

Der Sechser zum Glück

Beim Brettspiel erleben Senioren Gemeinschaft und Freude

Von Tatjana Brenner

Eichstätt (EK) Klack – klack – klack hallt es im Speisesaal des Heilig Geist Spitals. Theresia lässt eine ihrer Figuren auf die Ziellinie wandern. Marianne: „Das ist doch zum ...“, sie seufzt. „Kotzen“ wirft Monika ein. „Wollt' ich nicht sagen“, murmelt Marianne, blickt nicht auf, beobachtet mit wachsamem Blick das Spielbrett.

Täglich um halb vier treffen sich Heimbewohner zum Spielen. Halma und Schach stehen zur Auswahl. Bingo oder Dame, Backgammon oder Puzzles. Aber ein anderes Spiel ist der Renner: Mensch-ärgere-dich-nicht. Es ist altbekannt, mit einfachen, klaren Regeln. So erklärt sich Heimleiterin Doris Schmid die Vorliebe für das Spiel.

Sogar einen Spieltisch hat das Altenheim angeschafft, buche-farben; in einer quadratischen Vertiefung liegt das Spielbrett. Das helle Sonnenlicht beleuchtet die Verschleißspuren: Kratzer und feine Dellen. Halma und Backgammon ruhen in einem Fach, sehen aus wie neu. Kleine Schubladen ragen aus dem Tisch. Beim Aufschieben poltern die Schachfiguren, klackern die Würfel, klappern die roten, grünen, blauen und gelben Spielfiguren.

Am Nebentisch spielen Gudrun (85), Theresia (75), Marianne (91) und Monika (93). Jede hält ihren Würfel in der Hand und wartet darauf, ihn auf den Tisch fallen zu lassen. Monika wirft eine sechs. „Zwei, vier, sechs“, drei Mal tippt sie in jede zweite Vertiefung, in die

sechste stellt sie ihre rote Spielfigur hinein. Theresia klopft ihr auf die beringten Finger. „Moni! Die Kinder sind da!“ Monika wendet den Blick vom Spiel, hebt die Hände von den Lehnen ihres Rollstuhls und blickt um sich. Ein Junge und ein Mädchen sehen auf Monika hinab. „Bleib noch sitzen, Oma“, sagt der Junge. Monika lächelt, nimmt seine Hand – Stühlerücken.

Monika ist dran. Sie zählt mit dem Finger vor, lächelt, stellt die letzte Figur auf die Ziellinie. „Ich hab' gewonnen“, sagt sie und lacht ein ansteckendes Lachen. Ihre Perlmutter-Zähne blitzen, auch die alten Goldringe, als sie Zeige- und Mittelfinger in die Luft streckt: „Zwei Mal.“

Langsam rückt sie vom Tisch weg, strahlt ihren jungen Besuch an und rollt quer durch den Raum zu ihm hinüber.

„Das Spielen steigert das Selbstwertgefühl der Senioren.“

Doris Schmid, Heimleiterin

Marianne wirft eine sechs, sie greift nach ihrer grünen Figur und die Armbänder an ihrer Hand klirren bei jeder Bewegung. Theresia lehnt sich in ihrem Stuhl zurück, richtet die goldgerahmte Brille mit den runden Gläsern und blickt auf die Uhr. „S'ist scho viere.“ Sie setzt sich auf. „Nochmal?“ Marianne eröffnet die dritte Partie.

„Für Senioren bedeutet Spielen Gesellschaft, Integration und Freude. Es steigert das Selbstwertgefühl“, erklärt Doris Schmid. Das Heilig Geist Spital bietet mehrere Möglichkeiten zum Spielen an, in selbstständigen und betreuten Gruppen. Großen Wert legt es auf spielerisches Gedächtnistraining bei dementen Bewohnern: Sin-



Ganz nach dem Motto „Mensch-ärgere-dich-nicht“ haben Gudrun Dollacker, Monika Hobauer und Marianne Laufs Spaß am Leben und am Brettspiel. Foto: bsx

gen, Gedichte, Sprichwörter vervollständigen. Wenn aber der Spaß im Vordergrund stehen soll, so darf die Gedächtnisleistung nicht zu hoch angesiedelt werden, ansonsten seien die Misserfolge enttäuschend.

Theresia, Marianne, Gudrun und Maria sitzen in einer selbstständigen Spielgruppe zusammen. Teilnehmer dieser Gruppen seien meist noch rüs-

tig oder wiesen eine leichte Demenz im ersten Stadium auf. „Das heißt sie vergessen einige Sachen, Dinge, die gerade eben passiert sind. Oft können die Leute zum Beispiel nicht mehr sagen, was sie heute gegessen haben.“

Eine beginnende Demenz sei mit einem Spiel wie Mensch-ärgere-dich-nicht aber durchaus vereinbar. „Man würfelt eine vier und läuft sofort. In dem

Spiel muss man sich nicht merken, was man vor drei Runden gemacht hat. Der Moment zählt.“

Gudrun würfelt und setzt ihre Figur in Bewegung. Eins, zwei, drei, vier, fünf. Lautlos bewegt sie ihre Lippen bei jedem Zug mit. Marianne wirft, läuft. „Du bist immer so schnell“, sagt Theresia vorwurfsvoll. „Das ist das Alter“ antwortet Marianne. „Mit dem

Alter kommt die Geschwindigkeit.“ Gudruns Mundwinkel zucken leicht, ihr Blick hängt am Würfel. Nebenher steht eine Dame auf und schiebt sich mit ihrem Rollator vorbei. Gudrun blickt nicht auf. Nur eine Figur muss sie noch auf ihre Ziellinie bringen. Theresia würfelt – „Ich bin doch zuerst“, wirft Gudrun ein und blickt ihre Nachbarin direkt an, ihre Augen leuchten, sie lächelt.