

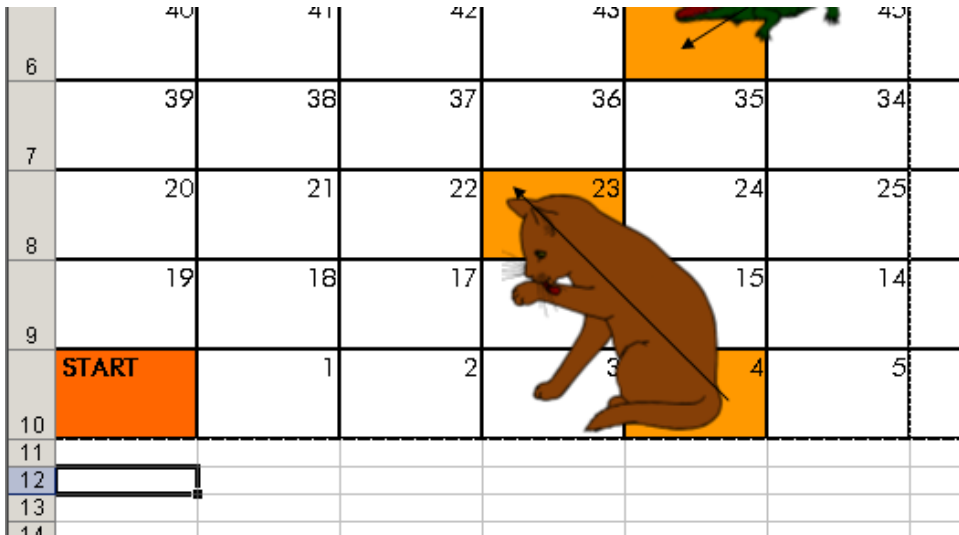
Leiterlenspiel

US

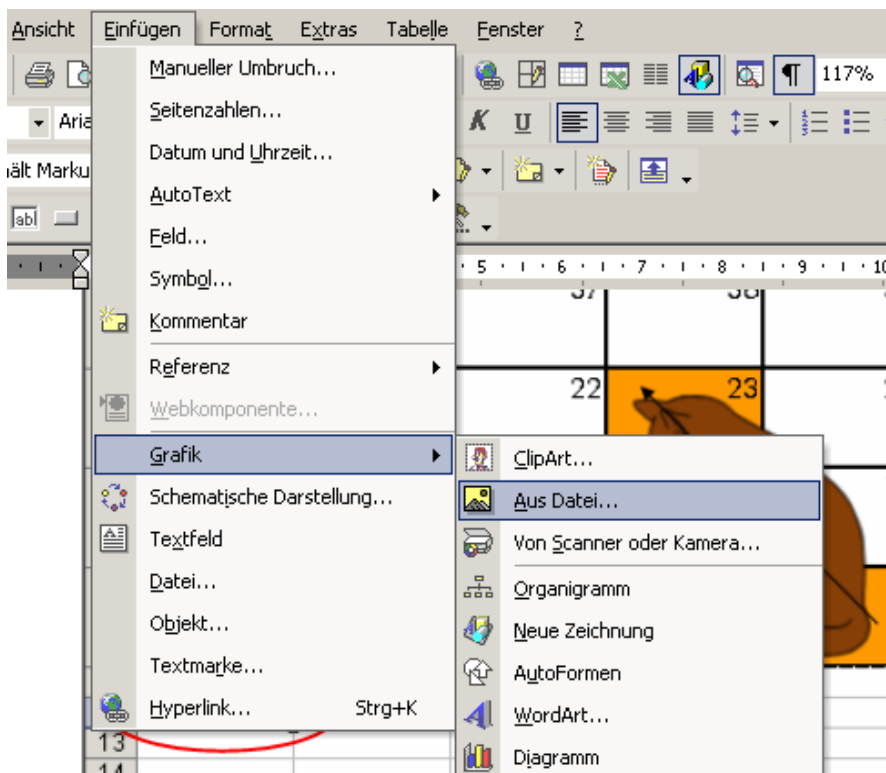
Spielfiguren einfügen

1

Klicke in die Zelle A12



Klicke nun im Menü **Einfügen** auf **Grafik - Aus Datei...**

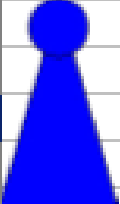

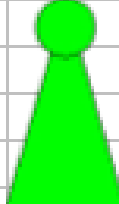
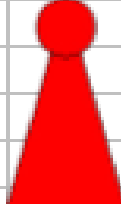


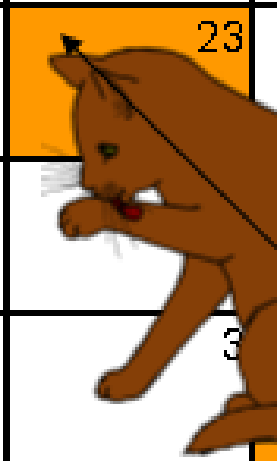
Leiterlenspiel


1










Suche die Bilder der Spielfiguren.
 Wähle die erste Spielfigur aus und klicke auf **Einfügen**.
 Füge nun die nächsten Spielfiguren in die Felder B12, C12 und D12 ein.

Du kannst die Spielfigurengrosse natürlich wieder verändern.
 Klicke auf das Bild und ziehe mit der Maus an den kleinen Kreisli.

7				
8	20	21	22	23
9	19	18	17	
10	START	1	2	3
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				



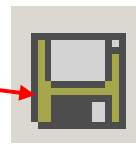

Tabelle1 / Tabelle2 / Tabelle3 /

Zeichnen ▾  AutoFormen ▾        

Bereit

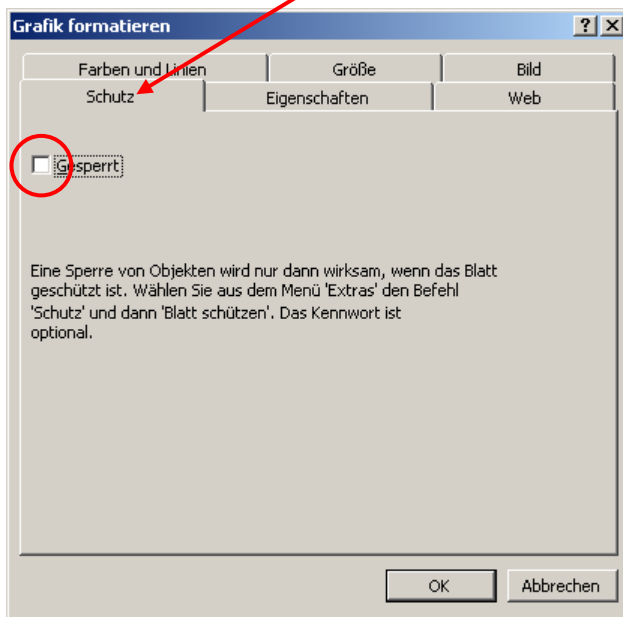
Vergiss nicht, dazwischen die Arbeit zu speichern.

Klicke dazu auf die Diskette.



Schutz der Spielfiguren aufheben

Klicke doppelt auf eine Spielfigur. Es öffnet sich das Dialogfeld **Grafik formatieren**.
Wähle die Registerkarte **Schutz** aus.



Mit einem Mausklick kannst du das Häkchen bei **Gesperrt** entfernen.

Das ist wichtig, damit du beim Spiel die Figuren noch verschieben kannst.

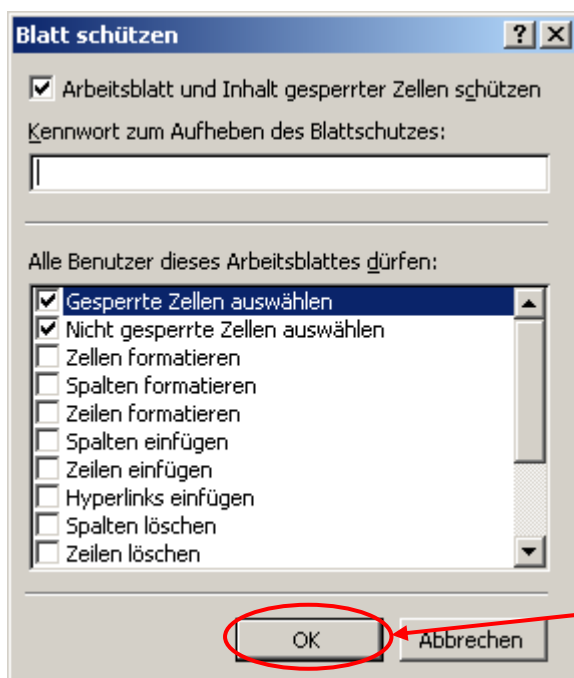
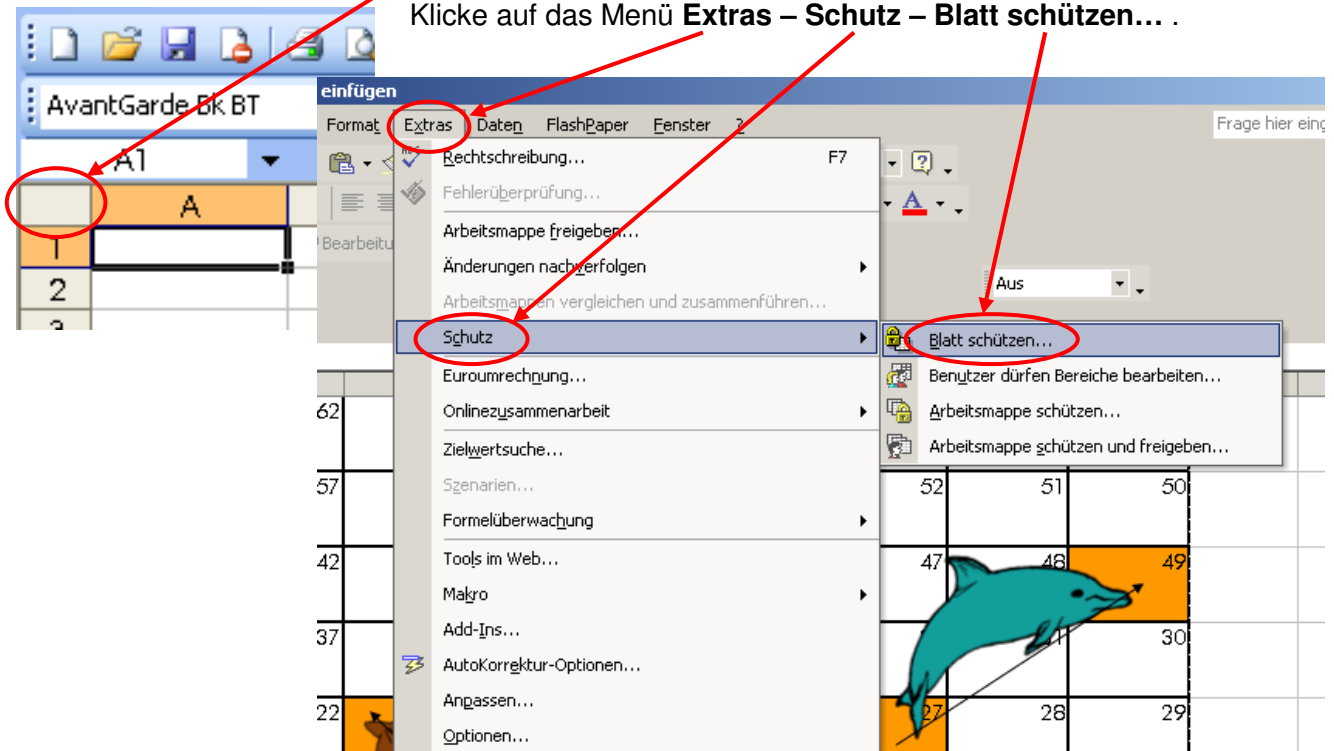
Klicke zum Schluss auf **OK**.

Wiederhole diesen Schritt mit jeder Spielfigur.

Arbeitsmappe schützen

Klicke in die graue Schaltfläche **Alles markieren** oben links zwischen Zeilenkopf 1 und Spaltenkopf A.

Klicke auf das Menü **Extras – Schutz – Blatt schützen...**



Klicke anschliessend auf **OK**.

Leiterlispiel

US

4

Ansicht anpassen

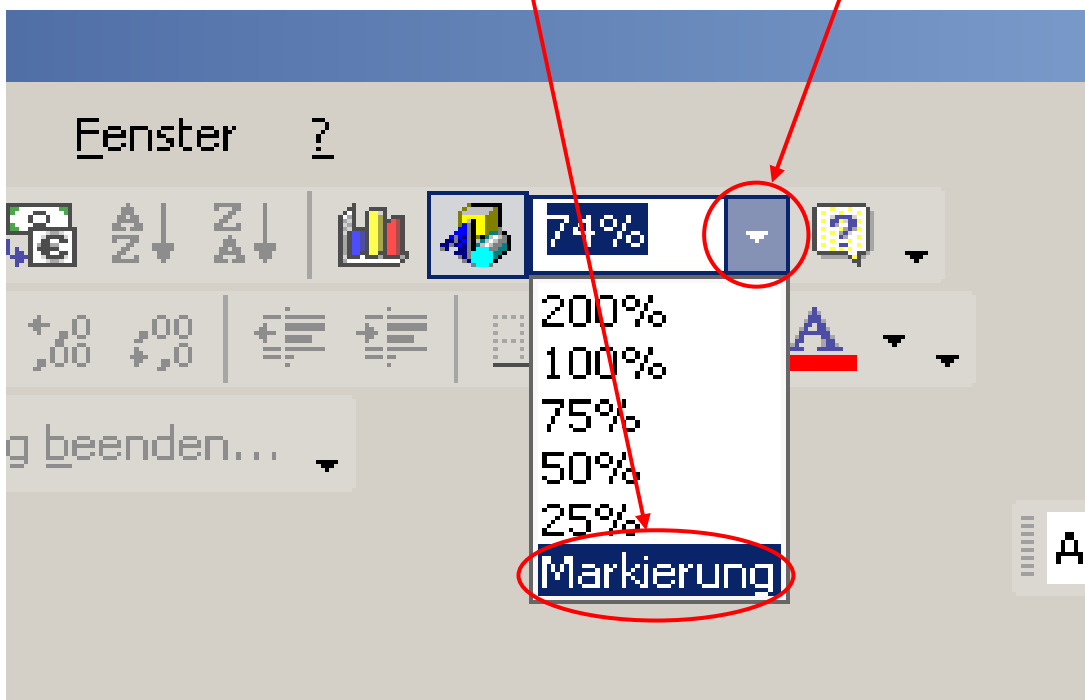
Klicke in die Zelle A1, halte die Maustaste gedrückt und fahre mit der Maus bis zur Zelle J16.

Lass die Maustaste wieder los.

Jetzt ist der ganze Bereich von A1 bis J16 markiert.

Klicke nun in der Symbolleiste **Format** auf das kleine schwarze Dreieck bei **Zoom**.

Klicke anschliessend auf das Wort **Markierung**.

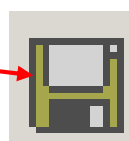


G	H	I	J
93	92	91	90
86	87	88	89

Klicke in ein leeres Feld, damit sich die Markierung auflöst.

Seichere deine Arbeit zum Schluss nochmals ab.

Klicke dazu wieder auf die Diskette.



Jetzt kannst du das Spiel beginnen.