

Gemeinsame Abituraufgabenpools der Länder

Pool für das Jahr 2020

Aufgabe für das Fach Französisch

Kurzbeschreibung

| | |
|---------------------------|--|
| Kompetenzbereich | Sprachmittlung |
| Anforderungsniveau | erhöht |
| Aufgabentitel | Gesellschaftsspiele – Ein spielerischer Zeitvertreib |
| Material | Internetartikel, 643 Wörter, Auslassungen, Unter- und Zwischentitel ausgelassen |
| Quellenangaben | Stampfl, N. S. (Juli 2016). Gesellschaftsspiele – Ein spielerischer Zeitvertreib. <i>Goethe-Institut e. V.</i> , Internet Redaktion. Zugriff am 09.02.2018 von https://www.goethe.de/de/kul/mol/20802602.html . |
| Hilfsmittel | ein- und zweisprachige Wörterbücher Wörterbuch der deutschen Sprache |

1 Aufgabe

Aufgabenstellung

Avec votre lycée partenaire, vous travaillez sur les particularités de la France et de l'Allemagne. L'article « Gesellschaftsspiele – ein spielerischer Zeitvertreib » vous a donné l'idée d'expliquer l'importance des jeux de société en Allemagne.

Rédigez un article pour le site commun des deux établissements scolaires.

Material

Gesellschaftsspiele – Ein spielerischer Zeitvertreib (2016)

[...] Nach und nach trudelt die Spielgruppe ein. Man begrüßt sich, redet kurz, Hundedame Luna macht es sich unter dem Tisch gemütlich. Schnell sind die vier Frauen zwischen Anfang 50 und Anfang 80 in das Kartenspiel vertieft. „Vor 25 Jahren haben wir uns über eine Zeitungs-
 5 annonce kennengelernt und treffen uns seitdem alle 14 Tage zum Doppelkopf“, erzählt Barbara Böhlke. Seit einem Vierteljahrhundert hat der Spieleabend einen Stammplatz in ihrem Terminkalender.

Mit ihrer Lust am Spielen steht die norddeutsche Doppelkopf-Runde nicht alleine da: Fast jeder zweite Deutsche (47 Prozent) verbringt zumindest gelegentlich Zeit mit Brett-, Karten- oder sonstigen Gesellschaftsspielen, wie das Marktforschungsinstitut Ipsos 2015 erhoben hat.

10 Der Drang zum Spielen ist tief im Menschen verwurzelt. Denn Spielen macht Spaß, weckt Motivation und setzt Lernprozesse in Gang. Bereits der deutsche Dramatiker und Dichter Friedrich Schiller erkannte die Bedeutung des Spiels: „Der Mensch spielt nur, wo er in der vollen Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

15 Doch bis heute existiert keine anerkannte Definition, was unter Spiel überhaupt zu verstehen ist. Auch die Frage, warum Spielen Spaß macht, ist nicht abschließend geklärt. Dass sich das Spiel so schwer fassen lässt, hat vielleicht mit den Widersprüchen zu tun, die in ihm selbst stecken: Immerhin ermöglicht es einerseits die Flucht aus dem Alltag, andererseits gelingt es nur, wenn sich die Spieler den Regeln unterwerfen. Auch dass Spielen Spaß bereitet, schließt
 20 nicht aus, dass es mit größter Ernsthaftigkeit betrieben wird. Und schließlich lässt das Spiel vieles zu, was in der Wirklichkeit nicht möglich wäre: in fremde Rollen zu schlüpfen, folgenlos Risiken einzugehen und vergleichsweise einfach Siege und Anerkennung einzuheimsen.

[...]

Deutschland ist ein Spieleland – und das nicht nur, weil Spieletreffs wie die Doppelkopf-Runde von Barbara Böhlke zur Freizeitgestaltung gehören. In Deutschland wird mit dem Spiel des
 25 Jahres die bedeutendste Auszeichnung der Branche verliehen. Die größte internationale Publikumsmesse für Gesellschaftsspiele (SPIEL) findet jährlich in Essen statt, und in Oberfranken wird *Spielbox* publiziert, die weltweit auflagenstärkste Zeitschrift über Brettspiele. „Mit über 30 Millionen verkauften Spielen werden jährlich 400 Millionen Euro Umsatz generiert“, fasst Hermann Hutter, Vorsitzender des Verbands Spieleverlage, die Marktsituation zusammen. Mit 20 bis 50 Prozent ins Ausland verkauften deutschen Spielen sind diese zudem ein Exportschlag-
 30 ger.

Angestoßen wurde der internationale Siegeszug durch das in Deutschland entwickelte Kultspiel „Die Siedler von Catan“. Bis zu seinem 20. Geburtstag im Jahr 2015 wurde es mehr als 22 Millionen Mal verkauft und in über 30 Sprachen übersetzt. Seither haben deutsche Brettspiele wie „Catan“ oder „Carcassonne“ ein weltweit hohes Renommee erlangt. Mehr noch: Als

- 35 sogenannte German-style Games – Autorenspele mit vergleichsweise einfachen Regeln, einem übergeordneten Thema und einer überschaubaren Spieldauer – bezeichnen sie mittlerweile ein Genre. „German-style“ meint dabei keine nationale Herkunftsbezeichnung, sondern ist ein Synonym für anspruchsvolle, qualitativ hochwertige Spiele.
- [...] Hermann Hutter beobachtet ein „gutes Nebeneinander“ von analogen und digitalen Spielen. Zudem formen sogenannte Hybridspiele durch die Verbindung von klassischen Brettspielen mit elektronischen Komponenten gerade ein neues Genre: Wenn das Smartphone etwa die Regeln erklärt, die Spielzüge überwacht und die Punkte zählt, oder das Tablet als Spielbrett dient, entstehen ungewohnte Spielerlebnisse. Auch werden Brettspiele immer öfter in Apps überführt und können dann am Smartphone gespielt werden.
- 45 Doch auch andere Spielprinzipien wappnen gegen die digitale Konkurrenz: Bei sogenannten Pen-&-Paper-Rollenspielen nehmen die Mitwirkenden fiktive Rollen ein und erleben durch Erzählen gemeinsam ein Abenteuer. Dabei stellen Stift und Papier zum Notieren der Charaktere die Hauptspielmaterialien dar, häufig kommen auch Würfel oder andere Zufallselemente zum Einsatz. Mischungen aus Brett- und Improvisationserzählungen wie „Das Schwarze Auge“ bilden nach Ansicht von Harun Maye die Avantgarde analoger Gesellschaftsspiele: Die durch Erzählen gemeinsam erlebten Abenteuer „lassen sich in einem Computerspiel nicht simulieren, sondern können nur gemeinsam an einem Tisch sitzend erfahren werden“. Zum Spielspaß gehört wohl immer auch die Geselligkeit. Das kann Barbara Böhlke nur bestätigen: „Ich bin mit dem Kartenspiel aufgewachsen und spiele einfach gerne, aber zu unseren Kartenabenden gehört auch, dass wir uns alle gut verstehen.“
- 55

643 Wörter

Stampfl, Nora S. (Juli 2016). Gesellschaftsspiele – Ein spielerischer Zeitvertreib. *Goethe-Institut e. V.*, Internet Redaktion. Zugriff am 09.02.2018 von <https://www.goethe.de/de/kul/mol/20802602.html>.

2 Erwartungshorizont

Der Erwartungshorizont bildet eine mögliche vollständige Schülerlösung ab.

| Bildungsstandards Die Schülerinnen und Schüler können ... | Aufgabenerfüllung |
|--|---|
| <p>Sprachmittlung</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Informationen adressatengerecht und situationsangemessen in der jeweils anderen Sprache zusammenfassend wiedergeben. ◆ interkulturelle Kompetenz und entsprechende kommunikative Strategien einsetzen, um adressatenrelevante Inhalte und Absichten in der jeweils anderen Sprache zu vermitteln. ◆ Inhalte unter Nutzung von Hilfsmitteln, wie z.B. Wörterbüchern durch Kompensationsstrategien wie z. B. Paraphrasieren [...] adressatengerecht und situationsangemessen übertragen. ◆ für das Verstehen erforderliche Erläuterungen hinzufügen. | <p>Es wird erwartet, dass die Prüflinge einen Artikel in Standardsprache zum Stellenwert des Spielens in der modernen deutschen Gesellschaft verfassen, der einen klaren Adressaten- und Situationsbezug aufweist, die gewünschten Informationen in Form eines kohärenten, sachlichen Textes präsentiert und dabei ggf. die für das Verstehen notwendigen interkulturellen Inhalte erläutert.</p> <p>Inhaltliche Aspekte</p> <p>l'importance des jeux de société pour l'individu</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ instinct naturel de l'être humain ◆ diverses fonctions : plaisir partagé, motivation, apprentissage, évasion du quotidien, accès à un monde imaginaire ◆ nécessité de respecter des règles <p>l'importance des jeux pour la société</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ le jeu, véritable institution (prix du jeu de l'année, foire internationale du jeu, magazine de renommée internationale) ◆ partie intégrante des loisirs pour environ la moitié des Allemands ◆ convivialité des jeux comme source de plaisir <p>l'impact des jeux sur l'économie</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 400 millions d'euros de chiffre d'affaires/an, produit d'exportation important ◆ jeux à l'allemande (German-style Games), style reconnu pour son excellente qualité et exporté dans le monde entier <p>explication de spécificités culturelles</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ z. B. Spieleabend |

3 Bewertungshinweise

Andere als im Erwartungshorizont ausgeführte Lösungen werden bei der Bewertung der Prüfungsleistung als gleichwertig gewürdigt, wenn sie der Aufgabenstellung entsprechen, sachlich richtig und nachvollziehbar sind.

3.1 Inhaltliche Leistung

3.1.1 Anforderungsbereiche

| Teilaufgabe | Anforderungsbereiche | Gewichtung |
|-------------|----------------------|------------|
| — | I und II | — |

3.1.2 Hinweise zur Bewertung

| |
|---|
| Die Leistungen werden mit „gut“ (11 Punkte) bewertet, wenn die Prüflinge ... |
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ in ihrem Artikel einen gelungenen Adressaten- und Situationsbezug herstellen (Präsentation der gewünschten Informationen für die Leser und Leserinnen der Website), ◆ die im Sinne der Aufgabenstellung wesentlichen Aspekte des Artikels (Stellenwert des Spielens für den einzelnen Menschen und für die Gesamtgesellschaft sowie aktuelle Tendenzen) korrekt, kohärent und klar strukturiert wiedergeben, ◆ die zum Verstehen notwendigen interkulturellen Unterschiede (z. B. Spieleabend) erläutern. |

| |
|--|
| Die Leistungen werden mit „ausreichend“ (05 Punkte) bewertet, wenn die Prüflinge ... |
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ in ihrem Artikel ansatzweise einen Adressaten- und Situationsbezug (Zusammenfassung einiger Informationen für die Leser und Leserinnen der Website) herstellen, ◆ einige Aspekte im Sinne der Aufgabenstellung (Stellenwert des Spielens heute) nachvollziehbar und ansatzweise strukturiert wiedergeben. |

3.2 Sprachliche Leistung

Für die Bewertung der sprachlichen Leistung sind die „Hinweise zur Bewertung der sprachlichen Leistung“ zugrunde zu legen.

3.3 Gewichtung von inhaltlicher und sprachlicher Leistung

Inhaltliche Leistung und sprachliche Leistung sind zur Bewertung der Gesamtleistung im Verhältnis 40% : 60% zu gewichten.

Eine ungenügende sprachliche oder inhaltliche Leistung schließt eine Note des jeweiligen Prüfungsteils von mehr als drei Punkten aus. Für alle Prüfungsteile wird diese Regelung jeweils getrennt angewendet.