

## BELIEBTES AUSFLUGSZIEL

Der Park wird auf vielseitige Weise therapeutisch genutzt und schafft für Bewohner und Patienten ein ganz besonderes Wohnumfeld. Durch die Öffnung des Parks nach außen entsteht ein Berührungsfeld, welches der Ausgrenzung behinderter und psychisch kranker Menschen entgegenwirkt. Der Park ist inzwischen ein beliebtes Ausflugsziel für Münsteraner Bürgerinnen und Bürger geworden. Der Sinnespark auf dem Alexianer-Campus gilt heute weit über die Grenzen Deutschlands hinaus als ein Modell für neue Gartenanlagen im Bereich der Behinderten- und Altenhilfe und im Gesundheitswesen.

Der Park wurde im Rahmen einer Arbeitsbeschaffungsmaßnahme (ABM) gebaut. Er wurde gefördert aus Mitteln der Stiftung Wohlfahrtspflege des Landes Nordrhein-Westfalen.

*Wir wünschen viel Spaß beim Besuch des Parks!*

Spiegelskulptur



## SINNESPARK AUF DEM ALEXIANER-CAMPUS

Alexianer Münster GmbH  
Alexianerweg 9  
48163 Münster  
E-Mail: [info@alexianer.de](mailto:info@alexianer.de)  
[www.alexianer-muenster.de](http://www.alexianer-muenster.de)

Bei Interesse an Führungen und Reservierungen:  
(02501) 966 20111

### WEITERE ANGEBOTE:

- /// Garten der Stille
- /// Kunsthaus Kannen
- /// Klostergärtnerei sinnesgrün
- /// Hotel am Wasserturm
- /// Café am Sinnespark

### SO ERREICHEN SIE UNS:

- /// per Pkw über die Autobahn 1, Abfahrt Münster-Hiltrup. Folgen Sie der Beschilderung „Alexianer“.
- /// per Bus und Bahn ab Hauptbahnhof Münster mit der Linie R7 / 41 (stündlich), Haltestelle „Alexianer Campus“.



## Sinnespark auf dem Alexianer Campus



Labyrinthbrunnen

## GANZHEITLICH WAHRNEHMEN

Der Sinnespark auf dem Alexianer-Campus wurde am 15. September 1994 nach zweijähriger Bauzeit eingeweiht. Inspiriert und angeregt durch die Ideen von Hugo Kükelhaus wurde auf dem Gelände des Alexianer-Krankenhauses eine rund zwei Hektar große Freifläche umgestaltet.

Verschiedene Erfahrungsstationen laden den Besucher auf spielerische Art und Weise ein, seine Sinne ganzheitlich wahrzunehmen und zu erproben. Der Park ist mit Wasserbereichen, Wildwiesen und einer artenreichen Vegetation auf harmonische Weise naturnah gestaltet. Natur und Erfahrungsfelder zur Entfaltung der Sinne treten dabei auf wohlthuende Weise in Wechselwirkung.

### 1. WASSERGLOCKENSPIEL

Das Wasserglockenspiel ermöglicht durch Anschlagen und Absenken der Glocken in das Wasser verschiedenartige ungewohnte Töne.

### 2. LITHOPHON

Die pentatonisch gestimmten Steinklangstäbe erlauben auch dem ungeübten „Musiker“ ein wohlklingendes und harmonisches Spiel.

### 3. KLINGENDE BASALTSÄULEN

Auch Steine klingen. Das erfährt man, wenn man die natürlich gewachsenen Basaltsäulen anschlägt ... und jede Säule klingt anders.

### 4. SCHULE DES GEHENS

Barfuß tasten sich die Füße vor und erproben die verschiedenen Untergründe. Nervenbahnen verbinden die Fußsohlen mit allen Organen des Körpers und leiten die belebende Wirkung zu ihnen weiter ...

### 5. BACHLAUF

Verschiedene Phänomene des Wassers – springend, murmelnd, plätschernd, tropfend, langsam und schnell fließend – sind hier wahrnehmbar.

### 6. KRÄUTERGARTEN

Im Wandel der Jahreszeiten wechseln die Farben und die Gerüche. In den Hochbeeten und in den Fugen der Trockenmauern sind viele Pflanzenarten zu entdecken, darunter viele Duft- und Gewürzpflanzen.

### 7. BEGEBBARE SPIEGELSKULPTUR

Spieglein, Spieglein im Sinnespark, zeige mich schlank, zeige mich stark!

## DIE STATIONEN IM SINNESPARK



### 8. SUMMSTEIN

Steckt man den Kopf in die Aushöhlung des Steines und summt in verschiedenen Stimmlagen, findet man den Ton, der Resonanz auslöst und den ganzen Körper in wohlthuende harmonische Schwingungen versetzt.

### 9. FEUERPLATZ

Nahe am Wasser lädt dieser Platz zu Lagerfeuer und Picknick ein.

### 10. RIESELTADEL

Beim Drehen der Rieseltafel setzt sich ein Gemisch aus zwei verschiedenartigen Substraten und Körnungen in Bewegung und rieselt durch kleine Trichteröffnungen. Es entstehen immer neue Formationen – Erosion und gleichzeitig neuer Aufbau. Das Phänomen Zeit wird erlebbar.

### 11. MURMELTURM

Durch herabrollende Kugeln entstehen überraschende Klänge.

### 12. HÖRROHRE

Rohre unterschiedlicher Länge und mit unterschiedlichem Durchmesser fangen Schallwellen der Umgebung ein. Jedes Rohr nimmt andere Frequenzen auf. Hält man das Ohr an die Rohre, sind mal höhere, mal tiefere Töne wahrzunehmen.

### 13. PARTNERSCHAUKEL

Der Anstoß des einen Partners (aktiv) bringt die Schaukel in Schwingung. Der Schwung wird auf den anderen Partner (passiv) übertragen und von diesem wieder zurückgegeben. Lassen sich die Partner darauf ein, entsteht ein Wechselspiel zwischen aktiv und passiv – ein Geben und Nehmen.