

01 VOOR KLEINE BOEKENBAZEN

Bibliotheek

Zo begin je, stap voor stap

Een echte bibliotheek in je eigen huis, met de boeken uit hun kast, een eigen bibliotheekpas en een barcodescanner. Zo open je de balie in een paar minuten, en zo gaat het eerste spel.

● ● ● ● ● Moeilijkheid 1/5 · Heel makkelijk

🕒 Klaar in ± 5 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 **MAG OOK**

Voor de bibliotheekpassen, een welkomstposter en bordjes. Zonder kan ook: elke kaart met een barcode is een prima bibliotheekpas.



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.



Boeken uit de kast **NODIG**

Elk boek met een barcode (ISBN) op de achterkant doet mee. En een mandje of doos voor de boeken die terugkomen.

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 Bibliotheek

Kies Bibliotheek 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 Maak het van jullie

Open **Instellingen** (de schuifjes rechtsboven). Geef de bibliotheek een naam, kies de taal en hoe lang een boek weg mag: de **Leentermijn**.

5 Een pas voor elke lezer

Bij **Leden** maak je voor elk kind een bibliotheekpas: een naam, een kleur en als je wilt een foto. Ook een knuffel mag lid worden! Elke andere barcode kan ook een pas zijn.

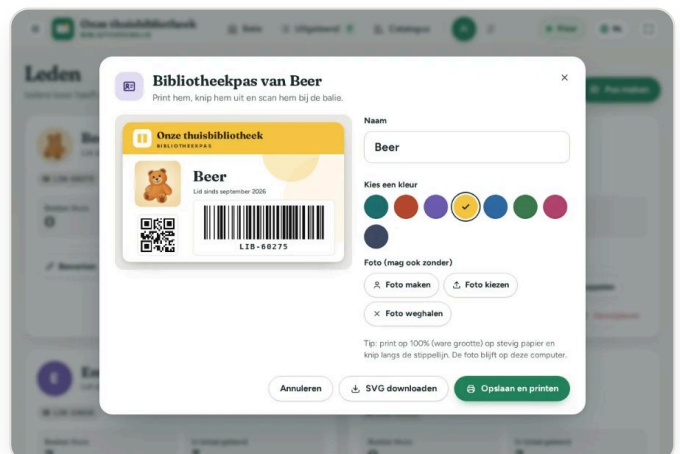
6 Print het startpakket

Bij **Instellingen**: een welkomstposter, een baliebordje, een bordje voor het terugbrengen en alle passen, acht op een vel. Print op ware grootte (100%) en knip de passen uit.

7 Richt de bibliotheek in

Het scherm is de balie, met de boeken binnen handbereik en het mandje ernaast. Hang de poster op. Alle boeken meteen in de catalogus? Zet

Boeken toevoegen door te scannen aan bij **Catalogus**.



Een eigen bibliotheekpas, met foto, barcode en QR-code.

Het eerste spel

Wie doet wat? Eén kind is de bibliothecaris achter de balie. De anderen, en hun knuffels, komen boeken lenen en terugbrengen. Daarna wissel je van rol.

1 Scan je bibliotheekpas

De bibliotheek zegt hallo. Kent hij de pas nog niet? Dan vraagt hij één keer van wie die is.

2 Scan een boek

Scan de barcode op de achterkant. Het boek krijgt een stempel met de dag waarop het terug moet. Meer boeken? Scan ze er gewoon achteraan.

3 Klaar? Afmelden

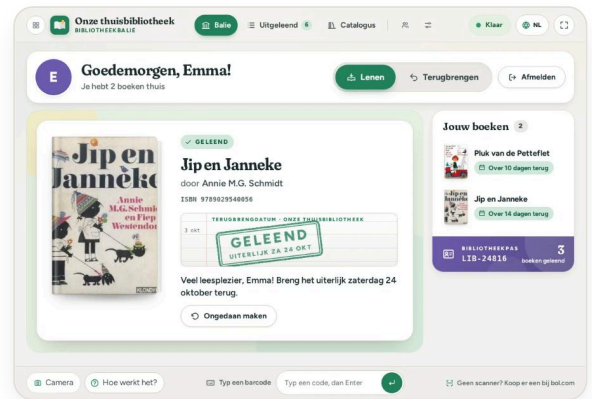
Scan je pas nog een keer of tik op [Afmelden](#). De volgende lezer is aan de beurt!

4 Een boek terugbrengen

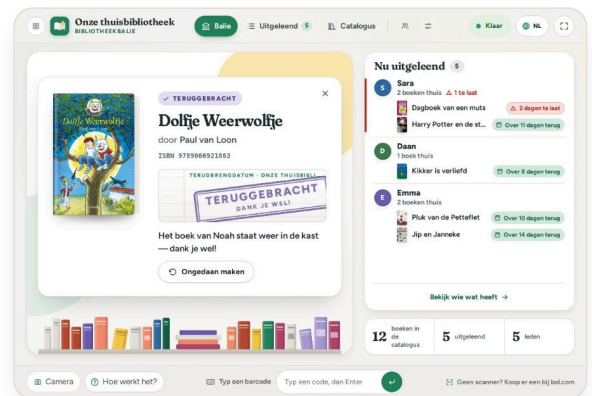
Daar is geen pas voor nodig: scan het boek en het staat weer in de kast, met een grote dank-je-wel-stempel.

5 Wie heeft wat?

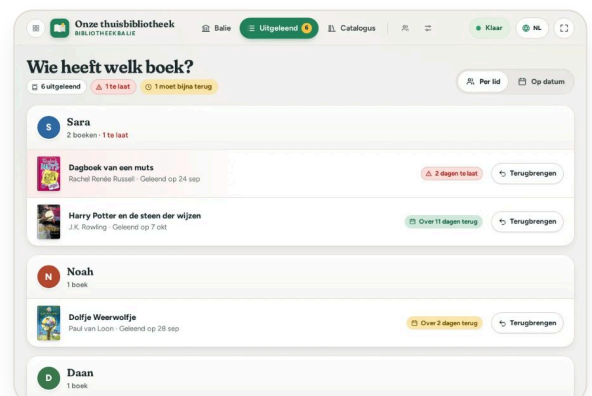
Bij **Uitgeleend** zie je welke boeken weg zijn, bij wie, en wanneer ze terug moeten.



Geleend, met de terugbrengdatum op de stempel.



Terugbrengen: één piep, ook zonder pas.



Wie heeft wat: alle boeken die weg zijn.

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



Beer wordt lid

Maak een pas voor een knuffel. Welk boek leent beer vandaag, en wie leest het voor?



De leesmaand

Bij [Leden](#) zie je hoeveel boeken iedereen leende. Wie leest er deze maand de meeste?



Op tijd terug

Zet de terugbrengdatum samen op de kalender: een beetje plannen, zonder dat het een les is.

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 lezer en 2 boeken; terugbrengen kan altijd. 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](#) → [Back-up exporteren](#)) 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/library

