

02 VOOR VROLIJKE WINKELIERS

Supermarkt

Zo begin je, stap voor stap

Een eigen supermarkt met spullen uit de keukenkast: boodschappen scannen, afrekenen met speelgeld of de pinpas en een echte kassabon. Zo zet je de winkel klaar, en zo gaat de eerste klant.

● ● ● ● ● Moeilijkheid 2/5 · 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-handscanner 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** **EXTRA LEUK**

Voor kassabonnen, klantenpassen, de Bonus-bordjes en de losse producten om uit te knippen.

**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.

**Boodschappen en speelgeld** **NODIG**

Pakken, potten en blikken met een barcode uit de keukenkast, een mandje of tas, en speelgeld: euro's of dollars.

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 Supermarkt

Kies Supermarkt 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 de winkel een naam, kies euro's of dollars voor het speelgeld en de prijzen die bij je kinderen passen: **Hele euro's** (4–6 jaar), **Halve euro's** (6–8) of **Echte prijzen** (8+).

5 Een klantenpas voor iedereen

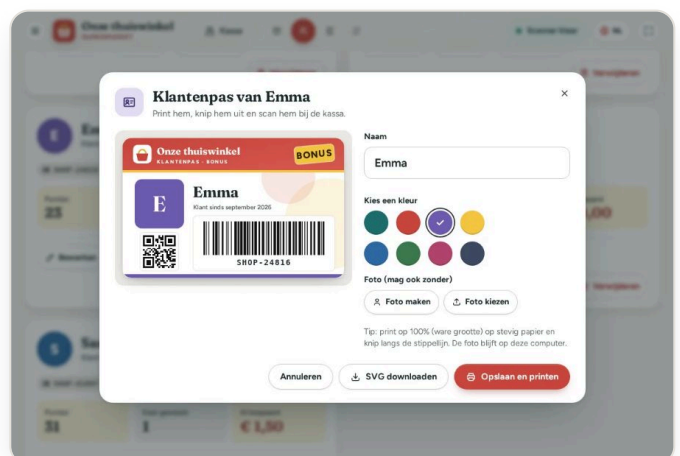
Bij **Klanten** maak je voor elke klant een pas, met een naam, een kleur en als je wilt een foto. Met de pas spaar je punten en krijg je de Bonus-prijzen. Een bibliotheekpas werkt hier ook.

6 Print het startpakket

Bij **Instellingen**: een winkelbord, een kassabordje, Bonus-bordjes, de losse producten (fruit, brood, eieren) om uit te knippen en alle klantenpassen. Print op ware grootte (100%).

7 Richt de winkel in

Zet de boodschappen op een plank of tafel, met de Bonus-bordjes erbij. Het scherm is de kassa: leg het speelgeld en een tas klaar. Scan elk product één keer: de winkel zoekt naam en foto op en geeft het een prijs.



Een eigen klantenpas: punten sparen en Bonus-prijzen.

Het eerste spel

Wie doet wat? Eén kind staat achter de kassa. De anderen komen boodschappen doen, met hun klantenpas en een mandje. Daarna wissel je van rol.

1 Scan je klantenpas

De winkel zegt hallo, spaart punten en geeft de Bonus-prijzen. Een nieuwe pas? Typ één keer een naam.

2 Scan de boodschappen

Piep voor piep loopt het mandje vol en telt het totaal op. Fruit, brood en eieren zonder barcode tik je aan op het scherm.

3 Afrekenen

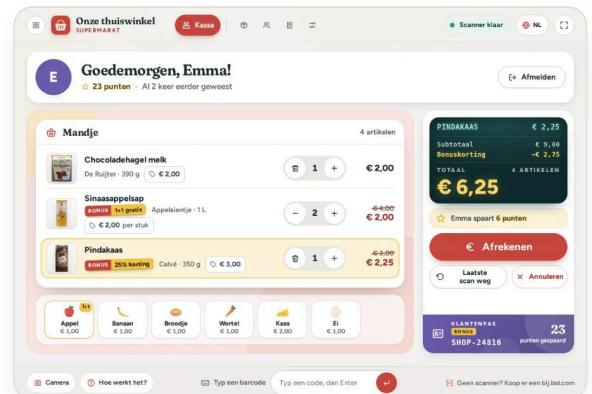
Tik op **Afrekenen**. Contant: geef het speelgeld en de kassa rekent het wisselgeld uit. Pinnen: houd de pas tegen het scherm en toets vier cijfers.

4 De kassabon

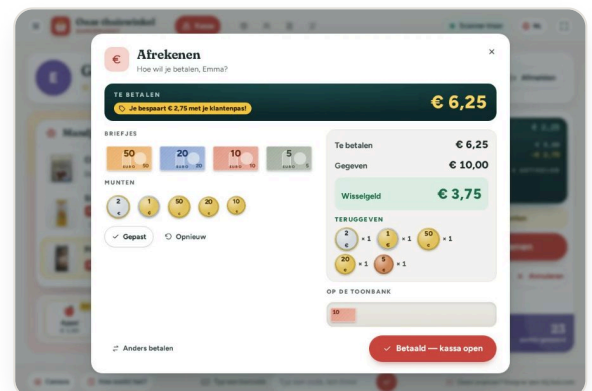
Op de bon staan de Bonus-korting, het wisselgeld en de gespaarde punten. Print hem voor de klant of bekijk hem op het scherm.

5 Volgende klant!

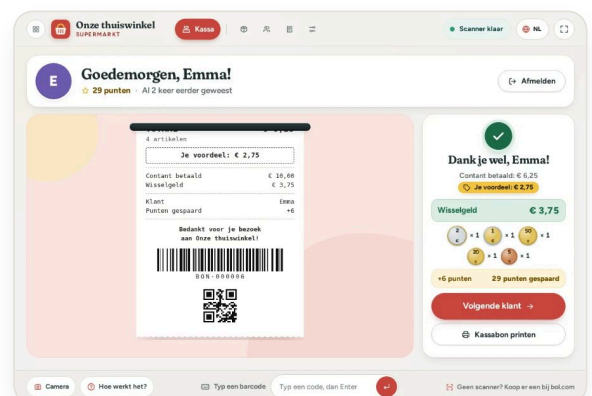
Tik op **Volgende klant**. Bij **Verkozen** zie je later alle bonnen van de dag, en wat het best verkocht.



Piep voor piep een volle mand.



Afrekenen met speelgeld: de kassa rekent het wisselgeld uit.



De kassabon, met korting, wisselgeld en punten.

Echte schermafbeeldingen, met voorbeeldgegevens.



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

Spelideeën



Aanbieding van de week

Geef bij **Producten** een product een Bonus-sticker. Wie ziet de aanbieding als eerste?



Het boodschappenlijstje

Schrijf of teken samen een lijstje. Kan de klant alles vinden, en is er genoeg geld?



Gepast betalen

Wie kan precies het goede bedrag geven? Tellen en wisselgeld uitrekenen gaan vanzelf.

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 klant en 5 producten. Wil je meer? Deze speelwereld kost €17,99, alle vier samen €39. 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** → **Back-up exporteren**) 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/supermarket

