

## Leitartikel «Spielen im Alter»

Bei jedem Schwerpunktthema komme ich irgendwann in einen Arbeitsfluss. Bin mental im Thema eingekippt. Ohne grosses Zutun treffen mich jeweils Mitteilungen, die zum Thema passen. Lerne ich Menschen kennen, welche sich beruflich oder privat in diesem Thema bewegen und Spannendes zu berichten haben.

Dieses Mal war es anders. Der Arbeitsfluss ist ausgeblieben. Mit Disziplin und Überwindung bemühte ich mich meinen Beitrag zum Spielinfo Heft zu leisten. Erschrocken frage ich mich ob ich wohl alt werde? Besteht Grund zur Sorge? Fehlt es mir an mentaler Frische, Kreativität und Leidenschaft?

Ich gehe davon aus, nicht die Einzige zu sein, die sich gelegentlich mit solchen Fragen beschäftigt. Wahrscheinlich machen wir es uns zu einfach, das Alter als Begründung für «nicht mehr Funktionierendes» zu wählen. Natürlich sind biologische Prozesse, Veränderungen im körperlichen und geistigen Befinden ein zentraler Aspekt des Alterwerdens. Man verliert Kraft, Schnelligkeit, Beweglichkeit, Agilität. An ihre Stelle treten häufig mehr Gelassenheit, Ruhe, Erfahrung.

Wann ist man alt? Wann gehört man zu «den Alten»? Keine einfache Frage in unserer Gesellschaft. Die Bevölkerung wird älter. Eine Vielzahl von Menschen kann in guter Verfassung älter werden. Es wird von den rüstigen Seniorinnen und Senioren berichtet. Alter ist neben dem biologischen Alter, geprägt von der eigenen Einstellung zu sich selbst. Empfinde ich mich als alt, orientiere ich mich an meinen Defiziten oder



ohne Spiel...



mit Spiel...

an meinen Wünschen und Visionen für die Zukunft. Bewege ich mich mit Tatendrang vorwärts auch wenn eventuell etwas gemächlicher als früher. Bin ich neugierig und offen für Neues oder bleibe ich lieber bei Bekanntem und Bestehendem.

Gerne erinnere ich mich hierzu an einen Sonntagnachmittag mit meiner Grossmutter. Damals schon im stolzen Alter von 90 Jahren. Wie sie unter dem Haus sitzend ein Ehepaar beim Spaziergang durchs Dorf beobachtet und feststellt, dass das Ehepaar jetzt mit Gehhilfe unterwegs ist, aber die seien eben schon alt. Ich für einen kurzen Moment die Luft anhalte, nicht wissend, wie meine Reaktion auf diese Aussage sein soll, da ich weiss, dass das Ehepaar sicher jünger ist als meine Grossmutter. Und in diesem kurzen Moment meines Luftanhaltens meine Grossmutter plötzlich realisiert und selber laut ausspricht, ah ich bin ja auch alt. Dieser winzige Moment, in welchem sich meine Grossmutter keinen Moment lang als alt empfunden hat, genau dieser Augenblick ist entscheidend. Er ist Ausdruck des persönlichen Gefühls zu sich selbst. Er ist das Bauchgefühl, mit welchem wir im Alltag unterwegs sind und erst wenn sich der Verstand einschaltet, das Bauchgefühl plötzlich in Frage gestellt wird und die Feststellung folgt, ich gehöre auch zu denen.

Es gibt viele (nur) Vorteile bis ins hohe Alter spielend zu bleiben. Ich hoffe/ich bin sicher sie finden ein paar inspirierende Beispiele im Schwerpunkt. ●

Andrea Riesen  
Redaktion Spielinfo



## Spiele kennt kein Alter



Foto: Citizens Advice Swansea

Text: SYNES ERNST



Foto: Synes Ernst

**S**pielen erhält jung. Bis ins Alter fördert es geistige und emotionale Fähigkeiten. Zudem wirkt Spielen der Vereinsamung entgegen. «Mit 50 aufhören?» überschrieb unlängst mein Kollege Udo Bartsch einen Artikel auf der Homepage von «Spiel des Jahres». Die Frage war natürlich rhetorisch gemeint. Bartsch ist nämlich Spieler durch und durch. Als solcher wird er spielen, solange es ihm nur möglich ist. Es gebe «wirklich» keinen Grund, um mit 50 aufzuhören, endet sein Text.

### Spiele im Alter: jetzt erst recht!

Wenn es tatsächlich keinen Grund gibt, mit 50, aber auch nicht mit 60, 70 oder 80 aufzuhören (ausser der eigene Körper setze Grenzen), so sprechen umgekehrt einige Gründe dafür, das Spielen im Alter erst recht zu pflegen. Drei Aspekte sind für mich besonders wichtig: soziale, emotionale und neurologische.

### Soziale Aspekte

Spiele führt Menschen zusammen (auf die Ausnahmen gehe ich hier nicht ein). Ob sie nun ein strategisch-taktisches Brettspiel vor sich haben, einen Jass klopfen oder bei «Scrabble» knifflige Wörter legen, ist egal. Spielerinnen und Spieler suchen bei ihrer Tätigkeit vor allem das Gemeinsame – die gemeinsame Herausforderung wie auch die gemeinsame Unterhaltung. Dieses soziale Potenzial, das in jedem Spiel steckt, ist umso bedeutender, als wir in einer immer älter werdenden Gesellschaft leben, in der das Problem der Vereinsamung immer grösser wird. Wertvoll ist schliesslich auch, dass Spielen Generationen miteinander verbindet, und zwar durch den sanften Zwang der Regeln. Wer an einem Spiel teilnimmt, muss sich an diese halten. Sie gelten für alle, unabhängig vom Alter, weil ohne Regeln kein Spiel möglich ist.

### Emotionale Aspekte

Spiele hat sehr viel mit Emotionen zu tun. Wenn ich gewinne, löst das Freude aus. Über Niederlagen hingegen ärgere ich mich. Das tue



ich auch, wenn ich eine raffinierte Zugmöglichkeit übersehen habe. Oder wie schön kann Schadenfreude sein! Bis ins hohe Alter hat der Mensch Emotionen. So unbeschwert und frei wie im Spiel kann man sie sonst kaum äussern, zumal der durch die Spielregeln bestimmte Rahmen so etwas wie einen geschützten Raum bietet. Auf diese Weise steigert Spielen das Wohlbefinden der Menschen. Nicht nur das Wohlbefinden, sondern explizit auch das Selbstwertgefühl. Menschen, die in einem aktiven Berufs- oder Familienleben stehen, stehen immer wieder vor neuen Herausforderungen. Von den Risiken, die diese bergen, spreche ich hier nicht, wohl aber von den Chancen, die sie bieten, von den unzähligen Möglichkeiten, uns zu beweisen und zu zeigen, wozu wir fähig sind. Älteren Menschen fehlen solche Möglichkeiten, «erfolgreich» zu sein. Sie sind immer weniger gefragt, was bei vielen am Selbstwertgefühl nagt. Vor diesem Hintergrund kommt dem Spielen im Al-

*Bis ins hohe Alter hat der Mensch Emotionen. So unbeschwert und frei wie im Spiel kann man sie sonst kaum äussern.*

ter eine enorme Bedeutung zu: Jedes Spiel bietet den Teilnehmenden kleinere oder grössere Erfolgserlebnisse, einen gelungenen Kontermatch etwa beim Jassen, eine Strasse beim Yatzee oder ein punktträchtiges Wort beim Scrabble. Wo andere Möglichkeiten fehlen, sich zu bewähren, fördern gerade solche Erfolgs- und Glücksmomente, wie man sie beim Spielen erleben kann, das Gefühl, noch etwas wert zu sein.

## Neurologische Aspekte

Die Forschung hat unlängst nachgewiesen, dass Spielen die geistige Leistungsfähigkeit fördert, und zwar unabhängig davon, was gespielt wird. Spielen erhält das menschliche Gehirn bis ins hohe Alter jung und leistungsfähig. Gemäss Hirnforscher Gerald Hüther werden beim Spielen im Mittelhirn Botenstoffe freigesetzt, «die wie Dünger wirken». Sie provozieren zum einen im Körper Gefühle von Freude und Begeisterung und fördern zum andern das Wachstum und


den Ausbau der Nervenetzwerke. Hüther: «All das, was (beim Spielen) im Hirn daran beteiligt war und aktiviert worden ist, um ein Problem zu lösen oder eine neue Erkenntnis zu gewinnen, wird in Form entsprechend verstärkter Netz-

*Die Forschung hat unlängst nachgewiesen, dass Spielen die geistige Leistungsfähigkeit fördert, und zwar unabhängig davon, was gespielt wird.*

werke fest und nachhaltig im Gehirn verankert.» Was einmal fest verankert ist, kann später wieder abgerufen werden. Man hat es ja beim Spielen gelernt.

## «Spielen gegen die Vereinsamung»

Mit allen drei Aspekten setzt sich eine lesenswerte Bachelor-Arbeit unter dem Titel «Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit – wie Spielen Generationen verbindet» auseinander, die unlängst publiziert worden ist (vergl. Spielinfo-Beitrag auf Seite 48). Darin hat die Autorin Petra Fuchs zahlreiche vorhandene Studien zum sozialen, emotionalen und neurologischen Potenzial von Spielen ausgewertet sowie eine breit abgestützte Umfrage unter Fachleuten über den Einsatz von Spielen in der Sozialen Arbeit durchgeführt. Ihre Erkenntnis, dass das Gesellschaftsspiel «das ideale Medium» sei, um das Verständnis und den Austausch zwischen den Generationen zu fördern, bringt sie kurz und knapp auf den Punkt: «Spielen gegen Vereinsamung!». ●

 Kontakt Autor: [sernst@bluewin.ch](mailto:sernst@bluewin.ch)

*Menschen hören nicht auf zu spielen, weil sie alt werden, sie werden alt, weil sie aufhören zu spielen!*

Oliver Wendell Holmes Sr.



## Generationenübergreifendes Spielen im Alter

Text: Susanne Stöcklin-Meier

«Spielen im Alter» ist wichtig, es erhält jung, beweglich, schärft alle Sinne, fördert soziale Kontakte und bringt die «grauen Zellen» auf Trab. Ältere Menschen können Spielerfahrung aus der Kindheit Generationen übergreifend weitergeben. Grosseltern und Enkel bilden oft eine «verschworene» Gemeinschaft. Dank ihrer Lebenserfahrung vermitteln sie ihren Enkeln Werte, Traditionen, Geschichten und Märchen. Dadurch werden sie für ihre Nachkommen zum Schlüssel der Vergangenheit. Fantasie, Empathie, gesunder Menschenverstand und ihre Liebe zu den Enkeln sind die wichtigsten Bausteine zu einer tragfähigen Beziehung.

Der Artikel «Was ist das Besondere an der Beziehung zwischen Enkelkindern und ihren Grosseltern?» (Seite 27) möchte den «Spielern im Alter» aufzeigen, warum das Kinderspiel so wichtig ist. Der darauf folgende Artikel «Infos für Omas und Opas: Wissenswertes über das Kinderspiel» (Seite 34) birgt weiteres Basiswissen für Omas und Opas im Umgang mit ihren Enkeln. Denn das Bewusstsein, dass das Spiel mit den Enkeln mehr ist als blosses Vergnügen, kann enorm motivierend sein.

Ein Kind spielt in den ersten sechs Lebensjahren rund 15'000 Stunden und lernt so die Welt spielend kennen. Deshalb sollten Erwachsene dem Kinderspiel wohlwollende Beachtung entgegenbringen. Spielen bedeutet für Kinder die Welt mit allen fünf Sinnen erfassen. Spielen ist nie nur Zeitvertreib, sondern Freude, Fantasie, Sprache, Ausdauer, Bewegungslust, Gewinnen und Verlieren, nach einem Streit sich Versöhnen und Lernhilfe.

*Das Bewusstsein, dass das Spiel mit den Enkeln mehr ist als blosses Vergnügen, kann enorm motivierend sein.*

Grosseltern, die das Spiel ihrer Enkel bewusst miterleben und verstehen, leisten einen wunderbaren Beitrag zur ganzheitlichen, gesunden Entwicklung ihrer Enkel! Mit dem Bezug zur Vergangenheit schenken sie ihnen Wurzeln, im «Hier und Jetzt» Beziehungsfähigkeit und für die Zukunft tragfähige Flügel.

### Susanne Stöcklin-Meier



Foto: Tibor Nad

Susanne Stöcklin-Meier (1940) machte ihre Ausbildung zur Kindergärtnerin in Bern. Sie hat zwei erwachsene Töchter. In ihren Büchern gibt die Autorin ihr Wissen rund um das Kinderspiel weiter. Ihre Themen sind: Verse, und Reime für Kinder, Kreisspiele, Naturspielzeug, Papierfalten und Spielen mit Tüchern. Sie ist überzeugt, dass Kinder die Weisheit der Märchen benötigen, um sich gesund zu entwickeln. Das Kinderspiel ist für sie die Sprache des Herzens. Ihr Motto für

alle die mit Kindern leben, heisst: Spielen, Bewegen, Selbermachen und zusammen Lachen! Im Jahr 2009 wurde Susanne Stöcklin-Meier von der Schweiz. UNESCO-Kommission für ihre besonderen Verdienste um die Bewahrung von immateriellem Kulturerbe der Gemeinschaft «Kinder» und für ihre herausragenden Verdienste auf dem Gebiet der Spielpädagogik ausgezeichnet. In den letzten vierzig Jahren sind rund 30 Titel von ihr erschienen. Sie wurden in verschiedenen Sprachen übersetzt. Sie ist gefragte Referentin im In- und Ausland. Mit einer Auflage von rund 2 Millionen Büchern schenkte sie vielen Kindern und Erwachsenen sinnvolle Spielstunden.

✉ Kontakt Susanne Stöcklin: [info@stoecklin-meier.ch](mailto:info@stoecklin-meier.ch)



## Was ist das Besondere an der Beziehung zwischen Enkelkindern und ihren Grosseltern?



«Büchle» mit Opa

Alle Fotos in diesem Artikel: Martin Hufschmid und Anna Stöcklin

Text: SUSANNE STÖCKLIN-MEIER

«**Was machen Sie am liebsten mit ihren Enkeln?» Diese Frage wurde Grosseltern gestellt. Hier ein paar Antworten: «Gemeinsame Zeit verbringen, in herzlichem Kontakt bleiben, Ausflüge unternehmen, gemeinsam Feste im Jahreslauf feiern, einfach mal zusammensitzen, reden und zuhören. Mit Kleinen Fingerverse und Kniereiter spielen, Bilderbücher anschauen, Singen und Tanzen. Märchen erzählen, Bücher vorlesen. Gemeinsam Kochen und Backen, im Garten werken, den Wald entdecken, Papierfalten, Basteln, zusammen Spass haben, den Enkeln altersgerechte Spielregeln vermitteln, um gemeinsam in die Welt der Karten-, Würfel-, Brett- und Gesellschaftsspiele einzutauchen.**



Gemeinsamer Schiffsausflug



## Können Grosseltern Enkelkindern etwas geben, was diese bei anderen Menschen nicht finden?

Professor Anton Bucher, Salzburg schreibt: «Für viele Kinder sind die Grosseltern der Schlüssel zur Familiengeschichte. Kinder wollen wissen, wo sie herkommen, wo ihre Familie herkommt. Darüber hinaus hat die ältere Generation eine ausgleichende Funktion. Erziehen Eltern ihre Kinder streng, sind die Grosseltern nachsichtiger. Und ebenso umgekehrt: Neigen Eltern zum Laisser-faire, verhalten sich Grosseltern erzieherischer. Nicht zuletzt betrachten Kinder Oma oder Opa häufig als Vorbilder. Die meisten Kinder fühlen sich ihren Grosseltern auch dann verbunden, wenn sie sie selten sehen.»



Durch gemeinsames «Sein» entsteht Unvertrauen

Wikipedia hält fest: «Bei einer Untersuchung zum Thema Grosseltern und Enkel in der Schweiz bezeichneten über 90 % der befragten Enkel und Grosseltern die Beziehung untereinander als wichtig. Die Mehrheit der Enkel charakterisierte ihre Grosseltern als liebevoll und grosszügig, eine Minderheit als streng und ungeduldig. Als besonders wertvoll wurde genannt, dass Grosseltern für ihre Enkel da waren, ihnen zuhörten und Zeit für sie hatten. Die Befragung der Enkel ergab, dass für eine lebendige Beziehung eine relativ gute körperliche und psychische Gesundheit der Grosseltern erforderlich ist. Das ist wichtiger als ihr tatsächliches Alter.»



Bei Müdigkeit: Opa schenkt Geborgenheit

Grosseltern erleben im Umgang mit ihren Enkelkindern, dass sie nicht mehr die gleiche Verantwortung wie die Eltern tragen. Sie können sich mehr Zeit lassen und diese geniessen. Sie stehen weniger unter Erziehungsdruck und gehen lockerer mit ihren Enkelkindern um. Durch gemeinsames Tun, Spielen und Lachen vertieft sich ihre Beziehung. Vielen Grosseltern ist dieser unbeschwerte Kontakt mit ihren Enkelkindern das aller Wichtigste.



Sich mit Babybel-Käserinde in Clowns verwandeln



## Grosseltern sind der Schlüssel zur Familiengeschichte

Kinder fragen Grosseltern oft nach der Vergangenheit und der Familiengeschichte: «Oma erzählt von früher! Opa, wo hast du als Kind gelebt? Hattest du einen Hund? Wann musstest du aufstehen? Wo bist du zur Schule gegangen? War der Schulweg weit? Wie lange durftest du Fernsehen am Abend? Kanntest du deine Grossmutter? Wo hast du Oma oder Opa kennengelernt? Opa, was war dein Lieblingsessen als Kind? Was war dein grösster Geburtstagswunsch? Wenn Grosseltern spannend von früher erzählen, offen sind für Kinderfragen und diese altersgerecht beantworten, werden sie für ihre Enkel automatisch zum Schlüssel der Familiengeschichte.

### Wie kann Familiengeschichte gelingen?

Anregungen für Grosseltern und Enkelkinder: An regnerischen Tagen zusammen in alten Fotobüchern schmökern. Finden sich noch Fotos zum Thema: «100 Jahre Familiengeschichte?»



In diesem Haus lebten die Urgrosseltern (Foto: ETH Bibliothek)

Die Grosseltern zeigen den Enkelkindern, wo die Urgrosseltern aufgewachsen sind. Erzählen warum die Urgrossmutter in einem schwarzen Hochzeitskleid geheiratet hat. Berichten was aus Onkeln, Tanten und ihren Kindern geworden ist. Sie betrachten gemeinsam alte Schulfotos und Ferienbilder. Geschichten um Familienstammbaum und Familienwappen sind spannend. An Familiengeschichte interessierte Kinder malen den eigenen Stammbaum. Wie Detektive werden alte Wohnorte von Vorfahren aufgestöbert und besucht. Grosseltern geben Anekdoten und



Mit Oma im Museum (Foto: Fotolia/Arkady Chubykin)

Witze aus der Verwandtschaft an die Kinder weiter. Gemeinsam werden alte Familien-Gerichte gekocht und gekostet.

### Auf den Spuren der Vergangenheit

Auf dem grosselterlichen Programm «Reisen in die Vergangenheit» steht das Naturhistorische Museum. Da lassen sich ausgestopfte Tiere, Skelette von Dinosauriern, Versteinerungen von Meeresschildkröten und riesengrosse Kristalle aus den Alpen bestaunen. Ebenso steht ein Rundgang durch ein Schloss oder eine Ritterburg auf der Liste.

Bei Gelegenheit wird ein Dom oder ein Münster angeschaut, mit Glockenturm, bunten Glasfenstern, Krypta, Kreuzgang und alten Grabplatten. Im Sommer sind Ausflüge in eine Einsiedelei oder eine Höhle genau das Richtige. Kinder lieben auch Römische Ausgrabungsstätten, Mosaik und Amphitheater. Wenn so etwas in der Nähe existiert, auf zur Entdeckungsreise in die römische Vergangenheit. ●



Im Schloss königliche Kindersessel ausprobieren



## Omas und Opas: Wissenswertes über das Kinderspiel

Text: SUSANNE STÖCKLIN-MEIER

**D**er Kinderpsychiater Heinz Stephan Herzka schreibt über das Kinderspiel: «Im Spiel wird Erlebtes gestaltet, auch Entwicklungsschwierigkeiten und seelische Konflikte werden dabei verarbeitet. Gleichzeitig wird das Zukünftige, auf das hin sich das Kind entwickelt, wie zum Beispiel die Arbeit des Erwachsenen, vorweggenommen...

...Einfallsreichtum und Spontaneität gehören ebenso zum Spielen des Kindes wie das Einhalten bestimmter Ordnungen und Regeln. Individualität und Gemeinschaftlichkeit werden im Spiel beide gefördert. Das spielende Kind ist gleichzeitig tätig und von Erlebnissen erfüllt. Die Trennung zwischen Arbeitszeit und Freizeit ist ihm fremd. Zumeist ist das Spiel des Kindes nicht von einem Ziel bestimmt; auch dort, wo es ein Ziel kennt, sind die Vorgänge beim Spielen ebenso wichtig wie das Ziel selbst.»



Kinderspiel im Küchenalltag: Küchenhilfen sind willkommen

### Normaler Alltag – zeigen wie es geht

Neben dem allgemeinen Spielen nutzen Grosseltern das spielerische Helfen der Kinder im Haushalt oder im Garten. Sie zeigen ihnen «wie es geht» und lassen sie eifrig Früchte schnippeln für den Fruchtsalat, Löcher mit der Gabel in den Kuchenteig stechen, Salatsaucen rühren, Tisch decken, helfen beim Wäsche aufhängen, staubsaugen, werken im Garten oder Autos waschen, Holz spalten usw.

### Sprachspiele: mit Spielversen eine Brücke «vom Ich zum Du» bauen

Was passiert beim Spielen von Versen? Kinder zwischen zwei und acht Jahren lieben den rhythmischen Gesang und den Humor von Versen und Reimen. Beim Klatschen, Patschen und Stampfen bewegen sie alle Muskeln von Kopf bis Fuss. Mit Spielversen erweitern sie ihren Wortschatz, die Freude am Wiederholen und bauen sich Brücken vom «Ich zum Du» auf.



Unsterbliche Klassiker:  
Knireiterspiele

### Feste, Brauchtum und Rituale rund ums Jahr

Kinder erleben durch Traditionen und Feste im Jahreslauf die vier Jahreszeiten kennen. Zu einem Fest gehört bestimmtes Essen, Lieder, Verse, Spiele, Geschenke, Musik und Tanz. Familientraditionen geben den Kindern Glücksgefühle und Sicherheit. So auch die Vorfreude über Weihnachtszeit, Samichlaus, Osterzeit mit Eiersuchen oder der Nationalfeiertag mit seinen Höhenfeuern und Feuerwerk.



Illustrationen: Patrick Lenz  
(aus «Spielen, Bewegen, Selbermachen»)





## Rollenspiele und Spiel mit Tüchern



Rollenspiele sind sehr beliebt. Beim «Tun-als-ob», schlüpfen Kinder in andere Figuren. Sie ahmen über Jahre Erwachsene nach, spielen Tiere, Indianer, Räuber oder verwandeln sich in Märchenfiguren. Sie lernen im spontanen Rollen-

spiel die Welt aus verschiedenen Perspektiven kennen. Sie verkleiden sich mit Tüchern, Kronen, Stöckelschuhen, alten Hüten. Essen «zubereiten» oder Hüttenbauen macht einfach grossen Spass. Omas Spielbeigaben sind sehr willkommen.

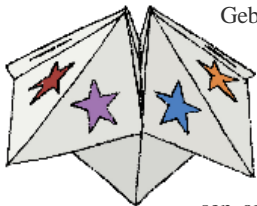
## Kindergeburtstage: einmal im Jahr die Hauptperson sein



Kindergeburtstage sind besonders wichtig. Das Geburtstagskind ist für einmal im Jahr die Hauptperson. Der Geburtstag erinnert an das kost-

barste Geschenk, das wir Menschen haben: das Leben. Feiern wir so, dass dem Geburtstagskind bewusst wird: «Ich bin ich! Mama, Papa und die Grosseltern haben mich lieb. Sie freuen sich, dass es mich gibt.»

## Papierfalten – mehr als nur Papierfalten



Geben Oma und opa Faltformen an Enkel weiter, signalisieren sie: «Ich nehme mir Zeit für dich. Du bist mir wichtig. Ich gebe mein Wissen an dich weiter.».

Kinder lernen dabei: Aus einem flachen Blattpapier entstehen dreidimensionale Dinge wie etwa: ein Hut, ein Segelschiff, ein Flieger oder «Himmel und Hölle». Falten fördert die Konzentration,

exaktes Arbeiten, Ausdauer, Kreativität, Experimentierfreude und mathematische Erfahrungen.

## Spielzeugfreie Zeit ist wichtig

Warum ist «Spielzeugfreie Zeit» so wichtig? Durch das grosse Spielzeugangebot sind viele Kinder heute abgelenkt und überfordert. Ersetzt man Spielzeug durch «Zeug zum Spielen» blühen sie auf. Schachteln, Zeitungen, Schnüre, Hammer und Nägel, Tücher, eine Lupe oder eine Taschenlampe setzen dem Forscherdrang und der Fantasie keine Grenzen. Klatschverse, Marsch-, Hüpf-, Ball oder Kreisspiele, Rätselraten, Schnellsprecher, Versteck- und Rollenspiele werden wieder spannend.

## Spielen in der Natur ist sehr beliebt

Spielen mit Sand und Wasser oder sich schmücken mit Naturmaterial ist sehr beliebt. Auf Bäume klettern oder auf Baumstämmen balancieren ist eine Kunst. Im Wald Mooshäuschen bauen, Märchen hören und spielerisch erleben, sind für Kinder prägende Erfahrungen, die ihnen Grosseltern mit geschenkter Zeit ermöglichen. ●



Mit Oma im Märchenwald

Alle Fotos von Martin Hufschmid und Anna Stöcklin

## Buchtipps: Spielideen für Omas und Opas

**Titel:** «Spielen, Bewegen, Selbermachen

**Autorin:** Susanne Stöcklin Meier

**Verlag:** Atlantisverlag (2010, 2. Auflage)

**ISBN 978-3-7152-1059-9**



## Der Kugelsichere Senior

Text: RAPHAEL HADORN

**95** Jahre alt und kein bisschen müde: einmal pro Woche trifft sich Erwin Wenger aus Ostermundigen mit seinen Klubkollegen im Löwen in Worb zum Kegeln. Erwin Wenger greift nach einer rund vier Kilogramm schweren Kugel aus Holz, positioniert sich vor der Kegelbahn, visiert die neun Kegel rund zwanzig Meter vor ihm an, geht leicht in die Knie, holt zum Wurf aus – und führt ihn aus, indem er die Kugel möglichst sanft aus der Hand gleiten lässt.

Mit etwas über zehn Stundenkilometern rollt sie nach vorne und trifft die Kegel idealerweise so, dass sie allesamt umfallen. Ist dies – ein sogenanntes Babeli – geschafft, schellt ein Klubmitglied mit der kleinen Glocke auf dem Tisch hinter der Kegelbahn, Mit- und Gegenspieler applaudieren. Und der erfolgreiche Kegler muss 20 Rappen in die Vereinskasse zahlen. So will es die Tradition im Berner Kegelklub Haruus.

### Vom Neuling zum Präsident

Eine Stunde vorher in der Gaststube des Löwen in Worb. Allmählich trudeln die Kegelfreunde ein. Mit Kassier Willy Weber auch Erwin Wenger. Beide wohnen sie in Ostermundigen. Einer nach dem anderen nimmt am Stammtisch Platz. Man trinkt etwas, tauscht sich aus.

Seit einem halben Jahr geniesst der 103-jährige Berner Klub hier Gastrecht. Zuletzt musste gar oft der Standort gewechselt werden. «Immer mehr Kegelbahnen verschwinden von der Bildfläche», begründet Wenger. 14 aktive Mitglieder zählt der Klub. Scheidet jemand aus, rückt ein neues Mitglied nach. Wie 2003 Erwin Wenger.

«Cheglä wär doch ono öppis für di», findet François Diebold, damals ein aktives Haruus-Mitglied und ein Bekannter Wengers. Obwohl er vorher noch nie gekegelt hat, schaut der ehemalige Vizedirektor der Jacobs Suchard Tobler AG



Er holt zum Wurf aus: Mit der rund vier Kilogramm schweren Kugel will Erwin Wenger alle neun Kegel zum Fallen bringen

beim Klub vorbei, spielt mit. Nach dem dritten Abend muss er vor die Tür treten, während drinnen über die Aufnahme des Neuen abgestimmt wird.

Nur wenn sich alle einig sind, wird ein neues Mitglied akzeptiert. «Ob einer kegeln kann oder nicht, spielt keine Rolle, wichtig ist, dass er als Mensch zu uns passt», erklärt Haruus-Präsident Ekkehard Dreher. Das ist beim damals bereits 80-jährigen Erwin Wenger der Fall. Aber auch sein Spiel weiss zu überzeugen.

«Meine Koordinationsfähigkeiten waren, glaub ich, ganz gut, die hatte ich mir beim Bocciaspiele in Italien und beim Curlen in Wengen angeeignet. Im Berner Oberland amteete Wenger 1947 als Pressesekretär für die Skimeisterschaften. Dafür opferte er seine Ferien. Lohn erhielt er keinen. Und auch keine Spesenvergütung.

«Ich fuhr mit dem Velo von Bern nach Lauterbrunnen – und lief dann nach Wengen hoch, den Zug konnte ich mir nicht leisten.» Immerhin war für eine Unterkunft gesorgt.

**«Ob einer kegeln kann oder nicht, spielt keine Rolle. Wichtig ist, dass er als Mensch zu uns passt.»**

Ekkehard Dreher  
Präsident Kegelklub Haruus



Doch zurück zum Kegeln: Das neue Haraus-Mitglied startet sogleich durch. 2004 und 2005 gewinnt Wenger das Auskegeln, sichert sich den Wanderpokal, was dazu führt, dass er 2005 und 2006 als Präsident amten «muss». So wollten es damals die Statuten. Heute ist das anders. Was immer noch gleich ist: Frauen können nur Passivmitglied werden, sind nur beim jährlichen Ausflug und beim Jahresessen «willkommen».

## Zum Ehrenmitglied ernannt

Mit seinen 95 Jahren ist Erwin Wenger das älteste Klubmitglied – und wurde am 1. Januar zum Ehrenmitglied ernannt. Dafür wurden sogar die Statuten geändert. Eine Ehre, die so nicht einmal Alt-Bundesrat Rudolf Gnägi zuteil wurde, der in den 80er-Jahren dem Klub angehört hatte.

*«Wenn ich die Sicherheit verliere, höre ich von einer Woche auf die andere auf.»*

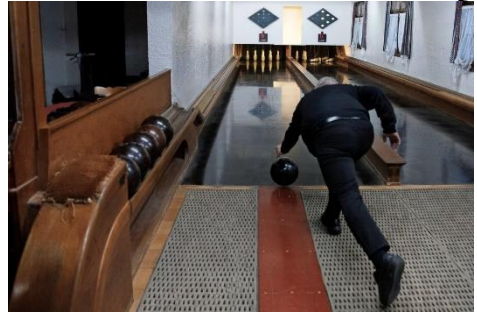
Erwin Wenger

«Und Erwin spielt immer noch vorne mit», betonen seine Kollegen. Wenger winkt ab. Das sind ihm zu viel der Komplimente. Er gewinne zwar gerne, habe einen gesunden Ehrgeiz, aber keinen falschen. «Ob ich gut oder schlecht spiele, ist nebensächlich, aber wenn ich die Sicherheit verliere, höre ich von einer Woche auf die andere auf.»

Wenger, der im Jahrbuch des Klubs als liebenswürdiger Charakter mit legendärem Humor beschrieben ist, trägt gerne mal ein Gedicht



Musik in eines jeden Kegler Ohr: wenn die Glocke schellt, wurde ein Babel oder ein Kranz erzielt.



vor. Auch heute hat er passend zur Rubrik dieses Artikels einen Vers parat: «Ein Hobby ist harte Arbeit, die niemand täte, wenn es ein Beruf wäre.»

Gelächter am Stammtisch. Erwin Wenger genießt das gesellige Beisammensein. Seine Frau ist 1996 verstorben, 2011 auch seine langjährige Lebensgefährtin. Und so führt er seinen Haushalt nun allein – wenn auch mithilfe einer Putzfrau. Er schaut selber zum Garten, mäht den Rasen. Ist auch sonst sehr aktiv. Er geht mit Freunden jassen oder wandern. Trifft seine beiden Söhne. «Für diese Selbstständigkeit bin ich sehr dankbar», sagt er denn auch.

## Die Glocke schellt

Nach einer halben Stunde wechselt die heute achtköpfige Gruppe vom Stammtisch auf die Kegelbahn nebenan. Mit Jasskarten werden zwei Teams ausgelost. Dann heisst es «Guet Houz!». Kaum rollt die erste Kugel über die Bahn, geht die Tür auf. «Der Junior ist da», freut sich die Gruppe. Während von den restlichen Klubmitgliedern alle zwischen 68 und 95 Jahre alt sind, ist Damien Stoffel gerade mal 27-jährig.

«Komm zu uns ins Team», wird um den Jungspund gefeilscht. Aber auch er wird zugelost. Alles muss seine Ordnung haben. Dazu gehört ebenfalls die Buchhaltung an der Wandtafel. Fein säuberlich werden alle Würfe eingetragen. Erwin Wenger startet durchschnittlich. Bis zum 6. Versuch. Dann ist es soweit. Alle Kegel fallen. Ein Babeli. Die Glocke schellt, Wenger ist um 20 Rappen ärmer. ●

Textquelle: Berner Zeitung / Fotos: Christian Pfander



## Spiele im Altersheim Homburg in Läufern

Text und Fotos: BARBARA FIECHTER

**M**ontagnachmittag im Homburg: Die Tische sind vorbereitet für die beiden Jass-Gruppen und für die Eile mit Weile Runde. Wir spielen aber nicht nur am Montagnachmittag, dazu gibt es, je nach Lust und Laune, immer wieder Gelegenheiten. Spielen verbindet, regt an, erfreut, erhält lebendig, fordert heraus, bringt Spannung, Abwechslung und weckt «das innere Kind».



### Spiele stehen jederzeit zur Verfügung

Bei unserem Aktivierungsangebot bilden verschiedene Arten von Spielen einen wichtigen Bestandteil. In unseren Abteilungen und Wohngruppen stehen Spiele jederzeit zur Verfügung.

Die Spielrunden werden häufig vom Personal oder von freiwilligen Helfenden unterstützt und begleitet. Es kommt aber auch immer wieder vor, dass sich spontan Kleingruppen bilden und diese in eigener Initiative selbständig miteinander spielen.

### Ungezwungene Atmosphäre: keiner «muss» spielen

Die Spielrunden finden in einer ungezwungenen und fröhlichen Atmosphäre statt. Von dieser Stimmung profitieren auch Bewohnende, die selbst nicht mitspielen, sondern einfach mit dabei sitzen und das ganze interessiert mitverfolgen.



Besonders beliebt sind die Lotto-Nachmittage, an welchen sich immer mindestens 15 Bewohnende beteiligen. Es locken zwar keine Rollschinki als Hauptpreise, aber der gemeinsame Spass ist genau so viel wert. Alle sind ganz konzentriert dabei, decken die aufgerufenen Zahlen ab und warten voller Spannung auf den ersten «Lotto»-Ruf.

### Kegeln und Jassen

Eines unserer Highlights sind die Kegelnachmittage: Zwei Gruppen mit 8-10 Teilnehmenden spielen gegeneinander und kämpfen um die höchstmögliche Punktzahl. Da wird jeweils intensiv mitgefiebert, mitgezählt und Daumen gedrückt für den maximalen Erfolg - die «Babelis», dabei fallen alle 9 Kegel. Kegel- und Jassturniere organisieren wir auch gemeinsam mit zwei anderen Pflegeinstitutionen. Diese Treffen finden





drei Mal pro Jahr statt. Dazu gehört der gemütliche Spielnachmittag und ein abschliessendes Zvieri in geselliger Runde. Dabei entstehen wertvolle Kontakte, und zusätzlich ergibt sich ein höchst willkommener Tapetenwechsel.

## Gedächtnistraining mit spielerischen Elementen

Zusätzlich zu den eigentlichen Spielangeboten werden spielerische Elemente im wöchentlichen Gedächtnistraining jeweils thematisch eingebaut, z. Bsp. Kim-Spiele, Geschicklichkeitsspiele, Spiele mit Musik, Gedächtnisspiele, Ballspiele und vieles mehr.

## Sport, Spiel und Spielzeuherstellung im Werken

Auch in den regelmässigen Turnstunden kommt das Spielen nicht zu kurz. Da wird mit Bällen, Ballons, farbigen Tüchern, mit dem grossen Schwungtuch und anderen Gegenständen die Geschicklichkeit, die Beweglichkeit und die Konzentration gefördert und erhalten.

Das Thema Spielen beschäftigt uns auch im Werken. Wir stellen diverse Spiele aus Holz für Kleinkinder und Erwachsene her.

Unsere Grundangebote zum Thema Spielen stehen allen Bewohnenden offen. Es gibt selbstverständlich Bewohnende, die aus unterschiedlichen Gründen an den oben erwähnten Angeboten nicht teilnehmen können. Diese Bewohnenden werden nach Möglichkeit einzeln besucht. Wir haben eine grosse Anzahl Spiele, die wir für eine 10-minütige Aktivierung einsetzen und andere, die auch für längere Sequenzen geeignet sind. Je nach Situation spielen wir mit Einzelnen oder auch in Kleingruppen.

## Digitale Spiele: wenn die Zeit dafür gekommen ist...

Bei uns im Homburg arbeiten wir noch nicht mit digitalen Spielangeboten. Unsere derzeitigen Bewohner und Bewohnerinnen haben noch kein Bedürfnis nach solchen Spielen und äussern auch nicht den Wunsch, sich damit vertraut zu



machen. Wir kennen die digitalen Spielmöglichkeiten, die bereits im Angebot sind und werden diese gerne einsetzen, wenn der Zeitpunkt kommt, an welchem es für unsere Bewohnenden wichtig wird. Das wird nochmals einen neuen, spannenden Spiel-Raum eröffnen.

Ob analog oder digital: Spielen macht Spass, ist gesund und bringt immer wieder einen Hauch Leichtigkeit in den Alltag. ●

## Barbara Fiechter



Barbara Fiechter arbeitet seit 7 Jahren mit viel Engagement im APH Homburg in Läfelfingen – ein familiär geführtes Altersheim in ländlicher Gegend mit 48 Bewohnenden. Zusammen mit einem motivierten «aufgestellten» Team leitet

sie seit 5 Jahren den Aktivierungsbereich. «Es sind die Begegnungen mit Menschen die das Leben reich machen». Nicht nur die Begegnungen beim Spielen – auch die Begegnungen in allen weiteren Aktivierungsangeboten und Veranstaltungen bereichern den Arbeitsalltag der Mitarbeitenden des Aktivierungsteams.

✉ [barbara.fiechter@aph-homburg.ch](mailto:barbara.fiechter@aph-homburg.ch)

🌐 [www.aph-homburg.ch](http://www.aph-homburg.ch)

## Gedanken eines Spielers mit rund 77 Jahren Spielerfahrung



«Kann eine neue Alten-  
generation als Anstifter  
und Das-Leben-ist-Schön-  
Anzeiger wirken?»

«Vielseitiges Spielen  
fördert die überfachli-  
chen Kompetenzen für  
jene 50% der künftigen  
Berufe, die heute noch  
gar nicht existieren.»

«Sie haben einem ur-  
alten Mann zugehört.  
Sie müssen ihn nicht  
unbedingt ernst  
nehmen.»

(Hans Fluri zitiert Helmut Schmidt)

### Spielen ist menschlich

Das Lebensalter ist in Bezug auf unser Spielen weitestgehend irrelevant. Von höherer Bedeutung ist einerseits die *direkte Einstellung* das einzelnen Menschen zum Spielen: Was erwartet er persönlich davon, was verspricht er sich vom Spiel, was bringt ihm das Spielen, welchen Platz räumt er dem Spiel im Beruf und in der Freizeitgestaltung überhaupt ein? Welche Chancen gibt er dem Spiel in seinem Leben? Da unterscheiden sich Individuen altersunabhängig stark voneinander.

Ebenso grosse Unterschiede existieren in Bezug auf das *Entwicklungsalter* innerhalb des einzelnen Spiels, sei es Jassen oder Schach, Jonglieren, Fadenspiele, Fussball oder Eishockey, Super-Mario oder Tetris, Blockflötenspiel oder E-Sports. Auch das muss mit dem Lebensalter überhaupt nicht korrelieren. Hier können sich jeweils ein Achtjähriger und ein Achtzigjähriger näher sein als beliebige andere Nichtspieler von zwanzig bis siebzig Jahren. ●

Herzlich  
Hans (Jg 1942)



## Generationen-Jass im Klassenzimmer



**D**ie Schweizer Bevölkerung wird älter – das Miteinander der verschiedenen Generationen wird darum immer wichtiger. Mit dem Generationen-Jass fördert das Migros-Kulturprozent den Austausch zwischen Jung und Alt: Es vermittelt in der Ostschweiz erfahrene Jasserinnen und Jasser für den Schulunterricht.

Kommen verschiedene Generationen miteinander in Kontakt, so kann das helfen, Vorurteile abzubauen. Das Migros-Kulturprozent hat deshalb 2014 das Projekt Generationen-Jass lanciert. Es vermittelt erfahrene Jasserinnen und Jasser, die den Schieberjass gerne an Kinder und Jugendliche weitergeben und Lehrpersonen in Jassstunden und -projekten unterstützen.

Im Zentrum steht nicht das «Theorie büffeln», sondern das Lernen beim gemeinsamen Spiel. Im Optimalfall begleitet ein Jasser je einen Tisch mit vier Schülerinnen und Schülern. Wann, wie oft und wie lange in einer Klasse gejast wird, bestimmt die Lehrperson. Das Angebot ist für

Schulen kostenlos, die Fahrspesen der freiwilligen Seniorinnen und Senioren übernimmt das Migros-Kulturprozent.

### Viel Wertschätzung als Dank

Vom den Jassstunden profitieren nicht nur die Kinder und Jugendlichen, die ein neues Spiel kennenlernen, sondern vor allem auch die Senioren. Sie können ihr Wissen weitergeben, trainieren beim Jassen das Gedächtnis, erleben Integration hautnah und erhalten bei den vielseitigen

### *Die Senioren geben ihr Wissen weiter und trainieren beim Jassen das Gedächtnis.*

Begegnungen viel Wertschätzung. Oder gibt es etwas Schöneres als eine handgeschriebene Dankeskarte mit folgenden Worten? «Lieber Jassprofi, es hat mega viel Spass gemacht, mit Ihnen zu jassen. Ich freue mich schon sehr auf das nächste Mal mit Ihnen!» ●

Text und Fotos: Natalie Brägger, Migros Ostschweiz



### Kontakt und Infos

Natalie Brägger, Projektleiterin Kulturprozent,  
Migros Ostschweiz – Telefon: 071 493 24 46

[Kontakt Natalie Brägger: natalie.braegger@gmos.ch](mailto:natalie.braegger@gmos.ch)

[Hier gehts zur Website: www.generationen-jass.ch](http://www.generationen-jass.ch)



# CareClown «Freud(h)a» eine Begegnungsc clownin



Text: CHRISTINE HUNKELER/Fotos: BERTOSSA GIANNI

«Humor für mich, Humor für dich...» – mit diesen Gedanken entstand meine Clown Figur und als «Freud(h)a» alias Christine Hunkeler bin ich heute in Altersinstitutionen unterwegs und begegne zurückgezogen oder dementen Menschen.

über die Begegnung, das fröhliche Kleid und die willkommene Abwechslung.

Ein anderer Bewohner will wissen warum ich komme und was ich denn bei ihm wolle. Kaum die Antwort gehört, zeigt er mir seine Sammlung an Eisenbahnen, Fotos und mehr.

## Begegnungen

Ich komme den Gang entlang und winke von weitem einer Bewohnerin im Rollstuhl zu. Sowie ich bei ihr bin und sie begrüsse, zeigt sie mir ein herzliches Lachen und bedankt sich bei mir

«Humor für Dich – Humor für mich»

Christine Hunkeler – Bewegungsc clownin







Ein Bewohner im Bett verrät mir nur mit den Augen, dass er sich über mein Flötenspiel freut. Es ist schon vorgekommen, dass ich erst im Laufe des Gesprächs bemerkt habe, dass mein Gegenüber fast nichts sieht.

## Das Spiel

Einmal ist es ein Spiel mit dem Luftballon oder mit Tüchern, ein anderes Mal spiele ich auf meiner Gitarre ein Lied und es wird mitgesungen. Der Jahreszeit entsprechend finde ich im Wald oder Garten Blumen und Pflanzen, die ich mitnehme und über die ich mit den Menschen in Kontakt und ins Gespräch komme. Als mein stärkstes «Spielzeug» sehe ich mein Gesicht, vorab meine Augen. Mit meiner Mimik habe ich schon so manches Lächeln oder Schmunzeln hervorgeholt.

## Meine Motivation

«Was du aussendest, kommt zu dir zurück» – das erfahre ich in den Begegnungen in den Altersinstitutionen. Mein Lachen steckt an und über den Augenkontakt und das Zuhören passiert sehr viel. Es macht mich glücklich und zufrieden den Menschen zu begegnen und ihnen eine kleine Abwechslung zu schenken und ihren Alltag für einen Moment zu erheitern.

Ich bin auch Mitglied im Verein «HumorCare Schweiz», HumorCare Schweiz fördert und unterstützt die wissenschaftlich orientierte Anwendung von Humor in beratenden, pflegerischen, psychosozialen und pädagogischen Berufen sowie in den entsprechenden Institutionen (siehe nebenstehende Info-Box). ●



## Christine Hunkeler



«Lachen ist gesund»! Seit 2012 gehört die Clown Nase in meine Handtasche. Das Spielen erheitert meine Besuche in den Altersinstitutionen, es bringt Farbe und Abwechslung in den Alltag und hält uns alle

fit. Ich freue mich, immer wieder neue Spiele zu entdecken und aus zu probieren.

✉ Kontakt Mail: [info@entspannungsbewegung.ch](mailto:info@entspannungsbewegung.ch)

🌐 Website: [www.entspannungsbewegung.ch](http://www.entspannungsbewegung.ch)

## HUMORCARE

### Die «CareClowns®» von HumorCare Schweiz

HumorCare Schweiz fördert und unterstützt die wissenschaftlich orientierte Anwendung von Humor in beratenden, pflegerischen, psychosozialen und pädagogischen Berufen sowie in den entsprechenden Institutionen.

Die CareClowns® von HumorCare Schweiz sind professionell ausgebildete Clowns, die sich mit ihrer Humorarbeit engagieren, betagten, behinderten und demenzbetroffenen Menschen Lebensfreude, Heiterkeit und Glücksmomente zu vermitteln. Sie sind den «Ethischen Richtlinien» von HumorCare Schweiz verpflichtet. Die geschützte Bezeichnung «CareClown®» bürgt für Professionalität, eine Voraussetzung zur Akzeptanz durch Heimleitungen, Aktivierungs- und Pflegepersonal, die eine humorvolle Arbeits- und Bewohneratmosphäre in ihren Einrichtungen verstärken wollen. Alle «CareClown®» sind vom Vorstand von HumorCare Schweiz zertifiziert.

Die Initiative zur Gründung dieser Clowngruppe wurde 2013 vom Vorstand von HumorCare Schweiz lanciert und konnte dank der Unterstützung von Sponsoren und der Stiftung Humor und Gesundheit, Basel, realisiert werden.

🌐 Hier gehts zur Website: [www.humorcare.ch](http://www.humorcare.ch)



## Das Generationenfestival in Thun geht in die zweite Runde

**N**ach dem Erfolg des ersten Festivals im September 2017 haben die Beteiligten von «und» das Generationentandem entschieden, das vielfältige und generationendurchmischte Fest mit Konzert, bunt gemischtem Markt und interaktiven Workshops erneut auf die Beine zu stellen. Reservieren Sie sich den 6. und 7. September 2019 in ihrer Agenda.

Das generationendurchmischte Team widmet sich seit letztem Oktober der Aufgabe, erneut in verschiedensten Formen Menschen aller Generationen auf dem Seefeld-Areal in Thun zusammenzubringen. Aktuell arbeitet das Organisationskomitee daran, die Finanzierung sicherzustellen. Die Vorbereitungen für das Programm auf der Bühne, dem Markt und in den Workshops (auch mit Spielaktivitäten) laufen auf Hochtouren.



Das Generationenfestival 2019 kommt mit einem neuen Symbol daher: Jahresringe, die aber auch ein bisschen wie ein Fingerabdruck aussehen. «Für mich symbolisieren die Jahresringe das Alter. Aber auch ein grosser Baum war mal jung, und diese Jahresringe sieht man im Kern innendrin», sagt Co-Leiterin Annemarie Voss.



«Generationen-Engagement». Foto: Annina Reusser

Co-Leiter Joel Schaad ergänzt: «Die jüngsten Ringe, die den Saft des Baumes tragen, sind aussen. In der Mitte ist der stützende Kern, es braucht beides, damit der Baum steht.»

Das Festival wird in diesem Jahr zwei Tage dauern. Am Freitagabend locken ein breites Kulinarikangebot, ein musikalisches Programm und ein Nacht-Flohmarkt auf dem Seefeld-Areal, während es am Samstag neben der Bühne diverse Workshops, Spiele und andere Überraschungen zu entdecken gibt. ●

Text: [www.generationenfestival.ch](http://www.generationenfestival.ch)

🔗 Website: [www.generationentandem.ch/](http://www.generationentandem.ch/)

🔗 Mehr Infos über die Organisation im Spielfinfo



Generationendurchmischung auch im OK. – Foto: Annina Reusser



## Generationendialog: «und» das Generationentandem

«und» das Generationentandem sorgt dafür, dass Jung und Alt mehr miteinander zu tun haben. Wir bauen Brücken – zwischen den Generationen und zwischen verschiedenen Lebenswelten. Wir haben Freude am gemeinsamen, kreativen Schaffen.

### Ausgangslage

Mit der demografischen Veränderung wird der Generationenaustausch immer wichtiger. Weniger junge Menschen auf der einen, ein zunehmender Anteil älterer Menschen mit höherer Lebenserwartung auf der anderen Seite fordern die Generationensolidarität heraus. Zwischen den Generationen – vor allem zwischen Jüngeren und Älteren – können neue Beziehungen wachsen, es schlummern aber auch neue Konfliktpotentiale. Der Dialog zwischen den Generationen ist *das* verbindende Mittel. Damit können gemeinsame Erfahrungen gesammelt und Auseinandersetzungen geführt werden. In beidem liegt die Basis, um solidarisch und konstruktiv zusammenleben zu können und etwas Neues entstehen zu lassen.

### Geschichte

Eine Maturaarbeit im Jahr 2012 war der Ursprung des heutigen Generationentandems. Das «und» Magazin wurde erstmals erarbeitet und eine Testausgabe gedruckt. Mit dem Erlangen der Matur war jedoch das Projekt von «und» noch nicht vorbei. In den letzten Jahren wurde ein Trägerverein gegründet und haben sich die

*«Wir leben den Generationendialog. Wir bringen jugendliche Offenheit mit der Lebenserfahrung der älteren Generation zusammen und begegnen einander auf Augenhöhe.»*



Vereinsstrukturen geschärft und weiterentwickelt. Interessen konnten viele Projekte realisiert werden Eine Übersicht ist auf der informativen Homepage (Links siehe unten) zu finden.

### Idee und Umsetzung

«und» das Generationentandem bietet die soziale und journalistische Plattform für den Austausch von Jung und Alt. Die Plattformen sind vielfältig ausgestaltet und sprechen alle Generationen an:



**«und»-online:** eine aktuelle Plattform für den Dialog von Jung und Alt. Die grosse Themenvielfalt: Gesellschaft, Meinung, Politik und Kultur laden zum Dialog ein. Auch eine Rubrik «Generadio» kann als Audioplattform benutzt werden.



**«und»-live:** lädt Menschen aller Generationen zu gemeinsamen Erlebnissen ein. «und» *live* will junge und alte Menschen miteinander vernetzen. Mit Workshops, Events, Generationentreffs, Ausflügen und vielem mehr.



**«und»-print:** Viermal im Jahr erscheint das professionell und sorgfältig aufgemachte Magazin in einer Auflage von 1'000 Exemplaren – jeweils mit einem Schwerpunktthema. Die Printausgabe beleuchtet Themen aus Gesellschaft, Politik, Wissenschaft und Kultur im «Spannungsfeld» von Jung und Alt. ●

Texte: [www.generationentandem.ch](http://www.generationentandem.ch)

 [Link «und»-online: www.generationentandem.ch](http://www.generationentandem.ch)

 [Link «und»-live: www.generationentandem.ch/live/](http://www.generationentandem.ch/live/)

 [Link «und»-print: www.generationentandem.ch/print/](http://www.generationentandem.ch/print/)



## Spiele für Menschen mit Demenz

**J**eder Mensch hat ein natürliches Bedürfnis nach Beschäftigung – egal ob es berufliche oder familiäre Aufgaben sind, die eigenen Hobbys, Sport oder die Pflege seiner sozialen Kontakte. Dieses Bedürfnis nach Beschäftigung besteht auch im Alter und auch bei einer Demenz-Erkrankung weiterhin. Die Aktivierung und Beschäftigung von Personen mit Demenz ist sehr wichtig und steht bei Pflege-Einrichtungen aber auch bei der häuslichen Betreuung durch pflegende Angehörige ganz oben auf der Tagesordnung. Ganz nach dem Motto: «Wenn Du Menschen mit Demenz nicht beschäftigst, beschäftigen sie Dich». Eine erfüllende Beschäftigung im Alltag ist entscheidend, um die Lebensfreude zu erhalten und Geist und Körper fit zu halten. Das gilt selbstverständlich auch für Menschen mit Demenz. Eine Möglichkeit sind Spiele.

### Spiele für Demenzkranke

Es gibt eine grosse Zahl von analogen und digitalen Spielen, die speziell für Demenzkranke entwickelt wurden. Sie sollen gezielt motorische Fähigkeiten trainieren, den Spass am Raten und am modernen Gedächtnistraining wecken. In den letzten Jahren sind immer mehr solcher Demenzspiele auf den Markt gekommen, die meistens auf Erinnerungsvermögen, Motorik und Rätseln abzielen.

### Entwicklung von neuen Spielen

Seit April 2018 arbeitet die Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW gemeinsam mit anderen Partnern an einer dreijährigen Strategischen Initiative zur professionellen Entwicklung und Erforschung neuartiger Spiele. Das Projekt baut auf rund 15 verschiedenen Spielprototypen auf, welche zwischen 2015 und 2018 von Informatik-Studierenden der FHNW entwickelt wurden.

▶ siehe auch Artikel «Myosotis – Gamen mit betagten Menschen» auf Seite 44).

### Regeln für das Spiel bei Demenz

- ▶ Beachten Sie das Stadium der Demenz: Wie weit ist die Demenz fortgeschritten? Was kann der Betroffene noch, was schon nicht mehr?
- ▶ Berücksichtigen Sie persönliche Vorlieben und Abneigungen, denn die Beschäftigung sollte Spass machen. Nicht jeder Mensch bastelt gern und nicht jede ältere Frau möchte sich noch mit Hausarbeit beschäftigen.
- ▶ Respektieren Sie die Entscheidung des Demenzkranken. Lassen Sie es zu, wenn der Erkrankte gar nicht beschäftigt werden möchte, sondern Ihnen vielleicht einfach nur zuschaut, wenn Sie etwas erledigen oder ihm etwas vorlesen.
- ▶ Akzeptieren Sie es, wenn der Erkrankte eine Beschäftigung ablehnt, die er sonst immer gern gemacht hat. Vielleicht ist es Zeit für etwas Neues.
- ▶ Tolerieren Sie „Fehler“. Schimpfen Sie nicht, wenn etwas nicht klappt und drängen Sie auch nicht auf eine Wiederholung oder das Erreichen von Zielen.
- ▶ Das Spiel soll nicht zu Leistungsdruck führen. Lieber die Spielregeln variieren, als zu konsequent auf deren Einhaltung zu achten und den demenzkranken Spielpartner damit zu verunsichern.
- ▶ Genügend Zeit für das Spiel einplanen und nicht mit Lob und Anerkennung sparen.

### Vorsicht vor Überforderung

Wer sich als pflegender Angehöriger fragt, wie man demenziell erkrankte Angehörige gezielt beschäftigen bzw. mit ihnen spielen kann, muss behutsam und individuell vorgehen. Nicht alle Beschäftigungen eignen sich für jeden Betroffenen und jedes Stadium der Demenz gleich gut. Je fortgeschrittener die Demenz ist, desto sensibler muss man auf die Einschränkungen eingehen. Während bei einer leichten Demenz Gedächtnisspiele durchaus sinnvoll sind und noch Spass machen, können sie bei einer mittelschweren Demenz zu erheblicher Verunsicherung führen. Da



werden dann einfachste Sprichworte nicht mehr erinnert, das Versagen führt beim Erkrankten zu grosser Enttäuschung, oft auch zu Scham und zum Rückzug. Genau das gilt es zu vermeiden.

## Können Videospiele Demenz vorbeugen?

Bei Videospiele sind mitunter ebenfalls das Gedächtnis, schnelle Reaktionen, Kreativität oder Orientierungsfähigkeiten gefragt – lässt sich damit das Gehirn gezielt trainieren, um Demenz vorzubeugen? Kanadische Forscher an der Universität von Montréal haben in aktuellen Studien die Effekte von Video-Spielen auf das Gehirn untersucht. Sie stellten dabei fest, dass der Hippocampus – der Teil des Gehirns, der für die Orientierung und das Überführen von Erinnerungen vom Kurzzeit ins Langzeitgedächtnis zuständig ist – stimuliert wird, wenn Spieler sich innerhalb des Spiels an Landmarken oder ähnlichem orientieren. Dies geht besonders gut bei 3D-Spielen, wo Spieler sich durch räumliche Landschaften bewegen – wie etwa bei Super Mario 64, das für eine solche Studie genutzt wurde. Doch hängt es auch davon ab, wie man spielt: Spieler, die Spielzüge und Wege dagegen nur auswendig lernten, schwächten dabei ihren Hippocampus und verlierten graue Zellen.

## Orientierungssinn gezielt trainieren

Ein Spiel, das den Orientierungssinn gezielt testet und trainiert, ist das Spiel «Sea Quest Hero». Es wurde entwickelt, um Daten für die Demenzforschung zu generieren (bisher knapp 3 Millionen Nutzer). So kam eine grosse Datenmenge zur räumlichen Orientierung in verschiedenen Altersklassen zusammen, wie sie bei Forschungsprojekten nur selten gesammelt werden kann. Nach ersten Erkenntnissen aus diesem Forschungsprojekt fängt die Orientierungsfähigkeit – anders als zunächst vermutet – schon ab dem frühen Erwachsenenalter an, stetig abzunehmen. Um mehr Erkenntnisse zu gewinnen, wird Sea Quest Hero inzwischen auch in einer Virtual Reality-Spielversion für die Forschungszwecke angewandt.

## Online-Portale für Gehirntraining

Eins von mehreren Online-Portalen, die gezieltes Gehirntraining nach neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen anbieten, ist zum Beispiel die

Website [www.neuronation.com](http://www.neuronation.com). Hier lassen sich Merkfähigkeit, mentale Flexibilität, Sprachgeschick und vieles mehr trainieren. Dass dies mindestens einen kurzfristigen, gezielten Lerneffekt bewirkt, ist bereits wissenschaftlich belegt. Doch ob sich dieser Effekt auch auf Merkfähigkeit, Flexibilität und Co. im Alltag übertragen lässt oder sich durch das Gehirntraining womöglich Demenz herauszögern lässt, ist unter Wissenschaftlern höchst umstritten. Was sich jedoch in jedem Fall positiv auswirkt, ist das Spielen in Gesellschaft und das Ausprobieren neuer Strategien und Wege – ob bei digitalen Spielen oder bei Karten- und Brettspielen.

## Analoge Spiele

Verschiedene Spielverlage bieten eine Vielzahl an analogen Spielen an, die sich für an Demenz erkrankten Menschen sehr gut eignen. Viele dieser Spiele wurden gezielt für an Demenz erkrankte Menschen entwickelt, eignen sich aber auch ohne Erkrankung zum Spiel für Alt und Jung. ● (lb)

- 📄 [Link zum Demenz-Portal: http://www.demenz-portal.at](http://www.demenz-portal.at)
- 📄 [Online-Portal Gehirntraining: www.neuronation.com](http://www.neuronation.com)
- 📄 [Plattform mit analogen Spielen für Demenzpatienten](#)

## Buchtipps

### «Das große Spiele-Buch für Menschen mit Demenz»

**Autorin: Annika Schneider**  
**Singliesel Verlag 2017, 298 S.**  
**ISBN 978-3-944360-92-8)**



Dieses Spielebuch ist eine wahre Fundgrube zur Aktivierung und Beschäftigung. Vorgestellt werden in der Praxis erprobte Zuordnungs-, Bewegungs- und Kennenlern-Spiele und vieles mehr. Alle Spiele können von Betreuungs- und Pflegekräften sowie von Angehörigen individuell gestaltet/adaptiert werden. Die Autorin Annika Schneider ausgebildete Ergotherapeutin ist heute als Kursleiterin und Dozentin im Bereich der Weiterbildung tätig. Seit 2014 ist sie Autorin und Redakteurin der Internetseite [mal-alt-werden.de](http://mal-alt-werden.de), wo viele Informationen und Hilfsmittel zum Thema zu finden sind.

📄 [Link zur Internetseite www.mal-alt-werden.de](http://www.mal-alt-werden.de)



## Myosotis: Gamen mit betagten Menschen

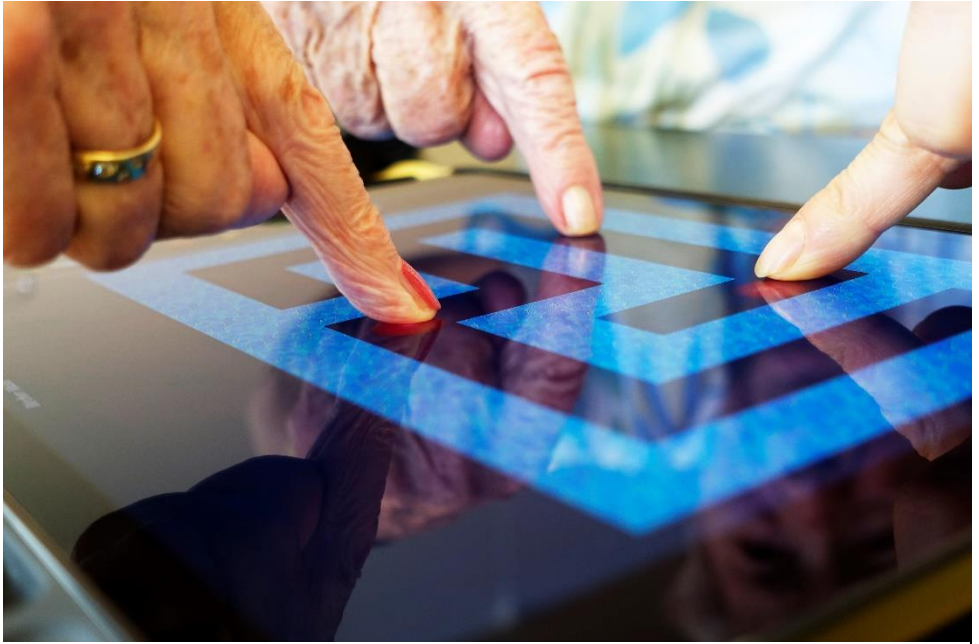


Foto: Thierry Corbat

Text: BETTINA WEGENAST

«**M**ynosotis» (botanisch für Vergissmeinnicht) ist ein innovatives, digitales Unterhaltungssystem, um die Kommunikation zwischen Betagten und ihren Angehörigen zu fördern. Die Idee ist hier, persönliche Materialien wie Fotos, Filme oder Musik, die im Leben der betagten Menschen und ihrer Familien eine Bedeutung haben, in einfache, aber attraktive digitale Spiele zu integrieren. Die Spiele werden in enger Zusammenarbeit mit den Zielgruppen entwickelt und sollen später für eine breite Öffentlichkeit verfügbar gemacht werden. Ziel ist es, in Heimen Angebote für Angehörige und insbesondere auch für Kinder zu schaffen. Sie sollen motiviert werden, ihre betagten Mitmenschen öfter zu besuchen und mit ihnen eine möglichst unbeschwerte Zeit zu verbringen.

### Hemmschwellen abbauen

Beim Besuch in einer Seniorenwohnung oder einem Altersheim ist es oft nicht einfach Zugang zu den hier lebenden Angehörigen zu finden. Man weiss nicht, wie man mit der ungewohnten Situation umgehen soll, ohne etwas falsch zu machen. Ausserdem gibt es in Heimen nur wenig Begegnungsmöglichkeiten für BewohnerInnen und für Angehörige. Die Zimmer sind nicht für Besuche eingerichtet, auf Kaffee und Kuchen hat man (wenn vorhanden) nicht immer Lust und einen Garten hat auch nicht jedes Heim. Kurz: Altersheimbesuche können ganz schön langweilig sein. Vor allem auch für Kinder.

So bleibt man dann, auch aus Hilflosigkeit, lieber gleich zuhause und die betagten Familienmitglieder bleiben allein.

Myosotis will hier spielerisch Abhilfe schaffen: in kleine, einfache Computerspiele sollen familieneigene Materialien wie Fotos, Musik oder



Filmschnipsel integriert werden. So freut man sich beim gemeinsamen Spiel über plötzlich auftauchende Erinnerungen oder erfährt bisher Unbekanntes aus der Familiengeschichte. Erste Prototypen sind vielversprechend.

## Zusammenarbeit mit der Fachhochschule Nordwestschweiz (FHNW)

Die Idee für diese Spielanlage ist Bettina Wegenast aufgrund eigener Erfahrungen gekommen: Mutter und Schwiegermutter waren in jeweils unterschiedlichen Heimen untergebracht und Wegenast verbrachte viel Zeit in Institutionen. Mit Schwiegermutter Dorle versuchte sie, altbekannte Spiele zu spielen. Dies erwies sich aber schwierig: das Material war zu kleinteilig, die Regeln zu kompliziert und die Spielrunden dauerten zu lang. So begann Bettina Wegenast ihr Tablet ins Heim mitzunehmen und zusammen mit ihrer Schwiegermutter einfache Games zu spielen. Dies funktionierte bestens und machte beiden viel Spass. Davon und dass es noch mehr Spass machen würde, wenn sich Games jeweils persönlich anpassen liessen, erzählte Bettina Wegenast Marco Soldati, seines Zeichens Informatiker an der Fachhochschule FHNW in Brugg.

Gemeinsam beschlossen sie die Idee an der FHNW als Bachelor Projekt auszuschreiben. Auf die Ausschreibung meldeten sich gleich zwei Teams: Viviane Bendus und Souzan Alhenawi entwickelten ein Labyrinth, in dem Esswaren eingesammelt werden müssen («Was git's z'Ässe») und Anila Bircher und Markus Recher bauten persönliche Fotos in ein virtuelles «Eile mit Weile»-Spiel ein. Weitere Ausschreibungen folgten. Wie schon im vorhergehenden Artikel erwähnt, haben inzwischen Studierende der FHNW zwischen 2015 und 2018 rund 15 verschiedene Spielprototypen für und gemeinsam mit betagten Menschen entwickelt und dabei deren Bedürfnisse und Wünsche kennen gelernt.

## Spiel als Kommunikationsmittel

In diesem Rahmen sollen Multiplayer-Spiele entwickelt werden, die von bis zu vier Personen gemeinsam gespielt werden können. Das Gewinn-

nen soll dabei nicht im Zentrum stehen; das gemeinsame Spielen soll Spass machen und die Kommunikation zwischen den Spielenden fördern. Allerdings gehört «Gewinnen» für viele MitspielerInnen noch immer zum Spielen: besondere Spielvarianten sollen auch diesem Bedürfnis Rechnung tragen.

## Bedienerfreundliche Hardware

Die Spiele laufen auf herkömmlichen iPads (10,5 oder 12,9 Zoll). Hier können die grafischen Elemente so dargestellt werden, dass sie auch für ältere Personen gut sichtbar sind. Die berührungssensitive Oberfläche erlaubt es, intuitiv mit dem Programm zu interagieren. Als gut geeignet haben sich auch sehr grosse Tablets (21-27 Zoll) erwiesen. Aber leider ist diese Hardware schwer und sehr störungsanfällig. Man hofft auf weitere Entwicklungen auf diesem Gebiet (z.B. Tischbeamer mit integrierter Kamera)

## Testphase mit erfreulichem Echo

Die Spiele wurden ab Herbst 2015 mit Bewohnerinnen und Bewohnern von verschiedenen Institutionen getestet. Dabei zeigte sich, dass kaum jemand Berührungssängste mit der Technologie hatte. Tablets werden nicht als «Computer» wahrgenommen. Viele Testpersonen spielten konzentriert über längere Zeit und erzählten auch später noch von den Spielen.



Foto: Bettina Wegenast

Grosse Tablets sind zwar gut geeignet, jedoch störungsanfällig und teuer.



Bettina Wegenast – Initiatorin Myosotis Projekt und CEO der FABELFABRIK – spielt mit ihrer Schwiegermutter Dorothea Wegenast  
Foto: Yves Maurer

Bei den Tests wurden die Entwicklerinnen und Entwickler von erfahrenen Aktivierungstherapeutinnen begleitet. Auch diese zeigten sich überrascht, wie gut die neue Technologie aufgenommen wurde und wie positiv die Patientinnen und Patienten auf die Spiele reagierten.

### Verbessern und Weiterentwickeln

Das grosse Interesse an Myosotis und die positiven Erfahrungen und Ergebnisse aus der ersten

Phase ermutigen die beiden Projektverantwortlichen Bettina Wegenast und Marco Soldati «Myosotis» weiter zu erweitern und zu professionalisieren. Zusammen mit Betroffenen und Fachleuten verschiedener Richtungen, wie Psychologie, Gesundheit, Kunst & Gestaltung aber auch Musik werden die Ideen weiterentwickelt und verfeinert. Ziel ist es, ein Studio zu gründen um in absehbarer Zeit kommerzielle, für die breite Öffentlichkeit verfügbare Produkte zu entwickeln und zu vermarkten.

### Spiele in Alters- und Pflegeheimen

Um diese und andere geeignete Spiele und vor allem auch um das Spielprinzip bekannt zu machen, bietet die Fabelfabrik GmbH aus Bern professionell geleitete Spielnachmittage in Alters- und Pflegeheimen an. Diese sind als Aktivierung der Bewohnenden und gleichzeitig als Weiterbildung für die Pflegenden angelegt. ●

- ☞ Kontakt Bettina Wegenast: [wegenast@fabelfabrik.ch](mailto:wegenast@fabelfabrik.ch)
- ☞ Website Fabelfabrik GmbH: [www.fabelfabrik.ch](http://www.fabelfabrik.ch)
- ☞ Mehr Details über das Myosotis Konzept

## Spielen Sie mit uns!

### Computerspiel-Nachmittage in Institutionen und im privaten Rahmen.



**FABELFABRIK BRINGT ALLES MIT:** komplettes Spielmaterial, die Freude am Spielen, sorgfältig ausgewählte Spiele, mehrjährige Mitspiel-Erfahrung, vor allem im Altersbereich, und ein umfangreiches Wissen zu Thema «Computerspiele».

Diese Nachmittage dienen der Unterhaltung und dem gemeinsamen Spielspass. Vorwissen oder besondere Fähigkeiten braucht es dazu keine. Gern leiten wir auch Betreuungspersonen im Gebrauch von Tablets an.

Dauer: ca. 2 Stunden, gemäss Abmachung und nach Lust und Laune der MitspielerInnen. Den Rahmen bestimmen Sie.

Mehr Informationen: [www.fabelfabrik.ch/start/spielnachmittage/](http://www.fabelfabrik.ch/start/spielnachmittage/)

Kursleiterin: Bettina Wegenast  
 Kontakt: [wegenast@fabelfabrik.ch](mailto:wegenast@fabelfabrik.ch) • Telefon: +41 31 352 45 62  
 Fabelfabrik GmbH • Buristrasse 53 • 3006 Bern

INSERAT





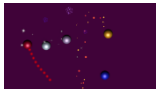
## Kurzvorstellung einiger Spiele, die von Myosotis entwickelt werden

### ■ Was gits z'Ässe?



«Was gits z'Ässe?» ist eines der ersten Myosotis-Spiele und wurde von der Walder Stiftung mit einem Innovationspreis ausgezeichnet. Gemeinsam sammelt man die Zutaten für ein Schweizer Gericht ein. Das Thema «Essen» spricht alle an und dient uns oft als Einstieg ins spannende Gespräch.

### ■ TonSpur (in Entwicklung)



TonSpur ist speziell für Menschen mit fortgeschrittener Demenz gedacht. Durch Ziehen von einfachen Gegenständen auf dem Bildschirm können langsam verblassende, animierte Muster gezeichnet werden. Zudem wird ein passendes Geräusch abgespielt. Das Spiel soll verschiedene Sinne ansprechen und zum gemeinsamen Zeichnen anregen.

### ■ Food Planet



In Myosotis «FoodPlanet» stellt man gemeinsam ein Fondue oder einen Hamburger zusammen. Mit dem Spiel erforschen wir systematisch, bei welchem Spielprinzip die Kommunikation am meisten gefördert wird: miteinander, gegeneinander oder zusammen gegen den Computer.

### ■ Mystix



«Mystix» wurde von einem Berufslernenden der FHNW entwickelt. Bis zu vier Personen versuchen möglichst viel Terrain zu erobern. Als Belohnung wird für alle eine Collage mit persönlichen Bildern angezeigt. Mit Mystix untersuchen wir die Kommunikation in Gruppen.

### ■ Eile mit Weile (in Entwicklung)



«Eile mit Weile» ergänzt das bekannte Brettspiel mit Musik, Bildern und Texten aus dem Leben der Spielenden. Kommt eine Spielfigur auf ein gekennzeichnetes Feld, ändern sich die am Spielfeldrand eingebundenen Fotos. Ziel des Spiels ist also nicht mehr das Gewinnen, sondern möglichst ein solches Feld zu erreichen.

### ■ Tischlein deck dich! (in Entwicklung)



Hier muss ein Tisch gedeckt werden. Teller, Besteck, Gläser und weitere Utensilien können auf einem Tisch beliebig angeordnet werden. Dies können mehrere Personen gleichzeitig machen. Weitere Szenarien sollen dazukommen. ●

🔗 Website Myosotis: <https://myosotis.i4ds.net/>

## Myosotis gewinnt Preis am Serious Games Symposium 2018 in der Kategorie «Best Original Idea»

Beim Serious Games Symposium 2018 in Neuenburg hat Myosotis den Preis in der Kategorie «Best Original Idea» gewonnen. Das Symposium bildet eine Schnittstelle zwischen der Industrie und den erfinderischen Ansätzen der Entwicklungsgemeinschaft, indem es eine spielerische Perspektive für die Bewältigung kommunikativer Herausforderungen in technischen und ökologischen Bereichen sowie in Management und Kommunikation vertritt. Diese Veranstaltung, die die Stärken der ganzen Schweiz zusammenbringt, bietet eine so-

lide Brücke zwischen Wissenschaft und Industrie. Über 70 nationale und internationale Akteure gestalten diesen Prozess mit. Parallel zu den 40 Vorträgen und Demos wird das Publikum eingeladen, sich aktiv an den Gesprächen zu beteiligen. ●

🔗 Link zu Website Serious Games Symposium: <https://sgsg.ch/>



Bettina Wegenast bei der Preisverleihung.  
Foto: sgsg.ch



## Studie: Spielen gegen Vereinsamung

**G**esellschaftsspiele bringen Jung und Alt zusammen und fördern das gegenseitige Verständnis zwischen den Generationen. Eine aktuelle Studie zeigt, dass das Gesellschaftsspiel das ideale Medium ist, damit sich Jung und Alt begegnen können.

Petra Fuchs hat im Herbst 2018 im Rahmen ihrer Bachelorarbeit «Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit – wie Spielen verbindet» eine Online-Umfrage durchgeführt und 1433 gesellschaftsspielende Personen zwischen 16 und 85 Jahren zu ihren Erfahrungen im Spiel befragt.

Untersucht wurde unter anderem, wie häufig die Befragten mit anderen Generationen spielen und wie gerne. Während 60% angaben, oft bis sehr oft mit anderen Altersgruppen zu spielen gab es nur bei 13% der Befragten keine Berührungspunkte. Das Spiel mit anderen Generationen wurde von 70% der befragten Teilnehmer als vorteilhaft bewertet. Als Vorteile wurden unter anderem genannt, dass das gemeinsame Spiel zwischen Menschen verschiedenen Alters die Kommunikation und das Erleben gemeinsamer Zeit fördert und Spass macht. Gesellschaftsspiele können daher deutlich dazu beitragen, der Vereinsamung entgegenzuwirken.

Aber auch der Erfahrungs- und Wissensaustausch sowie die Förderung verschiedenster sozialer und kommunikativer Kompetenzen wurden benannt. Nur 1% der Befragten gaben an, mehr Nachteile als Vorteile beim Spielen mit anderen Generationen zu sehen. Als schwierig wurden vor allem unterschiedliche Interessen und Fähigkeiten in altersgemischten Spielgruppen empfunden.

Bei diesen Ergebnissen verwundert es daher nicht, dass 85% der Befragten sicher sind, dass das Spielen von Gesellschaftsspielen zum Verständnis zwischen den Generationen beiträgt. Betrachtet man dies im Zuge des Generationenwandels, kann behauptet werden, dass das Gesellschaftsspiel einen bedeutenden, wenn nicht gar unterschätzten, Platz in unserer Gesellschaft einnimmt. Menschen von Jung bis Alt können durch das gemeinsame Spielen zueinander finden und sich austauschen.


Die Studie liefert zudem interessante Ergebnisse für die Soziale Arbeit: Es wurden Personen befragt, die beruflich oder ehrenamtlich im sozialen Bereich tätig sind. Ziel war es, zu betrachten, inwiefern Gesellschaftsspiele innerhalb der Sozialen Arbeit als Medium ihren Platz finden können. Die Antwort der Befragten war eindeutig: 88% der Sozialtätigen gaben an, dass das Gesellschaftsspiel ein geeignetes, wenn nicht gar ideales Medium ist, um den Kontakt zwischen Generationen zu fördern. Soziale Arbeit kann somit durch den Einsatz von Gesellschaftsspielen dem Generationenwandel gerecht werden und Generationenbeziehungen fördern. Ergebnisse, die nicht nur die Studie zeigt, sondern auch im theoretischen Teil der Bachelorarbeit von Fuchs belegt werden konnten.


Doch welche Spiele sind geeignet, um verschiedene Generationen an einen Spieletisch zu bringen? Über 700 Spiele wurden in der Umfrage von den Befragten genannt. Altbekannte Spiele wie Mensch ärgere Dich nicht, Uno, Monopoly und Siedler standen hoch im Kurs. Doch auch moderne Spiele wurden nicht selten gelistet. Azul, Quixx, Dixit, Dog und Codenames landeten dabei auf den ersten Plätzen unter den Spielen, die nicht älter als 10 Jahre sind.

***Der Austausch von Spielkultur ist bei den Spielerinnen und Spielern ein grosses Anliegen.***

Das überraschendste Ergebnis bei der Auswertung ist übrigens, dass den Spielerinnen und Spielern der Austausch von Spielkultur ein grosses Anliegen ist. Gemeint ist damit, dass jüngere SpielerInnen von den älteren Generationen alte und klassische Spiele gezeigt bekommen, aber auch dass die jüngere Generation den älteren Spielerinnen und Spielern zeigt, dass jedes Jahr tolle neue Spielkonzepte herauskommen. ●

Textquelle: [www.jungundaltspielt.de](http://www.jungundaltspielt.de)

 [Link zu Textquelle www.jungundaltspielt.de](http://www.jungundaltspielt.de)

 [Link zur Studienarbeit von Petra Fuchs](#)



## «Pixadoo und Frechmax»: Spiele die Generationen verbinden

**P**ixadoo Spiele verbinden Generationen in der digitalen und analogen Welt. Sie richten sich bewusst und gezielt nicht nur an Kinder, sondern wollen vor allem auch Grosseltern und Eltern aktiv ins Spiel miteinbeziehen. Kinder sollen etwas lernen und den Grosseltern wollen wir etwas Gutes tun, indem wir sie spielerisch zusammen mit den Enkeln geistig und körperlich fit halten.



Das Spezielle der Pixadoo Spiele ist, dass Erwachsene aktiv involviert und auch gefordert werden. Der Inter-Generationenaustausch ist zentral, die Spielprinzipien wissenschaftlich fundiert. Die Spiele kombinieren digitale und analoge Technologien.

### Wieso Spiele für Grosseltern und Enkelkinder?

Was hat Oma oder Opa als Kind unternommen, wenn es mal draussen geregnet hat? Je weiter die Generationen auseinander sind, desto spannender sind die Unterschiede. Die furchtlose Art und Begeisterungsfähigkeit der Kinder wirkt ermutigend auf Grosseltern. Spielen mit Kindern steigert die Kreativität, schützt vor Depressionen und beugt Demenz vor. Das generationsübergreifende Spiel soll die «alten Gehirnzellen» fit halten und man fühlt sich geistig jung.

### Beispiel Frechmax – das real-digitale Spiel

Frechmax besteht aus zwei Teilen, die aber auch einzeln gespielt werden können. Einerseits handelt es sich um eine App, die ein Enkelkind zusammen mit einem Grosseltern teil spielt, wobei die Erwachsene Person eine Rolle einnimmt und das Kind eine andere Rolle innehat. Andererseits

handelt es sich um ein nicht digitales Spiel, «Fang den Frechmax», eine Art Fangspiel, das mit denselben Charakteren im Freien oder im Wohnzimmer gespielt wird.

### Frechmax Spiele fordern auch die Grosseltern nicht nur die Kinder

Bei den meisten Spielen, die Grosseltern mit ihren Enkeln spielen, liegt der Fokus auf den Kindern. Die Erwachsenen sind weniger gefordert. Bei den Frechmax Spielen ist das nicht so, weil die Aufgaben den Enkelkindern oder den Grosseltern angepasst sind. Zugleich lernt man den Spielpartner und so auch die andere Generation besser kennen: dies durch Fragen, die kein Richtig oder Falsch zulassen. Zum Beispiel «Was gab es damals in deiner Kindheit noch nicht zu essen?». Beim «analogen» Fangspiel sollen auch ältere Menschen noch eine Chance haben – es ist mentales und zugleich auch körperliches Training – der Mutter der Erfinderin (Dr. Franziska Spring) hat's auf jeden Fall sehr gefallen... Zusammengefasst:

- ▶ Fokus auf die «Generationen-Beziehung
- ▶ Aktives Involvieren der Grosseltern
- ▶ Mix von analogen und digitalen Medien
- ▶ Kombination von Bewegung mit Denkaufgaben
- ▶ Spiel- und Lernprinzipien sind wissenschaftlich fundiert

Frechmax gibt's zur Zeit in zwei Varianten, nämlich «Frechmax – Fotojagd» und «Frechmax – Abenteuer tasche». ●

Textquelle: [www.pixadoo.com](http://www.pixadoo.com)

 [Link zu Pixadoo und Frechmax](http://www.pixadoo.com)

