

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: 23
Titel: Spiel und Spaß (18 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.

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](#).

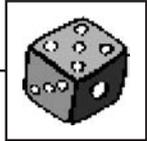
Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[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



Spiel und Spaß

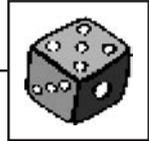




Spiel und Spaß
Übersicht

Inhaltsübersicht

Phase	Übung	benötigte Materialien	Anleitung auf Seite	Material auf Seite
A Bewegung	1 Bewegungswürfel Bewegungsreaktion	Evtl. Schaumstoffwürfel, Flipchart	3	
B Einstimmung	1 Begriffe sammeln Wortfindungsübung	Evtl. Flipchart, Spiele, Karten	3	
	2 Biografisches Gespräch Bedeutung von Spielen im Leben der Teilnehmer		4	
	3 Zusammengesetzte Wörter und Brücken- wörter Wortfindungsübung	Kopiervorlage, evtl. Flipchart	5	11
C Hauptteil	1 Wahrnehmen – Ordnen – Merken Bildkarten ordnen	Bildkarten	6	12, 13
	2 Anagrammvariation – Wortvergleich KARTENSPIEL	Kopiervorlage, evtl. Flipchart	6	14
	3 Buchstabengerüste Wortfindungsübung	Kopiervorlage, evtl. Flipchart	7	15
	4 Würfel und Würfelaugen zählen Konzentrationsübung	Kopiervorlage	8	16
	5 Puzzle Wahrnehmungsübung	Kopiervorlage	8	17
D Ausklang	1 Gedicht Kartenspiel	Textvorlage	9	18
	2 Redewendungen Redewendungen zum Thema „Spiel und Spaß“ suchen		10	



A Bewegung

1 Bewegungswürfel

Übungsanleitungen:

Die Bewegungen werden im Sitzen ausgeführt. Sie sind als Anregung zu verstehen. Die einzelnen Bewegungsteile werden an die Möglichkeiten der Teilnehmer angepasst.

Die Teilnehmer würfeln reihum, am besten mit einem großen Schaumstoffwürfel.
Bei jeder Würfelzahl führen die Teilnehmer eine bestimmte Bewegung aus.

Beispiele:

- 1:** mit den Händen auf die Oberschenkel patschen
- 2:** mit den Füßen Gehbewegungen vollführen
- 3:** beide Hände in die Höhe strecken (so weit es ohne Schmerzen möglich ist)
- 4:** die Schultern anheben
- 5:** beide Hände nach vorne strecken und die Finger bewegen
- 6:** in die Hände klatschen

Die Bewegungen können mit den Teilnehmern gemeinsam vereinbart und adaptiert werden.

Was wird trainiert?

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

Alltagstransfer:

Die Aktivierung des Körpers führt zur Verbesserung der Gehirnaktivität und bereitet optimal auf das nachfolgende Gedächtnistraining vor. Schnelles Reagieren ist in vielen Alltagssituationen wichtig.

Weiterführende Vorschläge:

Die Teilnehmer können auch reihum würfeln und dabei alle Würfelaugen addieren. Eine, zwei oder mehr Runden – je nach Teilnehmerzahl.

Je nach Teilnehmerniveau wird der Zwischenstand dokumentiert (schriftlich am Flipchart oder mündlich).

B Einstimmung

1 Begriffe sammeln

Übungsanleitung:

Die Teilnehmer sammeln im Plenum mündlich oder am Flipchart mögliche Begriffe zur Frage „Welche Arten von Spielen kennen Sie?“

Lösungsmöglichkeiten:

Kartenspiele: Schwarzer Peter, Quartett, Rommé, Canasta, Tarot, Bridge, Solitär, ...

Würfelspiele: Poker, Kniffel, 6-er-Würfeln, ...