

## Das Piktogramm

### Aufgabe 1

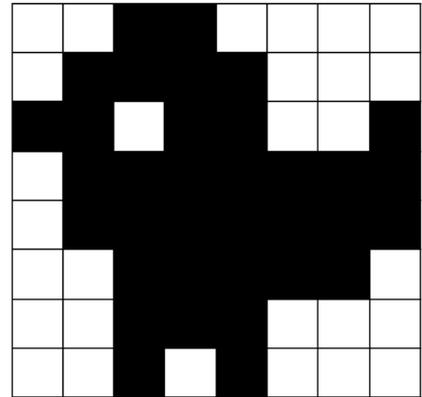
Vervollständige den Lückentext.

Das nebenstehende Bild ist ein Piktogramm.

Das Bild ist \_\_\_ Raster breit und \_\_\_ Raster hoch.

Die auftretenden Farben sind \_\_\_\_\_ und

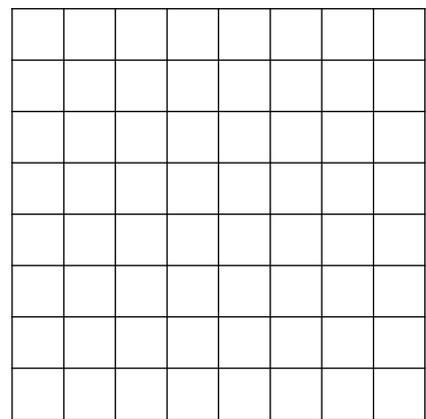
\_\_\_\_\_.



### Aufgabe 2

Zeichne eine der folgenden Figuren als Piktogramm.

- Smiley
- Pferd
- Lama
- Katze
- selbstgewähltes Motiv

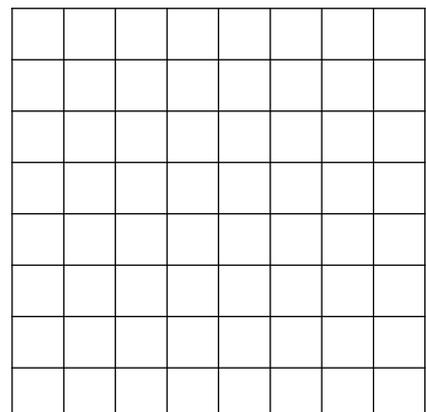


### Aufgabe 3

Vergleiche das obere Kückenpiktogramm mit dem nebenstehenden Bild, der Zahlenmatrix. Nutze die Tabelle.

	Kückenpiktogramm	Zahlenmatrix
Gemeinsamkeiten		
Unterschiede		

0	0	1	1	0	0	0	0
0	1	1	1	1	0	0	0
1	1	0	1	1	0	0	1
0	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	1	0
0	0	1	1	1	0	0	0
0	0	1	0	1	0	0	0



### Aufgabe 4

Erstelle eine Zahlenmatrix zu deinem Piktogramm aus Aufgabe 2.

## Wahlaufgabe

Du hast die Wahl zwischen folgenden drei Aufgaben.

### Variante 1

Erstelle ein Bügelperlenbild.



### Variante 2

Male ein Bild in Pixel-Style aus.



### Variante 3 (Partner- /Gruppenarbeit)

#### Haftnotizen-Fensterbilder erstellen

Bildet 2er oder 3er Gruppen. Zeichnet ein kleines Pixelbild auf Papier (z.B. 4x6 oder 8x8, aber nicht mehr als 64 Pixel) mit 3 oder 4 verschiedenen Farben. Nun sollt ihr dieses Bild mit Haftnotizen an ein Fenster kleben. Teilt die Arbeit auf - eine Person klebt die Notizzettel, eine andere sagt, welche Farbe als nächstes benötigt wird.

**Hinweis 1:** Halbe Zettel, gedrehte Zettel, bemalte Zettel usw. sind nicht zulässig. Ein Pixel lässt sich nicht teilen!

**Hinweis 2:** Solltet ihr beim Ankleben Ansagen wie „3x rot und 8x gelb“ verwendet haben, dann habt ihr bereits ein einfaches Bildkompressionsverfahren (Laufängerkodierung) angewendet.

