

2. Datenübertragung (SJ 3/4, 5/6)

Wir befinden uns im 18. Jahrhundert. Popeye der Seemann hat auf einer karibischen Insel eine Schatzkiste gefunden und möchte nun seine Freunde auf dem Festland benachrichtigen. Sobald Popeye Spinat gegessen hat, ist er bekanntlich sehr stark und kann auf dem Meer unterschiedliche Wellen erzeugen.

Seine Freunde wissen, was die folgenden Wellen zu bedeuten haben:

	Ich habe den Schatz gefunden.
	Ich warte auf der Insel.
	Beeilt euch

Popeye isst eine Dose Spinat und schickt seinen Freunden eine Nachricht, indem er diese Wellen erzeugt:



Was bedeutet diese Nachricht?

- A) Ich habe den Schatz gefunden. Ich warte auf der Insel. Beeilt euch.
- B) Beeilt euch. Beeilt euch. Ich habe den Schatz gefunden. Ich warte auf der Insel.
- C) Beeilt euch. Ich habe den Schatz gefunden. Ich warte auf der Insel.
- D) Ich warte auf der Insel. Beeilt euch.

Stufen	3-4	Leicht	Mittel	Schwer
Stufen	5-6	Leicht	Mittel	Schwer
Stufen	7-8	Leicht	Mittel	Schwer
Stufen	9-10	Leicht	Mittel	Schwer
Stufen	11-13	Leicht	Mittel	Schwer

DAS IST INFORMATIK!

Der Transport von Information zu einem anderen Ort war schon ein spannendes Thema, als es die Informatik im modernen Sinn noch gar nicht gab. Um Information transportieren zu können, braucht es eine Verabredung über die Bedeutung von Zeichen, einen Code (hier mit 3 Zeichen). Es braucht ein Medium, in dem die codierten Zeichen sich bewegen können (hier den Ozean). Es braucht einen die Zeichen erzeugenden Sender (hier Popeyes spinatgedopte Arme) und dazu einen die Zeichen unterscheiden können den Empfänger (hier die geschulten Augen wellenfixierter Seebären). Code, Medium, Sender, Empfänger – diese vier haben in der Informatik einen sehr wichtigen Platz. Im interdisziplinären Thema „Kommunikation“ berührt sich die Informatik mit vielen anderen Wissenschaften.