

TILPASSEDE SPILL



Spill som pedagogisk virkemiddel og trivselsskapende tiltak for personer med store og sammensatte funksjonsvansker

Espen Ursin
Svein Lillestølen
Åsen voksenopplæringscenter

Knut Slåtta
Torshov Kompetansesenter

Forord

Dette heftet er et resultat av et samarbeidsprosjekt mellom Torshov Kompetansesenter og Åsen Voksenopplæringscenter. Prosjektet har fått støtte fra Kulturtiårskomiteen i UNESCO og fra Norsk Kulturråds prosjekt "Kultur og Helse".

Vi vil takke alle enkeltpersoner og fagmiljøer som har vært involvert i spillutprøving og drøftinger.

Oslo 08.06.01

Innhold

- s. 3 Tilpassede spill
- s. 6 Tilpassede spill som pedagogisk virkemiddel
- s. 23 Individuell tilpasning
- s. 28 Tilpasset spillmaterieil
- s. 36 Kvaliteter og karakteristika ved tilpassede spill
- s. 38 Framgangsmåte når tilpassede spill skal utformes

- s. 46 Appendix - Diskusjonsguide

Utgitt av Torshov Kompetansesenter.

Trykk: Åsenforlaget, Åsen voksenopplæringscenter

Tilpassede spill

Pål Henrik løfter armen fra bordet, strekker den fram mot bryteren til fotbadet og slår den på med et lett trykk. Såpevannet begynner å bevege seg og såpeskum stiger opp mot kanten. Han ser forventningsfullt på Kari som løfter opp litt skum i den ene handa. Hun bøyer seg fram og blåser det mot ansiktet til Pål Henrik. Han ler, - Kari ler, og Kari fortsetter å blåse. Etter en stund stilner duren fra fotbadet, - og Pål Henrik må frampå igjen for å lage flere bobler.

Pål Henrik og Kari spiller spillet *Bubbles*. Det er favorittspillet til Pål Henrik, og utformet spesielt for ham med utgangspunkt i hans interesser og hans evner. Kari som kjenner ham godt har utformet spillet, laget spillreglene og prøvd ut spillet sammen med Pål Henrik. Hun har også tatt opp en demonstrasjonsvideo av spillet, slik at andre som skal være sammen med Pål Henrik kan se hvordan det kan gjennomføres. Spillreglene og spillmateriellet til *Bubbles* har sin faste plass på hylla i dagligstua hjemme hos Pål Henrik, sammen med tre andre spill som også er utformet spesielt for ham. Når Pål Henrik rusler bort til hylla og stiller seg opp, er det lett å forstå hva han vil si: "La oss spille et spill"!

Spillet til Pål Henrik er et eksempel på hva vi kan kalle et tilpasset spill, og kan være en illustrasjon på hva dette heftet handler om. Bakgrunnen for å lage slike spill for mennesker med store sammensatte funksjonsvansker ligger vanligvis i et ønske om å skape situasjoner som fremmer trivsel, sosial deltagelse og læring. Spill av denne typen skiller seg fra vanlige spill ved at de utformes med utgangspunkt i kognitive og motoriske forutsetninger hos den enkelte, og at spillene ikke er ment å skulle ha gyldighet for andre enn de spillet er laget for.

Med tilpassede spill siktes det til lystbetonte samhandlingsaktiviteter med to eller flere deltagere, hvor alle har en oppgave innenfor en strukturert ramme. Spillene utformes med spilleregler som har basis i den enkeltes interesser, ferdigheter og muligheter.

Tilpassede spill har fellesnevnerne med vanlige butikkkjøpte spill ved at det foreligger oppgaver som skal løses, regler som regulerer spillernes samhandling, konkret spillmaterieell og skriftliggjorte spillbeskrivelser. I tillegg har tilpassede spill elementer vi finner i tidlige ritualistiske samspill mellom mor og barn. I engelskspråklig litteratur omtales tidlig lekeaktiviteter som f.eks. "borte- titt tei" som "games" (spill). Denne betegnelsen gjenspeiler at slike samspill har en gjentagne karakter, at de er gledesfylte og at de to deltagerne er tildelt gjensidig utfyllende roller. Hvis vi observerer denne type lek vil vi se at leken gjennomføres fullt ut på barnets premisser, hvor den voksne tilpasser seg barnets muligheter, ferdigheter og interesser. Lekens enkelhet og repetetive natur skaper en forutsigbarhet som hjelper barnet til en opplevelse av mestring og forståelse, - noe som blir en inngangsport til utprøving av mer kompliserte leke aktiviteter.

Spill har til alle tider vært en del av den menneskelige kultur, og vi finner spill i alle menneskeskapt samfunn. Vi kan bare spekulere i hvorfor spill har så stor utbredelse og finnes i så mange varianter, men det er rimelig å tro at de på forskjellige måter imøtekommer grunnleggende menneskelige behov. Kanskje kan vi gjette på at spillenes fremste funksjon ligger i at de tilbyr spenning innefor sosialt trygge rammer. De

representerer også ofte en møteplass for voksne og barn, en arena som gjør det mulig å skape en likefotsituasjon hvor man kan dyrke de gode relasjoner.

Personer med store og sammensatte funksjonsvansker har like store behov for en tilværelse som byr på spennende opplevelser, trygge situasjoner og gode relasjoner som alle andre. Imidlertid er dette en ambisjon som kan være vanskelig å innfri, - omsorgspersoner og pedagoger føler seg ofte fattige på virkemidler i sin streben etter å skape god livskvalitet for den funksjonshemmede. Gode sosiale situasjoner lar seg vanskelig skape ved hjelp av tradisjonelle spill eller spesialpedagogiske spill, fordi disse er utformet for grupper som har helt andre forutsetninger når det gjelder forståelse og evne til deltagelse.

Tilpassede spill kan ha mange funksjoner, og en av disse kan være å skape sosial delaktighet. Spillenes enkelhet og repetetive natur skaper situasjoner med høy sosial forutsigbarhet, noe som reduserer den sosial utrygghet mange funksjonshemmede opplever. Sosial tilbakeholdenhet, eller sosial vegring hos psykisk utviklingshemmede kan ofte forklares med at omgang med andre medfører ubehag på en eller annen måte. Velmente forsøk på å gi hjelp og støtte kan fort oppleves som krav.

Tilpassede spill er pr. definisjon enkle å delta i for den funksjonshemmede og gir sosiale mestringmuligheter som ellers sjelden erfares. Det er et viktig aspekt ved utformingen av tilpassede spill at de skal gi positive mestringsopplevelser.

I mange tilfeller vil hensikten med tilpassede spill være å finne i den trivsel og glede som kan skapes i aktiviteten. Pedagoger og omsorgspersoner står ofte ovenfor utfordringer knyttet nettopp til trivsel. Generell utrygghet, begrensede interessefelt og manglende muligheter til å kommunisere med andre, setter stengsler for tilgang på positive opplevelser. Tilpassede spill tar utgangspunkt i gjenstander eller hendelser den enkelte liker og er derfor velegnet som trivselsskapende aktivitet. Det vil faktisk være slik at tilpassede spill bare vil fungere dersom man lykkes i å gjøre aktiviteten morsom, interessant og spennende. Dette er helt parallelt til måten vanlige spill brukes på, - hvor utøvelse er knyttet opp til at deltagerne har glede av aktiviteten.

Tilpassede spill kan også utformes med pedagogiske siktemål, som strekker seg ut over ønsker om trivsel og sosial deltagelse. Med utgangspunkt i opplæringsbehov kan spill designes slik at de oppøver ulike ferdigheter. Dette kan for eksempel være ferdigheter knyttet til kommunikasjon eller motorisk utfoldelse. Spillet vil da som regel inneha en form for progresjon, - enten i form av hjelpproduksjon, - eller ved at spillet har ulike faser eller nivåer som endres i takt med elevens mestring. Spillets enkelhet og repetetive natur gjør det i enkelte tilfeller særlig velegnet som pedagogisk virkemiddel.

Det vil også være en del tilfeller hvor spillet innholdsmessig utformes for å skaffe til veie informasjon om den funksjonshemmedes kunnskaper og ferdigheter. Vi kan f.eks. tenke oss at et enkelt lottospill utformes for å kartlegge hvilke bilder den funksjonshemmede forstår.

Bevegrunnene for å lage tilpassede spill er varierte, og utøvelsen av et og samme spill kan gi gevinster på mange områder. Den eneste gevinsten som alltid er til stede ved utøvelse av spill er den vi kan kalle trivsel, - siden spillet utgangspunkt og nødvendige forutsetning er de interesser den funksjonshemmede har.

Bubbles, – spillet som innledningsvis ble presentert er et spill som utseendemessig skiller seg mye fra det som vanligvis forbindes med spill. Andre tilpassede spill kan imidlertid ligge atskillig nærmere tradisjonelle spill. Et eksempel på dette kan være spillet *Rulett* som ble utformet med siktemål om å få skapt en hyggelig fellesaktivitet for en gruppe psykisk utviklingshemmede ungdommer. Dette var ungdommer som hadde store problemer med å delta i spill på grunn av motoriske begrensninger.

Spillets ide var å lage et spill hvor deltagerne konkurrerte om å få fylt opp hvert sitt pyramidebrett med brikker fortrest mulig. Deltagerne snurret ruletten etter tur, og den som fikk nåla på "sin farge" fikk en brikke plassert i sin pyramide. Ungdommene satte igang ruletten ved hjelp av tilpassede hodebrytere. De tilpasninger som var nødvendige for å få spillet til å fungere var delvis knyttet til utvikling av en bryterstyrt rulettmaskin, delvis til utforming av spillets elementer. Det var viktig at både inndelingen på rulettskiva og oppfyllingen av brikker var enkel å forstå.

Spilleksempel nr. 1

Rulett

Dette spillet er en konkurranse om hvem som først får fylt opp pyramidebrettet sitt med brikker. Hver spiller har et pyramidebrett med en bestemt farge. Deltagerne snurrer ruletten etter tur og det er fargen ruletnåla stopper på som avgjør hvem av deltagerne som får lov til å flytte en brikke inn på brettet. Den som først har fullt brett erklæres som vinner.

Alle deltagerene igangsetter ruletthjulet ved hjelp av bryter. Kristoffer benytter seg av en løvbladbryter som betjenes med haka, mens Dennis bruker sin vanlige hodebryter. De øvrige deltagerne deler en trykkbryter som plasseres på bordet. Rulett og spillbrett plasseres slik at de lett kan sees, og bryterne klargjøres og testes før bruk.

Spilleregler:

- Spillereglene forklares for Kristoffer og Dennis før spillet igangsettes, og innflytting av brikker i pyramiden demonstreres.
- Spilleleder holder ordening på rekkefølge for rulettsnurring, og sørger via styringsboksen for at bare en bryter kan aktiveres av gangen.
- Den som får "sin farge" flytter en brikke inn i egen pyramide, hvis Kristoffer eller Dennis får uttelling flytter en av de øvrige deltagerne deres brikker inn i pyramiden.
- Den som først får full pyramide kåres til vinner og spillet avsluttes.

De funksjonsfriske deltagerne må bestrebe seg på å lage en god og spøkefull atmosfære i spillet. Moroa med spillet er ikke knyttet til vinning eller tap, men til den sosiale samhandlingen og de mestringsopplevelser som erfares under spillets gang.



Dette er et spill som er spesielt utformet for to funksjonshemmede ungdommer. Deltagelse muliggjøres ved at det benyttes en bryterstyrt rulett.

Spillet ble tatt i bruk på dagsenteravdelingen til ungdommene, og fungerte etterhvert godt som en hyggenskapende aktivitet. Ungdommene fant store glede i det at de forsto spillereglene, kunne delta aktivt, og endog vinne over avdelingens personale. Dette var et av flere tilpassede spill som ble utviklet ved avdelingen, og som ble brukt med ulike siktemål.

Det er viktig å være klar over at utforming av tilpassede spill ikke er en ekspertoppgave, men noe som kan gjøres av alle som har omsorgs- eller undervisningsoppgaver i forhold til den det gjelder. Vellykket spilltilpasning skjer som regel best som teambaserte, tverrfaglig prosjekt, - hvor man drar veksler på deltagerens kunnskap og ideer i arbeidet.

1. Tilpassede spill som pedagogisk virkemiddel

Det er en vanlig oppfatning at barn kan erverve kunnskaper og ferdigheter gjennom spill. Tilpassede spill vil som alle andre spill kunne gi positive effekter ut over det rent trivselsmessige, - som læring av sosiale ferdigheter, stimulering av intellektuelle evner eller økt konsentrasjon og oppmerksomhet.

I enkelte tilfeller vil tilpassede spill utformes med læring som det viktigste siktemålet. Spillet tilrettelegges på grunnlag av planlagte og spesifikke opplæringsmål. Dette kan være mål av sosial karakter, mål knyttet til motoriske og fysiske ferdigheter, eller mål rettet mot kognitiv utvikling. Slike spill får sin form med utgangspunkt i den enkeltes interesser, eksisterende kunnskaper og ferdigheter, samt de opplæringsmål som foreligger. Ferdighetene som ønskes innlært inkorporeres i oppgavene i spillet, og samhandlingen mellom spillerene reguleres av spillereglene.

Tilpassede spill kan være velegnede pedagogiske verktøy når pedagogen skal arbeide med tilrettelagt undervisning for personer hvor det er store utfordringer knyttet til motivasjon og læring. Ved å lage spilleregler som innebærer at bestemte handlinger forårsaker konsekvenser som er attraktive, legges et grunnlag for at ferdigheter læres og at aktiviteten blir interessant og spennende. Opplæringssituasjonen kan optimaliseres ved at spillerne skjermes for forstyrrelser og distraksjonsfaktorer. Spillet kan i tillegg utformes slik at det i sin form ligger tett opp til naturlig forekommende situasjoner, noe som kan øke sannsynligheten for at lærte ferdigheter generaliseres.

Personer med store lærevansker vil ha problemer med å lære tilværelsens sammenhenger i situasjoner med omskiftelighet og uforutsigbarhet. Hverdagen vil ofte framstå som kaotisk og uforståelig slik at mulighetene for kunnskapstilegnelse er dårlige. Tilpassede spill kan ha kvaliteter som hverdagslivet ellers ikke har, - lav kompleksitet og enkle regler for samhandling. Utøvelse av spill innebærer gjentakelser innenfor et relativt avgrenset tidsrom, noe som i mange tilfeller vil være avgjørende for at læring finner sted.

Tilpassede spill kan for eksempel utformes slik at de skaper samhandlingssituasjoner som kan gi barn eller voksne systematiske erfaringer med å påvirke og styre omgivelsene gjennom bestemte kommunikative handlinger. Spillene kan eksempelvis tilrettelegges slik at de gir erfaringer som er parallelle til de erfaringene barn gjør i det tidlige ritualistiske samspillet mellom mor og barn. Vi snakker her om erfaringer som er viktige for utvikling av kommunikativ kompetanse og forståelse for omverdenen. For barn med sterk funksjonshemming vil improvisert eller planlagt strukturering av enkle dialogsekvenser ha betydning for kommunikasjonsutvikling.

Alle tilpassede spill har turtaking som et sentralt element, og for enkelte vil det å lære ferdigheter knyttet til turtaking være verdifullt i seg selv. Slike ferdigheter kan oppøves ved å utforme spilleregler som innebærer at deltagerene alternerer mellom å være aktiv eller

passiv, spørrende eller svarende. Det kan eksempelvis lages spill hvor flere barn spiller sammen og hvor det enkelte barn må lære å vente på tur.

Det kan også tenkes tilpassede spill som utformes ut i fra pedagogiske ambisjoner om innlæring av helt spesifikke kognitive ferdigheter. For eksempel evnen til å gjenkjenne og kombinere symboler. Matching- eller lotto- spill kan utformes i svært mange varianter og utgaver med varierende vanskelighetsgrad. Spillene kan spilles manuelt med objekter, symbolkort og blandinger av disse. Alternativt kan det benyttes hjelpemidler som for eksempel brytere med symboler eller databaserte hjelpemidler.

I tillegg til å ha siktemål om opplæring, kan tilpassede spill utformes med det for øyet å kartlegge spesifikke ferdigheter. Når aktiviteter og opplæring planlegges, er det ofte nødvendig å innhente informasjon om den enkeltes evner og forståelse av bestemte sammenhenger. På samme måte som tilpassede spill kan være godt egnet ved innlæring av nye ferdigheter, kan spillene benyttes for å undersøke hvordan en person mestrer oppgaver. Rene testsituasjoner blir ofte kjedelige og kan lett oppfattes som meningsløse av personen som testes. Gjennomføres kartleggingen i form av et spennende spill med rammer som sikrer deltagelse og motivasjon, kan undersøkelsen gi mer presise kunnskaper om den enkeltes ferdigheter. Spillet utformes med et innhold som er sentrert rundt de ferdigheter som skal kartlegges, og slik at det tangerer den enkeltes interesser.

Tilpassede spill som har pedagogiske siktemål vil vanligvis bare bli spilt i en avgrenset tidsperiode. Spill som oppøver ferdigheter, - vil når ferdigheten er lært ofte videreføres i modifisert utgave med fokus på nye ferdigheter. Vi kan her snakke om en form for pedagogisk progresjon. Når spill av denne typen har oppfylt sin pedagogiske hensikt vil de enten legges til side, - eller omdefineres til å være underholdningsspill med glede og trivsel som fremste hensikt.

2.1. Spill som fremmer sosial deltagelse

Et godt spill gir anledning til hyggelig sosial samhandling mennesker imellom. Selve spillet, - og spillreglene, skaper en sosialt forutsigbar ramme, og gir deltagerne muligheter for humoristiske innspill og engasjerte meningsutvekslinger. De intellektuelle utfordringer spillet har å by på, eller spørsmål om vinning eller tap, vil for mange være mindre viktig enn opplevelsen av sosialt fellesskap

Enkelte personer med funksjonshemninger vil ha en forståelse for omverdenen og en væremåte som gjør det til en utfordring å finne gode sosiale møtepunkter. Vanlige sosiale situasjoner kan oppleves som utrygge og vanskelige å forstå, - noe som kan resultere i tilbaketreking eller atferdsvansker. Hos noen vil dette være så framtreddende at det knapt er mulig å identifisere en eneste situasjon i dagliglivet som er hyggelig og sosial på samme tid.

Hvis dagliglivet har få gode sosiale situasjoner å by på kan det være aktuelt for pedagoger og andre å arbeide systematisk for å skape aktiviteter hvor sosial deltagelse er et overordnet siktemål. Om en person føler seg ubekvem ved sosial kontakt og unndrar seg sosiale situasjoner vil hyggelig sosial deltagelse være en målsetting i seg selv. Lykkes pedagoger eller andre i å skape trygge sosiale møteplasser vil dette bidra til en bedret livskvalitet.

Spillsituasjoner kan i enkelte tilfeller være nettopp slike trygge møteplasser, - en arena for glede og konstruktiv sosial utfoldelse. Tilpassede spill som bygges opp og gjennomføres på den funksjonshemmedes premisser, vil være egnet til å skape sosial trygghet. Spillet regelverk vil styre deltagerens væremåter, og gjøre situasjonen sosialt mer forutsigbar og forståelig enn hva som ellers ofte er tilfelle. Det tilpassede spillet gjør det også mulig for den funksjonshemmede å demonstrere mestring og kompetanse, noe som forenkler de øvrige deltagerens muligheter for positiv sosial involvering. Under ser vi to eksempel på et tomanns spill med hyggelig sosial samhandling som siktemål. Både *Vibrospillet* og *Ballspillet* ble laget til Fredrik, en ung mann med dyp psykisk utviklingshemming og autistiske trekk. Han hadde en væremåte som ofte ble fortolket som om han var sosialt uinteressert. Fordi han ble oppfattet på denne måten ble han i liten grad inkludert i sosiale situasjoner og han fikk få tilbud om å delta i fellesaktiviteter.

Begge spillene hadde en svært enkel struktur, hvor Fredriks deltagelse tok utgangspunkt i handlinger han mestret og gjenstander han viste en viss interesse for. Han kunne selv velge når han ville spille og hvilket spill han ville holde på med. Dette gjorde han ved å gå til ett av spillstedene og ta gjenstanden som ble brukt i spillet.

Spilleksempele nr. 2



Vibrospillet ble laget for å skape spennende og morsom samhandling. Spillet er utformet med basis i attraktive opplevelser og ferdigheter som mestres.

Vibrospillet

Plassen hvor spillet foregår: På stolene ved vinduet.
Spillmaterieill: Håndvibrator.

Sett deg rett overfor Fredrik når han ber om å få spille og tilby kontakt. Spillet går ut på at Fredrik ber om morsom kiling på magen og ryggen ved å strekke hånda mot vibratoren. Når Fredrik er rolig og oppmerksom kan spillet begynne. Spillet avsluttes når du ser at Fredriks interesse for samhandlingen begynner å avta.

Spilleregler:

1. Hold vibratoren foran Fredrik i en posisjon hvor han ikke kan nå den. Inviterer Fredrik til å ta etter den.
2. Slå på håndvibratoren når Fredrik strekker hånda mot den, og før den mot kroppen hans. Kil ham på varierte steder på overkroppen, armene og ryggen. Utforsk vibratoren sammen med ham, eller la ham styre den selv. Snakk hyggelig og entusiastisk om det dere holder på med, og forsøk å holde Fredrik oppmerksom med blikkontakt og positive tilbakemeldinger.
3. Etter å ha samhandlet en stund, eller når Fredrik er uoppmerksom slår du av vibratoren og plasserer den i en ny posisjon foran Fredrik. Dette gjentas flere ganger. Oppmerksomhet og handlinger gis en sosial fortolkning innenfor en improviserende og oppmuntrende ramme.

Spilleksempele nr. 3

Ballspillet

Plassen hvor spillet foregår: I hjørnet ved bokhylla.
Spillmaterieill: Ball.

Plasser deg på gulvet tvers overfor Fredrik. Snakk med ham og oppnå kontakt. Når Fredrik viser oppmerksomhet ved å se på deg, lene seg fram mot deg eller strekke ut hånda, triller du ballen til ham. Spillet avsluttes når du ser at Fredriks interesse for samhandlingen begynner å avta

Spilleregler:

1. Hold fram ballen slik at Fredrik blir oppmerksom på den.
2. Når Fredrik er oppmerksom triller eller spretter du ballen til ham.
3. La Fredrik få utforske ballen etter eget ønske en stund. Hvis han ikke dytter den tilbake av seg selv, kan du be om å få ballen ved å strekke fram hendene.
4. Når Fredrik har trillet ballen tilbake gjentas spillet.



Ballspillet gir et eksempel på hvordan hverdagslig samhandling er arrangert som et tilpasset spill. Hensikten er å skape en god sosial møteplass.

Over tid ble Fredrik godt kjent med spillene og han satte pris på dem. Situasjonen framsto som sosialt trygg og oversiktlig, - og gav muligheter for god sosial kontakt. Fredriks deltagelseshandlinger var lette å avlese for spilleleder og gav derved gode muligheter for ektefølt begeistring for begge spillerne. For Fredrik som sjelden var involvert i hyggelige samhandlingsaktiviteter innebar disse spillene noen gode hverdagsøyeblikk. For personalet rundt Fredrik åpnet de for muligheten til å oppleve Fredrik som en interessert og mestrende partner i en sosial aktivitet.

Et annet spill med sosial deltagelse som siktemål var *Ta på spillet* som ble utformet til Anders. Han var en ung mann med sterk multifunksjonshemming. Det var ønskelig å skape hyggelige sosiale møtepunkter for Anders og miljøpersonalet.

Anders hadde store motoriske funksjonshemninger, men han kunne bevege armer og hender opp og ned foran seg. Han deltok imidlertid i svært liten grad med målrettede handlinger ved hjelp av den arm- og hånd- motorikk han hadde. Han syntes å ha alvorlige vansker med å forstå årsakssammenhenger og det var usikkert hva han forstod av kommunikative signaler som ble forsøkt formidlet til ham. Samtidig som han selv hadde et kommunikativt repertoar som var begrenset og vanskelig lesbart for omgivelsene. Det var derfor ikke lett å forstå hvilke behov han hadde og hvordan han hadde det.

Dette resulterte i at samhandling med Anders stort sett var knyttet opp til faste aktiviteter som måltider og stellsituasjoner. Beklageligvis var det ofte slik at disse situasjonene ikke var like positive for Anders, noe som førte til at samhandlingen med ham ikke alltid gav så mye rom for sosial hygge. Det var derfor et stort behov for å finne gode fritidsaktiviteter som innebar positiv samhandling og hyggelig sosialt samvær mellom Anders og dem han var sammen med.

Det var tidligere observert at Anders reagerte med interesse og våkenhet når det ble spilt klassisk musikk, og at det da var mulig å snakke med ham og få oppmerksomhet tilbake. Forstyrrelser fra andre i miljøet førte imidlertid til at Anders lett ble avsporet når dette ble forsøkt. Slike anledninger til å initiere kommunikasjon og samhandling ble derfor sjelden benyttet.

Ta på spillet ble utformet med utgangspunkt i interessen for musikk. For at Anders skulle få anledning til å være med å påvirke samhandlingen ble det planlagt et spill som innebar at en av hans oppgaver var å styre musikk ved hjelp av en bryter. Det ble antatt at sammenhengen mellom bryterberøring og musikk var en årsak-virkningssammenheng Anders kunne lære, - en spillregel han kunne forstå.

Når Anders satt sammen med noen, beveget han ofte armer og hender opp for så å slippe dem ned på rullestolbordet. Denne bevegelsen ble blinket ut som en aktuell bevegelse for berøring av bryter. Siden bevegelsen allerede eksisterte som en handling han kunne utføre ble det antatt at den kanskje kunne underlegges viljestyrt kontroll, slik at han ut fra egne

ønsker kunne bruke bryteren for å skaffe musikk. Denne enkle handlingen var ment å være selve det bærende elementet i spillet hans.

For å gjøre spillet sosialt nært og maksimalt tydelig ble det benyttet en hudkontaktbryter. Medspiller satt ved siden av Anders og plasserte armen sin på rullestolbordet slik at Anders

berørte armen til medspiller når han slapp armene ned. Ved hjelp av en sensor festet til kroppen til Anders og en sensor som medspiller holdt i, fungerte denne berøringen som et brytertrykk og musikkanlegget ble satt i gang. Musikken gjorde Anders glad og situasjonen muliggjorde hyggelig samtale og fysisk kontakt.

Spilleksempel nr. 4

Ta på spillet

I dette spillet kan du og Anders høre musikk sammen. Anders skal sitte i rullestolen sin med rullestolbordet festet når dere spiller. Du skal sitte vendt mot ham slik at dere for god kontakt. En av sensorplatene fra "Body-line switch" legges under korsettet til Anders. Den andre sensorplaten holder du i venstre hånd eller fester den et sted med hudkontakt. Legg din høyre hånd og arm (med skjorta brettet opp) på rullestolbordet.

Når Anders berører deg slås musikken på via bryteren. Dere må begge være aktive. Anders setter i gang kassettpilleren, og du må være en inspirerende spillpartner når dere hører på musikken sammen.

Spilleregler:

1. Ta kontakt med Anders og snakk hyggelig med ham. Du kan oppfordre ham til å sette i gang musikken ved å løfte armene.
2. Når Anders løfter armene og slipper dem ned på din hånd eller arm, slås musikken på.
3. Etter at Anders har slått på musikken, kan du ta ham i hendene og stryke ham over armene mens dere snakker om den fine musikken. Forsøk å holde på oppmerksomheten hans med entusiastiske kommentarer og trivelig samhandling.
4. Etter 30 sekunder stopper musikken. Legg armen i posisjon på rullestolbordet, og vent til Anders setter i gang musikken på nytt. Hvis Anders er lite aktiv må du snakke med ham og minne ham på at han kan sette i gang musikken. Spillet gjentas til du ser at Anders begynner å bli ukonsentrert.



I *Ta på spillet* ble det benyttet en hudkontaktbryter som satte i gang musikk når spillerene tok på hverandre

Når *Ta på spillet* ble evaluert etter å ha blitt prøvd ut en periode, ble det konkludert med at det var svært usikkert om Anders foretok målrettede handlinger når han berørte medspiller og satte igang musikken. Han viste imidlertid fortsatt oppmerksomhet når musikken ble slått på, og han gav ofte uttrykk for at han trivdes når spillet ble spilt. Miljøarbeidere som spilte med ham fortalte at de opplevde de hadde kontakt med Anders, og at de syntes aktiviteten gav rom for hyggelig samhandling. Fordi denne samhandlingen ble ansett å være svært verdifull for både Anders og de han var sammen med ble det besluttet å fortsette å spille spillet. Dette ble besluttet til tross for at man var usikker på om Anders foretok målrettede handlinger når han deltok i spillaktiviteten.

Et tredje eksempel som illustrerer spill med sosiale siktemål finner vi i Ninas bruk av det tradisjonelle spillet "Ludo". Hun hadde en autistdiagnose, - og det var svært problematisk

for henne å være i tette sosiale situasjoner. Hun kunne da reagere med vanskelig atferd, som i verste fall kunne påføre skader på dem som var i nærheten. Siden dette var en risiko alle var klar over, var hun sjelden delaktig i sosiale lag, - og det var vanskelig for nye personer å bli kjent med henne på en god måte.

I likhet med mange autister hadde Nina sans for regelmessighet og systematikk, og hun fant glede i å utføre rutinemessige oppgaver. For å skape gode sosiale situasjoner prøvde personalet rundt Nina å gripe fatt i denne interessen for systematikk og inkorporere den i sosiale sammenhenger. Det viste seg at "Ludo", om enn i en noe modifisert utgave, viste seg å være et ideelt trygghetsskapende spill for Nina. Hun likte systematikken, insisterte på at samtlige deltagere måtte spille ferdig, - og hun fulgte godt med slik at ingen feil ble gjort. Under utøvelse av spillet var sjansen for vanskeligheter lik null, og mulighetene for morsomme samspill tilstede i godt monn. Spillet gav en god åpning for at nye personer kunne bli kjent med henne på en hyggelig måte.

2.2. Spill som fremmer inklusjon

Av og til kan det være aktuelt å utforme tilpassede spill som har inklusjon som siktemål. Dette kan for eksempel være aktuelt på skoler eller barnehager hvor man ønsker å fremme samspill og kontakt mellom funksjonshemmede og funksjonsfriske elever. Vi kan også snakke om inklusjonsspill når spillets primære mål er å hjelpe en person til økt tilhørighet i en gruppe med andre funksjonshemmede.

En vanlig barnelek som "Flasketuten peker på" kan for eksempel tilrettelegges slik at også sterkt funksjonshemmede barn kan delta i den. Vi kan eksempelvis tenke oss at vi erstatter flasken med et bryterstyrt casinohjul, - og at vi klistrer bilder av hvert enkelt barn langs ytterkanten av hjulet. Når bryteren berøres snurrer pila på hjulet og ender opp med å peke på bildet av et av barna. Barnet som pila peker på kan da få oppgaver av de andre, - stupe kråke, gjøre grimaser eller lignende. Peker pila på det funksjonshemmede barnet kan vi tenke oss at barnet med en hodebevegelse avfyrer en bryterstyrt vannpistol rettet mot de voksne.

Igangsetting av pila på casinohjulet kan enten gå på rundgang mellom barna, eller man kan tenke seg at barnet med funksjonshemninger er spilleleder, - og den som snurrer pila hver gang.

Spillet "Bingo" kan tjene som eksempel på et spill hvor styrking av gruppetilhørighet på en dagsenteravdeling var et hovedmål. Spillet ble utformet spesielt med tanke på Torill, en av jentene på avdelingen. Hun var svært ofte passiv og anonym. Hennes synshemninger, passive væremåte og begrensede handlingsrepertoar gjorde at hun i liten grad ble lagt merke til av de andre.

Spillet tok utgangspunkt i enkle matchingferdigheter som både hun og de øvrige på avdelingen mestret. Spilleleder delte ut tre kort til hver enkelt, og holdt deretter opp ett kort som hver enkelt måtte sammenligne med sine egne. Hadde man det samme kortet skulle

man gi lyd, og fortelle hva som var avbildet på kortet. Deretter ble kortet overrakt den som hadde svart, - og vedkommende hadde da skaffet seg et par. Førstemann til tre par var vinner og kunne rope ”bingo”!

Spilleksempel nr. 5

Bingo

Bingo er et lottospill som spilles ved at et spillkort med bilde sammenlignes med andre spillkort. Når bildet blir gjenkjent og verbalt benevnt vinner spilleren et par.

Spilleregler:

1. Billedkortene stokkes i to bunker med identiske kort.
2. Spilleleder holder fram den ene bunken med kort, og hver av spillerene trekker tre kort. Spiller eller spilleleder forteller hva som er avbildet.
3. Spilleleder trekker et kort fra den andre bunken og spør: "Hvem har dette bildet"?
4. Spiller som har identisk bilde svarer og sier hva som er avbildet. Ved riktig svar får spiller kortet og samler på parene. Spillet gjentas så fra punkt tre. Den som først får samlet tre par har vunnet spillet og må si ”bingo”.



I dette spillet må spillerene sammenligne og gjenkjenne bildene på spillkortene. Spilleren som har det identiske kortet og benevner bildet, vinner et par.

Etter utprøving og justeringer i en periode viste spillet seg etterhvert å fungere godt. Alle avdelingens brukere deltok, og fant spillet spennende. Torill mestret sine oppgaver greit og var en deltager på lik linje med de øvrige. Av og til kunne hun vinne, - og ble da gjenstand for stor oppmerksomhet og misunnelse fra de andre. Vi kan si at spillet bidro til å tydeliggjøre Torill for de andre, og kanskje også til å heve hennes status i gruppa.

2.3. Spill som fremmer kommunikativ kompetanse

Erfaring har vist at læring av funksjonelle kommunikative ferdigheter skjer lettere i naturlige situasjoner enn i avgrensede treningssituasjoner. Det kan imidlertid ofte være vanskelig å tilrettelegge dagliglivssituasjoner som byr på repeterte læringserfaringer. Fraværet av repetisjon gjør det vanskelig for den funksjonshemmede å se sammenheng mellom egne handlinger og de effektene disse får på andre mennesker.

Et annet problem med kommunikasjonsopplæring i naturlige situasjoner er knyttet til tydelighet. Vanlige aktiviteter vil fort bli for komplekse til at egne kommunikasjonsferdigheter eller egen forståelse for andres uttrykk kan utvikles.

Hvis det er usikkert om kommunikative ferdigheter vil læres via samhandling i dagliglivssituasjoner, kan ferdigheter i noen tilfeller trenes særskilt ved å spille tilpassede spill. Spillene kan tilrettelegges med utgangspunkt i kommunikative mål og utøves innenfor naturlige lekende rammer. Samhandlingen kan tilrettelegges slik at ekspressive kommunikative handlinger inngår som elementer i tydelige handlingssekvenser, med mange repetisjoner av de kommunikative handlinger som skal læres. Ved å tilpasse spillets oppbygging og hendelsesforløp, kan spillereglene utformes slik at den funksjonshemmede får et maksimalt tydelig bilde av egen og andres rolle i et samhandlingsforløp.

Vi kan eksemplifisere dette med *Kilespillet*. Dette spillet hadde samme oppbygning som vi finner i mange tidlige barneleker som for eksempel "Ride ride ranke". Målsettingen for spillet var å lære Siri, en syv år gammel sterkt funksjonshemmet jente med store lærevansker, et manuelt "mer"- tegn. Et slikt tegn ville være nyttig å beherske for å kunne formidle et ønske om å få "mer" av ting hun var interessert i, - det være seg sosial kontakt eller andre opplevelser hun satte pris på.

Kilespillet ble utformet med intensjon om å skape et oversiktlig og motiverende læringsmiljø. Det ble lagt vekt på at spillet skulle være enkelt, repeterbart og gjenkjennelig. Spillet innebærer at Siri ligger på ryggen oppe på en resonansplate med høyttalere under. Hun kan be om "mer" musikk, vibrasjon og lek ved å løfte armen og berøre medspillers underarm.

Spilleksempel nr. 6

Kilespillet

Ta med Siri til spillkroken. Plasser henne i ryngleie på resonansplata. Snakk med henne om spillet. Sitt ved siden av Siri slik at dere har god blikkontakt. Hold underarmen over maven til Siri i en posisjon hvor hun kan løfte armen opp og fram, for å berøre din arm. Når Siri berører armen din og ber om "mer", ordsetter du den kommunikative handlingen samtidig som du slår på musikken. Hun synes det er morsomt at du kiler henne, leker og "danser" til den gøyale musikken og vibrasjonen i plata. Husk at Siri trenger tid til å formidle seg, og at hun trenger oppmuntring.

Spilleregler:

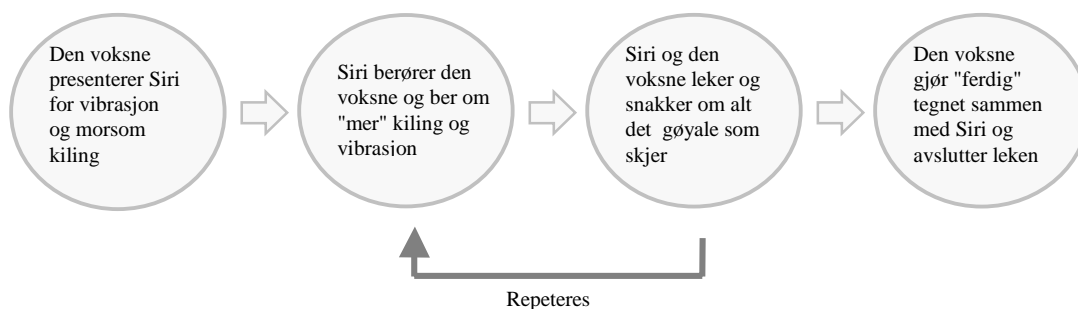
1. Spill musikk i ca. 10 sekunder. Fortell Siri at dere kan spille "Kilespillet" hvis hun ber om "mer". Hold armen i posisjon foran Siri og forhold deg avventende.
2. Vent til Siri berører armen din. Om nødvendig må hun minnes på muligheten.
3. Når Siri berører armen din, setter du umiddelbart i gang musikken og bekrefter ønsket om "mer". Lek og tull sammen med henne. Vær entusiastisk og snakk med henne når dere leker. Lek sammen i 1 - 3 minutter.
4. Gå tilbake til punkt 3, og repeter samhandlingen så lenge du tror Siri har lyst, men ikke lenger enn 10 minutter.
5. Fortell Siri at spillet er ferdig. Gjør ferdigtegnet sammen med Siri, og løft henne bort fra resonansplata.



Det kommunikative uttrykket Siri lærte ble etablert som et generalisert "mer" utsagn i andre situasjoner i dagliglivet. *Kilespillet* viste seg å være attraktivt, og det gav fine anledninger til kontakt og hyggelig samvær med Siri. Spillet har senere blitt brukt med målsetting om trivsel og samlek i fritiden.

For å gjøre strukturen i samhandlingen klarere, vil vi vise *Kilespillet* som flytkart. Den skjematisk framstillingen må betraktes som en illustrasjon på hvordan et spill kan utformes med en planlagt tur - taking som strukturerer samhandlingen mellom spillerene.

Kilespillet



Flytkartet gir et bilde av hvordan ulike samhandlingselementer henger sammen og hva slags samhandling som inngår i de enkelte elementer. Spillet regulerer av samhandlingen muliggjør strukturert og forståelig utveksling av kommunikative budskap. Det kan tilrettelegges for tydelighet når den voksne gir et tilbud, når Siri svarer og når spillet avsluttes. "Mer" utsagnet som fører til tilgang på musikk og kiling kan gjentas flere ganger, slik at mulighetene til å oppfatte sammenhengen øker. Planlagt veksling mellom hvem som skal være den handlende part gir medspiller anledning til å forholde seg avventende når det forventes et initiativ fra Siri. Rammene for samhandling gir den voksne god anledning til å vurdere når det er nødvendig å gi hjelp. Etter et tydelig "mer" utsagn fra Siris side, kan begge utfolde seg i improvisert lek og samspill sentrert rundt felles opplevelser.

Det er vanligvis nødvendig å ha en høy grad av struktur når et slikt spill skal læres, mens det kan åpnes for større frihet til mer lekende samhandling etter at ferdighetene er etablert. Samhandlingen og den kommunikative utvekslingen bør alltid foregå på en så naturlig og entusiastisk måte som mulig, og de ulike sekvensene i spillet bør gli over i hverandre. Deltagerene må samtidig få tid, og gis mulighet til å følge sitt eget tempo. Initiativ i form av aktivitet og kommunikative utsagn må besvares med begeistring og engasjement.

Kilespillet viste seg å fungere godt i det daglige og ble etter hvert supplert med en rekke nye spill. Felles for disse var at de hadde turtakingselementer og at de innebar deltagelse fra Siri. Pedagoger og omsorgspersoner så at "mer"- utsagnet hun lærte i *Kilespillet* hadde et potensiale også i andre situasjoner i dagliglivet. Eksempelvis ble det tatt i bruk i måltidssituasjoner, noe som gav Silje større muligheter for å kontrollere inntaket av mat.

Målet for *Kilespillet* var at eleven skulle lære å bruke et enkelt berøringstegn med betydningen "mer". Andre spill vil kunne ha en atskillig høyere kompleksitet både når det gjelder spilleregler og krav til kommunikativ kompetanse.

Lottospillet *Otto* kan være et eksempel på et slikt spill. Det ble utviklet til Målfrid, - en voksen dame med autisme. Målfrid forstod sannsynligvis lite verbalspråk, men kunne kommunisere ved hjelp av håndtegn. Det var derfor svært viktig at de som var sammen med henne forstod de tegn hun brukte og selv brukte tegn. Det første siktemålet med spillet var at det skulle gi både Målfrid og personalet øvelse i å lese og å utføre tegn. For det andre var det både hjemme og på dagsenteret et behov for hyggelige sosiale aktiviteter som kunne framstå som forståelige og forutsigbare for Målfrid og personalet. I tillegg til å beherske en del håndtegn, kunne Målfrid også lese ordbildene for de samme tegnene. Det var et viktig poeng å bygge spillet på Målfrids interesser og ferdigheter, og imøtekomme hennes sans for orden og systematikk. Det ble på denne bakgrunn utviklet et spill som var en variant av bilde- lotto.

Spilleksempele nr. 7

Otto

Dette spillet skal være en trivelig aktivitet både for Målfrid og de som er sammen med henne. I tillegg vil dette spillet gi både Målfrid og hennes medspillere verdifull øvelse både i å avlese og i å bruke tegn. Spillet kan utvides med flere brikker ettersom Målfrid lærer nye tegn og ordbilder. En annen mulig variasjon av spillet kan være å forsøke å la Målfrid være spilleleder

Spillerne sitter rett overfor hverandre ved et bord. Spilleleder tar alle brikkene ut av esken og plasserer den tomme boksen på Målfrids høyre side.

Spilleregler:

- Spilleleder legger ut 10 brikker, med ordbildet opp, i en halvsirkel foran Målfrid.
- Spilleleder gjør tegnet for et av ordbildene og Målfrids oppgave er å lese av tegnet, imitere det, finne riktig ordbilde og plassere brikken i "ferdigboksen" til høyre.
- Vis stor entusiasme dersom Målfrid finner riktig ordbilde.
- Gi gradvis økende hjelp dersom hun står fast: 1) repeter tegnet 2) pek om mulig på en tilsvarende gjenstand i rommet 3) pek på riktig brikke.
- Dersom Målfrid velger feil brikke svarer spilleleder med tegn og tale et nøytralt nei, og gir den hjelp som er nødvendig for at Målfrid skal løse oppgaven.
- For hver riktige oppgaveløsning, plasserer spilleleder en ny brikke i halvsirkelen.
- Når alle brikkene er på plass i "ferdigboksen", er spillet slutt.



Spillet *Otto* har faste rammer og et sett med regler som gir deltakerne forutsigbarhet og trygghet.

Spillet har fungert i flere år og Målfrid velger fortsatt ofte denne aktiviteten når hun har valgt mellom ulike aktiviteter.

2.4. Spill for innlæring av dagliglivsferdigheter

Tilpassede spill kan ha til hensikt å oppøve ferdigheter som er viktige i dagliglivssituasjoner. Spillet vil da ha et regelverk og oppgaver som har likhetstrekk med oppgaver som eksisterer i dagliglivssituasjoner. Spillet må settes inn først når ferdigheter som læres og utøves i spill sammenheng tas i bruk i funksjonelle sammenhenger i hjem, barnehage, skole eller dagsenter.

Et eksempel på et slikt spill vil være *Bestikkspillet*. Dette ble utformet til en ung mann som hadde vansker med å delta i måltidsforberedelser. Hvis han ble bedt om å hente kniv, gaffel, kopp eller glass ved for eksempel lunchforberedelse hadde han ingen forståelse for hva han skulle gjøre. Dette var ferdigheter det viste seg vanskelig å lære i naturlige

situasjoner, - sannsynligvis fordi antallet repetisjoner ble lavt og fordi mange distraksjonselementer var tilstede.

Bestikkspillet besto av tre underspill. A-varianten innebar at kopp, glass, kniv og gaffel var plassert på bordet foran ham og spilleleder, og at han ble gitt oppgaver av typen ”gi meg kniven”. Riktig løsning gav uttelling i form av anerkjennelse, begeistring og sjokolade. B-varianten var helt lik, men med det unntak at gjenstandene var plassert utenom rekkevidde. For å løse oppgavene måtte han reise seg opp og gå å hente det han ble bedt om. C-varianten innebar at gjenstandene som skulle hentes nå var plassert i skuffer og skap ute på kjøkkenet. Altså en situasjon som var ganske parallell til den han ville møte ved forberedelse av måltider.

Spilleksempele nr. 8

Bestikkspillet

I dette spillet må Karl løse oppgaver som gis av medspiller. Utfordringen for Karl ligger i å gjenkjenne ord og tegn for ulike kjøkkengjenstander. Spillet har en A, B og C variant.

Spilleregler for variant A:

1. Kjøkkengjenstander plasseres på et bord mellom spiller og spilleleder.
2. Spilleleder ber med tegn og tale om å få ulike gjenstander i tilfeldig rekkefølge. Gi hjelp når vansker oppstår. Når Karl lykkes med oppgaven gir du ham mye ros og en sjokoladebit.

Spilleregler for variant B:

1. Kjøkkengjenstandene plasseres på en benk et stykke unna spillebordet.
2. Tilsvarende variant A, men Karl må nå gå og hente gjenstandene.

Spilleregler for variant C:

1. Kjøkkengjenstandene har sine vanlige plasseringer i skuffer og skap på kjøkkenet.
2. Tilsvarende variant A, men Karl må nå gå ut på kjøkkenet og hente gjenstandene der.

Spillet avsluttes etter 10 – 15 repetisjoner mens det fremdeles er morsomt. Variant B og variant C innføres når spillet mestres uten hjelp på foregående trinn.



Spill kan benyttes i mange sammenhenger når det gjelder oppøving av ferdigheter som er viktige for deltagelse i dagliglivet. Spill muliggjør repetisjonsøving i en setting som er spennende og lite distraherende. For at funksjonelle dagliglivsferdigheter skal etableres er det viktig at spillet har så mange likhetspunkter med den virkelige situasjonen som mulig.

2.5 Kartleggingsspill.

Det kan ofte være ønskelig å få utdypet vår kunnskap om hvorledes den funksjonshemmede fungerer på ulike områder. Denne type informasjon kan danne grunnlag for valg av opplæringsområder og den kan være bestemmende for hvilket nivå man legger seg på i opplæringen. Ferdigheter og forståelse hos mennesker med store og sammensatte funksjonsvansker lar seg ofte ikke kartlegge med standardiserte tester. De fleste tester stiller eksempelvis visse minimumskrav til motorisk mestring, samhandlings-ferdigheter og interesse for testens innhold.

En alternativ måte som kan benyttes for å skaffe seg opplysninger om en persons funksjonsnivå, kan være å designe egne kartleggingsspill. Slike spill kan i langt større grad enn standardiserte tester bygges opp slik at de er tilpasset personens interesser og

ferdigheter. Siden dette er mennesker som ofte er preget av passivitet vil vi være interessert i å skape situasjoner som innebærer så stor grad av deltagelse som mulig. Jo mer en person foretar seg, jo større grunnlag har man for å danne seg et bilde av hva personen forstår og er i stand til å gjøre.

Kartleggingsspill kan ha varierende grad av struktur og kan benyttes i mange ulike former for kartlegging. Noen spill har en løs struktur med rom for improvisasjoner, der kartleggingen i stor grad baseres på subjektive observasjoner. Andre spill kan være mer strukturerte, og kartleggingen innebærer nøyaktig registrering av hvorledes personen løser bestemte oppgaver. Enkelte spill som i utgangspunktet er utarbeidet i kartleggingsøyemed, kan siden benyttes i opplæringsammenheng eller for rekreasjon.

Et aktuelt område for kartlegging kan være kognitiv fungering. Noen ganger kan det være viktig å få klarlagt om den funksjonshemmede oppfatter helt grunnleggende årsaks-sammenhenger. Det kan være ønskelig å få vite om et barn forstår eller kan lære å forstå at det gjennom egne handlinger kan skape spesifikke konsekvenser i miljøet.

Ved å utforme et spill der barnet via bryterberøring kan igangsette en underholdende leke kan det skapes en situasjon som er enkel, som byr på repetisjonsmuligheter og hvor det kan observeres om barnet utfører målrettede handlinger. Det vil ha interesse å registrere hvor fort barnet lærer, hvor raskt hjelpavtrapping kan gjennomføres og hvor raskt barnet kan tilpasse seg endringer i spillereglene.

Et annet viktig område for kartlegging kan være kommunikativ fungering. Det vil alltid være av stor interesse å ha god kunnskap om hva den funksjonshemmede forstår og hva han / hun selv er i stand til å uttrykke.

Når alternative kommunikasjonssystem skal tilrettelegges kan tilpassede spill bidra til å kartlegge hvilken forståelse den funksjonshemmede har av bestemte visuelle symboler. Et eksempel kan være et spill der symboler skal matches med objekter.

Det kan også utarbeides spill for å undersøke om en person kan lære å forstå hvordan egne handlinger kan brukes for å formidle informasjon til andre. Hvis den funksjonshemmede er i stand til å lære bestemte ferdigheter, kan dette gi oss opplysninger om hva som er mulig å lære og hvor raskt ny læring kan skje.

Vi kan eksempelvis tenke oss et spill hvor en spiller får tilgang til en attraktiv aktivitet ved å peke på et symbol av aktiviteten når det er to alternative symboler å velge mellom. Dette spillet kan gi informasjon om spilleren knytter symboler til aktiviteter, hvordan spilleren diskriminerer mellom symboler og om personen kan foreta valg mellom aktiviteter ved hjelp av symboler. Ved å se på hvor lang tid som trengs før spillereglene læres kan vi få informasjon knyttet til læringskapasitet.

En type usikkerhet som ofte melder seg i arbeid med sterkt funksjonshemmede er knyttet til sammenhengen mellom reseptivt og ekspressivt språk. Noen ganger kan man anta at det er sprik mellom hva en person forstår av språk, og hva vedkommende selv er i stand til å uttrykke.

Se og finn - spillet er et eksempel på en spillaktivitet som var utformet for å gi større klarhet omkring Pers språkforståelse. Per var en ung mann uten verbalt talespråk og med

sterk cerebral parese. Han hadde en avansert type elektrisk rullestol, en såkalt Rolltalk. En av finessene ved Rolltalk-systemet er at stolen er påmontert en avansert talemaskin som kan inneholde et nærmest ubegrenset antall verbale meldinger. Talemaskinen styres via en LCD skjerm som er plassert foran brukeren på rullestolen. Systemet kan betjenes på ulike måter, - Per benyttet bryterstyrt manuell scanning hvor han kunne peke ved å flytte en ramme mellom pictogrammer.

Rolltalken var et hjelpemiddel som gjorde det mulig for Per å kommunisere mange ønsker og behov. De som hadde med Per å gjøre i det daglige brukte i hovedsak vanlig talespråk når de kommuniserte med ham. Samtidig var det i boligen hans og på dagsenteret knyttet en viss usikkerhet til hvor mye Per forsto av det som ble sagt. Det var et uttrykt ønske å få vite mer om hans språkforståelse.

Siden ingen standardiserte språktester var anvendbare, ble det besluttet å utvikle et spill som kunne gi indikasjoner på Pers forståelse av enkelte begreper han ofte støtte på i dagliglivet. En forutsetning for at kartleggingen skulle lykkes var at spillet måtte oppleves som lystbetont og morsomt.

Ut fra Pers interesser ble det utviklet et spill som var basert på de samme ferdigheter han allerede hadde etablert gjennom bruk av Rolltalken. Det ble lagt inn en spillmeny på LCD skjermen, og det ble lagt inn 18 pictogrammer fordelt på 3 ulike sider. Spillet besto av ulike matchingoppgaver. Valg av riktig pictogram på hver side utløste en "korrekt- lyd", mens valg av feil pictogram ikke resulterte i lyd. Styringen av programmet foregikk på samme måte som han ellers var vant til når han brukte LCD skjermen. Han flyttet rammen mellom pictogrammene med en håndbryter og valgte pictogram med en hodebryter.

Spilleksempel nr. 9

Se og finn!

Dette spillet kan fortelle noe om Pers forståelse av hyppig brukte ord og pictogrammer for gjenstander han daglig omgir seg med. Spillets varighet vil avhenge av Pers engasjement. Noter hva han svarer på de ulike oppgavene (bruk registreringsskjemaet). Avslutt før han går lei, og forbered ham på siste oppgave. Spillet har 2 trinn.

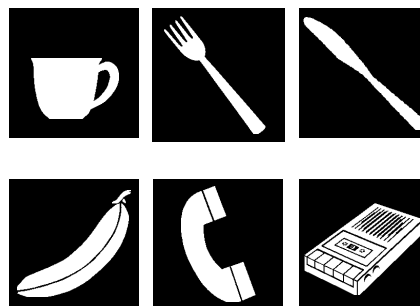
Spilleregler:

Trinn 1. Matche gjenstander med pictogrammer.

1. Programsnekker'n med riktig side startes opp på Rolltalken. Sørg for at hånd og hodebryter står i riktig posisjon for Per.
2. Gjenstandene som skal inngå i spillet legges klar, men slik at Per ikke ser dem. Første gjenstand holdes opp samtidig med at oppgaven presenteres: "Pek på ...!" Det er viktig at oppgavene ikke får preg av å være instruksjer, men at de signaliserer en spent forventning.
3. Per svarer med å flytte rammen rundt riktig pictogram på skjermen med hodebryteren og bekrefter svaret med å trykke på håndbryteren.
4. Dersom Per svarer riktig spiller datamaskinen en "riktig"-lyd. Lag show og spenning rundt riktig svar. Dersom han svarer feil gis et nøytralt men forståelig: "Det var ikke....., det var.....".

Trinn 2. Matche verbalt presenterte oppgaver og pictogrammer

1. Spillet gjennomføres på samme måte som ovenfor, med de samme sidene i Programsnekker'n, men i stedet for å holde opp gjenstander presenteres oppgavene verbalt.
2. Oppgavene presenteres kort og enkelt, og med trykk på ordet som han skal finne pictogrammet for: "Pek på koppen". Spilleleder forholder seg til riktige og gale svar på samme måte som i spillet ovenfor.



Spillet ble utviklet med tanke på å få vite noe om Pers forståelse av visse pictogrammer og ord. Hver spillside bestod av 6 pictogrammer.

Det viste seg at når Per matchet konkreter med pictogrammer hadde han 95% riktige svar, mens han var nede i halvparten når han matchet verbalt uttrykte ord med pictogrammer. Han syntes å forstå hva konkretene symboliserte, men hadde større vansker i forhold til rene verbale utsagn.

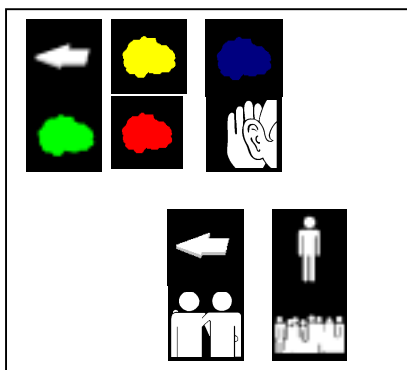
Det er selvsagt grunn til å være varsom med å trekke bastante konklusjoner om Pers språkforståelse ut fra en enkel test som denne. Forhold som konsentrasjon og oppmerksomhet kan for eksempel ha spilt en rolle. Imidlertid vil det være fruktbart å betrakte resultatene som indikasjoner på en ujevn språkforståelse. Dette bør i neste omgang resultere i at miljøet rundt Per bestreber seg på å bruke et enkelt verbalspråk, understøttet av mindre abstrakte representasjoner som konkreter, bilder eller pictogrammer.

Testen ble gjennomført flere ganger. Første gjennomføring tok sikte på finne ut i hvilke eksisterende ferdigheter Per hadde når det gjaldt å kombinere verbalt utsagn med pictogram. Seinere gjennomføringer tok sikte på å undersøke om Pers ferdigheter kunne forbedres via repeterte erfaringer. Det viste seg at han med få repetisjoner var i stand til å lære nye ord – pictogram kombinasjoner. En annen interessant observasjon, var knyttet til Pers evne til å huske oppgaven han var gitt. Motoriske vansker gjorde at det kunne ta opptil 1 minutt før han fikk svart. Svarene var ofte riktige, noe som demonstrerte at Per hadde god evne til å huske.

Pers åpenbare glede over å utføre matchingoppgavene, og resultater som gav indikasjoner på mangelfull språkforståelse, ledet til nye ideer for utvikling av spillmenyen. Det ble laget en ny spillvariant som minner mye om det velkjente spillet ”Kim’s lek”. I dette spillet ble hovedvekten lagt på skape en sosial aktivitet som både førte til glede og mestringsopplevelser og utvikling av begrepsforståelse.

Spillet bestod av 5 forskjellige varianter, representert med ulike fargebetegnelser; ”Det røde spillet”, ”Det gule spillet” osv. Ved hjelp av en meny på Rolltalken kunne Per fortelle hvilket spill han ville spille; - ”Jeg vil spille det grønne spillet”.

Hvert spill hadde en menyside på Rolltalken som inneholdt 5 symboler. For hvert symbol var det spilt inn en melding som f.eks. lød: ”Koppen er borte”. Pers oppgave var huske gjenstander som var plassert på bordet foran ham, - og så benevne en gjenstand som i skjul var blitt fjernet fra bordet. Han måtte trykke seg fram til riktig pictogram og avgi svar. Gjenstandene foran ham var objekter som det var viktig at han kunne benevne.



Per har etter hvert fått en variert spillmeny på rolltalken sin, og han bruker dem daglig både hjemme på dagsenteret. Han kan nå klikke seg inn på spillmenyen og si til folk rundt seg ”jeg vil spille et spill”. Figuren viser spillmenyen. Fargeklattene representerer de ulike spillene Per kan velge mellom. Når han har valgt spill velger han om han vil spille alene, sammen med en eller flere andre.

Spilleksempel nr. 10

Kim's lek

I dette spillet kan Per få muligheter til begrepstrening. Spillet utvider bruken av Rolltalken hans og gir ham i tillegg muligheter for aktiv deltagelse i en trivelig spillaktivitet. Per kan selv ta initiativ til å spille ved å velge "Spille spill" symbolet i Rolltalkmenyen og si: "Jeg vil spille spill!". Videre må han ta stilling til hvilket spill han vil spille. Spillet kan spilles bare med Per og en spilleleder, men det kan også med fordel spilles med flere deltakere, som svarer etter tur.

Spilleregler:

- Deltager(ne) velger spill.
- Spilleleder viser fram 5 gjenstander på et Brett som hører til det spillet som er valgt og dekker dem deretter til med et klede.
- En gjenstand fjernes uten at deltager(ne) ser hvilken.
- Kledet fjernes og oppgaven er å huske hvilken gjenstand som mangler og si det høyt.
- Deltager(ne) svarer ved å trykke seg fram til riktig symbol og svare.
- Dersom galt svar avgis korrigeres det på en humoristisk måte. For eksempel ved å peke på gjenstanden og si at den faktisk er på brettet, og samtidig gi spilleren en ny sjanse.
- En spilleomgang varer til at alle 5 gjenstandene har vært borte. Deltaker(ne) kan deretter få mulighet til å velge om man vil forsette med en annen spillvariant, eller avslutte.



Kim's lek, som bestod av fem ulike varianter, var et forsøk på å utvide bruken av Rolltalken til Per med en egen spillmeny.

Per skjønnte raskt spillreglene og var svært begeistret for aktiviteten. Den er nå godt etablert både hjemme og på dagsenteret.

Et annet spill som ble utviklet for Per var et spill som ble kalt *Lydlotto*. Oppgaven som skulle løses var å lytte til en lyd og så fortelle hva som laget denne lyden. Spillet ble utformet på en måte som gjorde at Per kunne velge enten å bruke det alene eller å spille det sammen med andre.

I tillegg til å være gode fritidsaktiviteter som Per aktivt kan ta del i, gir spillene jevnlig trening på nærmere 120 begreper, samt trening på forståelse og bruk av de faste setningene som inngår i spillene. Spillene har også vist seg å være nyttige når det gjelder å gjøre nye mennesker kjent med Per. Dagsentret bruker dem bevisst for å introdusere vikarer og nyansatte til Per. Spillene tillater Per å demonstrere en forståelse og kompetanse som ellers ikke kommer så tydelig til uttrykk.

Per hadde stor hjelp av visuelle symboler i sin kommunikasjon. Han hadde godt syn og god fortolkning av symbolene. Hos andre personer er det mer usikkert i hvilken grad de kan nyttiggjøre seg visuelle symboler. Det kan i slike tilfeller være hensiktsmessig å foreta undersøkelser for å få vite mer om hvordan personen bruker syn og hørsel.

En spillbasert undersøkelse av denne typen kan illustreres med spillet *Disneyworld* som ble utformet til Line, en 8 års gammel jente. Hun hadde cerebral parese, hadde problemer med synet og var sterkt fysisk funksjonshemmet. Hun kunne ikke snakke, men det ble antatt at hun forsto svært mye av det som ble sagt. Foreldre og fagpersoner hadde stor tro på at Line hadde mange muligheter som hun ikke fikk realisert. Forsøk på å benytte et databasert kommunikasjonshjelpemiddel hadde strandet, uten at man helt visste hvorfor. Det var viktig å finne ut mer om Lines syn, konsentrasjon og diskriminasjonsevne i møte med visuelle symboler. Med dette som bakgrunn ble det laget et matchingspill med spillkort av varierende kompleksitet. Kartleggingen ble gjennomført av lærer. Figurene ble festet med borrelås til dataskjermen, som en mulig fortrening til databruk.

Første fase innebar at Line lærte spillet ved å bruke svært enkle geometriske former, sirkler, trekanter og firkanter. Hun demonstrerte tidlig at hun mestret spillet og at hun så likheter og forskjeller mellom de ulike formene. Det ble også tydelig at Line raskt gikk lei av å spille med de enkle formene.

Neste fase innebar bruk av mer komplekse og for Line interessante figurer. Det ble valgt å bruke Disneyfigurer, fordi de som kjente Line hadde sett at hun var interessert i disse.

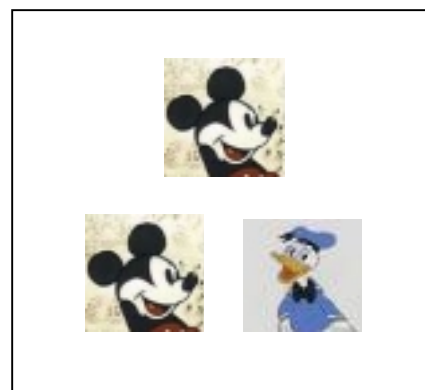
Spilleksempel nr. 11

Disneyworld

I spillet *Disneyworld* må Line se likheter og ulikheter mellom visuelle figurer. Spillet kan enten spilles bare med Line og spilleleder, eller spilles med flere deltakere som svarer etter tur. Spillkortene med de ulike figurene festes på spillbrettet som settes foran Pc skjermen. Figurene må presenteres i usystematisk rekkefølge og posisjon.

Spilleregler

- Spilleleder fester kort med to ulike figurer nederst på spillbrettet.
- Spilleleder henleder oppmerksomheten mot den tredje figuren ved å holde kortet opp, og sier: *Her er (f.eks. Mikki Mus)*. Kortet festes deretter øverst på spillbrettet.
- Spilleleder henleder oppmerksomheten mot de to andre figurene og sier: *Kan du finne (f.eks. Mikki Mus) her?* Spilleleder henleder oppmerksomheten mot en og en figur og sier: *Er dette..... (f.eks. Mikki Mus)*
- Line (evt. andre deltagere) skal svare med en ja-lyd, når hun tror at spilleleder peker på riktig figur.
- Spilleleder lager skikkelig show ut av riktig svar.
- Dersom Line svarer feil, sier spilleleder: *Det er (f.eks. Donald), her er (f.eks. Mikki Mus)*



Disneyworld var et spill som ble laget for å få vite noe mer om Lines evne til å se likheter og forskjeller mellom visuelle figurer.

Line viste ved hjelp av spillet at hun var i stand til å rette oppmerksomheten mot et avgrenset felt lenge nok til å oppdage likheter og forskjeller i til dels komplekse figurer. Hun demonstrerte dermed at hun hadde synsevne nok til å forholde seg til bilder.

Kartleggingsspill vil også være aktuelle i tilfeller hvor vi vil ha behov for å kartlegge hvilke motoriske ferdigheter en person besitter. Hvilke viljestyrte handlinger kan utføres, og med hvilken grad av anstrengelse. Vi kan for eksempel være interessert i å kartlegge hvor stor aksjonsradius en person har med arm eller hånd. Er personen i stand til å betjene

en eller flere brytere? Kan han gripe etter noe? Kan han forflytte seg fra punkt A til punkt B på egenhånd.? Via tilpassede spill har man mulighet for å tilrettelegge kartleggings situasjoner som er enkle og motiverende.

Spilleksempelet nr. 12

Tårnvelt

Dette spillet skal gi oss informasjon om Martins motoriske forutsetninger for peking. Utøvelse av spillet innebærer også hyggelig samvær og samhandling. Spilleleder markerer 6 felt på rullestolbordet ved hjelp av tape.

Spilleregler

- Tårnet plasseres i et av de seks feltene og Martin støttes og oppmuntres til å forsøke å velte tårnet.
- Når Martins hånd berører tårnet gis han hjelp til veltingen. Spilleleder lager mye moro og dramatikk ut av det som skjer.
- Spilleleder bygger opp tårnet i et nytt felt, og Martin får anledning til å velte det igjen.

Spillet avsluttes etter 8 – 10 tårnvelt. Spilleleder noterer seg hvilke posisjoner på rullestolbordet Martin greier å nå fram til og hvilke han har problemer med.



Her ser vi hvordan de seks feltene er markert på rullestolbordet.

3. Individuell tilpasning

Når vi utvikler tilpassede spill er det et primært siktemål å skape trivselsbærende samhandlingssituasjoner som gir rom for deltagelse også for mennesker med store og sammensatte funksjonsvansker. Skal spillene fungere etter hensikten, er det en forutsetning at aktivitetene skreddersys til den enkelte bruker. For å kunne gjøre dette må vi vite mest mulig om brukerens muligheter og begrensninger innenfor ulike funksjonsområder. I noen tilfeller kan informasjon innhentes fra skriftlige kilder, for eksempel rapporter, IO-planer og lignende. For mange vil imidlertid det skriftlige materiale som foreligger være mangelfullt eller utdatert, og følgelig av begrenset nytteverdi for utvikling av spillaktiviteter. Som regel vil den mest verdifulle informasjonen være å finne i nærmiljøet, dvs. hos foreldre, foresatte, lærere, eller omsorgspersoner som har daglig kontakt med den funksjonshemmede. Kunnskap kan innhentes gjennom intervjuer, teamdiskusjoner eller ulike former for strukturert observasjon og utprøving. Det er ønskelig med en prosess som genererer kunnskap og som gir gode ideer til hvordan vellykkede spill kan utformes.

Det er særlig fire områder vi retter interessen mot når vi gjennomfører denne type undersøkelse. Vi er interessert i å få innsikt i hvilke forutsetninger som foreligger på det sensoriske, motoriske, kognitive og motivasjonelle område. Den kunnskap som erverves vil i neste omgang få konsekvenser for spilllets utforming og for de tilpasninger som må gjøres for å sikre deltagelse.

3.1. Sensorisk tilpasning

Sensorisk tilpasning innebærer at det må tas hensyn til personens syn, hørsel og berøringssans når et spill skal utformes. Vet vi for eksempel at Per ser dårlig må dette få konsekvenser både for spilleregler og for utformingen av det spillmaterielle som han skal forholde seg til. Spillmaterielle kan for eksempel visuelt tilpasses gjennom farger, kontraster, eller størrelse. Spillereglene kan innebære at objekter plasseres eller presenteres nært nok og lenge nok til at Per ser dem. For en svært svaksynt person vil det ofte være et poeng at spillet utformes slik at andre sansekanaler enn syn blir primære i forhold til utøvelse av spillet. Kanskje et godt spill for Per er et spill som bygger mer på taktil enn visuell gjenkjenning.

Taktil tilpasning vil innebære at man utformer spillmaterielle og spilleregler slik at for eksempel gjenkjenning ved berøring blir en komponent i utøvelsen av spillet. Lages det et bingospill for Per kan det kanskje være aktuelt å lage brikker med ulike overflater, - sandpapir, - ull, - marmor o.s.v.

Auditiv tilpasning innebærer at det tas hensyn til hva en person kan høre. Skal det lages et spill for Kari og vi leser i journalen at en hørselstest antyder utfall på høyre øre og sannsynlig utfall i diskantområdet på venstre øre, kan det føre til at vi utformer spillet på en slik måte at hun ikke er avhengig av å høre for å delta eller at "viktige" lyder ikke er for høyfrekvente.

Et viktig aspekt ved sensorisk tilpasning er at teamet er oppmerksomhet på mulige distraksjonselementer. Det er viktig å unngå at egenskaper ved spillmateriellet eller noe i omgivelsene virker forstyrrende inn under utøvelsen av spillet. Enkelte vil for eksempel kunne være sensitive for plutselige lyder eller bevegelser. Kanskje vil vellykket spillutøvelse være avhengig av at aktiviteten ikke skjer i lokaler der andre enn spilldeltagerne oppholder seg.

Sensorisk tilpasning er en viktig komponent ved utforming av spillaktiviteter. Et vellykket spill må være i samsvar med personens sanseforutsetninger, noe som igjen legger et grunnlag for mestring og deltagelse i spillet.

3.2. Motorisk tilpasning

Mange mennesker med store og sammensatte funksjonsvansker har problemer med bevegelse. Dette resulterer ofte i svært begrenset deltagelse i aktiviteter, - de blir gjerne passive tilskuere. Når spill skal utformes for personer med bevegelsesvansker vil det alltid være et sentral anliggende å få identifisert hvilke handlinger den funksjonshemmede kan nyttiggjøre seg for å delta.

Hos enkelte personer med sterk cerebral parese kan det være få bevegelser som kan utføres viljestyrt. Lykkes man i å finne fram til viljestyrte bevegelser åpner dagens teknologi for mange muligheter når det gjelder kontroll og påvirkning. Brytere kan tilpasses den minste bevegelse og muliggjør i prinsipp styring av alle elektriske og batteridrevne gjenstander. Via bryterstyring kan man tilrettelegge for et utall ulike delttagelseshandlinger i et spill.

Mulighetene for å utføre målstyrte handlinger kan være avhengig av en rekke ulike faktorer som sittestilling, kroppsvinkel, bordhøyde, type arm- eller hode- støtte osv. For å få gjort gode vurderinger av hva som er riktig "arbeidsposisjon" og riktige "posisjoneringshjelpemidler" er bistand fra ergoterapeut eller fysioterapeut ofte nyttig. Skal spillaktiviteten bli vellykket, må nærpersionene lykkes i å tilrettelegge en situasjon som gjør at personen gjennom egne handlinger kan ha en rolle i spillet.

Spillmaterieell og spilleregler må utformes med personens motoriske forutsetninger for øye. Dersom for eksempel Kari er i stand til å bevege hånda i en enkel bevegelse fra høyre til venstre i brysthøyde kan vi tenke oss at vi lager et *Bygge- velte- tårn spill*, hvor Kari bruker denne bevegelsen for å velte tårnet. Kan Kari viljestyrt bevege en hånd fremover kan vi tenke oss at vi utformer et *Bowling- spill* for Kari, hvor hun "kaster" kula ved å dytte den ut fra bordet, ned i ei renne og mot kjeglene som er satt opp på gulvet.

Prosessen som leder fram til et vellykket spill for en person med store motoriske funksjonshemninger vil ofte være preget av prøving og feiling når det gjelder hva som er gode delttagelseshandlinger. For dem som har problemer med viljestyrt bevegelse vil jakten på de gode bryterhjelpemidler være et første skritt før arbeidet med spillutvikling tar til.

3.3. Kognitiv tilpasning

Med kognitivt funksjonsnivå mener vi en persons tankemessige oppfattelse av omgivelsene. Hva slags forståelse har Per for eksempel av sammenhengen mellom egne handlinger og konsekvensen av disse? Vet han at han kan dra opp kjøkkendøra til høyre for å finne sjokolade eller at han kan trykke på en bryter for å få høre musikk? Kan han se likheter og forskjeller ved form og farge? Kan han gjennomføre handlingskjeder som består av flere ledd? På hvilken måte kommuniserer han? Kan han bekrefte et valg med et nikk eller en lyd?

Vi bør vite noe om personens kognitive funksjonsnivå for å kunne lage et spill med forståelige spilleregler og passende vanskelighetsgrad. Et godt spill innebærer at den funksjonshemmede lykkes, - spill som er for kompliserte fører lett til unngåelse og en opplevelse av å mislykkes.

Det innebærer at vi må tilpasse både spillmateriell og spilleregler til hva personen evner å forstå. Hvis vi har erfaring for at Lars kan be om ting ved å peke på objekter, men ikke ved å peke på bilder av objekter kan vi kanskje lage et morsomt peke-få spill, mens et peke-på-bilde-få spill vil være uforståelig og frustrerende. Vet vi at Pia skjønner at noe er tilstede selv om det er skjult under et teppe, mens Eva bare synes å forholde seg til ting hun kan se får dette konsekvenser for hvilke spill det er mulig å lage for disse to. For Pia kunne et hva-skjuler-seg-bak spill være spennende, mens Eva kanskje heller ville hatt utbytte av et hva-er-det-i-denne-kassa spill.

Når vi skal vurdere hvor komplisert eller enkelt et spill bør være vil vi ofte kunne dra vekslers på observasjoner i dagliglivsaktiviteter. Gjennom å se på hvilke handlingsmønstre personen vanligvis framviser, kan vi få et bilde av hva personen med rimelighet kan mestre.

3.4. Motivasjonell tilpasning

Skal vi lykkes i å skape spill som innebærer deltagelse, må utøvelsen av spillet oppleves som givende for den som deltar. Spillet må inneholde elementer som gjør det morsomt å delta. Dette innebærer at vi må ha kunnskap om hva personen finner interessant og spennende når vi planlegger spillets innhold. Noen ganger vil vi vite mye om hva som interesserer, mens det andre ganger må gjøres en innsats for å få dette klarlagt. Vi ønsker innsikt i hvilke sosiale samhandlingsformer den funksjonshemmede liker. Hvilke objekter eller stimuli er spennende? Finnes det spesielle handlinger som er morsomme å utføre ?

Ofte vil de som omgås personen i det daglige ha mye kunnskap om personens interessefelt. Gjennom daglig samvær skapes innsikt i hva vedkommende liker eller misliker. Slik informasjon kan innhentes og systematiseres for eksempel gjennom teambaserte diskusjoner eller gjennom intervju av nærpersoner. Er det slik at det er vanskelig å identifisere hva som interesserer og fenger kan det være aktuelt å gjennomføre en strukturert interessekartlegging.

Slik kartlegging kan gjennomføres på mange ulike måter, og må tilpasses den enkeltes forutsetninger. Omsorgsgivere og pedagoger må velge ut hendelser, objekter eller opplevelser som man ønsker å la den funksjonshemmede komme i kontakt med. Det finnes ingen gitte kriterier for hva det kan være aktuelt å velge, men det kan være fordelaktig å prøve ut stimuli som har ulike sansekvaliteter,- eller samhandlingsmåter som er varierte i sitt innhold. Det kan for eksempel aktuelt å prøve ut et barns reaksjoner på et utvalg leker, ulike former for auditive, taktile og visuelle effekter eller hvordan barnet forholder seg til kiling på magen, rusking i hår, herjing på gulvet osv.

For at slik kartlegging skal gi informasjon som er forholdsvis sikker er det ofte nødvendig at utprøving skjer over tid, dvs gjentatte ganger i forhold til samme type stimuli. I eksempelet under ser vi en beskrivelse av hvordan Karis lærer har planlagt å gjennomføre en interessekartlegging, og hvordan hun i ettertid vurderer utfallet av utprøvingen.

Lærers utprøvningsplan:

Utprøving av leketøy, objekter, lys / lydopplevelser og voksenhandlinger som kan tenkes å være attraktive. Alt presenteres minst 5 ganger i løpet av en 4 ukers periode. Karis reaksjoner noteres i en loggbok etter hver presentasjon.

Hva skal prøves ut:

Hvordan:

Fingerdukke Trommepingvin Bjellekarusell Vibrasjonsedderkopp	Improvisert presentasjon i kjent situasjon - på matte etter lunch.
Vibrasjonsslange Hårføner Stjernerdyss Tamburin	Kari presenteres for vibrasjonsslange, tannbørste og hårføner på gulvmatte. Hun presenteres for stjernerdyss og Tamburin sittende i stol.
Lysorgel Projiserte fargemønstre Knutsen og Ludviksen Dark side of the Moon	Presentasjon fra sittende posisjon i stol.
Kiling på magen Rufsing med hår Svinge rundt i lufta Klem og kos	Prøves ut både når hun ligger på matte og når hun sitter i stolen.

Oppsummeringen som ble gjort etter utprøving:

Kari viste tydelig interesse for bjellekarusellen, hårføneren, og stjernerdyssset. Interessen kom til syne ved at hun aktivt brukte blikket og ved at hun prøvde å berøre tingene. Når det gjaldt oppmerksomhet og glede knyttet til sosial samhandling falt kiling på magen og klem & kos best ut. Her var smil og godlyder indikatorer på trivsel.

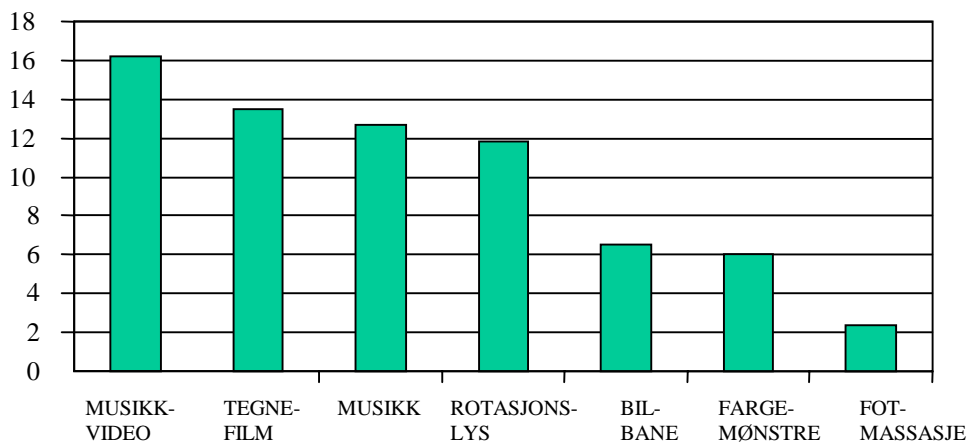
Denne er en kartlegging med et begrenset antall stimuli, og med en relativt høy grad av struktur. Det er ingen "riktig" eller "gal" måte å gjennomføre slik kartlegging på. Framgangsmåten må tilpasses personen. For enkelte vil en fleksibel og improviserende form for interessekartlegging være mer hensiktsmessig enn en høyt strukturert presentasjon av enkeltstående stimuli.

Videre er det slik at observasjoner av væremåter i dagliglivet også kan gi informasjon om interesser. Ser vi f.eks. at et barn er spesielt opptatt av lys som filtreres gjennom bladverket på trær kan vi kanskje gjette på at flimrende lys eller skiftning i lys / mørke sjatteringer er noe som barnet liker. Legger vi merke til at en person oppsøker bestemte steder, kikker lenge på spesielle ting eller synes å bli avslappet i nærvær av spesielle former for lyd er dette også informasjon som forteller oss noe om hva han liker.

I enkelte tilfeller kan vi også få et innblikk i preferanser ved å arrangere situasjoner som er slik at personen må utføre bestemte handlinger for å få tilgang på spesielle hendelser eller stimuli. Interesse for hendelsen vil da kunne avleses gjennom å observere hvor ofte handlingen utføres.

La oss for eksempel si at vi har laget en lekesituasjon hvor et barn ved hjelp av brytertrykk kan aktivere leker. Hvis vi over en periode varierer hvilke leker barnet kan aktivere, og så teller opp hvor ofte barnet bruker bryteren i forhold til de ulike lekene vil vi kunne si hvilke leker som er barnets favoritter. Vi kan også tenke oss at vi arranger valgsituasjoner hvor vi holder to eller tre leker fram mot barnet og gir barnet den leken det strekker seg mot, eller ser mest intenst på. Ved å variere registrere valg, og variere hvilke leker det kan velges mellom kan vi rangere de ulike lekene med hensyn til attraktivitet.

I figuren under ser vi hvordan man ved å telle brytertrykk som frambringer ulike stimuli kan få et bilde av hvilke preferanser en person har. I dette tilfelle har hvert brytertrykk resultert i ca. 10 sekunders aktivering av stimuli, og hvert stimuli har vært tilgjengelig 5 x 5 minutter.



Gjennomsnittlig antall brytertrykk i løpet av 5 minutter

Motivasjonell tilrettelegging er en forutsetning for at spill skal kunne etableres og at de skal kunne fungere over tid. Opplevelsesmessig variasjon er viktig for at den funksjonshemmede skal opprettholde sin interesse. Det som interesserer på tidspunkt A trenger ikke nødvendigvis å være interessant på tidspunkt B. Derfor kan det være viktig å sørge for nytilførsel av spenningsmomenter i spillet. Ved utøvelse av både tilpassede spill og vanlige spill er deltagerens sosiale kreativitet et viktig element for at interessen for spillet skal opprettholdes. Er vi på hyttetur og spiller vri-åtter er improvisert sosial moro et viktigere element for spillerne enn hvem som først blir kvitt alle kort.

4. Tilpasset spillmateriell

De fleste spill innebærer bruk av forskjellige former for spillmateriell. Det vil ofte være påkrevet å anskaffe eller designe materiell som er individuelt tilpasset med hensyn til utforming og funksjon.

Leker eller gjenstander som er ment å skape morsomme og spennende opplevelser må ha egenskaper som appellerer til den funksjonshemmede. Spillmateriell bør velges ut på basis av kartlegging og foreliggende kunnskaper om hva som virkelig fenger og interesserer. Attraktive egenskaper ved spillmaterialet og eventuelle symboler som benyttes, må tilpasses elevens sansemessige forutsetninger, slik at de framtrer tydelig, både med hensyn til syn og hørsel. Materialet må anvendes på måter som er entydige og ikke er mer komplekse enn at de kan forstås.

Spillmateriell som brukes i spillene bør fortrinnsvis være av en slik karakter at det kan manipuleres manuelt eller bryterstyres. Alternativt må det ha en utforming som gjør at det kan brukes og formidles av medspiller.

4.1. Underholdningsmateriell.

Leker og annet inspirerende materiell kan bidra til å skape spillaktiviteter som er meningsfulle og lystbetonte. Underholdningsmateriell bør fange oppmerksomhet, vekke nysgjerrighet og skape interesse. Ved siden av å underholde bør materialet også stimulere til aktivitet, oppmuntre til utforskning og gi varierte erfaringer. En spennende leke kan motivere et barn til økt deltagelse og skape et felles fokus. Slike fellesopplevelser kan være et godt utgangspunkt for samhandling og kommunikasjon spillerne imellom.

Underholdningsmateriell bør være visuelt distinkt, med klare farger og tydelige kontraster. Farge og form må skille seg klart fra underlaget, og det må presenteres slik at det oppfattes tydelig. Det kan være aktuelt å tilrettelegge materiell med følbare kjennemerker, for eksempel ved å utforme overflater som gir tydelig og gjenkjennelig taktil tilbakemelding ved berøring.

Hva den enkelte opplever som spennende og morsomt vil nødvendigvis variere svært mye. Interesser og funksjonsnivå vil være avgjørende for hva slags leker eller materiell det vil være aktuelt å bruke i et spill. Det er viktig at materialet appellerer, og at det anvendes på forståelige måter.

Spillmateriell kan være enkelt og ukomplisert, - som for eksempel et pappør til å putte plastballer i, eller det kan designes mer krevende løsninger som for eksempel en scene med bryterstyrt sceneteppe og bryterstyrte talemaskiner. Mange batteridrevne leker er utstyrt med et stort register av oppmerksomhetsfangende stimuli. Blinkende lys, varierte lyder og vibrerende flater kan være et godt utgangspunkt for samhandling. Spennende opplevelser kan også skapes ved å ta i bruk gjenstander fra dagliglivet, - kassettspillere, fjernsynsapparater, lysbildeapparater, discolys, fotbad, parfymeflasker, musikk-instrumenter, husker osv.

Om vi benytter materiell som krever manipulering, må handlingene som kreves for å utøve kontroll kunne mestres. Hvis ikke må det foretas motoriske tilpasninger. Det kan gjøres tilpasninger ved å endre materiellets plassering eller den funksjonshemmedes posisjon. Kanskje vil det være aktuelt å ta i bruk hjelpemidler slik at gjenstandene for eksempel kan styres ved bruk av brytere.

I spillet *Rullett* som ble beskrevet i første kapitel, så vi et eksempel på en tilpasning som innebar at spillerene ved hjelp av brytere kunne styre en spesialbygd rulettmaskin. Et annet og enklere eksempel på bruk av automatisert spillmateriell finner vi i spillet *Tampen brenner*. I dette spillet er det tilrettelagt for bryterstyring av en skuff. Skuffen har tidligere vært en del av et kassaapparat og den har med enkle justeringer blitt tilkoblet en innpassningsbryter.

Spillet ble utformet til Kjetil, en voksen mann med autisme. Han tok selv svært sjelden initiativ til samhandling, og de som var sammen med ham opplevde at de i liten grad kunne tilby gode sosiale situasjoner. I fritiden satt han ofte for seg selv, isolert i sin egen verden. De som kjente ham var enige om at det var behov for å finne fram til morsomme aktiviteter som innebar god samhandling med andre.

Tampen brenner ble utformet på bakgrunn av Kjetil's interesse for å bytte objekter med andre, og hans begeistring for spiselige goder i hyggelig sosialt lag. Spillet innebar at Kjetil fikk i oppgave å finne gjenstander som ble vist ham og deretter plassert tilfeldige steder i rommet. En gul kloss kunne eksempelvis legges på en hylle og Kjetil måtte da se seg rundt og lokalisere den. Deretter måtte han hente den og levere den til medspiller. Medspiller veksler klossen med en pinne, som Kjetil kan plassere i en innpassningsbryter. Gjør han dette åpner skuffen seg og han kan hente ut en eplebit, en kjeks eller lignende. Kjetil og medspiller kan kose seg sammen og prate om hyggelige ting.

Spilleksempele nr. 13

Tampen brenner

Kjetil liker å spille *Tampen brenner* i ledige stunder, og han setter pris på at du foreslår å spille det. Spillet gir dere en fin anledning til å ha det hyggelig sammen. Gjenstanden eller objektet Kjetil skal finne bør være tydelig og skille seg distinkt fra omgivelsene. Kommenter gjerne det han gjør underveis, og legg vekt på at det er en trivelig sosial stund når han koser seg med gevinsten.

Spilleregler:

1. Fortell Kjetil at dere skal spille "Tampen brenner". Når Kjetil sitter på den faste spillplassen presenteres objektet han skal finne.
2. Medspiller plasserer objektet på et bord, en hylle eller lignende innenfor en radius på 1 - 5 meter. Gå tilbake til Kjetil og si eksempelvis: "Finn klossen", når det er den klossen han skal lete etter.
3. Kjetil lokaliserer og henter objektet. Går tilbake til plassen sin og setter seg.
4. Kjetil gir medspiller objektet, og får pinnen ("nøkkel") til innpassningsbryteren.
5. Kjetil plasserer pinnen i bryteren, og forsyner seg med noe godt når skuffen går opp.
6. Spillet repeteres fra pkt. 2. Antall repetisjoner kan variere, men spillet bør avsluttes før Kjetil går lei.



Illustrasjonen viser hvordan skuffen til et kassaapparat har blitt tilkoblet en bryter for å kunne benyttes i et spill.

Tampen brenner har blitt spilt lang tid, og gitt både Kjetil og personalet hjemme hos ham muligheter for samhandling innenfor gjenkjennelige og trygge rammer. Spillet har bidratt til mer samvær med Kjetil, og brukes i opplæring av nytt personale i boligen.

Et annet eksempel på et spill med sosialt siktemål er spillet *Blink* som ble utformet for å hjelpe Kjell Arne, en sterkt funksjonshemmet mann til aktiv og verdsatt sosial deltagelse. Hans interesse for andre mennesker var i utgangspunktet tilstede i stort monn, men han hans sosiale initiativ ble ofte oppfattet som ”slitsomme” og uforståelige. Dette innebar at han sjelden fikk anledning til å ta del i ”gode samtaler” med andre.

For å skape et spill som muliggjorde god sosial interaksjon tok personalet utgangspunkt i en handling han mestret, - gripe en ball - holde den - slippe den. Tre fargede baller i tennisstørrelse ble innkjøpt, og et papprør ble satt på høykant i en bolle. Spilleets oppgave lå i at han måtte ta imot en og en ball fra spilleleder, for deretter å slippe dem ned i røret og opp i bollen. Oppgaven var på ingen måte enkel for Kjell Arne, - fordi det krevdes høy grad av konsentrasjon for å treffe riktig med ballene. Spilleets høydepunkt lå i avslutningssekvensen, hvor han med stor glede kunne riste ballene ut av bollen.

Spilleksempele nr. 14

Blink

Spillet krever tre fargede plastballer, et plastrør og en bolle som står under røret. Du må oppmuntre Kjell Arne og gi ham den hjelp som er nødvendig. Forstyrrende væremåter overses. Når Kjell Arne rister ballene ut av bollen kan dere lage mange morsomme ablegøyer sammen.

Spilleregler:

1. Spilleleder setter fram spillmaterialet og innbyr til en spillerunde.
2. Spilleleder gir Kjell Arne en og en ball som han putter opp i plastrøret.
3. Når alle tre ballene er på plass løfter spilleleder opp plastrøret og gir glassbollen til Kjell Arne.
4. Kjell Arne rister ballene ut av bollen.



Spillet illustrerer hvordan svært enkle gjenstander kan anvendes som spillmaterialet i tilpassede spill.

4.2. Spillmaterialet med symbolfunksjoner.

Symboler kan ha ulik anvendelse innenfor rammene av et spill. De kan inngå som komponenter i et grafisk kommunikasjonssystem som muliggjør deltagelse eller de kan være avbildet på spillkort som fungerer som underholdningsmaterialet.

For enkelte kan bruken av grafiske tegn ha sammenheng med et behov for å lære nye tegn eller et behov for å kartlegge forståelsen av anvendte tegn. Hvis det er tvil om pictogramforståelse kan det eksempelvis utformes lottospill, hvor ulike objekter skal sammenlignes med pictogrammer som representerer objektene. Utøvelsen av spillet blir i realiteten en undersøkelse av om spilleren forstår og kan matche de aktuelle pictogrammene med objektene.

En forutsetning for å kunne benytte grafiske kommunikasjonssystemer er at man kan se likheter og forskjeller på former og figurer. Evnen til å sammenligne og matche objekter og grafiske former er derfor nyttig i dagliglivet for mennesker med store og sammensatte

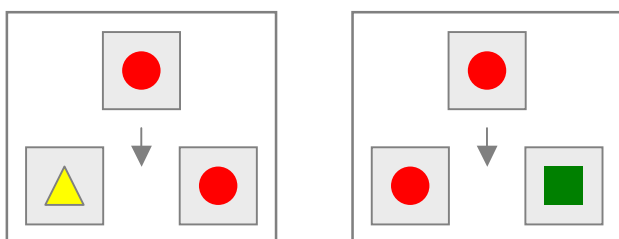
funksjonsvansker. Det er derfor lett å se de pedagogiske gevinstene ved å tilrettelegge lottospill som kan oppøve eller kartlegge disse ferdighetene.

Når symbolgjenkjenning skal oppøves, er det viktig at det brukes enkle og karakteristiske former og at eventuelle spillkort skiller seg tydelig fra hverandre. Det er avgjørende at bildene ikke er for komplekse og at de er fri for uvesentlige elementer. Hvis det er stor usikkerhet om ferdighetene vil mestres, kan Lotto-symbolene på spillkortene forenkles til helt enkle geometriske former. For enkelte kan det være en motivasjonsfaktor at det benyttes kort med bilder som oppfattes som attraktive.

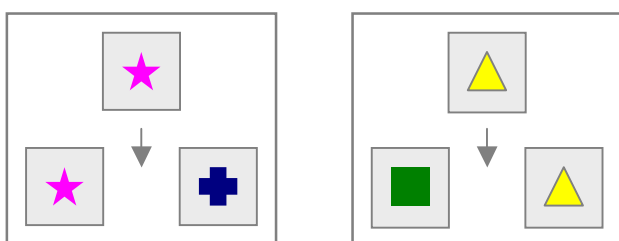
Hvordan spillkort presenteres i et lottospill er også svært viktig. Det er avgjørende at de oppfattes visuelt, men spillkortene må også presenteres slik at det ikke oppstår misforståelse med hensyn til hvilke oppgaver den funksjonshemmede skal løse. Feilfortolkning av hvilke regler som gjelder kan lett oppstå, - en spiller kan for eksempel fokusere på spillkortenes plassering istedenfor det som vises på spillkortet. Spillet regelverk må derfor være slik at det forhindrer feillæring, for eksempel vil posisjonslæring motvirkes i et lottospill ved at det eksisterer regler for usystematisk rotasjon av de enkelte spillkortenes posisjoner i forhold til hverandre. Illustrasjonen under viser kombinasjoner av spillkort som ble laget til spillet *Match*:



Spillkortene viser figurer som er tydelige og enkle å diskriminere.



Eksemplene viser ulike kombinasjoner av spillkortene. Den øverste figuren skal sammenlignes med de to nederste figurene og matches med den som er identisk.



De fem spillkortene vil kunne danne førti mulige symbolkombinasjoner, når ett symbol skal sammenlignes med to alternative symboler.

Spillet *Match* ble utformet til Eva, en ung kvinne med dyp psykisk utviklingshemming. Målet for spillet var å kartlegge hvordan hun diskriminerte mellom visuelle symboler. Eva hadde store lærevansker, men relativt gode motoriske ferdigheter. Hun hadde få funksjonelle uttrykksformer, og hun hadde vanskeligheter med å forstå hva personer i omgivelsene forsøkte å formidle til henne. Dette førte ofte til frustrasjoner når hun samhandlet med andre, noe som stadig resulterte i alvorlig utfordrende atferd.

Hensikten med å kartlegge Evas visuelle diskriminasjonsevne, var å undersøke om hun kunne nyttiggjøre seg grafiske symboler som kommunikasjonshjelpemiddel. Det var ønskelig at Evas nærpå personer bedre kunne formidle hva som skulle skje, og det var ønskelig at Eva i større grad skulle få mulighet til å uttrykke egne behov. Imidlertid var det

svært usikkert hvordan Eva brukte synet, og det forelå ingen informasjon om hvordan Eva oppfattet og tolket visuelle stimuli.

På grunn av denne usikkerheten ble det utformet spillkort som var klare og tydelige, slik at Eva forhåpentligvis skulle kunne diskriminere mellom både form og farge. På bakgrunn av Evas utfordrende atferd ble spillet utøvd på en svært strukturert og regelstyrt måte, for i størst mulig grad å hjelpe Eva til oppmerksomhet og ro under oppgaveløsningen. Det var også et mål at spillutøvelsen skulle gi Eva positive erfaringer i å sitte i ro og samhandle med andre. For å gjøre sikre Evas motivasjon ble det benyttet et tegnøkonomisystem hvor Eva etter hver riktige spillkortplassering ble belønnet med en et kloss. Etter ti riktige oppgaveløsninger kunne klossene veksles inn i en gevinst hun likte.

Spillet ble utprøvd i ulike varianter. En variant innebar matching mellom figurer, en annen matching mellom figurer og klosser og en tredje mellom pictogrammer og dagligdagse objekter. De to siste variantene innebar at figurene som var avbildet på spillkortene ble brukt som symboler.

Spilleksempele nr. 15

Match

"Match" er et lottospill som kan spilles på flere måter. Det går ut på å se likheter og forskjeller mellom spillkort med ulike geometriske former og figurer. Spillet kan spilles i tre varianter:

- A: Spillkort med ulik form og farge matches med identiske spillkort.
- B: Klosser med ulik form og farge matches med riktig symbolkort.
- C: Klosser med ulik form og farge matches med identiske klosser

Spilleregler:

1. Spilleleder ber om oppmerksomhet. Eva legger hendene i fanget og ser på spilleleder.
2. Spilleleder holder opp et kort, kloss eller objekt. Posisjon endres for hver presentasjon. Spillkortenes eller klossenes rekkefølge og plassering roteres tilfeldig mellom hver økt.
3. Eva ser på det som holdes opp, tar det og legger det innefor rammen som inneholder identisk kort eller kloss.
4. Ved riktig plassering gir spilleleder Eva en brikke til tegnøkonomi - brettet, sammen med mye ros. Eva setter brikken på plass. Spillet spilles en ny runde (pkt. 1 - 3), inntil tegnøkonomibrettet er fullt.
5. Hvis Eva plasserer feil, startes presentasjonen på nytt.
6. Når tegnøkonomibrettet er fullt gis Eva mye ros. Som premie kan hun velge mellom to goder spilleleder presenterer. Spillet avsluttes med "ferdig" - tegnet.



Erfaringene som ble gjort under kartleggingen gav sterke indikasjoner på at Eva hadde vanskeligheter med å skille mellom de ulike visuelle figurene. Hun brukte lang tid på å lære de enkelte kombinasjonene. Hun syntes også å ha vanskeligheter med å forstå prinsippet om identitet. Evas måte å løse oppgavene i spillet på tydet på at hun måtte lære hver enkelt form/farge-kombinasjon for seg. Når hun imidlertid hadde lært en kombinasjon, mestret hun denne også etter at nye figurkombinasjoner ble innført.

Når spillet ble gjennomført med matchingoppgaver utelukkende knyttet til form viste det seg at Eva hadde store problemer med å skille mellom spillkort som hadde trekant og

firkant som symbol. Dette tydet på at hun ikke så på helheten i visuelle symboler, og at hun av den grunn hadde problemer med å oppfatte dem. Oppgaver som innebar matching mellom pictogrammer og objekter hadde hun store problemer med å mestre. Konklusjonen på kartleggingen var derfor at Eva med stor sannsynlighet ville ha liten nytte av grafiske tegnsystemer som bilder eller pictogrammer. Eva hadde imidlertid lært ferdigheter som var nødvendige for å mestre de enkleste spillvariantene, og hun trivdes svært godt når hun fikk anledning til å spille. Spillet ble derfor omdefinert til å være et underholdningsspill som kunne gi Eva muligheter til mestring og hyggelig sosialt samvær innenfor trygge og forutsigbare rammer. Etter hvert fikk spillet også en viktig funksjon som en "bli kjent med Eva" – aktivitet.

4.3. Kognitive hjelpemidler.

Hjelpemiddelsentralene bruker betegnelsen kognitive hjelpemidler når de omtaler bryterstyrt utstyr som kan benyttes til omgivelseskontroll og enkel kommunikasjon. Dette er hjelpemidler som er utformet for mennesker med sammensatte funksjonsvansker, og de bidrar til å kompensere for motoriske og kognitive funksjonshemninger. De ulike hjelpemidlene tilrettelegges individuelt og gir muligheter for økt mestring og deltagelse for personene som anvender dem.

Nesten alle spill forutsetter fysisk håndtering av spillmateriale, som for eksempel når en terning slås eller en brikke forflyttes. Kognitive hjelpemidler kan medvirke til at funksjonshemmede barn og voksne kan få økte muligheter til aktivt spildeltagelse. Når tilpassede spill utformes vil det ofte være formålstjenlig å vurdere om disse hjelpemidlene kan bidra til økt selvstendighet og mestring.

Brytere finnes i svært mange ulike utforminger, og det vil nesten alltid være mulig å finne fram til en bryter som kan tilpasses den enkeltes motoriske forutsetninger. Ved hjelp av bryteren og enkle elektroniske styringsbokser, kan selv små bevegelser gi anledning til kontroll over gjenstander i omgivelsene. Audiovisuelt utstyr som musikkanlegg eller video / TV kan for eksempel bryterstyres og benyttes i et spill. Hjelpemidlene kan også anvendes for styre et uttall ulike elektriske eller batteridrevne gjenstander som discolys, vibrerende objekter og leker.

Det finnes også små talemaskiner som spiller av en eller flere på forhånd innleste meldinger. De betjenes med bryter og gir funksjonshemmede mennesker muligheter til å formidle tydelige verbale budskap. Det er ikke en forutsetning at brukeren i utgangspunktet forstår det språklige innholdet i meldingen. Det viktige er at miljøet rundt responderer raskt og adekvat på utsagnet og at brukeren etter hvert lærer å forstå konsekvensen av å formidle meldingen. Talemaskiner gir også muligheter for språklig utvikling gjennom lek med begreper. Innenfor rammene av et spill kan det ved hjelp av en talemaskin være muligheter for å delta ved å formidle enkle meldinger eller mer komplekse utsagn.

Et eksempel på et slikt spill er *Pølla*, et spill som ble utviklet for Ida. Hun var 8 år og var integrert i en vanlig barneskole. Ida forsto sannsynligvis mye talespråk. Hennes ekspressive talespråk var begrenset, men i god utvikling. Hun hermet etter språklige utsagn fra læreren, og kunne synge lange sangstrofer. Lærer anså det som svært viktig at Ida gjennom lek fikk

språklige erfaringer som innebar at hun kunne bruke ettordsytringer for å påvirke omgivelsene.

Idas lærer visste at en av hennes favorittaktiviteter var å huske sammen med en voksen på en pøllehuske. Siden skolen nettopp hadde gått til anskaffelse av en enkel bryterstyrt talemaskin så læreren en mulighet til å bruke denne i pøllehuskingen. Hun ønsket å skape en situasjon som ga Ida verdifulle erfaringer i bruk av funksjonelle ettordsyttringer. Pøllehuskingen ble definert som et spill med spilleregler som innebar faste oppgaver for både lærer og elev. Talemaskinen ble festet på pølla. Når Ida trykket på talemaskinen kom meldingen: "Huske", og lærer startet huskingen.

Spilleksempele nr. 16

Pølla

Dette spillet er en trivelig aktivitet som gir Ida øvelse i å bruke ettordsytringer. Spillet spilles med Ida og en spilleleder, som står for gyngingen. Sitt bakerst på pølla med Ida foran deg. Fest talemaskinen på pølla ved hjelp av borrelåsen.

Spilleregler:

1. Start gyngingen og syng en barnesang med en rytme som avpasses gyngingen.
2. Stopp gyngingen og spør: "Hva vil du nå?"
3. Vent til Ida har trykket på talemaskinen. Om nødvendig må du oppmuntre henne.
4. Etter at hun har trykket på bryteren og avspilt meldingen "huske", starter du å syng og gynger sammen med Ida.



Pølla var et spill som ble laget for å gi Ida øvelse i å uttrykke betydningsfulle ettordsytringer.

Ida forsto raskt spillereglene, og viste stor tilfredshet ved å være delaktig i aktiviteten. Hun begynte å herme etter talemaskinen, og volumet på denne ble gradvis skrudd ned. Etter hvert uttrykte hun et stadig mer presist "huske". Som en konsekvens av dette ble talemaskinen fjernet når hennes egen ytring var etablert.

Et annet eksempel på bruk av talemaskiner kan være spill hvor en spilleleder har som oppgave å formidle en fast melding som styrer de andre deltagerne. Et vanlig spill som "Tampen brenner" vil kunne spilles på denne måten. Det vil også være mulig å lage spill med talemaskiner rundt enkle fortellinger med gjentagne budskap. Vi kan for eksempel se for oss en dramatisering av "Bukkene Bruse" hvor den funksjonshemmede styrer trollstemmen som roper: "Nå kommer jeg og tar deg!".

Bryterstyrte peketavler er en annen type hjelpemiddel som enkelte ganger kan brukes i spillsammenheng. Slike tavler kan benyttes til kommunikasjon via objekter eller grafiske symboler. Brukeren kan scanne mellom symbolene ved å belyse ett og ett symbol med bryteren, og meddele seg ved å stoppe og "peke" ved hjelp av lyset på det valgte symbolet. Spill som innebærer valg eller formidling av budskap kan forenkles ved hjelp av peketavler.

Funksjonshemmede mennesker som kan kommunisere og utøve omgivelseskontroll ved hjelp av datastyrte hjelpemidler, vil ofte ha gode muligheter for å delta i spill med støtte i programvaren som følger hjelpemidlene. Det vil finnes et utall ulike muligheter. Et eksempel kan være at man bygger opp enkle kortspill på skjermen.

5. Kvaliteter og karakteristika ved tilpassede spill

Tilpassede spill vil som tidligere påpekt være utformet med basis i individuelle målsettinger og individuelle forutsetninger, - noe som gjør at to spill sjelden blir like. Utgangspunktet kan eksempelvis være et ønske om å få i gang fritidsaktiviteter i form av rene underholdningsspill, med gledesfylt sosial deltagelse som et overordnet mål. Alternativt kan siktemålet være kartlegging av eksisterende ferdigheter, eller et behov for motiverende opplæring i nye ferdigheter. Spillenes utforming og karakter kan derfor variere betydelig med hensyn til kompleksitet, grad av struktur og spillmateriell.

Noen spill kan ha preg av lek med et minimalt regelverk og stort rom for improvisasjon. Andre spill kan ha en struktur som er fastere og mer styrende for spillerenes deltagelse. Fellesnevneren for alle er at de er utformet på grunnlag av en analyse av hva den funksjonshemmede er interessert i, hva han mestrer og hva han forstår. Tilpassede spill med målsetting om rekreasjon og stor grad av trivsel vil vanligvis være utformet med utgangspunkt i ferdigheter som allerede mestres. Spill som har pedagogiske siktemål vil nødvendigvis være rettet mot evnene som skal oppøves.

Tilpassede spill kan derfor ha ulik karakter, og de kan være tilrettelagt på ulike nivåer med varierende vanskelighetsgrad. For mennesker med dyp psykisk utviklingshemming kan det tilrettelegges svært enkle spill som tar utgangspunkt i avgrensede handlinger og enkle samhandlingsmønstre. For andre med større kognitiv kapasitet, kan det utformes spill som krever høyere grad av oppmerksomhet, mer avansert problemløsning og større utholdenhet.

Vanlige spill som kan kjøpes i butikker, for eksempel Lotto og Ludo, eller spill som har mer idrettslig preg, - eksempelvis Bocca eller Curling, kan være aktuelle modeller når tilpassede spill skal utformes. Andre tilpassede spill kan utformes med utgangspunkt i hverdagslige og hyggelige aktiviteter. Aktivitetene defineres som spill, og det lages spillregler som setter rammer for samhandlingen.

Tilpassede spill har en rekke fellestrekk med vanlige spill, men de skiller seg fra disse ved at de er individuelt utformet. Oppsummeringsvis kan vi si at tilpassede spill har følgende karakteristika:

1. Tilpassede spill strukturerer samhandlingen mellom spillerene.

Tilpassede spill planlegges individuelt, og utformes med spillregler som er tilpasset den enkeltes forutsetninger. Spillene kan tilrettelegges slik at årsaks-virknings sammenhenger tydeliggjøres, og de kan utformes slik at vekslingen mellom spillerene er lett å forstå. Regelstyrt tur - taking er et godt utgangspunkt for samhandling, og hjelper deltagerne med hensyn til våkenhet og tydelig kommunikasjon. Tur-taking som er regulert av spillereglene fungerer som støtte og oppmuntring til deltagelse. Spillerne må vente på hverandre og gi hverandre tid til å handle.

En annen fordel ved at rammer og regler for samhandling er avklart på forhånd, ligger i at hjelpestrategier kan planlegges. Nødvendig hjelp kan gis og eventuelle vanskelige væremåter kan forebygges eller håndteres

2. Tilpassede spill gjentas på samme måte fra gang til gang.

Tilpassede spill med lav kompleksitet gjør det mulig for mennesker med lærehemming å gjenkjenne samhandlingens struktur. Når spill gjentas på samme måte fra gang til gang, skaper spillreglene trygge rammer for hva som skal skje. Spillreglene regulerer også kommunikasjon og samhandling knyttet til igangsettelse og avslutning av spillet. De faste rammene i spillaktivitetene gir holdepunkter for gjenkjenning, forventning og forutsigbarhet. Denne tryggheten gir rom for lekende utfoldelse innenfor spillets rammer når ferdighetene som kreves for å delta er etablert. Pedagogiske spill kan tilrettelegges med en planlagt, systematisk progresjon som har basis i spillreglene.

3. Tilpassede spill krever aktiv deltagelse fra samtlige involverte.

Tilpassede spill må innholdsmessig være tilrettelagt slik at personen spillet er utformet for kan forstå og mestre definerte oppgaver. Samtlige deltagere må bidra med selvstendige handlinger og være med på å påvirke spillets utvikling. Oppgavene kan være av ulik karakter, avhengig om det er rekreasjon eller pedagogisk virksomhet som er mål for spillet. Eksempler på deltagelse kan være enkle handlinger som å trykke på en bryter, velte et tårn eller formidle et enkelt kommunikativt utsagn. Pedagogiske spill vil vanligvis inneholde problemløsning og oppgaver som gradvis resulterer i læring av nye ferdigheter.

4. Tilpassede spill etablerer et felles fokus.

Tilpassede spill kan utformes med et innhold som oppmuntrer til felles oppmerksomhet sentrert rundt motiverende begivenheter. Disse hendelsene kan være utgangspunkt for kommunikativ utveksling og samhandling med fokus på et felles tema. Oppmerksomheten kan eksempelvis være rettet mot et interessant objekt, noe som kan føre til dialog fokusert på om noe skal gjøres med objektet, dialog om det som gjøres med objektet, eller dialog om objektets egenskaper og beskaffenhet. Når oppgaver i et spill presenteres i form av problemløsning, dreier det seg ofte om å ha felles oppmerksomhet rettet mot ulike former for spillmateriell. Felles fokus er ofte et godt utgangspunkt for å få flyt i samhandlingen, og det gir anledning til å formidle hjelp innenfor en forståelig kommunikativ ramme.

5. Tilpassede spill spilles fordi de er morsomme.

Tilpassede spill må planlegges individuelt og utformes med et innhold sentrert om attraktive og motiverende hendelser. Dette gir gode vilkår for deltagelse og mestring. Selv helt spesielle interesser kan med litt kreativitet dyrkes innenfor et planlagt spill, og derved være en motiverende faktor som kan sikre deltagelse. Samtidig spillet må utformes slik at spillerne behersker ferdighetene som kreves for å delta. Spillet bør utøves innenfor trygge og oversiktlige rammer som åpner for lettforståelig kommunikativ utveksling. Gode mestringsopplevelser blir resultatet. En motiverende og forståelig spillsituasjon gir spilldeltagerne et optimalt utgangspunkt for samhandling og kommunikasjon, og en individuell opplevelse av kontroll og trivsel.

6. Framgangsmåte når tilpassede spill skal utformes

Når tilpassede spill skal "designes" individuelt vil det være nyttig å gå planmessig fram. Det kan være hensiktsmessig å organisere en tverrfaglig gruppe som kjenner den funksjonshemmede som spillet skal lages til. Dette fagteamet kan bestå av både foresatte, omsorgsarbeidere, lærere, ergoterapeuter eller andre fagpersoner som kan bidra med viktig informasjon og inspirasjon. En slik ressursgruppe vil også kunne sikre at det foretas gode vurderinger av individuelle forhold og personlige forutsetninger i de ulike fasene av arbeidsprosessen.

Etter at fagteamet har diskutert ideen og formålet med spillet, vil det være nødvendig å sette i gang med et omfattende, men også lærerikt arbeid. Dette arbeidet innebærer innhenting av kunnskaper om personen, utforming av spillet, utprøving av spillreglene og etablering av egnet spillpraksis i hverdagen. Omfanget av dette arbeidet kan variere, avhengig av hvor gode opplysninger gruppa har om personen, og hvor detaljert man må være i metodiske overveielser og individuelle tilpasninger.

De ulike fasene i arbeidsprosessen vil omfatte:

- *Målvalg*
- *Vurdering av individuelle forhold*
- *Idedugnad*
- *Utforming av spillet*
- *Tilrettelegging av materiell og miljø*
- *Utprøving og evaluering*
- *Utarbeidelse av spillbeskrivelse*
- *Etablering av rutiner for bruk i hverdagen*

6.1. Målvalg

Hensikten med å utarbeide et tilpasset spill vil vanligvis være avgjørende for hvordan spillet blir utformet. En tverrfaglige gruppe som planlegger et spill bør derfor ha et gjennomtenkt og bevisst forhold til formålet med spillet, slik at målsettinger kan drøftes og prioriteres når spillet skal utformes. En utslagsgivende beslutning teamet må ta er om siktemålet med spillet primært er pedagogisk virksomhet, eller om spillet primært er tenkt å være et fritidstilbud. Hvis formålet med spillet er ren underholdning, vil spillet i de fleste tilfeller være relativt enkelt å mestre. Er derimot hovedmålet at det skal læres nye ferdigheter gjennom deltagelse i spillet, vil spillet gjerne være noe mer krevende og det vil ha sin basis i de ferdigheter som skal læres.

Uavhengig om det er aktuelt å etablere en fritidsaktivitet eller om målet for spillet er læring av nye ferdigheter, vil det være formålstjenlig å diskutere sideordnede mål som kan oppnås. Erfaringer har vist at deltagelse i tilpassede spill kan gi positive sideeffekter innenfor sosiale, fysiske, perseptuelle og kognitive funksjonsområder. Eventuelle tilleggsgvinster som naturlige følger deltagelsen i spillet, bør også være et emne for drøftinger.

Det vil derfor være nødvendig å foreta en rekke avveininger når et spill planlegges, og det tverrfaglige teamet må kunne operere med parallelle målsettinger. Det vil for eksempel alltid være påkrevet å ha ambisjoner om både høy grad av trivsel, lystbetont samhandling og ukomplisert opplæring av de ferdigheter som kreves for å delta.

Valg som vil påvirke utformingen av spillet:

- *Er målet for spillet primært å etablere en fritidsaktivitet?*
- *Er målet for spillet primært innlæring av nye ferdigheter?*
- *Er målet for spillet primært kartlegging?*
- *Hvilke andre mål er aktuelle?*
- *Kan spillet utformes slik at positive sideeffekter oppnås?*

6.2. Vurdering av individuelle forhold

Det har tidligere blitt sagt at et tilpasset spill som fungerer godt alltid vil være utformet med utgangspunkt i hva personen det er laget til er interessert i. Det vil være utarbeidet på grunnlag av hvilke handlinger vedkommende motorisk er i stand til å utføre, og hva personen oppfatter i omgivelsene. Spillet må også være tilrettelagt slik at spillerne evner å forstå de årsakssammenhenger som er innbakt i spillet.

Når et spill skal tilrettelegges kan det derfor være en god begynnelse å ta utgangspunkt i etablerte interesser og ferdigheter som allerede mestres, og vurdere hvordan disse kan anvendes i nye sammenhenger innenfor en spillaktivitet. Teamet må foreta vurderinger av den enkeltes motoriske og perseptuelle forutsetninger, de må avklare kognitive og kommunikative muligheter, og de må finne fram til motiverende interesser som samhandlingen i spillet kan sentreres rundt. Teamet som planlegger spillet, må derfor innhente opplysninger, observere personen i andre situasjoner og foreta nødvendig kartlegging og utprøving. Det bør også vurderes om det er spesielle forhold og utfordringer av emosjonell eller sosial karakter det må tas hensyn til når spillereglene utformes. Den samlede informasjonen må deretter systematisk bearbeides av fagteamet før spillet utarbeides. (Se appendix).

Individuelle forhold og forutsetninger som må vurderes:

- *Hvilke motoriske og perseptuelle forutsetninger har den funksjonshemmede?*
- *Hvor komplekse kan spilleregler og samhandling være for at den funksjonshemmede skal forstå spillet?*
- *Hvor avanserte og abstrakte kommunikative utsagn kan formidles til den funksjonshemmede? Hvilke kommunikative uttrykk kan den funksjonshemmede selv anvende?*
- *Hva interesser den funksjonshemmede? Hvilke objekter, sensoriske stimuli eller hendelser som fremkaller begeistring og engasjement, kan anvendes i samhandling innenfor rammene av et spill?*
- *Hvilke sosiale reaksjoner setter den funksjonshemmede pris på, og hvordan kan dette brukes i et spill?*
- *Er det andre forhold av emosjonell eller sosial karakter det må tas hensyn til i spillet?*

6.3. Idedugnad

Etter å ha foretatt vurderinger av den enkeltes forutsetninger, har det tverrfaglige teamet nå kommet til den kreative fasen i spillutformingen. Fagteamet vil ha stor nytte av å samles til idedugnad og i fellesskap frambringe og drøfte idéskisser til spillet. Hensikten med en slik ideutveksling er at det skal være fri flyt av forslag. Ofte kan de mest ualminnelige forslagene lede til de beste løsningene. Teamet har derfor stor frihet til å bruke fantasien når forslag og innfall kastes fram, men ideene må ha sin basis i målvalg og opplysninger om den enkeltes muligheter og forutsetninger.

Denne tankebearbeidelsen bør avstedkomme ideer om spillets innhold og hva som kan være tema for spillet. Hvilke motiverende begivenheter kan samhandlingen i spillet være sentrert om? Hvordan kan samhandlingen i spillet foregå? Hvilke handlinger kan spillerne bidra med?

Idemyldringen må også frambringe kreative forslag til spillets form, med betraktninger omkring oppbyggingen av spillet. Eksisterer det kjente spill som kan være modell for spillet som skal lages? Hvordan kan årsak/virknings - sammenhengene i spillet tydeliggjøres for den funksjonshemmede? Hvordan kan spillmateriellet utformes?

Tema som må drøftes på en idedugnad:

- *Hva kan være spillets innhold?*
- *Hvordan kan spillet utformes?*

6.4. Utforming av spillet

Etter en fruktbar idedugnad må det tverrfaglige teamet igjen samles til drøftinger. Nå må det tas beslutninger om hvordan spillet konkret skal utformes. Teamet må ta utgangspunkt i ideene som har blitt lansert, og ta avgjørelser ut fra hva som er aktuelle og realiserbare muligheter for personen spillet skal lages til.

Teamet må diskutere hvordan spillereglene skal utformes, slik at samhandlingen i spillet kan oppfattes og forstås av den funksjonshemmede. De må definere hvordan spillerne skal kommunisere seg imellom, - hvilke utsagn som skal anvendes. Interesse og oppmerksomhet må sikres ved at spillet handler om attraktive begivenheter. Det må tas beslutninger om hvordan samhandlingen mellom spillerene skal foregå.

Om nødvendig må det utarbeides spilleregler som detaljert beskriver hvordan samhandlingen mellom spillerene skal reguleres. Det kan ofte være lurt å ta med tips om hvordan ros, tilbakemeldinger og hjelp skal formidles. Er læring et mål vil det være et vesentlig aspekt å få repetert sekvenser flere ganger innefor den enkelte spillomgang. Samtidig er det av stor betydning at det er flyt i mellom ulike sekvenser i spillet. Det kan sikre at samhandlingen i spillet glir lett og naturlig og at deltagerne beholder konsentrasjonen og oppmerksomheten.

Når det foreligger målsettinger knyttet til læring kan det være aktuelt planlegge pedagogiske spill som kan følges opp av nye spill, eller av variasjoner av det opprinnelige spillet. En slik planlegging gir muligheter for å tilrettelegge en progresjon i vanskelighetsgrad med henblikk på å utvikle bestemte kunnskaper og ferdigheter. Det kan eksempelvis opereres med opplæringsmål som innebærer generalisering av ferdigheter, eller mål som innebærer utvidelse av kommunikativ kompetanse.

Vesentlige forhold som må vurderes når tilpassede spill skal utformes:

- *Spillet må ha oversiktlige spilleregler som kan oppfattes og læres.*
- *Utsagn som formidles bør være klare og kortfattede.*
- *Spillet bør være sentrert rundt markante og attraktive hendelser.*
- *Alle deltagerne må være aktive og påvirke hendelser i spillet med egne handlinger.*
- *Spillet må ha sekvenser som repeteres.*

6.5. Tilrettelegging av materiell og miljø

Når teamet har kommet til det punkt hvor spillmateriell skal utarbeides, oppstår nye utfordringer. For å få tilrettelagt spillet slik som planlagt kan det kanskje være påkrevet å kjøpe hjelpemidler eller materiell. Alternativt kan det være nødvendig å lage spillmaterialet selv. Dette arbeidet kan være svært variert, - alt fra å måtte snekre

spilltilbehør, utforme visuelle symboler ved hjelp av en PC eller foreta ukomplisert kopieringsarbeid.

Spillmateriellet som skaffes til veie må være i overensstemmelse med ideene som kom fram under idedugnaden. Kreative løsninger som skaper oppmerksomhet og entusiasme i miljøet vil være et stor pluss når spillet skal "lanseres" for andre.

Når tilpassede spill spilles kan det være en fordel at dette foregå på en fast plass. For mange vil det være til stor hjelp at det spilles i rolige og oversiktlige omgivelser med færrest mulige forstyrrelser. Evnen til konsentrasjon og oppmerksomhet vil for de fleste være bedre når de får tid og ro til å bearbeide inntrykkene. Om nødvendig kan det være aktuelt å innrede en krok som kan skjermes med for eksempel gardiner, for å oppnå optimale betingelser. Et slikt avskjermet område vil for noen være nødvendig, for å kunne delta i samspill og samhandling med andre.

For enkelte kan det være aktuelt å tilrettelegge for at de kan ta initiativ til når de vil spille. Hvis en person forflytter seg bort til spillkroken, kan dette defineres som en kommunikativ handling som indikerer et ønske om å spille. Det kan eventuelt plasseres en talemaskin ved spillplassen, slik at et ønske om å spille kan formidles til andre ved å trykke på en bryter. Alternativt kan for eksempel heftet med spilleregler ha en fast plass, slik at en person kan uttrykke et ønske om å spille ved å gå bort til heftet, eller ved å hente det og henvende seg til et personale. Hvis det er aktuelt bør det også overveies å tilrettelegge muligheter til å velge mellom ulike spill, eller mellom ulike varianter av det samme spillet. Valg mellom spill kan eksempelvis muliggjøres ved at det lages en hylle hvor hvert spill er representert ved et objekt som benyttes i spillet. En annen mulighet kan være å foreta valg mellom ulike grafiske symboler som representerer ulike spillalternativer

Viktige oppgaver når materiell og miljø skal tilrettelegges:

- *Nødvendige hjelpemidler og annet utstyr skaffes til veie.*
- *En fast arena for spillutøvelse klargjøres.*
- *Eventuelle valgmuligheter forberedes.*

6.6. Utprøving og evaluering

Før et spill utprøves bør det foreligge gjennomtenkte planer for hvordan opplæring av spillerne skal foregå. Det kan være nødvendig å lære spillereglene ved først å starte med én variant av spillet, som er en enklere utgave av det som er planlagt. Gradvis kan spillet endres slik at det til slutt spilles slik det er tenkt. Utprøving av spillet over tid vil kunne gi informasjon om spillet fungerer slik som planlagt. Enkelte ganger vil det være nødvendig å være svært grundig i vurderingen av hvordan spillet utøves. Det vil da være aktuelt å gjennomføre systematiske registreringer.

Utprøvingen bør evalueres jevnlig. Den tverrfaglige gruppen som planla spillet bør avtale faste møtetidspunkter, slik at erfaringer fra utprøvingen og data fra eventuelle registreringer

kan vurderes. Om nødvendig må det gjøres endringer i spillereglene. Slike endringer vil igjen medføre at en ny utprøving må igangsettes, og at nye evalueringer må foretas.

Viktige momenter ved utprøving av spillet:

- *Aktuelle spillere får opplæring i spillereglene.*
- *Det gjennomføres en utprøving av spillet.*
- *Det foretas jevnlig evalueringer.*
- *Teamet foretar nødvendige justeringer av spillereglene.*

6.7. Utarbeidelse av spillbeskrivelse

Når et spill kjøpes følger det alltid med en folder eller et hefte med spilleregler som beskriver hvordan det skal spilles. Når et spill ikke er av den vanlige typen, men tvert imot individuelt tilpasset, vil en slik veiledning være ekstra nødvendig og til stor hjelp for de som skal delta i spillet. Ved å lage en enkel folder med spillereglene vil dette kunne medvirke til at flere lærer spillet, og at det derved spilles mer regelmessig. Når det er ønskelig å forklare og anskueliggjøre spillet grundigere, kan det være formålstjenlig å lage annet veiledningsmaterieell som for eksempel en demonstrasjonsvideo eller et veiledningshefte i tillegg til spillereglene.

En folder eller hefte med spilleregler kan lages enkelt på en PC ved hjelp av vanlige tekstbehandling og billedbehandlingsprogrammer. Det vil være lurt å unngå spissfindige pedagogiske begrunnelser i beskrivelsen av spillet, og i større grad bruke allmenne formuleringer. Spillbeskrivelsen kan med fordel utformes på samme måte som spillereglene til konvensjonelle spill. Ved å gi spillet et morsomt og fengende navn vil spillet tydeliggjøres i miljøet. Navnet på spillet bør være enkelt og beskrivende, slik at det kan oppfattes lett og eventuelt uttales av personen det er laget til. Noen ganger kan det være aktuelt å lage et spillhefte med markant design, slik at det blir et objekt som representerer spillet og kan oppsøkes eller overbringes til en annen for å indikere et ønske om å spille.

En demonstrasjonsvideo med et illustrerende opptak av samhandlingen, vil kunne gi nye spillere ytterligere muligheter til å skaffe seg informasjon om spillet. Et enkelt kort videoopptak som eksemplifiserer hvordan spillet kan spilles, vil gi verdifull veiledningsstøtte for nytt miljøpersonale.

Et veiledningshefte med en billedserie som sammen med en tekst beskriver spillets utvikling, kan gi ytterligere tips og anvisninger når samhandlingen er basert på detaljerte spilleregler. En slik billedserie kan for eksempel lages ved hjelp av et digitalkamera eller ved å scanne inn fotografier i et tekstbehandlingsprogram.

Deltagelse i spillaktiviteter kan være en god måte for nytilsatte og funksjonshemmede å bli kjent med hverandre på. Nytilsatte som gis en gjennomgang av spillbeskrivelsen og

involveres i spillaktiviteter vil få verdifull innsikt i den funksjonshemmedes personlighet og kompetanse.

Hjelpemidler som kan lære medspillere å bli kompetente:

- *Utforming av skriftlige spilleregler.*
- *Opptak av demonstrasjonsvideo.*
- *Utarbeidelse av veiledningshefte.*

6.8. Rutiner for bruk i hverdagen

Når hensikten med spillet er å etablere et regelmessig fritidstilbud, vil det være av stor betydning at alle nærpåsoner kjenner til hvordan det spilles. Av den grunn er det nødvendig for teamet som har utarbeidet spillet, å ha planer for hvordan personer i miljøet skal gis opplæring i spillereglene. En mulig framgangsmåte er å lansere og demonstrere spillet sammen med spillmateriellet på et personalmøte. Ofte er det naturlig at primærkontakt har ansvar for å veilede det øvrige personalet videre. Spillet bør inngå i opplæringsprogrammet til nyansatte.

Der det er utarbeidet ukesplaner og dagsplaner, bør spillaktiviteten inngå i disse planene. Spillet kan etableres som en fast fritidsaktivitet, eller det kan være en av flere valgmuligheter i ledige stunder. Meningen er at det tilpassede spillet skal være en naturlig del av fritidssystemene, slik spill vanligvis brukes i hverdagen. Anvendes spill i opplæring på skolen vil de være beskrevet i den individuelle opplæringsplanen og ha sin naturlige plass på timeplanen.

Spillereglene og veiledningsmateriellet må gjøres lett tilgjengelig, slik at urutinerte spillere lett kan skaffe seg informasjon om spillet. Materiellet kan med fordel ligge fremme på en fast plass, eller være oppbevart sammen med det øvrige spillmateriellet. Ved å la spillereglene ligge synlig og lett tilgjengelig, kan dette kanskje føre til at de som er til stede får lyst til å spille og foreslår "en runde".

Tiltak for å sikre regelmessig bruk av spillet:

- *Etablering av opplæringsrutiner for personalet.*
- *Mulige tidspunkter for spillutøvelse synliggjøres i dags og ukeplaner*
- *VeiledningsmaterieUll gjøres lett tilgjengelig.*



Spillmateriell og spillbeskrivelser må ha en utforming og et innhold som er lett å forstå. Det må være lettvisst å bruke og det må plasseres slik at det fungerer inspirerende med hensyn til å spille en runde.

Det er viktig at nærpersonene vet hvilken hensikt spillet har og hvordan det skal utøves slik at det innfrir målsettinger knyttet til trivsel og læring. Et godt spill vil være et konstruktivt bidrag til det som må oppfattes som skolens og omsorgsmiljøets hovedansvar, - å tilrettelegge en hverdag som inneholder mest mulig glede, størst mulig grad av deltagelse og realisering av egne muligheter.

TILPASSEDE SPILL



Diskusjonsguide

Et hjelpemiddel for team som arbeider med utforming av tilpassede spill for barn og voksne med multifunksjonshemming

NAVN: _____ DATO: _____

UTFYLT AV:

Hvorfor ønsker vi å utforme et spill ?

Er målet primært å skape et spill som resulterer i:

1. Trivsel / underholdning / sosial deltagelse

2. Opplæring

Hva skal læres:

3. Kartlegging

Hva skal kartlegges:

Hva er begrunnelsen for at dette målet er viktig ?

Hvilke opplevelser setter personen pris på

Sosiale opplevelser	
Synsopplevelser	
Hørselsopplevelser	
Berøringsopplevelser	
Bevegelsesopplevelser	
Objekter av spesiell interesse	
Mat og drikke	

--	--

Motoriske muligheter ?

Hvilke målrettede bevegelser / handlinger mestres og kan inngå i spillutøvelse ?

Syn og hørsel ?

Er det forhold ved syn og hørsel som må ivaretas ved spillutøvelse ?

Forståelse for beskjeder / utsagn / signaler fra andre ?

Hvordan kan medspillere formidle informasjon ?

Hvilke beskjeder / signaler kan den funksjonshemmede selv formidle ?

Hvordan kan personen selv formidle informasjon.

Hvor kompliserte årsak – virkningssammenhenger kan forstås ?

Hvilke årsakssammenhenger / handlingssekvenser kan forstås og benyttes i spill:

Spesielle forhold ?

Er det spesielle forhold av emosjonell eller sosial karakter det må tas hensyn til når spill utformes: