



Annika Schneider

Die besten Seniorenspiele für alle Sinne

30 Gute-Laune-Ideen zum Sehen,
Hören, Riechen, Schmecken
und Tasten

Inhalt

Einführung	7
Unsere Wahrnehmung im Alter	8
Beschäftigungsstunden gestalten	10

Sehen

Edelsteine	16
Was gehört dazu?	18
Schillernde Farbkugeln	20
Wasserperlenzauber	23
Kunterbunte Überraschung	26
Steh auf, Ballon!	28
Natur-Bingo	31

Hören

Bei dir klingelt es wohl!	36
Wer hüpf't denn hier?	38
Der große Trommelwirbel	40
Tanzen im Regen	42
Rassel-Rollen	45
Das große Klappern	49

Fühlen

Was gehört wohin?	56
Murmeln-Lenken	58
Auf welches Glas passt dieser Deckel?	60
Kugelrund getroffen!	62
Perlen-Ballons	64
Sandmalerei	67
Murmeln, ihr dürft wandern!	76

Riechen

Legespiel mit Kaffeebohnen	80
Blumige Rosenseife	84
Duftende Lavendelknete	87
Duftgläser	90

Schmecken

Butter geschüttelt, nicht gerührt	100
Köstlich-kunterbunte Farbkleckse	103
Schmackhafter Eis-Zauber	106
Obst-Allerlei	108
Brotzeit!	111
Bunte Gemüsespieße	116
Über die Autorin	119

Beschäftigungsstunden gestalten

Alle Sinnesangebote in diesem Buch sind folgendermaßen aufgebaut:

Material: Eine Übersicht über die Materialien und evtl. Flüssigkeiten und Nahrungsmittel, die Sie für das jeweilige Spiel benötigen. Der Umfang kann von Ihnen gut und flexibel an die Zahl der Teilnehmenden angepasst werden.

Vorbereitung: Hier finden Sie alles, was vor dem Spielen erledigt und vorbereitet werden muss, sodass Sie zu Beginn des Angebots alles bei sich haben, was Sie benötigen.

Aktion: Wie beginnen Sie das Angebot? Was ist ein guter Einstieg? Wie sind die Spiele und Wahrnehmungsangebote aufgebaut? Was können Sie den Teilnehmenden anbieten? Wie bringen Sie ihnen die Sinnesanregungen nahe? Die Antworten gibt es hier.

Varianten: Alle Spiele und Ideen können auf verschiedene Arten umgesetzt und an individuelle Bedürfnisse angepasst werden. Lesen Sie hier, wie Sie ähnliche Angebote gestalten können, die zwar etwas abgewandelt, dadurch aber vielleicht besser umzusetzen sind oder für den Einzelnen erlebbarer werden.

Ein sinnliches Zusammenspiel

Bei allen Übungen und Spielen werden fast alle unsere Sinne angesprochen – nur jeweils mit unterschiedlichen Schwerpunkten. Wir haben die Kapitel so eingeteilt, dass einer der Sinne jeweils im Vordergrund steht. Aktiviert werden aber immer mehrere Sinne.

So haben Sie beispielsweise auch die Möglichkeit, nur den Schwerpunkt eines Spiels zu verschieben und dadurch ein fast vollkommen neues Angebot zu gestalten.

Geräusche, Dinge, die auf dem Tisch liegen – aber nicht zum Spiel gehören –, Menschen, die umherlaufen, intensive Gerüche oder ähnliche zusätzliche Sinneseindrücke – all das lenkt die Mitmachenden ab und erschwert ihre Aufmerksamkeit und Konzentration. Wählen Sie, sofern möglich, für diese Angebote einen ruhigen Raum, in dem die Sinneserfahrungen so bewusst wie möglich wahrgenommen werden können.

Schillernde Farbkugeln

Material

- leere Marmeladengläser mit Schraubverschluss
- destilliertes Wasser
- Kanne oder Krug
- wasserfeste Perlen, Pailletten, Glitzer ...
- kleine Schalen
- Teelöffel
- Lebensmittelfarbe in Pulverform
- kleine, durchsichtige Dosen mit Deckel
- Heißklebepistole
- 1 fertige Farbkugel



Bitte verwenden nur
Sie die Heißklebepistole
und geben Sie sie nicht
den Teilnehmenden.
Verbrennungsgefahr!

Vorbereitung

Gestalten Sie vorab eine Farbkugel zum Anschauen. Die Anleitung dazu finden Sie unter „Aktion“.

Sammeln Sie leere Marmeladengläser mit Schraubverschluss. Geben Sie destilliertes Wasser in eine Kanne oder einen Krug und die Dekorationselemente (Glitzer, Perlen, Pailletten ...) in die kleinen Schalen. Legen Sie Teelöffel dazu.

Geben Sie die Lebensmittelfarbe am besten in die kleinen, durchsichtigen Dosen, die man mit einem Deckel verschließen kann. So kann das Pulver angesehen, aber nicht ungewollt verteilt werden.

Erhitzen Sie die Heißklebepistole. Stellen Sie sie an einen Ort, an dem sichergestellt ist, dass sich niemand verbrennt.

Bereiten Sie einen Tisch vor und legen Sie die Materialien und die fertige Farbkugel in die Mitte.

Aktion

Schauen Sie sich die Materialien mit den Teilnehmenden gemeinsam an und benennen Sie die einzelnen Gegenstände.

Laden Sie die Mitmachenden ein, gemeinsam mit Ihnen weitere Farbkugeln zu gestalten. Ob jeder eine eigene Farbkugel macht oder Sie gemeinsam als Gruppe verschiedene Farbkugeln zusammen gestalten, machen Sie von den Fähigkeiten der Teilnehmenden abhängig.

Zunächst wird jedes Marmeladenglas aufgeschraubt und etwa zu drei Vierteln mit Wasser gefüllt. Nun darf mit den Farben experimentiert werden. Das Wasser wird mit dem Lebensmittelfarbpulver gefärbt. Laden Sie die Seniorinnen und Senioren ein, etwas Pulver in das Wasser zu geben und einzurühren. Soll die Farbe kräftiger werden, wird noch mehr Pulver dazugegeben. Mischen Sie zunächst die Grundfarben an.

Wenn die Gruppe mit den Farben einverstanden ist, können Glitzer, Pailletten, Perlen oder andere kleine Dekorationselemente, die nicht im Wasser aufweichen, in die Gläser gegeben werden. Besonders schön ist es, unterschiedliche Gläser zu gestalten – also ein Glas mit Glitzer, ein anderes mit Pailletten usw.



Sehen

Füllen Sie die Gläser am Ende bis zum Rand mit Wasser auf. Der Deckel wird mit Hilfe der Heißklebepistole festgeklebt. Die Arbeit mit der Heißklebepistole übernehmen Sie als Gruppenleitung.

Werden die Gläser geschüttelt oder umgedreht, entstehen durch die Spiegelungen, den Glitzer und die Luftblasen im bunten Wasser wunderschöne Farbenspiele.

Varianten

Wenn möglich, können auch mehr Farbtöne als die Grundtöne durch die Zugabe einer weiteren Farbe hergestellt werden. Mischen Sie dafür mit den Teilnehmenden gemeinsam das farbige Wasser miteinander und erstellen Sie neue Farben. Alternativ kann das Pulver verschiedener Farben in einem Glas vermischt werden. Je nach Ressourcen der Mitmachenden experimentieren Sie entweder und schauen gemeinsam, welche Farben beim Zusammenmischen entstehen, oder Sie überlegen gemeinsam, welche Farbe hergestellt werden soll und welche Farben man dafür mischen muss.

Das große Klappern

Material

- feste Pappe
- 1 Schere pro Person
- Geschenkpapier
- 2 Kronkorken pro Person
- Klebestifte
- Heißklebepistole
- **für die Spielvariante:** evtl. Muscheln oder Walnusssschalen



Bitte verwenden nur Sie die Heißklebepistole und geben Sie sie nicht den Teilnehmenden. Verbrennungsgefahr!

Vorbereitung

Zeichnen Sie Rechtecke von 5 x 15 cm auf der Pappe vor. Schneiden Sie die Rechtecke auseinander – lassen Sie aber einen Rand, damit die Seniorinnen und Senioren das exakte Ausschneiden auf der Linie selbst machen können. Schneiden Sie Geschenkpapier zu, etwas größer als die Pappe. Dieses kann einheitlich bedruckt sein oder unterschiedliche Muster haben. Die Teilnehmenden können sich ausuchen, was ihnen am besten gefällt.

Bereiten Sie einen Tisch vor, an dem jeder der Mitmachenden einen Sitzplatz hat. Legen Sie alle Materialien in die Tischmitte.

Basteln Sie eine Kastagnette vorab, um sie den Seniorinnen und Senioren zeigen zu können. Legen Sie diese aber erst einmal nicht in die Tischmitte.

Heizen Sie die Heißklebepistole an einem Ort vor, an dem keine Gefahr besteht, dass sich jemand verbrennt bzw. verletzt.

Aktion

Geben Sie den Seniorinnen und Senioren zu Beginn ein wenig Zeit, sich die mitgebrachten Materialien anzusehen. Erklären Sie, dass Sie vorhaben, Instrumente mit allen gemeinsam zu bauen. Überlegen Sie gemeinsam, welche Art Instrument man mit den Materialien herstellen kann.

Hören



Tauschen Sie sich in dem Zusammenhang mit den Teilnehmenden über Instrumente und das Musizieren aus. Wer hat ein Instrument gespielt bzw. spielt ein Instrument? Welche Instrumente hören die Seniorinnen und Senioren gerne? Wer hätte gerne ein bestimmtes Instrument gespielt, hatte aber nicht die Möglichkeit dazu?

Geben Sie den Mitmachenden anschließend einen kurzen Überblick darüber, was sie mit ihnen gemeinsam herstellen möchten, und zeigen Sie ihnen die vorbereitete Kastagnette.

Verteilen Sie an jeden Mitmachenden ein Papp-Rechteck und eine Schere. Die Rechtecke dürfen ausgeschnitten und in der Mitte geknickt werden. Nun sucht sich jeder ein Stück Geschenkpapier aus und klebt die Pappe auf die unbedruckte Seite. Abstehende Ränder können mit der Schere abgeschnitten werden.

Zum Schluss sucht sich jeder zwei Kronkorken aus, die Sie als Gruppenleitung mit Hilfe der Heißklebepistole an den beiden Enden der Pappe befestigen, sodass sie sich genau gegenüberliegen. Fertig sind die Kastagnetten! Geben Sie den Teilnehmenden ein paar Minuten, die selbst gebauten Instrumente auszuprobieren.

Klangdialog: Sie denken sich eine Abfolge von einem bis fünf „Kastagnetten-Schlägen“ aus und machen diese vor. Die Gruppe macht die Folge nach. Dann ist die nächste Person mit einer neuen Abfolge an der Reihe. Auch diese Abfolge wird von der Gruppe wiederholt. Es geht reihum. Wenn den Teilnehmenden keine Klangfolge einfällt, unterstützen Sie sie als Gruppenleitung und machen eine vor.

Klangkette: Der erste Mitspielende beginnt und gibt eine Abfolge von einem bis drei „Kastagnetten-Schlägen“ vor. Die Gruppe wiederholt den Rhythmus. Weiter geht es im Uhrzeigersinn. Der Nächste denkt sich eine eigene Folge an Schlägen aus und macht sie vor. Die Gruppe macht die Folge des Ersten nach, integriert einen Schlag Pause und hängt die Schläge des Zweiten an. Das ist in etwa der Ablauf wie bei dem bekannten Spiel „Ich packe meinen Koffer“, nur mit „klackenden“ Kastagnetten.

Beispiel:

Spieler 1: x Pause xx

Spieler 2: x Pause xx – xxx Pause x

Spieler 3: x Pause xx – xxx Pause x – xx Pause xx

Wenn jeder seine Idee mit eingebracht hat, wiederholen Sie die gesamte Folge einige Male gemeinsam. Vielen hilft es, wenn Sie als Gruppenleitung laut mitzählen und auch die Pausen jeweils ansagen.

Varianten

Anstelle der Kronkorken können auch Muscheln oder halbe Walnusschalen an der Pappe befestigt werden. Wählen die Teilnehmenden verschiedene Materialien, entstehen im Zusammenspiel ganz besondere und individuelle Klänge.

Wenn Rhythmus und die Folgen zu schwierig für die Umsetzung sind, haben Sie die Möglichkeit, die Kastagnetten in einer Klanggeschichte zum Klingeln zu bringen.

Lesen Sie die Geschichte vor. Immer, wenn das Wort **Kuckuck** vorgelesen wird, imitieren alle den Kuckucksruf mit ihren Kastagnetten.

Die Kuckucks-Uhr

Es war einmal ein kleines Dorf, ganz tief in einem Wald versteckt, in dem ein alter Uhrmacher lebte. Der Uhrmacher hieß Herr Meier und war bekannt für seine wunderschönen **Kuckucksuhren**. Jede einzelne Uhr, die er anfertigte, war ein

kleines Kunstwerk – und ein Einzelstück. Doch die **Kuckuck**suhren waren nicht nur schön anzusehen – sie waren auch dafür bekannt, besonders laut „**Kuckuck**“ zu rufen.

Herr Meier liebte es, den **Kuckuck**sruf seiner Uhren zu hören. Jeden Morgen, wenn er sein Geschäft öffnete, riefen die **Kuckuck**suhren „**Kuckuck, Kuckuck**“, und es klang, als würden die Vögel im Wald rufen. Die Leute aus dem Dorf kamen oft bei ihm vorbei, nur um die **Kuckuck**suhren zu bewundern und den „**Kuckuck**“-Rufen zu lauschen.

Eines Tages, als der Uhrmacher gerade an einer neuen **Kuckuck**suhr arbeitete, klopfte es an seine Tür. Herein trat ein kleines Mädchen namens Emma. Sie sah traurig aus. „Was bedrückt dich, kleine Emma?“, fragte Herr Meier freundlich.

„Ich habe gehört, wie schön die **Kuckuck**suhren hier rufen“, sagte Emma, „und ich wollte eine für meine Oma kaufen. Sie liebt **Kuckuck**suhren. Aber ich habe nicht genug Geld.“

Herr Meier lächelte. „Für deine Oma? Das ist eine wunderbare Idee. Weißt du was? Ich werde dir eine **Kuckuck**suhr schenken.“ Emma strahlte und konnte ihr Glück kaum fassen. Aber dann wurde sie nachdenklich. „Aber warum sind diese **Kuckuck**suhren eigentlich so besonders, Herr Meier?“

Der Uhrmacher stellte sich hin und erzählte ihr die Geschichte des **Kuckucks**. „Vor vielen Jahren“, begann er, „lebte hier ein echter **Kuckuck** im Wald.“ Dieser **Kuckuck** hatte einen wunderschönen Ruf, so laut und klar, dass man ihn im ganzen Dorf hören konnte. Jeden Morgen begrüßte er uns mit seinem „**Kuckuck, Kuckuck**“. Aber eines Tages verschwand der **Kuckuck**, und der Wald wurde ganz still.“

„Oh nein“, sagte Emma. „Was ist mit ihm passiert?“

„Niemand weiß es genau“, antwortete Herr Meier. „Aber um den **Kuckuck** nicht zu vergessen, begann ich, **Kuckuck**suhren zu bauen.“ Jetzt erinnert uns jede Uhr an den schönen **Kuckuck**, der einst in unserem Wald lebte.“

Emma nickte begeistert. „Dann wird meine Oma auch immer an den **Kuckuck** denken, wenn sie die Uhr hört!“

Herr Meier nahm eine besonders hübsche Uhr von der Wand. Sie war kunstvoll verziert mit kleinen Tannenbäumen und einem lustigen **Kuckuck**, der aus einer Holztür schaute. „Diese hier“, sagte er, „wird deiner Oma bestimmt gefallen.“ Er stellte die **Kuckuck**suhr ein und genau in diesem Moment rief sie laut „**Kuckuck, Kuckuck**“.

Emma lachte dankbar. „Das ist die perfekte Uhr! Meine Oma wird sich so freuen!“

Murmeln, ihr dürft wandern!

Material

- Murmeln
- elastischer Schlauchverband

Vorbereitung

Bereiten Sie einen Tisch vor, an dem alle Platz haben. Legen Sie die Bandage und die Murmeln in die Tischmitte.

Aktion

Laden Sie die Seniorinnen und Senioren zu Beginn ein, sich die Materialien anzusehen. Wer möchte, darf die Bandage und die Murmeln gerne in die Hand nehmen.

Geben Sie den Mitmachenden die Möglichkeit, sich auszutauschen. Wer hat früher gerne mit Murmeln gespielt? Was wurde damit gespielt? Welche Farben hatten die Murmeln in der Kindheit der Teilnehmenden? Gab es spezielle Murmeln, die einen ganz besonderen Wert hatten? Wurde das Murmelnspielen an die Kinder und Enkelkinder weitergegeben? An welche Spiele mit wenigen bzw. einfachen Materialien aus der Kindheit erinnern sich die Teilnehmenden noch? Gibt es jemanden, dem eine der Murmeln auf dem Tisch besonders gefällt?

Rollen Sie die Bandage ab. Die Bandage sollte so lang sein, dass alle, die um den Tisch herum sitzen, ein Stück davon festhalten können. Die Bandage sollte locker in den Händen der Mitmachenden liegen. Nun bekommt derjenige, der das eine Ende in der Hand hält, eine Murmel und steckt sie in den Schlauch. Die Murmel soll nun von allen Mitmachenden von dem einen Ende zum anderen bewegt werden. Dazu muss die Murmel von außen mit den Fingern durch den Schlauch gedrückt oder geschoben werden. Das Ziel ist, dass die Murmel am anderen Ende des „Tunnels“ wieder herauskommt.

Varianten

Je nach motorischen Fähigkeiten der Teilnehmenden können mehrere Murmeln hintereinander durch den Tunnel wandern. Machen Sie nach der vorausgehenden Murmel eine kurze Pause, bis Sie die nächste Murmel einlegen.

Die Murmeln können auch in entgegengesetzter Richtung in den Schlauch gelegt werden. Derjenige, bei dem die Murmeln aus den verschiedenen Richtungen sich treffen, hat dann die besondere Aufgabe, beide wieder in die richtige Richtung zu bewegen.

Wenn Murmeln zu klein sind, können auch größere Kugeln (z. B. aus Holz) oder ein Tischtennisball in dem Schlauch bewegt werden.



Duftgläser

Material

- Gläser, die man verschließen kann (z.B. Marmeladengläser)
- Lebensmittel und Kräuter, die duften (z.B. Lavendel, Thymian, Rosmarin, Minze, Zitrone, Orange[nschale], Clementine[nschale], Kaffeebohnen, Früchtetee [Beutel oder lose], Kakaopulver, Zimtstangen oder Zimtpulver, Vanilleschoten oder Vanillezucker, frische Apfelschalen, Nelken)
- **Kopiervorlage „Duftgläser“**
- evtl. Blankokarten
- **für die Spielvariante:** Papier oder Kreppband zum Bekleben der Gläser, Duftöle, Wattebausche

Vorbereitung

Reinigen und kochen Sie die Gläser so aus, dass sie neutral riechen. Geben Sie je ein duftendes Material in ein Glas und verschließen es.

Drucken Sie die Kopiervorlagen aus. Wir haben hier Düfte ausgewählt, die den meisten Seniorinnen und Senioren von früher und heute bekannt sind und die in die Lebenswelten der heute älteren Generation passen. Sie können auch eigene Kreise gestalten und selbst Bilder von Dingen, die duften, aufmalen, die Sie außerhalb unserer Vorschläge einsetzen möchten. Alternativ können diese Karten für Teilnehmende, die noch gut lesen können, auch beschriftet werden.

Bereiten Sie einen Tisch vor, an dem für jeden ein Platz zum Sitzen vorhanden ist. Stellen Sie die Gläser in die Tischmitte und legen Sie die passenden Kärtchen (mit Bild oder Schrift) verdeckt daneben.

Aktion

Geben Sie den Teilnehmenden ein paar Minuten Zeit, sich die mitgebrachten Materialien anzusehen. Benennen Sie die Kräuter und Lebensmittel gemeinsam. Wer mag welche Düfte? Gibt es Düfte auf dem Tisch, bei denen die Teilnehmenden schon wissen, dass sie sie nicht mögen?

Welche Erinnerungen wecken die auf dem Tisch stehenden Düfte? Welche Ereig-



nisse oder Geschichten verbinden die Teilnehmenden mit ihnen? Planen Sie Zeit für Erzählungen und Gespräche ein.

Laden Sie die Seniorinnen und Senioren ein, eine der Karten aufzudecken. Was ist auf der Karte zu sehen? In welchem Glas ist der dazugehörige Duft?

Lassen Sie die Teilnehmenden das ausgewählte Glas öffnen und daran riechen. Wie wird der Duft empfunden? Welche Erinnerungen werden durch den Duft geweckt?

Haben alle Mitmachenden den Duft gerochen und erzählt, stellen Sie das Glas auf die Karte und decken das nächste Kärtchen auf.

Varianten

In der Beschreibung oben haben wir Ihnen eine sehr niedrigschwellige Anleitung vorgestellt. Eine Zuordnung nur über den Geruchssinn können Sie umsetzen, indem Sie die Gläser so bekleben, dass man von außen nicht mehr sehen kann, was in den Gläsern ist. Dafür können Sie weißes oder farbiges Papier oder Kreppband nutzen.

Beginnen Sie bei dieser Variante mit dem Duftglas. Lassen Sie ein Glas öffnen und



Riechen – Kopiervorlage



Bunte Gemüsespieße

Material

- verschiedene Gemüsesorten in unterschiedlichen Farben
 - Weiß: Kohlrabi
 - Rot: Paprika oder Tomate
 - Gelb: Paprika oder gelbe Tomate
 - Orange: Möhre oder Paprika
 - Grün: Olive, Paprika oder Gurke
 - Blau/Violett: Olive oder violette Möhre
- kleine Schalen
- 4 Holzspieße pro Person
- Farbwürfel oder Würfel mit Einsteketaschen und Tonkartonkarten in den Farben der Gemüsesorten
- Zahlenwürfel
- Stift und Papier oder Flipchart

Vorbereitung

Überlegen Sie zu Beginn, wie viele Gemüsesorten Sie anbieten möchten. Schneiden Sie das Gemüse in mundgerechte Stücke. Sie benötigen verschiedenfarbige Gemüsesorten, die sich gut aufspießen lassen. Geben Sie das Gemüse separat nach Farben sortiert in kleine Schalen. Bereiten Sie einen Tisch vor und stellen Sie die Schalen in die Tischmitte. Legen Sie die Holzspieße und den benötigten Würfel dazu. Sie haben mehrere Möglichkeiten für die Gestaltung des Spiels:

Farbwürfel: Wählen Sie die vier Farben aus, die zu Ihren Gemüsesorten passen. Die anderen beiden Farben sind „Joker“. Werden diese Farben gewürfelt, dürfen die Teilnehmenden ein beliebiges Gemüestück aussuchen.

Zahlenwürfel: Die Zahlen 1 und 6 sind „Joker“. Werden diese Farben gewürfelt, dürfen die Teilnehmenden ein Gemüestück einer beliebigen Farbe aussuchen. Legen Sie für die anderen vier Zahlen ein Gemüse fest und schreiben Sie diese Zuordnung auf ein Flipchart oder ein Blatt Papier, das Sie in die Tischmitte legen.

Würfel mit Einsteketaschen: Stecken Sie vier Karten in den Farben der Gemüsesorten in je eine der Einstektaschen. Die letzten Taschen werden mit einer neutralen Farbe bestückt. Zusätzlich könnte ein Sternchen oder das Wort „Joker“ auf diese neutralen Karten gemalt werden.

Aktion

Geben Sie den Seniorinnen und Senioren ein paar Minuten Zeit, die mitgebrachten Dinge auf dem Tisch anzusehen. Benennen Sie gemeinsam die Gemüsesorten. Regen Sie eine kurze Gesprächsrunde rund um das Gemüse an. Impulse hierfür könnten beispielsweise die Geschmäcker, der Anbau im eigenen Garten, beliebte Gemüsegerichte, saisonale Gemüsesorten usw. sein.

Verteilen Sie an jeden Teilnehmenden vier Holzspieße und erklären Sie die Spielregeln.

Es wird reihum gewürfelt. Ziel ist es, durch Würfeln drei Obststücke einer Farbe auf einen Spieß zu bekommen. Jedem der vier Spieße wird ein Gemüse zugeordnet.



Über die Autorin

Annika Schneider ist examinierte Ergotherapeutin, Autorin und Chefredakteurin der Internetseite „Mal-alt-werden.de“. Sie erstellt Begegnungsangebote, Texte, Materialien und Fachbeiträge für die Begleitung von Seniorinnen und Senioren und Menschen mit Demenz.



SingLiesel

Seniorenspiele für alle Sinne

herausgegeben von Natali Mallek

Die 30 besten Spiele für alle Sinne
mit Materialkisten, Anleitungen, Varianten und Kopiervorlagen

Spiele sind auch bei älteren Menschen sehr beliebt. Denn sie bieten Abwechslung im Alltag, sind ein Garant für gesellige Stunden und machen einfach Spaß.

Die Spiele in diesem Buch sind dabei ganz besonders: Sie aktivieren unsere Sinne und laden ein zum Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Tasten. So können Sie bei Ihren Seniorinnen und Senioren Sinne wiederaufleben lassen, die vielleicht schon schwächer ausgeprägt sind.

Die Spiele lassen sich durch die Anleitungen und Varianten ganz individuell an Ihre Seniorengruppe anpassen. So ist für jeden etwas dabei: für fitte Spielefans, scheue Spieldemuffel und auch für Menschen mit Demenz.

Die Autorin

Annika Schneider ist examinierte Ergotherapeutin, Autorin und Chefredakteurin der Internetseite „Mal-alt-werden.de“. Sie erstellt Begegnungsangebote, Texte, Materialien und Fachbeiträge für die Begleitung von Seniorinnen und Senioren und Menschen mit Demenz.

