

## 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: 19  
Titel: Erfinder und Erfindungen (20 S.)

### Produkthinweis

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](http://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](#).

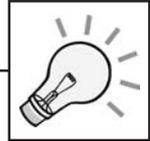
### Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: [service@edidact.de](mailto: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](http://www.edidact.de) | [www.mgo-fachverlage.de](http://www.mgo-fachverlage.de)



# Erfinder und Erfindungen

**Neuer Patent-Motowagen**  
mit Gasbetrieb durch Benzin  
von  
**Benx & Cie., Rheinische Gasmotorenfabrik**  
in  
**Mannheim.**

Höchste Auszeichnung (Ehrendiplom) Ausstellung, Glogau 1888.



**Ausgestellt in der Kraft- und Arbeitsmaschinen-Ausstellung in München  
seit dem 12. September 1888.**

Die Münchener Blätter schreiben über diesen Wagen:

<p><b>Neueste Nachrichten, 16. September:</b> In der Kraft- und Arbeitsmaschinen-Ausstellung finden seit gestern mehrere kurze Probefahrten mit dem patentierten Motowagen der Firma Benx &amp; Co. in Mannheim statt. Der Wagen ist eine sehr hübsche, komfortable Reifmaschine mit unlegbarem Regenbad und ruht auf drei Rädern, deren vorderes durch eine äußerst einfache Vorrichtung, ähnlich wie bei den Triocycles getrennt werden kann. Hinter dem Rücksitz im Wagenfahnen ist ein kleiner, vierzylinderiger Benzinmotor angebracht, der mit den Hinterrädern in Verbindung steht. Durch einen Druck auf einen unter der Steuervorrichtung angebrachten Hebel setzt sich der Wagen in Bewegung.</p>	<p>Derfelbe kann auf verhältnismäßig kleiner Fläche umkehren und sofort zum Stehen gebracht werden. Seine größte Fahrgeschwindigkeit ist die eines in scharfem Treibe laufenden Fuhrwerkes.</p> <p><b>Neueste Nachrichten, 18. September:</b> Der Benx'sche Patent-Motowagen, der in der Kraft- und Arbeitsmaschinen-Ausstellung ausgestellt ist, unternahm am Sonntag seine erste Probefahrt in den Straßen der Stadt und zwar mit vorzüglichem Erfolg. Das seltsame Fuhrzeug wurde allgemein angekauft und die liebe Jugend verfolgte es in dichten Scharen. Von nun ab finden täglich von 2 bis 4 Uhr Probefahrten in den Straßen statt.</p>
---	---

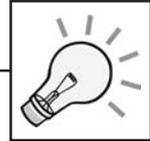


## Erfinder und Erfindungen

### Übersicht

## Inhaltsübersicht

Phase	Übung	benötigte Materialien	Anleitung auf Seite	Material auf Seite
<b>A</b> Bewegung	<b>1 Bewegungskette</b> „Bewegungsmaschine erfinden“		3	
<b>B</b> Einstimmung	<b>1 Begriffe sammeln</b> Assoziationsübung	evtl. Flipchart	3	
	<b>2 Biografisches Gespräch</b> Erfindungen und Erfinder		4	
	<b>3 Gegensätze</b> Wortfindungsübung	<b>Kopiervorlage,</b> evtl. Flipchart	5	11
<b>C</b> Hauptteil	<b>1 Wahrnehmen – Zuordnen – Merken</b> Bildkarten zuordnen	<b>Bildkarten</b>	6	12, 13
	<b>2 Anagrammvariation – Wortvergleich</b> ERFINDERGEIST	<b>Kopiervorlage,</b> evtl. Flipchart	6	14
	<b>3 Wortgerüst</b> Wortfindungsübung	<b>Kopiervorlage,</b> evtl. Flipchart	7	15
	<b>4 Wortversteck</b> Konzentrationsübung	<b>Kopiervorlage</b>	8	16
	<b>5 Puzzle</b> Wahrnehmungsübung	<b>Kopiervorlage,</b> evtl. <b>Bildkarten</b>	8	17 12, 13
<b>D</b> Ausklang	<b>1 Lied</b> Hallo, du süße Klingelfee	<b>Textvorlage</b>	9	18, 19
	<b>2 Gedicht</b> Entwicklung der Menschheit	<b>Textvorlage</b>	10	20



# A Bewegung

## 1 Bewegungskette „Bewegungsmaschine erfinden“

### Übungsanleitung: (Bewegung im Sitzen!)

Die angeführten Bewegungen sind als Anregung zu verstehen.

**Wichtig:** Die Bewegungsteile müssen an die Möglichkeiten der Teilnehmer angepasst werden. Sie sollen Spaß machen!

Der Reihe nach im Uhrzeigersinn macht jeder Teilnehmer eine Bewegung vor und alle anderen Teilnehmer machen die Bewegung mit.

Wie beim bekannten Merkspiel „Ich packe meinen Koffer“ werden immer erst alle bereits eingeführten Bewegungen gemeinsam wiederholt, bevor derjenige Teilnehmer, der an der Reihe ist, eine neue hinzufügt.

Gemeinsam haben alle Teilnehmer somit eine Bewegungskette bzw. „Bewegungsmaschine“ erfunden.

### Was wird trainiert?

- Körperwahrnehmung
- Aktivierung des Körpers (Durchblutungssteigerung)
- Koordination beider Gehirnhälften
- Konzentration, Reaktionsschnelligkeit und Kurzzeitgedächtnis

### Alltagstransfer:

Die Aktivierung des Körpers führt zur Verbesserung der Gehirnaktivität und bereitet optimal auf das nachfolgende Gedächtnistraining vor.

Schnelle Reaktionsfähigkeit braucht man in vielen Alltagssituationen.

### Weiterführende Vorschläge:

Es sind auch Bewegungspantomimen möglich: Dabei werden Wortkarten mit Erfindungen vorgegeben und die Teilnehmer versuchen nur durch das Vorzeigen der entsprechenden Bewegungen Hinweise auf die jeweiligen Erfindungen zu geben. (Beispiele für Erfindungen finden Sie auf den Bildkarten von Übung C1: Telefon, Nähmaschine, Schreibmaschine, Auto, Glühbirne, Schallplatte/Plattenspieler. Weitere Erfindungen: Staubsauger, Mixer, Streichholz etc.)

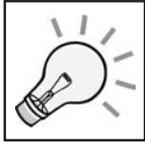
# B Einstimmung

## 1 Begriffe sammeln

### Übungsanleitung:

Die Teilnehmer sammeln mündlich oder am Flipchart Begriffe zu folgenden Fragen:

- 1) Welche (nützlichen) Erfindungen kennen Sie?
- 2) Welche Erfinder fallen Ihnen ein?
- 3) Auf welche Erfindungen hätte die Menschheit verzichten können?



## Erfinder und Erfindungen Übungen

### Lösungsvorschläge:

- 1) Telefon, Strom, Glühbirne, Auto, Flugzeug, Eisenbahn, Nähmaschine, Schreibmaschine, Waschmaschine, Staubsauger, Impfstoffe, Medikamente, Kraftwerke, Dampfmaschine, Radio, Fernsehen, Streichholz, Feuerzeug, Kühlschrank, ...
- 2) Einstein, Franklin, Edison, Kaplan, Ford, Curie, Braun, Da Vinci, Daimler, Benz, Otto, Diesel, Dunlop, Reis, Bell, Montgolfier, Zeppelin, Wright, Lindbergh, Drais, Gutenberg, Koch, Fleming, Sauerbruch, Doppler, ...
- 3) Bomben, Atombomben, chemische Kampfstoffe, Splitterbomben/Tretminen, Drogen, Zigaretten, ...

### Was wird trainiert?

- Abrufen aus dem Langzeitgedächtnis (Dekodierung)
- Wortfindung
- Assoziationsfähigkeit

### Alltagstransfer:

Ein Thema wird von mehreren Standpunkten aus betrachtet. Es werden möglichst viele Antworten (Einfälle und Assoziationen) gesammelt.

### Weiterführende Vorschläge:

Wenn die Antworten auf einen Flipchartbogen geschrieben werden, erleichtert dies ungeübten Gruppen das weitere Assoziieren.

Die Frage nach unnützen Erfindungen löst sicher einige Diskussionen aus.

Geübte Teilnehmer können aus einigen ausgesuchten Wörtern evtl. eine Geschichte machen (als Merkübung zur Geschichtentechnik).

## 2 Biografisches Gespräch

### Übungsanleitung:

Die Teilnehmer nehmen zu biografischen oder anderen Fragen Stellung.

Ein Reihumfragen sollte dabei vermieden werden. Die Teilnehmer erzählen aus ihrem Leben – aber nur so viel sie wollen. Wer nichts berichten will, wird nicht zum Erzählen gedrängt. Die Biografiearbeit darf nicht in ein Ausfragen ausarten. Echtes Interesse am Leben der Teilnehmer ist wichtig!

### Biografische Fragen – Gesprächsanregungen:

- Ohne welche Erfindung können Sie sich Ihren Alltag nicht vorstellen?
- Gibt es Entwicklungen/Erfindungen, die Ihren Alltag im Vergleich zu früher vereinfacht haben (z.B. Waschmaschine und andere Elektrogeräte)?
- Gibt es Erfinder oder Erfindungen aus Ihrer Heimat? Oder haben Sie selbst einmal etwas erfunden (z.B. eine Vereinfachung für die eigene Arbeit)?
- Welche Erfinder hätten Sie gerne persönlich kennengelernt?

### Was wird trainiert?

- Formulierung, leichte Wortfindung
- Dekodierung – Erinnern (Langzeitgedächtnis)
- Zuhören
- Stärkung der Ich-Identität