



## 2026

### BelevenisTafel Handleiding

# BelevenisTafel



## BelevensTafel Introductie

### Uitgangspunt

Belevingsgerichte zorg wordt steeds belangrijker om bewoners van woonzorgcentra actief te houden. Deze zorg houdt rekening met iemands persoonlijkheid en zijn of haar behoeften in plaats van beperkingen.

De BelevensTafel is een verplaatsbare, rolstoelvriendelijke tafel die op elke gewenste plek neergezet kan worden. Het belangrijkste kenmerk van de BelevensTafel is dat mensen samen aan tafel zitten en **gezamenlijk** activiteiten uitvoeren.

De BelevensTafel biedt bewoners van woonzorginstellingen **ontspanning, beleving en stimulering** van het geheugen. Bovendien helpt de BelevensTafel de apathie van de dementerende oudere te doorbreken.

De BelevensTafel kan ingezet worden voor zowel mensen in de psychogeriatrische (PG), gerontopsychiatrische (GP), als voor de reguliere ouderenzorg.

### De BelevensTafel bestaat uit 14 onderdelen

HerrinerMenu

SpeelMenu

LeesMenu

FotoMenu

KleinKindMenu

MimakkusMenu

PrikkelMenu

OnvergetelijkMuseumTafel

MijnBelevensMenu

MediaMenu

VideoMenu

Bewegen met FYLM

NatuurMenu

JaarMenu

#### Tip: knoppen in het hoofdmenu

- Stopknop: ga naar het afsluitscherm.
- Tandwiel: Kies voor plat (tafel) of rechtop (staand scherm). De programma's worden aangepast aan de stand van het scherm.
- Vraagteken: Bekijk deze handleiding.
- Elk sub-menu heeft een eigen volumeknop.

Belevens  
Tafel



Belevenis  
Tafel



## 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.

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.



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.



### Reclame

Deze TipTile bevat foto's van bekende reclames van vroeger. Wie kent nog 'Molenaars Kindermeen' en 'Het Droste effect'? 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 BelevenisMenu 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 eenvraag 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.



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

### De Jaren '70

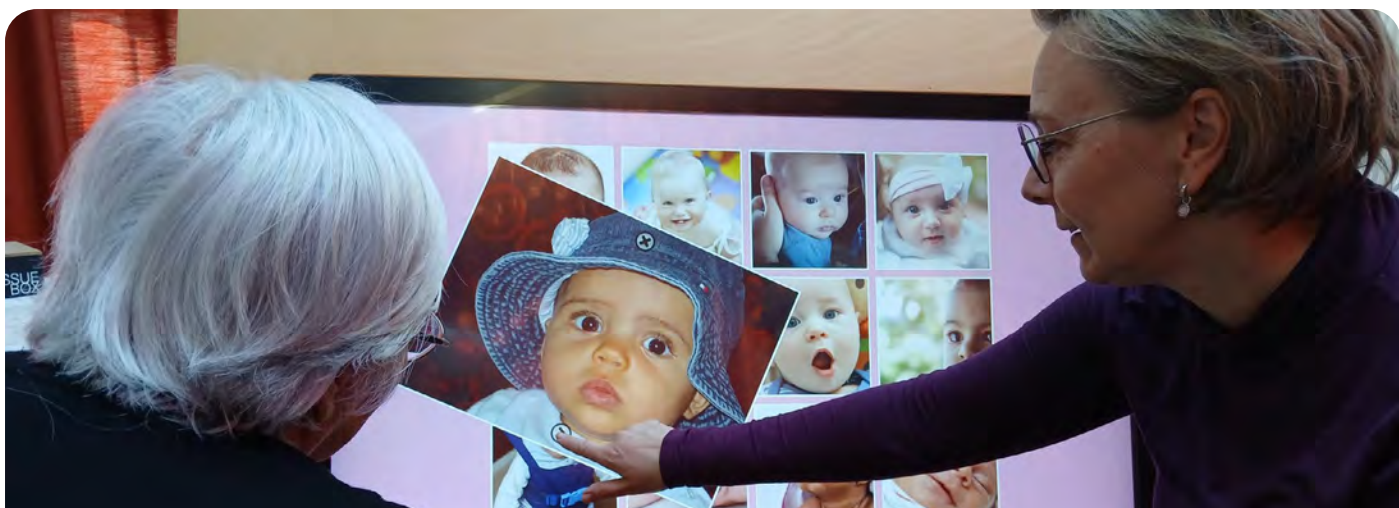


We zien het interieur van een woonkamer uit de jaren 60. Er zijn diverse klikpunten. Bij elk klikpunt opent een detailfoto met een vraag of opmerking.

### Keukenplaat Jaren '70



**Belevenis  
Tafel**



## FotoMenu



"Het FotoMenu bevat 16 aangepaste TipTiles. De vormgeving is rustiger en elke TipTile bevat maar een aantal foto's."



Baby



Boodschappen



Huis van Vroeger



Bloemen



Huisdieren



**Instrumenten**



**Keuken van Vroeger**



**Oldtimers**



**Kinderkamer**



**Kitten**

  
"De thema's zijn gekozen in samenwerking met verzorgingshuizen."



**Puppy**



**School van Vroeger**



**Speelgoed**



**Nederland**



**Seizoenen**



**Wilde dieren**



## PrikkelMenu



BallonTik

Op het scherm beweegt een rode ballon rustig van rand naar rand. Door met een vinger op de ballon te tikken verandert de richting.



**“In dit pakket geeft zelfs de meest eenvoudige actie een reactie: aanraken, vegen tikken.”**



BloemenSpel

Op verschillende plekken verschijnen bloemen. Als er op een bloem getikt wordt, dan klinkt een geluidje en verdwijnt de bloem.

Als er niet gereageerd wordt, dan verdwijnt de bloem ook om later op een andere plek weer te verschijnen.



### DierenVangen

Speler kunnen in een menu kiezen uit bloemen/bijtjes / lieveheersbeestjes / vlinders en vissen. Na de gemaakte keuze zien we deze dieren verschijnen. Ze vliegen, kruipen of zwemmen over het scherm. Door een vinger op het scherm te zetten (en te laten staan) worden de dieren naar je vinger gelokt. De dieren volgen de vinger ook als die bewogen wordt. Meerdere spelers kunnen tegelijk dieren lokken.



### GeldTellen

Dit spel heeft geen specifieke opdracht. Spelers zijn vrij om de munten op welke manier dan ook te sorteren. Er kunnen bijvoorbeeld stapeltjes van dezelfde munten gemaakt worden of er kan een bepaald bedrag bij elkaar gezocht worden.



**“De applicaties hebben een rustige vormgeving en zijn te spelen door bewoners met beperkte motorische of cognitieve vaardigheden.”**



### KralenRijgen

We zien allerlei soorten kralen en een rood koord. Door de kralen op het koord te leggen kan er een ketting gemaakt worden. De manier waarop is volledig vrij. Kleur bij kleur of van groot naar klein, enz.



**“De sluitknoppen in de spellen zijn bewust kleiner en blauw gemaakt zodat ze minder prikkelen.”**



### MuziekSpel

Aan vier kanten van het scherm zien we gekleurde knoppen. Van links naar rechts kan daarmee een toonladder gespeeld worden. Dit kan tegelijk. Door met je vinger over de knoppen te vegen kan er een zogeheten ‘glissando’ gespeeld worden.

Met de vierkante knop in het midden kan er een ritme gestart en gestopt worden.



### PlopSpel

Dit spel is gebaseerd op het bekende luchtbolletjes verpakkingsmateriaal. Op de tafel zien we tientallen bolletjes. Elk bolletje spat uiteen als er op gedrukt wordt.

Hierbij horen we leuke geluidseffecten. Als alle bolletjes weg zijn, kan er een nieuw spel geladen worden.



### SilhouettenSpel

We zien silhouetten van fruit. Spelers zetten een vinger in een silhouet. Op dat moment wordt de foto opgevuld. Als de vinger wordt opgetild, dan verdwijnt de foto weer.

Als de vinger lang genoeg blijft staan dan horen we een geluidssignaal en blijft het silhouet gevuld. Vooraf kan natuurlijk gevraagd worden welke vruchten al als silhouet herkend worden.



### TintelVingers

Er is een keuzemenu met diverse voorwerpen zoals bloemen, bellen en ringen. Na deze keuze verschijnt er een leeg scherm met een mooie achtergrond.

Als er een (of meerdere) vingers op het scherm gezet worden, dan verschijnen de gekozen voorwerpen als bij 'toverslag' uit de vingertoppen.



### VeegFoto Divers

We zien een vage neutrale voorgrond. Door met een vinger over het scherm te vegen wordt een onderliggende foto getoond.

Na enige tijd verschijnt er een draaikop en een knop 'volgende foto'. Veegfoto 'Divers' bevat foto's van bloemen, dieren, natuur en voedsel.



### VeegFoto Jong

De werking is identiek als bij VeegFoto Divers. We zien in deze versie foto's van jonge dieren en mensen.



### VeegFoto Techniek

De werking is identiek als bij VeegFoto Divers. We zien hier foto's van auto's, motoren, schepen, enz.



### Draaikunst

Met Draaikunst kleur je digitale patronen die lijken op mandala's. Elke beweging brengt het ontwerp tot leven, met eindeloos veel kleuropties en verrassende effecten. Een rustgevende en creatieve manier om te ontspannen en te genieten van kleurplezier!



### GeluidScherm

Met GeluidScherm tover je met één aanraking zachte, rustgevende harpgeluiden tevoorschijn. Het spel heeft drie niveaus, waarbij de aanraakvakjes verschillen in grootte en uitdaging. Zo is het eenvoudig voor iedereen om op zijn eigen tempo muziek te maken en te genieten van de klanken.



## 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."



### 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.



### 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.

### Nederlandstalig





**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.

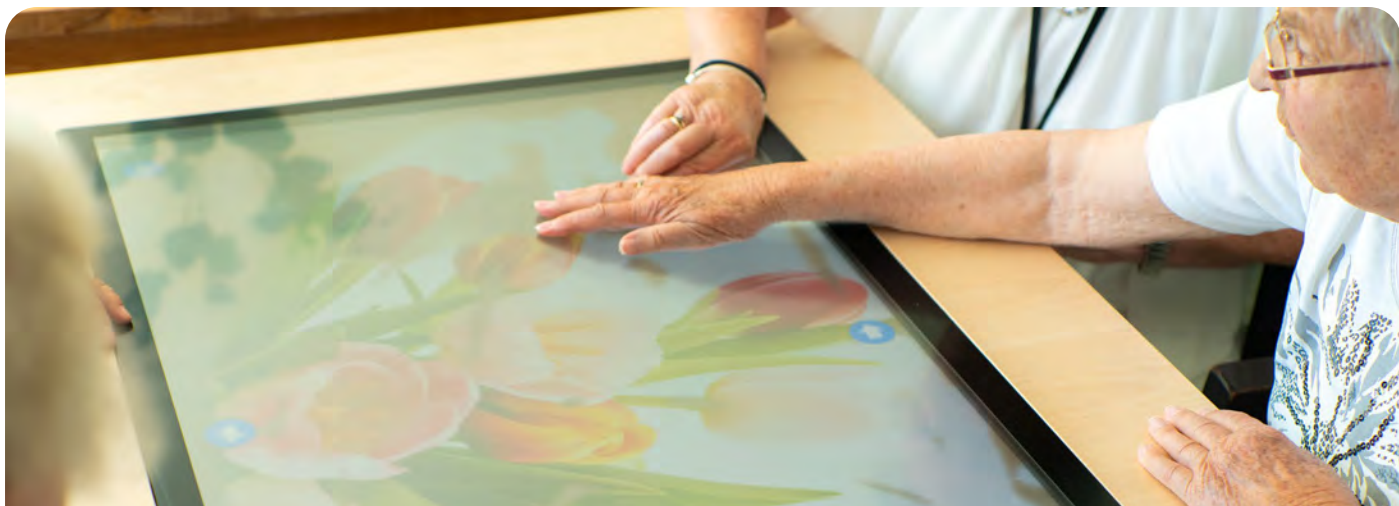
De tegels kunnen vergroot en gedraaid worden.



**Terugblik**

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.





## NatuurMenu

### Video's

De gekozen video start automatisch en zal aan het eind herhalen. Er zijn video's met en zonder geluid.



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

### Het Natuurmenu bevat de volgende onderwerpen:

Landschappen

Dieren Nederland

Onder water

Vogels

In bloei

Meervogels

Bloemen

Honden en katten

Dieren buitenland

Bomen en Bessen

Op het water

Insecten

Seizoenen

Watervogels



**Belevenis**  
**Tafel**



## SpeelMenu



### 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.



### DilemmaSpel

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.



### 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.



### Gespreksstof

Ruim 150 startvragen om een gesprek mee te beginnen. Kies een willekeurige kaart uit en laat je verrassen. De startvragen gaan van heel erg keurig naar een 'tikkeltje' ondeugend.



**"Het SpeelMenu bevat zestien vermakelijke en communicatieve spellen voor jong en oud"**



### KoppenSnellen

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. Het spel heeft meerdere levels. Mee lachen mag!



### Op een Rij

Er kan gekozen worden uit 3, 4, 5 of zelfs 6 op een rij. Elke speler heeft een kaart met getallen. Er verschijnen twee gekleurde ballen (wit en zwart). Kies de kleur waarvan je het getoonde getal wilt gebruiken en klik op hetzelfde getal op je kaart. Maak zo witte of zwarte rijtjes van 3,4,5 of 6.



### PlaatjesDraaien

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.



### Reis Puzzel

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.



### Stellingen

Op het linker bord verschijnt een stelling. Er is geen goed of fout, het gaat om de persoonlijke (of gezamenlijke) mening. Er kan gekozen worden uit eens, oneens of vraagteken.

Hierna verschijnt op het andere bord in een percentage de mening van de stemmers.



### 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.



### WoordRondo

Er kan gekozen worden om gezamenlijk of als individuele speler de puzzels op te lossen. Doel is om zoveel mogelijk woorden te maken door aan de schijven te draaien.

Bij de gezamenlijke puzzel moet in elk gekleurd kader een goed woord staan. Bij de individuele puzzel scoor je punten door bij goede woorden op de rode knop te drukken.



### 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.

U kunt kiezen uit 8 thema's:

- Bloemen
- Boerderij
- Dieren
- Fruit
- Instrumenten
- Nederland
- Vogels
- Vroeger



### 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. Door een niveau te kiezen kunt u zelf bepalen hoeveel kaarten in beeld verschijnen.



### 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.



### 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.



### Vraag Maar Raak

Een fotoquiz met bijna 300 vragen over de jaren 50,60 en 70. Probeer als eerste uit elke categorie een multiple choice vraag goed te beantwoorden.

Tik in de hoeken op een pion om mee te spelen en kies daarna in het midden een categorie.

- Nederland
- Vogels
- Vroeger



### 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?



### Hartenjagen

Het bij velen bekende kaartspel. Te spelen met drie, vier of zelfs vijf spelers. De uitgebreide spelregels vindt u in het spel.

Speel met open kaarten of dek de kaarten af met een schermpje.



### 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.



### MuziekQuiz

De muziekquiz bestaat uit vragen over bekende muziek uit vroeger tijden. Het spel roept herinneringen op en nodigt ouderen uit om hun muziekkennis te delen en te genieten van herkenbare melodieën.



### Damspel

Dammen is een bordspel waarbij je strategisch moet nadenken om de stenen van je tegenstander te slaan en te voorkomen dat je zelf geslagen wordt. Het doel is om al de stenen van je tegenstander weg te spelen of ze vast te zetten. Het biedt een fijne manier om samen te spelen en sociale contacten te onderhouden.



### Woordzoeker

Met Woordzoeker tik je eenvoudig op de letters van het speelveld. Elk gevonden woord licht direct op en wordt afgestreept op het lijstje. Kies uit 24 leuke thema's en speel alleen of daag iemand uit voor een spannende wedstrijd. Het is een ontspannen en plezierige manier om met taal bezig te zijn!



### Schoolquiz

Met SchoolQuiz ga je op een leuke manier weer even terug de schoolbanken in. Beantwoord vragen over biologie, geschiedenis, rekenen, aardrijkskunde en cultuur, alleen of samen met maximaal vier spelers. Na elke vraag kies je zelf een nieuwe categorie, zodat het altijd afwisselend blijft. Het is een speelse en leerzame manier om je geheugen te prikkelen en samen plezier te maken.



## KleinKindMenu



### 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.

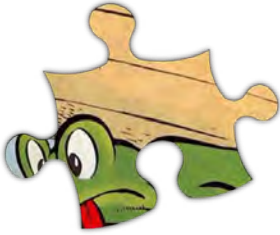


**"Het KleinKindMenu bevat spellen die vaker een bepaalde motorische vaardigheid vragen."**



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.

### Letterzoeken



Een traditionele legpuzzel. Er kan gekozen worden uit vier moeilijkheidsniveaus. Puzzelstukje die naar de juiste plek op de ondergrond geslept worden draaien vanzelf in de goede richting.

### LegPuzzel



**“Het zijn spellen die leuk zijn om samen te spelen. Dit hoeft natuurlijk niet perse met een jonger persoon.”**



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

### RuilPuzzel



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

Op het scherm verschijnen sommen en losse antwoorden. De antwoorden moeten naar de bijpassende som geslept 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.



### 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.



### BallenVangen

Er kan gekozen worden uit drie niveaus. Op het scherm zweven allemaal ballen door elkaar heen.

Elke speler kijkt welke ballen in zijn doel horen en probeert ze te vangen en naar zijn eigen doel te slepen.



### Verschillenspel

U ziet steeds twee foto's. Tussen de foto's bestaan kleine verschillen.

U vindt ze door er op beide foto's tegelijk op te tikken.



### 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.



### 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.



### KleurenZoeker

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. Het spel kent een oplopende moeilijkheidsgraad.



**"Het tempo ligt hoger en de opdrachten zijn wat moeilijker."**



### Mariquita

Uit een cirkel ontsnappen lieveheersbeestjes. Elk beestje heeft een bepaald aantal stippen op zijn rug. In het midden zien we het gezochte aantal stippen.

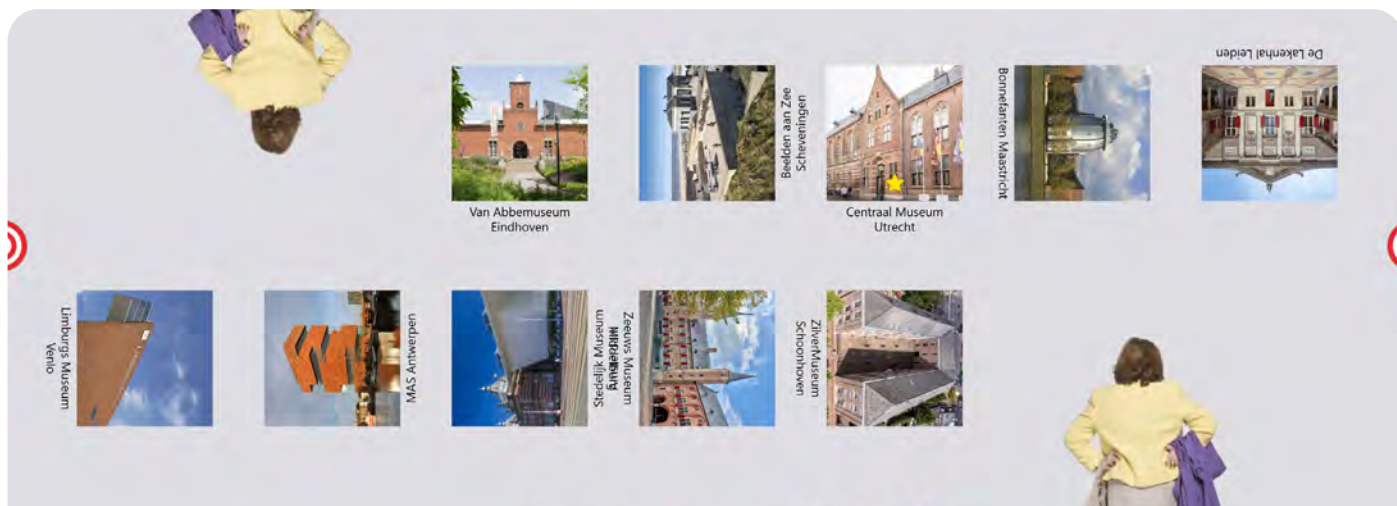
Doel is om op de beestjes te tikken met hetzelfde aantal stippen op hun rug. Door de animatie en de vrolijke geluiden is dit vaak het meest populaire spelletje.



### 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.



## Onvergetelijk Museumtafel

### Deelnemende musea zijn:

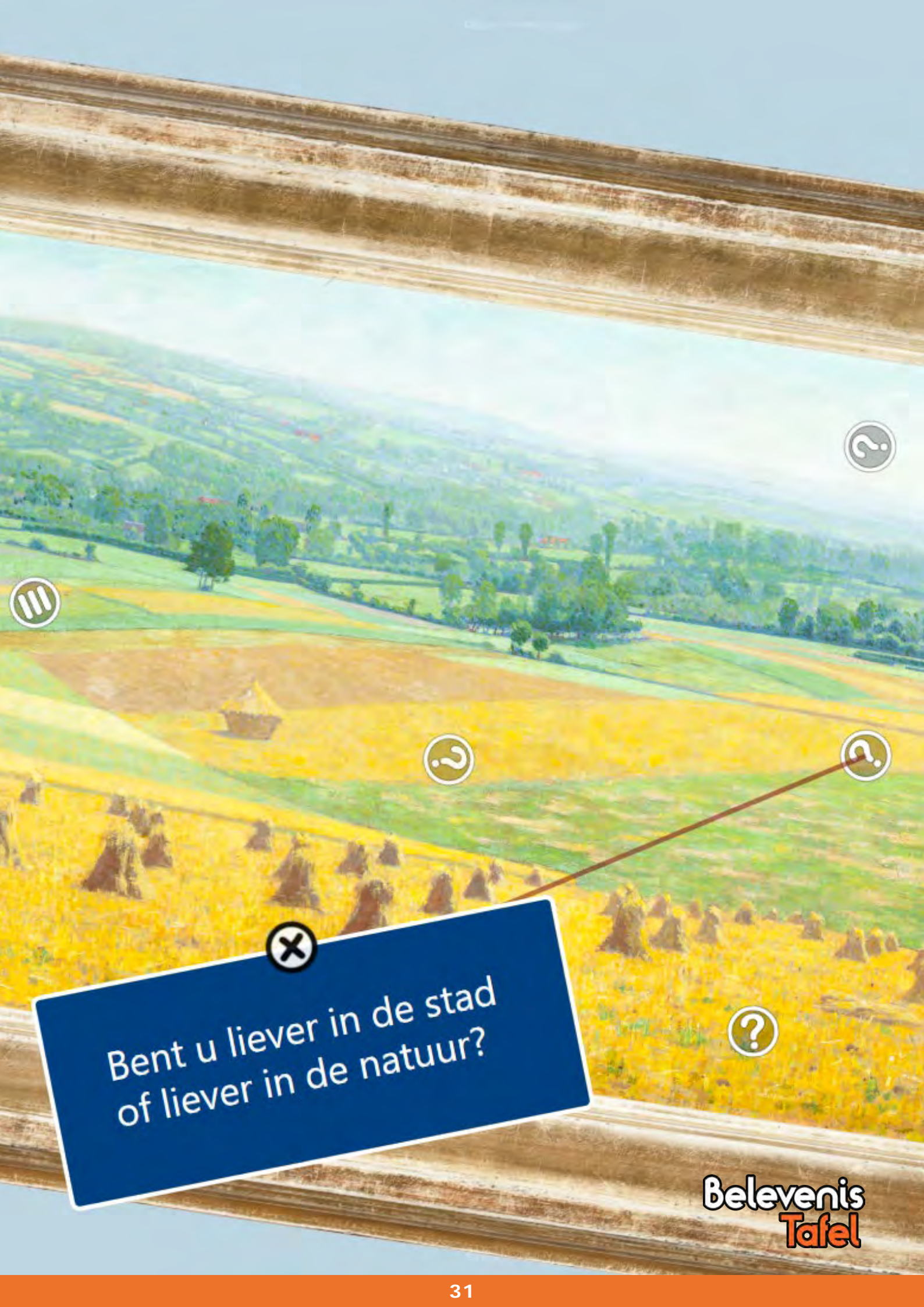
- Van Abbemuseum Eindhoven
- Beelden aan Zee Scheveningen
- Bonnefanten Maastricht
- De Lakenhal Leiden (nieuw)
- Limburgs Museum Venlo
- MAS Antwerpen
- Stedelijk Museum Amsterdam
- Zeeuws Museum Middelburg
- ZilverMuseum Schoonhoven
- Centraal Museum Utrecht



“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.”



 Bent u liever in de stad  
of liever in de natuur?



## VideoMenu



"Het VideoMenu bevat een wisselend aanbod van Youtube filmpjes. Wij passen het aanbod regelmatig aan."



André van Duin



Cabaret



Hits om te luisteren



Karaoke



Koninklijk huis



Meer bewegen



Natuurfilms

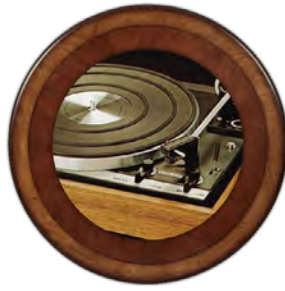


NOS Sport

Belevenis  
Tafel



Ontspanning



Oude liedjes



Toon Hermans



TV van vroeger



Heimwee TV



“De thema’s zijn gekozen in samenwerking met verzorgingshuizen.”



Accordeon



Fietsroutes



Andere culturen



Ja zuster Nee zuster



Dansen o.a. Salsa



Valpreventie

# BelevenisTafel



## LeesMenu

In het LeesMenu vindt u links naar actuele sites en bladen. De werking is afhankelijk van uw internet aansluiting, de inhoud zal regelmatig uitgebreid worden.

In het LeesMenu vindt u links naar actuele sites en bladen. De werking is afhankelijk van uw internet aansluiting, de inhoud zal regelmatig uitgebreid worden.

Op dit moment bestaat het menu uit:

- NOS
- NU
- Nieuws
- Plusonline
- RTLboulevard
- Hartvannederland
- Weerplaza
- Libelle
- Linda
- maxvandaag.



## JaarMenu



Lente

Bekijk de foto's van jonge dieren en opbloeiende planten. Een TipTile waar u vrolijk van wordt.



“In het JaarMenu staan 12 TipTiles over belangrijke momenten in het jaar, zoals Kerstmis, Koningsdag en Ramadan. Ook zijn er vier spellen die aansluiten bij de seizoenen.”



Carnaval

Zet uw feestneus op en bekijk hoe Carnaval gevierd wordt in binnen en buitenland.

Hoe gaat u het liefst verkleed?



### Pasen

Informatie over de inhoud van Pasen. Over het geloof, maar ook over de later ontstane tradities met Paashazen en eieren.



### Koningsdag

Op 27 April vieren we Koningsdag. Bekijk in deze TipTile de sfeerbeelden van Koningsdag (en Koninginnedag) in de afgelopen jaren.



### 4 en 5 mei

Tijdens de Nationale Herdenking op 4 mei herdenken we burgers en militairen die zijn omgekomen in oorlogssituaties. Op 5 mei vieren we de vrijheid.



**“Bekijk TipTiles die aansluiten bij een bepaalde periode in het jaar.”**



### Ramadan

De Ramadan is een speciale maand waarin Moslims tussen zonsopkomt en zonsondergang vasten. Meer over deze mooie traditie vindt u in deze TipTile.



### Zomer

Een zonnige TipTile met mooie strandfoto's en fijne vakantiebestemmingen. Een TipTile waar u het warm van krijgt.



## Herfst

Sfeervolle foto's van bossen, verkleurde bomen en laarzen in plassen. Natuurlijk ook weer beelden van vroeger.



## Winter

Wat maakt dit seizoen zo bijzonder. Hoe heeft u de koude winters van vroeger ervaren? Bekijk de winterse foto's en lees interessante informatie. 'Weet u bijvoorbeeld wat er allemaal in snert zit?'



## Sinterklaasliedjes

Maar liefst 26 liedjes. De liedjes worden meegezongen door een kinderkoor en de tekst kan worden meegelezen.



**"De meeste TipTiles bevatten foto's en video's. Kerst en Sinterklaas bevatten muziek."**



## Kerstliedjes

Zing mee met bekende liedjes als 'Hoe leit dit kindeke' en 'Oh Denneboom'. De tekst kan meegelezen worden.



## Bijzondere dagen

Deze grappige TipTile laat zien hoeveel verschillende feestdagen er zijn. Er zijn bekende dagen, maar ook dagen die (nog) niet door iedereen gevierd worden.

Wat dacht u van 'Lelijke truiendag', 'Gedichtendag', en 'Wereld Toiletdag'.



Trek een lijn tussen bijen en bloemen met dezelfde kleur.

**Lente: Bloemen en Bijen**



Ergens op het strand ligt de strandbal. Wie vindt hem het eerst?

**Zomer: Waar is Bally?!**



Help de kabouters om alle bladeren op te ruimen.

**Herfst: Bladeren ruimen**



Speel het bekende spel in een winters jasje.

**Winter: Winterbingo**

# 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.



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

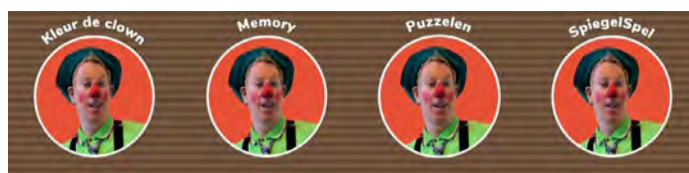
Bij elke druk op de knop zingen Jip, Ties en Mik een ander liedje.

### 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.

### Kleur de clown

Het bekende spel met herkenbare voorwerpen.

### Kleur de clown

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

### Kleur de clown

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.

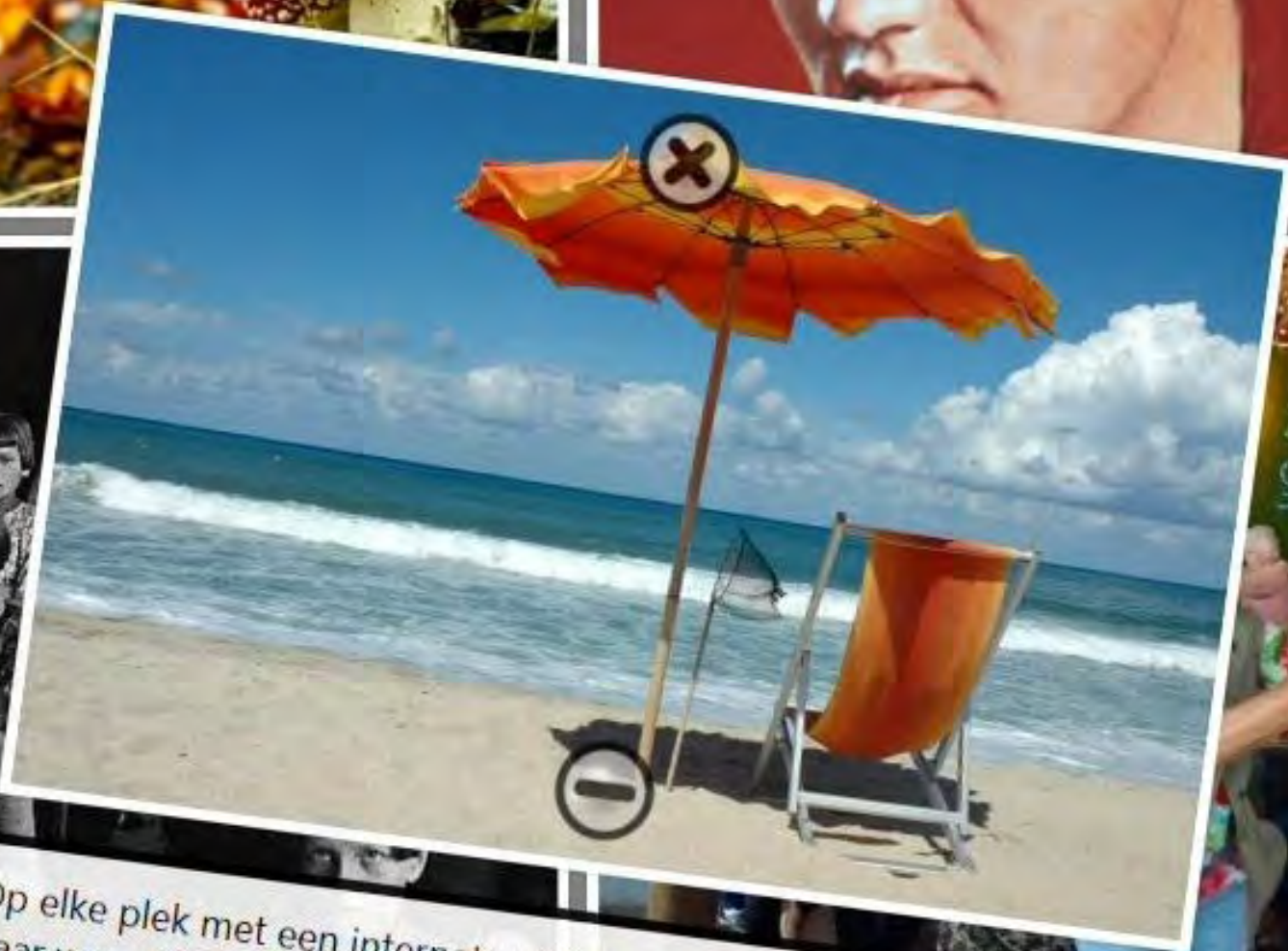


Dit menu wordt standaard geleverd met een TipTile over uitstapjes en een TipTile met voorbeelden en nu ook een speciale 'praat-TipTile' over Uw Geboorteland.

Met het programma 'Foto's van USB' kunt u snel en eenvoudig een collectie foto's van een USB-stick of externe harde schijf bekijken.



**"Met het programma TipTileMaker kunt eenvoudig die door uzelf gemaakte TipTiles in dit menu zetten." U heeft ook de mogelijkheid om een aantal door onze redactie gemaakte TipTiles te downloaden.**



Op elke plek met een internetverbinding kunt u een TipTile maken. Ga naar [www.tiptile.com](http://www.tiptile.com) en log in met uw gebruikersnaam en wachtwoord.



Belevenis  
Tafel



## 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:

**Code 0000:** Tafel afsluiten

**Code 3255:** Een menu verlaten

**Code 8888:** Volume instellen per menu  
Voor deze codes heeft u een toetsenbord nodig:

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

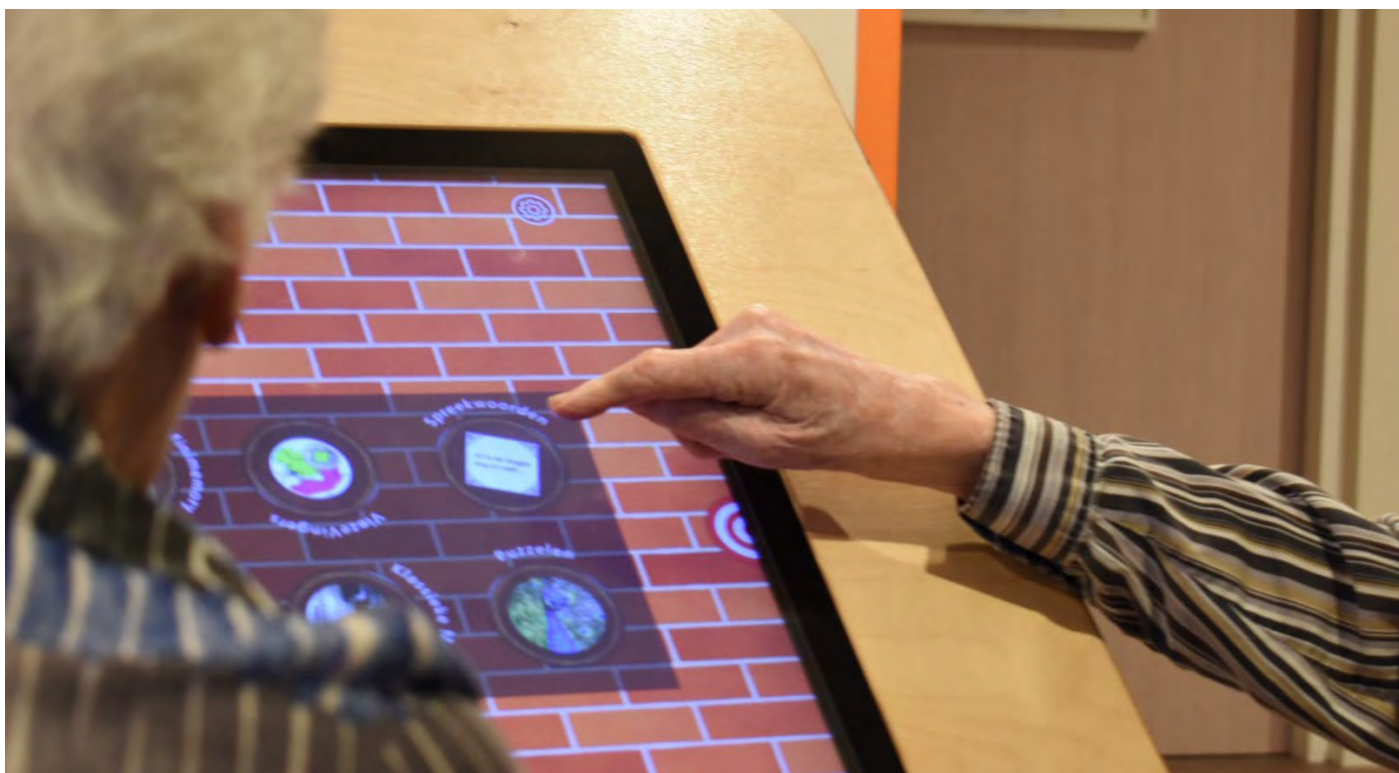
**Code SETT:** Aanpassingen aan het menu. U kunt deze code bij elk menu gebruiken.

**Code PROF:** maak profielen aan voor personen of groepen



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.

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

**Belevenis  
Tafel**