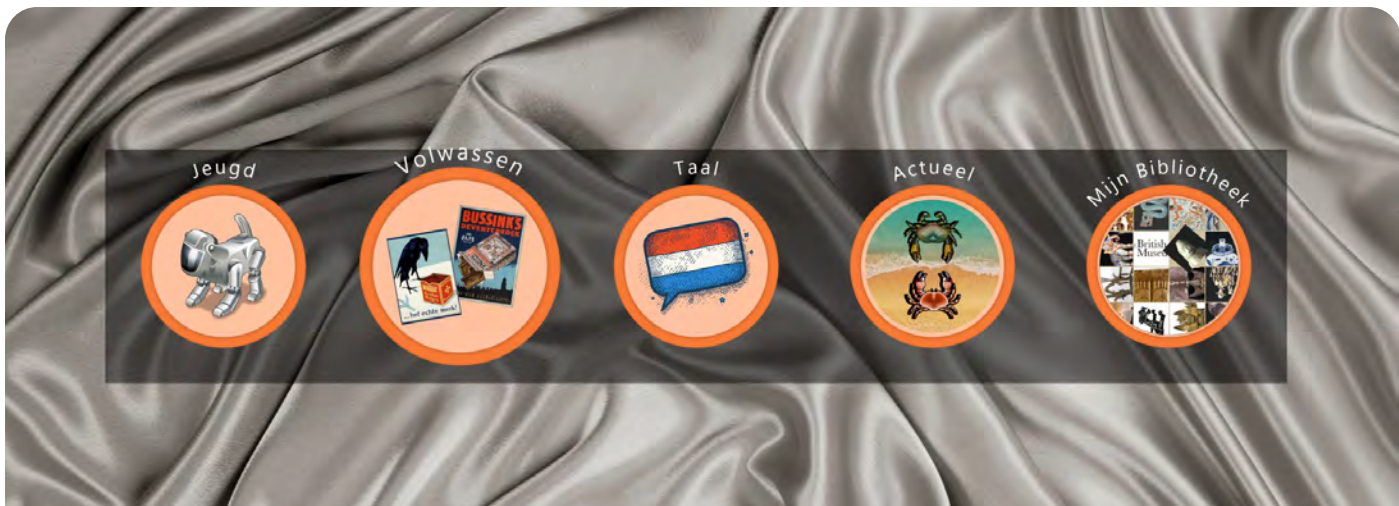




**2026**

**Bibliotheken Handleiding**



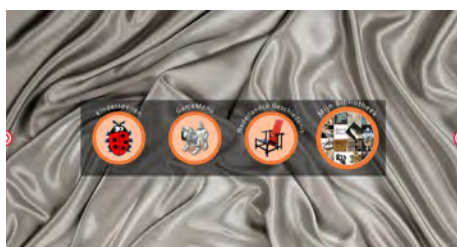
## Hoofdmenu

### Het BibliotheekTafelMenu

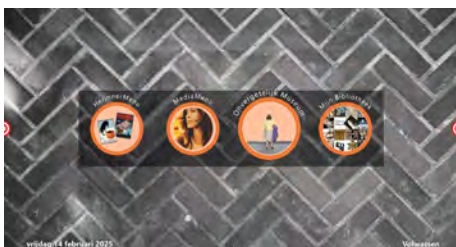
Bij het openen van het hoofdmenu ziet u de door uw bibliotheek gekozen pakketten, zoals Jeugd, Volwassen en Taal. Daarnaast zijn het menu **Actueel** en **Mijn Bibliotheek standaard inbegrepen**. Elk menu biedt toegang tot specifieke functionaliteiten en content, afgestemd op de behoeften van uw gebruikers.

Deze handleiding helpt u stap voor stap om de mogelijkheden van elk menu te ontdekken en optimaal te benutten.

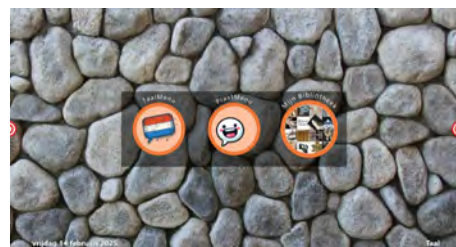
In het hoofdmenu maakt u een keuze voor een van uw menu's. Door in een submenu op een van de sluitknoppen aan de zijkant te tikken, keert u terug naar het hoofdmenu.



Jeugd



Volwassen



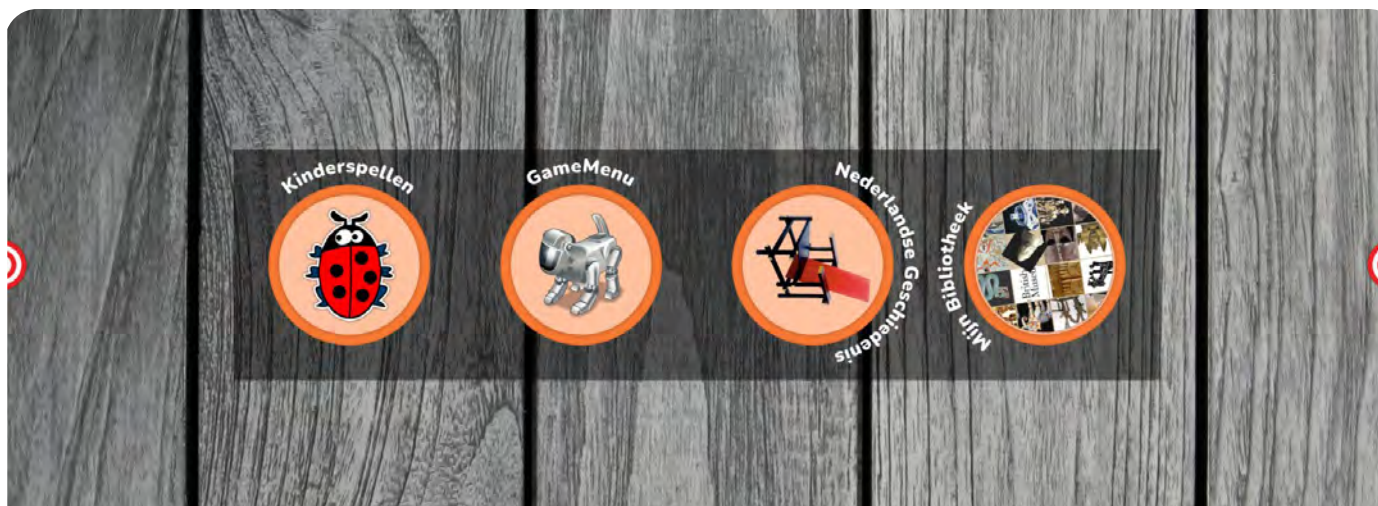
Taal



Actueel



Mijn Bibliotheek

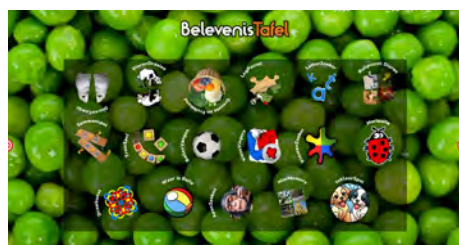


## Jeugd

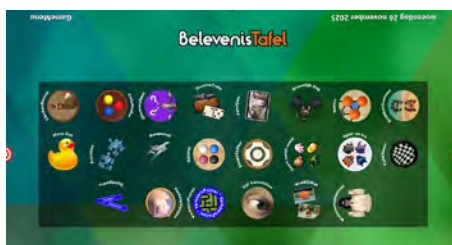
Het Jeugdmenu biedt educatief vermaak voor jonge kinderen. Via verschillende interactieve spellen wordt leren op een leuke en speelse manier gestimuleerd. Daarnaast ontdekken kinderen de geschiedenis van Nederland op een toegankelijke en avontuurlijke wijze.

Naast onze selectie kunt u uw zelfgemaakte spellen / content toevoegen in het 'Mijn Bibliotheek' menu door gebruik te maken van Appmaker.

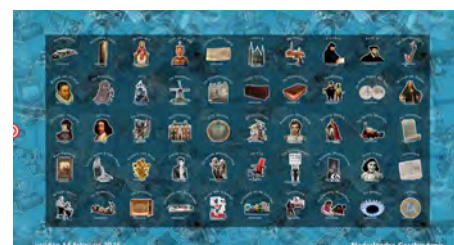
### Het Jeugd Menu bevat drie submenu's + een menu voor uw eigen content



Kinderspellen



GameMenu



Nederlandse Geschiedenis



Mijn Bibliotheek



"Tip: Voeg via AppMaker Play een kleurplaat, memoryspel of veegfoto toe over kinderboeken."



## KinderSpellen



### DierenCombi

We zien tegels met daarop de helft van een dier. Door de juiste tegels aan elkaar te koppelen zien we de complete foto.

Een tegel kan behalve een foto bijvoorbeeld ook een silhouet of een beschrijving bevatten.



### DierenDraaien

We zien vier draaibare velden met daarop halve dieren. Als een veld aangetikt wordt, dan draait het een slag.

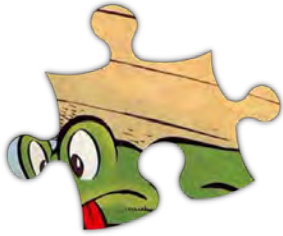
Door de juiste velden te draaien kunnen de dieren compleet gemaakt worden.



### Groente en Fruitmand

Kies een spelvariant: Groente & Letters of Fruit & Plaatjes. Sleep binnen twee minuten zoveel mogelijk punten binnen.

Als de timer stopt, zie je direct wie de winnaar is.



Een traditionele legpuzzel. Er kan gekozen worden uit vier moeilijkheidsniveaus.

Puzzelstukje die naar de juiste plek op de ondergrond gesleept worden draaien vanzelf in de goede richting.

### LegPuzzel



Uit het midden van een cirkel ontsnappen letters. Doel is om dezelfde letters aan te tikken als die in het midden getoond worden.

Er kan gekozen worden uit zes niveaus.

### LetteZoeker



We zien vier foto's die 'door elkaar' gehusseld zijn. Door stukjes met elkaar te ruilen worden de foto's compleet gemaakt.

Als alle puzzels compleet zijn, dan wordt er informatie over de dieren getoond.

### RuilPuzzel Dieren



Er kan gekozen worden uit verschillende niveaus. Hierna verschijnt er nog een keuze voor plus of min sommen.

Je ziet sommen en losse antwoorden. De antwoorden moeten naar de bijpassende som gesleept worden.

### SommenSpel



### TreinSpel

Er kan gekozen worden uit een aantal niveaus. We zien een trein rondrijden waarvan de eerste wagon gevuld is. In het midden van het scherm zien we losse 'karretjes'.

Doel is om de trein op de juiste manier aan te vullen door de karretjes naar de juiste plek te slepen.



### BallenVangen

Er zijn vier 'doelen' waarin ballen te zien zijn. In het midden zweven allerlei verschillende soorten ballen.

Vang de ballen die in jouw doel horen en sleep ze naar het voorbeeld.



### Vieze Vingers

Vieze vingers is een spel 'zonder einde'. Als het spel gestart wordt zien we een kleurplaat en vijf schoteltjes met verf. Een kleur wordt gekozen door hem met je vinger aan te raken. Hierna kan er mee geverfd worden. Er kunnen mengkleuren gemaakt worden door twee schoteltjes over elkaar heen te leggen.

Door te klikken op het gele kader aan de zijkant kan er een andere kleurplaat gekozen worden. Ook is het mogelijk een dikke of dunne stift te kiezen.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**



### Kleurenzoeker

Er kan gekozen worden uit drie niveaus. Uit een cirkel ontsnappen gekleurde voorwerpen zoals een schoen, een paraplu of een grappige olifant.

Doel is om de voorwerpen met dezelfde kleur aan te tikken als de kleur van het figuur dat in de cirkel getoond wordt.

**Luisteren: Nee**

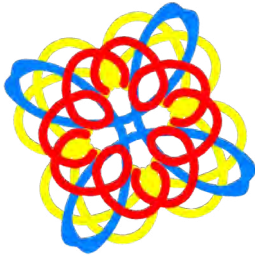
**Lezen: Nee**



**Mariquita**

Uit het midden 'ontsnappen' lieveheersbeestjes. Door de juiste lieveheersbeestje aan te raken gaan ze weer naar het midden.

Dieren die niet terug willen, draaien rond en maken een vrolijk geluid.



**Draaikunst**

Er kan gelijk getekend worden. Kies een kleur en zet je vinger (of vingers) op het scherm. De achtergrond draait rond en zo kun je mooie patronen maken.

Kijk wat er gebeurt als je je vingers over het scherm beweegt.



**Waar is Bally**

Op het strand liggen allerlei verschillende voorwerpen. Veel dezelfde, maar er is maar een strandbal. Die bal moet steeds gevonden worden en aangeklikt.

Er komen steeds meer voorwerpen bij, dus het vinden wordt lastiger.



**Apenzoeken**

Uit twee cirkels ontsnappen apen. Ze maken een vreselijke herrie.

Doel is om de apen aan te tikken die er hetzelfde uitzien als de apen in de cirkels.



### MiniMemory

Het bekende geheugenspel. Er kan gekozen worden uit drie niveaus:

- Makkelijk: 12 tegels.
- Gemiddeld: 24 tegels.
- Moeilijk: 48 tegels

Als er twee tegels open staan en er wordt een derde aangeraakt, dan sluit een openstaande tegel.

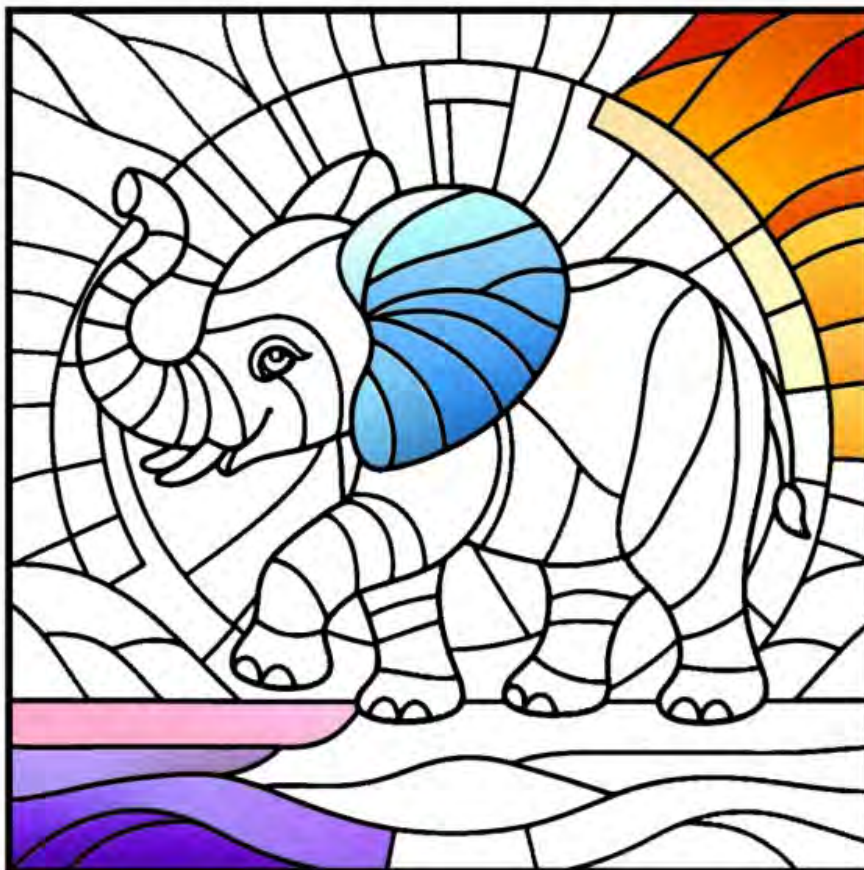
Als er twee gelijke tegels gevonden worden, dan draaien deze rond en verdwijnen. Er zijn zeven sets met afbeeldingen, elk met een eigen thema.



### Inkleurspel

Met InkleurSpel tik je eenvoudig op de vakjes van een zwart-witte kleurplaat. Elk vakje wordt meteen mooi ingekleurd, zodat de tekening stukje voor stukje tot leven komt.

Het is een ontspannen en plezierige manier om creatief bezig te zijn.





## GameMenu



ChickenResque

Een vrolijk actiespel. Red de kippen door ze veilig de weg over te laten steken.

Een plezierig spel waarbij meteen geoefend wordt met de motorische vaardigheden.



CodeKraker

Bij CodeKraker los je puzzels op door codes te kraken. Dit spel stimuleert het geheugen

en helpt ouderen om hun denkvermogen actief te houden.



DierenDraaien

Er verschijnen steeds twee verschillende dilemma's op het scherm. Er moet gekozen worden. Het gaat niet om goed of fout.

Nadat er gekozen is wordt in een percentage getoond hoe eerdere spelers gestemd hebben.



### DominoTrain

Dit spel draait om logisch nadenken. In welke volgorde komen de dominostenen op de trein?

De trein gaat sneller rijden als je het goed doet.



### FotoQuiz

Er kunnen vier spelers (of teams) meedoen. Na het kiezen van een foto uit het midden wordt deze zeven seconden getoond. Hierna volgt een vraag over de foto. Met elk goed antwoord verdien je een punt.

Per foto zijn er wisselende vragen zodat de quiz vaker te spelen is. Als alle foto's in het midden 'op' zijn is het spel afgelopen. Er kan dan een nieuwe ronde gespeeld worden.



### Gruwelijk Eng

Rammelende botten en rondrolende mummies. Het is even heerlijk griezelen voor jonge bezoekers met dit kindvriendelijke, maar o zo griezelige doolhofspel.

Er zijn in totaal drie niveaus waaruit u kunt kiezen. Hoe moeilijker hoe groter het doolhof is.



### Halma

Het wereldberoemde spel Halma, ook wel bekend als Chinees dammen, kan met 2 tot 6 spelers gespeeld worden. Leuk om ook samen met bezoekende familieleden te spelen. De spelregels zijn in het spel te vinden onder de knop met het vraagteken.

Wie slaagt erin als eerste zijn pionnen naar de overkant van het bord te krijgen?



### KrabbenDammen

Spelers nemen het tegen elkaar op in een damspel vol verrassingen, tactiek en beweging, maar dan met krabben!

Stap in de kleurrijke wereld van KrabbenDammen, een spel dat strategie, plezier en motorische oefening combineert.



### Move Out

Wie helpt de eendjes ontsnappen uit het zwembad? Een vrolijk ogend spel dat uitnodigt om te spelen, maar waarbij je wel geconcentreerd moet blijven om alle eendjes het zwembad uit te krijgen.

Door op de eendjes te tikken, help je ze het bad uit. Maar let op: ze kunnen alleen vooruit zwemmen, in de richting van hun snavel! Het is een speelse activiteit die logisch nadenken en fijne motoriek op een leuke manier prikkelt.



### Puzzelen

Er kan gekozen worden uit twee thema's, dieren en landschappen. Hierna uit verschillende niveaus van 'weinig' tot 'heel veel' stukjes.

Een voorbeeld van de gekozen puzzel blijft altijd in beeld staan. De onder en bovenkant van de puzzel wordt aangegeven. Stukjes hoeven niet precies in de juiste positie gedraaid worden, het programma helpt daarbij.



### Reispuzzel

We zien vier afbeeldingen van mooie reislocaties. De foto's zijn door elkaar gehusseld.

Door puzzelstukjes met elkaar te ruilen kan een afbeelding compleet gemaakt worden.



Reversi

Reversi, ook wel bekend als Othello, is met twee, drie of spelers te spelen. En dat is best bijzonder, want het spel kan normaal gesproken met maar twee personen gespeeld worden.

Bovendien kan er gekozen worden voor strakke of vrije regels. De spelregels zijn in het spel te vinden onder de knop met het vraagteken.



ShapeShifter

Laat tegels draaien om bepaalde figuren na te maken. Logisch nadenken en snelheid zijn hier van belang.

Een goede uitdaging voor kinderen die graag wiskundige puzzels oplossen en het traint gelijk het ruimtelijk inzicht.



Soort zoekt soort

Welke figuren horen bij elkaar tussen de tientallen plaatjes op het scherm. Raak ze aan en laat ze verdwijnen.

Door samen op zoek te gaan leren kinderen goed samen te werken en ook om te gaan met competitie.



Spair on Ice

Razendsnel actiespel op de ijsbaan. Scoor punten door schijfjes met jouw symbool in het doel te schieten.

Het is echt een spel voor kinderen die niet bang zijn voor een uitdaging.



### TafelRace

Een spel voor 1, 2 of 3 spelers.  
Er kan gekozen worden uit  
verschillende tafels.

Leerlingen oefenen in het snel  
uit het hoofd uitrekenen van  
tafelsommen door antwoorden  
naar de juiste garage te slepen.



### TopoSpelNL

Topgrafie van Nederland.  
Er kan gekozen worden uit  
verschillende niveaus.

Kies een kaart en sleep de  
naambordjes naar de juiste  
plek op de kaart.



### Varkens Vangen

Op het erf lopen varkens rond.  
De varkens hebben een cijfer  
op hun rug. Er zijn hokken  
met daarin een bepaald getal.  
Doel is om de varkens naar  
het juiste hok te sturen door  
andere wegen te blokkeren.

Let op! Als een varken het cijfer  
2 op zijn rug heeft, dan mag hij  
bijvoorbeeld ook in het hok met  
de 4.



### VerkeersPuzzel

Tik op de tegels en verbind alle  
stukjes van de weg met elkaar.

Als alle stukjes aansluiten is  
het level gehaald. Het spel kent  
meerdere levels.



### Vijf Verschillen

Tik op de tegels en verbind alle stukjes van de weg met elkaar.

Als alle stukjes aansluiten is het level gehaald. Het spel kent meerdere levels.



### Wat Bij Wat?

Er kan gekozen worden uit drie niveaus. Er verschijnen plankjes met daarop een foto.

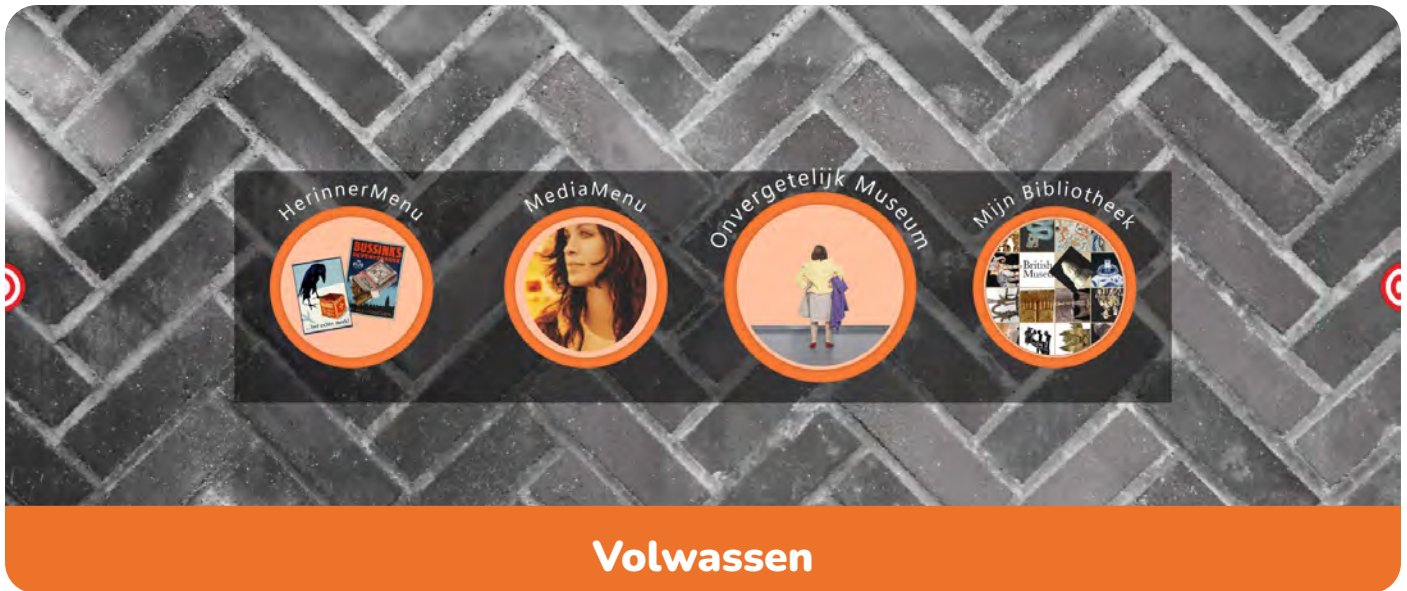
Ook zijn er losse foto's. Doel is om de foto's die bij elkaar horen aan elkaar te koppelen.



### Wetenschapspuzzel

Match de wetenschappelijke symbolen in de puzzel en kom meer te weten over knappe koppen als Albert Einstein en Marie Curie.

Ideaal voor basisschoolscholieren om kennis over wetenschap en techniek op te doen.



Het Volwassen menu biedt een rijke digitale beleving die raakt, inspireert en verbindt. Met interactieve herinneringen, boeiende media en virtuele musea nodigt het uit tot ontdekken, genieten en herbeleven, speciaal afgestemd op de interesses van volwassenen.

Naast onze selectie kunt u uw zelfgemaakte spellen / content toevoegen in het 'Mijn Bibliotheek' menu door gebruik te maken van Appmaker.

**Het Volwassen Menu bevat drie submenu's + een menu voor uw eigen content**



**HerinnerMenu**



**MediaMenu**



**Onvergetelijk Museum**



**Mijn Bibliotheek**



## HerinnerMenu



Herinneringstafel

We zien een fotocollage van bijna 100 foto's. De foto's zijn van voorwerpen uit de jaren 50 en 60. Elke foto is aanklikbaar en te vergroten of te verkleinen. Er kunnen meerdere foto's tegelijk geopend worden. Een foto sluit u door te tikken op het kruisje.

Er is nergens te lezen wat er precies op de foto te zien is. Dit is ook niet het belangrijkste doel. Het gaat om het persoonlijke verhaal bij de foto.



Keukenplaat

We zien een keuken uit de jaren 50. Op deze foto bevinden zich een aantal klikpunten. Elk klikpunt laat een detailfoto met een vraagteken zien. Na een klik op het vraagteken zie je een vraag. Er is geen juist antwoord (bijvoorbeeld de vraag : Wat was uw lievelingsgerecht?)

Het gaat om de persoonlijke verhalen. De keukenplaat heeft in elke hoek een draaiknop. Hiermee wordt de foto 180 graden gedraaid.



### Boodschappen

Deze TipTile bevat foto's van boodschappen van vroeger. Weet u bijvoorbeeld nog hoe de oude Spa flesjes eruit zagen? Uiteraard weer bedoeld om de bewoners uit te nodigen om te vertellen over de producten die zij vroeger gebruikten.



### WinkelPlaat

Op deze foto van een kruidenierswinkel uit de jaren 50 zien we een aantal klikpunten. Elk klikpunt toont een foto en geeft informatie over kruideniers uit deze periode. De winkelplaat heeft in elke hoek een draaiknop. Hiermee wordt de foto 180 graden gedraaid.



### Meer Herinneringen

We zien een fotocollage van bijna 100 foto's van voorwerpen uit de jaren '50 en '60. Elke foto is aan te tikken en te vergroten of verkleinen. Deze collage is een aanvulling op de Herinneringstafel.



**"Het HerinnerMenu richt zich op ouderen die een nog redelijk cognitief en motorisch niveau hebben."**



### Vragen over vroeger

Zo'n 90 vragen die betrekking hebben op de jeugd en de opvoeding van de spelers. Ze zijn bedoeld om een 'spontaan' gesprek te beginnen. Er zijn geen goede of foute antwoorden.

Wat waren uw lievelingsvakken op school?

- Bent u naar iemand vernoemd?
- Deel een mooie herinnering.



### PraatPlaat Schuur

We zien een rommelige schuur uit de jaren 50. Er zijn diverse klikpunten. Bij elk klikpunt opent een detailfoto met een vraag of opmerking.



### PraatPlaat Jaren '60

We zien het interieur van een woonkamer uit de jaren 60. Er zijn diverse klikpunten. Bij elk klikpunt opent een detailfoto met een vraag of opmerking.



### PraatPlaat Jaren '70

We zien een interieur uit de jaren 70. Er zijn diverse klikpunten. Bij elk klikpunt opent een detailfoto met een vraag of opmerking.



### De Jaren '60

We zien een fotocollage van 42 foto's. De foto's zijn van huishoudelijke voorwerpen uit de jaren 60. Er is nergens te lezen wat er precies op de foto te zien is. Dit is ook niet het belangrijkste doel.

Het gaat om het persoonlijke verhaal bij de foto. Door de activiteitscoördinator kan uiteraard ook een vraag gesteld worden bij elke foto. 'Weet u nog hoe dit heet?' 'Heeft u hier wel eens mee gewerkt?', enz.



### De Jaren '70

We zien een rommelige schuur uit de jaren 50. Er zijn diverse klikpunten. Bij elk klikpunt opent een detailfoto met een vraag of opmerking.



### Keukenplaat Jaren '70

We zien het interieur van een woonkamer uit de jaren 60. Er zijn diverse klikpunten. Bij elk klikpunt opent een detailfoto met een vraag of opmerking.



### SchoolPlaat

Ontdek de kracht van het schoolbord van toen. Met SchoolPlaat duik je in kleurrijke platen vol verhalen en herinneringen. Samen bladeren, aanwijzen en vertellen – een interactieve reis die jong en oud verbindt.



### School van Vroeger

Hoe was het om vroeger naar school te gaan? In School van Vroeger beleef je het klaslokaal van toen opnieuw. Van houten banken en kroontjespen tot het strenge hoofd van de school. De applicatie nodigt uit tot gesprek en herkenning: 'Zo deden wij dat vroeger!'



## MediaMenu



### Liedjes van vroeger

We zien 28 oud-Hollandse tegeltjes. Op elke tegel staat de naam van een kinderliedje. Na een klik op de afspeelknop horen we het liedje. Het zijn liedjes uit de kindertijd zoals 'Zeg ken jij de Mosselman' en 'Hop Marianneke'.

Na een klik op het 'plusje' ziet u de liedteksten.



### Klassieke Muziek

Een TipTile met 30 composities van beroemde componisten zoals Bach, Beethoven en Mozart.



"Het MediaMenu richt zich op de (late) jaren 50,60,70, 80 en 90. Hier vindt u audio en videofragmenten uit deze tijd."



### Muziek jaren '30-'50

We zien veertig tegels. Elke tegel ziet eruit als een platenhoes. Op de tegel staat de naam van de artiest en van het nummer. Na een klik op de afspeelknop horen we het liedje.

Meer informatie over de artiest vindt u onder het 'plusje'. Natuurlijk kan vooraf ook gevraagd worden of de bewoners een artiest herkennen.



### Muziek Jaren '50

We zien 24 tegels. Elke tegel ziet eruit als een platenhoes. Op de tegel staat de naam van de artiest en van het nummer. Na een klik op de afspeelknop horen we het liedje. Meer informatie over de artiest vindt u onder het 'plusje'.

Luister naar artiesten zoals: Jerry Lee Lewis, Chuck Berry en Little Richard.



### Muziek Jaren '60

We zien 24 tegels. Elke tegel ziet eruit als een platenhoes. Op de tegel staat de naam van de artiest en van het nummer. Na een klik op de afspeelknop horen we het liedje. Meer informatie over de artiest vindt u onder het 'plusje'.

Luister naar artiesten zoals: The Beach Boys, Toots Thielemans en The Shadows.



### Muziek Jaren '70

We zien 24 tegels. Elke tegel ziet eruit als een platenhoes. Op de tegel staat de naam van de artiest en van het nummer. Na een klik op de afspeelknop horen we het liedje. Meer informatie over de artiest vindt u onder het 'plusje'.

Luister naar artiesten zoals: Simon and Garfunkel, Queen, The Beatles.



We zien 24 tegels. Elke tegel ziet eruit als een platenhoes. Op de tegel staat de naam van de artiest en van het nummer. Na een klik op de afspeelknop horen we het liedje. Meer informatie over de artiest vindt u onder het 'plusje'.

Luister naar artiesten zoals: Wham, Celine Dion en Madonna.

### Muziek Jaren '80-'90



We zien 24 tegels. Elke tegel ziet eruit als een platenhoes. Op de tegel staat de naam van de artiest en van het nummer. Meer informatie over de artiest vindt u onder het 'plusje'. Na een klik op de afspeelknop horen we het liedje.

### Vlaamse muziek



Deze TipTile bevat 56 videofragmenten van 'vroeger'. Sommigen hebben audio commentaar. Na een klik op een foto wordt er een afspeelknop zichtbaar. Na een klik op deze knop start het fragment.

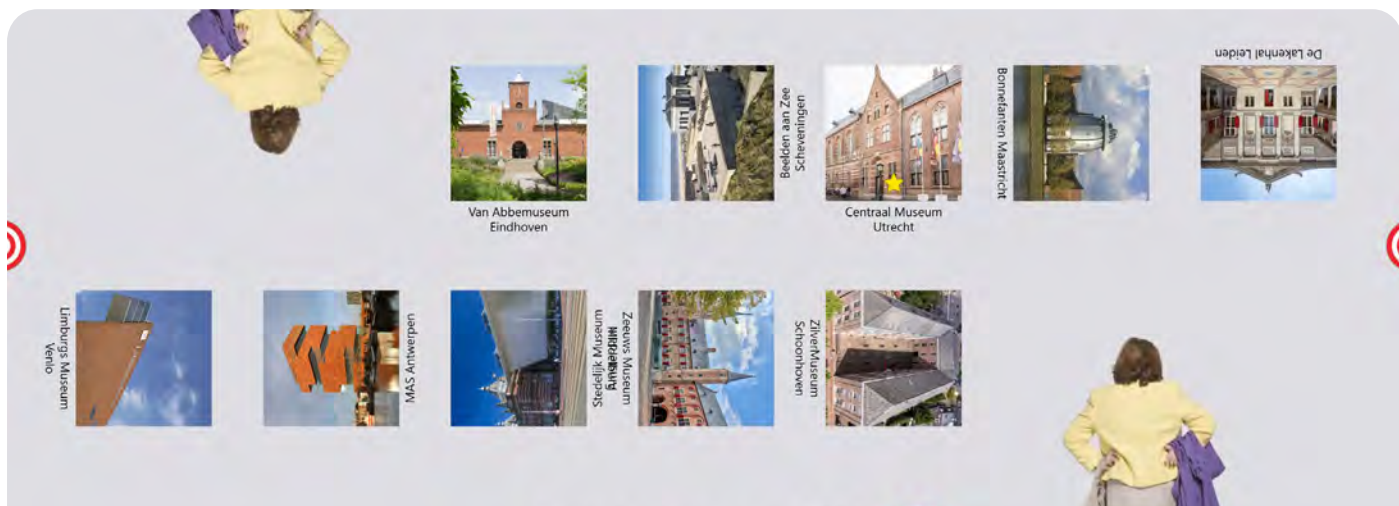
De tegels kunnen vergroot en gedraaid worden.

### Terugkijken



We zien 30 tegels met video fragmenten uit de jaren '60 en '70. Bekijk beelden van bekende programma's zoals: De Fabeltjeskrant, Pipo de Clown, Floris en Stuif 's in.

### Nederlandse Televisie



## Onvergetelijk Museum

### Deelnemende musea zijn:

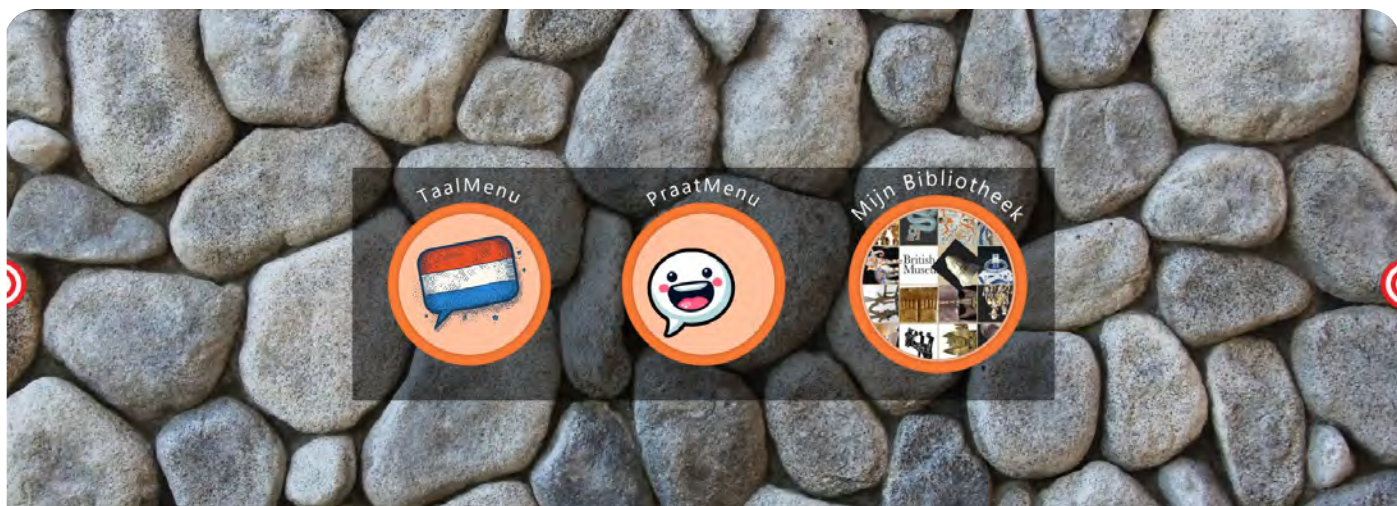
- Van Abbemuseum Eindhoven
- Beelden aan Zee Scheveningen
- Bonnefanten Maastricht
- De Lakenhal Leiden (nieuw)
- Limburgs Museum Venlo
- MAS Antwerpen
- Stedelijk Museum Amsterdam
- Zeeuws Museum Middelburg
- ZilverMuseum Schoonhoven
- Centraal Museum Utrecht



“De Onvergetelijk Museumtafel is een kunstzinnige samenwerking tussen BelevensTafel en een aantal musea.”



“Een inhoudelijk video uitleg over dit project vindt u door te tikken op het vraagteken in het menu.”



## Taal

Het Jeugdmenu biedt educatief vermaak voor jonge kinderen. Via verschillende interactieve spellen wordt leren op een leuke en speelse manier gestimuleerd. Daarnaast ontdekken kinderen de geschiedenis van Nederland op een toegankelijke en avontuurlijke wijze.

Naast onze selectie kunt u uw zelfgemaakte spellen / content toevoegen in het 'Mijn Bibliotheek' menu door gebruik te maken van Appmaker.

### Het Jeugd Menu bevat drie submenu's + een menu voor uw eigen content



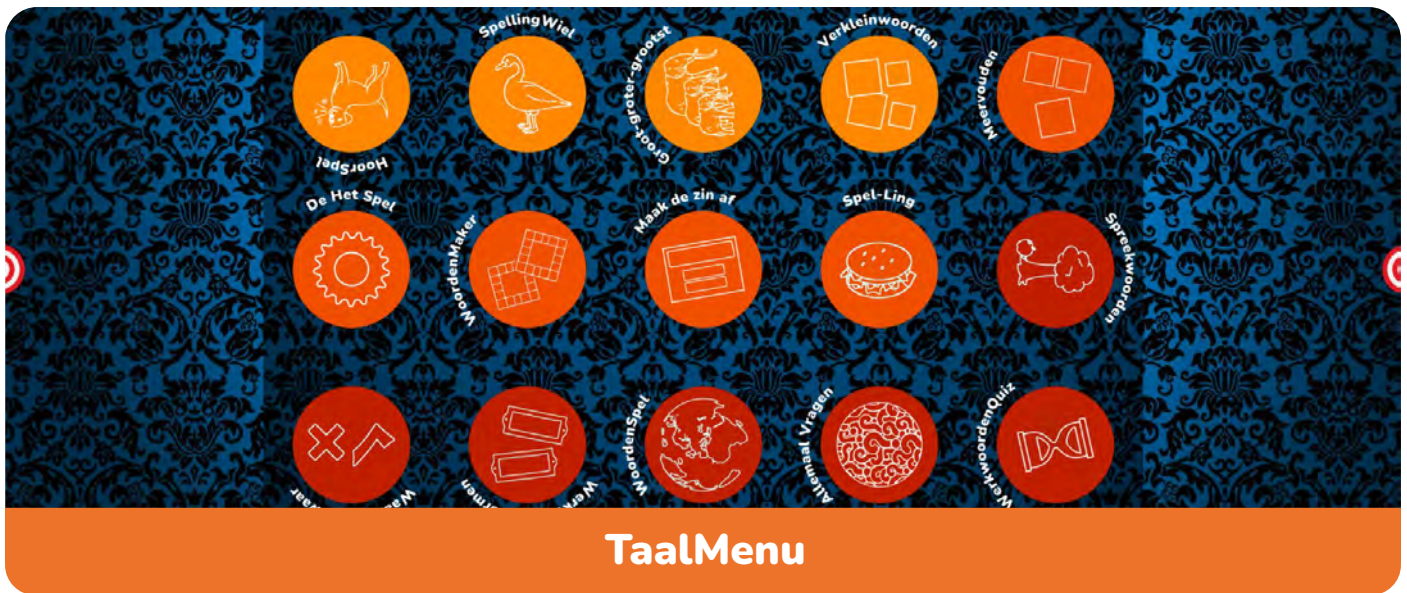
TaalMenu



PraatMenu



Mijn Bibliotheek



## TaalMenu

**Handig om te weten: hoe donkerder de kleur van het icoon, hoe moeilijker het spel**



**HoorSpel**

Oefenen met 250 eenvoudige woorden met een korte of lange klank.

Er kan gekozen worden uit drie niveaus. Spelers koppelen de juiste schrijfwijze aan een tekening.

Na de koppeling wordt het woord uitgesproken.

Niveau 1: Woorden met een korte klank (a,i,o,u,e)

Niveau 2: Woorden met een lange klank (aa,ie,oo,uu,ee)

Niveau 3: Lastiger woorden (oe, ui, ij, eu, ou, eeu, ch)



**SpellingWiel**

Het spel heeft vier niveaus en bevat ruim 200 woorden. Op een draaiend wiel zien we plaatjes. Rondom het wiel liggen losse letters. De spelers zoeken de letters (klanken) van het woord en schuiven deze op de juiste plek. De klinkers hebben een afwijkende kleur.

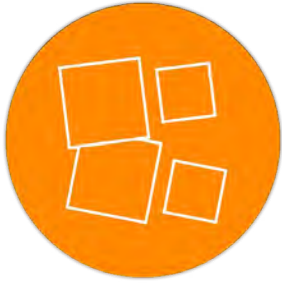
Bijvoorbeeld R-OO-S. Als een wiel compleet is verschijnt er een nieuw wiel met nieuwe woorden.



**Groot-groter-grootst**

Oefenen met de trappen van vergelijking. Op een strook wordt de eerste, tweede of derde trap getoond. Spelers slepen de missende woorden naar het juiste strookje in de juiste volgorde.

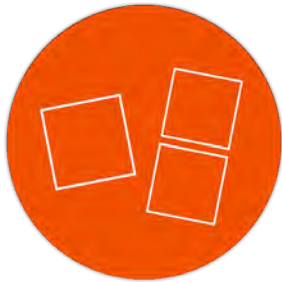
Alleen als de oplossing juist is volgt een nieuwe ronde. Totaal 100 trappen van vergelijking.



### Verkleinwoorden

Oefenen met verkleinwoorden. Na het koppelen van de juiste kaartjes wordt ook het bijbehorende lidwoord getoond.

Gebaseerd op de basis woordenlijst. Het spel heeft drie niveaus.



### Meervouden

Oefenen met meervoudsvormen. We zien kaartjes met daarop een zelfstandig naamwoord. Eromheen een aantal manieren om er van elk woord meervoud te maken.

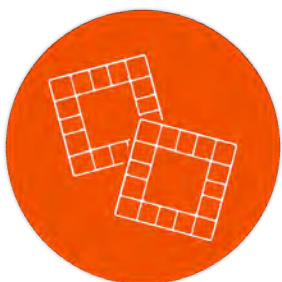
Nadat de juiste koppeling gemaakt is wordt ook het bijbehorende lidwoord getoond. (de mouw / de mouwen) Het spel kent drie niveaus.



### De-Het Spel

Oefenen met de lidwoorden de-het / dat-dit / dit-deze en Mix. Elke keuze heeft drie niveaus.

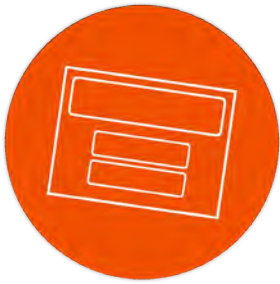
Het spel bevat honderden woorden uit de zogeheten Basis woordenlijst.



### WoordenMaker

Maak samengestelde woorden als zwem-broek of huis-deur. Woordenmaker heeft drie niveaus. De moeilijkheidsgraad zit in de lengte van de woorden en de bekendheid.

Er is per level maar een oplossing om alle kaarten te koppelen.



### Maak de zin af

Het spel 'Maak de zin af' daagt je uit om je taal- en kennisvaardigheden op een speelse manier te testen. Je krijgt kaartjes met meerkeuzevragen en kiest uit verschillende antwoorden. Soms zijn ze logisch, soms verrassend, maar altijd leerzaam én leuk. Het spel is bovendien ideaal om samen in gesprek te gaan en spelenderwijs te leren.



### Spel-ling

Oefenen met ruim 600 woorden in diverse categorieën. Alle woorden worden ondersteund door een afbeelding. Onder de afbeelding zien we drie manieren om het woord te schrijven. De speler kiest de juiste schrijfwijze door er op te klikken. Bij een fout wordt de correcte schrijfwijze getoond en kan het nogmaals geprobeerd worden.



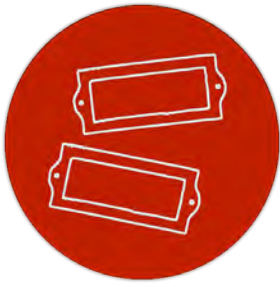
### Spreekwoorden

Op het scherm verschijnen kaarten met daarop de helft van een spreekwoord. Spelers leggen de passende helften op elkaar of tegen elkaar aan. Hierna wordt het complete spreekwoord getoond met een korte uitleg van de betekenis. Het spel bevat honderden spreekwoorden.



### Waar of niet waar

Honderd eenvoudige zinnen die waar of niet waar zijn. Gericht op nauwkeurig lezen, maar ook op het geven van informatie. Extra goed opletten bij zinnen met een dubbele ontkenning zoals: 'Kinderen hoeven niet naar school'.



### Werkwoordsvormen

In dit quizspel draait alles om werkwoorden. Spelers beantwoorden meerkeuzevragen over de juiste vorm van werkwoorden in verschillende zinnen. Het spel is geschikt om alleen te spelen of met maximaal vier personen tegelijk, waardoor het zowel individueel als in groepsverband leerzaam en gezellig is. Een leuke manier om actief met taal bezig te zijn!



### WoordenSpel

Oefenen met de schrijfwijze van woorden uit de categorieën groenten, sporten of wereldsteden. Dit spel heeft een wedstrijdelement. De juiste schrijfwijze is voorgedaan. De rondzwevende letters moeten op de juiste plek worden gesleept. Wie heeft binnen de tijd de meeste woorden compleet?



### Allemaal vragen

In dit quizspel die bestaat uit vijf categorieën – Sport en spel, Beeld en geluid, Natuur, Van alles wat en Moeilijk. In elke categorie krijg je korte, prikkelende vragen die zowel je parate kennis als je taalgevoel aan het werk zetten. Denk aan vragen als: Hoe noem je iemand die muziek draait op een feest? Het spel is geschikt om alleen te spelen of met maximaal vier spelers (of teams) tegelijk.



### WerkwoordenQuiz

Is het nu loopte of liep? En wanneer gebruik je eigenlijk die lastige -dt? In de Quiz Werkwoordsvormen komen dit soort taalkwesties op een speelse manier voorbij. Deelnemers draaien aan een wiel met vier moeilijkheidsniveaus waaruit de vragen tevoorschijn komen. Het spel kan met vier personen aan tafel worden gespeeld, maar ook mondeling met losse antwoordbordjes voor een snelle quizronde.



Het PraatMenu biedt een verzameling veelzijdige en waardevolle applicaties die taal- en communicatievaardigheden op een speelse manier stimuleren. Door gesprekken uit te lokken en sociale interactie te bevorderen, draagt

het menu bij aan het versterken van cognitieve functies en het vergroten van onderlinge verbondenheid. Een uitnodiging tot praten, luisteren en verbinden, voor iedereen.



Seizoenen



Eten



Huisdieren



Huizen



Instrumenten



Beroepen



Wonen



100 foto's



Uw geboorteland



PraatjesMaker



FMA-Quiz



TikTakTaal



Belevenis  
Tafel



## Actueel - Thema applicaties

**Als u een abonnement heeft afgesloten, dan ontvangt u maar liefst twee nieuwe applicaties per jaar.**

De applicaties sluiten aan bij de actuele thema's door het jaar heen. De applicaties die aansluiten bij de Boekenweek, worden op maat gemaakt. Voor elke applicatie wordt een andere spel- of werkvorm gebruikt.

De spellen zijn onderhoudend, maar geven ook interessante informatie passend bij het thema. Afhankelijk van het thema richten de spellen zich op de volwassenen of de jongere spelers.

De applicaties voor de winter en de zomer richten zich over het algemeen op jongere bezoekers en hebben eerder een ontspannend dan een educatief karakter. Denkt u aan een winterpuzzel of een zomerbingo.

Als u het abonnement heeft afgesloten, dan staat bij aanschaf van de tafel het laatst verschenen zomer-of winterspel al in het menu.

Nieuwe applicaties worden door ons via teamviewer of door uw contactpersoon binnen de bibliotheek op de tafel gezet.

Zomer

Winter

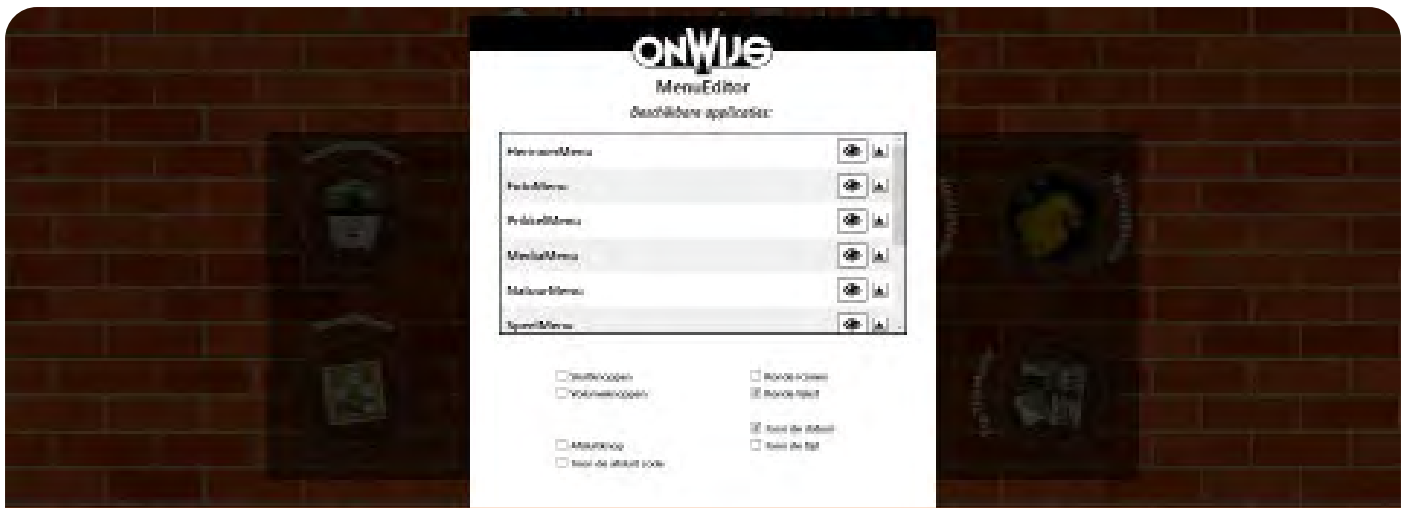


Geen apps gevonden.  
Installeer apps vanuit AppMaker  
of sluit het menu.

## Mijn Bibliotheek

In 'Mijn Bibliotheek' beschikt u via AppMaker Present en Play over de mogelijkheid om zelf makkelijk interactieve presentaties en spellen te maken. Deze kunt u in een handomdraai op uw BelevensTafel installeren.

Zo kunt u onbeperkt waardevolle inhoud toevoegen. Een geweldige manier om de tafel actueel te houden en aan te vullen met 'persoonlijke' inhoud.



## Zelf aanpassen van de menu's

**U kunt elk menu aanpassen aan uw persoonlijke voorkeuren.**

Op die manier kunt u een bepaald menu (of programma) verbergen of centraal stellen. Het Onwijs logo op uw scherm heeft een aantal functies. Als u er op tikt heeft u de volgende opties:

### Zonder toetsenbord

**Code 0000:** Tafel afsluiten

**Code 3255:** Een menu verlaten

**Code 8888:** Volume instellen per menu

### Met toetsenbord

**Code APPS of APPM:** Toevoegen van TipTile aan MijnBelevenisMenu.

**Code SETT:** Aanpassingen aan het menu. U kunt deze code bij elk menu gebruiken.

Vanuit het **hoofdmenu** kunt u submenu's zicht- of onzichtbaar maken. Vanuit een submenu kunt u programma's zicht- of onzichtbaar maken. Kies een menu en klik op het **Onwijs logo**. Typ de letters **SETT**. U ziet nu de in het menu getoonde programma's. (Vanuit het hoofdmenu ziet u de menu's.)

Door op het '**oogje**' te klikken kunt u programma's verbergen of juist vertonen in het gekozen menu.





### Sluitknoppen

Als er een vinkje staat maakt u de sluitknoppen van het menu zichtbaar. U kunt zelf altijd een menu verlaten met de code **3255**.

### Volumeknoppen

Als er een vinkje staat krijgt het menu een zichtbare volumeknop. Bezoekers kunnen dan zelf het volume binnen het menu regelen. (U heeft zelf altijd de optie met de code **8888**).

### Afsluitknoppen

Als er een vinkje staat is er een knop in beeld om de tafel af te sluiten.

### Toon de afsluitcode

Op het sluitscherm wordt de code getoond om de tafel af te sluiten (**0000**).

### Ronde iconen

Uw vierkante iconen worden rond gemaakt.

### Ronde tekst

De titel staat als een boogje bij uw icoon in plaats van recht er onder.

### Toon de datum

Als er een vinkje staat wordt de datum op het menuscherm weergegeven. Als de datum zichtbaar is kan ook de tijd getoond worden.

### Scherminstelling

Als u in het hoofdmenu op het tandwiel linksonder op het scherm tikt komt u bij de scherminstellingen.

U kunt hier aangeven of het scherm rechtop gebruikt met een of twee personen ervoor, of plat met mensen rondom de tafel. Deze instellingen hebben betrekking op het hele pakket. U kunt hier ook kiezen voor een prikkelarme versie van de programma's. Daarin zijn zoveel mogelijk afleidende elementen achterwege gelaten.

**Wij wensen u veel plezier met uw BelevenisTafel!**

**Belevenis  
Tafel**