

Belevenistafel handleiding V1.2



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

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

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

De Belevenistafel bestaat minimaal uit zes onderdelen

- BelevenisMenu
- FotoMenu
- PrikkelMenu
- VermaakMenu
- NatuurMenu
- TipTileMenu

U kunt dit uitbreiden met:

- SpeelMenu
- KleinkindMenu

01. BelevenisMenu

Dit menu richt zich op ouderen die nog een redelijk cognitief en motorisch niveau hebben.

Inhoud:



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 activiteitencoördinator 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.

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.

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.

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.

Minimemory

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

Makkelijk: 12 tegels

Gemiddeld: 28 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 steeds 10 rondes met elk een eigen thema:

- Bloemen
- Dieren
- Fruit
- Muziekinstrumenten
- Nederland
- Dingen van vroeger
- De boerderij
- Liedjes
- Silhouetten
- Natuur

ViezeVingers

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.

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.

Reclames

Deze TipTile bevat foto's van bekende reclames van vroeger. Wie kent nog 'Molenaars Kindermeel' en 'Het Droste effect'? Uiteraard weer bedoeld om de bewoners uit te nodigen om te vertellen over de producten die zij vroeger gebruikten.

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.

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.

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.

Meer herinneringen

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. Deze collage is een aanvulling op de herinneringstafel.

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.

Klassieke muziek

Een TipTile met 24 composities van beroemde componisten zoals Bach, Beethoven en Mozart.

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.

02.FotoMenu



Het FotoMenu bevat 16 aangepaste TipTiles. De vormgeving is rustiger en elke TipTile bevat maar een aantal foto's. Ook laten de gesloten tegels al meer van de complete foto zien. Veel tegels hebben een afspeelknop voor muziek of geluiden. De thema's zijn gekozen in samenwerking met verzorgingshuizen.

Baby's
Boodschappen
Huis van vroeger
Bloemen
Huisdieren
Instrumenten
Keuken van vroeger
Oldtimers
Kinderkamer
Kittens
Puppy's
School van vroeger
Speelgoed
Nederland
Seizoenen
Wilde dieren

03.PrikkelMenu



Dit pakket is speciaal ontwikkeld voor dementerenden. De applicaties hebben een rustige vormgeving en zijn te spelen door bewoners met beperkte motorische of cognitieve vaardigheden. De sluitknoppen in de spellen zijn kleiner en blauw.
(Vanwege aantrekkelijkheid van de kleur rood voor dementerenden)

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.

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

We zien guldens, rijksdaalders, kwartjes, dubbeltjes, stuivers en centen. 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.

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.

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.

04.VermaakMenu



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.

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.

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 Keuken

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

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. Meer informatie over de artiest vindt u onder het 'plusje'. Na een klik op de afspeelknop horen we het liedje. Luister naar artiesten zoals: The Beach Boys, Shocking Blue en The Shadows.

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 activiteitencoördinator kan uiteraard ook een vraag gesteld worden bij elke foto. 'Weet u nog hoe dit heet?' 'Heeft u hier wel eens mee gewerkt?', enz.

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 '70

We zien een fotocollage van 42 foto's. De foto's zijn van huishoudelijke voorwerpen uit de jaren 70. 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's.

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.

Nederlandstalig

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. Luister naar artiesten zoals: Heintje, Wim Sonneveld en Toon Hermans.

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.

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.

05.NatuurMenu



Het NatuurMenu bevat 14 langere video's en twee TipTiles met 70 kortere filmfragmenten. Totaal bevat het NatuurMenu ruim zeven uur aan natuurbeelden.

Video's.

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

Bloemen / Dieren buitenland / Dieren Nederland / Honden en Katten
In Bloei / Insecten / Landschappen / Bomen en bessen / Onder water
Op het water / Seizoenen / Vogels 1 / Vogels 2 / Watervogels

TipTiles

Er zijn twee TipTiles. Er kan per TipTile gekozen worden uit meerdere fragmenten. Elk fragment duurt zo'n drie minuten.

De TipTile heeft in de hoek een afspeelknop waarmee alle fragmenten automatisch worden afgespeeld in willekeurige volgorde.

Natuurlijk 1: Diverse onderwerpen o.a. bruinvissen

Natuurlijk 2: Diverse onderwerpen o.a. Ameland

06. TipTileMenu



Dit menu wordt standaard meegeleverd met een TipTile over het Koninklijk Huis. Als u het programma TipTileMaker gekocht heeft kunt u hier later eenvoudig de door uzelf gemaakte TipTiles inzetten.

SpeelMenu (Optioneel)



Het SpeelMenu bevat twaalf vermakelijke en communicatieve spellen voor jong en oud.

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.

Doolhof

Door je vingers op de tafel te leggen kun je het doolhof kantelen. Alleen door samen te werken lukt het om de bal naar de uitgang rollen. Soms moet er eerst een obstakel worden opgeruimd voordat de bal naar de uitgang kan. In het hoofdmenu kan uit drie niveaus gekozen worden.

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 'tikkjelte' ondeugend.

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.
Meelachen 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.

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.

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.

KleinkindMenu (optioneel)



Het KleinkindMenu bevat spellen die vaker een bepaalde motorische vaardigheid vragen. Het tempo ligt hoger en de opdrachten zijn wat moeilijker. Het zijn spellen die leuk zijn om samen te spelen. Dit hoeft natuurlijk niet perse met een jonger persoon.

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

Er kan gekozen worden uit het thema groente of fruit. We zien woorden langs de rand staan die bij het thema passen. Over het scherm zweven losse letters. Doel is om de letters die bij een woord horen te 'vangen' en naar het juiste woord te slepen.

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.

LetterZoeker

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.

RuilPuzzel

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

SommenSpel

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 gesleept worden.

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.