

3.8 Spelontwikkeling bij kinderen met autisme

De ontwikkeling van het spelgedrag verloopt bij kinderen met ASS anders dan bij kinderen die geen ASS hebben. Normaal gesproken verloopt de spelontwikkeling volgens fasen:

- * Spelend manipuleren (0-12 maanden): naar speeltjes grijpen
- * Spelend combineren (vanaf 12 maanden): objecten stapelen of ergens instoppen
- * Functioneel spel (vanaf 18 maanden): object, zelf- of op de ander gericht
- * Symbolisch spel (vanaf 24 maanden): doen alsof zonder dat het concrete materiaal aanwezig is.

Bij peuters met ASS verloopt deze ontwikkeling vertraagd en niet vanzelf, zij moeten geholpen worden bij de overgang naar een volgende fase. Zij hebben met name hulp nodig om de spelsituatie te kunnen overzien. Voorwaarden voor spel zijn: een veilige omgeving en geruime tijd voor de verkenning van iets nieuws. Voor een nieuwe activiteit of een nieuw materiaal is namelijk vereist dat een stukje veiligheid wordt opgegeven, hiervoor is tijd nodig. In vergelijking met andere kinderen verloopt hun spelontwikkeling op de volgende manier:

- * Spelend manipuleren: met minder variatie, met repetitieve en persevererende handelingen (vaak herhaald en soms niet kunnen stoppen met de handeling)
- * Combinatiespel: met minder variatie, met stereotiepe combinaties (altijd dezelfde), met inadequate combinaties (niet voldoende praktisch)
- * Functioneel spel: met beperkter functioneel object gebruik, meer objectgericht dan op ander gericht, met inadequaate poppenspel, met stereotiep spel.
- * Symbolisch spel: is in het algemeen afwezig, indien aanwezig is het arm van inhoud.

De rol van de taalontwikkeling is tijdens het spel groot, hoe beter de taalontwikkeling en dus ook het taalbegrip, hoe groter de kans dat een kind de overstap van functioneel spel naar een (arme) vorm van symbolisch spel maakt.

Wanneer de leidster het spel zou willen observeren kan gelet worden op de spelkwaliteit (variatie, inhoud van het spel), de spelkeuze (nieuwe dingen worden niet vaak gekozen), de spelduur, en het contact met andere kinderen tijdens het spel.

Peuters met ASS hebben een stoornis in het voorstellingsvermogen, deze werkt door in de fantasie en de verbeelding. Doen-alsof spelletjes zijn een echo van wat het kind eerder gezien of gedaan heeft. Iets zelf bedenken en je erbij voorstellen hoe anderen daaraan kunnen deelnemen en je voorstellen hoe dat anderen een plezier zal doen, lukt niet. Een peuter met ASS neemt alles letterlijk, als hij in een rollenspel de boef moet zijn die gevangen genomen wordt, kan hem dit echt in paniek brengen. Ook fantasieverhalen, sprookjes en films kunnen als echt ervaren worden; als je denkt dat Sneeuwwitje echt is, eet je geen appel meer die een rode en een gele kant heeft. Je hebt toch zelf gezien wat er dan gebeurd? Het is dan ook moeilijk voor een peuter met ASS om deel te nemen aan een verjaardagsfeestje, aan carnaval etc.

Een kind met ASS heeft geen of nauwelijks belangstelling voor dingen die de aandacht opeisen van elk ander kind dat opgroeit en zich normaal ontwikkelt. Het kind mist de nieuwsgierigheid om zijn omgeving te ontdekken. Het ontwikkelt een beperkt aantal activiteiten waarin de exploratiedrang ontbreekt. Het wordt veel minder aangetrokken tot nieuwe en onbekende dingen dan andere kinderen. Het gaat niet op een functionele of zinvolle wijze met spelmateriaal om. Het blijft steken in stereotiepe, herhalende handelingen (bijvoorbeeld het scheuren van papier, etc.). Voor dit kind is een speelgoedtrein niet een 'net echte' trein, maar een voorwerp dat koud, hard, groen of zwaar is, metaalachtig van smaak, en grappig om naar te kijken als je aan de wielen draait.

Een kind met ASS onderzoekt een voorwerp om het genoeg te krijgen dat hij beleeft aan de eenvoudige, zintuiglijke gewaarwording ervan. Veel autistische kinderen blijven aanvankelijk steken in een vroeg ontwikkelingsstadium; zij blijven proeven, likken en tasten aan de dingen, zonder hun ogen en oren bij de verkenning van de wereld te gebruiken. Een peuter met ASS vertoont dus vaak ongewoon spelgedrag, het gebruikt het materiaal op een manier waarvoor het niet bedoeld is. Het is bijvoorbeeld lang bezig met het ordenen of op rij leggen van blokken waar een ander kind iets mee zou gaan bouwen.

Het spel van kinderen met ASS heeft samenvattend de volgende kenmerken:

- stereotiepe wijze van omgaan met spelmateriaal
- nauwelijks of geen verbeeldend spel
- geen of abnormaal sociaal spel

Om hier goed op in te kunnen spelen zijn de volgende spelbegeleidingsvaardigheden belangrijk voor de leidster van een peuter met ASS:

- bevestigen en belonen,
- voordoen, meedoen en nadoen,
- helpen,
- structureren,
- verwoorden,
- beeld vormen (samenhang aanbrengen),
- stimuleren,
- afremmen en ingrijpen.

Tips voor de leidster bij het stimuleren van spel:

De eerste stap in het spelen met kinderen met ASS is het richten van hun aandacht, zorg ervoor dat het op de leidster gericht is, liefst ook naar de leidster kijkt, of (als dit lastig is) op het spelmateriaal gericht is.

Om de aandacht van het kind met ASS te richten is het van belang te werken aan de verbetering van het contact met het kind. Door middel van bepaalde spelletjes en speelgoed kan geprobeerd worden om een nog sterk in zichzelf gekeerd kind op de buitenwereld (en dus ook op de ander) te richten. Dit kan door zintuiglijke ervaringen aan te bieden, te denken valt aan het produceren van geluid met een belletje of een muziekinstrumentje, het laten zien of bewegen van een aantrekkelijk speeltje. De interactie met het kind kan ook worden uitgelokt door een bal naar het kind te rollen, schootspelletjes met liedjes en bewegingen te doen, of een autootje naar het kind te rijden.

Veel kinderen met ASS hebben een specifiek interessegebied, ook op het gebied van spelmateriaal. Probeer het kind te stimuleren ook eens met een ander materiaal te werken, eventueel door dit nieuwe materiaal eerst te integreren in het spel met het 'favoriete' materiaal. In eerste instantie is het aan te raden wel aan te sluiten bij de interesse en activiteiten van het kind. In het begin duldt het kind met ASS vaak geen inmenging in zijn stereotiepe activiteiten maar langzamerhand kan het leren de nabijheid van een ander te accepteren. Als dit eenmaal lukt, kunnen dingen samen worden gedaan die het kind aanspreken (bijvoorbeeld voorwerpen laten draaien zoals een bromtol). Door allerlei specifiek materiaal te gebruiken is het mogelijk de aandacht van het kind te wekken, en het van daaruit meer te richten op de handelingen van de ander. Het is daarbij van belang dat het kind tijdens eenvoudige spelletjes naar de leidster leert kijken en luisteren (noem steeds nadrukkelijk de naam van het kind).

Wanneer het kind eenmaal graag naar de activiteiten van de leidster luistert en/of kijkt, kan geprobeerd worden het kind zelf mee te laten doen. Dit kan bijvoorbeeld door voorzichtig

bepaalde handelingen bij het kind uit te lokken, of door het kind lichamelijk te begeleiden, door met de hand van het kind voor te doen wat er van hem verwacht wordt.

Het bieden van structuur en voorspelbaarheid en het stellen van grenzen kunnen een hulpmiddel zijn om de spelmogelijkheden van het kind met ASS te vergroten. Bijvoorbeeld per dag een spel-halfuurtje inlassen, op een vaste plek, met een aantal voorspelbare activiteiten. Een voorbeeld van grenzen stellen is het verbieden van het stereotiepe spel, en het kind tegelijkertijd een andere bezigheid aanbieden. Structureren kan door de spelvaardigheden die van het kind verwacht worden onder te verdelen in kleine stapjes. Deze stapjes kunnen verduidelijkt worden met pictogrammen, verwijzers of tekeningetjes. Te denken valt bijvoorbeeld aan de verschillende stapjes die worden genomen tijdens het maken van een puzzel: eerst alle stukjes met de afbeelding naar boven buiten de doos neerleggen, de hoekstukjes zoeken en in de doos leggen op de juiste plek etc. Bij puzzels is het verder van belang dat de afbeelding niet teveel details vertoont, deze leiden het kind af van de taak. Probeer te richten op één bepaalde vaardigheid tegelijk en de speltijden te plannen (zie boven), in het begin korte tijden, misschien 10 tot 15 minuten een of twee keer per dag. Wanneer de ervaring kort is houdt het spel de belangstelling van het kind vast. Het spel van de peuter met ASS kan gestimuleerd worden door veel vóór te doen, en samen te doen met het kind. In een veranderde situatie (bijvoorbeeld ander spelmateriaal of een andere plek in het lokaal) moet het spel weer opnieuw voorgedaan en meegedaan worden omdat dit een nieuwe situatie betreft. De transfer van het al geleerde in de eerdere situatie naar een volgende gaat niet vanzelf.

Het spelen kan steeds iets in moeilijkheidsgraad worden opgevoerd maar pas als een deelvaardigheid volledig wordt beheerst. Veel herhalen van reeds aangeleerde vaardigheden, ook in andere situaties (zie boven) is ook zinvol.

Bij het wisselen van spelactiviteit is het zingen van een liedje aan te bevelen. Het liedje geeft duidelijk aan dat de vorige activiteit is afgelopen en ook dat de nieuwe activiteit begint als het liedje is afgelopen. Het liedje brengt dus meteen structuur aan in de tijd. Ook het ondersteunen van een spelactiviteit met een liedje kan goed werken, het nodigt uit tot meezeggen, luisteren en interactie.

Het verdient aanbeveling om niet teveel speelgoed tegelijk aan te bieden maar te rouleren in het aanbod. Als een kind moet kiezen uit 1, 2 of 3 stuks speelgoed zal het eerder tot spel komen dan wanneer het uit een hele kast vol moet kiezen.

Kies, zoals eerder gezegd, speelgoed dat samenspel en interacties tussen de kinderen stimuleert. Speelgoed bijvoorbeeld zoals zachte ballen die naar elkaar gerold of gegooid kunnen worden, autootjes, een poppenhuis, een vliegveld, garage, een dokterssetje. Het speelgoed moet niet alleen stimuleren tot interactie maar ook aansluiten bij het ontwikkelingsniveau van het kind. Hierbij moet rekening worden gehouden met de leeftijd maar ook met het intellectuele niveau van het kind. Motorische vaardigheden spelen ook een rol, een kind moet wel in staat zijn om het speelgoed te hanteren. De spelletjes moeten niet te moeilijk zijn, een 'doen alsof'-spel is vaak te hoog gegrepen, beter kan gekozen worden voor meer concreet spel zoals ballen rollen of autootjes duwen.

Geef duidelijke en eenvoudige aanwijzingen, en geef deze langzaam zodat het kind tijd heeft om de aanwijzingen te verwerken en eventueel te reageren. Zorg voor enkelvoudige instructie/ aanwijzingen, dus bestaand uit één opdracht. Dus niet: "Zet het daar neer en pak een ander en breng die naar mij", beter zou zijn: "zet het autootje op de grond". Als dit is gedaan: "pak een autootje uit de garage", en dan: "Breng het autootje naar mij". Door de eenvoudige en specifieke taal in deze instructies en het rustige tempo is het veel waarschijnlijker dat het kind de instructies opvolgt.

Beloon goed spelgedrag en vooral met duidelijke lof: prijs het gewenste gedrag en specificeer het nog even: "Ik vind dat je de pop heel goed in het wiegje hebt gelegd". Als het kind de aanwijzingen niet begrijpt, kan lichamelijke of mondelinge hulp geboden worden ('een prompt') om de aanwijzing op te volgen. Bijvoorbeeld na de aanwijzing "Zet de auto in de garage" de eigen hand over die van het kind leggen en de auto in de garage zetten. Vervolgens belonen: "Goed zo, je hebt de auto in de garage gezet". Geef voordat de

lichamelijke prompt gegeven wordt het kind de tijd om de handeling zelf uit te voeren (meestal 5 seconden). Probeer de prompts ook weer af te bouwen zodat het kind hier niet van afhankelijk wordt voor het spel.

Probeer spontaan spelgedrag onmiddellijk te belonen en hier enthousiast op te reageren. Ga regelmatig even kijken bij het kind om te voorkomen dat het mis gaat.

Het spelen is een redelijk 'vrije' situatie dus is het belangrijk om deze voor de peuter met ASS te verduidelijken, om er samenhang in aan te brengen. Vragen die beantwoord moeten zijn voor het kind begint met spelen:

- ✓ Wat moet ik doen?
- ✓ Waar moet ik het doen?
- ✓ Hoelang moet ik het doen?
- ✓ Hoe moet ik het doen? (kleine stapjes)
- ✓ Met wie ga ik het doen?
- ✓ Wat doe ik als ik klaar ben?
- ✓ Wat doe ik als iets mis gaat?

Enkele voorbeelden van spelletjes die gedaan kunnen worden met het kind met ASS:

Kiekeboe

De leidster praat tegen het kind en legt – terwijl het kind naar de leidster kijkt – een doekje over het gezicht. Leun naar het kind toe zodat hij het weg kan trekken, eventueel met hulp. Het spelletje is extra leuk als de leidster, wanneer het kind het doekje pakt, iets doet wat hij leuk vindt, bijvoorbeeld een bepaald geluid maken, kietelen of iets dergelijks. Het doekje kan ook over het gezicht van het kind worden gehangen "waar is..nou?" Dan samen het doekje wegtrekken en enthousiast reageren als het kind tevoorschijn komt.

Muziek

Zing geregeld kinderliedjes met het kind en maak er steeds dezelfde bewegingen bij, zodat het kind die gaat herkennen.

Spiegelspelletjes

Kijk geregeld samen met het kind in een grote spiegel. Vaak duurt het bij een kind met ASS lang voordat het zichzelf herkent in de spiegel. De volgende ideeën kunnen het kind helpen zichzelf te herkennen:

Doe eens dingen voor in de spiegel, zoals het kind afdrogen, zijn haar kammen, etc. Het kind ziet dan dat er met het kind in de spiegel precies hetzelfde gebeurt als met hem zelf; Laat het kind zelf ook eens iets doen voor de spiegel, bijvoorbeeld: in de handjes klappen, "dag"-zwaaien, het kind in de spiegel een kusje geven. Houd eens een pop of knuffel tegen de spiegel, zodat het kind opeens twee precies dezelfde dingen ziet.

Maart 2007,
Drs. Cissy Canninga
Steunpuntfunctionaris Autisme Delft.