

## Planung einer Snoezelen-Einheit

# Kindheitserinnerungen - Kinderspiele



### Kornelia Rümmele Gstrein

Thema / Name der Einheit: Kindheitserinnerungen - Kinderspiele

Zielgruppe / Klient(en) (kurze Beschreibung des/der Klienten, Diagnose, spezielle Vorlieben, Abneigungen, max 3 Zeilen) : Menschen mit beginnender bis mittelschweren dementieller Erkrankung

Zielstellungen der Einheit:

- Wohlbefinden, Entspannung
- Reminiszieren
- Zugehörigkeits-, Gruppengefühl anregen
- Stimulation der Sinne

Phase/Zeit	Inhalt	Organisation/Medien	Ziele
I.  10 min	<ul style="list-style-type: none"><li>- Die TN setzen sich hin mit Blick auf die Projektionswand,</li><li>- Begrüßung der TN mit leiser Hintergrundmusik und</li><li>- Vorstellung des Themas der L</li><li>- Gemeinsam wird der Musik gelauscht und die langsam wechselnden alten Fotos betrachtet</li><li>- L. ladet TN ein: wer möchte, darf gern erzählen, was ihm beim Betrachten der Bildern einfällt</li></ul>	Beamer, Laptop, Powerpoint mit alten Kinderfotos, Kinderspielen CD-Player, CD Evergreen Vol. 4 der schweizerischen Alzheimervereinigung (Lied Nr. 5 + Nr. 8) Wassersäulen auf gelb Spiegelkugel auf gelb	<ul style="list-style-type: none"><li>- Konzentration auf neue Situation</li><li>- Einstimmung, Eintauchen in Thema und Situation</li><li>- Hintergrundmusik (auditive Stimulation) als Königsweg in die Erinnerung</li><li>- visuelle Stimulation, Erinnerungen wecken über das Auge durch Bilder</li></ul>

<p>II.</p> <p>10 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Am Boden liegen unter einer Decke, welche angeleuchtet wird, versteckte Spielsachen,</li> <li>- L regt TN an zu raten, was hier passend zum Thema versteckt sein könnte?</li> <li>- L entfernt Decke</li> <li>- Gemeinsam werden die Spielsachen betrachtet</li> <li>- L ladet TN ein, sich ein Stück auszusuchen + aus zuprobieren</li> <li>- Jeder TN darf erzählen, was ihm daran gefällt, an was es ihn erinnert</li> <li>- Gemeinsam werden die Spiele allen gezeigt und ausprobiert</li> </ul>	<p>Wassersäule gelb, Spiegelkugel gelb, verschieden Spielsachen aus alten Zeiten, weisse Decke, Beamer für Beleuchtung</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Taktil haptische Stimulation</li> <li>- Greifen führt zum Begreifen</li> <li>- Visuelle Stimulation durch Farben, Gegenstände</li> <li>- Alte Erinnerungen wecken</li> <li>- Gedanken austauschen</li> <li>- In Kontakt kommen durch gemeinsames Spielen</li> </ul>
<p>III.</p> <p>10 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L zeigt den TN ihr Lieblingsspiel, das Fadenspiel</li> <li>- Alle TL bekommen einen Faden und dürfen zu zweit (mit Unterstützung der L. wenn es gewünscht wird) Fadenspiele spielen</li> </ul>	<p>Wassersäule gelb, Spiegelkugel gelb, zwölf Faden</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spaß, Freude</li> <li>- alte vertraute Tätigkeiten wieder aufgreifen und erleben</li> <li>- Gemeinsames Tun</li> <li>- Zugehörigkeitsgefühl</li> </ul>
<p>IV.</p> <p>10 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L fragt die TN, wer sich an Kinderspiele erinnern kann ohne Spielsachen?</li> <li>- L zeigt auf Beamer ein Bild und fragt, an was für ein Spiel es uns erinnern könnte, sie macht eine Bewegung dazu</li> <li>- L zeigt das Spiel "Armer schwarzer Kater" vor und erklärt es.</li> <li>- Wer möchte darf einmal den Kater spielen</li> </ul>	<p>Wassersäule Gelb Spiegelkugel gelb Beamer mit Bild Schwarze Katze</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- seine Gefühle ausdrücken dürfen</li> <li>- Nähe zulassen dürfen / können</li> <li>- Körperwahrnehmung</li> <li>- Kreativität freien Lauf lassen</li> </ul>
<p>V.</p> <p>15 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L lädt TN ein, es sich gemütlich zu machen,</li> <li>- L erzählt eine Erinnerungsgeschichte: "Der besondere Samstag Nachmittag" z. T. mit Geräuschen</li> <li>- anschliessend darf sich jeder TN einen Kaugummi aus dem Automat lassen und ein Bonbon nehmen</li> <li>- Jeder Teilnehmer darf sein Fadenspiel als Erinnerung an die Stunde mitnehmen</li> </ul>	<p>Wassersäule gelb ohne Blubbern Spiegelkugel gelb, CD-Player mit Hintergrundmusik Buntrock... Erinnerungsgeschichte, Struwelpeter, Kaugummiautomat, Münzen, alten Bonbons auf Teller,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gefühlsbiographie ansprechen</li> <li>- Harmonisieren, entspannen der Psyche</li> <li>- Anregen der Phantasie</li> <li>- auditive, taktil-haptische, visuell und gustatorische Stimulation</li> </ul>