

Arbeitsmaterialien für Seniorenbetreuerinnen und Seniorenbetreuer

Fertig aufbereitete Konzepte, Übungen und Kopiervorlagen für die Aktivierung und ein ganzheitliches Gedächtnistraining in der Altenpflege

Thema: Aktiv & fit - Ganzheitliches Gedächtnistraining, Ausgabe: 17
Titel: Schach, Halma und Co. (16 S.)

Produktinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus dem Programm »Seniorenbetreuung« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Die aus der Praxis des Pflegealltags heraus entwickelten Übungen und Aktivierungen unterstützen Sie dabei, den Tagesablauf der Senioren Ihrer Einrichtung positiv und abwechslungsreich zu gestalten und das körperliche Wohlbefinden wie auch das soziale Miteinander gezielt zu fördern.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2016 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.edidact.de/senioren.

Lieder & Hörgeschichten (als Dateien im mp3-Format)

(Nur) bei Beiträgen zu denen Lieder bzw. Hörgeschichten vorhanden sind, finden Sie entsprechende Hinweise mit Links zur Downloadmöglichkeit direkt in der Detailansicht des Artikels auf eDidact.

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf (in Gruppengröße) Fotokopien zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig. Vollständige Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

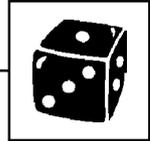
[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@edidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

www.edidact.de | www.mgo-fachverlage.de





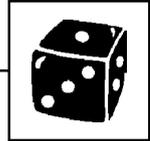
Schach, Halma & Co.





Inhaltsübersicht

Phase	Übung	benötigte Materialien	Anleitung auf Seite	Material auf Seite
A Bewegung	1 Bewegungsübung „Würfeln macht Spaß“	3 Würfel und 1 Würfelbecher pro Gruppe	3	
B Einstimmung	1 Begriffe sammeln Brett-, Karten- und andere Gesellschaftsspiele	evtl. Flipchart	3	
	2 Zuordnungsübung Spielregeln den entsprechenden Spielen zuordnen	Kopiervorlage	4	10
	3 Biografisches Gespräch Erfahrungen mit Gesellschaftsspielen		4	
C Hauptteil	1 Bildspiel Wahrnehmungsübung	Bildkarten	5	11, 12
	2 Buchstabenchaos Buchstaben ordnen	Kopiervorlage	6	13
	3 Welche Figuren zu welchem Brett? Spielbretter und Spielfiguren einander zuordnen	verschiedene Spielbretter und dazugehörige Spielfiguren	6	
	4 Tastübung Schachfiguren ertasten	verschiedenes Spielmaterial, Schachfiguren, Korb/Sack	7	
	5 Buchstabenquadrat Konzentrationsübung	Kopiervorlage	7	14
D Ausklang	1 Kurzrätsel Welche Brettspiele sind gesucht?	Kopiervorlage , evtl. Flipchart	8	15
	2 Lied Wenn der Herrgott net will ...	Textvorlage	8	16
Wissenswertes	Bekannte Brettspiele		9	



A Bewegung

1 Bewegungsübung „Würfeln macht Spaß“

Übungsanleitung: (Bewegung im Sitzen!)

Die Teilnehmer führen die Bewegungen so weit aus, wie es ihre körperliche Konstitution erlaubt. Jeder macht nur mit, solange es Spaß macht.

Kognitiv beeinträchtigte Teilnehmer würfeln reihum und zählen die gewürfelten Zahlen zusammen.

Die Teilnehmer sitzen im Tischkreis. Es werden zwei oder drei Gruppen mit je drei Spielern gebildet. Pro Gruppe sind drei Würfel und ein Würfelbecher vorbereitet.

Neben Brett- und Kartenspielen ist das Würfelspiel nach wie vor populär. Auch wir versuchen unser Glück!

- Beim **ersten** Spiel geht es darum, **gerade Zahlen** (2, 4, 6) zu würfeln. Die Spieler geben die Würfel in den Becher und würfeln reihum. Jeder Spieler zählt seine geraden Augenzahlen zusammen. Wer hat das höchste Ergebnis?
- Beim **zweiten** Spiel wird wieder reihum gewürfelt. Allerdings zählen diesmal die **ungeraden Zahlen** (1, 3, 5). Auch sie werden addiert.
- Beim **dritten** Spiel geht es um **Sechsen**. Wer bei drei Würfeln eine Sechs würfelt, kann die Endsumme der beiden ersten Würfelspiele verdoppeln.

Jedes Spiel geht über zwei bis drei Runden. Viel Spaß!

Was wird trainiert?

- Konzentration
- Rechenvermögen
- Merkfähigkeit

Alltagstransfer:

Leichte, mit Bewegung verbundene Konzentrationsübungen bereiten auf geistige Leistungen vor.

Weiterführende Vorschläge:

Als Musik zum Zuhören und Mitsingen eignen sich z.B. „Das Glück is a Vogerl“ (Wiener Volkslied) oder „Davon geht die Welt nicht unter“ (Zarah Leander). Auch Singen aktiviert!

B Einstimmung

1 Begriffe sammeln

Übungsanleitung:

Mündlich oder am Flipchart werden Brettspiele, Kartenspiele und andere Gesellschaftsspiele gesammelt.