

Zintuigenverhaal



Jip gaat uit eten



Zintuigenverhaal – Jip gaat uit eten

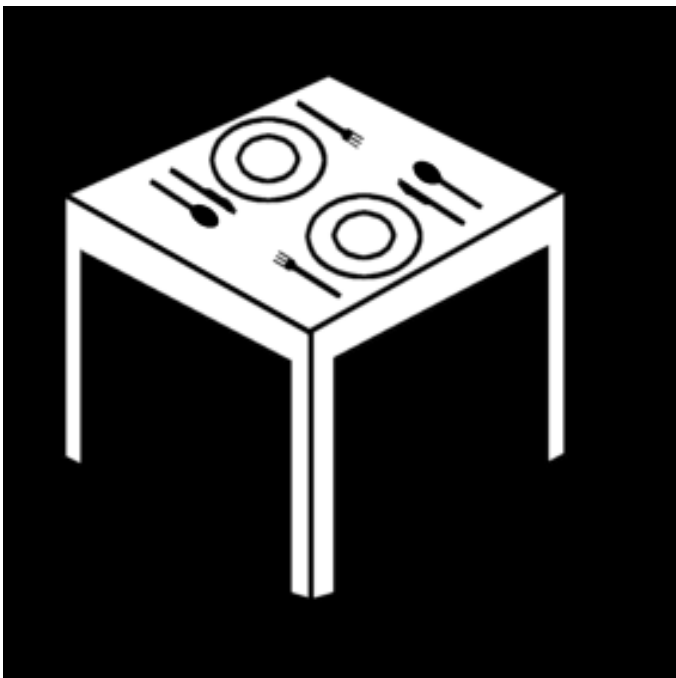
Foto's en pictogrammen



De voorleesinstructie staat achter dit verhaal

1

Jip gaat eten in het restaurant. De tafels zijn mooi gedekt.
(tafelkleed laten zien/voelen en kaarsje/lampje aandoen/er op zetten)



2

De ober komt er aan. Wat wil je drinken, Jip? Chocolademelk, cola of water?

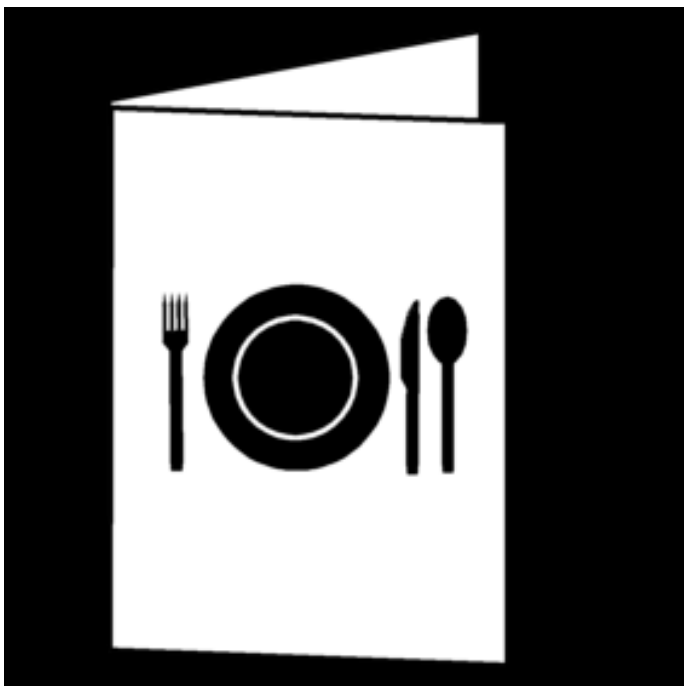
(soorten drinken laten ruiken/proeven)



3

Jip krijgt het menu. Mmmmm... wat lekker allemaal.
Wijs maar aan welke je wil, Jip!

(menukaart bekijken/voelen)



4

Nu moet Jip lang wachten. De kok kookt al het eten.
Hij heeft een mooi schort/mooie muts!

(schort en/of koksmuts omdoen)

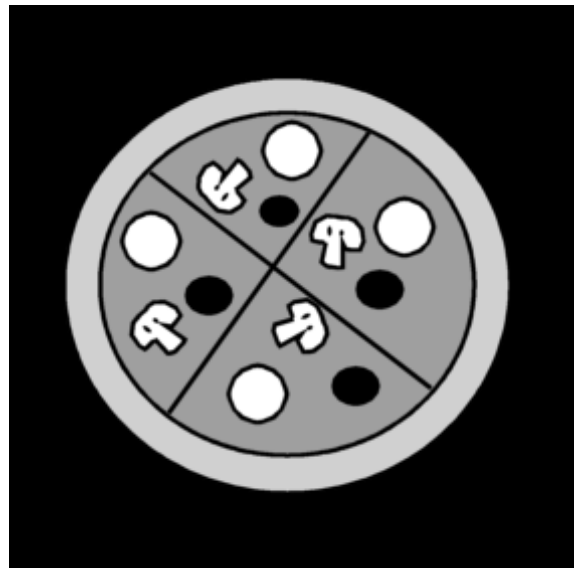
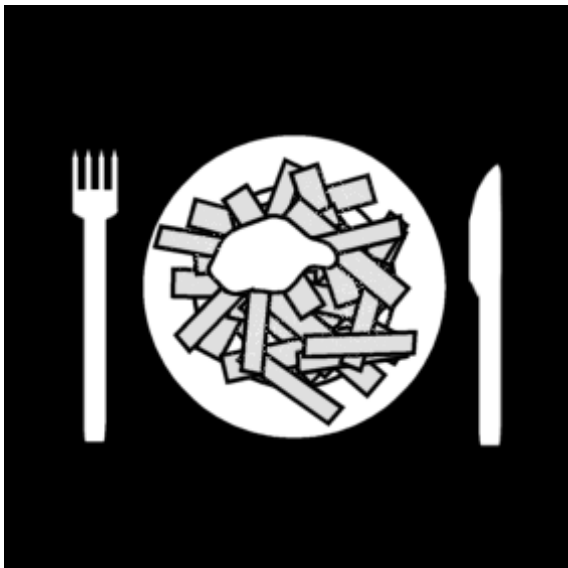


5

De ober brengt het eten. Welke is voor jou, Jip?

Jip eet pizza/patat/pannenkoeken. Dat smaakt lekker!

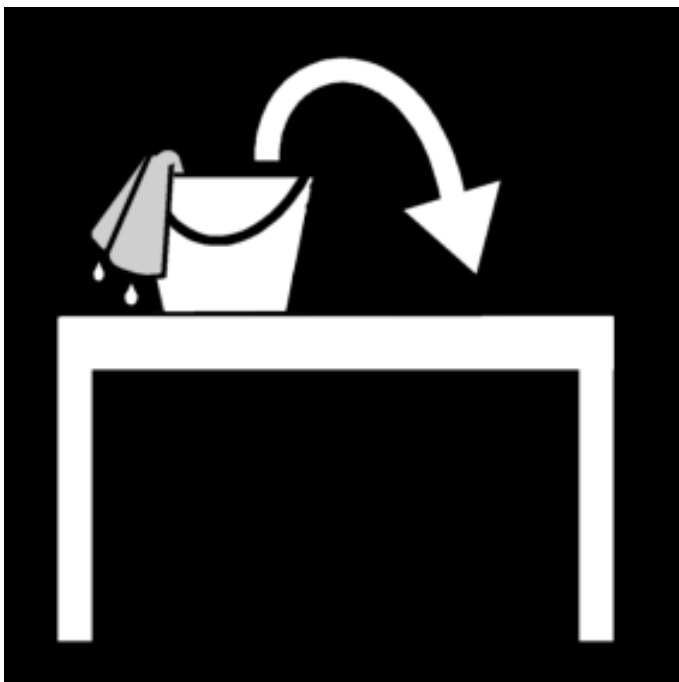
(pizzazoutje, mayonaise of stroop laten ruiken/proeven)



6

O, o... Jip gooit de beker om. Alles wordt nat! De ober maakt het snel weer droog.

(water op de tafel gieten en weer droog maken met doekje)



7

Wil je nog een toetje, Jip? Lekker met slagroom.

(slagroom voelen/ruiken/proeven)



8

Het eten is klaar. Wie gaat betalen?
Wat was het leuk in het restaurant!
(pinpas en speelgoed-pinautomaat)



Instructie voor de Voorlezer

Doel







Het doel van een zintuigenverhaal is ten eerste dat je samen een prettig moment hebt. Daarnaast kan voorlezen de communicatie en interactie stimuleren. Eten in een restaurant is een speciaal moment. Met dit verhaal kun je het etentje voorbereiden en er van nagenieten.



Waarom dit verhaal?

Eten in een restaurant is een speciaal moment. Met dit verhaal kun je het etentje voorbereiden en er van nagenieten.

Nodig

- Nep-kaarsje en/of tafelkleed
- Verschillende soorten drinken
- Menukaart
- Koksmuts en schort
- Mayonaise, pizzazoutjes/italiaanse kruiden, mayonaise of vergelijkbaar
- Glas water
- Doekje
- Slagroom
- (Speelgoed)pinautomaat

	<i>Doe het kaarsje aan- en uit, eventueel in combinatie met een tafelkleed; laat het kleed voelen/zien en leg het op tafel, zet het kaarsje erop.</i>
	<i>Laat 2 soorten drinken zien/ruiken en eventueel een klein slokje proeven. Gebruik bij het eventueel proeven per persoon een andere beker. Let op bij proeven voor eventuele allergieën.</i>
	<i>Maak een menukaart waar een aantal gerechten op staan met foto's of pictogrammen waar de persoon/personen van houd(en). Kijk samen, benoem de gerechten.</i>
	<i>Doe de koksmuts op en/of schort om, was eventueel de handen met knetterzeep.</i>
	<i>Laat één of meer gerechten ruiken, zien, voelen en eventueel proeven. Let op bij proeven voor eventuele allergieën.</i>
	<i>Doe alsof het glas omvalt en 'knoei' een beetje water op de tafel. Laat het water voelen, spetter er eventueel een beetje mee en maak het weer droog.</i>

	<p><i>Spuit een beetje slagroom op tafel of in de hand en laat het voelen, ruiken en eventueel proeven. Let op eventuele allergieën. N.B. er is ook suikervrije of lactosevrije slagroom beschikbaar.</i></p>
	<p><i>Doe alsof je betaalt met een (nep)-pinautomaat, bij voorkeur een apparaatje wat zowel licht- als geluidsignalen geeft, zeker als het om personen gaat met zintuiglijke beperkingen.</i></p>

De voorbereiding

- Kies welke variant je gaat voorlezen (foto's, pictogrammen, PCS-symbolen). Overleg zo nodig met een deskundige (bijvoorbeeld een logopedist) over welke gebaren en afbeeldingen (foto's, pictogrammen of PCS-symbolen) bij deze persoon het meest geschikt zijn.
- Print het document uit en doe de verhaalbladen in een ringband of lamineer ze.
- Zijn de materialen compleet?
- Kijk of het verhaal mogelijk ingekort moet worden: zijn alle begrippen van toepassing en herkenbaar voor de persoon? Het verhaal is zo gemaakt dat je eenvoudig een bladzijde er tussenuit kunt laten.
- Zijn de gebaren bekend?
- Oefen het verhaal van te voren.

Aan het begin

Kan er aandacht zijn voor het verhaal? Is de persoon alert? Zijn er geen lichamelijke ongemakken? Is de omgeving rustig? Klopt het in het dagprogramma?

Voorlezen

- Lees en gebaar de bladzijde.
- Laat de prikkel ervaren.
- Geef de persoon tijd om te ervaren.
- Benoem/gebaar (opnieuw) de belangrijkste woorden.
- Stel zo mogelijk een vraag over de bladzijde of de ervaring.
- Geef de persoon nog even tijd.
- Reageer op reacties, zoals mimiek of wijzen.
- Ruim het voorwerp op in de box.
- Sla om voor de volgende bladzijde.

Afronding

Tot slot ruim je de materialen weer op in de doos. Het verhaal is klaar.

Toepassing in andere situaties

Gebruik de gebaren uit dit verhaal ook in andere situaties. Doordat je de concepten laat in activiteiten door de dag heen laat terugkomen, kunnen de begrippen toegepast worden en kan het verhaal de volgende keer nog meer inhoud krijgen, bijvoorbeeld: 'Wat lekker eten, net zo lekker als in het restaurant!'

Geniet ervan!

Voorlezen is vooral leuk. 😊

Wat je ook nog moet weten

Dit zintuigenverhaal mag in de bestaande pdf-vorm gedeeld worden. Voor meer informatie stuur een e-mail naar zintuigenverhalen@kentalis.nl of kijk op www.zintuigenverhalen.nl

Verantwoording afbeeldingen

Het logo van Zintuigenverhalen is gemaakt door Roel Ottow.

De pictogrammen in dit verhaal zijn afkomstig van www.Sclera.be. Deze pictogrammen mogen volgens creative commons licentie 2.0 gebruikt worden onder voorwaarde van naamsvermelding en zo lang het niet voor commerciële doelen is.

Alle foto's zijn aangekocht via Shutterstock, alleen de foto van de gedekte tafel is gegenereerd met AI. De afbeeldingen mogen niet buiten dit in Microsoft Word gemaakte document worden gebruikt.

Copyright ©

Dit verhaal is gemaakt door Koninklijke Kentalis voor Deelkracht en er berust copyright op. Het logo van Zintuigenverhalen en de foto's mogen niet zonder toestemming voor andere materialen gebruikt worden.

Dit product is mogelijk gemaakt door subsidie van  **ZonMw**
Subsidienummer: 10840302210002