

Probeunterricht 2021 an Wirtschaftsschulen in Bayern

Deutsch – 8. Jahrgangsstufe

– Haupttermin –

Name:

Vorname:

	Aufsatz	Arbeit am Text	
		Textverständnis	Sprachbetrachtung
Datum
Erstkorrektur:	Note: _____	Punkte: _____ Note: _____	Punkte: _____ Note: _____
Zweitkorrektur:	Note: _____	Punkte: _____ Note: _____	Punkte: _____ Note: _____
G E S A M T - N O T E (Prüfungsteile)			
G E S A M T - N O T E			
Unterschrift 1. Korrektor			
Unterschrift 2. Korrektor			

Probeunterricht 2021 an Wirtschaftsschulen in Bayern

Deutsch – 8. Jahrgangsstufe – Haupttermin

– Aufsatz –

Arbeitszeit: 45 Minuten

Wähle eines der beiden folgenden Themen.

Thema 1: Begründete Stellungnahme

Deine Klasse wünscht sich, dass an eurer Schule ein Wasserspender aufgestellt wird. Da du 1. Klassensprecher/in bist, möchtest du den Wunsch deiner Mitschüler bei der Schulleitung vorbringen.

Schreibe einen Brief an die Schulleitung, in dem du sie mit mindestens drei Gründen davon überzeugen möchtest, warum an deiner Schule ein Wasserspender aufgestellt werden soll.

Thema 2: Bericht

An deiner Schule fand im Juli ein großes Schulfest anlässlich ihres 25-jährigen Bestehens statt. Alle Eltern und viele Ehrengäste, darunter der Landrat und der Bürgermeister, waren dazu eingeladen. Jede Klasse trug mit verschiedenen Aktionen zum Gelingen des Festes bei. So gab es zum Beispiel eine große Tombola mit tollen Preisen, eine Schulhausrallye und der Elternbeirat verwöhnte die Gäste mit Spezialitäten vom Grill.

Verfasse einen Bericht über dieses Schulfest für die Schülerzeitung.

Probeunterricht 2021 an Wirtschaftsschulen in Bayern

Deutsch – 8. Jahrgangsstufe – Haupttermin

– Textvorlage –

WIE EIN VIDEOSPIEL ENTSTEHT

Bei einem beliebten Tanzspiel grooven die Spieler zu aktuellen Hits und bekommen dafür Punkte. Wie wird ein solches Spiel entwickelt? Das haben wir uns in den Büros des Herstellers in Paris angesehen

Wo, bitte, geht es hier zur Tanzfläche? Tatsächlich reihen sich im Büro der Entwicklerfirma in der französischen Hauptstadt Paris Dutzende Schreibtische aneinander. Denn bevor Bewegung in das schweißtreibende Tanzspiel kommt, müssen jede Menge Menschen erst einmal sitzen: Spielentwickler, Programmierer, Grafiker, Videokünstler, Kostümdesigner, Choreografen, Techniker und Level-Entwickler. **(Absatz 1)**

Bei dem Spiel, schwingen die Menschen vor den Bildschirmen Beine und Arme zu aktuellen Hits durch die Luft – so, wie es ihnen coaches (englisch für Trainer) im Spiel vormachen. Die Bewegungen der Tänzer erfasst eine Kamera an der Spielkonsole, ein Controller oder das eigene Smartphone, das man beim Tanzen in der Hand hält. Für richtige Schritte gibt es Punkte. Jedes Jahr erscheint eine neue Version des Spiels, mit 40 verschiedenen Tanzhits. Jedes Jahr also müssen die Entwickler neue Lieder auswählen und sich dazu Kostüme, Designs und Choreografien ausdenken. **(Absatz 2)**

Zu einem Tanzspiel gehört auch Musik. Der Kreativdirektor des Spiels behält mit seinem Team das Jahr über die Musikbranche im Blick und filtert beliebte Songs heraus. „Vor zehn Jahren waren noch fast alle Hits aus den USA, aber seit einigen Jahren haben wir Lieder aus vielen Ländern“, sagt er. Darum stehen auf der Songliste des aktuellen Spiels neben Hits bekannter Sängerinnen und Sänger, die auch international erfolgreich sind, auch beliebte Songs aus den deutschen Charts. **(Absatz 3)**

Hat sich das Team für einen Song entschieden, überlegt es sich: Wie soll die Welt aussehen, in der sich die Tänzer im Spiel bewegen? Welche Kostüme sollen die Maskottchen tragen? Welche Bewegungen tanzen? Ein Hit aus den 1990er-Jahren, unter den der DJ einen flotten Latino-Beat gelegt hat, soll digitalisiert werden. „Das Lied klingt frisch, irgendwie fruchtig, und der Rhythmus ist so federnd“, erzählt der Kreativdirektor. Also sollen im Hintergrund der Tänzer Früchte durch das Bild hüpfen

und die beiden Maskottchen, ein Rentier und ein Panda, im Sport-Outfit antreten: in Turnschuhen und mit Trainingsanzügen, auf denen Bananen und Ananas aufgedruckt sind. Die Kostüme schneidern die Kostümdesigner nach Maß, den Tanz denken sich die Choreografen innerhalb einer Woche aus. Dann wird geprobt – dreimal innerhalb von zwei Wochen. Bei diesen Proben kommen Level-Entwickler dazu, die später die technischen Voraussetzungen dafür schaffen, dass die Spieler für die richtige Tanzbewegung auch die volle Punktzahl bekommen. Jetzt passen sie auf, dass die Bewegungen der Tänzer auch ausschweifend genug sind, sodass der Computer sie erkennt. **(Absatz 4)**

Passt die Choreografie, werden die Tänzer in ihren Kostümen gefilmt – so wie sie später im Spiel zu sehen sind. Den Tanz nehmen die Kameralleute in einem Stück auf, ohne Zwischenschnitt. Das ist knifflig, denn das bedeutet: Die Tänzer dürfen keinen Tanzschritt vermasseln, keine Handbewegung verpassen, sonst müssen alle wieder von vorn beginnen. Ist der Tanz schließlich im Kasten, beginnt die sogenannte Postproduktion: Videokünstler passen am Computer die Farben der Kostüme an, lassen etwa den blauen Anzug des Rentiers doch lieber knallgrün erscheinen. Und sie machen sich den greenscreen zunutze – die grüne Wand, vor der die Tänzer gefilmt wurden: Mit einem Klick können sie Hintergründe einsetzen, sodass es beim Tanz zum Latino-Hit eben aussieht, als würden Früchte im Rhythmus der Musik hüpfen. **(Absatz 5)**

Damit das Ganze nicht bloß aussieht wie ein buntes Musikvideo, muss eine Verknüpfung zum Spieler geschaffen werden. Hier kommen einmal mehr die Level-Entwickler ins Spiel. Sie werten zunächst „Bewegungsdaten“ von professionellen Tänzern aus, die die Choreografien auf dem Bildschirm mit einem Controller in der Hand zigmal nachtanzen. Der Controller ist ein kleines Steuergerät, das ihre Bewegungen speichert. Auf den Bildschirmen der Level-Entwickler sehen die Bewegungsdaten aus wie Skizzen: Hat ein Tänzer etwa den Arm von unten nach oben gehoben, stellt das Programm die Bewegung mit einem Zeichen in Form eines halben Hufeisens dar. Weil jeder der Tänzer sich ein bisschen anders bewegt, liegen auf dem Schaubild also viele verschieden große halbe Hufeisen übereinander. Die Level-Entwickler definieren nun den Punkt, an dem sich die meisten Hufeisen überschneiden. Je näher ein Spieler später beim Tanzen an diesen Punkt herankommt, desto höher die Punktzahl. „Wir müssen darauf achten, dass das Spiel fair verläuft und nicht frustrierend wird“, erzählt die Abteilungsleiterin der Postproduktion. Daher feilt sie lange an der Punktevergabe – mithilfe von Kollegen, die schließlich doch ihre Schreibtische verlassen und in einem Nebenzimmer auf der Testtanzfläche rocken. **(Absatz 6)**

*Quelle: Schmidt, Bernadette: Hinter den Kulissen von Let's Dance. In: GEOlino 09/2020, S. 19-21.
Text für Prüfungszwecke bearbeitet.*

Probeunterricht 2021 an Wirtschaftsschulen in Bayern

Deutsch – 8. Jahrgangsstufe – Haupttermin

– Arbeit am Text –

Name:

Vorname:

Einlesezeit: 10 Minuten

Arbeitszeit: 30 Minuten

Lies den Text aufmerksam durch.

Antworte immer in ganzen Sätzen (ausgenommen Aufgabe 1).

Schreibe immer so weit wie möglich in eigenen Worten.

zu erreichende Punkte
Inhalt/Sprache

1. Welche Überschrift passt zu welchem Absatz?

____/6

a) Erklärung des Tanzspiels

b) Grafische Bearbeitung der Tänzer im Spiel

c) Auswahl der Songs

d) Beteiligte Berufe an der Entwicklung des Spiels

e) Punkteverteilung im Spiel

f) Kreative Ausgestaltung der Tanzumgebung

2. Nenne das Land des Firmensitzes des Herstellers. ___1/___1

3. Erkläre die Aufgabe eines Coaches. ___2/___2

4. Warum müssen die Bewegungen der Tänzer ausschweifend sein? ___2/___1

5. Nenne mindestens drei verschiedene Berufe, die an der Entwicklung des Spiels mitwirken? ___3/___1

6. Erkläre, warum die Tänzer bei der Produktion besonders gefordert sind. ___2/___1

7. Wie erfolgt die Bepunktung im Spiel?

___2/___1

8. Erkläre, warum Früchte im Hintergrund zu „Con Calma“ laut des Kreativdirektors passen

___2/___1

9. Sind die folgenden Aussagen zum Textinhalt richtig oder falsch?
Kreuze an.

___/7

	richtig	falsch	nicht im Text
Der Sitz der Firma ist in Paris.			
Das Spiel wird in Japan produziert.			
Es sind bereits acht Teile des Spiels auf dem Markt.			
Die Firma produzierte auch schon aktuelle Charthits mit.			
In der Postproduktion werden Greenscreens verwendet.			
Eine Frau leitet die Firma in Deutschland.			
Der Spielhintergrund besteht meist aus Obst und Früchten.			

Probeunterricht 2021 an Wirtschaftsschulen in Bayern

Deutsch – 8. Jahrgangsstufe – Haupttermin

– Sprachbetrachtung –

Name:

Vorname:

Einlesezeit: 5 Minuten

Arbeitszeit: 30 Minuten

zu erreichende Punktzahl

1. Bestimme bei folgenden Prädikaten/Satzaussagen die richtige Zeitstufe.

___/5

a) Das Spiel wird ein großer Erfolg sein.

b) Viele Künstler haben bei der Musik mitgewirkt.

c) Die Arbeit am Spiel macht Spaß.

d) Das Spiel war anfangs wenig beachtet worden.

e) Jede neue Version des Spiels war ein Kassenschlager.

2. Bestimme den richtigen Fall/Kasus der unterstrichenen Wörter bzw. Wortgruppen. _____/5

a) Berühmte Künstler arbeiten für die Firma in Frankreich.

b) So produzierte ein Jamaikaner einige Lieder des Spiels.

c) Die Verkaufszahlen seines größten Hits sind rekordverdächtig.

d) Auch andere Künstler, wie Tänzer, wirken bei der Entwicklung mit.

e) „Tanzen macht allen Spaß“ – so das Motto des Spiels.

3. Bestimme im folgenden Satz die Wortarten der unterstrichenen Wörter möglichst genau. _____/5

Bevor Bewegung in das schweißtreibende Tanzspiel kommt, müssen jede Menge Menschen allerdings erst einmal sitzen.

bevor _____

in _____

Tanzspiel _____

müssen _____

allerdings _____

4. Benenne die Satzglieder aus dem folgenden Satz möglichst genau. ____/5

Hat ein Tänzer etwa den Arm von unten nach oben gehoben, stellt das Programm die Bewegung mit einem Zeichen in Form eines halben Hufeisens dar.

ein Tänzer

den Arm

hat gehoben

die Bewegung

mit einem Zeichen (...)

5. Nenne das Gegenteil. Eine Verneinung des Wortes mit „un-“, nicht“ oder „kein“ (z. B. glücklich – unglücklich) ist nicht erlaubt. ____/5

a) knifflig

b) aktuell

c) flott

d) vermasseln

e) frustriert

6. Bilde zu den Wörtern das dazugehörige Substantiv/Nomen mit dem passenden Artikel/Begleitwort. Eine einfache Substantivierung (z. B. landen – das Landen) ist nicht erlaubt. ____/5

a) entwickeln

b) sprechen

c) verhandeln

d) entscheiden

e) fruchtig

7. Entscheide bei den folgenden Sätzen, ob die Aktiv- oder Passivform vorliegt.
Schreibe jeweils deine Entscheidung (Aktiv oder Passiv) darunter. ____/5

a) Viele Hits wurden bereits verwendet.

b) Die Entwickler arbeiten viele Stunden an einem neuen Spiel.

c) Auch etliche Künstler werden zu einer Zusammenarbeit angeworben.

d) Das Spiel verkaufte sich weltweit über 20 Millionen Mal.

e) Eine neue Version wird gerade entwickelt.

8. Finde jeweils ein passendes Synonym (Wort mit einer ähnlichen Bedeutung)
für die Wörter. ____/5

Beispiel: laufen – *rennen*

a) hüpfen _____

b) Bildschirm _____

c) Obst _____

d) recyceln _____

e) Kostüm _____

9. Verbinde die beiden Sätze zu einem sinnvollen Satzgefüge, indem du jeweils eine passende Konjunktion verwendest. Beachte, dass die Konjunktionen „und“ sowie „oder“ dabei nicht erlaubt sind. __/5

Beispiel:

Die Produktion eines Videospiele dauert lange. Viele Profis arbeiten mit.

*Die Produktion eines Videospiele dauert lange, **obwohl** viele Profis mitarbeiten.*

a) Die Spieleentwickler arbeiten mit vielen verschiedenen Künstlern zusammen. Das Spiel ist sehr aufwändig.

b) Bei der Punkteverteilung muss sehr genau gearbeitet werden. Es soll fair sein.

c) Die Programmierung des Spiels erfordert viel Arbeit. Die Veröffentlichung erfolgt.

d) Die neue Version des Spiels wird erst 2022 veröffentlicht. Viele Spieler freuen sich schon darauf.

- e) Der Firmenchef sucht immer neue Hits. Er will sie für sein Spiel verwenden.

10. Kreise die richtige Lösung ein: „das“ oder „dass“?

Für jede richtige Einkreisung gibt es einen halben Punkt.

___/5

Das/Dass die Firma in Paris sitzt, hat einen besonderen Grund: Der Firmengründer suchte Anfang der Achtziger Jahre ein Grundstück, **das/dass** für ihn geeignet war. Es sollte unbedingt in der französischen Hauptstadt liegen, **das/dass** war die wichtigste Bedingung, denn die Firma sollte dort gebaut werden, wo der Bauherr seine Kindheit und Jugend verbrachte. Die Suche dauerte nicht lange, er fand genau **das/dass**, was er sich vorgestellt hatte. **Das/dass** die Häuser noch bewohnt waren, war zwar ein Problem, **das/dass** nicht ignoriert werden konnte, aber dies sollte ihn nicht an seinem Vorhaben hindern. Die Gebäude an der Rue Jacobi musste er allerdings neu errichten lassen. **Das/Dass** Firmengelände, **das/dass** im Laufe der Zeit immer modernisiert wurde, ist seit vielen Jahren eine bekannte Adresse in der Computerbranche. **Das/Dass** ist nicht zuletzt der Kreativdirektorin zu verdanken, die nicht nur das Tanzspiel entwickelte, sondern auch die Idee dazu hatte. **Das/Dass** es so ein Erfolg werden würden, konnte allerdings auch sie nicht ahnen.