



# HANDLEIDING RONDLEIDING JONG MARKANT

BELANGRIJKE INFORMATIE OVER DE INTERACTIEVE HISTORISCHE RONDLEIDING

## DE INTERACTIEVE ONTDEKKINGSTOCHT - INLEIDING

De digitale ontdekkingsstocht Jong Markant, geeft op een leuke, speelse, uitdagende, interactieve manier inzicht in de cultuur en historie van Venray. Met een tablet in de hand gaan jullie op pad door het centrum van Venray langs markante plekken en via leuke, bijzondere verhalen. De ontdekkingsstocht neemt jullie mee naar de “wereld van toen”. Door samen op pad te gaan, te spelen, leren en ontdekken krijgen jullie op een hele leuke manier inzicht in de Venrayse geschiedenis en cultuur.

## WAT GAAN JULLIE DOEN?

Na het invoeren van jullie teamnaam en de namen van de individuele spelers start de rondleiding (vanaf het startpunt buiten voor de ingang van het Venrays Museum), die jullie meeneemt door het centrum van Venray en is opgedeeld in 7 etappes. Bij elke etappe hoort een activiteit die elke speler individueel maakt of door de hele groep moet worden volbracht. Aan het einde van de rondleiding kunnen jullie zijn jullie echte Venray-kenners geworden.

## HOE WERKT DE TABLET?

### 1. Aan/Uit knop

Door de aan/uit knop kort in te drukken wordt de tablet op standby gezet. Het scherm gaat dan uit. Door nogmaals kort op de aan/uit knop te drukken gaat de tablet weer aan.

### 2. Volume/Helderheid knop

Naast de aan/uit knop zitten 2 knoppen waarmee het scherm lichter en donkerder gezet kan worden. Met dezelfde knop kan het geluid harder en zachter gezet worden. Dit kan alleen op momenten dat geluid afgespeeld wordt op de tablet.

### 3. Home knop

In het midden onderaan de tablet bevindt zich de 'Home' knop. Hiermee kan de rondleiding afgesloten worden. Let op! Deze knop dient NIET gebruikt te worden. Alleen in noodgevallen wanneer de software bijvoorbeeld niet meer reageert. In dit geval dienen de volgende stappen gevolgd te worden:

#### Bij het niet meer reageren van de rondleiding:

1. Houd de home-knop een aantal seconden ingedrukt totdat een lijst verschijnt met actieve applicaties.
2. Swipe (veeg met je vinger) de applicatie (verkleind scherm) naar boven, zodat deze wordt afgesloten.
3. Start de rondleiding opnieuw door op het icoontje van de rondleiding (4.) te drukken.
4. De vraag of je verder wilt spelen met het huidige team verschijnt op het scherm. Druk op 'Ja' om verder te gaan met de rondleiding waar je gebleven was.

### 4. Rondleiding applicatie starten

Druk op de oranje rondleiding icoon om de applicatie te starten.





# HANDLEIDING RONDLEIDING JONG MARKANT

BELANGRIJKE INFORMATIE OVER DE INTERACTIEVE HISTORISCHE RONDLEIDING

## BETEKENIS VAN KNOPJES/ICOONTJES IN DE MENUBALK

De menubalk aan de rechterzijde van de app ontsluit een aantal belangrijke functionaliteiten die jullie tijdens het lopen van de route kunnen helpen.



### Infopunten :

Laat een lijst zien van alle informatie-punten in de rondleiding.



### Etappenoverzicht :

Laat een lijst zien van alle etappes in de rondleiding. Alleen de etappes die al gelopen zijn kunnen bekeken worden.



### Score :

Laat de totaal-score zien van het team.



### Help:

Geeft een overzicht van alle elementen die op het scherm (kaart) zichtbaar zijn met de betekenis ervan.

## DE VERSCHILLENDE ONDERDELEN VAN DE ROUTE

### Start van de rondleiding

Druk op het app-icoontje van de rondleiding op het startscherm van de tablet om de rondleiding te starten.

### Team naam / spelers namen invullen

Voordat de rondleiding start moeten de namen van het team en de teamspelers ingevoerd te worden. Er kunnen maximaal 4 namen van spelers ingevoerd worden.

### Verbinding maken met de GPS-satellieten

Zodra de namen van het team en de spelers zijn ingevuld wordt er verbinding gemaakt met GPS.

### Start bij het Venrays museum

De rondleiding begint bij het Venrays Museum. Wanneer je daar nog niet bent ga dan naar de ingang van het Venrays Museum aan de Eindstraat 8 in Venray. Zodra je op de juiste plek staat start de applicatie vanzelf.

### Video's

Tijdens de rondleiding worden video's afgespeeld waarin uitleg gegeven wordt over de geschiedenis van Venray, over de route en over de uit te voeren opdrachten. Door tijdens het afspelen van de video het scherm aan te raken verschijnt onder in beeld een 'slider' waarmee je voor- en achteruit kunt spoelen.

### Etappen

De route is opgedeeld in 7 etappen met een begin en eindpunt. Tijdens de wandeling van het start- naar het eindpunt verschijnt er een kaart op het scherm. Op deze kaart vindt je de volgende informatie: het startpunt, het eindpunt, een pointer die aangeeft waar je bent en gele informatiepunten met extra informatie over bezienswaardigheden rond de route. Wanneer er zich op de route een zoekplaatje bevindt verschijnt dit nadat het gevonden is ook op de kaart.

Kijk voor een overzicht van de route op de kaart op de laatste pagina.





# HANDLEIDING RONDLEIDING JONG MARKANT

BELANGRIJKE INFORMATIE OVER DE INTERACTIEVE HISTORISCHE RONDLEIDING

## ZOEKPLAATJE

Tijdens drie etappen moet je een beeld of een voorwerp zoeken dat ergens op of direct naast de route zichtbaar is. Wanneer jullie bij het beeld of voorwerp zijn druk dan op de verkleinde afbeelding van het voorwerp of het beeld naast de kaart om aan te geven dat je het zoekplaatje gevonden hebt. Beantwoord je vervolgens de vraag goed dan verdien je extra punten.

## DE SPELLEN

Op ieder eindpunt van een etappe krijgen jullie een video over de geschiedenis van die locatie te zien, waarna jullie een opdracht krijgen. Dit kan een puzzle, raadsel of een actiespel zijn. Één voor één of gezamenlijk spelen jullie het spel. De hoogste score telt als de team-score. De volgende spellen worden gespeeld:

### 1. Rondje om de pomp

Houd de tablet recht (plat) voor je en zorg dat je de tablet niet te veel kantelt. Loop voorzichtig zo veel mogelijk rondjes om de pomp zonder te morsen.

### 2. Schapendrijven

Drijf de schapen zo snel mogelijk in hun hok. Stuur de schapen door ze een tik op de billen te geven. Zo kan ook de richting bepaald worden. De deelnemer die dit het snelste en met de minste tikken doet krijgt de meeste punten.

### 3. Zwientje tik

Zoek de varkens door de tablet voor je te houden en om je heen te kijken (door te draaien). Tik alle varkens weg en verdien punten.

### 4. Schuifpuzzel

Zet het 'wapen van Venray' weer in de juiste vorm door de puzzelstukken op de juiste plek te schuiven (swipen met je vinger).

### 5. Verdedig Venray

Verdedig Venray door de vijand te bekogelen. Tik op zo veel mogelijk vijanden die in en om het oude raadhuis verschijnen.

### 6. Kraak de code

Doorzoek het boek en vindt de geheime code. Schuif de lens over het boek en verander de kleur lens om de verborgen boodschap te vinden. Zoek alle letters en maak de zin (boven in beeld) af. Je kunt ook de letters aanklikken en invullen als je de zin weet.

### 7. Quiz

Aan het einde van de rondleiding wordt jullie kennis over de Venrayse geschiedenis op de proef gesteld. Tijdens een quiz komen de onderwerpen terug die tijdens de rondleiding behandeld zijn.

## UITSLAG / TEAM EN INDIVIDUELE SCORES

Aan het einde van de rondleiding volgt een overzicht van de behaalde scores van het hele team, maar ook van de individuele spelers.

## TABLET INLEVEREN

Na de quiz is de rondleiding afgelopen. Lever de tablet weer in waar je hem opgehaald hebt.





# HANDLEIDING RONDLEIDING JONG MARKANT

BELANGRIJKE INFORMATIE OVER DE INTERACTIEVE HISTORISCHE RONDLEIDING

## BELANGRIJKE GEGEVENS

VVV Venray  
Henseniusplein 13  
5801 BB Venray  
**0478-510505**  
venray@vvvnoordlimburg.nl

Venrays Museum  
Eindstraat 8  
5801 CR Venray  
**0478-583880**  
www.venraymuseum.nl

Roos Gidsen Gilde  
Vlierstraat 1  
5802 DC Venray  
roosgidsengilde.rooynet.nl

