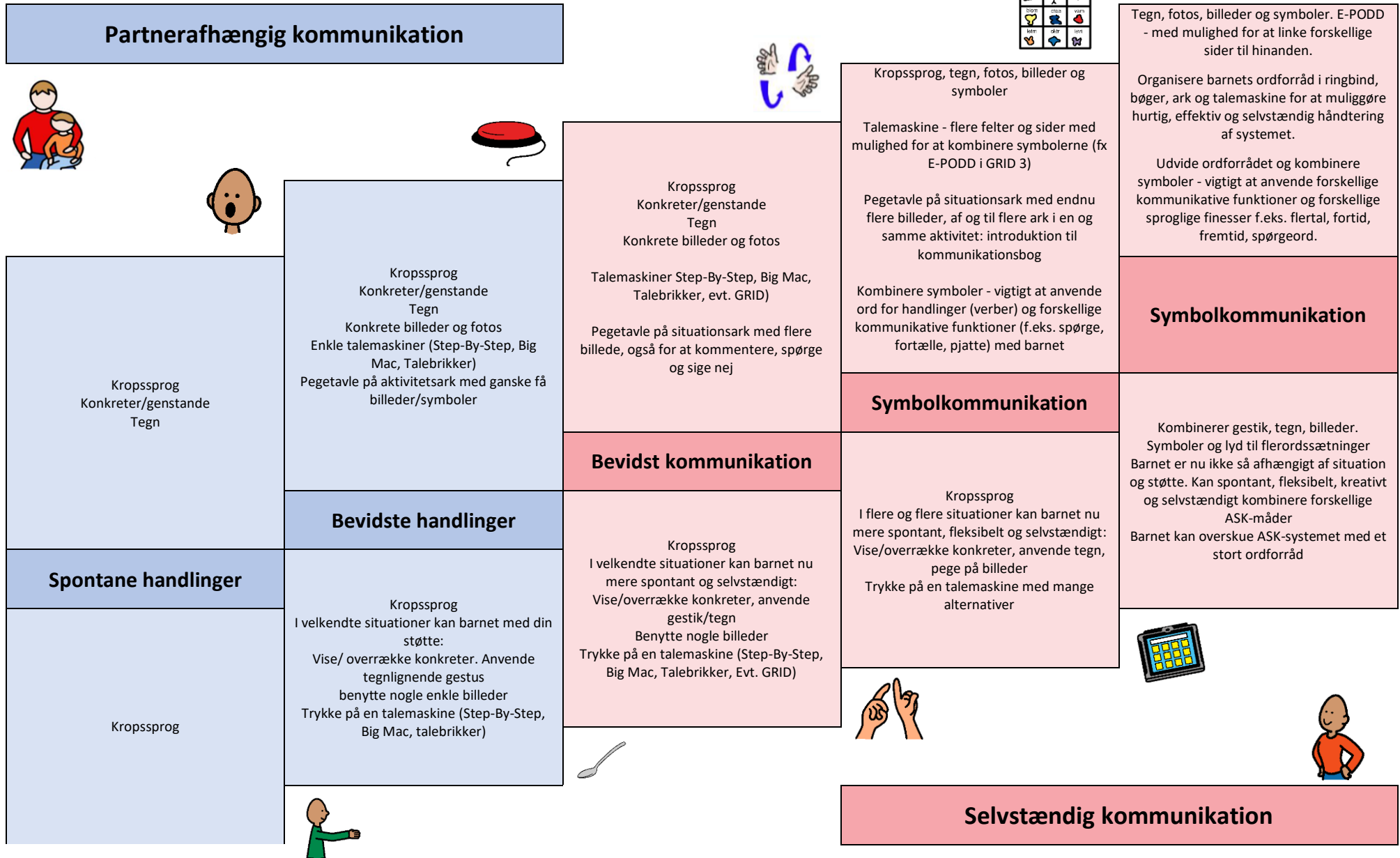
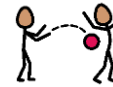


ASK-TRAPPE



LEGE-TRAPPE

Partnerafhængig kommunikation



Kropsnære lege: nusse- og kildelege, faste tryk, massage, rytmiske/vuggende bevægelser
 Samspilsleg: imiter barnets mimik, lyde og bevægelser
 Lege med genstande: lægge/hælde genstande i barnets hånd/favn eller i barnets synsfelt
 Før genstande ind i barnets synsfelt med en bevægelse

Kropsnære lege: nusse- og kildeleg, ride ranke, hejse i luften, vugge og gyngesamspilleg: imitere barnets mimik, lyde og bevægelser. Sang og fingerremser, titte-bøh, pegebøger
 Leg med genstande: giv og tag (tak, tak), kigge i pegebøger.
 Computerlege: årsag-virkning

Bevægelsesleg: Jage, fange, kilde, hejse i luften, vugge, gyngesnor og rutsjebane
 Samspilsleg: sangleg og fingerremser, læse bog
 Turtagning: f.eks. 'giv og tag- leg', trille bold, skiftes til at made dukken.
 Årsag-virkning: f.eks. titte-bøh, 'gemme- lede'
 Leg med genstande: imitere og lokke barnet til at imitere med hverdagsgenstande, byggematerialer, tæpper, klodser, vand og sand.
 Computerspil: årsag-virkning

Bevægelsesleg: Tumle, jage, fange, gyngesnor og rutsjebane
 Samspilsleg: gemmeleg, titte-bøh, trille bold, sangleg og fingerremser, læse bog
 Leg med genstande: biler, doktor, dukker, æsker, puslespil, hverdagsgenstande, byggematerialer, togbane, vand og sand
 Computerspil

Bevægelsesleg: Tumle, jage, fange, kilde, snurre, gyngesnor, rutsjebane og cykle
 Samspilsleg: Lade som om-leg, rolleleg, enkle spil, gemmeleg, sang og musik, læse bog, tegne og male

Leg med genstande: dukkestel, køretøjer, togbane, plastdyr, hverdagsgenstande, naturmaterialer, materialer til huler.
 Sortere og kategorisere
 Computerspil

Symbolkommunikation

Spontane handlinger

Bevidste handlinger

Bevidst kommunikation

Symbolkommunikation

Bevægelsesleg: leg med sin egen krop, specielt hænder og fødder er sjove
 Samspilsleg: barnet spejler ubevidst forældrenes mimik og håndbevægelser

Bevægelsesleg: leg med kroppen, krybe, rulle rundt på gulvet
 Undersøge: smage på, gribe, trække i, vifte, kradse, kaste, fremkalde lyd.
 Årsag-virkning: håndtryk-leg med f.eks. pop-up legetøj, computer eller talemaskine.
 Samspilsleg: imitation og turtagning, titte-bøh, giv og tag (tak, tak).

Bevægelsesleg: krybe. Klatre, vifte, vinke og klappe hænder
 Undersøge genstande: tage ud, hive i, kaste, trille, åbne og lukke, trykke på knapper
 Årsag-virkning: genstande der lyser og laver lyde. Fremkalder begejstring og jubel.
 Konstruktionsleg: stable og vælte genstande, enkle puslespil, sand og vand.
 Samspilsleg: kaste genstande - for at få dem tilbage, titte-bøh, sanglege, trille bold til hinanden
 Computerspil

Bevægelsesleg: løbe, slå, gyngesnor, køre gåvogn/-cykel, trækkelegetøj, danse, ordne ting, sand, vand.
 Undersøge genstande: pille/røre ved alt
 Konstruktionsleg: stable klodser, bygge med duplo, ordne ting, sand og vand
 Rolleleg: lade som om - spise og drikke, made dukken, tale i telefon
 Samspilsleg: gemme, sang og fingerremser, læse bog, enkle puslespil og spil
 Computerspil

Bevægelsesleg: løbe, hoppe, klatre, cykle, sparke bold, rutsjebane, 'arbejde'
 Konstruktionsleg: bygge med klodser, togbane, duplo, hule, naturmaterialer, tegne og male
 Rolleleg: leg med udklædningsstøj - i starten bare med hatte, halstørklæder, tasker
 Samspilsleg og lade som om-leg: teste følelser ved at slå mor eller far, imitere hverdagsaktiviteter som dække bord, lave mad, gøre rent, smide ting ud
 Computerspil



Selvstændig kommunikation

