

**Prüfung für Kandidatinnen und Kandidaten aus dem 8. Schuljahr der Sekundar-
schule**

DEUTSCH

Bitte beachten: Die Deutschprüfung besteht aus drei Teilen
1. Teil: Leseverstehen
2. Teil: Grammatik
3. Teil: Aufsatz

Name, Vorname: _____ Prüfungs-Nr.: _____

z. Z. besuchte Schule: _____

Bearbeitungshinweise: **Nicht mit Bleistift schreiben!**
Was nicht gilt, durchstreichen, nicht nur einklammern!
Aufgabenstellung und Beispiele sorgfältig lesen!
Maximale Punktzahl: 50 Punkte für Teil 1 und Teil 2
**Noten: Teil 1 und 2 geben zusammen eine Note (50%), diese Note wird mit
der Aufsatznote (Teil 3) verrechnet (50%).**

Schau die ganze Prüfungsserie zuerst aufmerksam durch, auch die Aufsatzthemen!

➤ **Von den beiden Aufsatzthemen ist nur *eines* zu bearbeiten!**

Du kannst dir die Zeit selber einteilen. Wir schlagen dir vor:

Teil 1 und Teil 2: 45 Minuten
Teil 3: 75 Minuten

Punktzahl Teil 1: _____

Punktzahl Teil 2: _____

Gesamtpunktzahl: _____

1. Teil: - Leseverstehen

Lies den folgenden Text sorgfältig durch.

Hinschauen hilft, abschalten auch

Von Patrick Schmidt

Als Grundschüler besass Michael D. einen Gameboy. Nach der Trennung seiner Eltern schenkte sein Vater ihm eine Spielekonsole, einige Jahre später einen eigenen PC. An fast jedem Wochenende traf Michael sich mit Freunden zu Netzwerkpartys. Nachdem er eine Internet-Flatrate bekommen hatte, meldete er sich zusammen mit anderen beim Online-Rollenspiel *World of Warcraft* an. Zum Fussballtraining ging Michael danach immer seltener, seine Kumpels traf er fast nur noch online. Und während er in der spielinternen Hierarchie aufstieg, wurde er in der Schule schlechter, die Zahl der Tage stieg, an denen er einfach zu Hause blieb. Bis seine Mutter bemerkte, was sich im Leben ihres Sohnes abspielte, war es für Diskussionen bereits zu spät: Michael liess sich das Spielen nicht mehr verbieten. Als er im Alter von 18 Jahren die Schule kurz vor dem Abschluss hinschmiss, kündigte sie den Internetanschluss. Michael zog daraufhin aus. Weder seine Mutter noch sein Vater haben seitdem etwas von ihrem Sohn gehört.

Die Geschichte von Michael D. hat sich so nicht ereignet. Sie ist zusammengesetzt aus Elementen, die Therapeuten für typisch halten für eine Entwicklung hin zu einer Computerspiel- oder Internetsucht. Wolfgang Schmidt, Geschäftsführer der Hessischen Landesstelle für Suchtfragen (HLS), beschäftigt sich seit fast 15 Jahren mit dem Phänomen. "Anfang der neunziger Jahre gab es erste Meldungen aus den Vereinigten Staaten, dass Studenten ganze Nächte vor den Grossrechnern in den Unis verbrachten", berichtet er. Die Untersuchungen hätten ergeben, dass das Verhalten der intensiven PC-Nutzer stark dem von pathologischen Glücksspielern ähnele. Die jungen Leute hätten immer mehr Zeit vor dem Computer verbracht, den Konsum nicht mehr kontrollieren können, Entzugserscheinungen gehabt, wenn sie nicht spielen konnten. Sie hätten andere Verpflichtungen vernachlässigt und auch bei spürbar negativen Konsequenzen an ihrem Verhalten festgehalten. Weil es noch nicht genügend repräsentative Studien gebe, sei Computersucht zwar noch nicht offiziell als Krankheit anerkannt. Mit zunehmendem öffentlichem Interesse werde sich das aber in den nächsten Jahren ändern, erwartet Schmidt.

Um Betroffenen und deren Angehörigen auch heute schon Hilfe anbieten zu können, hat die HLS das Projekt "Netz mit Web-Fehlern?" ins Leben gerufen, in dessen Rahmen landesweit Informationsveranstaltungen angeboten werden sollen. "Wir möchten Pädagogen, aber auch Kinder, Jugendliche und Eltern für die Thematik sensibilisieren und über mögliche Suchtgefahren des Internets aufklären", sagt Schmidt. Auch die Mitarbeiter der 200 hessischen Suchtberatungsstellen würden verstärkt für den Umgang mit dem recht neuen Problem qualifiziert. Bisher gebe es nur eine einzige Anlaufstelle für Computerspielsucht an der Uni-Klinik Mainz.

Ist das noch normal, was mein Kind macht? Wichtig sei es, Sucht klar zu definieren, sagt Schmidt. "Nicht jeder, der exzessiv spielt, ist auch tatsächlich abhängig." Es könne jemand viel Zeit im Internet verbringen und trotzdem ein normales Sozialverhalten aufweisen. Erst wenn das Computerspielen der alleinige Lebensinhalt geworden und keine Kontrolle über das Verhalten mehr möglich sei, könne man von einer Sucht sprechen.

Jugendliche, die regelrecht abhängig vom elektronischen Medium würden, seien meist schon vorher Computer-Kids gewesen, sagt der Medienpädagoge Thomas Graf. Zu etwa 95 Prozent seien Jungen

45 betroffen, berichtet er. Im Alter von 14 bis 16 Jahren spielten viele Heranwachsende intensiv
 Computer. Danach teilten sich die Gruppen. Während die meisten sich mehr für Mädchen, Partys
 und Alkohol interessierten, blieben einige an ihren Computern sitzen. Auf diese Weise versuchten
 sie, anstehenden Entwicklungsaufgaben auszuweichen, sagt Graf. Ihr soziales Leben verlegten sie
 50 Eltern oder in der Schule."

Den Eltern wiederum sei oft nicht klar, dass sich hinter den Figuren in Spielen wie *World of
 Warcraft* ein Sozialsystem verberge, mit Mannschaften, in denen einer ein hohes Prestige erringen
 könne. Um das zu erreichen, müssen die Spieler allerdings sehr viel Zeit investieren - und die fehlt
 55 für andere Aktivitäten. "Spiele wie *World of Warcraft* bringen Jugendliche in eine Entscheidungs-
 situation, der sie nicht gewachsen sind", sagt Graf. Er fordert deshalb Beschränkungen von den
 Anbietern, die bisher jede Verantwortung von sich wiesen: Minderjährigen solle der Zugang zu den
 Spielen nach Ablauf einer bestimmten Zeit vorübergehend erst einmal gesperrt werden.

60 Zur Beratung des Medienpädagogen Graf kommen meistens nicht Jugendliche, sondern in 80
 Prozent der Fälle Mütter. Deren Sorgen, sagt er, seien zwar nicht immer berechtigt. Wenn aber ein
 Kind oder Jugendlicher tatsächlich suchtkrank sei, falle Überzeugungsarbeit schwer. "Die Mutter,
 die dann einfach den Stecker zieht, muss damit rechnen, dass ihr Sohn ausrastet", warnt Graf. In
 Extremfällen seien Abhängige so aggressiv geworden, dass sie in eine psychiatrische Anstalt hätten
 65 eingewiesen werden müssen.

Nicht nur Online-Rollenspiele, auch Facebook, Twitter und alle Formen der digitalen Kommuni-
 kation üben eine Faszination aus, die in Sucht umschlagen kann. "Soziales Feedback aktiviert das
 Belohnungssystem im Gehirn", erklärt der Jugendpsychiater Oliver Bilke-Hentsch. Eine E-Mail
 70 oder SMS fühlt sich also an wie ein kleiner Kick. Noch viel stärker ist die Wirkung von Social-
 Media-Seiten wie Facebook, wo Hunderte von Freunden die Möglichkeit haben, Fotos oder
 Aussagen mit einem "Mag ich" zu bewerten. Auf Facebook empfängt man Tag und Nacht einen
 Strom von netten, kleinen Zuwendungen aus allen Richtungen, und diese kleinen Belohnungen sind
 perfekt auf die eigene Person zugeschnitten, denn man löst sie ja mit eigenen Bildern oder
 75 Kommentaren aus. "Noch nie", sagt Bilke-Hentsch, "war es für einen Normalsterblichen möglich,
 so viel Zuwendungen und Aufmerksamkeit zu erhalten, bisher bekamen das nur Stars oder
 Politiker." Aufmerksamkeit zu bekommen sei aber ein Urbedürfnis des Menschen. Babys könnten
 nur überleben, wenn sie von ihren Eltern Aufmerksamkeit erhalten. "Darum dürstet jeder danach."

80 Dieses Dürsten kann so weit gehen, dass die eigene Existenz von der Aufmerksamkeit anderer
 abhängt. Im englischen Sprachgebrauch existiert für diesen Zustand bereits der Begriff *Facebook
 Addiction Disorder*. "Facebook-Süchtige haben das unerträgliche Gefühl, dass sie nicht mehr
 existieren, wenn sie nicht dauernd von anderen wahrgenommen werden", so Bilke-Hentsch. Bei
 Social-Media-Abhängigkeiten gehe es meistens um fehlendes Selbstwertgefühl. In der Therapie
 85 würde dann nach Wegen gesucht, wie die Jugendlichen auch in der realen Welt mehr Wertschätzung
 erhalten. "Oft hat da die Familie eine wichtige Rolle." Studien zeigten, dass Mädchen tendenziell
 anfälliger sind für eine Kommunikationssucht, Buben verfallen eher dem exzessiven Gamen.

Wer sich für eine Therapie entscheidet, muss ähnlich vorgehen wie ein Drogenkranke, mit einem
 90 Unterschied: Es sei ja kaum noch möglich, völlig auf den Computer und das Internet zu verzichten,
 sagt der Jugendpsychiater, deshalb müssten die Betroffenen Strategien für kontrollierte Nutzung
 erlernen. "Das bleibt ein lebenslanger Ritt auf der Rasierklinge." Am besten es gar nicht erst zur
 Sucht kommen lassen, fügt er hinzu. Wer sich nicht zurückziehe und auch in schwierigen Zeiten den
 Kontakt zu seinen Kindern halte, könne Warnsignale erkennen und rechtzeitig eingreifen: "Die
 95 Eltern müssen den Stecker ziehen, wenn ihre Kinder 13 oder 14 Jahre alt sind."

1.1. Worterklärungen

Für die folgenden Wörter und Ausdrücke aus dem Text bekommst du vier Erklärungen. Setze ein Kreuz vor die Erklärung des **fettgedruckten** Ausdruckes, die seine Bedeutung im Text am besten wiedergibt. (8 Punkte)

Beispiel: Netz (Zeile 30)	<input checked="" type="checkbox"/>	Computer
	<input type="checkbox"/>	Internet
	<input type="checkbox"/>	Computerspiel
	<input type="checkbox"/>	Spiel
1 Hierarchie (Zeile 8)	<input type="checkbox"/>	Platzierung
	<input type="checkbox"/>	Rolle
	<input type="checkbox"/>	Wettbewerb
	<input type="checkbox"/>	Rangordnung
2 Phänomen (Zeile 18)	<input type="checkbox"/>	Ereignis
	<input type="checkbox"/>	Erscheinung
	<input type="checkbox"/>	Geheimnis
	<input type="checkbox"/>	Information
3 offiziell (Zeile 25)	<input type="checkbox"/>	öffentlich
	<input type="checkbox"/>	allgemein
	<input type="checkbox"/>	überall
	<input type="checkbox"/>	amtlich
4 Anlaufstelle (Zeile 35)	<input type="checkbox"/>	Krankenstation
	<input type="checkbox"/>	Klinik
	<input type="checkbox"/>	Beratungsstelle
	<input type="checkbox"/>	Jugendzentrum
5 anstehend (Zeile 48)	<input type="checkbox"/>	unerledigt
	<input type="checkbox"/>	andauernd
	<input type="checkbox"/>	drängend
	<input type="checkbox"/>	bedrückend
6 Prestige (Zeile 53)	<input type="checkbox"/>	Gewinn
	<input type="checkbox"/>	Vorteil
	<input type="checkbox"/>	Ansehen
	<input type="checkbox"/>	Preis
7 von sich weisen (Zeile 57)	<input type="checkbox"/>	ablehnen
	<input type="checkbox"/>	vergessen
	<input type="checkbox"/>	entfernen
	<input type="checkbox"/>	vertuschen
8 Strategien (Zeile 91)	<input type="checkbox"/>	Pläne
	<input type="checkbox"/>	Aufgaben
	<input type="checkbox"/>	Ziele
	<input type="checkbox"/>	Vorgehensweisen

Punktzahl auf dieser Seite:

1.2 Verständnisaufgaben

Überprüfe folgende Aussagen auf ihre Übereinstimmung mit dem Text.

- Wenn die Aussage richtig ist, lässt du sie unverändert und schreibst „stimmt“.
- Wenn die Aussage falsch ist, versuche sie durch die Änderung eines einzigen Wortes mit dem Inhalt des Textes in Übereinstimmung zu bringen. (5 Punkte)

Beispiel:

0. Nach der Trennung seiner Eltern schenkte sein ~~Onkel~~ ihm eine Spielekonsole.

0. Vater

1. In den hessischen Suchtberatungsstellen werden Mütter für den Umgang mit Suchtgefahren des Internets qualifiziert.

2. Wenn ein Kind das Internet intensiv nutzt und viel Zeit damit verbringt, kann es sich gleichwohl in seinem Umfeld normal verhalten.

3. Computersucht wird aufgrund von verschiedenen Untersuchungsergebnissen sicher bald als Krankheit zugelassen.

4. Computerspiele wie *World of Warcraft* sind eigentlich Rollenspiele, die Jugendlichen dabei schaden können, Prestige bei Kolleginnen und Kollegen im Internet zu erlangen.

5. Alle Formen der digitalen Kommunikation dienen dazu, das Grundbedürfnis des Menschen nach Information zu befriedigen.

Punktzahl auf dieser Seite:

1.3. Fragen zum Text

Was steht im Text zu den folgenden fünf Fragen? Beantworte in Stichworten.
(12 Punkte)

1. Woran erkennt man Computersucht? (5 Punkte)

2. Warum ist die Computersucht im Jugendalter gemäss dem Medienpädagogen besonders problematisch? (2 Punkte)

3. Warum sollten Eltern "den Stecker ziehen", wenn ihre Kinder 13 oder 14 Jahre alt sind? (2 Punkte)

Punktzahl auf dieser Seite:

4. Was kann zur Vorbeugung gegen Computersucht unternommen werden ausser den Stecker zu ziehen? (2 Punkte)

5. Was löst die Bemerkung „Mag ich“ zu Bildern und Kommentaren von Facebook-Benutzern und -Benutzerinnen aus? (1 Punkt)

Punktzahl auf dieser Seite:

2. Teil - Grammatik

2.1. Präpositionen

Setze die fehlenden Präpositionen ein. (5 Punkte)

Beispiel:

Bis seine Mutter bemerkte, was sich (_____) Leben ihres Sohnes abspielte, war es (_____) Diskussionen bereits zu spät.

Bis seine Mutter bemerkte, was sich im Leben ihres Sohnes abspielte, war es für Diskussionen bereits zu spät.

Die Wissenschaftler sind überzeugt: Drei Prozent der männlichen Neuntklässler sind tatsächlich abhängig (_____) Computerspielen. (_____) den Mädchen verfallen lediglich 0,3 Prozent der Sucht. Hochgerechnet (_____) ganz Deutschland sind das 14'300 Computersüchtige. Wer meint, dass eine solche Abhängigkeit nicht weiter dramatisch sei, der irrt (_____) Ansicht der Autoren der Studie gewaltig. Computerspiele seien (_____) Suchtpotenzial her vergleichbar (_____) Alkohol, Drogen oder dem Glücksspiel. Massgeblich (_____) den Charakter der Abhängigkeit sei, dass die Betroffenen die Kontrolle (_____) ihr Verhalten verlieren. Sie können selbst dann nicht aufhören, wenn sie erkennen, dass ihnen das Spielen schadet: Freunde werden vernachlässigt, (_____) der Schule kommen sie nicht mehr mit oder es fehlt ihnen die Zeit (_____) anderes.

Punktzahl auf dieser Seite:

2.2. Zeitformen der Verben

Setze die unterstrichenen Verben ins Präteritum (Imperfekt) und ins Plusquamperfekt.
(5 Punkte)

Beispiel:

0. An fast jedem Wochenende trifft sich Michael mit Freunden zu Netzwerkpartys.

traf / hatte getroffen

1. Den Eltern ist oft nicht klar, dass sich hinter den Figuren in Spielen wie *World of Warcraft* ein Sozialsystem verbirgt.
-

2. Buben verfallen eher dem exzessiven Gamen.
-

3. Wer sich für eine Therapie entscheidet, muss damit ähnlich umgehen wie ein Drogenkranker.
-

4. Wer sich nicht zurückzieht und auch in schwierigen Zeiten den Kontakt zu seinen Kindern hält, kann Warnsignale erkennen und rechtzeitig eingreifen.
-

Punktzahl auf dieser Seite:

2.3. Satzglieder bestimmen

Bestimme die Satzglieder der folgenden Sätze so genau wie möglich. (5 Punkte)

Die jungen Leute vernachlässigen andere Verpflichtungen und halten (1) auch bei spürbar negativen Konsequenzen an ihrem Verhalten (2) fest (1).

Minderjährigen (3) soll daher der Zugang zu den Spielen nach Ablauf einer bestimmten Zeit vorübergehend erst einmal gesperrt werden.

Weil es (4) noch nicht genügend repräsentative Studien gibt, ist Computersucht zwar noch nicht offiziell als Krankheit anerkannt. Mit zunehmendem öffentlichen Interesse wird sich das aber in den nächsten Jahren (5) ändern.

(1)	
(2)	
(3)	
(4)	
(5)	

Punktzahl auf dieser Seite:

2.4. Hauptsätze erkennen

Unterstreiche alle Hauptsätze in den folgenden Sätzen. (6 Punkte)

1. Während er in der spielinternen Hierarchie aufstieg, wurde er in der Schule schlechter, die Zahl der Tage stieg, an denen er einfach zu Hause blieb.

2. Bis seine Mutter bemerkte, was sich im Leben ihres Sohnes abspielte, war es für Diskussionen bereits zu spät.

3. Den Eltern wiederum ist oft nicht klar, dass sich hinter den Figuren in Spielen wie *World of Warcraft* ein Sozialsystem verbirgt, mit Mannschaften, in denen einer ein hohes Prestige erringen kann.

4. Die Mutter, die dann einfach den Stecker zieht, muss damit rechnen, dass ihr Sohn ausrastet.

5. Wer sich nicht zurückzieht und auch in schwierigen Zeiten den Kontakt zu seinen Kindern hält, kann Warnsignale erkennen und rechtzeitig eingreifen.

Punktzahl auf dieser Seite:

2.5. Rechtschreibung

Finde im folgenden Text die acht Rechtschreibfehler und korrigiere sie. (4 Punkte)

Streiche die acht falsch geschriebenen Wörter durch und trage sie in korrekter Rechtschreibung in die Tabelle unter dem Text ein. Es geht nur um Rechtschreibfehler, nicht um Stil- oder Grammatikfehler.

Beispiel: ~~Terapie~~

Was ist die Ursache dafür, dass Menschen der Computerspielsucht verfallen? Unsere Gesellschaft ist geprägt vom Leistungs- und Konkurrenzdenken. Ständig meinen wir uns mit anderen vergleichen zu müssen. Das dabei nicht immer alle gut abschneiden können, liegt auf der Hand. Viele Menschen leiden unter einem mangelnden Selbstwertgefühl, auch jene, denen man es oft nicht anmerkt. Sich in einer Gesellschaft nicht akzeptiert, irgendwie ausgestossen oder einfach nicht integriert zu fühlen, wirkt generell für ein Suchtverhalten begünstigend. Die Familiensituation und die Entwicklungsphasen in der Kindheit spielen dabei eine grosse Rolle. Eine Sucht entsteht durch den Versuch, etwas zu kompensieren, also auszugleichen oder zu überdecken. Probleme, die man sich nicht eingestehen und die man am Liebsten nicht spüren will, werden überdeckt. Eine Sucht ist also immer eine Flucht vor etwas und gleichzeitig eine Suche nach etwas. Das grösste Problem beim Suchtverhalten, so auch bei der Computerspielsucht, ist das Verleugnen. Viele denken, über dieses Verhalten noch die Kontrolle zu haben und jederzeit aufhören zu können, wenn sie das wollten. Angehörige erkennen den Kontrollverlust viel früher und schneller als die Betroffenen, stehen dem Verhalten aber oft hilflos gegenüber. Hinter dieser Sucht stehen auch oft Jahrelang gewohnheitsmässig nicht ausgesprochene Probleme. Mangelndes Vertrauen und fehlende Geborgenheit führen dazu, dass die Betroffenen gelernt haben sich immer mehr zu verschliessen und in eine künstliche Wirklichkeit zu flüchten, in die Computerspielsucht. Diese Defizite können nicht von heute auf Morgen beiseite gefegt werden, darum können sich die Computerspielsüchtigen auch nicht öffnen, wenn sie von Angehörigen auf mögliche Probleme angesprochen werden. In vielen Fällen versuchen z.B. die Eltern garnicht auf ihre Kinder einzugehen, um das Problem hinter dem Verhalten zu ergründen, sondern setzen Sanktionen und Strafmassnahmen. Sie üben noch mehr Druck aus, der seinerseits die Realitätsflucht wiederum begünstigt. Die Eltern oder andere Angehörige fühlen sich dabei meist hilflos und verstärken unbewusst die Problematik sowie den Widerstand der Betroffenen. Die Computerspielsucht kann dann noch schlimmer werden.

0. Therapie	
1.	5.
2.	6.
3.	7.
4.	8.

Punktzahl auf dieser Seite: