

BARMER-Präventionsprojekt startet in Neubrandenburg

Vier Pflegeeinrichtungen in MV mit MemoreBox ausgestattet

Eine Spritztour mit dem Motorrad machen, Kegeln spielen oder eine flotte Sohle aufs Parkett legen – mit diesen Aktivitäten können Seniorinnen und Senioren des pflegetherapeutischen Zentrums pro-persona.care in Neubrandenburg seit kurzem ihren Alltag bereichern. Möglich machen es die computerbasierten Trainingsprogramme der MemoreBox. Die therapeutischen Videospiele sollen helfen, die körperlichen und geistigen Fähigkeiten von Pflegebedürftigen zu fördern und ihre Lebensqualität zu verbessern. „Viele unserer Klienten leiden unter Demenz. Unser Ziel ist es, ihre alltagspraktischen Fertigkeiten und damit ihre Selbstständigkeit zu erhalten und zu fördern. Dafür ist die MemoreBox ein wertvolles Therapieinstrument“, sagt Gerd Bekel, Geschäftsführer bei pro-persona.care.

In einem zweijährigen Modellprojekt hat die BARMER die Spielekonsole in Pflegeeinrichtungen in Berlin und Hamburg getestet. Die wissenschaftlichen Ergebnisse sind bemerkenswert: Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmenden wurde gefestigt, Motorik-, Ausdauer und Koordinationsfähigkeiten verbesserten sich und die sozialen Bindungen untereinander konnten gestärkt werden. Die guten Ergebnisse aus der Pilotphase waren für die Krankenkasse Anlass, die digitalen Gesundheitstrainings in Pflegeeinrichtungen in allen Bundesländern einzusetzen. In Mecklenburg-Vorpommern kommt die MemoreBox derzeit neben Neubrandenburg in drei weiteren Einrichtungen zum Einsatz: In Greifswald, Schwerin und Kalsow bei Wismar profitieren Pflegebedürftige vom digitalen Gesundheitstraining. „Die Menschen in unserem Bundesland werden immer älter. Deshalb müssen wir uns fragen, wie es gelingen kann, beim Älterwerden jung und gesund zu bleiben. Hierfür kann das Training mit der MemoreBox hervorragend eingesetzt werden“, erklärt Henning Kutzbach Landesgeschäftsführer der BARMER in Mecklenburg-Vorpommern.

Landesvertretung

Mecklenburg-Vorpommern

Wismarsche Straße 126
19053 Schwerin

www.BARMER.de/presse/543839
www.twitter.com/BARMER_MV

Franziska Sanyang
Tel.: 0385/ 2010 2540
Mobil: 0170 308 70 65
franziska.sanyang@BARMER.de

Wissenschaftliche Entwicklung und Begleitung

Entwickelt wurde die Spielekonsole von der Hamburger Firma [Retro Brain R&D GmbH](#). Die verschiedenen Module wie Kegeln, Tischtennis oder Tanzen werden mittels Gesten lebensnah gesteuert. „Innovativ ist, dass für die Steuerung kein Controller oder Ähnliches in der Hand gehalten und bewegt werden muss. Ein Kamerasensor erfasst schon sehr leichte Bewegungen der Spielenden. Auf diese Weise wird ein niedrighschwelliger Zugang zu den Programmen gewährt“, erklärt Jens Brandis, Projektmanager Key Account bei RetroBrain. Es kann zudem im Stehen oder Sitzen, z.B. auch im Rollstuhl, gespielt werden.

Mehr zur MemoreBox unter www.barmer.de/s000634.