



BRAINSmusic games

De app **BRAINSmusic** (**BrainsQR, Brains, Tijdlijn en 4 op 1 Rij**) speel je op 2 devices. Device 1 waarop deze BRAINSmusic app staat en een tweede device waarop een QRcode scanner én Spotify premium geïnstalleerd zijn. Met **de spellen Quiz, Nona, en Octa** oefen je met de aangeboden muzieknummer om later met de spellen goed voor de dag te komen.

BRAINSmusic bewaart diverse gegevens (zie hieronder). Wil je BRAINSmusic resetten dan klik je hiertoe in het hoofdscherm, op het onderhoudsicoontje bovenin het scherm.

Start het spel in het hoofdscherm door **BrainsQR, Brains, Tijdlijn, Quiz, Nona, Octa of 4 op 1 rij** te klikken.

BRAINS QR

Bij dit onderdeel heb je 2 devices nodig. Een device waarop je BrainsQR speelt en 1 device met een QR scanner (of de Hitster scanner). Druk lang op de blauwe knop onder in het scherm en een QR code verschijnt in het midden. Scan deze en laat via Spotify het muzieknummer spelen. Kies uit de keuzelijstjes de artiest, de titel van het liedje en het jaar waarop dit als eerste uit kwam. Klik daarna rechtsboven op de controle knop.

Per goed item verdien je 1 punt. Een extra punt als je het jaartal goed hebt. Een bonus van 5 punten krijg je als je alle 3 de items goed hebt.

Klik hierna weer lang op de blauwe knop voor de volgende qr code.

LET OP: je krijgt 5 strafpunten als je op de blauwe knop drukt zonder de controle uitgevoerd te hebben.

De behaalde punten blijven intact tot een reset van BrainsMusic of door op de radertjes in BrainsQR te klikken om het totaal aantal behaalde punten weer op 0 te zetten.

De QUIZ

De Quiz-oefenen:

Bij het onderdeel Quiz krijg je een scherm met 3 keuzevakjes. Vakje 1 is gevuld met artiesten die bij de liedjes uit vakje 2 horen.. Vakje 2 is gevuld met 60 songs en vakje 3 met bijbehorende jaartallen. Maak een juiste combi van artiest, song en jaartal. Klik daarna op "**controleer**". Je krijgt 5 punten bij een juiste combi van artiest en song en 10 punten extra als ook haar jaar van uitgifte juist is. Zit je er maar 1 of 2 jaar naast dan krijg je 6 punten. Zit je er meer dan 2 jaar maar minder dan 5 jaar naast, dan krijg je toch nog 4 punten. Heb je alles mis dan krijg je 10 punten in mindering.

Heb je meer dan 250 punten dan worden de toegekende punten beduidend hoger. Heb je meer dan 750 punten en later meer dan 1000 punten, dan worden de behaalde scores wederom hoger.

Heb je de juiste combi van artiest en song, dan krijg je het **Spotifylogo** op je scherm. Klik hierop om het liedje te beluisteren. Links boven in het scherm worden je punten bijgehouden. Deze punten worden bewaard. Bij een volgende sessie ga je hier mee door.

Eenmaal goed gekozen songs krijg je geen 2e keer te zien. Een artiest verdwijnt ook uit de keuzelijst als deze geen song meer heeft staan in de song-keuzelijst.

Klik je 3 keer achter elkaar op de noten in het midden van het scherm én je hebt al meer dan 100 punten én je hebt een song (nummer) gekozen, dan verklapt BrainsMusic de combinatie. Dit kost je wel 18, 24 of 34 punten, afhankelijk van je totaalscore op dat moment!

Klik je op een song uit het keuzelijstje, dan komt het spotifylogo in beeld. Je kunt hierop klikken en naar het nummer luisteren, maar dat kost je wel 40 punten.

Klik lang op je behaalde punten en je wordt gevraagd of de punten gereset moeten worden. Kies je hier voor, dan worden ook de reeds gekozen songs gereset. Je begint dan de geheel opnieuw.

Bonuspunten: heb je zowel artiest, song als jaartal goed dan wordt de behaalde score met 2 vermenigvuldigd. Heb je direct hierna weer alles goed, dan wordt de bonus 3x. De volgende score wordt dan dus met 3 vermenigvuldigd. Dit blijft zo doorgaan tot je niet meer alles goed hebt.

Je kunt de keuzelijstjes **op elk moment** opnieuw laten vullen door op de tandwieltjes links in het scherm te klikken. Ook de categorie waarmee je de quiz speelt is tussentijds te wijzigen. Beide zonder gevolgen voor punten en eventuele bonus.

Klik links op het schermafbeelding icoontje en er wordt een schermafbeelding gemaakt. Hiermee kun je je anderen laten zien hoever je in punten gekomen bent.

De Quiz is een goede opmaat om later **BRAINS, TIJDLIJN of 4 Op 1 R IJ** te spelen. Je kunt dan al oefenen met de liedjes die opgenomen zijn in BRAINSMUSIC.

Belangrijk: er staan diverse nummers in die identiek zijn wat titel betreft. Het kan dan voorkomen dat jij een artiest in gedachten hebt die dan niet in het keuzelijstje van de artiesten voor komt. Dan is er dus een andere artiest die dit nummer toebehoort. Dit is dus geen fout in de app.

De QUIZ-wedstrijd:

Klik op het klokje boven in het scherm om een wedstrijd te spelen. Je krijgt de keuze om 5 of 10 minuten te spelen. Na de keuze gemaakt te hebben zie je een tijdbalk onderin het scherm verschijnen. De tijd (en de tijdbalk) gaan pas lopen op het moment dat jij op de startknop linksonder in het scherm klikt. De wedstrijd verloopt identiek aan het oefenprogramma. Na afloop van de ingestelde tijd verschijnt de mededeling dat de tijd om is met de in totaal behaalde punten. De Quiz-wedstrijd start altijd met **ALLE** songs uit de gekozen categorie.

De wedstrijd begint natuurlijk altijd met 0 punten, maar het puntentotaal van het oefenprogramma blijft behouden. Je kunt hier later lekker mee door gaan.

Wil je tijdens de wedstrijd stoppen, klik dan nogmaals op het klokje bovenin het scherm. De vraag wordt gesteld of je tussentijds wilt stoppen.

Is de wedstrijd bezig, dan kun je bepaalde functies, zoals de helpfunctie en uit het scherm gaan, niet gebruiken.

Het spel NONA

Bij het **NONA** spel krijg je 9 vakjes in beeld, een start/volgende knop en een controleknop. Klik op **Start** en je krijgt 3 songs in beeld verdeeld over de 9 vakjes. Zorg nu dat je horizontaal de juiste data in beeld krijgt. Klik hiertoe op een vakje (wordt dan blauw) en klik vervolgens op een volgend vakje om de teksten te wisselen. Denk je dat alle 3 songs, artiesten en datums op de juiste regels liggen, klik dan op **Controleer** om je behaalde score te bekijken. Bovenin het scherm wordt deze score bijgehouden. Heb je alles fout, dan worden er 10 punten van je totaalscore afgehaald. Heb je 1, 2 of 3 regels goed, dan behaal je resp. 15, 40 en 60 punten.

Klik hierna op de knop **Volgende** en je krijgt de nieuwe opdracht in beeld.

Klik **lang** op een knop in het speelveld en je krijgt het liedje te horen via **Spotify**.

Klik **lang** op de knop **Volgende** en je krijgt zonder controle een nieuwe opdracht. Dit kan voorkomen dat je alles fout hebt en 10 punten aftrek krijgt. Dit kan per sessie maar 5 keer.

Klik **lang** op de **zwarte balk** bovenin het scherm en je wordt gevraagd of het puntentotaal weer op 0 gezet moet worden.

Je kunt van categorie wisselen door een nieuwe keuze in het menu te maken (3 puntjes rechts bovenin het scherm).

De Nona-wedstrijd:

Klik op het klokje boven in het scherm om een wedstrijd te spelen. Zie voor verdere uitleg hierboven onder quizwedstrijd.

Is de wedstrijd bezig, dan kun je bepaalde functies, zoals de helpfunctie en uit het scherm gaan, niet gebruiken.

Het spel OCTA

Bij het spel **OCTA** zie je 8 regels in beeld. Klik op start om de regels te vullen met artiesten en hun song (nummer). Zet deze in de goede volgorde: het oudste nummer (wat JAAR van uitgifte betreft) bovenaan en het jongste nummer onderaan. Dit doe je door op een regel te klikken. Deze wordt dan blauw van kleur. hierna op de regel welke je wilt wisselen. De wissel vindt plaats.

Denk je de juiste volgorde gevonden te hebben, klik dan op de knop **Controleer**. Je zit links in beeld de jaren van uitgifte verschijnen. Je behaalde punten zie je bovenin het scherm in de zwarte balk. Klik hierna

Klik **lang** op de **zwarte balk** bovenin het scherm en je wordt gevraagd of het puntentotaal weer op 0 gezet moet worden.

Je kunt van categorie wisselen door een nieuwe keuze in het menu te maken (3 puntjes rechts bovenin het scherm).

Klik lang op een regel van artiest / nummer en Spotify start op met dit nummer.

De Octa-wedstrijd:

Klik op het klokje boven in het scherm om een wedstrijd te spelen. Zie voor verdere uitleg hierboven onder quizwedstrijd.

Is de wedstrijd bezig, dan kun je bepaalde functies, zoals de helpfunctie en uit het scherm gaan, niet gebruiken.

Het spel 4 op 1 rij

Om dit spel te kunnen spelen moet je eerst het spelveld op een A4-tje uitprinten. Hiertoe ga je in BrainsMusic naar het 4 op 1 rij en klik in dit nieuwe venster op het printertje bovenin het scherm. Geef iedere speler een eigen kleur pion vanuit een ander spel. Hierna kun je beginnen.

Het is de bedoeling om 4 pionnen op 1 rij te krijgen. Horizontaal, verticaal of diagonaal.

Het spel speel je nu als volgt:

De speler die aan de beurt is klikt op de START-knop. BrainsMusic gaat nu alle songs na tot deze speler op de STOP-knop klikt. Hierna komt een QR-code in beeld. Deze scant de spelleider met zijn/haar device. Hier moet wel Spotify Premium op staan. Spotify laat nu het bijbehorende liedje horen. De speler die aan de beurt is raadt nu titel, artiest en jaar van eerste uitgifte.

Heb je het jaar goed geraden met een eventuele marge van 2 jaar, dan mag je een pion op het speelveld plaatsen. Klik hiertoe eerst op de kleurenknop die je onder de QR-code ziet. BrainsMusic geeft nu de kleur door van het veld waarop je jouw pion mag plaatsen. Je mag alleen een pion op een veld plaatsen als dit veld leeg is of als er al een pion van jou op dit veld staat. Op een bepaald veld mogen maximaal 2 van jouw pionnen staan! Is er geen veld van de door BrainsMusic opgegeven kleur meer beschikbaar, dan klik je op de kleurenknop er er verschijnt een nieuwe kleur.

Je mag een pion van een tegenstander van het veld verwijderen als:

- je het jaartal goed hebt **of**
 - als je artiest **én** titel goed hebt. Het jaartal hoeft je dan niet goed te hebben.
- Een veld waar 2 pionnen op staan is **veilig**. Hier kan een tegenstander geen pion verwijderen.

Het spel is afgelopen als 1 van de spelers 4 pionnen op 1 rij heeft.

TIP: in plaats van pionnen kun je ook muntstukken gebruiken.

BrainsMusic Bingo



Het Bingospel moet je eerst voorbereiden. Je hoeft in het hoofdscherm GEEN selectie in nummers te maken. Kies direct voor BrainsMusic Bingo. In dit scherm maak je een selectie van nummers (drie puntjes rechts bovenin het scherm). Je kunt overigens ook onderin dit scherm een range in jaartallen kiezen voordat je deze liedjes selectie maakt. Deze range moet altijd groter zijn dan 25 jaar. Ook voordat je dit doet kies je eerst of je het spel speelt met 50 nummers of 75 nummers uit je selectie. Bij 50 nummers duurt de Bingo korter dan bij 75 nummers. Heb je de selectie gemaakt kies dan met hoeveel spelers je Bingo gaat spelen (maximaal 50 spelers) Daarna of je alleen jaartallen op de bingokaarten wilt, of ook artiesten of beide. Heb je die keuzes gemaakt, dan klik je op print Bingokaarten. Deze worden in pdf geprint, waarna je ze of direct kunt printen of eerst naar jezelf moet mailen om daarna via je computer uit te printen. Heb je dit gedaan, dan klik je op speel Bingo om het spel Bingo te spelen.

Onder de Bingokaart zie je een datum met een tijd. Deze komt te staan in het rijtje van reeds gemaakte bingokaarten. Had je al een bingokaart gemaakt waar je mee gaat spelen, dan kun je bij het openen van dit scherm direct deze kaarten uit het keuzerijtje kiezen en dan direct op speel bingo klikken. Wordt dit keuzerijtje te lang, dan kun je door **lang** op het prullenbakje onder het keuzelijstje met reeds gemaakte bingokaarten klikken om de uit dit rijtje gekozen bingokaart definitief te verwijderen. Hierbij wordt 2x gevraagd of je dit daadwerkelijk wilt doen.

Het Bingospel speel je dus in het volgende scherm. Spreek eerst af wanneer er een Bingo is: bovenste rij, een kruis of een vierkant groot of klein. of de volle kaart. Klik op start en daarna op STOP om de eerste QR code in beeld te brengen. Scan deze met een qr-scanner als het een Spotify code is (Spotify icoontje staat dan



rechts in het scherm. Staat er links in het scherm een Hitster icoontje, dan worden Hitster QR codes gegeven, die je dan met de Hitster scanner moet scannen. Heb je die scanner niet of wil je die niet gebruiken, klik dan op de pijl onder het Spotify icoontje. De QR codes verschijnen dan in Spotify vorm.

Onder in het beeld zie je de voortgang van de aantal getoonde QR-codes.

Heeft een speler een Bingo, dan klik je op de 3 puntjes bovenin het scherm en klik

op Bingo controle. Je kunt nu de Bingo controleren.

De geprinte Bingokaarten bevatten niet alle dezelfde jaartallen (of artiesten), maar gebruiken wel de gegevens uit de door jou geselecteerde muzieknummers. Dit maakt het des te spannender/leuker.

Het is niet per se nodig om bij Bingo een 2e device te hebben. Als spelleider kun je bij het tonen van de QR code **lang** op het Hitster of Spotify icoontje drukken. Spotify opent dan met het juiste nummer.

Je kunt een spel ook pauzeren. Start je weer op met hetzelfde spel, dan wordt je gevraagd of je wilt doorgaan met het eerdere spel of dat je opnieuw wilt beginnen. Eenmaal Bingokaartjes geprint en je blijkt er meer nodig te hebben, dan kies je in het keuzelijstje voor de juiste datum en tijd (zie onder de al geprinte kaartjes) en print er meer bij.

Hoe speel je de bingo?

Je kunt tijdens het afspelen van het nummer gezellig met elkaar overleggen. Hierna vult ieder voor zich de bingokaart in. Roept een speler BINGO dan klik je op de drie puntjes rechts bovenin het scherm om de controle uit te oefenen. Je weet dus na het spelen van het nummer niet of je correct had aangekruist. Wil je dit wel laten weten, dan druk je **lang** op de bingoballen. Wanneer er dan nadat ieder eventueel het bingokruisje op de kaart heeft geplaatst (!) op STOP gedrukt wordt (het nummer speelt wel door) komt onderin het scherm jaartal, artiest en titel in beeld. Je kunt ook zelf spelregels bedenken. Je spreekt natuurlijk tevoren zelf af hoe er gespeeld wordt.

TIP: Speel je Bingo met “kenners” en spelers die niet zo bekend zijn met de muziek, dan kun je voor de laatste categorie een bingokaart maken met jaartal én titel. Zo kun je het voor iedereen spannend maken.

De BRAINS en TIJDLIJN spellen

De spellen **Brains**, **Tijdljn** en **4 op 1 Rij** kennen een **speler** en een **master of spelleider**.

JE BENT SPELER (of deelnemer):

Om het spel te beginnen klik je op start. Het wiel gaat draaien met alleen de beschikbare nummers in beeld. Klik op **STOP** en het wiel stopt met draaien. Je krijgt nu een QR-code in beeld welke de quizmaster kan inscannen. Als SPELER is het niet nodig dat je op je device Spotify geïnstalleerd hebt. Na het inscannen door de **master** krijg je via Spotify muziek te horen.

Je moet nu raden:

1. Het jaar waarin het **origineel** van dit nummer uit is gekomen of de eerste film of aflevering van de serie en/of
2. De artiest of artiesten of groep of titel van de film of serie en/of
3. De titel van het muzieknummer.

Het spel BRAINS:

Dat raden doe ik door onder in het venster op de "**Brains**" te klikken. Je kiest nu voor de artiest (bovenste keuzelijstje), het jaartal (draaicirkel in het midden - draai met rondje buiten de cirkel!) en/of de titel van het nummer (onderste keuzelijstje).

Ken je de artiest(en) niet, maar de titel van het nummer wel, dan klik je net boven het vraagteken op het keuzelijstje en kies voor - WEET IK WEL -. Het lijstje wordt nu gevuld met titels waaruit je kunt kiezen.

BRAINSmusic berekent nu je score.

De juiste artiest = 5 punten;

Het juiste jaartal = 10 punten

Zit je in het jaartal er minder dan 5 naast, dan krijg je hier toch nog 2 punten voor;

Het juiste nummer = 2 punten waard, tenzij de keuze wel erg gemakkelijk was omdat er maar uit 1 of 2 nummer te kiezen viel. Dan slechts 1 punt.

Heb je voor film- en seriemuziek gekozen dan is de telling als volgt:

De juiste film of serie = 5 punten

Het juiste jaartal = 10 punten

Zit je in het jaartal er minder dan 5 naast, dan krijg je hier toch nog 2 punten voor;

Klik hierna op het **vraagteken** en de score komt in beeld. Hierna zie je bovenin het

scherm **knipperend** het aantal behaalde punten. Deze score houd je op papier bij.

Ga hierna terug naar het vorige scherm door op de **3 pijlen naar links** te klikken (deze verschijnen even nadat je op het vraagteken hebt geklikt).

De juiste antwoorden komen onder de QR-code in beeld.

Klik daarna voor het volgende nummer weer op **Start**.

Na afloop van het vooraf afgesproken aantal rondes of tijdsbestek worden de punten opgeteld.

Het spel TIJDLIJN:

Om het spel te beginnen klik je op start. Het wiel gaat draaien met alleen de beschikbare nummers in beeld. Klik op **STOP** en het wiel stopt met draaien. Je krijgt nu een QR-code in beeld welke de quizmaster kan inscannen. Als SPELER is het niet nodig dat je op je device Spotify geïnstalleerd hebt. Na het inscannen door de (quiz)master krijg je via Spotify muziek te horen.

Individuele tijdlijn:

Je maakt vierkante blanco kaartjes (kun je ook uitprinten vanuit het hoofdscherm!) en bij het horen van het nummer leg je een kaartje voor je neer. Is dit het eerste kaartje, dan schrijf je na het horen en controleren van het nummer het juiste jaartal op het kaartje. Je hoeft dus bij dit eerste kaartje niet het jaartal goed te raden. Bij je volgende beurt leg je het nieuwe blanco kaartje vóór of achter het reeds neergelegde kaartje. Ligt het kaartje aan de juiste kant dan laat je het op je tijdlijn liggen en schrijf je er het juiste jaartal op. Zo niet, dan haal je dit blanco kaartje van je tijdlijn af.

Ligt er al een kaartje met een jaartal en de speler vindt dat het te gehore gebrachte nummer niet vóór af na dit jaartal hoort, dan legt de speler het blanco kaartje onder het kaartje met het jaartal. Is het antwoord goed, dan komt het kaartje naast het eerdere kaartje op de tijdlijn te liggen (dus 2 dezelfde jaartallen naast elkaar).

De speler die het eerst een tijdlijn van 15 jaartallen voor hem/haar heeft liggen heeft gewonnen. Je kunt ook een tevoren afgesproken tijdsbestek afspreken en dan kijken wie de langste tijdlijn heeft.

N.B. de tijdlijn loopt van links naar rechts oplopend in jaartallen.

Groepstijdlijn:

Je kunt het spel ook spelen met **één tijdlijn**. Iedere speler heeft blanco kaartjes voor zich in een eigen kleur (kunnen ook blanco kaartjes zijn (met de spelersnaam op de achterzijde) of de uit te printen kaartjes vanuit het hoofdscherm). De eerste kaartjes met jaartallen **1960** en **1980** worden door de quizmaster op tafel gelegd. De speler die aan de beurt is start het spel. Hij/zij legt een eigen blanco kaartje links of rechts van een jaartal dat al op tafel ligt. **Alle** spelers raden het jaar van uitgifte van het ten gehore gebrachte nummer (misschien op een kladje noteren?). Heeft de speler die aan de beurt is het juiste jaartal, dan legt hij/zij het kaartje op de juiste plaats en noteert hier het jaartal op. Lag dit jaartal al op tafel, dan legt de speler het nieuwe kaartje bovenop dit jaartal. Heeft de speler die aan de beurt is het jaartal niet juist geraden, dan kijken we naar de overige deelnemers. Is daar iemand (kunnen ook meerdere deelnemers zijn) bij die het juiste jaartal heeft, dan mag deze speler zijn/haar kaartje op tafel leggen (met jaartal hierop geschreven) en is de volgende speler aan de beurt om een nummer te laten horen. Had niemand van de overige spelers het juiste jaartal, dan mag de speler die aan de beurt was zijn/haar kaartje met het juiste jaartal op tafel leggen **mits** het blanco kaartje aan de juiste zijde in de tijdlijn lag.

Na het tevoren afgesproken tijdsbestek is diegene winnaar die de meeste kaartjes in de tijdlijn heeft liggen.

Onderhoud

In de titel van het scherm van de speler zie je ook hoeveel nummers er in de database beschikbaar zijn met rechts daarnaast uit hoeveel nummers de app nog kan kiezen. Je speelt nooit 2 dezelfde nummers in opeenvolgende sessies en dezelfde playlist af. Wil je weer dat de app uit alle beschikbare nummer kan kiezen, klik dan op de onderhoudsknop boven in het scherm.

JE BENT de MASTER

Momenteel werkt dit onderdeel van BrainsMusic nog niet naar behoren. Gebruik vooralsnog een eigen QR lezer of als je Hitster songs hebt geselecteerd, de Hitster QR lezer.

De MASTER scant de qr-code van de deelnemer die aan de beurt is. De quizmaster heeft Spotify **premium** op zijn/haar device staan. Het nummer wordt nu via Spotify afgespeeld. Laat dit niet aan de speler(s) zien.

Welke keuzes heb je wat betreft categorieën muziek?

Klik als in het startscherm op de drie puntjes rechts boven in het scherm (het keuzemenu) en kies voor:

- **alleen groepen**; de spelers krijgen alleen liedjes door groepen ten gehore gebracht;
- **geen groepen**: je krijgt alleen liedjes solo of met duo's gezongen te horen;
- **in het Nederlands**: de spelers krijgen alleen Nederlandstalige liedjes te horen;
- **NL artiesten** de spelers krijgen alleen liedjes te horen van Nederlandse artiesten;

bovenstaande 4 selecties zijn altijd **zonder** de selectie "uit de kroeg", "country & western", "rock(ballads)", "après ski", "carnaval/feest muziek", "filmmuziek" en "voor KIDS"

- **uit de kroeg**: volkszangers vaak in de kroeg te horen;
- **country & western**: de speler krijgt alleen country & western muziek te horen;
- **après ski**: de spelers krijgen alleen après ski songs te horen;
- **rock(ballads)**: de spelers krijgen alleen rock(ballad) songs te horen;
- **carnaval/feest muziek**: de spelers krijgen alleen carnavals- of feestmuziek te horen;
- **voor KIDS**: de spelers krijgen alleen liedjes voor kinderen te horen;
- **film- seriemuziek**: de spelers krijgen filmmuziek en/of muziek behorende bij een serie te horen.

Je kunt ook een range aangeven van het jaar dat het nummer is uitgekomen. Er wordt dan alleen met nummers binnen deze range gespeeld. Dit doe je door boven in het scherm op "2000" te klikken en daarna onderin het scherm de dan zichtbare schuifbalk te verschuiven. De gekozen range zie je direct in de knop rechts van deze balk. Druk op deze knop om de balk weer onzichtbaar te maken.

Als je geen keuze hebt gemaakt, krijg je hiervoor een waarschuwing in beeld. Je moet dan alsnog in dit scherm een selectie maken.



STER: klik hier **LANG** op en je kiest voor **ALLE** nummer m.u.v. kids en film- seriemuziek.



STER: klik hier **LANG** op en je kiest voor **ALLE** nummer m.u.v. de kroeg, country, rock, après ski, kids en film- seriemuziek.

Soms geeft BRAINSmusic aan dat er te weinig nummers in de selectie zitten. Misschien heb je dan een te nauwe range opgegeven. Herstel dit dan. Het kan ook zijn dat je een andere QR-code hebt geselecteerd (rechtsboven in het scherm) dan de Spotify QR code. Bij de gekozen selectie werkt dit dan niet. Herstel dit naar Spotify QR-codes om verder te spelen.

Klik **LANG** op het icoontje rechts onder in het scherm en je krijgt een lijst met alle (geselecteerde) nummers. Klik je in dit scherm **LANG** op een nummer, dan krijg je dit nummer via Spotify te horen.

QR codes

Je scant met je Apple of je 2e Android device waar een QRscanner of ook BRAINSmusic op staat én **Spotify premium**. Je leest deze QR code nu met een gewone QR scanner of met het MASTERgedeelte van BRAINSmusic of met de Hitster scanner. Spotify wordt daarna geopend met het juiste liedje.

Scan je met je eigen scanner app dan moet je wel eerst voor de SpotifyQR-codes kiezen. Deze keuze kun je maken door rechts boven op het QR-icoon te klikken.

Tip:

Speel je op 1 device of wil je BRAINSmusic uitproberen, dan kun je **3x op de qr-code klikken** om het nummer in Spotify te laten afspelen.

Klik op het vraagteken links onderin het scherm voor de handleiding, maar die knop had je al gevonden. Deze handleiding is uit te printen.

Klik op het lijstje rechts onder in het scherm en je krijgt in pdf de nummers die je hebt geselecteerd. Dit kan zijn op volgorde van jaar, titel van het nummer of artiest(en). Klik hiertoe achter elkaar op deze knop.

Zelf kaartjes printen

Werk je graag met QR kaartjes, dan kun je zelf QR code kaartjes printen van de in BrainsMusic gebruikte muzieknnummers. Klik hiertoe op de QR code onder in het scherm. Kies vervolgens telkens tot 8 muzieknnummer en klik op Ga Printen. (Klik je lang op het getoonde nummer, dan start Spotify met dit nummer op.) De kaartjes komen in een pdf-document. Afhankelijk van je pdf-reader die je op je device hebt staan kun je of direct printen of eerst naar jezelf mailen. Let op bij het uitprinten. Doe dit met de juiste printer instellingen dubbelzijdig. Aan de achterzijde van de geprint QR code staan namelijk de gegevens over dit muzieknnummer.

LET OP: de geprinte QR code is afhankelijk van de door jou gekozen QR code (rechts boven in het scherm). Dus Spotify QRcodes of Hitster codes.

Zelf QR kaartjes printen

Het is in BrainsMusic ook mogelijk om zelf QR kaartjes met Spotify code uit te printen van niet in BrainsMusic gebruikte muzieknnummers. Klik hiertoe **LANG** op de QR code onder in het scherm en voer als volgt de benodigde gegevens in:

- Voer eerst aan de linkerzijde de volledige Spotify code in. Doe dit door in Spotify de link te kopiëren en daarna in dit veld te plakken.
- Vervolgens (optioneel) aan de rechter zijde de artiest(en), titel en het jaar van uitgifte invullen. Ieder op een aparte regel (zie hint).
- Klik dan op **printpdf** en de QR code met gegevens op achterzijde worden in pdf gezet.
- Afhankelijk van je pdf reader print je direct of verzend / deel je deze eerst.
- Heb je ook artiestgegevens enz. ingevuld, dan print je de pdf **dubbelzijdig** uit.

Privacy

BRIANSmusic houdt van jouw privacy. Het verzamelt geen enkel gegeven van jou en plaats ook geen cookies. **BRAINSmusic** is echter niet verantwoordelijk voor het privacybeleid van Spotify en de QRcode scanner.

Veel plezier gewenst met het spelen van

BRAINSmusic.