

Wir begrüßen Sie zur **BMS-Aufnahmeprüfung 2013** im **Fach Deutsch**.

Arbeitshinweise

Die Prüfung besteht aus drei Teilen:

Teil A -Textverständnis

Teil B -Grammatik

Teil C -Aufsatz

Die Fragen zu allen Teilen beziehen sich auf den Arbeitstext "Computerspiele: schädlich oder wertvoll".

Zum Lösen aller Aufgaben stehen Ihnen 75 Minuten zur Verfügung.

Folgen Sie den Zeitangaben, so können Sie die Prüfung ohne Zeitdruck bewältigen.

- | | |
|--|----------------|
| 1. Text lesen und bearbeiten | ca. 10 Minuten |
| 2. Fragen beantworten (Teile A+B) | ca. 30 Minuten |
| 3. einen eigenen Text verfassen (Teil C) | ca. 35 Minuten |

Berechnung der Endnote:

Die Teile **A** und **B** ergeben **50% der Endnote**.

Der Aufsatz (Teil C) zählt weitere **50%**.

Nicht mit Bleistift schreiben!

Arbeitstext

Computerspiele: schädlich oder wertvoll?

Ihr Ruf ist zwiespältig: Computerspiele werden von ihren Kritikern mit sinkenden Schulleistungen, erhöhter Gewaltbereitschaft und asozialem Verhalten in Verbindung gebracht. Gemässigtere Stimmen sehen im Gamen durchaus auch eine kreative Beschäftigung. Zwei Jugendliche berichten, welchen Stellenwert das Gamen für sie hat.

- 5 Computergames polarisieren: Nicht nur in den Spielen selbst wird gekämpft, auch Gegner und Befürworter bekämpfen sich. Gamen mache aggressiv, einsam und dumm, behauptet der deutsche Gehirnforscher Manfred Spitzer in seinem neuesten Buch. Der renommierte Schweizer Medienpädagoge Daniel Süss relativiert die pessimistischen Aussagen von Spitzer und sieht auch positive Aspekte der Videospiele. Doch wie erleben Jugendliche ihren Umgang mit Videogames, wie gehen sie mit den Gefahren um?

Gabe (16) aus Zürich ist ein absoluter Game-Liebhaber. Er benutzt zum Spielen alle möglichen Geräte: die Konsolen von Sony und Nintendo, das Smartphone, Laptop und PC. Er spielt «rund eine Stunde pro Tag und unter der Woche meist nicht nach 21 Uhr». Hobbys wie Ukulele und Akkordeon spielen, Geschichten schreiben, Filme herstellen oder lesen nehmen ihn in Anspruch.

- 15 «Klar kann das Gamen auch mal länger dauern, auch bis spät abends», schmunzelt er. «In den Ferien habe ich mal mit Kollegen zwölf Stunden lang gegamt, nachher ging alles langsamer als sonst, und eine Woche lang waren wir zu nicht viel fähig. Es kann schon zum Gehirntod führen, wenn man nicht aufhört.» Gabe demonstriert eines seiner Lieblingsspiele: Flower. Das fliegende Blütenblatt steuert man mit einfachen Handbewegungen über märchenhafte Hügelandschaften, durch verregnete Felsschluchten und vorbei an Windrädern in der Abendröte. Ziel ist es, verschlossene Blumen zu öffnen, indem man sie im Fluge streift.

- Dann greift Gabe zu brutalen Spielen. «Ich weiss nicht, ob Sie das sehen wollen», warnt er. Pain — da schleudert man Menschen gegen ein Wand, um sie zu töten. Auch bei Skyrim gehts ums Töten: Der Spieler übernimmt die Rolle des Helden Drachenblut und muss im Lauf des Spiels den Ort Himmelsrand von den Drachen befreien.

- «Es gibt auch Rollenspiele», so Gabe. «Durch gute Taten im Spiel gewinnt man ein hohes Ansehen, was sich meist positiv auf die Gesprächsmöglichkeiten im Spiel auswirkt. Durch negatives Handeln reagieren die anderen aggressiv, ängstlich oder verstört.» Er konstatiert, beim Gamen einiges gelernt zu haben: geschichtliche Facts und gewisse Taktiken, wie etwa beim Rugby den Überblick zu gewinnen und aus dem Augenwinkel zu beobachten. Oder über den Sinn des Lebens nachzudenken — bei Dantes Inferno. Bei Box, Tanz- und Tennisspielen trainiere er richtig. «Was aber nicht in meinem Sinn ist: Horror- und Psychospiele. Eine Mutter, die ihre Tochter finden will, muss sich den Mächten der Hölle stellen, kann sich nicht wehren — das wäre nichts für mich.»

- 35 **Alice organisiert gerne Hochzeiten am Nintendo**

Alice (11) aus Zug hat vor einem Jahr ein grosses Nintendo gekauft. Ihr Lieblingsspiel ist Super Mario Bros, bei dem sie alle acht Welten bewältigt hat. Prinzessin Peach wird entführt, und Alice soll sie stellvertretend für Mario retten. Dabei bewegt sie sich durch 80 Levels in acht Welten, vornehmlich mit den Tasten.

- 40 Auch das Spiel «Léa Passion Mariages de Rêves» findet sie ausgezeichnet. Da organisiert sie Hochzeiten: Blumenmädchen, Kleider, Pfarrer, Kirche, Hochzeitstorte. Ganz ähnlich wie bei «Real

Stories — Fashionshop», wo sich die Spielerin in den Chef einer Modeboutique in New York verwandelt. Er soll die jungen Damen auf der Suche nach einem geeigneten Look für ihren Ausgang beraten: 1600 Kleider und Accessoires stehen zur Auswahl, dazu Frisuren, Make-up und
45 Maniküre. Sie gamt jeden Tag ein bisschen, Schulaufgaben haben aber Priorität. «Diese führe ich sofort nach der Schule aus.» Am Mittwochnachmittag trifft sie sich oft mit Freundinnen.

Alice und ihre Mutter haben vereinbart, dass nur eine Stunde aneinander gegamt wird, sonst wird der iPod oder ein anderes Spielgerät ein paar Tage weggenommen. Aber das kam bis jetzt sehr selten vor. Sobald Alice ein Spiel runterlädt, wird eine Kopie auf Mutters iPad geladen — als
50 Kontrolle.

Jungen sind gefährdeter als Mädchen

Lange nicht alle Kinder haben das Gamen so im Griff wie Gabe und Alice. Manche Kinder haben keine Eltern, die ihnen Grenzen setzen. Gemäss dem Schweizer Medienpädagogen Daniel Süss fand eine deutsche Studie bei etwa fünf bis acht Prozent der Jungen und bei 0,5 bis 0,8 Prozent
55 der Mädchen Anzeichen von Computerspielabhängigkeit. Es sind also zehn Mal häufiger Jungen als Mädchen, die gefährdet sind. Betroffen sind eher Kinder aus bildungsfernen Familien und Kinder, die in der Schule wenig Erfolgserlebnisse haben.

Migros Magazin, Nr.6, 4.2.2013, Pia Bühler

Teil A – Textverständnis

1) Textverständnis I (3 P.)

Ersetzen Sie das unterstrichene Wort durch **ein gleichbedeutendes Wort** oder durch eine passende Umschreibung.

Z. 2, <u>asoziales</u> Verhalten	
Z. 5, Computergames <u>polarisieren</u>	
Z. 7, Der <u>renommierte</u> Medienpädagog	

Z. = Zeile

2) Textverständnis II (4 P)

Welche der folgenden Aussagen sind auf den Text bezogen **richtig**, welche **falsch**? Kreuzen Sie entsprechend an.

	richtig	falsch
Dank dem Gamen ist Gabe besser im Mannschaftssport.		
Alice macht am liebsten Hochzeitspiele.		
Der Schweizer Gehirnforscher heisst Manfred Spitzer.		
Gabe benutzt zum Spielen immer seinen Laptop und seinen PC.		
Daniel Süss macht optimistische Aussagen in Bezug auf das Gamen.		
0.5-0.8% der Jungen sind abhängig von Computerspielen.		
Gabe spielt keine brutalen Psychospiele.		
Der Held im Spiel Skyrim heisst Drachenblut.		

3) Textverständnis III (4P)

Erklären Sie die folgenden Aussagen im Textzusammenhang. Formulieren Sie in **vollständigen** und **korrekten** Sätzen.

Betroffen sind eher Kinder aus bildungsfernen Familien, ... (Z.56)

Durch gute Taten im Spiel gewinnt man ein hohes Ansehen. (Z.26/27)

4) Textverständnis IIII

Beantworten Sie die Fragen in **vollständigen** und **korrekten** Sätzen.

Welche Kritikpunkte am Gamen erwähnt der Gehirnforscher? Nennen Sie zwei.

Welche positiven Aspekte sieht Gabe im Gamen? Nennen Sie deren zwei.

Teil B – Grammatik

1) Wortarten (5P)

Bestimmen Sie die **Wortart** der fettgedruckten Wörter **so genau wie möglich**.
Benutzen Sie keine Abkürzungen.

*Lange nicht **alle** Kinder haben das **Gamen** so im Griff wie Gabe und Alice. Manche Kinder haben keine Eltern, **die** ihnen Grenzen setzen. Gemäss dem Schweizer Medienpädagogen Daniel Süss fand eine deutsche Studie **bei** etwa fünf bis acht Prozent der Jungen **und** bei 0,5 bis 0,8 Prozent der Mädchen Anzeichen von Computerspielabhängigkeit. Es sind **also** zehn Mal häufiger Jungen als Mädchen, die **gefährdet** sind. **Betroffen** sind eher Kinder aus **bildungsfernen** Familien und Kinder, die in der Schule wenig **Erfolgs**erlebnisse haben.*

alle	
Gamen	
die	
bei	
und	
also	
gefährdet	
Betroffen	
bildungsfernen	
Erfolgs	

2) Satzglieder (5 P)

Bestimmen Sie die **unterstrichenen** Satzglieder in den untenstehenden Sätzen so genau wie möglich. Schreiben Sie die Lösung direkt in den Text hinein.

Gabe (16) aus Zürich ist ein absoluter Game-Liebhaber. Er benutzt alle möglichen Geräte: die Konsolen von Sony und Nintendo, das Smartphone, Laptop und PC. Er gamt «rund eine Stunde pro Tag und unter der Woche meist nicht nach 21 Uhr». (...) Ab und zu greift Gabe zu brutalen Spielen. Im Spiel Skyrim übernimmt er die Rolle des Helden Drachenblut und muss in Himmelsrand den Bewohnern helfen, die Drachen zu vertreiben.

3) Nebensätze bestimmen (5 P)

Unterstreichen Sie im untenstehenden Textausschnitt die Nebensätze.

Auch das Spiel «Léa Passion Mariages de Rêves» findet sie ausgezeichnet. Da organisiert sie Hochzeiten, sie wählt Blumenmädchen, Kleider, Pfarrer, Kirchen, Hochzeitstorten usw. Ganz ähnlich wie bei «Real Stories — Fashionshop», wo sich die Spielerin in den Chef einer Modeboutique in New York verwandelt. Er soll die jungen Damen, die auf der Suche nach einem geeigneten Look sind, für ihren Ausgang beraten (...). Sie gamt jeden Tag ein bisschen, Schulaufgaben haben aber Priorität. «Diese führe ich sofort nach der Schule aus.» Am Mittwochnachmittag trifft sie sich oft mit Freundinnen. Alice und ihre Mutter haben vereinbart, dass nur eine Stunde aneinander gegamt wird, sonst wird der iPod oder ein anderes Spielgerät ein paar Tage weggenommen. Das sei aber selten vorgekommen, erklärt sie. Sobald Alice ein Spiel runterlädt, wird eine Kopie auf Mutters iPad geladen — als Kontrolle.

Teil C - Aufsatz

Auftrag

- Wählen Sie **ein** Thema aus.
- Setzen Sie einen **aussagekräftigen Titel** und achten Sie auf einen übersichtlichen Aufbau und eine **klare Gliederung**.
- Verfassen Sie **mindestens eine Seite Text**.
- Schreiben Sie **nicht mit Bleistift!**

Folgende Themen stehen Ihnen zur Auswahl:

1. Wie wichtig ist für Sie der Gebrauch elektronischer Medien?

Beantworten Sie die Frage **mit Beispielen aus Ihrem Alltag** und **vergleichen** Sie Ihr Nutzerverhalten **mit demjenigen ihrer Kollegen und Kolleginnen**.

2. Was ist Ihre Meinung zu der Frage im Titel des Arbeitstexts: „Computerspiele: schädlich oder wertvoll?“

Nehmen Sie Stellung zu dieser Frage. Begründen Sie Ihre Meinung mit aussagekräftigen Argumenten.

Benotet werden:	Inhalt	50%
	Ausdruck	25%.
	Form	25%.