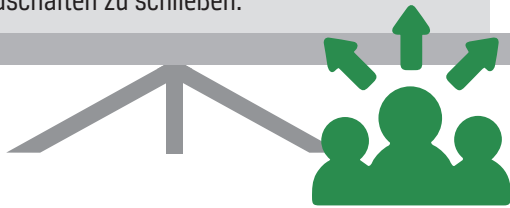




EIN NEUES PFLEGEHEIM

Dein Team wurde gebeten einen Architekten zu beraten, der mit dem Bau eines neuen Pflegeheims beauftragt ist. Bitte erstellt eine Liste mit allem, was die Lebensqualität der Bewohner*innen verbessert, wie z. B. ein Garten, endlose Flure, Geschäfte usw. Seid kreativ und denkt bei der Planung auch an Barrierefreiheit und an Farbgestaltung. Auch Räume für Freizeitaktivitäten, für private Treffen, für das Gebet, usw. sollten nicht fehlen; ebenso wenig wie alles, was den Bewohner*innen hilft, neue Kontakte zu knüpfen oder Freundschaften zu schließen.

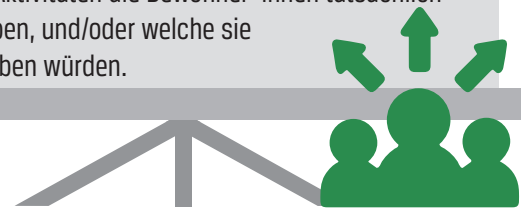


- Das Team, das die meisten konkreten Vorschläge zur Verbesserung der Lebensqualität der Bewohner*innen im neuen Pflegeheim macht, gewinnt den Wettbewerb und **DARF 3 FELDER VORRÜCKEN.**
- Das andere Team **RÜCKT 1 FELD VOR.**

KOMPENDIUM: **T 2.1.**

SPORT UND BEWEGUNGSANGEBOTE

Wenn es um Sport oder Bewegungsangebote geht, teilen sich oft die Geister, und zwar unabhängig vom Alter. Manche denken, dass ältere Menschen grundsätzlich nicht mehr an Sport interessiert sind, oder wenn überhaupt, nur an ganz bestimmten Bewegungsangeboten. Es gibt jedoch viele Beispiele für Menschen, die selbst in einem sehr fortgeschrittenen Alter noch aktiv sind, oder Sportarten ausüben, die einem nicht unbedingt sofort in den Sinn kommen. Überlegt mit Eurem Team welche Sportarten oder physische Aktivitäten die Bewohner*innen tatsächlich noch ausüben, und/oder welche sie gerne ausüben würden.

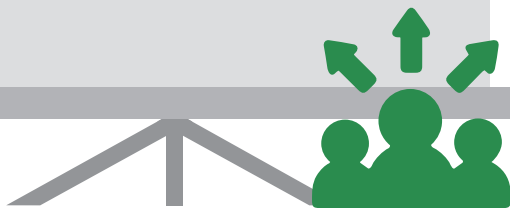


- Das Team, das die meisten Sportarten oder physischen Aktivitäten nennt, gewinnt den Wettbewerb und **DARF 3 FELDER VORRÜCKEN.**
- Das andere Team **RÜCKT 1 FELD VOR.**

KOMPENDIUM: **T 2.2.2.**

WAHLRECHT

Frau Weise hat sich schon immer sehr für Politik interessiert. Sie verpasst auch heute noch keine einzige politische Debatte im Fernsehen. Entsprechend geht sie auch immer wählen. Für Frau Weise ist das Bürger*innenpflicht. In den letzten Monaten hat sich ihre Gesundheit aber stark verschlechtert. Deshalb kann sie weder allein zum Wahllokal gehen, noch den Stimmzettel ausfüllen. Besprecht mit Eurem Team was Eurer Ansicht nach getan werden kann, damit alle Bewohner*innen, die das wünschen, auch tatsächlich an den Wahlen teilnehmen können.

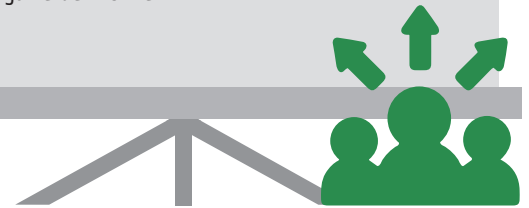


- **LASST EURE SPIELFIGUR AUF DEM FELDE STEHEN UND DENKT NACH.** Besprecht die Angelegenheit mit Eurem Team und macht einen Lösungsvorschlag. Danach dürft Ihr weiterspielen.

KOMPENDIUM: **T 2.5.3.**

ESSGEWOHNHEITEN

können sehr unterschiedlich sein. Menschen haben zum Teil verschiedene Vorlieben, wenn es ums Essen geht. In manchen Fällen ist nur die Zubereitungsart nach kulturellem Hintergrund unterschiedlich. Es kann aber auch sein, dass bestimmte Lebensmittel gar nicht verzehrt werden dürfen. Manche Menschen essen zum Beispiel weder Fleisch noch Milchprodukte. Das muss aber nicht unbedingt kulturell bedingt sein. Es können Unverträglichkeiten vorliegen, oder es entspricht einfach den individuellen Vorlieben oder dem Ernährungsstil der einzelnen Person. Erstellt mit Eurem Team eine Liste mit allen Ernährungsstilen und Essgewohnheiten, die Ihr kennt. Macht bitte Vorschläge, wie sie im kulinarischen Angebot des Pflegeheims berücksichtigt werden können.



- Das Team, das ein kulinarisches Angebot mit der größtmöglichen Auswahl und Vielfalt anbietet, **DARF 3 FELDER VORRÜCKEN.**
- Das andere Team **RÜCKT 1 FELD VOR.**

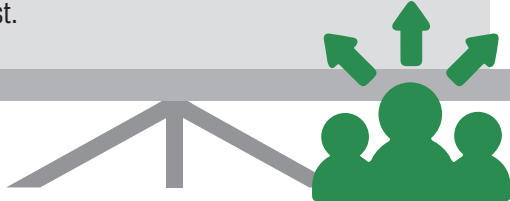
KOMPENDIUM: **A 1.5.2.**



AKTIVE STERBEHILFE – EUTHANASIE

Viele ältere Menschen wollen selbst über ihre letzte Lebensphase bestimmen; manche auch darüber, wann sie sterben. Allerdings ist es nicht überall möglich, frei über das eigene Lebensende zu bestimmen.

In einigen Ländern ist Euthanasie, d.h. aktive Sterbehilfe, gesetzlich verboten. In anderen Ländern wird dem Wunsch nach aktiver Sterbehilfe Folge geleistet, wenn die Bewohnerin oder der Bewohner psychisch oder physisch leidet, und dies nicht mit der Menschenwürde vereinbar ist.



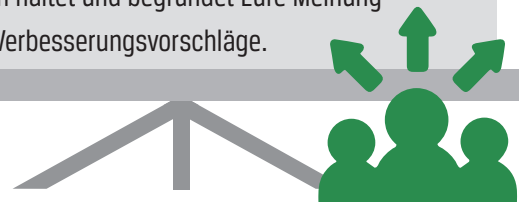
- **LASST EURE SPIELFIGUR AUF DEM FELD STEHEN UND DENKT NACH.**
Besprecht mit Eurem Team, welche Argumente für, und welche gegen Euthanasie sprechen. Erstellt eine Liste mit allem, was für, und eine mit allem, was gegen aktive Sterbehilfe spricht.
- Danach **DÜRFT IHR WEITERSPIELEN.**

KOMPENDIUM: **M 3.5.**

WERTSCHÄTZENDE KOMMUNIKATION „HÖREN SIE AUF ZU KLINGELN!“

Herr Krämer ist bettlägerig und hat mehrmals und in kurzen Abständen hintereinander auf den Klingelknopf an seinem Bett gedrückt. Jemand vom Pflegepersonal, inzwischen ziemlich genervt, kommt zu ihm und sagt: "Hören Sie jetzt auf zu klingeln. Das reicht! Sie wecken noch alle auf! Ich komme zu Ihnen, sobald ich Zeit habe".

Bitte besprecht mit Eurem Team, ob ihr diese Art und Weise der Kommunikation für wertschätzend und angemessen haltet und begründet Eure Meinung und macht Verbesserungsvorschläge.



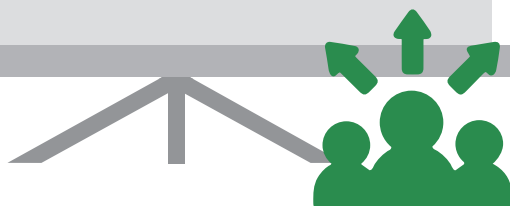
- **LASST EURE SPIELFIGUR AUF DEM FELD STEHEN UND DENKT NACH.**
Erörtert mit Eurem Team, was ihr von dieser Art der Kommunikation haltet, und macht gegebenenfalls Vorschläge wie das Pflegepersonal mit Herrn Krämer hätte sprechen sollen.
- Danach **DÜRFT IHR WEITERSPIELEN.**

KOMPENDIUM: **M 3.2.**

WERTSCHÄTZENDE KOMMUNIKATION

„ALTE MENSCHEN SIND WIE KLEINE KINDER“

Häufig hört man Äußerungen wie: "Alte Menschen sind wie kleine Kinder!". Überlegt gemeinsam mit Eurem Team, wie ihr zu dieser Aussage steht. Besprecht, ob ihr das für eine angemessene und respektvolle Art der Kommunikation haltet. Wenn ihr der Ansicht seid, dass dies nicht angemessen ist, versucht bitte respektvoll auszudrücken was Eurer Ansicht nach mit der Aussage gemeint ist.



- **LASST EURE SPIELFIGUR AUF DEM FELD STEHEN UND DENKT NACH.**
Erörtert mit Eurem Team, was ihr von dieser Art der Kommunikation haltet, und begründet Eure Meinung.
- Danach **DÜRFT IHR WEITERSPIELEN.**

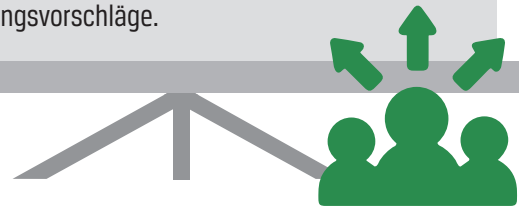
KOMPENDIUM: **M 3.2.**

WERTSCHÄTZENDE KOMMUNIKATION

„WAS HABEN SIE WIEDER ANGESTELLT?“

Herr Hansen ist bettlägerig und hat ins Bett gemacht. Das Pflegepersonal reagiert mit Vorwürfen und sagt; „Was haben Sie denn da wieder angestellt? Sie haben ja ins Bett gemacht!“

Bitte besprecht mit Eurem Team, ob diese Art und Weise mit Herrn Hansen zu sprechen in der gegebenen Situation angemessen und respektvoll ist, und begründet Eure Meinung. Solltet ihr mit dieser Form der Kommunikation nicht einverstanden sein, macht bitte Verbesserungsvorschläge.



- **LASST EURE SPIELFIGUR AUF DEM FELD STEHEN UND DENKT NACH.**
Erörtert mit Eurem Team, was ihr von dieser Art der Kommunikation haltet, begründet Eure Meinung, und macht gegebenenfalls Verbesserungsvorschläge.
- Danach **DÜRFT IHR WEITERSPIELEN.**

KOMPENDIUM: **M 3.2.**



Die Spielkarten sind ausdrücklich für spielerisches Lernen gedacht, um die Lebensqualität von Bewohner*innen von Pflegeeinrichtungen zu verbessern. Die auf den GAMLEC Lernkarten genannten Personen, Namen und Geschichten sind fiktiv. Jede Ähnlichkeit mit realen Personen, ob lebend oder tot, ist rein zufällig. Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.



GAMLEC – Gaming for Mutual Learning in Elder Care und alle Veröffentlichungen seitens des [GAMLEC Konsortium](#) sind unter [Creative Commons Namensnennung 4.0](#) lizenziert.

Die Ergebnisse des Erasmus+ Projekts GAMLEC bestehen aus diesen Lernspielkarten für Erwachsene zur Verbesserung der Lebensqualität von Bewohner*innen von Pflegeeinrichtungen, aus den Regeln des Lernbrettspiels für die Spielversion ohne Game Coach, aus den Regeln des Lernbrettspiels mit Game Coach, aus dem Leitfaden über das Format der Lerninhalte der Spielkarten, aus einem Kompendium, den übergeordneten Bildungszielen und den Lernzielen des Lernbrettspiels, einer Anleitung für die Spielversion mit Coach, einem Bildungsrahmen, einem Leitfaden für das Lernbrettspiel und einer interaktiven E-Learning-Plattform. Die Ergebnisse sind in Englisch, Deutsch, Italienisch, Niederländisch und Litauisch unter www.gamlec.eu.