



111

**KLASSE!**

Bei der Erinnerungstherapie habt ihr mit der Gruppe persönliche Fotos von den Gruppenmitgliedern angeschaut. Das war so schön, und es hat die Teilnehmer\*innen einander nähergebracht. Gut gemacht!

Los geht's! **DU DARFST 2 FELDER VORRÜCKEN.**



KOMPENDIUM: **A 2.2.3.**

112

**HEUTE IST DEIN GLÜCKSTAG!**

Du bekommst Zeit geschenkt, damit Du in der Einrichtung die 3 Dinge tun kannst, die Du gerne tun würdest, wenn Du nur Zeit hättest. Für welche 3 Dinge möchtest Du die geschenkte Zeit verwenden?

Los geht's! Du hast 2 Minuten Zeit zum Antworten.

**FÜR JEDES DER DREI DINGE, DIE DU TUST, DARFST DU JEWEILS 1 FELD VORRÜCKEN. FÄLLT DIR NICHTS EIN, MUSST DU AUF DEINEM FELD STEHEN BLEIBEN.**

113

**FANTASTISCH!**

Alle Bewohner\*innen haben einen Wunsch frei. Weißt Du, was die einzelnen Bewohner\*innen sich wünschen? Erzähl uns davon! Stell Dir vor wie glücklich sie sind, wenn ihr Wunsch erfüllt ist.

Los geht's! Du hast 2 Minuten Zeit zum Antworten. **FÜR JEDEN WUNSCH, DEN DU KENNST, DARFST DU 1 FELD VORRÜCKEN. WENN DIR GAR KEINE WÜNSCHE EINFALLEN, MUSST DU AUF DEINEM FELD STEHEN BLEIBEN.**

KOMPENDIUM: **A 1.1.1.**

114

Geistige Beweglichkeit ist in jedem Alter wichtig. Durch Training kann viel dafür getan werden, dass sie auch im Alter nicht nachlässt. Fällt Dir eine Aktivität ein, die man den Bewohner\*innen anbieten kann, um ihre geistige Beweglichkeit zu trainieren? Sei kreativ bei Deinen Vorschlägen!

Los geht's! Du hast 2 Minuten Zeit zum Antworten. **FÜR JEDE AKTIVITÄT, DIE DIR EINFÄLLT, DARFST DU 1 FELD VORRÜCKEN. FÄLLT DIR NICHTS EIN, MUSST DU AUF DEINEM FELD STEHEN BLEIBEN.**

KOMPENDIUM: **T 2.2.2.**



115

Hast Du Ideen, wie die körperliche Aktivität der Bewohner\*innen gefördert werden kann?  
Deine Vorschläge sollten den Bewohner\*innen Spaß machen.  
Sei kreativ!

Los geht's! Du hast 2 Minuten Zeit zum Antworten.  
**FÜR JEDE AKTIVITÄT, DIE DIR EINFÄLLT, DARFST DU 1 FELDE VORRÜCKEN. WENN DIR NICHTS EINFÄLLT, MUSST DU AUF DEINEM FELDE STEHEN BLEIBEN.**

KOMPENDIUM: **T 2.2.2.**

116

Weißt Du, ob in der Pflegeeinrichtung Freundschaften zwischen Bewohner\*innen entstanden sind?  
Wie viele fallen Dir ein?

Los geht's! Du hast 2 Minuten Zeit zum Antworten.  
**FÜR JEDE FREUNDSCHAFT, DIE DIR EINFÄLLT, DARFST DU 1 FELDE VORRÜCKEN. FÄLLT DIR GAR KEINE EIN, MUSST DU AUF DEINEM FELDE STEHEN BLEIBEN.**

KOMPENDIUM: **T 2.3.2.**

117

Von wie vielen Bewohner\*innen weißt Du, wann sie Geburtstag haben?  
Denke scharf nach!

Los geht's! Du hast 2 Minuten Zeit zum Antworten.  
**FÜR JEDEN GEBURTSTAG, DER DIR EINFÄLLT, DARFST DU 1 FELDE VORRÜCKEN. FÄLLT DIR GAR KEIN GEBURTSTAG EIN, MUSST DU AUF DEINEM FELDE STEHEN BLEIBEN.**

KOMPENDIUM: **M 3.2.5.**

118

Kannst Du die wichtigsten Regeln aus dem Ethikcodex Deiner Pflegeeinrichtung nennen?  
Denke scharf nach!

Los geht's! Du hast 2 Minuten Zeit zum Antworten.  
**FÜR JEDE REGEL, DIE DU KENNST, DARFST DU 1 FELDE VORRÜCKEN. WENN DU KEINE REGEL KENNST, MUSST DU AUF DEINEM FELDE STEHEN BLEIBEN.**

KOMPENDIUM: **M 3.1.1.**



Fallen Dir Tätigkeiten ein, bei denen die Bewohner\*innen in der Pflegeeinrichtung selbst als freiwillige Helfer\*innen oder ehrenamtlich tätig werden könnten? Sei kreativ!

Los geht's! Du hast 2 Minuten Zeit zum Antworten.  
**FÜR JEDE TÄTIGKEIT, DIE DIR EINFÄLLT, DARFST DU 1 FELD VORRÜCKEN. FÄLLT DIR NICHTS EIN, MUSST DU AUF DEINEM FELD STEHEN BLEIBEN.**

KOMPENDIUM: **T 2.2.6.**



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](http://www.gamlec.eu).