



TEST OF PLAYFULNESS (ToP)

Version 4.5

Manual Revised 11/22

Dansk vejledning til Administration af Top

Anita Bundy, ScD, OT/L, FAOTA
Department of Occupational Therapy
Colorado State University
Fort Collins, CO

Oversat af Birte Engmann, senest revideret 06/2023

Copyright til originalmateriale A. Bundy.
Copyright til dansk oversættelse Birte Engmann.

Skemaer må kopieres til eget brug

INDHOLDSFORTEGNELSE

FORORD TIL DEN DANSKE UDGAVE AF SCORINGSMATERIALER	2
ADMINISTRATION AF TOP	4
UDVÆLGELSE AF BARNET.....	4
UDVÆLGELSE AF OMGIVELSER	4
TOP - PUNKTER OG SCORING.	5
BESKRIVELSE AF SCORINGER	5
DEFINITION AF TOP PUNKTER	6
TEST OF ENVIRONMENTAL SUPPORTIVENESS (TOES)	21
DANSK VEJLEDNING TIL ADMINISTRATION AF TOES	21
INSTRUKTION TIL ADMINISTRATION AF TOES	23
SCORING OG SCORINGSVEJLEDNINGER	24
EVALUERING AF MENNESKELIGE FAKTORER I OMGIVELSERNE	24
EVALUERING AF IKKE-MENNESKELIGE FAKTORER I OMGIVELSERNE	26
TEST OF ENVIRONMENTAL SUPPORTIVENESS (TOES)	27
TOES OPSUMMERING	29

Forord til den danske udgave af scoringsvejledning

Denne danske udgave indeholder kun de dele af den amerikanske manual til ToP, som er nødvendige for rent praktisk at kunne administrere og score ToP.

For at kunne anvende redskabet, score korrekt og analysere resultaterne skal man have grundigt kendskab til teorier om leg, til forskellige former for leg, til udvikling af legefærdigheder, samt til de begreber og teorier som redskabet bygger på.

Man må derfor sætte sig ind i relevante artikler og bøger, som beskriver, hvordan redskabet er blevet udviklet, dets validitet og reliabilitet og hvordan man analyserer og anvender resultaterne. Samt sætte sig ind i den originale engelske manual, hvis man har deltaget i kursus om redskabet.

Materialet må kun kopieres til eget brug.

Der opstår en del vanskeligheder, når man skal oversætte. Kun meget få af de amerikanske begreber kan oversættes direkte til dansk.

Det har derfor mange steder været nødvendigt at vælge ét dansk ord mellem flere mulige for at få oversættelsen til at glide og blive forståelig, selvom ét dansk ord ikke altid er dækkende for det originale begreb.

Fx. har jeg valgt at bruge ”barnet” om den person, der observeres, selvom det engelske ord er ”player”. Velvidende, at man også kan bruge testene til voksne. Imidlertid fungerer en oversættelse til ”spiller ” ikke og personen, den legende etc. ville blive alt for tungt.

En del andre ord har måttet udvælges på samme måde eller sætninger omformuleres for at komme tættest muligt på den oprindelige mening og hensigt.

Det har især været vanskeligt at finde et passende ord på dansk for playful og playfulness. Jeg forsøgte med ”legende evne” og ”legende adfærd”, men synes, at evne og adfærd antyder noget med funktion og færdighed. Adfærd kan desuden have en negativ klang på dansk.

Jeg valgte i forbindelse med min egen undersøgelse af børns oplevelser af at lege at opfinde begrebet ”legende stemthed”, som jeg fandt kunne dække både den indre følelse og fornemmelse hos den enkelte og en legende stemning, som kan skabes i fællesskab mellem børn såvel som voksne, der leger. Begrebet Playfulness handler bl.a. om at skabe indre positive følelser og fornemmelsen af at lege, og en legende stemthed, som man udtrykker gennem en legende (playful) tilgang til en situation eller aktivitet. Den legende tilgang kan udtrykkes kropsligt, kommunikativt/verbalt og tankemæssigt. De positive følelser kan spænde fra stille glæde til højlydt latter og jubel og er forbundet med oplevelsen af at være i flow i aktiviteten.

For at lette læsning af teksten har jeg i denne oversættelse valgt at beholde de engelske ord playful og playfulness.

Det er mit håb, at den danske oversættelse af ToES og ToP kan støtte danske børneergoterapeuter i at sætte fokus på aktiviteten **leg for legens skyld** og bidrage til, at børn, der har ”ondt i legen”, bliver hjulpet til at opleve playfulness i leg og andre aktiviteter.

Vedrørende revidering af manualen til ToP skriver Anita Bundy i 2017:

“In intervening years, I have made other small changes to the ToP. These changes primarily involved removing items. Realizing that raters would never agree on the extent of time that children were pretending AND, more importantly, that the real issue was skill of pretending, I removed Pretends Extent. Similarly, because the skill of mischief/teasing and clowning/joking were more

important than extent, I removed both extent items. The ToP is currently a 28-item assessment. Rasch analysis has revealed little change in the psychometric properties of data collected with the ToP. There are now (in 2017) more than 5000 observations in the data set and more than 500 raters.”

Ved seneste revidering af ToP i 2022 blev endnu et item fjernet, nemlig Varighed af ”Klovner eller laver sjov”, således, at der nu er 21 punkter med 27 items, der skal scores.

Birte Engmann, Maj 2023

Administration af ToP

Administration af ToP involverer 5 trin: a) udvælgelse af barn, b) udvælgelse af omgivelser, c) beslutning om der skal videooptages, d) observation af barnet, og e) scoring.

Udvælgelse af barnet

Det er relevant at anvende ToP til personer mellem 6 mdr. og 18 år, hvis leg og playfulness skaber bekymring. For at optimere mulighederne for at observere adfærd, der kan afspejle et barns playfulness, skal man sikre sig, at barnet ikke er træt, sulten eller syg. De fleste mindre børn er glade for at have en voksen, der observerer dem, mens de leger. Imidlertid kan administration af ToP til unge blive mere succesfuld, hvis undersøgeren beder om tilladelse til at observere, mens teenageren hænger ud med andre børn og unge. At tilbringe tid med teenagere før man filmer eller observerer kan også gøre dem mere trygge. (Hess and Bundy, under trykning).

Udvælgelse af omgivelser

Selvom playfulness skulle kunne observeres i en hvilken som helst kontekst, administrerer vi for tiden ToP, mens barnet deltager i selvvalgt leg eller aktivitet (eller hænger ud). Selvvalgt leg optimerer tilstedeværelsen af playfulness. ToP administreres almindeligvis i kendte omgivelser, som understøtter leg. Omgivelserne bør mindst være sådan, at barnet eller den unge føler sig fysisk og følelsesmæssig sikker. Vi anbefaler, at kendte legekammerater/venner/andre børn er til stede, da nogle af punkterne i ToP reflekterer sociale færdigheder. Legekammerater kan have alle aldre. Vi anbefaler, at meget små børn (op til 3år) observeres, mens de leger med en forælder eller kendt voksen omsorgsgiver. Når omsorgsgiveren er til stede **som legekammerat**, skal de instrueres i at følge barnet frem for at vejlede barnet i legen. Fordi omgivelser har så stor en indflydelse på børns playfulness, anbefaler vi, at man administrerer TOES eller en anden vurdering af omgivelser sammen med ToP.

Beslutning om at videooptage

I nogle tilfælde kan det være en fordel at filme vurderingen. Hvis undersøgeren ikke kan komme tæt nok på til at se og høre barnet tydeligt uden at forstyrre legen, kan barnet filmes med zoomlinse og en trådløs mikrofon (som barnet kan hæfte på sin trøje/bære i en lille pose) Videooptagelser af barnet kan ydermere være vigtig dokumentation af barnets fremgang og træningsmetoder.

Observation af barnet

ToP er et observationsredskab beregnet på at blive brugt af en trænet undersøger. Hvis muligt bør barnet observeres i mere end en slags legeomgivelser, helst ude og inde (eller i omgivelser, som inviterer til forskellige slags lege).

Hver observation bør indeholde 15-20 minutter, hvor der leges, dvs. eksklusiv den tid, der bruges til at skifte aktivitet, diskutere, slås el.lign. (Når man filmer, skal kameraet køre også under overgange etc.). Hvis man observerer et barn mere end 15 minutter, kan det resultere i lavere scores, idet items med Varighed (Extend) er baseret på den del af tiden, som undersøgeren observerer en adfærd. Nogle former for legeadfærd er vanskelige at opretholde over længere tid.

Undersøgeren bør være så lidt påtrængende som muligt og kun bryde ind, hvis barnet er i fare og ingen omsorgsgivere er i nærheden. Hvis barnet prøver at kontakte én eller spørger om noget, bør man dog svare naturligt.

ToP - Punkter og scoring.

ToP består af 21 punkter med 27 scoringer. Hver scoring vurderes efter en 4-punkts skala (0-3). En scoring angiver varigheden, graden af intensitet eller færdigheden, der observeres. Hvis der ikke er mulighed for at observere et bestemt punkt, scores ”Ikke anvendelig”.

Beskrivelse af scoringer

Varighed (Den del af tiden, hvor man observerer)

0 = SJÆLDENT ELLER ALDRIG: Beskrevne adfærd vises mindre end 10% af tiden.

Muligheden for denne adfærd kunne opstå, var til stede, men barnet viste sjældent eller aldrig den beskrevne adfærd.

1 = NOGET AF TIDEN: Adfærd vises 10-50% af tiden.

2 = MEGET AF TIDEN: Adfærd vises 50-90% af tiden.

3 = NÆSTEN HELE TIDEN: Adfærd vises mere end 90% af tiden.

NA = IKKE ANVENDELIG. Kan ikke scores, fordi situationen, der er nødvendig for punktet sjældent eller aldrig opstod (fx punkter, der reflekterer social leg, hvis barnet observeres legende alene).

Note: Procentangivelserne er kun vejledende for scoringen. Det er ikke meningen, at man skal tage tid på hver aktivitet. Pointen er, at undersøgeren bør vide nok om en bestemt adfærd til at kunne score den sikkert.

Intensitet (Grad af tilstedeværelse af adfærd, baseret på et helhedsindtryk)

0 = IKKE INTENS: Beskrevne adfærd er til stede men ikke intens eller stærk.

1 = I MILD GRAD: Adfærd er til stede, men kun i mild grad.

2 = I MODERAT GRAD: Adfærd er til stede i moderat grad.

3 = I HØJ GRAD: Adfærd er til stede i høj grad.

NA = IKKE ANVENDELIG: Situationen, der er nødvendigt for at score punktet, opstod sjældent eller aldrig. (e. g. varighed for punktet er 0, derfor intensitet NA)

Færdighed (med hvilken lethed udføres adfærden, baseret på et helhedsindtryk)(Se de enkelte punkter for uddybet definition. Giv den scoring, der bedst reflekterer dit generelle indtryk)

0 = UBEHÆNDIG: Adfærd ser meget klodset eller akavet ud.

1 = LIDT BEHÆNDIG: Adfærd ser lidt klodset eller akavet ud.

2 = MODERAT BEHÆNDIG: Adfærd ser forholdsvis let ud.

3 = YDERST BEHÆNDIG: Adfærd ser meget let og automatisk ud.

NA = IKKE ANVENDELIG. Situationen, der er nødvendig for at observere punktet, opstod sjældent eller aldrig.

Note: Det er muligt at score nogle af punkterne i **Færdighed**, hvis de ses under observationen, uanset om varighed scores 0 (Sjældent eller Aldrig). Hvis **varighed** er NA, scores **Færdighed** ligeledes NA.

Hvis varighed er 0 og barnets adfærd ikke passer til beskrevne **Færdigheder**, scores **Færdighed** ligeledes som NA.

Definition af TOP punkter

Punkter	Beskrivelser
<p><u>Engagerer sig aktivt.</u></p> <p><u>Noter:</u> Andre, der også er inddraget i aktiviteten med barnet, betragtes ikke som afledende faktorer. De er en del af aktiviteten.</p> <p>Hvis man optager video, bliver kameraet somme tider en del af aktiviteten. Dog kan det være et tegn på, at barnet har svært ved at blive optaget af legen, hvis hun er meget optaget af kameraet uden at drage det ind i legen.</p> <p><u>Legetema:</u> Forskellige legeaktiviteter danner et tema, hvis de er klart bundet sammen af barnets handlinger. For at score kan det være en hjælp at afgøre, hvor mange "kapitler" legen består af.</p> <p>Især lade-som-om leg udvikler sig på måder, som voksne ikke nødvendigvis forstår. Hvis du imidlertid kan identificere et punkt, hvor legen ændrer sig, så er det sandsynligvis et skift af legetema.</p>	<p>Varighed: Den del af tiden, hvor barnet er optaget af en meningsfuldt udvalgt aktivitet frem for formålsløs vandren rundt, anden ufokuseret aktivitet eller vredesanfald. Barnet kan være i gang med anden aktivitet end leg.</p> <p>Intensitet: Dit overordnede indtryk af graden, hvormed barnet koncentrerer sig om aktiviteten, (inkl. legekammeraten) En god indikator for, at barnet er dybt optaget af aktiviteten, er, at hun ignorerer afledende faktorer som terapeuten eller kameraet. Der er grader fra, at barnet er yderst bevidst om, at hun observeres til, at hun kan koncentrere sig så meget, at en bombe kunne sprænge, uden at hun lægger mærke til det.</p> <p>Færdighed: Dit overordnede indtryk i den tid, hvor barnet er optaget af leg:</p> <p>0= barnet er fokuseret på legetøj eller handling, men leger ikke, eller det er usikkert om hun leger.</p> <p>1= barnet er optaget af adskillige korte, usammenhængende legetemaer.</p> <p>2= barnet er optaget af 2 usammenhængende legetemaer.</p> <p>3= barnet opretholder et enkelt legetema, eller mange klart sammenhængende legetemaer.</p>
<p><u>Bestemmer selv, hvad hun vil.</u></p> <p><u>Noter:</u> Et barn kan beslutte at lade sig inddrage i en aktivitet, som er en andens ide.</p>	<p>Varighed: Den del af tiden, hvor barnet aktivt vælger at lave det, som hun laver. Handlinger behøver ikke at have et formål (fx kan barnet gå rundt, mens hun beslutter, hvad hun vil i gang med). En meningsfuld aktivitet behøver ikke at være barnets egen idé, men hun må vise klare tegn på, at hun selv vælger aktiviteten til. Der er en reel mulighed for at lave noget andet. Fx hvis barnet bare fingerer ved et legetøj, tilbudt af andet barn, er det ikke nok til at vise, at hun har besluttet at lege med det. Ideen her er <u>aktivt valg og kontrol</u>.</p>

Definition af TOP punkter	
Punkter	Beskrivelser
<p>Føler sig tilstrækkelig <u>sikker</u> til at fortsætte med at lege</p> <p><u>Noter:</u> Dette punkt refererer til barnets følelse af sikkerhed og dets handlinger for at opretholde den. Tilstedeværelsen af legekammerater eller genstande der er mulige risikomomenter for barnet scores i TOES.</p> <p>O.a.: risikomomenter skal her opfattes som alt fra generende til direkte skadevoldende.</p>	<p>Varighed: Den del af tiden, hvor barnet ser ud til at føle sig tilstrækkelig tryk (fysisk og følelsesmæssig) til at fortsætte med at lege. Dvs.: barnet ser ikke ud til at frygte, at egne eller andres handlinger vil medføre skadelige eller højst uønskede konsekvenser. (fx en anden vil tage barnets legetøj). Om nødvendigt kan barnet opretholde følelsen af sikkerhed ved at ændre på omgivelserne (fx bede om hjælp fra andre eller flytte sig lidt), så længe hun kan fortsætte legen.</p>
<p>Prøver at overvinde vanskeligheder eller forhindringer for at blive ved med en aktivitet. (<u>vedholdende</u>)</p> <p><u>Noter:</u> Når dette punkt scores, spørg først dig selv, om der er nogle forhindringer til stede, som barnet skal overvinde for at blive ved med legen. Barnets score vil blive lav, hvis der er meget få hindringer, fordi hun så ikke behøver at prøve så hårdt for at blive ved.</p> <p>Hindringerne vil være forskellige fra barn til barn. Fx kan et barn med CP opleve tyngdekraften som en betydelig barriere, hvis hun vil gynge, mens en velkoordineret 10årig ikke vil opleve den som en hindring.</p>	<p>Intensitet: Dit overordnede indtryk af, i hvor høj grad er barnet vedholdende i forsøget på at overvinde forhindringer, for at aktiviteten kan fortsætte (hvor hårdt prøver hun?). Barrierer kan være af fysisk art eller personer. Der er grader fra barnet, der ikke forsøger at overvinde den mest simple forhindring til det barn, der vender tilbage til en aktivitet trods betydelige vanskeligheder.</p>
<p>Graduerer aktiviteten så den bliver ved med at være udfordrende eller bliver sjovere.</p> <p><u>O.a.:</u> "task" er her oversat til "dele af aktiviteten" i stedet for opgave, som hyppigst bruges på dansk.</p>	<p>Færdighed: Dit overordnede indtryk af, hvor let har barnet ved aktivt at ændre betingelser eller sværhedsgrad ved dele af aktiviteten for at variere udfordringen eller skabe fornøjelse. Aktiviteten udvikler sig på en eller anden måde. Gradueringer kan dog være meget små eller hårfine.</p> <p>Almindeligvis vil et barn gøre udfordringen større eller øge aktivitetens kompleksitet; imidlertid må nogle børn gøre aktiviteten lettere for at lykkes.</p> <p>0= gentager simpelthen aktiviteten eller den synes ikke at udvikle sig</p> <p>1= aktiviteten udvikler sig (og barnet bidrager) men legekammerat tager helt klart styringen eller ændringer er meget vanskelige.</p> <p>2= barnet tager styringen for at graduere i det mindste noget af tiden, men graduering opnås sjældent eller falder ikke så let.</p> <p>Forts. næste side.</p>

Definition af TOP punkter	
Punkter	Beskrivelser
<u>Graduerer</u> aktiviteten forts.	3= barnet kan lave adskillige gradueringer spontant og tilsyneladende uden anstrengelse.
<p>Er optaget af at lave <u>spilopper</u> eller <u>drillerier</u> på en sjov/godartet måde.</p> <p><u>O.a.:</u> I det originale manualen bruges ordet "playful mischief or teasing". Jeg har fundet, at " sjove/godartede spilopper og drillerier" svarer bedst til "playful teasing and mischief". Spilopperne laves i en legende stemthed.</p> <p>"Gale streger" kan være sjove, men ordet kan bruges mere negativt.</p>	<p>Færdighed: Dit overordnede indtryk af, hvor let, behændigt eller drevent barnet finder på og/eller udfører spilopper og drillerier. Hensigten er at lave sjov snarere end at såre nogen fysisk eller følelsesmæssigt.</p> <p>0= Drillerier og spilopper ser mere ud til at irritere andre end at gøre det sjovere for alle. Man kan eventuelt blive i tvivl om intentionerne bag handlingerne.</p> <p>1= barnet forsøger at lave simple, ikke sofistikerede spilopper og drillerier. Men de virker ikke sjove eller resulterer i at andre skubbes væk.</p> <p>2= barnet laver moderat behændige spilopper. Drillerier virker noget opstyttet.</p> <p>3= barnet laver sofistikerede spilopper og drillerier. (fx får vendt en gal streg til leg og får voksne til at le, drilleri afdramatiserer en potentiel vanskelig situation).</p>
<p>Er engageret i aktiviteten pga. <u>processen</u> snarere end pga. et produkt.</p> <p><u>Noter:</u> Barnet kan være interesseret i både produktet og processen, men produktet er ikke det vigtigste.</p>	<p>Varighed: Den del af tiden, hvor barnet ser ud til at lave aktiviteten bare for processen, frem for at opnå et bestemt resultat (fx vinde, få opmærksomhed fra voksen eller legekammerat, holde legetøj væk fra andre, der leger). Fx et barn, der er mere interesseret i at bygge med klodserne end i den færdige konstruktion eller i at fortsætte en kamp om bolden i et boldspil end i selv scoringen.</p>
<p><u>Lader som om.</u> (forestiller sig at være en anden, at lave noget andet, at ting er noget andet eller at der sker noget andet.)</p> <p><u>Noter:</u> Overbevisende: Barnets handlinger antyder, at emnet for at lade-som-om ikke længere er baseret på virkeligheden. Barnet har fanget nogle nuancer, som reflekterer en anden person/rolle, handling eller genstand. Selvom detaljerne måske ikke er helt korrekte, skal barnet overbevise undersøgeren om, at hun ikke længere handler som i virkeligheden. Hun er nu en anden, gør noget andet eller en ting er noget andet end i virkeligheden. Fx behøver barnet ikke at spille doktorens eller lærerens rolle korrekt, men må overbevise dig om, at hun heller ikke er sig selv.</p>	<p>Færdighed: Dit overordnede indtryk af i hvor høj grad barnets optræden virker overbevisende på undersøgeren.</p> <p>0= er slet ikke overbevisende.</p> <p>1= er let overbevisende</p> <p>2= er moderat overbevisende</p> <p>3= er yderst overbevisende.</p>

Definition af TOP punkter	
Punkter	Beskrivelser
<p><u>Inddrager ting eller andre mennesker i legen på utraditionelle, kreative eller varierede måder.</u></p> <p>Dette punkt afspejler, at barnet kan se muligheder i legetøj, genstande eller personer og handler på disse muligheder. Hun kan fx a) bruge legetøj på anden måde end klart påtænkt af fabrikanten, b) inddrage ting i legen, der ikke sædvanligvis betragtes som legetøj, fx insekter, bordben etc., c) anvende et legetøj eller en genstand på flere forskellige måder.</p>	<p>Færdighed: Dit overordnede indtryk af, hvor let barnet har ved at inddrage ting eller andre personer på varierede eller kreative måder.</p> <p>0= barnet bruger kun ting og legekammerater som de er tilsigtet at blive brugt.</p> <p>1= barnet bruger genstande eller personer på en smule ukonventionelle eller kreative måder.</p> <p>2= barnet bruger genstande på moderat kreative måder.</p> <p>3= barnet inddrager ubesværet ting eller andre personer på smarte (clever) eller kreative måder</p>
<p><u>Forhandler med andre for at få imødekommet ønsker og behov.</u></p> <p><u>Noter:</u> om en forhandling lykkes, er ikke nødvendigvis udtryk for dygtighed. Nogen gange kan ubehændige forhandlinger lykkes, og meget behændige slå fejl.</p>	<p>Færdighed: Dit overordnede indtryk af, hvor nemt og diplomatisk barnet giver udtryk for, hvad det har brug for eller ønsker (verbalt eller nonverbalt). Er måske især tydeligt mellem legerammer eller når de legende forhandler roller, handlinger eller scenario eller når der er sket noget, som en eller flere af de legende ikke er glade for.</p> <p>0= barnet ser ikke ud til aktivt at søge at få ønsker imødekommet.</p> <p>1= barnet bruger begrænsede og ubehændige strategier for at få behov og ønsker imødekommet (fx vredesanfald), eller timer forhandlinger dårligt</p> <p>2= barnet bruger moderat behændige strategier (fx enkle sproglige udtryk, lettere domineren)</p> <p>3= barnet er behændig til at give og tage for at få behov og ønsker opfyldt.</p> <p>Scores NA hvis barnet leger alene i hele observationsperioden.</p>

Definition af TOP punkter	
Punkter	Beskrivelser
<p>Engagerer sig i <u>social leg</u>.</p> <p><u>Noter:</u> Hvis 2 leger sammen og den ene forlader legen kortvarigt for at foretage en handling, der har relation til legen (f.eks. hente noget legetøj) scores hele handlingen som social leg.</p>	<p>Varighed: Den del af tiden, hvor barnet på en hvilken som helst måde leger i samspil med andre (interacts), også selvom de er i gang med forskellige aktiviteter.</p> <p>Intensitet: Dit overordnede indtryk af, hvor intenst barnets samspil med andre personer er i leg, (hvor vigtig er legekammeraten for barnet?). Der er grader fra barnet, der ikke lægger mærke til en anden persons tilstedeværelse til barnet, der er dybt involveret i legen sammen med andre</p> <p>Færdighed: Dit overordnede indtryk af hvor let barnet har ved at lege i samspil med andre.</p> <p>0= er i samspil på en destruktiv måde eller er ikke i samspil med nogen, selvom der er andre til stede.</p> <p>1= er i samspil på en hvilken som helst positiv eller neutral måde (også ved parallel leg) eller er nogen gange i samspil på en destruktiv måde eller forsøg på samspil mislykkes og andre gange kan barnet lege interaktivt med succes.</p> <p>2= er i samspil med andre (legen ville ændres dramatisk, hvis barnet ikke var til stede, inkl. både samarbejdslege og konkurrenceprægede lege).</p> <p>3= kan afgøre i hvilken retning den legen med andre skal udvikle sig uden at bruge overdreven dominansen.</p> <p>Scores NA, hvis der ikke er andre til stede.</p>
<p><u>Understøtter andres leg.</u></p> <p><u>Noter:</u> "At lave et stillads" inkluderer verbal og fysisk understøttelse.</p>	<p>Færdighed. Dit overordnede indtryk af hvor let det er for barnet at gøre det muligt for andre at lege og nyde deres leg. Inkl. at opmuntre andre, at lave et "stillads" for en mindre behændig legekammerat eller give gode ideer sprogligt eller ved eget eksempel.</p> <p>0= næsten helt optaget af at opfylde egne behov frem for også at gøre det muligt for andre at lege eller er så passiv, at legekammerater først og fremmest bruger barnet (dvs. barnet understøtter ikke aktivt)</p> <p>1= understøtter af og til legekammeraters leg</p> <p>2= kan nogenlunde konsekvent støtte legekammeraters leg; forsøgene kan virke noget akavede</p> <p>3= kan dygtigt og spontant gøre det muligt for legekammerater at lege så godt som muligt eller have det rart.</p>

Definition af TOP punkter	
Punkter	Beskrivelser
<p><u>Kommer med</u> i en gruppe, der er i gang med en aktivitet.</p> <p><u>Noter:</u> gruppe = mere end et barn. At slutte sig til en gruppe igen er en form for indtræden.</p> <p>Hvis det ikke er tydeligt, at barnet træder ind i en gruppe, har hun sandsynligvis gjort det meget behændigt.</p>	<p>Færdighed: Dit overordnede indtryk af hvor nemt det er for barnet at gøre noget for at blive en del af en gruppe, der allerede optaget af en aktivitet.</p> <p>0= barnet prøver at komme med i gruppe ved at være ret destruktiv eller ignorerer stort set gruppen</p> <p>1= barnet viser kun spinkle færdigheder ved forsøg på at få lov at være med (spørger forsagt/ængsteligt eller venter i nærheden i håb om at blive inviteret)</p> <p>2= barnet kommer med eller forsøger at komme med i gruppe ved at tage en tråd op fra den igangværende aktivitet, men gør det en smule akavet eller tøvende</p> <p>3= barnet kommer med i gruppe ved ubesværet at glide ind i den igangværende aktivitet.</p>
<p><u>Indleder leg</u> som andre tager op.</p>	<p>Færdighed: Dit overordnede indtryk af, hvor nemt det er for barnet at sætte en ny aktivitet i gang.</p> <p>0= barnet forsøger at sætte en leg i gang på en destruktiv måde eller ignorerer potentielle legekammerater</p> <p>1= barnet ser ud til gerne at ville indlede leg, men signaler er ikke klare nok til at blive taget op af andre</p> <p>2= barnet indleder leg på en lidt klodset måde.</p> <p>3= barnet sætter leg i gang tilsyneladende uden anstrengelse (fx begynder en aktivitet, som andre hurtigt følger)</p>

Definition af TOP punkter	
Punkter	Beskrivelser
<p><u>Klovner eller laver sjov.</u> (verbalt/nonverbalt).</p> <p>Noter: der er en udviklingssekvens i humor; nogle mennesker; specielt små børn forstår ikke regler for humor. Alligevel bør deres forsøg scores, når det er tydeligt, at de var ment sjovt.</p>	<p>Færdighed: Dit overordnede indtryk af hvor let barnet har ved eller hvor dygtig hun er til at klovne og lave sjov</p> <p>0= barnet forsøger at klovne, men på en særdeles usofistikeret måde eller ligefrem stødende. Vitsen eller historier er konkrete, grove og slet ikke sjove</p> <p>1= klovnerier og vittigheder virker ikke særlig sofistikerede, smarte eller sjove</p> <p>2= klovnerier og vittigheder er moderat smarte/sofistikerede. De kan virke noget opstyltede.</p> <p>3= klovnerier og vittigheder er særligt smarte/sofistikerede; kan indeholde underfundige nuancer og være åbenlyst sjove; kan afvæbne en potentiel dårlig situation</p>
<p><u>Deler (legetøj, legeredskaber, venner, ideer).</u></p>	<p>Færdighed: Dit overordnede indtryk af, hvor nemt det er for barnet at tillade andre at bruge legetøj, personlige ejendele eller redskaber, som barnet allerede bruger eller at dele legekammerater, venner eller ideer.</p> <p>0= barnet nægter at dele eller synes ikke at lægge mærke til, at hun er i besiddelse af ting, som en anden kunne tænke sig og tillader den anden at tage det uden at bemærke det.</p> <p>1= barnet deler inkonsekvent eller deler lidt for gerne.</p> <p>2= barnet deler nogenlunde konsekvent, men virker noget modvillig eller akavet.</p> <p>3= barnet deler let og konsekvent. Genstande, udstyr, legekammerater eller ideer flyder uden besvær fra den ene til den anden på en måde, som gør at det næsten ikke opfattes som at dele.</p>

Definition af TOP punkter	
Punkter	Beskrivelser
<p><u>Giver letforståelige signaler (mimiske, kropslige, verbale), der udtrykker "Sådan skal du handle overfor mig."</u></p> <p><u>Noter:</u> Let forståelige signaler er signaler, der nemt forstås af de fleste (ikke kun af dem med specialiseret træning)</p> <p>Klare signaler: barnet optræder på en måde, der tydeligt viser, hvordan andre skal bære sig ad for at lege med hende. Dette inkluderer både verbale og nonverbale signaler. De kan være åbenlyse (fx "lad os lege Batman" eller at klæde sig ud) eller mere raffinerede (kropssprog). At give klare signaler inkluderer, at mimiske, verbale og kropslige signaler passer sammen (fx at man slår blødt i en slåskamp for sjov).</p>	<p>Færdighed: Dit overordnede indtryk af hvor nemt det er for andre at læse barnets signaler.</p> <p>0= det meste af tiden er barnets signaler så vanskelige at læse, at kun en person, der kender hende godt, kan læse dem; andre ville ikke vide, hvordan de skulle interagere</p> <p>1= ofte er barnets signaler så vanskelige at læse, at kun en person, der kender hende godt, kunne læse dem</p> <p>2= giver klare signaler, men bliver af og til misforstået (fx passer verbale og kropslige signaler ikke sammen).</p> <p>3= signaler er lette at genkende og lette at fortolke.</p>
<p><u>Reagerer på andres signaler.</u></p> <p><u>Noter:</u> Ingen reaktioner fra barnet eller negative reaktioner bør give lav score. Imidlertid er det blot at efterkomme andres anmodninger, ikke nok til at give en høj score på dette punkt. Barnet må reagere på en måde, så det fremmer legen.</p> <p><u>O.a.:</u> Jeg har sat streg under stikord i scoringen for at fremhæve nuancerne mellem de forskellige scores.</p>	<p>Færdighed: Dit overordnede indtryk af hvor nemt det er for barnet at handle i overensstemmelse med andres legesignaler. At læse signaler inkluderer, men er ikke begrænset til: a) at behandle den anden sådan som hans handlinger tyder på, at han vil behandles, b) at reagere på den andens anmodninger, c) at bevæge sig ud og ind af legens ramme som reaktion på signaler, d) at grine af (eller i det mindste anerkende) vittigheder, sjove historier eller situationer.</p> <p>0= reaktion resulterer i <u>alvorlige</u> sammenbrud af legen. Disse inkluderer, men er ikke begrænset til følgende: Barnet reagerer ikke eller reagerer på en negativ eller skadelig måde; barnet er uforholdsmæssig imødekommende med det resultat, at andre styrer barnet uden protester. Ubehændige reaktioner opstår selv i situationer, hvor signalerne virker klare.</p> <p>Scoring fortsætter på næste side</p>

Definition af TOP punkter	
Punkter	Beskrivelser
Reagerer på andres <u>signaler</u>, forts.	<p>1= reaktion resulterer i <u>mindre alvorlige</u> sammenbrud af legen. Disse inkluderer, men er ikke begrænset til følgende: <u>en stor del af tiden</u> reagerer barnet ikke eller kommer til at skade andre eller er uforholdsmæssig imødekommende. Barnet reagerer <u>inkonsekvent</u> selv i situationer, hvor signaler virker klare.</p> <p>2= reaktioner resulterer i <u>rimelig sammenhængende</u> leg. <u>Af og til</u> reagerer barnet måske ikke eller kommer til at skade andre eller er uforholdsmæssig imødekommende. Barnet reagerer rimeligt <u>konsekvent</u> på en måde, der fremmer legen, selv i situationer, hvor signaler kan være uklare eller ikke falder i hendes smag.</p> <p>3= reaktioner resulterer i <u>sammenhængende</u> leg. Reaktioner virker ikke mærkelige for hverken legekammerat eller undersøger eller er ude af proportioner med situationen. Barnet reagerer næsten altid <u>let og naturligt</u> på andres signaler, selv når de kan være uklare eller ikke falder i hendes smag.</p>
Viser positive <u>følelser</u> under leg.	<p>Intensitet: Dit overordnede indtryk af i hvor høj grad viser barnet positive følelser. Der er grader fra et barn, der virker apatisk og uinteresseret i legen eller ligefrem utilfreds eller ulykkelig til barnet, der viser åbenlyse tegn på at være i overstrømmende humør eller jubler.</p> <p>0= apatisk/uinteresseret.</p> <p>1= Ser ud til at have det rart uden den store entusiasme; rimelig neutrale følelser.</p> <p>2= ser ud til at have det rigtig rart, bryder af og til ud i jubel eller viser andre tegn på godt humør.</p> <p>3= jubler, fniser, griner, synger, hviner af glæde næsten konstant.</p>
Anvender <u>ting og genstande</u>.(interagerer)	<p>Intensitet: Dit overordnede indtryk af i hvor høj grad bliver barnet optaget af ting og genstande (hvor vigtige er tingene for barnet/legen?). Der er grader fra barnet, der bare manipulerer med tingene til barnet, der løbende engagerer sig aktivt i at anvende ting og genstande i legen (give and take).</p> <p>Scoring af Færdigheder på næste Side.</p>

Definition af TOP punkter	
Punkter	Beskrivelser
<p>Anvender ting og genstande.(interagerer) forts.</p>	<p>Færdighed: Dit overordnede indtryk af hvor nemt det er for barnet at inddrage ting i leg.</p> <p>0= barnet interagerer ikke med ting eller genstande pga. manglende færdigheder eller anstrengelsen med at inddrage ting overstiger værdien af tingen i forhold til legen. Eller barnets brug af ting er ensformig (repetitiv) og uden give og tage.</p> <p>1= barnet interagerer med ting på en meget ubehændig måde; anstrengelsen ved at bruge ting er så stor, at legen tydeligt bliver afbrudt eller der er meget lidt give og tage; tingen virker mere som en stopklods.</p> <p>2= barnet virker en lille smule klodset eller akavet hele eller noget af tiden, når det anvender ting.</p> <p>3= barnet interagerer kontinuerligt med ting på en "give og tage" måde, med lethed, fortrolighed og sikkerhed.</p>
<p>Overgange fra en legeaktivitet til en anden</p>	<p>Færdighed: Dit overordnede indtryk af hvor nemt det er for barnet at komme fra aktivitet til aktivitet, når den ene er slut eller ikke udvikler sig og en anden er tilgængelig. Barnet hænger ikke fast i en aktivitet, som ikke udvikler sig eller ikke imødekommer dets behov og bevæger sig ikke for pludseligt videre til en anden aktivitet.</p> <p>0= barnet nægter at holde op med igangværende leg, selv når den ikke udvikler sig eller går konstant fra en aktivitet til en anden.</p> <p>1= barnet behøver kraftig tilskyndelse for at opgive igangværende leg, selv når den ikke udvikler sig eller giver op før hun har prøvet rigtigt.</p> <p>2= barnet bevæger sig ret let mellem aktiviteter eller med kun lidt modvilje, når den første aktivitet ikke længere udvikler sig eller tilfredsstiller barnets behov; eller det virker som om barnet måske burde bevæge sig videre, men hun gør det ikke; eller barnet stopper en aktivitet lidt abrupt/pludseligt.</p> <p>3= barnet bevæger sig let til en anden aktivitet, når den første aktivitet ikke længere udvikler sig eller tilfredsstiller dets behov; eller barnet bliver ved den igangværende legeaktivitet, hvis det er mest hensigtsmæssigt.</p>

Kort definition af TOP punkter

<p><u>Engagerer sig aktivt.</u></p>	<p>Varighed: <u>Den del af tiden</u>, hvor barnet er optaget af aktiviteter frem for formålsløs vandren rundt, anden ufokuseret aktivitet eller vredesanfald.</p> <p>Intensitet: <u>I hvor høj grad</u> koncentrerer barnet sig om aktiviteten eller legekammeraten. (hvor fordybet er barnet)</p> <p>Færdighed: Barnets evne til at forblive fokuseret eller overføre et legetema fra aktivitet til aktivitet.</p>
<p><u>Bestemmer selv, hvad hun vil.</u></p>	<p>Varighed: <u>Den del af tiden</u>, hvor barnet aktivt vælger, hvad hun vil lave. Aktiviteten behøver ikke at have et formål og en meningsfuld aktivitet behøver ikke at være barnets egen ide; barnet kan beslutte at gøre det samme som en anden, men ingen tvinger barnet eller belønner hende for at lave aktiviteten.</p>
<p><u>Føler sig tilstrækkelig sikker til at fortsætte med at lege.</u></p>	<p>Varighed: <u>Den del af tiden</u>, hvor barnet føler sig tilstrækkelig tryk til at fortsætte med at lege. Om nødvendigt kan barnet ændre på omgivelserne.</p>
<p><u>Prøver at overvinde vanskeligheder eller forhindringer for at blive ved med en aktivitet. (vedholdende)</u></p>	<p>Intensitet: <u>I hvor høj grad</u> er barnet vedholdende for at overvinde forhindringer så aktiviteten kan fortsætte.</p>
<p><u>Graduerer aktiviteten så den bliver ved at være udfordrende eller bliver sjovere.</u></p>	<p>Færdighed: <u>Hvor let</u> har barnet ved aktivt at ændre krav /sværhedsgrad i aktiviteten for at variere udfordringen eller skabe fornyelse.</p>
<p><u>Er optaget af at lave spilopper eller drillerier på en sjov/godartet måde.</u></p>	<p>Færdighed: <u>Hvor let, behændigt eller drevent</u> finder barnet på/udfører spilopper og drillerier.</p>
<p><u>Er engageret i aktiviteten pga. processen snarere end pga. et produkt.</u></p>	<p>Varighed: <u>Den del af tiden</u>, hvor barnet ser ud til at lave aktiviteten bare for fornøjelsens skyld, frem for at opnå et bestemt produkt eller for at få en udefra kommende belønning.</p>
<p><u>Lader som om.</u></p>	<p>Færdighed: <u>I hvor høj grad</u> overbeviser barnets optræden undersøgeren om, at hun er noget andet end sig selv.</p>
<p><u>Inddrager ting eller andre mennesker i legen på utraditionelle, kreative eller varierede måder.</u></p>	<p>Færdighed: <u>Hvor let</u> har barnet ved at inddrage ting eller andre personer på kreative måder.</p>

Kort definition af TOP punkter	
Forhandler med andre for at få imødekommet ønsker og behov.	Færdighed: Hvor nemt og diplomatisk giver barnet udtryk for, hvad det har brug for eller ønsker (verbalt eller nonverbalt).
Engagerer sig i <u>social leg</u>.	Varighed: <u>Den del af tiden</u> , hvor barnet leger i samspil med andre (interacts), i den samme eller lignende aktivitet. Intensitet: <u>Dybden</u> af barnets samspil med andre personer under leg. Færdighed: <u>Niveauet</u> af social leg. Spænder fra at lege alene til at være leder.
<u>Understøtter</u> andres leg.	Færdighed: <u>Hvor let</u> er det for barnet at understøtte andres leg. (opmuntring, ideer)
<u>Kommer med</u> i en gruppe, der er i gang med en aktivitet.	Færdighed: <u>Hvor nemt</u> er det for barnet at gøre noget for at blive en del af en gruppe (mere end én anden), der allerede optaget af en aktivitet. Handlingen er ikke ødelæggende for det der foregår.
<u>Indleder</u> leg, som andre tager op.	Færdighed: <u>Hvor nemt</u> er det for barnet at sætte en ny aktivitet med andre i gang.
<u>Klovner</u> eller <u>laver sjov</u>.	Færdighed: <u>Hvor nemt</u> er det for barnet at klovne og lave sjov
<u>Deler</u> (legetøj, legeredskaber, venner, ideer).	Færdighed: <u>Hvor nemt</u> er det for barnet at tillade andre at bruge legetøj, personlige ejendele eller redskaber, som barnet allerede bruger eller at dele legekammerater, venner eller ideer.
<u>Giver letforståelige signaler</u> (mimiske, kropslige, verbale), der udtrykker "Sådan skal du handle overfor mig."	Færdighed: <u>Hvor nemt</u> er det for andre at læse barnets signaler.
<u>Reagerer på</u> andres <u>signaler</u>.	Færdighed: <u>Hvor let</u> er det for barnet at handle i overensstemmelse med andres signaler i leg.
Viser positive <u>følelser</u> under leg.	Intensitet: <u>I hvor høj grad</u> viser barnet positive følelser. Strækker sig fra nogenlunde tilfredshed til vild jubel
<u>Anvender ting og genstande</u>.(Interacts)	Intensitet: <u>I hvor høj grad</u> bliver barnet optaget af ting og genstande. Der er grader fra barnet, der bare manipulerer med tingene til barnet, der løbende anvender ting og genstande på en aktiv og afvekslende måde. Færdighed: <u>Hvor let</u> har barnet ved at opsøge og anvende ting.
<u>Overgange</u> fra en legeaktivitet til en anden.	Færdighed: <u>Hvor let</u> er det for barnet at komme fra aktivitet til aktivitet, når den ene er slut eller ikke udvikler sig og en anden er tilgængelig.

ToP-skema, vers. 6.0 02/22

Navn: _____ Alder: _____ Us.af: _____ inde ude video live (lav cirkler)	Varighed 3 = næsten hele tiden 2 = meget af tiden 1 = noget af tiden 0 = sjældn eller aldrig NA = ikke anvendelig	Intensitet 3 = i høj grad 2 = i moderat grad 1 = i mild grad 0 = ikke intens NA = ikke anvendelig	Færdighed 3 = yderst behændig 2 = moderat behændig 1 = lidt behændig 0 = ubehændig NA = ikke anvendelig
--	---	---	---

Punkt	Var.	Int.	Fær.	Kommentarer
<u>Engagerer sig</u> aktivt.				
<u>Bestemmer selv</u> , hvad han vil.				
Føler sig tilstrækkelig <u>sikker</u> til at fortsætte med at lege				
Prøver at overvinde vanskeligheder eller forhindringer for at blive ved med en aktivitet. (<u>vedholdende</u>)				
<u>Graduerer</u> aktiviteten så den bliver ved at være udfordrende eller bliver sjovere				
Er optaget af at lave <u>spilopper</u> eller <u>drillerier</u> på en sjov/godartet måde.				
Er engageret i aktiviteten pga. <u>processen</u> snarere end pga. et produkt.				
<u>Lader som om</u> (forestiller sig at være en anden, at gøre noget andet, at ting er noget andet eller at der sker noget andet.)				
<u>Inddrager ting</u> eller andre mennesker i legen på utraditionelle, <u>kreative</u> eller <u>varierede</u> måder.				
<u>Forhandler</u> med andre for at få imødekommet ønsker og behov.				
Engagerer sig i <u>social leg</u> .				
<u>Understøtter</u> andres leg.				
<u>Kommer med</u> i en gruppe, der er i gang med en aktivitet.				
<u>Indleder leg</u> som andre tager op..				
Klovner eller laver sjov.				
<u>Deler</u> (legetøj, legeredskaber, venner, ideer)				
<u>Giver</u> letforståelige <u>signaler</u> (mimiske, kropslige, verbale), der udtrykker "Sådan skal du handle overfor mig."				
<u>Reagerer</u> på andres signaler.				
Viser positive <u>følelser</u> under leg.				
Anvender <u>ting og genstande</u> (interacts)				
<u>Overgange</u> fra en legeaktivitet til en anden.				

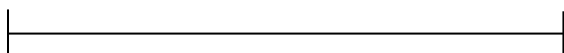
Dato for observation: _____ . Alder: _____ .

Navn: _____ . F.D. _____ .

KONTROL

Ydre

Indre



Selv

Bestemmer
Sikker
Graduerer
Bruger ting
Overgange

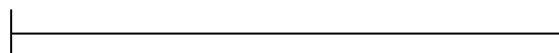
Delt

Forhandler
Social leg
Understøtter
Kommer med
Indleder
Deler

FRI FOR begrænsninger i konkrete VIRKELIGHED

Bundet

Fri



Selv

{ Spilopper,
Drillerier

Lader som om
-færdigheder

{ Klovner
Laver sjov

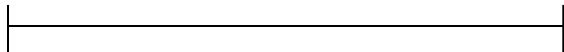
Genstande

Bruger ting
kreativt

MOTIVATION

Ydre

Indre



Engagerer sig
- varighed
- intensitet
Proces
Vedholdende
Følelser

RAMME

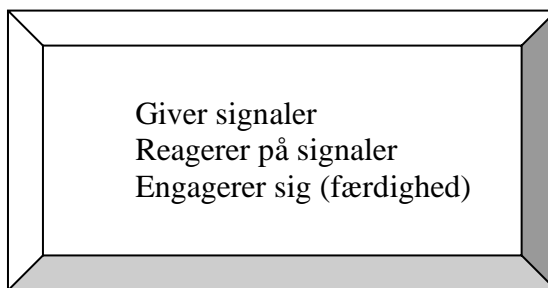


Figure 1. Elements of play

