

Rose Götte

Zuwendung und Anregung

333 erprobte Vorschläge
für die Beschäftigung von
Menschen mit Demenz

BELTZ JUVENTA

6 Kartenspiele



6.1 Elfer raus (A)

Einstimmung: Gemeinsam zählen von 11 bis 20, rückwärts von 11 bis 1.

Die vier Elferkarten werden offen auf den Tisch gelegt. Die restlichen Karten werden gemischt. Jeder bekommt 7 Karten und legt sie offen, nach Farben geordnet, vor sich auf den Tisch.

Reihum wird versucht, eine (oder mehrere) Karten an die 11 anzulegen: zunächst also entweder 12 oder 10 in der passenden Farbe. Wer keine passende Anlegekarte hat, muss eine vom Stapel ziehen. Passt diese Karte, darf sie gleich abgelegt werden, muss aber nicht.

Sieger ist, wer zuerst alle seine Karten losgeworden ist. (A)

6.1.1 Elfer raus mit Anfrage (B, C)

Hilfestellung: Der Spielleiter, der ja sieht, welche Karten die Mitspieler vor sich liegen haben, fragt schwächere Mitspieler nach den passenden Karten: Haben Sie vielleicht ... (eine grüne 8)?

6.1.2 Karten ordnen (B)

(4 Mitspieler)

Jeder sucht sich alle Karten einer Farbe aus und soll die Karten nach ihrer Wertigkeit sortiert auf den Tisch legen.



6.1.4 Sechs Richtige (C)

(1-10 Mitspieler)

Nur 6 Karten sollen sortiert werden. Jeder bekommt eine Sechserreihe unsortiert und soll Ordnung schaffen.

6.1.5 Reihen ergänzen (B, C)

(2-4 Mitspieler)

Jeder bekommt in einer Farbe aus der Gruppe 1-10 oder 11-20 jeweils nur 7 oder 8 Karten. Alle anderen Karten liegen gemischt offen auf dem Tisch. Jeder ordnet nun seine Karten, sucht sich die fehlenden Karten in der passenden Farbe und ergänzt seine Reihe.

6.2 Schwarzer Peter (A)

(3-8 Mitspieler)

Bei diesem Spiel müssen die Karten von den Mitspielern auf der Hand gehalten werden, deshalb dürfen nicht zu viele Karten im Spiel sein.

Wir brauchen doppelt so viele Kartenpaare als Spieler am Tisch sitzen und die Schwarze-Peter-Karte. Vor Beginn des Spieles wird der Schwarze Peter gezeigt und unter die Karten gemischt.

Jeder bekommt vier Karten, einer hat fünf.

Alle nehmen ihre Karten auf die Hand. Wer ein Bildchen doppelt hat, kann das Kartenpaar sofort ablegen.

Wer beim Austeilen fünf Karten hatte, beginnt, indem er sich von seinem rechten Nachbarn eine Karte aus der Hand ziehen lässt.

Passt die gezogene Karte dem Nachbarn zu einer seiner Karten (gleiches Bildchen), kann er das Paar ablegen. Passt sie nicht, muss er sie auf der Hand behalten. Nun wird ihm von seinem rechten Partner eine Karte gezogen.

Wer alle Karten ablegen konnte, ist in Sicherheit, denn er ist dem Schwarzen Peter entkommen und scheidet aus.

Die anderen ziehen weiterhin reihum jeweils eine Karte vom linken Nachbarn, bis alle Kartenpaare abgelegt werden konnten. Nun ist der Schwarze Peter übrig geblieben. Wer ihn hat, bekommt ein Stückchen schwarze Schokolade oder einen schwarzen Strich auf die Nase.

6.3 UNO (A)

Von den Spielregeln des im Handel befindlichen Uno-Spieles sind vor allem zwei schwierig zu befolgen: Der Richtungswechsel und die Verpflichtung, „uno!“ zu rufen, sobald man nur noch eine Karte auf der Hand hat. Setzt man diese beiden Regeln außer Kraft, kann das Spiel auch bei leichter Demenz Freude machen.

Also aussortieren: 8 Richtungswechsel-Karten (gekennzeichnet mit gegen einander laufenden Pfeilen), eventuell auch die 4 Zieh-Vier-Karten (gekennzeichnet mit + 4)

6.3.1 Uno ohne Richtungswechsel (A)

(2-8 Mitspieler)

Die für das Spiel vorgesehenen Karten werden gemischt. Jeder bekommt 7 Karten.

Er kann sie auf die Hand nehmen oder offen vor sich auf den Tisch legen. Die restlichen Karten liegen verdeckt auf dem Kartenstapel. Die oberste Karte wird aufgedeckt. Sie bildet den Ablagestapel. Reihum wird nun eine Karte auf den Ablagestapel gelegt, die jeweils zur obersten Karte auf dem Stapel passt, weil sie entweder die gleiche Farbe oder die gleiche Zahl aufweist.

Hat der Spieler, der an der Reihe ist, keine passende Karte, muss er sich eine vom verdeckten Stapel nehmen. Passt auch die nicht, muss er sie behalten.

Eine 4-Farben-Karte passt immer. Wer sie auf den Stapel legt, entscheidet, welche Farbe der Nachbar, der nach ihm an der Reihe ist, legen muss.

Wenn jemand eine Aussetzer-Karte (gekennzeichnet mit einem Balken im Kreis) in der passenden Farbe legt, muss der nächste Spieler einmal aussetzen.

Wenn jemand eine Zieh-2-Karte in der passenden Farbe legt, muss der Nächste 2 Karten ziehen und darf keine ablegen.

Sieger ist, wer zuerst alle Karten losgeworden ist.

6.3.2 UNO-Variation (B, C)

Von den 108 Spielkarten werden nur die 76 roten, blauen, grünen und gelben Zahlenkarten gebraucht, dazu die 8 Aussetzer-Karten (gekennzeichnet mit Balken im Kreis). Alle anderen Karten werden auf die Seite gelegt.

Die Spielregeln sind wie oben beschrieben. Bei schwächeren Mitspielern fragt der Spielleiter: Haben Sie vielleicht eine (grüne) Karte?

6.4 Doppelkopf/Canasta-Karten

Wer früher gern Skat oder Schafskopf gespielt hat, reagiert meistens positiv auf den Anblick solcher Karten.

6.4.1 Sortieren (A, B, C)

Alle Karten liegen mit Bild nach oben verstreut auf dem Tisch.

Jeder sucht sich eine Farbe (Herz, Kreuz, Pik oder Karo) aus und sammelt möglichst viele Karten mit diesem Symbol.

Sind nur 4 Spieler vorhanden, könnte anschließend gleich das Spiel „Stiche machen“ in Angriff genommen werden, ohne dass die Karten noch einmal verteilt werden. Jeder mischt seine Karten und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab.

6.4.2 Stiche machen (A, B)

(2-4 Spieler)

Gebraucht wird ein doppeltes Kartenspiel, möglichst mit Joker. (Auch unvollständige Kartenspiele können verwendet werden.)

Einführung: An die Wertigkeit der Karten erinnern: As, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Der Joker ist der höchste Wert.

Die Karten werden gleichmäßig unter die Spieler verteilt. Jeder hat einen Kartenstapel verdeckt vor sich liegen.

Auf das Kommando 1 – 2 – 3! deckt jeder die oberste Karte auf und legt sie in die Tischmitte. Wer die höchste Karte hat, bekommt den Stich. Ist die höchste Karte doppelt ausgelegt, bleiben die ausgespielten Karten liegen. Der Sieger der nächsten Runde bekommt auch die darunter liegenden Karten.

Wenn alle Karten aufgedeckt sind, werden die Stichkarten gezählt. Wer die höchste Zahl an Karten hat, ist Sieger.

6.4.3 Quartett mit Doppelkopf-Karten (A)

(3-4 Spieler)

Von allen vier Farben werden As, König, Dame, Bube, 10 ausgesucht. Gibt es nur 3 Mitspieler, fallen die Karten mit der Zahl 10 weg.

Zunächst erklären, was ein Quartett ist, indem man die entsprechenden Karten zeigt. Ziel ist, ein Quartett zu bekommen, indem man fehlende Karten bei einem Mitspieler einfordert. Ist ein Quartett komplett, wird es abgelegt.

Die Karten werden gemischt und verteilt. Jeder nimmt seine Karten auf die Hand. Wer das Herz As hat, beginnt, indem er von einem beliebigen Mitspieler eine bestimmte Karte fordert. Z.B. „Ich möchte von Erika einen Herz König.“ Hat der Angesprochene diese Karte, muss er sie dem Anfragenden geben. Hat er die gewünschte Karte nicht, darf er nun bei einem Mitspieler nach einer fehlenden Karte fragen. Wer keine Karten mehr auf der Hand hat, scheidet aus. Sieger ist, wer zuerst 2 Quartette gesammelt hat.

6.4.5 Canasta-Karten mit Zahlen als Memory (B, C)

(Alle am runden Tisch können mitspielen)

Das klassische Memory halte ich als Spiel für Demenzpatienten weniger geeignet, weil es so viele Misserfolge hervorbringt. Das Spiel ist jedoch erfolgversprechender, wenn jede Karte nicht zweimal, sondern viermal vorhanden ist. Dadurch erhöht sich die Trefferquote.

Von den Canasta-Karten werden die Zahlen 2-8 in den vier Farben ausgesucht, gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Der erste deckt eine Karte auf und versucht, die gleiche Zahl in beliebiger Farbe zu finden, indem er eine zweite Karte aufdeckt.

Hat er die richtige Karte gefunden, darf er das Paar behalten und weiter suchen. Hat er eine nicht passende Zahl aufgedeckt, müssen beide Karten verdeckt liegen bleiben und der nächste Spieler ist an der Reihe.

7 Glücksspiele

Glücksspiele haben den Vorteil, dass weder die Intelligenz noch die Geschicklichkeit darüber entscheidet, wer gewinnt. Alle haben die gleichen Chancen.

1. Bingo (A, B, C)



Zunächst müssen Bingokarten hergestellt werden: Von den Zahlen 1-13 werden jeweils 5 gut lesbar auf ein Blatt Papier geschrieben, aber so, dass kein Blatt genau die gleiche Zahlengruppe enthält wie ein anderes, z. B.

2- 4- 6- 8- 10 | 4- 5- 6- 8- 13 | 3- 5- 7- 9- 11
1- 5- 8- 9- 12 | 1- 4- 6- 9- 12 | 2- 5- 7- 10 - 11
3- 5- 8- 10 - 13 | 4- 6- 7- 11 - 12

Die Bingokarten werden verdeckt angeboten. Jeder zieht eine Karte und nimmt sich einen Stift.

In einem Säckchen oder Körbchen liegen Lose (gefaltete Zettel) mit den Zahlen 1-13. Reihum wird ein Los gezogen und die Zahl laut verkündet. Wer die Zahl auf seiner Bingokarte entdeckt, streicht sie durch. Nun wird das nächste Los gezogen.

Wer alle Zahlen durchgestrichen hat, ruft „Bingo!“ und ist erster Sieger.

2. Glücksrad (A, B, C)

Wir brauchen: 2 Kartons, 1 Stecknadel, 1 flache Perle.

Aus den Kartons eine Scheibe in Untertassengröße, eine Scheibe in Desserttellergröße ausschneiden. Um den Mittelpunkt der Scheiben leicht zu finden, kann man die gleichen Scheiben auch aus Papier ausschneiden, zweimal falten, auf die Kartonscheiben legen und den Mittelpunkt markieren. Die größere Kartonscheibe wie eine Torte markieren und bemalen, am Rand die „Tortenstücke“ beschriften, z. B.

+3, +2, +1, 0, -1, -2, -3.



Die kleinere Scheibe bemalen und einen dicken Pfeil einzeichnen.

Eine Stecknadel durch den Mittelpunkt der kleinen Scheibe, durch eine Perle und durch die größere Scheibe auf eine Unterlage (am besten aus Kork) stecken. Nun müssen nur noch die Gewinne für die „Bank“ bereitgestellt werden. (Knöpfe, Steinchen, Blättchen). Besonders spannend wird es, wenn man mit Cents spielt.

Jeder startet mit einem Kapital von 3 Knöpfen (Plättchen, Steinen, Cents ...)

Die kleine Scheibe wird an ihrer Außenseite in Bewegung gesetzt. Das Schicksal entscheidet, wo sie anhält und wohin der schwarze Pfeil zeigt.

3. Lotterie (A, B, C)

Eine Lotterie gehört zu jedem Fest. Die Gewinne werden schon vorher präsentiert und nummeriert.

Zwei Trinkhalme werden in 2cm lange Stücke geschnitten. Kleine Zettel mit Zahlen und einige leere Zettel (Nieten) werden gerollt und in die Halmstücke geschoben.

Jeder zieht 1-2 Lose und rollt sie auf. Die Gewinne (Ein größerer Gewinn und viele kleine wie z.B. Süßigkeiten, Bastelarbeiten, Postkarten ...) sind mit den gleichen Nummern versehen, die auf den Losen notiert sind.

4. Lotto mit Würfel (A, B, C)

Ein Würfel geht von Person zu Person. Ehe man würfelt, muss man eine Zahl von 1-6 nennen. Wird diese Augenzahl gewürfelt, gibt es eine Gewinnmarke. Liegt man falsch, geht der Würfel einfach an den Nachbarn weiter. Mehrere Runden spielen.

5. Orakel (A, B)

Dieses Spiel eignet sich besonders an Neujahr. Es wird zu einem besonderen Event, wenn der Spielleiter sich als Wahrsagerin verkleidet.

Statt Zahlen werden auf die Zettel der Lotterie kleine Vorhersagen geschrieben und in die Stücke von Trinkhalmen geschoben, z. B.

- Bald wird ein schöner Mann erscheinen und um deine Hand anhalten.
- Demnächst bekommst Du einen lieben Besuch, der gern Kuchen isst.
- Dir wird heute das Mittagessen besonders gut schmecken. Nimm zwei Portionen!
- Hat dir schon jemand gesagt, dass Du schöne Haare hast?
- Ein junger Mann wird sich nach Dir umdrehen und Dir ein Lächeln schenken.
- Die Person, die Du nicht magst, wird heute ausnahmsweise mal richtig lieb sein!
- Du hast eine so schöne Stimme, also sing ein bisschen lauter!

Alle gezogenen Sprüche werden laut verlesen.

6. Tiroler Roulette

Dieses Spiel ist eine feinmotorische Übung, verbreitet Spannung beim Agieren oder Zusehen. Gezählt wird, wie viele Kügelchen (Perlen) der Kreisel in eine Vertiefung oder Außenkammer geschubst hat. Die Zahl wird notiert, und der Nächste ist an der Reihe.



8 Buchstabenspiele

8.1.1 Scrabble

Die Original-Spielregeln (Kreuzwörter legen auf Spieltafel) sind für Menschen mit Demenz zu schwierig. Es gibt aber viele Variationen im Umgang mit Scrabble-Steinen.



8.1.2 Von Wort zu Wort (A)

Ein längeres Wort wird auf dem Tisch aus Scrabble-Steinen gebildet. Nun sollen neue Wörter gefunden werden, die senkrecht zum Ausgangswort liegen und einen Buchstaben enthalten, der bereits auf dem Tisch liegt.

8.1.3 Wörter finden (A, B)

Alle Buchstaben liegen auf dem Tisch. Jeder versucht, so viele Wörter wie möglich aus einem vorgegebenen Bereich (z. B. Tiere) zu legen. Als Hilfe kann man die Buchstaben für ein genanntes Tier aussuchen und dem Patienten geben, sodass er nur noch die richtige Reihenfolge finden muss.

8.1.4 Den eigenen Namen schreiben (C)

Ein Helfer sucht die richtigen Buchstaben für den (Vor-)Namen. Sie müssen jetzt in die richtige Reihenfolge gebracht werden.

8.1.5 Türmchen bauen mit Scrabble-Steinen (C)

Im Wechsel mit einem Helfer werden Scrabble-Steine so lange aufeinander gesetzt, bis der Turm umfällt.

8.2.1 Buchstaben ausschneiden und Wörter bilden (A, B)

Aus Zeitschriften und Reklameblättern gemeinsam viele groß gedruckte Buchstaben ausschneiden (feinmotorische Übung!). Die Buchstaben liegen in der Tischmitte. Nun versucht jeder, ein Wort zu schreiben – oder vielleicht einen ganzen Satz?

So könnte auch ein gemeinsamer Glückwunsch- oder Genesungsgruß für einen abwesenden Mitbewohner zustande kommen.



8.2.2 Groß und Klein (A, B)

Aus Zeitungen werden Großbuchstaben geschnitten.

Jeder sucht sich einen Buchstaben aus, klebt ihn auf ein Papier oder ein Stück Pappe und reicht das Ganze seinem Nachbarn weiter, der nun die weiteren Buchstaben für ein beliebiges Wort finden muss, die er hinter den Angangsbuchstaben klebt.

Spannender wird es, wenn (mit Unterstützung des Betreuers) die Initialen des Nachbar-Namens auf ein Papier geklebt und dem Nachbarn weitergereicht werden, der nun seinen Namen vervollständigt.

