



Handleiding - HackShield in de Bieb

# Inhoudsopgave

<b>INLEIDING</b>	<b>2</b>
Wat is HackShield?	2
Wat is AR?	2
<b>HACKSHIELD IN DE BIEB</b>	<b>3</b>
Introductie	3
Doelgroep	3
Hoe lang duurt de game?	3
Leerdoelen	3
Wat is desinformatie?	3
Benodigdheden	4
Inhoud van de box	4
Overige benodigdheden	4
<b>BEGELEIDING BIJ HACKSHIELD IN DE BIEB</b>	<b>5</b>
Algemeen verloop	5
Vorbereiding van de quest	5
Hoe start ik de game?	5
Tijd	6
Hoe werkt het scannen van de scanbare magneten voor de kinderen?	6
Hoe werkt het scannen van de QR-codes voor jou als bibliotheekmedewerker?	6
<b>BEGELEIDING BIJ HACKSHIELD IN DE BIEB</b>	<b>7</b>
Introductie	7
Tijdens het spel	7
Afsluiting	8
Goed om te weten	8
BIJLAGE 1 - WERVINGSMAIL AAN LEERKRACHTEN	9
BIJLAGE 2 - MAIL AAN LEERKRACHTEN DIE ZICH HEBBEN INGESCHREVEN	10

# Inleiding

In deze handleiding vind je alle informatie die je nodig hebt om aan de slag te gaan met *HackShield in de Bieb*. In de Biebbox die je hebt ontvangen vind je alle benodigdheden om aan de slag te gaan (met uitzondering van tablets, het grote (tv)scherm & een viertal boeken - zie benodigdheden op bladzijde 4).

Jij als bibliotheekmedewerker zal een klas in de bibliotheek begeleiden tijdens deze activiteit, dus neem deze handleiding goed door voordat je een klas ontvangt.

## Wat is HackShield?

HackShield leert kinderen (8-12 jaar) zich spelenderwijs wapenen tegen cybercriminaliteit. Via een spannend spel leren ze over de gevaren van internet en ontwikkelen ze skills waarmee ze deze gevaren tegen kunnen gaan. Ze worden opgeleid tot Cyber Agents die zichzelf en hun omgeving kunnen beschermen tegen online gevaar.

Het leven van kinderen speelt zich voor een groot deel online af. Toch zijn kinderen zich nauwelijks bewust van de online gevaren. Ze delen dagelijks persoonlijke gegevens, maar zijn nauwelijks voorbereid om hier op een verantwoordelijke manier mee om te gaan. Eigenlijk slapen ze met hun digitale ramen en deuren wijd open. Er zijn wereldwijd weinig games die kinderen leren om zich te wapenen tegen cybercrime. HackShield Future Cyber Heroes brengt hier verandering in.

HackShield maakt kinderen via Gamification en Storytelling bewust van de gevaren die ze online lopen. Niet door met een belerend vingertje te wijzen, maar door van kinderen helden te maken. Ze spelen mee in een meeslepend verhaal, leren over online veiligheid, ontdekken wat de gevaren zijn en hoe ze zich hier tegen kunnen wapenen, en hoe ze als echte Cyber Agents hun omgeving online veilig kunnen houden. Eigenlijk is HackShield een game die kinderen moeten spelen van hun ouders. Zo blijven meerdere generaties beschermd tegen online gevaar.

HackShield is gratis beschikbaar voor alle kinderen, kent geen in-game aankopen en is vrij van kidsmarketing.

## Wat is AR?

HackShield in de Bieb is een AR-game. AR staat voor Augmented Reality. Dit is een techniek die gebruikt wordt om een extra digitale laag toe te voegen in de bestaande wereld. Augmented Reality onderscheidt zich op een belangrijk punt van Virtual Reality (VR). Bij VR wordt de gebruiker volledig afgesloten van de werkelijkheid en krijgt de kijker een digitale werkelijkheid voorgeschoteld. Bij AR is het juist de bedoeling dat de speler de echte wereld wel blijft zien, maar dat via technologie extra informatie wordt toegevoegd. Tijdens het spelen van dit spel scannen kinderen door middel van een tablet een afbeelding in de bibliotheek. Op de tablet komt vervolgens een figuur omhoog, terwijl op de achtergrond de bestaande wereld te zien blijft.

# HackShield in de Bieb

## Introductie

Naast de game, die beschikbaar is via de website en de app, is dit de Augmented Reality-game die speciaal is ontwikkeld voor bibliotheken: HackShield in de Bieb. In dit spel draait het om Ignos en zijn kwade volk (de eieren), dat mensen dom wil houden door desinformatie te verspreiden en kennis te vernietigen. Hoofdpersoon Lux moet dat voorkomen, maar hij kan dat niet alleen. Hij heeft de hulp van Cyber Agents nodig!

De spelers van de game zijn Cyber Agents die Lux gaan helpen. Met opdrachten op een tablet gaan kinderen in kleine groepjes de bibliotheek in, op zoek naar antwoorden. Als de groepjes de goede antwoorden weten in te vullen, verslaan ze Ignos en zal de bibliotheek gered zijn van desinformatie.

Wil je vast een voorproefje zien? Bekijk dan de aftermovie van de lancering op [joinhackshield.nl/indebieb](http://joinhackshield.nl/indebieb).



## Doelgroep

De game is geschikt voor groep 7 & 8.

## Hoe lang duurt de game?

De introductie en afsluiting duren beide 10 minuten. Daarnaast kun je het spel zelf tussen de 10 en 70 minuten stoppen. Dit is afhankelijk van de afgesproken duur van de activiteit die je met de leerkracht hebt besproken.

## Leerdoelen

1	W	<u>Weten</u> dat informatie desinformatie kan zijn
2	H	Desinformatie tactieken kunnen <u>herkennen</u>
3	V	Informatie bij verschillende bronnen kunnen <u>vinden</u>
4	O	Betrouwbare en onbetrouwbare informatie kunnen <u>onderscheiden</u>

## Wat is desinformatie?

Desinformatie overspoelt onze offline en online wereld. In de vorm van bijvoorbeeld nepnieuws wordt er misleidende of onjuiste informatie verspreid. Dit kan zijn om iemand (of een groep mensen of zelfs een land) te beschadigen of er slecht uit te laten zien, maar soms ook om geld te verdienen. Desinformatie is onware of verkeerde informatie die expres wordt gemaakt en verspreid. Desinformatie en nepnieuws kunnen vele vormen hebben: een nieuwsbericht op het internet, een video op sociale media of een plaatje of tekstbericht in een appgroep. Onze hersenen zijn eenvoudig voor de gek te houden. Onze aandacht wordt dan ook snel getrokken naar opvallende berichten of foto's die iets doen met ons gevoel. Denk maar eens aan berichten die je nieuwsgierig, boos of verdrietig maken. Vaak is er de behoefte om deze meteen te delen, zonder ze te controleren op juistheid.

## Benodigheden

### Inhoud van de box

1. Handleiding (het boekje dat je nu leest)
2. 15x Scanbare magneet: Vliegend ei
3. 15x Scanbare magneet: Lux met een loopje
4. 15x Scanbare magneet: Hexagon met handjes
5. 5x Magneet: Query (robot)
6. 60 Pins
7. 60 Magnetten Lux
8. 60 Magnetten Ei van Ignos
9. 100 Tattoo's HackShield
10. 100 Stickers HackShield
11. 100 Flyers HackShield in de Klas

Nabestellingen van goodies of extra QR-magnetten kan via [store.joinhackshield.nl](https://store.joinhackshield.nl).

Via [joinhackshield.nl/indebieb](https://joinhackshield.nl/indebieb) kun je gratis campagnematerialen downloaden die je kan gebruiken ter promotie van het programma.

### Overige benodigheden

- Minimaal 1 tablet per 4 kinderen (kleinere groepjes mag ook, maar dan zijn er meer tablets nodig) & 1 tablet voor de spelbegeleider (jij als bibliotheekmedewerker)  
Type tablet: Minimaal Samsung Galaxy Tab A7 (sm-t500). *Zorg er wel voor dat je hem hebt geüpdate!*
- Internetverbinding (WIFI) op de tablets
- HackShield in de Bieb App geïnstalleerd op de tablets. Volg daarvoor de volgende stappen:
  1. Ga naar de Play Store of de App Store. Zorg dat je bent ingelogd met je Google of Apple account.
  2. Zoek op *HackShield in de Bieb*
  3. Installeer
  4. Klaar!
- Speel je op een Android tablet? Installeer dan ook de AR app. Volg daarvoor de volgende stappen:
  1. Ga naar de Play Store
  2. Zoek op *Google Play-services voor AR*
  3. Installeer
  4. Klaar! De app draait nu automatisch als je HackShield in de Bieb gaat spelen.  
*(Voor de Ipad heb je geen extra app nodig)*
- Groot scherm dat aangesloten kan worden op de tablet van de spelbegeleider.
- Vier boeken (of een printje van de achterkant van het boek):
  - a. Hoe word ik astronaut?  
*André Kuipers & Govert Schilling*
  - b. De droom van Amalia - Van hofdame tot prinses van Oranje  
*Arend van Dam*
  - c. Planeet Omar - Problemen magneet  
*Zanib Mian*
  - d. Frida's koele klimaatboek  
*Frank Pollet, Moniek Vermeulen & Jurgen Walschot*

Zorg dat deze vier boeken (of een printje van de achterkant van deze boeken) aanwezig zijn in de bibliotheek. De kinderen krijgen tijdens het spel de opdracht om deze boeken op te zoeken in de bibliotheek en hier antwoorden op te vinden.

# Begeleiding bij HackShield in de Bieb

## Algemeen verloop

Bij de start van een groepsbezoek wordt gezamenlijk een achtergrondverhaal & introductievideo bekeken. Hierna gaan de kinderen in kleine groepjes (de jeugdafdeling van) de bibliotheek in. Aan de hand van verschillende vragen, waarbij de kinderen soms een boek of het internet nodig hebben, gaan ze op zoek naar de juiste antwoorden.

Het doel van het spel is dat de groepjes zoveel mogelijk goede antwoorden kunnen geven. Alleen samen kunnen de kinderen dus "winnen", de desinformatie tegengaan en Ignos verslaan. Vervolgens kijken de kinderen samen naar hun resultaten en een afsluitende video.

## Vorbereiding van de quest

1. Verspreid de scanbare magneten over de (jeugdafdeling van de) bibliotheek. Dit zijn de magneten met Lux, het vliegende ei en de hexagon (6 van iedere magneet, de rest is reserve).
2. Leg een magneet met Query (de robot) op de tafel waar jij als begeleider blijft tijdens het spel (de rest van de Query-magnetten zijn reserve). Dit is de aanduiding waar de kinderen terug moeten komen. Zorg dat dit een centrale plek is en een plaats waar voldoende plek is om de kinderen te laten zitten. Dan kun je hier gezamenlijk opstarten en afsluiten.
3. Zorg ervoor dat er minimaal 1 tablet per 4 kinderen op dezelfde centrale plek aanwezig is en één tablet speciaal voor jou (de medewerker-tablet). Je kunt deze eventueel een label geven met bijvoorbeeld "medewerker-tablet".

*Er is helaas maar 1 tablet voor een medewerker mogelijk, omdat de resultaten via het scannen van de magneten binnen moeten komen op 1 tablet. Dan pas kan berekend worden of de kinderen gezamenlijk genoeg goede antwoorden hebben gegeven en dus van Ignos hebben gewonnen.*

4. Zet een groot (tv)scherm klaar om de medewerker-tablet op aan te sluiten. Hiermee kun je het achtergrondverhaal, de introductievideo, de resultaten en de eindvideo laten zien én samen met de kinderen de feedback na iedere vraag bespreken.
5. Zorg voor een vaste plek met beschikbare computers of laptops (met internet) waar de kinderen gebruik van kunnen maken. Er zijn geen specifieke vragen waar de kinderen iets móéten opzoeken, maar er wordt wel genoemd dat ze het mogen opzoeken als ze dat fijn vinden. Dat kunnen ze dan op die plek doen.
6. Zorg dat de boeken die de kinderen nodig hebben voor verschillende vragen (zie benodigdheden) in de bibliotheek aanwezig zijn. Deze hoeven niet op een specifieke plek worden neergelegd of verstopt te worden. Ze mogen deze boeken gewoon opzoeken zoals ze ieder ander boek in de bibliotheek op zouden zoeken. *Heb je een boek niet? Geen probleem! Je kunt ook een printje maken van de achterkant van het boek. Daarop zijn alle antwoorden te vinden.*
7. *Optioneel:*

*Wil je een idee krijgen van wat HackShield inhoudt, ga dan naar [joinhackshield.com](http://joinhackshield.com), maak een leerkracht-account aan (want jij gaat de kinderen iets leren!) en speel alvast een klassenquest. Meer informatie hierover kun je vinden op: [joinhackshield.com/indeklas](http://joinhackshield.com/indeklas)*

## Hoe start ik de game?

1. Open de HackShield in de Bieb App
2. Je krijgt de optie om te spelen als spelbegeleider of als speler. Zorg dat je op de medewerker-tablet 'spelbegeleider' kiest en op de rest van de tablets 'speler'.  
*Dit kun je altijd aanpassen door in het hoofdmenu links boven op de "terug" knop te klikken.*
3. Vervolgens kun je de quest starten door op "speel" te klikken.
4. Veel speelplezier!



### Tijd

De game kan ieder moment beëindigd worden door op het bekertje rechtsboven in beeld te klikken tijdens het scannen van de QR codes van de kinderen (zie afbeelding links). Bespreek vooraf met de leerkracht hoe lang ze de game willen spelen. Vergeet niet dat de introductie en afsluiting beide 10 minuten duren. Wanneer je de game stopt, zijn er dus nog 10 minuten nodig om het resultaat te bespreken en de eindvideo te bekijken.

### Let op!

Wanneer je de game beëindigt met het bekertje, krijgen de kinderen hier op hun tablet geen melding van. Het is dus belangrijk dat je daarna de kinderen ophaalt uit de bibliotheek en de afsluiting gezamenlijk via het grote scherm doet.

### Hoe werkt het scannen van de magneten voor de kinderen?

De magneten die je in de voorbereiding hebt verspreid zijn scanbare magneten. Deze magneten moeten de kinderen zoeken en scannen. Wanneer een magneet wordt gescand, verschijnt er via de tablet een ei (van het kwade volk van Ignos). Vervolgens moeten de kinderen het ei aanklikken, dan verschijnt er een vraag in beeld. Wil je alvast weten welke vragen de kinderen voorgeschoteld krijgen, bekijk dan het document: *HackShield in de Bieb - Vragen en antwoorden* op [joinhackshield.nl/indebieb](http://joinhackshield.nl/indebieb).

De vragen moeten de kinderen proberen zo goed mogelijk te beantwoorden. Hierbij is soms de hulp van andere bronnen in de bibliotheek nodig, zoals een medewerker, boek of internetbron. Door vragen goed te beantwoorden maken ze de bibliotheek 'vrij' van desinformatie! Snelheid is dus niet belangrijk, het gaat vooral om de correctheid van de antwoorden.

Na het beantwoorden van de vraag, poept er nog een vraag op. Hierin wordt gevraagd hoe zeker de kinderen zijn van hun antwoord. Wanneer ze deze twee vragen hebben beantwoord, komt er een QR-code in beeld. Hiermee moeten ze terug naar jou (de bibliotheekmedewerker), zodat je deze code kan scannen en kan bespreken of en waarom ze de vraag goed beantwoord hebben. Ten slotte wordt er een vraag gesteld over de achtergrond van de kinderen die ze individueel beantwoorden (door een persoonlijk gekozen avatar te slepen naar het antwoord naar hun keuze). Bijvoorbeeld: *Hoe vaak wordt er bij jou thuis voorgelezen?*. Dit gebeurt zes keer en daarna verdwijnen de achtergrondvragen.

### Hoe werkt het scannen van de QR-codes voor jou als bibliotheekmedewerker?

Wanneer een groepje twee vragen heeft beantwoord, verschijnt er een QR-code in beeld. Met deze QR-code komen de kinderen naar jou toe. Wanneer jij de QR-code scant, verschijnt er feedback op jouw tablet en op het grote (tv)scherf waar je deze tablet aan gekoppeld hebt. Die feedback bestaat niet alleen uit 'goed' of 'fout', maar bevat extra informatie die op dat moment met het groepje besproken kan worden. Dit geeft hen kennis, die ze verder in het spel kunnen gebruiken om de desinformatie te verslaan. Zorg dus dat je deze feedback met ieder groepje bespreekt. Het kan zijn dat er meerdere groepjes hun antwoord willen laten scannen: dan moeten de kinderen, net als op school, rustig wachten in een rij. Dat laatste is handig om met de leerkracht te bespreken; die kan een rol spelen in het begeleiden van de groep.

# Aan de slag

## Introductie

Verdeel de kinderen in groepjes van maximaal 4 (afhankelijk van de hoeveelheid kinderen en tablets) of vraag de leerkracht dit (op voorhand) te doen.

Deel de tablets uit aan de groepjes. Vertel de groepjes dat ze altijd moeten overleggen welk antwoord ze willen kiezen. Het kan niet zo zijn dat 1 kind alles alleen doet. Laat de kinderen dan de eerste inhoudelijke vraag beantwoorden. Daarna verschijnt er een pagina waar ze een wachtwoord kunnen invullen. Dat is het moment dat ze naar het grote scherm moeten gaan kijken. Dit wachtwoord kunnen ze namelijk pas invullen na het zien van de introductievideo.

Sluit nu de tablet aan op het grote (tv)scherm. Start met het achtergrondverhaal op de medewerker-tablet (waarom gaan ze dit spel doen). Lees de teksten voor die op het grote scherm in beeld zijn of laat de kinderen om de beurt een zin voorlezen.

Aan het eind van dit verhaal start de introductievideo. Bekijk deze video ook op het grote scherm. Dit is een video die uitleg geeft over het spelen van de game. Er wordt uitgelegd wat desinformatie is, wat ze straks moeten doen en hoe ze dat het beste aan kunnen pakken. In de video wordt "spelbegeleider" of "begeleider" genoemd, dat ben jij!

*Er wordt hierin ook genoemd dat ze zich in een bibliotheek bevinden en dus moeten fluisteren. Is dat in jullie bibliotheek niet meer van toepassing? Vertel dit dan na de video aan de leerlingen.*

Wanneer de video is afgelopen komt er een wachtwoord in beeld. Dit wachtwoord moeten de kinderen invullen op hun tablet. Dan moeten de kinderen op hun plek nog twee vragen beantwoorden. Een vraag waarbij ze een persoonlijke avatar moeten kiezen en een controlevraag om te checken of ze weten wat het begrip desinformatie is. Daarna mogen ze gaan rondlopen om scanbare magneten te zoeken. Vertel de kinderen wat de centrale plek is waar ze jou altijd kunnen vinden.

## Tijdens het spel

Blijf op de afgesproken centrale plek en scan de QR-codes waar de groepjes mee langskomen. Lees de feedback duidelijk voor en moedig de kinderen aan om kritisch te lezen. Nogmaals: Het gaat niet om de snelheid, maar om de hoeveelheid goede antwoorden!

Te veel kinderen bij jou om de QR codes te scannen?

Optie 1: Laat de kinderen mee luisteren naar de feedback van andere groepjes. Daar leren ze van.

Optie 2: Zorg ervoor dat de leerkracht met de groepjes die wachten een korte quiz doet over nepnieuws. Dit kan op een overgebleven tablet of een mobiel van de leerkracht. Dit is de quiz: <https://quiz.ntr.nl/quiz/343/question>.



### Afsluiting

Is de tijd voorbij die je met de leerkracht hebt afgesproken? Klik dan op “het bekertje” rechtsboven in het scherm en vertel de groepjes die daarna bij je langskomen dat het spel is afgelopen of loop even een rondje en haal (samen met de leerkracht) de kinderen terug naar de centrale plek.

*De kinderen krijgen niet op hun tablets te zien dat het spel is afgelopen.*

Als alle kinderen weer op de centrale plek zijn, start je het eindverhaal met de resultaten. Lees de teksten voor die op het grote scherm in beeld zijn of laat de kinderen om de beurt een zin voorlezen. Er komt ook duidelijk in beeld hoeveel vragen ze goed en fout hebben beantwoord. De kinderen winnen van Ignos wanneer ze gezamenlijk meer dan 50% van alle vragen die ze hebben ingevuld goed hebben beantwoord.

Tenslotte zal er een eindvideo starten op de medewerker-tablet, waarin de dingen die ze geleerd hebben gekoppeld worden aan de echte wereld.

Je kunt nu (alle) goodies uitdelen. Vertel de kinderen dat op de kaartjes van de pins een code staat. Met deze code kunnen ze in hun eigen account in de individuele game van HackShield een digitaal shield claimen en daarmee extra punten binnenslepen.

Vertel de leerkracht dat ze ook in de klas aan de slag kunnen gaan met HackShield. Ze kunnen deze ervaring nog nabespreken, in gesprek gaan over desinformatie of een les van het 8-delig lespakket van HackShield in de Klas doen. De leerkracht kan dit vinden op de website van HackShield: [joinhackshield.com/indeklas](https://joinhackshield.com/indeklas). Geef de leerkracht eventueel een flyer van HackShield in de Klas mee.

# Bijlage 1

## Wervingsmail aan leerkrachten

Beste [naam leerkracht],

We hebben hulp nodig van jullie kinderen! De bibliotheek is overgenomen door het slechte volk van Ignos en wij hebben de hulp van de Cyber Agents nodig om de strijd aan te gaan tegen de desinformatie die is verspreid.

Daarom nodigen we jullie van harte uit om in onze bibliotheek HackShield in de Bieb te komen spelen. Maar eerst vertellen we graag meer over HackShield en HackShield in de Bieb.

### **HackShield**

HackShield is een game die kinderen tussen de 8 en 12 jaar oud weerbaar maakt tegen cybercriminaliteit. Via deze game worden kinderen opgeleid tot Cyber Agents die zichzelf en hun omgeving kunnen beschermen tegen online gevaar.

Door de levels te spelen leren kinderen over veel belangrijke cybersecurity onderwerpen. Niet door met een belerend vingertje te wijzen, maar door van de kinderen helden te maken. Cyber Agents die samen strijden voor een veilig internet!

### **HackShield in de Bieb**

Naast de game, die beschikbaar is via de website en de app, is er een Augmented Reality-game ontwikkeld voor bibliotheken. In dit spel draait het om het (kwade) volk van Ignos, dat mensen dom wil houden door desinformatie te verspreiden en kennis te vernietigen. Hoofdpersoon Lux moet dat voorkomen, maar dat kan hij niet alleen! De spelers van de game zijn Cyber Agents die Lux gaan helpen. Met opdrachten op een tablet gaan kinderen in kleine groepjes de bibliotheek in, op zoek naar antwoorden. Als de groepjes de goede antwoorden weten in te vullen, verslaan ze Ignos en zal de bibliotheek gered zijn van desinformatie.

Het spelen van deze game sluit aan bij een aantal leerdoelen, zoals desinformatie herkennen, zoektermen bepalen die de juiste informatie opleveren en informatie in de bibliotheek opzoeken.

Om alvast een voorproefje te zien kun je [hier](#) de aftermovie van de lancering in Amsterdam bekijken.

Wil je meer weten over HackShield in de Bieb?

Neem dan contact op met [\[e-mail adres\]](#)

Heb je interesse om de game te komen spelen met je klas?

Geef je dan op via [\[link naar inschrijfknop?\]](#)

# Bijlage 2

## Mail aan leerkrachten die zich hebben ingeschreven

Beste [naam leerkracht],

Wat leuk dat jullie HackShield in de Bieb komen spelen! Wij kijken er naar uit om jullie te verwelkomen en de strijd tegen desinformatie aan te gaan.

### Het bibliotheekbezoek

Hierbij ontvang je alvast wat informatie over de game en de manier waarop deze gespeeld wordt. Bij de start van een groepsbezoek wordt gezamenlijk een achtergrondverhaal & introductievideo bekeken. Hierna gaan de kinderen in kleine groepjes (de jeugdafdeling van) de bibliotheek in. Aan de hand van verschillende vragen, waarbij de kinderen soms een boek of het internet nodig hebben, gaan ze op zoek naar de juiste antwoorden.

Het doel van het spel is dat de groepjes zoveel mogelijk goede antwoorden geven. Alleen samen kunnen de kinderen dus “winnen”, de desinformatie tegengaan en Ignos verslaan. Vervolgens kijken de kinderen samen naar hun prestaties en een afsluitende video.

Tijdens het spelen van deze game is er vanuit de bibliotheek een medewerker aanwezig die jou en je klas begeleidt. Jij hoeft verder niets voor te bereiden.

Willen jij en je klas alvast wat kennis opdoen over desinformatie? Speel dan [De Desinformatie Confrontatie klassenquest](#).

Indien er op voorhand vragen zijn, vernemen wij die graag.

Veel succes en tot snel!