

HANDLEIDING

ACTIONBOUND, MAAK JE EIGEN INTERACTIEVE ZOEKTOCHT



Inhoudstafel

1. Inleiding	p. 3
2. Hoe maak ik een eigen Actionbound?	p. 4
2.1. Vooraleer je van start kunt gaan?	p. 4
2.1.1. Surf naar www.actionbound.com	p. 4
2.1.2. Kies je taal	p. 4
2.1.3. Maak een account aan.	p. 4
2.2. Maak een bound aan.	p. 6
2.2.1. Bound aanmaken	p. 6
2.2.2. Verschillende mogelijkheden	p. 8
2.2.2.1. Inhoud toevoegen	p. 8
2.2.2.2. Stage (Abschnitt)	p. 8
2.2.2.3. Information	p. 10
2.2.2.4. Quiz	p. 12
2.2.2.5. Mission (Aufgabe)	p. 16
2.2.2.6. Find spot (Ort finden)	p. 17
2.2.2.7. Scan code (Code scannen)	p. 20
2.2.2.8. Survey (Umfrage)	p. 22
2.2.2.9. Tournament (Turnier)	p. 23
2.2.3. Nadien items wijzigen, verplaatsen of verwijderen.	p. 24
2.2.4. En nu? Mijn bound is klaar.	p. 25
3. Hoe gaan mijn deelnemers aan de slag?	p. 26
4. Resultaten bekijken	p. 27

1. INLEIDING

Het is altijd leuk om eens te variëren in het bestaande wandelaanbod. Een zoektocht is daarbij een leuk alternatief. Je kunt natuurlijk altijd kiezen voor de klassieke (foto)zoektocht, dropping, geocaching... maar dankzij de Actionbound-app kan je ook op pad met je eigen smartphone.

Actionbound is de ideale (gratis) app voor een wandelbegeleider en iedereen die van een spelletje houdt. Je maakt een spel (op jouw computer) waarbij de spelers opdrachten uitvoeren, een foto of filmpje uploaden, een vraag beantwoorden, inchecken bij een locatie, gebruik maken van QR-codes of google maps of gewoon hun mening geven. En ondertussen verzamel je punten bij de vleet. Leuk voor senioren maar evengoed om samen met de kleinkinderen te doen.

Je kan gebruik maken van bestaande bounds (via www.actionbound.com of ook op onze eigen website www.eenlevenlangsporten.be) of je kan natuurlijk ook zelf een bound, zoektocht of rondleiding maken. Het is altijd prettig voor de deelnemers als zo iets op maat gemaakt en herkenbaar is. Zo'n bound maken duurt wel even maar het is vrij eenvoudig vanachter de computer aan te maken via www.actionbound.com. Gebruiksvriendelijk en de mogelijkheden zijn eindeloos. Zo kan je locaties droppen waarbij de gps de deelnemers de weg toont in vogelvlucht of op kaart, kan je quizvragen opstellen (over activiteiten, jeugdfoto's van OKRA-begeleiders, OKRA-werking, stad of gemeente...) waarbij je kunt kiezen of ze het antwoord intypen of een meerkeuzeantwoord kunnen aanklikken of waarbij ze een gekke bekkenfoto of ludiek filmpje uploaden. Aan de vragen en opdrachten kun je punten toekennen.

Het resultaat van je voorbereiding loont ontzettend. Bij deze moderne speurtocht hoef je geen vragen, kaarten of foto's te gaan kopiëren, hoef je op voorhand niet op allerlei locaties briefjes, pijlen of vragen op te hangen met het risico dat ze verdwenen zijn wanneer de groepjes passeren en achteraf moet je niets meer verbeteren of weghalen. Het programma doet het allemaal in jou plaats. In één oogopslag zie je als organisator welk groepje hoeveel punten verzamelde, waar ze juist of fout zaten, hoelang ze onderweg waren...

Het enige nadeel bij het opmaken van een eigen bound is dat de website enkel beschikbaar is in het Engels en het Duits. Maar laat dat je vooral niet tegenhouden.

Veel succes.



2. HOE MAAK IK EEN EIGEN ACTIONBOUND?

Tijdens de onderstaande uitleg proberen we stap voor stap de verschillende mogelijkheden van het programma toe te lichten.

2.1. Vooral je van start kunt gaan.

2.1.1. Surf naar www.actionbound.com

2.1.2. Kies je taal.

Je hebt hierbij enkel de keuze uit Duits en Engels. Door te klikken op het vlagje krijg je de (beperkte) lijst van talen te zien. Klik op het vlagje naar keuze.

Uiteraard kan je tijdens het maken van je eigen bound vragen en opdrachten in het Nederlands toevoegen.

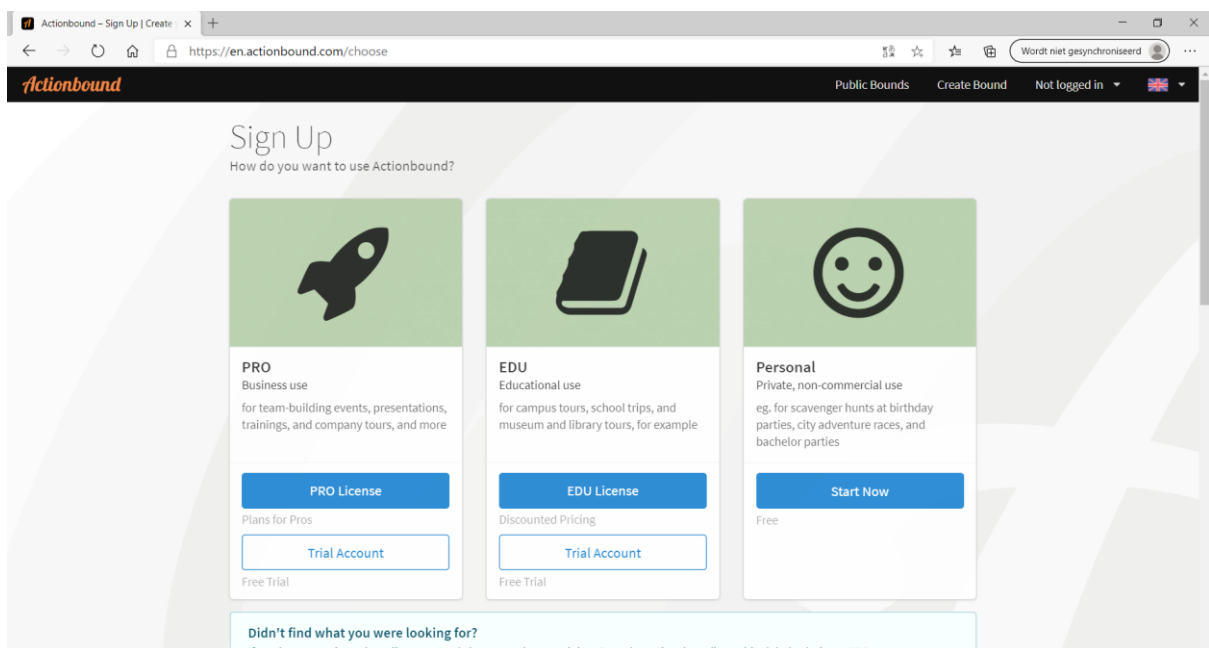


2.1.3. Maak een account aan.

2.1.3.1. Klik op 'Not logged in' (of 'Nicht eingeloggt') en vervolgens op 'Sign up' (of 'Registrieren') om een eigen account aan te maken.



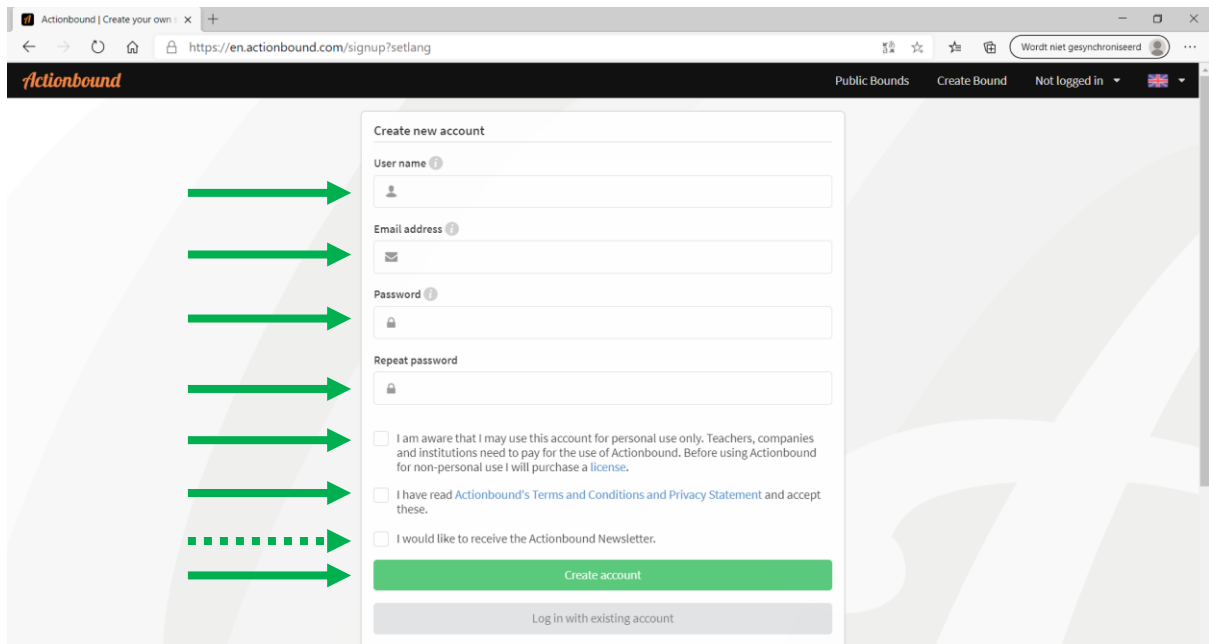
2.1.3.2. Kies vervolgens welke licentie je wenst: 'Pro, EDU of Personal (of 'Privat)'. De eerste twee opties zijn betalend (waarbij je een proefabonnement kunt nemen). En klik op 'Start Now' (of 'Jetzt loslegen').



2.1.3.3. Vul de verplichte velden in: gebruikersnaam, emailadres, wachtwoord en herhaal het gekozen wachtwoord.

Klik ook de eerste twee vakjes daaronder aan: door het eerste aan te klikken geef je aan dat je dit voor persoonlijke doeleinden gebruikt, met het tweede vakje is dat je akkoord gaat met de gebruiksvoorwaarden. Wil je ook de nieuwsbrief ontvangen dan klik je ook het derde vakje aan.

En klik ten slotte op 'Create account' ('Account erstellen')

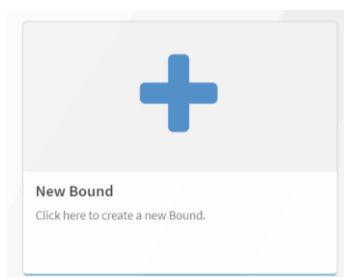


Nu ben je klaar om zelf een bound aan te maken.

2.2. Maak je eigen bound aan.

2.2.1. Bound aanmaken

2.2.1.1. Klik op 'New bound' (of 'Neuer bound').



2.2.1.2. Kies een titel/naam voor jouw bound en vul de url aan.

Voorbeeld:

- naam van de bound:
OKRA-SPORT+ en route
- url:
okrasportplussenroute

Bij het invullen van de url moet je alles aan elkaar schrijven. Dus geen spaties gebruiken. Ook tekens moeten uitgeschreven (of weggelaten worden). OKRA-SPORT+ wordt hierdoor okrasportplus.

2.2.1.3. Instellingen

Vooraleer je verdergaat moet je al twee keuzes maken die een invloed hebben op de manier waarop jouw bound nadien gespeeld wordt. De keuze die je maakt staat in het blauwe vlak.

Keuze 1: Singleplayer Bound (Einzels-Bound) of Multiplayer Bound (Gruppen-Bound)

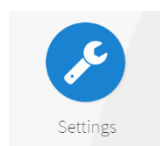
Single-player Bound is wanneer je ervoor kiest dat de deelnemers individueel (lees: één persoon per smartphone) spelen. Kies je voor Multi-player Bound dan kunnen verschillende deelnemers op dezelfde smartphone spelen.

Keuze 2: Fixed (Linear) of Flexible (Beliebig)

Bij Fixed Bound moeten de deelnemers de opdrachten volgen zoals jij ze hebt opgesteld, met andere woorden in een vaste volgorde. Wanneer je kiest voor Flexible Bound dan kunnen de deelnemers zelf kiezen wanneer ze welke opdracht maken, geen vaste volgorde dus.

The screenshot shows the 'Create new Bound' interface. At the top, it says 'Specify the basic characteristics of your bound. You can make changes later'. Below this are several fields: 'Title' with the value 'OKRA-SPORT+ en route', 'URL' with the value 'https://actionbound.com/bound/okrasportplussenroute', 'Play mode' with two buttons: 'Singleplayer Bound' (selected) and 'Multiplayer Bound', and 'Sequence of stages' with two buttons: 'Fixed' (selected) and 'Flexible'. At the bottom right, there are two buttons: 'Create Bound' (highlighted with a green circle and a green arrow pointing to it from a box labeled 'Keuze 2') and 'Cancel'. A green box labeled 'Keuze 1' has two arrows pointing to the 'Singleplayer Bound' and 'Multiplayer Bound' buttons. A green box labeled 'Keuze 2' has two arrows pointing to the 'Fixed' and 'Flexible' buttons. A green arrow also points from the 'Create Bound' button to the 'Settings' icon below the form.

Je kunt nadien deze keuzes nog wijzigen via 'Settings' (Einstellungen).



2.2.1.4. Druk op Create Bound (Bound erstellen)

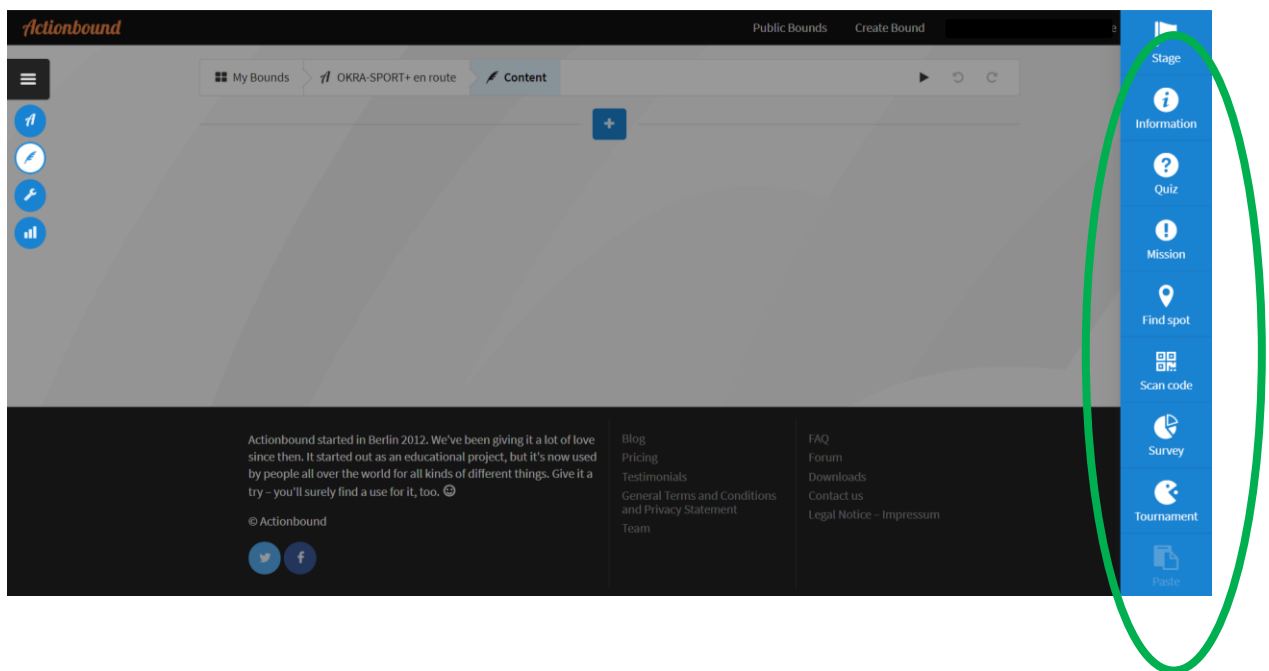
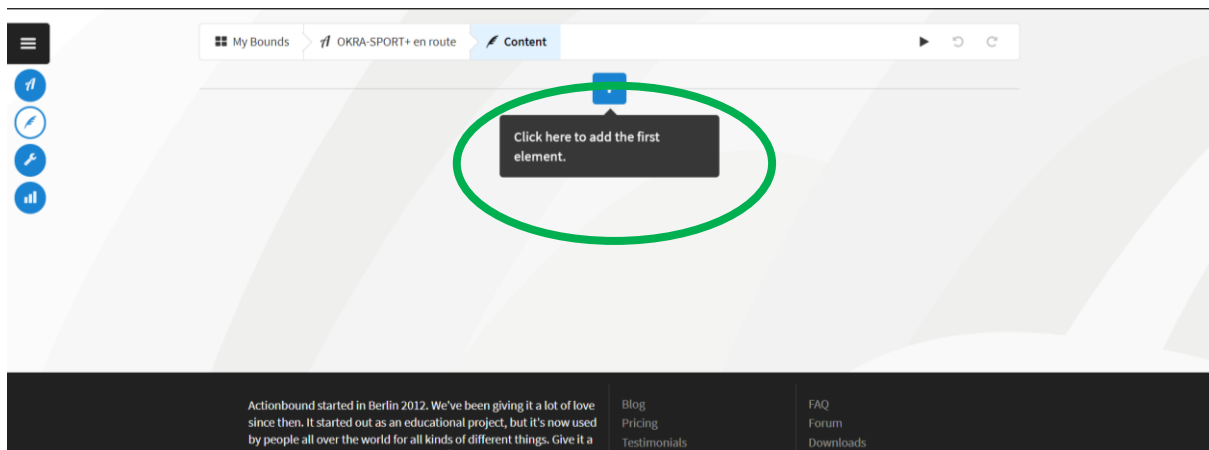
Heb je je keuzes gemaakt? Druk dan op Create Bound om definitief jouw bound te ontwerpen.

2.2.2. Verschillende mogelijkheden

2.2.2.1. Inhoud toevoegen

Nu kan je beginnen met inhoud (Content of Inhalt) toe te voegen. Dit doe je door op het plusteken te klikken. Wanneer je dit doet krijg je rechts een verticale blauwe balk waaruit je kunt kiezen door op de gewenste keuzemogelijkheid te klikken. Deze keuzes worden zo dadelijk verder toegelicht.




Als je bezig bent met de inhoud dan wordt dit weergegeven door de veer.



2.2.2.2. Stage (Abschnitt)

Deze functie kan je bijvoorbeeld gebruiken om de omgeving van het start- en eindpunt in te geven. Door deze functie te gebruiken geef je een overzicht van de geselecteerde plaatsen van jouw bound in een bepaalde wijk of omgeving. Deze functie is eigenlijk enkel nuttig voor spelers die een Flexible Bound spelen of als je deze keuze selecteerde en verschijnt enkel dan zodat spelers een zekere structuur in het spel te kunnen brengen.

Als je deze functie wilt toevoegen dan:

- 1) Vul je een titel of naam in.
- 2) Selecteer je een coördinaat.
Dit coördinaat wordt getoond aan de deelnemers als ze de kaart openen in de app.
 - Druk op 'Select' (of Wählen).
 - Google maps wordt geopend.
 - Klik op het vergrootglas om een locatie in te geven of sleep het kaartje naar de gewenste locatie.
 - Scroll indien nodig wat naar beneden (als jouw muis naast de kaart staat) en klik op OK.
 - Het coördinaat verschijnt dan automatisch.
- 3) Ga je voor een willekeurige aanpak (Random mode of Zufallmodus) of niet?
Om deze functie te activeren verschuif je het bolletje naar rechts zodat het balkje blauw wordt. In dat geval moet je de keuze maken door te klikken op 'Randomize elements/Elemente des Abschnitts zufällig abspielen' of je:
 - Alle elementen uit de sectie in willekeurige volgorde wil afspelen. 
 - Alleen één enkel element van de sectie wil afspelen. 
- 4) Klik op Add of Hintzufügen om dit kaartje toe te voegen. 

Stage
Use stages to structure sections within your Bound. Stages only appear to Bound players when 'flexible order of stages' is selected in settings.

Title 1

Coordinate 2

a Select


Random mode 3

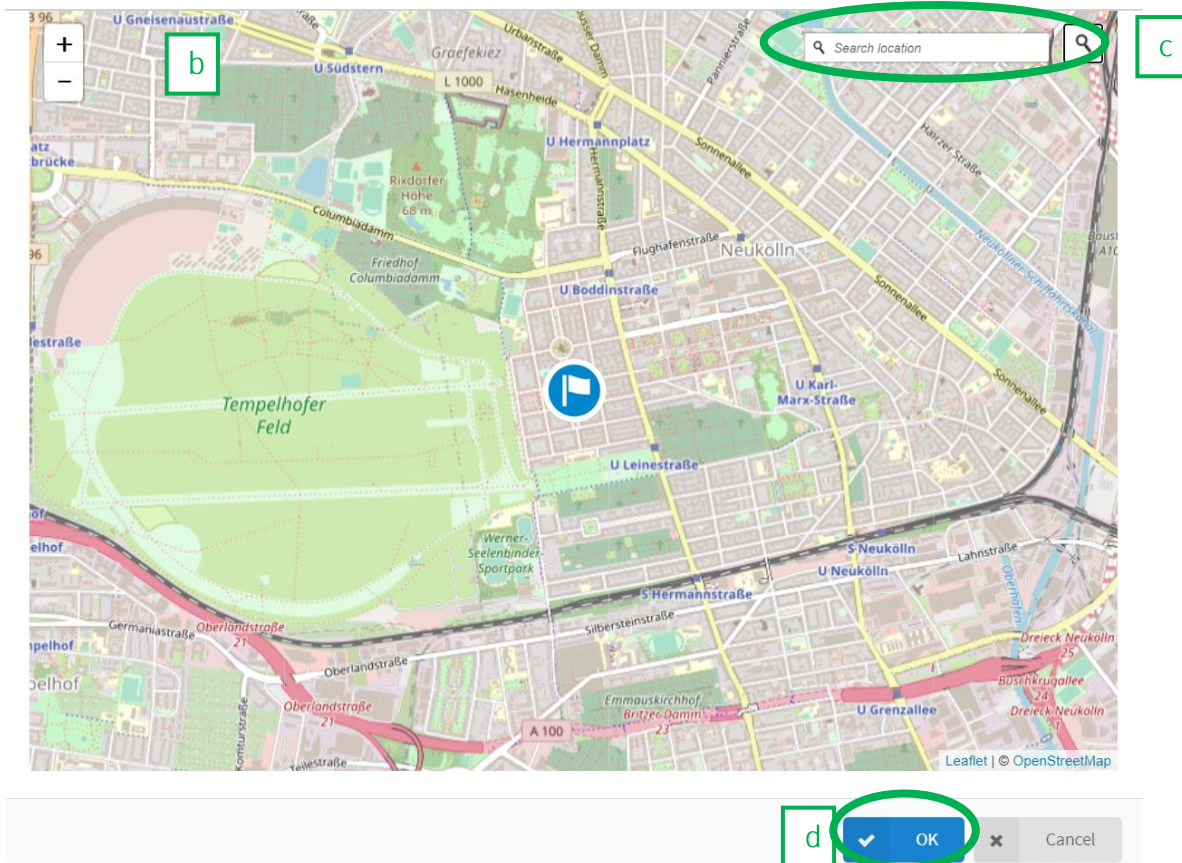
Randomize elements

Please select

f Shuffle all elements of this stage

g Play only one random element of this stage

4 

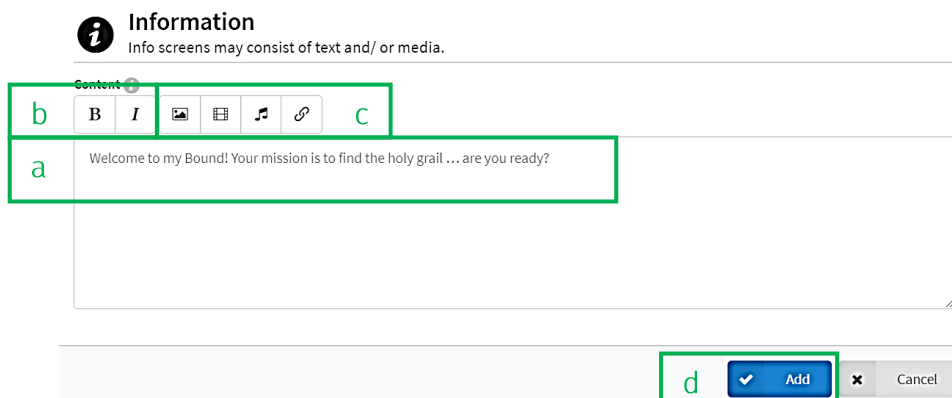


2.2.2.3. Information

Met deze functie kan je informatie toevoegen over een bepaald onderwerp, plaats, wegbeschrijving, opdracht of om een inleidende of afsluitende tekst van je bound te formuleren.

De opties hier zijn:

- a) Eenvoudig door de tekst in de tekstbalk in te typen.
- b) Kies of je de tekst ook vet en/of cursief wil zien.
- c) Je afbeeldingen/foto's, video- of geluidsfragmenten en/of een link wil toevoegen*.
- d) Om het geheel toe te voegen klik je op 'Add (of Hintzufügen)'

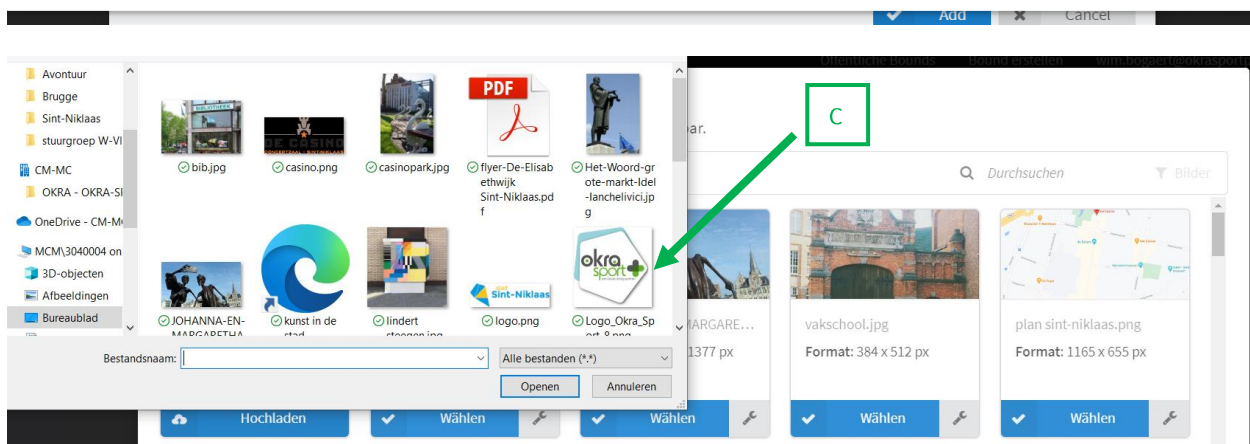
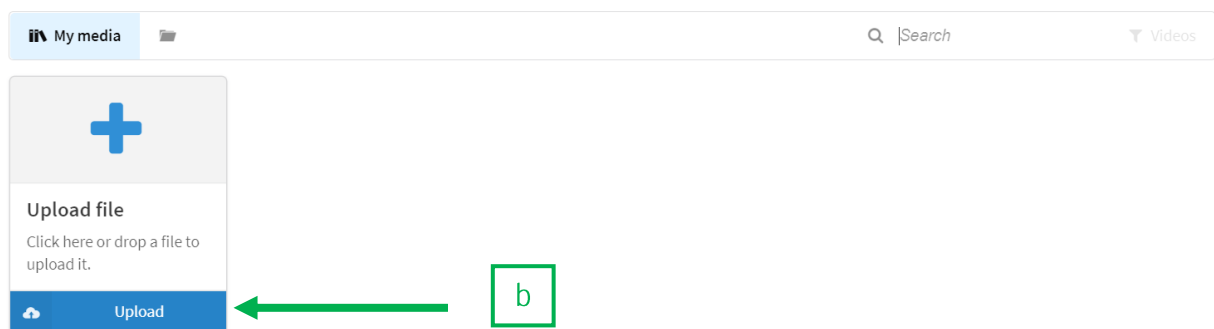


*Wanneer je afbeeldingen, video- of geluidsfragmenten en/of een link wil toevoegen dan:

- klik je op het gewenste icoontje (zie vorige figuur c).
- Klik je uploaden/hochladen
- Ga je op zoek in je bestanden naar de afbeelding, link of fragment die je wenst toe te voegen. Je klikt deze aan.
- Deze komt dan automatisch in jouw Actionbound-mediatheek terecht.
- Daarna selecteer je de gewenste afbeelding, link of fragment door te klikken op select/wählen.
- En de bijlage wordt automatisch toegevoegd. Deze is pas zichtbaar als je je bericht ook effectief hebt opgeslagen.

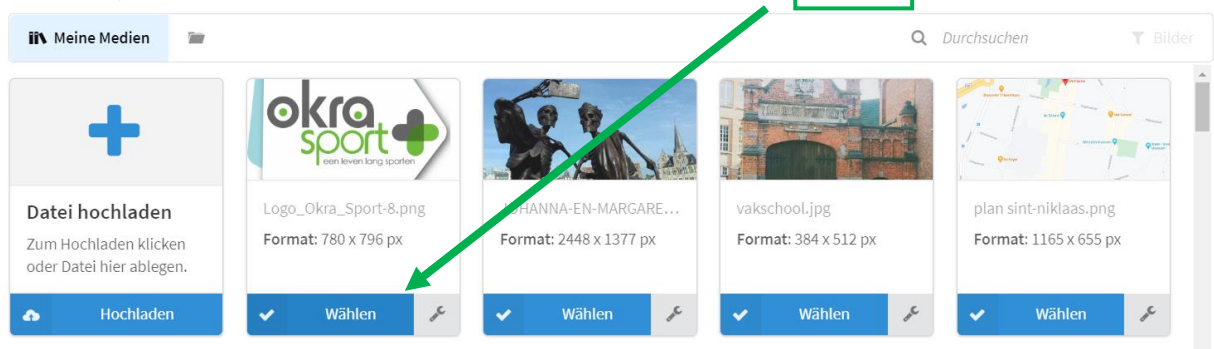
Media Library

Your media collection. These are preloaded in your Bound and can be seen offline.



Mediathek

Die Sammlung deiner Medien. Diese Medien sind auch offline im Bound nutzbar.





Information

Ein Info-Bildschirm kann Texte und Medien enthalten.

Inhalt ?



![Logo_Okra_Sport-8.png](https://content.actionbound.com/user/5cecee038fae654b705dbbbb/image/1000/1600288124.png)

f

Hinzufügen Abbrechen

2.2.2.4. Quiz

Vraag toevoegen

Met deze functie kan je (quiz)vragen toevoegen. De manier van werken is juist dezelfde als bij de functie 'Information' (zie hierboven bij punt 2.2.2.3): Je noteert de vraag in de tekstbalk en kunt deze vet of cursief zetten als je dat wenst. Ook bij deze functie is het mogelijk om afbeeldingen, link, video- en/of geluidsfragmenten toe te voegen. Ook hiervoor ga je op dezelfde manier te werk zoals uitgelegd hierboven.

De deelnemers kunnen bij een juist antwoord punten verdienen.

Quiz
Let the participants find the right answer in order to earn points and/or get ahead.

Quiz Answer Settings Time limit

Question ?

B I

Up to what number shalt thou count before thou throw the holy Grenade of Antioch?

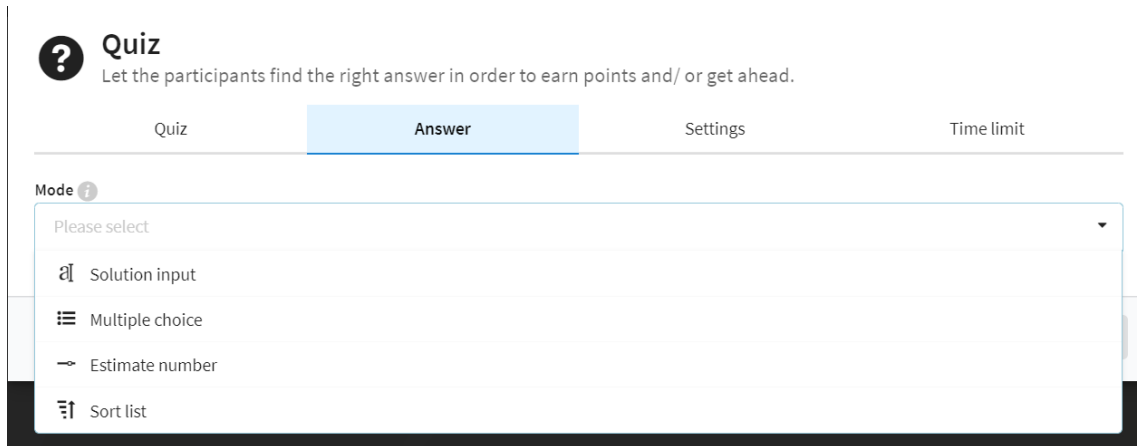
Points

100

Add Cancel

Antwoord toevoegen

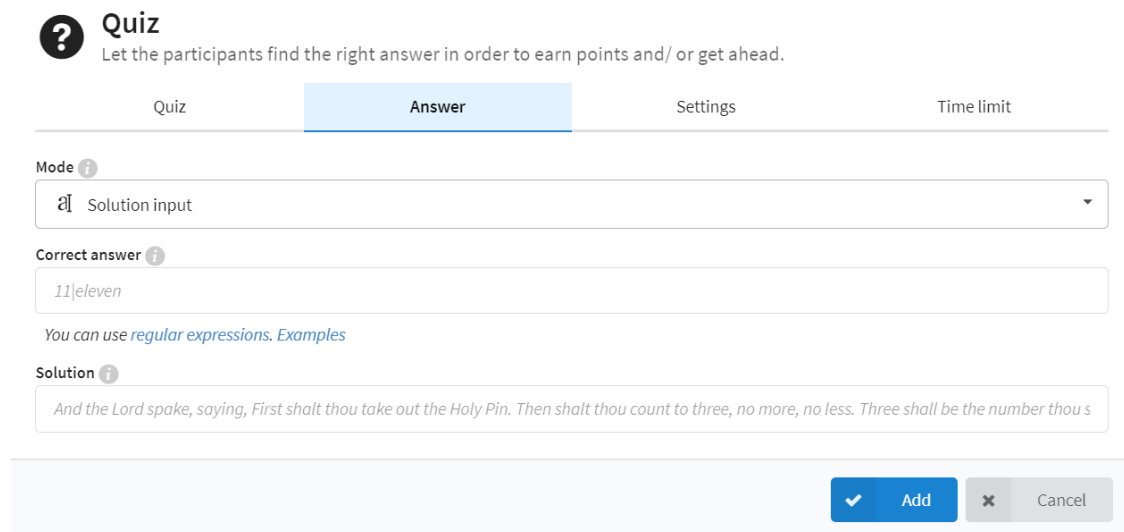
Om het antwoord toe te voegen klik je op 'Answer' (of 'Antwort') zodat dit lichtblauw kleurt. Je kunt de deelnemers op verschillende manieren laten antwoorden op de 'Mode'-balk:



The screenshot shows the 'Quiz' interface with the 'Answer' tab selected. Below the tabs, there is a 'Mode' dropdown menu. The menu is open, showing the following options:

- Please select
- Solution input
- Multiple choice
- Estimate number
- Sort list

- a) **Solution input** (Lösungeingabe): er is slechts één juist antwoord.
- Je typt het juiste antwoord in het balkje van 'Correct answer'. Dit is niet hoofdlettergevoelig.
 - Bij 'Solution' kan je specifieke informatie bij het antwoord kwijt.



The screenshot shows the 'Quiz' interface with the 'Answer' tab selected. Below the tabs, there is a 'Mode' dropdown menu set to 'Solution input'. Below the mode menu, there are two input fields:

Correct answer *11|eleven*

You can use [regular expressions](#). Examples

Solution *And the Lord spake, saying, First shalt thou take out the Holy Pin. Then shalt thou count to three, no more, no less. Three shall be the number thou s*

At the bottom right, there are two buttons: 'Add' (blue) and 'Cancel' (grey).

- b) **Multiple Choice**: Meerkeuzevraag waarbij de deelnemers de keuze hebben uit meerdere antwoorden.
- Om de mogelijke antwoorden toe te voegen
- Klik je op de grijze 'Add'-knop.
 - Typ je het mogelijke antwoord in
 - Wil je nadien het antwoord nog wijzigen dan klik je op het potloodje, wil je het verwijderen dan klik je op het vuilbakje, met de pijltjes kan je het antwoord hoger of lager in de volgorde).
 - Vink het vakje aan naast het juiste antwoord.

Quiz
Let the participants find the right answer in order to earn points and/ or get ahead.

Quiz **Answer** Settings Time limit

Mode ⓘ
Multiple choice

Answers

Solution

2 A

B

1 + Add

4 Correct ▾

3

✓ Add ✕ Cancel

- c) **Estimate number** (Zahl Schätzen): de deelnemers moeten een schatting maken waarbij je ook kan instellen hoeveel procent ze mogen afwijken van het juiste antwoord. Om te antwoorden moeten de deelnemers het balkje verschuiven.

Heb je hiervoor gekozen? Dan moet achtereenvolgens het volgende invullen:

- Juiste waarde: dit moet altijd tussen de minimum- en maximumwaarde zitten.
- Minimumwaarde
- Maximumwaarde
- Het aantal punten dat afgetrokken wordt bij een afwijking per 10%.

Quiz
Let the participants find the right answer in order to earn points and/ or get ahead.

Quiz **Answer** Settings Time limit

Mode ⓘ
Estimate number

Correct value
4

Minimum value
3

Maximum value
6

Deviation for 10% point deduction ⓘ
1

✓ Add ✕ Cancel

- d) **Sort List** (Liste sortieren): de deelnemers moeten de antwoorden in een bepaalde volgorde plaatsen. Ze doen dit door de antwoorden te verschuiven van boven naar onder.

Je moet de antwoorden in de juiste volgorde ingeven. Dit doe je op dezelfde manier als bij de multiple choice-functie (zie puntje b hierboven).

Quiz
Let the participants find the right answer in order to earn points and/ or get ahead.

Quiz **Answer** Settings Time limit

Mode ⓘ
Sort list

List in the correct order
Solution
Antwort eingeben oder Mediendatei auswählen.

+ Add

Add Cancel

Instellingen aanpassen

Je kunt de instellingen (Settings of Optionen) voor de antwoorden aanpassen. Het is zinvol om dit even na te kijken. Welke instellingen kan je aanpassen?

- De deelnemers moeten juist geantwoord hebben voordat ze naar de volgende opdracht kunnen gaan. Door hierop te klikken verschuift het balkje zich.
- Het aantal pogingen dat de deelnemers krijgen om juist te antwoorden. Dit is niet mogelijk als je koos voor optie a (wat logisch is want daar moeten ze een juist antwoord geven om vooraleer ze door mogen gaan).
- Het aantal punten dat je aftrekt wanneer er een fout antwoord gegeven wordt.
- Je kunt ook een hint toevoegen (door op de grijze 'Add' te klikken) om de deelnemers op weg te zetten naar het juiste antwoord.
- Het tonen van het juiste antwoord als ze verkeerd antwoorden (of als hun laatste poging gepasseerd is). Dit staat standaard geactiveerd (balkje is blauw) maar door erop te klikken kan je het uitzetten.

Quiz
Let the participants find the right answer in order to earn points and/ or get ahead.

Quiz Answer **Settings** Time limit

a Correct answer required to continue ⓘ

b Attempts
1

c Penalty for incorrect answer
10

Hints ⓘ
Hint
d + Add

e Show solution if answered incorrectly

Add Cancel

Tijdslimiet instellen

Je kunt de deelnemers ook binnen een bepaalde tijd laten antwoorden. Als je deze mogelijkheid wil gebruiken dan ga je als volgt te werk:

- Klik op 'Time limit' (of Zeitbegrenzung).
- Stel de tijd (in seconden) in die de deelnemers krijgen om te antwoorden.
- Stel in na hoeveel seconden er 10% van de totaalscore afgehouden wordt wanneer de deelnemers niet binnen een bepaalde tijd antwoorden.
Bvb. Je geeft de deelnemers 60 seconden de tijd om de vraag te beantwoorden. Dan kan je bij elke 6 seconden dat de vraag niet juist beantwoord is 10% van de totaalscore af.

Quiz
Let the participants find the right answer in order to earn points and/ or get ahead.

Quiz Answer Settings **Time limit**

a Time limit

b Time limit
⌚ 60 Seconds

c Threshold at which 10% point deduction applies ⓘ
⌚ 10 Seconds

✓ Add ✕ Cancel

Let op: Het instellen van de tijdslimiet is niet mogelijk wanneer je voor optie a (= het juist moeten antwoorden vooraleer ze mogen doorgaan) kiest bij de instellingen.

Als je de vraag, het antwoord (en de wijze waarop de deelnemers de vraag moeten beantwoorden), de instellingen en eventueel de tijdslimiet zijn ingegeven... klik dan op 'Add' (of Hinzufügen).

2.2.2.5. Mission (Aufgabe)

Via deze functie kan je de deelnemers een opdracht laten uitvoeren die ze dan op een leuke, creatieve manier kunnen uitvoeren. Aan deze opdracht kan je geen punten verbinden.

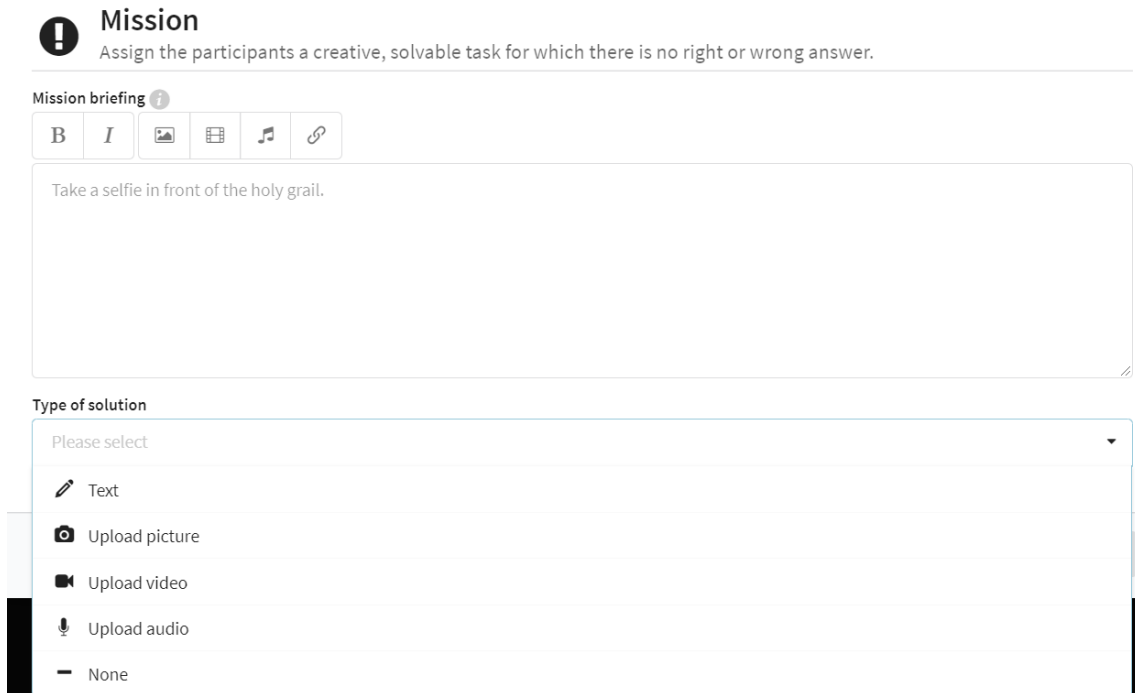
De opdracht kan je intypen in het tekstvak. Ook hier weer kan de tekst vet of cursief zetten of afbeeldingen, video- en/of geluidsfragmenten of link toevoegen. Hoe je dit precies doet stond eerder al beschreven onder de punten 'Information' en 'Quiz'.

Als bewijs dat de deelnemers de opdracht uitgevoerd hebben zijn ook hier weer enkele mogelijkheden:

- Tekst (bvb. geef in 3 woorden wat OKRA-SPORT+ voor jouw kan betekenen)
- Foto (bvb. trek een selfie bij de fontein)
- Video (bvb. welke bestelling plaats jij altijd in het frietkot?)

- d) Geluidsfragment (bvb. zing het OKRA-lied uit volle borst)
- e) Geen antwoord. (bvb. Ga op zoek naar... Heb je de plaats gevonden? Klik dan op 'Ga verder').

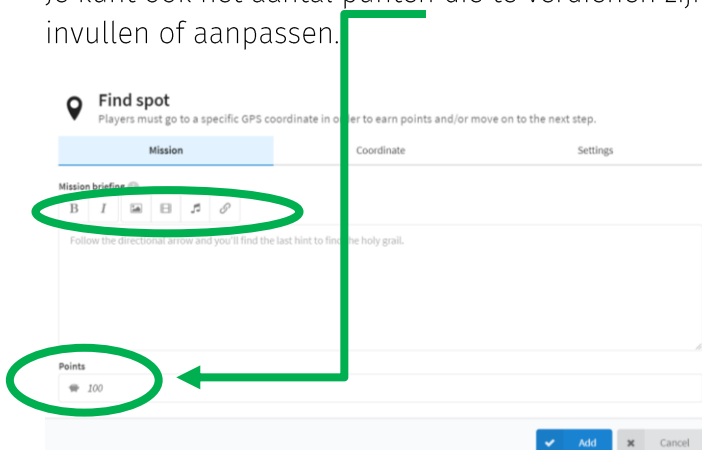
Bij de mogelijkheden b en c zal ook nog gevraagd worden of ze de foto of video uploaden vanuit de camera van de smartphone of vanuit hun galerij. Dit maakt op zich niet veel verschil voor de deelnemers.



2.2.2.6. Find spot (Ort finden)

Kies je voor deze optie dan laat je je deelnemers op zoek gaan naar een bepaalde plaats. Daarbij kan je ze eventueel op weg helpen (of misleiden) door een tekst, afbeelding, geluids- of videofragment of een link toe te voegen (zoals eerder beschreven bij 2.2.2.3. Information).

Je kunt ook het aantal punten die te verdienen zijn als de deelnemers de plaats vinden invullen of aanpassen.



Om het coördinaat van de gewenste locatie toe te voegen klik je op Coordinate (Koördinate). En selecteer nu een coördinaat. Dit coördinaat wordt getoond aan de deelnemers als ze de kaart openen in de app. Hierbij ga je als volgt te werk:

- Druk op 'Select' (of Wählen).
- Google maps wordt geopend.
- Klik op het vergrootglas om een locatie in te geven of sleep het kaartje naar de gewenste locatie.
- Scroll indien nodig wat naar beneden (als jouw muis naast de kaart staat) en klik op OK.
- Het coördinaat verschijnt dan automatisch.
- Klik op Add of Hintzufügen om dit kaartje toe te voegen.

Find spot

Players must go to a specific GPS coordinate in order to earn points and/or move on to the next step.

Mission

Coordinate

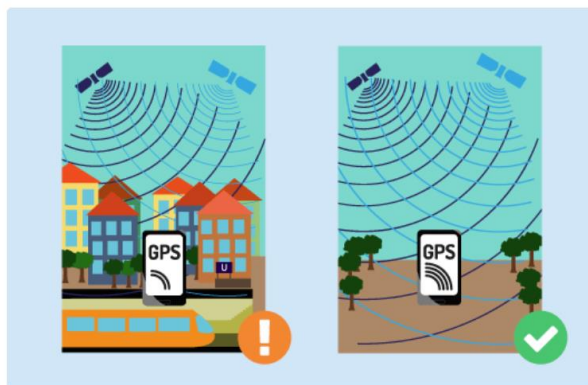
Settings

Coordinate

52.450233, 13.300596

Select

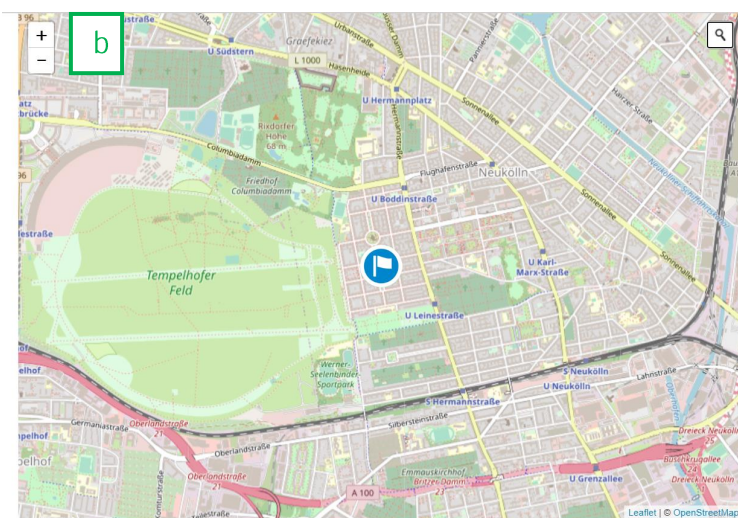
Watch out! The use of GPS functionality requires diligence. Here are some hints



f

Add

Cancel



Search location

d

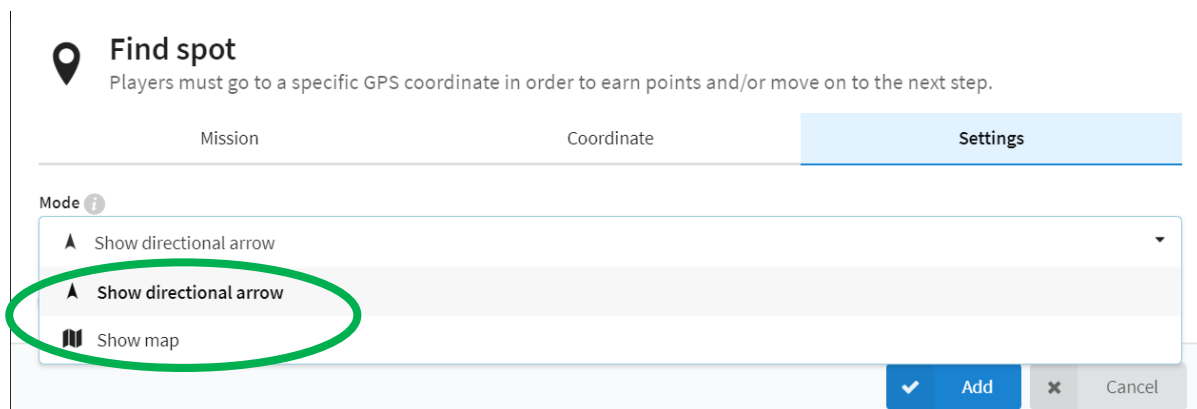
OK

Cancel

De manier waarop de deelnemers de plaats kunnen vinden moet je aangeven in de instellingen (Settings / Optionen).

Daar kan je kiezen of de deelnemers:

- Klik op 'Mode' (Modus)
- De richtingspijl volgen (Show directional arrow / Richtungspfeil anzeigen). De pijl geeft de richting aan waarin er moet gewandeld worden om de locatie te vinden. Deze pijl geeft echter de richting in vogelvlucht. Er moet dus soms wat omgelopen worden om op de locatie te geraken.
- Op kaart lopen (Show map / Karte anzeigen). Hierbij krijgen de deelnemers een kaartje te zien waarop de gekozen locatie als een blauw bolletje wordt weergegeven.



Find spot
Players must go to a specific GPS coordinate in order to earn points and/or move on to the next step.

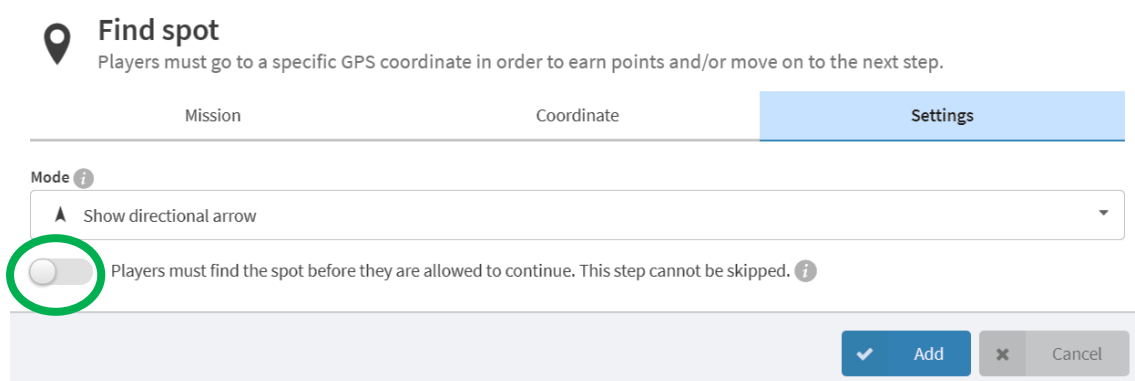
Mission Coordinate **Settings**

Mode ⓘ

- ▲ Show directional arrow
- ▲ **Show directional arrow**
- ▮ Show map

✓ Add ✕ Cancel

Bij de instellingen geef je ook nog aan of de deelnemers deze locatie moeten vinden alvorens ze kunnen verder gaan met de tocht. Het is interessant om deze functie te activeren (door op het bolletje te klikken zodat er een blauw balkje verschijnt). Als de deelnemers op de verkeerde plaats staan kan dat gevolgen hebben voor het verdere verloop van de tocht.



Find spot
Players must go to a specific GPS coordinate in order to earn points and/or move on to the next step.

Mission Coordinate **Settings**

Mode ⓘ

▲ Show directional arrow

Players must find the spot before they are allowed to continue. This step cannot be skipped. ⓘ

✓ Add ✕ Cancel

Vergeet niet op Add (Hinzufügen) te klikken om alles te bevestigen en door te gaan.

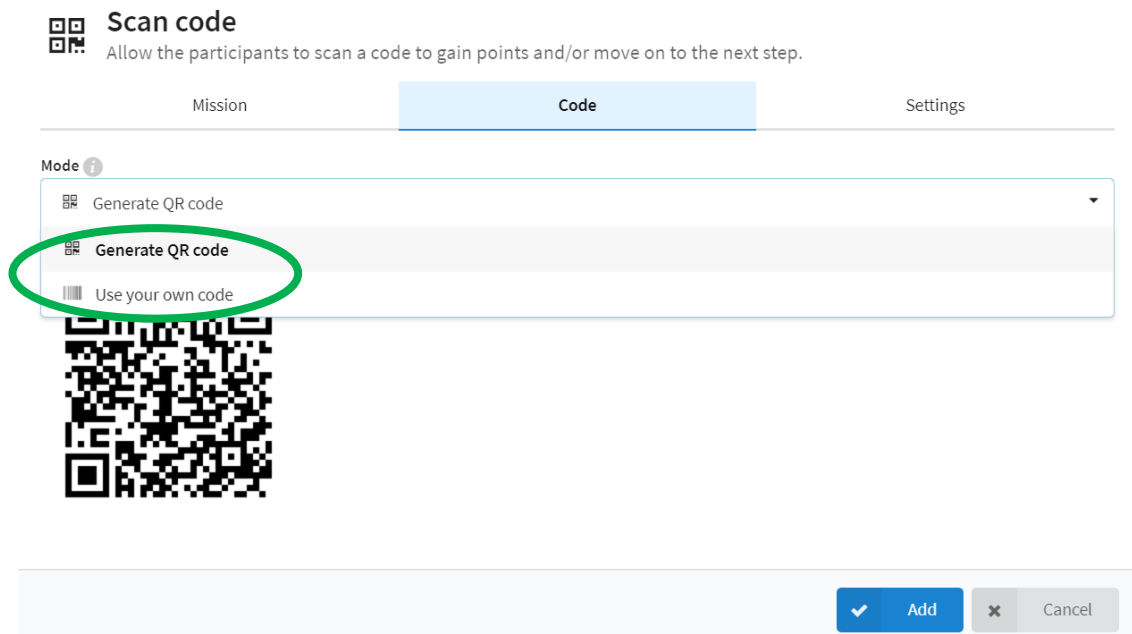
2.2.2.7. Scan code (Code scannen)

Je kunt de deelnemers ook via de Actionboundapp een QR-code laten scannen onderweg. Deze optie wordt vaak gekoppeld aan een 'Find spot' (Ort finden). Als de deelnemers aankomen op een locatie moeten ze de code zoeken en scannen. Let op! Als je deze functie gebruikt moet je de QR-code wel nog te plaatse gaan verstoppen op bevestigen.

Eerst kan je opnieuw de opdracht toelichten door tekst (bvb. beschrijving van waar de QR-code te vinden is), afbeelding, geludis- of videofragment en/of link toe te voegen. Er kunnen ook weer punten toegekend worden maar deze zaken kende je ondertussen al.

Over naar de QR-code zelf door te klikken op 'Code'. Hierbij kan je kiezen door te klikken op 'Mode' (Modus) uit een:

- QR-code genereert via Actionbound: deze staat voor je klaar en wordt zo toegevoegd aan jouw bound.
- eigen gemaakte QR-code:
 - a) Klik op scan
 - b) Je krijgt een QR-code die met de QR-codescanner van de app op jouw smartphone moet gescand worden.
 - c) Open dus de Actionboundapp op jouw smartphone en klik op de QR-codescanner.
 - d) Scan de code die je op je computerscherm kreeg.
 - e) Klik op scannen en scan vervolgens de gewenste QR-code.
 - f) De code wordt automatisch toegevoegd.





Scan code

Allow the participants to scan a code to gain points and/or move on to the next step.

Mission

Code

Settings

Mode

Use your own code

Code

Scan

a

Add

Cancel

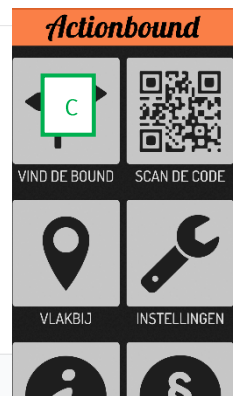


Scan custom code

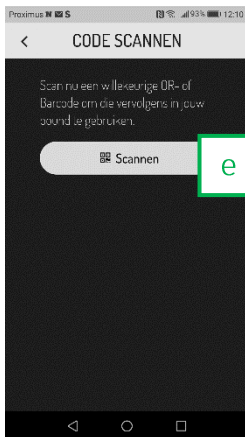


Scan this code with the Actionbound app and follow the instructions. Window closes automatically.

b + d



Cancel



Scan code

Allow the participants to scan a code to gain points and/or move on to the next step.

Mission

Code

Settings

Mode

Use your own code

Code

<https://nl.wikipedia.org/>

f

Scan

Add

Cancel

Tenslotte ga je naar instellingen (Settings / Optionen). Hier heb je nog de keuze of de deelnemers deze QR-code moet gescand worden of niet om door te gaan naar de volgende opdracht. Klik hiervoor op het bolletje. Staat er een blauw balkje dan is deze functie geactiveerd. Klik vervolgens op 'Add' (Hintzufügen) om op te slaan.



Scan code

Allow the participants to scan a code to gain points and/or move on to the next step.

Mission

Code

Settings



Players must scan the QR code. This step cannot be skipped.

Add

Cancel

2.2.2.8. Survey (Umfrage)

Je kunt de deelnemers ook hun mening vragen door een 'enquête' of vraag te stellen. Hiervoor gebruik je de functie 'Survey' (Umfrage). Kies je hiervoor dan kan je de vraag intikken in het tekstvak (eventueel tekst vet of cursief zetten), afbeeldingen, geluids- of videofragmenten en/of link toevoegen.

Je kunt hier informeren hoe ze de tocht ervaren, welke saus ze het liefst bij hun frieten eten, welk kleur sokken ze dragen...

De mogelijke antwoorden vul je in door:

- te klikken op 'Answers' (Antwoorden)
- te klikken op (grijze) 'Add'-knop (Hintzufügen) en zoveel mogelijke antwoorden in te geven als jezelf wilt. De deelnemers kunnen dan uit deze antwoorden kiezen.

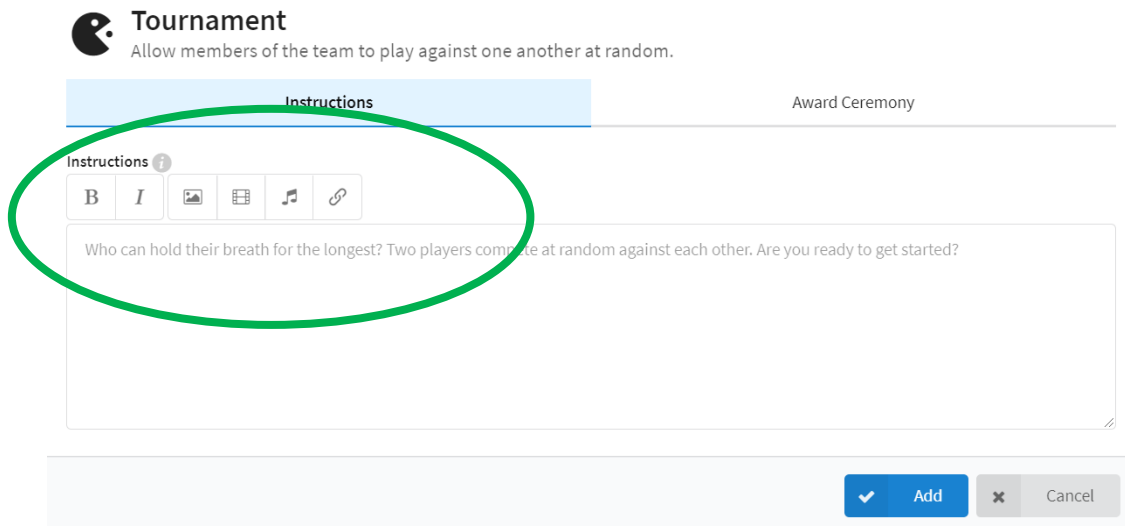
The image displays two screenshots of the 'Survey' interface. The top screenshot shows the 'Question' editor. The 'Question' tab is active, and the text input area contains the question 'Which of these ice creams do you like best?'. A green circle highlights the text input area and the toolbar above it, which includes buttons for bold (B), italic (I), image, table, music, and link. Below the text input area, there are 'Add' and 'Cancel' buttons. The bottom screenshot shows the 'Answers' editor. The 'Answers' tab is active, and a green box labeled 'a' highlights the 'Answers' tab. Below the 'Answers' tab, there is a 'Solution' section with a green circle labeled 'b' around the 'Add' button. Below the 'Solution' section, there are 'Add' and 'Cancel' buttons.

Klik op de blauwe 'Add'-knop (Hintzufügen) op alles te bevestigen en op te slaan.

2.2.2.9. Tournament (Turnier)

Deze laatste mogelijkheid is NIET mogelijk als de deelnemers individueel (Singleplayer Bound/ Einzel-Bound) spelen. Bij deze optie laat je deelnemers (die dus op hetzelfde toestel spelen) tegen elkaar spelen. De app bepaalt dan zelf wie tegen wie speelt.

Je typt de instructies, opdracht of vraag in het tekstvak. Ook nu weer is het mogelijk om de tekst vet of cursief te zetten, afbeeldingen, geluids- of videofragmenten en/of een link toe te voegen.



Tournament
Allow members of the team to play against one another at random.

Instructions Award Ceremony

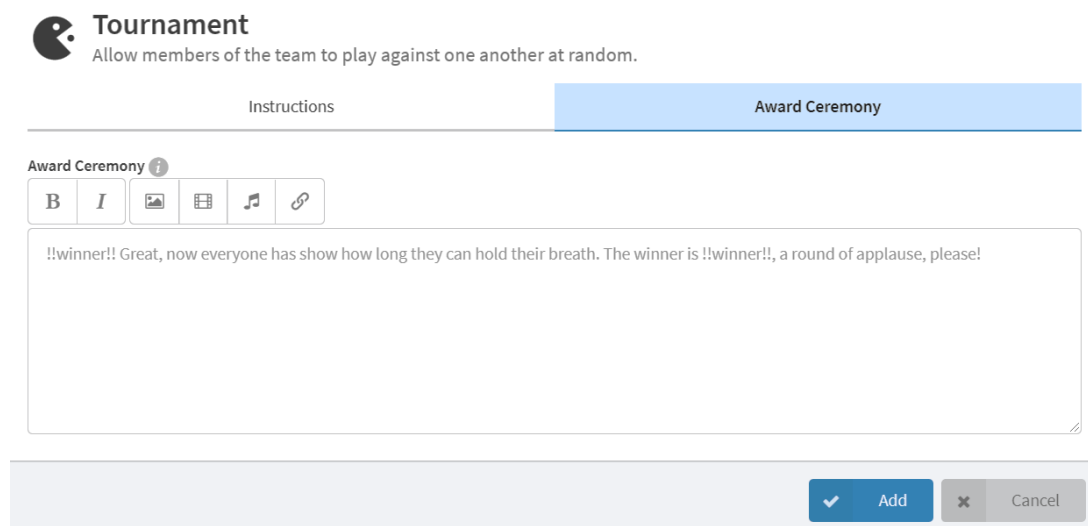
Instructions ⓘ

B *I* [Image] [Video] [Audio] [Link]

Who can hold their breath for the longest? Two players compete at random against each other. Are you ready to get started?

✓ Add ✕ Cancel

Je moet ook de 'Award Ceremony' of 'Siegerehrung' aanvullen. Om de winnaar bekend te maken tik je in de tekst **!!winner!!**, voor de tweede **!!second!!**. Op deze manier verschijnt de juiste naam in de tekst die de deelnemers te zien krijgen na afloop van dit 'tornooi'.



Tournament
Allow members of the team to play against one another at random.

Instructions Award Ceremony

Award Ceremony ⓘ

B *I* [Image] [Video] [Audio] [Link]

!!winner!! Great, now everyone has show how long they can hold their breath. The winner is !!winner!!, a round of applause, please!

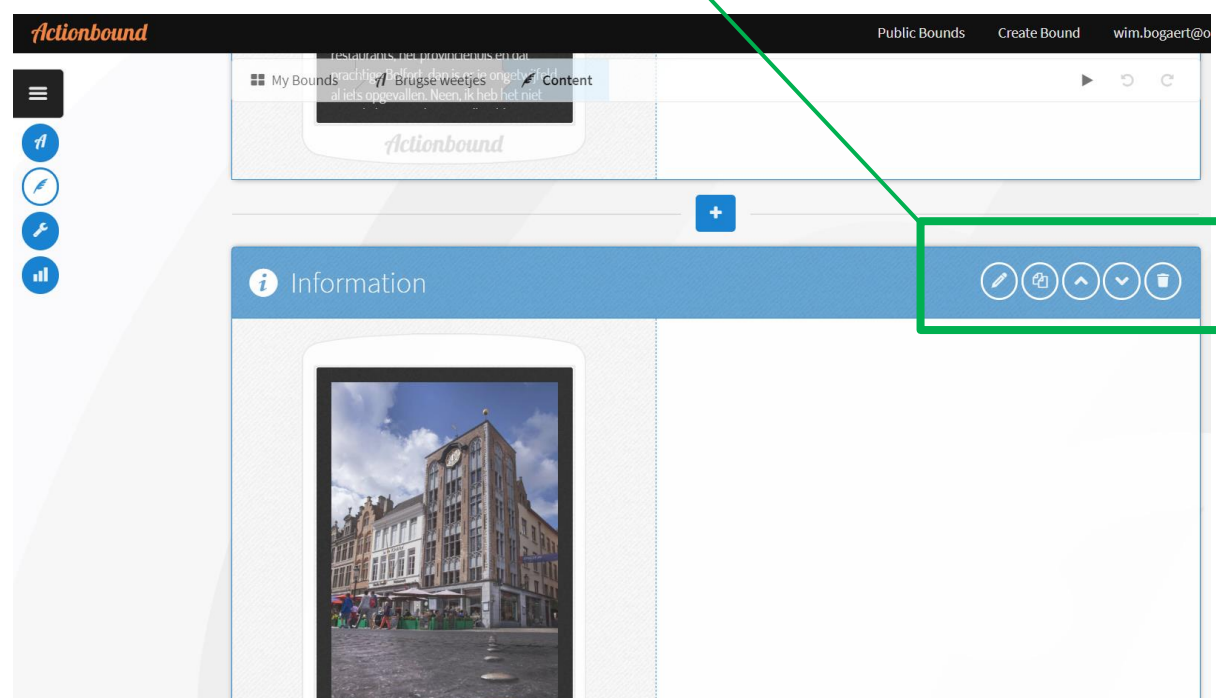
✓ Add ✕ Cancel

Klik op de blauwe 'Add'-knop (Hintzufügen) op alles te bevestigen en op te slaan.

2.2.3. Nadien items wijzigen, verplaatsen of verwijderen?

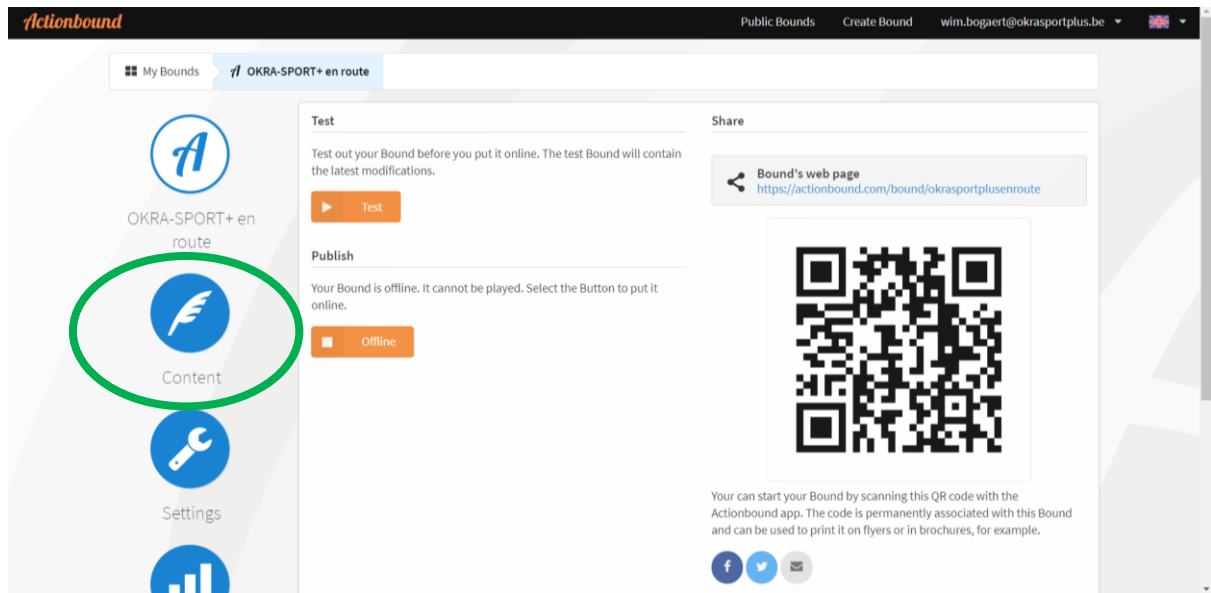
Terwijl je aan jouw Actionbound aan het werken bent kan het gebeuren dat je nog iets aan een vorige opdracht, vraag... wil veranderen. Dat is vrij eenvoudig. Ga in je overzicht naar de opdracht, vraag... waar je een wijziging wilt aanbrengen. Door te klikken op:

- Het **potlood** kan je **wijzigingen** aanbrengen
- Het **dubbele blad** kan je de **opdracht kopiëren**
- Het **pijltje naar boven** plaats je het item een positie **eerder in de volgorde**.
- Het **pijltje naar beneden** plaats je het item een positie **later in de volgorde**.
- De **vuilnisbak** verwijder je het item (tweemaal klikken om definitief te **verwijderen**)



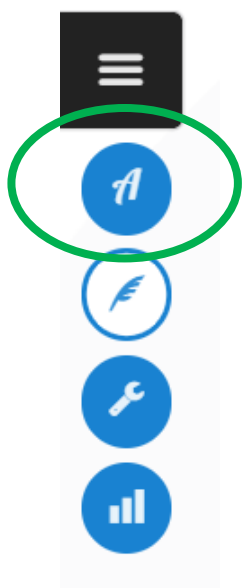
Zoals we eerder al aangaven kruipt er wel wat werk in het opstellen van een eigen bound. Als je wenst de dag nadien verder te werken zal je eerst opnieuw moeten inloggen en dan ga je naar

- 'My bounds' (Meine bounds)
- Klik op bound waaraan je wil verder werken
- Klik vervolgens op 'Content' (Inhalt), aangeduid met de veer.
- Je krijgt het overzicht van waar je gebleven was en kunt nu wijzigingen aanbrengen (zie hierboven beschreven) of voeg nieuwe items toe door op het plusteken te klikken.



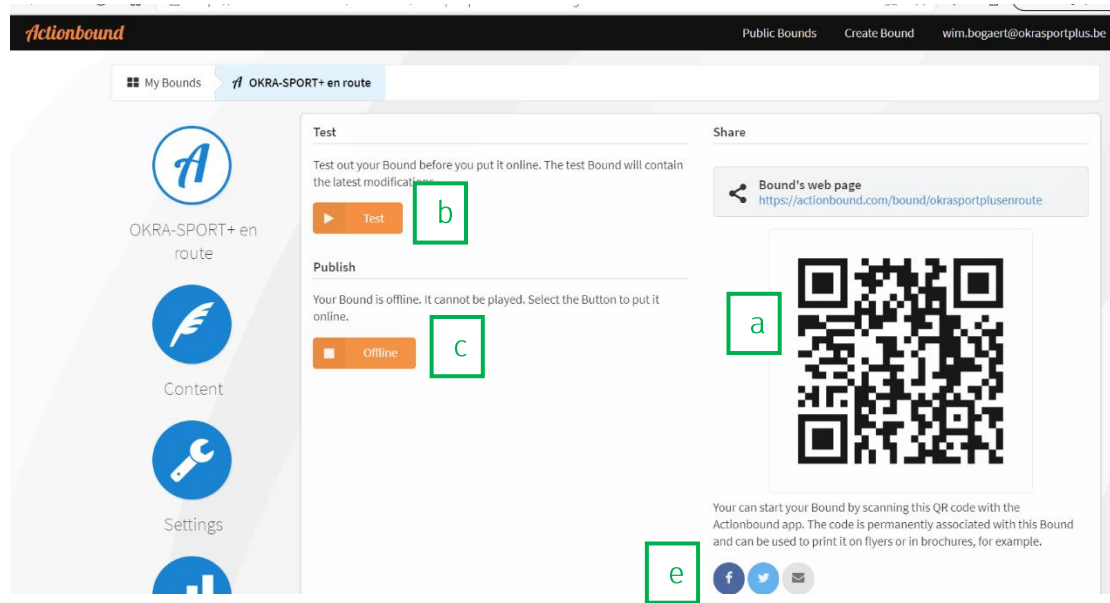
2.2.4. En nu? Mijn bound is klaar.

Je hebt de bound afgewerkt. Klik dan in de links op de A. Dan ga je zien dat:



- Jouw bound zijn eigen unieke QR-code kreeg. Zonder deze code kunnen de deelnemers niet aan de bound beginnen. **LET OP! Als je nadien nog wijzigingen aanbrengt dan verandert de QR-code.** Daarom is het zinvol om de bound eerst te testen. Zorg ervoor dat de deelnemers enkel de meest recente QR-code hebben.
- Je de bound kunt testen. Klik op testen en je krijgt een QR-code om de test uit te voeren. Nadien kan je altijd de nodige wijzigingen aanbrengen.
- Je de bound **online** kunt **zetten**:
 - Klik op 'offline'
 - Klik vervolgens op 'Put current version online' (Aktuelle Version online schalten).
 - Er wordt gevraagd om de voorwaarden nog eens te bevestigen (dat je dit gebruikt voor persoonlijk gebruik (familie en vrienden).
- Klik op 'Put version online' (Version online schalten)
- De bound digitaal kunt delen via facebook, twitter of mail. Je kunt de QR-code ook afdrucken en verdelen onder de deelnemers.

Gebruik je de bound niet meer, zet deze dan terug offline.



3. HOE GAAN MIJN DEELNEMERS AAN DE SLAG?

Vooraleer van start te gaan moeten ze enkele voorbereidende stappen doorlopen:

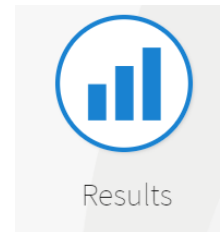
- Download de Actionbound-app op je smartphone via de Applestore of Playstore
- Bezorg de deelnemers de QR-code van jouw bound digitaal (via mail of sociale media) of op papier of ga naar <https://actionbound.com> (voor publieke bounds, die van jou zal daar niet tussen staan. Enkel iemand met een betalend account kan zijn/haar bounds publiek zetten) of voor de OKRA-SPORT+bounds naar www.eenlevenlangsporten.be (onder wandelen/wandelvarianten)
- Scan de QR-code met de QR-codescanner in de app. Dus niet met een andere QR-codescanner.
- Scroll naar beneden en start de bound.
- Geef een naam in.
- Vink het vakje 'ik ga akkoord' aan.
- Klik vervolgens op 'aan de slag'.
- Daarna laat de app duidelijk weten wat je precies moet doen.

Internet en gps zijn handig en wenselijk maar niet noodzakelijk. Je kunt het dus offline spelen op voorwaarde dat je alles op voorhand thuis hebt opgeladen. Dat laatste doe je door de bound thuis op te starten door te klikken op 'bound downloaden'. Doe je dit niet dan kan je de bound evengoed lopen maar dan zie de kaartjes nog altijd niet, wat het moeilijker maakt om een volgend punt te vinden.

4. RESULTATEN BEKIJKEN

Wil je weten hoe de deelnemers het er vanaf gebracht hebben? Dan kan je altijd hun resultaten bekijken.

- Ga naar 'My bounds' (Meine bounds)
- Klik op de gewenste bound.
- Klik op 'Results' (Ergebnisse)



Je kunt de resultaten zien van:

- Aantal deelnemers en gespeelde bounds, gemiddelde score en duur dat de deelnemers onderweg waren.
- Hoe de deelnemers de bound beoordelen maar ook hoe ze de vragen beantwoorden, welke foto's, filmpjes e.d. er werden geupload. Hier kan je per onderdeel doorklikken en krijg je telkens het overzicht.
- Wie de deelnemers waren en hoe ze het er van af brachten. Hun individuele prestatie kan je zien door te klikken op 'Details'.

a

	Regular	Test run
Finished Bounds	21	3
Participants	21	3
Last time played	Jun 21, 2020	May 24, 2020
Average duration	1 hour 30 minutes 58 seconds	1 hour 40 minutes 31 seconds
Average score	557	509

b

- Rating
- Finished Bounds
- Quizzes
- Images
- Videos
- Audios

Finished Bounds

Number Filter

c

Player/Team	Players	Started on ^	Duration	Points	
Maurane en Elias	1	June 21, 2020 4:35 PM	3 hours 20 minutes 44 seconds	637	Details
Eve Verbruggen	1	June 7, 2020 4:00 PM	1 hour 30 minutes 58 seconds	537	Details
Tibe en Warre	1	June 7, 2020 3:20 PM	1 hour 10 minutes 25 seconds	532	Details
Christof	1	June 7, 2020 3:16 PM	2 hours 24 minutes 46 seconds	570	Details