

*Actionbound* on mängude loomise vahend, mida saab kasutada nutiseadmetega.

Telefoni või tahvliga mängu läbimiseks on vaja vastav rakendus enda seadmesse paigaldada.

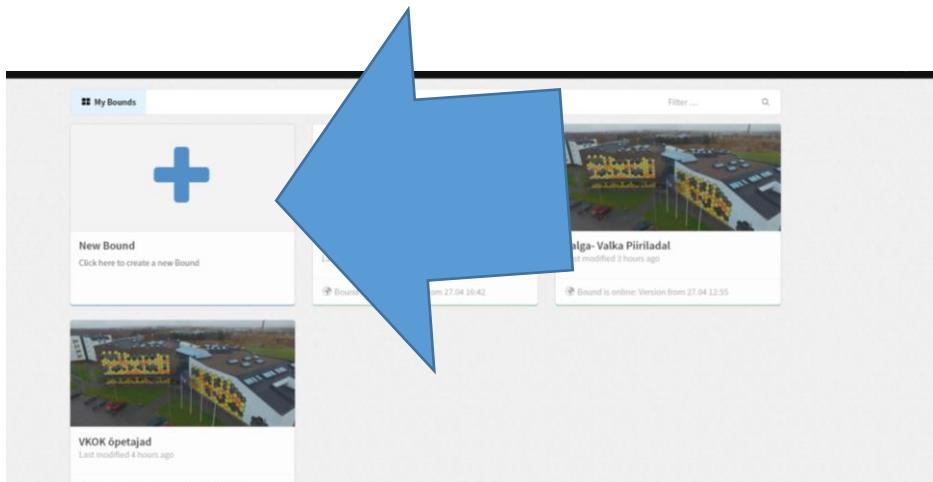
**Alustamiseks peab olema ka internetiühendus, mängu jooksul seda enam vaja pole.**

Rakendus on olemas nii [Androidile](#) kui ka [iOSile](#).

Seiklusemäng tuleb luua veebiaadressil <https://en.actionbound.com>, kus on olemas nii ingliskui ka saksakeelne keskkond. Isiklikuks otstarbeks ja haridusasutustele on programmi kasutamine tasuta.

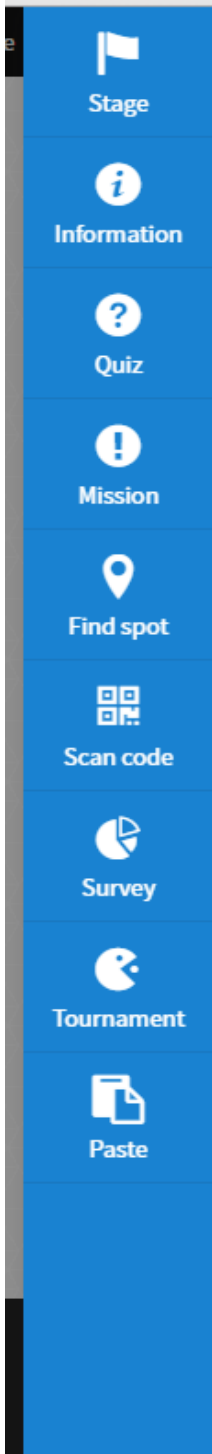


Uue mängu loomiseks vajuta plussi **NEW BOUND**



**Mängule on võimalik lisada järgmisi osasid:**

**Stage** – (etapp) kaardi järgi saab määrata näiteks mängu alguspunkti. Selle punkti võib ka **vahale jätta**, sellisel juhul see mängus ei kajastu.



**Information** – mängu info ja selgitused, mida tegema peab. Vahe info vms

**Quiz** – küsimused ja ülesanded.

ANSWERS

a. *Solution input* – täpne sisestatav vastus (tekst, number või mõlemad).

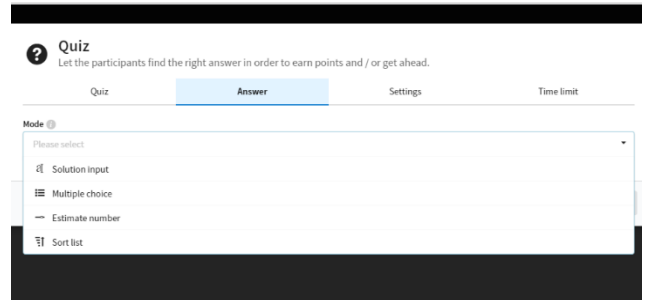
b. *Multiple choice* – valikvastused. Õigeid vastuseid võib olla mitu ja see/need tuleb märkida linnukesega. Iga sisestatud vastusevariandi kinnitamiseks tuleb vajutada “linnukesele”.

c. *Estimation* – hinnang.

d. *Sort list* – saab etteantud loetelu järjestada. Sisestada tuleb õige järjekord.

Kõikide ülesannete juurde on võimalik lisada õige vastuse eest saadav punktide arv,

lubatud katsete arv, vale vastuse eest saadavad karistuspunktid. Soovi korral võib lisada abistavaid vihjeid (neid ei näidata esimesel vastamise katsel). Veel on võimalik lisada ajapiirang, õige vastuse korral kohustus jätkamiseks, vale vastuse korral õige vastus.



**Mission** – mängijad peavad täitma mingi ülesande, mille eest **nad punkte ei saa**. Näiteks mõtlevad välja mingi hüüdlause, pildistavad midagi või teevad video. ( GPS meie maja sees ei tööta hästi!!!)

Samas ei pea üldse vastust saatma (None).

**Tournament** – turniir rühma liikmete vahel. Näiteks hakatakse võistleva paarikaupa, kes jõuab kauem hinge kinni pidada.

**Scan code** – mängija peab skaneerima kuhugi peidetud QR-koodiSamuti saab määrata ülesande eest punktid ning märkida, et ilma koodi skaneerimata ei ole võimalik jätkata. ( HEA KASUTADA; ET KONTROLLIDA KAS ÕPILASED ÜLDSE LIIKUVAD)

**Find spot** – (leia asukoht) ilma asukohta leidmata ei ole võimalik jätkata. See ülesanne nõuab GPSi kasutamist, **seega ei saa seda kasutada hoonetes**, kõrghoonete läheduses jne.

**Survey** – (küsitlus) hea lihtne võimalus küsida mängijate arvamust või eelistusi. (**märkamata küsida tagasiside**)

Vastamiseks saab panna aja limiidi: **TIME LIMIT**

## Quiz

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

Quiz      Answer      Settings      **Time limit**

Time limit

Time limit

Seconds

Threshold at which 10% point deduction applies. ⓘ

Seconds

Kui kõik küsimused valmis, siis salvestage ja proovige **(TEST)** oma mängu!  
 Kui teete mingeid parandused, siis uus versioon tuleb avaldada. Seda saab teha vajutades  
**PUT CURRENT VERSION ONLINE!**  
 Pärast muutmistest muutub ka QR kood. Seda tuleb uuesti välja trükkida!

My Bounds Valga-Valka Piiriladal

Valga-Valka Piiriladal

Content

Settings

Publish

The Bound is online and can be played.  
Click the button to put your Bound offline or to put another version online.

Put current version online

Version from 27.04 12:55

Version from 27.04 12:39

Put Bound offline

The test Bound will contain

Share

Bound's web page  
<https://actionbound.com/bound/vkokpiir>

Your Bound can be started by scanning this QR code with the Actionbound app. The code is permanently associated with this Bound and can be used, e.g. to be printed on flyers, even before the Bound is published online.

Mail Share 0 Tweet G+ +1 0

## Asume mängima!

Actionboundi rakenduse abil on võimalik lugeda nutiseadmesse QR-kood (*Scan code*) või otsida soovitud mängu nime järgi.



Järgmisena tuleb võistkonnale anda nimi ja lisada liikmed.

Võistkonda peab lisama vähemalt kaks liiget (kui õpetaja ei ole valinud ÜHE MÄNGIJA võimaluse) (saab lisada ka üle 14 liikme). Mäng algab, vajutades **“Let’s go!”**.

Mängu tulemused salvestatakse automaatselt. Pildi või video üleslaadimiseks tuleb anda eraldi käsk (**Start upload**).

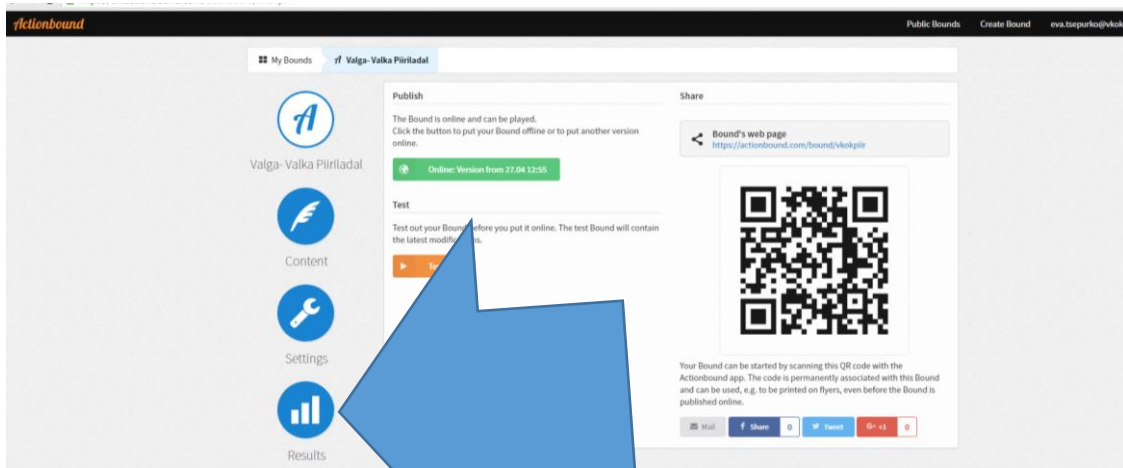
Kui seda ei anna, mäng edasi ei lähe.

Lõpptulemused (**Results**) on näha mängu koostajale „My Bounds“ alt tegevuste (**Actions**) menüüs.

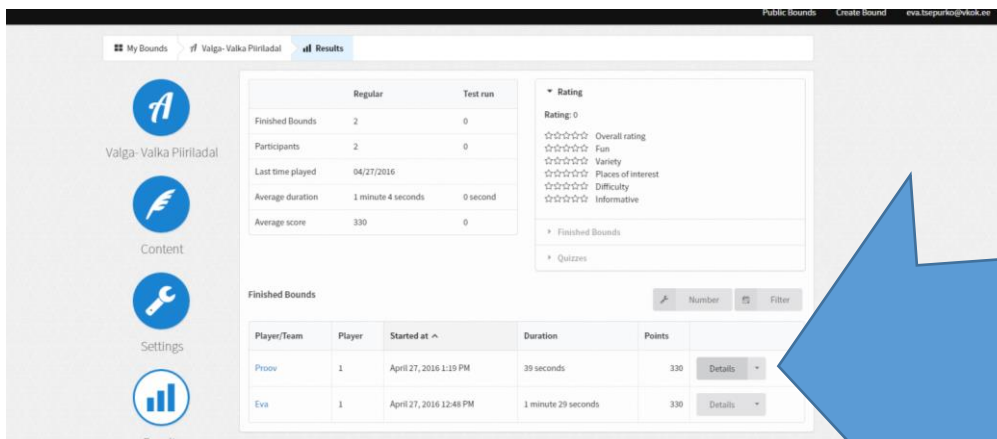
Lõpetamiseks kindlasti SEND RESULTS, nii näeb need ka õpetaja

### Õpetaja Vaade:

Õpetaja logib sisse oma kontoga ja valib mängu nimi, seejärel valib **RESULTS**



Vajutades DETAILS peal näeb õpetaja kas pildid olid tehtud õigesti.  
On võimalik vaadata ka terve mängu kokkuvõtte!



Nuppu Content abil saab küsimused parandada aga need tuleb UUESTI AVALADA!  
Lõpetatud mäng võib teha ka mitte aktiivne!

## Head katsetamist!