



Mit Spielen den Lernmotor ankurbeln

Mit etwas Geschick und Know-how können Betreuende maßgeschneiderte Spiele selbst herstellen – und haben damit ein wirkungsvolles Instrument für die Aktivierung von Menschen mit Demenz in der Hand. Doch dabei gibt es einiges zu beachten.

Text: Gaby Hasler Herzberg

Fotos: Gaby Hasler Herzberg (6); Wolfgang Heidasch

Im schweizerischen „Sunnestübli“ geht es diesen Nachmittag recht lebhaft zu. Die Aktivierungsfachfrau sitzt mit zwei Bewohnern am runden Tisch. Auf dem Tisch vor ihnen liegen 20 Pappteller. Es scheint, als ob nächstens ein Picknick hergerichtet würde. Eine Bewohnerin nimmt sich einen der leeren Pappteller. Sie dreht ihn um. Auf dem Boden des Tellers prangt das Foto von einer Gießkanne. Sie legt den Teller zurück auf den Tisch, so, dass die Gießkanne noch sichtbar ist. Sie wählt einen anderen Teller, den sie ebenfalls umdreht. Auf diesem Teller findet sie das Bild einer Rose. Die alte Dame ist einen Moment lang enttäuscht, legt aber

beide Teller wieder richtig zurück. Ein anderer Bewohner greift sich den Teller mit der Gießkanne. Er überlegt kurz, dann entscheidet er sich für einen anderen Teller, den er auch sogleich wendet. Tatsächlich: Auf diesem Teller findet sich die zweite Gießkanne. Er ist sichtlich erfreut. Er hat ein Pärchen gefunden. Unter dem Applaus der beiden Damen nimmt er das Tellerpaar zu sich. Und er darf auch gleich die nächste Spielrunde eröffnen.

Mehr zum Thema
Lesen Sie auch die Beiträge von Susanne Lietz zu selbst hergestellten Spielen in *Aktivieren* 4/2017 und 1/2018 sowie von Tina Schuster zu seniorenge-rechten Spielen (4/2015).

Das Standard-Spiel passt nicht
Die Bewohner und ihre Betreuungsperson spielen offensichtlich Memory. Allerdings ist dieses Spiel nicht aus dem Spielwarenhandel.



Damit das Spielen mit an Demenz erkrankten Menschen gelingt, sollten die Mitarbeiter in der Sozialen Betreuung größtmögliche Flexibilität und Offenheit für das, was passiert, mitbringen.

Das gängige Memory könnten die Bewohner nicht mehr spielen. Die Motive sind zu klein, um sie gut erkennen zu können. Die Karten sind zu dünn, als dass sie die Betagten mit ihrer verringerten Feinmotorik gut aufnehmen und wenden könnten. Letztlich würde die Vielfalt eines ganzen Memory-Spiels die Menschen mit Demenz wohl überfordern. Und viele Motive des herkömmlichen Memorys sind auf Kinder zugeschnitten, und so für Menschen mit Demenz ungeeignet, weil verniedlichend.

Grundsätze für Aktivierungsspiele, die passen

Die Aktivierungsfachfrau hat das hier gespielte Memory selbst hergestellt (Anleitung siehe S. 35). Für die Herstellung hat sie sich an einige wichtige Grundsätze gehalten, die für Aktivierungsspiele gelten. Die wichtigsten Punkte sind:

1. Die einzelnen Teile eines Spiels haben eine Größe, die leichtes Greifen zulässt und verschlucken verunmöglicht.
2. Die Farben sind kräftig, Kontraste sind stark.
3. Die Motive sind einfach, den Interessen der Spielenden angepasst.
4. Das Material lässt sich reinigen.

5. Die Spielregeln sind einfach zu verändern in ‚leichter‘ und ‚schwieriger‘.
6. Das Spiel bereitet Freude.

Spielen als Lernmotor

An dieser Stelle sei eine grundsätzliche Frage erlaubt: Ist das Spiel wirklich eine angemessene Methode für die Aktivierung von Menschen im Alter? Insbesondere für Menschen mit einer Demenz?

Tatsache ist: Das Spiel ist dem Menschen angeboren. Es ist – dies ist wissenschaftlich erwiesen – genetisch in uns verankert. Spielen muss man nicht lernen; spielen kann man einfach. Damit wird das Spiel zum ersten Lernmotor des Menschen.

Alles, was der junge Mensch für sein persönliches Heranwachsen lernt, passiert über das Spiel.

Im Verlauf seiner Entwicklung wird dem Menschen das Spielen nun plötzlich eingeschränkt. Schulische Institutionen bestimmen über einen erheblich langen Zeitraum, was gelernt werden muss. Und auch, wie gelernt wird, bestimmen ebendiese Institutionen. Das Spielen wird verpönt, geringschätzig behandelt und zur Seite gedrängt – in die Freizeit verlagert.



Betreuende testen, wie sie Spiele auf die Möglichkeiten von Menschen mit Demenz zuschneiden können. Denn nur so erzeugt das Spielen maximale Freude.

von einer Haltung, die dem Spiel – und den angesprochenen Menschen – nicht gerecht wird. Menschen mit einer Demenz haben ein Recht auf Wertschätzung. Sie können nicht nichts. Alt und dement ist nicht das Ende. Im Gegenteil. Das Alter bringt durchaus auch Vorteile mit sich.

Spielen maßgeschneidert

Der Ausdruck „maßgeschneidert“ passt hier besser. Ein Spiel, das aus seinem ursprünglichen Umfang und Regel-

werk, in seiner Alterstauglichkeit, maßgeschneidert wird, ist nicht automatisch ein minderwertigeres Spiel als sein Original. Es wird lediglich passend gemacht. So erfüllt es seinen Zweck. Und so erzeugt es die größtmögliche Freude und Erfüllung. Damit wird das Spiel tatsächlich zu einer adäquaten Methode für die Aktivierung von Menschen im Alter mit oder ohne eine Demenz.

Spielen als Haltung

Damit das Spielen in dieser Runde gelingt, sind größtmögliche Flexibilität und Offenheit der Mitarbeiter in der Betreuung für das, was passiert, unabdingbar. Wenn sie an ihrer Planung festhalten, ist Frust auf allen Seiten vorprogrammiert. Spielen ist eine Grundhaltung. Spielerisches Aktivieren braucht Freiraum für das Sein und Handeln der beteiligten Menschen. Wenn diese das Spiel selber verändern oder mittendrin ein Gespräch beginnen, ist der höchste Grad an Eigenständigkeit und Aktivierung erreicht!

Weiterbildungstipp:

Die Autorin zeigt Betreuenden, die sich für das Spiel als Methode bei Menschen mit Demenz interessieren, in ihren Seminaren die Vorzüge des Spiels. Die Teilnehmer reflektieren ihre Haltung zum Spiel. Geeignete Spiele, die passende Auswahl für die Gestaltung einer Aktivierungssequenz sowie die kompetente Anleitung werden fachkundig vermittelt. Die Teilnehmer erhalten leicht verständliche Anleitungen, um alltagstaugliche Spiele aus Alltagsgegenständen selbst herzustellen. spielbar.ch



Das Spielen lässt Erinnerungen zu, fördert das Denken und Handeln, es schafft visuelle, akustische und taktile Übungsfelder.