

**MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA**

**AGENȚIA NAȚIONALĂ
PENTRU CURRICULUM ȘI
EVALUARE**

Raionul

Localitatea

Instituția de învățământ

Numele, prenumele elevului

TESTUL Nr. 2

LIMBA GERMANĂ

TEST PENTRU EXERSARE
CICLUL LICEAL

Profil real, umanist, arte, sport
februarie, 2024
Timp alocat: 180 de minute

Rechizite și materiale permise: *pix cu cerneală albastră.*

Instrucțiuni pentru candidat:

- Citește cu atenție fiecare item și efectuează operațiile solicitate.
- Lucrează independent.

Îți dorim mult succes!

Punctaj acumulat _____

Kommunikativer Bereich

I. Bewertung der kommunikativen Sprachkompetenz. Leseverstehen - 30 Punkte.

Lesen Sie den Text und lösen Sie die untenstehenden Aufgaben.

Der Sport der Zukunft

Wer das zum ersten Mal sieht, traut seinen Augen nicht. 25000 Zuschauer im Frankfurter Stadion, aber hier findet weder ein Fußballspiel noch eine Rockveranstaltung statt. Auf der Großleinwand sieht man Figuren eines Computerspiels. Ein Moderator kommentiert jede Bewegung der Pixelfiguren, sodass die Zuschauer den Spielverlauf genau sehen können. Auf dem Podium sitzen die Protagonisten, die Stars der Veranstaltung, und starren auf einen Monitor. Ihre Sportausrüstung: Kopfhörer, Kapuzenpullover, Tastatur, Maus. Sie sprechen ihre Strategie ab, indem sie ihren Kollegen kurze Befehle geben. Was hier gespielt wird? E-Sport - der Sport der Zukunft.

Einer, der davon überzeugt ist, dass der E-Sport, der elektronische Sport, eine große Zukunft hat, ist Ralf Reichert aus Oberhausen. In einem Gespräch mit der Online-Zeitung sagt er, dass E-Sport schon lange als professionell gilt. Reichert ist Chef und Mitgründer der Kölner Firma Turtle Entertainment. Seit 14 Jahren arbeitet die Firma daran, dass Computerspiele als Sportart anerkannt werden und Wettkampf-Disziplinen aufgebaut werden. Turtle ist mit der eigenen E-Sport-Marke ESL mittlerweile ein Weltunternehmen mit 550 Mitarbeitern und Büros in über 15 Ländern.

Warum kommen 25000 Zuschauer in ein Stadion, um anderen beim Computerspielen zuzuschauen? Reichert, der selbst als „Gamer“ angefangen hat, sagt, dass es vor allem das Gemeinschaftsgefühl ist, das Erlebnis wie bei einem Musikkonzert. Die meisten Zuschauer sind selbst begeisterte Computerspieler, sodass sie die Leistung der Profis einschätzen können. Und Profis sind die, die da spielen, mittlerweile alle. In Frankfurt geht es immerhin bei einem Spiel um ein hohes Preisgeld. Viele Spiele finden online, im Internet statt, doch den großen Live-Veranstaltungen gehört die Zukunft, das sagen Szene-Kenner.

Mittlerweile gibt es eine Top-Liga für Profis der Computerspiele, und sie findet immer mehr Zuschauer, vor allem bei der jüngeren Generation. Viele tragen ihre Fan-Schals, sodass klar ist, wer ihr Star-Spieler ist. Im Stadion herrscht absolute Stille und im nächsten Moment riesiger Jubel, eine Mischung aus Schach und Fußball. Finanziert wird die Veranstaltung aus Eintrittskarten, Sponsorengeldern und TV-Lizenzen. Und das Interesse an dem Match ist weltweit so groß, dass es im Internet live übertragen wird und bis zu 500000 Menschen zuschauen. Erste Klubs aus der Fußball-Bundesliga haben bereits E-Sports-Mannschaften gegründet, zum Beispiel Schalke 04 und der VfL Wolfsburg. E-Sport wird für Bundesligavereine in Zukunft "überlebenswichtig". Länder wie China, Finnland oder Südkorea hätten E-Sports daher bereits offiziell als Sportart anerkannt.

Nr.	Aufgaben / Items	30 Punkte	
I.	Vervollständigen Sie die Sätze aufgrund des Textes, indem Sie den Buchstaben einkreisen, der der richtigen Antwort entspricht.	4 Punkte	
	<p>1. Auf dem Stadion in Frankfurt ist ein _____ . a. Konzert b. Fußballspiel c. Computerspiel</p> <p>2. Das Publikum kann _____ . a. mitsingen b. das Computerspiel zuschauen c. Befehle geben</p> <p>3. Der elektronische Sport hat _____ . a. keine Chancen b. große Perspektiven c. wenige Zukunftsaussichten</p> <p>4. Eine Firma aus Köln beschäftigt sich damit, _____ . a. dass mehr Zuschauer Computerspiele spielen b. dass Mitgründer der Firma Turtle Chef wird c. dass Computerspiele Sportart werden</p>	k. A. 0 1 k. A. 0 1 k. A. 0 1 k. A. 0 1	k. A. 0 1 k. A. 0 1 k. A. 0 1 k. A. 0 1
II.	Erschließen Sie die Bedeutung des Wortes aus dem Text. Kreisen Sie den Buchstaben ein, der der richtigen Antwort entspricht.	2 Punkte	
	<p>1. Das Wort „anfangen“ bedeutet: a. beginnen b. fangen c. anfallen</p> <p>2. Das Wort „Leistung“ bedeutet: a. Können b. Idee c. Leiter</p>	k. A. 0 1 k. A. 0 1	k. A. 0 1 k. A. 0 1
III.	Beantworten Sie kurz die folgenden Fragen, indem Sie ein Wort oder eine Wortgruppe aus dem Text auswählen.	4 Punkte	
	<p>1. Was fühlt Reichert, wenn er Computerspiele spielt? _____</p> <p>2. Was ist möglich für die Zuschauer zu bewerten? _____</p> <p>3. Was kann man in Frankfurt beim Spiel gewinnen? _____</p> <p>4. Wofür interessiert sich jüngere Generation? _____</p>	k. A. 0 1 k. A. 0 1 k. A. 0 1 k. A. 0 1	k. A. 0 1 k. A. 0 1 k. A. 0 1 k. A. 0 1

IV.	Verbinden Sie die Satzteile so, dass sie Sätze bilden, die die Aussagen des Textes darstellen. Ein Satzteil bleibt übrig. Schreiben Sie die entsprechenden Buchstaben in die Tabelle.	4 Punkte									
	<p>1. Ein Moderator kommentiert für die Zuschauer, ... A. ein professioneller Wettkampf-Sport ist.</p> <p>2. Reichert sagt, dass E-Sport schon lange ... B. zur Top-Liga der Computerspieler.</p> <p>3. Die Zuschauer fasziniert die Atmosphäre, ... C. die Aktionen der Spieler.</p> <p>4. Vor allem kommen junge Zuschauer ... D. Sport mit Maus und Tastatur.</p> <p style="text-align: center;">E. das Gemeinschaftsgefühl.</p> <table border="1" data-bbox="194 770 1248 900" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1.</td> <td>2.</td> <td>3.</td> <td>4.</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td>...</td> <td>...</td> <td>...</td> </tr> </table>	1.	2.	3.	4.	<p>k. A. 0 1</p> <p>k. A. 0 1</p> <p>k. A. 0 1</p> <p>k. A. 0 1</p> <p>k. A. 0 1</p>	<p>k.A. 0 1</p> <p>k.A. 0 1</p> <p>k.A. 0 1</p> <p>k.A. 0 1</p> <p>k.A. 0 1</p>
1.	2.	3.	4.								
...								
V.	<p>Bestimmen Sie aufgrund des Textes, ob die Sätze <i>richtig</i> oder <i>falsch</i> sind. Kreisen Sie bei der richtigen Antwort den Buchstaben „A” und bei der falschen Antwort den Buchstaben „B” ein. Begründen Sie in dem dafür vorgesehenen Feld mit Sätzen aus dem Text.</p>	6 Punkte									
	<p>1. Der Moderator beschreibt die Sportausrüstung der Spieler.</p> <p style="text-align: center;">A. richtig B. falsch</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>2. Sehr viele Zuschauer sind imstande Computerspiele zu spielen.</p> <p style="text-align: center;">A. richtig B. falsch</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>3. Das Computerspiel kann man nur im Stadion sehen.</p> <p style="text-align: center;">A. richtig B. falsch</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>k.A. 0 1 2</p> <p>k.A. 0 1 2</p> <p>k.A. 0 1 2</p> <p>k.A. 0 1 2</p>	<p>k.A. 0 1 2</p> <p>k.A. 0 1 2</p> <p>k.A. 0 1 2</p> <p>k.A. 0 1 2</p>								

VI.	Ordnen Sie die wichtigen Ideen des Textes so, wie Sie im Text vorkommen. Schreiben Sie die entsprechenden Buchstaben in die Tabelle.	8 Punkte									
	<p>A. Die Gamer fühlen sich bei einem Wettkampf genauso wie die Sportler. B. Der E-Sport wird auch finanziell unterstützt. C. Die Arbeit an der Anerkennung des E-Sports. D. Der E-Sport wird in einigen Jahren die beliebteste Sportart in der Welt.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1.</td> <td>2.</td> <td>3.</td> <td>4.</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td>...</td> <td>...</td> <td>...</td> </tr> </table>	1.	2.	3.	4.	k.A. 0 2 k.A. 0 2 k.A. 0 2 k.A. 0 2	k.A. 0 2 k.A. 0 2 k.A. 0 2 k.A. 0 2
1.	2.	3.	4.								
...								
VII.	Wählen Sie die Hauptidee des Textes aus den untenstehenden Antwortmöglichkeiten aus. Kreisen Sie den entsprechenden Buchstaben ein.	2 Punkte									
	<p>a. Weltweit muss man Computerspiele lernen. b. In China, Finnland und Südkorea gilt E-Sport als Sportart. c. Die Computerspiele sind ein Sport der Zukunft.</p>	k.A. 0 2	k.A. 0 2								

II. Bewertung der kommunikativen Sprachkompetenz. Schriftlicher Ausdruck - 40 Punkte

Schreiben Sie entsprechend der angegebenen Aufgabe einen Text von etwa 180-200 Wörtern.

I	Aufgabe / Item	40 Punkte	
	<p>Sehr oft kann man über die Freiwilligenarbeit hören. Schreiben Sie ein Essay zum Thema “Die Rolle des sozialen Engagements“. Berücksichtigen Sie dabei Folgendes:</p> <ol style="list-style-type: none"> Schreiben Sie, was die jungen Menschen für die Gesellschaft machen können. Beschreiben Sie, wie die Jugendlichen den anderen helfen können und präsentieren Sie die Vorteile und Schwierigkeiten dieser Aktionen. Äußern Sie Ihre Meinung zur Aussage, dass es auch gut für eigene Bewerbungen ist, wenn man zeigen kann, dass man engagiert ist. Begründen Sie Ihre Meinung und geben Sie dazu zwei Beispiele aus den Erfahrungen oder Lesungen an. Formulieren Sie einen Ratschlag oder eine Empfehlung in Bezug auf dargestelltes Thema. <p>Folgen Sie der Struktur: Einleitung, Hauptteil, Schluss.</p>		
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	k.A. 0 1 0 2 4 0 3 6	k.A. 0 1 0 2 4 0 3 6

