



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, ...

- ... welche Neuerungen es gibt.
- ... 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](#)).
- ... wie Du Deine Ergebnisse im Review-Modus anschaust (siehe [G. Review-Modus](#)).

Neuerungen 2022

Bonusaufgaben


Erstmals gibt es dieses Jahr in manchen Altersgruppen **Bonusaufgaben**.

Diese zusätzlichen Aufgaben findest Du ganz unten in der Aufgabenliste. Du kannst sie lösen, wenn Du alle anderen Wettbewerbsaufgaben gelöst hast.

Sie sind besonders schwierig, werden aber bei der Auswertung des normalen Wettbewerbs nicht hinzugezählt.



Neue Symbole

Die Aufgaben, die Du beim Wettbewerb beantwortet hast und wo Du die Antwort gespeichert hast, werden (neu) mit einem  markiert (links neben dem Titel der Aufgabe im Menü). Dieses Symbol ersetzt das vorherige Symbol (grünes Häkchen).



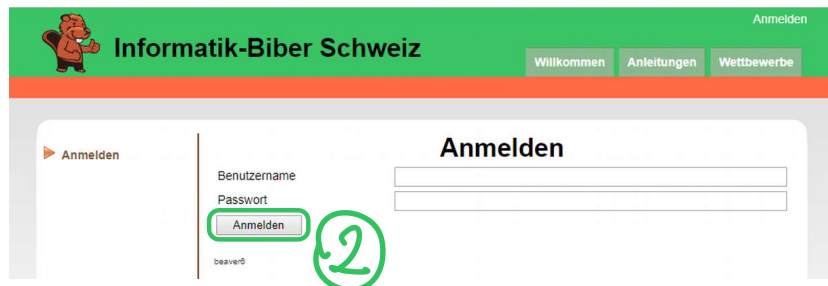


A. Anmelden

- 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.

The screenshot shows the Informatik-Biber Schweiz website interface. On the left, a menu is highlighted with a red box and a red circle containing the number 5. The menu items include: Testwettbewerb 2017 (Schuljahre 7 und 8), Kurzes Programm, Klammeranhänger, Tauschen von Hunden, Japanischer Ehrenname, Schülerzeitung, Japanischer Stockkampf (highlighted with a red arrow), Münzdreh, Geheime Bestellung, Honomakato, Pizzeria Bibena, Alarm im Museum!, Ersetzungen, „Sattladen“, Kugelbahn, Lichtkunst, and Teilnahme beenden. Below the menu are two green circles containing the numbers 5 and 4. The main content area shows the task 'Japanischer Stockkampf' with a 'Verbleibende Zeit' of 30:50. The task description reads: '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 small images of a beaver in different poses. Underneath is a 2x4 grid of empty boxes for placing the images. A small image of a beaver is already placed in the bottom-right box. At the bottom, there are buttons for 'Antwort speichern' and 'Antwort zurücknehmen'.

- 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).

Wenn Du eine Aufgabe fertig beantwortet hast, erscheint links im Menü (5) ein weisser Pfeil auf einem schwarzen Kreis ⬇️.

Achtung: Wenn dieses Symbol ⬇️ nicht 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'. It lists various tasks, with 'Der einarmige Biber' selected and highlighted in orange. To the right, the task page is shown, featuring a beaver illustration and a task description. A green circle labeled '6' highlights the '< Zurück' and 'Weiter >' navigation buttons. Below the task description, there are buttons for 'Antwort speichern' and 'Antwort zurücknehmen'. A timer in the top right corner shows 'Verbleibende Zeit 39:17'.

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:

- (7) Orangefarbenes Dreieck (▶): Aufgabe, die Du gerade bearbeitest.
- (8) Weisser Pfeil auf schwarzem Kreis (⬇): Sobald Du eine Aufgabe bearbeitet hast, wird diese mit diesem Symbol 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. Beantworest 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.



G. Review-Modus

- Melde Dich mit Deinem Nutzernamen/Passwort an (siehe [A. Anmelden](#)).
- Du siehst dann folgende Seite:

Benutzerkonto | Abmelden

Informatik-Biber Schweiz SV A

Willkommen Wettbewerbe

Punktzahl **12**

Wettbewerb 2020 - abgelaufen; Ansicht der Aufgaben möglich
Wähle die *richtige* Altersgruppe! Deine Wahl kannst du *nicht mehr* rückgängig machen.

- [Schuljahre 3 und 4 - in dieser Altersgruppe hast du teilgenommen.](#)

- (12) Klicke auf «Punktzahl», dann kannst Du Dir Deine Punkte ansehen und schauen, wo Du wie viele Punkte bekommen hast (siehe [E. Punktvergabe](#))

Benutzerkonto | Abmelden

Informatik-Biber Schweiz SV A

Willkommen Wettbewerbe

Punktzahl **13**

Wettbewerb 2020
Schuljahre 5 und 6

Aufgabe	Ergebnis
Baujahr der Biberburg	6
Biber im Schloss	6
Das Theaterstück	6
Nächster Halt, Bahnhof!	6
Epidemische Überlegungen	9
3x3-Tannen-Sudoku	-3
Farbiges Quartier	9
Baumstämme auf Stapel	9
Schälchen-Stapel	-4
Summ, summ, summ	-4
Schwere Vergleiche	12
Tabeas taktvolle Texte	-4
Bonus	
Total	84
von insgesamt	180 („Kleiner Biber“: 108 Punkte, 5./6. Klasse: 144 Punkte)

- (13) Klicke auf Wettbewerbe, dann kommst Du wieder zurück.

Benutzerkonto | Abmelden

Informatik-Biber Schweiz SV A

Willkommen Wettbewerbe

Punktzahl **14**

Wettbewerb 2020 - abgelaufen; Ansicht der Aufgaben möglich
Wähle die *richtige* Altersgruppe! Deine Wahl kannst du *nicht mehr* rückgängig machen.

- [Schuljahre 3 und 4 - in dieser Altersgruppe hast du teilgenommen.](#)

- (14) Klicke auf den Link zum Wettbewerb, dort kannst Du Dir die Antworten einzeln anschauen, die Du während des Wettbewerbs gegeben hast.



The screenshot shows the 'Nächster Halt, Bahnhof!' puzzle page. A green banner at the top indicates 'Du hast die richtige Antwort gewählt.' (You have chosen the correct answer). The puzzle involves a train on a grid with tracks and a station. The solution shows a path from the train to the station. A list of solved puzzles is on the left, and navigation buttons are at the bottom.

- (15) Unter dem Titel siehst Du, ob Du die richtige oder die falsche Antwort gegeben hast. Du kannst auch auf andere Antworten klicken, dann zeigt es Dir wieder oben (15), ob Du die richtige oder die falsche Antwort gegeben hast. Wenn Du zur nächsten Aufgabe wechselst, werden Deine Änderungen wieder auf Deine Wettbewerbslösung zurückgestellt.

The screenshot shows the 'Schälchen-Stapel' puzzle page. A green banner at the top indicates 'Du hast eine falsche Antwort gewählt.' (You have chosen a false answer). The puzzle involves a stack of bowls. The solution shows a stack of three bowls. A list of solved puzzles is on the left, and navigation buttons are at the bottom.