

PAKIET BAZOWY SKARPETY

2020.1

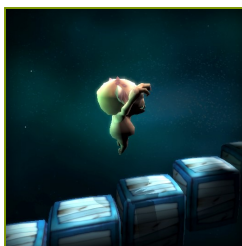
Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Prędkość	5
Balans	11
Precyzja ruchu	13
Ruchy funkcjonalne	23
Podzielność uwagi	61
Pamięć	63
Rozwiązywanie problemów	65

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:

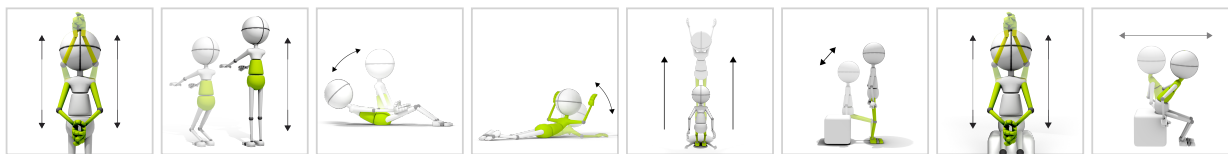
- Windows 10



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 pauzy

CELE

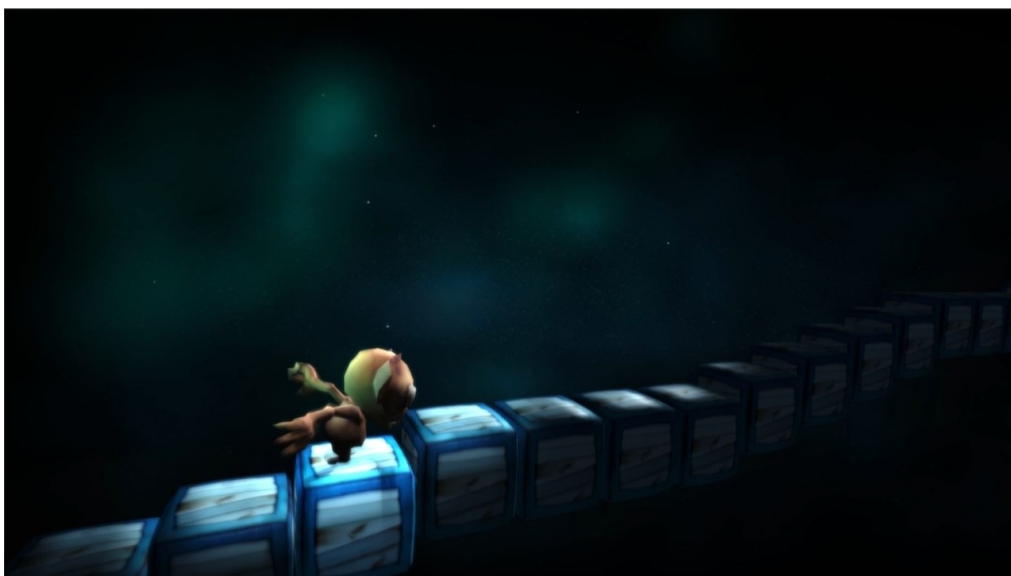
- Skoki
- Podnoszenie kolan
- Dynamika planowanych ruchów

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	

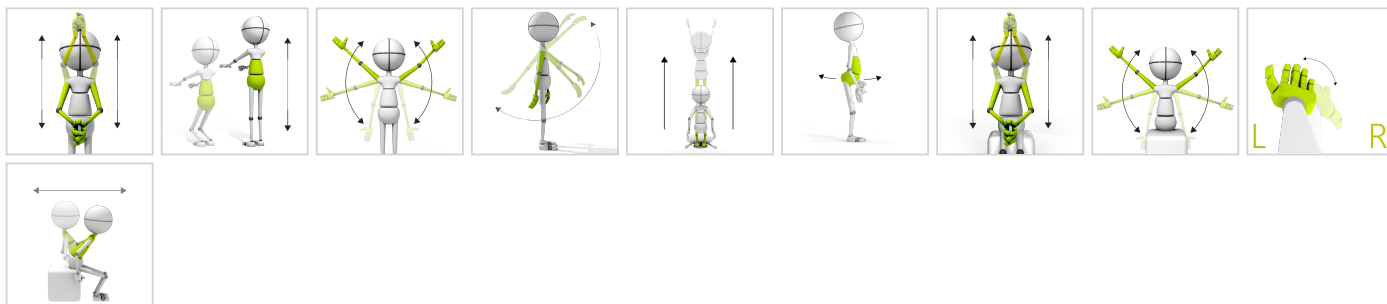


PRĘDKOŚĆ

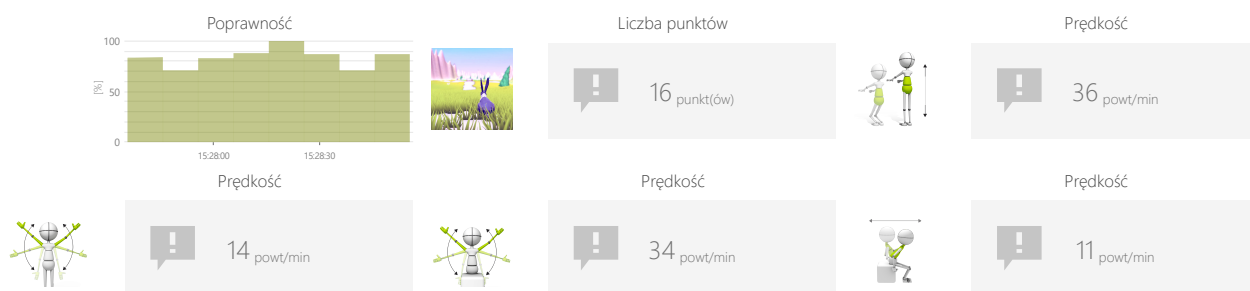
KRÓLIK

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

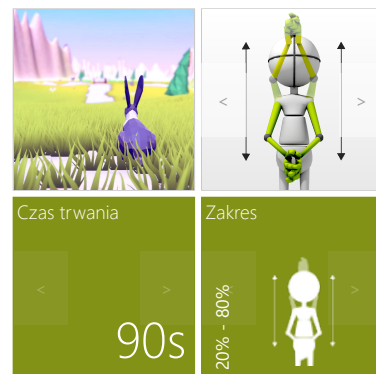
- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

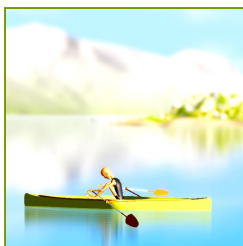
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



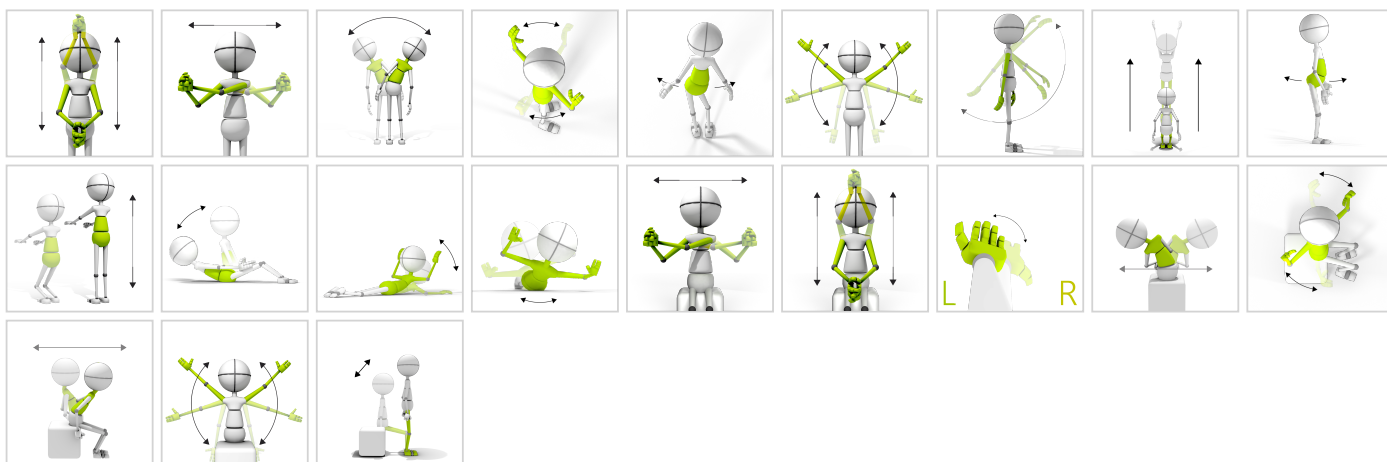


PRĘDKOŚĆ

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

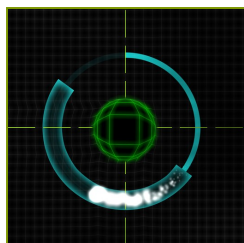
Uszereguj tak szybko, jak to możliwe



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



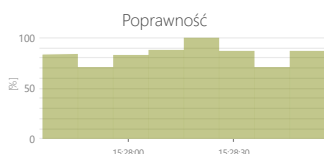
BALANS

SIATKA

Mierz i trenuj utrzymywanie zadanego rozkładu ciężaru ciała.

TRYBY STEROWANIA

WYNIKI

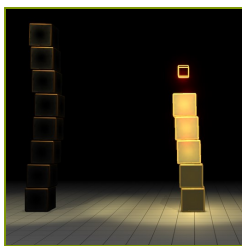


CELE

- 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



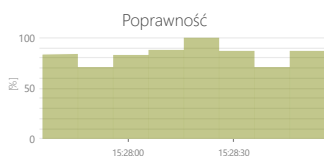
BALANS

BUDOWANIE BLOKÓW

Mierz i trenuj utrzymywanie zadanego rozkładu ciężaru ciała.

TRYBY STEROWANIA

WYNIKI



CELE

- Precyzja ruchu
- Wzmocnienie mięśni
- Ćwiczenie balansu i równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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

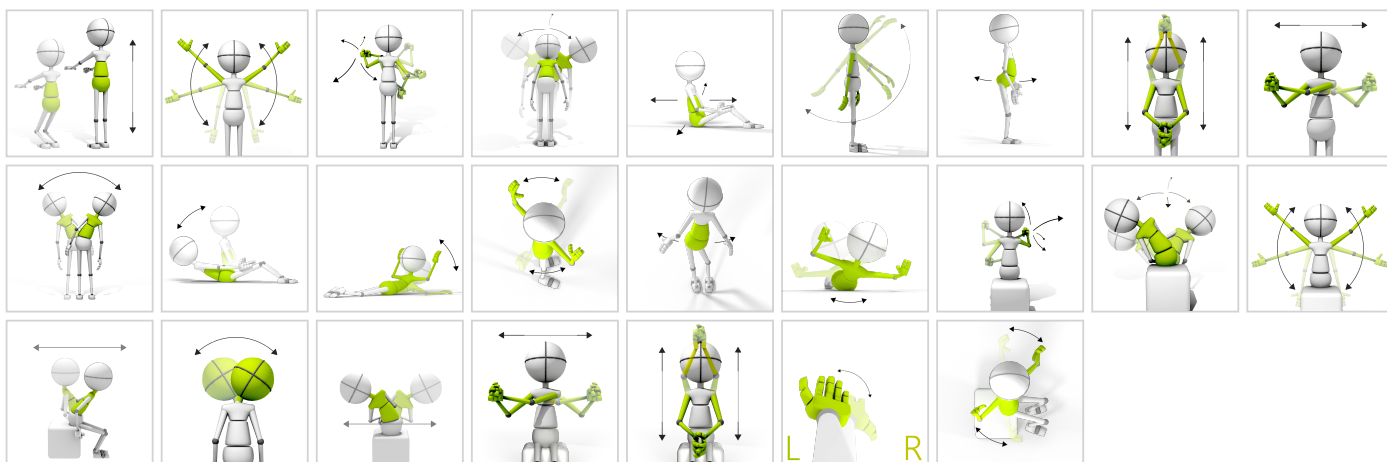


PRECYZJA RUCHU

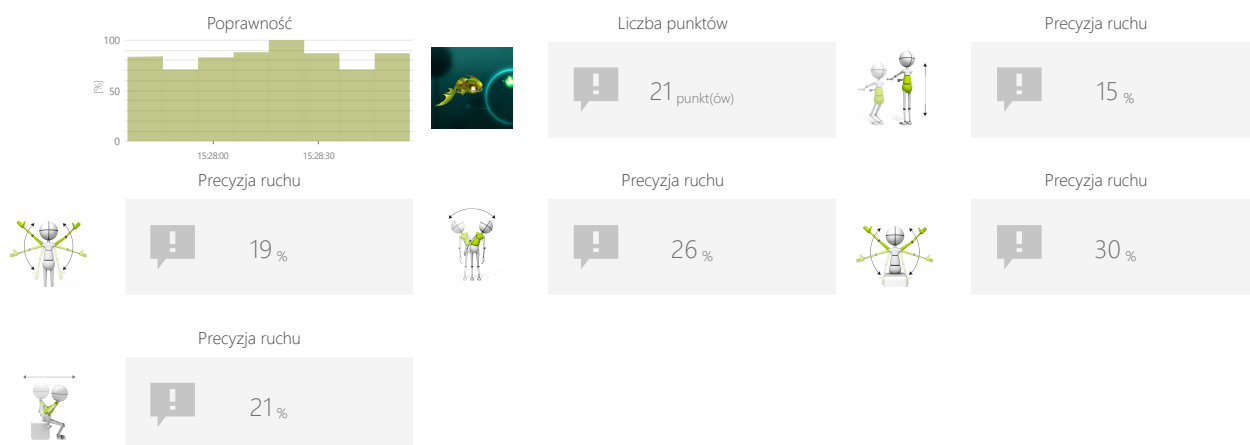
RYBKA

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

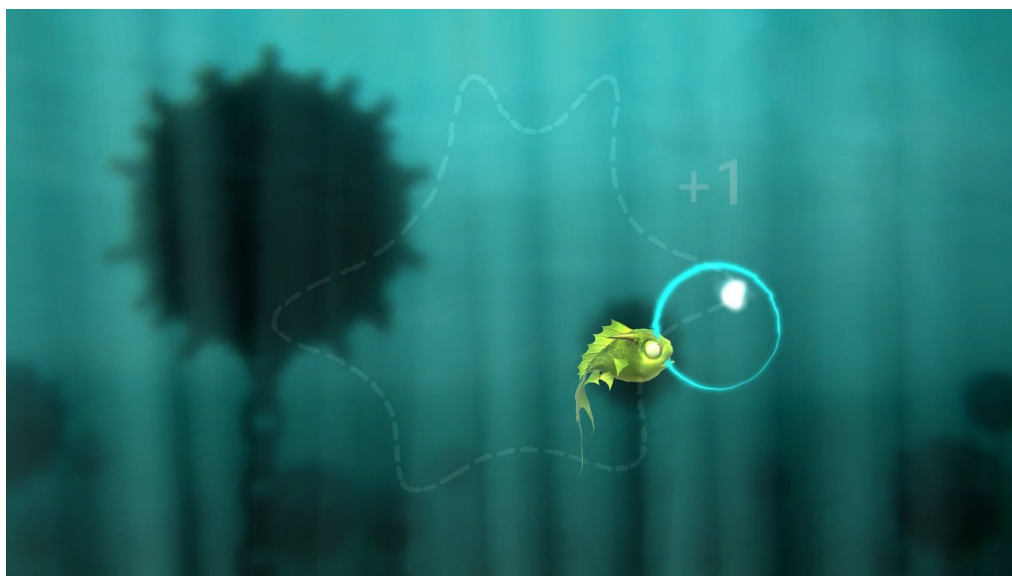
Poruszaj niebieskim okręgiem, aby chronić iskrę przed rybką. Iskra jest bezpieczna, gdy znajduje się w środku okręgu



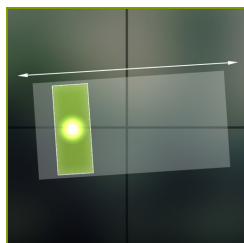
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



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

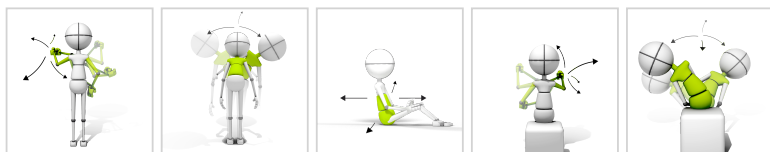


PRECYZJA RUCHU

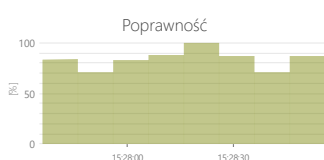
WAHADŁO

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

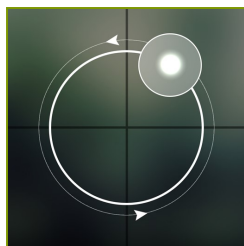
Spróbuj zsynchronizować się z ruchami prostokąta. Staraj się utrzymać w granicach prostokąta



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

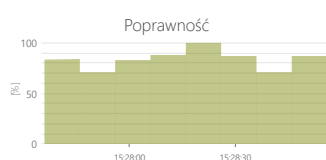
ŚLEDZENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów



32 punkt(ów)

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

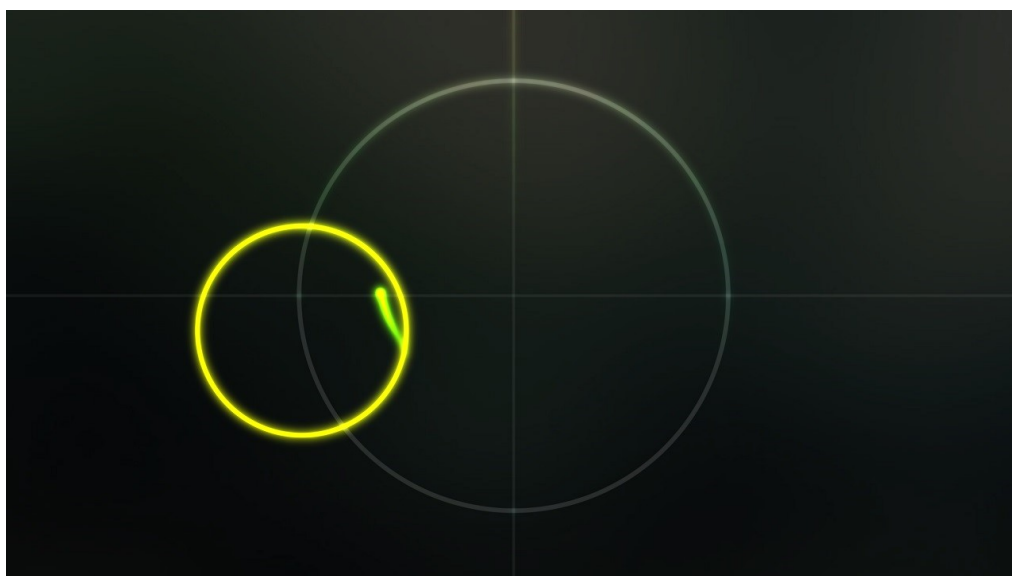
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Przetestuj granice równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

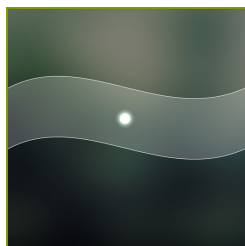
Spróbuj zsynchronizować swoje ruchy z ruchem okręgu, aby pozostać w nim jak najdłużej



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

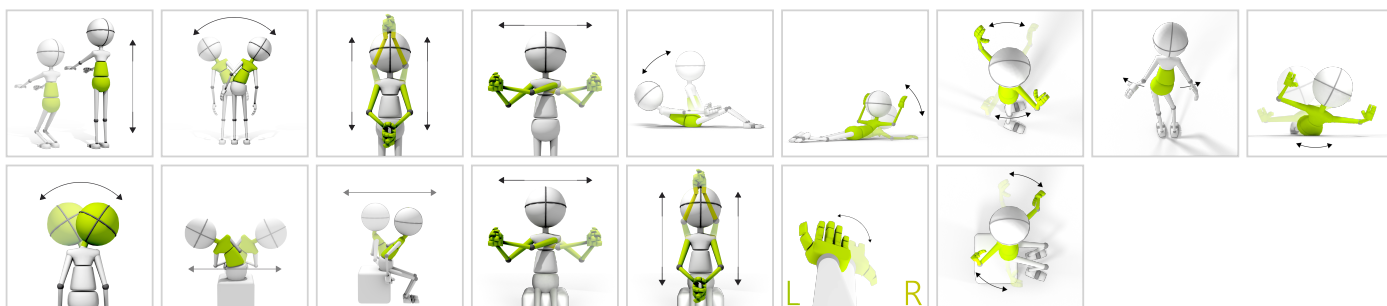


PRECYZJA RUCHU

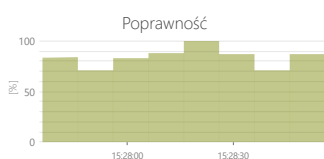
WYKRES

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

12 punkt(ów)

Precyzja ruchu

36 %



Precyzja ruchu

26 %



Precyzja ruchu

35 %



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

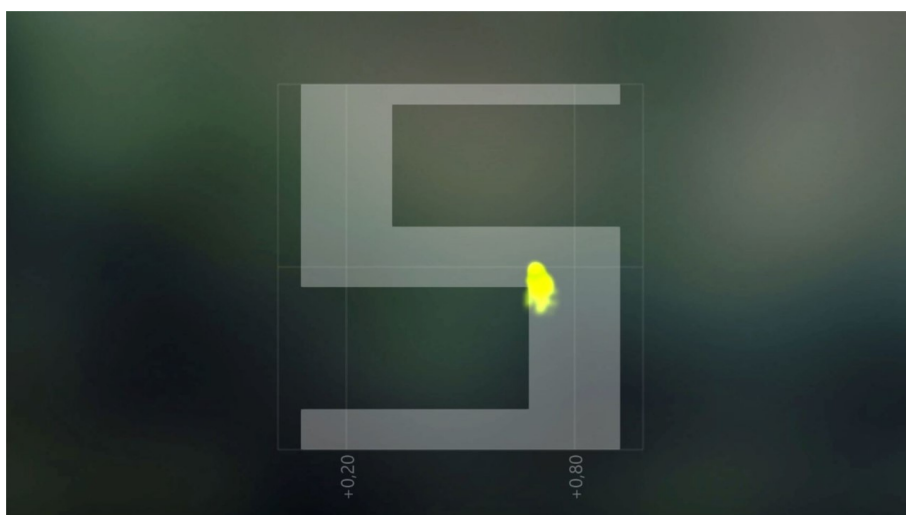
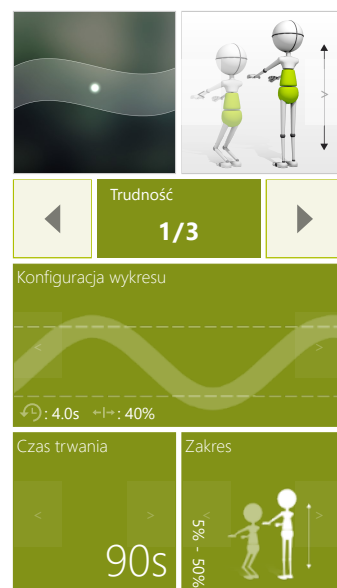
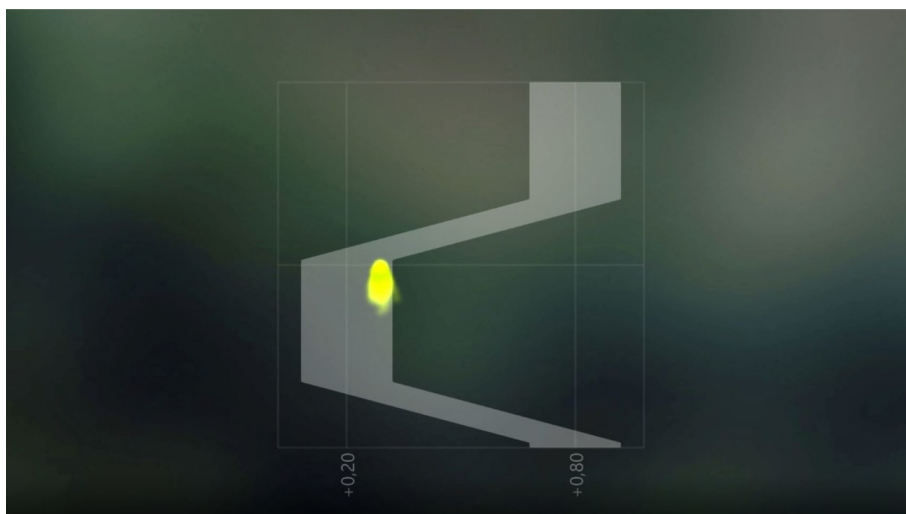
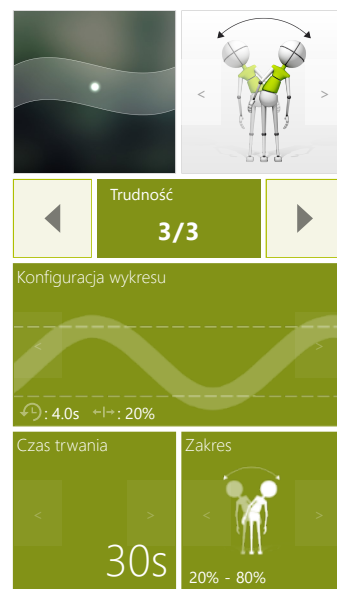
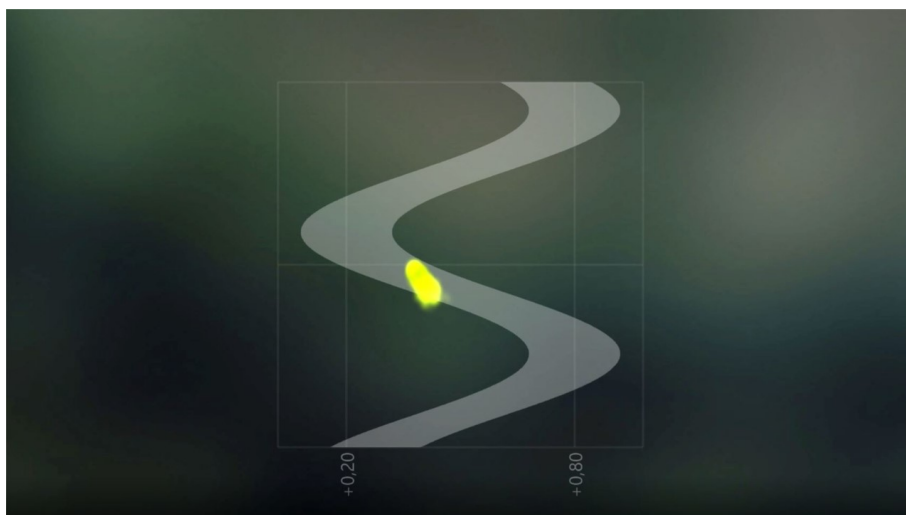
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy
- Podnoszenie rąk

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



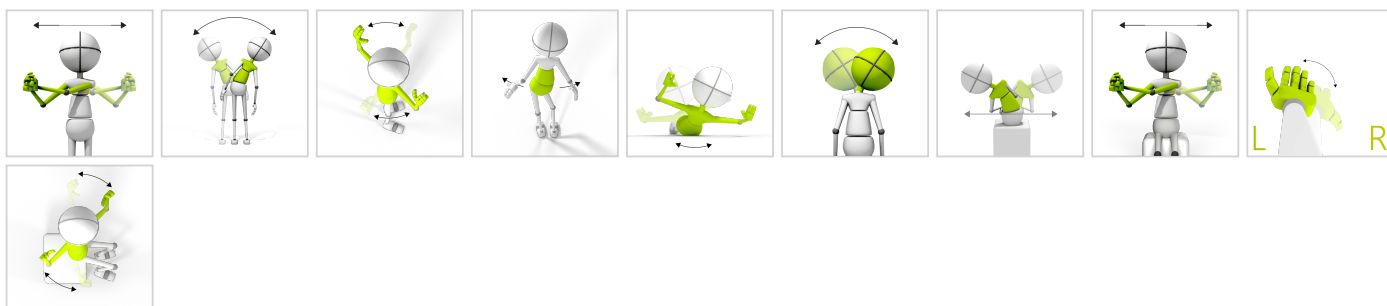


PRECYZJA RUCHU

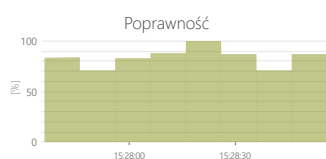
PARASOL

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

24 punkt(ów)



Precyzja ruchu

17 %

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 FUNKCJONALNE

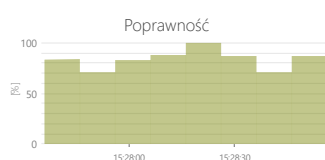
WAMPIRKI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj miecza, aby pozbyć się stworków



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 	Czas trwania 90s
Zakres 20% - 80% 	Czas między obiektami 2s
	Czas reakcji 2s



Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 	Czas trwania 90s
Zakres 20% - 80% 	Czas między obiektami 2s
	Czas reakcji 2s

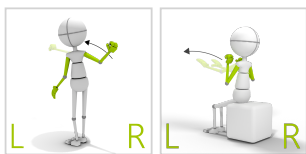


RUCHY FUNKCJONALNE

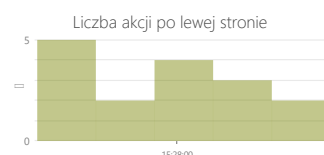
PUSZKI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Prędkości obiektów
- Masa obiektów

CELE

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

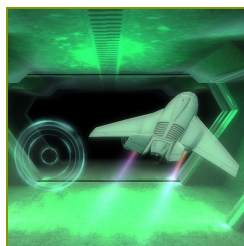
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Rzucaj piłkami do puszek i zrzuć ich jak najwięcej



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



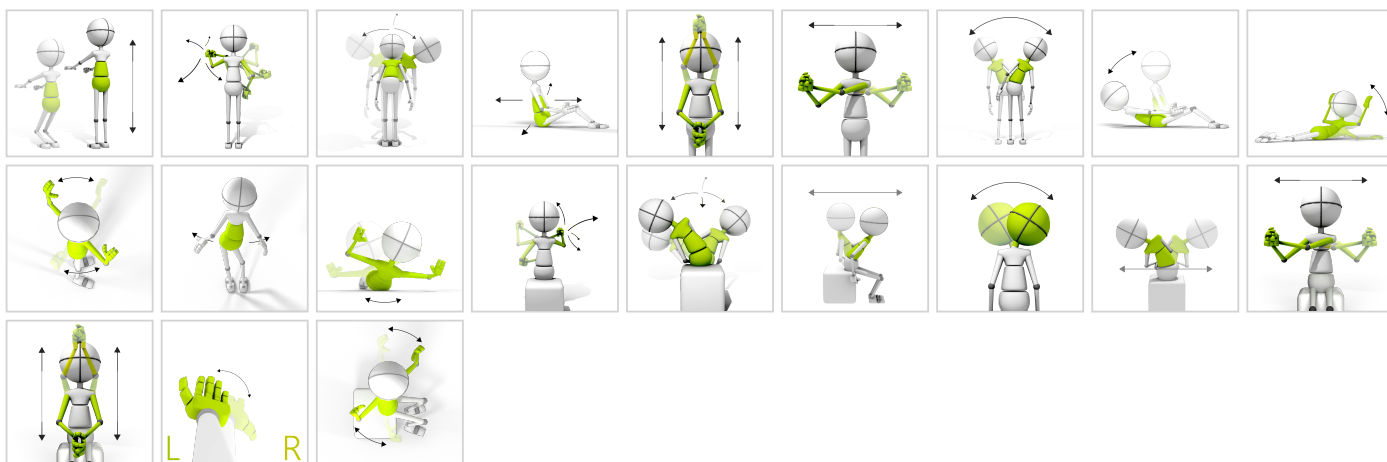


RUCHY FUNKCJONALNE

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

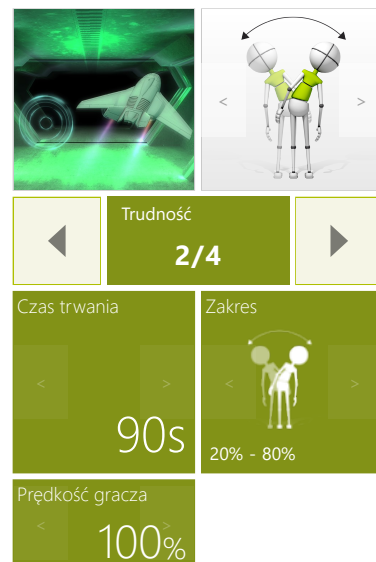
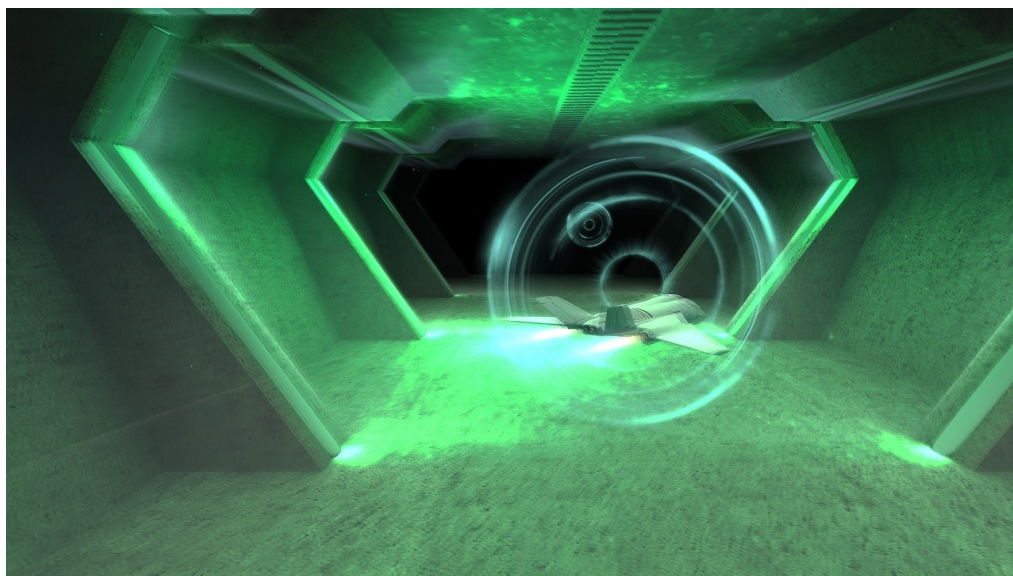
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Ćwiczenie balansu i równowagi

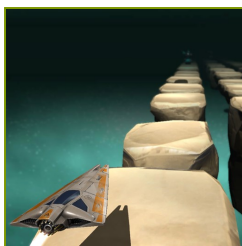
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



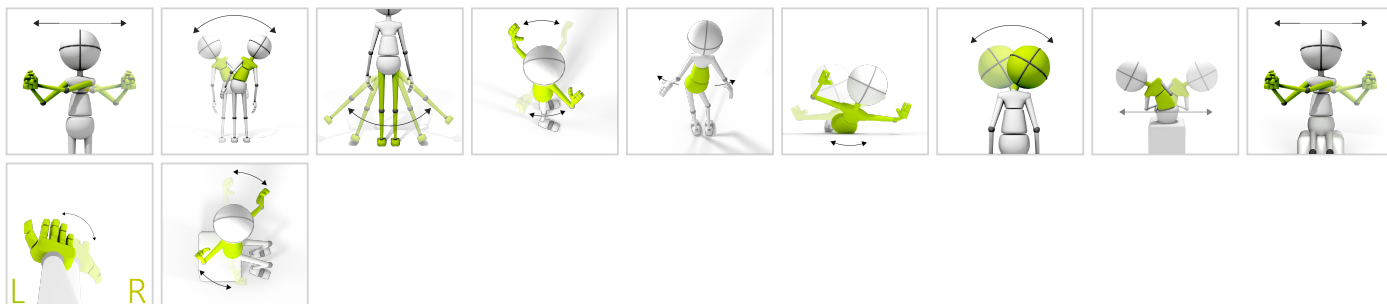


RUCHY FUNKCJONALNE

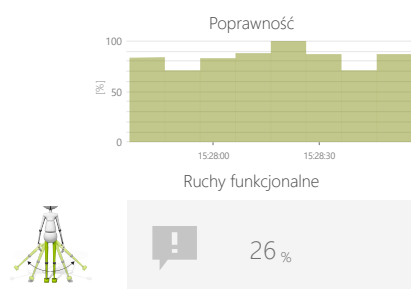
KAMIENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

28 punkt(ów)

Ruchy funkcjonalne

22 %

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%		



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

TRYBY STEROWANIA



Liczba punktów

29 punkt(ów)

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

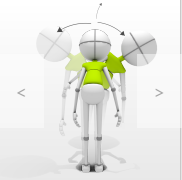
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



		
	Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 		Czas trwania < 90s >
Zakres 30% - 70% 		Czas reakcji < 10s >
30% - 70%		Wielkość celownika < 125% >



RUCHY FUNKCJONALNE

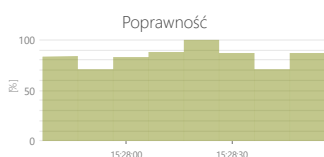
UCIECZKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Ćwiczenie balansu i równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Trzymaj się z dala od wielkich robotów



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

Czas trwania

90s

Zakres

30% - 70%

Liczba wrogów

2

Prędkość wrogów

100%





◀

Trudność
Inna

▶

Czas trwania

90s

Zakres

30% - 70%

Liczba wrogów

4

Prędkość wrogów

100%



RUCHY FUNKCJONALNE

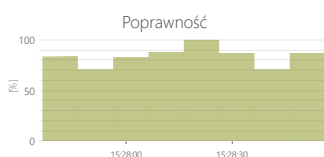
ARMATA

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

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
Czas między kulami	2s
Prędkość wrogów	50%
Zakres	30% - 70%
Czas między wrogami	4s



Trudność	Inna
Czas trwania	90s
Czas między kulami	2s
Prędkość wrogów	100%
Zakres	30% - 70%
Czas między wrogami	4s

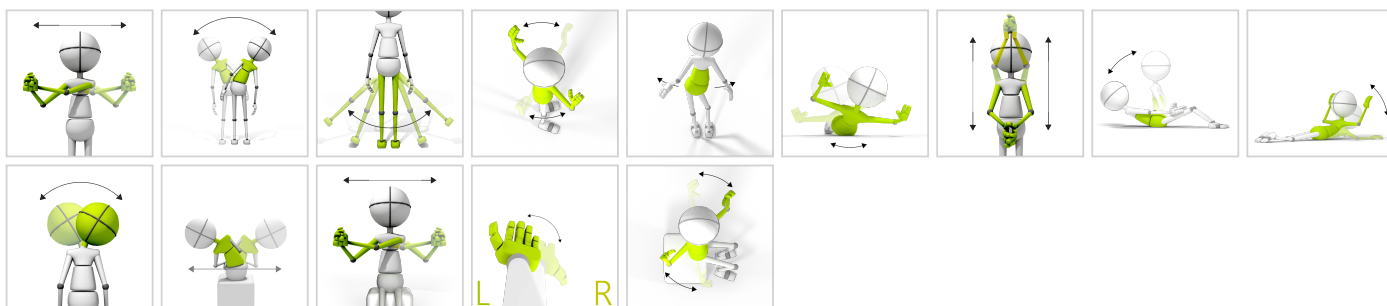


RUCHY FUNKCJONALNE

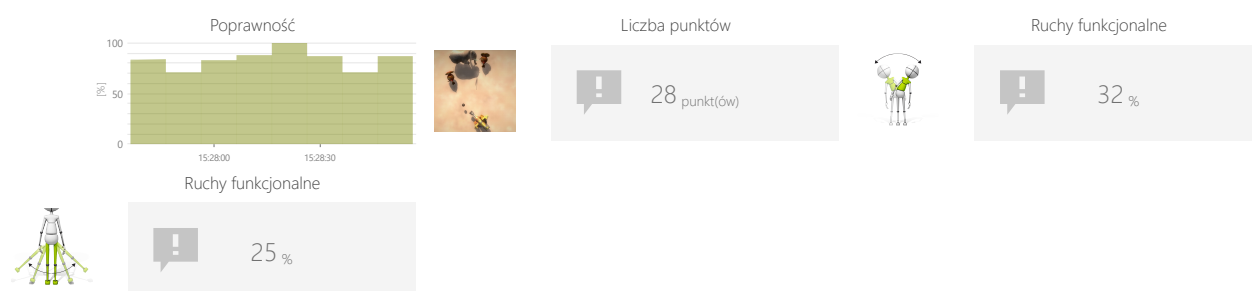
AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

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
- 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 20% - 80%
Włącz przeszkody Tak		Czas między kulami 1s
Czas między wrogami 3s		Prędkość wrogów 50%



◀	Trudność Inna	▶
Czas trwania 90s		Zakres 20% - 80%
Włącz przeszkody Tak		Czas między kulami 1s
Czas między wrogami 3s		Prędkość wrogów 100%

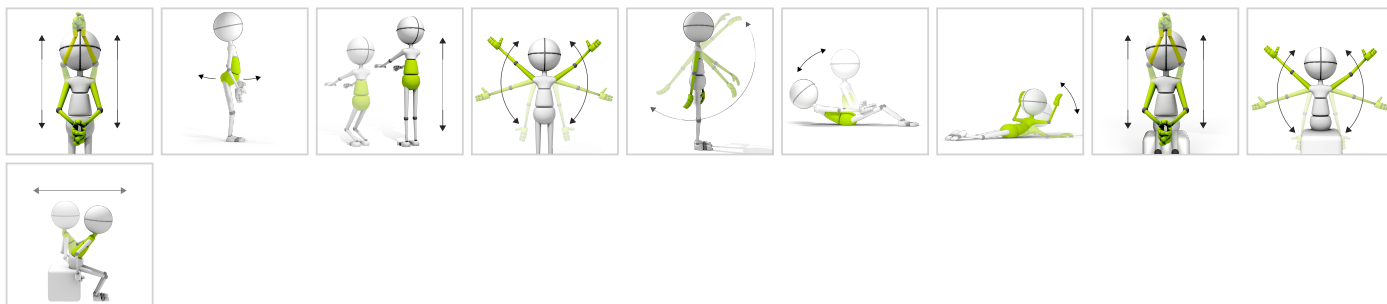


RUCHY FUNKCJONALNE

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



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

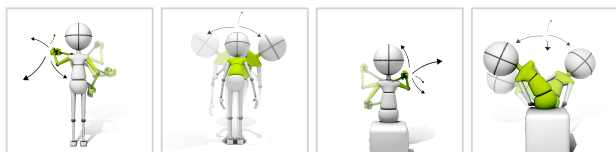


RUCHY FUNKCYJNE

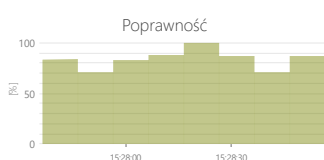
ROZBIJANIE SKRZYNEK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

39 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

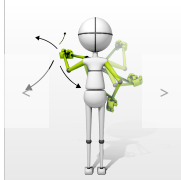
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj skrzynki kijem



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

Aktywne pozycje



Czas trwania

< 90s >

Zakres

20% - 80%

20% - 80%

Wymagana siła

< 50% >

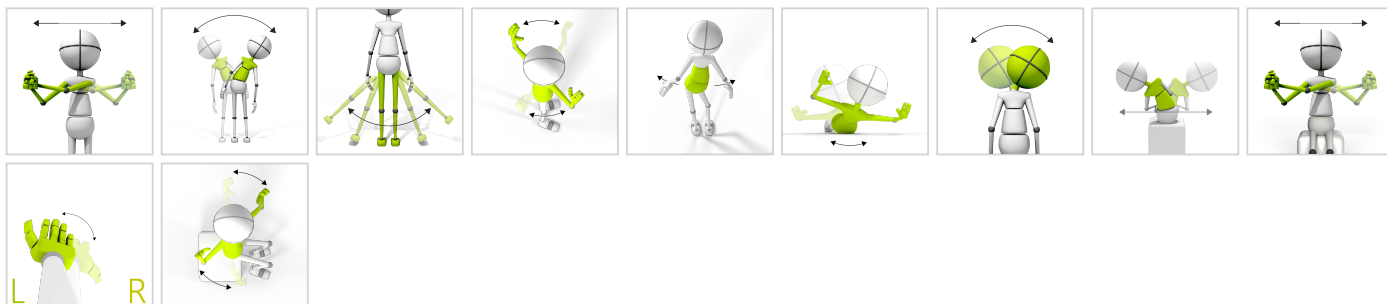


RUCHY FUNKCJONALNE

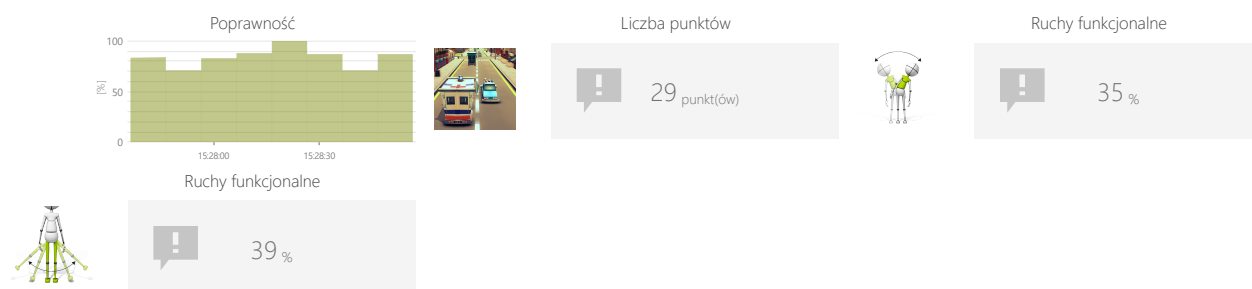
AMBULANS

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



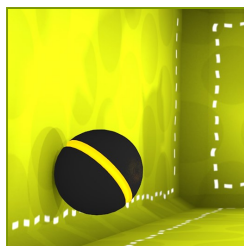
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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%

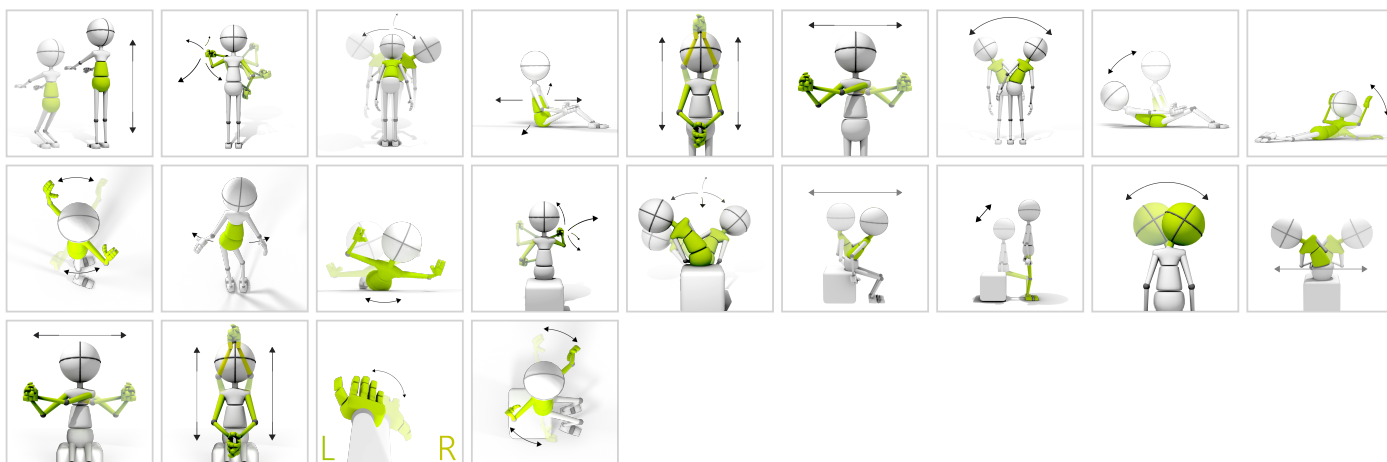


RUCHY FUNKCJONALNE

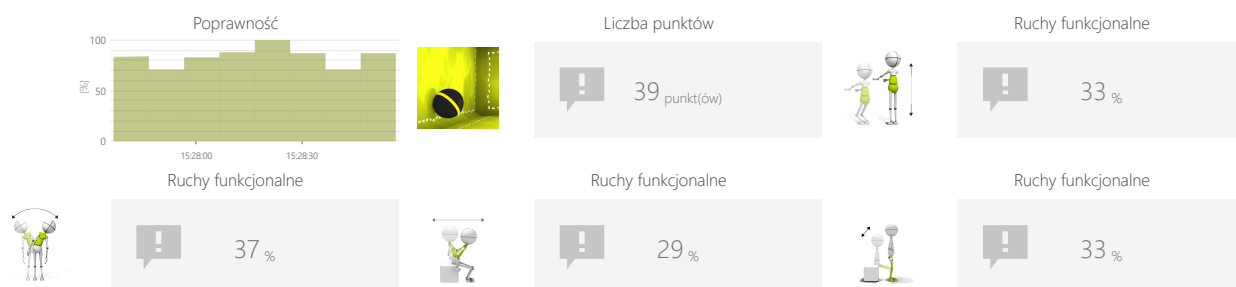
ODBIJANIE

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

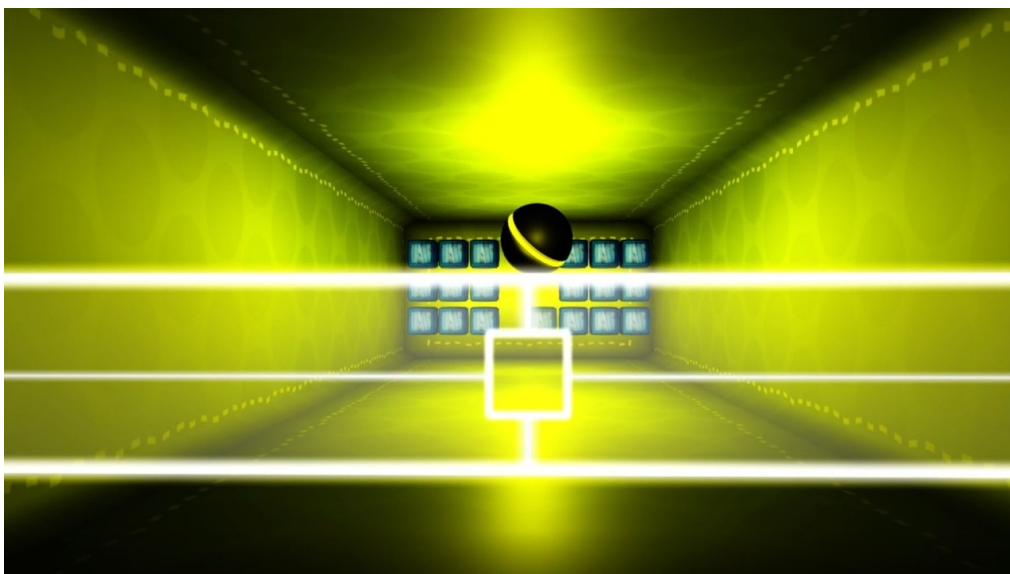
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

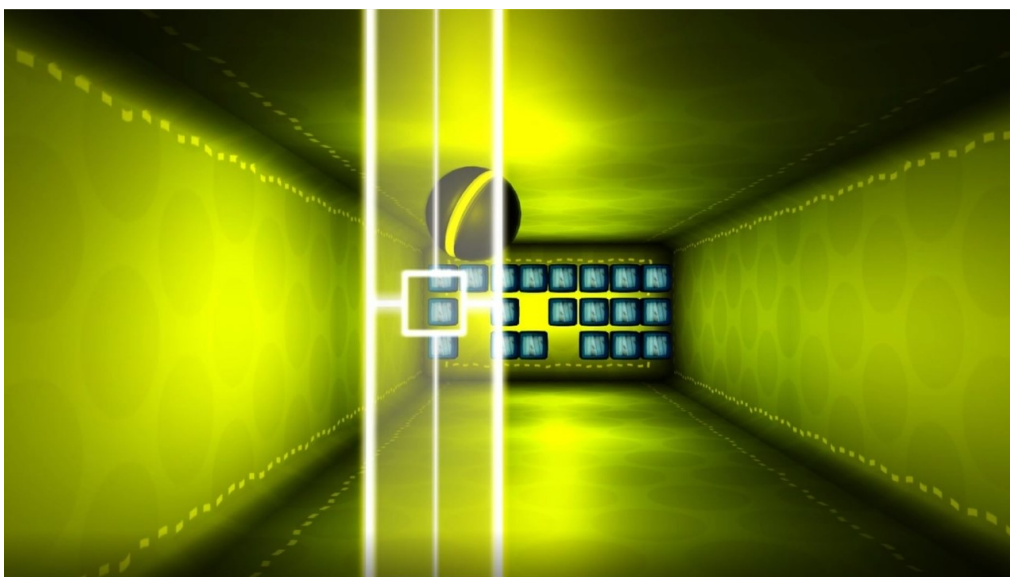
Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe



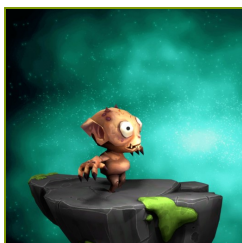
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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%

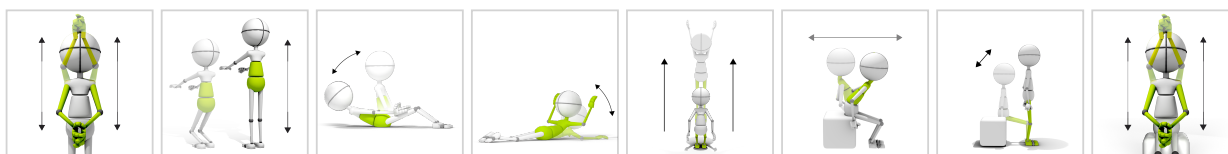


RUCHY FUNKCJONALNE

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



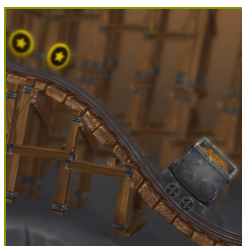
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



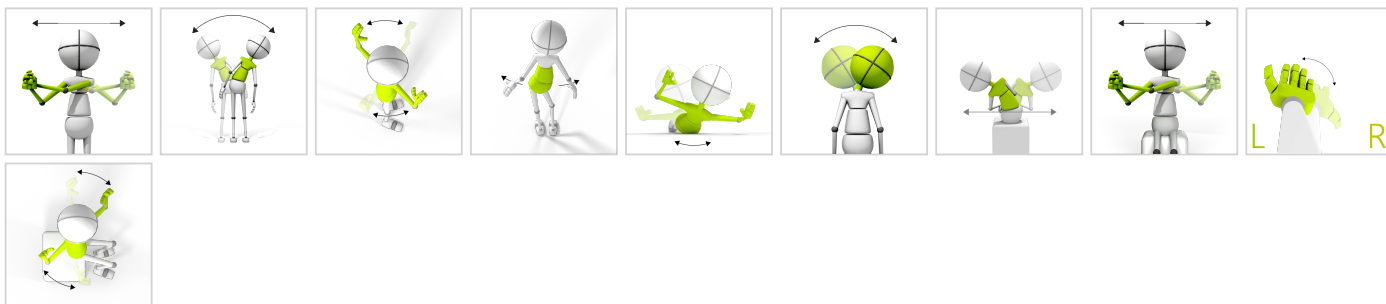
Trudność Inna	
Czas trwania 90s	Zakres 20% - 80%
Czas między obiektami 5s	Format bomb 2
Prędkości obiektów 100%	



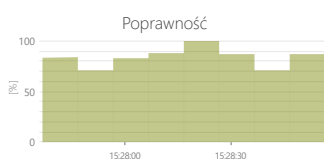
RUCHY FUNKCJONALNE SZYNY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

39 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

29 %

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

Przechyl świat, by wagonik dojechał do monet



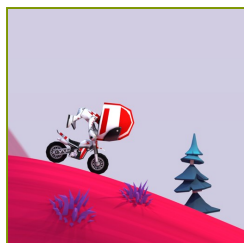
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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%

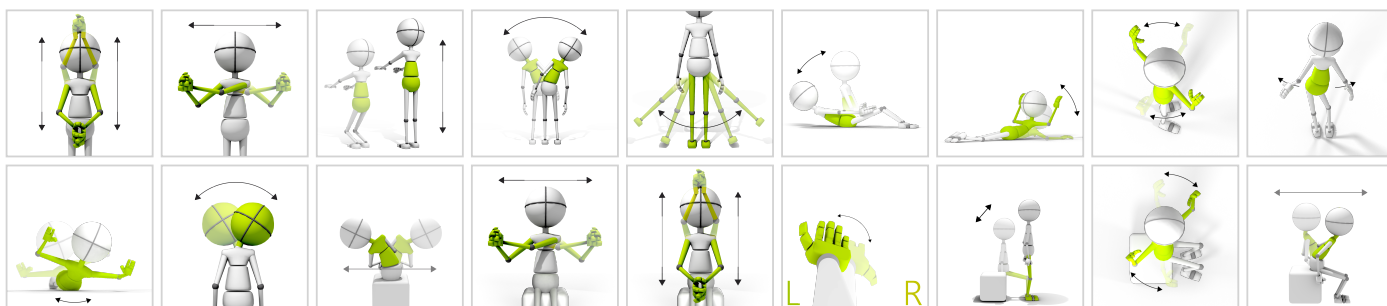


RUCHY FUNKCJONALNE

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

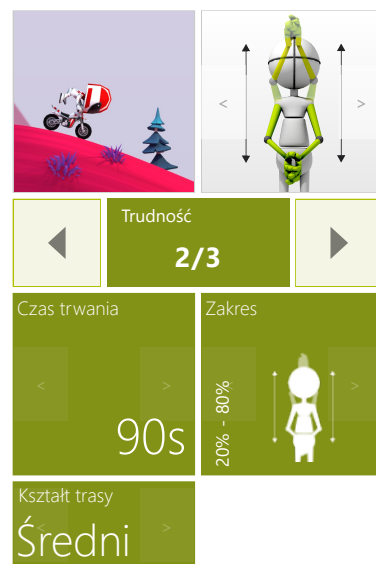
- Dynamika planowanych ruchów
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



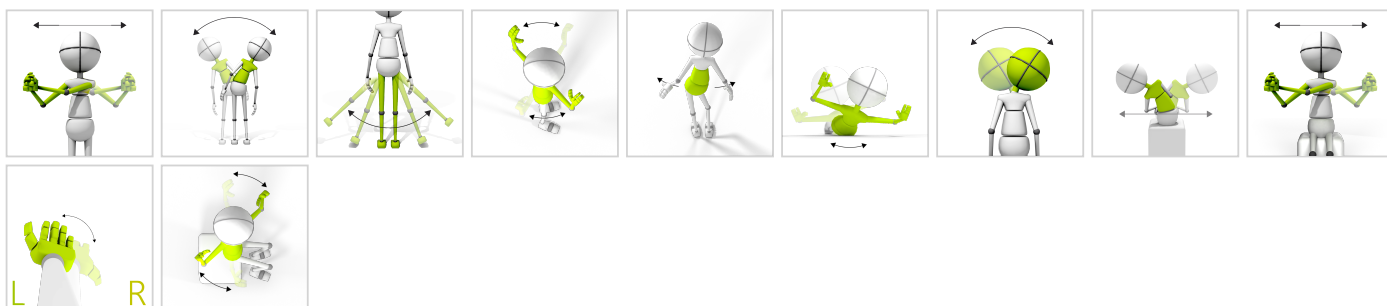


RUCHY FUNKCJONALNE

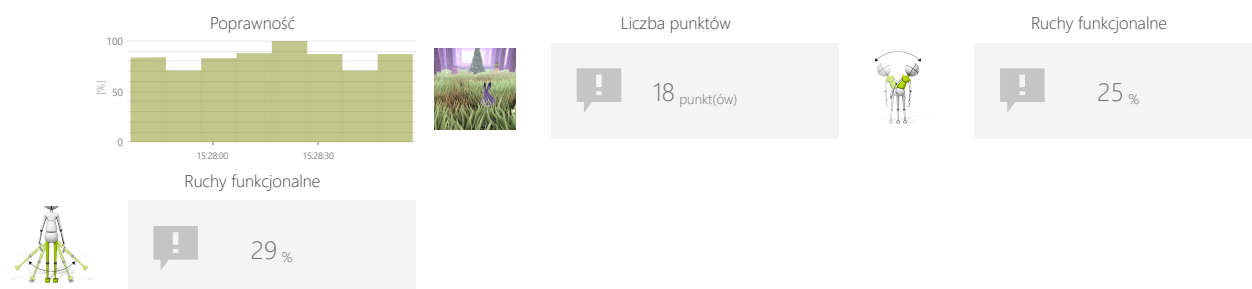
LEŚNY BIEGACZ

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkość gracza

CELE

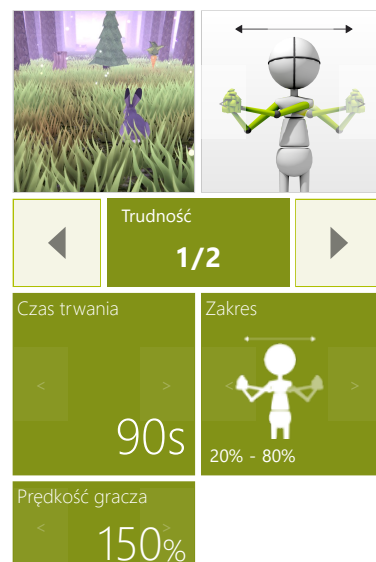
- Dynamika planowanych ruchów
- Skupienie
- Planowane ruchy
- Szybkość ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymuj zająca w ruchu. Zbieraj marchewki.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



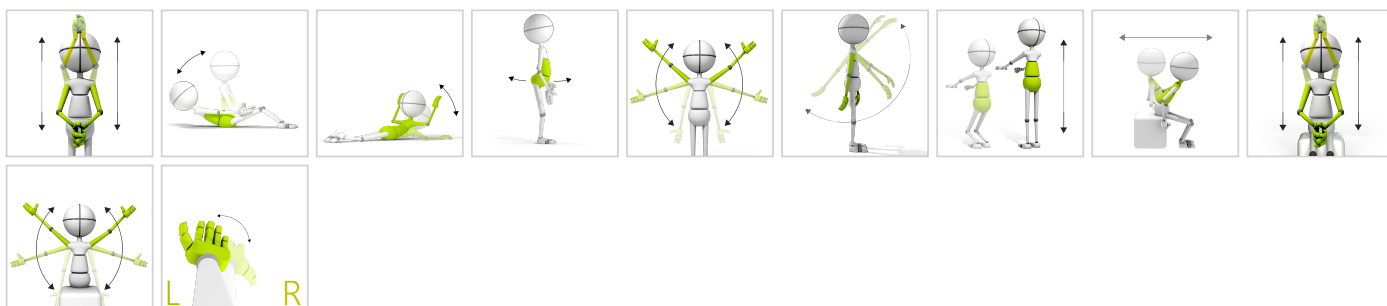


RUCHY FUNKCJONALNE

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

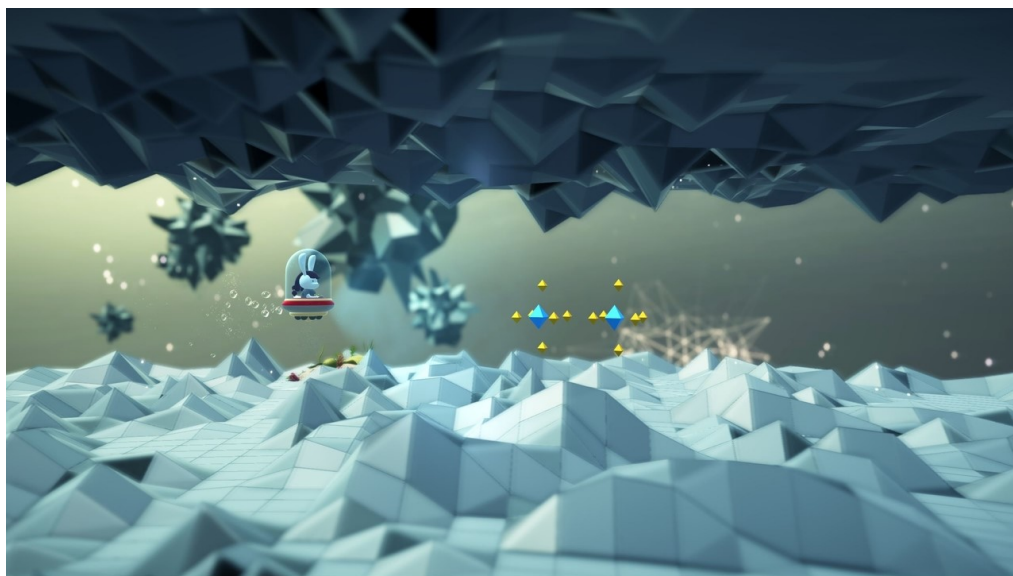
- Dynamika planowanych ruchów
- Aktywność w zadanym rytmie
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Kontroluj ruch pojazdu, aby unikać przeszkód.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

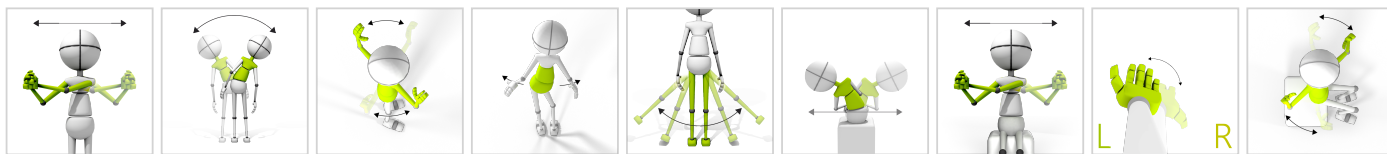


RUCHY FUNKCJONALNE

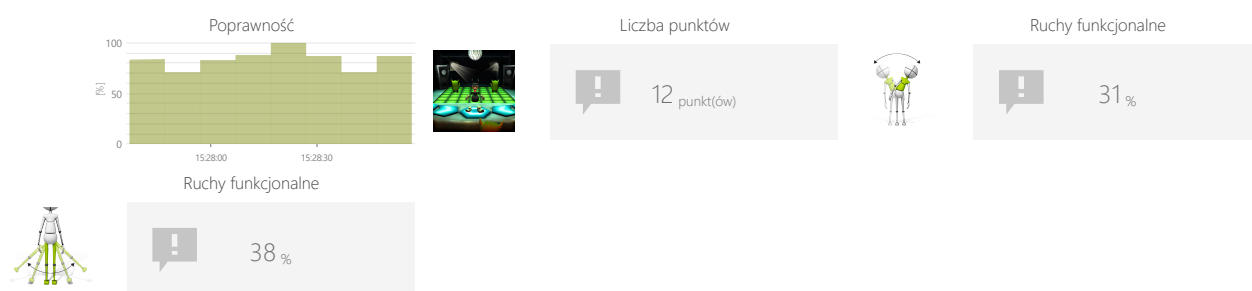
TANCERZ

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		

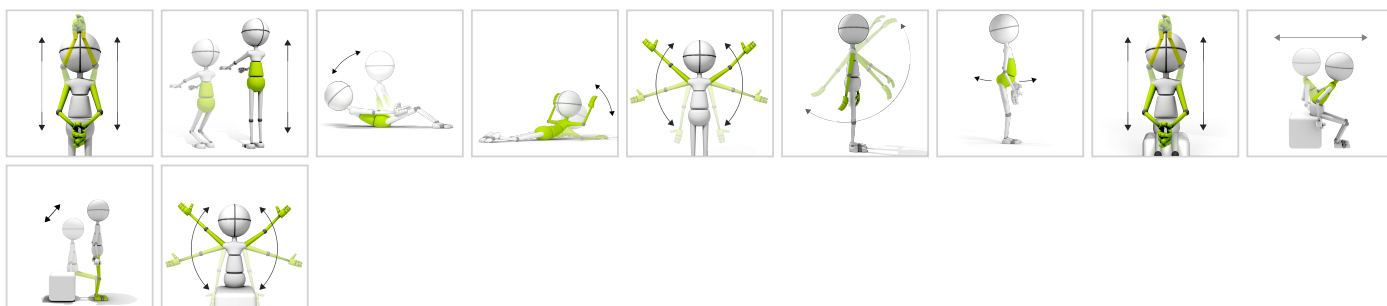


RUCHY FUNKCJONALNE

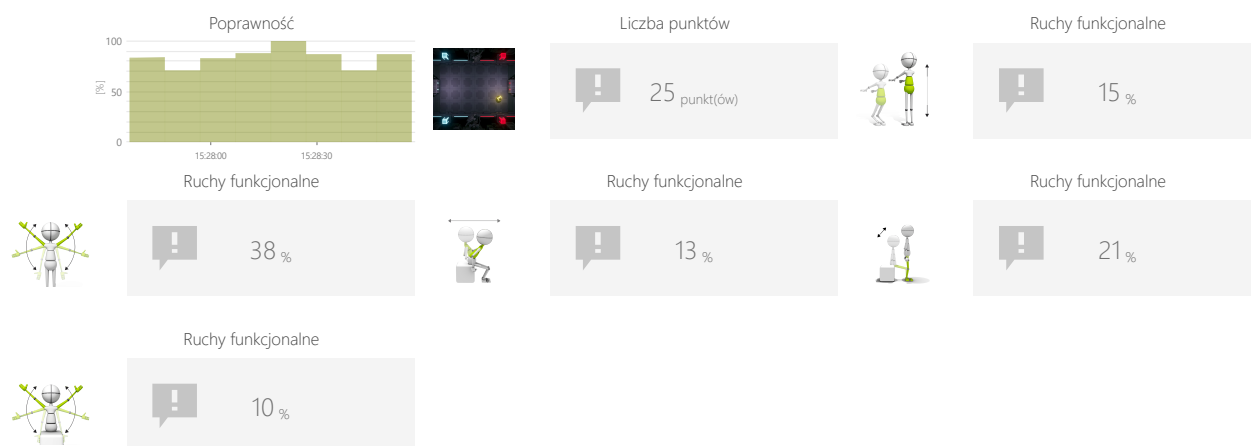
PONG

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

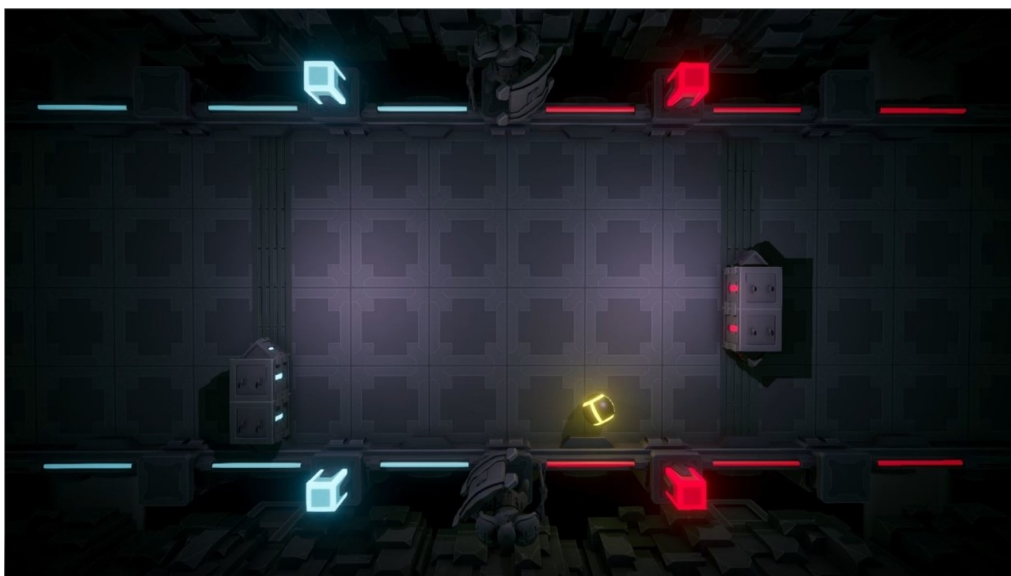
Użyj paletki, aby uderzać piłkę tam i z powrotem



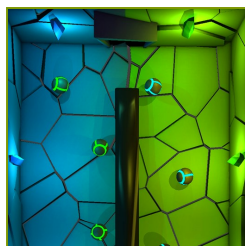
RUCHY FUNKCJONALNE

PONG

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

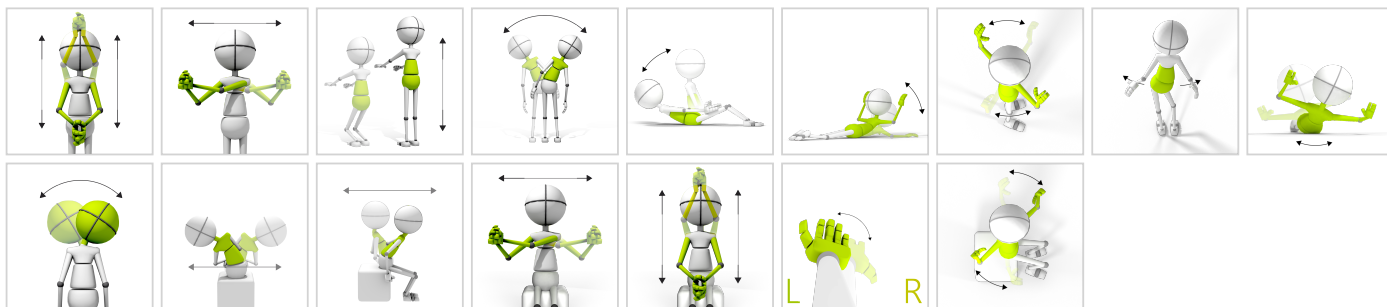


PODZIELNOŚĆ UWAGI

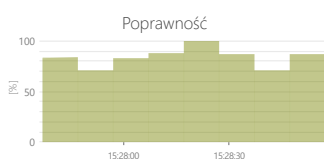
SORTER

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

35 punkt(ów)



Podzielność uwagi

24 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

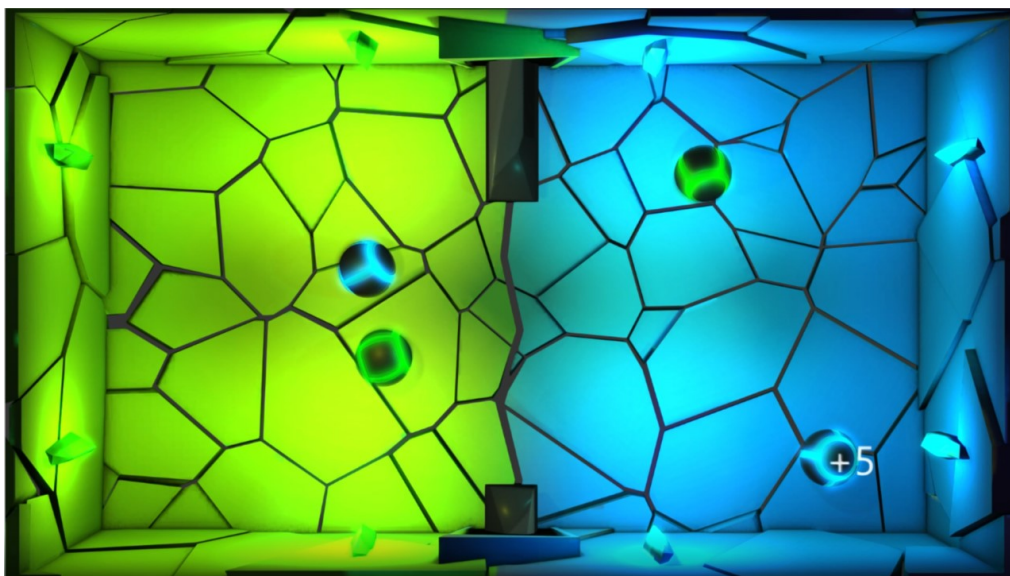
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

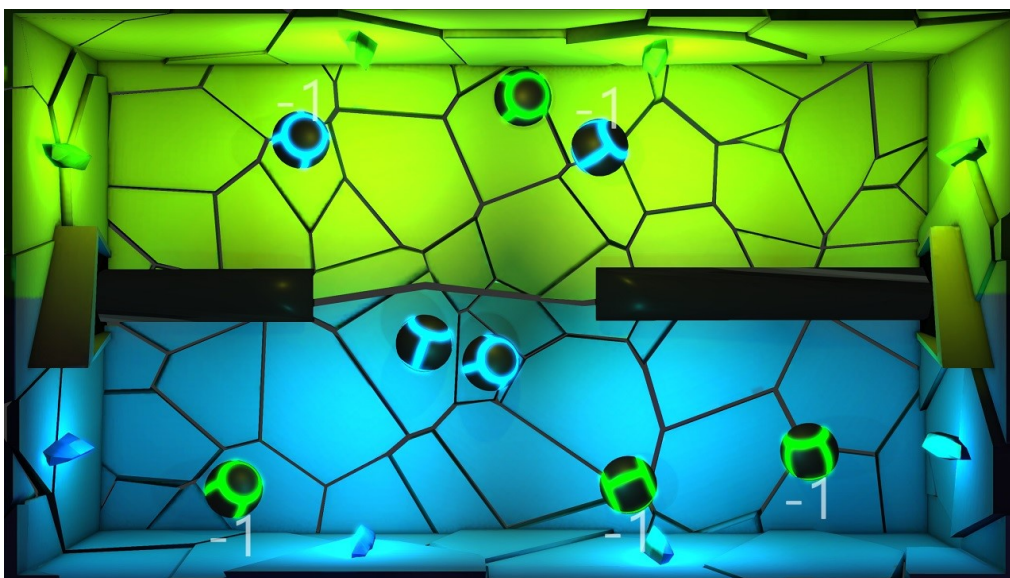
Kontrolując blokadę swoimi ruchami spraw, żeby niebieskie piłki znalazły się na niebieskiej stronie, a zielone piłki na zielonej stronie



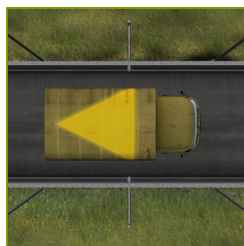
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



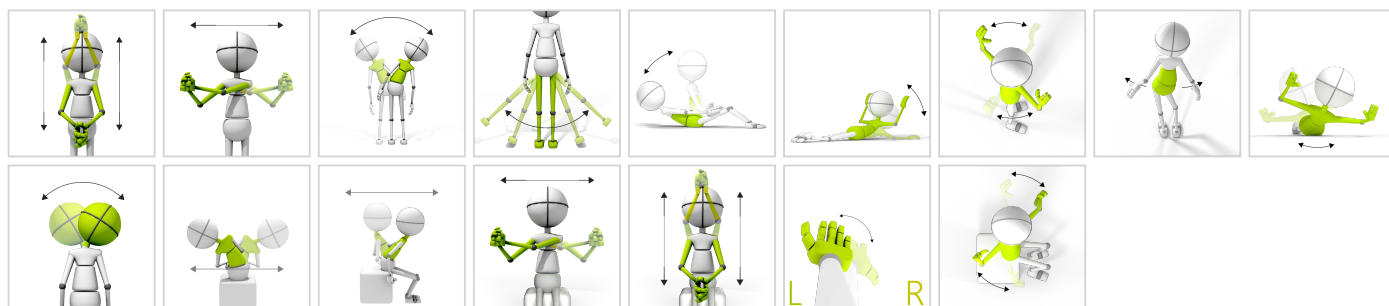
Trudność 1/3	
Czas trwania 30s	Zakres 20% - 80%
Liczba obiektów 4	Rozmiar szczeliny 150%
Prędkości obiektów 100%	



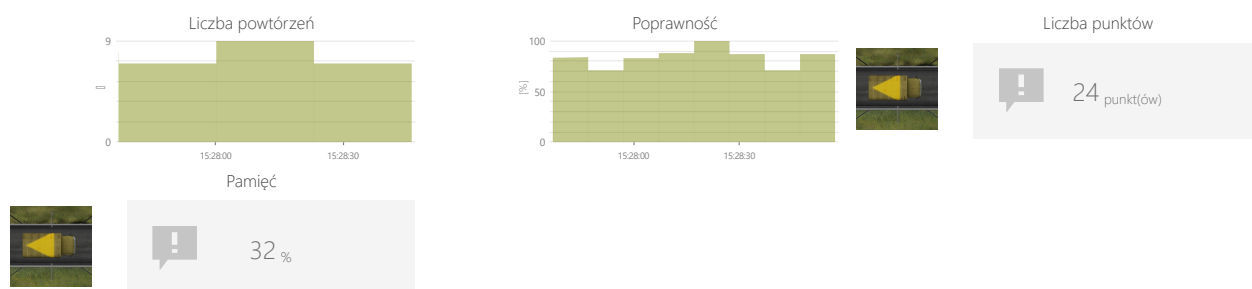
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Opcje

CELE

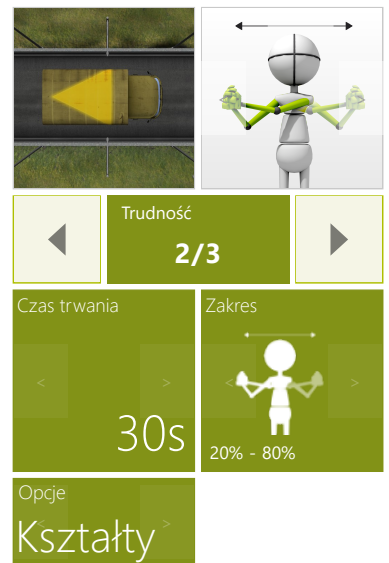
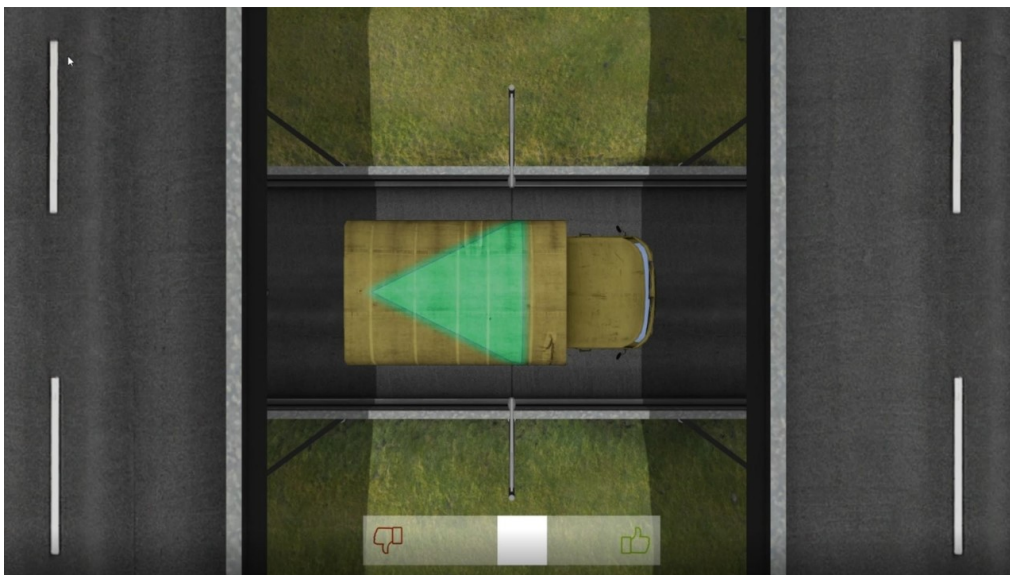
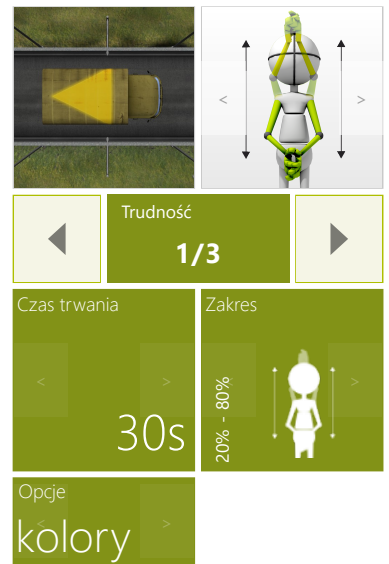
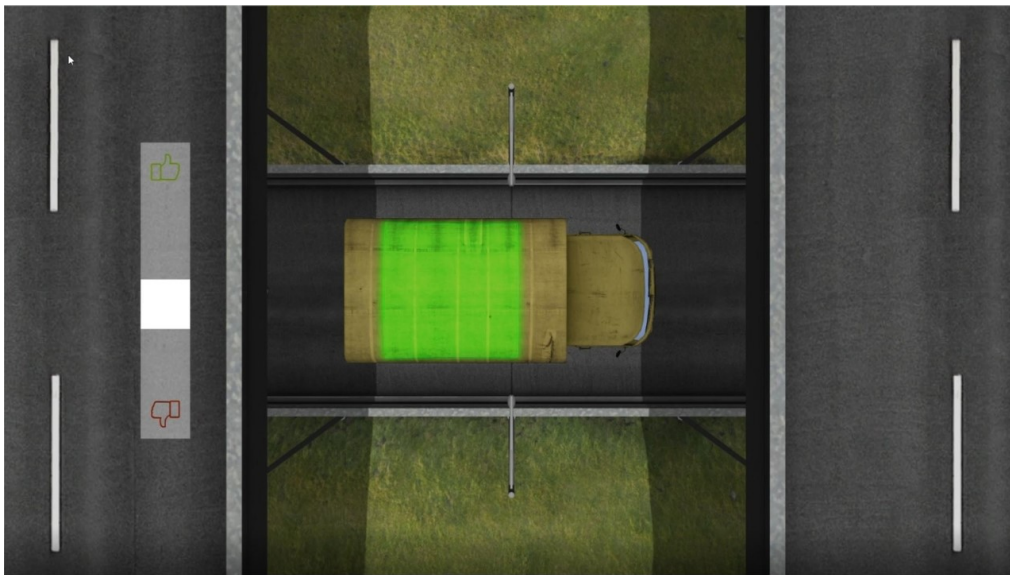
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

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



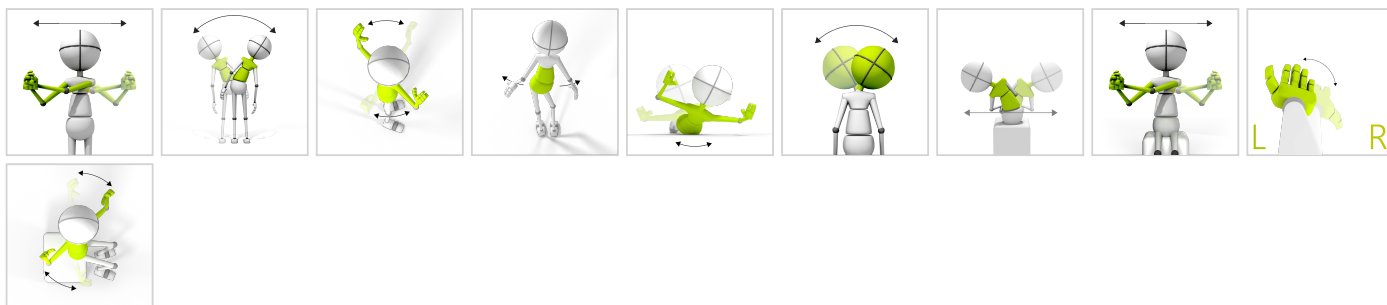


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

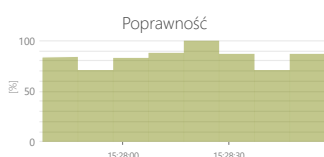
KLONY

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

35 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

29 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

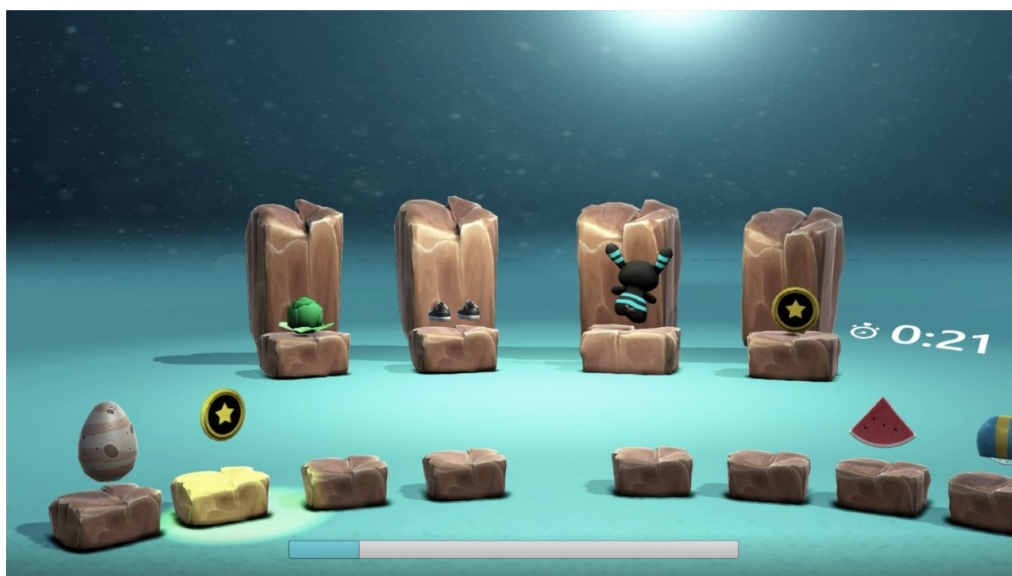
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

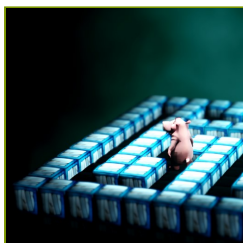
Zaznacz element, który występuje 2 razy



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność	1/3
Czas trwania	90s
Czas minićwiczenia	30s
Zakres	Liczba par
	4
20% - 80%	



ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

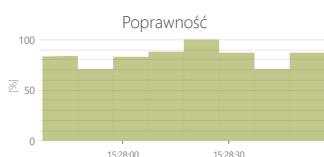
LABIRYNT

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

33 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

11 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

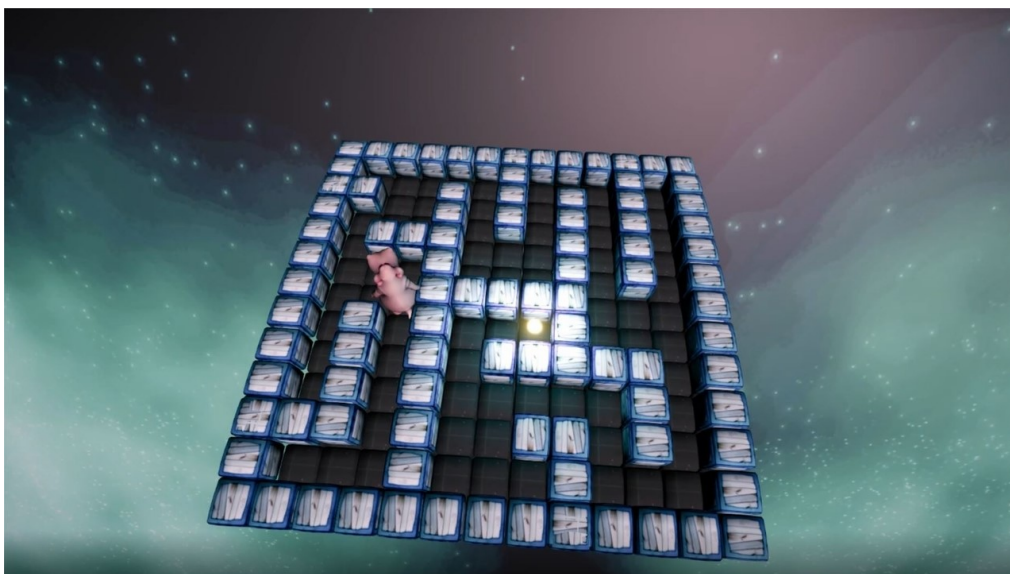
- Zadania logiczne
- Planowane ruchy
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

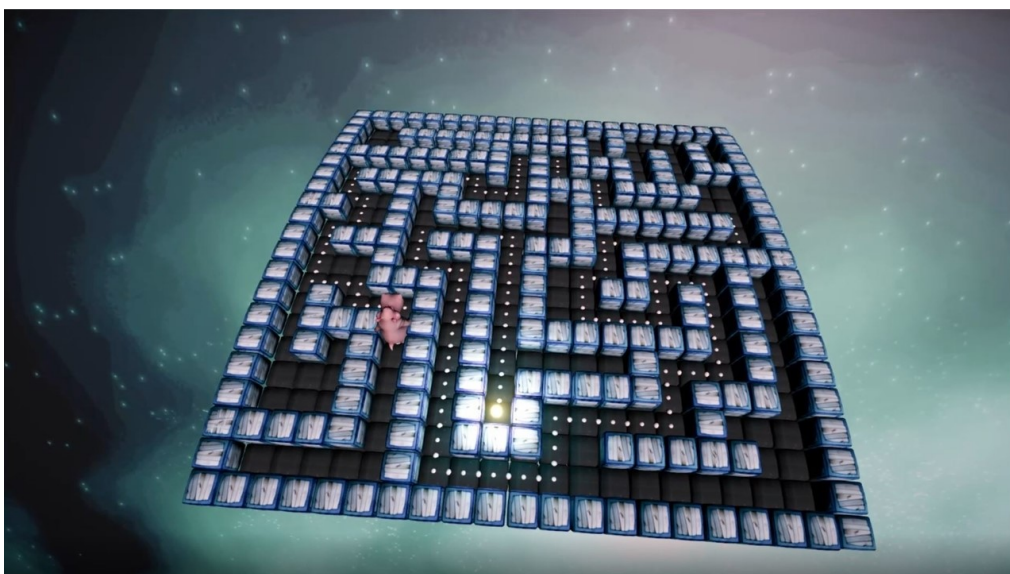
Steruj hipopotamem, żeby dotarł do oznaczonego celu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność	2/4
Czas trwania	90s
Pokaż ścieżkę	Nie
Zakres	30% - 70%
Rozmiar labiryntu	6



Trudność	Inna
Czas trwania	90s
Pokaż ścieżkę	Tak
Zakres	30% - 70%
Rozmiar labiryntu	10