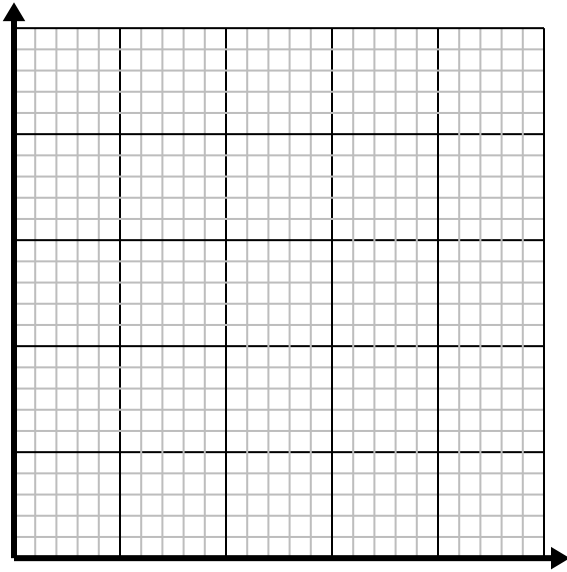


**Löse jede Aufgabe.**

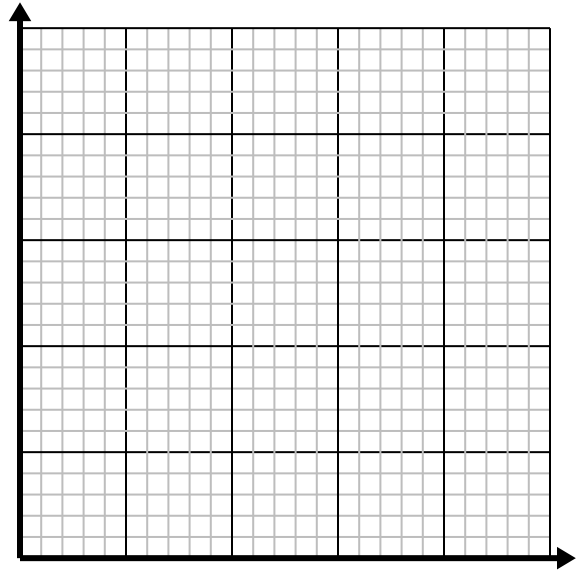
- 1) Für jeden besiegten Feind werden 5 Punkte verdient.

Erstellen Sie eine Tabelle mit den Punkten, die Sie für die Zerstörung von bis zu 5 Feinden erhalten haben, und tragen Sie dann die Werte in die Koordinatenebene ein.



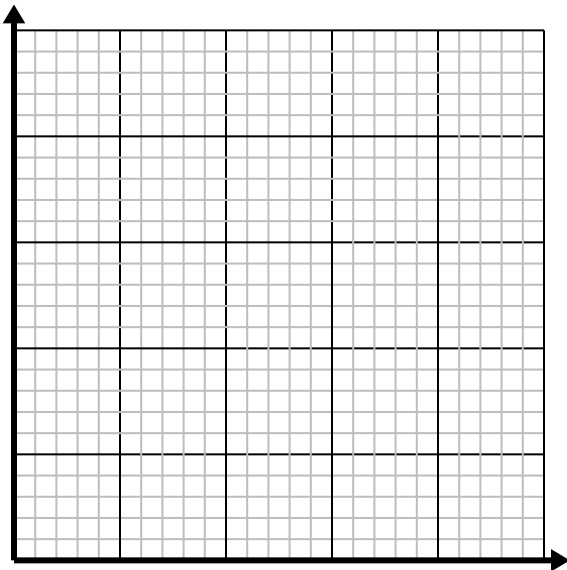
- 2) Für jedes hergestellte Hemd werden 4-Knöpfe verwendet.

Erstellen Sie eine Tabelle mit den Knöpfen, die zum Konfektionieren von 5 Hemden benötigt werden, und tragen Sie dann die Werte in die Koordinatenebene ein.



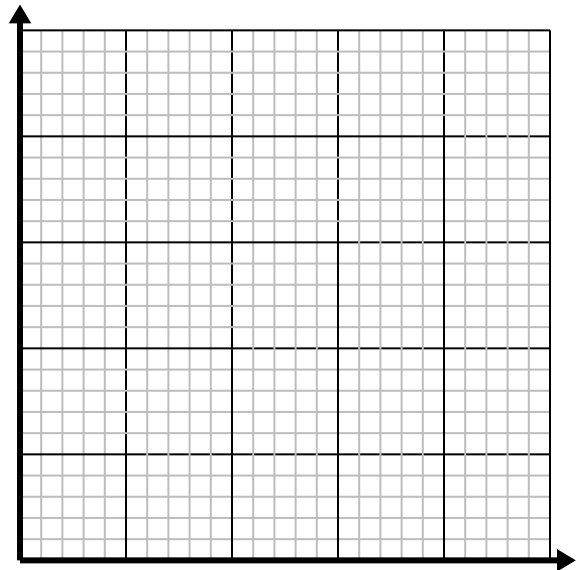
- 3) Jedes Stück Hühnchen kostet \$2.

Erstellen Sie eine Tabelle mit dem Preis für bis zu 5 Hähnchenstücke und tragen Sie die Werte dann auf der Koordinatenebene ein.



- 4) Jede Stunde legt Jan 4 Meilen zurück.

Erstellen Sie eine Tabelle mit den im Laufe von 5 Stunden zurückgelegten Meilen und tragen Sie die Werte dann in die Koordinatenebene ein.

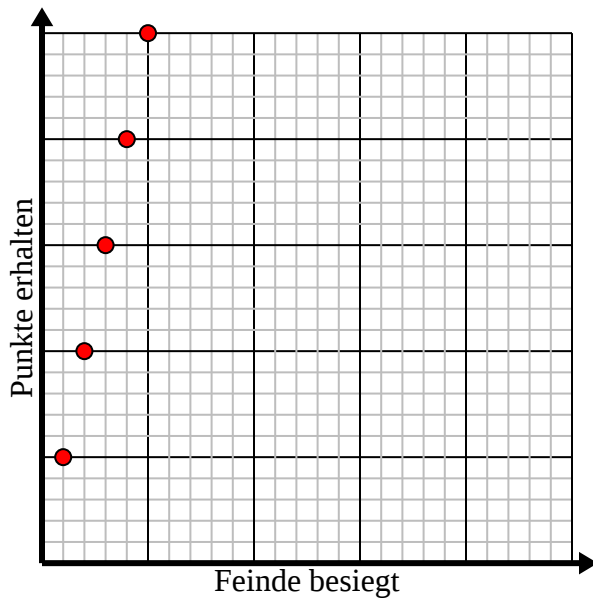


**Löse jede Aufgabe.**

- 1) Für jeden besiegt Feind werden 5 Punkte verdient.

Erstellen Sie eine Tabelle mit den Punkten, die Sie für die Zerstörung von bis zu 5 Feinden erhalten haben, und tragen Sie dann die Werte in die Koordinatenebene ein.

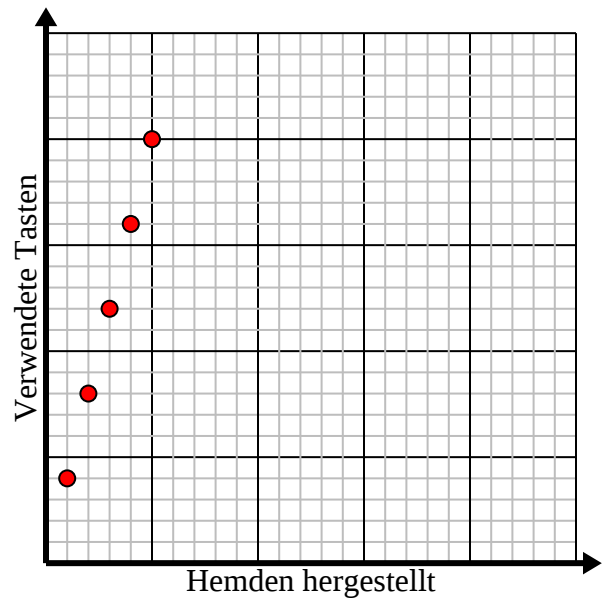
Feinde besiegt	1	2	3	4	5
Punkte erhalten	5	10	15	20	25



- 2) Für jedes hergestellte Hemd werden 4-Knöpfe verwendet.

Erstellen Sie eine Tabelle mit den Knöpfen, die zum Konfektionieren von 5 Hemden benötigt werden, und tragen Sie dann die Werte in die Koordinatenebene ein.

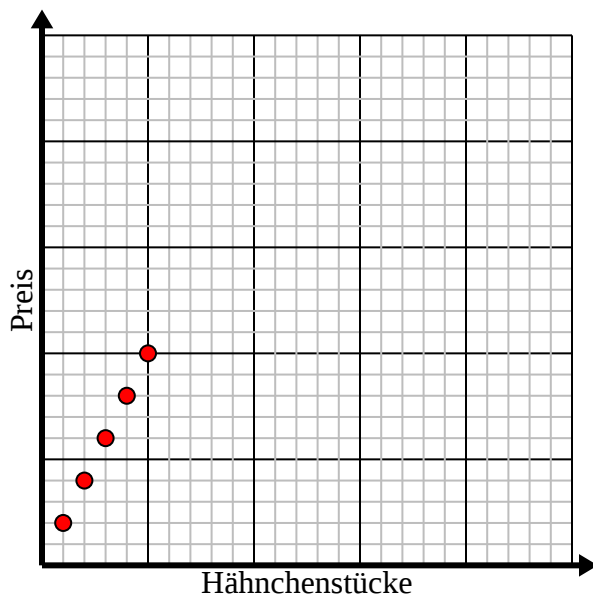
Hemden hergestellt	1	2	3	4	5
Verwendete Tasten	4	8	12	16	20



- 3) Jedes Stück Hühnchen kostet \$2.

Erstellen Sie eine Tabelle mit dem Preis für bis zu 5 Hähnchenstücke und tragen Sie die Werte dann auf der Koordinatenebene ein.

Hähnchenstücke	1	2	3	4	5
Preis	2	4	6	8	10



- 4) Jede Stunde legt Jan 4 Meilen zurück.

Erstellen Sie eine Tabelle mit den im Laufe von 5 Stunden zurückgelegten Meilen und tragen Sie die Werte dann in die Koordinatenebene ein.

Std	1	2	3	4	5
Entfernung (Meilen)	4	8	12	16	20

