

EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD  
205 ALEMÁN. JUNIO 2018**OPCIÓN A – Freitag, der 13. – (k)ein Tag wie jeder andere?**

Manchen Menschen ist dieser Tag egal. Andere haben bei dem Datum ein ungutes Gefühl. Jetzt ist es mal wieder so weit: Der 13. ist ein Freitag!

Einige Erklärungen für diesen Aberglauben kommen aus der christlichen Tradition: Adam und Eva sollen an einem Freitag vom verbotenen Apfel probiert haben. Jesus ist an einem Freitag gestorben. Der 13. Gast bei seinem letzten Abendmahl war Judas, sein Verräter.

Dazu kommt, dass die „12“ in vielen europäischen Kulturen besonders positiv gesehen wird: Jesus hatte zwölf Jünger, das Jahr hat zwölf Monate, der Tag hat zwölf Tag- und zwölf Nachtstunden und so weiter. Die 13 stört diese Ordnung. Sie hat als Unglückszahl in unserem Kulturkreis einen festen Platz. Deshalb haben zum Beispiel manche Fluggesellschaften keine Reihe 13 in ihren Flugzeugen. In Hotels und Krankenhäusern gibt es oft keine Zimmer mit der Nummer 13.

Interessant ist auch, dass es in anderen Ländern andere Unglückstage und -zahlen gibt: In Lateinamerika (außer Brasilien) und Spanien soll Dienstag, der 13. Unglück bringen und in China und Japan ist die Vier eine Unglückszahl.

Natürlich hat auch die Wissenschaft das Thema schon untersucht: An Freitagen mit diesem Datum gibt es nicht mehr Unglücke als an anderen Freitagen. Deshalb muss sich eigentlich niemand davor fürchten.

Vielleicht bleibt dieser Aberglaube auch erhalten, weil viele Menschen an diesem Tag mehr auf Unglücke achten als an anderen Tagen. Wenn man an einem „Unglückstag“ dann wirklich Pech hat, merkt man es sich besser und spricht hinterher auch wahrscheinlicher mit anderen darüber. So denken viele, dass an solchen Tagen tatsächlich mehr passiert.

**Aberglaube:** *superstición*

**das letzte Abendmahl:** *la última cena*

**Verräter:** *traidor*

**Jünger:** *apóstoles*

**Unglück:** *infortunio / accidente, catástrofe*

**I. Beantworten Sie folgende Fragen [etwa 25 Wörter] mit eigenen Worten (4 p.)**

- 1) Warum ist die Zahl 13 für das Christentum eine Unglückszahl?
- 2) Welche Erklärungen gibt es für diesen Aberglauben aus dem europäischen Kulturkreis?

**II. Ergänzen Sie folgende Sätze mit Informationen aus dem Lesetext (2 p.)**

1. Am Freitag dem 13. haben manche Menschen \_\_\_\_.
2. In manchen Hotels gibt es keine Zimmer mit der Nummer 13, weil \_\_\_\_.
3. Die Wissenschaft hat schon festgestellt, dass \_\_\_\_.
4. Viele Menschen achten am Freitag dem 13. mehr auf Unglücke als an anderen Tagen. Deshalb \_\_\_\_.

### III. Was passt zusammen? (2 p.)

1. merken	a) Angst haben
2. achten	b) irritieren
3. fürchten	c) analysieren
4. stören	d) registrieren
5. untersuchen	e) berücksichtigen

### IV. Ergänzen Sie folgenden Text mit einem Wort aus dem Lesetext (2 p.)

Viele Menschen (1)\_\_\_\_\_ sich vor Freitag, dem 13., denn sie glauben, dass dieses Datum (2)\_\_\_\_\_ bringt. Das ist aber ein (3)\_\_\_\_\_, denn es hat keine wissenschaftliche Grundlage. Trotzdem hat sich die Zahl 13 als Unglückszahl in unserem (4)\_\_\_\_\_ gut etabliert. Dafür kann man im Christentum einige (5)\_\_\_\_\_ finden.

EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD  
205 ALEMÁN. JUNIO 2018**OPCIÓN B – Die Gamescom in Köln**

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.

Smartphones und Tablet-PCs machen das Spielen immer leichter und mobiler, was sehr positiv für die Computer-Spiel-Industrie ist. 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.

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 sie dazu.

Auch in anderen Lebensbereichen wie in der Arbeitswelt oder im Sport sollen Computerspiele helfen, dass langweilige Aktivitäten interessanter erscheinen, dass Sportler mehr leisten oder Mitarbeiter leichter lernen. Ein Beispiel dafür sind die „Serious Games“. Die Wirtschaft nutzt diese zum Beispiel zur Aus- und Weiterbildung. Ein Beispiel kommt aus dem Bereich Sport: In einer Lauf-App „spielt“ der Jogger gegen Zombies. Er kann gewinnen, wenn er schnell genug läuft.

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!

**Messe:** *feria*

**nutzen:** *aprovechar, utilizar*

**erscheinen:** *mostrarse*

**I. Beantworten Sie folgende Fragen [etwa 25 Wörter] mit eigenen Worten (4 p.)**

- 1) Warum ist das Geschäft mit den Computer- und Videospiele immer lukrativer?
- 2) Inwiefern können Computerspiele in anderen Lebensbereichen als in der Freizeit nützlich sein?

**II. Ergänzen Sie folgende Sätze mit Informationen aus dem Lesetext (2 p).**

1. Letztes Jahr kamen \_\_\_\_ zur Gamescom in Köln
2. Für die Computer-Spiel-Branche ist es sehr positiv, dass \_\_\_\_.
3. Die Wiederholung beim Computerspielen wird nicht langweilig, weil \_\_\_\_.
4. Der Nutzen der Computerspiele findet man in \_\_\_\_.

### III. Was passt zusammen? (2 p.)

1. Tätigkeit	a) Ökonomie
2. Bereich	b) Kundenkreis
3. Branche	c) Arbeitsgebiet
4. Wirtschaft	d) Aktivität
5. Zielgruppe	e) Industriesektor

### IV. Ergänzen Sie folgende Sätze mit Wörtern aus dem Text (2 p.)

1. Die Gamescom ist eine wichtige (1)\_\_\_\_\_ für Computer- und Videospiele, die letztes Jahr 23% mehr (2)\_\_\_\_\_ als im Jahr zuvor hatte.
2. Die Computer-Spiel-Industrie hat ihre (3)\_\_\_\_\_ erweitert, denn heute spielen auch Frauen und ältere Menschen Computerspiele.
3. Unternehmen können ihre (4)\_\_\_\_\_ mit Computerspielen trainieren. Damit können auch (5)\_\_\_\_\_ beim Training eine höhere Leistung erbringen.

EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD  
205 ALEMÁN. JUNIO 2018**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Las partes de que consta la prueba de alemán, así como los objetivos que se persiguen en cada una de ellas y la tipología de preguntas elegidas<sup>1</sup>, son:

- *Texto*: el examen se contextualizará mediante un texto de actualidad de unas 250 palabras (con aclaraciones léxicas si fuera necesario) que guiará y servirá al discente de hilo conductor.
- *Bloque I*:
  - Objetivo: evaluar la comprensión lectora y expresión escrita del alumno.
  - Medios: dos preguntas semiobjetivas sobre el contenido global del texto. La longitud de las respuestas deberá oscilar entre 20-25 palabras, aproximadamente.
- *Bloque II*:
  - Objetivo: evaluar la corrección gramatical y ortográfica.
  - Medios: un bloque que contiene cuatro frases inacabadas extraídas, con pequeñas modificaciones, del texto fuente para que el alumno las complete con la información que proporciona el propio texto.
- *Bloque III*:
  - Objetivo: evaluar el dominio léxico.
  - Medios: un bloque que contiene dos columnas de cinco vocablos y que el alumno habrá que relacionar, siguiendo las especificaciones del enunciado. El vocabulario de la primera columna estará extraído del texto fuente.
- *Bloque IV*:
  - Objetivo: evaluar la capacidad de transferir, manipular y extrapolar contenidos lingüísticos aparecidos en el texto (gramaticales, léxicos, etc.) a otros contextos.
  - Medios: un texto mutilado que el alumno habrá de completar con palabras aparecidas en el texto fuente.

El cuadro siguiente ofrece los pesos de cada uno de los bloques de que consta el examen, los objetivos que cada bloque persigue y los criterios que guiarán al evaluador para puntuar y corregir esta prueba.

	Objetivos	Criterios de evaluación	Peso
<i>Bloque I</i>	Comprensión lectora y expresión escrita	Cada pregunta puntúa 2 puntos. Los elementos que guiarán al evaluador serán la corrección gramatical, la adecuación léxica y la extensión exigida entre 20 y 25 palabras. Además, se pide que las respuestas sean originales y no meros copios del texto.	40 %

<sup>1</sup>Los enunciados de las preguntas estarán redactados en alemán.

	Objetivos	Criterios de evaluación	Peso
<i>Bloque II</i>	Gramática	Cada enunciado puntuará 0,5 puntos, por ello cinco enunciados, 2 puntos.El evaluador se fijará, sobre todo, en el correcto uso gramatical: concordancias, conjugación verbal, usos de los tiempos verbales, construcciones específicas, etc.	20 %
<i>Bloque III</i>	Léxico	Cada emparejado correcto se valorará en 0,4 puntos. Así 5 emparejamientos correctos. 2 puntos. Al no haber expresión escrita, únicamente se puntuarán las respuestas emparejadas correctamente.	20 %
<i>Bloque IV</i>	Comprensión lectora, gramática y léxico	Cada "hueco" que se rehaga correctamente del texto mutilado puntúa 0,4 puntos, así la recomposición completa con los 5 huecos vale 2 puntos.	20 %
<i>TOTAL</i>			100 %