

06 FÜR KLEINE SPARFÜCHSE

Bank

So geht's los, Schritt für Schritt

Samstag ist Taschengeldtag, und im Wohnzimmer steht eine Bank: eine Bankkarte mit geheimer PIN, ein Geldautomat auf dem Bildschirm, Spielgeldscheine mit Barcode und ein Sparglas, das sich füllt. So richtest du die Bank ein, und so läuft der erste Bankbesuch.

● ● ● ● ● Schwierigkeit 3/5 · Mittel

🕒 In etwa 10 Minuten startklar



Was du brauchst



Einen Computer, Laptop oder ein Tablet

NÖTIG

Mit einem aktuellen Browser (Chrome, Edge, Safari oder Firefox) und Internet. Nichts herunterladen, nichts installieren.



Etwas zum Scannen **NÖTIG**

Am schönsten mit einem USB-Handscanner, der wie eine Tastatur arbeitet; ein 2D-Modell liest auch QR-Codes. Oder scanne mit der Kamera oder einem Handy, oder tippe die Ziffern unter dem Barcode ab.



Einen Drucker **NÖTIG**

Für die Bankkarten, die Spielgeldscheine, die Stationsschilder, Kontoauszüge und das Sparglas-Poster.



Ein Laminiergerät **EXTRA SPASS**

Laminierte Karten halten jahrelang.



Eine Spielzeugkasse **EXTRA SPASS**

Hier kommen die Spielmünzen her.



Deine E-Mail-Adresse **NÖTIG**

Für dein kostenloses Konto. Ein Passwort gibt es nicht: Du meldest dich mit einem Link oder einem Code aus der E-Mail an.



Geldkiste und Schalter **NÖTIG**

Eine Kiste oder Dose für das Spielgeld (der Vorrat des Geldautomaten), ein Tisch als Schalter und ein Bild vom Sparziel.

In dieser Anleitung

2

Einrichten

Konto, Scanner, Einstellungen und das Starterpaket.

3

Das erste Spiel

Schritt für Schritt, mit echten Bildschirmen.

4

Ideen und Hilfe

Spielideen, Tipps und was tun, wenn etwas nicht klappt.

Einrichten

Mach das einmal zusammen mit deinem Kind. Danach geht es allein weiter.

1 Leg ein kostenloses Konto an

Geh auf **beeptown.app** und tippe auf **Gratis testen**. Gib deine E-Mail-Adresse ein. Du bekommst eine E-Mail mit einem Link und einem 6-stelligen Code: Klick auf den Link oder gib den Code ein.

2 Öffne die Spielwelt Bank

Tippe bei deinen Spielwelten auf Bank. Auf dem iPad tippst du in Safari auf **Teilen** und dann auf **Zum Home-Bildschirm**: So öffnet sich die Spielwelt wie eine echte App, im Vollbild. Melde dich dort mit dem Code an.

3 Schließ den Scanner an

Steck den Scanner in einen USB-Anschluss oder verbinde ihn per Bluetooth. Unter **Einstellungen** → **Scanner testen** siehst du, ob er funktioniert. Kein Scanner? Tippe unten auf **Kamera** oder auf **Handy**, damit ein Handy zum Scanner wird.

4 Mach es zu eurer Bank

Öffne **Einstellungen** (die Schieberegler oben rechts). Gib der Bank einen Namen („Bank von Mama und Papa“?), wähle Euro oder Dollar und welche Scheine gedruckt werden.

5 Ein Konto für jedes Kind

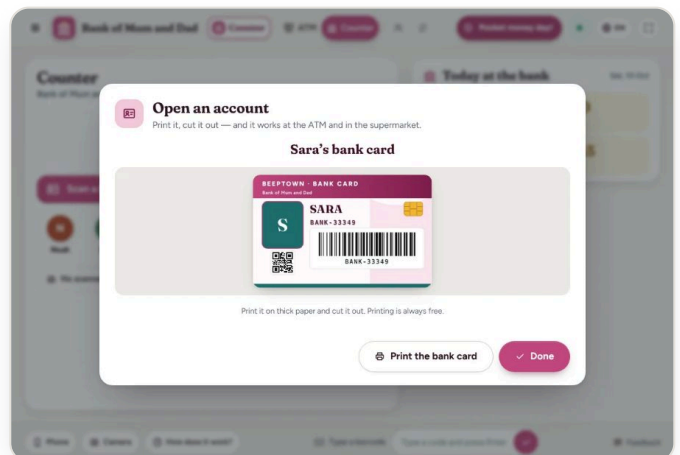
Tippe am **Schalter** auf **Konto eröffnen**: ein Name, ein Foto, Spielgeld oder echtes Taschengeld. Das Kind wählt eine geheime vierstellige PIN, und die Bankkarte wird in echter Kartengröße gedruckt.

6 Druck das Starterpaket

Unter **Einstellungen**: die zwei Stationsschilder, jede Bankkarte und ein Stapel Spielgeldscheine, alles auf einmal. Druck in Originalgröße (100 %) und schneide an den Linien entlang.

7 Richte die Bank ein

Der Bildschirm ist der Schalter, die Geldkiste steht daneben. Ein Gerät macht beides: Wechsle zwischen **Geldautomat** und **Schalter** mit den Tabs oder indem du die Schilder scannst. Ein zweites Gerät ist eine eigene Bank.



Eine eigene Bankkarte in echter Größe, mit Barcode und QR-Code.

Das erste Spiel

Wer macht was? Ein Kind arbeitet am Schalter der Bank, ein anderes kommt als Kunde; ein drittes benutzt den Geldautomaten. Ein Erwachsener richtet das Taschengeld ein und löst die Rechenaufgabe für Erwachsene. Dann wird getauscht.

1 Einzahlen am Schalter

Scanne am **Schalter** die Bankkarte, tippe auf **Einzahlen** und scanne die gedruckten Scheine oder tippe Scheine und Münzen an. Jeder Schein zählt einmal.

2 Zum Geldautomaten

Wechsle zur Station **Geldautomat** und scanne die Karte. Das Kind tippt die PIN auf der großen Tastatur ein, die Hand darüber. Dreimal falsch? Dann behält der Automat die Karte.

3 Geld abheben

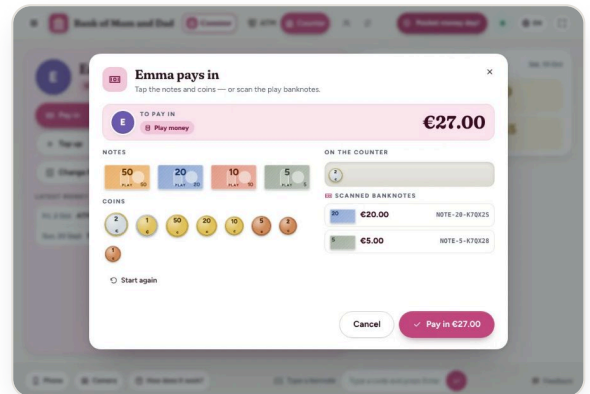
Wähle einen Betrag: Der Geldautomat zeigt genau, welche Scheine und Münzen aus der Geldkiste kommen. Auf Wunsch mit Beleg.

4 Einander bezahlen

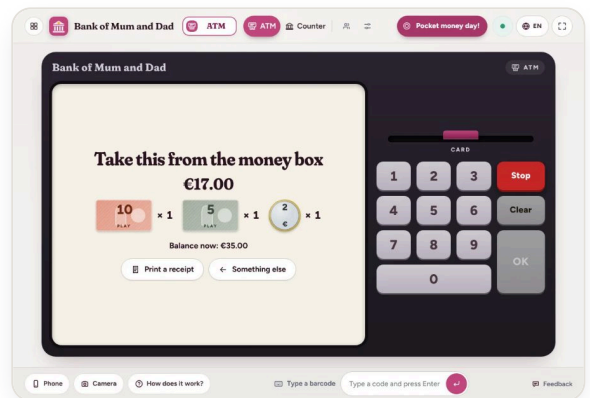
Scanne am Schalter zwei Karten nacheinander: „Noor bezahlt Sem“. Betrag eintippen, Noor gibt ihre PIN ein, und das Geld wird überwiesen.

5 Sparen

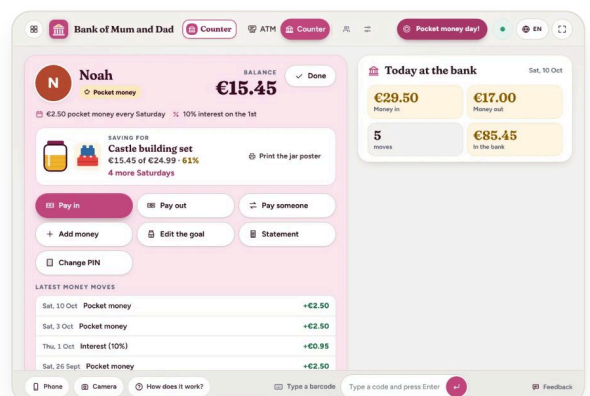
Scanne am Schalter eine Bankkarte und tippe auf **Sparen**: ein Titel, ein Preis und ein Bild. Das Sparglas füllt sich mit dem Kontostand; druck das Sparglas-Poster für den Kühlschrank.



Einzahlen: Jeder Schein hat seinen eigenen Barcode.



Der Geldautomat zeigt, welche Scheine und Münzen du nimmst.



Sparen: Das Glas füllt sich, „noch 4 Samstage“.

Echte Bildschirmfotos, mit Beispieldaten.



Tippt zusammen unten auf **Wie funktioniert das?**: Eine kurze Tour zeigt alles, direkt auf dem echten Bildschirm.

Spielideen



Taschengeldtag

Unter **Konten** bekommt ein Kind wöchentlich Taschengeld: jeden Samstag von selbst, genau einmal. Echtes Taschengeld verlangt die Rechenaufgabe für Erwachsene.



Bank von Mama und Papa

Schalte Zinsen ein, etwa 10 % im Monat: Am 1. wächst das Ersparte sichtbar. Drückt am Monatsende zusammen einen Kontoauszug.



Bezahlen im Laden

Mit derselben Bankkarte bezahlt man im Beeptown-Supermarkt: Das Kartenterminal fragt die PIN, und das Geld geht vom Konto ab.

Etwas klappt nicht?



Der Scanner tut nichts

Tippe oder klicke zuerst einmal ins Fenster der App: Der Scanner schreibt dorthin, wo der Cursor ist. Unter **Einstellungen** → **Scanner testen** siehst du, was ankommt und ob der Scanner nach jedem Code ein Enter sendet.



Seltsame Zeichen oder Ziffern

Stell den Scanner auf dasselbe Tastaturlayout ein wie deinen Computer (bei uns meist QWERTZ). Wie das geht, steht in seiner Anleitung, meist mit einem Barcode zum Scannen.



Die Kamera startet nicht

Erlaube dem Browser die Kamera und schließ andere Apps, die sie benutzen. Halte den Code ruhig in den Rahmen, bei gutem Licht. Abtippen geht immer: Die Ziffern stehen unter jedem Barcode.



Keine E-Mail bekommen?

Schau nach ein paar Minuten in deinen Spam-Ordner. Link und Code funktionieren einmal und 15 Minuten lang; fordere sonst einfach neue an.

Gut zu wissen



Kostenlos testen, einmal bezahlen

Mit einem kostenlosen Konto spielst du mit 1 Bankkonto und 1 Sparziel; Geldautomat und Taschengeld gehen immer. Lust auf mehr? Diese Spielwelt kostet 17,99 €. Du zahlst einmal: kein Abo, keine Werbung.



Alles bleibt zu Hause

Namen, Fotos und alles, was gespielt wird, bleiben im Browser auf diesem Gerät: Wir bekommen es nie. Mit einer Sicherung (**Einstellungen** → **Sicherung herunterladen**) ziehst du auch auf ein anderes Gerät um.



Sicher spielen

Handscanner arbeiten mit Laser- oder LED-Licht: Richte sie nie auf die Augen. Spielt zusammen, gerade mit kleinen Kindern.

Brauchst du Hilfe?

In der App zeigt **Wie funktioniert das?** alles noch einmal. Eine Frage, eine Idee, oder klappt etwas nicht? Schreib an **hello@beeptown.app** oder nutze das Formular auf beeptown.app. Wir lesen alles selbst.



Scannen und gleich
losspielen
beeptown.app/bank

Beeptown ist ein Handelsname der General Software B.V., De Molen 65, Houten, Niederlande.

