

## Planung einer Snoezelen-Einheit

Jeanette Glasl

Thema / Name der Einheit: Strand/Meer

Zielgruppe / Klient(en) (kurze Beschreibung des/der Klienten, Diagnose, spezielle Vorlieben, Abneigungen, max 3 Zeilen) : für alle anwendbar, hier Patienten mit Huntington-Krankheit

Zielstellungen der Einheit:

- Wohlbefinden
- Phantasie



Die Teilnehmer treffen sich vor dem Raum, alle waren auf der Toilette Dauer: 60- 80 Minuten

Zeit	Absicht	Inhalt	Medien/ Organisation	Ziel
10 Minuten	Den Sand unter den Füßen spüren  Einstimmung auf die Einheit	TN ziehen vor dem Raum Schuhe und Socken aus. Wir laufen langsam durch den Sand. Jeder sucht sich einen Platz. Situation wirken lassen	4 Teilnehmer + 2 Begleiter <u>Material:</u> Sand, Muscheln, Seestern, Blüten, evtl. Liegestuhl, Sandspielzeug <u>Duft:</u> Tropic oder Meeresduft <u>Musik:</u> Tropische Musik/ Meeresrauschen <u>Technik:</u> Lichtwasserfall Mit dem Beamer ein Bild von Strand/ Meer an die Wand projizieren oder Poster vom Strand / Meer an die Wand hängen	Eingewöhnung Taktile und visuelle Wahrnehmung

10- 15 Minuten	Aufmerksamkeit Wahrnehmung	<p>Die T. bekommen eine Einweisung was gemacht wird          Jeder T. sucht sich ein Instrument aus          Oceandrum- Hai          Glöckchenstab- Krebs          Hölzchen- Schiffsfrack          Triangel- Seestern          Kl. Becken- Koralle          Rhythmusei- bunte Fische</p> <p>Bei kognitiv stark eingeschränkten T. werden die Instrumente durch Bilder des jeweiligen Gegenstandes ersetzt</p>	<p>Spaziergang auf dem Meeresboden          Technik: Lichtwasserfall, Bild an der Wand          Material: Instrumente          Musik: keine          Duft: Raumduft</p>	<p>Konzentration          Anregung der Fantasie          akustische Wahrnehmung</p> <p>( visuelle Wahrnehmung)</p>
20- 30 Minuten	Spüren, Wahrnehmung	<p>Fantasiereise an den Strand          ( selbst geschrieben )          Die T. erhalten eine kurze Information darüber was passiert.          Im letzten Teil der Geschichte erhält jeder T. ein warmes</p>	<p>Fantasiereise          Musik: Meeresmusik          Pro Nutzer 1 Kirschkerne-Säckchen          Technik: Lichtwasserfall oder Wassersäulen          Duft: Raumduft</p>	<p>Entspannung          Körperwahrnehmung</p>

		Kirschkerensäckchen. Damit soll die Sonne simuliert werden, die auf die Körperteile strahlt		
10 Minuten	Genuss	Die T. sitzen auf ihrem Platz. Jeder erhält einen Cocktail. Sie riechen daran und erkennen was darin ist. Dann trinken die T. den Cocktail	Musik: Meeresmusik Technik: Lichtwasserfall oder Wassersäulen Duft: Raumduft Cocktail	Gustatorische und olfaktorische Wahrnehmung Freude
10- 15 Minuten	Ausklang Feedback	Jeder T. hat die Gelegenheit zu sagen wie es ihm gefallen hat. Dann verlassen alle den Raum. Die Begleiter lüften durch und räumen auf.	Musik: leise im Hintergrund Duft: Raumduft Technik: Wassersäulen oder Lichtwasserfall	Freude Lust auf weitere Einheiten machen