

Therapeutische Videospiele: Senioren im Haus Elbmarsch testen neuartige Konsole

Mit der MemoreBox spielerisch Motorik und Ausdauer trainieren / Pflegezentrum Haus Elbmarsch kooperiert mit BARMER

Elmshorn, 16. Mai 2019. An der Videokonsole spielen und gleichzeitig etwas für die Gesundheit tun: Hamburger und Berliner Seniorinnen und Senioren haben bereits getestet, was die Bewohnerinnen und Bewohner des Pflegezentrums Haus Elbmarsch ebenso wie die Gäste der Tagespflege „Grauer Esel“ jetzt ebenfalls können: Spaß haben und zugleich viel für ihre Gesundheit tun.

„Die wissenschaftlichen Ergebnisse unseres ersten Modellprojektes haben gezeigt, dass die therapeutischen Videospiele eine präventive und gesundheitsförderliche Wirksamkeit erzielen konnten. Die Stand- und Gangsicherheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurde gestärkt, Motorik-, Ausdauer und Koordinationsfähigkeiten verbesserten sich und durch die gemeinsamen Aktivitäten konnten die sozialen Bindungen und die Kommunikation untereinander gestärkt werden“, erläutert Werner Siedenhans, Regionalgeschäftsführer der BARMER in Elmshorn. „Das Motorradfahren und Kegeln an der Spielkonsole macht unseren Bewohnern und Tagesgästen viel Spaß, sie blühen richtig auf“, sagt Katrin Hansen, Leiterin der Tagespflege „Grauer Esel“. „Die Synapsen werden angeregt und es ist nicht zu anstrengend für sie.“

Ausbau des Projekts

Das Pflegezentrum Haus Elbmarsch ist eine von sechs Pflegeeinrichtungen in Schleswig-Holstein, die nach dem erfolgreichen Abschluss der ersten Evaluierung nun an der zweiten Projektphase teilnehmen. Bundesweit werden sich daran 100 Häuser beteiligen.

So funktioniert die MemoreBox

Zur Durchführung der Spiele wird in den Pflegeeinrichtungen die MemoreBox aufgestellt und an einen handelsüblichen Fernseher angeschlossen. Die MemoreBox wurde vom Hamburger Digital Health StartUp RetroBrain R&D entwickelt. Die Spiele werden über Körperbewegungen, die von einer Spezialkamera aufgenommen werden, lebensnah gesteuert. So können die Seniorinnen und Senioren im Stehen oder Sitzen, zum Beispiel auch im Rollstuhl, virtuell kegeln, Motorrad fahren oder wie ein Postbote vom Fahrrad aus Briefe verteilen. Zielsetzung ist, die körperlichen und geistigen Fähigkeiten von Seniorinnen und Senioren zu fördern, die gesundheitsförderlichen

Rahmenbedingungen der Pflegeeinrichtungen zu stärken und die Lebensqualität für pflegebedürftige Menschen zu verbessern.

Schirmherr ist Schleswig-Holsteins Gesundheitsminister

Dr. Heiner Garg, Minister für Soziales, Gesundheit, Jugend, Familie und Senioren des Landes Schleswig-Holstein, hat die Schirmherrschaft für das Projekt im Land übernommen. „Die therapeutisch-computerbasierten Trainingsprogramme der MemoreBox sind ein Angebot aus dem Bereich der digitalen Präventionsarbeit, das zur Gesundheitsförderung beitragen kann und von Seniorinnen und Senioren gut angenommen wird. Es ist ein kleiner, aber wichtiger Baustein, Erfahrungen mit digitalen Einsatzmöglichkeiten in Pflegeeinrichtungen zu ermöglichen. Ein Ansatz, den ich begrüße“, unterstreicht der Minister die Bedeutung des Projektes und von Maßnahmen zur Gesundheitsförderung von pflegebedürftigen Seniorinnen und Senioren insgesamt.

Wissenschaftliche Begleitung

Die Humboldt-Universität zu Berlin, die seit 2016 die präventiven und gesundheitlichen Aspekte des Videospiegels mit der Spielekonsole MemoreBox für Seniorinnen und Senioren in Berlin und Hamburg auswertet, wird auch das bundesweite Präventionsangebot der zweiten Phase gemeinsam mit der Alice-Salomon-Hochschule Berlin und der Charité Universitätsmedizin Berlin wissenschaftlich begleiten. „Mit dem Ausbau des Projektes möchten wir dieses innovative Angebot im Pflegealltag weiter testen, um die Gesundheit der Bewohnerinnen und Bewohner zu fördern. Davon profitieren auch die Pflegekräfte“, so Werner Siedenhaus.