



Praten kan ik niet...

maar communiceren wil ik wel!

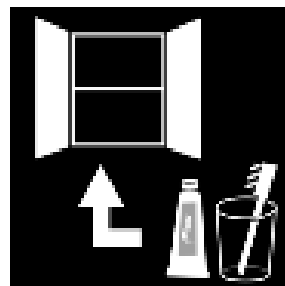
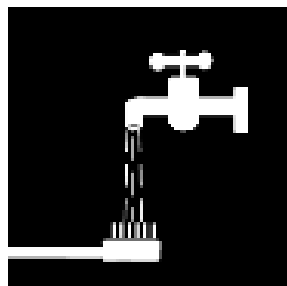
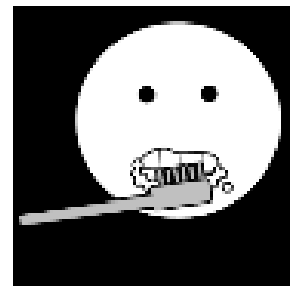
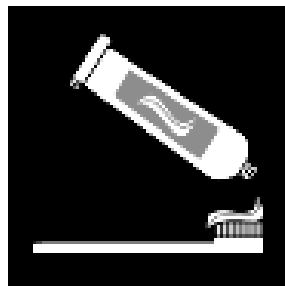
Gewogen keuze

Communicatie Ondersteunende

Hulpmiddelen

RAAK-PRO

Het maken en inzetten van scripts: voorwerpen, foto's en pictogrammen



Scripts - Algemeen

Een script is een draaiboek waarbij instructies zijn uitgelegd. Dit kunnen handelingen of activiteiten zijn. In de volgende drie hoofdstukken wordt beschreven hoe u zelf een script kunt maken of gebruiken voor uw kind. De volgende vormen van scripts worden toegelicht: voorwerpen, foto's en pictogrammen.

Voorwerpen zijn concreet, tastbaar en staan dicht bij de belevingswereld van uw kind. Een kind ontdekt welk voorwerp hij vasthoudt door middel van ruiken, voelen, horen en zien. U kunt voor voorwerpen kiezen wanneer uw kind zeer slecht ziet of wanneer uw kind foto's en pictogrammen niet begrijpt.

Foto's zijn meer herkenbaar voor uw kind, wanneer er foto's gemaakt worden vanuit de belevingswereld van uw kind. U kunt hier ruimte mee besparen ten opzichte van voorwerpen en ze zijn gemakkelijker mee te nemen voor onderweg. Het kost echter wel wat tijd om verschillende foto's te maken, maar dan heeft u uiteindelijk een mapje voor uw kind met foto's van zijn directe omgeving in verschillende thema's. Denk hierbij aan eten en drinken, personen, speelgoed, plaatsen (bijvoorbeeld thuis, speeltuin, dokter, school, ziekenhuis). Het voordeel van zelf een mapje maken is dat u de indeling kan bepalen en dat u het mapje, indien nodig, kan reorganiseren, toevoegen, vervangen en/of anders aanpassen. Het mapje kan geheel naar de wensen van uw kind worden ingericht, omdat u daar zelf controle over heeft. Het voordeel van foto's is dat u ook handelingen kunt fotograferen. Denk hierbij aan tandenpoetsen, aankleden, wassen et cetera. Hierbij kunt u zelf bepalen hoeveel stappen uw kind nodig heeft.

Pictogrammen zijn afbeeldingen die sterk vereenvoudigd zijn in verschillende stijlen. Er zijn verschillende moeilijkheidsgraden. Zo zijn vijfhoek pictogrammen gemakkelijk te herkennen en Bliss pictogrammen moeilijk te herkennen. Deze worden beide toegelicht in het hoofdstuk van de pictogrammen. Wanneer u pictogrammen gebruikt, moeten deze wel goed aansluiten bij het niveau van uw kind. U kunt met pictogrammen bepaalde handelingen of het gewenste gedrag van uw kind stapsgewijs aangeven.

Aanbieden van scripts

Het is voor alledrie de scripts belangrijk dat u deze op de juiste manier aanbiedt. Dit kan zowel horizontaal (van links naar rechts) als verticaal (van boven naar beneden). Hieronder staan de voor- en nadelen.

	Horizontaal	Verticaal
Voordelen	• Wanneer uw kind in een rolstoel zit, kan hij alle scripts goed bekijken en zullen deze op ooghoogte staan. Daarnaast kan uw kind ze ook allemaal pakken, mocht dit nodig zijn.	• Wanneer u kind motorisch beperkt is, kan hij alleen met de ogen de planning bekijken • Neemt weinig ruimte in beslag
Nadelen	• Het neemt veel ruimte in beslag • Niet geschikt voor kinderen met een motorische beperking die het hoofd niet goed kunnen draaien	• Uw kind kan mogelijk niet bij het bovenste/onderste script.

Voor het aanbieden van de scripts is het ook belangrijk dat deze op een vaste plek in het huis staan. U kunt bijvoorbeeld een vaste plek pakken in de woonkamer voor de dagplanning en een vaste plek in de slaapkamer voor de ochtend-/avondrituelen. Wanneer uw kind de planning even niet meer weet, kan hij de planning altijd terugvinden op een vaste plek en er daardoor op terugvallen. Hierdoor biedt deze plek een vaste structuur aan uw kind. In dit hoofdstuk zullen verschillende termen langskomen, hieronder vindt u een overzicht van de betekenis van de verschillende termen.

Termen

- **Concreet:** zeer herkenbaar. U kunt het voelen, ruiken, proeven en zien. Het kan ook een afbeelding zijn van de werkelijkheid.
- **Abstract:** het is geen afbeelding van de werkelijkheid.
- **Matchen:** twee dezelfde voorwerpen/afbeeldingen met elkaar combineren.
- **Perspectief:** het punt van waaruit u iets bekijkt. In dit geval gaat het voornamelijk om de belevingswereld zoals uw kind die ervaart.



Figuur 1. Aanbieden van de pictogrammen van de handeling 'tandenpoetsen'

Scripts - Voorwerpen

Voorwerpen zijn concreet, tastbaar en staan dicht bij de belevingswereld van uw kind. Een kind ontdekt welk voorwerp hij vasthoudt door middel van ruiken, voelen, horen en zien. Voorwerpen kunnen een onbekende situatie voorspelbaar maken. Dit hoofdstuk is afgeleid van de brochure van Modem (vzw, 2011b).

Belangrijke punten

1. **Herkenbaarheid:** de voorwerpen moeten herkenbaar zijn voor uw kind. Voorbeeld: pak zijn eigen beker, zodat uw kind gemakkelijker de link legt: dit is de beker waar ik altijd uit drink. U kunt hier ook speelgoed voor gebruiken, maar dit is minder herkenbaar voor uw kind.
2. **Kleur:** kleur zorgt ervoor dat voorwerp gemakkelijker te herkennen zijn voor uw kind. Voorbeeld: wanneer u een blauwe auto heeft, kunt u een speelgoedauto gebruiken die rood is. Uw kind zal echter sneller de link leggen wanneer de speelgoedauto ook blauw is. De speelgoedversie is dan sneller en gemakkelijker herkenbaar doordat het dichterbij de belevingswereld van uw kind staat.
3. **Verwijzende functie:** zorg dat het voorwerp een duidelijke verwijzende functie heeft. Bijvoorbeeld: wanneer er een auto op de planning staat om ergens naar toe te gaan, is het voor uw kind onlogisch wanneer u de fiets pakt.

Stappen

Stap 1

Om te beginnen moet uw kind het voorwerp linken aan een situatie en/of handeling(en). Gebruik daarom consequent dezelfde voorwerpen voor dezelfde situaties en/of handeling(en). Zo kan uw kind sneller de link leggen tussen het voorwerp en de situatie en/of handeling.

Stap 2

Voor het introduceren van een nieuw voorwerp en/of situatie kunt u het beste de afstand klein houden. Neem bijvoorbeeld een zeepompje voor het wassen van de handen. Kortom gebruik de voorwerpen zo veel mogelijk op eenzelfde manier in een kleine en duidelijke situatie.

Stap 3

Het is mogelijk dat uw kind de link tussen het voorwerp en situatie en/of handeling(en) moeilijk kan leggen. Het voorwerp alleen geeft namelijk geen feedback aan uw kind. Matchen daarentegen wel. U kunt dit op verschillende manieren doen. Een voorbeeld is dat uw kind zijn beker moet matchen met eenzelfde beker (die altijd op dezelfde plaats staat) door de ene beker in de andere beker te zetten. Uw kind weet dat hij op de juiste plaats is voor het vragen van drinken.

Een ander voorbeeld is het 'puzzelen' van voorwerpen. U pakt een stuk hout en zaagt daar een willekeurige vorm uit. De vormen kunnen van heel simpel tot complex zijn, dit



Figuur 2. Matchen met voorwerpen



is afhankelijk van het puzzel/match vermogen van uw kind. Als uw kind de muis goed gepuzzeld heeft, mag hij als beloning bijvoorbeeld op de computer een spelletje spelen. De beloning is tevens een positieve feedback voor uw kind. Wanneer uw kind motorisch beperkt is, kunt u een vaste vorm op een vaste plek vestigen (zoals het tafeltje van de rolstoel). Deze vormen kunnen dan hetzelfde zijn.



Figuur 3. Puzzelen van voorwerpen

Planning

Met behulp van voorwerpen kunt u ook een dagplanning maken. Dit kan heel handig met een rechtopstaande of een liggende kast met een x-aantal vakjes (met of zonder deur). Hoeveel vakjes u gebruikt is afhankelijk van de aantal stappen die u per keer wilt aanbieden. U kunt bijvoorbeeld vijf vakken gebruiken voor de grove dagplanning, zoals: school, lunchen, school, judo, naar huis. Uw kind weet dan hoe zijn dag er uit ziet. U kunt ook per dagdeel of per vijf activiteiten de voorwerpen aanbieden.

- Voorbeeld van een (ochtend) dagdeel indeling: aankleden, boterham eten, fiets pakken, naar school.
- Voorbeeld van vijf activiteiten (verspreid over de hele dag): naar school, middagpauze, naar school, spelen, eten.
- Voorbeeld van vijf activiteiten per handeling (omkleden): pyjama uitdoen, broek aan, trui aan, sokken aan, schoenen aan.

Figuur 4. Voorbeeldkast

U kunt zelf bepalen hoeveel vakjes uw kast heeft en in hoeveel stappen u de voorwerpen aanbiedt. Let op: zorg wel dat u de kast consequent en steeds op dezelfde manier gebruikt! Wanneer u steeds verandert van een dagplanning naar een activiteitenplanning is het voor uw kind niet duidelijk wat er gaat komen of wat u bedoelt. Wanneer u steeds dezelfde structuur consequent gebruikt zal uw kind snel door hebben wat de kast met voorwerpen betekent.

Bovenin of links plaatst u het voorwerp dat gekoppeld is aan een situatie en/of handeling die uw kind het eerst gaat doen. Daaronder of rechts van het eerste voorwerp, het tweede voorwerp voor de tweede activiteit enzovoorts. Het is verstandig om een bak naast de kast te zetten. Wanneer de activiteit klaar is, kan uw kind het voorwerp in de bak leggen. Als uw kind iets gepuzzeld heeft kunt u ervoor kiezen dat uw kind het voorwerp op de plaats van bestemming laat staan, echter dit kan verwarring opleveren doordat u niet zeker meer weet of uw kind daadwerkelijk de handeling heeft uitgevoerd of niet.

Wanneer deze methode helemaal nieuw voor uw kind is, kunt u in het begin samen met uw kind oefenen. Zo leert uw kind wat als eerste komt en waar hij de voorwerpen moet laten als de handelingen verricht zijn. Let er ook hierbij op dat u dezelfde structuur consequent aanhoudt.

U kunt bijvoorbeeld de hand van uw kind pakken. Samen reiken jullie naar het eerste voorwerp (beker). U loopt nu samen met uw kind naar de keuken (u heeft de hand van uw kind nog steeds vast) en zet de beker op de aanrecht (een vaste plek). Vervolgens schenkt u drinken voor uw kind in.

U pakt de hand van uw kind weer vast, samen met de beker, en brengt de beker naar de mond. Uw kind zal nu begrijpen dat hij iets kan drinken. Wanneer u dit regelmatig en consequent oefent, zal uw kind uiteindelijk zelf de beker pakken uit het kastje en op het aanrecht zetten. Als uw kind in de woonkamer iets gedronken heeft en hij wil meer, hoeft hij alleen de beker te pakken en op het aanrecht te zetten. Deze oefening is echter wel voor kinderen met een wat hoger niveau die geen activiteitenplanning nodig hebben, maar een dagplanning. Tevens moeten ze ook zelf kunnen aangeven als ze iets willen.

Scripts - Foto's

Foto's zijn realistisch en minder symbolisch dan pictogrammen. U kunt voor uw kind een sprekend fotoboekje maken met foto's van voorwerpen en personen die uw kind in het dagelijks leven regelmatig tegenkomt. Waar moet u op letten wanneer u zelf foto's gaat maken (vzw, 2011a).

Belangrijke punten bij het fotograferen van voorwerpen:

1. zorg voor een rustige achtergrond. Als u een drukke achtergrond pakt, kan dit afleidend zijn voor uw kind;
2. zorg ervoor dat er een goed contrast ontstaat tussen voorwerp en achtergrond. Als u een groene fles op een groene achtergrond zet, wordt de foto niet duidelijk;



3. fotografeer alleen datgene wat u nodig heeft en zet het herkenbaar en centraal in beeld. Als u een banaan nodig heeft, fotografeer dan niet alles wat er toevallig bijligt maar alleen de banaan;
4. zorg dat de foto gevuld is met het voorwerp. Een gevulde foto zorgt voor meer duidelijkheid;

3

3 & 4

4



5. fotografeer vanuit een herkenbaar perspectief voor uw kind. Wanneer uw kind de banaan altijd in schijfjes in een bakje krijgt, fotografeer dan geen hele banaan zoals hierboven afgebeeld maar maak dan een foto van een banaan in schijfjes in een bakje. Als uw kind altijd Coca Cola drinkt, fotografeer dan die Coca Cola fles en niet de fles van een ander merk cola. De Coca Cola fles is dan namelijk herkenbaar voor uw kind, de fles van het andere merk is mogelijk niet herkenbaar genoeg voor uw kind;
6. daarnaast is het belangrijk om te bepalen vanuit welke hoek u fotografeert. Ga hierbij uit van het perspectief van uw kind, zodat hij het gemakkelijk kan herkennen. Een voorbeeld is om de voorwerpen te fotograferen vanuit de ooghoogte van uw kind.



Figuur 5. Glas gefotografeerd vanuit verschillende hoeken

Belangrijke punten bij het fotograferen van personen:

1. de personen worden gefotografeerd zoals uw kind ze in het dagelijks leven ontmoet. U hoeft niet mooi op de foto te staan. Draag daarom bijvoorbeeld niet ineens heel veel make-up voor de foto, als uw kind u alleen kent zonder make-up. U of de desbetreffende persoon kunnen mogelijk onherkenbaar worden voor uw kind;
2. fotografeer alleen het gezicht, zoals bij een pasfoto. Het gezicht staat centraal;
3. zorg dat het gezicht het beeld vult, maar er mogen geen stukken wegvallen;
4. zorg voor een rustige of een effen gekleurde achtergrond;

5. let op de kleding en attributen. Drukke kleding en attributen zijn afleidend voor uw kind;
6. let op de lichtval. Bij te veel schaduw of overbelichting wordt de persoon onherkenbaar.

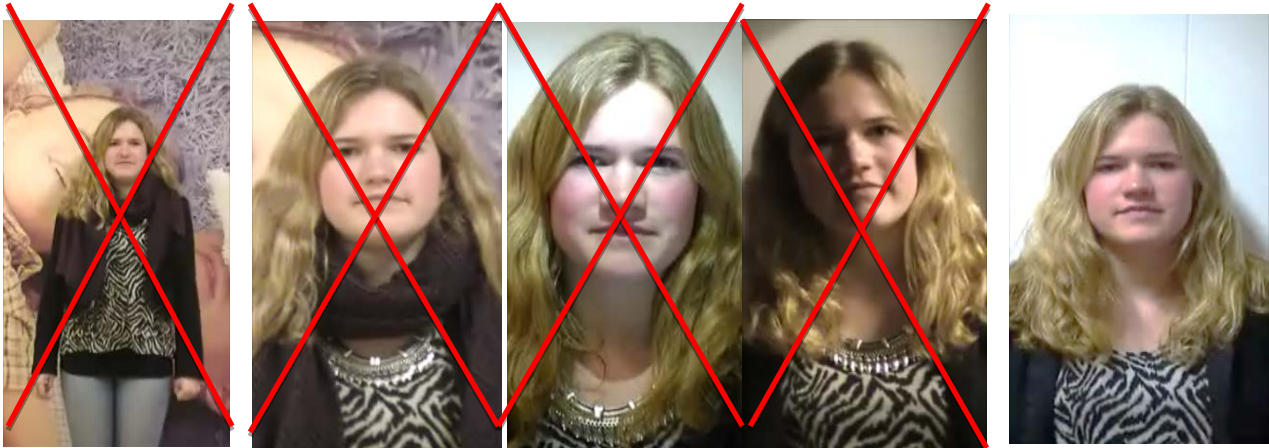
4

5

6

6

2, 3 & 4



Fotoalbum

U kunt met herkenbare foto's voor uw kind, een eigen fotoalbum maken. Dit kan door middel van het aanschaffen van een map(je). Het handige van een map is dat u zelf foto's kunt toevoegen, aanpassen, vervangen en/of reorganiseren. U kunt zelf het fotoalbum indelen, zodat het gemakkelijk toepasbaar en bruikbaar is voor uw kind. U kunt de foto's sorteren op personen, eten, dieren, vervoer en plaatsen. U kunt ze echter ook sorteren op situaties zoals bijvoorbeeld thuis, school, naar de dokter of naar de therapie. Uw kind kan u zo op een gemakkelijke wijze duidelijk maken wat hij wil of u kunt aan uw kind duidelijk maken wat er gaat gebeuren.

Er zijn meerdere hulpmiddelen verkrijgbaar die gebruikt kunnen worden in combinatie met foto's. De 'AnyBook reader pen' en een sprekend fotoalbum met een spraakkastje worden regelmatig gebruikt bij mensen met een communicatiebelemmering. Deze twee zullen nu kort toegelicht worden.

Als u kiest voor het maken van een eigen fotoalbum dan kunt u tevens zelf een 'AnyBook reader pen' bestellen. Deze pen spreekt uit wat uw kind bedoelt, zodat ook mensen die de systematiek erachter niet kennen de boodschap kunnen begrijpen (bijvoorbeeld grootouders). De pen spreekt een boodschap uit met behulp van stickers. Een aantal van deze stickers zijn al geprogrammeerd met een audio-opname. Bij een aantal andere stickers kunt u zelf een audio-opname maken. Zo kunt u bij iedere foto een sticker plakken met een boodschap erbij. Kijk voor meer informatie op:

<http://www.anybookreader.com/>.

U kunt ook kiezen voor een sprekend fotoalbum met een spraakkastje. Met behulp van een aantal stickers zijn de bladzijden van de fotoalbum genummerd. Als uw kind het nummer van de desbetreffende bladzijde intoetst op het spraakkastje, dan krijgt uw kind een bijbehorende boodschap te horen.

Kijk voor meer informatie op: <http://www.hulpmiddelenwijzer.nl/eelke-verschuur-sprekend-foto-album-met-spraakkastje>.

Handelingen

Als u uw kind nieuwe handelingen wil aanleren is het van belang dat u stapsgewijs fotografeert. Zo wordt één grote taak opgedeeld in kleine hanteerbare taakjes. Na verloop van tijd kan uw kind, afhankelijk van zijn beperking, de grote taak zelfstandig uitvoeren. Voor het tandenpoetsen zou u de volgende stappen kunnen fotograferen:

1. tandenborstel pakken;
2. tandenborstel onder de kraan houden;
3. tandpasta pakken;
4. dop opendraaien;
5. tandpasta op de tandenborstel;
6. dop dichtdraaien;
7. tandenborstel in de mond (tandenpoetsen);
8. mond spoelen;
9. tandenborstel afspoelen;
10. tandenborstel en tandpasta in de beker zetten.

Indien mogelijk kunt u hier een stripboekje van maken dat u standaard bij de tandenborstel van uw kind leggen. Zo kan uw kind uiteindelijk zelfstandig tandenpoetsen. Een andere mogelijkheid is om de foto's te puzzelen (zie stap 3 van 'Voorwerpen'). U kunt dan een balk maken met verschillende figuren. Wanneer uw kind alles heeft in gepuzzeld dan staan de handelingen van het tandenpoetsen in de juiste volgorde.

Dagplanning

Het is ook mogelijk om een dagplanning te maken met foto's. U kunt bijvoorbeeld een klittenbandstrip op een vaste plaats (bij voorkeur waar uw kind regelmatig langs loopt) tegen de muur/deur bevestigen. De verschillende foto's die betrekking hebben tot de dagplanning kunt u plastificeren en vervolgens plakt u de andere zijde van de klittenband achter op de foto. U kunt per dag aangeven wat uw kind allemaal gaat doen. Een optie is om er een bakje bij te zetten, waar uw kind de desbetreffende foto in kan doen wanneer de activiteit voorbij is. Het is ook mogelijk om een soortgelijke weekplanning te maken.

Zie Scripts - Algemeen, 'Aanbieden van scripts' voor de voor- en nadelen van horizontaal/verticaal aanbieden van scripts.

Beeldspraak

Beeldspraak is een werkelijkheidsgetrouw beeld van mensen of dingen in de directe omgeving. Uw kind kan hiermee de primaire behoeften en gevoelens aanduiden. De gevoelens staan overduidelijk op deze foto's. Wanneer deze emotie moeilijk of meervoudig te interpreteren is, kunt u altijd de emotie erbij schrijven. Op deze manier kan uw kind zijn gevoelens mogelijk beter uiten (Welle Donder & Van Balkom, 1995).



Figuur 6. Beeldspraak

Point it

'Point it' is mogelijk wanneer uw kind uit een drukke(re) foto de juiste informatie kan halen. De foto's zijn per thema gefotografeerd. U kunt zo zelf een map maken met voor uw kind herkenbare voorwerpen met een logische indeling van de thema's. Het voordeel hiervan is dat uw kind per foto meerdere voorwerpen kan aanwijzen. Een nadeel is dat de foto's snel onoverzichtelijk kunnen zijn. Let hierbij dus goed op hoe u de voorwerpen plaatst en op de foto zet.



Figuur 7. Point it

Scripts - Pictogrammen

Pictogrammen zijn afbeeldingen die sterk vereenvoudigd zijn in verschillende stijlen. Zo hebt u hele concrete pictogrammen, zoals vijfhoek pictogrammen, en hele abstracte pictogrammen, zoals Bliss pictogrammen. Deze verschillende soorten pictogrammen worden later toegelicht. De pictogrammen die u gaat gebruiken moeten wel goed aansluiten bij het communicatieniveau van uw kind. Indien u twijfelt over welke soort pictogrammen u het beste kunt gebruiken bij uw kind, raadpleeg dan een logopedist of leerkracht.

Voor pictogrammen geldt net als bij foto's dat u de dag- en/of weekplanning overzichtelijk en duidelijk kan laten zien aan uw kind. Tevens kunt u bepaalde handelingen of gewenst gedrag stapsgewijs aangeven.

Vijfhoek pictogrammen

Vijfhoek pictogrammen zijn eenvoudig waar te nemen pictogrammen met als doel visuele ondersteuning bieden bij taalbegrip en het ontwikkelen van tijdsbegrip (door middel van een activiteiten/dag/weekplanning).

Vijfhoek pictogrammen zijn vrij concreet en zijn direct herkenbaar of afleidbaar. De vijfhoek pictogrammen zijn zwart-wit waardoor de afbeelding duidelijk is. De pictogrammen kunnen ook in rood of groen afgebeeld zijn. Dit geeft ongewenst of gewenste gedrag aan. Andere details worden alleen toegevoegd als ze daadwerkelijk een bijdrage leveren aan de betekenis (Welle Donder & Van Balkom, 1995).

Op de website '<http://www.sclera.be/nl/picto/overview>' vindt u een groot scala aan vijfhoek pictogrammen.



Figuur 8. Vijfhoek pictogram

Picture communication symbols (PCS)

Een andere veelgebruikte vorm van pictogrammen is Picture Communication Symbols (PCS). PCS hebben een witte achtergrond met een herkenbare



Figuur 9. PCS

lijntekening in het zwart. De tekeningen zelf variëren van een realistische weergave van mensen, dieren, eten, drinken tot 'rebus-achtige' tekeningen zoals een stokpoppetje. Het doel van deze methode is om de uitingsmogelijkheden te vergroten van mensen met een beperking (Welle Donder & Van Balkom, 1995). Voor meer informatie over PCS kunt u de volgende Engelstalige website bezoeken: <http://www.mayer-johnson.com/>.

Bliss pictogrammen

Bliss pictogrammen zijn vrij abstract. Deze pictogrammen zijn bedoeld voor niet-sprekende mensen met een lichamelijke handicap die tevens niet kunnen lezen of schrijven. De pictogrammen bestaan uit rechte, gebogen en cirkelvormige lijnelementen. De methode bestaat uit een honderdtal basissymbolen volgens een logografisch systeem. Elke afbeelding staat voor één woord. Gecombineerd komen alle begrippen in de gesproken taal voor (Welle Donder & Van Balkom, 1995). Op de website '<http://www.blissonline.se/download>' vindt u een groot scala aan bliss pictogrammen.



Figuur 10. Bliss pictogram

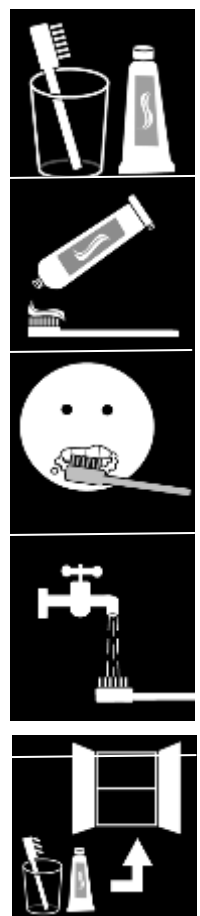
Dagplanning

De dagplanning door middel van de bovenstaande pictogrammen kan op dezelfde wijze worden uitgevoerd als bij de dagplanning van de foto's.

Handelingen

Bij foto's kunt u zelf bepalen hoeveel stappen u gebruikt bij het aanleren van een bepaalde handeling. Het aantal stappen is voor ieder kind verschillend. Bij pictogrammen moet u rekening houden dat u een beperkt aantal pictogrammen kunt gebruiken. Neem als voorbeeld tandenpoetsen. Er bestaat wel een pictogram van een tandenborstel in de mond, maar niet van de plaats (binnen-/buitenkant, boven/onder, links/rechts) in de mond waar gepoetst moet worden. Let erop dat u pictogrammen en foto's niet door elkaar haalt. Wanneer uw kind behoefte heeft aan bepaalde tussenstappen die niet weer te geven zijn in pictogrammen, pak dan alleen foto's. Als uw kind minder behoefte heeft aan dit soort tussenstappen kunt u gerust de pictogrammen gebruiken.

1. **Tandenborstel pakken**
2. Tandeborstel onder de kraan houden
3. Tandpasta pakken
4. Dop opendraaien
5. **Tandpasta op de tandenborstel**
6. Dop dichtdraaien
7. **Tandenborstel in de mond (tandenpoetsen)**
8. Mond spoelen
9. **Tandenborstel afspoelen**
10. **Tandenborstel en tandpasta in de beker zetten/opruimen**



Figuur 11. De stappen van tandenpoetsen met vijfhoek pictogrammen

Voor het instructiefilmpje zie de volgende link: <http://youtu.be/msV7WbXrCcc>.

Of ga naar: www.tiny.cc/SCRIPTS (let op de hoofdletters)

Deze folder is tot stand gekomen door medewerking van studenten van de opleiding Logopedie van de Fontys Paramedische Hogeschool Eindhoven.

Figuren

Figuur 1. Aanbieden van de pictogrammen van de handeling 'tandenpoetsen' (Sclera pictogrammen)

Figuur 2. Matchen met voorwerpen (vzw, 2011b)

Figuur 3. Puzzelen van voorwerpen (vzw, 2011b)

Figuur 4. Voorbeeld kast (Vitrinekasten, 2014)

Figuur 5. Glas gefotografeerd vanuit verschillende hoeken (vzw, 2011a)

Figuur 6. Beeldspraak (Verheijden, 2014)

Figuur 7. Point it

Figuur 8. Vijfhoek pictogram (Sclera pictogrammen)

Figuur 9. PCS (Verschuur, 2010)

Figuur 10. Bliss pictogram (Verheijden, 2014)

Figuur 11. De stappen van tandenpoetsen met vijfhoek pictogrammen (Sclera pictogrammen)