

Orientierungsstufe

Regionalwettbewerb 2022/2023

Klassenstufe 5/6
Aufgaben Theorie



1a. Aufgabe



Das ist Paula. Sie hat ein neues Tablet. Aber sie kennt sich noch nicht so gut damit aus. Deshalb fragt sie dich um Hilfe.

Aufgabe:

Finde für ihre Probleme die richtigen Apps. Schreibe die Nummer des Icons in die passende Spalte.

6 Punkte

1		2		3		4		5	
6		7		8		9		10	

Problem	App-Nummer
Sie möchte im Internet surfen.	
Sie möchte eine E-Mail schreiben.	
Sie möchte den Weg zum Kino herausfinden.	
Sie möchte ihren Deutschaufsatz schreiben.	
Sie möchte die Kosten für ihre nächste Geburtstagsparty ausrechnen.	
Sie möchte Musik hören.	

1b. Aufgabe

Benenne die abgebildeten Geräte.

3 Punkte

Vorname: _____ Name: _____ Klasse: _____

Orientierungsstufe

Regionalwettbewerb 2022/2023

Klassenstufe 5/6
Aufgaben Theorie



In den folgenden Sätzen fehlen Wörter. Schreibe das jeweils richtige Wort in die Lücken.

4 Punkte

Alle in der Tabelle dargestellten Geräte gehören zu einem Computer. Neben der _____ benötigt ein Computer noch Software.

Jeder Computer arbeitet nach dem EVA-Prinzip. Wofür stehen die Buchstaben?

E - _____

V - _____

A - _____

2. Aufgabe



Quelle:
<https://www.auepost.de/politik-wirtschaft/wirtschaft/wenn-der-kunde-zum-kassierer-wird-21330>

Lina kauft im neuen Supermarkt für den anstehenden Kuchenbasar ein. Mit ihrem Körbchen kommt Sie an den Kassen-Automaten. Ihre Waren muss Sie selbstständig am Kassen-Automaten einscannen und danach bezahlen.

Aufgaben:

a) Schreibe die notwendigen Schritte in der richtigen Reihenfolge in die Tabelle.

2 Punkte

Gedruckten Kassenzettel mitnehmen; Geld in Fach einlegen; Alle Produkt-Codes einscannen; Bezahlart „bar“ auswählen; Rückgeld aus Fach entnehmen;

b) Der Kassen-Automat funktioniert nach dem EVA-Prinzip. Kreuze an, ob die Tätigkeiten zu E..., V... oder A... gehören.

4 Punkte

Tätigkeit	E...	V...	A...
Geldscheine einlegen			
Produkt-Code einscannen			
Summe der Preise wird vom Automaten berechnet			
Kassenzettel wird ausgedruckt			
Ein „Piep“ zur Bestätigung ertönt			
Die Mehrwertsteuer wird berechnet			

Klassenstufe 5/6
Aufgaben Theorie

c) Ordne die Teile des Kassen-Automaten ihrer Funktion zu. Verbinde mit Linien.

2 Punkte

Kassenzettel-Drucker	•	•	E...
Scanner	•	•	V...
Prozessor	•	•	A...

3. Aufgabe

Das Kürbispasswort – Teil 1

Zu Halloween gibt Max eine Party. Alle seine Freunde und Bekannten wissen davon, auch du wurdest eingeladen. Doch es werden nur diejenigen eingelassen, die das Passwort kennen. Als Hilfestellung hat Max ein Regal mit Kürbissen vor seinem Haus aufgestellt und einen Hinweis in der Einladung verschickt.

Hinweis:

Beachte, dass einige Kürbisse leuchten und einige nicht. Ein leuchtender Kürbis gilt als eingeschaltet und entspricht der Ziffer 1. Ein dunkler Kürbis ist ausgeschaltet und entspricht der Ziffer 0.



Aufgabe:

a) Ermittle das Passwort und trage es auf der nachfolgenden Linie ein.

1 Punkt

Vorname: _____ Name: _____ Klasse: _____

Orientierungsstufe

Regionalwettbewerb 2022/2023



Klassenstufe 5/6
Aufgaben Theorie

Das Kürbispasswort – Teil 2


























Zu jeder vollen Stunde gehen alle Kürbisse aus und Max möchte ein neues Passwort festlegen. Er bittet dich, das Wort **GRUFT** über das Kürbisregal zu verschlüsseln.

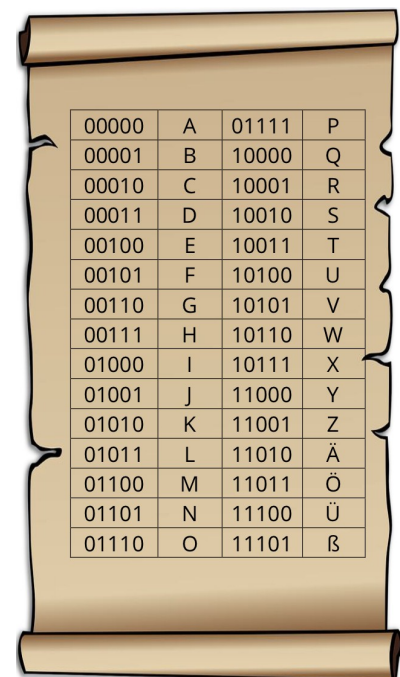
Hinweis:

Gelesen werden die Zeilen von oben nach unten. Eine Zeile entspricht einem Buchstaben.

Aufgabe:

- b) Kreuze die Kürbisse an, die eingeschaltet werden müssen, damit sich insgesamt das Wort **GRUFT** ergibt.
5 Punkte

1	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
2	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
3	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
4	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
5	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>



00000	A	01111	P
00001	B	10000	Q
00010	C	10001	R
00011	D	10010	S
00100	E	10011	T
00101	F	10100	U
00110	G	10101	V
00111	H	10110	W
01000	I	10111	X
01001	J	11000	Y
01010	K	11001	Z
01011	L	11010	Ä
01100	M	11011	Ö
01101	N	11100	Ü
01110	O	11101	ß

4. Aufgabe

Du bekommst eine Nachricht aus dem Internet von der Adresse "gewinn@superwetten.com". In der Nachricht steht, dass Du 50€ gewonnen hast. Um den Gewinn zu erhalten, wirst Du aufgefordert, die Nachricht an 10 Freunde weiterzuleiten.



Quelle: Stories / Freepik.com

Aufgabe:

Was solltest Du am besten tun? Kreuze an. (Mehrere Antworten sind möglich.)

2 Punkte

- ☐ Du sendest die Nachricht einmal weiter. Dazu wählst Du 10 Freunde auf einmal aus und sendest ihnen die Nachricht.
- ☐ Du schickst die Nachricht nicht weiter.
- ☐ Du schickst die E-Mail an 10 Leute weiter, die du nicht magst.
- ☐ Du antwortest auf die Nachricht und sendest sicherheitshalber die Bankdaten deiner Familie, damit der Gewinn auch sicher ankommt.
- ☐ Du sperrst den Absender im Nachrichten-Programm.
- ☐ Du schickst die E-Mail an deine Mutter weiter, damit sie für dich den Gewinn einfordert, denn du bist noch nicht alt genug.

5. Aufgabe

Minenabenteuer mit dem Zwerg – Teil 1

In unterirdischen Stollen wurden Erzvorkommen entdeckt. Du kannst den Zwerg mit verschiedenen Befehlen durch die Mine steuern. Er kann sich vorwärts bewegen, nach links drehen, nach rechts drehen und Erz abbauen.

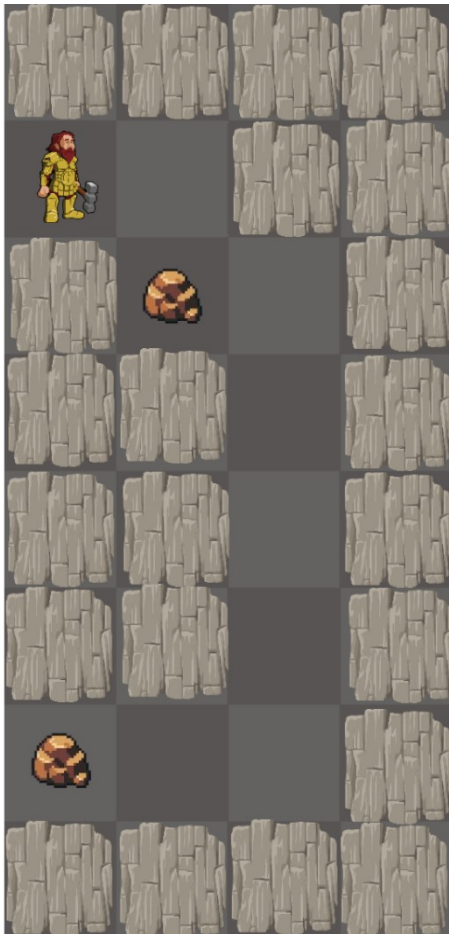
Hinweis:



Dieses Symbol stellt harte Felswände dar. An diese Stellen kann der Zwerg nicht hinlaufen. Der Zwerg kann erst dann das Erz abbauen, wenn er sich zusammen mit dem Erz auf einem Feld befindet.

Aufgabe:

- a) Formuliere für den Zwerg die entsprechenden Befehle in der richtigen Reihenfolge, damit er das gesamte Erz abbaut. 3 Punkte



Befehle:

vorwärts bewegen

nach links drehen

Erz abbauen

nach rechts drehen

Befehlsfolge für den Zwerg:

Klassenstufe 5/6
Aufgaben Theorie

Minenabenteuer mit dem Zwerg – Teil 2

Es wurden weitere Erzvorkommen entdeckt, die der Zwerg abbauen soll.

Aufgabe:

- b) Betrachte die Abbildung und analysiere dann die Befehle, die der Zwerg erhalten hat. Entscheide danach, was der Zwerg tun wird und kreuze die richtige Antwort an. Es ist nur eine Antwort richtig. 1 Punkt



Befehlsfolge für den Zwerg:

nach rechts drehen

nach rechts drehen

vorwärts bewegen

nach links drehen

vorwärts bewegen

vorwärts bewegen

Erz abbauen

vorwärts bewegen

vorwärts bewegen

Erz abbauen

- ☐ Der Zwerg wird beide Erzvorkommen abbauen.
- ☐ Der Zwerg wird gegen eine Felswand laufen.
- ☐ Der Zwerg wird nur ein Erzvorkommen abbauen.
- ☐ Der Zwerg wird in ein Spinnennetz laufen.

Vorname: _____

Name: _____

Klasse: _____