

# Spielmöglichkeiten in Pflege-/ Seniorenheimen

## **Spielmöglichkeit 1**

Leckerli, Leckerli, du musst wandern...

Man fordert die Bewohner auf, ihre Hände so nach vorne zu strecken, dass man im Vorbeigehen ein Leckerli darin legen kann, ohne dass es herausfällt oder von den Anderen gesehen wird.

Dann nimmt man selbst das Leckerli zwischen die Hände und geht reihum. Dabei spricht man den Text:

Leckerli, Leckerli, du musst wandern,  
von der einen Hand zur anderen.  
Das ist hübsch, das ist schön,  
lass dich aber ja nicht sehen.

Bei irgendeinem Bewohner lässt man das Leckerli in dessen Hand fallen.

Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten, das Spiel aufzulösen:

### 1. Möglichkeit:

Man lässt die ganze Gruppe raten, in wessen Hand, das Leckerli versteckt ist. Derjenige, der es erraten und der, der das Leckerli hat, dürfen dem Hund etwas geben oder ihn streicheln.

### 2. Möglichkeit:

Man bestimmt vor dem Spiel eine Person, die nicht direkt am Spiel teilnimmt, sondern gut aufpassen muss, in wessen Hand das Leckerli fällt. Er/Sie darf nach dem Spiel drei Mal raten, in welcher Hand sich das Leckerli versteckt. Siehe oben.

### 3. Möglichkeit:

Man fordert die Bewohner auf, nach dem Spiel, die Hände ausgestreckt zu lassen. Dann schickt man den Hund los, um bei jeder einzelnen Person, nach dem Leckerli zu suchen.  
(Es bedarf etwas Übung, dem Hund das Absuchen der Hände beizubringen. Außerdem ist es wichtig, dass die Anzahl der Personen nicht zu groß ist, um den Hund nicht zu überfordern.)

## **Spielmöglichkeit 2**

### Symbolspiel

Man wählt drei Symbole. Beispiel: Roter Kreis, grünes Dreieck und gelber Stern. Jedes Symbol steht für eine Aktion, die man mit dem Hund machen darf.

Beispiel:

Roter Kreis → Streicheln (Der Kreis ist rund, wie die Bewegungen beim Streicheln)

Grünes Dreieck → Leckerli geben (Die Form des Dreiecks ähnelt der Form des Leckerlis)

Gelber Stern → Neuen Namen erfinden (Die Farbe Gelb verbindet man mit Idee)

Nun geht man reihum. Man zeigt eines der drei Symbole und fragt den/die Bewohner/in, für welche Aktion das gezeigte Symbol steht. Gibt er/sie die richtige Antwort, darf man eben diese Aktion mit dem Hund ausführen.

Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Die Symbole und die verbundenen Aktionen können beliebig ausgetauscht werden. Zum Beispiel könnte ein Ausrufezeichen für einen beliebigen Befehl stehen, den der/die Bewohner/in dem Hund geben dürfen.

Allerdings sollte man es den Senioren auch nicht zu einfach machen. Eine Hand, die für die Aktion Streicheln steht, unterfordert manche wahrscheinlich und macht das Spiel langweilig. Bei Menschen mit beispielsweise Demenz, können solche extremen Hilfen allerdings durchaus sinnvoll sein. Eine richtige Antwort, gibt ihnen Selbstbewusstsein und motiviert sie.

## **Spielmöglichkeit 3**

### Gegenstandsspiel

Man wählt ca. fünf bis acht Gegenstände (Uhr, Geldbeutel, Trinkflasche,...) und legt sie in die Mitte des Kreises, so dass sie jeder gut sehen kann. Dann geht man die Gegenstände gemeinsam durch, um sicher zu stellen, dass jeder weiß, um was es sich in der Mitte handelt.

Nun legt man ein Tuch darüber. Als erstes versucht die Gruppe oder jemand Einzelnes die Gegenstände unter dem Tuch zu nennen. Kommt eine einzelne Person nicht mehr weiter, fordert man den nächsten auf, zu helfen, und so weiter, bis alle Gegenstände genannt wurden.

Jetzt wird eine Person aufgefordert, die Augen zu schließen. Man entwendet einen der Gegenstände. Es muss im Folgenden erraten/erkannt werden, welcher Gegenstand fehlt. Wird die richtige Antwort gegeben, darf man dem Hund ein Leckerli geben oder ihn streicheln.

Dazwischen kann man immer wieder jemanden auffordern alle Gegenstände, die unter dem Tuch sind aufzuzählen. Auch der-/diejenige darf dann den Hund belohnen.

### **Spielmöglichkeit 3**

#### Geruchsmemory

Dieses Spiel bedarf einer kurzen Vorbereitung zu Hause. Man braucht hierfür einige kleine Döschen. Diese befüllt man mit Duftstoffen. Auch hier kann man seiner Kreativität freien Lauf lassen. Gute Duftstoffe sind beispielsweise Gewürze, wie Zimt oder Curry. Aber auch Kaffeepulver riecht sehr intensiv.

Jetzt geht man reihum, so dass jeder Bewohner/in mal an der Reihe ist. Man wählt natürlich immer eine andere Dose, damit keine Langeweile aufkommt. Wird der Geruch richtig erraten, kann man den/die Bewohner/in noch in ein kleines Gespräch verwickeln, in dem man fragt, woher sie den Geruch kennt, ob sie bestimmte Erinnerungen damit verbindet oder wofür er gebraucht wird.

(Bsp.: Zimt → Weihnachten/Backen)

Danach darf der Hund wieder gestreichelt oder ihm ein Leckerli gegeben werden.

### **Spielmöglichkeit 4**

#### Fühlmemory

Dieses Spiel bedarf einer etwas längeren Vorbereitung zu Hause.

Man nimmt eine Packung Bierdeckel und bemalt sie mit einer deckenden Farbe, sodass man von der ursprünglichen Aufschrift nichts mehr sieht. Nun beklebt man immer zwei Bierdeckel auf einer Seite mit dem gleichen Material, so dass immer zwei Paare entstehen. Auch hier sind dem Ideenreichtum keine Grenzen gesetzt. In Frage kommt alles, was man gut erfühlen kann, zum Beispiel kleine Holzstücke, Watte, Wolle, Krepppapier, Kork, halbe Wäscheklammern usw.

Der Spielverlauf ist einfach. Man legt auf ein Tablett zwei bis drei Paare. Nun geht man reihum. Der/die Bewohner/in muss mit geschlossenen Augen erfühlen, welche Bierdeckel zusammengehören. Hat er/sie alle Paare gefunden und richtig zueinander gelegt, folgt, wie immer die Belohnung des Hundes.

Man kann natürlich auch noch fragen, was man fühlt. Oftmals geben die Senioren die richtige Antwort.

### **Spielmöglichkeit 4**

#### Schnurspiel

Man braucht hierfür einen langen Faden oder eine lange Schnur. Diese darf nicht zu dick sein, sodass ein Leckerli hindurch passt. Besonders geeignet sind Frolic, da sie in der Mitte ein relativ großes Loch haben.

Man gibt nun jedem Bewohner ein Stück Schnur in die Hand. Wenn möglich soll der Bewohner, der das eine Ende der Schnur hat, das Leckerli selbst einfädeln. Kann er das aus motorischen oder anderen Gründen nicht, lässt man es entweder einen Anderen versuchen oder macht es selbst. Das Leckerli wird nun von jedem Bewohner von einem zum anderen durch die Schnur gezogen. Der Letzte, der das andere Ende der Schnur hat, darf das Leckerli ausfädeln und es dem Hund geben.

## Spielmöglichkeit 5

### Quiz

Auch dieses Spiel bedarf einer gewissen Vorbereitung.

Man überlegt sich Fragen aus möglichst vielen Bereichen. Besonders geeignet im Umgang mit Älteren sind erfahrungsgemäß Fragen aus den Gebieten (Welt-)Geschichte, Pflanzen und Natur, Kochen/Backen und Religion. Eher zu vermeiden sind Themen, wie neuere Zeitgeschichte, Politik der letzten Jahre, Medien, Film/Musik,... (Zumeist sind viele der Bewohner nicht mehr auf dem „aktuellen“ Stand)

Man kann der Frage drei Antwortmöglichkeiten beifügen oder sie als mögliche Hilfe in der Hinterhand behalten.

Hat man das Quiz vorbereitet, kann man es auf verschiedenen Art und Weisen spielen.

#### 1. Möglichkeit:

Man spielt reihum. Jeder Bewohner bekommt eine Frage, wobei man Rücksicht auf den geistigen Zustand der Person nehmen sollte. Wird die Frage richtig beantwortet, darf man den Hund streicheln oder ihm ein Leckerli geben.

#### 2. Möglichkeit:

Die ganze Gruppe darf mitraten. Der- oder diejenigen, die die Antwort zuerst wissen, dürfen einfach laut in den Kreis rein rufen und den Hund streicheln oder ihm ein Leckerli geben.

#### 3. Möglichkeit:

Man teilt die Gruppen in zwei Teams ein. Erst wird dem einen Team eine Frage gestellt, dann dem anderen. Man entscheidet sich anfangs, wie viele Runden gespielt werden. Das Team, das am Ende der beispielsweise zehn Runden die meisten richtigen Antworten gegeben hat, hat gewonnen. Sie dürfen dem Hund dann beispielsweise zwei Leckerlis geben, während er von den Verlierern nur eines bekommt.

Wichtig ist, dass man darauf achtet, dass die Gruppen relativ ausgeglichen sind. Es macht keinen Sinn eine Gruppe zusammenzustellen, die größtenteils aus Bewohnern besteht, die aus gesundheitlichen Gründen, ganz gleich welcher Art, kaum bei dem Quiz mitwirken können, während das andere Team fast ausschließlich aus Bewohnern besteht, die in geistigen Aufgaben noch sehr fit sind. Man sollte also kurz gesagt, die Gruppen so einteilen, dass beide die Chance haben zu gewinnen.

## **Spielmöglichkeit 6**

### Gegenstandssuche

Falls der Hund die Gegenstandssuche nicht kennt, bedarf es auch hier einer gewissen Zeit an Vorbereitung und Übung bis man dem Hund das Suchen seines Spielzeuges oder einem anderen Gegenstand beigebracht hat. Normalerweise verstehen Hunde aber sehr schnell, was man von ihnen will.

Man wählt ein Spielzeug, mit dem der Hund sehr gerne spielt. Optimaler Weise sollte es ihm nicht rund um die Uhr zur Verfügung stehen. Es sollte etwas Besonderes sein, dass er nur ab und an bekommt und am besten nur dann, wenn sein Herrchen oder Frauchen mit ihm damit spielt.

Man lässt den Hund nun in der Wohnung absitzen, zeigt ihm das Spielzeug, läuft damit in ein Zimmer und versteckt es einfach und einigermaßen gut sichtbar. Der Hund darf anfangs ruhig sehen, in welchem Zimmer man das Spielzeug versteckt hat. Dann geht man zurück zu seinem Hund und schickt ihn mit einem Befehl, zum Beispiel „Such!“ oder „Wo ist das Spielzeug?“

Der Hund findet den leicht versteckten Gegenstand erfahrungsgemäß sehr schnell. Von großem Vorteil ist es, wenn der Hund das Spielzeug wieder zurückbringt, falls nötig mit einem Befehl, zum Beispiel „Brings mir!“

Nach und nach wird das Spielzeug schwieriger versteckt und auch ohne, dass der Hund es sieht.

Hat man dem Hund das Suchen und gegebenenfalls auch das Apportieren beigebracht, kann man das Spiel im Pflegeheim spielen.

Man lässt sich das Spielzeug von einer Pflegekraft verstecken, während man kurz das Zimmer verlässt, damit der Hund nichts sehen kann. Besonders interessant ist es, wenn das Spielzeug bei einem der Bewohner versteckt wird, zum Beispiel zwischen Stuhllehne und Bein. Dann schickt man seinen Hund mit seinem Suchbefehl. Hat er es gefunden, kann man ihn ruhig kurz damit spielen lassen, aber muss aufpassen, dass der Hund nicht zu überdreht wird. Ganz gleich, wie viel Spaß und Unsinn man macht und wie viel man ihm ab und an im Pflegeheim durchgehen lässt, man muss stets darauf achten, dass er nie vergisst, dass er hier ist zum Arbeiten.

Gegebenenfalls bedankt man sich bei dem Bewohner, bei dem das Spielzeug versteckt war, für seine Mithilfe, indem er dem Hund ein Leckerli geben darf.

## **Spielmöglichkeit 7**

### Sitztanzen/Gemeinsames Singen

Für dieses Spiel benötigt man den Hund überhaupt nicht und dennoch kann ich, aus meiner eigenen Erfahrung sagen, dass das Singen verbunden mit einigen einfachen Bewegungen sehr gut ankommt. Es gibt ganze CDs und DVDs, mit zahlreichen Liedern und Sitztänzen, allerdings sind die recht teuer. Daher ist mal wieder der eigene Ideenreichtum gefragt. Einige Lieder aus dem Kindergarten oder der Grundschule sind beispielsweise sehr gut geeignet. Im Folgenden sind zwei Beispiele aufgeführt.

## 1. Beispiel

Aramsamsam:

Aramsamsam, aramsamsam, gulli gulli gulli gulli gulli  
ramsamsam

Aramsamsam, aramsamsam, gulli gulli gulli gulli gulli  
ramsamsam

Arabi arabi gulli gulli gulli gulli gulli ramsamsam

Arabi arabi gulli gulli gulli gulli gulli ramsamsam

Aram – sam – sam –sam

→ Im Takt auf die Oberschenkel klopfen

Gulli –gulli –gulli - ...

→ Die Hände umeinander kreisen lassen

Arabi – arabi

→ Die linke Hand auf die rechte Schulter legen und die rechte Hand auf die linke Schulter legen, sodass ein Kreuz entsteht. Dann den Oberkörper nach vorne und wieder nach hinten beugen, wie bei einer Verbeugung oder einem Gebet.

Beherrschen die Bewohner den Text und die Melodie gut, kann man das Lied auf verschiedene Weisen singen, zum Beispiel, ganz schnell, ganz langsam, ganz leise,...

## 2. Beispiel

Alle Hund´...

Der Text wurde umgedichtet von dem Kindergartenlied „Alle Leut`...“

Alle Hund´, alle Hund´, gehn jetzt nach Haus´

große Hund´, kleine Hund´,

dicke Hund´, dünne Hund´,

alle Hund´, alle Hund´, gehn jetzt nach Haus´,

und der Besuch vom (Name des Hundes, z.B. Buddy) ist jetzt aus.

Alle Hund, alle Hund gehn jetzt nach Haus‘	→ Im Takt klatschen
Große Hund‘	→ Hand nach oben
Kleine Hund‘	→ Hand nach unten
Dicke Hund‘	→ Hände vom Bauch weg
Dünne Hund‘	→ Hände zum Bauch hin
Alle Hund‘, alle Hund‘ gehn jetzt nach Haus‘	→ Im Takt Klatschen

## **Spielmöglichkeit 8**

### Leckerli-Runde

Die Leckerli-Runde ist ein Spiel für Zwischendurch. Vor allem als Anfang und Abschluss eines Besuches ist eine Leckerli-Runde sinnvoll. Der Hund gewöhnt sich an die Bewohner und die Bewohner an den Hund, ganz ohne Zwang. Insbesondere bei den allerersten Besuchen im Pflegeheim oder bei Bewohnern, die etwas unsicher im Umgang mit Hunden sind, ist die Leckerli-Runde gut, um das Eis zu brechen, da der Hund kommt, aber auch schnell wieder geht, obwohl ein kurzer positiver Kontakt auf beiden Seiten zu Stande kam (dies gilt natürlich nur für Hunde, die das Leckerli einigermaßen anständig nehmen.)

verteilt an jeden Bewohner, der möchte, ein Leckerli. Dann schickt man den Hund los. Am besten rufen die Bewohner den Hund selbstständig zu sich, ansonsten hilft man nach. Gegebenenfalls kann man sie auffordern, dem Hund einen einfachen Befehl zu geben, bevor er das Leckerli bekommt, wie beispielsweise „Sitz!“, „Platz!“, „Pfötchen!“ oder „Gib Laut!“.

## **Spielmöglichkeit 9**

### Abrufen des Hundes

Auch dieses Spiel ist sehr einfach und dauert nicht allzu lange.

Der Hund wird in die Mitte des Raumes gesetzt und soll dort bleiben. Jeder Bewohner, der will, bekommt ein Leckerli. Nun soll der Hund, der Reihe nach, von jedem Bewohner einzeln gerufen werden. Der Bewohner darf ihm daraufhin das Leckerli geben. Danach wird der Hund wieder in die Mitte gesetzt und der Nächste ist an der Reihe, den Hund abzurufen.

Das Spiel ist folglich eine gute Gehorsamsübung für den Hund und gibt den Bewohnern Selbstbewusstsein, wenn der Hund auf sie hört.

## **Spielmöglichkeit 10**

### Haarklammer-Spiel

Für dieses Spiel benötigt man vier bis fünf verschiedene Haarklammern/ -spängchen. Sie sollten in der Größe und eventuell auch in der Farbe variieren (Größere, Kleinere, Haarspängchen in der Farbe des Hundes und solche, die sich deutlich von der Fellfarbe abheben).

Ein oder zwei Bewohner werden aufgefordert, die Haarspangen im Fell des Hundes zu verstecken. Ausgenommen sind natürlich die Ohren und das Gesicht oder kurz gesagt, die Stellen, an denen der Hund empfindlich ist, oder es ihm weh tun könnte. Dann wählt man einen anderen Bewohner, der die versteckten Haarklammern suchen darf. Im besten Fall schließt er die Augen und findet die Haarklammern durch reines Ertasten. Falls es dem Bewohner allerdings unangenehm ist, die Augen zu schließen, wird darauf nicht bestanden.

Je nach dem körperlichen und geistigen Zustand des Bewohners der sucht, werden große oder kleine, der Fellfarbe angepasste oder auffallende Klammern verwendet.

Kleine Spangen, die dazuhin der Farbe des Hundes angepasst sind, sind, gut versteckt, besonders schwierig zu finden, während man große Haarspängchen, die stark von der Fellfarbe abweichen, relativ schnell und einfach entdeckt (Bei Buddy beispielsweise verwende ich beige, braune und schwarze Haarklammern in verschiedenen Größen) .

Hat der Bewohner alle Klammern gefunden, darf er und die Bewohner, die sie versteckt haben, dem Hund ein Leckerli geben oder ihn streicheln.

## **Spielmöglichkeit 11**

### Abtrocknen-Spiel

Beim Abtrocknen-Spiel geht es, wie auch beim Haarklammern-Spiel um einen sehr engen Kontakt zwischen Bewohner und Hund.

Die Bewohner sollen sich vorstellen, der Hund komme vom Regen ins Haus und sein von oben bis unten nass. Nun sei es wichtig, ihn ordentlich abzutrocknen. Man weist sie an, dass beispielsweise die Ohren besonders wichtig sind, damit der Hund keine Entzündung bekommt oder dass man den Bauch gut abtrocknen muss, damit er nicht friert und sich erkältet.

Nun wählt man einen Bewohner, der den Hund abtrocknen darf. Gut geeignet sind kleinere Handtücher oder auch Geschirrtücher, die relativ handlich sind, da die meisten Bewohner motorische Probleme haben.

Man kann das Spiel dann einige Male wiederholen, bedankt sich immer bei der Person die gerade abgetrocknet hat, für ihre Mühen und lässt sie ein Leckerli geben (alternativ streicheln). Das Spiel sollte allerdings nicht zu oft hintereinander wiederholt werden, da der sehr enge Kontakt für die meisten Hunde relativ stressig ist.

## **Spielmöglichkeit 12**

### Karten mit Anweisungen

Dieses Spiel bedarf einer relativ kurzen Vorbereitung zu Hause. Man überlegt sich lediglich einige Fragen und Anweisungen, die man dann mit dem Computer in großer Schrift aufschreibt und ausdruckt. Erfragen kann man zum Beispiel, welches Lieblingsgericht/ -getränk/ -farbe, etc. die Bewohner haben, in welchem Beruf sie früher tätig waren, ob sie Kinder haben und wenn ja, wie viele oder ob sie sich an eine Geschichte/Anekdote aus ihrer Kindheit erinnern. Dazu kommen Anweisungen, wie beispielsweise das Aufsagen eines Gedichtes und Vorsingen eines Liedes, u.Ä.

Man zeigt nun jedem Bewohner der Reihe nach eine Karte, die sie laut vorlesen sollen, um dann die Frage zu beantworten beziehungsweise die Anweisung zu befolgen. Tun sie das, dürfen sie wie immer dem Hund ein Leckerli geben oder ihn streicheln.

## **Spielmöglichkeit 13**

### Geräuschspiel

Das Geräuschspiel soll die akustische Wahrnehmung verbessern und ist ein gutes "Gehirntraining" für die Bewohner.

Man überlegt sich dafür Geräusche, die typisch für eine Sache sind und die man durch reines Hören sofort damit verbindet. In Frage kommen zum Beispiel das Zereisen eines Papierblattes, das Zuklappen eines Buches, das Anstoßen zweier Gläser, das Zerbrechen eines Holzstockes usw.

Man wählt nun der Reihe nach fünf bis sieben Bewohner aus, je nachdem wie viele Geräusche einem eingefallen sind, fordert den jeweiligen Bewohner auf, die Augen zu schließen und nur anhand des Geräusches die Quelle dafür zu erkennen.

Errät der Bewohner es richtig, folgt wieder die Belohnung des Hundes durch Streicheln oder Fressen geben. Kommt er nicht darauf, wiederholt man das Geräusch, gibt Tipps oder fordert einen anderen Bewohner auf, zu helfen.

## **Spielmöglichkeit 14**

### Wo bellt der Hund

Bei diesem Spiel ist ebenfalls das Gehör der Bewohner gefragt.

Man fordert alle Bewohner auf, die Augen zu schließen und geht mit dem Hund möglichst leise in eine Ecke. Dort gibt man dem Hund per Handzeichen den Befehl zu bellen (das muss natürlich zuvor mit dem Hund trainiert werden). Die Bewohner müssen nun in die Richtung zeigen, aus der das Bellen kam.

Man wiederholt die Übung einige Male, stellt sich vielleicht auch zweimal in die gleiche Ecke, dann in die Gegenüberliegende oder auch mal in die Mitte des Kreises. Einbauen kann man außerdem zum Beispiel die Frage, wie nah oder fern das Bellen ist. Am Ende folgt eine Leckerli-/ Streichelrunde.

## **Spielmöglichkeit 15**

### Luftballonspiel

Bei diesem Spiel trainiert man die Motorik der Senioren.

Entweder stellt man sich selbst in die Mitte und spielt den Luftballon von Bewohner zu Bewohner, die ihn dann immer wieder zurück in die Mitte spielen.

Die schwierigere Variante ist, dass der Hund in der Mitte steht und den Luftballon mit der Schnauze von Bewohner zu Bewohner spielt.

Buddy kann das nicht, er hat Angst vor Luftballons, daher weiß ich auch nicht genau, wie man einem Hund beibringt, nicht nach dem Ballon zu schnappen, wenn man ihn ihm zuwirft, aber ich habe im Fernsehen einen Therapiehund gesehen, der dieses Spiel gemacht hat und es sah wirklich toll aus.

Abschließend ist zu sagen, dass Kunststücke, ganz gleich welcher Art immer gut ankommen. Sie nehmen nicht viel Zeit ein und geben auch den eher ängstlicheren Bewohnern Sicherheit. Denn ein großer Hund, der lieb Männchen macht, ist gleich viel weniger bedrohlich.