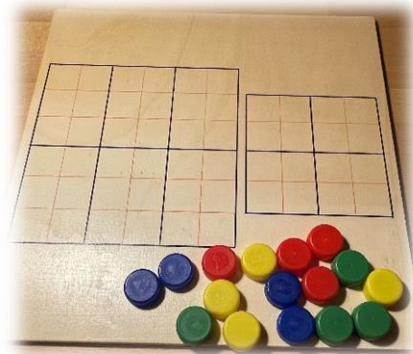


DECKEL-SUDOKU

Kopftraining mit farbigen Flaschenverschlüssen

Sudoku ist vielen alten Menschen bekannt. Einige möchten auch bei schwindender Konzentrationsfähigkeit oder beginnenden kognitiven Einschränkungen gern ihr früheres Hobby weiterhin pflegen. Doch die Originalversion mit Zahlen von 1 bis 9 und 81 Feldern, die es zu füllen gilt, ist vielfach nicht mehr möglich. Da ist es eine gute Idee, die Anforderungen anzupassen, indem mit deutlich weniger Feldern gespielt wird. Außerdem lassen sich weitere Regeln verändern. Sich dennoch mit einem Sudoku zu beschäftigen, gibt vielen alten Menschen Kompetenzgefühl.



Fotos: B. M. Jasper

Wir haben sehr gute Erfahrungen damit gemacht, die folgende Version auch mit Menschen mit beginnender und mittlerer Demenz zu spielen – vorausgesetzt, ihnen war das Spiel mit seinen Basisregeln zuvor vertraut. In der Einzelbetreuung lässt sich mit entsprechenden Tipps und dem „zufälligen“ Hinschieben eines Spielsteins bzw. Deckels sehr gut und weitgehend unauffällig unterstützen.

Bei Bedarf lässt sich das Spiel auch in umfangreichere, themenorientierte Angebote integrieren, wenn es etwa um Themen wie „Flaschen“, „Farben“ usw. geht.

Material

- 16 Flaschendeckel, davon jeweils 4 in Blau, Rot, Gelb und Grün.
- 1 Spielplan (siehe Anhang) mit 4 x 4 Feldern. Sie können den anhängenden Plan ausdrucken und laminieren oder ganz einfach per Hand entsprechende Felder auf ein Blatt Papier zeichnen.

Regeln

Der Spielplan besteht aus einem Quadrat, das in 4 Unterquadrate eingeteilt ist. Jedes Unterquadrat ist wieder in 4 Felder eingeteilt, sodass das Gesamtquadrat also 16 Felder (= 4 x 4 Felder) bzw. 4 Reihen und 4 Spalten mit je 4 Feldern besitzt. In einigen dieser Felder können schon zu Beginn farbige Deckel liegen. Es

ist aber ebenfalls möglich, das Spiel gemeinsam Schritt für Schritt zu vervollständigen, indem die beiden Spieler:innen abwechselnd (oder der | die Einzelspieler:in allein nacheinander) jeweils einen Spielstein setzt. In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem der vier Unterquadrate soll am Ende jede der 4 Farben genau einmal auftauchen.

Aufgaben

- Lassen Sie, falls nötig, die Teilnehmenden zunächst noch einmal mit dem Material vertraut werden. Sinnvoll ist dabei der Hinweis, dass es darum geht, die Vollständigkeit zu überprüfen.
Also Flaschendeckel betrachten, zählen, nach Farben sortieren.
- Zur Sicherheit gemeinsam noch einmal die Regeln (siehe oben) durchgehen.
- Alle Deckel neben dem Spielplan auslegen.
- Legen Sie als Anleiter:in möglichst den ersten Spielstein bzw. Deckel. Danach wird abwechselnd jeweils ein Stein platziert, solange es noch regelkonforme Möglichkeiten gibt.
- Ziel ist nicht zwingend, alle 16 Felder zu belegen. Ein Spiel kann auch beendet sein, wenn kein weiterer Zug mehr möglich ist, ohne gegen die Regeln zu verstoßen.



2

Hinweis: Überlegen Sie mit Ihren Teilnehmenden gemeinsam, welche Farben schon vorhanden sind in einer Reihe, Spalte usw. Gehen Sie zusammen Schritt für Schritt vor, dann haben auch Menschen mit kognitiven Einschränkungen Erfolgserlebnisse.

Geben Sie den Teilnehmenden Zeit. Es braucht eine Weile, mit (eventuell nicht mehr vertrauten) Regeln zurechtzukommen. Spielen Sie öfter mal eine kurze Runde, vor allem nicht lösungsorientiert!

Variationen

- Sie platzieren vor Spielbeginn bereits einige Deckel, so dass der | die Teilnehmer:in lediglich eine bestimmte Anzahl noch fehlender Spielsteine einfügen muss.
- Eine weitere Möglichkeit ist, dem ursprünglichen Gedanken des Spiels zu folgen und mit Zahlen von 1 bis 4 zu spielen. Dazu können Sie einfach mit einem Edding 16 Deckel gleicher Farbe entsprechend beschriften.
- Sind die Teilnehmenden mit 4 x 4 Steinen nicht mehr genügend gefordert, steigern Sie die Anforderung, indem Sie mit Spielplänen mit 6 x 6 Feldern und zwei weiteren Farben spielen.

Spielplan

