

<b>Program nr. 2</b>	<b>Start:</b>	<b>Sidst revideret:</b>
<b>Leg</b>		

<b>Mål adfærd:</b>	<b>Begrundelse for intervention:</b>	<b>Registrering:</b>
Eleven skal kunne lege på et aldersvarende niveau.	Eleven fremviser i dag ikke alderssvarende legefærdigheder. Han er testet med Carolina Curriculum for preschoolers with special needs. Dette program er lavet ud fra testen.	Registrerer (+) eller (-) under træning. Når et punkt mestres skrives dato for mestring.
<b>Materiale</b>	<b>Forstærkere</b>	<b>Mestringskriterium</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Program</li> <li>• Se trinnene</li> <li>• Flowchart</li> </ul>	Sociale forstærker sammen med token. Som backup forstærkere bruges f.eks. spiselig forstærker, pc, ipad, synge sange etc. En god regel kan være at tiden det tager at konsumere forstærkere skal ikke overstige træningstiden.	Se under hvert trin

**Evt.**

Hvis barnet ikke begynder på en leg, må træner hjælpe det i gang.

	<b>Beskrivelse</b>
<b>1</b>	Gemmeleg. Skiftes til at gemme og finde. Brug også gerne dukker og bamser som deltagere i legen.
<b>2</b>	Fangeleg. Skiftes til at fange. Hav evt. et tørklæde i baglommen som det gælder om at fange
<b>3</b>	Snakker til dukker og dyr eller får dem til at interagere. Vis først med to dukker, bamser el. lignende. Eks: Bamse ”åh, jeg er så sulten, jeg vil ha mad”, and: ”værsgo bamse, her er en kage”, Bamse: ”åh nej jeg tabte den ned på Barnets bukser”. And:” nu skal jeg hjælpe dig med at hente den”. Giv den ene figur til Barnet og prøv med nogle nye sætninger – hvis ikke Barnet siger noget promptes med imitationsprompt. Bruger forskellige stemmer til forskellige folk i leg. Vis hvordan man bruger forskellige stemmer til de forskellige roller man har
<b>4</b>	Tager forskellige roller i rollespil, lege doktor, handletur, mor skal på arbejde, babyen er sulten (du er baby, han skal give mad), lege restaurant (laver mad ud af modellervoks – laver pizza, et glas vand, kniv og gaffel og legen udvikler sig) – diskuter rollerne og hvad legen skal handle om – «skal vi ikke sige at...»
<b>5</b>	Viser mere komplekse hændelser i leg. Starter en aktivitet og går gennem en sekvens af aktiviteter for at gennemføre den – f.eks. laver legemad til mor og serverer det; bruger en handlevogn til at gå ud og handle, tager det med hjem og pakker det ud; siger at en legesag er ødelagt, lader som om at noget er et værktøj, reparerer legetøjet og viser at det virker igen)
<b>6</b>	Lave dukketeater med forskellige personligheder – en stor styg kæmper der er grov og en lille kanin der er bange for kæmpen. Mestringskriterium: 2 gange i træk med to personligheder.
<b>7</b>	Lege med dyr/dukker. Hvad sker der hvis.... Dukken falder og slår sit knæ (tager barnet rollen som doktor) hvis tyvene stjæler toilettet – politiet kommer. Mestringskriterium: 2 gange i træk hvor barnet løser ”sagen”.
<b>8</b>	Rollespil af voksen adfærd tjek om barnet kan tage voksne roller i rolleleg (åh nej – bilen vil ikke starte – se om barnet prøver at løse det. Lave lege-havregrød – åh nej – der er ikke mere mælk – forslår barnet at købe det? Mestringskriterium: at barnet 2 gange tager voksne roller spontant.
<b>9</b>	Barnet har en leg hvor der er en sekvens med tre til fire dele (f.eks. en hule skal bygges, der skal laves værelser, vi skal sove, vi skal stå op eller lave mad / gå ud og handle). Mestringskriterium: At barnet leger dette 2 gange uden voksen indblanding.