



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, ...

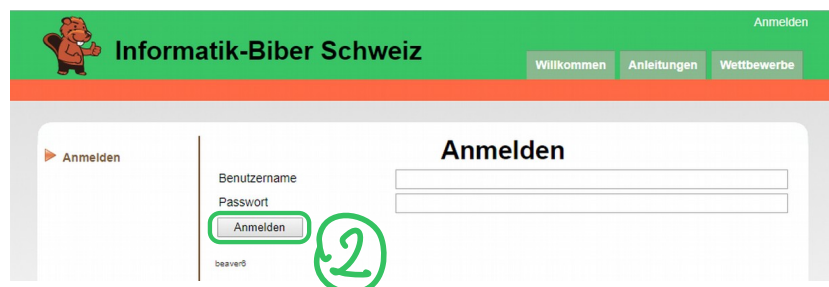
- ... wie Du Dich zum Wettbewerb anmeldest (siehe [A. Anmelden](#)).
- ... wie Du Deine Altersgruppe auswählst (siehe [B. Altersgruppe auswählen](#)).
- ... wie Du den Wettbewerb startest (siehe [C. Wettbewerb starten](#)).
- ... wie Du die Aufgaben bearbeitest (siehe [D. Aufgaben bearbeiten](#)).
- ... 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 einstellt“ 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 content area displays a puzzle titled 'Japanischer Stockkampf' with a remaining time of 30:50. The puzzle 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 den 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 grid of 10 empty fields and a row of 7 beaver images in various poses. One beaver is already placed in the bottom-right field of the grid. At the bottom, there is a green circle with the number 4, and buttons for 'Antwort speichern' and 'Antwort zurücknehmen'.

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.

The screenshot shows the website interface. At the top, there is a green header with the logo and navigation buttons: 'Willkommen', 'Anleitungen', and 'Wettbewerbe'. Below the header, a menu on the left is circled in red and labeled '5'. The main content area shows a task titled 'Der einarmige Biber' with a 'Verbleibende Zeit' of 39:17. The task description is partially visible, mentioning a beaver with a broken arm. A green circle labeled '6' highlights the '< Zurück Weiter >' navigation buttons. Below the task description, there are buttons for 'Antwort speichern' and 'Antwort zurücknehmen'. The task description also includes an illustration of a beaver and a log table.

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. At the top right, there is an 'Anmelden' button. Below it, a navigation bar contains 'Willkommen', 'Anleitungen', and 'Wettbewerbe'. The main content area is titled 'Tauschen von Hunden' and includes a 'Verbleibende Zeit' of 29:39. The task description asks for the minimum number of swaps needed to group three large dogs together. The interface shows a row of dogs and a diagram illustrating a swap. At the bottom, there are buttons for '5', '6', '7', and '8', with '6' selected. A 'Teilnahme beenden' button is also visible. Hand-drawn annotations include a red circle with '7' around a play button, a green circle with '8' around a checkmark, a red circle with '9' around a clock, a red circle with '11' around a 'Teilnahme beenden' button, and a green circle with '10' around a selected answer '6'.

- (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 aus dem System herunterladen und ausdrucken. Dort steht Dein Name, Deine Punktzahl und ein Prozentwert. Schülerinnen und Schüler mit voller Punktzahl bekommen vor Weihnachten einen kleinen Preis.

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

Dein Biber-Team.