

Aktivitetstilpasninger for elever med synsnedsættelse

Krop	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven kan røre ved en anden elev eller underviseren, der viser øvelsen. • Før og bevæg elevens egen krop for at vise, hvad der skal ske (se praksiseksempel).
Tid	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven kan have brug for ekstra tid til at udføre aktiviteter og skifte mellem aktiviteter.
Relationer	<ul style="list-style-type: none"> • Aktiviteter med færre relationer er mere simple at udføre for eleven. Det kan fx være cirkeltræning med eller uden en makker. Ved fx boldspil og fangelege er det en fordel at være i mindre grupper (se praksiseksempel). • Gør eleven opmærksom på, hvilke personer der er til stede og sørg for, at alle henvender sig direkte til eleven i synsvanskeligheder, så eleven kan lære alles stemmer at kende. • Sørg for at elevens klassekammerater kender de særlige behov og får inspiration til, hvordan de kan støtte og hjælpe eleven efter behov (makkerstøtte).
Rum	<ul style="list-style-type: none"> • Fysisk afgrænsede aktiviteter kan være nemmere for eleven. Det kan være med tov, kegler, måtter eller andre bløde redskaber. Markeringer i stærke farver kan være lettere at se – og forskellige farver kan bruges som ekstra støtte. Fx røde kegler ved målet og gule kegler ved sidelinjer. • Lyd kan også bruges til at guide eleven (makkerstøtte). • Præsenter eleven – verbalt, fysisk og taktilt - for rummets udseende og placering af redskaber og rekvisitter, så eleven kan orientere sig. Husk at fortælle om (vis) ændringer undervejs. • Juster eventuelt banens størrelse og form både før og under selve aktiviteten, for eksempel jo mindre bane, jo nemmere for "fangeren" ved fangelege eller stikbold. • Eleven bør have en fast plads i omklædningsrummet, gerne i et hjørne, så det er lettere at holde styr på ejendele.
Rekvisitter	<ul style="list-style-type: none"> • Farvede genstande kan være en hjælp. Fx er veste er gode at bruge til at markere hold eller fangere i fangelege, farvede bolde, farvede kegler osv. (Er der farver, der er bedre end andre???) • Musik kan ud over at skabe stemning og energi eller virke beroligende også være med til at guide bevægelsen. Det kan fx indikere forskellige typer aktiviteter, energiniveau, kraft, rytme, betoning, udtryk osv. • Musik bør dog undgås, hvis det ikke bruges direkte i aktiviteten, da det øger støjniveauet. • Hurtige bolde kan afløses af lettere bolde eller balloner, som har længere svævefase, eller de kan hænges op i en snor. Små bolde eller kastestokke kan erstattes med ærteposer i forskellige størrelser, som er nemmere at holde og kaste. Der findes særlige typer af bolde, som er lettere at holde fast i, gribe og kaste. • Brug bolde/balloner med lyd i (put f.eks. en bjælde i ballon – eller benyt bolde der er fremstillet med lyd giver i f.eks. en goalball). Det må gerne være bløde, lette bolde, eksempelvis filtbolde, der ikke gør ondt at blive ramt af. • Eleverne kan få en fordel med kompenserende rekvisitter. Fx kan et skumrør være en forlænget arm i fange, eller en bold kan kastes på fangeren som beskyttelse. • Blindebriller/bind-for-øjnene kan give lige udfordringer til elever uden synsnedsættelse i forskellige typer af aktiviteter. Fx blindebuk, redskabsbaner og goal ball.
Retningslinjer	<ul style="list-style-type: none"> • Differentier eventuelt reglerne, så der gælder forskellige regler for forskellige elever. Det kan sikre, at alle bliver udfordret på eget niveau. Fx kan nogle elever i fangelege "dø" ved én berøring fra fangeren, mens andre først dør ved fem berøringer. • Hvis man har elever, der bevæger sig langsomt, kan man skabe lige muligheder ved at give alle passende udfordringer.