

07 VOOR KLEINE KOKS EN OBERS

Restaurant

Zo begin je, stap voor stap

De speelkeuken krijgt een eetzaal: een menukaart met een barcode bij elk gerecht, een ober met de scanner, een kok die de bel luidt, en een echte rekening met fooi en sterren. Zo zet je het restaurant klaar, en zo gaat de eerste maaltijd.

●●●●● Moeilijkheid 3/5 · Gemiddeld

💡 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 menukaart, de tafelbordjes en stationsbordjes, de naambordjes en de rekeningen. Gewoon A4- of Letter-papier is genoeg.

**Tweede scherm, bonprinter****EXTRA LEUK**

De keuken in een eigen venster, op een monitor of de tv aan de computer. Een bonprinter (80 mm) print bonnen en rekeningen op een rol.

**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.

**Een speelkeuken en een tafel** **NODIG**

De speelkeuken (of echte pannen en houten lepels), borden, bekertjes en speelgoedeten, een tafel voor de gasten en speelgeld.

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 Restaurant

Kies Restaurant 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). Geef het restaurant een naam en kies de prijzen: **Hele euro's** (5–7 jaar), **Met 50 cent** (7–9) of **Echte prijzen** (9 en ouder). Bij **Tafels** vul je in hoeveel tafels jullie hebben.

5 Een restaurantpas voor iedereen

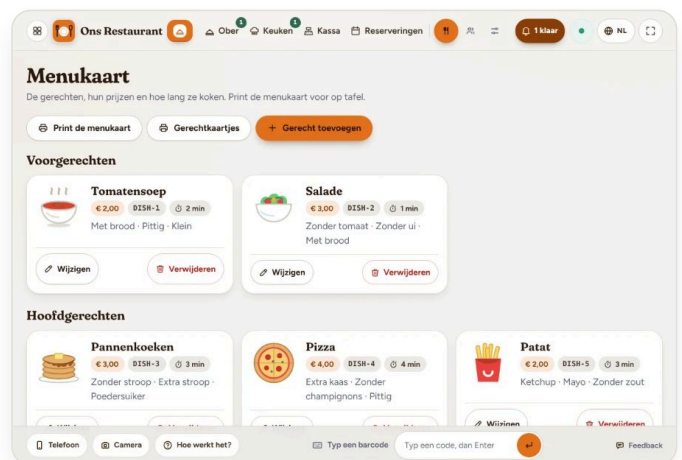
Bij **Gasten** maak je voor elk kind (en een knuffel) een restaurantpas, met een foto als je wilt. **Alle passen printen** zet er acht op een vel. Een bibliotheekpas of elke andere barcode werkt ook.

6 Print het startpakket

Bij **Instellingen**: de menukaart, een bordje voor elke tafel en elk station, de naambordjes, en speelgeld en pinpassen om uit te knippen, alles in één keer. Print op ware grootte (100%). Eigen gerechten op de kaart? Verander die eerst bij **Menukaart**.

7 Richt het restaurant in

Op elke tafel een tafelbordje, de menukaart bij de borden, de kassa op een tafeltje bij de deur. Scan een stationsbordje en de app wordt dat station. Een tweede scherm? Open het restaurant daar in een tweede venster en scan het keukenbordje. Een bonprinter? Zet **Instellingen** → **Elke bestelling printen** aan: de kok krijgt bij elke bestelling een bon.



De menukaart: elk gerecht heeft een eigen code, een prijs en een kooktijd.

Het eerste spel

Wie doet wat? Eén kind is de ober met de scanner, een ander de kok bij de speelkeuken; de anderen (en hun knuffels) zijn de gasten. Aan het eind staat iemand achter de kassa. Alle stations draaien op één apparaat: neem het mee.

1 Wat mag het zijn?

Scan bij de **Ober** het tafelbordje en dan de gerechten op de kaart. Tik op een gerecht voor extra's zoals 'zonder ui', of een briefje voor de kok. Tik dan op **Naar de keuken**.

2 Naar de keuken!

De bestelling verschijnt in de **Keuken**: op het tweede scherm, of loop erheen met dit scherm. De kok tikt op **Koken**, en de wekker loopt terwijl de pannen pruttelen.

3 Ting! Het eten is klaar

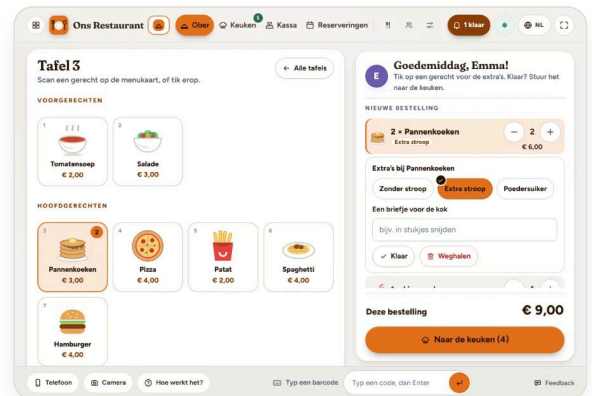
De kok tikt op **Klaar!** en de bel gaat bij de ober. Breng de borden naar de tafel, en scan dan de bon of tik op **Opdienen**.

4 De rekening, alstublieft!

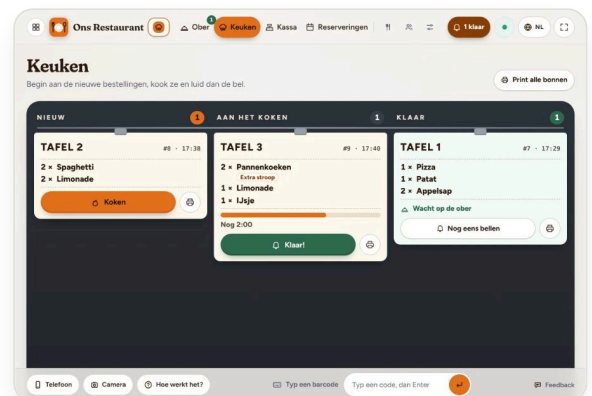
Scan bij de **Kassa** het tafelbordje: de rekening telt zichzelf op. Een fooi? Splitsen met vrienden? En hoeveel sterren krijgt het eten?

5 Betalen en een stempel

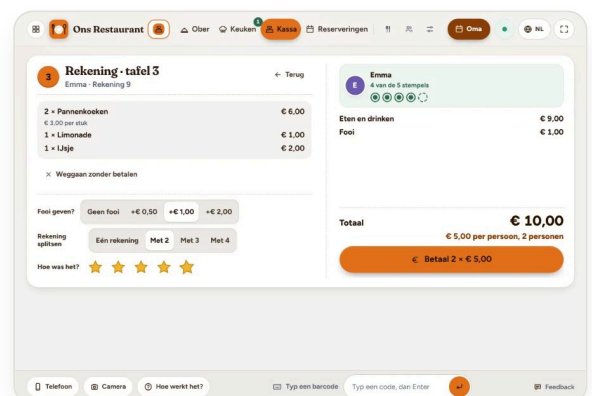
Betaal met speelgeld of de pinpas, en print de rekening. Scan bij de kassa ook de restaurantpas van de gast: een stempel bij elke maaltijd, en een volle kaart geeft een gratis toetje.



De bestelling opnemen: twee pannenkoeken met extra stroop.



De keuken: nieuw, aan het koken en klaar.



De rekening: fooi, gedeeld door twee, en sterren.

Echte schermopnamen, met voorbeeldgegevens.



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

Spelideeën



Een tafel voor oma

Belt oma om te reserveren? Zet het bij **Reserveringen** en print het bordje 'Gereserveerd' voor haar tafel. Komt ze binnen? Scan het bordje: haar tafel staat klaar.



Hun eigen gerechten

Scan een echt pakje uit de speelkeuken, of zet bij **Menukaart** een gerecht met een foto van hun eigen kookkunst. Het komt op de kaart, met een eigen code.



Vijf sterren

Gasten geven het eten sterren bij de kassa. Print de **Sterrenposter** en hang hem bij de deur: haalt het restaurant vijf sterren?

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.



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.



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.



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.

Handig om te weten



Gratis proberen, één keer betalen

Met een gratis account speel je met 1 tafel en 5 gerechten (drinken telt ook mee); de keuken, het opdienen en de kassa werken altijd. Wil je meer? Drie speelwerelden naar keuze kosten samen €29,99; deze alleen €17,99. Je betaalt één keer: geen abonnement, geen reclame.



Alles blijft thuis

Namen, foto's en alles wat er gespeeld wordt, blijven in de browser op dit apparaat: wij krijgen het nooit. Met een back-up (**Instellingen** → **Reservekopie maken**) zet je alles ook over 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/restaurant

