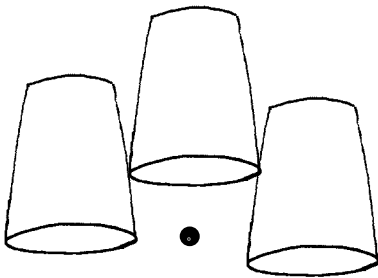


14. Juni

Am 14. Juni 1864 wird Alois Alzheimer geboren. Der deutsche Nervenarzt erforscht die krankhafte Veränderung des Gehirngewebes, die zum vollständigen Verlust des Gedächtnisses, Orientierungslosigkeit und Sprachstörungen führt.

Von der Diagnose Alzheimer sind meistens nur ältere Menschen betroffen. Konzentrationsstörungen treten jedoch in allen Altersgruppen auf. Dagegen kann man jedoch etwas tun. Einige Übungen findest du hier.



Hütchenspiel

Dafür brauchen wir saubere Jogurt- oder Zahnputzbecher. Eine Murmel wird unter einem der Becher versteckt. Der Spielleiter schiebt alle Becher hin und her und im Kreis herum. Die Zuschauer dürfen den Becher mit der Murmel nicht aus den Augen verlieren. Dann will der Spielleiter wissen, unter welchem Becher sich die Murmel befindet. Gewonnen hat, wer den richtigen Becher aufdecken kann.

Die drei Elemente

Der Spielleiter nennt eines der Elemente Erde, Wasser, Luft. Wer als Erstes ein Tier nennt, das in diesem Element lebt, darf das nächste Element vorsagen.

Wer ein Tier zweimal nennt, muss ausscheiden.

Zungendreher

Aus 5 Wörtern soll ein Satz gebildet werden. Alle Wörter beginnen mit dem gleichen Buchstaben, der vorher festgelegt wird. Reihum sagt jeder ein Wort: Beispiel A = Anja angelt angeblich alle Aale. Fällt einem Mitspieler kein Wort mit dem jeweiligen Buchstaben ein, muss ein anderer für ihn einspringen.



14. Juni

Tischlein deck dich ...

10 Gegenstände werden auf einen Tisch gelegt. Die Spieler prägen sich diese gut ein. Dann kommt über das Ganze ein Tuch und jeder schreibt aus dem Gedächtnis heraus alle Gegenstände auf einen Zettel.

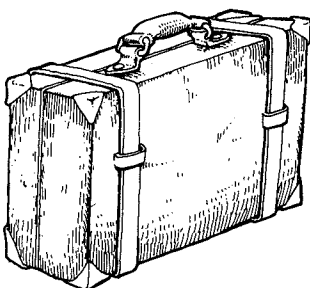
Wer die meisten Gegenstände aufgeschrieben hat, ist der Sieger dieses Spiels. Er oder sie darf die nächsten Gegenstände aussuchen und auf dem Tisch ablegen.

Was fällt dir ein zu ...

Der Spielleiter will von seinen Mitspielern wissen, was ihnen zu SCHULE einfällt.

Jeder schreibt dann so viele Nomen auf, die ihm in diesem Zusammenhang einfallen.

Wer die meisten Hauptwörter notiert hat, ist Sieger.



Ich packe meinen Koffer ...

Wenn man in Urlaub gehen will, muss man seine Sachen packen – am besten in einen Koffer.

Ein Mitspieler beginnt: Ich packe meinen Koffer und nehme mein Lieblingsbuch mit.

Dann ist der nächste an der Reihe, wiederholt das, was sein Vorgänger gesagt hat und fügt selbst noch etwas hinzu:

Ich packe meinen Koffer, nehme mein Lieblingsbuch mit und meine Badehose.

Und so geht es immer weiter ... pro Mitspieler ein Gegenstand. Wer etwas vergisst, scheidet natürlich aus.