

P
T
4
A
S
D

Erasmus+



Lærer/Forælder

Spil Håndbog

PT4ASD

En håndbog i kreativ fysisk aktivitet og pædagogiske lege, som redskab til
at udvikle social-emotionelle, nonverbale kommunikations- og
relationsevner hos unge med ASF

Version 1.0, 2023



Dette værk er licenseret under Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



Europa-Kommissionens støtte til produktionen af denne publikation udgør ikke en godkendelse af indholdet, som kun afspejler forfatterens synspunkter, og Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for enhver brug, der måtte blive gjort af oplysningerne heri.

Kapitel 1

1. Forord

Denne forældre- og lærerhåndbog introducerer læseren til en verden af tilpasset læring for skolesøgende børn med autisme (ASF). Denne håndbog kombinerer en række vigtige aspekter i uddannelse, læring gennem leg, socialisering og fysisk aktivitet.

Håndbogen har til formål at informere, uddanne og oplyse personer, der er professionelt eller personligt interesserede i tilpasset læringspraksis for børn med ASF, herunder lærere, studerende og forskere, fagfolk inden for idræt og special pædagogik, forældre og frivillige.

Denne håndbog består af otte kapitler, som er spækket med informative og spændende information om, hvordan man engagerer børn med ASF i sjov og fysisk aktiv læring.

Denne håndbog er skrevet af et team af erfarne og passionerede specialister, som er gået sammen for at dele deres omfattende viden og erfaring med dig, læseren.

Vores mål med denne håndbog er at skabe lærerige, sociale, følelsesmæssige og sjove lege, der bruger fysisk aktivitet som et redskab til at udvikle social-emotionel, nonverbal kommunikation og relations færdigheder hos unge med ASF.

Vores overordnede projekt, PT4ASD, fokuserer på at fremme social inklusion for elever med ASF ved at forbedre deres evne til at kommunikere og interagere med deres jævnaldrende.

Hovedformålet er at udstyre institutioner, der arbejder med elever med ASF, med effective strategier og færdigheder, der kan hjælpe disse elever med at udvikle og fastholde deres sociale færdigheder, følelsesmæssige og nonverbale kommunikationsevner.

Vores mission er at forbedre de sociale færdigheder hos elever med ASF, som kan have udfordringer med sociale situationer, og vi sigter mod at skabe et mere inkluderende miljø, hvor de kan deltage fuldt ud i det daglige liv.

Vi håber, at du vil nyde at læse og bruge denne håndbog lige så meget, som vi nød at lave den!



Kapitel 2



2. Indholdsfortegnelse

1.	FORORD	1
2.	INDHOLDSFORTEGNELSE	2
3.	AUTISME	3
4.	ANERKENDELSER	4
5.	INTRODUKTION TIL LEGE	7
6.	PÆDAGOGISKE LEGE	8
	TAL - GENKENDELSE/MATCHNING/BASAL MATEMATIK	9
	BOGSTAVER - GENKENDELSE/STAVNING	12
	FORMER - GENKENDELSE / SKABELSE AF OBJEKTER UD FRA FORMER	15
	FARVER - GENKENDELSE / MATCHNING	18
7.	SOCIALE LEGE	21
8.	LEGE BARE FOR SJOV	28
9.	VURDERINGSSKEMA	41



Kapitel 3

3. Forståelse af autisme



Hvad er autisme (ASF) - en definition?

Enkelt sagt er autisme en neurologisk forstyrrelse, som mange mennesker i verden lider af. Uanset etnicitet, nationalitet eller køn er autisme en medfødt forstyrrelse. Autismen påvirker, hvordan individer oplever verden omkring sig, og hvordan de kommunikerer, socialiserer og interagerer med andre. Med andre ord er autisme en kompleks livslang neuro-udviklingstilstand, som påvirker hjernens udvikling inden for områderne social interaktion (hvordan vi forholder os til hinanden andre socialt), Kommunikation (modtage, bearbejde og returnere information) både verbal og nonverbal og social forestillingsevne (evnen til at forestille sig, hvordan andre har det, tænkning eller oplevelse).

Dette er kendt som "Triaden af autistiske diagnoser", som igen påvirker adfærden (ord, handlinger og væremåde), og hvordan personen oplever, lærer og fortolker deres omgivelser. Det kan føre til funktionelle begrænsninger i den sociale deltagelse samt præstationer inden for uddannelse, sport og erhverv.

Autisme beskrives som en 'spektrum'-forstyrrelse. Det betyder, at alle mennesker oplever autisme forskelligt og at forstyrrelsen optræder i en række forskellige former og sværhedsgrader. Autismespektret spænder fra Aspergers syndrom eller HFA (High Function in Autism) i den milde ende til autistisk forstyrrelse i den svære ende.

Nogle individer udvikler typiske evner med hensyn til tale og sprog og udvikler ekstraordinære færdigheder, men kæmper med livslange sociale og adfærdsmæssige forskelle. Andre kan have udfordringer med kommunikation, sensorisk sensitivitet og adfærdsproblemer, såsom overdrevet vredesudbrud, gentagen adfærd og aggression. Den gode nyhed er, at passende interventioner og programmer kan forbedre resultaterne for mange, hvis ikke de fleste, mennesker, der er diagnosticeret med ASF.

ASF viser sig også at være tæt forbundet med sensoriske vanskeligheder, hvor en person er enten hyper (over) eller hypo (under) sensitiv over for en hvilken som helst af kroppens informationer, der samler sanser som visuel, auditiv eller taktil eller alle sanser samlet. Der er ligeledes stor sandsynlighed for kognitiv svækkelse eller indlæringsvanskeligheder i forbindelse med ASF (A.R, 2006).

Kapitel 4



4. Taknemmelighed

Først og fremmest vil vi gerne takke EU's Erasmus+-program for at give os mulighed for og finansiering til at udvikle vores PT4ASD-projekt og skabe denne håndbog.

Dette projekt har samlet seks europæiske lande med deltagere fra alle seks lande, der har bidraget til udarbejdelsen af denne forældre/lærer-håndbog om lege.

Vi vil gerne anerkende deres utrolige arbejdsmoral, deres omfattende viden og ekspertise samt deres urokkelige dedikation til dette projekts succes.

Vi vil gerne præsentere dig for hver af de deltagende organisationer og uddannelsesinstitutioner, og for de enkeltpersoner, der har bidraget til denne håndbog.

Forfattere

Projektpartner: Judo Assist Ireland, Tipperary, IRLAND

Deltagere : James Mulroy

Præsident for Judo Assist Ireland, europæisk projektleder, sportsrådgiver for Europa/Eurasien Special Olympics, international vejleder og foredragsholder om udvikling af tilpasset sport

Teresa Mulroy

Generalsekretær Judo Assist Ireland, lærer i de tidlige år og specialundervisning, B.A Early Barndomsstudier, diplom i montessoripædagogik, diplom i psykologi

Sean Davitt

Inklusionsansvarlig Judo Assist Ireland, M.A. Sports- og motionspsykologi, B.A. (Hons) Rekreation og fritidsledelse, bachelor i social omsorg, sort bælte i judo og brasiliansk ju jitsu

Bidragydende partnere

Projektkoordinerende partner: **Düzce-provinsens direktorat for national uddannelse, TYRKIET**

Deltagere: İlyas AYYILDIZ

Engelsklærer, RND-koordinator for Düzce-provinsens direktorat for national uddannelse

Ahmet ZEYBEKOĞLU

Engelsklærer, RND-koordinator for Düzce-provinsens direktorat for national uddannelse

Celalettin Özhan ARSLAN

Engelsklærer, RND-koordinator for Düzce-provinsens direktorat for national uddannelse





Projektpartner: Yesil Duzce Specialundervisning, Düzce TYRKIET

Deltagere: Hilal İLHAN

Direktør for Yeşil Düzce Special Education Practice School, specialundervisningslærer, bachelorgrad; Gazi University, skolekommunikationsperson for EU-projekter

Fatih DANIŞ

Idrætslærer på Yeşil Düzce Special Education Practice School, Idrætsundervisning lærer, bachelorgrad: Abant İzzet Baysal Universitet

Tuğba GÖKTEPE

Specialundervisningslærer på Yeşil Düzce Special Education Practice School, bachelorgrad: Abant İzzet Baysal Universitet

Projektpartner: Haci Hidayet Turkseven, Düzce, TYRKIET

Deltagere: Talha AYDOĞAN

Direktør for Haci Hidayet Türkseven Special Education Practice School, specialundervisningslærer, Bachelorgrad: Marmara Universitet

Haci Bekir BOZ

Direktørassistent på Haci Hidayet Türkseven Special Education Practice School, Specialundervisning Lærer, bachelorgrad: Gazi University, Skole Kommunikationsperson for EU-projekter

Hüseyin Enes TETİK

Direktørassistent på Haci Hidayet Türkseven Special Education Practice School, Psychological Rådgiver og underviser, fotograf, bachelorgrad: Erzincan Universitet

Projektpartner: Agifodent, Granada, Spanien

Deltagere: Julio Jiménez García

Uddannet i uddannelsesvidenskab ved universitetet i Granada. Lærer og koordinator Europæiske projekter inden for offentlig og privat uddannelse. Direktør for en computervirksomhed.

Antonio Paolo Miccoli

Uddannet i økonomi og virksomhedsledelse ved University of Italy. Forsker og ansvarlig for europæiske projekter hos Agifodent. Underviser på erhvervsskole

Encarnacion Jiménez Guerrero

Uddannet jurist fra universitetet i Granada. Certificeret i private og offentlige finanser og regnskaber, udviklede alle administrative og finansielle opgaver i forbindelse med europæiske projekter i Agifodent.



Projektpartner: SOSU Østjylland, Aarhus, DANMARK

Deltagere: Iben Roed Jensen
Registreret fysioterapeut og europæisk projektleder

Lisbeth Marcussen
Registreret sygeplejerske og europæisk projektleder

Annette Damsgaard Christensen
Registreret sygeplejerske, registreret pædagog og lærer

Katrine Elkhøj Eriksen
Registreret fysioterapeut og lærer

Projektpartner: Platon M.E.P.E, GRÆKENLAND

Deltagere: Evangelos Kapetis
BA i engelsk litteratur; MA i sprog og lingvistik; rektor for PLATON Gymnasium; europæisk projektleder for PLATON School

Evgenia Moysidou
BA i historie og arkæologi; MA i historisk forskning i antikkens græske historie; underviser i Græsk litteratur og historie i PLATON School

Efpraxia Kapeti
Studerende på International Hellenic University med eksamen i Business Administration; praktikanthos PLATON School arbejder i den europæiske projektafdeling

Projektpartner: International Skole, SERBIEN

Deltagere: Aleksandar Petrovic
MA Psykolog, Gruppepsykoterapeut og Analytiker i Uddannelse, Psykologilærer og Skolevejleder på International School

Dusanka Andelovic
Lærer på International School, uddannet fra det filosofiske fakultet på universitetet i Beograd

Lora Mitic
Underviser i Kunst & Design og Digitale Medier & Design, Universitetsdiplom Kunsthistorie, Fakultet for Filosof, forsker, skribent, underviser i moderne kunst og samtidskunst

Kapitel 5



5. Introduktion til legen

Leg er meget vigtig for børn med ASF, da det giver dem mulighed for at arbejde med sociale færdigheder, kommunikation, motorisk koordination og kognitive evner. Derudover kan leg være en meget fornøjelig og afslappende aktivitet for mange børn med autisme. Nogle specifikke fordele ved leg omfatter forbedring af opmærksomhed og koncentration, udvikle kreativitet og fantasi, forbedre verbale og sproglige færdigheder, nonverbale færdigheder, indlæring af sociale regler og styrkelse af selvværdet. Det er vigtigt at vælge lege der passer til alle det enkelte barns behov og interesser, og som giver dem mulighed for at have det sjovt mens de lærer nye færdigheder. Sammenfattende er leg et vigtigt redskab for den overordnede udvikling af børn med ASF.

Der er mange lege, der kan være gavnlige for børn med ASF. Lege, der har klare regler, struktur, repetitive elementer og lege, der kan skaleres op eller ned afhængigt af den enkelte eller gruppens evner og forståelse.

Mens den type tilpasninger, der bruges til en leg, vil afhænge af personens individuelle behov og den leg, der leges, kan man anvende nogle generelle retningslinjer for at sikre et vellykket resultat i enhver social legesituation.

- Det er klogt at forberede personen så meget som muligt på, hvad de vil opleve i legen.
- Personen skal have en klar forståelse af, hvad de bliver bedt om at gøre, før de i begynder legen.
- Personen skal have mulighed for at give udtryk for eventuelle bekymringer eller stille spørgsmål (efter bedste evne) på forhånd.

Hver person skal have mulighed for at øve sine færdigheder og forstå formålet med legen.

Legene i denne håndbog er specielt designet og udvalgt til at være både lærerige og sjove. De fleste lege er målrettet grupper på 6 elever, da dette er standardklassestørrelsen for hovedparten af specialskoler og/eller autismeklasser over hele Europa, men legene kan dog også tilpasses til brug af forældre og børn.

Legene i denne håndbog har til formål at udvikle kommunikations- og forhandlingsevner, teamwork og fleksibilitet, kritisk tænkning og problemløsning samt kreativ tænkning. Legene er kategoriseret i pædagogiske emner som tal, bogstaver, farver og former, rumlig bevidsthed, associationer, sociale og følelsesmæssige lege og multilege bare for sjov!

Vi håber, at du vil nyde oplevelsen af at dele disse lege med dine elever/børn.



Kapitel 6

6. Undervisningslege

Dette kapitel præsenterer lærere og elever for et udvalg af pædagogisk værdifulde spil, der gør det lettere at håndtere tal, bogstaver, former og farver - hav det sjovt!





Legens navn:	SKÆR DET I TERN	Pædagogisk emne :	Tal
Gruppetørrelse:	6	Niveau:	Lavt - men skalerbart
Legens formål:	Forbedre tal genkendelse, turtagning, fysiske og kognitive evner		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med hjælp		
Nødvendigt udstyr:	Oppustelige terninger, nummererede gulvskiver med tal eller prikker		

Beskrivelse af legelet:

- Nummererede gulvskiver placeres på gulvet
- Hvert medlem af gruppen får en tur til at kaste en stor oppustelig terning
- Uanset hvilket nummer den lander på, skal deltageren løbe til det tilsvarende nummer og hoppe op og ned det antal gange
- De venter derefter på det nummer, og hver af de andre deltagere gentager processen, indtil alle deltagere har fuldført opgaven

Formål og fordele ved legen:

Legen har til formål at forbedre tal genkendelse, og det starter med 1-6 og kan derefter skaleres op til at omfatte to terninger og udvid til 1-12. Andre øvelser eller handlinger kan erstatte det enkelte nummer vist på terningen, for at tage højde for individuelle behov hos hver deltager. Legen opmuntrer også til at øve turtagning og arbejder med både kroppen og sind.



Legens navn:	SÆKKESTOL RELÆ	Pædagogisk emne :	Tal
Gruppetørrelse:	6	Niveau:	Lavt - men skalerbart
Legens formål:	Forbedre tal genkendelse, turtagning, fysiske og kognitive evner		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Oppustelige terninger, nummererede gulvskiver, ærteposer		

Beskrivelse af legelet:

- Nummererede gulvskiver placeres på gulvet
- Del eleverne op i to grupper af tre
- Det første medlem af hver gruppe kaster en stor oppustelig terning
- Uanset hvilket nummer den lander på, skal deltageren løbe hen til spanden/bunken med ærteposer og tage det tilsvarende antal ærteposer ud og placere dem på de tilsvarende nummereret gulvskive
- Derefter vender de tilbage til den næste deltager i rækken, og processen gentages

Formål og fordele ved legen:

Legen har til formål at forbedre tal genkendelsen, og det starter med 1-6 og kan derefter skaleres op til at omfatte to terninger og udvide til 1-12. Legen kan skaleres yderligere op til at omfatte farver og tal. Genkendelse ved at matche farven på ærteposerne med farven på gulvskiven. Legen opmuntrer også til god turtagning og træner både krop og sind.



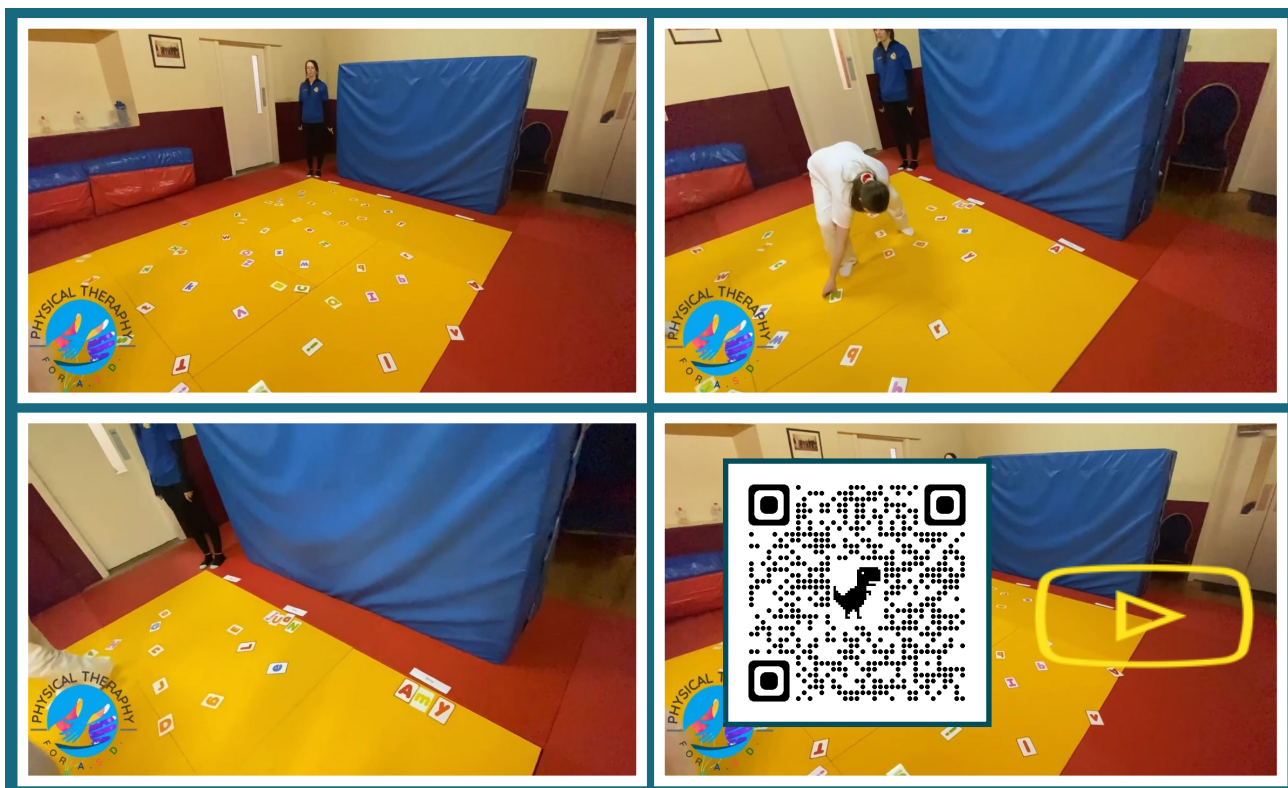
Legens navn:	CIRKEL AF SJOV	Pædagogisk emne :	Tal
Gruppetørrelse:	6	Niveau:	Lavt - men skalerbart
Legens formål:	Forbedre tal genkendelse, turtagning, fysiske og kognitive evner		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Oppustelige terninger		

Beskrivelse af legelet:

- Alle gruppemedlemmer og støttemedlemmer samles i en cirkel
- Hvert medlem af gruppen får en tur til at kaste en stor oppustelig terning
- Uanset hvilket nummer den lander på, skal alle deltageren udføre det nummer af en specificeret aktivitet. Eksempel: hop, sprællemænd, sæt dig ned, rejs dig op....
- Teammedlemmerne kan vælge den aktivitet, der skal udføres, eller støttepersonalet kan opfordre eller rådgive

Formål og fordele ved legen:

Legen har til formål at forbedre tal genkendelse og optælling samt fysisk formåen. Legen opmuntrer også til at øve turtagning og beslutningstagning.



Legens navn:	HVAD HEDDER JEG	Pædagogisk emne :	Bogstaver
Gruppestørrelse:	6	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Forbedre bogstavgenkendelse, stavning, fysiske og kognitive evner		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Bogstavbrikker eller udskårne og laminerede bogstaver		

Beskrivelse af legelet:

- Spred bogstavbrikkerne ud på gulvet
- Print og klip de enkelte deltagers navne ud
- Placer de trykte navneskilte på gulvet eller bordet
- Hver deltager skal finde hvert af bogstaverne i sit eget navn og placere det over tilsvarende bogstav på deres navneskilt
- Legene kan udvides ved at bruge andre og længere ord
- Legen kan skales op yderligere ved at vise et billede af et objekt, der kan være stavet

Formål og fordele ved legen:

Legen har til formål at forbedre bogstavgenkendelse, navnegenkendelse og stavfærdigheder. Den kan skales som beskrevet ovenfor og har både fysiske og kognitive fordele.





Legens navn:	SØGNING EFTER RUMORD	Pædagogisk emne :	Bogstaver
Gruppestørrelse:	6	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Forbedre bogstavgenkendelse, stavning, fysiske og kognitive evner		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Bogstavbrikker eller udskårne og laminerede bogstaver		

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Spred bogstavbrikkerne ud på gulvet
- 🌀 Print og klip navnene ud på ting i/omkring lokalet eller pladsen
- 🌀 Anbring de trykte navneskilte på emnerne
- 🌀 Hver deltager skal finde de bogstaver, der passer til hver genstand
- 🌀 Legen kan skales op ved at bruge andre og længere ord
- 🌀 Legen kan skales op yderligere ved at vise et billede af et objekt, der skal staves

Formål og fordele ved legen:

Legen har til formål at forbedre bogstavgenkendelse og stavefærdigheder. Den er skalerbart, som beskrevet ovenfor og har både fysiske og kognitive fordele. Den opmuntrer også til sprog udvikling og ordassociation.



Legens navn:	BOGSTAV-SKATTEJAGT	Pædagogisk emne :	Breve
Gruppestørrelse:	6	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Forbedre bogstavgenkendelse, alfabetet, fysiske og kognitive evner		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Bogstavbrikker eller udskårne og laminerede bogstaver		

Beskrivelse af legelet:

- Print alle bogstaverne i alfabetet ud og hæng dem op i rækkefølge på en snor
- Print et nyt sæt bogstaver og klip de enkelte bogstaver ud
- Gem bogstaverne rundt omkring i klasseværelset/legeområdet
- Som et hold skal eleverne finde hvert bogstav og hænge det op på den tilhørende bogstavet på den hængende linje
- Legen kan skaleres op ved at gøre bogstaverne sværere at finde

Formål og fordele ved legen:

Legen sigter mod at forbedre bogstav- og alfabetgenkendelse. Det har også gode fysiske elementer, at finde bogstaverne først og bruge en pind til at fastgøre bogstavet, hvilket hjælper med finmotorikken, og at række op for at placere bogstavet på linjen kan forbedre en række bevægelser som f.eks. at række ud og strække sig.



Legens navn:	FIGUR FINDER	Pædagogisk emne :	Former
Gruppestørrelse:	6	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Forbedre formgenkendelse, puslespils-løsning, fysiske og kognitive evner		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Trykte og laminerede figurer eller genstande med forskellige former		
Forberedelse :	Print/laminér/skær en række forskellige figurer ud, og placer dem rundt omkring klasseværelset/legeværelset		

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Hver deltager arbejder uafhængigt
- 🌀 Læreren råber en formbeskrivelse, for eksempel en form med 3 sider
- 🌀 Deltagerne skal finde en trykt figur eller genstand med 3 sider og placere den i en udpeget område
- 🌀 Gentag med andre formbeskrivelser
- 🌀 Legen kan skaleres op ved at gøre det udpegede sted højt oppe eller lavt nede til opmuntre til mere fysisk bevægelse

Formål og fordele ved legen:

Legen har til formål at forbedre formgenkendelse, social interaktion og kognitive evner. Den har et ekstra bevægelseselement som beskrevet ovenfor, og kan også kan forbedre en række bevægelser såsom at række ud, strække sig og/eller bøje sig.



Legens navn: FORM ARK

Pædagogisk emne : Former/farver

Gruppetørrelse: 6

Niveau: Mellem og skalerbar

Legens formål: Forbedre formgenkendelse, puslespils-løsning, fysiske og kognitive evner

Gruppedynamik: Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance

Nødvendigt udstyr: Et ark med former klippet ud og farver tilføjet, lille bold

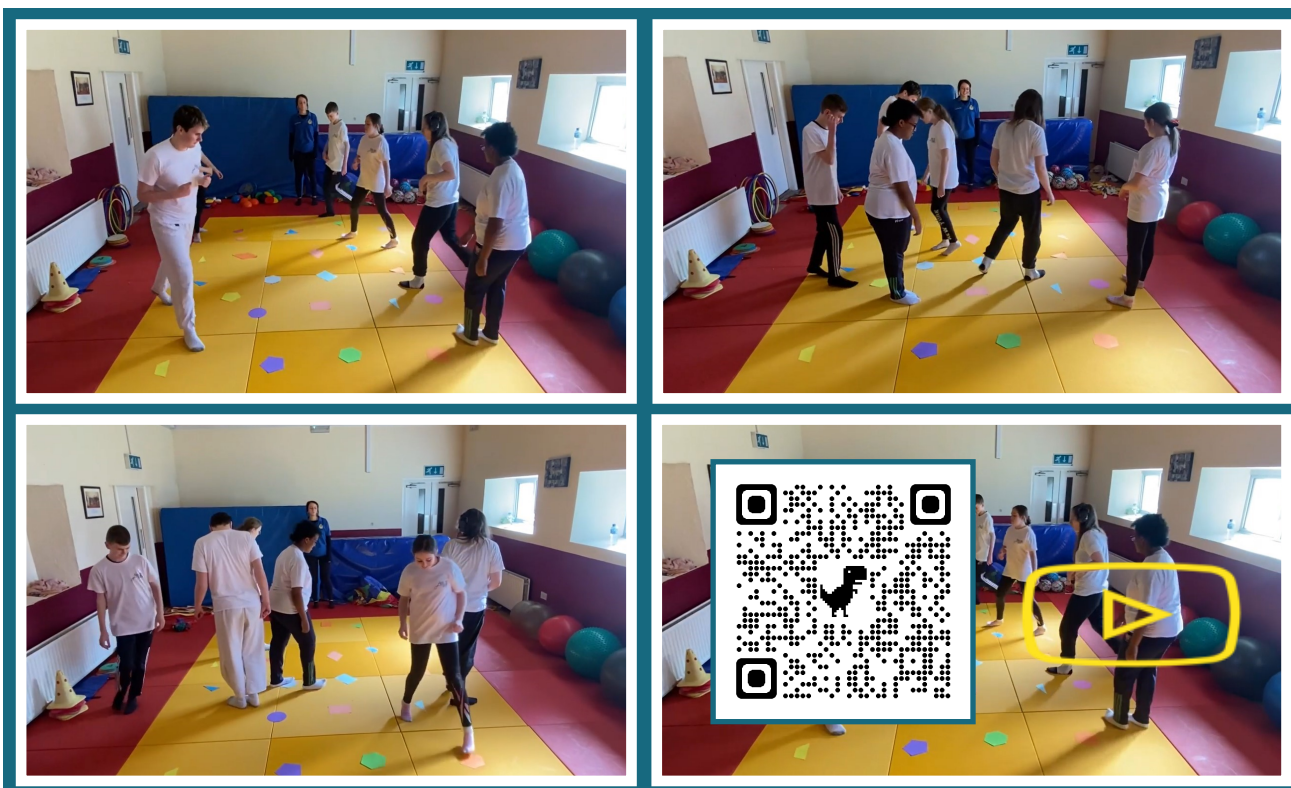
Forberedelse: Spred arket ud, og lad hver elev holde et hjørne eller en side

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Hver deltager holder et hjørne eller en side af arket
- 🌀 Læreren lægger en lille bold i midten af arket
- 🌀 Læreren vil derefter kalde en form ved navn
- 🌀 Eleverne skal derefter arbejde som et hold og forsøge at manøvrere bolden ind i den korrekte form
- 🌀 Legen kan skaleres op ved at kalde formen ud med beskrivelse, dvs. formen med tre sider eller ingen hjørner

Mål og fordele ved legen:

Legen har til formål at forbedre form- og farvegenkendelse, social interaktion og kognitive evner, hånd/øje-koordination og teamwork.



Legens navn:	FIGUR FINDER 2	Pædagogisk emne :	Former
Gruppestørrelse:	6	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Forbedre formgenkendelse, puslespils-løsning, fysiske og kognitive evner		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Trykte og laminerede figurer eller skum/farvede figurer		
Forberedelse:	Print/laminér/skær en række forskellige figurer ud, og læg dem på gulvet. i legeområdet/hallen eller på legepladsen		

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Hver deltager arbejder selvstændigt
- 🌀 Deltagerne hopper/hopper/går/løber mellem figurerne, men rører dem ikke
- 🌀 Læreren råber eller holder en form op
- 🌀 Deltagerne skal finde og stå på eller samle den tilsvarende form op
- 🌀 De deltagere, der ikke finder en form at stå på, får en belønning - en træningsopgave
- 🌀 Legen kan skales op ved at kalde formen frem efter antal sider osv
- 🌀 Legen kan skales yderligere op ved at introducere et farveelement - f.eks. stå på en rød firkant eller gul cirkel

Formål og fordele ved legen:

Legen har til formål at forbedre form- og farvegenkendelse, social interaktion og kognitive evner, hånd/øje-koordination og teamwork.



Legens navn: FARVEMATCH

Pædagogisk emne : Farver

Gruppestørrelse: 6

Niveau: Mellem og skalerbar

Legens formål: Forbedre farvegenkendelse, fysiske og kognitive evner

Gruppedynamik: Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance

Nødvendigt udstyr: Farvede gulvmarkører

Forberedelse: Spred farvemarkeringerne ud på gulvet i legeområdet/skolegården

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Hver deltager arbejder selvstændigt
- 🌀 Deltageren hopper/springer/går/løber mellem farvemarkørerne, men rører ikke markørerne
- 🌀 Læreren råber eller holder en farve op
- 🌀 Deltagerne skal finde og stille sig på en markør med den rigtige farve
- 🌀 De deltagere, der ikke finder en farve at stå på, får en belønning - en øvelsesopgave
- 🌀 Legen kan skales op ved at bede 2 eller flere deltagere om at stå på den samme farve/markør. Det opmuntrer og fremmer fysisk kontakt og social interaktion
- 🌀 Legen kan skales op yderligere ved at bede deltagerne om at bevæge sig rundt i dyreriget i stillinger/bevægelser

Formål og fordele ved legen:

Legen har til formål at forbedre farvegenkendelse, social og fysisk interaktion og kognitive evner. Det er en fysisk bevægelsesleg, der opmuntrer til bevægelse, smidighed, fantasi og sjov.



Legens navn: FARVEDASH

Pædagogisk emne : Farver

Gruppestørrelse: 6

Niveau: Mellem og skalerbar

Legens formål: Forbedre farvegenkendelse, fysiske og kognitive evner

Gruppedynamik: Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance

Nødvendigt udstyr: Farvede bolde (plastikkugler), farvede hulahopring, stor æske

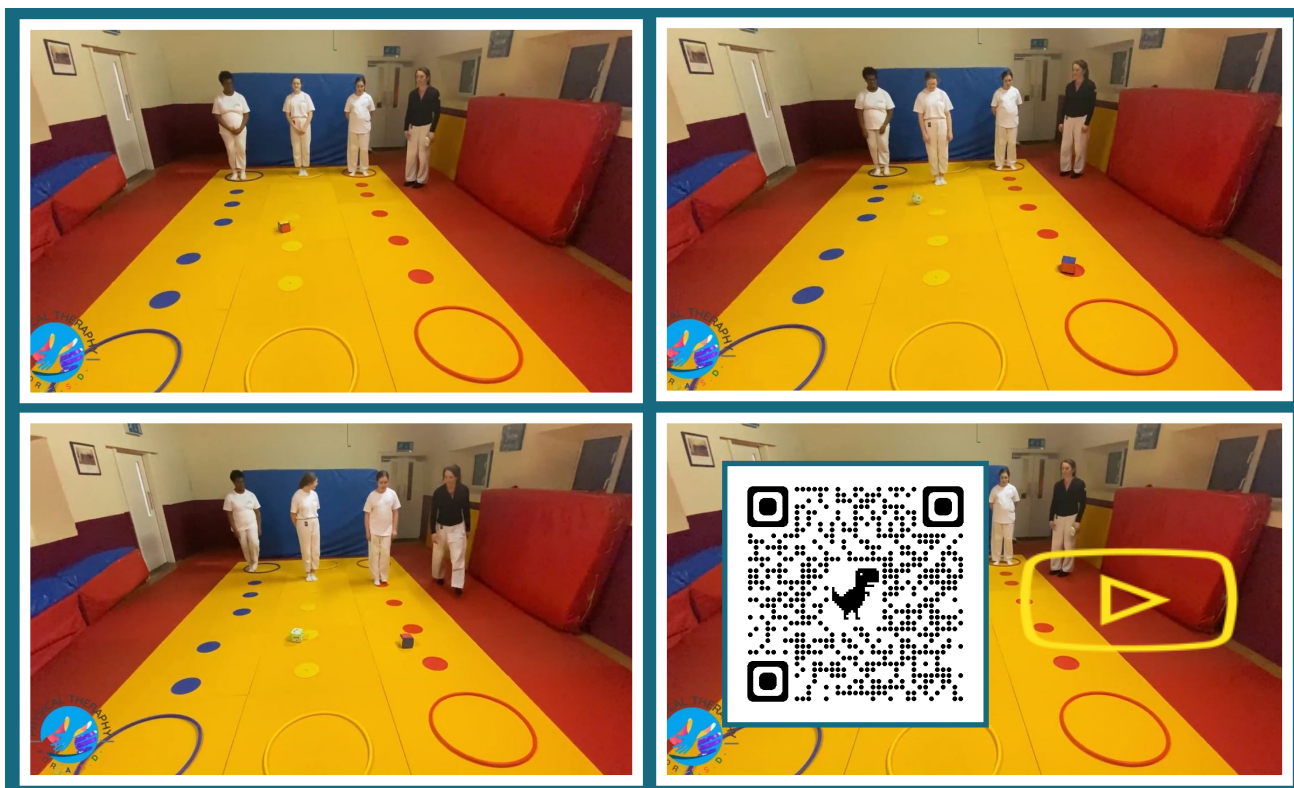
Forberedelse: Fyld en kasse/hula hop ring med alle de forskelligfarvede bolde

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Lege af typen stafet
- 🌀 Lav to hold med tre deltagere i hver
- 🌀 Første deltager fra hvert hold skal hoppe/springe/gå/løbe til den anden side af lokalet og vælg 1 farvet bold fra kassen/hula hop ringen
- 🌀 De hopper/hopper/går/løber så tilbage og lægger bolden i kassen/spanden markeret med den pågældende farve
- 🌀 Dette gentages derefter af hver deltager på holdet, indtil alle bolde er i de fordelte farvekasser/hula hop ringen
- 🌀 Det kan være et konkurrencepræget løb eller bare en øvelse i at udføre en opgave

Formål og fordele ved legen:

Legelet har til formål at forbedre farvegenkendelse, teambuilding færdigheder og fysisk bevægelse



Legens navn:	FARVE TERNINGER	Pædagogisk emne :	Farver
Gruppestørrelse:	6	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Forbedre farvegenkendelse, fysisk bevægelse, rumlig bevidsthed		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Oppustelige terninger (med +/- værdier), hulahopring, farvefirkanter eller terninger		
Forberedelse:	Læg rækker af ensfarvede hulahopring på gulvet		

Beskrivelse af legelet:

- De første deltagere stiller sig op ved starten af rækken af hulahopring
- Læreren kaster den farvede firkant, og den farve, den lander på, afgør, hvilken deltager får mulighed for at kaste terningerne
- Uanset hvad terningen lander på, bestemmer det antallet af træk, deltageren foretager
- Hvis deltageren kaster et positivt tal, hopper de det antal ringe frem
- Hvis de kaster et negativt tal, hopper de baglæns i det antal ringe
- Processen gentages så mange gange som nødvendigt
- Disse lege kan være konkurrencelege eller en øvelse i at fuldføre en opgave

Formål og fordele ved legen:

Legen har til formål at forbedre farvegenkendelse, fysisk bevægelse, rumlig bevægelse (hop tilbage og fremadrettet), koordinering, positive og negative resultater .

Kapitel 7



7. Sociale lege

Dette kapitel introducerer lærere og elever til et udvalg af sociale, emotion og spatial awareness spil - nyd!





Legens navn: MAVE BALL **Pædagogisk emne :** Rumlig og kropslig bevidsthed

Gruppetørrelse: 6 **Niveau:** Mellem og skalerbar

Legens formål: Forbedre rumlig bevidsthed og positionering

Gruppedynamik: Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance

Nødvendigt udstyr: Gymnastikbolde

Forberedelse: Lav 3 grupper af 2 personer

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Stå over for hinanden og fastgør gymnastikbolden mellem hver deltager
- 🌀 Deltagerne bevæger sig sidelæns i en lige linje til et bestemt punkt og sikrer, at de ikke dropper gymnastikbolden
- 🌀 Disse lege kan skaleres ved at have et antal objekter (f.eks. ærteposser), der skal bevæge sig fra et punkt til det næste

Formål og fordele ved legen:

Legen sigter mod at forbedre rumlig bevidsthed, teambuilding-færdigheder og fysisk bevægelse. Deltagerne skal være tæt på hinanden, hvilket hjælper med personlig interaktion, de skal også være synkroniseret i deres bevægelser, hvilket hjælper med teambuilding-færdigheder og kommunikation



Legens navn: STAFET HOP SKOTSK **Pædagogisk emne :** Rumlig og kropslig bevidsthed

Gruppetørrelse: 6 **Niveau:** Mellem og skalerbar

Legens formål: Forbedre rumlig bevidsthed og positionering

Gruppedynamik: Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance

Nødvendigt udstyr: Gulvmarkør og ærteposer

Forberedelse: Lav 2 grupper af 3 personer - Læg 2 linjer af gulvmarkører ud som en 1, 2 rækkefølge

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Deltager 1 fra hvert hold tager en ærtepose fra startspanden/-kassen
- 🌀 De hopper i en rækkefølge efter gulvmarkørerne (hop med et ben på en markør og springe en fod fra hinanden for dobbelte markører)
- 🌀 Når de når enden, lægger de ærteposen i spanden/kassen i den anden ende
- 🌀 Derefter hopper/springer/går/løber de tilbage og hilser på den næste deltager på holdet
- 🌀 Gentag, indtil alle deltagere har gennemført legen
- 🌀 Legen kan skales op ved at vende tilbage med et andet objekt og hoppe tilbage

Formål og fordele ved legen:

Dette er et komplekst lege, der understøtter børns fysiske koordination, balance og kognitive evner udvikling. Fra at arbejde med midtlinjeudvikling (hoppe på én fod), kropskontrol og muskelstyrke. Denne leg giver også mulighed for sociale interaktioner og turtagning.



Legens navn:	SPEJL MIG	Pædagogisk emne :	Rumlig og kropslig bevidsthed
Gruppetørrelse:	6	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Forbedre rumlig og kropslig bevidsthed		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Intet		
Forberedelse:	Ryd en golvplads og spred deltagerne ud		

Beskrivelse af legelet:

- Underviseren står foran deltagerne og udfører en række bevægelser, som deltagerne skal kopiere/efterligne
- Bevægelserne kan omfatte at løfte højre arm, ryste venstre ben, hoppe i en cirkel, hoppe på ét ben mens du vinker med modsatte hånd, knæl på et knæ, lav et sjovt ansigt o.s.v.
- Legen kan skaleres op ved at invitere nogle af deltagerne til at være spejlet

Formål og fordele ved legen:

Dette er en kompleks leg, der understøtter børns fysiske koordination, balance og kognitive evner. udvikling. Fra at arbejde med midtlinjeudvikling (hoppe på én fod), kropskontrol og muskelstyrke. Denne leg giver også mulighed for sociale interaktioner og turtagning.



Legens navn:	Berøring & Grib	Pædagogisk emne :	Rumlig og kropslig bevidsthed
Gruppetørrelse:	6 –12	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Forbedre kropsbevidsthed, lyttefærdigheder og reaktionstid		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Ærteposer		
Forberedelse:	Ryd gulvet, og del gruppen op i par		

Beskrivelse af legelet:

- Hvert par står eller knæler over for hinanden med ca. 1 meters afstand
- En ærtepose (eller en anden lille genstand) placeres på gulvet mellem de to deltagere
- Lederen råber en kropsdel op, og hver deltager skal røre ved den del af sin egen krop. For eksempel hoved, hofter, skuldre, knæ, tæer osv.
- På et tidspunkt siger lederen "Grib", hvorefter deltagerne forsøger at være de første til at samle ærteposen op
- Dette kan gentages så mange gange og med så mange forskellige deltagere, som det er nødvendigt

Formål og fordele ved legen:

Dette er en sjov leg, der støtter børns fysiske koordination, balance og kognitive evner, såvel som kropsbevidsthed og forbedrede koncentrations- og lyttefærdigheder. Denne leg giver også mulighed for sociale interaktioner.



Legens navn:	EMOTIONS CIRKEL	Pædagogisk emne :	Følelsesmæssig bevidsthed
Gruppetørrelse:	6 - 12	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Forbedre følelses- og ansigtsgenkendelse		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Følelseskort eller gulvskiver – musik af deltager		
Forberedelse:	Ryd en gulvplads - arranger følelseskort/skiver i en cirkel på gulvet. saml deltagerne omkring ydersiden af kortene/cirklen		

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Når musikken starter, bevæger alle deltagerne sig rundt på ydersiden af følelseskortene, cirklen på gulvet
- 🌀 Når musikken stopper, stiller hver af deltagerne sig på det følelseskort, der er tættest på til dem - en person pr. kort
- 🌀 Hver person holder sit følelseskort op og efterligner følelsen med ansigtet
- 🌀 For at udvide legen kan deltagerne navngive og beskrive følelsen

Formål og fordele ved legen:

Dette er en sjov, men kompleks leg, der har til formål at støtte og udvikle deltagernes forståelse af de forskellige følelser. Denne færdighed kan nogle gange være meget vanskelig for nogle mennesker med autisme.



Legens navn:	SOCIAL WEB	Pædagogisk emne :	Kommunikationsfærdigheder
Gruppetørrelse:	6 - 12	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Forbedre kommunikationsevnerne		
Gruppedynamik:	Verbalt aktiv - Kan følge instruktioner individuelt eller sammen med andre		
Nødvendigt udstyr:	Bold af uld eller snor		
Forberedelse:	Sæt gruppen i en cirkel på gulvet eller rundt om et bord		

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Gruppelederen starter med at fortælle gruppen, hvad de hedder
- 🌀 Derefter holder gruppelederen i enden af snoren og giver snoren videre til deltager i cirklen
- 🌀 Denne person fortæller gruppen sit navn og holder snoren og giver bolden af streng til en anden i gruppen
- 🌀 Dette gentages, indtil alle har haft en tur
- 🌀 På det tidspunkt vil et socialt web være synligt for gruppen
- 🌀 Legen kan udvides/videreføres ved at dele andre informationer om sig selv

Formål og fordele ved legen:

Denne leg har til formål at forbedre og fremme kommunikationsevnerne i gruppen. Det hjælper også med at forbedre udviklingen af hukommelse, sociale og motoriske færdigheder.

Kapitel 8

8. Bare for sjov spil

Dette kapitel introducerer lærere og elever til et udvalg af multi dygtige spil, som bare er for sjov!



Lege bare for sjov



P
T
4
A
S
D

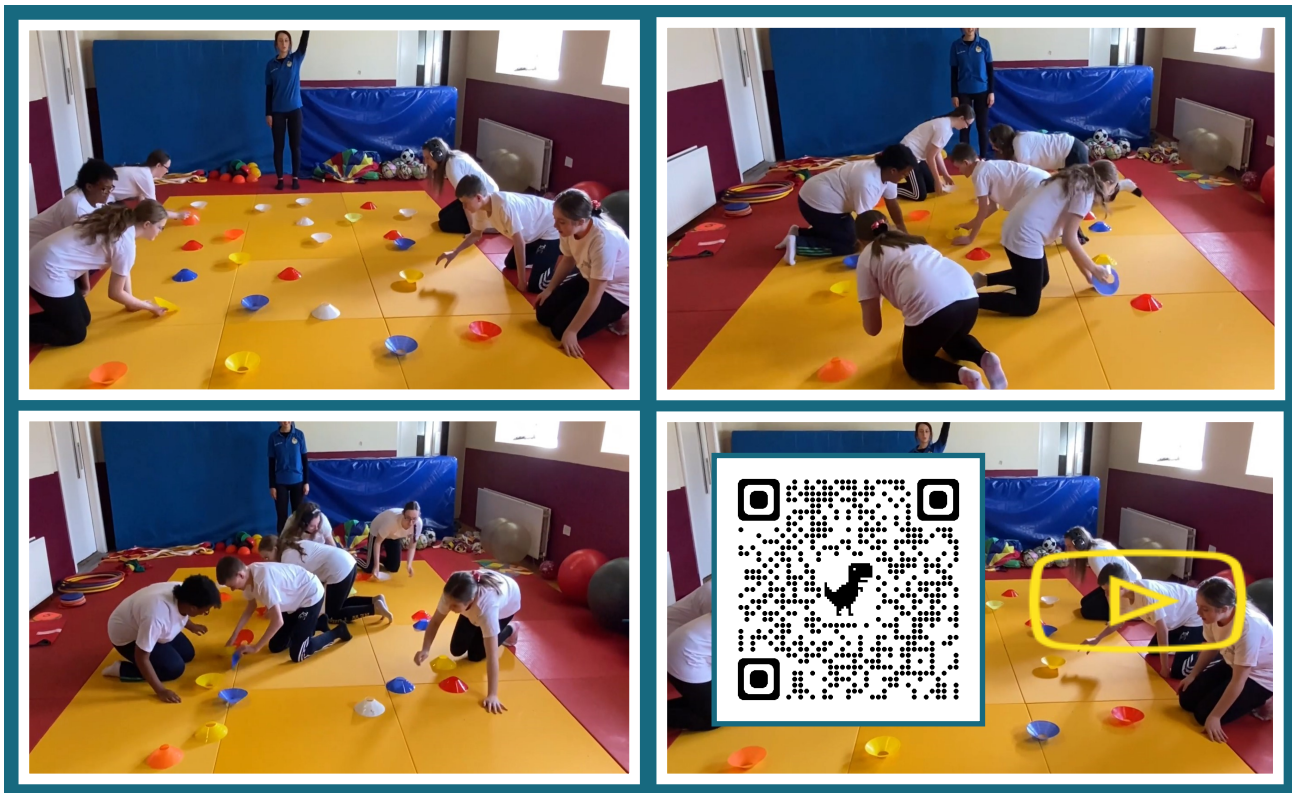
F
O
R
Æ
L
D
E
R

/

L
Æ
R
E
R

S
P
I
L

H
Å
N
D
B
O
G



Legens navn:	KOPPER & UNDERKOPPER	Pædagogisk emne :	Bare for sjov
Gruppetørrelse:	6 - 12	Niveau:	Lavt og skalerbart
Legens formål:	Hånd-øje-koordination - teambuilding		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Kegler		
Forberedelse:	Ryd en gulvplads og læg kegler ud, hvor halvdelen vender op og halvdelen ned		

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Lav 2 grupper
- 🌀 Gruppe 1 skal vende alle de kegler, der vender opad
- 🌀 Gruppe to skal vende alle de kegler, der vender nedad
- 🌀 Sæt en timer til legen, når tiden er gået, kan holdet med færrest omvendte kegler Lav 10 jumping jacks (eller anden øvelse/aktivitet)

Formål og fordele ved legen:

Dette er en simpel og sjov leg, der forbedrer fysisk bevægelse, hånd-øje-koordination, motorisk færdigheder og færdigheder i teambuilding.

Lege bare for sjov



P
T
4
A
S
D

F
O
R
Æ
L
D
E
R

/

L
Æ
R
E
R

S
P
I
L

H
Å
N
D
B
O
G



Legens navn: KÅLORM TAG

Pædagogisk emne : Bare for sjov

Gruppestørrelse: 6 - 12

Niveau: Mellem og skalerbar

Legens formål: Fysisk bevægelse, smidighed, sjov

Gruppedynamik: Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance

Nødvendigt udstyr: Hulahopring

Forberedelse: Vælg en stor åben plads

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Vælg en til at være "fanger" og en til at være "frigiver"
- 🌀 Deltagerne hopper/slentrer/går/løber rundt på den åbne plads
- 🌀 Når fangeren markerer dem, skal de lægge sig på maven på jorden. (som en larve)
- 🌀 Frieren placerer hulahopringen foran dem, og de kravler igennem
- 🌀 De kan derefter deltage i legen igen
- 🌀 For større grupper øges antallet af fangere og friere

Formål og fordele ved legen:

Denne leg forbedrer fysisk bevægelse, social interaktion, kommunikation og smidighed, og er utrolig sjovt.

Lege bare for sjov



P
T
4
A
S
D

F
O
R
Æ
L
D
E
R

/

L
Æ
R
E
R

S
P
I
L

H
Å
N
D
B
O
G



Legens navn: GELÉ TAG

Pædagogisk emne : Bare for sjov

Gruppestørrelse: 6 - 12

Niveau: Mellem og skalerbar

Legens formål: Fysisk bevægelse, smidighed, sjov

Gruppedynamik: Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance

Nødvendigt udstyr: Intet

Forberedelse: Vælg en stor åben plads

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Vælg 2 personer til at være fangere
- 🌀 De holder begge hænder for at lave en cirkel
- 🌀 Derefter jager og fanger de de andre deltagere ved at slå armene ud over personerne/deres hoved
- 🌀 Den person bliver så en del af fangekæden
- 🌀 Efterhånden som flere og flere bliver fanget, bliver kæden større
- 🌀 Legen er slut efter en bestemt tid, eller når alle er i kæden

Formål og fordele ved legen:

Dette lege forbedrer fysisk bevægelse, social interaktion, kommunikation, smidighed og holdånd samt opbygning af færdigheder.

Lege bare for sjov



P
T
4
A
S
D

F
O
R
Æ
L
D
E
R

/

L
Æ
R
E
R

S
P
I
L

H
Å
N
D
B
O
G



Legens navn: STJERNE FISK

Pædagogisk emne : Bare for sjov

Gruppestørrelse: 6 - 12

Niveau: Mellem og skalerbar

Legens formål: Fysisk bevægelse, styrke/muskeludvikling, sjov

Gruppedynamik: Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance

Nødvendigt udstyr: Lille ring, gamle kampsportsbælter eller reb, gulvmarkører/ringe

Forberedelse: Vælg en stor åben plads

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Træk alle rebene/gamle kampsportsbælter gennem den lille ring i midten
- 🌀 Hver deltager holder begge ender af kappen/det gamle kampsportsbælte
- 🌀 Når startkommandoen bliver givet, skal alle trække i begge ender af bælterne. reb
- 🌀 Dette er en gruppeversion af tovtrækning
- 🌀 For at skalere op skal hver deltager stå i en hulahopring eller på en gulvmarkør, og alle skal forsøge at trække de andre deltagere ud af deres stående position

Formål og fordele ved legen:

Denne leg forbedrer fysisk bevægelse, styrke i overkroppen, social interaktion og kommunikation. Kørestolsbrugere kan også lege denne leg med deres stående kammerater.

Lege bare for sjov



Legens navn:	DYREVANDRINGER	Pædagogisk emne :	Bare for sjov
Gruppetørrelse:	6	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Balance og koordination, Fysisk bevægelse, Fantasi		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Kegler - til start- og målmarkører		
Forberedelse:	Vælg en stor åben plads, placér start- og slutmarkører		

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Vælg to hold, og stil jer på række bag hinanden
- 🌀 Læreren eller eleverne vælger et dyr, som de gerne vil efterligne
- 🌀 På startkommandoen bevæger de to første deltagere sig fra start-positionen til slutposition, imiterer det nominerede dyrs gang/bevægelse
- 🌀 Der kan vælges et nyt dyr til hvert nyt deltagerpar
- 🌀 Legen er slut, når alle holdmedlemmer har haft deres tur
- 🌀 Legen kan være en konkurrenceleg eller en øvelse i at fuldføre en opgave

Formål og fordele ved legen:

Denne lege har til formål at forbedre fysisk bevægelse, balance, koordination, social interaktion, færdigheder i at tage og opbygge teams samt genkendelse af dyr og fantasi

Lege bare for sjov



Legens navn:	FANGE & LØSLADE TAG	Pædagogisk emne :	Bare for sjov
Gruppestørrelse:	6 - 12	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Fysisk bevægelse, smidighed, sjov		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Intet	Forberedelse:	Vælg en stor åben plads

Beskrivelse af legelet:

- ☼ Vælg, hvem du vil have til at være "det" (fangeren). Det kan være læreren, træneren eller en af deltagerne
- ☼ Gruppen skal forsøge at undgå at blive fanget af fangeren ved at løbe inden for opgavens område
- ☼ Hvis nogen bliver fanget, skal de stå med spredte fødder og hænderne i vejret
- ☼ For at blive befriet skal en af de andre gruppedeltagere kravle mellem benene. (kun bagfra) Dette er for at undgå sammenstød mellem deltagere, der kommer fra begge sider
- ☼ Når den fangede er befriet, kan han genindtræde i legen
- ☼ Legen kan udvides ved at have mere end én fanger og sætte en tidsbegrænsning. for at fange så mange deltagere som muligt
- ☼ Legen kan skales op ved at bruge gadedrenge løb, at hoppe etc. som bevægelse

Formål og fordele ved legen:

Denne leg forbedrer fysisk bevægelse, balance, koordination, generel kondition og social interaction og færdigheder inden for teambuilding.

Lege bare for sjov



P
T
4
A
S
D

F
O
R
Æ
L
D
E
R

/

L
Æ
R
E
R

S
P
I
L

H
Å
N
D
B
O
G



Legens navn:	RULLE UDVEKSLING	Pædagogisk emne :	Bare for sjov
Gruppetørrelse:	6 - 12	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Fysisk bevægelse, smidighed, sjov		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Hulahopring og små bolde eller ærteposer		
Forberedelse:	Lav grupper på 3 -4 personer		

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Placer 2 hulahopringe på gulvet i en aftalt afstand fra hinanden
- 🌀 Fyld 1 af ringene med et bestemt antal bolde/ærteposer
- 🌀 Deltager 1 fra hver gruppe lægger sig på gulvet ved siden af den tomme ring
- 🌀 På startkommandoen skal deltageren rulle fra den tomme ring til den fyldte ring og hent 1 element
- 🌀 Derefter ruller de tilbage og placerer genstanden i den tomme ring
- 🌀 Gentag, indtil alle elementer er blevet overført fra 1 ramme til den anden
- 🌀 Derefter er det den næste deltagers tur
- 🌀 Det kan være et konkurrencepræget løb eller bare en øvelse i at fuldføre en opgave

Formål og fordele ved legen:

Denne leg forbedrer fysisk bevægelse, koordination, generel kondition, social interaktion, at trille og at tage samt teambuilding færdigheder.

Lege bare for sjov



P
T
4
A
S
D

F
O
R
Æ
L
D
E
R

/

L
Æ
R
E
R

S
P
I
L

H
Å
N
D
B
O
G



Legens navn:	KETCJERLØBET	Pædagogisk emne :	Bare for sjov
Gruppetørrelse:	6 - 12	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Fysisk bevægelse, smidighed, balance, koordination, sjov		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Tennisketsjere (eller lignende), små bolde, kegler eller gulvmarkører		
Forberedelse:	Lav grupper på 3 - 4 personer afhængigt af gruppestørrelse og tilgængelighed udstyr		

Beskrivelse af legelet:

- Lav en række lige eller bølgede linjer af kegler på gulvet med ca. 1 meters mellemrum. Antallet af linjer bestemmes af, hvor mange grupper du har
- Den første deltager skal balancere en tennisbold på tennisketsjeren
- På startkommandoen går deltageren gennem keglerne med bolden på ketsjeren - sørg for ikke at tabe bolden
- Den første deltager, der afslutter banen, vender tilbage til udgangspunktet med bold og ketsjer i hånden og overlader til næste deltager
- Processen gentages, indtil alle deltagere har haft en tur
- Det kan være en konkurrenceleg eller bare en øvelse i at fuldføre en opgave

Formål og fordele ved legen:

Denne leg forbedrer fysisk bevægelse, hånd/øje-koordination, balance, generel kondition, social interaktion, turtagning og teambuilding færdigheder.

Lege bare for sjov



P
T
4
A
S
D

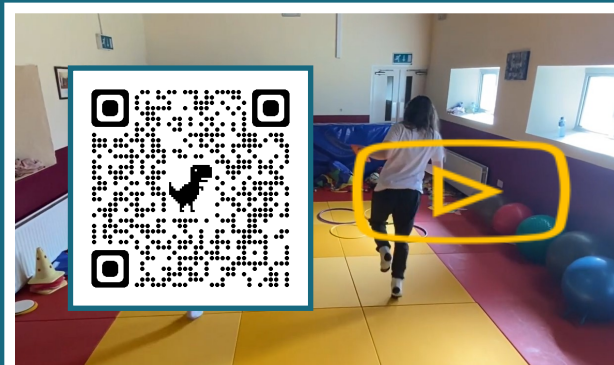
F
O
R
Æ
L
D
E
R

/

L
Æ
R
E
R

S
P
I
L

H
Å
N
D
B
O
G



Legens navn:	PLADEBYTTE	Pædagogisk emne :	Bare for sjov
Gruppetørrelse:	6 - 12	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Fysisk bevægelse, smidighed, balance, koordination, sjov		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Hulahopring, runde gulvmarkører eller plastikplader		
Forberedelse:	Lav grupper på 4 - 6 personer afhængigt af gruppens størrelse. Læg fire x to Ringe på gulvet (hvilket giver 2 firkanter af ringe)		

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Grupperne stiller sig på række bag hinanden
- 🌀 Den første deltager vil have 4 gulvmarkører eller plader
- 🌀 På startkommandoen vil den første deltager løbe/gå/hoppe hen til ringene og placere en plade i midten af hver ring
- 🌀 Derefter løber/går/hopper de tilbage til holdet og hilser på den anden/næste deltager
- 🌀 Den anden deltager løber/går/hopper hen til ringene og samler pladerne op én efter én og vende tilbage til holdet
- 🌀 Den næste deltager gentager den første deltagers handling
- 🌀 Processen gentages, indtil alle deltagere har haft en tur
- 🌀 Dette kan være et konkurrencepræget løb eller bare en øvelse i at fuldføre en opgave

Formål og fordele ved legen:

Denne leg forbedrer fysisk bevægelse, hånd/øje-koordination, balance, generel kondition, social interaktion, turtagning og teambuilding-færdigheder.

Lege bare for sjov



P
T
4
A
S
D

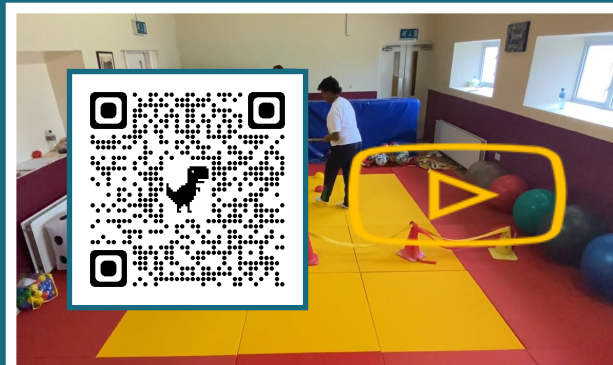
F
O
R
Æ
L
D
E
R

/

L
Æ
R
E
R

S
P
I
L

H
Å
N
D
B
O
G



Legens navn:	SALDO BOLD	Pædagogisk emne :	Bare for sjov
Gruppestørrelse:	6 - 12	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Fysisk bevægelse, smidighed, balance, koordination, sjov		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Pinde og bolde		
Forberedelse:	Ryd et område og opstil en forhindringsbane		

Beskrivelse af legelet:

- To deltagere skal balancere en bold mellem to pinde
- Derefter går de gennem forhindringsbanen og sørger for, at bolden ikke falder ned
- Forhindringsbanen kan være så let eller svær, som målgruppen har brug for
- Med en gruppe på seks deltagere kan de, når det første par er færdige, aflevere pinde og bold til de næste to
- Gentag, indtil alle deltagere har haft en tur
- Det kan være et konkurrencepræget løb med to hold eller bare en opgave, der skal løses øvelse

Formål og fordele ved legen:

Denne leg forbedrer fysisk bevægelse, hånd/øje-koordination, balance, generel fitness, social interaktion, turtagning og teambuilding-færdigheder.

Lege bare for sjov



P
T
4
A
S
D

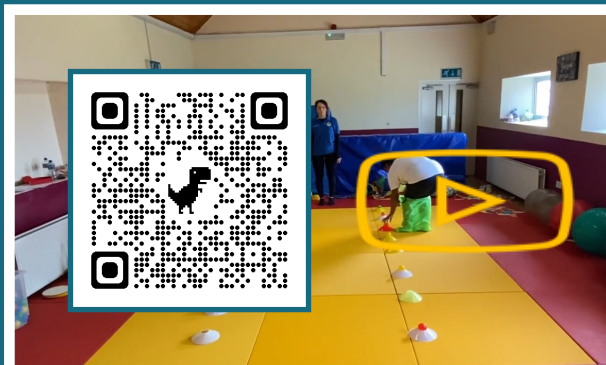
F
O
R
Æ
L
D
E
R

/

L
Æ
R
E
R

S
P
I
L

H
Å
N
D
B
O
G



- Legens navn:** ÆBLE TASKE SPIL **Pædagogisk emne :** Bare for sjov
- Gruppetørrelse:** 6 - 12 **Niveau:** Mellem og skalerbar
- Legens formål:** Fysisk bevægelse, smidighed, balance, koordination, sjov
- Gruppedynamik:** Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med hjælp
- Nødvendigt udstyr:** Sække eller store poser, bolde og markeringskegler
- Forberedelse:** Ryd en plads og sæt rækker af bolde op med en meters mellemrum

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Del gruppen op i to hold
- 🌀 Placer bolde på kegler i en linje, der enten er lige eller bølget
- 🌀 Den første deltager fra hvert hold står i eller holder sækken/posen
- 🌀 På startkommandoen springer deltagerne til hver boldposition og placerer bolden i sækken/posen
- 🌀 Den næste deltager tager sækken/boldene og placerer dem igen på keglerne
- 🌀 Når de er færdige, sender de den tomme sæk/pose videre til de næste deltagere, og den første handlingen gentages
- 🌀 Legen er slut, når alle på holdet har løst opgaven
- 🌀 Det kan være et konkurrenceleg eller bare en øvelse i at udføre en opgave

Formål og fordele ved legen:

Denne leg forbedrer fysisk bevægelse, hånd/øje-koordination, balance, generel kondition, social interaktion, turtagning og teambuilding færdigheder.

Lege bare for sjov



P
T
4
A
S
D

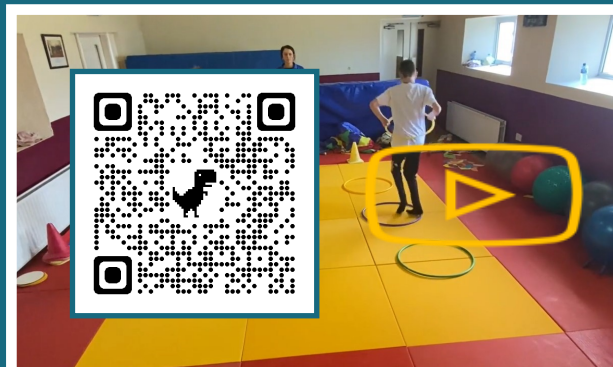
F
O
R
Æ
L
D
E
R

/

L
Æ
R
E
R

S
P
I
L

H
Å
N
D
B
O
G



Legens navn:	HOOP UDFORDRE	Pædagogisk emne :	Bare for sjov
Gruppestørrelse:	6 - 12	Niveau:	Mellem og skalerbar
Legens formål:	Fysisk bevægelse, smidighed, balance, koordination, sjov		
Gruppedynamik:	Fysisk mobil - Kan følge instruktionerne individuelt eller med assistance		
Nødvendigt udstyr:	Hulahopring og kegler		
Forberedelse:	Gør plads og sæt to rækker hulahopringe op		

Beskrivelse af legelet:

- 🌀 Del gruppen op i to hold
- 🌀 På startkommandoen vil den første deltager fra hvert hold samle den første ring op i rækken og læg den om livet på sig selv
- 🌀 Derefter hopper de ind i hver af de resterende hulahopring og placerer hulahopringen fra deres talje på keglen for enden af rækken
- 🌀 Derefter hopper de tilbage gennem ringene og hilser på den næste deltager på deres hold
- 🌀 Den næste deltager gentager processen
- 🌀 Legelet er færdigt, når alle hulahopring og kegler er på plads, og alle holdmedlemmer er tilbage ved udgangspunktet
- 🌀 Det kan være en konkurrenceleg eller bare en øvelse i at fuldføre en opgave

Formål og fordele ved legen:

Denne leg forbedrer fysisk bevægelse, balance, generel kondition, social interaktion, turtagning og færdigheder inden for teambuilding.

VURDERINGSSKEMA

Vurderingsskema - inspireret af tjeklisten for social intelligens (Ellis & Almeida, 2015)

Under hver af legene kan man observere visse former for adfærd hos børn med ASF. Dette vurderingsark kan være en hjælp, når der skal etableres en baseline for visse adfærdsformer, samt efterfølgende forbedringer. I hvert af observationsfelterne kan du indtaste datoen, og på en skala fra 0 (betyder slet ikke) til 5 (helt), vurder tilstedeværelsen af hver af adfærden. Arket kan suppleres med yderligere adfærd, der kan observeres som vigtigt for hvert enkelt barn.

Observeret adfærd	1	2	3	4	5
Bruger blikket til at etablere eller fastholde kontakt med en anden person					
Følger med øjets til objektet					
Leger i mindst fem minutter med jævnaldrende					
Deler legetøj, når du bliver spurgt					
Fastholder opmærksomheden, indtil et legen er færdigt					
Stopper handlingen, når det ønskes					
Accepterer at tabe eller blive kaldt "ud"					
Udviser fleksibilitet i forhold til at ændre lege og regler					
Beder om yderligere forklaringer, hvis reglerne ikke er klare for ham					
Reagerer hensigtsmæssigt, når de selv begår en fejl, eller Andre gør					
Undgår at blive hængende ved et emne					
Adresserer en følelse, de oplever					
Adresserer en andens følelser					
Stiller spørgsmål om andre					
Regulerer kropssproget over for andre, når man interagerer					
Indleder nonverbal kommunikation (f.eks. high-five, knytneve, ...)					



"Fysioterapi som et redskab til at udvikle social-følelsesmæssig, ikke-verbal kommunikation og relationer færdigheder hos unge med ASD"



TYRKIET - IRLAND - SPANIEN - DANMARK - SERBIEN - GRÆKENLAND

WWW.PT4ASD.COM

PT4ASD

Et Erasmus+ Den Europæiske Unions projekt



Erasmus+