



Prof. Gregor Hohenberg von der HSHL und Schwester Gaby Böing trainieren mit den demenzkranken Bewohnern des „Windlichts“.

FOTOS: WIEMER

Im Spiel kehrt das Lächeln zurück

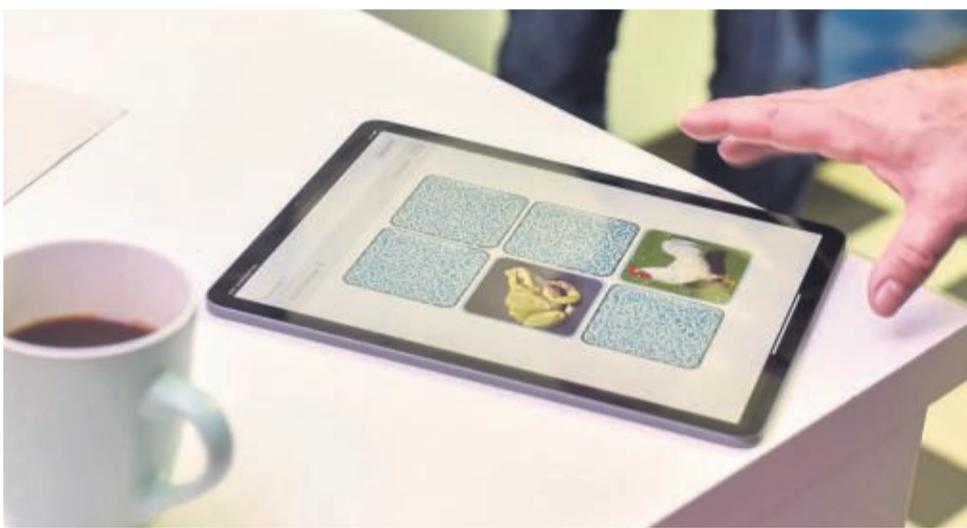
Ein Professor trainiert Demenzkranke, um ihre Hirnstrukturen zu verbessern

Hamm – Herr Bäumer*, hochbetagt und schwer demenzkrank, tippt mit dem Finger auf einen Computerbildschirm. Auf dem Tisch vor ihm liegt ein Tablet, darauf sind sechs Karten zu sehen, die an die Rückseiten eines Memory-Spiels erinnern. Als Bäumer die erste berührt, erscheint ein Traktor, die zweite, noch ein Traktor – gewonnen, 587 Punkte! „Enorm“, sagt Bäumer. Er strahlt. Es scheint, als habe er Memory gespielt. „Tatsächlich ist dies ein kognitives Trainingssystem“, sagt Prof. Gregor Hohenberg von der Hochschule Hamm-Lippstadt.

Seit Oktober kommt Hohenberg einmal pro Woche mit dem Tablet in die Wohngemeinschaft „Windlicht“ am Markgrafenufer. Acht Demenzkranke leben in der Einrichtung von Pro Sanitatae, einer Villa in zweiter Reihe mit großem Garten. Sie wirkt wie ein normales Wohnhaus, ist bestückt mit Möbeln, wie sie in vielen Wohnungen stehen. An den Wänden hängen die Bilder, die die Bewohner früher in ihren Wohnungen hatten.

Anders als in den meisten Wohnungen funktioniert die Klingel. Das „Windlicht“ ist nicht abgeschlossen. Also schnell es absurd laut, wenn sich jemand der Tür von innen nähert. In anderen Wohnungen gibt es auch die kleinen Schilder nicht, die an Schubladen und Schranktüren hängen und mit denen die Menschen informiert werden, was sich dahinter verbirgt.

All das ist wichtig für die Menschen hier, die sich nicht allein orientieren, nicht allein auf die Toilette gehen können. Die ihre Frau nicht immer erkennen wie Herr



Memory eignet sich als Spiel auf dem Tablet hervorragend für die Demenzkranken.

Bäumer – der trotzdem ständig nach ihr sucht.

„Die Bewohner sind in ihrer eigenen Welt gefangen. Das Tablet holt sie in die Wirklichkeit zurück“, sagt Gaby Böing. Sie ist Altenpflegerin und eine der Vollzeitkräfte in der WG. Hohenberg und seine Studenten haben die Spiele auf dem Tablet entwickelt. Sie sprechen vor allem die Gefühle an: Wenn es den Spielern gelingt, sich lange zu konzentrieren oder beim Memory schnell Pärchen zu finden, erhalten sie Punkte. „Sie erleben Freude und Bestätigung“, sagt Hohenberg.

Spiele sprechen die Gefühle an

Vom klassischen Memory unterscheidet sich die Tablet-Variante, weil sich Motive und Schwierigkeitsgrade abhängig von den Nutzern verändern. „Die Spiele sind dynamisch“, sagt Hohenberg. Deshalb seien sie eher in der Lage, die Demenzkranken zielgerichtet zu unterstützen, als das bei analogen Spielen

möglich sei.

Tatsächlich sind die Bewohner beim Spielen lange konzentriert, vier, fünf Minuten am Stück. Zeigt das Gerät ihre Punktstände, freuen sie sich. Diese Erfolge wirken sich nachhaltig auf die Stimmung einiger Bewohner aus, erzählt Böing. Sie berichtet von einer Frau, die schwer depressiv sei. Immer wieder habe sie in eine Psychiatrie gemusst. Seit sie beim Spielen Erfolge erlebe, sei sie insgesamt fröhlicher. Vielleicht könnten so weitere Klinikaufenthalte vermieden werden, hofft die Altenpflegerin.

Hohenberg arbeitet seit 2010 an der HSHL, wo er inzwischen das Zentrum für Wissensmanagement leitet und zur Telemedizin und der digitalen Transformation im Gesundheitswesen forscht. Außerdem ist er seit 2015 Vorsitzender der Alzheimer Gesellschaft Hamm und setzt sich dafür ein, dass sich das Leben von Demenzkranken verbessert. Dabei hat er nicht nur die bessere Stimmung im Sinn, sondern auch die Frage, welche Hirnstrukturen sich bei den Demenzkranken verbessern lassen.

In der Forschung habe es einen Paradigmenwechsel gegeben, berichtet er. „Man ging davon aus, dass die Gedächtnisleistung bis etwa zum 21. Lebensjahr wächst und anschließend stagniert“, sagt Hohenberg. Über Jahrhunderte galten Sprüche wie „Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr“ als Kulturgut.

Nur sind diese Sprüche falsch, das zeigen Experimente. Bekannt ist etwa eine Un-

„ **Diese ganze Forschung ist ja wichtig. Aber mich als ganz normale Schwester freut vor allem das Lächeln.**

Gaby Böing
Altenpflegerin in der
Wohngemeinschaft

tersuchung britischer Forscher, veröffentlicht 2011. Sie hatten angehende Taxifahrer in London ins MRT geschoben und anderen Tests unterzogen. Londoner Taxifahrer müssen eine einzigartige Prüfung ablegen: Sie müssen zeigen, dass sie etwa 20000 Sehenswürdigkeiten im Gewirr aus rund 25000 Straßen in London finden können – ohne Navi. Drei bis vier Jahre brauchen Bewerber, um das zu erlernen.

Die Forscher verglichen angehende Fahrer mit einer Gruppe von Männern, die keine Taxi-Lizenz anstrebten. Zu Beginn stellten sie keine Unterschiede in den Gehirnen fest. Drei bis vier Jahre später untersuchten sie die Männer erneut. Die Gehirne derer ohne Taxilizenz blieben in ihrer Struktur gleich, auch das Erinnerungsvermögen änderte sich nicht.

Anders war das bei denen, die die Taxiprüfung bestanden hatten: Ihr Hirn hatte eine höhere Dichte als bei der Eingangsuntersuchung. Sie hatten neue Hirnzellen gebildet. Mit anderen Worten: Was Hänschen nicht lernt, kann Hans sehr wohl lernen – und dafür neue graue Zellen bilden.

Hohenberg fragt sich nun – wie weltweit viele andere Wissenschaftler –, was bei Demenzkranken mit gezieltem Training möglich ist. In England beispielsweise sind Tablets wie das von Hohenberg vielfach im Einsatz, manchmal gibt es das Memory mit Bildern aus alten Fotoalben der Demenzkranken. Das sei in Deutschland nicht möglich. In Hamm setzt Hohenberg das Tablet neben dem „Windlicht“ in einer weiteren Senioren-WG ein, darüber hinaus ist dem Professor kein ähnliches Programm bekannt.

Die Spieldaten der Windlichtbewohner werden im Tablet aufgezeichnet. Der Professor und seine Studenten werten sie schließlich aus. Sie wollen so individuelle Trainingspläne für die Demenzkranken erstellen und mögliche Veränderungen erkennen.

„Diese ganze Forschung ist ja wichtig“, sagt Gaby Böing. „Aber mich als ganz normale Schwester freut vor allem das Lächeln.“ Sie habe das Training erst sehr skeptisch gesehen. Die Freude der Bewohner habe sie überzeugt.

Sitzen also irgendwann alle Menschen in einer Demenz-WG vor Tablets – nicht mehr gefangen in ihrer Gedanken-, aber in einer Spielewelt?

Das glauben Hohenberg und Böing nicht. Hohenberg hält es für sinnvoll, zweimal pro Woche für 40 Minuten zu spielen. Allein solle man die Bewohner dabei nicht lassen, es müsse sie immer jemand begleiten. „Sonst driftet das in eine Beliebigkeit ab – dann bringt es nichts“, sagt der Professor. Außerdem bestünde die Gefahr, dass die Spiele zu schwierig würden. Das könnte die Bewohner überfordern, negative statt positive Effekte haben. „Es ist ein schmaler Grad zu fordern, ohne zu überfordern.“

Und der Professor selbst? Der spielt auch, aber andere Spiele: Im Netz gibt es Spiele, die helfen sollen, einer Demenz vorzubeugen. „Eins ist klar: Wenn das Gehirn nicht trainiert wird, verfällt es in die Demenz. Dann hat man keine Chance“, sagt Hohenberg.

*Name von der Redaktion geändert.



Zweimal pro Woche für etwa 40 Minuten werden die Bewohner am Tablet gefordert.