



BEST FRIENDS

GEGEN AGEISMUS

TOOLKIT

Generationsübergreifende Workshops zwischen älteren Menschen und Kindern, um die Isolation älteren Menschen zu durchbrechen und ihre soziale Eingliederung zu fördern



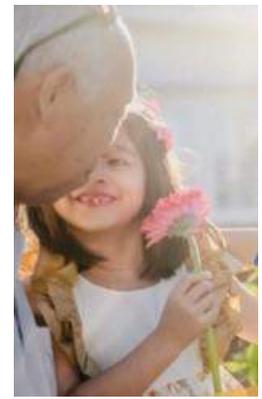
Bestfriends

Project Ref: 2020-1-UK01-KA204-079111
December 2021

INHALTSVERZEICHNIS

Über das Projekt	3
Was ist generationenübergreifendes Lernen?	4
Wie können generationenübergreifende Lernaktivitäten konzipiert und implementiert werden?	9
Es ist an der Zeit zu spielen & zu lernen	13

ÜBER DAS PROJEKT



BEST FRIENDS zielt darauf ab, die Isolation und Ausgrenzung älterer Menschen in unseren Gemeinschaften zu durchbrechen, indem ein innovatives Schulungsprogramm entwickelt und einfallreiche Spiele zusammengestellt werden, die die Kommunikation und das Lernen zwischen den Generationen fördern. Auf diese Weise fördert dieses Projekt das Bewusstsein für die soziale Eingliederung, auch für Menschen mit gesundheitlichen Problemen. Sechs Partner aus sechs Ländern wurden zusammengeführt, um das Wissen und die Fachkenntnisse der anderen sowie die Erfahrungen mit bewährten Verfahren in ihrem jeweiligen nationalen Kontext zu nutzen, mit der Aussicht auf einen künftigen Wissenstransfer.

Die Ziele des BEST FRIENDS-Projekts sind Folgende:

- Bereitstellung einer innovativen Methode für Sozialbetreuer*innen, Freiwillige und Erzieher*innen.
- Die Isolation älterer Menschen durch soziale Teilhabe und Einbeziehung in unsere Gemeinschaften zu durchbrechen.
- Verbesserung ihrer körperlichen und geistigen Gesundheit durch Interaktion mit kleinen Kindern.
- Anreicherung der Lernprozesse älterer Menschen in Interaktion mit kleinen Kindern

Der BEST FRIENDS-Ansatz weist darauf hin, dass Lernen über die gesamte Lebensspanne hinweg stattfindet und nicht auf ein formales schulisches Umfeld beschränkt ist; Lernen kann überall und in jeder Lebensphase stattfinden.

Generationenübergreifende Lerninitiativen im Rahmen von BEST FRIENDS unterstreichen die Bedeutung von Beziehungen im Lernprozess und die Wichtigkeit, aktiv am eigenen Lernen mitzuwirken.

Intergenerational programs provide a space for the formation of reciprocal and collaborative relationships, where both the child and older adult can act as the teacher and as the learner.

To support this process in this Intellectual Output, the project consortium develops a ToolKit with a collection of specific materials that should be used by care workers, social workers and educators, if they plan and implement intergenerational learning programs between elderly people (65+) and young children (4-5 years).

Children's games also give the older players the opportunity to tell their younger fellow players more about their childhood and youth and the games of the time, thereby supporting intergenerational learning (both within the family and outside).

WAS IST GENERATIONEN- ÜBERGREIFENDES LERNEN?

Intergenerationelles Lernen: ein Überblick

UNABHÄNGIG VON DEN UMSTÄNDEN BESTEHT JEDES LERNUMFELD AUS TEILNEHMER*INNEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN HINTERGRÜNDEN, ERFAHRUNGEN UND ANDEREN EINFLUSSFAKTOREN SOWIE EBENSO UNTERSCHIEDLICHEN LERNERWARTUNGEN.

Diese Faktoren können alles sein, angefangen von der kulturellen Erziehung, der sozialen Stellung oder dem finanziellen Status.

Ein solcher Faktor in einer Lernumgebung ist das Alter. In den meisten normalen Lernumgebungen, wie z. B. Schulen, werden die Schüler*innen nach dem Alter in Klassen eingeteilt, um den Einfluss dieses Faktors auf die Lernumgebung zu begrenzen. Wie würde sich jedoch eine Lernumgebung, in der der Altersunterschied zwischen den Teilnehmer*innen viel größer als normal ist, auf die Dynamik auswirken? Eine solche Umgebung wäre ein Beispiel für das, was wir als "Generationsübergreifendes Lernen" bezeichnen.

Um das intergenerationelle Lernen näher zu definieren, könnte man es am besten als eine positive Lernerfahrung beschreiben, die von und zwischen Teilnehmer*innen verschiedener Altersgruppen (Generationen) geteilt wird. Diese Lernerfahrung kann in einem einzigen Treffen oder über viele Jahre hinweg stattfinden. Sie ist weder auf ein bestimmtes Lernumfeld beschränkt, noch ist sie von einer dritten Instanz wie einem*r Lehrer*in abhängig.

Die besondere Aufmerksamkeit gilt hier der Tatsache, dass intergenerationelles Lernen ein positiver Lernprozess ist, bei dem sich die Generationen gegenseitig beeinflussen, und keine einseitige Transaktion ist. Durch intergenerationelles Lernen wird der Erwerb von Wissen und Fähigkeiten zwischen den Generationen der Teilnehmer*innen durch positive soziale Interaktion übertragen.

Diese Interaktion zwischen den Generationen ist jedoch nicht immer selbstverständlich, insbesondere in einer sich ständig modernisierenden Welt. Oftmals fühlen sich jüngere und ältere Generationen voneinander getrennt. Der Altersunterschied zwischen ihnen kann eine Kluft sein, die die Generationen voneinander trennt und das Gefühl hervorruft, dass keiner den anderen versteht. Dieser empfundene Mangel an Verständnis kann das intergenerationelle Lernen behindern. In diesem Fall müssen wir die Kluft zwischen den Generationen beheben und eine weitere positive Interaktion zwischen der jüngeren und der älteren Generationen fördern.

Die Folgen eines geringen intergenerativen Kontakts

DIE NATÜRLICHEN UNTERSCHIEDE ZWISCHEN DER ÄLTEREN UND DER JÜNGEREN GENERATION KÖNNEN ZU ENTFREMDUNG UND ISOLATION FÜHREN, DIE BEGRENZTE SOZIALE KONTAKTE SCHAFFT

Dieser Mangel an Kommunikation führt dazu, dass sich keine sinnvollen Beziehungen zwischen den Generationen entwickeln können. Die Unterstützung durch ältere Menschen kann unmittelbar größere Chancen für das Lernen und die Entwicklung von Fähigkeiten sowie für die Entwicklung moralischer Werte und emotionales Wachstum bieten. Ohne diese Unterstützung wird diese wichtige frühe Entwicklung gehemmt. Ebenso können ältere Menschen eine größere emotionale Befriedigung daraus ziehen, dass sie ihre Lebenskompetenzen, ihr Wissen und ihre Weisheit an die jüngere Generation weitergeben, was ihnen ein Gefühl der Sinnhaftigkeit in ihrem späteren Leben gibt.

Die Vorstellung, dass Menschen mit ihrer Bildung in den ersten Lebensjahren beginnen und sie im Teenageralter oder frühen Erwachsenenalter abschließen, ist ein weit verbreiteter Irrtum. In Wirklichkeit sollten die Menschen lebenslang lernen, doch muss ein solcher Lebensstil unterstützt und gefördert werden, damit dies der Fall ist. Lebenslanges Lernen muss in den jüngeren Phasen des menschlichen Lebens beginnen, aber am wichtigsten ist, dass diese Entwicklung während des gesamten Lebens fortgesetzt wird. Die Vorstellung, dass ältere Menschen keine Gelegenheit mehr haben, zu lernen und sich weiterzuentwickeln, ist schlichtweg falsch. Das generationenübergreifende Lernen ist eine Zweibahnstraße, die es auch der älteren Generation ermöglicht, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten weiter zu entwickeln und zu verbessern, indem sie andere lehren. Darüber hinaus steigert der Austausch von Wissen, Weisheit und Werten die Lebensqualität sowohl der älteren als auch der jüngeren Generation und trägt zum lebenslangen Lernen bei.

Wenn diese generationenübergreifende Erfahrung jedoch nicht gefördert und gepflegt wird, kann keine der beiden Generationen wirklich davon profitieren. Die Bekämpfung dieser Missverständnisse und Stereotypen zwischen den Generationen wird die Chancen für positive und sinnvolle Interaktionen zwischen den Generationen auf natürliche Weise erhöhen

Alter als Bestandteil einer Lernumgebung

DAS ALTER HAT TIEFGREIFENDE AUSWIRKUNGEN AUF JEDE LERNUMGEBUNG, AUCH WENN DER ALTERSUNTERSCHIED ZWISCHEN DEN TEILNEHMER*INNEN GERING IST, UND ERST RECHT BEI GRÖßEREN ALTERSGRUPPEN.

Der Grund dafür ist, dass das Alter die körperliche, geistige und emotionale Entwicklung und die Bedürfnisse der einzelnen Teilnehmer*innen sowie ihre Erwartungen beeinflussen kann. So unterscheiden sich beispielsweise die körperlichen Bedürfnisse eines*r jungen Teilnehmers*in stark von denen eines*r älteren Teilnehmers*in. Der/die jüngere Teilnehmer*in kann sich bei Aktivitäten auszeichnen, die schnelle und energische Bewegungen erfordern, während der/die ältere Teilnehmer*in sich durch feinmotorische Fähigkeiten auszeichnet. Dies kann bedeuten, dass Aktivitäten, die ohne Berücksichtigung der Bedürfnisse beider Gruppen entwickelt werden, zu einer misslungenen Lernerfahrung führen können. Wenn diese generationenübergreifende Erfahrung nicht gefördert und gepflegt wird, kann keine der beiden Generationen wirklich davon profitieren. Die Bekämpfung von Missverständnissen und Stereotypen zwischen den Generationen wird die Chancen für positive und sinnvolle Interaktionen zwischen den Generationen auf natürliche Weise erhöhen.

Die physischen Fähigkeiten sind nur ein Aspekt dieses Altersunterschieds. Bei älteren Lernenden beispielsweise sind lebenslange Erfahrungen zu berücksichtigen, wie z. B. ihre emotionalen, sozialen und mentalen Erwartungen. Aus diesem Grund können sich Lernumfelder, die körperliche Bewegung erfordern, als schwierig erweisen, obwohl dies nicht vorausgesetzt werden sollte, während Aktivitäten, die nicht genügend geistige Stimulation bieten, herablassend wirken können. Wie bereits erwähnt, ist eine häufige Einschränkung für ältere Menschen bei der Teilnahme an einer Lernaktivität ihre möglicherweise begrenzte körperliche Geschicklichkeit und Motorik. Bei der Teilnahme an einer Lernaktivität können sich diese Einschränkungen als frustrierend erweisen und sie sogar daran hindern Bereitschaft zur vollständigen Teilnahme zu zeigen.

Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, dass die älteren Teilnehmer*innen an einem Verlust oder einer Verschlechterung der sensorischen Fähigkeiten wie Sehen oder Hören leiden. Der Verlust beider oder einer dieser sensorischen Fähigkeiten kann sich negativ auf die Fähigkeit der Teilnehmer*innen auswirken, an einer Lernerfahrung teilzunehmen, wenn keine Vorkehrungen getroffen werden, um dies zu berücksichtigen. Ältere Teilnehmer*innen haben möglicherweise auch mit einer eingeschränkten Gedächtnisleistung und Erinnerungsfähigkeit zu kämpfen, was bei der Teilnahme an langfristigen Lernerfahrungen zu Schwierigkeiten führen kann. Schließlich besteht auch die Möglichkeit, dass die Teilnehmer*innen gesundheitliche Beschwerden, Krankheiten oder Einschränkungen haben, die sie in einer Lernumgebung vor Herausforderungen stellen, insbesondere wenn diese Bedürfnisse nicht berücksichtigt werden. Wenn ältere Teilnehmer*innen mit solchen Schwierigkeiten konfrontiert sind, können sie eine niedrige Arbeitsmoral oder Produktivität erleben, was sie dazu veranlassen kann, intergenerationelle Lernerfahrungen zu meiden, weil sie das Gefühl haben, dass sie für eine Teilnahme ungeeignet sind.

Am anderen Ende des Altersspektrums stehen die jüngeren Lernenden. Bei Kindern in diesem Alter befinden sich die Sprache, das logische Denken und die Feinmotorik noch in der Entwicklung, was bedeutet, dass zu komplizierte oder komplexe Lernaktivitäten in erster Linie frustrierend und nicht unterhaltsam sein können.

“ Die jüngere Generation kann in einem generationenübergreifenden Umfeld Schwierigkeiten haben, je nach Entwicklungsstand ihrer Koordination und Bewegung. ”

In einer Situation, die feinmotorische Fähigkeiten erfordert, die über ihrem derzeitigen Leistungsniveau liegen, können sich jüngere Lernende frustriert und daher von bestimmten Lernaktivitäten abgeschreckt fühlen. Jüngere Lernende können auch Probleme mit ihrer Aufmerksamkeitsspanne haben, wenn sie an einer Lernaktivität teilnehmen, die sich über einen längeren Zeitraum hinzieht, wenn sie keine angemessene Unterstützung erhalten. Auch das Familienleben kann dramatische Auswirkungen auf junge Lernende haben, je nachdem, wie viel Input, Ermutigung und emotionale Unterstützung sie von ihren Vorbildern wie Eltern oder Lehrer*innen erhalten. Ohne dieses starke Unterstützungsnetz kann die Fähigkeit eines jungen Lernenden, am intergenerationellen Lernen teilzunehmen, beeinträchtigt werden. Der Zugang zu Spielmaterialien ist ebenfalls von grundlegender Bedeutung für die Entwicklung eines jungen Lernenden. Ohne die Möglichkeit, zu experimentieren und auf natürliche Weise zu lernen, wird einem jungen Lernenden die neugierige Einstellung fehlen, die ihm in einem Lernumfeld von großem Nutzen sein wird. Wie bei der älteren Generation besteht auch bei den jungen Lernenden die Möglichkeit, dass sie gesundheitliche Probleme haben oder mit Behinderungen leben, die bei der Teilnahme am intergenerationellen Lernen zu Problemen führen können, wenn sie nicht entsprechend berücksichtigt werden.

Auf die Bedürfnisse von Lernenden aus verschiedenen Generationen eingehen

In einem generationsübergreifenden Lernumfeld ist es wichtig, dass die Bedürfnisse der Teilnehmer*innen nicht nur individuell, sondern auch für die gesamte Lerngruppe erfüllt werden. Wenn Sie eine Umgebung schaffen, in der sich die Teilnehmer*innen sowohl physisch als auch psychisch wohlfühlen, werden sie in der Lage sein, sich auf eine positive Lerntransaktion mit den anderen einzulassen.

Es kann eine Herausforderung sein, ein sicheres Umfeld zu schaffen, das den Bedürfnissen der Teilnehmer*innen entspricht und gleichzeitig die soziale Interaktion fördert. In einer generationenübergreifenden Lernumgebung variieren die Bedürfnisse der Teilnehmer*innen je nach Alter, aber es gibt universelle physische und emotionale Bedürfnisse, die bei allen Teilnehmer*innen gleich bleiben. Intergenerationelles Lernen ist in erster Linie eine soziale Erfahrung.

Daher ist eine einladende und warme Umgebung ohne unnötigen Stress ein Muss, die angemessen eingerichtet sein muss, um eine angenehme soziale Interaktion zu ermöglichen und die Lernerfahrung zu erleichtern. Faktoren wie Geräuschpegel, Lichtstärke, Belüftung, Farbgestaltung und Raumaufteilung können die Lernerfahrung beeinflussen. Um die besten Ergebnisse zu erzielen, sollte die Lernumgebung gut beleuchtet sein und eine angenehme Temperatur haben, ohne zu grelle Farben, um Unruhe zu vermeiden. In einer solchen Umgebung werden sich die Teilnehmer*innen viel wohler fühlen, wenn sie an der Lernaktivität mitwirken.

Neben den eher allgemeinen Bedürfnissen der Teilnehmer*innen gibt es auch spezifischere Bedürfnisse für jede Altersgruppe. So haben beispielsweise ältere Teilnehmer*innen aufgrund der altersbedingten Einschränkungen ihrer Mobilität einen größeren Bedarf an körperlicher Unterstützung, während jüngere Kinder eher intellektuelle Unterstützung benötigen, wenn es darum geht, sich zu konzentrieren oder eine neue Aktivität zu erlernen. Es kann sogar vorkommen, dass beide Gruppen ähnliche Probleme auf unterschiedliche Art und Weise erleben, z. B. können feinmotorische Bewegungen sowohl für ältere Menschen aufgrund von Erkrankungen als auch für jüngere Kinder aufgrund ihres körperlichen Entwicklungsstandes schwierig sein. Darüber hinaus müssen für beide Gruppen auch Überlegungen zu geistigen und körperlichen Beeinträchtigungen angestellt werden.



Ein integratives Umfeld ist von entscheidender Bedeutung für ein erfolgreiches generationenübergreifendes Lernerfahrung zu fördern.



Eine rollstuhlgerechte Umgebung oder eine Einrichtung, die sich an Teilnehmer*innen mit körperlichen Beeinträchtigungen anpasst, trägt dazu bei, dass diese Teilnehmer*innen ebenso willkommen sind, an der Lernaktivität teilzunehmen. Darüber hinaus sollten auch Überlegungen in Bezug auf Menschen mit geistigen Beeinträchtigungen angestellt werden

Welche Bedeutung hat intergenerationale Lernen?

GENERATIONENÜBERGREIFENDES LERNEN BIETET SOWOHL DER ÄLTEREN ALS AUCH DER JÜNGEREN GENERATION EMOTIONALE UND SOZIALE UNTERSTÜTZUNG

Die Schaffung bedeutungsvoller generationsübergreifender Beziehungen durch Lernerfahrungen führt zu einem Gefühl der Zugehörigkeit innerhalb einer Gemeinschaft sowie zur Anerkennung und Validierung von Wissen und Fähigkeiten. Dies gilt für beide Generationen, da jede diese Validierung und Unterstützung für die andere bereitstellt und gleichzeitig ihre eigene Selbstverwirklichung ermöglicht. Dennoch gibt es auch sich gegenseitig ausschließende Vorteile für jede Generation in einer intergenerationalen Wechselwirkung beim Lernen.

Für die ältere Generation kann die Übernahme einer Vorbildfunktion im Rahmen einer generationenübergreifenden Lernerfahrung eine Stärkung darstellen und zu einer größeren Motivation in anderen Aspekten ihres täglichen Lebens führen. Darüber hinaus kann die Übernahme dieser Rolle auch zu einer größeren geistigen und körperlichen Belastbarkeit führen, da auch sie an der Aktivität teilnehmen müssen, um diese generationenübergreifende Erfahrung zu vermitteln. In ihrer Vorbildfunktion schaffen die älteren Menschen auch eine sinnvolle Beziehung zwischen den Generationen, die zu einer größeren Lebenserfüllung führt und eine weitere gesunde soziale Interaktion fördert. Durch die Leitung generationenübergreifender Aktivitäten wie Spiele oder Lesestunden gewinnt die ältere Generation zudem an Selbstwertgefühl und steigert ihre persönliche Produktivität und Motivation, indem sie sich als Führungspersonlichkeit für die Entwicklung der anderen erweist. Schließlich profitieren auch die Älteren von den Beiträgen der jungen Generation. Ein Bereich, in dem die jungen Generationen in Bezug auf Wissen und Fähigkeiten einen größeren Vorteil haben, ist die Entwicklung von Technologie und technologischen Fähigkeiten. Für die ältere Generation kann das Erlernen dieser Fertigkeiten eine große Herausforderung darstellen, doch mit der Hilfe und Unterstützung der jüngeren Generation können auch sie von diesem Wissensaustausch profitieren.

Für die jüngere Generation liegt der größte Vorteil des intergenerationellen Lernens in dem direkten positiven Einfluss, den die ältere Generation durch diese Lerninteraktionen auf die Entwicklung der Persönlichkeit und der sozialen Fähigkeiten der jüngeren Generation hat. Indem sie als Vorbilder fungieren, tragen die Älteren wiederum dazu bei, positive soziale Normen bei den Kindern zu verstärken und gleichzeitig Interaktionen und emotionale Bindungen zu fördern. Diese positiven Interaktionen bilden ein starkes Fundament für die junge Generation und ermöglichen es ihr, Erwartungen an Beziehungen zu stellen, die sie später im Leben eingehen wird.

Neben den sozialen Aspekten gibt es auch einen positiven Einfluss auf die schulische Entwicklung. Die schulischen Leistungen der jüngeren Generation werden durch das intergenerationelle Lernen direkt beeinflusst. Durch den Austausch mit älteren Menschen profitieren die Jüngeren von einer höheren Aufmerksamkeit, Motivation und Verständlichkeit. Durch die Vermittlung nicht nur von Lebenskompetenzen, sondern auch von kulturellen Werten wird die frühkindliche Entwicklung gefördert, und die Kinder erhalten das Handwerkszeug, das sie im weiteren Verlauf ihrer Ausbildung nutzen werden. Darüber hinaus werden den Kindern durch die Vermittlung sozialer Kompetenzen wie Zusammenarbeit und Toleranz strenge Verhaltensnormen vermittelt, die sie in anderen Lernumgebungen zu wiederholen versuchen, was bedeutet, dass sie besser in der Lage sind, Konflikte zu lösen.



WIE KÖNNEN GENERATIONENÜBERGREIFENDE LERNAKTIVITÄTEN GESTALTET UND IMPLEMENTIERT WERDEN?

Was macht eine generationenübergreifende Aktivität aus?

**DAMIT GENERATIONENÜBERGREIFENDES LERNEN
STATTFINDEN KANN, MÜSSEN DIE ÄLTERE UND DIE JÜNGERE
GENERATION NICHT NUR IN EINER SINNVOLLEN SOZIALEN
INTERAKTION ZUSAMMENKOMMEN, SONDERN SIE MÜSSEN
AUCH BEI EINER GEMEINSAMEN AKTIVITÄT INTERAGIEREN**



Im besten Fall handelt es sich dabei auch um eine Aktivität, die auf spezifische Fähigkeiten abzielt, aber jede Aktivität, die eine Plattform für diese soziale Interaktion bietet, fördert damit das intergenerationelle Lernen. Diese Interaktion der beiden Generationen ist es, die generationenübergreifende Aktivitäten einzigartig macht: der gegenseitige Austausch von Wissen, Fähigkeiten und sozialen Interaktionen mit Hilfe einer Aktivität, die darauf ausgerichtet ist, dies zu fördern.

Es stimmt zwar, dass jede Aktivität ein natürliches generationenübergreifendes Lernen ermöglichen kann, aber die besten Aktivitäten werden mit diesem Ziel entworfen und sind so konzipiert, dass sie so viele Möglichkeiten zum Lernen und zur Entwicklung wie möglich bieten. Das ist jedoch leichter gesagt als getan, denn es gibt viele Faktoren, die bei der Gestaltung einer generationenübergreifenden Aktivität berücksichtigt werden müssen

Generationsübergreifende Aktivitäten von Anfang an

WENN SIE EINE LERNAKTIVITÄT PLANEN, IST ES AM BESTEN, MIT EINEM ZIEL, DAS MAN VOR AUGEN HAT, ZU BEGINNEN, INSBESONDERE: WELCHE FÄHIGKEIT MÖCHTEN SIE ANSTREBEN?

Dabei kann es sich um eine sprachliche Fähigkeit wie "Lesen" oder eine körperliche Fähigkeit wie "Geschicklichkeit" oder eine spezifischere Fähigkeit wie "Computerkenntnisse" handeln. Diese Ziele sind jedoch zu weit gefasst für eine einzelne Aktivität. Um sie einzugrenzen, ist es daher am besten, das Ziel so zu formulieren, dass es Erwartungen an das Ende der Aktivität weckt, z. B.: "Am Ende der Aktivität werden die Teilnehmer*innen in der Lage sein, _____ zu besuchen". Wenn Sie ein solches Ziel setzen, schaffen Sie einen starken Fokus für die Gestaltung der Aktivität. Von hier aus können wir nun nach bereits bestehenden Aktivitäten suchen, die auf dieses Ziel ausgerichtet sind, z. B. wenn das Ziel darin besteht, die Lesekompetenz zu entwickeln, dann könnte man vielleicht ein Buch mit einem angemessenen Niveau gemeinsam mit beiden Generationen lesen. Eine weitere Quelle für Lernaktivitäten, die auf ein breites Spektrum von Fähigkeiten abzielen, sind Spiele, sowohl Brettspiele als auch eher sportliche Spiele. Wenn also das Ziel lautet: "Am Ende der Aktivität haben die Teilnehmer*innen Teamarbeit und kommunikative Problemlösung praktiziert", dann wäre es möglich, ein Brettspiel zu verwenden, an dem zwei oder mehr Teams beteiligt sind, um dieses Ziel zu erreichen.

Online-Ressourcen sind eine schier unerschöpfliche Quelle für Aktivitäten, die für bestimmte Lernziele geeignet sind und oft kostenlos angeboten werden. Das Wichtigste bei der Entwicklung von generationsübergreifenden Lernaktivitäten ist es, sicherzustellen, dass nicht nur ein*e Teilnehmer*in, sondern alle Teilnehmer*innen angesprochen werden, denn diese Aktivitäten erfordern die Zusammenarbeit aller Beteiligten und sollten daher so gestaltet werden, dass sie allen gerecht werden. Allerdings sind keine zwei Lernenden gleich, und jede*r Teilnehmer*in wird unterschiedliche Bedürfnisse und Erwartungen haben, wenn er/sie eine intergenerationelle Aktivität durchführt. Schauen wir uns die Bedürfnisse der Lernenden, die an diesen Aktivitäten teilnehmen werden, etwas genauer an

Die Lernenden identifizieren

IN JEDEM LERNUMFELD, NICHT NUR IN EINEM GENERATIONSÜBERGREIFENDEN, GIBT ES VIELE VERSCHIEDENE ARTEN VON LERNEN

Der Mensch lernt nicht auf die gleiche Art und Weise. So wie jeder Mensch eine andere Persönlichkeit hat, so sind auch die Mittel, mit denen er am besten lernt, sehr unterschiedlich. Es gibt zwar viele verschiedene Lerntypen, aber die meisten Menschen lassen sich in eine von mehreren Hauptkategorien einordnen. So gibt es beispielsweise visuelle Lerntypen, die am besten mit Diagrammen und visuellen Hilfsmitteln wie Videos oder anderen Darstellungen lernen. Bei generationenübergreifenden Aktivitäten profitieren diese Lernenden am meisten von Anleitungen, die hilfreiche Diagramme oder Bilder enthalten, oder bei der Verwendung von Vokabeltools wie Karteikarten von einem entsprechenden Bild.

Visuelle Lerntypen sind jedoch nur eine Art von Lernenden. Auditive Lerntypen lernen am besten durch Zuhören und reagieren am besten auf ansprechende und motivierende verbale Äußerungen. Ziehen Sie den Einsatz von musikbasierten Spielen und Aktivitäten für auditive Lernende in Betracht. Kinästhetische Lerntypen schätzen die physische Handhabung von Objekten oder Vorführungen, um zu lernen. Für diese Lerntypen sind Brettspiele perfekt geeignet, da sie sich physisch mit den Materialien vor ihnen beschäftigen können. Einzelgänger*innen und soziale Lerntypen bevorzugen es, allein oder gemeinsam zu lernen. Während Teamspiele am besten für soziale Lerntypen geeignet sind, sprechen Einzelgänger*innen am besten auf Aktivitäten wie Puzzles an, die sie allein bearbeiten können.

Die Lernenden an die Lernumgebung anpassen

BEI DER ENTWICKLUNG VON GENERATIONSÜBERGREIFENDEN LERNAKTIVITÄTEN IST ES VON GRÖSSTER BEDEUTUNG, DIE VERSCHIEDENEN LERTYPEN ZU KENNEN, DENEN MAN BEGEGNET.

Indem Sie auf die Bedürfnisse dieser Lerntypen eingehen, verbessern Sie das Lernpotenzial, indem Sie die Teilnehmer*innen einbinden und ihnen ermöglichen, sich auf eine Art und Weise für die Aktivität zu engagieren, die zu besseren Ergebnissen führt

Es kann zwar sinnvoll sein, Aktivitäten zu verwenden, die speziell auf die Stärken und Anforderungen eines bestimmten Lerntyps zugeschnitten sind, aber es ist auch möglich, Aktivitäten zu erstellen, die auf mehrere Lerntypen abzielen und so vielseitigere Lernerfahrungen ermöglichen, die anpassbar und für mehrere Gruppen einsetzbar sind. Zum Beispiel kann beim Erstellen einer Aktivität die Anleitung nicht nur in schriftlicher Form erfolgen, sondern auch durch die Verwendung von Bildern und Diagrammen. Und nicht nur die Anleitungen, sondern auch die Materialien werden von der Person, die die Aktivität durchführt, mit Enthusiasmus erklärt und vorgeführt, so dass eine Aktivität entsteht, die für verschiedene Lerntypen geeignet und zugänglich ist. Die Berücksichtigung möglichst vieler Lerntypen bedeutet, dass die Aktivitäten in Zukunft mit vielen verschiedenen Lernenden wiederholt werden können.

Neben den Lernanforderungen der Teilnehmer*innen müssen auch die körperlichen Anforderungen berücksichtigt werden, insbesondere bei Teilnehmer*innen mit Krankheiten oder Behinderungen. Wenn man generationsübergreifende Lernaktivitäten entwirft, muss man nicht nur die Art der teilnehmenden Lernenden einschätzen, sondern auch, ob die Aktivität für sie geeignet ist, an ihr teilzunehmen. Ein*e Teilnehmer*in mit einer Krankheit oder Behinderung, die seine/ihre Fähigkeit, sich körperlich anzustrengen, beeinträchtigt, würde beispielsweise eine sportliche Aktivität nicht begrüßen, zumindest nicht ohne entsprechende Änderungen, um das Spiel für ihn/sie zugänglicher zu machen. Ebenso müssen Zugeständnisse für Lernende mit geistigen Behinderungen oder Krankheiten, wie Schwerhörigkeit oder Farbenblindheit, gemacht werden, und es müssen geeignete Maßnahmen getroffen werden, um diese Bedürfnisse zu berücksichtigen.

Schließlich spielt auch der kulturelle Hintergrund der Teilnehmer*innen eine Rolle bei den Anforderungen und Erwartungen, die sie an eine generationenübergreifende Aktivität stellen.

Wenn Sie den kulturellen Hintergrund Ihrer Lernenden berücksichtigen, können Sie eine ansprechendere Aktivität anbieten, die die Lernenden nicht kränkt oder davon abhält, an einer positiven Lernerfahrung teilzunehmen. Achten Sie zum Beispiel auf das Vokabular, das bei Wortspielen verwendet wird, damit kein kulturell unangemessenes Vokabular verwendet wird oder ein den Teilnehmer*innen unbekanntes Wort aus einer anderen Kultur, da dies ebenso verwirrend sein kann, wenn es nicht sorgfältig vorbereitet wird. Abgesehen davon ist es auch möglich, Aktivitäten zu entwickeln, die eine andere Kultur als Lernthema haben, allerdings muss dies taktvoll und respektvoll geschehen, um Beleidigungen zu vermeiden.

Leitung einer generationenübergreifenden Lernaktivität

Um eine generationenübergreifende Lernaktivität durchzuführen, brauchen die Teilnehmer*innen jemanden, der sie anspricht und die Verantwortung dafür übernimmt, die Generationen im Rahmen der Aktivität, an der sie teilnehmen, zusammenzubringen. Dazu ist eine einladende und geduldige Haltung erforderlich, um eine entspannte Atmosphäre zu schaffen und die soziale Interaktion zu fördern. Darüber hinaus ist der/die Leiter*in der Aktivität dafür verantwortlich, die Teilnehmer*innen auf eine ansprechende und zugängliche Weise in die Aktivität einzuführen, die Anweisungen und die Funktionsweise der Aktivität auf eine Art und Weise zu erklären, die nicht verwirrend oder befremdlich ist, die unterschiedlichen Bedürfnisse und Erwartungen der Teilnehmer*innen zu berücksichtigen, geduldig zu sein, während der Lernprozess stattfindet, die Teilnehmer*innen durch Beispiele zu leiten und das Experimentieren zu fördern, um eine natürliche Lernerfahrung zu ermöglichen

Wenn die Teilnehmer*innen zum ersten Mal durch die Lernaktivität miteinander in Kontakt treten, ist es höchstwahrscheinlich eine schwierige Interaktion, da die Teilnehmer*innen vielleicht nicht sehr kontaktfreudig sind oder aus anderen Gründen nicht sofort ein offenes Gespräch wünschen.

Aus diesem Grund liegt es in der Verantwortung des/der Leiters*in, eine einladende und herzliche Atmosphäre zu schaffen, in der sich die Teilnehmer*innen wohlfühlen und frei miteinander kommunizieren können. Neben der Förderung dieser Interaktion ist der/die Leiter*in auch dafür verantwortlich, Interesse an der Aktivität zu wecken, an der die Teilnehmer*innen mitmachen werden. Indem er/sie das Interesse weckt und die Aktivität auf ansprechende Weise vorführt, macht er/sie diese Aktivität für die Teilnehmer*innen ansprechender und verlockender, so dass die Chance auf sinnvolle intergenerationelle Lernbegegnungen erhöht wird.

Bereitstellung von Materialien für generationenübergreifendes Lernen

IN DER MODERNEN WELT IST DAS GÄNGIGSTE INSTRUMENT ZUR BESCHAFFUNG VON LERNMATERIAL DAS INTERNET

Das Internet kann eine nahezu unerschöpfliche Quelle für Ideen und vorgefertigte Materialien sein. Es sollte jedoch beachtet werden, dass die Suche nach Materialien im Internet ein zweischneidiges Schwert sein kann und mit Vorsicht und Bedacht erfolgen sollte, um Materialien bereitzustellen, die für die betreffende Lernaktivität geeignet sind. Eine weitere nützliche Quelle für Materialien und Ideen für generationenübergreifende Lernaktivitäten außerhalb des Internets sind Bibliotheken, die viele Bücher über Lernaktivitäten und Anleitungen zur Verfügung stellen können. Schließlich kann es, wie bereits erwähnt, sehr nützlich sein, bereits existierende Spiele und Aktivitäten zu untersuchen, die für eine generationenübergreifende Lernerfahrung angepasst werden können. Viele bekannte Spiele und Teamaktivitäten sind bereits so konzipiert, dass sie die zwischenmenschliche Zusammenarbeit fördern, und können oft mit sehr wenig Aufwand so angepasst werden, dass sie auch die Entwicklung von Zielkompetenzen fördern. Der Vorteil dieser Methode besteht auch darin, dass diese Spiele oder Aktivitäten bereits geläufig sind und daher oft weniger Einführung oder Erklärung erfordern, damit die Teilnehmer*innen sich darauf einlassen und davon profitieren können.

Bei der Erstellung von Materialien für das generationenübergreifende Lernen ist es am besten, noch einmal die Lerntypen zu betrachten, die an der Aktivität teilnehmen werden, sowie deren persönliche Bedürfnisse. Zum Beispiel können Sie Lernkarten erstellen, die sowohl Wörter als auch Bilder enthalten, um visuellen Lerntypen entgegenzukommen. In diesem Stadium ist es jedoch auch möglich, gleichzeitig auf besondere Bedürfnisse Rücksicht zu nehmen. Nach demselben Beispiel könnte die Verwendung von Braille-Schrift neben dem Text auf der Lernkartei für Teilnehmer*innen mit einer Sehbehinderung integrativer sein. Die Verwendung von Farben in den Materialien ist auch für farbenblinde Teilnehmer*innen wichtig. Wenn zwei Farben zusammen verwendet werden, kann eine weiße oder schwarze Umrandung eine Aktivität schaffen, die für diese Teilnehmer*innen integrativer ist. Bei guter Planung und Voraussicht und unter Berücksichtigung der Bedürfnisse der Teilnehmer*innen beider Generationen kann generationenübergreifendes Lernen ein wirkungsvolles Instrument sein, um Menschen zusammenzubringen, die sonst vielleicht nicht miteinander interagiert hätten, und zwar auf eine Weise, die auch die Bildungsentwicklung fördert und für beide Seiten von großem Vorteil ist.



ES IST ZEIT ZU SPIELEN & ZU LERNEN

Nachdem wir nun einen Blick auf die Methodik geworfen haben, die mit der Entwicklung, der Leitung und vor allem mit der Nutzung der Vorteile generationenübergreifender Lernaktivitäten verbunden ist, enthält der folgende Abschnitt dieses Handbuchs eine Liste sorgfältig ausgewählter Spiele, die es Ihnen ermöglichen, die im vorangegangenen Abschnitt erworbenen Werkzeuge in die Praxis umzusetzen.

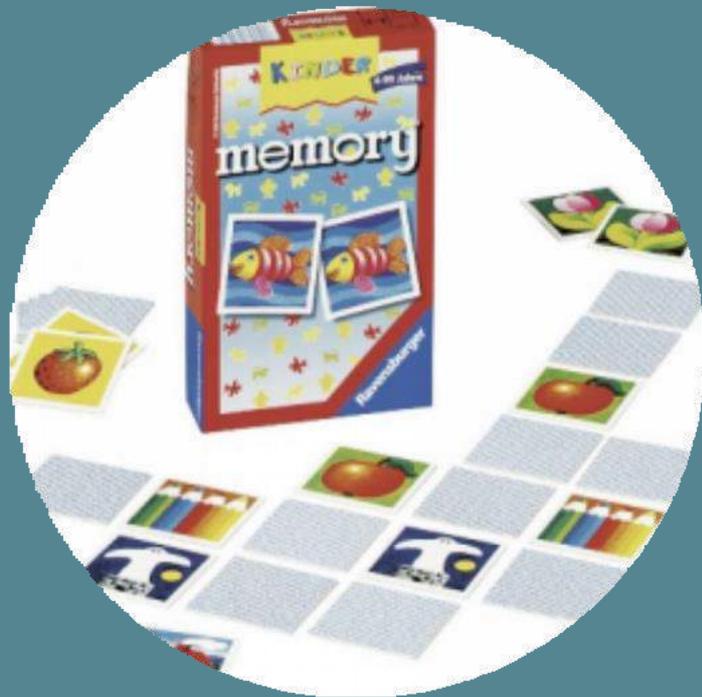
Bei den folgenden Spielen handelt es sich keineswegs um eine vollständige Liste generationenübergreifender Aktivitäten und auch nicht um starre Anweisungen, die zu befolgen sind. Sie sind vielmehr ein Ausgangspunkt, ein Sprungbrett, das Sie in die Durchführung von generationenübergreifenden Aktivitäten einführen wird. Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Auswahl von Aktivitäten, die mit Blick auf intergenerationelles Lernen ausgewählt wurden. In Verbindung mit der im vorherigen Abschnitt beschriebenen Methodik können Sie so eine führende Rolle bei der Förderung natürlicher intergenerationaler Interaktionen zwischen den Zielgruppen übernehmen. Wie wir bereits festgestellt haben, ist generationsübergreifendes Lernen jedoch eine komplexe soziale Erfahrung, die durch eine Vielzahl von Faktoren sowohl positiv als auch negativ beeinflusst werden kann.

Das heißt, dass die folgenden Aktivitäten keine Garantie für eine unmittelbare intergenerationelle Interaktion sind, sondern vielmehr eine Reihe nützlicher Instrumente, die Ihre Chancen zur Förderung dieser sozialen Erfahrung erhöhen. In diesem Sinne hoffen wir, dass Sie durch die Vermittlung von Kenntnissen und Methoden, die für die Leitung und Förderung des generationsübergreifenden Lernens erforderlich sind, sowie durch die Bereitstellung von Instrumenten, die für die Einbeziehung der Zielgruppen in Form von Spielen und Aktivitäten geeignet sind, ein sicheres und einladendes Umfeld schaffen können, das es Ihnen ermöglicht, eine sinnvolle soziale Entwicklung und eine natürliche Interaktion zwischen den Generationen zu fördern.



Aktivität 1

MEMORY



- ✓ **DAUER – 20 MINUTEN**
- ✓ **NUMER DER TEILNEHMER*INNEN – MINIMUM 2: EIN KIND UND EINE ÄLTERE PERSON IN PAAR ODER; 2 ODER MEHR TEAMS, BESTEHEND AUS EINEM KIND UND EINER ÄLTEREN PERSON**
- ✓ **MATERIALIEN - MEMORY-KARTENSPIEL, WOBEI DIE KARTEN IMMER EIN PÄRCHEN ERGEBEN**

LERNZIELE

Das Gedächtnis trainieren und verbessern
Die Konzentrationsfähigkeit verbessern
Gleiche Figuren erkennen und zuordnen
Soziale Fähigkeiten entwickeln
Sich am kommunikativen Austausch beteiligen und die Reihenfolge respektieren
Verbesserung der visuellen Sprachkenntnisse

DIE AKTIVITÄT SCHRITT FÜR SCHRITT

1

Alle Karten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt.

2

Der/ die erste Spieler*in beginnt immer zwei Karten aufzudecken und zwar so, dass es für jede/n Spieler*in ersichtlich ist.

3

Wenn die aufgedeckten Karten ein "Paar" bilden, also dasselbe Bild zeigen, sammelt der/die Spieler*in sie ein und deckt gleich zwei weitere Karten auf.

4

Wenn die gezeigten Karten kein "Paar" ergeben, also zwei unterschiedliche Karten aufgedeckt werden, legt der/ die Spieler*in die Karten wieder auf die ursprüngliche Position und der/die nächste Spieler*in ist an der Reihe

Wenn die Karten aufgedeckt werden, müssen die Spieler*innen konzentriert sein. Sie sollten sich an die genaue Position der einzelnen Karten erinnern, um anschließend Paare bilden zu können – das ist der Schlüssel zum Sieg bei Memory. Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.

AKTIVITÄT 2

POSTCARD COLLAGE



- ✓ **DAUER – 30 BIS 45 MINUTEN**
- ✓ **ANZAHL DER TEILNEHMER*INNEN – IN GRUPPEN, BIS ZU 20 PERSONEN (ZUR HÄLFTE ÄLTERE PERSONEN, ZUR ANDEREN HÄLFTE KINDER)**
- ✓ **MATERIALEN: KOPIEN VON SELBSTPORTRAITS (FOTOS), VON ZEITSCHRIFTEN, AUFKLEBER, BUNTSTIFTE, SCHERE, KLEBER, A5 KARTONS**
ES SOLLTE GENÜGENDE MATERIAL VORHANDEN SEIN, DAMIT DER FANTASIE UND DER KREATIVITÄT KEINE GRENZEN GESETZT SIND. DIE FOTOS SOLLTEN AUSGEDRUCKT WERDEN; EVENTUELL IN FARBE ODER IN SCHWARZ-WEISS.

LERNZIELE

Förderung des gegenseitigen Verständnisses und Stärkung der Beziehungen zwischen jungen und älteren Menschen durch eine personalisierte Mitgestaltung.

Anpassung an den Rhythmus des eigenen Paares

Die eigene Kreativität und Vorstellungskraft entwickeln und zum Ausdruck bringen

Zu Beginn der Aktivität sollten sich die Paare gemeinsam Gedanken über das Thema machen

DIE AKTIVITÄT SCHRITT FÜR SCHRITT

DIE AKTIVITÄT WIRD IN PÄRCHEN DURCHFÜHRT. JEWEILS EIN KIND MIT EINEM ERWACHSENEN.

1

Zu Beginn der Aktivität sollten sich die Paare gemeinsam Gedanken über das Thema ihrer ihrer Postkarten-Collage überlegen. Soll es eine Grußkarte von einer imaginären Reise sein, die sie die sie gemeinsam unternehmen wollen? Wohin soll die Reise gehen? Was würden sie gerne auf dieser Reise unternehmen und welche Orte wollen sie besuchen? Um es zu vereinfachen, können sie sich auch Zeitschriften ansehen und nach Ideen für Reiseziele und Aktivitäten suchen.

2

Danach wählen sie das Material aus und schneiden es zu. Sie können sich gegenseitig helfen und beraten. Zum Beispiel, indem sie zuerst die Hintergrundbilder und dann kleinere Details auswählen. Die Porträts der beiden sollten beide auf die Postkarte passen. Es kann Spaß machen, nur die Köpfe zu verwenden und den Rest der Körper zu zeichnen oder sie mit ausgeschnittenem Papier zu gestalten oder siemit einem Körper aus einer Zeitschrift zu kombinieren.

3

Nun werden die gesammelten und ausgeschnittenen Elemente auf einen A5-Karton geklebt und mit gezeichneten Elementen oder Aufklebern oder Pailletten ergänzt, z. B. Sprechblasen und geschriebenen Texten oder andere Gegenständen.

4

Die Paare teilen ihre Postkartencollage mit den anderen Teilnehmer*innen.

AKTIVITÄT 3

FISCHE

- ✓ **DAUER – NICHT ANGEGEBEN**
- ✓ **TEILNEHMERANZAHL – MINIMUM : EIN KIND UND EINE ÄLTERE PERSON – IN PAAREN**
- ✓ **MATERIAL - SPIELFELD (AUF DEM BILD UNTEN), 16 'FISCHE' - 4 GELBE, 4 BLAUE, 4 GRÜNE, 4 ROTE. DAS SPIELFELD IST AUS WEISSEM KARTON, DIE FISCHE SIND AUS FARBIGER PAPPE UND WERDEN DANN LAMINIERT**

LERNZIELE

die Zusammenarbeit zu stärken
die Aufmerksamkeit zu trainieren
die Reaktion und das Gedächtnis zu trainieren

AKTIVITÄT SCHRITT FÜR SCHRITT

1

Auf der linken Seite des Spielfelds ist angegeben, welche Farbe die Fische haben sollen und in welcher Reihenfolge sie platziert werden sollen.

2

Am oberen Rand des Feldes sind Pfeile angebracht, die anzeigen, in welche Richtung der Fisch zeigen sollte

3

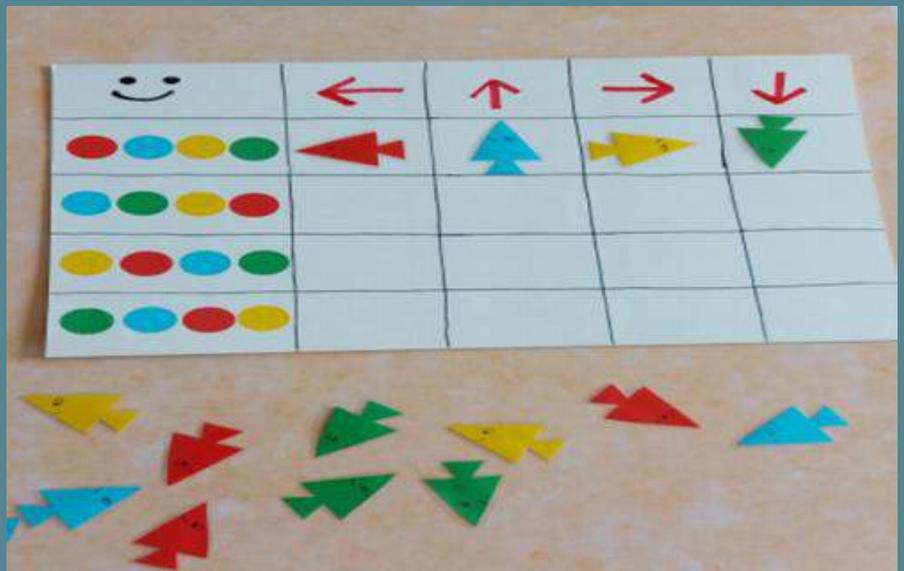
Jede/r Spieler*in erhält 2 Fische von jeder Farbe, also insgesamt 8 Fische.

4

Nach dem "Start"-Team versuchen die Spieler*innen, den Fisch so schnell wie möglich an die richtige Stelle und in die richtige Richtung zu setzen. Der Kopf des Fisches muss in die Richtung des Pfeils zeigen

5

Das Spiel endet, wenn alle Felder belegt sind.



AKTIVITÄT 4

FINDE DEN NACHBAR



- ✓ **DAUER – NICHT FESTGELEGT**
- ✓ **ANZAHL DER TEILNEHMER – MINIMUM 2: EIN KIND UND EINE ÄLTERE PERSON IN EINEM TEAM**
- ✓ **MATERIALIEN - - DIE KAPPEN WERDEN MIT GERINGEM ABSTAND ZUEINANDER AUF DEN KARTON MIT ETWAS ABSTAND ZUEINANDER GEKLEBT. DIE ZAHLEN AUF DEN KORKEN UND PAPPBÖDEN WERDEN MIT EINEM MARKER ODER MIT ANDEREM SCHREIBMATERIAL ANGEBRACHT**

LERNZIELE

Stärkung der Zusammenarbeit
Reaktion und Gedächtnis trainieren

AKTIVITÄT SCHRITT FÜR SCHRITT

1

Es werden Spielsets verteilt.

2

Nach dem Startkommando versuchen die Spieler*innen, so schnell wie möglich die richtige Zahl rechts und links von der vorgegebenen Zahl zu finden. Die Zahl auf der rechten Seite sollte um eins höher sein und die Zahl auf der linken Seite sollte um eins niedriger sein. Wenn die Zahl zum Beispiel "10" ist, wird die Zahl "11" rechts und die Zahl "9" links platziert. Die Zahlen werden in aufsteigender Reihenfolge angeordnet.

3

Es gewinnt die Person, die am schnellsten alle "Nachbarn" findet

AKTIVITÄT 5

EIN GESCHENK FÜR MEINE/N FREUNDIN*IN

- ✓ **DAUER – 1 STUNDE**
- ✓ **TEILNEHMERANZAHL – MINIMUM 2: EIN KIND UND EINE ÄLTERE PERSON**
- ✓ **MATERIALIEN - FARBIGE FÄDEN, FARBIGE PERLEN IN VERSCHIEDENEN FORMEN UND FARBEN, MATERIALIEN UND GRÖSSEN (NICHT ZU KLEIN)**



LERNZIELE

Soziale Kompetenzen entwickeln
Entwicklung von Kommunikationsfähigkeiten
Verbesserung der sensorischen Fähigkeiten
Verbesserung der Geschicklichkeit
Verbesserung der Konzentration
Förderung der Bindung zwischen den Teilnehmer*innen

AKTIVITÄTEN SCHRITT BEI SCHRITT

1

Die teilnehmenden Teams nehmen an einem Tisch platz

2

Um sich kennenzulernen, können sie sich selbst Fragen stellen und alles über ihr Gegenüber fragen, was sie wollen.

3

Danach beginnen sie mit den zur Verfügung stehenden Materialien, ein Geschenk (ein Armband, eine Halskette, einen Schlüsselanhänger) für ihren Partner zu basteln.

4

Während der Aktivität kann jeder seinem Partner Fragen stellen, um herauszufinden, was er mag und wie er dieses Geschenk haben möchte (welche Farbe, mit welcher Art von Perlen usw.).

5

Wenn das Geschenk fertig ist, werden die Teilnehmer es am Ende der Aktivität als Symbol ihrer Freundschaft und Zusammenarbeit austauschen.

Die Aktivität ist auch eine Möglichkeit zur Kommunikation, zum Plaudern, zum Gespräch und zum Erfahrungsaustausch zwischen einer älteren Person und einem Kind.

AKTIVITÄT 6

ICH SEHE MIT MEINEM KLEINEM AUGE

- ✓ **DAUER: 10 BIS 15 MINUTEN**
- ✓ **ANZAHL DER TEILNEHMER*INNEN**
- ✓ **MATERIALIEN – NICHTS AUSSER DER UMGEBUNG, IN DER DIE TEILNEHMER*INNEN STEHEN ODER SITZEN**

LERNZIELE

Die Beobachtung zu nutzen, um einen Gegenstand oder eine Person auszuwählen, die erraten werden soll
Die Konzentration einsetzen
Mündlicher Ausdruck (Vokabular), um die anderen Teilnehmer dazu zu bringen, den Gegenstand oder die Person zu erraten
Verwendung und Übung von deskriptiven Adjektiven

AKTIVITÄT SCHRITT FÜR SCHRITT

1

Ein/e Teilnehmer*in (ein Kind oder eine ältere Person) sucht nach einem Gegenstand oder einer Person.

2

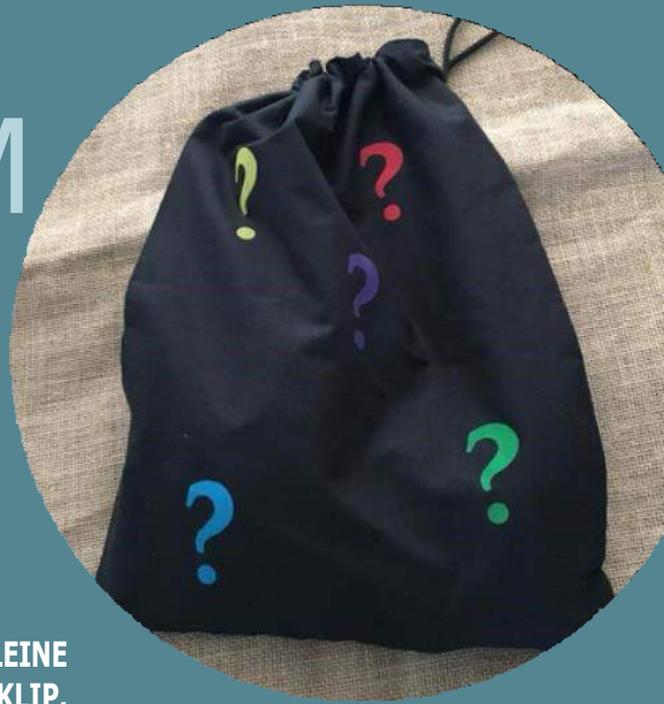
Wenn der/die Teilnehmer*in den Gegenstand oder die Person gefunden hat, muss er/sie die anderen Teilnehmer*innen raten lassen, um welchen Gegenstand oder welche Person es sich handelt. Hierzu sagt der/die Teilnehmer/in den Satz "Ich sehe mit meinem kleinen Auge..." und beschreibt den Gegenstand oder die Person. Zum Beispiel: "Ich sehe mit meinem kleinen Auge etwas Blaues und Grünes". Um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu erhöhen, können die Teilnehmer*innen auch das Alphabet verwenden, um ihren Gegenstand zu beschreiben, z. B. "Ich sehe mit meinem kleinen Auge etwas, das mit dem Buchstaben B beginnt", damit die Teilnehmer*innen die Frucht Banane erraten.

3

Anhand der Beschreibung müssen die anderen Teilnehmer*innen den Gegenstand oder die Person erraten. Dann ist der/diejenige an der Reihe, der/die richtig geraten hat.

Aktivität 7

WAS IST IM BEUTEL?



- ✓ **DAUER – 10 BIS 15 MINUTEN**
- ✓ **ANZAHL DER TEILNEHMER*INNEN – MINDESTENS 4, MAXIMAL 10**
- ✓ **MATERIALIEN – KLEIDERBEUTEL, VERSCHIEDENE KLEINE OBJEKTE (Z.B: EIN HÜPFBALL, HOLZKLOTZ, PAPIERKLIP, WÜRFEL, ECT.)**

LERNZIELE

Beschreibendes Vokabular
Erstellen und Üben von Vermutungen
Einüben von spezifischem Objektvokabular (wenn es ein Zielthema gibt)

DIE AKTIVITÄT SCHRITT FÜR SCHRITT

1

Nehmen Sie den Stoffbeutel und füllen Sie ihn mit verschiedenen Gegenständen, die nicht zu groß sind, aber unterschiedliche Formen und Texturen haben. Wenn es ein bestimmtes Thema gibt, können die Gegenstände passend zu diesem Thema ausgewählt werden

2

Achten Sie darauf, dass alle Teilnehmer*innen in einem Kreis oder Halbkreis sitzen.

3

Halten Sie dem/der ersten Teilnehmer*in die Tüte hin und erlauben Sie ihm/ihr, seine/ihre Hand in die Tüte zu stecken, aber er/sie darf nicht hinschauen. Der/die Teilnehmer*in darf sich einen Gegenstand aussuchen und ihn mit den Fingern ertasten, er/sie darf ihn auch beschreiben, wenn er/sie das möchte.

4

Der/die Teilnehmer*in muss dann erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Nach dem Raten darf der/die Teilnehmer*in den Gegenstand aus dem Beutel nehmen, wenn er/sie richtig liegt, darf er/sie den Gegenstand behalten, wenn nicht, kommt er zurück in den Beutel.

5

Diese Schritte werden nun mit dem/der nächsten Teilnehmer*in wiederholt.

6

Wenn alle Gegenstände aus dem Beutel genommen wurden, ist das Spiel beendet und die Punkte werden gezählt. Der/die Teilnehmer*in mit den meisten Gegenständen ist der/die Gewinner*in.

Aktivität 8

SPORTSPIEL

- ✓ **DAUER – 15 BIS 20 MINUTEN**
- ✓ **ANZAHL DER TEILNEHMER*INNEN – MINIMUM 2: IN PAAREN EIN KIND UND EINE ÄLTERE PERSON**
- ✓ **MATERIALIEN – GEGENSTÄNDE UND AUSTRÜSTUNG, DIE ZUM SPIELEN DES AUSGEWÄHLTEN SPIELS ERFORDERLICH SIND.**

LERNZIELE

Verbesserung der motorischen Fähigkeiten
Förderung der Bedeutung von körperlicher Aktivität für die Erhaltung von Gesundheit und Wohlbefinden
Förderung von Teamarbeit und gesundem Wettbewerb
Förderung von unterhaltsamen, generationsübergreifenden Aktivitäten

AKTIVITÄT SCHRITT FÜR SCHRITT

1

Wählen Sie ein Sportspiel aus, das die Interessen der Teilnehmer*innen, die verfügbaren materiellen und räumlichen Ressourcen, die Anzahl der an der Aktivität teilnehmenden Personen und vor allem die Fähigkeiten der Teilnehmer*innen berücksichtigt.

2

Falls erforderlich, sollten Sie das Spiel, einschließlich der Dauer, der Regeln oder der verwendeten Materialien, an den spezifischen Kontext anpassen. Im Folgenden sind einige Beispiele für Spiele aufgeführt, die ausgewählt und entsprechend abgeändert werden könnten. In den Klammern nach jedem Spiel finden sich einfache Vorschläge, wie die Spiele mit normalen Haushaltsgegenständen anstelle von Bausätzen oder normaler Ausrüstung gespielt werden können.

- Bowling (Plastikflaschen und ein einfacher Ball)
- Tischtennis (Luftballons und Schläger, oder es kann auch mit der Hand ohne Schläger gespielt werden)
- Kegeln (Plastikflaschen und ein Plastikring in den die Flaschen durchpassen)
- Minigolf (Stock oder Besen und ein kleiner Ball, Klebeband oder Kreide, um die Löcher auf dem Boden zu markieren)
- Krocket (Plastikbälle, Stock oder Besen anstelle eines Hammers und ein provisorischer Reifen aus einem Einkaufskarton)
- Bocce or boccia (small plastic balls and tape or chalk to draw the game range)
- Fußball (Klebeband oder Kreide, um das Spielfeld und den Torpfosten zu zeichnen)
- Basketball (Papierbälle und ein Korb auf dem Boden statt an der Wand)

3

Teilen Sie die Teilnehmer*innen gegebenenfalls in Paare oder kleine Teams auf, die aus mindestens einem älteren Erwachsenen und einem Kind bestehen, um die Vielseitigkeit zu gewährleisten, und erklären Sie den Ablauf und die Regeln des Spiels. Und schon kann das Spiel beginnen

4

Falls es mehrere generationenübergreifende Paare oder Teams gibt, sollten Sie einen kleinen Wettbewerb organisieren, bei dem die Gruppen gegeneinander "antreten".

5

Ziehen Sie gegebenenfalls auch die Möglichkeit in Betracht, das Spiel in ein Turnier mit regelmäßigen (z. B. wöchentlichen) "Trainingseinheiten" einzubinden, die auf das "Finale" vorbereiten, bei dem verschiedene Gruppen gegeneinander antreten.

6

Führen Sie am Ende des Spiels eine kurze Diskussion mit den Teilnehmer*innen, in der Sie sie bitten, mitzuteilen, wie sie sich bei dem Prozess gefühlt haben, was ihnen am besten gefallen hat und was sie, wenn überhaupt, schwierig fanden.

Aktivität 9

ZEICHEN- SPIEL



- ✓ DAUER 10 BIS 15 MINUTEN
- ✓ ANZAHL DER TEILNEHMER*INNEN – MINIMUM : EIN KIND UND EINE ÄLTERE PERSON IN PAAREN
- ✓ MATERIALIEN – ZEICHENUTENSILIEN (Z.B. PAPIER, WACHSMALSTIFTE, LEUCHTSTIFTE, USW)

LERNZIELE

Kreativität und Fantasie anregen
Förderung der künstlerischen Fähigkeiten und des künstlerischen Ausdrucks
Förderung der Zusammenarbeit zwischen den Generationen
Förderung von Spaß und angenehmen Aktivitäten für Menschen aller Altersgruppen

AKTIVITÄT SCHRITT FÜR SCHRITT

1

Jedes Paar erhält ein Thema, zu dem es etwas zeichnen soll. Das Thema kann alles Mögliche sein, wie zum Beispiel

- eine einfache Szene, z. B. ein Strand oder ein Park
- eine Person, egal welches Alter oder Geschlecht
- Ein Objekt, wie eine Rakete, ein Haus usw
- etwas, das von Aktivitäten inspiriert ist, die eine Interaktion zwischen älteren und jüngeren Menschen beinhalten. Die Teilnehmer*innen könnten beispielsweise aufgefordert werden, etwas zu zeichnen, das mit einer Aktivität zu tun hat, die sie gerne mit ihren Großeltern/Enkeln unternehmen (z. B. spazieren gehen, Filme ansehen usw.)

2

Die ältere Person hat 60 Sekunden Zeit, um mit der Zeichnung zu beginnen.

3

Das Kind macht dann für weitere 60 Sekunden weiter und danach übernimmt die ältere Person für weitere 60 Sekunden wieder. Dies wird etwa 10 Minuten lang fortgesetzt

4

Nach 10 Minuten kommen alle Teilnehmer*innen in einem Kreis zusammen (falls möglich).

5

Jedes Paar teilt seine kombinierte Zeichnung mit den anderen in der Gruppe und diskutiert kurz über die Skizzen und was sie darstellen.

6

Die Zeichnungen können dann auf einer Plakatwand oder auf einer anderen Art von Display ausgestellt werden und können auch kopiert werden und von den Teilnehmer*innen als Erinnerung aufbewahrt werden.

Aktivität 10

LUFTBALLON- TENNIS



- ✓ **DAUER - KANN SO LANG SEIN WIE NÖTIG. DAS HÄNGT VON DER KÖRPERLICHEN VERFASSUNG DER GRUPPE AB. 10-20 MINUTEN WÄRE MÖGLICHERWEISE DIE DAUER**
- ✓ **ANZAHL DER TEILNEHMER*INNEN - KEINE EINSCHRÄNKUNGEN, KANN PAARWEISE ODER IN EINER GRUPPE GESPIELT WERDEN**
- ✓ **MATERIALIEN - FLIEGENKLATSCHEN (WENN SIE KEINE HABEN, KÖNNEN DIE TEILNEHMER*INNEN IHRE HÄNDE BENUTZEN), LUFTBALLONS, STÜHLE (WENN DAS SPIEL IM SITZEN STATTFINDEN SOLL)**

LERNZIELE

Diese Aktivität eignet sich perfekt für sanfte Übungen, und alle Beteiligten können sich so viel bewegen, wie sie möchten und wie sie sich fühlen. Es kann sowohl im Sitzen als auch im Stehen gespielt werden. Es ist auch eine perfekte Aktivität für die Hand-Augen-Koordination. Dies ist besonders gut für kleine Kinder und ältere Menschen mit Demenz geeignet. Auch das Gedächtnis und die mathematischen Fähigkeiten können gefördert werden, da die Teilnehmer*innen zählen, wie oft der Ballon in die Luft geworfen wird, bevor er auf dem Boden aufkommt.

AKTIVITÄT SCHRITT FÜR SCHRITT

ENTSCHEIDEN SIE, OB DAS SPIEL ZU ZWEIT (EINE ÄLTERE PERSON UND EIN KIND) ODER IN EINER GRUPPE STATTFINDEN SOLL.

1

Wenn Sie zu zweit sind: Geben Sie entweder jedem/r Teilnehmer*in eine Fliegenklatsche oder sagen Sie ihnen, dass sie ihre Hände benutzen sollen. Sagen Sie ihnen, dass sie den Luftballon so oft wie möglich in die Luft schlagen sollen und zählen Sie jedes Mal, wenn sie ihn treffen, bevor er zu Boden fällt.

2

Wenn das Spiel in einer Gruppe stattfindet: Stellen Sie die Teilnehmer*innen so auf, dass sie in einem Kreis stehen. Wenn nicht alle Teilnehmer*innen stehen können, stellen Sie Stühle im Kreis auf. Sagen Sie den Teilnehmer*innen, dass sie den Ballon "in der Luft halten" sollen, indem sie entweder die Fliegenklatsche oder ihre Hände so oft wie möglich benutzen. Die gesamte Gruppe zählt, wie oft der Ballon in der Luft gehalten wurde, bevor er auf dem Boden aufschlägt.

Wenn sich das als "einfach" erweist oder die Gruppe sich langweilt, werfen Sie in unterschiedlichen Abständen weitere Luftballons in den Kreis. Jede Person kann den Ballon zu jeder Zeit treffen. Hinweis: Beobachten Sie die Gruppe, um zu sehen, ob die Teilnehmer*innen mit Demenz mit verschiedenfarbigen Luftballons zu kämpfen haben. Wenn dies der Fall ist, müssen die Ballons alle die gleiche Farbe haben.

PROJEKTPARTNER*INNEN

symplexis

SYMPLEXIS
GREECE
ALEXANDRA KOUFOULI



GULBENES NOVADA PAŠVALDĪBA,
LATVIA
LZE VANAGA, KRISTĪNE KUKARĀNE

pistes solidaires

PISTES SOLIDAIRES
FRANCE
JUTTA FALLER



CENTRO PER LO SVILUPPO
CREATIVO DANILO DOLCI
ITALY
MARTA GALVANO



POINT EUROPA LTD
UNITED KINGDOM
MICHELLE MAUNDERS



KINDERBETREUUNGSEINRICHTUNG/K
INDERVILLA
AUSTRIA
OVAGEM AGAIDYAN, MARLENE SEEBERGER, CHLOÉ
BOURAHLA, JAMES BAILEY

ERASMUS+ project no. 2020-1-UK01-KA204-079111
Coordinator : POINT EUROPA Ltd
www.pointeuropa.org/



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."