

**SCHOLARSHIP: SPANISH 2009****CD TRANSCRIPT**

NARRATOR *New Zealand Qualifications Authority: Scholarship 2009 Spanish.*

**AUDIBILITY CHECK**

*If you are having any difficulty hearing this check for audibility, please advise the Supervisor now.*

VOICE *En China una selección de los mejores deportistas de todo el mundo se enfrentó para determinar cuáles serían los mejores en la competencia más afamada; las Olimpiadas.*

*There will be a pause while the Supervisor checks.*

Pause 60 seconds

NARRATOR **SECTION ONE: WRITING**

You are advised to spend not more than **60 minutes** on the questions for the writing task.

*Listen to a story about the Olympics and E-sports.*

*You will hear the passage FOUR times:*

- *The first time, you will hear it as a whole.*
- *The second and third times you will hear it in sections, with a pause after each.*
- *The fourth time, you will hear the passage again as a whole.*

*While listening, make notes in the spaces provided on pages 3, 4 and 5. Use these notes to help you with the writing task.*

**Your notes will not be assessed.**

*You now have two minutes to read the questions on page 6 of the Question Booklet.*

*When the CD has finished, begin your writing task. Start writing your answers on page 3 of Answer Booklet 93007A.*

*When you have finished the Writing Task, begin Section Two: Speaking, which starts on page 7 of the Question Booklet.*

*Open your Question Booklet on page 3. Get ready to listen and to take notes.*

Pause 2 minutes (120 seconds)

NARRATOR **First reading**

*Note that:*

*anfitrión means "host"*

*televidentes means "viewers"*

*pateando means "kicking"*

*risible means "laughable"*

*diseñando means "designing"*

Pause 5 seconds

## VOICE

**Los E-juegos**

*En el año 2008 noticias sobre las Olimpiadas, cuáles deportistas representarían a sus países, qué haría China para resolver el problema de la polución y su preocupación por ganar medallas, estuvieron en la televisión por meses.*

*Para China, el ser anfitrión significó la oportunidad de demostrar ante el mundo su igualdad y el progreso conseguido. Para los competidores, después de una vida dedicada a entrenarse, significó la posibilidad de ser famosos o ser nadie.*

*Las esperanzas de éxito son tan importantes para los países participantes que no se ahorra ningún tipo de esfuerzos para conseguir los resultados deseados. En estas competencias, ganar demuestra tanto la capacidad de los atletas como la importancia del país que representan y para sus compatriotas el identificarse con sus logros.*

*Pero no es así para todos. Otros jóvenes prueban sus habilidades no en el campo de deportes sino sentados enfrente de sus computadoras. Se trata de los E-juegos, nacidos en Corea del Sur.*

*Si tradicionalmente estos juegos significaban una actividad pasiva y antisocial de los adolescentes, el Campeonato Internacional en Seúl demostró lo contrario. En este mundo deportivo, sin estadios monumentales, los partidos entre los mejores equipos profesionales del mundo fueron transmitidos a millones de televidentes.*

*¿Cómo ocurrió la transición de un juego solitario y sedentario a uno de deportes de masas? La respuesta está en la televisión. En 1998 durante la crisis asiática financiera, la gente se quedó en sus casas y buscó entretenimiento más económico. Como un experimento se mostraron por la televisión algunos partidos, donde se veía a dos jugadores mirando sus computadoras y jugando uno contra el otro.*

*Pronto, el inesperado éxito los convirtió en Los Juegos de la televisión. Ahora 'la batalla' entre monstruos prehistóricos y galácticos se desarrolla en un escenario y la acción en sus monitores se proyecta en enormes pantallas para que la audiencia pueda seguir sus movimientos.*

*Estas competencias no dependen del clima, ni de costoso equipo y son jugadas en partidos de 10 minutos permitiendo frecuentes anuncios comerciales. Los efectos visuales son fascinantes y realistas. En comparación, mirar a 22 hombres pateando una pelota no digital, parece risible y pasado de moda.*

VOICE	<p><i>Para tranquilizar a los padres se formó una liga entre los colegios donde equipos se enfrentan con la esperanza de ganar excelentes premios y de abrirse camino en una industria que crece día a día y ofrece una fuente segura de trabajo y éxito, ya sea jugando, diseñando o vendiendo ideas. En Seúl existen 95 escuelas especializadas incluida la Academia del Juego que ofrecen cursos en ingeniería del juego.</i></p> <p><i>La idea de que los juegos electrónicos eran sólo para los solitarios y raros cambió: “Obviamente estos jugadores no están solos, son muy admirados y pueden ganar \$100.000 por año” dice uno de los organizadores. Son los Ronaldos y los Beckhams del deporte digital.</i></p> <p>Pause 40 seconds</p>
NARRATOR	<p><b>Second and third readings: in sections with 30-second pauses.</b></p> <p><b>Section One</b></p> <p>Note that:</p> <p><i>anfitrión means “host”</i></p> <p>Pause 5 seconds</p>
NARRATOR	<b>Section One</b>
VOICE	<p><b>Los E-juegos</b></p> <p><i>En el año 2008 noticias sobre las Olimpiadas, cuáles deportistas representarían a sus países, qué haría China para resolver el problema de la polución y su preocupación por ganar medallas, estuvieron en la televisión por meses.</i></p> <p><i>Para China, el ser anfitrión significó la oportunidad de demostrar ante el mundo su igualdad y el progreso conseguido. Para los competidores, después de una vida dedicada a entrenarse, significó la posibilidad de ser famosos o ser nadie.</i></p> <p>Pause 30 seconds</p>
NARRATOR	<b>Section One again</b>
VOICE	<p><b>Los E-juegos</b></p> <p><i>En el año 2008 noticias sobre las Olimpiadas, cuáles deportistas representarían a sus países, qué haría China para resolver el problema de la polución y su preocupación por ganar medallas, estuvieron en la televisión por meses.</i></p> <p><i>Para China, el ser anfitrión significó la oportunidad de demostrar ante el mundo su igualdad y el progreso conseguido. Para los competidores, después de una vida dedicada a entrenarse, significó la posibilidad de ser famosos o ser nadie.</i></p>

	Pause 30 seconds
NARRATOR	<b>Section Two</b>
VOICE	<i>Las esperanzas de éxito son tan importantes para los países participantes que no se ahorra ningún tipo de esfuerzos para conseguir los resultados deseados. En estas competencias, ganar demuestra tanto la capacidad de los atletas como la importancia del país que representan y para sus compatriotas el identificarse con sus logros.</i>
	Pause 30 seconds
NARRATOR	<b>Section Two again</b>
VOICE	<i>Las esperanzas de éxito son tan importantes para los países participantes que no se ahorra ningún tipo de esfuerzos para conseguir los resultados deseados. En estas competencias, ganar demuestra tanto la capacidad de los atletas como la importancia del país que representan y para sus compatriotas el identificarse con sus logros.</i>
	Pause 30 seconds
NARRATOR	<b>Section Three</b>
VOICE	<i>Pero no es así para todos. Otros jóvenes prueban sus habilidades no en el campo de deportes sino sentados enfrente de sus computadoras. Se trata de los E-juegos, nacidos en Corea del Sur.</i>
	Pause 30 seconds
NARRATOR	<b>Section Three again</b>
VOICE	<i>Pero no es así para todos. Otros jóvenes prueban sus habilidades no en el campo de deportes sino sentados enfrente de sus computadoras. Se trata de los E-juegos, nacidos en Corea del Sur.</i>
	Pause 30 seconds
NARRATOR	<b>Section Four</b>
	<i>Note that:</i>
	<i>televidentes                      means “viewers”</i>
	Pause 5 seconds
VOICE	<i>Si tradicionalmente estos juegos significaban una actividad pasiva y antisocial de los adolescentes, el Campeonato Internacional en Seúl demostró lo contrario. En este mundo deportivo, sin estadios monumentales, los partidos entre los mejores equipos profesionales del mundo fueron transmitidos a millones de televidentes.</i>
	Pause 30 seconds

NARRATOR **Section Four again**

VOICE *Si tradicionalmente estos juegos significaban una actividad pasiva y antisocial de los adolescentes, el Campeonato Internacional en Seúl demostró lo contrario. En este mundo deportivo, sin estadios monumentales, los partidos entre los mejores equipos profesionales del mundo fueron transmitidos a millones de televidentes.*

Pause 30 seconds

NARRATOR **Section Five**

VOICE *¿Cómo ocurrió la transición de un juego solitario y sedentario a uno de deportes de masas? La respuesta está en la televisión. En 1998 durante la crisis asiática financiera, la gente se quedó en sus casas y buscó entretenimiento más económico. Como un experimento se mostraron por la televisión algunos partidos, donde se veía a dos jugadores mirando sus computadoras y jugando uno contra el otro.*

Pause 30 seconds

NARRATOR **Section Five again**

VOICE *¿Cómo ocurrió la transición de un juego solitario y sedentario a uno de deportes de masas? La respuesta está en la televisión. En 1998 durante la crisis asiática financiera, la gente se quedó en sus casas y buscó entretenimiento más económico. Como un experimento se mostraron por la televisión algunos partidos, donde se veía a dos jugadores mirando sus computadoras y jugando uno contra el otro.*

Pause 30 seconds

NARRATOR **Section Six**

VOICE *Pronto, el inesperado éxito los convirtió en Los Juegos de la televisión. Ahora 'la batalla' entre monstruos prehistóricos y galácticos se desarrolla en un escenario y la acción en sus monitores se proyecta en enormes pantallas para que la audiencia pueda seguir sus movimientos.*

Pause 30 seconds

NARRATOR **Section Six again**

VOICE *Pronto, el inesperado éxito los convirtió en Los Juegos de la televisión. Ahora 'la batalla' entre monstruos prehistóricos y galácticos se desarrolla en un escenario y la acción en sus monitores se proyecta en enormes pantallas para que la audiencia pueda seguir sus movimientos.*

Pause 30 seconds

NARRATOR

**Section Seven***Note that:**pateando means “kicking”**risible means “laughable”*

Pause 5 seconds

VOICE

*Estas competencias no dependen del clima, ni de costoso equipo y son jugadas en partidos de 10 minutos permitiendo frecuentes anuncios comerciales. Los efectos visuales son fascinantes y realistas. En comparación, mirar a 22 hombres pateando una pelota no digital, parece risible y pasado de moda.*

Pause 30 seconds

NARRATOR

**Section Seven again**

VOICE

*Estas competencias no dependen del clima, ni de costoso equipo y son jugadas en partidos de 10 minutos permitiendo frecuentes anuncios comerciales. Los efectos visuales son fascinantes y realistas. En comparación, mirar a 22 hombres pateando una pelota no digital, parece risible y pasado de moda.*

Pause 30 seconds

NARRATOR

**Section Eight***Note that:**diseñando means “designing”*

Pause 5 seconds

VOICE

*Para tranquilizar a los padres se formó una liga entre los colegios donde equipos se enfrentan con la esperanza de ganar excelentes premios y de abrirse camino en una industria que crece día a día y ofrece una fuente segura de trabajo y éxito, ya sea jugando, diseñando o vendiendo ideas. En Seúl existen 95 escuelas especializadas incluida la Academia del Juego que ofrecen cursos en ingeniería del juego.*

Pause 30 seconds

NARRATOR

**Section Eight again**

VOICE

*Para tranquilizar a los padres se formó una liga entre los colegios donde equipos se enfrentan con la esperanza de ganar excelentes premios y de abrirse camino en una industria que crece día a día y ofrece una fuente segura de trabajo y éxito, ya sea jugando, diseñando o vendiendo ideas. En Seúl existen 95 escuelas especializadas incluida la Academia del Juego que ofrecen cursos en ingeniería del juego.*

Pause 30 seconds

NARRATOR

**Section Nine**

VOICE

*La idea de que los juegos electrónicos eran sólo para los solitarios y raros cambió:  
“Obviamente estos jugadores no están solos, son muy admirados y pueden ganar \$100.00o  
por año” dice uno de los organizadores. Son los Ronaldos y los Beckhams del deporte  
digital.*

Pause 30 seconds

NARRATOR

**Section Nine again**

VOICE

*La idea de que los juegos electrónicos eran sólo para los solitarios y raros cambió:  
“Obviamente estos jugadores no están solos, son muy admirados y pueden ganar \$100.00o  
por año” dice uno de los organizadores. Son los Ronaldos y los Beckhams del deporte  
digital.*

Pause 30 seconds

NARRATOR

**Final reading**

*Note that:*

*anfitrión means “host”*

*televidentes means “viewers”*

*pateando means “kicking”*

*risible means “laughable”*

*diseñando means “designing”*

Pause 5 seconds

## VOICE

**Los E-juegos**

*En el año 2008 noticias sobre las Olimpiadas, cuáles deportistas representarían a sus países, qué haría China para resolver el problema de la polución y su preocupación por ganar medallas, estuvieron en la televisión por meses.*

*Para China, el ser anfitrión significó la oportunidad de demostrar ante el mundo su igualdad y el progreso conseguido. Para los competidores, después de una vida dedicada a entrenarse, significó la posibilidad de ser famosos o ser nadie.*

*Las esperanzas de éxito son tan importantes para los países participantes que no se ahorra ningún tipo de esfuerzos para conseguir los resultados deseados. En estas competencias, ganar demuestra tanto la capacidad de los atletas como la importancia del país que representan y para sus compatriotas el identificarse con sus logros.*

*Pero no es así para todos. Otros jóvenes prueban sus habilidades no en el campo de deportes sino sentados enfrente de sus computadoras. Se trata de los E-juegos, nacidos en Corea del Sur.*

*Si tradicionalmente estos juegos significaban una actividad pasiva y antisocial de los adolescentes, el Campeonato Internacional en Seúl demostró lo contrario. En este mundo deportivo, sin estadios monumentales, los partidos entre los mejores equipos profesionales del mundo fueron transmitidos a millones de televidentes.*

*¿Cómo ocurrió la transición de un juego solitario y sedentario a uno de deportes de masas? La respuesta está en la televisión. En 1998 durante la crisis asiática financiera, la gente se quedó en sus casas y buscó entretenimiento más económico. Como un experimento se mostraron por la televisión algunos partidos, donde se veía a dos jugadores mirando sus computadoras y jugando uno contra el otro.*

*Pronto, el inesperado éxito los convirtió en Los Juegos de la televisión. Ahora 'la batalla' entre monstruos prehistóricos y galácticos se desarrolla en un escenario y la acción en sus monitores se proyecta en enormes pantallas para que la audiencia pueda seguir sus movimientos.*

*Estas competencias no dependen del clima, ni de costoso equipo y son jugadas en partidos de 10 minutos permitiendo frecuentes anuncios comerciales. Los efectos visuales son fascinantes y realistas. En comparación, mirar a 22 hombres pateando una pelota no digital, parece risible y pasado de moda.*



VOICE

*Para tranquilizar a los padres se formó una liga entre los colegios donde equipos se enfrentan con la esperanza de ganar excelentes premios y de abrirse camino en una industria que crece día a día y ofrece una fuente segura de trabajo y éxito, ya sea jugando, diseñando o vendiendo ideas. En Seúl existen 95 escuelas especializadas incluida la Academia del Juego que ofrecen cursos en ingeniería del juego.*

*La idea de que los juegos electrónicos eran sólo para los solitarios y raros cambió: “Obviamente estos jugadores no están solos, son muy admirados y pueden ganar \$100.000 por año” dice uno de los organizadores. Son los Ronaldos y los Beckhams del deporte digital.*

Pause 30 seconds

NARRATOR

*This is the end of the listening section.*

*When you are ready, begin the writing task.*