

Hintergrund

- Das Präventionsgesetz hat es ermöglicht, dass gesundheitsförderliche und präventive Maßnahmen z. B. in stationären Pflegeeinrichtungen wissenschaftlich erprobt und bedarfsgerecht eingesetzt werden können.
- Die präventiven und gesundheitsförderlichen Aspekte der Nutzung der memoreBox wurden wissenschaftlich in zwei Pilotprojekten untersucht. Beteiligt waren die Alice-Salomon-Hochschule, die AG Alter und Technik der Charité Universitätsmedizin Berlin und die Humboldt-Universität zu Berlin.
- Hierbei konnte die Wirksamkeit und der Nutzen für die Stärkung der Lebensqualität sowie der kognitiven und physischen Fähigkeiten von Seniorinnen und Senioren mit positiven Effekten belegt werden.
- Im zweiten Pilotprojekt stand die Verhältnisprävention stärker im Vordergrund, um nachhaltige Strukturen in den Pflegeeinrichtungen zu fördern. Von Mai 2019 bis Dezember 2020 nahmen bundesweit insgesamt 101 (teil-)stationäre Pflegeeinrichtungen daran teil.



Quelle: RetroBrain R&D GmbH

Prävention mit therapeutisch-computerbasierten Trainingsprogrammen in (teil-)stationären Pflegeeinrichtungen.

memore

Möchten auch Sie Prävention und Gesundheitsförderung in Ihrer (teil-)stationären Pflegeeinrichtung mit digitalen Gesundheitstrainings nachhaltig stärken?

Wir helfen Ihnen gerne!

**Gesundheit
weiter gedacht**

Für Pflegeeinrichtungen

Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

RetroBrain R&D GmbH

Tel. +49 (0) 40 / 40 110 101

(Persönlich erreichbar: 09:00 – 17:00 Uhr)

info@memore.de

www.memore.de/barmer

www.barmer.de/senioren-aktiv

Impressum

Herausgeber

RetroBrain R&D GmbH

Spaldingstraße 64– 68, 20097 Hamburg

BARMER

Axel-Springer-Straße 44, 10969 Berlin

Redaktion

Adalbert Pakura (RetroBrain R&D GmbH)

Andrea Jakob-Pannier (BARMER)

Bilder

RetroBrain R&D GmbH

Druck

RetroBrain R&D GmbH



0521

BARMER

RetroBrain R&D

BARMER

Spielen Sie mit der memoreBox, denn sie ist:



Innovativ

Die therapeutischen Videospiele können Sie mit leichten Körperbewegungen steuern. Egal, ob im Sitzen oder Stehen.



Effektiv

memore wurde von erfahrenen Experten aus Wissenschaft, pflegerischer Praxis und Spieleentwicklung konzipiert, um den Pflegealltag zu bereichern.



Flexibel

Ob alleine oder in der Gruppe: memore zeichnet sich durch besonders einfach verständliche Spielabläufe und positive Spielerlebnisse aus.



Kommunikativ

Das Spielen in der Gemeinschaft fördert die Kommunikation untereinander, sowie mit dem Pflegepersonal oder den Angehörigen.



Quelle: RetroBrain R&D GmbH



Kegeln

... trainiert die Koordination – alleine oder in der Gruppe

Mit Kegeln wärmen Sie sich auf und trainieren die Hand-Augen-Koordination sowie Armbewegungen. Das Spiel kann im Stehen und/oder Sitzen (vor allem auch im Rollstuhl) durchgeführt werden.



Sonntagsfahrt

... trainiert die mentale Leistungsfähigkeit

Beim Motorradfahren üben Sie, Ihr Gewicht zu verlagern und stabil zu stehen. Gleichzeitig wird Ihre Aufmerksamkeit gefördert. Das Spiel kann im Stehen und/oder Sitzen (vor allem auch im Rollstuhl) durchgeführt werden.



Briefträger

... trainiert die Bewegungspräzision und Koordination der Arme

Beim Briefträger trainieren Sie, komplexe Reize zu verarbeiten und die Arme zielgerecht zu bewegen. Das Spiel kann im Stehen und/oder Sitzen (vor allem auch im Rollstuhl) durchgeführt werden.



Tischtennis

... trainiert die Reaktionsfähigkeit und unterstützt die soziale Einbindung.

Beim Tischtennis spielen Sie gegeneinander – wie an einer echten Tischtennisplatte. Durch schnelle Handbewegungen schmettern Sie den Ball über die Platte. Das Spiel kann im Stehen und/oder Sitzen (vor allem auch im Rollstuhl) durchgeführt werden.



Tanzen

... trainiert motorische Fähigkeiten und die Beweglichkeit.

Durch rhythmische Tanzbewegungen spielen Sie gemeinsam um den Höchstpunktestand. Die gezielten Armbewegungen zur Musik lassen alle mitmachen und fördern soziale Teilhabe. Das Spiel kann im Stehen und/oder Sitzen (vor allem auch im Rollstuhl) durchgeführt werden.



Singen

... wirkt als musik-therapeutische Erinnerungspflege

Beim „Singen“ kommen Menschen zusammen und üben altbekannte und beliebte Lieder aus ihrer Vergangenheit ein. Dieses niedrigschwellige Spielmodul bringt alle dazu, mitzusingen!