Dr. Jennifer Middelstädt
Dr. Ann-Kristin Folkerts
Dr. Gisa Baller
Dr. Stephanie Kaesberg
Dr. Annette Petrelli
Prof. Dr. Josef Kessler
Prof. Dr. Elke Kalbe

NEUROvitalis sinnreich

QUERDENKEN I KATEGORIEN-MERKSPIEL I STADTPLAN-SPIEL

für 2–5 Spieler ab 5 Jahren

Spielanleitung

Querdenken ..... SEITE 2
Kategorien-Merkspiel ..... SEITE 5
Stadtplan-Spiel ..... SEITE 7

Die **NEUROvitalis sinnreich**-Spiele basieren in ihrer Grundstruktur auf den Spielen des **NEUROvitalis**-Basisprogramms (Baller et al., 2020). Es werden die gleichen Domänen adressiert und zusätzlich für Menschen mit Demenz besonders relevante Bereiche, wie das biographische Gedächtnis, aktiviert. Spielabläufe und Materialien sind an die spezifischen Ressourcen und Einschränkungen demenziell erkrankter Menschen angepasst. So sind die Spielabläufe weniger komplex und das Material durch Abrufhilfen und größere Formen auch bei Einschränkungen des Sehvermögens und der Feinmotorik gut anwendbar.

QUERDENKEN

Der Name »Querdenken« verweist darauf, dass die Spieler aufgefordert sind, entgegen ihren Gewohnheiten zu denken. Durch die Hemmung von Denkroutinen zugunsten einer neuen Art zu denken werden Konzentration und Aufmerksamkeit gefördert.

Das Spiel eignet sich sowohl für die Einzel- als auch für die Gruppenanwendung. In der Einzelanwendung wird der Übungsleiter (ÜL) als Mitspieler einbezogen. In der Gruppentherapie können bis zu fünf Teilnehmer (TN) mitspielen.

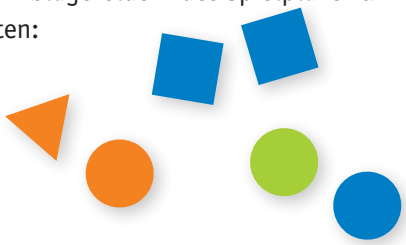
Für das Spiel liegen Anleitungen in einer leichten und einer gesteigerten Schwierigkeitsvariante vor.

Spielmaterial

- beidseitig bedruckter Spielplan mit zwei Spielversionen
- vier Regelkarten
- ein Stellfuß (zum Aufstellen einer Regelkarte)
- große Holz-Spielfigur (nur für die „Komplexe Version“; die Spielfigur wird auch im *Stadtplan-Spiel* eingesetzt)
- 108 Spielplättchen (16 blaue, 9 orange und 10 grüne Dreiecke; 9 blaue, 19 orange und 10 grüne Kreise; 9 blaue, 10 orange und 16 grüne Vierecke)

Spielziel

Die Ablagefelder eines Spielplans finden sich bzgl. Form und Farbe als Spielplättchen wieder. Spielziel ist es, die Spielplättchen auf den Ablagefeldern des Spielplans zu platzieren und dabei bestimmte **Regeln** einzuhalten:



1. gleiche Form, gleiche Farbe

2. gleiche Form, andere Farbe

3. andere Form, gleiche Farbe

4. andere Form, andere Farbe

In der einfachsten Form kann die Anweisung lauten, jeweils bzgl. Farbe und Form passende Spielplättchen auf den Ablagefeldern zu platzieren (Regel 1).

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn wird das Material vom ÜL entsprechend dem kognitiven Status der TN in zwei Schritten ausgewählt:

SCHRITT 1 Auswahl der Spielplan-Version

- Version A: empfohlen für mittelgradige Demenz
- Version B: empfohlen für leichte Demenz

Bei Unsicherheiten zum kognitiven Status der TN sollte zunächst immer mit der einfacheren Variante begonnen und dann ggf. der Schwierigkeitsgrad erhöht werden. Der ÜL legt die ausgewählte Spielplanseite für alle gut sichtbar in die Tischmitte.

SCHRITT 2 Auswahl der Regeln

Der ÜL legt im Vorfeld fest, welche Regel gilt (siehe Seite 2).

Leichte Version: Auswahl einer der Regeln von 1 bis 3, die über den gesamten Spielverlauf gleich bleibt (bis der gesamte Spielplan mit Spielplättchen bedeckt ist).

Komplexe Version: Auswahl einer der Regeln von 1 bis 4 (je nach Fähigkeiten der TN), die nach jeder Spielrunde (nachdem alle TN einmal an der Reihe waren) wechselt.

Die Formen und Farben werden mit den TN besprochen, um sicherzustellen, dass sie erkannt werden. Bei Unsicherheiten sollte ermittelt werden, ob eine bestimmte Form/Farbe Probleme bereitet.

Entsprechend der geltenden Regel wird die Regelkarte im Stellfuß für alle gut sichtbar platziert.

Abhängig von den Vorgaben der Regelkarte entscheidet sich, ob das Spielplättchen und das Ablagefeld hinsichtlich Form und Farbe jeweils gleich oder ungleich sein sollen. Der ÜL erklärt kurz die aktuelle Regel, nach der die Spielplättchen auf dem Spielplan platziert werden sollen.

Beispielhaft kann der ÜL das Spielprinzip veranschaulichen, indem er eine Form auswählt und auf das richtige Spielfeld legt.

→ ***Beispiel für Regel 2:***
andere Form, gleiche Farbe: Auf das grüne Viereck passt z. B. ein grünes Dreieck oder ein grüner Kreis.

Spielablauf

Leichte Version

Der jüngste TN beginnt. Der ÜL benennt zunächst die aktuelle Regel und gibt ein Spielplättchen vor. Dabei achtet er darauf, dass er nur solche Spieleplättchen ausgibt, für die es ein passendes Ablagefeld gibt. Dies ist insbesondere zum Schluss des Spiels, wenn es nur noch wenige Ablegemöglichkeiten gibt, wesentlich.

Der erste TN sucht für das vorgegebene Spielplättchen ein passendes Ablagefeld auf dem Spielplan und legt es dort ab.

Gemeinsam prüfen der ÜL und die TN, ob das Spielplättchen richtig abgelegt ist. Wenn das Spielplättchen nicht richtig abgelegt ist, unterstützt der ÜL dabei, das passende Ablagefeld zu finden. Dazu sollte zunächst der erste Teil der Zuordnungsregel wiederholt und ein passendes Ablagefeld auf dem Spielplan gesucht werden *(»Wir suchen ein grünes Feld …«)*. Anschließend wird der zweite Teil der Zuordnungsregel wiederholt und ein passendes Ablagefeld gesucht *(»… das eine andere Form als ein Viereck hat«)*.

Anschließend ist der nächste TN an der Reihe.

Komplexe Version

Der Spielablauf der komplexen Version gleicht grundsätzlich dem oben beschriebenen Ablauf. Er unterscheidet sich jedoch darin, dass der ÜL zu Beginn eines Spielzuges die Spielfigur auf ein beliebiges Feld des Spielplans setzt.

Der erste TN sucht aus der Auswahl der Spielplättchen eines aus, das gemäß den für diese Runde geltenden Ablageregeln auf das Ablagefeld mit der Spielfigur passt. Er nimmt die Spielfigur auf, legt sein Spielplättchen ab und setzt die Spielfigur auf ein beliebiges anderes Feld.

Die Runde wird fortgesetzt, bis jeder TN an der Reihe war. Dann wechselt der ÜL die Regelkarte und eine weitere Runde folgt dem gleichen Ablauf.

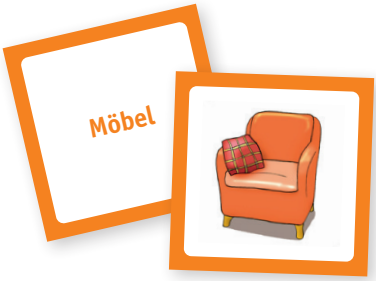
TIPP: *Es bietet sich an, die Plättchen im Deckel der Spielesammlung herumzureichen.*

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Formen auf dem Spielplan mit Spielplättchen bedeckt sind.

KATEGORIEN-MERKSPIEL

Das Kategorien-Merkspiel fördert sowohl die Gedächtnisleistung als auch sprachgebundene Fähigkeiten.



Spielmaterial

96 Karten mit je 48 Bildkarten (Rückseite blau) und 48 Kategorienkarten (Rückseite orange)

Übersicht der Kategorien

- **Körperteile:** Auge, Fuß, Mund, Nase, Ohr, Zeh
- **Möbel:** Sessel, Kleiderschrank, Stuhl, Bett, Tisch, Sofa
- **Fahrzeuge:** Krankenwagen, Traktor, Ruderboot, Fahrrad, Auto, Bus
- **Berufe:** Maurer, Krankenschwester, Postbote, Lehrerin, Koch, Maler
- **Sportgeräte:** Surfbrett, Fußball, Boxhandschuh, Kegel, Schlittschuhe, Ski
- **Tiere:** Pferd, Hirsch, Hase, Hund, Huhn, Kuh
- **Früchte:** Kirsche, Birne, Banane, Apfelsine, Zitrone, Weintraube
- **Kleidung:** Rock, Hose, Mantel, Hemd, Pullover, Schuhe

TIPP: *Als Abrufhilfe findet sich die Farbe der Kategorienschrift als Rahmen bei den zugehörigen Bildkarten wieder.*

Spielziel

Zu einer Bildkarte soll jeweils eine Karte mit dem passenden Oberbegriff gefunden werden. Bildliche und sprachliche Informationen müssen dabei miteinander verknüpft werden. Dadurch werden die Kategorienbildung (Zuordnung von Bildern zu Oberbegriffen) und der Wortschatz aktiviert.

Spielvorbereitung

Der Übungsleiter (ÜL) wählt im Vorfeld eine beliebige Anzahl an Kategorien und dazu passende Bild- und Kategorienkarten. Er bespricht zunächst die einzelnen Oberbegriffe mit den Teilnehmern (TN) und weist darauf hin, dass die Farbe der Kategorien immer auch der Rahmenfarbe der sich zuordnenden Bildkarten entspricht (wobei diese Information in der komplexeren Spielvariante weggelassen wird).

Zudem erklärt er, dass wie beim klassischen Memo-Spiel, immer zwei Karten aufgedeckt und dabei Kartenpaare gesucht werden. Diese Paarbildung entsteht durch das Zuordnen eines Begriffes (Rückseitenfarbe blau) zu einem passenden Oberbegriff (Rückseitenfarbe orange).

Anschließend werden die Karten vermischt und verdeckt in der Mitte des Tisches in geordneten Reihen ausgelegt.

→ ***Tipp für die Formulierung der Spielanleitung:***

»Bei diesem Spiel soll immer ein Kartenpaar gefunden werden, das jeweils aus einer Bildkarte besteht und einer Karte, auf der ein passender Oberbegriff (die Kategorie) abgebildet ist. Beginnen Sie, indem Sie zunächst eine Karte der Farbe Orange umdrehen. Anschließend drehen Sie eine Karte der Farbe Blau um.«

Spielablauf

Der jüngste TN beginnt, indem er eine blaue und eine orange Karte aufdeckt. Der Oberbegriff der orangen Karte wird vorgelesen und das Motiv der Bildkarte benannt.

Beide Karten werden solange offen liegen gelassen, bis ermittelt ist, ob Bild und Kategorie zusammenpassen. Dies kann mit Unterstützung des ÜL oder der anderen TN geschehen.

- Passen die Karten zusammen, erhält der TN das Pärchen.
- Passen die Karten nicht zusammmen, verbleibt die Kategorienkarte offen liegend auf dem Tisch. Die Bildkarte wird umgedreht.

In den nächsten Runden kann immer dann, wenn zwei umgedrehte Karten nicht zusammenpassen, geprüft werden, ob unter den bereits aufgedeckten Kategorienkarten eine passende dabei ist. Dieses Kartenpaar darf der Spieler an sich nehmen.

VARIANTE: Jeder TN deckt eine Bild- und Kategorienkarte auf. Passen die Karten nicht zueinander, werden beide Karten wieder umgedreht. Die Komplexität und Informationsmenge werden dadurch erhöht.

Spielende

Es wird solange gespielt, bis alle Karten zu Pärchen gefunden wurden. Wer die meisten Kartenpaare hat, hat gewonnen.

STADTPLAN-SPIEL

Das Stadtplan-Spiel fördert das räumliche Denken und das vorausschauende Planen. Zusätzlich wird das biographische Gedächtnis aktiviert.

Spielmaterial

- Stadt-Spielplan in schwarz-weiß
- 20 farbige Wegekarten (Rückseiten grün)
- 6 Stationskarten (Denkmal, Hotel, Kirche, Rathaus, Restaurant, Theater; Rückseiten grau)
- große Holz-Spielfigur (die Spielfigur wird auch im *Querdenken-Spiel* eingesetzt)
- Fragenkatalog (siehe ab Seite 9)

Spielziel

Ein Stadt-Spielplan wird erstellt, dabei sollen einzelne Stationen erreicht und biographieorientierte Fragen zu den Stationen einbezogen werden.

Spielvorbereitung

Der Übungsleiter (ÜL) legt den Spielplan für alle gut sichtbar in die Tischmitte. Es wird empfohlen, den Stadtplan und die farbigen Wegekarten im Vorfeld mit den Teilnehmern (TN) zu betrachten und ggf. zu besprechen. Dabei wird darauf hingewiesen, dass einige Wegekarten mit Stationen versehen sind, die für das Spiel eine besondere Relevanz haben.

TIPP: Je nach Beeinträchtigung der TN und spielzeitverkürzend können vorab einige Wegekarten auf dem Spielplan vorgelegt werden.

Jedem TN wird eine gleiche Anzahl an Wegekarten zugeteilt. Bei ungerader Anzahl wird die übrig bleibende Wegekarte auf einem passenden Feld auf dem Spielplan abgelegt. Die Spielfigur wird bereitgestellt.
Die Stationskarten werden verdeckt als Stapel am Rand des Spielplans bereitgelegt. Sie kommen in Schritt 2 zum Einsatz (siehe Spielablauf Seite 8).

Spielablauf

SCHRITT 1 Spielplan mit Wegekarten nachlegen

Nacheinander sollen die TN nun den Stadt-Spielplan mit den farbigen Wegekarten abdecken, so dass der Stadtplan am Ende von den Wegekarten vollständig identisch, aber nun farbig, nachgelegt ist. Hierbei können sich die TN gegenseitig unterstützen.

SCHRITT 2 Stationen erreichen

Nachdem der Stadtplan gelegt worden ist, wird die Spielfigur auf den Startfeld-Kreis gestellt. Einer der TN dreht eine der Stationskarten um. Er ist nun aufgefordert, auf dem möglichst kürzesten Weg mit der Spielfigur die abgebildete Station zu erreichen. Die benötigten »Schritte« werden gezählt. Dabei zählt jede Wegekarte einen Schritt. Anschließend überlegen alle TN gemeinsam, ob es einen weiteren, ggf. kürzeren Weg zu der Station gibt.

SCHRITT 3 Mit dem Fragenkatalog biographieorientierte Gespräche zu jeder Station anregen

Ist das Ziel erreicht, stellt der ÜL eine zur Station passende Frage aus dem Fragenkatalog (siehe ab Seite 9). Der TN darf die Frage zunächst selbst beantworten; anschließend wird die Frage in die Runde gegeben.

Der ÜL moderiert die Gespräche zwischen den TN, hebt spannende/wichtige Details heraus und befragt die TN zu gleichen/unterschiedlichen Erfahrungen. Der ÜL nimmt namentlich Bezug auf einzelne TN und deren Aussagen. Nach und nach können weitere Fragen zu der Station gestellt werden.

→ ***Formulierungsbeispiele:***

»Sie haben gerade erzählt, dass (…). Können Sie das noch einmal näher beschreiben/erläutern? Warum sind Sie dieser Meinung? Woran könnte das liegen?«

»Gerade wurde gesagt, dass […]. Sehen Sie das genauso oder haben Sie andere Erfahrungen gemacht?«

»Wer von Ihnen hat denn so etwas Ähnliches erlebt? Gibt es jemanden, der ein ganz anderes Erlebnis hatte?«

Fortsetzung und Spielende

Anschließend deckt der nächste TN eine Stationskarte auf, zählt ausgehend von der letzten Station die Schritte bis zur nächsten. Wieder prüfen alle TN gemeinsam, ob es möglicherweise einen kürzeren Weg zum Ziel gibt. Dann schließt sich eine neue Fragerunde an. Das Spiel kann zu jedem Zeitpunkt beendet werden – spätestens, wenn alle Stationen abgelaufen sind.

Fragenkatalog

Dieser Fragenkatalog bietet Beispiele und Anregungen. Sie können die Fragen auch ergänzen, z.B. durch Inhalte, die an den Biographien der TN ansetzen.

Rathaus

- Waren Sie schon einmal im Rathaus? Was haben Sie dort gemacht? Mit welchen Tätigkeiten verbinden Sie Rathäuser?
- Wo sind Sie geboren?
- In welcher Stadt sind Sie aufgewachsen?
- Können Sie sich an Ihr Elternhaus erinnern? Wie viele Zimmer hatte das Haus/die Wohnung? Haben Sie sich ein Zimmer geteilt oder hatten Sie ein eigenes Zimmer?
- Wann haben Sie Ihre erste eigene Wohnung bezogen? Was war Ihr Grund für den Auszug aus dem Elternhaus (z.B. Ausbildung/Studium, Heirat)?
- Sind Sie verheiratet? Wenn ja, wo haben Sie geheiratet? Wie verlief Ihr Hochzeitstag? Welche Kleidung haben Sie getragen?
- Haben Sie eigene Kinder/Enkelkinder/Geschwister/Patenkinder? In welchem Alter sind diese?

Denkmal

- Welche Sehenswürdigkeiten kennen Sie? Welche Sehenswürdigkeiten haben Sie schon einmal besichtigt, z.B. während eines Urlaubs? Welche Sehenswürdigkeit hat Sie bisher am meisten beeindruckt?
- Wann haben Sie das letzte Mal etwas besichtigt, z.B. ein Museum?
- Welche Länder und Städte haben Sie bereits bereist? Wo hat es Ihnen am besten gefallen? Haben Sie ein Lieblingsreiseziel?
- Wenn Sie sich entscheiden müssten: Würden Sie lieber einen Urlaub am Meer oder in den Bergen machen wollen?
- Machen Sie lieber Urlaub in Deutschland oder im Ausland?