

Igra in avtizem

Kaj je avtizem?

Avtizem je vseživljenjska razvojna motnja, ki povzroča težave s komunikacijo med ljudmi in vzpostavljanju odnosov z njimi. Pri nekaterih se pojavljajo tudi težave z učenjem, vsi z motnjo pa imajo težave z razumevanjem sveta. Za ljudi, ki se nahajajo na visoko funkcionalnem koncu spektra avtističnih motenj, pravimo, da imajo Aspergerjev sindrom.

Vsi ljudje z avtizmom imajo motnje v socialni interakciji, socialna komunikaciji in socialni domišljiji. To je tako imenovana trojnost motenj avtizma.

Kaj je igra?

Igra je raznoliko in kompleksno vedenje, ki je ključno za normalen razvoj otrok (Jordan in Libby, 1997). Do strnjene definicije o tem, kaj mislimo z izrazom igra, pa je vendarle zelo težko priti. Večina strokovnjakov namiguje, da gre za neko vrsto razvedrila, nek način zabave. Garvey (1977) ta opis razširi in navaja naslednje značilnosti igre:

- igra nudi užitek in zabavo
- igra ne vključuje cilja, ki bi bil postavljen od zunaj, nekoga drugega
- igra je spontana in prostovoljna
- igra pomeni dejavno vključevanje tistega, ki se igra
- igra ima določene sistematične odnose z dejavnostmi, ki niso igra. Lahko jo postavimo nasproti ne-igri, npr. delu, učenju.

Razvoj igre

Otrokova igra ima več razvojnih stopenj (Boucher, 1999):

- senzo-motorična igra
- igra raziskovanja in obvladovanja
- glasna in tekmovalna fizična igra
- socialna igra
- igra pretvarjanja (domišljajska)

Nekateri igro pretvarjanja ločijo še na dva podtipa. Tako, na primer, S.J. Libby s sodelavci (1998) loči med funkcijsko igro (npr. potiskanje avtomobilčka po preprogi in spuščanje glasov brmmmm) in simbolno igro, pri kateri otrok predmet ali situacijo obravnava kot da je nekaj drugega (npr. pretvarjanje, da je banana telefon). V študiji Libbyjeve s sodelavci otroci z avtizmom niso izkazali bistveno manj funkcijske igre

kot otroci z Downovim sindromom ali majhni otroci s tipičnim razvojem, imeli pa so težave pri izvajanju simbolne igre, čeprav so pokazali znake, da so tudi te vrste igre do neke mere sposobni, pa čeprav v glavnem smo s predmetom. Vsi raziskovalci pa ne razlikujejo med simbolno in funkcijsko igro. Mnogi za obe uporabljajo skupni izraz igra pretvarjanja.

Leslie (1987) postavlja tri vprašanja, da bi ločil dovršeno funkcijsko igro od simbolne:

1. Ali določen predmet predstavlja nek drug predmet (zamenjava predmeta)?
2. Je otrok predmetu ali situaciji pripisal namišljeno lastnost? Npr. Se je otrok pretvarjal, da je lutkin [čisti] obraz umazan?
3. Si je otrok izmislil namišljeni predmet? Npr. Se je pretvarjal, da je žlica tam, kjer je ni?

Leslie je bil prepričan, da sta za pravo pretvarjanje potrebni dve ravni predstavljanja. Pri predstavljanju prvega reda lahko otrok uporablja igračo kot nadomestek za resnično stvar, vendar pri tem ne gre za simbolno igro, saj otrok verjame, da je stvar resnična (npr. verjame, da je štedilnik igrača pravi štedilnik). Predstavljanje drugega reda vključuje zavedanje, da je namišljeni predmet nekaj drugega. Na primer, svinčnik uporabi kot raketo (William, Reddy in Costell, 2001).

Čemu igra?

S pomočjo igre se otroci učijo in urijo v novih veščinah v varnem in spodbudnem okolju (Boucher, 1999). Prek senzo-motorične igre se majhni otroci učijo o svojih telesih in predmetih v neposredni okolici. Igra raziskovanja in obvladovanja pomaga starejšemu otroku spoznati predmete in njihove lastnosti ter vplive na svet okrog njih. Glasna in tekmovalna fizična igra je pomembna tako za malčke kot za predšolske otroke, saj si tako krepijo motorične sposobnosti in s celim telesom izkusijo stike z drugimi in s predmeti v svoji okolici. Socialna igra, od najzgodnejših stikov med negovalcem in dojenčkom do kompleksnih odnosov med šolarji, na primer, ko se igrajo zdravnike, otroka uči o družbenih odnosih ter kako se vključevati vanje, kot tudi o kulturnih normah družbe, v kateri otrok odrašča. Sherratt in Peter (2002) domnevata, da lahko »domišljajska igra« pri otrocih z avtizmom pomaga razviti miselno fleksibilnost.

Restal in Magill-Evans (1993) v svoji študiji predšolskih otrok navajata, da je igra nekakšen posrednik, preko katerega otroci razvijejo različne spretnosti, se preizkušajo v družbenih vlogah in vzpostavljajo stike z ljudmi okrog sebe. Ugotavljata, da otroci z avtizmom niso sposobni uporabljati igre v te namene. Igra je pomembna tudi za otroke z avtizmom, ker je v zgodnjem otroštvu igra norma in pomanjkanje igralnih spretnosti lahko poveča družbeno izoliranost otroka in še poudari njegovo drugačnost (Boucher, 1999). J. Boucher prav tako poudarja, da mora biti igra zabavna. Če s tem, ko se izboljšujejo igralne spretnosti otrok z avtizmom, ti dobijo občutek, da nekaj obvladajo in začutijo veselje do igre ter motivacijo zanjo, je že to dovolj velik razlog za trud. Dodaja, da se lahko veliko naučimo tudi, če otroka opazujemo pri igri. Tako dobi otrok z avtizmom, ki ima lahko težave z izražanjem čustev in misli v besedah, tudi možnost, da se lahko izrazi.

Po čem se igra pri avtizmu razlikuje od običajne

Diagnostični kriteriji za avtistično motnjo Ameriške psihiatrične zveze DSM-IV iz leta 1994 vključujejo odsotnost raznolike, spontane domišljajske igre ali družbeno posnemovalne igre, ki je značilna za določeno stopnjo razvoja, kot eden od pokazateljev avtizma. Vprašalnik o avtizmu pri malčkih – CHAT (Baron-Cohen in ost., 2000) je test, ki temelji na predpostavki, da otroci, ki ne izkazujejo znakov skupne pozornosti (angl. *joint attention*) in igre pretvarjanja do starosti 18 mesecev, spadajo v rizično skupino, ki ji lahko kasneje diagnosticirajo avtizem. Vprašalnik zastavlja več vprašanj o igri, od katerih je eno 'Se vaš otrok kdaj pretvarja, na primer, da kuha čaj in pri tem uporablja plastično skodelico, ali se zna pretvarjati glede časa podobnega?' Splošni zdravnik/negovalec na domu bo tudi opazoval otroka, da se prepriča, ali je ta sposoben izvršiti določeno nalogo. Če ni, in če drugih vprašanj/nalog ni ustrezno izpolnil, lahko otroka uvrstimo v rizično skupino za avtizem.

Otroka z avtizmom bomo le redko dojemali kot otroka, ki se igra (Beyer in Gammeltoft, 2000) in njegova igra ima lahko motnje v vseh razvojnih stopnjah. Večina raziskovalcev pa se je vendarle osredotočala predvsem na igro pretvarjanja, zlasti simbolno igro.

Raziskave so pokazale, da pri majhnih otrocih z avtizmom senzo-motorična igra prevladuje tudi po obdobju verbalne mentalne starosti, ko pri zdravih otrocih navadno upade (Jordan in Libby, 1997). Ker je otrok zamudil zgodnje izkušnje z obvladovanjem in kombiniranjem stvari, ki so jih bili deležni zdravi otroci, pa začne igrače in predmete uporabljati na nefleksibilen način. Na primer, otroka z avtizmom lahko bolj prevzame obračanje koles na avtomobilčku kot pa vožnja avtomobilčka ali dirkanje z njim. Roeyers in van Berckelaer-Onnes (1994) ugotavljata, da otroci z avtizmom ne kažejo radovednosti, ki je tipična za otroke v razvoju. Zaključujeta, da je njihovo igralno vedenje pogosto omejeno na preprosto obvladovanje premetov, kakovost njihove igre je nižja kot pri neavtističnih otrocih primerljive mentalne starosti, (spontane) simbolne igre navadno ni ali pa je nepopolna.

Nekateri otroci z avtizmom ne kažejo znakov, da bi se radi igrali z drugimi otroki in se raje igrajo sami; drugi bi se radi igrali z vrstniki, vendar to izredno težko izrazijo. Teresa, Freddy in Jared so vključeni v igralne skupine z več člani. Vsi trije imajo težave, ko želijo pritegniti druge, da bi se igrali z njimi. Teresa, ki želi, da bi se Sook igral z njo, ni dovolj jasna, ko reče, 'Igrati v hiši za lutke, Sook?', Freddyju ne uspe pritegniti drugih otrok, da bi se igrali z njim, najprej zato ker se skriva, potem zato ker jih posnema in na koncu zato ker prevzame vlogo poredneža in moti njihovo igro (Wolfberg, 1999).

Otrok se lahko v resnici igra, čeprav mi njegovega početja ne dojemamo kot igro. Otrok, ki obrača kolesčka na avtomobilčku lahko še vedno izpolnjuje kriterije igre, kot jih je opisal Garvey (1997). Raziskave so prav tako pokazale, da so se otroci z avtizmom vendarle sposobni vključiti v igro pretvarjanja, zlasti če je dobro strukturirana ali če uporabimo pripomočke, ki spodbujajo pretvarjanje (npr. Jarrold, Boucher in Smith, 1996). Na podlagi svojih izsledkov Jarrold, Boucher in Smith sklepajo, da se otroci z avtizmom le težko izmislijo igre, s samimi mehanizmi pretvarjanja pa nimajo težav. Podobno Stahmer (1999) ugotavlja, da čeprav otroci z avtizmom kažejo pomanjkanje spontane igre v prostem okolju, to ni zato, ker se ne bi

bili sposobni igrati, ampak morda vsaj delno zato, ker se jim je igrati težko in tako jim vedno znova ne uspe izpolniti naloge. To pa lahko vodi do razočaranja in otrok lahko povsem izgubi voljo do igre.

Pogosto, ko se zdi, da se otrok z avtizmom igra simbolno igro, v resnici le posnema s televizije ali česa podobnega. Na primer, ko otrok vedno znova ponavlja prizor iz animiranega filma *Svet igrač* ali katerega drugega filma: otrokova igra je sicer videti izvirna in domiselna, v resnici pa ni. Igra otrok z avtizmom je lahko zelo ponavljajoča. Wolfberg (1999) poroča o Teresi, ki se je navezala na določeno lutko. Z njo je vsak dan opravljala iste rituale. Lutko je kopala, prala in ji česala lase. Drug otrok, Freddy, se je vsak dan igral isto igro – lovljenje. Sprva se je lovil le s sošolcem Jaredom, vendar je postopoma začel v igro vključevati spontano tudi druge otroke. Vendar pa je potreboval pomoč odraslega, ki ga je vodil na vsakem koraku v tem procesu. Sherratt (1999) je pokazal, da to posnemovalno vedenje lahko spodbudi otroka z avtizmom, da se spontano začne igrati igro pretvarjanja.

Jarrold, Boucher in Smith (1996) so ugotovili, da otroci z avtizmom nimajo le težave s spontano igro pretvarjanja, ampak da v primerjavi s kontrolnima skupinama porabijo bistveno manj časa pri funkcijski igri (npr. učiti lutko hoditi). Trdijo, da ugotovitev, da otroci z avtizmom kažejo nižje ravni funkcijske igre, ni v skladu z Lesliejevo metapredstavitveno razlago (Leslie, 1987), saj funkcijska igra ne zahteva metapredstavitvenih sposobnosti, a ima otrok z njo kljub temu težave. Podobno so tudi Williams, Reddy in Costell (2001) odkrili, da se v nasprotju s primerjanimi otroci iz kontrolnih skupin (otroci z Downovim sindromom in normalno razvijajoči se otroci), otroci z avtizmom običajno niso vključevali v kompleksne funkcijske igre (npr. mešanje z žlico v lončku). Raje so se igrali preproste funkcijske igre (npr. žlico so dali v lonček, vendar z njo niso mešali). Kontrolni skupini sta si svoj čas enakomerno razdelili na ti dve vrsti igre. Otroci z avtizmom so poleg tega naredili manj različnih dejanj in v primerjavi s kontrolnima skupinama posvetili novi funkcijski igri manj časa za igranje.

Strnjeno bi lahko torej rekli, da je igra otrok z avtizmom osiromašena. Kot domneva Sherratt (1999), izhajajo težave, ki jih imajo otroci z avtizmom pri igri pretvarjanja, iz težav, ki jih imajo tako s tekočo organizacijo miselnih procesov kot tudi z sporočanjem teh misli drugim. Nadalje lahko motnje pri igri otrok z avtizmom neposredno vodijo do motenj v vseh aspektih razvoja (Jordan in Libby, 1997), čeprav je možno, da nefleksibilnost miselnih procesov povzroča težave pri igri kot tudi moten razvoj drugih spretnosti (Sherratt, 2001a). Sherratt in Peter (2002) pišeta, da lahko učenje otrok z avtizmom, kako naj se igrajo, pripelje do bolj tekočih miselnih procesov in zmanjša konceptualno razdrobljenost. Zlasti če igre učimo otroke, ko so še majhni, jim lahko te pomagajo, da se znebijo ponavljajočih se in togih vedenjskih vzorcev ter spodbudijo razvoj komunikacije.

Zakaj je igra pri avtizmu drugačna

Roeyers in van Berckelaer-Onnes (1994) ponujata tri razlage, zakaj imajo otroci z avtizmom težave pri igri. Prva zadeva težave z nižjimi ravnmi igranja. To se nanaša na predpostavko, da mora otrok, če se želi vključiti v funkcijsko in socialno igro,

najprej čim bolj normalno prestatu faze preproste obvladovanja (npr. premikanje ustnic, mahanje) in povezovalne igre (npr. uporabiti predmet kot posodo in vanj postaviti drug predmet). Otroci z avtizmom imajo omejene izkušnje v teh dveh kategorijah, saj jim primanjkuje radovednosti in potrebe po raziskovanju. Pogosto je njihovo vedenje prej ukalupljeno in vztrajno, primarne čute pa uporabljajo za lastno stimulacijo (sesanje, lizanje, prijemanje).

Druga hipoteza je kognitivna teorija. Ta zadeva motnje v otrokovem predstavitvenem mišljenju, sposobnosti, da oblikuje in obvladuje simbole. Primer te teorije je Lesliejeva (1979) metapredstavitvena teorija.

Zadnja hipoteza je impulzivna teorija. Tukaj gre za domnevo, da ima z igro, ki jo izzovemo, otrok z avtizmom manj težav kot s spontano. Ta teorija negira kognitivno in zagovarja stališče, da so se otroci z avtizmom sposobni med igro pretvarjati, vendar ne spontano, mogoče zaradi večkratnih prejšnjih neuspehov, kot to razlaga Stahmer (1999).

Zakaj je treba otroke z avtizmom naučiti, kako naj se igrajo?

P.J. Wolfberg (1999) v svoji recenziji priročnikov o avtizmu ugotavlja, da je imela igra (zlasti z vrstniki) relativno majhno vlogo v izobraževanju otrok z avtizmom in ravnanju z njimi. Nobeden od priročnikov, ki jih je našla, ni bil razumljiv in nobeden ni znotraj koherentnega konceptualnega okvira obravnaval vprašanja, kako po naravni poti nastane igra in kako je povezana z družbenim in simbolnim razvojem otrok z avtizmom. Posledično takšni priročniki najverjetneje ne uspejo v celoti prebuditi otrokovega potenciala za igro. Tudi Sherratt (1999) izraža skrb, da je bilo učenje otrok z avtizmom, kako naj se igrajo, relativno zanemarjeno tako v literaturi kot v praksi.

Zdi se, da razvoj simbolne igre pretvarjanja nudi veliko za pomoč pri zdravljenju najbolj ključnih težav, ki jih imajo otroci z avtizmom (Sherratt, 1999). Simbolna igra pretvarjanja ponuja namreč bogato in pomembno okolje za manipulacijo s simbolnimi predstavitvami, kjer imajo ti otroci še posebej veliko težav. Sherratt in Peter (2002) predvidevata, da lahko to vodi k učenju in možganskim spremembam. Poleg tega lahko otroci prek igre simbolnega pretvarjanja razvijejo miselno fleksibilnost. Igra jim daje tudi možnosti, da se vključijo v družabno igro, ki obema vključenima stranema nudi zadovoljstvo, to pa je lahko že mehanizem, prek katerega otroci razvijejo družbene spretnosti, ki jim tako pogosto manjkajo. Te možnosti ustvarja isto razumevanje uživanja v igri vseh, ki so v posamezno igro vključeni (Sherratt in Peter, 2002). Igra preprečuje tudi sekundarne težave v družbenem življenju, saj omogoča sodelovanje v družbenih in kulturnih dogodkih (Jordan in Libby, 1997).

Sherratt (1999; 2001b) poudarja, da se mora vsak, ki želi otroke z avtizmom učiti simbolne igre pretvarjanja zavedati pomembnosti naslednjih pogojev, od katerih so ključni prvi trije:

- **Struktura:** otroku pomaga razumeti, kako si sledijo spretnosti, dejavnosti ali ideje, ki so potrebne za doseg dogovorjenega cilja. Na primer, zgodba kot je

Rdeča kapica ima jasno strukturo s stereotipskimi osebami, ponavljajočimi se frazami in učinkovitim dramatičnim vrhom – vznemirjenjem, ko ugotovimo, je babica pravzaprav v volčjem trebuhu.

- Učinek: igra mora biti sama po sebi zabavna, sicer ni več igra. Otroci z avtizmom imajo običajno radi smešnice ali filme kot je *Mr Bean*.
- Zanimanje: otroka mora ravnanje z materiali zanimati, če želimo, da bo imela izkušnja zanj osebno nek pomen. Če uporabimo sredstvo, ki že samo po sebi otroku nekaj pomeni (kot na primer odlomek iz najljubšega filma ali risanke), bo to bolj vzpodbudilo njegovo vključenost v igro in samo pretvarjanje. Spodbujati otroka k posnemanju pa je čisto nekaj drugega kot ustvarjalno uporabljati njegove interese.
- Ne-predstavitveni pripomočki: npr. škatle brez pokrovov, kosi blaga, vrvica, trakovi, plastelin, baloni in palčke. Predstavitvene pripomočke (npr. plišasta žival) je treba uporabljati sorazmerno z ne-predstavitvenimi.
- Ustaljenost: pri učenju igre pretvarjanja je potrebno nekaj predvidljivosti samega procesa, saj tako otrokom omogočimo lažje prehode iz ene igre pretvarjanja v drugo.
- Socialna igra: otroka lahko učimo, kako se lahko spretnosti nauči od drugih, kako nekoga prosi za želeni predmet ali kako se lahko tudi sam zabava ob dejanjih drugega.
- Ustrezen jezik: jezik in navodila naj bodo enostavna, konkretna in minimalna (oklestite jezik!!!). Tako se lahko otrok bolje osredotoči na samo pretvarjanje.

Roeyers in van Berckelaer-Onnes (1994) predlagata spodbujanje nižjih igralnih ravni pri otrocih z avtizmom, npr. preprosto ravnanje s predmeti in njihovo kombiniranje, kar so zamudili v prvih dveh letih svojega življenja.

Kljub sodelovanju v programu za učenje iger, kot sta ga zasnovala Roeyers in van Berckelaer-Onnes, je treba otroka vzpodbujati tudi v vsakodnevnih situacijah, saj lahko le tako svoje na novo pridobljene spretnosti uporabi v širšem smislu.

Obstaja veliko načinov, na katere so poskušali otroke z avtizmom naučiti igre pretvarjanja. Nekateri so uporabljali vedenjske tehnike, ki so bile sicer kar uspešne, vendar so se pojavila vprašanja, ali otroci na ta način ne razvijajo zgolj priučenega vedenja. Takšni pristopi tudi ne izpolnjujejo Garveyjevega kriterija o zabavnosti in prijetnosti igre: otroci se lahko igrajo pretvarjanja samo zato, da dobijo nagrado.

Druga preučevana metoda, kako v otroku prebuditi igro pretvarjanja, vključuje uporabo fotografij, video ali digitalnih posnetkov, ki jih povežemo z računalnikom in tako igro pretvarjanja približamo otroku. Vendar so takšni poskusi poželi le malo uspeha (Jordan in Libby, 1997). Metodo lahko bolj uspešno uporabimo v okviru dela terapevta za jezik in govor, npr. da se otrok lažje nauči družbenih vzorcev za izmenjavanje vlog pri igri pretvarjanja. Če imajo otroci več izkušenj, se jih lahko igra več, tako da morajo čakati vrsto in svoja dejanja prilagoditi drugim.

Stahmer (1999) je imel učenje ključnih odzivov (ang. *Pivotal Response Training* – PRT) za način, kako doseči, da bi se otroci z avtizmom več igrali. PRT je učna tehnika za povečanje motivacije. Tehnike vključujejo jasna navodila in vprašanja, vstavljanje povezovalnih nalog (glede na zmožnosti otroka mu med nalogami vstavljamo nove naloge), otrokovo izbiro igrač, neposredno podkrepitev idej,

vzpodbujanje poskusov, usmerjenih k cilju in menjavanje vlog. Pomembno je, da so nove igralne spretnosti, ki jih želimo naučiti otroke, razvojno ustrezne. Tipi iger, ki jih lahko učimo so igra obvladovanja, funkcijska igra, simbolna igra in sociodramska igra. Otroci so imeli še vedno težave kot so stalno pomanjkanje komunikacije med igro z vrstniki in zelo nizka raven pobud pri vrstnikih ali odraslih.

Kot zaključujeta Jordan in Libby (1997), učenje spontanih igralnih spretnosti pri otrocih z avtizmom ali razvijanje obstoječih spretnosti ni lahko; če bi bilo, potem to ne bi bil splošno priznani ključni problem avtizma. Retting (1994) poleg tega izraža dvom, da imajo prizadevanja za več igre pri otrocih z avtizmom sploh kakšen trajni učinek na njihovo vedenje. Kljub vsemu je igra lahko in mora biti dragocen del šolskega načrta za učence z avtizmom, saj pospešuje vse vidike otrokovega razvoja (Jordan in Libby, 1997).

Ideje za igrače in prosti čas

Kot vsi otroci, imajo tudi otroci z avtizmom veliko stvari radi, veliko pa tudi ne. Shieldsova (1999) je sestavila seznam igrač, ki so se izkazale za priljubljene pri otrocih z avtizmom. Sem spadajo igrače, ki so vizualno zanimive (npr. mehurčki, usklajevanje po obliki in barvi ali razporejanje igrač, sestavljanke, pajace, ki izskočijo iz škatle, Lego kocke, video posnetki zlasti *Vlakec Tomažek*, *Pingu* in Disneyjeve risanke); knjige, zlasti kartonke ali tiste, ki vsebujejo kaj za otipat, knjige sestavljanke, abecedne slikanice itd.; igrače za gibanje npr. gugalnica, tobogan, trampolin, gugalni konj, igrače, ki jih otrok lahko vozi, ogrodja za plezanje, nogometne žoge itd.; družabne igre npr. kasete s posnetki iger s petjem in plesom, slikovna igrice Spomin, Črni Peter, Štiri v vrsto, dama, Človek ne jezi se, šah; in prve računalniške igrice z osebami iz risank (npr. *Vlakec Tomažek*, *Pingu*, *Disney*), igre za bogatenje besedišča in druge poučne igre na računalniku.

Terapija z igro

Učinek terapije z igro pri otrocih lahko primerjamo s psihoterapijo pri odraslih. Otrokom naj bi pomagala razumeti njihovo ravnanje in jih spodbudila k spremembah, če so te potrebne. Waterhouse (2000) je bil najprej prepričan, da terapija z igro ne more pomagati pri otrocih z avtizmom, tradicionalna psihoanalitična terapija z igro, ki se močno zanaša na interpretacijo in prenos idej, pa se mu vsekakor ni zdela primerna za otroka z avtizmom. Vendar pa je ugotovil, da pisanje odraslih z avtizmom meče na to povsem drugačno luč. Ti namreč predlagajo, da bi lahko terapevti uporabljali različne vrste simbolov in prek njih komunicirali z otrokom. Waterhouse poudarja, da se morajo terapevti zavedati vseh težav, ki jih povzroča avtizem, če se želijo izogniti pastem kot so napačno razumevanje igre, ki vodi v zmedenost. Pregled strokovne literature je pokazal, da je uporaba terapije z igro pri otrocih z avtizmom slabo raziskana (Mitteldorf, Hendricks in Landreth, 2001). Poročilo o tem pravi tudi, da je učinkovitost tradicionalne terapije z igro težko oceniti, ker gre pri obstoječi literaturi skoraj izključno za študije posameznih primerov.

Glede na dognanje, da je avtizem razvojna motnja, imajo mnogi psihodinamično terapijo z igro za neustrezno. Broomfield (2000) pa trdi, da je metoda pri nekaterih otrocih z visoko funkcionalnem avtizmom kljub temu lahko učinkovita. Predstavi študijo o Timu, fantu z visoko funkcionalnim avtizmom, ki ga je spoznal, ko je bil fant star enajst let in ga opazoval skozi celotno obdobje odraščanja. Njegova terapija, seveda v zgodnjih letih odraščanja, je v veliki meri vključevala posnemanje razvedrilnih oddaj in drugega televizijskega programa. Sčasoma se je igra posnemanja razvila iz ritualistične igre v igro, ki je kazala več znakov spontanosti, humorja in občutkov. To mu je omogočilo, da je govoril tudi o stvareh iz resničnega sveta in jih znal zaigrati. Začel se je zavedati, da si želi samo biti normalen in potem, čeprav je imel precejšnje težave in je potreboval strokovno pomoč, je ugotovil, da lahko kljub vsemu živi polno življenje. Njegova terapija se je tu zaključila in Tim je postal študent.

Zaključek

Čeprav otroka z avtizmom mogoče ne dojemamo kot otroka, ki se igra, raziskave kažejo, da otroci z avtizmom niso popolnoma nesposobni za igro. Vendar pa se njihova igra po kakovosti razlikuje od igre njihovih vrstnikov brez avtizma. Prav tako pa imajo težave pri igri z drugimi otroki.

Čeprav je znano, da je igra otrok z avtizmom drugačna, je na področju učenja otrok igre le malo raziskanega. Strokovnjaki pa vendarle poudarjajo, da lahko obvladovanje igralnih spretnosti otroku z avtizmom veliko nudi. Malo je tudi strokovne literature o terapiji z igro za otroke z avtizmom in o prednostih, ki jih ima lahko ta za otrokov nadaljnji razvoj.

Ideje za igrače in prosti čas

Igrače, ki so vizualno zanimive

"Otroci z avtizmom imajo raje igrače, ki vključujejo vizualno-prostorske spretnosti kot so usklajevanje po obliki in barvi, sestavljanke ali igrače za zlaganje."

Sledi kratek seznam nekaterih vrst igrač in igralnih pripomočkov, ki bodo otroku z avtizmom najbrž všeč:

- mehurčki (pihanje mehurčkov)
- barvna svetilka (na voljo preko spleta na Early Learning Centre: <http://www.elc.co.uk/>)
- usklajevanje po obliki in barvi ali razporejanje igrač
- razne sestavljanke
- pajaci, ki izskočijo iz škatle
- Duplo, Lego in druge igrače za zlaganje

- steza za frnikole (na voljo preko [Quelle: http://www.quelle.si/ecommerce/showartikel.asp?aid=88227&sparte=707](http://www.quelle.si/ecommerce/showartikel.asp?aid=88227&sparte=707))
- vlakci (zlasti Vlavec Tomažek): od posameznih vlakcev do celotnih kompletov
- risanje, barvanje in slikanje: to vključuje igrače kot je Magnasketcher
- slikovna ali besedna igrice Spomin
- videi, zlasti Vlavec Tomažek, Pingu in Disney.

Knjige

Namesto da iščete samo knjige z navadnim besedilom, poskusite za spremembo izbrati kaj od naslednjega:

- kartonke
- zapognjenke
- knjige, ki bralce vzpodbujajo, da potipajo in občutijo različne tkanine in blaga v njih.
- abecedne knjige (pogosto s slikami ali fotografijami znanih predmetov)
- otroški priročniki
- knjige sestavljanke.

Igrače za fizično dejavnost

"Koristno je spodbujati fizične dejavnosti, ki so zabavne in ne zahtevajo veliko domišljije in razumevanja ali uporabe jezika. Strokovnjaki poročajo, da fizična dejavnost zmanjšuje neprimerno vedenje otrok in pomaga pri izboljševanju težav z motoriko."

Sledi nekaj predlogov igrač za fizično dejavnost, ki bodo otrokom z avtizmom najbrž všeč:

- gugalnica
- tobogan
- trampolin
- gugalni konj
- ogrodje za plezanje
- nogometna žoga
- igrače, ki jih otrok lahko vozi: kolo, traktorček, itd.
- napihljiv bazenček
- peskovnik
- koš za košarko.

Ne pozabite, da je kot pri vseh dejavnostih, zelo pomemben nadzor. Še zlasti pazljivi bodite pri dejavnostih kot so skakanje na trampolinu in plezanje po ogrodju.

Družabne igre

"Splača se poskusiti otroke vključiti v preproste igre. Nekateri otroci dosežejo raven, ko se lahko igrajo Spomin ali namizne igre, kot sta Človek ne jezi se ali dama. Nekateri najbolj sposobni se naučijo igrati šah in jim gre dobro, ker imajo izreden

fotografski spomin. Namizne igre so lepa priložnost, da se otroci spoznajo koncepta zmagovalca in poraženca."

Otroci z avtizmom se lahko z drugimi igrajo med drugim tudi naslednje igre:

- kasete/zgoščenske s posnetki iger s petjem in plesom
- slikovna igrice Spomin
- Štiri v vrsto!
- Enka!
- kegljanje
- Štiri v vrsto
- Ugani kdo?
- dama
- Človek ne jezi se
- šah

Mnoge od teh iger so dostopne tudi preko spletnih trgovin.

Računalniški programi

"Računalniki in računalniške igrice lahko otroka posebno prevzamejo, vendar zanimanje zanje lahko preraste v prevladujočo obsedenost, zato morajo starši že v izhodišču jasno omejiti čas, ki ga otrok lahko prživi pred računalniškim zaslonom."

Za otroke z avtizmom med drugim priporočamo naslednje računalniške igrice:

- igrice kot so Pingu, Dr Seuss ali Disney Magic Artist
- poučni programi kot so Microsoft's Magic School Bus, spletna enciklopedija Encarta
- programi za razvijanje besedišča kot na primer *Talking animated alphabet* (Sherston: www.sherston.com)
- programi za malčke *Make it happen: jump ahead toddler* (Knowledge Adventure).