



Sehr geehrte Lehrer*innen,

bitte beachten Sie folgende Hinweise zum Biber-der-Informatik Wettbewerb:

1. Wettbewerbszeitraum:

- Der Wettbewerb kann während der gesamten Wettbewerbszeit durchgeführt werden:
10.11. – 21.11.2025

2. Wettbewerbsserver:

- Adresse: <http://wettbewerb.biber.ocg.at/>
- Kontakt: biber@ocg.at
- Während des Wettbewerbs ist **Herr Wilfried Baumann unter 0664 8867 4871** erreichbar

3. Login-Daten:

- Die Login-Daten dürfen den Schüler*innen **erst unmittelbar vor dem Wettbewerb** bekannt gegeben werden.

4. Probewettbewerb:

- Dient dazu, dass die Schüler*innen das System kennenlernen.
- Dauer: **10 Minuten**
- **Nicht verpflichtend**
- Kann **mit oder ohne Anmeldung** durchgeführt werden.
- Wird der Probewettbewerb als angemeldeter *Benutzerin* durchgeführt, muss der eigentliche Biber-Wettbewerb **unmittelbar danach** gestartet werden.

5. Zielgruppen des Biber-Wettbewerbs:

- Little Beavers: 3. und 4. Schulstufe (Volksschule)
- Benjamin: 5. und 6. Schulstufe (Sekundarstufe I)
- Meteor: 7. und 8. Schulstufe (Sekundarstufe I)
- Junior: 9. und 10. Schulstufe (Sekundarstufe II)
- Senior: 10. – 13. Schulstufe (Sekundarstufe II)

Hinweis: Bitte achten Sie darauf, dass die Schüler*innen die **richtige Altersstufe** auswählen.



wettbewerb.biber.ocg.at/index.php?action=user_competitions&prt_grp_id_delete=74



Der Informatikwettbewerb für alle
AUF LOS GEHT'S LOS!

Willkommen Wettbewerbe

Wettbewerbe

Punkte
Statistiken

Probewettbewerb - offen!
Wähle die richtige Altersgruppe!
Deine Wahl kannst du nicht mehr rückgängig machen!

- [a\) Little beaver: 3.+4.Schulstufe \(Volksschule\)](#)
- [b\) Benjamin: 5.+6.Schulstufe \(Unterstufe\)](#)
- [c\) Meteor: 7.+8.Schulstufe \(Unterstufe\)](#)
- [d\) Junior: 9.+10.Schulstufe \(Oberstufe\)](#)
- [e\) Senior: 11.-13.Schulstufe \(Oberstufe\)](#)

Informatik-Biber - offen!
Wähle die richtige Altersgruppe!
Deine Wahl kannst du nicht mehr rückgängig machen!

- [Stufen 3 und 4](#)
- [Stufen 5 und 6](#)
- [Stufen 7 und 8](#)
- [Stufen 9 und 10](#)
- [Stufen 11 bis 13](#)

Abmelden

6. Einzelmodus / Teammodus:

- Wettbewerb kann **einzeln** oder **zu zweit** durchgeführt werden (z. B. bei begrenzten Computerarbeitsplätzen).

Teammodus Ablauf:

- Ein Teammitglied meldet sich auf dem Wettbewerbsserver an.
- Wettbewerb und Schulstufe auswählen.
- Team-Partner*in angeben (Benutzername und Passwort).
- Auf „ins Team!“ klicken.
- Wettbewerb durch Klick auf „Start“ beginnen.

Einzelmodus Ablauf:

- Punkt „Team-Partner*in anmelden“ entfällt.
- Wettbewerb direkt durch Klick auf „Start“ beginnen.



Wettbewerb Starten

Probewettbewerb - Junior: 9. bis 10. Schulstufe

Du bist dabei einen Wettbewerb zu starten.

Team

Wenn jemand mit dir ein Zweierteam bilden will, muss sie oder er sich hier dafür anmelden.

Achtung: Danach kann sie oder er nicht noch einmal teilnehmen, weder einzeln oder in einem anderen Team.

Wenn du schon eine(n) Partner(in) hast, wird sie oder er hier angezeigt.

Team-Partner(in) anmelden:

Benutzername

Passwort

ins Team!

Sobald du auf "start" klickst, beginnt die Zeit zu laufen!

Start

7. Vorgehensweise für Schüler*innen:

1. Anmeldung auf der Hauptseite mit dem Biber-Zugang.
 - Bei Skeleton-Benutzer*innen: persönliche Daten vervollständigen.
2. Menüpunkt „**Wettbewerbe**“ auswählen.
3. Gewünschten Wettbewerb und Schulstufe wählen.
4. Einzel- oder Teammodus auswählen.
5. Nach Beantwortung der Fragen auf „**Wettbewerb beenden**“ klicken.

8. Ergebnisse:

- Ergebnisse und richtige Antworten werden voraussichtlich **eine Woche nach dem Wettbewerb** bekanntgegeben.

Viel Spaß und Erfolg wünscht Ihnen
das Biber-der-Informatik Team