

Aufgabenblatt zur Kontextbeschreibung und Flächenberechnung (Beispiel)

| Durchgang | Name des Gruppenführers | Gruppenlogin (ankreuzen)   |
|-----------|-------------------------|--|
| 396       | .....<br>.....          | <input type="radio"/> inno_oml01<br><input type="radio"/> inno_oml02<br><input type="radio"/> inno_oml03<br><input type="radio"/> inno_oml04<br><input type="radio"/> inno_oml05<br><input type="radio"/> inno_oml06 |



# Übertrage die Position der Pokémons in die Karte (Kreuz und Nummer: z.B. +99)

## Aufgabe 1 (Outdoor):

Der Pokémon-Detektiv entdeckt ein Pokémon!

- Organisiere schnell die ganze Gruppe am entsprechen Ort (Abstand max. 1 Meter zueinander)
- Trage den Standort des Pokémons in die Karte per Kreuz und Nummer
- Beschreibe in der Tabelle bei der entsprechenden Nummer die Umgebung des Pokémon Fundortes in Bezug auf Bauten, Vegetation, Infrastruktur (Elektrizität) usw.
- Kontrolliere, dass der CollectorApp - Vermesser und OMLETHApp - Vermesser ebenfalls den Standort in ihr App eingetragen haben.

Nun geht es weiter auf die Suche!





## Beschreibung des Kontextes und Berechnung der Dreiecksfläche

| Nummer<br>Pokémon | Beschreibung der Umgebung<br>(Vegetation, Siedlung,<br>Blickfeld nach oben) | Fläche der drei<br>Messungen (m <sup>2</sup> ) |
|-------------------|---|--|
| 1                 |   |  |
| 2                 |   |  |
| 3                 |   |  |
| 4                 |   |  |
| 5                 |   |  |
| 6                 |   |  |
| 7                 |   |  |
| 99 (Beispiel)     | In der Nähe der Schule mit hohen<br>Mauern und vielen Bäumen                |  |

### Aufgabe 2 (Indoor):

Öffne für die Instruktionen folgende Webseite: <https://omleth.ch/workshop/tecday.html>