

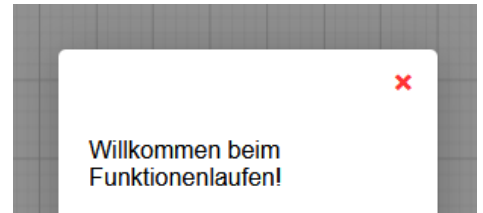


Aktivurlaub

Teil 2 Aufgabe 2: Graphen laufen

1. Öffne die Datei bzw. lade sie neu.

2. Nun solltest du ein weißes Fenster sehen. Schließe dieses, indem du auf das orange **X** in der rechten oberen Ecke klickst.



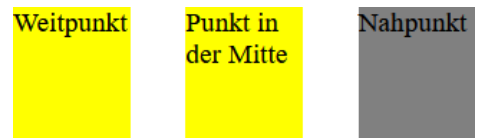
3. Stelle dich nun vor die Kamera und gehe sechs Schritte zurück. Strecke dann deine beiden Hände in die Luft und warte darauf, dass das linke Rechteck gelb wird.



**Halbiere den Abstand zur Kamera.
Hebe dann deine beiden Hände.**

nochmal laufen / Zeichnung löschen

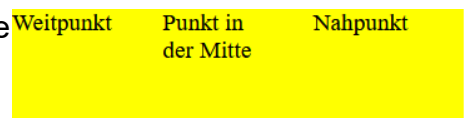
4. Gehe danach zwei Schritte vor und hebe wieder beide Hände hoch, bis zusätzlich das mittlere Rechteck gelb wird.



**Gehe recht nahe an die Kamera.
Hebe deine beiden Hände.**

nochmal laufen / Zeichnung löschen

5. Gehe nochmal zwei Schritte vor und hebe wieder beide Hände hoch. Wenn jetzt alle Rechtecke gelb leuchten, ist die Kalibrierung der Kamera abgeschlossen.



**Gehe an den Start.
Wenn du nochmal deine beiden Hände hebst,
startet das Funktionenlaufen.**

nochmal laufen / Zeichnung löschen

6. Nun seid ihr dran. Euer erster Läufer wählt jetzt einen der vier Graphen aus. Drücke dafür einfach mit deiner Maus auf einen der vier Buttons.



Aktivurlaub

Teil 2 Aufgabe 2: Graphen laufen

7. Stelle dich nun vor die Kamera und hebe noch einmal deine beiden Hände hoch. Sobald die gelben Rechtecke grün geworden sind, geht es los.

Weitpunkt	Punkt in der Mitte	Nahpunkt
-----------	--------------------	----------

...

nochmal laufen / Zeichnung löschen

8. Versuche nun mit dem blauen Punkt den grünen Graphen möglichst genau zu treffen. Dies gelingt, indem du deinen Abstand zur Kamera veränderst.

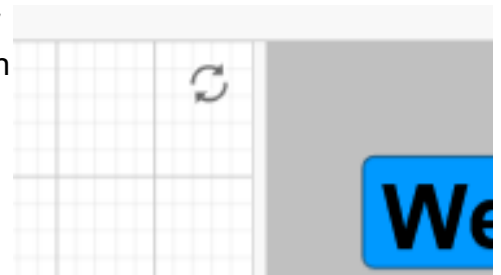
9. Wenn ein roter Balken erscheint, ist die Zeit abgelaufen.

Weitpunkt	Punkt in der Mitte	Nahpunkt
-----------	--------------------	----------

abgeschlossen

nochmal laufen / Zeichnung löschen

10. Der Nächste aus eurer Gruppe drückt auf den Knopf mit den zwei entgegengesetzten Pfeilen in der rechten oberen Ecke, um den zuvor gelaufenen Graphen zurückzusetzen. Danach wählt er einen anderen Graphen aus.



11. Wiederhole jetzt die Schritte 7 bis 10, bis alle aus der Gruppe einen Graphen gelaufen sind.