

Kantonale Prüfung 2012  
für die Zulassung zum gymnasialen  
Unterricht im 9. Schuljahr

GYMNASIEN  
DES KANTONS BERN

**Prüfung für Kandidatinnen und Kandidaten aus dem 9. Schuljahr der  
Sekundarschule**

## 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: <b>Netz</b> (Zeile 30)	<input type="checkbox"/>	Computer
	<input checked="" type="checkbox"/>	Internet
	<input type="checkbox"/>	Computerspiel
	<input type="checkbox"/>	Spiel
1 <b>Hierarchie</b> (Zeile 8)	<input type="checkbox"/>	Platzierung
	<input type="checkbox"/>	Rolle
	<input type="checkbox"/>	Wettbewerb
	<input checked="" type="checkbox"/>	Rangordnung
2 <b>Phänomen</b> (Zeile 18)	<input type="checkbox"/>	Ereignis
	<input checked="" type="checkbox"/>	Erscheinung
	<input type="checkbox"/>	Geheimnis
	<input type="checkbox"/>	Information
3 <b>sensibilisieren</b> (Zeile 32)	<input type="checkbox"/>	interessieren für etwas
	<input type="checkbox"/>	warnen vor etwas
	<input checked="" type="checkbox"/>	aufmerksam machen auf etwas
	<input type="checkbox"/>	abschrecken vor etwas
4 <b>qualifizieren</b> (Zeile 34)	<input type="checkbox"/>	beurteilen
	<input type="checkbox"/>	beraten
	<input checked="" type="checkbox"/>	ausbilden
	<input type="checkbox"/>	bekannt machen
5 <b>anstehend</b> (Zeile 48)	<input checked="" type="checkbox"/>	unerledigt
	<input type="checkbox"/>	andauernd
	<input type="checkbox"/>	drängend
	<input type="checkbox"/>	bedrückend
6 <b>investieren</b> (Zeile 54)	<input type="checkbox"/>	verlieren
	<input checked="" type="checkbox"/>	aufwenden
	<input type="checkbox"/>	haben
	<input type="checkbox"/>	anlegen
7 <b>von sich weisen</b> (Zeile 57)	<input checked="" type="checkbox"/>	ablehnen
	<input type="checkbox"/>	vergessen
	<input type="checkbox"/>	entfernen
	<input type="checkbox"/>	vertuschen
8 <b>Strategien</b> (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 Spielekonsole.

0. Vater

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

**(Mitarbeiter)**

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

**(anerkannt)**

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

**(helfen)**

4. Vor etwa 20 Jahren wurde publik, dass es Studenten gibt, die nächtelang am Computer sitzen.

**(stimmt)**

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

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

1. Wie wird Computersucht von Medienpädagogen erklärt? (2 Punkte)
  - **Jugendliche weichen Entwicklungsaufgaben aus.**
  - **Jugendliche verdrängen Schwierigkeiten.**
  
2. Welches Problem besteht nach der Therapie für ehemalige Computersüchtige und wie muss es angegangen werden? (2 Punkte)
  - **Konsequenter Verzicht auf den Computer ist nicht sinnvoll. (1P)**
  - **Es müssen Strategien für die kontrollierte Nutzung gelernt werden. (1P)**
  
3. Warum sollten Eltern "den Stecker ziehen", wenn ihre Kinder 13 oder 14 Jahre alt sind? (2 Punkte)
  - **Nachher beginnt das kritische Alter, in welchem sich eine Sucht entwickelt. (1P)**
  - **Nachher ist es für Diskussionen zu spät, weil sich die Jugendlichen nichts mehr verbieten lassen oder weil sie ausrasten. (1P)**
  
4. Was kann zur Vorbeugung gegen Computersucht unternommen werden ausser den Stecker zu ziehen? (2 Punkte)
  - **Eltern sollen sich nicht zurückziehen und auch in schwierigen Zeiten Kontakt zu ihren Kindern halten. (1P)**
  - **Anbieter sollen Minderjährigen den Zugang nach Ablauf einer bestimmten Zeit vorübergehend sperren. (1P)**

Punktzahl auf dieser Seite:

5. Welche Angebote hat das deutsche Bundesland Hessen für Computersucht-Betroffene und Angehörige? (3 Punkte)

- **Projekt "Netz mit Web-Fehlern" (das Informationsveranstaltungen bietet) (1P)**

- **200 Suchtberatungsstellen (mit speziell qualifizierten Mitarbeitenden) (1P)**

- **Anlaufstelle für Computerspielsucht (an der Uni-Klinik Mainz) (1P)**

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

- **Sie aktiviert das Belohnungssystem im Gehirn. (1P)**

**Oder:**

- **Eine Stärkung des Selbstwertgefühls (1P)**

**Oder:**

- **Das Gefühl, Zuwendung / Bestätigung zu bekommen**

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. Verbformen

Setze die fünf unterstrichenen Verben in die unten verlangten Formen

Die „Würde“-Form beim Konjunktiv ist in dieser Übung nicht erlaubt!

**(5 Punkte; pro richtige Form 1 Punkt; zählt nur, wenn Orthografie richtig; keine Minuspunkte für falsche Lösungen).**

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. Spiele wie *World of Warcraft* bringen Jugendliche in eine Entscheidungssituation, der sie nicht gewachsen sind. Wer sich für eine Therapie entscheidet, muss damit ähnlich umgehen wie ein Drogenkranker. Wer sich nicht zurückzieht und auch in schwierigen Zeiten den Kontakt zu seinen Kindern hält, kann Warnsignale erkennen und rechtzeitig eingreifen.

---

verbergen: 1. Person Plural, Konjunktiv II Präsens  
**wir verbärgen**

bringen: 2. Person Plural, Indikativ Futur II  
**ihr werdet gebracht haben**

entscheiden: 2. Person Singular, Indikativ Plusquamperfekt  
**du hattest entschieden**

zurückziehen: 2. Person Plural, Indikativ Präteritum  
**ihr zogt zurück**

halten: 3. Person Singular, Konjunktiv I Präsens  
**er/sie/es halte**

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

Punktzahl auf dieser Seite:



## 2.4. Hauptsätze erkennen

*Unterstreiche alle Hauptsätze in den folgenden Sätzen.*

**(5 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.

Punktzahl auf dieser Seite:

## 2.5. Zeichensetzung (Kommas)

Entscheide, ob die Kommas im unten stehenden Text richtig gesetzt sind. (5 Punkte; pro richtige Antwort ½ Punkt; keine Minuspunkte für falsche Lösungen).

**Beispiel:**

Nach der Trennung seiner Eltern, (1) schenkte sein Vater ihm eine Spielkonsole, (2) einige Jahre später einen eigenen PC.

(1): **NEIN**

(2): **JA**

Computersucht gilt heute als ernst zu nehmende Krankheit. Durch das jahrelange Spiel am Computer, (1) sind die Süchtigen extrem isoliert. Mitten im Herzen von Amsterdam werden ihnen wieder minimale Sozialkompetenzen beigebracht. Die Einrichtung, (2) die sich hinter der Fassade des idyllischen Altstadthauses im Herzen von Amsterdam versteckt, (3) ist die erste Klinik für Computerspielsüchtige in Europa. Neben Kokain-, Alkohol-, Mager-, (4) oder Marihuanasucht hat man hier ein spezielles Programm für sogenannte Gamer entwickelt. Das Entzugsprogramm ohne medikamentöse Behandlung dauert vier bis acht Wochen. Ziel ist es, (5) den durch das jahrelange Spiel am Computer extrem isolierten Computerspielsüchtigen wieder minimale Sozialkompetenzen beizubringen und ihnen zu zeigen, (6) wie sie Befriedigung im wahren Leben finden. Bei dem Entzugsprogramm setzt das Team auf Gruppentherapie und Einzelgespräche, (7) sowie das Erleben von Extremsituationen. Neben Erlebnistouren in die Wildnis, (8) werden auch Aktivitäten wie Extremsportarten, (9) zum Beispiel Skydiving oder Paintball, angeboten. Durch das Erleben von Grenzerfahrungen sollen die eingefleischten Spieler wieder intensive Momente erleben, (10) die nicht virtuell sind.

(1)	<b>NEIN</b>
(2)	<b>JA</b>
(3)	<b>JA</b>
(4)	<b>NEIN</b>
(5)	<b>JA</b> (siehe Duden 1, 25. Auflage, S. 77, K 117 Absatz 3)
(6)	<b>JA</b>
(7)	<b>NEIN</b>
(8)	<b>NEIN</b>
(9)	<b>JA</b>
(10)	<b>JA</b>

Punktzahl auf dieser Seite: