



Forest Explorer

Volledige handleiding & tutorial:
een GPS-zoektocht aanmaken en spelen

Voor wie? Jeugdbewegingen, scholen en verenigingen die een dagtocht of GPS-zoektocht willen organiseren met stafkaartcoördinaten, live kaart, teams en badges. Geschikt voor kinderen vanaf 10 jaar.

Website: <https://forestexplorer.conselis.dev>

Versie 1.0 — augustus 2026

Forest Explorer is een product van CONSELIS.GROUP Development.



www.conselis.group

Inhoud

#	Hoofdstuk	Wat vind je er
1	Wat is Forest Explorer?	Concept, spelvormen en begrippen
2	Snelstart in 10 minuten	Van registratie tot gepubliceerde tocht
3	Accounts, verenigingen en rollen	Registreren, aansluiten, rechten
4	Het beheerdersportaal	Overzicht van alle tabbladen
5	Tutorial: een zoektocht aanmaken	Stap voor stap met de routewizard
6	Checkpoints verfijnen	Coördinaten, hints, vragen, zones
7	Teams en deelnamecodes	Codes, richting, niveaus
8	De tocht live opvolgen	Kaart, spelers, chat, tips
9	Spelen als deelnemer	Coördinaten zoeken en valideren
10	Anti-cheat en validatieregels	Waarom een validatie faalt
11	Na de tocht	Samenvatting, PDF-rapport, export
12	Privacy, bewaartermijn en purge	GDPR-instellingen
13	Superbeheer	Platformbeheer en statistieken
14	Problemen oplossen (FAQ)	GPS, login, kaart, meldingen
15	Checklist voor de dag zelf	Print-klaar overzicht

1. Wat is Forest Explorer?

Forest Explorer is een GPS-zoektocht voor buiten. De beheerder van een vereniging stippelt een route uit met een reeks punten (checkpoints). De deelnemers krijgen per punt enkel de **coördinaten**. Ze zoeken die plek zelf op — op een stafkaart of via de kaart in de app — en wanneer ze er fysiek staan, valideren ze hun locatie met de GPS van hun telefoon. Pas na een geldige validatie krijgen ze het volgende punt.

Twee spelvormen

- **Stafkaartmodus (aanbevolen):** de app toont alleen de coördinaten in graden/minuten/seconden. Het team zoekt de plek op een papieren stafkaart. Extra uitdaging en echt kaartlezen.
- **Kaartmodus:** het volgende punt wordt op de kaart getoond met een navigatiering. Handig voor jongere groepen of een eerste kennismaking.

Belangrijkste functies

- Live kaart met het afgelegde spoor en de afgelegde afstand in de zijbalk.
- Validatie op basis van de echte GPS-positie, met anti-cheatcontroles.
- Teams met een eigen deelnamecode; een tweede team kan de route in omgekeerde richting lopen.
- Niveaus (beginner, medium, pro) zodat je punten kan afstemmen op de leeftijd.
- Foto-bewijs bij een punt, met controle van de GPS-gegevens in de foto.
- Badges, streaks en een klassement om de groep gemotiveerd te houden.
- Chat tussen begeleiding en spelers, en een AI-hulp (Boswachter Bram) voor tips.
- Meertalig: Nederlands, Engels, Frans en Duits.

Begrippenlijst

Begrip	Betekenis
Vereniging	Jouw groep of afdeling. Alles (routes, teams, leden) hoort bij één vereniging.
Route / tocht	Een reeks checkpoints in volgorde, met start en eind.
Checkpoint	Eén punt met coördinaten, naam, validatiezone en eventueel hint of vraag.
Validatiezone	De straal in meter rond een punt waarbinnen een validatie geldig is.
Validatie	De actie van een speler die bevestigt dat hij op het punt staat.
Team	Een groep spelers met een eigen deelnamecode en looprichting.
Speler	Het personage/profiel waarmee een kind de tocht loopt.

2. Snelstart in 10 minuten

Wil je meteen aan de slag? Volg deze korte route; elk punt wordt verderop uitgebreid uitgelegd.

1. Maak een account aan op de website en bevestig je e-mailadres via de verificatiemail.
2. Kies bij registratie een bestaande vereniging, of maak een nieuwe vereniging aan.
3. Vraag de beheerdersrol aan bij de superbeheerder (of laat je uitnodigen via een invitatielink).
4. Ga naar **Beheer** en open de **Routewizard**.
5. Geef de tocht een naam, kies het niveau en zet de stafkaartmodus aan of uit.
6. Klik de punten aan op de kaart (of gebruik je huidige GPS-positie) en zet ze in de juiste volgorde.
7. Stel de validatiestraal in (standaard 20 m; 30-50 m in dicht bos).
8. Controleer het overzicht en klik op **Publiceren**.
9. Maak in het tabblad **Teams** één team per groep en deel de deelnamecode.
10. Laat de kinderen inloggen, hun speler kiezen, de code ingeven en starten.

Tip: test je tocht zelf één keer met de GPS-simulator of loop de eerste twee punten na. Zo weet je zeker dat de coördinaten en de zone kloppen voor de dag zelf.

Wat heb je nodig?

- Per team één smartphone met internet en GPS (locatietoestemming toestaan).
- Bij stafkaartmodus: een papieren stafkaart van de streek en eventueel een kompas.
- Een begeleider met laptop of tablet voor de live opvolging (optioneel, maar handig).
- Voldoende batterij: GPS verbruikt veel. Neem een powerbank mee.

3. Accounts, verenigingen en rollen

3.1 Registreren

1. Open de website en klik op **Aanmelden / Registreren**.
2. Registreer met e-mail en wachtwoord, of meld je aan met Google.
3. Kies in de verenigingenlijst je bestaande groep, of registreer een nieuwe vereniging als die er nog niet staat.
4. Bevestig je e-mailadres via de link in de verificatiemail. Zolang dat niet gebeurd is, blijft er bovenaan een gele balk staan en zijn beheerrollen niet actief.

3.2 Leden uitnodigen

In het beheerdersportaal maak je onder **Uitnodigingen** een invitatielink of QR-code. Wie via die link registreert, komt automatisch in de juiste vereniging terecht en hoeft niets manueel in te vullen. Je kan uitnodigingen intrekken zodra ze niet meer nodig zijn.

3.3 Rollen en rechten

Rol	Wat mag deze rol
Superbeheerder	Platformbreed beheer: verenigingen goedkeuren, rollen toekennen, statistieken en purge-jobs bekijken. Er is precies één superbeheerder.
Beheerder	Beheert één vereniging: routes maken en publiceren, teams, spelers opvolgen, verenigingsinfo. Eén beheerder per vereniging.
Leiding	Volgt de tocht live op, chat met spelers, ziet spelersposities. Kan geen routes publiceren.
Lid / Explorer	Speelt mee: kiest een speler, sluit aan bij een team en valideert punten.

Rollen beheer je op de pagina **Leden & rollen**. Daar kan je ook leden verplaatsen naar een andere vereniging, een login blokkeren of een lid verwijderen uit de groep. Een geblokkeerde login wordt bij de volgende paginavernieuwing automatisch afgemeld.

Belangrijk: leden zien alleen de gegevens van hun eigen vereniging. Routes, teams, spelersposities en chat lekken nooit tussen verenigingen.

4. Het beheerdersportaal

Log in en klik op **Beheer**. Het portaal bestaat uit tabbladen:

Tabblad	Waarvoor dient het
Spel klaarzetten	Checklist die je stap voor stap door het publiceren van een tocht loodst.
Routes	Overzicht van alle tochten: bewerken, activeren, sluiten of verwijderen.
Routewizard	De snelste manier om een nieuwe tocht te tekenen en te publiceren.
Teams	Teams aanmaken, hernoemen, deelnamecodes tonen en de looprichting omkeren.
Spelers	Live kaart met alle deelnemers, laatste activiteit, chat en tips.
Validaties	Volledige geschiedenis per speler, met export naar CSV.
Auditlog	Wie deed wat en wanneer (rolwijzigingen, publicaties, purges).
Bewaartermijn	GDPR-instellingen en verzoeken tot onmiddellijk wissen.

Bovenaan vind je ook de knop naar **Leden & rollen** en de taalkiezer.

5. Tutorial: een zoektocht aanmaken

Deze tutorial bouwt een volledige tocht van nul op met de routewizard. Reken op zo'n 15 minuten.

Stap 1 — Naam en instellingen

1. Ga naar **Beheer > Routewizard**.
2. Vul een herkenbare **naam** in, bijvoorbeeld “Dagtocht Kapellen 2026”.
3. Kies het **niveau**: beginner (korte afstanden, duidelijke punten), medium of pro (langere stukken, moeilijker terrein).
4. Zet **Coördinatenmodus** aan als de spelers de punten zelf op een stafkaart moeten zoeken. Zet ze uit als je het volgende punt op de kaart wil tonen.
5. Zet **Lus** aan als de tocht eindigt waar ze begint; de wizard voegt dan automatisch een eindpunt toe op het startpunt.
6. Klik op **Volgende**.

Tip: maak liever twee kortere tochten (voor- en namiddag) dan één zeer lange. Je kan meerdere routes tegelijk actief hebben.

Stap 2 — Punten aanduiden

1. Klik op de kaart op de plek van je eerste punt. Dat wordt automatisch het startpunt (vlagicoon).
2. Klik verder voor elk volgend punt. De volgorde van aanklikken is de volgorde van de tocht.
3. Sta je zelf ter plaatse? Gebruik **Huidige GPS gebruiken** om het punt exact op je positie te zetten.
4. Versleep een marker op de kaart om hem bij te sturen.
5. Hernoem elk punt in de lijst eronder (“Kapel”, “Brug over de beek”, ...). Die naam zien de spelers na validatie.
6. Verzet punten met de pijltjes omhoog/omlaag, of verwijder ze met het prullenbakicoon.
7. Stel de **validatiestraal** in met de schuifbalk: 20 m in open terrein, 30-50 m in dicht bos of bij hoge gebouwen.
8. Klik op **Volgende** zodra je minstens twee punten hebt.

Stap 3 — Controleren en publiceren

1. Controleer het overzicht: aantal punten, geschatte afstand en de validatiestraal.
2. Loop de lijst met coördinaten na. Klopt de volgorde? Staat het eindpunt goed?
3. Klik op **Publiceren**. De tocht wordt aangemaakt en meteen actief gezet.
4. Ga naar **Teams** om minstens één team aan te maken en de deelnamecode te delen.

Achteraf iets wijzigen? Via **Routes** kan je punten bijsturen, de tocht tijdelijk op inactief zetten of definitief **sluiten** op het einde van de dag. Sluiten bewaart de resultaten maar stopt verdere validaties.

6. Checkpoints verfijnen

Na het publiceren kan je elk punt verder aankleden via **Routes**. Dat maakt het verschil tussen een gewone wandeling en een echte zoektocht.

6.1 Coördinaten

De app toont de coördinaten in graden/minuten/seconden (bijvoorbeeld 51°17'42"N 4°26'15"O), precies zoals op een stafkaart. In de app zit ook een uitlegkaart met een korte video en de omrekenformules, zodat kinderen leren hoe ze zo'n waarde terugvinden op de kaart.

6.2 Hints en vragen

- **Hint:** een korte zin die het punt herkenbaar maakt ("naast de blauwe zitbank"). Verschijnt pas wanneer een team vastloopt.
- **Vraag:** koppel een vraag aan het punt ("hoeveel treden heeft de trap?"). Ideaal om te bewijzen dat ze er echt geweest zijn.
- **Streetview-link:** toon een foto van de omgeving zodat ze de plek visueel herkennen.

6.3 Foto-bewijs

Laat spelers een foto nemen bij een punt. Bevat de foto GPS-gegevens, dan leest de app die uit en vergelijkt ze met de checkpointlocatie. Zo heb je een extra bewijsstuk naast de GPS-validatie.

6.4 Validatiezone kiezen

Terrein	Aanbevolen straal	Waarom
Open veld, plein	15 – 20 m	GPS is hier zeer nauwkeurig.
Bos met dicht bladerdak	30 – 50 m	Bomen verzwakken het signaal.
Tussen hoge gebouwen	40 – 60 m	Signaal weerkaatst tegen gevels.
Langs water of dijk	20 – 30 m	Meestal goede ontvangst.

7. Teams en deelnamecodes

1. Ga naar **Beheer > Teams** en klik op **Team toevoegen**.
2. Geef het team een naam (“De Vossen”, “Groep A”). Hernoemen kan altijd.
3. De app genereert een unieke **code van 6 tekens** per team. Elk team heeft dus een eigen code — nooit één algemene code.
4. Wil je twee teams elkaar laten kruisen? Zet bij het tweede team **omgekeerde richting** aan: zij lopen dezelfde punten in omgekeerde volgorde.
5. Deel de code met de begeleider van dat team (of toon de QR-code).

Waarom aparte codes? Zo weet je exact welk team waar zit, blijft het klassement eerlijk en kan je één team apart aanspreken via de chat.

Niveaus combineren

Punten dragen een niveau (beginner / medium / pro). Jongere groepen krijgen zo een kortere versie van dezelfde tocht, terwijl de oudsten alle punten moeten doen. Handig wanneer meerdere leeftijdsgroepen tegelijk vertrekken.

8. De tocht live opvolgen

Het tabblad **Spelers** is je commandopost tijdens de dag.

- **Live kaart:** alle deelnemers met hun laatst gekende positie en hun afgelegde spoor.
- **Klik op een speler:** de kaart vliegt naar zijn positie en je ziet een kaartje met de bij benadering vertaalde straatnaam, een link naar Google Maps, de status online/offline, het laatste bezoek en de laatste login.
- **Chat:** stuur een tip of een aanmoediging naar een team dat vastloopt.
- **Voortgang:** zie per speler hoeveel punten gevalideerd zijn, de afstand en de streak.
- **Warmtekaart:** schakel over naar de heatmapweergave om te zien waar de groep zich concentreert.

Iemand loopt verloren? Klik op de speler, open de Google Maps-link en bel de begeleider door met de exacte plek. Je ziet ook hoelang geleden zijn telefoon nog contact maakte.

Herinneringen

Blijft een speler te lang stilstaan zonder te valideren, dan stuurt het systeem automatisch een herinnering. Zo merk je snel dat een team hulp nodig heeft.

9. Spelen als deelnemer

1. Meld je aan op de website (of registreer via de link van je leiding).
2. Kies je **speler**: een naam en een figuurtje. Dat is je personage voor de tocht.
3. Geef de **teamcode** in die je van de leiding kreeg.
4. Sta **locatietoegang** toe wanneer je telefoon dat vraagt — zonder GPS kan je niet valideren.
5. Je krijgt de coördinaten van het eerste punt. Zoek de plek op de stafkaart of op de kaart in de app.
6. Wandel ernaartoe. De zijbalk toont onderweg je afgelegde afstand, tijd en aantal punten.
7. Ben je ter plaatse? Druk op de grote knop **Valideren**.
8. Bij een geldige validatie krijg je meteen de coördinaten van het volgende punt (en soms een vraag of foto-opdracht).
9. Loop zo alle punten af tot het eindpunt. Daarna verschijnt je samenvattingsscherm.

Onderweg stoppen en later verdergaan

Sluit je de app of valt je telefoon uit? Geen probleem. Via **Verder spelen** op de startpagina hervat je exact waar je gebleven was: je speler, je laatste validatie, je huidige punt en je timers worden hersteld.

Hulp onderweg

- **Uitleg stafkaart:** korte video en formules om coördinaten op de kaart terug te vinden.
- **Hint:** verschijnt wanneer je een tijdje niet vooruitgaat.
- **Boswachter Bram:** de AI-hulp beantwoordt vragen over de tocht en het kaartlezen.
- **Chat:** stuur een bericht naar je leiding.

10. Anti-cheat en validatieregels

Elke validatie wordt op de server gecontroleerd. Wordt ze geweigerd, dan legt een venster uit waarom, zodat het kind weet wat het moet doen.

Melding	Oorzaak	Oplossing
Te ver van het punt	Je staat buiten de validatiezone.	Loop dichterbij de juiste plek en probeer opnieuw.
GPS-kwaliteit te laag	De telefoon is onzeker over je positie.	Wacht 10-20 seconden in de open lucht, ga weg van gebouwen of dicht bladerdak.
Te snel bewogen	De afgelegde snelheid ligt boven de toegestane grens.	Wandel het laatste stuk; met de wagen rijden telt niet.
Sprong in positie	Je positie verspringt plots over grote afstand.	Even stilstaan tot de GPS stabiliseert.
Te kort na vorige validatie	Er zit te weinig tijd of afstand tussen twee punten.	Wacht even; het systeem beschermt tegen dubbel klikken.

Daarnaast filtert de app GPS-ruis weg (jitter smoothing) zodat een stilstaande speler geen spookafstand opbouwt, en negeert ze verdachte metingen bij de afstandsteller.

Voor beheerders: de controles gebeuren op de server, niet in de browser. Een speler kan de regels dus niet omzeilen door met de app te knoeien.

11. Na de tocht

- **Samenvattingsscherm:** totale afstand, aantal geldige validaties, duur, beste streak, gemiddelde snelheid en verdiende badges.
- **PDF-rapport:** één pagina met alle cijfers en een tijdlijn van de punten — ideaal om mee te geven aan ouders of te bewaren in het groepsarchief.
- **Klassement:** vergelijk de teams op punten en tijd.
- **CSV-export:** in **Validaties** exporteer je de volledige geschiedenis van de tocht voor je eigen verwerking.
- **Route sluiten:** zet de tocht op gesloten zodat er geen validaties meer bijkomen.

12. Privacy, bewaartermijn en purge

Forest Explorer verwerkt locatiegegevens van minderjarigen. Daarom zijn er expliciete GDPR-instellingen per vereniging.

- **Bewaartermijn:** stel in na hoeveel dagen verwijderde spelers en hun GPS-spoor opgeruimd worden.
- **Bewaarmodus:** kies tussen volledig *verwijderen*, *anonymiseren* (spoor blijft, persoon niet) of *aggregeren* (enkel totalen bewaren).
- **Verwijderen op verzoek:** vraagt een ouder om onmiddellijke verwijdering, dan start je een purge met verplichte reden, naambevestiging en akkoordvinkje.
- **Auditlog:** elke purge, rolwijziging en publicatie wordt gelogd met tijdstip en uitvoerder.
- **Soft delete:** verwijderde spelers verdwijnen meteen uit klassementen en overzichten.

Praktisch advies: informeer ouders vooraf kort dat de app tijdens de tocht de locatie van de telefoon gebruikt en dat de gegevens na de ingestelde termijn gewist worden.

13. Superbeheer

De superbeheerder ziet het volledige platform:

- Alle verenigingen met hun gegevens, logo, koepel, eenheidsnummer en contactinfo.
- Statistieken per vereniging: aantal leden, routes, spelers en validaties.
- Rollen toekennen en de beheerder van een vereniging aanduiden (één per vereniging).
- De status van purge-jobs met aantallen, tijdstippen en eventuele foutmeldingen.
- De volledige auditlog van het platform.

Verenigingen krijgen ook een **publieke pagina** op /vereniging/<naam> met logo en contactgegevens, die spelers en ouders kunnen bekijken zonder in te loggen.

14. Problemen oplossen (FAQ)

Probleem	Wat te doen
"Locatie niet beschikbaar"	Zet locatie aan in de telefooninstellingen en geef de browser toestemming. Op iPhone: Instellingen > Safari > Locatie > Vragen/Toestaan.
Validatie lukt niet, wel ter plaatse	Wacht 20 seconden in open lucht. Helpt dat niet, verhoog dan als beheerder de validatiestraal van dat punt.
Kaart blijft leeg	Vernieuw de pagina; bij zwak netwerk laden de kaarttegels traag.
Speler ziet geen tocht	Controleer of de route gepubliceerd én actief is en of de speler in het juiste team zit.
Geen verificatiemail	Kijk in spam. Vraag de mail opnieuw aan via de gele balk bovenaan.
Login geweigerd	De login kan geblokkeerd zijn. Vraag de beheerder om deblokking via Leden & rollen.
Batterij loopt snel leeg	Zet het scherm op lage helderheid en neem een powerbank mee; GPS is stroomintensief.

15. Checklist voor de dag zelf

Een week vooraf

- Route uitgestippeld en gepubliceerd.
- Punten ter plaatse gecontroleerd of via satellietbeeld nagekeken.
- Hints, vragen en validatiezones ingevuld.
- Teams aangemaakt en codes klaargezet.

De dag zelf — voor vertrek

- Elk team heeft een opgeladen telefoon en de teamcode.
- Locatietoegang getest op elke telefoon.
- Stafkaarten uitgedeeld.
- Begeleiders weten hoe ze de chat gebruiken.
- Noodnummer van de organisatie gedeeld.

Tijdens de tocht

- Volg de live kaart en grijp in bij teams die lang stilstaan.
- Gebruik de chat voor tips in plaats van meteen het antwoord te geven.

Na afloop

- Route sluiten.
- PDF-rapporten en klassement delen.
- CSV exporteren indien nodig.
- Spelers verwijderen of de bewaartermijn controleren.

Vragen of ondersteuning nodig? Forest Explorer wordt ontwikkeld en onderhouden door CONSELIS.GROUP Development. Meer info en contact via <https://conselis.group>.

© 2026 CONSELIS.GROUP — Forest Explorer. Alle rechten voorbehouden.