

Brettspiele (Mühlespiel)

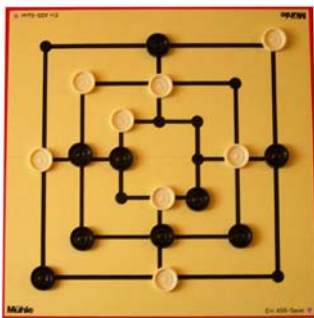
OS

Benötigte Hard- oder Software

- Textverarbeitungsprogramm

Anmerkung: Die Anleitung ist optimiert für MS Word 03.

Ziel Brettspiel auf PC gestalten
Im Internet Spielanleitung und evtl. Information über die Geschichte des Spiels suchen



Aufträge

1. Textverarbeitungsprogramm öffnen

Öffne ein Textverarbeitungsprogramm, in dem auch Grafiken eingefügt und bearbeitet werden können
Start - alle Programme - Microsoft Word.

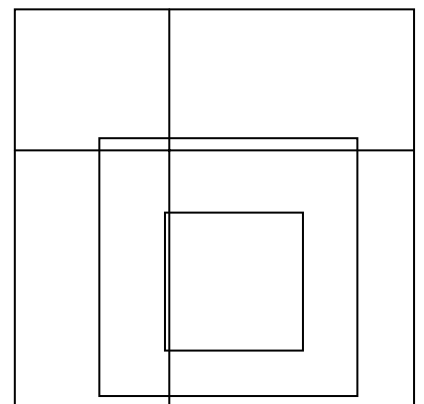
Um das Mühlespiel darzustellen brauchst du die Werkzeuge der Symbolleiste **Zeichnen**. Erscheint auf deinem Bildschirm diese Symbolleiste nicht, musst du sie über Menü **Ansicht – Symbolleisten – Zeichnen** aufrufen.



2. Spielfeld-Elemente zeichnen

Zeichne drei unterschiedlich grosse Quadrate. Wähle dazu das Rechteckwerkzeug **1** aus und ziehe mit gedrückter linker Maustaste ein Quadrat auf. Halte dabei die Shift-Taste gedrückt.

Zeichne mit dem Linienwerkzeug **2** zwei Geraden, die so lang sind, wie die Seite des grössten Quadrats. Hältst du beim Zeichnen der Geraden die Shift-Taste gedrückt, kannst du Geraden zeichnen, die genau waagrecht, senkrecht oder im 45°- Winkel erscheinen.

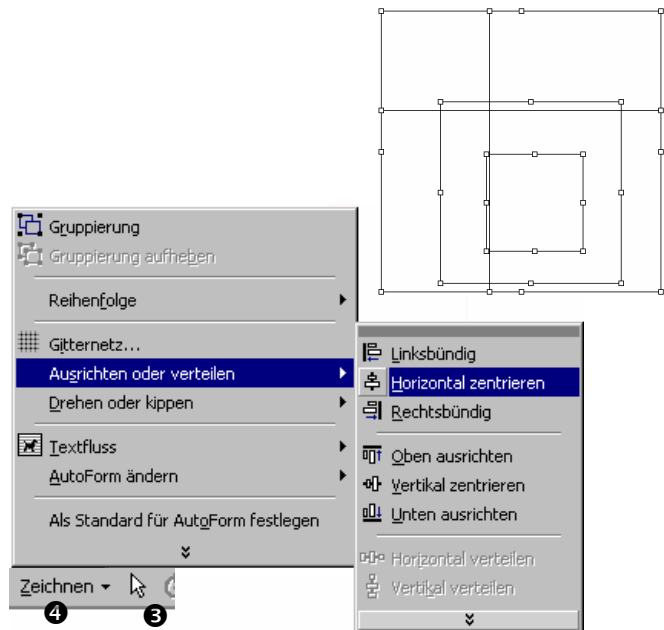


3. Zentrisch ausrichten

Markiere alle Elemente. Klicke dafür in das Pfeil-Symbol **Objekte markieren** ③ unten links in der Symbolleiste **Zeichnen**.

Klicke nun auf das Symbol **Zeichnen** ④ und wähle **Ausrichten oder verteilen**. Wähle in der nun erscheinenden Auswahl **Horizontal zentrieren**. Wiederhole den ganzen Vorgang ein zweites Mal, wähle jetzt aber **Vertikal zentrieren**.

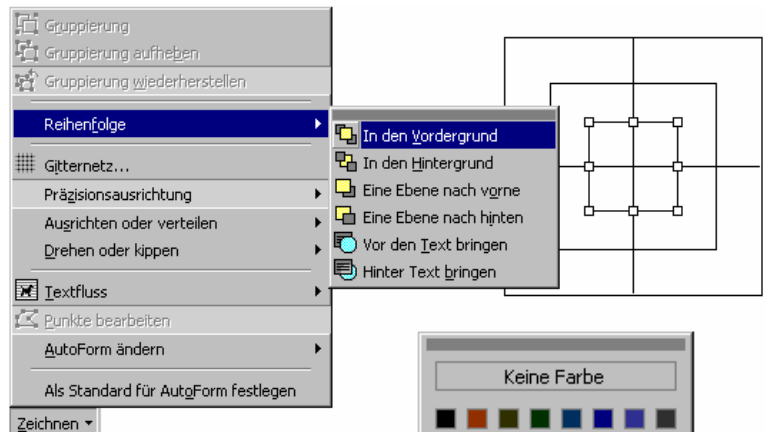
Die drei Quadrate und die beiden Geraden sind jetzt zentriert dargestellt.



4. In den Vordergrund stellen

Damit die Linien nicht durch das kleinste Quadrat laufen, stellst du dieses in den Vordergrund. Wähle dazu das Quadrat aus, klicke auf das Symbol **Zeichnen** und wähle

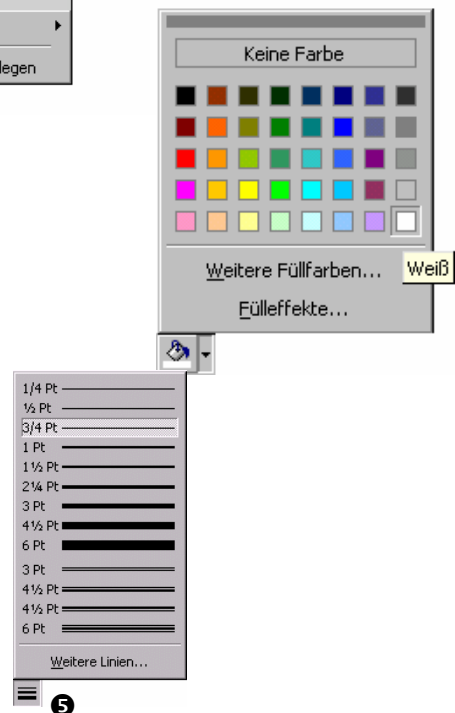
Reihenfolge – In den Vordergrund.



Sollten die Linien trotzdem noch durch das kleine Quadrat verlaufen, ist die Quadratfläche transparent, und du musst ihr eine weisse Füllfarbe geben.

5. Linientart

Hier ⑤ kannst du die Liniendicke der ausgewählten Linien und Quadrate ändern.

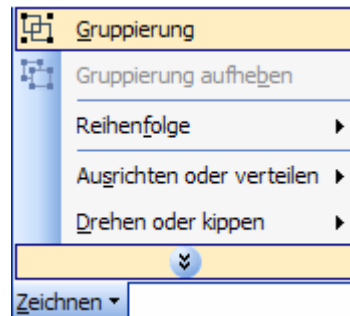


Brettspiele (Mühlespiel)

6. Gruppieren

Achte darauf, dass alle Objekte markiert sind. Klicke auf das Symbol **Zeichnen** und wähle **Gruppierung**.

Aus den einzelnen Elementen entsteht jetzt ein Bild.



7. Spielfeld ans Dokument binden

Damit das Spielbrett nicht verschoben werden kann, musst du es an das Dokument binden.

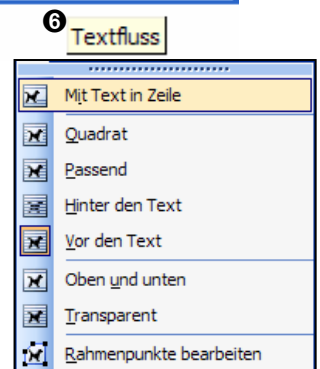
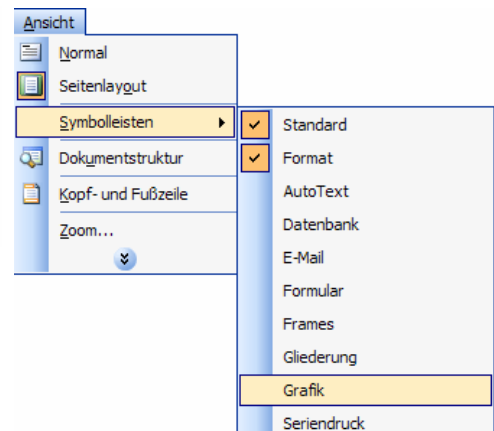
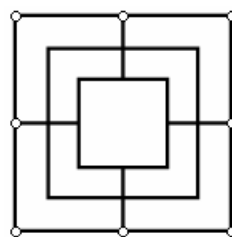
Das gruppierte Brett muss markiert sein! Blende, wenn nicht schon vorhanden, die Symbolleiste Grafik ein (Menü **Ansicht – Symbolleisten – Grafik**).

Im erscheinenden Balken klickst du auf das Symbol **Textfluss**.



Wähle im Pulldown-Menü **Mit Text in Zeile**.

Das Brett ist jetzt an den Text gebunden und kann nicht mehr so leicht verschoben werden.



8. Knöpfe zeichnen

Wähle in der Symbolleiste **Zeichnen** das Werkzeug **Ellipse** ⑦ aus.



Halte während des Zeichnens die Shift-Taste gedrückt. Dadurch bekommst du keine Ellipse, sondern einen Kreis.

Achte darauf, dass der gezeichnete Kreis markiert ist und er eine weiße Füllfarbe aufweist ⑧.

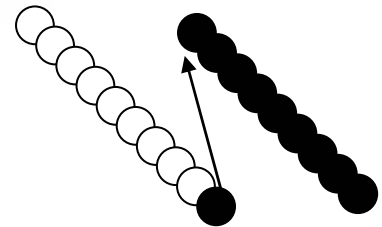


⑧



9. Knöpfe duplizieren

Markiere den Kreis, wähle im Menü **Bearbeiten – Kopieren** und gleich danach ebenfalls aus dem Menü **Bearbeiten**, neun Mal **Einfügen**. Jetzt hast du zehn weiße Knöpfe. Markiere den zehnten Knopf, gib ihm die Farbe schwarz, verschiebe ihn an einen andern Ort und dupliziere auch ihn, bis du neun schwarze Knöpfe hast. Jetzt brauchst du nur noch einen Partner bzw. eine Partnerin und das Spiel kann beginnen.



Brettspiele (Mühlespiel)

Spielanleitung

- Suche im Internet nach einer Spielanleitung zu deinem Spiel.

Lass dazu eine Suchmaschine nach Begriffen suchen wie «Mühlespiel+Regeln» oder «Mühlespiel+Spielanleitung» usw.

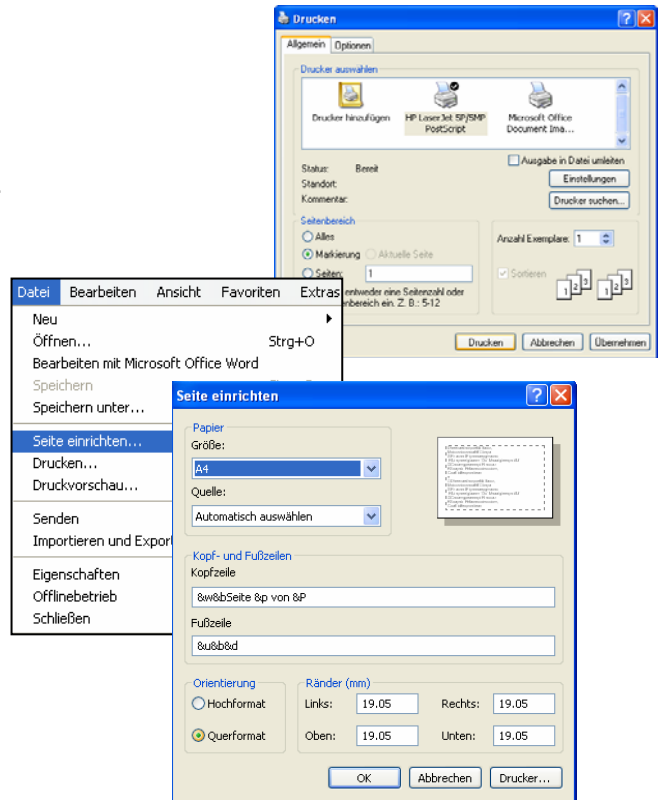
Vergleiche die verschiedenen Resultate miteinander. Nicht alles ist geeignet! Prüfe, ob die Anleitung verständlich ist.

Hast du eine geeignete Spielanleitung gefunden, kannst du sie direkt aus dem Internet ausdrucken oder zuerst in ein Worddokument einfügen. Hier kannst du dann noch Schriftgrösse und Schriftstil ändern und allenfalls den Text abändern.



- Drucken aus dem Internet

Druckst du den Text direkt aus dem Internet, ist es ratsam, den gewünschten Teil auszuwählen und unter **Datei – Drucken...** bei Seitenbereich **Markierung** anzuklicken. So wird der Text ohne die lästigen Frames (Rahmen) darum herum ausgedruckt.



Willst du den Text im Querformat ausdrucken?

Dann wähle **Menü Datei – Seite einrichten...** Im erscheinenden Fenster klickst du bei Orientierung auf **Querformat**.

- Als Worddokument ausdrucken

Kopiere den ausgewählten Bereich des Internetdokuments, öffne das Programm Word und füge den Text hier ein. Sichere das Dokument, ändere allenfalls noch Schriftstil, Schriftgrösse sowie evtl. den Text und drucke das Dokument aus.

- Genau gleich gehst du vor, wenn du nach einem Text über Herkunft und Geschichte des Spiels suchen musst. Versuche es in einer Suchmaschine mit «Mühlespiel+Geschichte» oder «Mühlespiel+Herkunft».