

07 FÜR KLEINE KÖCHE UND KELLNER

Restaurant

So geht's los, Schritt für Schritt

Die Spielküche bekommt einen Speisesaal: eine Speisekarte mit einem Barcode für jedes Gericht, ein Kellner mit dem Scanner, ein Koch, der die Glocke läutet, und eine echte Rechnung mit Trinkgeld und Sternen. So richtest du das Restaurant ein, und so läuft das erste Essen.

●●●●● Schwierigkeit 3/5 · Mittel

🕒 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 Speisekarte, die Tisch- und Stationsschilder, die Namensschilder und die Rechnungen. Normales Papier reicht.



Zweiter Bildschirm, Bondrucker

EXTRA SPASS

Die Küche in einem eigenen Fenster, auf einem Monitor oder dem Fernseher am Computer. Ein Bondrucker (80 mm) druckt Bons und Rechnungen auf Rolle.



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.



Spielküche und Tisch **NÖTIG**

Die Spielküche (oder echte Töpfe und Kochlöffel), Teller, Becher und Spielessen, ein Tisch für die Gäste und Spielgeld.

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 Restaurant

Tippe bei deinen Spielwelten auf Restaurant. 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 Restaurant

Öffne **Einstellungen** (die Schieberegler oben rechts). Gib dem Restaurant einen Namen und wähle die Preise: **Ganze Euro** (5–7 Jahre), **Mit 50 Cent** (7–9) oder **Echte Preise** (ab 9). Unter **Tische** stellst du ein, wie viele Tische ihr habt.

5 Eine Restaurantkarte für alle

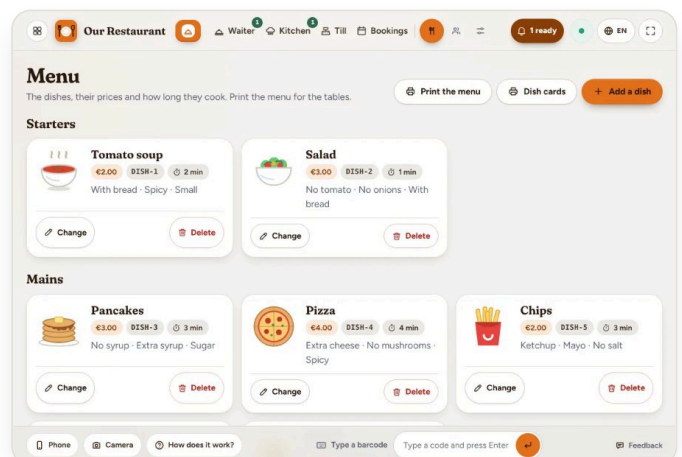
Unter **Gäste** machst du für jedes Kind (und ein Kuscheltier) eine Restaurantkarte, gern mit Foto. **Alle Karten drucken** setzt acht auf ein Blatt. Ein Bibliotheksausweis oder jeder andere Barcode geht auch.

6 Druck das Starterpaket

Unter **Einstellungen**: die Speisekarte, ein Schild für jeden Tisch und jede Station, die Namensschilder sowie Spielgeld und Bankkarten zum Ausschneiden, alles auf einmal. Druck in Originalgröße (100 %). Eigene Gerichte auf der Karte? Ändere sie vorher unter **Speisekarte**.

7 Richte das Restaurant ein

Auf jeden Tisch ein Tischeschild, die Speisekarte zu den Tellern, die Kasse auf ein Tischchen an der Tür. Scanne ein Stationsschild, und die App wird zu dieser Station. Ein zweiter Bildschirm? Öffne das Restaurant dort in einem zweiten Fenster und scanne das Küchenschild. Ein Bondrucker? Schalte **Einstellungen** → **Jede Bestellung drucken** ein: Der Koch bekommt zu jeder Bestellung einen Bon.



Die Speisekarte: Jedes Gericht hat einen eigenen Code, einen Preis und eine Kochzeit.

Das erste Spiel

Wer macht was? Ein Kind ist der Kellner mit dem Scanner, ein anderes kocht an der Spielküche; die anderen (samt Kuscheltieren) sind Gäste. Zum Schluss steht jemand an der Kasse. Alles läuft auf einem Gerät: Nimm es mit.

1 Was darf es sein?

Scanne beim **Kellner** das Tischschild, dann die Gerichte auf der Karte. Tippe auf ein Gericht für Extras wie „ohne Zwiebeln“ oder eine Notiz für den Koch. Dann tippe auf **In die Küche**.

2 Ab in die Küche!

Die Bestellung erscheint in der **Küche**: auf dem zweiten Bildschirm, oder du trägst diesen hinüber. Der Koch tippt auf **Kochen**, und der Wecker läuft, während die Töpfe blubbern.

3 Ding! Das Essen ist fertig

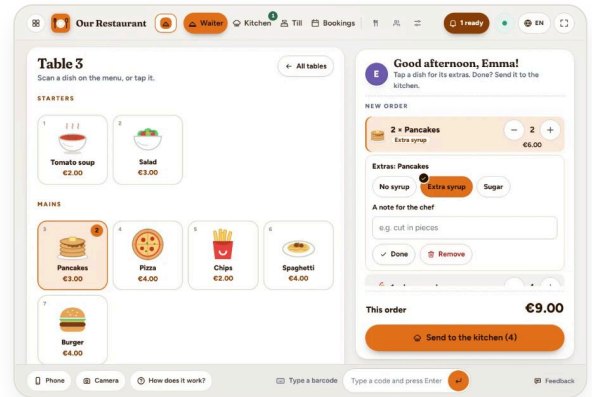
Der Koch tippt auf **Fertig!**, und beim Kellner läutet die Glocke. Bring die Teller an den Tisch, dann scanne den Bon oder tippe auf **Servieren**.

4 Die Rechnung, bitte!

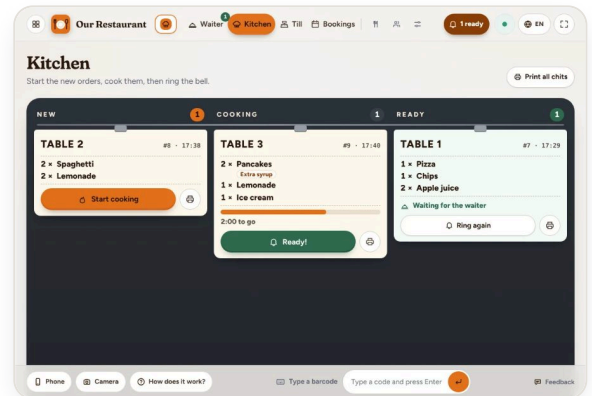
Scanne an der **Kasse** das Tischschild: Da ist die Rechnung. Trinkgeld? Teilen? Und wie viele Sterne bekommt das Essen?

5 Bezahlen und stempeln

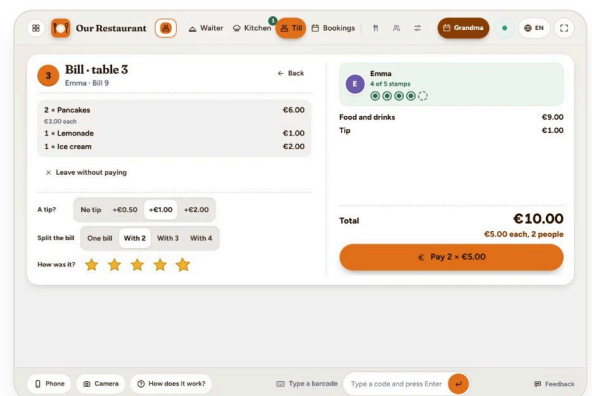
Bezahl mit Spielgeld oder Karte und druck die Rechnung. Scanne auch die Restaurantkarte des Gasts: ein Stempel pro Essen, bei voller Karte ein Nachtsch gratis.



Die Bestellung: zwei Pfannkuchen mit extra Sirup.



Die Küche: neu, am Kochen und fertig.



Die Rechnung: Trinkgeld, durch zwei geteilt, und Sterne.

Echte Bildschirmfotos, mit Beispieldaten.



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

Spielideen



Ein Tisch für Oma

Oma ruft an und will reservieren? Trag es unter **Reservierungen** ein und druck das Schild „Reserviert“ für ihren Tisch. Kommt sie, scanne das Schild: Ihr Tisch ist bereit.



Eigene Gerichte

Scanne eine echte Packung aus der Spielküche, oder leg unter **Speisekarte** ein Gericht mit einem Foto ihrer eigenen Kochkunst an. Es kommt auf die Karte, mit eigenem Code.



Fünf Sterne

An der Kasse geben die Gäste dem Essen Sterne. Druck das **Sterneposter** und häng es an die Tür: Schafft das Restaurant fünf Sterne?

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.



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.



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.



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.

Gut zu wissen



Kostenlos testen, einmal bezahlen

Mit einem kostenlosen Konto spielst du mit 1 Tisch und 5 Gerichten (ein Getränk zählt auch); Küche, Servieren und Kasse funktionieren immer. Lust auf mehr? Drei Spielwelten deiner Wahl kosten zusammen 29,99 €, diese allein 17,99 €. Du zahlst einmal: kein Abo, keine Werbung.



Alles bleibt zu Hause

Namen, Fotos und alles, was gespielt wird, bleiben im Browser auf diesem Gerät: Wir bekommen es nie. Mit einer Sicherung (**Einstellungen** → **Sicherung exportieren**) ziehst du auch auf ein anderes Gerät um.



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/restaurant

