

Een totale beleving

Met een interactief snoezelsysteem helpt Rylana van der Kruijs cliënten om hun zintuigen te gebruiken en hun motoriek en communicatiemogelijkheden te verbeteren. Ze sluit aan bij de voorkeuren van haar cliënten, volwassenen en kinderen met een ernstig meervoudige beperking.

In haar voormalige garage heeft Rylana een interactieve snoezelruimte ingericht. In deze belevingsruimte ontvangt ze haar cliënten. Op een woensdagmiddag in oktober heeft de ruimte het thema water gekregen. Aan het plafond hangt een visnet met daarin verschillende schelp- en zeedieren. De bubbelbuis is blauw gekleurd.

Rylana krijgt vanmiddag drie kinderen op bezoek. Vanaf 13.30 uur druppelen ze een voor een binnen. De eerste is Mila, een frêle meisje (7) met lange, blonde haren in een staartje en een bril op. Ze loopt de ruimte in, waarbij ze de aanwezige



eerste keer voor Lou.

Daarom blijft zijn moeder erbij.

Weer wat later volgt Morris (11),

gen gedaan. Achtereenvolgens leerde ze gebarentaal en verschillende methodes, waaronder sensorische informatieverwerking (SI), Shantala-massage en Beleven in Muziek (BiM). Met de diploma's van deze opleidingen op zak wilde Rylana kinderen en volwassenen met een ernstig meervoudige beperking stimuleren om hun zintuigen te gebruiken en hun motoriek en communicatie te verbeteren. Ze miste alleen een middel dat alles wat ze had geleerd kon samenbrengen.

Het SHX-systeem dat Rylana na een lange zoektocht ontdekte, bood uit-

Hij heeft de link gelegd

mensen en de voorwerpen aanwijst en op haar manier benoemt. Mila kan niet praten, maar kan zich wel een beetje met gebaren en klanken uitdrukken.

Even later volgt Lou (4), een jongetje met mooie krullen in een rolstoel. Met grote ogen bekijkt hij de kleurrijke ruimte om zich heen. Het is de

een jongen met donker haar en heldere ogen. Hij komt samen met een begeleider. Morris kan zich met behulp van de spraakcomputer en picto's verstaanbaar maken.

Een logisch geheel

Rylana heeft na haar opleiding social work verschillende vervolgopleidin-

komst. Ze legt uit wat het systeem inhoudt. “Door het SHX-systeem kunnen alle zintuigen aan bod komen. Dat kan los van elkaar, maar je kunt ook verschillende vormen van zintuigelijke prikkeling combineren tot een logisch geheel. Zo kun je iemand bijvoorbeeld de zee laten ervaren door de bubbelbuis blauw te maken, door hem de geur van de zee te laten ruiken en door hem met behulp van het trillussen of de zitzak het ritme van de branding te laten voelen. Met behulp van de iPad kan ik dat allemaal in gang zetten.”

Rylana legt uit wat ze meestal in snoezelruimtes ziet gebeuren. “Bij veel zorgorganisaties gaat de hele groep tegelijkertijd snoezelen. Lampen, geluiden, de bubbelbuis: alles wordt aangezet.” Ze vergelijkt zo’n snoezelruimte met een achtbaan, waar alle mensen tegelijkertijd instappen. “Net als in veel snoezelruimtes krijgt iedereen heel veel zintuigelijke prikkelingen op hetzelfde moment aangeboden. Daar kan niet iedereen goed tegen. De een heeft last van hoogtevrees. De ander is bang voor het geluid dat de achtbaan maakt.”

Rylana’s aanpak is anders. Met haar vorm van snoezelen kan ze cliënten gericht helpen zich te ontwikkelen, met name in de communicatie, maar ook in de motoriek. Dat doet ze door tegelijkertijd meerdere zintuigen te prikkelen van haar cliënten, waarbij ze rekening houdt met hun voorkeuren. Hierdoor maakt een cliënt makkelijker koppelingen tussen wat hij aangeboden krijgt.

Ze legt uit: “Het begrip ‘regen’ zegt een cliënt in eerste instantie niets. Op het moment dat hij de regen hoort, ziet en er nat door wordt, kan hij het door de totale ervaring beter begrijpen. Als je dan het beeld paraplu



20 **emb**activiteiten



Kubus

Een van de interactieve middelen die bij het SHX-systeem horen, is een grote kubus. De kubus kan onder meer gebruikt worden om de cliënt te leren dat er op een actie een reactie volgt. Op alle zijden van de kubus zit een andere kleur. Door met de kubus te rollen of te gooien, een oefening in de motoriek, verschijnt er telkens een andere kleur boven. Deze kleur bepaalt welk beeld er op de muur verschijnt, welke muziek er klinkt of welk voorwerp tevoorschijn wordt gehaald.

- ▶ daaraan koppelt, weet de cliënt misschien op een gegeven moment dat de picto van de paraplu betekent dat het regent.”

Programma

Rylana laat aan de hand van een programma zien welke mogelijkheden het systeem heeft. Picto's op een paal geven de volgorde van de activiteiten in het programma aan.

Ze begint met Lou een eigen naam-

gebaar te geven dat kenmerkend voor hem is. Hij krijgt een gebaar dat zijn krulletjes weergeeft. Mila wordt met een brilgebaar benoemd. Morris met de platte hand twee keer slaand op het hart: Mor-ris. Dan zingt Rylana een welkomstlied, terwijl ze met handpop Fibi de kinderen om de beurt knuffelt. Rylana zingt: “Wat fijn dat je er bent.”

Na dit welkomstliedje wordt duidelijker wat het snoezelsysteem allemaal kan. Rylana pakt een lichte organzadoek. We horen een liedje over de wind. Op de muur verschijnt een projectie van wuivend riet. Rylana strijkt op het ritme van het liedje de doek over Lou's lichaam. Het jongetje reageert met kreetjes en een lachje op z'n gezicht. Hij vindt het heerlijk. Ook Mila reageert positief op de doek. Zij heeft duidelijk al meer ervaring en wijst ook naar het scherm met het wuivende riet. Als Rylana aan het eind van het liedje de doek op de vloer laat vallen zegt ze: “Oh, oh.”

Ook bij de volgende onderdelen komen verschillende zintuigen tegelij-

kertijd aan bod. Soms gaat het een stapje verder: de kinderen krijgen de mogelijkheid om zelf een keuze te maken. Dat gebeurt bijvoorbeeld bij het verhaal van de piratenkikker, waarbij op de muur een filmpje is te zien van een kikker die in zijn ruimteschip naar de sterren vliegt. Wilde muziek onderstreept de beweging die het ruimteschip maakt. Terwijl Rylana het verhaal vertelt, kunnen de kinderen met een grote, rode knop het volgende beeld oproepen of een blad-zijde in een boek omslaan.

Het programma dat Rylana heeft samengesteld, is bedoeld voor alle kinderen die op de woensdagmiddag komen. Gedurende de middag probeert ze daarnaast ook zo veel mogelijk aan te sluiten bij hun individuele voorkeuren. Door gesprekken met ouders of begeleiders en door een kind te observeren komt ze erachter wat hij of zij leuk vindt en nodig heeft. “Ik kijk naar waar de blik van een kind heen gaat. Of ik kijk naar reacties op wat een kind aangeboden krijgt. Als ik zie dat een voet omhoog

gaat als de bellenblazer aangaat, is het voor mij duidelijk dat ik daar iets mee kan doen.”

Betekenenissen leren

Ze geeft een voorbeeld. “Morris houdt erg van auto’s. Ik gebruik daarom een auto om hem bewust te maken van zijn eigen lichaam. Ik laat hem op de zitzak zitten die met trillingen het brommen van de motor van een auto weergeeft. Zo voelt hij

behulp van het systeem om met klanken en gebaren te vertellen wat ze wil. Ze gebruikt niet altijd de juiste gebaren of klanken voor wat ze wil zeggen.”

Maar ook zonder gebaren of klanken kun je haar de betekenis van iets bijbrengen. Rylana laat een kastje zien met zes knoppen. “Achter die knoppen kun je van alles zetten: bijvoorbeeld liedjes over zes verschillende dieren. Mila kan

Haar wereld is een stuk groter geworden

de auto. En ik breng hem het begrip ‘auto’ bij door na elkaar een picto en een filmpje van een auto te laten zien die ik op de muur projecteer. Morris is nu zover dat hij naar de muur loopt en zijn handen legt op de plek waar het filmpje met de auto wordt geprojecteerd. Hij heeft de link gelegd.”

Bij Mila oefent Rylana met het koppelen van een begrip aan een klank of aan een gebaar. “Ik leer haar met

daarop drukken. Als ze de knop met het plaatje met de eekhoorn indrukt, terwijl ze naar de eekhoorn op zoek is, geeft ze aan dat ze het begrijpt. Tegelijkertijd oefent Mila hierbij ook haar motoriek. Ze moet haar lichaam inzetten om met de juiste druk haar favoriete dier of liedje te vinden.”

Morris en Mila hebben al veel geleerd bij Rylana. Morris’ begeleider vertelt dat Morris hetgeen hij heeft



Door tegelijkertijd meerdere zintuigen te prikkelen, rekening houdend met de voorkeur van de cliënt, maakt deze makkelijker koppelingen



Interactief snoezelen in het kort

Het SHX-systeem is ontwikkeld door een Spaans bedrijf, BJ Live! In Nederland is rdgKompagne de leverancier. Dit bedrijf denkt met je mee over de mogelijkheden die het systeem voor jouw cliënten kan hebben. Het SHX-systeem:

- ▶ is gericht op de zintuigelijke beleving, communicatie en zelfstandigheid.
- ▶ is voor mensen met een verstandelijke beperking, dementie, autisme.
- ▶ geeft, indien wenselijk, de regie aan de gebruiker. Met robuuste bedieningen kan iedere cliënt, ook die met beperkte mogelijkheden, zelf invloed uitoefenen op licht, geluid, muziek, objecten, beelden en vibratie.
- ▶ verbetert interactie en sociale vaardigheden, bevordert de cognitieve ontwikkeling, stimuleert de taalontwikkeling en communicatieve vaardigheden, activeert het geheugen, vergroot de concentratie en aandacht.
- ▶ biedt rust, ontspanning en emotionele balans.

Meer informatie over het systeem vind je op:

www.rdgkompagne.nl/spel-en-therapie/interactief-snoezelen/

geleerd bij Rylana meeneemt naar huis. Ook daar weet hij heel goed wat een auto, een boot of een vliegtuig is. En ook Mila is enorm gegroeid. Rylana: “Door mee te doen in de belevingsruimte heeft Mila nieuwe woorden, gebaren en picto’s geleerd om zichzelf duidelijk te maken. Ze kan keuzes maken. Thuis kan ze nu trots vertellen wat ze heeft gedaan. Haar wereld is een stuk groter geworden.” |