

Hur man gör det roligt att börja med peklampa.



Det är bra att börja med att själv sätta på sig lampan för att visa hur det tar sig ut. Sedan erbjuder du den till personen och sätter på den utan för mycket krångel. Sätt aldrig på den utan godkännande från personen. Om han säger nej så fortsätt att själv använda den.

När lampan sitter på plats så tag fram en spegel och visa hur den tar sig ut på personen.



För att leka utan krav kan man ”jaga pricken” och ”äta upp pricken”. När man jagar pricken så låtsas man fånga den med handen om och om igen, på väggen, på golvet, på bordet.. När man äter upp den är det bra att vara framför personen och gapa när pricken lyser på munnen. ”Mums det var gott” eller ”där fick jag den”.

En person som hade katt hemma kunde leka med katten som gärna kastade sig efter pricken. Man kan också stå framför och benämna det som de lyser på, handen, armen, tröjan, foten o.s.v.

Som nästa steg kan man be dem lysa på något specifikt, ”kan du lysa på min hand , kan du lysa på din hand”....

Att välja något gott att äta är ofta populärt, chips, ostormar, liten chokladbit, fruktbit el. dyl. Efter varje tugga får de göra ett nytt val. Börja med de konkreta godbitarna som personen får lysa på.



Det finns många lekar och spel som passar bra att utföra med peklampa. Börja med konkreta saker som ofta är lite större eller gör ett rutsystem som sakerna ligger i eller sitter fast på. Man kan höja bordet så att sakerna kommer i ögonhöjd eller använd en upprätstående arbetstavla. Ett skåp med luckor är användbart i gömmolekar och matchningsövningar.

Efter att precisionen och förståelsen har blivit bättre kan man gå över till att lysa på foton, teckningar och sedan symboler. Ju bättre precision och syn desto mindre bildkort.

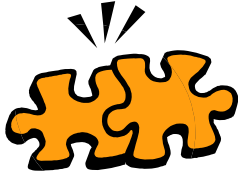


Förslag på aktiviteter och spel:

Dockskåpslek; möblera, vad dockorna ska göra och var.



Docklek alt.hundlek; vad dockan ska ha på sig, göra, eller vad dockskötaren ska utföra med dockan som att mata, sjunga för, byta blöja, bada, gå ut med.



Pussel; lysa på pusselbit och sedan lysa på tänkt plats. Man kan göra två och tre-bitars pussel

Memory

Knep och knåp med bilder:

Vad hör ihop

Vad saknas

Hur många saker finns

Vilken är fel

Matcha ord-bild, färg-sak, siffra-bild, kläder-väder

Gömma nyckel eller andra saker

Välja saker att ha på sig:



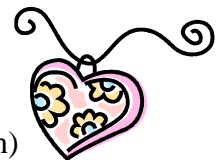
Smycken (halsband, ringar, hårspännen/snoddar)

Utklädning (prinsesskläder, mustasch, sjörövarlapp, glasögon)

huvudbonad(indianfjädrar, polismössa, herrhatt, damhatt, cowboyhatt, tiara)

Makeup

Ansiktsmålning



Välja i aktiviteter:

Vid matbordet på konkreta saker ("jag vill ha ketchup")

Vid mellanmål (frukt, saft o.s.v.)

Vid bokläsning (vilken bok, när vända blad genom att lysa på höger sidflik, fråga om saker i boken genom att lysa på olika bilder eller få dem benämnda)

Vid påklädning (välja kläder och i vilken ordning)

Vid datorn/CD-spelare/TV; välja datorprogram, musik, film

Uppmaningar med hjälp av personfoton som: jag vill ringa till, skriva till, vara med, få hjälp av.

Bokstavera med t.ex. magnetbokstäver till bild eller foto.

Spela spel med hjälp av små situationsbundna kartor t.ex. "Vem där", där kartan ska innehålla de frågor man behöver kunna ställa (ögon, hår, skallig, glasögon, man, kvinna, mössa, brunt, blått, gult, grått) Blir detta för komplicerat så kan man ta bort en del av personerna på båda kartorna.

Löjligen familjerna med hjälp av spelkortshållare.



När man funderar på vad man kan göra med peklampan, tänk på peklampan som ett finger som pekar. Då får man mycket idéer. Lycka till!



önskar Ingela Örtendahl,

arbetsterapeut i Stockholm vid Handikapp och Habilitering, Länscentret