

ELTHO TAKTIL

Metodehefte



Huseby kompetansesenter
Statlig spesialpedagogisk støttesystem

Forord

Elthospillene ble først utarbeidet for barn og unge innen autismespekteret av spesialpedagogene Ellen Gjesti og Thorunn Sigurdardottir ved Nordvoll skole og autismesenter. Denne versjonen av spillet - **Eltho taktil** - er tilrettelagt spesielt for personer med synsvansker, gjennom et prosjekt på Huseby kompetansesenter.

Eltho taktil er et aktivitetsspill med stor fleksibilitet og mange muligheter for individuell tilpasning. Spillet er laget med tanke på å fremme meningsfylt aktivitet, sosial samhandling og kommunikasjonsferdigheter. Fokus er på aktivitet og felles opplevelser, og målet er at spillerne skal oppleve mestring i samvær og samhandling med andre.

Eltho taktil egner seg for hele spekteret av barn og unge med synsvansker, uavhengig av synsfunksjon, alder og funksjonsnivå. Andre barn som trenger spesialpedagogisk støtte innenfor målområdene vil også kunne ha utbytte av spillet. Det å spille spill er dypt forankret i vår kultur. Vårt ønske er at Eltho taktil skal bidra til at spillere som ikke kan delta i tradisjonelle spill, også kan oppleve spillets gleder og gjøre seg kulturelle fellesskaperfaringer.

Eltho taktil er utviklet med støtte fra Helsedirektoratet. I tillegg har flere elever med synsvansker og deres lærere prøvd ut spillet og delt sine erfaringer med oss. Vi retter en stor takk til alle som har bidratt til at prosjektet kunne gjennomføres.

Eltho taktil blir produsert og distribuert i regi av Huseby kompetansesenter (www.statped.no/huseby).

Huseby, våren 2009

Karen Grini
Edle Jessen
Annelise Qvale
Inger Rime
Lisa Yaila
Gro Aasen

Innhold

Forord	3
Presentasjon av spillet.....	5
Spilleskens innhold	6
Grunnleggende prinsipper	7
Læring.....	8
Tips og viktige forberedelser	11
Hjelp under spillet	13
Spilleregler for Eltho taktil.....	14
Forslag til aktiviteter og oppgaver.....	17

Presentasjon av spillet



Eltho taktil er et brettspill med terning og aktivitetskort. Spillet passer for 2-4 spillere. Det indikerer ingen spesiell aldersgruppe og forutsetter ikke spesielle ferdigheter før man begynner å spille. Nyttig kunnskap om regler, taktile overflater/farger, retning osv. læres gjennom spilleerfaring.

Spillebrettet består av flere moduler. Disse kan settes sammen til en kort eller lang versjon, avhengig av hvilken vanskelighetsgrad som ønskes eller hvilke muligheter som søkes ivaretatt. Brukes kun fargede felt, resulterer hvert terningkast i en aktivitet. Når moduler med hvite felt tas med, vil noen terningkast ikke medføre en konkret aktivitet. Et startfelt markerer begynnelse og er alltid likt. Et stoppfelt markerer slutt og varierer med hvilken versjon av spillet man spiller. Dette feltet vendes når man spiller med hvite felter.






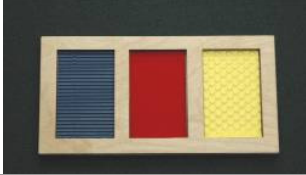








Spillet leveres med blanke aktivitetskort. Slik kan den som tilrettelegger spillet, velge individuelt tilpassede aktiviteter som er motiverende og aktuelle for spillerne. Kortene påføres tekst i vanlig skrift eller punktskrift, taktile symboler eller bilder/illustrasjoner. Bakerst i heftet finnes idéer til utforming av tekst/symbolsidene av kortene. En "postkasse" brukes for å "postlegge" brukte kort etter endt aktivitet.

Hver spiller har sin flyttebrikke. Brikkene har ulik form, men er uten farger slik at spillerne kan konsentrere seg om fargene/overflatene på brettet og kortene.

Spillet leveres med en taktil fargeterning. Denne kan byttes ut med en terning med tall, prikker eller punkter etter behov. Fargeterningen kan ikke brukes når hvite felt er med. Da må en annen terning tilpasset spillernes forutsetninger og ferdigheter benyttes.

Målboksen, som åpnes når første spiller kommer til målfeltet, markerer en positiv avslutning på spillet. Boksen skal inneholde noe som er attraktivt for deltakerne, for eksempel noe spiselig, et leketøy eller en opplevelse.

Spilleskens innhold

		
<p>Et metodehefte</p>	<p>En spilleplate</p>	<p>En taktil fargeterning</p>
		
<p>Tre flyttebrikker med ulik form</p>	<p>Et startfelt</p>	<p>Et målfelt med fargene rød-gul-blå. Dette vendes når Eltho taktil spilles med hvite felter.</p>
		
<p>Tre moduler med rød-gul-blå felter</p>	<p>To moduler med to fargede og ett hvitt felt</p>	<p>To moduler med to hvite og ett farget felt</p>
		
<p>En eske med taktil/visuell merking og ti røde spillekort</p>	<p>En eske med taktil/visuell merking og ti gule spillekort</p>	<p>En eske med taktil/visuell merking og ti blå spillekort</p>
		
<p>En målboks med taktil/visuell merking i fargene rød-gul-blå. Denne vendes når Eltho taktil spilles med hvite felter.</p>	<p>En "postkasse" til brukte aktivitetskort</p>	

Grunnleggende prinsipper

Spillet innebærer mange elementer som er viktige for målgruppen:

Individualisering

Det kan tilpasses den enkeltes synsfunksjon, ferdighetsnivå, interesser og behov. Det øker forutsetningene for å gi spillerne en meningsfylt og morsom aktivitet.

Struktur

Spillet har faste regler, tydelige og trygge rammer og en klar begynnelse og slutt.

Oversiktlig

Spillerne har hele tiden taktile/visuelle holdepunkter for hvor langt de er kommet og hva de skal gjøre. Holdepunktene øker mulighetene for å ta initiativ og delta mest mulig selvstendig i aktiviteten som foregår.

Konkret

Konkrete oppgaver utføres i en meningsfylt sammenheng.

Fleksibilitet og variasjon

Spillet er fleksibelt innenfor en fast ramme. Variasjon i aktiviteter og spillets gang gir overraskelser, noe å glede seg til og mulighet for å bygge opp forventning innenfor en forutsigbar, men spennende ramme.

Mestring

Spillet skal være så godt individuelt tilrettelagt at spillerne opplever mestring. Mange vil trenge praktisk hjelp til å flytte brikker, trekke kort, lese kort osv. De skal få den hjelpen de trenger, men denne må avtrappes i takt med økt mestring.

Meningsfylt aktivitet

Riktig tilpasset vil spillet oppleves som meningsfylt av spillerne. Det er noe de aktivt kan delta i og gjøre sammen. Målet er å gi positive opplevelser uten for mange krav.

Motivasjon

Motivasjon for å lære eller gjøre noe nytt, kan øke i en kjent og trygg situasjon og når aktiviteten blir utført umiddelbart etter at et symbol er undersøkt. For å bevare interessen, er det viktig at aktivitetene byttes ut av og til. De skal fenge, og etter hvert kan også utfordringene bli større.

Fellesskap

Spillet gir mulighet for samhandling med jevnaldrende, søsken og andre familiemedlemmer. Spillerne har likeverdige roller og spillet kan gi familier verdifulle fellesopplevelser. Alle er deltakere i fellesskapet, i en lekpreget, forventningsskapende sammenheng.

Læring

Eltho taktil legger til rette for læring på mange områder og nivåer:

Samhandling

- Spillerne opplever fellesskap gjennom felles aktivitet.
- Spillerne får erfaringer i sosial samhandling, som er viktig for å øke kommunikasjonsferdighetene.
- Spillerne lærer turtaking - det å gjøre noe hver sin gang og å vente på tur.
- Spillerne blir oppmerksomme på medspillere. Det blir viktig hva andre gjør og omvendt.
- Spillernes oppmerksomhet blir rettet mot samme mål. De får felles fokus.
- Spillerne opplever at spillets regler er styrende. Det kan gjøre det lettere å akseptere medspillernes vurderinger og avgjørelser.
- Spillerne har ulike interesser og kvalifikasjoner. De får verdifulle sosiale erfaringer med å påvirke hverandre. Dette vil kunne utvide den enkeltes repertoar, tempo og utholdenhet i aktiviteter.
- Spillets klare struktur og faste regler for samhandling kan bidra til at det blir lettere å flytte oppmerksomheten mot det som til enhver tid er viktig i spillet.

Kommunikasjon

- Spillerne får noe å snakke om. Felles opplevelser og felles erfaringer gir et godt utgangspunkt for kommunikasjon.
- Spillet kan bidra til å fremme begrepsforståelse. Spillerne utfører selv en aktivitet umiddelbart etter at ordet/symbolet er presentert. Det øker sjansen for å forstå betydningen av ordet/symbolet og hva begrepet innebærer.
- Spillet kan gi mulighet for å videreutvikle ferdigheter i funksjonell kommunikasjon. Ved å vise fram kortet eller fortelle hvilken aktivitet som skal utføres, får spillerne erfaringer med å gjøre seg forstått, påvirke

andre og forstå andres budskap. De vil også påvirke hverandre ved at de bestemmer varigheten av en aktivitet, og de må forstå hverandres budskap når den andre sier: "Ferdig".

- Spillerne får verdifull trening i kommunikative ferdigheter uten at det fokuseres på krav om mestring. Fokus er flyttet til selve aktiviteten og den felles opplevelsen.

Initiativ

- Spillets utforming gir oversikt og stimulerer til taktil/visuell utforskning. Rammene skaper trygghet og forutsigbarhet, gir rom for overraskelser og bidrar til å skape oppmerksomhet. Dette vil kunne fremme spillernes ønske om og mulighet for å ta initiativ.
- Forventninger til hva som skal skje underveis i spillet, kan øke sannsynligheten for initiativ. Dette gjelder også når andre spillere har sin tur.
- Spillets mange holdepunkter og faste regler gir personer med synsvansker en ekstra tydelighet. De vil ha noe å ta initiativ i forhold til, noe som ikke er selvsagt når du ikke ser.

Lese/forstå symboler

- Spillerne deltar i utføring av aktiviteter markert med symbol på kort. Når dette presenteres umiddelbart før en aktivitet skal foregå, vil tilknytning mellom symbol og aktivitet kunne etableres.
- Etter hvert som spillerne lærer gangen i spillet, blir det lettere å lære nye symboler. Spillerne kan få verdifulle erfaringer med bruk av skriftspråk i funksjonelle sammenhenger. Over tid kan det bidra til å øke den enkeltes leseferdigheter.

Taktil og visuell oppmerksomhet

- **Eltho taktil** stimulerer til taktil/visuell nysgjerrighet og til aktiv bruk av taktile/visuelle utforskningsstrategier. Gjennom å undersøke felter, flytte brikker og trekke/lese spillekort, får spillerne verdifulle erfaringer om forskjeller i taktile egenskaper som struktur, tetthet, form, størrelse osv. og/eller farger.
- Spillerne får mange repetisjoner på hva overflatene/fargene heter og mulighet til å lære disse på en naturlig måte. Det å kunne gjenkjenne taktile overflater/farger blir funksjonell kunnskap, for eksempel for å finne riktig kort.

Bevegelse og forflytning

- **Eltho taktil** gir mulighet for å bevege seg og å veksle mellom stillesittende og motoriske aktiviteter. For personer med synsvansker kan det være utfordrende og oppmerksomhetskrevende å forflytte seg. Det blir derfor viktig å ta hensyn til:
 - den enkeltes motoriske aktivitetsnivå
 - generelle mobilitetsferdigheter
 - innlærte mobilitetsruter
- Hensikten med spillet er ikke å lære å gå nye mobilitetsruter, men man kan forflytte seg innenfor kjente ruter hvis det ikke krever for mye. Tilrettelegging for forflytning og grad av motorisk aktivitet, må vurderes individuelt når aktiviteter/oppgaver lages.

Retning

- **Eltho taktil** bør spilles fra venstre mot høyre. Det er nyttig for å etablere gode rutiner i selvstendig arbeid. Stimulering av arbeidsretning fra venstre mot høyre er også vesentlig med tanke på lese- og skriveopplæring.

Tips og viktige forberedelser

For personer med synsvansker, kan det i starten være vanskelig å få oversikt over helheten i spillet. Det å utføre de praktiske delhandlingene, kan også være en utfordring for mange. For at spillerne raskt skal oppleve mestring og glede ved å spille, er det nødvendig med god tilrettelegging og tilpasset hjelp. Det er behov for ekstra planlegging og tilrettelegging for at spillernes ferdigheter innenfor målområdene skal kunne utvides. Jo svakere språklig en person med synsvansker er, jo viktigere blir det med god planlegging og tilrettelegging.

Tilrettelegging av spillebrettet

Det er viktig å starte med et spillebrett som har riktig vanskelighetsgrad i forhold til målpersonens ståsted. For mange vil det være hensiktsmessig å starte med få moduler og utvide etter hvert som spilleren blir kjent med spillet, og klar for nye utfordringer.

Det er viktig at spilleren møter det samme oppsettet hver gang, uavhengig av hvem han/hun er sammen med. Eskene med aktivitetskort, postkassen og målboksen må ha faste plasser, slik at det blir enkelt å orientere seg og finne fram på spillebrettet. På forhånd bør man avklare hvilke begreper som skal anvendes for å benevne feltene. For noen vil det være hensiktsmessig å bruke fargenavnene, mens det for andre er bedre å velge begreper som refererer til den taktile overflaten, for eksempel "filt", "rugler" og "riller".

Tilrettelegging av aktivitetskortene

Aktivitetskortene må tilrettelegges på forhånd og tilpasses den enkeltes forutsetninger og behov. Dette er spesielt viktig dersom man ønsker at spilleren selv skal lese hvilke aktiviteter som er trukket ut. Kortene kan inneholde tegninger, fotografier, trykte bilder, pictogram, taktile symboler eller ordbilder/tekst i vanlig skrift eller punktskrift. Det må være nok kort i hver bunke til å dekke alle muligheter, slik at man ikke slipper opp for kort underveis. For å skape spenning og variasjon, må aktivitetene byttes ut eller fornyes med jevne mellomrom.

Det er viktig å velge aktiviteter som oppleves som attraktive og spennede for spillerne. Det kan for eksempel være noe man kan gjøre sammen, en morsom leke eller noe å spise/drikke. Man må unngå oppgaver som oppleves som lite lystbetonte eller som stiller for store krav. Aktivitetene skal være innenfor det spillerne allerede mestrer, slik at fokus kan rettes mot den sosiale samhandlingen, kommunikasjonen med andre og initiativene. Målet er at spillerne får mulighet til å fungere mest mulig selvstendig innenfor rammene spillet gir.

Ha alt klart på forhånd

Materiell som skal brukes i spillet må ligge klart, slik at det er tilgjengelig for bruk med en gang en oppgave trekkes. Også målboksen må på forhånd fylles med noe som er attraktivt for spillerne, slik at dette ligger ferdig når førstemann når målfeltet.

Start med få spillere

Det kan være lurt å spille med kun en voksen medspiller i starten. Da blir det færre ting å rette oppmerksomheten mot. Når flere spillere skal delta, bør gangen i spillet være godt kjent. Da kan fokus rettes mot opplevelsen av å gjøre noe sammen.

Tilpass eller skift ut enkeltdeler i spillet etter behov

For noen spillere kan det være en fordel å bruke esker i en annen størrelse eller et mer solid materiale. Andre kan ha nytte av å bruke alternative spillebrikker eller utstyre brikkene som medfølger med et taktilt/ visuelt kjennemerke, slik at det blir lettere å skille dem fra hverandre. Den medfølgende fargeterningen kan byttes ut med en terning med tall, prikker eller punkter etter behov. Spilleplaten kan erstattes med en som er større/mindre hvis dette er mer hensiktsmessig.

Hjelp under spillet

For at deltakelse og samhandling skal oppleves som positivt, må medhjelperen avpasse tempo og være særlig oppmerksom på hva spillerne trenger av hjelp i gjennomføringen.

Gi nødvendig hjelp

Alle delhandlinger - fra start til mål - bør introduseres og gjennomføres med hjelp fra medhjelper/medspiller. Spilleren må få den hjelpen han/hun trenger, og man bør unngå å stille for mange krav. Hjelp bør imidlertid avtrappes så raskt som mulig - når spilleren foregriper eller på andre måter viser at han/hun kjenner igjen gangen i spillet. Eventuelle delhandlinger som ikke har vært introdusert tidligere, kan gradvis innføres. Målet bør være at spilleren hele tiden deltar mest mulig selvstendig i gjennomføringen av spillet ut fra sine forutsetninger.

Tilpass krav

Spillerne bør ikke få krav om oppmerksomhet og deltakelse i for mange detaljer på en gang. Det viktigste er opplevelsen av at man spiller og deltar i attraktive aktiviteter som leder fram til et høydepunkt - mål med avslutning.

Sørg for tilstrekkelig informasjon

Synsvansker kan medføre problemer med å tilegne seg tilstrekkelig informasjon om det som skjer underveis i spillet. Det kan for eksempel dreie seg om hvor andre spillere har oppmerksomheten sin, eller hvor langt en annen spiller har kommet i utføringen av sin oppgave. Vær "tolk" for barnet ved å gi passe og konkret, verbal informasjon om dette.

Avpass tempo

Tempoet bør balanseres slik at det oppleves som akseptabelt for alle. Det er viktig at medspillere har forståelse for at personen med synsvansker kan trenge mer tid. Samtidig vil gleden ved å spille holdes oppe gjennom hele spillet, dersom andre spillere ikke må vente unødvendig lenge.

Spilleregler for Eltho taktil

Eltho taktil - enkel utgave



- Hver spiller har sin brikke stående i startfeltet. Det sies en regle hvor man "eller" om hvem som får starte - for eksempel "*Elle melle*" eller "*Ellinga vellinga*".
- Førstemann triller terningen.
- Han/hun flytter brikken til det nærmeste fargefeltet / taktile feltet som terningen viser.
- Han/hun trekker kort fra bunken med samme farge / taktil overflate og sier høyt til de andre hva oppgaven er (eller en medhjelper sier det).
- Alle deltakerne utfører sammen eller etter tur den aktiviteten kortet viser.
- Spilleren som trakk kortet, er den som bestemmer når aktiviteten er ferdig og legger kortet i postkassen, eventuelt underst i bunken.
- Førstemann gir terningen til neste spiller.
- Spillet går videre til en av spillerne kommer i målfeltet. For å tydeliggjøre at en spiller er kommet i mål, markeres dette umiddelbart med å synges en fanfare (ra-ta-ta-taaa).
- Vinneren åpner målboksen og formidler premien til de andre.
- Hvis premien er noe spiselig, gir vinneren først til sine medspillere.
- Spillet avsluttes med at deltakerne takker hverandre for spillet.

Eltho taktil - utvidet versjon



Eltho taktil - utvidet versjon - er det samme spillet, men med større vanskelighetsgrad. Hvite felt anvendes i tillegg til fargefeltene, det benyttes en annen terning og målboksen samt stoppfeltet vendes.

- Hver spiller har sin brikke stående i startfeltet. Det sies en regle hvor man "eller" om hvem som får starte - for eksempel "*Elle melle*" eller "*Ellinga vellinga*".
- Førstemann triller terningen med tall eller prikker/punkter.
- Spilleren flytter brikken antall plasser som terningen viser.
- Dersom spilleren ikke kommer på fargefelt, gir vedkommende terningen til neste spiller.
- Hvis spilleren kommer på et fargefelt, trekker han/hun et kort fra bunken med samme farge og sier høyt til de andre hva oppgaven er (eller en medhjelper sier det).
- Alle deltakerne utfører sammen eller etter tur den aktiviteten kortet viser.
- Spilleren som trakk kortet bestemmer når aktiviteten er ferdig og legger kortet i postkassen, eventuelt underst i bunken.
- Terningen gis til neste spiller.
- Spillet går videre til en av spillerne kommer i mål.

- Hvis terningen viser mer enn man trenger for å komme i mål, for eksempel hvis en spiller har ett felt igjen til mål og får tre på terningen, flyttes brikken kun til mål og spillet avsluttes.
- Vinneren åpner målboksen og formidler premien til de andre.
- Dersom det er noe spiselig, gir vinneren først til sine medspillere.
- Spillet avsluttes med at deltakerne takker hverandre for spillet.

Forslag til aktiviteter og oppgaver

		
Kaste ball til hverandre	Trille ball til hverandre	Sitte på snurrestol
		
Stupe kråke	Løpe i gangen	Leke med snurrebass
		
Hoppe sammen	Hoppe på trampoline	Krabbe på gulvet
		
Danse en dans	Danse til musikk (disco o.l.)	Sang/bevegelsesleker
		
Ta på øynene, nesa, munnen, ørene, foten osv.	Kjøre heis	Gå på tredemølle
		
Lese bok	Høre musikk	Synge en sang

		
Hente noe å spise/drikke	Synge i mikrofon	Telle
		
Herme lyder	Spille trommer	Blåse på fløyte
		
Si lyder fra dyr, tog, biler osv. og be andre gjette hva det er	Blåse i eller leke med ballong	Stjerneskudd
		
Forskjellige bokser eller konvolutter med overraskelser, f.eks. musikkort, trekkopp-leker, lureleker osv.	Fortelle de andre noe, f.eks. hva de gjorde i går, hva de spiste til middag o.l.	Spørre de andre om noe (tilsvarende)
		
Spille på spilledåse	Spille på pinner	Gjemme rytmeegg forskjellige steder på kroppen/ innenfor klærne
		
Blåse såpebobler	Spille på munnspill	Putte tre kuler i boksen

Huseby kompetansesenter
Gamle Hovsetervei 3
0768 OSLO

Tlf. 22 02 95 00
Faks 22 92 15 90

<http://www.statped.no/huseby>
<http://www.statped.no/huseby/eltho>

huseby@statped.no