



Aufgabe A

Zeitplan für Mannschaft 1 „Die schnellen Flitzer“

Für jeden Parcours habt ihr 15 Minuten Zeit. Bitte haltet euch streng an euren Plan!

Zeit	Nr.	Name des Parcours	Beschreibung
09:00 Uhr	1	Befahren einer Wippe	Fahren bis zur Haltemarkierung auf der der Wippe, kurzes Anhalten, weiterfahren; Alles ohne Bodenberührung; Anhalten: Räder müssen kurz in Ruhe sein.
09:15 Uhr	3	Limbo-Parcours	Der Fahrer muss unter der Limbostange durchfahren, ohne diese bzw. zu berühren. Die Füße dürfen dabei den Boden nicht berühren.
09:30 Uhr	2	Befahren einer Kegelgasse	Beim Befahren darf kein Kegel umgeworfen werden.
09:45 Uhr	4	Befahren einer Langbank	Fahren über die Langbank ohne herunterzufallen und ohne Bodenberührung
10:00 Uhr	6	Aufnehmen und Abstellen eines Gegenstands	Der Kegel befindet sich auf einem Tisch rechts des Fahrers, er muss aufgenommen und nach der Linie auf dem Tisch links des Fahrers abgestellt werden. Der Kegel darf beim/nach dem Abstellen nicht umfallen.
10:15 Uhr	8	Vorder- und Hinterrad hochheben	Der Bereich zwischen zwei Markierungslinien muss übersprungen werden. Abstand zwischen den Linien beträgt 1 m.
10:30 Uhr	7	Slalomfahren	Slalomfahren durch Kegel; Die Kegel befinden sich dabei immer zwischen Hinter- und Vorderrad und dürfen nicht berührt werden (Kegelabstand ca. 80 cm).
10:45 Uhr	5	Fahren über Paletten-Hindernis	Die Paletten müssen ohne Herunterfallen und ohne Bodenberührung überfahren werden.

Viel Erfolg!



Aufgabe B

Mögliche Schülerlösung:

z. B.

Die Namen und Beschreibungen kopieren und immer wieder einfügen

oder

Insgesamt 7 Dokumente jeweils neu erstellen, dabei jedoch das Layout (Tabelle etc.) der ersten Mannschaft übernehmen.

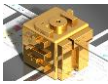
Aufgabe C

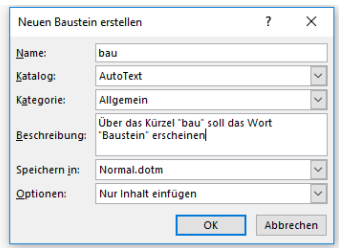
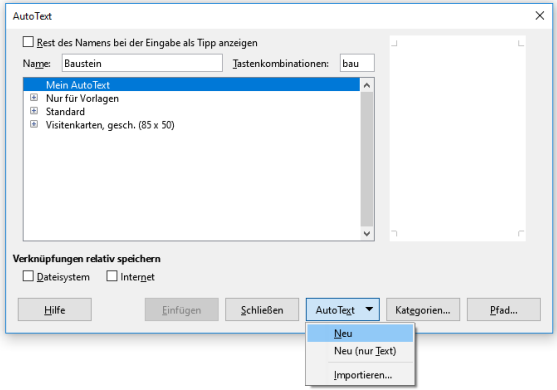
Mögliche Schülerantwort:

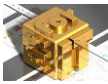
Es wäre sehr aufwendig, alles wieder abzuändern.

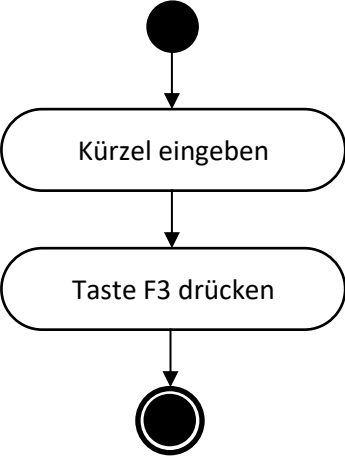
Aufgabe D

Siehe nächste Seite



Auszuführende Schritte	Erläuterung				
Textbaustein erstellen					
<pre>graph TD; Start(()) --> A(Text markieren); A --> B(Funktion Autotext aufrufen); B --> C(Eigenschaften und Kürzel des Textbausteins festlegen); C --> End((()));</pre>	<p>Der Text, der später über ein Kürzel abgerufen werden soll, muss markiert werden. Möchte man einen gesamten Absatz archivieren, so muss die Absatzmarke mit markiert werden. Es ist ebenso möglich, Bilder oder andere Objekte als Textbaustein zu verwenden</p> <p>Je nach Textverarbeitungsprogramm findet sich die Funktion „Autotext“ im Menü „Einfügen – Schnellbausteine“ bzw. „Extras – Autotext“. Ebenso sind folgende Tastenkombinationen möglich:</p> <table><tr><td>Microsoft Office Word</td><td>ALT + F3</td></tr><tr><td>Libre Office Writer</td><td>STRG + F3</td></tr></table> <p>Nachdem vorheriger Schritt ausgeführt wurde, hat sich ein Fenster geöffnet. Hier können nun die Attributwerte wie Kürzel, Kategorie, etc. des Autotextes festgelegt werden.</p> <p>Screenshot aus Microsoft Office Word:</p> 	Microsoft Office Word	ALT + F3	Libre Office Writer	STRG + F3
Microsoft Office Word	ALT + F3				
Libre Office Writer	STRG + F3				
<p>Eigenschaften und Kürzel des Textbausteins festlegen</p>	<p>Screenshot aus Libre Office Writer</p> 				



Auszuführende Schritte	Erläuterung
Textbaustein einsetzen	
	<p>Um die gespeicherten Objekte (Text, Grafik, etc.) über das vergebene Kürzel in das Textdokument einzusetzen, wird sowohl für Microsoft Office Word, als auch für Libre Office Writer folgende Tastenkombination verwendet:</p> <p>Tastenkombination: F3</p>

Aufgabe E

Tabelle für Textbausteine (alle Textbausteine wurden als Schnellbaustein im neu erstellten Katalog „Mountainbike“ erstellt).

Hinweis: In der Dokumentvorlage 212-04-Vorlage.dotx im Ordner Material sind die Textbausteine als solche erstellt.

Textbaustein-Kürzel	Zugehöriger Text
MN1	„Die schnellen Flitzer“
MN2	„Die Akrobaten“
MN3	„Die Mountainbike-Experten“
MN4	„Schulhausens bestes Team“
MN5	„Die Tollkühnen“
MN6	„Die Anti-Bruchpiloten“
MN7	„Die Kleinen-ganz GROß“
PN1	Befahren einer Wippe
PN2	Befahren einer Kegelgasse
PN3	Limbo-Parcours
PN4	Befahren einer Langbank
PN5	Fahren über Paletten-Hindernis
PN6	Aufnehmen und Abstellen eines Gegenstands
PN7	Slalomfahren
PN8	Vorder- und Hinterrad hochheben
PB1	Fahren bis zur Haltemarkierung auf der der Wippe, kurzes Anhalten, weiterfahren; Alles ohne Bodenberührung; Anhalten: Räder müssen kurz in Ruhe sein.
PB2	Beim Befahren darf kein Kegel umgeworfen werden.
PB3	Der Fahrer muss unter der Limbostange durchfahren, ohne diese bzw. zu berühren. Die Füße dürfen dabei den Boden nicht berühren.
PB4	Fahren über die Langbank ohne herunterzufallen und ohne Bodenberührung
PB5	Die Paletten müssen ohne Herunterfallen und ohne Bodenberührung überfahren werden.



2.1.2 Textverarbeitung II

Arbeitsblatt 212-04

Lösung

PB6	Der Kegel befindet sich auf einem Tisch rechts des Fahrers, er muss aufgenommen und nach der Linie auf dem Tisch links des Fahrers abgestellt werden. Der Kegel darf beim/nach dem Abstellen nicht umfallen.
PB7	Slalomfahren durch Kegel; Die Kegel befinden sich dabei immer zwischen Hinter- und Vorderrad und dürfen nicht berührt werden (Kegelabstand ca. 80 cm).
PB8	Der Bereich zwischen zwei Markierungslinien muss übersprungen werden. Abstand zwischen den Linien beträgt 1 m.