

## VISUEL STØTTE TIL FORUDSIGELIGHED

### EKSEMPLER PÅ VISUEL STØTTE: HVAD SKER DER, NÅR DER SPILLES ET SPIL ELLER LEGES

Dette er et eksempel på, hvordan der visuelt kan gives **forudsigelighed** i forhold til hvad der sker i løbet af et spil.

Eksempel 1: Her er spillet delt i 3 dele. Barnet kan se at **først** står hesten, **dernæst** får den seletøj mm. på for så **til sidst** at bøje sammen pga. vægten. Barnet får hermed det overblik og den forudsigelighed, der kan være nødvendig for at spillet bliver en succes.



Eksempel 2: Dette eksempel viser, på hvilken måde organiseringen kan hjælpe barnet til at få en oversigt over hvordan materialerne skal bruges og i hvilken rækkefølge (her Barbiedukker får tøj på). Barnet tager dukkerne og tøj fra venstre (første trin), midterste trin = hvilket tøj + dukke, tredje trin = når dukken har fået tøj på og lægges i færdig kurven til højre.



Eksempel 3: Billedet kan bruges til en tur på legepladsen: hvordan kan det organiseres og visualiseres, således at barnet får overblik over **hvilken** aktivitet, **hvor mange** ture/omgange og **hvad der skal ske bagefter**. Her skal Katie køre tre ture på rutchebanen – vist med hvide prikker - derefter skal hun gynge. Barnet får svar på hvad, hvor længe og hvad skal ske bagefter.

