

ERZSÉBET DRAHOTA-SZABÓ

Phraseologische Spiele als sprachliche Heilmittel gegen Demenz?

Zahlreiche Forschungsarbeiten haben sich bereits der Frage gewidmet, warum und wie Phraseologie in den DaM- bzw. in den DaF- und DaZ-Unterricht integriert werden kann. Es wird dabei argumentiert, dass Phraseologismen – ebenso wie Einzelwörter – zum lexikalischen Bestand gehören und daher sowohl für die Textrezeption als auch für die Textproduktion unerlässlich sind. Neben eher theoretischen Beiträgen gibt es auch praxisorientierte Arbeiten, die zeigen, wie Aufgaben/Übungen mit kodifizierten und abgewandelten Phrasemen einerseits der Wortschatzerweiterung dienen, andererseits die Vermittlung von Phonetik, Morphologie und Syntax unterstützen können. Wenig Aufmerksamkeit galt bisher der Frage, welche Rolle Phraseologismen z. B. bei durch Demenz verursachten Sprachstörungen spielen. Lassen sich gezielte Übungen, etwa phraseologische Spiele, als „sprachliche Heilmittel“ gegen Demenz einsetzen? Diesem Thema ist der Beitrag gewidmet.

Schlüsselwörter: Altern, Demenz, Sprachstörungen, phraseologische Spiele, Gedächtnistraining

1 Einführung

Weltweit – besonders in den sog. Wohlstandsgesellschaften – kann eine demographische Veränderung festgestellt werden. Dadurch, dass einerseits immer weniger Kinder zur Welt kommen und andererseits die Lebensdauer stetig ansteigt, nimmt der Anteil der alten Generation an der Gesamtbevölkerung immer mehr zu (vgl. KERÉKES 2011, SZÉMAN 2013).

Ein aktives privates und öffentliches Leben setzt gute Kommunikationsfähigkeiten voraus. Das Altern kann sich allerdings – besonders bei Menschen mit Demenz – auf die Sprachfertigkeiten negativ auswirken. Dabei ist es nicht nur im Interesse der Individuen, die zur älteren oder zur alten Generation gehören, ein gesundes und aktives Leben führen und am gesellschaftlichen Leben teilnehmen zu können, sondern auch im Interesse der gesamten Gesellschaft. Damit ist zu begründen, dass die Gerontologie an Relevanz zunimmt: Eine gute Kenntnis der physikalischen, physiologischen, neurologischen und psychischen

Prozesse, die im wachsenden Alter charakteristisch sind, ist in diesem Kontext unabdingbar.¹

Da diese Hintergrundkenntnisse auch bei der Entwicklung von Sprachspielen für die Zielgruppe von Belang sind, wird zuerst auf diese eingegangen. Auf dieser Grundlage wird dann eine Korpusanalyse durchgeführt. Der Untersuchung liegen Internetquellen mit phraseologischen Spielen zugrunde, die für von Demenz betroffene Senioren² konzipiert wurden und speziell dem Gedächtnistraining dienen. Es soll folgenden Fragen nachgegangen werden:

- Welche Arten phraseologischer Spiele kommen bei der Beschäftigung mit Demenz-Kranken zum Einsatz?
- Was bezwecken diese Spiele genau, welche sprachlichen oder allgemeinen Kompetenzen werden gezielt gefördert?
- Zu untersuchen wäre außerdem, welche Formen interner und externer Phrasem-Modifikationen in den spielerischen Aufgaben vorkommen.
- Auf dieser Basis stellt sich schließlich die Frage, welche Netze im mentalen Lexikon der Demenz-Kranken sich auf diese Weise aktivieren lassen.

Es wird also versucht, Ergebnisse der Phraseologie-Forschung für eine psycho- und neurolinguistische Fragestellung zu nutzen. Ziel ist es letztlich, den Einsatz digital nutzbarer Lernspiele für das Gedächtnistraining zu prüfen und eventuell zu optimieren.

2 Allgemeine physisch-physiologische und psychische Veränderungen im Alter

Die Alterungsvorgänge können sowohl die Sprachrezeption als auch die Sprachproduktion negativ betreffen. Im Hintergrund der negativen Prozesse stehen vor allem die folgenden Gründe: 1. das Gehirn funktioniert anders als zuvor, und deshalb ändern sich auch die kognitiven Funktionen, die psychischen Eigenheiten; 2. das Altern der Hör- und Sprechorgane hat ebenfalls negative Auswirkungen; 3. bestimmte hormonale Funktionen kommen zum Stillstand (vgl. BÓNA 2011: 221). Es muss allerdings hervorgehoben werden, dass die Alterungsprozesse sehr individuell sind, zumal sie stark von den genetischen

1 Die Gerontologie hat je nach Forschungsinteresse mehrere Ausrichtungen (Gerontopsychologie, Geriatrie usw.), die hier wegen Platzmangels nicht besprochen werden.

2 Im Beitrag wird im Interesse einer besseren Lesbarkeit auf eine explizite sprachliche Unterscheidung von weiblichen und männlichen Personen verzichtet. Die gewählte männliche Form schließt eine adäquate weibliche Form gleichberechtigt ein.

Gegebenheiten und von der Lebensweise (Ernährung, physische und geistige Aktivitäten usw.) abhängen.

2.1 Das Gehirn, die Hör- und Sprechorgane

Das Gehirngewicht nimmt bereits ab dem 30. Lebensjahr ab, aber die Struktur des Gehirns ändert sich deutlich erst ab dem Alter von 60–65 Jahren. Das Gehirngewicht der 70-jährigen Männer ist um 10 % gesunken, bei den Frauen in diesem Alter um 5 %. Im Alter von 80 Jahren ist das Gehirngewicht – unabhängig vom Geschlecht – um 17 % kleiner geworden (vgl. BÓNA 2011: 221, mit Verweis auf DEGRELL 2000).

Die Zahl der Dendriten nimmt ebenfalls ab. Die Oberfläche der Nervenfasern wird beschädigt, wodurch die flüssige Informationsvermittlung zwischen den Neuronen erschwert wird. Der Dopamin-Spiegel sinkt, was deshalb wichtig ist, weil die Dopamine in der Reizleitung eine wichtige Rolle spielen (vgl. BÓNA ebenda, mit Verweis auf CZIGLER 2003).

Die Konsequenz all dieser Veränderungen ist eine allgemeine Verlangsamung sowohl in der Sprachrezeption als auch in der Sprachproduktion, wie auch negative Tendenzen in den Gedächtnisleistungen (vgl. BÓNA 2011: 221f.). Neben der Verlangsamung sind Wortfindungsprobleme die charakteristischen Merkmale.

Mit dem natürlichen Altern ist oft ein abgeschwächtes Gehör verbunden, was sich negativ auf die Sprachrezeption auswirkt.

Das wachsende Alter betrifft darüber hinaus auch alle Sprechorgane: Die Kapazität der Lunge verringert sich, die Spannkräftigkeit der Stimmbänder lässt nach, die Kehlkopfmuskulatur baut ab. All dies beeinflusst die Stimmbildung (vgl. BALÁZS 1993).

2.2 Psychische Störungen

Die kognitiven Dysfunktionen können zu psychischen Störungen führen, wenn alte Menschen selbst feststellen, dass sie Lernschwierigkeiten haben, sich weniger konzentrieren können und ihre Gedächtnisleistungen abgeschwächt sind. All das kann Gemütsschwankungen, Gereiztheit oder sogar Depression verursachen. Diese psychischen Störungen hat man früher depressive Pseudodemenz genannt, heute wird dieses Phänomen eher als Demenz-Syndrom der Depression bezeichnet (vgl. KERÉKES 2011: 11).

Alte Menschen neigen generell zu Depressionen, was darin begründet ist, dass sie viele Verluste erleben und sich häufig komplett umstellen müssen: Sie müssen vor allem psychisch aufarbeiten, dass sie nicht mehr berufstätig sind. Viele bewerten sich deshalb als „überflüssig“, d. h. ihr Selbstbild verändert sich. Sie werden täglich damit konfrontiert, dass sie auch zu Hause nicht mehr so viel und schnell schaffen wie vorher, was Minderwertigkeitsgefühle

weckt. Sie blicken auf ihr Leben zurück, machen eine Art Inventur. Wenn sie mit ihrem Lebensweg nicht zufrieden sind, so kann dies zum Verlust der Ich-Integrität führen. Durch all diese Faktoren treten unter alten Menschen sehr häufig Depressionen auf: Die Prävalenz der Depression liegt zwischen 20 % und 70 % (vgl. CSÓKÁSI 2015: 103–108, KEREKES 2011: 11).

Es ist somit äußerst wichtig, dass alte Menschen bei der Sprachförderung – wie auch bei den hier behandelten Sprachspielen – Erfolgserlebnisse haben. Die Förderung der Sprachfertigkeiten soll mit mentaler Betreuung einhergehen. All das ist dann gesichert, wenn der Spielverlauf einfach ist und die sprachlichen Belege für die Mitspieler bekannt sind.

3 Zur Demenz

3.1 Zu den Arten und Phasen der Demenzen

Auf Grund der demografischen Veränderungen hat man im Jahre 2014 die Zahl der Menschen, die weltweit an Demenz erkrankt sind, auf etwa 36 Millionen geschätzt. Laut Prognosen ist bis zum Jahr 2050 ein Anstieg zu erwarten: Die Zahl der Demenz-Kranken wird ungefähr 115 Millionen betragen (s. JAHN/WERHEID 2014: 162). Dieser Zuwachs liegt darin begründet, dass „der in den entwickelten Ländern schon länger wirkende Alterungsprozess zunehmend auch Schwellenländer erfassen wird“ (JAHN/WERHEID ebenda). Laut statistischen Angaben sind 15 % der Menschen über 65 Jahren von Demenz betroffen; bei den Menschen über 85 Jahren liegt diese Rate bei 47 % (s. KEREKES 2011: 6).

Unter Demenz wird der Abbau der Gehirnrinde verstanden, was kognitive Defizite verursacht. Nach dem internationalen Krankheits-Klassifikationssystem der Weltgesundheitsorganisation (WHO) versteht man unter dem Begriff Demenz

ein psychopathologisches Syndrom aus einer erworbenen Störung von Gedächtnisfunktionen und mindestens einer weiteren Einbuße hinsichtlich Denken, Orientierung, Auffassung, Rechnen, Lernfähigkeit, Sprache und Urteilsvermögen. Veränderungen der emotionalen Kontrolle, des Sozialverhaltens und der Motivation können dazukommen. (JAHN/WERHEID 2014: 156.)³

³ Zur Erschließung der Demenz gibt es klinische Tests, die Fragebögen können hier allerdings wegen des begrenzten Umfangs nicht thematisiert werden. Vgl. dazu z. B. HOFFMANN/NÉMETH 2006: 47–53, KEREKES 2011: 11–15.

Es werden zwei große Gruppen von Demenz unterschieden: subkortikale und kortikale Demenzen (vgl. HOFFMANN/NÉMETH 2006: 55–61, TURI et al. 2015: 760–770).⁴ Zu den sog. subkortikalen Demenzen gehören z. B. Parkinson und Huntington. Die Bezeichnung „subkortikal“ kommt daher, dass die Neuronen unter dem Kortex, d. h. der Hirnrinde, beschädigt werden.

Zu den kortikalen Demenzen gehören: frontotemporale Demenz (nach der früheren Benennung: Pick-Krankheit), Alzheimer und alkoholbedingte Gehirnschädigungen. Hier wird das deklarative Gedächtnis⁵ beschädigt.

Bei allen Typen von Demenz und abhängig von der Phase gibt es unterschiedliche Symptome wie Gedächtnisstörungen, Aphasie, Aphrasie, Apraxie, Agnosie usw. (vgl. HOFFMANN/NÉMETH 2006: 54).

Bei der vererbten neurodegenerativen subkortikalen Huntington z. B., die bereits im Alter von 40–45 Jahren auftreten kann und in 10–15 Jahren zum Tod führt, können eine übertriebene motorische Aktivität (auch bei den Augen), abgeschwächte Selbstkontrolle und Konzentration beobachtet werden, als deren Resultat auch Aggressivität und Wutanfälle auftreten können. Die Auswirkungen auf die sprachlichen Leistungen sind vor allem die folgenden: gestörte, agrammatische Sprachproduktion, Probleme bei der Wortfindung, bei der Artikulation und Intonation (vgl. HOFFMANN/NÉMETH 2006: 56f., TURI et al. 2015: 763–765).

Parkinson ist eine zum Teil vererbte Krankheit, wobei die Informationsvermittlungsfähigkeit der Neuronen zerfällt. Diese Krankheit kann auch schon mit 40–45 Jahren auftreten. Typisch ist die Verlangsamung sowohl in den Körperbewegungen, so auch in der Schrift, als auch im Denken und in der Sprachproduktion. Besonders beim Verstehen längerer Sätze gibt es Probleme sogar in der ersten Phase, und beim Sprechen werden die Wörter schwer gefunden. Das Sprechen wird leise und monoton (vgl. HOFFMANN/NÉMETH 2006: 57, KERÉKES 2011: 10, TURI et al. 2015: 763–765).

Die frontotemporale Demenz ist eine Art der kortikalen Demenzen, wobei auch ein deutlicher Persönlichkeitswandel zu beobachten ist, der sich in manchen Fällen in Apathie, in anderen sogar in hemmungsloser Aggressivität äußern kann. Die hygienischen Gewohnheiten ändern sich, die Konzentration ist abgeschwächt. Zwanghaftes Sprechen kann charakteristisch sein. Das Sprechen

4 Auf die Behandlung der kortiko-subkortikalen und multifokalen Demenzen muss hier verzichtet werden (vgl. HOFFMANN/NÉMETH 2006: 56).

5 Es gibt bekanntlich mehrere Arten des Gedächtnisses, die von den einzelnen Demenzen jeweils anders betroffen werden (zur Beschädigung des episodischen, des prozeduralen, des prospektiven usw. Gedächtnisses s. HOFFMANN/NÉMETH 2006: 60).

wird langsamer und stellt sich nach einer Weile völlig ein, d. h. es kann zu Mutismus kommen (vgl. HOFFMANN/NÉMETH 2006: 58, KEREKES 2011: 10, TURI et al. 2015: 767).

Die Alzheimer-Demenz, die ebenfalls zu den kortikalen Demenzen gehört, ist „die bekannteste, häufigste und am meisten gefürchtete altersassoziierte Demenzerkrankung“ (JAHN/WERHEID 2014: 155). Die Dendriten und die Axone werden beschädigt: Die Synapsen, d. h. die Kontaktstellen zwischen den Nervenfortsätzen, gehen verloren. Dadurch können die Reize von einem Neuron auf ein anderes nicht weitergeleitet werden. Infolgedessen ist das Lernvermögen schwer gestört. Der Krankheitsverlauf ist mit Persönlichkeitsverlust verbunden: Anomie, d. h. ein Zusammenbruch der sozialen Ordnung, tritt auf. Das Individuum kann sich nicht mehr in das soziale Gebilde integrieren, und das führt zu Isolation, Einsamkeit und Hilflosigkeit. Das flüssige Sprechen wird immer problematischer und die Sprachrezeption ist ebenfalls betroffen. In das zu Beginn noch flüssige Sprechen werden sinnlose Lautfolgen gemischt, wonach nur noch agrammatische Satzfragmente produziert werden. Der Abbauprozess endet in Amnesie, d. h. im Gedächtnisschwund. Der Verfall breitet sich im Gehirn von hinten nach vorne aus, d. h. vom Wernicke-Areal ausgehend zum Broca-Areal (vgl. HOFFMANN/NÉMETH 2006: 58–61, KEREKES 2011: 6f., TURI et al. 2015: 767–770).

Zusammenfassend soll festgehalten werden, dass es unter Menschen mit einer Demenz sehr große Unterschiede gibt. Zudem können auch bei gesunden alten Menschen leichte kognitive Störungen (engl. *MCI*, d. h. *mild cognitive impairment*) auftreten, die Vorzeichen einer Demenz sein können (vgl. JAHN/WERHEID 2015: 9, TURI et al. 2015: 765). Bei der Sprachförderung von Demenz-Kranken ist zu beachten, ob es sich um degenerative oder nicht degenerative Demenz handelt: Der Abbauprozess ist nämlich bei den degenerativen Demenzen (Alzheimer, Parkinson, Huntington) irreversibel, bei den nicht degenerativen Demenzen (z. B. bei der frontotemporalen Demenz) kann er aber aufgehalten werden.

Es gibt nicht nur unterschiedliche Arten von Demenzen, sondern sie vollziehen sich schrittweise, und daher können jeweils auch drei Phasen unterschieden werden: 1. leichte, 2. mittelstarke und 3. fortgeschrittene Demenz (vgl. KEREKES 2011: 7). Diese Phasen sollen bei der Sprachförderung der Demenz-Kranken ebenfalls mit beachtet werden.

3.2 Zu den allgemeinen Zügen in der Sprachproduktion von alten Menschen und Menschen mit Demenz

Ein auffallendes typisches Zeichen der Sprachproduktion vieler alter Menschen und Menschen mit Demenz ist das langsame Sprechen. Bei der Beurteilung des Sprechtempos werden drei Aspekte beachtet: 1. die Artikulationsgeschwindigkeit; 2. die Anzahl der Sprechpausen und 3. die Dauer der Sprechpausen (vgl. HOFFMANN/NÉMETH 2006: 62).

Die Artikulationsgeschwindigkeit wird durch das Altern der Sprechorgane negativ betroffen. Die Wortfindungsprobleme erhöhen die Zahl und die Dauer der Sprechpausen. Auch gesunde alte Menschen können Wörter manchmal schwer finden: Das ist das sog. Zungenspitzen-Phänomen (engl. *TOT*, d. h. *tip-of-the-tongue-phenomenon*) (vgl. TURI et al. 2015: 760).

Deshalb brauchen alte Menschen und Menschen mit Demenz eine Sprachförderung, wobei sie die Wörter schneller finden, da sie sich nicht ganz spontan äußern müssen, sondern bereits vorhandene, größere reproduzierbare sprachliche Einheiten im Gedächtnis aktivieren können. Sprichwörter stellen solche sprachlichen Einheiten dar.

4 Sprichwörter und Demenz

Sprichwörter bilden eine Gruppe der Phraseologismen, somit können sie durch lexikalische und strukturelle Stabilität, d. h. Reproduzierbarkeit charakterisiert werden, wobei das Kriterium der Idiomatizität nicht unbedingt erfüllt sein muss. Sprichwörter gehören – nach der Klassifikation von BURGER (2010: 38) – zu den referentiellen, genauer zu den propositionalen Phraseologismen. Während die nominativen Phraseologismen (Redensarten, Redewendungen) semantisch eine Bezeichnungsfunktion und syntaktisch eine Satzgliedfunktion haben, sind Sprichwörter Aussagen. Syntaktisch gesehen handelt es sich um Sätze, die allgemein gültige bzw. als solche angenommene Lebensweisheiten und Lebensprinzipien formulieren.

Sprichwörter können als (Mini-)Texte, als Mikrotexte betrachtet werden, da sie sich als geschlossene feste Einheiten ohne weitere lexikalische Elemente mit dem Kontext verbinden lassen (vgl. FLEISCHER 1994: 156, FLEISCHER 1997: 76). Eben dieser Mikrotext-Charakter lässt Sprichwörter als geeignet erscheinen, als Grundlage von Sprachspielen für alte Menschen und Menschen mit Demenz zu dienen.

Sprichwörter werden – als eine Art Volksgattung – in der mündlichen Kommunikation von der Kindheit an unbewusst erworben. Im schulischen Unterricht werden die phraseologischen Kenntnisse, d. h. auch die

Sprichwortkenntnisse, systematisch erweitert. Diese Kenntnisse werden stets auf dem neuesten Stand gehalten, zumal Sprichwörter in allen Textsorten vorkommen und in diesen unterschiedliche kommunikative Rollen haben können (vgl. LÜGER 1999).

Die Sprichwörter sind im Langzeitgedächtnis verankert, und beim Spiel brauchen sie lediglich aktiviert zu werden.

5 Spiele mit Sprichwörtern

Das hier zugrunde gelegte Korpus besteht aus fünf Internetquellen, die viele Beschäftigungen für alte Menschen und Menschen mit Demenz anbieten: *alzheimer-aktiv.de*; *goldjahre.de*; *malt-alt-werden.de*; *senioren-beschaeftigungen.de* und *singliesel.de*. Diese werden darauf hin untersucht, welche Sprichwortspiele sie anbieten. Die Spiele werden miteinander verglichen, wobei das Ziel darin besteht, Stärken und eventuelle Schwächen zu erschließen oder auch weitere Spielideen zu entwerfen.

5.1 Sprichwörter in Vorlesegeschichten

Das Motto des SingLiesel Verlags ist: „Gut leben im Alter. Auch mit Demenz“ (s. <https://www.singliesel.de/ueber-uns>). Diesem Motto entsprechend verfügt der Verlag über ein reiches Angebot, darunter auch über Materialien, die Sprichwörter als Grundlage haben. Der Verlag hat eine Sprichwort-Geschichten-Reihe entwickelt (siehe z. B. ESSIG 2014, PAUL 2014, 2015 und 2018). Ziel und Verwendung der Bücher werden auf der Webseite in einem kurzen Vorstellungsvideo erläutert: Dies sind jeweils kurze Vorlesegeschichten, damit Menschen mit Demenz den Geschichten folgen können. Die Vorlesedauer eines Textes beträgt etwa anderthalb Minuten. Das Besondere der Geschichten besteht darin, dass alle mit einem Sprichwort enden. Damit die Aufgabe der Senioren nicht nur einfach im Zuhören besteht, sollen sie auch raten, denn das Sprichwort, in das die Geschichte mündet, wird nicht vorgelesen.

Im Buch *Geschichten voller Sprichwörter. Frisch gewagt ist halb gewonnen* (SCHNEIDER 2018) sind 23 Geschichten zum Vorlesen zu finden, von denen jede Geschichte etwa 10 Sprichwörter enthält. Den Vorlesenden wird empfohlen, die Sprichwörter jeweils nur zur Hälfte vorzulesen. Die Senioren sollen die Sprichwörter vervollständigen, und so kann das Spiel als aktives Gedächtnistraining funktionieren.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass sich die Texte mit Sprichwörtern als textkonstitutiven Elementen zur Förderung der rezeptiven Fertigkeiten besonders gut eignen. Die genannten Bücher vom SingLiesel Verlag können al-

lerdings nicht frei heruntergeladen werden. Es ist also ein Mangel an frei verfügbaren Sprichwort-Texten zu verzeichnen.

5.2 Ergänzungsspiele und Ratespiele

Auf der Webseite des SingLiesel Verlags wird folgendes Spiel präsentiert: *Gedächtnistraining – Alte Sprichwörter erkennen und erraten*. Es werden 100 Ratekarten „mit den bekanntesten deutschen Sprichwörtern und Redewendungen“ in einer Sprichwort-Box angeboten, die fertig gekauft werden kann. Die Sprichwort-Box kann also nicht kostenlos heruntergeladen werden: Es sind nur zwei Seiten frei zugänglich, um zu sehen, wie das Spiel funktioniert. Die Sprichwörter werden so aufgelistet, dass man aus ihnen Kärtchen machen kann. Man kann die Sprichwörter ausschneiden, den Zettel knicken, die beiden Hälften zusammenkleben, und so erhält man eine Sprichwortkarte: Auf der Vorderseite steht dann der Anfang des Sprichwortes, auf der Rückseite das Ende, manchmal mit Überschneidungen, z. B.:

Alle Wege führen nach ... | *... führen nach Rom.*
Auf einen groben Klotz ... | *... gehört ein grober Keil.*
Der frühe Vogel ... | *fängt den Wurm.*
Der Geist ist willig, aber das ... | *aber das Fleisch ist schwach.*
Besser den Spatz in der Hand ... | *... als die Taube auf dem Dach.*
Der Apfel fällt nicht weit ... | *... fällt nicht weit vom Stamm.*

Der Verlag bietet noch andere Sprichwortspiele an: *Das große Sprichwörter-Quiz* besteht bereits aus zwei Bänden, die von Karl Mangei entwickelt worden sind, der als Diplom-Sozialarbeiter in der Leitung von Pflegeeinrichtungen Erfahrungen gesammelt hat. Seine Bücher werden in Pflegeeinrichtungen eingesetzt. Der erste Band ist mit dem Untertitel *Welches Wort fehlt?* erschienen (MANGEI 2017a). Das Beispiel auf dem Titelblatt zeigt, dass hier die Aufgabe darin besteht, bekannte Sprichwörter und Redewendungen zu erkennen und zu ergänzen: *Der frühe Vogel fängt den ...* – hier muss das Sprichwort mit dem Wort *Wurm* ergänzt werden. Das Buch kann nicht frei heruntergeladen werden.

Wie ein Lückentext funktioniert das Spiel auf der Webseite *mal-alt-werden.de* der Dipl.-Sozialpädagogin und Gedächtnistrainerin Natali Mallek.⁶ Es ist allerdings oft schwierig, die fehlenden Wörter einzusetzen, auch wenn die Senioren im Voraus wissen, zu welchem thematischen Bereich die zu erratenden Sprichwörter und Redewendungen gehören, z. B.: *Sie hat die im*

⁶ Vgl. <https://mal-alt-werden.de/sprichwoerter-vervollstaendigen-fuer-das-gedaechtnistraining-mit-senioren-im-sommer> und <https://mal-alt-werden.de/sprichwoerter-vervollstaendigen-ein-arbeitsblatt-fuer-senioren-zum-thema-urlaub> [30.03.2021].

(Die Lösung sollte Folgendes sein: *Sie hat die Sonne im Herzen.*); *Erst die lehrt uns, was wir an der haben.* (Die Lösung ist: *Erst die Ferne lehrt uns, was wir an der Heimat haben.*)

Goldjahre.de ist ein „Portal für Seniorenbetreuung, Demenz, Senioren und Angehörige mit über 100 kostenlosen Aktivierungen, Beschäftigungsideen, Gedächtnistrainings“ – so steht es auf der Webseite. Hier findet man folgendes Spiel: *Sprichwörter raten – eine Beschäftigung nicht nur für demente Menschen.* Die Hersteller des Spiels argumentieren damit, dass Menschen mit Demenz noch mehr als andere Menschen Beschäftigung und dabei Erfolgserlebnisse brauchen. Dazu solle sich das Vervollständigen von Sprichwörtern (und sonstigen Phraseologismen) gut eignen. Es wird davon ausgegangen, dass Sprichwörter im Langzeitgedächtnis verhaftet seien, und dadurch, dass das Langzeitgedächtnis auch bei fortgeschrittener Demenz gut funktioniere, die Sprichwörter von den Mitspielern abgerufen werden könnten. Bei diesem mündlichen Spiel nennt der Spielleiter den Anfang des Sprichwortes (z. B. *Aller guten Dinge ...*) und die Mitspielenden müssen das Sprichwort ergänzen (... *sind drei*). Man empfiehlt, bei Menschen, die Herausforderungen mögen bzw. von der Demenz nur leicht betroffen sind, das Spiel umgekehrt zu gestalten, d. h. das Ende des Sprichwortes zu nennen (... *sind drei*), wobei dann der Anfang erraten werden soll (*Aller guten Dinge ...*).

Ebenfalls auf der Webseite *goldjahre.de* werden unter dem Link *600 Sprichwörter & Lebensweisheiten* insgesamt 70 DIN A4-Seiten versprochen, die auch einzeln ausgedruckt werden können. Zum Anschauen stehen aber nur 10 Seiten zur Verfügung, der Rest muss käuflich erworben werden. Als Auswahlkriterien haben nach Aussage der Anbieter gedient: „hoher Bekanntheitsgrad bei Senioren; Bezug zu früheren Zeiten; altväterliche Formulierungen; Positives und Tugenden bestärkend; Vermeidung von Negativworten; keine anstößigen Inhalte“. Die Sprichwörter werden in alphabetischer Reihenfolge, nach dem Anfangsbuchstaben des ersten Wortes aufgelistet. Der hohe Bekanntheitsgrad der ausgewählten Sprichwörter soll sicherstellen, dass die Senioren das Spiel meistern und dadurch Erfolgserlebnisse haben. Darüber, wie „der hohe Bekanntheitsgrad“ der ausgewählten Sprichwörter überprüft wurde, bekommt man allerdings keine Informationen. Die Geläufigkeit ist bei einigen Sprichwörtern fraglich, wie z. B.: *Absicht ist die Seele der Tat.*; *Während man es aufschiebt, geht das Leben vorüber.*; *Wahrheit gibt kurzen Bescheid, Lüge macht viel Redens.*

Das Spiel verläuft auch hier so, wie bei dem oben genannten Beispiel: Der Spielleiter spricht die ersten Wörter laut vor der Spielrunde, und die Mitspielenden sollen das Sprichwort beenden. Problematisch kann aller-

dings sein, was ganz genau vorgelesen werden soll, denn es wird auf der Liste (z. B. mit Fettdruck) nicht markiert. Dies ist besonders bei kurzen Sprichwörtern wie *Alles hat seine Zeit., Alles zu seiner Zeit.* fraglich.

Die Webseite *alzheimer-aktiv.de* ist ein ausgezeichnetes Beispiel dafür, was engagierte Familienangehörige selbst für Demenzkranke tun können. Das Weblog wurde von Nina Gosejacob entwickelt, als bei ihrem Vater Alzheimer diagnostiziert wurde.⁷ Der sprachliche Abbau äußerte sich vor allem in Wortfindungsproblemen. Nach dem Muster der Sprichwort-Box des SingLiesel Verlags hat Nina Gosejacob das Spiel *Sprichwörter raten* entwickelt und dieses Spiel in der Familienrunde mit ihrem Vater bis zu seinem völligen Verstummen gespielt. Sie ging davon aus, dass die erwähnte Sprichwort-Box des SingLiesel Verlags von vielen – einfach aus finanziellen Gründen – nicht erworben werden kann.

Das Spiel besteht aus zwei Sprichwortlisten: die eine enthält 131 Sprichwörter (siehe <http://alzheimer-aktiv.de/download/278>), die andere 134 (siehe <http://alzheimer-aktiv.de/download/534>), d. h. das sind insgesamt 265 Sprichwörter. Die Sprichwortlisten erfreuen sich großer Beliebtheit: Die erste Liste wurde im Jahre 2016 erstellt und wurde seitdem 9328-mal heruntergeladen. Die zweite Liste ist später entstanden und wurde 4531-mal besucht.⁸

Die Quelle für die beiden Sprichwortlisten war das frei verfügbare Online-Wörterbuch Wiktionary.⁹ In diesem Wörterbuch werden die Einträge von Freiwilligen verfasst, wobei keine systematische Lemmaauswahl stattfindet und auch keine Textkorpora ausgewertet werden. Die Sprichwörter werden nach der ersten Komponente in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Diese Sprichwortliste hat die Bloggerin Nina Gosejacob gemischt und nach eigenem Ermessen die Sprichwörter ausgewählt, die allgemein bekannt sein sollten. Der Spielleiter nennt den mit Fettdruck markierten ersten Teil eines Sprichwortes, und die Mitspielenden sollen ihn vervollständigen. Das kann zu zweit oder auch in einer Spielrunde, z. B. im familiären Kreise, gespielt werden.

Ein besonders empfehlenswertes Spiel ist *Das große Sprichwort-Quiz* auf der Webseite *mal-alt-werden.de*.¹⁰ Es werden dabei Fragen gestellt, die ein

7 Die Hintergrundinformationen habe ich durch einen regen Mail-Wechsel mit der Bloggerin erhalten.

8 Hierbei handelt es sich um die aktuellen Daten am 23.08.2021, aber die Downloadzahlen nehmen jeden Tag zu.

9 S. <https://de.wiktionary.org/wiki/Verzeichnis:Deutsch/Sprichwörter>.

10 Vgl. <https://mal-alt-werden.de/das-grosse-sprichwort-quiz-mit-ueber-100-fragen> [30.03.2021]. Einige Beispiele sind keine Sprichwörter, sondern Redensarten, aber das Spiel

Sprichwort evozieren, und man soll die Fragen mit einem Wort (seltener mit zwei Wörtern) aus dem jeweiligen Sprichwort beantworten. Dadurch werden sowohl die rezeptiven als auch die produktiven Sprachkompetenzen gefördert. Zum Beispiel: *Wann sind alle Katzen grau? – bei Nacht (Bei Nacht sind alle Katzen grau.); Wer findet ein Korn? – ein blindes Huhn (Ein blindes Huhn findet auch einmal ein Korn.); Worin liegt die Würze? – in der Kürze (In der Kürze liegt die Würze.); Womit fängt man Mäuse? – mit Speck (Mit Speck fängt man Mäuse.); Was verderben viele Köche? – den Brei (Viele Köche verderben den Brei.)*

5.3 Spiele mit modifizierten Sprichwörtern und Redewendungen

Der zweite Band von *Das große Sprichwörter-Quiz* ist beim SingLiesel Verlag mit dem Untertitel *Sprichwortsalat* erschienen (MANGEI 2017b). Das Buch enthält über 350 Sprichwortsalate, wobei man die durcheinander geratenen Wörter aus einem Sprichwort (oder manchmal aus zwei oder sogar drei Sprichwörtern) wieder richtig zusammensetzen soll. Auf dem Titelblatt findet sich folgendes Beispiel (die Teile des „Salats“ sind mit einem Strich voneinander getrennt): *Wer ein | früh Meister | sich werden | übt will*. Die Lösung ist: *Früh übt sich, wer ein Meister werden will*.

Auf der Webseite des SingLiesel Verlags findet man auch das Spiel *11 lustige Scherzfragen* auf YouTube-Kanal. Staffel 1 beruht auf Phraseologismen. Auf dem Bildschirm erscheint zuerst ein verdrehtes Sprichwort oder eine verdrehte Redensart, jedoch erst nach und nach, d. h. in der Reihenfolge der sie konstituierenden Komponenten. Danach ist auf dem Bildschirm die korrekte, d. h. kodifizierte Form des Phraseologismus zu lesen, z. B.:

Wie Butter im Schatten schmelzen. (← *Wie Butter in der Sonne schmelzen.*)

Seine Mütze nach dem Wind hängen. (← *Das Mäntelchen nach dem Wind hängen.*)

Der dümmste Bauer hat die größten Karotten. (← *Der dümmste Bauer hat die größten Kartoffeln.*)

Viele Maurer verderben die Wand. (← *Viele Köche verderben den Brei.*)

Alle Wagen führen nach Paris. (← *Alle Wege führen nach Rom.*)

Die Spielidee ist zwar gut, aber die Komponenten der Phraseologismen erscheinen zu schnell, d. h. sogar ein in Phraseologie bewandeter Mensch kann die Modifikation unter diesem Zeitdruck schwer sofort erkennen. Der Erfolg ist deshalb nicht gesichert: Es ist mehr als fraglich, ob alte Menschen

funktioniert auch in diesen Fällen, z. B. *Was wird beim Abwarten getrunken? – Tee.* (*abwarten und Tee trinken*); *Was sieht man vor lauter Bäumen nicht? – den Wald* (*vor lauter Bäumen den Wald nicht sehen*).

und Menschen mit Demenz – eventuell auch noch mit einer Sehschwäche – das Spiel meistern können.

Auf der Webseite *mal-alt-werden.de* werden zahlreiche Spiele mit verdrehten Sprichwörtern empfohlen, die in der linguistischen Fachliteratur bekanntlich Antisprichwörter genannt werden.¹¹ Das beim SingLiesel Verlag erschienene Buch von Natali MALLEK und Annika SCHNEIDER (2019) wurde für die Gruppen- und Einzelbetreuung von Menschen mit und ohne Demenz verfasst, und enthält zu jedem Sprichwort jeweils zwei verdrehte Varianten. Die Spielidee ist sehr gut, doch die schwer verdrehten Formen scheinen vielfach übertrieben schwierig zu sein. Es ist fraglich, ob man z. B. beim Beispiel *Arm um Hand, Bein um Fuß*, darauf kommt, dass es sich um dieses Sprichwort handelt: *Auge um Auge, Zahn um Zahn*.

Auf dieser Webseite findet man noch zahlreiche Sprichworträtsel, denen modifizierte Sprichwörter zugrunde liegen. Doch die Modifikationen gehen meines Erachtens auch hier oft zu weit. Als Modifikation des obigen Sprichwortes sollte z. B. dies erkannt werden: *Knallerbse um Knallerbse, Knallbonbon um Knallbonbon*. Weitere äußerst schwierige Beispiele:¹²

Auf jede Leuchtrakete passt eine Zündschnur. (← *Auf jeden Topf passt ein Deckel.*)
Leuchtraketen, die leuchten, knallen nicht. (← *Hunde, die bellen, beißen nicht.*)
In der Not steht der Schrank auch ohne Nägel. (← *In der Not schmeckt die Wurst auch ohne Brot.*)
Steine machen Bauherren. (← *Kleider machen Leute.*)

Positiv zu bewerten ist, dass auf dieser Webseite Spiele mit modifizierten Sprichwörtern nach thematischen Bereichen angeboten werden (z. B. zu den Themen Auto, Werkzeug, Kochen, Frühling, Silvester). Das Problem liegt allerdings auch hier darin, dass die Sprichwörter manchmal übertrieben verdreht werden, z. B.:¹³

Futternapf ist der erste Schritt zum Füttern. (← *Einsicht ist der erste Schritt zur Besserung.*; die kodifizierte Form lautet eigentlich: *Selbsterkenntnis ist der erste Schritt zur Besserung.*, vgl. Duden 2013: 685)

¹¹ Zu den Antisprichwörtern (mit einem anderen Terminus: Sprichwort-Persiflagen) s. DRAHOTA-SZABÓ 2021: 141–159. Zu der reichen internationalen Fachliteratur zum Thema (vor allem zu den Werken von Wolfgang Mieder) s. ebenda.

¹² Vgl. <https://mal-alt-werden-de./silvester-sprichwortraetsel-teil-1> und <https://mal-alt-werden-de./werkzeug-raetsel-verdrehte-sprichwoerter-teil-2> [30.03.2021].

¹³ Vgl. <https://mal-alt-werden-de./verdrehte-sprichwoerter-zum-thema-haustiere> und <https://mal-alt-werden-de./teil-2-verdrehte-sprichwoerter-zum-thema-haustiere> [30.03.2021].

Erst das Gassi-Gehen, dann das „Stöckchenwerfen“. (← *Erst die Arbeit, dann das Vergnügen.*)

Geteilte Haustierrpflege ist halbe Haustierrpflege. (← *Geteiltes Leid ist halbes Leid.*)

Jeder ist seines Hundes Halter. (← *Jeder ist seines Glückes Schmied.*)

Im Dienste des Gedächtnistrainings in der Seniorenarbeit können auch hundert Aktivierungskarten heruntergeladen werden.¹⁴ Auf der einen Seite steht das verdrehte Sprichwort, auf der anderen Seite die kodifizierte Form. Diese Spielidee ist sehr gut, doch einige Sprichwörter werden übermäßig verdreht, z. B.: *Den Ersten begrüßen die Katzen.* (← *Den Letzten beißen die Hunde.*)

Auf der Webseite *senioren-beschaeftigungen.de* wird das Buch von Kristina BÜTTERTZ (2020) empfohlen, in dem nach drei Schwierigkeitsgraden jeweils hundert verdrehte Sprichwörter und Redewendungen zu finden sind.¹⁵ Diese Differenzierung der Belege ist eine ausgesprochen gute Idee, denn je nach Zielgruppe können die leichten, die mittelschweren oder die noch schwierigeren Antisprichwörter als Spiel eingesetzt werden. Die Zuordnung zu den drei Schwierigkeitsstufen ist allerdings nicht immer klar. Das Beispiel *Viele Köche verderben den Aperitif.* (aus: *Viele Köche verderben den Brei.*) wird als leicht eingestuft, das nächste Beispiel gilt allerdings als mittelschwer: *Sag niemals oft.* (aus: *Sag niemals nie.*). Das verdrehte Sprichwort *Wer nicht riskiert, wird auch nicht zum Gewinner.* (aus: *Wer nicht wagt, der nicht gewinnt.*; eigentlich: *Wer wagt, gewinnt.*) kommt in der Kategorie mittelschwer vor, während dieses Antisprichwort schon als schwer bewertet wird: *In der Armut wird man erfinderisch.* (aus: *Not macht erfinderisch.*). Es werden auch die Bedeutungen der einzelnen Sprichwörter/Redewendungen angegeben, doch auch hier gibt es Mängel, z. B.: Die Bedeutung des Sprichwortes *Bescheidenheit ist eine Zier, doch weiter kommt man ohne ihr.* ist einfach ‚selbsterklärend‘ (vgl. Duden 2013: 106: ‚zu große Bescheidenheit ist hinderlich, wenn man erfolgreich sein will‘); bei *Geld regiert die Welt.* findet man Folgendes: ‚ein dicker Geldbeutel erleichtert viele Dinge‘ (vgl. Duden 2013: 261: ‚wer über Geld verfügt, hat auch Macht und Einfluss‘).

Auch über die Spielregeln kann diskutiert werden:

Einer in der Runde liest immer das verdrehte Sprichwort vor und die Anderen (sic!) in der Runde sollen ertüfeln, um welches Sprichwort es sich hier handelt.

¹⁴ Vgl. <https://mal-alt-werden.de/100-aktivierungskarten-mit-verdrehten-sprichwoertern-fuer-das-gedaechtnistraining> [30.03.2021].

¹⁵ Vgl. <https://senioren-beschaeftigungen.de/sprichwoerter-voellig-verdreht/> [30.03.2021].

Wer es als Erstes (sic!) errät, erhält einen Sprichwort-Profi-Punkt. Der mit den Meisten (sic!) Punkten ist der Sprichwort-Profi.¹⁶

Es ist meines Erachtens ratsam, das Spiel nicht als Wettbewerb zu gestalten, um durch Misserfolg entstandene Frustration zu vermeiden.

6 Verbesserungsvorschläge

Die Recherche im Internet hat ergeben, dass es an Sprichwortspielen (und auch an Spielen mit Redewendungen) ein reiches Angebot gibt, wobei aber viele Spiele nicht frei zugänglich sind. Ein Ziel besteht demnach darin, mehr Sprichwortspiele im Internet frei zugänglich zu machen. Ein weiteres Ziel sollte sein, neue Spiele zu entwerfen, wobei besonders auf den Schwierigkeitsgrad zu achten ist. Sind die Aufgaben zu schwierig oder wird das Spiel wie ein Schnelligkeitswettbewerb durchgeführt, so wird gerade das Ziel verfehlt. Das generelle Ziel besteht nämlich darin, dass die Mitspielenden Erfolgserlebnisse haben, d. h. auch mental betreut werden. Demenztherapie ist zugleich Depressionstherapie, deshalb sollen die Spiele ohne Stress verlaufen. Bei der Ausarbeitung neuer Spiele sollte des Weiteren noch wesentlich mehr im Auge behalten werden, was genau erzielt wird, d. h. welche Netzverbindungen im mentalen Lexikon aktiviert werden sollen.¹⁷ Bei der Konzipierung der Spiele sollten die psycho- und neurolinguistischen Hintergrundkenntnisse stärker beachtet werden, damit die Förderung der Sprachfertigkeiten und der Gedächtnisleistungen effektiver wird. Die Fachleute, die in die Seniorenpflege institutionell integriert sind und die Linguisten, die über psycho- und neurolinguistische Kenntnisse verfügen, sollten beim Entwerfen der Sprachspiele zusammenarbeiten.

Bei der Konzipierung neuer Sprichwortspiele lohnt es sich meines Erachtens, die Spiele zu überprüfen und gegebenenfalls zu adaptieren, die für den Unterricht des Deutschen als Fremdsprache erstellt worden sind. Der erste Schritt wurde bereits getan: Ich habe eine Liste mit verdrehten Sprichwörtern zusammengestellt. Das sind solche Antisprichwörter, die in meinem Kurs zur Phraseologie in der universitären Deutschlehrerausbildung eingesetzt werden. Die Liste besteht vorerst aus 60 Antisprichwörtern. Das Spiel wurde von Nina Gosejacob auf ihrer Webseite unter dem Link <http://alzheimer-aktiv.de/sprichwoerter-raten> am 4. März 2021 zugänglich gemacht.

¹⁶ Vgl. <https://senioren-beschaeftigungen.de/sprichwoerter-voellig-verdreht/> [30.03.2021].

¹⁷ Zu den Netzverbindungen im mentalen Lexikon s. KOVÁCS 2013: 186–198.

Es soll daran erinnert werden, dass Alzheimer-Kranke bereits in der leichten Phase Sprechlaute vertauschen. In der zweiten Phase sind diese phonemischen Paraphasien schon typisch und es kommen auch noch semantische Paraphasien hinzu, d. h. es kommt zur Vertauschung von Wörtern. Das Lexikon ist von Anfang an betroffen, wie auch im schweren Stadium von Parkinson und bei Huntington. Deshalb sollte in den Sprichwortspielen die Aktivierung des phonetischen und des semantischen Netzes im Mittelpunkt stehen. Aus diesem Grunde habe ich die lexikalische Substitution als Modifikationsverfahren gewählt: Die Antisprichwörter sind so entstanden, dass Komponenten der kodifizierten Sprichwörter mit Paronymen, mit Synonymen, mit Antonymen, mit Kohyponymen, mit Hyponymen und Hyperonymen ausgetauscht wurden, z. B.:

*Alte Liebe **rastet** nicht.* (← *Alte Liebe **rostet** nicht.*)

*Gelegenheit macht **Liebe**.* (← *Gelegenheit macht **Diebe**.*)

*Ausnahmen **beschädigen** die Regel.* (← *Ausnahmen **bestätigen** die Regel.*)

*Aller Anfang ist **leicht**.* (← *Aller Anfang ist **schwer**.*)

***Die Birne** fällt nicht weit vom Stamm.* (← ***Der Apfel** fällt nicht weit vom Stamm.*)

Nach den eher leichten Modifikationen gibt es auch eine kürzere Liste mit völlig verdrehten Sprichwörtern für solche Mitspielenden, die Herausforderungen mögen bzw. diese Spiele auch meistern können, z. B.:

Was Hänschen nicht lernt, kann Hans nicht vergessen. (← *Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr.*)

Wer andern eine Grube gräbt, ist Bauarbeiter. (← *Wer andern eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.*)

Wer zuletzt lacht, hat eine lange Leitung. (← *Wer zuletzt lacht, lacht am besten.*)

Der Klügere muss nachgeben, sonst ist er der Dumme. (← *Der Klügere gibt nach.*)

Das Spiel befindet sich in der Testphase. Auf Grundlage der Rückmeldungen der Benutzer soll dann das Spiel ergänzt und/oder modifiziert werden.

Neben den Sprichwörtern sollten auch noch andere Arten von Phraseologismen für Sprachspiele benutzt werden. Dabei können auch gezielt Themenbereiche gewählt werden, um die phraseologischen Spiele mit anderen Beschäftigungen im Zusammenhang mit dem jeweiligen Thema ergänzen zu können. Das gewählte Thema soll Erinnerungen wecken und als Sprechreiz dienen.

7 Zusammenfassung

Wir sind Zeugen großer demographischer Umwälzungen: Der Anteil älterer Menschen und somit auch der Anteil der Menschen mit Demenz nimmt zu. Bei diesen Menschen können Sprachstörungen auftreten, die man beseitigen oder zumindest vermindern sollte. Zwei allgemeine Charakteristika der Sprachverwendung von alten Menschen und Demenz-Kranken standen im Beitrag im Mittelpunkt: die Verlangsamung des Sprechens und die Wortfindungsprobleme. Als sprachliche Heilmittel wurden Spiele mit Sprichwörtern und Redewendungen thematisiert, da davon ausgegangen wurde, dass diese Mikrotex te sowohl die Sprachrezeption als auch die Sprachproduktion fördern können. Die Sprichwortspiele können darüber hinaus auch Erfolgserlebnisse hervorrufen und dadurch im Rahmen der mentalen Betreuung eingesetzt werden. Durch Sprichwortspiele können mehrere Ziele erreicht werden: Die Sprachfertigkeiten und die Gedächtnisleistungen werden trainiert, und die positiven Inhalte wirken auf die Seele, d. h. sie wirken gegen eventuelle Depression.

Von der Verfasserin dieses Beitrags wurden weitere phraseologische Spiele ausgearbeitet, u. a. ein Ratespiel zum thematischen Bereich „Farben“ bzw. es wurde ein Sprichwortspiel entworfen, das mit einem Bewegungsspiel kombiniert wird. Auf diese Spiele wird aber erst in einem nächsten Beitrag eingegangen, nachdem sie in der Praxis getestet worden sind.

Literaturverzeichnis:

Primärliteratur

- BÜTTERTZ, Kristina (2020): Verdrehte Sprichwörter und Redewendungen. Wie lautet des Rätsels Lösung? Beschäftigung und Gedächtnistraining für Senioren mit Demenz (Mit Bedeutungen). 301 Ratespiele für Senioren, Bd. 1. E-Buch. Schnals: Senioren Beschäftigungen.
- ESSIG, Rolf-Bernhard (2014): Die schönsten Sprichwort-Geschichten von früh bis spät. Karlsruhe: SingLiesel Verlag.
- MALLEK, Natali/SCHNEIDER, Annika (2019): Völlig verdreht. Wie lauten diese Sprichwörter tatsächlich? Karlsruhe: SingLiesel Verlag.
- MANGEI, Karl (2017a): Das große Sprichwörter-Quiz. Band 1. Welches Wort fehlt? Karlsruhe: SingLiesel Verlag.
- MANGEI, Karl (2017b): Das große Sprichwörter-Quiz. Band 2. Sprichwortsalat. Karlsruhe: SingLiesel Verlag.

- PAUL, Linus (2014): Die schönsten Sprichwort-Geschichten rund um Haus und Hof. Karlsruhe: SingLiesel Verlag.
- PAUL, Linus (2015): Die schönsten Sprichwort-Geschichten rund ums Tagwerk. Karlsruhe: SingLiesel Verlag.
- PAUL, Linus (2018): Die schönsten Sprichwort-Geschichten zum Lachen und Schmunzeln. Karlsruhe: SingLiesel Verlag.
- SCHNEIDER, Annika (2018): Geschichten voller Sprichwörter. Frisch gewagt ist halb gewonnen. Karlsruhe: SingLiesel Verlag.

Sekundärliteratur

- BALÁZS, Boglárka (1993): Az időskori hangképzés jellemzői. In: Beszédkutatás. Hrsg. von Mária Gósy u. Péter Siptár. Budapest: MTA Nyelvtudományi Intézet. S. 156–165.
- BÓNA, Judit (2011): A beszédpercepció és a beszédprodukcó összefüggései fiatal, időződő és idős korban. In: Gyógypedagógia Szemle Jg. XXXIX, Heft 3–4, S. 221–232 [Online-Version]. URL: prae.hu/prae/content/gyosze/GYOSZE_2011_3_4_opt.pdf#page=40 [30.03.2021].
- BURGER, Harald (2010): Phraseologie. Eine Einführung am Beispiel des Deutschen. 4., neu bearbeitete Auflage. Berlin: Erich Schmidt Verlag.
- CSÓKÁSI, Krisztina (2015): Az idősek mentális állapota. In: Egészséges időződés. Az egészségfejlesztés lehetőségei idős korban. Hrsg. v. Kinga Lampek u. Erzsébet Rétvágyi. Pécs: Pécsi Tudományegyetem Egészségtudományi Kar Fizioerápiás és Sporttudományi Intézet, S. 103–119 [Online-Version]. URL: www.etk.pte.hu/protected/OktatasiAnyagok/%Palyazati/sport2/EgeszsegesIdosodesJ.pdf [30.03.2021].
- CZIGLER, István (2003): Időskori kognitív változások: pszichofiziológiai megközelítés. In: Kognitív idegtudomány. Hrsg. v. Csaba Pléh, Gyula Kovács u. Balázs Gulyás. Budapest: Osiris Kiadó, S. 343–355.
- DEGRELL, István (2000): A központi idegrendszer változásai öregedésben. In: Túl a fiatalságon. Megismerési folyamatok időskorban. Hrsg. v. István Czigler. Budapest: Akadémiai Kiadó, S. 11–130.
- DRAHOTA-SZABÓ, Erzsébet (2021): Deutsche Phraseologie aus intra- und interlingualer Perspektive. Imst: Alphabet Wörterbuchverlag.
- DUDEN 2013 = Der Duden in zwölf Bänden. Das Standardwerk zur deutschen Sprache. Bd. 11. Redewendungen. Wörterbuch der deutschen Idiomatik. 4., neu bearbeitete und aktualisierte Auflage. Berlin/Mannheim/Zürich: Dudenverlag.
- FLEISCHER, Wolfgang (1994): Phraseologismus und Sprichwort: lexikalische Einheit und Text. In: EUROPHRAS 92. Tendenzen der Phraseologieforschung. Hrsg. v. Barbara Sandig. Bochum: Universitätsverlag Brockmeyer, S. 155–172 (= Studien zur Phraseologie und Parömiologie, Bd. 1).
- FLEISCHER, Wolfgang (1997): Phraseologie der deutschen Gegenwartssprache. 2., durchgesehene und ergänzte Auflage. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.

- HOFFMANN, Ildikó/NÉMETH, Dezső (2006): Fejezetek a neurolingvisztikából. Nyelvi patológiák és emlékezeti működés. Szeged: Szegedi Egyetemi Kiadó, Juhász Gyula Felsőoktatási Kiadó.
- JAHN, Thomas/WERHEID, Katja (2014): Demenz – eine Übersicht. In: *Neuroreha* 2014/6, S. 155–164 [Online-Version]. URL: [researchgate.net/publication/287567937_Demenz_-_eine_Ubersicht](https://www.researchgate.net/publication/287567937_Demenz_-_eine_Ubersicht) [30.03.2021].
- JAHN, Thomas/WERHEID, Katja (2015): Demenzen. Göttingen: Hogrefe Verlag (= Fortschritte der Neuropsychologie, Bd. 15).
- KEREKES, Zsuzsanna (2011): Öregedés neurobiológiája, demenciák neuropszichológiája és tesztelése. Pécs: Pécsi Tudományegyetem/Dialóg Kampusz Kiadó [Online-Version]. URL: https://regi.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0094-neurologia_hu/ch06s05.html [30.03.2021].
- KOVÁCS, László (2013): Fogalmi rendszerek és lexikai hálózatok a mentális lexikonban. Budapest: Tinta Könyvkiadó.
- LÜGER, Heinz-Helmut (1999): Satzwertige Phraseologismen. Eine pragmlinguistische Untersuchung. Wien: Edition Praesens.
- SZÉMAN, Zsuzsa (2013): Az időskorúakkal kapcsolatos attitűdök, előítéletek, nemzetközi és hazai vizsgálatok tapasztalata alapján. In: *Az időskorúak egészségpszichológiája*. Hrsg. v. János Kállai, Beáta Kaszás u. István Tiringér. Budapest: Medicina, S. 85–103.
- TURI, Zsolt/NÉMETH, Dezső/HOFFMANN, Ildikó (2015): Nyelv és emlékezet. In: *Pszicholingvisztika. Magyar pszicholingvisztikai kézikönyv*. Hrsg. v. Csaba Pléh u. Ágnes Lukács. Band 1–2. Budapest: Akadémiai Kiadó, S. 743–776.

Onlinequellen

- URL 1: alzheimer-aktiv.de [30.03.2021].
- URL 2: goldjahre.de [30.03.2021].
- URL 3: mal-alt-werden.de [30.03.2021].
- URL 4: senioren-beschaetigungen.de [30.03.2021].
- URL 5: singliesel.de [30.03.2021].