

# AUFNAHMEPRÜFUNG DEUTSCH 2013 BMS 1

Name.....**Lösungsvorschlag**.....  
.....

Nummer.....

- ✎ Zeit: 90 Minuten
- ✎ Duden im Teil B erlaubt
- ✎ Das Prüfungsdossier umfasst 12 Seiten: Prüfungstext  
4 Seiten, Aufgabenteil 8 Seiten. (Bitte prüfen!)
- ✎ Bitte alle Blätter abgeben

Teil A ...../76 P	Teil B Aufsatz	Gesamtnote
Note	Note	

## TEIL A: TEXTVERSTÄNDNIS UND GRAMMATIK

### I. Textverständnis

(17 P.)

1. Nennen Sie drei Argumente des Medienpädagogen Daniel Süss zur Verteidigung von Computerspielen.

(3 P.)

> *Gewalt am Bildschirm ist nicht gleich gefährlich wie reale Gewalt.*

> *Die meisten Spieler erleben die Games als Wettkampf, wo das Erfüllen von Missions und das Zusammenspielen im Team im Vordergrund stehen.*

> *Spass und Ehrgeiz werden gefördert*

> *Man lernt zudem sehr unterschiedliche Fertigkeiten* > *Fürs erfolgreiche Gamen braucht es volle Konzentration, gute räumliche Vorstellung und schnelles Reagieren.*

> *Man muss mehrere Informationen gleichzeitig verarbeiten.*

> *Man muss Stärken und Schwächen von Mitspielern und Gegnern richtig einschätzen.*

2. Zählen Sie drei Argumente aus der Sicht von Manfred Spitzer auf. (3 P.)

> *Videospiele bewirken zunehmende Gewaltbereitschaft und Abstumpfung gegenüber realer Gewalt.*

> *Videospiele haben soziale Vereinsamung zur Folge.*

*> Videospiele reduzieren die Chance auf Bildung.*

3. Welche Hobbys hat der Game-Fan Gabe sonst noch? (2 P.)

*> Ukulele oder Akkordeon spielen, Geschichten schreiben, Filme herstellen oder Shakespeare lesen.*

4. Was für junge Leute sind am meisten gefährdet, gamesüchtig zu werden? (6 P.)

*> 10 Mal häufiger sind Jungen als Mädchen betroffen*

*> Kinder aus bildungsfernen Verhältnissen*

*> Kinder, die in der Schule wenig Erfolgserlebnisse haben.*

5. Wie verhalten sich die Eltern den drei beschriebenen Jugendlichen (Dario, Alice, Gabe) gegenüber, was das Gamen anbelangt? (3 P.)

*> Dario: Es wird nicht länger als eine Stunde am Stück gespielt, sonst wird das Gerät weggenommen.*

*> Sobald er ein Spiel runterlädt, wird eine Kopie auf Mutters iPad geladen zur Kontrolle.*

*> Von den andern beiden erfährt man nichts zu dieser Thematik!*

## II. Fremdwörter

Ersetzen Sie das Fremdwort in der Klammer durch einen hier passenden deutschsprachigen Ausdruck: 12 P

1. Dario aus dem (idyllischen *malerischen, ländlichen, friedlichen, beschaulichen, einfachen* Zürcher Oberland (gamt) *spielt* regelmässig.
2. Daniel Süss (relativiert) *schwächt ab, schränkt ein* die (pessimistischen) *schwarzmalerschen, hoffnungslosen* Aussagen von Manfred Spitzer.
3. Gabe (demonstriert) *zeigt, führt vor, stellt vor* eines seiner Lieblingsspiele.
4. Er (konstatiert) *stellt fest, hält fest* beim Gamen einiges gelernt zu haben: geschichtliche (Facts) *Tatsachen* und gewisse (Taktiken) *Vorgehensweisen*.
5. Schulaufgaben haben aber (Priorität) *Vorzug, Vorrang, 1.Rang*.
6. 16000 Kleider und (Accessoires) Begleitartikel *Zubehör, Begleitartikel* stehen zur Auswahl, dazu Frisuren, (Make-up) *Schminke* und (Maniküre) *Handpflege, Nagelpflege*.

### III. Wortarten

Bestimmen Sie die Wortarten in der unten stehenden Tabelle so genau wie möglich. ( 20 P.)

„Ziel ist es, verschlossene Blumen zu öffnen, indem man sie im Fluge streift. Ich bin der Wind, der alles zu neuem Leben wiedererweckt.“

Ziel	<i>Nomen, neutrum, Singular</i>
ist	<i>konjugiertes Verb</i>
es	<i>Personalpronomen neut.</i>
verschlossene	<i>Adjektiv/Perfektpartizip</i>
Blumen	<i>Nomen, Femininum, Pl.</i>
zu	<i>Konjunktion</i>
öffnen	<i>Infinitiv</i>
indem	<i>Konjunktion</i>
man	<i>Indefinitpronomen</i>
sie	<i>Personalpronomen</i>
im	<i>Präposition (mit best.Art.)</i>
Fluge	<i>Nomen, m., Singular</i>
streift	<i>konjugiertes Verb</i>
ich	<i>Personalpronomen</i>
bin	<i>konjugiertes Verb</i>
der	<i>bestimmter Artikel</i>
Wind	<i>Nomen, mask., Singular</i>
der	<i>Relativpronomen</i>
alles	<i>Indefinitpronomen, -numeral</i>
zu	<i>Präposition</i>
neuem	<i>Adjektiv</i>

## IV. Indirekte Rede

Setzen Sie die folgenden Beispiele der direkten Rede in die indirekte. (9 P)

1. Alice sagt: „Die Aufgaben führe ich sofort nach der Schule aus.“

*Alice sagt, die Aufgaben führe sie sofort nach der Schule aus.*

2. „Schiessspiele interessieren mich wirklich nicht“, stellt sie fest.

*Schiessspiele interessierten sie wirklich nicht, stellt sie fest.*

*Schiessspiele würden sie wirklich nicht interessieren, stellt sie fest.*

3. „Bei Cooking Mama lernt man kochen, bei Zoo Tycoon kann ich einen eigenen Zoo bauen“, sagt Alice.

*Bei Cooking Mama lerne man kochen, bei Zoo Tycoon könne sie einen eigenen Zoo bauen, sagt Alice.*

4. „Vor ein paar Wochen war ich gamesüchtig, aber ich habe es selber gemerkt.“, meint Alice.

*Vor ein paar Wochen sei sie gamesüchtig gewesen, aber sie habe es selber gemerkt, meint Alice.*

## V. Die grammatikalischen Fälle

Ergänzen Sie die leeren Felder der Tabelle, indem Sie die vorgegebenen Begriffe in die passenden Fälle setzen. 18 P

<b>Nominativ</b>	<b>Genitiv</b>	<b>Akkusativ</b>	<b>Dativ</b>
eine deutsche Studie	<i>einer deutschen Studie</i>	<i>eine deutsche Studie</i>	<i>einer deutschen Studie</i>
<i>manche Kinder</i>	<i>mancher Kinder</i>	manche Kinder	<i>manchen Kindern</i>
<i>der Pädagoge</i>	des Pädagogen	<i>den Pädagogen</i>	<i>dem Pädagogen</i>
<i>der Überblick</i>	<i>des Überblicks</i>	den Überblick	<i>dem Überblick</i>
das Gamen	<i>des Gamens</i>	<i>das Gamen</i>	<i>dem Gamen</i>
Schüler	<i>Schüler</i>	<i>Schüler</i>	<i>Schülern</i>

## TEIL B: VERFASSEN EINES TEXTES

Wählen Sie bitte **eines** der untenstehenden Themen für Ihren Aufsatz:

### 1. **Computerspiele – gut oder schädlich?**

Erörtern Sie diese Frage, indem Sie die Vor- und Nachteile der beiden Möglichkeiten gegeneinander abwägen. Formulieren Sie anschliessend ein für Sie stimmiges Fazit, das auch erklärt, weshalb Sie sich für die eine Variante entschieden haben.


### 2. **„Warum ich unglaublich gerne game!“**

Beschreiben und erklären Sie, warum Sie gerne Computerspiele machen, welche zu ihren liebsten gehören und wie viel Zeit Sie damit verbringen.“


### 3. **„Für mich gibt es Besseres als Computerspiele.“**


Äussern Sie Ihre kritische Meinung zu Computerspielen und begründen Sie. Erzählen Sie, was Ihnen persönlich mehr bedeutet als das Gamen und sagen Sie auch warum.

**UMFANG: 1 – 2 A4-Seiten**

 Bewertet werden Inhalt, Aufbau, Orthographie und sprachliche Fertigkeiten.

 Schreiben Sie mit Tinte, Kugelschreiber oder Filzstift!

 Ziehen Sie einen 4 Häuschen breiten Rand auf der rechten Seite Ihrer Aufsatzblätter!

 Schreiben Sie bitte leserlich und sorgfältig!