

# Entlehbare Spiele für Altenarbeit und Altenhilfe

(Sortierung BEREICH / SPIELNAME)

Die hier aufgeführten Spiele können zu den üblichen Verleihbedingungen über die AV-Medienzentrale der Diözese Eichstätt ausgeliehen werden:

- Leihfrist 2 Wochen; Verleih und Hinversand kostenlos (mit wenigen Ausnahmen, z. B. Spielfilme); das Porto für den Rückversand hat der Entleiher zu tragen.
- Verleih außerhalb der Diözese Eichstätt nur innerhalb Bayerns und nur, wenn das Medium bei der Medienzentrale der eigenen Diözese nicht verfügbar ist - was bei diesen Spielen derzeit generell der Fall ist.
- Bezugsquellen für Kauf: Buchhandel, wenn nichts anderes angegeben.

Weitere audiovisuelle Medien (Bildkarteen, Dias, Tonbilder, Filme, CD-ROMs usw.) zu Themen der Altenarbeit - und natürlich vielen weiteren Themenbereichen - können ebenfalls bei der Medienzentrale ausgeliehen werden.

In der Mediendatenbank der Medienzentrale können Sie auch online im Internet recherchieren; in der Regel ist eine telefonische Beratung durch die Disponentinnen aber effektiver.

**Kontakt: Tel. 08421/50-666; Fax 08421/50-659, E-Mail: [medienzentrale@bistum-eichstaett.de](mailto:medienzentrale@bistum-eichstaett.de), Internet: [www.bistum-eichstaett.de/medienzentrale](http://www.bistum-eichstaett.de/medienzentrale).**

## A) Kommunikationsspiele

Kath. Landes-AG f. Erw.-bildg., (Hrsg.); Barbian, Gerlinde u.a. : **Lebens-Reise ... spielend - und spielerisch - auf der Reise durchs Leben**, Rudolf Günther Verlag, Trier 1995, EUR 40,92, mit Spielplan.

*Menschen entdecken ihre Lebensgeschichte im gemeinsamen Spiel und Gespräch mit anderen. In der Rückschau der Erinnerung verdichten sich die vier großen Lebensabschnitte Kindheit, Jugend, Erwachsensein, Alter zu einem Ganzen aus Entwicklungen, Erfahrungen und Einsichten. Ein Generationenspiel für 2-6 Mitspieler ab etwa 50 Jahren. Besonders geeignet überall dort, wo ältere Menschen sich treffen und eine Gruppe bilden: Seniorenkreise, Sing- Spiel- und Tanzkreise, Offene Treffpunkte, Altenheime, Bildungseinrichtungen, aber auch für Familie, Freundeskreis und Gespräche zwischen Jung und Alt geeignet.*

*BEZUG: über das Projekt "Das Dritte Leben" ([www.das-dritte-leben.de](http://www.das-dritte-leben.de)) von SWF (Südwestfunk) und KLE: Katholische Erwachsenenbildung Rheinland-Pfalz -Landesarbeitsgemeinschaft- e.V.), Welschnonnengasse 2, 55116 Mainz; Tel. 06131/225718, Fax: 06131/236792, E-Mail: [info@keb-rheinland-pfalz.de](mailto:info@keb-rheinland-pfalz.de).*

Fiedler, Petra: **Sonnenuhr. Ein Kommunikations- und Ratespiel für Alt und Jung**, Curt R. Vincentz Verlag, Hannover 2000, EUR 49,00, B.-Nr. 18337.

*Ein Spiel für Seniorengruppen oder für Gruppen, bei denen Alt und Jung miteinander spielen; entweder als kooperatives Spiel oder als Spiel mit Gruppenwettbewerb:*

*- in der offenen Altenhilfe (Altentagesstätte, Altenclub, Kirchengemeinde, Volkshochschule, Erwachsenenbildung etc.).*

*- im Altenheim; auch mit verwirrten Älteren.*

*- für intergenerative Spielgruppen, bei denen Alt und Jung miteinander spielen.*

*- für das intergenerative Spiel in der Familie.*

*Bei Sonnen-Uhr geht es darum, eine anregende Stunde beim gemeinsamen Raten, Reden und Singen miteinander zu verbringen. Im Mittelpunkt des Spieles steht die Sonne, die das Besondere der jeweiligen Jahreszeit ins Spiel bringt. Hierzu enthält das Begleitbuch für jede Woche des Jahres unterschiedliche Impulse zu einem bestimmten Thema. Fragen zum Erfahrungsschatz der Mitspieler, Gedichte, Kurztexpte, Lieder und Rätsel greifen jedes Thema vielseitig auf. Zwischen den Sonnenkarten werden Karten mit verschiedenen Naturmotiven*

ausgelegt, die zusätzliche Rate- und Gesprächsimpulse ins Spiel bringen. Sonnen-Uhr braucht eine Person, die das Spiel leitet und moderiert.

**Fiedler, Petra: Vertellekes. Ein Frage- und Antwortspiel für ältere Menschen für 3 - 8**

**Mitspieler**, Curt R. Vincentz Verlag, Hannover 1994, EUR 81,80.

"Vertellekes" bedeutet im Plattdeutschen Erzählungen. Das Spiel gibt älteren Menschen Anregungen, sich gegenseitig kleine Geschichten aus Kindheit und Jugend zu erzählen. Daneben gibt es allerlei Anstöße zum Nachdenken, Erinnern, Schmunzeln und Singen aus unterschiedlichen Bereichen. So entsteht bei jeder Runde ein buntes Mosaik aus Geschichten, Erinnerungen, Gedanken und Vorstellungen, aus Alltäglichem und besonderem, aus Heiterem und Besinnlichem. Damit gelingt es, die Gedanken- und Gefühlswelt älterer Menschen in seiner Fülle und Lebendigkeit zu erhalten und zu fördern - auch in therapeutischen Zusammenhängen und im Altenheim.

**Fiedler, Petra: Vertellekes. Erweiterungssatz**, Curt R. Vincentz Verlag, Hannover 2002, Best.-Nr.: 18213, EUR 24,80.

120 Aufgabenkarten mit insgesamt 480 Fragen zu neuen Themengebieten des Spiels "Vertellekes".

BEZUG: Buchhandel oder direkt beim Verlag: <http://www.vincentz.net> unter <VincentzNetwork> <Medien>.

**Fiedler, Petra; Hohlmann, Uli: Waldspaziergang. Ein Spiel, das alle aufleben lässt**, Curt R.

Vincentz Verlag, Hannover 2004, EUR 59,00, ISBN 3878704933.

Das Spiel lädt zu einem Waldspaziergang in der Fantasie ein: Auf den Wegen wird gesungen und zwischendurch wird Rast gemacht und geplaudert. An fünf Raststationen gibt es verschiedene Aufgaben zu lösen: Ein Hase und ein Reh geben Rätsel auf; ein Wiesel macht Bewegungen zum Munterwerden vor und das Nüsse sammelnde Eichhörnchen regt dazu an, aus dem großen Schatz von Erinnerungen zu schöpfen. Wenn alle am Ziel angekommen sind, hat jeder unterschiedliche Momente des Auflebens erfahren. Ob beim Würfeln, Singen, Rätseln, Klatschen, Bewegen, Erinnern, Erzählen: an jeder Stelle des Waldspazierganges kann es Momente des Auflebens geben, genau wie bei einem richtigen Waldspaziergang. Das Spiel ist für drei bis zehn ältere Menschen mit und ohne demenzielle Erkrankung. Die Spielregel macht es möglich, auch Menschen mit schwerer Demenz in das Spiel einzubeziehen, ebenso Angehörige wie Ehepartner/in, Kinder und (Ur-)Enkel/innen. Eine Spielrunde kann zwischen zwanzig und sechzig Minuten dauern; je nach dem, wie stark die Teilnehmerinnen von den Aufgaben und Fragen des Spieles zum Erzählen angeregt werden. Das Spiel kann in unterschiedlichen Einrichtungen der Altenhilfe eingesetzt werden: In der stationären Altenpflege, in der Tagespflege, in betreuten Wohngruppen für demenziell Erkrankte, in der Gerontopsychiatrie.

BEZUG: Buchhandel oder direkt beim Verlag: <http://www.vincentz.net> unter <VincentzNetwork> <Medien>.

**Nürnberg Forum, Ev. Bildungswerk (Hrsg.); Jokisch, Wolfram u.a. : Zeitreise '45 - '95. Ein kommunikatives Brettspiel**, Eigenverlag, Nürnberg 1995, DM 140,00, mit Spielplan.

Anhand von politischen, kulturellen und gesellschaftlichen Ereignissen können im gemeinsamen Austausch von Erinnerung und Wissen die letzten 50 Jahre Zeitgeschichte - von 1945 bis 1995 - jeweils in Fünfjahres-Reisen erschlossen werden. Zugleich geht es in dem Spiel um eine persönliche Entdeckungsreise in die eigene Lebensgeschichte und in die der Mitspieler: Wie habe ich damals gelebt? Was war bei dir los - und wie siehst du das heute? Im Mittelpunkt steht das gemeinsame Gespräch unter den Mitspielern. Unterschiedliche Erinnerungen und Ereignis-Deutungen ergänzen und beleuchten sich gegenseitig. Die "Zeit-Reise" wird so zu einem spannenden und lehrreichen Erlebnis für den Einzelnen und die ganze Spielgruppe. Das Spiel ist für 2-8 Mitspieler ab etwa 14 Jahren ausgelegt. Zumindest einige der Mitspieler sollten ältere Menschen sein, die den ganzen Zeitraum selbst miterlebt haben. Die Spieldauer beträgt mindestens 1 Stunde, kann aber von der Gruppe reguliert werden.

## B) Gedächtnisspiele

Harenberg Verlag, (Hrsg.): **Das Quiz des 20. Jahrhunderts**, Harenberg Verlag 1998, 1200 S., vergriffen.

*1200 Quizkarten mit jeweils einem interessanten Foto, einer Jahreszahl und 5 Fragen zu einem Ereignis unseres Jahrhunderts - das macht Lust, zu schmökern, Erinnerungen wachwerden zu lassen, Wissen zu testen und es bietet unendlich viel Gesprächsstoff. Die Karten sind aber auch zu einem Quizspiel für 2-6 Personen einsetzbar. Das "Das Quiz des 20. Jahrhunderts" eignet sich nicht nur für Seniorenrunden, auch Jüngere werden ihren Spaß daran haben. Somit ist es auch hervorragend geeignet, jung und alt miteinander ins Spiel und ins Gespräch zu bringen.*

Burley, Peter: **Take it easy**, Ravensburger Spieleverlag, Ravensburg 1998, vergriffen.

*Bei dem Legespiel für 4 Tüftler geht es darum, durchgehende Farbreihen auf dem Spielplan in allen Richtungen zu legen.*

Birkenbihl, Vera F.: **Think. Gehirnpotential**, mvg Verlag, Landsberg am Lech, 5/ 1997, EUR 17,00, mit Begleitbuch.

*Das Trainingspaket will dabei helfen, vom Gehirn - Besitzer zum Gehirn - Benutzer zu werden. Es enthält ein Trainingsbuch und die Spiele "Difference" und "Undercover". Die CD-Rom dazu ist mit Begleitmaterial in der AV-Medienzentrale (Tel. 08421/50-666) erhältlich.*

Jasper, Bettina: **Das Vielspiel. Geistige Fitness durch Sortieren, Kombinieren, Assoziieren und Fantasieren**, Curt R. Vincentz Verlag, Hannover 2004, EUR 25,00.

*Das Vielspiel richtet sich in erster Linie an Erwachsene aller Altersgruppen. Besonders für Menschen im fortgeschrittenen Lebensalter bietet es eine Vielzahl von Möglichkeiten, den Geist zu trainieren und so Kompetenzen zu erhalten bzw. zu verbessern. Es gibt Spielversionen für Einzelpersonen, Paare und Gruppen. Gleichzeitig gibt es Möglichkeiten zum generationsübergreifenden gemeinsamen Spiel in der Familie, im Verein oder in anderen Gruppen. Das Vielspiel ist ein variantenreiches Spiel, das nicht nur Spaß macht, sondern gleichzeitig die Denk- und Gedächtnisleistung der Spielenden fördert und verbessert. Es lässt sich immer wieder an neue Zielgruppen anpassen, ebenso andere Themen- und Sinnzusammenhänge. Es lässt sich in seinen Anforderungen sehr flexibel gestalten, bietet einfache Aufgabenstellungen für den Einstieg und lässt sich steigern bis zu sehr komplexen Denkvorgängen. Zu den gegebenen Spielanleitungen lassen sich immer neue Regeln hinzufügen bzw. mehrere Einzelaufgaben zu neuen Formen kombinieren. Nicht nur immer schwieriger werdendes macht den Reiz aus, sondern vor allem der Wechsel zu immer wieder veränderten Aufgaben. Das Spiel will dazu anregen, neue, eigene Variationen zu erfinden. Abhängig von der gewählten Spielversion lassen sich unterschiedliche geistige Fähigkeiten trainieren. Ein Training des Langzeitspeichers ist mit dem Spielmaterial ebenfalls möglich. Eine Vielzahl der Übungen ist komplex aufgebaut und fordert Kurz- und Langzeitspeicher in Kombination, zum Beispiel Aufgaben zur Wortfindung. Unter anderem lassen sich mit dem Vielspiel trainieren: Informations-Verarbeitungs-Geschwindigkeit / Reaktionsschnelligkeit / Merkspanne / Gedächtnis / Konzentration / (Dauer-)Aufmerksamkeit / Wahrnehmung / Kreativität / Fantasie / Assoziationsfähigkeit / Strukturbildung / Kombinationsfähigkeit / Wortfindung / Wortflüssigkeit / Satzbau / Rechnen / Orientierung / Koordination. Dabei sind die verschiedenen Spielformen nicht immer eindeutig nur einem Wirkungsbereich zuzuordnen. Häufig werden unterschiedliche Fähigkeiten gleichzeitig gefordert und trainiert. Schon kleine methodische Veränderungen können für Schwerpunktverschiebungen oder völlig andere Wirkungen sorgen.*

## C) Memorys

**Damals 1900 - 1950. Ein generationsübergreifendes kommunikations- und gedächtnisförderndes Spiel für Jung und Alt**, Wehrfritz-Verlag, o. J., EUR 34,90.

*Kaffeemühlen, Volksempfänger und viele andere Sachen von "damals" lassen bei diesem Memory vergangene Zeiten aufleben. Die Bilder wecken beim Spielen oder Anschauen die Erinnerungen alter Menschen und regen sie zur Kommunikation an. Auch Menschen mit beeinträchtigter Sehfähigkeit können die großen Bilder mit matter, nicht spiegelnder Oberfläche gut erkennen. Die 72 Bildkarten aus starkem Karton sind durch ihr großes Format (9 x 9 cm) leicht zu greifen. In gleicher Aufmachung erhältlich:*

\* *Damals in der BRD 1950 - 1970*

\* *Damals in der DDR 1950 - 1970*

BEZUG: Wehrfritz GmbH, August-Grosch-Straße 28 -38, 96476 Bad Rodach; Telefon: 09564 929-0, Telefax: 09564 929-224, E-Mail: wehrfritz@wefi.de.

**Damals & heute**, Reihe: Selecta Nobile, Selecta Spielzeug AG, Edling 2005, EUR 34,99.

*Die Spielidee ist klassisch: Es geht darum, Bildpaare von Gegenständen von Damals & Heute zusammenzufinden. Die Gegenüberstellung von Dingen aus verschiedenen Jahrzehnten bietet viel Raum für Geschichten und Geschichte, Anekdoten und Assoziationen. Innerhalb der eigenen Generation ein höchst anregendes und kommunikatives Spielvergnügen, aber auch mit jüngeren Mitspielern eine Quelle für Erzählungen und interessante Vergleiche. Inhalt: 28 Holztafeln 10 x 10cm mit vielen interessanten Infos rund um die abgebildeten Gegenstände.*

**Künstlermemo**, Reihe: Selecta Nobile, Selecta Spielzeug AG, Edling 2005, EUR 34,99.

*Eine anregende Reise durch die Welt der Kunst: Gemälde berühmter Impressionisten und Expressionisten als Legespiel-Klassiker. In diesem Memo-Spiel für 1-4 Mitspieler sind die Klassiker des Impressionismus und Expressionismus die Vorbilder für ein klassisches Spiel: es gilt jeweils ein gleiches Bildpaar aus den verdeckten Holztafeln zusammen zu finden. Inhalt: 28 Holztafeln 10 x 10cm mit interessanten Angaben rund um die Künstler und die gezeigten Motive.*

ZUSAMMENSTELLUNG (Stand: November 2006): Michael Schmidpeter

Referat Altenarbeit Bistum Eichstätt, Luitpoldstr. 2, 85072 Eichstätt, Tel. 08421/50-621 o. -619, Fax 08421/50-628, E-Mail: [altenarbeit@bistum-eichstaett.de](mailto:altenarbeit@bistum-eichstaett.de), URL: [www.bistum-eichstaett.de/altenarbeit](http://www.bistum-eichstaett.de/altenarbeit).