

Das Piktogramm

Aufgabe 1

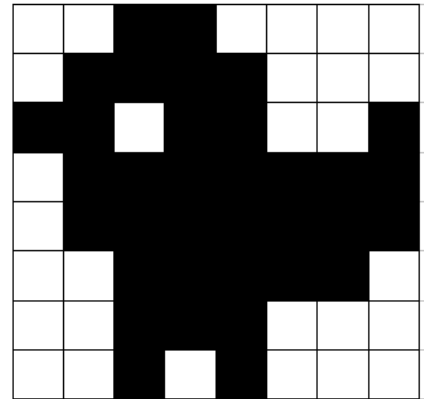
Vervollständige den Lückentext.

Das nebenstehende Bild ist ein Piktogramm.

Das Bild ist ____ Raster breit und ____ Raster hoch.

Die auftretenden Farben sind _____ und

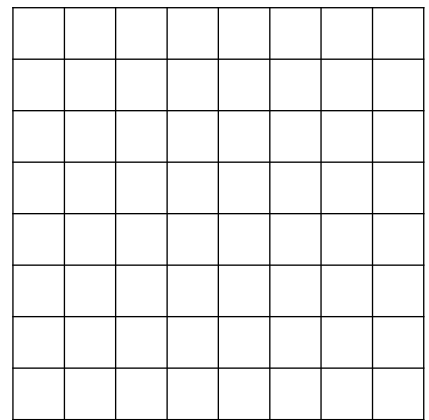
_____.



Aufgabe 2

Zeichne eine der folgenden Figuren als Piktogramm.

- Smiley
- Pferd
- Lama
- Katze
- selbstgewähltes Motiv

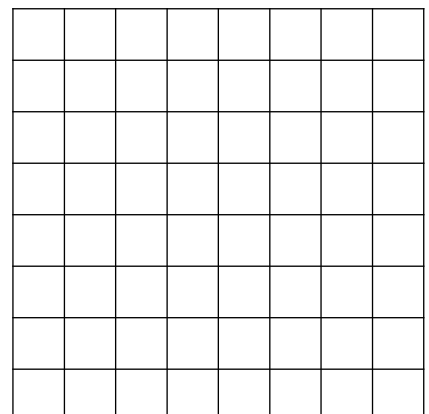


Aufgabe 3

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.

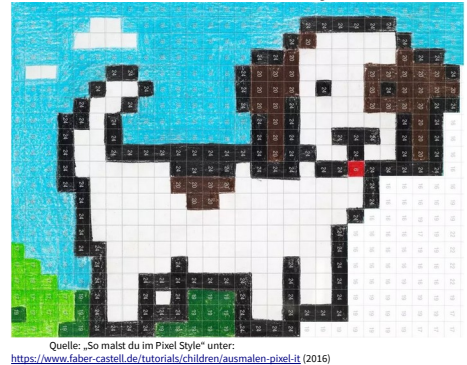
Variante 1

Erstelle ein Bügelperlenbild.



Variante 2

Male ein Bild in Pixel-Style aus.



Quelle: „So malst du im Pixel Style“ unter:
<https://www.faber-castell.de/tutorials/children/ausmalen-pixel-it> (2016)

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 (Laufänglenkodierung) angewendet.

