

Examen 2023  
pour l'admission en première année d'école de culture générale

Examen en vue d'une admission pendant la 11H

**Allemand**

N° de candidat-e : .....

Nom : .....

Prénom : .....

Date de naissance : .....

# ECG-Aufnahmeprüfung

## Informations concernant l'examen :

Durée de l'examen : 60 minutes

Moyen auxiliaire : aucun

## Remarques générales :

- Écris ton prénom et nom sur chaque feuille de l'examen.
- Note lisiblement toutes tes réponses sur les feuilles données.
- Remets ta copie et toutes les feuilles de brouillon (utilisées ou non) à la personne surveillant l'examen.

## Total des points : 40

- Partie 1 « Fragen zum Text »: 18 points
- Partie 2 « Schreiben »: 22 points

## Die Gamescom in Köln

1

Am 13. August öffnet in Köln wieder die Gamescom ihre Türen. Fünf Tage dauert die weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele. Im letzten Jahr waren über 340.000 Besucher da, 23 Prozent mehr als im Jahr zuvor. Und Experten meinen, dass der Markt für Computer- und Videospiele auch in Zukunft immer größer wird. Schon bald könnte die Branche<sup>1</sup> in Deutschland einen Umsatz<sup>2</sup> von 2,5 Milliarden Euro machen.

2

Dass immer mehr Menschen Smartphones und Tablet-PCs haben, ist sehr positiv für die Computerspiel-Industrie. Diese Geräte machen das Spielen immer leichter und mobiler. Auch die Zielgruppe hat sich verändert: Früher waren Computerspiele besonders für junge Männer interessant. Inzwischen gibt es „Gamer“ von Jung bis Alt. Dazu gehören auch immer mehr Frauen. Viele Erwachsene von heute sind mit digitalen Technologien bereits aufgewachsen. Man kann diese Generation mit Computerspielen gut erreichen – auch in untypischen Lebensbereichen. Das möchte nicht nur die Computerspiel-Branche für sich nutzen.

3

Experten sprechen davon, dass schon länger eine „Gamification“ (auch „Spielifizierung“) in unserem Leben stattfindet. Die Idee dabei: In Computerspielen wiederholen Menschen lange und mit Freude bestimmte Tätigkeiten. Das wird ihnen nicht langweilig, obwohl sie oft immer wieder das Gleiche tun müssen – denn das Spiel motiviert<sup>3</sup> sie dazu. Warum sollte das nicht auch in anderen Lebensbereichen funktionieren, zum Beispiel in der Arbeitswelt oder im Sport?

4

Auch dort sollen Computerspiele helfen, dass langweilige Aktivitäten interessanter erscheinen, dass Sportler mehr leisten<sup>4</sup> oder Mitarbeiter leichter lernen. Ein Beispiel dafür sind die „Serious Games“. Die Wirtschaft nutzt diese zum Beispiel zur Aus- und Weiterbildung<sup>5</sup>. So lässt eine Airline Mitarbeiter im Spiel eine neue Airline managen. Ein anderes Beispiel kommt aus dem Bereich Sport: In einer Lauf-App „spielt“ der Jogger gegen Zombies. Er kann gewinnen, wenn er schnell genug läuft.

5

Computerspiele werden in unserem Alltag also immer wichtiger – in der Freizeit und sogar im Berufsleben. Sie überraschen mit vielen neuen Möglichkeiten. Was denkt sich die Branche noch aus? Die Zukunft ist spannend!



1 die Branche, -n: Zur Automobilbranche gehören z.B. die Unternehmen Mercedes, Renault, Toyota, Fiat etc.

2 der Umsatz, -e: z.B.: Wenn eine Bäckerei an einem Tag viel Brot, viele Brötchen, viel Kuchen etc. verkauft, ist am Abend viel Geld in der Kasse. Der Bäcker kann sich dann über einen hohen Tagesumsatz freuen.

3 jmdn. zu etwas motivieren: hier: dafür sorgen, dass jemand etwas (gern) tut

4 mehr leisten: z.B. bei der Arbeit oder beim Sport besser sein und mehr schaffen

5 die Weiterbildung, -en: Wenn man im Beruf Neues lernen möchte oder soll, macht man eine Weiterbildung und besucht z.B. einen Sprachkurs.

**Aufgabe 1** – Welcher Absatz passt am besten? Schreibe die Nummer von dem Absatz (Seite mit dem Text) neben den passenden Titel. (Der Absatz, die Absätze = le paragraphe) (4 Punkte)

- |  |        |                      |
|--|--------|----------------------|
| 1. Immer mehr Menschen spielen Computerspiele    | Absatz | <input type="text"/> |
| 2. Zwei Beispiele aus der «neuen Spielewelt»     | Absatz | <input type="text"/> |
| 3. Die Computerspiel-Branche trifft sich in Köln | Absatz | <input type="text"/> |
| 4. Computerspiele – mehr als Spass und Spiel     | Absatz | <input type="text"/> |

**Aufgabe 2** – Beantworte folgende Fragen. Schreibe immer einen ganzen Satz. (4 Punkte)

- Wie lange wird die Messe für Computer- und Videospiele offen sein?  
.....  
.....
- Wie wird der Markt für Computer- und Videospiele in den nächsten Jahren sein?  
.....  
.....
- Wer gehört noch zu der Zielgruppe?  
.....  
.....
- Wen kann man gut erreichen?  
.....  
.....

**Aufgabe 3** – Welche Frage passt zu der Antwort? Schreibe die Frage, die nur zu dem unterstrichenen Element passt. (4 Punkte)

- .....  
Das Wort «Gamification» ist auf Deutsch «Spielifizierung».
- .....  
Menschen machen das Gleiche mit Freude und für eine lange Zeit, weil das Spiel sie motiviert.
- .....  
Computerspiele können auch beispielsweise in der Arbeitswelt funktionieren.
- .....  
Computerspiele werden immer wichtiger.

**Aufgabe 4 – Kreuze an: Welcher Satz ist richtig (R), welcher Satz ist falsch (F)? (6 Punkte)**

- |  | <b>R</b>                 | <b>F</b>                 |
|--|--------------------------|--------------------------|
| 1. In einer deutschen Stadt findet die Gamescom statt.   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. In diesem Jahr kommen fast 25% mehr Besucher.   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. 2,5 Milliarden Euro kostet die Organisation der Gamescom.   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Firmen können ihre Mitarbeiter mit Computerspielen trainieren.                                      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Jogger laufen schneller, wenn sie ihr Smartphone dabei haben und darauf<br>einen Wettkampf spielen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Die Computerspiel-Branche wird immer noch neue Ideen haben.   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

**Aufgabe 1** – Beantworte folgende Fragen. Die Antworten kannst du im Text finden. Formuliere die Antworten mit deinen Worten und schreibe immer ganze Sätze (zwischen 2 und 5 Sätzen). **(10 Punkte)**

1. Warum sind Smartphones für die Computerspiel-Industrie interessant?

*Welche zwei Antworten gibt der Text (2P.)? Welche andere Antwort kannst du dazu geben (1P.)?*

.....  
.....  
.....  
.....

**5 Punkte:** Inhalt 3 Punkte + Sprache 2 Punkte (-0,5P. pro Fehler)

2. Was sind «Serious Games»?

*Erkläre und gib zwei konkrete Beispiele dafür (1P.+2P.).*

.....  
.....  
.....  
.....

**5 Punkte:** Inhalt 3 Punkte + Sprache 2 Punkte (-0,5P. pro Fehler)

**Aufgabe 2** – Wähle ein Thema A oder B aus (1) und schreibe dazu einen Text von 100 Wörtern. **(12 Punkte)**

**A.** Du willst diesen Sommer an die Gamescom in Köln gehen. Deine Eltern wollen nicht, dass du hingehst. Gib deinen Eltern zwei konkrete Argumente (2P.), warum sie dich erlauben sollen, nach Köln zu fahren.

*Schreibe einen Dialog zwischen deinen Eltern und dir. Der Dialog ist strukturiert und hat einen klaren Anfang (1P.) und ein klares Ende (1P.).*

**B.** Und du, was meinst du?

*Schreibe einen Text über dich. Beantworte in diesem Text alle vier Fragen (4P.) hier unten.*

- a. Welche Medien brauchst du? Was machst du damit?
- b. Findest du die Informatikstunden in der Schule wichtig? Warum?
- c. Braucht die Schule Computerspiele? Warum und warum nicht?
- d. Wie findest du Computerspiele und warum?

**12 Punkte** für Thema A oder Thema B:  
Inhalt 4 Punkte + Struktur 1 Punkt + Verständlichkeit 1 Punkt +  
Sprache 6 Punkte

