


## Seiklusmängu KOOLIPINGIST OLÜMPIALE käivitamise juhend:

1. Laadi enda nutitelefoni AppStorest/GooglePlayst rakendus **LOQUIZ**  –(see on tasuta). Kui see on olemas, siis veendu, et see oleks uuendatud.
2. Mängu alguskoht on teile sobiv punkt sulle tuttavas piirkonnas (mängule täpset alguspunkti ei ole määratud). Käivita LOQUIZ alles siis, kui mängu alustad.
3. **NB! Jälgi, et telefoni aku oleks täis laetud, vajadusel (eriti talvel) kasuta lisaakut!**
4. Sisesta Username ja Password, nüüd kliki - “Sign in” või kasuta QR – koodi. Need toon välja juhendi lõpus.
5. Avaneb mängu juhend, loe see palun hoolega läbi ja kliki “ALUSTA”
6. Nüüd avaneb aken, kuhu tuleb sisestada mängija ees- ja perekonnanimi ning klass.
7. Klippides nüüd “OK” **mäng käivitub.**  
**Pane tähele, et mängu ajal oleks mäng kogu aeg ekraanil käimas. Muidu ühendust GPS-iga pole ja sinu läbitav vahemaa ei lähe kirja. Sinu liikumisest jääb tulemuste kaardile märged.**
8. Läbi mänguväli vabalt valitud trassil. Küsimused avanevad 150m läbides. Vastatud küsimused kaovad mänguväljalt olenemata, kas vastasid õigesti või ...teisiti :)
9. Kui kõik punktid on läbitud, avaneb ekraanile vastav teade. Teie mänguaeg ei ole limiteeritud (võid teha pausi ja jätkata valides “Continue last game”).
10. Mängu lõpp fikseeri mängust väljumisega, siis kui kõigile küsimustele vastatud. Seejärel ajavõtt seiskub ja kantakse skoor andmebaasi.

### Algajad



Username: ArukylaPK1

Password: 4900

### Edasijõudnud



Username: ArukylaPK2

Password: 8696

### Professionaalid



Username: ArukylaPK3

Password: 6168

Meeleolukat mängu soovides,  
Eesti Koolisprordi Liit

Oleme väga tänulikud, kui peale mängu annate tagasisidet kõigest, mida mängu jooksul kogesite või tähele panite – robin@koolisport.ee. See on mängu arendamisel oluline teave.