שלב 2- זכירה וזיהוי פולשים/אזרחים. הרחקת הפולשים מהטירה (6 דמויות, מהירות בינונית)

שלב 1- זכירה וזיהוי פולשים/אזרחים. הרחקת הפולשים מהטירה (4 דמויות, מהירות נמוכה)

שלב 1- מעבר מבוך קצר מתחילתו עד סופו (4 מבוי סתום)

משוב- צבירת ניקוד, הצלחה והשלמת המשימה

ראיות

שימוש במשחקי מחשב במהלך שלב השיקום של חולים עם שבץ מוחי הינו בעל השפעה מתקדמת על פגיעה קוגניטיבית וזיכרון

(Abdou et al., 2023)

משוב- צבירת ניקוד, הצלחה והשלמת המשימה

הצלחה והשלמת המשימה

משוב- צבירת ניקוד, הצלחה ומעבר לשלב הבא

משוב- צבירת ניקוד, הצלחה ומעבר לשלב הבא

משוב- צבירת ניקוד, הצלחה ומעבר לשלב הבא

משוב- טעות ניסיון נוסף

שלב 3- מעבר מבוך מורכב מתחילתו עד סופו (7 מבוי סתום)

שלב 2- מעבר מבוך בינוני מתחילתו עד סופו (6 מבוי סתום)

משוב- טעות ניסיון נוסף

משוב- טעות ניסיון נוסף

שלב 3- זכירה וזיהוי פולשים/אזרחים. הרחקת הפולשים מהטירה (8 דמויות, מהירות גבוהה)

שלב 1- סריקת החדר וזכירת 4 פריטים מסיח 1)

שלב 3- סריקת החדר וזכירת 8 פריטים (3 מסיחים)

שלב 1- סריקת החדר וזכירת 4 פריטים (מסיח 1)

שלב 2- סריקת החדר וזכירת 6 פריטים (2 מסיחים)

שלב 1- סריקת החדר וזכירת הפריטים

**משימה 3- מבוך**

**משימה 1- סידור חפצים**

**משימה 2- הגנה מפני פולשים**

מבוגרים עם ירידה קוגניטיבית לאחר שבץ או פגיעת ראש

מבוגרים עם ירידה קוגניטיבית לאחר שבץ או פגיעת ראש

**דמות השחקן-**

המטפל המלכותי רוצה לשקם את המלך

**סיפור רקע-**

מלך נפצע פציעה מיסטית וזקוק למנוחה ושיקום

גילאי 12+

מוטורי- יכולות תקינות.

קוגניטיבי- ליקוי בשמירה על קשב, ליקויים בזיכרון וזיכרון עבודה, ליקויים בפתרון בעיות.

סביבה פיזית- גירויים מינימליים.

סביבה אנושית- מינימלית.

סיפור רקע- מלך שנפצע פציעה מיסטית

בחירת דמות- המטפל המלכותי

ליקוי בזיכרון ובתפקודים ניהוליים

מבוגרים עם ירידה קוגניטיבית לאחר שבץ או פגיעת ראש