

## 10 POUR LES PETITS COLLECTIONNEURS

# Musée

## Bien démarrer, étape par étape

Des coquillages, une fusée construite maison et la vieille montre de Papi deviennent un musée : chaque trésor raconte son histoire avec la voix de votre enfant, et chaque visiteur reçoit un billet avec un parcours à tamponner. Voici comment ouvrir le musée et mener la première visite.

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

💡 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 étiquettes des trésors, les panneaux des salles et des stations, le plan, les billets et les diplômes. Du papier ordinaire suffit.



### Une plastifieuse **BONUS**

Plastifiées, les étiquettes durent des années.



### Un vieux téléphone **BONUS**

Associé comme scanner, il suit le visiteur.



### 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.



### Six à dix trésors **NÉCESSAIRE**

Des objets qui ont une histoire : un coquillage, un dessin, la vieille montre de Papi. Le rebord de fenêtre et la bibliothèque font les salles.

### 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 Musée

Touchez Musée 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-le

Ouvrez **Réglages** (les curseurs, en haut à droite) et donnez un nom au musée : « Le musée de Sam » ? Dans **Plan**, nommez les salles d'après leur place : le rebord de fenêtre est la salle 1, la bibliothèque la salle 2.

## 5 Une étiquette pour chaque trésor

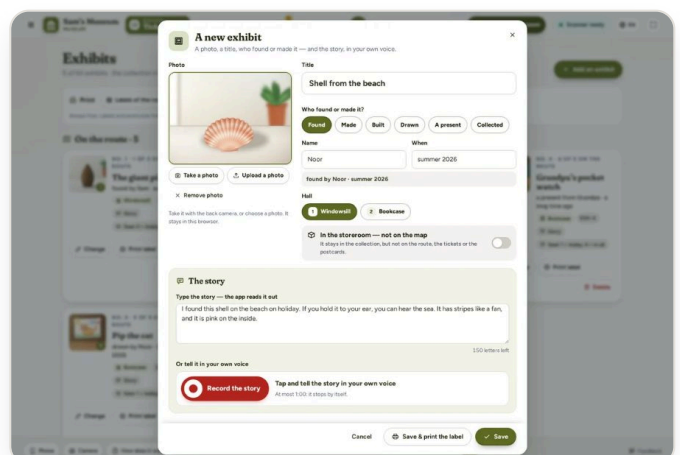
Dans **Collection** (en haut à droite), touchez **Ajouter un objet** pour chaque trésor : une photo, un titre, qui l'a trouvé ou fait, et son histoire. Tapez-la et l'appli la lit à voix haute, ou touchez **Enregistrer l'histoire** et laissez votre enfant la raconter.

## 6 Imprimez le kit de démarrage

Dans **Réglages** : les panneaux des stations, un panneau par salle, « Ne pas toucher », le plan, dix étiquettes vierges et de l'argent pour jouer, tout d'un coup. Puis les étiquettes des trésors : **Étiquettes du parcours** dans **Collection**. Imprimez à taille réelle (100 %).

## 7 Installez le musée

Chaque trésor sur son étagère avec son étiquette, un panneau de salle près de chaque étagère. Une table près de la porte fait la billetterie, une autre la boutique. Dans **Visiteurs**, créez une carte du musée pour chaque enfant (et un doudou), ou vendez simplement des billets à la journée.



Un nouveau trésor : une photo, un titre, qui l'a trouvé, et l'histoire, tapée ou racontée de vive voix.

# La première partie

**Qui fait quoi ?** Un enfant est le conservateur : il a fait les étiquettes avec un adulte et fait la visite. Un autre vend les billets à la billetterie, un troisième tient la boutique ; les autres, les grands-parents et les doudous sont les visiteurs. Toutes les stations tournent sur un seul appareil : emportez-le.

## 1 Vos billets, s'il vous plaît !

À la **Billetterie**, scannez une carte du musée ou touchez un billet à la journée pour un enfant, un adulte ou un doudou. Imprimez-le : son parcours a un rond pour chaque trésor.

## 2 En salle

Dans la **Salle**, scannez le billet, puis chaque étiquette : la photo remplit l'écran, l'histoire se fait entendre et un tampon arrive. La tablette à la main ? Touchez **Caméra**, puis la caméra arrière.

## 3 Tout le musée !

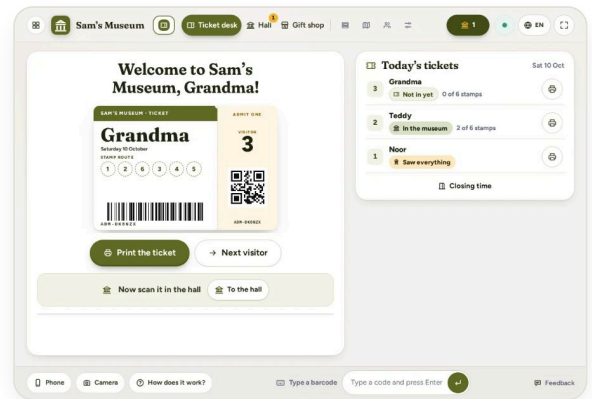
Après la dernière étiquette, l'écran applaudit. Touchez **Imprimer le diplôme** : un diplôme au nom du visiteur.

## 4 La boutique

À la **Boutique**, touchez ou scannez des cartes postales des trésors (vos photos) et des souvenirs, payés en argent de jeu ou par carte.

## 5 La fermeture

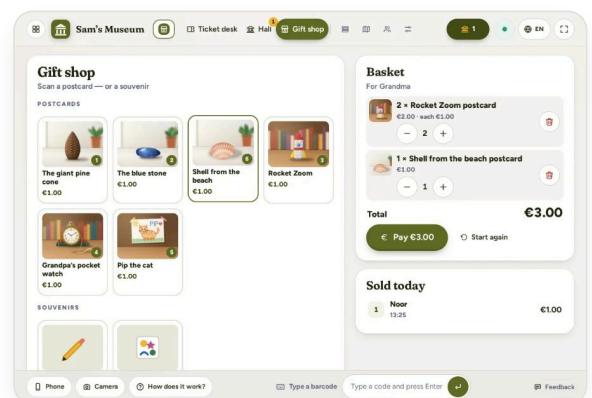
À la billetterie, **L'heure de la fermeture** montre le nombre de visiteurs et le trésor le plus scanné. **Fermer le musée** clôt les billets du jour.



La billetterie : le billet de Mamie et son parcours.



En salle : la fusée raconte son histoire, et un tampon arrive.



La boutique : des cartes postales de leurs propres trésors.

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



## Les grands-parents

Ils apportent un objet ancien : une clé, une photo, une pièce. « C'était quoi ? » Leur réponse devient son histoire.



## La réserve

Papi veut récupérer sa montre ? Dans **Plan**, **En réserve** la retire du plan et des billets ; **Ressortir** la remet en place.



## Un musée de classe

Chaque élève apporte un trésor et enregistre son histoire sur la tablette de la classe. Les parents viennent avec un billet adulte.

## 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.



### Le micro n'enregistre pas

Autorisez le micro dans le navigateur et fermez les autres applis qui l'utilisent. Ou tapez l'histoire : l'appli la lit.



### Une histoire reste muette

Un iPad ne joue un son qu'après un toucher : touchez le gros bouton rond. Le tampon arrive quand même.

## Bon à savoir



### Essai gratuit, paiement unique

Avec un compte gratuit, vous jouez avec 1 carte de visiteur et 5 objets ; billets du jour, histoires et boutique marchent toujours. Envie de plus ? Trois univers au choix coûtent 27,50 € ensemble, celui-ci seul 12,50 €. Vous payez une seule fois : pas d'abonnement, pas de publicité.



### Tout reste à la maison

Photos, histoires et voix restent dans ce navigateur, jamais chez nous. Le micro n'écoute qu'après **Enregistrer l'histoire**. Une sauvegarde (**Réglages** → **Exporter une sauvegarde**) les emporte 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](mailto:hello@beeptown.app) ou utilisez le formulaire sur [beeptown.app](https://beeptown.app). Nous lisons tout nous-mêmes.



Scannez et jouez  
tout de suite  
[beeptown.app/museum](https://beeptown.app/museum)

