



Medfinansieret af  
Den Europæiske Union



# “Spilbaseret læring til udvikling af bløde færdigheder”

## Arbejdshæfte til folkeskolelærere.

**GAMESS: Games for students with Autism as an effective  
Methodology in Education for the development of Social Skills**

Erasmus+. 2021 – 1 – DK01 – KA220 – SCH – 000034350

0



Dette projekt er blevet finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne leverance afspejler kun forfatterens synspunkter, og Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for enhver brug, der kan gøres af oplysningerne deri.



Dette projekt er blevet finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne leverance afspejler kun forfatterens synspunkter, og Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for enhver brug, der kan gøres af oplysningerne deri. Project Nr. 2021-1-DK01-KA220-SCH-000034350



## Indholdsfortegnelse

Introduktion.....	2
Del 1: Teoretisk Baggrund.....	3
Del 2: Retningslinjer.....	8
Del 3 Klasserumsspil.....	14
Grundlæggende Færdigheder.....	14
Interaktions Færdigheder.....	31
Følelsesmæssige Færdigheder.....	48
Kognitive Færdigheder.....	68
Referencer.....	85



## Introduktion

Dette arbejds hæfte er lavet med hensyn til tilgange til social færdighedstræning, der er i stand til at udvikle kognitive og sociale færdigheder hos autistiske børn, der går i almindelige klasser. Dens primære mål er, en sikker inklusion af autistiske børn i skolemiljøer med brug af adaptive spil, der fremmer social bevidsthed og sammenhold blandt klassekammerater. De positive resultater af de beskrevne spilaktiviteter er bredt anerkendt, og anvendes globalt. De er især fordelagtige i de mindre klasser i folkeskolen. For at udbrede kendskabet og anvendeligheden, var det derfor nødvendigt at lave en lærerhåndbog, der inkluderer spil, der kan implementeres i klasse miljøer til undervisningsformål.

Arbejdshæftet er sammensat af tre dele:

Del 1 – Teoretisk baggrund

Teori bag gruppespils læring, omfang og mål

Del 2 – Retningslinjer

Information om, hvordan man afvikler spil, regler, der skal følges, etiske principper

Del 3 – Klassegruppespil

Klassegruppespil svarende til de fire sociale færdighedsområder: Grundlæggende færdigheder, interaktionsfærdigheder, følelsesmæssige færdigheder, kognitive færdigheder

Inden for hvert af emneområderne finder du en liste over spil med følgende information:

Baggrund – med metode og tilgange

Liste over spil – med titler og referencer

Retningslinjer – med illustrationer

De nødvendige materialer

Resumé af emnet – med infografik

Tjeklister – som også kan bruges til selvevaluering og egenkontrol



## Del 1: Teoretisk Baggrund

### ...HVAD ER AUTISME...

Autisme er en neuroudviklingsforstyrrelse karakteriseret ved mangler i sociale kommunikationsevner, socialt relationer et begrænset repertoire af aktiviteter og interesser (Chung et al., 2007). Det er nu anerkendt som et bredt neurodiverst "spektrum", på grund af den store variation i typen og sværhedsgraden af symptomer, som påvirkede individer oplever.

Ifølge den seneste version af Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5) er autismspektrumforstyrrelse (ASF) betegnet som en neuroudviklingsforstyrrelse, der påvirker, hvordan individer interagerer med andre, kommunikerer, lærer og opfører sig (DSM-5; amerikansk Psykiatrisk Forening 2013). Virkningerne og sværhedsgraden af ASF-symptomer varierer for hver person og ændrer sig over tid. Selvom ASF er en livslang, vedvarende tilstand, kan individer leve uafhængigt, forfølge en videregående uddannelse og være socialt produktive.

DSM-5 (2013) karakteristika for ASF falder i to kategorier: mangler i social kommunikation og adfærdsmønstre. Symptomatologien af ASF er ikke unik og kan variere afhængigt af uddannelsesmæssige, kulturelle og sociale faktorer.

På en mere detaljeret måde omfatter sociale kommunikationsfærdigheder social interaktion (gensidig udveksling af information, relationelle komponenter og aspekter såsom relationer, venskaber, accept, tilhørsforhold, isolation og ensomhed) og kommunikation (en interaktiv proces med informationsudveksling på flere måder kropssprog, tale, ansigtsudtryk og fagter) (O'Keeffe & McNally, 2021). På den anden side kan adfærdsmæssige problemer omfatte gentagne adfærdsmønstre, repertoire, interesser eller ønskværdige aktiviteter.

Disse karakteristika er normalt kategoriseret i tre niveauer baseret på sværhedsgraden af symptomerne eller kommunikationsevnerne. Personer på niveau 3 har typisk brug for meget betydelig støtte, dem på niveau 2 har brug for væsentlig støtte, og dem på niveau 1 kræver kun minimal støtte (DSM-5; American Psychiatric Association, 2013).



Med hensyn til terminologi er Autismespektrumforstyrrelse (ASF) bredt acceptabel i akademiske og medicinske kredse. Undersøgelser har dog vist en øget hensyntagen til brugen af forskellige udtryk. Forskning af Bury S. M et.al (2020), har kortlagt en betydelig præference for udtrykket "autistisk person" blandt autistister i det australske samfund. Lignende resultater er fundet i undersøgelser i Storbritannien (Kenny et al. 2016), der understreger betydningen af sprogbrug for at minimere bias og eksklusion i etiske, kulturelle og uddannelsesmæssige rammer. Med hensyn til disse resultater vil udtrykkene 'autistiske personer', 'autistiske elever' eller 'autistiske børn' blive brugt i dette hæfte, når der henvises til disse populationer.

Forskelle i de sociale kommunikationsevner hos autistiske børn er tydelige fra den tidlige barndom og omfatter vanskeligheder med at igangsætte og reagere på fælles opmærksomhed, forstå nonverbal kommunikation og vanskeligheder i forhold til jævnaldrende og venskaber.

Gennem alle livets stadier står individer over for vedvarende udfordringer, der viser sig i social-emotionel gensidighed, nonverbal kommunikation og udvikling og forståelse af relationer. Disse vanskeligheder fortsætter på tværs af forskellige livsfasen og påvirker, hvordan individer interagerer med andre og navigerer i kompleksiteten af interpersonelle forbindelser. Desuden kan de oplevede vanskeligheder i kommunikation være mere indlysende eller forværret af øgede sociale krav og forventninger, hvilket især påvirker jævnaldrende relationer og kvaliteten eller kvantiteten af venskaber.

Generelt kan autistiske elevers succes i et inkluderende miljø som skoler påvirkes på flere måder af deres specifikke karakteristika og præferencer. Autistiske elever kan støde på vanskeligheder, når de forsøger at deltage aktivt i klasseværelset (Keen, 2009), såsom problemer med at forstå og effektivt tilpasse sig klassemiljøet på grund af problemer som at sortere irrelevant information fra (Wainwright-Sharp & Bryson, 1996) eller oplever udfordringer med at flytte fokus på opmærksomhed (Ochs, Kremer-Sadlik, Solomon, & Sirota, 2001). Individer kan stå over for udfordringer med at fokusere på vigtige aspekter af læringsmiljøet, især når disse aspekter ikke er tydeligt angivet (Klin, 2000).

Autistiske elever forbliver ofte i periferien af klasseværelset. Sociale udfordringer fortsætter gennem skoleårene for autistiske børn og strækker sig ind i ungdomsårene. Autistiske personer forsøger at navigere i den komplekse sociale verden omkring dem, med dårlige evner til at danne og opretholde venskaber, hvilket resulterer i ensomhed, mobning og ofre (O'Keeffe & McNally, 2021). Derfor er det nødvendigt at udvikle en håndbog, der indeholder forskellige aktiviteter for at hjælpe lærere med at overvinde



pædagogiske udfordringer i klasseværelset og samtidig styrke den sociale bevidsthed og færdigheder blandt eleverne.

*...SOCIALE FÆRDIGHEDER INTERVENTION I AUTISTISKE BØRN OG GRUPPEBASERET INTERVENTIONER...*

Der er flere eksempler på træning i sociale færdigheder, som er blevet brugt til autistiske personer, såsom sociale historier, peer-medierede strategier, videomodellering, kognitiv adfærdstræning, pivotal responstræning og Theory of Mind (Wang & Spillane, 2009).

Spillane (2009) bemærker, at Social Færdighedstræning (SFT) er en bredt accepteret børnespecifik intervention for forskellige barndoms udviklingsvanskeligheder. Det indebærer undervisning i specifikke færdigheder, såsom at bevare øjenkontakt og indlede samtale, gennem adfærdsmæssig og social læring. Gruppebaseret SFT er især gavnligt for autistiske elever, og giver dem en mulighed for naturligt at øve nyindlærte færdigheder, mens de interagerer med deres jævnaldrende (White et al., 2006). Per definition involverer gruppebaserede interventioner i denne sammenhæng mere end én person og finder ofte sted i skolemiljøer, hvor et autistisk barn kan placeres i en gruppe med typiske jævnaldrende, kun med andre autistiske børn eller i en blandet gruppe (Alalet, 2018).

5

Der er flere eksempler på gruppebaserede sociale interaktioner for autistiske børn. Den mest anvendte skoleintervention for den specifikke befolkning er Social Færdigheds Gruppe Træning (SFGT), som involverer flere elever i samme alder, der deltager i en lille gruppesammensætning med en uddannet voksenfacilitator, hvis ansvar er at guide deltagerne til at interagere. En metode, der bruges i SFGT, er peers, der engagerer sig med hinanden i leg (Silveira-Zaldivara et al., 2021).

Tilsvarende anbefales Gruppebaseret Socialfærdigheds Intervention (GSFI'er) ofte til autistiske børn, typisk klassificeret inden for niveau et og to af spektret. GSFI'er varierer med hensyn til indhold, undervisningsstrategi, leveringsmåde og terapiintensitet (Wolstencroft et al., 2018). GSFI'er retter sig mod følgende sociale færdighedsområder: nonverbal kommunikation (øjenkontakt, ansigtsudtryk, kropsholdning, gestus), verbal kommunikation (tone i stemmen, humor og vittigheder, ikke-bogstaveligt sprog såsom metaforer, sarkasme, talemåder), social interaktion (venskab, deltage i, vedligeholde/forlade et socialt samspil, samtale, empati) og/eller social problemløsning (konflikt i relationer, mobning/drilleri, styring af negative følelser, god sportsånd). I GSFI kan nogle interventioner involvere typisk udviklende jævnaldrende og/eller søskende i



samme gruppe med autistiske børn (McMahon et al., 2013). Blandt flere undervisningsstrategier i GSFI er 'performance'-interventioner dem, der fremkalder sociale færdigheder gennem leg (Wolstencroft et al., 2018).

*... SPIL SOM EN INTERVENTIONSSTRATEGI ...*

Leg anses for at være et vigtigt aspekt af et barns udvikling. Leg er grundlæggende i et barns socio-emotionelle og kognitive udvikling, såvel som i et barns uddannelse og læring. Det er defineret som behageligt, frivilligt, iboende motiveret og fleksibelt med en ikke-bogstavelig orientering, mens legens fokus er på processen, ikke slutproduktet, og det kræver aktivt engagement (Kossyvaki & Papoudi, 2016).

Legen tilbyder en naturlig platform for udvikling af social kommunikation og sociale relationer inden for pædagogiske sammenhænge. Det er det primære medium for social interaktion i den tidlige barndom. Leg har været forbundet med flere aspekter af sociale interaktioner og kommunikationsevner, herunder turtagning og deling, samarbejde, forhandling, social gensidighed, udvikling af Theory of Mind, udvikling af venskaber, venskabsaccept, fælles opmærksomhed, fælles engagement, gestus og krop sprog (O'Keeffe & McNally, 2021).

Det er vigtigt, at autistiske børn har en tendens til at lege anderledes end deres typiske jævnaldrende, da de kan have restriktioner i leg. Mere specifikt oplever autistiske børn sædvanligvis vanskeligheder i leg, begyndende fra barndommen, i spontan interaktiv social leg og senere ved social leg eller gruppeleg. Disse vanskeligheder skyldes arten af autisme, som involverer betydelige vanskeligheder med social interaktion, kommunikation og symbolsk tænkning. Autistiske børn viser sædvanligvis interesse for genstandenes sansekvaliteter i en leg, og deres leg kan betragtes som stereotype og/eller gentagne. Autistiske børn kan stå over for udfordringer i forskellige aspekter af leg, herunder at dele fantasifuld leg, få venner, vise interesse for jævnaldrende, engagere sig i kammeratlig leg, symbolsk leg, funktionel leg (f.eks. skubbe en legetøjsbil) og foregive at lege (f.eks. laver lyden af en bils hjul). Derudover kan autistiske børn udvise forskelle i kvaliteten og kvantiteten af deres leg sammenlignet med deres jævnaldrende og børn med andre udviklingshæmninger. Det er usandsynligt, at autistiske børn bliver engageret i funktionelt passende leg uden specifik og eksplicit undervisning (Kossyvaki & Papoudi, 2016).

På trods af disse legebegrænsninger hos autistiske børn, kan leg stadig bruges som et effektivt redskab i deres uddannelse med passende vejledning og mentorordninger, der hjælper dem med at udvikle sociale færdigheder og fremme deres deltagelse i



inkluderende rammer (Kosyvaki & Papoudi, 2016). Leg er blevet brugt som en praksisbaseret intervention til at understøtte autistiske børns sociale kommunikationsevner (O'Keeffe & McNally, 2021), og der har været undersøgelser, der anerkender fordelene ved leg som en interventionsstrategi for autistiske børn i skolemiljøer. (Kosyvaki & Papoudi, 2016).

Overordnet set er legebaserede interventioner til autistiske børn opdelt i to kategorier: (1) interventioner, der fokuserer på at forbedre sociale legefærdigheder, og (2) interventioner, der bruger legende metoder til at målrette andre sociale resultater. Sammenhængen mellem social leg og udvikling af sociale færdigheder, sprogudvikling og kommunikationsevner har været grundlaget for flere terapeutiske interventioner for autisme (Gibson et al., 2021).

Jævnaldrende spiller en vigtig rolle i udviklingen af sociale og kommunikationsevner hos autistiske børn (Mastrangelo, 2009). Peer-legeoplevelser har betydning for et barns udvikling, socialisering samt kulturelle deltagelse (Wolfberg et al., 2015). Det er markant, at børn i jævnaldrende leg støtter hinandens leg på unikke måder, som ikke kan kopieres af voksne. For eksempel skaber børn sociale og imaginære verdener og deler betydninger inden for disse samarbejds miljøer. Blandt flere metoder er modellen med integrerede legegrupper (ILG), som opstod for inklusion af børn i almindelige peer-legeoplevelser, også anerkendt som en af de etablerede bedste praksisser til at støtte autistiske børn. ILG'er engagerer autistiske børn (novice-spillere) med mere dygtige peer-Legpartnere (ekspertspillere), som er typiske jævnaldrende eller søskende, i gensidigt engagerende legeoplevelser faciliteret af en kvalificeret voksen i almindelige inkluderende sociale rammer (Wolfberg et al., 2012).

7

### *... SKOLER SOM NATURLIGE MILJØER FOR INTERAKTION MELLEM JÆVNALDRENDE...*

Skoler kan karakteriseres som miljøer, der fremmer relationer og giver mulighed for naturlige interaktioner mellem jævnaldrende for autistiske børn, i modsætning til kliniske omgivelser (O'Keeffe & McNally, 2021). Det er dog blevet dokumenteret, at blot eksponering for jævnaldrende og sociale interaktionsindstillinger måske ikke er tilstrækkelig til at hjælpe med at udvikle de alderssvarende sociale færdigheder hos autistiske børn (Chung et al., 2007). Uden tilstrækkelig støtte kan autistiske børn være i risiko for yderligere isolation, hvilket understreger nødvendigheden af tidlige indgreb for at støtte deres sociale kommunikationsudvikling inden for formelle skolemiljøer (O'Keeffe & McNally, 2021). Derudover, da flere autistiske børn nu bruger tid på almindelig undervisning, bør undervisere fokusere på måder at lette og forbedre social





interaktion mellem autistiske elever og deres typiske jævnaldrende (Silveira-Zaldivara et al., 2021).

Jævnaldrende-medierede interventioner (JMI) har været effektive til at forbedre både de sociale færdigheder og det boglige engagement hos autistiske elever i skolen. JMI kan implementeres i korte perioder og i små grupper, i legeperioder såsom frikvarterer, via helklasser interventioner eller efterskoleprogrammer (Silveira-Zaldivara et al., 2021).

Det er afgørende at overveje værdien af gruppetræning i sociale færdigheder og kammeratlig leg i det naturlige skolemiljø, og udforske måder at stimulere kammeratinteraktioner i inkluderende skolemiljøer.

Mens værdien af leg i almindelig undervisning er blevet undersøgt i vid udstrækning, ser den ud til at være noget forsømt i skolens praksis. Mange lærere, uanset om de er i almindelig eller specialundervisning, har en tendens til at overse vigtigheden af leg ud over de første år, og dens bidrag til en mere effektiv undervisning for autistiske børn (Kossyvaki & Papoudi, 2016).

At engagere autistiske børn i legeaktiviteter udgør yderligere udfordringer for lærere (Kossyvaki & Papoudi, 2016). Derfor kan lærere kræve passende vejledning, træning og ressourcer til at implementere peer-leg-strategier i almindelig klasseundervisning. Dette arbejdshæfte har til formål at give lærere en guide til at implementere gruppebaserede aktiviteter i klasseværelset (klasserumsspil) for autistiske børn, hvilket letter deres udvikling af sociale færdigheder i almindelig undervisning i et blandet legemiljø med deres jævnaldrende.

## Del 2: Retningslinjer

Det primære koncept bag udviklingen af dette arbejdshæfte er at tage velkendte spil, der ofte spilles i skolemiljøer blandt jævnaldrende, og tilpasse dem til at give yderligere fordele for autistiske børn. Målet er at styrke autistiske elever med forskellige sociale færdigheder uden at kompromittere deres omdømme eller udsætte dem for stigmatisering blandt deres jævnaldrende ved at bruge sjove og nemme opgaver. Disse tilpassede spil gør det muligt for alle elever at deltage uden at fremhæve deres



forskelligheder, da de er baseret på veletablerede pædagogiske tilgange tilpasset til inkluderende klasseværelsesprocedurer.

Dette arbejdshæfte er specielt designet med fokus på de unikke egenskaber ved autistiske elever. Dets hovedmål er at forbedre deres kommunikationsevner og udstyre dem med effektive strategier til at navigere i et udfordrende skolemiljøet, og i sidste ende hjælpe dem med at nå individuelle mål og bevare beslutsomhed. Dens udnyttelse er essentiel, idet man tager hensyn til hvert enkelt barns særlige træk og udnytter gruppens kollektive styrke i skolemiljøet. Lærerne har frihed til at bruge disse klasserumsspil på en måde, de anser for mest gavnlig, i betragtning af deres elevers unikke dynamik og vidensniveauer.

Det er afgørende at understrege, at dette arbejdshæfte kun er beregnet til uddannelses- og læringsformål. Hovedformålene er, at øge social opmærksomhed, pleje kognitive færdigheder og opfordre til accept og forståelse blandt de jævnaldrende neurotypiske elever. Materialet bør under ingen omstændigheder betragtes som en terapeutisk eller interventionsstrategi for autistiske børn eller en udvidelse af specialpædagogiske terapier. I stedet skal det betragtes som en samling af spilforslag, udarbejdet ud fra velkendte aktiviteter og tilpasset til at styrke sociale færdigheder gennem leg. Dens primære mål er at hjælpe lærere med at fremme samhørighed i klasseværelset ved at anvende værktøjer, der har en positiv indvirkning på læringsprocessen. Overordnet set er spillene designet til, at hjælpe eleverne, med at udvikle deres sociale færdigheder på en sjov og motiverende måde.

I sin helhed, så er dette arbejdshæfte en værdifuld ressource for lærere, der søger at fremme social bevidsthed, accept, samhørighed og opmuntre til social interaktion blandt elever, igennem internationalt anerkendte spil, tilpasset til at styrke disse færdigheder. Det har også til formål at minimere skævheder og negative holdninger til jævnaldrende.

De spil, der præsenteres i dette arbejdshæfte, er også de sociale færdigheder, der er identificeret i projektets læreplan (curriculum), som omfatter de fire forskellige områder:

1. Grundlæggende færdigheder: Disse færdigheder, der er forankret i grundlæggende sociale interaktioner, er primært afhængige af nonverbale signaler.
2. Interaktionsfærdigheder: Disse færdigheder er afgørende for at engagere sig i verbale interaktioner med andre, og disse færdigheder omfatter evnen til at kommunikere effektivt gennem tale.



3. Følelsesmæssige færdigheder: Denne kategori involverer evnen til at genkende og forstå nogens følelser, hvilket letter empatiske og følelsesmæssigt afstemte interaktioner.
4. Kognitive færdigheder: Nødvendige for at opretholde mere udviklede og komplekse sociale interaktioner, disse færdigheder involverer processer som problemløsning og kritisk tænkning.

Legene i dette arbejdshæfte er omhyggeligt udformet til at målrette og forbedre disse specifikke områder af udvikling af sociale færdigheder. Grundlæggende er formålet med gruppespillene i dette arbejdshæfte at hjælpe autistiske børn med at tilegne sig de pågældende sociale færdigheder ved at øve dem i virkelige omgivelser.

Legene i dette arbejdshæfte er for autistiske børn på niveau 1; nogle lege er dog også anvendelige til niveau 2. De lege, der er udviklet i dette hæfte, kan implementeres til førsteårselever i grundskolen, og kompetenceniveauet afhængigt af alder, udvikling af sociale færdigheder og andre faktorer kan ændres af læreren baseret på dynamikken i klassen.

Metodologien for hvert leg varierer og trækker fra forskellige accepterede pædagogiske tilgange, herunder:

- **Strategisk træning:** Denne tilgang er designet til at hjælpe eleverne med at udvikle færdigheder i selvkontrol og håndtering af gruppepres.
- **Naturlige indstillinger og relevans i den virkelige verden:** Denne tilgang giver eleverne mulighed for at praktisere selvsikker adfærd i sammenhænge, de kan støde på i deres daglige liv.
- **Systemtænkning:** Denne tilgang har til formål at hjælpe eleverne med at forstå, hvordan forskellige elementer interagerer og påvirker hinanden.
- **Interaktion mellem jævnaldrende:** Jævnaldrende-baserede interventioner er evidensbaserede praksisser, der lærer strategier til typisk at udvikle jævnaldrende til at facilitere sociale interaktioner med autistiske børn.
- **Forekomstdebatter:** Denne tilgang sætter eleverne i stand til at forstå dynamikken i interpersonelle interaktioner og få indsigt i de følelser, der opstår, når de ikke bliver hørt af andre.
- **Rollespiltilgange:** Rollespil giver eleverne mulighed for at udforske forskellige roller og perspektiver, hvilket øger deres kognitive fleksibilitet.



- **Visuel støtte:** Visuel støtte, såsom visuelle signaler, tidsplaner og visuelle instruktioner, er inkorporeret for at øge forståelsen og fremme uafhængigt engagement.

### Tips og instruktioner til lærere

I det følgende afsnit giver vi tips og instruktioner til at maksimere effektiviteten af arbejds hæftet. Det anbefales stærkt at overveje og implementere disse notater i klasseværelset, da de er udviklet med stor vægt på etiske overvejelser.

- Det er vigtigt at anerkende, at deltagelse i legene skal være frivillig, og instruktioner bør gives på en måde, der ikke fremhæver forskelle mellem eleverne. Dette princip bør opretholdes på alle stadier af implementering af legene, også når man beder om feedback fra eleverne.
- Derudover er det afgørende at overholde alle etiske retningslinjer og principper for at sikre korrekt brug af respektfuld terminologi, når man diskuterer de unikke egenskaber og styrker hos hver elev. Enhver lærer skal være omhyggelig med at undgå sætninger og terminologi, der potentielt kan skade deres autistiske elevers omdømme.
- Der opfordres kraftigt til at være opmærksom på de udfordringer, som autistiske elever kan støde på under implementeringen af disse lege. Forventningen er, at de bliver brugt på en måde, der ikke forårsager skade eller frustration for noget klassemedlem. Den primære vægt er på at fremme og forbedre kommunikationsevner i stedet for udelukkende at vurdere rigtige eller forkerte svar.
- I tilfælde af eventuelle vanskeligheder, når læreren eller træneren anser det for nødvendigt, anbefales det at pause eller afslutte legene for at forhindre skadelige resultater. At overvinde begrænsninger og vanskeligheder kræver tilstrækkelig træning og forberedelse af skolemiljøet på en måde, der vækker og opretholder elevernes interesse og entusiasme.
- Disse lege tjener som eksempler, som lærere kan bygge videre på og gøre dem mere egnede til deres elever. Hver leg kan tilpasses elevernes alder, evner, præferencer og behov samt kravene i en given situation. Lærere har frihed til at lede legen på en måde, de finder mest brugbar, og ved at være fleksible kan de fungere som rollemodeller for deres elever og lære dem fleksibilitet og tolerance over for forandringer.
- Lærers eller den der faciliterer legens ansvar er at skabe et miljø, der letter indlæringen af sociale færdigheder hos hver elev og tilskynder til deltagelse ved at lade alle engagere sig i det omfang og på den måde, der passer dem bedst.



Dette er især gavnligt for autistiske elever, da vi ikke ønsker at formidle budskabet om, at det er forkert at være anderledes, eller at de skal maskere eller camouflere sig selv. Målet er at hjælpe autistiske elever med at navigere lettere i deres sociale miljø. Derfor er fokus på at lære færdigheder, der gør autistiske elever i stand til at kommunikere deres ønsker og behov på en måde, der fungerer for dem, undervisning i selvfortalervirksomhed, udvide deres forståelse af sprog, genkende og forstå deres egne følelser og udvikle selvregulerende strategier og problemløsningsevner. Vægten af legene for alle elever er centreret om at bibringe forståelsen af, at vi alle er unikke, med forskellige kommunikationsstile. Forbedret kommunikation er opnåelig, når vi omfavner og imødekommer hinandens individuelle kommunikationsbehov.

- Det er afgørende at undgå at sætte mål for autistiske elever, der tilskynder til maskerings- og camoufleringsadfærd. Eksempler på skadelige mål for sociale færdigheder kan omfatte ændring af tonefald, fremtvingelse af øjenkontakt, efterligning af neurotypisk kropssprog, efterligning af neurotypiske ansigtsudtryk, undertrykkelse af naturlige lyttestile, overensstemmelse med interaktive legenormer, skubbe til påbegyndelse af jævnaldrende leg, fremhævelse af gensidig leg, overdrevet krav, ændre tolerance, og afskrækkende afbrydelser, blandt andre.

12

Da legene er beregnet til at lære sociale færdigheder hos autistiske elever, er det godt at følge generelle regler, der har vist sig at være effektive:

- Overvej hver elevs unikke sæt af styrker og vanskeligheder for at opnå optimale resultater.
- Sæt klare skole- og klasseregler sammen med dine elever, hvis det er muligt, og sørg for, at alle forstår og accepterer dem.
- Vær en rollemodel for dine elever og sæt et positivt eksempel for dem med tålmodighed, et roligt og fredfyldt tonefald og en venlig holdning til andre
- Værdsætte andre menneskers individualitet.
- Tilskynd alle til at deltage i et spil, så meget de vil, til at stoppe og forlade spillet, hvis de føler sig utilpas - alles følelser og fornemmelser skal tages i betragtning.
- Brug eksplicitte og klare instruktioner.
- Fortæl dem, hvad de SKAL gøre, i stedet for, hvad de IKKE skal gøre.
- Brug visuelle understøtninger, når det er muligt. For autistiske elever siger et billede mere end tusind ord!



- Vær opmærksom på sansernes krav og undgå omstændigheder, der kan føre til sensorisk overbelastning på grund af udbredelsen af sensoriske følsomheder blandt autister.
- Give muligheder for at øve og gentage det, de har lært, i forskellige miljøer, hvis det er muligt. Antag ikke, at autistiske lever vil generalisere.

Endelig kan nogle grundlæggende principper for implementeringen af dette arbejds hæfte i et skolesammenhæng omfatte:

- Sørg for, at alle deltagere har en klar forståelse af opgavens retningslinjer.
- Tag hensyn til individuelle børns eller gruppens specifikke præferencer, da forskning tyder på, at dette kan øge interessen og motivationen (Koegel et al., 2010).
- Erkend vigtigheden af priming-effekter, give passende feedback og have et solidt greb om hver pædagogisk aktivitet. Denne viden kan aktivere realkompetence og hjælpe eleverne med at skabe forbindelser til nyt klasseværelsesindhold (Koegel, Koegel, Frea, & Green-Hopkins, 2003; Gately, 2008).
- Vi opfordrer til, at følge den etablerede tidsplan og klasseværelsesrutiner, når du implementerer disse spil. Konsistens giver en følelse af tryghed og fortlørlighed, hvilket kan være særligt vigtigt for autistiske elever, som kan finde uventede ændringer udfordrende (McIntosh, Herman, Sanford, McGraw, & Florence, 2004). I begyndelsen af hver klasse skal du gennemgå den daglige tidsplan og give forhåndsmeddelelse om eventuelle ændringer i skemaet, herunder hvis der vil være en lærervikar.
- Minimer miljømæssige skævheder og skab et behageligt klasseværelse. Mange autistiske elever har sensoriske problemer, der kan påvirke deres evne til at koncentrere sig.
- I tilfælde af ubehag under legene, anbefales det stærkt at pause eller afslutte aktiviteterne for at forhindre følelsesmæssig eller fysisk skade på eleverne.
- Til sidst, hvis der opstår ubehag eller vanskeligheder under gennemførelsen af disse aktiviteter, anbefales det kraftigt at tilpasse legene på en måde, der fremmer gruppens og individuelle dynamik positivt, i stedet for at understrege dem i et negativt lys.



## Del 3: Klasserumsspil

### Grundlæggende Færdigheder

#### Baggrund

Det valgte fokusområde for denne metode er grundlæggende sociale færdigheder, specifikt målrettet øjenkontakt, personligt rum, gestus og efterligning. Disse grundlæggende færdigheder spiller en afgørende rolle i at lette sociale interaktioner og etablere meningsfulde forbindelser med andre, især autistiske elever.

#### Metoder og tilgange

For at forbedre de grundlæggende sociale færdigheder er de metoder og tilgange, der bruges til at præsentere disse lege, designet med hverdags, velkendte genstande, der giver genlyd hos eleverne, såsom kort, visuelle og auditive signaler og håndlavede materialer (sanseinput).

I udviklingen af effektive leg og klasserumsspil til udvikling af sociale færdigheder anvender vi følgende metoder og tilgange:

**Rollespil:** Spil som at "Tolke kropssprog", "Efterlign mig" og "Føles teater" giver eleverne mulighed for at påtage sig forskellige roller og perspektiver, hvilket øger deres kognitive fleksibilitet og gestusgenkendelse gennem rollespilstilgange.

**Interaktion mellem jævnaldrende:** Demonstreret gennem spillet "Kollaborativt kunstprojekt", faciliterer disse klasserumsspil børns udvikling af effektive grundlæggende færdigheder gennem interaktive oplevelser med deres jævnaldrende, visuel stimulering og observation.

**Strategisk træning:** Denne tilgang er eksemplificeret i spil som "Stop dans", som hjælper eleverne med at udvikle færdigheder i selvkontrol og håndtering af gruppepres.



## Liste over spil

1. Tolke kropssprog.
2. Efterlign mig.
3. Kollaborativt kunstprojekt.
4. Føles teater.
5. Stop dans

### Spil Nr. 1

**Title** Tolke kropssprog (Rollespil)

**Spilletets mål:**

At øge bevidstheden om ansigtsudtryk og kropssprogets rolle i at føle og udtrykke følelser, fremme følelsesmæssige færdigheder. Dette spil er designet til autistiske elever på niveau 1 og er inkluderende og velegnet til børn i alle aldre.

15

## Retningslinjer

**Opsætning af spilet:**

1. Forbered spørgsmål eller brug Empati-kort baseret på klassens dynamik og behov.
2. Lav et rollespilsscenario, hvor eleverne skal udtrykke deres følelser som svar på opgavekrav.

**Facilitering af spilet:**

Fortæl børnene om spilet og giv dem en situation, hvor de kan planlægge og handle gennem mime, så børnene forstår opgaven og følelsesudtrykket.

Læreren kan starte øvelsen med at forklare, hvad mime er ved at sige 'I dag skal vi spille et sjovt og spændende spil, der involverer at bruge vores krop og ansigtsudtryk til at kommunikere uden at tale. Det hedder 'Mime.' Mime er som skuespil, men uden ord. I stedet bruger vi vores krop og ansigtsudtryk til at fortælle en historie eller formidle et budskab. Det er en fantastisk måde at udtrykke følelser og ideer på uden at sige et eneste ord.





Eksempler på spørgsmål inkluderer:

- Hvad vil du føle hvis i dag var din fødselsdag?
- Hvad vil du føle hvis du kom for sent i skole?
- Hvad vil du føle hvis det begyndte at sne?
- Hvad vil du føle hvis du lyttede til din favorit musik?
- Hvad vil du føle hvis du blev skældt ud i klassen?
- Hvad vil du føle hvis det var sommerferie?

Alternativt kan du bruge Empati-kort. Hvert kort får eleverne til at forestille sig, hvordan de ville have det, og hjælper dem med at komme mere i kontakt med deres følelser. Hvis de kan identificere deres egne følelser korrekt, vil de være bedre rustet til at nævne andres følelser i lignende situationer. Kortene kan indarbejdes i en cirkeltidsaktivitet eller bruges, når eleverne lærer at reflektere mere over sig selv og deres adfærd.

### Debriefing:

Faciliter en gruppediskussion om vigtigheden af at forstå nogens eller dine følelser. Dette trin kan nemt opnås ved at specificere enkle spørgsmål til hvert barn som:

- Hvilken del af opgaven kunne du bedst lide?
- Ville du gøre noget anderledes?
- Var der problemer med at udføre opgaven?

## Illustrationer

Du kan bruge forskellige kortillustrationer som vist her.

## Materiale

Udpeget legeplads

Empatikort



## Opsummering

1. Indret et behageligt område.
2. Forbered rollespilscenarie/spørgsmål eller empati-kort.
3. Introducer spillet for eleverne.
4. Bed eleverne om at optræde i forskellige situationer.



## Tjekliste

Introducerede du spillet klart og understregede læringsmålene?

Har du forberedt materialet ordentligt?

Har du indrettet et behageligt område?

Stillede du de rigtige spørgsmål?

Har du givet dem de rigtige kort?

Støttede du elever, der havde brug for hjælp til at genkende følelser?

Tilbød du eleverne forskellige situationer at udføre?

Fremmede du positiv sportsånd og støttende interaktioner gennem hele spillet?

18

## Spil Nr. 2

**Title:** Efterlign mig (Rollespil)

**Spillets mål:**

Formålet med "Efterlign mig"-spillet er at øge deltagerens selvbevidsthed, empati og nonverbale kommunikationsevner. Specielt designet til personer på niveau 1 og 2 af autismespektret. Dette inkluderende spil fremmer grundlæggende færdigheder som efterligning og gestus. Den er velegnet til børn i alle aldre.

## Retningslinjer

**Opsætning af spillet:**

1. Skab et behageligt og åbent rum til spillet, og sørg for, at deltagerne har rigelig plads til at bevæge sig frit.



2. Dan par fra en gruppe deltagere, ideelt set mellem 4 og 20.
3. Forbered et udvalg af rekvisitter eller simple genstande, som deltagerne kan bruge under spillet, såsom tørklæder, hatte eller bolde.

#### Facilitering af spillet:

- Start med at forklare spillets regler og mål for deltagerne ved at sige, at dette spil ikke kun er interessant, men også meget sjovt. "Jeg starter med at demonstrere spillet, og jeg inviterer alle til at følge mine træk som en gruppe. Når vi har øvet os sammen, danner vi par og fortsætter spillet i par."
- Bed hvert par om at stå over for hinanden.
- Instruer en person i hvert par til at være "Leder" og den anden til at være "Spejlet".
- "Lederen" begynder med at udføre en række langsomme og bevidste bevægelser. "Spejlet" skal kopiere disse bevægelser nøjagtigt, som om de kiggede i et spejl. Opfordrer deltagerne til at fokusere på deres partners kropssprog, ansigtsudtryk og gestus.
- Øg gradvist kompleksiteten af bevægelser, inkorporerer rekvisitter, hvis de er tilgængelige, og opfordrer deltagerne til at være kreative.
- Tillad hvert par at skiftes til at være "Leder" og "Spejlet".
- Observer deltagernes interaktioner, giv feedback og vejledning efter behov.
- Understreg vigtigheden af nonverbal kommunikation med fokus på kropssprog og ansigtsudtryk.

19

#### Debriefing:

I slutningen af spillet samler du deltagerne i en cirkel og faciliterer en gruppediskussion. Bed deltagerne om at dele deres erfaringer, indsigt, udfordringer, strategier brugt til nonverbal kommunikation og virkningen af spejling.

Dette trin kan nemt opnås ved at specificere enkle spørgsmål til hvert barn som:

- Hvilke strategier brugte du til effektiv nonverbal kommunikation?
- Fandt du nogle signaler mere nyttige end andre?
- Hvordan påvirkede spejlingsaspektet din forståelse af kommunikation?
- Forstærkede det empati eller selvbevidsthed?

#### Illustrationer

<https://www.youtube.com/watch?v=pqfRH0Ah9Ik>



## Materiale

Åbent område til bevægelse

Rekvisitter (tørklæder, hatte, bolde, etc.)

## Opsummering

1. Indret et behageligt område og saml deltagerne i par.
2. Forklar reglerne og formålene med spillet.
3. Udpeg en "Leder" og et "Spejl" i hvert par.
4. Start spillet og øg gradvist kompleksiteten af bevægelser og opfordre til kreativitet.
5. Tillad hvert par at skifte rolle.
6. Observer og giv feedback under spillet.
7. Debriefing.



20

(<https://www.asphaltgreen.org/blog/rep-game-mirror-mirror>)

## Tjekliste

Stillede I stolene op i par, vendt mod hinanden?

Forklarede du målet med spillet klart?

Sørgede du for, at deltagerne bevarede øjenkontakt under spillet?

Har du udpeget roller som "Leder" og "Spejlet" for hver runde?

Skiftede du roller mellem deltagerne for hver runde?

Opfordrede du deltagerne til at reflektere over deres oplevelser?

Faciliterede du en debriefing om empati og dens anvendelse i dagligdagen?



## Spil Nr. 3

**Title:** Kollaborativt kunstprojekt (Interaktion mellem jævnaldrende)

### Spilletets mål:

Formålet med dette spil er at fremme teamwork, kreativitet og samarbejde mellem deltagerne. Ved at arbejde sammen på et fælles lærred eller kunstværk vil deltagerne lære at samarbejde, kommunikere deres ideer og bidrage til en kollektiv skabelse. Denne aktivitet er designet til at forbedre avancerede nonverbal kommunikation og interaktionsfærdigheder, hvilket gør den velegnet til autistiske elever på niveau 1 og 2, og inkluderende for børn i alle aldre.

### Retningslinjer

#### Opsætning af spillet:

1. Forbered kunstartikler: Saml materialer som papir, maling, pensler, tuscher, farveblyanter eller andre kunstartikler, du ønsker at levere.
2. Opret grupper på 3-5 elever, der sikrer en afbalanceret blanding af evner og personligheder inden for hver gruppe for at fremme mangfoldigt samarbejde.
3. Arranger borde eller udpegede områder med kunstforsyninger til hver gruppe.

#### Facilitering af spillet:

- Forklar det kollaborative kunstprojekt, og understrege vigtigheden af teamwork, idédeling og respekt for hinandens bidrag.
- Understreg vigtigheden af at respektere hver elevs tegnestil og fremme et positivt og inkluderende kreativt miljø i teamet eller klasseværelset.
- Tildel et tema eller emne til kunstprojektet. Det kan være natur, venskab eller et emne relateret til et specifikt emne, du underviser i klassen.
- Opfordrer til brainstorming ved at bede hver gruppe om at diskutere og brainstorme ideer relateret til temaet. Opfordrer til kreativitet og forskellige perspektiver.
- Tildel roller inden for hver gruppe, såsom en leder/facilitator, tidtager og materialeansvarlig. Roter disse roller til efterfølgende kunstprojekter.
- Lad hver gruppe begynde at arbejde sammen på deres kunstværk. Opfordrer dem til at kommunikere, dele ideer og samarbejde effektivt.



- Støtte og vejlede efter behov, samtidig med at eleverne kan tage ejerskab over den kreative proces. Kom med forslag og fremme problemløsning, når der opstår udfordringer.

### Debriefing:

Efter endt aktivitet, placerer eleverne i en cirkel, der vender indad og bed elever dele deres erfaringer med at deltage i spillet. Læreren kan stille disse spørgsmål:

- Hvordan havde du det med at arbejde som gruppe?
- Begik du fejl, der ikke var i overensstemmelse med instruktionerne?
- Hvad ville du gøre anderledes, hvis du fik muligheden for at spille igen?

### Illustrationer

<https://www.youtube.com/watch?v=n52qEAXaZ8M>



(<https://www.etsy.com/listing/1501082065/summer-collaborative-art-poster-i-end-of>)

(<https://www.teacherspayteachers.com/Product/Summer-Collaborative-Art-Poster-I-End-of-the-Year-Craftivity-I-Bulletin-Board-9616019>)

### Materiale

Papir (forskellige størrelser og typer)



Maling, pensler og vandkopper

Markører, farveblyanter eller tuscher.

Lim, sakse og andre kunstartikler efter ønske

Staffeli eller tegnebrætter (valgfrit, til større kunstværker)



## Opsummering

1. Forbered materialet og arbejdsstationerne.
2. Opdel elever i grupper.
3. Introducer spillet.
4. Lav en brainstorming om temaet for kunstprojektet.
5. Tildel roller inden for hver gruppe, og lad hver gruppe begynde på det kollaborative kunstværk.
4. Debriefing, reflekterer over teamwork-oplevelsen.





## Tjekliste

Har du givet klare instruktioner og forventninger til det kollaborative kunstprojekt?

Tildelte du grupper med en afbalanceret blanding af evner og personligheder?

Skaffede du passende kunstforsyninger til hver gruppe?

Har du introduceret og diskuteret temaet eller emnet med eleverne?

Støttede du eleverne i at brainstorme og deling af ideer effektivt?

Roterede du lederskab og roller i grupperne for lige deltagelse?

Gav du vejledning og assistance, mens du tillod eleverne at tage ejerskab over den kreative proces?

Faciliterede du en debriefing-session for at reflektere over den kollaborative kunstoplevelse?

24

## Spil Nr. 4

**Title:** Følelsesteater (Rollespil)

**Spillet mål:**

At forbedre sociale interaktioner ved at praktisere observation og imitation.

Dette spil er designet til at fremme avanceret nonverbal kommunikation og grundlæggende færdigheder og er velegnet til autistiske elever på niveau 1. Det er inkluderende og passende for børn i alle aldre.



## Retningslinjer

### Opsætning af spillet:

1. Indret klasseværelset som et behageligt og åbent rum for spillet og del eleverne op i to grupper.
2. Understreg vigtigheden af grundig observation, og fremhæv betydningen af omhyggeligt at notere teamets bevægelser, fagter og handlinger.

### Facilitering af spillet:

- Introducér spillet for børnene ved at forklare, at vi i dag vil engagere os i følelsesmæssigt teater og give et kort overblik over tilgange til efterligning og gestuskommunikation.
- Forklar de forskellige følelser for børnene ved for eksempel at sige "Glæde er den varme og glade følelse, du får, når der sker noget vidunderligt, som at vinde et spil, modtage et kompliment eller tilbringe tid med mennesker, du elsker."
- Sørg for, at hvert barn fuldt ud forstår spilinstruktionerne, og hvordan man udtrykker specifikke følelser.
- Giv hver gruppe et scenarie med en dominerende følelse, og bed dem om at udføre et skuespil baseret på det. Den anden skal prøve at finde den følelse, der er blevet beskrevet.

25

Scenarierne kunne være:

#### • **Glad Scenarie:**

Når en gruppe er udvalgt til at handle på et "Glad scenarie", beskriv situationen ved at sige "Forestil dig en smuk solskinsdag, og du er fyldt med glæde. Demonstrer, hvordan du ville gå og udtryk din lykke."

Opfordrer gruppen til at udspille scenariet ved hjælp af kropssprog, ansigtsudtryk og gestus. Mind dem om at smile og bevæge sig på en livlig og munter måde.

#### • **Trist Scenarie:**

Når en gruppe er udvalgt til at handle på et "trist scenarie", beskriv situationen ved at sige: "Forestil dig, at du var uenig med en ven, og du føler dig virkelig ked af det. Vis os, hvordan du ville opføre dig, når du er ked af det."

Bed gruppen om at udspille scenariet ved at formidle tristhed gennem kropssprog og ansigtsudtryk. De kan skildre tristhed ved at gå langsomt, sænke deres skuldre og undgå smil.

Læreren kan tilpasse spillet ved at fokusere på forskellige følelser og scenarier.



### Debriefing:

Efter end aktivitet placeres eleverne i en cirkel, der vender indad og deler deres oplevelse af at deltage i dette spil. Læreren kan stille disse spørgsmål:

- Hvad ville du gøre anderledes næste gang du spillede spillet?
- Hvad lagde du mærke til ved den måde, vi udtrykker forskellige følelser på?
- Hvilken følelse var sværere for dig at udtrykke?

### Illustrationer



### Materiale

Åbent rum

Kopper

### Opsummering

1. Indret et behageligt sted hvor børnene kan spille rollespil.
2. Del klassen op i to grupper.



3. Introducér spillet.
4. Giv hver gruppe et scenarie.
5. Lad hver gruppe udspille scenariet ved hjælp af kropssprog, ansigtsudtryk og gestus.
6. Lad den anden gruppe observere, og finde ud af den følelse der udtrykkes.
7. Debriefing.



## Tjekliste

Har du parret eleverne korrekt under hensyntagen til deres evner og komfortniveauer?

Har du givet klare instruktioner til spillet?

Opmuntrede du til aktiv observation og præcis imitation under spillet?

Overvågede og gav du støtte til elever, der havde svært ved at observere eller efterligne deres partners bevægelser?

Lagde du vægt på vigtigheden af observation og imitation i sociale interaktioner?

Skabte du et positivt og inkluderende miljø, hvor alle elever kunne deltage i spillet?



## Spil Nr. 5

**Title:** Stopdans (Strategisk træning)

**Spillets mål:**

Dette spil fremmer fokus, selvkontrol og kreative udtryk blandt deltagerne og er designet til at fremme avanceret nonverbal kommunikation og grundlæggende færdigheder. Det er velegnet til autistiske elever på niveau 1 og 2, er inkluderende og velegnet til børn i alle aldre, og kræver ingen læse- eller komplekse kommunikationsevner.

### Retningslinjer

**Opsætning af spillet:**

1. Ryd et legeområde med plads nok til, at deltagerne kan bevæge sig frit.
2. Vælg et tema til spillet (f.eks. dyr, natur, følelser).
3. Forbered en række tema-relaterede stillinger eller handlinger, som deltagerne kan efterligne.

28

**Facilitering af spillet:**

- Forklar spillets mål for eleverne.
- Fortæl børnene om det valgte tema og demonstrér forskellige positurer eller handlinger relateret til det.
- Instruér eleverne i at sprede sig på legeområdet.
- Begynd at spille musik, eller brug en timer til at angive varigheden af hver runde.
- Når musikken starter eller timeren starter, skal deltagerne bevæge sig og udtrykke sig frit.
- Sæt musikken på pause med tilfældige intervaller eller stop timeren.
- Når musikken stopper, eller timeren stopper, skal deltagerne fryse i en positur eller handling relateret til temaet.
- Gå rundt og observer deltagernes stillinger eller handlinger.
- Genstart musikken eller timeren for at fortsætte spillet, så deltagerne kan bevæge sig og udtrykke sig igen.
- Gentag flere runder, inkorporer forskellige positurer eller handlinger hver gang.

**Debriefing:**



Efter spillet samles eleverne i en rundkreds til en debriefing-session. Bed dem om at reflektere over deres erfaring med at spille spillet og stille spørgsmål som:

- Hvad ville du gøre anderledes, hvis du spillede igen?
- Hvordan havde du det med at lave øvelsen uden at tale?
- Hvilken del af opgaven kunne du bedst lide?

## Illustrationer

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_7xIZgsN1jk](https://www.youtube.com/watch?v=_7xIZgsN1jk)



([www.Centervention.com](http://www.Centervention.com))

## Materiale

Udpeget legeplads

Musikafspiller eller timer til at angive runder

## Opsummering

1. Opsæt et legeområde og en musikstation.
2. Vælg et tema og forbered en række temarelaterede stillinger eller handlinger, som eleverne kan efterligne.
3. Spred eleverne ud i legeområdet og forklar spillet.
4. Start og stop musikken med mellemrum.



5. Vær opmærksom på, at eleverne fryser i en positur, hver gang musikken stopper.



30

6. Debriefing.

## Tjekliste

Har du ryddet et legeområde med plads nok til, at deltagerne kan bevæge sig frit?

Har du valgt et tema til spillet og forberedt en række relaterede stillinger eller handlinger?

Forklarede du målet og spillereglerne klart?

Har du leveret en musikafspiller eller timer til at angive varigheden af hver runde?

Demonstrerede du en positur eller handling relateret til temaet som eksempel?

Sørgede du for, at deltagerne spredte sig i legeområdet, før du startede spillet?



Har du sat musikken på pause eller stoppet timeren med tilfældige intervaller, så deltagerne kan fryse?

Gik du rundt og observerede deltagernes fastfrosne positurer eller handlinger under spillet?

Faciliterede du en debriefing-session for at diskutere deltagernes oplevelser og vigtigheden af selvkontrol og kreative udtryk?

## Interaktions færdigheder

### Baggrund

Interaktionsevner, der omfatter evnen til at starte, vedligeholde og afslutte samtaler, lytte aktivt, svare på spørgsmål, navigere i sociale regler, udtrykke fælles interesser og tilpasse sig forskellige situationer, spiller en afgørende rolle i at forme vores sociale liv.

Disse færdigheder er grundlæggende for at etablere meningsfulde forbindelser og venskaber. Det valgte fokusområde drejer sig om brugen af spil designet til at fremme og forbedre interaktionsevner. Disse spil skaber et befordrende miljø for læring, fremmer tolerance og accept af forskellighed.

Det primære mål er at adressere og forbedre den sociale kompetence hos alle involverede børn med et specifikt fokus på at øge den overordnede livskvalitet for elever på autismespektret. De nøglefærdigheder, der er målrettet i denne sammenhæng, omfatter:

- Initiere og reagere på sociale interaktioner
- Engagere sig i samtaler, som indebærer at holde sig til emnet og skiftes til at tale
- Fortolke nonverbale signaler og forstå udtalte sociale regler
- Adopter en anden persons perspektiv
- At lære at samarbejde.
- Deling af nydelsesøjeblikke

Ved at tage fat på disse færdigheder inden for rammerne af interaktive spil, sigter vi mod at skabe et positivt og støttende læringsmiljø, der fremmer den sociale udvikling for alle børn, inklusive dem med autisme.





### Metoder og tilgange:

De metoder og tilgange, der bruges til at præsentere disse spil, er designet til at forbedre interaktionsevnerne. Dette opnås ved at udnytte hverdagens, velkendte genstande, der giver genlyd hos eleverne, herunder kort, visuelle og auditive signaler samt håndlavede materialer.

For at udvikle interaktionsevner inden for denne pakke anvender vi forskellige tilgange:

- Interaktion mellem jævnaldrende: Denne metode demonstreres gennem spil som "Ødelagt telefon", "Tegn en pizza sammen" og "Et hemmeligt sted". Disse aktiviteter letter børns udvikling af effektive kommunikationsevner gennem interaktive oplevelser med deres jævnaldrende.
- Instansdebatter: Denne tilgang er eksemplificeret i spillet "En god og en dårlig lytter". Dette spil gør det muligt for eleverne at forstå dynamikken i interpersonelle interaktioner og få indsigt i de følelser, der opstår, når de ikke bliver hørt af andre.
- Systemtænkning: Spillet "Slot" stemmer overens med systemtænkning. Det hjælper eleverne med at forstå, hvordan forskellige komponenter interagerer og påvirker hinanden i en bredere sammenhæng.

### Liste med spil

1. Ødelagt telefon
2. Tegn en pizza sammen
3. Et hemmeligt sted
4. En god og en dårlig lytter
5. Slot

## Spil Nr. 1

**Title:** Ødelagt telefon (Interaktion mellem jævnaldrende)

**Spillets mål:** Forbedre kommunikations- og lyttefærdigheder og samarbejdet gennem turtagning, overholdelse af regler og observation af kommunikationsnormer. Engager eleverne i en diskussion for at identificere fejl i genfortællingen af historien.



Dette spil er velegnet til niveau 1 eller 2 autistiske elever, med fokus på avanceret kommunikation, samarbejde og regelfølgende færdigheder. Den kan tilpasses børn i alle aldre, med historieindhold og længde justeret baseret på gruppedynamik og alder.

## Retningslinjer

### Opsætning af spillet:

1. Arranger et behageligt rum og saml alle elever i klasseværelset.
2. Forbered en historie, der passer til eleverne.
3. Forklar spillet for eleverne.

### Facilitering af spillet:

- Læreren vælger én elev til at starte, som bliver alene i klassen, mens andre går.
- Eleverne trækker tal (eller vælger fra en hat) for at bestemme rækkefølgen for genindtræden.
- Læreren læser historien, helst en ukendt historie frem for den første elev (du kan finde nogle eksempler i materialeafsnittet) og bede ham om at huske den.
- Denne elev genfortæller historien til eleven med tallet 2.
- Processen fortsætter, indtil den sidste elev hører historien.
- Læreren observerer og vejleder eleverne og fremmer et støttende miljø.
- I en slutning læser læreren den originale historie op for alle elever.
- Eleverne sammenligner den endelige historie med originalen.
- Læreren faciliterer en gruppediskussion og understreger spillets mål om at genkende og forstå kommunikationsfejlforklaringer. Forklar, at utilsigtet støj og forstyrrelser kan påvirke kommunikationen – det, der siges, kan afvige fra det, der høres, selv med omhyggelig lytning.

33

*Bemærk: Du kan justere længden og indholdet af historien i forhold til klassens alder og dynamik.*

### Debriefing:

Læreren kan stille spørgsmål til deltagerne:

-Hvordan havde du det med at samarbejde alle sammen?

-Hvad ville du gøre anderledes for at spille igen?

-Hvilke resultater føler du, at spillene giver dig?

## Illustrationer

Visuel prøve, der repræsenterer den valgte historie



## Familie frokost



(gettyimages)

## Materiale

Eksempler på historierne:

Den fortryllede nøgle:

*I en magisk skov var der en skjult have med en særlig nøgle. Denne nøgle kunne låse døren op til en verden af overraskelser. Den kloge ugle, Ollie, vogtede nøglen.*

*En dag fandt et nysgerrigt egern ved navn Sam nøglen. For at bevise sig selv, måtte han løse Ollies gåder. Undervejs blev han ven med en sommerfugl ved navn Bella, som hjalp ham med at finde rundt i haven.*

*Med teamwork låste Sam døren op og afslørede en have af vidundere. Den engang skjulte nøgle inviterede nu andre skabninger til at opdage dens magi.*

Brad Flethår-historien:

*Atten mennesker sidder i venteværelset på sundhedscentret i Copacabana. Det største antal mennesker sidder foran døren, hvor der står: Dr. Brad Flethår, læge, sygeplejerske: Mary Smith." De mennesker, der sidder i venteværelset er: en general i civilt tøj, en mand i sorte sko, en kvinde med en lille tre-årig dreng, en kvinde med kruller på hovedet, flere unge piger og drenge og en mand med en stor næse. Pludselig høres en skarp lyd af hurtige skridt i korridoren og en smuk 40-årig kvinde kommer ind i venteværelset, efterfulgt af en buttet, men rynkende mand. Kvinden snuser. De kommer ind på lægehuset uden at banke på. Lyden af biler og vind høres udefra. Det er efterår. Generalen i civil havde lige hostet højlydt, da en af de unge mænd i venteværelset mente, at han hørte en mærkelig lyd. En 40-årig rødåret kvinde stormer ud af lægekantoret. Dr. Flethår begynder at løbe efter hende, mens han holder hans hoved. Den tre-årig dreng begynder at græde.*

34



Familie frokost:

*Johns mor er ved at forberede en familiefrokost. Onkel Mark, hans kone Camilla og deres børn Ethan, Simon og Jane kommer på besøg. Ethan har en masse legetøjsbiler, og hans favorit er is-bilen. Simon kan lide at spille fodbold og går aldrig nogen steder uden sin bold. Jane elsker at synge og nyder at optræde foran publikum. Onkel Mark har en stor sølv og sort varevogn. John kan lide at lege med sine fætre, og de spiller altid spil som Simon Siger, Gemmeleg, Stop-Dans, Kryds-og-Bolle og sjippetov.*

*Johns mor besluttede at lave and med orange hasselnøddefyld, røget laksepasta, grønne bønner med hvidløg og kyllingeparmesan-pizza til børnene. Til dessert besluttede hun sig for at lave en æbletærte. Men hun opdagede, at hun mangler de nødvendige ingredienser. Hun beder Johns far om at tage over i butikken og købe grønne bønner, hvidløg, æg, mælk, sukker og flødeskum. Men der er ingen æbler i butikken, så Johns far køber blåbær i stedet for. Tærten var lækker for alle undtagen Simon, som ikke kan lide blåbær.*

## Opsummering

1. Arranger et behageligt rum og forbered historien.
2. Vælg en elev og fortæl ham/hende historien.
4. Lad eleverne genfortælle hinanden historien én efter én.
5. Saml eleverne og læs den originale historie for dem.
6. Diskuter kommunikation og fejlfortolkninger ved at sammenligne den endelige historie med den originale historie.
7. Debriefing.

35



## Tjekliste

Har du valgt den historie, der passer til eleverne?

Indrettede du klasseværelset og materialerne?



Forklarede du reglerne og formålene med spillet klart?

Sørgede du for et støttende og ikke-dømmende miljø under spillet?

Opfordrede du deltagerne til at reflektere over deres oplevelser?

Faciliterede du en afsluttende fortælling for at genkende og forstå, hvordan kommunikation fungerer og dens anvendelse i dagligdagen?

## Spil Nr. 2

**Title:** Tegn en pizza sammen (Interaktion mellem jævnaldrende)

**Spillets mål:** Formålet med dette spil er at fremme samarbejde, gensidig forståelse og tolerance blandt eleverne. Det har til formål at lære eleverne værdien af at bidrage med deres unikke perspektiver og værdisæt til samarbejdsinteraktioner. Spillet er specifikt designet til niveau 1 eller 2 autistiske elever i alderen 6 og 7, og fokuserer på at forbedre kommunikation, samarbejde og interaktionsevner.

### Retningslinjer

#### Opsætning af spillet:

1. Skab plads i klasseværelset og opstil skriveborde for at give hver elev et udpeget sted at sidde.
2. Dan grupper af deltagere, ideelt set fra 4 til 20 personer.
3. Forbered A3-papirer med en pizzaskabelon uden ingredienser på toppen til hver gruppe eller par. Giv desuden farveblyanter og et sæt skrevne "Regler for at tegne en pizza med en partner(e)". Hvis du ønsker at engagere eleverne yderligere i processen, kan du også bede dem om at tegne pizzaskabelonen og i fællesskab oprette "pizzareglerne".
4. Del deltagerne i par eller små grupper på tre eller fire, og sørg for, at hver gruppe har et roligt sted at tegne sammen.

#### Facilitere spillet:

- Begynd med at forklare hver gruppe eller par, at de har en pizzaskabelon uden ingredienser og skrevet "Regler for at tegne en pizza med en partner(e)." Deres opgave er i fællesskab at designe og tegne pizzaen, inklusive sauce og toppings, og give den et navn.
- Giv en klar introduktion, før du fordeler tegnemateriale, og sørg for, at alle elever forstår instruktionerne.



- Læs "Regler for at tegne en pizza med en partner(e)" højt og giv en kopi af reglerne for hver gruppe.
- Gennemfør en kort rollespildemonstration, hvor der lægges vægt på brugen af støttende ord og spørgsmål.
- Angiv tydelige forbudte ord og udsagn, opmuntrende sætninger som "Er du enig?" eller "Hvad synes du?" mens man fraråder kritik.
- Understreg vigtigheden af at arbejde sammen, planlægge og diskutere ideer, før du tegner. Afhold deltagerne fra at opdele pizzaen i "min del og din del."
- Efter at have fuldført opgaven, bedes grupperne eller parrene at præsentere deres tegninger for andre og opmuntre dem til at dele indtryk af deres samarbejde.

### Debriefing:

Ved afslutningen af spillet, engager deltagerne i en diskussion om de udfordringer, de stod over for:

1. Spørg deltagerne om de vanskeligheder, de stødte på under spillet.
2. Spørg om de aspekter, de nød mest.
3. Opfordrer til refleksion over, hvorvidt de ville gribe noget anderledes an i fremtidige samarbejdsaktiviteter.

37

### Illustrationer

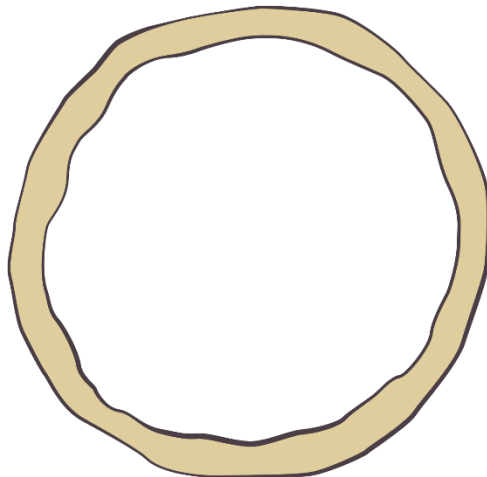


(dreamstime.com)



## Materiale

### Tegn en pizza med en partner



**Kokkens navn:**



**Kokkens navn:**

### Skreven Regler for "Tegn en pizza med en partner"



Ingen bestemmer. Arbejd sammen.

Tal og planlæg før I starter.

I skal blive enig om hvad der skal på pizzaen - sauce, toppings

Brug ord som disse når I snakker og planlægger:

Hvad synes du?

Hvilke ideer har du?

Hvad med...?

Hvordan ville det være hvis vi...?

Er du enig?

Jeg er uenig. Hvad hvis vi prøver...?

A3-papirer med billedet af en pizza uden ingredienser på toppen for hver gruppe eller par

Farveblyanter

Skrevet "Regler for at tegne en pizza med en partner(e)"

Ingen af personerne er ansvarlige. Arbejde sammen.

- Tal og planlæg, før du begynder at tegne.
- Man skal aftale, hvad der er på pizzaen – sauce og toppings
- Brug ord som dette, når du taler og planlægger:

Hvad synes du?

Hvad er dine ideer?

Hvad med...?

Hvordan ville det være, hvis vi...?

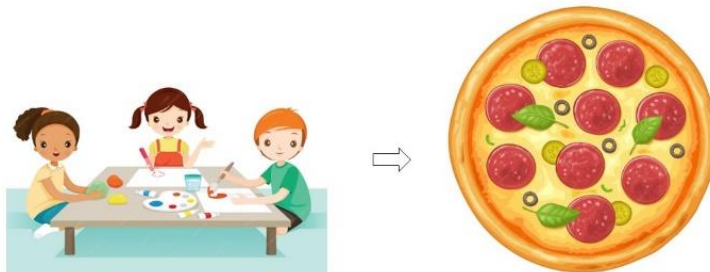
Er du enig?



Jeg er uenig. Hvad hvis vi prøver...?

## Opsummering

1. Forbered tegnematerialerne, arbejdsstationerne og reglerne.
2. Gruppér eleverne og forklar spillet.
3. Lad hver gruppe tegne sammen.
4. Debriefing.



## Tjekliste

Indrettede du klasseværelset og materialerne?

Forklarede du målet med spillet klart?

Delte du deltagerne op i par eller små grupper?

Sørgede du for, at deltagerne tegnede sammen i fred uden at blive afbrudt?

Opfordrede du deltagerne til at bruge og øve støttende ord og spørgsmål?

Opfordrede du deltagerne til at reflektere over deres oplevelser?

Faciliterede du en debriefing om deres bidrag under arbejdet og om deres arbejde i teams?





## Spil Nr. 3

**Title:** Et hemmeligt sted (Interaktion mellem jævnaldrende)

**Spillets mål:** At styrke samarbejdet og den gensidige forståelse blandt eleverne. At lære at samarbejde ved at observere og lytte til, hvad andre fortæller os nonverbalt – med bevægelser, kropsholdning og blik. At lære at formidle et budskab og dine ønsker til andre uden at bruge ord. At blive mere tålmodig (vent på din tur eller prioriter andre).

Dette spil er velegnet til autistiske elever på niveau 1, da det fokuserer på mere avancerede samtale-, empati- og opfattelsesevne. Det er at foretrække for børn i alderen 6 og 7, da det ikke kræver nogen læse- eller skrivefærdigheder.

### Retningslinjer

#### Opsætning af spillet:

1. Dan grupper på 4-5 elever, og instruer dem i at stå i en rundkreds, med den ene hånd rakt ind mod midten af cirklen, således at hænderne rører de andre børns hænder (se figur) og den anden hånd ned langs siden af kroppen.
2. Læreren kan demonstrere dette ved hjælp af en eller to elever.
3. Når grupperne er dannet, fortsæt med instruktionerne.

40

#### Facilitering af spillet:

- Læreren forklarer opgaven: "Du har 30 sekunder til at forestille dig et hemmeligt sted i rummet, hvor medlemmerne af jeres lille gruppe skal gå hen. Fortæl ikke verbalt, hvilket sted du forestillede dig."
- Efter 30 sekunder instruerer læreren: "Du har 5 minutter til at udføre øvelsen og tage gruppen med hen til dit hemmelige sted. I denne periode er det ikke tilladt at tale, og hænderne skal forblive forbundet. Undgå grov adfærd, såsom at trække eller skubbe de andre."
- Efter 5 minutter sidder deltagerne i en rundkreds og deler deres erfaringer og observationer under legen og gruppearbejdet.
- Læreren opfordrer til gensidig udveksling af erfaringer gennem debriefingspørgsmål.

#### Debriefing:

"Hvordan havde du det med at lave øvelsen uden at tale?"

"På hvilken måde har du formidlet din idé til andre?"



Medfinansieret af  
Den Europæiske Union



"Er der nogen gruppe, der ikke har besøgt alle de 'hemmelige steder', som gruppemedlemmerne forestillede sig? Kan du forklare hvorfor?"

"Hvordan kan du relatere denne øvelse til din adfærd i hverdagen?"

## Illustrationer



## Materiale

Et rum, hvor deltagerne kan bevæge sig frit.

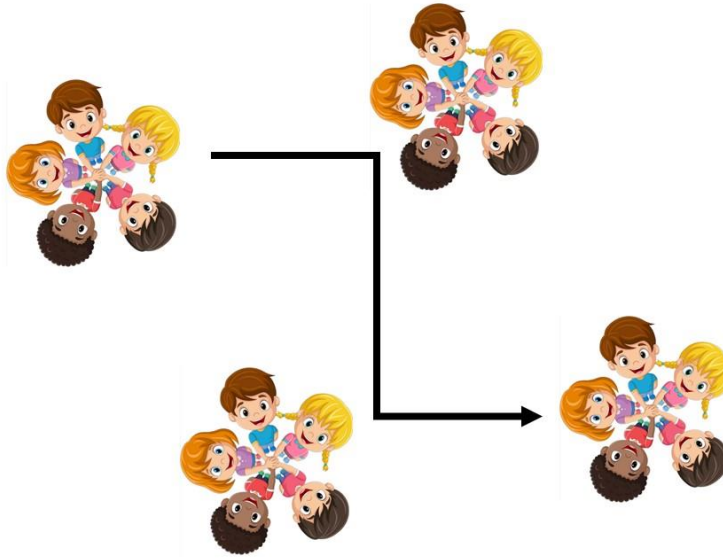
41

## Opsummering

1. Indret et område med god plads, og dan elevgrupperne.
2. Forklar spillet og lad eleverne lege og bevæge sig rundt i klasseværelset i cirkler.



3. Debriefing, diskutere nonverbal kommunikation.



## Tjekliste

Opdelte du eleverne i hold på 3-5 medlemmer?

Formåede alle grupperne at forbinde med hånden i midten af cirklen?

Har du givet en klar introduktion, før du begynder med spillet?

Har du præciseret, hvilke former for adfærd der ikke er tilladt?

Stillede du spørgsmål for at opmuntre eleverne til at give feedback på spillet?

## Spil Nr. 4

**Title:** En god og en dårlig lytter (forekomstdebatter)

**Spillets mål:** At lære eleverne passende kommunikation, lytte/besvare spørgsmål og turtagning. At opfordrer til effektiv kommunikation mellem eleverne. At blive opmærksom på følelser, når nogen ikke lytter til dig.



Dette spil er designet til at fremme avancerede kommunikations- og interaktionsevner og er velegnet til autistiske elever på niveau 1, da det kræver mere komplekse kommunikationsevner, såsom empati. Det er inkluderende og passende for børn i alle aldre.

## Retningslinjer

### Opsætning af spillet:

1. Denne aktivitet er en sjov måde for eleverne at lære, hvordan kommunikation kan opdeles i forhold til at lytte og ikke lytte. Det giver også eleverne mulighed for at diskutere verbal og nonverbal kommunikation.
2. Indstil klasseværelset som et behageligt og åbent rum for legen og del eleverne op i to kolonner (A og B).
3. Alle skal have en partner, som de taler med.

### Facilitering af spillet:

- Spillet er designet til at demonstrere forskellige aspekter af kommunikation gennem forskellige forestillede situationer.
- Læreren begynder med at forklare grundprincipper relateret til debat og sund kommunikation. Dette kan omfatte udtryk som aktiv lytning, afbrydelse, empati og effektiv kommunikation.
- Eleverne er opdelt i to kolonner, A og B. Hver elev i kolonne A danner par med en elev i kolonne B.
- Tildeling af forestillede situationer: Læreren tildeler hvert par en forestillet situation.
- Der er fire situationer i alt:
  - *Situation 1 - Ignorerer: I denne situation taler eleven fra kolonne A om "Min morgen i dag", og eleven fra kolonne B lytter med vilje ikke og ignorerer dem. Efter en kort diskussion skifter de roller.*
  - *Situation 2 - Samtaler samtidig: Både elever fra kolonne A og kolonne B taler samtidig om "Hvordan jeg brugte (sidste weekend, nytår, ferier)". Bagefter skifter de roller.*
  - *Situation 3 - Konstant afbrydelse: Eleven fra kolonne A taler om "Min yndlingsfilm", og eleven fra kolonne B afbryder dem med vilje med få sekunders mellemrum. Bagefter skifter de roller.*
  - *Situation 4 - Aktiv lytning: Eleven fra spalte A fortæller om "Hvad ønsker jeg mig i år?" mens eleven fra kolonne B lytter godt efter uden at afbryde. Så skifter de roller.*



- Eleverne engagerer sig i disse forestillede situationer i et par minutter, idet de følger instruktionerne for hvert scenarie. Dette giver dem mulighed for at opleve og observere forskellige kommunikationsdynamikker.
- Efter et par minutter giver læreren signal om at stoppe, og eleverne vender tilbage til den store cirkel til en debriefing.

### Debriefing:

Læreren bør samle deltagerne i en cirkel til en debriefing.

Bed deltagerne om at reflektere over deres oplevelse med at spille spillet.

Spørg hvordan kommunikation kan opdeles i forhold til at lytte og ikke lytte (for at opnå et svar på, hvad der er god og dårlig kommunikation).

Spørg eleverne, hvordan de opførte sig, og hvad de gjorde, da den anden elev ignorerede eller afbrød dem (forbind med verbal og nonverbal kommunikation).

Opfordrer eleverne til at udtrykke følelser, når nogen ikke lytter til, hvad de siger

Opfordrer eleverne til at få så mange observationer som muligt om, hvad der hører til verbal og nonverbal, god eller dårlig kommunikation (fx jeg kiggede på uret, drejede hovedet, kløede mig, forskellen på ikke at lytte, ignorere og afbryde) osv...

Faciliter en gruppediskussion om vigtigheden af effektiv og aktiv lytning.

44

## Illustrationer



(vectorstock.com)

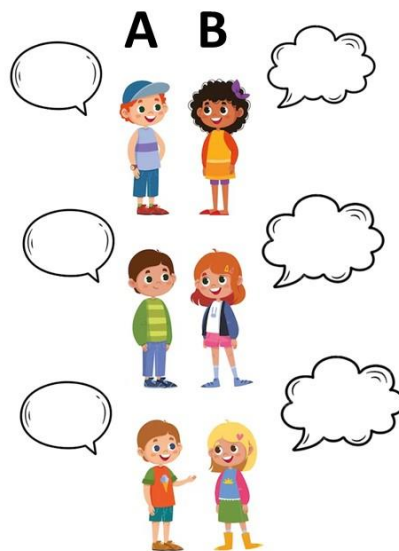
## Materiale

A4-papir med store bogstaver A og B



## Opsummering

1. Indret et rummeligt område og opdel eleverne i to kolonner (A og B), på en måde, så elever fra hver kolonne er parret med hinanden.
2. Introducer spillet for eleverne.
3. Giv hvert par et scenarie.
4. Giv eleverne mulighed for at kommunikere med hinanden baseret på det scenarie, de har, og senere at skifte roller.
5. Saml eleverne til debriefing.



## Tjekliste

Indrettede du klasseværelset og materialerne?

Forklarede du målet og spillereglerne klart?

Opdelte du eleverne i A- og B-kolonner og forklarede eleverne fra kolonne A, at de skulle tale kort med deres par fra kolonne B om den tildelte forestillede situation?

Sørgede du for, at eleverne skiftede roller?

Forberedte du fire forestillede situationer, så eleverne kunne øve sig og spille roller?

Forsikrede du dig om, at alle øvede sig i imaginære situationer?



Faciliterede du en debriefing for at diskutere spillet?

## Spil Nr. 5

**Title:** Slot (Systemtænkning)

**Spillets mål:** At fremme samarbejde - arbejde eller lege med partnere eller i grupper - deltage, på skift, følge reglerne og dele (interesser eller objekter). At opleve vigtigheden af nonverbal kommunikation.

Dette spil er designet til at fremme avancerede nonverbal kommunikation og interaktionsfærdigheder og er velegnet til autistiske elever på niveau 1 eller 2. Det er inkluderende og passende for børn i alle aldre.

## Retningslinjer

### Opsætning af spillet:

1. Denne aktivitet er en sjov måde for eleverne at lære om samarbejde og arbejde i små grupper. Det giver også eleverne mulighed for at kommunikere nonverbalt og indse vigtigheden af nonverbal kommunikation og interaktion.
2. Organiser skoleborde i flere zoner afhængigt af antallet af elever og inddel dem i små grupper (3-5).
3. Forbered materialer og forklar spillereglerne.

46

### Facilitering af spillet:

- Læreren bør inddele eleverne i små grupper afhængigt af antallet af elever og tage stilling til spillets varighed.
- Giv hver gruppe fem ark B1-papir i forskellige farver, lim, blyanter, saks, tape og linealer.
- Efter formidlingen af de nødvendige materialer skal læreren instruere eleverne i, at deres opgave er at lave et tredimensionelt (3D) slot af papir, der vil kunne stå af sig selv.
- Den vigtigste instruktion er, at fra det øjeblik du giver dem signal om at starte, skal de udføre hele opgaven i fuldstændig stilhed, og de må kun kommunikere nonverbalt. For mindre børn kan opgaven være at bygge slottet af blokke.
- Hvis det anses for nødvendigt, kan læreren vise dem en video som eksempel på nonverbal kommunikation.
- Når eleverne starter spillet, anbefales det, at læreren går rundt og nøje observerer grupperne af elever. Vær opmærksom på deres nonverbale



kommunikation, samarbejde og problemløsningsstrategier, mens de arbejder med at konstruere deres 3D slotte eller strukturer.

- Efter et par minutter giver læreren signal om at stoppe, og eleverne vender tilbage til den store cirkel til en debriefing.

### Debriefing:

Læreren bør samle deltagerne i en cirkel til en debriefing.

Bed deltagerne om at reflektere over deres oplevelse med at spille spillet.

Diskuter, hvordan de havde det, mens de lavede denne øvelse uden at tale med hinanden, og om de var tilfredse med et bygget slot.

Undersøg, om de ser deres medgruppemedlemmer som modstandere, og undersøg, hvordan de etablerer gensidig forståelse gennem nonverbal kommunikation.

Diskuter, hvordan deltagerne fandt fælles fodslag i det nonverbale sprog og opnåede samarbejde om at bygge slottet.

Opfordrer deltagerne til at dele deres strategier for at forblive fokuserede og demonstrere kreativitet og samarbejde.

Faciliter en gruppediskussion om vigtigheden af nonverbal kommunikation.

47

## Illustrationer

[https://www.youtube.com/watch?v=hNleqD\\_RZOM-](https://www.youtube.com/watch?v=hNleqD_RZOM-)

## Materiale

Papirer i forskellige farver, lim, blyanter, saks, tape, linealer.

## Opsummering

1. Forbered arbejdsstationer, materialer og elevgrupper.
2. Forklar spillet for eleverne.
3. Lad hver gruppe lave deres slot.
3. Gå rundt og observer eleverne.
4. Debriefing, diskutere nonverbal kommunikation.





Medfinansieret af  
Den Europæiske Union



(dreamstime.com)

(<https://www.itsalwaysautumn.com/how-to-make-a-paper-or-cardboard-castle.html>)

## Tjekliste

Indrettede du klasseværelset og materialerne?

Forklarede du målet og spillereglerne klart?

Delte du eleverne op i små grupper?

Demonstrerede du en stilling eller handling relateret til opgaven som eksempel?

Gik du rundt og observerede, at deltagerne sørgede for, at ingen bruger verbal kommunikation under spillet?

Faciliterede du en debriefing-session for at diskutere deltagernes erfaringer og vigtigheden af nonverbal kommunikation?

48

## Følelsesmæssige Færdigheder

### Baggrund

Følelsesmæssige færdigheder er afgørende for at fremme personlig og interpersonel bevidsthed. Disse færdigheder omfatter evnen til at genkende og anerkende andres følelser, udvise empati, fortolke kropssprog og ansigtsudtryk og vurdere troværdighed.



### Færdigheder adresseret i denne sektion:

- At identificere sine følelser
- At genkende andres følelser
- Afkodning af kropssprog og ansigtsudtryk
- At vise interesse for andre, udvise empati og prosocial adfærd og respektere os selv og andre
- Acceptere individuelle og gruppeforskelle (tolerance og mangfoldighed)
- Forblive på opgaven og øve tålmodighed
- At demonstrere følelsesmæssige reaktioner, der passer til situationen, udtrykke tanker og følelser verbalt og nonverbalt
- Fleksibilitet og justerbarhedsevner
- Stresshåndtering – opbygning af modstand mod stress og kontrol af impulsivitet
- Håndtering af gruppepres eller gruppedrilleri

### Metoder og Tilgange:

De metoder og tilgange, der anvendes til at præsentere disse spil, er designet til at forbedre følelsesmæssige færdigheder ved at bruge hverdags, velkendte genstande, der giver genlyd hos eleverne, såsom kort, visuelle eller auditive signaler og tegninger.

49

*For at udvikle kognitive færdigheder inden for denne pakke, bruges forskellige tilgange:*

- Rollespil: Spil som 'Musik Følelser', 'Følelser Bingo' og 'Acceptering af individuelle og gruppeforskelle' inkorporerer rollespilselementer for at øge spillerengagement og interesse. Rollespil er en effektiv metode til at opmuntre til kreativitet, empati og problemløsningsevner, der kræver, at spillere tænker og reagerer, som om de var de karakterer, de portrætterer.
- Visuel støtte: I spil som 'Empati' øger visuelle signaler interesse og informationsbehandling. Visuelle understøttelser, herunder visuelle signaler, tidsplaner og instruktioner, er integreret for at øge forståelsen og fremme uafhængigt engagement.
- Naturlige indstillinger og relevans i den virkelige verden: Spillet 'Identificer ens følelser' bruger scenarier, der afspejler virkelige situationer. Denne tilgang giver eleverne mulighed for at praktisere selvsikker adfærd i sammenhænge, de kan støde på i deres daglige liv.

## Liste med spil

1. Identificer ens følelser

2. Empati



3. Acceptering af individuelle og gruppeforskelle
4. Musik Følelser
5. Følelser Bingo

## Spil Nr. 1

**Title:** Identificer ens følelser (rigtige omgivelser)

**Spillets mål:** At definere følelser, som en person kan opleve på forskellige tidspunkter og øge anerkendelsen af disse følelser.

Knyt denne aktivitet til situationer, der er opstået i løbet af ugen i klassen, som er blevet noteret enten af lærerne eller af eleverne selv, og som de så kommenterer på samme måde, som du foreslår.

Dette spil er designet til at fremme avanceret verbal kommunikation og følelsesmæssige færdigheder og er velegnet til autistiske elever på niveau 1 eller 2. Det er inkluderende og passende for børn i alle aldre.

50

## Retningslinjer

### Opsætning af spillet:

1. Uddel billedkort, farveblyanter og farvemonsteret til eleverne.
2. Forklar, at spillet involverer at tegne følelser individuelt.
3. For dem, der ikke kan eller ønsker at tegne, kan læreren bruge farvemonsteret, hvilket får eleverne til at vælge en farve, der repræsenterer deres følelser.

### Facilitering af spillet:

- Læreren skal give eleverne det nødvendige materiale vedrørende deres dynamik eller præferencer.
- Indled en diskussion om vigtigheden af at forstå følelser for bedre interpersonelle interaktioner.
- Brug visuelle hjælpemidler såsom ansigtsudtryk, billeder eller diagrammer til at illustrere forskellige følelser effektivt.
- Stil spørgsmål til instruktionen eller rejs eventuelle overvejelser vedrørende følelsesudtrykket.
- Læreren bør på forhånd fastsætte den afsatte tid til øvelsen.



- Når eleverne er færdige med at tegne eller har valgt farvemonsteret, kan læreren bede hver elev om at præsentere sin tegning eller kort og præsentere dem for klassen.
- Efter præsentationer kan eleverne forsøge at identificere følelserne i tegningerne.
- Eleverne skiftes til at demonstrere følelser gennem krops- og ansigtsudtryk, mens andre gætter.

### Debriefing:

Suppler spillet: Lav nogle terninger med ansigtsudtrykket tegnet på kortet, og brug det som en ressource for dem til at udtrykke, hvordan de har det under lektionerne.

### Illustrationer

Giv eleverne et billedkort til at tegne følelserne eller farvemonsteret.

Når det er færdigt, kan du lave nogle terninger med lodtrækningerne eller farvemonsteret.

### Materiale

Kort

kuglepenne eller tuscher

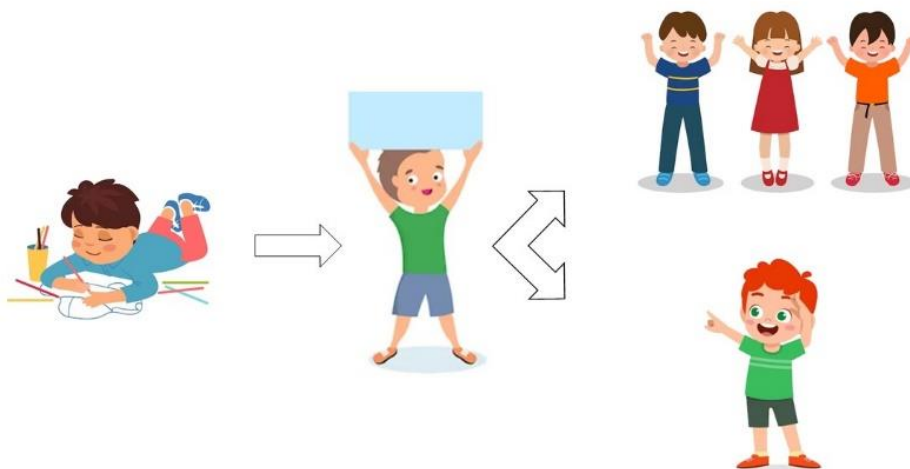
Farve monstre



## Opsummering

1. Forbered og distribuer materialer til hver elev.
2. Forklar spillet.
3. Lad hver elev tegne følelser.
4. Lad eleverne identificere de følelser, som er tegnet af andre, eller optræde ved at bruge deres krop og ansigtsudtryk, mens andre gætter.
5. Debriefing.

52





## Tjekliste

Forklarede du spillet klart og understregede læringsmålene?

Har du indrettet et behageligt rum?

Har du forberedt materialet ordentligt?

Har du givet eleverne alternativer, hvis de ikke kan tegne?

Støttede du elever, der havde brug for hjælp til at genkende følelser?

Fremmede du positiv sportsånd og støttende interaktioner gennem hele spillet?

Faciliterede du en debriefing for at reflektere over følelserne og tilskynde til deling?

Forstærkede du læringen ved at opsummere nøglebegreber og give positiv feedback?

## Spil Nr. 2

**Title:** Empati (Visual Supports)

**Spillets mål:** Formålet med denne aktivitet er at hjælpe børn med at identificere og forstå andres følelser og fremme empati. Dette spil, der fokuserer på at udvikle følelsesmæssige færdigheder, er skræddersyet til niveau 1 autistiske elever og er inkluderende og velegnet til børn i alle aldre.

53

## Retningslinjer

### Opsætning af spillet:

Dette er et to-materiale-baseret spil afhængig af visuel stimulering med brug af korte videoer eller flash Cards.

### Facilitering af spillet:

- Læreren bør forklare børnene, at de skal spille et spil, der fokuserer på følelser og empati og orientere dem derefter ved at forklare dem, hvad det vil sige at "sætte sig selv i en andens sted".
- Derefter vil eleverne ved brug af visuelle materialer (video og kort) opmuntre eleverne til at diskutere yderligere, hvad de så.
- Læreren kan stille dem spørgsmål for at opmuntre dem til at udtrykke deres indtryk og tanker.

Nogle eksempler kunne være:

Kunne du lide historierne, og hvad troede du var budskabet i dem?



Ville du gøre noget anderledes, hvis du var i de situationer?

Troede du på, at vores heltes handlinger var korrekte?

### Debriefing:

Efter spillet skal du engagere eleverne i diskussioner om forskellige hverdagssituationer, de møder.

Introducer yderligere scenarier og bed eleverne om at spekulere i, hvordan andre kan føle sig i disse situationer. Denne debriefing udvider udforskningen af empati ud over det indledende spil og tilskynder til løbende forståelse og refleksion.

## Illustrationer

Videoer og kort til at fortolke andre følelser.

## Materiale




(<https://coloringhome.com/coloring-page/1995752>)

(<https://coloringhome.com/coloring-page/1936314>)

(<https://www.bestcoloringpagesforkids.com/kindness-coloring-pages.html>)




Sean slår ofte Oliver.  
Hvordan tror du Oliver har det?




Er noget lignende sket for dig

Mark holdte en fest, men ingen kom.  
Hvordan tror du Mark har det?




Kan du sympatisere med Mark?

Julie vandt førstepladsen i  
atletik konkurrencen.



Hvordan tror du Julie har det?  
Er noget lignende sket for dig

Mie havde et skænderi med sin  
bedste veninde.



Hvad tro du Mie føler?  
Kan du sympatisere med Mie?





Medfinansieret af  
Den Europæiske Union



Animerede kortfilm og tv eller computer for at se det:

<https://www.youtube.com/watch?v=27sho6s2eK8>



<https://www.youtube.com/watch?v=8yICTKBm538>

56



Dette projekt er blevet finansieret med støtte fra Europa-Kommissionen. Denne leverance afspejler kun forfatterens synspunkter, og Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for enhver brug, der kan gøres af oplysningerne deri. Project Nr. 2021-1-DK01-KA220-SCH-000034350



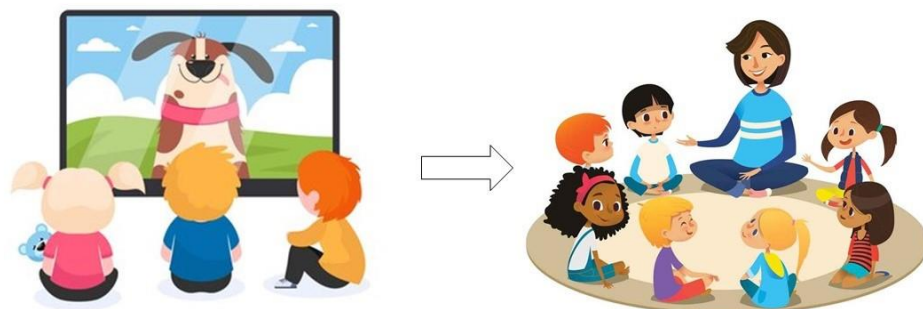
[https://www.youtube.com/watch?v=iMZ0\\_zshz1Q](https://www.youtube.com/watch?v=iMZ0_zshz1Q)



## Opsummering

57

1. Forbered video eller kort.
2. Saml eleverne og forklar dem spillet.
3. Demonstrer videoerne eller kortene for eleverne.
4. Bed eleverne om at beskrive, hvad de så i form af følelser, tanker og indtryk.
5. Debriefing





## Tjekliste

Introducerede du spillet klart og understregede læringsmålene?

Har du indrettet et behageligt rum?

Støttede du elever, der havde brug for hjælp til at genkende følelser?

Lagde du vægt på en positiv sportsånd og støttende interaktioner gennem hele spillet?

Faciliterede du en debriefing for at reflektere over følelserne og opfordrede til deling?

Forstærkede du læringen ved at opsummere nøglebegreber og give positiv feedback?

## Spil Nr. 3

**Title:** Accept af individuelle og gruppeforskelle (Rollespil)

**Spillets mål:** Formålet med dette rollespil er at hjælpe børn med at forstå budskaberne fra deres krop og genkende nonverbale tegn, der udtrykker andres følelser. Denne aktivitet er designet til at udvikle effektive færdigheder og er velegnet til niveau 1 autistiske elever, hvilket sikrer inklusion for børn i alle aldre uden at kræve nogen skrive- eller læsefærdigheder.

58

## Retningslinjer

### Opsætning af spillet:

Arranger klasseværelset som en indbydende og rummelig ramme for spillet, og sørg for aktivt engagement fra hver elev, mens resten af klassen opmærksomt observerer deres svar.

### Facilitering af spillet:

- Udforsk de forskellige følelser, ved at få eleverne til at vælge en følelse, fra en medfølgende liste (glad, forvirret, skuffet, vred, chokeret, bange, overrasket, stolt) eller gennem følelseskort.
- Vejled eleverne i at svare på spørgsmål om en valgt følelse ved at udforske aspekter som ansigtsudtryk, tonefald, stemmestyrke, kropsholdning og gestus. Læreren kan effektivt formidle denne følelse enten gennem personlig demonstration eller ved at opfordrer eleverne til at udspille den.
- Alle elever opfordres til at deltage, mens andre observerer.



- Efter denne fase kan du tilbyde yderligere aktiviteter, hvor eleverne spiller scenarier gennem mime, enten leveret af læreren eller foreslået af klassekammerater.
- Eksempel: At handle efter at modtage en gave til en fødselsdagsfest, mens andre kommenterer præstationen og kropssproget.
- Afslut spillet med en cirkeldiskussion, hvor eleverne deler tanker om deres deltagelse og reflekterer over deres erfaringer og observationer.

### Debriefing:

Forbedre debriefingen ved at stille spørgsmål til børnene:

-Hvilken del af opgaven havde du mest glæde af?

- Er der noget, du ville gøre anderledes?

-Hvordan tror du, vores ven havde det, mens han udførte scenarierne?

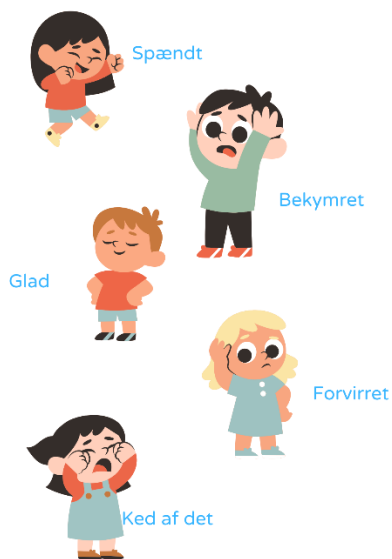
Denne reflekterende diskussion opfordrer til selvbevidsthed og empati, hvilket styrker spillets læringsmål.

### Illustrationer

Find kort nedenfor, der viser nogle af de mimes, børn kunne optræde.

### Materiale

Udpeget legeområde, kort

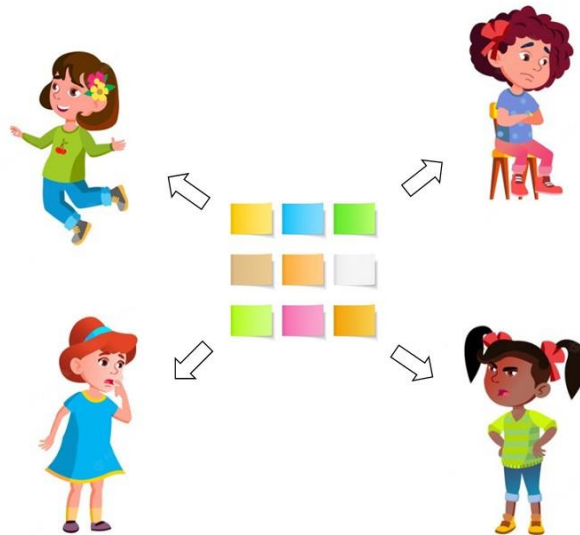




(<https://www.himama.com/learning/child-activities/activity/feelings-chart-for-calming-corner>)

## Opsummering

1. Forbered legeområdet, følelseskort/følelsesliste og spørgsmålene til at guide eleverne til at diskutere følelserne gennem stillinger, toner, ansigtsudtryk mv.
2. Forklar spillet for eleverne.
3. Lad eleverne vælge et følelseskort, diskutere følelsen og udspille den.
4. Debriefing.



60

## Tjekliste

Forklarede du spillet klart og understregede læringsmålene?

Har du indrettet et behageligt rum?

Støttede du elever, der havde brug for hjælp til at genkende følelser?

Tilbød du eleverne forskellige situationer at udføre?

Har du givet eleverne tilstrækkelig tid til at tænke over de situationer, de skal udføre?

Fremmede du positiv sportsånd og støttende interaktioner gennem hele spillet?

Faciliterede du en udredningssession for at reflektere over følelserne og tilskynde til deling?



Forstærkede du læringen ved at opsummere nøglebegreber og give positiv feedback?

## Spil Nr. 4

**Title:** Musikfølelser (Rollespil)

**Spillets mål:** Målet med dette auditive rollespil er at lære, at kommunikation også kan opnås gennem nonverbale midler såsom ansigtsudtryk, kropssprog og endda dans. Denne omfattende tilgang hjælper individer med at forstå og formidle følelser effektivt, samtidig med at den forbedrer deres evne til at fortolke andres følelser gennem nonverbale signaler.

Dette spil er designet til at fremme følelsesmæssige færdigheder og er velegnet til autistiske elever på niveau 1. Det er inkluderende og passende for børn i alle aldre, da det ikke kræver nogen skrive- eller læsefærdigheder.

### Retningslinjer

#### Opsætning af spillet:

1. Forbered et indbydende og rummeligt klasseværelse, der giver rigelig plads til bevægelse.
2. Sikre aktivt engagement fra hver elev med tilstrækkelig plads til at bevæge sig.
3. Saml nødvendige musikmaterialer.

#### Facilitering af spillet:

- Demonstrere forskellige aspekter af kropskommunikation med fokus på bevægelse og ansigtsudtryk.
- Introducere relevant terminologi og give eksempler på krops- og ansigtsudtryk til eleverne.
- Instruer eleverne i, at musik kan fremkalde forskellige følelser, med eksempler som klassisk musik for fred og ro og heavy metal for vrede.
- Bed eleverne om at udtrykke disse følelser gennem dans eller bevægelse rundt i klassen.
- Afslut spillet med en cirkeldiskussion, hvor eleverne kan dele deres erfaringer.



### Debriefing:

Spørg eleverne, hvad de synes om de forskellige typer musik. Forklar, at med musik kan du mærke forskellige følelser afhængigt af teksten, rytmen.

Opfordrer til diskussion om forskellige følelser ved at spørge eleverne:

- Hvad gør dig glad/ked af det/vred/bekymret?
- Hvordan opfører du dig, når du har det sådan?
- Hvad forstår du ved andres bevægelser?

### Lærers notater:

- Styrk tanken om, at det er okay ikke at føle sig okay, og at det at opleve en række følelser er en normal del af livet.
- Debriefing-spørgsmålene har til formål at uddybe elevernes forståelse af deres følelser og hvordan andre udtrykker dem, hvilket fremmer selvbevidsthed og empati.

## Illustrationer



(www.alamy.com)

## Materiale

Danseområde

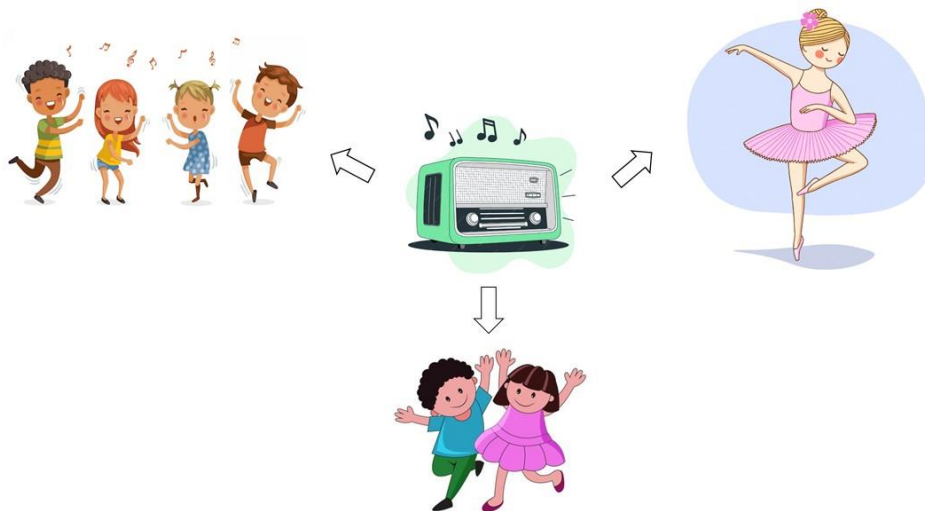
Musik

## Opsummering

1. Indret en behagelig plads og musikstation.
2. Forklar spillet for eleverne.
3. Spil forskellige typer musik.



4. Lad eleverne danse, mens de demonstrerer følelser gennem bevægelser i henhold til musikkens type eller tone.
5. Hav en samtale i rundkredsen.
6. Debriefing.



## Tjekliste

Forklarede du spillet klart og understregede læringsmålene?

Har du indrettet et behageligt rum?

Spillede du forskellige typer musik?

Støttede du elever, der havde brug for hjælp til at genkende følelser?

Fremmede du positiv sportsånd og støttende interaktioner gennem hele spillet?

Forklarede du, hvad musik kan få dig til at føle?





## Spil Nr. 5

**Title:** Følelses Bingo (Rollespil)

**Spillets mål:**

Formålet med dette spil er at øge følelsesmæssig bevidsthed, anerkendelse og kommunikation blandt deltagerne. Ved at deltage i fælles scenarier og samtaler udvikler deltagerne deres evne til at genkende, forstå og udtrykke følelser. Spillet fremmer empati, selvbevidsthed og meningsfulde forbindelser, hvilket gør det velegnet til niveau 1 autistiske elever med fokus på kommunikation, samarbejde og interaktionsevner og er at foretrække for børn i yngre aldre, omkring 6 og 7 år.

### Retningslinjer

**Opsætning af spillet:**

1. Opret bingokort med et gitter af følelser, gestus og efterlignende handlinger, tilpasset ud fra elevernes behov og evner.
2. Giv eleverne markører eller poletter til at dække firkanterne på deres bingokort.

64

**Facilitering af spillet:**

- Forklar reglerne og målene, og understreg, at spillet har til hensigt at undervise i forskellige følelser, gestus og handlinger og orientere eleverne derefter, hvis det er nødvendigt.
- Uddel bingoblader og markører/poletter til hver elev.
- Begynd spillet med at vise et kort, eller mundtligt beskrive et. Bed derefter eleverne om at dække den tilsvarende firkant på deres bingokort. Opfordrer eleverne til at udtrykke følelserne, udføre bevægelsen eller efterligne handlingen, alt efter hvad der er relevant.
- Fortsæt med at spille, og vis forskellige kort frem, indtil en deltager opnår et vindermønster, såsom en enkelt række (eller hel plade).
- Efter spillet, engager eleverne i en diskussion om de følelser, bevægelser og handlinger, de stødte på under legen.
- Faciliter en gruppediskussion om vigtigheden af at forstå ens egne og andres følelser ved at bruge enkle spørgsmål til at fremkalde individuelle refleksioner.



Medfinansieret af  
Den Europæiske Union



### Debriefing:

Opfordrer til refleksion med spørgsmål som:

- Hvilken del af opgaven kunne du bedst lide?
- Var der vanskeligheder med at udføre opgaven?
- Og så du nogen gestus for første gang?

Disse debriefings spørgsmål har til formål at fremkalde refleksioner over spillet og dets indvirkning på følelsesmæssig bevidsthed og kommunikation.

### Illustrationer

<https://wyqualitycounts.org/project/emotions-bingo/>

### Materiale

Bingokort med følelser, bevægelser og efterlignende handlinger (tilpasset elever)

Markører eller poletter (f.eks. små genstande som knapper eller mønter)



## Opsummering

1. Forbered bingokort og materialer.
2. Distribuere til hver elev.
3. Begynd spillet med at vise et kort eller mundtligt beskrive et.
4. Lad eleverne dække den tilsvarende firkant på deres bingokort.
5. Fortsæt med at spille, og vis forskellige kort frem, indtil en deltager opnår et vindende mønster.
6. Diskussion og debriefing.



## Tjekliste

Forberedte du tilpassede bingokort med passende følelser, fagter og efterlignende handlinger?

Har du givet markører eller poletter til eleverne til at dække firkanterne?

Forklarede du spillet klart og understregede læringsmålene?

Kaldte du kort effektivt ud ved at bruge verbale beskrivelser eller kortopfordringer?

Gav du støtte til elever, der havde brug for hjælp til at genkende følelser, udføre bevægelser eller deltage i efterlignende aktiviteter?

Fremmede du positiv sportsånd og støttende interaktioner gennem hele spillet?

Faciliterede du en debriefing for at reflektere over følelser, gestus og handlinger og tilskynde til deling?

Forstærkede du læringen ved at opsummere nøglebegreber og give positiv feedback?



## Kognitive Færdigheder

### Baggrund

Det valgte område fokuserer på spil, der udvikler og opmuntrer social-kognitive færdigheder, fremmer læring i et naturligt og afslappet miljø sammen med jævnaldrende, der kan fungere som modeller eller tilbyde hjælp. Målet er at fremme tolerance og accept af forskellighed blandt alle børn.

Ved at tage fat på disse færdigheder sigter vi mod at forbedre den sociale kompetence hos alle de inkluderede børn og den overordnede livskvalitet for autistiske elever.

De færdigheder vi adresserer i denne sektion:

- Selvovervågning og selvbevidsthed
- Social Perception og perspektiv-tagning
- Forstå en andens perspektiv
- Evne til at analysere information og alternative løsninger
- Evne til at træffe beslutninger
- Problemløsningsevner
- Forstå fællesskabets normer ved at følge reglerne
- Fælles opmærksomhed
- Selvfortalervirksomhed
- Grænser

68

### Metoder og tilgange:

De metoder og tilgange, der anvendes til at præsentere disse spil, er designet til at forbedre kognitive evner. Dette opnås ved at bruge hverdags, velkendte genstande såsom kort, visuelle signaler og tegninger, der giver genlyd hos eleverne.

For at udvikle kognitive færdigheder inden for denne pakke anvender vi forskellige tilgange:

Strategisk træning: Denne tilgang er eksemplificeret i spil som "Selvkontrol og gruppepres". Disse spil hjælper eleverne med at udvikle færdigheder i selvkontrol og håndtering af gruppepres.



Naturlige indstillinger og relevans i den virkelige verden: I spil som "JEG-BESKEDER" og "Selvhævdende Opførelse" har vi skabt scenarier, der efterligner virkelige situationer. Dette hjælper eleverne til at praktisere selvsikker adfærd i sammenhænge, de kan støde på i deres daglige liv.

Systemtænkning: Spil som "Perspektiv" og "Hvordan Vi Passer Sammen" er designet til at tilskynde til systemtænkning. Disse spil hjælper eleverne med at forstå, hvordan forskellige elementer interagerer og påvirker hinanden.

Ved at bruge disse tilgange og inkorporere dem i hverdagens ting, sigter vi mod at give eleverne en engagerende og effektiv måde at udvikle deres kognitive evner på.

## Liste med spil

1. Selvkontrol og gruppepres
2. JEG-BESKEDER
3. Perspektiv
4. Hvordan Vi Passer Sammen
5. Løse konflikter

## Spil Nr. 1

**Title:** Selvkontrol og gruppepres (Strategisk træning)

**Spillets mål:**

At opbygge selvkontrol, impuls kontrol og opmærksomhed under spillet. Øg bevidstheden om andre og lær at samarbejde med jævnaldrende for at nå mål. Dette spil er velegnet til niveau 1 autistiske elever, med fokus på avanceret kommunikation, planlægning og organisatoriske færdigheder, ideelt for børn i alderen 6 og 7 år.

## Retningslinjer

**Opsætning af spillet:**

1. Forbered to eller tre balloner i forskellige farver.
2. Informer eleverne om, at deres opgave er at forhindre ballonerne i at falde ved at arbejde to og to, holde hinanden i hånden og bevæge sig rundt i lokalet sammen. Spil livlig musik, hvis det ønskes.



3. Sørg for, at spilleområdet er ryddet for forhindringer.
4. Inddel eleverne tilfældigt i par, og giv hvert par en instruktion enten mundtligt eller skriftligt. Instruktionerne skal præsenteres stille for at bevare et overraskelsesmoment.

Eksempler på instruktioner kan omfatte:

- Slå kun ballonerne med hænderne.
- Spark kun ballonerne med fødderne.
- Slå den blå ballon med hænderne og den røde med fødderne.
- Forstyr andre grupper.

Instruktioner kan være identiske for forskellige par, og læreren kan indføre yderligere regler eller balloner baseret på antallet af deltagere.

#### Facilitering af spillet:

- Uddel ballonerne til eleverne.
- Understreg, at uhøflig adfærd ikke er tilladt.
- Vælg tilfældigt elever til at danne hold ved hjælp af lotteriværktøjer.
- Tillad spørgsmål vedrørende instruktionerne.
- Specificer over for børn, at samarbejde er nøglen til spillets succes.
- Start spillet og overvåg for uønsket adfærd.
- Fjern en ballon fra spillet, hvis den rører gulvet.
- Afslut spillet, når alle balloner rører gulvet, eller når den aftalte tid udløber.

70

#### Debriefing:

Efter den tildelte tid skal eleverne arrangere stole i en cirkel, der vender indad og dele deres erfaringer. Læreren kan facilitere en debriefing ved at stille spørgsmål som:

- Hvordan havde I det med at arbejde som par?
- Hvordan havde du det, da du så andre par lave "ulovlige" træk?
- Hvad ville du gøre anderledes for at spille igen?



## Illustrationer



(<https://darcymillerdesigns.com/from-the-studio/camp-darcy-balloon-crafts-and-games/>)

## Materiale

Forbered to eller tre (eller flere) balloner i forskellige farver.

Forbered papirlapperne med instruktioner til hvert par i spillet.

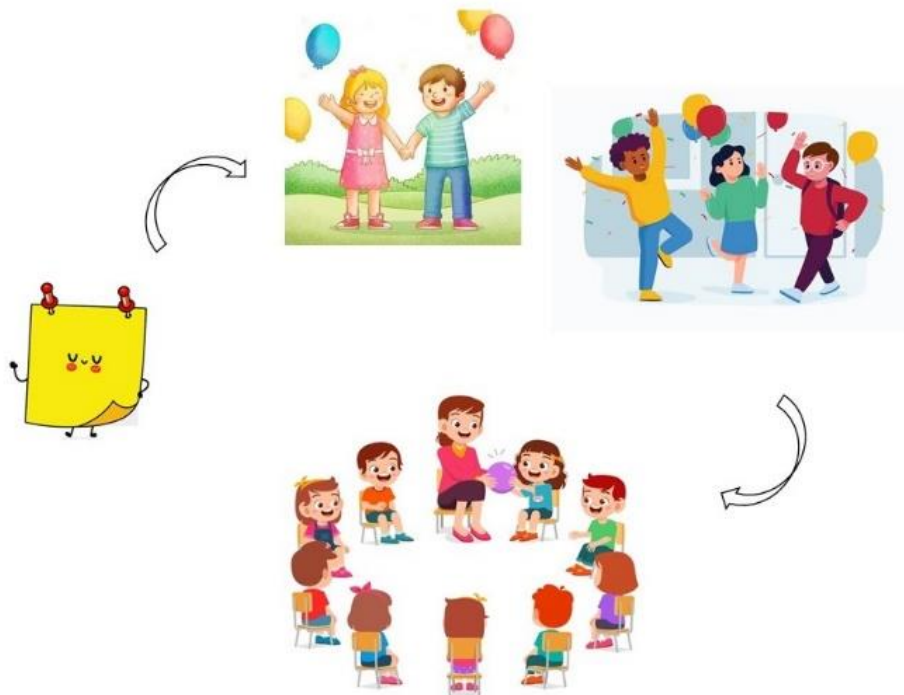
Ryd rummet, så spillerne kan bevæge sig frit.

71

## Opsummering

1. Indret et rummeligt område (og eventuelt en musikstation), klargør balloner og instruktioner på note papirer og indstil eleverne i par.
2. Forklar spillet for eleverne, og giv hvert par en instruktion.
3. Start spillet og slut, når alle balloner rører gulvet eller aftalt tid udløber.
4. Debriefing.





## Tjekliste

72

- Forberedte du nok balloner i forskellige farver?
- Delte du eleverne op i par?
- Modtog og læste hvert par instruktionerne?
- Forklarede du målet og spillereglerne klart?
- Blev du enige med eleverne om spillets varighed?

## Spil Nr. 2

**Title:** JEG-BESKEDER og Selvhævdende opførsel (Virkelighedstro Scenarier)

**Spillets mål:**

Øge bevidstheden om forskellige perspektiver og lære forskellige kommunikationsstile. Giv eleverne mulighed for at bruge selvsikker kommunikation, som JEG-BESKED, ved at praktisere selvfortalervirksomhed. Brug af JEG-BESKED tilskynder til selvsikker



kommunikation, og hjælper eleverne med at udtrykke deres følelser under konflikter eller vanskelige situationer.

Dette spil er velegnet til niveau 1 autistiske elever og fokuserer på avancerede samtale og følelsesmæssige færdigheder. Det er at foretrække for børn i alderen 7 og 8 år på grund af inkorporeringen af skrive- og læsefærdigheder.

## Retningslinjer

### Opsætning af spillet:

1. Arranger stole i en cirkel, så eleverne kan sidde, vendt indad.
2. Forbered ark papir med JEG-BESKEDER-formlen og papirlapper, som hver indeholder en sætning (enten aggressiv eller passiv) til hver elev.
3. Forklar kort og vis forskellen mellem JEG- og DIG-BESKEDER, giv eleverne et ark med JEG-BESKEDER-formlen og et eksempel.
  - JEG-BESKED udtrykker personlige følelser over for en handling, f.eks. "Jeg er ked af det, når du tager mine farveblyanter uden at spørge."
  - DIG-BESKED lægger skyld, kritik eller dom over den anden person, f.eks. "Du tog min blyant uden at spørge."
4. Del papirlapper, hver med tre sætninger, indeholdende DIG-BESKEDER. Eleverne skal transformere hver sætning til en JEG-BESKEDER.

### Facilitering af spillet:

- Forklar eleverne, at spillet fokuserer på følelser og kommunikationsstile og giver eksempler på SELVSIKKER, AGGRESSIV OG PASSIV adfærd.
- Gentag forskellen mellem JEG- og DIG-BESKEDER, og understreger, at JEG-BUDSKABER udtrykker personlige følelser, mens DIG-BUDSKABER kritiserer andre uden at udtrykke personlige følelser.
- Diskuter forskellige kommunikationsstile med eleverne, indbyd til spørgsmål og overvejelser.
- Giv et ark med JEG-BESKEDER-formlen og et eksempel til hver elev.
- Del papirlapper med tre sætninger, der instruerer eleverne i at omdanne DIG-BESKEDER til JEG-BESKEDER.
- Giv tilstrækkelig tid til færdiggørelse.
- Lad eleverne læse både den originale DIG-BESKEDER-sætning og den transformerede JEG-BESKEDER op for eleven ved siden af dem med uret.



- Efter afslutningen opfordrer du eleverne til at sammenligne svar, diskutere forskelle og reflektere over deres følelser, når de lytter til de originale og transformerede sætninger

### Debriefing:

Lærer og elever kan også brainstorme ideerne om fordelene ved selvsvikker kommunikation til dem og skrive deres svar på et stort ark papir eller vægplakat.

### Illustrationer



(freepik.com)

### Materiale

JEG-BESKEDER

JEG FØLER

NÅR DU

FORDI

OG JEG VIL GERNE  
HAVDE

Stole arrangeret i en cirkel.

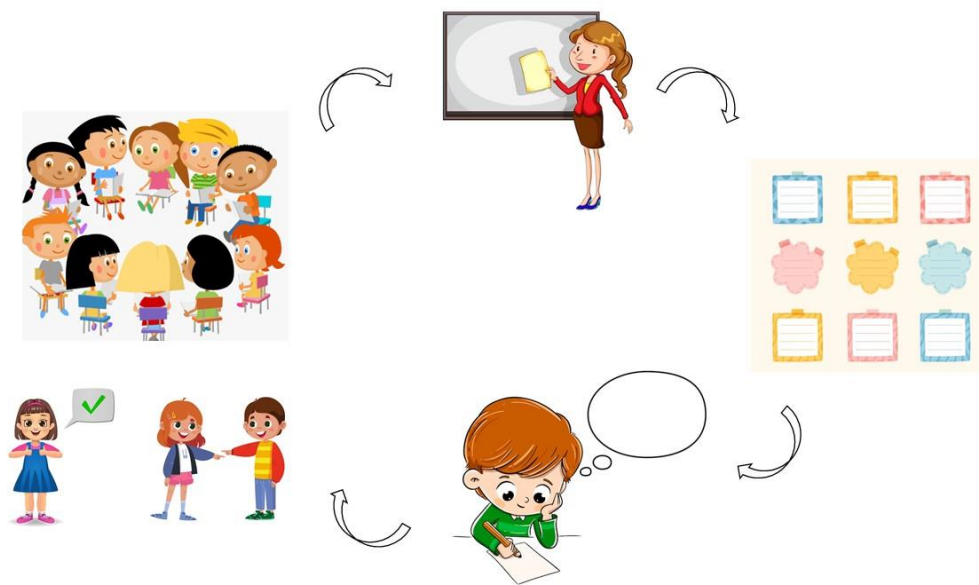
Slips af papir med JEG-BESKEDER-formel til hver elev.

Sedler med én sætning (aggressiv eller passiv) til hver elev.



## Opsummering

1. Forbered papirarkene med formelen for JEG-BESKEDER.
2. Saml eleverne i en cirkel og forklar dem spillet.
3. Uddel materiale og lad eleverne udføre deres opgaver.
4. Lad eleverne læse deres svar højt med uret.
5. Diskutér og debrief.



75

## Tjekliste

Stillede du stolene op i en cirkel, vendt indad?

Har du udarbejdet papirlapper med JEG-BESKED-formlen til hver elev?

Har du udarbejdet papirlapper med én sætning (aggressiv eller passiv) til hver elev?

Forklarede du målet og spillereglerne klart?

Forsikrede du dig om, at deltagerne skiftedes i urets retning?

Faciliterede du en debriefing for at diskutere gensidige forskelle og ideer om JEG-BESKEDER?

Opmuntrede du eleverne til at deltage i at sammenligne deres svar, selvreflektere og diskutere gensidige forskelle og ideer til JEG-BESKEDER?



Opfordrede du eleverne til at brainstorme ideerne om fordelene ved selvstændig kommunikation og skrive deres svar på et stort ark papir?

## Spil Nr. 3

**Title:** Perspektiv (Systemtænkning)

**Spillets mål:** At lære, hvordan forskellige perspektiver kan påvirke vores opfattelse, og den måde, vi tænker og føler, og at opfordrer til tolerance og accept af andre.

Dette spil er velegnet til autistiske elever på niveau 1, da det fokuserer på mere avanceret kommunikation, kopiering og følelsesmæssige færdigheder. Det er et foretrække for børn i alderen 6 og 7 år, da det ikke kræver nogen læse- eller skrivefærdigheder.

### Retningslinjer

#### Opsætning af spillet:

1. Inddel deltagerne i lige store grupper på 3-5 medlemmer.
2. Bed hver gruppe om at vælge én repræsentant.
3. Forbered et billede af en struktur skabt af Arie Berkulin i 1977 kaldet Swing (Materiale).
4. Forklar spillereglerne og fremhæve, at målet er at observere billedet og derefter videregive den nødvendige information til holdet.

76

#### Facilitering af spillet:

- Forklar eleverne, at de vil spille et observations- og kommunikationsspil.
- Kald hver grupperepræsentant op en efter en og vis dem et billede af den struktur, som Arie Berkulin skabte i 1977, kaldet Swing.
- Vis hver deltager et forskelligt billede af strukturen (hvis der er mere end 4 grupper, vil to eller flere repræsentanter se det samme billede).
- Når alle deltagere har set billederne, så lad dem vende tilbage til deres gruppe og beskrive, hvad de så for de andre medlemmer.
- Bed et andet medlem af teamet om at tegne et billede baseret på beskrivelsen.
- Under instruktionerne skal du sikre dig, at den person, der så billedet, har ryggen vendt mod gruppen og ikke kan se, hvad de laver.
- Overvåge, at procedurerne forløber godt, og at alle medlemmer samarbejder under overholdelse af reglerne.



- Efter at have færdiggjort tegningerne, bed grupperne om at vise, hvad de har tegnet, og tjek med den, der så billedet, hvor nøjagtige tegningerne er, mens resten af gruppen gætter, hvad det handler om.
- I slutningen af tegnings- og vurderingsprocedurerne skal grupperne sammenligne deres tegninger.
- Afslør, at alle grupper så og tegnede billeder af det samme objekt – Swing-konstruktionen – og forklar, at konstruktionens form afhænger af observatørens placering.
- Vis eleverne en video, der viser ændringer i struktur afhængigt af perspektiv: <https://pixabay.com/videos/swing-ari-berkulin-eindhoven-steel-11369/>

### Debriefing:

Endelig kan læreren opfordre eleverne til at dele situationer fra deres liv, hvor fejlkommunikation kunne være opstået på grund af en forskel i opfattelsen.

### Illustrationer

<https://pixabay.com/videos/swing-ari-berkulin-eindhoven-steel-11369/>



77

### Materiale

Fire forskellige billeder af strukturen kaldet SWING, skabt af Arie Berkulin i 1977.

Tomt ark papir for hver gruppe.

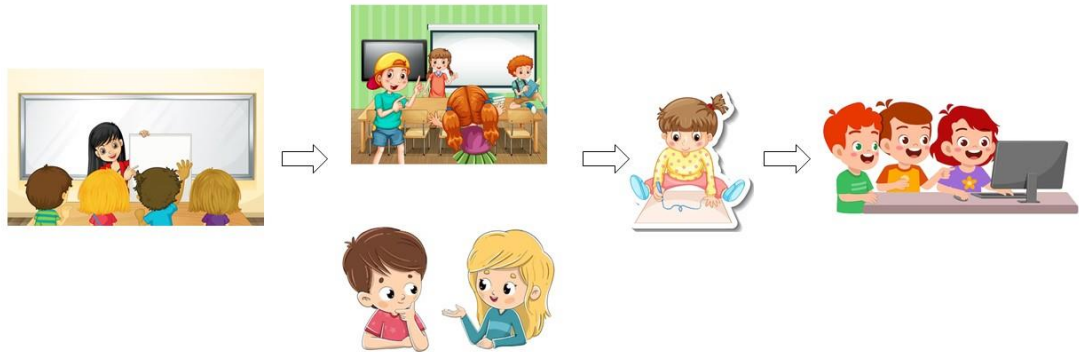
En enhed (tablet, bærbar eller mobiltelefon) forbundet til internettet, hvor du kan se videoen fra linket.

### Opsummering

1. Forbered materialet, inddel eleverne i grupper og introducer spillet.
2. Tilkald en repræsentant for hver gruppe (en efter den anden) og vis hver af dem et forskelligt billede af en struktur skabt af Arie Berkulin i 1977 kaldet Swing.
3. Lad repræsentanterne vende tilbage til deres grupper, beskrive hvad de så, og lade et medlem af hver gruppe lave en tegning ud fra beskrivelsen.
4. Lad alle grupper diskutere og sammenligne hvad de så, og sammenligne deres tegninger.
5. Vis det originale billede til alle.



## 6. Debriefing.



## Tjekliste

Opdelte du deltagerne i lige store grupper på 3-5 medlemmer?

Har hver gruppe valgt en repræsentant blandt sig?

Forberedte du billederne af Arie Berkulins struktur Swing og viste dem til grupperepræsentanterne?

Gav du klare instruktioner om gruppetegning?

Sammenlignede alle grupperne deres tegninger?

Har du vist eleverne videoen af Swing-strukturen?

Opmuntrede du eleverne til at forbinde og sammenligne denne situation med situationer fra deres liv, hvor de har oplevet forskelle i opfattelse blandt mennesker, de kender?

78



## Spil Nr. 4

**Title:** Hvordan vi passer sammen (Systemtænkning)

**Spillets mål:** Denne aktivitet har til formål at fremme samhørigheden og social bevidsthed blandt børnene, via en gruppetegnøvelse. Målet er at hjælpe børn med at forstå, hvordan de kollektivt "passer sammen" som gruppe eller klasse, på trods af deres individuelle forskelle.

Dette spil er velegnet til autistiske elever på niveau 1 eller 2, da det fokuserer på at udvikle kommunikationsbroer mellem dem og deres jævnaldrende. De kan sagtens anvendes blandt børn mellem 6 og 7 år, da det ikke kræver nogen læsefærdigheder eller komplekse kommunikationsevner.

### Retningslinjer

#### Opsætning af spillet:

1. Forbered et stort puslespil skåret i små, tomme puslespilsstykker.
2. Udpeg et område for eleverne at tegne individuelt og et andet område til at samle puslespilsbrikkerne (enten på gulvet eller på skriveborde).

#### Facilitering af spillet:

- Introducer aktiviteten og læg vægt på dens mål. Læreren kan begynde med at sige: "Som medlemmer af en gruppe er det vigtigt at forstå, hvordan vi alle passer sammen. At arbejde godt sammen betyder at genkende både vores ligheder og forskelligheder."
- Uddel en tom puslespilsbrik til hver elev.
- Derefter skal læreren orientere eleverne med de nødvendige instruktioner ved at sige: Opgaven er at skrive et navn på sin egen del af puslespillet og dekorere det efter eget valg med farveblyanter, tegninger eller illustrationer.
- Den afsatte tid til denne fase kan variere (5-15 minutter) baseret på elevernes alder og/eller lærerens vurdering.
- Når de enkelte puslespilsbrikker er dekoreret, er opgaven at eleverne i fællesskab forbinder alle brikkerne til én helhed.
- I denne fase arbejder eleverne sammen, indtil den sidste puslespilsbrik bliver en integreret del af det komplette billede.

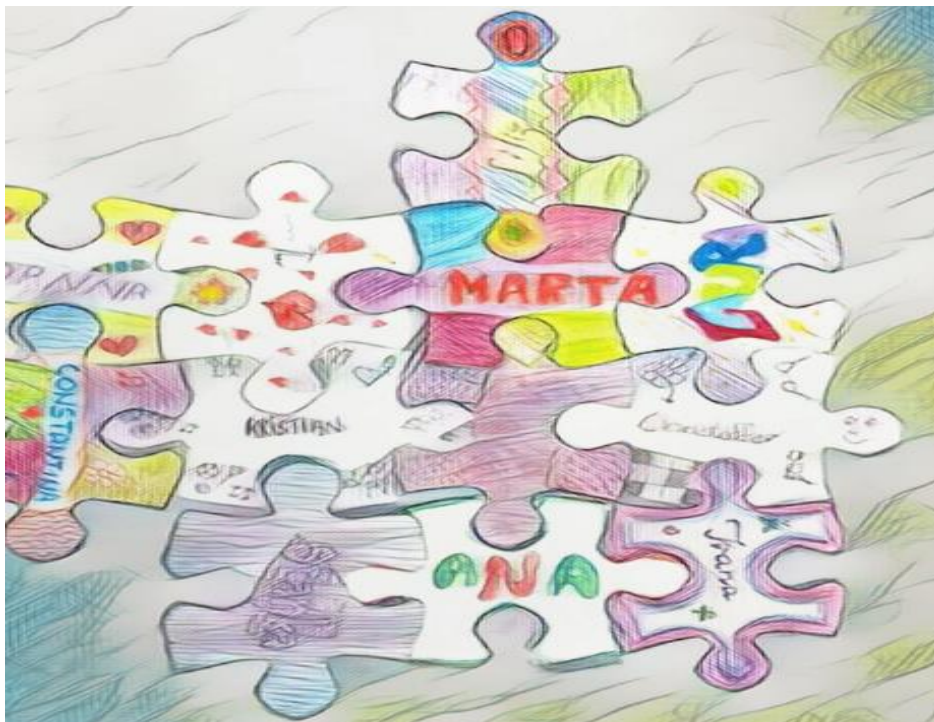




### Debriefing:

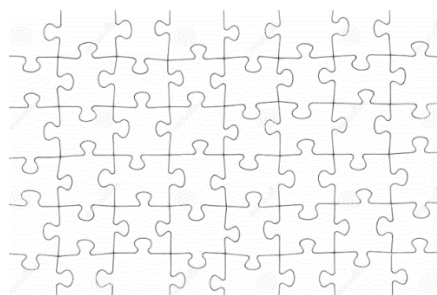
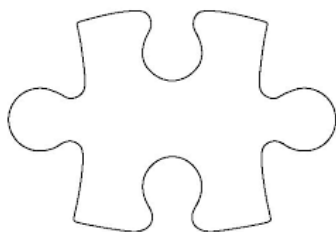
Til sidst sidder eleverne i en rundkreds og deler deres tanker om deres deltagelse samt det arbejde, de har skabt.

### Illustrationer



80

### Materiale



Et stort puslespil skæres i små stykker (tomme puslespil), en brik til hver elev.

Et sted for hver elev at tegne.

Farveblyanter, blyanter, klistermærker.

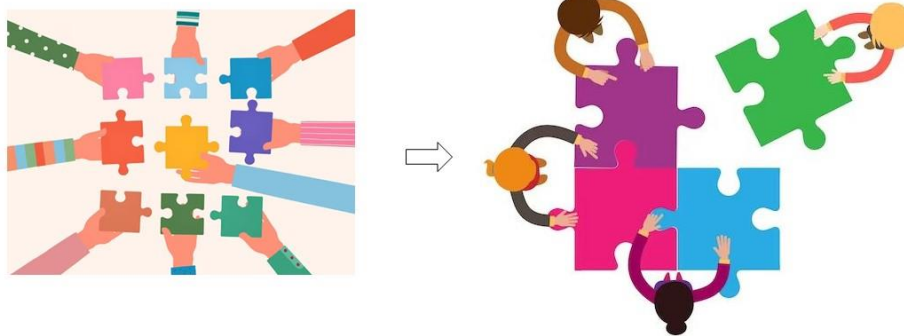


Et sted, hvor eleverne kan lægge alle gåderne sammen.

Stole arrangeret i en cirkel.

## Opsummering

1. Forbered et rummeligt område, brikker af et puslespil og andre materialer.
2. Forklar spillet for eleverne.
3. Giv hver elev en brik i puslespillet.
4. Tillad børnene at dekorere deres eget stykke, og alle børnene at kombinere stykkerne til en helhed.
5. Debriefing.



81

## Tjekliste

Forberedte du en tom brik i puslespillet til hver elev?

Har du givet nok farveblyanter, blyanter eller klistermærker til eleverne?

Har du givet en klar introduktion, før du begynder med spillet?

Har hver elev dekoreret deres egen del af puslespillet?

Har du præciseret, hvilke former for adfærd der ikke er tilladt?

Formåede alle eleverne at passe deres del af puslespillet ind i helheden?



Stillede du spørgsmål for at opmuntre eleverne til at give feedback på hver del af aktiviteten?

## Spil Nr. 5

**Title:** Konfliktløsning (Rollespil/diskussion)

**Spillets mål:** Formålet med denne aktivitet er at dyrke beslutningstagningsevner, problemløsningsevner og analytisk tænkning. Derudover søger den at fremme bevidsthed, tolerance og samarbejde blandt elever.

Dette spil er velegnet til autistiske elever på niveau 1, da det fokuserer på at udvikle kommunikations- og samarbejdsbroer mellem deres jævnaldrende. Det er at foretrække for børn mellem 6 og 7 år, da det ikke kræver nogen skrive- eller læsefærdigheder.

## Retningslinjer

### Opsætning af spillet:

1. Forbered en række ting, som eleverne kan "tage" med sig.
2. Lav et rollespilscenarie, hvor eleverne skal løse et problem eller træffe beslutninger. Forestil dig for eksempel at blive strandet på en øde ø og bede eleverne om at beslutte, hvilke genstande de skal tage, og hvordan de vil overleve.
3. Læreren kan præsentere scenarier med flere løsninger, og eleverne, der arbejder i grupper, vælger den bedste løsning eller udtænker en ny, hvis de finder de leverede løsninger utilstrækkelige.
4. Sørg for, at antallet af ting er ulige, så den gruppe, der vælger først, modtager et element mindre end den anden gruppe.
5. Grupperne beslutter i fællesskab, om de vil vælge først. Hvis begge grupper foretrækker den samme rækkefølge, kan et terningspil bestemme rækkefølgen, hvor det højere tal vinder.

### Facilitering af spillet:

- Forud for instruktionerne skal læreren forklare eleverne, at dette er et to-gruppespil og afhænger af gruppebeslutninger.
- Opdel eleverne i to grupper, hvor der lægges vægt på teamwork og fælles beslutningstagning inden for hver gruppe.



- Forklar, at der tilbydes en række ting til en imaginær øde ø, og understreger vigtigheden af at respektere andres ideer og meninger uden kritik eller uhøflighed. Løs eventuelle spørgsmål om spilinstruktionerne.
- Grupperne skiftes til at vælge en ting, som de er enige om, er mest afgørende for overlevelse på den øde ø.
- Spillet fortsætter, indtil alle genstande er fordelt mellem grupperne.
- Under spillet opfordrer du eleverne til at diskutere de tilbudte genstande og deres potentielle brug på den øde ø.
- Efter at have distribueret alle genstandene, bed hver gruppe om at brainstorme yderligere ideer til at overleve på en øde ø.

### Debriefing:

Til sidst sidder eleverne i en rundkreds og deler deres tanker om deres deltagelse i et gruppeforløb. Eleverne kan dele deres tanker om spillet og reflektere over deres deltagelse samt deres tilfredshed med gruppebeslutninger. Læreren kan stille spørgsmål for at opmuntre eleverne til at udtrykke deres indtryk og tanker.

-Var det nemt at træffe beslutninger som gruppe?

-Hvilken del af opgaven kunne du bedst lide?

- Ville du gøre noget anderledes?

83

### Illustrationer



(vectorstock.com)

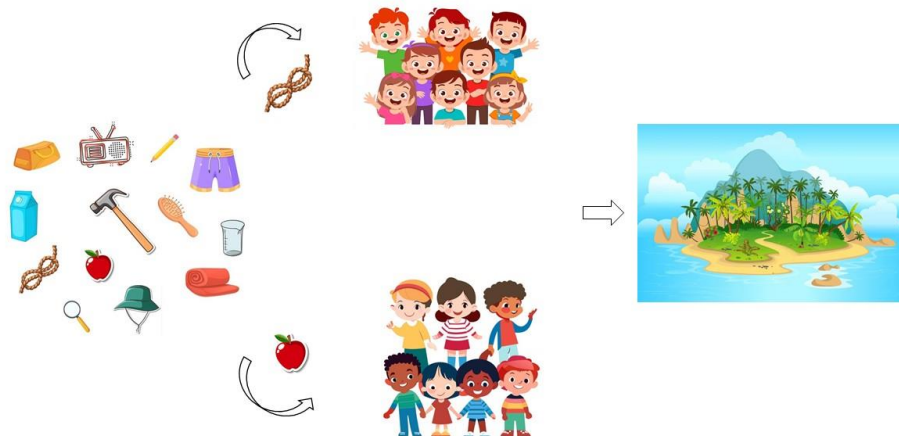
### Materiale



En række genstande fra daglig brug (f.eks. tændstikker, plastikkniv, reb, sæbe, papir, kost, ske, taske, tandbørste, plastikflaske, ur, lampe, skål, salt, tæppe...)

## Opsummering

1. Forbered et scenarie og derefter de ting, som eleverne kan 'tage' med sig, og del klassen i to grupper.
2. Forklar spillet for eleverne.
3. Lad hver gruppe vælge en genstand ad gangen på skift, indtil alle tingene er fordelt.
4. Tillad grupper at diskutere deres valg under spillet.
5. Brainstorm og debriefing.



84

## Tjekliste

Har du forberedt forskellige ting fra hverdagen, som eleverne kan "tage" med?

Forberedte du et rollespilscenarie med et problem, som eleverne skulle løse?

Har I delt eleverne op i to grupper?

Har du givet en klar introduktion, før du startede med spillet?

Har du præciseret, hvilke former for adfærd der ikke er tilladt?

Opfordrede du alle elever til at deltage i beslutningsprocessen?

Stillede du spørgsmål for at opmuntre eleverne til at give feedback på aktiviteten?



## Referencer

American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®). Philadelphia: American Psychiatric Publishing.

Alalet, R. (2018). A Limited Review of Social Skills Training for Children with ASD. *International Journal of Autism & Related Disabilities, 2*.

Bury, S. M., Hedley, D., Uljarević, M., & Gal, E. (2020). The autism advantage at work: A critical and systematic review of current evidence. *Research in Developmental Disabilities, 105*, 103750.

Chung, K., Reavis, S., Mosconi, M. W., Drewry, J., Matthews, T., & Tassé, M. J. (2007). Peer-mediated social skills training program for young children with high-functioning autism. *Research in Developmental Disabilities, 28*(4), 423–436.

Gately, S. E. (2008). Facilitating reading comprehension for students on the autism spectrum. *Teaching Exceptional Children, 40*(3), 40-45.

Gibson, J. L., Pritchard, E., & De Lemos, C. (2021). Play-based interventions to support social and communication development in autistic children aged 2–8 years: A scoping review. *Autism & Developmental Language Impairments, 6*, 239694152110158.

Keen, D. (2009). Engagement in children with autism in learning. *Australian Journal of Special Education, 33*(2), 130-140.

Kenny, L., Hattersley, C., Molins, B., Buckley, C., Povey, C., & Pellicano, E. (2016). Which terms should be used to describe autism? Perspectives from the UK autism community. *Autism, 20*(4), 442-462.

Klin, A. (2000). Attributing social meaning to ambiguous visual stimuli in higher functioning autism and Asperger syndrome: The social attribution task. *Journal of Child Psychology, Psychiatry and Allied Disciplines, 33*, 763–769.

Koegel, L., Koegel, R. L., Frea, W., & Green-Hopkins, I. (2003). Priming as a method of coordinating educational services for students with autism. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools, 34*(3), 228-235.

Koegel, L. K., Singh, A. K., & Koegel, R. L. (2010). Improving motivation for academics in children with autism. *Journal of autism and developmental disorders, 40*, 1057-1066.



Kossyvasi, L., & Papoudi, D. (2016). A Review of Play Interventions for Children with Autism at School. *International Journal of Disability Development and Education*, 63(1), 45–63.

Mastrangelo, S. (2009). Harnessing the Power of Play. *Teaching Exceptional Children*, 42(1), 34–44.

McIntosh, K., Herman, K., Sanford, A., McGraw, K., & Florence, K. (2004). Transitions: Techniques for promoting success between lessons. *Teaching Exceptional Children*, 37(1), 32–38.

McMahon, C. M., Lerner, M. D., & Britton, N. (2013). Group-based social skills interventions for adolescents with higher-functioning autism spectrum disorder: a review and looking to the future.

Ochs, E., Kremer-Sadlik, T., Solomon, O., & Sirota, K. G. (2001). Inclusion as social practice: Views of children with autism. *Social Development*, 10(3), 399–419.

O’Keeffe, C., & McNally, S. (2021). A Systematic Review of Play-Based Interventions Targeting the Social Communication Skills of Children with Autism Spectrum Disorder in Educational Contexts. *Review Journal of Autism and Developmental Disorders*, 10(1), 51–81.

Silveira-Zaldivara, T., Özerk, G., & Özerk, K. (2021). Developing Social Skills and Social Competence in Children with Autism. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13(3), 341–363.

Vivanti, G. (2020). Ask the editor: What is the most appropriate way to talk about individuals with a diagnosis of autism? *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 50, 691–669.

Wainwright-Sharp, J. A., & Bryson, S. E. (1996). Visual–spatial orienting in autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 26, 423–438.

Wang, P., & Spillane, A. (2009). Evidence-Based Social Skills Interventions for Children with Autism: A Meta-analysis. *Education and Training in Developmental Disabilities*, 44(3), 318–342.

White, S. W., Keonig, K., & Scahill, L. (2006). Social Skills Development in Children with Autism Spectrum Disorders: A Review of the Intervention Research. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 37(10), 1858–1868.

Wolfberg, P., DeWitt, M., Young, G. S., & Nguyen, T. N. (2015). Integrated Play Groups: Promoting Symbolic Play and Social Engagement with Typical Peers in Children with ASD Across Settings. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 45(3), 830–845.



Medfinansieret af  
Den Europæiske Union



Wolfberg, P., Jia, W., & DeWitt, M. (2012). Including Children with Autism in Social and Imaginary Play with Typical Peers: Integrated Play Groups Model. *American Journal of Play*, 5(1), 55–80.

Wolstencroft, J., Robinson, L., Srinivasan, R., Kerry, E., Mandy, W., & Skuse, D. (2018). A Systematic Review of Group Social Skills Interventions, and Meta-analysis of Outcomes, for Children with High Functioning ASD. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 48(7), 2293–2307.

