

07 POUR LES PETITS CHEFS ET SERVEURS

Restaurant

Bien démarrer, étape par étape

La dînette a enfin sa salle : une carte avec un code-barres pour chaque plat, un serveur avec le scanner, un chef qui sonne la cloche, et une vraie addition avec pourboire et étoiles. Voici comment installer le restaurant et servir le premier repas.

● ● ● ● ● Difficulté 3/5 · Intermédiaire

💡 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 la carte, les panneaux de table et de station, les badges du personnel et les additions. Du papier ordinaire suffit.



Deuxième écran, imprimante de tickets

BONUS

La cuisine dans sa fenêtre, sur un écran ou la télé branchés à l'ordinateur. Bons et additions sortent sur un rouleau de 80 mm.



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.



Une dînette et une table **NÉCESSAIRE**

La dînette (ou de vraies casseroles), assiettes, gobelets et aliments en plastique, une table et de l'argent de jeu.

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 Restaurant

Touchez Restaurant 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). Donnez un nom au restaurant et choisissez les prix : **Euros entiers** (5–7 ans), **Avec 50 centimes** (7–9) ou **Vrais prix** (9 ans et plus). Dans **Tables**, indiquez combien de tables vous avez.

5 Une carte du restaurant pour chacun

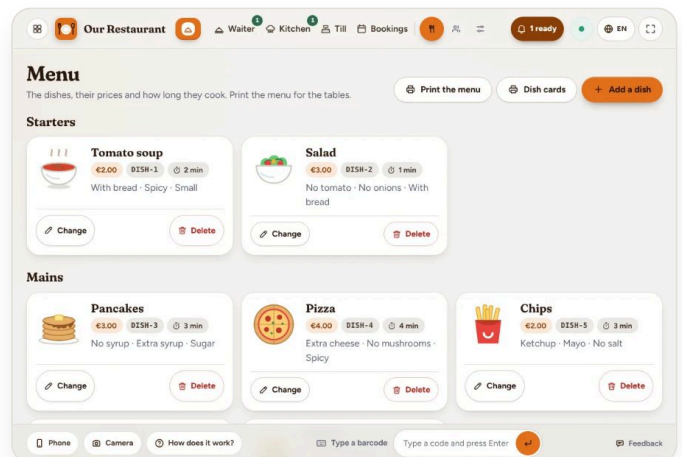
Dans **Clients**, créez une carte du restaurant pour chaque enfant (et un doudou), avec une photo si vous voulez. **Imprimer toutes les cartes** en met huit par feuille. Une carte de bibliothèque ou tout autre code-barres convient aussi.

6 Imprimez le kit de démarrage

Dans **Réglages** : la carte, un panneau pour chaque table et chaque station, les badges du personnel, et de l'argent pour jouer et des cartes bancaires à découper, tout d'un coup. Imprimez à taille réelle (100 %). Vos propres plats sur la carte ? Modifiez-la d'abord dans **Carte**.

7 Installez le restaurant

Un panneau sur chaque table, la carte près des assiettes, la caisse sur une petite table près de la porte. Scannez un panneau de station et l'appli devient cette station. Un deuxième écran ? Ouvrez-y le restaurant dans une deuxième fenêtre et scannez le panneau de la cuisine. Une imprimante de tickets ? Activez **Réglages** → **Imprimer chaque commande** : le chef reçoit un bon pour chaque commande.



La carte : chaque plat a son propre code, un prix et un temps de cuisson.

La première partie

Qui fait quoi ? Un enfant est le serveur avec le scanner, un autre le chef à la dînette ; les autres (et leurs doudous) sont les clients. À la fin, quelqu'un tient la caisse. Toutes les stations tournent sur un seul appareil : emportez-le.

1 Qu'est-ce que ce sera ?

Au **Serveur**, scannez le panneau de la table, puis les plats sur la carte. Touchez un plat pour un extra comme « sans oignons », ou un mot pour le chef. Puis touchez **Envoyer en cuisine**.

2 En cuisine !

La commande apparaît dans la **Cuisine**, sur le deuxième écran (ou emportez celui-ci). Le chef touche **Lancer la cuisson** : le minuteur tourne, et ça mijote.

3 Ding ! C'est prêt

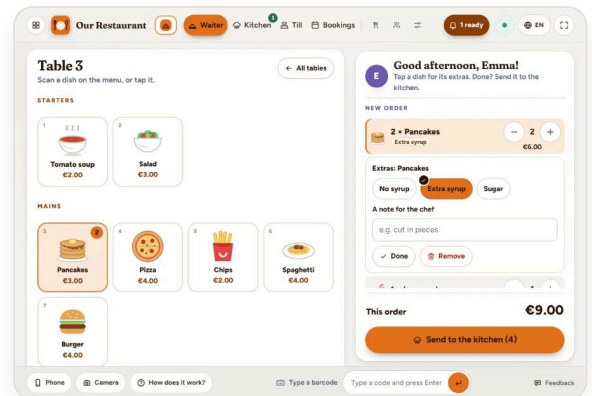
Le chef touche **Prêt !** et la cloche sonne chez le serveur. Portez les assiettes à table, puis scannez le bon ou touchez **Servir**.

4 L'addition, s'il vous plaît !

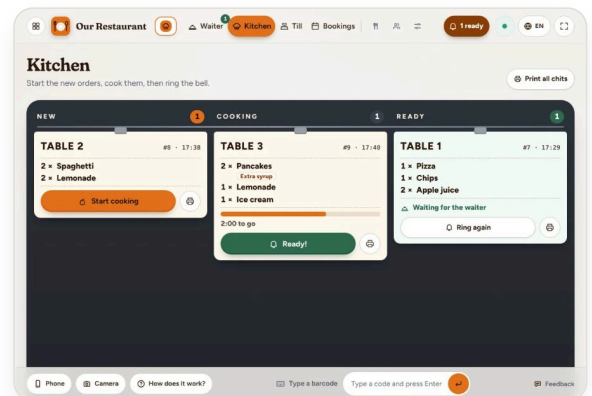
À la **Caisse**, scannez le panneau de la table : l'addition est prête. Un pourboire ? Partager ? Et combien d'étoiles pour ce repas ?

5 Payer et tamponner

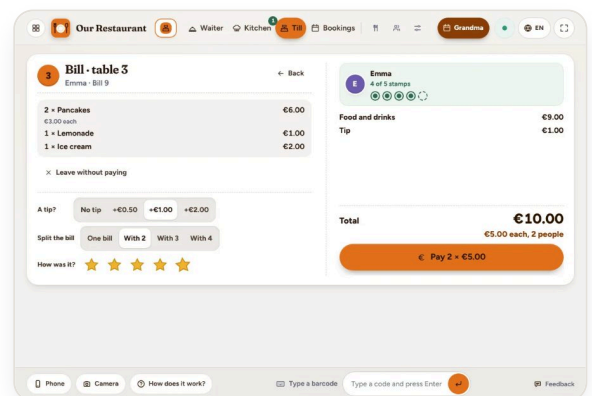
Payez avec l'argent de jeu ou la carte, puis imprimez l'addition. Scannez à la caisse la carte du restaurant du client : un tampon par repas, et un dessert offert quand la carte est pleine.



La commande : deux crêpes, avec plus de sirop.



La cuisine : nouvelles, en cuisson et prêtes.



L'addition : un pourboire, partagée en deux, et des étoiles.

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



Une table pour Mamie

Mamie appelle pour réserver ? Notez-le dans **Réservations** et imprimez le panneau « Réservé » pour sa table. Quand elle arrive, scannez le panneau : sa table est prête.



Leurs propres plats

Scannez un vrai paquet de la dînette, ou ajoutez dans **Carte** un plat avec une photo de leur propre cuisine. Il rejoint la carte, avec son propre code.



Cinq étoiles

À la caisse, les clients donnent des étoiles au repas. Le bouton **Affiche des étoiles** les imprime pour la porte : le restaurant aura-t-il cinq étoiles ?

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.

Bon à savoir



Essai gratuit, paiement unique

Avec un compte gratuit, vous jouez avec 1 table et 5 plats (une boisson compte aussi) ; la cuisine, le service et la caisse marchent toujours. Envie de plus ? Trois univers au choix coûtent 29,99 € ensemble, celui-ci seul 17,99 €. Vous payez une seule fois : pas d'abonnement, pas de publicité.



Tout reste à la maison

Les prénoms, les photos et tout ce que vos enfants jouent restent dans le navigateur de cet appareil : nous ne les recevons jamais. Une sauvegarde (**Réglages** → **Exporter une sauvegarde**) permet aussi de tout passer 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 ou utilisez le formulaire sur beeptown.app. Nous lisons tout nous-mêmes.



Scannez et jouez tout de suite
beeptown.app/restaurant

