

Station 1

Arbeitsmittel: Kartenspiel „Serienautos“

Aufgabe:

Spiele mit deinem Partner maximal 5 min.
(Spielregeln auf der Rückseite.)



Suche dir eine Karte aus.
Notiere auf dem Arbeitsblatt den Namen
deines Autos und mindestens zwei Attribute
mit ihren Werten.

Station 2

Arbeitsmittel: Kartenspiel „Tiere der Welt“

Aufgabe:

Spiele mit deinem Partner maximal 5 min.
(Spielregeln auf der Rückseite.)



Suche dir eine Karte aus.
Notiere auf dem Arbeitsblatt den Namen
deines Tiers und mindestens zwei Attribute
mit ihren Werten.

Spielregeln:

1. Teile den Kartenstapel in zwei gleiche Teile!
2. Jeder Spieler legt seinen Stapel verdeckt vor sich hin.
3. Der erste Spieler zieht eine Karte und nennt eine Eigenschaft, mit der er den Gegenspieler vielleicht überbieten kann (den besseren Wert erreicht).
4. Beide Spieler vergleichen den Wert.
5. Der Gewinner erhält beide Karten, der Verlierer beginnt mit der nächsten Karte.

Station 3

Arbeitsmittel: Werbematerial „Digitale Fotoapparate“

Aufgabe: Vergleiche die Angebote der einzelnen Fotoapparate (nicht nur nach Preis).

Wähle ein Angebot aus, dass dir günstig erscheint.



Notiere auf dem Arbeitsblatt den Namen deines Fotoapparates und als erstes Attribut den Preis. Finde mindestens ein zweites Attribut und notiere den dazugehörigen Wert.

Station 4

Arbeitsmittel: Katalog mit Bekleidung

Aufgabe: Suche nach einem Kleidungsstück, das in mehreren Varianten angeboten wird.

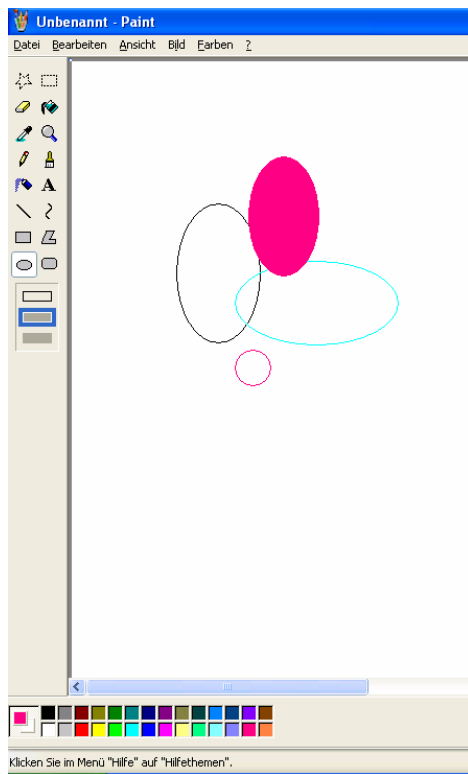


Notiere auf dem Arbeitsblatt den Namen deines Kleidungsstückes und als erstes Attribut den Preis. Finde mindestens ein zweites Attribut, in dem sich die Kleidungsstücke unterscheiden. Notiere den dazugehörigen Wert.

Station 5

Arbeitsmittel: Computer – das Programm „paint“

Aufgabe:



Zeichne eine Figur, die nur aus Kreisen/ Ellipsen besteht.

Zeichne weitere Kreise/ Ellipsen, die anders aussehen.

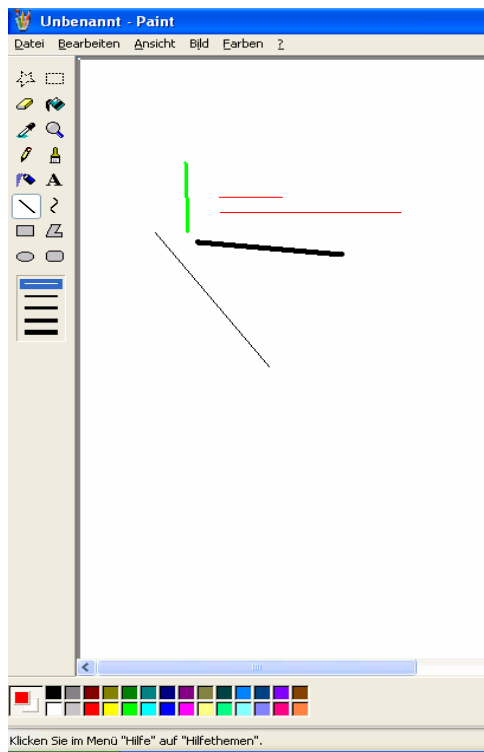
Notiere auf dem Arbeitsblatt das Attribut, das du geändert hast. Finde einen Wert, der jetzt eingestellt ist.

Speichere, wenn du möchtest, in dein Verzeichnis.

Station 6

Arbeitsmittel: Computer – das Programm „paint“

Aufgabe:



Zeichne eine Figur, die nur aus Linien besteht.

Zeichne weitere Linien, die anders aussehen.

Notiere auf dem Arbeitsblatt das Attribut, das du geändert hast. Finde einen Wert, der jetzt eingestellt ist.

Speichere, wenn du möchtest, in dein Verzeichnis.

Station 7

Arbeitsmittel: Computer – das Programm „Excel“

Aufgabe:

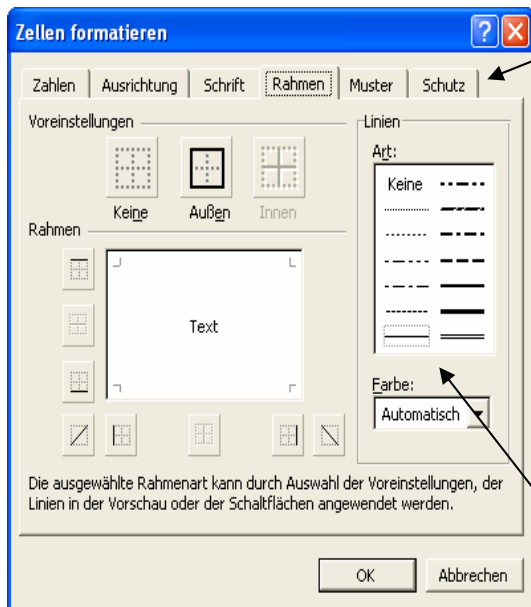
Notiere fünf verschiedene Zahlen in jeweils eine Zelle.

Wähle für die erste Zahl im Menü: Format - Zellen eine Einstellung aus.

Wähle für die anderen Zahlen eine andere Einstellung.

Notiere auf dem Arbeitsblatt den Zellnamen.

Nenne das Attribut, das du geändert hast und trage den zugehörigen Wert ein.



Station 8

Arbeitsmittel: Computer – das Programm „Word“

Aufgabe:

Notiere fünf verschiedene Worte in jeweils eine Zeile.

Wähle für das erste Wort im Menü Format-Zeichen eine Einstellung aus.

Wähle für die anderen Worte eine andere Einstellung.

Notiere auf dem Arbeitsblatt dein Wort.
Nenne das Attribut, das du geändert hast und trage den zugehörigen Wert ein.

