

## Leiterlenspiel (Gerüst des Leiterlspiels erstellen)

US

### Benötigte Hard- oder Software

- Tabellenkalkulationsprogramm

Anmerkung: Die Anleitung ist optimiert für Microsoft Excel 03.

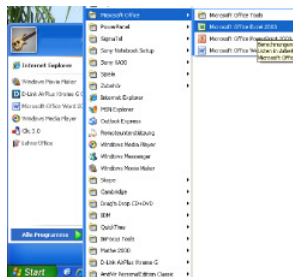
**Ziel** Gerüst des Leiterlspiels erstellen

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Ziel	98	97	96	95	94	93	92	91	90
2		80	81	82	83	84	85	86	87	88
3		79	78	77	76	75	74	73	72	71
4		60	61	62	63	64	65	66	67	68
5		59	58	57	56	55	54	53	52	51
6		40	41	42	43	44	45	46	47	48
7		39	38	37	36	35	34	33	32	31
8		20	21	22	23	24	25	26	27	28
9		19	18	17	16	15	14	13	12	11
10	Start	1	2	3	4	5	6	7	8	9
11										

### Aufträge

1. Öffne das Tabellenkalkulationsprogramm.

**Start - Alle Programme - Microsoft Office - Microsoft Office Excel 2003**

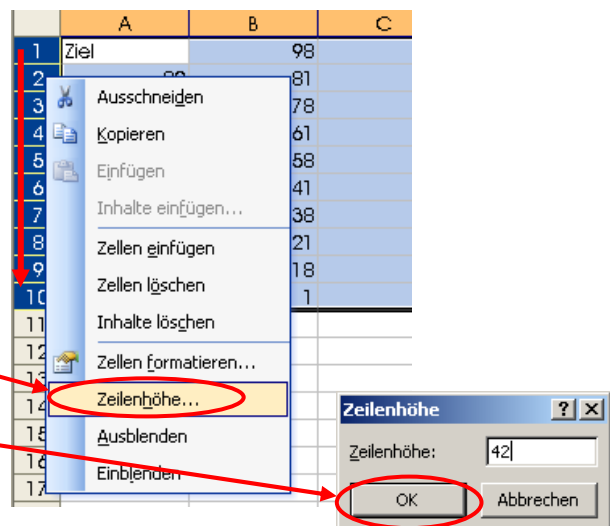


2. Schreibe die Zahlen von 98 – 1 in die Spalten B - J und die Zeilen 1 - 10. Schreibe ins **Feld A10** das Wort „Start“ und ins Feld A1 das Wort „Ziel“.
3. Stelle nun für jede Zeile die richtige Höhe ein.

Dazu fährst du mit gedrückter, linker Maustaste von **Zeilenkopf 1 bis 10**.

Klicke nun mit der rechten Maustaste auf die aktiven **Zeilenköpfe** und wähle im erscheinenden **Kontext-Menü Zeilenhöhe....**

Gib die Zahl 42 ein und klicke auf **OK**.



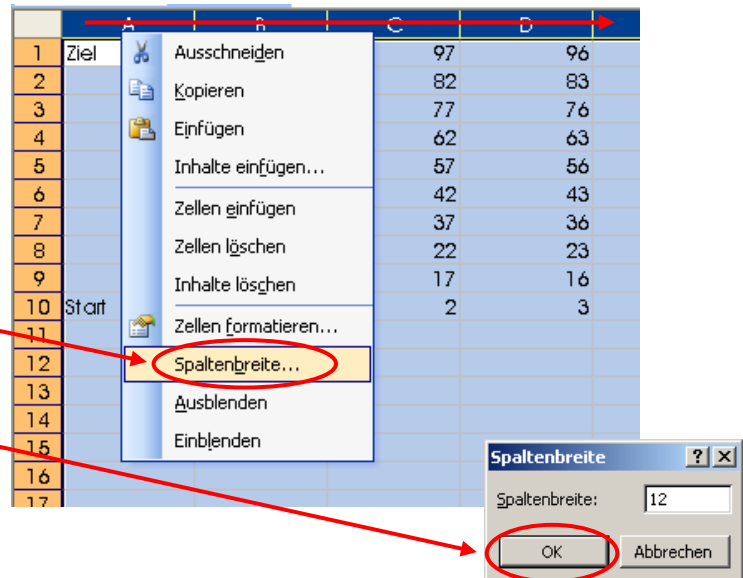
## Leiterlispiel

4. Stelle nun für jede Spalte die richtige Breite ein.

Dazu fährst du mit gedrückter, linker Maustaste von **Spaltenkopf A bis J**.

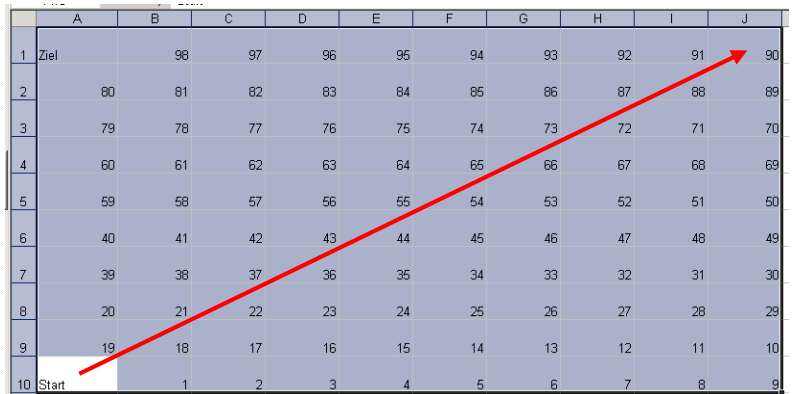
Klicke nun mit der rechten Maustaste auf die aktiven **Spaltenköpfe** und wähle im erscheinenden **Kontext-Menü Spaltenbreite...**

Gib die Zahl 12 ein und klicke auf **OK**.



5. Markiere das ganze Spielfeld.

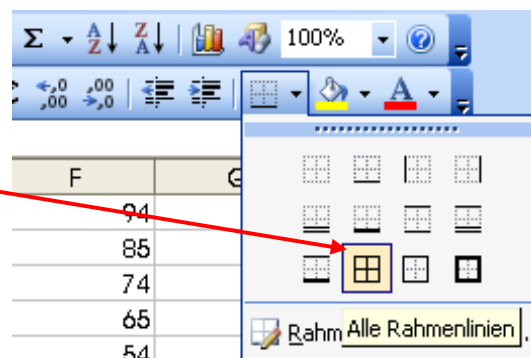
Dazu fährst du mit gedrückter Maustaste von der Zelle **Start (A10)** bis zur **Zelle J1**.



6. Gib den Zellen einen Rahmen.

Klicke dafür in der **Symbolleiste** auf das kleine Dreieck neben dem Icon **Rahmen**.

Wähle **Alle Rahmenlinien** aus.

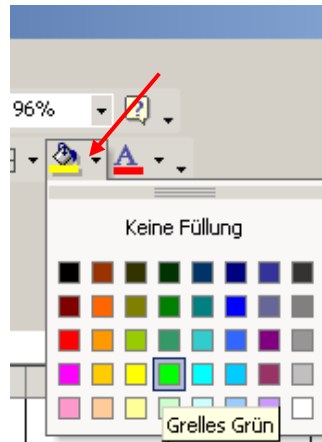


## Leiterlispiel

7. Färbe nun die Ereignisfelder mit einer Farbe ein.

Klicke zuerst auf das Feld, das du einfärben willst. Klicke nun in der **Symbolleiste Format** auf das kleine Dreieck neben dem Icon **Füllfarbe** und wähle eine Farbe aus.

Für jedes weitere Ereignisfeld gleicher Farbe musst du nur noch auf das Icon **Füllfarben** klicken bis du die Farbe wechseln willst.



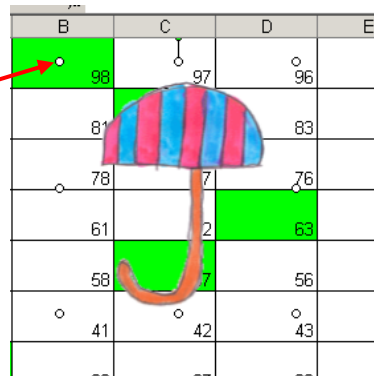
8. Füge nun die eingescannten Bilder in dein Leiterlispiel ein.

Klicke dafür in der Menüleiste auf **Einfügen - Grafik - Aus Datei...** . Wähle das gewünschte Bild aus und klicke im Dialogfeld **Grafik einfügen** auf **Einfügen**.

9. Die Bilder müssen nun in der Grösse angepasst werden.

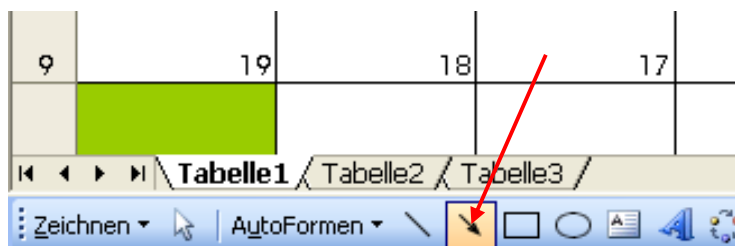
Fahre dazu auf einen kleinen weissen Kreis an der Ecke des Bildes.

Sobald sich der Cursor zu einem Doppelpfeil ↗ oder ↘ verwandelt kannst du mit gedrückter Maustaste die Grösse der Grafik anpassen. Sobald das Bild die richtige Grösse hat, kannst du die Maustaste wieder loslassen.



10. Du kannst das Bild an die richtige Position schieben, indem du mit dem Cursor auf das Bild fährst. Der Cursor verwandelt sich dabei in einen Viererpfeil (⬆). Mit gedrückter Maustaste kannst du nun die Grafik an die richtige Stelle bringen.
11. Jetzt musst du nur noch die Pfeile in dein Spielfeld einfügen.

Klicke dafür in der Symbolleiste Zeichnen auf das **Pfeilsymbol**. Nun kannst du mit gedrückter, linker Maustaste vom Start- zum Zielort des Pfeils fahren.



## Leiterlenspiel

12. Die Pfeile kannst du auch anpassen. Mit einem Klick auf das entsprechende Schaltfläche auf der Symbolleiste **Zeichnen** öffnet sich ein **Pulldown-Menü**:



- **Linienfarbe** ①
- **Linienart** ②
- **Strichart** ③
- **Pfeilart** ④

13. Speichere nun das Leiterlenspiel ab.

Klicke dafür auf das Menü **Datei - Speichern unter...**

Suche dir im Dialogfeld **Speichern unter** den gewünschten Speicherplatz und gib der Datei einen passenden Namen.

