

Mathematikum im Koffer – Holen Sie sich das Mathemuseum nach Hause.

Da es für ältere Menschen nicht immer einfach ist, den Wohnort zu verlassen, hat das Mathematikum in Gießen in Kooperation mit der Alzheimer Gesellschaft einen Koffer mit Experimenten entwickelt, der auf Reisen gehen kann. Die sechs Experimente richten sich insbesondere an Menschen, die an Demenz erkrankt sind. Sie knüpfen ganz bewusst nicht an den Mathematikunterricht an, den die Älteren in ihrer Kindheit und Jugend erlebt haben, will aber an Fähigkeiten und Fertigkeiten anknüpfen. Die Objekte sind unmittelbar verständlich und ermöglichen schnelle Erfolgserlebnisse.



Dies basiert auf dem Zusammenpassen von Teilen, auf der Stimmigkeit von Mustern und dem schrittweisen Erreichen des Ziels. Der Umgang mit den Experimenten weckt Erinnerungen, schenkt Freude am Tun und dem erfolgreichen Gestalten. Beispielsweise

- Eine Wippe ins Gleichgewicht bringen
- Geometrische Puzzles legen
- Im Labyrinth den Ausgang finden
- Schattenhäuser bauen, d.h. nach Vorlagen Bausteine legen
- Einen Würfel aus drei Teilen zusammensetzen



Im Herbst 2019 wurde der erste dieser Koffer in der Marburger Demenz-Wohngruppe „Am Germanenplatz“ erstmalig eingesetzt. Mit viel Konzentration, Spaß und Experimentierfreude beschäftigten sich die Bewohner*innen mit den verschiedenen Experimenten aus dem „Mathematikum im Koffer“. „Mathe macht glücklich“ – das war an Mimik und Gestik der Bewohnerinnen und Bewohner zu sehen. „Ich

kann ja doch nicht so dumm sein, wenn mir das gelingt!“, war nicht selten zu hören.

Der Koffer wurde der Alzheimer Gesellschaft Marburg-Biedenkopf e.V. übergeben und kann in der Geschäftsstelle gegen eine Gebühr ausgeliehen werden: **Leihgebühr 10 Euro zzgl. 20 Euro Pfand.**

In einem **Begleitheft** werden die verschiedenen Experimente beschrieben. Das Material ist widerstandsfähig, kann gut gereinigt werden.

Bei Interesse wenden Sie sich an die Geschäftsstelle unter 06421 690393 oder per Email und nutzen Sie unser [Email-Kontaktformular](#).



Zum Ausleihformular:

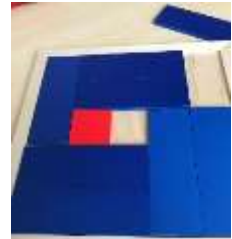
Zum Begleitheft:

Kommentare von Nutzern:

Kommentare von Nutzern:

Einsatz in der Gruppe:

- Das rote Quadrat war sehr schnell gelöst, weitere ähnliche Projekte wären willkommen.
- Die Lösung des Quadrats dauerte z.T. etwas länger. Es wurde auch gegenseitig geholfen. Es kam die Frage auf, ob es eine 2. Version gibt, bei der das rote Quadrat nicht in der Mitte liegt. Mindestens eine Frau hätte gerne noch länger getüftelt.
- Das Dreieck richtig zu legen, ermöglicht schnelle Erfolgserlebnisse. Erfolgreich zu sein und die Lösung noch schneller zu finden, spornt zur wiederholten Nutzung an.
- Das Schattenhaus benötigt die meiste Zeit und Unterstützung, forderte aber den Ehrgeiz der Herren heraus.
- Der Umgang mit dem Schattenhaus machte sehr viel Spaß. Es entstanden einige kreative Bauobjekte ohne Einhaltung der Aufgabenstellung, die allerdings auch nicht genauer formuliert wurde. Nur dass der Schatten genau nachgebaut werden sollte. Bei der Klotzauswahl zeigten sich größere Schwierigkeiten, auch bei der Entscheidung einfach noch einmal neu mit einer anderen Auswahl von Klötzen zu probieren.
- Die Wippe wurde zunächst „belächelt“, forderte alle auf, ehrgeizig damit zu spielen. Sie war das beliebteste Objekt und wurde von allen mit viel Spaß benutzt. Der Umgang mit der Wippe zeigte sich sehr kommunikativ. Die Figuren und Körper wurden statisch gesetzt und entfernt, wenn die Wippe aus dem Gleichgewicht kam. Verschoben -um dadurch vielleicht ein Gleichgewicht zu erreichen - wurden die Figuren und Körper nicht.
- Größte Herausforderung ist der Würfel, sich hier einzudenken braucht Zeit. Für Menschen mit Demenz nicht zu bewerkstelligen. Wir haben es gemeinsam geschafft und uns über unseren Erfolg sehr gefreut.



Einsatz im privaten Bereich

- Unkomplizierte Einsatzmöglichkeit, keine Vorbereitung
- Experimente sind fertig vorbereitet und durchdacht, also kein zusätzlicher Organisationsaufwand
- Kleines „Raus“ aus dem Alltagstrott
- Möglichkeit zur Glückshormonausschüttung auf beiden Seiten
- Entdecken längst verschütteter oder neu entfalteter Fähigkeiten („Wahnsinn, was noch geht“)
- Man ist daheim, was soll schon schief gehen!?