

Birgit Henze

Bunte Mischung

Das vergnügliche Kartenspiel für die Aktivierung älterer Menschen

Spielanleitung

Mit diesen 168 Spielkarten lassen sich – ohne große Vorbereitung – fröhliche und ansprechende Aktivierungen gestalten: einzeln oder in der Gruppe!

Sie können das Kartenspiel zur Erinnerungsarbeit oder zur Biografiearbeit nutzen. Sie können es aber auch für gesellige Runden oder als kognitive Ansprache einsetzen.

Die Spielkarten

Die Karten zeigen die sechs Farben gelb, orange, rot, grün, blau und lila. Diese Farben wiederholen sich auf der Vorderseite in zwei Balken.

Es gibt insgesamt sechs **Themenbereiche**:

1. Natur
2. Damals
3. Zuhause
4. Bewegung
5. Kniffliges
6. Rate mal

Jedem Themenbereich sind sechs **Rubriken** in unterschiedlichen Farben zugeordnet. Beispiel „Themenbereich Natur“

1. Bäume (gelb)
2. Früchte (orange)
3. Obst + Gemüse (rot)
4. Tiere (grün)
5. Wald (blau)
6. Wasser (lila)



Zu jeder Rubrik gehören vier oder sechs Fragen in jeder Farbe. Also vier gelbe Fragen, vier orange Fragen etc. Die Themenbereiche „Kniffliges“ und „Rate mal“ haben zu jedem Unterbegriff sechs Fragen

Außerdem gibt es 12 Spielfeldkarten, auf denen zwei Farben zu sehen sind. Diese Karten können Sie beliebig auslegen, wenn Sie mit kleinen Gruppen arbeiten (s.u.).

Spielmöglichkeiten

Aktivierung von Menschen mit Demenz

Die ersten drei Themenbereiche (Natur, Damals, Zuhause) eignen sich für die Aktivierung von Menschen mit Demenz.

Jede Karte zeigt auf der Vorderseite den Themenbereich (z. B. Natur) und die Rubrik (z. B. Bäume). So wissen die Teilnehmer immer, in welchem Themenbereich sie sich befinden und können sich leichter auf die Fragen einlassen.

Auch ist es möglich, sich nur für eine Farbe einer Staffel zu entscheiden. So hat man die Möglichkeit, sich sehr intensiv mit einem Thema zu befassen.

Die Erinnerungsarbeit wird durch biografische Fragen, leichte Rätsel, Gedichte, Lieder und Sprichworte angeregt.

Gedächtnistraining für anspruchsvollere Teilnehmer

Für anspruchsvollere Teilnehmer eignen sich besonders die letzten beiden Themenbereiche des Spieles (Kniffliges und Rate mal). Hier geht es um kognitiv anspruchsvollere Fragen, bei denen auch schon einmal Stift und Papier oder ein Block zum Einsatz kommen (bitte rechtzeitig vorbereiten!)

Natürlich macht die Erinnerungsarbeit auch mit anspruchsvolleren Teilnehmern Spaß! Deshalb können Sie die Fragen aus den ersten drei Themenbereichen auch in solchen Gruppen einsetzen.

Bewegungsarbeit

Der 4. Themenbereich (Bewegung) wurde eigens für den Einsatz in Bewegungsrunden entworfen. Sie haben die Möglichkeit, die unterschiedlichen Bewegungsaufgaben von den Teilnehmern selbst ziehen zu lassen. So geben nicht Sie die Übungen vor, sondern überlassen die Bewegungsaufgaben dem Zufall. Alle Bewegungsaufgaben sind so erstellt, dass sie im Sitzen durchgeführt werden können.

Sie können natürlich die Bewegungskarten auch mit den anderen Themenbereichen mischen und die Gesprächs- und Rätselrunden noch vielfältiger gestalten.

Gemischte Gruppen

Sind in Ihrer Gruppe Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten anwesend, so können Sie die Karten so mischen, dass für jeden Teilnehmer das Passende dabei ist. Auf diese Weise wird keiner unter- oder überfordert.

Große Gruppen

Sollten Sie mit großen Gruppen arbeiten, können Sie das Spiel auch im Stuhlkreis durchführen.

Dafür geben Sie einen Schaumstoffwürfel in die Runde und lassen die Teilnehmer würfeln. Jede Zahl des Würfels wird einer Farbe zugeordnet.

1 = gelb, 2 = orange, 3 = rot, 4 = grün,
5 = blau, 6 = lila

Würfelt ein Teilnehmer nun eine 3, lesen Sie einfach eine rote Karte vor, die dann von allen beantwortet werden kann.

Sie können aber auch die Teilnehmer eine Karte auswählen lassen, indem Sie ihnen die aufgefächerten Karten zum Ziehen anbieten.

Kleine Gruppen

Im kleinen Kreis kommen die 12 Spielfeldkarten zum Einsatz. Legen Sie die Karten aus, sodass jeder Teilnehmer an die Spielfeldkarten gelangen kann. Sie können die Karten in einer Reihe oder in Kreisform oder als Rechteck auslegen.

Geben Sie einen Würfel und einen Spielstein in die Runde. Die Teilnehmer würfeln der Reihe nach und setzen den Spielstein der erwürfelten Zahl entsprechend auf den Feldern weiter. Je nachdem auf welchem Farbfeld der Spielstein zum Stehen kommt, lesen Sie eine entsprechende, farblich passende Karte vor.

Einzelaktivierung

Auch bei der Einzelaktivierung können Sie die Spielkarten einsetzen. Wählen Sie zuerst wenige Karten aus. Entscheiden Sie sich dabei für Karten, die den Fähigkeiten des älteren Menschen entsprechen und wählen Sie nicht mehr als sechs Karten aus.

Suchen Sie sich einen ansprechenden, ruhigen Ort. Lassen Sie den älteren Menschen die Karten aus der Schachtel ziehen. Sie können auch passende Zusatzmaterialien einsetzen. Ein Beispiel: Sie entscheiden sich für das Thema

„Wasser“ aus dem 1. Themenbereich. Bringen Sie eine Muschel, etwas Sand, Bilder vom Meer oder ähnliches mit. So gestalten Sie eine intensive Begegnung im Einzelkontakt.

Obne Spielfeld spielen

- Alle oder ausgewählte Karten werden in einen schönen Beutel/ein Kästchen gelegt und einzeln von den Teilnehmern gezogen.
- Die Teilnehmer ziehen die Karten aus dem aufgefächerten Blatt.
- Die Teilnehmer würfeln mit einem Farbwürfel eine Farbe und eine farblich passende Karte wird dann vorgelesen.
- Die Teilnehmer würfeln mit einem großen Schaumstoffwürfel. Die Farben werden den Zahlen zugeordnet, und je nachdem, welche Zahl erwürfelt wurde, wird eine farblich passende Karte vorgelesen.
- Gestalten Sie kleine Lose in den sechs Farben. Für jede Farbe gibt es vier oder sechs Lose. Auf jedem Los steht eine Zahl von 1–4 oder 1–6. Die Teilnehmer ziehen ein Los und die entsprechende Frage wird vorgelesen.
- Beim Spiel mit anspruchsvolleren Teilnehmern mit den Themenbereichen 5 und 6, kann ein **Diagramm** eingesetzt werden. Jeder Teilnehmer erhält solch ein Diagramm auf dem sechs mal sechs Felder zu sehen sind. Sechs gelbe, sechs orange etc. Zu jeder Farbe gibt es die Felder 1–6. Der Reihe nach suchen sich die Teilnehmer ein Feld aus und eine farblich passende Karte wird vorgelesen. Das gewählte Feld wird dann von allen Teilnehmern gestrichen oder abgedeckt. Wenn Sie von diesem Diagramm gleich mehrere Farbkopien machen und diese einzeln laminieren, können die Teilnehmer einfach mit einem Folienschreiber arbeiten – die Kopien sind wieder verwendbar. Das spart Zeit und Kosten!

