

Trainingshandbuch

Neofect Kliniksoftware

Inhaltsverzeichnis

1. Nutzerinformation	6
1.1. Version der Gebrauchsanleitung und Veröffentlichungsdatum	6
1.2. Copyright	6
2. Informationen Übungsbildschirm	7
3. Button für Einstellungen	9
4. Übungsleitfaden	11
Grill den Fisch	11
Glove & Kids, AROM	11
Fang das Vogelküken	13
Glove & Kids, Koordination	13
Board, Koordination	15
Notruf 112	16
Glove & Kids, Koordination	16
Bienen Baseball	18
Glove & Kids, Koordination	18
Board, Koordination	20
Sushi Zug	22
Glove & Kids, AROM	22
Gestrandet	24
Glove & Kids, Koordination	24
Angeln	26
Glove & Kids, AROM	26
Fliegendes Eichhörnchen	28
Glove, Koordination	28
Flug des Adlers	30
Glove & Kids, Koordination	30
Umblättern	32
Glove & Kids, AROM	32
Schrubb den Boden	34

Glove & Kids, AROM	34
Regenschirm-Lauf	36
Glove & Kids, Timing	36
Dart spielen	38
Glove & Kids, Timing	38
Bitte wenden	40
Glove & Kids, Timing	40
Gewichtheben	42
Glove & Kids, AROM	42
Im Takt	44
Glove, AROM	44
Auf zum Supermarkt	46
Board, Kognition – Visuelle Aufmerksamkeit	46
Blackjack	48
Glove, Kognition – Kalkulation	48
Handliche Saftpresse	51
Glove, AROM	51
Schneeballschlacht	53
Glove & Kids, Koordination	53
Hungrige Hundewelpen	55
Board, AROM	55
Kugel-Labyrinth	57
Board, AROM	57
Backmeister	59
Board, Koordination	59
Fang den Baseball	61
Glove, AROM	61
Tischtennis	63
Glove & Kids, AROM	63
Board, AROM	65
Sternenstaub	66
Board, AROM	66
Rockende Rhythmen	68

Glove & Kids > Kognition – Erinnerung	68
Juwel Pong	70
Glove & Kids, Kognition – Visuelles Tracking	70
Board, Koordination	72
Hochstapler	74
Glove, Timing	74
Fisch treiben lassen	76
Glove, Timing	76
Kleingehacktes	78
Glove & Kids, AROM	78
Flieg das Flugzeug	80
Glove & Kids, Koordination	80
Lock das Kätzchen	82
Glove & Kids, Koordination	82
Socken-Memory	84
Glove, Kognition – Erinnerung	84
Eiserner Falke	86
Board, Koordination	86
Hahn im Korb	88
Glove & Kids, Koordination	88
Flussüberquerung	90
Glove & Kids, Koordination	90
Board, Koordination	92
Hungriger Koi-Karpfen	94
Glove & Kids, Kognition – Visuelles Tracking	94
Schmetterlingsjäger	96
Glove, AROM	96
Fliegenklatsche	98
Glove & Kids, Kognition – Visuelles Tracking	98
Perfekt geschnitten	100
Glove & Kids, Timing	100
Bilder-Puzzle	102
Glove & Kids, Kognition – Räumliche Orientierung	102

Board, Koordination	104
Schatzsuche	105
Glove & Kids, Koordination	105
Board, AROM	107
Wein einschenken	108
Glove, AROM	108
Streiche den Zaun	110
Glove & Kids, AROM	110
Erkenne die Form	112
Glove & Kids, Kognition – Visuelle Diskriminierung	112
Farbabgleich	114
Glove & Kids, Kognition – Farberkennung	114
Board, Kognition – Farberkennung	116
Mathe-Spaß	118
Glove & Kids, Kognition - Kalkulation	118
Ergänze das Bild	120
Glove & Kids, Kognition – Visuelle Geschlossenheit	120
Billard	122
Board, Koordination	122
Knallgelbes U-Boot	124
Glove & Kids, Koordination	124
Board, Koordination	126

1. Nutzerinformation

1.1. Version der Gebrauchsanleitung und Veröffentlichungsdatum

Version	IFU-RSC_C_05312018_de
----------------	-----------------------

Date	31. Mai 2019
-------------	--------------

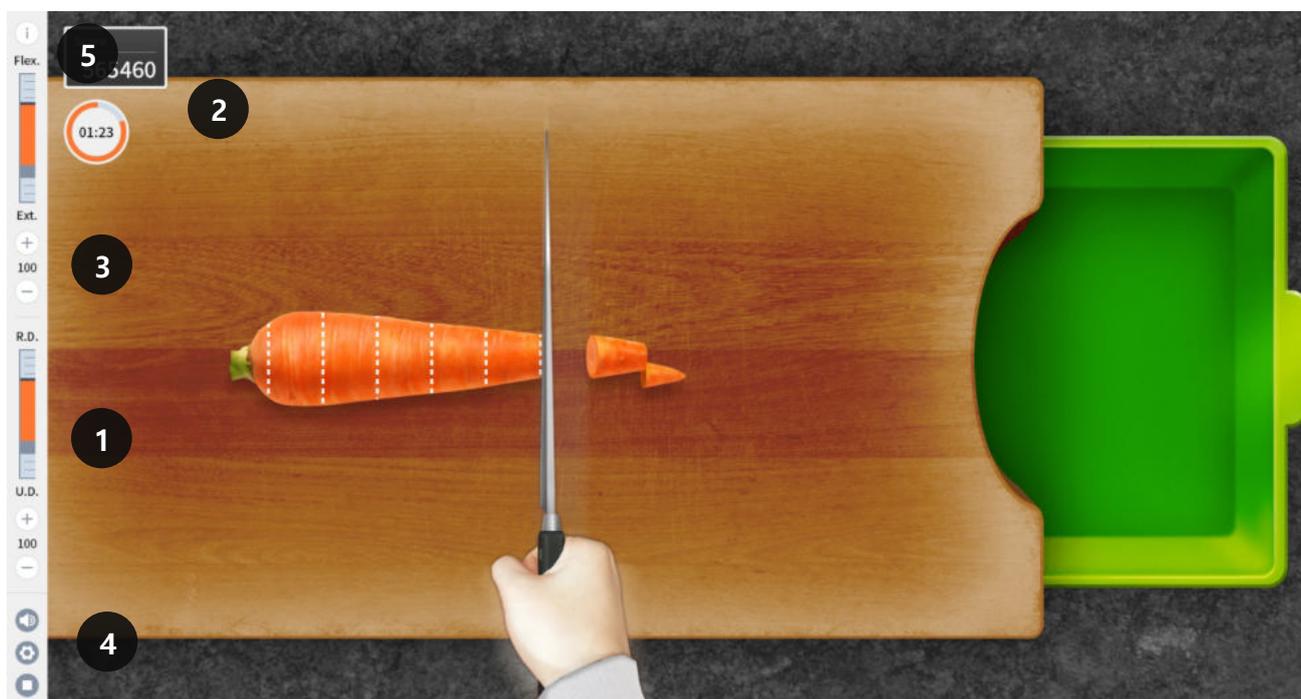
1.2. Copyright

Das Copyright für dieses Handbuch liegt bei NEOFECT (Corporation). Die Benutzung oder Vervielfältigung einzelner Kapitel oder des gesamten Handbuchs ohne vorherige Einwilligung von NEOFECT ist illegal.

2. Informationen Übungsbildschirm

Beginnen Sie mit der Übung, indem Sie auf dem Bildschirm "Information Übung" unten rechts auf **Übung starten** klicken.

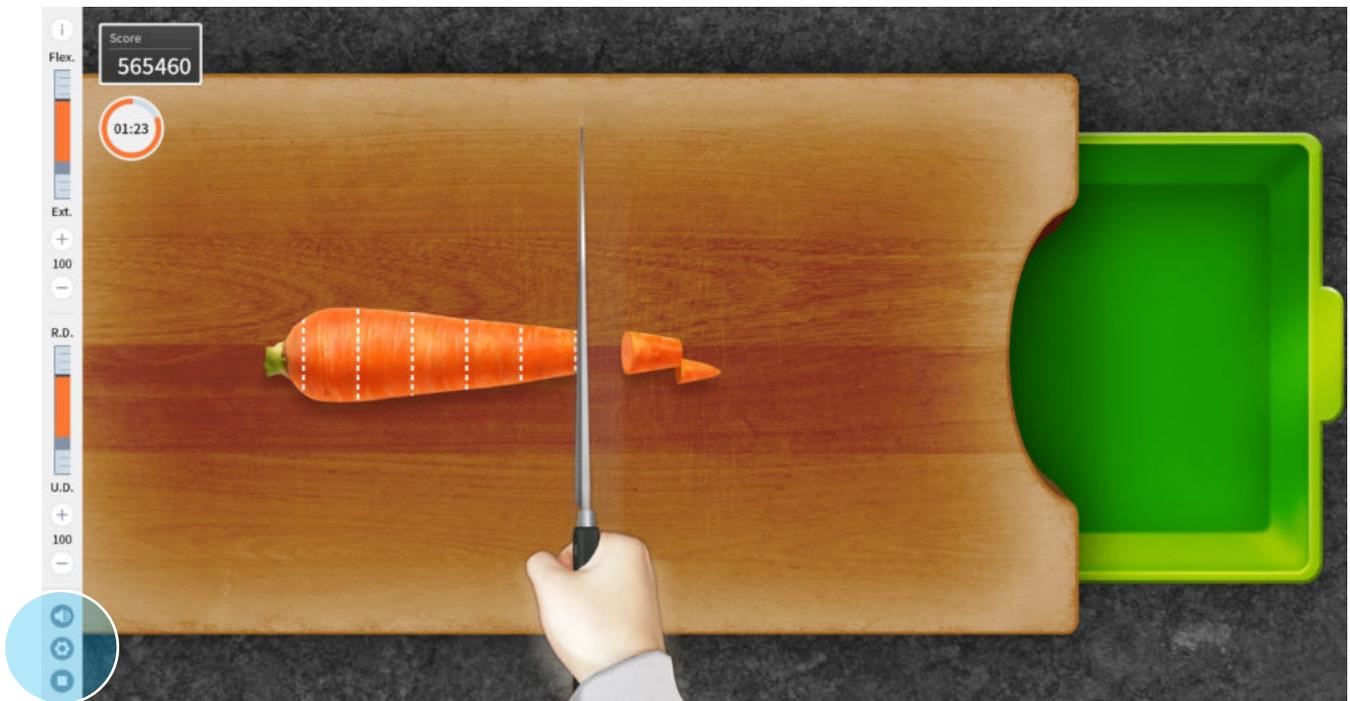
Auf dem Bildschirm jeder Übung befindet sich auf der rechten bzw. linken Seite eine Steuerungsleiste, mit der Sie die erreichten Punkte, Diagramme der Bewegungsreichweite (ROM) in Echtzeit sowie die Funktionseinstellungen einsehen können. Die Platzierung der Steuerungsleisten (rechts / links) ändert sich abhängig davon, ob der Benutzer den Smart Glove an der rechten oder linken Hand trägt.



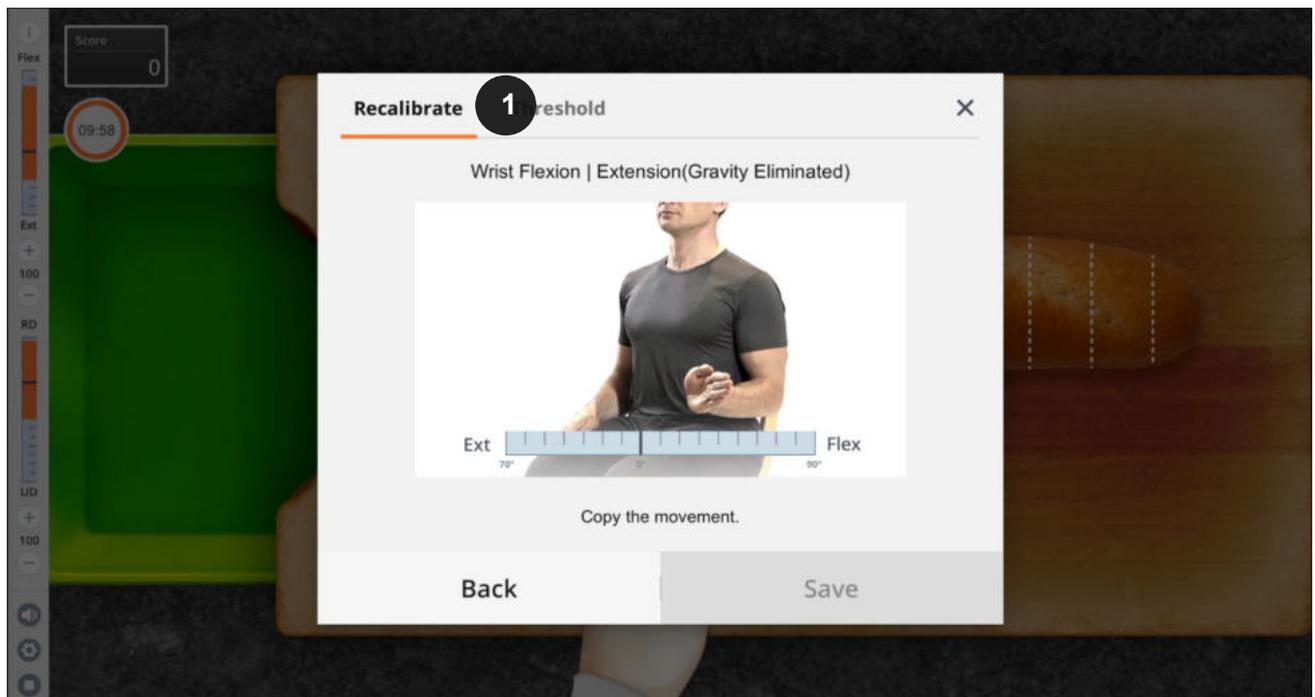
- ① Mithilfe der Steuerungsleiste können Sie Übungsergebnisse, Gesamtdauer der Übung sowie Steuerungseinstellungen kontrollieren.
- ② Zeigt die Übungsergebnisse des Benutzers sowie die Gesamtdauer der Übung an.
- ③ Anzeige der Echtzeitbewegungen des Benutzers in einem ROM-Diagramm. Findet der Benutzer eine bestimmte Bewegung zu schwierig, können Sie die Bewegungsreichweite der Bewegung mithilfe der Tasten "+" bzw. "-" anpassen.
- ④ In diesem Bereich befinden sich Buttons, die während der Übung angeklickt werden können: der Button für **Lautstärke / Stummschaltung**, der **Einstellungen**-Button (ROM zurücksetzen, manuelle ROM-Steuerung, Steuerung Haltedauer) und der **Übung beenden**-Button.
- ⑤ **Information**-Button mit Erläuterungen zum Übungsbildschirm.

3. Button für Einstellungen

Wenn Sie während der Übung auf den **Einstellungen**-Button der Steuerungsleiste klicken, öffnet sich ein Pop-up-Fenster.

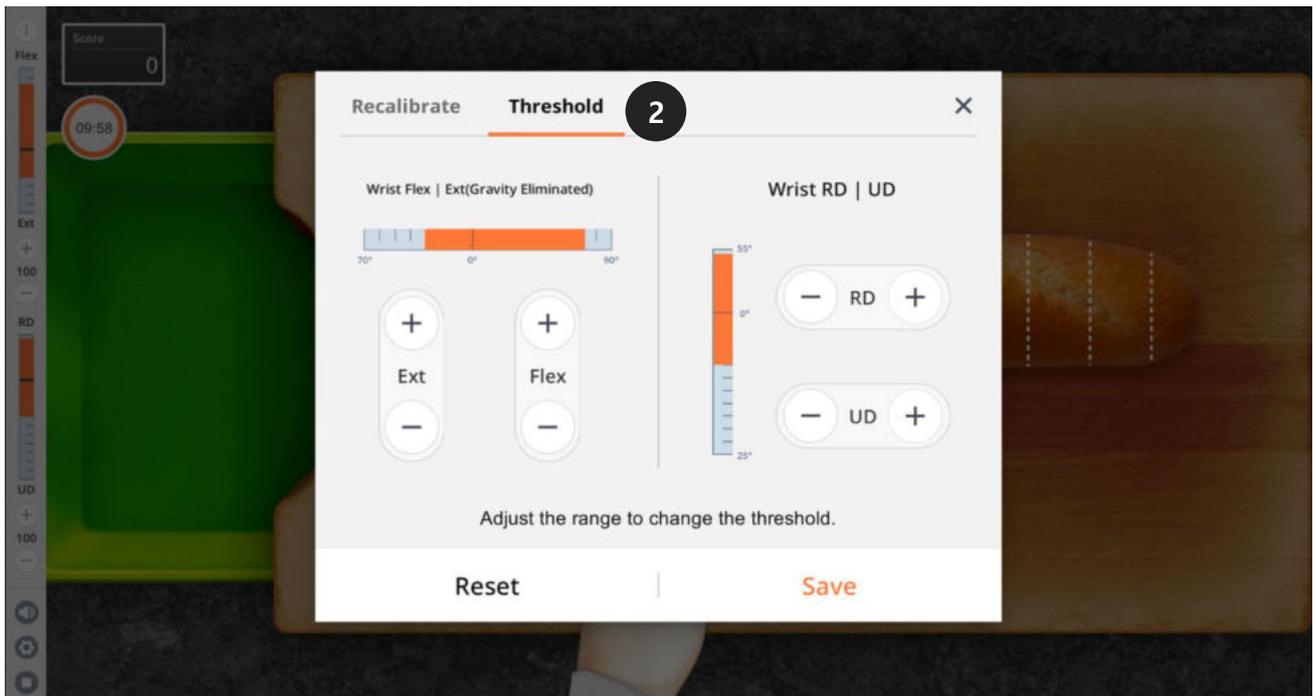


Das Pop-up-Fenster enthält zwei Registrierkarten.



① **Rekalibrieren:** Sie können die zu Übungsbeginn vorgenommene AROM (Active Range of

Motion) zurücksetzen und die Übung mit einer neuen AROM fortführen.

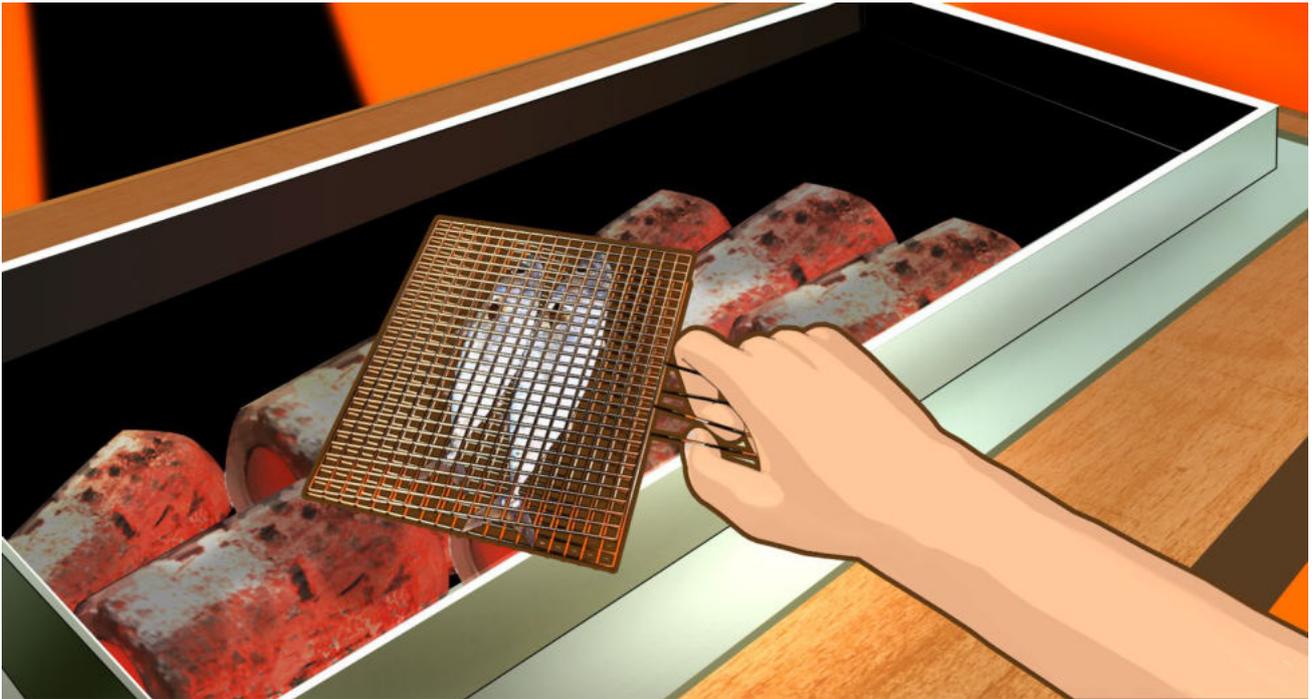


- ② **Schwellenwert:** Mithilfe des Anzeigebalkens können Sie die AROM der Übung manuell für den Benutzer anpassen. Um die eingestellte AROM während der Übung verwenden zu können, klicken Sie auf **Speichern**.

4. Übungsleitfaden

Grill den Fisch

Wenden Sie den Grill, um Ihre Lieben köstlich gebratenen Fisch zu servieren.



Glove & Kids, AROM

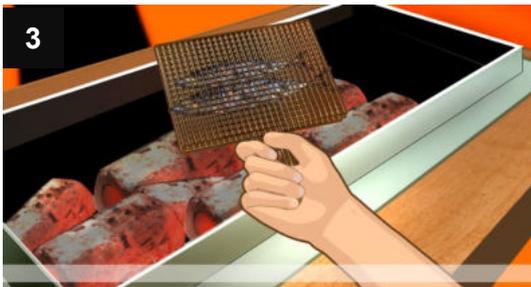
Übungsmethoden



Grillen Sie den Fisch durch die Pronationsbewegung des Unterarms.



Bleiben Sie in dieser Position.



Grillen Sie die andere Seite des Fisches durch die Supinationsbewegung des Unterarms.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

Anzahl Bewegung

Gesamtanzahl ausgeführter Radial- / Ulnardeviationen des Handgelenks

AROM Handgelenk
Radial- / Ulnardeviation

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Fang das Vogelküken

Damit sich das Küken auf der Flucht vor der Katze nicht verletzt, fangen Sie es mit den Flügeln der Vogelmutter auf.



Glove & Kids, Koordination

Übungsmethoden



Mit der Flexion / Extension des Handgelenks (schwerkraftunabhängig) können Sie die Vogelmutter nach links der rechts bewegen

PROM Vergleich

- Level 1 Vogelbewegung entspricht 1/6 der Patientenbewegung
- Level 2 Vogelbewegung entspricht 1/8 der Patientenbewegung
- Level 3 Vogelbewegung entspricht 1/10 der Patientenbewegung



Die Position der Vogelmutter verändert sich abhängig vom Winkel.



Fangen Sie das Küken sicher auf, indem Sie die Vogelmutter richtig positionieren.

Level-Aufbau

Level 1	Hintergrund mit geringer visueller Komplexität, 2 Küken springen
Level 2	Hintergrund mit hoher visueller Komplexität, 2 Küken springen
Level 3	Hintergrund mit geringer visueller Komplexität, 4 Küken springen
Level 4	Hintergrund mit hoher visueller Komplexität, 4 Küken springen
Level 5	Hintergrund mit geringer visueller Komplexität, 6 Küken springen
Level 6	Hintergrund mit hoher visueller Komplexität, 6 Küken springen

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
AROM Handgelenk Flexion / Extension (schwerkraftunabhängig)	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Board, Koordination

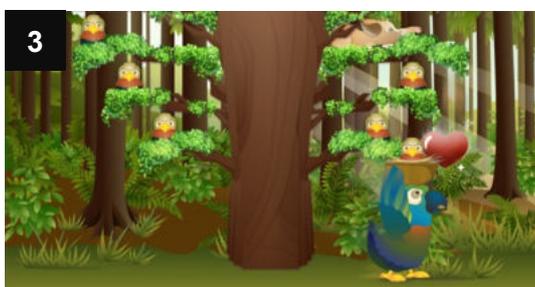
Übungsmethoden



Bestimmen Sie die Position der Vogelmutter, indem Sie den Griff des Boards nach links und rechts bewegen.



Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto häufiger springt das Küken herunter.



Fangen Sie das Küken sicher auf, indem Sie die Vogelmutter richtig positionieren.

Level-Aufbau

Level 1 Ein Küken springt alle 5 Sekunden

Level 2 Ein Küken springt alle 5 Sekunden

Level 3 Ein Küken springt alle 3 Sekunden

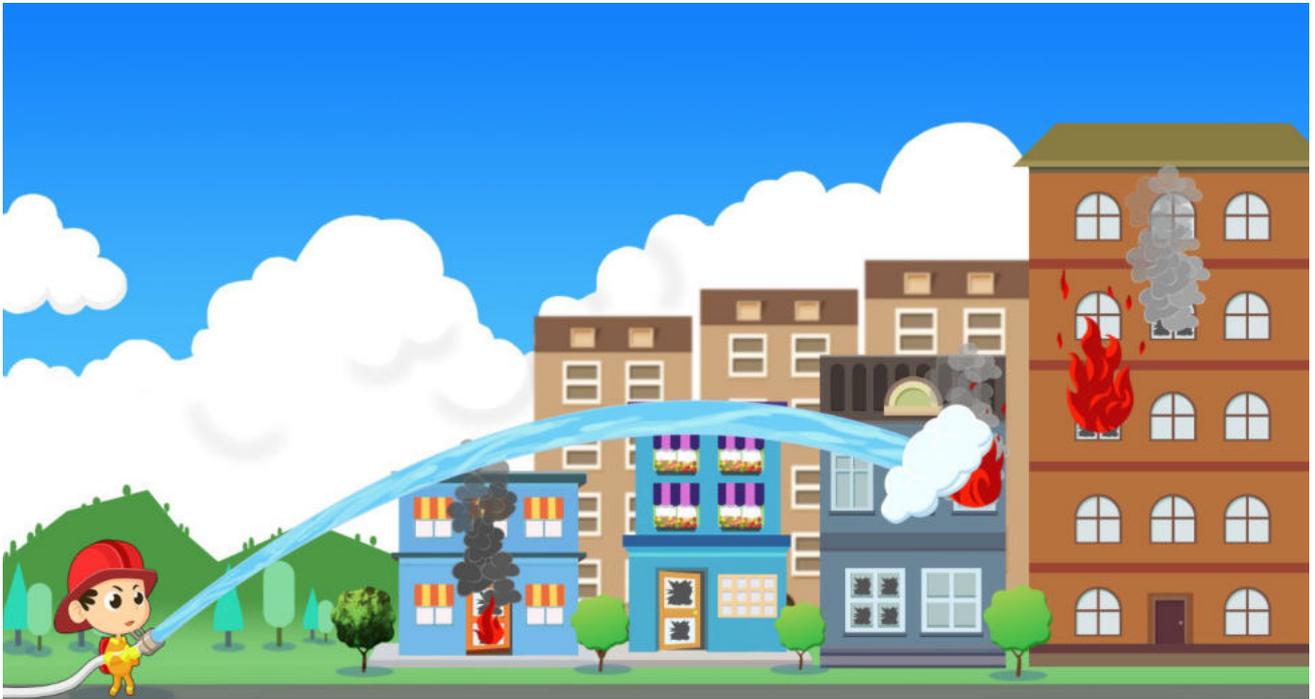
Übungsergebnisse

Punkte Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung Gesamtdauer der Übung

Notruf 112

Schließen Sie sich heldenhaft der Feuerwehr an und retten Sie den Ort, bevor er von den Flammen verschlungen wird.



Glove & Kids, Koordination

Übungsmethoden



Machen Sie das Feuer ausfindig.



Regulieren Sie mit der Flexion / Extension des Handgelenks den Wasserstrahl, um die Flammen zu löschen.



Zielen Sie und bleiben Sie in dieser Position, bis das Feuer gelöscht ist!

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

AROM Handgelenk
Flexion / Extension

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Bienen Baseball

Werden Sie zu einer Honigbiene, die von einer Karriere als Baseball-Spieler träumt, und treffen Sie den auf Sie zufliegenden Baseball.

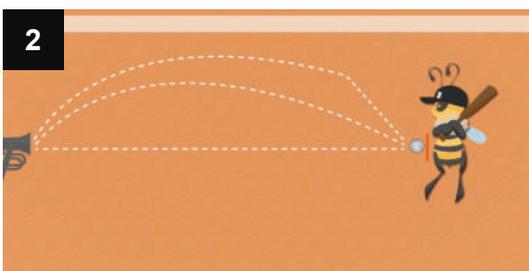


Glove & Kids, Koordination

Übungsmethoden



Bewegen Sie die Biene mit der Extension des Handgelenks nach oben. Mit der Flexion des Handgelenks fliegen Sie die Biene nach unten.



Die 'Curveballs' (bogenförmig geworfene Bälle) verändern sich abhängig vom Level.

3



Bringen Sie die Biene in Position, um den Ball zu schlagen.

Level-Aufbau

Level 1 Eine Wurfart ('Fastball' – schneller Ball)

Level 2 Zwei Wurfarten ('Fastball', 'Curveball')

Level 3 Drei Wurfarten ('Fastball', 'Curveball', 'Breaking ball' – ausbrechender Ball)

Übungsergebnisse

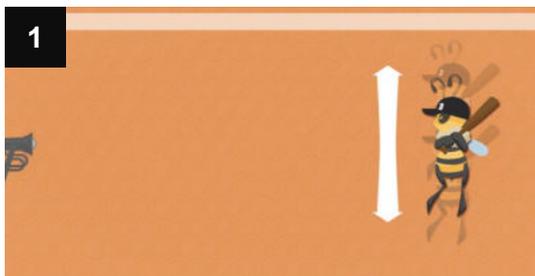
Punkte Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung Gesamtdauer der Übung

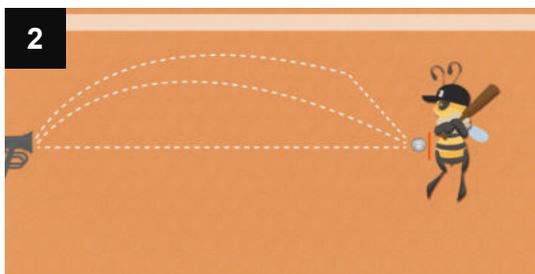
AROM Handgelenk Flexion / Extension Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Board, Koordination

Übungsmethode



Bewegen Sie den Griff des Boards nach oben, fliegt auch die Biene nach oben. Bewegen Sie den Griff nach unten, fliegt die Biene nach unten.



Der Ball fliegt auf 3 verschiedene Arten: geradeaus, bogenförmig und in einer ausbrechenden Linie.



Verändern Sie die Position der Biene, indem Sie den Zielort des Balls vorhersehen.

Level-Aufbau

Level 1	1 Wurfart (geradeaus)
Level 2	2 Wurfarten (geradeaus, bogenförmig)
Level 3	3 Wurfarten (geradeaus, bogenförmig, ausbrechend)

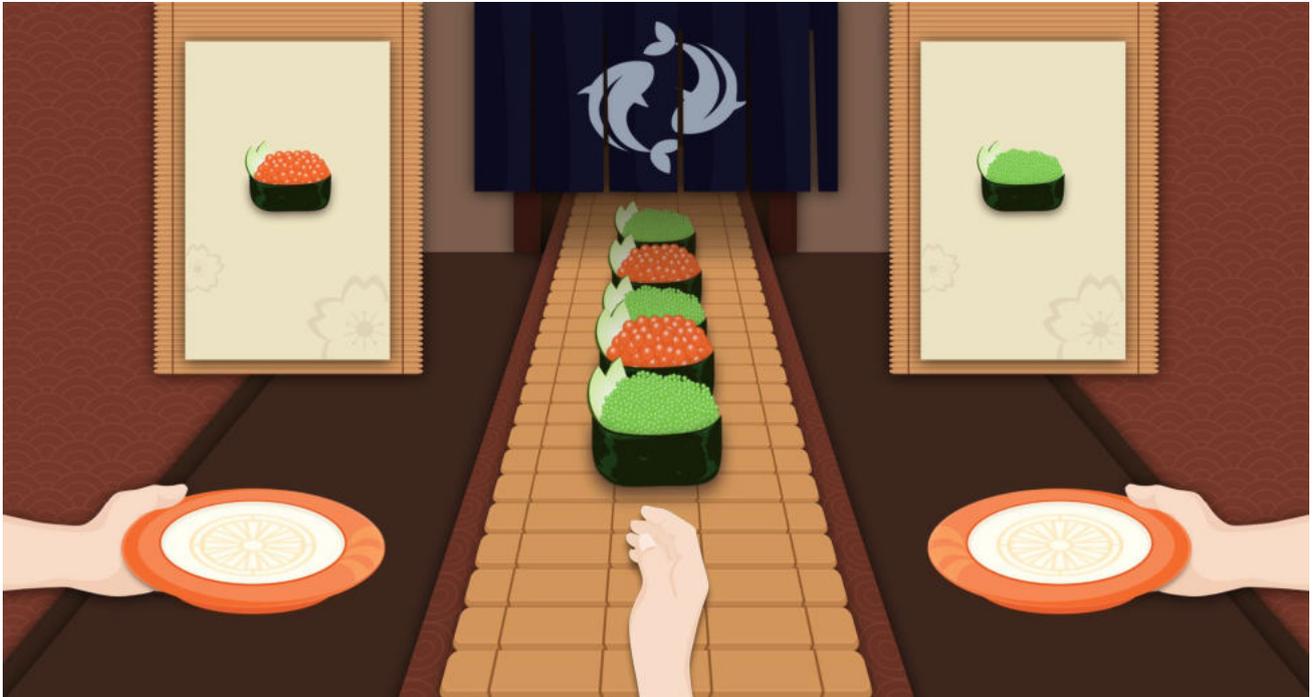
Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung

Erfolgsrate	Gesamtanzahl getroffener Bälle im Vergleich zu generierten Bällen
Zurückgelegte Distanz	Summe der insgesamt auf dem Board zurückgelegten Bewegungsstrecke (m) während der Übung
Vertikale AROM	Reichweite vertikaler Bewegungen während der Übung
Erfolgsrate pro Bereich	Nach Bereich kategorisierte Erfolgsrate

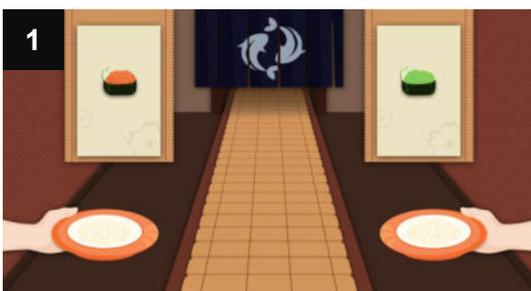
Sushi Zug

Servieren Sie als Mitarbeiter eines beliebten Sushi-Restaurants das Sushi nach Bestellwunsch.



Glove & Kids, AROM

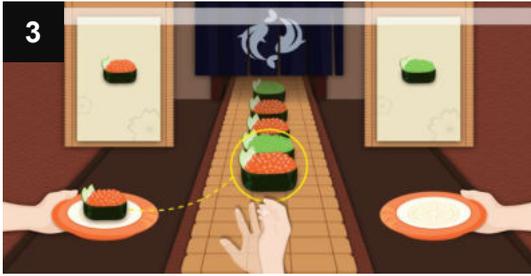
Übungsmethoden



Sehen Sie sich die Sushi-Bestellungen auf der linken und rechten Seite an.



Sie können das Sushi mit der Pronation / Supination des Unterarms auf dem linken oder rechten Teller platzieren.



Das von Ihnen ausgewählte Sushi wird zur linken oder rechten Seite hin serviert.

Level-Aufbau

Level 1	1 bestellte Sushi-Art pro Menü
Level 2	2 bestellte Sushi-Arten pro Menü
Level 3	3 bestellte Sushi-Arten pro Menü
Level 4	4 bestellte Sushi-Arten pro Menü
Level 5	5 bestellte Sushi-Arten pro Menü

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
Erfolgsrate	Verhältnis korrekter Ausgabe zu Bestellungen
AROM Unterarm Pronation / Supination	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

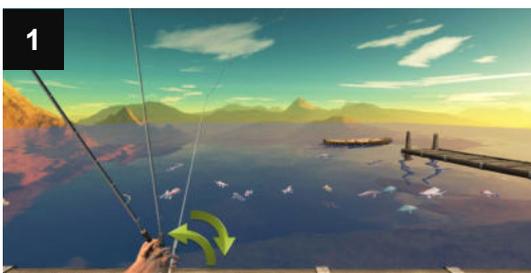
Gestrandet

Erleben Sie den Nervenkitzel des Fischens. Setzen Sie Ihre Fähigkeiten ein, um den größten Fisch zu fangen.



Glove & Kids, Koordination

Übungsmethoden



Werfen Sie mit der Radial- & Ulnardeviation die Angelschnur aus.



Die Geschwindigkeit der Handgelenksbewegung bestimmt, wie weit die Leine ausgeworfen wird. Größere Fische kann man in größerer Entfernung fangen.



Beißt ein Fisch an, holt man ihn ein, indem man den Winkel des Handgelenks so steuert, dass die Leine weder zu straff noch zu locker ist (der Status der Angelschnur wird mithilfe der Messleiste angezeigt).

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

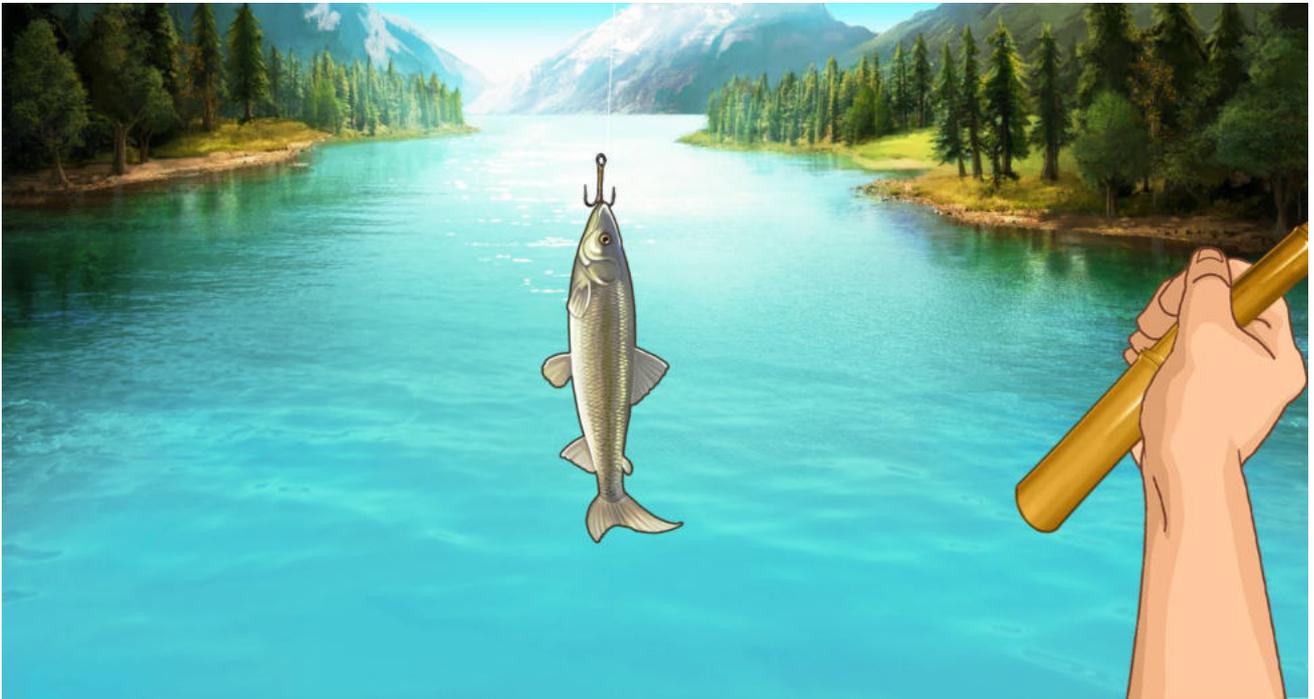
Gesamtdauer der Übung

AROM Handgelenk
Radial- / Ulnardeviation

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Angeln

Werfen Sie die Angelleine in einem See aus, von dem man sagt, dass man hier mehr als nur Fische aus dem Wasser zieht.



Glove & Kids, AROM

Übungsmethoden



Werfen Sie die Leine durch Flexion des Handgelenks aus.



Bleiben Sie in dieser Position.



Um den Fisch zu fangen, halten Sie nach der Extension des Handgelenks die Position für die vorgegebene Zeit.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

Anzahl Bewegung

Gesamtanzahl ausgeführter Flexionen / Extensionen des Handgelenks

AROM Handgelenk
Flexion / Extension

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

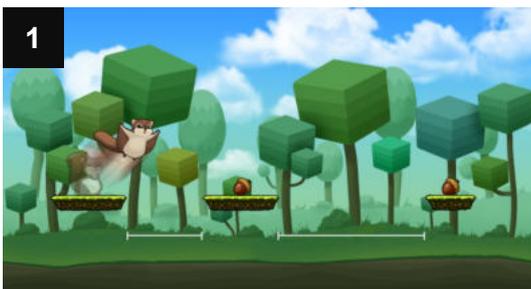
Fliegendes Eichhörnchen

Öffnen und schließen Sie die Finger, um das Eichhörnchen nach oben und unten zu bewegen.

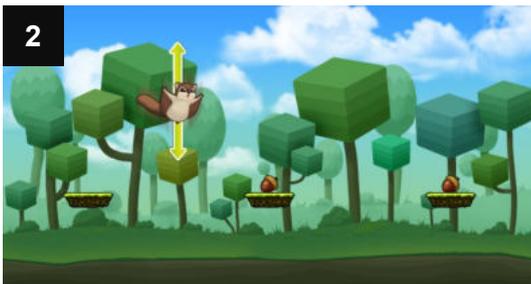


Glove, Koordination

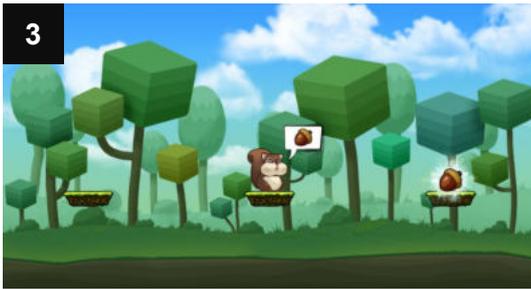
Übungsmethoden



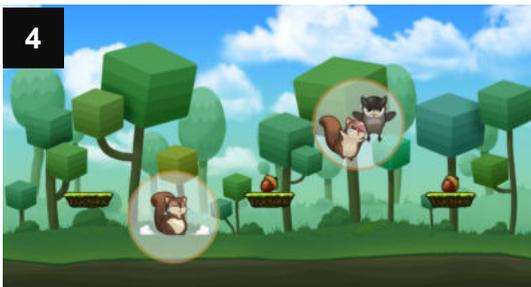
Sobald die AROM der Fingerextension über 1/2 ist, springt das fliegende Eichhörnchen von der Plattform ab.



Sobald das Eichhörnchen in der Luft ist, können Sie es mit der Flexion / Extension der Finger auf- und abfliegen lassen.



Bleiben Sie sich nicht zu lange auf einer Landeplattform, da sie dadurch weniger Punkte erhalten.



Aufgepasst! Weichen Sie den Eulen aus.

Level-Aufbau

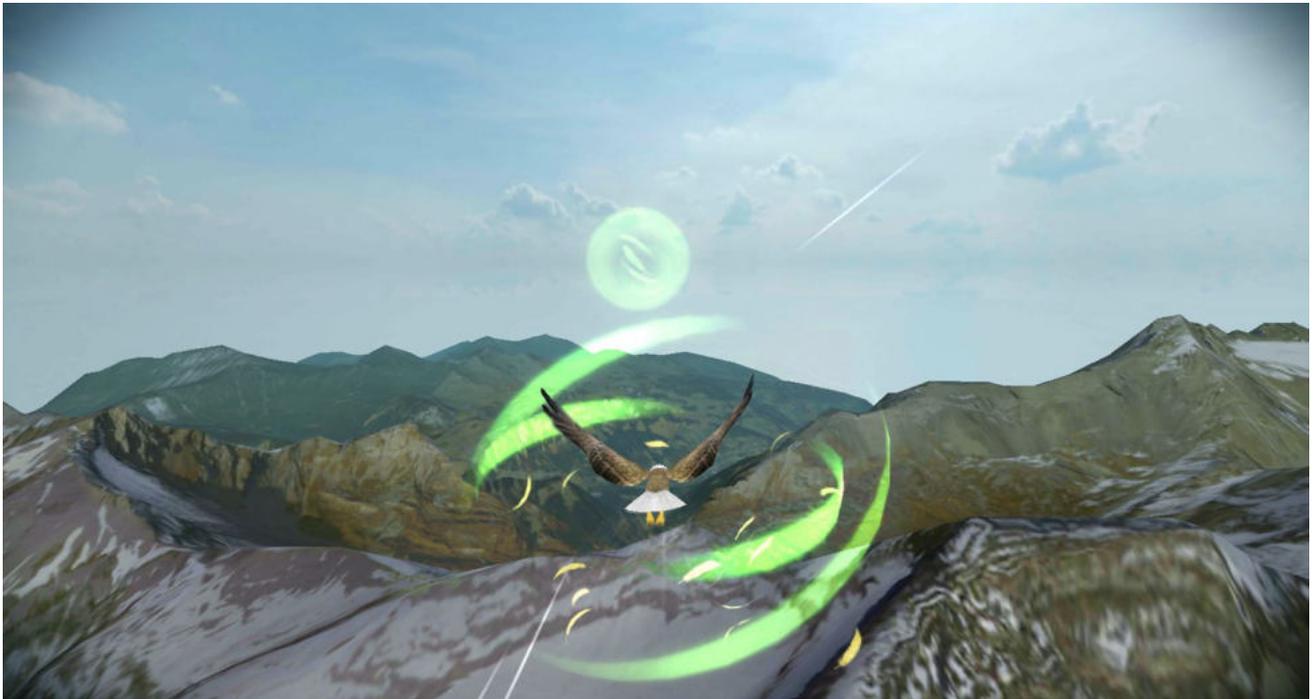
Level 1	Der Abstand zwischen den Plattformen ist kurz und es erscheinen keine Hindernisse.
Level 2	Der Abstand zwischen den Plattformen ist größer und es erscheinen Hindernisse.

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
AROM Finger Flexion / Extension	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

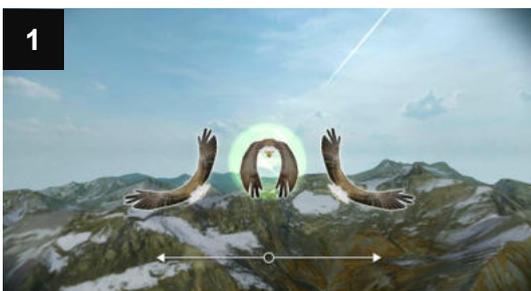
Flug des Adlers

Bewegen Sie Ihr Handgelenk nach oben und unten sowie von einer Seite zur anderen, um den Adler durch die Himmelskörper zu steuern.



Glove & Kids, Koordination

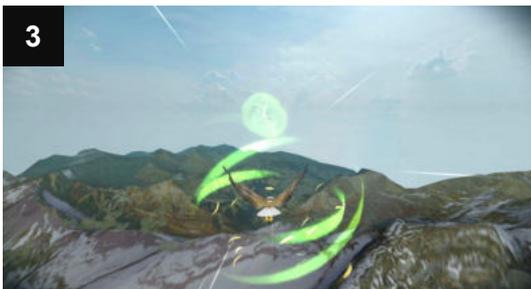
Übungsmethoden



Fliegen Sie mit der Flexion / Extension des Handgelenks (schwerkraftunabhängig) den Adler nach links und rechts.



Mit der Radial- / Ulnardeviation fliegen Sie den Adler nach unten und oben.



Fliegen Sie durch so viele Himmelskörper wie möglich!

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

AROM Handgelenk
Flexion / Extension
(schwerkraftunabhängig)

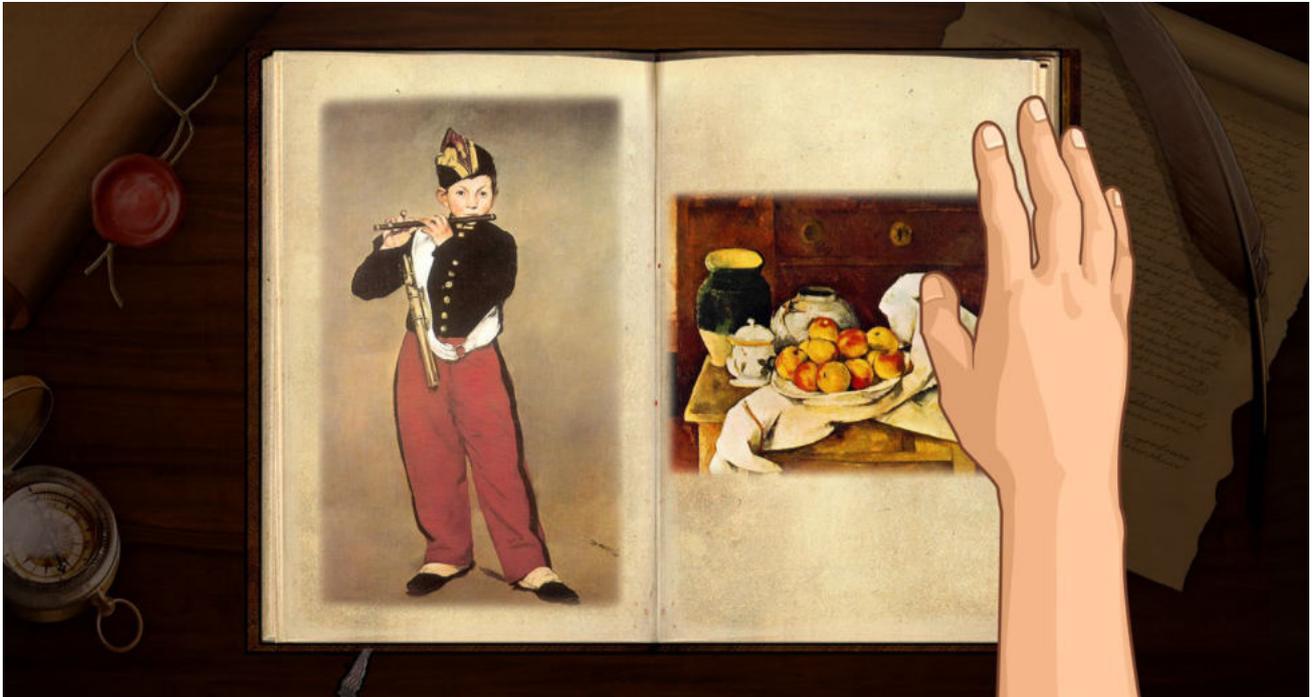
Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

AROM Handgelenk
Radial- / Ulnardeviation

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Umblättern

Drehen Sie Ihre Handfläche nach oben und unten, um die Seite umzublättern.



Glove & Kids, AROM

Übungsmethoden



Positionieren Sie mit der Supinationsbewegung des Unterarms Ihre Hand unter der Buchseite.



Bleiben Sie in dieser Position.



Nachdem Sie die Seite mit der Pronationsbewegung des Unterarms umgeblättert haben, bleiben Sie für die vorgegebene Zeit in dieser Position.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

Anzahl Bewegung

Gesamtanzahl ausgeführter Pronations- / Supinationsbewegungen des Unterarms

AROM Unterarm
Pronation / Supination

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Schrubb den Boden

Schließe dich der Schüleraufsicht an und lasse das Graffiti deiner Klassenkameraden vom Boden verschwinden.



Glove & Kids, AROM

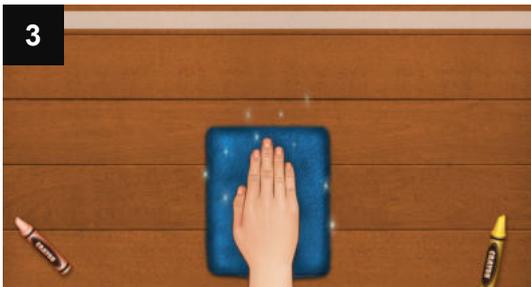
Übungsmethoden



Folgen Sie den Pfeilen und bewegen Sie das Handgelenk mithilfe der Radial- bzw. Ulnardeviation.



Wiederholen Sie die Bewegung.



So sauber kann ein Boden aussehen!

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

Anzahl Bewegung

Gesamtanzahl ausgeführter Radial- / Ulnardeviationen des Handgelenks (schwerkraftunabhängig)

AROM Handgelenk
Radial- / Ulnardeviation
(schwerkraftunabhängig)

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Regenschirm-Lauf

Retten Sie den Unglücklichen, der in eine unbekannte Welt hineingestürzt ist.



Glove & Kids, Timing

Übungsmethoden



Um mit der Figur zu springen, benutzen Sie die Extension des Handgelenks.



Sammeln Sie die Münzen, Karten und Wolken.



Durch das Aufsammeln einer Wolke können Sie fliegen.

Level-Aufbau

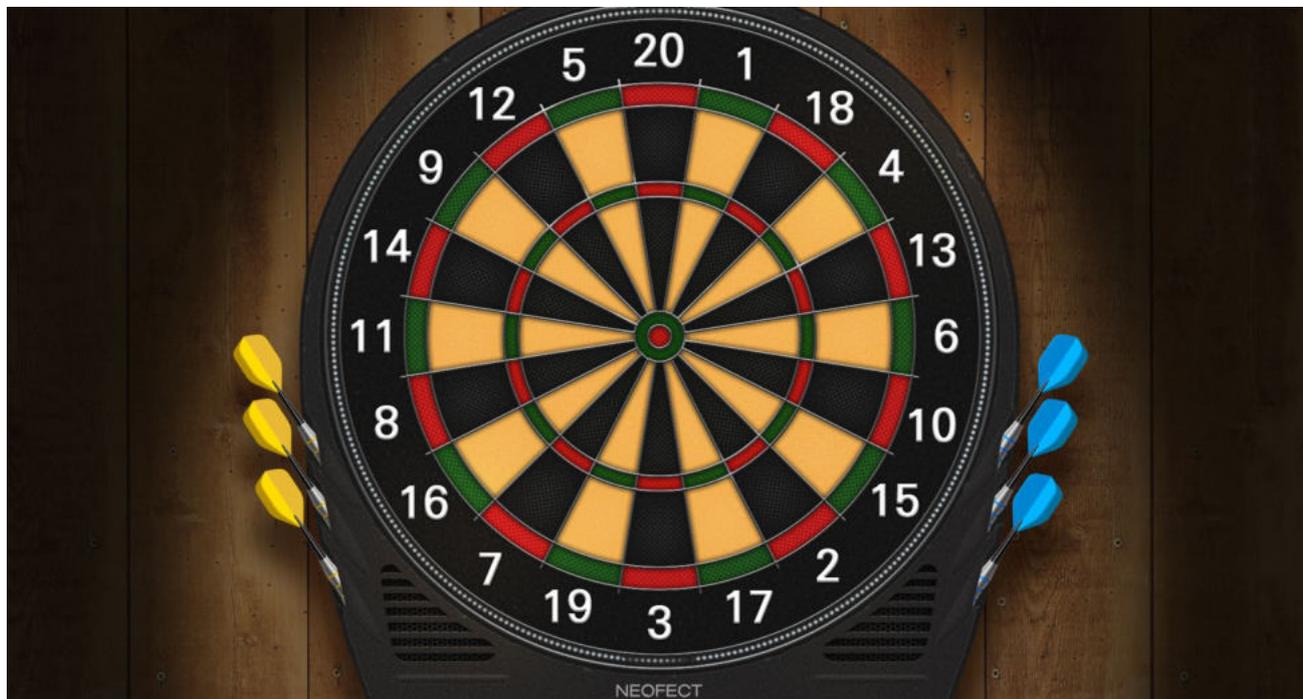
Level 1	2 Klippen erscheinen
Level 2	11 Klippen erscheinen, 2 Geländestufen
Level 3	24 Klippen erscheinen, 2 Geländestufen

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
Anzahl Bewegung	Gesamtanzahl ausgeführter Flexionen / Extensionen des Handgelenks
AROM Handgelenk Flexion / Extension	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

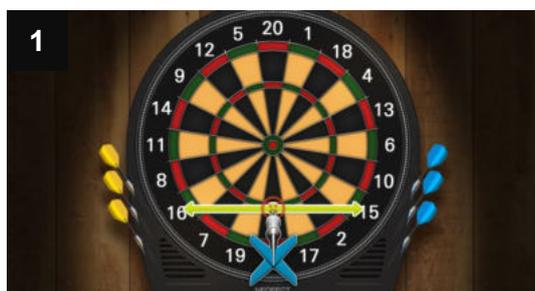
Dart spielen

Versuchen Sie einen Punktestand von 0 zu erzielen, indem Sie die von Ihnen geworfenen Punkte von den vorgegebenen Punkten des Levels abziehen.



Glove & Kids, Timing

Übungsmethoden



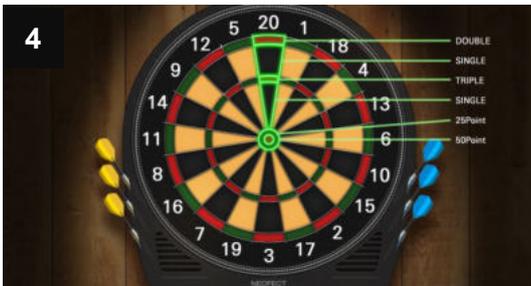
Stoppen Sie die Bewegung des Dartpfeils mit der Flexion des Handgelenks.



Die AROM der Handgelenksexension bestimmt die Wurfrichtung des Dartpfeils.



Sobald die Wurfrichtung feststeht, werfen Sie den Dart mit der Flexion des Handgelenks.



Zielen Sie auf unterschiedliche Bereiche, um die von Ihnen benötigten Punkte zu bekommen.

Level-Aufbau

Level 1	Es gilt den Punktestand von 301 auf 0 zu senken. Sie müssen genau 0 erzielen – unterschreiten Sie die 0 nicht.
Level 2	Es gilt den Punktestand von 501 auf 0 zu senken. Sie müssen genau 0 erzielen – unterschreiten Sie die 0 nicht.
Level 3	Es gilt den Punktestand von 701 auf 0 zu senken. Sie müssen genau 0 erzielen – unterschreiten Sie die 0 nicht.

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
AROM Handgelenk Flexion / Extension	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Bitte wenden

Achten Sie als Chefkoch eines 5-Sterne-Hotels darauf, dass das Essen nicht in der Pfanne anbrennt.



Glove & Kids, Timing

Übungsmethoden



Um zu erkennen, wann Sie wenden müssen, behalten Sie die Garleiste unten auf dem Bildschirm im Auge.



Sobald weißer Rauch auftritt, wenden Sie das Essen mit der Radial- / Ulnardeviation des Handgelenks.



Sind Sie zu spät, brennt das Essen an.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Training Results

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

Anzahl Bewegung

Gesamtanzahl ausgeführter Radial- / Ulnardeviationen des Handgelenks

AROM Handgelenk
Radial- / Ulnardeviation

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Gewichtheben

Verteidigen Sie als nationaler olympischer Gewichtheber Ihren Stolz und gewinnen Sie eine Goldmedaille bei den Olympischen Spielen.



Glove & Kids, AROM

Übungsmethoden



Stemmen Sie die Gewichte mit der Extension des Handgelenks. Die Übung wird beendet, falls es Ihnen nicht gelingt, die Gewichte innerhalb von 5 Sekunden zu heben.



Halten Sie die Position, so lange Sie können.



Lassen Sie das Gewicht fallen, müssen Sie es innerhalb von 5 Sekunden wieder hochheben, um sich mit Ihrem vorherigen Set zu messen.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

Anzahl Bewegung

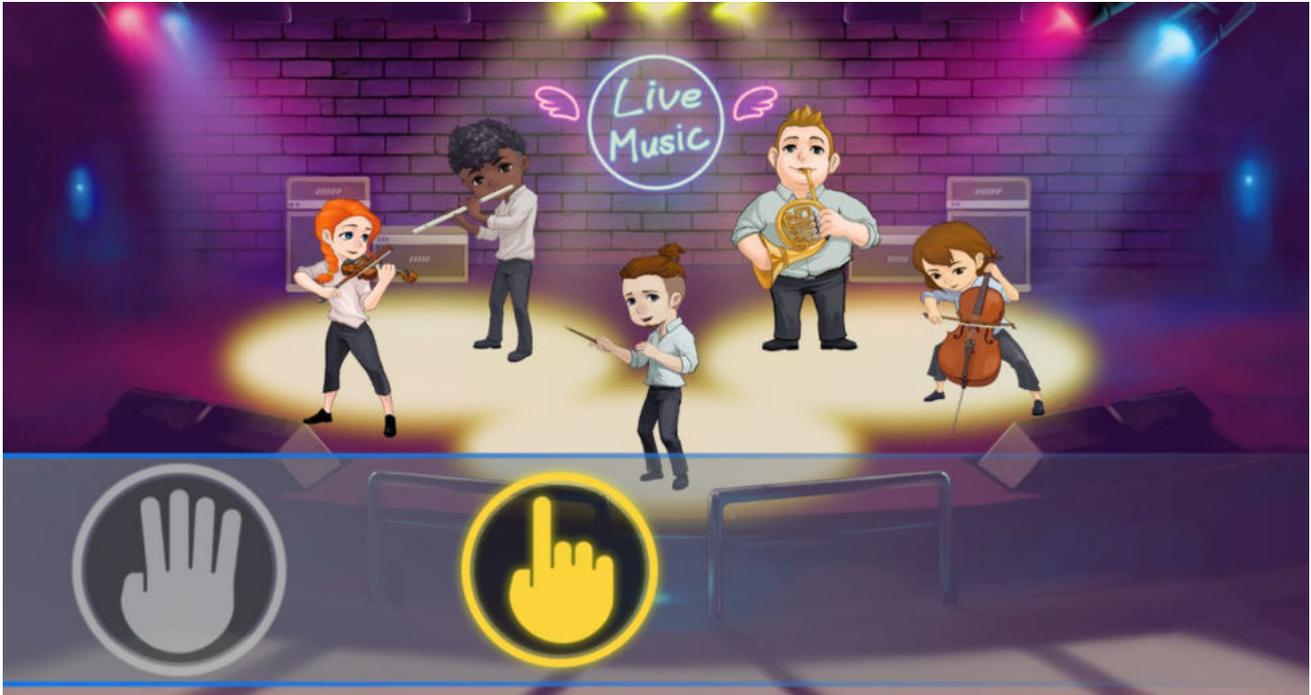
Gesamtanzahl ausgeführter Flexionen / Extensionen des Handgelenks

AROM Handgelenk
Flexion / Extension

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Im Takt

Dirigieren Sie eine Band bei einem Live-Auftritt. Aller Anfang ist schwer, aber es wartet das große Finale.



Glove, AROM

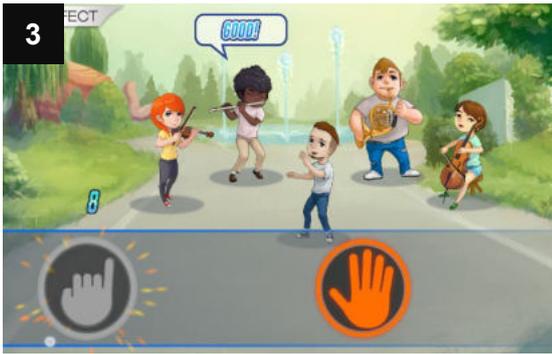
Übungsmethode



Es wird regelmäßig eine Handvorgabe erstellt, die sich langsam bis zum seitlichen Ende des Bildschirms bewegt. Um Punkte zu erhalten, imitieren Sie die vorgegebene Handform.



Innerhalb der verschiedenen Schwierigkeitsstufen erscheinen diverse Handvorgaben.



Sind Sie anhaltend erfolgreich, freuen sich die Musiker, da so mehr Punkte erzielt werden.

Level-Aufbau

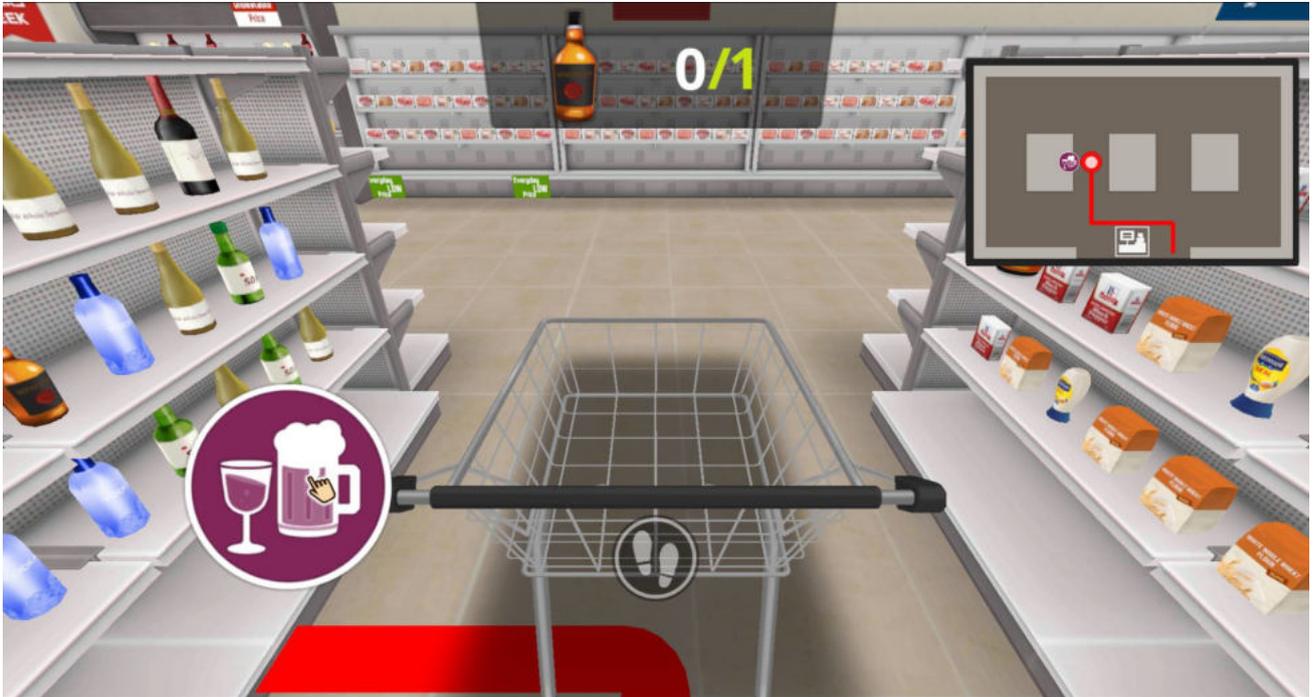
Level 1	Übung erfolgt mit 2 Arten von Handvorgaben.
Level 2	Übung erfolgt mit 3 Arten von Handvorgaben.
Level 3	Übung erfolgt mit 6 Arten von Handvorgaben.
Level 4	Übung erfolgt mit 9 Arten von Handvorgaben.
Level 5	Übung erfolgt mit 11 Arten von Handvorgaben.
Level 6	Übung erfolgt mit 15 Arten von Handvorgaben.

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
AROM einzelne Finger	Reichweite der AROM pro Finger.
Erfolgsrate	Anzahl erfolgreich imitierter Handvorgaben im Vergleich zu vorgegebenen Handvorgaben.

Auf zum Supermarkt

Sie erwarten für den Feiertag Besuch. Kaufen Sie im Supermarkt Zutaten für ein Festmahl ein.



Board, Kognition – Visuelle Aufmerksamkeit

Übungsmethoden



Bewegen Sie den Einkaufswagen mithilfe der unten eingeblendeten Richtungspfeile.



Sobald Sie bei Ihrem Zielregal angekommen sind, wird ein Regal-Button angezeigt. Platzieren Sie den Zeiger über den Button, um in das Regal zu schauen.



Vorwiegendes Ziel dieser Übung ist es, dass Sie alle benötigten Produkte in den Einkaufswagen legen können.



Die Punkte für die im Einkaufswagen befindlichen Produkte werden berechnet, sobald entweder die Zeit abgelaufen ist oder das Symbol für die Kasse angeklickt wird.

Level-Aufbau

Level 1	Die benötigten Artikel erscheinen in der Mitte.
Level 2	Die benötigten Artikel erscheinen außerhalb der Mitte.
Level 3	Die benötigten Artikel erscheinen außerhalb der Mitte.
Level 4	Die benötigten Artikel erscheinen außerhalb der Mitte.
Level 5	Die benötigten Artikel erscheinen außerhalb der Mitte.

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
Erfolgsrate pro Bereich	Erfolgsrate ausgewählter Zielartikel pro Bereich.
Durchschnittliche Reaktionszeit	Durchschnittlich benötigte Zeit, um Objekt nach Betreten der Regale aufzunehmen.

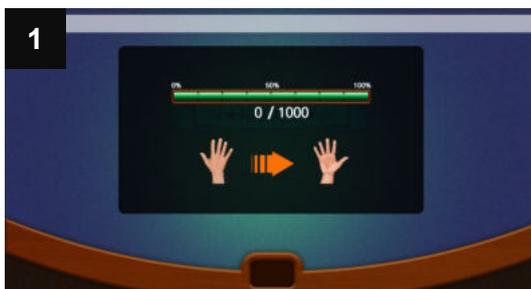
Blackjack

Erfüllen Sie sich den Traum, einmal den Jackpot in Las Vegas zu knacken, indem Sie das Kartenspiel Blackjack spielen.



Glove, Kognition – Kalkulation

Übungsmethoden



Machen Sie mit der Supination des Unterarms einen Einsatz. Sobald die gewünschte Einsatzsumme erreicht ist, stoppen Sie den Betragzähler durch die Pronation des Unterarms.



Nachdem Sie 2 Karten erhalten haben, müssen Sie entscheiden, ob Sie noch eine weitere Karte möchten ('Hit') oder nicht ('Stand').



Ein Ass kann 1 oder 11 zählen – entscheiden Sie sich!



Sollten Sie sich für 'Stand' entscheiden, erhält das Haus automatisch eine Karte.



Wer am nächsten an 21 ist – ohne diese zu überschreiten – gewinnt!

Level-Aufbau

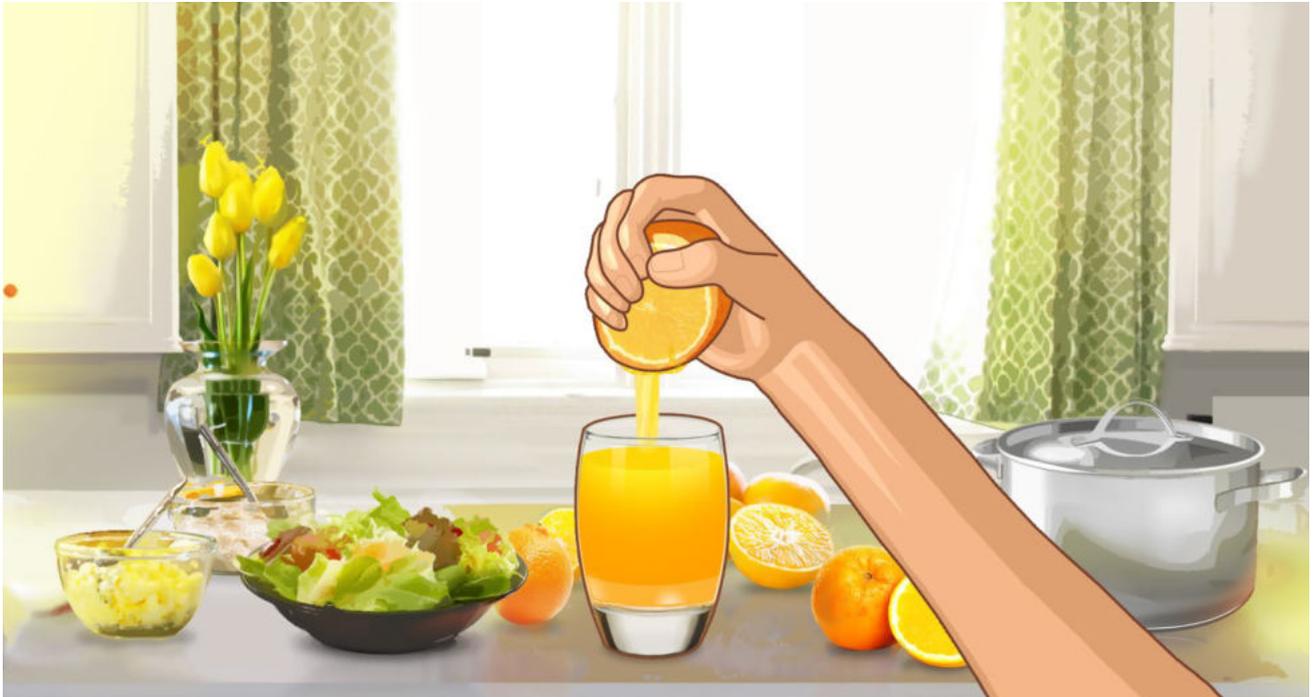
Level 1	Ihr Gegner bekommt eine weitere Karte, falls dessen Karten nicht 20 Punkte erzielen.
Level 2	Ihr Gegner bekommt eine weitere Karte, falls dessen Karten nicht 18 Punkte erzielen.
Level 3	Ihr Gegner bekommt eine weitere Karte, falls dessen Karten nicht 16 Punkte erzielen.

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
Durchschnittliche Reaktionszeit	Erhalt weiterer Karte, Gesamtzeit für Auswahl von A Kartenanzahl
Siegrate	Verhältnis der Anzahl der Siege
AROM Unterarm Pronation / Supination	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Handliche Saftpresse

Pressen Sie frischen Orangensaft für die Kinder, die Saft möchten.



Glove, AROM

Übungsmethoden



Mit der Flexion der Finger halten Sie die Frucht.



Behalten Sie die Flexion der Finger bei, um die Frucht in der vorgegebenen Zeit zu Saft zu pressen.



Sobald das Glas komplett mit Fruchtsaft gefüllt ist, führen Sie die Extension der Finger aus und halten die Position für die Länge der vorgegebenen Zeit.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

Anzahl Bewegung

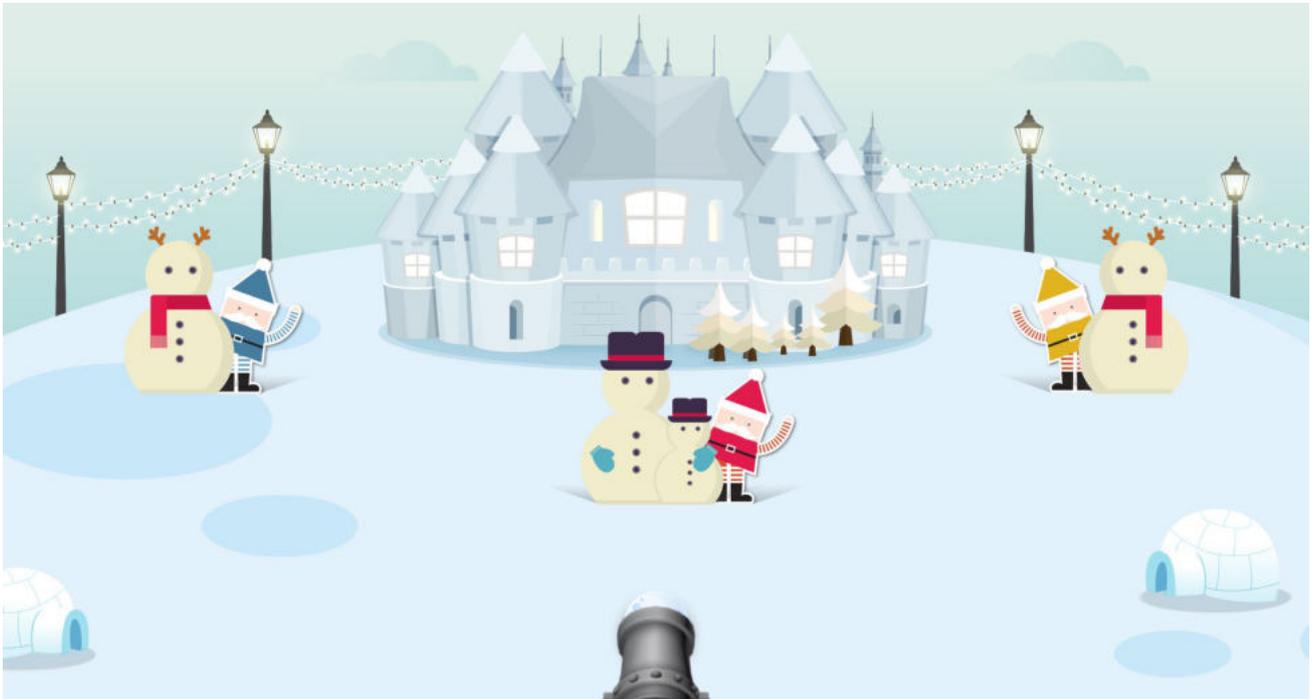
Gesamtanzahl ausgeführter Flexionen / Extensionen der Finger.

AROM Finger
Flexion / Extension

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Schneeballschlacht

Werfen Sie die Gruppe falscher Weihnachtsmänner ab, die versuchen Weihnachten zu ruinieren.



Glove & Kids, Koordination

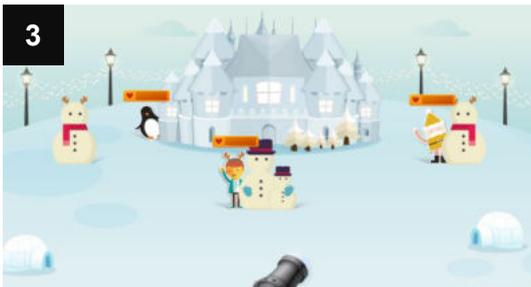
Übungsmethoden



Bewegen Sie die mit der Flexion / Extension des Handgelenks (schwerkraftunabhängig) die Schneekanone nach links und rechts.



Halten Sie die Position, um auf Objekte zu zielen.



Bleiben Sie in der Position, bis die Objekte verschwinden.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

AROM Handgelenk
Flexion / Extension
(schwerkraftunabhängig)

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

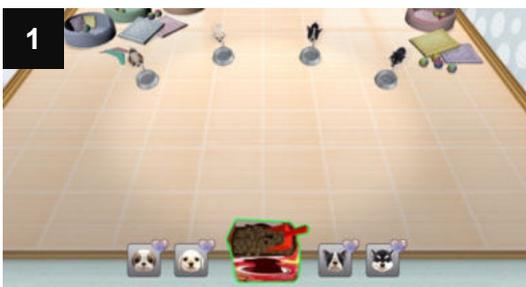
Hungrige Hundewelpen

Füttern Sie die hungrigen Welpen. Aber seien Sie gewappnet – sie sind zwar klein, aber ihr Appetit könnte Sie überraschen!



Board, AROM

Übungsmethoden



Bewegen Sie den Löffel zum Startpunkt, um Hundefutter zu erhalten.



Füttern Sie die Welpen vor Ihnen, indem Sie den Löffel zum Fressnapf bewegen.



Sind die Welpen satt, werden sie glücklich.

Level-Aufbau

Level 1	Die Welpen warten in einer AROM von 50~80%.
Level 2	Die Welpen warten in einer AROM von 80~100%.
Level 3	Die Welpen warten in einer AROM von 100~120%.

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
Erfolgsrate	Anzahl erfolgreicher / gescheiterter Fütterungen der Welpen

Kugel-Labyrinth

Befördern Sie den Ball ins Loch. Je weiter das Loch entfernt ist, desto größer der Erfolg.

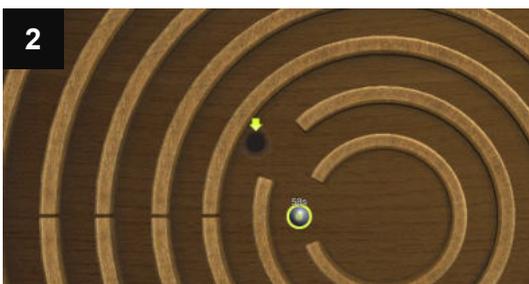


Board, AROM

Übungsmethoden



1 Bewegen Sie den Arm und platzieren Sie den gelben Kreis auf den Ball, um zu beginnen.



2 Befördern Sie den Ball innerhalb der Zeitvorgabe ins Loch.



Ist der Weg zum Loch versperrt, sammeln Sie die verstreuten Schlüssel auf.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
Erfolgsrate	Anzahl der Male, die der Benutzer erfolgreich ist / scheitert
Zurückgelegte Distanz	Summe der auf dem Board im Übungsverlauf zurückgelegten Distanz (m).
AROM Route	2-dimensionale Abbildung des maximal auf dem Board zurückgelegten Bereichs während der Übung.

Backmeister

Versuchen Sie sich an einem Teig. Es sollte nicht allzu schwer sein – es gibt einen Quirl!



Board, Koordination

Übungsmethoden



Zeichnen Sie eine Figur, indem Sie den Linien der oben angezeigten Form folgen.



Steuern Sie den Quirl vorsichtig, so dass Sie innerhalb der Formvorgaben bleiben.



Steuern Sie vorsichtig sowohl im als auch entgegen dem Uhrzeigersinn.



Backen Sie einen köstlichen Kuchen, indem Sie alle Level abschließen.

Level-Aufbau

Level 1 Die Stärke der Formvorgabe ist 290px.

Level 2 Die Stärke der Formvorgabe ist 200px.

Level 3 Die Stärke der Formvorgabe ist 140px.

Übungsergebnisse

Punkte Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung Gesamtdauer der Übung

Anzahl Ausbrüche Anzahl der Abweichungen von der Formvorgabe während der Übung

Fang den Baseball

Schlüpfen Sie in die Rolle des Fängers und fangen Sie den besten 'Fastball' der Welt, was bisher noch keinem gelungen ist.



Glove, AROM

Übungsmethoden



Bereiten Sie sich mit der Extension der Finger auf das Fangen des Balls vor.



Können Sie die Extension der Finger für die vorgegebene Zeit beibehalten, fliegt der Ball direkt auf Sie zu.



Sobald der Ball in Ihrem Handschuh landet, sichern Sie den Fang mit der Flexion der Finger.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

Anzahl Bewegung

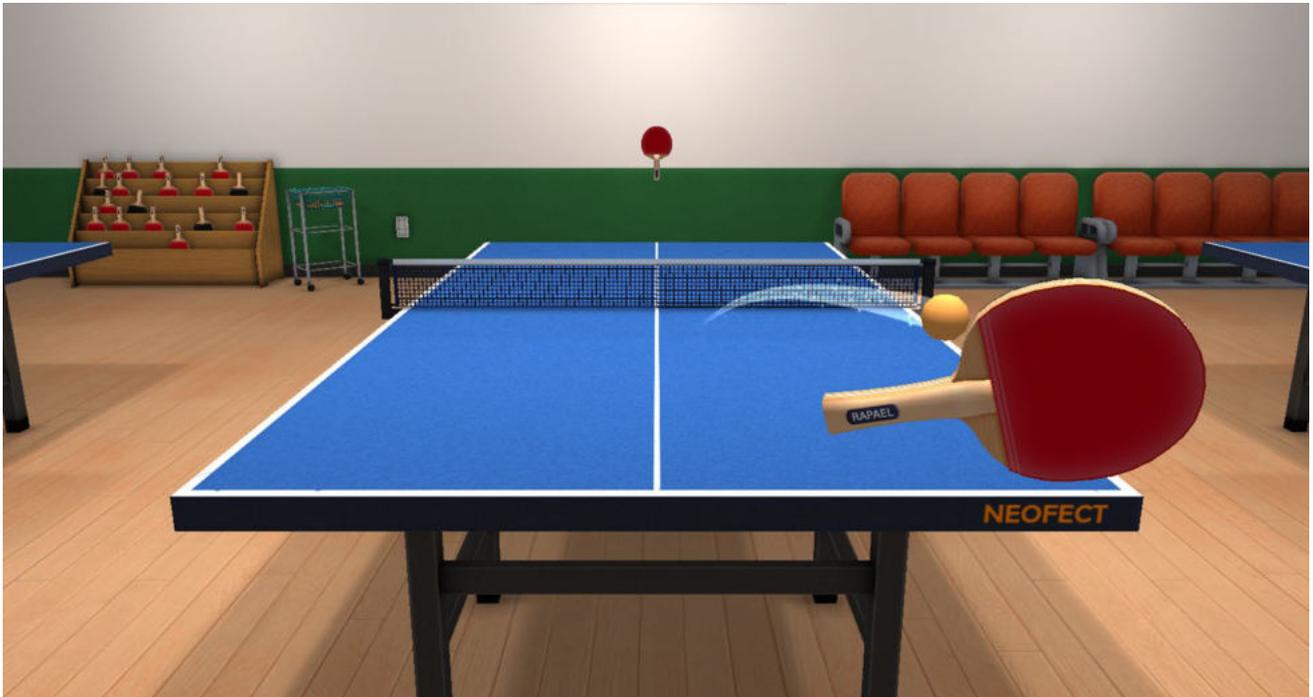
Gesamtanzahl ausgeführter Flexionen / Extensionen der Finger

AROM Finger
Flexion / Extension

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

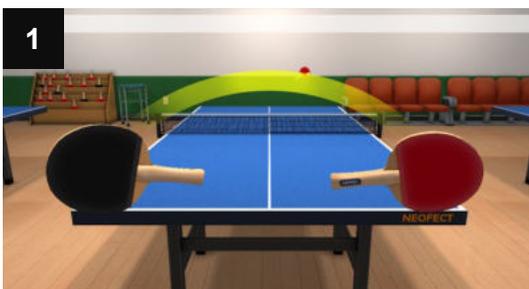
Tischtennis

Bestreiten Sie als Tischtennis-Spieler ein spannendes Match gegen einen überragenden Gegner.



Glove & Kids, AROM

Übungsmethoden



Sie können mit der Flexion / Extension des Handgelenks (schwerkraftunabhängig) den Schläger nach links und rechts bewegen.



Bringen Sie sich in Position, um den Ball zu treffen.



Ihr Schlag ist abhängig vom Bewegungswinkel der Flexion / Extension des Handgelenks (schwerkraftunabhängig).

Level-Aufbau

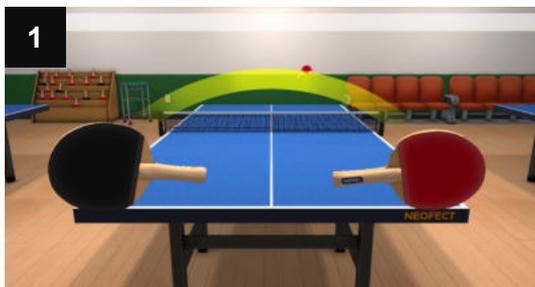
Level 1	Ballgeschwindigkeit: 1 Level
Level 2	Ballgeschwindigkeit: 2 Level
Level 3	Ballgeschwindigkeit: 3 Level (Geschwindigkeit erhöht sich mit den Leveln)

Übungsergebnisse

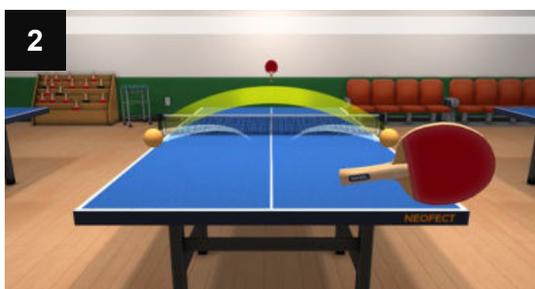
Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
Anzahl Bewegung	Gesamtanzahl ausgeführter Flexionen / Extensionen des Handgelenks (schwerkraftunabhängig)
AROM Handgelenk Flexion / Extension (schwerkraftunabhängig)	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Board, AROM

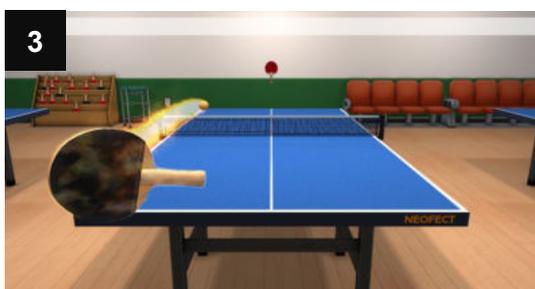
Übungsmethoden



1 Steuern Sie den Schläger, indem Sie den Griff des Boards nach links und rechts bewegen.



2 Bringen Sie sich in Position, um den Ball zu treffen



3 Die für das Treffen und Zurückschlagen des Balls benötigte AROM ist abhängig von der Schwierigkeitsstufe. Strecken Sie den Schläger so weit wie möglich aus und setzen Sie den Ballwechsel fort.

Level-Aufbau

Level 1	Der Ball wird 'geschmettert', sobald die AROM größer ist als 80%
Level 2	Der Ball wird 'geschmettert', sobald die AROM größer ist als 100%
Level 3	Der Ball wird 'geschmettert', sobald die AROM größer ist als 120%

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung

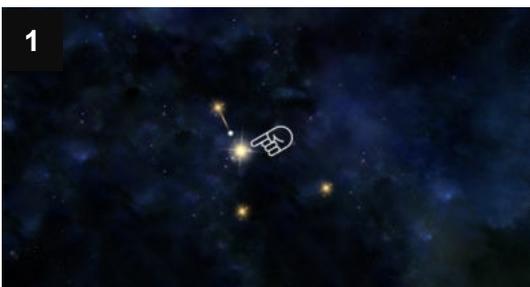
Sternenstaub

Zeichnen Sie die Sternbilder, indem Sie die Sterne am Nachthimmel verbinden.



Board, AROM

Übungsmethoden



Der blinkende Stern ist Ihr Ziel. Bewegen Sie den Cursor auf das Ziel zu.



Verbinden Sie alle Zielsterne, um das Sternbild zu enthüllen und gehen Sie dann zur nächsten Stufe über.



Die Anzahl der zu verbindenden Sterne steigert sich mit dem Fortschreiten der Stufen. Schaffen Sie alle 12 Stufen so schnell wie möglich.

Level-Aufbau

Level 1	Größe Ziel (=Stern): 150 px
---------	-----------------------------

Level 2	Größe Ziel (=Stern): 120 px
---------	-----------------------------

Level 3	Größe Ziel (=Stern): 100 px
---------	-----------------------------

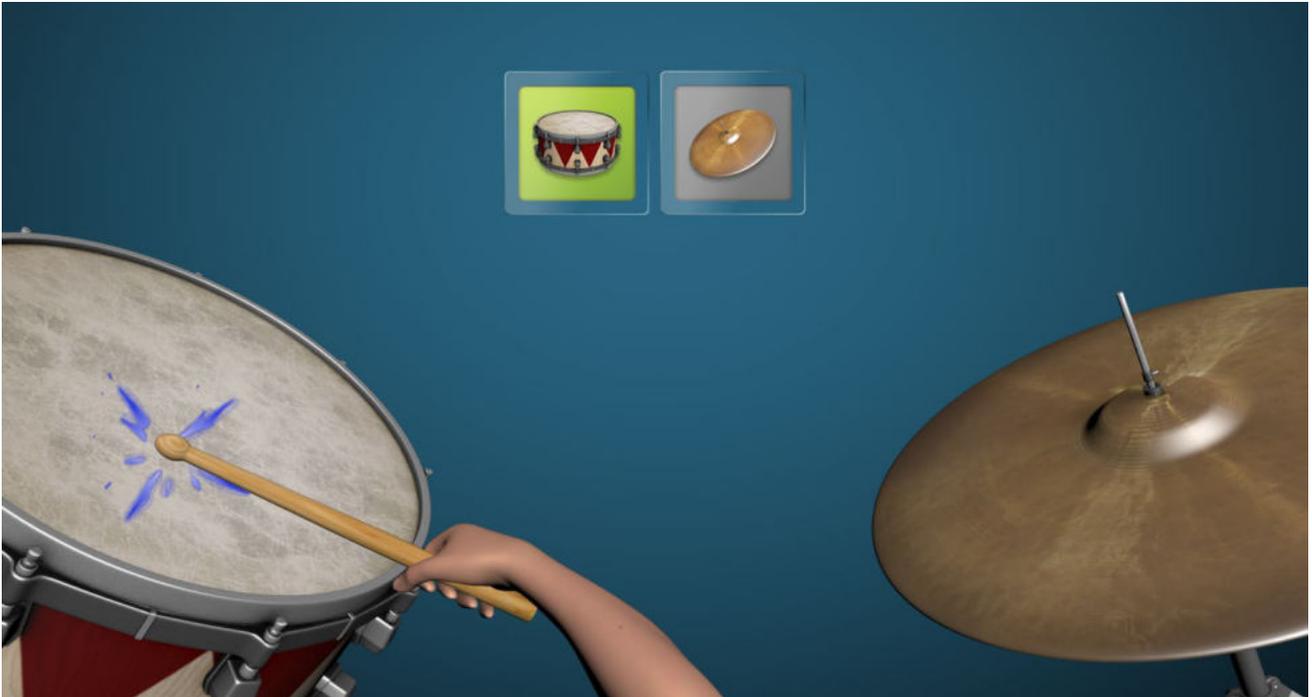
Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
--------	--

Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
-----------------	-----------------------

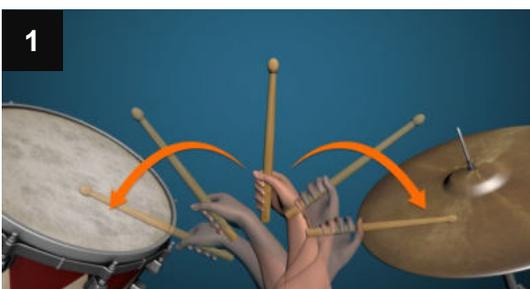
Rockende Rhythmen

Verbessern Sie Ihr Gedächtnis, indem Sie die Instrumente rocken.

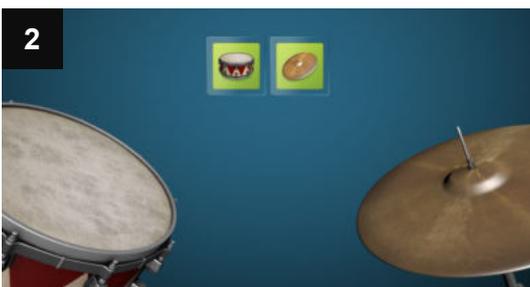


Glove & Kids > Kognition – Erinnerung

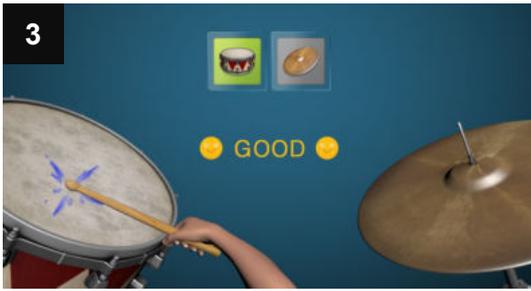
Übungsmethoden



Mit der Pronation / Supination des Unterarms bewegen Sie die Trommelstöcke. Soll ein Instrument wiederholt ertönen, kehren Sie zur Startposition zurück, bevor Sie erneut schlagen.



Merken Sie sich die Reihenfolge der gezeigten Instrumente in der vorgegebenen Zeit. Die Länge des Zeitlimits ist abhängig von der Anzahl der gezeigten Instrumente.



Spielen Sie die Instrumente in der gemerkten Reihenfolge. Ist die Reihenfolge falsch, gilt sie als Fehler. Beenden Sie die vorgegebene Aufgabe, auch wenn Sie während des Durchgangs einen Fehler machen. Dieselbe Aufgabe wird erneut für einen zweiten Versuch angezeigt. Die Anzahl der Rhythmus-Vorlagen ändert sich abhängig davon, wie viele Aufgaben korrekt bzw. fehlerhaft durchgeführt wurden (Nutzer erhalten Punkte abhängig von der Anzahl der korrekt geschlagenen Instrumente)

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

Erfolgsrate

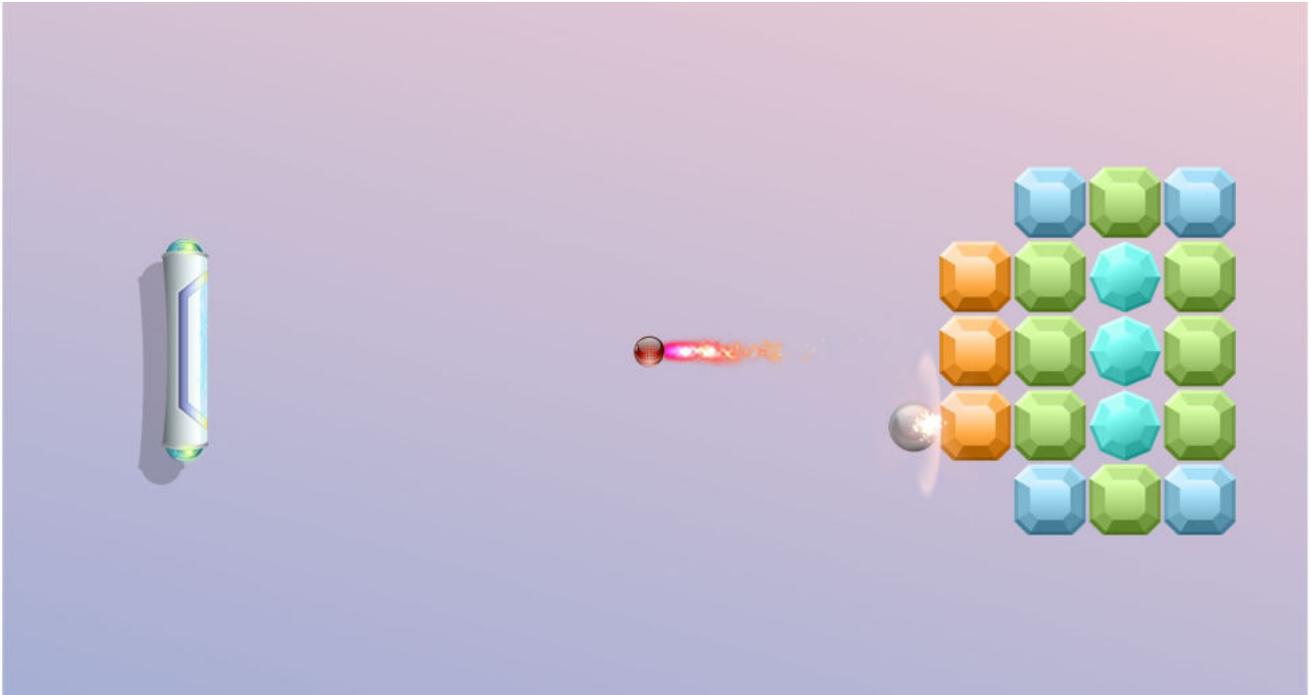
Korrekte Ausführung / # Vorgaben

AROM Unterarm
Flexion / Extension

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

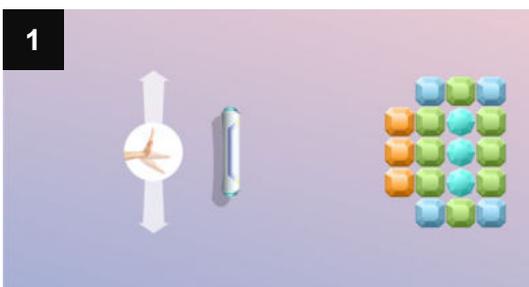
Juwel Pong

Zerstören Sie alle Juwelen, indem Sie die ankommenden Bälle abprallen lassen.

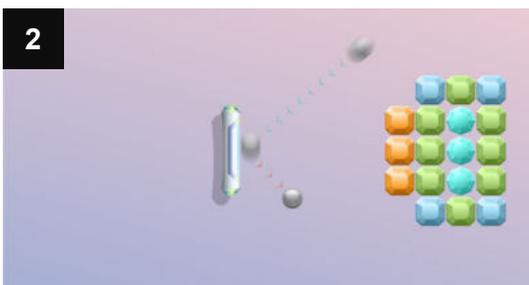


Glove & Kids, Kognition – Visuelles Tracking

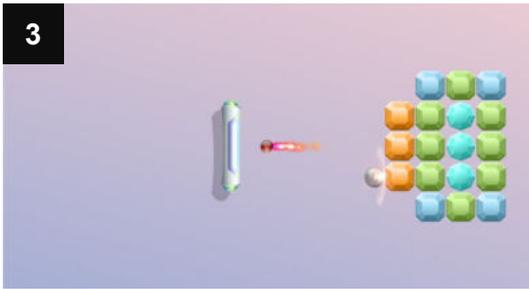
Übungsmethoden



Bewegen Sie mit der Flexion / Extension des Handgelenks die Plattform. Schlagen Sie durch Steuern der Plattform den Ball zurück auf die Juwelen.



Indem man den Ball mit der Plattform blockiert, wird er zu den Juwelen zurückgeschickt und zerstört sie beim Aufprall.



Werden funkelnde Juwelen zerstört, erscheinen rote Perlen. Trifft man die Perlen mit der Plattform, erhält man als Belohnung Extra-Bälle.



Je höher das Level, desto mehr entfernt sich die Plattform vom Mittelpunkt des Bildschirms.

Level-Aufbau

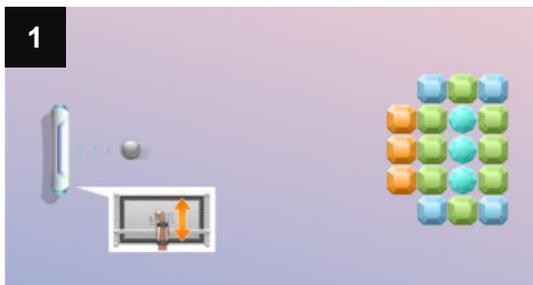
Level 1	Plattform erscheint 140 Pixel links vom Bildschirmmittelpunkt.
Level 2	Plattform erscheint 280 Pixel links vom Bildschirmmittelpunkt.
Level 3	Plattform erscheint 420 Pixel links vom Bildschirmmittelpunkt.
Level 4	Plattform erscheint 560 Pixel links vom Bildschirmmittelpunkt.
Level 5	Plattform erscheint 700 Pixel links vom Bildschirmmittelpunkt.

Übungsergebnisse

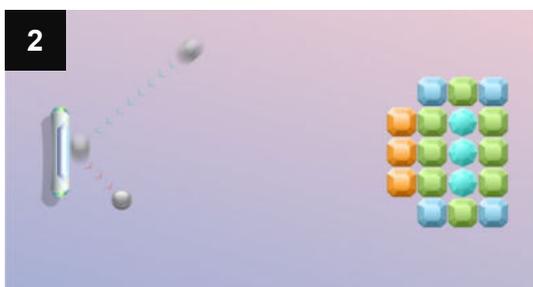
Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
AROM Handgelenk Flexion / Extension (schwerkraftunabhängig)	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel
Erfolgsrate	Berechnung der Erfolgsrate: '# getroffene Bälle / # anfliegende Bälle'

Board, Koordination

Übungsmethoden



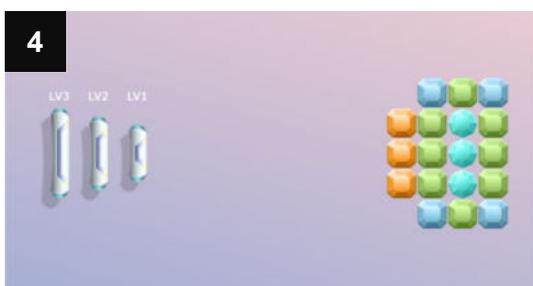
1 Steuern Sie die Plattform, indem Sie den Griff des Boards nach oben und unten bewegen. Treffen Sie die anfliegenden Bälle.



2 Blockiert man den Ball durch die Plattform, wird er zu den Juwelen zurückgeschickt und zerstört sie beim Aufprall.



3 Werden funkelnde Juwelen zerstört, erscheinen rote Perlen. Erwischt man die Perlen mit der Plattform, erhält man als Belohnung Extra-Bälle.



4 Je höher die Schwierigkeitsstufe, desto kürzer wird die Plattform.

Level-Aufbau

Level 1 Plattform mit einer Länge von 330 Pixeln erscheint.

Level 2 Plattform mit einer Länge von 270 Pixeln erscheint.

Level 3 Plattform mit einer Länge von 210 Pixeln erscheint.

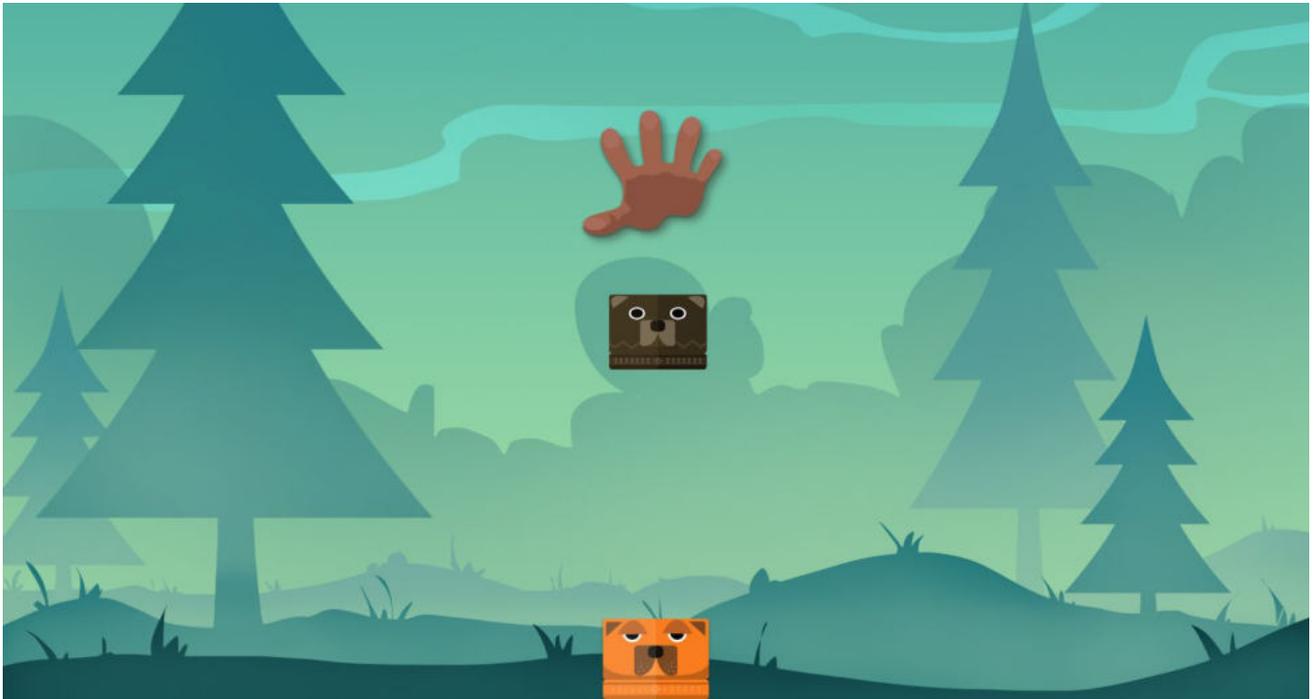
Übungsergebnisse

Punkte Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung Gesamtdauer der Übung

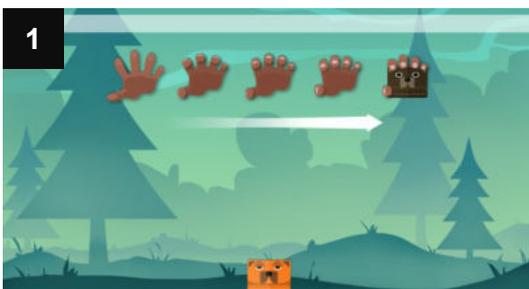
Hochstapler

Erfüllen Sie als Gott der Tierwelt allen Tieren den Traum, die Welt einmal aus luftiger Höhe zu betrachten.

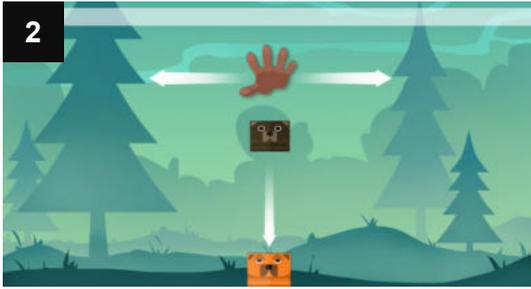


Glove, Timing

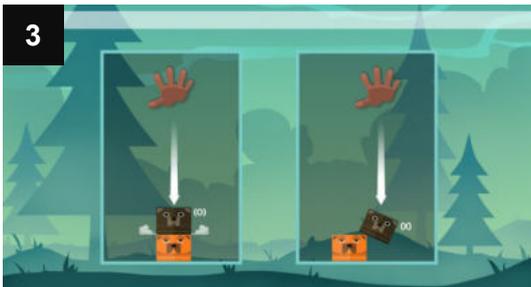
Übungsmethoden



Erschaffen Sie mit der Finger-Flexion einen Block in Ihrer Hand.



Bewegen Sie Ihre Hand mit der Finger-Extension nach links und rechts, um den Block fallen zu lassen.



Versuchen Sie die Blöcke übereinander zu stapeln.

Level-Aufbau

Level 1 Größe der Blöcke ist identisch.

Level 2 Größe der Blöcke verändert sich.

Übungsergebnisse

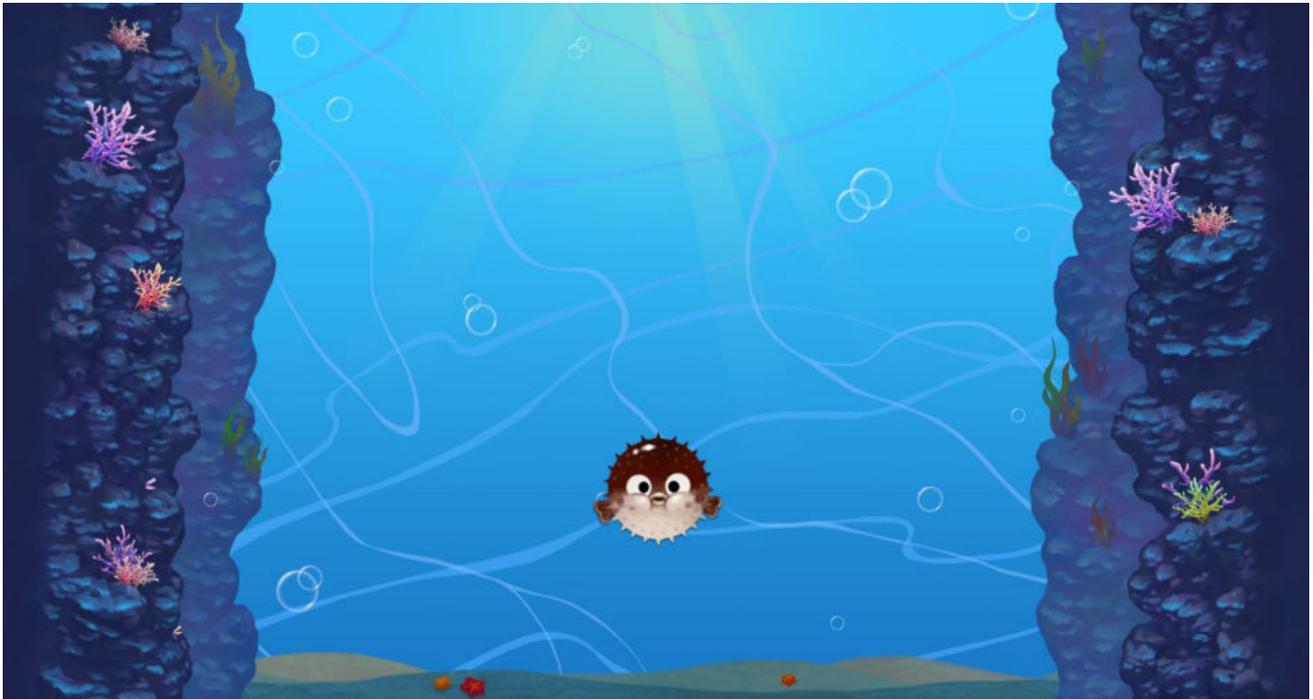
Punkte Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung Gesamtdauer der Übung

AROM Finger Flexion / Extension Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

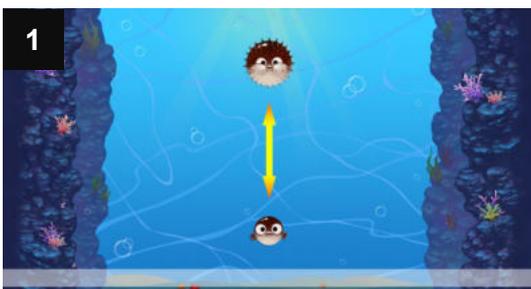
Fisch treiben lassen

Träumen Sie als Kugelfisch von der Welt über der Wasseroberfläche. Treten Sie die weite Reise an!



Glove, Timing

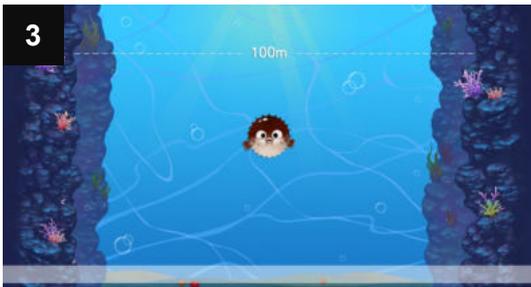
Übungsmethoden



Der Kugelfisch sinkt durch die Finger-Flexion und steigt mithilfe der Finger-Extension auf.



Halten Sie die Augen auf und weichen Sie anderen Meeresbewohnern aus.



Alle 50 Meter erscheint eine Markierung.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

Anzahl Bewegung

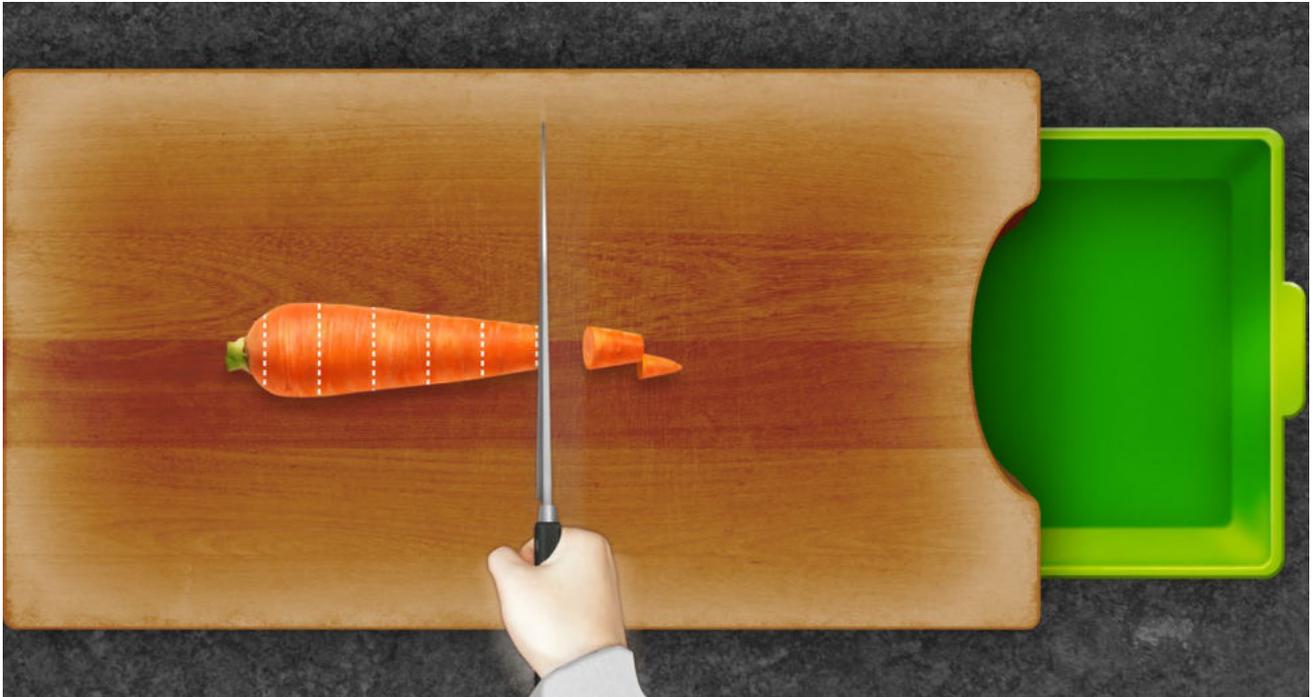
Gesamtanzahl ausgeführter Flexionen / Extensionen der Finger

AROM Finger
Flexion / Extension

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

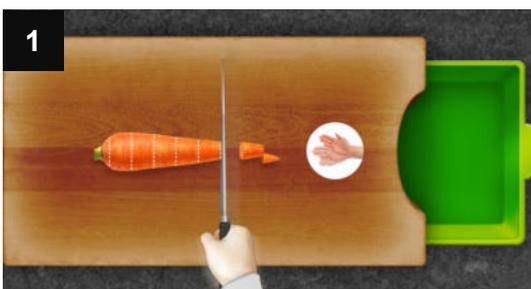
Kleingehacktes

Zerhacken Sie als 5-Sterne-Koch alle Zutaten sauberlich auf dem Schneidebrett.

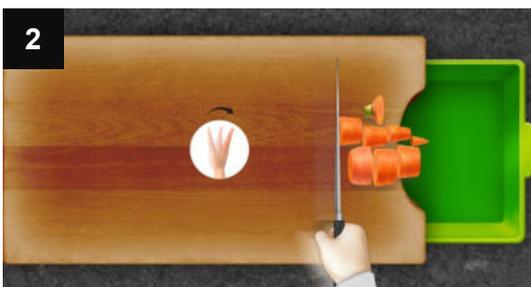


Glove & Kids, AROM

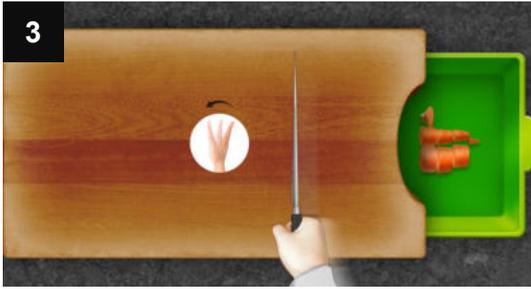
Übungsmethoden



Zerhacken Sie die Zutaten, indem Sie das Messer mit der Radial- / Ulnardeviation des Handgelenks nach oben und unten bewegen.



Schieben Sie die gehackten Zutaten mit der Extension des Handgelenks (schwerkraftunabhängig) in die Schale.



Es erscheinen neue Zutaten, sobald Sie das Messer mit der Flexion des Handgelenks (schwerkraftunabhängig) wieder in der Mitte des Schneidebrettes platzieren.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

AROM Handgelenk
Flexion / Extension
(schwerkraftunabhängig)

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

AROM Handgelenk
Radial- / Ulnardeviation

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

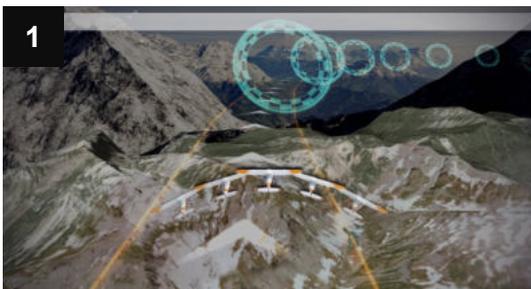
Flieg das Flugzeug

Nehmen Sie im Pilotensitz Ihres Leichtfliegers Platz und unternehmen Sie einen Rundflug durch die beeindruckende Landschaft der Alpen.



Glove & Kids, Koordination

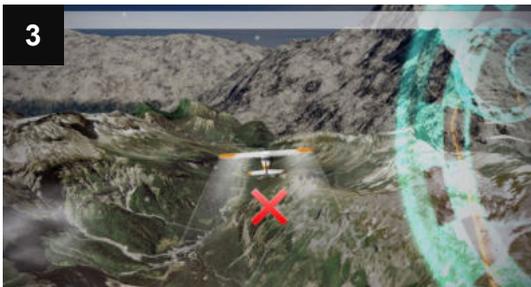
Übungsmethoden



Fliegen Sie das Flugzeug mit der Flexion / Extension des Handgelenks (schwerkraftunabhängig) nach links und rechts.



Fliegen Sie durch die Ringe.



Falls Sie vom Kurs abweichen, starten Sie automatisch wieder auf der richtigen Flugroute.

Level-Aufbau

Level 1	Das Flugzeug fliegt mit niedriger Geschwindigkeit.
Level 2	Das Flugzeug fliegt mit mittlerer Geschwindigkeit.
Level 3	Das Flugzeug fliegt mit hoher Geschwindigkeit.

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
AROM Handgelenk Flexion / Extension (schwerkraftunabhängig)	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

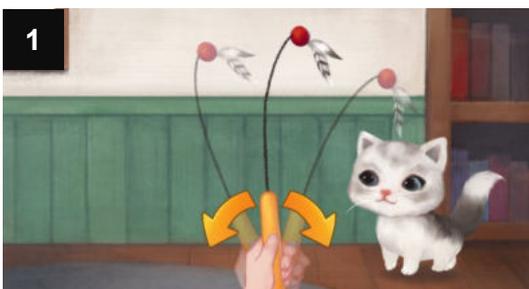
Lock das Kätzchen

Schnappen Sie sich die Angel, um das gelangweilte Kätzchen zu unterhalten. Befreien Sie sich von der trügen Sonntagsroutine!



Glove & Kids, Koordination

Übungsmethoden



Bewegen Sie mit der Flexion / Extension des Handgelenks (schwerkraftunabhängig) die Angel nach links und rechts.



Achten Sie darauf, dass Sie die Angel von der Katze entfernt halten.



Versuchen Sie nicht zu lange in einer Position zu bleiben – das Kätzchen wird sich die Angel schnappen!

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

AROM Handgelenk
Flexion / Extension
(schwerkraftunabhängig)

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Socken-Memory

Identifizieren Sie die Kindersocken auf der Wäschespinne und bilden Sie passende Paare.



Glove, Kognition – Erinnerung

Übungsmethoden



Merken Sie sich die gezeigte Socke. Sie wird für fünf Sekunden gezeigt.



Drehen Sie die Wäschespinne mit der Flexion / Extension des Handgelenks (schwerkraftunabhängig).



Sobald die passende Socke in der Mitte erscheint, können Sie diese durch das Bilden einer Faust (Flexion / Extension der Finger) abnehmen.



Versuchen Sie so viele Sockenpaare wie möglich zu bilden.

Level-Aufbau

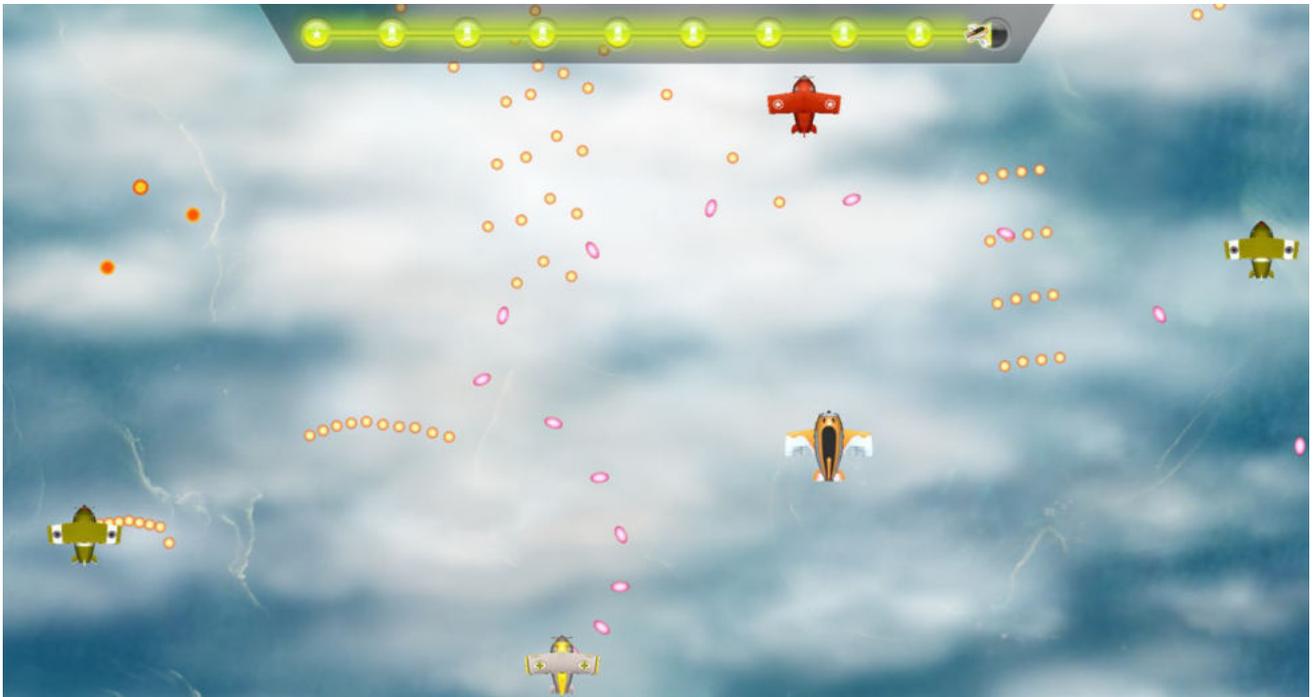
Level 1	Die Farbe am Ende der Socken ist unterschiedlich.
Level 2	Die Farben am Ende und in der Mitte der Socken sind unterschiedlich.
Level 3	Die Farben am Ende und in der Mitte der Socken sind unterschiedlich und die Farbähnlichkeit der Socken ist hoch.

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
AROM Finger Flexion / Extension	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel
AROM Handgelenk Flexion / Extension (schwerkraftunabhängig)	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel
Erfolgsrate	Berechnung Erfolgsrate = # Korrekte Ausführung / Gesamtvorgaben

Eiserner Falke

HQ, HQ! Erbittle sofortiges Präzisionsfeuer auf strategische Einrichtungen des Feindes, over!



Board, Koordination

Übungsmethoden



Weichen Sie feindlichen Flugzeugen oder deren Geschossen aus, indem Sie den Griff des Boards bewegen.

Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
Schwierigkeitswechsel	Änderung der Schwierigkeit im Übungsverlauf
Zurückgelegte Distanz	Summe der insgesamt auf dem Board zurückgelegten Bewegungsstrecke (m) während der Übung
AROM Bereich	2-dimensionale Darstellung des maximalen Bereichs, der im Übungsverlauf auf dem Board zur Bewegung genutzt wurde

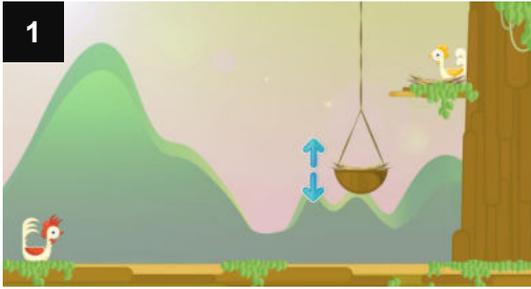
Hahn im Korb

Weichen Sie als furchtloser Hahn den anfliegenden Pfeilen aus, um die auf dem Baum gefangene Henne zu retten.



Glove & Kids, Koordination

Übungsmethoden



Sie können den Korb mit der Radial- / Ulnardeviation Ihres Handgelenks nach oben und unten lenken.



Befördern Sie den Hahn nach oben, damit er zur Henne gelangen kann.



Aufgepasst – weichen Sie den Pfeilen aus!

Level-Aufbau

Level 1 Keine Pfeile erscheinen.

Level 2 1 Pfeil erscheint.

Level 3 2 Pfeile erscheinen.

Übungsergebnisse

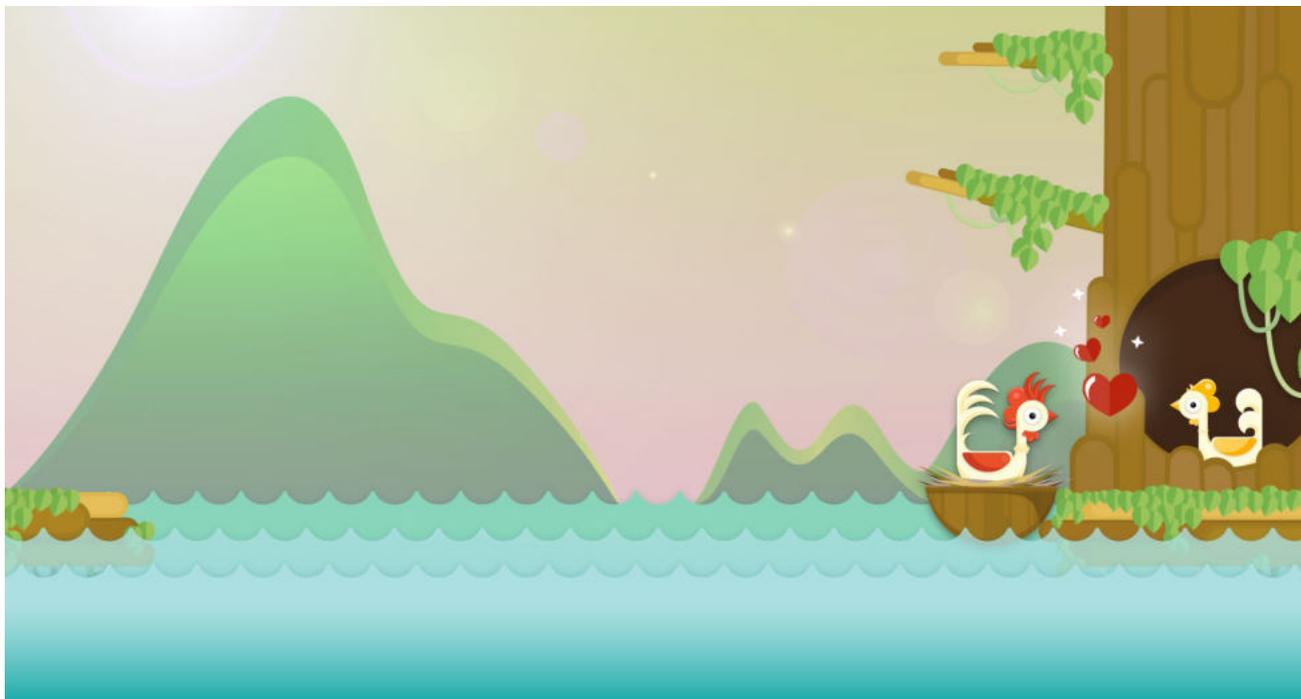
Punkte Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung Gesamtdauer der Übung

AROM Handgelenk
Radial- / Ulnardeviation Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

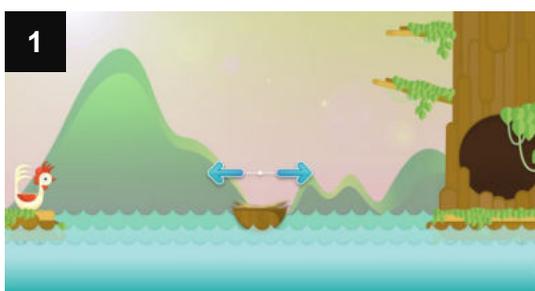
Flussüberquerung

Helfen Sie dem Hahn über den Fluss, der ihn von seiner geliebten Henne trennt.

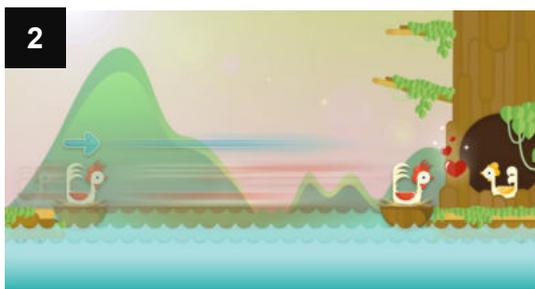


Glove & Kids, Koordination

Übungsmethoden



Sie können das Floßkörnchen mit der Flexion / Extension des Handgelenks (schwerkraftunabhängig) steuern.



Bringen Sie das Floß über den Fluss.



Passen Sie auf die Krokodile auf!

Level-Aufbau

Level 1	Keine Krokodile erscheinen.
---------	-----------------------------

Level 2	1 Krokodil erscheint.
---------	-----------------------

Level 3	2 Krokodile erscheinen.
---------	-------------------------

Training Results

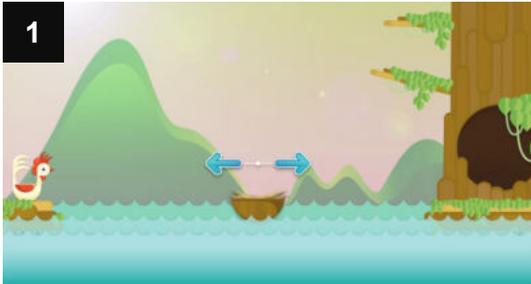
Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
--------	--

Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
-----------------	-----------------------

AROM Handgelenk Flexion / Extension (schwerkraftunabhängig)	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel
---	---

Board, Koordination

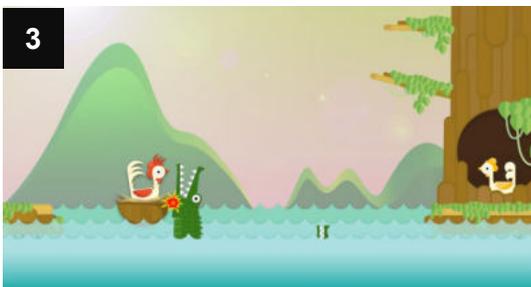
Übungsmethoden



Sie können mit der Punkt-zu-Punkt-Bewegung des Handgelenks das Floßkörnchen nach links und rechts steuern.



Bringen Sie das Floß über den Fluss.



Passen Sie auf die Krokodile auf!

Level-Aufbau

Level 1 Keine Krokodile erscheinen.

Level 2 1 Krokodil erscheint.

Level 3 2 Krokodile erscheinen.

Übungsergebnisse

Punkte Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung Gesamtdauer der Übung

Punkt-zu-Punkt

Im Übungsverlauf auf dem Board zurückgelegte Gesamtstrecke (m)

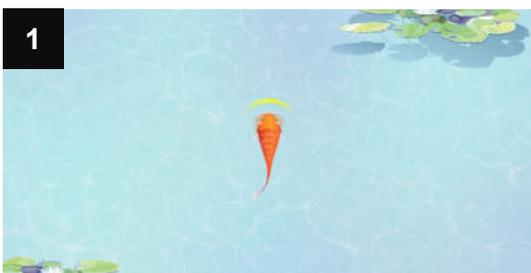
Hungriger Koi-Karpfen

Füttern Sie den hungrigen Koi und leiten Sie ihn zum Plankton.

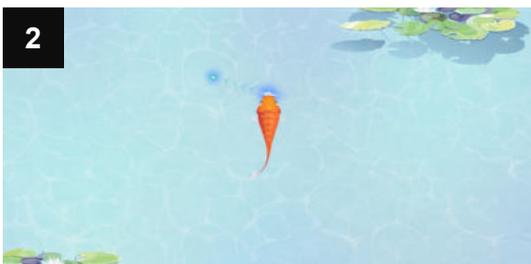


Glove & Kids, Kognition – Visuelles Tracking

Übungsmethoden



Bestimmen Sie die Schwimmrichtung des Kois, indem Sie ihn mit der Flexion / Extension des Handgelenks (schwerkraftunabhängig) nach rechts oder links steuern.



Sobald der Koi das Plankton frisst, erscheint neues Plankton an einer anderen Stelle.



Das erste Plankton erscheint in der Bildschirmmitte. Im Verlauf des Spiels verändert sich die Position des Planktons.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
AROM Handgelenk Flexion / Extension (schwerkraftunabhängig)	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel
Anzahl der Übungen in jedem Bereich	Zeigt Planktonanzahl für jeden Bereich an
Durchschnittliche Reaktionszeit	Durchschnittlich benötigte Zeit, um das Plankton nach seinem Erscheinen zu fressen

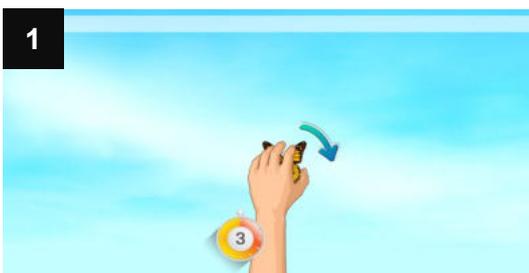
Schmetterlingsjäger

Bringen Sie den verirrtten Schmetterling vor Sonnenuntergang in den Wald zurück.



Glove, AROM

Übungsmethoden



Um den Schmetterling zu fangen, führen Sie die Flexionsbewegung der Finger aus und halten Sie die Position für die vorgegebene Zeit



Bleiben Sie in dieser Haltung.



Um den Schmetterling fliegen zu lassen, halten Sie nach Ausführung der Finger-Extension die Position für die vorgegebene Zeit.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

Anzahl Bewegung

Gesamtanzahl ausgeführter Flexionen / Extensionen der Finger

AROM Finger
Flexion / Extension

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Fliegenklatsche

Folgen Sie der Fliege und schlagen Sie zu, sobald sie stillsitzt.



Glove & Kids, Kognition – Visuelles Tracking

Übungsmethoden



1 Bewegen Sie die Fliegenklatsche mit der Flexion / Extension des Handgelenks.



2 Folgen Sie den Bewegungen der Fliege. Sobald Sie stillsitzt, erschlagen Sie die Fliege durch einen Abwärtsschlag. Schwingen Sie die Fliegenklatsche bevor die Fliege stillsitzt, fliegt sie wieder weg.



Erwischt man die Fliege, während sie auf dem Essen sitzt, erzielt man mehr Punkte und es erscheint ein neuer Teller.

Level-Aufbau

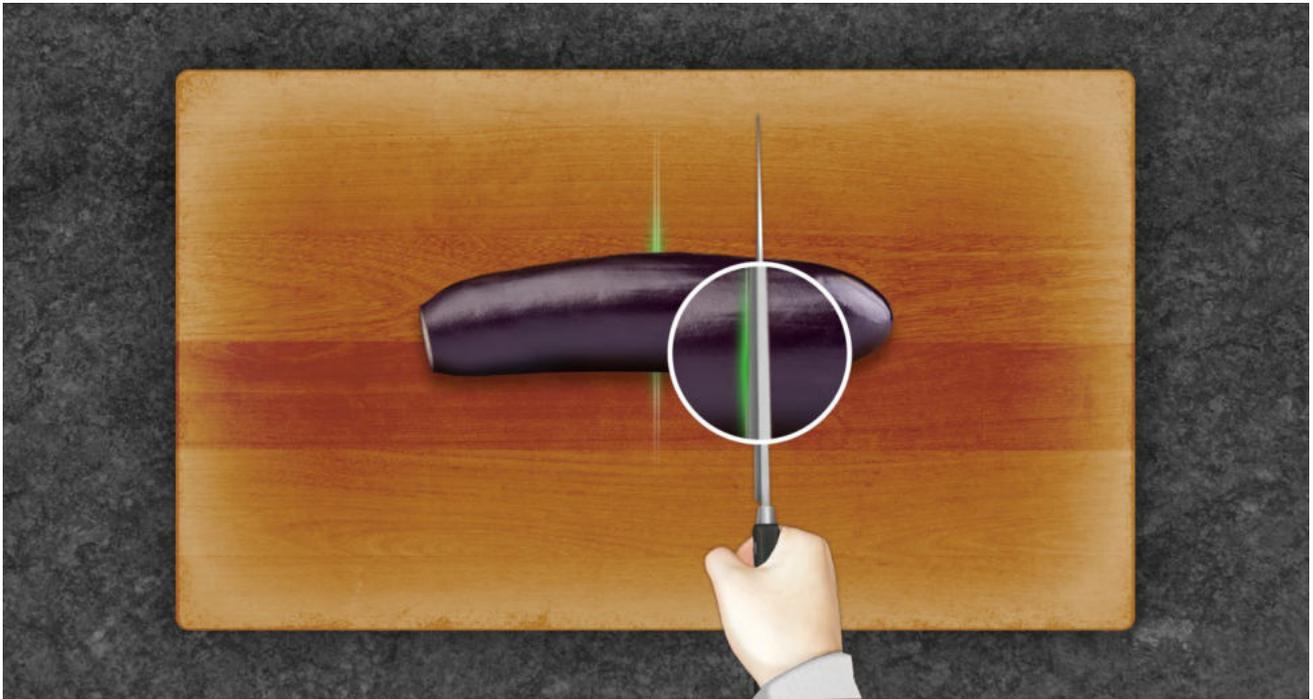
Level 1	Der Bereich, in dem Fliege sich niederlässt, ist am schmalsten (1182 px von der rechten Bildschirmseite entfernt).
Level 2	Der Bereich, in dem Fliege sich niederlässt, ist schmal (1404 px f von der rechten Bildschirmseite entfernt).
Level 3	Der Bereich, in dem Fliege sich niederlässt, ist breit (1626 px von der rechten Bildschirmseite entfernt).
Level 4	Der Bereich, in dem Fliege sich niederlässt, ist am breitesten (1848 px von der rechten Bildschirmseite entfernt).

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
AROM Handgelenk Flexion / Extension (schwerkraftunabhängig)	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel
Erfolgsrate	# Erwischte Fliegen / # Bewegungslose Fliegen
Durchschnittliche Reaktionszeit	Durchschnittlich benötigte Zeit, um die Fliegenklatsche nach Niederlassen der Fliege zu schwingen.

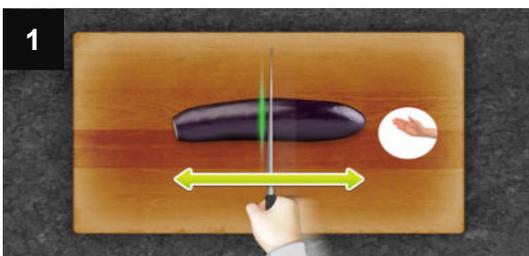
Perfekt geschnitten

Schneiden Sie als Chefkoch eines 5-Sterne-Hotels die Zutaten auf dem Schneidebrett mit perfekter Präzision.

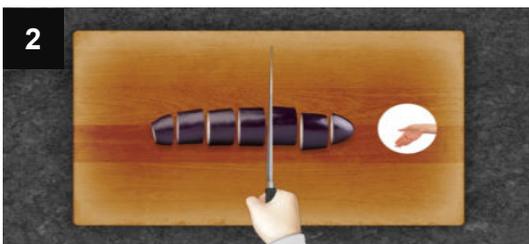


Glove & Kids, Timing

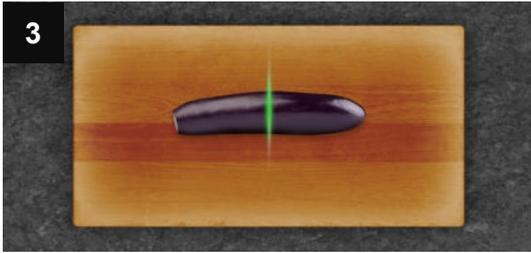
Übungsmethoden



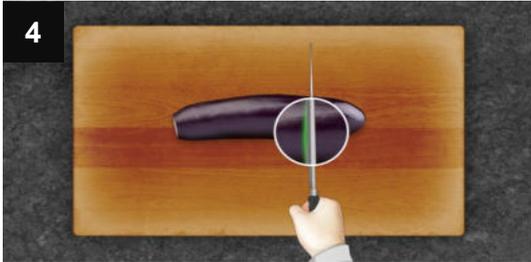
Indem Sie die Radialdeviation des Handgelenks beibehalten, bewegt sich das Messer nach links und rechts.



Schneiden Sie die Zutaten mit der Ulnardeviation des Handgelenks.



Achten Sie auf die grüne Box.



Schneiden Sie innerhalb der grünen Box!

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

AROM Handgelenk
Radial- / Ulnardeviation

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Bilder-Puzzle

Setzen Sie Ihre Superkräfte ein, um die Bruchstücke wieder zu Bildern zusammzusetzen.



Glove & Kids, Kognition – Räumliche Orientierung

Übungsmethoden



Bewegen Sie die Puzzleteile mit der Flexion / Extension des Handgelenks (schwerkraftunabhängig) nach links und rechts.



Bewegen Sie die Puzzleteile mit der Radial- / Ulnardeviation nach oben und unten.



Lassen Sie das Puzzleteil an der richtigen Stelle einrasten.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
AROM Handgelenk Flexion / Extension (schwerkraftunabhängig)	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel
AROM Handgelenk Radial- / Ulnardeviation	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Board, Koordination

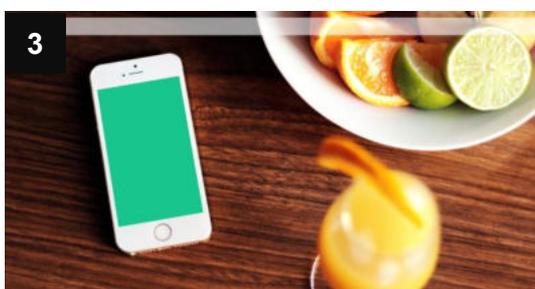
Übungsmethoden



Bewegen Sie die Puzzleteile mithilfe des Board-Griffs nach rechts und links.



Bewegen Sie die Puzzleteile mithilfe des Board-Griffs nach oben und unten.



Vervollständigen Sie das Puzzle, indem Sie die Puzzleteile an den leeren Stellen ablegen.

Level-Aufbau

Level 1 Der Benutzer muss das Puzzle innerhalb von 10 Sekunden durch das richtige Platzieren der Teile vervollständigen.

Level 2 Der Benutzer muss das Puzzle innerhalb von 5 Sekunden durch das richtige Platzieren der Teile vervollständigen.

Übungsergebnisse

Punkte Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung Gesamtdauer der Übung

Schatzsuche

Werden Sie zum Schatzsucher und sammeln Sie alle Bruchstücke antiker Relikte. Werden Sie auf einen Schlag reich!



Glove & Kids, Koordination

Übungsmethoden



Bewegen Sie mit der Radial- / Ulnardeviation des Handgelenks (schwerkraftunabhängig) den Metalldetektor nach links und rechts.

Board, AROM

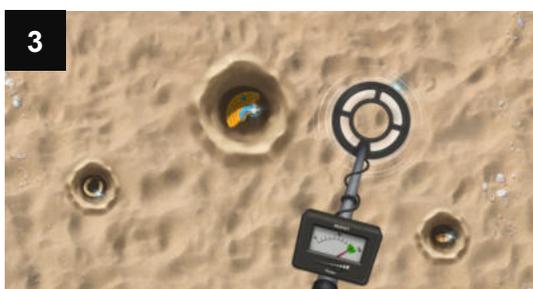
Übungsmethoden



Bewegen Sie mithilfe des Board-Griffs den Metalldetektor nach oben und unten sowie nach rechts und links.



Mit dem Monitor des Metalldetektors können Sie herausfinden, ob an der angegebenen Position ein Schatz liegt. Achten Sie auf Veränderungen der Nadel und des Tons.



Versuchen Sie, so viele Amulettstücke wie möglich zu finden.

Level-Aufbau

Level 1	Schatz erscheint bei einer AROM von 50~80%
Level 2	Schatz erscheint bei einer AROM von 80~100%
Level 3	Schatz erscheint bei einer AROM von 100~120%

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung

Wein einschenken

Füllen Sie als Sommelier die leeren Gläser der Gäste mit köstlichem Wein.



Glove, AROM

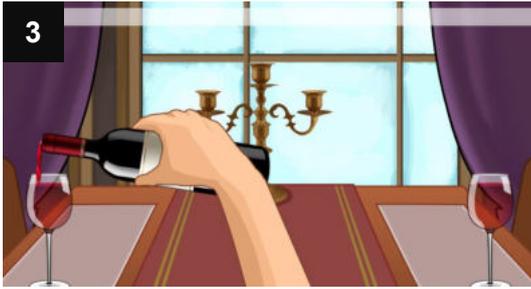
Übungsmethoden



1 Neigen sie die Weinflasche mit der Supinationsbewegung des Unterarms.



2 Bleiben Sie in dieser Haltung.



Füllen sie das Weinglas auf der anderen Seite mit der Pronationsbewegung des Unterarms.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
Anzahl Bewegung	Gesamtanzahl ausgeführter Pronations- / Supinationsbewegungen des Unterarms
AROM Unterarm Pronation / Supination	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

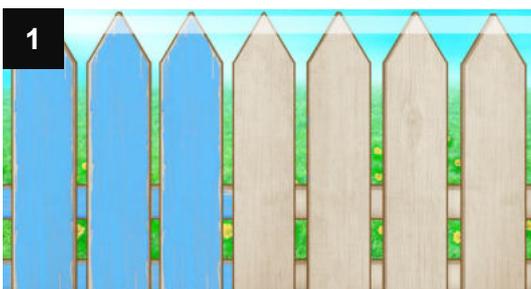
Streiche den Zaun

Feiern Sie den Frühling und streichen Sie den Zaun eines Blumenbeets.



Glove & Kids, AROM

Übungsmethoden



Bereiten Sie sich auf das Anstreichen des Zauns vor.



Heben Sie den Pinsel mit der Extension des Handgelenks.



Bewegen Sie den Pinsel in Richtung Boden und streichen Sie den Zaun mit der Flexion Ihres Handgelenks

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

Anzahl Bewegung

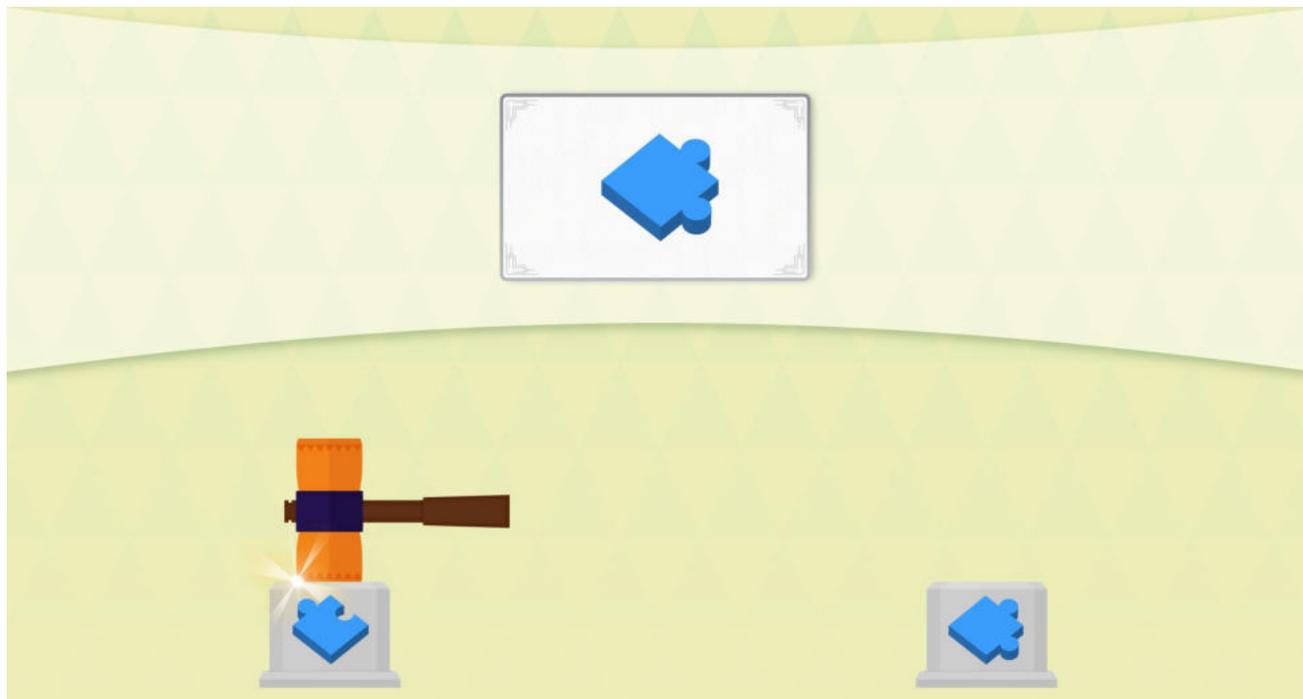
Gesamtanzahl ausgeführter Flexionen / Extensionen des Handgelenks

AROM Handgelenk Flexion / Extension

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

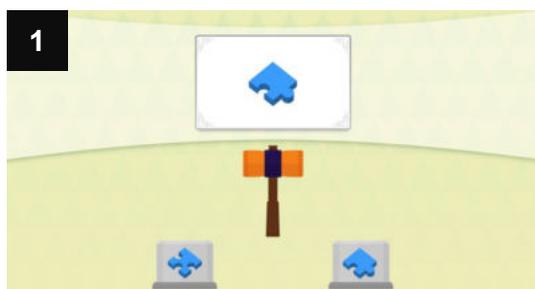
Erkenne die Form

Nehmen Sie an einer Quizshow teil und beantworten Sie die Fragen für die Chance auf einen satten Gewinn.

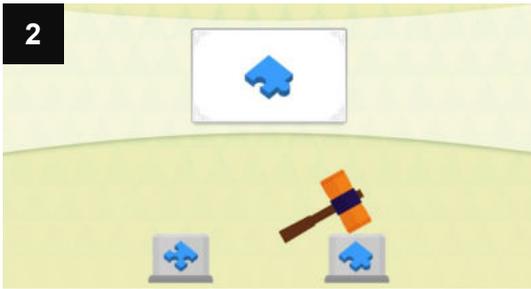


Glove & Kids, Kognition – Visuelle Diskriminierung

Übungsmethoden



Bewegen Sie mit der Pronation / Supination des Unterarms den Hammer nach links und rechts.



Ordnen Sie die richtige Form zu.



Anmerkung: In Level 2 kann die Form gedreht sein.

Level-Aufbau

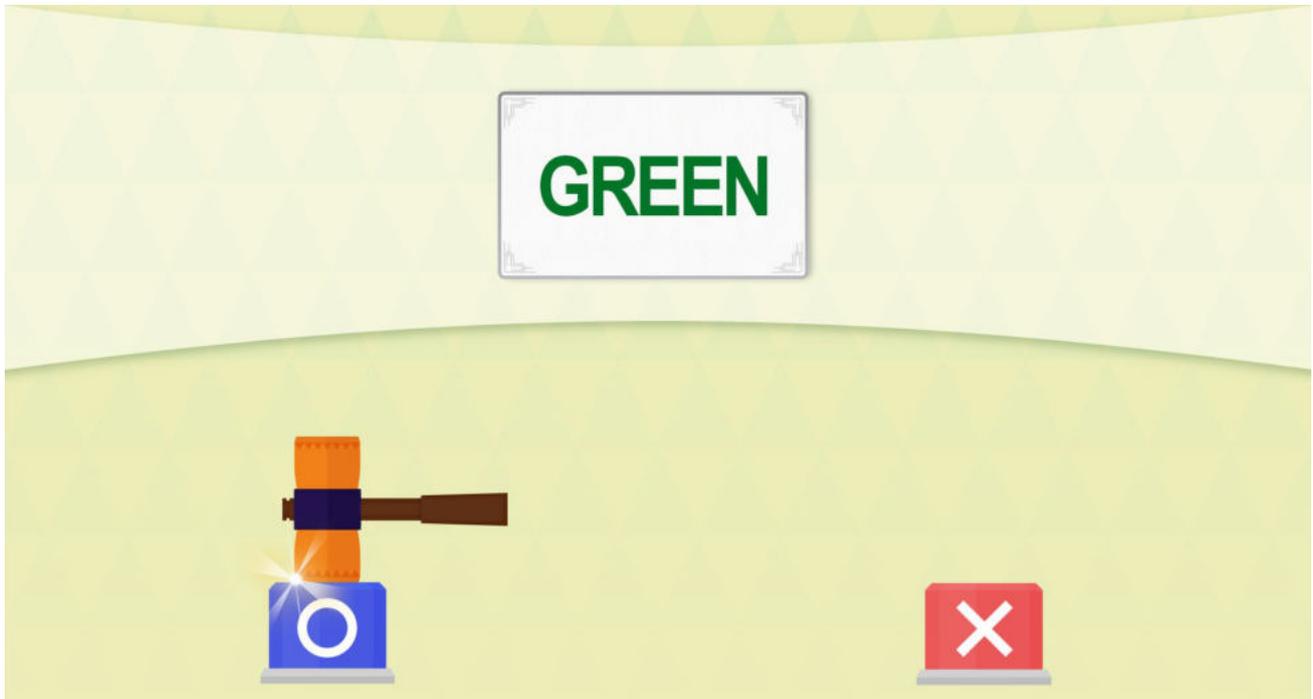
Level 1	Zur Auswahl stehen Formen, die mit der Vorgabe identisch sind.
Level 2	Zur Auswahl stehen Formen mit unterschiedlicher Ausrichtung, die mit der Vorgabe identisch sind.

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
Reaktionszeit	Gesamtdauer für Drücken des Buttons nach Erscheinen der Formvorgabe.
Erfolgsrate	Verhältnis richtiger Antworten zu gestellten Fragen
AROM Unterarm Pronation / Supination	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Farbabgleich

Nehmen Sie an einer Quizshow teil und beantworten Sie die Fragen für die Chance auf einen satten Gewinn.



Glove & Kids, Kognition – Farberkennung

Übungsmethoden



Bewegen Sie den Hammer mit der Pronations- / Supinationsbewegung des Unterarms auf das O oder X zu.



Stimmt das Wort mit der Farbe überein, wählen Sie das blaue Antwortfeld mit dem O.



Stimmen Wort und Farbe nicht überein, wählen Sie das rote Antwortfeld mit dem X.

Level-Aufbau

Level 1	2 Farbtypen werden vorgegeben
Level 2	3 Farbtypen werden vorgegeben
Level 3	4 Farbtypen werden vorgegeben
Level 4	5 Farbtypen werden vorgegeben

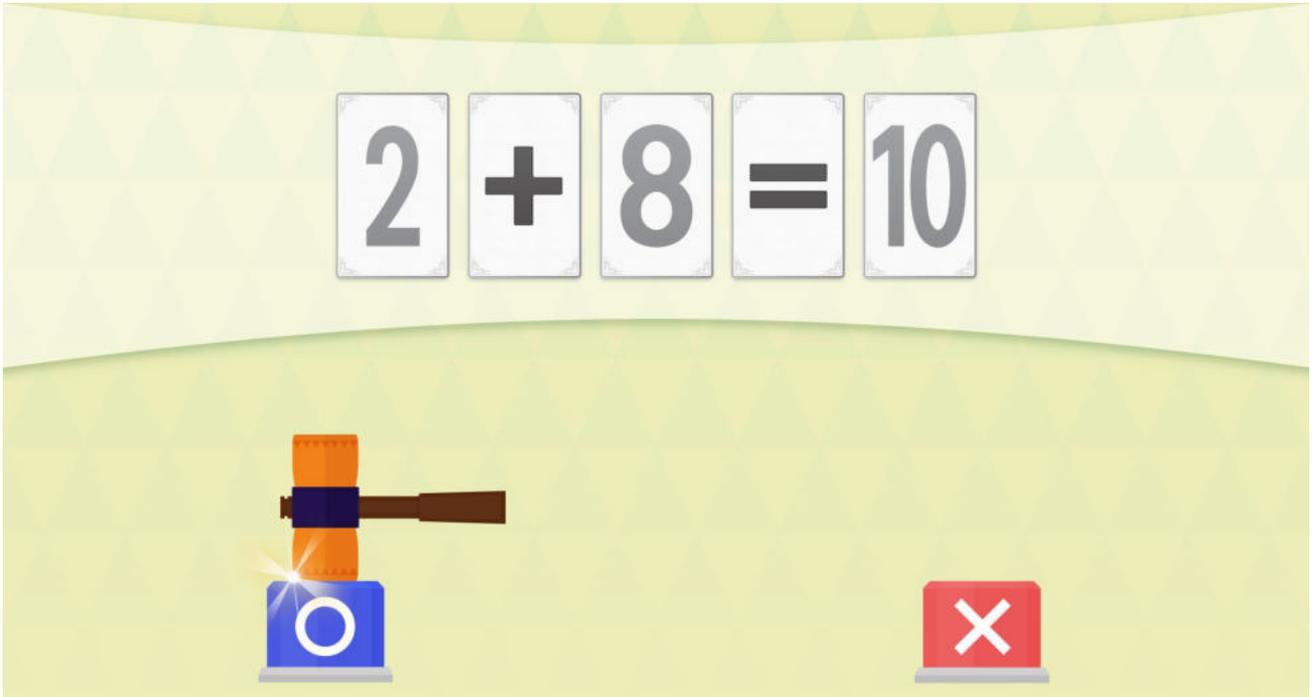
Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
Reaktionszeit	Gesamt benötigte Zeit für das Drücken des OX-Buttons nach Erscheinen der Karte
Erfolgsrate	Verhältnis korrekter Antworten zu gestellten
AROM Unterarm Pronation / Supination	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
Reaktionszeit	Gesamt benötigte Zeit für das Drücken des O- bzw. X-Buttons nach Erscheinen der Karte
Erfolgsrate	Verhältnis korrekter Antworten zu gestellten
Punkt-zu-Punkt	Gesamte im Übungsverlauf zurückgelegte Distanz (m)

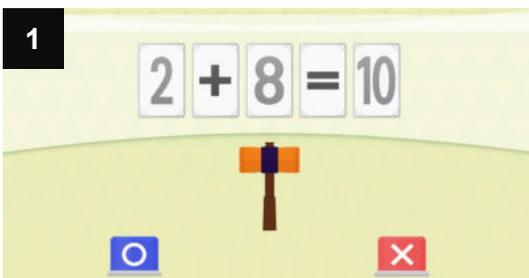
Mathe-Spaß

Nehmen Sie an einer Quizshow teil und beantworten Sie die Fragen für die Chance auf einen satten Gewinn.

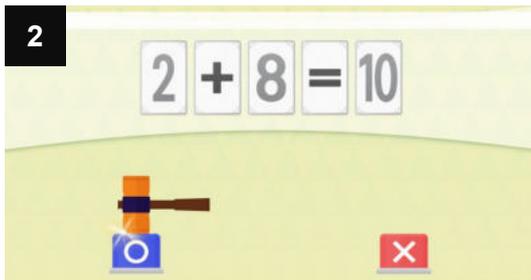


Glove & Kids, Kognition – Kalkulation

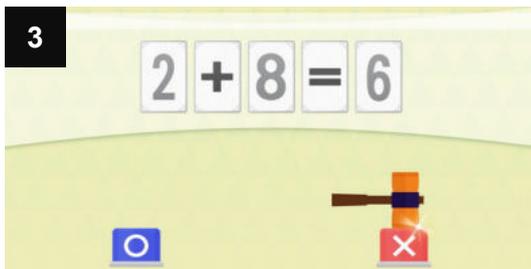
Übungsmethoden



Bewegen Sie mit der Pronations- / Supinationsbewegung des Unterarms den Hammer auf O oder X zu.



Ist die Berechnung richtig, wählen Sie das blaue Antwortfeld mit dem O.



Ist die Berechnung falsch, wählen Sie das rote Antwortfeld mit dem X.

Level-Aufbau

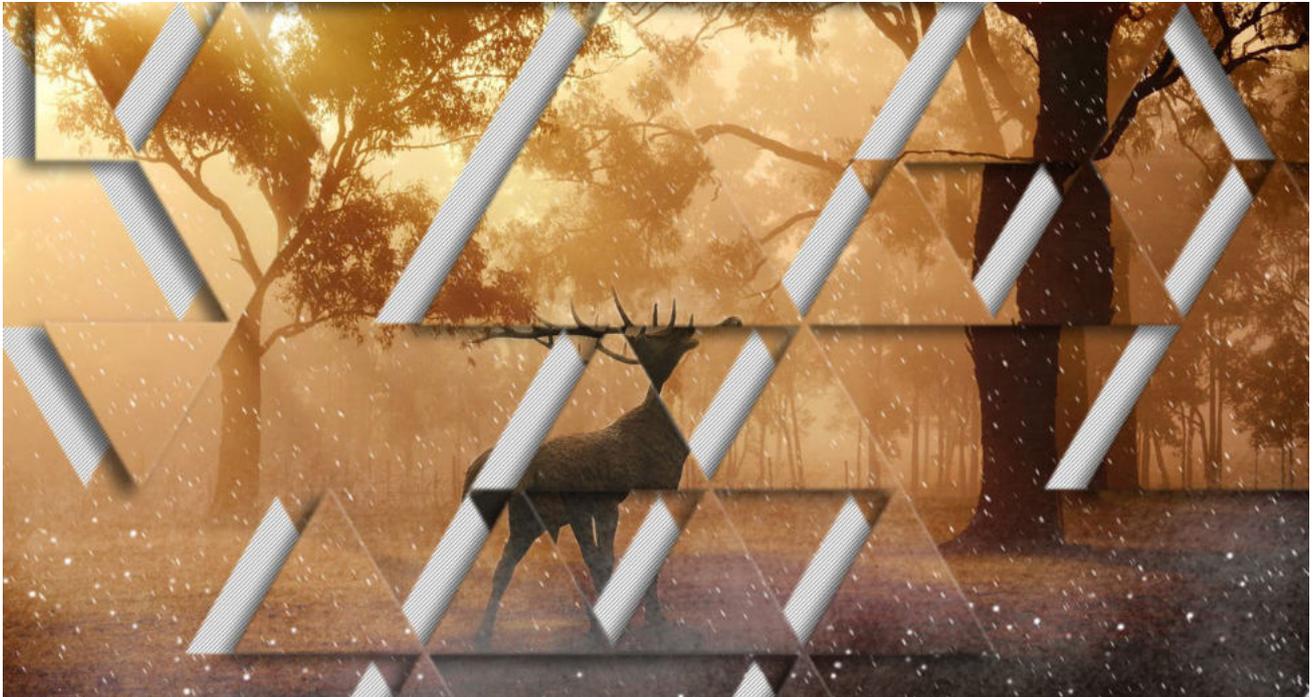
Level 1	1 Berechnungsart wird verwendet
Level 2	2 Berechnungsarten werden verwendet
Level 3	3 Berechnungsarten werden verwendet
Level 4	4 Berechnungsarten werden verwendet

Übungsergebnisse

Punkte	Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte
Dauer der Übung	Gesamtdauer der Übung
Reaktionszeit	Gesamt benötigte Zeit für das Drücken des O- bzw. X-Buttons nach Erscheinen der Karte
Erfolgsrate	Verhältnis korrekter Antworten zu gestellten
AROM Unterarm Pronation / Supination	Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

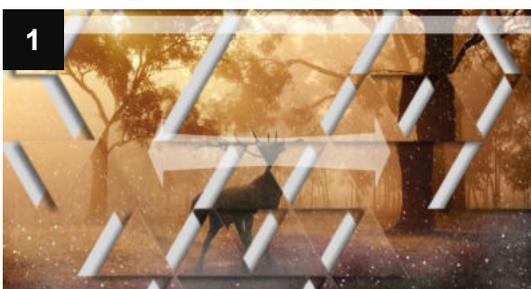
Ergänze das Bild

Bewegen Sie das Handgelenk auf- und abwärts sowie zu den Seiten, um das Bild einzurasten.



Glove & Kids, Kognition – Visuelle Geschlossenheit

Übungsmethoden



Bewegen Sie mit der Flexion / Extension des Handgelenks (schwerkraftunabhängig) das Muster nach links und rechts.



Bewegen Sie mit der Radial- / Ulnardeviation des Handgelenks das Muster nach oben und unten.

3



Lassen Sie das Bild einrasten.

Level-Aufbau

Level 1 Das Muster ist klein

Level 2 Das Muster ist groß

Übungsergebnisse

Punkte Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

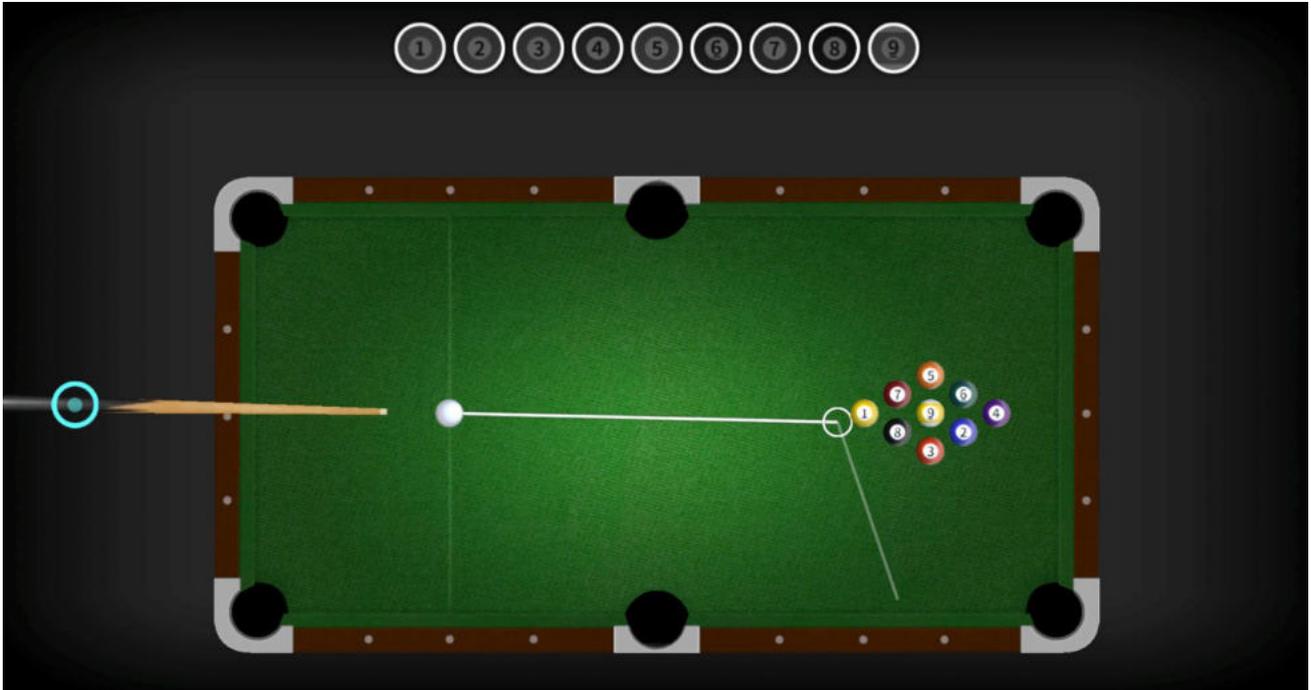
Dauer der Übung Gesamtdauer der Übung

AROM Handgelenk
Flexion / Extension
(schwerkraftunabhängig) Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

AROM Handgelenk
Radial- / Ulnardeviation Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Billard

Werden Sie zum besten Pool-Spieler der Welt.



Board, Koordination

Übungsmethoden



Geben Sie die Richtung an, in die sich die weiße Kugel bewegen soll.



Halten Sie die Position.



Bewegen Sie den Cursor nach unten und oben, um die Stärke einzustellen. Bleiben Sie in der Position, um die Stärke beizubehalten.



Die weiße Kugel wird automatisch getroffen. Warten Sie das Ergebnis ab.

Level-Aufbau

Level 1 Sechs Kugeln mit eingestellter Position müssen ins Loch.

Level 2 Vier Kugeln müssen ins Loch.

Level 3 Neun Kugeln müssen ins Loch.

Übungsergebnisse

Punkte Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung Gesamtdauer der Übung

Erfolgsrate Anzahl der Erfolge / Fehlschläge des Benutzers

Zurückgelegte Distanz Summe der insgesamt im Übungsverlauf auf dem Board zurückgelegten Bewegungsstrecke (m).

AROM Route 2-dimensionale Abbildung des maximal auf dem Board zurückgelegten Bereichs während der Übung.

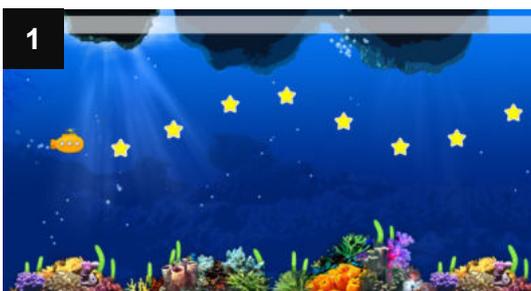
Knallgelbes U-Boot

Erkunden Sie als Kapitän eines U-Boots das Meer herabgefallener Sterne.



Glove & Kids, Koordination

Übungsmethoden



Das U-Boot steigt durch die Extension des Handgelenks nach oben. Es sinkt durch die Flexion des Handgelenks.



Passen Sie auf die Bomben auf!



Wenn Sie Regenbogensterne sammeln, erhalten Sie Extra-Punkte!

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

Anzahl Bewegung

Gesamtanzahl ausgeführter Flexionen / Extensionen des Handgelenks

AROM Handgelenk
Flexion / Extension

Größter während der Übung erzielter Bewegungswinkel

Board, Koordination

Übungsmethode



1 Bewegen Sie den Board-Griff nach oben, steigt das U-Boot auf. Bewegen Sie ihn nach unten, sinkt das U-Boot.



2 Bewegen sie das U-Boot, um den Bomben auszuweichen.



3 Für einen gelben Stern gewinnen Sie 100 Punkte und für einen Regenbogen-Stern gewinnen Sie 200 Punkte.

Level-Aufbau

Der Schwierigkeitsgrad dieser Übung verändert sich nicht.

Übungsergebnisse

Punkte

Im Übungsverlauf erzielte Gesamtpunkte

Dauer der Übung

Gesamtdauer der Übung

Erfolgsrate

Verhältnis gewonnener Sterne zu generierten Sternen

Zurückgelegte Distanz

Insgesamt zurückgelegte Strecke (m) während der Übung.

Vertikale AROM

Reichweite vertikaler Bewegung im Übungsverlauf.

© Neofect. Alle Rechte vorbehalten

www.neofect.de
info@neofect.de