

tover[®]
purposeful play



De Tovertafel is door de EdTech
Breakthrough Awards uitgeroepen
tot Adaptive Learning Innovation
of the Year 2024.



Tovertafel

Serious Games voor Inclusief Onderwijs



The kracht van *Purposeful Play*

Bij Tover nemen we spelen serieus. Of het nu gaat om het stimuleren van sociaal-emotioneel leren of het verhogen van de alertheid en focus; spel is de ultieme oplossing voor kinderen met uiteenlopende leerbehoeften. De Tovertafel helpt leerkrachten en therapeuten bij het bevorderen van een inclusieve klas waarin iedereen kan deelnemen. We gebruiken innovatieve Serious Games die kinderen fascineren en verbinden. Ons doel is om het leven mooier en inclusiever te maken voor alle kinderen wereldwijd. Spelen voor een beter bestaan. Wij noemen dat **Purposeful Play**.

De Tovertafel stelt alle kinderen in staat om samen te spelen, ongeacht hun cognitieve niveau, fysieke mogelijkheden of taal. Deze warme technologie helpt kinderen om op hun eigen manier contact te maken met de wereld, sociaal-emotionele vaardigheden te oefenen en betekenisvolle momenten te creëren. De kleurrijke, interactieve projecties houden kinderen betrokken en zijn ontzettend leuk! Leerkrachten kunnen de Tovertafel gebruiken om een inclusieve klas te creëren waarin iedereen erbij hoort.



"Ze waren er gewoon echt voor elkaar en wilden een groep zijn. Het was zo leuk om dat plezier en de betrokkenheid van de hele groep bij elkaar te zien en het elkaar helpen. Dat is wat je wilt zien als leerkracht. Het maakte me echt trots."

Erika, Begeleider Speciaal Onderwijs -
Fresh Start School

“

Zo werkt de Tovertafel

Met het eenvoudige klik-en-klaar systeem is de Tovertafel eenvoudig te installeren in elk klaslokaal. De interactieve spellen creëren een veilige, gecontroleerde omgeving waarin kinderen zich kunnen ontwikkelen.

De Tovertafel kan op elk oppervlak worden geprojecteerd, zoals bijvoorbeeld op tafel, de vloer of een rolstoelblad. Dit zorgt voor een veelzijdig, duurzaam en hygiënisch product.

Hoe werkt het?



1. Zet aan met een simpele druk op de knop

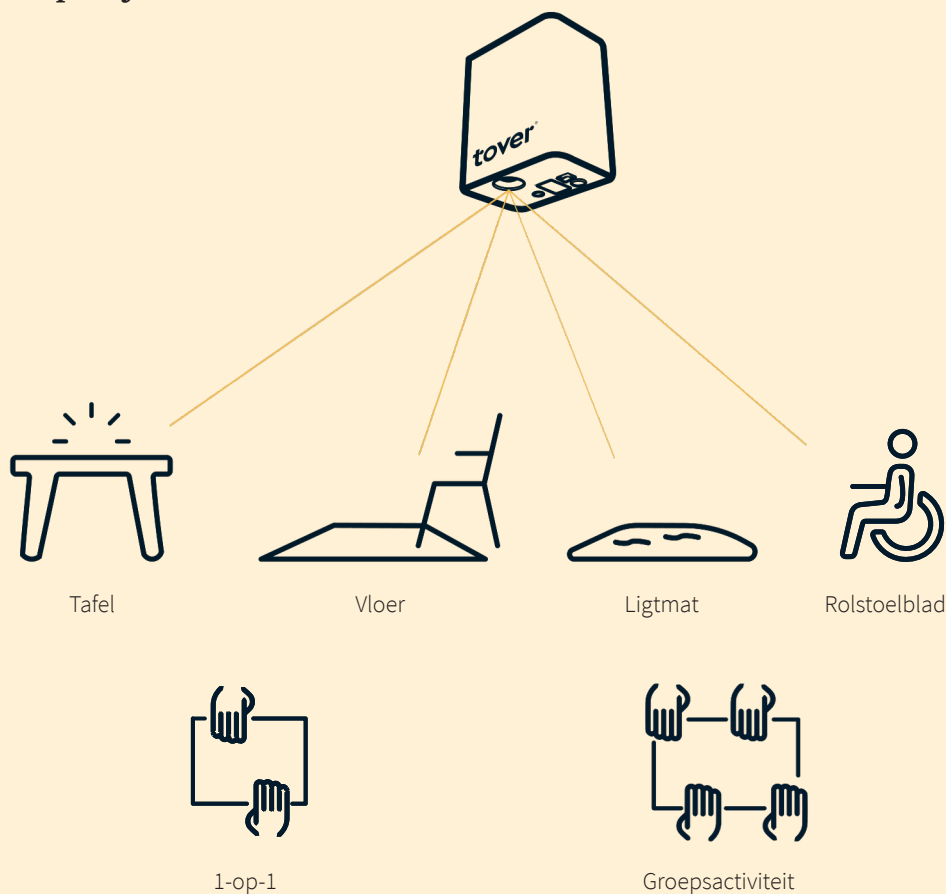


2. Kies uit een gevarieerd spelaanbod



3. Schakel met de afstandsbediening tussen de spellen

Hoe speel je?





*“Het mooiste om te zien
is dat kinderen met
verschillende vaardigheden
samen kunnen spelen.”*

Ingrid, Teamleider – Bredeschool
De Dukendonck, Nederland

Inclusief leren

Omdat onze Serious Games speciaal zijn ontwikkeld voor kinderen met verschillende leerbehoeften, sluiten ze perfect aan bij hun wensen en mogelijkheden. Dankzij het gelaagde spelontwerp kan elk kind op zijn eigen niveau spelen en zelfvertrouwen opbouwen.

Ons ingenieuze spelontwerp zorgt elke dag voor betekenisvolle momenten. Momenten die verbinden, barrières doorbreken en reacties oproepen die leerkrachten nog nooit eerder hebben gezien. En dat allemaal met de Tovertafel.

Spellen voor sociaal-emotioneel leren

De wereld kan soms verwarrend zijn. De Tovertafel vormt een brug tussen de theorie van sociaal-emotioneel leren en de praktische uitdagingen van het dagelijks leven. Onze spellen helpen kinderen zich open te stellen, waardoor betekenisvolle momenten ontstaan. De kleurrijke, interactieve projecties houden kinderen betrokken, zodat professionals de tijd kunnen nemen om nieuwe soorten gedrag te oefenen in een veilige omgeving. De Tovertafel spellen helpen leerkrachten om sociaal-emotionele vaardigheden te oefenen met hun leerlingen.

Door alledaagse momenten na te spelen, leren kinderen omgaan met moeilijke sociale situaties. Ze kunnen op een leuke en boeiende manier vaardigheden oefenen, zoals op je de beurt wachten, emoties verkennen of samenwerken.

Serious Games

Onze spellen dagen spelers ook cognitief en fysiek uit. Sommige spellen bevorderen de taalontwikkeling of elementaire wiskundige vaardigheden, terwijl andere spellen de kinderen aanmoedigen om in beweging te komen. De Tovertafel tovert een glimlach op ieders gezicht en helpt alle kinderen om samen te spelen en te leren.

Nieuwsgierig naar wat de Tovertafel voor
jou kan doen? Ga naar

www.tover.care/nl

Voor meer informatie kunt u contact met
ons opnemen via

info@tover.care

Spelen op verschillende niveaus

Voor kinderen komt groei op de eerste plaats. Daarom maken we spellen die kinderen met verschillende leerbehoeften ondersteunen. Onze Serious Games moedigen kinderen met verschillende cognitieve

niveaus aan om samen te spelen, waardoor ze belangrijke sociaal-emotionele vaardigheden kunnen oefenen. Zo leren kinderen van en met elkaar!



Codekraker

● Cognitief ● Sociaal

Spelers kunnen de gouden kluis kraken door wiskundeproblemen zo snel mogelijk op te lossen. Dit spannende spel helpt bij het automatiseren van rekenvaardigheden: optellen en aftrekken van getallen van één of twee cijfers en tafels met meerdere getallen. Het team dat de kluis het eerst opent, wint de schat. Dit is een goede gelegenheid om spelers te helpen omgaan met winnen en verliezen.



Mijnwagens

● Fysiek ● Sociaal

De kluis moet gevuld zijn met edelstenen. De kluis is sneller gevuld als de mijnwerkers samenwerken! Verzamel edelstenen door over de mijn te wrijven en laat iemand anders de mijnwagentjes heen en weer rijden. De drie verschillende kleuren edelstenen bevorderen een gezonde competitie en leren de spelers omgaan met winnen en verliezen: welke kluis bevat aan het eind van het spel de meeste edelstenen?



Zandstrand

● Fysiek ● Zintuiglijk

Het strand komt tot leven op tafel. De geluiden van de golven die tegen de kust slaan en de strandafbeeldingen prikkelen de zintuigen. Wat ligt er verborgen onder het zand? Door met grote of kleine bewegingen over het strand te vegen, gaan de spelers met hun handen of speelgoedjes op zoek naar de verloren schat. Omdat er altijd wel iets te vinden is, vergroot het spel het zelfvertrouwen van de spelers. Leg wat zand op tafel om de tastzin te stimuleren. Zo voelt het als een echt strand.



Verfspetters

● Fysiek ● Zintuiglijk

Kleurrijke verfballetjes rollen over de tafel. Als de spelers ze kapot slaan, krijgen ze een bevredigende directe reactie van kleuren en geluiden. Dit moedigt ze aan om nog meer te bewegen. Er kan water op het speeloppervlak worden gegoten voor nog betere reflecties en een aangename tactiele sensatie. Samen maken de spelers een kleurrijk kunstwerk waar ze trots op kunnen zijn.

Wat maakt Tover zo bijzonder?

Co-design

Tover innoveert, ontwikkelt en ontwerpt.

Samenwerking met de doelgroep en onderzoek spelen een belangrijke rol bij de ontwikkeling van onze producten. Bij het ontwerpen van spellen voor kinderen met uiteenlopende leerbehoeften weten we hoe belangrijk het is om in hun huid te kruipen. Daarom ontwikkelen we onze producten in nauwe samenwerking met onze spelers, hun leerkrachten en internationale experts. We noemen dit proces co-design.

Meer weten? Ga naar

www.tover.care/nl/co-design

Onderzoek

Tover is gespecialiseerd in het ontwikkelen van interactieve oplossingen die een positieve invloed hebben op de kwaliteit van leven van mensen met fysieke en cognitieve uitdagingen. Het is uiterst belangrijk dat alles wat we creëren positieve effecten heeft, zoals het verbeteren van sociale interactie, het bevorderen van fysieke en cognitieve activiteit en meer voordelen met betrekking tot de kwaliteit van leven. Daarom blijft onderzoek de kern van alles wat we doen. Om ervoor te zorgen dat onze oplossingen de beoogde effecten hebben, werken we nauw samen met onze spelers, onderwijs- en zorgprofessionals, familieleden en andere deskundigen om de behoeften van onze doelgroepen te begrijpen. We voeren ook onderzoeken uit en werken samen met onafhankelijke onderzoekspartners om inzicht te krijgen in de voordelen van het spelen met onze producten en hun effecten op gedrag en emoties. Dit stelt ons niet alleen in staat om ons portfolio te verbeteren, maar helpt ons ook om nieuwe doelgroepen te identificeren en de impact te vergroten van alles wat we doen op mensen die leven met fysieke en cognitieve uitdagingen.

Meer over ons onderzoek is te vinden op

www.tover.care/nl/onderzoek

Slim

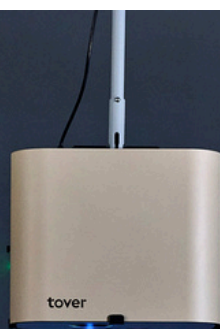
- Adaptieve en intuïtieve geavanceerde technologie.
- Past zich naadloos aan de spelers aan.

Gebruiksvriendelijk

- Toegang tot alle games voor jouw doelgroep.
- 24/7 inspiratie en hulpmiddelen beschikbaar via onze online portal.

Onbeperkt

- Lichtgewicht en gemakkelijk te verplaatsen.
- Uitzonderlijk heldere, haarscherpe beelden.





Tover-oprichters Sjoerd Wennekes, Hester Anderiesen Le Riche (CEO) en Mathijs Konings (Chief Innovation Officer)

Wij zijn Tover

Ons doel is om een meer liefdevolle en inclusieve wereld te creëren voor mensen met cognitieve uitdagingen. Elke dag werken we samen met leerkrachten en zorgverleners van over de hele wereld om een bewezen impact te kunnen maken.

In 2009 startte industrieel ontwerpster Hester Anderiesen Le Riche haar promotieonderzoek aan de Technische Universiteit Delft. Haar doel was om het leven van mensen met dementie te verbeteren.

Jarenlang onderzoek en ontwerpssessies met experts in de gezondheidszorg, bewoners van zorginstellingen en hun families resulteerden uiteindelijk in ons eerste innovatieve product: de Tovertafel.

Tegenwoordig is Tover een internationale onderneming onder leiding van CEO Hester Le Riche. Al onze gepassioneerde medewerkers hebben één ding gemeen: we willen een zorgzamere en inclusievere wereld creëren voor mensen met een cognitieve beperking.



Begin van
Tover

2015



Aanwezige
landen

17



Tovertafels geïnstalleerd
(en talloze
geluksmomenten)

11.000+



tover