

Lebensfreude am Lebensende

Altersheim in Hasle-Rüegsau Seit einem Monat setzt das Alters- und Pflegeheim bei bettlägerigen Patienten einen speziellen Projektor ein. Heimleiter Roger Kalchofner erzählt, wie das Gerät den Alltag verändert hat.

Pia Scheidegger

In Altersheimen liegen stark eingeschränkte Patienten oft jahrelang einfach im Bett. Reglos. Sie sind zu schwach, um an den angebotenen Aktivitäten teilzunehmen. Nach draussen können sie selten bis gar nie. «Solche Schicksale haben mich dazu motiviert, etwas Neues auszuprobieren», sagt Roger Kalchofner. Seit anderthalb Jahren ist er Heimleiter des Alters- und Pflegeheims Hasle-Rüegsau. Es sei ihm sehr nahegekommen, wie eingeschränkt bettlägerige Menschen seien. Deshalb startete er eine Recherche.

Bald stiess Roger Kalchofner im Internet auf ein Gerät, das aus den Niederlanden stammt. Es sieht aus wie ein Projektor auf Rädern und nennt sich «Qwiek.up». «Es hiess, mit dem Gerät könne man aus einem gewöhnlichen Bewohnerzimmer einen Erlebnisraum schaffen», sagt Kalchofner. Es ist ganz simpel: Der Projektor kann verschiedene Filme und Bilder an die Wand oder an die Decke projizieren. Das Gezeigte wird entweder mit passenden Geräuschen oder Musik untermalt. Der Heimleiter Kalchofner entschied sich



Durch den Projektor Qwiek.up können auch bettlägerige Patientinnen und Patienten noch etwas erleben. Foto: PD

«Es hiess, mit dem Gerät könne man aus einem gewöhnlichen Bewohnerzimmer einen Erlebnisraum schaffen.»

Roger Kalchofner
Heimleiter des Alters- und Pflegeheims Hasle-Rüegsau

dafür, ein Testmodell zu bestellen.

Anfängliche Skepsis

Das Alters- und Pflegeheim Hasle-Rüegsau sei die erste Einrichtung der Schweiz, die den Projektor ausprobiere, so Kalchofner. Er sagt, in den Niederlanden seien bereits rund 80 Prozent, in Deutschland etwa 30 Prozent aller Heime im Besitz eines solchen Geräts. Seit rund einem Monat setzt das Pflegepersonal den Pro-

jektor im Alltag ein. «Als ich meine Idee zum ersten Mal präsentierte, reagierten einige Mitarbeitende noch skeptisch», erzählt der Heimleiter. Die Technik rund um solche Geräte schrecke viele ab. Dies könne auch ein Grund sein, weshalb sich der Projektor in der Schweiz noch nicht durchgesetzt habe, sagt er.

«Das Pflegepersonal hat dann aber sehr schnell gemerkt, wie einfach die Bedienung des Qwiek.up ist.» Sobald der Pro-

jektor eingeschaltet sei, müsse man nur noch ein passendes Modul für den Patienten auswählen. Diese befinden sich auf USB-Sticks. Jeder Stick enthält also Bilder oder Filmmaterial zu einem gewissen Thema.

«Die Bewohner können mithilfe des Gerätes einen virtuellen Zoo besuchen, Haustiere beobachten, das Leben auf dem Bauernhof auf sich wirken lassen oder einen Waldspaziergang geniessen», so Kalchofner. Die pro-

jizierten Erlebnisse würden vor allem bei stark eingeschränkten Patienten Reize anregen, die Erinnerung unterstützen sowie Ruhe in Zeiten von Unruhe bringen. «Wir haben bei gewissen Bewohnern starke Reaktionen gehabt.» Sogar bettlägerige Personen, die sich jahrelang kaum regten, hätten sich wieder bewegt.

Geweckte Erinnerungen

Am beliebtesten seien bei den Patienten in Hasle-Rüegsau alle

«Wir werden in Zukunft versuchen, den Einsatz des Geräts noch stärker auf die Biografie der Patienten auszurichten.»

Roger Kalchofner
Heimleiter des Alters- und Pflegeheims Hasle-Rüegsau

Tierfilme. «Man merkt, dass wir hier im Emmental sind», sagt Kalchofner und lacht. Viele Bewohner des Altersheims seien auf einem Bauernhof aufgewachsen und würden deshalb auf visuelle Eindrücke reagieren, die sie an diese Vergangenheit erinnerten.

«Wir werden in Zukunft versuchen, den Einsatz des Geräts noch stärker auf die Biografie der Patienten auszurichten», so der Heimleiter. Es werde beispielsweise auch möglich sein, private Filme oder Bilder zu zeigen, die von Angehörigen zur Verfügung gestellt würden.

Nur mit Aufsicht

Wichtig sei, dass das neue Gerät nicht einfach unbeaufsichtigt in ein Bewohnerzimmer gestellt werde. Das Pflegepersonal müsse beobachten, auf welche Bilder, Filme und Töne ein Patient gut oder schlecht reagiere, und dies dann auch dokumentieren. «Wir müssen uns mit den Leuten befassen, damit wir wissen, was für sie passt.» Schliesslich sei es nicht das Ziel, sie mit Reizen zu überfluten. Vielmehr sollen die virtuellen Erlebnisse für Lebensfreude sorgen. Auch bei Menschen, die sonst kaum noch erreichbar sind.