



BIPARCOURS – Die Bildungsapp

Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Parcours-Creator



Inhalt

1.	Allgemeine Hinweise	2
2.	Registrierung und Log-In	2
3.	Parcours erstellen	4
4.	Parcours-Grundeinstellungen	6
a.	Parcours-Profil	6
b.	Parcours-Charakter	7
c.	Abschnittsreihenfolge	8
5.	Die Medienbibliothek	9
6.	Parcours-Inhalt bearbeiten	11
a.	Abschnitte erstellen	13
b.	Information hinzufügen	14
c.	Frage hinzufügen	15
d.	Aufgabe hinzufügen	19
e.	„Ort finden“-Aufgabe hinzufügen	20
f.	„Code scannen“-Aufgabe hinzufügen	22
g.	Umfrage hinzufügen	24
h.	Turnier hinzufügen	25
i.	Elemente und Abschnitte kopieren und einfügen	26
j.	Medien und Links einfügen	27
k.	Reihenfolge ändern	29
7.	Parcours testen	31
8.	Parcours veröffentlichen	32
9.	Ergebnisübersicht	33
10.	Parcours löschen, umbenennen, duplizieren	34



Liebe BIPARCOURS-Nutzerin,
lieber BIPARCOURS-Nutzer!

Diese Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Parcours-Creator soll Sie dabei unterstützen, eigene Parcours anzulegen und zu verwalten. Anhand von Screenshots wird genau erklärt, wo Einstellungen zu finden sind.

1. Allgemeine Hinweise

BIPARCOURS funktioniert am besten, wenn Sie einen aktuellen Browser verwenden (z.B. Google Chrome oder Firefox). Bei älteren Versionen kann es zu Darstellungsproblemen kommen.

Das Angebot wird ständig weiterentwickelt. Verfolgen Sie neueste Updates auf unserem Blog: www.biparcours.de/blog.

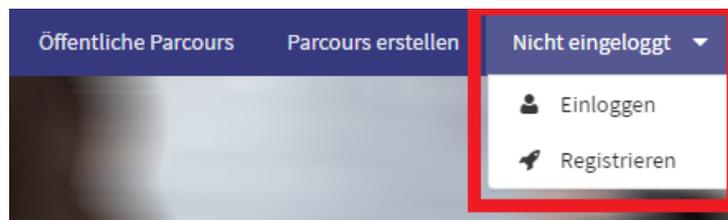
Holen Sie sich weitere Tipps zum pädagogischen Einsatz von BIPARCOURS in unserer pädagogischen Handreichung: www.bildungspartner.schulministerium.nrw.de/Bildungspartner/Material/Brosch%C3%BCren/P%C3%A4dagogische_Handreichung_Biparcours_final_WEB.pdf.

Diese können Sie auch kostenfrei als Printversion bei Bildungspartner NRW bestellen (info@bildungspartner.nrw).

Bei Fragen und Problemen melden Sie sich gerne beim BIPARCOURS-Team unter info@biparcours.de.

2. Registrierung und Log-In

- Öffnen Sie die Website www.biparcours.de.
- Klicken Sie im Menü in der oberen rechten Ecke auf „Nicht eingeloggt“.



- Falls Sie noch keinen Account besitzen, klicken Sie auf „Registrieren“.



Neuen Account erstellen

Benutzername 

Dein Benutzername erscheint als Autorengabe in den von dir erstellten Parcours.

Mailadresse 

Passwort

Passwort wiederholen

Ich habe die **AGB** und die **Datenschutzerklärung** gelesen und bin damit einverstanden.

- Geben Sie einen Benutzernamen an. Dies kann auch ein Nickname sein.
- Geben Sie eine gültige E-Mail-Adresse an, auf die Sie Zugriff haben.
- Legen Sie ein Passwort fest.

Nachdem Sie den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) und der Datenschutzerklärung zugestimmt haben, klicken Sie auf „Account erstellen“.

Sie erhalten anschließend eine Bestätigungsmail.

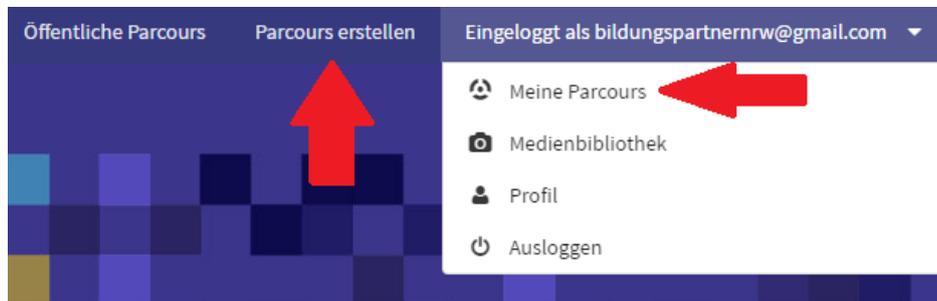
Sie haben keine Bestätigungsmail erhalten?

- Überprüfen Sie, ob Sie die richtige Mailadresse angegeben haben. Wiederholen Sie ggf. die Registrierung.
- Sollten Probleme entstehen, melden Sie sich bei info@biparcours.de.

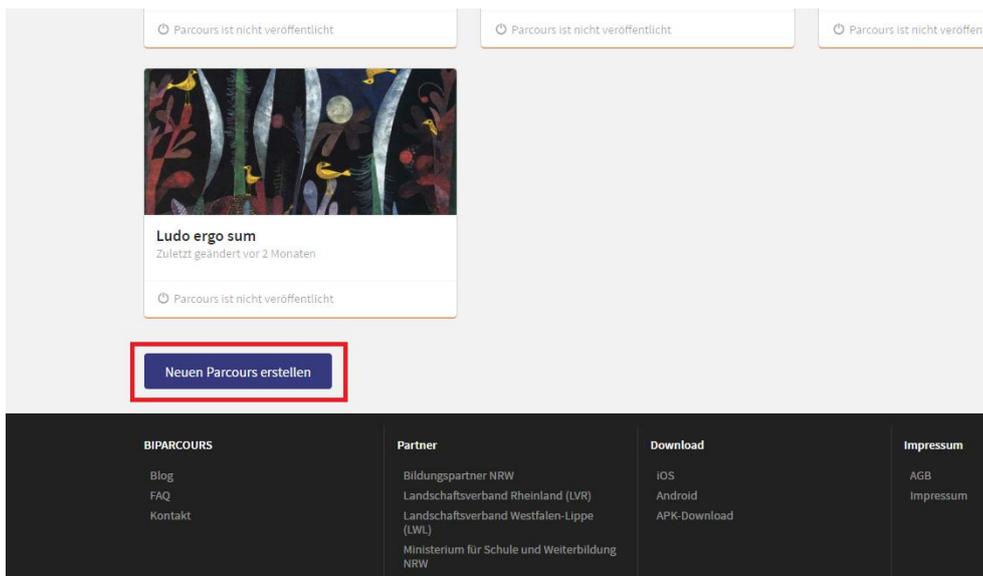


3. Parcours erstellen

- Klicken Sie im Menü an der oberen rechten Ecke auf „Meine Parcours“ oder direkt auf „Parcours erstellen“.



- Sie befinden sich nun in der Übersicht all Ihrer Parcours. Haben Sie noch keinen Parcours erstellt, ist diese Ansicht leer.
- Klicken Sie auf „Neuen Parcours erstellen“ am Ende der Seite.



Es öffnet sich ein Pop-up, in dem Sie die grundlegenden Eigenschaften des Parcours festlegen.



 **Neuen Parcours erstellen**
Lege hier die grundlegenden Eigenschaften fest.

Titel

URL

Spielmodus ⓘ

Einzel-Parcours Gruppen-Parcours

Abschnitts-Reihenfolge ⓘ

Linear Beliebig

Akteur

Zielgruppe

- Geben Sie einen Titel für Ihren Parcours ein. Dieser kann später geändert werden.
- Geben Sie ein, unter welcher Adresse (URL) der Parcours im Internet gefunden werden kann. Was Sie hinter dem Schrägstrich eingeben, dient auch als das Passwort für einen geheimen Parcours (→ Grundeinstellungen).
Achtung: Verwenden Sie keine Umlaute wie „ä“, „ö“ oder „ü“ für die Erstellung der URL.
Den Spielmodus und die Abschnittsreihenfolge können Sie später in den → Grundeinstellungen ändern.
- Geben Sie bitte den Akteur und die Zielgruppe des Parcours an. Dies dient den Administratorinnen und Administratoren dazu, die Parcours zuordnen zu können. Die Angaben erscheinen nicht im Parcours.



4. Parcours-Grundeinstellungen

a. Parcours-Profil

Am oberen Rand des Parcours-Creators befinden sich vier Menüreiter. Die Grundeinstellungen nehmen Sie in dem Reiter „Einstellungen“ vor.



Unter „Parcours-Profil“ geben Sie Informationen zum Parcours an und laden ein Titelbild hoch. Diese Angaben erscheinen später als Titelblatt des Parcours in der App.

Titelbild 

740 x 350

Beschreibung 

Website-Link 



Kategorie 

Wähle Kategorien 

Tags 

Gebe Tags ein

Ort 

Wählen

Strecke eines Durchgangs 

km

Dauer eines Durchgangs 

Minuten

Als Titelbild werden Bilder aus der → Medienbibliothek ausgewählt. Bilder werden automatisch zentriert und auf die Abmessungen von 740x350 Pixel angepasst.

In der Beschreibung machen Sie nähere Angaben über Inhalt, Autorinnen und Autoren und Ziele des Parcours.

Sie können Websites verlinken, z.B. die der Schule oder der Institution.

Kategorien helfen den Spielerinnen und Spielern, Ihren öffentlichen Parcours in der App zu finden. Maximal drei

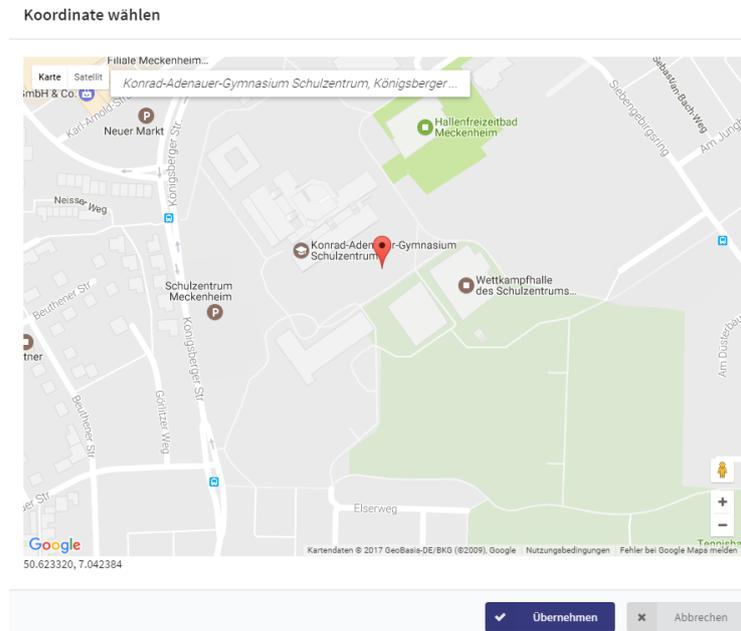


Kategorien sind möglich.

Unter „Tags“ können Sie Schlagwörter angeben, über die der Parcours in der App gefunden werden kann.

Durch die Angabe von Koordinaten unter „Ort“ wird Ihr öffentlicher Parcours in der App auf einer Landkarte sichtbar.

- Klicken Sie auf „Wählen“, um Koordinaten festzulegen.



- Es öffnet sich eine Google-Maps-Karte. Geben Sie in das Suchfeld die gewünschte Adresse ein und drücken Sie die Entertaste.
- Durch Verschieben des Wegmarkers können Sie die Koordinaten ändern.
- Klicken Sie auf „Übernehmen“. Die Koordinate wurde nun in das Profil übernommen.

Sie können die Strecke eines Durchgangs in Kilometern angeben sowie die geschätzte Dauer in Minuten.

b. Parcours-Charakter

Neben dem Profil können Sie den Parcours-Charakter einstellen.

Parcours-Charakter

Altersgruppe

keine Angabe ▼

Spielmodus ⓘ

Einzel-Parcours **Gruppen-Parcours**

Sichtbarkeit ⓘ

Öffentlicher Parcours **Geheimer Parcours**



Geben Sie an, für welche Altersgruppe der Parcours gedacht ist: Schülerinnen und Schüler aus der Primarstufe, Sekundarstufe I oder Sekundarstufe II.

Der Spielmodus legt fest, ob der Parcours von einer Einzelperson gespielt wird oder von mehreren Spielerinnen und Spielern im Team am selben Endgerät.

Unter „Sichtbarkeit“ können Sie festlegen, ob der Parcours öffentlich in der App gefunden werden kann (z.B. über Karte, Kategorien oder Tags) oder ob er als geheimer Parcours nur mit einem Passwort (URL) oder über den QR-Code gefunden werden kann.

c. Abschnittsreihenfolge

Mit Hilfe von Abschnitten können einzelne Stationen oder Themenbereiche im Parcours festgelegt werden.

- Wählen Sie aus: Sollen Abschnitte linear, das heißt in der Reihenfolge, in der sie angelegt wurden, gespielt werden? Oder soll die Abschnittsreihenfolge beliebig sein, sodass die Spielerinnen und Spieler aus den zuvor erstellten Abschnitten selbst auswählen? Dies geschieht entweder über eine Liste oder per QR-Codes.
- Wählen Sie unter „Spezielle Abschnitte“ „Intro“ und/oder „Outro“ aus, wird der erste bzw. der letzte Abschnitt automatisch als erster bzw. letzter Abschnitt festgelegt und nicht mehr in der Auswahlliste angezeigt.

Achtung: Leere Abschnitte werden in der App nicht angezeigt.

Abschnitts-Reihenfolge

Abschnitts-Reihenfolge 

<input checked="" type="radio"/> Linear	<input type="radio"/> Beliebig
---	--------------------------------

Abschnitts-Auswahl 

<input checked="" type="radio"/> aus Liste	<input type="radio"/> per QR-Code
--	-----------------------------------

Spezielle Abschnitte 

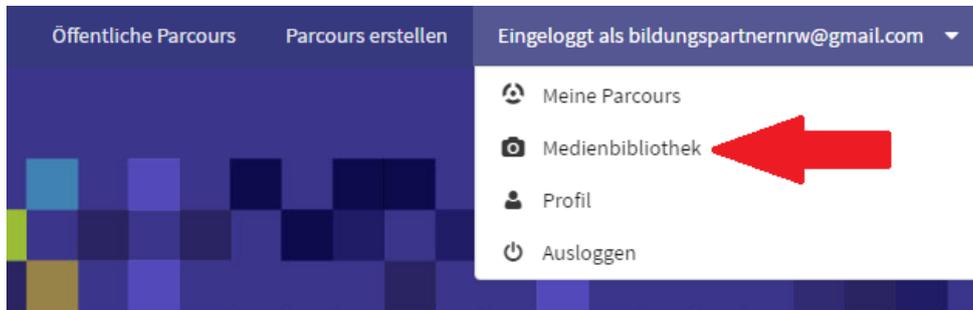
<input type="checkbox"/> Intro	<input type="checkbox"/> Outro
--------------------------------	--------------------------------



5. Die Medienbibliothek

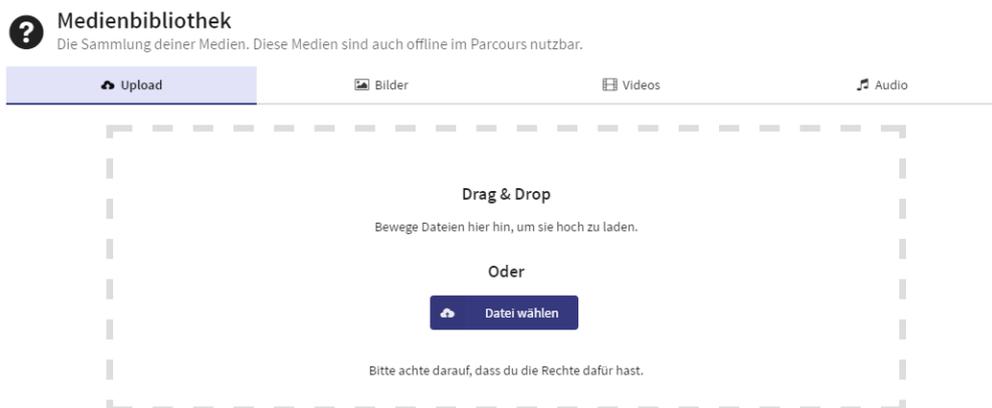
Die Medienbibliothek gibt Ihnen eine Übersicht über die von Ihnen hochgeladenen Medien. Sie können Fotos, Videos und Audios von Ihrer Festplatte in die Medienbibliothek laden.

- Die Medienbibliothek rufen Sie über das Menü oben rechts auf.



- Um neue Medien hinzuzufügen, klicken Sie auf „Upload“.
- Wählen Sie eine Datei von Ihrer Festplatte aus und bestätigen Sie den Upload.

Achtung: Bei großen Dateien kann der Upload länger dauern.



- Nachdem Sie ein Medium hochgeladen haben, gelangen Sie in das Rechtemodul.
- Geben Sie hier an, unter welcher Lizenz das Medium veröffentlicht wurde oder ob es sich um ein eigenes Bild/Video/Audio handelt.
- Geben Sie die Quelle des Mediums als Link an. Bei selbst erstellten Bildern kann dieses Feld leer bleiben.
- Geben Sie die Autorin bzw. den Autor des Mediums an.



Medienbibliothek

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

Upload **Bilder** Videos Audio

Rechtstyp
CC-Lizenz

Creative Commons (CC) ist eine internationale gemeinnützige Organisation, die verschiedene Lizenzverträge für Urheberinnen und Urheber entwickelt hat. [Weitere Informationen](#)

CC-Lizenz
CC-BY

Quelle
`https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f6/k%C3%B6ln--Ostheim_Schulzentrum.JPG`

Urheber
Rolf Heinrich

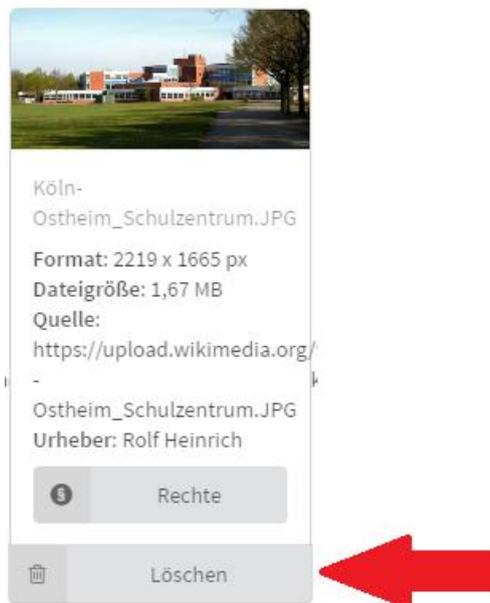
Speichern Abbrechen

Informationen und Tipps zu Creative-Commons-Lizenzen (CC) finden Sie unter <https://biparcours.de/CreativeCommons.pdf>.

Verwenden Sie urheberrechtlich geschütztes Material Dritter, müssen Sie die Rechte mit der Urheberin oder dem Urheber geklärt haben. Bei Verstößen haftet die Autorin bzw. der Autor des Parcours.

Die hochgeladenen Medien können beliebig oft in jedem Ihrer Parcours verwendet werden.

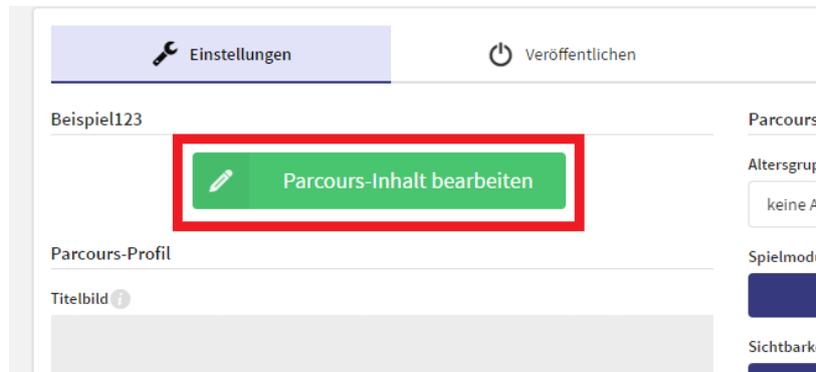
In der Medienbibliothek können Sie die Medien auch wieder löschen.





6. Parcours-Inhalt bearbeiten

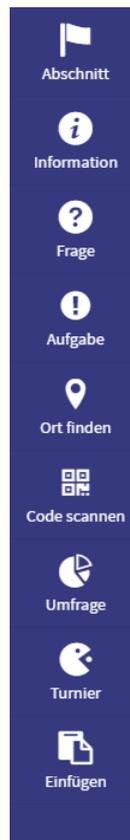
- Klicken Sie in den Parcourseinstellungen auf die grüne Schaltfläche „Parcours-Inhalt bearbeiten“, um in den Bearbeitungsmodus zu wechseln.



Sie befinden sich nun im Bearbeitungsmodus. Zu Beginn sehen Sie eine leere Fläche mit einem „+“ in der Mitte.



- Klicken Sie auf das „+“, um ein Element hinzuzufügen.
- Am rechten Fensterrand öffnet sich ein Menü.
- Aus diesem Menü fügen Sie das gewünschte Element hinzu.



Haben Sie ein Element hinzugefügt, können Sie es nachträglich jederzeit über das Stift-Symbol bearbeiten.





a. Abschnitte erstellen

- Klicken Sie auf „+“.
- Wählen Sie aus dem rechten Menü „Abschnitt“.
- Es öffnet sich automatisch ein Fenster, in dem Sie den Titel des Abschnitts eingeben und (wenn gewünscht) Koordinaten über die Karte.

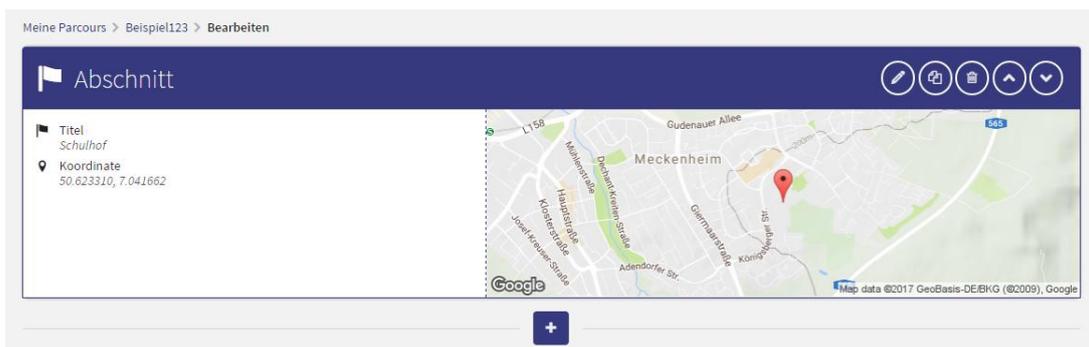
Abschnitt

Ihr könnt Euren Parcours in Abschnitte unterteilen um ihn übersichtlicher zu machen. Verschiedene Stationen lassen sich unter einen Abschnitt gruppieren.

Titel

Koordinate

- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche „Hinzufügen/Speichern“, um das Element im Parcours zu speichern. Alle Elemente, die Sie nun unterhalb des Abschnitts hinzufügen, werden automatisch diesem Abschnitt zugeordnet.





b. Information hinzufügen

- Klicken Sie auf „+“.
- Wählen Sie im rechten Menü „Information“.
- Es öffnet sich ein Fenster mit Textfeld, in dem Sie die Information eingeben.

i **Information**
Hier könnt ihr Informationen in Form von Texten und Medien zur Verfügung stellen.

Inhalt ⌵

B **I**    

Willkommen in eurer neuen Schule! In diesem Parcours werdet ihr das Gebäude, die Lehrerinnen und Lehrer und ganze viele Besonderheiten unserer Schule kennen lernen.

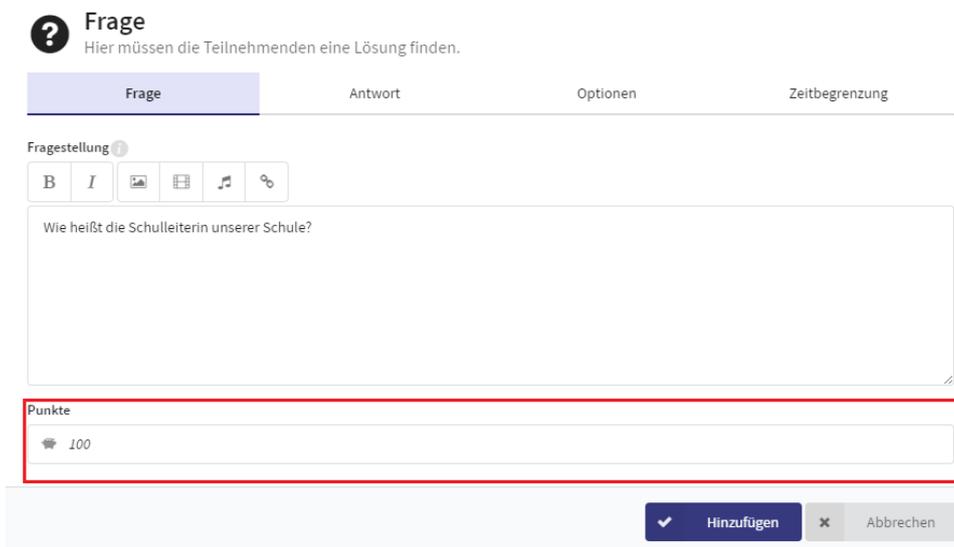
Hinzufügen Abbrechen

- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche „Hinzufügen/Speichern“ um das Element im Parcours zu speichern.



c. Frage hinzufügen

- Klicken Sie auf „+“.
- Wählen Sie im rechten Menü „Frage“.
- Es öffnet sich ein Fenster mit Textfeld, in dem Sie die Frage eingeben.
- Legen Sie fest, wie viele Punkte Sie für die richtige Antwort vergeben möchten. Voreingestellt sind 100 Punkte.



Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage Antwort Optionen Zeitbegrenzung

Fragestellung ⓘ

B I    

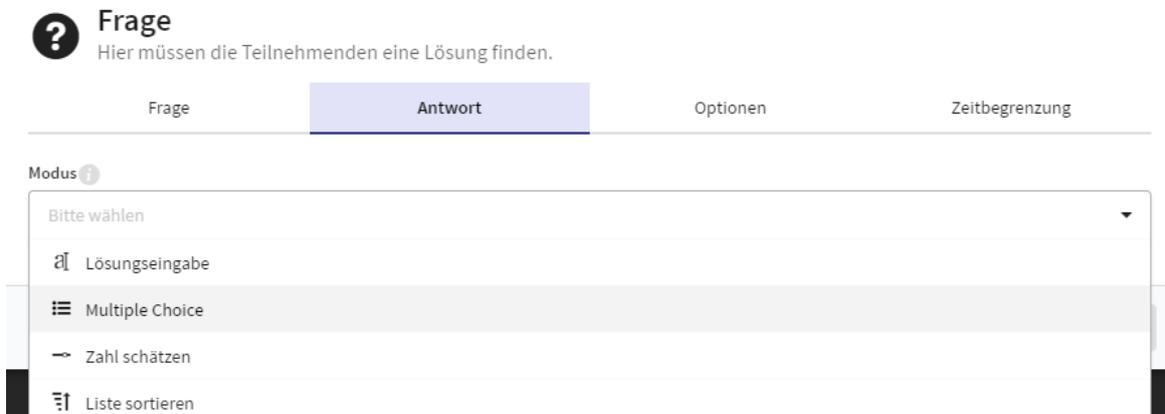
Wie heißt die Schulleiterin unserer Schule?

Punkte

100

Hinzufügen Abbrechen

- Legen Sie im Menüreiter „Antwort“ den Antwortmodus fest.



Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage Antwort Optionen Zeitbegrenzung

Modus ⓘ

Bitte wählen

🔍 Lösungseingabe

☰ Multiple Choice

➡ Zahl schätzen

📄 Liste sortieren

- Im Modus „Lösungseingabe“ wird die Antwort als Text eingegeben.
- Um mehrere Antwortmöglichkeiten gelten zu lassen, trennen Sie die Antworten durch einen senkrechten Strich („Pipe“) und OHNE Leerzeichen dazwischen.

Für die Lösungseingabe können sogenannte „Reguläre Ausdrücke“ verwendet werden. Informationen dazu finden Sie, indem Sie den Mauszeiger über den Link „Beispiele“ bewegen.

- Geben Sie unter „Auflösung“ die korrekte Lösung für die Rückmeldung ein.

Achtung: Verwenden Sie keine Sonderzeichen in der Lösungseingabe.

- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche „Hinzufügen/Speichern“, um das Element im Parcours zu speichern.



? Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage **Antwort** Optionen Zeitbegrenzung

Modus ⓘ
Lösungseingabe

Korrekte Antwort ⓘ
Lehmann|Lehman|Lemann|Leman|
Reguläre Ausdrücke können zur Auswertung verwendet werden. Beispiele

Auflösung ⓘ
Unsere Schulleiterin heißt Frau Lehmann

Speichern Abbrechen

Im Modus „Multiple Choice“ legen Sie Antwortmöglichkeiten fest, von denen eine oder mehrere richtig sein können.

- Klicken Sie auf die graue Schaltfläche „Hinzufügen“, um eine Antwort einzugeben.
- Klicken Sie auf den Haken oder erneut auf „Hinzufügen“, um die Antwort zu speichern.
- Markieren Sie die richtigen Antworten, indem Sie in das Kästchen dahinter einen Haken setzen.

Über die Pfeile ändern Sie die Reihenfolge der Antworten.

Über den Stift bearbeiten Sie die Antworten.

Über den Mülleimer löschen Sie Antworten.

- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche „Hinzufügen/Speichern“, um das Element im Parcours zu speichern.

? Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage **Antwort** Optionen Zeitbegrenzung

Modus ⓘ
Multiple Choice

Antworten

Lösung	Richtig	
Max Mustermann	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/> <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="🗑️"/>
Erika Mustermeier	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/> <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="🗑️"/>
Hans Otto	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/> <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="🗑️"/>
Lisa Lustig	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/> <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="🗑️"/>

+ Hinzufügen

Hinzufügen Abbrechen

Im Modus „Zahl schätzen“ sollen die Spielerinnen und Spieler auf einem Zahlenstrahl die richtige Zahl angeben.

- Geben Sie den richtigen Wert sowie den Minimal- und Maximalwert an.
- Geben Sie an, für wie viel Abweichung 10% der Punkte abgezogen werden sollen.
- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche „Hinzufügen/Speichern“, um das Element im Parcours zu speichern.



Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage **Antwort** Optionen Zeitbegrenzung

Modus

→ Zahl schätzen

Richtiger Wert
600

Minimalwert
300

Maximalwert
1000

Abweichung für 10 % Punktabzug

50

Hinzufügen Abbrechen

Im Modus „Liste sortieren“ sollen die Spielerinnen und Spieler eine Liste in die richtige Reihenfolge bringen.

- Klicken Sie auf die graue Schaltfläche „Hinzufügen“, um der Liste eine Antwort hinzuzufügen.
- Klicken Sie auf den Haken oder erneut auf „Hinzufügen“, um die Antwort zu speichern.

Über die Pfeile ändern Sie die Reihenfolge der Antworten.

Über den Stift bearbeiten Sie die Antworten.

Über den Mülleimer löschen Sie Antworten.

- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche „Hinzufügen/Speichern“, um das Element im Parcours zu speichern.

Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage **Antwort** Optionen Zeitbegrenzung

Modus

Liste sortieren

Liste in korrekter Reihenfolge

Lösung

Gemeinsam

sind

wir

stark!

Hinzufügen

Hinzufügen Abbrechen

Für alle Fragenmodi können Sie in den Optionen weitere Einstellungen festlegen.

- Wählen Sie, ob eine richtige Beantwortung der Frage notwendig ist, um weiterspielen zu können. In diesem Fall wird das Quiz so lange wiederholt, bis die Frage richtig beantwortet wurde.
- Wählen Sie aus, wie viele Versuche die Spielerinnen und Spieler haben, um die Frage richtig zu beantworten. Bleibt



dieses Feld leer, gibt es nur einen Versuch.

- Wenn Sie mehrere Antwortversuche festgelegt haben, müssen Sie angeben, wie viel Punktabzug es pro falsch beantworteter Frage gibt.

Sie können Tipps festlegen, die zwischen den Versuchen angezeigt werden.

Stellen Sie ein, ob die richtige Antwort nach falscher Beantwortung angezeigt werden soll.

- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche „Hinzufügen/Speichern“, um das Element im Parcours zu speichern.

Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage Antwort **Optionen** Zeitbegrenzung

Korrekte Antwort zum Fortsetzen erforderlich ⓘ

Versuche

Punktabzug bei falscher Antwort

Tipps ⓘ

Tipp

 Hinzufügen

Auflösung nach falscher Beantwortung anzeigen

Hinzufügen Abbrechen

In der Zeitbegrenzung können Sie für alle Fragenmodi ein Zeitfenster vorgeben, innerhalb dessen die Frage beantwortet werden muss. Läuft die Zeit ab, gibt es Punktabzüge.

- Legen Sie fest, wie viel Prozent der Punktzahl bei Überschreitung der Zeit abgezogen werden sollen.
- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche „Hinzufügen/Speichern“, um das Element im Parcours zu speichern.

Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage Antwort Optionen **Zeitbegrenzung**

Zeitbegrenzung

Zeitbegrenzung

 Sekunden

Überschreitung für 10 % Punktabzug ⓘ

 Sekunden

Hinzufügen Abbrechen



d. Aufgabe hinzufügen

- Klicken Sie auf „+“.
- Wählen Sie im rechten Menü „Aufgabe“.
- Es öffnet sich ein Fenster mit Textfeld, in dem Sie die Aufgabenstellung eingeben.
- Wählen Sie aus dem Aufklappenmenü unter dem Textfeld die Art der Antwortmöglichkeit aus.
- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche „Hinzufügen/Speichern“, um das Element im Parcours zu speichern.

Aufgabe
Eine kreativ lösbare Aufgabe, bei der es kein richtig oder falsch gibt.

Aufgabenstellung ⓘ

B I    

Macht ein Selfie von eurem Team.

Antwortmöglichkeit

-  Bild-Upload(s)
-  Texteingabe(n)
-  Bild-Upload(s)
-  Video-Upload
-  Audio-Upload
-  Keine



e. „Ort finden“-Aufgabe hinzufügen

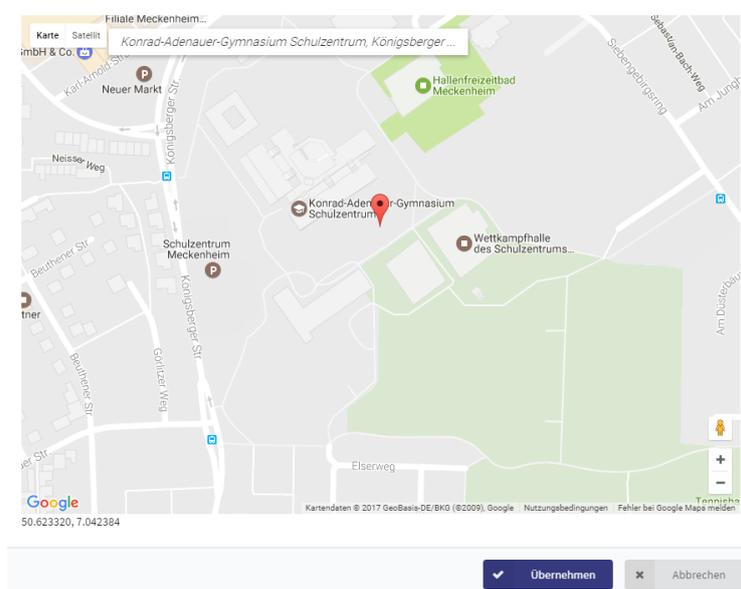
Achtung: Ort finden-Aufgaben eignen sich nur für Parcours unter freiem Himmel. Besonders bei der Verwendung von GPS ohne Internet kann es auch in dicht bebauten Stadtgebieten Probleme geben. Ein Testlauf unter realen Bedingungen wird daher empfohlen.

- Klicken Sie auf „+“.
- Wählen Sie im rechten Menü „Ort finden“.
- Es öffnet sich ein Fenster mit einem Textfeld. Geben Sie dort die Aufgabenstellung ein.
- Klicken Sie auf „Koordinate“.

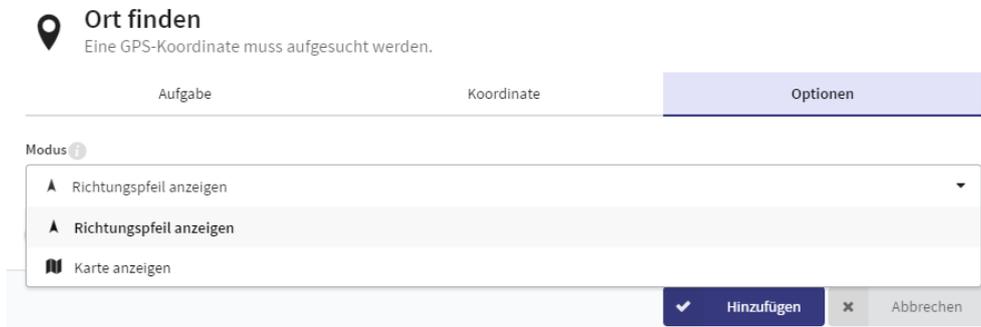
- Klicken Sie auf „Wählen“.
- Es öffnet sich eine Google-Maps-Karte. Geben Sie oben eine Adresse ein und drücken Sie die Entertaste.
- Klicken Sie auf „Übernehmen“. Die Koordinate steht nun im Eingabefeld.



Koordinate wählen



- Klicken Sie auf „Optionen“.
- Wählen Sie aus, ob die Aufgabe über einen Richtungspfeil (erfordert ein GPS-Signal) oder über die Karte (erfordert ein GPS-Signal und eine Internetverbindung) gefunden werden soll.



- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche „Hinzufügen/Speichern“, um das Element im Parcours zu speichern.



f. „Code scannen“-Aufgabe hinzufügen

- Klicken Sie auf „+“.
- Wählen Sie im rechten Menü „Code scannen“.
- Es öffnet sich ein Fenster mit einem Textfeld. Geben Sie dort die Aufgabenstellung ein.
- Klicken Sie auf „Code“.
- Wählen Sie, ob ein Code generiert werden, oder ein bestehender Code verwendet werden soll.

- Wenn Sie „Eigenen Code verwenden“ wählen, klicken Sie anschließend auf das Feld „Scannen“.
- Es wird ein Code angezeigt, den Sie mit der BIPARCOURS-App scannen sollen.
- Haben Sie diesen Code gescannt, werden Sie in der App aufgefordert, den Code zu scannen, der für diese Aufgabe verwendet werden soll. Dies können auch normale Bar-Codes sein.
- Der Code wird im Creator automatisch hinzugefügt.

Legen Sie unter Optionen weitere Einstellungen fest.

- Stellen Sie ein, ob der Code gescannt werden muss, um weiterzukommen.
- Sie können außerdem eine Information angeben, die nur angezeigt wird, wenn der richtige Code gescannt wurde.



Code scannen

Die Teilnehmenden müssen vor Ort einen Code (QR- oder Barcode) finden und einscannen.

Aufgabe

Code

Optionen

Scannen des QR-Codes zum Fortsetzen erforderlich. Überspringen nicht möglich

Information (optional) 

B *I*    

Das war der richtige Code. Dafür gibt es diese Zusatzinformation...

 Hinzufügen

 Abbrechen

- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche „Hinzufügen/Speichern“, um das Element im Parcours zu speichern.



g. Umfrage hinzufügen

- Klicken Sie auf „+“.
- Wählen Sie im rechten Menü „Umfrage“.
- Es öffnet sich ein Fenster mit einem Textfeld. Geben Sie dort die Fragestellung ein.
- Klicken Sie auf „Antworten“. Hier können Sie nun eine Liste von Antwortmöglichkeiten vorgeben.
- Klicken Sie auf die graue Schaltfläche „Hinzufügen“, um eine Antwort hinzuzufügen.
- Klicken Sie auf den Haken oder erneut auf „Hinzufügen“, um die Antwort zu speichern.

Über die Pfeile ändern Sie die Reihenfolge der Antworten.

Über den Stift bearbeiten Sie die Antworten.

Über den Mülleimer löschen Sie Antworten.

- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche „Hinzufügen/Speichern“, um das Element im Parcours zu speichern.



h. Turnier hinzufügen

- Klicken Sie auf „+“.
- Wählen Sie im rechten Menü „Turnier“.
- Es öffnet sich ein Fenster mit einem Textfeld. Geben Sie dort die Aufgabenstellung ein.
- Klicken Sie auf Siegerehrung und geben Sie einen Glückwunschtext ein.
- Wenn sie !!winner!! eingeben, wird an der Stelle in der App automatisch der Name des Gewinners bzw. der Gewinnerin des Turniers angezeigt.

Turnier
Bei einem Turnier treten die Mitglieder der Gruppe gegeneinander an.

Anleitung **Siegerehrung**

Siegerehrung ⓘ

B I    

Super, !!winner!! hat wohl den längsten Atem.

Hinzufügen Abbrechen

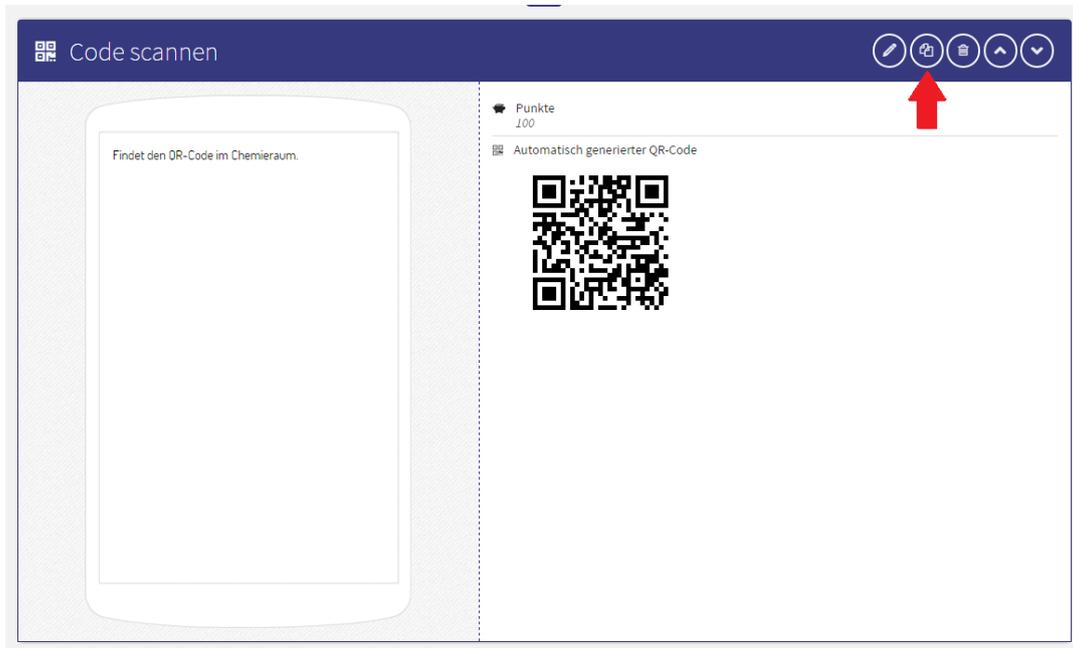
- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche „Hinzufügen/Speichern“, um das Element im Parcours zu speichern.



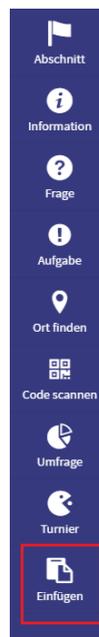
i. Elemente und Abschnitte kopieren und einfügen

Einzelne Elemente oder ganze Abschnitte können kopiert und an anderer Stelle im Parcours oder in einen anderen Parcours eingefügt werden.

- Klicken Sie dazu beim gewünschten Element/Abschnitt auf das Kopier-Symbol.



- Klicken Sie nun an der gewünschten Stelle auf das „+“.
- Wählen Sie im Menü auf der rechten Seite nun „Einfügen“ aus.



Das Element bzw. der Abschnitt wurde nun dem Parcours hinzugefügt.



j. Medien und Links einfügen

In jedem Textfeld können Medien aus der Medienbibliothek und externe Links eingefügt werden.

- Öffnen Sie das gewünschte Element über den Stift (Bearbeitung eines bestehenden Elements) oder über die rechte Menü-Leiste (Hinzufügen eines neuen Elements).
- Setzen Sie den Marker an die Stelle, an der Sie das Medium/den Link einfügen möchten.
- Klicken Sie oberhalb des Textfelds auf das entsprechende Symbol für Foto, Video oder Audio.



Sie gelangen nun in die → Medienbibliothek. Hier können Sie auch neue Medien hochladen.

- Wählen Sie das Medium aus, das Sie hinzufügen möchten, indem Sie auf „Wählen“ und „Speichern“ klicken.



Das Medium erscheint im Textfeld als Code, in der Parcours-Vorschau jedoch als Bild. Im Parcours wird das Medium mit der Rechteangabe gezeigt.

i Information
Hier könnt ihr Informationen in Form von Texten und Medien zur Verfügung stellen.

Inhalt ⓘ

B I    

![Köln-Ostheim_Schulzentrum.JPG](https://content.actionbound.com/user/56d85a41b35a3f37651e7721/image/1000/1475065463.jpg)

Willkommen in eurer neuen Schule! In diesem Parcours werdet ihr das Gebäude, die Lehrerinnen und Lehrer und ganze viele Besonderheiten unserer Schule kennen lernen.

Speichern **Abbrechen**



- Um einen Link einzufügen, klicken Sie oberhalb des Textfelds auf das entsprechende Symbol.



- Geben Sie einen Namen für den Link ein, der später als Hyperlink im Text angezeigt wird.
- Geben Sie die vollständige URL (inkl. http:// bzw. https://) ein.

Link einfügen

Text

URL

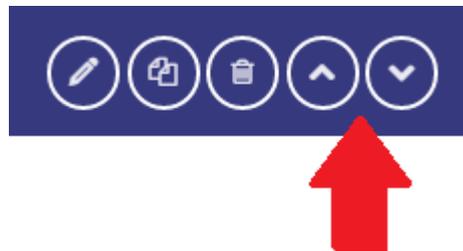
Link einfügen Abbrechen

- Klicken Sie auf „Link einfügen“.
- Der Link wird ebenfalls codiert angezeigt.
- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche „Hinzufügen/Speichern“, um das Element im Parcours zu speichern.



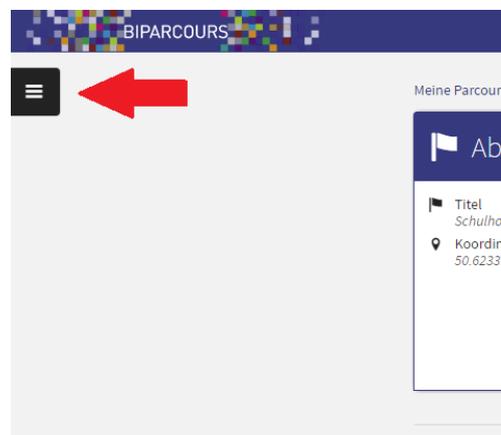
k. Reihenfolge ändern

- Ändern Sie die Reihenfolge der Elemente Ihres Parcours, indem Sie auf die Pfeile über dem jeweiligen Element klicken. Das Element wird dann um eine Position nach oben oder unten verschoben.

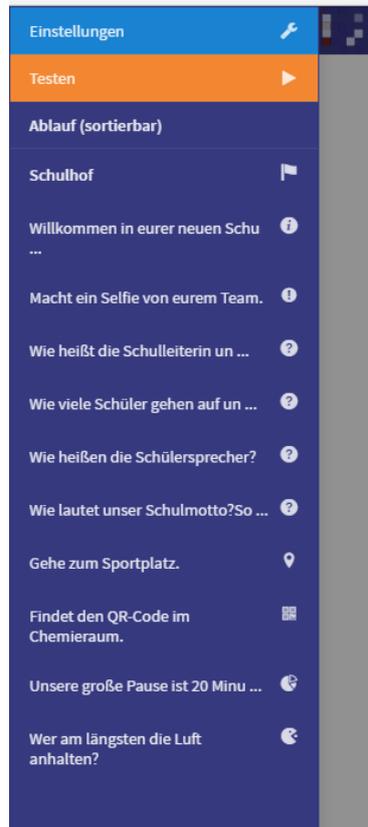


Alternativ lassen sich die Elemente im Menü auf der linken Seite neu ordnen.

- Öffnen Sie hierzu das Menü am linken Bildrand.



- Per Drag-and-Drop können Sie nun Elemente verschieben.



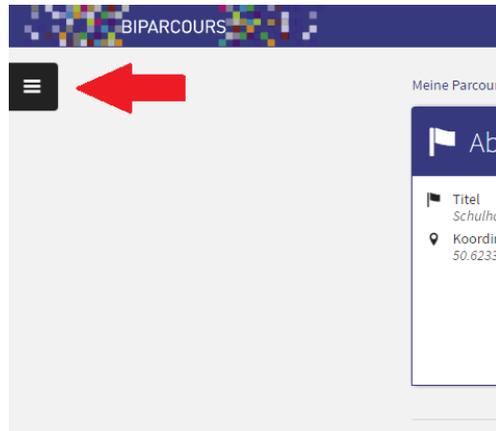


7. Parcours testen

Um Ihren Parcours vor der Veröffentlichung zu testen, gibt es zwei Möglichkeiten.

Möglichkeit 1:

- Öffnen Sie im Bearbeitungsmodus das Menü auf der linken Seite.



- Klicken Sie auf „Testen“.
- Es öffnet sich in einem neuen Fenster ein QR-Code.
- Scannen Sie den Code mit der BIPARCOURS-App.

Sie können nun Ihren Parcours testweise spielen.

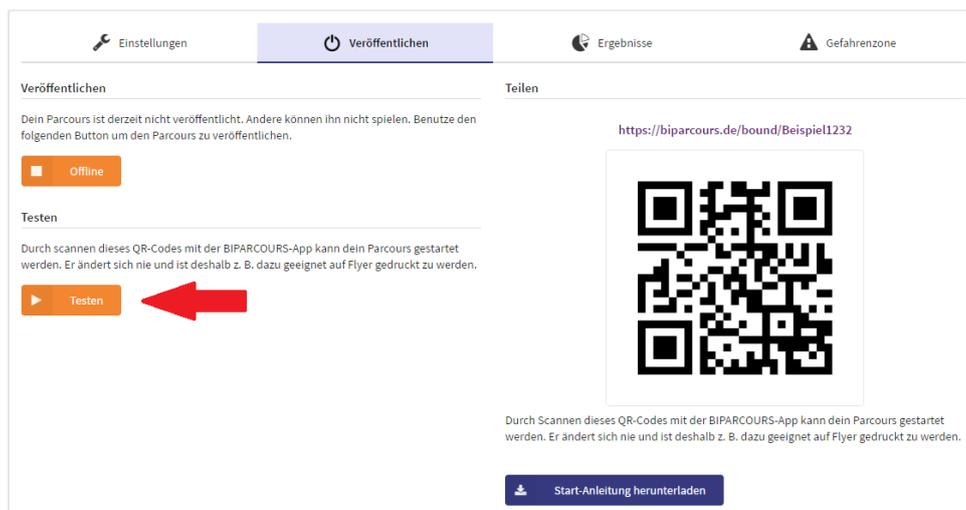
Möglichkeit 2:

- Begeben Sie sich in die Einstellungen des Parcours-Creators.
- Klicken Sie im Menü am oberen Rand auf „Veröffentlichen“.
- Klicken Sie auf die orangefarbene Schaltfläche „Testen“.

Es öffnet sich in einem neuen Fenster ein QR-Code.

- Scannen Sie den Code mit der BIPARCOURS-App.

Sie können nun Ihren Parcours testweise spielen.



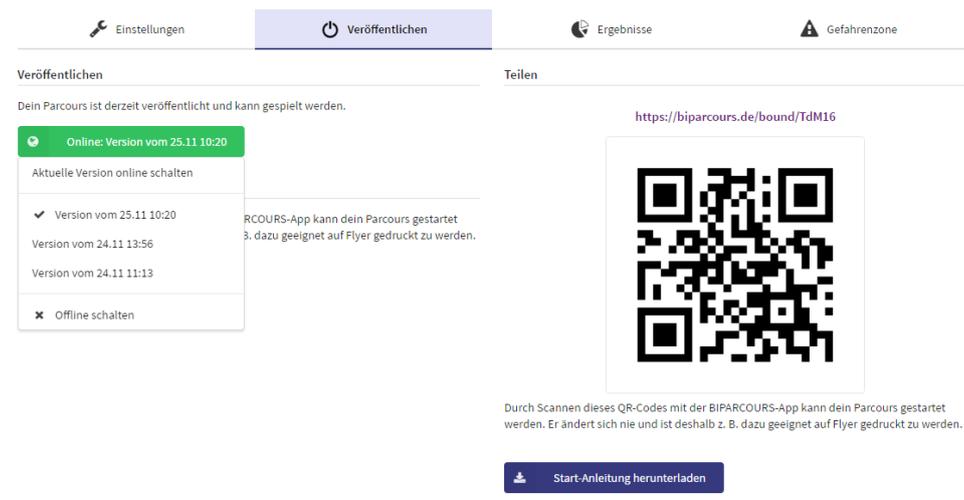


8. Parcours veröffentlichen

- Begeben Sie sich in die Einstellungen des Parcours-Creators.
- Klicken Sie im Menü am oberen Rand auf „Veröffentlichen“.
- Klicken Sie auf die orangefarbene Schaltfläche „Offline“.
- Klicken Sie im Aufklappmenü auf „Aktuelle Version online schalten“.

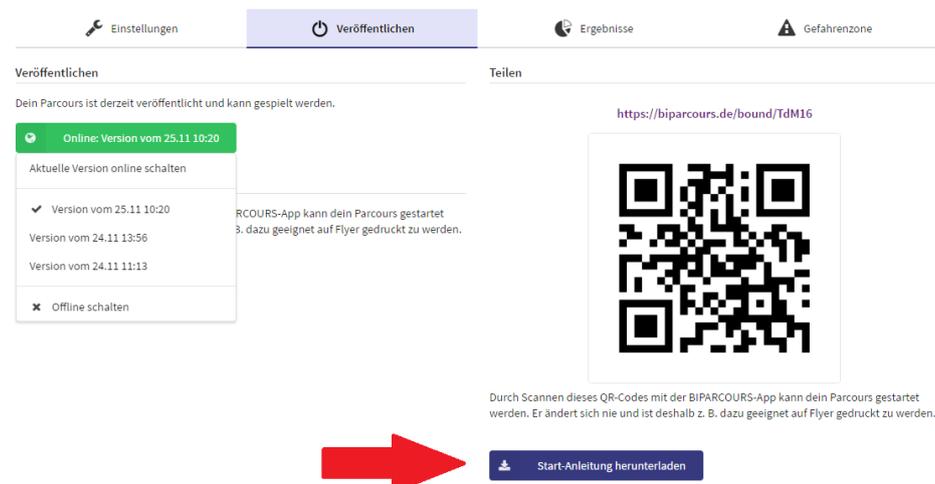
Die Schaltfläche wird nun grün: „Online: Version vom ...“

Durch Klicken auf die grüne Schaltfläche und Auswählen der entsprechenden Version können Sie immer die aktuellste Version oder vorherige Versionen online schalten.



Der angezeigte QR-Code führt direkt zum Parcours. Er bleibt immer gleich, auch wenn der Parcoursinhalt verändert wird.

Um den Spielerinnen und Spielern den Parcours zugänglich zu machen, laden Sie eine Start-Anleitung herunter. Die Anleitung beinhaltet den QR-Code und erklärt, wie man diesen mit der App einscannet.





9. Ergebnisübersicht

- Begeben Sie sich in die Einstellungen des Parcours-Creators.
- Klicken Sie im Menü am oberen Rand auf „Ergebnisse“.

Sie erhalten nun eine Übersicht über alle Ergebnisse aus Ihrem Parcours.

	Normal	Testlauf
Abgeschlossene Durchläufe	2	1
Teilnehmende	6	1
Letztes mal gespielt	02/03/2017	02/03/2017
Mittlere Spielzeit	1 Minute 8 Sekunden	1 Minute 34 Sekunden
Mittlere Punkte	437	283

	Abgeschlossene Durchläufe
Abgeschlossene Durchläufe	2
Bewertungen	1
Fragen	1
Umfragen	1
Bilder	1

	Anzahl	Filter
Abgeschlossene Durchläufe	2	Filter

	Spieler/Gruppenname	Spieler	Gestartet am	Laufzeit	Punkte	
<input type="checkbox"/>	Die Schlaumeier	3	February 3, 2017 1:06 PM	51 Sekunden	392	Details
<input type="checkbox"/>	Die Füchse	3	February 3, 2017 1:03 PM	1 Minute 25 Sekunden	482	Details
<input type="checkbox"/>	Tester Testlauf	1	February 3, 2017 12:20 PM	1 Minute 34 Sekunden	283	Details

Vergleichen

Um weitere Ergebnisse vergleichen zu können, wähle unter „Anzahl“ den Punkt „alle“ aus.

Im Aufklappenmenü auf der rechten Seite erhalten Sie in Form von Diagrammen und Tabellen Informationen zu bestimmten Kriterien, u. a. eine Übersicht über die hochgeladenen Medien. Diese können Sie dort gebündelt herunterladen.

Die Tabelle unter „Abgeschlossene Durchläufe“ zeigt eine Übersicht aller Durchläufe.

- Klicken Sie auf Details, um die Lösungen des Durchlaufs anzusehen.
- Setzen Sie einen Haken neben Durchläufe, die Sie miteinander vergleichen möchten, und klicken Sie auf „Vergleichen“.
- Klicken Sie auf den Pfeil neben „Details“, um weitere Optionen zu aktivieren (z.B. einen Durchlauf aus der Übersicht löschen).



10. Parcours löschen, umbenennen, duplizieren

- Begeben Sie sich in die Einstellungen des Parcours-Creators.
- Klicken Sie im Menü am oberen Rand auf „Gefahrenzone“.
- Um ein Duplikat zu erstellen, klicken Sie auf „Duplizieren“. Geben Sie dem Duplikat einen neuen Namen und eine neue URL.
- Um den Parcours umzubenennen, klicken Sie auf „Umbenennen“.
- Um den Parcours zu löschen, klicken Sie auf „Löschen“. Geben Sie den Titel des Parcours in das Textfeld ein und bestätigen Sie.

The screenshot shows the 'Gefahrenzone' (Danger Zone) settings page. At the top, there is a navigation bar with four items: 'Einstellungen' (Settings), 'Veröffentlichen' (Publish), 'Ergebnisse' (Results), and 'Gefahrenzone' (Danger Zone). The 'Gefahrenzone' section is highlighted in red. It contains three main sections:

- Parcours duplizieren**: A section with a blue button labeled 'Duplizieren'. Below the button, it says: 'Es wird eine exakte Kopie des derzeitigen Zustands des Parcours mit anderem Titel und anderer URL erstellt. Alte Versionen sind in der Kopie nicht verfügbar.'
- Parcours Umbenennen**: A section with a blue button labeled 'Umbenennen'. Below the button, it says: 'Wird der Titel des Parcours geändert, kann der Parcours unter Umständen nicht mehr gefunden werden.'
- Parcours löschen**: A section with a red button labeled 'Löschen'. Below the button, it says: 'Der Parcours wird unwiderruflich gelöscht.'