GUIDE D'ACTIVITÉ

GRIPABLE

SERIOUS.FUN.REHAB.

DESCRIPTIONS DÉTAILLÉES DES ACTIVITÉS

Balloon Buddies 2

Circus Escape 5

Concierge 6

Ghost Hunter 9

Little Rocket 11

On The Button 13

Pigeon Hunter 14

Pixelate 16

Plume 18

Poission-Globe 19

Compteur de répétitons 21

Space shooter 22

Rebord de fenêtre 24

BALLOON BUDDIES

- **Conditions requises:** Préhension et relâchement/extension et flexion du poignet / abduction du poignet et déviation ulnaire
- **Encourage:** la préhension et le relâchement contrôlés, l'endurance et la force ou la flexion et l'extension du poignet en fin d'amplitude ou l'abduction et l'adduction du poignet en fin d'amplitude.

Cette activité cible la préhension et le relâchement contrôlés ou les mouvements énumérés ci-dessus. L'objectif est que l'utilisateur contrôle le hibou suspendu au ballon. Le hibou doit récupérer toutes les étoiles pour gagner des points.

Préhension / relâchement: serrer le dispositif GripAble permet de gonfler le ballon et de faire monter le hibou sur l'écran. Relâcher le dispositif GripAble permet de faire descendre le hibou de l'écran.

Extension / flexion du poignet: l'extension du dispositif GripAble permet de déplacer le hibou vers le haut de l'écran et la flexion permet de déplacer le hibou vers le bas de l'écran.

Abduction / déviation ulnaire: la déviation radiale de GripAble permet de déplacer le hibou vers le haut de l'écran et la déviation ulnaire permet de déplacer le hibou vers le bas de l'écran. Au fil des niveaux la durée et la complexité du contrôle requis augmentent. L' accent est mis sur la transition en douceur entre la préhension et la relâche ou les mouvements. Le placement et la régularité de la courbe des étoiles se modifient au fil des niveaux pour augmenter progressivement l'exigence.

Niveau 1

50 secondes actives. 30 étoiles

Transitions fluides (modèle d'onde sinusoïdale)

Niveau 2

50 secondes actives. 30 étoiles

Transition nette (modèle triangulaire)

Niveau 3

48 secondes actives. 30 étoiles

Maintiens fluides (modèle d'onde sinusoïdale avec plateau)

Niveau 4

50 secondes actives. 30 étoiles

Maintiens nets (modèle de plateau)

Niveau 5

50 secondes actives. 30 étoiles

Transition irrégulière

Niveau 6

49 secondes actives. 30 étoiles

Transition fluide avec 3 blocs d'obstacles à éviter)

Niveau 7

49 secondes actives. 30 étoiles

Transition nette avec 6 blocs d'obstacles à éviter

Niveau 8

40 secondes actives. 30 étoiles

Maintiens fluides avec 6 blocs dobstacles à éviter

Niveau 9

40 secondes actives. 30 étoiles

Maintiens nets avec 6 blocs d'obstacles à éviter

Niveau 10

52 secondes actives. 40 étoiles

Transition irrégulière avec 5 blocs d'obstacles et 2 obstacles

Niveau 11

48 secondes actives. 30 étoiles

Maintiens fluides (modèle d'onde sinusoïdale avec plateau)

Niveau 12

50 secondes actives. 30 étoiles

Maintiens nets (modèle de plateau)

Niveau 13

66 secondes actives. 50 étoiles

Maintien fluide avec 5 blocs d'obstacles et 3 obstacles pointus à éviter

Niveau 14

66 secondes actives. 50 étoiles

Maintien fluide avec 6 blocs d'obstacles et 3 obstacles pointus à éviter

Niveau 15

66 secondes actives. 50 étoiles

Maintien fluide avec 7 blocs d'obstacles et 3 obstacles pointus à éviter

Niveau 16

78 secondes actives. 60 étoiles

Transition fluide avec 16 blocs d'obstacles et 3 obstacles pointus à éviter

Niveau 17

78 secondes actives. 60 étoiles

Transition fluide avec 17 blocs d'obstacles et 4 obstacles pointus à éviter

Niveau 18

78 secondes actives. 60 étoiles

Maintiens fluides avec 17 blocs d'obstacles et 9 obstacles pointus à éviter

Niveau 19

78 secondes actives. 60 étoiles

Maintiens fluides avec 17 blocs d'obstacles et 9 obstacles pointus à éviter

Niveau 20

78 secondes actives. 60 étoiles

Transition irrégulière avec 17 blocs d'obstacles et 9 obstacles pointus à éviter

CIRCUS ESCAPE

- **Conditions requises:** Préhension et relâche
- **Encourage:** le contrôle et la réaction rapide en préhension et en relâche, l'endurance

Cette activité cible une réaction contrôlée et rapide en préhension et en relâche. L'objectif est que l'utilisateur alimente l'ours sur le vélo en électricité le long du parcours sans tomber de la falaise. L'utilisateur devra serrer le dispositif avec plus d'intensité et de force à mesure que le vélo monte la colline. Au fil des niveaux, la complexité et la longueur augmentent. Une pause naturelle est présente dans chaque niveau lorsque l'utilisateur attend que les dangers atteignent le point de mouvement sûr. Il s'agit d'une activité très intensive avec un minimum d'environ 40 cycles de préhension/relâche au niveau 1 et 140 cycles de préhension/relâche au niveau 10. Le temps nécessaire pour terminer chaque niveau dépend de la vitesse à laquelle le vélo est alimenté ainsi que de la durée de la course.

Le bouton « Suivant » peut être déclenché en serrant le GripAble ou en utilisant l'écran tactile.

Niveau 1	Parcours rectiligne et sans danger
Niveau 2	Deux dangers bleus (horizontaux)
Niveau 3	Trois dangers jaunes (verticaux)
Niveau 4	Deux dangers bleus et deux dangers jaunes
Niveau 5	Trois dangers bleus et quatre dangers jaunes
Niveau 6	Trois dangers roses (circulaires), un jaune et deux bleus
Niveau 7	Trois rampes de lancement, trois dangers bleus, deux jaunes et deux roses.
Niveau 8	Trois dangers jaunes, deux bleus et un rose
Niveau 9	Trois rampes de lancement, trois dangers jaunes, deux bleus et deux roses.
Niveau 10	Quatre dangers roses, quatre jaunes et un bleu avec trois rampes de lancement

CONCIERGE

- **Conditions requises:** préhension et relâchement et extension et flexion du poignet ou abduction et adduction du poignet
- **Encourage:** les mouvements en fin d'amplitude, le contrôle du mouvement en faisant appel à la préhension, à la planification et à la prise de décision

Dans cette activité, le rôle du concierge est d'amener des personnes ou de livrer des services à la bonne chambre d'hôtel. Chaque service ou personne apparaîtra sur le côté gauche de l'écran et devra être livré ou amenée sur le côté droit de l'écran. Tous les services et personnes doivent arriver à destination pendant le poste de jour et une seule livraison peut être effectuée à la fois. L'heure est indiquée par le soleil se levant à gauche et se couchant à droite.

Extension / flexion du poignet et préhension / relâchement: l'extension du poignet du dispositif GripAble permet de faire monter l'ascenseur et la flexion du poignet permet de faire descendre l'ascenseur. Les portes de l'ascenseur s'ouvrent grâce à la préhension et au relâchement.
Abduction du poignet / déviation ulnaire et préhension /relâchement: l'abduction du dispositif GripAble permet de faire monter l'ascenseur et la déviation ulnaire on permet de faire descendre l'ascenseur. Les portes de l'ascenseur s'ouvrent grâce à la préhension et au relâchement.

Cette activité nécessite des capacités cognitives élevées favorisant la prise de décision, la planification, l'enchaînement de mouvements, les mathématiques et la coordination œil-main. En outre, chaque type de prestation vaut des « pourboires » différents. Ainsi, l'activité permet également d'inclure la résolution de problèmes lors de la hiérarchisation des services/personnes dont il faut s'occuper en premier.

- Personne verte : la conduire à sa chambre dune valeur de 4,60 £ chacune
- Pizza : service en chambre d'une valeur de 2,40 £ chacune
- Seau : agents d'entretien d'une valeur de 3,20 £ chacun
- Personne bleue : VIP à conduire à sa chambre d'une valeur de 9,20 £ chacune
- Boisson : service en chambre d'une valeur de 8,50 £. Livraisons dans les salles VIP : double pourboire

Niveau 1	Deux étages d'hôtel Quatre personnes « vertes »
Niveau 2	Trois étages d'hôtel Six personnes « vertes »
Niveau 3	Trois étages d'hôtel Cinq personnes « vertes » et huit pizzas
Niveau 4	Quatre étages d'hôtel Cinq personnes « vertes » et huit pizzas

Niveau 5	Quatre étages d'hôtel Cinq personnes « vertes" » trois livreurs de pizza et quatre agents d'entretien
Niveau 6	Cinq étages d'hôtel Six personnes « vertes », quatre livraisons de pizza et quatre agents d'entretien
Niveau 7	Six étages d'hôtels Cinq personnes « vertes », cinq livraisons de pizza, quatre agents d'entretien et une personne VIP « bleue » atterrissant en hélicoptère à récupérer sur le toit
Niveau 8	Six étages d'hôtel Six personnes « vertes », cinq livraisons de pizzas, trois agents d'entretien et une personne « bleue » VIP atterrissant par hélicoptère à récupérer sur le toit
Niveau 9	Six étages d'hôtel Six personnes « vertes », trois livraisons de pizza, sept agents d'entretien, deux boissons à livrer et une personne « bleue » VIP atterrissant en hélicoptère à récupérer sur le toit
Niveau 10	Sept étages d'hôtels Six personnes « vertes », quatre agents d'entretien, cinq livraisons de pizza, cinq boissons à livrer et deux personnes « bleues » VIP atterrissant en hélicoptère à récupérer sur le toitt

PUISSANCE QUATRE

- **Conditions requises:** pronation / supination et préhension / relâche
- **Encourage:** le mouvement contrôlé dans toute l'amplitude en faisant appel à la préhension lorsqu'elle est stable

Dans cette activité, le mouvement de GripAble par pronation et par supination déplace le jeton de gauche à droite et une pression le fait tomber dans la rangée choisie. Il s'agit du jeu classique de puissance quatre où deux joueurs s'affrontent pour faire tomber quatre pions d'affilée verticalement, horizontalement ou en diagonale. Un message indique lorsque c'est au tour de l'autre joueur.

Lorsque vous arrivez dans l'activité, deux options s'offrent à vous : jouer contre l'ordinateur ou jouer contre tout autre utilisateur GripAble qui se trouve dans le « lobby des joueurs ». L'application vous indique si aucun joueur n'est présent.

Option 1

Jouez contre l'ordinateur en choisissant facile, moyen ou difficile. Cette activité peut être répétée et le niveau de difficulté modifié en fonction.

Option 2

Jouez contre un autre joueur en direct. L'utilisateur sélectionne le joueur qu'il souhaite défier et une notification est envoyée à ce joueur. Une fois que le joueur a accepté la demande, les deux joueurs se rencontrent en ligne. L'utilisateur a le choix entre désactiver ou réactiver le son de son appareil pour permettre la conversation entre les joueurs. Le bouton dans le coin inférieur gauche peut être activé et désactivé pour cette fonction. À la fin de la partie, les utilisateurs seront redirigés vers le lobby des joueurs.

GHOST HUNTER

- **Conditions requises:** Préhension et relâche
- **Encourage:** l'entraînement en force par des pressions répétées

L'objectif de cette activité est de protéger les célèbres monuments du monde entier des fantômes qui les survolent. Une action de préhension sur le dispositif GripAble dégaine le missile et la relâche du GripAble permet de le tirer. Il existe une option pour jouer à cette activité avec d'autres utilisateurs ou avec l'ordinateur GripAble. Il s'agit d'une activité collaborative où les utilisateurs sont encouragés à travailler ensemble pour atteindre les trois étoiles. À mesure que l'activité progresse, le jeu devient plus difficile avec plus de fantômes apparaissant, certains nécessitant plusieurs tirs.

Niveau 1

Dublin

Deux cibles d'entraînement fantômes, suivies de deux ondes

Niveau 2

Moscou

Deux ondes oscillantes (de haut en bas) et deux ondes

Niveau 3

Venise

Quatre ondes diagonales convergeant au même endroit pour les deux joueurs

Niveau 4

Copenhague

Alterne entre deux ondes incurvées sur les côtés, deux ondes incurvées en haut et deux vagues de fantômes Boss-2 (nécessite 2 tirs)

Niveau 5

Stockholm

Deux ondes slalomes, une vague Boss-2, deux vagues fantômes Boss-3 (nécessite 3 tirs) joueurs

Niveau 6

Paris

Alterne entre deux ondes diagonales, une vague Boss-3 et deux vagues fantômes Boss-4 (nécessite 4 tirs) en haut et deux vagues de fantômes Boss-2 (nécessite 2 tirs)

Niveau 7

Barcelone

Alterne entre deux ondes horizontales, une vague Boss-3 et une vague Boss-4

Niveau 8

Berlin

Alterne entre deux ondes sinusoïdales, une vague Boss-3 et une vague Boss-4

Niveau 9

Munich

Alterne entre deux ondes horizontales avec une combinaison de fantômes et de fantômes Boss-2, une vague Boss-4 et deux vagues de fantômes Boss-5 (nécessite 5 tirs et peut devenir invisible)

Niveau 9

Ville Fantome

Alterne entre deux ondes horizontales avec une combinaison de fantômes et de fantômes Boss-2, une vague Boss-5 et une vague avec une combinaison de fantômes et de fantômes Boss-5

LITTLE ROCKET

- **Conditions requises:** pronation et supination
- **Encourage:** l'amplitude des mouvements pendant la pronation et la supination.

Le but de cette activité est de contrôler la petite fusée pour abattre tous les navires ennemis tout en évitant d'être touché. La petite fusée se déplace de gauche à droite en bas de l'écran et est contrôlée par des mouvements de supination et de pronation. Le mécanisme de tir de la petite fusée est automatique. L'activité comporte 20 niveaux ainsi qu'un niveau d'arcade. Le niveau d'arcade est continu, ainsi l'utilisateur peut essayer d'améliorer son score à chaque tour. Le niveau d'arcade se termine lorsque la petite fusée perd toutes les vies disponibles ou si l'utilisateur décide de quitter le jeu.

La petite fusée possède un bouclier protecteur qui sert de vie à la fusée. Si la petite fusée est touchée, le bouclier est désactivé et un autre coup détruira la petite fusée et mettra fin à la partie. Le bouclier se régénère après quelques secondes et, pendant ce temps, le jeu passe au ralenti pour aider l'utilisateur à éviter de nouvelles frappes. L'utilisateur gagne des points pour chaque tir qui détruit un ennemi. Une fois que l'utilisateur a détruit un ennemi, un COMBO apparaît sur l'écran de droite. Le COMBO multiplie le nombre de points gagnés par 2 et jusqu'à 10 selon le nombre de vaisseaux ennemis détruits pendant cette période. Plus le nombre de vaisseaux ennemis détruits en COMBO est important, plus la multiplication est élevée (x10).

Il y a 5 ennemis différents tout au long du jeu. Chaque ennemi nécessite un nombre différent de tirs pour être détruit:

• Mitrailleur:	4 tirs
• Plongeur:	4 tirs
• Lanceur de fléchettes:	5 tirs
• Slalomer	6 tirs
• Looper:	8 tirs

Niveau 1	Introduit des Mitrailleurs (mouvements horizontaux)
Niveau 2	Plus de Mitrailleurs
Niveau 3	Introduit des Plongeurs (mouvements verticaux)
Niveau 4	Mitrailleurs et Plongeurs

Niveau 5	TOUR BONUS
Niveau 6	Plus de Mitrailleurs et de Plongeurs
Niveau 7	Encore plus de Mitrailleurs et de Plongeurs
Niveau 8	Introduit des Lanceurs de fléchettes (qui plongent en ligne droite vers la petite fusée)
Niveau 9	Mitrailleurs, Plongeurs et Lanceurs de fléchettes
Niveau 10	BATAILLE DE BOSS MITRAILLEUR
Niveau 11	Plus de Mitrailleurs, de Plongeurs et de Lanceurs de fléchettes
Niveau 12	Introduit les Slalomers (mouvements en vagues)
Niveau 13	Mitrailleurs, Plongeurs, Lanceurs de fléchettes et Slalomeurs
Niveau 14	Plus de Mitrailleurs, de Plongeurs, de Lanceurs de fléchettes et de Slalomers
Niveau 15	TOUR BONUS
Niveau 16	Encore plus de Mitrailleurs, de Plongeurs, de Lanceurs de fléchettes et de Slalomers
Niveau 17	Introduit les Loopers (qui plongent vers la petite fusée tout en se déplaçant en spirale)
Niveau 18	Mitrailleurs, Plongeurs, Lanceurs de fléchette, Slalomers et Loopers
Niveau 19	Plus de Mitrailleurs, de Plongeurs, de Lanceurs de fléchettes, de Slalomers et de Loopers
Niveau 20	Diver Boss Battler

ON THE BUTTON

- **Conditions requises:** préhension et relâche
- **Encourage:** la préhension et la relâche contrôlées

On The Button propose trois activités :

Lumières

Dans cette activité, l&'utilisateur doit serrer et relâcher le dispositif GripAble pour appuyer sur le bouton lorsque son voyant s'allume. L'utilisateur peut jouer avec d'autres personnes en ligne ou avec l'ordinateur GripAble, et travailler avec eux pour appuyer sur le bouton autant de fois que possible dans le temps le plus court. Pour aider un coéquipier, l'utilisateur peut simplement tapoter l'écran avec son doigt sur la main de son coéquipier pour lui indiquer que c'est à lui de jouer.

Musique

Dans cette activité, l'objectif est de mémoriser la séquence de notes musicales et d'appuyer sur le bouton au bon moment et dans le bon ordre pour jouer la mélodie. Lorsque l'utilisateur joue les notes dans le bon ordre, la mélodie devient plus complexe. Pour appuyer sur le bouton, il est nécessaire de serrer et relâcher le dispositif GripAble. L'utilisateur peut jouer à l'activité avec d'autres personnes en ligne ou avec l'ordinateur GripAble, en travaillant ensemble pour appuyer autant de fois que possible sur le bouton pour jouer toute la mélodie. Pour aider un coéquipier, l'utilisateur peut simplement tapoter l'écran avec son doigt sur la main du coéquipier pour lui rappeler que c'est à lui de jouer.

Labyrinthe

Dans cette activité, le but est d'amener la grenouille à sauter de nénuphar en nénuphar pour atteindre l'insecte savoureux sur le dernier nénuphar, en appuyant sur le plus grand nombre de boutons dans l'ordre que possible. Le jeu Maze peut se jouer à plusieurs en ligne ou avec l'ordinateur GripAble. Chaque joueur reçoit une direction différente pour la grenouille q'il contrôle. En serrant et en relâchant le dispositif GripAble, le bouton correspondant s'affiche à l'écran. La complexité du labyrinthe augmente à mesure que l'activité progresse. Si le bouton est pressé au mauvais moment, la grenouille peut tomber dans l'eau et l'utilisateur devra réessayer. Pour aider un coéquipier, l'utilisateur peut simplement tapoter l'écran avec son doigt sur la main de son coéquipier pour lui rappeler que c'est son tour..

PIGEON HUNTER

- **Conditions requises:** préhension et relâche
- **Encourage:** l'entraînement en force par des pressions répétées

Dans cette activité, la flèche est dégainée par une pression et est tirée lorsque la pression est relâchée. L'objectif est de protéger les célèbres monuments du monde entier des pigeons qui les survolent et font caca dessus. Chaque type de pigeon nécessite un nombre différent de tirs pour le détruire:

• Petit pigeon gris:	1 tir
• Petit pigeon orange:	2 tirs
• Gros pigeon orange:	3 tirs
• Pigeon gris foncé et jaune:	4 tirs
• Gros pigeon gris métallisé:	5 tirs

L'activité nécessite des pressions répétées et le contrôle de la relâche à temps avec un oiseau volant. Dès que l'archer et sa trajectoire apparaissent, l'activité est prête à commencer.

Niveau 1

New York

Douze petits pigeons gris

Niveau 2

Sydney

Neuf petits pigeons gris

Niveau 3

Petra

Vingt petits pigeons gris

Niveau 4

Paris

Quinze petits pigeons gris et un petit pigeon orange

Niveau 5

Île de Pâques

Dix petits pigeons gris, un petit pigeon orange et un gros pigeon orange

Niveau 6

Londres

Vingt petits pigeons gris convergent vers un point, un gros pigeon orange et un pigeon gris foncé à tête jaune

Niveau 7

Gizeh

Vingt petits pigeons gris volant dans deux zones, un gros pigeon orange et un pigeon gris foncé à tête jaune

Niveau 8

Rome

Dix petits pigeons gris et deux pigeons gris foncé à tête jaune

Niveau 9

Singapour

Vingt-trois petits pigeons gris, deux pigeons gris foncé à tête jaune et un gros pigeon gris métallique

Niveau 10

Lune

Dix-huit petits pigeons gris et deux gros pigeons gris métallisé

PIXELATE

- **Conditions requises:** Préhension et relâche
- **Encourage:** la préhension ou la relâche de la préhension avec des exigences cognitives minimales et une récompense élevée

Cette activité vise à encourager la préhension et la relâche. L';utilisateur peut choisir si la thérapie cible la préhension ou la relâche. L'option de relâche est spécifiquement destinée aux personnes ayant un tonus élevé. Chaque préhension complète ou chaque relâche complète (selon ce qui est choisi) révélera une image. Le pourcentage de préhension/relâche obtenu est affiché dans le coin supérieur droit, à côté d'une barre qui se remplit, pour encourager le mouvement complet. En cas de retard dans le mouvement de l'utilisateur, l'écran l'invitera à continuer. Pour parcourir tous les niveaux, il faut 185 préhensions et relâches ainsi que des extras pour passer d'un niveau à l'autre.

Niveau 1	7 photos	Lieux emblématiques du monde entier
Niveau 2	10 photos	Paysages naturels
Niveau 3	12 photos	Animaux
Niveau 4	15 photos	Plantes
Niveau 5	17 photos	Animaux
Niveau 6	20 photos	Monuments

Niveau 7	22 photos	Animaux
Niveau 8	25 photos	Nourriture - salée
Niveau 9	27 photos	Paysages
Niveau 10	30 photos	Nourriture - sucrée

PLUME

•**Conditions requises:** préhension et relâche / extension et flexion du poignet / abduction et adduction du poignet
•**Encourage:** la préhension et la relâche contrôlées, l'endurance et la force ou la flexion et l'extension du poignet en fin d'amplitude ou l'abduction et l'adduction du poignet en fin d'amplitude

Dans cette activité, l'utilisateur contrôle l'oiseau lors de son vol le long d'un parcours.

Préhension / relâchement: presser le dispositif GripAble permet de faire voler l'oiseau vers le haut et le relâcher permet de déplacer l'oiseau vers le bas.

Extension / flexion du poignet: l'extension du dispositif GripAble permet de faire voler l'oiseau vers le haut de l'écran et la flexion permet de déplacer l'oiseau vers le bas de l'écran.

Abduction du poignet / déviation ulnaire: la déviation radiale du dispositif GripAble permet de faire voler l'oiseau vers le haut de l'écran et la déviation ulnaire permet de déplacer l'oiseau vers le bas de l'écran.

Haut niveau de perception visuelle et de concentration requis. Le temps nécessaire augmente à mesure que l'utilisateur gravit les niveaux.

Niveau 1	4 plumes à attraper
Niveau 2	5 plumes à attraper
Niveau 3	9 plumes à attraper
Niveau 4	10 plumes à attraper avec en plus des dangers à éviter
Niveau 5	16 plumes à attraper
Niveau 6	14 plumes à attraper avec un nombre accru de dangers à éviter
Niveau 7	18 plumes à attraper
Niveau 8	23 plumes à attraper
Niveau 9	28 plumes à attraper
Niveau 10	33 plumes à attraper

POISSON-GLOBE

- **Conditions requises:** soit l'extension et la flexion du poignet, soit l'abduction et la déviation ulnaire avec préhension et relâchement facultatifs
- **Encourage:** l'abduction et la déviation ulnaire contrôlées du poignet ou l'extension et la flexion contrôlées du poignet. Utilisation combinée du mouvement et de la puissance

Dans cette activité, le poisson doit attraper les bulles le long de son parcours de nage.

Extension / flexion du poignet: l'extension du dispositif GripAble permet de déplacer le poisson vers le haut de l'écran et la flexion permet de le déplacer vers le bas de l'écran.

Abduction / adduction du poignet: l'abduction du dispositif GripAble permet de déplacer le poisson vers le haut de l'écran et l'adduction permet de déplacer le poisson vers le bas de l'écran.

À partir du niveau 3, des dangers apparaissent et doivent être évités. Pour ce faire, l'utilisateur peut serrer et relâcher le dispositif GripAble pour souffler une bulle d'air vers le danger. Notez que le poisson ne sera pas affecté s'il nage sur la zone sablonneuse à la base de l'écran.

L'activité comporte vingt niveaux qui augmentent progressivement en complexité.

Niveau 1	Triplets de petites bulles
Niveau 2	Bulles zigzaguant
Niveau 3	Introduction des dangers de type bidon
Niveau 4	Introduction des dangers de type pneu
Niveau 5	Introduction des dangers de type malle
Niveau 6	Augmentation du nombre de dangers
Niveau 7	Augmentation du nombre de dangers avec des vagues plus nettes pour les bulles
Niveau 8	Augmentation du nombre de dangers et nécessité d'utiliser la préhension/relâche pour les éloigner
Niveau 9	Introduction de dangers de type leurre

Niveau 10	Augmentation du nombre de dangers entre chaque bulle collectée
Niveau 11	Introduction de dangers de type poisson elops
Niveau 12	Dangers de type poisson elops, bidon et malle avec leurres provenant du haut
Niveau 13	Introduction de dangers de type plaque
Niveau 14	Augmentation du nombre de dangers
Niveau 15	Introduction de dangers de type moteur
Niveau 16	Combinaison de dangers de type poisson elops, moteur et leurre
Niveau 17	Introduction de dangers de type pieuvre
Niveau 18	Combinaison de dangers de type pieuvre, moteur et leurre
Niveau 19	Introduction de dangers de type requin
Niveau 20	Une combinaison de tous les dangers

COMPTEUR DE RÉPÉTITIONS

- **Conditions requises:** peut être utilisé indépendamment avec préhension/relâche et les trois mouvements, pronation/supination, extension/flexion et adduction/abduction
- **Encourage:** l'utilisation de bout en bout du mouvement sélectionné sans ludification

Le but de cette activité est de proposer une utilisation de bout en bout du mouvement sélectionné
sans recourir à la ludification. L'activité peut être choisie pour l'une des actions suivantes :

- Préhension/Relâche
- Pronation/Supination
- Abduction/adduction
- Extension/flexion

L'utilisateur peut sélectionner le nombre de répétitions qu'il souhaite effectuer. L'objectif est de terminer le nombre prescrit de répétitions pour le mouvement ou l'action spécifique. Un point se déplace d'avant en arrière le long de l'écran pour indiquer quand chaque répétition est terminée. Il existe une option permettant de passer le feedback auditif pendant l'activité. Celui-ci peut être activé et désactivé à tout moment.

SPACE SHOOTER

- **Conditions requises:** pronation et supination avec préhension et relâchement
- **Encourage:** une amplitude complète de mouvements avec vitesse et contrôle, combinée à la préhension et au relâchement

L'objectif de cette activité est que le vaisseau spatial récupère toutes les pièces qui tombent du ciel tout en évitant d'être touché. Ce jeu demande un haut niveau de concentration et de coordination des mouvements et de la préhension. L'utilisateur doit passer par la pronation et la supination pour naviguer de gauche à droite sur l'écran. Serrer le dispositif GripAble permet de propulser le vaisseau spatial vers le haut de l'écran et le relâcher permet au vaisseau spatial de descendre. L'utilisateur n'est pas obligé de tirer les munitions du vaisseau spatial, car cette fonction est automatique. Le vaisseau spatial a 3 vies par niveau.

Il y a 3 types d'ennemis différents et chaque ennemi peut tirer ses munitions soit en mode tir unique, soit en mode laser. Les 3 types d'ennemis sont :

10 points
Les balles vont directement vers le bas

10 points
Disperse des bombes rondes rouges

15 points
Les munitions seront dirigées vers la dernière position enregistrée de l'utilisateur

Niveau 1	30 secondes Aucun ennemi
Niveau 2	35 secondes Sept vagues d'ennemies

Niveau 3	40 secondes	Huit vagues d’ennemies
Niveau 4	45 secondes	Sept vagues d'ennemies
Niveau 5	45 secondes	Huit vagues d’ennemies
Niveau 6	55 secondes	Treize vagues d’ennemies
Niveau 7	60 secondes	Douze vagues d’ennemies
Niveau 8	65 secondes	Dix-neuf vagues d’ennemies avec des ennemis à tir unique et à tir laser
Niveau 9	70 secondes	Vingt-neuf vagues d’ennemies avec des ennemis à tir unique et à tir laser
Niveau 10	75 secondes	Trente-et-une vagues d’ennemies avec des ennemis à tir unique et à tir laser

REBORD DE FENÊTRE

- **Conditions requises:** pronation et supination avec préhension et relâche
- **Encourage:** une gamme complète de mouvements avec contrôle, combinée à la préhension et au relâchement

Le but de cette activité est d'entretenir les plantes en pot sur le rebord de la fenêtre. Les pots sont placés dans des positions différentes sur un rebord de fenêtre. L'entretien des plantes en pot comporte trois étapes. Tout d'abord, les pots doivent être remplis de terre. Ensuite, les graines doivent être plantées et enfin, les graines sont arrosées jusqu'à ce que les plantes commencent à pousser. L'utilisateur contrôle le sac de terre, les graines et l'arrosage en utilisant la pronation et la supination pour se déplacer vers la gauche et la droite. Une fois que le sac ou l'arrosoir est dans la bonne position au-dessus des pots, l'utilisateur serre le dispositif GripAble pour les relâcher et regarder la plante pousser.

Les pots sont de différentes couleurs qui représentent différentes tailles. Les pots bleus sont grands, les pots jaunes sont de taille moyenne et les pots rouges sont petits. Cela permet à l'utilisateur d'avoir plus de contrôle sur le placement du sac ou de l'arrosoir au fur et à mesure des niveaux.

Niveau 1	Un pot bleu au centre
Niveau 2	Un pot bleu vers la droite
Niveau 3	Un pot bleu vers la gauche
Niveau 4	Un pot jaune au centre
Niveau 5	Deux pots bleus, un à gauche et un légèrement à droite
Niveau 6	Deux pots jaunes et un pot bleu du centre à droite
Niveau 7	Un pot bleu et un pot rouge à gauche
Niveau 8	Un pot jaune vers la gauche plus un pot bleu et un pot rouge vers la droite
Niveau 9	Deux pots rouges à gauche et au centre plus un pot jaune et un pot bleu à droite
Niveau 10	Sept pots rouges espacés sur le rebord de la fenêtre plutôt vers la droite

GRIPABLE.CO

GRIPABLE

SERIOUS.FUN.REHAB.