

10 FÜR KLEINE SAMMLER

Museum

So geht's los, Schritt für Schritt

Muscheln, eine selbst gebaute Rakete und Opas alte Uhr werden ein Museum: Jeder Schatz erzählt seine Geschichte mit der Stimme deines Kindes, jeder Besucher bekommt eine Karte mit Stempelroute. So eröffnest du es, und so läuft die erste Führung.

● ● ● ● ● Schwierigkeit 1/5 · Sehr leicht

💡 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 Schilder, den Lageplan, die Eintrittskarten und die Urkunden. Normales Papier reicht.



Ein Laminiergerät **EXTRA SPASS**

Laminierte Schilder halten jahrelang.



Ein altes Handy **EXTRA SPASS**

Als Scanner geht es von Regal zu Regal mit.



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.



Sechs bis zehn Schätze **NÖTIG**

Dinge mit einer Geschichte: eine Muschel, ein Bild, Opas alte Uhr. Fensterbank und Bücherregal werden die Säle.

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 Museum

Tippe bei deinen Spielwelten auf Museum. 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 eurem Museum

Öffne **Einstellungen** (die Schieberegler oben rechts) und gib dem Museum einen Namen: „Sams Museum“? Unter **Lageplan** benennst du die Säle nach ihrem Platz: Die Fensterbank ist Saal 1, das Bücherregal Saal 2.

5 Ein Schild für jeden Schatz

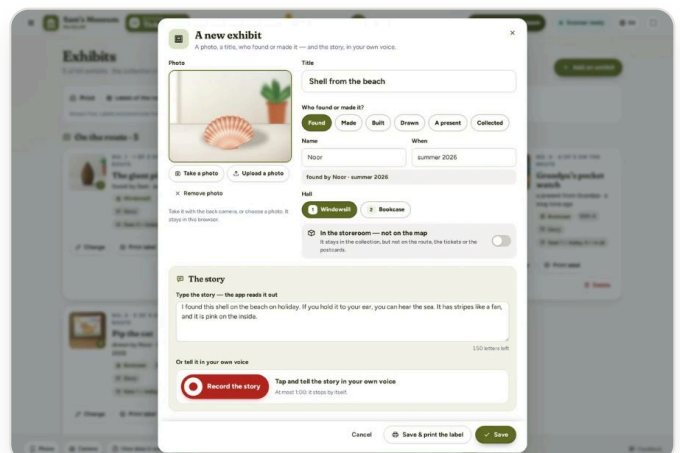
Tippe unter **Sammlung** (oben rechts) für jeden Schatz auf **Neues Ausstellungsstück**: ein Foto, ein Titel, wer ihn gefunden oder gemacht hat, und seine Geschichte. Schreib sie auf, und die App liest sie vor, oder tippe auf **Geschichte aufnehmen**, und dein Kind erzählt sie selbst.

6 Druck das Starterpaket

Unter **Einstellungen**: die Stationsschilder, ein Schild für jeden Saal, „Bitte nicht berühren“, den Lageplan, zehn leere Schilder und Spielgeld, alles auf einmal. Dann die Schilder der Schätze: **Schilder der Route** unter **Sammlung**. Druck in Originalgröße (100 %).

7 Richte das Museum ein

Jeder Schatz mit seinem Schild auf sein Regal, ein Saalschild an jedes Regal. Ein Tisch an der Tür ist die Kasse, ein anderer der Museumsshop. Unter **Besucher** machst du für jedes Kind (und ein Kuscheltier) einen Museumsausweis, oder ihr verkauft einfach Tageskarten.



Ein neuer Schatz: ein Foto, ein Titel, wer ihn gefunden hat, und die Geschichte, getippt oder mit eigener Stimme.

Das erste Spiel

Wer macht was? Ein Kind ist der Kurator: Es hat die Schilder mit einem Erwachsenen gemacht und führt die Besucher herum. Ein anderes verkauft an der Kasse Eintrittskarten, ein drittes steht im Museumsshop; die anderen, Oma, Opa und die Kuscheltiere sind die Besucher. Alles läuft auf einem Gerät: Nimm es mit.

1 Eintrittskarten, bitte!

Scanne an der **Kasse** einen Museumsausweis oder tippe auf eine Tageskarte (Kind, Erwachsener, Kuscheltier). Druck sie aus: Die Stempelroute hat einen Kreis pro Schatz.

2 Ab in den Saal

Scanne im **Saal** die Karte, dann jedes Schild: Das Foto füllt den Bildschirm, die Geschichte erklingt, ein Stempel kommt. Mit dem Tablet unterwegs? Tippe auf **Kamera** (hintere Kamera).

3 Das ganze Museum!

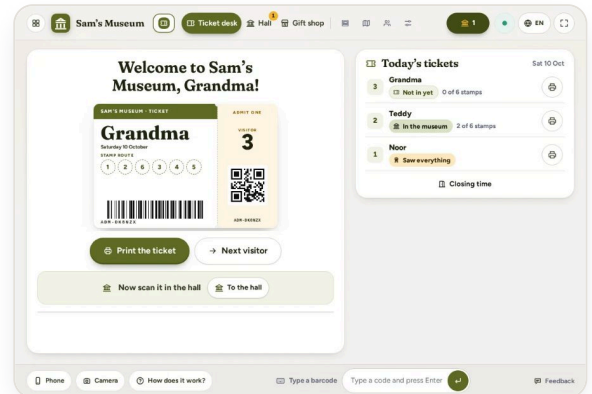
Nach dem letzten Schild jubelt der Bildschirm. Tippe auf **Urkunde drucken**: eine Urkunde mit dem Namen des Besuchers.

4 Der Museumsshop

Im **Museumsshop** tippst oder scannst du Postkarten der Schätze (eure eigenen Fotos) und Souvenirs und bezahlst mit Spielgeld oder Karte.

5 Feierabend

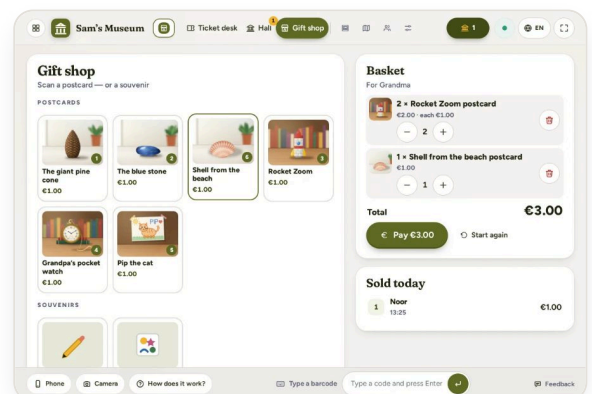
An der Kasse zeigt **Feierabend** die Besucher und den Lieblingsschatz. **Museum schließen** beendet die Karten von heute.



Die Kasse: Omas Eintrittskarte mit ihrer Stempelroute.



Im Saal: Die Rakete erzählt, und ein Stempel landet.



Der Museumsshop: Postkarten der eigenen Schätze.

Echte Bildschirmfotos, mit Beispieldaten.



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

Spielideen



Großelterntag

Oma und Opa bringen etwas Altes mit, etwa einen Schlüssel. „Was war das?“ Ihre Antwort wird seine Geschichte.



Das Depot

Opa braucht seine Uhr zurück? Unter **Lageplan** nimmt **Ins Depot** sie vom Lageplan; **Zurückholen** holt sie wieder.



Ein Klassenmuseum

Jedes Kind bringt einen Schatz mit und spricht seine Geschichte auf dem Klassentablet ein. Eltern kommen mit einer Tageskarte.

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.

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.

Das Mikrofon nimmt nichts auf

Erlaube das Mikrofon im Browser, schließ Apps, die es nutzen, oder tippe die Geschichte: Die App liest sie vor.

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.

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.

Eine Geschichte bleibt stumm

Ein iPad spielt Ton erst nach einem Tippen: Tippe auf den großen Abspielknopf. Der Stempel kommt trotzdem.

Gut zu wissen

Kostenlos testen, einmal bezahlen

Mit einem kostenlosen Konto spielst du mit 1 Museumsausweis und 5 Ausstellungsstücken; Tageskarten und Geschichten gehen immer. Lust auf mehr? Drei Spielwelten deiner Wahl kosten zusammen 27,50 €, diese allein 12,50 €. Du zahlst einmal: kein Abo, keine Werbung.

Alles bleibt zu Hause

Fotos, Geschichten und Stimmen bleiben in diesem Browser: Wir bekommen sie nie. Das Mikrofon hört nur zu, wenn du auf **Geschichte aufnehmen** tippst. Eine Sicherung (**Einstellungen** → **Sicherung exportieren**) bringt sie auf ein anderes Gerät.

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/museum