

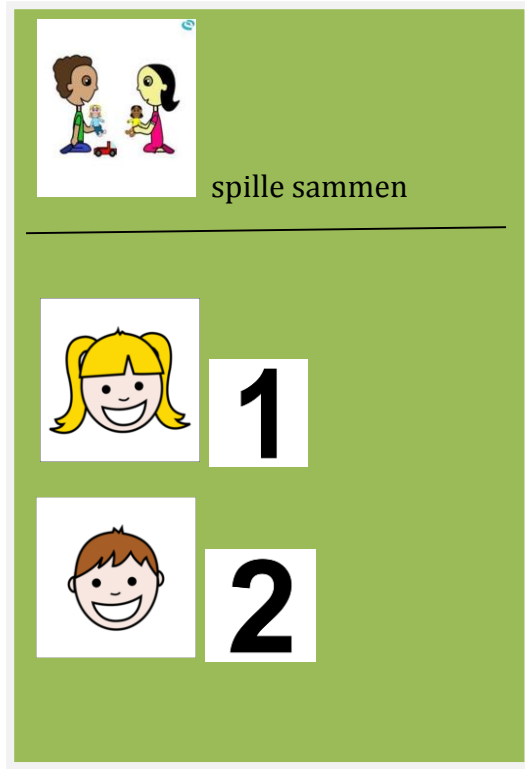
## VISUEL STØTTE TIL TURTAGNING

Dette er eksempler på, hvordan det visuelt kan markeres, hvis tur det er i et spil. Det vil give barnet overblik og forudsigelighed.

Eksempel 1: Her snurres objektet rundt (som en snurretop) og det foto den "lander" på, det vil sige, det billede, der er nederst når den stopper, er den, hvis tur det er.



Eksempel 2: Du kan give et visuelt overblik over hvad aktiviteten er, her: **spil**.  
Hvem er med: **foto** eller **navnene** på deltagerne. Hvem er først: **1**.



Eksempel 3: Dette kort viser at den, der har **kasketten på** er den, der har tur.

