

04 VOOR GROTE REISPLANNEN

Vliegveld

Zo begin je, stap voor stap

Inchecken, door de security, instappen bij de gate en opstijgen: een heel vliegveld in de woonkamer. Zo zet je het in ongeveer tien minuten klaar, en zo gaat de eerste vlucht.

●●●●● Moeilijkheid 5/5 · Extra uitdagend

💡 Klaar in ± 10 minuten



Wat heb je nodig?



Een computer, laptop of tablet

NODIG

Met een moderne browser (Chrome, Edge, Safari of Firefox) en internet. Je hoeft niets te downloaden of te installeren.



Iets om mee te scannen **NODIG**

Het leukst met een USB-hands scanner die werkt als toetsenbord; een 2D-model leest ook QR-codes. Of scan met de camera of een losse telefoon, of typ de cijfers onder de barcode.



Een printer **NODIG**

Voor instapkaarten, bagagelabels, paspoorten en de bordjes voor de stations, gates en stoelen.



Een labelprinter **EXTRA LEUK**

Een thermische printer voor labels van 100 × 150 mm maakt er echte stickers van. Een gewone printer kan ook.



Je e-mailadres **NODIG**

Voor je gratis account. Een wachtwoord is niet nodig: je logt in met een link of een code uit de mail.



Koffers en stoelen **NODIG**

Een koffertje of rugzak per reiziger, eetkamerstoelen als vliegtuig, een deuropening als poortje bij de security en een wasmand als laadruim.

In deze handleiding

2

Klaarzetten

Account, scanner, instellingen en het startpakket.

3

Het eerste spel

Stap voor stap, met echte schermen.

4

Ideeën en hulp

Spelideeën, tips en wat je doet als iets niet lukt.

Klaarzetten

Doe dit één keer samen met je kind. Daarna kunnen ze zelf verder.

1 Maak een gratis account

Ga naar **beeptown.app** en tik op **Probeer gratis**. Vul je e-mailadres in. Je krijgt een mail met een link én een code van 6 cijfers: klik op de link of typ de code.

2 Open Vliegveld

Kies Vliegveld bij je spelwerelden. Op een iPad tik je in Safari op **Deel** en dan op **Zet op beginscherm**: zo opent de spelwereld als een echte app, schermvullend. Log daar in met de code.

3 Sluit de scanner aan

Steek de scanner in een USB-poort of koppel hem via bluetooth. Bij **Instellingen** → **Test je scanner** zie je of hij werkt. Geen scanner? Tik onderaan op **Camera**, of op **Telefoon** om een telefoon de scanner te maken.

4 Zet je vliegveld klaar

Volg bij **Instellingen** de vijf stappen van **Richt je vliegveld in**: een naam en een code van drie letters, de kinderen (en een knuffel), de gates en de stoelen per rij.

5 Een paspoort voor iedereen

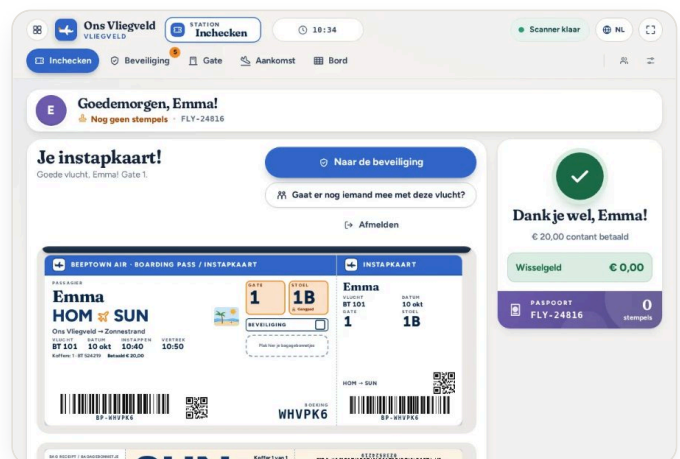
Bij **Passagiers** maak je voor elk kind een paspoort, met een foto als je wilt. **Alle paspoorten printen** zet er acht op een vel. Elke andere barcode kan ook een paspoort zijn, zoals een bibliotheekpas.

6 Print het startpakket

Alle bordjes in één keer: voor elk station, elke gate en elke stoel. Print op ware grootte (100%). Met een labelprinter worden instapkaarten en bagagelabels echte stickers.

7 Richt het vliegveld in

Een incheckbalie met het scherm, een deuropening als security, en stoelen in rijen met een gangpad, elk met een stoelbordje. De wasmand is het laadruim. Hang de bordjes op.



De instapkaart, met de gate, de stoel en een echte barcode.

Het eerste spel

Wie doet wat? Eén kind werkt bij de incheckbalie en de gate, en is daarna de piloot; de anderen (en hun knuffels) zijn de reizigers. Neem het scherm mee van station naar station.

1 Inchecken

Scan je paspoort, kies waar je heen vliegt en een stoel. Zet de koffer op de weegschaal, betaal het ticket en print de instapkaart en de bagagelabels.

2 Door de security

Scan de instapkaart. De bagagescanner laat zien wat er in de rugzak zit: tik weg wat niet mee mag, en loop door het poortje.

3 Instappen bij de gate

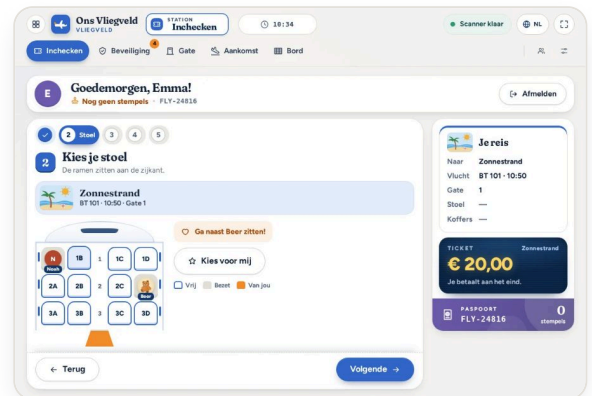
Kies de gate, tik op **Instappen starten** en scan elke instapkaart en elke koffer. Iedereen aan boord? **Opstijgen!**

4 In de lucht

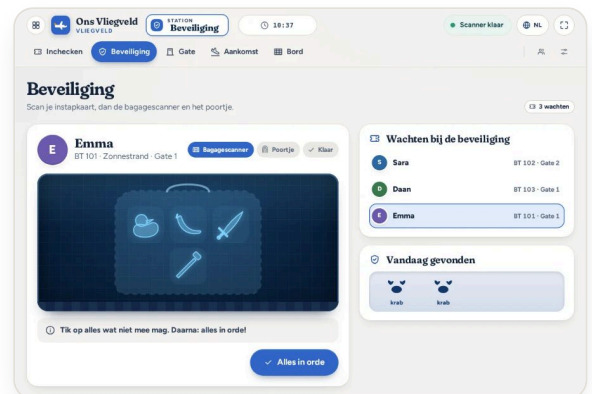
Het scherm is nu de cabine: riemen vast, drinken, een hobbelig stukje en een bericht van de gezagvoerder. Daarna **Nu landen**

5 Aankomst

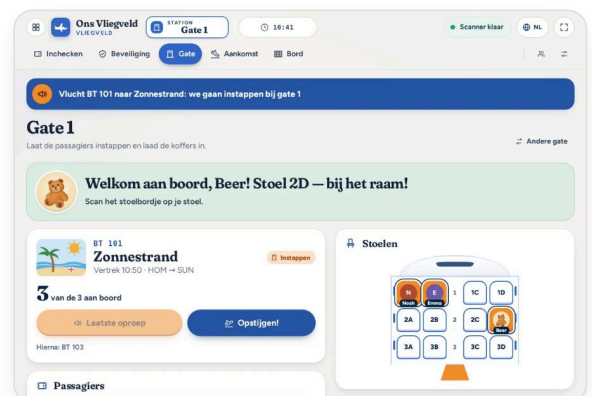
Scan je paspoort bij de paspoortcontrole voor een stempel van je bestemming, en zoek je koffer op de bagageband.



Inchecken: een stoel kiezen, beer bij het raam.



De security: wat zit er in die rugzak?



Instappen bij de gate: wie is er al aan boord?

Echte scherm afbeeldingen, met voorbeeldgegevens.



Tik samen op **Hoe werkt het?** onderaan het scherm: een korte rondleiding laat alles zien, op het echte scherm.

Spelideeën



Stempels van overal

Bij **Passagiers** zie je ieders stempels. Wie heeft er als eerste vijf bestemmingen?



Het vertrekbord

Zet **Bord** schermvullend op een tweede scherm: het klappert net als op een echt vliegveld.



De koffer inpakken

Laat ze zelf inpakken voor hun bestemming: zwemspullen voor het strand, een muts voor de bergen.

Lukt iets niet?



De scanner doet niets

Tik of klik eerst één keer in het venster van de app: de scanner typt waar de cursor staat. Bij **Instellingen** → **Test je scanner** zie je wat er binnenkomt, en of de scanner na elke code een Enter stuurt.



Vreemde tekens of cijfers

Zet de scanner op dezelfde toetsenbordindeling als je computer. In de handleiding van de scanner staat hoe, meestal met een barcode om te scannen.



De camera start niet

Geef de browser toestemming voor de camera en sluit andere apps die hem gebruiken. Houd de code stil in het kader, in goed licht. Intypen kan altijd: de cijfers staan onder elke barcode.



Geen mail gekregen?

Kijk na een paar minuten in je spammap. Een link en een code werken één keer en 15 minuten lang; vraag anders een nieuwe aan.

Handig om te weten



Gratis proberen, één keer betalen

Met een gratis account speel je met 1 reiziger en 3 boekingen; een begonnen reis kun je altijd afmaken. Wil je meer? Deze speelwereld kost €17,99, alle vier samen €39. Je betaalt één keer: geen abonnement, geen reclame.



Alles blijft thuis

Namen, foto's en alles wat er gespeeld wordt, blijven in de browser op dit apparaat: wij krijgen het nooit. Met een back-up (**Instellingen** → **Reservekopie maken**) zet je alles ook over naar een ander apparaat.



Veilig spelen

Handscanners werken met laser- of ledlicht: richt ze nooit op iemands ogen. Speel samen, zeker met jonge kinderen.

Hulp nodig?

In de app laat **Hoe werkt het?** alles nog eens zien. Een vraag, een idee of werkt er iets niet? Mail naar hello@beeptown.app of gebruik het formulier op beeptown.app. We lezen alles zelf.



Scan en speel
meteen
beeptown.app/airport

