

01 POUR LES PETITS DÉVOREURS DE LIVRES

Bibliothèque

Bien démarrer, étape par étape

Une vraie bibliothèque à la maison, avec les livres de leurs étagères, leur propre carte de bibliothèque et un scanner de codes-barres. Voici comment ouvrir le comptoir en quelques minutes, et comment se passe la première partie.

● ● ● ● ● Difficulté 1/5 · Très facile

💡 Prêt en 5 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 **FACULTATIF**

Pour les cartes de bibliothèque, une affiche de bienvenue et des panneaux. On peut s'en passer : toute carte avec un code-barres fait une très bonne carte.



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.



Des livres de l'étagère **NÉCESSAIRE**

Tout livre avec un code-barres (ISBN) au dos peut jouer. Et un panier ou une boîte pour les livres rendus.

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 Bibliothèque

Touchez Bibliothèque 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 bibliothèque, choisissez la langue et combien de temps un livre peut rester dehors : la **Durée du prêt**.

5 Une carte pour chaque lecteur

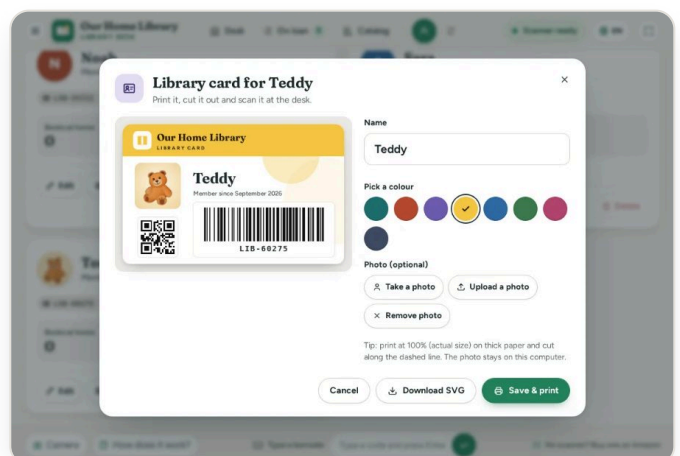
Dans **Membres**, créez une carte de bibliothèque pour chaque enfant : un prénom, une couleur et, si vous voulez, une photo. Un doudou peut aussi devenir membre ! Tout autre code-barres peut aussi servir de carte.

6 Imprimez le kit de démarrage

Dans **Réglages** : une affiche de bienvenue, un panneau pour le comptoir, un pour les retours et toutes les cartes, huit par feuille. Imprimez à taille réelle (100 %) et découpez les cartes.

7 Installez la bibliothèque

L'écran est le comptoir, les livres à portée de main et le panier des retours à côté. Accrochez l'affiche. Tous les livres d'un coup dans le catalogue ? Activez **Ajouter des livres en scannant** dans **Catalogue**.



Une carte de bibliothèque à soi, avec photo, code-barres et QR code.

La première partie

Qui fait quoi ? Un enfant tient le comptoir de la bibliothèque. Les autres, et leurs doudous, viennent emprunter et rendre des livres. Puis on échange les rôles.

1 Scanner sa carte

La bibliothèque dit bonjour. Elle ne connaît pas encore la carte ? Elle demande une fois à qui elle est.

2 Scanner un livre

Scannez le code-barres au dos. Le livre reçoit un tampon avec le jour où il doit revenir. D'autres livres ? Scannez-les à la suite.

3 Fini ? Au revoir !

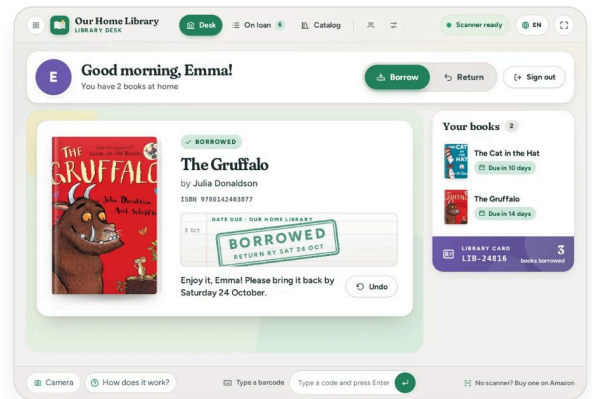
Scannez la carte encore une fois ou touchez **Au revoir**. Au lecteur suivant !

4 Rendre un livre

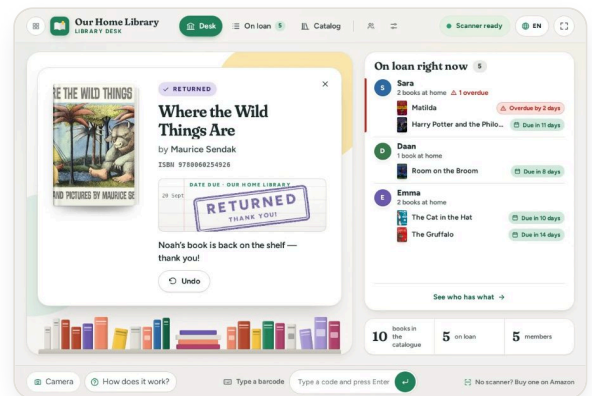
Pas besoin de carte : scannez le livre et il retrouve l'étagère, avec un grand tampon « merci ».

5 Qui a quel livre ?

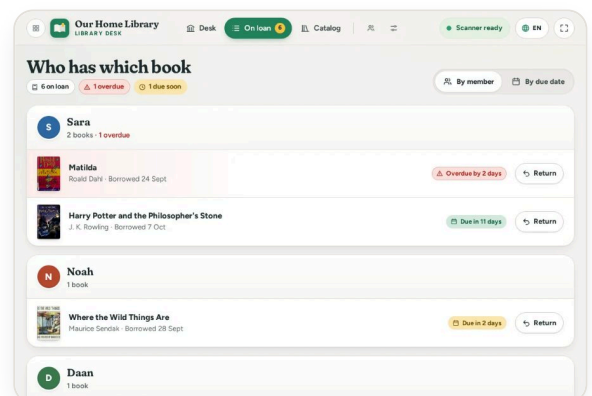
Empruntés montre quels livres sont sortis, chez qui, et quand ils doivent revenir.



Emprunté, avec la date de retour sur le tampon.



Rendre un livre : un bip, même sans carte.



Qui a quoi : tous les livres sortis.

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



Nounours s'inscrit

Créez une carte pour un doudou. Quel livre Nounours emprunte-t-il aujourd'hui, et qui le lit à voix haute ?



Le mois de la lecture

Membres montre combien de livres chacun a empruntés. Qui lira le plus ce mois-ci ?



Rendu à temps

Notez ensemble la date de retour sur le calendrier : un peu d'organisation, sans que ça ressemble à une leçon.

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 lecteur et 2 livres ; rendre des livres reste toujours possible. Envie de plus ? Cet univers coûte 17,99 €, les quatre ensemble 39 €. 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 → **Exporter 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/library

