


Sidan 1

## LEK & SAMSPEL

ATT BYGGA UPP LEKINNEHÅLLET OCH FÖRMÅGAN TILL FLEXIBELT SAMSPEL HOS BARN MED AUTISM



**Tillämpad beteendeanalys i  
habilitering**  
**Poms konferens 12 okt 2011**

Bella Berg  
 namn.efternamn@sll.se




---

---

---


---

---

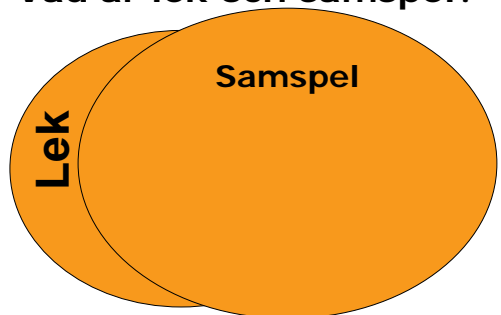

---

---

---


Sidan 2

## Vad är lek och samspel?


---

---

---

---

---

---

---

---


Sidan 3

## Samspel är bland annat

- Uppmärksamma andra
- Turtagning
- Koordinera sig
- Dela en upplevelse, kolla av
- Samarbeta (mot ett mål)
- Ömsesidighet
- Tävla




Ben-Zvi Michael  
 Certifierad Beteendeanalyt  
 Israel




---

---

---

---

---

---

---

---

## VAD ÄR LEK?

- Innehåll – olika färdigheter
- Leka socialt-leka själv
- Lekkontakt och självständighet.



---

---

---

---

---

---

---

---

## VARFÖR TRÄNA LEK?

- Barn behöver kunna sysselsätta sig själva
- Lek motiverar till annan inlärning, tex motorik, sociala färdigheter, ger motion
- Att kunna leka är viktigt för relationen till jämnåriga
- Lekfärdigheter har betydelse både för kommunikationsutveckling och social utveckling



---

---

---

---

---

---

---

---

## Varför lek inom habilitering?

- Funktionsnedsättning försvårar inlärning tex via bristande
  - Förmåga att observera, imitera, förstå, koncentration, intresse av andra osv
- Barn med funktionsnedsättning har svårt att delta på samma villkor som andra

→ **Lek blir svårt att lära sig!**



---

---

---

---

---

---

---

---

## Lek och samspel kan tränas precis som andra färdigheter.



---

---

---

---

---

---

---

---

## Varför använda TBA?

- Ger behandlaren *förståelse* för vilka lek/samspelsbeteenden som förekommer eller inte förekommer
- Ger behandlaren verktyg att *förändra* lek/samspelsbeteendet
- Ger behandlaren verktyg för *hur* man kan lära in nya lek/samspelsfärdigheter
- Evidensbaserade metoder



---

---

---

---

---

---

---

---

## Följsamhet/Allians

1. Positiv samvaro: Skapa pluskonto
2. Motivera barnet att samarbeta
3. Stegvis öka kraven  
Planera kravnivån inför varje träningstillfälle  
Planera om under varje träningstillfälle



---

---

---

---

---

---

---

---

## Planera

- Anpassa situationen- Kontroll
  - Tränings format: särträning- naturlig miljö- arrangerad spontan träning
- Beteende på rimlig kravnivå
- Förstärkare? (Kontinuerlig→Intermittent)
  - Timing
  - Lyckas är förstärkande
  - Förstärkare ej relaterade till aktivitet (**extra allt**)
  - Förstärkare i aktivitet




---

---

---

---

---

---

---

---

## SAMSPEL



- Samspel är drivkraften i lek.
- Vi behöver leta efter olika typer av situationer som barnet uppskattar.
- Viktigt att skapa situationer där förväntan, ögonkontakt och initiativ till social interaktion naturligt förstärks.
- Coping och/eller färdighetsträning




---

---

---

---

---

---

---

---

## Samspel

Stimulus	Beteende ->	Konsekvens
Ser mamma gömma ansikte i händer mamma gömd(S <sup>D</sup> )	Tittar på mamma Uppmärksammar	Mamma kommer fram & skrattar SR <sup>+</sup>
Pappa säger "Nu tar jag dig" (S <sup>D</sup> ) Pappa lekberedd	Springer Tittar bakåt Uppmärksammar	Pappa fångar & skrattar SR <sup>+</sup>
Kompis: "Jag är John" Kompis snurrar (S <sup>D</sup> )	Snurrar efter, imiterar koordinerar sig	Kompis kryper leken fortsätter SR <sup>+</sup>
Lego m kompis Kompis: "Alla pirater ska dränkas"	Tar pirater och kastar ur båt. Samarbete	Kompis "Ja!Nu dör de!" leken fortsätter SR <sup>+</sup>




---

---

---

---

---

---

---

---

## turtagning

- Fånga ditt barns uppmärksamhet
- Gör leken flera gånger
- Gör paus på ett lämpligt ställe i leken
- Ta vara på minsta lilla svar då barnet "turas om"
- Om barnet inte svarar –ta barnets tur- och fortsätt
- Då barnet börjar delta, VANTA och låt barnet bidra

### SHAPING

- **Bestäm målbeteende**
- **Bestäm startbeteende**
- **Vilka steg?**
- **Stanna kvar/ höj kravet för SR+**
- Använd förstärkare i situationen medvetet
  - Timing, positiv förstärkning av social interaktion




---

---

---

---

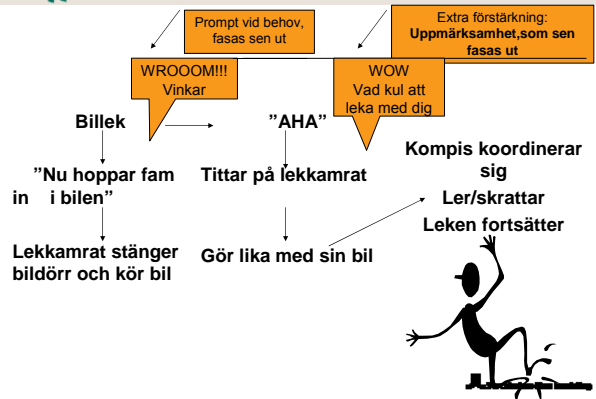
---

---

---

---

## S → R → K




---

---

---

---

---

---

---

---

## TYPYR AV LEK

- Utforskande lek
- Konstruktionslek
- Enkel Samspelslek
- Regellekar
- Rollekar
- Lätsaslek
  - Funktionell lek
  - Objektersättning
  - Lätsad handling
  - Tänkta objekt och situationer
  - Kliver i/ur lätsas




---

---

---

---

---

---

---

---

## Lek på egen hand

### Konstruktionslek

- Enkla byggen (torn, räls)
- Pysssel (rita, klippa)
- pussel
- Bygga föreställande

- Utforskande lek
- Låtsas lek



---

---

---

---

---

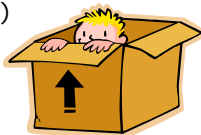
---

---

---

## Regellekar

- Enkla regellekar (hunden & benet, följa John, spel)
- Svårare regellekar vuxenstyrda (Kom alla mina..., Björnen sover, spel)
- Svårare regellekar ofta barnstyrda (kull, kurragömma, bluffstop, king)
- Lagspel



---

---

---

---

---

---

---

---

## Rollekar/symbollekar

- Enkla roll/symbollekar (bilar, dockor)
- Enkla rollekar med annan, tydligt början-slut (Affär, doktor)
- Rollekar med dockor (dockskåp, piratlego)
- Rollekar (mamma-pappa-barn, siörövare, leka häst)



---

---

---

---

---

---

---

---

## Spel

- Enkla spel (lotto, ballongspel)
- Svårare spel (tärning och flytt, tärningsspel med aktiviteter)
- Bra för att träna samspel
  - Vinna och förlora, Turtagning osv



---

---

---

---

---

---

---

---

## INNEHÅLL -VAD SKA MAN TRÄNA?

- Vilka lekar och leksaker man väljer att träna är beroende av:
  - Alder
  - Kön
  - Omgivande miljö
- De lekar man tränar ska:
  - Ligga så nära det åldersadekvata som barnets utvecklingsnivå tillåter.
  - Utgå från vad barn i barnets närmiljö leker.
  - Ta hänsyn till barnets kön.
  - Både utgå från barnets intressen och ge möjligheter att utöka barnets intresse repertoar.

---

---

---

---

---

---

---

---

## LEKTRÄNING

Lekträning kan precis som mycket annan träning brytas ner i steg:

1. Uppgiftsanalys (att identifiera lekens olika delar)
2. Träna en del åt gången
3. Upprepa många gånger
4. Använd prompt, som minskas successivt, när det behövs - Fading
5. Förstärk successivt närmande till önskat beteende

---

---

---


---

---

---


---

---


Sidán 22

## Uppgiftsanalys

<h3>Björnen sover</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sjunga ramsa</li> <li>▪ Gå i ring</li> <li>▪ Blunda-vänta</li> <li>▪ Tittut</li> <li>▪ Björn charad</li> <li>▪ Välja</li> <li>▪ Jaga</li> <li>▪ Fånga</li> <li>▪ Turtagning</li> </ul>	<h3>Spelplan med mål</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rulla tärning</li> <li>▪ Identifiera prickar</li> <li>▪ räkna</li> <li>▪ Synkronisera finger – räkning</li> <li>▪ Turtagning</li> <li>▪ Följa instruktioner</li> <li>▪ Vinna/förlora</li> </ul>
--	--



---

---

---

---

---

---

---

---


Sidán 23

## Discrete trial training

### Docklek

Diskriminationsinläring

Imitation i steg

1. S<sup>D1</sup> Hålla docka
2. S<sup>D2</sup> Mata docka
3. S<sup>D3</sup> Lägga docka i vagn
4. S<sup>D4</sup> Lägga på täcke
5. S<sup>D5</sup> Gå med vagn
6. S<sup>D6</sup> Lyfta upp docka
7. S<sup>D7</sup> Pussa docka

**SD → Respons → Konsekvens**

S<sup>D</sup> "Gör så" + prompt  
 → Barnet imiterar →  
 förstärkning → fasa ut

Fasa ut prompt

Prompt:

Fysisk  
 Visuellgest  
 Modellinläring  
 Verbal





---

---

---


---

---

---

---

---


Sidán 24


## CHAINING

S<sup>D1</sup> Hålla docka → R<sup>1</sup> Ta upp skeden = S<sup>D2</sup>

S<sup>D1</sup> → R<sup>1</sup> = S<sup>D2</sup> → R<sup>2</sup> Mata docka = S<sup>D3</sup>

S<sup>D1</sup> → R<sup>1</sup> = S<sup>D2</sup> → R<sup>2</sup> = S<sup>D3</sup> → R<sup>3</sup> Lägga docka i vagn

... S<sup>D7</sup> → R<sup>7</sup> pussa docka → S<sup>+</sup>



---

---

---

---

---

---

---

---





## ATT GÖRA LEKEN SOCIAL

Sidan 25

- Växlar successivt till arrangerad spontan träning
- Andra barn deltar i lekträningen
- Flytta ut leken till mer "riktiga" situationer - generalisera
- Fasa ut vuxen
- Rimliga förväntningar! Vad är målet?




---

---

---

---

---

---

---

---



## SOCIALA SPELREGLER

Sidan 26

- Stanna kvar i leken
- Berätta vad man gör
- Svara på kommentarer på olika sätt
- Turtagning
- Hålla/skapa sammanhang
- Vara flexibel –kunna byta lek
- Kunna avsluta en lek
- Vinna/förlora




---

---

---

---

---

---

---

---



## LEKKONTAKT

Sidan 27

- Titta i ögonen
- Svara på frågor
- Kunna välja vem man vill leka med
- Kunna fråga
- Kunna föreslå en annan lek
- Kunna få ett nej




---

---

---

---

---

---

---

---