

**SÈRIE 2****WAS MACHE ICH AM SONNTAG?****Part A: preguntes de comprensió**

Les preguntes es puntuen amb 0,5 punts cadascuna i tenen com a objectiu avaluar el nivell de comprensió lectora de l'alumne/-a. Es valorarà el fet que, d'una banda, l'alumne/-a sigui capaç de comprendre tant el text en la seva globalitat com la consigna que li és adreçada i, d'altra banda, que sigui capaç de seleccionar la informació que li és requerida triant la resposta correcta.

Les preguntes són 8. L'alumne ha de triar la resposta correcta, i per fer-ho té quatre possibilitats, a,b,c, d. Donat que hi ha diferents models amb les a,b,c, d. de les respostes variades per cada examen, a les pautes s'exposa la resposta correcta sense fer esment a la lletra que li correspon.

**Atenció: cada resposta incorrecta rebaixarà en un 33% els punts previstos per resposta (-0,16) En canvi, la reducció no s'aplica en el cas de respostes en blanc.**

1. dass sie nicht weiß, was sie machen soll.
2. Nein, denn er isst zuviel.
3. Wir wissen es nicht; sie imaginiert, was passieren würde, weil sie ihre Freunde gut kennt.
4. Nein, sie imaginiert die Dialoge weil sie noch nicht weiss, was sie am Sonntag machen soll.
5. Ja, deshalb macht er am Sonntag so viel Sport.
6. Nein, nur für Kultur.
7. Nein, jeder interessiert sich nur für ein Thema.
8. Ja, sie will lesen, aber sie weiss noch nicht was.

**Part B:**

Es tracta de fer un comentari personal relacionat amb la temàtica del text. L'examinand/a pot triar entre dos tipus de text, de forma que pot triar entre dos registres d'expressió diferents. La puntuació màxima d'aquesta part és de 4 punts. Si a la primera part es valorava la comprensió, aquí s'avaluarà la capacitat d'expressar-se d'una manera gramaticalment correcta per part de l'examinand/a. Els punts es concedeixen segon els següents criteris: fins a 2 punts per la competència gramatical: sintàctica, morfològica i ortogràfica; fins a 1 punt per la competència de l'estructuració textual: la coherència, la utilització i el domini de connectors, la presència d'estructures complicades, etc.; i fins a 1 punt per la fluïdesa expressiva i riquesa lèxica.

**Comprensió Auditiva****COMPUTERSPIELE**

Sie hören jetzt ein Interview mit Herrn Thomas Hoffmann.

Sie werden darin einige neue Wörter hören:

R *Geschäftsmann*: home de negocis, hombre de negocios.

R *Auftrag*: encàrrec, encargo.

R *Graphiker*: dissenyador gràfic; diseñador gráfico.

Lesen Sie jetzt die Fragen zum Text:

(Pause)

Hören Sie jetzt aufmerksam zu! Sie werden das Gespräch zweimal hören. Lösen Sie beim Lesen oder danach die acht Aufgaben, indem Sie die richtigen Lösungen ankreuzen.

Reporterin: Thomas Hoffmann ist fünfundzwanzig Jahre alt und *Geschäftsmann*. Mit siebzehn gründete er seine eigene Software - Firma und hatte Erfolg. Herr Hoffmann, womit verdienen Sie ihr Geld?

H. Wir machen Computerspiele.

R. Wie sind Sie auf die Idee gekommen?

H. Ich habe mich schon als Kind für Computer interessiert und fand es faszinierend, was man alles damit machen kann. Wir haben mit Freunden immer die neuesten Computerspiele gespielt und ausgetauscht, aber wenn man das Spiel einige Male gespielt hat und weiss, wie es funktioniert, hat es kein Interesse mehr. Dann gibt es nichts Neues mehr im Spiel.

R. Dann wollten Sie also bessere Spiele machen?

H. Ja, mit meinen Freunden haben wir es dann versucht, und wir haben diskutiert, welches Spiel besser war. Zuletzt haben wir nur Spiele gemacht und nicht mehr gespielt: gespielt haben die anderen.

R. Wie sind Sie auf die Idee gekommen, eine Firma zu gründen?

H. Meine Freunde haben sehr gerne mit meinen Spielen gespielt. Eines Tages habe ich dann gesehen, wie jemand ein Spiel von mir einem anderen Schüler verkauft hat. Ich glaube, das war der Moment, wo ich gedacht habe: damit kann ich Geld verdienen. Dann habe ich ein Modellspiel gemacht und es an einige große Firmen geschickt, damit sie sehen konnten, was ich machen kann. Und dann wollten sie Spiele von mir haben und ich bekam meinen ersten *Auftrag*. Danach kamen sehr viele Aufträge.

R. Woher haben Sie gewußt, wie man eine Firma gründet?

H. Mein Vater hat mir am Anfang geholfen. Das war sehr wichtig.

R. Wie funktioniert die Produktion von einem Spiel?

H. Also, wir bekommen von einer großen Firma den Auftrag, ein Spiel zu machen. Dann müssen wir wissen, wie das Spiel sein soll und müssen uns bei der Firma genau informieren. Und dann arbeiten Informatiker, Programmierer und *Graphiker* zusammen. Wenn das Spiel fertig ist, probieren wir es aus und dann geben wir es ab.

R. Was gefällt Ihnen an Ihrer Arbeit besonders?

H. Der Kontakt mit so vielen Menschen. Die Leute, die für mich arbeiten, sind gar nicht konventionell und sie sind sehr kreativ. Es ist bei uns nie langweilig. Ja, und im Moment macht mir das Reisen auch noch großen Spaß. Ich lerne so neue Länder und sehr verschiedene Menschen kennen.

R. Vielen Dank, Herr Hoffmann, und herzlichen Glückwunsch!

H. Vielen Dank Ihnen für Ihr Interesse!

#### Claus de correcció:

1. Seine Software – Firma macht Computerspiele.
2. Ja, aber er hat schon sehr früh Computerspiele gemacht und hat Erfolg.
3. Er spielte als Kind sehr gern, aber wenn er ein Spiel kannte, wurde es uninteressant.
4. Um bessere Spiele zu machen.
5. Als er gesehen hat, wie jemand ein Spiel von ihm verkauft hat.
6. Nein, aber sein Vater hat ihm geholfen.
7. Er hat ein Modellspiel gemacht und es an viele Firmen verschickt.
8. Ja, Programmierer und Graphiker müssen zusammenarbeiten.

puntuació: 0'25 punts per pregunta

**Atenció: cada resposta incorrecta rebaixarà en un 33% els punts previstos per resposta (-0,08) Aquesta disminució no s'aplica en el cas de deixar la resposta en blanc. (0,25 punts per resposta correcta, 2 punts en total)**