



לימוד משחק דמיון לילדים על הספקטרום האוטיסטי:

באדיבות שרון ארבל

לפני שאנו ניגשים ללמד ילד על הספקטרום כיצד לשחק, חשוב שנדע כמה דברים:

- במה מאופיין משחק של ילד בעל התפתחות תקינה
 - במה מאופיין משחק של ילד על הספקטרום (או במלים אחרות: מהם האתגרים הצפויים לנו)
 - מה אנו רוצים ללמד/כיצד נצפה מילד על הספקטרום לפעול במהלך משחק
- חשוב להבין את כל הנ"ל על מנת ללמד ילד כיצד לשחק..

למה המשחק חשוב לתהליך התפתחותו של הילד?

- **תרומה קוגניטיבית:** באמצעות משחק הילד נחשף ולומד תכנים ומיומנויות רבות כגון: הכרות עם מגוון חומרים, מרקמים ואפשרויות שימוש, לימוד לשיים, למיין, להבחין במשותף ובשונה בחפצים אתם הוא בא במגע, תכונות החומר ואפיוניו (לדוג' מגע משקל כובד, מרקם), הילד נאלץ להתמודד עם אתגרי חשיבה, להפעיל יצירתיות, לפתור בעיות, לדוגמא: "מה עלי לעשות כדי שלא יתמוטט המגדל?" או "מה עלי לעשות כדי לבנות רובה כמו שבנה החבר".
- **פיתוח דמיון ויצירתיות:** בגילאי 3-6 עולם הדמיון של הילד עשיר ומתפתח/מועשר אף יותר באמצעות המשחק. הדמיון מספק לילד אמצעי למימוש פנטזיות, הפגת בדידות, פורקן רגשי ומהווה כלי עבורו להתמודדות עם קונפליקטים ולהתגברות על פחדים.
- **תרומה רגשית:** המשחק מסייע לפיתוח תחושה של ערך עצמי ומסוגלות (לדוגמא- בניית דגם מעניין מקוביות גורמת לילד תחושת סיפוק ושמחה. כאשר אחרים מוקירים את מעשיו הוא נחשף לסיטואציה רגשית אוהדת מחזקת).
- **שיפור מיומנויות חברתיות ופיתוח TOM:** המשחק מהווה הזדמנות לתרגול אינטראקציה חברתית עם בני הגיל. באמצעות משחקי הדמיון הילד מגלה שלא תמיד רגשותיו ומחשבותיו זהות לרגשות חבריו ועל פי תגובות חבריו הוא לומד שיש תגובות רגשיות שונות. המשחק מהווה קרקע ללמידת מיומנויות חברתיות כגון הקשבה לאחר, אמפטיה, התחשבות, שיתוף פעולה, התמודדות עם קונפליקטים חברתיים ועוד.
- **מוטוריקה:** הילד המשחק מתאמן ומתרגל מיומנויות גופניות. הוא חוזר על פעולה מסוימת מספר פעמים וכך מפתח שליטה מוטורית טובה באברי הגוף ואת התיאום ביניהם.
- **פיתוח השפה:** במהלך משחק ילדים עושים שימוש בתקשורת ישירה ויצירתית אשר אחד ממאפייניה המרכזיים הוא אלתור שפתי. המשחק מאפשר לילד לשפר את כושר הביטוי באמצעות התנסות מילולית אינטנסיבית תוך כדי שיחה. הוא משתתף באינטראקציות מילוליות שונות: דו-שיח (דיאלוג), משא ומתן ומונולוג. הוא לומד מחבריו מילים וביטויים חדשים, ההשתתפות במשחקים מסוגים שונים מחייבת את הילד לדבר בצורות שונות והתאמה למצבים שונים.



למשחק יש ערך מוסף כאשר מדובר בילד על הספקטרום:

- מסוגלות למשחק עם ילדים מהווה כלי ללמידת כללים חברתיים ומפחיתה בידוד חברתי.
- הקניית מיומנות פנאי של העסקה עצמית פונקציונאלית מפחיתה בעיות התנהגות והתנהגויות גרייה עצמית.
- משחק הוא תנאי הכרחי לשילוב בין ילדים בהתפתחות תקינה.
- מהווה כלי להכללת מיומנויות שנרכשו (שפה, קוגניציה..).
- מפתח תחומי עניין תואמי גיל.

במה מאופיין משחק של ילד בעל התפתחות תקינה?

- הילד מונע פנימית ויצטרף בטבעיות למשחק (אין צורך בחיזוקים חיצוניים!).
- המשחק כולל תרגול של אינטראקציות חברתיות: או מול ילד נוסף עמו משחקים או באמצעות משחקי כאילו/דמיון עם שימוש בבובות או דמויות.
- המשחק עשיר בדמיון ויצירתיות.
- המשחק לרוב יכלול הבעה של אמוציות באמצעות משחק העמדת פנים/כאילו: שימוש בהבעות פנים מגוונות, כולל יצירת קשר עין ושימוש במחוות, שימוש בשפת גוף ומילים אקספרסיביות מתאימות לסיטואציה.
- המשחק מאופיין בהתנהלות עצמאית ויזומה: ישנה מסוגלות להחליט באיזה משחק לבחור. לאחר שבוחר במשחק- קיימת היכולת לדעת מה לעשות עם הפריט בו בחר, לחקור את עצם מהותו ולהשתמש בו בצורה פונקציונאלית.
- ✓ חשוב לזכור, כי לא כל הילדים בעלי התפתחות תקינה משחקים בדיוק באותו האופן וישנו טווח של תפקודים תלוי - התפתחות ומזג/אופי, הכולל בתוכו גם רמות שונות של משחק הנחשבות כנורמטיביות באותו טווח גילאים.

כיצד במה מאופיין משחק של ילד על הספקטרום, או במלים אחרות: מהם האתגרים הצפויים לנו:

- חוסר ידע כיצד לשחק ו/או חוסר רצון לשחק ו/או מוטיבציה נמוכה לשחק באופן פונקציונאלי.
- חזרתיות: המשחק פחות מגוון ונעדר גמישות, נכרת נטייה לחזור על אותו דפוס של משחק/שימוש בצעצוע.
- העדר סימני דמיון: ככל שעולה רמת המשחק כך עולה רמת הדמיון הנדרשת. משחק של ילדם בספקטרום לעתים מאופיין בקושי להעלות רעיונות מגוונים ויצירתיים, קושי לשחק בצורה סימבולית/בכאילו (לדוג להשתמש במקל כחרב או בכובע כאמבטיה)



- קשר עין לא קיים או לקוי: משפיע בעיקר על יכולת החיקוי ואיכות האינטראקציה החברתית במשחק משותף.
- העדר הדדיות ויחסי גומלין במשחק מול האחר.
- קושי באינטראקציה חברתית: קושי בפירוש וניבוי רגשות והתנהגות של הפרטנרים למשחק, קושי להצטרף למשחקו של האחר ולהתמיד בו, קושי להגיב לאחר.
- פחות יוזמות – שימוש מופחת יחסית ביוזמות מילוליות או בלתי מילוליות במהלך המשחק, פחות רעיונות מתאימים למשחק.
- מעורבות בפעילויות לא פונקציונאליות או כאלה שאינן מתאימות למשחק: תנועות גוף סטריאוטיפיות, שימוש בצעצוע לצורך גרייה עצמית. אמירות, פעולות ו/או רעיונות שאינם מתאימים למשחק.
- קושי בתכנון- התארגנות לקויה (כגון- להביא מה שצריך כדי לשחק), התמודדות פחות יעילה עם בעיות טכניות בלתי צפויות (כגון- נשבר לי הרובה במהלך המשחק- מה אעשה...?), קושי לראות את התמונה הרחבה/ להבין מה אפשר לעשות במהלך הבא של המשחק.

אז מה בעצם אנו רוצים מהילד, או במלים אחרות- כיצד נצפה מילד על הספקטרום לפעול במהלך משחק?

באופן כללי, סוג המשחק והדרישות/ציפיות מהילד תלויות בגילו ובשלב ההתפתחותי בו הוא נמצא, אולם בבואנו ללמד משחק רצוי לפעול בהתאם לשלבי התפתחות המשחק בילדים בעלי התפתחות תקינה.

שלב ראשון בהתפתחות המשחק- מתחיל עם התחלת התפתחות השפה, לרוב בין גיל שנתיים לשלוש אצל ילדים בעלי התפתחות תקינה. בשלב זה הילד משחק לבדו ומשחקיו פשוטים וקרובים לחוויות היומיומיות השגרתיות. משחק כזה אינו מציג רמה גבוהה של מורכבות, ארגון או תכנון אלא פעולות פשוטות. הילד לרוב אינו יוצר אינטראקציה עם ילדים אחרים במהלך המשחק, אלא נהנה מכך שהוא נצפה ע"י מבוגרים המתרשמים ממנו.

מילד הנמצא בשלב זה ניתן לצפות:

- 1 לדעת כיצד לתפעל צעצועים "חינוכיים" סטנדרטים כמו סורטר, צעצועים מתברגים, השחלת טבעות וכו'.
- 2 לדעת לשחק במשחקים "מסורתיים" יותר כמו בובות, מכוניות, בנייה בקוביות, זריקת כדור וכדומה: נצפה מהילד להשתמש בהם הן למשחק מעשי (לתפעל אותם בדרך בה נועדו לתפעול, לדוג- להרים ולחבק בובה, להסיע מכונית, לבנות מגדל מקוביות, לזרוק כדור לאמא) והן במשחקי "כאילו" פשוטים (לתת לבובה לאכול, לבנות מנוף מקוביות ולהעמיס מטען של קוביות על האוטו).
- 3 נצפה מהילד לשחק לבד אך בנוכחות מבוגר משמעותי/מחזק
- 4 לשחק בצורה פונקציונאלית וללא גרייה עצמית
- 5 להתמיד במשחק למשך זמן קצר בלבד (1-2 דקות)



6 לא חייב להשתמש במלל (יכול לעשות קולות מתאימים או לשחק בשקט)

שלב שני בהתפתחות המשחק - לרוב בשנה השלישית והרביעית של הילד.

בשלב זה הילד לעתים ישחק לבד עם עצמו ולעתים ישחק במקביל או יחד עם ילד אחר. המשחק מורכב יותר, אך מהווה תוצר של האסוציאציות האישיות של הילד.

עם התפתחות התפיסה החושית והכישורים המוטוריים המשחק נעשה מורכב יותר ומשלב מלים, קולות ותנועות של חפצים. הילד נהנה לשכפל אפיזודות מחיי היומיום שלו אך גם משנה אותן ומפעיל את הדמיון. לקראת גיל שלוש הילד כבר מוכן לצרף ילד אחד או שניים מוכרים לעולם המשחק שלו ולהעז להיכנס לזמן קצר אל תוך עולמם. אולם, למרות שהם משחקים קרובים מאוד זה לזה, המשחק עצמו הוא בעיקר משחק "סולו". בשלב זה הילד חש כי הכול מגיע לו ואם הוא חפץ בצעצוע כלשהו אז הוא יכול לקחתו ולא משנה אם מישהו אחר משחק בו באותה העת.

מילד הנמצא בשלב זה ניתן לצפות:

- 1 לשחק במשחקי דמיון עם או בלי חפצים: להמציא מצבי "כאילו" פשוטים כמו לדוגמא: טאטוא הרצפה, טיפול בתינוק, בישול במטבח, שימוש בלי עבודה לצורך תיקון משהו שהתקלקל, משחקי מלחמה בדמויות ידועות, וכדומה שהופכים בהדרגה ליותר ויותר מאורגנים וארוכים ושאותם הוא משחק ברצינות רבה.
- 2 נצפה מהילד לשחק לבד רוב הזמן, ללא צורך בנוכחות צמודה של מבוגר מחזק אך להתעניין במתרחש סביבו ו/או במשחקים מקבילים לשלו או לשחק עם ילד נוסף בסביבה.
- 3 נצפה לשחק באופן פונקציונאלי וללא גרייה עצמית
- 4 להתמיד במשחק למשך זמן ארוך יותר (2,3 דקות מינימום),
- 5 דיבור תוך כדי המשחק (יכול להיות גם משחק שקט אם הילד משחק לבד),
- 6 לארגן לעצמו את סביבת המשחק- תחילתו של תכנון עתידי, כמו לדוגמא חיפוש והבאת הדמויות המתאימות לצורך המשחק או בקשת עזרה מהסביבה בארגון ומציאת חפצים.
- 7 המשחק לרוב סובב סביב נושא ספציפי וכולל 2-4 רעיונות שונים לפחות, גם אם התכנים חוזרים על עצמם במהלך המשחק.

שלב שלישי בהתפתחות המשחק-השלב הסוציודרמטי

לרוב מגיל ארבע ואילך. המשחק הדרמטי הנו אחד המשחקים המקובלים ביותר על הילד בגיל הגן. משחקי הדמיון הופכים להיות בעיקר סוציו דרמטיים. זהו משחק בו הילד לוקח על עצמו תפקיד, והוא מתנהג כאילו הוא דמות אחרת, אפשר לומר שהילד "חי" את המשחק. משחק סוציו-דרמטי הוא משחק מפותח וברמה גבוהה יחסית למשחק בשלב הקודם והמרכיב החברתי שבו הנו משמעותי ביותר.

מילד הנמצא בשלב זה ניתן לצפות:



- 1 לשחק במשחק סוציודרמטי- המשחק מובנה ומונע ע"י חוקים, תכנים השאולים ממקורות שונים כגון ספרים, סדרות טלוויזיה ומשחקי מחשב.
- 2 הילד הוא הדמות הראשית הפעילה המניעה את מהלך המשחק והוא מחקה במעשיו ובמלל דמות נבחרת אחרת תוך שימוש בעצמים אמיתיים או דמיוניים .
- 3 לעתים, נושא המשחק מעובד בשיתוף פעולה עם עוד משתתף אחד לפחות תוך כדי אינטראקציה מילולית ולא-מילולית בין שני הילדים. האינטראקציה החברתית עם ילדים אחרים כוללת לדוגמא את בחירת נושא המשחק, חלוקת התפקידים, החלפת דעות, תכנון התפתחות המשחק המשותף.
- 4 משחק מסוג זה יאריך לרוב מעל ל- 10 דקות.
- 5 המשחק מנוהל עצמאית על ידי הילדים ללא נוכחות מבוגר.

אז איך נלמד לשחק?

מסקירת הספרות הרלוונטית עולה כי ילדים בעלי התפתחות תקינה בני 3 (זהו הגיל הממוצע בו נתמקד היום) יכולים לשחק באחת משלושת הדרכים הבאות:

1. להיות בחזקת צופים במשחקי אחרים בני גילם
2. לשחק במקביל לבני גילם (כלומר- להצליח לשחק באופן עצמאי ופונקציונאלי במשחק סימבולי/צעצוע)
3. לשחק ביחד עם ילד נוסף.

ולכן נשאף ללמד את שלושת האופציות הנ"ל את הילדים עמם אנו עובדות.

ראשית, נודה בכך שזהו תחום קשה ללימוד ולא רק לילד- אלא גם למטפלות:

זוהי מיומנות פחות מובנית בהשוואה לתכניות אחרות אותן אנו מלמדות, זוהי מטלה הדורשת גמישות מחשבתית ויצירתיות מצד המטפלים, יכולת "להתיילד", יכולת משחק שקצת אבדה לנו עם השנים. בנוסף, זוהי מיומנות קשה ללמידה גם לילד מאחר והיא דורשת ממנו שליטה במיומנויות רבות אחרות שהן במהות הלקות (חיקוי, גמישות, קשב, מוטיבציה חברתית, הבנה, ידע עולם..). וכן מידה של סקרנות טבעית אותה קשה לפתח.

העיקרון המרכזי המנחה אותנו בבואנו ללמד משחק הנו: לחזור להיות ילד:

- תחילה נלמד משחק ע"י כך שנשחק בעצמו במקביל/במשותף לילד הלומד.
- נבחר משחקים/צעצועים מלהיבים עבור הילד על מנת להגביר את המוטיבציה שלו ולפתח עניין במשחק. בהמשך ננסה לגוון ולהרחיב למשחקים נוספים, חדשים ומתגרים יותר עבורו. כדאי לבחון מהן העדפותיו של הילד ולאפשר בחירה בין כמה משחקים על מנת להגביר מוטיבציה.
- נשחק כפי שילד היה משחק ולא כמבוגר: נצהיר הצהרות/נשמיע קולות, נעלה רעיונות מעניינים, נשתטה ולא נשאל שאלות או ניתן הוראות.



- נדאג שזמני משחק יהיו זמנים מהנים מאוד עבור הילד- אי אפשר להכריח מישהו לשחק! ע"י שימוש באינטונציה מלהיבה, מחזקים מתאימים ומשמעותיים. נשאף לכך שבהדרגה המשחק עצמו יהפוך למחזק עבור הילד.
- תחילה נעודד את הילד לחקות את הרעיונות שלנו במשחק ובהמשך נעודד ליזום רעיונות חדשים מתוך הרפרטואר שכבר למד. נעודד מאד יוזמה של העלאת רעיונות חדשים לחלוטין שלא למד מאתנו בעבר.
- נחזור להיות מבוגר/נתערב לילד במשחק בשני מקרים עיקריים:
 1. מצבי התנתקות של הילד- לדוגמא כאשר הילד משחק בצורה לא פונקציונאלית או עסוק בגרייה עצמית ומנותק מהאחר או מהמשחק או כאשר כל הרמזים העקיפים שנתתי לא עזרו (דוגמא לרמזים פחות מתערבים- יצירת פיתוי אשר יעודד חיקוי, נתינת מודל , הדגשה קולית, שאילת שאלות מכוונות).
 2. מצבים בהם נרצה לעודד ולחזק את הילד על האופן בו משחק. (חיזוקים מילוליים לניסיונות או תגובות מותאמות).



ועכשיו בואו נלך לשחק..