

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

DEUTSCH - LÖSUNGEN

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: _____

1.1. 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 checked="" type="checkbox"/>	Rangordnung
2 Phänomen (Zeile 18)	<input type="checkbox"/>	Ereignis
	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	amtlich
4 Anlaufstelle (Zeile 35)	<input type="checkbox"/>	Krankenstation
	<input type="checkbox"/>	Klinik
	<input checked="" type="checkbox"/>	Beratungsstelle
	<input type="checkbox"/>	Jugendzentrum
5 anstehend (Zeile 48)	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	Ansehen
	<input type="checkbox"/>	Preis
7 von sich weisen (Zeile 57)	<input checked="" 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 checked="" 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 Spielerkonsole.

0. Vater

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

(Mitarbeiter)

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

(stimmt)

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

(anerkannt)

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

(helfen)

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

(Aufmerksamkeit / Zuwendung)

Punktzahl auf dieser Seite:

1.3. Fragen zum Text

Beantworte die folgenden fünf Fragen in Stichworten. (12 Punkte)

1. Woran erkennt man Computersucht? (5 Punkte)
 - **Konsum ist nicht kontrollierbar (1)**
 - **Entzugserscheinungen bei Nichtspielen (1)**
 - **Vernachlässigung anderer Pflichten (1)**
 - **Festhalten am Verhalten trotz spürbarer negativer Folgen (1)**
 - **Computerspiele als alleiniger Lebensinhalt (1)**
 - **kein normales Sozialverhalten (1)**

2. Warum ist die Computersucht im Jugendalter gemäss dem Medienpädagogen besonders problematisch ? (2 Punkte)
 - **Jugendliche weichen Entwicklungsaufgaben aus.**
 - **Jugendliche verdrängen Schwierigkeiten.**

3. Warum sollten Eltern "den Stecker ziehen", wenn ihre Kinder 13 oder 14 Jahre alt sind? (2 Punkte)
 - **Nachher beginnt das kritisch Alter, in welchem sich eine Sucht Entwickelt. (1)**
 - **Nachher ist es für Diskussionen zu spät, weil sich die Kinder nichts mehr verbieten lassen oder weil sie ausrasten. (1)**

Punktzahl auf dieser Seite:

4. Was kann zur Vorbeugung gegen Computersucht unternommen werden ausser den Stecker ziehen? (2 Punkte)
- **Eltern sollen sich nicht zurückziehen und auch in schwierigen Zeiten Kontakt zu ihren Kindern halten. (1)**
 - **Anbieter sollen Minderjährigen den Zugang nach Ablauf einer bestimmten Zeit vorübergehend sperren. (1)**
5. Was löst die Bemerkung „Mag ich“ zu Bildern und Kommentaren von Facebook-Benutzern und -Benutzerinnen aus? (1 Punkt)
- **Sie aktiviert das Belohnungssystem im Gehirn. (1)**
- oder:
- **eine Stärkung des Selbstwertgefühls (1)**
- oder:
- **das Gefühl, Zuwendung / Bestätigung zu bekommen (1)**

Punktzahl auf dieser Seite:

2. Teil - Grammatik

2.1. Präpositionen

Setze die fehlenden Präpositionen ein.

(5 Punkte, d.h. 10 Präpositionen à ½ Punkt; keine Minuspunkte für falsche Lösungen)

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 (**von**) Computerspielen. (**Unter / Bei**) den Mädchen verfallen lediglich 0,3 Prozent der Sucht. Hochgerechnet (**auf**) ganz Deutschland sind das 14'300 Computersüchtige. Wer meint, dass eine solche Abhängigkeit nicht weiter dramatisch sei, der irrt (**nach**) Ansicht der Autoren der Studie gewaltig. Computerspiele seien (**vom**) Suchtpotenzial her vergleichbar (**mit**) Alkohol, Drogen oder dem Glücksspiel. Massgeblich (**für**) den Charakter der Abhängigkeit sei, dass die Betroffenen die Kontrolle (**über**) ihr Verhalten verlieren. Sie können selbst dann nicht aufhören, wenn sie erkennen, dass ihnen das Spielen schadet: Freunde werden vernachlässigt, (**in**) der Schule kommen sie nicht mehr mit oder es fehlt ihnen die Zeit (**für**) anderes.

Punktzahl auf dieser Seite:

2.2. Zeitformen der Verben

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

(5 Punkte, d.h. 10 Verbformen à ½ Punkt; zählt nur, wenn Orthografie richtig; keine Minuspunkte für falsche Lösungen)

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, mit Mannschaften, in denen einer ein hohes Prestige erringen kann.

verborg / verborgen hatte; hatte verborgen

2. Buben verfallen eher dem exzessiven Gamen.

verfielen / waren verfallen

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

entschied / entschieden hatte; hatte entschieden

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

zurückzog / zurückgezogen hatte; hatte zurückgezogen

hielt / gehalten hatte; hatte gehalten

Punktzahl auf dieser Seite:

2.3. Satzglieder bestimmen

Bestimme alle Satzglieder der folgenden Sätze so genau wie möglich.

(5 Punkte; pro richtiges Satzglied 1 Punkt; für allgemeine Bezeichnungen „Objekt“ bzw. „Adverbiale“ ½ Punkt; keine Minuspunkte für falsche Lösungen)

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)	Prädikat / Satzaussage / verbaler Teil
(2)	Präpositionalobjekt / Präpositionalgefüge
(3)	Dativobjekt
(4)	Subjekt / Satzgegenstand
(5)	Adverbiale temporal / Umstandsbestimmung der Zeit / Präpositionalgefüge

Punktzahl auf dieser Seite:

2.4. Hauptsätze erkennen

Unterstreiche alle Hauptsätze in den folgenden Sätzen.

(6 Punkte; pro unterstrichenen Hauptsatz 1 Punkt, nur wenn der gesamte Hauptsatz und nichts anderes unterstrichen ist; Satz 1: Zwei Hauptsätze!; keine Minuspunkte für falsche Lösungen)

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.

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.

(4 Punkte, pro richtige Lösung ½ Punkt, keine Minuspunkte für falsche Lösungen)

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. Konkurrenzdenken	5. jahrelang
2. Dass	6. morgen
3. liebsten	7. gar nicht
4. spüren	8. Widerstand

Punktzahl auf dieser Seite: