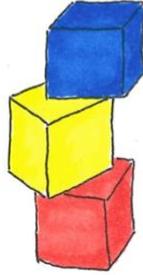


KOMBI



ANLEITUNG

für die Arbeit mit der App

ALLGEMEINE INFOS ZU KOMBI

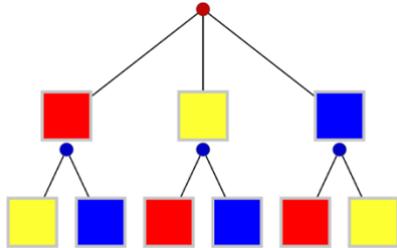
Mit der App Kombi kannst du Kombinatorik-Aufgaben digital lösen und dabei verschiedene Lösungswege ausprobieren. Mit der Funktion *Arbeitsmittel* kannst du Kombi dafür nutzen, Aufgaben aus Schulbüchern oder von Arbeitsblättern zu bearbeiten. Bei der Funktion *Aufgaben* kannst du Kombinatorik-Aufgaben aus der App auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen lösen. Du kannst mit Kombi auch selbst Aufgaben für deine Mitschülerinnen und Mitschüler erstellen und sie ihnen mit einem QR-Code schicken. Auch deine Lehrkraft kann dir Aufgaben mit einem QR-Code schicken, die du dann mit Kombi bearbeiten kannst.

ALLGEMEINE INFOS ZU DEINEM ACCOUNT

Bevor du Aufgaben mit Kombi lösen kannst, muss deine Lehrkraft oder ein Elternteil einen Account für dich anlegen. Du bekommst dann von der erwachsenen Person deinen Benutzernamen und ein Passwort, oder einen QR-Code, mit dem du dich einloggen kannst. Bewahre das Passwort oder deinen QR-Code sicher auf!

In deinem Account kannst du deine Lösungen speichern. Andere Kinder können deine Lösungen nicht sehen, deine Lehrkraft oder deine Eltern können sich deine Lösung aber anschauen. Wenn du mit einem Tablet arbeitest, das der Schule gehört, musst du darauf achten, dass du immer wieder das gleiche Tablet benutzt, damit du deine früheren Aufgaben und Lösungen wieder abrufen kannst. Deine Lösungen werden nämlich nicht auf allen Tablets in deinem Account gespeichert, sondern nur auf dem Tablet, das du für die Lösung benutzt hast.

WICHTIGE WÖRTER UND SYMBOLE FÜR DIE ANLEITUNG



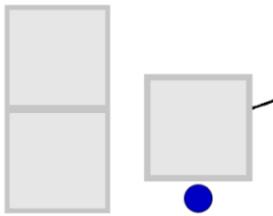
das Baumdiagramm



die Kombination



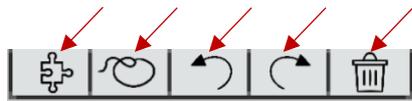
die Kombinationen



der Platzhalter



die Arbeitsfläche



der Button



Finger gedrückt lassen



antippen



zu Hilfestellung springen



zum Hauptmenü



zum Inhaltsverzeichnis

Aufbau der Anleitung



WICHTIG!

Du musst die Anleitung nicht von vorne bis hinten durchlesen, sondern kannst an vielen Stellen in der Anleitung hin und her springen. Bei den großen Abbildungen aus Kombi kannst du häufig direkt auf die Felder mit gestricheltem Rahmen klicken, wenn du dazu eine Erklärung haben möchtest. Dann kommst du zu der richtigen Stelle in der Anleitung.

1.	EINLOGGEN	1
1.1.	EINLOGGEN MIT EINEM QR-CODE	1
1.2.	EINLOGGEN MIT EINEM BENUTZERNAMEN UND PASSWORT	2
1.3.	PASSWORT VERGESSEN ODER QR-CODE VERLOREN?	2
2.	DAS HAUPTMENÜ	3
3.	AUFGABENBEREICH	4
3.1.	ARBEITSMITTEL.....	4
3.2.	AUFGABEN.....	7
3.3.	AUFGABE SCANNEN	8
3.4.	GESPEICHERTE LÖSUNGEN ABRUFEN	8
4.	DIE ARBEITSFLÄCHE – BUTTONS UND FUNKTIONEN.....	9
4.1.	PLATZHALTER.....	10
4.1.1.	PLATZHALTER BEI KOMBINATIONEN 	10
4.1.2.	PLATZHALTER BEIM BAUMDIAGRAMM 	12
4.2.	RADIERGUMMIFUNKTION 	14
4.3.	BUTTONS IN DER OBEREN LEISTE.....	15
		15
		15
		16
	 	17
		17
		17
		18
		18
4.4.	BUTTONS IN DEN UNTERMENÜS	19
	       	19
	   	21
5.	AUFGABE STELLEN	24
5.1.	AUFGABE ERSTELLEN.....	24
5.1.1.	AUFGABE ZU EINEM VORGEGEBENEM THEMA ERSTELLEN	25
5.1.2.	AUFGABE GANZ FREI ERSTELLEN	28
5.2.	AUFGABE TEILEN	30
5.3.	AUFGABENSTELLUNG SPÄTER NOCH EINMAL VERÄNDERN.....	30
5.4.	DIE EIGENE AUFGABE SELBST LÖSEN	31
6.	AUSLOGGEN.....	32



1. EINLOGGEN



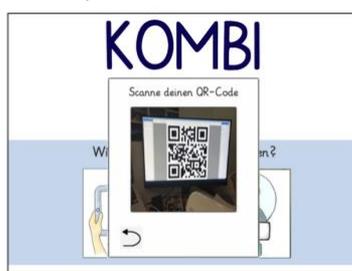
Zum Einloggen in Kombi hast du zwei Möglichkeiten:

1. Du kannst dich mit einem QR-Code einloggen, den du von deiner Lehrkraft oder deinen Eltern bekommen hast.
2. Du kannst dich mit deinem Benutzernamen und Passwort einloggen.

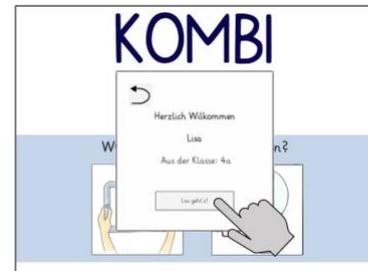
1.1. EINLOGGEN MIT EINEM QR-CODE



1. Klicke im Start-Menü auf den linken Button.



2. Es öffnet sich die Kamera, du kannst aber kein Foto machen. Halte die Kamera auf den QR-Code



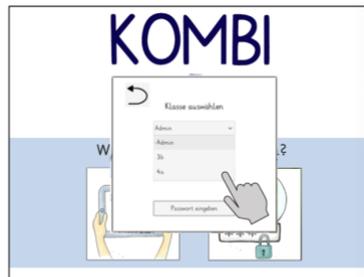
3. Es wird dir dein Name und deine Klasse angezeigt. Du kannst loslegen, wenn alles richtig ist. Sonst kannst du über den Pfeil zurück noch einmal scannen.



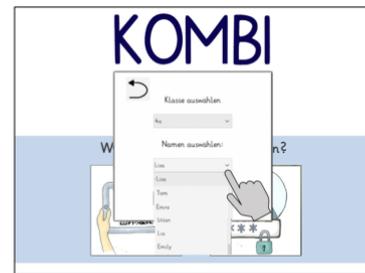
1.2. EINLOGGEN MIT EINEM BENUTZERNAMEN UND PASSWORT



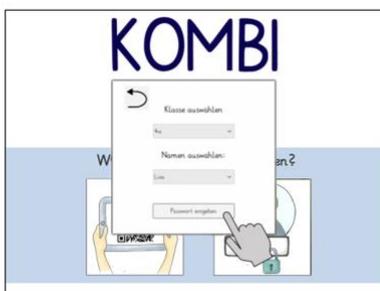
1. Klicke im Start-Menü auf den rechten Button.



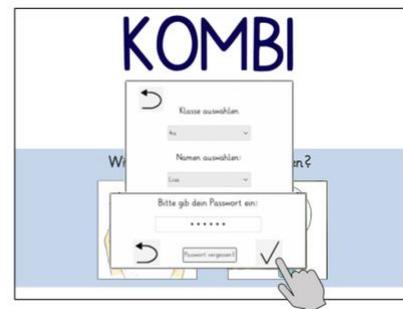
2. Wähle deine Klasse aus.



3. Wähle deinen Namen aus.



4. Gib dein Passwort ein.



5. Bestätige dein Passwort.

1.3. PASSWORT VERGESSEN ODER QR-CODE VERLOREN?

Wenn du dein Passwort vergessen hast oder deinen QR-Code zum Einloggen nicht mehr findest, gehe zu der erwachsenen Person, von der du deine Zugangsdaten bekommen hast. Deine Lehrkraft oder deine Eltern können dir dann dein Passwort sagen oder dir einen neuen QR-Code erstellen.



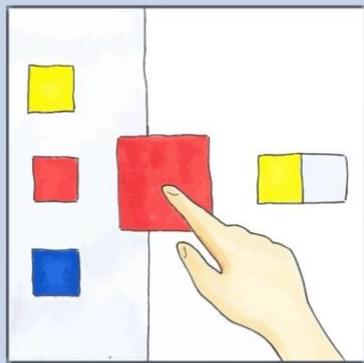
2. DAS HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü kannst du dich entscheiden:

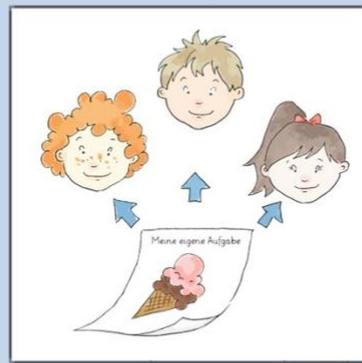
Möchtest du selbst Aufgaben lösen, gehe jetzt zum Kapitel **AUFGABENBEREICH** oder klicke auf den linken Button.

Möchtest du Aufgaben für andere Kinder erstellen, gehe zum Kapitel **AUFGABE STELLEN** oder klicke auf den rechten Button.

KOMBI



Aufgabenbereich



Aufgabe stellen

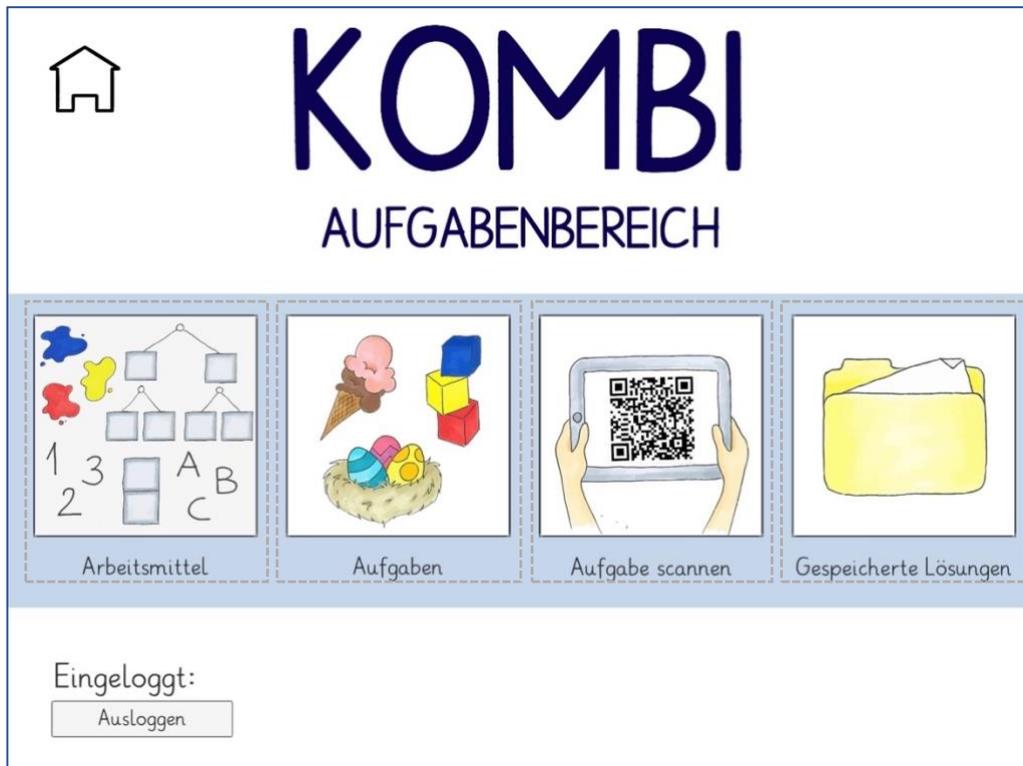
Eingelogg:

Ausloggen



3. AUFGABENBEREICH

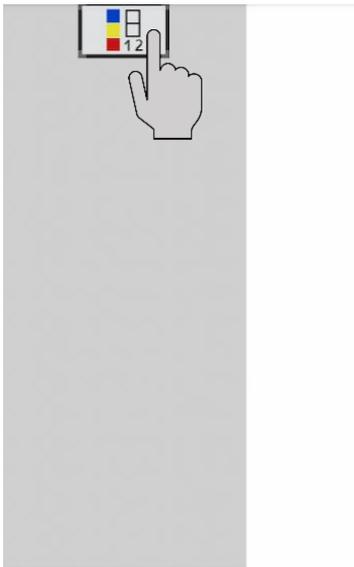
Der Aufgabenbereich sieht erstmal so aus.



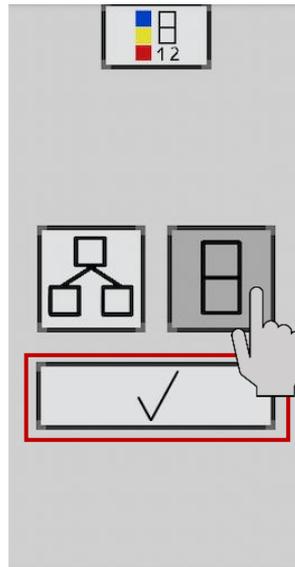
Klicke auf das Feld, zu dem du eine Hilfestellung benötigst.

3.1. ARBEITSMITTEL

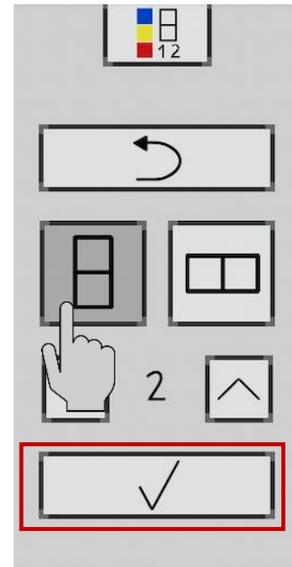
Den Bereich *Arbeitsmittel* solltest du auswählen, wenn du mit Kombi eine Aufgabe aus dem Mathebuch oder von einem Arbeitsblatt lösen möchtest. Du kannst in diesem Modus selbst auswählen, ob du deine Platzhalter mit Zahlen, Farben oder Buchstaben füllen möchtest und wie groß dein Platzhalter oder dein Baumdiagramm werden soll – je nachdem, wie es zur Aufgabe passt.



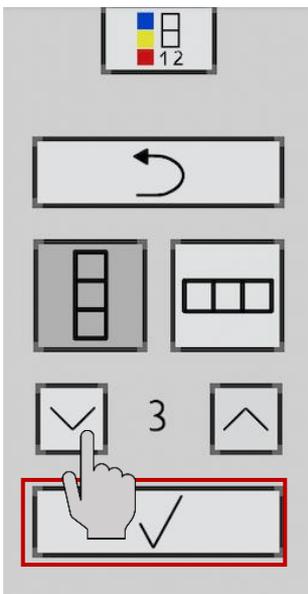
1. Tippe oben links auf das Feld.



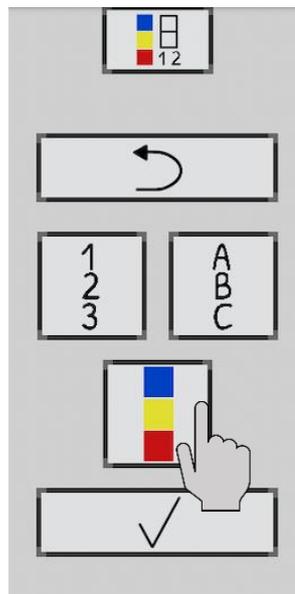
2. Wähle, ob du Kombinationen oder ein Baumdiagramm erstellen möchtest.



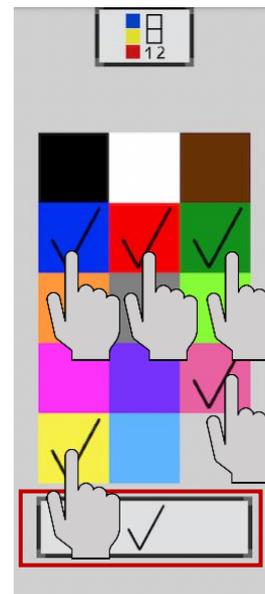
3. Wähle aus, ob du ein Hoch- oder Querformat benötigst.



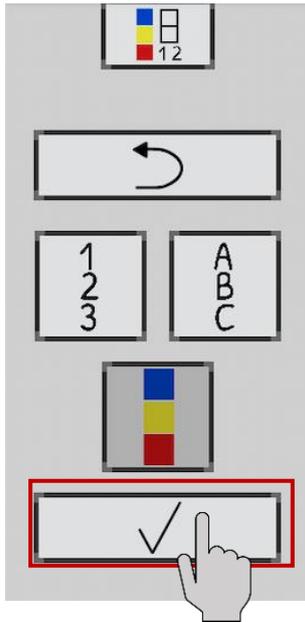
4. Wähle aus, wie groß deine Kombinationen oder dein Baumdiagramm sein sollten



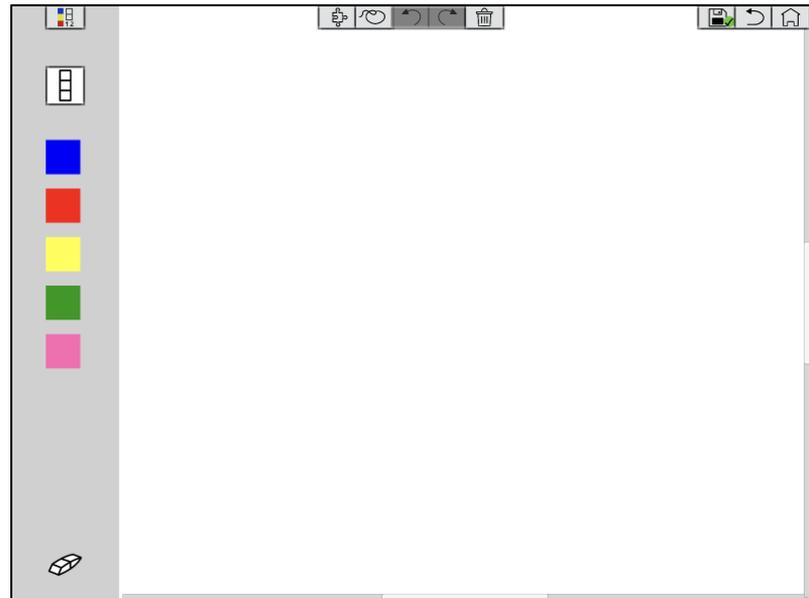
5. Wähle aus, ob du Zahlen, Buchstaben oder Farben benötigst.



6. Wähle deine Elemente durch Antippen aus.



7. Bestätige deine Auswahl.

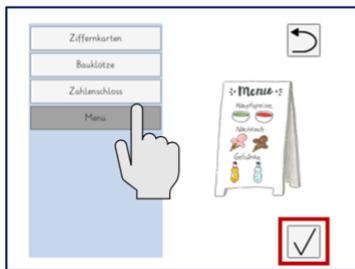


8. Es öffnet sich die Arbeitsfläche mit deinen ausgewählten Elementen. Weitere Tipps zum Lösen bekommst du bei **DIE ARBEITSFLÄCHE – BUTTONS UND FUNKTIONEN**.

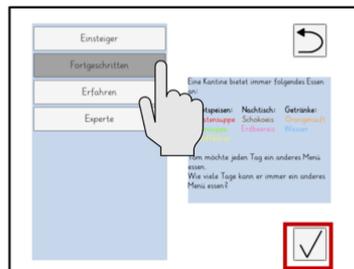


3.2. AUFGABEN

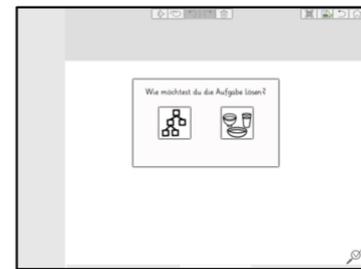
Im Bereich Aufgaben kannst du vorgegebene Aufgaben aus der App lösen. Alle Aufgaben gibt es auf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen.



1. Wähle ein Thema aus, das dich interessiert.



2. Wähle einen Schwierigkeitsgrad, der für dich passend ist. Die Aufgabe wird dir immer rechts angezeigt.



3. Wähle aus, ob du die Aufgaben durch das Erstellen von Kombination oder einem Baumdiagramm lösen möchtest. Weitere Tipps zum Lösen bekommst du bei **DIE ARBEITSFLÄCHE – BUTTONS UND FUNKTIONEN**



3.3. AUFGABE SCANNEN

Mit dem Feld *Aufgabe scannen* kannst du Aufgaben empfangen, die deine Lehrkraft, andere Kinder oder deine Eltern für dich erstellt haben.



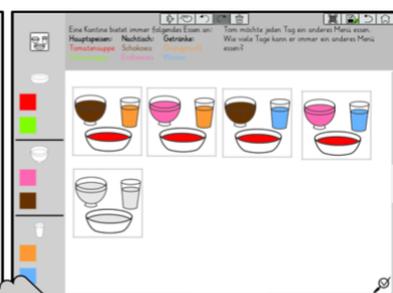
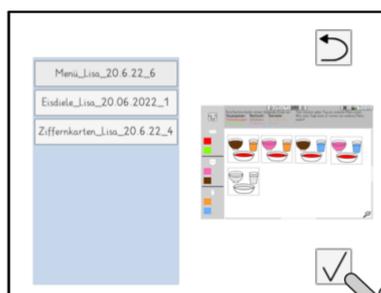
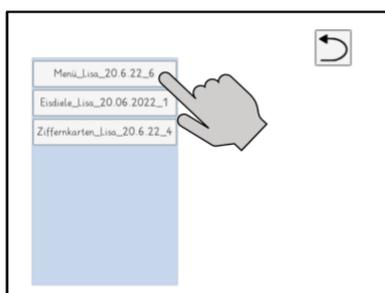
1. Du wirst gefragt, ob sich die Kamera öffnen darf. Um den QR-Code zu scannen, musst du das erlauben. Klicke dann auf *QR-Code scannen*.

2. Es öffnet sich die Kamera, du kannst aber kein Foto machen. Halte die Kamera auf den QR-Code.

3. Es erscheint der Aufgabentext, der dir geschickt wurde. Du kannst die Aufgabe dann lösen.

3.4. GESPEICHERTE LÖSUNGEN ABRUFEN

Unter *Gespeicherte Lösungen* findest du alle Bearbeitungen, die du auf diesem Tablet erstellt und gespeichert hast.



1. Tippe eine gespeicherte Lösung an.

2. Du siehst eine Vorschau. Bestätige, dass du die Aufgabe öffnen möchtest.

3. Löse die Aufgabe weiter oder schau sie dir noch einmal an.



4. DIE ARBEITSFLÄCHE – BUTTONS UND FUNKTIONEN

Wenn du eine Aufgabe lösen möchtest, musst du immer als allererstes entscheiden, ob du Kombinationen oder ein Baumdiagramm erstellen möchtest. Danach passt sich die Arbeitsfläche an. Tippe auf das Bild, zu dem du Hilfestellungen benötigst.

Emma hat Bauklötze in 3 verschiedenen Farben, nämlich **rot**, **gelb** und **blau**. Die Reihenfolge der Farben im Turm ist wichtig. Sie möchte daraus Türme bauen, die 2 Bauklötze hoch sind. Wie viele verschiedene Türme kann sie bauen? Die gleiche Farbe darf nicht mehrmals vorkommen.

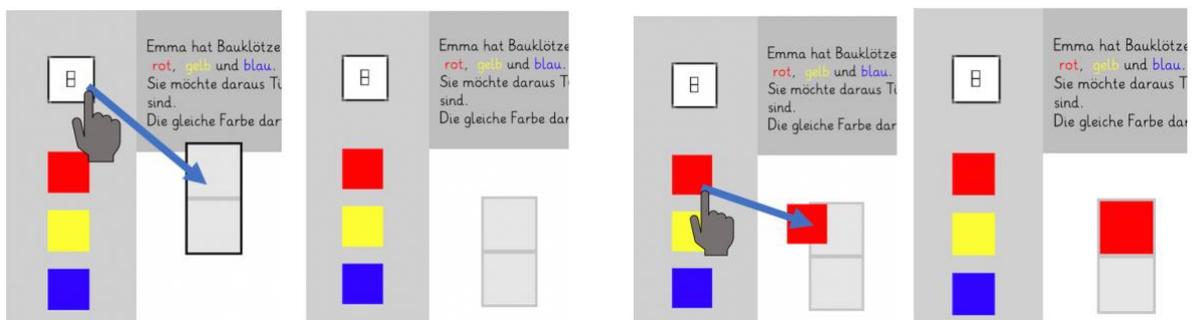
Emma hat Bauklötze in 3 verschiedenen Farben, nämlich **rot**, **gelb** und **blau**. Die Reihenfolge der Farben im Turm ist wichtig. Sie möchte daraus Türme bauen, die 2 Bauklötze hoch sind. Wie viele verschiedene Türme kann sie bauen? Die gleiche Farbe darf nicht mehrmals vorkommen.



4.1. PLATZHALTER

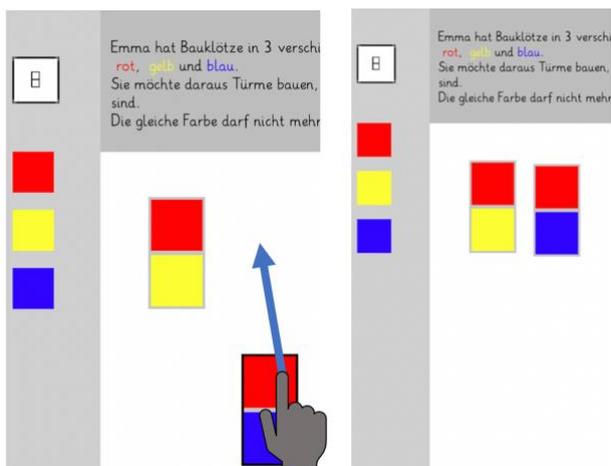
In Kombi kannst du nicht direkt die Farben, Zahlen oder Buchstaben auf die Arbeitsfläche ziehen, sondern du benötigst einen Platzhalter. Diesen ziehst du auf die Arbeitsfläche und kannst sie dann füllen und so Kombinationen oder ein Baumdiagramm erstellen. Die Platzhalter sind immer oben links zu finden.

4.1.1. PLATZHALTER BEI KOMBINATIONEN ☐



1. Ziehe einen Platzhalter auf die Arbeitsfläche.

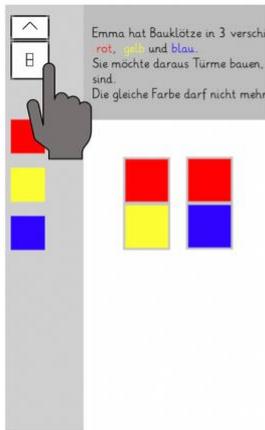
2. Ziehe eine Farbe, eine Zahl oder einen Buchstaben in den Platzhalter.



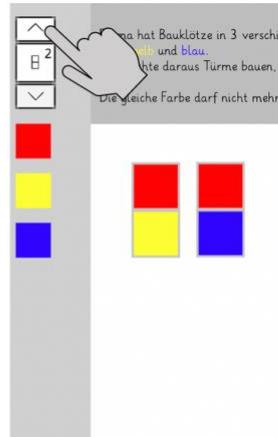
3. Wenn du einen Platzhalter noch einmal verschieben möchtest, tippe ihn so lange an, bis der Rand schwarz wird. Du kannst ihn dann bewegen.



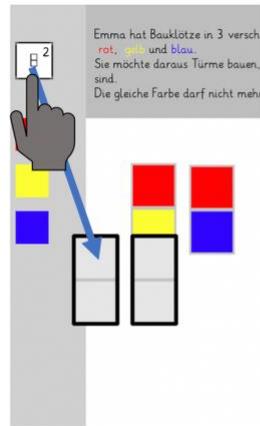
Wenn du schon weißt, dass du mehrere Kombinationen finden wirst, kannst du direkt mehrere Platzhalter auf einmal auf die Arbeitsfläche ziehen.



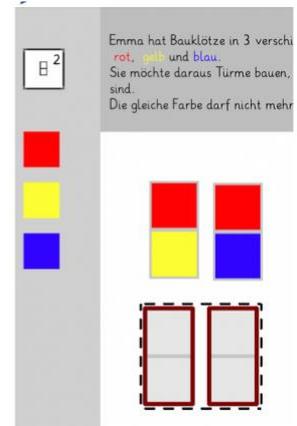
1. Tippe etwas länger auf das Platzhalterfeld. Es erscheint ein Pfeil.



2. Stelle ein, wie viele Platzhalter auf einmal hereingezogen werden sollen.

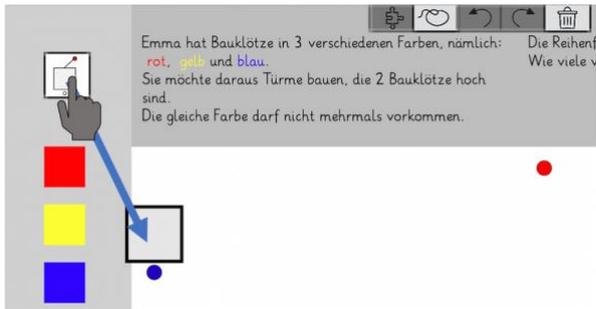


3. Ziehe mehrere Platzhalter auf einmal auf die Arbeitsfläche.

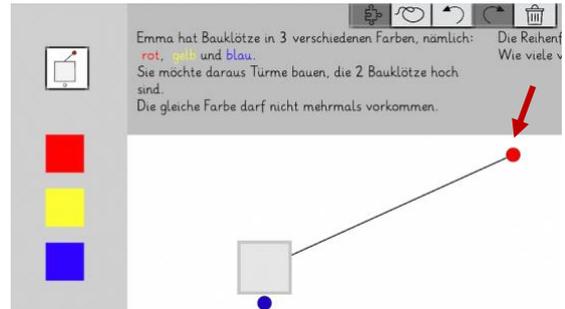


4.1.2. PLATZHALTER BEIM BAUMDIAGRAMM

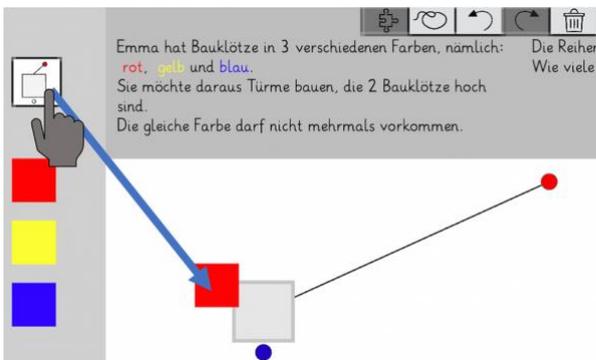
In Kombi kannst du nicht direkt die Farben, Zahlen oder Buchstaben auf die Arbeitsfläche ziehen, sondern du benötigst einen Platzhalter. Diesen ziehst du auf die Arbeitsfläche und kannst sie dann füllen und so ein Baumdiagramm erstellen. Beim Baumdiagramm hast du einen Startpunkt, der rot leuchtet.



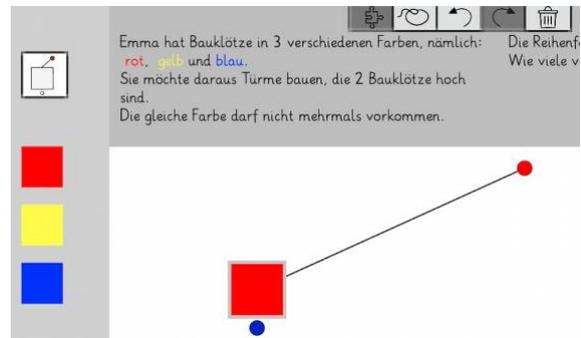
1. Ziehe einen Platzhalter auf die Arbeitsfläche.

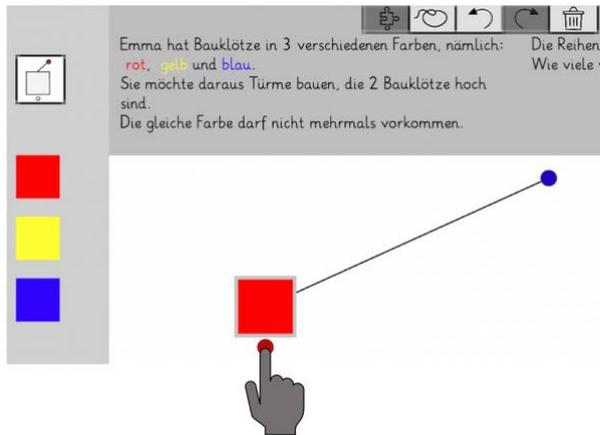


2. Er verbindet sich automatisch mit dem Startpunkt und springt auf eine festgelegte Höhe.

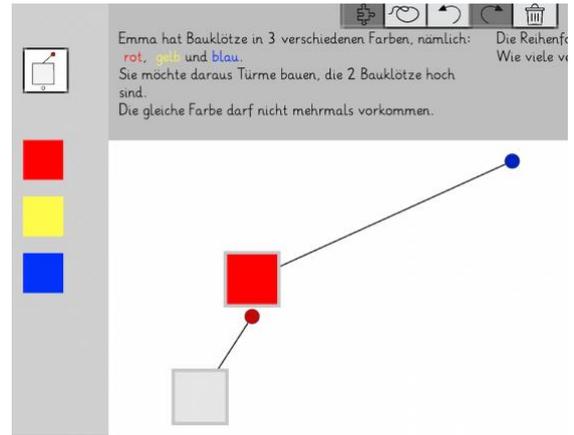


3. Ziehe eine Farbe, eine Zahl oder einen Buchstaben in den Platzhalter.

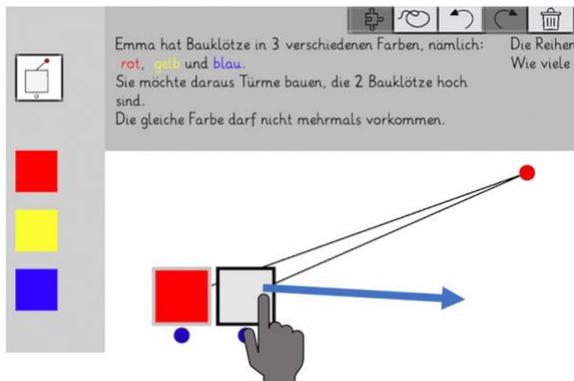




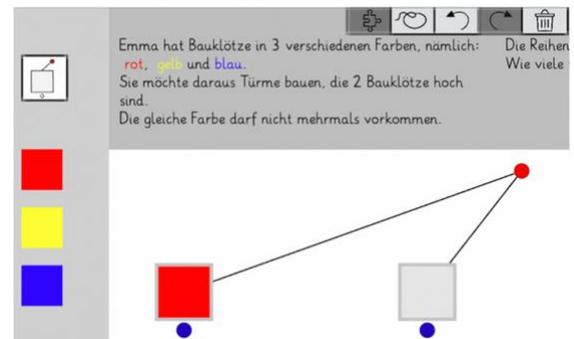
4. Wenn du einen Platzhalter in der nächsten Ebene einfügen möchtest, musst du den Punkt unter dem Platzhalter antippen. Er wird dann rot.



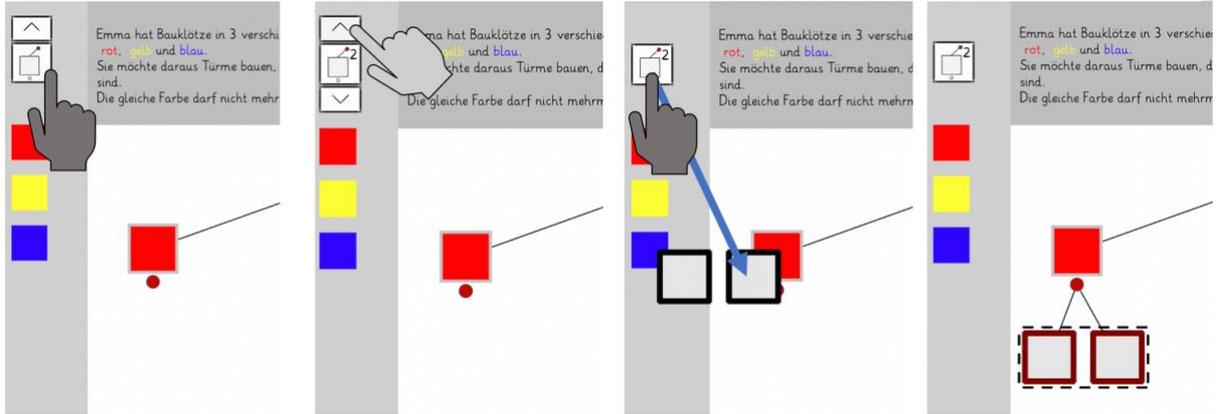
5. Platzhalter, die du neu hereinziehst, verbinden sich dann automatisch mit diesem Punkt.



6. Wenn du einen Platzhalter noch einmal verschieben möchtest, tippe ihn so lange an, bis der Rand schwarz wird. Du kannst ihn dann bewegen.



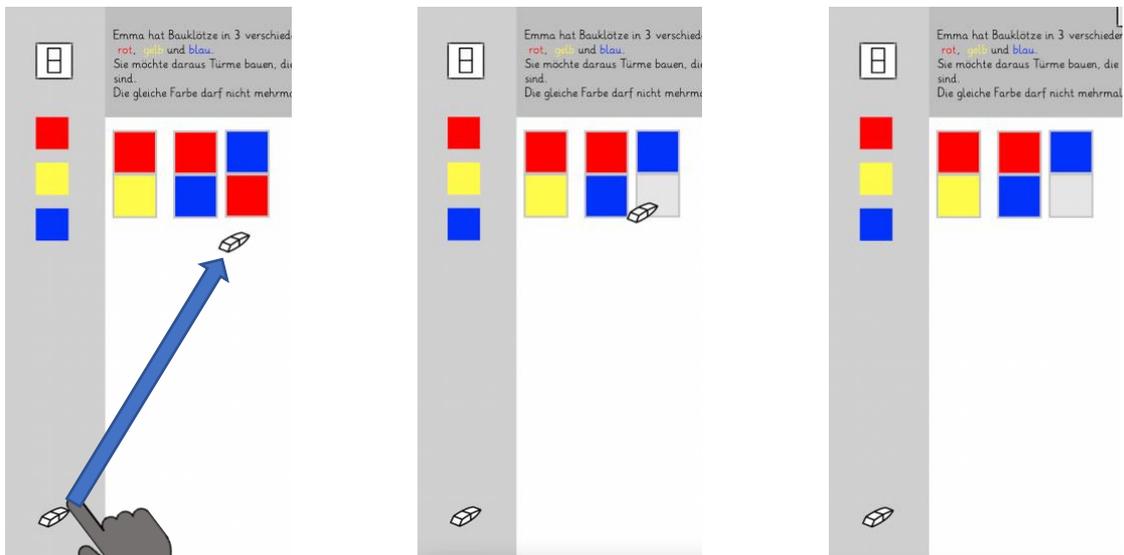
Wenn du schon weißt, dass du mehrere Platzhalter auf einer Höhe im Baumdiagramm brauchst, kannst du direkt mehrere Platzhalter auf einmal auf die Arbeitsfläche ziehen.



1. Tippe etwas länger auf das Platzhalterfeld. Es erscheint ein Pfeil.
2. Stelle ein, wie viele Platzhalter auf einmal hereingezogen werden sollen.
3. Ziehe mehrere Platzhalter einmal auf die Arbeitsfläche.

4.2. RADIERGUMMIFUNKTION

Wenn du einen Platzhalter falsch ausgefüllt hast, kannst du mit dem Radiergummi eine Farbe daraus entfernen.



1. Ziehe das Radiergummi auf die Arbeitsfläche.
2. Lass es an der Stelle los, die du entfernen möchtest.
3. Die Stelle ist dann leer.

4.3. BUTTONS IN DER OBEREN LEISTE



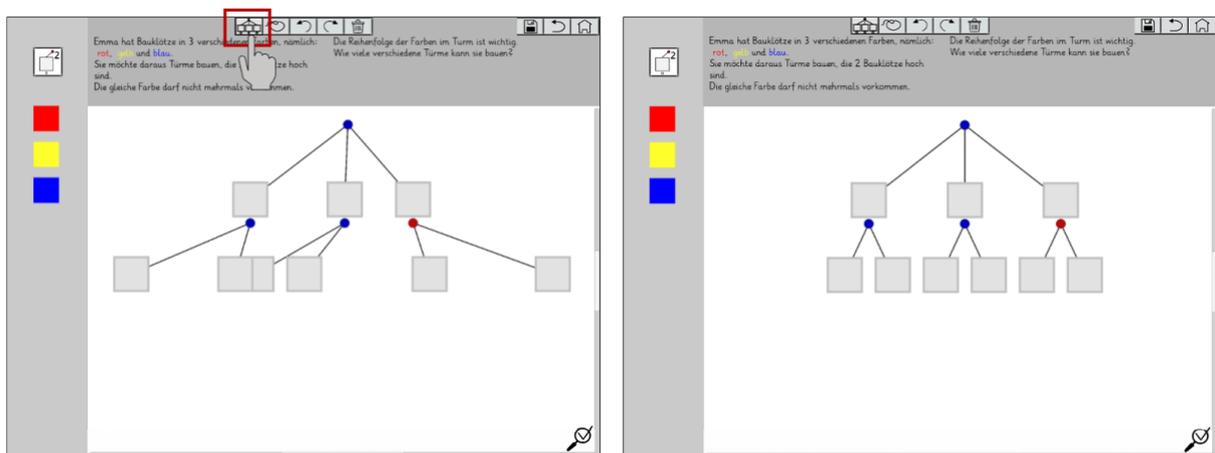
STRATEGIEN

Diesen Button siehst du nur, wenn du Kombinationen erstellst. Wenn du daraufklickst, öffnet sich unten im Bild das Strategie-Menü. Die Buttons helfen dir dabei, wenn du die Aufgabe mit einer besonderen Strategie lösen möchtest. Klicke auf dieses Feld , um mehr Informationen zu den einzelnen Strategien zu bekommen.



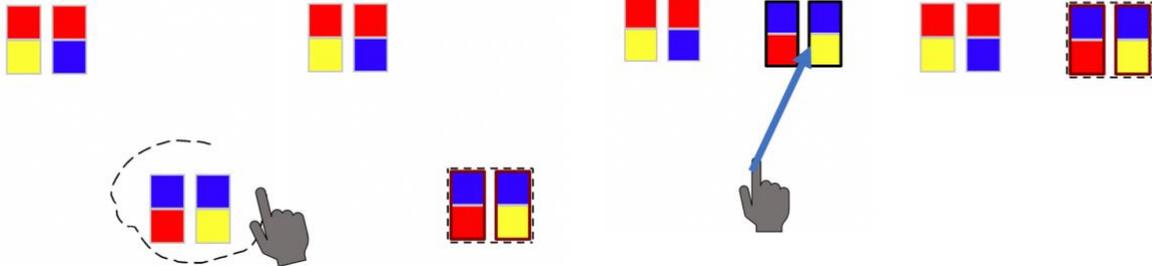
BAUMDIAGRAMM ORDENTLICH AUSRICHTEN

Diesen Button siehst du nur, wenn du ein Baumdiagramm erstellst.



1. Tippe auf den Ordentlich-ausrichten-Button.

2. Dein Baumdiagramm springt in eine ordentliche Anordnung.



1. Tippe auf den Lasso-Button. Kreise dann die Platzhalter ein

2. Bewege alle Platzhalter im Lasso gemeinsam.



3. Das Lasso löst sich auf, wenn du auf eine freie Stelle auf der Arbeitsfläche tippst

Außerdem öffnet sich bei diesem Button unten im Bild das Lasso-Menü. Damit kannst du Platzhalter kopieren, sie löschen oder ordentlich ausrichten. Klicke auf dieses Feld , um mehr Informationen zu den einzelnen Möglichkeiten zu bekommen.



HANDLUNGEN RÜCKGÄNGIG MACHEN UND WIEDERHOLEN

Alle Aktionen (z.B. Platzhalter hereinziehen, füllen oder verschieben) können mit dem *Pfeil zurück* ↶ rückgängig gemacht werden. Wenn du etwas aus Versehen rückgängig gemacht hast, kannst du es mit dem *Pfeil vorwärts* ↷ wiederholen.



LÖSCHEN

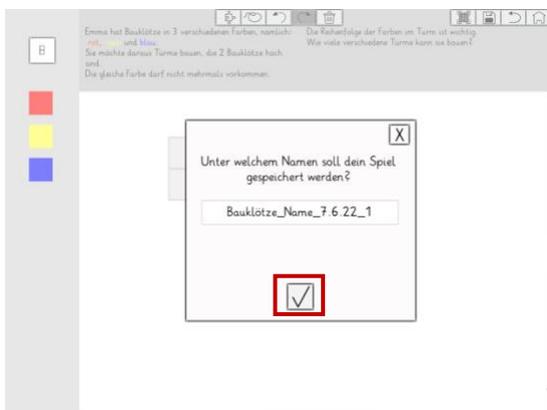
Platzhalter kannst du mit dem Mülleimer 🗑️ löschen. Dafür hast du zwei Möglichkeiten:

- Du kannst den Platzhalter, den du löschen möchtest, in den Mülleimer ziehen.
- Du kannst den Mülleimer aktivieren und den Platzhalter antippen, den du löschen möchtest. Denke daran, ihn danach zu deaktivieren.

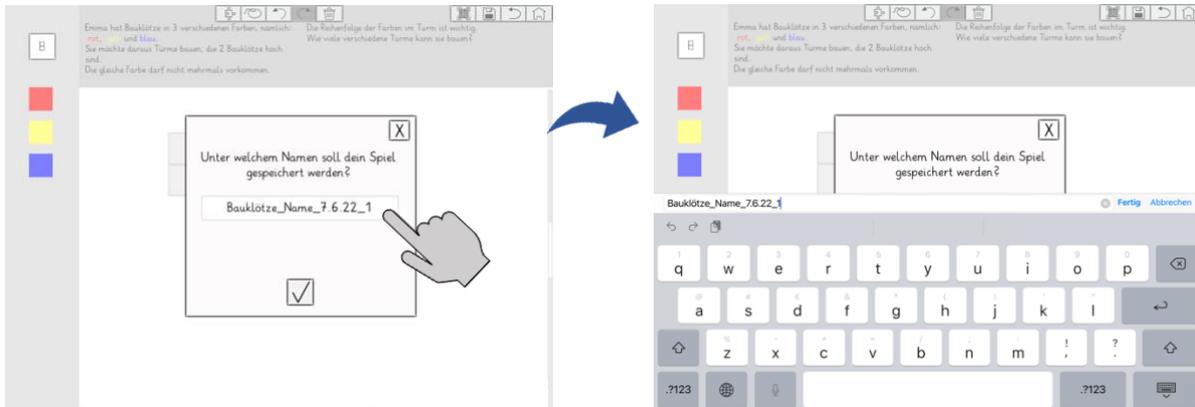


SPEICHERN

Mit diesem Button kannst du deine Lösung speichern. Wenn du ihn antippst, wird dir ein Speichername vorgeschlagen und durch den Klick auf den Haken bestätigst du das Speichern.



Speichernamen ändern: Hierfür musst du das Namensfeld antippen und kannst dann selbst einen neuen Namen eingeben.



ZURÜCK IN DIE AUSWAHL

Mit diesem Button kommst du immer einen Schritt zurück:

- Wenn du im Arbeitsmittel-Modus bist, kommst du wieder zur Auswahl der Elemente.
- Wenn du im Aufgaben-Modus bist, kommst du zur Auswahl des Schwierigkeitsgrads
- Wenn du eine eingescannte Aufgabe bearbeitest, kommst du wieder zum Scan-Modus
- Wenn du eine selbst erstellte Aufgabe löst, kommst du wieder zur Aufgabenbearbeitung.



ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ

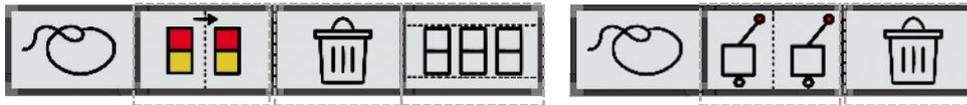
Mit diesem Button kommst du wieder in das allererste [Hauptmenü](#).



4.4. BUTTONS IN DEN UNTERMENÜS

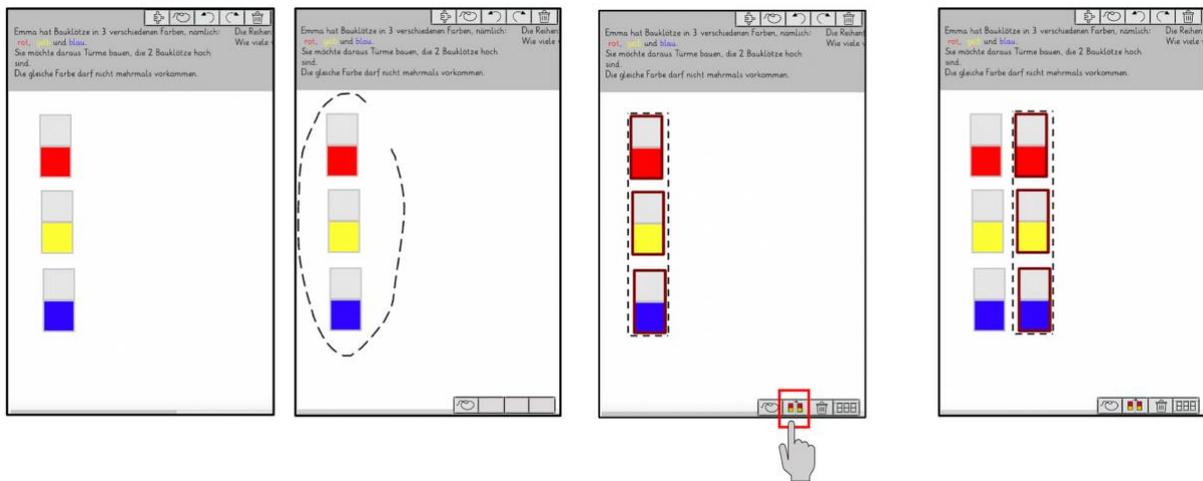
LASSO-MENÜ

Wenn du Türme mit dem Lasso markiert hast, öffnet sich unten auf der Arbeitsfläche ein kleines Menü. Klicke auf den Button, zu dem du eine Hilfestellung benötigst, dann kommst du direkt an die richtige Stelle.



KOPIEREN

Beim Kopieren kannst du Platzhalter oder Kombinationen, die du schon erstellt hast, verdoppeln.



1. Tippe auf den Lasso-Button.
Kreise dann die Platzhalter ein

2. Klicke auf den
Kopieren-Button.

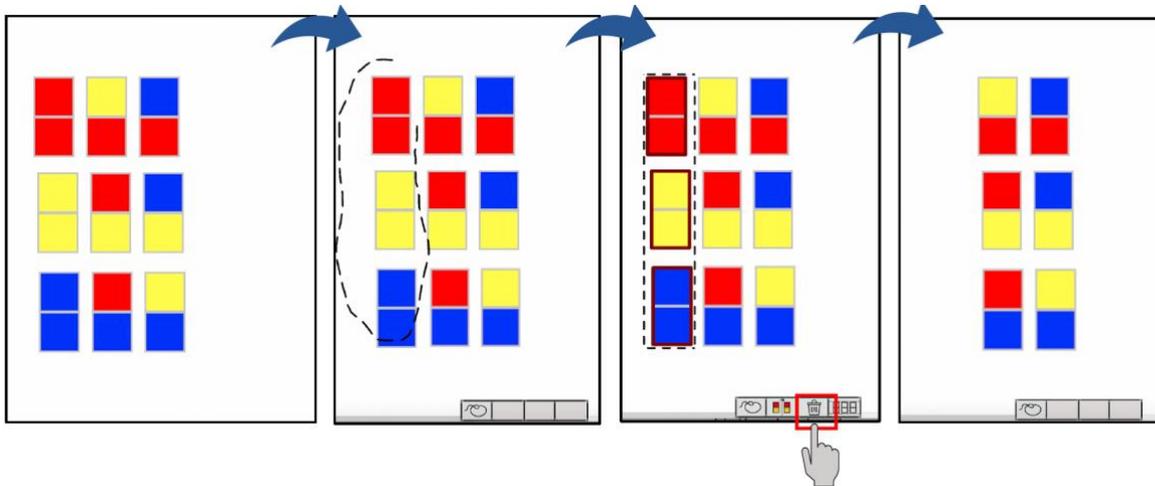
3. Die Platzhalter
werden verdoppelt





LÖSCHEN

Mit diesem Button kannst du alle Platzhalter, die gerade im Lasso sind, auf einmal löschen.



1. Tippe auf den Lasso-Button. Kreise dann die Platzhalter ein.

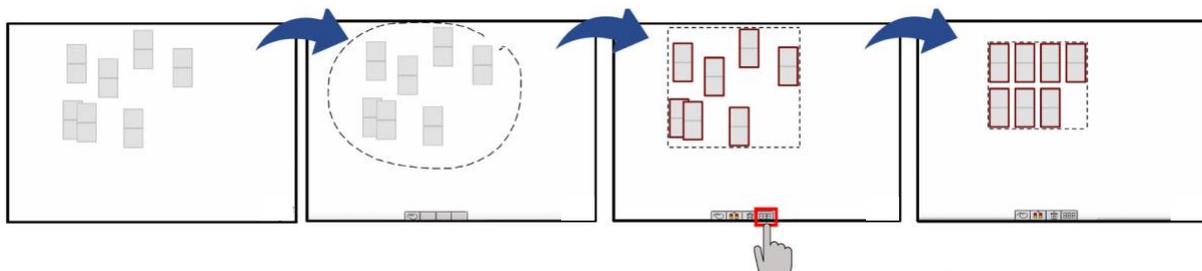
2. Klicke auf den Löschen-Button.

3. Die Platzhalter werden gelöscht



KOMBINATIONEN ORDENTLICH AUSRICHTEN

Manchmal sind Platzhalter quer über die Arbeitsfläche verteilt. Dabei ist es schwer, den Überblick zu behalten. Mit dem Button ‚Ordentlich ausrichten‘ kannst du deine Kombinationen mit einem Klick aufräumen.





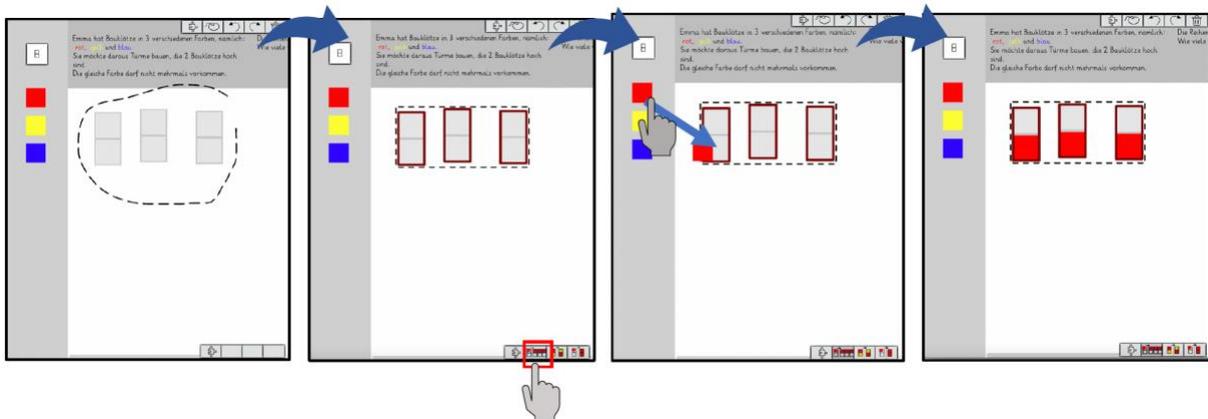
STRATEGIE-MENÜ

Die Strategien in diesem Menü sind Tricks, mit denen du die Aufgabe schneller lösen kannst. Wahrscheinlich kannst du so auch besser überprüfen, ob du wirklich alle Kombinationen gefunden hast. Für Hilfestellungen zu den einzelnen Strategien, klicke auf den jeweiligen Button im Feld.



ALLE MIT ... -STRATEGIE

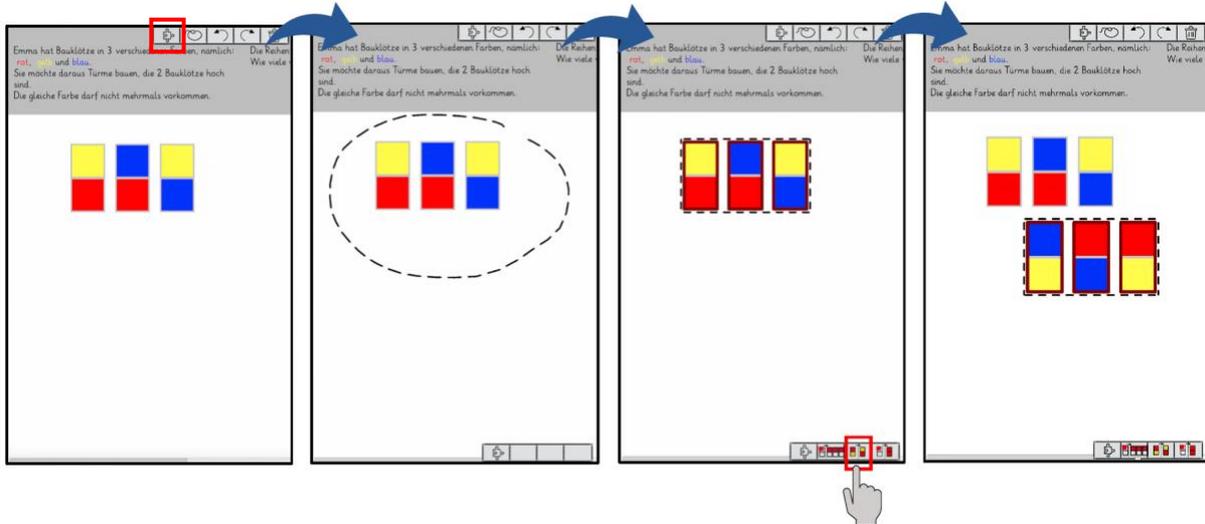
Wenn du die Alle mit ...-Strategie aktiviert hast, füllt die Farbe, die du einmal hereinziehst, automatisch alle Platzhalter, die gerade im Lasso sind.



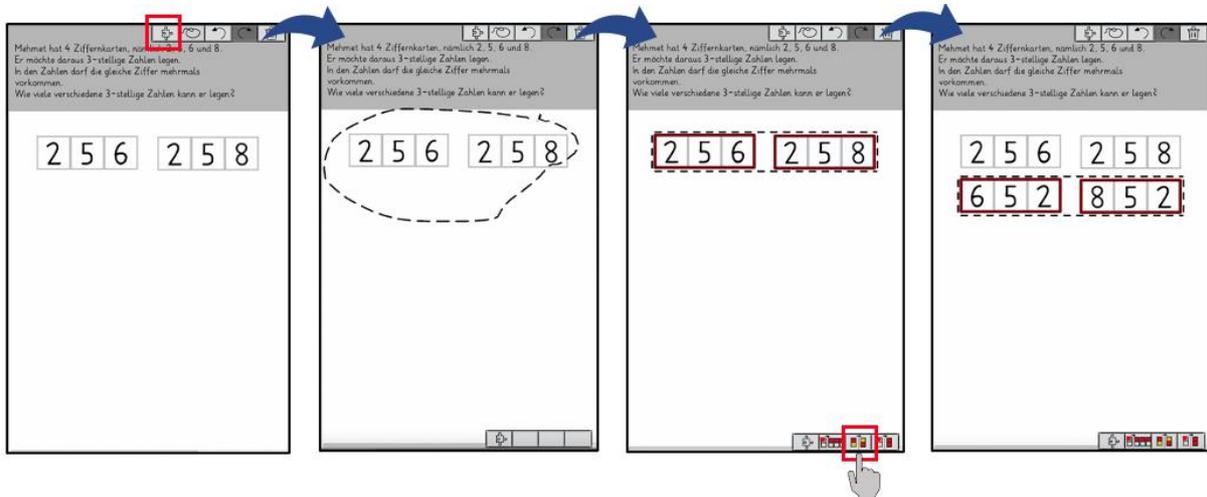


TAUSCHEN

Wenn du auf den ‚Tauschen‘-Button klickst, vertauscht sich die Reihenfolge der Zahlen, Farben oder Buchstaben in deinen Kombinationen, die mit dem Lasso markiert wurden.



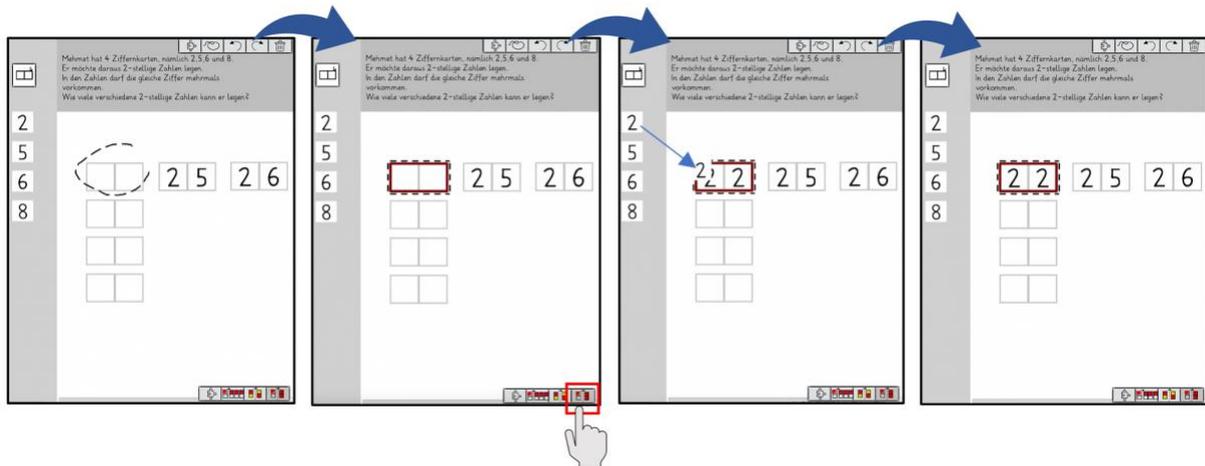
Bei Kombinationen, die aus mehr als zwei Elementen bestehen, vertauscht sich die Anordnung der Elemente von links nach rechts bzw. von oben nach unten.





WIEDERHOLTE ELEMENTE

Wenn du auf den ‚Wiederholte Elemente‘-Button klickst, erscheinen in deinen Kombinationen, die mit dem Lasso markiert wurden, an allen Stellen die Zahlen, Farben oder Buchstaben, die du hineinziehst.





5. AUFGABE STELLEN

In dem Bereich ‚Aufgabe stellen‘ hast du die Möglichkeit, eigene Aufgaben zu erstellen, die du dann entweder selbst lösen, oder an andere Kinder verschicken kannst.

KOMBI

EIGENE AUFGABEN

Aufgabe erstellen

Aufgaben teilen

Eingelogg:

Ausloggen

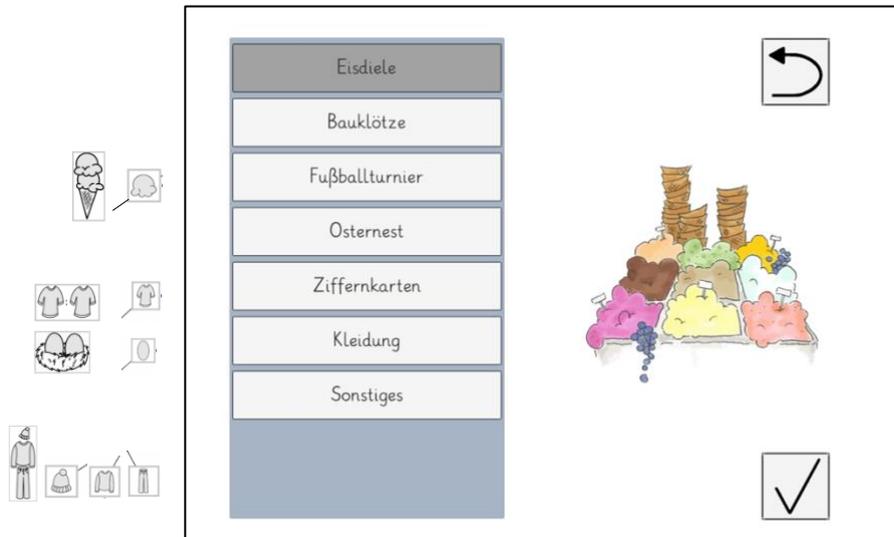
5.1. AUFGABE ERSTELLEN

In diesem Bereich kannst du eine **AUFGABE ZU EINEM VORGEGEBENEM THEMA ERSTELLEN** (z.B. Eisdiele oder Fußballturnier), so dass sie vom Schwierigkeitsgrad genau dazu passt, was du oder deine Mitschüler*innen lösen könnt. Du kannst aber auch eine **AUFGABE GANZ FREI ERSTELLEN**.



5.1.1. AUFGABE ZU EINEM VORGEGEBENEM THEMA ERSTELLEN

Es stehen bei Kombi sechs verschiedene Themen zur Auswahl, die du nutzen kannst, um deine Aufgabe zu erstellen. Bei den Themen, die es zur Auswahl gibt, haben die Platzhalter immer eine Form, die zum Aufgabeninhalt passt.



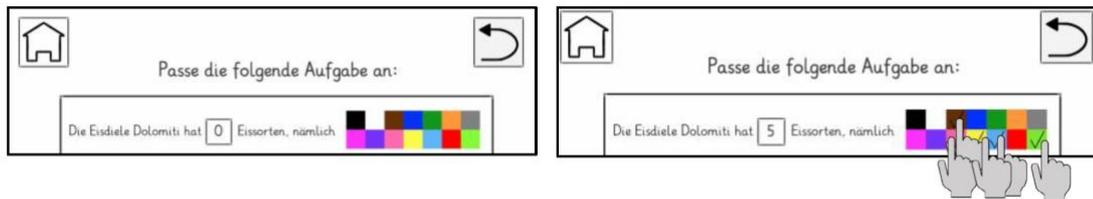
Der Aufgabentext ist bei den Themen schon vorgegeben, aber du kannst wichtige Entscheidungen für die Aufgabe treffen und damit bestimmen, wie viele Möglichkeiten es für die Lösung gibt. Achte dabei darauf: Je mehr Möglichkeiten es gibt, desto schwieriger ist die Aufgabe!



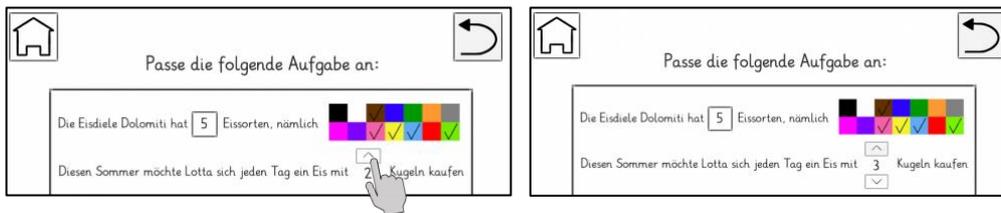


Um die Aufgabe anzupassen, musst du folgende Entscheidungen treffen:

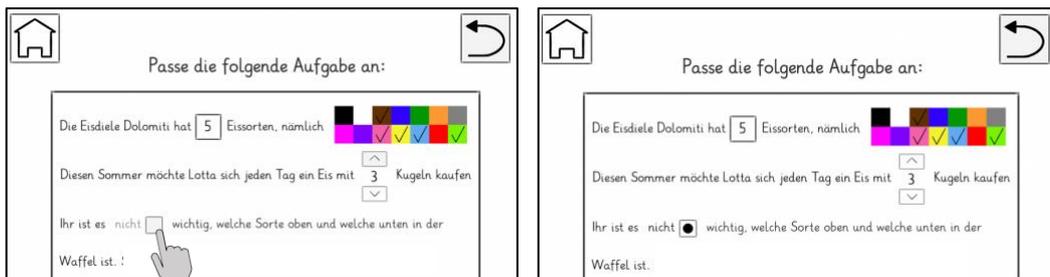
- Wie viele Farben oder Zahlen stehen zur Auswahl?



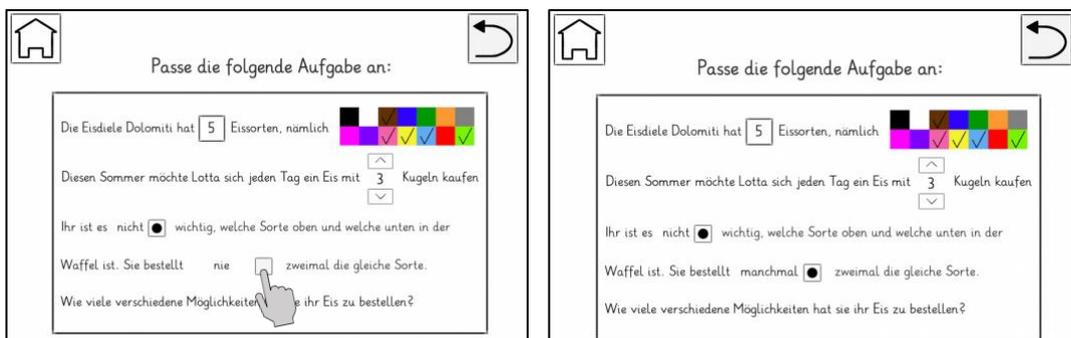
- Aus wie vielen Farben oder Zahlen besteht eine Kombination?



- Ist die Reihenfolge der Farben oder Zahlen in der Kombination wichtig?



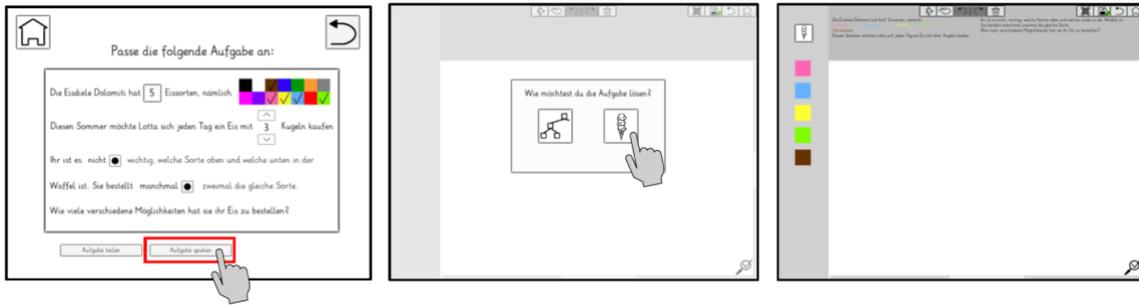
- Dürfen in einer Kombination Farben oder Zahlen doppelt vorkommen?



Wenn du alles richtig eingestellt hast, kannst du die Aufgabe entweder anderen Kindern mit einem QR-Code zuschicken, oder sie selbst spielen.



Wenn du die Aufgabe selbst spielen möchtest:



1. Klicke auf ‚Aufgabe spielen‘
2. Wähle aus, wie du die Aufgabe lösen möchtest
3. Beim Spielen werden deine Einstellungen übernommen und die Aufgabe oben angezeigt.

Wenn du einen QR-Code zum Teilen erstellen möchtest:

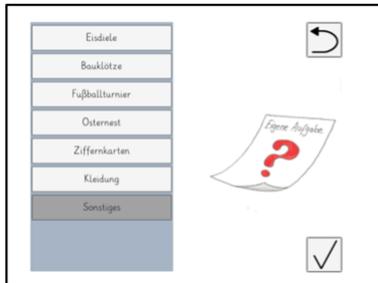


1. Klicke auf ‚Aufgabe teilen‘
2. Du wirst gefragt, unter welchem Namen du den QR-Code speichern willst. Du kannst einen Namen passend zum Thema eingeben.
3. Bestätige den Namen. Der QR-Code wird dann im **AUFGABE TEILEN**-Menü gespeichert.

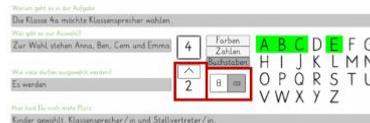


5.1.2. AUFGABE GANZ FREI ERSTELLEN

Manchmal reichen die vorgegebenen Themen nicht aus. Dann kannst du in Kombi eine Aufgabe auch ganz frei selbst erstellen.



1. Klicke auf ‚Sonstiges‘ und bestätige deine Auswahl.
2. Überlege dir ein Thema für deine Aufgabe. Beschreibe, worum es geht. Tippe es in die oberste Zeile.
3. Beschreibe, was oder wer zur Auswahl steht.



4. Tippe an, welche Zahlen, Farben oder Buchstaben zur Auswahl stehen. Der Zähler stellt sich automatisch ein.
5. Beschreibe, wie viele ausgewählt werden dürfen und stelle den Zähler passend ein. Stelle ein, ob die Platzhalter senkrecht oder waagrecht sein sollen.
6. Lege fest, ob Wiederholungen vorkommen dürfen oder nicht und ob die Reihenfolge von Klassensprecher/in und Stellvertreter/in wichtig ist.

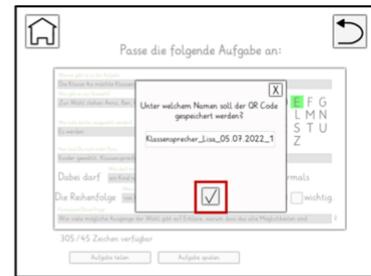
Formuliere Deine Frage

Wie viele mögliche Ausgänge der Wahl gibt es? Erkläre, warum dass das alle Möglichkeiten sind ?

7. Formuliere deine Frage.

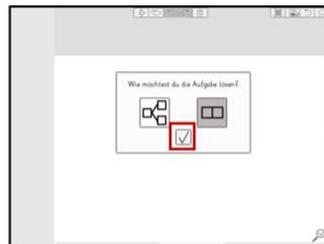


Wenn du einen QR-Code zum Teilen erstellen möchtest:



1. Klicke auf ‚Aufgabe teilen‘
2. Du wirst gefragt, unter welchem Namen du den QR-Code speichern willst. Du kannst einen Namen passend zum Thema eingeben.
3. Bestätige den Namen. Der QR-Code wird dann im **AUFGABE TEILEN**-Menü gespeichert.

Wenn du die Aufgabe selbst lösen möchtest:



1. Klicke auf ‚Aufgabe spielen‘
2. Wähle aus, wie du die Aufgabe lösen möchtest
3. Beim Spielen werden deine Einstellungen übernommen und die Aufgabe oben angezeigt. Die Platzhalter sind immer quadratisch.



5.2. AUFGABE TEILEN

Im Bereich ‚Aufgabe teilen‘ können selbst erstellte Aufgaben an andere Lernende per QR-Code verschickt werden.



1. Klicke auf ‚Aufgabe teilen‘.

2. Links ist eine Übersicht, über alle Aufgaben mit einem QR-Code. Wähle eine Aufgabe aus. Zeige den QR-Code über das Tablet oder den Beamer, oder exportiere ihn.

3. Wenn du ihn exportierst, wird er in der Galerie als Bild gespeichert.

5.3. AUFGABENSTELLUNG SPÄTER NOCH EINMAL VERÄNDERN

Eine selbst erstellte Aufgabe (zu vorgegebenen Themen oder ganz frei erstellt) kann später noch verändert werden.



1. Klicke auf ‚Aufgabe teilen‘.

2. Wähle die Aufgabe aus, die du verändern möchtest. Tippe auf den Button „Aufgabe bearbeiten“.

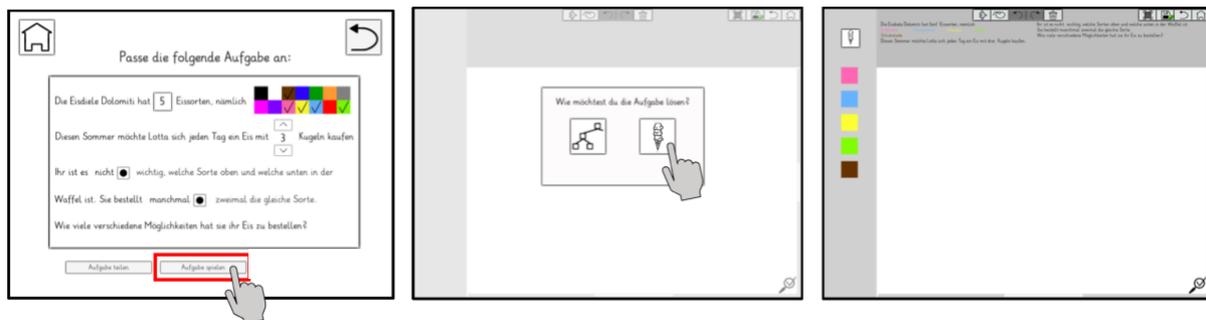
3. Du gelangst dann direkt wieder in den Bearbeitungsmodus, in dem alle Einstellungen so sind, wie du es zuletzt festgelegt hast.



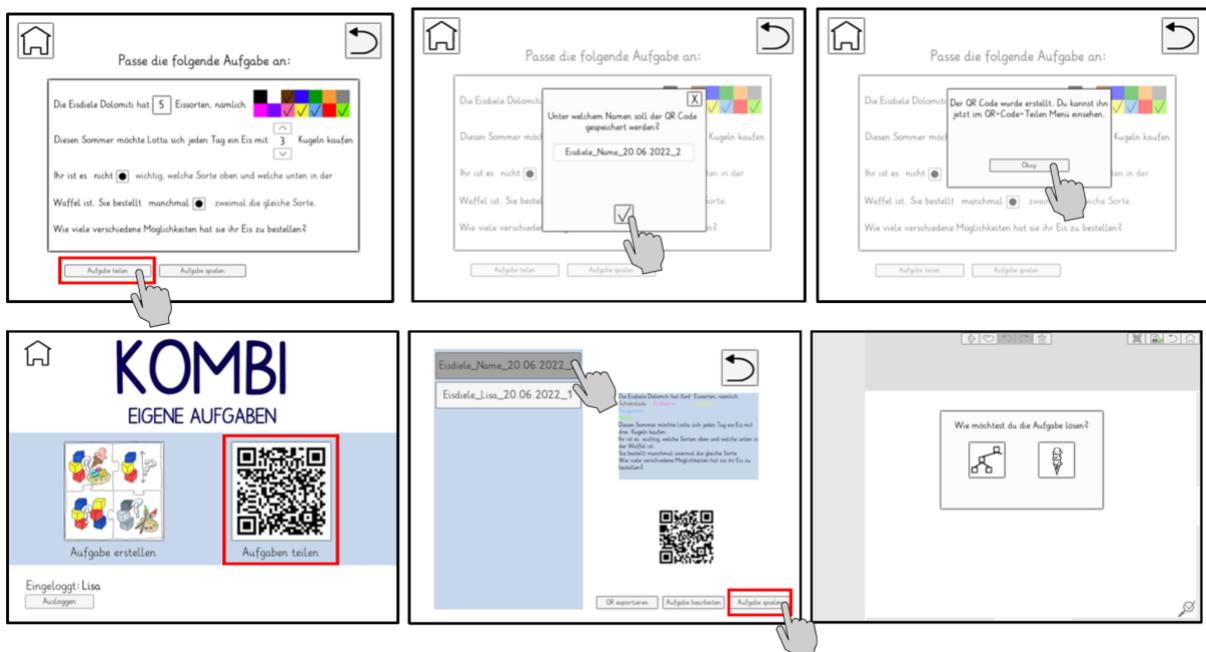
5.4. DIE EIGENE AUFGABE SELBST LÖSEN

Wenn du deine eigene Aufgabe selbst spielen willst, hast du zwei Möglichkeiten:

1. Du spielst die Aufgabe direkt nach dem Erstellen selbst. Dann klickst du einfach, wenn du deine Einstellungen getroffen hast auf „Aufgabe spielen“.



2. Du möchtest die Aufgabe später spielen. Dann musst du erst einmal auf „Aufgabe teilen“ klicken und einen QR-Code erstellen. Später kannst du dann über ‚Aufgaben teilen‘ deine Aufgabe auswählen und dort dann „Aufgabe spielen“ anklicken.





6. AUSLOGGEN



Klicke auf ‚Ausloggen‘.



Du gelangst wieder auf den ersten Startbildschirm und eine andere Person kann sich einloggen