

4L 1. in 2. TJ**1L (PTI)**

Prostor za nalepko s šifro

Nalogo rešujejo tekmovalci skupine D**Točkovnik**

	Del tekmovalne naloge	možne točke	dosežene točke
A.	Bralno razumevanje - 1. naloga	10	
	2. naloga	6	
B.	Strukture – naloga dopolnjevanja	15	
C.	Strukture – slovnične naloge – 1. naloga	9	
	2. naloga	10	
	Skupno število točk	50	

A) Leseverstehen

E-Sport im Klassenzimmer – eine Initiative von ZEIT für die Schule und ESL Sportunterricht im Computerraum?

Was ungewöhnlich klingt, ist an manchen Bildungseinrichtungen Norwegens, Schwedens, Chinas oder der USA längst Realität. Gemeinsam mit der ESL, dem weltgrößten E-Sport-Unternehmen, wollen wir den E-Sport auch an Deutschlands Schulen auf die Agenda setzen. Dafür haben wir im Herbst 2020 die Initiative ESportZ ins Leben gerufen – die nach dem erfolgreichen Auftakt nun in ihre zweite Saison geht.

E-Sport liegt voll im Trend. Allein letztes Jahr verfolgten fast vier Millionen Zuschauer rund um den Globus die Weltmeisterschaft von „League of Legends“, einem komplexen „5 vs. 5“-Fantasy-Strategiespiel, das zwischen zwei Teams ausgefochten wird. Den Gewinnern winken Preisgelder in Millionenhöhe, und so manches Schulkind wird von einer Karriere als E-Sport-Star träumen. Tatsächlich sind viele Kinder und Jugendliche nachmittags in den virtuellen Welten der Abenteuer-Strategiespiele unterwegs oder üben sich online in Fußball, Basketball oder Handball. Ungefähr 25 Prozent der 6- bis 13-Jährigen spielen jeden oder fast jeden Tag Computer-, Konsolen- oder Onlinegames – das ergab die KIM-Studie 2020 im Auftrag des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest.

E-Sport trainiert verschiedene Hirnregionen

Ob das Spielen am Computer tatsächlich als Sport gilt, diskutieren derzeit viele Experten in Deutschland. Das Asiatische Olympische Komitee hat darauf bereits eine Antwort gefunden und den E-Sport ins Programm für die Asienspiele aufgenommen.

Die Debatte hierzulande erinnert an die Anerkennung des Schachs als Sport. Das Brettspiel, das weitgehend ohne körperliche Aktivität auskommt, wurde erst im Jahr 1999 durch das Internationale Olympische Komitee zur Sportart erklärt – eine Entscheidung, die allerdings immer wieder infrage gestellt wird.

Unterrichtsmaterialien und E-Sport-Schulturnier

So entstehen für ESportZ in Zusammenarbeit mit erfahrenen Medienpädagog*innen professionelle sowie pädagogisch hochwertige Unterrichtsmaterialien zu den Themen wie

Jugendschutz oder E-Sport im Berufsleben, mit denen Lehrkräfte ihren Unterricht rund um dieses bei ihren Schüler*innen sehr beliebte und hochaktuelle Thema gestalten können. Die Unterrichtseinheiten sind für den Schulunterricht der Sekundarstufe I und II konzipiert. Um den E-Sport auch fernab der Theorie erlebbar zu machen, richten ESL und ZEIT für die Schule, ergänzend zum Unterrichtsmaterial und als großes Highlight, jährlich eine nationale E-Sport-Schulmeisterschaft aus. Die Turnierserie ermöglicht es, die enorme Motivationskraft des E-Sports in den Unterrichtsalltag zu integrieren. Zugelassen sind Mixed Teams aus Schüler*innen, Lehrkräften sowie Eltern.

Insgesamt fast 100 Teams aus ganz Deutschland spielten in unseren ersten beiden Saisons um den Titel des ESportZ-Schulmeisters. Gespielt wurden die Farbschlacht „Splatoon 2“ sowie das international beliebte E-Sport-Spiel „League of Legends“. Spannende Online-Finalveranstaltungen, welche auf unseren ESportZ-Kanälen auf YouTube und dem E-Sport-Streamingportal Twitch live gestreamt wurden, bildeten den Höhepunkt der Meisterschaften.

Die zentrale Message der ESportZ-Initiative: In E-Sport steckt mehr als Gaming!

(Quelle: <https://www.zeitfuerdieschule.de/themen/digitale-welt/e-sport-im-klassenzimmer-eine-initiative-von-zeit-fuer-die-schule-und-esl/>)

1. Beantworte kurz die Fragen.

10 Pkt./ ____

Na kratko odgovori na vprašanja.

1. Wer ist der Initiator des E-Sports im Klassenzimmer?

2. Wann wurde die Initiative ESportZ gestartet?

3. Ist E-Sport populär?

4. Welche klassischen Mannschaftsspiele kann man heute auch online spielen?

5. Wer diskutiert darüber, ob Spielen am Computer als Sport angesehen werden kann?

6. Welches Olympische Komitee hat den E-Sport in ihr Programm aufgenommen?

7. Welches Spiel wurde erst 1999 als Sportart anerkannt?

8. Für welche Schüler sind die E-Sport-Unterrichtsmaterialien geeignet?

9. Wer nimmt neben den Schülern an den E-Sport Schulmeisterschaften teil?

10. Woher kommen die Teams, die um den Titel des ESportZ-Schulmeisters gekämpft haben?

2. Lies den Text und ergänze die folgenden Wörter, zwei bleiben übrig.

10 Pkt./ _____

Preberi besedilo in ga dopolni z naslednjimi besedami. Dve sta odveč.

Es muss nicht immer Joggen sein!

Aktivität, außergewöhnlichen, Einsatz, gefährden, gegeneinander, langweilen, mentale, Muskeln, Reihe, Sportler, verzichten, Wasser

Gelangweilt vom Radfahren und Fußball? Aqua-Skipping, Cross-Golf – oder wie wär's mit Dodge Ball oder Jugger? Vielleicht ist ja bei diesen (1) _____ Sportarten etwas für Sie dabei.

Für experimentierfreudige Sportler, die von den traditionellen Sportarten gelangweilt sind, gibt es eine ganze (2) _____ von unterschiedlichen Disziplinen. Haben auch Sie Lust auf ein bisschen Abwechslung von Schwimmen, Basketball und Co.? Vielleicht finden Sie hier eine sportliche (3) _____, die ihr Herz höherschlagen lässt.

Eines ist sicher: Außergewöhnlich sind diese Sportarten garantiert!

Aquaskipping: Beim Aquaskipping gleitet man mit einer fahrradähnlichen Konstruktion über das (4) _____. Unter der Wasseroberfläche befinden sich bewegliche Flügel, die durch kontinuierliches, kräftiges Wippen mit den Knien auf und ab bewegt werden. Dabei

werden alle (5) _____ beansprucht und auch die Ausdauer trainiert. Als
Wochenendausflug im Sommer oder Geschenk für sportbegeisterte Freunde geeignet oder für
Wasserratten, die sich beim Sonnenbad am See (6) _____.

Cross-Golf: Cross-Golfer (7) _____ auf den heiligen Rasen traditioneller
Golfer. Es gibt auch keine Caddies, Kleiderordnung oder Schlägersets. Bei der urbanen
Variante des Golfens wird dort gespielt, wo es gerade passt: im freien Gelände, auf
Betonparkplätzen oder Industriebrachen. Das Ziel, eine Mülltonne, Bäume, Zaunpfähle, etc.,
legen die Spieler selber fest. Achten Sie darauf, keine Personen zu (8) _____ –
Golfbälle können zu gefährlichen Geschossen werden.

Blackminton: Ideal für alle Nachtschwärmer: *Sport* im Dunkeln. Schwarzlicht und
fluoreszierende Bälle kommen dabei zum (9) _____. Die Spieler leisten
sich schweißtreibende Wettkämpfe mit Squash-ähnlichen Schlägern, die das Spiel
beschleunigen.

Dodge Ball

Für alle Fans des Völkerballs! Ähnlich wie bei der beliebten Schulsportart werfen die Spieler
ihre Gegner mit einem weichen Ball ab. Zwei Teams spielen (10) _____,
mehrere Bälle kommen zum Einsatz. Wer abgeworfen wird, ist raus, fängt ein Spieler den
Ball, muss der Werfer raus – so lange bis nur noch ein Team übrigbleibt.

Ausdauer und Aufmerksamkeit sind hier gefragt und vor allem Freude am Mannschaftssport.
(Quelle: https://www.fitforfun.de/sport/fitness-aqua-skipping-extreme-ironing-cross-golf-und-co-es-muss-nicht-immer-joggen-sein-_aid_13917.html)

B) Strukturen – Lückentext

**1. Setze die fehlenden Formen, Endungen und Wörter ein. Achte auch auf die
korrekte Schreibung. 11 Pkt./ ____**

Vstavi manjkajoče oblike, končnice in besede. Pazi na pravilen zapis.

Reisen macht nicht nur glücklich, sondern auch schlau

Das Eintauchen in _____ (1) Kulturen, das Entdecken von einsamen Landschaften und die Begegnungen unterwegs machen das Reisen aus. Forscher haben nun herausgefunden, dass es uns nicht nur glücklich, _____ (2) auch schlau macht.

Reisen macht glücklich – das besagen nicht nur einschlägige Sprichwörter, sondern auch wissenschaftliche Studien, wie zum Beispiel die der Universität Tampere _____ (3) Finnland. Laut den Ergebnissen der Studie erholen wir uns an einem Tag im Urlaub _____ (4) als an einem freien Tag zu Hause, was unter anderem an den fehlenden _____ (5), wie Wäschewaschen oder Einkaufen liegt, aber auch an dem Szenenwechsel und den damit einhergehenden neuen Erfahrungen. All das im Gesamtpaket macht uns glücklicher als freie Zeit im Allgemeinen.

Eine andere _____ (6) in Großbritannien ergab, dass Ferienerlebnisse mit der Familie Kinder glücklicher machen als Spielsachen. Erforscht wurde dabei nicht nur der _____ (7) zwischen Reisen und Zufriedenheit, sondern auch, welchen positiven Einfluss ein Familienurlaub noch auf die Psyche _____ (8) Kinder haben kann. Das Ergebnis: Reisen fördert die Intelligenz! Demnach sind Kinder mit Reiseerfahrung konzentriert ____ (9) und besser in der Schule, da gleich zwei wichtige emotionale Systeme des Gehirns auf einer Reise aktiviert würden. Diese benannte der renommierte Neuro-Wissenschaftler Jaak Panksepp als Play und Seeking. Auf _____ (10) Forschung an der Washington State University basierend, erklärte die Kinderpsychologin Margot Sunderland in einem Gastbeitrag in der englischen Zeitung The Telegraph, _____ (11) Eltern also besser in einen Kurztrip mit den Kindern investieren sollten als in eine Spielekonsole.

C) Strukturen – Grammatische Aufgaben

1. Verbinde die Sätze.

9 Pkt./ ____

Poveži stavke.

1. Besorgen Sie sich eine leistungsstarke Powerbank. Ihren elektronischen Geräten wird so schnell nicht die Energie ausgehen.

2. Denken Sie an eine Auslandskrankenversicherung. Dieser Tipp lässt Sie Ihre Reise auch mit einem sicheren Gefühl starten.

3. E-Book-Reader ersparen Ihnen unnötiges Gewicht. Sie schonen so auch Ihre Nerven.

2. Bilde aus den gegebenen Wörtern andere Wortarten.

10 Pkt./ ____

Iz besed v oklepaju tvori novo besedno vrsto.

Auch Erwachsene _____ (1/Profit) **vom Reisen**

Doch auch wer nicht von Kindesbeinen an in der Weltgeschichte unterwegs war, kann durch das Reisen zu einem späteren Zeitpunkt seine _____ (2/intelligent) anregen. Das wiederum fand Forscher William W. Maddux, Professor für Organisationsmanagement bei INSEAD, heraus. Er untersuchte internationale _____ (3/studieren), die aufgrund ihres Master-Studiums im Ausland lebten, und fand heraus, dass sie ein _____ (4/Höhe) „multikulturelles Engagement“ (schnelles Anpassen an neue Kulturen) sowie gleichzeitig eine höhere „integrative Komplexität“ hatten. Damit sind die Bereitschaft und _____ (5/fähig) gemeint, verschiedene Sichtweisen zu erkennen und nachzuvollziehen.

Ihre Bereitschaft, sich schnell für neue Kulturen zu _____ (6/sensibel) und deren Sichtweisen auf Dinge oder Probleme nachvollziehen zu können, ließ sie den nationalen Studenten stets einen Schritt voraus sein. Das schlug sich am Ende des untersuchten Master-Programms sogar auf die Jobsuche nieder. Die internationalen Studenten _____ (7/Erhalt) schneller eine Position als jene, die in ihrem kulturellen und sozialen Umfeld geblieben waren. Etwas Ähnliches geschieht mit uns, wenn wir in fremde Länder reisen, uns der neuen Kultur und den Erlebnissen stellen, die fernab von unserem _____ (8/gewöhnen) Umfeld auf uns warten. Diese Erlebnisse verändern unser Weltbild und lassen uns Probleme sowie Aufgabenstellungen mit anderen Augen sehen sowie mit frischen Ansätzen lösen.

Bereits 2009 untersuchte Maddux gemeinsam mit einem Kollegen, welche Faktoren die _____ (9/kreativ) beim Lösen von Aufgaben positiv beeinflussen. Die eine Hälfte der teilnehmenden Studenten wurde darum gebeten, sich ein Reiseerlebnis in Erinnerung zu rufen und es aufzuschreiben, ehe sie den sogenannten RAT-Test machten – die andere Hälfte nicht. Das Ergebnis: Diejenigen, die vorher ihre Reisen reflektierten, lösten 50 Prozent mehr der Aufgaben als die anderen Studenten. „Wir fanden heraus, dass die Kreativität deutlich höher bei denjenigen war, die sagten, sie hätten sich an die fremden Länder _____ (10/Anpassung), als die, die es nicht taten“, heißt es in der Studie.

(Quelle: <https://www.geo.de/reisen/reisewissen/17413-rtkl-forschung-reisen-macht-nicht-nur-gluecklich-sondern-auch-schlau>)