



SILVERFIT

Benutzeranleitung

Anleitung Version 8.0.3 - Copyright SilverFit
April 2020, SilverFit 3D Version 8.0

INHALTSANGABE

Warnungen und Sicherheitsmaßnahmen	3
An- und Ausschalten	5
Die Maus bedienen	6
Die Startanzeige	7
Eine Übung auswählen	9
Die Übungsanzeige	12
Eine Übung anpassen	13
Während der Übung	15
Ergebnisse der Übung	16
Patientenverwaltung	18
Übungen speichern	25
Übungsserien	28
Video-Analyse	32
Dem Patienten helfen.....	35
Beschreibung der Übungen	
Alltagsumgebungen.....	36
Bingo	37
Blumengarten	38
Buchstabieren	39
Tiefseeschwimmen	40

Eier fangen	41
Früchte Pflücken	42
Gedächtnstraining	43
Geräuscherkennung	44
Gemüsegarten	45
Kopfrechnen	46
Kirmes	47
Der Maulwurf	48
Ameisenstraße	49
Picknick	50
Bilder-Bingo	51
Puzzle	52
Stadtbummel	53
Stopp den Wolf	54
Strandball	55
Punkte verbinden	56
Der Gartenschlauch.....	57
Das Fischerboot	58
Visuell suchen	59
Reihenfolgespiel	60
Volleybal	61
Der Fuchs	62
Spaziergang	63
Wort-Objekt-Erkennung.....	64
Such das Bild	65
Bewegungsmöglichkeiten kognitives Spiel.....	66

Tests

Timed Up and Go	67
Sit to Stand	68
Functional Reach	69

Probleme Lösen	70
-----------------------------	----

WARNUNGEN UND SICHERHEITSSMAßNAHMEN (1 von 2)

Hinweise

Der SilverFit 3D ist ein virtuelles therapeutisches Gerät. Es bietet Rehabilitationsübungen an. Kunden können das System als Teil ihres physiotherapeutischen Programms verwenden. Der SilverFit 3D ist geeignet im Rahmen:

- der Rehabilitation nach einem Schlaganfall
- allgemeinen Unwohlseins /Anfälligkeit
- einer Muskelschwäche
- verringerten Gleichgewichts (statisch und dynamisch)
- eines Lauftrainings
- des Gleichgewichtes und der Position im Sitzen
- kognitiver Einschränkung
- einer neurologischen Erkrankung
- der Beweglichkeit im Rollstuhl



Wichtige Sicherheitsmaßnahmen

Der SilverFit 3D ist ein professionelles Rehabilitationsgerät für Ältere und für Menschen mit physischen, neurologischen und/oder kognitiven Einschränkungen. Das Gerät erfordert die Kapazitäten, Kenntnisse und Beurteilung eines qualifizierten Therapeuten. Aufsicht und Begleitung eines Therapeuten ist im Rahmen der sicheren und effektiven Verwendung des SilverFit 3D durch den Patienten erforderlich.



Das Gerät dient nicht zur Kontrolle oder Gewährleistung der Sicherheit des Patienten. Obwohl manche Patienten selbstständig trainieren können, bleibt es die Verantwortlichkeit des Therapeuten ob der Patient dies sicher ausführen kann. Vor allem anfällige Patienten brauchen dauerhafte Begleitung. Lesen Sie vor Benutzung des Geräts sorgfältig den Abschnitt 'Warnungen und Sicherheitsmaßnahmen'.

SilverFit übernimmt in keinem Fall Haftung für irgendwelche direkte, indirekte, besondere oder weitere Folgeschäden, einschl. Personenschäden, infolge unsachgemäßer Benutzung des SilverFit 3D.

Sichere Verwendung von elastischen Fitness-/Übungsbändern

Prüfen Sie das Band vor und nach jedem Gebrauch. Nicht verwenden, wenn das Übungsband beschädigt, gerissen oder durchstochen ist.

Überprüfen Sie die Stellen, an denen das Band an einem Verankerungspunkt befestigt wurde. Lösen Sie das Band nach jedem Gebrauch von den Verankerungspunkten.

Entfernen Sie Schmuck und Ihre Uhr, bevor Sie das Übungsband verwenden und vermeiden Sie scharfe Gegenstände die das Band beschädigen könnten. Verwenden Sie einen Augenschutz.

Verwenden Sie ein Band mit dem richtigen Widerstandswert.

Lagern Sie das Band an einem trockenen, kühlen Ort und schützen Sie es vor direkter Sonneneinstrahlung.

Allgemeine Sicherheitsinformationen über das elastische Fitness-/Übungsband finden Sie unter: <http://www.theraband.com/care-and-safety>

WARNUNGEN UND SICHERHEITSMÄßNAHMEN (2 von 2)

Warnungen und Sicherheitsmaßnahmen

Hinweis Patienten

Machen Sie eine Übung vor, falls der Patient eine Übung zum ersten Mal ausführen wird. Damit wird jeder Patient das Ziel und die Durchführung der Übung verstehen.

Verringerte Kognition

Patienten mit einer kognitiven Einschränkung sind hinsichtlich der sicheren und effektiven Verwendung genauestens zu begleiten.

Kardiopulmonale Krankheiten

Seien Sie vorsichtig bei Patienten mit (einer Ahnung von) diagnostizierten kardiopulmonalen Krankheiten. Beachten Sie die lebenswichtigen Funktionen und die Reaktionen des Patienten auf eine Übung genauestens.

Genesung von Knochen, Gewebe

Seien Sie bei aktuellen chirurgischen Verfahren, Knochenbrüchen oder bei der Genesung von Knochen und weichen Teilen besonders vorsichtig. Muskelkontraktionen können den Heilungsprozess stören. Vergewissern Sie sich, dass die Grenzen des Bewegungsumfangs und der Belastbarkeit eingehalten werden.

Verringertes Gleichgewicht

Patienten mit einem verringerten statischen und/oder dynamischen Gleichgewicht sind genauestens zu begleiten. Seien Sie darauf vorbereitet, im Falle eines Gleichgewichtsverlusts dem Patienten physische Unterstützung zu bieten.

Überempfindlichkeit

In seltenen Fällen kann ein Patient Angst, Übelkeit, ein verringertes Gleichgewicht oder weitere Probleme bei der Übung in einer virtuellen Umgebung zeigen. Alle Behandlungen sind, falls notwendig, physisch zu begleiten und mit Hinweisen zu unterstützen.

Trainingsraum

Die sichere Verwendung des SilverFit 3D erfordert einen freien Trainingsraum ohne Objekte und gute Bodenverhältnisse.

Probleme mit dem Gerät

Sollte der SilverFit 3D beschädigt oder defekt sein, Fehlermeldungen auf der Anzeige erscheinen oder es zum Ausfall der Anzeige kommen, versuchen Sie dann, den SilverFit 3D korrekt herunterzufahren und den Stecker aus der Steckdose zu ziehen. Setzen Sie sich mit dem Technischen Dienst oder mit SilverFit in Verbindung.



Kriterien zum Beenden einer Übung

Achten Sie darauf, ob folgende Symptome beim Patienten auftreten. Tritt eines dieser Symptome auf, beenden oder unterbrechen Sie dann die Übung:

- Schmerzen im Brustbereich
- Starke Kurzatmigkeit
- Signifikante Änderungen des Blutdrucks
- Blutdruck > 200/110
- Schwindel; Senkung des Blutdrucks > 20mmHg
- Sauerstoffsättigung < 90%
- Starke Kopfschmerzen
- Plötzlich auftretende Gefühllosigkeit oder Schwäche
- Auftretende Verwirrung
- Ataxie
- Blässe
- Zyanose
- Kalte und feuchte Haut
- Sichtbare Änderungen des Herzrhythmus
- Bitte des Patienten, zu Stoppen



EIN-AUSSCHALTEN

Das Gerät einschalten



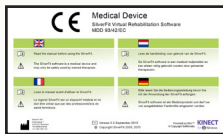
- 1 Prüfen Sie, ob der Stecker an der Steckdose angeschlossen ist.



- 2 Schalten Sie den Computer ein, indem Sie den Ein-/Aus-Knopf des Computers drücken (es leuchtet eine blaue Leuchte).



- 3 Schalten Sie den Bildschirm ein, indem Sie den Ein-/Aus-Knopf des Bildschirms drücken.

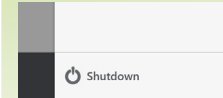


- 4 Für die Dauer von einigen Sekunden werden auf dem Bildschirm wichtige Mitteilungen angezeigt.



- 5 Das Hauptmenü erscheint.

Das Gerät ausschalten



- 1 Kehren Sie zurück zum Hauptmenü und klicken Sie dann auf 'Herunterfahren'.



- 2 Sie werden um eine Bestätigung gebeten, wählen Sie 'Ja'. Der Computer wird jetzt vollständig abgeschlossen.

- 3 Schalten Sie den Bildschirm aus, indem Sie den Ein-/Aus-Knopf des Bildschirms drücken.

Das Gerät verschieben

Der SilverFit 3D kann bewegt werden, damit er an verschiedenen Orten eingesetzt werden kann. Schließen Sie in diesem Fall zunächst das Gerät vollständig ab (wie oben beschrieben), bevor Sie den Stecker aus der Steckdose ziehen. Wenn Sie dies nicht tun, könnte es zum dauerhaften Schaden und zum Verlust von Informationen kommen.



BETÄTIGUNG DER MAUS

Mit der Maus navigieren

In Kombination mit dem SilverFit 3D werden zwei verschiedene Maustypen verwendet. Durch das Vergleichen mit den untenstehenden Bildern können Sie ermitteln, welchen Maustyp Sie haben.

Die grundlegende Bedienung ist bei beiden Maustypen gleich. Bewegen Sie den Maus-Cursor durch leichtes Drehen des Handgelenks. Sie müssen Ihren Arm nicht bewegen.

Die Rii mini i7

Lautstärketasten:
Lautstärke erhöhen/verringern

Mode-Taste:
Steuerung mithilfe von Handgelenksbewegungen aktivieren/deaktivieren*



Rechte Maustaste:
zurück zum vorhergehenden Bildschirm

Linke Maustaste / OK-Taste:
1) klicken/auswählen
2) Maus aktivieren, wenn sie inaktiv ist

*Wir empfehlen, die 'Steuerung mithilfe von Handgelenksbewegungen' nicht zu deaktivieren, da hierdurch der Cursor nicht mehr bewegt werden kann und die Verwendung des SilverFit 3D nicht mehr möglich ist.

Die Maus wird mit zwei AAA-Batterien betrieben.

Die Freespace-Maus

Power-Taste: Klicken, um die Maus ein- oder auszuschalten.

Linke Maustaste: Klicken, um Felder auf dem Bildschirm auszuwählen, oder wann immer Sie vom System aufgefordert werden, zu 'klicken'.



Ton-Taste: Klicken, um den Ton vollständig ein- oder auszuschalten.

Es empfiehlt sich, die Maus möglichst bald auszuschalten, wenn Sie sie für eine Weile nicht benötigen. Dadurch werden Benutzer nicht durch das Bewegen des Maus-Cursors auf dem Bildschirm abgelenkt. Verwenden Sie nie die Power-Taste seitlich an der Maus.

Die Maus wird mit zwei AAA-Batterien betrieben.

DIE STARTANZEIGE (1 von 2)

Aufbau der Startanzeige

The screenshot shows the SilverFit 3D interface. At the top left is the logo and the text 'Dieser SilverFit 3D' with a bookmark icon and 'Gespeichert für alle'. At the top right are 'Patienten anmelden' and a 'Menu' icon. The main area contains six exercise cards: 'Montagnachmittags-Übungen' (1 exercise), 'Ameisenstraße' (static knee stretch), 'Bingo' (light), 'Gute Übungen im Sitzen' (1 exercise), 'Bevorzugte Schritte im Auswahl-Assistenten Ordner' (4 elements), and 'Einfache Übungen' (4 elements). A sidebar on the right has 'Kü...' and 'Ne...' buttons. At the bottom is a navigation bar with 'Alle Übungen', 'Auswahl-Assistent', 'Klinische Tests', and 'Neue Übungsserie'. Callouts provide detailed instructions for each element.

Eine Übungsserie.

Eine gespeicherte Übung.

Ein Ordner mit 4 gespeicherten Programmfeldern.

Zugang zu einem Menü, in dem Sie die Lautstärke einstellen, Hilfe bei der Benutzung erhalten und das System ausschalten können.

Zugang zur Patientenverwaltung.

Mit Hilfe der Pfeile navigieren Sie durch alle Elemente der Startanzeige.

Durch klicken auf die Seitenzahlen können Sie auch durch alle Elemente der Startanzeige navigieren. Die aktuelle Seite ist grün.

Klicken Sie hier, wenn Sie bereits mit den Übungen des SilverFit 3D vertraut sind und wissen welches Spiel Sie auswählen möchten.

Klicken Sie hier, falls Sie noch nicht wissen welche Übung Sie auswählen sollten; die Auswahlhilfe berät Sie Schritt für Schritt.

Wählen Sie einen der standardisierten klinischen Tests.

Stellen Sie eine neue Übungsserie zusammen.

DIE STARTANZEIGE (2 von 2)

Die Startanzeige mit einem angemeldeten Patienten

Wenn ein Kunde angemeldet ist, wird dies im Titel der Startanzeige deutlich angegeben. In diesem Fall konzentriert sich der Inhalt der Startanzeige auf die Übungen, Übungsreihen und Ordner, die im Profil dieses Patienten gespeichert sind. Außerdem finden Sie immer noch die Übungen, die für alle gespeichert sind. Darüber hinaus ist die Struktur der Startanzeige gleich.

The screenshot shows the patient dashboard for 'Frau Olga Jansen'. The interface includes a header with the SILVERFIT logo, the patient's name, and a 'Menu' button. Below the header, there are several exercise cards: 'Übungen im Sitzen Ordner' (3 saved elements), 'Spaziergang' (Auf der Stelle treten (mittel)), 'Der Maulwurf' (Kleine Ausfallschritte), 'Puzzle' (Den Oberkörper im Stand beugend (schwer)), 'Gleichgewichtsübungsreihe Übungsreihen' (3 Übungen), and 'Kürzlich verwendete Übungen von Frau Olga Jansen'. A navigation bar at the bottom contains 'Alle Übungen', 'Auswahl-Assistent', 'Klinische Tests', and 'Neue Übungsreihe'. Callout boxes provide additional information: 'Name des angemeldeten Patienten.' points to the patient name; 'Übungen, Übungsreihen und Ordner des angemeldeten Patienten.' points to the exercise cards; 'Zugang zu einem Menü, in dem Sie die Lautstärke einstellen, Hilfe bei der Benutzung erhalten und das System ausschalten können.' points to the 'Menu' button; 'Zugang zur Patientenverwaltung.' points to a vertical sidebar; 'Sehen Sie sich die Übungen, Übungsreihen und Ordner an, die für alle Patienten zugänglich sind.' points to the 'Gleichgewichtsübungsreihe' card; and 'Durch Klicken auf die Seitenzahlen können Sie durch alle gespeicherten Übungen, Übungsreihen und Ordner des Patienten navigieren. Die aktuelle Seite ist grün.' points to the page navigation '1 2 → Gespeichert für alle'.

Name des angemeldeten Patienten.

Übungen, Übungsreihen und Ordner des angemeldeten Patienten.

Zugang zu einem Menü, in dem Sie die Lautstärke einstellen, Hilfe bei der Benutzung erhalten und das System ausschalten können.

Zugang zur Patientenverwaltung.

Sehen Sie sich die Übungen, Übungsreihen und Ordner an, die für alle Patienten zugänglich sind.

Durch Klicken auf die Seitenzahlen können Sie durch alle gespeicherten Übungen, Übungsreihen und Ordner des Patienten navigieren. Die aktuelle Seite ist grün.

EINE ÜBUNG AUSWÄHLEN (1 von 3)

Die Auswahlhilfe

Der Auswahl-Assistent hilft Ihnen, eine geeignete Übung für Ihren Patienten zu finden, indem er Sie Schritt für Schritt durch eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten zu der Übung führt, die den Bedürfnissen und der Situation Ihres Patienten am besten entspricht. Sie können den Auswahl-Assistenten aufrufen, indem Sie in der Startanzeige auf die Schaltfläche 'Auswahl-Assistent' klicken.

Sie sehen zunächst den untenstehenden Bildschirm. Hier wählen Sie eine Erwägung, auf deren Grundlage Sie eine Übung auswählen wollen.

Finden Sie eine Übung, die auf einer bestimmten Ausgangsposition und Bewegung basiert.

Finden Sie eine Übung, die zu einer etablierten Diagnose und dem entsprechenden Behandlungsziel passt.

Finden Sie ein Übungsprogramm (Sätze von Übungen) mit spezifischen Zielen, einschließlich COPD, Demenz und Sturzprävention.

● **Bewegungsform**
Übungen, die auf einer bestimmten Ausgangsstellung und Bewegung basieren.

● **Diagnose**
Übungen, die einer Diagnose und einem entsprechenden Behandlungsziel entsprechen.

● **Trainingsprogramm**
Übungssätze mit einem bestimmten Ziel, u.a. COPD, Demenz und Sturzprävention.

● **Aktivitäten des täglichen Lebens**
Übungen, die ADL-Aufgaben entsprechen, wie z.B. Gehen und Steh-Sitz-Transfer.

● **Kognition**
Übungen, die die kognitive Funktion trainieren, u.a. Gedächtnis, Planung und Mathematik.

● **Mehrere Teilnehmer**
Übungen für zwei Teilnehmer.

Finden Sie eine Übung, die zu den ATL-Aufgaben passt, wie z.B. das Gehen und den Steh-Sitz-Transfer.

Finden Sie eine Übung, die kognitive Funktionen wie Gedächtnis, Planung und Arithmetik trainiert.

Finden Sie eine Übung für zwei Teilnehmer.

EINE ÜBUNG AUSWÄHLEN (2 von 3)

Die Auswahlhilfe durchlaufen

Die Entscheidungshilfe wird Sie mehrmals hintereinander auffordern, eine Auswahl zu treffen. Im Bild unten werden Sie beispielsweise gefragt, welche Bewegung Sie trainieren möchten. Alle zuvor getroffenen Entscheidungen befinden sich auf der linken Seite, und Sie können jederzeit zurückklicken, um zuvor getroffene Entscheidungen zu überprüfen. Schliesslich werden Sie bei einer bestimmten Übung auskommen.

Gehen Sie zum vorherigen Auswahl-schritt zurück.

Schritt 1: die von Ihnen gewählte Auswahlhilfe.

Schritt 2: Wenn die Diagnose 'Hüft-Totalprothese' gewählt wird.

Schritt 3: Das Behandlungsziel ist die 'Muskelausdauer'.

Der aktuelle Schritt: Wählen Sie eine Bewegung aus.

Startbildschirm ← Behandlungsziel Patienten anmelden Menu

Auswahl-Assistent

- Diagnose
- Totale Hüftendoprothetik
- Behandlungsziel
- Muskelausdauer
- Bewegung**
- ...

Bewegung

Schritt speichern

- Ausstrecken der Beine
- In alle Richtungen gehen
- Mit dem Bein klopfen
- Seitwärts gehen
- Statisches Ausstrecken des Knies
- Vorwärts und rückwärts gehen
- Dynamisches Ausstrecken des Knies
- Gehend und hockend
- Sit to Stand
- Auf der Stelle treten

Speichern Sie diesen Auswahl-schritt, damit Sie ihn später leichter finden können.

Klicken Sie auf eine der Auswahlmöglichkeiten.

EINE ÜBUNG AUSWÄHLEN (3 von 3)

Alle Übungen

Wenn Sie mit den Übungen im SilverFit 3D vertraut sind und bereits wissen, welche Übung Sie machen wollen, können Sie einfach aus der Liste aller Spiele im SilverFit wählen. Klicken Sie dazu in der Startanzeige auf die Schaltfläche 'Alle Übungen'.

'Alle Übungen' funktioniert genauso wie die Auswahlhilfe.

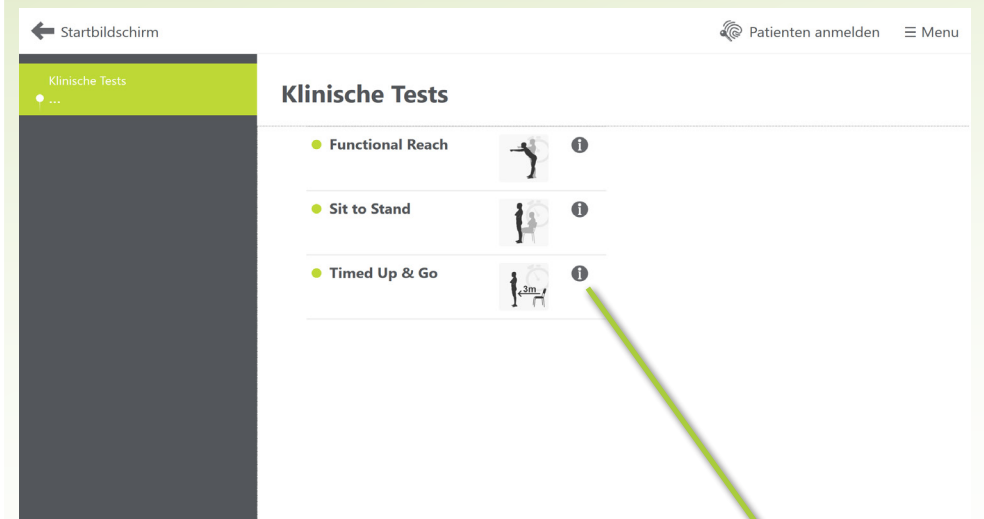


Mit Hilfe der Pfeile durchsuchen Sie alle Spiele auf dem Bildschirm.

Klinische Tests

Es gibt auch drei standardisierte klinische Tests, die Sie mit dem SilverFit 3D durchführen können: der Functional Reach Test, der Timed Up and Go Test und verschiedene Sit to Stand Tests stehen zur Verfügung, um den Fortschritt des Patienten aufzuzeichnen.

Auch "Klinische Tests" funktioniert genauso wie die Auswahlhilfe.



Handbuch für den betreffenden Test ansehen.

DIE ÜBUNGSANZEIGE

Die Übungsanzeige

Auf der Übungsanzeige wird eine Übung gezeigt und erklärt und Sie können die Übung von hier aus starten. Auf diesem Bildschirm sind alle Aktionen im Zusammenhang mit einer Übung möglich. Diese Anzeige ist von mehreren Anzeigen aus zugänglich, wie z.B. dem Ergebnisbild, dem Logbuch und der Auswahlhilfe.

The screenshot shows the exercise display interface for 'Ameisenstraße'. At the top, there are navigation options: 'Startbildschirm' (Home) and 'Übungen' (Exercises). The user's name 'Frau Olga Jansen' and a 'Menu' icon are in the top right. The main content area features an illustration of ants on a path leading to a mountain. Below the illustration, the exercise title 'Ameisenstraße' is displayed, followed by 'Einstellungen' (Settings) and 'Dynamisches Ausstrecken des Knies (mittel)' (Dynamic knee extension (medium)). An 'Anpassen' (Adjust) button is visible. At the bottom, there are buttons for 'Start', 'Anweisungen' (Instructions), a video icon, and a line graph icon. Below these are options to 'Übung speichern' (Save exercise) and 'Zur Übungsserie hinzufügen' (Add to exercise series).

Bewegung	
Füße:	Beide Füße
Linkes Knie:	Halb strecken
Rechtes Knie:	Halb strecken

Schwierigkeitsgrad	
Knie strecken:	Dynamisch
Ruhezeit:	3 Sekunden

Sichtbarkeit	
Grafik-Modus:	Komplex

Dauer	
Dauer:	3 Minuten

Name des Spiels bzw. der Übung.

Kurze Beschreibung der
Einstellungen der Übung.

Anweisungen der Übung anzeigen.

Übung beginnen.

Sehen Sie sich ein Beispielvideo an,
das die angeforderte Bewegung
demonstriert.

Speichern Sie die Übung (siehe
Erläuterung
"Übungen speichern").

Fügen Sie die Übung zu einer
Übungsreihe hinzu (siehe Erläute-
rung "Übungsreihe").

Passen Sie die Einstellungen der Übung an
(siehe Erläuterung "Eine Übung anpas-
sen").

Eine kurze Zusammenfassung der
ausgewählten Einstellungen für die
Übung. Wenn Sie dies ändern möch-
ten, klicken Sie auf 'Anpassen'.

Sehen Sie sich die früheren Ergeb-
nisse dieser Übung im Laufe der Zeit
an (nur verfügbar, wenn ein Patient
angemeldet ist).

EINE ÜBUNG ANPASSEN (1 von 2)

Die Einstellungsanzeige

Für jede Übung können Sie auf die Schaltfläche 'Anpassen' klicken. Diese Schaltfläche finden Sie in der Übungsanzeige oder in der Auswahlhilfe. Dadurch wird ein Bildschirm geöffnet, in dem Sie die Einstellungen der Übung sehr genau an das Niveau des Patienten anpassen können.

Sichern Sie die vorgenommenen Änderungen und kehren Sie zum Übungsstartbildschirm zurück. Von dort aus können Sie dann die Übung starten.

Gehen Sie zurück ohne die erstellten Änderungen zu speichern.

Bewegen Sie den Schieberegler, um diese Einstellungen anzupassen.

Klicken Sie auf die Schaltflächen (ausgewählt erscheint grün), um die Einstellungen anzupassen.

✓ Akzeptieren ✕ Abbrechen

Sitzend Werfen (benutzerdefiniert)

Bewegung

Wurfbewegung von oben

Intensität: 3

Schwierigkeitsgrad

Bewegliches Ziel

Geschwindigkeit: 2

Das Spiel passt sich automatisch dem Niveau des Spielers an

Tiere kommen von links und rechts (schwierigste Einstellung)

Sichtbarkeit

Vollgrafik

Die aktuelle Ebene. Klicken Sie hier, um eine Standardebene zu wählen. Der Text "(Benutzerdefiniert)" zeigt an, dass Sie die Standardeinstellung geändert haben.

Die Einstellungen der Übungen sind nach Themen sortiert.

EINE ÜBUNG ANPASSEN (2 von 2)

Vielverwendete Einstellungen im Detailmenü

Einige Einstellungen sind bei vielen Übungen verfügbar, während weitere nur bei einer bestimmten Übung angepasst werden können. Im folgenden finden Sie eine Übersicht der vielverwendeten Einstellungen.

Bewegung

Die meisten Übungen fangen mit einem 'Bewegungs'-Bedienfeld an, wobei die erforderliche Bewegung angepasst werden kann.

Manchmal kann die Art der Bewegung angepasst werden, wie in diesem Beispiel sichtbar. Das grüne Feld deutet die aktuelle Bewegung an. Klicken Sie auf eine Bewegung, um diese auszuwählen.

In vielen Fällen lässt sich auch der Bewegungsabstand anpassen. In diesem Beispiel bewegen Sie dazu den Schieberegler. Bewegen Sie den Schieberegler ganz nach links für den kleinstmöglichen Abstand.



Niveau

Im Bedienfeld 'Niveau' kann die Schwierigkeitsstufe angepasst werden.

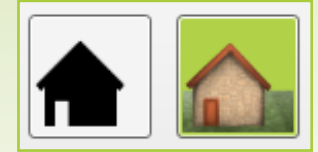
Ein oft wiederkehrendes Beispiel ist die in der Abbildung gezeigte Möglichkeit. Wenn der linke Knopf selektiert wurde, bleibt die Schwierigkeitsstufe während einer Übung konstant. Wird der rechte Knopf selektiert, passt sich die Schwierigkeitsstufe automatisch den Leistungen des Patienten an. Führt der Patient die Übung sehr gut aus, nimmt die Schwierigkeitsstufe im Rahmen der Herausforderung zu, hat der Patient jedoch Probleme mit der Schwierigkeitsstufe, dann wird die Übung automatisch einfacher.



Sichtbarkeit

Einige Übungen enthalten ein Bedienfeld 'Sichtbarkeit'. Hier kann die Komplexität des visuellen Bildes angepasst werden.

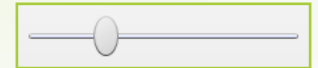
Wenn der linke Knopf selektiert wurde, ist das visuelle Bild besonders einfach, kontrastreich und enthält wenige Details. Verwenden Sie diese Einstellung für Menschen mit eingeschränkter Sicht. Wenn der rechte Knopf selektiert wurde, wird das normale visuelle Bild verwendet.



Dauer

Im Bedienfeld 'Dauer' kann die Übungsdauer eingestellt werden. Bewegen Sie den Schieberegler um die Therapiezeit anzupassen. Beachten Sie die Zeitanzeige an der rechten Seite des Schiebereglers. Folgende Zeitelemente sind nicht Bestandteil der 'Therapiezeit':

- die Zeit des Countdowns zu Beginn der Übung
- die Zeit, in der die Übung unterbrochen ist
- die Zeit, in der die Punkteanzeige im Bildschirm angezeigt wird



Teilnehmer

Alle Übungen, die mit zwei Personen ausgeführt werden können, verfügen über ein 'Teilnehmer'-Bedienfeld.

Wenn der linke Knopf selektiert wurde, wird die Übung mit einem Patienten ausgeführt. Wurde der rechte Knopf selektiert, wird die Übung mit zwei Patienten ausgeführt (oder mit Patient und Therapeut).

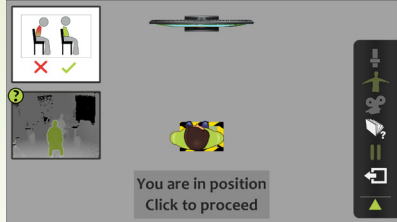


WÄHREND DER ÜBUNG

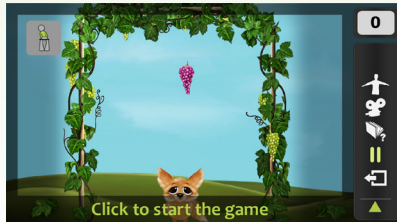
Verlauf einer Übung: Starten in vier Schritten



- 1 Am Anfang jedes Spiels wird ein kurzes Video mit der im Spiel auszuführenden Bewegung gezeigt. Durch 1x klicken überspringen Sie das Video.



- 2 Bei jeder Übung muss der Patient eine bestimmte Ausgangsposition einnehmen. Bewegen Sie den Patienten so, damit die Figur im Bild sich im gefärbten Fach befindet. Sobald der Patient sich wohlfühlt und sich in der Ausgangsposition befindet, klicken Sie.



- 3 Bevor die Übung tatsächlich losgeht, kann der Patient die erforderliche Bewegung versuchen auszuführen. Sie können diesen Bildschirm zur Erklärung der Übung verwenden. Klicken Sie, sobald Sie die Übung starten wollen.



- 4 Der Countdown zählt jetzt ab. Danach kann der Patient mit der Übung beginnen.

Verlauf einer Übung: Die Taskleiste

Während der Übungen können Sie eine Taskleiste öffnen. Hierzu bewegen Sie den Cursor zur rechten Seite des Bildschirms. Jedes Symbol ist ein Knopf. Klicken Sie einen weißen Knopf um die Funktion zu aktivieren. Aktive Funktionen werden grün dargestellt. Grau gekennzeichnete Knöpfe können nicht verwendet werden. Nicht alle Knöpfe sind bei allen Übungen verfügbar.



Zeigt eine oder mehrere Biofeedback Stäbe an, die das von der Kamera festgelegte Bewegungsergebnis zeigen. Siehe Erklärung 'Probleme lösen'.

Zeigt das Kamerabild. Hier sehen Sie, was die Kamera wahrnimmt. Im Falle einer gut funktionierenden Kameradetektion, wird nur der Patient in grün wiedergegeben. Siehe Erklärung 'Probleme lösen'.

Während der Übung wird ein Video des Patienten aufgenommen. Klicken Sie nochmals den Knopf, falls Sie die Aufnahme beenden wollen. Das Video kann nur bei einem angemeldeten Patienten gespeichert werden.

Die Benutzeranleitung der aktuellen Übung erscheint.

Die aktuelle Übung wird unterbrochen. Klicken Sie erneut, um fortzusetzen.

Die aktuelle Übung wird abgeschlossen.

PUNKTE NACH DER ÜBUNG (1 von 2)

Verlauf der Übung: Punkteanzeige

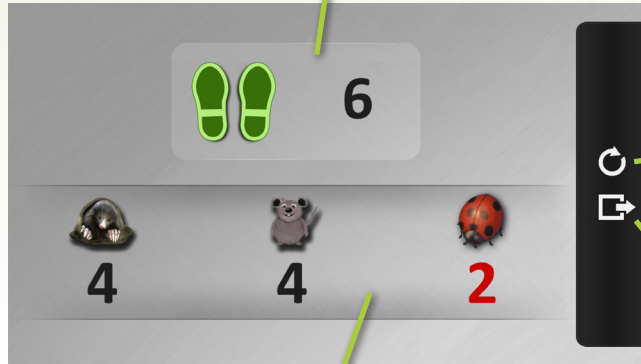
Am Ende jeder Übung erscheint eine Punkteanzeige. Hier werden sowohl für den Therapeuten als für den Patienten die wichtigsten Ergebnisse angezeigt.

Folgende Beispiele kommen aus der Übung 'Der Maulwurf'. Alle Punkteanzeigen haben jedoch dieselbe Form und Einteilung.

Die Bedeutung jedes einzelnen Bildes der Punkteanzeige finden Sie auf der Seite der Benutzeranleitung zur betreffenden Übung.

Punkteanzeige bei einem Patienten

Endstand steht immer oben.



Alle weiteren Punkte stehen unten.

Ergebnisse drucken (falls ein Drucker angeschlossen ist).

Die Übung mit denselben Einstellungen wiederholen.

Abschließen und zum Hauptmenü.

Abschließen und zum Ergebnisbildschirm.

Punkteanzeige bei zwei Patienten

Endpunktestand des linken Spielers.

Endpunktestand des rechten Spielers.



Weitere Punkte des linken Spielers.

Weitere Punkte des rechten Spielers.

Ergebnisse drucken (falls ein Drucker angeschlossen ist).

Die Übung mit denselben Einstellungen wiederholen.

Abschließen und zum Hauptmenü.

Abschließen und zum Ergebnisbildschirm.

RESULTATE DER ÜBUNG (2 von 2)

Die Ergebnisanzeige

Nachdem Sie eine Übung abgeschlossen haben, gelangen Sie zur Ergebnisanzeige. Hier bekommen Sie eine Übersicht über die Ergebnisse der durchgeführten Übung. Wenn eine Übung mehrmals mit denselben Einstellungen wiederholt wird, werden alle Ergebnisse hier angezeigt.

Das folgende Beispiel ist von der Übung "der Fuchs", aber alle Ergebnisanzeigen haben die gleiche Form und Einteilung.

Durchgeführte Übung.

Startbildschirm

Frau Olga Jansen

Menu

Dauer der Übung.

Punkteanzahl.

Wenn die Übung mehrmals hintereinander durchgeführt wurde, klicken Sie hier, um die vorherigen Ergebnisse anzuzeigen.

Zeigt die Ergebnisse des Patienten über einen Zeitraum in der Patientendatei an. Diese Schaltfläche ist nur verfügbar, wenn ein Patient angemeldet ist.

Speichern Sie die Übung (siehe "Übungen speichern").

Gehen Sie zur Übungsanzeige der Übung die ausgeführt wurde, zum Beispiel um die Einstellungen zu ändern oder die Übung zu wiederholen.

min

Der Fuchs → Mit benutzerdefinierten...

01:00 min

Punktstand:

24

19 höher als letztes Mal

Ergebnisse im Laufe der Zeit

Der Fuchs → Mit benutzerdefinierten...

01:00 min

Punktstand:

26

2 höher als letztes Mal

Ergebnisse im Laufe der Zeit

Drucken Sie die Ergebnisse aus (nur möglich, wenn der optionale Drucker angeschlossen ist).

Klicken Sie hier, wenn Sie sich die Ergebnisse angesehen haben und mit dem Training fertig sind. Sie gehen zurück zur Startanzeige.

Zur Übung

Übung speichern

Ergebnisse drucken

Fertig

PATIENTENVERWALTUNG (1 von 7)

Einführung

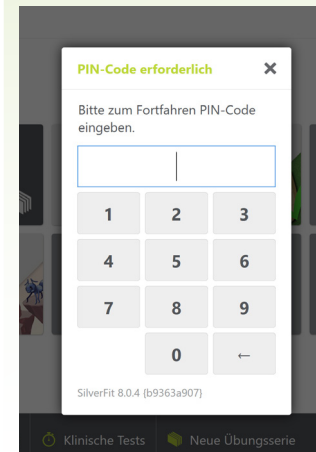
In der Patientenverwaltung kann ein Profil eines Patienten erstellt werden. Ein Patient kann sich daraufhin hier anmelden um eine auf ihn/sie abgestimmte Übung auszuführen. Die Punkte die der Patient während er angemeldet ist sammelt, werden im Profil gespeichert.

Aus Gründen des Datenschutzes ist der Zutritt zum Bereich der Patientenverwaltung nur mit einem PIN-Code möglich. Dieser Code wird Ihnen durch SilverFit oder durch den zuständigen Distributeur mitgeteilt. Setzen Sie sich mit SilverFit oder mit Ihrem Distributeur in Verbindung, falls Sie Ihren PIN-Code vergessen oder verloren haben.

Zutritt zur Patientenverwaltung



Sie können jederzeit auf die Schaltfläche 'Patient anmelden' im Menü oben rechts klicken.



Der SilverFit 3D wird Sie bei der Anmeldung nach einem PIN-Code fragen. Dies ist ein 4-stelliger PIN-Code, der die Privatsphäre der Patienten gewährleistet.

Geben Sie den PIN-Code ein, indem Sie auf die Zahlen klicken oder ihn über die Tastatur eingeben. Sobald Sie die 4 richtigen Nummern eingeben haben, gelangen Sie automatisch in die Patientenverwaltung.

Wenn Sie den richtigen Code innerhalb der letzten Minute eingegeben haben, müssen Sie ihn nicht noch einmal eingeben.

PATIENTENVERWALTUNG (2 von 7)

Patientenverwaltungsmenü

In diesem Menü wird eine Liste alle registrierten Patienten angezeigt. Klicken Sie auf den Namen eines Patienten um diesen auszuwählen.

← Startbildschirm

Patienten verwalten Archivierte Patienten anzeigen

Patienten...	Vorname	Nachname	Beschreibung	Letzte Aktivität
	Olga	Jansen		vor 2 Minuten
	Dirk	Dijkstra		vor 10 Monaten
	Huib	Ausgewählter Patient.		vor 10 Monaten
		Van Breukelen		vor 10 Monaten
	Willemijntje	Van der Linden		vor 10 Monaten
	Jan	de Vries		vor 10 Monaten

☰ Menü

- Neuer Patient +
Einen neuen Patienten hinzufügen.
- Anmelden
Melden Sie den ausgewählten Patienten zur Übung an.
- Patientenakte anzeigen
Die Patientenakte anzeigen. Zeigt die gespielten Übungen, das Logbuch, Punktestände, Favoriten des Patienten und gespeicherte Videos an.
- Bearbeiten
(Details des) Patient(en) ändern.
- Archivieren
Den Patienten archivieren. Die Daten des Patienten werden gespeichert. Sie können den Patienten später wieder aufrufen.
- Löschen
Löschen Sie den Patienten aus dem System.
- Exportieren Sie alle Patientendaten
Patientendaten exportieren.

Klicken Sie auf eine Spalte um auf Kategorie zu sortieren.

Geben Sie hier den Namen oder weitere Daten des Patienten ein, um nach einem bestimmten Patienten zu suchen.

PATIENTENVERWALTUNG (3 von 7)


Patienten hinzufügen

Klicken Sie auf den Knopf 'Neuer Patient', um einen neuen Patienten hinzuzufügen.

Geben Sie hier die Daten des Patienten ein. Vor- und Nachname sowie Anrede sind verpflichtet, Geburtsdatum, Bezeichnung und Patientcode sind optionell.

Startbildschirm ← Patienten verwalten ☰ Menu

Neuer Patient

Vorname (optional)	Geburtsdatum (optional)
<input type="text"/>	<input type="text" value="tt-mm-jjjj"/> 
Nachname	Beschreibung (optional)
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Titel	Patientennr. (optional)
<input type="text" value="keine"/>	<input type="text"/>

Hinzufügen + **Hinzufügen und weiteren erstellen**  **Abbrechen** ×

Patient hinzufügen.

Patient hinzufügen und sofort neuen Patienten erstellen.



Zurück zum Patientenverwaltungs Menü.

PATIENTENVERWALTUNG (4 von 7)

Patientenakte

Von der Maske "Patienten verwalten" aus können Sie die Patientenakte des ausgewählten Patienten einsehen. Dies ist auch möglich, indem Sie auf den Namen des registrierten Patienten oben rechts auf dem Bildschirm klicken. Dies ist in fast jedem Bildschirm möglich.

The screenshot shows a user interface for managing a patient's record. At the top, there are navigation options: 'Startbildschirm' (Home) and 'Patienten verwalten' (Manage Patients). The user is identified as 'Frau Olga Jansen' with a 'Menu' icon. The main title is 'Patientenakte' (Patient Record), with a 'Fertig' (Done) button and a checkmark. Below the title, the patient's name 'Frau Olga Jansen' is displayed with an edit icon. A form contains fields for 'Patientennr.: -', 'Beschreibung: -', and 'Geburtsdatum: -'. A section titled 'Übungen' (Exercises) includes a sub-section 'Aktivitätsprotokoll und Ergebnisse' (Activity Log and Results). This section features two columns: 'Am häufigsten gespielt' (Most Played) and 'Kürzlich durchgeführt' (Recently Completed), both showing a dog icon and the text 'Mit benutzerdefiniert...'. A table summarizes the exercises:

Am häufigsten gespielt	Kürzlich durchgeführt	Übungen gesamt	Gesamtdauer
		41	42
Mit benutzerdefiniert...	Mit benutzerdefiniert...		Minuten

On the right side, there are two panels. The top panel shows a bookmark icon, '6 gespeicherte Elemente' (6 saved items), and a 'Gespeicherte Elemente anzeigen' (Show saved items) button. The bottom panel shows a video camera icon, '3 Videos' (3 videos), and an 'Alle Videos durchsuchen' (Search all videos) button. Five callout boxes provide additional information:

- 'Daten des Patienten.' (Patient data.) points to the patient name and form.
- 'Sehen Sie sich hier das Protokoll des Patienten an. Hier können Sie sowohl die Übungshistorie als auch die Ergebnisse der Übungen im Laufe der Zeit des Patienten einsehen.' (View the patient's record here. Here you can see both the exercise history and the results of the exercises over time for the patient.) points to the 'Übungen' section.
- 'Am häufigsten ausgeführte Übungen, zuletzt ausgeführte Übung, Zahl der Übungen, Gesamtdauer der Übungen.' (Most frequently performed exercises, last performed exercise, number of exercises, total duration of exercises.) points to the exercise table.
- 'Favoriten des Patienten verwalten.' (Manage patient favorites.) points to the bookmark icon.
- 'Videos des Patienten ansehen.' (View patient videos.) points to the video camera icon.

PATIENTENVERWALTUNG (5 von 7)

Logbuch

Innerhalb der Patientenakte haben Sie die Möglichkeit das Logbuch des Patienten einzusehen. Alle Übungen, die der Patient während seiner/ihrer Anmeldung ausführt, werden im Logbuch gespeichert. Eine Übung wird nur gespeichert, wenn diese vollständig ausgeführt wurde.

The screenshot shows a mobile application interface for patient management. At the top, there is a navigation bar with a home icon, 'Startbildschirm', a back arrow, 'Patient', the user name 'Frau Olga Jansen', and a menu icon. Below this is the title 'Logbuch'. The main content is a table of exercises with columns for 'Übung', 'Durchgeführt', 'Dauer', and 'Punkte'. The second row is highlighted in green. To the right of the table is a vertical list of actions: 'Fertig' (checked), 'Übung anzeigen', 'Ergebnisse im Laufe der Zeit', and 'Löschen'. At the bottom, there are navigation buttons 'Zurück' and 'Weiter', and a page indicator '2 / 7'. Several callout boxes provide instructions: 'Ausgewählte Übung.' points to the highlighted row; 'Wenn hier ein Lesezeichen vorhanden ist, wird diese Übung für diesen Patienten gespeichert.' points to the fox icon in the second row; 'Zurück zur Patientenakte.' points to the 'Fertig' button; 'Gehen Sie zur Übungsanzeige der ausgewählten Übung.' points to the 'Übung anzeigen' button; and 'Die Chronik aller Ergebnisse der ausgewählten Übung anzeigen.' points to the 'Ergebnisse im Laufe der Zeit' button.

Startbildschirm ← Patient Frau Olga Jansen Menu

Logbuch

Übung	Durchgeführt	Dauer	Punkte
Der Fuchs: Mit benutzerdefinierten Übun...	vor 10 Monaten	1 Minute	21
Der Fuchs: Mit benutzerdefinierten Übun...	vor 10 Monaten	1 Minute	21
Der Maulwurf: Mit benutzerdefinierten Ü...	vor 10 Monaten	1 Minute	24
Der Maulwurf: Mit benutzerdefinierten Ü...	vor 10 Monaten	1 Minute	18
Der Maulwurf: Mit benutzerdefinierten Ü...	vor 10 Monaten	1 Minute	12
Wort-Objekt Erkennung: Einfach	vor einem Jahr	1 Minute	14

↑ Zurück 2 / 7 Weiter ↓

Fertig ✓

Übung anzeigen

Ergebnisse im Laufe der Zeit

Löschen

Ausgewählte Übung.

Wenn hier ein Lesezeichen vorhanden ist, wird diese Übung für diesen Patienten gespeichert.

Zurück zur Patientenakte.

Gehen Sie zur Übungsanzeige der ausgewählten Übung.

Die Chronik aller Ergebnisse der ausgewählten Übung anzeigen.

PATIENTENVERWALTUNG (6 von 7)

Chronik der Resultate

Die Ergebnisse im Laufe der Zeit sind an mehreren Stellen im Programm verfügbar. Hier werden alle Ergebnisse der Übungen gespeichert, die der Patient während er angemeldet war durchgeführt hat. Die Ergebnisse werden nur gespeichert, wenn eine Übung komplett durchgespielt wird. Die grafische Darstellung hilft dem Therapeuten, den Fortschritt über die Zeit zu verfolgen.

Höchstes Ergebnis pro Sitzung, pro Tag, pro Woche oder pro Monat. Eine andere Farbe steht für unterschiedliche Praxiseinstellungen.

Klicken Sie auf die Art des Ergebnisses, das Sie anzeigen möchten. Einige Ergebnisse sind nur für bestimmte Übungen verfügbar.

Zeigen Sie die Ergebnisse pro Sitzung, pro Tag, pro Woche oder pro Monat an.

Startbildschirm ← Aktivitätsprotokoll und Ergebnisse Frau Olga Jansen Menu

Der Maulwurf (kurze ausfallschritte)

Punktestände

Datum	Punktestände	Praxiseinstellung
06-02	25	Kleine Ausfallschritte
25-06	12	Mit benutzerdefinierten Übungsparametern
25-06	18	Mit benutzerdefinierten Übungsparametern
25-06	24	Mit benutzerdefinierten Übungsparametern

Legende der in der Grafik sichtbaren Farben. Hier können Sie sehen, ob die Übung mit Standard- oder mit angepassten Einstellungen ausgeführt wurde.

Klicken Sie auf einen Balken in der Grafik, um die Einstellungen zu sehen, oder wiederholen Sie die Übung mit den gleichen Einstellungen.

Anzeigen: Pro Übung Punktestände drucken

PATIENTENVERWALTUNG (7 von 7)

Das Dialogfenster eines angemeldeten Patienten

Wenn ein Patient registriert ist, in diesem Fall Frau Olga Jansen, wird dies oben rechts angezeigt. Sie können von fast jedem Bildschirm aus darauf klicken, es erscheint dann:

The screenshot shows the SILVERFIT interface with a patient management dialog box open. The dialog box is titled 'Patient' and contains the name 'Frau Olga Jansen'. Below the name are two buttons: 'Patientenakte' (with a folder icon) and 'Abmelden' (with a back arrow icon). To the right of the dialog box is a list of 'Letzten Patienten anmelden' (Recent patients to log out) with buttons for 'Dirk Dijkstra', 'Huib Aerts', and 'Mw. Van Breukelen'. Below this list is a button 'Patienten wechseln' (with a person icon). The background interface shows the patient's name 'Frau Olga Jansen' and a menu icon. The bottom navigation bar contains icons for 'Alle Übungen', 'Auswahl-Assistent', 'Klinische Tests', and 'Neue Übungsserie'.

Der Name des angemeldeten Patienten

Das Dossier des Patienten öffnen.

Patienten abmelden.

Klicken Sie hier um dieses Fenster zu öffnen.

Melden Sie hier einen kürzlich angemeldeten Patient an. Damit melden Sie automatisch den derzeitigen Patienten ab.

Gehen Sie in das Menü Patientenverwaltung und registrieren Sie einen weiteren Patienten. Dadurch wird der aktuelle Patient automatisch abgemeldet.

ÜBUNGEN SPEICHERN (1 von 3)

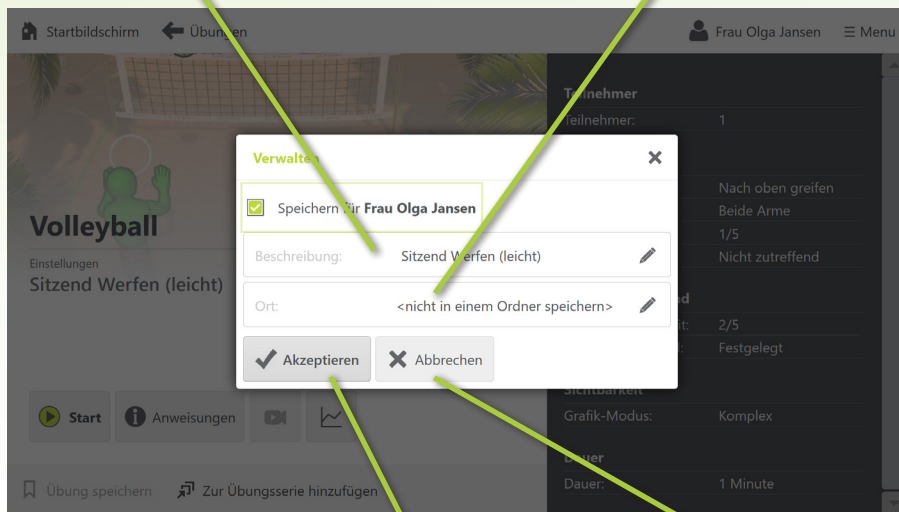
Das Speichern von Übungen

Wenn bestimmte Übungen regelmäßig verwendet werden, können Sie diese Übungen speichern. Eine gespeicherte Übung erscheint im vorderen Bereich der Startanzeige und kann daher sofort gefunden werden. Wenn ein Patient angemeldet ist, wird die Übung im Profil dieses Patienten gespeichert; ist kein Patient angemeldet, wird die Übung für alle gespeichert.

Sie können eine Übung von verschiedenen Anzeigen aus sichern, z.B. von der Übungsanzeige und dem Ergebnisbild, mit der Schaltfläche "Übung speichern". Dann erscheint folgendes:

Die Beschreibung für die gespeicherte Übung. Klicken Sie darauf, um sie zu ändern.

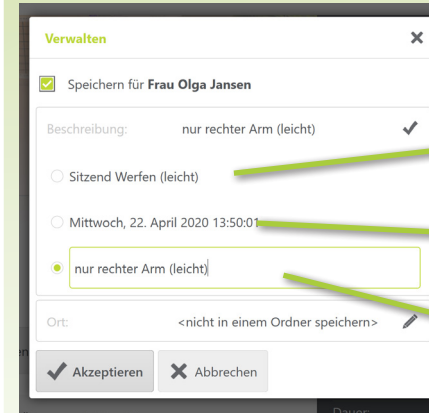
Der Ort, an dem die Übung gespeichert werden soll (in einem Ordner oder nicht). Klicken Sie darauf um dies anzupassen.



Bestätigen Sie die Speicherung.

Gehen Sie zurück, ohne zu speichern.

Beschreibung und Ort wählen

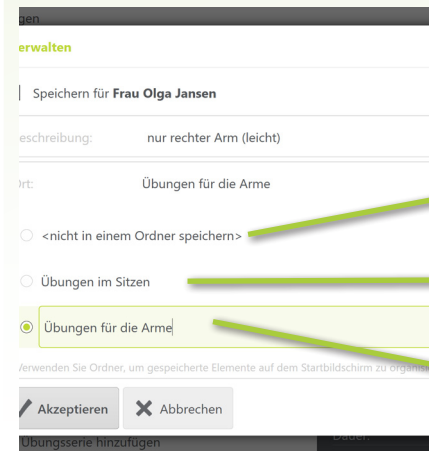


Wenn Sie eine Übung speichern, können Sie die Standardbeschreibung wählen oder eine eigene Beschreibung hinzufügen.

Kurze Zusammenfassung der durchgeführten Bewegung.

Das aktuelle Datum und die Uhrzeit.

Tragen Sie selbst eine Beschreibung ein.



Sie können sich dafür entscheiden, die Übung in einem Ordner zu speichern. Wenn Sie viele Übungen speichern, können Ordner helfen, diese leicht zu finden, indem sie auf dieser Startanzeige angeordnet werden.

Nicht in einem Ordner speichern (Standard); die Übung erscheint direkt auf der Startanzeige.

Speichern in bestehendem Ordner.

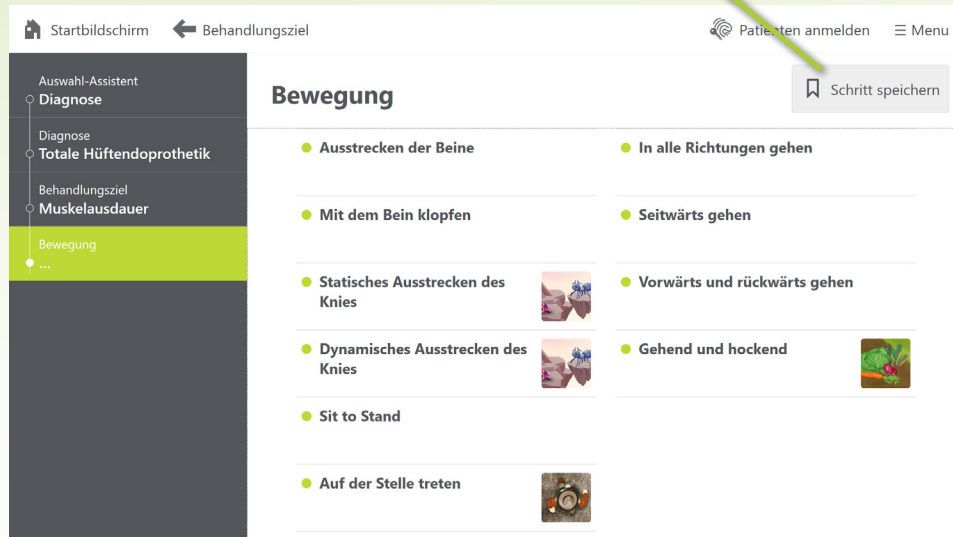
Speichern in einem neuen Ordner; Name für den neuen Ordner eintragen.

ÜBUNGEN SPEICHERN (2 von 3)

Das Speichern klinischer Schritte

Wenn Sie bestimmte klinische Schritte in der Auswahlhilfe öfter verwenden, können Sie diese speichern, damit Sie sie in Zukunft auf dieser Startanzeige leichter finden können. Wenn ein Patient angemeldet ist, wird der Schritt im Profil dieses Patienten gespeichert; wenn kein Patient angemeldet ist, wird der Schritt für alle gespeichert.

Speichern Sie den Schritt 'Diagnose > Totale Hüftprothese > Muskelausdauer > Bewegung'.



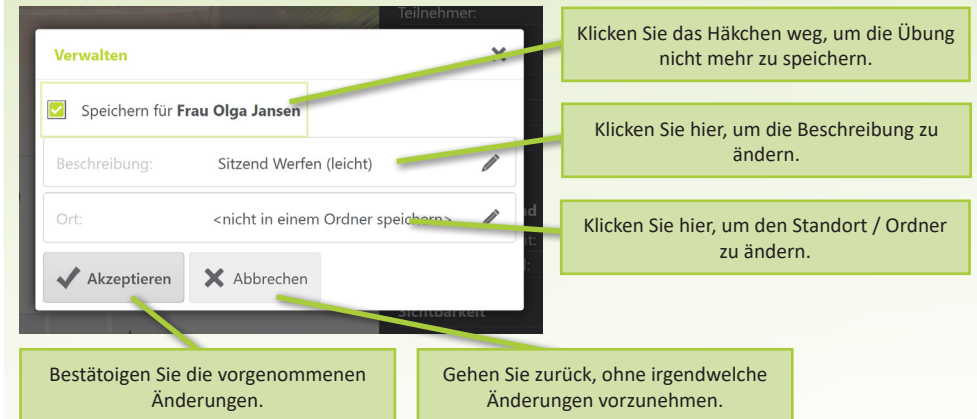
Muskelausdauer
Totale Hüftendoprothetik



Der klinische Schritt erscheint dann folgendermaßen auf der Startanzeige.

Gespeicherte Übungen anpassen

Wenn Sie eine Übung oder einen klinischen Schritt gespeichert haben, sehen Sie dies auch in der Übungsanzeige und im Ergebnisbild, wo die Schaltfläche "Übung speichern" in "Gespeichert" wechselt, wobei das Symbol ausgefüllt ist. Wenn Sie eine gespeicherte Übung oder einen klinischen Schritt ändern möchten, klicken Sie erneut auf diese Schaltfläche. Das folgende Fenster wird dann angezeigt:



ÜBUNGEN SPEICHERN (3 von 3)

Gespeicherte Elemente verwalten

Wenn Sie in dieser Startanzeige auf den Bleistift in der rechten oberen Ecke der gespeicherten Elemente klicken, erscheint der folgende Bildschirm. Diese Übersicht kann Übungen, Übungsreihen, klinische Schritte und Ordner enthalten.

Klicken Sie hier wenn Sie fertig sind. (Callout to the 'Schließen' button)

Das ausgewählte Element. (Callout to the highlighted 'Puzzle' row)

Patientenprofil in welchem diese Elemente gespeichert sind, wenn zutreffend. (Callout to the 'Name' column)

Name	Beschreibung
Bilder-Bingo	Vollständiges Sit-to-Stand (schwer)
Übungen im Sitzen	
Puzzle	Den Oberkörper im Stand beugend (schwer)
Muskelausdauer	Totale Hüftendoprothetik
Gleichgewichtsübungsserie	
Der Maulwurf	Kleine Ausfallschritte

Eine Übung. (Callout to the 'Bilder-Bingo' row)

Ein Ordner (Callout to the 'Übungen im Sitzen' row)

Ein klinischer Schritt. (Callout to the 'Muskelausdauer' row)

Eine Übungsserie. (Callout to the 'Gleichgewichtsübungsserie' row)

Ausgewähltes Element anschauen. (Callout to the 'Öffnen' button)

Gespeichertes Element ändern. (Callout to the 'Ordner verwalten' button)

Löschen Sie das gespeicherte Element. Wenn Sie einen Ordner löschen, werden die darin enthaltenen Übungen nicht gelöscht, sondern in diese Startanzeige verschoben. (Callout to the 'Löschen' button)

Ändern Sie die Reihenfolge der gespeicherten Elemente auf dieser Startanzeige. (Callout to the 'Nach oben bewegen' and 'Nach unten bewegen' buttons)

Zur nächsten Seite mit gespeicherten Elementen. (Callout to the 'Zurück' button)

Derzeitige Seite mit gespeicherten Elementen anzeigen. (Callout to the '1 / 2' indicator)

Zur nächsten Seite mit gespeicherten Elementen. (Callout to the 'Weiter' button)

ÜBUNGSSERIEN (1 von 4)

Die Übungsreihe mit der Übungsreihenanzeige

Eine Übungsserie ist eine Reihe von Übungen, die automatisch nacheinander abgespielt werden. Nachdem eine Übung einer Serie beendet ist, wird die nächste Übung ohne das Eingreifen des Therapeuten begonnen. Eine Übungsreihe kann in einem Patientenprofil gespeichert werden oder für jeden verfügbar sein.

Bitte beachten Sie: Die Übungsserie ist für Patienten gedacht, die mit den Übungen vertraut sind und in der Lage sind, semi-unabhängig zu üben. Es ist wichtig, dass der Therapeut die Sicherheit des Patienten jederzeit garantiert.

Wählen Sie in dieser Startanzeige eine Übungsserie aus, um zum Bild der Übungsserie zu gelangen. Hier können Sie sich die Übungsserie ansehen, bearbeiten und starten.

← Startbildschirm Frau Olga Jansen ☰ Menu

Patientenprofil, in dem die Serie gespeichert ist (falls zutreffend).

Übungsserien (Frau Olga Jansen)

Name der Übungsserie. **Gleichgewichtsübungsreihe**

Ruhezeit, in der der Fortschrittsbildschirm angezeigt wird. Pause zwischen den Übungen: - 30 Sekunden +

Lehrvideo mit Bewegung zeigen oder nicht zeigen. Vor jeder Übung Anweisungsvideos zeigen

Übungsserie beginnen. **Start** Übungsserie bearbeiten

Übung	Beschreibung	Dauer
Puzzle	Den Oberkörper im Stand beug...	-
Der Maulwurf	Kleine Ausfallschritte	1 Minute
Spaziergang	Auf der Stelle treten (mittel)	-

Übungen der Übungsserie, in der Reihenfolge.

Gehen Sie zum Übungsbildschirm.

Gehen Sie auf den Bildschirm 'Übungsserie bearbeiten'.

ÜBUNGSSERIEN (2 von 4)

Eine Übungsserie erstellen

Sie können Ihre eigene Übungsserie erstellen, indem Sie in der Startanzeige auf die Schaltfläche 'Neue Übungsserie' klicken. Sie werden dann zum Bildschirm 'Neue Übungsserie' weitergeleitet. Wenn ein Patient derzeit angemeldet ist, wird die Übungsserie in diesem Patientenprofil gespeichert.

Durch Klicken auf die Schaltfläche 'Hinzufügen' erscheint eine Übersicht mit allen gespeicherten Übungen. Hier können Sie eine oder mehrere Übungen auswählen und der Übungsserie hinzufügen. Ist eine gewünschte Übung hier nicht aufgeführt? Sie können diese zu einem späteren Zeitpunkt auswählen und der Übungsserie hinzufügen.

The screenshot shows the 'Neue Übungsserie' interface for 'Frau Olga Jansen'. At the top, there are buttons for 'Speichern', 'Abbrechen', and 'Übungsserie umbenennen'. The main title is 'Neue Übungsserie (Frau Olga Jansen) Übungsserie 1'. Below this is a table of exercises with columns for 'Name', 'Beschreibung', and 'Dauer'. To the right of the table are buttons for 'Hinzufügen', 'Nach oben bewegen', 'Nach unten bewegen', and 'Löschen'. Callouts point to these elements with the following descriptions:

- Patientenprofil, in dem Serien gespeichert sind (falls zutreffend).
- Name der Übungsserie.
- Übungen der Übungsserie, in Reihenfolge.
- Name der Übungsserie ändern.
- Übung hinzufügen.
- Ausgewählte Übung verschieben nach vorne.
- Ausgewählte Übung verschieben nach hinten.
- Ausgewählte Übung entfernen aus der Übungsserie.

Name	Beschreibung	Dauer
Der Maulwurf	Kleine Ausfallschritte	1 Minute
Puzzle	Den Oberkörper im Stand beugend (sch... -	-

ÜBUNGSSERIEN (3 von 4)

Eine Übungsserie durchführen

Sie starten eine Übungsserie aus dem Übungsserienbild heraus. Nach dem Start werden alle Übungen der Serie automatisch nacheinander gestartet. Vor der ersten Übung und zwischen den Übungen wird der 'Fortschrittsbildschirm' (unten) angezeigt. Auf diesem Bildschirm sieht der Patient, was die nächste Übung ist, wie weit die Übungsserie fortgeschritten ist und wie lange die aktuelle Ruhezeit dauert. Nach der Übungsserie werden die Ergebnisse aller Übungen im 'Ergebnisbildschirm' angezeigt.

The screenshot shows a progress screen for an exercise series. At the top, it says "Nächste Übung (2 von 3):" followed by the title "Der Maulwurf". Below this, there are three preview images: a peacock, a mole on a grid, and a person walking. A play button is in the center with the text "Beginnt in 27 Sekunden." Below the play button are two buttons: "Jetzt beginnen" and "Übungsserie beenden".

Callouts on the left side:

- Nächste Übung.
- Soeben abgeschlossene Übung.
- Starten der nächste Übung per direct.

Callouts on the right side:

- Gesamtanzahl Übungen.
- Übung nach der nächsten Übung.
- Zeit bis die nächste Übung beginnt.
- Übungsserie vorzeitig beenden.

ÜBUNGSSERIEN (4 von 4)

Eine Übungsserie bearbeiten oder entfernen

Über die Drucktaste 'Bearbeiten' auf dem Übungsserienbild gelangen Sie auf das Bild 'Übungsserie bearbeiten'. Hier können Sie Anpassungen an der Übungsserie vornehmen oder entfernen. Beim Löschen wird nur die Übungsserie selbst gelöscht, die Übungen der Serie bleiben erhalten.

The screenshot shows the 'Übungsserie bearbeiten (Frau Olga Jansen)' interface. At the top, there is a dark grey action bar with buttons for 'Speichern', 'Abbrechen', 'Übungsserie umbenennen', and 'Übungsserie löschen'. Below this, the title 'Übungsserie bearbeiten (Frau Olga Jansen)' and 'Gleichgewichtsübungsserie' are displayed. A table lists exercises with columns for 'Name', 'Beschreibung', and 'Dauer'. To the right of the table are buttons for 'Hinzufügen', 'Nach oben bewegen', 'Nach unten bewegen', and 'Löschen'. Callout boxes provide instructions for each of these elements.

Name	Beschreibung	Dauer
Puzzle	Den Oberkörper im Stand beugend (sch...	-
Der Maulwurf	Kleine Ausfallschritte	1 Minute
Spaziergang	Auf der Stelle treten (mittel)	-

Callout Boxes:

- Speichern:** Sichern Sie die Änderungen und kehren Sie zur Übungs-serienanzeige zurück.
- Abbrechen:** Änderungen rückgängig ma-chen und zurückgehen.
- Übungsserie umbenennen:** Name der Übungsserie ändern.
- Übungsserie löschen:** Übungsserie entfernen.
- Hinzufügen (+):** Übung hinzufügen.
- Nach oben bewegen (^):** Ausgewählte Übung verschie-ben nach vorne.
- Nach unten bewegen (v):** Ausgewählte Übung verschie-ben nach hinten.
- Löschen (trash):** Ausgewählte Übung entfernen aus der Übungsserie.
- Name der Übungsserie:** Name der Übungsserie.
- Übungen in Übungsserien:** Wählen Sie eine Übung aus, um sie anzupassen.

VIDEO-ANALYSE (1 von 3)

Die Anzeige mit Videos

Sobald ein Patient eingeloggt ist, können Videos zur späteren Betrachtung aufgezeichnet werden. Diese Videos können verwendet werden, um den Fortschritt der Therapie sowohl für den Therapeuten als auch für den Patienten sichtbar zu machen. Videos können von der Videoanalyse oder während einer Übung aufgezeichnet werden. Der Videobildschirm zeigt eine Übersicht aller aufgezeichneten Videos.

In den meisten Ländern gibt es strenge Datenschutzbestimmungen für das Filmen von Personen. Die Videos befinden sich daher nur im Patientenprofil und sind für andere nicht sichtbar. Bitte stellen Sie sicher, dass Ihr Kunde mit der Aufnahme einverstanden ist, bevor Sie diese Funktion nutzen.

Startbildschirm ← Patient Frau Olga Jansen Menu

Videos

Miniaturansicht	Datum	Beschreibung
	vor 10 Monaten	
	vor 10 Monaten	
	vor 10 Monaten	

- Video aufnehmen
- Video abspielen
- Zwei Videos vergleichen
- Video löschen

Ausgewähltes Video.

Nehmen Sie ein neues Video für diesen Patienten auf.

Ausgewähltes Video abspielen.

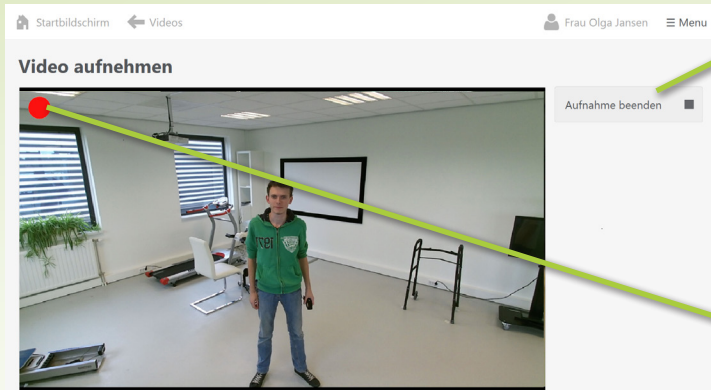
Zwei Videos miteinander vergleichen.

Ausgewähltes Video löschen.

VIDEO-ANALYSE (2 von 3)

Aufnehmen eines Videos

Klicken Sie auf dem Videobildschirm auf die Schaltfläche "Video aufnehmen", um zum Bildschirm "Video aufnehmen" zu gelangen.



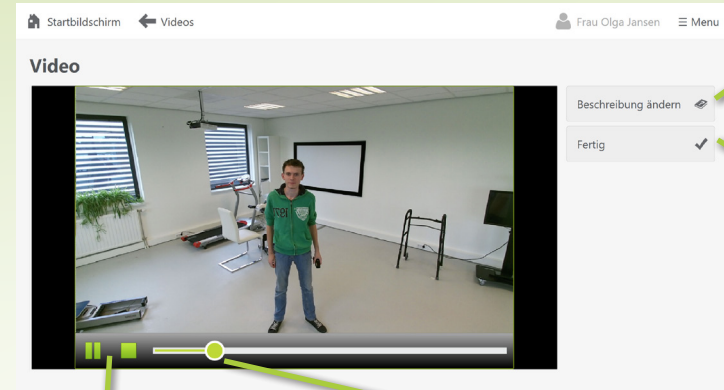
Klicken Sie hier, um die Aufnahme zu starten oder zu stoppen.

Hier können Sie sehen, wenn Sie eine Aufnahme machen.

Nach der Aufnahme können Sie wählen, ob Sie das Video speichern oder löschen möchten. Die Videos dürfen die Maximallänge von 5 Minuten nicht überschreiten.

Wiedergabe eines Videos

Wählen Sie ein Video auf dem Videobildschirm aus und klicken Sie auf die Schaltfläche "Video abspielen", um zum Bildschirm "Video" zu gelangen.



Passen Sie die Beschreibung des Videos an.

Gehen Sie zurück zum Video-Hauptmenü.

Abspielen, Anhalten oder Stoppen eines Videos.

Ziehen, um zu einem bestimmten Moment im Video zu gelangen.

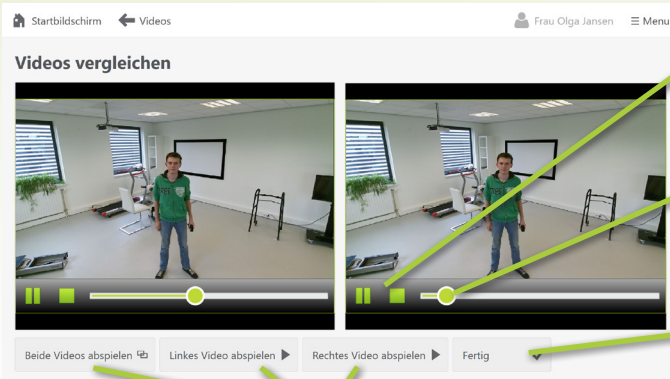
VIDEO-ANALYSE (3 von 3)

Vergleichen von zwei Videos

Wählen Sie ein Video auf dem Videobildschirm aus und klicken Sie auf die Schaltfläche "Zwei Videos vergleichen". Wählen Sie ein zweites Video aus und klicken Sie erneut auf diese Schaltfläche.

Der Videovergleichsbildschirm zeigt zwei Videos nebeneinander, die gleichzeitig abgespielt werden können.

Machen Sie ein Video von dem Patienten zu zwei Zeitpunkten während derselben Übung. Zum Beispiel zu Beginn der Rehabilitation und nach einigen Wochen. Wenn Sie die Videos gleichzeitig abspielen, können Sie sie mit dem Patienten vergleichen und den Fortschritt des Rehabilitationsprozesses besprechen. Dies ist oft sehr motivierend.



Abspielen, pausieren
oder stoppen des Videos.

Ziehen, um einen
bestimmten Moment im
Video wiederzugeben.

Zurück zur Anzeige der
Videos.

Mit diesen drei Schaltflächen können Sie beide Videos von Anfang an gleichzeitig abspielen, oder nur das linke oder rechte Video abspielen.

DEM PATIENTEN HELFEN

Wie können Sie dem Patienten helfen?



Solange sich der Therapeut hinter dem Patienten befindet, reagiert die Kamera normalerweise auf den Patienten und nicht auf den Therapeuten.



Wenn Sie den Patienten halten müssen, könnte es sein, dass die Kamera Probleme bei der Unterscheidung zwischen Patienten und Therapeuten hat. Am besten stehen Sie in dem Fall hinter dem Patienten, damit Sie das Kamerabild so wenig wie möglich stören.

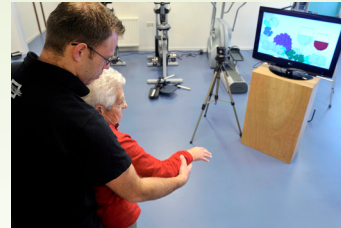


Wenn der Therapeut sich kurz hinter einer sitzenden Person befindet, detektiert die Kamera manchmal den Therapeuten als Oberkörper und den Patienten als Unterkörper. Halten Sie etwas Abstand um diese Störung zu minimieren.

Wie können Sie dem Patienten helfen?



Bei der Erklärung von Übungen ist es praktisch, dass Sie sich neben den Patienten setzen. Wenn die Übung losgeht, kann der Therapeut sich am besten nach hinten bewegen um zu vermeiden, dass die Kamera den Therapeut und nicht den Patient sieht.



Sie können den Patienten auch intensiver unterstützen. Falls Therapeut und Patient zusammen eine Übung durchführen, wird die Kamera auf die kombinierte Bewegung reagieren.

ALLTAGSUMGEBUNGEN



Bewegungsmöglichkeiten (4)



Ziel	Mobilität und Muskelkraft der oberen Extremität
Bewegung	Im Sitzen oder im Stehen: die Arme nach links, rechts und oben strecken
Indikationen	Schlaganfall, COPD, Amputation, Rehabilitation der oberen Extremität nach einem Bruch, Konditionstraining des Oberkörpers
Kontra-indikationen	Schmerzen der oberen Extremität



Ziel	Sitz-Steh-Wechsel und Rumpfbalance
Bewegung	Im Sitzen: Rumpf beugen und Sitz-Steh-Wechsel ausführen
Indikationen	Neurologische Erkrankungen, Muskelkraft Rumpf, Sitz-Steh-Wechsel erneut üben
Kontra-indikationen	Unzureichende Kraft um, ohne Hilfe, sicher aufzustehen (sonst links, rechts und vorne biegen mit dem Rumpf verwenden)



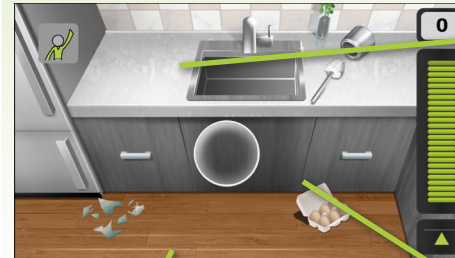
Ziel	Gehfähigkeit
Bewegung	Im Stehen: gehen (mit oder ohne Hilfsmittel)
Indikationen	Lauftraining, Sturzvermeidung, neurologische Erkrankungen, Trainieren der Ausdauer, Parkinson
Kontra-indikationen	Unsicheres Gehverhalten



Ziel	Soziale Interaktion und kognitive Aufgaben
Bewegung	Therapeut bewegt die Maus
Indikationen	Kognitives Training, z.B. mit einer Gruppe Menschen
Kontra-indikationen	Unzureichende kognitive Fähigkeiten

Spielregeln

Auf dem Bildschirm wird eine Küche, eine Garage, ein Badezimmer oder ein Auto-Umgebung angezeigt. In den meisten Varianten der Übung hat der Patient einen Gegenstand auszuwählen, der nicht in dieser Umgebung gehört oder eine unsichere Situation erzeugt. In der Variante 'Sicherheitspriorität' gibt es mehrere unsichere Situationen im selben Moment. In diesem Fall soll der Patient den Gegenstand auswählen, der zuerst Aufmerksamkeit braucht.



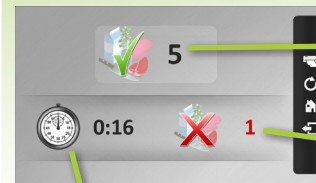
Normale Situation.

Verbleibende Zeit.

Bewegen Sie die Linse über den Gegenstand, den Sie auswählen möchten.

Gegenstand gehört hier nicht.

Punktebildschirm



Endstand (richtige Auswahl).

Inkorrekte Auswahl.

Durchschnittliche Zeit zur Wahl der richtigen Antwort.

Alternative Anwendungen



Die Umgebung, worin die Übung stattfindet, können im Detailmenü auswählen.



Bitten Sie den Patienten, die Gegenstände zu benennen und den Grund der Kategorisierung zu erklären.

Kognitive Aufgabe

Gegenstände erkennen, unsichere Situationen erkennen

Probleme lösen

- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

BINGO



Bewegungsmöglichkeiten (1)



Ziel	Sitz-Steh-Wechsel und sich mit dem Rumpf vorbeugen
Bewegung	In sitzender Position: Rumpf beugen, Sitz-Steh-Wechsel ausführen, 1 oder 2 Spieler
Indikationen	Schlaganfall, Parkinson, orthopädische Rehabilitation, Sturzvermeidung, Krafttraining der unteren Extremität, das erneute Üben der Sitz-Steh-Wechsel.
Kontra-indikationen	Unzureichende Kraft um sicher, ohne Hilfe, aufzustehen (sonst 'vorbeugen mit dem Rumpf verwenden)

Spielregeln

Die Patienten (1 oder 2) sehen eine Karte mit Zahlen auf dem Bildschirm. Es wird einen Ball gezogen. Als die Zahl auf dem Ball auf der Karte des Patienten steht, muss der Patient die erforderliche Bewegung ausführen. Im kompetitiven Modus gewinnt nur der Patient einen Punkt, der die Bewegung zuerst beendet. Das Spiel endet, sobald ein Patient eine Zahlenreihe vervollständigt hat.

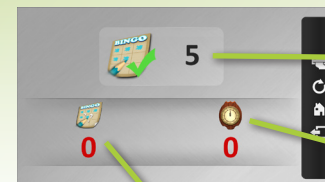


Karte des rechten Patienten.

Patient muss aufstehen, als diese Zahl auf der Karte steht.

Die Haltung des rechten Patienten, wie diese momentan detektiert wird.

Punktebildschirm



Korrekte Auswahl.

Zahl der verfehlten Bälle.

Inkorrekte Auswahl.

Alternative Anwendungen



Bringen Sie vor dem Stuhl eine Gummimatte an, um die Übung viel schwieriger zu machen.



In der Variante mit zwei Spielern ist es möglich, das physische und kognitive Niveau für beide Patienten einzeln einzustellen.

Probleme lösen

- Beachten Sie, dass der Stuhl sich während der Übung nicht bewegt
- Erzählen Sie dem Patienten, nach jedem Wechsel wieder mit dem Rücken an der Rückenlehne des Stuhls zu lehnen.
- Wenn der Patient aufsteht, dies jedoch nicht vom Gerät detektiert wird, wählen Sie die 'etwas aus dem Stuhl aufstehen'-Bewegung im Detailmenü.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

BLUMENGARTEN



Bewegungsmöglichkeiten (2)



Ziel	Gehfähigkeit
Bewegung	In stehender Position: willkürlich in alle Richtungen gehen
Indikationen	Lauftraining, COPD, orthopädische Rehabilitation der unteren Extremität, progressive neurologische Erkrankungen, Sturzvermeidung, Parkinson, Demenz
Kontra-indikationen	Unsicheres Gehverhalten



Ziel	Fähigkeiten im Rollstuhl
Bewegung	Im Rollstuhl: die Arme schlenkern oder mit den Beinen trippeln
Indikationen	Rollstuhlfahrer
Kontra-indikationen	Patient ist nicht in der Lage, den Rollstuhl zu bremsen

Spielregeln

Die Gartenschere muss in Richtung der Blume bewegt werden, damit diese abgeschnitten werden können. Es ist möglich, Hindernisse hinzuzufügen: Schildkröten und Lämmchen möchten die Blumen fressen und erzeugen somit eine zeitliche Herausforderung. Kakteen und Igel sind zu vermeiden und erzeugen somit eine Navigationsherausforderung. Der Patient bewegt die Gartenschere, indem er in alle Richtungen geht. Patienten im Rollstuhl können die Arme schlenkern oder mit den Beinen trippeln.



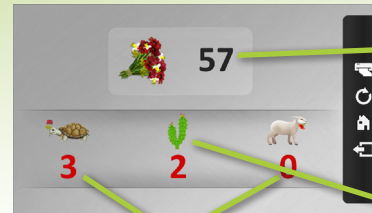
Aktuelle Punkte.

Verbleibende Zeit.

Bewegen Sie die Gartenschere, indem Sie hin und her gehen oder den Rollstuhl bewegen.

Bewegen Sie in Richtung einer Blume um diese abzuschneiden.

Punktebildschirm



Endstand. 1 Punkt pro Blume.

Von Schildkröten und Lämmchen gefressene Blumen.

Zahl der berührten Kakteen.

Alternative Anwendungen



Mit der Standardeinstellung 'Pro Feld pflücken' können die Patienten eine Strecke festlegen. 'Eins nach dem andern pflücken' erzeugt eine dynamische, exterozeptive Übung.



Wenn Sie Menschen mit Demenz begleiten, können Sie die Übung Arm in Arm ausführen anstatt verbal zu instruieren. Nach einer Weile werden die meisten Menschen verstehen, was gemacht werden soll und können sie die Übung selbständig ausführen.

Probleme lösen

- Wenn der verfügbare Raum zu eng ist, können Sie die Feldgröße im Detailmenü anpassen.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

BUCHSTABIEN



Bewegungsmöglichkeiten (7)

Diese Übung kann mit 7 verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten ausgeführt werden. Sehen Sie dazu die Seite 66.

Kognitive Aufgabe

Mit dieser Übung trainiert der Patient die Schreibfertigkeit/Rechtschreibung.

Eventuell kann das Kurzzeitgedächtnis mit einbezogen werden, indem Sie die Frage verschwinden lassen.

Spielregeln

Es wird ein Wort oder Bild angezeigt. Der Patient bewegt sich in Richtung der richtigen Buchstaben um somit das Wort richtig zu buchstabieren. Wenn dies besonders lange dauert, werden manche falsche Antworten verschwinden, damit die Aufgabe einfacher wird. Jede richtige Antwort ist gut für 1 Punkt.

Wort zum Buchstabieren.

Charakter des Patienten.

Mögliche Antworten.

Aktuelle Punkte.

Verbleibende Zeit.

Punktebildschirm

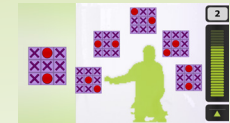
Endstand.

Durchschnittliche Zeit zur Wahl der richtigen Antwort.

Vollendete Wörter.

Wie oft die erste Antwort korrekt war.

Alternative Anwendungen



Bei Verwendung der Schattenbewegung können Sie die Lage der Antworten anpassen. Klicken Sie dazu mit dem Cursor auf die Antworten und verschleppen Sie diese. Auf diese Art und Weise können Sie den Patienten dazu ansetzen, sich weiter zu reichen, herunter zu reichen, die FüÙe zu verwenden usw.



Einstellen der Andeutung mit der Maus erzeugt die Möglichkeit, diese Spiele mit einer Gruppe zu spielen. Erst nachdem alle Teilnehmer die erforderliche Bewegung ausgeführt haben, klickt der Therapeut auf die richtige Antwort.

Probleme lösen

- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

TIEFSEETAUCHEN



Bewegungsmöglichkeiten (1)



Ziel	Krafttraining der oberen Extremität
Bewegung	Im Sitzen oder im Stehen: horizontale Abduktion (Arme nach außen bewegen), evtl. mit einem Gummiband oder mit einzelnen Gewichten.
Indikationen	Krafttraining der oberen Extremität, Muskelverlust Rumpf, Rehabilitation der oberen Extremität, COPD
Kontra-indikationen	Schmerzen der oberen Extremität

Spielregeln

Es erscheinen Muscheln auf dem Schirm, wobei das Ziel dieser Übung ist soviel Muscheln wie möglich zu fangen. Jede gefangene Muschel liefert Ihnen 1 Punkt. Mit der goldenen Muschel gewinnen Sie 3 Punkte. Die Schatzkiste am Ende einer Reihe zählt 3 Punkte. Durch die Hände von- einander weg zu bewegen schwimmt die Figur nach oben. Durch die Hände zueinander zu bewegen, schwimmt die Figur nach unten.



Aktuelle Punkte.

Verbleibende Zeit.

Mit der goldenen Muschel gewinnen Sie 3 Punkte.

Punktebildschirm

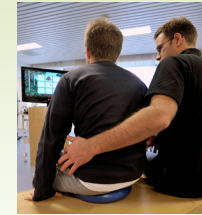


Endstand.

Gefangene Muscheln.

Verfehlt Muscheln.

Alternative Anwendungen



Um die Übung schwieriger zu machen, kann der Patient ein schwereres Gummiband verwenden, oder sich auf ein Balancekissen, -brett oder einen Sprungball setzen. Bleiben Sie beim Start der Übung nicht neben dem Patienten sitzen.

Probleme lösen

- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

EIER FANGEN



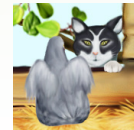
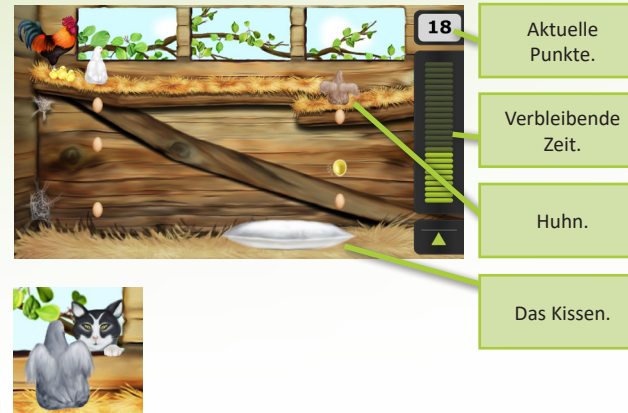
Bewegungsmöglichkeiten (1)



Ziel	Armfunktion
Bewegung	Im Sitzen: Hand auf einem Tisch nach links und rechts bewegen oder Arme ohne Stütz auf dem Tisch bewegen
Indikationen	Schlaganfall, Hemiparese
Kontra-indikationen	Schmerzen am Arm

Spielregeln

Die Hühner im Schuppen legen Eier. Versuchen Sie, die Eier mit einem Kissen aufzufangen, sonst brechen sie. Bedienen Sie das Kissen mit der Hand. Falls Sie ein normales Ei gefangen haben, gewinnen Sie 1 Punkt, bei einem goldenen Ei gewinnen Sie 3 Punkte.



Punktebildschirm



Alternative Anwendungen



Wenn Sie die Übung auf einem Tisch ausführen, können Sie ein aufgerolltes Handtuch oder ein Brett mit Rädern zwischen der oberen Extremität und dem Tisch verwenden. Dies vereinfacht die Bewegung und verbessert die Kameradetektion.



Der Therapeut kann hinter dem Patienten sitzen und seine Arme halten. Dies vereinfacht die Bewegung.

Probleme lösen

- Wenn der verwendete Tisch sehr klein ist und weit vom SilverFit 3D entfernt ist, kann die Kamera manchmal das Knie des Patienten detektieren. Stellen Sie den Tisch näher auf oder decken Sie die Vorderseite des Tisches ab.
- Führen Sie die Übung mit zwei Händen aus, falls die Kamera die Hand des Patienten nicht korrekt detektiert.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

OBSTPFLÜCKEN



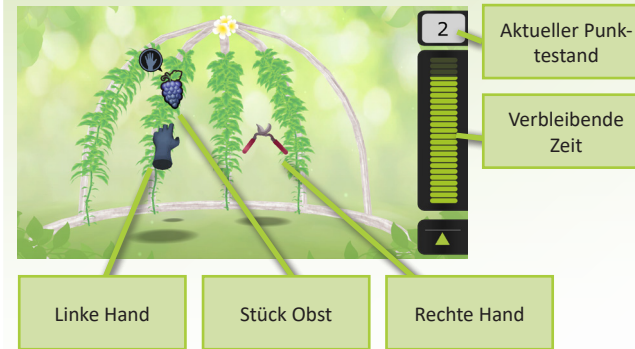
Bewegungsmöglichkeiten (1)



Ziel	Das Recken und Drehen der Wirbelsäule und Arme zu stimulieren.
Bewegung	Während Sie sitzen oder stehen: Strecken Sie die Arme nach links, rechts oder nach vorn aus, auf Wunsch unter Drehung der Wirbelsäule, wenn Sie beide Arme benutzen.
Indikationen	Parkinson-Krankheit, neurologische Erkrankungen, COPD, Rehabilitation der oberen Extremitäten, Haltungsprobleme und Ausdauerübungen des Oberkörpers.
Gegenindikationen	Schmerzen in den oberen Extremitäten und /oder in der Wirbelsäule.

Spielregeln

Der Bildschirm zeigt einen Pfirsich oder eine Weintraube am Weinstock. Der Patient bewegt einen oder beide Arme, entweder abwechselnd oder gleichzeitig, in Richtung des Obstes, um es zu pflücken. Das Spiel endet, wenn die Zeit abgelaufen ist. Einen (1) Punkt bekommen Sie für jedes gepflückte Stück Obst.



Alternative Anwendungen

Damit die Übung anspruchsvoller wird, können Sie dem Kunden kleine Gewichte zum Festhalten geben oder das Spiel zu spielen, während er auf einem Balance-Pad, Balance-Board oder einem Hüpfball (bouncing ball) steht bzw. sitzt. Bitte sorgen Sie dafür, dass Sie bei Beginn des Spiels nicht neben dem Kunden sitzen.

Wenn der Patient Schwierigkeiten hat, einen der beiden Arme zu benutzen, können Sie in den Detailsinstellungen die Option wählen, dass beide Arme gleichzeitig zum Obst geführt werden.

Punktebildschirm



Probleme lösen

- Das Spiel funktioniert vielleicht nicht korrekt, wenn ein Stuhl bzw. Rollstuhl benutzt wird, der eine hohe Rückenlehne oder Kopfstütze hat.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

GEDÄCHTNISTRAINING



Bewegungsmöglichkeiten (1)



Ziel	Mobilität und Muskelkraft der oberen Extremität
Bewegung	Im Sitzen oder im Stehen: die Arme nach links, rechts und oben strecken
Indikationen	COPD, neurologische Erkrankungen, orthopädische Rehabilitation der oberen Extremität, z.B. nach einem Bruch, Konditionstraining des Oberkörpers
Kontra-indikationen	Schmerzen der oberen Extremität

Kognitive Aufgabe

Mit dieser Aufgabe trainiert der Patient das Merken einer Bilderreihe.

Hiermit wird das Gedächtnis trainiert. In der einfacheren Variante steht jedes Bild für ein einziges Konzept, in der schwierigeren Variante gibt es mehrere Bilder, die dasselbe Objekt repräsentieren. Der Patient trainiert das Arbeitsgedächtnis.

Spielregeln

Das Spiel zeigt eine Liste mit Gegenständen, die der Patient sich merken soll. Nachdem die Liste verschwunden ist, hat der Patient die gemerkten Gegenstände aus einer Reihe möglicher Antworten auszuwählen. Die Liste der Gegenstände wird länger, nachdem der Patient besser wird. Wenn der Patient Fehler macht, fängt die Reihe wieder von vorne an. Falls dies 3 Mal passiert, wird das Spiel beendet.

5

Aktuelle Punkte.

Arm hochheben für diesen Gegenstand.

Arm nach links strecken für diesen Gegenstand.

Arm nach rechts strecken für diesen Gegenstand.

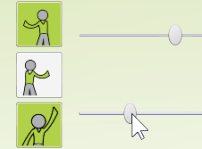
Punktebildschirm

3

Endstand, 1 Punkt für die richtige Auswahl.

Längste Bilderreihe, die gut gemerkt wurde.

Alternative Anwendungen



Die Bewegung nach links, nach rechts und nach oben kann einzeln im Detailmenü ein- oder ausgeschaltet werden, sodass die Übung auf die Möglichkeiten des Patienten abgestimmt wird. Das erforderliche Bewegungsausmaß kann auch für jede Richtung einzeln eingestellt werden.



Im Detailmenü finden Sie auch Möglichkeiten für eine zusätzliche kognitive Herausforderung. Die Gegenstände, die abgebildet werden, können schwieriger gemacht werden und pro Runde kann die Reihenfolge der Gegenstände unterschiedlich aufgebaut werden.

Probleme lösen

- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

GERÄUSCHERKENNUNG



Bewegungsmöglichkeiten (7)

Diese Übung kann mit 7 verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten ausgeführt werden. Sehen Sie dazu die Seite 66.

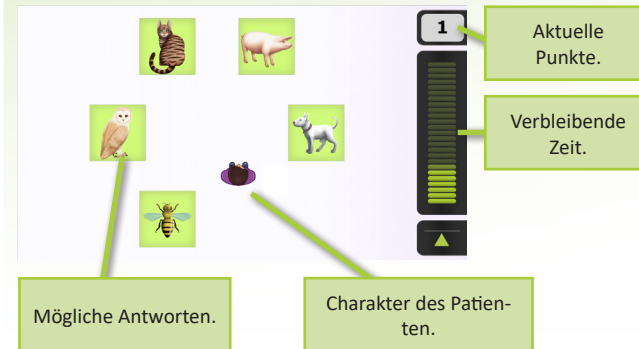
Kognitive Aufgabe

Mit dieser Übung trainiert der Patient das Erkennen von Geräuschen und die Umsetzung von auditiven in visuelle Informationen.

Dabei muss der Patient die Aufmerksamkeit bewahren und visuell die Bilder scannen.

Spielregeln

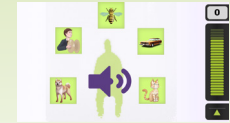
Während einer sichtbaren Lautsprecheranimation wird ein Ton abgespielt. Daraufhin muss der Patient aus einer Reihe möglicher Antworten das dazugehörige Bild auswählen. Wenn dies besonders lange dauert, werden manche falsche Antworten verschwinden, damit die Aufgabe einfacher wird. Jede richtige Antwort ist gut für 1 Punkt.



Punktebildschirm



Alternative Anwendungen



Bei Verwendung der Schattenbewegung können Sie die Lage der Antworten anpassen. Klicken Sie dazu mit dem Cursor auf die Antworten und bewegen Sie diese. Auf diese Art und Weise können Sie den Patienten dazu animieren, sich weiter zu strecken, herunter zu reichen, die Füße zu verwenden usw.



Die Zeitsdauer, wonach das Geräusch wiederholt wird, kann im Detailmenü eingestellt werden.

Probleme lösen

- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

GEMÜSEGARTEN



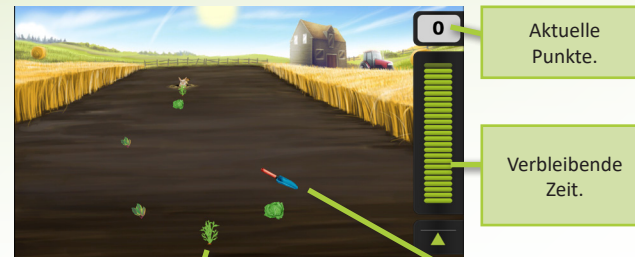
Bewegungsmöglichkeiten (1)



Ziel	Geh- und Stehbalance, Kraft und Ausdauer
Bewegung	In stehender Position: willkürliches Gehen und Beugungen des Knies
Indikationen	COPD, Parkinson, Kardiotraining, Sturzvermeidung, Fitness
Kontra-indikationen	Unsicheres Gehverhalten, nicht imstande sein, die Knie zu beugen

Spielregeln

Der Patient geht umher und lenkt auf dem Bildschirm einen Gartenschaufel. Der Patient hockt, um somit mit der Gartenschaufel Gemüse zu ernten. Es ist möglich, Hindernisse hinzuzufügen: Kaninchen und Lämmchen möchten das Gemüse essen und erzeugen somit eine zeitliche Herausforderung. Steine und Igel sollen vermieden werden und erzeugen eine Navigationsherausforderung.



Aktuelle Punkte.

Verbleibende Zeit.

Bewegen Sie in Richtung des Gemüses und gehen Sie in die Hocken, falls es blitzt.

Bewegen Sie den Gartenschaufel in Richtung des zu erntenden Gemüses.

Punktebildschirm



Endstand, 1 Punkt pro Gemüse.

Von Kaninchen und Lämmchen gefressenem Gemüse.

Zahl der berührten Steine und Igel.

Alternative Anwendungen



Mit der Standardeinstellung 'Ernte pro Feld' können die Patienten eine Strecke festlegen. 'Einer nach dem anderen ernten' erzeugt eine dynamische, exterozeptive Übung.



Es ist möglich, eine Übung zu machen, worin Gegenstände vom Boden hochgehoben werden müssen. Stellen Sie dazu den Hockabstand auf maximal ein. Stellen Sie diesen auf minimal ein um eine kleine Kniebeugung zu üben.

Probleme lösen

- Nur ein blitzendes Gemüse kann geerntet werden. Wenn das Gerät die hockende Bewegung nicht detektiert, stellen Sie den Hockabstand im Detailmenü niedriger ein.
- Wenn der verfügbare Raum zu eng ist, können Sie im Detailmenü die Abmessungen des Spielfeldes verringern.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

KOPFRECHNEN



Bewegungsmöglichkeiten (7)

Diese Übung kann mit 7 verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten ausgeführt werden. Sehen Sie dazu die Seite 66.

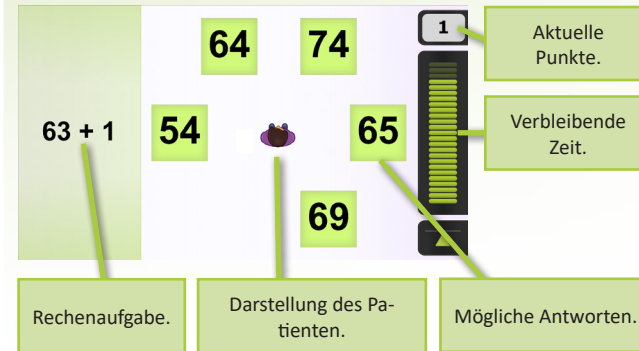
Kognitive Aufgabe

Mit dieser Aufgabe trainiert der Patient seine Rechenfähigkeiten.

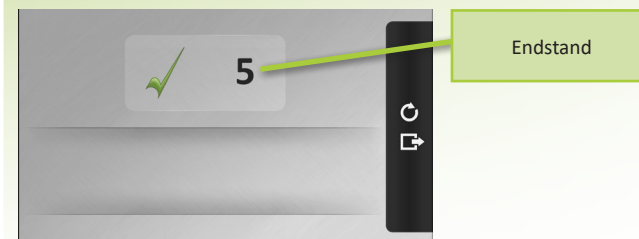
Der Typ und die Schwierigkeitsstufe der Rechenaufgabe können eingestellt werden oder automatisch dem Niveau des Patienten angepasst werden. Eventuell kann auch das Kurzzeitgedächtnis mit einbezogen werden, indem Sie die Frage verschwinden lassen.

Spielregeln

Es wird eine Rechenaufgabe angezeigt. Mittels der ausgewählten Bewegung hat der Patient die richtige Antwort aus einer Reihe Möglichkeiten zu wählen. Wenn dies besonders lange dauert, werden manche falsche Antworten verschwinden, damit die Aufgabe einfacher wird. Jede gute Antwort ist gut für 1 Punkt.



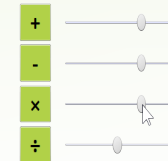
Punktebildschirm



Alternative Anwendungen



Bei Verwendung der Schattenbewegung können Sie die Lage der Antworten anpassen. Klicken Sie dazu mit dem Cursor auf die Antworten und bewegen Sie diese. Auf diese Art und Weise können Sie den Patienten dazu animieren, sich weiter zu strecken, herunter zu reichen, die Füße zu verwenden usw.



Erhöhen Sie im Detailmenü die Schwierigkeitsstufe der Rechenaufgaben und verringern Sie den erforderlichen Bewegungsabstand.

Probleme lösen

- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.



Bewegungsmöglichkeiten (3)



Ziel	Über den Kopf werfen
Bewegung	Im Sitzen oder im Stehen: über den Kopf werfen
Indikationen	Aktivieren verwundbarer Ältere, Krafttraining der oberen Extremität, Schlaganfall, Demenz
Kontra-indikationen	Schmerzen der oberen Extremität



Ziel	Von unten her werfen
Bewegung	Im Sitzen oder im Stehen: von unten her werfen
Indikationen	Aktivieren verwundbarer Ältere, Krafttraining der oberen Extremität, Schlaganfall, Demenz
Kontra-indikationen	Schmerzen der oberen Extremität



Ziel	Aktivieren
Bewegung	Im Sitzen oder im Stehen: jede willkürliche Bewegung vorwärts
Indikationen	Aktivieren verwundbarer Ältere, Schlaganfall, Demenz
Kontra-indikationen	Schmerzen der oberen Extremität

Spielregeln

Die Person auf dem Bildschirm wirft einen Ball, wenn der Patient wirft (von unten her oder über den Kopf) oder eine willkürliche Bewegung vorwärts macht. Wenn der Ball ein hölzernes Tier trifft, gewinnt man 1 Punkt. Wenn das Schwarze getroffen wird, gewinnen Sie 3 Punkte. Treffen Sie das Schwarze mehrmals, dann gewinnen Sie Trophäen.

Aktuelle Punkte. (8)

Verbleibende Zeit.

Gesammelte Trophäen.

Charakter des Patienten (männlich oder weiblich).

Hier werfen Sie den Ball.

Punktebildschirm

Endstand. 1 pro Treffer, 3 pro Treffer in s Schwarze, 5 pro Trophäe.

33 (Gesamtpunkte)

14 (Getroffene Ziele)

3 (Gewonnene Trophäen)

Alternative Anwendungen



Wenn Sie für einen stehenden Patienten die 'willkürliche Bewegung vorwärts' im Detailmenü auswählen, kann er oder sie den Ball werfen, indem er/sie einen Schritt vorwärts macht. Ein sitzender Patient kann in diesem Fall auch den Kopf verwenden (stellen Sie einen minimalen Abstand ein).



Ein Patient kann diese Übung mit einer Gruppe Menschen hinter sich ausführen. Diese Gruppe kann die Bewegungen des Patienten nachmachen.

Probleme lösen

- Ein Bio-Feedbackstreifen kann eingeschaltet werden, indem Sie während der Übung den passenden Knopf in der Taskleiste drücken. Jetzt wird die Intensität des Wurfs angezeigt, wie dieser von der Kamera gemessen wird.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

DER MAULWURF

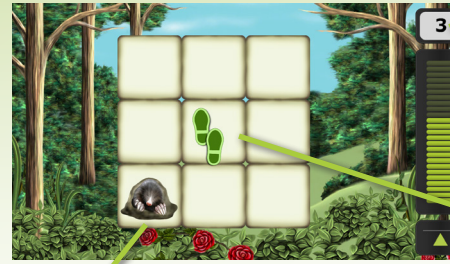


Bewegungsmöglichkeiten (1)



Ziel	Balance
Bewegung	Im Stehen: kleine Vorwärtsschritte in alle Richtungen machen, oder willkürlich in alle Richtungen gehen, 1 oder 2 Personen
Indikationen	Schlaganfall, Parkinson, COPD, Sturzvermeidung, orthopädische Rehabilitation der unteren Extremitäten, neurologische Erkrankungen, Balancetraining
Kontra-indikationen	Unzureichende Balance im Stehen und Gehen

Spielregeln



- Aktuelle Punkte.
- Verbleibende Zeit.
- Füße des Patienten.

Auf dem Bildschirm erscheinen Maulwürfe, die der Patient mit den Füßen berühren sollte, indem er zu den Maulwürfen hingetht oder einen seitlichen Schritt setzt. Pro Maulwurf gibt es 1 Punkt.

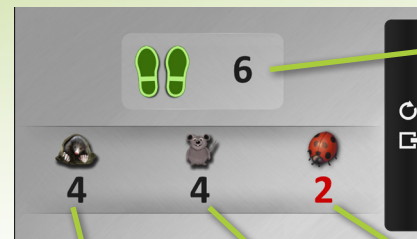


Marienkäfer sollen nicht gefasst werden. Fassen Sie diese, dann verlieren Sie 2 Punkte.



Die Maus läuft und soll gefasst werden, bevor sie wieder verschwindet.

Punktebildschirm



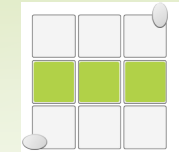
Endstand.

Gefasste Maulwürfe.

Gefasste Mäuse.

Gefasste Marienkäfer.

Alternative Anwendungen



Schalten Sie im Detailmenü alle Fächer aus, außer die drei mittleren. Somit entsteht eine laterale Schritttübung. Auf diese Art und Weise können Sie auch eine einfache Übung für das vor- und rückwärts gehen herstellen.



Lassen Sie den Patienten eine Einkaufstüte oder einen Regenschirm tragen, damit die Übung schwieriger wird. Eine typischere ADL-Situation wird hierdurch simuliert.

Probleme lösen

- Wenn der Patient einen Rollator verwendet oder einen langen Rock oder ein langes Kleid trägt, sind die Beine für die Kamera nicht gut sichtbar. Wählen Sie im Detailmenü 'Position des Rumpfes verfolgen'.
- Wenn die Beine des Patienten nicht grün sind, könnte es sein, dass das Material der Hose für die Kamera nicht sichtbar ist. Verwenden Sie 'Position des Rumpfes verfolgen'.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

AMEISENSTRASSE



Bewegungsmöglichkeiten (1)

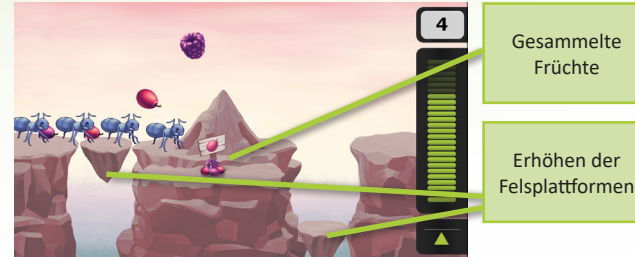


Ziel	Mobilität und Kraft der unteren Extremitäten
Bewegung	Sitzend: Kniestrecken (statisches oder dynamisches Strecken)
Indikationen	Orthopädische Rehabilitation der unteren Extremitäten, Parkinson, fortschreitende neurologische Erkrankungen, Krafttraining der unteren Extremitäten, verringerter Bewegungsbereich des Knies (Range of Motion, ROM)
Kontra-indikationen	Unzureichende Kraft der unteren Extremitäten für das Anheben der Füße vom Boden während des Kniestreckens

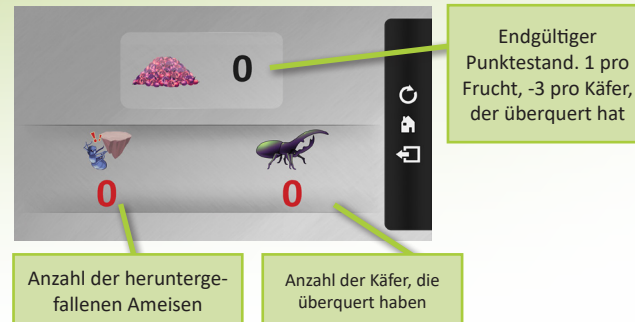
Spielregeln

Der Patient streckt sein Knie durch, um eine Felsplattform zu heben, mithilfe derer Ameisen den Spalt überwinden und die Früchte, die sie tragen, ablegen können. Jede abgelegte Frucht wirft 1 Punkt ab.

Beim Üben im dynamischen Modus überquert eine Ameise den Spalt, und das Knie muss ca. 1 Sekunde lang durchgestreckt werden. Im statischen Modus muss der Patient sein Knie durchgestreckt halten, bis alle Ameisen den Spalt überwunden haben. Darüber hinaus darf der Patient den Käfer nicht den Spalt überqueren lassen, damit dieser nicht die gesammelten Früchte frisst und einen Verlust von 3 Punkten bewirkt.



Punktebildschirm



Alternative Anwendungen

Sie können die Übung auf den Bewegungsbereich (ROM) des Patienten durch Festlegen des Knie-Streckwinkels in den detaillierten Einstellungen anpassen.

Um das Augenmerk stärker auf das Krafttraining zu legen, können Gelenksbänder mit Gewicht oder sonstige Gewichte am Unterschenkel des Patienten verwendet werden.

Probleme lösen

- Achten Sie darauf, dass sich die Füße des Patienten, wie im Symbol am Bildschirm zu sehen, zu Beginn der Übung beim Sitzen in der neutralen Stellung befinden.
- Lederstiefel und dunkle Hosen werden von der Kamera schlecht erkannt.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

PICKNICK



Bewegungsmöglichkeiten (1)



Ziel	Mobilität und Kraft der unteren Extremität
Bewegung	In sitzender Position: treten mit dem Fuß oder strecken des Knies
Indikationen	Orthopädische Rehabilitation der unteren Extremitäten, Parkinson, progressive neurologische Erkrankungen, Krafttraining der unteren Extremität, verringerter range of motion (ROM) des Knies
Kontra-indikationen	Patienten mit einer neuen Hüfte (THP) nicht mit 6 Antwortmöglichkeiten üben lassen

Spielregeln

In den viereckigen Fächern tauchen Insekten auf, die das Picknick des Patienten bedrohen. Der Patient hat diese zu verjagen. Jedes Insekt ist einen Punkt wert. Wenn ein Schmetterling berührt wird, verliert der Patient 2 Punkte. Ameisen und Kakerlaken rennen davon, wenn der Patient zu langsam reagiert.



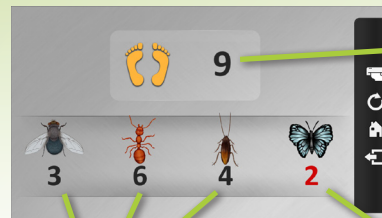
Aktuelle Punkte.

Verbleibende Zeit.

Bewegen Sie nach dem Verjagen jedes Insektes die Füße wieder in diesen Bereich.

Treten Sie die Insekten mit Ihren Füßen.

Punktebildschirm



Endstand.

Verjagte Fliegen, Ameisen und Kakerlaken.

Verjagte Schmetterlinge (Fehler).

Alternative Anwendungen



Die Abmessungen des Spielfeldes können Sie im Detailmenü anpassen. Somit können Sie den Patienten zum Gehen (kleines Feld) oder zum Treten (großes Feld) ansetzen.



Schalten Sie bei Menschen mit einer kognitiven Störung diesen Knopf zum Zurückziehen der Füße nach jeder gehenden Bewegung aus (im Detailmenü).

Viele Menschen mit Demenz genießen dem Spiel stärker, als alle Insekten eingeschaltet sind.

Probleme lösen

- Beachten Sie, dass der Patient die Füße am Anfang des Spiels in einer neutralen Position hält, wie auf dem Bildschirm angezeigt wird.
- Die Kamera unterscheidet Lederschuhe und -Stiefel sowie dunkle Kleidung nicht immer.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

BILDERBINGO



Bewegungsmöglichkeiten (1)



Ziel	Sitz-Steh-Wechsel und sich mit dem Rumpf vorbeugen
Bewegung	In sitzender Position: Rumpf beugen, Sitz-Steh-Wechsel ausführen, 1 oder 2 Spieler
Indikationen	Schlaganfall, Parkinson, orthopädische Rehabilitation, Sturzvermeidung, Krafttraining der unteren Extremität, das erneute Üben der Sitz-Steh-Wechsel.
Kontra-indikationen	Unzureichende Kraft um sicher, ohne Hilfe, aufzustehen (sonst 'vorbeugen mit dem Rumpf verwenden)

Spielregeln

Die Patienten (1 oder 2) sehen am Bildschirm eine Karte mit Bildern. Es wird eine Kugel gezogen. Entspricht das Bild auf der Kugel jenem auf der Patientenkarte, führt der Patient die erforderliche Bewegung durch. Im Wettbewerbsmodus erhält nur der Patient, der als Erster die Bewegung durchführt, einen Punkt. Das Spiel endet, wenn ein Patient die gesamte Zahlenreihe abgeschlossen hat.

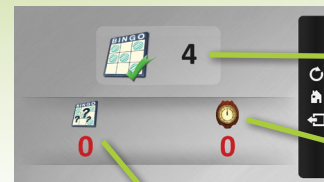


Karte des rechten Patienten.

Ist auf der Karte des Patienten dieses Bild zu sehen, muss er aufstehen.

Die Haltung des rechten Patienten, wie diese momentan detektiert wird.

Punktebildschirm



Korrekte Auswahl.

Zahl der verfehlten Bälle.

Inkorrekte Auswahl.

Alternative Anwendungen



Bringen Sie vor dem Stuhl eine Gummimatte an, um die Übung ein bisschen schwieriger zu gestalten.



In der Variante mit zwei Spielern ist es möglich, das physische und kognitive Niveau für beide Patienten einzeln einzustellen.

Probleme lösen

- Beachten Sie, dass der Stuhl sich während der Übung nicht bewegt
- Erzählen Sie dem Patienten, nach jedem Wechsel wieder mit dem Rücken an der Rückenlehne des Stuhls zu lehnen.
- Wenn der Patient aufsteht, dies jedoch nicht vom Gerät detektiert wird, wählen Sie die 'etwas aus dem Stuhl aufstehen'-Bewegung im Detailmenü.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

PUZZLE



Bewegungsmöglichkeiten (3)



Ziel	Sitz-Steh-Wechsel und Rumpfbalance
Bewegung	In sitzender Position: Rumpf beugen und Sitz-Steh-Wechsel ausführen
Indikationen	Schlaganfall, progressive neurologische Erkrankungen, orthopädische Rehabilitation, Amputation, Muskelverlust Rumpf, das erneute Üben des Sitz-Steh-Wechsels
Kontra-indikationen	Unzureichende Kraft um, ohne Hilfe, sicher aufzustehen (evtl. links, rechts oder vorwärts beugen des Rumpfes)



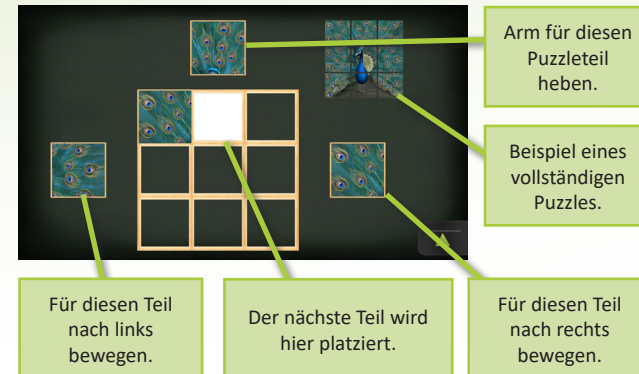
Ziel	Rumpfbalance und laterale Stabilität im Stehen
Bewegung	In stehender Position: Rumpf beugen, oder der Patient dreht sich nach links oder rechts vor dem Bildschirm, und macht eine beugende Bewegung
Indikationen	Neurologische Erkrankungen, Parkinson, Trainieren der Aushaltdauer, Flexibilität von Menschen mit guten motorischen und kognitiven Fähigkeiten, Muskelverlust Rumpf, Balancestörungen
Kontra-indikationen	Unzureichende Stehbalance und Rumpfstabilität



Ziel	Mobilität und Muskelkraft der oberen Extremität
Bewegung	Im Sitz oder im Stehen: Arme nach links, rechts und oben strecken
Indikationen	COPD, neurologische Erkrankungen, orthopädische Rehabilitation der oberen Extremität, z.B. nach einem Bruch, Ausdauertraining des Oberkörpers
Kontra-indikationen	Schmerzen der oberen Extremität

Spielregeln

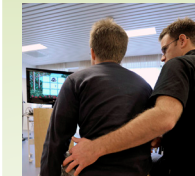
Bevor das Spiel startet, wählen Sie bitte ein Bild aus dem Angebot der Puzzlebilder. Das Bildschirm zeigt einen Raster von 3 x 3 (oder größer) mit einem weißen Fach. Um den Raster herum befinden sich drei Puzzleleile. Der Patient muss entscheiden, welches Puzzleleile ins weiße Fach gehört. Abhängig von der eingestellten Bewegung kann der Patient dies bewerkstelligen, indem er einen Sitz-Steh-Wechsel ausführt, den Rumpf beugt, eine beugende Bewegung nach links oder rechts macht oder seine Arme streckt. Als das Puzzle vollständig ist, ist das Spiel vorbei.



Punktebildschirm

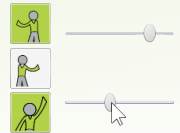


Alternative Anwendungen



Um die Übungen schwieriger zu machen, kann der Patient kleine Gewichte halten oder sich auf ein Balancekissen, -brett oder Sprungball setzen. Bleiben Sie beim Start der Übung nicht neben dem Patienten sitzen.

Die Bewegung nach links, rechts und nach oben können einzeln im Detailmenü ein- oder abgeschaltet werden um die Übung gut auf die Möglichkeiten des Patienten abzustimmen. Das erforderliche Bewegungsausmaß kann auch für jede Richtung einzeln eingestellt werden



Wenn der Patient bei der Verwendung von einer der beiden Arme Schwierigkeiten hat, können Sie versuchen, beide Arme gleichzeitig zu verwenden.

Probleme lösen

- Falls die Rückenlehne oder Kopfstütze des (Roll)Stuhls besonders hoch sind, funktioniert die Übung manchmal nicht gut.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

STADTBUMMEL



Bewegungsmöglichkeiten (1)



Ziel	Stehbalance und Kraft der unteren Extremität
Bewegung	In stehender Position: gehen auf der Stelle und evtl. seitwärts bewegen, 1 oder 2 Personen
Indikationen	Orthopädische Rehabilitation, Parkinson, Sturzvermeidung, Schlaganfall COPD
Kontra-indikationen	Unzureichende Stehbalance und nicht in der Lage sein, die Knie zu heben

Spielregeln

Mit jedem Schritt des Patienten, macht auch der Charakter auf dem Bildschirm einen Schritt. Der Charakter geht über die Straße in Richtung des Endpunkts, aus den Augen des Charakters gesehen. Sammeln Sie Geschenke um Punkte zu bekommen. Weichen Sie Hindernissen aus, indem Sie seitwärts gehen. Warten Sie an einer Ampel, bis diese grün wird. Heben Sie das Knie zusätzlich hoch um Hindernisse zu überwinden, z.B. einen Baumstamm auf dem Weg.



Aktuelle Punkte.

Diesen Gegenständen ausweichen.

Punktebildschirm



Ausgewichene Hindernisse.

Berührte Hindernisse.

Alternative Anwendungen



Manche Patienten haben die Neigung, zum Bildschirm gehen. Mit einer Markierung auf dem Boden vermeiden Sie dieses Problem.



Lassen Sie den Patienten eine Einkaufstüte oder einen Regenschirm tragen, damit die Übung schwieriger wird. Außerdem wird eine typischere ADL-Situation dadurch besser simuliert.

Probleme lösen

- Sehr weite Kleider oder Röcke und bestimmte dunkle Hosen können manchmal nicht von der Kamera detektiert werden.
- Sehr schnelles Gehen wird nicht belohnt.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

STOPP DEN WOLF



Bewegungsmöglichkeiten (2)



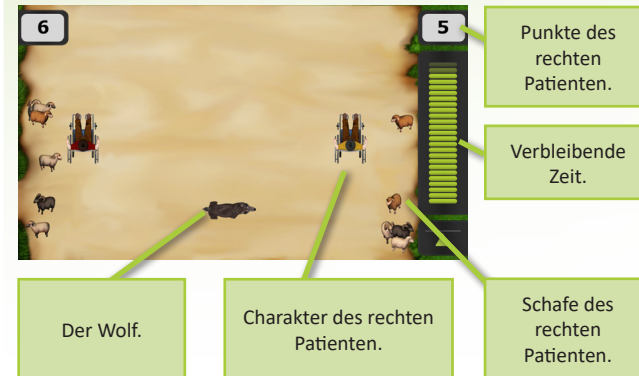
Ziel	Gehfähigkeit
Bewegung	In stehender Position: vor- und rückwärts gehen, evtl. mit Laufunterstützung
Indikationen	Lauftraining, orthopädische Rehabilitation, Schlaganfall, Sturzvermeidung, Parkinson
Kontra-indikationen	Unsicheres Gehverhalten



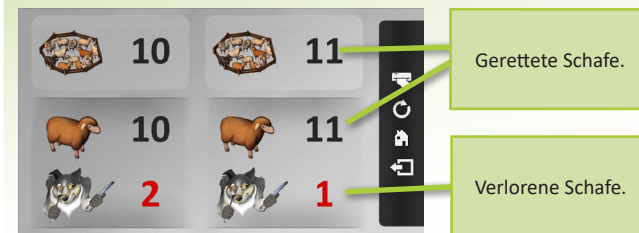
Ziel	Fähigkeiten im Rollstuhl
Bewegung	Im Rollstuhl: die Arme schlenkern, mit den Beinen trippeln: vor- und rückwärts
Indikationen	Rollstuhlfahrer
Kontra-indikationen	Patient ist nicht in der Lage, den Rollstuhl zu bremsen

Spielregeln

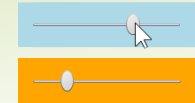
Der Patient lenkt einen Bauern, der seine Schafe schützen soll. Auf dem Bildschirm läuft ein Wolf. Der Patient muss sich vor dem Wolf stellen, um die Schafsherde zu schützen. Er kann dies machen, indem er vor- oder rückwärts geht. Patienten im Rollstuhl können die Arme schlenkern oder mit den Beinen trippeln. Wenn der Wolf aufgehalten wird, gewinnt dieser Spieler 1 Schaf und 1 Punkt. Wenn der Wolf durchkommt, verliert der Spieler 1 Schaf und 1 Punkt.



Punktebildschirm



Alternative Anwendungen



Der Bewegungsabstand lässt sich im Detailmenü für jeden Patienten einzeln einstellen.

Probleme lösen

- Wenn der verfügbare Raum zu eng ist, können Sie die Abmessungen des Spielfeldes im Detailmenü verringern.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

STRANDBALL



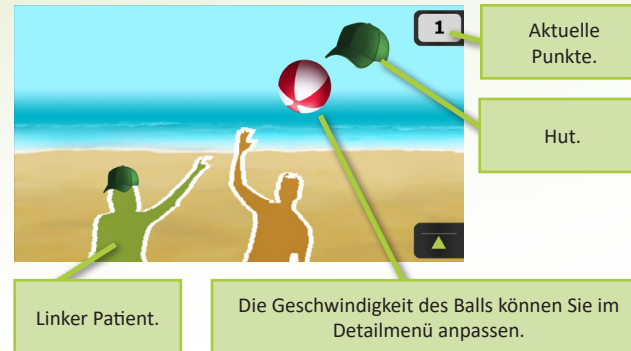
Bewegungsmöglichkeiten (1)



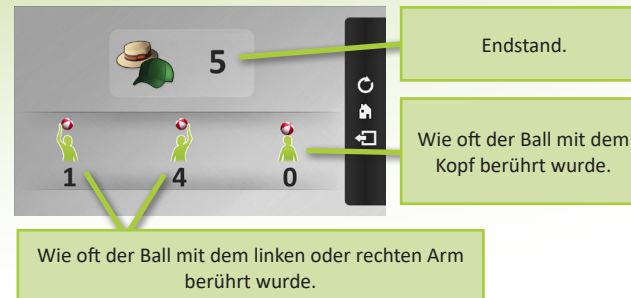
Ziel	Aktivieren
Bewegung	Im Sitzen und im Stehen: Werfbewegungen mit den Armen oder weitere willkürliche Bewegungen, 1-4 Personen
Indikationen	Demenz, verwundbare Ältere, Konditionstraining der oberen Extremität, Gruppentraining
Kontra-indikationen	Unzureichende Kraft in den Armen

Spielregeln

Der Schatten des Patienten erscheint auf dem Bildschirm. Der Patient hält den Ball hoch, indem er Wurfbewegungen macht. Im Detailmenü können Sie einstellen auf welche Art und Weise Punkte gewonnen werden können: entweder indem der Ball mit einem Hut berührt wird oder indem der Ball zum anderen Spieler gespielt wird.



Punktebildschirm



Alternative Anwendungen



Die Kamera sieht bis zu 4 Personen*. Eine bis vier Personen können die Übung ausführen. Eine Gruppe hinter diesen Personen kann die Bewegungen der Personen nachmachen.

* Diese Übung kann nur mit der Kinect Kamera ausgeführt werden.



Um die Übung schwieriger zu machen, können Sie den Patienten Armbänder tragen lassen oder Gewichte halten lassen.

Probleme lösen

- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

PUNKTE VERBINDEN



Bewegungsmöglichkeiten (2)



Ziel	Gefähigkeit
Bewegung	In stehender Position: willkürlich in alle Richtungen gehen
Indikationen	Lauftraining, COPD, orthopädische Rehabilitation der unteren Extremitäten, progressive neurologische Erkrankungen, Sturzvermeidung, Parkinson, Demenz
Kontra-indikationen	Unsicheres Gehverhalten



Doel	Fähigkeiten im Rollstuhl
Bewegung	Im Rollstuhl: die Arme schlenkern, mit den Beinen trippeln
Indikationen	Rollstuhlfahrer
Kontra-indikationen	Patient ist nicht in der Lage, den Rollstuhl zu bremsen

Spielregeln

Die Punkte sollen miteinander verbunden werden, indem der Patient umhergeht, oder im Rollstuhl die Arme schlenkert oder mit den Beinen trippelt. Jeder verbundene Punkt bringt 1 Punkt ein.

Bewegen Sie den Bleistift, indem Sie sich (im Rollstuhl) hin- und her bewegen.

Aktuelle Punkte.

Verbleibende Zeit.

Punktebildschirm

Endstand, 1 Punkt pro Nummer oder Zahl.

Durchschnittliche Zeit pro Bild.

Abgeschlossen Bilder.

Falsche Antworten.

Alternative Anwendungen

Um die Übung kognitiv herausfordernder zu machen, können Sie die Option 'Zahlen und Buchstaben miteinander verbinden' einschalten. Der Patient läuft von Zahl 1 nach Buchstabe A und daraufhin von Zahl 2 nach Buchstabe B. usw.



Probleme lösen

- Wenn der verfügbare Raum zu eng ist, können Sie die Abmessungen des Spielfeldes im Detailmenü verringern.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

DER GARTENSCHLAUCH



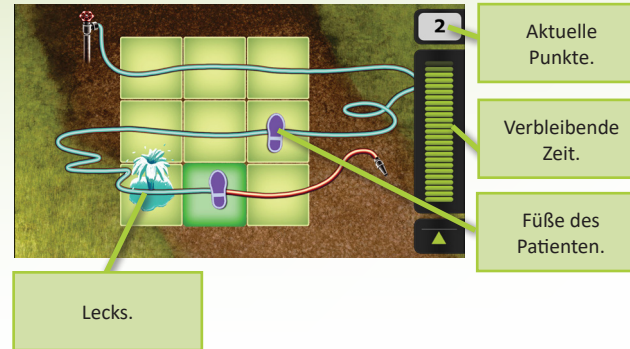
Bewegungsmöglichkeiten (1)



Ziel	Steh- und Gehbalance
Bewegung	In stehender Position: gehen in alle Richtungen, Füße auseinander setzen und diese Position festhalten
Indikationen	Schlaganfall, Parkinson, COPD, Sturzvermeidung, orthopädische Rehabilitation der unteren Extremitäten, neurologische Erkrankungen, Balancetraining
Kontra-indikationen	Unzureichende Steh- und Gehbalance

Spielregeln

Die Lecks sollten behoben werden, indem der Patient mit dem einen Fuß auf das eine Leck und mit dem anderen Fuß auf das andere Leck tritt. Mit jedem behobenen Leck verdient der Patient einen Punkt.



Punktebildschirm



Alternative Anwendungen



Wenn der verfügbare Raum zu eng ist, können Sie die Feldgröße im Detailmenü anpassen.



Lassen Sie den Patienten eine Einkaufstüte oder einen Regenschirm tragen, damit die Übung schwieriger wird. Außerdem wird eine typischere ADL-Situation dadurch besser simuliert.

Probleme lösen

- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

DAS FISCHERBOOT



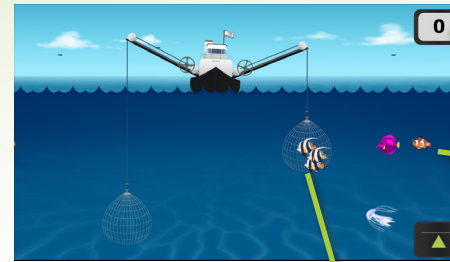
Bewegungsmöglichkeiten (1)



Ziel	Muskelkraft der Schultern und Haltung
Bewegung	Im Sitzen oder im Stehen: Hochziehen der Schultern
Indikationen	Schlaganfall, COPD, Probleme mit Schultern und Haltung
Kontra-indikationen	Unzureichende Kraft in der Schultermuskulatur

Spielregeln

Auf dem Bildschirm erscheinen Fische. Die Höhe des Netzes ändert sich, indem die Schultern hochgezogen werden. Dadurch schwimmt der Fisch ins Netz. Falls die Schultern vollständig hochgezogen werden, werden die Netze des Bootes verschoben und wird der Fisch gefangen. Netze sind zeitlich unbrauchbar, wenn der Rumpf zu stark beugt (das Boot kentert), die Hände über dem Kopf kommen oder ein Schwertwal oder eine Qualle berührt wird.

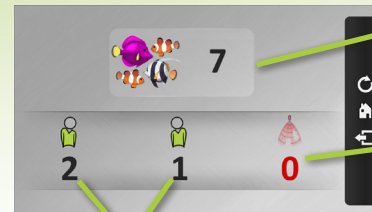


Aktuelle Punkte.

Mit jedem Fisch gewinnen Sie 1 Punkt.

Wenn derselbe Fisch 3 Mal oder öfter im Boot gefangen wird, gibt es Bonuspunkte.

Punktebildschirm

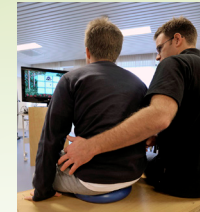


Endstand.

Zahl der unbrauchbaren Netze.

Punkte der linken oder rechten Schulter.

Alternative Anwendungen



Um die Übung schwieriger zu machen, kann der Patient ein schwereres Gummiband verwenden, oder sich auf ein Balancekissen, -brett oder Sprungball setzen. Bleiben Sie beim Start der Übung nicht neben dem Patienten sitzen.

Probleme lösen

- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

VISUELL SUCHEN



Bewegungsmöglichkeiten (7)

Diese Übung kann mit 7 verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten ausgeführt werden. Sehen Sie dazu die Seite 66.

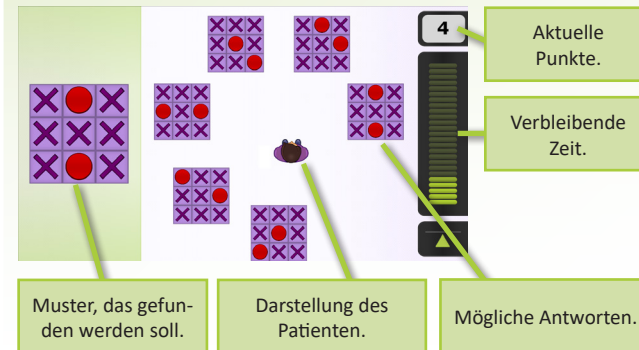
Kognitive Aufgabe

Mit dieser Übung trainiert der Patient seine/ihre Raumvorstellung.

Der Patient muss seine Aufmerksamkeit bewahren und visuell die Bilder scannen. Abhängig von den Bildern kann der Patient unterschiedliche spatio-visuelle Fähigkeiten trainieren: das Erkennen von Formen; Kategorisieren; das Erkennen von Positionen; das Ignorieren von Ablenkungen. Eventuell kann das Kurzzeitgedächtnis mit einbezogen werden, indem Sie die Frage verschwinden lassen.

Spielregeln

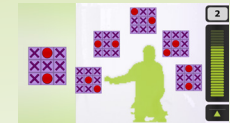
Es wird ein visuelles Muster angezeigt. Der Patient muss aus einer Reihe möglicher Antworten das identische Muster auswählen. Wenn dies besonders lange dauert, werden manche falsche Antworten verschwinden, damit die Aufgabe einfacher wird. Jede richtige Antwort ist gut für 1 Punkt.



Punktebildschirm



Alternative Anwendungen



Bei Verwendung der Schattenbewegung können Sie die Lage der Antworten anpassen. Klicken Sie dazu mit dem Cursor auf die Antworten und bewegen Sie diese. Auf diese Art und Weise können Sie den Patienten dazu animieren, sich weiter zu strecken, herunter zu reichen, die Füße zu verwenden usw.



Einstellen der Andeutung mit der Maus erzeugt die Möglichkeit, diese Spiele mit einer Gruppe zu spielen. Erst nachdem alle Teilnehmer die erforderliche Bewegung ausgeführt haben, klickt der Therapeut auf die richtige Antwort.

Probleme lösen

- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

REIHENFOLGESPIEL



Bewegungsmöglichkeiten (2)



Ziel	Rumpfbalance
Bewegung	Im Sitzen: Rumpf beugen und evtl. Arme heben
Indikationen	Schlaganfall, progressive neurologische Erkrankungen, Parkinson, Amputation, Rumpfbalance dauerhafter Rollstuhlfahrer behalten
Kontra-indikationen	Unzureichende Kraft gerade sitzen zu bleiben und der Kopf gerade zu halten



Ziel	Soziale Interaktion und kognitive Aufgaben
Bewegung	Therapeut bewegt die Maus
Indikationen	Kognitives Training, z.B. mit einer Gruppe Menschen
Kontra-indikationen	Unzureichende kognitive Fähigkeiten

Kognitive Aufgabe

Bei dieser Übung trainiert der Patient, eine Bilderreihe in die richtige Reihenfolge zu setzen.

In der schwierigsten Form handelt es sich um Aufgaben, die in Unteraufgaben unterverteilt sind. Der Patient muss diese Aufgaben in die richtigen Reihenfolgen setzen. Falls dies zu schwierig ist, können die Basisaufgabe (zählen) oder allgemeinere Zeitreihen (jung-alt) verwendet werden.

Spielregeln

Es wird eine Reihe von vier Karten angezeigt. Diese werden daraufhin geschüttelt. Der Patient hat die richtige Reihenfolge herzustellen, indem er zunächst die erste, dann die zweite, dann die dritte, dann die vierte Karte auswählt. Das Detailmenü bietet drei Reihen: zählen, Zeitreihen und ADL-Reihen.

Diese Karte wird ausgewählt.

Darstellung des Patienten.

Aktuelle Punkte.

Richtig geordnete Karten.

Verbleibende Zeit.

Punktebildschirm

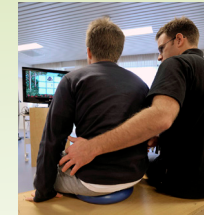
Korrekt ausgewählte Karten.

Inkorrekte Auswahl.

Durchschnittliche Zeit zum Vollenden einer Reihe.

Vollendete Reihen.

Alternative Anwendungen



Um die Übung schwieriger zu machen, kann der Patient sich auf ein Balancekissen, -brett oder sogar Sprungball setzen. Bleiben Sie während der Aufgabe nicht neben dem Patienten sitzen.



Im Detailmenü können Sie einstellen, dass die Karten mit der Maus angewiesen werden dürfen. Sie können den Patienten fragen, die richtige Karte anzudeuten oder zu nennen und den Grund der Wahl zu erklären.

Probleme lösen

- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

VOLLEYBAL



Bewegungsmöglichkeiten (2)



Ziel	Mobilität und Muskelkraft der oberen Extremitäten
Bewegung	In sitzender oder stehender Position: mit den Armen nach oben greifen
Indikationen	Aktivieren gebrechlich Älterer, Rehabilitation der oberen Extremitäten und Ausdauertraining
Kontra-indicationen	Schmerzen in den oberen Extremitäten



Ziel	Aktivieren
Bewegung	In sitzender oder stehender Position: jede Vorwärtsbewegung
Indikationen	Aktivieren gebrechlich Älterer, Demenz, Schlaganfall
Kontra-indicationen	Schmerzen in den oberen Extremitäten

Spielregeln

Der Patient spielt Volleyball gegen computergesteuerte Gegner. Die Gegner sind hinten im Feld abgebildet. Der Patient erhält einen Punkt, wenn er den Ball auf dem Bildschirm trifft. Der Patient kann den Ball durch eine (zufällige) Vorwärtsbewegung oder durch Greifen mit den Armen schlagen.



Scorescherm



Alternative Anwendungen

Zwei Patienten können die Übung mit einer Gruppe von Personen hinter sich durchführen. Die Gruppe kann das Spiel spielen und Bewegungen der beiden Spieler nachahmen.



Lassen Sie die Patienten Armbänder tragen oder Gewichte halten, um die Übung schwieriger zu gestalten.



Die Übung kann durch die Verwendung eines Ballankessens auf dem Stuhl des Patienten erschwert werden. Dies ermöglicht gleichzeitig das Trainieren des Rumpfgleichgewichts.



Probleme lösen

- Wenn sich der Patient zu früh oder zu spät bewegt und der Ball jedes Mal fällt, passen Sie das Timing im Detailmenü an.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

DER FUCHS



Bewegungsmöglichkeiten (2)

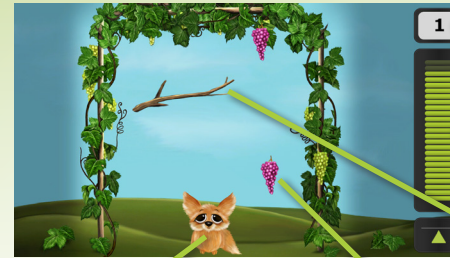


Ziel	Gleichgewicht des Rumpfes
Bewegung	In sitzender Position: Rumpf beugen, evtl. Arme heben
Indikationen	Schlaganfall, progressive neurologische Erkrankungen, Parkinson, Amputation, Gleichgewicht des Rumpfes für Rollstuhlfahrer behalten
Kontra-indikationen	Unzureichende Kraft, gerade sitzen zu bleiben und der Kopf gerade zu halten



Ziel	Seitwärts gehen
Bewegung	In stehender Position: seitwärts gehen, evtl. Arme heben
Indikationen	Orthopädische Rehabilitation, Sturzvermeidung, Schlaganfall, Parkinson, Gehtraining
Kontra-indikationen	Unsicheres Laufbild (evtl. Brücke verwenden)

Spielregeln



Aktuelle Punkte.

Verbleibende Zeit.

Entweichen Sie die Äste.

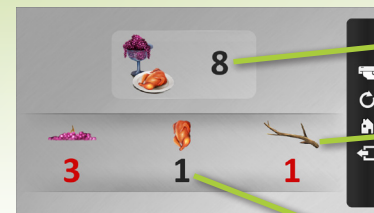
Es fallen Weintrauben herab, die der Fuchs fangen soll. Der Patient kann den Fuchs nach links oder rechts bewegen, indem er/sie den Rumpf beugt oder seitwärts geht.

Traube fangen um 1 Punkt zu gewinnen.



Heben Sie beide Arme um den Fuchs springen zu lassen und das Huhn greifen zu lassen. Sie gewinnen drei Punkte. Bei Berührung einer Ast verlieren Sie 2 Punkte.

Punktebildschirm



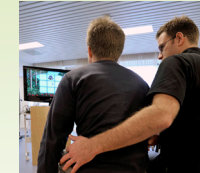
Endstand.

Berührte Äste.

Verfehlt Trauben.

Gefasste Hühner.

Alternative Anwendungen



Um die Übungen schwieriger zu machen, kann der Patient kleine Gewichte halten oder sich auf ein Balancekissen, -brett oder auf ein Sprungball setzen. Bleiben Sie beim Start der Übung nicht neben dem Patienten sitzen.



Der Patient kann sich an einer Brücke stützen.

Probleme lösen

- Wenn die Rückenlehne oder Kopfstütze des (Roll)Stuhls sehr hoch ist, funktioniert die Übung nicht immer gut.
- Beachten Sie, dass der Patient beim Beginn der Übung geradeauf sitzt.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

SPAZIERGANG



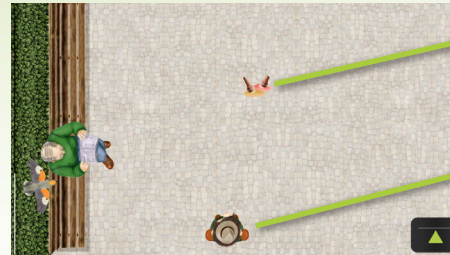
Bewegungsmöglichkeiten (1)



Ziel	Gehbalance und Kraft der unteren Extremität
Bewegung	In stehender Position: gehen an einer Stelle, seitwärts bewegen. 1 oder 2 Personen
Indikationen	Orthopädische Rehabilitation, Parkinson, Sturzvermeidung, Schlaganfall, COPD
Kontra-indikationen	Unzureichende Stehbalance und nicht in der Lage sein, die Knie zu heben

Spielregeln

Mit jedem Schritt des Patienten, macht auch die Person auf dem Bildschirm einen Schritt. Die Person geht über die Straße in Richtung des Endpunkts, gesehen aus der Vogelperspektive. Weichen Sie den Hindernissen aus, indem Sie seitwärts gehen.



Gegenstand ausweichen.

Darstellung des Patienten.

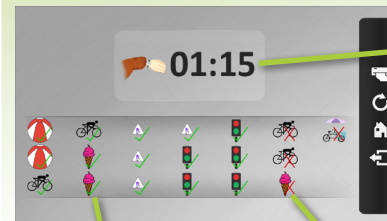


Warten Sie bis die Ampel grün wird.



Heben Sie das Knie sehr hoch, um Hindernisse zu überwinden, z.B. dieser Baumstamm auf dem Weg.

Punktebildschirm



Spazierte Zeit.

Ausgewichene Hindernisse.

Berührte Hindernisse.

Alternative Anwendungen



Manche Patienten haben die Neigung, in Richtung des Bildschirms zu gehen. Mit einer Markierung auf dem Boden vermeiden Sie dieses Problem.



Lassen Sie den Patienten eine Einkaufstüte oder einen Regenschirm tragen, damit die Übung schwieriger wird. Außerdem wird eine typischere ATL-Situation dadurch besser simuliert.

Probleme lösen

- Sehr weite Kleider oder Röcke und bestimmte dunkle Hosen können manchmal nicht von der Kamera detektiert werden.
- Sehr schnelles Gehen wird nicht belohnt.
- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

WORT-OBJEKT ERKENNUNG



Bewegungsmöglichkeiten (7)

Diese Übung kann mit 7 verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten ausgeführt werden. Sehen Sie dazu die Seite 66.

Kognitive Aufgabe

Mit dieser Übung trainiert der Patient Worterkennung und Sprachfertigkeit.

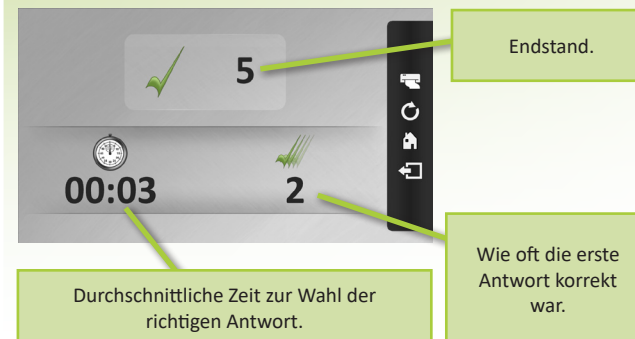
Dabei muss der Patient die Aufmerksamkeit bewahren und visuell die Bilder scannen. Eventuell kann auch das Kurzzeitgedächtnis mit einbezogen werden, indem Sie die Frage verschwinden lassen.

Spielregeln

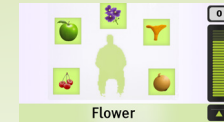
Es wird ein Wort angezeigt. Der Patient muss aus einer Reihe möglicher Antworten das dazugehörige Bild auswählen. Wenn dies besonders lange dauert, werden manche falsche Antworten verschwinden, damit die Aufgabe einfacher wird. Jede richtige Antwort ist gut für 1 Punkt.



Punktebildschirm



Alternative Anwendungen



Bei Verwendung der Schattenbewegung können Sie die Lage der Antworten anpassen. Klicken Sie dazu mit dem Cursor auf die Antworten und verschleppen Sie diese. Auf diese Art und Weise können Sie den Patienten dazu ansetzen, sich weiter zu reichen, herunter zu reichen, die Füße zu verwenden usw.



Einstellen der Andeutung mit der Maus erzeugt die Möglichkeit, diese Spiele mit einer Gruppe zu spielen. Erst nachdem alle Teilnehmer die erforderliche Bewegung ausgeführt haben, klickt der Therapeut auf die richtige Antwort.

Probleme lösen

- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

PASSENDE BILDER



Bewegungsmöglichkeiten (7)

Diese Übung kann mit 7 verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten ausgeführt werden. Sehen Sie dazu die Seite 66.

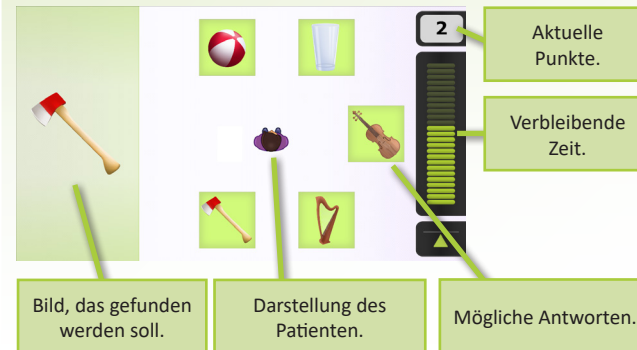
Kognitive Aufgabe

Mit dieser Übung trainiert der Patient das Erkennen von Bildern.

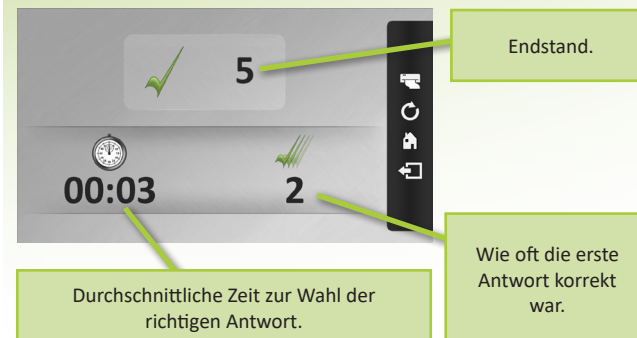
Dabei muss der Patient die Aufmerksamkeit bewahren und visuell die Bilder scannen. Eventuell kann auch das Kurzzeitgedächtnis mit einbezogen werden, indem Sie die Frage verschwinden lassen.

Spielregeln

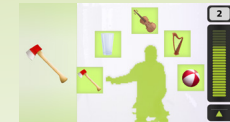
Es wird ein Bild angezeigt. Der Patient muss aus einer Reihe möglicher Antworten das identische Bild auswählen. Wenn dies besonders lange dauert, werden manche falsche Antworten verschwinden, damit die Aufgabe einfacher wird. Jede richtige Antwort ist gut für 1 Punkt.



Punktebildschirm



Alternative Anwendungen



Bei Verwendung der Schattenbewegung können Sie die Lage der Antworten anpassen. Klicken Sie dazu mit dem Cursor auf die Antworten und verschleppen Sie diese. Auf diese Art und Weise können Sie den Patienten dazu ansetzen, sich weiter zu reichen, herunter zu reichen, die Füße zu verwenden usw.



Einstellen der Andeutung mit der Maus erzeugt die Möglichkeit, diese Spiele mit einer Gruppe zu spielen. Erst nachdem alle Teilnehmer die erforderliche Bewegung ausgeführt haben, klickt der Therapeut auf die richtige Antwort.

Probleme lösen

- Allgemeine Tipps finden Sie auf Seite 70.

BEWEGUNGSMÖGLICHKEITEN KOGNITIVES SPIEL



Bewegungsmöglichkeiten (7)



Ziel	Mobilität und Muskelkraft der unteren Extremität
Bewegung	Im Sitzen: mit den Füßen auf dem Boden trippeln, oder die Knie strecken
Indikationen	Training der unteren Extremität, orthopädische Rehabilitation, wie THP, TKP; Amputation; allgemeines Unwohlsein; Sarkopenie
Kontra-indikationen	Nach Operation neuer Hüfte (THP) nicht mit 6 Antwortmöglichkeiten üben



Ziel	Sitz-Steh-Wechsel ausführen und Rumpfbalance
Bewegung	Im Sitzen: der Rumpf beugen und Sitz-Steh-Wechsel ausführen
Indikationen	Neurologische Erkrankungen, Muskelverlust Rumpf, Sitz-Steh-Wechsel erneut üben
Kontra-indikationen	Unzureichende Kraft um, ohne Hilfe, sicher aufzustehen (sonst links, rechts und nach vorne beugen mit dem Rumpf verwenden)



Ziel	Mobilität und Muskelkraft der oberen Extremität
Bewegung	Im Sitzen oder im Stehen: die Arme nach links, rechts und nach oben strecken
Indikationen	Schlaganfall, COPD, Amputation, Rehabilitation der oberen Extremität nach einem Bruch, Konditionstraining des Oberkörpers
Kontra-indikationen	Schmerzen der oberen Extremität



Ziel	Mobilität und Muskelkraft der oberen Extremität
Bewegung	Im Sitzen oder im Stehen: die Arme nach unten oder nach oben bewegen
Indikationen	Neurologische Erkrankungen, COPD, orthopädische Rehabilitation der oberen Extremität, Konditionstraining des Oberkörpers
Kontra-indikationen	Schmerzen der oberen Extremität



Ziel	Mobilität und Muskelkraft der oberen Extremität
Bewegung	Im Sitzen oder im Stehen: horizontale Abduktion (Arme nach außen bewegen), evtl. mit einem Gummiband oder mit einzelnen Gewichten
Indikationen	COPD, MS, Rehabilitation der oberen Extremität, Muskelkraft in Arm und Rumpf verbessern, Konditionstraining des Oberkörpers
Kontra-indikationen	Schmerzen der oberen Extremität



Ziel	Gefähigkeit oder Rollstuhl fahren
Bewegung	Im Stehen: gehen (mit oder ohne Hilfsmittel) Im Rollstuhl: die Arme schlenkern, mit den Beinen trippeln
Indikationen	Lauftraining, Sturzvermeidung, neurologische Erkrankungen, Trainieren der Ausdauer, Parkinson, Rollstuhlfahrer
Kontra-indikationen	Unsicheres Gehverhalten. Rollstuhl: wenn der Patient nicht in der Lage ist, zu bremsen



Ziel	Soziale Interaktion und kognitive Aufgaben
Bewegung	Therapeut bewegt die Maus
Indikationen	Kognitives Training, z.B. mit einer Gruppe Menschen
Kontra-indikationen	Unzureichende kognitive Fähigkeiten

TIMED UP & GO



Klinische Anwendung

Der Timed Up & Go Test misst wie lange es dauert, bis jemand aus einem Stuhl aufsteht (Standard ist eine Sitzhöhe von 45 cm, mit Armlehnen auf einer Höhe von 64 cm), 3 Meter zu gehen, um einen Kegel herum zu gehen und sich wieder zu setzen.

Aus diesem Grund ist dies ein guter Indikator zur Bestimmung der funktionellen Mobilität. Der Test wird auch oft dazu verwendet, das Sturzrisiko zu beurteilen oder das Vermögen zum selbstständigen Gehen ohne Hilfsmittel festzustellen.

Literatur

Podsiadlo, D. and Richardson, S. : « The Timed Up and Go: A Test of Functional Mobility for Frail Elderly Patients » in : *J. Am. Geriatr. Soc.* 39 : 142, 1991

Zusätzliche Hinweise

Der Patient trägt seine oder ihre üblichen Schuhe. Wenn der Patient zum Gehen ein Hilfsmittel verwendet, soll dies auch während des Tests verwendet werden. Wählen Sie beim Starten des Tests die richtige Einstellung und deuten Sie damit an, ob der Patient ein Hilfsmittel verwenden wird und falls ja, welches. Der Therapeut darf während des Tests keine physische Unterstützung anbieten.

Falls Unterstützung erforderlich ist, soll der Therapeut immer neben dem Patienten bleiben und etwas Abstand halten. Der Patient muss immer vorne im Bild bleiben (falls Sie auf dem SilverFit 3D eine ältere Kamera verwenden, sollte der Therapeut sich immer an der linken Seite des SilverFit-Bildschirms befinden).

Bauen Sie zunächst den Test auf:

- Verwenden Sie einen soliden Stuhl mit Armlehnen
- Positionieren Sie den Patienten mithilfe des Positionierungsbildschirms
- Platzieren Sie einen Kegel auf einen Abstand von 3m vom Patienten (falls Sie eine ältere Kamera auf dem SilverFit 3D befestigt haben, platzieren Sie den Kegel auf einen Abstand von etwa 1 Meter ab der Vorderseite der Bodenplatte des SilverFit 3D)
- Behalten Sie einen vollständig freien Raum zwischen dem Stuhl und des Kegels

Der Kegel ist für die Messungen nicht notwendig, dient aber als visueller Sichtpunkt für den Patienten. Ergebnisse haben angezeigt, dass die Patienten signifikant langsamer gehen wenn kein Kegel platziert wird.

Optionen



Klicken Sie den Knopf in der Taskleiste und überspringen Sie diese Übungsrunde.



Klicken Sie diesen Knopf in der Taskleiste (auf dem Bildschirm mit den Ergebnissen) um die Messung mit normativen Werten zu vergleichen.

SIT TO STAND



Klinische Anwendung

Der SilverFit 3D enthält einige Sit-to-stand Tests. Diese Tests sind zusammen ein wichtiger Indikator eins der wichtigsten Transfer-Fähigkeiten und der Kraft der unteren Extremitäten. Die Punkte dieses Tests können als (Teil) Indikator für funktionelle Fähigkeiten/Einschränkungen verwendet werden. Der gemessene Wert zeigt funktionelle Einschränkungen, die aus chronischen Erkrankungen, Multimorbidität und altersbedingtem physiologischen Rückgang hervorgehen.

Der Patient steht auf und setzt sich wieder, falls möglich ohne Verwendung der Arme. Der SilverFit 3D bietet Varianten:

- Auf einmal aufstehen
- 5 Mal ein Sitz-Steh-Wechsel und anschließend ein Steh-Sitz-Wechsel ausführen
- So oft wie möglich aufstehen innerhalb von 30 Sekunden

Der 30-Sekunden-Test misst Kraft und Ausdauer. Der 5x Sitz-Steh-Wechsel-Test misst die Kraft.

Literatur

Buatois, S. et al. : « Five times sit to stand test is a predictor of recurrent falls in healthy community-living subjects aged 65 and older » in : *J. Am. Geriatr. Soc.* 56(8) : 1575-1577, 2008

Jones, CJ, Rikli RE, Beam WC. A 30-s chair-stand test as a measure of lower body strength in community-residing older adults. *Research Quarterly for Exercise and Sport.* 1999 ; 70 : 113-119.

Zusätzliche Hinweise

Beobachten Sie während des Tests, ob der Patient seine/ihre Arme zum Aufstehen verwendet. Nach dem Test können Sie festlegen, ob dies passiert ist, indem Sie den dazugehörigen Knopf klicken.

Optionen



Klicken Sie diesen Knopf in der Taskleiste und überspringen Sie diese Übungsrunde.



Klicken Sie diesen Knopf in der Taskleiste (auf dem Bildschirm mit den Ergebnissen) um die Messung mit normativen Werten zu vergleichen (nicht bei allen Varianten verfügbar).

FUNCTIONAL REACH



Klinische Anwendung

Der Functional Reach Test misst, wie weit ein Patient sich im Stehen vorüberbeugen kann. Dieser Test wird verwendet zur Einschätzung des Sturzrisikos oder zur Feststellung von Verbesserung/Änderung der Balancefähigkeit.

Achtung: der Functional Reach Test unterscheidet sich WESENTLICH vom Standardtest, der gegen eine Wand ausgeführt wird. Daten aus dem 'freien' Test können also NICHT mit Daten eines gegen eine Mauer ausgeführten Tests verglichen werden.

Literatur

Duncan, P. et al : « Functional Reach : A new clinical measure of balance » *J. Gerontol* 45 : M192, 1990

Weiner, D. et al : « Functional Reach : A marker of physical frailty » *J. Am. Geriatr. Soc.* 40 : 203, 1992

Zusätzliche Hinweise

Während des Tests startet der Patient mit den Schultern in Richtung des SilverFit 3D. Die gestreckten Arme befinden sich also parallel des Bildschirms. Am Anfang des Tests werden die Arme gestreckt, sodass diese an den Schultern einen Winkel von 90 Grad mit dem Körper bilden. Dabei ist es wichtig, die Füße für eine optimale Balance etwas auseinanderzuhalten. Die Messung ist am genauesten, wenn der Patient eine Faust bildet.

Als Therapeut können Sie am besten kurz hinter oder neben dem Patienten stehen, damit Sie diesen beim eventuellen Verlust der Balance unterstützen können. Vergewissern Sie sich, dass die Kamera nicht den Therapeuten, sondern den Patienten detektiert.

Optionen



Klicken Sie diesen Knopf in der Taskleiste und überspringen Sie diese Übungsrunde.



Klicken Sie diesen Knopf um die vorletzte Testrunde nochmals auszuführen.

PROBLEME LÖSEN (1 von 5)

Wo können Sie beginnen?

Bestimmte Probleme werden hier weiter unten aufgelistet. Falls Sie Ihr Problem hier nicht finden oder es nicht lösen können, setzen Sie sich bitte mit SilverFit in Verbindung.

Problem	Handlung
Der Computer schaltet sich nicht ein	Gehen Sie zur Seite 71
Der Computer funktioniert, das Bild bleibt jedoch schwarz	Gehen Sie zur Seite 71
Der Ton funktioniert nicht	Gehen Sie zur Seite 71
Die Maus funktioniert nicht	Gehen Sie zur Seite 72
Sobald die Übung gestartet wird, gibt das System an, dass die Kamera nicht gefunden werden kann	Gehen Sie zur Seite 72
Eine oder zwei Übungen funktionieren nicht	Gehen Sie zur Seite der Anleitung des Spiels und finden Sie dort spezifische Informationen
Viele Übungen funktionieren nicht	Gehen Sie zu den Seiten 73 und 74

Warnung

Das SilverFit braucht wenigstens einmal pro Jahr Updates/Service. Falls dies nicht wie erforderlich passiert, kann SilverFit B.V. die korrekte Funktion des SilverFits und der Software nicht gewährleisten.

Ändern Sie selbst nie die Hardware des SilverFit 3D, es sei denn, es handelt sich um Handlungen, die in diesem Kapitel beschrieben werden. Nach solchen Änderungen der Hardware kann SilverFit die korrekte Funktion des SilverFits nicht gewährleisten.



PROBLEME LÖSEN (2 von 5)

Der Computer schaltet sich nicht ein

Sobald Sie den Ein-/Aus-Schalter drücken, wird hinter dem Knopf eine blaue Lampe brennen. Außerdem hört man im Innern das leichte Räuschen des Ventilators.

Falls dies nicht der Fall sein dürfte, prüfen Sie dann die unterstehende Liste:

- steckt der Stecker in der Steckdose?
- ist die Mehrfachsteckdose eingeschaltet?
- wurde das Netzkabel des Computers gut angeschlossen?

Das Bild bleibt schwarz

Vielleicht befindet sich das Bildschirm im Standby-Modus. Drücken Sie den Ein-/Aus-Schalter des Bildschirms.

Falls das Bildschirm überhaupt nichts anzeigt, kontrollieren Sie bitte folgende Punkte:

- steckt der Stecker in der Steckdose?
- ist die Mehrfachsteckdose eingeschaltet?
- wurde das Netzkabel des Bildschirms gut angeschlossen?

Der Ton funktioniert nicht

Prüfen Sie die Lautstärke des Bildschirm, indem Sie den richtigen Knopf drücken. Falls sich die Lautstärke zwischen halb und vollständig befindet, es jedoch keinen Ton gibt, können Sie versuchen, den richtigen Knopf der Maus zu drücken. Manchmal wird dieser Knopf versehentlich gedrückt und somit den Ton ausgeschaltet.

PROBLEME LÖSEN (3 von 5)

Die Kamera kann nicht gefunden werden

Die Orbbec-Kamera



Vergewissern Sie sich, dass das USB-Kabel der Kamera gut eingesteckt ist. Ist dies der Fall und die Kamera funktioniert dennoch nicht ordnungsgemäß, kontaktieren Sie bitte SilverFit.

Die Kinect-Kamera



Bei der Kamera müssen die weißen Lichter aufleuchten, sobald eine Übung gestartet wird. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie alle Kabelverbindungen in beiden rechteckigen Boxen, durch die die Kabel verlaufen. Leuchtet auf der nachstehend abgebildeten rechteckigen Box ein oranges Licht, ist das USB-Kabel, das zum USB-Anschluss des Computers führt, nicht angeschlossen. Leuchtet das Licht auf der Box nicht, bedeutet dies, dass etwas mit dem Stromkabel zwischen Box und Steckdosenleiste nicht in Ordnung ist.

Wenn das Licht auf der rechteckigen Box leuchtet, aber die Kamera noch immer nicht funktioniert, sehen Sie nach, an welche Art von USB-Anschluss das USB-Kabel der Kamera angeschlossen ist. Es sollte an einen USB 3.0-Anschluss am Computer angeschlossen werden (üblicherweise blau).

Die DepthSense-Kamera



Die Kamera muss rot leuchten und es muss ein Klang zu hören sein, wenn Sie mit einer der Übungen beginnen. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie die Kabel der Kamera.

Auf der Kamerarückseite befinden sich zwei Anschlüsse. Der obere muss mithilfe eines schwarzen Kabels mit dem Computer verbunden werden. Der untere muss mithilfe eines roten Kabels mit dem Netzadapter verbunden werden. Bitte

beachten Sie, dass sich auf Ihrem System ein zusätzliches rotes Kabel mit einem losen Stecker befinden kann, der nicht verwendet wird (siehe Foto.)

Die Maus funktioniert nicht

Die Rii mini i7-Maus



Wenn die Rii mini i7-Maus nicht funktioniert, kann dies folgende Gründe haben:

Maus ist nicht aktiviert

Ist die Maus länger nicht in Verwendung, wird sie automatisch deaktiviert. Aktivieren Sie die Maus, indem Sie (kurz) auf die OK-Taste drücken.

Die Steuerung per Handgelenksbewegungen ist deaktiviert

Möglicherweise wurde der Modus Steuerung per Handgelenksbewegungen (versehentlich) deaktiviert. Drücken Sie auf die Mode-Taste (links oben auf der OK-Taste, siehe S. 6), um ihn wieder zu aktivieren.

Die Batterien müssen getauscht werden

Nehmen Sie den Deckel des Batteriefachs auf der Rückseite der Maus ab und tauschen Sie die Batterien.

Die Freespace-Maus



Vergewissern Sie sich, dass das grüne Licht auf der Maus aufleuchtet, wenn Sie die Maus bewegen. Ist dies nicht der Fall, drücken Sie auf die Power-Taste. Diese Taste befindet sich unterhalb des grünen Lichts.



Überprüfen Sie auch, ob die Ein/Aus-Taste auf der linken Seite eingeschaltet ist.

Ändert sich nach wie vor nichts, kann es sein, dass die Batterien der Maus getauscht werden müssen.



PROBLEME LÖSEN (4 von 5)

Tipps

- Klicken Sie den 'Kamerabild'-Knopf. Nur der Patient sollte grün sein
- Gibt es um den Patienten herum einen zu beschränkten Freiraum, z.B. wegen Wände, Gegenstände oder weitere Personen? Erzeugen Sie mehr Freiraum, indem Sie das SilverFit versetzen oder drehen.
- Falls es zu viel Sonnenlicht gibt, können Sie Markisen oder Gardinen verwenden.
- Falls der Therapeut den Patienten begleitet, sollte er oder sie sich möglichst nur hinter dem Patienten befinden und etwas Abstand behalten.

Probleme mit der Kameradetektion lösen

Falls die Übungen nicht gut auf die Bewegungen des Patienten reagieren, sind einige unbürokratische Funktionen im SilverFit 3D verfügbar, womit Sie das Problem bestimmen können.



In manchen Übungen können Sie in der Taskleiste diesen Balken klicken. Im Bildschirm erscheinen daraufhin einige Bio-Feedback-Balken, die den Bewegungsausschlag detektieren, sowie die Kamera diese in dem Moment detektiert. Manchmal reichen die Balken nicht genau bis oben. Das heißt, dass der ausgeführte Bewegungsausschlag nicht ausreicht, um einen Effekt auf dem Bildschirm zu sortieren.

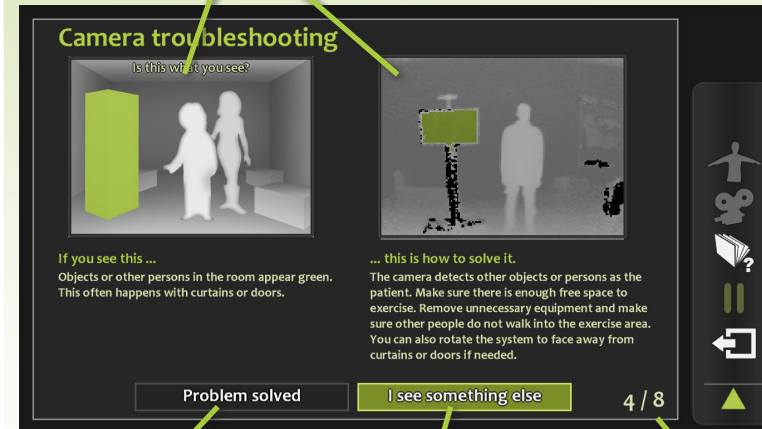


Falls Sie den 'Kamerabild-Knopf' in der Taskleiste klicken, wird das Kamerabild im Bildschirm angezeigt. Dieses Bild zeigt ganz genau an, was die Kamera sieht. Die Kamera detektiert den grünen Bereich. Der Patient sollte grün sein und weiter nichts. Bei einer Übung mit zwei Patienten sollte der linke Patient grün und der rechte Patient orangefarben sein. Falls das Kamerabild anders aussieht, klicken Sie das Fragezeichen in der Ecke um Lösungsvorschläge zu sehen.



Falls Sie das Fragezeichen in der Ecke des Kamerabildes klicken, erscheint im Bildschirm 'Probleme mit der Kamera lösen'. Hier werden einige Beispiele möglicher Probleme angezeigt, sowie auch Lösungen dieser Probleme.

Vergleichen Sie das linke Bild mit dem rechten Bild.



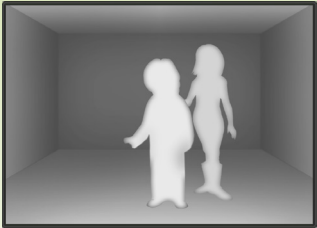
Klicken Sie hier, falls sich das Problem gelöst hat.

Klicken Sie hier, als das linke Bild nicht dem rechten Bild gleicht.

Das Vierte von 8 möglichen Problemen wird angezeigt.

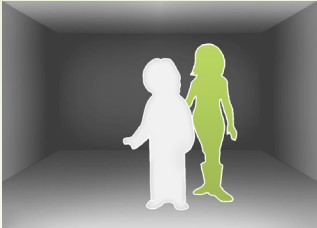
PROBLEME LÖSEN (5 von 5)

Ähneln sich das Kamerabild den folgenden Bilder? Lösen Sie das Problem dann wie beschrieben.



Der Patient und der Therapeut sind weiß, nichts ist grün.

Lösung: der Patient wird nicht detektiert. Decken Sie die Linse der Kamera kurz mit Ihrer Hand ab, sodass diese ein neues Bild des Raums erzeugen kann.



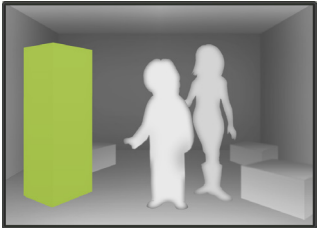
Der Therapeut ist grün, der Patient ist weiß.

Lösung: das System verfolgt den Therapeuten, statt den Patienten. Der Therapeut kann sich aus der Sicht der Kamera entfernen, indem er sich neben oder hinter dem Patienten stellt.



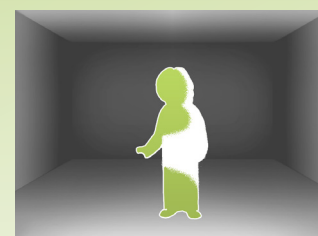
Eine der Wände ist grün

Lösung: der Raum ist zu eng. Erzeugen Sie zureichend Freiraum. Eventuell können Sie das Gerät versetzen, oder von der Wand wegdrehen.



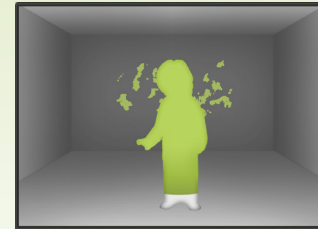
Gegenstände oder weitere Personen im Raum sind grün. Dies kann bei Gardinen oder einer offenen Tür auftreten.

Lösung: die Kamera detektiert nicht den Patienten, sondern weitere Gegenstände oder Personen. Erzeugen Sie zureichend Freiraum für die Übungen und entfernen Sie unnötige Geräte. Vermeiden Sie, dass weitere Personen sich im Übungsbereich befinden. Außerdem können Sie das System bei geschlossenen Türen oder Gardinen auch drehen.



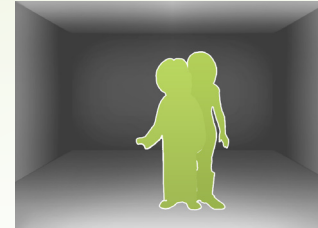
Der Patient ist grün, große Teile des Körpers sind jedoch schwarz.

Lösung: beschränken Sie wo möglich direktes und indirektes Sonnenlicht. Markisen oder Gardinen beschränken dieses Problem oft. Sie können den SilverFit 3D auch in einem anderen Raum platzieren.



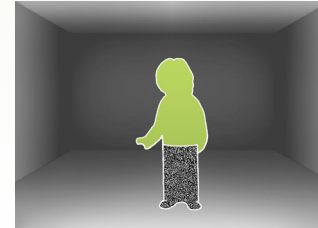
Um den Patienten herum kommen grüne Flecken vor, oder ein Gegenstand weit hinten im Raum ist grün.

Lösung: der Abstand zwischen der Kamera und dem hinteren Bereich des Raums ist zu groß. Versetzen Sie das System oder ändern Sie die Blickrichtung. Setzen Sie sich eventuell für Hilfe mit den Kameraeinstellungen in großen Räumen mit SilverFit in Verbindung.



Der Patient und der Therapeut sind beide grün.

Lösung: der Therapeut befindet sich zu nah am Patienten und aus dem Grund detektiert die Kamera beide als eine Person. Vergrößern Sie den Abstand zwischen dem Therapeuten und dem Patienten.



Der Patient ist grün, ein Kleidungsstück des Patienten ist jedoch schwarz.

Lösung: die Kamera kann manche Textilsorten nicht gut detektieren. Bedecken Sie das Kleidungsstück mit einer anderen Textilsorte oder ziehen Sie sich andere Kleidung an.

SilverFit

SilverFit B.V.
Edisonweg 7
NL-3442 AC Woerden

+31 (0) 348 769 110
info@silverfit.nl
www.silverfit.nl



Lesen Sie sich diese Anleitung
sorgfältig durch, bevor Sie das
Gerät verwenden.



MDD 93/42/EC