

Ja, so hieß das!

Frage-Antwort-Spiel für
Menschen mit Demenz

100 Sprichwörter, Lieder,
Werbesprüche

3.
Auflage



Gutensohn • Siebert-Görlitz

reinhardt

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

Stefan Gutensohn ist Altenpflegefachkraft mit gerontopsychiatrischer Zusatzqualifikation, Fach- und Spieleautor und begleitet Demenzprojekte in der Altenarbeit und (Pflege-)Heimberatung.

Hinweis: Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnungen nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Rechteinhaber einiger Werbesprüche siehe unter www.reinhardt-verlag.de, Gutensohn/Siebert-Görlitz: „Ja so hieß das!“

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über [<http://dnb.d-nb.de>](http://dnb.d-nb.de) abrufbar.

ISBN 978-3-497-02669-2

3. Auflage

© 2026 by Ernst Reinhardt, GmbH & Co KG, Verlag, München

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne schriftliche Zustimmung der Ernst Reinhardt GmbH & Co KG, München, unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen in andere Sprachen, Mikroverfilmungen und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Der Verlag Ernst Reinhardt GmbH & Co KG behält sich eine Nutzung seiner Inhalte für Text- und Data-Mining i.S.v. § 44b UrhG einschließlich Einspeisung/Nutzung in KI-Systemen ausdrücklich vor.

Printed in EU

Ernst Reinhardt Verlag, Kemnatenstr. 46, D-80639 München

Net: www.reinhardt-verlag.de E-Mail: info@reinhardt-verlag.de

Für wen ist dieses Spiel gedacht?

Das Spiel lebt von Erinnerungen aus einer spannenden Zeit im vergangenen Jahrhundert für eine Generation, die heute im Alter in dieser Erinnerungswelt auflebt. Deshalb ist es ideal für die Betreuung von Menschen mit Demenz geeignet. Denn Sinn und Ziel von Werbung, Sprichwörtern und Refrains war es damals wie heute, sich wie „Ohrwürmer“ tief in das Langzeitgedächtnis der Menschen einzuprägen. Die ausgewählten Textzeilen wirken wie amüsante Erinnerungsschlüssel und die automatische Ergänzung ist deshalb lange abrufbar.

Dieser kulturelle Schatz aus der Vergangenheit bietet für pflegende Angehörige in Familien, Betreuende und Pflegende in Tagespflegeeinrichtungen oder stationären Hausgemeinschaften eine wertvolle Unterstützung für die tägliche Aktivierung und geistige Anregung von Menschen mit Demenz.

Die Spielidee

Die Sprichwörter, Liedzeilen und historischen Werbeslogans auf den Vorderseiten der Karten fordern unwillkürlich zum Mitsingen und Vervollständigen der Antworten auf – denn die Inhalte stammen aus einer prägenden

Zeit, wo Funk und Fernsehen Einzug in die deutschen Wohnzimmer hielten. Ein gezielter Erinnerungseffekt animiert die Mitspielenden zum Antworten und lässt ein lebendiges Miteinander-Raten in geselliger Runde oder als generationenübergreifendes Familienspiel entstehen.

Das Spiel soll die Mitspielenden anregen, eigene Geschichten und Erlebnisse aus dieser Zeit zu erzählen. Diese Geschichten werden in den Mittelpunkt gerückt und jede Erinnerung kann ein aufwertendes Erfolgserlebnis sein. Die Karten können in einem größeren Kreis oder auch zu zweit gespielt werden; sie eignen sich auch für die 24-Stunden-Betreuung.

Für die Spielanleitenden

Der Spielanleiter sollte sich auf die Gruppe biografisch einlassen, um neben Spaß auch Erfolgserlebnisse für die Menschen zu erzielen. Nebenbei lernt der Spielanleitende die Mitspielenden besser kennen und kann aus den Geschichten viel über diese Generation erfahren. Das kann für die Beziehungsarbeit sehr hilfreich sein.

Ein Sprichwort oder Werbespruch ist die kürzeste Form der Kommunikation miteinander – ähnlich wie ein kleines Lächeln. Wir wünschen allen Spielenden viel Freude mit dem Spiel!

Stefan Gutensohn und Antje Siebert-Görlitz

Das ist die Berliner...



...Luft, Luft, Luft



Lachen ist die beste...



...Medizin.



Im Falle eines Falles,
klebt UHU...



...wirklich alles!
(UHU-Klebstoff)

