



**2026**

**BelevenisTafel Handleiding**



## BelevenisTafel Hopla Introductie

### Uitgangspunt

De BelevenisTafel is een serie multitouchtafels en softwarepakketten voor de ouderenzorg die door veel instellingen met succes en plezier wordt gebruikt.

Op basis hiervan is de **BelevenisTafel Hopla** ontwikkeld, in samenwerking met de innovatieafdelingen van enkele grote gehandicaptenorganisaties, waardoor deze technologie ook binnen de gehandicaptenzorg ingezet kan worden.

Hun praktijkervaring is gebundeld met de jarenlange ervaring van Onwijs met multitouch, wat heeft geresulteerd in een product voor iedereen, met pakketten voor doelgroepen van EMB tot LVBo.

### Voor wie?

De **BelevenisTafel Hopla** is in te zetten voor cliënten van alle leeftijden en alle niveaus, individueel of in groepsverband, zodat zij een leuke, ontspannende, en educatieve activiteit kunnen beleven.

Door de diversiteit van de doelgroepen kan er zelf een keuze gemaakt worden voor de pakketten die aansluiten bij de cliënten.

Bij de doorontwikkeling van de BelevenisTafel Hopla nemen wij feedback vanuit de praktijk serieus om een zo goed mogelijk product te leveren dat aansluit bij de wensen van de gebruikers.

### De BelevenisTafel bestaat uit diverse onderdelen

HoplaMenu

LeerMenu

KijkMenu

NatuurMenu

VideoMenu

MimakkusMenu

VroegerMenu

MeezingMenu

MijnBelevenisMenu

GameMenu

### Het LeerMenu en het KijkMenu bestaan uit de volgende submenu's:

**LeerMenu:** Taal, Rekenen, Diversen, Geschiedenis.

**KijkMenu:** FotoMenu, Iconen Luisteren, Iconen Lezen, Thema's, Fotoverhalen.

**VroegerMenu:** HerrinnerMenu, MediaMenu.

**GameMenu:** Denken, doen.

**Belevenis  
Tafel**



## BelevenisTafel Hopla HoofdMenu

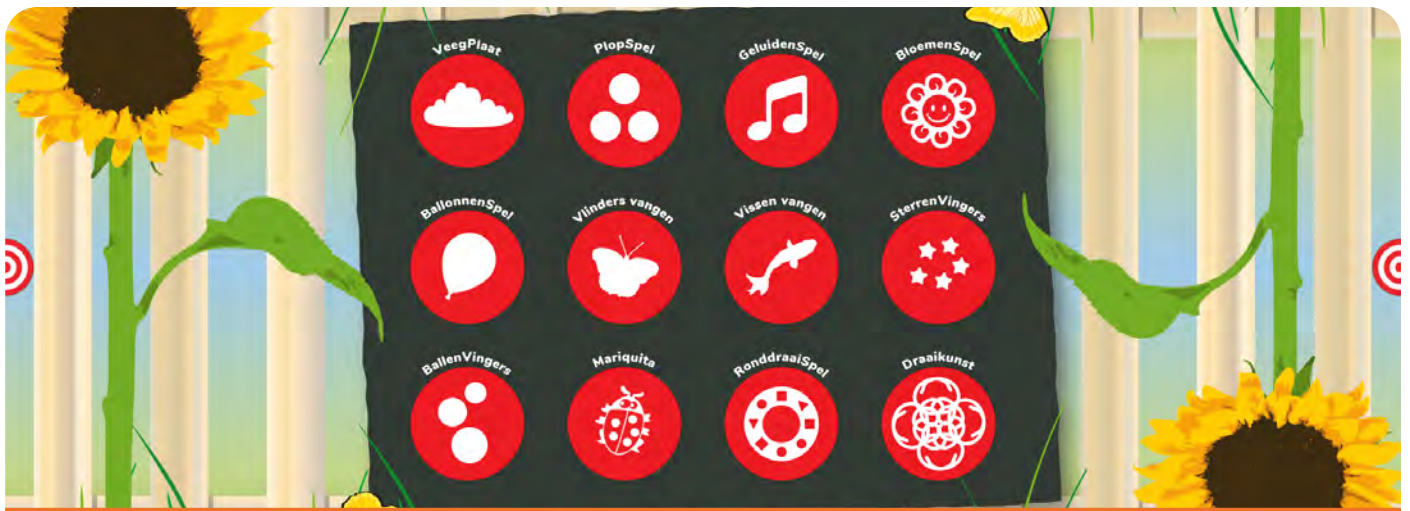
Vanuit het hoofdmenu maakt u uw eerste keuze. Als u het gekozen menu verlaat met de sluitknoppen, dan komt u weer in het hoofdmenu.

Het hoofdmenu kan alleen afgesloten worden met een code (Zie handleiding van uw tafel).

### Volume aanpassen

Elk menu heeft een volume regelaar. Klik op het symbool met de luidspreker en vervolgens op het pijltje voor harder of zachter.

Als spellen auditieve ondersteuning hebben, dan is dit aangegeven met **luisteren ja**. De opdrachten of vragen worden dan vaak voorgelezen. Als er gelezen kan (of moet) worden, dan ziet u **lezen ja**. Vaak zijn beide van toepassing en kan er gekozen worden. U sluit de tafel af door te tikken op het **Onwijs logo** en de **code 0000** in te vullen.



## HoplaMenu

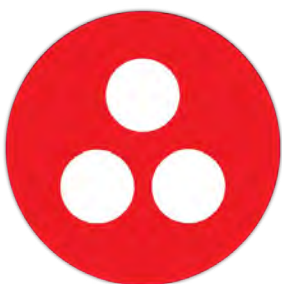


Veegplaat

Door de neutrale voorgrond weg te vegen verschijnt er een foto. Door middel van een extra knop kan na enige tijd een nieuwe foto geladen worden. Foto's kunnen 180 graden gedraaid worden.

De vrolijke afbeeldingen zijn van speelgoed en dieren.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



PlopSpel

Er verschijnen fel gekleurde 'bellen' die verdwijnen als ze aangeraakt worden. Als alle bellen weg zijn komen er weer nieuwe.

Het spel heeft grappige geluiden bij elke aanraking.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



### GeluidSpel

Er zijn acht 'knoppen' om aan te raken. Elke knop heeft een eigen leuk, mooi of opvallend geluid. Maak hiermee je eigen hoorspel.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



### BloemenSpel

Er verschijnen vrolijk gekleurde bloemen. Als een bloem aangeraakt wordt horen we een kort muziekje en de bloem verdwijnt. Na enige tijd verschijnt de bloem weer op een andere plek. Dit gaat eindeloos door.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



### BallonnenSpel

Over het scherm zweven ballonnen. Als ze een rand van het scherm raken, dan horen we een vrolijk geluid.

Als een ballon wordt aangeraakt, dan loopt hij leeg en horen we ook een geluid.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



**"Het HoplaMenu bestaat uit 12 spellen met aansprekende geluiden, felle kleuren en eenvoudige interactie."**



### Vlindersvangen

Over het scherm vliegen vlinders. We horen vrolijke muziek. Door een vinger of hand op het scherm te laten staan kun je de vlinders naar je toe laten vliegen en 'vangen'.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



### VissenVangen

Over het scherm zwemmen vissen. We horen vrolijke muziek. Door een vinger of hand op het scherm te laten staan kun je de vissen naar je toe laten zwemmen en 'vangen'. De waterlelies zijn verplaatsbaar.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**



### SterrenVingers

Door de vingers op het scherm te plaatsen kun je sterren op het scherm laten verschijnen. Meer vingers betekent meer sterren. Bij het aanraken horen we een passend geluid.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**



### BallenVingers

Door de vingers op het scherm te plaatsen kun je ballen op het scherm laten verschijnen. Meer vingers betekent meer ballen. Bij het aanraken horen we een passend geluid.

**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.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**



### RonddraaiSpel

We zien drie cirkels met gekleurde figuren. Elke cirkel die aangeraakt wordt draait rond en maakt een passend geluid.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



### 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.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



# BelevenisTafel



## NatuurMenu

Het NatuurMenu bevat 14 video's. Totaal bevat het NatuurMenu ruim zeven uur aan natuurbeelden.

De gekozen video start automatisch en zal aan het eind herhalen.

Door op een video te tikken kan een schuifbalk worden geopend. Hiermee kunt u de video voor of achteruit spoelen.

**Elke video bevat muziek of sfeergeluid.**

### Onderwerpen:

Bloemen

Bomen en bessen

Honden en katten

Vogels

Meer vogels

Onder water

Op het water

Insecten

In bloei

Seizoenen

Watervogels

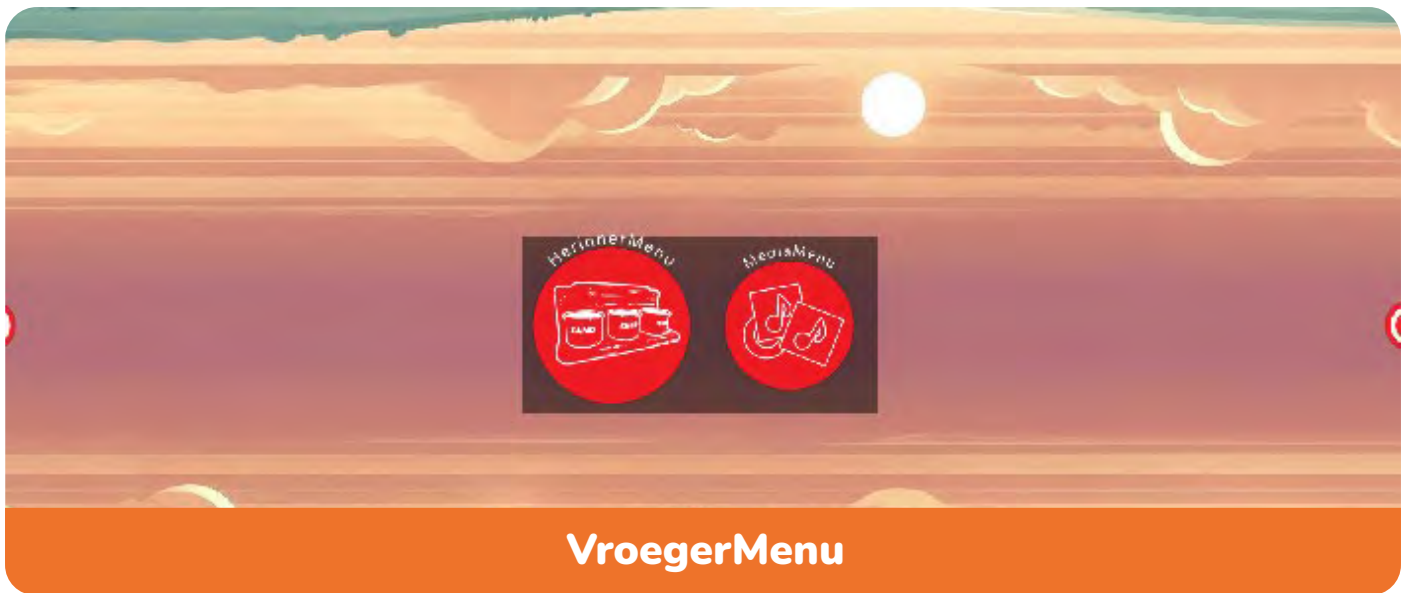
Landschappen

Dieren van ver weg

Dieren van dichtbij



Belevenis  
Tafel



Het VroegerMenu bevat onderwerpen over vroeger die geluid maken en/ of bewegend beeld bevatten.

De spellen variëren en bevatten lees- en/of luistermateriaal.

Het VroegerMenu bevat twee submenu's



# BelevenisTafel



## 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. Het is de bedoeling dat bewoners door het bekijken van de foto's verleid worden tot een spontaan gesprek of verhaal.

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.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**



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.

De keukenplaat heeft in elke hoek een draaiknop. Hiermee wordt de foto 180 graden gedraaid.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**



### Boodschappen

Deze TipTile bevat foto's van boodschappen zoals het vroeger verpakt was. Uiteraard weer bedoeld om de bewoners uit te nodigen om te vertellen over de producten die zij vroeger gebruikten.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Ja**



### 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.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Ja**



### 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.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Ja**



### PraatPlaat Schuur

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

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Ja**



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.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Ja**

**PraatPlaat 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.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Ja**

**De Jaren '60**



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

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Ja**

**PraatPlaat Jaren '70**



# BelevenisTafel



## 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.

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

**Luisteren: Ja**  
**Lezen: Ja**

Het zijn liedjes uit de kindertijd zoals 'Zeg ken jij de Mosselman' en 'Hop Marianneke'.



### Klassieke Muziek

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

**Luisteren: Ja**  
**Lezen: Ja**



"In het MediaMenu vindt u onderwerpen over vroeger die geluid maken en/of bewegend beeld bevatten."



### Muziekjaren '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.

**Luisteren: Ja**

**Lezen: Ja**



### 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.

**Luisteren: Ja**

**Lezen: Ja**



### 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.

**Luisteren: Ja**

**Lezen: Ja**



### 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.

**Luisteren: Ja**

**Lezen: Ja**



### 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. 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.

**Luisteren: Ja**  
**Lezen: Ja**



### Vlaamse muziek

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.

**Luisteren: Ja**  
**Lezen: Ja**



### Terugkijken

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.

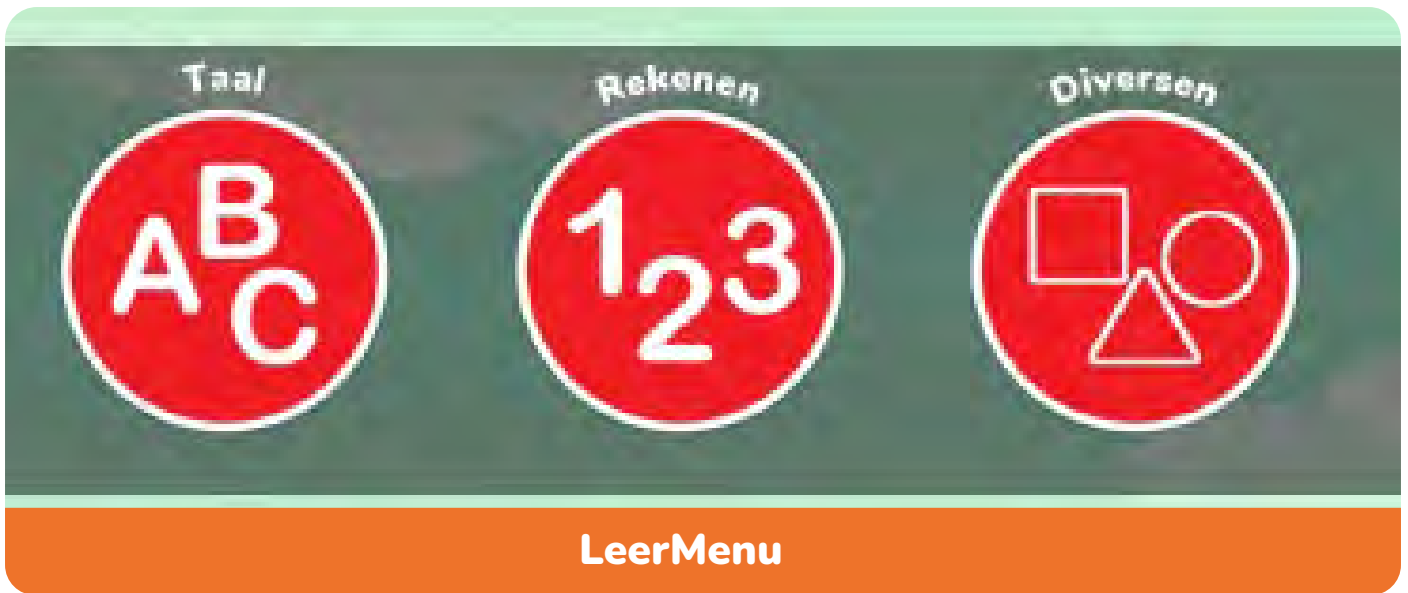
**Luisteren: Ja**  
**Lezen: Ja**



### Nederlandse televisie

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.

**Luisteren: Ja**  
**Lezen: Ja**

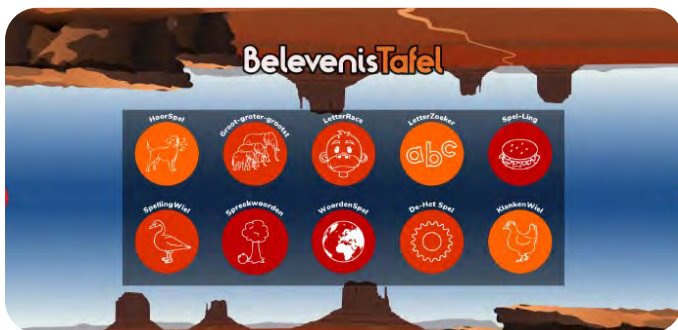


In het LeerMenu vindt u de submenu's Taal, Rekenen, Diversen met spellen die een educatief doel hebben.

De moeilijkheidsgraad wordt globaal aangegeven door de kleur van de iconen.

Van licht (heel eenvoudig) naar donker (moeilijker).

**Het LeerMenu bevat vier submenu's**





## Leermenu - Taal

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)

**Luisteren: Ja**  
**Lezen: Ja**



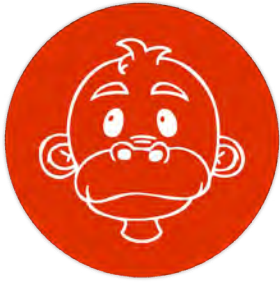
**Groot-groter-grootst**

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.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Ja**



### LetterRace

Een spel voor 2, 3 of 4 spelers. Het spel heeft vier niveaus. Oefen de schrijfwijze van woorden door (onder enige tijdsdruk) woorden compleet te maken door letters op een rijdende wagen te slepen.

De wagens gaan bij elke juiste letter sneller rijden. Het gezochte woord wordt getoond door middel van een illustratie.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**



### Letterzoeker

Er kan gekozen worden uit zes niveaus. Uit het midden van een cirkel ontsnappen letters.

Doel is om dezelfde letters aan te tikken als die in het midden getoond worden.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**



### 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.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**



### 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.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**



### 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.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**



### WoordenSpel

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

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**



### 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 (baklijst)

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**

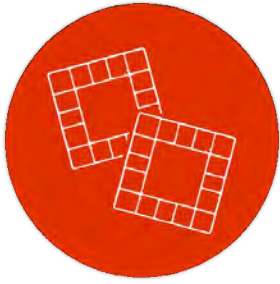


### KlankenWiel

Op een draaiende cirkel zien we drie tekeningen. De tekeningen stellen eenvoudige woorden voor zoals; kaas, aap en maan. In de ruimte rondom de cirkel zweven losse letters en klanken. Maak de woorden compleet door de klanken naar de juiste tekening te slepen.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**



### 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.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**



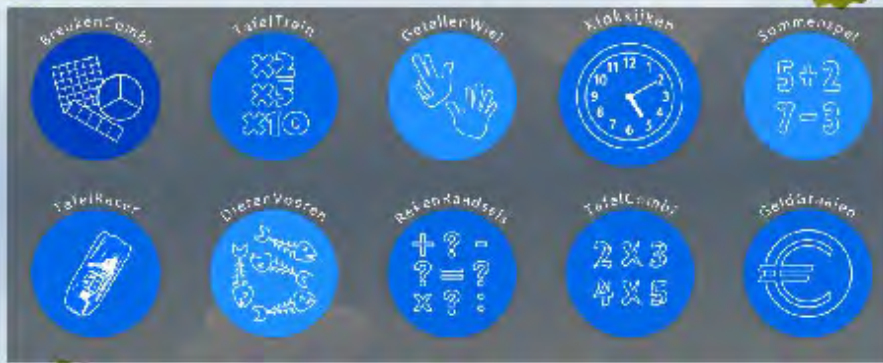
### Vraag en Letter

Kies een vraag en daarna een eerste letter voor het antwoord. Een spel vergelijkbaar met het oude PimPamPet.

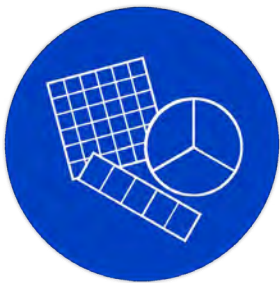
**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**





## Leermenu - Rekenen



**BreukenCombi**

Oefenen met breuken. Er kan gekozen worden uit vijf niveaus.

Elk niveau bestaat uit verschillende rondes, met opbouw in moeilijkheidsgraad.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**



**TafelTrain**

In het hoofdmenu kan gekozen worden uit verschillende tafels en combinatie van tafels. Op de rails rijden vier treinen.

De ontbrekende getallen moeten naar de juiste plaats in de trein gesleept worden.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**

Elke trein laat een bepaaldetafel zien en bevat al een deel van de antwoorden.



### GetallenWiel

In het hoofdmenu kan gekozen worden uit vier niveaus. Op een cirkel zien we een aantal gezochte getallen. Vaak voorgesteld als een plaatje of symbool.

In de ruimte rondom de cirkel zweven de antwoorden. De antwoorden moeten naar de juiste plaats in de cirkel gesleept worden. Hierna volgt een volgende ronde.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**



### Klokkijken

Het spel heeft acht keuze opties. Deze applicatie helpt bij het leren klokkijken, zowel digitaal als analoog.

Er kan geoefend worden met hele uren, halve uren, kwartieren en minuten.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**



### SommenSpel

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.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**



### 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.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**



### Dierenvoeren

Er kan gekozen worden uit vier niveaus. Spelers oefenen hiermee op speelse wijze sommen onder de 10. De spelers geven eerst aan elk dier zijn eigen soort voedsel. Er kan gekozen worden uit vier niveaus. Spelers oefenen hiermee op speelse wijze sommen onder de 10. De spelers geven eerst aan elk dier zijn eigen soort voedsel.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**



### RekenRaadsel

Rekenraadsels bestaat uit een groot aantal vragen. Bij elke vraag moet het goede antwoord gekozen worden. Er zijn makkelijke rekenvragen en wat uitdagender vragen. Voor elke goed antwoord scoort de speler een punt.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**



### TafelCombi

Kies uit diverse niveaus om te spelen met de tafels van 1 t/m 12. Combineer kaarten met de som (2 x 6) met de kaart met het juiste antwoord (12).

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**



### Geldgraaien

Kies uit euromunten of biljetten. Sleep ze naar je eigen kluisje. Wie Verzameld binnen de tijd het meeste geld?

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**

6 handen  
vinger 9

Hoever vingers?



20



30

6 handen, dat zijn 30 vingers.

kies een vraag

?

?

?

?

?

?

?

?



## Leermenu - Diversen



**BoerderijSpel**

Oefenen met breuken. Er kan gekozen worden uit vijf niveaus.

Elk niveau bestaat uit verschillende rondes, met opbouw in moeilijkheidsgraad.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



**EetjeWeetje**

In het hoofdmenu kan gekozen worden uit verschillende tafels en combinatie van tafels. Op de rails rijden vier treinen.

De ontbrekende getallen moeten naar de juiste plaats in de trein gesleept worden.

Elke trein laat een bepaaldetafel zien en bevat al een deel van de antwoorden.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Ja**



### GeluidenCombi

Er kan gekozen worden uit zes categorieën. Hierna verschijnen kaartjes met een foto of tekening en geluidsfragmenten.

Luister naar het fragment en koppel het daarna aan de juiste foto.

**Luisteren: Ja**  
**Lezen: Nee**



### Kleurenpuzzel

Er kan gekozen worden uit twee niveaus. Er worden vier puzzels getoond die stukjes met verschillende kleuren bevatten.

Door stukjes met elkaar te ruilen wordt de puzzel (met een kleur) compleet gemaakt

**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.

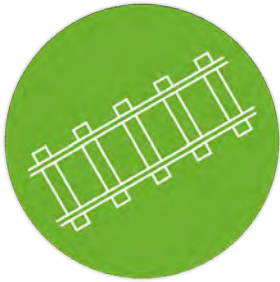
**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



### VerkeersbordenSpel

Er kan gekozen worden uit 'Ken je het bord?' en 'Weet je de regels?' Hierna kan gekozen worden uit twee niveaus. We zien foto's van een verkeersborden en (auditief ondersteunde) teksten met de betekenis of bijpassende verkeersregel. Doel is de juiste betekenis naar het juiste bord te slepen.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



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.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**

### TreinSpel



Er verschijnen in elke ronde vier kaarten met een stelling over hygiëne. Het antwoord dat gegeven kan worden is altijd 'waar' of 'niet waar'. Na het geven van een antwoord wordt de oplossing getoond en een kleine toelichting gegeven.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**

### LekkerVies



Oefenen met veelgebruikte Engelse woorden of zinnen. Er kan bij elk type gekozen worden uit vijf niveaus. Er worden kaartjes getoond met Engelse en Nederlandse woorden.

Als er op getikt wordt, dan worden de woorden of zinnen uitgesproken. Doel is om het juiste woord aan de juiste vertaling te koppelen.

**Luisteren: Ja**

**Lezen: Ja**

### MakeAMatch



Er verschijnen plankjes met twee lege plekken en een foto. Er zijn ook losse foto's. Zoek de foto's die bij elkaar horen en leg ze op het juiste plankje.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**

### HuisdierenSpel

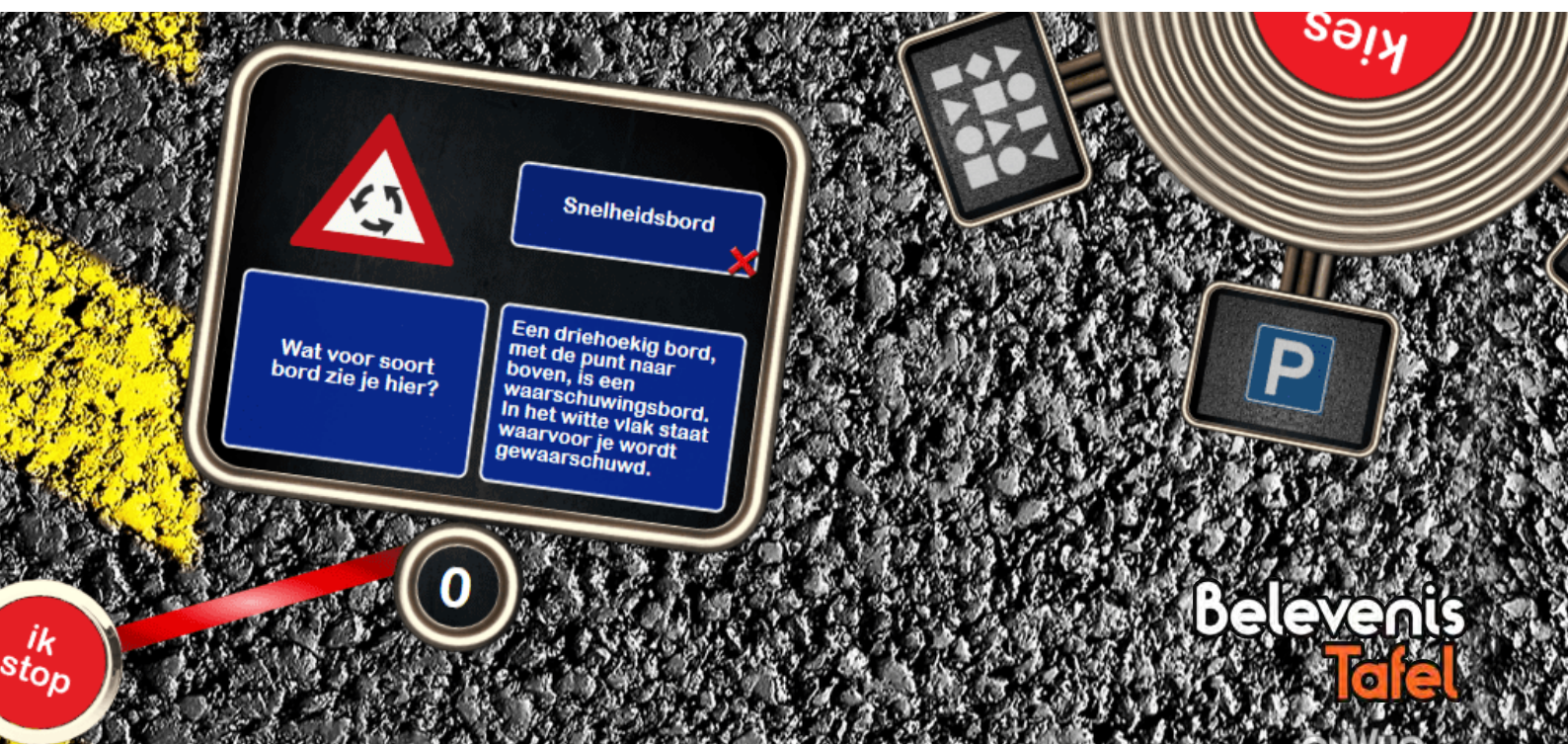


Er kunnen vier spelers meedoen met de quiz. Hiervoor klik je op 'Ik doe mee'. In het midden wordt een vraag gekozen. Er kan gekozen worden uit vier mogelijke antwoorden. Voor elk goed antwoord krijg je een punt.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**

### VerkeersQuiz



Belevenis  
Tafel



## VideoMenu

Het VideoMenu bevat directe links naar geselecteerde video's op YouTube. Onwijs kan niet garanderen dat alle video's die worden aangeboden altijd online blijven, maar doet wel haar best om de verzamelingen zo veel mogelijk up to date te houden.

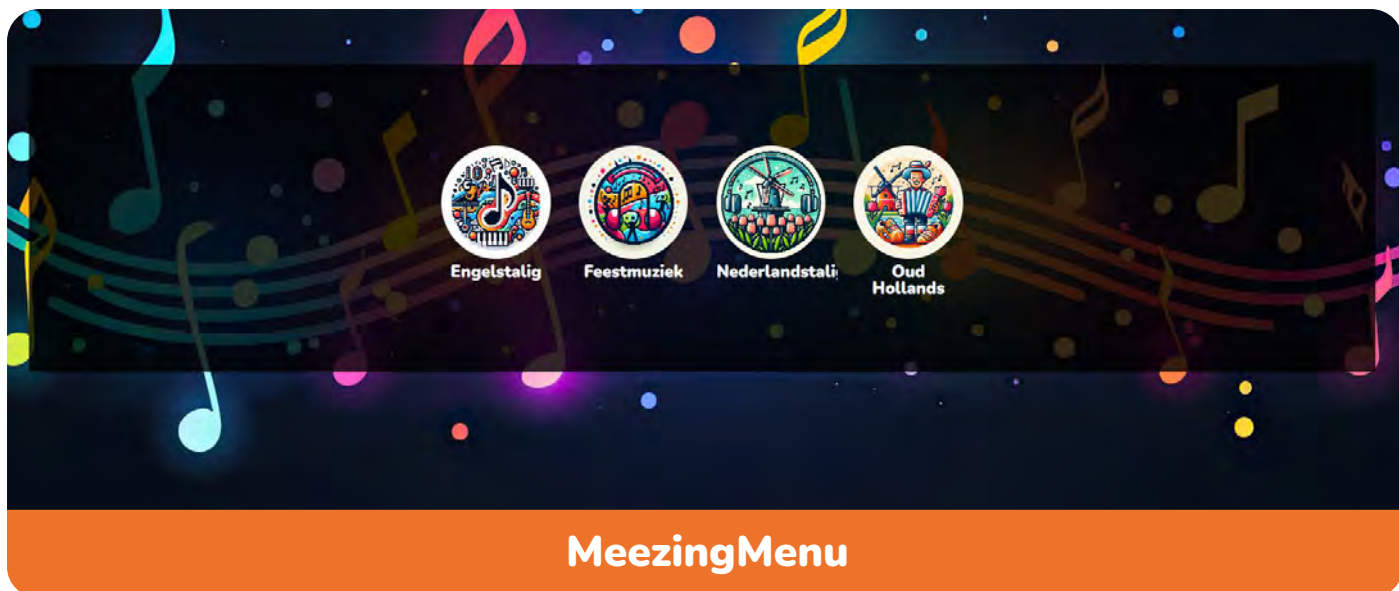
**Let op! Voor dit menu heeft u een goede internetverbinding nodig.**

**Luisteren: Ja**

**Lezen: Ja**

**De volgende selecties zijn beschikbaar:**

TikTak	Saskia's Dansschool	Televisie
Teletubbies	Nikkie Tutorial	Jostiband Orkest
Bassie en Adriaan	Smurfen	Ernst en Bobbie
Buurman en Buurman	Tekenfilms	Pipo de Clown
Bing	Liedjes	MR. Bean
Bumba	Natuurfilms	Dirk Scheele
Zandkasteel	Ontspanning	Verhalen
Grappige Dieren		



Wordt er bij jullie op de dagbesteding of woonlocatie ook zo genoten van muziek? Dan hebben wij iets heel bijzonders voor jullie: het MeezingMenu!

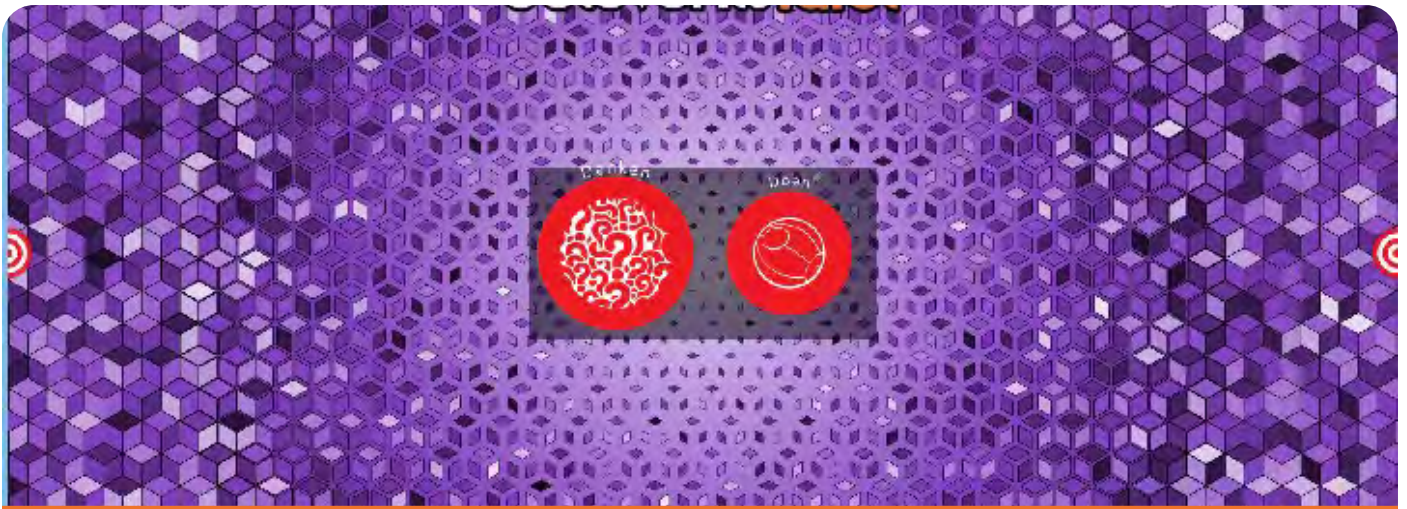
Hiermee kun je samen met de groep meezingen met een uitgebreide keuze aan;

Engelstalige nummers  
Feestmuziek  
Kinderliedjes  
Nederlandse hits  
Oud-Hollandse liedjes

De songteksten staan duidelijk in beeld, zodat zoveel mogelijk mensen kunnen meezingen.

Luisteren: Ja

Lezen: Ja

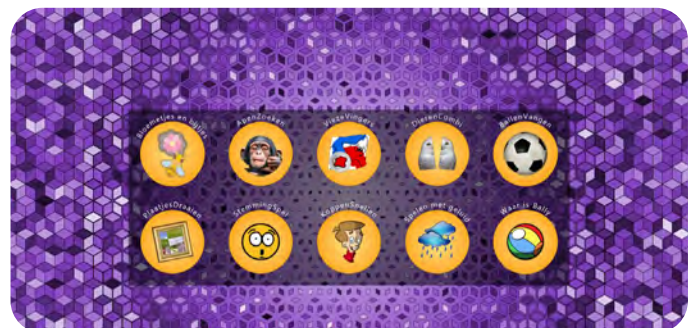
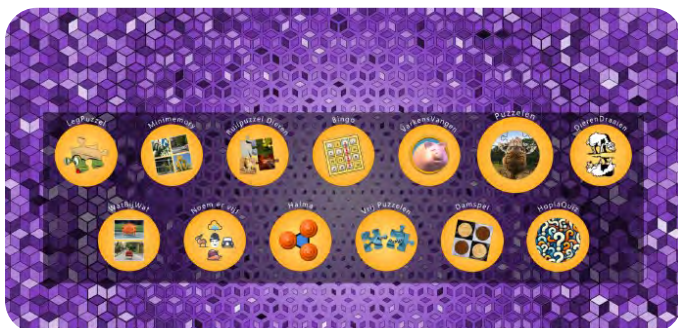


## GameMenu

Het GameMenu bevat een zeer gevarieerde collectie van maar liefst 20 spellen! Er is dus voor iedereen wat om mee te spelen.

De spellen bevatten geluid en/of tekst om te lezen

### Het GameMenu is onderverdeeld in Denken en Doen:





## GameMenu - Denken



**LegPuzzel**

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.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**



**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.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**



### RuilPuzzel

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.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Ja**



### Bingo

Er kan gekozen worden uit vier bingo spellen. Ze zijn oplopend in moeilijkheidsgraad. De fruitbingo is een eenvoudige variant op het bekende cijferbingo. Elk gevuld vakje levert een punt op.

Elke complete rij levert een 'Bingo' op waarmee de score wordt verdubbeld. Het spel stopt bij een volle kaart.

**Luisteren: Ja**  
**Lezen: Ja**



### 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.

**Luisteren: Ja**  
**Lezen: Ja**



### Puzzelen

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

Stukjes hoeven niet precies in de juiste positie gedraaid worden, het programma helpt daarbij.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**

Een voorbeeld van de gekozen puzzel blijft altijd in beeld staan. De onder en bovenkant van de puzzel wordt aangegeven.



### 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.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



### WatBijWat

Een fotospel. Er kan gekozen worden uit drie niveaus. We zien een aantal plankjes met daarop een foto. Op het speelveld liggen losse (detail) foto's.

Doel is om de juiste foto naar het juiste plankje te slepen.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**

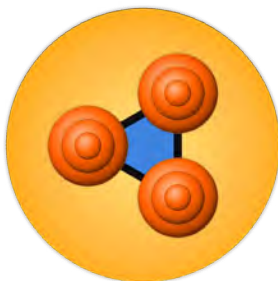


### Noem er vijf

Er verschijnt een kaartje met een onderwerp. De bedoeling is om vijf dingen te noemen die bij dat onderwerp horen.

Er is geen controle door het spel, je speelt het gewoon met elkaar.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Ja**



### Halma

Het wereldberoemde spel Halma, ook wel bekend als Chinees dammen, kan met 2 tot 6 spelers gespeeld worden.

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

De spelregels zijn in het spel te vinden onder de knop met het vraagteken.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



### Vrij puzzelen

Een meer uitdagende variant op het puzzelspel. Leg de stukjes aan elkaar en maak de afbeelding compleet. De afbeeldingen zijn verdeeld over zes thema's: Tekeningen, Fantasy, Grappig, Mensen, Street Art en Techniek.

Tip: als er een stukje zoek is, tik dan op de rode knop met het puzzelstukje.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**



### DamSpel

Het bekende damspel met drie verschillende niveaus. Spelregels staan er bij onder het vraagteken.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**

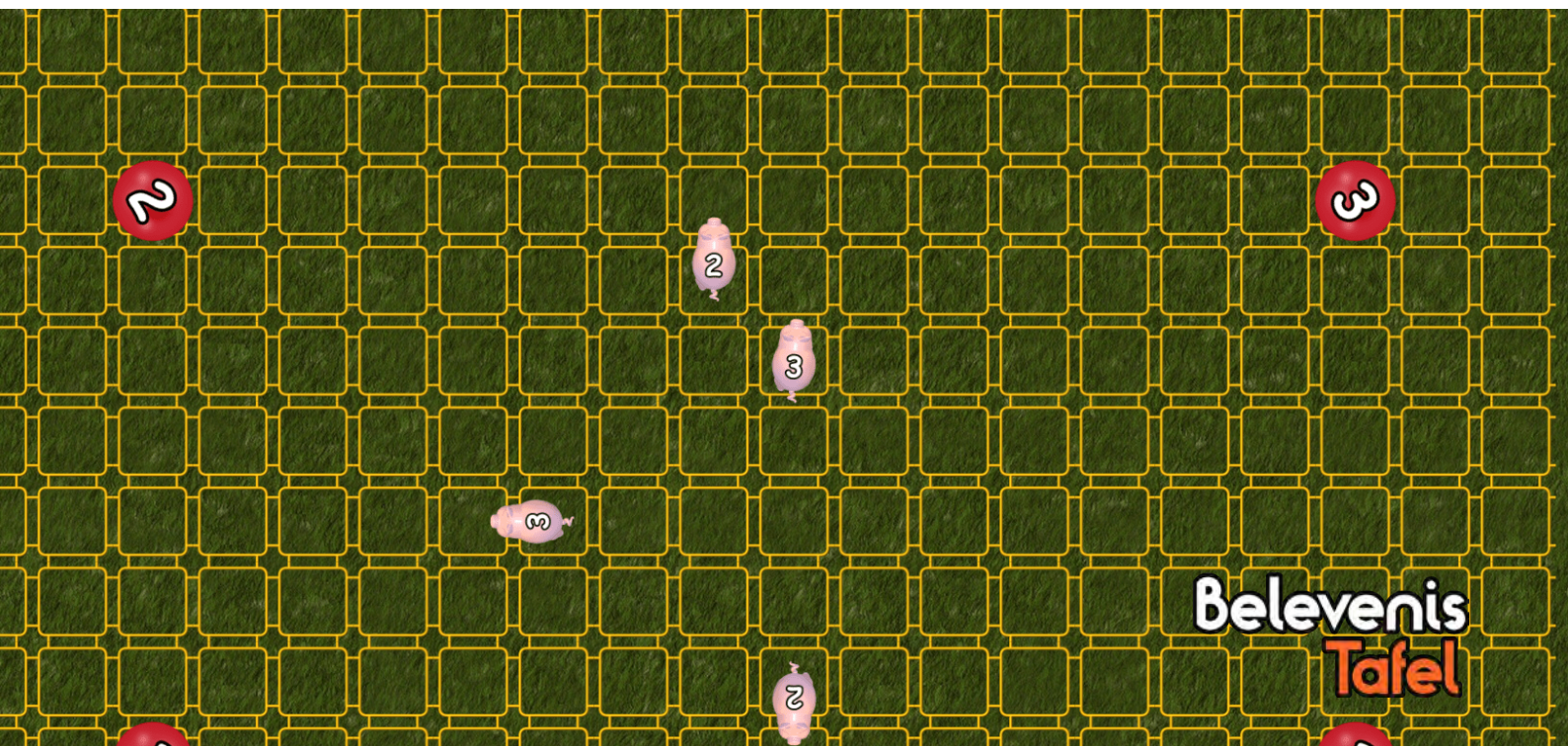


### HoplaQuiz

Een gevarieerde quiz met verschillende categorieën. Speel met maximaal vier personen of teams. Voor elk goed antwoord scoor je een punt.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Ja**





## GameMenu - Doen



**Bloemetjes & bijtjes**

Bij elk bloemetje zit een bijtje. Trek een lijn tussen deze bloem en een bloem met dezelfde kleur.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



**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.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



### 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**



### 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.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**



### 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.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**



### Plaatjes Draaien

Er kan gekozen worden tussen 'normale' foto's en abstracte patronen. Er zijn steeds twee afbeeldingen die door elkaar zitten.

Vakjes kunnen gedraaid worden door ze aan te raken. Op die manier wordt een afbeelding compleet gemaakt.

**Luisteren: Nee**

**Lezen: Nee**



### StemmingSpel

Een vrolijk spel. We zien 12 'Smileys'. Elk gezichtje toont een andere emotie en geeft een ander geluid.

Er kan gewoon geluisterd worden of gesproken worden over emoties.

**Luisteren: Ja**  
**Lezen: Nee**



### KoppenSpellen

Een vrolijk spel. Uit het midden 'ontsnappen' kinderhoofdjes. Er klinkt gelach.

Zoek dezelfde hoofden als die in het midden getoond worden en tik ze aan. Meelachen mag!

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



### Spelen en Geluid

Er kan gekozen worden uit drie menu's. De eerste heeft diverse geluiden, de tweede een collectie muziekinstrumenten en de derde een aantal technogeluiden en ritmes.

De muziekinstrumenten spelen allemaal in dezelfde toonsoort. Het klinkt dus altijd goed.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



### Waar is Bally

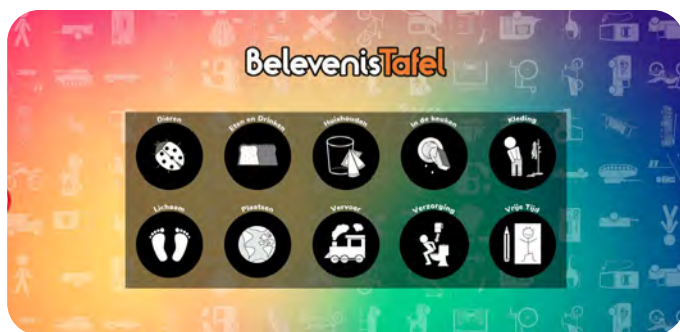
Op het strand liggen allerlei verschillende voorwerpen. Veel dezelfde, maar er is maar een strandbal. Die bal moet steeds gevonden worden en aangeklikt.

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

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Nee**



Het KijkMenu bevat vijf submenu's:  
FotoMenu, Iconen Luisteren, Iconen Lezen,  
Thema's, Fotoverhalen.





## KijkMenu - FotoMenu

Het Fotomenu bevat een groot aanbod aan foto's met lees en luistermateriaal.

### Let op!

- **Oldtimers** bevat geen Lees of Luister materiaal.
- **Boerderij, Kittens en Puppy** bevatten geen leesmateriaal.



Boerderij



Eten



Geluiden



Huisdieren



Huizen



Instrumenten



Kitten



Uitstapjes



Oldtimers



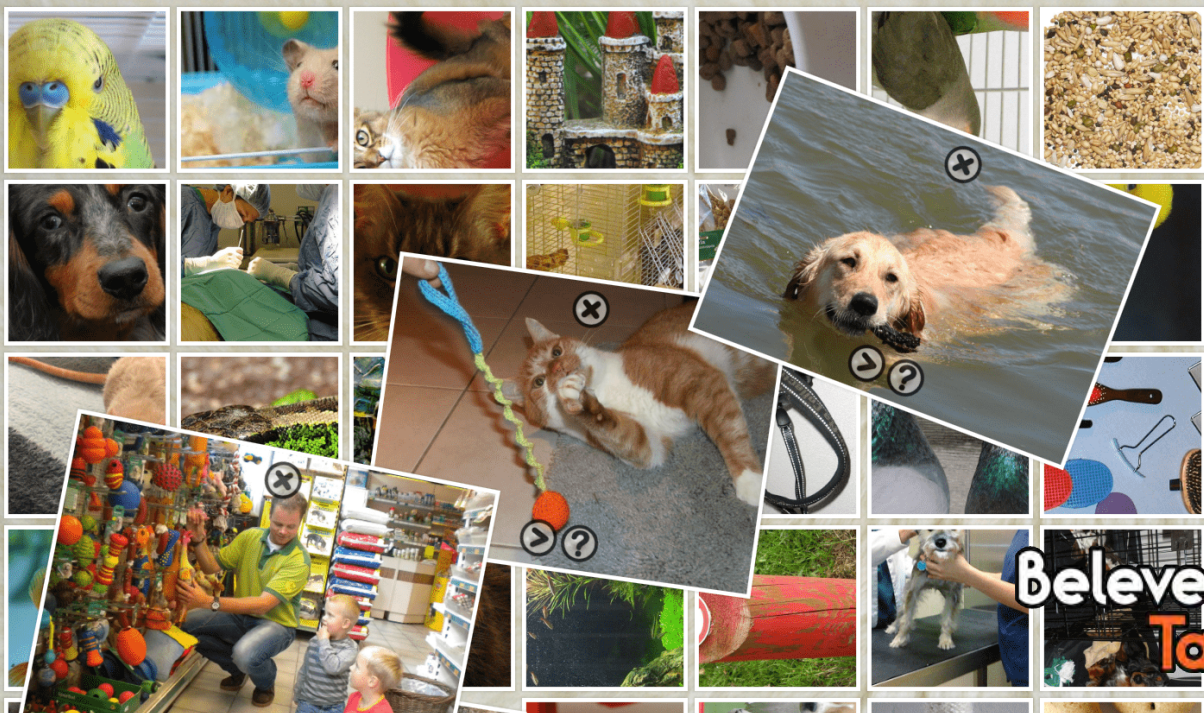
Puppy



Seizoenen



Wilde Dieren



Belevenis  
Tafel



Er kan gekozen worden uit tien categorieën.  
 Elke categorie bevat zo'n 60 iconen. Elk icoon  
 heeft een leestekst en een contextzin.  
 Cavia: 'De cavia zit in zijn hok'.

**Luisteren: Ja**  
**Lezen: Ja**





Er kan gekozen worden uit acht categorieën. Elke categorie bevat een groot aantal afbeeldingen. Elk plaatje nodig uit tot een verhaal.

**Luisteren: Nee**  
**Lezen: Ja**





## KijkMenu - Thema's

Er kan gekozen worden uit acht categorieën. Elke categorie bevat een groot aantal afbeeldingen. Elk plaatje nodig uit tot een verhaal.

(De TipTile over seksualiteit is afgeschermd met de pincode 6969)

Luisteren: Ja

Lezen: Ja



# BelevenisTafel

Boodschappen



Eten



Feestdagen



Werken



## KijkMenu- Fotoverhalen

In dit menu wordt de speler door middel van een aantal fotoverhalen meegenomen in alledaagse onderwerpen. Je bladert door een verhaal heen door links of rechts op het scherm te tikken.

Huidige thema's: Boodschappen, Eten, Feestdagen, Werken.

**Luisteren: Ja**

**Lezen: Ja**



# BelevenisTafel



## miMakkusMenu

### Deelnemende musea zijn:

Stichting miMakkus heeft een benaderingswijze ontwikkeld – de miMakkusmethode – die het mogelijk maakt om wezenlijk contact te maken met mensen met een cognitieve of verstandelijke beperking. De miMakkusmethode© gaat uit van een gelijkwaardige benadering, waardoor mensen voor wie taal niet (meer) beschikbaar is.

Het menu bestaat uit drie secties:



Onder het vraagteken in het hoofdmenu vindt u een korte introductievideo!



## miKijken

In dit menu vindt u foto's en video's om samen te bekijken. De video's laten eenvoudige en rustige handelingen zien zoals het plukken van een bloem.



## miLuisteren

### Liedjesknop

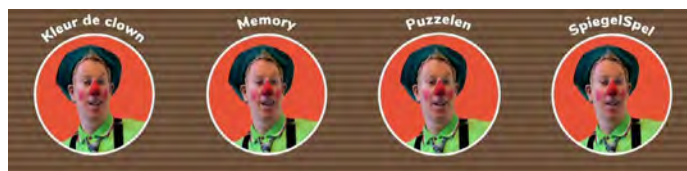
Bij elke druk op de knop zingen Jip, Ties en Mik een ander liedje.

### Luisterspel

Het spel bevat herkenbare geluiden zoals fluiten geeuwen of tokkelen op een gitaar.

### Muziek

Een TipTile met langere muziekstukken die bijvoorbeeld als achtergrondmuziek gebruikt kunnen worden bij een activiteit.



## miSpelen

### Kleur de clown

Door een deel van de tekening aan te raken wordt de 'echte' clown ingevuld. Er kan ook voor eigen kleuren worden gekozen.

### Memory

Het bekende spel met herkenbare voorwerpen.

### Puzzelen

Een digitale legpuzzel met foto's van de drie miMakkus clowns.

### Spiegelspel

Nadat een onderwerp gekozen is raakt een van beide spelers een voorwerp aan. De andere speler moet hetzelfde voorwerp aanraken. Er verschijnen steeds meer voorwerpen.



**Dit menu wordt standaard meegeleverd met een TipTile over Grappige Dieren.**

Als u het programma AppMaker gekocht heeft kunt u hier later eenvoudig de door uzelf gemaakte TipTiles inzetten. Een geweldige manier om de tafel actueel te houden en aan te vullen met 'persoonlijke' inhoud. In het menu staan al een paar TipTiles als voorbeeld:

- Grappige dieren
- Koningshuis
- TipTileMaker

**Een nieuw onderdeel in dit menu is Foto van USB.**

Hiermee kunt u foto's bekijken (van een USB-stick) zonder iets te installeren. Sluit een USB-stick met foto's aan op de tafel, start Foto van USB, druk op Kies en selecteer de stick (of eventueel een aparte map op de stick) en u kunt door de foto's heen bladeren.



## 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

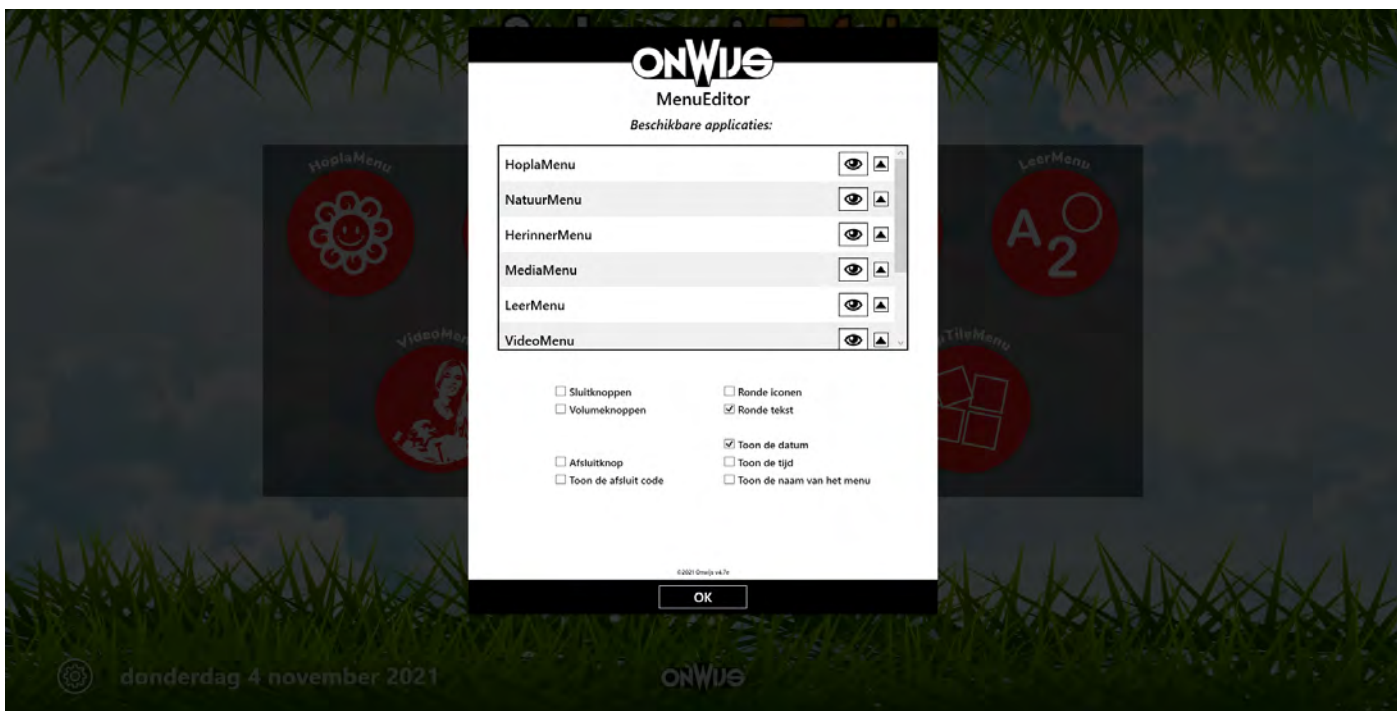
**Code APPS of APPM:** Toevoegen van TipTile aan MijnBelevenisMenu.

**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 recht op 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**