

10 VOOR KLEINE VERZAMELAARS

Museum

Zo begin je, stap voor stap

Schelpen, een zelfgebouwde raket en opa's oude horloge worden een museum: elke schat vertelt zijn verhaal met de stem van je kind, en elke bezoeker krijgt een kaartje met een stempelroute. Zo open je het museum, en zo gaat de eerste rondleiding.

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

🕒 Klaar in ± 10 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** **NODIG**

Voor de bordjes, de plattgrond, de kaartjes en de oorkondes. Gewoon A4- of Letter-papier is genoeg.

**Een lamineerapparaat** **EXTRA LEUK**

Gelamineerde bordjes gaan jaren mee.

**Een oude telefoon** **EXTRA LEUK**

Als scanner gaat hij mee van kast naar kast.

**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.

**Zes tot tien schatten** **NODIG**

Spullen met een verhaal: een schelp, een tekening, opa's oude horloge. Een vensterbank en een kast worden de zalen.

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 Museum

Kies Museum 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) en geef het museum een naam: 'Museum van Sam'? Geef daarna bij **Plattegrond** de zalen de naam van hun plek: de vensterbank is zaal 1, de boekenkast zaal 2.

5 Een bordje voor elke schat

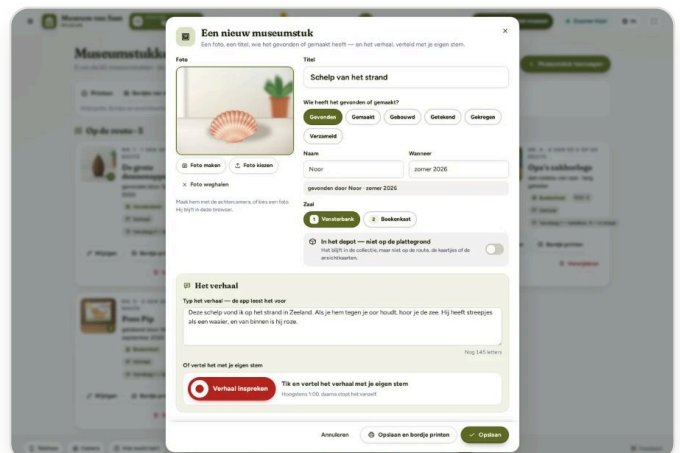
Tik bij **Museumstukken** (rechtsboven) voor elke schat op **Museumstuk toevoegen**: een foto, een titel, wie hem vond of maakte, en zijn verhaal. Typ het verhaal en de app leest het voor, of tik op **Verhaal inspreken** en laat je kind het zelf vertellen.

6 Print het startpakket

Bij **Instellingen**: de stationsbordjes, een bordje voor elke zaal, 'Niet aankomen', de plattegrond, tien lege bordjes en speelgeld, alles in één keer. Daarna de bordjes van de schatten: **Bordjes van de route** bij **Museumstukken**. Print op ware grootte (100%).

7 Richt het museum in

Elke schat met zijn bordje op zijn plank, een zaalbordje bij elke kast. Een tafel bij de deur is de kassa, een andere de museumwinkel. Maak bij **Bezoekers** een museumpas voor elk kind (en een knuffel), of verkoop gewoon dagkaartjes.



Een nieuwe schat: een foto, een titel, wie hem vond, en het verhaal, getypt of ingesproken met hun eigen stem.

Het eerste spel

Wie doet wat? Eén kind is de conservator: die maakte de bordjes samen met een volwassene en leidt de bezoekers rond. Een ander verkoopt kaartjes bij de kassa, een derde staat in de museumwinkel; de anderen, opa en oma en de knuffels zijn de bezoekers. Alle stations draaien op één apparaat: neem het mee.

1 Kaartjes, alstublieft!

Scan bij de **Kassa** een museumpas of tik op een dagkaartje voor een kind, een volwassene of een knuffel. Print het: de stempelroute heeft een rondje voor elke schat.

2 De zaal in

Scan in de **Zaal** het kaartje, dan elk bordje: de foto vult het scherm, het verhaal klinkt en er komt een stempel. Met de tablet rond? Tik op **Camera**, dan de achtercamera.

3 Het hele museum!

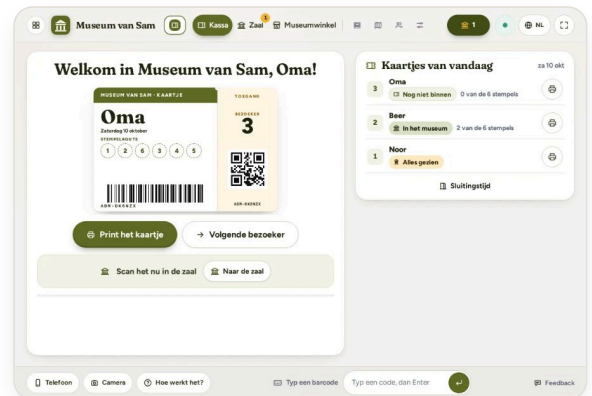
Na het laatste bordje juicht het scherm. Tik op **Print de oorkonde**: een oorkonde met de naam van de bezoeker.

4 De museumwinkel

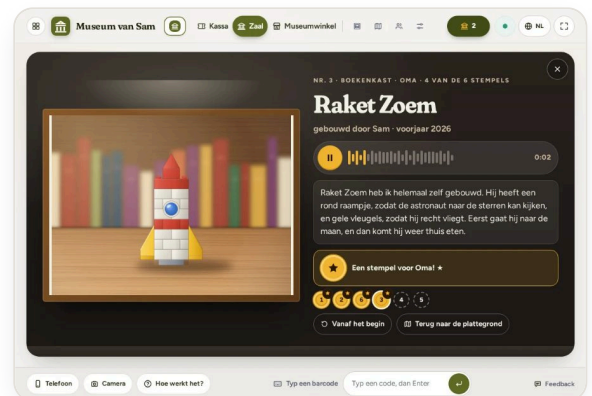
Tik of scan in de **Museumwinkel** Ansichtkaarten van de schatten (jullie eigen foto's) en souvenirs, en betaal met speelgeld of een pinpas.

5 Sluitingstijd

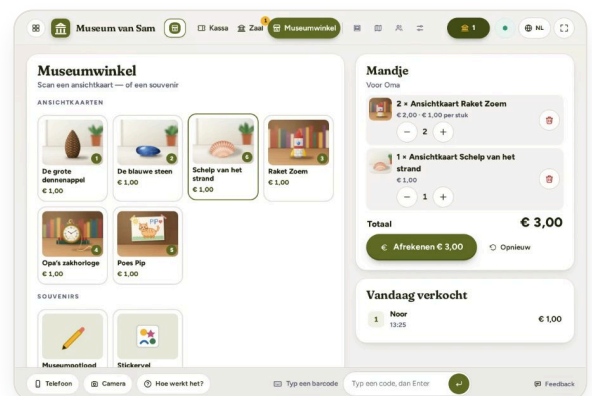
Bij de kassa toont **Sluitingstijd** hoeveel bezoekers er waren en welke schat het vaakst gescand is. **Museum sluiten** sluit de kaartjes van vandaag af.



De kassa: het kaartje van oma, met de stempelroute.



In de zaal: Raket Zoem vertelt, en er komt een stempel.



De museumwinkel: Ansichtkaarten van hun eigen schatten.

Echte schermbeelden, met voorbeeldgegevens.



Tik samen op **Hoe werkt het?** onderaan het scherm: een korte rondleiding laat alles zien, op het echte scherm.

Spelideeën



Opa-en-omadag

Opa en oma nemen iets ouds mee: een sleutel, een foto, een munt. 'Wat was dit?' Hun antwoord wordt het ingesproken verhaal.



Het depot

Wil opa zijn horloge even terug? Bij **Plattegrond** haalt **Depot** het van de plattegrond en de kaartjes; **Terugzetten** zet het terug.



Een klassenmuseum

Op school neemt elke leerling een schat mee en spreekt het verhaal in op de tablet van de klas. Ouders komen met een dagkaartje voor volwassenen.

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.

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.

De microfoon neemt niets op

Sta de microfoon toe in de browser en sluit apps die hem gebruiken. Of typ het verhaal: de app leest het voor.

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.

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.

Een verhaal blijft stil

Een iPad speelt pas geluid na een tik: tik dan op de grote ronde afspeelknop. De stempel komt er toch.

Handig om te weten

Gratis proberen, één keer betalen

Met een gratis account speel je met 1 museumpas en 5 museumstukken; dagkaartjes, verhalen en de winkel werken altijd. Wil je meer? Drie speelwerelden naar keuze kosten samen €27,50; deze alleen €12,50. Je betaalt één keer: geen abonnement, geen reclame.

Alles blijft thuis

Foto's, verhalen en stemmen blijven in deze browser: wij krijgen ze nooit. De microfoon luistert pas als je op **Verhaal inspreken** tikt. Een back-up (**Instellingen** → **Reservekopie maken**) neemt ze mee 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/museum