

**SCHOLARSHIP LANGUAGE 2010****CD TRANSCRIPT**

NARRATOR	<i>New Zealand Qualifications Authority: Scholarship German 2010.</i>			
	<i>To start with, you will hear some sample sentences in German, to familiarise you with the voices on the recording. You will not have to answer any questions on these sentences.</i>			
VOICE	<i>Heutzutage sieht man Gewalt sehr oft im Fernsehen und bis zu 4000 Menschen werden jede Woche getötet. Für Erwachsene ist diese Tatsache nicht so schlimm, weil Sie den Unterschied zwischen Fernsehen und Realität kennen. Aber Kinder und Jugendliche verstehen diesen Unterschied nicht ganz.</i>			
NARRATOR	<i>The Supervisor will now check for audibility.</i>			
	Pause 10 seconds			
NARRATOR	<i>Open Question Booklet 93006Q to page 3.</i>			
	<b>Section One – Writing</b>			
	<i>Listen to a three-part text relating to violent video games. The first is about a killing spree which took place at a German school, and the next two give arguments for and against banning such games.</i>			
	<i>You will hear the passage FOUR times:</i>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>The first time, you will hear it as a whole.</i></li> <li><i>The second and third times you will hear it in sections, with a pause after each.</i></li> <li><i>The fourth time, you will hear the passage again as a whole.</i></li> </ul>			
	<i>While listening, make notes in the spaces provided on pages 4 and 5 of Question Booklet 93006Q. Use your notes to help you with the Writing Task.</i>			
	<i>Your notes will not be assessed.</i>			
	<i>When the CD has finished, begin the Writing Task.</i>			
	Pause 5 seconds			
NARRATOR	<b>First reading</b>			
	<b>Glossed vocabulary</b>			
	<i>schießen</i>	<i>means “to shoot”</i>	<i>reduzieren</i>	<i>means “to reduce”</i>
	<i>Schusswechsel</i>	<i>means “shoot out”</i>	<i>Krebs</i>	<i>means “cancer”</i>
	<i>Amoklauf</i>	<i>means “shooting spree”</i>	<i>Zusammenhang</i>	<i>means “connection”</i>
	<i>Psychologen</i>	<i>means “psychologists”</i>	<i>verherrlichen</i>	<i>means “to glorify”</i>
	<i>Zugang</i>	<i>means “access”</i>		
	Pause 5 seconds			

## VOICE

**Gewaltspiele für Jugendliche verbieten?**

*Am Morgen des 11. März ist die Welt in einer Kleinstadt bei Stuttgart noch in Ordnung. 580 Schüler gehen in die Schule. In nur wenigen Minuten wird ihr Leben nie mehr so sein, wie es einmal war. Um 9.30 Uhr kommt Tim – ein früherer Schüler – in die Schule. Schwarz gekleidet, in der Hand hält er eine Pistole. Er geht in ein Klassenzimmer und schießt dort fünf Schülern in den Kopf. Tim geht in noch zwei Zimmer, tötet dort eine Lehrerin und zwei weitere Schüler und verletzt einige. Ein Schüler ruft mit seinem Handy die Polizei an, die zwei Minuten später in die Schule kommt. Es gibt einen Schusswechsel mit der Polizei, wo Tim am Bein verletzt wird. Dann schießt er sich selbst in den Kopf. Der Amoklauf ist vorbei.*

*An der Schule versuchen die schockierten Menschen, die schreckliche Situation zu verstehen. Psychologen kümmern sich um die Familien der Toten und um die Schüler und Lehrer. Fragen werden gestellt. Was lief falsch im Leben des 17-jährigen? Auf seinem Computer findet die Polizei das Gewaltspiel ‚Counterstrike‘. Die Pistole hatte Tim aus dem Schlafzimmer seiner Eltern. Es beginnt eine Debatte. Die einen wollen ein Verbot von Gewaltspielen, andere ein strengeres Pistolenrecht.*

**JA – Gewaltspiele verbieten**

*Kinder und Jugendliche müssen vor gewalttätigen Computerspielen geschützt werden. Computerspiele sind kommerzielle Produkte. Dafür muss es die gleichen Regeln geben, wie für andere Produkte auch. So ist zum Beispiel der Zugang zu Tabak und Alkohol für Personen unter 18 Jahren zu ihrem eigenen Schutz stark reduziert, denn diese können eine starke Abhängigkeit verursachen. Sie können Krebs verursachen und andere schwere Krankheiten.*

*Inzwischen gibt es auch sehr viele Studien über die Wirkung von gewalttätigen Computerspielen die einen Zusammenhang zwischen Gewaltcomputerspielen und gewalttätigem Benehmen zeigen. Die gute Nachricht ist, dass Deutschland eigentlich schon alle Instrumente besitzt, Minderjährige vor diesen Spielen zu schützen. Spiele, die Gewalt verherrlichen, sind gesetzlich verboten und können auch vom Markt genommen werden, obwohl das nicht oft passiert.*

**NEIN – Gewaltspiele nicht verbieten**

*Dass es einen Zusammenhang zwischen Gewaltspielen und Gewaltbenehmen gibt, wird bezweifelt. Aktuelle Studien glauben sogar, dass Computerspiele Fähigkeiten wie Teamarbeit verbessern können. Die Diskussionen um sogenannte Killerspiele sind im Gegenteil ein Zeichen eines typischen Generationenkonflikts. Die älteren Generationen kennen diese neuen Computerspiele nicht.*

*Computerspiele haben eine total andere Wirkung auf Personen, die keine Computerspiele kennen oder spielen, als auf den Spieler selbst. Dieser ist total auf die Lösung der Spielaufgaben konzentriert. Man mag fragen, warum erfolgreiche Computerspiele dann oft so viel Gewalt enthalten. Eine Antwort darauf gibt es bisher nicht. Vielleicht erhöht dieses Gefühl den Stresslevel des Spielers und damit seine Motivation, die Spielaufgaben zu lösen.*

*Pause 30 seconds*

NARRATOR **Second and third readings: in sections with 30-second pauses.**

**Section (a)**

**Glossed vocabulary**

*schießen* means "to shoot"  
*Schusswechsel* means "shoot out"  
*Amoklauf* means "shooting spree"

Pause 5 seconds

VOICE **Gewaltspiele für Jugendliche verbieten?**

*Am Morgen des 11. März ist die Welt in einer Kleinstadt bei Stuttgart noch in Ordnung. 580 Schüler gehen in die Schule. In nur wenigen Minuten wird ihr Leben nie mehr so sein, wie es einmal war. Um 9.30 Uhr kommt Tim – ein früherer Schüler – in die Schule. Schwarz gekleidet, in der Hand hält er eine Pistole. Er geht in ein Klassenzimmer und schießt dort fünf Schülern in den Kopf. Tim geht in noch zwei Zimmer, tötet dort eine Lehrerin und zwei weitere Schüler und verletzt einige. Ein Schüler ruft mit seinem Handy die Polizei an, die zwei Minuten später in die Schule kommt. Es gibt einen Schusswechsel mit der Polizei, wo Tim am Bein verletzt wird. Dann schießt er sich selbst in den Kopf. Der Amoklauf ist vorbei.*

Pause 30 seconds

NARRATOR **Section (a) again**

VOICE **Gewaltspiele für Jugendliche verbieten?**

*Am Morgen des 11. März ist die Welt in einer Kleinstadt bei Stuttgart noch in Ordnung. 580 Schüler gehen in die Schule. In nur wenigen Minuten wird ihr Leben nie mehr so sein, wie es einmal war. Um 9.30 Uhr kommt Tim – ein früherer Schüler – in die Schule. Schwarz gekleidet, in der Hand hält er eine Pistole. Er geht in ein Klassenzimmer und schießt dort fünf Schülern in den Kopf. Tim geht in noch zwei Zimmer, tötet dort eine Lehrerin und zwei weitere Schüler und verletzt einige. Ein Schüler ruft mit seinem Handy die Polizei an, die zwei Minuten später in die Schule kommt. Es gibt einen Schusswechsel mit der Polizei, wo Tim am Bein verletzt wird. Dann schießt er sich selbst in den Kopf. Der Amoklauf ist vorbei.*

Pause 30 seconds

NARRATOR **Section (b)**

**Glossed vocabulary**

*Psychologen* means "psychologists"

Pause 5 seconds

VOICE	<p><i>An der Schule versuchen die schockierten Menschen, die schreckliche Situation zu verstehen. Psychologen kümmern sich um die Familien der Toten und um die Schüler und Lehrer. Fragen werden gestellt. Was lief falsch im Leben des 17-jährigen? Auf seinem Computer findet die Polizei das Gewaltspiel ‚Counterstrike‘. Die Pistole hatte Tim aus dem Schlafzimmer seiner Eltern. Es beginnt eine Debatte. Die einen wollen ein Verbot von Gewaltspielen, andere ein strengeres Pistolenrecht.</i></p> <p>Pause 30 seconds</p>						
NARRATOR	<b>Section (b) again</b>						
VOICE	<p><i>An der Schule versuchen die schockierten Menschen, die schreckliche Situation zu verstehen. Psychologen kümmern sich um die Familien der Toten und um die Schüler und Lehrer. Fragen werden gestellt. Was lief falsch im Leben des 17-jährigen? Auf seinem Computer findet die Polizei das Gewaltspiel ‚Counterstrike‘. Die Pistole hatte Tim aus dem Schlafzimmer seiner Eltern. Es beginnt eine Debatte. Die einen wollen ein Verbot von Gewaltspielen, andere ein strengeres Pistolenrecht.</i></p> <p>Pause 30 seconds</p>						
NARRATOR	<p><b>Section (c)</b></p> <p><b>Glossed vocabulary</b></p> <table> <tr> <td><i>Zugang</i></td><td><i>means “access”</i></td></tr> <tr> <td><i>reduzieren</i></td><td><i>means “to reduce”</i></td></tr> <tr> <td><i>Krebs</i></td><td><i>means “cancer”</i></td></tr> </table> <p>Pause 5 seconds</p>	<i>Zugang</i>	<i>means “access”</i>	<i>reduzieren</i>	<i>means “to reduce”</i>	<i>Krebs</i>	<i>means “cancer”</i>
<i>Zugang</i>	<i>means “access”</i>						
<i>reduzieren</i>	<i>means “to reduce”</i>						
<i>Krebs</i>	<i>means “cancer”</i>						
VOICE	<p><b>JA – Gewaltspiele verbieten</b></p> <p><i>Kinder und Jugendliche müssen vor gewalttätigen Computerspielen geschützt werden. Computerspiele sind kommerzielle Produkte. Dafür muss es die gleichen Regeln geben, wie für andere Produkte auch. So ist zum Beispiel der Zugang zu Tabak und Alkohol für Personen unter 18 Jahren zu ihrem eigenen Schutz stark reduziert, denn diese können eine starke Abhängigkeit verursachen. Sie können Krebs verursachen und andere schwere Krankheiten.</i></p> <p>Pause 30 seconds</p>						
NARRATOR	<b>Section (c) again</b>						
VOICE	<p><b>JA – Gewaltspiele verbieten</b></p> <p><i>Kinder und Jugendliche müssen vor gewalttätigen Computerspielen geschützt werden. Computerspiele sind kommerzielle Produkte. Dafür muss es die gleichen Regeln geben, wie für andere Produkte auch. So ist zum Beispiel der Zugang zu Tabak und Alkohol für Personen unter 18 Jahren zu ihrem eigenen Schutz stark reduziert, denn diese können eine starke Abhängigkeit verursachen. Sie können Krebs verursachen und andere schwere Krankheiten.</i></p> <p>Pause 30 seconds</p>						

NARRATOR

**Section (d)***Glossed vocabulary**Zusammenhang* means “connection”*verherrlichen* means “to glorify”

Pause 5 seconds

VOICE

*Inzwischen gibt es auch sehr viele Studien über die Wirkung von gewalttätigen Computerspielen die einen Zusammenhang zwischen Gewaltcomputerspielen und gewalttätigem Benehmen zeigen. Die gute Nachricht ist, dass Deutschland eigentlich schon alle Instrumente besitzt, Minderjährige vor diesen Spielen zu schützen. Spiele, die Gewalt verherrlichen, sind gesetzlich verboten und können auch vom Markt genommen werden, obwohl das nicht oft passiert.*

Pause 30 seconds

NARRATOR

**Section (d) again**

VOICE

*Inzwischen gibt es auch sehr viele Studien über die Wirkung von gewalttätigen Computerspielen die einen Zusammenhang zwischen Gewaltcomputerspielen und gewalttätigem Benehmen zeigen. Die gute Nachricht ist, dass Deutschland eigentlich schon alle Instrumente besitzt, Minderjährige vor diesen Spielen zu schützen. Spiele, die Gewalt verherrlichen, sind gesetzlich verboten und können auch vom Markt genommen werden, obwohl das nicht oft passiert.*

Pause 30 seconds

NARRATOR

**Section (e)***Glossed vocabulary**Zusammenhang* means “connection”

Pause 5 seconds

VOICE

**NEIN – Gewaltspiele nicht verbieten**

*Dass es einen Zusammenhang zwischen Gewaltspielen und Gewaltbenehmen gibt, wird bezweifelt. Aktuelle Studien glauben sogar, dass Computerspiele Fähigkeiten wie Teamarbeit verbessern können. Die Diskussionen um sogenannte Killerspiele sind im Gegenteil ein Zeichen eines typischen Generationenkonflikts. Die älteren Generationen kennen diese neuen Computerspiele nicht.*

Pause 30 seconds

NARRATOR **Section (e) again**

VOICE **NEIN – Gewaltspiele nicht verbieten**

*Dass es einen Zusammenhang zwischen Gewaltspielen und Gewalttaten gibt, wird bezweifelt. Aktuelle Studien glauben sogar, dass Computerspiele Fähigkeiten wie Teamarbeit verbessern können. Die Diskussionen um sogenannte Killerspiele sind im Gegenteil ein Zeichen eines typischen Generationenkonflikts. Die älteren Generationen kennen diese neuen Computerspiele nicht.*

Pause 30 seconds

NARRATOR **Section (f)**

VOICE *Computerspiele haben eine total andere Wirkung auf Personen, die keine Computerspiele kennen oder spielen, als auf den Spieler selbst. Dieser ist total auf die Lösung der Spielaufgaben konzentriert. Man mag fragen, warum erfolgreiche Computerspiele dann oft so viel Gewalt enthalten. Eine Antwort darauf gibt es bisher nicht. Vielleicht erhöht dieses Gefühl den Stresslevel des Spielers und damit seine Motivation, die Spielaufgaben zu lösen.*

Pause 30 seconds

NARRATOR **Section (f) again**

VOICE *Computerspiele haben eine total andere Wirkung auf Personen, die keine Computerspiele kennen oder spielen, als auf den Spieler selbst. Dieser ist total auf die Lösung der Spielaufgaben konzentriert. Man mag fragen, warum erfolgreiche Computerspiele dann oft so viel Gewalt enthalten. Eine Antwort darauf gibt es bisher nicht. Vielleicht erhöht dieses Gefühl den Stresslevel des Spielers und damit seine Motivation, die Spielaufgaben zu lösen.*

Pause 30 seconds

NARRATOR **Final reading**



VOICE

**Gewaltspiele für Jugendliche verbieten?**

*Am Morgen des 11. März ist die Welt in einer Kleinstadt bei Stuttgart noch in Ordnung. 580 Schüler gehen in die Schule. In nur wenigen Minuten wird ihr Leben nie mehr so sein, wie es einmal war. Um 9.30 Uhr kommt Tim – ein früherer Schüler – in die Schule. Schwarz gekleidet, in der Hand hält er eine Pistole. Er geht in ein Klassenzimmer und schießt dort fünf Schülern in den Kopf. Tim geht in noch zwei Zimmer, tötet dort eine Lehrerin und zwei weitere Schüler und verletzt einige. Ein Schüler ruft mit seinem Handy die Polizei an, die zwei Minuten später in die Schule kommt. Es gibt einen Schusswechsel mit der Polizei, wo Tim am Bein verletzt wird. Dann schießt er sich selbst in den Kopf. Der Amoklauf ist vorbei.*

*An der Schule versuchen die schockierten Menschen, die schreckliche Situation zu verstehen. Psychologen kümmern sich um die Familien der Toten und um die Schüler und Lehrer. Fragen werden gestellt. Was lief falsch im Leben des 17-jährigen? Auf seinem Computer findet die Polizei das Gewaltspiel ‚Counterstrike‘. Die Pistole hatte Tim aus dem Schlafzimmer seiner Eltern. Es beginnt eine Debatte. Die einen wollen ein Verbot von Gewaltspielen, andere ein strengeres Pistolenrecht.*

**JA – Gewaltspiele verbieten**

*Kinder und Jugendliche müssen vor gewalttätigen Computerspielen geschützt werden. Computerspiele sind kommerzielle Produkte. Dafür muss es die gleichen Regeln geben, wie für andere Produkte auch. So ist zum Beispiel der Zugang zu Tabak und Alkohol für Personen unter 18 Jahren zu ihrem eigenen Schutz stark reduziert, denn diese können eine starke Abhängigkeit verursachen. Sie können Krebs verursachen und andere schwere Krankheiten.*

*Inzwischen gibt es auch sehr viele Studien über die Wirkung von gewalttätigen Computerspielen die einen Zusammenhang zwischen Gewaltcomputerspielen und gewalttätigem Benehmen zeigen. Die gute Nachricht ist, dass Deutschland eigentlich schon alle Instrumente besitzt, Minderjährige vor diesen Spielen zu schützen. Spiele, die Gewalt verherrlichen, sind gesetzlich verboten und können auch vom Markt genommen werden, obwohl das nicht oft passiert.*

**NEIN – Gewaltspiele nicht verbieten**

*Dass es einen Zusammenhang zwischen Gewaltspielen und Gewaltbenehmen gibt, wird bezweifelt. Aktuelle Studien glauben sogar, dass Computerspiele Fähigkeiten wie Teamarbeit verbessern können. Die Diskussionen um sogenannte Killerspiele sind im Gegenteil ein Zeichen eines typischen Generationenkonflikts. Die älteren Generationen kennen diese neuen Computerspiele nicht.*

VOICE

*Computerspiele haben eine total andere Wirkung auf Personen, die keine Computerspiele kennen oder spielen, als auf den Spieler selbst. Dieser ist total auf die Lösung der Spielaufgaben konzentriert. Man mag fragen, warum erfolgreiche Computerspiele dann oft so viel Gewalt enthalten. Eine Antwort darauf gibt es bisher nicht. Vielleicht erhöht dieses Gefühl den Stresslevel des Spielers und damit seine Motivation, die Spielaufgaben zu lösen.*

*Pause 5 seconds*

NARRATOR

*This is the end of the listening section.*

*When you are ready, begin the Writing Task on page 3 of Answer Booklet 93006A.*

**– END –**