



Würfelzucker

das Diabetes-Lern-Spiel

ein neues Tool für die Patienten-Schulung
von Friederike Bischof & Birgit Hansel, Health Management Consulting

GRUNDSÄTZLICHES

„Würfelzucker“ ist ein auf der Grundlage von lerntheoretischen und motivations-psychologischen Erkenntnissen eigens für ältere Typ-2-Diabetiker entwickeltes Gesellschaftsspiel, das folgende Ziele miteinander verbinden soll:

- **Spieleisches Lernen**, Wiederholen und Testen der wichtigsten Schulungsinhalte mit der Möglichkeit der **Ergänzung und der Vertiefung** spezieller Inhalte (z.B. BE-Berechnung oder Fragen zur Hypertonie)
- **Motivation durch Spaß** und soziale Interaktionen zum Lernen und Umsetzen des Gelernten
- Einbeziehung von einfachen **Bewegungsübungen** und damit Erzeugung von Freude an der Bewegung

„Würfelzucker“ ist einfach und leicht zu erklären, außerdem anpassbar und zeitlich variabel, und benötigt wenig Vorbereitung.

EVALUATION

„Würfelzucker“ wurde bisher von 50 Diabetesberaterinnen und Schulungskräften getestet. 80% bewerteten den Einsatz von "Würfelzucker" als "besser als herkömmliche Schulungsprogramme", 20% als „vergleichbar“. Einen hohen Spaßfaktor bescheinigten 98%, einen guten Lernerfolg 96% und einen guten Motivationserfolg 78%. 54% wollten das Spiel ab sofort in ihrem Diabetikerunterricht nutzen.

Auch auf dem Kongress der DDG 2013 in Leipzig fand „Würfelzucker“ reges Interesse.

Derzeit wird das Spiel an Patienten in verschiedenen Haus- und Facharzt-Praxen evaluiert. Insbesondere interessiert dabei die Meinung der Patienten nach mehrmaliger Wiederholung des Spieles.

Weitere Fragen sind in Vorbereitung.

SPIELREGELN

Gespielt wird „Würfelzucker“ in einer Gruppe von drei bis zehn Personen an einem freistehenden Tisch. Utensilien sind ein Würfel, Spielgeld und die „Würfelzucker“-Spielkarten. Die Spieldauer ist variabel.

Die **Schulungskraft** hält die Bank, achtet auf die richtige Beantwortung der Fragen (dafür hat sie eine **Broschüre mit den Muster-Antworten**) und leitet die Runde bei den Bewegungsübungen an.

Das zu vermittelnde Schulungswissen wird häppchenweise durch **Fragekarten** vermittelt. Je nach Richtigkeit der Antwort bekommt der Spieler einen Spielgeld-Gewinn oder verliert seinen Einsatz.

Das **Karten-System** erlaubt es, das Thema einzugrenzen (z.B. Fußpflege) oder verschiedene **Module** (z.B. Ernährungsfragen für insulin-spritzende und für nicht-insulinspritzende Diabetiker) für unterschiedliche Patientengruppen zusammen zu stellen.

Die Fragen von „Würfelzucker“ eignen sich sowohl als Wiederholung in Ergänzung zu anderen **Schulungsprogrammen** als auch als **Lernspiel** per se, denn dann können die jeweiligen Antworten in der Gruppe diskutiert und von der Schulungskraft ergänzt werden.

Um das **soziale Miteinander** zu fördern und positive Beziehungen innerhalb der Gruppe aufzubauen, gibt es die **Ereigniskarten**. Dabei kann der Spieler gewinnen oder verlieren.

Die **Aktionskarten** lockern das Spiel auf und integrieren die leichten **Bewegungsübungen**. Bei manchen Aktionen wird der Platz getauscht. Das Spielgeld bleibt dabei liegen und jeder erbt das Vermögen seines Vorgängers. Dies soll verhindern, dass übermäßiger Ehrgeiz zur Verbissenheit führt und Rivalitäten entstehen.

Weitere Informationen zu „Würfelzucker“ unter: www.Würfelzucker-Diabetesspiel.de