

06 POUR LES PETITS ÉPARGNANTS

Banque

Bien démarrer, étape par étape

Le samedi, c'est le jour de l'argent de poche, et le salon a sa banque : une carte bancaire avec un code secret, un distributeur à l'écran, des billets de jeu avec un code-barres et une tirelire qui se remplit. Voici comment installer la banque, et comment se passe la première visite.

● ● ● ● ● Difficulté 3/5 · Intermédiaire

💡 Prêt en 10 minutes environ



Ce qu'il vous faut



Un ordinateur, un portable ou une tablette

NÉCESSAIRE

Avec un navigateur récent (Chrome, Edge, Safari ou Firefox) et Internet. Rien à télécharger ni à installer.



De quoi scanner **NÉCESSAIRE**

Idéalement un scanner à main USB qui fonctionne comme un clavier ; un modèle 2D lit aussi les QR codes. Sinon, scannez avec la caméra ou un téléphone, ou tapez les chiffres sous le code-barres.



Une imprimante **NÉCESSAIRE**

Pour les cartes bancaires, les billets de jeu, les panneaux de station, les relevés et l'affiche de la tirelire.



Une plastifieuse **BONUS**

Plastifiées, les cartes durent des années.



Une caisse de marchande **BONUS**

Les pièces de jeu viennent d'ici.



Votre adresse e-mail **NÉCESSAIRE**

Pour votre compte gratuit. Pas de mot de passe : vous vous connectez avec un lien ou un code reçu par e-mail.



Une boîte à argent **NÉCESSAIRE**

Une boîte pour l'argent de jeu (la réserve du distributeur), une table pour le guichet et une image de l'objectif.

Dans ce guide

2

L'installation

Compte, scanner, réglages et kit de démarrage.

3

La première partie

Étape par étape, avec de vrais écrans.

4

Idées et aide

Idées de jeu, astuces, et que faire si quelque chose ne marche pas.

L'installation

Faites-le une fois avec votre enfant. Ensuite, il pourra continuer tout seul.

1 Créez un compte gratuit

Allez sur **beeptown.app** et touchez **Essayer gratuitement**. Saisissez votre adresse e-mail. Vous recevez un e-mail avec un lien et un code à 6 chiffres : cliquez sur le lien ou tapez le code.

2 Ouvrez l'univers Banque

Touchez Banque parmi vos univers. Sur iPad, touchez **Partager** dans Safari, puis **Sur l'écran d'accueil** : l'univers s'ouvre alors comme une vraie appli, en plein écran. Connectez-vous-y avec le code.

3 Branchez le scanner

Branchez le scanner sur un port USB ou associez-le en Bluetooth. Dans **Réglages** → **Tester votre scanner**, vous voyez s'il fonctionne. Pas de scanner ? Touchez **Caméra** en bas, ou **Téléphone** pour faire d'un téléphone le scanner.

4 Personnalisez-la

Ouvrez **Réglages** (les curseurs, en haut à droite). Donnez un nom à la banque (« Banque de papa et maman » ?), choisissez euros ou dollars, et les billets à imprimer.

5 Un compte pour chaque enfant

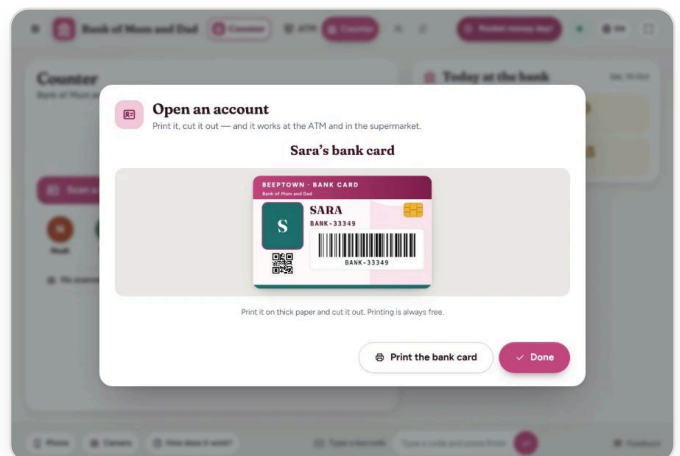
Au **Guichet**, touchez **Ouvrir un compte** : un nom, une photo, argent de jeu ou vrai argent de poche. L'enfant choisit un code secret à quatre chiffres, et la carte bancaire s'imprime en taille réelle.

6 Imprimez le kit de démarrage

Dans **Réglages** : les deux panneaux de station, chaque carte bancaire et une pile de billets de jeu, tout d'un coup. Imprimez à taille réelle (100 %) et découpez le long des traits.

7 Installez la banque

L'écran est le guichet, la boîte à argent est juste à côté. Un seul appareil fait les deux : passez du **Distributeur** au **Guichet** avec les onglets ou en scannant les panneaux. Un deuxième appareil est une autre banque.



Sa propre carte bancaire, en taille réelle, avec un code-barres et un QR code.

La première partie

Qui fait quoi ? Un enfant est le banquier au guichet, un autre le client ; un troisième utilise le distributeur. Un adulte règle l'argent de poche et répond au calcul des grands. Puis on échange les rôles.

1 Déposer au guichet

Au **Guichet**, scannez la carte bancaire, touchez **Déposer** et scannez les billets imprimés, ou touchez des billets et des pièces. Chaque billet compte une fois.

2 Au distributeur

Passez au **Distributeur** et scannez la carte. L'enfant tape son code sur le grand clavier, la main par-dessus. Trois erreurs ? Le distributeur garde la carte.

3 Retirer de l'argent

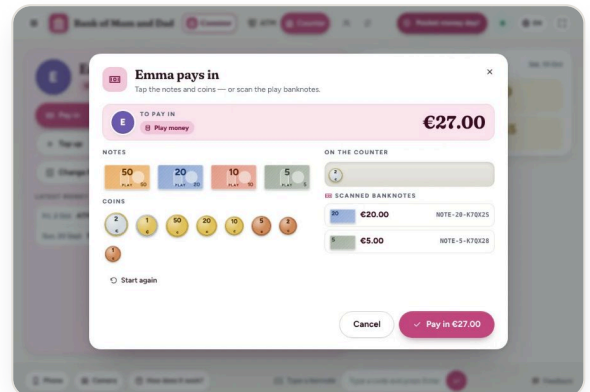
Choisissez un montant : le distributeur montre exactement quels billets et quelles pièces prendre dans la boîte. Avec un ticket, si vous voulez.

4 Se payer entre eux

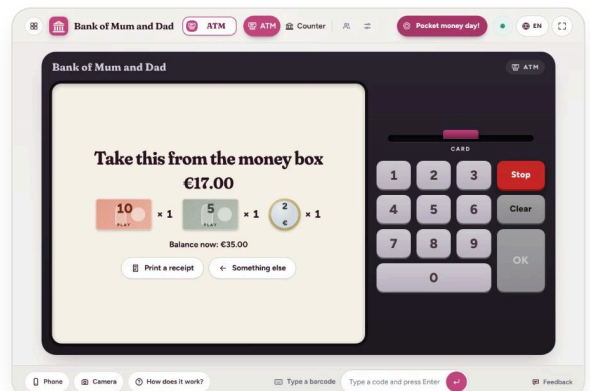
Au guichet, scannez deux cartes à la suite : « Noor paie Sem ». On tape le montant, Noor tape son code, et l'argent change de compte.

5 Économiser

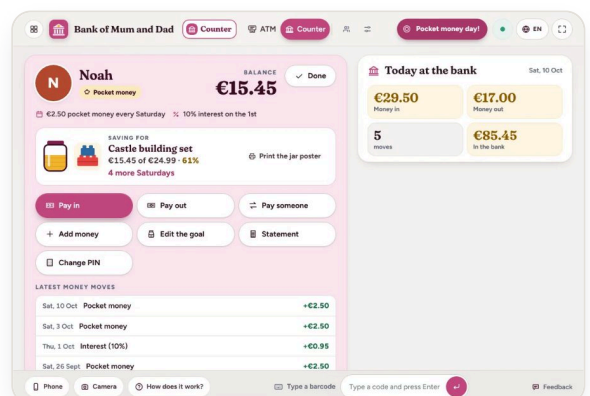
Au guichet, scannez une carte et touchez **Économiser** : un titre, un prix et une image. La tirelire se remplit avec le solde ; imprimez son affiche pour le frigo.



Déposer : chaque billet a son propre code-barres.



Le distributeur montre quels billets et quelles pièces prendre.



Économiser : la tirelire se remplit, « encore 4 samedis ».

Vraies captures d'écran, avec des données d'exemple.



Touchez ensemble **Comment ça marche ?** en bas de l'écran : une courte visite guidée montre tout, sur le vrai écran.

Idées de jeu



L'argent de poche

Dans **Comptes**, donnez à un enfant de l'argent de poche chaque semaine : il arrive tout seul le samedi, une seule fois. Le vrai argent de poche demande le calcul des grands.



La banque de papa et maman

Activez des intérêts, par exemple 10 % par mois : le 1er, l'épargne grandit à vue d'œil. En fin de mois, imprimez un relevé ensemble.



Payer au magasin

La même carte bancaire paie au supermarché Beeptown : son terminal demande le code, et l'argent quitte le compte.

Quelque chose ne marche pas ?



Le scanner ne fait rien

Touchez ou cliquez d'abord une fois dans la fenêtre de l'appli : le scanner écrit là où se trouve le curseur.



Réglages



Tester votre scanner

montre ce qui arrive, et si le scanner envoie un Entrée après chaque code.



Caractères ou chiffres bizarres

Réglez le scanner sur la même disposition de clavier que votre ordinateur (AZERTY en France et en Belgique). Son mode d'emploi explique comment, souvent avec un code-barres à scanner.



La caméra ne démarre pas

Autorisez la caméra dans le navigateur et fermez les autres applis qui l'utilisent. Tenez le code immobile dans le cadre, avec une bonne lumière. Taper le code marche toujours : les chiffres sont sous chaque code-barres.



Pas reçu d'e-mail ?

Après quelques minutes, regardez dans vos spams. Un lien et un code fonctionnent une seule fois, pendant 15 minutes ; sinon, demandez-en un nouveau.

Bon à savoir



Essai gratuit, paiement unique

Avec un compte gratuit, vous jouez avec 1 compte et 1 objectif d'épargne ; le distributeur, l'argent de poche et tout le reste marchent toujours. Envie de plus ? Cet univers coûte 17,99 €. Vous payez une seule fois : pas d'abonnement, pas de publicité.



Tout reste à la maison

Les prénoms, les photos et tout ce que vos enfants jouent restent dans le navigateur de cet appareil : nous ne les recevons jamais. Une sauvegarde (**Réglages** → **Télécharger une sauvegarde**) permet aussi de tout passer sur un autre appareil.



Jouer en sécurité

Les scanners à main utilisent une lumière laser ou LED : ne les pointez jamais vers les yeux. Jouez ensemble, surtout avec les plus petits.

Besoin d'aide ?

Dans l'appli, **Comment ça marche ?** remonte tout. Une question, une idée, ou quelque chose qui ne marche pas ? Écrivez à hello@beeptown.app ou utilisez le formulaire sur beeptown.app. Nous lisons tout nous-mêmes.



Scannez et jouez
tout de suite
beeptown.app/bank

