



# Anleitung für Schülerinnen und Schüler

Bald ist es endlich soweit: Im November findet der Informatikbiber Wettbewerb statt und wir freuen uns sehr, dass auch Du dabei bist!

Diese Anleitung beschreibt, ...

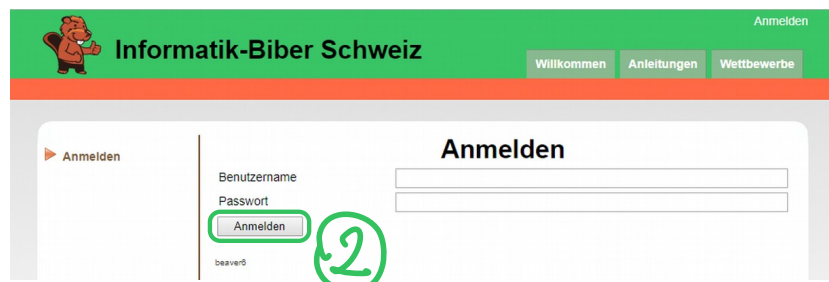
- ... wie Du Dich zum Wettbewerb anmeldest (siehe [A. Anmelden](#)).
- ... wie Du Deine Altersgruppe auswählst (siehe [B. Altersgruppe auswählen](#)).
- ... wie Du den Wettbewerb startest (siehe [C. Wettbewerb starten](#)).
- ... wie Du die Aufgaben bearbeitest (siehe [D. Aufgaben bearbeiten](#)).
- ... wie die Punkte verteilt werden (siehe [E. Punktvergabe](#)).
- ... wie Du Deine Ergebnisse des Wettbewerbs bekommst (siehe [F. Ergebnisse](#)).

## A. Anmelden

- Gib folgende Adresse oben in Deinem Browser ein:  
<https://wettbewerb.informatik-biber.ch/>
- Klicke auf „Anmelden“ (1).



- Gib Deinen Benutzernamen und Passwort ein und klicke auf „Anmelden“ (2).  
*Benutzername und Passwort bekommst Du von Deiner Lehrperson.*  
**Achtung:** Achte sorgfältig auf Gross- und Kleinschreibung und dass Du keine anderen Zeichen verwechselst, wie z.B. die Zahl „0“ und den Buchstaben „O“ oder die Zahl „1“ und den Buchstaben „l“.





## B. Altersgruppe auswählen

- Wähle oben „Wettbewerbe“ aus:



- Wähle Deine Altersgruppe aus.
  - Wenn Du nur eine Altersgruppe wählen kannst, hat Deine Lehrperson die richtige Zuordnung bereits gemacht. Dann wähle diesen Link aus.
  - Falls hier mehrere Altersgruppen aufgelistet sind, sagt Dir Deine Lehrperson welche Du auswählen sollst.

**Achtung:** Die Auswahl kannst Du nicht mehr rückgängig machen. Schau genau hin!

## C. Wettbewerb starten

Nun kannst Du mit dem Wettbewerb beginnen. Wir wünschen Dir viel Spass!

- Klicke auf „Start“ (3).  
*Ab jetzt läuft Deine Zeit!*





## D. Aufgaben bearbeiten

### Kurzanleitung:

- Wähle links im Menü (5) eine Aufgabe aus.
- Lies die Aufgabe und die Frage aufmerksam durch.
- Beantworte die Frage indem Du ...
  - A) ... eine Antwortmöglichkeit (einen Text oder ein Bild) anklickst.
  - B) ... eine Antwortmöglichkeit im Dropdown-Menü auswählst und auf „Antwort speichern“ (4) klickst.
  - C) ... die Anweisung bei der Frage befolgst, das „Bild richtig einstellst“ und auf „Antwort speichern“ (4) klickst.  
*Eine solche Anweisung könnte zum Beispiel lauten: „Schiebe die Bilder der Freunde in die Felder auf dem Schulhof, so dass am Ende jeder Stock auf ein Schild zeigt.“*

**Achtung:** Bei Antwortart B) und C) musst Du Deine Antwort speichern. Klicke auf dazu auf „Antwort speichern“ (4).

The screenshot shows the website interface for 'Informatik-Biber Schweiz'. The main navigation bar includes 'Anmelden', 'Willkommen', 'Anleitungen', and 'Wettbewerbe'. The current task is 'Japanischer Stockkampf' with a remaining time of 30:50. The task description states: 'Lucia und ihre Freunde sind Mitglieder eines Clubs für japanischen Stockkampf. Für ein Foto möchten sie sich auf dem Schulhof so aufstellen, dass jeder Stock auf ein Schild zeigt. Dafür wurden Felder auf dem Schulhof gezeichnet. Lucia hat sich bereits in Pose gestellt. Über dem Schulhof mit den Feldern sind in grau die Lieblingsposen ihrer Freunde.' Below the text is a row of seven cartoon beaver images in various poses and a 2x4 grid of empty boxes. One box in the bottom row already contains a beaver image. At the bottom, a green circle with the number 4 highlights the 'Antwort speichern' button, with 'Antwort zurücknehmen' below it. A note says: 'Schiebe die Bilder der Freunde in die Felder auf dem Schulhof, so dass am Ende jeder Stock auf ein Schild zeigt.'

Wenn Du eine Aufgabe fertig beantwortet hast, erscheint links im Menü (5) ein grünes Häkchen (✓).

**Achtung:** Wenn kein Häkchen neben der Aufgabe erscheint, nachdem Du zur nächsten Aufgabe gewechselt hast, wurde Deine Antwort nicht gespeichert.



- Während des Wettbewerbs, kannst Du Deine Antworten jederzeit ändern. Vergiss nicht bei den Antwortarten B) und C) Deine Änderungen abzuspeichern.
- Du kannst Deine Antworten auch löschen. Klicke dazu auf „Antwort zurücknehmen“. *Wenn Du Dir sehr unsicher bist, kannst die Frage unbeantwortet lassen – dann wird die Aufgabe nicht bewertet. Wenn Deine Antwort falsch ist, werden Dir Punkte abgezogen; Wenn Du sie nicht beantwortest, bleibt Dein Punktestand gleich. (siehe [E. Punktvergabe](#)).*
- Wenn Du alle Aufgaben gelöst hast und Dir sicher bist, dass Du alle Antworten gespeichert hast, klicke auf „Teilnahme beenden“ (11).  
**Achtung:** Wenn der Wettbewerb einmal beendet ist, hast Du **keine** Möglichkeit, diesen weiter zu bearbeiten.

## Was Du noch wissen musst:

Am linken Rand ist ein Menü (5), das alle Aufgaben anzeigt. Über das Menü kannst Du die Aufgaben auswählen. Du darfst sie in beliebiger Reihenfolge lösen. Du kannst sie Dir auch ansehen, ohne sie sofort zu lösen.

Hast Du eine Aufgabe gewählt (hier „Der einarmige Biber“), kannst Du auch mit den Buttons „< Zurück“ und „Weiter >“ (6) zwischen den verschiedenen Aufgaben wechseln.



Weiter gibt es einige Symbole, die Dir den Bearbeitungsstand einer Aufgabe anzeigen. Wie die Symbole aussehen, siehst Du in der Abbildung unten:

The screenshot shows the 'Informatik-Biber Schweiz' website interface. The main content area displays a task titled 'Tauschen von Hunden' with a remaining time of 29:39. The task involves swapping dogs in a row. The answer options are 5, 6, 7, and 8. The number 6 is selected. The interface also features a navigation menu on the left with various tasks, some marked with a checkmark or a play button. Hand-drawn annotations highlight specific elements: a red circle with '7' around a play button, a green circle with '8' around a checkmark, a red circle with '9' around a timer, a red circle with '10' around a selected answer '6', and a red circle with '11' around a 'Teilnahme beenden' button.

- (7) Orangefarbenes Dreieck (▶): Aufgabe, die Du gerade bearbeitest.
- (8) Grünes Häkchen (✓): Sobald Du eine Aufgabe bearbeitet hast, wird diese mit einem Häkchen markiert (das bedeutet nicht, dass die Aufgabe richtig gelöst ist).
- (10) Sobald du eine Antwort angeklickt hast, wird sie hervorgehoben; wenn Du Dir die Aufgabe später noch einmal anschaust, siehst Du so, welche Antwort Du gegeben hast.
- (9) Die Uhr oben rechts gibt Dir an, wie viel Zeit Du für die Bearbeitung der Aufgaben noch hast. Du kannst Deine Antworten so lange ändern, bis entweder die Zeit abgelaufen ist oder du den Wettbewerb selbstständig beendest. Das geht über „Teilnahme beenden“ (11) ganz unten links.

**Achtung:** Wenn der Wettbewerb einmal beendet ist, hast Du **keine** Möglichkeit, diesen weiter zu bearbeiten.



## E. Punktvergabe

Die Anzahl der Aufgaben, die Du lösen musst, hängt von Deiner Altersgruppe ab:

- 3./4. Klasse: 9 Aufgaben
- 5./6. Klasse: 12 Aufgaben
- 7./8. Klasse: 15 Aufgaben
- 9./10. Klasse: 15 Aufgaben
- 11.-13. Klasse: 15 Aufgaben.

Es gibt drei verschiedene Schwierigkeitsstufen: leicht, mittel und schwer. Die Aufgaben sind im Menü links auch so gruppiert. Für jede Aufgabe, die Du richtig beantwortest gibt es Punkte, für jede falsche Antwort werden Punkte abgezogen. Beantwortest Du die Frage nicht, bleibt das Punktekonto unverändert.

Falls Du Dir sehr unsicher bist, welche Antwort die richtige ist, drücke daher besser „Antwort zurücknehmen“ statt irgendeine Antwort auszuwählen.

	leicht	mittel	schwer
richtige Antwort	6 Punkte	9 Punkte	12 Punkte
falsche Antwort	-2 Punkte	-3 Punkte	-4 Punkte
keine Antwort	0 Punkte	0 Punkte	0 Punkte

Ganz am Anfang hast Du abhängig von der Altersgruppe schon Punkte auf Deinem Punktekonto. Davon abhängig ist auch die maximale Punktzahl, die Du erreichen kannst.

Hier nochmal eine Übersicht:

Altersstufe	Anzahl Aufgaben	Startguthaben	Maximale Punktzahl
3./4. Klasse	9 Aufgaben	27 Punkte	108
5./6. Klasse	12 Aufgaben	36 Punkte	144
7./8. Klasse	15 Aufgaben	45 Punkte	180
9./10. Klasse	15 Aufgaben	45 Punkte	180
11.-13. Klasse	15 Aufgaben	45 Punkte	180



## F. Ergebnisse

Deine Ergebnisse bekommst Du von Deiner Lehrperson, wenn der Wettbewerb fertig ausgewertet ist. Die Lehrperson kann Dir Dein persönliches Zertifikat ausdrucken, dort steht Dein Name, Deine Punktzahl und ein Perzentilwert. Besonders gute Schüler oder Schülerinnen bekommen vor Weihnachten einen Preis.

Wir wünschen Dir viel Spass und Erfolg bei den Informatik-Biber-Aufgaben!

Dein Biber-Team.