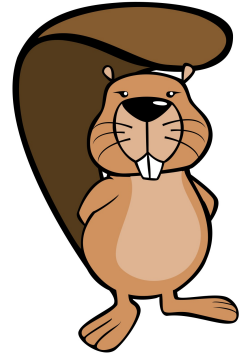


## Teilnahme am Informatik-Biber



Liebe Schülerin, lieber Schüler,

bald ist es endlich soweit! Im November findet der nächste Informatik-Biber statt und wir freuen uns, dass du dabei bist!

Wie die Teilnahme abläuft, erfährst du in dieser kurzen Anleitung.

Damit am Teilnahmetag alles reibungslos abläuft und du keine wertvolle Zeit zum Bearbeiten der Aufgaben verlierst, lies dir die folgende Anleitung bitte aufmerksam durch.

### Anmeldung

Unter <http://wettbewerb.informatik-biber.de> kannst du dich zum Wettbewerb anmelden. Über den Link „Anmelden“ gibst du den Benutzernamen und das Passwort ein, das du von deiner Lehrkraft bekommen hast.

The screenshot shows the website interface for the Informatik-Biber competition. At the top, there is a navigation bar with the logo and the text 'Informatik-Biber'. Below the navigation bar, there are two buttons: 'Willkommen' and 'Wettbewerbe'. The main content area is titled 'Willkommen' and contains the following text:

**... beim Informatik-Biber!**  
**Liebe Schülerinnen und Schüler,**

der "Schnupper-Biber" hat begonnen. Ihr könnt damit das Biber-System ausprobieren. Für alle, die schon von ihrem Lehrer bzw. ihrer Lehrerin angemeldet wurden: Klickt zunächst links oder oben auf "Anmelden" und gebt eure Zugangsdaten ein. Dann klickt auf "Wettbewerbe" und bestätigt eure Altersgruppe, falls nötig. Dann evtl. noch ein Teammitglied dazu melden, und los geht's!

Der "richtige" Informatik-Biber findet in der Woche vom 11. bis 15. November statt. Auf [www.informatik-biber.de](http://www.informatik-biber.de) könnt ihr euch über Aufgaben und Ergebnisse der letzten Jahre informieren.

Für alle, die noch nicht angemeldet wurden:  
Wenn ihr mitmachen wollt, erzählt euren Lehrern vom Biber.  
Sie müssen sich hier registrieren und können euch dann zur Teilnahme anmelden.

Viel Spaß wünscht euer Biber-Team.

**Liebe Lehrerinnen und Lehrer,**

Sie können Ihre Schülerinnen und Schüler zum Informatik-Biber anmelden, und zwar über die [neue Oberfläche zur Verwaltung der Teilnahmedaten](#). Bitte beachten Sie: Der Username für die neue Verwaltungsoberfläche ist nun Ihre Mail-Adresse.

Eine Registrierung als neuer Koordinator bzw. die Verwaltung der Koordinatordaten ist in unserem [neuen BWINF-Anmeldesystem](#) möglich. Dort können Sie ggf. auch ein neues Passwort anfordern - das funktioniert aber nur über die bei uns registrierte Mail-Adresse.

Falls Sie noch unsicher sind, ob Sie sich als Koordinator registrieren wollen, abonnieren Sie erst einmal unseren [Newsletter](#). Sie bleiben dann in Sachen Informatik-Biber immer auf dem Laufenden. Registrierte Koordinatoren erhalten den Newsletter automatisch.

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an [kontakt@informatik-biber.de](mailto:kontakt@informatik-biber.de).

Vielen Dank für Ihre Unterstützung!

Das Biber-Team

A red arrow points to the 'Anmelden' button in the top left corner of the page. A text box next to it says: 'Klicke auf den Link Anmelden, um dich am Wettbewerbssystem anzumelden'.

## Wettbewerb

Über den Link „Wettbewerbe“ gelangst du zu dem Wettbewerb, zu dem dich deine Lehrkraft angemeldet hat.



**Informatik-Biber**

Willkommen Wettbewerbe

Anmelden

### Willkommen

**... beim Informatik-Biber!**  
Liebe Schülerinnen und Schüler,

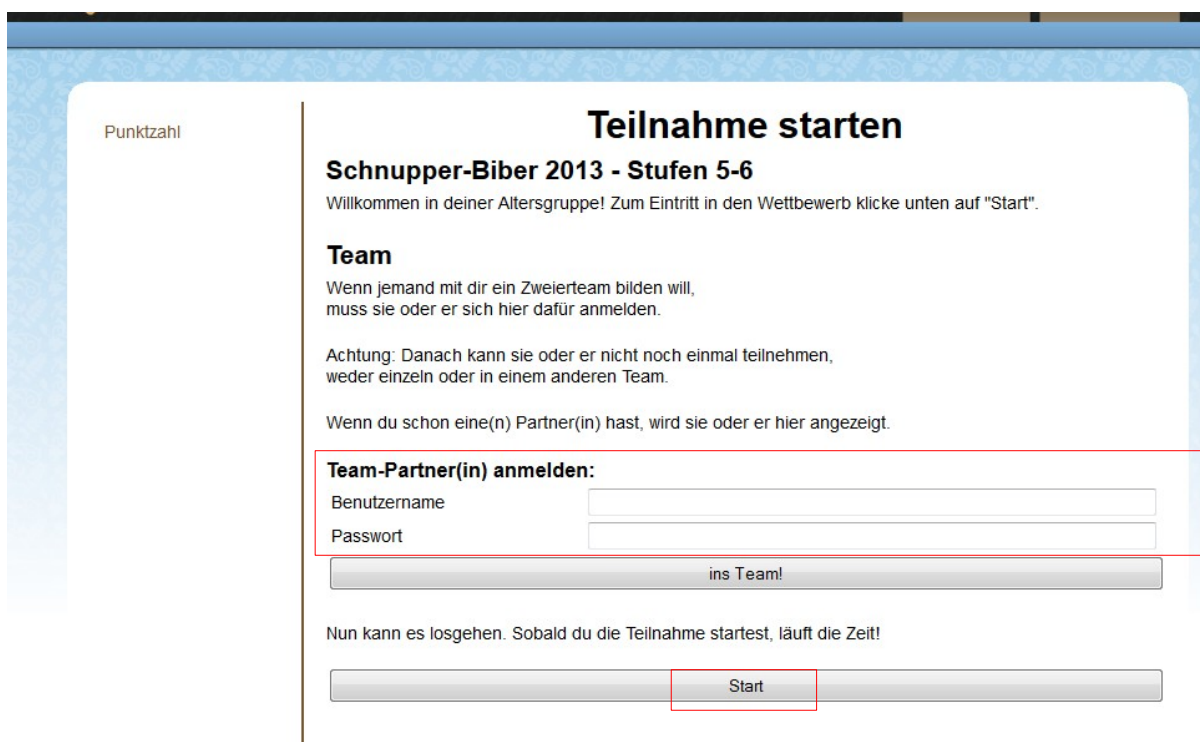
der "Schnupper-Biber" hat begonnen. Ihr könnt damit das Biber-System ausprobieren. Für alle, die schon von Ihrem Lehrer bzw. Ihrer Lehrerin angemeldet wurden. Klickt zunächst links oder oben auf "Anmelden" und gebt eure Zugangsdaten ein. Dann klickt auf "Wettbewerbe" und bestätigt eure Altersgruppe, falls nötig. Dann evtl. noch ein Teammitglied dazu melden, und los geht's!

Mit Klick auf den Link „Wettbewerbe“ gelangst du zu den verschiedenen Altersstufen.

## Start des Wettbewerbs

Im nächsten Schritt hast du folgende Möglichkeiten:

1. Du gibst an, dass du zusammen mit einem Partner oder einer Partnerin am Wettbewerb teilnehmen möchtest (an einem Computerarbeitsplatz). In diesem Fall gibt dein Partner/deine Partnerin nun unten seine/ihre Anmeldedaten ein und drückt auf „ins Team“. Du drückst auf „Start“ - danach läuft die Zeit!
2. Du gibst keine Teampartner/in an, da du alleine teilnehmen möchtest und drückst auf „Start“ - danach läuft die Zeit!



Punktzahl

## Teilnahme starten

### Schnupper-Biber 2013 - Stufen 5-6

Willkommen in deiner Altersgruppe! Zum Eintritt in den Wettbewerb klicke unten auf "Start".

#### Team

Wenn jemand mit dir ein Zweierteam bilden will, muss sie oder er sich hier dafür anmelden.

Achtung: Danach kann sie oder er nicht noch einmal teilnehmen, weder einzeln oder in einem anderen Team.

Wenn du schon eine(n) Partner(in) hast, wird sie oder er hier angezeigt.

**Team-Partner(in) anmelden:**

Benutzername

Passwort

Nun kann es losgehen. Sobald du die Teilnahme startest, läuft die Zeit!

## Bearbeitung der Aufgaben

Alle Aufgabentitel werden am linken Rand angezeigt. Du kannst über dieses Menu einzelne Aufgaben auswählen oder mit den Buttons „Zurück“ und „Weiter“ in die verschiedenen Aufgaben wechseln.

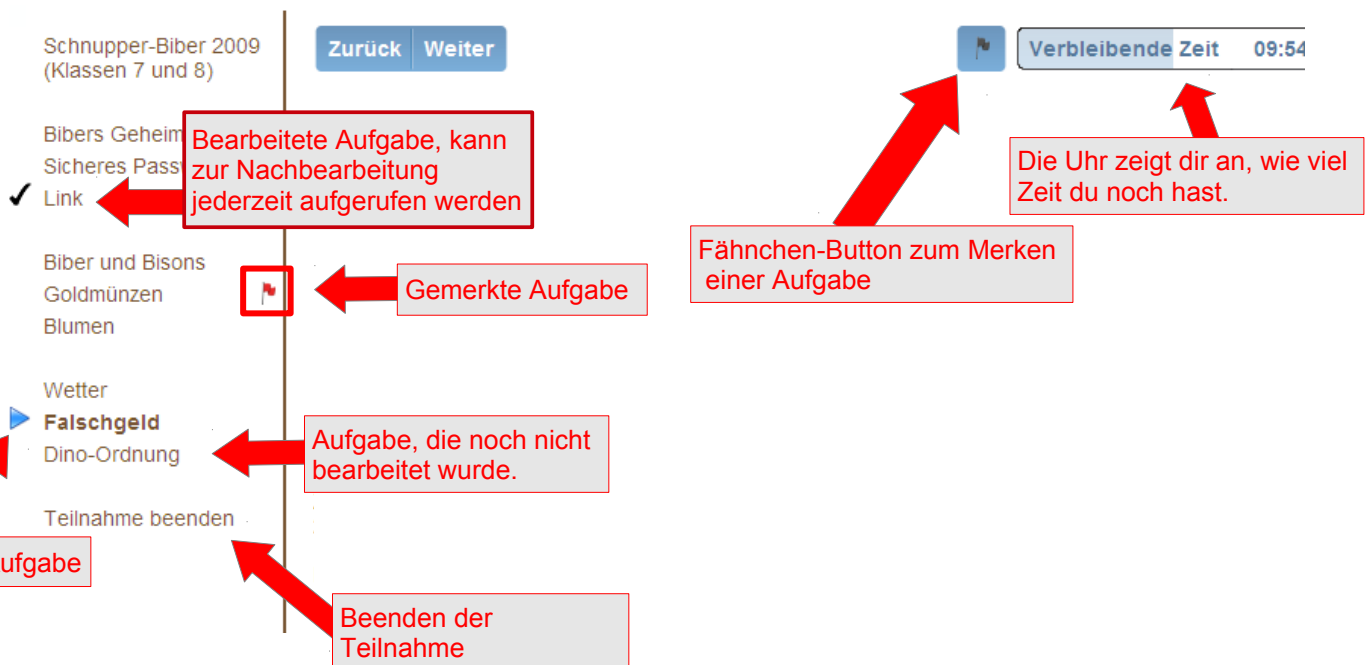
In jeder Aufgabe wird eine Frage gestellt, zu der es in der Regel vier mögliche Antworten gibt. Wenn du dich für eine Antwort entschieden hast, wählst du diese aus. Bei den meisten Aufgaben musst du hierfür einen Antwortbutton anklicken. Manchmal musst du die Lösung aber von Hand eingeben oder ein Bild als Antwort anklicken. Lese dir daher jede Aufgabe aufmerksam durch. Die Antwort wird dann hervorgehoben; wenn du dir die Aufgabe später noch einmal anschaust, kannst du immer noch sehen, welche Antwort du gegeben hast.

Es gibt einige Symbole, die dir den Bearbeitungsstand einer Aufgabe anzeigen. (Wie die Symbole aussehen, siehst du in der Abbildung auf der nächsten Seite.)

- **blaues Dreieck:** Aufgabe, die du gerade bearbeitest.
- **Häkchen:** Sobald du eine Aufgabe bearbeitet hast, wird diese mit einem Häkchen markiert.
- **Fähnchen:** Falls du die Lösung einer Aufgabe nicht weißt oder du dir eine Aufgabe zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal ansehen möchtest, markiere sie einfach mit einem Fähnchen.

Du kannst bearbeitete Aufgaben immer wieder aufrufen. Wenn du deine Antwort löschen willst, drückst du auf den Button „Antwort zurücknehmen“. Du kannst sie unbeantwortet lassen (dies bedeutet, die Aufgabe wird nicht bewertet) oder eine neue Antwort auswählen.

Wie viel Zeit du für die Bearbeitung der Aufgaben noch hast, siehst du an der Uhr rechts oben.



Du kannst deine Antworten so lange ändern, bis entweder die Zeit abgelaufen ist oder du den Wettbewerb selbstständig beendest. Das geht über den Link „Teilnahme beenden“ ganz unten links (natürlich kommt danach noch eine Sicherheitsabfrage).

**Achtung: Wenn der Wettbewerb einmal beendet ist, hast du KEINE Möglichkeit, diesen**

**nochmal zu bearbeiten.**

### **Punktevergabe**

Jede Altersgruppe hat 18 Aufgaben zu lösen, jeweils sechs davon aus den drei Schwierigkeitsstufen leicht, mittel und schwer.

Für jede richtige Antwort gibt es Punkte, für jede falsche Antwort werden Punkte abgezogen. Wird die Frage nicht beantwortet, bleibt das Punktekonto unverändert.

Wenn du keine Antwort gibst, ändert sich dein Punktestand also nicht. Falls du dir sehr unsicher bist, welche Antwort die richtige ist, drücke daher besser den Button „Antwort zurücknehmen“ statt irgendeine Antwort auszuwählen.

### **Ergebnisse**

Die Ergebnisse des Wettbewerbs teilt dir deine Lehrkraft im Anschluss an den Wettbewerb mit.

Wir wünschen dir viel Spaß beim Informatik-Biber!

Das Biber-Team