

Keresztesiné Szabó Anita
Rác Zsuzsanna

Aki bújt, aki nem...

Útmutató autista gyermeket nevelő szülőknek
a közös játék élményéhez



SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

Keresztesiné Szabó Anita
Rácz Zsuzsanna

Aki bújt, aki nem...

Útmutató autista gyermeket nevelő szülőknek
a közös játék élményéhez



Köszönet

dr. Simó Juditnak a hozzászólásaiért, javaslataiért,

Borsodi Zsófiának és Horvát Krisztinának az elütések, hibák megtalálásáért, javításáért.

Köszönet az Apró Lépések Egyesület szülőcsoportjának a tapasztalatok megosztásáért.

Keresztesiné Szabó Anita
Rácz Zsuzsanna

Aki bújt, aki nem...

Útmutató autista gyermeket nevelő szülőknek a közös játék élményéhez

Szakmai lektor
dr. Simó Judit

Tördelés, borítóterv, grafikai munkák
Wagner Péter

Felelős kiadó
Fogyatékos Személyek Esélyegyenlőségéért Közhasznú Nonprofit Kft.
Dr. Tóth Tibor ügyvezető

A kiadvány elérhető
a Fogyatékos Személyek Esélyegyenlőségéért Közhasznú Nonprofit Kft. honlapján:
www.fszk.hu



ISBN: 978-615-5610-03-5

Minden jog fenntartva.
Jelen könyvet tilos reprodukálni, a kiadó engedélye nélkül közölni.

2018

Miért készült ez a kiadvány?

Szülői javaslatra fogalmazódott meg az igény, majd született meg a szándék szülők és szakemberek közös gondolkodására azért, hogy legyen egy gyakorlati útmutató, ami segít a mindennapokban.

„Szülőként szeretnénk szülők maradni, és a játék pont egy olyan dolog, ami illeszkedik a szülői szerephez, játék közben rengeteget tudunk tanítani a gyerekünknak a társas kapcsolatokról” – fogalmazódott meg a gondolat.

Több weboldal, szülői blog nyújt ötleteket az autista gyerekek és a játék témában, emellett magyar nyelven két könyv is elérhető, ami kifejezetten az autista gyerekekkel való közös játékkal foglalkozik:

- Julia Moor: Hogyan játszunk és tanuljunk autista gyerekekkel? – Ötletek, tapasztalatok szülőknek és nevelőknek Animus Kiadó Kft 2009;
- Ellen Notbohm – Veronica Zysk: Ezeregy nagyszerű ötlet autizmussal élő vagy Asperger-szindrómás gyerekek neveléséhez és tanításához Akadémiai Kiadó Zrt. 2016.

Mindkét könyv rengeteg inspiráló ötletet, javaslatot nyújt ahhoz, hogy hogyan lehet színesíteni a játékhelyzeteket a mindennapokban, ha egy család autista kisgyereket nevel. Szülőként sokan érezték úgy, hogy a könyvekben leírt helyzetek többnyire a gyermek együttműködésének egy bizonyos szintjét feltételezik, de kevesebb kapaszkodót nyújtanak akkor, ha erre még kevésbé építhetünk. Ezért fogalmazódott meg az igény arra, hogy útmutatónk erre fókuszáljon. Hogyan tudom a gyermekem együttműködését megnyerni? Mert játszani jó, közösen játszani még jobb. Mindennapi tapasztalatokból, emlékekből, valamint sok közös gondolkodásból született a következő, alapvetően gyakorlati jellegű kiadvány sok példával, ötlettel, javaslattal annak érdekében, hogy olvasói, használói visszaszerezhessék és megarthassák a közös játék örömeit.

Hogyan használjuk a könyvet?

Ezt a kiadványt nem úgy érdemes olvasni, mint egy regényt, bár ez sem tilos, az egyik alapvető üzenetünk egyébként is a nyitottság és a sokféle megközelíthetőség szabadsága, a szokásos sémák elengedése.

Szóval ez nem egy regény, amin módszeresen átrágja magát az ember; ez egy gyakorlati kézikönyv. Az egyes fejezeteknél érdemes megállni, átgondolni, és megválaszolni magunknak a kérdéseket (mert azok is vannak benne!). Érdemes végig próbálgatni a stratégiákat, még akkor is, ha látszólag úgy is tűnik, hogy az adott fejezet játékaiból már minden megy a gyermekünkkel. Ha minden ötletet kipróbált, és minden működik, a legrosszabb, ami történhet, hogy egy jót játszott a gyermekével.

Ezúton is hálásan köszönjük Balázsnak, Áronnak, Melkolmnak, Bendinek, Botinak és Patriknak, valamint szüleiknek, akik megosztották mindennapi örömeiket, tapasztalataikat.

Ezzel a gyűjteménnyel elsősorban abban szeretnénk segíteni, hogy a közös játék segítségével erősödjön, javuljon a gyermekük és az Önök-szülők kapcsolata. Emellett annak erősítéséhez szeretnénk hozzájárulni, hogy gyermekük nyitottabb legyen a környezet felfedezésére, megismerésére, fejlődjenek társas készségei, kommunikációja, a kortársakkal való együttműködése.

Tartalom

Bevezető	10
<i>Könnyű, mint a gyerekjáték – tartja a mondás. De tényleg ilyen könnyű dolog a játék, ha a gyermekünk autista?</i>	
A játékról	12
<i>Az autista gyermek játékának a megértése a játszótársaktól, szülőktől egy kicsit másfajta gondolkodást kíván. De ha értjük, hogy a gyermeknek mi a nehézsége egy játék során, akkor segíteni is jobban tudjuk.</i>	
<i>Mi a játék? Amit a játékról eddig tudtunk.</i>	
<i>Az autista gyermekek sajátos játéka. Hogyan játszik a mi gyermekünk?</i>	
<i>A miértek után jöjjenek a hogyanok! Mit tehetünk azért, hogy a jó hangulatú, örömteli játékok legyenek többségben? Hogyan legyünk tudatosak a játékban?</i>	
Hogyan érjem el, hogy a gyerekeim rám figyeljen?	24
<i>Minden közös játék ott kezdődik, hogy el tudjuk-e érni valamilyen módon azt, hogy a gyermekünk csak ránk vagy ránk és egy tárgyra is figyeljen, és a figyelmét folyamatosan megossza a két dolog között.</i>	
<i>Hogyan segíthetjük, hogy a gyermekünk arra összpontosítsa a figyelmét, amire szeretnénk? Honnan tudom, hogy figyel a gyerekeim?</i>	
<i>Játéktér és játékidő. A beszélt nyelv leegyszerűsítése. Szenzoros ingerfeldolgozási nehézség.</i>	
<i>Mit tehetünk, ha a gyermekünk nem figyel ránk? Hogyan tudjuk megnyerni az érdeklődését? Technikák, tapasztalatok.</i>	
Mi történjen az első közös játékok során?	34
<i>Játékok tárgy nélkül és játékok tárggyakkal. Melyiket válasszuk, és hogyan vágjunk bele, hogy a játék közös élmény legyen?</i>	
<i>Hogyan fog a gyerekeim kezdeményezni? Forgatókönyv a játékokban; a kivárási technikája.</i>	
<i>A játéktevékenység bővítése.</i>	

Mit tehetek azért, hogy a gyerekem megfigyelje és utánozza, amit mutatok neki?	41
<i>A megfigyelés és a megfigyelték utánzása, kipróbálása a tanulás alapja és az egyik legfontosabb eszköze, módja. Az autista gyerekeknek nem, főleg a korai életkorban ez még nehezebben megy, ami miatt nagyon fontos tanulási lehetőségektől, tapasztalatszerzéstől esnek el.</i>	
<i>Hogyan tudjuk segíteni az utánzás tanulását? Technikák, tapasztalatok.</i>	
Mi megy könnyen és mi megy nehezen a gyerekeknek a játékok közül?	47
<i>Játékok nagyító alatt: miért könnyebb az egyik és miért nehezebb a másik típusú játék a gyermekünknek?</i>	
Hogyan lesz „beszélgetés” a játékból?	51
<i>A játék során „beszélgetés” alatt a játék menetében zajló „felváltva következést” értjük: minden játéknak van egy eleje, tartalma és egy vége, melyet a résztvevők közösen alakítanak. Az autista gyerekeknek sokszor okoz nehézséget ez a „beszélgetés”, vagyis az egymásra figyelés és egymás után következés, ami történhet szavak nélkül is.</i>	
<i>Hogyan tudjuk segíteni a valódi közös játékot? Hogyan tervezzük tudatosabban a játékaikat azért, hogy segíteni tudjunk a gyermekünknek abban, hogy minél többet tudjon tanulni a kommunikációról és a társas együttműködésről? A felváltva történő játék technikája.</i>	
<i>A közös könyvnézegetés, mint „beszélgetős” helyzet. A könyvek nézegetésének bevezetése.</i>	
Hogyan tudom a hétköznapi helyzeteket felhasználni arra, hogy együtt játsszunk és „beszélgessünk”?	59
<i>A hétköznapi életünket a felkeléstől a lefekvésig átítatják a „beszélgetés” forgatókönyvét követő tevékenységek: vagyis, amikor a „felváltva következést” tudjuk gyakorolni. Technikák és tapasztalatok.</i>	
Hogyan alakíthatom át a játékokat úgy, hogy a gyerekeknek könnyebben menjen?	66
<i>Hogyan fejlődik a gyermekek játéka? Alapismeretek a játékok tudatos segítéséhez.</i>	

Hogyan alakíthatom át a játékokat úgy, hogy könnyebben menjen a gyermekemnek? A játékhelyzetek tudatos átgondolása. A játékeszközök leegyszerűsítése. A gyermek igényeihez alakított játékmenet.

Hogyan tudjuk segíteni a gyermekünket a játékok megfelelő használatában? Javaslatok, tapasztalatok. A gyermek önálló játékának a segítése.

Nagyító alatt a rajzolás

77

Gyakran tapasztaljuk, hogy az autista gyerekek „nem szeretnek” rajzolni. Mi állhat a „nem szeret rajzolni” élménye mögött?

A nyomhagyás nehézsége. Hogyan tudjuk segíteni?

Az alkotás és ábrázolás nehézsége. Hogyan tudjuk segíteni?

Nagyító alatt a társasjátékok és a szabályjátékok

82

Hogyan tudjuk segíteni a társasjátékhoz szükséges készségek fejlődését?

Az alapok: a szabályok és elvárások leegyszerűsítése. Hogyan alakíthatjuk át „társas játékká” gyermekünk ismerős játékait?

A továbblépés: a játék „szabályos” játszásának gyakorlása, a kortársakhoz való kapcsolódás segítése. Technikák: vizuális megsegítés; szociális történetek és szociális forgatókönyvek.

Nagymozgáson alapuló szabályjátékok: a fokozatosság elve a játékok tanulásakor.

Mire is jó az a „papás–mamás” játék és miért jó, ha a gyerekem egy farkocskával telefonál?

93

A szimbolikus játékok áttekintése: mintha játékok és szerepjátékok.

Miért jó a történetek eljátszása? Hogyan segítsük a gyermekünket a történetek eljátszásában?

Hogyan tudok a gyerekemmel alku kötni?

98

Sokszor bízhatunk abban, hogy egy - az autista gyermek új helyzetekhez való alkalmazkodásának nehézsége miatt addig elutasított - tárgyat, tevékenységet, helyzetet, a későbbiekben mégis megkedvel, ha esélyt tudunk neki adni arra, hogy kipróbálja. Hogyan vehetjük rá a gyermekünket arra, hogy kipróbáljon valamit, amit egyébként elutasítana?

Az alku-kötés lényege és technikája. Az „először-utána” stratégia. A játékok és egyéb helyzetek befejezése, a befejezés elfogadásának a segítése.

Hogyan segítsen a gyerekeket abban, hogy önállóan is elfoglalja magát, – de nem mindig ugyanazzal? _____ 103

Miért kell választások elé állítanom a gyerekeket, hogyan tudok neki ebben segíteni?

A szabadidő önálló eltöltése sokszor okoz az autista gyerekek számára nehézséget. Mit tehetünk azért, hogy jobban menjen az önálló játék?

Hogyan használjam fel a „kütyüket” a céljaimra? _____ 111

Az utóbbi években megszorodtak azoknak a tanulmányoknak, cikkeknek a száma, melyek az elektronikai eszközök használatának előnyeiről és hátrányairól szólnak. Autista gyereket nevelő szülőként is azonnal ezer kérdésünk lesz, amikor valamilyen módon kapcsolatba kerül gyermekünk valamilyen elektronikai eszközzel, okostelefonnal, táblagéppel, számítógéppel: engedjük, tiltsuk, korlátozzuk? Ezekre a kérdésekre próbálunk választ adni.

1. melléklet: Mondókák és dalok gyűjteménye _____ 119

Összegyűjtöttünk néhány egyszerű mondókát és gyermekdalt, és készítettünk hozzá képeket is, hogy könnyebben tudja kialakítani közös „nyelvüket” gyermekével. A képek segíthetnek abban, hogy egyértelműen meg tudja mutatni, hogy melyik mondókát fogja mondani, illetve a gyermek is ennek segítségével választhatja ki, vagy kérheti kedvencét.

2. melléklet: Irodalom ajánló _____ 127

Összegyűjtöttünk néhány könyvet, szülői blogot és internetes oldalt azért, hogy további információt szerezhesen. Írtunk hozzá pár mondatos ajánlást is, hogy könnyebb legyen az eligazodás.

Bevezető

Könnyű, mint a gyerekjáték – tartja a mondás. De tényleg ilyen könnyű dolog a játék, mikor a gyerekünk autista?

„Hát igen, volt elképzelésem arról, hogy milyen kisgyerekekkel lenni és játszani. Balázs testvéreivel sem volt ez másképp. Ők akarnak a figyelmem középpontjában lenni. Figyelnek rám, nézik minden mozdulatomat. Várják, hogy menjek, ha nem vagyok ott, és általában a nyomomban vannak. Ha dolgom van, ott sűrögnek körülöttem, belenyúlnak mindenbe, mert ők is azt akarják csinálni, amit én... Kifogyhatatlanok a játékból és bármivel tudnak játszani, amit maguk körül találnak. Sokáig elszöszmötölnek egy izgalmas dologgal, de ha valami újat látnak, akkor továbbállnak, hogy megnézzék azt is.

Balázs viszont minden erről szerzett tapasztalatomat felülírta. Nem figyelt rám, nem játszott szinte semmivel vagy úgy játszott játékokkal, ahogyan nekem soha eszembe nem jutott volna: megunhatatlanul rágta vagy piszkálgatta azokat. Nem sürgött körülöttem, jól elvolt magában. Ha jött hozzám játszani, akkor az ölemben állva a hajamat piszkálgatta, akár hosszú percek át. Együtt csak az éneklés és huncutkodás kötötte le, vagy ha kimentünk sétálni. Még játszótérre sem tudtunk elmenni, mert „mindig ment valahova”. Egyedül a hintát szerette.”

„Most jutottunk oda [6 éves], hogy egyre több játék érdekli. Amíg kicsi volt, ha kavics volt valahol, akkor csak kavicsot lehetett dobálni, szórni. Azután csak golyó volt, majd csak a vonattal játszott.”

„Az első játékok egyike, amit a kezébe vett, a Lego Duplo volt. Ezeket szerette, de csak piszkálgatta a kockák belsejét. Nem gondolta, hogy össze kellene építeni azokat, és az sem érdekelte, ha én építettem neki. Mindig lebontotta, amit felépítettem. Fejjel lefelé fordította az elemeket, hogy összehasonlítsa őket és tovább piszkálgassa a belsejüket. Ha különböző hangokkal kísértem, amikor összeépítettem vagy szétszedtem egy részt, az már érdekelte kicsit.”

„Nem tudunk leülni játszani, csak ha neki van kedve. Nagy mozgásigénye van, nem lehet vele sokáig ülni.”

„2 éves korában felsejlett, hogy valami nem olyan, mint kellene. A klubnapon egyedül pakolta a színes poharakat; nem ment a többiekhez, magában volt. Bölcsis játszóházban is külön vonult, nem figyelt oda senkire. Ott úgy tűnt, hogy jobb lett volna neki egyedül.”

„Nagyon rugalmatlan. Angolul, ha énekeljük az abc-t, csak ugyanazt és ugyan-úgy lehet énekelni.”

A szülői beszámolókból is jól érzékelhető, hogy a kisgyerek játékában az autizmus többféle eltérést, elakadást is okozhat: van, aki nehezen foglalja el magát, van, aki mindig ugyanazt szeretné játszani, van, aki furcsa, szokatlan dolgokat szeret csinálni. Van, aki remekül eltölti az időt egyedül, de alig lehet vele közösen játszani, és olyan is van, akivel lehet, de határozott elképzelése van arról, hogy mi és hogyan történjen a közös játék során. A sokféleség mellett azért a legtöbb szülő egyetért abban, hogy a gyermekükkel való játékhoz kötődően gyakori a tanácstalanság vagy akár a frusztráltság érzése is.

„Az egészben a tehetetlenség a legrosszabb. Nem jön semmi ötlet, hogy mit lehetne játszani együtt. Sokszor partra futottam vele.”

„Amire vissza tudok emlékezni, hogy énekeltem neki a pelenkázó asztalon. A testvére nagyon szerette, de őt egyáltalán nem érdekelte. Mindenfelé nézett, meg is sértődtem. Nem énekeltem többé. Utólag úgy tűnt, inkább zavarta is, mert érzékeny a hangokra. Így hát jó döntés volt.”

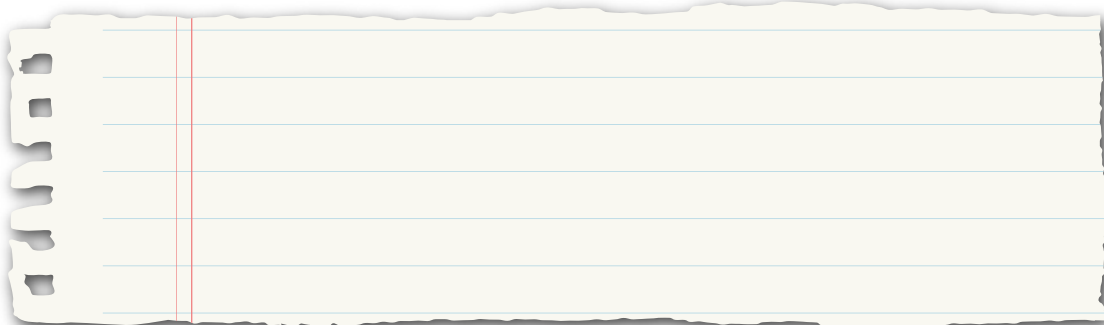
„Teli van a naplóm azokkal a bejegyzésekkel, amik arról szólnak, hogy első-sorban magában játszik. Nehéz vele kapcsolatot teremteni, kivéve, ha ő akar valamit. Csak azzal játszik, ami őt izgatja, azzal is sajátosan. És mindez kívülől nagyon nehezen befolyásolható.”

Pedig játszani jó dolog, felszabadító és örömteli érzéseket vár ettől gyerek és szülő egyaránt. Jelen kiadványunk is elsősorban azért készült, mert hiszünk benne, hogy nem lehetetlen vállalkozás visszaadni ezt az élményt.

A játékról



Önnek, aki olvassa ezt a kiadványt, mi az az első szó, ami a játékról az eszébe jut?



Definíciók helyett következzen egy lista, hogy a szerzők mini közvélemény kutatása mire jutott: *labda, társas, fogócska, szombat-vasárnap reggel, boldogság érzet, színes kockák, nevetés, jókedv, kártya, fejlődés, mosoly, kaland, ötletek, egymással játszó gyerekek, kíváncsiság, felfedezés.*

Érdekes, színes lista lett, de fellelhetők benne azonosságok is, pl. a pozitív hangulat, a társ szükségessége, a belülről fakadó motiváció.



Benne van egy kis játékban?

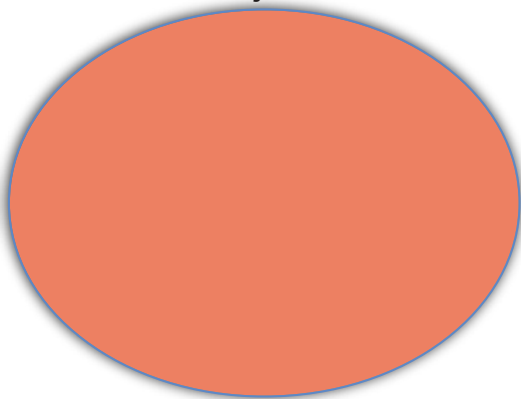
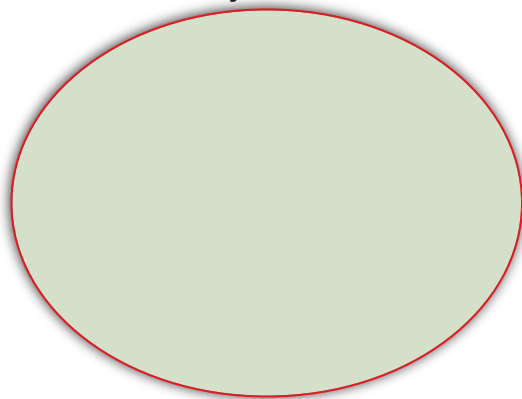
Nézze végig a következő képeket és válogassa külön aszerint, hogy a képeken látható tárgyak közül melyik az a tárgy, amivel játszani lehet, vagyis **játék**, és melyik az, amivel nem lehet játszani, tehát **nem játék**.





játék

nem játék



Több embert is megkértünk erre a gondolkodásra, és kivétel nélkül, igen rövid idő alatt vagy hosszabb töprengés után arra a következtetésre jutottak, hogy tulajdonképpen minden tárggyal lehet játszani.

Ebből viszont azonnal következik egy további kérdés: Mitől lesz egy tárgy játék? Csak tárggyal lehet játszani? Mit takar az a szó, hogy játék? Tulajdonképpen mire is gondolunk akkor, amikor azt a kívánságot fogalmazzuk meg: „Szeretném, ha a gyermekem játszani tudna egyedül, velem vagy a társaival.”? Mi a JÁTÉK?

Kézenfekvő megoldás, hogy az interneten az ember beírja valamelyik keresőprogramba a „játék” szót. Csaknem 27 500 000 találat lett másodperceken belül. Ha kicsit szűkítjük a témát, és pl. a „játék definíciója” kifejezésre keresünk rá, akkor 89 600 találat érkezik.

Olvasgatva a különböző definíciókat, ilyen közös jellemzők fogalmazódnak meg: önkéntes, szabadon választott, erőfeszítéstől mentes, könnyed, örömforrás, személyiségfejlesztő hatású, nincs közvetlen haszna, önmagáért a cselekvésért folyik.

A sokféle definíció ellenére a legtöbben egyetértenek abban, hogy

- bármilyen tevékenység, vagy bármely tevékenységből alakítható játék,
- a játék örömet szerző tevékenység, még akkor is, ha az örömnek nincs mindig látható jele,
- nemcsak a cselekvés, hanem már ennek az elképzelése is örömet okoz,
- spontán és önkéntes,
- belsőleg motivált, mindenki számára más és más jelenthet játékot,
- nem feladat, hiányzik belőle a megfelelésért, teljesítésért való szorongás (akkor is, ha számos játék a versenyhelyzet izgalmára épül).

Abban is egyetérthetünk, hogy

- a játék szorosan összefügg számos készséggel és képességgel pl. gondolkodással, beszéddel, társas kapcsolatokkal, problémamegoldással, kreativitással, stb.,
- a kisgyermek a játékon keresztül tanul meg a tárgyakkal bánni és a játékon keresztül ismerik meg a világot, továbbá gyakran a játékon keresztül fejezik ki magukat,
- a gyermek megismerésének és fejlesztésének is eszköze a játék, ami fejleszti a gondolkodást, az ismeretek rendszerezését,
- a másokkal való játszás során tanulja meg a gyermek a társas együttlét szabályait és normáit,

- a különböző szerepek eljátszásával a gyermek beleéli magát a másik ember helyébe, így átéli és megjeleníti az eljátszott személy érzelmeit, megértheti viselkedését, így olyan érzelmeket is képes lesz átélni, amelyeket ő egyébként nem érez.

Az autizmus sok mindenben befolyásolja a gyerekek játékfejlődését, de a fenti szempontok többé-kevésbé érvényesek autizmus esetén is. Az egyes fejezetekben bővebben is kifejtjük, hogy miben, milyen módon van hatással az autizmus a játék fejlődésére.



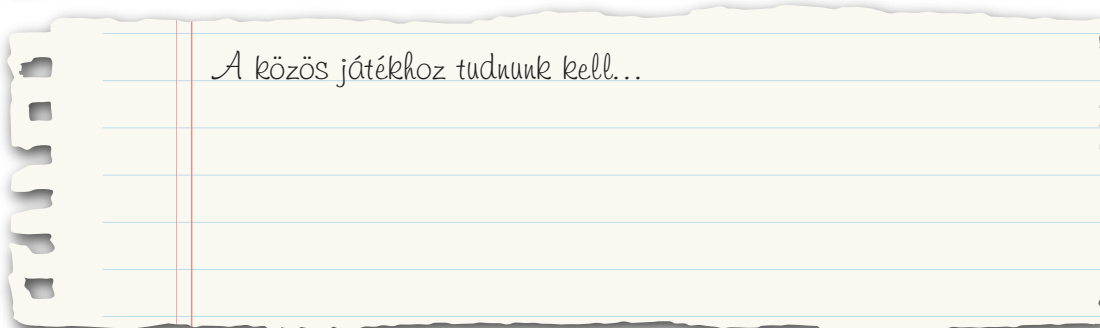
Fogjunk hozzá a közös munkához! Tekintettel arra, hogy ez egy játékkal foglalkozó kiadvány, talán Önök is benne vannak még egy kis játékban. Invitáljanak meg valakit egy pár perces közös játékra, pl. a párjukat, barátinjüket vagy barátjukat, egy családtagot. Ha éppen senki nincsen a közelükben, akkor hunyják le a szemüket és képzeljenek el egy olyan helyzetet, mikor közösen játszanak valakivel. Tekintsünk el most egy kicsit az autizmustól, és olyan partnert válasszanak, akinek nincsen nehézsége a társas kapcsolatok területén. Néhány kedvcsináló játékot ide is tettünk ☺.



A közös játék során figyeljék meg, hogy mi minden kell ahhoz, hogy képesek legyünk együtt játszani valakivel. Önfeladt játékot mindenkinek!



Ha ezeket a sorokat olvassa, akkor vélhetően játszott már egy jót. Pár sort üresen hagyunk azért, hogy a tapasztalatait leírhasssa.



Mi is leírtuk a sajátunkat:

- tudnunk kell huzamosabb ideig figyelni valakire és a figyelmünket megosztani egymás és a játék között,
- tudnunk kell megszólítani a játék partnerét,
- az egyik félnek el kell tudni mondania, hogy szeretne a másikkal játszani,
- a másikkal meg kell értenie, hogy a játék partner mit szeretne,
- közös érdeklődés (mindketten ugyanazt akarjuk játszani),
- meg kell tudnunk egyezni a játék menetével kapcsolatban, alkalmazkodnunk kell,
- közös elköteleződés (mindketten tartunk ki a játék során),
- meg kell tudni egymás között osztani a játékot,
- fel kell ismernünk, hogy mikor következünk a játékban,
- fel kell ismernünk, hogy mikor van vége egy játéknak,
- be kell tudnunk fejezni a játékot vagy megkérni a másikat egy újabb körre,
- jelezni kell a másikkal, hogy legyen vagy ne legyen vége a játéknak,
- el kell tudni fogadni a másik döntését vagy meggyőzni őt a sajátunkról,
- ha versenyeztünk, kezelniük kell a vereséggel, de a nyeléssel kapcsolatos érzéseinket is.

Ha a gyerekével kapcsolatos játékhelyzetekre gondol, akkor a fentiek közül biztosan lesz egy csomó olyan helyzet, ami nehezen vagy egyáltalán nem megy, és érezheti azt, hogy sok múlik azon, hogy Ön ezeket a nehézségeket hogyan tudja tompítani, elkerülni, orvosolni, kompenzálni. Egy-egy jól sikerült helyzet újabb próbálkozásra sarkallhatja, elgondolkodhat azon, hogy ez vajon mitől sikerülhetett. Ösztönösen vagy tudatosan, de újra keresheti a bevált helyzeteket, hiszen játszani jó. Átértékelheti azt, amit eddig a játékról gondolt. Erről szólnak a szülői tapasztalatok:

„Legkönnyebb vele a hancúrozás.”

„Amit mi játéknak gondolunk, az nem feltétlenül az, – az ő számára.”

„Ha kezdeményez játékot velem, az nagyon nagy élmény.”

„Rácsodálkoztam, hogy elkezdett végre kísérletezni a játékokkal: az autót lenyomta a víz alá.”

„Kicsiként nem lehetett bekapcsolódni a játékába. Most már megfogja, odahozza és megosztja velem a játékát. Kéri, hogy mutassam meg. A vonatot is megosztja, nagyon nehezen ment. A váltás is nehezen ment.”

„A Monopoly a kedvenc társasjátéka. Tényleg jól játszik, szinte mindig ő nyer, azzal is, hogy mindig ugyanazt a taktikát játssza. Ezen nem tudunk változtatni. Talán azért is a kedvence, mert tuti ő nyer. Előre feszült, ha látja, hogy nem ő fogja nyerni.”

Ha egy játék nem sikerült túl jól, lehet, hogy hibáztatta magát, elkeseredett, frusztrálódott. A legtöbb autista gyerek szülője átéli ezeket az érzéseket.

„Nehéz abbahagyni a játékot. Nehéz továbbmenni, mert mindig kér egy utolsót és még egy utolsót...”

„Ha autópályával játszottunk, csak azt lehetett játszani, hogy legurul az autó. Nem tudtuk más irányba elmozdítani a játékot.”

„A kudarctűrés nem megy neki: ha valami nem sikerült neki, eldobálta a dolgokat. Majd felrobbant.”

Az autizmus megnehezíti a közös játék kialakítását. Kisebb-nagyobb mértékben, de minden autista gyermeknél előfordulhatnak problémák a fenti lista minden pontjával kapcsolatban. Hogy miért? Az agy eltérő működése miatt az autizmussal élő emberek máshogy dolgozzák fel a beérkező információkat, mint az átlagos emberek, és máshogy is reagálnak a környezetükre.

Ez az eltérő működés okozhatja azt, hogy egy autista gyermek nehezebben tudja, hogy egy helyzetben mire is kell figyelnie, mi a fontos információ és mi az, amit figyelmen kívül lehet hagyni. Hatással van arra, hogy hogyan tudja beleképzelni magát a másik ember helyzetébe, hogy hogyan tudja megérteni a másik ember gondolkodását, szempontját, érzéseit, ami segítené abban, hogy eligazodjon egy társas helyzetben, egy közös játék során. Hatással van arra, hogy hogyan tudja kifejezni szükségleteit, érzéseit, gondolatait, hogyan tud alkalmazkodni új helyzetekhez vagy ahhoz, ha egy ismerős helyzet megváltozik. A fenti nehézségek akkor is fennállnak, ha egyébként a gyermek más helyzetekben kifejezetten ügyes, pl. kiváló problémamegoldó, éles megfigyelő, nagyon jól tájékozódik, egy-egy témáról rengeteg ismerete, információja van, vagy sok éneket, mesét, mondókat tud megjegyezni. Az autizmus ugyanis pont azoknak a készségeknek-képességeknek a fejlődését zavarja meg, melyek a közös játékhoz elengedhetetlenek. Ezek az eltérések minden autista gyerekre jellemzőek, de nem mindenkinél egyforma módon és egyforma mértékben.

Igen, egy autista gyermek sajátosan játszik és a játszótársaktól, jelen esetben Önöktől, szülőktől is kicsit másfajta gondolkodást kíván. **De ha értjük, hogy a gyermeknek mi a nehézsége egy játék során, akkor segíteni is jobban tudjuk.**

Most gondoljanak át néhány olyan játékhelyzetet, amikor Önök játszanak otthon a gyermekükkel. Milyen tapasztalatai vannak ezzel kapcsolatban? Mi is készítettünk egy ilyen listát, összegyűjtve a nehézségeket, de a pozitívumokat is:

- *Nehezen veszi észre, hogy ott vagyok vele, játékra készen.*
- *Főleg én kezdeményezek vele játékot, de jó lenne, ha ő is akarja velem játszani.*
- *Hiába próbálkozom, nem enged be a játékába; a kedvenc játéka csak az övé, ahhoz nem nyúlhatok.*
- *A játékokkal teljesen mást csinál, mint amire valók, furcsán játszik.*
- *Mindig ugyanazzal a kedvenc játékkal játszik egy-egy időszakban, semmi más nem érdekli.*
- *Nagyon jól elvan azzal, hogy folyton ugyanazt a játékot ismétli újra és újra.*
- *Hiába vannak előtte a játékok, egyszerűen nem kezd velük semmit; pedig sokkal tud már játszani és mégsem, nem értem.*
- *Beenged a játékába, de nem enged változtatni rajta, csak úgy lehet játszani, ahogy ő akarja.*

- Ha együtt játszunk, hozzá tudok adni egy-egy ötletet a játékhoz, de azért többnyire úgy kell játszani, ahogy ő kigondolta.
- Próbálok mutatni neki új játékokat, de azért mégis inkább az lesz, hogy azzal tudunk játszani, ami őt érdekli.
- Próbálunk együtt játszani, de sokszor találom fűrasztónak az ő játékát – mindig ugyanazt újra és újra -, úgy lenne igazi a közös játék, ha az mindkettőnknek örömet okozna.
- Sokszor nem érti, mit szeretnék, máskor én nem értem, hogy ő mit szeretne.
- Nagy élmény, ha odajön hozzám és játékot kezdeményez.
- Az nagyon jó, ha olyan játékot tudok mutatni neki, aminek megőrül és kíváncsi, mi fog történni.
- Végre elkezdett magától is felfedezni játékokat, vagy újakat talál ki. Ez nagyon jó. Ilyenkor olyat is megengedek neki, amit egyébként nem tennék, de kit érdekel, ha végre új dolgot tud.
- Néha nekezen engedi befejezni a játékot.
- Van, hogy nem tud végig figyelni egy játékra, egyszerűen „kimegy” belőle.
- Ha valami nem sikerül neki, akkor teljesen kiborul.
- Gyakran fennakadunk a játék menetén; néhéz vele megbeszélni, hogy nem mindig az van, amit ő kigondolt.
- Nem mindig tudja betartani, hogy egymás után következünk a játékban.
- Néhéz úgy játszani vele, ha mindig ő akar nyerni; nem tudja elviselni, ha veszít.
- Az „igazi” tárgyak érdeklik csak.
- Bizonyos dolgokat csak velem, más pl. csak az apjával játszik.
- Mindennel egy-két pillanattal játszik és már máshoz nyúl.
- Az ő korában már kellene ezzel vagy azzal játszania, de úgy játszik, mint egy kisebb gyerek.

Ha a gyerekével kapcsolatos játékhelyzetekre gondolsz, akkor a fentiek közül melyek azok a pontok, melyek Önöknek is nehézséget okoznak, és melyek azok, amelyek nem, vagy már megoldódtak? Mi a tapasztalata?

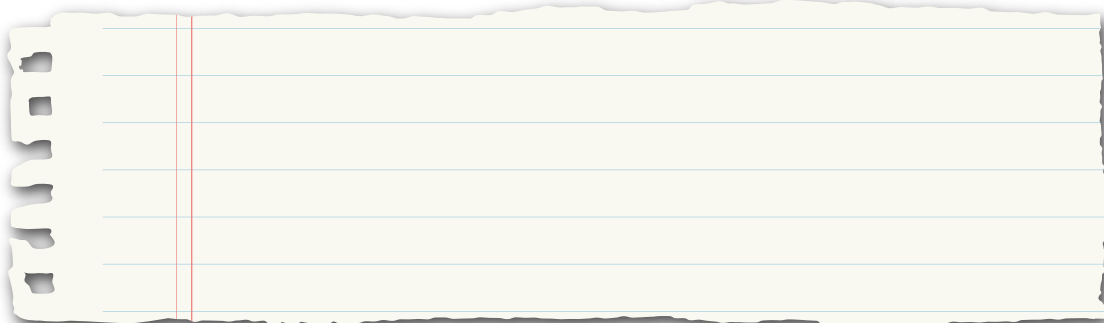
Nehézséget okoz:

Megoldódott:

A miértek után jöjjenek a hogyanok!



A fentiek után dőljön hátra egy kicsit, és gondoljon azokra a játékokra, amiket nagyon szeret együtt játszani a gyermekével. Idézzon fel egy vagy több olyan közös játékot, amikor mindketten nagyon jól érezték magukat, igazán egymásra találtak és élvezték az együttlétet. Van kedve elmesélni?



Mi is elmesélünk néhány ilyen élményt.

„Épp egy betegség után voltunk, két szörnyű nap után, amikor fürdéskor láttam rajta, mintha oldódna. Elkezdett szerepjátékozni a mignon figurával: „Fürdik mignon.” Én mondtam neki, hogy tegyünk habot a hajára – ő hozzátette, hogy mossunk haját – végül kitaláltuk, hogy jön a hajszárító, haját szárítunk. Ez óriási dolog, hogy ő ilyet játszik. Ilyenkor élvezem a játékot. Látom, hogy fejlődik. Ad egy pluszt, szívesebben csinálom én is.”

„Az első igazi közös játékaink és társasági élményeink egy játszóházban voltak vele. A forgatókönyv lényegében mindig ugyanaz volt és a dalok is ugyanúgy ismétlődtek hétről-hétre: mi, anyukák és kisgyerekek dalokat és mondókákat énekelünk-mondtunk és egyszerre mozogtunk rá, vagy mutattuk el, ki-ki a saját gyerekével. Pl. Zsipp-zsupp; Süssünk-süssünk valamit. Ezt imádta. Szerette, hogy minden gyerek egyszerre repül, forog, hogy hangosan énekelünk és a nyüzsgést is. És könnyű volt megjegyezni a dalokat, hogy mi következik, mert mindig ugyanaz ismétlődött. Minden héten mentünk vele, mert ez végre nekem is nagy élmény volt: itt tényleg figyelt rám és örült, ahogy játszom vele. Jó volt látni, hogy örömet leli a társaságban is. A mondókák és kisdalok a mai napig nagyon fontosak a közös játékainkban. Ez a játszóház adta meg hozzá az alapot.”

„Gondoltam, játszunk majd az állatokkal, abban elég sok lehetőség van. Ott a kedvenc kis dala is: az Old McDonalds had a farm – énekelhetjük, eljátszhatjuk; vagy csak megnézzük belőle az állatokat; lehet utánozni az állatok hangját. Szépen leültünk a kis asztalunkhoz, előkészültem: ott vannak az állatok, a farm-ház; már épp elindítottam volna a játékot, mire 3 másodperc alatt lesöpörte az egészet, felállt és otthagyt. Lehetett volna akár jó is, de nálunk nem így működik. Azt megtanultam, hogy érdemes nagyon gyorsan túltenni magam azon, ha hirtelen elszáll egy „nagyon jó ötletem”. Gyorsan visszaültem, fogtam egy plüss állatot és a pólója alatt elkezdtem felcsúsztatni a nyaka felé, miközben csikiztem vele. Azután lassan kibújt a pólója nyakánál és megszólalt a saját hangján, beszélt is hozzám. Imádta a kisfiam. Végigment a pólója alatt az összes „háziállat” és nagyon jól játszottunk, én is élveztem. Később is nagy kedvenc maradt.”

„Az világossá vált a számomra, hogy ha időszakonként nem találjuk az összhangot a közös játékokban, vagy alig tudunk együtt játszani, akkor vissza kell térnem ahhoz, hogy abból induljak ki, ami őt foglalkoztatja, amivel ő játszik. Ha ebből merítem az ötleteim, akkor lesz esélyem arra, hogy be tudok kapcsolódni az ő tevékenységeibe. Ezzel egyúttal jelzem számára, hogy tudom, hogy neki mi fontos, engem is érdekel az. Ez egy nagyon jó alap egy közös játékhoz.”

Tapasztalatunk szerint sokan nem tudják pontosan, hogy mitől volt jó egy játék, de ösztönösen ráéreznek arra, hogy mit és hogyan játsszanak a gyerekekkel. Mások rájönnek arra, hogy mitől volt jó egy játék helyzet és egy következő alkalommal már tudatosan készülnek a játékokra. Önre melyik megoldás a jellemző?

A játékokra lehet egy kicsit tudatosan is készülni, de ehhez jól kell ismerni a gyereket, tudni kell, hogy mi az, ami érdekli őt, mi az, amit nagyon szeret. Tudni kell, hogy az autizmus hogyan befolyásolja a játékát, és hogy mit lehet tenni azért, hogy könnyebb legyen.

Hogyan legyek tudatos a játékban? A folytatásban ezekkel a tudatossághoz vezető lépésekkel fogunk foglalkozni.

„Szülőként is célszerű, ha vezetünk magunknak egy kis naplót, amiben feljegyezzük a gyermekünk játékával kapcsolatos fontosabb megjegyzéseinket: örömeinket, nehézségeinket, a nagy élményeinket, a céljainkat, stb. Ez azért nagyon praktikus, mert később visszanezve látjuk, hogy honnan is indultunk, mik voltak a kihívások és mi az, ami már könnyű volt a játékaink során. Így az idő haladtával jól láthatjuk, hogy mennyit ügyesedett a gyerekünk, mennyivel olajozottabban mennek a közös játékaink. A lényeg mindig a sikerélmény, meglátni, hogy bármilyen lépésekben is, de mindig tudunk újat beépíteni a játékainkba és minden apró lépés fontos. Később visszaolvastva a naplót pedig azt fogjuk látni, hogy a fejlődés üteme felgyorsul, mert az alapok lerakása után könnyebb építkezni.”

Hogyan érjem el, hogy a gyerekem rám figyeljen?



Amikor általában a gyermekünkkel egy közös játékot próbálunk kialakítani, azon fáradozunk, hogy a gyermekünk ránk és egy tárgyra is figyeljen és a figyelmét folyamatosan megossza köztünk és a tárgy között.



Mit értünk egy autista kisgyereknél azon, hogy ránk figyel?

Nem biztos, sőt valószínű, hogy nem néz ránk! De attól még figyelhet, csak másképp figyel. Lehet, hogy éppen csak ránk pillant, vagy a játékra pillant rá; vagy éppen felélegyint – de valójában már érdeklődik, csak alig észrevehetően – ekkor már örülhetünk. Az is lehet, hogy kis hangot ad ki, vagy nagy levegőt vesz, amikor mutatunk neki valamit. Ez mind jelzés számunkra arról, hogy ő figyel. A válaszukkal ezt az apró jelzést igyekszünk felerősíteni: itt vagyok, látom, hogy érdeklődsz.

Miért gond, ha ez nehezebben megy, vagy nem megy?

Az autista gyerekek kevesebb időt töltenek azzal, hogy más embereket megfigyeljenek, pedig a másik személy megfigyelése, utánzása fontos tanulási helyzet. Ennek oka többértű, de a társas helyzetek kiszámíthatatlansága, bonyolultsága is inkább a tárgyi világ megfigyelése felé ösztönzi a gyerekeket, ami sokkal egyértelműbb, kiszámíthatóbb. Nemcsak abból lehet tanulni, hogy megnézzük, hogy a másik ember éppen mit csinál egy tárggyal, hanem a másik személy tekintete, mimikája, szájmozgása is információforrás. Az autista gyerekek sokszor nincsenek tudatában annak, hogy a testbeszédnek, tekintetnek jelentése van és hogy ezzel információt, üzenetet küldünk egymásnak, amit értelmezni lehet. Vagyis ha már elértük, hogy ránk figyeljenek, a játékon keresztül nagyon sok mindent megtaníthatunk a gyerekeknek a kommunikációról is.

Hogyan segíthetem, hogy a figyelmét arra összpontosítsa, amire szeretném

Először is van egy nagyon fontos technika, amit nemcsak a játék helyzetben, hanem az összes hétköznapi helyzet során alkalmaznunk kell, ez pedig a **beszédünk leegyszerűsítése**.

„Beszélj minél többet és bonyolultabban a gyerekedhez, hogy bővüljön a szókincse!” – olvashatjuk a tanácsokat a gyermeknevelési oldalakon. Sajnos autizmus esetében ez a tanács nem működik. Az a kisgyerek, aki nem, vagy nagyon nehezen szűri ki, hogy az adott helyzetben mi a fontos és mi nem fontos információ, elveszhet a túl sok környezeti ingerben. A bonyolult beszédből nehezebben szűrheti ki a lényegeset, így könnyen követhetetlen lesz számára, ráadásul össze is zavarhatja. Talán fel tudja idézni, hogy amikor elkezdett egy idegen nyelvet tanulni, milyen kétségbeesetten igyekezett egy-egy kulcsszót vagy mondatot kihallani és ez alapján tájékozódni, még akkor is, amikor már képes volt akár hosszabb, jól megtanult mondatot is elmondani. Természetesen a hasonlat erősen sántít, de valahogyan így érdemes a gyermeke beszédértéséről gondolkodni, még akkor is, ha a gyermek látszólag jól beszél. Felnőtt autista emberek önéletrajzi beszámolójából sokat olvashatunk erről, hogy még jó beszédképesség esetén is nehéz lehet a folyamatos beszélt nyelv megértése.

„Ha valaki beszél hozzám, gyakran csak késve reagálok, mivel időre van szükségem ahhoz, hogy feldolgozzam, mit mondtak nekem. Minél nagyobb stresszt okoz számomra a helyzet, annál nehezebb ez számomra.” (Donna Williams)

„Jobban meg tudtam érteni a szavakat, ha papíron voltak, mint ha hangosan kimondták őket.” (Therese Joliffe)

„Emlékszem, hogy amikor kicsi voltam, a beszéd egyáltalán nem tűnt számomra fontosabbnak a többi hangnál. Egy ideig úgy tűnt, hogy a beszédhangok csak úgy egymásba olvadnak anélkül, hogy bármi értelmük lenne, és olyan zavaros betűhalmazt alkotnak, amelyet nagyon nehéz reprodukálni, nem hogy megérteni.” (Therese Joliffe)

„Rengeteg időbe telt, amíg rájöttem, hogy az emberek, amikor beszélnek, esetleg a figyelmet akarják felhívni.” (Therese Joliffe)



Szülőként meg kell tanulnunk, hogy rövid, egyszerű, konkrét jelentéssel bíró mondatokban beszéljünk a gyerekhez; sőt, ha nagyon nem érti a beszédet és ez már nyilvánvaló, akkor inkább csak a legfontosabb szót mondjuk az adott helyzetben, hogy ki tudja hallani a lényegét a gyerekünk. Például: cipő, eszünk, víz, ül, szék, asztal, pohár, kérem, vége, kész, stb. Legyünk türelmesek önmagunkkal, valószínű, hogy hosszabb időt vesz igénybe, amíg rááll a gondolkodásunk.

Annak érdekében, hogy a gyermekünk a figyelmét arra összpontosítsa, amire szeretnénk, a nyelv leegyszerűsítése mellett **a játékkörnyezet kialakítása, megváltoztatása is szükséges**. Igen, tudjuk, hogy a gyerekek legtöbbször az egész lakást birtokba veszik és azt is, hogy nem lehet az egész lakást átalakítani, hiszen ez jó esetben több ember élettere is, és sokszor ott van egy vagy több testvér is. Nem gondoltunk lakáscserére sem, de az a tapasztalat, hogy egyéni lehetőségektől függően néhány kisebb-nagyobb vagy egészen apró módosítás is segíthet. Következzen néhány ötlet és tapasztalat:

- **Tervezzük meg, hogy hol legyen a játék.** Érdemes a lakásnak egy olyan pontját kiválasztani, ami a legkevésbé ingergazdag, figyelemelterelő. Ha a gyerekek külön szobája van, és ott tervezik a közös játékot, kerüljön a rengeteg, hívogató játék zárható, nem átlátszó dobozokba. Lehet, hogy arra is szükség van, hogy olyan magasságba tegyük ezeket a dobozokat, hogy a gyerek ne érje el. A zárható szekrények még jobbak, ahol mi tudjuk szabályozni, hogy mikor vannak elől a tárgyak és mikor nem. Ridegen hangozhat, amit írunk, de gondoljunk bele: egy olyan kisgyereknek, akinek nehéz a választás, könnyen elterelik a részletek és a különböző ingerek, kiszámíthatóbb, nyugodtabb helyzetet tudunk biztosítani, ha csak néhány játék van egyszerre elől. Egy olyan kisgyerek, akinek érthetőbb a tárgyak világa, mint a személyek világa, hamar faképnél hagyhat minket, és érezhetjük úgy, hogy esélytelenek vagyunk egy villogó, zenélő játékkal szemben. Be is csukhatjuk a játékidőre a szoba ajtaját.
- **Kapcsoljuk ki a játékidőre a figyelemelterelő dolgokat**, mint pl. tévé, számítógép, tegyük el a telefont, tabletet, ha a gyermekünk figyelmét erősen elvonják ezek az eszközök.
- Lehet, hogy egy nagyobb térben először nehéz lesz a gyermekünk figyelmét magunkra irányítani még akkor is, ha elraktuk a csábító dolgokat. Megpróbálhatjuk, hogy sikeresebbek leszünk-e, ha a gyermek egy **hintában** vagy az **etetőszékben** ül, a **fürdőkádban** van, vagy egy nagyobb, **ölelő fotelben** (babzsák vagy egyébe fotel) hever vagy csak egy gyerek méretű asztalnál, székekben.

„Amíg kicsi volt, nagyon jó volt a fürdőkádban játszani vele. Szeretett ott lenni és valahogy sokkal jobban figyelt ránk. Szerette azt is, hogy visszhangzik a fürdőszoba. Minden játékhoz volt egy-egy dalunk: a hajóhoz, a kacsához, stb. Egyébként a tárgyak nem érdekelték volna, de énekekkel igen. Sokat doboltunk is a kád falán – igazán jól szól –, vagy csak egyszerűen mondókáztunk. A hinta is ilyen hely, ahol mindig figyel ránk – sok új dolgot hintázás közben tudtunk neki tanítani, miközben huncutkodtunk vele.”

„Saját magától szinte sosem ült le játszani, általában mi kezdeményeztük. Karácsonyra kapott egy új kisasztalt. Teljesen egyszínű, stabil, minimál kis asztal egy kis székkal. Amikor meglátta a szobájában, azonnal leült mellé. Rátettem néhány memóriakártyát, hirtelen az jött kézre. Ezeket korábban sose nézte meg, vagy legalábbis úgy tűnt. Most ezen az asztalon, mintha valami új dimenziót nyitottunk volna, hirtelen érdeklődni kezdett. Elmélyülten nézegette őket. Később többször is leült magától az asztalhoz és játszott a kártyákkal. Végül ez lett a játszóasztalunk: ha leültünk hozzá játszani együtt, mindig kihoztuk a játékidőre a nappaliba, a szőnyeg közepére. Ott volt pont jó Balázsnak. Nekem is jó volt, mert bármelyik oldalához oda lehetett ülni. A soron következő játékokat, mindig az asztal alá pakoltam, hogy ne zavarjanak. Sose gondoltam volna, hogy egy „jó” asztal ennyit lendít rajtunk.”

„Úgy döntöttünk, veszünk neki egy babzsák fotelt. Ez telitalálat volt: stabilan tud ülni benne és nem tud egyből felpattanni, azzal hogy végzett, mielőtt elkezdtünk volna valamit. Azonnal birtokba vette, nagyon tetszett neki, ahogy körbefonja őt. Ebben ülve kezdtünk először közösen könyveket nézegetni, sőt öltözködni is ebben tanult, mert könnyebb volt megtartania magát. Most ebben ül, ha este diafilmet nézünk.”

„A tükör játéktér volt neki régen. Együtt mostunk fogat előtte és néztük benne magunkat. Mindig nézte, hogy mosom a fogam. Ő csak azért is ellentétesen csinálta... Ha a tükörré mentek a vízcseppek, abba rajzolt. Most is szereti nézni magát, fésülködik, igazgatja a haját.”



- Sokszor az sem mindegy, hogy mennyire közel van az arcunk a játék közben a gyereünk arcához. Vannak gyerekek, akik idegenkednek attól, ha nagyon közel hajolunk és ilyenkor sokkal hamarabb elnéznek mellettünk, pedig mi pont azt szeretnénk, ha megfigyelne minket, főleg az arcunkat. **Figyeljük meg, hogy gyereünknek mi a kellemes távolság és a játék közben tudatosan tartsuk is ezt meg.**

- **Találjuk meg azokat a játékokat, helyzeteket, amire a gyermekünk különösen nyitott, motivált.** Pár napig tudatosan figyeljük meg, hogy mi kelti fel az érdeklődését, milyen tárgyakat vesz szívesen a kezébe, mi az, ami mellett hosszasan elidőzik. Legyünk nyitottak és ne csak a szokásos játék helyzeteket figyeljük, hanem a nap folyamán minden egyes tevékenységet, pl. mi az, ami felkelti az érdeklődését fürdésnél, séta közben, a konyhában. Szereti-e a zenét, a fényeket, a hancúrozást, érdekes tapintatú felületeket, különleges tárgyakat. Készítsünk ezekről listát.
- **Gondoljuk előre végig, hogy mit szeretnénk játszani és a szükséges eszközöket, tárgyakat készítsük elő.** Ezeket beletehetjük egy nagyobb dobozba, ahonnan a gyerek választhat. Egyszerre ne legyen a dobozban 4-5 tárgynál több. Ha az a tapasztalatunk, hogy a gyerek hamar otthagya minket a játékkal, mert inkább a dobozból venne elő újabb és újabb játékokat, akkor inkább olyan helyre tegyük a dobozt, ahonnan mi hamar elérjük, de ő nem férhet hozzá.
- Nagyon **sok spontán helyzet ad jó játékkalmat és ötletet** is: legyünk nyitottak és figyeljünk. Sokszor szükség van a mi rugalmasságunkra ahhoz, hogy egy elsőre jónak tűnő játék helyzetet elengedjünk, ha mégsem működik, és észrevegyük az újabb lehetőségeket. Néha nehéz felismerni és belátni, hogy valami más jobb lenne abban a helyzetben.

„Egy időben jó kis elfoglaltságunk volt, hogy gitároztam a kedvenc dalait. Ő főleg a gitár testére szerette rányomni a fülét és élvezte a rezgést. Egyszer magára hagytam a gitárral és hallom, hogy elkezdte pengetni, miközben rajta feküdt. Kaptam az alkalmon és miközben ő az egyik húrt pengette, én elkezdtem lefogni a kedvenc gyerekdalának hangjait. Hamar felismerte és onnantól ritmusra pengetett. Így történt a mi első közös zenélésünk: ő ritmusra pengetett, én a hangokat fogtam. Punks not dead.”

„Állandóan a vonatozás. Mindig csak azzal játszik. Egyik este felfedezte, hogy van egy kis babakonyhánk. Bekapcsolta. Este fél 10 volt, fürödni kellett volna, de mindegy – gondoltam –, akkor főzzünk. Elővettünk mindent, én is benne voltam, mert minden szabályt felülír, ha újat mutat nekem.”

A környezet kialakítása és megváltoztatása mellett legalább olyan fontos a megfelelő **időzítés** is.

- Tervezzük meg, hogy **mikor legyen a játékidő!** Gondoljuk végig nyugodtan egy csésze kávé vagy tea mellett, hogy a nap során melyek azok az idők, mikor teljes figyelemmel a gyerek felé tudunk fordulni. Már 5-10 perces időintervallumok is sokat számítanak, ha azokra tudatosan, előre készülünk. Figyeljük meg, hogy melyek azok az időszakok, helyzetek, mikor a gyermek a legfogékonyabb, legnyitottabb a közös játéokra. Reggeli után? A délutáni séta után? Fel lehet használni azt az időt is, mikor a gyermek fürdik és a kádban van, ha jól lakott és még egy kicsit üldögél az etetőszékben (ha ott szokott enni), ha a parkban sétálnak és ül a babakocsiban, vagy a pelenkacserét is.
- Az is **fontos szempont, hogy amikor játékot kezdeményezünk a gyermek felé, akkor ő éppen mit csinál.** Ha láthatóan bele van merülve valami tevékenységbe, akkor megpróbálhatjuk az általunk kitalált játék felé terelni őt, de **elképzelhető, hogy ha még nincsen sok közös játékményünk együtt, akkor aktív elutasítást vagy a személyünk figyelmen kívül hagyását élhetjük meg. Mit tehetünk ilyenkor?**

Ha nem figyel ránk gyermekünk, induljunk ki az ő érdeklődéséből, és kapcsolódjunk mi az ő játékához

- Ülünk le a gyerkőccel szemben a szőnyegre, ha éppen a földön foglalatoskodik valamivel. Figyeljük meg, hogy mit csinál, próbáljuk meg megérteni, hogy mit élvez a játékban. Próbáljuk meg a játékát rövid szavakkal kommentálni, (pl. tolod az autót, dobod a labdát) hangutánzó szavakkal kíséni (pl. puff: ha ledobott valamit, brrrrr: ha megy az autó).
- Ne akarjuk megmondani, hogy mit csináljon, hanem inkább a jelenlétünket jelezzük a gyerek felé. Utánozzuk azt, amit éppen csinál. Ne vegyük el azt a tárgyat, ami nála van, hanem mi is keressünk egy ugyanolyat vagy hasonlót és ismételjük meg, amit a gyermek csinál. Nem baj, ha nem játsszunk „szabályosan” a tárggyal, ha például ütögeti, ütögessük mi is, sokkal fontosabb, hogy a gyermek figyelmét megnyerjük. Elképzelhető, hogy erre már felfigyel a gyermek, amit számára egyértelműen, hanggal, gesztussal, mosollyal erősítsünk meg.
- Figyeljük meg a játék közben, hogy mi az a távolság köztünk és a gyermek között, amit a gyermekünk még kényelmesnek él meg. Lehet, hogy először hátat fordít nekünk vagy arrébb megy. Rövid szünet után próbálkozzunk újra, csak egy kicsit távolabb ülünk le, mint először, majd fokozatosan menjünk a gyermekhez egyre közelebb.

- Legyünk nagyon előzékenyek a gyermekkel szemben, amikor tevékenykedik. Ha látjuk, hogy nyúl valamiért, előzzük meg és kedves mosollyal adjuk a kezébe. Ha elakad valamiben, ajánljuk fel a segítségünket.

„Sehogy nem lehetett őt eltéríteni a számítógép elől. Ha rajta múlik csak azt nézte volna. Alig tudtunk vele leülni játszani. Majd jött egy megvilágosodás a 7. születésnapja előtt nem sokkal. Eltoltuk a hangsúlyt az „okosító” játékokról a közös aktív játékokra. Beindultak apával a birkózás, gitározás, és egyéb huncutkodás menetrendszerű játéka. Én pedig beköltöztem mellé a számítógép elé. Ott énekeltem neki a dalokat, amiket hallgatott. Elbáboztam papírbábbal a kedvenc dalát az Incy Wincy Spidert. Máskor rohantam a szobába a kék buszáért és utasokért – pont olyan, ami a klipben is ment –, és mutattam neki a klippel párhuzamosan: jön a busz. Ezek nagyon bejöttek neki. Egy-egy pillanat, de működött. Itt nyilván az volt a lényeg, hogy értem, amit ő ért: neki ez fontos, ezzel foglalkozunk. Így azután 1-2 hónap alatt szépen összegyűlt egy sor közös játékunk, aminek az volt a lényege, hogy pontosan abba a tevékenységbe csöppentem bele az ötlettel, ami a leginkább és a nap legtöbb részében foglalkoztatta őt. Ugyanazt, amit nézett, egy más formában létrehoztam - lerajzoltam, megmutattam neki könyvben vagy eljátszottam bábokkal, műanyag játékokkal, illetve elmutogattam neki, amit a klip szereplői mutattak. Mindent a gép előtt eleinte.

Majd jöttek a nagy örömök: kivette a kezemből a ceruzát, hogy ő is rajzol. És rajzoltunk együtt, fogtam a kezét. Azután már ő kérte, hogy mit rajzoljak, mutatta a gépen nekem. Máskor inkább az éneket kérte. Így kiderült, hogy mi is érdeklő valójában egy műsorban: néha az ének, néha a klip maga, néha egy-egy jelent, és az építészeti/szerkezeti elemek főleg...

Ahogy kezdett fontos lenni a közös tevékenység Balázsnak is, én pedig megértettem, hogy mi a fontos neki, úgy tudtunk elszakadni a számítógép elől. Beköltöztünk a nagy ágyra és énekelünk, miközben elmutogattam a dalokat és ő figyelt, kért, közreműködött! Együtt játszottunk. Azután persze jött a huncutkodás.”

„A játék az volt neki, hogy mindig tologatta az autókat oda-vissza: feküdt a földön és a szemével követte, ahogy forognak a kerekek. Eleinte tiltakozott, amikor elvettem az egyik autóját, nézte nagyon, mi történik vele. Próbáltam valamit alakítani a játékán. Építettem garázst neki kockákból és mutattam, hogy megy be az autó, miközben tütütűztem. Később kicsit változtattam rajta. Adtam hozzá motorhangot, és számoltam az autókat: egy, kettő, három bement és ki is jött egyesével. Megmutattam neki, majd mondtam: „Most Boti viszi be.” És én adtam hozzá a hangokat. Ezzel kezdtük az utánzást. Az segített nekem, hogy már kb. 1,5 évesen jól ment, hogy egymásnak gurígtattuk az autókat oda-vissza. Azért is figyelt erre, mert az autó az isten. Tudta, hogy ezzel lehet valami jót kezdeni. Abba mentünk bele, amit szeretett.”

Mindezek a technikák segítenek abban, hogy a gyermek elfogadja a jelenlétünket a játék közben és kellemes, pozitív tapasztalatot szerezzen a személyünkkel kapcsolatban. Segít egy olyan helyzet megteremtésében, amikor a gyermek egyre többször figyel ránk és készen áll arra, hogy nyisson egy olyan helyzet felé, amit mi mutatunk, kezdeményezünk.

Látok, hallok, tapintok...

Szeretnénk még egy szempontra külön felhívni a figyelmet. A külvilágból, valamint a testünkől érkező ingereket, információkat, érzeteket az idegrendszerünk feldolgozza, és ennek megfelelően „gyártja” a választ. Legfontosabb érzékelési folyamataink a látás, hallás, szaglás, ízlelés, tapintás, egyensúly, testérzetek (pl. éhség, hideg-meleg) és a propriocepció (testrészek testhez viszonyított helyzetének az érzékelése). Vannak gyerekek, akik ezekre az ingerekre a megszokottól eltérően reagálnak, pl. látszólag nem reagálnak egy fájdalmas ütésre, sérülésre vagy nem szédülnek el, bármennyit is pörögnek, nem figyelnek fel hangokra. Vannak gyerekek, akik kifejezetten keresik a lehetőséget, hogy bizonyos ingereket megtapasztalhassanak, pl. folyton könyékig turkálnak a sárban, de ennek az ellenkezője is igaz lehet, pl. egyáltalán nem nyúlnak hozzá nedves tapintatú dolgokhoz. Az eltérő ingerfeldolgozásnak mindkét irányban lehetnek megnyilvánulásai, létezik „**alul érzékelés**”, de „**túl érzékelés**” is, ennek megfelelően egy gyerek egy bizonyos ingerrel kapcsolatban lehet „**ingerkereső**” vagy „**ingerhárító**” is. Lehet, hogy Ön is ráismer a gyermekére, de az is lehet, hogy az Ön gyermeke nem érintett az úgynevezett szenzoros ingerfeldolgozás nehezítettségében vagy zavarában.



Mi a tapasztalata? Megfigyelhető az Ön gyermekénél „alul érzékelés” vagy „túl érzékelés”, vagyis inger keresés vagy inger háritás?

Alul érzékelés, pl.:

Túl érzékelés, pl.:

„Gondja van a testtudatával. Ami testrészt nem látott, az nem volt. 2,5 évesen a tükörben még szerintem nem is értette, hogy az ő. Egy testrakosgató játéknál esett le neki, hogy van például orrunk. Semmilyen utánzás nem ment neki, amit a testünkkel csináltunk volna – se tükörben, sem képről. Az is gond volt, hogy valamit elkezdett pakolgatni a bal kezével és kellett volna a másik kezét is használni, hogy segítsen magának. De az nem jutott eszébe, hogy jobb kézzel is megfoghatja, amin dolgozik. Nekem kellett szólni, hogy ott a másik kezéd is.”

„Egy anyagra ránézésre megmondja, hogy ő hozzányúl-e vagy sem. A puha, rugalmas anyaghoz, úgy mint kenyér, gyurma, takonylabda véletlenül sem ért hozzá. Már a látványától öklendezett, vagy megrázkódott tőle. Hát gondoltam, edzünk egy kicsit. Poharakba zsírkrétát szortírozott szín szerint. Csak zsírkrétát, mást nem lehetett beleválogatni. Gondoltam, beteszek egy gyurmagacsint, azonos színűt a pohárba. Hát öklendezve kivette és kidobta. Hamar okosabb lett, mert rájött, hogy ki is öntheti, és akkor nem kell hozzáérni. Nem jutottunk előrébb. Valamivel később a Youtube-on nézett videókat, amiben gyurmába csomagolt játékokat bontanak ki. Hónapokig nézte ezt tableten, ő kereste ki a videókat, ő választotta ezt magának mindig. Ezzel megmutatta a megoldást nekem. Fogtam egy játékot, megmutattam neki, mit teszek a gyurmába, becsomagoltam és odaadtam neki. Szemrebbenés nélkül belemarkolt,

szétbontottuk együtt – nem volt olyan ügyes még a keze, segíteni kellett – és boldog volt. A benne lévővel nem játszott, kivéve, ha autó volt. A kicsomagolás egész folyamatát élvezte, az volt fontos. Ebbe belejöttünk, már nagyon jól ment. Valamit tudtunk gyurmázni is aztán: nyújtani, kiszúrni formákat. A teljes gyurmaundor elmúlt.”

Miért jó, ha tisztában vagyunk gyermekünk szenzoros ingerfeldolgozási nehézségeivel?

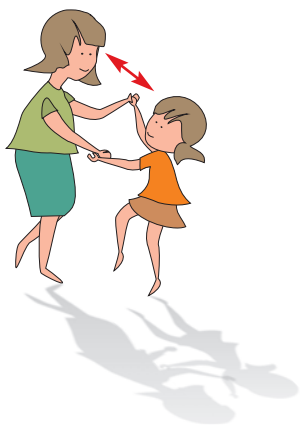
Nyilván azok az ingerek, helyzetek, melyek gyermekünk számára ijesztőek, zavaróak, befolyásolják a nyitottságukat, nem lesznek alkalmasak a közös játékhelyzetek megteremtésére. Ugyanakkor azok az ingerek, melyekre nagyon motivált a gyermek, kifejezetten keresi azokat, akár az alapját is képezhetik egy közös játékhelyzetnek.

A zavaró ingerekkel való lépésről lépésre történő tapintatos, módszeres, tervszerű ismerkedés fontos cél, de nem a közös játékhelyzet közben, ugyanakkor a zavaró ingerektől való védelemre (pl. hangok esetén zajvédő fülhallgató használata) a közös játék során is gondolni kell.



A gyermekünk különböző tulajdonságai között fontos annak az ismerete is, hogy van-e szenzoros ingerfeldolgozási nehézsége. Ezt az információt vegyük figyelembe a játékhelyzet során.

Mi történjen az első közös játékok során?



Említettük már, hogy a legtöbb közös játék ott kezdődik, hogy el tudjuk-e érni valamilyen módon azt, hogy a gyermekünk ránk és egy tárgyra is figyeljen és a figyelmét folyamatosan megossza a két dolog között. Vannak gyerekek, akiknek ez elsősre igen nehezen megy, mert a figyelmüket maximálisan leköti a tárgy tanulmányozása, és közben nem tudják megfigyelni, hogy a velük játszó felnőtt mit mutat.

Ezeknél a gyerekeknél az első közös játékok történnek tárgy nélkül.

Játékok tárgy nélkül

A tárgy nélküli játékokhoz kiválóan alkalmasak a hancúrozós, dögönyözős, csiklandozós játékok vagy az olyan egyszerű mondókák, amikor a gyermek testén csinálunk valami vicceset, ilyen pl. a „kerekecske gombocská”, „megy az ember a lépcsőn fel”. A mellékletben megtalálható néhány ötlet ezekhez a játékokhoz.

Minden ilyen játék fontos eleme, hogy a játéknak legyen egy rövid, megismételhető „forgatókönyve”. A mondókák szövege és a hozzájuk tartozó mozdulatok egyértelműen adják ezt a keretet, de a hancúrozós, csikizós játékoknál is alakítsunk ki ilyet. Pl. ha a gyermek fekszik a hátán, akkor a pocakján lépegessünk fel az ujjunkkal egészen a nyakáig, majd mikor felértünk, akkor csiklandozzuk meg a nyakán. Ha sikerünk volt, ismételjük meg pontosan ugyanígy néhányszor. Vagy kapjuk ölbe a gyermeköt, a zsupp-zsupp énekre lóbáljuk meg, majd tegyük le. Itt is ismétlés következik, pontosan úgy, mint az első alkalommal. Vannak gyerekek, akik nehezen viselik az éneklést, ha az Ön gyermeke is ilyen, az nem feltétlenül az Ön éneklési képességeiről szól ☺. Próbáljon az éneklés helyett mondókát mondani, számolni, vicces hangokat kiadni.

Miért kell a forgatókönyv és az ismétlés?

Ha egy játéknak van egy követhető menete, akkor a gyermek azt néhány ismétlés után megtanulhatja. Végre lesz egy olyan társas helyzet, ami érthető, kiszámítható, bejósolható. Ha tetszett a gyermeknek a játék, akkor valószínű, hogy előbb-utóbb megtanulja, és reményeink szerint kezdeményezni is fogja.

„Sokat játszottam vele a kanapén, hogy leültem, az ölembe vettem magammal szemben és énekeltünk kis dalokat. „Szemezős játék”-nak hívtam, mert ilyenkor mindig figyelt rám nagyon. Csak mi voltunk, semmi más. Szerette, ha énekelek neki és a tenyerében mutatom a dalt vagy az ujjával. Felírtam egy kis lapra a kedvenc dalait, hogy emlékezzen rájuk, rajzoltam is hozzá, hogy ő is megismerje, kérhesse azokat. Mindig ezekből válogattam neki: Ég a gyertya ég, Én kis kertet kerteltem, Jár a falióra, stb. Nagyon aranyos volt, amikor a kis ujjait felemelte, hogy most például az „Ég a gyertya ég” jöjjön, vagy „kiki”-zett, hogy az órás dal legyen.”

Hogyan fog a gyermek kezdeményezni?

Ismételjük meg párszor a kitalált játékot, majd tartunk egy rövid szünetet. Ez a rövid szünet azt jelenti, hogy készenlétben állunk, de nem indítjuk el a játékot. Pl. a gyermek hasára tesszük a kezünket, de nem kezdünk el lépegetni, vagy lehajolunk a gyerek felé, de nem kapjuk az ölkbe. Meg is kérdezhajtuk a gyermeket: „Még? Folytassuk?”. Vagy választhatjuk azt is, hogy elkezdjük a játékot, majd a játék közben tartunk egy rövid szünetet, pl. felgyalogolunk a pocakján a nyakáig, de a csikizés előtt megállunk vagy ringatjuk a gyereket a zsupp-zsupp énekre, de az utolsó, nagy ringatás előtt hirtelen megállunk.

A gyermek legapróbb jelzésére azonnal, várakozás nélkül folytassuk a játékot. Ilyen apró jelzés lehet, ha a gyerek pl. mocoogni kezd, megfogja a kezünket, valamilyen hangot ad, ránk néz, közelebb jön, stb. Azért fontos az azonnali folytatás, hogy a gyermek megérthesse a jelzése és a játék folytatása közötti kapcsolatot és egyre tudatosabban jelezhessen.

Amennyiben megtörtént a gyermek részéről a kezdeményezés, erősítsük, „jutalmazzuk” meg a próbálkozását azonnal azzal, hogy megismételjük a játékot. Szívől gratulálunk, mert van egy közös játék Ön és a gyermeke között ☺ .

A játékot folytassuk addig, amíg a gyermek újra és újra kezdeményez. Ha azt tapasztaljuk, hogy lanyhul a gyermek lelkesedése, fejezzük be a játékot, segítsünk megfogalmazni és kimondani a gyerek érzéseit: mondjuk azt, hogy „elég volt, vége”. Fontos tanulási helyzet lesz az is, hogy megtanítsunk a gyereknek valamit elkezdni, de befejezni is. Kicsit menjünk távolabb a gyermektől, és várjunk fél percet. Ha a gyermek nem kezdeményez felénk, akkor kezdeményezzünk mi egy újabb játékot.

Könnyen lehet, hogy az első játékoknál vagy egy új játéknál, amikor párszor megismételjük a játékot és szünetet tartunk, a gyerek még nem kezdeményez felénk semmit, de nem is

megy el, és ha folytatjuk a játékot, továbbra is lelkesen kacag. Az is lehet, hogy minden új játéknál először idegenkedni fog, és nehéz lesz eldönteni, hogy folytassuk-e a játékot. Minden gyerek másként reagálhat ebben a helyzetben, de az biztos, hogy együtt tanulnak, és Ön is egyre jobban fogja érteni a gyermeke jelzéseit. Lesznek gyerekek, akiknek több ismétlésre lesz szükségük ahhoz, hogy megismerjenek egy játékot, és hogy megérkezzenek az első folytatást kérő kezdeményezések. Lesznek gyerekek, akik kezdetben minden új játéktól idegenkedni fognak, de ha kitartunk és óvatosan, tapintatosan ismétljük meg a játékokat, gyakran, de nem hosszasan, akkor a végén megszeretik a játékot.



A szünetnek fontos szerepe van a játék csúcspontja előtt: itt egy jelzést várunk a gyerektől, hogy akarja, hogy folytassuk a játékot. Türelmesen várjunk ki és figyeljünk. Bármilyen apró jelzés elég nekünk, hogy azonnal folytassuk a játékot a legjobb résszel, amit nagyon vár a gyerekünk. Nagyon jó terep ez a kommunikáció gyakorlására. Ezzel megerősítjük őt abban, hogy a jelzéseinek jelentősége van, üzenetet tud küldeni mások felé, felénk. Az apró jelzést néha nem könnyű észrevenni, mert sokszor már az is jelzés, ha a gyerek nem megy el, mert vár, hogy folytassuk, miközben ennek semmi más jelét nem adja. Legyünk nyitottak és türelmesek a jelzés kivárásában, felismerésében.

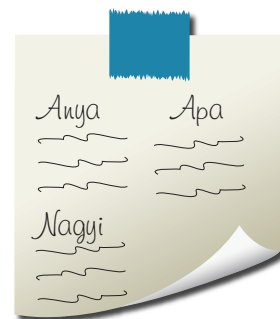
„A nagy birkózás. Felvesszük a kezdő állást és számolásra indul a küzdelem. Mutatom az ujjammal: „egy – két – háá...” itt nagy levegőt veszek, de nem fejezem be, hanem kivárok, hogy Balázs adjon meg a jelet: „... rom”. Majd kezdődik az ádáz küzdelem. Mindig ugyanígy indult a játék. Minél többet vártam ki, annál valószínűbb volt, hogy Balázs elkezdje a számolást. Nem volt célunk, de végül megtanult háromig is elszámolni, mert idővel már csak az ujjamat mutattam, de „elfelejtettem” megszólalni... Úgy kérte tőlem, hogy birkózzunk, hogy elkezdett szóban számolni és várt rám széles mosollyal az arcán.”



Hogyan tovább?

Többféle módon is bővíthetjük a közös játékok körét:

- Lehet, hogy egyre több és több ilyen jellegű játék lesz Ön és a gyermeke között. Lesznek olyan játékok, melyeket aktuálisan nagyon kedvelni fog a gyermeke, majd számítani kell arra is, hogy csökkenni fog az érdeklődése a régi játék iránt és lesznek új kedvencek. Az egyes családtagok osszák meg egymás között az információt, hogy ki-milyen forgatókönyvű játékot tud már a gyermekkel játszani. Hasznos, ha leírják ezeket a játékokat egy nagy lapra és kitűzik a lakásnak egy olyan pontjára, ahol mindenki megnézheti, ha szükséges, akkor „puskázhat is”. A gyermek fejlődésének egy nagyon **fontos** iránya az úgynevezett **általánosítási képesség**, amikor **a gyermek egy megtanult játékot minél több emberrel tudja játszani, vagy egy kezdeményezési formát más helyzetben is „be tud vetni”**.
- Ha gyermeke megismert már egy játékot, és kéri a folytatását, megisméltését, akkor egy idő után megpróbálhatunk **apró változtatásokat bevezetni a játékba** úgy, hogy az eredeti játékot egy újabb ötlettel gazdagítjuk vagy még egy elemmel továbbfűzzük. Pl. Elkezdjük a zsipp-zsupp énekekre a gyermeket hintáztatni az ölkében, majd az ének felénél a hintázás helyett felemeljük, majd leengedjük a gyermeket. Elkezdünk a gyermek pocakján lépegetni az ujjunkkal, de mielőtt elérnénk a nyakát, visszakanyarodunk, majd pár lefelé történő lépegetés után megint irányt váltunk, elérjük a gyermek nyakát és megcsiklandozzuk. Ezek az apró változtatások a gyermek rugalmasságát hivatottak segíteni, ami szintén egy nagyon fontos képesség a hétköznapi helyzetekhez való alkalmazkodás elősegítéséhez.
- Kipróbálhatjuk azt is, hogy a gyermek apró jelzése után, amivel a játék folytatását szeretné kérni, nem kezdjük el azonnal a játék folytatását, hanem egy **kicsit hosszasan várunk**, hátha elérjük, hogy a gyermek ránk nézzen, és ennél az összenézésnél egymásra nevethessünk, megkérdezhessük a gyermeket: „Még? Folytassuk?”. Ha megtörténik az összenézés, akkor folytassuk a játékot. A játék szünetében először mi próbáljuk meg a gyermek tekintetét keresni, majd ha sikeresek az összenézések, legyünk kevésbé aktívak ebben. Nem kell minden szünetben törekedni arra, hogy az összenézés megtörténjen, ha úgy érezzük, hogy a gyermek elfáradt, ne erőltessük. Fontos, hogy az egymásra nézés kellemes élmény maradjon, ne érezzen a gyermek kényszert a helyzetben. Idővel úgyis tapasztalni fogjuk, hogy egyre többször és hosszasan lehet egymásra nézni, mosolyogni.



Azzal, hogy a játékban egy hosszabb szünetet tartunk, megtanítjuk a gyermeket a késleltetésre. **A késleltetés azért fontos, mert a hétköznapi életben sem tudjuk a gyermek minden kérését, igényét azonnal teljesíteni, és az is tanulás, hogy attól, hogy valami nem azonnal következik be, még bízni lehet abban, hogy meg fog történni.** A késleltetés ennél a játéknál még csak másodpercekben mérhető, 3-4 másodperc. Akkor kezdjük ezt a késleltetést gyakorolni, ha már legalább 3-4 játékunk van. Ha azt vesszük észre, hogy a gyerek ezt a késleltetést még nehéznek érzi, és a kivárás pár másodpercében felpattan és otthagyt minket, akkor hagyjuk abba egy időre. Gyakoroljuk a játékot úgy, hogy azonnal megerősítjük a folytatás kérését, majd a késleltetést másodpercenként növeljük.

Játékok tárgygyal

Vannak gyerekek, akiknél nem leszünk sikeresek a tárgy nélküli játékban, még akkor sem, ha ez elvileg a figyelemmegosztás szempontjából könnyebb helyzet. Elképzelhető, hogy valamilyen tárgyra lesz szükségünk ahhoz, hogy ennek segítségével magunkra tudjuk irányítani a gyermek figyelmét. Vagyis a tárgy nem ahhoz kell majd, hogy azzal valami „szabályosat”, „okosat” játsszunk, hanem arra, hogy a tárgy segítségével érdekesebb, izgalmasabb legyen a közös játékunk. **Fontos, hogy olyan tárgyat válasszunk, aminek a „működtetéséhez” feltétlenül kellünk,** nehogy az legyen a helyzetből, hogy a gyermekünk megszerzi a játékot, majd elvonul vele egy csendes helyre és egyedül tevékenykedik tovább. Az is fontos célkitűzés lehet, hogy a gyermek megtanulja egyedül elfoglalni magát, csak itt most nem ezt szeretnénk gyakorolni, elérni. **Ha sikerült jó tárgyat választanunk, akkor a gyermek itt is újra és újra kérheti a játékok folytatását.** A játék ne csak abból álljon, hogy a gyermek átadja a tárgyat, hanem itt is építsünk fel egy forgatókönyvet, mint a tárgy nélküli játékban, vagyis a tárggyal való játék menete hasonlít a tárgy nélküli játékhoz. Ennél a helyzetnél is fontos tehát, hogy:

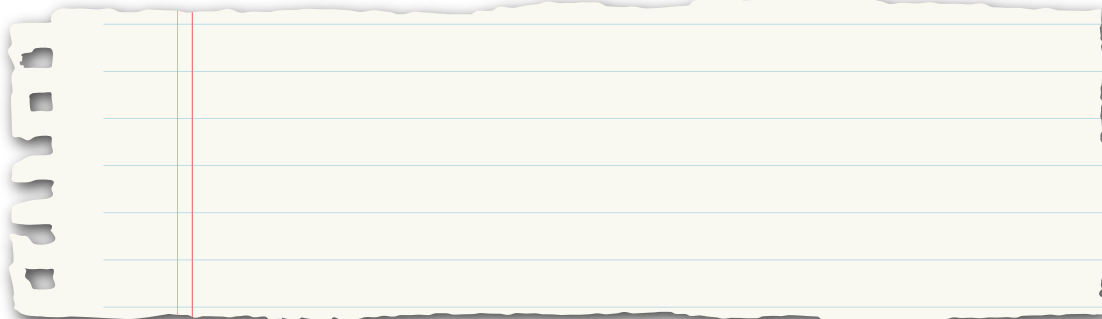
- legyen a játéknak forgatókönyve
- minél több emberrel tudja a gyermek gyakorolni a játékot
- legyen később a játéknak egy vagy több variációja
- legyen a játék menetében késleltetés
- a késleltetéskor keressük egymással a tekintet kapcsolatát

Ilyen játék lehet, pl. a buborékfújás, lufi felfújása, majd elengedése, nagy labdán vagy trambulínon való ugrálás, csúszdán való lecsúszás, kendő vagy takaró alá bújás, hintában való hintázás, különböző bűgőcsigák, gyurmanyomóból vagy fokhagymanyomóból gyurma kinyomása (amennyiben gyerekünk még nem tudja egyedül ezeket működtetni).

Az is lehet, hogy a kétféle játék kialakítása, vagyis a tárgy nélküli és a tárggyal való játék párhuzamosan, egymás mellett halad.



Kipróbálná valamelyik ötletet a saját gyermekénél? Mit gondol, mi jönne be Önöknek?



Elővettük a vonatos bűgőcsigát, megmutattuk neki és letettük az asztalra. Volt kedve neki is leülni hozzá. Elindítottuk. A csiga forgott, a vonat ment benne, a sorompó felemelkedett. Nagyon tetszett neki. Amikor megállt, rátette a kezét a bűgőcsigára. Újraindítottuk. Néhányszor ezt játszottuk, hogy megismerje a játékot. Amikor legközelebb megállt, hirtelen elfelejtettük újraindítani. Patrik nézte a csigát, rátette a kezét. Vártunk. Hirtelen rám pillantott, majd vissza a vonatra. Gyorsan megkérdeztem: „Szeretnéd még?”, és már indítottam is. Újból megállt. Vártunk. Hirtelen ismét rám pillantott, de ezúttal a kezét is felém emelte, hogy indítsam. Gyorsan megkérdeztem: „Szeretnéd”? És indítottam a vonatot. Ez így ment, majd néhány kör után, amikor felém nyúlt, vagy a kezemre tette a kezét, közelebb hajoltam az arcához és úgy kérdeztem, hogy „Szeretnéd”? Ő is rám pillantott és már ment is a csiga. Ennyi ideig, mint akkor elsőre a vonattal, még nem is nagyon tudtunk korábban leülni játszani. Majdnem 20 percet játszottunk.”

„A lufi fújás: ültünk a kanapén egymás mellett. Nagyon szerette, ha felfújom a lufit, majd elengedem, és hirtelen elrepül össze-vissza. Újra és újra játszottuk ezt. A következő körnél viszont a nagy levegővétel után hirtelen megálltam,

mint egy szobor, lufival a szám előtt. Ő csak nézett, hogy mi lesz, teljesen ráfeszült a helyzetre, hogy kívánczik a befejezés, mire hirtelen fújt egyet, pedig alig megy neki: „Ezt kéne, csináld már!”. Szuper élmény volt! Ez valami nagyon mélyről jövő készítés, ha valamit nem fejezünk be a tuti rész előtt, akkor közbelépjen, még ha addig csak mozizott is. Úgyhogy azonnal fújtam és ő is mintha fújt volna, teli arccal utánozott.”

„Kicsit nagyobb volt már Balázs, amikor tanultuk a gesztusokat: az „igent” bólintani. A legjobb helyzetnek a gyakorláshoz a hinta bizonyult, itt egyébként is mindig figyelt ránk. Hintáztunk, majd hirtelen megállt a hinta. Balázs felkapta a fejét és rám nézett kérdően: „Na mi?” Újból magam felé húztam a hintát és kívártam, majd megkérdeztem őt: „Lökjem még?”. Eleinte inkább csak nézett, de segítettünk rájönni, hogy mit várunk tőle, bólogattunk nagyokat, mire eszébe jutott, hogy ezt már gyakoroltuk. Nagyon hamar megtanult bólogatni, mert mindig így hintáztunk és nem csak én, hanem apával, nagypapáékcal is megbeszéltük, hogy játsszák ezt közben. Ha már elfáradt a bólogatástól, elég volt az is, ha ránk nézett és akkor is tovább ment a hinta. Nem akartuk erőltetni.”

Mit tehetek azért, hogy a gyerekem megfigyelje és utánozza, amit mutatok neki?

Azok a gyerekek, akiknek a társas megértés területén nincsen nehézségük, gyakran követik a szüleiket mindenhová és közben figyelik, utánozzák, amit csinálnak. Így lesz a gyerekeknek is kis porszívója, fűnyírója, fakanala és vasalója. A megfigyelés és a megfigyelték utánzása, kipróbálása a tanulás alapja és az egyik legfontosabb eszköze, módja.

Az autista gyerekek egy része – főleg a korai életkorban – kevésbé ügyesek még ebben, ami miatt nagyon fontos tanulási lehetőségektől, tapasztalatszerzéstől esnek el.

Sok autista kisgyerek egyáltalán nem figyel meg a másik embert, így a szüleit sem, nehéz nekik megmutatni valamit, nehéz tanítani vagy segíteni őket, gyakran egyedül próbálnak rájönni dolgokra. Mások, a számukra érdekes dolgokat megfigyelhetik, de jellemzően inkább olyan helyzeteket, amikor valamilyen tárggyal történik valami, pl. hogyan kell a TV távirányítójával a kedvenc mesecsatornára kapcsolni, hogyan lehet a számítógépen vagy a tableten a kedvenc youtube csatornát vagy játékot megtalálni. Sokszor nem is emlékeznek a szülők arra, hogy a gyermek ezt mikor és hogyan leste el, hiszen olyan, mintha látószólag nem is figyelne.

A tárgy nélküli és a tárggyal végzett játékok már önmagukban is sokat segítenek abban, hogy a gyermek megfigyeljen minket és utánozza a látottakat, de mutatunk még néhány ötletet, hogy hogyan lehet segíteni az utánzás kialakulását.

- **Vannak gyerekek, akik nagyon szeretik nézegetni magukat egy olyan tükörben, ami kellően nagy ahhoz, hogy tetőtől talpig beleférjenek.** Megfigyelhetjük, hogy a gyermek gyakran odaáll a tükör elé és mórlikálja magát, vagy megfigyeli, hogy hogyan fest, mikor csinál valamit. Kihasználhatjuk ezt a rendkívüli érdeklődést, és odaállhatunk a tükör elé, a gyermek mellé, és utánozhatjuk a gyermeket abban, amit éppen csinál. Vannak gyerekek, akik hamar felfigyelnek erre és **elkezdik a helyzetet tesztelni**, míg másoknak hosszabb időre van ehhez szükségük.

A tesztelés azt jelenti, hogy megfigyelhetjük, hogy a gyermek hol minket néz a tükörben, hol kitekint oldalra és szándékosan elkezd valamit csinálni, és várja, hogy utánozzuk, majd elégedetten nevet, élvezve a hatást, a „hatalmát”.

Használjuk ki a helyzetet, és lelkesen utánozzuk a gyermek minden mozdulatát. Ami most történik, az az, hogy a gyermek észrevette, hogy utánozzuk őt, de ő még nem utánoz minket, pedig ez lenne a cél. Hogyan tovább?

Egy olyan alkalommal, mikor a gyermek megint nézi magát a tükörben, és Önök a szokásos módon utánozzák őt, és a gyerek ezt észre is vette, egyszer csak

„**rontsák el**” az utánczást, és valami olyat mutassanak a gyermeknek, amit korábban láttak tőle. Például ha a gyermek a tükör előtt állva, miközben nézi magát, szokott tapsolni, ugrálni, csücsöríteni, és most éppen tapsol, akkor kezdjenek el ugrálni. Valószínű, hogy a gyerek meghökken ezen és megismételheti azt, amit előzőleg csinált, vagyis megint tapsolni kezd, de önök ismételjék meg ismét az ugrálást. Ha a gyerek nem vált, és nem kezd el ugrálni, szólítsák meg őt és biztassák az ugrálásra. Kicsit segíthetnek is neki ebben, majd **dicsérjék meg nagyon, ha picit is sikerült ezt kivitelezni**. A továbbiakban a két technikát kombinálják egymással, vagyis hol utánozzák, amit a gyermek csinál, hol mutassanak valami újat és biztassák az utánczásra. Egy idő után egyre sikeresebb lesz a gyermek az Önök megfigyelésében és utánczásában.

- **Ha az Önök gyermeke nagyon szeret fényképeket nézegetni** hagyományos, papír alapú képeken vagy tableten, összegyűjthetnek számos olyan fényképet az internet segítségével, amin gyerekek egyszerű mozdulatokat csinálnak, pl. guggolnak, négykézláb másznak, megérintik az orrukat, csücsörítik a szájukat, kidugják a nyelvüket. **Nézegessék minél többször a képeket együtt, miközben Önök megnevezik és be is mutatják, amit látnak. Biztassák a gyermeket arra, hogy ő is csinálja, amit lát.** Kipróbálhatják, hogy hatásosabb-e, ha tükör előtt nézik a képeket, ahol a gyermek láthatja önmagát és Önöket is, miközben bemutatják a mozdulatokat. Ha a gyerek kitartóan figyeli a képeket és Önöket is, de még nem kezd el utánozni, ne csüggedjenek, előbb-utóbb bekövetkezik a csoda és a gyermekük elkezd az utánczást.



Ne csüggedjen, ha hosszabb idő után sem lesz sikerük abban, hogy a gyermeke megfigyelje és utánozza Önt. Adunk még pár tippet ahhoz, hogy hogyan utánozhatja Ön a gyermeke játékát annak érdekében, hogy előbb-utóbb a gyermek felfigyelhesen erre, és a későbbiekben majd ő is megfigyelje és utánozza Önt. Ez egy hosszú folyamat, aminek a gyakorlásához újra és újra visszatérhet mindaddig, amíg nem szerez rutint gyermeke az utánczásban. Természetesen annak ellenére, hogy gyermeke még nem tud rutinszerűen megfigyelni és utánozni, még továbbléphet kiadványunk további ötleteinek, javaslatainak kipróbálásában.

És akkor jöjjön még néhány tipp ahhoz, hogy Ön hogyan utánozhatja gyermeke játékát:

- Vannak gyerekek, akik nagyon szeretnek valamilyen egyszerű ütős és/vagy ritmus hangszereken játszani, pl. különféle izgalmas hangú dob, xilofon, cintányér, ütőfa, agogo, stb. létezik a boltokban. Mikor a gyermek megszólaltatja a hangszert a kezével vagy egy ütővel, utánozzuk őt. Üssük mi is olyan ritmusban és annyi ideig a hangszert, mint a gyermek, tartsunk szünetet, álljunk le, ha a gyermek is abbahagyta a zenélést. Figyeljük meg, hogy szívesebben zenél-e a gyermekünk akkor, ha a kedvenc mondókáját mondjuk közben, esetleg valamilyen dallammal kísérik. **Itt is egy idő után észrevehetjük, hogy a gyermek felfigyel az utánzásunkra, felkapja a fejét, ránk néz, elkezd „tesztelni” minket, hogy tényleg utánozzuk-e.** Egy idő után, ha nem folytatjuk az utánzást, kérheti ennek a folytatását, ránk nézhet, meglökheti a kezünket, kiadhat egy apró hangot. Elképzelhető, hogy hosszú időn keresztül a gyermek csak azt fogja szeretni, ha mi utánozzuk az ő zenélését, és fordítva még nem fog sikerülni, vagyis ha mi kezdünk el valamilyen ritmusban zenélni, azt a gyermek még nem fogja tudni utánozni, de ne adjuk fel. **Az utánzás megtanulásának az első lépése az, ha a gyermek felfigyel arra, hogy mi utánozzuk őt.**
- Vannak gyerekek, akik hosszasan el tudnak bíbelődni egy tárggyal, pl. tárgyakat dobálnak, pörgetnek, szórnak. A dobáláshoz, szóráshoz próbáljunk meg olyan tárgyakat biztosítani, ami biztonságos, pl. babzsákokat, puha labdákat, mosogató szivacsokat. Ha a gyermek nem vesz hirtelen szájba tárgyakat, akkor felkínálhatunk pl. kozmetikai vattapamacsot vagy puha pomponokat, van ezekből színes vagy akár fényes változat is. Utánozzuk a gyermek dobálását, szórását, adjunk hozzá érdekes, figyelemfelkeltő hangot.
- Sok gyerek nagyon szeret mozogni a térben, pl. szaladgál, ugrál. Utánozzuk a mozdulatait, kísérik érdekes hanghatásokkal. Ha trambulínon ugrál, ugráljunk vele együtt, ha megáll, álljunk meg mi is.
- **Vannak gyerekek, akik nagyon motiváltak egy másik gyerekre,** és szívesebben figyelnek meg kortársakat, mint felnőtteket. Ebben az esetben próbáljunk meg minden adandó lehetőséget kihasználni arra, hogy lehetőséget kapjon gyermekünk kortársak megfigyelésére.
- **Vannak gyerekek, akik sokkal szívesebben utánoznak mesében, videón látható jeleneteket.** Ennek az egyik oka az lehet, hogy egy videót, mesejelenetet a gyermek nagyon sokszor visszanezhet, és ott megbízhatóan, mindig egyformán, ugyanúgy láthatja vissza az adott jelenetet, míg a személyek ebben kevésbé „megbízhatók”.

- Vannak gyerekek, akik kezdetben nem szeretik a tükröt, lehet, hogy ijesztőnek találják, de később megbarátkozhatnak vele. Nem kell erőltetni. Lehet, hogy a tükröt be lehet építeni a játékba, pl. borotvahabot lehet fújni rá és azon maszatolni, amit a legtöbb gyerek örömmel fogad. Vannak öntapadós játékok, amiket fel lehet tenni a tükörre, hátha a gyerek leszededegeti, és közben megfigyelheti magát. Gyurmargasztóval is fel lehet tenni a tükörre képeket vagy egyéb izgalmas tárgyakat, ami odacsalhatja a tükörhöz őt.
- Nagyobb gyerekek már meg tudják fogalmazni azt is, hogy sokszor nem látják értelmét az utánzásnak, vagy csak egyszerűen nem szeretnének utánozni bennünket, mert nem akarják azt csinálni, amit mi. Számítani kell erre is, vagyis ha egy gyermek nem utánoz minket, akkor annak sokféle oka lehet, és az októl függően érdemes a megfelelő praktikát bevetni.

„Az utánzás inkább fordítva megy: ő csinál valamit és kér, hogy én is csináljam. Először benne voltam, „Jó utánozom én is.”; de rájöttem, hogy nagyon figyel, jól utánzom-e. Pontosan ugyanúgy és ugyanannyiszor kellett ismételnem mindent, ahogy mutatta. Számolta. Nem volt könnyű betartani.”

„Emlékszem, hogy az elmutogatható kedvenc dalaival próbálgattuk vele az utánzást. Az Incy Wincy Spider volt az abszolút kedvenc, majd a Wheels on the bus is. Érdekes módon, a számítógépen futó klipek jeleneteit hamarabb kezdte spontán utánozni, mint minket. Amikor megszólalt a dal – ment a számítógépen egy válogatás – akkor Balázs odahívott, elkezdte mutatni az ujjait összeérintve, hogy mászik fel a pók. Bólogatott nekem, hogy csináljam én is. Nagy örömmel csináltam is vele: „De jó, hogy ezt kéri, meg tudja nekem mutatni, mit szeretne!”. Ahogy elkezdtem mutatni, ő viszont máris abbahagyta és beállt mozizni. „De ügyes anya!” – gondoltam én. „Csak ezt fordítva kéne.”; Ő meg örült, hogy levezényli, mit csináljak. Ha abbahagytam, akkor egy újabb momentumot mutatott meg nekem, hogy hol folytassam és persze folytattam. Láttam már több részt is tőle, hogy tudja utánozni a mozdulatokat, de ő jobban szerette nézni, mint csinálni. Belementem ebbe, mert ha neki ez a játék, akkor az fontosabb, mint ragaszkodni valami máshoz...”

„Tudatosult bennem, hogy a gyerekektől tanul a legjobban. Ezért szeretem társaságba vinni. Például be tudott kapcsolódni hancúrozásba trambulínon.”

„Először, amikor feltűnt, hogy ő utánoz bárkit is – személyt és nem a számítógépen elnézett dolgokat –, az a testvérével volt. A testvére ugrált a kanapén, kicsi volt. Erre ő is felmászott oda és próbált ugrálni. Nagyon megható volt látni. Csak a testvére volt olyan erős hatással rá, hogy spontán utánozza őt. Jól rá is erősítettünk erre: nem sokkal később rendes program lett, hogy ska zenére ugrottak együtt a kanapén... Bekapcsoltuk nekik a zenét és ment a kanapén az ugrálás parti, és ugráltunk mi is velük a földön... Nyilván, ha nem autista a kisfiam, letereljük őket a kanapéről, de ilyenkor ez nem számít semmit. Csak, hogy végre egymásra találtak egy közös játékban és hogy beindult az utánzás. Arra lehetett alapozni később is, hogy a testvéreit figyelni, utánozza. Volt, hogy őket kértem meg, mutassák meg Balázsnak, mi a játék. Egyből jobban ment...”

„Nem kell tükör”- mondja. Úgy megy el mellette, hogy takarja a szemét. Nem is erőltetem. Addig el sem jutottunk, hogy mozogjunk előtte.”

„A tükröt nem szerette kicsinek. Vagy nem értette? Nem tudtuk használni. Sokkal később, amikor már célirányosan tudtuk tanítani, és megjelent a spontán utánzás nála, azt vettem észre, hogy indulás előtt, miközben várakozott, a tükrő előtt az ujjával játszott a Incy Wincy dalt és nézte magát. Nagyon tüneményes volt. Nem akartam megzavarni. Amikor abbahagyta, odamentem én is, és próbáltam mutatni vele újra. Tetszett neki, hogy észrevettem, mit próbálgat. Benne volt a játékban. Később más helyzetben is vissza-vissza tudtunk menni ezt játszani.”

„Az utánzás gyakorlása van, amikor sikerül, de ő nem szeret utánozni, valamiért nem megy. Egyszer rázta a lábát, gyorsan utánoztam, akkor ő is újból rázta, mert tetszett neki. Én is megráztam megint a lábam. De máskor próbáltam, hogy „Nézd, emeld a kezed, és mondjuk húúú!” – ugyan leutánozta, amit csináltam, de nagyon furcsán nézett rám, hogy most mit akarok. 60%-ban hajlandó.”

„Ha valami nem sikerül, szólok neki, hogy „Gyere, megmutatom.”, azt meg lehet mutatni. De ha nem muszáj, nem utánoz. Ha játékban mutatnám neki, hogy ezt így kell csinálni, akkor nem csinálja. Azt mondja: „Miért? Én nem úgy akarom!” Inkább ő utánoztat.”

„Van egy könyv, az emberi testről. Vannak benne arcok is. Azt szereti, kéri, hogy utánozzam a fejeket és ilyenkor nagyokat nevet.”

„A vonatot és a sorompót mindig meg kell néznünk. A kétkarú sorompónál néztük, hogy az egyik, majd a másik is lemegy és felmegy. Magyaráztam neki, hogy egyik, másik, mindkettő nyitva, lemegy, feljön. A karommal mutattam is neki azt másolva, ahogy a sorompó állt: a két alkaromat az ujjaimmal egymással szemben emelgettem: egyik nyitva, másik nyitva és felemeltem az egyik, majd másik karom, visszacsuktam, stb.. Ezt Áron is próbálta utánam. Ez jó volt, hogy bejött. A sorompók és a vonat nagyon fontos neki.”

„Mutattam neki, hogy szoktunk az ujjainkkal számolni. „Én is.” – mondta és akarta mutatni. Sokat próbálgatjuk. Ezt könnyen utánozta és szívesen.”



Önnek mi a tapasztalata, hol tart a gyermeke az utánpótlásban? Melyik praktikat próbálná ki szívesen?

A large, white, torn-edge paper strip with horizontal blue lines and a vertical red margin line on the left side, intended for writing notes or answers.

Mi megy könnyen és mi megy nehezen a gyerekeknek a játékok közül?

Az eddigi szempontok abban próbáltak segíteni, hogy nagyobb rutinja legyen gyermekeknek abban, hogy többször és hosszabban megfigyelje, és már esetleg utánozza is Önt és a környezetében lévő embereket. Emellett reményeink szerint rátaláltak már néhány közös játékra is, amiben gyermeke örömmel és lelkesen vesz részt, esetleg már kezdeményezi is ezeknek a játékoknak a megismétlését, folytatását.

Lépünk akkor tovább! Ugye benne van egy kis közös gondolkodásban?
Az itt látható képek mind egy-egy játék helyzetre utalnak.



A; bábozás



B; csikizés



C; kergetőzés



D; történet eljátszása



E; közös kirakózás



F; közös gyurmázás



G; közös mesefilm nézés



H; bújócskázás



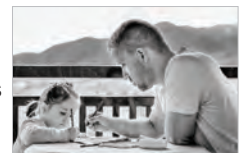
I; mondókázás



J; labdázás



K; közös könyvnezegetés



L; közös rajzolás



M; társasozás



N; közös építés



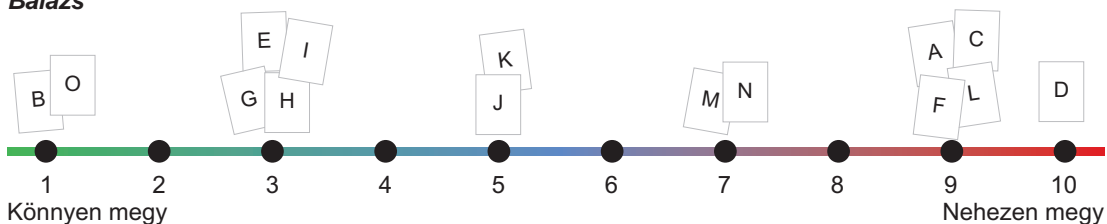
O; hancúrozás

Az alábbi számegyenesen helyezze el a képeket aszerint, hogy egy játék helyzetben Ön és a gyermeke könnyen vagy nehezen tud együtt játszani.

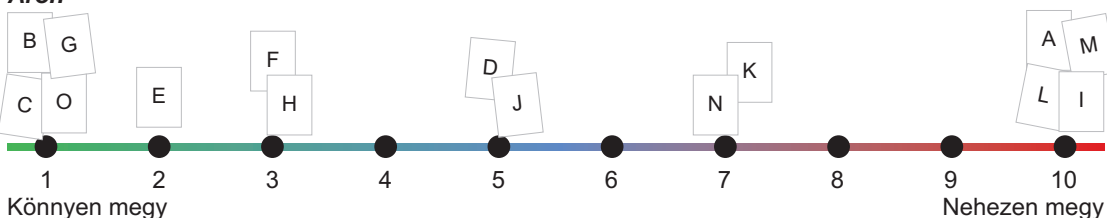


Mi is megosztjuk a tapasztalatunkat

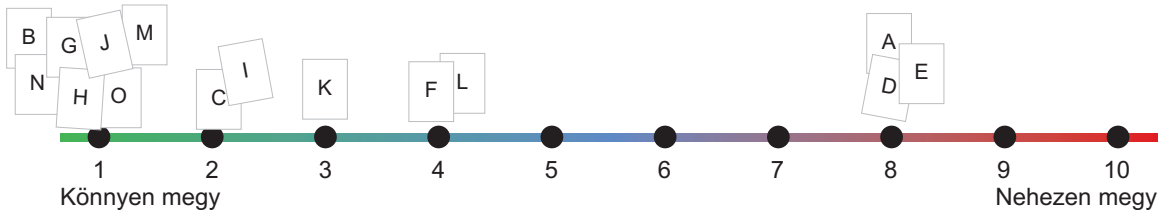
Balázs



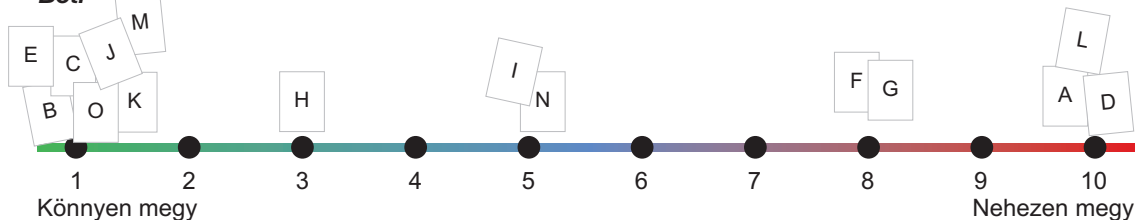
Áron



Melkorm



Boti



Ha megnézi a többi gyermek számegyenesét, akkor lát ezekben hasonlóságokat és különbségeket?

Hasonlóságok:

Különbségek:

Általában az a tapasztalat, hogy az autista kisgyerekekkel sokkal könnyebb a hancúrozós, csiklandozós, szaladgálós, mondókázós játék, összehasonlítva például a bábozással, vagy egy történet eljátszásával. Természetesen ez életkortól és sok más egyéni tényezőtől is függ. Részben az egyéni érdeklődéstől függően, részben attól, hogy mit értünk az egyes helyzetek alatt, jellemzően a középső sávba szokott kerülni a közös építés, kirakózás, rajzolás, gyurmázás, a mesekönyv nézés, közös mesefilm nézés, oda-vissza labdagurítás, társasozás, bújócskázás és a fogócskázás. Természetesen különbségeket figyelhetünk meg abban, hogy melyik gyereknél melyik helyzet kerül közelebb a „könnyen megy” felé és melyik a „nehezen megy” felé.

Vajon mi lehet az oka annak, hogy az egyik játék könnyebben, míg a másik nehezebben megy az Ön gyermekének? Mit gondol erről?

Könnyen megy a játék, ha ...

Nehezen megy a játék, ha ...

Gondolkodjunk egy kicsit közösen is!

Ki tudja megmondani, hogy „hogyan kell” orvososat játszani? És papás-mamásat? Mit kell a játék során mondani? És mit kell válaszolni? Mit kell a játék során csinálni? Valószínű, hogy erre a kérdésre ezerféle helyes válasz van és rengeteg szempont. Attól függ... És az aktuális variációtól függően kell válaszolni valamit vagy meghallgatni azt, amit a másik mond. Az adott variációtól függően kell a jelzéseket értelmezni és ehhez gyorsan, rugalmasan alkalmazkodni.

És mi a helyzet a csiklandozással, hancúrozással? Könnyen belátható, hogy sokkal kevesebb a variáció ebben a játékban, kevesebb a jelzés, amire figyelni kell, vagyis összességében könnyebb ezeket a játékokat megérteni, és a helyzetnek megfelelően alkalmazkodni, válaszolni. Emellett közvetlen szenzoros, „ok-okozati” élményt is nyújt, könnyen ismételhető, megvan a „megszokott”, biztonságos forgatókönyve.

Az agy eltérő működése miatt az autizmussal élő emberek, és így a gyerekek is, máshogy dolgozzák fel az információkat, mint az átlagos emberek/gyerekek és máshogy is reagálnak a környezetükre. Az eltérő működés megnehezíti a másik emberrel való kapcsolatteremtést, kommunikációt és a helyzetekhez való gyors, rugalmas alkalmazkodást. Ezek az eltérések különbözőképpen, de minden egyes autista gyereknél megjelennek, és befolyásolják például a játékhelyzetek megértését és az abban való részvétel minőségét is. Minél komplexebb, összetettebb és kevésbé bejósolható egy játékhelyzet társas és kommunikációs szempontból, annál nehezebb abban részt venni. A jó hír viszont az, hogy a játékhelyzeteket lehet úgy alakítani, hogy az autizmus szemszögéből nézve könnyebb, érthetőbb, így élvezhetőbb legyen, de erről majd egy kicsit később fogunk gondolkodni. Még mindig azon mesterkedünk, hogy Ön és gyermeke közösen tudjon együtt játszani, és ugyan lehet, hogy ebben már megjelennek a tárgyak, de még mindig nem fontos, hogy ezekkel a tárgyakkal feltétlenül „szabályosan”, „okosan” játszanak.

Hogyan lesz a játékból „beszélgetés”?

Rögtön megmagyarázzuk ezt a képzavart, reméljük, pár perc múlva már Ön is úgy gondol a gyerekével folytatott játékra, mint egy jóízű beszélgetésre, társalgásra.

Idézzon fel gondolatban egy meghitt hangulatú beszélgetést. Mi történik ilyenkor? Ön vagy a beszélgetőpartnere megállnak/leülnek egymással szemben és egyértelmű jelzéseket küldenek egymásnak arról, hogy készen állnak, nyitottak a beszélgetés elkezdésére. Valamelyik fél elkezd valamit mesélni, amit a másik fél figyelmesen meghallgat, majd erre reagál. És ez így megy egy darabig, hol Ön, hol pedig a partnere beszél, a másik fél meghallgatja, oda-vissza-oda-vissza egészen addig, amíg le nem zárnak egy gondolatot és el nem kezdenek egy következőt, vagy egyértelműen nem jelzik egymásnak, hogy vége a beszélgetésnek.

A közös játék menete pont ezt a ritmust követi: egymásnak történő egyértelmű jelzés arról, hogy kezdődjön a játék, majd jön a felváltva következés, végül a játék befejezése. **Természetesen a gyerekekkel való játék közben ez a „beszélgetés” szavak nélkül, vagy szavak nélkül is történik, valójában szabálytalan időközönkénti egymás után következést, „felelgetést” jelent, melynek során a résztvevők a játékhoz kölcsönösen hozzáadják ötleteiket, egy újabb szempontot, vagy csak a közreműködésüket. Tehát a „beszélgetést” itt nem kell szó szerint értenünk, és ez nem is olyan helyzet, mint például egy társasjáték, amiben szabályokat követünk, és ennek megfelelően következzük mondjuk egy-egy lépéssel. Valójában nagyon egyszerű dologról van szó, ezt elsősorban talán nehéz is belátni.**

Az autista gyerekek nem jöttek ebben a „beszélgetésben”, vagyis a játék elkezdésének egyértelmű kommunikálásában, az egymás után következésben, a játék lezárásában. Mivel kevesebbszer tekintenek fel, ezért nehezebben is figyelik meg az emberek arcát, gesztusait, ha meg is figyelik, akkor is nehezebb a jelzések pontos beazonosítása, értelmezése. Pedig a játék kezdeményezés, és egy közös játék során pont arra lenne szükség, hogy figyeljünk a másik ember beszédére és az ezt kísérő egyéb, beszéden túli jelzésekre, pl. mimika, gesztus, hangsúly, hanglejtés. Ugyancsak szükség lenne a játék egyértelmű befejezésének a kommunikálására. Sok autista kisgyerek ezt úgy oldja meg, hogy mindenféle egyéb jelzés nélkül faképnél hagy minket, vagy éppen újra és újra ismételi, nem tud befejezni valamit.

Könnyű belátni ezek után, hogy egy tudatosabban megtervezett játék során Ön sok mindent meg tud tanítani a gyermekének a kommunikációról és a társas együttműködésről. **Amikor Ön és a gyermeke már több olyan egyszerű közös játékot is tud játszani, amelyeknek van egy forgatókönyve és ennek során a gyermek tudja a játék folytatá-**

sát vagy megismétlését kérni, rá lehet térni arra, hogy olyan játékokat alakítsanak ki, amiben „beszélgetnek”, vagyis felváltva következnek.

A játék során használhatnak tárgyakat, de nem kell továbbra sem arra törekedni, hogy mindenképpen „szabályosan” játsszák a játékot és arra sem, hogy a gyerekek fontos ismereteket tanítsanak például a tárgyak színéről, formájáról, nagyságáról és egyéb tulajdonságairól. A játék célja a jóízű „beszélgetés” hangulatának a megteremtése.

Nézzünk néhány ilyen játékot!

„Sokszor kezdeményez magának játékot. Ez könnyű. Sokszor odahív, hogy játsszunk, csak akkor ő irányít. Bele tudok azért lépni az ötleteimmel néha. Kerestem három figurát, hogy ne csak vonat legyen. „Szeretnék felszállni.” – mondtam, de ő ment tovább a vonattal. „Jaj, nem tudtam felszállni.” – mondtam és „elsírtam magam.” Visszajött és megállt- és fel tudtam szállni. Csak akkor is meg kellett csinálni ugyanazt a 6 kört, mire felszállhattam minddel. Apró variációkat tudok tenni: fát rakodtunk a vonatra.”

„Balázs fürdés közben az AC/DC Highway to Hell c. számát dobolta a fürdőkád falán. Hát igen, elég sokat hallgattuk vele, hogy ne csak gyerekdalok menjenek, a mi fülünknek is kell valami más. Rohantam a gitárért, vittem ki a fürdőszobába és játszani kezdtem a dalt. Balázs azonnal partner volt és dobolt hozzá, de már igazodva a gitárhoz. Ha vége volt, többször újrakezdtük, hol ő, hol én. Közöszen zenéltünk! Fel is vettük.”

„Van egy nagyon egyszerű, de annál jobb játékunk. Az eredetije az volt, hogy a „Gyí paci, paripa” mondókára vittem őt a hátamon, kisebb rázkódások közepette. Nagyon élvezte. Amikor vége lett a mondókának, megálltam és ő jelzett, hogy újból: erőteljesen megfogta a vállam, vagy megszorított a lábával. Jellemző volt, hogy amelyik irányba ment volna, arra pedig bedőlt. Ahogy kérte, úgy mentünk. Hónapokkal később előkerült újból ez a játék. Akkor már tudott jól mutatni, és kicsit beszélni. Át is alakítottuk a játékot: mindig megálltam menet közben egy ajtó előtt és kérdeztem: „Merre?” Eleinte mutatta az irányt és mentünk tovább, később már mutatta és mondta is, hogy „Arra.” A tájékozódás mindig is nagyon érdekelte, erre lehetett alapozni.”

„Ahogy ügyesedtünk a közös játékokban, már én is tudtam adni neki játékötleletet az ismerős játékaik közül. Elővettem egy mágneses szín-forma egyeztető játékot. Egy-egy képet lehet kirakni a mágnes lapon elhelyezett színes alaplapra geometriai formákból. Nagyon egyszerű Balázs szempontjából, általában szereti is ezeket a játékokat. De ezt valamiért nem nagyon. Elkezdtek rakni az elemeket, de nem akarta folytatni. Kitalálta, hogy fordítva teszi rá, mágnessel felfelé az elemet. A szín így is látszik és a forma is persze. Nagyon megörült a saját ötletének, hát folytattam vele a kirakást ugyanígy. Kaptam is egy mosolyt. Egyet Balázs, egyet én. Kész lett a kép és nagyon elégedett volt! Itt kifejezetten együtt alakítottuk a játékot. Közben rájöttem, hogy az idegesítette, hogy a forma erősen tapad az alapra és nem tudja jól igazítani, ahogy szeretné.”

„Nagy kedvencünk a fa ABC kirakós játék. Szereti Balázs az ABC dalokat (angolul). Szereti a kirakót is. Sokat játszottunk vele együtt. Elővettem aznap is, hogy játszunk vele. Ekkor viszont unta ezt, és nem is akart foglalkozni vele. Valahonnan jött az ötlet, hogy kicsit dobjuk fel a játékot: amikor betettünk egy betűt, mondtam vagy énekeltem hozzá egy Balázs számára fontos dalt vagy szót: I = Incy Wincy Spider dala; W = Wheels on the bus dala; G = Gréta. Ezek voltak az elsők. Itt bekapcsolódott Balázs és kérte újra a betűkre mutató dalt, vagy Gréta nevét. Majd folytattam a kirakást: J = Janka; B = Balázs; A = anya; R = Row row row you boat; Z = zzzzz; stb. És Balázs egymás után mutatta a betűket, hogy mit mondjak! Eleinte még nem beszélt. Nagyon jó játék kerekedett belőle. Később, ahogy már tudott beszélni, ő kért több betűt is, hogy mutassam meg neki: Bagolyirtás, Kékestető, Galyatető, stb. Lassan minden betűhöz tartozott szó, némelyik betűhöz több is. Ezekre fél év múlva is ugyanúgy emlékezett és emlékeztetett engem, ha nem mondtam valamelyik szót.”

„Korlátozott a játék szeretete, ezt már tudjuk. Labdázunk, az érdekelte és ilyenkor figyelt rám. Gurítottam neki a labdát és közben kérdést tettem fel, amire igen, nem, nem tudom lehetett a válasz. Azt kértem, amikor ő gurítja vissza, ő is kérdezzem tőlem. Ez volt a játék. Ilyesmiket kérdezett pl. „Szeretsz velem játszani?”. Ezekben meg kellett őt többször erősíteni. Sokszor volt célom a játékoknál, hogy figyeljen rám és tartsa be a szabályt, mert gyakran átveszi az irányítást. Mindig minden helyzetből kiment: mesét félbehagyott, étkezésnél elment, kilépett helyzetekből, ha nem tetszett neki.”

Azt, hogy „én”, nemrég mondja. Azt játszotta Áron, hogy mondja: „Én vagyok Wall-e.” Erre rávágtam, hogy „Én vagyok Éva.” Ő mondta „Én vagyok Némó.” Erre én: „Én vagyok Senilla.” Bekapcsolódtam, hogy én is mondtam ezeket. Ezt ismételtük. A testvére is bekapcsolódott. Annyiban tudtam belenyúlni, hogy váltottam a témaköröket. Egy másik meséből eszembe jutott: „Én vagyok Thomas.” ... Majd állatokra váltottunk: „Én vagyok Delphi.” És tudott váltani Áron is, vette a lapot. A végén már színekre váltottunk. „Én vagyok piros.” – „Én vagyok kék.” Egymás után mindenki mondott egyet és kivárta – tudta, hogy most anya jön, most a tesó, utána ő. Negyed óráig ment az Én vagyok játék. Azóta többször is játszottuk, eszébe jut a fürdőkádban ...”

„Mindig ugyanaz a játék: Áron van a vonattal és a sorompóval, én mindig az autó lehetek. Próbálok figurákat beletenni. Nem nagyon kéri, de most van egy Spongya Bob és őt elfogadja. Kitaláltam, hogy nem az autó megy, hanem Spongya Bob. Ő megy át a sorompón. Van egy közlekedési lámpa is hozzá: ha zöld, mehet. Rátettem az átjáróra egy rajzolt zebrát, és azon mehet át. És megvárja Áron, amíg átmegy. Kérdezte másnap is: „Anyá, játszol Spongya Bobot?”. Apró változtatások mehetnek.”



A felváltva történő játékban hasonló megfontolásokat követünk, mint a korábbi játékhelyzetekben, vagyis a játék során itt is van egy forgatókönyv, de a játékban már több ponton is megállunk és kivárunk, mikor a gyermeket arra ösztönözzük, hogy a tőlünk látottakat megismételje, utánozza. Próbálunk a játékba apró változtatásokat is belevinni, hogy segítsük a rugalmasságot. Ezen kívül törekszünk arra is, hogy a játékot segítsük befejezni, mikor látjuk, hogy a gyermek érdeklődése csökken. Vagyis:

- van egy forgatókönyv
- van egy közös szándék az elkezdésre
- van egy „játék”, amit játsszunk, miközben figyeljük egymást és felváltva következünk
- van egy befejezés, lezárás

Közös könyvnezegetés, mint beszélgetős helyzet



A felváltva történő, vagyis „beszélgetős” játékok egy speciális formáját, a közös könyvnezegetést kiemelnénk néhány gondolat erejéig.

Ennek az az oka, hogy gyakori szülői aggodalom, hogy a gyerekek nem lehet mesélni, nem érdeklők a könyvek, vagy érdeklők a könyvek, de nem lehet vele közösen nézegetni azt, mert akkor otthagyt minket. Pedig nagyon jó eszköz lenne ahhoz, hogy felváltva történő „beszélgetős” helyzetet alakítsunk ki a segítségével.

Mit lehet ezzel a helyzettel kezdeni?

- A kereskedelmi forgalomban igazán gyönyörű könyveket lehet kapni, de úgy tűnik, ezek a könyvnezegetésben tapasztalatlan gyerekeknek sokszor nem elég jók a könyvnezegetés elkezdéséhez és a közös rutin kialakításához, mert nem keltik fel az érdeklődését. Jó megoldás lehet, hogy készítünk a gyerekeknek egy „saját” könyvet, például fotókönyvet, amiben olyan képeket gyűjtünk össze, amik a gyermek számára fontosak. Lehetnek benne személyek, (anya, apa, saját maga, nagyszülők) helyek, (kedvenc játszótér vagy olyan helyek, ami ismerős a gyerekek) tárgyak, (kedvenc tárgyai, járművek) a gyerek maga, mindenféle cselekvés közben, (ahogyan hintázik, motorozik) mesehősök képei, amit filmen ismer a gyermek és szeret. **Az első könyvben egy lapon lehetőleg egy kép legyen csak.**
- Találjuk meg a megfelelő helyet a könyvnezegetéshez. Ehhez a kiadványunk elején kapott ötleteket, tippeket fel lehet használni: kapcsoljuk ki a zavaró eszközöket, (TV, rádió, telefon) keressük meg a megfelelő helyet, ami a gyermek számára lehet egy kényelmes fotel vagy babzsákfotel. Ülünk le a gyerekekkel szemmagasságban, egymással szemben, hogy a gyermek láthassa az arcunkat, szánkát, és mi is jól láthassuk a gyermek arcát.

„Balázs nem szerette a könyveket nézegetni. Alapvető nehézség volt, hogy jó lett volna egy könyv, ami érdekelné őt és nagyon jól behatárolható lenne, mire terelődik a figyelme a könyv lapjain. Végül bekövetkezett a csoda: elkészült a családi fotóalbumunk az előző év élményeivel... és úgy alakult, hogy ez lett Balázs első képeskönyve. Ez, habár nem volt tudatos, nem volt véletlen. A fotóalbumot a lehető legközvetlenebbül tudta kötni a saját élményeihez. Könyv formátumú, nem lehet kivenni a képeket belőle, mert közvetlenül a lapra van nyomtatva minden kép. Nincs mit piszkálni, nincsenek csücskök és lekaparható felületek, mint egy hagyományos albumban. Csak csupa ismerős kép. Ez telitalálat volt. Egyben én-könyv is lett. Megadtuk a kellő körítést is a helyzethez: kitettük a könyvnézegetés napirendi kártyáját. Egy rajzolt képen anya, apa és gyerek könyvet nézeget, ezzel is jelezve, hogy közös dologról lesz szó. Lepakcsoltuk a számítógépet, mint a legnagyobb konkurenciánkat Balázs figyelméért. Elővettük a babzsák fotelt, és úgy ültünk le, hogy Balázssal pont szembe kerüljünk. Így lát minket jól. És Balázs lapozta az oldalakat, még a szemüvegét is hajlandó volt hordani, hogy jobban lássa a képeket. Később is kizárólag olyan könyvekkel állt szóba, amit közvetlenül tudott kötni a saját ismereteihez: túraújság, mesefilm és hozzá tartozó könyv azonos illusztrációval.”

- Vannak gyerekek, akiknek még így sem sikerül felkelteni az érdeklődését. Ezeknél a gyerekeknél a fentiekhez hasonló körülmények között, de más eszközök bevetését érdemes kipróbálni, pl. tableten nézegetni a saját készítésű fotókat, vagy diavetítőn (projektoron) nézni állóképet.

„Áron a könyveket nem szereti, de a diafilmet igen. Persze hetekig ugyanazt kellett diafilmen nézni. Viszont azzal kezdett beszélni: Áron akarta mesélni, hogy mit lát a képkockán. Sokszor untam, mert mindig ugyanaz, de legalább mesélt végre.”

Ha sikerült megtalálni az eszközt, ami felkelti a gyermek érdeklődését és a helyet, ami bevált ahhoz, hogy jól egymásra tudjanak figyelni, akkor el lehet kezdeni a „beszélgetés” rutinjának a kialakítását. Nevezzük meg, amit a gyermek néz, mutassunk is rá a képre.

Lehet, hogy először nem fogja hagyni, hogy mi lapozzunk, vagy kiválaszt magának néhány kedvenc oldalt és csak azokat a képeket szeretné majd nézni, de ez ne vegye el a kedvünket. Nevezzük meg újra és újra azt a képet, amit a gyermek néz, figyel, mutassunk is rá. Elképzelhető, hogy egy idő után a gyermekünk meg fogja ragadni az ujjunkat és a kezünk segítségével fog rámutatni a képekre, amit fogadjunk el, nevezzük meg, amire így rámutat. Próbáljuk meg bátorítani arra, hogy ő is mutasson rá a képekre.

A „beszélgetés” folyamata kezdetben valószínűleg úgy fog alakulni, hogy a gyermek ránéz egy képre, amit mi megnevezünk, majd a gyermek ránéz egy másik képre, amit szintén megnevezünk.

Megpróbálhatjuk egy idő után mi is felhívni a figyelmét egy másik képre azzal, hogy odalapozunk, rámutatunk, érdekes, vicces hanghatással kísérhetjük, vagy énekelhetünk a képről egy dalt, ha tetszik neki.

Ha a gyermek megszokta, hogy ránéz egy képre és jön a megnevezés, próbáljuk meg, hogy ne nevezzük meg rögtön a látottakat, hanem várjunk egy kicsit ki, hátha felkapja a gyermek a fejét és ránk néz. Ha összetalálkozott a tekintetünk, rögtön mondjuk ki, hogy mi látható a képen. Lehet, hogy kezdetben a gyermek annyit tesz hozzá a beszélgetéshez, hogy csak ránéz vagy a kezünk segítségével rámutat egy képre, esetleg már ránk is néz, vagy ő maga mutat rá a képre. Lehet, hogy a gyermekünk már tud szavakat mondani és elismétli, amit mondunk, de az is lehet, hogy már hosszabb mondatokat tud mondani, így túl lehet lépni az egyszerűbb, saját készítésű könyvön, és egy történetet is el lehet közösen mesélni.

„A könyvnézegetés Botinak nagyon megy. A könyvből egy-egy szerepet felvesz, és ő mondja a szöveget: pl. Kispiپی és Kistréce meséből ő mondja mindig Kistrécét. Én a többi szereplő vagyok és a narrátor. Az állathangokat is utánozza a meséből, miközben mesélek. Vagy a felénél félbehagyom és ő fejezi be a mondatot: Elmennek a... Tetszik neki az is, ahogyan hangsúlyozok. Azt megfigyeltem, hogy ő még néha robotstílusban beszél – nemrég kezdett beszélni. Nem sikerül neki a hanglejtés, lehet, hogy ezért is figyel az enyémet nagyon.”

Összegyűjtöttünk még néhány ötletet ahhoz, hogy hogyan lehet a közös könyvnézegetést továbbfejleszteni:

- Megpróbálhatunk szöveg nélküli mesefilmeket is közösen nézni úgy, hogy mi meséljük el a cselekményt, vagy a gyereket biztatjuk arra, hogy nekünk meséljen.

„Azokat a meséket szereti, amelyik nem beszél. Van az Om Nom szörnyecske. Az sem beszél. Szereti nagyon. Áron meséli, kommentálja a történetet. Szól, hogy „Anya most figyelj! Most önti a ketchup-t.” Megérti, mit néz.”

„Boti néma mesét nézett. Én meséltem neki és szerette, mert megértette.”

- Megpróbálhatjuk a szöveges mesefilmeket is megnézni úgy, hogy egy idő után kikapcsoljuk a hangot, ösztönözve a gyereket arra, hogy beszéljessünk a látottakról.

„Sokáig az egyetlen mese, amit Balázs megnézett a Magyar népmesék volt. Mindig megnéztünk egy részt alvás előtt. Sokszor mindig ugyanazt kellett megnézni, megvoltak a kedvenc epizódok. Úgy vettük ki, hogy sokat nem ért a történetből, inkább a mesélő hangsúlyozása tetszett neki és a zenéje, illetve a képi világa az erős színeivel. Amikor már elkezdett beszélni, nagyon jó volt, hogy ő is kommentált egy-egy eseményt vagy kérte, hogy nevezek meg dolgokat. Azóta más magyar mesét is megnéz - az angol klipek a beszédértés fejlődésével háttérbe szorultak - és láthatóan az ismerős dolgokat keresi benne, ami hétköznapi: pl. játszótéren lenni, eső, stb. és ezeket meg is mutatja nekem.”

A legtöbb gyerek szereti a róla szóló, egyszerű szavakkal elmondott mesét, amiben összefoglaljuk a vele történt napi eseményeket. Ha sikerül ezeket egy-egy fotóval is illusztrálni, nagyszerű, beszélgetős esti mese kerekedik ki ebből. Ha kinyomtatjuk ezeket a képeket és összegyűjtjük, a végén egy egész könyv születik a gyermek mindennapjairól, amit jó lesz közösen újra és újra átnézni és visszaemlékezni az élményekre.

Autista gyerekekkel kapcsolatban ismert, hasznos módszer a gyermekkel kapcsolatos események, élmények célzott összegyűjtése, amiről bővebben a mellékletben található szakirodalom javaslatban „Én-könyv” és „Napló” néven olvashatnak.

Hogyan tudom a hétköznapi helyzeteket felhasználni arra, hogy együtt játsszunk és „beszélgessünk”?

A hétköznapi életünket a felkeléstől a lefekvésig átítatják a „beszélgetés” forgatókönyvét követő cselekvések. Nézzünk egy reggelizős „beszélgetést” felnőtt (F) és gyermek (Gy) között.

- F: Elkészíti a reggelit, majd a reggeli egy darabját megmutatja a gyermeknek, aki a szobában játszik.
 - „Kész a reggeli, jöhetsz enni.”
- Gy: A gyerek felfigyel a reggelire, nyúl érte, el akarja venni.
- F: A felnőtt válaszol erre, megjegyzést tesz a gyermek jelzésére.
 - „Látom, éhes vagy. Gyere a konyhába!”-ránéz a gyerekekre és nyújtja a kezét a gyerekek felé, kivárja, míg a gyerek megfogja a kezét.
- Gy: Észreveszi a kinyújtott kezét és megfogja, elindul a felnőttel a konyhába.
- F: Odavezeti a gyermeket az etetőszékhez és nyújtja a kezét, kivár, kérdez.
 - „Segítsek beülni?”
- Gy: Felnyújtja a karját.
- F: Felemeli a gyereket szemből, kicsit kivár, hogy összetalálkozzon a tekintetük. Beszél, mosolyog.
 - „Nagyon finom reggelit csináltam neked.”
- F: Beülteti a gyereket az etetőszékbe, odanyújtja a gyerek felé az elkészített kenyereket, kérdez.
 - „Van lekváros és sajtos kenyér. Melyiket kéred?”
- Gy: Nyúl a sajtos kenyér felé.
- F: A felnőtt odaadja a sajtos kenyeret a gyerekeknek, beszél.
 - „Sajtos kenyeret kértél, nagyon finom, én is szeretem, én is ezt eszem.”
- F: A felnőtt is látványosan beleharap egy sajtos kenyérbe, miközben mutatja a gyerekeknek, hogy milyen finom. Mosolyog, elégedett arcot vág.
- Gy: Megfogja az üres poharát, belenéz, észreveszi, hogy üres, nyöszörög, elégedetlen hangot ad.
- F: Megmutatja a gyerekeknek egy átlátszó üveget, amiben kakaó van, megjegyzést tesz, nyújtja a kezét a pohár felé.
 - „Szomjas vagy, üres a pohár. Kérem a poharat, tölts bele.”
- Gy: Nyúl az üveg felé.
- F: Engedi, hogy a gyerek is megfogja az üveget, együtt töltenek a pohárba.
 - „Köszönöm, segítesz tölteni.”

- F: Segít a gyerekeknek tölteni és fogja a poharat, ezzel is jelzi, hogy várni kell az ivással, míg be nem fejeződik a töltés.
 - „Tele a pohár, lehet inni.”
- Gy: Fogja az üveget, tölt, majd iszik.
- Gy: Láthatóan eleget evett, elkezd kimászni a székből.
- F: Reagál erre.
 - „Látom, jóllaktál, elég volt. Megtörölöm a szádat, utána kiveszlek.”
- F: Kézbe vesz egy szalvétát és közelít vele a gyerek szája felé, kivár.
- Gy: Észreveszi a szalvétát, kicsit közelebb hajol a fejével a szalvéta felé.
- F: Észreveszi a gyerek jelzését és megtörli a gyerek száját.
 - „Köszönöm, hogy segítesz.”
- F: Nyúl a tányér felé, de nem veszi el.
 - „Kérem a tányért.”
- Gy: Rápillant a tányérra, majd a kezével is hozzáér.
- F: Észreveszi a jelzést, elveszi a tányért.
 - „Köszönöm.”
- F: Nyújtja a karját a gyerek felé, beszél, kivár.
 - „Gyere, kiveszlek.”
- Gy: Észreveszi a kinyújtott kart, belekapaszkodik.
- F: Kiveszi a gyereket a székből, leteszi.

Nézzünk rá egy másik szemszögből ugyanerre a helyzetre!

- F: Elkészíti a reggelit, majd bemegy a szobába a gyermekhez, beszél.
 - „Gyere, kész a reggeli.”
- F: Felemeli a gyereket, átviszi a konyhába és beülteti az etetőszékbe, beszél.
 - „Csináltam neked sajtos kenyeret.”
- F: Odateszi a gyermek elé a kenyeret, majd tölt neki innivalót is.
- F: Leül ő is enni egy sajtos kenyeret.
- Gy: Megeszi a kenyeret, majd iszik. Elkezd kimászni a székből.
- F: Megfogja a gyereket, beszél.
 - „Várj, megtörölöm a szádat, utána mehetsz.”
- F: Megtörli a gyermek száját, majd kiveszi az etetőszékből, leteszi a gyereket.
- F: Elpakol.

Ismerős Önnek valamelyik helyzet? Mindkettőben egy gondoskodó, odaadó szülői hozzáállást láthatunk, csak az elsőben szereplő szülő tudatosan felhasználja a mindennapok

során egyébként is százszor, ezerszer előforduló helyzeteket arra, hogy a gyermeke minél több tapasztalatot szerezhessen az oda-vissza irányuló kommunikációs helyzetekről. Ugye ismerős a helyzet, pont olyan, mint egy közös játék:

- van egy forgatókönyv
- van egy közös szándék az elkezdésre
- van egy „játék”, amit játsszunk, miközben figyeljük egymást és felváltva következünk
- van egy befejezés, lezárás

A fenti párbeszédet szinte mindegyik hétköznapi helyzettel lejátszhatjuk, pl. fürdés, pelenkacsere, öltözés.

A hétköznapi helyzetek felhasználásának az az előnye, hogy mindenképpen megtörténnek, akkor is, ha kevesebb az időnk egyéb helyzetekben játszani a gyermekkel. Kézenfekvő, hogy ha már úgymint megtörténik valami, akkor az arra szánt időt érdemes a lehető leghasznosabban felhasználni. Mivel ezek a helyzetek minden nap, akár többször is megtörténnek, a nagyszámú ismétlődés megkönnyíti a gyermeknek a helyzet megértését és megtanulását.



Egy-egy helyzet összességében nem lesz pár percnél hosszabb az ilyen módon kialakított kommunikációval és kivárással, de sokmindent nyerhetünk vele: támogatjuk a gyermek kommunikációjának, együttműködésének, kompetenciájának a fejlődését. Ha nem használnánk fel ezeket a hétköznapi helyzeteket, akkor sok nagyon értékes időtől esnénk el. Gondoljunk csak bele, hogy egy nap mennyi időt töltünk el a gyermekünk gondozásával. Próbáljuk meg ezeket az időket nem túlélni, hanem megélni!

Adunk még néhány szempontot a hétköznapi helyzetek felhasználásához

- **Figyeljük folyamatosan a gyermekünk reakcióját, és ennek megfelelően módosítsuk a saját reakciónkat**, azt, hogy hol, milyen helyzetben, mennyit várunk ki és a gyermekünk milyen jelzését fogadjuk el válasznak. Lehet, hogy a gyermeknek pl. egy reggelizős helyzetben először még nehéz lesz kivárni, hogy a szája tőrlését és a tányér átadását is kivárja, megfigyelje, és ott maradjon, együttműködjön. Lehet, hogy először elég lesz csak az egyik helyzetre figyelni (szájtörlés), a másik pedig csak történjen meg a kommentálásunkkal kísérve, vagyis mondjuk a gyermeknek kivárás nélkül, hogy „elrakom a tányért, utána kiveszlek”.

- Vannak gyerekek, akiknek ebben a helyzetben is csak apró jelzései lesznek, pl. egy hang, vagy megkezdett mozdulat, de az is lehet, hogy még semmilyen jelzést nem fogunk tudni beazonosítani. **Az apró jelzéseket vegyük észre és azonnal cselekedjünk**, megerősítve ezzel a gyermeket abban, hogy hatni tud a környezetére. Idővel ezek a jelzések egyre egyértelműbbek és határozottabbak lesznek attól, hogy megerősítjük őket, és hogy a gyermek egyre jobban megfigyel minket és a jelzéseinket, melyeket elkezd utánozni. Az is elképzelhető, hogy semmilyen apró jelzést nem fogunk tudni felfedezni, pl. mikor kérjük a tárgyért és kinyújtjuk a kezünket, a gyermek még nem fogja odaadni a tárgyért, vagy amikor a szája elé tartjuk a szalvétát, még nem fogja a szalvéta felé közelíteni a fejét. **Várjunk ki**, hátha a gyermeknek furcsa lesz, hogy nem történik meg a megszokott cselekvés és ránk néz, ebben az esetben ezt a nézést már egyértelműen jelzésnek értelmezhetjük, és azonnal reagálhatunk is rá. Ha nem érkezik kivárársra sem jelzés a gyermektől, akkor megpróbálhatjuk **finoman úgy irányítani a gyermeket, hogy a jelzés megtörténjen**, pl. a gyerek kezét a tárgyra tehetjük és segíthetünk a tárgyért odatolni felénk, miközben nyújtjuk a kezünket és kérjük a tárgyért. Amennyiben arra van szükség, hogy a gyermeket irányítsuk, mert másképpen még nincs jelzés, mindig csak annyit irányítsunk, amennyit feltétlenül szükséges, mert a gyermek hozzászokhat ehhez. Minden helyzetet kivárással kezdjük, és csak akkor segítsünk, ha semmilyen jelzés nem érkezik.

„Amikor megtanultuk beépíteni a hétköznapi életbe a tanulást, akkor a fürdés így nézett ki – persze mindig kicsit másképp, ahogy ügyesedtünk, de a naplómban épp itt tartottunk:

Megmutattuk a fürdés napirendi képét. Ekkor még kint vetkőztünk le. Mutatom ennek is a képét és vetkőzni kezd. Ahol kell, segítek: mindig kérdezem, ha elakad: „Segítsek?“, és egy bólintást vagy jelzést kivárok. Bármi jó, ami azt jelzi nekem, hogy a segítségemre vár.

A fürdőszoba előtt megállítom, rámutatok a lámpára, (de úgy, hogy az ujjam az ő fejmagasságában van, hogy lássa, merre mutatok, egyáltalán mutatok valamit!) és mondom: „Lámpa!“. Erre eszébe jut, hogy felkapcsolja.

Bemegyünk, megnyitom a vizet. Mondom és rámutatok: „Segíts dugót.” – ő odaadja nekem és én beteszem a kádba.

Emeli a kezét, hogy segítek neki beszállni. „Segítsek?” – „Segíts.” – válaszol, vagy bólogat, hogy haladjunk már. Itt már nagyon menne fürödni, ezért nagyon igyekszik „válaszolgatni”.

A mosakodáshoz nem várok tőle közreműködést egyelőre, mert nagyon nehéz belátnia miért fontos, és egyszerre nem is lehet mindent tanítani. A fürdőkádba jutással a legmotiváltabb, ezért itt kezdtünk.

A vízben jöhet a játék. Ezt szoktuk megvariálni, hogy ne mindig ugyanaz legyen: dobolunk a vízen vagy a kád falán; szökőkutat csinálunk a zuhannyal; énekelünk a hajókról; a tesók beülnek mellé és egymás fogát mossák...

Befejezés: A „Vége.” szóval, amit nagyon jól ért. Kihúrom a dugót és mondom is: „Dugó ki.” Segítséggel feláll és kilép. Törülközés és hajszárítás. Ez ismét nekem fontosabb, egyelőre örülök, ha ott marad és megvárja: „Balázs vár.” Öltözködés pizsamába.

Az öltözködést is hasonló együttműködéssel és beszéddel gyakoroltuk: röviden, egy-egy szóval. Itt lényeges, hogy csak egy-egy mozdulat befejezését vártam tőle eleinte: a fejére tett felsőt húzza a nyakába, a félig ráadott nadrágot húzza tovább, stb. Azóta már szinte teljesen egyedül vetkőzik és öltözik, megkeresi a nadrág elejét is; bemegy egyedül fürödni, csak vizet kell engedni neki; tud szólni, hogy hideg vagy meleg a víz. Ezeket mind sokat gyakoroltuk.”

Egyéb hétköznapi helyzetek okos „felhasználása”

Hasonlóan a fürdéshez, öltözéshez, egyéb mindennapi helyzeteket is fel lehet használni a közös, „beszélgetős” helyzetek gyakorlására. Olyan helyzetekre gondolunk, mint a séta, az autóút, kirándulás, kerti játék. A gyermek érdeklődésétől függően végig lehet gondolni a sütés-főzést, a bevásárlást, de akár a mosógép és mosogatógép ki-be pakolását is.

- Gondoljuk végig, hogy ezekben a helyzetekben mi az, ami fel szokta kelteni a gyermek érdeklődését, és építsünk erre az érdeklődésre.
 - Például ha a gyermek szereti a gépeket elindítani vagy kikapcsolni, akkor mosás előtt be lehet őt vonni a mosógép bepakolásába. Megnevezhetjük a gyermek kezében lévő ruhadarabokat és azt is, hogy az kié. És a végén jöhet a bekapcsolás! ☺
 - Bevonhatjuk a gyermeket egy egyszerű innivaló elkészítésébe, pl. banános turmix, gyümölcsös joghurt, ha tetszik neki a turmixgép és nem zavarja a hangos zaj.
 - Séta közben figyeljük meg, hogy mit szeret a gyermek, melyek a kedvenc pontjai, ahol elidőzik. Készítsünk ezekről a helyekről képeket, majd a következő séta előtt próbáljunk meg egy tervet készíteni, kezdetben pl. kettő vagy három lépésből álló tervet. Nyomtassuk ki a képeket és helyezzük el egymás alá.

Indulás előtt vegyük elő a képet, majd mutassunk rá a képre és nevezzük is meg, majd induljunk el abba az irányba. Ha megérkeztünk, álljunk meg, vegyük elő ismét a képet és azonosítsuk be, hogy megérkeztünk. Jöhet a következő helyszín vagy „tereptárgy”.

„...Az is segített, amikor mondták, hogy építsem be a hétköznapiakba a tanítást. Azóta például esti fürdésnél játszok vele, vagy autóban együtt nézzük az érdekes dolgokat.”

„Igényli a sétálást, menést: jön motorral, kéri, hogy mit nézzünk meg. Megyünk együtt és jó; megnézzük, ami érdekli. Ezzel elégedett vagyok, mert tanítottam is közben.”

„Néha nagyon nehéz megközelíteni bármivel is. Nekünk ezért sokszor a közös tevékenységeken volt a hangsúly: kirándulás, bicikli, uszoda, zene. Ezeket szereti és figyel is ránk, könnyű tanítani, újat mutatni neki. A napirend lényegét először a séták kapcsán értette meg. Mindig a játszótérre akart menni, ezért készítettem neki egy képet a piacról és a játszótérről, ami egy útvonalon van, csak az egyik jobbra, a másik balra. Néhány házzal az elágazás előtt mutattam neki a képet: most a piac jön. Mindig rohant, húzott, de erre lelassított, elgondolkozott és nyugodtan haladtunk tovább, majd befordult a piac felé (kiválóan tájékozódik). Olyan volt, mint valami varázslat, ennyi kell, hogy megértsük egymást. Ahogy végeztünk a piacon – nagyon siettem – mutattam is a játszótér képét. Megint nézett egyet, ahogy rögzítette magának, és rohant a játszótérre. Azután ebben nagyon jók lettünk. A napirendi képekből PECS képek lettek, amit már ő is tudott kérni. A PECS¹ képeinek a fele mára kiránduló hely: kb. 50 hely. Ez érdekli. Ma már egyedül tervez konkrét túrákat a Mátrában a PECS képei segítségével. Ez egy nagyon jó szabadidős tevékenység.”

„Bölcs után már nem akar kirakózni. Kertben mindenfelé fut. Hagyom felfedezni a sarat.”

¹ PECS: hatékony módszernek bizonyuló alternatív kommunikációs módszer, amit Andrew Bondy és Lori Frost dolgozott ki, a módszer neve pedig Picture Exchange Communication System, rövidítve PECS módszer. Magyarra talán a képek cseréjén alapuló kommunikációs rendszernek lehet lefordítani. (Bondy, 1996)

„A közös vásárlás megnyugtató, hogy lehet vele együtt csinálni.”

„Fürdés előtt van egy állandó játékunk. Szólok, hogy megyünk fürödni. Ekkor ő bebújik a párnákba, takarókba, birkózik. Mondja, hogy kapjam el, keressem meg a párnák közt, csikizzem meg a lábát. Ez olyan nekünk, mint egy rituálé, nem lehet kihagyni, és nagyjából mindig ugyanaz. Nagyon szereti. Utána jön a fürdés.”

„Szeret sütni-főzni is egyedül. Ha levest főz, azt hagyom szabadon, hogy milyen zöldséget tesz bele, hogy vágja, hogy ízesítse. Nem is ellenőrzöm az ívét. Amit főz, azt esszük ebédre. Finomakat főz. Nem tudom, mikor tanulta... De mellette vagyok, ha segíteni kell.

Sütésnél viszont követnie kell a receptet. Azt úgy várom el tőle, hogy ott nincs olyan szabadság.

A játékában is fontos ez: a múltkor leült játszani a babaházzal és megkért egy felnőttet, hogy játsszon vele. Azt játszotta, hogy megtervezte a bevásárlást, és hogy mit fog főzni.”

Hogyan alakíthatom át úgy a játékokat, hogy a gyerekeknek könnyebben menjen?

A tudás segíti a tudatosságot

Mielőtt rátérnénk arra, hogy a játékok átalakításáról gondolkodjunk, fontos lenne néhány játékfejlődéssel kapcsolatos ismeretet is áttekinteni.

A kiscsecsemők, miután felfedezték a kezüket, a **gyakorló játékon** keresztül gyakorolják az alapvető kézmozgásokat. Manipulációs tevékenységük során felfedezik a tárgyak tulajdonságait, (pl. sima, rücskös, hideg, piros, kerek, kicsi) kísérleteznek a tárggyal, (pl. belefér, nem fér bele, leesik, nem esik le) saját képességeiket gyakorolják, fejlesztik, pontosítják (pl. egyre ügyesebb a tárgy megfogásában, illesztésében). A fejlődés következő lépése során a kisgyermek elkezd megérteni a tárgyak jelentését, rendeltetését is. Míg korábban minden tárgyat szájba vett, ütögetett, kopogtatott vele, most egyszer csak a fésűt a hajához teszi, a telefont a füléhez rakja, vagyis elkezd a tárgyakat a **funkciójuk szerint** használni.

A gyakorlójáték egyik „leágazása” az **építő- vagy konstrukciós játék**, melynek során a gyerekek „felhasználják” korábbi tapasztalataikat a tárgyak tulajdonságairól és a térben való viselkedésükről. Az elemek kiválasztása, összegyűjtése, összeillesztése mind fontos része a játéknak. Eleinte a tárgyak közötti kapcsolat „technikai” kivitelezése a cél, így készülnek pl. a hatalmas tornyok. Minőségi előrelépés a konstrukciós játék során, mikor az építmény jelentést is kap, (ez lesz a házunk, ez lesz az ovi) ami már egyben a szimbolikus játékba való átlépés pillanata is.

A gyakorlójáték másik „leágazása” az **alkotó játék**, melynek során a gyermekek a rendelkezésre álló anyagok között kapcsolatokat keresnek, (hogyan néz ki, mikor az asztalra ráteszek két virágot) megélik saját hatóképességüket, „nyomot” hagynak, (ceruzával, festékkel a papíron és minden egyéb helyen, ahol csak lehetőségük van kipróbálni) átalakítanak, létrehoznak, (gyurma, homok). Az alkotás során először maga a tevékenység, a folyamat a fontos és nem az eredmény, a produktum. Később jelenik meg szempontként az ábrázolás, önkifejezés.

A **szimbolikus játék** különös szerepet játszik a gyermekek szociális fejlődésében. A gyakorlójáték során a tárgyról és a saját testükről szerzett tapasztalataikat végső soron beépítik ismert szociális szerepekhez kapcsolódó tevékenységekbe, mint pl. orvos, óvónő, apuka, anyuka.

A szimbolikus játék kezdete a „**mintha**” **játék**, melynek során a gyermek úgy tesz, mintha enne, aludna, sétálni indulna. Kezdetben a kisgyerek cselekvése önmagára irányul (úgy tesz, mintha aludna), a következő lépésben játékához felhasznál egy passzív szereplőt (betakarja a babát), majd a baba helyett elég lesz egy helyettesítő tárgy is (egy bot helyettesíti a babát), majd pedig „életre kelti” a játéktárgyat, és úgy tesz, mintha az lenne aktív (az ember- vagy állatfigura nevében beszél és cselekszik).

A szimbolikus játék fejlettebb formája a **szerepjáték**, ennek során már a gyerekek saját maguk személyesítenek meg figurákat. A szerepjáték is fokozatosan fejlődik: az első lépés, amikor a cselekvés képezi a játék lényegét (a szakács lényege a kavargatás), azután a tárgynak lesz jelentősége (a szakácsnak köténye lesz, sapkája és sok edénye), végül már a társas szerepet jelenítik meg (a szakács kínálja a főztjét, amit kritika vagy dicséret illet). A szerepjátékok elsajátítása során a gyermekek felhasználják a gyakorlójáték során szerzett ismereteiket, s beépítik egy fejlettebb játék-, illetve gondolkodási formába. Miközben a gyermekek mások szerepeit magukra véve játszanak, az élettelen tárgyakat úgy kezelik, mintha azok képesek lennének cselekedni, gondolkodni. Ennek során absztrakt és állandóan újszerű módon használnak fel kellékeket, ahol egy tárgy valami mást helyettesít, (pl. a bot a fakanál, a gyöngy a borsó), illetve ahol valami teljesen eltérő a valóságostól, képzeletbeli (a bicikli felrepül).

A **szabályjátékok** már óvodáskorban is megjelennek, de valójában ezek eleinte a felnőtt közvetítésével, irányításával kerülnek a gyerekek tevékenységébe. Ilyenek a nagymozgásos játékok (körjátékok, fogócska, bújócska, szembekötősdí) és egyéb asztali játékok (memória, kártyajátékok, táblás játékok). A szabályok megértése fokozatos, sokszor nehéz még azokat betartani. A szabályok egymás közötti megvitatása, az azokról való egyezkedés igen hosszú időt vesz igénybe, gyakran az egyezkedéssel telik az idő, s a tényleges játék el sem kezdődik. A szabályok megvitatása során olyan fontos társas készségeket gyakorolnak a gyerekek, mint a kompromisszumkészség, a másokra való odafigyelés, a saját elképzelésről való lemondás.



A rövid ismertetés után már valószínűleg be tudja azonosítani, hogy a gyermeknek egy-egy játéka melyik játék fajtához tartozik. Tegyen egy X jelet a megfelelő oszlopba. Lehet, hogy a gyermek egy-egy tárggyal többféle fajta játékot is játszik.

tárgy neve	gyakorló	konstrukciós	alkotó	szimbolikus	szabály

Hogyan alakíthatom át a játékokat úgy, hogy könnyebben menjen a gyermekemnek?

Az előző részben végiggondoltuk, hogy minél komplexebb és összetettebb egy játékhelyzet társas és kommunikációs szempontból, annál nehezebben tud ebben részt venni egy autista kisgyerek. A jó hír viszont az, hogy a játékhelyzetet lehet úgy alakítani, hogy az könnyebb legyen a számára.

Sok szempont befolyásolja azt, hogy egy játékkal könnyebben vagy nehezebben lehet közös játékot kialakítani, de adunk néhány kapaszkodót a gondolkodáshoz.

- A legfontosabb szempont **a gyermek érdeklődése**. Lehet, hogy a mondókázás egy jó helyzet, ha a gyermeke szereti ezt, de lehet, hogy nem szereti, és befogja a fülét vagy az Ön szájára teszi a kezét, ha elkezd mondani, még akkor is, ha hal-kan mondja. Lehet, hogy a gyermeke irtózik a gyurma tapintásától, de az is lehet, hogy rajong érte. Minden helyzet kiindulása, hogy az Ön gyermeke mire nyitott. Könnyebben megy az olyan játék, amire a gyermek nyitott, ezért is fontos, hogy jól ismerjük a gyermek érdeklődését, motivációját.
- Könnyebb egy játék, ha van **követhető forgatókönyve**. A forgatókönyv először álljon csak egy-két lépésből, amit a későbbiekben lépésről lépésre lehet bővíteni, apránként változtatni.
 - Pl. tornyot építünk, amit utána nagy ovációval ledöntünk.

- Bővíthetjük a kockák számát, amiből a torony készül, vagy az elkészített toronyra felugrálhat egy kis figura vagy plüss játék, esetleg a gyerek alvós állata, ha van ilyen, amit utána ez a figura „ledönt”.
- Lehet, hogy az Ön gyermeke rá sem néz a kicsi figurákra, de ha egy olyan rövid, követhető jelenetet mutat neki, ami számára ismerős, lehet, hogy sikere lesz. Pl. a kicsi figurát ágyba fektetjük, majd betakarjuk, miközben azt mondjuk, amit a gyerekünknek szoktunk mondani lefekvéskor. Ha ezt a jelenetet megérti a gyermekünk és kíváncsi is rá, akkor bővíthetjük egy lépéssel, eljátszhatjuk pl. a fürdést és az alvást.
- Vannak gyerekek, akik azért imádnak egyszerűbb vagy akár bonyolultabb társasjátékot játszani, mert tulajdonképpen minden társasjátéknak van egy szabálya, ami egyben egy forgatókönyv is.
Hivatalosan azokat a játékokat, amelyeknek van egy követhető forgatókönyve és egyértelmű, hogy mi a játék menete, kezdete és befejezése, **zárt végű játékoknak** hívjuk. Ilyen játék pl. a formakirakó, amit nem véletlenül szeretnek az autista gyerekek. Ha egy eredetileg nyitott végű játékot megpróbálunk zárt végűvé tenni, sokat segítünk a gyermekünknek a játék megértésében. Pl. nyitott végű játék az építés vagy egy orvosos játék. Zárt végűvé úgy tudjuk tenni a játékot, ha pl. a gyerekünknek adunk egy mintát, hogy mit építsen, és ehhez odakészítjük a megfelelő számú és fajtájú kockákat. Az orvosos játék akkor lesz zárt végű, ha rajzolunk hozzá pl. 4 képet, amiben segítünk megértetni az orvosos játék menetét:
 1. megkérdezi a doktor, hogy hol fáj
 2. a doktor megvizsgálja a beteget
 3. a doktor elmondja, hogy gyógyszert kell szedni és kitölti hozzá a receptet
 4. a doktor elköszön
- Könnyebb a játék, ha az **előkészítésével átláthatóvá tesszük**. Például ijesztő és átláthatatlan lehet, ha egy egész kirakót borítunk ki a gyerek elé, de ha a kirakóból kivesszünk két darabot és a többit a helyén hagyjuk, akkor nagyobb az esélye annak, hogy a gyermek megpróbálja a maradékot visszatenni. Lehet, hogy a gyermek nem áll neki a gyurmázásnak, de ha előre kisodorjuk a gyurmát és ráhelyezzük a 3 darab kedvenc állatos formáját, akkor lehet, hogy nagyobb sikerrel fog részt venni a játékban, mintha az első lépéstől kellene az egész játékot végigvinnie.
- Lehet, hogy könnyebb lesz egy játék, ha a tárgyakon **nem kell osztozkodni**. Pl. egy golyópályához szükséges összes golyót beletehetjük egy vödörbe, ahonnan mindenki vehet és rátehet a pályára. Lehet, hogy egy másik játéknál az fog

segíteni, ha a szükséges tárgyakból kettő egyforma van, és ebből az egyik Önnél, a másik pedig a gyermeknél van. Lehet, hogy a gyereket éppen az fogja zavarni, hogy nem lehet a kezében mind a két egyforma tárgy, ebben az esetben törekedni kell a játékban résztvevő tárgyak különbözőségére. Ha együtt tologatnak egy sínen vonatokat, lehet, hogy a gyereke könnyebben elfogadja, hogy az Ön kezében is van vonat, és ha az megegyezik színben, formában a nála levővel. Az is lehet, hogy a gyermekének inkább az fog segíteni, ha Önnél egy olyan vonat van, ami a gyermeke számára közömbös.

- Sokszor könnyebb a közös játék, ha a hozzá szükséges tárgyakat a gyermek már **előtte felfedezhette, megismerhette**. Ebben a fázisban ne akarjunk a gyerekeknek még semmit sem mutatni, mondani, csak hagyjuk egy kicsit felfedezni, megismerni.
- Könnyebb a játék, ha **nem törekszünk arra, hogy „szabályosan” játsszuk**, hanem nyitottan, rugalmasan állunk hozzá egy helyzethez. Lehet, hogy egy hagyományos „táblás” játéknál leírja a játékszabály, hogy hogyan „kell” a játékkal játszani, de ne ragaszkodjunk ehhez. Lehet, hogy kezdetben egy doboz memória kártyának az lesz a sorsa, hogy egy doboz nyílásán bedobáljuk a képeket, miközben megnevezzük, hogy mi van rajta.

Az eddigi játékhelyzetek azt a célt szolgálták, hogy Ön és a gyermeke közösen tudjanak együtt játszani valamit, és ehhez gyakran nem is használtak fel tárgyakat, vagy ha igen, akkor azért, hogy a tárgy segítse a közös játék kialakítását. Vagyis nem volt cél, hogy a tárgyakkal „megfelelően” játsszon a gyermek, a fókusz a közös együttléten volt.

Ugyanakkor előbb-utóbb az is fontossá válik, hogy a gyermek egyedül is képes legyen elfoglalni magát, és ne legyen arra szükség, hogy folyamatosan „szórakoztassuk”. A „szórakoztatás” szót erősen zárójelbe tesszük, mert eddig sem a szórakoztatás volt a cél, hanem:

- Ön és a gyermeke kapcsolatának erősítése,
- az örömteli együttlét segítése,
- annak az elősegítése, hogy a gyermek minél többet megtapasztalhasson az emberi kommunikációról és társas helyzetekről,
- hogy elsődlegesen pozitív tapasztalatokat szerezhessen a társas helyzetekről.

Ugyanakkor a tárggyal való játék sem azt jelenti, hogy azzal kizárólag önállóan játszhat a gyermek, egy tárggyal történő játék is lehet közös. Mivel ebben a következő lépésben már nemcsak a közös játékra, a kapcsolódásra, a közös kommunikációra törekszünk, hanem arra is, hogy a gyermek „megfelelően” használja a tárgyat, célszerű ezt lépésről lépésre

felépíteni. Valószínű, hogy az Ön gyermekének már rutinja van a másik ember megfigyelésében, utánzásában, így a tárgyak megfelelő használatának megtanításában, sok egyéb praktika mellett erre is építhetünk.



Az Ön gyermeke milyen tárgyakkal és mit szeret játszani?

tárgy neve	mit szeret vele játszani

Az átlagosan fejlődő gyerekeknél a gyakorló játék tapasztalatai előkerülnek és felhasználódnak, beépülnek a később megjelenő játékokba. Amikor a gyermek már három tárggyal tud egyszerre manipulálni, és ezeket a tárgyakat elrendezi egymáshoz képest a térben, az építő játék kezdetének lehetünk a tanúi. A konstruálás alkotássá tud válni, illetve a megalkotott építmény beépülhet a szimbolikus játékba. Az átlagosan fejlődő gyerekeknél a játékfajták egymásba olvadását, illetve egymásra épülését figyelhetjük meg, mindösszesen annyi ebben a folyamatban a dolgunk, hogy biztosítsuk a gyerekek számára a megfelelő lehetőségeket, tárgyakat, eszközöket, teret és időt.

Az autista gyerekeknél ezt a fajta „magától fejlődést” ritkán vagy gyakran másképpen tapasztalhatjuk meg.

„Amíg kicsi volt, egyáltalán nem tudott a játékokkal játszani. Próbáltam mutatni neki, de nem figyelt. Ha kitaró voltam, akkor felvette a „látványosan nem figyelek pózt” és jól hátrafordította a fejét. Később megértettem, hogy nem „csak úgy nem akarta” ezeket, hanem nagyon nehéz volt neki megérteni, mire jók, miért jók és mit kellene velük csinálnia. A legutóbbi időkig minden játékot tanítani kellett neki, hogyan kell vele játszani. Hogyan kell kirakózni, mire jó az építőkocka, hogy labdázunk együtt, hogy az autót gurítani kell, stb.

Amint viszont megismeri ezeket a játékokat, akkor már nem gond, hogy egy hasonlóval is tudjon játszani.

„Egyáltalán nem épített magától. Egyszer kitaláltam, hogy elé teszem a dupló házat – jó nagy farm ház, rendes fallal, tetővel. Tudtam, hogy zavarja, ha valami nincs kész, ezért gondoltam, kipróbálom, mi történik: amikor ránézett, gyorsan lekaptam a tetőt a házról. „Nahát, mi lett vele!” Mire Balázs azzal a lendülettel visszatette rá. Másodszor mindkét tetőt lekaptam róla. Ezt is visszaépítette. Ebből rájöttem, hogy tudna építeni, ha motiválná valami. De ez hiányzik. Itt meg is állt az építés.”

A kirakóval nem tudta, hogy mit kezdjen. Kivette a helyéről az elemeket, de nem tudta, hogy bele kéne tenni. Mindent csak pakolt. A legót is, ide-oda rendezetlenül. Próbáltam mutatni, mit kell csinálni, de tiltakozott... Azóta már tud kirakózni, most viszont az nehéz még, ha nem sikerül. Majdnem kész, egy elem nem sikerül és az egészet felborítja. Nehezen tűri a kudarcot.”

„Kicsiként csak autókkal játszott. Abban el tudott merülni. Pakolgatott is ide-oda, bár nem játszott a játékokkal. Ami nem gurítható, azt is tologatta, mindennel autózott: tologatta a dupló kockát, a pötyit, bármit.”

„A kezével nem elég ügyes. Lehet, hogy ezért sem épít?”

Hogyan tudjuk segíteni a gyermekünket a játékok megfelelő használatában? A gyermek önálló játékának segítése.

A következőkben néhány tippet, javaslatot és ötletet adunk ahhoz, hogy hogyan tudja segíteni a gyermekét a játékok megfelelő használatában. A szimbolikus játékra nem térünk most ki, külön részben fogjuk tárgyalni.

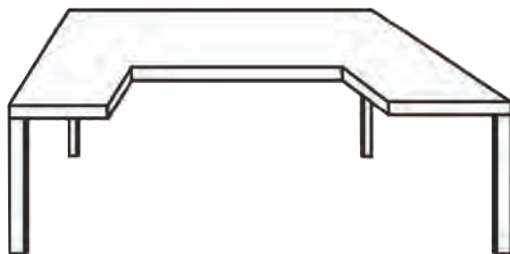
- A tárggyal való játékot is nagyban segíti a megfelelő helyszín kialakítása. Szerencsés, ha a gyermeknek van egy saját asztala hozzá való székkal. Ha nehezen koncentrál, akkor figyeljünk arra is, hogy ez az asztal legyen a lakás egy csendesebb részén. Próbáljuk meg úgy elhelyezni az asztalt, hogy a gyermeket szemből és hátulról is tudjuk segíteni attól függően, hogy éppen miben szeretnénk segíteni.

Ha a gyermek nem szeretne leülni, vagy még nem tud hosszabban ülni, állhat is az asztal előtt. Ha idegenkedik ettől a helyzettől még, jó alternatív megoldás, ha beszerzünk egy olyan alacsony asztalt, aminél a földön lehet térdelni vagy ülni. Otthoni barkácsolással is előállítható, vagy megvásárolható egy olyan asztal, aminek az eredeti funkciója ágyba vihető „reggeliző tálca”.

- Az asztal fölött legyen egy polc, amire a gyermek visszateheti a játékokat vagy levehet róla egy következőt. Az önálló játéknál ennek majd nagy szerepe lesz, könnyebben segíthetünk megtanítani a gyerekeknek azt, hogy ha végzett vagy ráunt egy játékra, akkor azt össze tudja pakolni, el tudja rakni és elő tudja venni egy következőt. Nem „rendmániások” vagyunk ☺, de mindennapos tapasztalat, hogy könnyebb figyelnie a gyerekeknek egy adott játékra, ha más eszköz nem vonja el közben a figyelmét.

Vannak gyerekek, akik ügyesebben boldogulnak egy egyedi kialakítású, fordított „U” alakú asztallal.

Ebben az esetben az asztal bal oldali szárán lehetnek azok a játékok, amikkel játszani lehet, a középső területen játszik a gyermek, majd a jobb oldalra kerülnek át azok a játékok, melyekkel a gyermek már nem szeretne játszani.



- Mielőtt a gyerekeknek megmutatunk egy játékot, gondoljuk végig, hogy mit fogunk mondani, mutatni. Lehet, hogy először csökkenteni kell a játék darabjainak a számát vagy leegyszerűsíteni a játék menetét.

Pl. létezik egy olyan játék, ahol van egy lyukakkal ellátott tábla, ahová színes szögeket lehet beszúrni. Tegyük rá egy tálcára a táblát, a tábla bal oldalára tegyünk egy kicsi tálát, amibe tegyünk mindösszesen 6 db szöveget. Így kínáljuk fel a gyerekeknek a játékot. Ülünk oda a gyerekekkel a kis asztalhoz egymással szemben, majd tegyük le a tálcat elé. Hívjuk fel magunkra a figyelmet, majd szúrjunk be a táblába egymás után 2-3 szöveget, majd adjunk egyet a gyerekeknek is. Ha szükséges, segítsük abban, hogy a szöveget be tudja szúrni a táblába. Dicséjük meg nagyon, majd szúrjunk be mi is megint egy szöveget, majd ismét a gyerek következik. Amikor elfogytak a szögek, hívjuk fel erre a tényre a gyerek figyelmét, „Elfogyott, vége a játéknak.”- majd pakoljunk el és segítsünk eltenni a játékot.

Hasonló forgatókönyvvel nagyon sokféle játék játszható, pl. kirakók, színegyeztetők, formaegyeztetők.

A játékok gondos előkészítésének további számtalan módja lehetséges. Az egyszerű tálcá-tálka megoldáson túl számtalan kreatív megoldás lehetséges.



További ötleteket kaphatunk többek között a do2learn.com weboldalról (angol nyelvű, de sok ötletadó képet találhatunk).

- Lehet, hogy a boltban kapható játékok túl nehezek vagy bonyolultak, de némi energia ráfordítással, kreativitással sikerülhet olyan játékot kitalálni, ami az Ön gyermekének is használható lesz.

Pl. a gyerekek többsége szeret beledobni apró lyukakba tárgyakat. Keressünk olyan dobozokat, melyeknek vágható műanyag teteje van. Gyűjtsünk össze különbözőféle tárgyakat, pl. papír korongot, kavicsokat, pálcikákat, golyókat, kisebb kockákat, és vágjunk a tárgyaknak megfelelő méretű-alakú nyílásokat.



A képek forrása:
merjmaslenni.blogspot.hu

A házilag készített játékokhoz számtalan online oldal nyújt ötletet, javaslatot, pl. az ACTIVITEA Facebook oldala is ilyen. (Ez viszont spanyol nyelvű ☺, de a képek és videók önmagukért beszélnek!) Ne felejtsük el ehhez a legfontosabb szempontot, **legyen motiváló a gyermekünk számára!**

„Volt egy egyszerű, kedves, hat darabos fa puzzle-nk. Jó nagy elemekből, hogy könnyű legyen megfogni, illeszteni. Mégsem tudta összerakni, hiába volt előtte a minta, azt nem is értette, hogy ugyanaz lesz rajta a végén. „Nem igaz”, gondoltam, az iPad-on nagyobb puzzle-t is kirak. Végül készítettünk neki egy alapot a kirakóhoz: egy kartonra, ugyanabból a kartonanyagból, vékony

csíkokból peremet ragasztottunk. Ezzel meglett a kirakó kerete: behatároltuk, hogy mettől meddig lehet az elemek helye, hol kell keresgélni. És ez volt a titok. Innentől nagyon kis segítséggel kirakta az egészet. Amikor először lát ilyet az ember, fel sem fogja, hogy mennyire kevés kell ahhoz, hogy megért- sen valamit a gyereke, csak erre a gondolkodásra át kell állni. A több darabos kirakókat később nem csak alaplappal tanítottuk, hanem részenként: elé tet- tem a kész puzzle-t, megnéztük, majd kivettem belőle egy részletet néhány elemmel pl. az oroszlánt. Ezt kellett neki először helyre tenni csak. Utána ki- vettük az elefántot is, majd még egyet. Amikor már jól ismerte a képet, akkor kezdtünk csak teljesen üres alaplappal, de mindig mellette voltam, ha segíteni kell, hogy ne menjen el a kedve, ha nehéz is.”

„Az építésben nem volt sikerélményünk. Megablocks, Lego Duplo, sima építő- kocka – egyik sem érdekelt. Csak én építettem neki garázt ezekből az autó- inak. Még annyit tudtunk, hogy a kockákat felrakodtuk a pótkocsira, vagy alagutat építettünk. Azonos színű kockákból épített még, de csak tornyot. Ennyi volt. Az nagyon friss történet, hogy a Pinteresten láttam egy képet, amin mű- anyag poharából tornyot építettek. Vettem poharakat és kipróbáltam: építtem neki egyet én is. Azonnal bekapcsolódott. Én mutattam neki, hogy hova tegye: mindig két pohár találkozásához. Nagyon fogékony volt az építés technikájára. Alig egy hét után a legnagyobb torony 13 rétegben készült el. Még székre is felállt, hogy elérje. Kérte tőlem, hogy most pirosat tenne. Nem volt otthon, vet- tem neki, igaz csak rózsaszín volt, de elfogadta. Egyesével hagyom elkérni a poharakat, ezzel tudjuk gyakorolni azt is közben, hogy kérem-köszönöm, amit magától elkezdett mondani, de hajlamos összekeverni, mikor és ki mondja.”

„Úgy egy éves kora után az autó lett az isten. Ami nem gurítható, azt is tolo- gatta, mindennel autózott: a dupló kockával, a pötyivel, stb. Ő maga nem tudja előrevinni a játékot. Nekem kellett mindig megmutatni és ő is csinálta utánam. Ezért kellett vele sokat leülni, mert meg kellett neki mutatni, hogy így is lehet és úgy is valamivel játszani. Például a nagy teherautóba betettük a kicsit, hogy szállítsa. Megmutattam, és csinálta. Gyorsan tud másolni, így tanulunk min- den játékot, csak utána magától nem tud hozzátenni semmit. Azzal, hogy ezt segítem neki, mégis beépít ezt-azt, nem olyan egyforma a játéka.”



Vannak játékfajták, melyeknek a bevezetése a tapasztalatunk szerint kevesebb fejtörést okoz, lehet haladni az eddig összeszedett szempontok segítségével pl. a játékok leegyszerűsítésével, előkészítésével. Néhány olyan játékfajtát szeretnénk még itt kiemelni, ami tapasztalataink szerint sok kérdést szokott felvetni. Az egyik az alkotó játékokon belül a **rajzolás**, a másik a szabályjátékok közül a **társas játék**, végül pedig a **nagymozgáson alapuló szabályjáték**.

Nagyító alatt a rajzolás

Már korábban említettük, de érdemes feleleveníteni: a gyakorlójáték másik „leágazása” az **alkotó játék**, melynek során először maga a tevékenység, a folyamat a fontos, és kevésbé az eredmény, a produktum, később jelenik meg szempontként az ábrázolás, önki-fejezés. Ha a rajzolásra szeretnénk ezt a gondolatot lefordítani, akkor először valamilyen felületen történő nyomhagyás felfedezése a fontos, vagyis egy ok-okozati kapcsolat átlá-tása. A gyermek megérti, összekapcsolja, hogy amikor valamit csinál a kezével-lábával (mert nyomot hagyni lábbal is lehet ☺) vagy egy ecsettel, szivaccsal, ceruzával, akkor va-lami történik, valami megjelenik a felületen. Sokkal később lesz fontos az a kérdés, hogy ennek jelentést is keressünk vagy adjunk.

A szülők gyakran azt tapasztalják, hogy a gyermekük nem szeret rajzolni, pedig szülőként megélik a nyomást az óvodából, iskolából, hogy fontos lenne, ha menne. Hogyan érdemes a rajzolásról gondolkodni?

Ha jobban megkapargatjuk, hogy mit is jelent ez a „nem szeret rajzolni” megfigyelés, úgy tűnik, sokféle válasz érkezik:

- Nem köti le hosszasan a rajzolás, pár vonalat húz a papírra, aztán megy tovább.
- Nem is fogja meg a ceruzát, kivesszi a kezemből és eldobja/megrágja/sorba teszi/rakosgatja.
- Mindig engem rajzoltat, „megrendeli”, hogy mit rajzoljak, de nem tudom rávenni, hogy ő is rajzoljon valamit.
- Mindig elégedetlen a rajzával, mérges, hogy nem lett jó, ezért már nem is tudom rávenni őt, hogy rajzoljon.

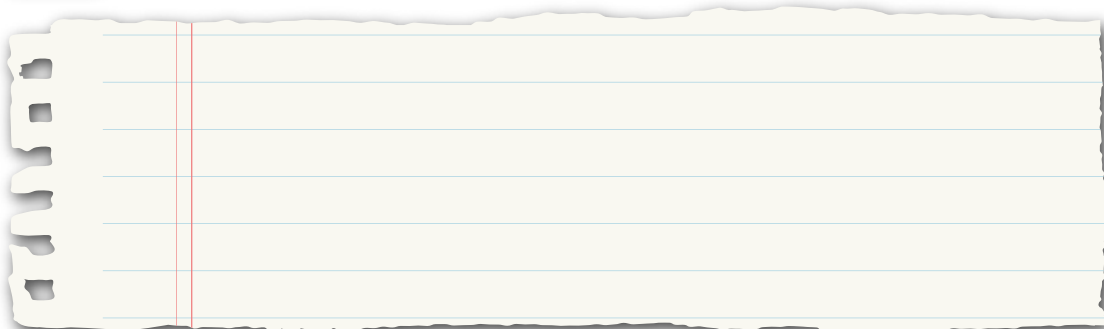
„A rajzolás nálunk megbukott. Az én kedvemért hagy nyomot. Nyomtattam neki Thomast, Kisvakondot, Sam-et – a kedvenceket. Ebbe beleszínezett, va-lameddig benne maradt a tevékenységben.”

„Bánt, hogy nem rajzol. A testvére sokat rajzol. Én rajztanárként végeztem. Áronnál ez egyáltalán nem indult el. Próbálkoztam, amikor festünk: „Gyere te is!” – de nem. Belemártja a festékbe, húz két vonalat, kész. Benne nem indult el, hogy az ott egy valami. Még a firkát sem élvezi, hogy nyomot hagyyna. Mi az, ami őt érdekli? A kevés vonalból álló rajz: vonat, Thomas.

Töltöttem le neki kifestőt. „Fessük ki!”- ajánlottam. „Milyen színű legyen?” – kérdeztem. „Kék.” – válaszolta. „SpongyaBob milyen színű legyen?” „Sárga.” – válaszolta. Két vonalat húz ecsettel, kész. Azért közreműködött. Az ovi is segít, ujjlenyomatokat készítenek.”



Az Ön gyermeke hogyan áll az alkotással/rajzolással? Ha nehézsége van ebben, akkor be tudja azonosítani a nehézség jellegét?



A válaszokból is látszik, hogy az alkotás/rajzolás kétféle célja jól megragadható a problémák oldaláról is, vagyis bizonyos nehézségek a nyomhagyás felől jelentkeznek, míg mások az alkotás/ábrázolás felől.

Fókuszáljunk akkor mi is először a **nyomhagyásra**:

Ennek során azt az érzést, kompetenciát kellene erősíteni a gyerekekben, hogy képes hatással lenni a környezetére, és ennek az örömét elismerni, a hozzá szükséges eszközöket, lehetőségeket biztosítani.

- Vannak gyerekek, akik hamar rájönnek ennek az ízére, és igen lelkesen vetik ebbe a nyomhagyásba magukat, nem kímélve a falakat, kanapékat, ruhákat. Ebben az esetben arra van szükség, hogy ennek a túlburjánzó lelkesedésnek keretet adjunk, világos határokat jelöljünk ki, hogy mit-hol szabad és mit nem, pl. egy hatalmas csomagolópapírt leteríthetünk egy asztalra vagy bevethetünk egy állványt is. Nem biztos, hogy a falra felragasztott csomagolópapír minden gyereknél jó megoldás, mert itt nehezebb megértetni vele a keretet, hogy meddig szabad rajzolni, és miután nem. Ha a csomagolópapírt körbekerítjük egy piros szigetelőszalaggal, akkor jobban fel tudjuk hívni a figyelmet a határokra.

- Vannak gyerekek, akik nem próbálkoznak a nyomhagyással, de ennek is többféle oka lehet:
 - Van, akinek a hagyományos papír-ceruza **nem elég figyelemfelkeltő**, ezeknél a gyerekeknél érdemes egyéb lehetőségeket kipróbálni nyomhagyás céljából:
 - borotvahabot fújni tükörre, tálcára és ebben pacsmagolni vagy a tükörre elkenve ujjal rajzolni
 - tálcára búzadarát szórni, és abban ujjal/bottal rajzolni
 - csomagolópapíron ujjal vagy vastag ecsettel festeni erős színű temperával
 - aszfaltkrétával rajzolni
 - fürdőkádban csempefestékekkel festeni
 - érdemes kipróbálni marokra fogható zsírkrétát, viaszkrétát vagy filctollat, mindegyik könnyen hagy nyomot a papíron
 - sok gyerekek felkelti az érdeklődését a kereskedelmi forgalomban kapható mágneses rajztábla, ami letörölhető, és ezt izgalmasnak tarthatják
 - puha (művész) színes ceruza, vagy valódi viasz kréta könnyen hagy erős nyomot és tiszta, ha valaki nem szereti, hogy az eszköz a saját kezén is nyomot hagy.
 - Vannak gyerekek, akik **nem látják értelmét**, célját a nyomhagyásnak, ezért nem is próbálkoznak meg vele. Hiányzik a „forgatókönyv”, a rajzolás eleje – közepe – vége, ami értelmet, követhetőséget és megismételhetőséget ad a játéknak.
 - Ha ez az oka a rajzolás kudarcának, próbáljunk meg a rajzolásnak forgatókönyvet adni. Pl. adjunk ki egy vicces hangot, miközben húzunk gyorsan egy vízszintes vonalat. Rövid szünet után ismételjük meg a vonalhúzást, majd ismét várjunk egy kicsit.
 - Egyszerű dallammal, mondókéval is kísérhetjük a rajzolást, ami szintén megismételhető forgatókönyvet nyújt. Ilyen ének pl. a „csiga-biga”, a „pont-pont vesszőcske”, „zsipp-zsupp”. A mellékletben leírtunk néhány ötletet ehhez.
 - Természetesen a közös rajzolás is lehet a továbbiakban egy olyan játék, ami pont úgy épülhet fel, mint a „beszélgetős”, váltott játék. Ha a gyerek szereti már, hogy egy mondókára rajzolunk, akkor a mondóka egy részénél megállhatunk, hátha a gyermekünk folytatja a rajzolást, majd ismét csatlakozhatunk, és ismét átadhatjuk a rajzolást a gyerekeknek.

- Vannak gyerekek, akik **nem szeretnek szokatlan dolgokba belenyúlni**, utálják, ha maszatos lesz a kezük. Ezeknek a gyerekeknek adhatunk ecsetet, botot, borotvapamacsot, vagy akár gumikesztyűt is húzhatunk a kezükre. Érdemes próbálkozni, hogy mi válik be.
- Vannak gyerekek, akik a ceruzát vagy a rajzoláshoz való eszközt inkább sorba rakják, megrágcsálják, eldobálják vagy rakosgatják, vagyis a ceruzát nem különböztetik meg még más tárgyaktól, nem látják az egyedi funkcióját. Ebben az esetben próbáljuk meg inkább az ujjal/kézzel való nyomhagyást, maszátolást megkedveltetni.

Mit tehetünk akkor, ha a gyermekünk azért nem szeret rajzolni, mert **nem kedveli ezt a fajta alkotást/ábrázolást?**

Ennek részben az állhat a hátterében, hogy a gyermek nem látja értelmét, célját a rajzolásnak, lehet, hogy nem tudja önállóan kitalálni, hogy mit rajzoljon, (vagyis a korlátozott képzelet/kreativitás áll a háttérben) de az is lehet, hogy nagyon zavarja őt, hogy a műve nem hasonlít a valósághoz, az igazihoz, dühös lesz a rajza miatt, végül felhagy a rajzolással, vagy minket rajzoltat.

- Rajzoljuk meg a gyermek kedvencét úgy, hogy kihagyunk a rajzból egy-egy egyszerűen megrajzolható részletet, és rávesszük a gyereket arra, hogy rajzolja meg ő. Például rajzolunk egy Thomas vonatot, és a gyerek rajzol hozzá sínt, (egy egyszerű egyenes vonal) vagy rajzolunk egy autót, amihez a gyerek rajzol utat vagy kereket. Használjuk ki ehhez a gyerek érdeklődését, és próbáljuk meg rávenni arra, hogy a kihagyott részeket rajzolja meg ő.
- Sok gyerek imád körberajzolni tárgyakat, de akár körbe lehet rajzolni egymás kezét, lábát vagy egy nagy csomagolópapírra a gyereket is, majd be lehet rajzolni a szemet, száját, haját.
- Vannak gyerekek, akik szeretnek számokat, betűket, logókat rajzolni, ezt is felhasználhatjuk arra, hogy megkedveltessük a rajzolást.
- Egyéb értelmet is adhatunk a rajzolásnak, pl. a kereskedelmi forgalomban kapható útvesztők, számösszekötők is jó alternatívák lehetnek néhány gyerekeknek, főleg azoknak, akiket zavar, hogy művük nem olyan, mint az „igazi”.

„A testvérével kezdett rajzolni, aki sokszor kérdezte tőle, hogy „Jössz te is?”. És ő nézte, hogyan rajzol. Szépen rajzol a testvére nagyon. Melkolm pedig beleszólt, hogy „Most miért azt rajzolja?”, akkor „Ne azt rajzolja!”... Majd ő ki-

talál magának valamit. De eleinte magától nem rajzolt semmit. Végül úgy kezdett rajzolni, hogy eleinte minden kocka volt: főleg kocka házakat rajzolt; kocka fej, kocka ajtó, kocka út. A Minecraft nagyon bejön neki. Úgy érezte, amikor megismerte, hogy amiket ő rajzolt, az megjelent! Körformák, táj később jelent meg a rajzán. Most rajzórán szuper rajzokat készít.”

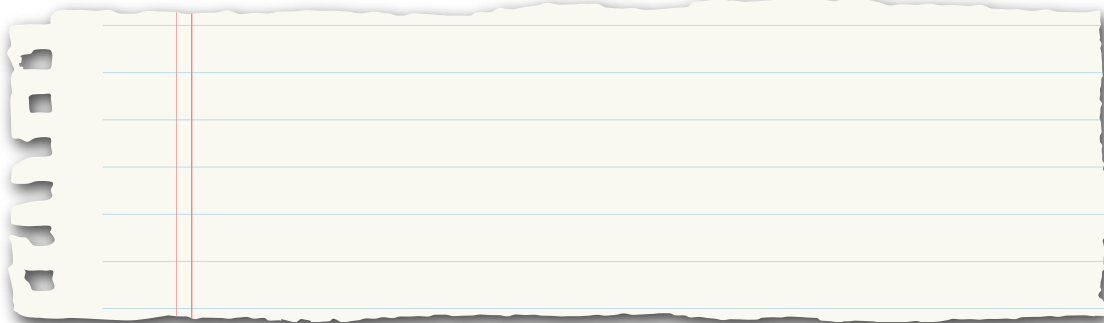
„7 éves kora előtt az egyetlen perc, amikor Balázs önszántából ceruzát fogott, épp karácsonykor volt 5 éves korában. A karácsonyfa ihlette meg annyira, hogy az általam rajzolt karácsonyfába lelkesen beleszínezzon a tőlem elvett zöld színessel. El is tettem a képet. 7 éves lehetett, amikor a számítógép előtt elkezdtem neki kirajzolni a klipekből, amit gondoltam, hogy érdekelheti. Ez nagyon működött, mert egy idő után ő mutatta, hogy mit rajzoljak: buszt, pókot, űrhajóst, stb. A nagy meglepetés az volt, amikor ő is rajzolni szeretett volna. Kezébe vette a ceruzát, és próbálkozott. A sok közös rajzolásnak meg is lett az eredménye, Balázs első önálló rajzai: csatornák, egy pókháló és a víz, ahogy a csatornából folyik ki. Ezek óriási dolgok voltak tőle. Ezt együtt volt jó csinálni, ezért is szerethette, és közvetlenül kötődött az ő érdeklődéséhez: a számítógépen nézett dolgokhoz. Miután a törzshelyét áthelyezte a számítógép elöl, már nem tudtunk együtt rajzolni. Annyi hozadéka lett, hogy érdeklődik, ha rajzolok mellette, és nem zárkózik el a rajzolás gondolatától.”



Nagyító alatt a társasjátékok és a szabályjátékok



Van Önnek kedvenc társasjátéka? Melyik játék az? Miért kedveli ezt a játékot?



Sok kisgyereknél igen sikeresek lehetünk a társasjátékokkal is, ami nagyon jó és hatékony eszköz lehet a közös játék kialakításához. A játék titkát már biztosan kitalálta:

- van egy kötött, megismételhető forgatókönyve
- van egy jól követhető eleje – közepe – vége

A játék előnye sok gyereknél a hátránya is lehet, hiszen a gyermekek egy részének nehézséget okozhat a szabályok elfogadása és betartása, annak megértése, hogy a játék menete nem a saját elképzelése mentén alakul, hanem valamilyen külső szabályhoz kell alkalmazkodni. A gyermekek másik részének nem jelent gondot a szabályok megértése és betartása, inkább az okozhat nehézséget, ha valaki nem tartja pontosan a szabályokat, vagy ha a szabályok – például a gyermektársak külön megállapodásai nyomán – változnak. Nagyobb gyerekeknél, amikor a társasjátékok kapcsán megjelenik a nyertes-vesztes fogalma, újabb nehézséget jelenthet a vereség, de a nyereség kultúrált, elfogadható viselése is.

Jogos kérdés, hogy mi a különbség a „beszélgetős” játékhelyzetek és a társasjátékok között? **A „beszélgetős” helyzetekben is fontos az egymás után következés, de ott ez nem „szigorú”, nem szabályhoz kötött, hogy mikor következik az egyik fél, és mikor a másik. A társasjátékban az egymás után következés szabályán túl, egyéb szabályok is lehetnek, játéktól függően.**

A fiatalabb életkorú gyerekeknél még nem merül fel a szabályok „mindenáron” történő betartatása, a főbb hangsúly inkább a közös játék öröme van. Próbáljuk meg mind a sza-

bályokat, mind az elvárásokat olyan mértékben csökkenteni, leegyszerűsíteni, hogy a játék konfliktus nélkül fejeződjön be. Lehet, hogy ezeket a játékokat még nem is lehet a szó hagyományos értelmében társasjátéknak hívni, de az egyszerűség és az egyértelműség miatt hívjuk mégis annak. Tekintsünk erre inkább egy folyamat részeként, melynek a vége egy valódi, szabályokon alapuló társasjáték lesz, az ide vezető út pedig a játék megalapozása. A jó taktika az, ha olyan játékkal kezdünk, aminek nagyon minimális a szabálya, elvárása és a lejátszott játék tapasztalatának a fényében lassan, fokozatosan növeljük a szabályok számát, az elvárás mértékét.

„Volt egy nagyon ügyes kis játékunk: a Noé bárkája memóriajáték. Ez volt az első társasjátékunk. Eredetileg egy nagy papírhajóba kell bedobálni a képpárkat, amit megtalálunk... Nálunk ez így nézett ki: minden elemet leborítottam elének egy kupacba fejjel felfelé. Mivel Balázs szerette egyesével bedobálni a hajóba a kártyákat, ennyi is maradt a játék alapja, és igyekeztem közben én is bedobni egyet-egyét, ha hagyott rá időt. Párokat nem kerestünk egyáltalán, csak bedobáltuk egyesével. Figyelt közben engem is, de még magában játszott főleg. Amikor már sokat gyakoroltunk így, és lehetett látni, hogy jobban figyelt rám, kitaláltam, hogy amikor ő jön, megsimítom az arcát, és amikor én jöttem, az ő kezével simítottam meg az én arcomat, miközben mondtam: „Balázs jön.”, „Anya jön”. Nagyon élvezte. Egy nap arra ébredtünk, hogy az egymás után következés már magától is megy. Végül már odáig terjedt a figyelme, hogy megnézte, mi van a képen, és meg is tudtunk nevezni néhány állatot.”

„Az első - Noé bárkája – „társasjátékunk” után, az új kiválasztásához egy meglevőt gondoltam újra, amivel egyedül már tudott játszani, mint képegyeztető: egy évszacos lottó játék. Egyáltalán nem volt célunk a konkrét játékszabály megértése, csak annyit szerettem volna gyakorolni, hogy: „Én következem”, és a másik vár. A készlet 4 évszak szerint 4 alaplappból áll és az ahhoz tartozó 4-4 képkártyából. A szabály szerinti felállítást vettem alapul: két-két alaplappunk volt Balázssal, az elemek egy kupacban előttünk, fejjel lefelé fordítva. Egyszer Balázs húzott, egyszer én, és megkerestük a felhúzott kártya helyét. Először nem volt lenyűgözve, de amikor nem az ő lapjára valót húzott, tudtam neki mutatni a „nem”-et gesztussal és mondtam is, hogy „nem jó”. Ez nagyon tet-

szett neki, és benmaradt a közös játékban. A vége felé egyre kevésbé tartotta, hogy együtt játszunk, de ez már így is egy nagy lépés volt. Ahogy ügyesedtünk, azzal bővítettük, hogy ha nem saját kártyát húztunk, a „kérem” gesztussal kellett elkérni egymástól vagy rámutatott az alaplaponra, hogy oda tegyem. Együttal gyakoroltuk a szavakat is: anyáé, Balázsé. Egyre tudatosabban játszottunk. Balázs azt is szívesen vette, ha becsatlakoztak a játékunkba harmadikként.”

„Nem volt otthon dobókocka, ezért letöltöttem egy dobókockás alkalmazást a telefonomra. Ez lett az első közös játékunk, ami nem szaladgálás. A gyerekekkel egymás után „dobtunk”, a tesókkal együtt ő is bekapcsolódott: várt és „dobott”, amikor rákerült a sor.”



Kereskedelmi forgalomban is be lehet szerezni néhány egyszerű szabályú társasjátékot, aminek egyszerűsíthetjük vagy módosíthatjuk a menetét, de adunk néhány ötletet az otthoni verzióhoz is:

- Sok gyerek szereti a formakirakókat, képegyeztetőket. A játék darabjait be lehet tenni egy kicsi vászonzsákba, majd felváltva húzni belőle. A kihúzott darabot a megfelelő helyre lehet tenni. Ez talán az egyik legegyszerűbb házi „társasjáték”. A zsákból húzás azt is segíti, hogy nagyon jól látszik a játék közben, hogy ki van soron. Akinél a zsák van, az következik.
- Ha a gyermek megtanulta az egymás után következést, meg lehet próbálkozni a dobókocka használatának megtanulásával is. A dobókocka is segíti annak a kö-

vetését, hogy ki van a játékban soron. Izgalmas első játék lehet, ha a színes dobókocka színeinek megfelelő lapokat vágunk ki, majd a lapokra mindenféle feladatot rajzolunk le. Lehet az is, hogy minden színre más típusú feladat kerül, de az sem baj, ha egyformák. Pl. a piros kártyákra kerülhet valami egyszerűen utánozható mozdulat; a sárga kártyáknál lehet az a feladat, hogy mondani kell egy bizonyos színű tárgyat, ami a szobában van; a kék kártyáknál utánozni lehet valami állathangot, a zöld kártyánál mondani egy mondókát, vagy el lehet mutogatni, miközben a felnőtt mondja, stb. Viccesebb a játék, ha egy nagyobb méretű dobókockát használunk a játékhoz. Ha a gyerek szereti a mondókázást, éneklést, akkor a színes lapokra rákerülhet ezeknek a daloknak, énekeknek egy-egy hívóképe.

- A színes dobókocka színeinek megfelelően korongokat is készíthetünk, a játékosok választanak egy-egy pici állat vagy ember figurát. Amilyen színt dobunk, arra a színű korongra ugrunk rá a bábunkkal. Ahonnan elugrottunk, azt a korongot le kell fordítani, vagy el kell venni.
- Szintén a színes dobókockára épülő egyszerű játék, ha a dobókocka színeinek megfelelő kockákat vagy átfúrt golyókat készítünk elő, és a dobott színnek megfelelően a kockából tornyot építünk, vagy a golyókat felfűzzük egy hungarocellbe nyomott pálcára.
- Nehezebb a játék, ha a sorra kerülés követését nem segíti semmilyen vizuális támpont, (zsák továbbadása, dobókocka továbbadása) a gyermeknek folyamatosan követnie kell a játék menetét, s figyelnie, hogy mikor következik. Ilyen játék pl. a dominó, a memória, a képes lottó klasszikus változata. Ha nehéz még a gyermeknek követnie, hogy mikor kerül sorra, akkor körbeadhatsz egy „Én következem” kártyát. Az a gyermek, aki nehezen várja ki a sorát, kaphat egy másik képet, amin a „Várom” felirat van, jelezve, hogy most mit kell tennie.
- Végül azzal nehezíthetjük a társasjátékot, ha a szabályok száma növekszik vagy bonyolódik, ilyen típusú játékok már kaphatók a kereskedelmi forgalomban is.
- További remek ötletek a www.merjmaslenni.blogspot.hu oldalon a társasjátékok címszó alatt találhatóak.



A másik alapozó a Kisvakond memória volt: 18 képpárból áll. Évekig tologattam az alapkeretet, amiből ki kellett nyomkodni a kártyákat az első kibontás után. Végre rájöttem, hogy a kereteket felragasztom egy kartonra egyesével.



Így lett 6 alaplappunk. Eleinte 2-2 alaplappal játszottuk. Még mindig nem tudtunk „csak úgy” párokat gyűjteni, ezért a párok egyik felét benne hagytam a keretben, és csak a másikat kellett megkeresni hozzá. Utóbbiak fejjel lefelé borítva voltak előttünk. Utána úgy játszottuk, mint az évszakos lottót: Balázs húz, majd én, és megkerestük a helyét a képnek, illetve elkértük egymástól, ha nem a miénk. Ez egy nyár végi játék volt, és talán, mert sok ismerős téma volt rajtuk – bicikli, motor, torta, úszik, stb. –, illetve szépen gyűlt Balázs szókingse, egyszerre fontos lett a kártyákon lévő dolgokat, történéseket megnevezni.”

„Társasjátékozni a „körtársas” játékkal gyakoroltunk. Az ötletet ehhez egy szülőtréningen kaptam. Kicsit továbbgondoltam és készítettem egy társas alaplapt: végtelen kör volt. Dobni kellett, lépni, és a feladatmezőkön betartani a kis feladatokat. Tornafeladatokat tettem bele: guggoljunk, ugorjunk, stb. Ez tetszett neki nagyon, mert nem volt tétje. Közben gyakoroltuk vele azt, ami nagyon nehezen megy neki: oda-vissza játékot és a szabálytartást.”

„Vettem neki egy Bogyó és Babócás társasjátékot: Úton az oviba. Nagyon gyorsan megértette. Tartja a lépést, teljesen szabályosan játszunk vele minden elemet. Az első társasjátéka amúgy egy olyan játék volt, amiben nem volt dobókocka, hanem korongokat kellett gyűjteni és a begyűjtött korongok számának megfelelően léptünk a társas lapon. Mindegyik kártyán dínók sportolnak, aranyos játék.”

Nagyobb életkorú gyerekeknél már felmerül, hogy jobban ragaszkodunk a játék „szabályos” játszásához azért, hogy elősegítsük a kortársakhoz való kapcsolódás lehetőségét is. Ebben az esetben is törekedni kell az elvárások lassú, fokozatos növelésére. Valószínű, hogy további ötleteket is be kell vetnünk a szabályok elfogadásának megsegítéséhez és a társas helyzetek megértéséhez (pl. változhatnak a szabályok, kik hozzák a szabályt, nyereség és vereség fogadása, viselése). Milyen jellegű segítségek merülnek még fel?

- Szükség lehet a szabályok egyszerű, rajzos formában történő rögzítésére, megjelenítésére. Gyakorolhatjuk azt is, hogy a szabály módosul, változik, ehhez nagyon jó segítség lesz majd a korábbi, lerajzolt szabály megfelelő pontjának az áthúzása, és az új szabály rögzítése.
- A megfelelő viselkedés háttérének megértésében, a szabályok betartásában és a szabályhozás szempontjainak megértésében az úgynevezett Szociális Történetek© vagy szociális forgatókönyvek tudnak segíteni.

A **Szociális Történetek**© módszerét Carol Gray dolgozta ki, ami egyfajta viselkedési vagy társas forgatókönyv, mely mindig igazodik az adott gyermek igényeihez, problémájához és megértési szintjéhez, ezért nagyon egyéni, egyedi. A célunk a történettel, hogy társas információkat és elvárásokat osszunk meg, és tegyünk érthetővé, tanulhatóvá a személy számára könnyen érthető és megnyugtató, biztonságos, vizuálisan támogatott formában. A Szociális Történet© nem közvetlenül a viselkedés megváltoztatására irányul, hanem a helyzet megértését és belsővé tételét tűzi ki célul, és ezen a megértésen keresztül támogatja a viselkedés megváltozását.

Azért, hogy jobban értsük, hogy hogyan néz ki egy ilyen szociális történet, bemásolunk egyet, ami pont ehhez a témához illeszkedik. A következő történet Szaffner Éva és Gosztonyi Nóra: Szociális történetek autizmussal élő gyermekek számára c. kiadványból származik (Geobook 2015)

„Mit tegyek, ha nem én nyerek a társasjátékban?

Sokféle társasjátékot ismerek. Ilyen az Irány a kastély!, a Ki nevet a végén?, a Memória, a Jenga.

Társasjátékozni ketten vagy kettőnél többen is szoktunk. Otthon és az iskolában is lehet társasjátékozni.

Szeretek játszani. Ez jó dolog. Nagyon örülök, ha én nyerek. Ezzel mindenki így van. A társasjátékozásban az is jó, hogy együtt játszhatok másokkal. Játék közben együtt nevelhetünk, közös élményeket szerezhethetünk.

A társasjátékoknál nem lehet előre tudni, hogy ki fog nyerni. Sokféle dologtól függ, hogy ki nyer. A dobókockás játékoknál például a szerencsétől függhet, ki dob nagyobbat. Vagy az emlékezőképességtől, a figyelemtől a Memória nevű játéknál. Esetleg a kezünk ügyességétől a Jengánál.

Előfordulhat, hogy nem én nyerek. Lehet, hogy én leszek a második, a harmadik vagy az utolsó.

Ilyenkor szomorú vagy csalódott vagyok. Mások is hasonlóan éreznek, ha veszítenek. Ha legközelebb újra együtt játszom a többiekkel, lehet, hogy én nyerek.

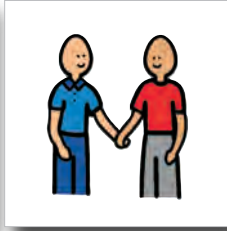
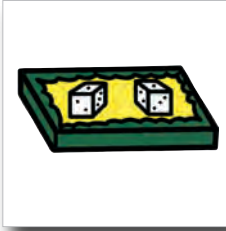
Jó, ha gratulálok annak, aki nyert. A barátaim, a szüleim és a tanárim örülni fognak ennek, és máskor is szívesen játszanak velem.”

A történetből is jól látszik, hogy ahhoz, hogy a gyermek megértsen egy ilyen történetet, megfelelő nyelvi értés és egyéb alapkészségek szükségesek, pl. a gyermek a leírtakat tudja magára vonatkoztatni, képes legyen késleltetni, belátni.

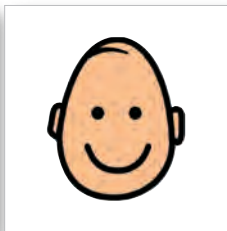
Vannak gyerekek, akiknek a megértését inkább olyan **szociális forogatókönyvek** tudják hatékonyan segíteni, melyben a fontos információ egy – egy figyelemfelhívó képpel és egy-egy fontos kulcsmondattal jelenik meg.



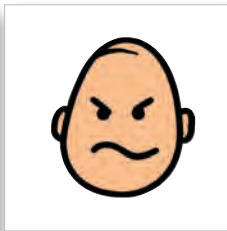
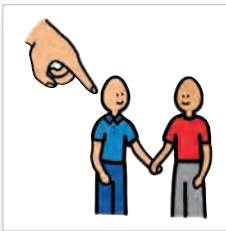
Nem gond, ha a barátom nyer



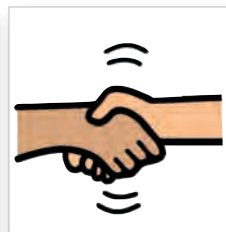
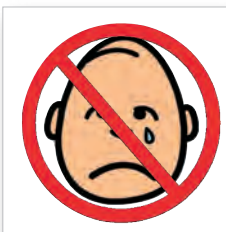
Szeretek a barátommal együtt játszani.



Van, amikor én nyerek a játékban, ilyenkor nagyon örülök!



Van, amikor a barátom nyer a játékban, ilyenkor csalódottnak érzem magam, néha mérges is vagyok. Ez rendben van. Mondhatom magamban, hogy semmi gond, majd legközelebb én leszek a nyerő!



Nem sírok, nem nyafogok, nem ütöm meg a barátomat! Azt mondom neki, hogy ügyes voltál, gratulálok!

„A Monopolyban nemrég a testvére nagyon lealázta. Dühös volt, mert mindig ő nyer. Nyugodt maradtam, és megkérdeztem tőle: „Szerinted miért ő nyert?” Ezen elgondolkozott. Végighallgattam, hogy mit érez, és ahogy beszéltünk erről, közben rájött magától, hogy a tesó taktikája is lehet jó, nem csak a sajátja. Régebben azért kellett egy-két dühkitörés, miután nem ő nyert, hogy rájöjjön, nem mindig kell görcsösen egy taktikához ragaszkodni. De most meg tudtuk így beszélni, már ő is reálisabban látja a dolgokat.”



Törekedjünk arra, hogy lehetőleg minél több olyan játékkal/tárggyal ismertessük meg a gyermekünket, amelyekkel a kortársai is játszanának. Így tudni fogja, hogyan kell játszani ezekkel, amikor más, hasonló korú gyerekek között van.

Nagymozgáson alapuló szabályjátékok

Sok kisgyereknél sikeresek lehetünk azokban a mozgáson alapuló játékokban, melyeknek viszonylag egyszerű, jól értelmezhető szabálya van. Rengeteg ilyen fajta játék van, pl. focgócska, bújógcska vagy az egyszerűbb labdajátékok. Ahhoz, hogy a gyerekek sikeresen tudjanak egy ilyen játékhoz kapcsolódni, fontos, hogy segítsünk nekik abban, hogy megértsék a játék szabályát, mert önmagában az, hogy nézik, megfigyelik a játékot, még nem jelenti, hogy rá is jöttek a szabályra. Sok gyerek csatlakozik úgy ezekhez a játékokhoz, hogy a szabályt ténylegesen nem érti meg, csak másolja azt, amit a többiektől lát, majd mérges lesz vagy zavarba jön a többiek reakciójától.

„Foci csapatban: sokan voltak, a szabályokat nem mondták el, hiányzott az átláthatóság. 10-15 perc bemelegítés után kezdődött a meccs. A gond az volt, hogy a saját kapujába rúgta a labdát. Mikor kapus lett, az sem volt jó, mert ott „elnézéledött”. Néhány edzés után feladtuk.”

Ahhoz, hogy a gyermekünkkel megismertessük a játékszabályokat, időnként szükség lesz a kreativitásunkra, de arra mindenképpen, hogy előre átgondoljuk és eltervezzük, hogy

mik legyenek ebben a lépések. Először is részletesen át kell gondolni, hogy mi is az adott játék lényege, majd le kell egyszerűsíteni a szabályt olyan mértékben, hogy a gyermek is megértse. Lehet, hogy először egy felnőttel érdemes begyakorolni a játék egyszerűsített verzióját, majd utána jöhetnek a kortársak. Az is lehet, hogy először csak párosan, egy gyerekkel kell a játékot játszani, majd csak utána lehet több gyerekkel együtt. Lehet, hogy a szabály megértését támogatnunk kell valamilyen képpel vagy eszközzel, vagy akár le is rajzolhatjuk, hogy könnyebb legyen megérteni.



A szabályjáték megtanulásakor tartsuk be a fokozatosság elvét

- gondoljuk át a játékot, bontsuk lépésekre
- egyszerűsítsük le a szabályokat, ha az segíti a megértést
- fokozatosan vezessük be az újabb és újabb szabályokat
- gondolkodjunk el azon, hogy a játék szabályának a megértésében tudunk-e képekkel/tárgyakkal/jelekkel segíteni
- gyakoroljuk be a játékot először felnőttel, és csak utána jöjjenek fokozatosan a kortársak

A fogócska játéknál például – egy autista gyereknek nehéz lehet értelmezni, hogy miért kiabálják a gyerekek, hogy „Kapjál el!”, miközben pont azon mesterkednek, hogy ez ne történjen meg. Nehéz lehet azt is értelmezni, hogy mit jelent az „elkapás”. Ráadásul változnak a szerepek, néha el kell szaladni a többiek elől, néha pedig a többiek után kell szaladni. Mintaként mi is végiggondoltuk a fogócska tanítását lépésről lépésre:

1. Kezddhetjük a játék tanítását azzal, hogy először csak mi kergetjük a gyereket és kapjuk el.
2. Amikor ez a játék jól megy, bevethetünk két eszközt is. Először próbáljunk meg a gyerek nadrágjába beletúrni egy színes szalagot úgy, hogy a szalag vége kilógjon, és könnyen kihúzható legyen. Az lesz a feladat, hogy ezt a másik embernek ki kell venni. Először a felnőtt vegye el a gyerektől, majd fordítva.
3. Készítsünk egy „Én vagyok a fogó” kártyát. Csíptessük rá magunkra, majd kezdjük el kergetni a gyereket. Mondjuk is, hogy „Én vagyok a fogó, elkaplak!”. Érintsük meg a gyereket, mondjuk neki, hogy elkaptalak, majd vegyük el a szalagját. Cseréljünk szerepet, adjuk át a kártyát.



4. Amikor ezzel a két segítséggel jól megy a játék, próbáljuk meg a játékot eljátszani szalag nélkül. Gyakoroljuk a szerepcserét.
5. Vonjunk be a játékba még egy felnőttet, cserélgessük az „Én vagyok a fogó” kártyát egymás között.
6. Próbáljuk meg a játékot eljátszani az „Én vagyok a fogó” kártya nélkül is. Fontos lehet ez a lépés is, ha valami miatt a gyermek a kortárs közösségben nem használhat segítséget.

„Olyan játékok mennek jól neki, amiben rövid és egyszerű a szabály, vagy logikus. Az is fontos, hogy legyen konkrét motivációja.”

„Balázs szerette nézni a testvérei játékát, ha kint voltunk. A lányok bújócskáztak, és mivel még kicsik voltak, könnyebb volt látni a játék lényegét: az egyik tesó nagyjából elbújik valahol a közelben, a másik pedig odamegy hozzá, és megörülnek egymásnak vagy sikítanak. Úgy láttuk, ez tetszik Balázsnak, gondoltuk, megpróbáljuk vele is. Rájöttünk, hogy még így is elég távoli dolog megérteni, hogy egy „nem látható embert keresünk bárhol”, amellet, hogy örülünk a „találkozásoknak”. Kitaláltam, hogy a játékhoz elviszem a lányok képét, és akit keresünk, annak a képét megmutattam Balázsnak: „Grétát keressük.” Ez így nagyon bevált, és rögtön működött is. Amikor Balázsnak kellett elbújni, akkor is mentem vele, és vittem a PECS könyvből a „Várok” kártyát. Megértette, hogy addig ott maradunk a helyünkön, amíg nem találnak meg minket.”

Mire is jó az a „papás-mamás” játék és miért jó, ha a gyerekek egy fakockával telefonál?

Az előző fejezetben pár mondat erejéig már megemlítettük a játékfejlődésnek azt a szakaszát, mikor a gyerekek játékukban már a képzeletüket tudják mozgósítani, helyettesíteni tudják a valóságot egy elképzelt dologgal, ezen a módon megjelenítik a velük megtörtént eseményeket is, sokszor eltávolodva a konkrétumoktól, kiegészítve azt a fantáziájukkal. A szakkönyvek erre a játékra úgy hivatkoznak, mint **szimbolikus játék**, mi pedig – kicsit leegyszerűsítve – úgy, hogy **történetek eljátszása**. Kezdetben a gyerekek csak gyakorolják a játékban a jól ismert, hétköznapi mozdulatokat, és azoknak a tárgyaknak a funkcióját, amivel a mindennapokban már megismerkedtek. Ilyenkor figyelhető meg, hogy a gyermek „úgy csinál, mintha” enne, aludna, elmenne sétálni. Később már ezekhez a játékokhoz nem is kell az igazi tárgy, hanem behelyettesíti azt a gyermek valamilyen másik, hasonló tárggyal, így lesz egy bot a kanál, vagy egy banán a telefon. Még később sokszor már tárgy sem szükséges a játékhoz, hanem a gyermek elképzeli azt, és úgy tesz, mintha ott lenne a tárgy a kezében, ilyenkor láthatjuk, hogy a gyermek jóízűen megeteti a plüss állatát a „semmivel”. A szimbolikus játéknak ezt a kezdeti formáját ezért hívják **minthajátéknak**. Míg kezdetben ezeknek a játékoknak a célja a tárgyak funkciójának a gyakorlása, később egyre fontosabb lesz maga a történet. A gyerekek beleképzelik magukat valakinek a szerepébe, ezért a szimbolikus játéknak ezt a fejlettebb formáját már **szerepjátéknak** hívjuk. Ennél a játéknál a történet mellett fontos lesz a megélt érzések feldolgozása, az esetleges konfliktusok esetén a helyzet újrajátszásával annak megértése, a szerepek kipróbálásával az egyes szereplők bőrébe bújva a szerepek tét nélküli kipróbálása, a szereplők nézőpontjának megismerése.

Autista gyerekeknél inkább a kisebb gyermekekre jellemző játékokat figyelhetjük meg, amikor még a tárgyak funkciójának gyakorlása és a cselekvések ismételtetése a hangsúlyos, pl. a baba etetése, az edények rakosgatása, a sztetoszkóp használata. A jól utánzó gyerekek szívesen másolják a látottakat, de sokszor lehet olyan érzésünk, hogy ez a játék kevésbé értő, belülről jövő, inkább mechanikus jellegű „másolás”.

„Meg lehet neki mutatni, hogy pl. babával mit csinálhat – „Itassuk meg a babát.” –, de utána csak azt az egy dolgot csinálja vele. Magától nem tesz hozzá semmit. Nincs hozzá fantáziája.”

„Egyszer játszottam neki, hogy a baba megy a boltba. „Gyere te is” – mondtam neki. Mire szétnézett, mit vehetne fel, amivel ő van, és talált egy játék műanyag hajszárítót. Ő jött a hajszárítóval. Persze, ha a vonat lehet személyszerű, akkor a hajszárító miért is ne? Azért ezt nem szoktuk... Mintha nem lenne különbséget.”

Összetettebb játékot ritkábban látunk, ha találkozunk is vele, akkor nehezebb a gyermek által kitaláltakon változtatni, sokszor kell ugyanazt újra és újra mindenféle változtatás nélkül eljátszani, kevésbé jelenik meg a játék során az érzelmek feldolgozása, és az, hogy a gyermek megpróbálja beleképzelni magát valaki másnak a szerepébe, helyébe.

„Túl sokat nem tudok mondani a mintha- és szerepjátékairól. Olyanok vannak, hogy felveszi valaki szemüvegét, sapkáját, a lányok hajráfját, és magára mutatva mondja, hogy ő most az, akinek a dolgát felvette. Nevet rajta, és mi örülünk, hogy erre figyel. Szeret felvenni apró jelmezeket is egy-egy percre: koronát, kalapot. Ezekkel tudunk kicsit játszani, hogy kinek a fején van. Egyetlen konkrét helyzetet szokott eljátszani: ha a doktor néni vizsgálja. Ilyenkor bárki lehet doktor néni, és ő készségesen lesz kisbeteg.”

„A testvérével kitalálnak neveket. Például: „Én vagyok Fencő.”; „Én meg Szönci.” Én pedig így szólítottam őket a fürdésnél és este. Benne volt Áron is.”



Az Ön gyermeke szokott történeteket eljátszani? Mi a tapasztalata ezzel kapcsolatban?

A hand-drawn illustration of a piece of lined paper with a red vertical margin line on the left side and blue horizontal lines. The paper has a torn, irregular edge on the left side, suggesting it was pulled out of a notebook.

A történetek eljátszása egyáltalán nem öncélú, autista gyerekeknél is jó helyzet lehet, mert:

- Mintát nyújthatunk, megoldási módokat mutathatunk ahhoz, hogyan lehet konfliktusokat megoldani.
- Egy-egy szituáció kipróbálható többféle megoldásmóddal is. Tapasztalatot gyűjthet a gyermek arról, mi történik akkor, ha egy szituációra más módon reagálunk.
- A gyermek tudatosíthatja a saját érzelmeit.
- Lehetőség nyílik
 - a másik ember érzelmeinek a felismerésére, megértésére,
 - a másik ember nézőpontjának megismerésére, szándékok, vágyak tulajdonítására,
 - viselkedési szabályok megértetésére, begyakorlására,
 - konfliktushelyzetek megoldásának a gyakorlására.

A fenti célok természetesen távlati célok, hosszabb folyamat után juthatunk majd el ide. Az első lépések még csak arról szólnak majd, hogy a gyermek rájöjjön arra, hogy saját maga vagy egy kicsi figura, aki valamilyen szereplőt helyettesít, megjeleníthet egy eseményt. Hogy mi legyen ez az esemény, az nagyon egyéni, de mindenképpen pozitív érzések kötődjenek hozzá, a gyerek jól emlékezzen rá. Milyen emlék lehet erre alkalmas?

- hétköznapi, ismétlődő élmények, pl. játszótéri hintázás, csúszdázás, otthoni rutinok, pl. lefekvés, fürdés, boltban vásárlás,
- valamilyen rendkívüli esemény, pl. születésnap, karácsony, uszoda, strand, mozi, autómosóban kocsis mosás,
- sok gyerek rajong a közlekedésért, ezért lehet ehhez kötődő is, pl. járművön utazás valahová,
- valamilyen kedvenc mese jelenet, amit a gyerek nagyon szeret.



Eleinte nem kell törekedni arra, hogy az eljátszott jelenet bonyolult legyen, elég, ha egy lépésből áll, pl. felszállás a buszra, ágyban fekvés, csúszdán lecsúszás. Ha van erről egy fényképünk, akkor még jobb, segíthet a gyermeknek megérteni azt, hogy miről is van szó. Lépésről lépésre bővítsük, színesítsük a játékot.

„Régebben próbáltam vele képeskönyvet nézegetni, amit én készítettem neki: fotók voltak benne az őt érdeklő dolgokról, beleértve a lakást: szék, ágy, fürdőkád. Nem tudtam, hogy megnézi-e egyáltalán, érti-e, hogy mit nézünk, mert nagyon nehéz volt vele könyveket nézegetni, nem még mesélni róla. Ezt sem akarta, de akkor gondoltam egyet, és elkezdtem rápakolni neki a Lego Duplo figurákat, amiket elneveztem a családjunk tagjaiként, mert a neveinket érti: a szék képéhez a babát: „Gréta ül.” A fürdőkádhoz a babát és még fürdőkád formájú Lego elemet is találtam: „Balázs fürdik.” Ágy mellé: „Apa alszik.” Ez nagyon bejött neki. Ekkor megnyugodtam, hogy megy ez, csak nagyon közvetlenül kell kötni az ő élményeihez.



Ha egy jelenet már jól megy, akkor **próbáljuk meg lépésről lépésre bővíteni a jelenet lépéseinek a számát**, pl. beszállás a buszba – busz elindul – busz megáll – figura kiszáll, stb. Ha tudatosan figyelünk arra, hogy mindig csak egy lépéssel menjünk tovább a játékban, akkor könnyebben fogjuk mi is követni, látni a gyermekünk fejlődését, haladását.

Ha egy szereplővel már el lehet játszani egy több lépcsős jelenetet, akkor **be lehet vetni egy következő figurát is**, pl. egy anya vagy apa figurát, egy testvér vagy kisbarát figurát, esetleg a gyerek által jól ismert mese jelenet figuráit. Lehet, hogy először még a gyerek szeretné mozgatni mindkét figurát, de ha ismerős lesz a jelenet, akkor meg lehet próbálkozni azzal, hogy **Önnél és a gyereknél is legyen egy-egy figura, és felváltva cselekedjenek**.

A több lépcsős, ráadásul több szereplős jelenet eljátszásakor **segítség, ha a gyermek már előre tudja, hogy mi lesz a játék menete, vagyis a játék forgatókönyve**. Ehhez a játék előtt csináljunk egy fényképekből vagy rajzokból álló „forgatókönyvet”, ami olyan, mint egy nagyon egyszerű képregény. Nézzük végig többször közösen a fényképeket, képeket, majd játsszuk el a jelenetet. A mesefilmekből, mesekönyvekből eljátszott jelenetek ezért lesznek sok gyereknél sikeresek, mert éppen ezt a forgatókönyvet testesítik meg,

vagyis vannak benne képek, van a történetnek eleje-közepe-vége, sokszor megnézhető, nem változik, gyakorolható. A mesejelenetek mellett játszunk el minél több olyan jelenetet, ami megtörtént a gyermekkel a való életben.

Lassan, fokozatosan vezessünk be újításokat:

- Cseréljük szerepet a gyermekkel, így is játszunk el a történetet.
- Játsszunk el olyan mindennapi történeteket, ahol valamilyen érzelmi állapot is kötődik a jelenethez, először pozitív, majd negatív is, pl. örül, mérges, szomorú, fél.
- Nevezzük meg az érzelmeket, először csak azét a figuráét, amivel a gyerek van, de később a másik figuráét is. Segítsük rajzzal ezt is, ha szükséges.
- Játsszunk el olyan jeleneteket, ami megtörtént a gyerekekkel és valami konfliktus van benne, adjunk ehhez megoldási javaslatokat.
- Játsszunk el olyan történetet, ami még nem történt meg a gyerekekkel, de hamarosan várható lesz. Használjuk fel a játékot arra, hogy felkészítsük a gyermeket a várható eseményre.

Hogyan tudok a gyerekekkel alku kötni?

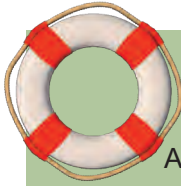
A gyerekünkhöz való kapcsolódás módjait, lehetőségeit vettük eddig számba, melynek során a fő stratégiánk az volt, hogy mi próbáltunk meg abba a játékba, tevékenységbe bekapcsolódni, amit a gyermek éppen csinál, kedvel, szeret. Építettünk a belső motivációjára, érdeklődésére, megkerestük, hogy mire nyitott. Vannak a mindennapok során olyan helyzetek, mikor jól jönne egy olyan módszer, stratégia is, aminek a segítségével rá tudnánk venni őt arra, hogy olyan dolgot is megpróbáljon, kipróbáljon, ami elsőre nem megy, nem sikerül. Az autista gyerekek – az új helyzetekhez való alkalmazkodás nehézségei miatt – elsőre gyakran elutasítják az új dolgot, tárgyat, tevékenységet, helyzetet. Sokszor bízhatunk azonban abban, hogy a későbbiekben mégis megkedveli, megszereti, ha esélyt kap arra, hogy kipróbálja. Hogyan vehetem rá arra, hogy kipróbáljon valamit?

Itt merül fel az alkudozás, alku kötés megértése, mint egy lehetséges technika.

- Keressünk egy olyan dolgot, amit a gyermekünk nagyon szeret, nagyon motivált rá. Ez bármi lehet, pl. egy játéktárgy, egy kép, egy matrica, egy fontos tárgy, könyv.
- Válasszuk ki azt a helyzetet is, amire rá szeretnénk venni a gyereket, pl. szeretnénk, ha színes golyókat felfűzne egy rúdra. Készítsük elő a golyós játékot, vagyis a rudat és egy szem golyót, valamint az általa nagyon kedvelt játékot is.
- Ülünk le a gyerekekkel szemben, tegyük a gyerek elé a golyót és a rudat, majd mutassuk meg neki a kedvenc tárgyát is, ami legyen pl. egy Thomas vonat. Egyszerű szavakkal mondjuk el a gyermeknek, hogy mit szeretnénk, pl. „Először a golyó, utána Thomas”.
- Segítsünk neki abban, hogy sikeresen fel tudja húzni az egy szem golyót a rúdra, dicsérjük meg nagyon, majd adjuk oda neki a Thomast.

Jó darabig fontos lesz, hogy a tárgyakra mutassunk is rá, miközben mondjuk, hogy „először” – „utána”, de később elképzelhető, hogy ezt már elegendő lesz csak mondani, rámutatás nélkül. Lassan, fokozatosan növelhetjük az elvárást, pl. több golyót húzzon rá a gyermek a rúdra, majd ha ez jól megy, két helyzet kipróbálására is megkérhetjük őt, mielőtt megkapja a kedvenc tárgyát. A képen látható egyszerű dobozokhoz hasonlóan is bevethetünk egy alku helyzet megtanulásához, pl. a piros és a kék dobozba kerül az a tárgy, amivel mi kérünk valamit a gyerektől, a zöldbe pedig az, amit a gyerek választott.





Az alku megtanulásának, megértésének nemcsak a játék során vesszük majd hasznát, hanem a mindennapokban is.

Az ELŐSZÖR-UTÁNA egy idő után olyan lesz, mint egy varázsszó.

„Kicsiként csak Lego-val játszott. 10 perc más játék után kapta meg a legót.”

„A számítógépezést és fürdést időhöz kötöttem neki. A számítógép mellett volt felragasztva 3 smile fej. Mindegyik 5 percet jelentett. Ha elfogyott, lejárt az idő. Most egy sütőórát vettem neki, ami ketyeg, és a végén hangot ad ki. Bácsi formája van. Ezt használjuk tanuláshoz: a bácsi tanul velünk. Mindig figyel. Eleinte, ha épp befejeztük időre a feladatot, feszélyezte, aggódott, hogy mi lesz, ha lejár az idő, és nincs kész. Ezért úgy állítom be az órát, hogy maradjon bő 10-15 perc benne. Ilyenkor, ha kész, mindig nagyon örülünk, és megnyugszik, hogy de jó, hogy ilyen hamar végeztem, megint milyen ügyes voltam, maradt 5 percem.”

„Az alku nálunk egész napos. Gyakran az ő akarata érvényesül. Úgy csinálom ezért, hogy úgy tűnjön, én döntöttem végül. Szabálytartással kötöm össze szinte mindig: ha betartod a szabályt, lehet, amit te szeretnél. Jutalmazás: ha matek órán jól teljesít – abban a legügyesebb –, akkor minden egyes feladattért kap egy nyomdát; most már azt is kérem, hogy ellenőrizze a feladatot, ha elkészült. Egy nyomda 5 perc otthoni telefonidőre váltható be. Házimunkáért is jár ugyanez, de csak ha magától jut eszébe.”

„Amíg kicsi volt Balázs, séta közben – nagyon sokáig, hetekig – meg kellett állni szinte minden egyes autó mellett, hogy benézzen az ablakán. Eleinte még elvontunk ezzel, érdeklődik, rendben. De idővel kezdett nagyon fárasztó lenni. Még nem beszélt. Készítettem neki egy fotót arról, amin ő van rajta egy autóra tapadva. Ezt áthúztam pirossal, hogy nem szabad. Nem mondanám, hogy nagyon érdekelte – a nagyon vonzó helyzetekben a racionális megoldások nem jönnek be. A városban haladtunk, amikor hirtelen kitaláltam, hogy „Csak a fehér autókat nézheted meg.” Még mindig nem beszélt, nem is mu-

tattam hozzá képet, csak egyszerűen továbbtoltam őt a nem fehér kocsiknál. A fehéréknél megállhatott és ezt mondtam is neki. Érdekes volt, hogy pillanatok alatt bejött ez a stratégia: tényleg a fehér autók mellett állt meg egy idő után saját magától is. A többit végre elengedte.”

„Az alku nagyon bevált: először amit én szeretnék, utána, amit te szeretnél. Ezt elsőként az Ipad-del gyakoroltuk. Nagy kedvenc lett az Ipad. A kisasztalon játszott vele. Közben ismerkedtünk a rendes játékokkal. Ha megpróbált egy új játékot, akkor megkapta az Ipad-et. Erről úgy biztosítottam őt, hogy az asztalra tettem tőle első helyre az új játékot, a másodikra az Ipad-et. Ezt rögtön megértette, hogy van valami sorrend. Meg is próbált mindent, csak hogy megkapja az Ipad-et. Amikor egyre több játékot ismertünk meg, nőtt ez a sor. Hamarosan az asztalról „lefolyva” a szőnyegen sorakoztak a játékok, és a végén az Ipad. Nagyon jó tanuló időszak volt.”

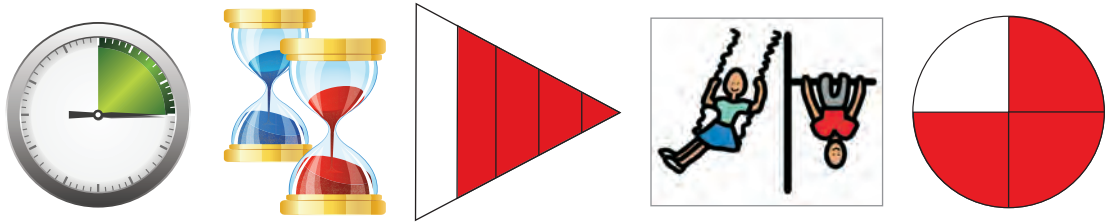
„Hiába próbálom erőltetni, ahogy én gondolom, ha ő nem vevő rá. Hagyni kell érvényesülni őt, de kicsit tudni kell irányítani is.”

„A vonat a napirendünk része lett. Bölcsi után a vasúti átjáró felé kanyarodunk. Régebben elég volt neki a sorompó meg a lámpa, de most már a vonatot is meg kell várni. 16.23-kor jön, már azt is tudom. Ott állunk és várjuk, hogy jöjjön. Extázisban van, ha jön a vonat. Ezt nem veszem el tőle. Elég nehezen tud elszakadni a bölcsiből, de most azt tudom neki mondani, hogy siessünk, mert mindjárt jön a vonat. Nem érti az időt nyilván, de mondja ő is. A „sietést” érti.”

Néha az alku tárgya az, hogy meddig tartson valami – a séta, a játék, a fürdés – , mert sokszor nem könnyű abbahagyni azt, amit a gyerek szeret, és szívesen csinál.



Ha van idő felkészülni, ráhangolódni arra, hogy valami lassan befejeződik, akkor általában könnyebb ezt elfogadni. Gyakorlással egy idő után megérti majd a gyermek, hogy valaminek eljött a vége.



Vannak jó ötletek, praktikák arra is, hogy hogyan lehet megtanítani a gyermeket arra, hogy elfogadja a következő varázsszót:

UTOLSÓ!

Felemelhetjük a kezünket, és egyenként becsukhatjuk az ujjunkat, jelezve ezzel, hogy valami halad a vége felé. Használhatunk homokórát, konyhai órát, vagy egyéb időzítőt, hogy jelezzük valaminek a végét.

A képen látható harmadik időzítő úgy „működik”, hogy a nyílról egymás után vesszük le a piros lapokat, így látható az idő múlása, haladása. A nyíl végére odatehetünk egy fényképet is, jelezve, hogy ha eltelt az idő, mi fog következni, vagy ha várni kell valamire, akkor mikor jön el annak a dolognak az ideje. A negyedik időzítőnek, a körcikknek is hasonló a szisztémája, egymás után kell levenni a negyed köröket, így mutatja az idő múlását. Ezeknek az időzítőknek az az előnye, hogy nem kell pontosan tudni előre, hogy mennyi ideig tart valami, mi szabályozhatjuk, hogy arányosan, milyen időközönként veszünk le egy lapot vagy körcikket.

„Néha nagyon nehéz velem befejezni a játékot. Otthon használtuk az időkört – egy kör 4 cikkre felvágva, tépőzárral felragasztva egy lapra; és a fogyásuk mutatja, hogy meddig tarthat valami. Ez bevált, mondta is velem Áron, hogy már csak 3 idő van, már csak 2... És az utolsó, ami ugye nem az utolsó. De gyakoroljuk, ezt elfogadta. Azután rájöttem, hogy „kéznél van a kezem” is, ami szintén nagyon bevált. Nem kell vinni az időkört magunkkal, csak mutatom a kezemen az ujjaimat egymás után becsukva, hogy 3, 2, 1 és ha nincs több, a két ököl mutatja, hogy nulla. Így könnyebben meg tudjuk beszélni, mi meddig tart.”

„A játék befejezését többnyire tudomásul vette, ha nem is örült. Hogy fel tudjon rá készülni, van egy „Lejár az idő” 5x6-os kártyája, amit ha elé teszek, akkor tudja, hogy nemsokára be kell fejeznie azt, amit csinál. Ezen a kártyán egy homokóra rajza van. Ez évek óta meg van nekünk és működik. Az is bevált, hogy gesztussal tudjuk mutatni, hogy „vége” – bárminek. Ebben az a jó, hogy ő is tudja nekünk mutatni, ha valamit már nem akar.”

Hogyan segítsen a gyereket abban, hogy önállóan is elfoglalja magát-de nem mindig ugyanazzal?

Miért kell választások elé állítanom a gyermekemet, hogyan segítsen őt ebben?

Ahhoz, hogy a későbbiekben hatékonyabban tudjunk a gyermeknek segíteni abban, hogy önállóan is képes legyen játszani és elfoglalni magát, sok egyéb dolog mellett **meg kell tanítanunk arra is, hogy döntéseket hozzon, válasszon. A mindennapok során rengeteg lehetőség adódik arra, hogy választások, döntések elé állítsuk a gyermekünket.** A legegyszerűbb úgy kezdeni, hogy előveszünk két játékot, tárgyat, egy olyat, ami a gyerek nagy kedvence, és egy olyat, ami közömbös a számára. Hívjuk fel magunkra a gyermek figyelmét, mutassuk meg a két tárgyat és kérdezzük is meg: „A labdát kéred vagy a kockát?”. Ha jól választottuk ki a két tárgyat, akkor valószínű, hogy a gyermek a kedvence felé nyúl. Erősítsük meg a döntésében, és adjuk oda a tárgyat: „A labdát kéred.”. Máris sikerült az első önálló döntés meghozását támogatni. Gyakoroljuk minél több helyzetben ezt a döntést, pl. a gyerek dönthessen arról, hogy mit kér a kenyérére, dönthessen két innivaló között, két gyümölcs között, stb. Ha egy kedvenc és egy közömbös tárgy között már ügyesen tud választani, megpróbálkozhatunk egy olyan választással is, amikor két közel hasonlóan érdekes dolog között kell dönteni.

Továbbléphetünk a választás tanításában úgy is például, hogy lefényképezzük a gyermek kedvenc helyeit, és séta előtt ő dönthet arról, hogy pl. melyik játszótér legyen a program.

Gyermekünk fejlődése szempontjából is fontos, hogy megtanulja önállóan is elfoglalni magát, de néha bizony nagyon jól jön, ha egy kisgyerek egyedül is el tudja foglalni magát, miközben az ember gyorsan megcsinál valami házimunkát, feladatot vagy csak nyugalomban megiszik egy jó kávé. Sok szülő nyúl ilyenkor az „elektromos bébiszitterhez”, pl. a különböző mesecsatornához, youtube-hoz vagy tablethez. Külön fejezetet szántunk az elektronikai eszközök használatának azért, mert nem hiszünk a szélsőségekben. Az „egész nap ott ül a gyerek a kutyü előtt” és a „ne adj a kezébe kutyüt, mert káros” végletek között szempontok adásával szeretnénk segíteni az arany középút megtalálását. Ebben a részben az önálló játék alatt nem az elektronikai eszközök előtti ülést vagy annak valamilyen felhasználását értjük, hanem azt, hogy a gyermek képes egyedül is eltölteni bizonyos időt valamilyen hagyományos vagy általunk készített játéktárggyal vagy más tevékenységgel.

Mit szoktunk a leggyakrabban tapasztalni?

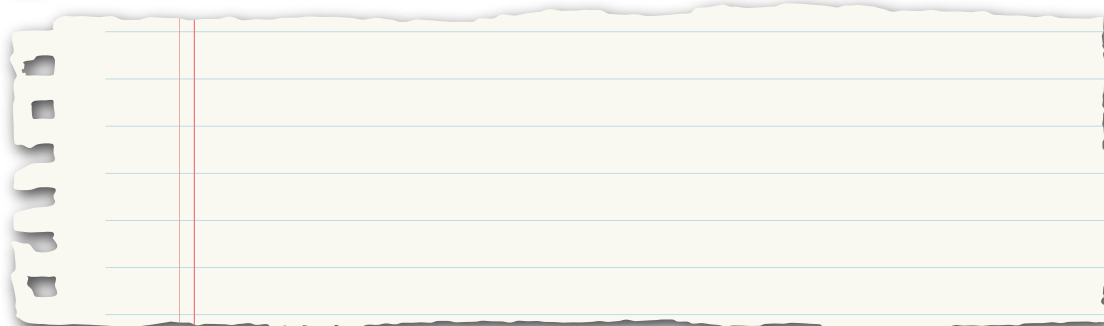
- A gyermeket nem lehet egy percre sem egyedül hagyni, mert valami olyasmíhez nyúl, amivel veszélybe sodorja saját magát/vagy a lakás dolgait.
- A gyermek elüldögél egyedül, de ez nem pihenteti őt, hanem inkább feszültté teszi az, hogy unatkozik.
- A gyermek hosszasan „elvan” egyedül, de számunkra ez nem megnyugtató, rossz érzést kelt, mert vagy hosszasan ismételi valami monoton tevékenységet, pl. fel-le szaladgál, dobál, pörget, vagy végtelen ismétlésszámmal csinál valamit, pl. valami nyomogatós játékkal.
- A gyermekünk tud már néhány játékkal játszani, de ha magára hagyjuk, akkor egymás után kap bele valamilyen játékba. Leveszi a polcról a tárgyakat egymás után, kiborítja, majd néhány másodperc után új tárgyat vesz le. Hamarosan csatatérre változik a szoba, majd a gyermek elhagyja a „csatateret” és átmegy egy másik szobába, ha teheti.
- A gyermekünk sok mindennel tud már játszani egyedül, de ha ráun valamire, akkor nincs ötlete arra, hogy mit is csinálhatna, hanem csak ül.

„A játéktevékenysége bővítése nehéz. Kicsiként csak Lego-val játszott. Gyorsan épített, nagyon. A szeretett játékok ma is bekorlátozódtak a Monopolyra, kártyára, Legora és autóra. A társasjátékoknál tudunk bővíteni újakkal.”

„Saját magától nap, mint nap csak az Ipad-dal vagy a telefonnal játszik... Sokszor látom rajta, amikor túl sokat Ipad-ezik egyszerre, – mondjuk hagytam, mert dolgom van, vagy fáradt vagyok -, hogy rám-rám néz, mert már unja ő is, fáradt tőle, de nincs jobb ötlete. Csak várja, hogy odamenjek hozzá, megfogjam a kezét és kitaláljak valami játékot vagy programot neki. Pedig már annyi más játékkal is tud játszani egyedül, vagy csak lehetne körülöttünk, de ő inkább vár. Vár ránk, hogy mi találjunk ki valamit. Szoktam mondani, annak is, aki vigyáz rá, hogy attól, hogy órákig elvan csendben az Ipad-del, nem biztos, hogy neki ez jó is, csak igazából arra vár, hogy odamenjünk hozzá és végre csináljunk valami jót, ami neki nem jut eszébe, hogy fordítva is lehetne.”



Ismerős valamelyik helyzet Önnek? Ön mit tapasztalt a saját gyermekénél?



Mi mindent tehetünk azért, hogy jobban menjen az önálló játék?

Először is próbáljuk meg beazonosítani, hogy a gyermekünkénél mi akadályozhatja az önállósodást a játékban. Összegyűjtöttünk néhány gyakori helyzetet és ötletet, javaslatot.

A gyermeket nem lehet egy percre sem egyedül hagyni, mert valami olyasmire nyúl, amivel veszélybe sodorja saját magát /vagy a lakás dolgait.

- A terek megfelelő kialakításával nagyon sok mindent tehetünk azért, hogy biztonságban tudjuk a gyermekünket. Az egyéni lehetőségek függvényében jó, ha van egy olyan szoba vagy a szobának egy olyan része, ami maximálisan biztonságos, rálátunk a gyermekre, miközben tesszük a dolgunkat és a gyermek is lát minket. Ha van egy külön szoba, akkor a szoba ajtajába helyezünk el egy biztonsági gyermek rácsot, amin keresztül tarthatjuk a kapcsolatot a gyermekkel. Ha nincsen külön szoba, akkor kerítsünk el egy biztonságos teret a számára. Megéri energiát fektetni abba, hogy biztonságossá tegyünk gyermekünk számára egy teret. Ez még nagyobb gyereknél is gond lehet, aki sajátosan fedezi fel a világot maga körül. A gyerek gondos megfigyelése alapján segíthetnek még az ő **maga által megtalált „törzshelyek”** is: egy jó asztal kényelmes székkal, ahonnan nézelődhet; egy függőhinta; egy kerti pad/hintaágy; takaró a földön/füben; egy kuckó, stb, ahonnan egymásra lehet látni és figyelni is tudunk rá.

A gyermek elüldögél egyedül, de ez nem pihenteti őt, inkább feszültté teszi az, hogy unatkozik.

- A biztonságos teret próbáljuk meg berendezni olyan tárgyakkal, amik feltételezhetően tevékenységre ösztönzik a gyermeket. Valószínű, hogy a gyermekünk még

nem tud a tárgyakkal „szabályosan” játszani, de ez nem gond. Olyan tárgyakat helyezünk el a térben, amit nem lehet „rosszul”, „helytelenül” használni. Bármit is csinál a gyermek a tárggyal, az helyes, megfelelő lesz. Ezek a tárgyak mozgásra, felfedezésre, tevékenységre ösztönzik a gyermeket. A tárgyakat még nem érdemes polcra tenni, helyette helyezük el inkább a tér szélén vagy a térben egy-egy csoportban vagy kosarakba, tálakba téve. Milyen tárgyakat érdemes ez esetben elhelyezni?

- A legtöbb gyermek szeret mozogni a térben, jó, ha ehhez biztosítani tudunk lehetőséget. Kereskedelmi forgalomban nagyon jó eszközöket lehet ehhez találni, de házilag is lehet ilyet gyártani, készíteni. Fontos, hogy a gyermek biztonságosan tudja a mozgásformákat gyakorolni, és ne legyen balesetveszélyes. Jó eszköz lehet ehhez például egy csepphinta, egy 3-4 fokú háromszög mászóka, egy alacsony csúszda, egy 50 cm magasságból lefutó lejtő, dobogók, szivacsok. Van széles alapon mozgó nagyon biztonságos hintaló is. Lapos forgótál – forgathatjuk benne a gyermeket, de önállóan is rá tud ülni, tárgyakat tud rátenni. Nagy strandlabda – látványos, könnyű megmozdítani, de nem tesz kárt vele.
- Sok gyerek szívesebben tapasztal meg új ingereket inkább a lábával, mint a kezével. Elhelyezhetünk a szoba padlóján különböző, kb. 40X40 cm-es nagyságú érdekes felületeket, pl. egy gyékény lábtörölt, egy puha szivacsot, egy babbal megtöltött lapos párnát, egy olyan falapot, amire ráragasztunk különböző finomságú csiszolópapírt. Próbáljunk meg minél izgalmasabb anyagokat találni ehhez. A felületeket elhelyezhetjük egy egyenes vonal mentén, de kör alakban is.
- Egy kosárba vagy dobozba gyűjtünk össze érdekes tapintatú tárgyakat, amit szintén izgalmas lehet felfedezni, pl. új mosogatószivacs, borotvapamacs, új festő ecset, karácsonyfára való csillogó boa vagy gyöngysor, izgalmas labdák (nagyon sokféle létezik már, villogó, csörgő, érdekes tapintatú, felületű). Figyeljük meg, hogy a gyermekünk milyen jellegű tárgyakat fedez fel szívesebben, pl. ami puha, vagy inkább, ami kemény vagy érdes. Számít-e, hogy van hangja, fénye. Valószínű, hogy a gyermekünk ezeket a tárgyakat a szájába is fogja venni, ezért alaposan vizsgáljuk át, mielőtt odaadjuk, hogy biztonságos legyen, ne legyen olyan része, ami lenyelhető, félrenyelhető vagy egészségtelen.
- Szintén sok gyerek szereti a „labdafüzdőt”, amihez nem kell más, mint egy csomó színes műanyag labda és egy kisebb méretű felfújható medence vagy egy használaton kívüli gyermekkád.

- Érdekes lehet, ha egy-egy tálba sokféle hasonló vagy egyforma tárgyat teszünk bele, pl. az egyik tálban legyen sok egyforma fa karika, a másikban legyenek különféle méretű fa kockák, a harmadikban legyenek egyforma méretű, színű rudak.
A háztartásban sok olyan tárgy van, ami izgalmas lehet a gyermek számára, pl. az alufólia tekercsek belsejében van egy kartonból készült rúd, amiből több darab már izgalmas felfedeznivaló lehet.
- Üres vizes palackokat is megtölthetünk mindenféle érdekes anyaggal, pl. az egyikbe kerülhet lencse, a másikba apró kavicsok, a harmadikba pedig festékkel megfestett víz.

A gyermek hosszasan „elvan” egyedül, de számunkra ez nem megnyugtató, rossz érzést kelt, mert vagy hosszasan ismételi valami monoton tevékenységet, pl. fel-le szaladgál, dobál, pörget, vagy végtelen ismétlésszámmal csinál valamit, pl. egy nyomogatós játékkal.

- Kiadványunkban szenteltünk egy részt annak, hogy hogyan tanítsuk meg a gyermekünket arra, hogy megfelelően játsszon a tárgyakkal. Érdemes egy kicsit visszalapozni ehhez a részhez és újra elolvasni az ott lévő tippeket, javaslatokat. Abban a részben arra helyeztük a hangsúlyt, hogy Ön és a gyermeke közösen tudjanak együtt játszani tárgyakkal is, illetve arra, hogy a gyermeke minél ügyesebben tudjon mindenféle tárggyal játszani, de nem ösztönöztük még őt arra, hogy ezekkel a játékokkal a segítségünk nélkül is boldoguljon.



Érdemes kicsit leülni és átgondolni, hogy melyek azok a játékok, amelyekkel szeret a gyerkőc játszani, de még kéri a segítségünket. Azt is érdemes átgondolni, hogy ezeknél a játékoknál miben kéri a segítségünket.

tárgy neve	miben kell segíteni

Ha sikerült átgondolni, hogy a gyermek miben kéri a segítségünket, ezek után már könnyű lesz azt is átgondolni, hogy hogyan vonuljunk szép lassan a háttérbe annak érdekében, hogy egyedül is boldoguljon. Csak annyi segítséget adjunk, amennyi feltétlenül szükséges. Először próbáljuk meg a tényleges segítséget csökkenteni, de maradjunk a gyerek közelében és bátorítsuk őt. Ha már nem kell a játékhoz tényleges segítség, akkor próbáljunk meg fokozatosan a háttérbe vonulni úgy, hogy már nem is bátorítjuk őt szóban sem és nem is maradunk a közelben. Azért van szükség a segítségnyújtás fokozatos, lépésről lépésre történő „elhagyására”, mert sok gyermek megszokja a segítséget, a segítség is a játék része lesz.

„Az érdekes, hogy elővesz egy játékot. Kitalálja, hogy legyen mondjuk pötyi. Elő is veszi. Leültetem a pötyivel és ül. Vár. „Vedd ki a dobozból.” – mondom. Nem veszi. Ha nem vagyok ott, megvár velem, hogy kiszedjem én. Nélkülem nem is játszik vele.”

A gyermekünk tud már néhány játékkal játszani, de ha magára hagyjuk, akkor egymás után kap bele valamilyen játékba. Leveszi a polcra a tárgyakat, egymás után kiborítja, majd néhány másodperc után új tárgyat vesz le. Hamarosan csatatérre változik a szoba, majd a gyermek elhagyja a „csatatert” és átmegy egy másik szobába, ha teheti.

- Az, hogy a gyermekünket megtanítottuk egy csomó dologgal önállóan játszani, még nem azt jelenti, hogy ténylegesen menni is fog az önálló játék. Minden játék három fő szakaszból áll, egy előkészítés előzi meg a tényleges játékot, majd egy befejezés zárja. Sokszor észre sem vesszük, hogy ezekben az előkészítő és befejező részekben mennyit segítünk a gyerekeknek. Levesszük a polcra a játékot, kikapcsoljuk, elrendezzük, odatesszük elé. Innen általában sikerülni szokott az önálló játék, a gyerek tehát önállóan játszik, majd a befejezést, pakolást, és az új játék elővételét, – még ha be is vonjuk a gyereket ebbe – szintén mi szoktuk sok esetben ténylegesen megcsinálni. Önállóság szempontjából nagy a különbség a tekintetben, hogy ezekbe az előkészítő és záró folyamatokba csak bevonjuk a gyermeket vagy ténylegesen megtanítjuk az önálló elvégzését is. Gyakran nem is gondolunk arra, hogy az előkészítést és a befejezést is meg kell tanítani azért, hogy menjen az önálló játék.
- Érdemes egy kicsit olyan szemmel is megnézni azt a teret, ahol a gyermek játszik, hogy tudunk-e valamit változtatni a tér elrendezésben, játék elrendezésben, ami

segítheti az önálló játékot. Lehet, hogy a gyerek ügyesen játszik egy szőnyegen, de az is lehet, hogy jobb, ha van egy asztala egy székkal vagy egy olyan asztal lapja, ami mellé nem kell szék, odaállhat mellé vagy odaülhet hozzá a szőnyegre. Ha asztalban gondolkodunk, akkor a közelében legyen egy nyitott polc, amin a játékok vannak.

- Egyszerre ne legyen sok játék a polcon. A nagy választék nem segíti az önálló játékot, inkább nehezíti. Elegendő egyszerre maximum 4-6 féle játék, (a gyerek figyelmétől függően az is lehet, hogy csak kettő), a többi érdemes zárható dobozokba eltenni a szem elől. Időről időre cseréljessük a játékokat, rakjuk el, amire ráunt a gyermekünk és vegyük elő a régebben látott játékokat.
- Az elől lévő játékokat érdemes úgy elhelyezni, kipakolni, előkészíteni, hogy minél jobban segítse az önállóságot, ehhez jó segítséget nyújtanak az átlátszó dobozok, magasabb falú tálcák.

A gyermekünk sok mindennel tud már játszani egyedül, de ha ráun valamire, nincs ötlete arra, hogy mit is csinálhatna, hanem csak ül.

Részben az autizmusból fakadó sajátos kognitív eltérés az oka annak, hogy a gyermekünk elakadhat abban, hogy mivel foglalja el magát, vagy ha már ráunt valamire, akkor hogyan hagyhatja abba a korábbi játékot, hogyan léphet tovább. Az agyban észrevétlenül működő „problémamegoldó” rendszer teszi lehetővé ennek a folyamatnak a megtervezését, megszervezését és kivitelezését, ami az autista gyerekek jelentős részénél akadozva működik vagy hiányzik. Ennek következtében nehezen áll össze egy „belső forgatókönyv” arról, mit is kéne tenni a játék időben, vagy ha elég volt egy játék. Hogyan lehet ezen segíteni? Ha hiányzik egy „belső forgatókönyv”, akkor azt meg kell próbálni kívülről pótolni. A kívülről pótlásnak sokféle lehetősége van:

- A játéktérben legyen egy kisebb méretű polc, amin egyszerre csak 4-6 féle játék legyen. Ügyelve arra, hogy mindig csak annyit segítsünk a gyermeknek, amennyi szükséges, tanítsuk meg a gyermeket arra, hogy erről a polcra válasszon játékot.
- Fényképezzük le a gyermekünk kedvenc játékait, majd csináljunk egy játékválasztót, vagy egy játék sorrendet, ami a segítségére lesz abban, hogy eszébe jusson, mi mindennel játszhat. A választónál a gyermek dönthet a sorrendről, míg a sorba rendezett játékoknál nem. Rendszeresen cseréljessük a választható játékok képét.



- Csinálhatunk egy egyszerű emlékeztetőt a gyermeknek, amiről eszébe juthat, hogy mit csinálhat, ha már ráunt egy játékra.



Egy-egy ilyen és ehhez hasonló képi segítség nem oldja meg azonnal a problémát, bár vannak gyerekek, akiknél gyors és azonnali a siker. Hosszasabb gyakorlásra lehet szükség ahhoz, hogy a gyermek felismerje magán az unatkozás jeleit és azt is, hogy megtanulja használni az eszközt.



A képi eszközök vagy tárgyak (tehát látható jelzések) bizonyítottan hatékonyan segítenek az autista gyerekek mindennapjaiban, de nagyon eltérő, hogy kinek mi tud megfelelő segítséget nyújtani. Ebben érdemes autizmushoz értő és a gyermeket is jól ismerő szakember segítségét, tanácsát kérni.

Hogyan használjam fel a „kütyüket” a céljaimra?

Az utóbbi években intenzíven növekedett azoknak a tanulmányoknak, cikkeknek a száma, melyek az elektronikai eszközök használatának előnyeiről és hátrányairól szólnak. Autista gyermeket nevelő szülőként is azonnal ezer kérdésünk lesz, ha valamiképpen kapcsolatba kerül gyermekünk valamilyen elektronikai eszközzel, okostelefonnal, táblagéppel, számítógéppel: engedjük, tiltsuk, korlátozzuk?

Sokféle helyzetben kerülnek elő ezek az eszközök. Legtöbbször meséket, mondókákat néz a gyermek, kihasználva a korlátlanág lehetőségét, ami egyrészt időbeli, másrészt tartalombeli korlátlanág. Sok szülő tapasztalja, hogy a gyermeke nagyon gyorsan kifigyeli a világhálóra való csatlakozás lépéseit, majd utána önállóan kezd rákeresni kedvenc videóira, ami nemcsak meséket jelent, hanem egyéb filmeket is a gyerek kedvenc érdeklődési területéről, pl. járművekről, játékokról, szökökutakról, stb.

Más gyerekek inkább a táblagépek applikációit kedvelik, hamar megtanulják a segítségével a színeket, számokat, betűket, geometriai formákat, angol szavakat.

Szülőként sokan rácsodálkoznak gyermekük ügyességére, kompetens viselkedésére. Lehet, hogy a mindennapi életben hagyományos játékkal nem játszik a gyermekünk, pl. nem épít, nem rajzol, nem játszik kirakókkal vagy nehezen foglalja el magát, esetleg nem is mond szavakat. Érthető szülői reakció, hogy a gyerek kezébe adjuk a táblagépet, telefont, hogy szusszanjunk egy kicsit vagy, hogy visszajelzést kapjunk arról, hogy a mi gyerekünk is tud beszélni, játszani.



Mi lehet a gépek titka? Miért van az elektronikai eszközöknek ekkora ereje, varázsa? Ön mit gondol erről?

Egy elektronikai eszköz nagyon autizmusbarát és megbízható. Ez alatt nem azt értjük persze, hogy nem romlik el és nem merül le, mert sajnos igen és ez elég nagy drámát szokott okozni a gyerekeknél.

Inkább abból a szempontból autizmusbarát, hogy a gyerek szabályozhatja, kiszámítható a reakciója, könnyen érthető vizuális támpontokat ad, de emellett még

- jól követhető a forgatókönyve,
- van egy eleje-közepe-vége,
- ismétlődő.

Ugye ismerősek ezek a szavak? Pont ezek voltak a kulcsfogalmak a közös játékoknál és az önálló játéknál is. Csak a számítástechnikai eszközök sokkal megbízhatóbbak, mint mi vagyunk. Mindig ugyanazzal a hangsúllyal, ugyanazokkal a szavakkal nevezik meg a színeket, formákat, számokat. A különböző elektronikai játékok elkezdése, befejezése hasonló algoritmust követ, amit könnyebb megérteni, megtanulni, mint a hagyományos játékokét. Nem kell bajlódni a játék megkeresésével, előkészítésével, mert készen vannak „tálalva”. Nem szükséges a játékokhoz a fantázia, mert a játék elég egyértelműen megmutatja, hogy mit és hogyan kell csinálni. Minden játék végén elég egyértelmű visszajelzést kap a gyerek arról, hogy sikeres volt, megélheti a kompetenciáját, ami mindenkinek nagyon fontos érzés. És egy csomó egyéb nehézséget is kiküszöböl, pl. ha azért frusztrálódik a játék során egy gyerek, mert nem elég ügyes a keze, a táblagépen lévő játéknál pedig elég egy pöccintés és berepül a helyére a kép másik fele vagy felépül egy torony.

A rengeteg előny mellett van egy igen nagy hátránya is, mégpedig az, hogy egy elektronikus eszközzel nem lehet interakciót kialakítani. Lehet, hogy egyszer odáig fog fejlődni a számítástechnika, hogy egy normál háztartásnak is része lesz egy intelligens robot, aki már képes lesz az autista emberek segítségére lenni az interakciók tanításában, de még nem tartunk itt.

„Ipad-del jó, hogy elkezdett játszani, de abból nem lesz társasjáték, szóval egyszerre csapda is.”

Addig is, mint minden másban, a megoldás az „engedjem” és a „tiltsam” között félúton van, vagyis próbáljuk meg a céljaink elérése érdekében az eszköz nyújtotta előnyöket kihasználni.

Az előnyök részletezése előtt egy nagyon fontos szempontról is essen szó!

Internetbiztonsági szabályok!

Ha időtöltésre használjuk az elektronikai eszközt, akkor mindenképpen figyeljünk arra, hogy addig, amíg a gyermek nem tudja megérteni és betartani az internetbiztonsági szabályokat, addig ne engedjük, hogy szabadon szörföljenek a világhálón. Kódoljuk le az eszköz funkcióit: wifit; alkalmazások letöltését és vásárlását; legyünk tisztában azzal, melyik személyes alkalmazásunkhoz férhet hozzá akár véletlenül is a gyermek (pl. Facebook, webáruházak, e-mail); ellenőrizzük a letöltött tartalmakat; töltsünk le mi a gyermek számára meséket, alkalmazásokat, amiket kipróbáltunk. Ne hagyjuk, hogy a gyermek felügyelet nélkül használja az eszközt!



Hogyan használjuk okosan az elektronikai eszközöket?

Adjunk időkeretet az eszköz használatához. A **„Hogyan tudok a gyermekemmel alku kötni”** fejezetben bemutatásra kerülő időzítók, időjelzők, tippek jól használhatók itt is.

Könnyebben elfogadja a gyermek, hogy be kell fejeznie a gépen történő játékot, ha tudja, hogy meddig lehet ott, és hogy mikor használhatja legközelebb. A nap során az egyes eseményeket (játsszótér, ebéd, játék a gépen, játék autókkal, stb.) nagyon jól lehet jelezni valamilyen autizmus barát eszközzel, a szakemberek ezeket az eszközöket úgy hívják, hogy tárgyas vagy képes napirend.

A lenti képen különböző napirendek láthatók. Az első oszlopban sematikus rajzok, a másodikban fényképek, míg a harmadikban maga a tárgy jelzi a gyermeknek, hogy mikor-mi fog történni. Vannak gyerekek, akiknek a fényképek/sematikus rajzok még nem adnak elegendő információt, vagyis például a játszótér képe/fotója még nem hívja elő azt a már megélt élményt, hogy „De jó, megyünk a játszótérre!”. Ezeknek a gyerekeknek az adott helyzetben gyakran előforduló, számára információt hordozó tárggyal jelzünk előre, a játszótér esetében például a homokozó lapáttal (ha szeret a gyerek a játszótéren homokozni). A napirend bevezetésével kapcsolatban érdemes szakember segítségét kérni, és a mellékletben található kiadványokban utána olvasni.

Tárgyas napirend



Fényképes napirend



játszóter



ebéd



játék a gépen



játék az autókkal

Rajzos napirend



játszóter



ebéd



játék a gépen



játék az autókkal

- Előfordul, hogy olyankor adjuk oda a gyermeknek az elektronikai eszközöket, ha pihenni szeretnénk vagy valami dolgunk van. **Mielőtt odaadjuk, gondoljuk át, hogy milyen előzmények után kapja meg a gépet.** Rossz tanulási folyamatot indít el, ha egy gyermek azt tanulja meg, hogy akkor kapja meg a gépet, ha hangosan kiabál, vagy ha olyan dolgot csinál, ami zavaró, veszélyes, pl. ha ugrál az ágy tetején, kiszedi a földet a virágcserepből, felmászik a bútorok tetejére. Ösztönös megoldás lehet erre, hogy egy kontrollt vesztett gyereknek a kezébe nyomunk egy gépet, amíg lenyugszik, vagy amíg összetakarítunk, de egy autista kisgyerek fejében egészen más összefüggések kapcsolódhatnak össze. Ha gépezni szeretnénk, akkor fel kell másznom az asztal tetejére vagy ki kell borítanom a virágot. **Fontos, hogy a gyerek valamilyen fix napirendi ponthoz tudja kötni az elektronikai eszköz használatát és ne a helytelen viselkedés következményeként kapja meg „jutalomként”.**
- Addig is, amíg nem használnak otthon a gyerek számára érthető napirendet, fontos lenne, hogy a gyerek valamilyen fix eseményhez tudja kötni az elektronikai eszköz használatát, pl. köthetjük ahhoz, hogy minden délelőtti séta után megkapja a gyermek az eszközt 15 percre.
- **Töltsünk le olyan játékokat, alkalmazásokat, amelyek segítik a gyermeket a tanulásban.** Számos, kimondottan az autista gyerekek számára kifejlesztett alkalmazás elérhető: játékok; kommunikációs programok; napirend, én-könyv és napló alkalmazások; időmérők; stb. Például: Niki talk; PECS IV+. Autism Therapy with MITA; www.myfirstapp.com; stb.
- Az elektronikai eszközöket felhasználhatjuk ahhoz is, hogy a gyereket rávegyük játékok kipróbálására. Sok gyereknél vált be, hogy először a gépen ismerkedik meg egy játékkal, majd ugyanazt a játékot megkapja „hagyományos” verzióban is, amivel a későbbiekben már ki lehet alakítani közös játékot Önökkel vagy a kortársakkal, vagy fel lehet használni az önálló játékhoz otthon vagy egy gyermek közösségben is.

„Mielőtt Balázs kezébe került az Ipad 5 évesen, semmi olyan játékhoz nem lehetett leülni vele, amin gondolkodni kellett egy kicsit is. Nagyon bosszantó volt, hogy miért nem lehet összetolni egy képnak a két részletét, vagy két építőköcköt egybetenni. Azután jött az Ipad, és együtt kezdtünk okosodni Balázssal. Először alapoztunk - tanultuk az érintést, a koppintást, a söprést,

a húzást. Ehhez volt egy kellően bugyuta játék, amiben koppintásra labdák kerültek a képernyőre. Azután fel is lehetett robbantani. Majd jöttek sorba a kép-egyeztető játékok és az egyszerű formakeresők. És sikerültek! Az Ipad nagyon segítőkész és nagyon jutalmazó. Mindig sikerélménye van a játékban: a jó megoldást segíti, a rosszat elengedi. Ha kész a feladat, jönnek a lufik vagy hasonlók, amivel le lehet engedni a gőzt. Emellett mi Balázssal párhuzamosan tanultuk az ott megismert játékok hagyományos asztali változatát, és egy új világ nyílt meg előttünk. Nem mintha nagyobb kedve lett volna ezeken gondolkodni, mint korábban, de volt már motiváció: „Ha ezt megpróbáljuk, utána játszatsz az Ipad-del!”. Először készítettem neki ugyanolyan puzzlet papírból, mint az Ipad-en volt, hogy megértse mivel játszik, majd jöhettek a bolti játékok. A párhuzamos játék megkönnyítette a megértést a két különböző megközelítés által. Összeállt a fejében, mit is vár el tőle egy feladat: hogy a részekből egész lesz, hogy a formáknak helye van, a formán van egy kép, ami egy sokkal nagyobbhoz tartozik; vagy csak egyszerűen egyeztetni kell az azonosakat, vagy képpárokat keresünk, stb. Sikerült kivitelezni is, hogy minden a helyére kerüljön, mert ebben is segíti az Ipad. Utólag jöttem rá, hogy mennyire megnehezítette a hagyományos játékok megértését, hogy nem azt csinálta a keze, amit kigondolt a feje.”

„Szerintem az autista gyerek csupa meglepetés. Nagyon nyitottnak kell lenni velük, mert sosem lehet tudni, mi az, ami kapukat nyit meg előttük. Balázssal sosem korlátoztam magam abban a tekintetben, hogy mit fog vagy nem fog várhatóan tudni. Amíg tudunk valami apróságot tanulni újra és újra, addig tanulni is fogunk. Így van ez a játékkal is. Azzal kell húzni őt, amiben a legjobb saját magától. Így voltunk a Lego-val. A Duplót már ismerte, de tornyokon kívül nem épített mást sose önszántából. Karácsonyra kapott egy Duplo úrhajót. Azért választottuk, mert van az Ipad-en egy kedvenc játéka az ÚrPanda. Gondoltuk ez érdekelheti. Még rá is ragasztottam az egyik kockára a kisfiú és kislány úrhajós feje mellé a Pandáét is. Ezeket szokta értékelni, így is lett. Vannak a készletben ötletlapok, az alapján pontosan felépítette kis segítségével az úrhajót, még egy pillanatra reptette is, ahogy megmutattam neki. Nagy élmény volt végre motivációt látni a szemében az építéshez. Nem sokkal később elvittem a Lego klubunkba magammal, és megkértem apukámat, jöjjön

velünk. Vele hajlandó leülni, velem kevésbé, ha túl sok inger van. Ott volt egy érintőképernyős laptop. Balázs számára egy csoda: laptop, amit ő tud irányítani (az érintőképernyő Balázs szempontjából akadálymentes). Miután megnézhette, elé tettünk egy klasszikus Legot, amit szerettünk volna vele kipróbálni: minimál kis házikó kb. 15 elemből, de annál látványosabb. Ismerős volt neki otthonról, de nem tudtunk vele dolgozni, habár az látszott, hogy szívesen bibelődik a pici részekkel. Korábban sose adtam volna Legot a kezébe, mert nagyon gyenge a finommozgása, csak Duplóval játszottunk. De most odaadtuk, mert akkor... miért is ne? Semmi. Fixált a figyelve a laptopon. Hát betettük neki a kis ház összeépítési útmutatóját teljes képernyőn. Balázs ránézett, majd maga elé a Lego elemekre és elkezdte építeni. Kicsit nehezen látta – rövidlátó – a részleteket, ezért elé tettem az összeépítési útmutató füzetet is. Arra rátettem mindig a soron következő elemeket beforgatva, hogy érthető legyen, mit várunk. Párhuzamosan nézte a laptopon a kész házat. Nem kellett sokat erőlködnünk, máris vette, mi a helyzet. Minta után már tudott építeni, de hogy fázisrajzok után is, azt még csak ritkán próbáltuk. Nagyon érdekelte maga az elemekkel való birkózás is, hogy jól meg tudja fogni, rá tudja illeszteni. Talán ez a legnehezebb. Még ha értené is mi a feladat, ha a kivitelezés nem jön össze, amiatt feladhatja. A szimmetrikus részeket rajz nélkül építette. Felépítettük a házat vele. Nagyon nagy meglepetés és sikerélmény volt. Meg is kapta érte a laptopot egy kis játékidőre. Otthon elég volt egyszer betenni egy sima laptopon az összeépítési útmutatót, utána papír alapján legóztunk. Így kezdődött egy új fejezet a játékban.”

„Balázssal régóta használjuk a PECS könyvet. 3 év után az Ipad-re megvettük neki a PECS IV+ alkalmazást. A bevezetésekor igazából azt kellett megtanulnia, hogy az Ipad nem csak játékra jó, hanem kommunikációra is használhatja. Miután ezt megértette, nagyon gyorsan megtanulta használni az „elektronikus PECS”-et is. „Elmondja” a segítségével, mit szeretne, megbeszéljük a napra vonatkozó terveit, tanulja a szavak kiejtését és kihallását, a beszédet. Zseniális alkalmazás.”

ZÁRSZÓ

A játék kapcsán többször előkerült szempontként, hogy minden játéknak van egy eleje, egy közepe és egy vége. Ha jól belegondolunk, ez minden másra is igaz, így erre a kiadványra is. Tudni kell valamit befejezni is.

Rengeteg ötlet és téma maradt még a tarsolyunkban, melyet talán egyszer, hasonló vagy más keretek között papírra vetünk, de ezt a gondolatmenetet itt és most befejezzük, mert elérkezett a könyv VÉGE.



1. Melléklet

Mondókák és dalok gyűjteménye

Számos mondókagyűjtemény található az interneten. Ide azokat a mondókákat/dalokat gyűjtöttük össze, amiben lehetőleg sok egyszerű, értelmes magyar szó van, és talán könnyű elképzelni is. Sok magyar mondóka/dal népies, sőt archaikus szókinccsel bír, aminek már a felnőttek számára sincs jelentése, és a tartalmát nem értik a gyerekek. Ezek addig használhatók, amíg csak a dallamra és ritmusra figyel fel a gyermek, de később, mikor már a szavak utánzása is fontossá válik, már nem túl jók. A dalok dallamai a neten elérhetők.

Nagymozgással egybekötött mondókák, dalok

Zsipp-zsupp, kenderzsupp, (hóna alatt hintáztatjuk)

Ha megázik, kidobjuk, zsupp! (a végén letesszük, vagy magunk elé emeljük)

Hinta-palinta, régi dunna, kis katona, (hintázás közben énekeljük)

Ugorj a Dunába, Zsupsz!

Gyí paci, paripa, (lovagoltatjuk a gyereket a térdünkön, hátunkon, vagy hintalovon)

Nem messze van Kanizsa.

Oda érünk délre, libapecsenyére.

Sétálunk, sétálunk, (kézen fogva, vagy a gyerekekkel a kezünkben sétálunk)

Egy kis dombra lecsücsülünk,

Csüccs. (leguggolunk)

Brumm-brumm, Brúnó, (végig terpeszben állva jobbra-balra helyezzük a testsúlyt, düllöngélünk)

Mókás medve,

Van-e neki éppen,

Táncos kedve?

(Járdányi - Szönyi Z.)

Mackó, mackó, forogjál, (forgunk)
Tapsolj egyet, ugorj ki! (tapsolunk és előre ugrunk)

Ilyen nagy az óriás: (sétálunk körben)
Nyújtózkodjunk kispajtás! (felfelé nyújtózunk lábujjhegyen)
Ilyen kicsi a törpe (séta tovább hajlított térdekkkel)
Guggoljunk le a földre! (leguggolunk)

A következő mondókákhoz mozdulatok is társulnak, melyeket a gyerekek testén mutathatunk, ha szereti, elfogadja. Kezdetben elég, ha a gyerek csak hagyja magát, mi végézők rajta a mozdulatokat, később már együtt is mutathatjuk. Nagyon jó kezdő játékok a kapcsolat építéséhez; alkalmasak a kivárás és késleltetés gyakorlásához.

Kerekecske dombocska,
Itt szalad a nyulacska.
Itt fogtuk meg, itt, itt, itt. (a gyerek tenyerében kezdünk körözni, majd a szöveg alatt végigszalad a kezünk a karján a nyakáig és a végén a hónaljában megcsiklandozzuk)

Áspis, kerekes, (a gyerek kezében körzünk, csiklandozzuk)
Utifüves leveles,
Bíbola, bíbola, (a tenyerébe belesimítunk a miénkkel 2x)
Pacs-pacs-pacs! (beletapsolunk a tenyerébe 3x)

Én kis kertet kerteltem, (A tenyerünkbe egy kört rajzolunk)
Bazarózsát ültettem, (a mutatóujjunkkal ütögetjük a tenyerünket)
Szél, szél fújdogálja, (két karunkat jobbra-balra mozgatjuk)
Eső, eső veregeti, (esőt imitálunk az ujjainkkal)
huss! (legyintünk a két kezünkkel)

Borsót főztem, (kevergetünk az ujjunkkal a tenyerünkben)
Jól meg sóztam, (csipegetünk a tenyerünkben)
Meg is paprikáztam, (finoman játszunk a tenyerünkben az ujjainkkal)
Ábele, bábele, fuss! (belesimítunk a tenyerébe és „elrepítjük” a kezét)

Megy a labda vándorútra, (a dal alatt végiggurítjuk a (tüsi)labdát a gyerek karján, lábán, testén)

Egyik helyről, a másikra.

Aki tudja meg ne mondja,

Merre van a labda útja.

Lóg a lába, lóga (végig mozgatjuk a gyerek lábát, mintha lóbálná)

Nincsen semmi dolga,

Mert ha dolga volna,

A lába nem lóгна.

Biciklizik a cica, (biciklizetjük a gyerek lábát)

Utána a katica,

Elfáradt a kiscica, (lelassulunk a biciklizésben)

Lehagyta a katica (felgyorsulunk a biciklizésben)

Én is pisze, te is pisze, (egymással szemben ülünk és rámutatunk a saját, majd a gyerek orrára)

Gyere pisze, vesszünk össze! (egymással szemben az orrunkat finoman összeérintve bólogatunk jobbra-balra)

Lassan forog a kerék, mert a vize nem elég. (a két karunkkal magunk előtt körzünk lassan)

Gyorsan forog a kerék, mert a vize már elég. (a két karunkkal magunk előtt körzünk gyorsan)

Mutogatós mondókák és kisdalok - nagyon jól felhasználhatók az utánzás és a gesztusok gyakorlásához, ha már próbálkozik a gyerekünk tevételesen is részt venni, de akkor is jó, ha még csak megfigyel minket

Mondókák

Sim-sum, fúj a szél, (két karunkat a magasba emelve dülöngélünk)
ez a kis fa, jaj, de fél, (összehúzzuk magunkat)
minden ága megreteg, (karjainkat felemelve remegünk azokkal)
a levele lepereg. (ujjainkkal a levelek hullását utánozzuk)
ej, haj, semmi baj, (fejünkkel bólogatunk nemet)
újra zöldül majd a gally. (két karunkkal magunk előtt körzünk egyet és mosolygunk)
(Lukács Angéla: Ősz)

Mit csinál a kis kezem?

Simogat kedvesen, (végig követjük a mondókát a mozdulatainkkal)
Ütöget mérgesen,
Csiklandoz viccesen,
Csipked hegyesen,
Na mit csinál a kis kezem?
Te is tudod, mondd velem!

Rigó mama számolgatja,

megvan-e az öt fióka:

1, 2, 3, 4, 5. (ujjainkon számolunk)

Mind megvannak, ásítanak, (ásítunk)

lassan-lassan elalszanak. (két tenyerünket összetéve az arcunk alá tesszük, mintha aludnánk)

Hüvelykujjam almafa, (a kezünk ökölben és sorra kinyújtjuk az ujjainkat)

Mutatóujjam megrázta,

Középső ujjam felszedte,

Gyűrűs ujjam hazavitte,

A kis ujjam mind megette, (imitáljuk, hogy megkóstoljuk a gyermek kisujját)

megfájdult a hasa tőle. (hasunk előtt körzünk)

Pi-pi-pi-pi-pi-pi (a hüvelykujjat sorban végigcsipegetjük egyenként minden ujjunkkal oda és vissza)

Így csipeget a pipi.

Ecc-pecc kimehetsz, (a mondóka alatt végig összetapsolunk a gyermekünkkel a két tenyerünkkel)
holnapután bejöhetsz.
Cérnára, cinegére,
Ugorj cica az egérre, fuss!

Gyülekeznek a felhők (kezük magunk előtt mozog, mintha szállnának a felhők)
Esik az eső (ujjaink lefelé táncolnak)
Dörög az ég (asztalon dobolunk a két tenyerünkkel)
Villámlik (kezünkkel magunk előtt cikázunk)
Lecsap (két tenyerünkkel bumm az asztalra)
Kisütött a nap (Napot mutatunk)

Kisdalok

Ég a gyertya, ég, (két mutatóujjunk magunk előtt kinyújtjuk gyertyát imitálva)
El ne aludjék!
Aki lángot látni akar,
Mind leguggoljék! (leguggolunk)

Nyuszi Gyuszi fekszik árokban, (két tenyerünket összetéve az arcunk alá tesszük, mintha aludnánk)
Bojtos, hosszú füle van, (két kezünkkel a fejünk mögött nyuszi füleket mutatunk)
Kicsi piros szeme van. (a két szemünkre mutatunk)
Idenéz, odané, szétpislant. (tenyerünkkel a homlokunk előtt jobbra és balra nézünk)

Elrepült a pettyes katicabogárka, (karunkkal repülést imitálunk)
Megnézni mi történt a kerek világban. (tenyerünkkel a homlokunk előtt jobbra és balra nézünk)
Hívta a gyöngyvirág, hívta a vadrózsa, (hívó mozdulatot teszünk a kezünkkel)
Ide is, oda is, bekukkant egy szóra. (tenyerünkkel a homlokunk előtt jobbra és balra nézünk)
Nagybajszú cincérek sétálgatni mennek, (a bajusz végigsimítását imitáljuk)
Tóparti szúnyognak, kalapot emelnek. (mintha kalapot emelnénk kezünkkel)

Estére elfáradt katicabogárka, (két tenyerünket összetéve az arcunk alá tesszük, mintha aludnánk)

Éjjeli pillangó hazatalicskázta. (talicskázást imitálunk a két karunkkal)

Erdő szélén házikó, (két kezünkkel háromszög tetőt mutatunk)

Ablakában nagyapó, (a magunk elé tartott kézfejünkre tesszük az állunkat)

Egy kis nyuszi ott robog, (karunkkal futást imitálunk)

Az ajtaján bekopog: (kopogunk)

Kérlek, segíts én rajtam

A vadász a nyomomban (ujjainkkal puskát formálunk)

Gyere, nyuszi, sose félj, (hívó mozdulatot teszünk a kezünkkel)

Megleszünk mi kettecskén! (megöleljük a gyermeket)

Jár a toronyóra, (lassan énekelünk)

bimm-bamm, bimm-bamm. (fejünk jobbra-balra billen)

Jár a fallóra, (picit gyorsabban énekelünk)

tik-tak, tik-tak, tik-tak, tik-tak. (a karunk és kinyújtott mutatóujjunk jobbra-balra mozog)

A karóra azt kattogja: (gyorsan énekelünk)

tikitaki, tikitaki, tikitaki, (csak a mutatóujjunk mozog jobbra-balra gyorsan)

TAKK!

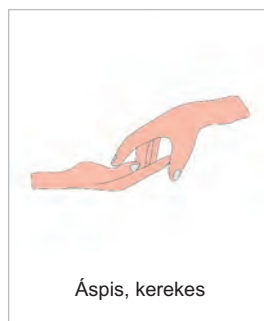
Csip-csip csóka, (egymás kézfejét megcsípve fel-le mozgatjuk a kezeinket)

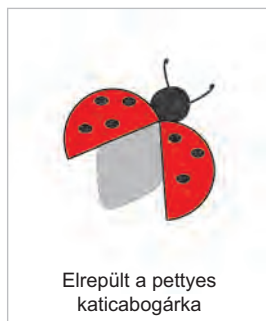
vak varjúcska.

Komámasszony kéreti a szekerét,

nem adhatom oda, tyúkok ülnek rajta.

Hess, hess, hess! (egymás felé hessegetünk)





2. Melléklet Irodalom ajánló

Gyakorlati útmutató, ötlettár a gyermekkel való foglalkozáshoz, közös játékhöz, mindennapokhoz

Moor, Julia: Hogyan játsszunk és tanuljunk autista gyerekkel – Ötletek, tapasztalatok szülőknek és nevelőknek Animus Kiadó 2009

A könyvből sok hasznos gyakorlati tanácsot és ötletet kapunk a gyermekünkkel való közös játékhöz. Kitér a strukturált játékokra, a számítógépes programokban és a televízióban rejlő lehetőségekre éppúgy, mint a logikai játékokra, a zene és a mozgás jelentőségére, a szerepváltásos játékokra, a szabadtéri és vízi játékokra, a művészet és a kreativitás fontosságára, a képzelőerőt fejlesztő játékokra, a tanulást előkészítő tevékenységekre, illetve a viselkedésproblémák kezelésére is.

Notbohm, Ellen – Zysk, Veronica: Ezeregy nagyszerű ötlet autizmussal élő vagy Asperger-szindrómás gyerekek neveléséhez és tanításához Akadémia Kiadó 2016

A szerzők hat témában fejtik ki gondolataikat és kapcsolnak hozzájuk megszámlálhatatlanul sok, könnyen kivitelezhető, érdekes, játékos fejlesztő gyakorlatot.

Szenzoros integráció; Ingerfeldolgozás; Nyelv és kommunikáció; Viselkedés; Mindennapi élet; Szociális gondolkodás; Szociális létezés; Tanítók és tanulók.

Hannah, Liz: Te is tudod! – Hogyan foglalkozzunk autizmussal élő kisgyermekkel? Geobook Kiadó 2010

Ez a könyv is sok gyakorlati ötletet, javaslatot tartalmaz. Hangsúlyosabban jelenik meg a gyerekek képességfejlesztése, úgy, mint a kommunikáció, a szociális készségek és a fantázia, valamint a rugalmas gondolkodás sérülésének a fejlesztése.

Rácz Zsuzsanna: Akadálymentes környezet Autizmussal élő gyermekek vizuális támogatása Educatio Társadalmi Szolgáltató Nonprofit Kft 2011

A könyv egyszerű magyarázatokat és gyakorlati segítséget nyújt abban, hogy miért szükséges akadálymentesíteni a környezetet a mindennapok során és mindezt hogyan, milyen eszközökkel valósíthatjuk meg. A könyv kitér különböző vizuális eszközök használatára, mint pl. a napirend, folyamatábrák, Én-könyv, szociális történetek, napló. A könyvben leírt ötletek, javaslatok kiegészítik a szakemberekkel való közös gondolkodást.

Az autizmus megértése

Frith, Uta: Autizmus. Rövid bevezetés FSZK 2015

(letölthető a [www. autizmusiroda.hu/dokumentumok](http://www.autizmusiroda.hu/dokumentumok) menüpontban)

Ha csak egy olyan könyvet lehetne ajánlani, ami az autizmus megértését segíti, akkor erre a könyvre esne a választásunk. Olvashatunk arról, hogy melyek az autizmus jellemző tüneteinek és mi állhat ennek a hátterében. „Azt kell tudnunk, milyen autizmussal élni.” Rövid, tudományosan alátámasztott, közérthető és sok gyakorlati példával kísért írás.

Bors Krisztián – Kapitány Imola – Krajcsovics Rita – Nagy Orsolya – Soproni Emőke: Így színes a világ – autizmus belülről Aura Egyesület, Autisták Országos Szövetsége, Nemzetközi Cseperedő Alapítvány, Budapest 2013

Egyre több szülő választja az internetet kommunikációs csatornának, és osztja meg blogján személyes tapasztalatait, gondolatait. Ezekből az évek óta íródó blogokból, hömpölygő gondolatokból oszt meg néhány szülő és testvér részleteket annak érdekében, hogy – akár szülőként, akár szakemberként, vagy laikus érdeklődőként – a személyes tapasztalatokon keresztül, a belső világban való bolyongás segítségével szerezzenek mélyebb megértést az autizmusról. A kiadvány letölthető formában is olvasható.

(<http://www.cseperedo.hu/wp-content/uploads/2013/11/%C3%8Dgy-sz%C3%ADnes-a-vil%C3%A1g-autizmus-bel%C3%BClr%C5%91l.pdf>)

Notbohm, Ellen: Tíz dolog, amit minden autizmussal élő fiatal szeretné, ha tudnál Geobook Kiadó 2009

A szerző újságíró, emellett szülő-tanácsadó. Könyve megírásában fontos volt a saját tapasztalat. Ajánlása szerint ez a könyv iránytű lehet olyan kereszteződésekben, ahová valószínűleg más szülők is meg fognak érkezni, de segítségével könnyebb lesz tájékozódni. Az út kevésbé lesz ismeretlen, így kevésbé lesz ijesztő." – A könyv segítséget nyújt abban, hogy hogyan viszonyuljunk az autizmussal élő gyermekekhez, és megértésükkel hogyan tegyük könnyebbé az ő, és a saját életünket egyaránt.

Viselkedésproblémák megközelítése

Janoch Mónika: Hogyan? Útmutató füzet autizmussal élő emberek problémás viselkedéseinek értelmezéséhez, megváltoztatásához. Kapocs Könyvkiadó 2012

A könyv röviden és érthetően foglalja össze, hogy mit értünk viselkedésprobléma alatt, hogyan tudjuk kideríteni, hogy mi áll ennek a hátterében, és hogy mit tehetünk egy problémás viselkedéssel, milyen stratégiák, eszközök állnak a rendelkezésünkre a megoldáshoz.

Testvérekről, testvéreknek

Horvát Krisztina (szerk.) Autizmus testvérszemmel – ha a testvéred autizmosos... Nemzetközi Cseperedő Alapítvány 2014

A könyvet és a hozzá tartozó munkafüzetet – ami online formában is letölthető –, elsősorban autista gyerekek testvérei számára ajánljuk, de minden olyan gyerek és felnőtt számára is, akinek barátai, osztálytársai, ismerősei között élnek autista gyerekek és jobban szeretnék érteni őket.

Dr. Stefanik Krisztina: Csillagbusz AutiSpektrum Egyesület 2016

A Csillagbusz kiadvány elsődleges célja az 5-10 éves, integráló intézménybe járó, autizmussal élő gyermekek társainak szemléletformálása, a megértésen alapuló elfogadás növelése.

A visszajelzések szerint ugyanakkor remek segítség a testvérekkel vagy a szűkebb-tágabb környezetben lévő kortársakkal történő beszélgetés során is, de az érintett gyermekek körében is segítséget nyújthat a saját diagnózis feldolgozásához.

Szenzoros nehézségek

Bogdashina, Olga: Valódi színek – Érzékelés és észlelés autizmus spektrum zavarokban Geobook Kiadó 2008.

A könyv az autizmusban is gyakori érzékelési és észlelési problémákra fókuszál. A kötet első része a szokatlan érzékelési élményekkel és érzékenységekkel foglalkozik, a második rész a felmérést és a fejlesztést taglalja. Gyakorlati tanácsokkal szolgál, amelyek segítségével enyhíteni lehet a problémákat és bővíteni az erősségeket.

Blogok és közösségi oldalak autista gyerekekkel való játékról, játék ötletekről

ACTIVITEA facebook oldala

Az oldal számtalan konkrét játék ötlet fényképét osztja meg.

merjmaslenni.blogspot.hu

Szülő által írt blog, saját bemutatkozása szerint témája: „Gondolatok másságról, fogyatékoságról és főleg autizmusról. Saját tapasztalatok, eszközök, játékok, fejlesztési lehetőségek, kétélyek és megoldások.”

aprolepesek.blog.hu

Szülői blog az elfogadásról, a hétköznapiokról és az együtt átélt élményekről. A blog írója jelen kiadványunk egyik szerzője, aki sok gyakorlati ötletet, javaslatot oszt meg a játékkal, kommunikáció- és beszédfejlesztéssel, illetve a mindennapi helyzetekkel kapcsolatban.

További tájékozódáshoz internetes felületek

autizmusiroda.hu

auti.hu

Mars alapítvány facebook oldala, weboldala: marsalapitvany.hu

Autista Vagyok - Youtube csatorna

Les pictogrammes - Facebook oldal – képgyűjtemény vizuális kommunikációhoz

Felhasznált irodalom

Korintus Mihályné Dr. – Dr. Nyitrai Ágnes – Rózsa Judit: Játék a bölcsődében. Módszertani levél NCSSZI 2003

Clements, John – Zarkowska, Eva: Viselkedésproblémák és autizmus spektrumzavarok – értelmezések és stratégiák a változtatásra Kapocs Kiadó 2007

Fred R. Volkmar – Lisa A. Wiesner: Az autizmus kézikönyve – amit minden szülőnek, családtagnak és tanárnak tudnia kell Geobook Kiadó 2013

Uta Frith: Autizmus. Rövid bevezetés FSZK 2015

Moor, Julia: Hogyan játszunk és tanuljunk autista gyerekkel – Ötletek, tapasztalatok szülőknek és nevelőknek Animus Kiadó 2009

Howlin, Patricia – Baron-Cohen, Simon – Hadwin, Julie: Miként tanítsuk az elme olvasását autizmussal élő gyermekeknek? Kapocs Kiadó 2007

Szaffner Éva – Gosztonyi Nóra: Szociális történetek Autizmussal élő gyermekek számára (Miért sírnak az emberek olyankor, ha örülnek?) Geobook Kiadó 2015

Notbohm, Ellen; Zysk, Verinica: Ezeregy nagyszerű ötlet autizmussal élő vagy Asperger-szindrómás gyerekek neveléséhez és tanításához Akadémia Kiadó 2016

Mesibov, Gary B. – Shea, Victoria – Schopler, Eric: Az autizmus spektrum zavarok TE-ACCH szemléletű megközelítése Kapocs Kiadó 2008

Quill, Kathleen Ann: Tedd – Nézd – Hallgasd – Mondd! Kapocs Kiadó 2009

Dave Hewett, Graham Firth, Mark Barber, Tandy Harrison: Az intenzív interakció kézikönyve FSZK 2015

Sally J. Rogers, Geraldina Dawson, Laurie A. Vismara: An Early Start for Your Child with Autism: Using Everyday Activities to Help Kids Connect, Communicate, and Learn Paperback 2012

Mondókák forrása:

- <http://www.kollina.hu/versekframes1.html>
- <http://www.kerekito.hu/mondokak>
- Kiss Áron: Magyar gyermekjáték-gyűjtemény, 1891 <http://mek.oszk.hu/10800/10818/10818.pdf>
- Forrai Katalin: Európai gyerekdalok 1.
- https://www.oik.hu/monguz/index.jsp;jsessionid=41E2519F12EEB15E2162F843979E0EF3?from_page=details&page=details&dbname=database_goliat&bib1id=4&bib1fiel d=0&term=1500107
- <https://dajkalo-hu.webnode.hu/mit-csinal-a-kis-kezem/>
- <http://nefelejcsbabszinhaz.hu/egyszer-egy-hetpettyes/>

Képek forrása:

- Balázs képeit Keresztesiné Szabó Anita és Keresztesi Koppány fotózta. Balázs története ihlette az Apró lépések című blogot, a fotók is oda készültek eredetileg.
- Egyes napirendi és kommunikációs kártyák képei a Mayer-Johnson, Boardmaker programjával készültek.
- <http://compfight.com>
- <https://pixabay.com>
- <http://www.all-free-download.com/>
- <https://unsplash.com/>
- <http://compfight.com/>
- <https://www.pexels.com/>
- <http://www.rgbstock.com/>

