



Sinn & Zweck

- Spielerisch Gespräche aufbauen und die Kommunikation anregen
- Biografische Anknüpfungspunkte finden
- Erinnerungen wecken und Geschichten aufleben lassen
- Förderung von motorischen und kognitiven Fähigkeiten

Mit Hilfe von...

- Fragen in unterschiedlicher Erzähltiefe und Komplexität
- großen Fotos aus verschiedenen Themenbereichen
- Spielvarianten für Menschen mit und ohne demenzielle Veränderungen

KommDazu

Daumen hoch und loserzählt!

KommDazu! Hier ist der Spieltitel Programm

KommDazu - Daumen hoch und loserzählt! ist flexibel und schnell in die Praxis umzusetzen. Das Spiel regt die Kommunikation an und greift biografische Anknüpfungspunkte auf. Mit großen Fotos, Fragen-, Erlebnis- und Meinungsstichpunkten sowie dem handlichen bunten Ball als verbindendes Spielelement aktiviert KommDazu und spricht die Spieler individuell auf unterschiedlichen Ebenen an. Die Fotos bieten zudem den Schlüssel für weitere Gespräche, Geschichten oder Assoziationen.

Gibt es Berührungspunkte in der Biografie?

Welche Erinnerungen kommen auf?



Spielinhalt

- 1 vierfarbiger Ball,
- 40 Karten (A6/matt cellophaniert)
Vorderseite: 40 Fotos zu 10 Themenbereichen
Rückseite: Je drei Kommunikationsstichpunkte mit unterschiedlicher Erzähltiefe und Aufgabenstellung
- 1 Anleitung mit verschiedenen Spielvarianten

Kontakt & Bestellung

Tina Schuster
Friedhofsweg 17 | 50259 Pulheim
Tel.: 0173 2804987 | info@haptikon.de
Fax: 02234 801843 | www.haptikon.de