

Autisme og leg i førskolealderen



**Udarbejdet af Pippet Holler
Legeteket, Fyns Amt
2003**

Autisme og leg i førskolealderen

Dette materiale er udarbejdet efter deltagelse på 2 dages kursus: ”Autisme og leg i førskolealderen” i år 2003. Kursus blev afholdt af Center for autisme.

Materialet indeholder egne notater s. 1- 12 samt 7 bilag.

Materialet er tænkt som inspiration, idé-katalog og arbejdsredskab til fagfolk og forældre til autistisk børn.

Indholdsfortegnelse

Indledning	3-4
Formål	4
Skab overblik	4-5
Træning af sociale færdigheder.....	5-6
Hvad-skal-vi-lege observation	6
Imitations-opbygning	6
Parallellegs-opbygning.....	6-7
Gentagelsestrang/leg	7
Konstruktionslege	7
Regellege.....	7-10
Rollelege	10
Strukturerede, selvstændige legeforsøg i grupper	11-12
Sofieskolens opnåede resultater af fokus på leg	12
Udtryk for indtryk	12

”Den vigtige leg – en vej til socialt fællesskab” af Maria Vedel, bilag 1.

Observationsskemaer vedr. leg alene og leg sammen med andre, bilag 2.

Skema til opbygning af leg alene, bilag 3.

Skema til opbygning af leg med andre, bilag 4.

Et eksempel på en social historie omkring en problematik, bilag 5.

De nævnte sangremse/bold-lege illustreret, bilag 6.

Litteraturliste, bilag 7.

Autisme og leg i førskolealderen

Indledning:

Gennem leg kan barnet lære at mærke sine følelser og frigøre sig fra fortrængninger ved at forvandle disse til udtryk.

Igennem legeaktiviteter og legesekvenser kan det autistiske barn gives mulighed for at være sammen med andre børn. Håbet er at den styrede leg udvikler det autistiske barns alene-leg mod parallel-leg til mere sociale lege og rolle-leg.

Ud fra hvordan det normale barn mestre den frie leg, bryder f.eks. struktur og styring med vor gens opfattelse af den frie legs essens.

Hvis vi vil udvikle det autistiske barn, så skal vi *strukturere, synliggøre, anvise og begrænse*. Det autistiske barn har brug for anvisninger om hvordan materialerne skal bruges. Herigennem kan man øge det autistiske barns evne til at bruge/lege med flere slags legetøj.

Den voksne skal være inspirator for legen:

- Være engageret
- Være "rollemodel"/anviser
- Gøre legen visuel
- Være afgrænsende

Det autistiske barn har forstyrrelser i de eksekutive funktioner. Det bevirker at barnet ofte har svært ved at genkalde sig tidligere erfaringer og svært ved at variere og udvikle nye ideer. Barnet har svært ved at fastholde koncentrationen over tid samt svært ved at udvælge de relevante aspekter og ignorerer uvedkommende, derfor distraheres barnet let.

I legen har man fokus uden for sig selv, hvor man checker om de andre er med i fællesskabet = den fælles leg. Denne "Joint attention"/fælles opmærksomhed/fælles interesse er meget begrænset hos det autistiske barn.

Igennem legeaktiviteter giver vi det autistiske barn mulighed for at øve sig i at være sammen med andre børn. Selv om vi umiddelbart ikke kan se barnets interesse i andre børn (samvær) er det vigtigt, at vi sætter barnet sammen med andre og prøver at give barnet oplevelsen af, at det kan lege med andre = at det kan være sjovt, og er noget barnet mestre.

Vi skal altid være opmærksomme på, at det er hårdt arbejde at lege, fordi det autistiske barn har så mange sociale vanskeligheder. Ofte overvurderer vi barnets evner og legen bliver et krav, som det autistiske barn ikke kan honorere.

Vi skal søge at undgå unødige krav – og vægte det sociale samspil. Det sociale aspekt er så anstrengende for barnet, så yderligere krav kan blive for meget. Vi skal være opmærksomme på at verbale krav om f.eks. benævnelse af en farve eller kravet om beskrivelse af en handling kan være den udløsende faktor/det krav, der gør at legen mislykkes.

Det er vigtigt, at vi giver det autistiske barn erfaringer med leg så tidligt som muligt, da barnet netop ikke af sig selv, søger legestimuli i gængs forstand. Det er os, der skal give barnet de forskellige muligheder for udvikling.

Når interessant materiale er fundet, kan barnets første legeerfaringer opnås igennem imitationsforløb. Imitationsforløb rummer koncentration, opmærksomhed samt afprøvning og tilegnelse af ny færdighed. Igennem imitationsforløb kan vi observere og øge barnets interesse for materialet samt skabe strukturer omkring anvendelse, således af forløbet bliver kendt for barnet. Imitationsforløb danner basis for de mere handlingsprægede, strukturerede parallellege, som rummer elementer af fælles opmærksomhed i og med barnet erfarer, at det kan påvirkes og påvirke andre.

Igennem de strukturerede lege kan vi håbe på overføringsværdien = at barnet kan overføre det lærte til andre sammenhænge, eller at barnet spontant kan bygge videre på legen, når først legen er integreret.

Vi skal bestræbe os på at skabe lege, hvor vi som voksne slutteligt kan trække os, fordi barnet selv kan!

Formål:

At organisere leg så børn med autisme i højere grad kan deltage i legen, end de ellers kan.

Observationsskemaer for barnets leg alene og sammen med andre er vedlagt (bilag 2). Disse kan med fordel anvendes til at finde barnets niveau. Skemaer til opbygning af barnets leg alene og sammen med andre er ligeledes vedlagt (bilag 3 og 4). Disse kan med fordel anvendes til at opbygge forløb og sekvenser, som passer til barnets niveau.

Skab overblik:

Legen skal struktureres og synliggøres. Strukturen giver barnet overblik og dermed overskud.

- Vi skal anvende et kommunikationssystem, der tydeliggør hvad barnet skal i gang med. F.eks. en konkret, der angiver ”leg”, tavle med fotografier, piktogrammer eller skrift, alt efter barnets niveau.
- Vi skal bestræbe os på at mindske den ”visuelle støj”. Vi skal skabe visuelt rolige omgivelser, der kan være med til at give barnet overskud til at lege, dvs.
 - * overskud til at vælge materialer (legen)
 - * anvende/håndtere materialer (lege)
 - * være i ”samspil” på det niveau som barnet mestrer.
- Kasser med billeder af indhold på kan være motiverende for legen.
- Visualisér legesekvenser. F.eks.: et foto af barnet, som cykler, rutsjer, står på rulleskøjter etc. Barnet kan da tydeligt følge med i hvilke aktiviteter det skal samt i aktiviteternes rækkefølge. Her kan evt. også påhæftes den voksne, som barnet kan henvende sig til/er sammen med barnet under aktiviteten.
- Lave legebøger som visuelt oplæg (se legeforslag).

- Lave legekufferter m. visuelle billeder af f.eks. emnet bondegårdsdyr eller blot begrebet "Hest" alt efter barnets udviklingsniveau. Kufferterne kan desuden indeholde visuelle oplæg til opstillingslege med dyrene, dyrefigurer, en bog om dyrene etc.(se legeforslag).
- Alt efter barnets behov for synliggørelse samt evne til at indgå i lege kan den voksne være anviseren af materialernes brug. Den voksne viser f.eks. en leg med dyr, hvor barnet overtager en rolle eller overtager hele legen.
- For at opøve barnets evne til at overskue og vælge materialer/lege, det gerne vil, kan man starte med at have én ting på barnets hylde, som barnet tager. Herefter, når barnet mestre en ny leg, placeres to ting på hylde, som barnet vælger imellem. Herefter 3 ting etc. Alt efter barnets niveau. Slutteligt kan man, hvis barnet mestre det, sætte tingene på andre hylder iblandt andet materiale, således at barnet overskuer rummet og selv kan udvælge sig materiale. Sidstnævnte niveau er meget højt og ikke alment.

Træning af sociale færdigheder:

- **"Hjælpe-hånd"** - at bede om hjælp
- **"Helle-kasket"** - at sige fra
- **"Pyt-med-det"** - det er ok at tabe
- **"Bytte-kort"** - at lære at bytte ting

Hjælpe-hånd:

"Hjælpe-hånd" er et kort med en hånd på.

- Hver gang barnet har brug for hjælp støttes barnet i tage kortet og give det til den voksne.
- Jo mere hjælpekortet bruges, jo mere lære barnet at bede om hjælp.
- Slutteligt beder barnet om hjælp uden hånd. Denne proces opstår ofte af sig selv, i takt med at barnets evne til at bede om hjælp øges.

Helle-kasket:

Helle-kasketten tages på når man ikke vil være med i legen mere. Når noget opstår som barnet har svært ved at rumme eller agere på.

Når man vil være deltagende igen, tager man kasketten af og er atter med i legen.

Indøvelse af Helle-kasketten:

- Man har en række drillekort, der angiver hvad man skal f.eks. kilde med en fjer i hovedet, puffe, række tunge, sige lyde etc.
- 2 børn sidder overfor hinanden. Det ene barn har drillekortene og udfører de handlinger som kortene viser. Når det er for meget for det andet barn/barnet ikke gider mere, så støttes barnet i at tage kasketten på og handlingen stopper.
- Herefter videreføres erfaringen til andre sammenhænge, således at Helle-kasketten bliver brugbar over hele dagen, i alle dagens aktiviteter.

Pyt-med-det:

”Pyt-med-det” er et kort med et hjerte på.

Pyt-med-det kortet bruges til at hjælpe barnet til at kunne klare at tabe.

- Når man taber, lægger man sin hånd på kortet/tager det og siger: ”Pyt med det!”

Det at der følger en handling med det faktum, at man har tabt, kan hjælpe barnet til at komme videre i processen.

Bytte kort:

”Bytte-kort” er et kort med et symbol på bytning.

For at styrke børnenes fleksibilitet og sociale evne i legeforløbene, er det en fordel at de kan bytte legetøj indbyrdes.

- 2 børn sidder overfor hinanden med hver sin attraktive ting.

- Den voksne bestemmer og styrer at nu skal børnene bytte ting.

- Børnene tager hver deres byttekort og giver det til modparten. Børnene bytter ting.

- Børnene bytter når de selv vil, støttet af den voksne

- Herefter videreføres erfaringen til legeforløb, hvor børnene bytter med kort.

- Børnene bytter indbyrdes uden brug af kort. Denne proces opstår ofte af sig selv, i takt med at børnenes evne til at bytte forøges.

Hvad-skal-vi-lege observation:

Legekassen: Fordi mange børn med autisme ikke giver udtryk for, hvad de bedst kan lide at lege med, kan man med fordel samle en stor kasse fuld af et varieret udbud af legetøj. Man præsenterer legetøjet styk for styk for barnet. Man observerer og vurderer hvordan barnet håndterer og har interesse i legetøjet. Dette giver signal om, hvor man kan arbejde videre i forhold til barnets interesse.

Imitations-opbygning:**Imitation voksen/Barn:**

Barnet gør som den voksne: klapper, siger lyde, ”tutte-bøh-leg” m.m.

Barnet anvender materialer som den voksne: køre med en bil, sætter dukke på hest, sætter lys i lagkage, giver dukke mad, skramler med ske i krus, slår med pind på æske etc.

Imitation barn/barn:

- To ens sæt legetøj
- Kendte legeforløb (barnet ved hvad det skal)
- Nye legeting (afprøve om interessen for materialerne er tilstede samt evnen til at anvende dem.)

Parallelleg-opbygning:

- Et rum med bord + to stole + uforstyrrethed
- Evt. opdeling af bordet med farvet tape el. a.
- To ens sæt legetøj
- To børn på næsten samme funktionsniveau

- Setup = hvad er dit formål/krav?
f.eks. a) Observation, for at vurdere niveau = ”Hvad gør børnene?”
b) Øge fleksibilitet i handling = indføre en ny handling i et kendt forløb?
c) Øge fleksibilitet i materialeanvendelse = indføre nye materialer i kendte forløb eller nye anvendelsesmåder for kendte materialer i kendte forløb?
d) Øge andre færdigheder?

Gentagelsestrang/leg:

Mange autistiske børn har repetitiv adfærd, dvs. trang til at gentage en handling igen og igen. Denne trang kan udløses af elementer, der generer, forstyrrer eller ængster barnet. Eller gentagelsestrangen kan være lystbetonet.

Da legen skal indeholde elementer af barnets interesse, kan man forsøge at transformere gentagelsestrangen til leg. Det vil sige, at legen skal indeholde et element, hvor det er passende/legalt at handlingen udføres.

Af denne vej kan det være muligt, at barnet finder sin plads i gruppen samt motivation til at være deltagende.

Konstruktionslege:

Legobil: I en dåse ligger visuelt oplæg + legoklodser til at bygge en bil af.
Anvend øjenkontakt inden dåsen gives over til barnet.

Bygge tårn: Her arbejdes via parallelleg. Du og barnet sidder med de samme klodser.

Legeforløb: a) Du bygger dit tårn. Observér om barnet imiterer dig.
b) Du bygger dit tårn og barnet bygger eget tårn.
c) I bygger tårnet sammen, hvor I øver skiftevis turtagning.
Turtagningen kan om nødvendigt, synliggøres ved en kasket, klistermærke etc., som skifter ejermand, alt efter hvis tur det er.

Regellege:

Bøger som visuelle oplæg: ”Totte, Anna og Lotte” bøgerne m.fl. kan med fordel bruges som oplæg til visuelt/auditivt illustrerede oplæg til leg. Bøgerne kan gøre det lettere at få legene automatiseret, således at de kan overføres til barnets hverdag og videreudvikles. Et andet barn kan inddrages i legen som parallelleg eller fællesleg.

Legeforløb: a) Lave visuel bog af sekvenser/anvend eksisterende bog = læses.
b) Lege sekvenserne i bogen.
c) Dele bogen så siderne bliver til løse(laminerede) kort i en æske.
Lege forløbene ud fra kort sammen med et andet barn, hvor man skiftes til at gennemføre historien ved at skubbe æsken med kort over til hinanden.

Eventyr/historier som oplæg:

Legeforløb: a) Man spiller/leger eventyret/historien med konkrete.

Man følger eventyret/historien så legen er given i funktion og i forløb.

b) Legen udbygges ved:

- * at barnet selv tager initiativer eller
- * at den voksne skaber nye små episoder i det fastlagte eller
- * ved at et nyt element tillægges i den enkelte rolle, som barnet informeres om.

Eventyr som ”De tre bukkebruse” eller ”Guldlok og de tre bjørne” kan f.eks. bruges. Har barnet svært ved at bukkene snakker, kan de udskiftes med tre drenge, - og trolden er f.eks. en bjørn eller en løve.

Sådanne regellegs-forløb har mange muligheder.

Forløbet kan f.eks. læses

Leges med konkrete

Laves i modellervoks

Tegnes/males

Opføres som teater.

Forløbene kan måske udvikles ved at inddrage et andet barn igennem parallellege. Eller som fælleslege.

Oplevelsesbøger: Ved at tage billeder af hændelser og aktiviteter i børnehaven skaber man et kommunikationsgrundlag for forældre og børn, og modsat ved at tage billeder af hændelser i hjemmet, for pædagogerne i børnehaven.

Dette styrker sprogudviklingen og barnets selvforståelse og selvværd, sammenhængsforståelse, årsag-virkning, sociale forståelse etc.

Bøger med visuelle sekvenser kan let danne basis for regellege. Bøgerne angiver da rækkefølge og handling.

Sangremselege: Teksten er billedliggjort, der hvor barnet skal sige eller gøre noget.

Boldleg:

F.eks. ”Hjemme i vores (hus)
Er der en masse (mus)
De danser (rundt) om (natten)
Men pludselig kommer (katten)
1-2-3-4-5
så skynder de sig hjem”

En er katten, der har en skumbold. De andre børn er musene. Musene står ét fast sted og skal flytte sig til et andet fast sted. Katten skal forsøge at ramme musene med bolden, når de løber. Den første, som rammes, er den nye kat. Som det første siges remsen, hvor børnene minimum er medsigere/tegnivere ved de illustrerede ord.

Berøringsleg (sang/remseleg):

Børnene sidder i en rundkreds. Et barn er katten, der sidder i midten.

Børnene vipper med fødderne, katten ender med at snuppe en tå på den, som så bliver den nye kat:

”Her kommer (katten)
Den lister rundt om (natten)
Den kommer til et (hus)
og snupper sig en mus (mus)”

Bevægelsesleg: Børnene skal fra et synligt punkt til et andet. Et barn er krokodillen. Krokodillen står med front mod de andre børn. Teksten er billedliggjort og ophængt, så børnene kan se essensen af legen:

” (Vi) skal over (floden/åen)
Men (pas på!)
Der er en (krokodille)
”Hvad skal vi?””

Krokodillen bestemmer hvordan man kommer over floden/hvad børnene skal lave af bevægelse. Legen kan leges i rundkreds, hvor et kort med angivelse af hvem, der er krokodillen, går raden rundt (turskiftet/opfindsomhed/opmærksomhed).

Eller stående, hvor børnene er et fast sted, og skal bevæge sig til et andet fast sted. Krokodillen er imellem de to steder og fanger én. Denne bliver den nye krokodille.

Sangleg 1.: Du synger forskellige visualiserede vers, hvor barnet skal udfylde div. elementer i versene i form af lyde, klap etc.

Du synger f.eks. om et tog...Barnet siger ”Fut – Fut.”

Denne leg kan tydeliggøres ved brug af farver, således at alt det barnet skal sige/gøre f.eks. er farvet rødt, alt det et andet barn og/eller du selv skal sige/gøre er farvet i andre farver.

Sangleg 2.: Fra a. til c. øges niveauet = udvikling.

- a) Med et billede/konkret angives: SANG
- b) Samme (4-5) sange med konkrete evt. samme rækkefølge
- c) Barnet vælger f.eks. imellem 2 af sangene/konkreterne eller kan trække konkreten op fra en pose. Anvend øjenkontakt inden konkreten rækkes til barnet.

Gemmeleg: Barnet har en tavle eller en bog med kort eller billeder, der angiver brugbare gemmesteder.

- Barnet vælger et kort/billede af et sted. Piller kortet af tavlen/vender billedet i bogen, når stedet har været brugt.

Skattejagt:

- a) Kridtstreger langs banen barnet skal gå.
Kridtsymbol angiver hvor posten er.
Billeder/kort m. opgaver på ved posterne.
Videre som b).
- b) Fotos af steder/poster.
Billeder/kort m. opgaver på ved posterne.
Når opgaven er løst må barnet tage f.eks. en puslespilsbrik.
Når barnet når til sidste post samles puslespillet, og barnet har klaret opgaven.
Man kan evt. belønne med frugt el.lign.

For at undgå stereotypier er det en fordel at variere opgaverne ved posterne.

Rollelege:

Madleg: En leg i forbindelse med madlavning, smage etc.

- I laver papirspenge
- I laver mad efter visuelle oplæg
- Barnet er købmand, der f.eks. får en kasket på
- Barnet kigger på køberen (de andre børn eller familiemedlemmer)
- Barnet siger f.eks.: ”Vil du have meget eller vil du have lidt?”
- De andre ”betaler.”

Købmandsleg:

- * At vælge
- * At vente på tur
- * At iagttage de andre
- * At blive inspireret til at prøve noget andre prøver
- * At kommunikere sammen
- * At være den der er købmand

En tavle med fotografier m. velcro af de ting, der kan købes i butikken.

Varer kan være: Flotte masker - parykker - solbriller + håndspejl - næse, som lyser - hatte - rosiner - frugt - smarties m.m.

En kasket til den, som er købmanden.

Børnene skal vælge den vare, de ønsker at købe, ved at tage billedet fra tavlen.

Billedet rækkes til købmanden samt benævnes med ord, sætninger m.m. at efter barnets niveau.

Købmanden giver barnet den valgte ting.

Børnene går rundt iblandt hinanden med deres valgte varer.

Et æggeur kan evt. angive hvornår varerne skal tilbage til butikken.

Eller børnene afleverer selv egen vare, når de ønsker at købe en ny.

Når en varer kommer retur til butikken tager købmanden det pågældende billede og sætter det på tavlen.

Børnene står i kø for at købe og for at aflevere.

Det er tilladt at aftale indbyrdes, at man vil bytte varer oppe ved butikken.

Strukturerede, selvstændige legeforløb i grupper:

En forudsætning for at kunne deltage er, at deltagerne kender de lege, de skal indgå i. En forudsætning for at deltagerne i mange af legeforløbene i grupper er, at alle deltagere har lært at skifte tur.

Motivationen for at deltage skal *altid* være, at det er sjovt for barnet.

- En tavle viser, hvad børnene skal.
- er legen ikke given i tid, kan man anvende et æggeur eller farveur.
- Alle børnene tildeles et nr. Nr. 1 er spil-leder.
- Nr. 1. tager kassen (med legeindhold)
- lægger tingene op på bordet /ud til hver deltager
- styre legen hele vejen igennem/er spilleleder.

Aktiviteter kan f.eks. være:

- Billedlotteri
- Papir, tusser, snurretoppetusser, sakse lim m.m. Lamineret kort med små opgaver til saks/lim etc. Aktiviteten indeholder således mulighed for fri leg samt styrede oplæg efter frit valg (husk anvendes oplæg, skal disse være kendt for deltagerne.)
- Terning med 1- og 2-taller samt en dåse med ”godter” i. Terningen kastes og angiver hvor mange godter man må tage. Dåsen sendes videre barn og barn imellem.
- Imitationskort i en æske + en lukket putte-i kasse m. revne. Barnet gør det, som det første kort i æsken angiver og putter kortet op i kassen. Æsken skubbes til sidemanden, der gør det, som det næste kort angiver etc. Denne leg kan udbygges ved at alle gør det som angiveren viser. Når æsken er tom er legen slut.
- Lydlotto
M. poletter: Pladen ligger på bordet. En æske med poletter går rundt fra barn til barn.
M. billeder: Billederne lægges på bordet. En æske går rundt. Barnet tager det billede som angiver lyden og putter det i æsken. Æsken skubbes til sidemanden.
M. plade og billeder: Et lamineret kort med angivelse af ”din tur” går på skift imellem børnene. Det barn, der får kortet skal lytte og finde det billede, som passer til lyden og lægge det på pladen. Kortet ”Din tur” afleveres til sidemanden.
- Trække-kort i æske + putte-i kasse + bønne med ”godter” i. I en æske står en række foldede kort. Barnet trækker et kort. Er kortet f.eks. farvet benævnes farven og barnet må få f.eks. en rosin. Er kortet blankt, er det en nitte, og det puttes i putte-i kassen. Denne aktivitet kan også anvendes til farvelære, tal- eller bogstavslære, begrebsindlæring, sprogstimulering eller til at indøve ”pyt-med-det.” I så fald indgår den voksne i aktiviteten.

- Farve-leg. En æske med div. farvede emner i (legoklodser, pegs, knapper, perler, forskellige ting etc.) + en farveterning med angivelse af de farver tingene er i + en tal- eller mængdeterning.
Barnet slår med en eller begge terninger og benævner evt. farve og mængde.
Barnet må tage det antal emner i den pågældende farve.
Barnet skubber æsken videre til den næste deltager, evt. med øjenkontakt i overrækkelsesprocessen.
Når æsken er tom er legen slut.
Evt. optælling af emner. Den med flest emner har vundet.
- Farve-leg. En bane med tydeligt optegnede felter i div. farver kreeres.
En bil med plads til same antal dukker som deltager i spillet. En farveterning + en tal- eller mængdeterning.
Bilen placeres for enden af ”vejen” (banen). Dukkerne stilles i den modsatte ende.
Barnet slår med en eller begge terninger. Anvendes farveterningen må dukken gå til det farvefelt som terningen angiver. Anvendes tal/mængde terning må dukken gå det antal felter som tal terningen angiver. Anvendes begge terninger må dukken gå det antal felter som talterningen angiver, i den farve som farve terninger viser.
Når dukken er ved banens ende må den hoppe op i bilen. Dukken venter på de andre dukker, før bilen må køre.
Den dukke, som kommer først til bilen må køre bilen en omgang, hvor bilen stopper ved banens begyndelse, og legen kan starte forfra.

Sofieskolens opnåede resultater af fokus på leg/2003:

- Børnene har lært at lege i pauserne
- Børnene vælger selv legetøj
- Børnene henvender sig til hinanden og spørger om de skal lege
- Børnene besøger hinanden i weekenderne, hvor de leger.

Udtryk for indtryk:

Har du spørgsmål eller kommentarer til materialet eller nye legeforslag og metoder inden for arbejdet med autistiske børn, er du velkommen til at kontakte:

Legeteket
Pipper Holler
Heden 7
5000 Odense C
tlf.: 66 11 02 33