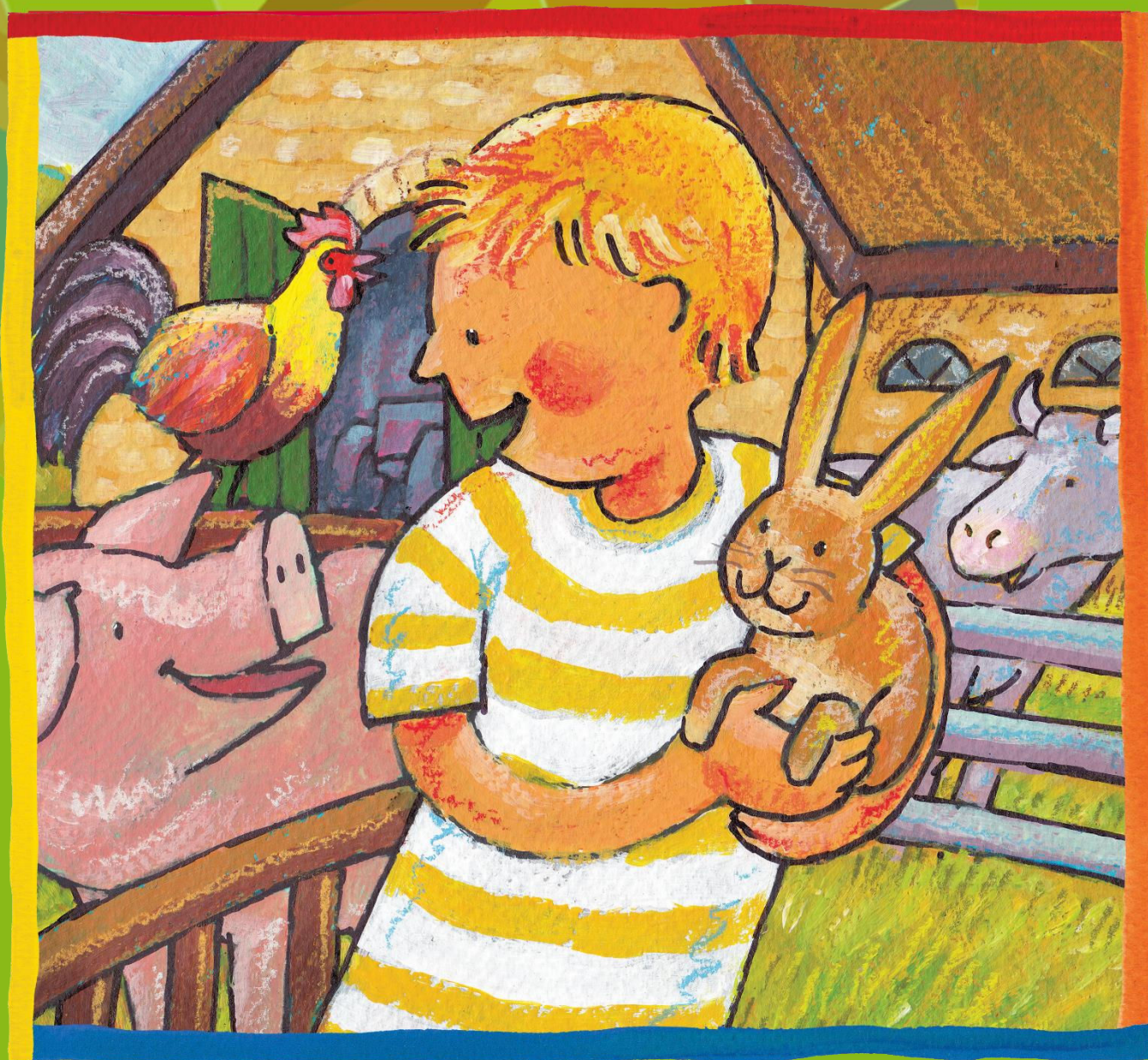




Zintuigenverhaal

Jip gaat naar de
(kinder)boerderij



Zintuigenverhaal – Jip en de (kinder)boerderij

Foto's – Pictogrammen – PCS-symbolen



typerende afbeelding



KINDERBOERDERIJ



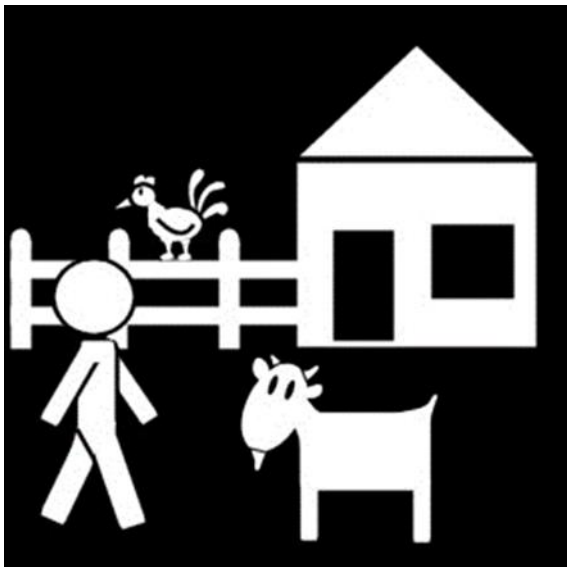
VIERKANT(hier gebaar voor doek)

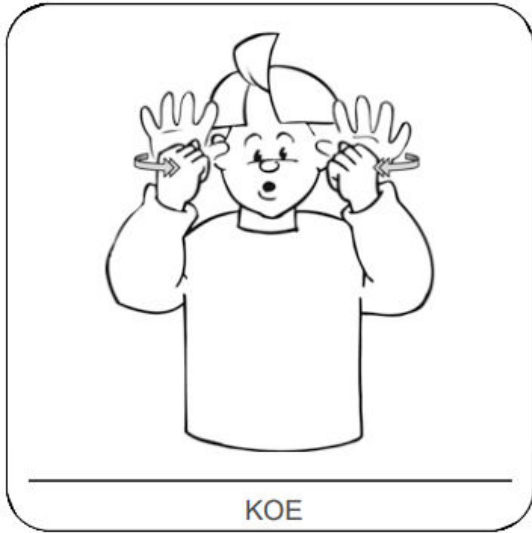
De voorleesinstructie staat achterin dit verhaal

1

Jip gaat naar de (kinder)boerderij. Hij doet een mooie zakdoek om.
Wow!

(Boerenzakdoek omdoen en/of laten zien)

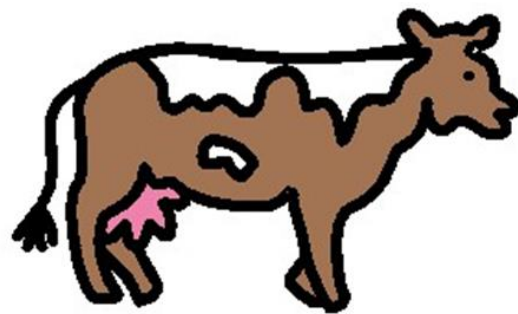
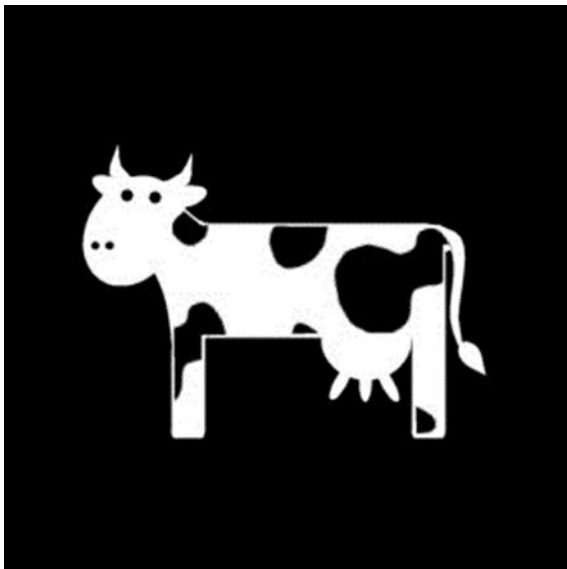




2

Daar is de koe. Wat is hij groot!

(Boe laten horen – met omkeerdoosje, tablet of zelf zeggen. Of koeienvacht laten voelen.)





KONIJN



VERSTOPPEN



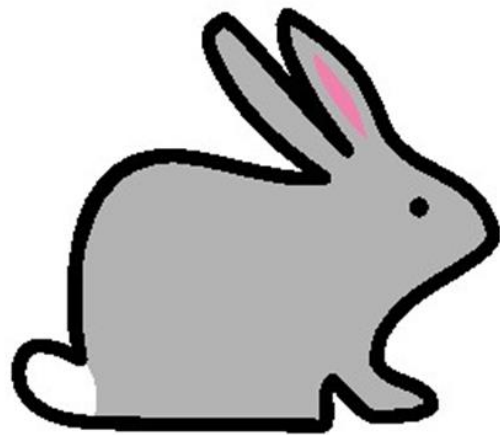
STRO



ZOEKEN

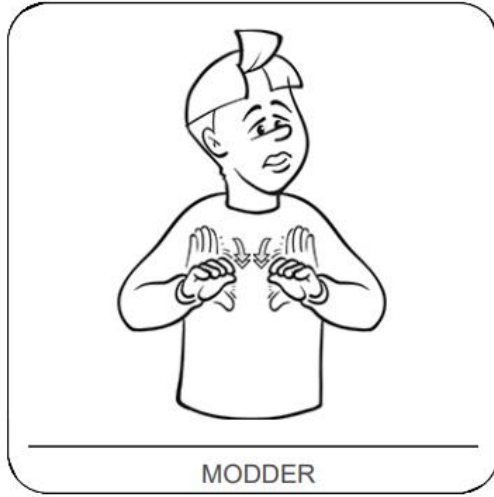
3

Waar is het konijn? Hij zit verstopt! Zoeken, zoeken, zoeken...
(knuffelkonijn vooraf verstoppen in stro en nu opzoeken)





VARKEN



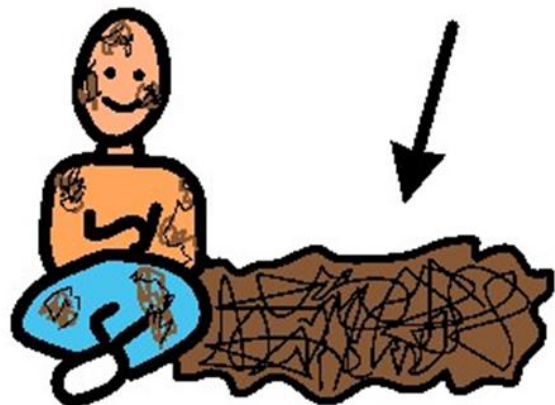
MODDER

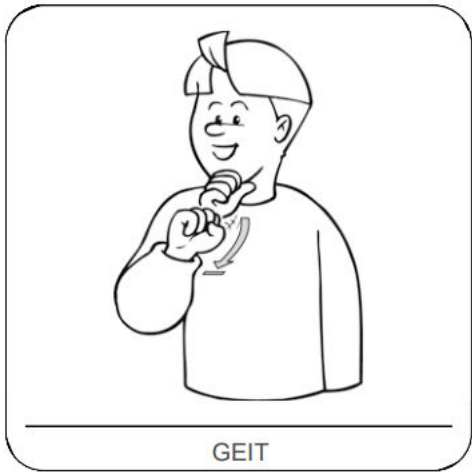


VIES

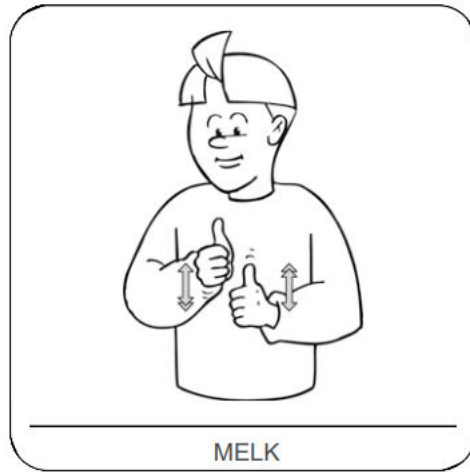
4

Het varken loopt in de modder. Bah, wat vies!
(modder laten voelen, eventueel speelgoedvarkentje erin)





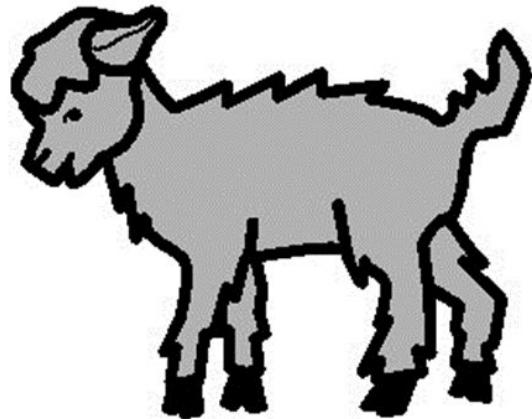
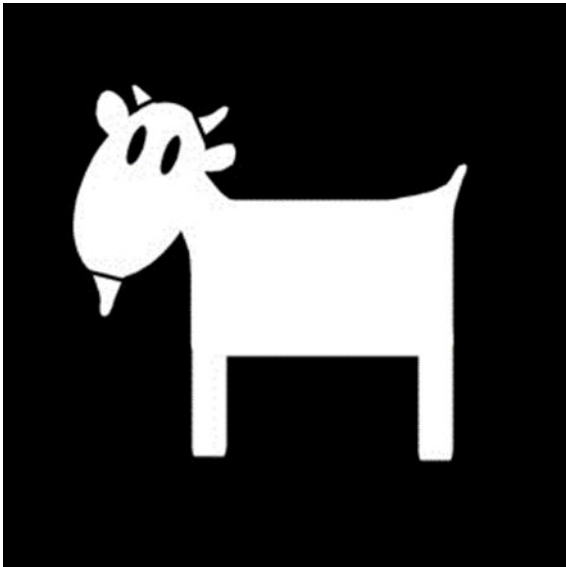
GEIT



MELK

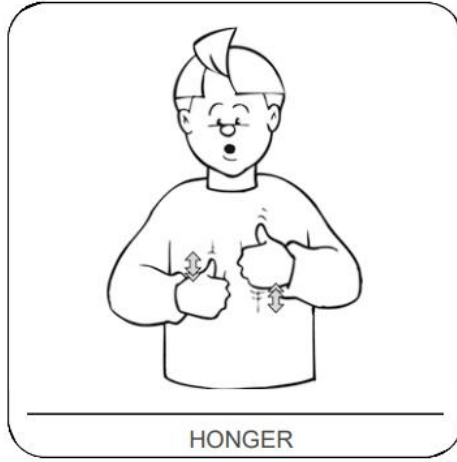
5

De geitjes krijgen melk. Jip proeft een beetje melk.
(melk vanuit een babyflesje laten druppelen/proeven)





KIP



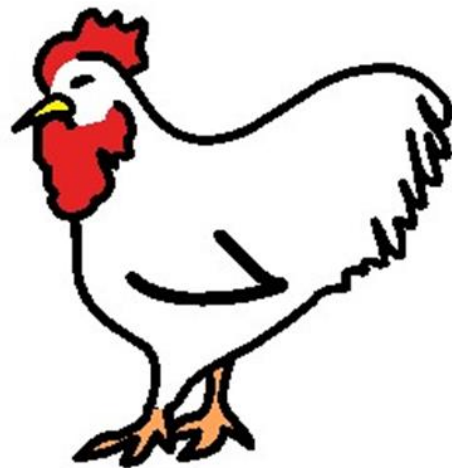
HONGER



(voer) STROOIEN

6

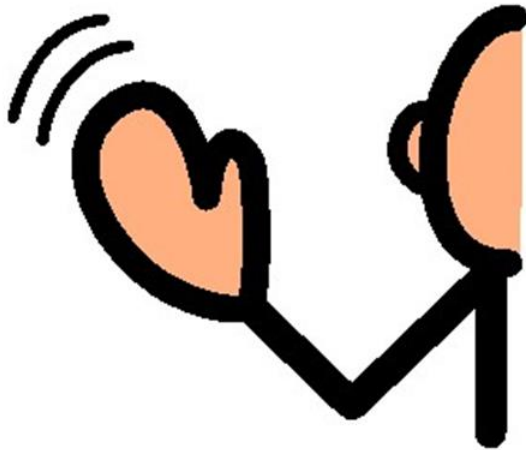
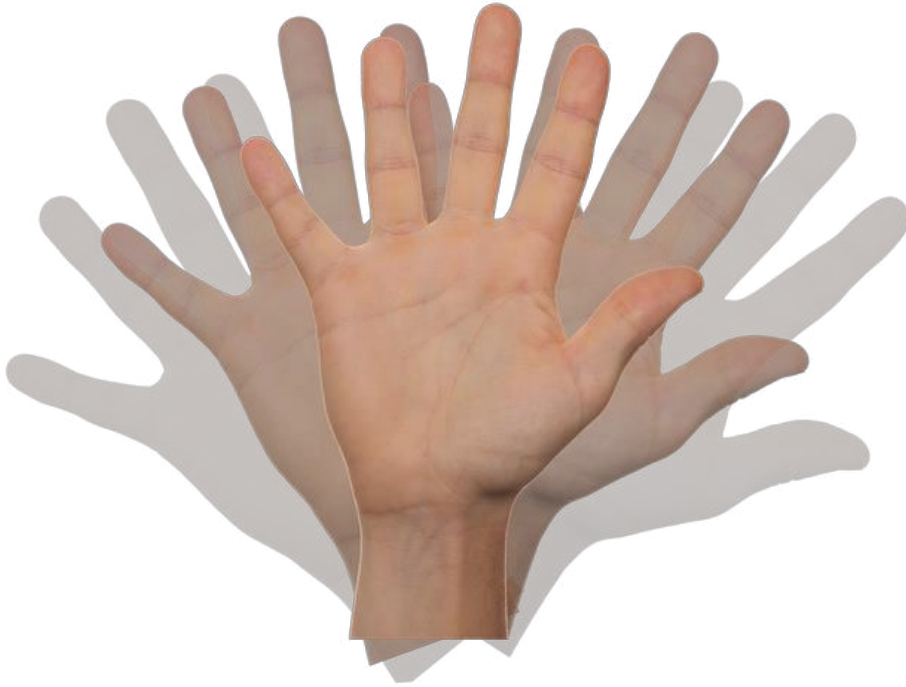
De kippen hebben honger. Jip mag ze eten geven.
(vogelvoer laten zien/voelen/ruiken)





7

Jip heeft alle dieren gezien. Daag!
(zwaaien)



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.

Waarom dit verhaal?

Dit verhaal gaat over de boerderij. Het is het allerleukste als je eerst samen naar de (kinder)boerderij bent geweest en ook echt deze situaties samen hebt meegemaakt. Dan wordt dit verhaal jullie verhaal. De dieren van de (kinder)boerderij spreken jong en oud aan en alle zintuigen worden geprikkeld; ruiken, proeven, voelen, zien, bewegen.

Nodig

- boerenzakdoek
- koeiengeluid (omkeerdoosje, telefoon, speelgoed-koe) of koeienvacht
- modder
- eventueel speelgoedvarken
- stro
- knuffelkonijntje
- flesje met melk
- vogelvoer

| | |
|---|---|
|  | <i>Zakdoek omdoen bij de persoon of bij jezelf, maar je kunt natuurlijk ook iets grappigs doen met de zakdoek (kiekeboe).</i> |
|  | <i>Geluid laten horen, eventueel vlakbij het oor. Uit omkeerdoosje of via je telefoon. Mocht iemand geen restgehoor hebben, kies dan voor een koeienvacht om te voelen.</i> |
|   | <i>Het hooi voelen en eraan ruiken. Verstop een konijntje er in en zoek dat op.</i> |
|  | <i>Melk laten druppelen uit het flesje. Eventueel laten proeven. Je kunt ook kiezen voor een poppenflesje waar de melk in 'verdwijnt'.</i> |
|   | <i>Maak van water en zand modder, voel hier samen aan en ruik de modder. Laat eventueel een speelgoedvarkentje erin 'modderen'.</i> |
|  | <i>Laat het voer voelen en ruiken.</i> |



Zwaaien, benoem eventueel de dieren nog stuk voor stuk: Dag koe, dag konijn, dag geit, dag varken, dag kippen!

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: 'Jij hebt melk. Dat kregen de geitjes ook, hè!'

Geniet ervan!

Voorlezen is vooral leuk. 😊

Wat je ook nog moet weten

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

Verantwoording afbeeldingen

Het logo van Zintuigenverhalen is gemaakt door Roel Ottow en mag niet zonder toestemming voor andere materialen gebruikt worden.

Zintuigenverhalen bevatten verschillende soorten afbeeldingen, de verantwoording hiervoor, waar dat van toepassing is:

- Pictogrammen - via www.Sclera.be, creative commons licentie 2.0 onder voorwaarde van naamsvermelding en niet voor commerciële doelen.
- Pictogrammen – via www.visitaal.nl met toestemming van [Visitaal pictogrammen voor ondersteunde communicatie](#)
- Foto's – via ©Shutterstock (licentie Kentalis), óf Microsoft Stockfoto's, óf gemaakt door een medewerker van Kentalis. Geen enkele van de gebruikte foto's mag buiten dit document worden gebruikt of verspreid.
- PCS-symbolen - ©Tobii Dynavox met toestemming gebruikt van [Tobii Dynavox NL: Ondersteunende communicatie oplossingen](#)
- Gebarentekeningen – ©Nederlands Gebarencentrum met toestemming van www.gebarencentrum.nl.
- Handpop Stuard mag met toestemming van producent Living Puppets (Matthies Spielprodukte GmbH + Co. KG) figureren als BOB in de zintuigenverhalen en zintuigenfilms van Kentalis. Stuard (BOB) mag zonder toestemming van voornoemde firma niet gebruikt worden voor commerciële doeleinden. Living Puppets houdt zich het recht voor om de toestemming voor het gebruik van de handpop door Kentalis voor zintuigenverhalen en zintuigenfilms in te trekken, indien het gebruik van de handpop door Kentalis in strijd blijkt te zijn met de bedrijfsfilosofie van producent Living Puppets.

Copyright ©

Dit verhaal is gemaakt door [Koninklijke Kentalis](#) en mag in bestaande vorm gedeeld worden en aangepast worden voor eigen gebruik. Wil je de aangepaste versie verspreiden, neem dan contact op met zintuigenverhalen@kentalis.nl

Dit product is mogelijk gemaakt door subsidie van ZonMw

Subsidienummer: 637005114