

Daddeln gegen die Demenzkrankheit

Von Dennis Bacher

Entgegen der landläufigen Meinung können Videospiele auch Gutes bewirken. Das Pflege-Zentrum pro-persona care in Neubrandenburg schaffte aus diesem Grund eine Spielekonsole an. Die Bewohner zeigen keine Scheu und „zocken“ bereits eifrig.

NEUBRANDENBURG. Während sich der Nachwuchs von ihnen mitunter stundenlang in den Bann ziehen lässt, werden sie von Erwachsenen oft verflucht und verteufelt. Die Rede ist von Videospiele. Nun aber soll genau dieses vermeintliche „Teufelszeug“ etwas Gutes für die Gesundheit der Älteren leisten. Eine wissenschaftliche Studie der Krankenkasse Barmer hat nämlich gezeigt, dass Videospiele nicht nur körperliche und geistige Fähigkeiten pflegebedürftiger Menschen fördern, sondern auch deren Lebensqualität verbessern können. Daher steht eine Spielkonsole künftig auch im Pflege-therapeutischen Zentrum pro-persona care in Neubrandenburg.

Eine Spritztour mit dem Motorrad machen, Kegeln oder eine flotte Sohle aufs Parkett legen – mit diesen Aktivitäten können die 45 Bewohner des Zentrums im Neubrandenburger Katharinenviertel nun ihren Alltag bereichern. Möglich machen es die computerbasierten, therapeutischen Trainingsprogramme der sogenannten Memore Box, die von der Hamburger Firma Retro Brain gezielt für Senioren entwickelt wurde. Die verschiedenen Module wie Kegeln,



Hinten in die Tasche greifen und ab mit der Zeitung: Peter Rogoll beim Videospiel „Briefträger“. Eine Kamera erfasst bei dieser speziell für Senioren entwickelten Spielkonsole die Bewegungen und überträgt sie in die künstliche Welt auf dem Bildschirm. FOTO: D. BACHER

Tischtennis oder Tanzen werden mittels Gesten lebensnah gesteuert. „Innovativ ist, dass für die Steuerung keine Fernbedienung oder Ähnliches in der Hand gehalten und bewegt werden muss. Eine Kamerasensor erfasst schon sehr leichte Bewegungen der Spielenden“, erklärt Jens Brandis, Projektmanager bei Retro Brain. Um beim Motorradfahren beispielsweise nach rechts zu fahren, muss lediglich der Oberkörper in diese Richtung geneigt werden. Es kann zudem im Sit-

zen, beispielsweise auch im Rollstuhl, gespielt werden.

Das Interesse der Pflegebedürftigen am unbekanntem Videospiel-Terrain war schnell geweckt, nachdem die Konsole vergangene Woche im Trainingsraum der Einrichtung angeschlossen wurde. „Spätestens an der zweiten Tür zum Raum bleibt jeder stehen und spickt zumindest einmal herein“, erzählt Pflegerin Nicole Finck. Auch zum Daddeln müsse man niemand zwingen. Im Gegenteil: Auch gestern herrschte wieder großer An-

drang rund um den Fernseher, auf dem eine kleine Kamera montiert ist.

Das Tanz-Modul gefällt Ingrid Meinholdt am Besten. Mit einer Spielkonsole sei sie bislang noch nicht in Kontakt gekommen, erzählt die 64-Jährige nach einigen flotten Pirouetten vor dem TV-Gerät. Umso interessierter zeigte sie sich an Möglichkeiten der kleinen Box. Als ehemalige Erzieherin könne sie sich sehr gut vorstellen, dass diese auch für die ganz Kleinen, die ihre Großeltern hin-

und wieder im Zentrum besuchen, interessant sein dürfte.

Auf diesen generationsübergreifenden Effekt setzt auch Bernd Hoffmann von der Barmer in Neubrandenburg. „Menschen jeden Alters haben einen natürlichen Spieltrieb. Es ist schön zu sehen, wie viel Freude die Spielenden besonders beim Tanzen oder Karaoke haben. So verbinden sich Spiel und Spaß mit Bewegung und Therapie.“ In der Demenzforschung werde Singen und Tanzen bewusst eingesetzt,

um das Erinnerungsvermögen von Erkrankten zu stärken und leichte Demenzsymptome zu lindern.

„Viele unserer Klienten leiden unter Demenz. Unser Ziel ist es, ihre alltagspraktischen Fertigkeiten und damit ihre Selbstständigkeit zu erhalten und zu fördern. Dafür ist die Box ein wertvolles Therapieinstrument“, sagt Gerd Bekel, Geschäftsführer des Zentrums. Das innovative Präventionsprojekt passe sehr gut zum Konzept des Hauses, wonach insbesondere neue Ansätze in der Demenztherapie angewandt werden.

In einem zweijährigen Modellprojekt hat die Barmer die Spielkonsole in Pflegeeinrichtungen in Berlin und Hamburg getestet. Laut den Ergebnissen konnte dabei die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmer gefestigt werden. Ebenso wurden Motorik-, Ausdauer und Koordination verbessert. Zudem wurde die soziale Bindung untereinander gestärkt. In Mecklenburg-Vorpommern kommt die Memore Box derzeit neben Neubrandenburg noch in Einrichtungen in Greifswald, Schwerin und Kalsow bei Wismar zum Einsatz. Auch im pro-persona care-Zentrum in Altentreptow befindet sich eine Spiele-Box, die allerdings eigenständig angeschafft wurde und kein Teil des Präventionsprojekts ist.

Um das Projekt voranzutreiben, trainieren fünf Patienten aus Neubrandenburg wöchentlich aktiv an der Konsole und halten ihre Eindrücke auf einem Fragebogen fest.

Kontakt zum Autor
d.bacher@nordkurier.de