

**Stadtbibliothek Weinheim**

Luisenstraße 5/1

(06201) 82 620

[bibliothek@weinheim.de](mailto:bibliothek@weinheim.de)

**Öffnungszeiten**

Di, Mi, Fr 10 - 18 Uhr

Do 10 - 19 Uhr

Sa 10 - 14 Uhr

[www.stadtbibliothek-weinheim.de](http://www.stadtbibliothek-weinheim.de)



[stadtbibliothek.weinheim](https://www.facebook.com/stadtbibliothek.weinheim)



[stadtbibliothek\\_weinheim](https://www.instagram.com/stadtbibliothek_weinheim)

Pflegestützpunkt Rhein- Neckar- Kreis,  
Beratungsstelle Weinheim  
69469 Weinheim, Dürrestraße 2,  
(Weinheim-Galerie, Eingang Bürgerbüro, 2. OG, Raum 203)  
Telefon: 06221 522 2620  
E-Mail: [karola.marg@rhein-neckar-kreis.de](mailto:karola.marg@rhein-neckar-kreis.de)

Leben mit Demenz Weinheim e.V.

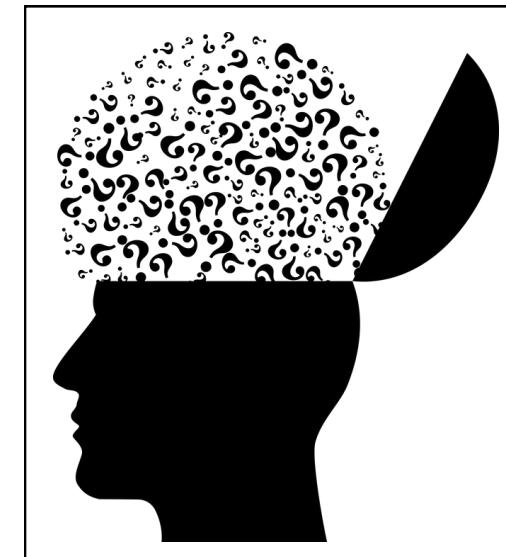
Geiersbergstraße 7

69469 Weinheim

Telefon: 06201 3899467

E-Mail: [info@leben-mit-demenz-weinheim.de](mailto:info@leben-mit-demenz-weinheim.de)

# Spieleangebot Demenz



**Ein Verzeichnis der  
Stadtbibliothek Weinheim**

**Mit freundlicher Unterstützung von  
Leben mit Demenz Weinheim e.V.**

Die Stadtbibliothek hat in ihrem Bestand einen Schwerpunkt beim Thema Demenz gesetzt. Dies wurde ermöglicht durch die freundliche Unterstützung von Leben mit Demenz Weinheim e.V.

So finden Angehörige Demenzerkrankter, Betroffene und Pflegekräfte ein breit gefächertes Angebot an speziell produzierten Hörspielen und DVDs, Gesellschaftsspielen, Vorlese- und Liederbüchern, Aktivierungsvorschlägen, Musik-CDs und vielen Informationen zum Krankheitsbild. Bücher, die Kindern das Thema Demenz näherbringen, runden die Auswahl ab.

Ein Teil der Medien wurde in einer Erlebnismedienbox und 3 Medientaschen gebündelt:



Die „Erlebnismedienbox“ enthält Materialien, die mehrere Sinne ansprechen, zum Beispiel Bücher mit haptischen und auditiven Elementen, Puzzles und Hörbücher und eignet sich gut zur Aktivierung Betroffener.

Die Medientasche „Rat & Hilfe“ beinhaltet Medien, die über die Krankheit und ihre Auswirkungen informieren; außerdem Bücher, die Tipps zur Pflege zu Hause oder in einem Heim geben.

Die Medientasche „Erfahren & Erleben“ bietet Bücher von Angehörigen oder Betroffenen über ihre persönlichen Erlebnisse. Aus der Erfahrung anderer können Betroffene und Angehörige Orientierung und Zuspruch finden.

Die Medientasche „Familie & Umfeld“ enthält Medien für die ganze Familie, wie etwa Kinderbücher, Ratgeber oder Erfahrungsberichte.

Weitere, einzeln entleihbare Titel stehen frei zugänglich in den Regalen, die Standorte zeigen wir Ihnen gerne. Melden Sie sich dazu bitte an der Information.

## Vertellekes

Rätseln -1 Spiel (1 Spielanleitung, 1 Kurzspielregel, 240 Spielkarten, 4 Kleeblattkarten, 4 Luftikuskarten, 1 Würfel, 1 Spielfigur, 1 Sanduhr)

Das neue Vertellekes besticht durch farbenfrohe und noch besser zu unterscheidende Spielkarten, variable Spielfeldgestaltung durch auslegbare Karten, neue Themenbereiche wie Schlager- und Stichworträtsel, neue Fragen für bekannte Rätselarten wie Wortsammlung und Redensartenrätsel. Die erweiterte Spielanleitung erläutert neue Erkenntnisse in der Betreuung demenzkranker Menschen und erweitert die Sicht auf das Spiel und die Einsatzmöglichkeiten.

Standort: Ver 21 Vert

## Spiele für Erwachsene

### Animal Bingo

1 Spiel (1 Spiralbuch, 8 Ablagetafeln, 1 Bingo caller card, 1 Audio-CD, 1 Säckchen mit 91 roten Chips)

Das Tier Bingo kann mit bis zu 8 Spielern gespielt werden, sowie einem Spielleiter. Die Tiergeräusche werden von der Audio-CD abgespielt und die entsprechende Bildkarte gezeigt. Die Spieler legen die Holzchips auf das entsprechende Bild auf ihrer Karte. Wer als erster 9 Tiere auf seiner Karte vervollständigt hat, ruft laut Bingo.

Standort: Ver 21 Anim

### Berufe - Was gehört zusammen? Puzzle

Ein Legespiel (1 Broschüre, 18 Puzzleteile)

Die Legepuzzles speziell für Menschen mit Demenz aktivieren spielerisch visuelle Wahrnehmung und Konzentration, Erinnerung und Wort-

schatz, Motorik und logisches Denkvermögen. Sie sorgen für schöne Gesprächsanlässe - und für extraleichte Erfolgserlebnisse. In diesem Set mit sechs Puzzle-Trios zur Kurzaktivierung und Beschäftigung bei Demenz dreht sich alles um beliebte Berufe von früher, die garantiert jeder kennt: Schneiderin, Hausfrau und Sekretärin, Schornsteinfeger, Lehrer und Landwirt. Jedes Puzzle-Trio besteht aus nur drei großen, griffigen Teilen, die berufstypische Gegenstände zeigen. Maßband, Nähmaschine und Nähkissen stehen z. B. für die Schneiderin; Zylinder, Besen und Leiter für den Schornsteinfeger. Die stabilen Puzzle-Teile mit nostalgischen Illustrationen lassen Erinnerungen aufleben und animieren zum Sprechen und Erzählen.

Standort: Ver 21 Beru

## Damals/ Memoryspiel

1 Spiel (1 Begleitheft, 16 Memory-Karten)  
Die Fotos von Gegenständen aus dem Alltag vergangener Zeiten wecken Erinnerungen. Die Karten bieten Gesprächsanlässe zu vielen Themen, helfen die Lebensgeschichte des Einzelnen aufzudecken und zu verstehen. Sie können auch Ausgangspunkt für Gesprächsrunden sein, in denen auf spielerische, spaßige und ungezwungene Art und Weise kleine Geschichten aus dem Leben erzählt werden. Dazu können die Bildpaare in verschiedener Weise eingesetzt werden: Als Zuordnungs-, Lotto oder Memospiel in individuell angemessenen Schwierigkeitsgraden. Auf den großformatigen, paarweisen Bildkarten mit matter, nicht spiegelnder Oberfläche sind die Gegenstände ohne Hintergrund und Dekoration dargestellt und daher eindeutig zu erkennen. Durch den starken Karton und das Format von 9 x

9 cm sind die Karten auch bei Behinderung der Greifmotorik leicht zu greifen.  
Standort: Ver 21 Dama

## Das Nostalgie-Memo-Spiel

1 Spiel (24 Memory-Karten)  
In diesem Spiel für Menschen mit (Alzheimer-)Demenz sind die Idole der 50er und 60er Jahre versammelt: Audrey Hepburn, Grace Kelly, Romy Schneider, Humphrey Bogart ... und viele mehr. Auch Menschen ohne Demenz lieben dieses Spiel. Zudem vereint es alle Generationen beim Spielen. Und wer die Stars der 50er und 60er Jahre nicht mehr kennt, kann sich mit dem Begleitheft ganz einfach über Leben und Wirken der Stars informieren. Das Nostalgie-Memo mit größten Stars der 50er und 60er Jahre. Ein wunderschönes Spiel für Menschen mit Demenz, das viele Erinnerungen weckt.  
Standort: Ver 21 Nost

## Die schönsten

### Geburtstagslieder

Singen - Erleben – Erinnern/ musikalisches Gedächtnis - 12 Seiten, Illustrationen

Ziel der SingLiesel-Bücher ist die Aktivierung und Selbstbeschäftigung bei Demenz. Die Mitsing- und Erlebnis-Bücher knüpfen dabei an das musikalische Gedächtnis an, das auch bei fortschreitender Erkrankung weitestgehend erhalten bleibt.

Standort: Ver 21 Schön

## Tiere der Welt

Die große Fotokarten-Box – 1 Spiel (40 Fotokarten)  
Braunbär, Gazelle, Löwe & Co. - Wilde Tiere in freier Natur faszinieren Jung und Alt. Die SingLiesel Fotokarten-Box beinhaltet 40 farbenfrohe und besonders lebendige Fotografien der beliebtesten Tiere der Welt. So kommen Zoo & Safari bis ins Wohnzimmer.  
Standort: Ver 21 Tier

## Unsere Vogelfreunde

Die große Fotokarten-Box -1 Spiel (40 Fotokarten)  
Amsel, Drossel, Fink und Star... Ob Piepmatz oder Raubvogel, die Vogelwelt fasziniert nahezu alle Menschen. Die große SingLiesel Fotokarten-Box enthält vierzig wunderschöne und besonders lebendige Fotografien. Sie bringen uns unsere gefiederten Freunde so nahe, als ob man sie durchs Fernglas beobachten würde!  
Standort: Ver 21 Unse

## The allotment

Puzzle - Active Minds. - 1 Spiel (26 Magnete)

Mit dem Magnetpuzzle können die Puzzleteile beliebig auf dem Feld des Gemüsebeets platziert werden. Gespräche können angeregt und Erinnerungen geweckt werden.

Standort: Ver 21 Allo

## Ja, so hieß das!

Frage-Antwort-Spiel für Menschen mit Demenz: 100 Sprichwörter, Lieder, Werbesprüche. Sprichwörter, Liedzeilen und Werbeslogans mit Ohrwurmscharakter 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 Erinnerungsspiel stellt 100 Frage-Antwort-Karten zur spielerischen Aktivierung bei Demenz zusammen. Die Kärtchen können individuell an die Spieler vorlieben und -fähigkeiten angepasst werden. So kommen im gemeinsamen Spiel Freude, Erfolgserlebnisse und so manche Überraschungen auf und laden zum Plaudern und Erinnern ein.

Standort: Ver 21 Ja

## Lebenserinnerungen

Das große Biografie-Spiel - 100 Fragen zu allen Bereichen des Lebens. 1 Spiel (100 Karten) Begeben Sie sich gemeinsam auf eine Reise durch die vielen Stationen des Lebens. 100 Karten zu allen Abschnitten des Lebens lassen Erinnerungen wieder lebendig werden.

Standort: Ver 21 Lebe

## Pärchen gesucht - Thema Natur

-ein Memo-Spiel für Senioren mit extragroßen Karten. 1 Spiel (36 Karten = 18 Paare) Genau beobachten, sich erinnern und die Pärchen finden: Memo-Spiele kennen alle Senioren aus Kindheit und Familienleben. Das Memo-Spiel speziell für Senioren mit und ohne Demenz greift den beliebten Spielspaß auf - für die Altenpflege, die Demenzbetreuung oder die Seniorenarbeit.

Standort: Ver 21 Pärch

## Das Nostalgie-Memo-Spiel

1 Spiel (1 Begleitheft, 24 Memory-Karten) Unsere deutschen Schlagstars" als Memo-Spiel für die "Feuerzangenbowle-Generation" oder - anders gesagt - für Menschen mit ein paar Jahrzehnten Lebenserfahrung.

Standort: Ver 21 Nost

## Erinner' Dich!

Paare suchen und finden. (Memory Spiel)

1 Spiel (1 Spielanleitung, 6 Spielbretter, 72 Karten = 36 Paare)

Ein Spiel, das jeder kennt ..... jetzt mit toller Spielerweiterung, bestens für den Einsatz in der Altenpflege geeignet. Ob zu zweit oder in größeren Gruppen: Der Spieleklassiker macht Spaß und ist sofort einsetzbar - ohne langwieriges Einlesen in eine komplizierte Anleitung.

Standort: Ver 21 Erin

## Fahrzeuge - Was gehört zusammen?

-Puzzlespiel, 1 Spiel (1 Broschüre, 18 Puzzleteile) Die Legepuzzles speziell für Menschen mit Demenz aktivieren spielerisch visuelle Wahrnehmung und Konzentration, Erinnerung und Wortschatz, Motorik und logisches Denkvermögen. Sie sorgen für schöne Gesprächsanlässe - und für extraleichte Erfolgserlebnisse. In diesem Set mit sechs Puzzle-Trios zur Kurzaktivierung und Beschäftigung bei Demenz dreht sich alles um Fahrzeuge. Jedes Puzzle-Trio besteht aus nur drei großen, griffigen Teilen, die sich zu einer bestimmten Fahrzeug-Kategorie zusammenfügen lassen. Als Fahrzeuge auf zwei Rädern bilden z. B. Fahrrad, Tretroller und Vespa eine Einheit; zu Luftfahrzeugen gehören Zeppelin, Flugzeug und Heißluftballon. Ebenfalls dabei: Fahrzeuge auf vier Rädern, Schienen-, Wasser- und Einsatzfahrzeuge. Die Teile mit

Illustrationen lassen Erinnerungen aufleben und animieren zum Sprechen und Erzählen.

Standort: Ver 21 Fahr

### **Fast vergessene Begriffe**

Gedächtnistraining, die große Rate-Box: alte Begriffe erkennen und erraten - 1 Spiel (100 Karten)

Wie die Zeit vergeht ...Jede Epoche und Generation hat ihre eigenen Begriffe. Das heitere SingLiesel-Quiz lässt fast vergessene Begriffe wieder lebendig werden. Auf der Vorderseite der Karten ist ein Begriff genannt, auf der Rückseite eine kurze Beschreibung dazu. Das Quiz kann so in verschiedenen Varianten gespielt werden. Entweder rätselt man

gemeinsam, was eine "Affenschaukel" sein könnte, oder man versucht zu erraten, wie früher eine Frisur, bei der man zwei seitliche Zöpfe zu Schlingen hochfasste, bezeichnet wurde. Denn nichts Ande-

res ist eine "Affenschaukel". Standort: Ver 21 Fast

### **Das Gelingt-immer-Puzzle Kaffee und Kuchen**

Vier Puzzles mit Erfolgsgarantie: egal, wie die vier Teile zusammengesetzt werden - sie ergeben immer ein Motiv – 1 Spiel (4 Puzzles = 16 Teile)

Das "Gelingt-immer-Puzzle" ist das Puzzle mit Erfolgsgarantie.

Das einmalige Konzept bietet eine sinnvolle und dauerhafte Beschäftigung für Menschen mit Demenz: Egal, wie die einzelnen Teile zusammengesetzt werden - sie ergeben immer ein Motiv! Damit sind Erfolgs-erlebnisse garantiert.

Standort: Ver 21 Geli

### **Das Gelingt-immer-Puzzle Krimskram**

Vier Puzzles mit Erfolgsgarantie: egal, wie die vier Teile zusammengesetzt werden - sie ergeben immer ein Motiv – 1 Spiel (4 Puzzles = 16 Teile)

### **Die große Volkslieder-Box**

Bekannte Volkslieder erkennen und ergänzen. 1 Spiel (100 Rate-Karten)

Die große Volkslieder-Box enthält 100 Karten mit Fragen zu den bekanntesten deutschen Volksliedern. Die Spielidee ist einfach und bereitet immer wieder großen Spaß: Auf der Vorderseite der Spielkarten ist beispielsweise ein Ausschnitt aus einem Volkslied abgedruckt. Der fehlende Teil kann erraten und auf der Rückseite nachgelesen werden. Die liebevolle nostalgische Gestaltung der Karten und das XXL-Format fördern die Freude an diesem unterhaltsamen Rate-Spiel.

Standort: Ver 21 Groß

### **Infinity maze**

1 Geschicklichkeitsspiel Active Minds hat das Spiel entwickelt, um eine Beschäftigung für Menschen mit Demenz anzubieten und ihre Geschicklichkeit zu verbessern.

Amazing Chase kann leicht gehalten werden und hat hohe Farbkontraste, um Menschen mit Sehbehinderungen das Spielen zu erleichtern. Die Aufgabe ist es, die Kugel auf der Spur rollen zu lassen. Der Spieler kann so schnell oder so langsam sein wie möglich oder einfach dabei zusehen, wie die Kugel auf der Spur entlang rollt.

Standort: Ver 21 Infi

### **Die große Schlager-Box**

Das Ratespiel rund um die schönsten Schlager – 1 Spiel (100 Rate-Karten)

"Guten Abend, hier ist Berlin ..." Mit diesen Worten, die eine ganze Generation junger Fernsehzuschauer noch viele Jahre später nachbeten konnte, begrüßte Dieter Thomas Heck die Zuschauer der ZDF-Hitparade. Die großen Schlager dieser Zeit sind unvergessen. Die Schlager-Box enthält 100 Karten mit Quiz-Fragen zu den bekanntesten deutschen Schlagern und ihren Interpreten. Eine wirklich vergnügliche Spielidee, die zum Lachen "und Singen" einlädt.

Standort: Ver 21 Groß

### **Die große Sprichwort-Box**

Bekannte Sprichwörter erkennen und ergänzen -1 Spiel (100 Karten)

Die Sprichwort-Sammlung ist ein unterhaltsames und bewährtes Gedächtnis- und Ratespiel. Die SingLiesel-Sprichwort-Box enthält 100 Karten mit den bekanntesten deutschen Sprichwörtern und Redewendungen. Die Spielidee ist einfach und bereitet deshalb immer wieder großen Spaß: Auf der Vorderseite jeder Karte ist nur die erste Hälfte des Sprichworts zu sehen. Die zweite Hälfte kann erraten und auf der Rückseite nachgelesen werden. Die liebevolle nostalgische Gestaltung der Karten und das XXL-Format fördern die Freude an diesem Ratespiel. Die SingLiesel-Sprichwort-Box: Das Gedächtnis- und Ratespiel, das immer wieder Freude bereitet.

Standort: Ver 21 Groß

Das "Gelingt-immer"-Puzzle ist ein Motiv! Damit sind Erfolgs- das Puzzle mit Erfolgsgarantie. erlebnisse garantiert.

Das einmalige Konzept bietet Standort: Ver 21 Geli

eine sinnvolle und dauerhafte Beschäftigung für Menschen mit Demenz. - Frustfrei puzzeln! - Egal, wie die einzelnen Teile zusammengesetzt werden - sie ergeben immer ein Motiv! - Erfolgserlebnisse garantiert: Das fertige Puzzle zaubert jedem ein Lächeln ins Gesicht!

Standort: Ver 21 Geli

### **Die große Märchen-Box**

Das Ratespiel rund um die schönsten deutschen Volksmärchen. 1 Spiel (100 Rate-Karten)

Wie lange ist es her, dass Sie das letzte Mal ein Märchenbuch aufgeschlagen haben?

Testen Sie Ihr Wissen rund um die Märchen-Klassiker von den Brüdern Grimm, Hans Christian Andersen und anderen! Die große Märchenbox beinhaltet 100 Fragen und Antworten zu den schönsten deutschen Volksmärchen.

Standort: Ver 21 Groß

### **Das Gelingt-immer-Puzzle Wiesenblumen**

Vier Puzzles mit Erfolgsgarantie: egal, wie die vier Teile zusammengesetzt werden - sie ergeben immer ein Motiv – 1 Spiel (4 Puzzles = 16 Teile)

Das "Gelingt-immer-Puzzle" ist das Puzzle mit Erfolgsgarantie. Das einmalige Konzept bietet eine sinnvolle und dauerhafte Beschäftigung für Menschen mit Demenz: Egal, wie die einzelnen Teile zusammengesetzt werden - sie ergeben immer