

Rose Götte

Zuwendung und Anregung

333 erprobte Vorschläge
für die Beschäftigung von
Menschen mit Demenz

BELTZ JUVENTA

Zu diesem Buch

Meine Mutter erkrankte an Alzheimer. Nach ihrem Tod beschloss ich, eine Tagesstätte zu gründen, die für Menschen mit Demenz ein Ort sein sollte, an dem sie sich wohlfühlen, weil sie die nötige Zuwendung und Anregung erfahren.

Die übliche „Tagespflege“ in Heimen entsprach nicht diesem Konzept.

Ich suchte nach Mitstreitern und fand Altenpflegerinnen, Erzieherinnen, Lehrer und Lehrerinnen, Krankenschwestern und eine Ergotherapeutin, die sich für die Idee einer möglichst optimalen Betreuung von Menschen mit Demenz begeisterten. Wir entwickelten ein Konzept, ließen uns schulen, gründeten einen Verein, suchten passende Räume und Geldgeber. Beim Deutschen Roten Kreuz in Kaiserslautern konnten wir eine Wohnung mieten. Das Land Rheinland-Pfalz half uns mit einer Anschubfinanzierung, Stadt und Landkreis Kaiserslautern unterstützten uns mit Rat und Tat, sodass wir planen und Möbel, Geschirr, Besteck, Küchengeräte, Musikinstrumente und Spiele kaufen konnten.

Am 2. Januar 2008 wurde unsere Tagesstätte eröffnet. Zwei hauptamtlich angestellte Fachkräfte und 20 geschulte ehrenamtlich Aktive, die jeweils an einem Vor- oder Nachmittag pro Woche Dienst tun, bemühen sich um fünf Gruppen mit jeweils sieben Gästen: Es gibt die Montagsgruppe mit den Montagsbetreuern, die Dienstagsgruppe mit den Dienstagsbetreuern usw. bis Freitag. Schnell waren alle Plätze für Tagesgäste besetzt.

An unzähligen Beispielen konnten wir erleben, wie Zuwendung und Anregung unseren Gästen wohl taten, sie belebten und erfreuten. Für die meisten bedeutet der Besuch unserer Tagesstätte eine Steigerung von Lebensqualität.

Viele Patienten, die zunächst verkrampt und voller Angst unsere Tagesstätte betraten, kamen beim zweiten oder dritten Besuch mit Freude. Es gab natürlich auch Fälle, wo der Widerstand gegen eine außerfamiliäre Betreuung blieb, aber das waren die Ausnahmen. Oft konnte herausforderndes Verhalten besänftigt oder beseitigt, Apathie überwunden, Fröhlichkeit verbreitet werden.

Unser wichtigstes Ziel war, unsere Tagesgäste nicht mit ihren Defiziten zu konfrontieren, sondern ihnen Erfolgserlebnisse zu vermitteln. Das ist nur möglich, wenn Beschäftigungsvorschläge individuell variiert werden.

Die in diesem Buch vorgeschlagenen Aktionen sind deshalb mit

(C) sehr leicht

(B) leicht

(A) etwas schwieriger

gekennzeichnet. Welcher Schwierigkeitsgrad gewählt wird, hängt natürlich auch davon ab, wie viel Hilfeleistung geleistet wird. Im Laufe der 9 Jahre, in denen unsere Tagesstätte existiert, sind viele gute Ideen zusammen gekommen, die ich gern weitergeben möchte an Altersheime, Tagesstätten und Familien, die Menschen mit Demenz betreuen. Wer sich um die Patienten bemüht, wird erleben, dass er nicht nur gibt, sondern auch sehr viel zurückbekommt. Einen angeblich stummen Menschen beim Singen mit Text zu erleben, ist wie ein Geschenk und macht froh.

Ich danke für gute Ideen und verlässliches Engagement den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern unserer Tagesstätte:

Helga Bäcker, Helga Barie, Mary Bock, Hildegard Bohn, Manuela Boos, Regina Brokötter, Bärbel Burkard, Bernhard Clessienne, Hermann Denzer, Helga Doll, Elke Eschmann, Jana Eschmann, Winfried Eschmann, Heike Friedenberger, Klaus Götte, Anita Graf, Leonore Grunert, Margot Halberstadt, Bärbel Hilmer, Heinz Hoffmann, Gabriele Huber, Irmgard Jacob, Christa Jäger, Sieglinde Kahnert, Monika Keller, Lisa Kelley, Margot Kothe, Anneliese Krämer, Dagmar Laub, Biggi Lechner, Karin Mansel-Ballier, Rosita Meyer, Heidrun Renk, Karla Rivera-Zuniga, Hilde Rogel, Roswitha Stripf, Sybille Zimmermann.

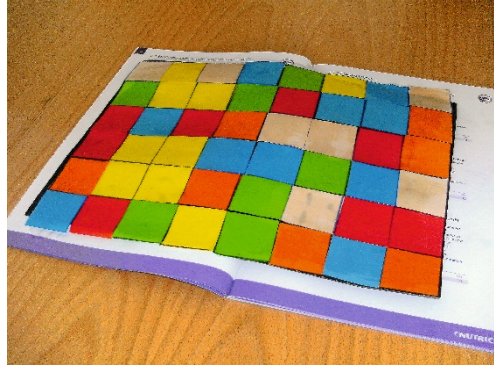
Rose Götte

4.7 Kleine Rechenaufgaben (A)

Jeder Spieler bekommt fünf Würfel und soll sie so drehen, dass sich beim Zusammenrechnen der Augen

- a) eine vorgegebene Summe (Zahl zwischen 5 und 30) ergibt.
- b) Auf drei verschiedene Arten soll die Summe 5 gelegt werden → (2+3, 4+1, 5)

4.8 Bild würfeln (A, B)



In der Mitte des Tisches liegen viele kleine Papierstücke in den Farben eines Farbwürfels.

Reihum wird mit einem Farbwürfel und einem normalen Würfel gewürfelt. Man darf sich so viele Papierstücke nehmen, wie man in Anzahl und Farbe gewürfelt hat.

Nach einigen Runden bekommt jeder einen mit Tapetenleim dünn bestrichenen Karton und kann mit seinen gewonnenen Papierstücken ein „modernes“ Bild kleben, das z.B. als Deckblatt für eine Einladung verwendet werden kann.)

4.9 Teile loswerden (A, B, C)

Jeder Teilnehmer bekommt 10 Teile (Knöpfe, Scrabble-Steine oder Ähnliches). Reihum wird gewürfelt. Jeder darf so viele Teile abgeben, wie er gewürfelt hat. Wenn zum Schluss die gewürfelte Anzahl nicht mehr abgegeben werden kann, muss man den Würfel ohne Abgabe von Teilen einfach weitergeben. Sieger ist, wer zuerst alle Teile losgeworden ist.

4.10 Schatzsuche (A, B, C)

Der „Schatz“ könnte eine Postkarte im Umschlag sein, ein gebasteltes Lesezeichen, ein notiertes Kompliment, ein Foto ...

Der Schatz ist aber unter 30 Steinchen (gibt es in jedem Baumarkt) begraben und kann erst gehoben werden, wenn alle Steine weg sind. Jeder hat einen verschütteten Schatz vor sich. Reihum wird gewürfelt. Man darf so viele Steine abräumen wie gewürfelt wurde. Wenn am Ende mehr Augen gewürfelt wurden als Steine auf dem Schatz liegen, darf zweimal gewürfelt werden. Führt auch das nicht zum Erfolg, muss der Würfel in dieser Runde ohne „Abräumen“ weitergegeben werden.

Den „Schatz“ darf man mit nach Hause nehmen.

5 Rummy

Das Spiel mit Rummysteinen oder -blättchen ist immer auch eine feinmotorische Übung.

5.1 Rummy fast original (A)

Zur Einstimmung gemeinsam laut Dreierschritte zählen:

1-2-3 | 4-5-6 | 7-8-9 | 10-11-12 | 13-14-15
2-3-4 | 5-6-7 | 8-9-10 | 11-12-13
4-5-6 | 7-8-9 | 10-11-12 | 13-14-15

Jeder bekommt 12 Rummy-Steine und legt sie offen, nach Farben sortiert vor sich auf den Tisch. Die restlichen Steine liegen umgedreht in der Tischmitte.

Wer mindestens drei hintereinander folgende Zahlen der gleichen Farbe hat, legt sie gleich auf die Seite. Sie sind „gesichert“. Auch mindestens drei Steine mit gleicher Zahl, aber unterschiedlichen Farben sind „gesichert“. Joker ersetzen jede beliebige Zahl. Weitere passende Steine können im Laufe des Spiels an die Dreiergruppe angelegt werden und sind damit ebenfalls „gesichert“.

Nun beginnt ein Spieler, indem er einen Stein aus der Mitte nimmt und überprüft, ob er ihn gebrauchen kann. Danach muss er einen Stein seinem linken Nachbarn abgeben.

Der entscheidet, ob er den soeben vom Nachbarn bekommenen Stein behalten will oder nicht. Kann er ihn nicht gebrauchen, dreht er ihn um, schiebt ihn zu den verdeckten und nimmt sich einen anderen Stein. Passt der zu zwei vorhandenen Steinen, kann er die Dreiergruppe gleichablegen. Nun muss er noch einen Stein an seinen linken Nachbarn abgeben. Wer zuerst alle Steine „gesichert“ hat, hat gewonnen.

5.2 Rummy vereinfacht (A, B)

Bei dieser Variation spielen die Farben keine Rolle.

Es kommt nur darauf an, Dreierfolgen in beliebiger Farbe abzulegen. Auch hier können weitere Steine an die Dreiergruppe angelegt werden.

5.3 Mit Rummy rechnen (A)



Jeder bekommt ein Kärtchen mit einer zweistelligen Zahl und soll nun andere Kärtchen in beliebiger Farbe suchen, die addiert (Quersumme) die gleiche Zahl ergeben. Wie viele Variationen findet jemand zur Summe 13 heraus?

5.4 Zahlenreihe suchen (C)

Jeder bekommt 10 Steine mit den Zahlen 1-10 unsortiert und soll sie in die richtige Reihenfolge bringen.

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 Spielfeld) 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.

