

Rezensionen

TIPP: Bestellen Sie doch über den Amazon-Link auf der BVGT-Homepage/Literaturempfehlungen oder über www.bildungsspende.de/bvgt – unser Verband erhält jeweils eine kleine Spende!

„Typikato – alles typisch!“ von Haptikon

Regt spielerisch die Kommunikation und das Erinnern rund um das Alltägliche an. Es basiert auf einzelnen Themenkarten mit 2 passenden Fotos.

Das Spiel wird in einer schönen Box geliefert und beinhaltet 15 Karten aus der Rubrik „Typisch für ...“ (reicht vom heimischen Erfahrungsbereich bis hin zum direkten Alltagsumfeld) und der Rubrik „Alles was ...“ (umfasst äußerliche Merkmale und Eigenschaften), 6 blanko Karten zum Selbstauffüllen, eine Spielanleitung mit verschiedenen Spielvarianten, einer großen Spielfigur und einem Würfel.

Typikato ist sofort einsetzbar und kann sowohl in der Einzelbetreuung als auch in der Gruppe gespielt werden. Weiterhin bietet die Entwicklerin einen kostenlosen Download zu jeder Themenrubrik an.

Das Spiel wurde von mir beim Einsatz mit einer Gruppe Menschen mit Demenz eingesetzt und sofort von dieser interessiert

gespielt. Es bot sehr viele Anknüpfungspunkte zur Biographiearbeit und es entstand ein reger Ge-

sprächsaustausch, bei dem ich einige neue Informationen der einzelnen Menschen erfahren durfte. Das Spiel oder auch die einzelnen Karten bieten eine Vielzahl an Möglichkeiten und lassen keine Langeweile aufkommen. Im Gegenteil: es gibt die Möglichkeit, die Menschen „besser kennenzulernen“. Ich kann dieses Spiel sehr empfehlen, es ist eine absolute Bereicherung für jeden Mitspieler.

Andrea Dötsch

„Typikato“

Das Spiel kostet 39,99 Euro

Spiele und Förderkonzepte für die Sinne
Tina Schuster

An der Waidmaar 10
50226 Frechen
www.haptikon.de



„Was macht der Schlüssel im Kühlschrank?“

Ein kreatives Merkspiel für alle, die ab und zu mal Schlüssel, Brille oder sonstiges vergessen.

Mitspieler: Gruppen ab zwei, idealerweise bis sechs, evtl. mehr Personen

Zielgruppe: in der Grundversion vorrangig fitte Erwachsene

Der Schwierigkeitsgrad kann auf die Teilnehmer abgestimmt werden.

Spieldauer: 15 – 30 Minuten

Spielidee: Anhand von kreativen Geschichten prägen sich die Teilnehmer ein, in welchem Zimmer sich bestimmte Gegenstände befinden. Allerdings ändert sich die Konstellation immer wieder, so dass nicht nur die Merkspanne, sondern

auch Phantasie, assoziatives Denken, Konzentration, Formulierung und Denkfähigkeit trainiert werden, außerdem die Fähigkeit, sich zur rechten Zeit an etwas zu erinnern, das man sich vorgenommen hatte.

Ein tolles neues Merkspiel, das eine Gedächtnistrainerin des BVGT e.V. entwickelt hat und somit unsere Trainingsziele umsetzt und den Spaß nicht zu kurz kommen lässt.

Petra Jahr

„Was macht der Schlüssel im Kühlschrank“

Preis: 18,- Euro, zzgl. Versandkosten

Bestellung bei: Regina.Kraus@gmx.de
Krüllsdyksiedlung 3, 47803 Krefeld