

Gemeinsame Abituraufgabenpools der Länder

Pool für das Jahr 2021

Aufgabe für das Fach Englisch

Kurzbeschreibung

Kompetenzbereich	Sprachmittlung
Anforderungsniveau	erhöht
Aufgabentitel	Board games
Material	1 Zeitungsartikel, 301 Wörter, 2 Auslassungen 2 Ausschnitt aus einem Interview, 274 Wörter, 1 Auslassung (insgesamt 575 Wörter)
Quellenangaben	1 N.N. (2017, 6. Juli). Brettspiele sind wieder im Trend. <i>Süddeutsche Zeitung</i> . Zugriff am 21.01.2019 von https://www.sueddeutsche.de/leben/familie-branchenverband-brettspiele-sind-wieder-im-trend-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-170620-99-916418 . 2 Dillig, A. (2017, 28. September). Spiel-Erfinder im Gespräch: „Das Spielen hat unsere Familie gerettet“. <i>Süddeutsche Zeitung</i> . Zugriff am 21.01.2019 von https://www.sueddeutsche.de/panorama/spiel-erfinder-im-gespraech-das-spielen-hat-unsere-familie-gerettet-1.3687040?reduced=true .
Hilfsmittel	ein- und zweisprachige Wörterbücher ein Wörterbuch der deutschen Sprache

1 Aufgabe

Aufgabenstellung

Your American exchange partner has come across the German board game *Catan* and would like to know more about the culture of board games in Germany.

Write her/him an email in which you outline the information about board games and the reasons for their popularity as given in both texts.

Material 1

Brettspiele sind wieder im Trend (2017)

Trotz Smartphones, Apps und Konsolen haben Brettspiele nach wie vor einen festen Platz in deutschen Kinderzimmern. 40 Millionen Spiele und Puzzles wanderten laut dem Branchenverband Spieleverlage im vergangenen Jahr über die Ladentheken. Etwa 1500 neue Spiele erschienen auf dem Markt.

- 5 Doch welches Spiel ist abwechslungsreich, spannend und wird nicht langweilig? Seit 1978 ist der Verein „Spiel des Jahres“ auf der Suche nach diesen echten Klassikern. Dass die Auszeichnung seither sogar die Aktienkurse der Hersteller beeinflusst, wie der Verein auf seiner Webseite schreibt, hatten die Initiatoren damals nicht gedacht.

- 10 Der undotierte¹ Preis ist wichtig für die Verlage, denn er treibt die Verkaufszahlen in die Höhe. Ein Spiel, das seine Verpackung mit dem bekannten Logo schmücken darf, verkauft sich etwa 150 000 bis 200 000 Mal, sagt Hermann Hutter, Vorsitzender des Branchenverbands. Das ist rund zehnmals mehr als ein durchschnittlich erfolgreiches Brettspiel. [...]

- 15 Der Erfolg der analogen Spiele bricht trotz Digitalisierung nicht ab: 500 Millionen Euro Umsatz machte die Branche mit Brett- und Kartenspielen und Puzzles laut Branchenverband im Jahr 2016. Die Hersteller erhöhten ihre Umsätze damit um 10 Prozent.

So ganz verzichten Spieleautoren trotzdem nicht auf technische Hilfsmittel. Ergebnis sind die sogenannten Hybridspiele: "Dabei werden elektronische Elemente und das klassische Brettspiel kombiniert", erklärt Hermann Hutter. Die Spieler können beispielsweise per App den Buzzer drücken oder Informationen abrufen. [...]

- 20 Nicht nur die Jüngsten mögen analoge Brettspiele, weiß Hutter: „Wir haben die Zielgruppe zwischen 15 und 30 Jahren animieren können. Es ist jetzt wieder cool, zusammen zu spielen.“

- 25 Prof. Jens Junge, Direktor des Instituts für Ludologie² an der Design Akademie Berlin, ist Experte für Spieleforschung und kann diese Entwicklung erklären. „Die junge Generation mit Affinität zu technischen Geräten ist spieleerfahren und daran gewöhnt, sich mit komplexeren Abläufen und Thematiken auseinanderzusetzen. Auch ein Brettspiel erfordert diese Bereitschaft. Digitalspieler sind daher oft auch begeisterte Brettspieler“, so der Spielwissenschaftler.

301 Wörter

N.N. (2017, 6. Juli). Brettspiele sind wieder im Trend. *Süddeutsche Zeitung*.

¹ undotiert – ohne Preisgeld

² Ludologie – Lehre vom Spielen

Material 2**Spiel-Erfinder im Gespräch: "Das Spielen hat unsere Familie gerettet" (2017)**

von Annabel Dillig

Klaus Teuber ist der bekannteste Brettspiel-Erfinder Deutschlands. Vor 22 Jahren hat er „Die Siedler von Catan“ entwickelt, das sich weltweit 25 Millionen Mal verkauft hat. Heute entwirft er mit seinem jüngsten Sohn Benjamin gemeinsam Spiele.

5 **Wie erklären Sie sich die Beliebtheit von Brettspielen? Die Verkaufszahlen steigen. 600 bis 700 Spiele werden pro Jahr in Deutschland erfunden, auf Kickstarter³ wird mehr Geld für analoge Spieleentwicklungen gesammelt als für Videospiele.**

10 **KLAUS TEUBER** Ich nenne es die Konterrevolution. Als die Smartphones aufkamen, war mein Gefühl, dass die Brettspiele genau jetzt an Beliebtheit zunehmen werden. Als Gegengewicht zur Hektik im Alltag. Wenn ich auf Messen oder bei Spielveranstaltungen die Hingabe der Teilnehmer sehe, weiß ich: Das vergeht nicht. Spielen ist zu wichtig für die Menschen.

15 **BENJAMIN TEUBER** Dieser neue Hype hat vor zirka fünf, sechs Jahren angefangen, das haben wir an den Verkäufen von *Catan* in den USA gemerkt. Das Spiel galt plötzlich als hip, die digitale Avantgarde zeigte sich damit. Der LinkedIn⁴-Gründer Hoffman nannte sich einen Fan, Mark Zuckerberg spielt es.

Die Rehabilitation des Nerds rehabilitierte auch das Brettspiel?

BENJAMIN TEUBER Ja, aber es spielen nicht nur Tech-Unternehmer. [...] Auf meinen Reisen habe ich das Spiel in WG-Regalen auf der ganzen Welt gesehen. Das ist schon cool.

20 **„German-style board games“ wie *Catan* und *Carcassonne* sind weltweit zum Qualitätsmerkmal geworden. Was zeichnet sie aus?**

BENJAMIN TEUBER Diese Art Spiele sind friedlich, oft geht es um einen Wettstreit um begrenzte Ressourcen, der aber kooperativ ausgetragen wird. Das heißt, man kommt durch Kommunikation und geschicktes Handeln voran, nicht nur durch Würfelglück. Diese Spiele dauern nicht lange und sind oft spannend, weil bis zur letzten Runde nicht klar ist, wer gewinnt.

274 Wörter

(insgesamt 575 Wörter)

Dillig, A. (2017, 28. September). Spiel-Erfinder im Gespräch: „Das Spielen hat unsere Familie gerettet“. *Süddeutsche Zeitung*.

³ Kickstarter – US-amerikanische Crowdfunding-Plattform, die durch Sammeln von Geldern aus der Öffentlichkeit und privater Hand Projekte fördert

⁴ LinkedIn – US-basiertes, internationales soziales Netzwerk, das sich auf Beruf und Karriere spezialisiert hat

2 Erwartungshorizont

Bildungsstandards

Die Schülerinnen und Schüler können ...

Sprachmittlung

- ◆ 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 sinngemäß übertragen,
- ◆ für das Verstehen erforderliche Erläuterungen hinzufügen.

Aufgabenerfüllung

Es wird erwartet, dass die Prüflinge einen kohärenten, strukturierten und den formalen Anforderungen einer E-Mail entsprechenden Text an einen Austauschpartner/eine Austauschpartnerin erstellen (z. B. persönliche Anrede, einleitende Bezugnahme auf die Textvorlage, nachvollziehbarer gedanklicher Aufbau, ggf. einzelne umgangssprachliche Wendungen, Schlussformel), der die zentralen Aspekte über die Brettspielkultur in Deutschland und die Gründe für ihre Beliebtheit zusammenfassend darstellt.

Inhaltliche Aspekte

Board games

- ◆ huge number of new games released every year
- ◆ have large turnover / sales figures still increasing
- ◆ "Game of the Year" award has helped boost sales figures
- ◆ do not just appeal to young children; have captured new target group of 15- to 30-year-olds / community of fans/(video) gamers still growing
- ◆ sometimes use combination of electronic and analog elements / creation of apps supporting players' actions

Reasons for popularity

- ◆ deal with complex processes and themes which makes them appealing to video gamers
- ◆ countermovement to escape hectic pace of daily life
- ◆ peaceful, exciting, promote cooperation and communication, foster cleverness instead of relying on mere luck, not too time-consuming

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 und Gewichtung der Teilaufgaben

Teilaufgabe	Anforderungsbereiche	Gewichtung
—	I und II	—

3.1.2 Hinweise zur Bewertung

<p>Die Leistungen werden mit „gut“ (11 Punkte) bewertet, wenn die Prüflinge ...</p> <p>einen weitgehend kohärenten und klar strukturierten Text verfassen, der</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ sich deutlich erkennbar an einen Austauschpartner/eine Austauschpartnerin richtet, ◆ die textsortenspezifischen Charakteristika einer E-Mail aufweist, ◆ fast alle Aspekte zur Brettspielkultur in Deutschland weitgehend differenziert darstellt.
<p>Die Leistungen werden mit „ausreichend“ (05 Punkte) bewertet, wenn die Prüflinge ...</p> <p>einen noch kohärenten und ansatzweise strukturierten Text verfassen, der</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ sich an einen Austauschpartner/eine Austauschpartnerin richtet, ◆ textsortenspezifische Charakteristika einer E-Mail ansatzweise aufweist, ◆ einige zentrale Aspekte zur Brettspielkultur in Deutschland noch nachvollziehbar darstellt.

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.

4 Hinweise zur Aufgabe

Ein Fehler im Original wurde entsprechend der geltenden Norm korrigiert.