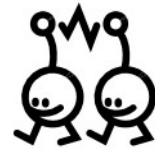




ถาม - ตอบ เรื่องการเล่นสมมติ (สำหรับพัฒนาการระดับ 5)



“หัด” เล่นสมมติ

แม่ใหม่

น้อง 4 ขวบนะคะ เดิมชอบพูดทวนคำ ชอบพูดซ้ำๆ ประโยคเดิม มีภาษาไม่หลากหลาย ชอบเล่นคนเดียว พูดคนเดียว คุณแม่เริ่มใช้ฟลอร์โทรมมาตั้งแต่ปิดเทอม ก็มีแนวโน้มว่าจะไปในทางที่ดี น้องเริ่มมีภาษาที่มาจากความคิดตัวเองมากขึ้น อย่างเมื่อวาน คุณพ่ออาบน้ำอยู่

น้อง: คุณพ่อเสร็จจึ๊ยยัง

พ่อ: เสร็จแล้ว

น้อง: เสร็จแล้วทำไมไม่ออกมาล่ะ

ได้ยินก็ตั้งใจนะคะ แต่ที่ยังติดอยู่ คือ ส่วนใหญ่จะไม่ค่อยได้เล่นสมมติกัน เพราะน้องสมมติไม่เป็น แต่น้องชอบอ่านหนังสือ คุณแม่ก็ใช้วิธีคุยเจาะแฉะแบบที่คุณหมอแนะนำ ดูผลจากข้างบนแล้วก็น่าจะใช้ได้ในระดับหนึ่งนะ แต่คุณแม่ก็พยายามชวนน้องเล่นสมมตินะคะ วันนึงน้องไปเจอตุ๊กตา ไดโนเสาร์ และพวกม้า แพะ แกะ ฯลฯ ในร้านหนังสือ ก็บอกอยากได้ ซื้อมาแล้วเค้าก็เล่นนะคะ แต่ส่วนใหญ่แก็งจะจับเรียงแถว (ตามระเบียบ) ละคะ คุณแม่พยายามชวนเล่นให้หลากหลายกว่านี้ แต่ส่วนใหญ่ แก็งจะนิ่งๆ เหมือนคิดไม่ออกว่า จะเล่นอะไร ถือว่าเป็นการเล่นที่สูงไปสำหรับเค้า หรือเปล่าคะ

อย่างวันนี้ เค้าก็จับเรียงแถว คุณแม่ก็ทำเสียงแกะที่อยู่ท้ายแถว ตะโกนบอกว้าวที่อยู่หัวแถวว่า "เฮ้ พี่ว้าว ทำทำไมไม่เดินละ ยืนเหมื่อยแล้วนะ" น้องก็เฉย คุณแม่ก็หันไปพูดกับน้อง "เฮ้ เจ้านาย บอกให้พี่ว้าวเดินหน่อยสิ ท้ายแถวเหมื่อยแล้ว" น้องก็ลุกหนีไปเล่นอย่างอื่น คุณแม่ต้องถามว่า "ไม่เล่นแล้วหรือเจ้านาย" น้องบอก "ไม่เล่นแล้ว"

อีกทีนึง เค้าก็เดินกลับไปเอาตุ๊กตาม้ามาเล่นในห้องนั่งเล่น คุณแม่ก็ชวนเล่นซ่อนหาพี่ม้า ผลัดกันเป็นคนซ่อน เค้าก็เล่นนะคะ เล่นได้ซั๊ก 4 - 5 รอบ เค้าก็เบื่อ บอก "ไม่เล่นแล้ว" คุณแม่ก็ชวนเอาโซฟามาทำเป็นสระน้ำ เค้าก็เอาตุ๊กตาม้า และไดโนเสาร์ ทำท่าป็นขึ้นพนัก (ชอบสระ) แล้วก็กระโดดตุ้มลงน้ำ



แม่: โอ๊ย ช่วยด้วย ม้าว่ายน้าไม่เป็น

น้อง:

แม่: จะช่วย หรือปล่อยให้จมดี

น้อง: ปล่อยให้จม

แม่: อ้าว! อย่างนี้ม้าก็ตายสิ

น้อง: ไม่ตายหรอก มันไม่ใช่ม้าจริง

แม่: T_T

ไปต่อไม่ถูกเลยคะ เราควรจะดีใจ หรือกังวลใจดีนะ ที่ลูกตอบอย่างนี้ วานผู้รู้วิเคราะห์หน่อยคะ

นี่ออด

ถ้ายังสมมติไม่เป็น ยังไม่ร่วมมือ ก็เน้นให้สนุกไว้ก่อนครับ เวลาที่เค้าจับสัตว์มาเรียงกัน คุณแม่อีกยังไม่ต้องเล่นสมมติก็ได้ครับ กะว่าจะเล่นยังไงให้เค้าสนุกก่อน เช่น คุณแม่จับแกะตัวสุดท้าย แล้วพูดเสียงตื้นตันๆ ว่า โอ้โฮ ะ ดูสิ ะ แกะมันกำลังจะวิ่งแข่งตัวอื่นขึ้นไปแล้ว โอ้โฮ ะ มันคงอยาก จะไปอยู่หัวแถวแน่ๆ เลย ถ้าเค้าหงุดหงิดไม่ยอมให้เราจับแกะ เราก็ถอยนิด ด้วยการเอาแกะค่อยๆ ถอยกลับไปทีเดิม โดยพูดพากย์ไปด้วยว่า โอ้ๆ มันไปอยู่ข้างหน้าไม่ได้ มันกำลังจะวิ่งกลับมาทีเดิม แล้ววว (น้ำเสียงชัดเจนน่าสนใจ) เพราะอ่านๆ ดูแล้ว เหมือนเป็นการเล่นที่เน้นผลลัพธ์เพียงอย่างเดียว เค้าไม่ค่อยได้คิดแก้ปัญหาเองเท่าไรอะครับ

แต่ถ้าเค้าไม่หงุดหงิด แต่พูดออกมาเป็นคำพูด เช่น ไม่ให้แกะมาอยู่ข้างหน้า คุณแม่ค่อยเริ่ม ลองเล่นสมมติดูก็ได้ครับ เช่น โอ้ แกะมันไปอยู่ข้างหน้าไม่ได้ เพราะมันตัวเล็กเธอ ถ้าเค้าบอกว่า ไซ้ ก็ลองถามต่อไปว่า แล้วถ้าแกะมันตัวใหญ่เท่าวัวละ จะไปอยู่ข้างหน้าบ้างได้มั๊ย ฯลฯ (ลองปรับๆ ใช้คุณะครับ สถานการณ์อาจจะแตกต่าง คำพูดอาจจะไม่ใช่แบบนี้) ^^'



อาจารย์กิงแก้วครับ อ่านๆ ดูแล้ว ระดับ 1 - 4 ของน้องยังไม่เต็มใจมั๊ยครับ ถ้าเล่นกับเค้าให้สนุกได้ ติดแม่ติดพ่อได้ แล้วคุณพ่อคุณแม่แกลัง งบ ยื้อ และ ตื้อ กับเค้าได้ ภาษาของเค้าน่าจะหลากหลาย และใช้ถุกสถานการณ์มากขึ้นกว่านี้มั๊ยครับ และถ้าเค้าสนุกจนไม่อยากจะ แต่ในโลกของตัวเองแล้ว ตอนนั้นพ่อกับแม่ก็จะเหนื่อยมากขึ้น เพราะเค้าจะมากวนเรามากขึ้น ไม่แยกตัวไปเรียงของเล่นคนเดียวบ่อยๆ อะครับ

ส่วนเรื่องตุ๊กตาม้า เค้าก็เล่นกับคุณแม่ได้นี่ครับ แต่อาจจะหวังผลในการเล่นสมมติมากไปหน่อย น้องเค้าอาจจะยังไม่พร้อมที่จะเล่นบทบาทสมมติ เพราะความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ยังน้อย และใช้ภาษามากเกินกว่าที่น้องเค้าจะพูด เพื่อสมมติกับคุณแม่ได้

คุณพ่อคุณแม่ต้องกระตุ้นตัวเองไวเสมอๆ ถ้าช่วยเติมขั้นที่ 1 - 4 ให้เค้าได้มากกว่านี้ ผมว่าน้องเค้าน่าจะเล่นสมมติได้ตื้ออย่างแน่นอนเลยครับ (สนุกเข้าไว้ นะครับ เหนื่อยจากงาน เหนื่อยจากการเห็นพัฒนาการของลูก ก็อย่าเครียดจนลืมความสนุกนะครับ เด็กๆ ต้องการความสนุก และความรักอยู่ครับ)

กิงแก้ว

ตอบคุณนို့ต ไข่ค่ะ ระดับ 1 - 4 ยังไม่เต็มขั้น หากทำตามทฤษฎี จะให้ทำฟลอร์โทมสำหรับระดับ 5 คือ เล่นสมมติผสมกับเทคนิคของระดับ 3 - 4 คือ การตื้อ แกลังง และระดับ 1 - 2 คือ สนุก สร้างความใกล้ชิด แต่ในความเป็นจริง **ผู้ปกครองควรหัดที่ละเทคนิค** เพราะแต่ละอย่างฝืนความเคยชิน จึงได้แนะนำให้เล่นกันให้สนุกก่อน





เล่นสมมติก็ต้องอยู่บนพื้นฐานของความจริง

แม่ไก่

ลูกมีปัญหาในการเอาวัตถุอย่างหนึ่งมาใช้แทนเป็นสัญลักษณ์ จะมีเพียงยกนิ้วมาแทนปิ่น
เอามือมาแทนมิด แต่ไม่หลากหลายนัก คุณแม่พยายามกระตุ้นให้ใช้หลายๆ อย่าง เช่น เรื่องแม่เล่น
เป็นโจรขโมยตุ๊กตาข้าง ลูกเล่นเป็นตำรวจ

ลูก: หยุคนะ เธอจะขโมยลูกข้างไปไม่ได้

แม่: เธอเป็นใครนะ

ลูก: ฉันก็เป็นตำรวจนะสิ จะมาช่วยข้าง ตายซะเถอะ (ใช้ 2 นิ้วแทนปิ่น แล้วยิงไปที่แม่)

แม่: โอ๊ย บาดเจ็บเลย เลือดไหล ขอมนต์วิเศษรักษาขาให้หายด้วยเถอะ โอมเพี้ยง
(แม่เอามอนข้างมาแทนเป็นปิ่น)

แม่: นี่เป็นปิ่นลูกของนะ แรงแรงเลย จะยิงแล้วนะ ตูม ขาขาดเลย

ลูก: ไม่เป็นไร ไม่บาดเจ็บ เราแข็งแรง ทำอะไรเราไม่ได้หรอก

แม่: ยิ่งอีก ที่นี้แขนหลุดเลย

ลูก: ขอคาถาวิเศษ รักษาให้หายด้วยเถิด

แม่: หยิบพัตมา ทำเป็นพายุ "พัตให้กระเด็นไปเลย"

ลูก: หยิบหนังสือขึ้นมา "นี่เป็นหนังสือวิเศษ ปราบพายุได้"

แม่: พลังฝ่ามีอน้ำแข็ง ให้กลายเป็นน้ำแข็งเลย

ลูก: โอมหนังสือวิเศษให้น้ำแข็งละลายเลย

แม่: (ลูกลุกต่ออีก 2 - 3 รอบ ลูกก็ยังคงใช้หนังสือวิเศษเล่มเดิมต่อสู้อยู่อีก)

แม่: โอ๊ย ใช้ย่ำอย่างอื่นบ้างสิ ใช้แต่หนังสือวิเศษอยู่ได้

ลูก: ก็เพิ่งจะซื้อมาวันนี้เนี่ย คนขายบอกว่าให้ใช้ได้ 10 วัน

แม่: ใช้บ่อยถ่านก็หมดนะสิ เปลี่ยนได้แล้ว ใช้ไม่ได้แล้ว

ลูก: เราก็ต้องประหยัดสิ เปลี่ยนไม่ได้หรอก

แม่: ยอมก็ได้ อะ เล่นต่อ ๆ

ลูกก็ยังคงใช้หนังสือวิเศษ ต่อสู้อยู่อีกไม่ยอมเปลี่ยน อีก 5 - 6 รอบ

แม่: ถ่านหมดแล้วจริงๆ ใช้ไม่ได้แล้ว หนังสือวิเศษเนี่ย

ลูก: โธ่เอ๊ย โมโหแล้วนะ บอกแล้วไงว่าใช้ได้อีก 10 วัน +++แม่บ้านนี่

แม่: โกรธแล้วสินะ ถึงมาว่าแม่บ้านเนี่ย

(แม่ชวนลูกเลิกเล่น เพราะตีมากแล้ว และเห็นลูกเริ่มอารมณ์ไม่ดี)

ลูก: +++แม่บ้าน (ร้องไห้) ออกไปเลย ไม่ให้อยู่บ้านแล้ว ออกไปเลย +++แม่บ้านๆๆ

แม่: แม่ก็ทำงานอารมณ์ต่อไป



?? ถาม ??

1. ขอความเห็นเพิ่มเติมเรื่องจะเพิ่มการใช้สัญลักษณ์ให้หลากหลายขึ้นได้อย่างไร
2. การที่ลูกโกรธ และคำว่า “+++บ๊ายๆ” แม่ควรจะยอม หรือแก้ไขอย่างไร
3. ขอความเห็นเรื่องขั้นตอนในการเล่นกับลูก ถูกต้องหรือไม่ และมีข้อแก้ไขอะไรหรือเปล่า

กึ่งแก้ว

ถึงแม้ว่า จะเป็นการเล่นสมมติ แต่ก็ต้องอยู่บนพื้นฐานความจริง พอเหมาะสมกับอายุและประสบการณ์ของเด็ก ดูเหมือนว่า เรื่องคาถาวิเศษนั้น คุณแม่เป็นผู้เริ่มก่อนนะคะ มุขนี้ใช้ได้ ถ้าแม่ตบพอมตกำลังต่อสู้กัน แต่ใช้ไม่ได้เวลาตำรวจกับผู้ร้ายต่อสู้กัน

เมื่อคุณแม่สมมติว่า "ขโมย" บาทเจ็บ เลือดไหล ก็ให้ร้องโวยแฉๆ ว่า เจ็บ ว่า เลือดไหล หรือจะหนีไปซ่อน ซึ่งลูกก็อาจจะตามไปบุกยิงซ้ำ ซึ่งก็ไม่ใช่ไร

หรือ ถ้าวร้องแล้ว ลูกไม่ตอบสนอง ก็ใช้เสียงปกติ ถามลูกว่า ขโมยถูกยิงแล้ว จะทำอย่างไรต่อ แล้วค่อยตะล่อมเมื่อลูกเล่นแบบไม่สมเหตุสมผล และค่อยให้ตัวเลือก เช่น จะพาไปไปโรงพัก หรือจะไปหาหมอ แต่ทั้งนี้ทั้งนี้ ต้องแน่ใจว่า เขารู้จักทั้งหมด และโรงพัก หรือคุก

ส่วนการว่าแม่บ้านนี้ ต้องหยุดตั้งแต่ตรงนั้น สำหรับเด็กที่มีพัฒนาการระดับนี้ ต้องเพิ่มกติกาของการทำพลอร์ใหม่ เพิ่มจากห้ามทำร้ายร่างกายแล้ว (ต้องรวมห้ามทำร้ายจิตใจด้วยการด่าทอด้วย) การหยุด คือ **กลายร่างเป็นแม่ แล้วใช้เสียงห้ามให้ชัดเจน "เล่นกัน ไม่ด่า"**

อารมณ์โกรธของลูกค้างมาจากการเล่น คือ แยกจริงกับไม่จริงในการเล่นสมมติ เมื่อโกรธ "ขึ้นสูงเกินระดับ" คือ โกรธที่หนังสือไม่หมดอายุ แต่คุณแม่บอกว่า มันหมดอายุ ผสมกับโกรธที่แม่เลิกเล่นกะทันหัน ก่อนการเลิกเล่นทุกอย่าง ควรจะกำหนดกติกาไว้ล่วงหน้าว่า จะเล่นกันนานแค่ไหน และจะหยุดเล่นในเงื่อนไขอะไรบ้าง **ระหว่างที่ลูกยังทนเล่นอารมณ์แรงๆ ได้ไม่ดี คุณแม่ควรจะลดระดับการแสดงลง อย่าให้สมทบทบทมากนัก นะคะ**

เล่นไปเรื่อยๆ ค่ะ หลังเล่นเสร็จ ลองจดบันทึก แล้วทบทวนดูว่า เพิ่มเติมอะไรตรงไหนได้บ้าง ไม่มีใครรู้จักลูกของคุณแม่ดีกว่าคุณแม่หรอกค่ะ



แม่ไก่

ขอขอบคุณมากค่ะ สำหรับคำแนะนำ ดิฉันขอลองซื้อส่งสัปดาห์ต่ออีกหน่อยค่ะ คือ ถ้าต้องการชวนให้ลูกมาเล่นในบ่อ ฟอมด - แม่มด, ภูตผีปีศาจ, มนุษย์ต่างดาว (เป็นสิ่งที่ลูกมีความกลัว) เพราะปัจจุบันชวนเล่นบ่อดังกล่าว ลูกไม่ยอมเล่น หรือร่วมมือด้วย ถ้าเราต้องการให้ลูกหายกลัวและยอมเล่น ควรเริ่มต้น หรือมีวิธีการใดๆ ได้บ้างคะ สิ่งที่คุณแม่พยายามทำอยู่ คือ เริ่มเล่นด้วยเรื่องที่ลูกชอบ เช่น ตำรวจ - ผู้ร้าย, ทหาร - ก้านกล้วย - พม่า และเริ่มฉีกแนวไปแนวน่ากลัวขึ้น เพื่อจะเพิ่มการใช้คาถา เป็นสัญลักษณ์ในการแก้ความกลัว แต่ลูกก็ยังไม่ค่อยยอมรับคุณแม่ควรเริ่มอย่างไรดีคะ

กิ้งก่า

เอาพอดีๆ ค่ะ สนุกด้วย ทำหายด้วย ขยายจากเรื่องที่ลูกชอบนั้นแหละค่ะ อย่าใจร้อน อย่าเอาแต่สนุก จนลืมเป้าหมาย อย่าเน้นเป้าหมาย จนลูกเครียด ทำพอดีๆ ค่ะ พอดีของแต่ละวันก็ไม่เหมือนกัน

ค่อยๆ หาไปค่ะ อ้อ คาถาใช้ไม่ได้ในการเล่นตำรวจผู้ร้ายค่ะ ต้องเป็นเชือก กุญแจมือ หรือการจับไปขังค่ะ

อย่าใจร้อนค่ะ ตั้งสติให้ดี ค่อยๆ หาไปค่ะ





เล่นสมมติได้บ้าง แต่ในเรื่องราวที่ “แรง” ยังแยกจริง/ ไม่จริง ไม่ได้ - 1

พี่สาวที่เพิ่งหัดใช้ฟลอร์โหม

วันนี้เล่นกับน้องคะ เรื่องเปิดกับจระเข้ จระเข้พยายามหาวิธีเข้าไปจับเปิด เพื่อจะกินคะ เล่นกันได้พักใหญ่เลยคะ มาถึงจุดหนึ่งที่เผลอ จระเข้จับเปิดมากินได้ น้องก็เริ่มมีอาการเหมือนจะร้องไห้ จึงลองถามความรู้สึกดู

น้อง: ไม่ให้จระเข้กินเปิด

พี่: เอ้ แต่มันกินไปแล้วนะ ถ้ากินน้องจะรู้สึกอย่างไรล่ะ

น้อง: ไม่ให้จระเข้กิน จระเข้กินเปิดไม่ได้

พี่: ทำไมล่ะ กินแล้วเป็นยังไงเธอ

น้อง: กินไม่ได้ (เสียงสูง เริ่มร้องไห้)

พี่: อ้าว ร้องไห้ทำไมนะ รู้สึกอะไรอยู่เนี่ย

น้อง: จระเข้กินเปิดไม่ได้ เปิดมันไม่ใช่อาหารจระเข้ จระเข้ต้องกินอาหารจระเข้ จระเข้ต้องกินคน ไม่กินเปิด (น้องร้องไห้ตลอดไม่ตอบคำถาม แต่พูดแต่เหตุผลที่ไม่ให้จระเข้) พอลองให้ตัวเลือกก็ไม่ตอบ จะบอกว่า ไม่รู้ตลอดเลย

อยากจะขอคำแนะนำคะว่า จะทำอย่างไรดีคะ ช่วงนี้น้องเป็นแบบนี้บ่อย



แก้วตา

น้องยังแยกเรื่องจริงกับเรื่องสมมติไม่ออก ก็เลยกลัวที่จระเข้จะกัดตุ๊กตาเปิดของตัวเอง ข้อดีของน้องก็คือ สามารถพูดโต้ตอบในระดับเหตุผลได้ในขณะที่มีอาการกลัว แต่การให้เด็กพูดบอกอารมณ์ความรู้สึก เป็นพัฒนาการที่สูงขึ้นไปอีก ซึ่งน้องอาจจะยังไม่เข้าใจอารมณ์ของตัวเองในขณะนั้น หรือ ยังไม่สามารถพูดบอกได้ในขณะที่มีอาการรุนแรงอยู่

ถ้าคุณถามน้องว่า รู้สึกอย่างไร หรือให้ตัวเลือกแล้วน้องก็ยังไม่ตอบ คุณอาจจะบอกไปก่อนก็ได้ เช่น “น้องร้องไห้ น้องต้องกลัวอะไรแน่ๆ เลย น้องกลัวอะไรน้ำ ฝอยากช่วยจ้จเลย น้องกลัวอะไรหรือเปล่านั้น (จิ้งหะ น้ำเสียง อารมณ์ ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจของคนพูดมีความสำคัญมาก)

ลองดูว่าน้องจะตอบหรือไม่ ถ้าตอบก็ลองพูดคุยกันต่อ กลัวมากแค่ไหน มากหรือน้อย ทำอย่างไรถึงจะหายกลัว แล้วที่เคยกลัวสิ่งโตกับตอนนี้กลัวจระเข้ กลัวอันไหนมากกว่ากัน .

ถ้าลองดูแล้ว น้องไม่ตอบอาจเล่นสมมติต่อ โดยให้ตัวช่วย เช่น เาไม้ หรือ ปืน หรือ ระเบิด มาวางข้างๆ ให้น้องมองเห็น น้องอาจจะเอาปืนมายิงจระเข้ เาไม้มาตี ขวางระเบิดใส่ แล้วจระเข้ก็ถอยหนีไป เมื่อเลิกเล่นแล้ว ตอนที่น้องอารมณ์ดีๆอาจนั่งคุยกัน ทำไมน้องถึงต้องร้องไห้ตอนที่จระเข้จะกินเป็ดด้วยละคะ หนูรู้สึกยังไง .. เหรอ ... โอ้โห ... แล้วกลัวมากไหม ... แล้วถ้าต่อไปจระเข้จะมากก็ต้ออีกจะทำยังไงดีละ

เล่นไปเรื่อยๆ นะคะ จับหลัก คือ ให้น้องเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของตัวเอง และให้สามารถคิดแก้ปัญหาได้ ซึ่งถ้าสามารถทำได้ในขณะกำลังมีอาการนั้นอยู่ก็จะดี แต่ถ้าไม่ได้ก็ลองคุยกันทีหลังก็ได้ค่ะ

มีคุณแม่ท่านหนึ่งเล่าให้ฟังว่า “การเล่นสมมตินี้มีประโยชน์จริงๆ เลยค่ะ พอหัดเล่นสมมติเรื่องอารมณ์กลัว ใ้ลูกคิดแก้ปัญหาในขณะที่เล่นได้หลากหลายแล้ว การใช้ชีวิตประจำวันกับลูกง่ายขึ้นมาก แต่ก่อนที่เคยกลัวสิ่งต่างๆ เวลาไปไหนก็ไม่กลัว เขารู้แล้วว่า สามารถคิดแก้ปัญหาได้”





เล่นสมมติได้บ้าง แต่ในเรื่องราวที่ “แรง” ยังแยกจริง/ ไม่จริง ไม่ได้ - 2

นักบำบัด

ได้มีโอกาสนำพลอร์โทมาใช้ในการบำบัดได้ครบปีแล้วค่ะ ค่อนข้างจะมีความเข้าใจ และจับทางการเล่นได้ดีขึ้น แต่ยังมีบางเรื่องที่ยังแยกไม่หมด อย่างล่าสุด เล่นพลอร์โทกับน้องผู้ชายคนหนึ่ง อายุ 7 ขวบ ระดับพัฒนาการ เล่นอยู่ในขั้นเล่นบทบาทสมมติ การเชื่อมโยงเหตุและผล แต่ในขณะที่เดียวกัน ครูก็จะพยายามเก็บระดับ 1 - 4 ไปด้วย เพราะรู้สึกว่ามันก็ยังมีพัฒนาการแต่ละขั้นไม่สมบูรณ์

น้องชอบเล่นสมมติแบบจำมาจากในภาพยนตร์ จะเป็นแนวต่อสู้ ผู้ร้ายกับพระเอก ก่อนหน้านี้ น้องจะมีปัญหาเรื่องการแยกไม่ออกระหว่างเรื่องจริงกับเรื่องสมมติ เพราะฉะนั้น เมื่อเล่นถึงฉากแอคชั่นแรงๆ ก็จะกลัวจริง พยายามเปลี่ยนเรื่องหนี หรือเก็บ ครูก็จะพยายามยื้อให้แก้ปัญหา ซึ่งน้องก็พอทำได้ ในปัจจุบัน น้องสามารถแยกเรื่องจริงกับเรื่องสมมติได้ดีขึ้น ยอมแก้ปัญหา แต่บางครั้งก็จะเป็นในลักษณะยอมตาย ยอมแพ้ หรือ ไม่ก็เปลี่ยนฉาก แต่ก็ยังดีที่ไม่ไว้วาง หรือเก็บของเล่นหนี

เล่าประวัติน้องคนนี้อีกคร่าวๆ ต่อไปก็ขอตั้งคำถามเลยนะคะ

1. เวลาเล่นกับน้องเรื่องราวจะค่อนข้างหลากหลาย (สะเปะสะปะ) มาก เช่น ล่าสุดเล่นเป็นผู้ร้ายปล้นธนาคาร มีตำรวจมาช่วย ครูปล่อยให้้องนำเรื่อง แต่น้องจะเปลี่ยนฉากที่เล่นเร็วมากจนบางครั้งจบเรื่องไม่ถูก ตัวอย่าง เช่น น้องบอกให้ครูเป็นผู้ร้ายมาปล้นเงินในรถไฟ ครูก็เป็นผู้ร้าย มาสู้เสร็จแล้วน้องเป็นพระเอกมาช่วย ผู้ร้ายใช้ปืนยิงพระเอก น้องบอกว่า มีชุดเหล็ก แล้วก็บอกให้ครูเอาผู้ร้ายหนีไปที่ปลายรางรถไฟ ครูก็พยายามยื้อได้หลายรอบที่คิดว่าจะถึงปลายรางรถไฟ ซึ่งสุดท้ายน้องบอกว่า มีน้ำเดือดอยู่ พอยื้อจนไปถึงน้ำเดือด น้องก็เปลี่ยนไปเล่นเรื่องน้ำเดือดไหลเข้าเมือง ทิ้งรถไฟกับพระเอกไปเลย ครูต้องพยายามเรียกให้กลับมาเรื่องเดิมหลายครั้ง ก็พอจะกลับมาเล่นได้ อีกคำถามก็คือ การที่เด็กเล่นสะเปะสะปะมากจนจับต้นชนปลายไม่ถูก ควรจะทําอย่างไรดี
2. ทุกครั้งที่เล่น ผู้ปกครองจะเข้าไปนั่งดูด้วย ครูแนะนำผู้ปกครองว่า เรื่องที่เด็กเล่นสะเปะสะปะให้พยายามยื้อให้กลับมาเรื่องเดิม แต่รู้สึกว่าการที่ผู้ปกครองจะยังไม่เข้าใจดีพอ เพราะยังบอกกับครูว่า ถ้าปล่อยให้้องกำกับเรื่องก็จะฟังๆ แบบนี้ คุณหมอมืออะไรจะแนะนำให้ผู้ปกครองเข้าใจกระจ่างกว่านี้มั๊ยคะ



3. ในการเล่นสมมติ จำเป็นต้องจำกัดจำนวนชิ้นของเล่นมัยคะ สำหรับตัวดิฉันคิดว่า จำนวนของเล่นไม่เป็นปัญหา แต่ผู้ปกครองมองว่า ของเล่นมันเยอะเกินไป เด็กถึงเล่นสะเปะสะปะ (ของเล่นวันนั้นเป็นของเล่นที่เป็นชุดรถไฟ แล้วก็ชุดรถต่างๆ แล้วก็คน—มันเยอะไปมัยคะ)

สุดท้ายนี้ก็ขอขอบคุณ คุณหมอทั้งสองท่าน ครูนก ครูอ่อน และผู้ปกครองทุกท่านที่เข้ามาอ่าน และระดมความคิดเห็น

กึ่งแก้ว

การพิจารณาความหนักเบาของเรื่องราว ต้องดูสภาพแวดล้อม และความพร้อมของเด็ก รวมทั้งลักษณะของเด็กด้วย

ว่า เขาเป็นเด็กที่ไวความรู้สึกไหม ถ้าเป็นเด็กที่ไว และวันที่เล่นเขา "สะสม" อารมณ์ความรู้สึก หรือรับสิ่งเร้าที่สับสนวุ่นวายเข้าไปมากแล้ว (อย่างเช่น ตอนเย็นหลังเลิกเรียน ปลายเทอม ปลายสัปดาห์) เด็กจะทนรับบทบาทบู๊ล้างผลาญไม่ได้

อาจจะต้องลดโทนของเรื่องราวลงมานิดหนึ่ง หรือพยายามเชื่อมโยงตอนจะลงน้ำเดือด ด้วยการทำให้ได้สติ โดยใช้เสียงปกติ เช่น "เดี๋ยวๆ ผู้ร้ายมาถึงน้ำเดือดแล้ว จะไปไหนล่ะ" "ตำรวจคิดว่า ผู้ร้ายกลัวน้ำเดือดหรือเปล่า กลัวจะเป็นอย่างไรล่ะ"

ถ้าพ่อแม่สังเกตใกล้ชิด จะรู้ว่าจุดไหนเป็นจุดที่แตะไม่ได้ และเด็กพยายามหลีกเลี่ยง เช่น กรณีนี้ ให้ถามผู้ปกครองว่า เด็กกลัวไฟหรือเปล่า แต่การแปลความหมายของการกลัว ในเด็กก้อทิสติกนี้จะค่อนข้างยาก เพราะบางทีเขาจะเข้าหา หรือพยายามวนเวียนจะเข้าหาสิ่งที่เขากลัว บางคนเลยคิดว่า เขาชอบ

การแปลความหมายอะไร จะต้องกระทำอย่างรอบคอบ กรณีนี้ดิฉันอยากจะตั้งสมมติฐานว่า เขากำลังกังวลกับความโกรธ และก้าวร้าว (มักจะมาพร้อมกับกลัวไฟ) อยากจะทดลองดูซ้ำๆ ว่าเป็นอย่างไร ปลอดภัยจริงหรือเปล่า

ที่คุณแม่บอกว่า ถ้าปล่อยให้กำกับ จะสะเปะสะปะอย่างนี้ เป็นเพราะเขาก็จะเล่นเรื่องที่เขาคาใจ ยังไม่เข้าใจ และไม่มั่นใจ

นี่ไง “หัวใจของฟลอไรท์” เล่นตามที่เด็กสนใจ ครูรู้สึกไหมล่ะคะว่า เด็กเล่นแล้ว "อิน" แต่บางครั้งเด็กสะเปะสะปะ จนตามไม่ทันจริงๆ เราอาจจะสรุปเป็นครั้งคราวว่า "โอ้ย มันตื่นเต้นหวาดเสียวจริงๆ สู้กัน จะถึงน้ำเดือดอยู่แล้ว หนีเข้าเมืองเลยดีกว่า" พยายามปิดวงรอบการสื่อสารไปพร้อมๆ ทำสอบถามอารมณ์ความรู้สึก และเหตุผลของตัวละครนะคะ



นักบำบัด

ขอบคุณอาจารย์กิงแก้วมากค่ะ สำหรับคำตอบที่รวดเร็วจริงๆ ช่วยให้ดิฉันเก็บรายละเอียดขึ้นได้อีกนิด ในการมองเด็ก แต่ขอต่อข้อคำถามอีกสักนิด เนื่องจากในกระทู้แรกดิฉันอาจจะยังอธิบายข้อสงสัย และรายละเอียดไม่หมด เนื่องจากกลัวข้อความจะยาวไป คนอ่านจะตาลาย

สิ่งที่เล่าไม่หมด คือ เรื่องที่เด็กเล่นสะเปะสะปะ เปลี่ยนเรื่องเร็ว นอกจากจะมาจากความกลัวอย่างที่อาจารย์ว่าแล้ว มันยังมีอีกเรื่องที่ดิฉันจับไม่ทันค่ะ ยกตัวอย่าง การเล่นในวันนั้น เรื่องผู้ร้ายปล้นรถไฟนี่แหละ อย่างตอนที่ดิฉันกับน้องเล่นต่อเรื่องกันไปมา เช่น พระเอกจับผู้ร้ายได้แล้วยังไล่ต่อละ น้องก็บอกว่า เตี้ยมีรถมาช่วย แล้วเขาก็จะท้าวความถึงความเป็นมาของรถ จนกลายเป็นเล่าเรื่องรถไปเลย ก็ต้องพยายามชวนคุยกลับมาเล่น เรื่องเดิมให้จบ

ซึ่งวงจรการเล่นกับน้องเขามักเป็นอย่างนี้นะคะ คือ พอแกลจะหยิบตัวไหนเข้ามาต่อเรื่องก็จะเล่า ความเป็นมาของตัวนั้น จนบางทีครูเบลลोजัด เนื่องจากทำยชั่วโมงแล้วก็เลยคล้อยตามเรื่องของเด็กไปซะอย่างนั้น ต้องมานั่งกระพริบตาปริบๆ เรียกสติ แล้วนั่งคิดว่า กำลังเกิดอะไรขึ้นกับเขา สรุปคำถามก็คือ การที่เด็กต่อเรื่องตัวละครที่เข้ามาใหม่ จนเลยเถิดไปเล่นเรื่องนั้น นี่เป็นเพราะอะไร (ตัวดิฉันมองว่า มันเป็นการไม่จดจ่อกับเรื่องที่เล่นคะ)

กิงแก้ว

การเปลี่ยนเรื่องของเด็ก บางส่วนเกิดจากความกลัว บางส่วนเกิดจากระบบที่บกพร่องทั้งมิติสัมพันธ์ และการทำความเข้าใจกับสิ่งที่ได้ยิน นอกจากกระตุ้นให้เขาคิดถึงความรู้สึก และสาเหตุ (ถ้าคิดว่า เกิดจากความกังวล) ตามที่แนะนำ หรือพยายามดึงกลับมาเรื่องเดิมแล้ว

บางครั้งต้องคอยกระตุ้นเตือน ให้เขารู้ตัวเมื่อเขาเปลี่ยนเรื่อง "อ้าว ตกกลางจะเปลี่ยนเรื่องแล้วหรือ" "เปลี่ยนเป็นเรื่องรถใหม่" แล้วก็คุยกันเรื่องรถ

ต่อไป เด็กจะเชื่อมโยงเรื่องราวที่เขาอยากเล่นได้ดีขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งความจริง เขาก็เริ่มเชื่อมแล้ว แต่ยังไม่ค่อย "เนียน" เท่าไร อย่างเช่น ตอนที่น้ำในหม้อต้มไหลเขาเมื่อง คำอธิบายพวกนี้มีอยู่ในหนังสือคู่มือการพัฒนาเด็กออทิสติก แบบองค์รวม และ The child with special needs ค่ะ

หากครูตั้งใจจะให้เด็กเล่นเรื่องเดิมให้ยาวที่สุด จะเท่ากับครูเน้นผลลัพธ์ที่การเล่นสมมติ แต่ถ้าครูเน้นกระบวนการคิดของเด็ก กระบวนการ "เอะใจ" ก็ต้องให้เด็กเป็นคนนำเรื่องคะ เปลี่ยนเรื่องก็เปลี่ยนเรื่อง แต่เด็กต้องเปลี่ยนแบบรู้ตัวว่าจะเปลี่ยนเรื่องคะ



นักบำบัด

ขอบคุณอาจารย์อีกครั้งค่ะ ในคำตอบเรื่องนี้ แต่ยังมีเรื่องสงสัยอีกนิด เกี่ยวกับในเรื่องที่เด็กเล่น เนื่องจากน้องคนนี้นักเล่นเรื่อง theme ซ้ำๆ อย่างพระเอกกับผู้ร้าย ไม่ว่าจะเปลี่ยนของเล่นเป็นอะไร ก็เล่นเนื้อเรื่องแบบนี้ตลอด ซึ่งดิฉันเข้าใจดีว่า มันเป็นเรื่องที่แกชอบ อยากเล่น และมันเป็นความกังวล ใจ และไม่มั่นใจอยู่ลึกๆ (ปรึกษากับนักกิจกรรมบำบัดแล้ว ปรากฏว่า น้องค่อนข้างมีความไวต่อการสัมผัส และกล้ามเนื้อไม่แข็งแรง การทรงตัวไม่ดี)

เพราะฉะนั้น สิ่งที่ดิฉันอธิบายในห้วงฝึกก็คือ ให้ผู้ปกครองพยายามเล่น เพื่อให้รู้จักแก้ปัญหา ตรงกับอารมณ์ต่างๆ ให้นาน เล่นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ การสื่อสาร และกระบวนการคิด (และอื่นอีกหลายจุดตามแต่เหตุการณ์ที่เด็กเล่น) ซึ่งผู้ปกครองก็เหมือนจะเข้าใจในระดับหนึ่ง แต่ก็ยังคงแฝงความกังวลในเรื่องที่น้องเล่นเรื่องซ้ำๆ มันคือพฤติกรรมซ้ำๆ (น้องฝึกระบบเก่ามานานเอาการค่ะ)

อาจารย์พอจะมีความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องนี้ไหมคะ เพื่อให้ผู้ปกครองคลายกังวล

กิงแก้ว

เป้าหมายของการเล่นสมมติ ไม่ได้อยู่ที่ผลลัพธ์ คือ เล่นสมมติเก่ง และเล่นได้หลากหลาย แต่อยู่ที่การพัฒนาการกระบวนการคิด อารมณ์ และภาษา

ถ้าเล่นตามที่เด็กอยากเล่น เด็กก็จะพัฒนาทักษะเหล่านี้ได้มาก แต่ถ้าเล่นตามที่นักบำบัด หรือผู้ปกครองอยากให้เล่น เขาจะพัฒนาทักษะได้น้อย คือ ไม่มีอารมณ์อยากจะทำ เล่นแบบหู้หิ้วไปอย่างนั้นเอง

ทีนี้ก็ขึ้นกับว่า เราต้องการอะไร ฝึกอย่างไรได้อย่างนั้นค่ะ

ทักษะการให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครอง เป็นเรื่องที่ต้องฝึกฝน ทั้งในเรื่องขององค์ความรู้ และความพอดีของเนื้อหาว่าจะบอกใคร มากน้อยแค่ไหน

จริต พัฒนาการ และพื้นความรู้ของผู้ปกครอง และการให้คุณค่าของแต่ละครอบครัวนั้น ไม่เหมือนกัน นักบำบัดนั้นอยู่ใกล้ชิดกว่า คงต้องดัดแปลงคำตอบของดิฉันให้เหมาะสมกับผู้ปกครองแต่ละรายเอาเองค่ะ

ดิฉันนั้นอยู่ "ไกล" จากผู้ปกครองมาก การตอบอาศัยข้อมูลจากตัวหนังสือที่เล่ามา จึงยากที่จะตอบให้เหมาะสมกับผู้ปกครองแต่ละรายได้



อย่างตัวอย่างนี้ หากผู้ปกครองมีพื้นฐานความรู้เรื่องพลอร์ไทม์มากกว่านี้ วิตกกังวลน้อยกว่านี้ ข้อมูลที่ให้อาจจะเป็น “การเล่นซ้ำๆ ของเขา เกิดจากหลายสาเหตุ เด็กอาจจะต้องพยายามบังคับควบคุมอะไรบางอย่าง ให้เขาคาดเดาได้ การพยายามช่วยเหลือ จะต้องเริ่มจากรากฐานของ ความไว้วางใจ ความรู้สึกปลอดภัย โดยการค่อยๆ ขยาย และต่อเติมเรื่องราว จากเรื่องราวที่เขาเลือกแล้วว่าดีกับตัวเขา เพื่อให้เขาค่อยๆ กล้าเผชิญโลก "ภายใน" ความคิด และจินตนาการของตัวเองมากขึ้น”

ตอบแบบนี้ ไม่ทราบจะมีผู้ปกครองสักกี่คนที่เข้าใจนะคะ





เมื่อลูก “ทดลอง” เล่นบทบาทสมมติด้านลบ (อารมณ์โกรธ ก้าวร้าว)

แม่น้องแก้ม

วันนี้ตอนเช้าคุณแม่เล่นสมมติกับน้องแก้ม "เรื่องเด็กไม่ดี" และน้องแก้มก็เป็นคนชวนเองค่ะ

แก้ม: แม่ วันนี้เล่นเด็กนิสัยไม่ดี

แม่: แล้วหนูจะเป็นเด็กนิสัยอะไรล่ะ?

แก้ม: หนูเป็นเด็กนิสัยดี

แม่: อะไร ... เมื่อวานก็เป็นเด็กนิสัยดี สลับกันบ้างสิ

แก้ม: หนูเป็นเด็กนิสัยไม่ดี

แม่: ตกลง....

แก้ม: ผลัก! (ทำท่ามือผลัก..แต่ไม่โดนแม่) (แก้มจะยิ้ม)

แม่: โอ๊ย!

แก้ม: เตชะ! (ยกขาเตะ...ไม่โดนแม่) (แก้มจะขำ..ยิ้มๆ)

แม่: โอ๊ย! เจ็บ...

แก้ม: ต่อยท้อง! (ทำท่าต่อย ไม่โดน)

แม่: โอ๊ยยยยย.. เจ็บ เดี่ยวเราจะกลับไปฟ้องแม่

แก้ม: เอาแตงโมลูกใหญ่ โยนใส่หัว (แก้มจะขำ..ยิ้มๆ)

แม่: โอ๊ยยยยยยยย

แก้ม: เอามะละกอตีชา (แก้มจะทำ..ยิ้มๆ)

แม่: โอ้ยยยยย ... เจ็บขา

แก้ม: ปีนไปเก็บฝรั่ง โยนใส่หัว

แม่: หัวโนแล้ว

แก้ม: ตะท้อง ต่อยขา

แม่: โอ้ยยย..เจ็บ แล้วก็นอนราบกับพื้น

แก้ม: เอาใส่กระสอบเลย ยกขึ้นรถ เอาไปทิ้งที่บ้านพี่เปิ้ล

แม่: แล้วพี่เปิ้ลใจดีรีเปลา

แก้ม: ใจดี

แม่: ก็ดีสิจะได้ไปอยู่บ้านคนใจดี

แก้ม: ไม่ใช่ๆ บ้านพี่เปิ้ลมีแม่มด (ทำท่าคิดเหมือนจะกลัวแม่มด)..แม่มดปลอมนะ

แม่: ไม่ใช่ๆ

แก้ม: บ้านพี่เปิ้ลซื้อรถใหม่นะ

แม่: (ทำไมสนใจเรื่องรถ) ไม่ใช่ โอ้ย ไม่ใช่

แก้ม: เอาแดงโมตีหัวเลย

แม่: เป็นคนนิสัยไม่ดี ไม่มีเพื่อนหรอก (ตรงนี้รีเปลาที่เราไปเบรคอารมณ์การเล่นสมมติ เพราะแม่จะเปรียบเทียบว่า ถ้านิสัยไม่ดีจะไม่มีเพื่อน ทำถูกรีเปลา?)



แก้ม: เอามะละก้อมาตี

แม่: โอ๊ยยย คนเกเรจะตกนรกนะ แก้ม

แก้ม: หนูไม่เป็นแล้ว หนูจะเป็นคนดี

แม่: อ้าว! ทำไมล่ะ

แก้ม: หนูกลัวไม่มีเพื่อน

แม่: (เริ่มคิดว่าทำอะไรผิดพลาดรีเปล่า)

แก้ม: (เริ่มงอแง) หนูจะเป็นคนดี

แม่: ก็เริ่มเล่นบทรกนนิสยดี

(ใช้เวลาเล่นประมาณ 25 นาที)

อยากให้อาจารย์ช่วยชี้แนะ เพราะน้องแก้มคงต้องชวนแม่เล่นอีกแน่ๆ แม่จะได้ไม่หลงประเด็น และช่วยเสริมเนื้อหาให้ตรงกับพัฒนาการของแก้ม เพราะคุณแม่รู้สึกว่ามันง่ายไป ถ้าเล่นบทรกนน้อยๆ

กิ้งก่า

นี่มันเป็นเรื่องสมมติ ลูกจะเล่นอะไรก็ได้ จะแสดงเป็นโจรบุกมายิง "ตัวละคร" ที่แม่สวมบทบาท อยู่ก็ได้ **สิ่งที่ต้องทำ คือ ให้การเล่นสมมตินั้น "มีที่มาที่ไป"** ทำไมเด็กคนนี้ต้องไม่ดี เขารู้สึกอย่างไร ทำไมเขาต้องเตะ อยากเตะแรงไหม ตะแล้ว เขารู้สึกอย่างไร เป็นต้น

ที่เล่นกันเป็นการทดลองแสดงความรู้สึก และก้าวร้าวออกมาในทางที่ถูกต้อง เหมาะสม และยอมรับได้ แต่ที่เล่นอยู่เป็นการเล่นเหตุการณ์ลักษณะเดียวกัน ซ้ำๆ กัน ไม่มีความซับซ้อน และยังไม่มีเหตุมีผลค่ะ





การเล่นสมมติ เพื่อเสริมทักษะการคิด การเชื่อมโยง และแก้ปัญหา

น้าน้องแก้ม

หลังจากกลับจากการเดินทางที่เหน็ดเหนื่อย กิจกรรมฟลอร์ไทม์จึงเป็นแบบสบายๆ นั่งเล่น นอนเล่น เลื่อยไป แล้วก็เลื่อยมา ..

แก้ม: หนูอยากให้พี่โอเป็นหมีแพนด้า

น้า: หมีแพนด้าเธอ...? แล้วเอาหมีแพนด้าแบบไหน

แก้ม: หมีแพนด้าใจดี

น้า: แล้วใจดีต้องทำยังไงบ้างคะ

แก้ม: ไม่กินผัก

น้า: จุ้น..กัดได้มัย

แก้ม: ไม่ได้ (ตะโกน)

น้า: ทำเสียงน่ากลัวด้วยมัย

แก้ม: ไม่ได้ (ตะโกน)

น้า: แล้วมีอะไรที่ทำไม่ได้บ้างล่ะ

แก้ม: ไม่โกรธ ไม่กัด .. ไม่หงุดหงิด .. (ทำท่าคิด)...หนูอยากให้หมีแพนด้าใจดี (ตะโกน)

น้า: พี่โอเข้าใจแล้ว...หมีแพนด้าแปลงร่าง (ทำเสียงน่ารัก+ทำท่าแปลงร่าง)

แก้ม: หมีแพนด้าน่ารักจังเลย

น้า: ขอขอบคุณที่ชมเรานะ เธอก็น่ารักจังเลย



แก้ม: (เอามือมาเก๋าคางแพนด้า)

น้ำ: แล้วนี่แพนด้าต้องร้องยังไงล่ะ

แก้ม: อิ่ง อิ่ง...

น้ำ: ทำไมร้องเหมือนหมาเลย

แก้ม: ไม่ใช่ หมามันต้องร้อง โอ้ง โอ้ง! แพนด้าร้อง อิ่ง อิ่ง

น้ำ: อ้อ.. จ๊ะ อิ่ง อิ่ง! แล้วพี่แก้มเรียกแพนด้ามาทำไมจ๊ะ

แก้ม: มาเล่นกัน

น้ำ: เล่นอะไรหรอ

แก้ม: ฉันอยากจะเลี้ยงแพนด้า...

น้ำ: แล้วพี่แก้มจะเลี้ยงแพนด้ายังไงหรอ?

แก้ม: (ลุกเดินไป) ตัดต้นไม้...ตัดต้นไม้ (พร้อมท่าประกอบ)...(เดินกลับมาป้อนแพนด้า)

น้ำ: พี่แก้มไปเอาต้นไม้มาจากไหน

แก้ม: หลังบ้านเรามีต้นไม้กอใหญ่เลย (ทำมือกางออก)

น้ำ: แล้วเอามาทำไมหรอจ๊ะ

แก้ม: ให้แพนด้ากิน (ทำท่าป้อน)

น้ำ: แต่เรายังไม่หิวเลยนะ

แก้ม: เที่ยงแล้วต้องกิน (พยายามยัดต้นไม้ใส่ปาก)

น้ำ: ไม่หิว (- _ -) (- _ -) (ส่ายหัว)

แก้ม: กิन्नน (ขึ้นเสียงนิดหนึ่ง)

น้ำ: ก็ได้...(อ้าปาก)..เอ้ย!

แก้ม: เอ้ย! ทำไม! (ตะคอก)

น้ำ: พี่แก้มจะให้แพนด้ากินทั้งต้นเลยเหรอ

แก้ม: (ทำท่าเด็ดใบ) อ่ะ..แพนด้ากิน

น้ำ: แหะ! ใบไม้เหนียวจังเลย มันเคี้ยวลำบาก

แก้ม: (จับปากแพนด้า อ้าออก) หยิบออก..หยิบออก

น้ำ: แล้วเอาใบไม้ทำอะไรเหรอ?

แก้ม: เคี้ยวมันติดคอ

น้ำ: จะให้แพนด้ากินอะไรล่ะ?

แก้ม: บ้านเรามีสวนแคนตาลูปด้วย..ปอกแคนตาลูป..หั่นๆ...นี่จะแพนด้า (มีท่าประกอบทุกอริยาบถ)

น้ำ: อ้า!..พี่แก้มจ๋า ทำไมแคนตาลูปแข็งจังเลย มันสุกรึยังเนี่ย

แก้ม: เอาไปต้ม...เอาไปต้ม

น้ำ: ต้มทำไมเหรอจ๊ะ

แก้ม: ให้มันสุก

น้ำ: (แอบงง แก้มต้องเข้าใจความหมายผิดแน่ๆ เลย) อ้อ! แล้วจะกินได้เหรอจ๊ะ

แก้ม: ได้! นี่จ๊ะ (ป้อน)

น้ำ: (คายออก+ทำท่าร้อนปาก)

แก้ม: แพนด้าเป็นอะไร ร้อนไหม?

น้ำ: อ้ายยยย...ร้อนนนนนนนนนน มากเลย

แก้ม: เอาไปแช่ตู้เย็น (ทำท่ารอ)...เย็นแล้ว นี่จ๊ะ

น้ำ: จ้ม จ้ม ...อร่อยจังเลย รักพี่แก้มที่สุดเลย

แก้ม: (เข้ามากอดแพนด้า)

น้ำ: กอดแพนด้าทำไม (ยังไม่กอดตอบ)

แก้ม: รักแพนด้า..

น้ำ: อ้อ! รักเลยมากอด (กอดตอบ) รักแพนด้ามากไหม?

แก้ม: มากๆๆๆๆๆๆๆ เลย

น้ำ: มากแค่ไหนล่ะ

แก้ม: ถึงฟ้าเลย

น้ำ: ดีใจจังเลย! (กลับมาเรื่องเดิม) อิ่มแล้วจ๊ะ...

แก้ม: เรามีรถ 7 ที่นั่งด้วย

น้ำ: พี่แก้มจะพาแพนด้าไปเที่ยวเหรอ



แก้ม: เราอยากคุยเรื่องรถกับแพนด้า

น้ำ: เหรอ..นี่กว่าจะพาไปเที่ยว เห็นอยู่ดีๆ ก็พูดขึ้นมา

แก้ม: แพนด้ามีรถรีเพล่า?

น้ำ: ไม่มีจ๊ะ

แก้ม: รถเรयीห้อมิตซูบิชิ รุ่น สเปควากอน มี 7 ที่นั่ง

น้ำ: ดิจังเลย มีตั้ง 7 ที่นั่ง แล้วเธอจะให้แพนด้านั่งตรงไหนหรอ

แก้ม: นั่งหลัง

น้ำ: หลังคนขับ หรือ หลังสุดเลย

แก้ม: หลังสุดเลย รถเราสีชมพู เบาะก็สีชมพู

น้ำ: สีชมพูทั้งรถเลยหรอ..แล้วเบาะเป็นเบาะอะไร เบาะเหล็ก หรือเบาะไม้

แก้ม: เบาะกำมะหยี่สีชมพู

น้ำ: เหรอจ๊ะ...พีแก้มจำ ถ้าวันหนึ่งพีแก้มขับรถไปชนขอบฟุตบอลบาทสีดลอก
พีแก้มจะทำไงล่ะ

แก้ม: ทาสีใหม่

น้ำ: ไปทาสีใหม่หรอ..แล้วจะไปทาที่ไหนอะ

แก้ม: โชว์รูม

น้ำ: โชว์รูมรถมิตซู หรือ โชว์รูมโตโยต้า

แก้ม: มิตซู

น้ำ: แล้วถ้าไป ช่างสีบอกว่า สีนี้ไม่มีครับ พี่แก้มจะทำไงล่ะ

แก้ม: มีสิ..

น้ำ: ถ้าเค้าบอกว่า ไม่มีจริงๆ หล่ะ

แก้ม: ทำที่อื่นสิ

น้ำ: ถ้าทำแล้วสีชมพูมันอ่อนกว่าสีเดิมหล่ะ

แก้ม: เอามาทำเองที่บ้าน บ้านฉันมีสีชมพู

น้ำ: สีอะไร สีพ่นรถ หรือ สีทาบ้าน

แก้ม: สีทหาร

น้ำ: แล้วเธอเอาสีมาจากไหน

แก้ม: เราผลิตรถใช้เอง ทาสีเองด้วย

น้ำ: อันนี้คิดเอง หรือ เรื่องจริงเนี่ย

แก้ม: คิดเอง

น้ำ: ดีจังเลยเนอะ บ้านเธอมีหลายอย่างเลย..



เมื่อน้ำอีกคนแวะมาหาแก้มที่บ้าน

แก้ม: หนูจะให้น้ำเล็กเป็น เสือ! (พูดเสร็จแล้ววิ่งหนี)

น้ำเล็ก: (ทำท่าเสือเดินเข้ามา)

แก้ม: เอาแดงโมโยนใส่ เอาเตารีดมาปา เอาก้อนหินมาขว้าง เอาไม้มาตี แล้วก็ตายไปเลย เสือตายแล้ว เรื่องนี้จบจบ...

น้ำโอ: จบแล้วหรือ

แก้ม: จบแล้ว

น้ำโอ: แล้วจะให้เสือมันยืนตายนะหรือ

แก้ม: (จับมือน้ำเล็กไปนั่ง ผลักให้นอน)

น้ำโอ: ทำไมเสือมันตายเร็วจัง นั่น! เสือมันขยับ

แก้ม: ตะ! เสือ ต่อย! เสือ เรื่องนี้จบจบจบจบ (ทำมือขีดเส้นใต้ว่าจบ ลากยาว)

เนื่องจากขาดความร่วมมือจากน้ำเล็กเรื่องนี้ก็เลย จบจบจบ..จริงๆ ค่ะ

----- เรื่องนี้ก็จบค่ะ -----

รบกวนช่วยแก้ไขส่วนที่ผิดอยู่ให้ด้วยนะคะ เพราะยังไม่มั่นใจเลยว่าที่ทำอยู่ใช้ได้ரியัง หรือว่ายังเป็นการถาม - ตอบธรรมดา แค่อ้อ/ต้อ ให้สงบจดจ่อเฉยๆ ช่วยชี้แนะด้วยนะคะ ขอขอบคุณค่ะ



กิ้งกิ้ง

ความจริงน้ำน้องแก้มก็เล่นได้ดีนะคะ สามารถกระตุ้นให้น้องแก้มโต้ตอบ เชื่อมโยง และแก้ปัญหาได้ดี จะมีบกพร่องบ้างก็เพียงเล็กน้อยเท่านั้น อย่างตอนที่เล่นแพนด้า แล้วจู่ๆ น้องแก้มก็พูดถึงรถ 7 ที่นั่ง คุณน่าจะควรกระตุ้นให้น้องแก้มผูกใจคิดเฉยๆ

อ้าว รถยนต์เกี่ยวอะไรด้วย หรือ

เดี่ยวๆ แพนด้าไปไหนแล้วละ หรือ

เล่นเรื่องอะไรอยู่เนี่ย จะเปลี่ยนเรื่องเล่นหรือ

ที่คุณน้ำถามว่า "จะพาแพนด้าไปเที่ยวหรือ"

อันนี้มันขึ้นมา (เฉลย) มากปายย...

ส่วนเรื่องเสือ อ้าว "ทำไมต้องตีเสือ" ถ้าไม่ตอบ "กลัวหรือตกใจ" หรือ "ใครตกใจยกมือขึ้น" หรือ "ทำไมถึงกลัว" ถ้าไม่ตอบ "กลัวเสือจะมาทำอะไร" ถ้าไม่ตอบ "กลัวเสือจะกัด หรือกลัวมันจะกินเราเข้าไป" "พอตีเสือแล้ว รู้สึกอย่างไร" "ทำไมถึงรู้สึกอย่างนั้น" "แล้วจะทำอะไรต่อไป"

น้ำน้องแก้ม

ขอบคุณที่อาจารย์เตือนสติค่ะ ยอมรับนะคะว่า บางครั้งก็มีหลุดบ้าง เพราะตลอดเวลาที่เล่นน้ำจะคิดตลอดเลยคะว่า จะถามไถ่ต่อดีนะ? จะไปต่อยังงดีนะ?

เน้นบางจุด แล้วก็ลงไปมองข้ามบางจุด พอเข้าสู่ช่วงวิกฤตนี่ก็อะไรไม่ออก เลยหลุดตามแก้มไปเลยคะ ลืมผูกคิด..พออาจารย์แนะนำมาแบบนี้ . เลยได้สติเลยนะคะ และต้องยอมรับคะว่าตอนที่เล่นไม่เคยมองเห็นการเล่นของตัวเองกับแก้มเลยสักครั้ง เพราะสนใจแต่กับคนที่อยู่ตรงหน้า เลยไม่รู้ว่าพลาดตรงไหน? เลยมานั่งพิมพ์ถามอาจารย์แบบนี้แหละคะ ให้อาจารย์ช่วยแนะนำ

ขอบคุณอาจารย์กิงแก้วมากค่ะ ยังคิดอยู่เลยว่า ถ้าไม่รู้จักฟลอร์ไทม์ ไม่รู้จักอาจารย์กิงแก้ว ไม่รู้จักกับผู้ปกครองท่านอื่น และไม่รู้จักเวปนี้ คงไม่เห็นความเปลี่ยนแปลงของน้องแก้วที่รวดเร็วขนาดนี้แน่นอน ขอบพระคุณจริงๆ นะคะ

ด้วยความนับถือค่ะ

กิงแก้ว

อันที่จริง ข้อผิดพลาดพวกนี้มันก็ไม่ใช่เรื่องใหญ่โต ใดๆ ก็พลาดได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเวลาที่สภาพร่างกาย และจิตใจของเราไม่พร้อม

การพัฒนาทั้งของเรา และเด็กจะเกิดขึ้นพร้อมๆ กัน จากการหมั่นตรวจสอบ ทบทวน เพื่อหาข้อปรับปรุงแก้ไข หลายท่านเคยบอกดิฉันเองว่า พอตัวเองพิมพ์เสร็จก็รู้แล้วว่าต้องแก้ไขตรงไหน

ทำไปเรื่อยๆ ค่ะ ไม่ต้องกลัว ไม่ต้องเกรง





คลายกังวลผ่านการเล่นสมมติ

แม่แอน

ลูกมีพฤติกรรม ชอบเอามือไปแตะแก้มคนอื่น (จะเป็นกับคนที่คุ้นเคย ตั้งแต่ เพื่อน แม่ พ่อ ญาติที่สนิท กับคนที่ไม่คุ้นก็จะเป็นกับเด็กที่เล็กกว่าที่แก้มขาวๆ) เวลาทำก็จะมีกรโตตอบกลับจาก คนที่ถูกกระทำ ตั้งแต่เฉย ส่งเสียงอื้ออ้าแบบรำคาญ สะบัดหน้าหนี แตะกลับแบบเล่นด้วย โวยวายใส่ ถูกดุ หุกกลับแบบแรงๆ ซึ่งเป็นปัญหาที่โรงเรียนมาก เพราะชอบไปแหงเวลาเข้าแถว สวดมนต์ นั่งฟังนิทาน คุณครูก็จะใช้วิธีเตือน ถ้าไม่ฟังก็จับแยกไปนั่งนอกห้อง พอถูกทำโทษก็จะร้อง โวยวาย ไม่ทำแล้วครับ วันหลังจะไม่ทำแล้วครับ

เคยถาม ทำไมชอบไปแตะแก้มคนอื่น

ลูก: ชอบ มันนิ่มดี ชอบดูแก้มนุ่ม

แม่: แล้วเพื่อนชอบมัยลูก

ลูก: ไม่ชอบหรอก เพื่อนรำคาญ

แม่: แล้วเวลาเพื่อนไม่ชอบ เพื่อนเค้าทำอย่างไร

ลูก: เพื่อนก็ดี

แม่: แล้วเวลาเพื่อนตีลูก ลูกรู้สึกอย่างไร

ลูก: ไม่ชอบ มันเจ็บ

แม่: แล้วถ้าลูกไม่ยอมให้เพื่อนมาตี จะทำยังไงดีล่ะ

ลูก: ก็ไม่ไปแหงเค้า

แต่ก็มักจะทำอีก ช่วงปิดเทอม เคยลองวิธีเพิกเฉย ก็ไม่ได้ผล กลับทำมากขึ้น คิดว่า มีเรื่องของ สัมผัสที่ชอบเป็นสิ่งกระตุ้นด้วย



วันหนึ่งแม่นั่งอ่านนิทาน (ก่อนจะอ่านจับฉลากกันก่อน ได้เรื่องเก่า 1 เรื่อง เรื่องใหม่ 1 เรื่อง) ให้ลูกฟัง ลูกก็ไปเอาตุ๊กตามานั่งฟัง มีตุ๊กตาเด็ก (ชอบสมมติให้เป็นน้องชาย ชื่อท้อพี) ทิกเกอร์ รุห์ ตอนอ่านเรื่องเก่าไม่มีปัญหา พออ่านเรื่องใหม่ (เรื่อง ลิง กับ จระเข้) อ่านๆ ไป ลูกก็แก้ง จับมือ ตุ๊กตาท้อพีไปแตะแก้มรุห์

แม่: ท้อพี (ชื่อตุ๊กตา) เวลาฟังนิทานไม่เหยเพื่อนนะคะ

ลูก: ครับ (ทำเสียงเป็นตุ๊กตา) ตั้งใจแล้วครับ

สักพักลูกก็ทำเหมือนเดิมอีก

แม่: (เสียงเข้มขึ้น) ท้อพี ถ้าทำอีก จะให้ออกไปนอกห้องนะ

ลูก: ครับ (ทำเสียงเป็นตุ๊กตา) ไม่ทำแล้วครับ

สักพักก็ทำอีก

แม่: ท้อพี หนูต้องออกไปนอกห้องแล้วละ เพราะหนูรบกวนคนอื่น

ลูก: (ทำเสียง งอแง) ไม่เอา ไม่อยากออกไป

แม่: ไม่ได้แล้วละ แม่บอกท้อพีแล้ว ว่าถ้ารบกวนคนอื่นต้องออกไปนอกห้อง

จากนั้นลูกก็แก้งเอามือไปถูหน้าทิกเกอร์ แล้วก็พูด

ลูก: (ใช้อีกเสียงหนึ่งแทนทิกเกอร์) เธอก็ต้องออกไปกับท้อพีด้วย เพราะมาแก้งฉัน แล้ว

ลูกก็จูงมือท้อพีออกไปนั่งขัดสมาธิ กอดอกอยู่หน้าห้องนอน

ลูก: ไม่น่าเลยเนอะ ดูซีริอ่นก็ริอ่น

ท้อพี (ลูก ทำเสียงเล็กๆ)...ใช่ ไม่น่าไปแก้งเพื่อนเลย

แม่: เอ้า ครบ 5 นาทีแล้วเข้ามาได้



พอลกลับเข้ามา คราวนี้ลูกกลับไปเอาตุ๊กตาอีกตัวหนึ่งมาเป็นคนเล่า แล้วบอกไม่ให้แม่เล่า แม่ก็ยอม เพราะอยากจะดูว่าจะมีอะไรหลุดมาอีก ปรากฏว่าลูกก็เล่นเหมือนเดิม แต่คราวนี้เล่นเป็น 3 ตัว เลย คือ ทำเป็นนั่งฟัง แล้วก็แห่ แล้วก็สั่งให้ออกไปนอกห้อง

คิดว่า ที่ลูกแสดงออกมาแบบนี้ เพราะไม่อยากอ่านเรื่องใหม่ + หน้าปกมีรูปกระเซ้ (น่าจะกลัว) เลยใช้ประสบการณ์ในห้องเรียนมาใช้

คำถาม คือ เวลาที่ลูกใช้เรื่องที่กำลังเป็นปัญหาคับข้องใจ เข้ามาเล่น ลูกมักจะอยากเล่นเป็น ทุกตัว คือ ขอเป็นผู้กำกับทุกตัว เราควรจะอยู่ตรงไหน ควรจะเล่นอย่างไร

รบกวนอาจารย์ช่วยชี้แนะ ทั้งในส่วนที่เป็นการพูดคุย เพื่อเคลียร์กัน และในส่วนของการเล่น สมมติด้วยค่ะ

กึ่งแก้ว

ในส่วนของการเล่นสมมติไม่ต้องคิดมากเกินไปค่ะ เล่นแบบที่ลูกอยากเล่น แค่อธิบายเรื่องไปเรื่อยๆ คอยดูแลให้แต่ละเหตุการณ์มีที่มาที่ไป และสอบถามความรู้สึกของตัวละครเป็นระยะๆ **ไม่ต้องตีความ ให้ลูกเล่นเท่าที่ต้องการ เวทีนี้เป็นของเขา ไม่ต้องสอนอะไรค่ะ**

ในชีวิตจริง เวลาพูดคุย ช่วยกันมองหาทางออกด้วยค่ะ ว่าจะทดลองทำอย่างไรได้บ้าง ในสถานการณ์ที่อยากทำอะไร แล้วทำไม่ได้ แล้วช่วยกันคิดต่อว่า ถ้าทำอีกทางเลือกหนึ่ง จะเป็นอย่างไรค่ะ อย่าลืมว่าเป้าหมายหลัก คือ กระบวนการคิด ผลพลอยได้ คือ เลิกพฤติกรรมค่ะ

แม่แอน

เล่นแบบที่ลูกอยากเล่น แค่อธิบายเรื่องไปเรื่อยๆ หมายความว่า ถ้าลูกจะเล่นเป็น 4 ตัว ก็ได้ใช่ไหมค่ะ สมมติว่า ขณะที่ลูก กำลังเล่นบทบาททำโทษ โดยนั่งนอกห้องกับตุ๊กตาอยู่ แม่ควรจะเลือกเล่นเป็นคนเดินผ่านมา แล้วถาม มานั่งทำอะไรตรงนี้จะ แล้วก็ชวนพูดคุยไปจนถึงสาเหตุ และความรู้สึก หรือควรจะเล่นแบบทำเสียงฝนตกแรง ฝนสาดเข้ามา จะทำอย่างไรกันดี สงสัยว่า ควรจะลงไปในความรู้สึกตรงนั้น (ซึ่งก็จะเหมือนพูดคุยกันในชีวิตจริง) หรือเล่นฉีกเรื่องออกไปเลย (กลัวจะเป็นการเบี่ยงเบนค่ะ)



ยังเหลืออีกคำถามนะคะ ในส่วนของการดูแลให้แต่ละเหตุการณ์มีที่มาที่ไป และสอบถามความรู้สึกของตัวละครเป็นระยะๆ ถ้าลูกเลือกเล่นเป็นตัวละครทั้งหมด เราควรจะเล่นอย่างไรคะ แม่เคยยึดต่อรอง ขอเป็นตัวละคร กลายเป็นว่าเราได้ floortime กัน ในส่วนการยึด พ่อจะกลับเข้ามาเล่นสมมติต่อ อารมณ์ของการเล่น ความสิ้นไหลก็ลดลง

จริงๆ อยากจะใช้เวลาที่ลูกเปิดเรื่องสมมติ ด้วยการเล่นสมมติมากกว่า เพราะมักจะมีอะไรโผล่มาให้เห็น และการยึดเราก็กทำในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว

ถ้าลูกจะเลือกเป็นตัวละครทั้งหมด เราจะเข้าไปเหมือนเป็นพิธีกร คอยจีถาม คอยดึง กลับเข้าเรื่อง อย่างนั้น ใช่หรือไม่คะ

กึ่งแก้ว

ตกลงกันสักหน่อยไม่ได้หรือคะ เล่นเป็นทุกตัวสงสยจะเล่นไม่เป็นเรื่อง เขาระแวงว่าจะควบคุมสถานการณ์ไม่ได้หรือเปล่า น่าจะต่อรอง แล้วเล่นทีละตัวมากกว่านะคะ

ไม่แนะนำให้เป็นพิธีกรคอยดึงหรือคะ เพราะหน้าที่กระตุ้น คอยดึง เราก็กทำโดยใช้เสียงปกติอยู่แล้วนี่คะ

