



Zum Spielen ist man nie zu alt!

Spiele für die ältere Generation - Ein Auswahlverzeichnis
der Stadtbibliothek Ludwigshafen



STADTBIBLIOTHEK



Ludwigshafen
Stadt am Rhein

Zum Spielen ist man nie zu alt!

Spiele der Stadtbibliothek Ludwigshafen für die ältere Generation

Die Spiele finden Sie in der Erwachsenenabteilung der Zentralbibliothek.

Aktivierungsquartett

Das Würfelspiel mit Karten ; für 2 oder mehr Spieler. - Hannover : Vincentz Network, 2011

Würfelspiel mit Karten für kleine und große Runden, mit verschiedenen Spielvarianten und auch für demenziell erkrankte Menschen einsetzbar. Gemeinsam singen, sich an einprägsam illustrierten Bildkarten erfreuen, Sprichwörter zu einfachen Begriffen erinnern - ganz nach den individuellen Fähigkeiten und Möglichkeiten. Mit dem Aktivierungsquartett können Pflegekräfte wie Angehörige bei alten Menschen vorhandene Fähigkeiten aktivieren, gemeinsames Tun fördern und Freude am Spiel wecken.

Dame + Mühle

Classic Line ; mit extra großen Figuren ; für 2 Spieler ab 7 Jahre. - Berlin : Schmidt Spiele, 2013

Die beiden Klassiker „Dame“ und „Mühle“ mit größeren Steinen als üblich und damit angenehmer und leichter zu greifen.

Das passt!

für 5 - 7 Spieler. - Hannover : Vincentz, 2010

Wort und Bild in Paaren, mit speziellen Spielvarianten für demenziell Erkrankte. Gemeinsam Spaß haben beim Erzählen, beim Raten und Sammeln passender Karten. Das Legekartenspiel ist ideal in kleiner Runde zu spielen. Ob in der Kurzaktivierung mit Pflegekraft, Betreuungskraft oder als schöne Abwechslung beim Spiel mit Angehörigen: Alte Menschen zeigen und trainieren hier ihre Fähigkeiten. Wort- und Bildkarten werden erkannt und zugeordnet und Kartenmotive als Gesprächsanlass genutzt.

Ego Pictures

Für 3 - 8 Spieler ab 12 Jahre. - Günzburg : Hutter, 2012

Straße, Hund oder Hochhaus: Welches Bild passt am besten zum Begriff "Gefahr"? Sommer, Sonne oder Frühling: Welche Jahreszeit beschreibt ein Feld voller Blumen am besten? Bei Ego Pictures dreht sich alles um Bilder, Bilder und nochmals Bilder. Getreu dem bewährten Ego-Prinzip geht es dabei immer um die persönliche Sicht der Dinge und vor allem um die Frage: Wie werden sich die Mitspieler entscheiden? Denn nur wer die anderen richtig einschätzt, kann gewinnen! Bei den unterschiedlichsten Antworten wird die Spielrunde sicher so manche Überraschung erleben. Das kommunikative Spiel besticht durch einfache Regeln, so dass die Spielrunde sofort loslegen und sich gegenseitig (noch besser) kennenlernen kann.

Gedächtnistraining

So steigern Sie spielerisch Ihre Gedächtnisleistung! Die Jugendweltmeisterin im Gedächtnistraining verrät Ihnen die effektivsten Tipps und Tricks ; für 2 oder mehr Spieler. - Kempen : moses. Verl., 2010

Christiane Stenger ist eine der erfolgreichsten Gedächtniskünstlerinnen der Welt. Die mehrfache Jugendweltmeisterin zeigt, dass man kein Genie sein muss, um ein gutes Gedächtnis zu besitzen, denn entscheidend ist nur die Anwendung der richtigen Techniken. Mit dieser Box schafft sie einen spielerischen Zugang zu leicht erlernbaren Gedächtnistechniken und verrät ihre ganz persönlichen Gedächtnistipps und -tricks, die sie in anschaulichen Beispielen erläutert. So können Sie Ihre Merkfähigkeit um ein Vielfaches steigern, Fantasie und Kreativität verbessern und Konzentrations- und Wahrnehmungsfähigkeit optimieren.

Kugelwohl

Mit 52 Wochenthemen aktivieren und spielerisch das Wohlbefinden fördern. - Hannover : Vincentz Network, 2012

Aktivierungspaket, das auch für Menschen mit Demenz geeignet ist. Die 52 Wochenthemen aktivieren und fördern spielerisch das Wohlbefinden. Kugelwohl lässt sich in kleiner oder großer Runde spielen. Jede Woche bietet es neue, jahreszeitlich passende Anregungen und Spielaktionen. Rätsel und Wortsammlungen für die geistige Fitness, Klopf- und Massageeinheiten fürs Wohlbefinden, fröhliche Trinksprüche fürs gemeinsame Anstoßen. Per Würfel und Kugel geht's zu zehn verschiedenen Anregungen und Aktionen. Vom Rätseln, Erzählen und Erinnern bis zum Schmunzeln, Singen, Wahrnehmen, Wohlfühlen und gemeinsamen Trinken. Kugelwohl ist sofort einsatzbereit, jeder kann ohne Erklärungen mitmachen.

Memory Zeitreise

Gestern - heute ; für 2 - 8 Spieler ab 6 Jahre. - Ravensburg : Ravensburger Spielverlag, 2012

Wir unternehmen eine kleine Zeitreise: Zur Erinnerung oder auch um Veränderungen und Entwicklungen aufzuzeigen. Wer weiß noch, wie das früher war? Das Spiel schafft hervorragende Anlässe zum generationenübergreifenden Spielen. In diesem Memory findet man viele Gegenstände und Dinge, die es früher schon gab und die wir heute immer noch kennen und benutzen. Allerdings sehen sie heute anders aus! Zu einem Kartenpaar gehören immer zwei unterschiedliche Bilder: Eines zeigt, wie etwas vor etwa 50 Jahren ausgesehen hat, und das andere zeigt uns, wie die Dinge heute aussehen. Neben dem konzentrierten Spiel gibt es sehr viele Anlässe zum Erzählen, zu Erinnerungen, zum Gegenüberstellen. Auf der Suche nach passenden Bildpaaren sind Konzentration und ein gutes Gedächtnis gefragt. Alle Karten werden gemischt und mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt. Wer an der Reihe ist, deckt nacheinander zwei Plättchen auf. Sind es die gleichen, darf man das Paar zu sich nehmen und nochmals zwei Plättchen aufdecken. Wenn nicht, dreht man sie wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wurde das letzte Bilderpaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat, wer er die meisten Karten gesammelt hat, auch wenn es hierbei nur ganz sekundär um das Gewinnen geht.

Mensch ärgere Dich nicht

Classic Line ; mit extra großen Figuren ; für 2 - 6 Spieler ab 6 Jahre. - Berlin : Schmidt Spiele, 2013

Plaudertasche

Aktivierung für Menschen auch mit kognitiven Störungen. - Hannover : Vincentz Network, 2010

Ganzheitliche Aktivierung für Menschen mit und ohne kognitive Störungen. Mit Bildern Erinnerungen wecken. Auch verwirrte Menschen zum Plaudern und Erzählen bewegen ist das Ziel des Aktivierungsangebotes Plaudertasche. 16 Bildtafeln mit Zeichnungen aus dem Alltagsleben der heutigen Heimbewohner sind Ansatzpunkt für verschiedene Aktionen. Sie laden ein zum Erzählen, Staunen, Rätseln, biografischen Arbeiten, Spielen, Lachen und gemeinsamen Tun. Vielfältige Spielvarianten sind möglich. Vom Einsatz der Tafeln in Spielegruppen bis zur Einzelbetreuung am Krankenbett. Die abwechslungsreichen Gedächtnis- und Aktivierungsübungen verschaffen Erfolgserlebnisse und stärken das Gemeinschaftsgefühl.

Schach

Classic Line ; mit extra großen Figuren ; für 2 Spieler ab 9 Jahre. - Berlin : Schmidt Spiele, 2013

Scrabble

Extra große Buchstaben ; für 2 - 4 Spieler ab 10 Jahre. - Norfolk : Tinderbox Games, 2011

Scrabble ist ein Buchstabenspiel. Aufgabe des Spielers ist es, aus Buchstabensteinen mit unterschiedlichem Wert Wörter zusammzusetzen und so auszulegen, dass sie nach Art eines Kreuzworträtsels miteinander in Verbindung stehen. Jeder Spieler muss darum bemüht sein, eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen, indem er aus den zur Verfügung stehenden Buchstaben Wörter bildet, deren Buchstabenwerte in Kombination mit den Prämienfeldern des Spielplans eine möglichst hohe Punktzahl ergeben. Im Gegensatz zum Originalspiel, bei dem die Buchstabenplättchen ca. 1,8 cm groß sind, sind sie hier ca. 2,5 cm groß und auch die Anleitung ist in Großdruck geschrieben und somit sehr augenfreundlich!

Sudoku aus Bambus

Für 2 Spieler ab 6 Jahre. - Ludwigshafen/Rh. : Bartl, 2013

Vertellekes

Das Neue ; für 2 oder mehr Spieler. - Hannover : Vincentz Network, 2006

Beieinandersitzen, sich etwas erzählen („vertellen“), das ist der Grundgedanke dieses Frage- und Antwortspiels für ältere Menschen. Das speziell für ältere Menschen entwickelte Frage-und-Antwort-Spiel gibt Impulse zum Erinnern, Nachdenken, Schmunzeln und Singen. Alltägliches und Besonderes, Heiteres und Kniffliges finden Platz in der Spielrunde von Vertellekes. So entsteht beim jedem Spielen aus den vielen kleinen Geschichten und Rätseln ein buntes Mosaik, das die Gedanken- und Gefühlswelt des älteren Menschen in seiner Fülle und Lebendigkeit erhält und bereichert. Vertellekes ist ein kooperatives Spiel, es gibt keine Gewinner oder Verlierer. Es können Demenzkranke und Nichtdemenzkranken mitspielen. Die ideale Spieleranzahl liegt bei vier bis zehn Personen. Die Spielgruppe kann auch größer sein. Allerdings ist die Atmosphäre umso persönlicher, je überschaubarer die Gruppe ist. Da es bei Vertellekes kein festgelegtes Ende gibt, wird eine vorher verabredete Zeit gespielt. Die Empfehlung ist 45-60 Minuten. Vertellekes braucht eine Spielleitung, die das Spiel moderiert und anleitet.

Das Vielspiel

Geistige Fitness durch sortieren, kombinieren, assoziieren und fantasieren ab 2 oder mehr Spieler. - Hannover : Vincentz Network, 2004

Das Spiel bietet vielfältige Spielmöglichkeiten - ob allein, zu zweit oder in Gruppen - und ist für Menschen mit Demenz bestens geeignet, von einfachen Aufgabenstellungen für den Einstieg bis hin zu komplexen Denkaufgaben. Besonders Menschen im fortgeschrittenen Alter trainieren hier ihre geistigen Fähigkeiten, z.B. mit Reaktionsübungen, Gedächtnis- und Konzentrationstraining, Wortfindungs- und Rechenaufgaben sowie Koordinationsübungen. Der bewusste Einsatz von Farben unterstützt dabei die gleichmäßige Förderung beider Gehirnhälften.

Der Waldspaziergang

Sieben Bäume - sieben Hölzer ; für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren. - Gräfelting : intellego holzspiele, 2013

Welche Frucht gehört zur Buche? Wie sieht ein Ahornblatt aus? 14 Baumkarten werden offen im Kreis ausgelegt, die kleinen Frucht- und Blätterkarten verdeckt in der Mitte. Jeder Wanderer bekommt einen Korb mit einem Pilz, der auf einen Baum gestellt wird. Findet er das passende Blatt und die passende Frucht, darf er weiterziehen. Schafft er es, einen Mitspieler einzuholen und zu überspringen, darf er dessen Pilze klauen. Memo-Spiel mit besonderem Spannungseffekt, wunderschönem Spielmaterial und informativem Begleitheft.

Waldspaziergang

Ein Spiel das alle aufleben lässt ; für 2 oder mehr Spieler. - Hannover : Vincentz Network, 2013

Ein Waldspaziergang ist Ausgangspunkt des therapeutischen Spiels. Es gilt, gemeinsam zu singen, sich von Hase und Reh zum Rätseln anregen zu lassen. Ein Wiesel ermuntert zu kleinen Bewegungsaufgaben, das Eichhörnchen zum gemeinsamen Erzählen: Anregend und phantasievoll gestaltet richten sich Spielfeld und Spielkarten nach den Bedürfnissen demenziell erkrankter Menschen. Ziel ist es, verbliebene Fähigkeiten anzusprechen, im gemeinsamen Spiel Momente der Heiterkeit und Freude zu erleben. Kooperative Spielweise und zahlreiche Anregungen zur individuellen Gestaltung erlauben es der Spielleitung, auch schwer demenziell Erkrankte einzubeziehen.

Zeitreise durch das 20. Jahrhundert

Für 3 - 8 Spieler ab 15 Jahre. - Kolbermoor : Via Spiele, 2013

Das Spiel fordert zum Erzählen auf. Es gibt Einblicke in die Lebens- und Zeitgeschichte, unterstützt den Dialog der Generationen und fördert biographieorientiertes Arbeiten. In der Spielepackung befinden sich neben einem großen Spielbrett vier große sehr griffige Spielfiguren, ein großer Würfel und viele Themenkarten. Die Spieler sammeln unterschiedliche Karten mit verschiedenen Gesprächsimpulsen. Mit diesen Karten können auch Punkte vergeben werden, um einen Sieger zu ermitteln. Die Kommunikationsfelder sind das Herzstück des Spiels. Auf ihnen tauschen die Spieler ihre Erinnerungen aus. Neben der großen Weltpolitik stehen auch die Geschichten der Bewältigung des Alltags und die Geschichten der Menschen im Mittelpunkt. Das Jahrhundertspiel verlangt keine Antworten, die richtig oder falsch sind, sondern fordert zum Erzählen von persönlichen Erfahrungen auf. Die Gesprächsimpulse gehen dabei von den 100 Wörtern des Jahrhunderts, von Alltagsbegriffen und von historischen Ereignissen aus.

Zusammenstellung: Adelheid Gernert

Redaktion: Daniela Ott

Stand: 18. November 2013