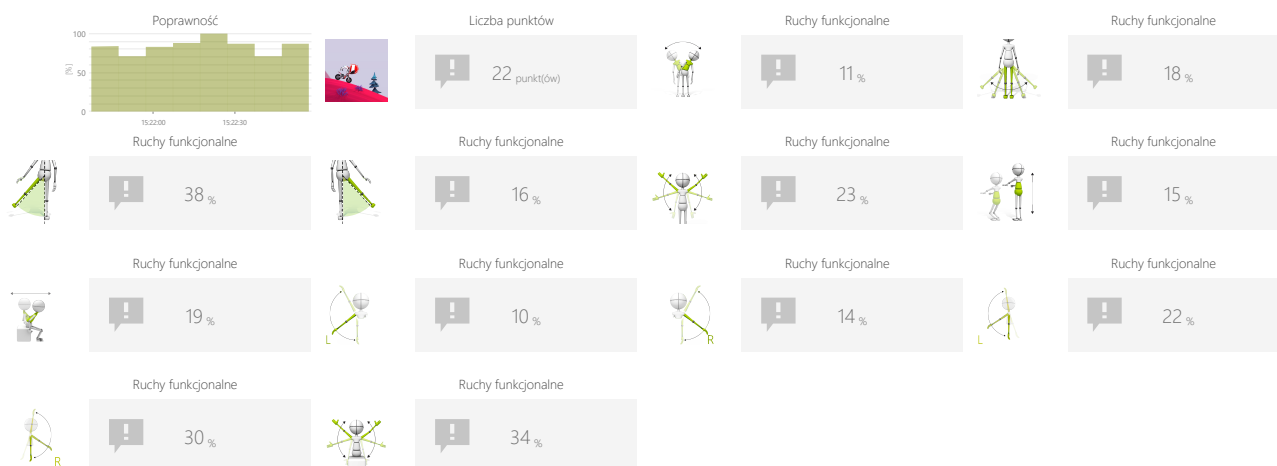
MOTOCROSS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Kształt trasy

CELE

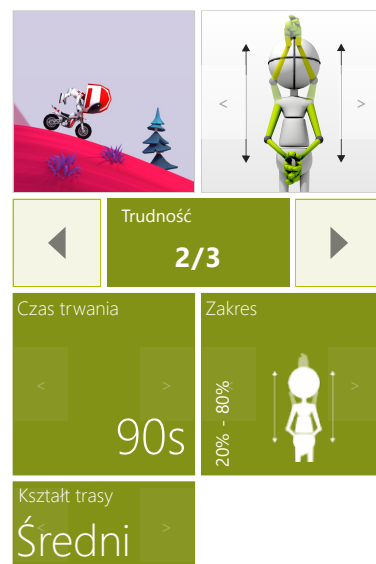
- Dynamika planowanych ruchów
- Planowanie i strategia

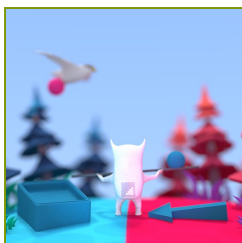
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





RUCHY FUNKCJONALNE

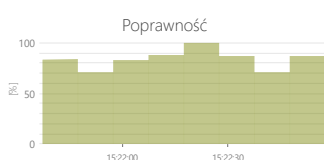
PIECHUR

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

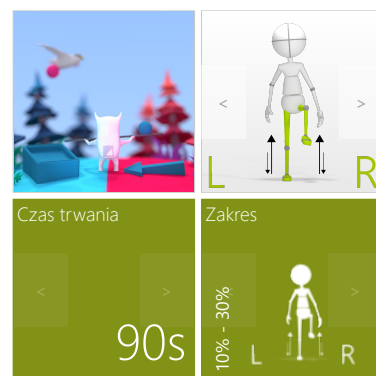
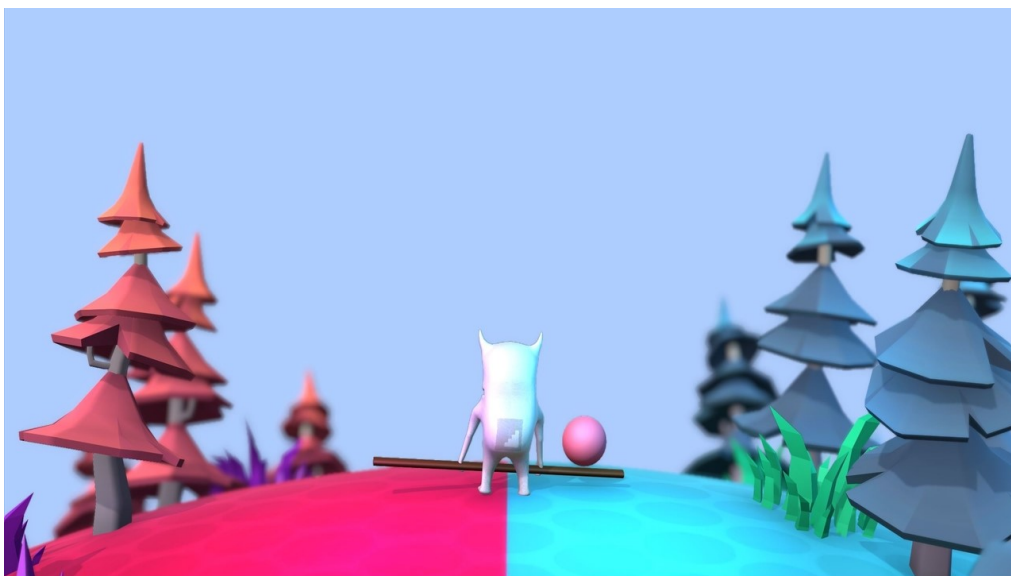
- Planowane ruchy
- Podnoszenie kolan
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



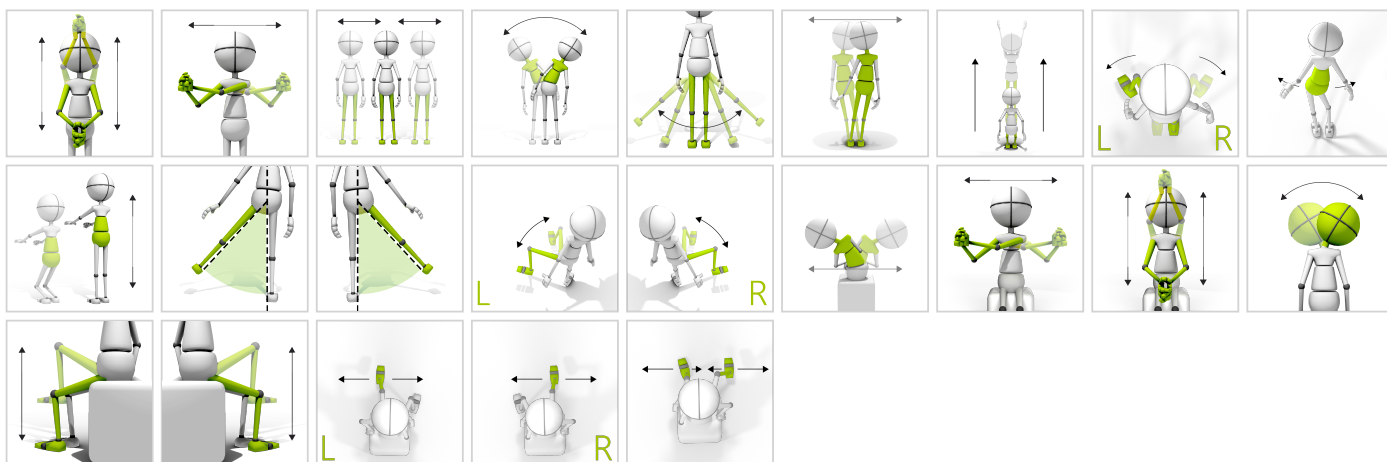


RUCHY FUNKCJONALNE

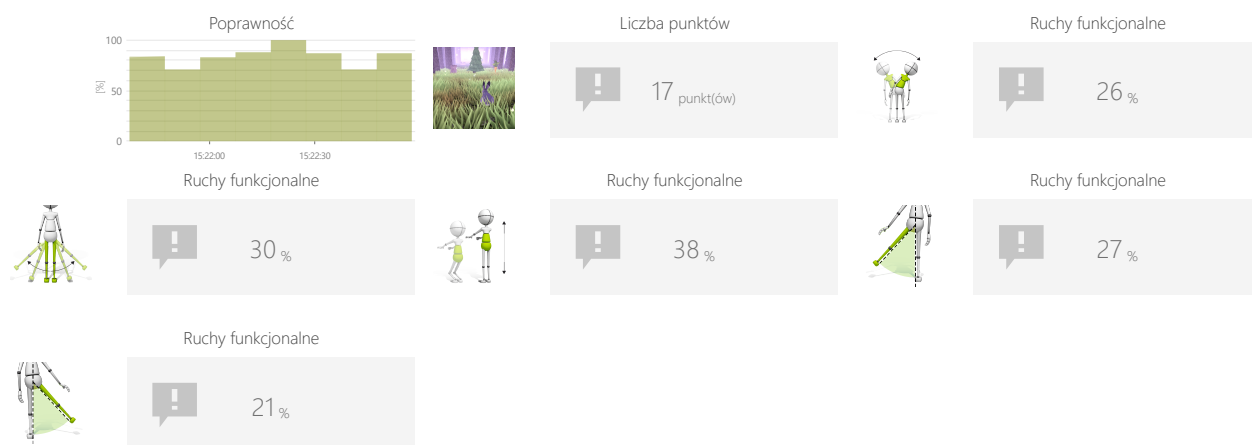
LEŚNY BIEGACZ

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Skręcanie

CELE

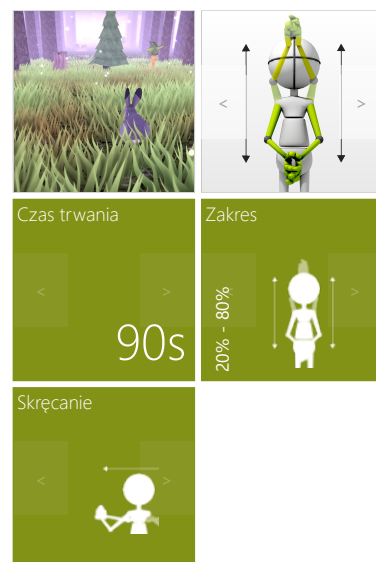
- Dynamika planowanych ruchów
- Skupienie
- Planowane ruchy
- Szybkość ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymuj zająca w ruchu. Zbieraj marchewki.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



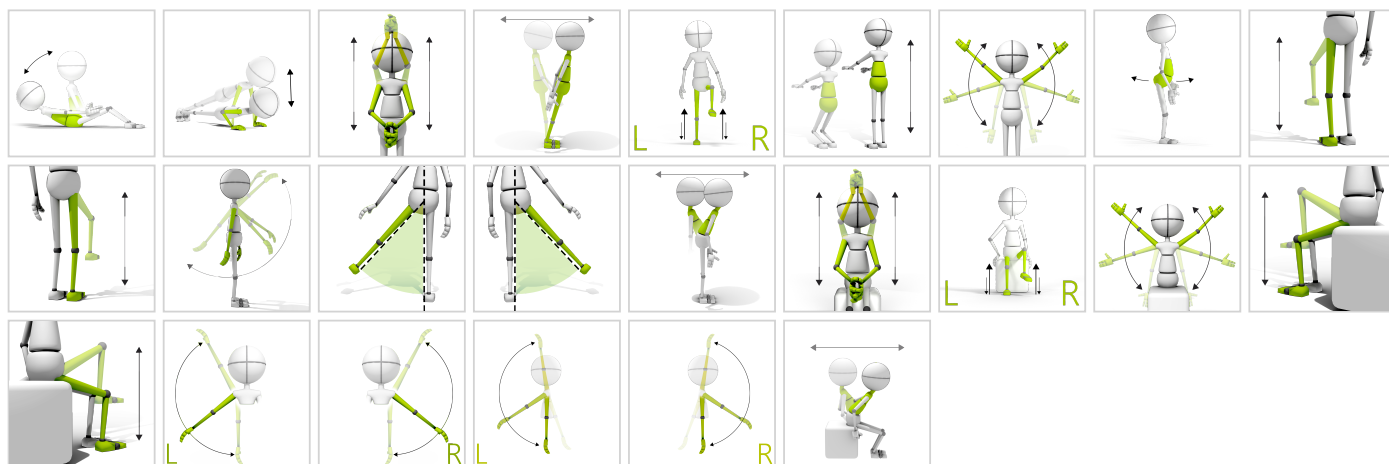


RUCHY FUNKCYJNE

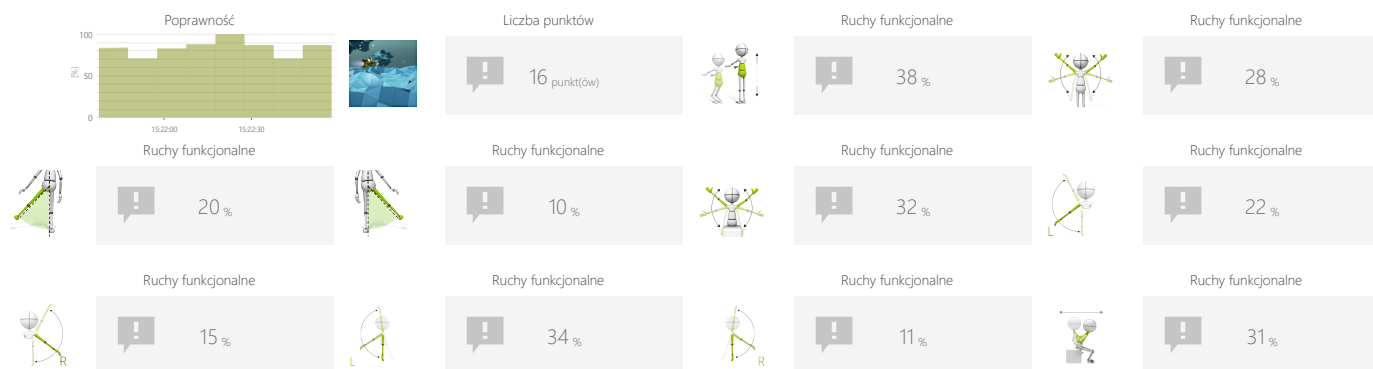
GEOMETRYCZNY LOTNIK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkość gracza

CELE

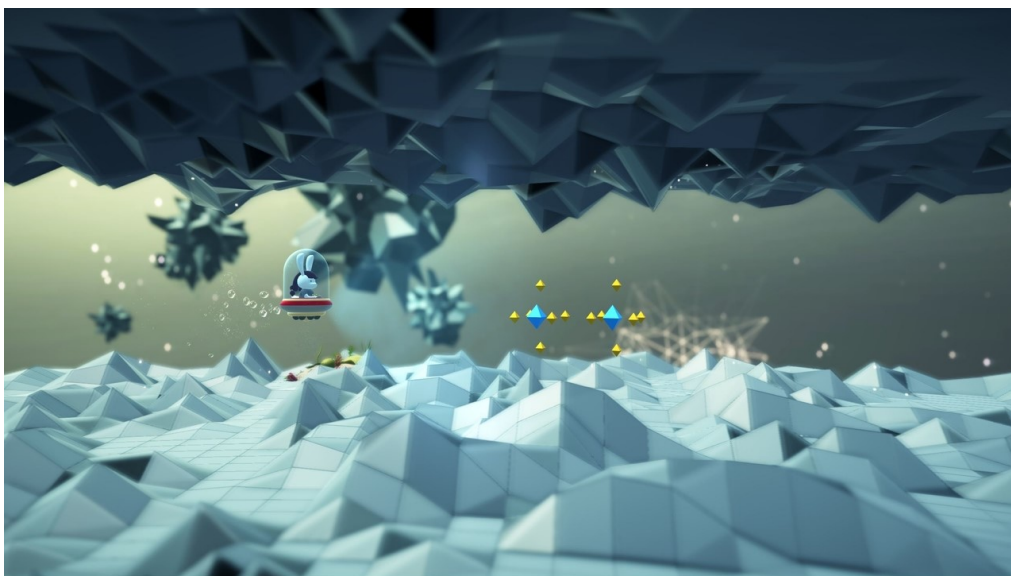
- Dynamika planowanych ruchów
- Aktywność w zadanym rytmie
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Kontroluj ruch pojazdu, aby unikać przeszkód.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Czas trwania 30s		Zakres 20% - 80%
Prędkość gracza 100%		

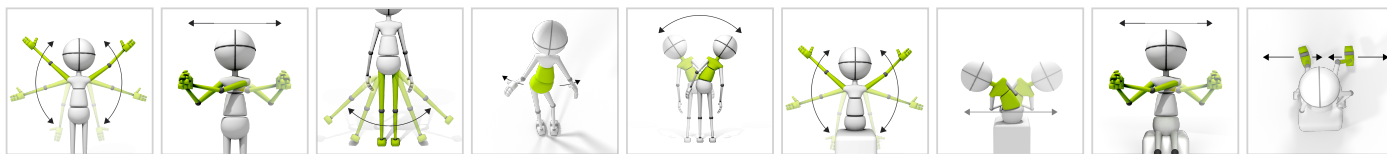


RUCHY FUNKCJONALNE

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	▶
Czas trwania 90s		Zakres 20% - 80%
Zaawansowana punktacja Nie		Indeks utworów 0
Poziom szybkości pojawiania się Łatwy		

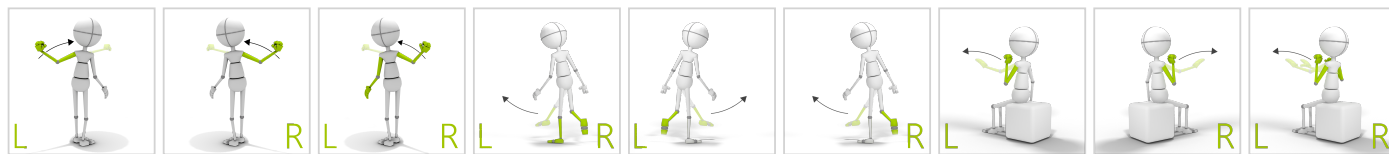


RUCHY FUNKCJONALNE

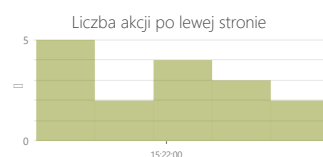
PUSZKI MULTIPLAYER

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- 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

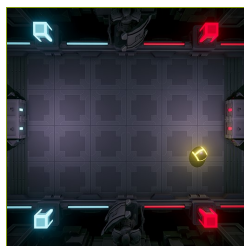
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Rzucaj piłkami, aby strącić jak najwięcej puszek. Każdy gracz rzuca piłki w unikalnym kolorze.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



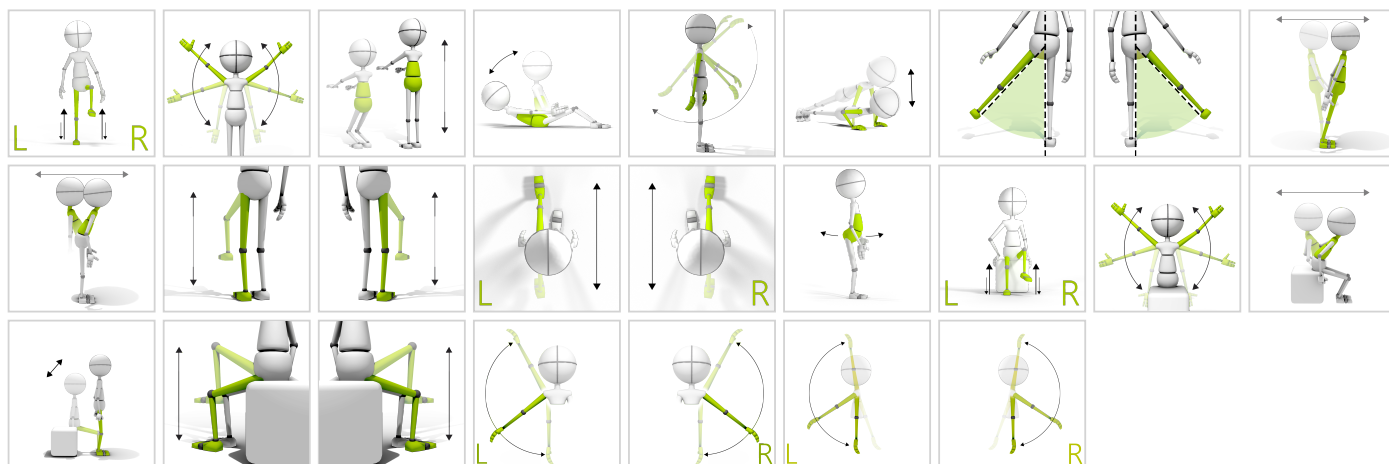


RUCHY FUNKCJONALNE

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

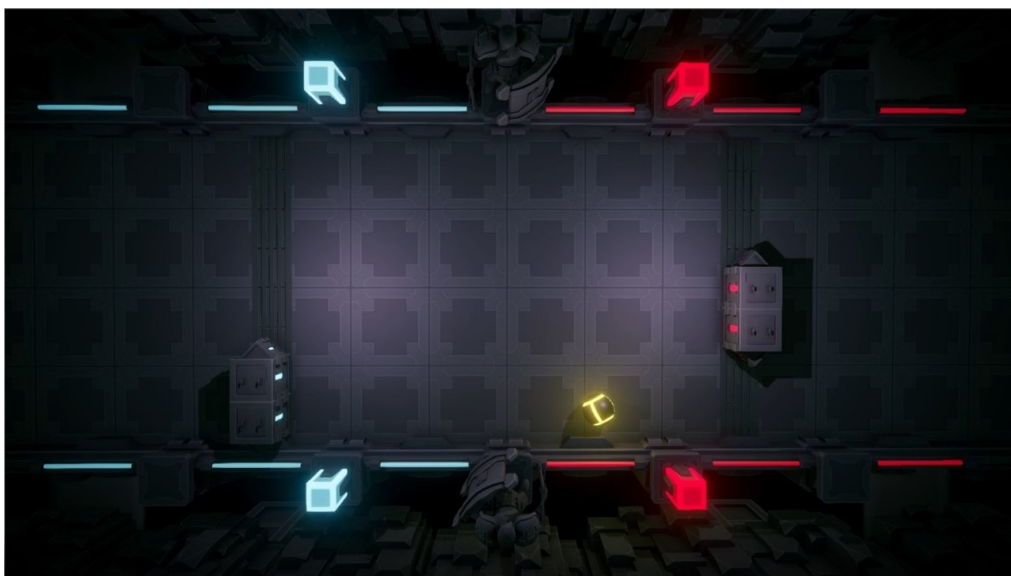
Użyj paletki, aby uderzać piłkę tam i z powrotem



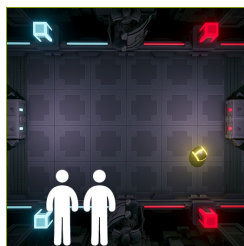
RUCHY FUNKCJONALNE

PONG

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania < 90s >		Zakres 20% - 80%
Prędkości obiektów < 100% >		

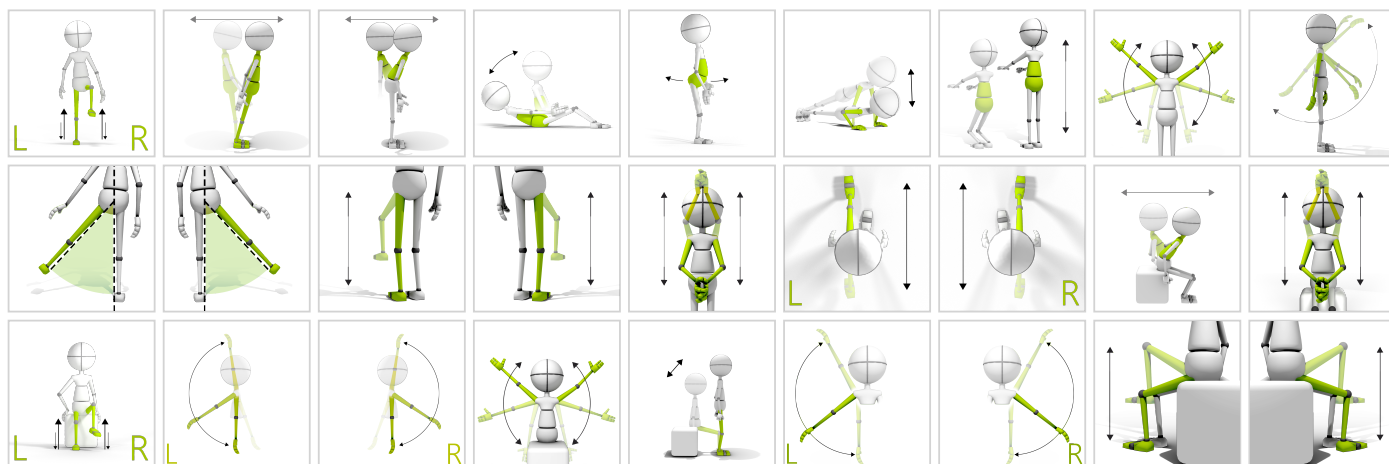


RUCHY FUNKCJONALNE

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 paletek do odbijania piłki. Gdy Twój przeciwnik nie odbije piłki, otrzymasz punkt.

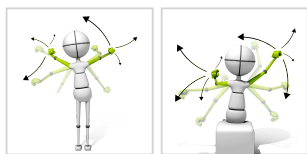


RUCHY FUNKCJONALNE

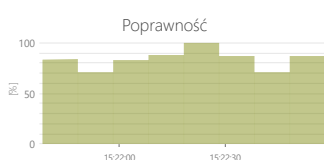
SORTER: LEGACY MULTIPLAYER

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

35 punkt(ów)

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

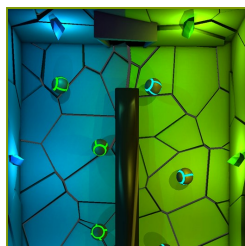
- Czas trwania zadania
- Liczba bram
- Siła grawitacji
- Tryb

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spraw, aby piłka przeleciała przez bramę w odpowiednim kolorze

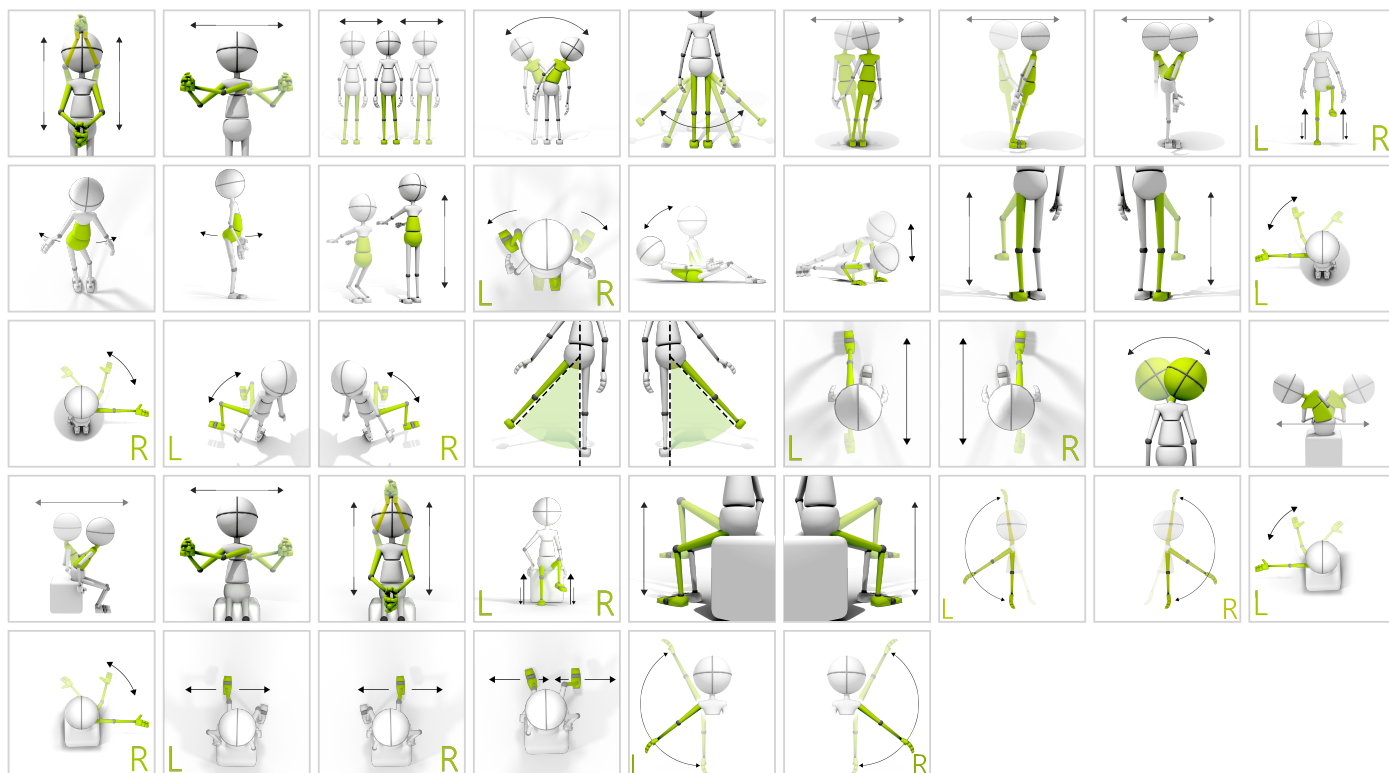


PODZIELNOŚĆ UWAGI

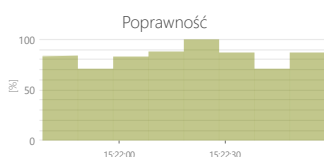
SORTER

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

25 punkt(ów)



Podzielność uwagi

18 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

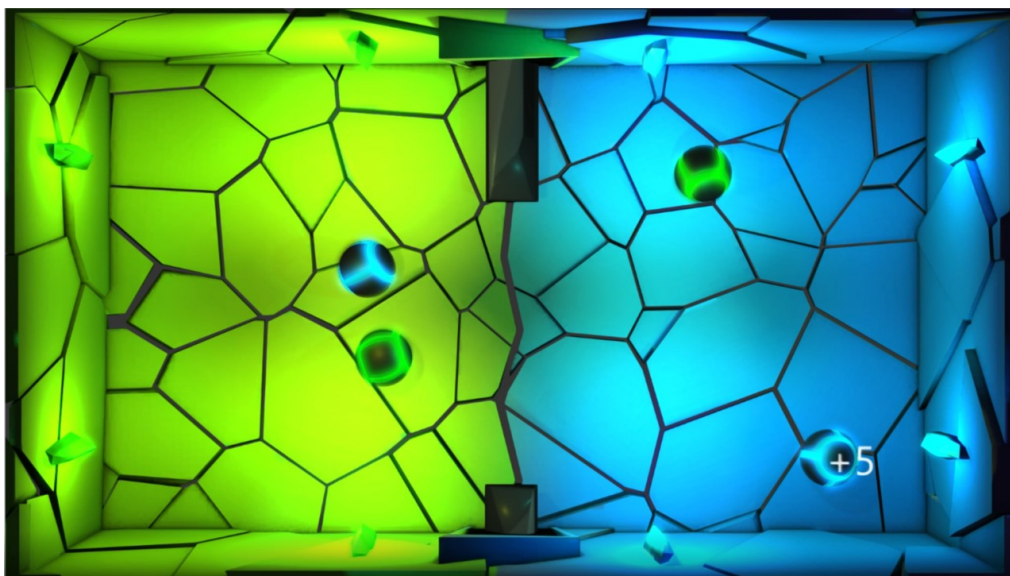
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

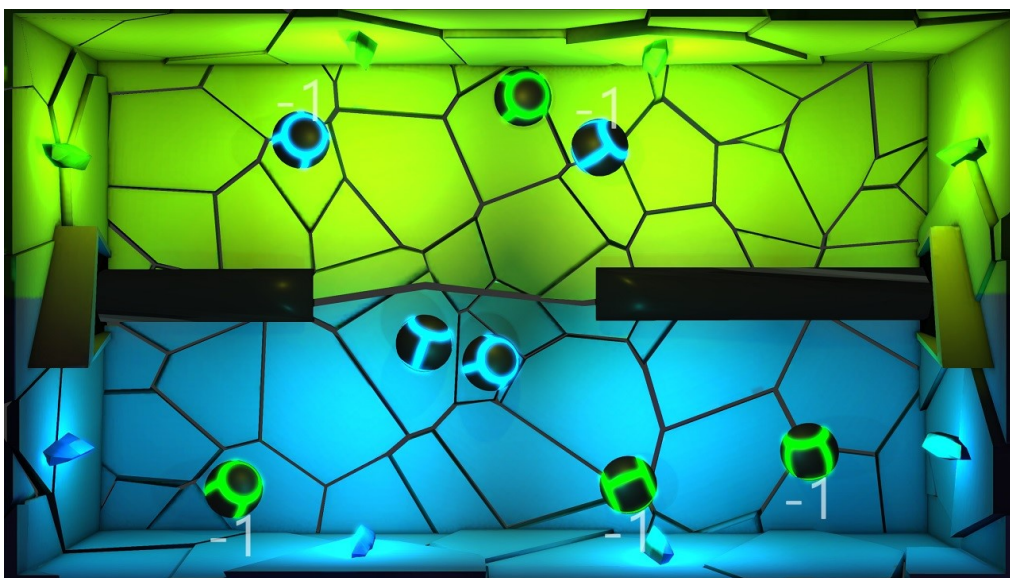
Kontrolując blokadę swoimi ruchami spraw, żeby niebieskie piłki znalazły się na niebieskiej stronie, a zielone piłki na zielonej stronie



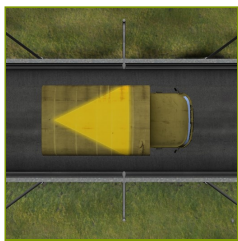
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania 30s	Zakres 20% - 80%
Liczba obiektów 4	Rozmiar szczeliny 150%
Prędkości obiektów 100%	



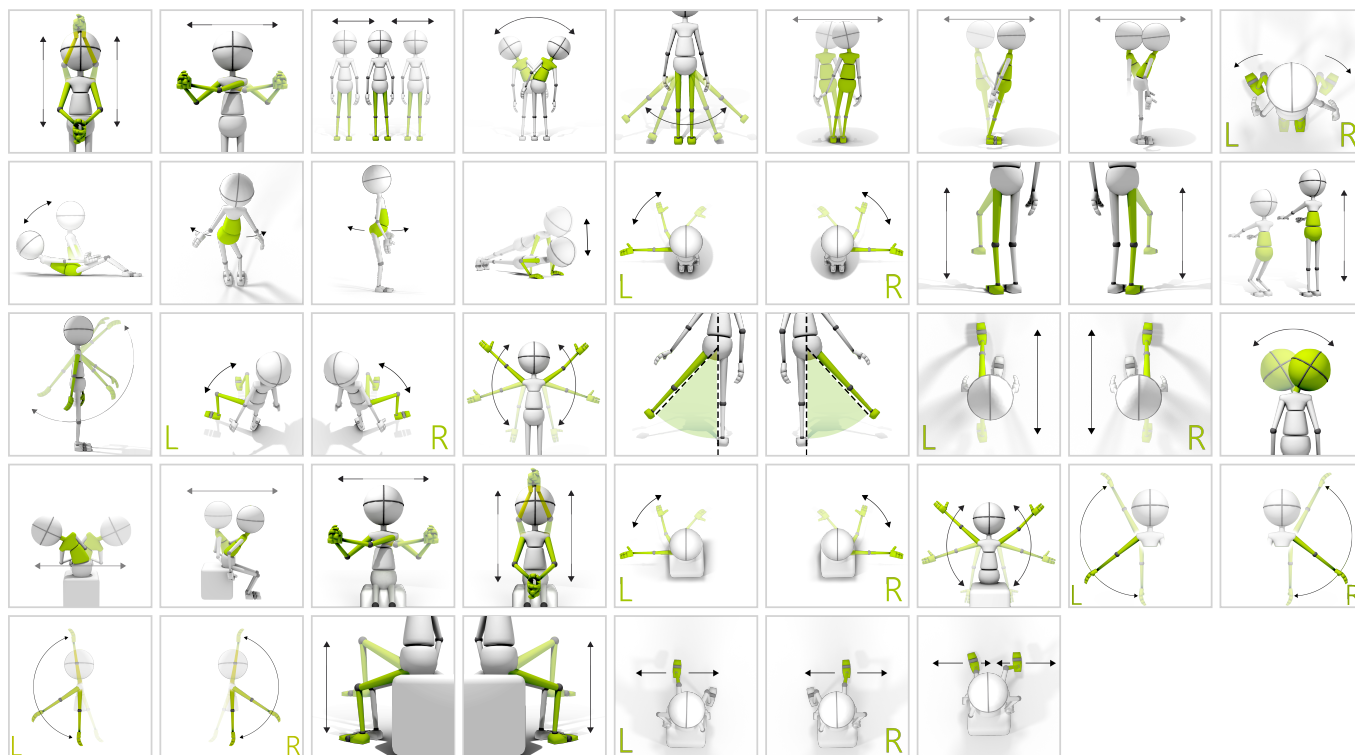
Trudność 1/3	
Czas trwania 30s	Zakres 20% - 80%
Liczba obiektów 4	Rozmiar szczeliny 150%
Prędkości obiektów 100%	



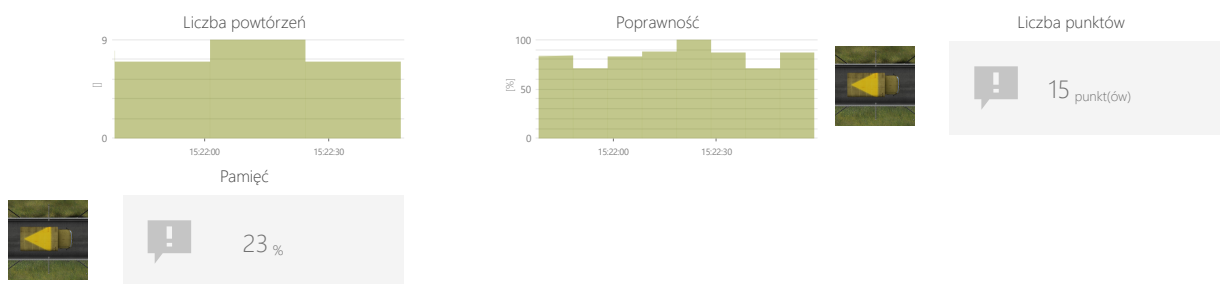
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Opcje

CELE

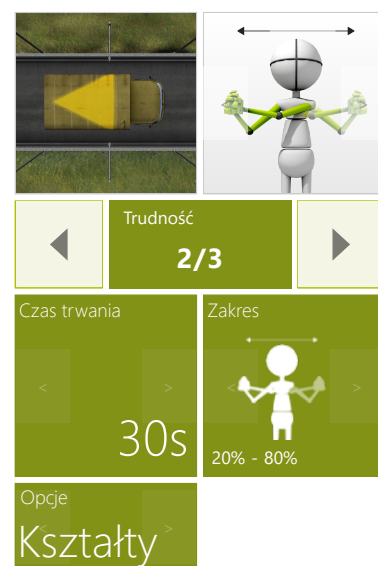
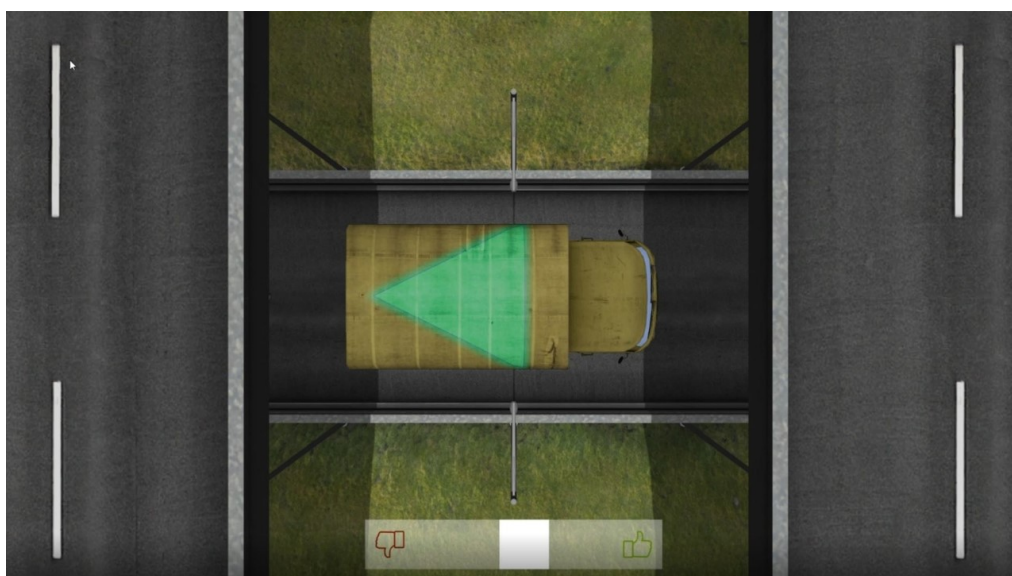
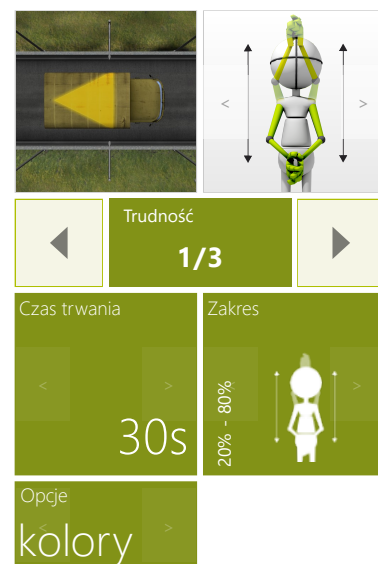
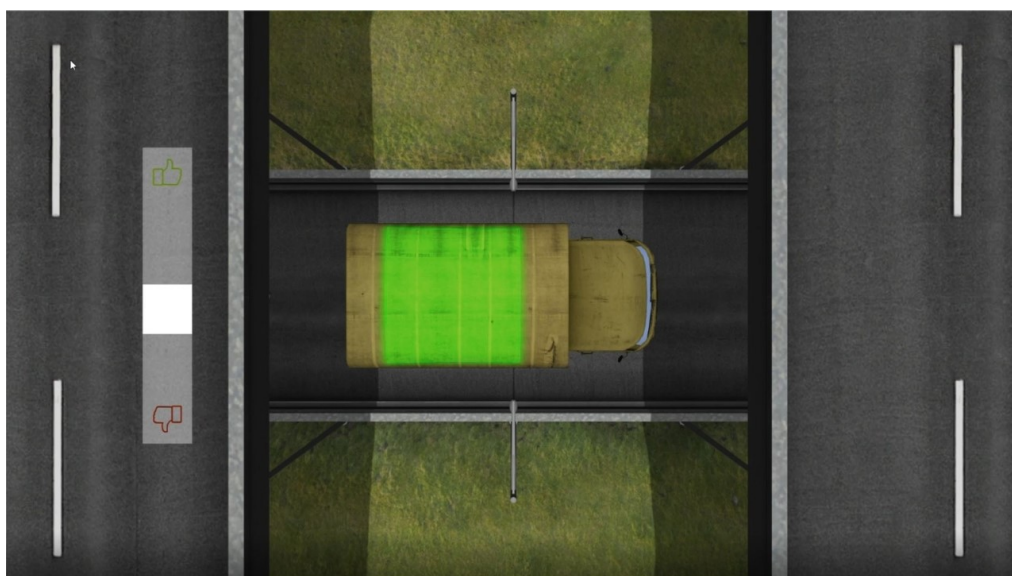
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

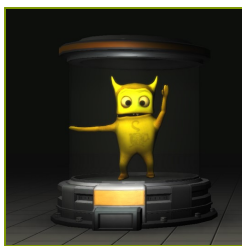
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



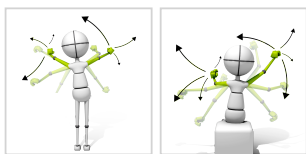


PAMIĘĆ

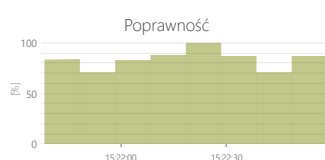
POWTÓRZ POZĘ

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

11 punkt(ów)



Pamięć

33 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

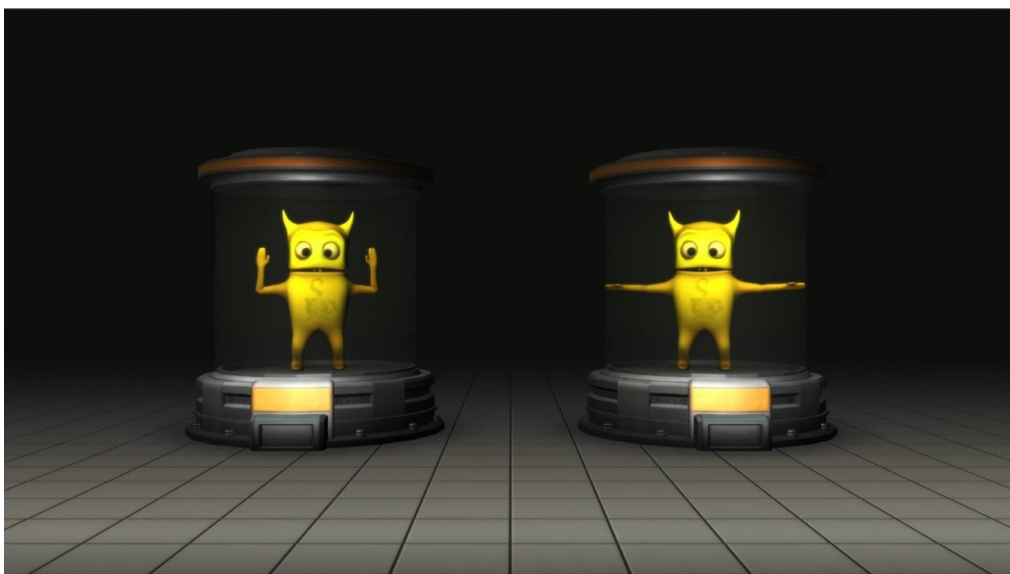
- Trening pamięci
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Skupienie
- Szybkość podejmowania decyzji

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

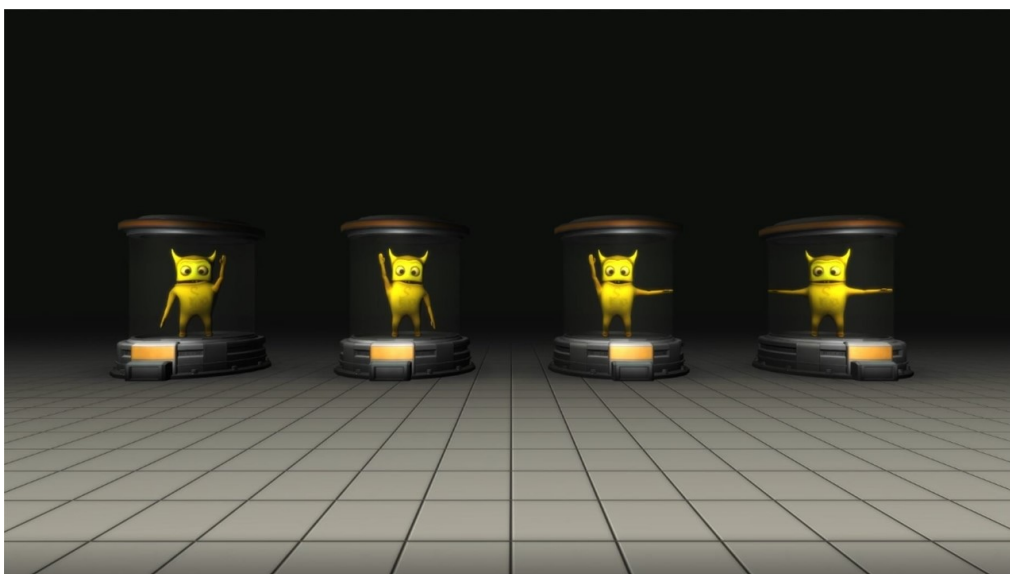
Zapamiętaj pozy pokazywane przez żółte stworki, a następnie spróbuj powtórzyć wybrane ułożenia na podstawie tego, co udało ci się zapamiętać



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Czas na zapamiętanie 4s
	Czas na powtórzenie 5s
Liczba poz do zapamiętania 2	



Trudność Inna	
Czas trwania 30s	Czas na zapamiętanie 4s
	Czas na powtórzenie 5s
Liczba poz do zapamiętania 4	

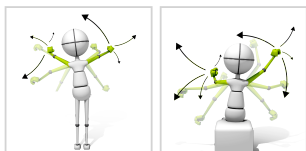


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

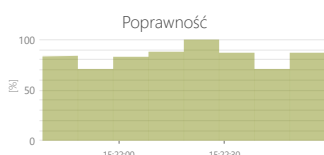
MATMA

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

22 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

14 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres liczb
- Losuj ujemne

CELE

- Zadania logiczne
- Wymachy ramion

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



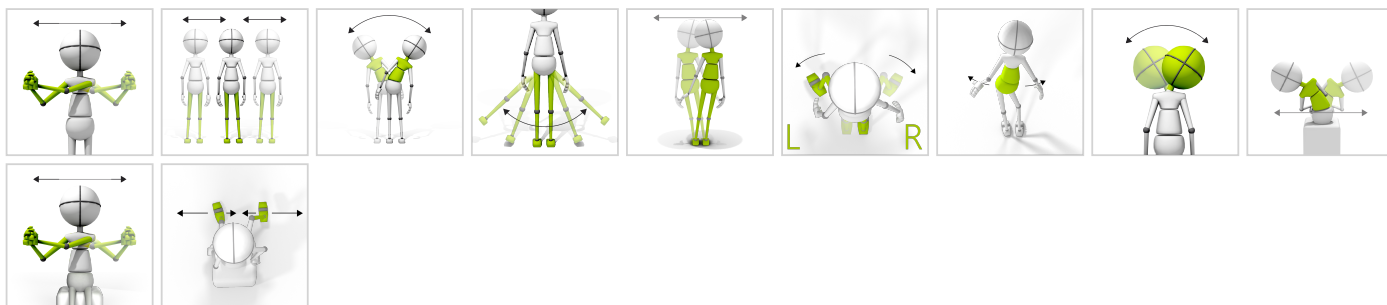


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

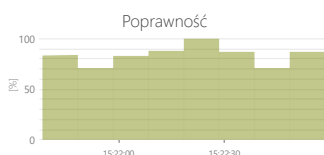
KLONY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

33 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

11 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

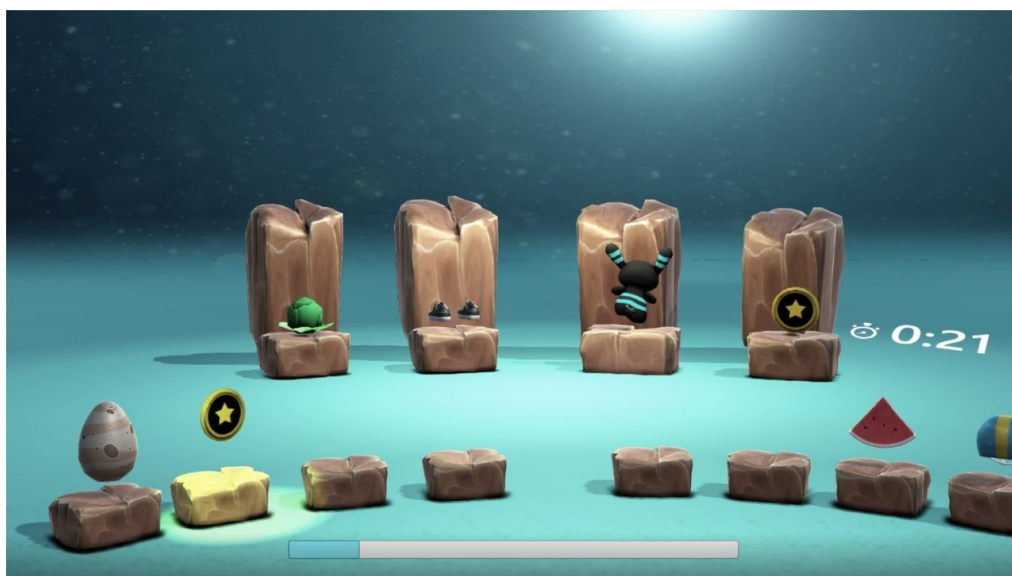
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zaznacz element, który występuje 2 razy



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



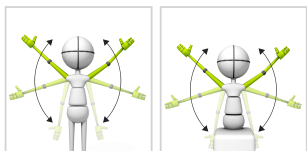


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

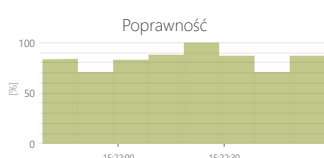
ZEGAR

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

29 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

18 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
-

CELE

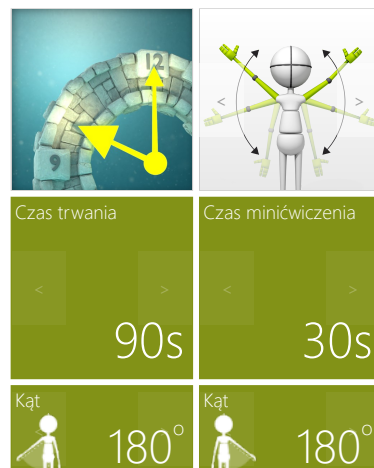
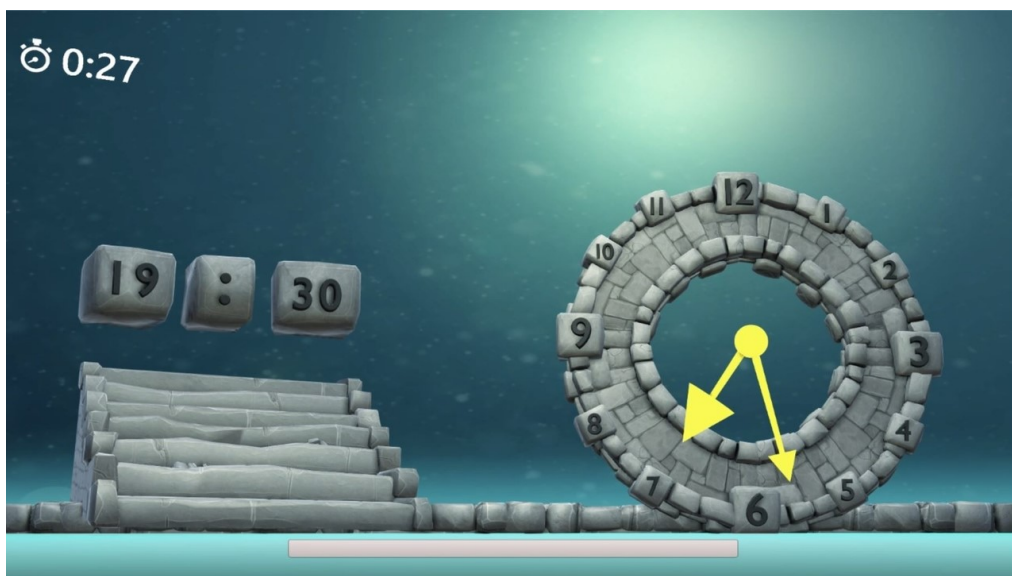
- Szybkość podejmowania decyzji
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

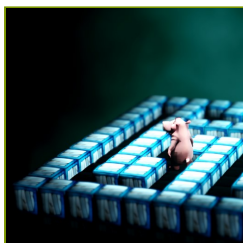
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



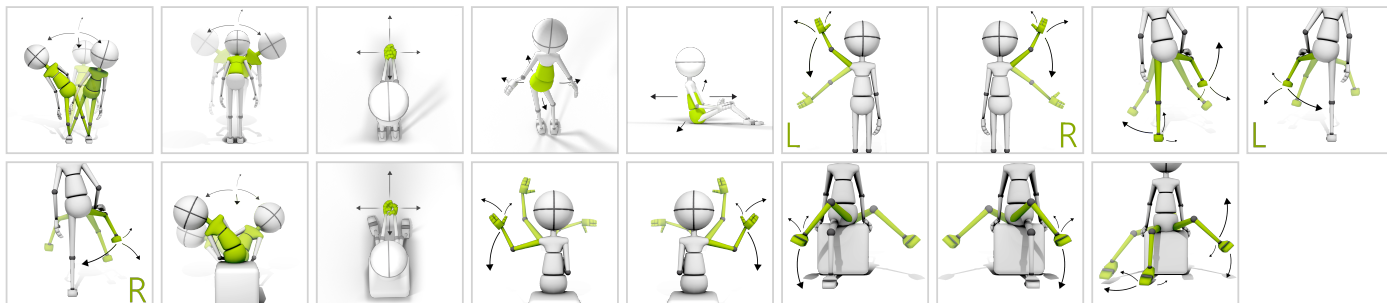


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

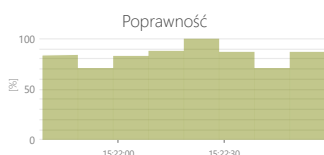
LABIRYNT

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

10 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

30 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

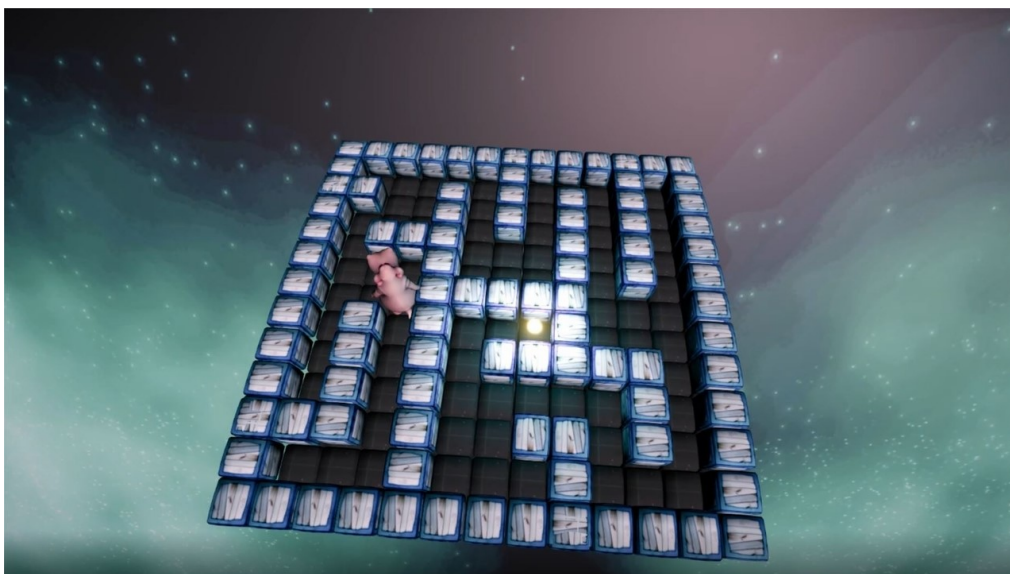
- Zadania logiczne
- Planowane ruchy
- Planowanie i strategia

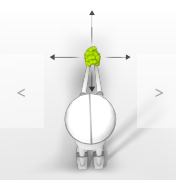
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

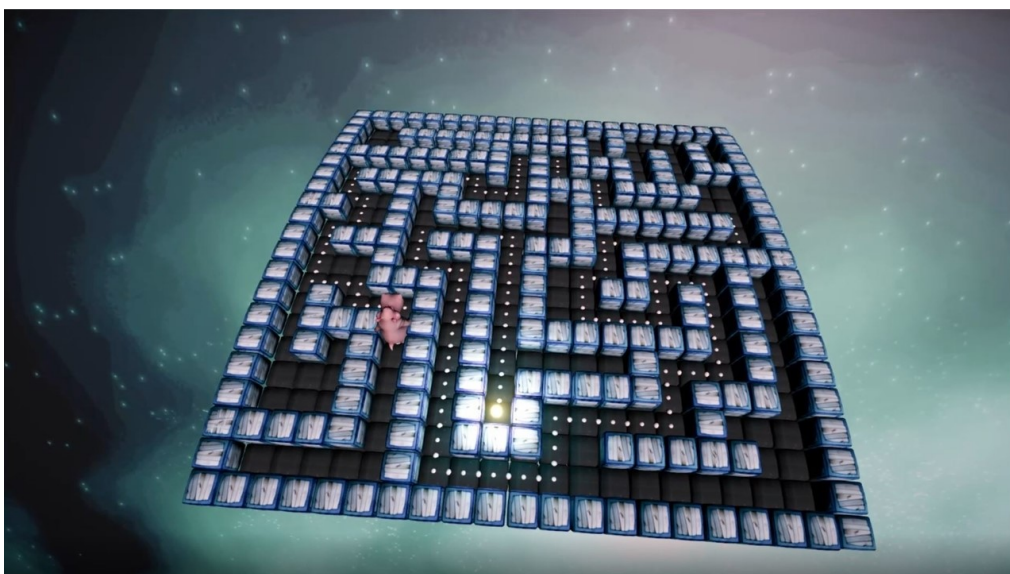
Steruj hipopotamem, żeby dotarł do oznaczonego celu.



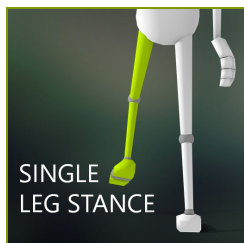
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



		
◀	Trudność 2/4	▶
Czas trwania 90s		Zakres 0% - 100% 0% - 100%
Pokaż ścieżkę Nie		Rozmiar labiryntu 6



		
◀	Trudność Inna	▶
Czas trwania 90s		Zakres 20% - 80% 20% - 80%
Pokaż ścieżkę Tak		Rozmiar labiryntu 10

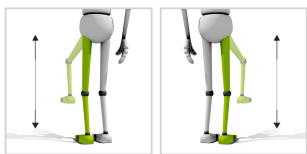


SPECJALNE

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

CELE

- Przetestuj granice równowagi
- Podnoszenie kolan
- Stabilność postawy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Stań na jednej nodze i utrzymaj równowagę