

# UNESCO-Kreativitätsworkshop 2010

am 18. Mai 2010 in Marienheide

Hartmut Meyer-Wolters

Spielen im Alter – Spielen mit Alten – Spiele für Alte.  
Erste Orientierungen in einem weiten und  
unübersichtlichen Feld

# Aufbau des heutigen Vortrags

1. Warnung
2. Kurzinformation Alter / Altern
3. Kurzinformation Spiel / Spielen
4. Spielen im Alter
5. Spielen mit Alten
6. Spiele für Alte
7. Ausblick



# Warnung

**Die Phänomene Alter und Altern sind nicht eindeutig zu bestimmen.**

**Die Phänomene Spiel und Spielen sind nicht eindeutig zu bestimmen.**

**Die Beziehungen zwischen Spiel(en) und Alter(n) sind ebenfalls nicht eindeutig zu bestimmen.**

# Kurzinformation Alter / Altern



# Altersaufbau der Bevölkerung in Deutschland

|            | Insgesamt am Jahresende | Davon im Alter von ... bis ... Jahren |         |              |           |
|------------|-------------------------|---------------------------------------|---------|--------------|-----------|
|            |                         | unter 20                              | 20 - 59 | 60 und älter |           |
|            | Millionen               |                                       |         | in %         |           |
|            |                         |                                       |         |              | Insgesamt |
| 1950 ..... | 69,3                    | 30,4                                  | 55,0    | 14,6         | 1,0       |
| 1970 ..... | 78,1                    | 30,0                                  | 50,1    | 19,9         | 2,0       |
| 1990 ..... | 79,8                    | 21,7                                  | 57,9    | 20,4         | 3,8       |
| 2001 ..... | 82,4                    | 20,9                                  | 55,0    | 24,1         | 3,9       |
| 2010 ..... | 83,1                    | 18,7                                  | 55,7    | 25,6         | 5,0       |
| 2030 ..... | 81,2                    | 17,1                                  | 48,5    | 34,4         | 7,3       |
| 2050 ..... | 75,1                    | 16,1                                  | 47,2    | 36,7         | 12,1      |

1) Ab dem Jahr 2010 Schätzwerte der 10. koordinierten Bevölkerungsvorausberechnung (Variante 5 „mittlere“ Bevölkerung: mittlere Wanderungsannahme W2 (jährlicher Saldo 200 000 Personen) und mittlere Lebenserwartungsannahme L2 (durchschnittliche Lebenserwartung 2050 bei 81 bzw. 87 Jahren).

# Das dreifache Altern der Bevölkerung



Quelle IAT 2006

# Altern hat viele Gesichter

„Das Alter gibt es nicht: Sowohl der Prozess des Alterns als auch das Alter als Lebensphase sind vielschichtig und vielgesichtig. Kein Lebensbereich und kein gesellschaftliches Feld bleiben von Alterungsprozessen unberührt, sie beeinflussen das Miteinander auf allen Ebenen der Gesellschaft, unter anderem in Wissenschaft, Politik und Wirtschaft. Deshalb müssen Alterungsprozesse sowohl in ihrer umfassenden gesellschaftspolitischen Dimension als auch in ihren Auswirkungen auf das einzelne Individuum betrachtet werden“

(Funkkolleg Altern, Die vielen Gesichter des Alterns, Opladen 1999, S. 7).

# Konsense in den Alternswissenschaften

Altern ist multidimensional, multidirektional, multikausal

Alter und Altern sind gekennzeichnet durch

- Plastizität
- Heterogenität
- Inter-individuelle Varianz
- Intra-individuelle Varianz

Alter macht Menschen nicht ähnlicher, sondern individueller und damit unähnlicher



# Konsense in den Alterswissenschaften

Alter und Altern werden überlagert durch

- Soziale Fragen
- Geschlechterfragen
- Bildungsfragen
- Religiöse Fragen
- Ethnische Fragen
- Kulturelle / Subkulturelle Fragen
- Gesundheitliche Fragen
- Disability Fragen



# Konsense in den Alterswissenschaften

Die mehrfachen Bestimmungen des Alterns bilden sich intraindividuell in der Pluralität von Biographien ab, die im Widerstreit miteinander liegen.

Klingenberger unterscheidet 1996 nicht abschließend zwischen

- Sozialer Biographie
- Kultur-Biographie
- Körper-Biographie bzw. Öko-Biographie
- Mytho-Biographie
- Lernbiographie bzw. Bildungsbiographie
- Persönlichkeits-Biographie

Ergänzen könnte man eine Spieler-Biographie

## Take Home Message → Alter + Altern

Die Themen Alter und Altern sind

- Themen der Rehabilitation – aber nicht nur!
- Themen der Prävention – aber nicht nur!
- Themen der Palliation – aber nicht nur!

Die Themen Alter und Altern sind vor allem

- Themen mehr oder weniger alterskorrigierter Normalität

## Zur Relevanz der Themen **Alter + Altern**

- Das Altersthema gewinnt in fast allen beruflichen und gesellschaftlichen Zusammenhängen an Bedeutung.
- Sehr lange schon war Altern „Arbeitgeber“ für Berufe und Tätigkeiten aus den Bereichen Pflege, Betreuung, Medizin.
- Jahrzehntlang war Altern „Arbeitgeber“ für Forscher aus dem interdisziplinären Bereich der Gerontologie
- Seit einigen Jahren ist Altern zusätzlich „Arbeitgeber“ für die naturwissenschaftlich-medizinische Altersforschung



## Zur Relevanz der Themen **Alter + Altern**

In absehbarer Zeit wird Altern „Arbeitgeber“ für neue pädagogische und sozialpädagogische Berufe sein

- Qualifizierung für ehrenamtliche Tätigkeit
- „Schulpflicht“ für Alte zur Vorbereitung auf ein neues Rollenfach
- Okkasionelle Angebote
- Niederschwellige Angebote
- Kommerzielle Angebote im Schnittfeld von Wellness und Bildung



# Zur Relevanz der Themen **Alter + Altern**

Seit einigen Jahren sind alte Menschen auch zur Zielgruppe geworden von Marketing, Design, Politik etc.

Dies ist zugleich ein Perspektivenwechsel:

Im Zentrum des Interesses steht jetzt nicht mehr die individuelle Leistungsfähigkeit und ihre Bedingungen

Im Zentrum des Interesses steht jetzt die altersgerechte Veränderung von Lebensweltsegmenten

# Altern von Menschen mit besonderem Hilfebedarf

Das Alter stellt Menschen mit besonderem Hilfebedarf und die Einrichtungen und Dienste der Behindertenhilfe vor zusätzliche Herausforderungen.

Personenkreis der Menschen mit besonderem Hilfebedarf ist vielfältig.

Der Personenkreis alter und hochaltriger Menschen mit besonderem Hilfebedarf wächst quantitativ.

# Altern von Menschen mit besonderem Hilfebedarf

Einrichtungen und Dienste der Behindertenhilfe müssen sich unter verschiedenen Perspektiven auf ältere Menschen einstellen:

- Klienten und Nutzer der Einrichtungen und Dienste der Behindertenhilfe scheiden aus dem Berufsleben aus
- Menschen mit Behinderungen, die in ihren Elternhäusern leben, sind auf professionelle Hilfe angewiesen
- Menschen mit psychischen Erkrankungen und Behinderungen im Alter machen ihren Anspruch auf Hilfen neu geltend
- Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter Einrichtungen und Dienste der Behindertenhilfe altern (→ altersgerechte Arbeitsplätze)



# Kurzinformation Spiel / Spielen



# Spiel / Spielen als kulturelles Phänomen

Spielen ist neben dem Totenkult das älteste bekannte Kulturphänomen.

Spiel war nicht nur in der Frühzeit der Menschheit bedeutsam.

Spiel nimmt auch heute einen wichtigen Platz im Leben von Kindern und Erwachsenen ein.

Trotz seiner Bedeutung war Spiel zunächst nicht Gegenstand einer eigenständigen wissenschaftlichen Disziplin, wenn es auch zahlreiche Abhandlungen zum Spielphänomen gibt.

(Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen / Huizinga: homo ludens / Fink: Spiel als Weltsymbol / Gadamer: Spiel als Leitfaden der ontologischen Explikation (des Kunstwerks) / Marcuse: Der eindimensionale Mensch)

# Spiel / Spielen als Gegenstand wissenschaftlicher Forschung

Ludologie / Game Studies / Spieleforschung

Multidisziplinäre, interdisziplinäre, transdisziplinäre Ansätze

Zentrale Themen: Geschichte, Entwicklung, Analyse und Theorie digitaler Spiele

Fragestellungen →

- ästhetische
- kulturelle
- kommunikative
- technische
- strukturelle Aspekte des Phänomens Spiel

# Koexistierende und konkurrierende Auffassungen

Spiel wird verstanden als

- Komplexes ambivalentes Phänomen / Papierkorbkategorie
- Weltsymbol
- Spiel der Elemente / Spiel der unbelebten Natur / Tierspiel / Menschenspiel
- Wesensbestimmung des Menschen
- Tätigkeit, die zum Vergnügen ausgeführt wird / die Stress abbaut
- Kinderspiel / Erwachsenenspiel / Schauspiel / Kampfspiel / Liebesspiel / Glücksspiel / Lernspiel / Rollenspiel
- Pädagogisches Mittel zur Förderung von Fähigkeiten, Wissen, Einstellungen / Methode zum Durchspielen von Problemlösungen / Beschäftigung / (harmlose) Unterhaltung
- Beziehung zur „Welt“ der (freien) Möglichkeiten



# Spielen im Alter



# Spiele im Alter

Spiele im Alter keine Selbstverständlichkeit. Es ist deshalb fast immer motiviert durch und abhängig von

- alters-rollenkonformen Gelegenheiten
- situativen Settings
- geselligen Freizeit-Rahmungen
- gesellschaftlichen Rahmungen
- semiprofessionellen (künstlerischen) Rahmungen
- Hoffnung auf Gewinn
- Selbsttherapeutischer Wunsch nach Beschäftigung / Flucht vor Langeweile
- Trainingsabsichten
- Anregung von außen z.B. Altenpfleger, Animator



# Spielen mit Alten



# Spielen mit Alten

Spielen mit Alten verweist auf

- **professionelle Setting von Therapeuten, Sozialarbeitern, Animatoren, Mediziner (es ist intentional + wird organisiert)**
- **organisierte Unterhaltung und Betreuung im altenhilfenahen Bereich**
- **präventive, rehabilitative, palliative Ziele im medizinnahen Bereich**



# Spiele mit Alten in altenhilfenahen Bereichen

Im altenhilfenahen Bereich sind Spiele mit Alten überwiegend Spiele zur Zerstreuung, Entspannung und Förderung der Geselligkeit, nachrangig auch Training

Es kommen Spiele ohne oder mit (selbst gestalteten) Materialien zum Einsatz

Ziele sind: Förderung von

- gegenseitigem Kennenlernen
- geselligem Beisammensein

und als Nebeneffekt das Training von

- Orientierungsvermögen
- körperlicher Bewegung
- Gedächtnis

## **Spiele mit Alten in altenhilfenahen Bereichen**

Spiele mit Alten in altenhilfenahen Bereichen hat nur eine begrenzte Schnittmengen zu dem Projekt „Toys for Rehabilitation“, weil die jetzige Generation alter Menschen keine wirklich 'Spiele spielende' Generation ist.

Anklang finden eher Beschäftigungen, die früher notwendig waren, heute aber eigentlich nicht mehr notwendig sind.

Die ehemals notwendigen Tätigkeiten werden zu spielerischen Tätigkeiten.

Da sie wegen ihres ehemaligen und gekannten Ernst- und Arbeitscharakter akzeptiert werden, darf ihre Verwandlung in ein Spiel nicht offensichtlich sein.

# Spiele mit Alten in medizinischen Bereichen

Demenzbetreuung und Demenzprävention als Beispiel

Spiele zur Demenzbetreuung und Demenzprävention finden seit der Jahrtausendwende vermehrt Beachtung.

Kennzeichen: Einfache Spiele, die wenig Konzentration und Gedächtnisleistung verlangen

Zentrale Aspekte:

Aktivierung von

- sinnlichem Erleben
- Emotionen
- Wissensbeständen

all das (häufig) in biographischen Kontexten

# Spiele mit Alten in medizinischen Bereichen

## Spielerische Wege in der Demenzbetreuung

- Bewegung
- Musik
- Alltagsnahe / Lebenspraktische Tätigkeiten
- Erinnerungspflege
- Spiele
- Sinneserfahrungen, Berührungen
- Vorlesen, Erzählen, allgemein Aktivitäten, die mit Sprache, Schrift, Überlieferung umgehen
- Künstlerisch-kreative Aktivitäten, Bastelangebote
- Grundsätzliche Anerkennung von autonomer Beschäftigung als sinnvolles Tun



# Spiele für Alte



## **Spiele für Alte im privaten Bereich**

Spiele für Alte sind stark durch die Einschätzung von Alter als Verlust und Abbau geprägt.

Das liegt nahe, weil man sonst keine neue Ziel- und Käufergruppe hätte.

Im Bereich Spiele für Alte dürfte es deutliche Schnittmengen mit dem Projekt „Toys for Rehabilitation“ geben.

## **Spiele für Alte im privaten Bereich**

Gesellschaftsspielen werden häufig mit Altersangaben versehen.

Das untere Alter variiert (ab 3, ab 6, ab 9, ab 12), das obere Alter wird meist mit „bis 99“ angegeben.

Annahme: Mensch ist in der Lage, derartige Spiele bis zum Lebensende zu spielen.

Seit einigen Jahren kommen seniorenrechtliche Spiele oder generationengerechte Spiele auf den Markt.

Diese Spiele berücksichtigen, dass mit zunehmendem Alter die Sinnesleistungen und /oder die motorischen Fähigkeiten und/oder die Reaktionsfähigkeit nachlassen.

# Spiele für Alte in öffentlichen Bereichen

Beispiel „Seniorenspielplätze“

Ziele von Seniorenspielplätzen sind neben Geselligkeit und Förderung von Generationenbegegnung vor allem das Training von

- Beweglichkeit
- Kondition
- Koordinationsfähigkeit



# **Spiele für Alte in öffentlichen Bereichen**

Die eingesetzten Geräte reichen von traditionellen Alterssportarten bis zu technisch ausgefeilten Geräten

- zur Schulung von motorischen Fähigkeiten und Gleichgewichtssinn
- zur Stärkung der Muskulatur
- zur Verbesserung der Beweglichkeit der Gelenke

**Kennzeichen:** wohnortnah, niederschwelliger Zugang, sicher (= Festhaltungsmöglichkeiten / sicherer Stand oder Nutzung im Sitzen)

**Bezeichnungen:** Seniorenspielplatz / Generationenpark / Mehrgenerationenspielplatz

## Ausblick

Menschen mit besonderem Hilfebedarf werden immer älter. Ihr Hilfebedarf vermehrt sich durch altersbedingte Einschränkungen.

Menschen ohne besonderen Hilfebedarf sind im 4. Alter ebenfalls auf besondere Hilfen angewiesen.

Sie akzeptieren Hilfsangebote aber sehr zurückhaltend, weil dies ihrer Vorstellung von Autonomie widerspricht. Hilfsangebote werden oft als Bevormundung interpretiert.

Was man nicht mehr kann, unterbleibt deshalb häufig ganz.

## Ausblick

Außerhalb von offenen oder geschlossenen Einrichtungen der Altenhilfe, des Altenwohnens und der Altenpflege werden alte Menschen eher selten durch Spielangebote erreicht werden – außer das Spielen ist „legitimiert“.

Präventiv und therapeutisch akzentuierte Spielangebote werden nach meiner Einschätzung vor allem dann akzeptiert, wenn der Unterhaltungsaspekt den Therapieaspekt überwiegt.

Der Unterhaltungsaspekt darf allerdings durchaus durch einen Gesundheits- und / oder Bildungsaspekt verbrämt sein.