

Bei uns zu Hause

ein Biografiespiel



Altenpflege
Vorsprung durch Wissen

Was ist ein „Zuhause“?

- **Funktionale** Bedeutung einer Wohnung:
Ein Dach über dem Kopf
- **Persönliche** Bedeutung einer Wohnung:
Etwas Privates, in dem man sich wohlfühlt
- Die Lebensraumgestaltung wird zu einem
Spiegel der Persönlichkeit

Wohnkultur in der Gesellschaft

Nicht umsonst hält der Trend zum Einkauf in Dekorationsgeschäften und Möbelhäusern weiterhin ungebrochen an.





„Ich will nach Hause!“

- Menschen mit Demenz wollen dorthin, wo sie sich wohlfühlen, wo sie keine Angst haben, wo sie so sein können, wie sie sind.
- Und gerade darum muss auch dem „räumlichen“ Zuhause des Menschen mit Demenz ein großer Stellenwert zugemessen werden: Hier ist der Ort, der liebevoll eingerichtet werden sollte und wo er sich wohlfühlen soll.

„Die Katze darf nicht in die Schlafstube!“

- Erzählungen rund um die eigene Wohnung sind mehr als nur Erinnerungen an die Vergangenheit.
- Möbel und Dekorationsgegenstände, Accessoires, Wandbilder und Haustiere – all dies regt an, von individuellen Erlebnissen rund um die Themen Wohnen, Arbeiten und Freizeit zu erzählen.

Bei uns zu Hause – ein Biografiespiel

Hier setzt das Spiel „Bei uns zu Hause“ an: In Erinnerungen schwelgen und gemeinsam ein gemütliches Zuhause einrichten. Liebevoll gestaltete Möbel auswählen und über die „Kochhexe“ oder den „Nierentisch“ aus früheren Zeiten miteinander ins Gespräch kommen.



Und so geht's:

Einfach die
„Zimmer“ der
Wohnung
auslegen und
schon kann es
losgehen.



Und so geht's:

Gemeinsam
werden die
Zimmer mit
Möbeln und
Dekorations-
gegenständen
eingerrichtet.



Und so geht's:

Biografische
Fragekarten
unterstützen
die
Spielleitung:

Hollywoodschaukel

- * Erinnern Sie sich an die Zeit, als die Hollywoodschaukel in den 50er Jahren ihren Durchbruch hatte und die Freizeitgestaltung der Wirtschaftswunderzeit prägte?
- * Und in den 1960er- und 1970er-Jahren bat die österreichische Journalistin Margret Dünser für die erfolgreiche ZDF-Fernseh-„V.I.P.-Schaukel“ prominente Zeitgenossen gelegentlich in einer Hollywood-Schaukel-Interview.
- * Haben Sie selbst ein solches Gartenmobiliar besessen?
- * Könnten Sie sich vorstellen, eine solche Sitzgelegenheit am Nachmittag am Nickerchen zu genießen?
- * Oder wie wäre es mit einem Abendplausch auf der Terrasse bei einem guten Tee?

Teppich

- * „Der Teppich – Insel der Gemütlichkeit, ein „Wohnlich“-Tip für allezeit“ so heißt es in einem Möbelkatalog aus dem Jahre 1958. Erinnern Sie sich an den ersten Teppich, den Sie gekauft haben? Handelte es sich um einen Auslegeware oder um eine Brücke bzw. einen Läufer?
- * Haben Sie sich schon einmal einen besonderen Teppich zugelegt, z. B. einen Orientteppich? Wo haben Sie ihn gekauft? In welchem Zimmer kam er am besten zur Geltung?
- * Wie haben Sie diese Läufer gesäubert? Gab es bei Ihnen eine Teppichstange, über die solche Teppiche gehängt und mit einem Ausklopfgerät gereinigt wurden. Wie sah Ihrer aus?
- * Stimmt es, dass die Farben von Teppichen aufgefrischt werden können, wenn man sie mit der Laufseite nach unten in den Schnee legt, dann umdreht und kräftig ausbürstet?

Informationen ohne Ausfragen

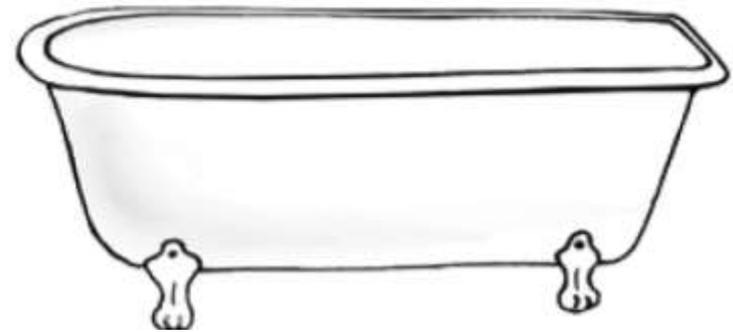
Und ganz nebenbei bekommt die Spielleitung viel mehr Informationen über die Biografie der Teilnehmer als beim reinen „Ausfragen“ anhand eines biografischen Leitfadens und kann die individuellen Dokumentationen entsprechend ergänzen.



Wichtig:

Jeder Teilnehmer entscheidet selbst, wo die Möbel, Objekte, Accessoires und Dekorationsgegenstände untergebracht werden.

So hat auch die Badewanne in der Küche ihre Berechtigung, wenn vom Badetag in der Kindheit erzählt wird.



Möglicher Ablauf:

Alle Legeformen werden offen in die Mitte gelegt.

Ein Spieler würfelt, z. B. eine „1“.
Nun darf er sich aus den Legeformen ein Teil aussuchen, das er ins Wohnzimmer stellen möchte, z. B. ein Sessel. Nun stellt die Spielleitung zum Gegenstand Fragen von der Karte, z. B. „Wie sah denn Ihr Lieblingssessel aus? Wann haben Sie ihn gekauft, gehörte eine Couch dazu?“

Variante 1



Möglicher Ablauf:

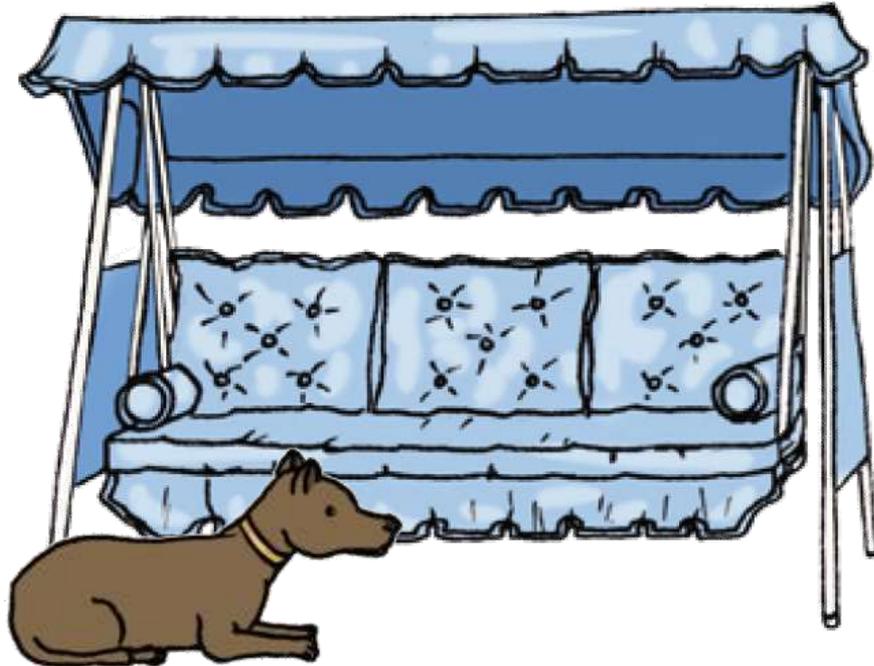
Die Spielleitung verteilt eine Auswahl an Gegenständen an die Spieler, der Rest kommt in die Mitte. Hat ein Spieler selbst kein passendes Möbelstück, kann eins aus der Mitte ausgewählt werden.

Variante 2



Und:

Weitere Spielregeln können in der Gruppe selbst festgelegt werden!



Beispiele:



Bad

3

Wohnzimmer

1



Küche

2

Schlafzimmer

4



5

Garten



Joker

6

Und nun:

Viel Spaß beim Ausprobieren!

