



Leg, legetøj og spil for synshandicappede børn og deres seende kammerater



Af

Erika Hall
Ryan Lizewski
Elizabeth McCoskrie





Denne vejledning er udviklet af tre universitetsstuderende fra Worcester Polytechnic Institute i Worcester, Massachusetts, USA i samarbejde med Videncenter for Synshandicap. Vejledningen er en del af et research-projekt om legetøj og spil, der kan fremme det sociale samspil mellem seende og synshandicappede børn.

Vejledningens indhold er samlet ind gennem research i USA og Danmark, herunder litteratur, observationer i skoler og børnehaver og interview med forældre, konsulenter, lærere og pædagoger.



Udgiver: Videncenter for Synshandicap
Rymarksvej 1, 2900 Hellerup.
Tlf. 39 46 01 01 • www.visinfo.dk

April 2007

ISBN: 87-91637-36-8



INDHOLD

Indledning

s. 1

Vigtige egenskaber ved legetøj og spil

s. 3

Katalog over legetøj og spil

s. 13

Supplerende information

s. 29

Tak

s. 32



Indledning

Leg og socialt samspil er afgørende for en god udvikling hos børn. Det er i legens samspil, børnene tilegner sig de værdifulde sociale og problemløsende færdigheder, som de har med sig i skolen og videre frem. Der er mange fordele ved at styrke legen mellem seende og synshandicappede børn. Gennem dette samspil får børnene lejlighed til at finde nye venner og være sammen om fælles interesser, samtidig med at de får indsigt i andres erfaringer og måde at tænke på.



Når man designer legeting, der skal fremme socialt samspil, er det vigtigt at bygge på færdigheder og evner, der er fuldt tilgængelige for alle børn. Det gør det muligt at vælge legetøj og spil, der stiller alle deltagere over for udfordringer på lige fod og gør det muligt for alle børn at afprøve lignende problemløsningsstrategier. Ikke-visuelle legestrategier som brugen af taktile færdigheder, lyttefærdigheder og verbale færdigheder er indarbejdet i designet, så alle deltagere stilles over for samme typer af ikke-visuelle udfordringer.



Indledning

Det er vigtigt at huske, at legetøj og spil kun er ét aspekt af indsatsen for at fremme det sociale samspil. Omgivelsernes udformning, grad og karakter af voksenstøtte samt børnene selv spiller en stor rolle i at skabe en social atmosfære, hvor legetøj og spil fungerer godt. Legetøj og spil alene kan ikke skabe det sociale samspil, men i kombination med hensigtsmæssige omgivelser kan de være et værdifuldt redskab. Denne vejledning afspejler en opfattelse af, at både de fysiske omgivelser og legetøjet og spillene i sig selv spiller en afgørende rolle for det sociale samspil.

Alle børn er unikke, og det betyder, at det er nødvendigt at have adgang til et bredt udvalg af legetøj og spil for at finde noget, der passer til det enkelte barns specifikke behov og interesser. Selv om mange af de strategier, der anvendes i tilpasning og design af legeting for synshandicappede børn, er de samme, afspejler legetøjet og spillene i sig selv en bredde, der er lige så varieret som de børn, de er lavet til. De anbefalinger, vi giver i denne vejledning, bør ses som et grundlag for at udvikle



individuelt tilpassede spil og legetøj. Vi håber, at læserne vil bruge materialet her som grundlag for at udvikle deres egne kreative ideer og tilpasninger, der passer til netop deres børns behov.



Vigtige egenskaber ved legetøj og spil



De fysiske omgivelser

Huskeliste

En oversigt over ting, man bør huske på, når man vil skabe omgivelser, der egner sig til at fremme det sociale samspil mellem blinde og seende børn.

Brug børnenes navn, når du taler til dem

Hvis du opfordrer børnene til at tiltale hinanden ved navn, er det lettere for synshandicappede børn at følge med i samtaler og aktiviteter

Undgå forhindringer og rod

Synshandicappede børn er mere trygge ved at bevæge sig frit, hvis der ikke er en masse forhindringer og ting at falde over.

Læg op til respektfuld adfærd

En atmosfære af respekt er til fordel for alle børn, og det støtter børnene i at have lyst til at udtrykke sig frit.

Skab en kontekst for den frie leg

Legetøj som dukkehuse, togsæt, legoklodser osv. skaber en kontekst, hvor børnene kan indgå i kreativt og fantasifuldt samspil med hinanden.

Forklar, hvad der skal ske

Hvis du forklarer reglerne og på forhånd beskriver, hvad der skal foregå, bliver børnene mindre forvirrede og usikre, og de bliver mere involverede i aktiviteterne.

Udpeg kendemærker

Kendemærker som borde, vægge og hylder kan hjælpe et synshandicappet barn til at føle sig mere tryk ved at bevæge sig selvstændigt rundt i legerummet.

Minimer støj og distraherende afledninger

Fordi synshandicappede børn ofte er meget afhængige af lyde for at få information om deres omgivelser, er det særlig vigtigt at minimere unødigt støj og distraktioner så meget som muligt.

Sørg for struktur

Det er ofte en fordel at etablere en fast struktur i synshandicappede børns daglige aktiviteter og leg.

Opbevar legetøj og spil et sted, der er tilgængeligt

Hvis man konsekvent opbevarer legetingene et sted, det er let for børnene at komme til, opmuntrer man børnene til at udforske og vælge nye og velkendte ting på egen hånd.

Leg på tomandshånd

Det er ofte godt for et synshandicappet barn at lege med et andet barn på tomandshånd, fordi det gør det lettere at have en verbal kommunikation, så begge børn inddrages mere i legen.



Vigtige egenskaber ved legetøj og spil

Lyd

Legeting, der anvender lyd og støj, er som regel populære blandt børn i alle aldre. Lyd er et godt element, fordi det giver en umiddelbar tilbagemelding.

Der er forskellige måder at erstatte visuelle aspekter med lyd på. Lyd kan fungere som en slags belønning, så barnet kan vurdere resultatet af det, han eller hun gjorde. Nogle lyde fortæller børnene, at de nærmer sig en løsning, mens andre lyde fortæller, at man har gjort noget forkert.

Lyd kan også bruges som erstatning for den almindelige metode til turtagning i spil. I stedet for at kaste en terning, bruge en snurretop eller trække et kort kan tilfældige resultater (fx tal fra 1-6) optages som lydspor og afspilles tilfældigt. På denne måde får man information gennem hørelsen i stedet for gennem synet. For brætspil, som bygger på, at man læser instrukser højt fra et kort, man trækker, kan man i stedet indtale og afspille kortenes tekst elektronisk.



Vigtige egenskaber ved legetøj og spil

Lydegenskaber

Opbygning af bibliotek over lydeffekter

Spil med lydeffekter, hvor børnene skal identificere kendte lyde, er sjove og tilgængelige. Det er let at samle lydeffekter på cd'er eller som en "play list" på en computer. Internettet er en god kilde til gratis lydeffekter, som man kan downloade direkte til sin computer og evt. brænde på en cd. En simpel søgning på internettet giver hundreder af netsteder, hvorfra man kan downloade lydeffekter. Man kan også købe cd'er med lyde, bl.a. fra Synscenter Resnæs.



Nogle gratis netsteder:

[Absolute Sound Effect Archive](http://www.grsites.com/sounds/): <http://www.grsites.com/sounds/>

[Partners in Rhyme](http://www.partnersinrhyme.com/pir/PIRsfx.html): <http://www.partnersinrhyme.com/pir/PIRsfx.html>

Grupper lydeffekter i kategorier:

Dyr
Musikinstrumenter
Land eller by
Havet
Hjemmet
Fuglesang



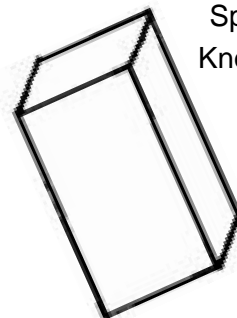
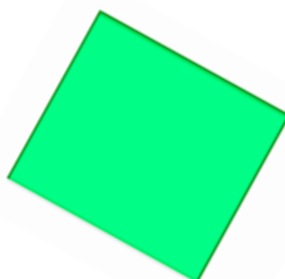
Vigtige egenskaber ved legetøj og spil

Taktile egenskaber

Former

Hvis man tilføjer sjove former til et legetøj eller et spil, bliver det mere interessant at undersøge med hænderne. Man kan bruge forskellige former til at repræsentere de enkelte deltageres brikker og til at gøre brættet eller spillepladen mere interessant og lettere at finde vej på. Man kan bruge alle mulige former. Det er lettere for deltagerne at skelne mellem de forskellige former, hvis man vælger former, der er så forskellige som muligt.

Her er nogle forslag:



- Trekant
- Pyramide
- Kegle
- Cirkel
- Kugle
- Cylinder
- Polygoner
- Kvadrat
- Rektangel
- Kube
- Stjerne
- Spidser
- Knopper

Materialer

Man kan også bruge forskellige slags materialer til at skelne mellem brikker og områder på pladen. Forskellige materialer er en glimrende måde at gøre farver taktile på. Farver, som jo er meget visuelle, kan repræsenteres af overflader af forskellige karakter. Der findes masser af anvendelige materialer i hjemmet, på kontoret og i hobbybutikker. Nedenfor er en liste med forslag:



- Nylon
- Skumgummi
- PVC-rør
- Stof
- Loddent
- Blødt

- Glat
- Ru
- Fjer
- Papir
- Plastic
- Dimser

- Velcro
- Krydsfiner
- Skridsikker tape
- Sandpapir
- Metal
- Karton

Vigtige egenskaber ved legetøj og spil

Stabilitet

Eftersom det at undersøge ting taktilt er en så vigtig del af legen for et blindt barn, er det vigtigt at skabe et legeområde, der er stabilt. Løse brikker og andre ting bliver let væk. Når en deltager ikke kan se spillepladen, er det vigtigt at kunne huske, hvor ens brik er. Det er vigtigt, at ting bliver, hvor de er placeret, og ikke så let skubbes ned eller væk fra deres plads.

Her er nogle forslag til at opnå stabilitet:

Magneter kan sættes fast på brikker, der skal kunne sidde fast på andre brikker eller på pladen. Hvis brikkerne i et spil for eksempel er magnetiske, kan de flyttes mellem felter med jern i, som magneten sidder fast på. Magnetfeltet gør, at brikkerne bliver siddende, hvor man har sat dem, men de er lette at flytte, når det er tilsigtet.



Velcro kan bruges på samme måde som magneter, men man skal vide, at velcro efterhånden og med meget brug bliver slidt og ikke længere sidder så godt fast. Velcro er godt til elementer, der typisk enten er i æsken eller på spillepladen hele spillet igennem. For eksempel en tilføjelse til et spil, der bruges til mindre børn, men ikke til de større – eller et hotel på Rådhuspladsen i Matador.



Vigtige egenskaber ved legetøj og spil

Stabilitet

Nedsænkninger i pladen til brikker kan være med til at gøre spillet mere stabilt. Ved at nedsænke eller ophøje felter kan man gøre dem lettere at finde.

Et afgrænset område markerer, hvor spillet eller legen foregår. En sådan markering kan også skabe en kant, der gør, at brikkerne ikke kommer for langt væk, hvor de er svære at finde. Afgrænsningen kan blot være en bordplade eller et tæppe.

Reb eller snor kan bruges til at tøjre fx brikker til spillepladen, så de kan bevæges, men ikke kommer for langt væk. Man kan også for eksempel tøjre en bold, så man kan kaste den i enhver retning og trække den "hjem" igen med snoren.

Skåle eller bøtter kan bruges til at opbevare små spillebrikker eller lignende. Hvis der er en samling genstande, som spillerne skal kunne tage af, kan man lægge dem i en skål eller en kop, så de er samlet på ét sted, som er let at identificere.

Taktil markering ved hjælp af fx glimmerlim kan bruges til at gøre spillepladen eller brikkerne lettere at identificere og overskue.

Sugekopper er også gode til at holde enkeltdele fast på en overflade. De er sværere at flytte rundt på, men gode til dele, der ikke flyttes særlig ofte.



Vigtige egenskaber ved legetøj og spil

Tilfældighed

Der er mange måder at opnå tilfældige resultater på i et spil. Udfordringen er at gøre på det en måde, så alle børnene kan få informationen på samme tid. Her er nogle forslag:

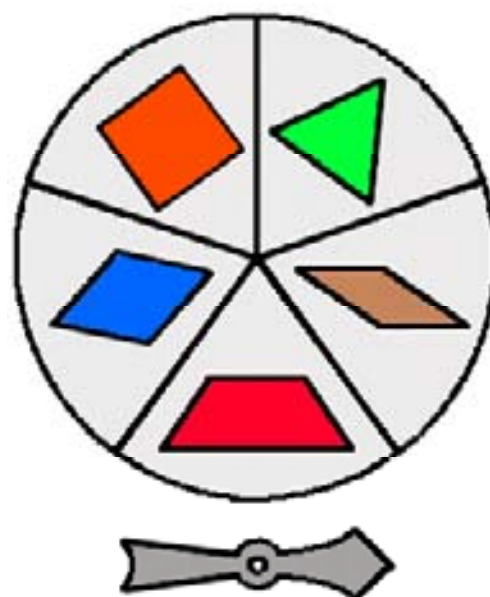
Terninger med taktile markeringer. Det er bedst at ryste terningerne i et bæger, så man får dem rystet godt og får dem kastet på en kontrolleret måde. Ved at dække terningerne med hånden, efter at de er kastet, kan den spiller, der kastede terningerne, være den første, der kender resultatet og fortæller det til de andre, inden terningerne vises. Spilleren må dog ikke dække så meget, at han eller hun kan vende terningerne til et mere gunstigt resultat!



Spor på en cd eller en MP3-afspiller kan optages med de mulige udfald (fx 1, 2, 3 ...). Når cd- eller MP3-spilleren sættes på tilfældig afspilning, kan alle spillerne høre resultatet samtidigt. Man skal standse afspilningen og starte forfra hver gang, ellers kommer alle muligheder kun en gang.

Taktile spillekort kan trækkes, når det er spillerens tur. Man kan sætte punktskrift på kortene, der angiver, hvad spilleren skal gøre. Kortene kan også have forskellige overflader, der svarer til felterne på pladen; når man trækker et kort med en bestemt overflade, skal man rykke hen til det nærmeste felt med denne overflade.

Snurretoppe eller drejeskiver med taktile markeringer kan også bruges, fx former og forskellige overflader.



Vigtige egenskaber ved legetøj og spil

Tilpasning af eksisterende spil

Der er mange spil på markedet, som er beregnet til seende børn. I nogle tilfælde kan man tilpasse disse spil, så synshandicappede og seende børn kan bruge dem sammen.

I disse spil er der ofte flade billeder, som kun er tilgængelige via synet. Man kan gøre disse billeder tilgængelige for blinde børn ved at lave dem om til relief.

En måde at gøre det på er at markere omridset af billederne med almindelig lim eller glimmerlim. Man kan også lime figurer i træ eller plast oven på de flade billeder for at gøre dem tilgængelige for følesansen.

På samme måde kan man bruge punktskrift til ord. Ved at klæbe gennemsigtig tape med punktskrift hen over eller tæt på den trykte tekst kan man gøre ordene læselige for de blinde børn, samtidig med at seende børn, der ikke læser punktskrift, stadig kan læse dem.



Vigtige egenskaber ved legetøj og spil

Brug tilpasninger med omtanke!

Nogle af de egenskaber og kendetegn, der diskuteres i denne vejledning, repræsenterer enkle træk eller tilpasninger, som er lette at tilføje. Der findes imidlertid også legetøj og spil, der allerede er tilgængelige uden modifikation.



Tilpasninger bør betragtes som noget positivt. Det er ikke et middel til at kompensere for noget, der mangler, men i stedet noget, der fremmer brugen af de færdigheder og sanseindtryk, som er fuldt tilgængelige for synshandicappede børn.

Det er lige så vigtigt at huske, at der ikke findes noget spil, som alle børn kan lide. Hvis et barn ikke tager et bestemt tilpasset spil til sig, betyder det ikke nødvendigvis, at der er noget galt med tilpasningen. Vær ikke bange for at være kreativ og overveje nye spil, der bygger på dit barns eller din elevs færdigheder og interesser.



Katalog over legetøj og spil



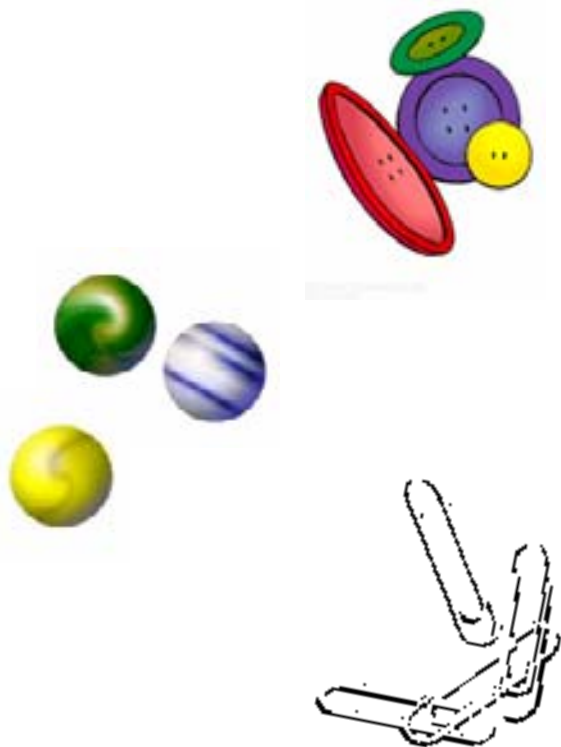
Katalog over legetøj og spil

Memory-spil

Der er mange sjove måder at spille Memory på. Man kan bruge forskellige lugte, lyde og taktile egenskaber, så børnene kan udvikle deres forskellige sanser gennem leg.

Generelle anvisninger:

- Børnene skiftes til at vælge to ting ad gangen for at finde frem til to, der er ens.
- Hvis en spiller finder to, der er ens, får han eller hun en ekstra tur.
- De to ens ting fjernes fra spilleområdet.
- Herefter er det næste spillers tur.
- Spillet er slut, når alle par er fundet. Vinderen er den, der har flest par.



Rasle-memory-spil

Beskrivelse: Memory-spil, der spilles med uigennemsigtige beholdere (fx sorte plastbøtter, der har været film i), som fyldes med forskelligt indhold og lukkes tæt med låg.

Forslag til indhold:

- Ris
- Marmorkugler
- Sand
- Små perler
- Små strandskaller
- Mønter
- Papirclips
- Viskelædere
- Plasticknapper



Katalog over legetøj og spil

Memory-spil med duft

Beskrivelse: Et antal ens uigennemsigtige beholdere (fx fra film), som er lette at åbne, og som to og to fyldes med ting, der dufter forskelligt. Det er en fordel at rive eller knuse faste ting, så alt bliver til pulver, og forskellen i lyd bliver mindre tydelig.

Forslag til indhold:

- Kanel
- Fyrrenåle
- Farvekridt
- Sæbe
- Forskellige krydderier (ingefær, rosmarin, paprika osv.)
- Citron-/appelsinskal
- Vanille
- Kaffe
- Te



Memory-spil med mystiske poser

Beskrivelse: Små stofposer med små, markant forskellige ting, der passer sammen i par. Poserne kan spredes ud på en flade eller sættes fast på en plade med velcro.

Forslag til indhold:

- Mønter
- Ringe
- Marmorkugler
- Knapper
- Pomponer
- Plasticfigurer
- Pasta
- Nøgler
- Strandskaller



Katalog over legetøj og spil



Musikinstrumenter

Brug af musikinstrumenter i legen kan give børnene et interaktivt middel til at udtrykke sig selv.



Børnemikrofoner og keyboard med forskellige lydeffekter, demo-sange og sjove lydeffekter kan være med til at skabe spændende, ikke-visuelle muligheder.



Rytmegrupper er lette at sætte i gang, og det er en sjov måde for en gruppe af børn at være sammen om at udtrykke sig musikalsk.

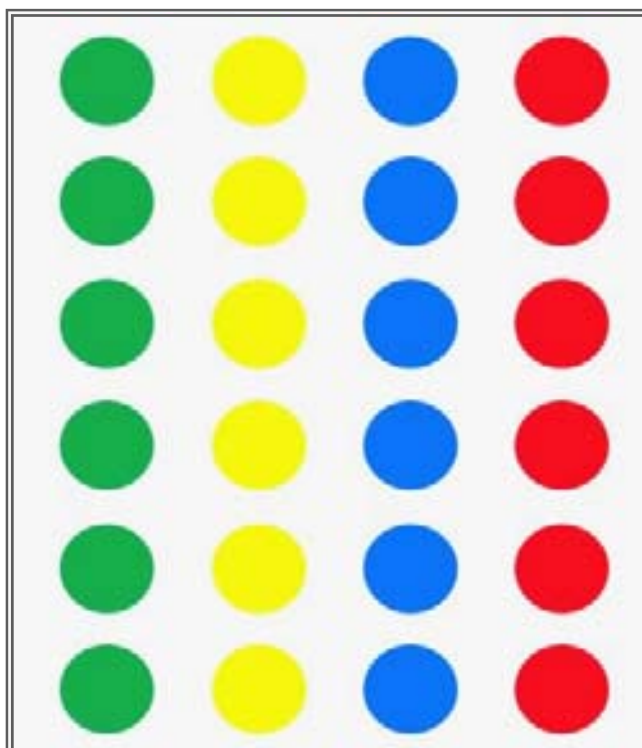
Foreslå børnene, at de laver deres eget originale radioprogram ved hjælp af almindelige båndoptagere og kassettebånd. Børnene får lidt tid til at fordele speaker-rollerne ligeligt mellem sig. De får hver noget tid til at optage deres egen radioindslag på nogle minutter – det kan være reklamer, nyheder, vejrudsigten osv. Optagelsen spoles tilbage og afspilles for børnene, så de kan få lov til at høre deres egne stemmer på bånd.



Katalog over legetøj og spil

Taktil "Twister"®

Beskrivelse: Foregår på samme måde som det originale spil Twister®, bortset fra, at der bruges forskellige typer af stof sammen med farvefordelingen. De taktile cirkler syes fast på et tæppe, så taktil kategori og farve følges ad. Snurretoppen kan tilpasses på samme måde, ved at man dækker de farvede markeringer med taktilt materiale.



Domino



Beskrivelse: Domino er et velkendt spil med mange variationer. Brugen af farver, tal, former og andre kendetegn gør domino velegnet til samspil mellem børnene.

Katalog over legetøj og spil

Dam og skak

Beskrivelse: Dam, kinaskak, og skakspil kan let tilpasses, så et synshandicappet barn kan være med. Bruger man fx brikker med en lille pind, der står fast i huller på spillepladen, ved det synshandicappede barn, hvor brikken er og skal være, og brikkerne bliver ikke flyttet ved en fejl. Modstanderens brikker kan have en anden taktil overflade eller facon ud over



farveforskelle, så begge børn har let ved at identificere deres egne brikker.



Basketball¹

Beskrivelse:

I dette spil er bolden bundet fast til pladen, så den ikke ryger for langt væk, og pladen har forskellige typer af overflade, som bolden kan ramme. Det giver forskellig lyd, så barnet kan afgøre, hvor bolden er landet, og bruge denne information til at justere næste kast.



Bowling¹

Beskrivelse: Alle delene monteres på pladen, og keglerne er lette at rejse op igen, ved at man trækker i en snor. Seende børn kan godt lide farverne, og tilbagemelding med lyd fortæller et synshandicappet barn, hvor godt kuglen ramte.



¹ Billeder taget på Perkins School for the Blind i USA, www.perkins.org

Katalog over legetøj og spil

Othello®

Beskrivelse: En enkel måde at tilpasse dette klassiske spil på er at gøre de to sider taktile forskellige. For nogle svagsynede børn vil Othello være tilgængeligt uden tilpasninger, fordi man kun skal skelne mellem to farver, som desuden har god kontrast.



Æblespil²



Beskrivelse: Et specialdesignet spil til syns- handicappede, der også har en flot visuel fremtræden for seende børn. Små børn kan øve sig i at tælle, når de sætter æbler fast på træet og fjerner dem igen. Man kan bruge en taktile terning til at afgøre, hvor mange æbler der skal sættes på træet. Hvis det bruges af flere børn, kan man kappes om, hvem der først får fyldt træet ved hjælp af terningekast. Spillerne kan også dele sig op i henholdsvis "påsatte" og "plukkere" og skiftes til at slå med terningen for at fylde eller tømme træet.

Fire på stribе®

Beskrivelse: Ligesom Othello kan dette spil benyttes, ved at man bruger forskellige taktile markeringer til at skelne mellem de sorte og de røde brikker. Spillet kan desuden spilles uden tilpasning af nogle svagsynede børn.

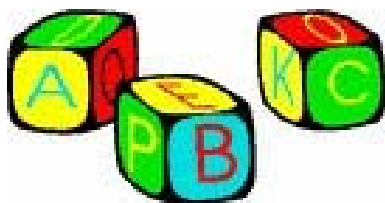


² Billeder taget på Synscenter Refsnæs, www.synref.dk

Katalog over legetøj og spil

Lego® og andre klodser

Mange almindelige typer af legetøj fungerer fint uden tilpasning og kan bruges i samspil mellem børn. Lego og andre byggeklodser giver børnene gode muligheder for at samarbejde og lege.



Magnetiske byggesæt

Beskrivelse: Med disse små magnetiske kugler og stænger kan børnene bygge mange ting, og magnetismen gør, at delene sidder godt sammen.



Katalog over legetøj og spil

Kortspil



Beskrivelse: Kortspil er lette at tilpasse, så synshandicappede børn kan deltage. Kort med punktskrift og storskrift kan bruges til alle almindelige kortspil.

Taktilt Uno^{®1}

Beskrivelse: Spilles som normalt, men kortene er tilpasset, så de har både en taktil markering og en farve. Der er også brugt punktskrift til at markere ord og tal.



Bolde³



Beskrivelse: For synshandicappede børn kan bolde med bjælder, huller og forskellige taktile overflader være både lettere og sjovere at bruge. Huller og taktile overflader gør dem mere spændende at røre ved, og bjælderne gør dem lettere at følge og finde. Bolde kan bruges i mange interaktive spil og sportsaktiviteter.

¹ Billeder taget på Perkins School for the Blind i USA, www.perkins.org

³ Fra Syværkstedet, Kalundborg

Katalog over legetøj og spil

Rollespil

Beskrivelse: Rollespil giver børnene lejlighed til at være sammen i en fantasileg; mange børn elsker at klæde sig ud og lege rollespil. Det er bedst, hvis det er en lille gruppe, der leger sammen, ellers kan det synshandicappede barn sommetider blive hægtet af.



Story boards²

Beskrivelse: Et "story board" er let at konstruere, og det rummer masser af muligheder for tilpasninger, der kan modificeres, så det passer til mange forskellige børn. Man kan bruge burrestof, filt eller magneter til at lave et story board, der kan bruges til strukturerede aktiviteter eller fri leg. De ting, der sættes fast på pladen for at fortælle en historie, skal være lette at genkende for synshandicappede (form, taktile egenskaber) og sjove og spændende for seende børn (farver, udseende).

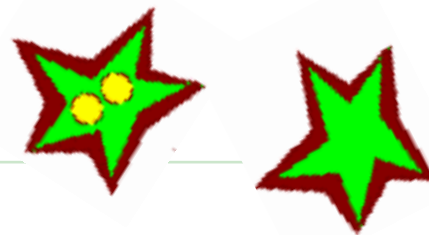


Miniaturer og dukker

Beskrivelse: Dukker og dukkehuse er gode, når børn leger sammen i små grupper, hvor de kommunikerer verbalt. Ofte siger børnene højt, hvad de gør, mens de leger. Man kan evt. bruge forskellige teknikker til at holde ting fast, fx magneter eller burrestof. Mange andre typer af legetøj har samme egenskaber, fx legetøjssoldater, biler, togsæt og tæpper med veje og huse, hvor man kan køre med biler.

² Fra Synscenter Refsnæs, www.synref.dk

Katalog over legetøj og spil



Kuglespil

2 til 4 deltagere

Spillet går ud på at blive af med alle sine glas- eller marmorkugler ved at placere dem i nummerede og unummerede bægre på spillepladen.



Materialer

- Spilleplade af karton eller træ
- Fem ens bægre (evt. en småkageform)
- Rigeligt med glaskugler i samme størrelse
- Raflebæger og taktile terning
- Lim

Montering

Sæt bægrene fast i en række på spillepladen, sådan at der er ekstra plads i hver ende. Man kan enten lime bægrene fast på pladen eller markere omridset med lim, så bægrene står fast.

Giv hvert bæger et tal fra 1 til 5 ved at lime det korrekte antal kugler fast ud for bægere. Arranger kuglerne, så de ligner prikkerne på en terning. Der skal være en kugle ud for det første bæger og fem kugler ud for det sidste.

For hver ende af rækken placerer man et større bæger, der har plads til omkring 20 kugler.

Sådan spiller man

1. Hver spiller får ti kugler.
2. Spillerne slår om, hvem der begynder; den, der slår højest, begynder.
3. Når det er spillerens tur, slår han eller hun med terningen og lægger derefter en af sine kugler i det bæger, der svarer til terningekastet.
 - Hvis der allerede er tre kugler i bægere, skal spilleren tage alle kuglerne fra bægere og lægge dem i sin egen stak.
 - Hvis man slår en sekser, må man lægge tre kugler i bægre for enden af spillepladen, uanset om der allerede er kugler i dem.
4. Spillet fortsætter mod uret, indtil en af spillerne er kommet af med alle sine kugler.

Katalog over legetøj og spil

Gæt en ting

4-6 deltagere, fordelt på hold med 2 deltagere på hvert hold

Forskellige genstande lægges ned i hver sin ens uigennemsigtige pose og spredes ud på bordet eller gulvet.

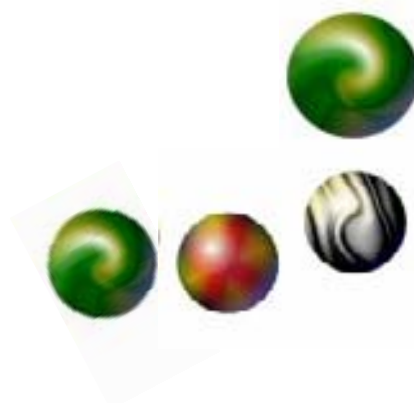
Fx Legetøjsbil
Muslingskal
Småkageform
Solbriller



- Spillerne sidder uden om bunken af poser, holdkammerater sidder over for hinanden.
- Spillet begynder med, at en af spillerne tager en enkelt pose fra bunken. Spilleren skal nu ved hjælp af følesansen finde ud af, hvad der er i posen – uden at sige noget imens. Nu har spilleren et begrænset tidsrum til at beskrive genstanden over for sin makker uden direkte at sige, hvad det er.
- Hvis makkeren kan gætte, hvad det er, der er i posen, får holdet lov til at beholde genstande, og spillet fortsætter med næste spillerpar. Hvis makkeren ikke gætter rigtigt, inden der er gået et minut, lægges posen over i en separat bunke, og det er næste holds tur.



- Vinderholdet er det hold, der har flest poser, når spillet er slut!



Katalog over legetøj og spil

Lydfortælling

- Deltagerne sidder i en rundkreds.
- Der afspilles en lydeffekt, og første deltager indleder en historie, hvor lyden indgår.
- Runden fortsætter. Der afspilles en ny lyd, og næste deltager fortsætter historien ved at bygge videre på historien og på den ny lyd.



Det kunne for eksempel lyde sådan her:

Lydeffekt: Plaskende vand.

Første barn: "Fem børn ville tage ud og sejle. De købte en stor båd og fyldte den med mad nok til en hel uge."

Lydeffekt: En hund, der gør.

Næste barn: "Heldigvis var der en rar hund om bord til at holde dem med selskab."

Lydeffekt: Torden

Næste barn: Et frygteligt tordenvejr fik skibet til at rulle fra side til side.

- Historien fortsættes på samme måde, indtil der er afspillet et på forhånd aftalt antal lyde.



Katalog over legetøj og spil

Spilleplader

Spilleplader er lette at lave, og de kan bruges til mange forskellige spil.

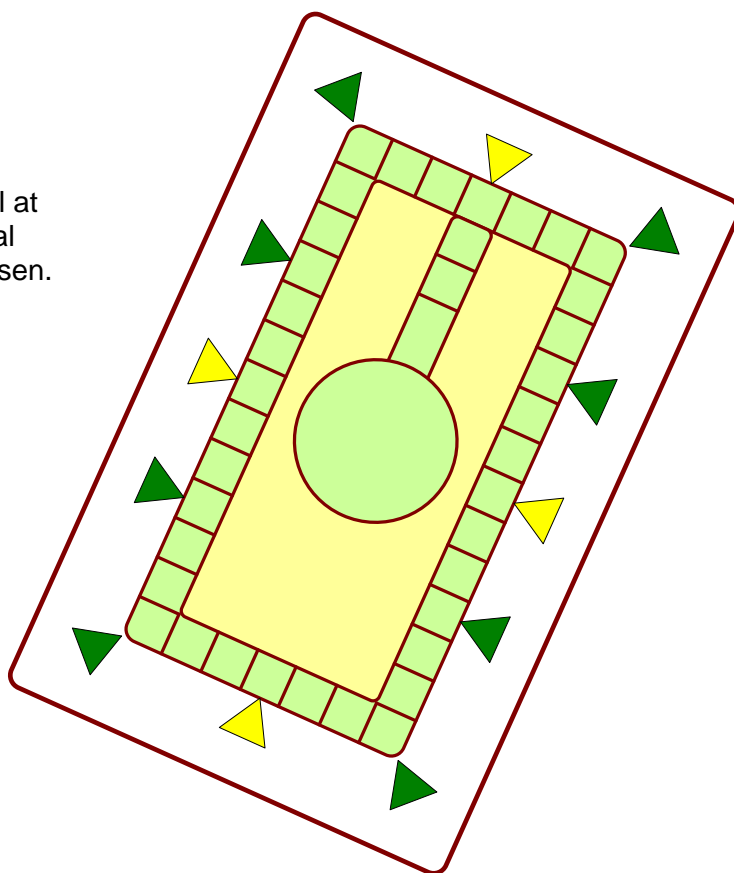
Spilleplade: Træ, magnetisk plade eller kraftigt karton. Magnetiske skrivetavler fungerer godt.

Ting: Sjove ting, der kan skelnes taktilt, kan limes fast på spillepladen til at markere særlige felter. Når man lander på disse felter, skal der ske noget særligt, fx at man rykker et antal felter frem eller tilbage.

Felter: Felterne bør være markeret med lim, sand, tynde strimler af træ, piberensere osv., så de kan skelnes taktilt.

Brikker: Brikkerne bør være tunge nok til at stå ordentligt fast på spillebrættet. De skal være lette at skelne ved hjælp af følesansen.

Taktil terning: Man kan bruge en terning til at angive, hvor mange felter man skal rykke.



Katalog over legetøj og spil

Frugtkurven



Et spil, der er let og sjovt at lave! Instruktionerne kan bruges sammen med den hjemmelavede spilleplade, der er beskrevet på side 29. Selv om spillet handler om at samle frugt, kan man bruge mange andre ting, så spillet passer til, hvad børnene interesserer sig for. Det kan fx være forskellige 3D-former, plasticdyr, biler osv.



Instruktioner

Mål: Spillet går ud på at samle fire ens frugter fra kurven og fra de andre spillere. (2-4 deltagere).

- 1) Når spillet begynder, har alle deltagerne deres brik placeret i midten af pladen. Den spiller, der slår højest, begynder.
- 2) Spillerne skiftes til at slå med terningen og rykker deres brik det antal felter, de har slået. Man rykker med uret. Spillerrækkefølgen går mod uret.
- 3) Hvis en spillers brik lander på et felt med en særlig markering, skal spilleren gøre det, feltet kræver. For eksempel: Tag fire frugter fra kurven; Læg en frugt tilbage i kurven; Tag en frugt fra den spiller, der sidder til venstre/ højre) for dig; Den spiller, der sidder til venstre/højre for dig, må tage en af dine frugter. Anvisningerne kan enten være fast tildelt de særlige felter, eller de kan være indtalt på en cd og afspilles med Tilfældig Afspilning, når man lander på et af de særlige felter. (Se side 13)
- 4) Hvis en spillers brik lander på et felt, der allerede er optaget af en anden spiller, skal den anden spiller rykke tilbage til midten af spillepladen og lægge et stykke frugt tilbage i kurven.
- 5) Den første spiller, der KUN har fire ens frugter, har vundet!



Katalog over legetøj og spil

Fisk!

Spillet ligner kortspillet Fisk – med en sjov taktil variation!

Instruktioner

Mål: At samle så mange sæt af fire ens ting fra puljen og fra de andre spillere som muligt. (2-4 spillere).

- 1) Hver spiller får fire "fisk" (kort eller poser med taktilt indhold).
- 2) Spillerne skiftes til at være "fisker" ved at bede spilleren til højre for dem om en fisk, de selv har en eller flere af.
 - Hvis spilleren til højre **har** den slags fisk, der fiskes efter, skal han eller hun aflevere dem alle sammen til fiskeren. Fiskeren kan så bede om en ny fisk på samme måde.
 - Hvis spilleren til højre **ikke har** det, der spørges efter, må fiskeren tage på fisketur ved at vælge en tilfældig fisk fra puljen. Spillet fortsætter mod venstre. Når man har samlet fire ens fisk, lægger man dem ned i en bunke foran sig. Når der ikke er flere fisk i puljen, skiftes spillerne til at bede om fisk hos hinanden, indtil en af dem er løbet tør for fisk. Man fastholder sin tur, så længe man får det, man spørger efter. Spillet slutter, når en af spillerne er løbet tør for fisk. Vinderen er den, der har flest sæt af fire ens fisk.

Lav dine egne fisk!

Poser med taktilt indhold er lette at lave af stofrester. Poserne skal være samme størrelse, fx 5x5 cm. Det er vigtigt, at poserne ser ens ud, så de ikke kan skelnes ved hjælp af synet. Derfor skal de ting, man putter i, være relativt små. Materialet skal være glat og blødt nok til, at det er let at føle på indholdet. Til dette spil brugte vi 28 poser (syv sæt med fire ens af hver). Man kan bruge flere poser, afhængigt af antallet af spillere. Fyldet kan fx være knapper, ringe, plasticfigurer, glaskugler, stofkugler, mønter eller andet.



Supplerende information



Supplerende information

Legetøj og spil

"Creating Educational Toys And Activities For Children Who Are Blind Or Visually Impaired"

Jennifer Urosevic, Lee-Anne Cross

<http://www.tsbvi.edu/Education/activities.htm>

Dette netsted fra Texas School for the Blind er udarbejdet af professionelle mobilityinstruktører og giver indsigt og baggrund for udvikling af legetøj for synshandicappede børn. Det taler også om Montessori-pædagogikken og nævner Lili Nielsens arbejde. De forslag til legetøj og spil, der gives her, sigter særligt mod at støtte udviklingen af orientering og motorik hos mindre børn.

"Preschool Children with Visual Impairments"

Virginia E. Bishop, Ph.D. (1991)

<http://www.tsbvi.edu/Education/preschool.htm>

God, omfattende ressource, der rummer teknisk, social og pædagogisk information vedrørende blindhed hos børn. Artiklen diskuterer, hvad blindhed betyder i en pædagogisk sammenhæng, hvordan et synshandicap påvirker den tidlige udvikling, samt ideer til aktiviteter, der er velegnede for synshandicappede elever.

"Orientation and Mobility: Preschool Style"

Cecelia Quintana, COMS

<http://www.tsbvi.edu/Education/preschool-om.htm>

Denne artikel indeholder beskrivelser af lege, der indlærer mobility-færdigheder. Legene retter sig specifikt mod synshandicappede børn. Mange af legene er tilrettelagt for mere end en deltager, men de forudsætter typisk en ret stor indsats fra den voksne. Det er muligt at tilpasse mange af legene, så de kræver mindre voksenstøtte og også egner sig til at inddrage seende børn.

Supplerende information

Kataloger

"Let's Play: A Guide to Toys for Children with Special Needs"

<http://www.afb.org/Section.asp?SectionID=62>

Toy Industry Foundation sammen med Alliance for Technology Access og American Foundation for the Blind udgiver et årligt katalog med legetøj og spil, der modsvarer behovene hos handicappede børn, herunder børn, der er blinde eller svagsynede.

Kataloger fra American Printing House for the Blind

<http://sun1.aph.org/catalogs/index.html>

På dette netsted findes flere kataloger, der er produceret af American Printing House for the Blind sammen med en oversigt over hjælpemidler, materialer og redskaber.

Exceptional Teaching Inc.

<http://store.exceptionalteaching.net/edgaandto.html>

Online butik med spil til børn med særlige behov, herunder børn med synshandicap.

"Able to Play: Play products for children with special needs"

<http://www.abletoplay.org>

Hjælper både forældre og fagfolk med at finde det bedst egnede legetøj til børn med særlige behov.

Tak

Til Videncenter for Synshandicap og vores sponsorer Dorte H. Silver og Bendt Nygaard Jensen for exceptionel vejledning og støtte.

Til Professor Peder Pederson, Professor Ruth Smith og Professor Tom Thomson for deres forberedelse og vejledning.

Til Perkins School for the Blind i Watertown, Massachusetts, fordi de viste os deres faciliteter og kom med forslag og ideer i vores indledende researchfase.

Til Synscenter Refsnæs og Syværkstedet for meget værdifulde samtaler og ressourcer.

Til børn, familier, konsulenter og designere i Forældrefokusgruppen for de diskussioner, forslag og indsigter, vi umuligt kunne have fået ad anden vej.

