



- [Kurztext](#)
- [Zielgruppe](#)
- [Autoreninfo](#)
- [Leseprobe](#)

Stefan Gutensohn / Antje Siebert-Görlitz

Ja, so hieß das!

Frage-Antwort-Spiel für Menschen mit Demenz

100 Sprichwörter, Lieder, Werbesprüche.

2. Auflage 2019. Vierfarbige Karten im Spielkartenformat. In Doppelklarsichtetui.

(978-3-497-02669-2) Karten bzw. Isb

€ [D] 15,90 / € [A] 16,40 fPr.

(alle Preise inkl. gesetzlicher MwSt.)

Kurztext

Sprichwörter, Liedzeilen und Werbeslogans mit Ohrwurmcharakter prägen sich dem Gedächtnis oft so stark ein, dass sie nahezu automatisch ergänzt werden können, wenn man den Anfang hört. Das kann auch bei Menschen mit Demenz noch gut gelingen, vor allem, wenn die Begleitmelodien dazu gemeinsam gesungen werden. Dieses Frage-Antwort-Spiel stellt 100 Karten zur spielerischen Aktivierung bei Demenz zusammen. Die Kärtchen können individuell an die Spielervorlieben und -fähigkeiten angepasst werden. So kommen im gemeinsamen Frage-Antwort-Spiel Freude, Erfolgserlebnisse und so manche Überraschungen auf und laden zum Plaudern und Erinnern ein.

Das [Impressum](#) können Sie sich als PDF-Datei herunterladen (mit Adobe Acrobat Reader, neueste Version, zu öffnen).

Online-Zusatzmaterial können Sie sich hier kostenlos herunterladen:

[Verzeichnis der Rechteinhaber einiger Werbeslogans](#)

Zielgruppe

Alltagsbegleiter und BetreuungsassistentInnen in Alteinrichtungen, regionale Betreuungsgruppen, soziale Dienste in Wohn- und Hausgemeinschaften, Ambulante Pflegedienste und

Tagesspreeinrichtungen, prägende Angehörige etc.

Autoreninformation

Antje Siebert-Görlitz ist in der Betreuungsassistenz und biografischen Aktivierung von alten, dementiell betroffenen Menschen tätig.

Stefan Gutensohn ist examinierter Altenpfleger mit gerontopsychiatrischer Zusatzqualifikation. Als Pflege-Haus- und Projektleiter war er in der europäischen Altenarbeit tätig und wurde mit seinem Pflgeteam 1997 mit dem Pflegepreis ausgezeichnet.

Beide haben über mehrere Jahrzehnte Erfahrung in der häuslichen und stationären Altenarbeit. Sie arbeiten in der gemeinsamen „Kreativwerkstatt ZEITSPRUNG“ in Idar-Oberstein an der Entwicklung von Spielekonzepten für die Altenarbeit.

Leseprobe

Eine [Leseprobe](#) können Sie sich als PDF-Datei herunterladen (mit Adobe Acrobat Reader, neueste Version, zu öffnen).

Das könnte Sie auch interessieren



Krallmann, Peter / Beel-Krallmann, Annelie

Onkel Fritz geht baden (2015)





Krallmann, Peter / Beel-Krallmann, Annelie

Karl ist ein komischer Kauz (2016)



McCornell, Astrid

Wo sich Huhn und Eule gute Nacht sagen

(2014)



McCornell, Astrid

Wenn Huhn und Eule in die Ferne

schweifen (2015)

-
-