

08 VOOR KLEINE SPEURNEUZEN

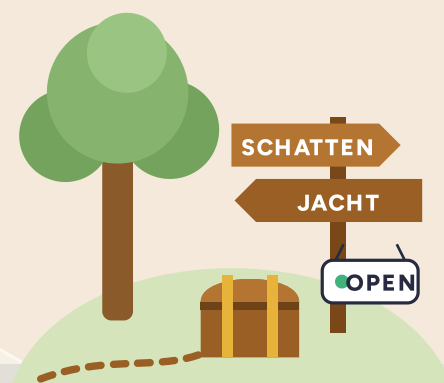
Schattenjacht

Zo begin je, stap voor stap

Een speurtocht door het huis of de tuin: elke post zit verstopt achter een aanwijzing, geeft een stempel en een letter, en de letters openen de schat. Zo maak je je eerste schattenjacht, en zo gaat het speuren.

● ● ● ● ● Moeilijkheid 2/5 · Makkelijk

🕒 Klaar in ± 15 minuten



Wat heb je nodig?



Een telefoon of tablet met camera

NODIG

Eén per team, met een moderne browser en internet; de telefoon van een gast mag ook, die heeft geen account nodig. De camera leest de posten, en de code onder de barcode typen kan ook.



Iets om de jacht op te maken

NODIG

Dezelfde telefoon of tablet, of een computer: handiger om de aanwijzingen te typen en te printen. Een handscanner werkt ook, als je er een hebt.



Een printer

NODIG

Voor de posten, een STARTbord en een paspoort per team, aanwijzingskaartjes als je wilt, en het diploma aan het eind. Gewoon papier is genoeg.



Je e-mailadres

NODIG

Voor je gratis account. Een wachtwoord is niet nodig: je logt in met een link of een code uit de mail.



Een schat

NODIG

Iets leuks in een doos of zak (een kistje met letterslot is extra leuk), plakband voor de posten, en goede verstopplekken binnen of in de tuin.

In deze handleiding

2

Klaarzetten

Account, camera, de jacht en printen.

3

Het eerste spel

Stap voor stap, met echte schermen.

4

Ideeën en hulp

Spelideeën, tips en wat je doet als iets niet lukt.

Klaarzetten

Doe dit één keer samen met je kind. Daarna kunnen ze zelf verder.

1 Maak een gratis account

Ga naar **beeptown.app** en tik op **Probeer gratis**. Vul je e-mailadres in. Je krijgt een mail met een link én een code van 6 cijfers: klik op de link of typ de code.

2 Open Schattenjacht

Kies Schattenjacht bij je spelwerelden. Op een iPad tik je in Safari op **Deel** en dan op **Zet op beginscherm**: zo opent de spelwereld als een echte app, schermvullend. Log daar in met de code.

3 Probeer de camera

Tik onderaan op **Camera** en geef de browser toestemming. Bij **Instellingen** → **Test je scanner of camera** zie je of een code binnenkomt. Geen camera? Een handscanner of typen werkt ook.

4 Een nieuwe jacht

Tik op **Spelleider** en dan op **Nieuwe speurtocht**. Geef hem een naam, kies een thema (piraten, ruimte, dino's of detectives) en een geheim woord: elke post geeft er één letter van. Vanaf een jaar of 7? Kies **Als puzzel**: dan zetten ze de letters zelf op volgorde.

5 Aanwijzingen en verstopplekken

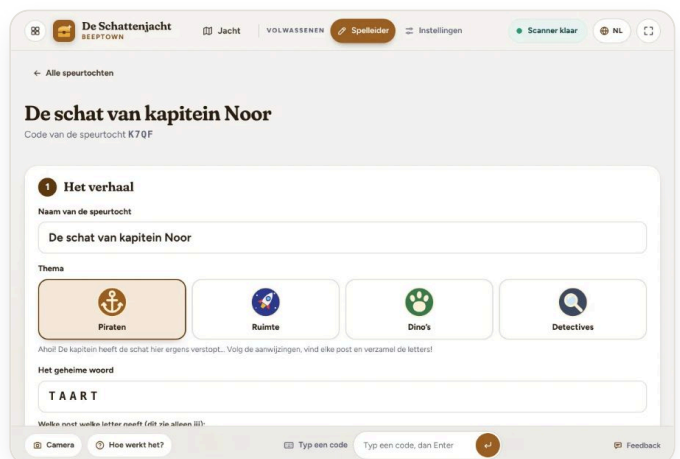
Schrijf bij elke post een aanwijzing ("Waar is het koud, zelfs in de zomer?") en waar je hem verstoppt, of tik op **Idee** voor een kant-en-klare. Een tip, een foto voor kleintjes of een vraag mag erbij. Voeg dan de teams toe.

6 Print alles

Alles printen: de posten, twaalf op een vel, plus per team een STARTbord en een paspoort om te vouwen. Print op ware grootte (100%) en knip de posten uit. Ook op papier spelen? **Aanwijzingen per team** geeft elk team zijn aanwijzingen in zijn eigen volgorde.

7 Verstop de posten

Alleen veilige plekken: geen weg, vijver, hoge plank of iets heets. Buiten: mat papier, uit de zon en de regen. Scan daarna elke post één keer bij **Test de posten**: groen is goed. Plak de STARTborden op de voordeur.



De spelleider: een naam, een thema en het geheime woord.

Het eerste spel

Wie doet wat? Een volwassene (of een groot kind) is de spelleider: die maakt de jacht en verstoort de posten. De kinderen speuren in teams, elk team met een eigen telefoon of tablet. De volgende keer mag een kind spelleider zijn.

1 START scannen

Elk team scant zijn STARTbord. De QR-code draagt de hele jacht: zelfs de gewone camera van een gast opent hem. Tik op **Op avontuur!** en de eerste aanwijzing verschijnt.

2 Volg de aanwijzing

Lees de aanwijzing (of tik op **Lees het voor**), ga zoeken en tik op **Gevonden? Scan de post** als je de post vindt.

3 Een stempel en een letter

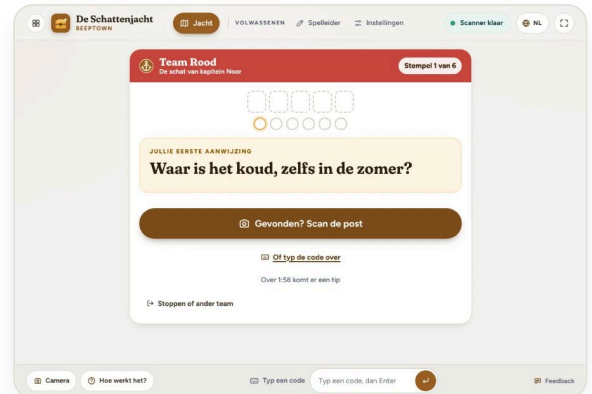
De goede post geeft een stempel in het paspoort, een letter van het geheime woord en de volgende aanwijzing. Elk team doet de posten in een eigen volgorde.

4 Vast? Ssst, nog niet!

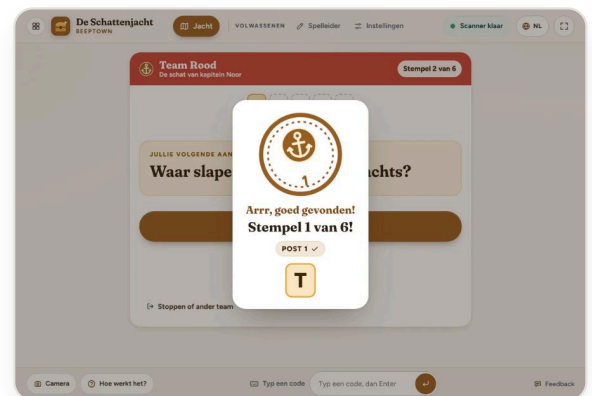
Na twee minuten komt er een tip, een minuut later nog een. Een post die te vroeg gevonden wordt, zegt alleen "Ssst, nog niet!": onthoud de plek.

5 Open de schat!

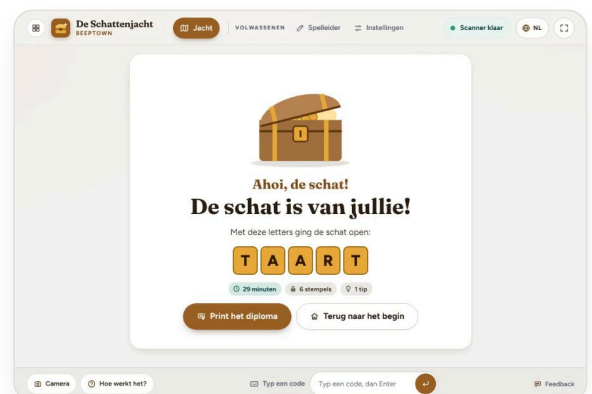
Na de laatste post openen de letters de schat: de code van het letterslot, of een woord dat zegt waar hij ligt. Dan: **Print het diploma**.



De eerste aanwijzing: waar is het koud, zelfs in de zomer?



Gevonden! Een stempel en een letter.



Alle letters: de schat is van hen.

Echte schermopnamen, met voorbeeldgegevens.



Tik samen op **Hoe werkt het?** onderaan het scherm: een korte rondleiding laat alles zien, op het echte scherm.

Spelideeën



Een foto als aanwijzing

Kunnen ze nog niet lezen? Maak een close-up van de verstopplek: de foto is dan de aanwijzing.



Een vraag bij een post

Zet een som of raadsel bij een post: alleen het goede antwoord geeft de stempel. Leuk voor grote kinderen.



De verjaardagsjacht

Laat het geheime woord zeggen waar de taart verstoppt is. Elk team op een eigen telefoon? Scan aan het eind de eindcode van elk team: het podium en de diploma's staan klaar.

Lukt iets niet?



Een STARTbord opent niet

Scan de grote QR-code: daar zit de hele jacht in, dus elke telefoon kan ermee beginnen. Lukt het niet? Houd het bord dichterbij, zodat de code het beeld vult, of gebruik de gewone camera-app. De korte code eronder werkt alleen op het apparaat dat de jacht maakte.



"Een andere speurtocht"?

Die post hoort bij een andere speurtocht, of bij een speurtocht die gewist is. Scan het STARTbord van je eigen team, of print de posten opnieuw.



De camera start niet

Geef de browser toestemming voor de camera en sluit andere apps die hem gebruiken. Houd de post stil in het kader, in goed licht. Intypen kan altijd: de code staat onder elke barcode.



Geen mail gekregen?

Kijk na een paar minuten in je spammap. Een link en een code werken één keer en 15 minuten lang; vraag anders een nieuwe aan.

Handig om te weten



Gratis proberen, één keer betalen

Met een gratis account speel je 1 jacht met 3 posten en 1 team; een jacht van een STARTbord speel je altijd helemaal. Wil je meer? Drie spelwerelden naar keuze kosten samen €29,99; deze alleen €17,99. Je betaalt één keer: geen abonnement, geen reclame.



Alles blijft thuis

Namen, foto's en alles wat er gespeeld wordt, blijven in de browser op dit apparaat: wij krijgen het nooit. Met een back-up ( **Instellingen** → **Reservekopie maken**) zet je alles ook over naar een ander apparaat.



Veilige verstopplekken

Geen weg, vijver, hoge plank of iets heets. Blijf buiten in de buurt, en speur samen met jonge kinderen.

Hulp nodig?

In de app laat  **Hoe werkt het?** alles nog eens zien. Een vraag, een idee of werkt er iets niet? Mail naar hello@beeptown.app of gebruik het formulier op beeptown.app. We lezen alles zelf.



Scan en speel
meteen
beeptown.app/hunt

