



Name:

Lesen

insgesamt 90 Minuten

Aufgabe 1 | Blatt 1

5 Punkte

Lies zuerst den folgenden Text und löse dann die 5 Aufgaben auf Blatt 3.



Ferienarbeit, Nebenjobs, Berufspraktika:

Wie viel Arbeit brauchen Schüler?

„Jeden Tag in den Betrieb gehen – das stelle ich mir total ätzend vor“, antworten viele Teenager auf die Frage nach ihren Vorstellungen von der Berufswelt ihrer Eltern. Eltern wiederum tun derartige Einstellungen als „Herumlungen“ oder „Arbeitsallergie“ ab. Statt zu arbeiten, würden Jugendliche lieber vor dem Computer sitzen oder mit Freunden „chillen“ und ließen sich so wichtige Chancen entgehen. Doch Pädagogen wissen, dass es oft auch an den vagen Berufsvorstellungen von Jugendlichen liegt. Wie sollte es in diesem Alter auch anders sein? Alles Wissen aus diesem Lebensbereich stammt aus zweiter Hand: von Eltern, Lehrern, aus den Medien. Deshalb raten die meisten Experten zu sorgfältig ausgesuchten frühen Berufserfahrungen. Viele Schulen schreiben ein mehrwöchiges Berufspraktikum vor. Natürlich steht bei den meisten Schülern das Aufbessern des Taschengelds im Vordergrund. Aber zumindest als Nebeneffekt werden auch erste Berufserfahrungen gesammelt und der Lebenslauf für spätere Bewerbungen angereichert.

Für die fünfzehnjährige Anna Voss war ihr Kommunikationstechnik-Praktikum ein lehrreicher Realitätscheck, bei dem sie die Schattenseiten ihres bisherigen Traumberufs kennenlernte und sich dementsprechend umorien-

tierte. Je früher Schüler sich über ihre Interessen im Klaren sind, desto besser können sie beispielsweise ihre Leistungskurse ausrichten. Das Praktikum kann wiederum ein Anreiz sein, sich in der Schule mehr anzustrengen: „Die Lehrer erkannten ihre Schüler gar nicht mehr wieder, so motiviert gingen sie zu Werke“, schwärmt die Krankenhaus-Pflegedirektorin Marianne Geiger über ehemalige Praktikanten.

Auch für Betriebe sind Ferienjobs vorteilhaft, gerade wenn viele Beschäftigte auf Sommerurlaub gehen. Doch Ferienbeschäftigungen sind längst nicht mehr bloße Lückenfüller, um personalschwache Sommermonate kostengünstig zu überbrücken, sondern „oft eine Vorstufe zu einer Ausbildung oder einem Arbeitsverhältnis“, erklärt Personalvorstand Wilfried Porth. Talentierte junge Leute werden so als potentielle Mitarbeiter und Fachkräfte getestet. Der Anteil der Neueinsteiger, die zuvor ein Praktikum in der gleichen Firma absolvierten, steigt seit Jahren an. Porsche etwa rekrutiert zwischen 70 und 80 Prozent des akademischen Nachwuchses unter ehemaligen Praktikanten.

Doch Praktika gleichen nicht selten einem Lotteriespiel, in dem es reiner Zufall ist, ob jemand den Tag über gammelt oder die Tätigkeit



Name:

Lesen

insgesamt 90 Minuten

Aufgabe 1 | Blatt 2

5 Punkte

so anregend ist, dass die Jugendlichen schon bald von „unserer Firma“ oder „meinem Hotel“ sprechen. Häufig suchen Firmen billige Aushilfen, für aufwendiges Anlernen bleibt keine Zeit. Siemens zum Beispiel stellt mit Verweis auf die spezialisierten Maschinen des Unternehmens keine Schüler ein. Auch bei Subway heißt es, die Einarbeitungsphase lohne sich für Schüler nicht. Unten anfangen – etwa im Supermarkt Regale einräumen – ist jedoch nur dann sinnvoll, wenn man dabei auch ausbaufähige Einblicke in wirtschaftliche und soziale Abläufe gewinnt. Viele fühlen sich zudem erniedrigt, wenn die zugeteilten Aufgaben kaum der eigenen Schul- und Berufsausbildung entsprechen.

Dennoch kommt es manchmal vor, dass Jugendliche mit Scheinarbeiten „ruhiggestellt werden“ und Verantwortliche überlegen, „was sie den Praktikanten denn heute zum Spielen geben“ – mit dem enttäuschenden Ergebnis, dass Praktikanten für nicht viel mehr als das Bedienen der Kopier- oder Kaffeemaschine zuständig sind. Vor diesem Hintergrund raten einige Lehrer sogar von Praktika ab. Denn dass Schüler dabei Einblick in die Arbeits- und Wirtschaftswelt bekommen, sei zwar wünschenswert, aber nicht immer der Fall.

Auch sollten Jugendliche nicht überstrapaziert werden. Fröhlich, wenn ihre Mitschüler noch schlafen, klappert Lena Pichler die Briefkästen in ihrem Stadtteil ab. Zeitungen auszutragen füllt zwar das Portemonnaie der Achtzehnjährigen, leert aber ihren Energie-

speicher. „Ich musste wegen des Nebenjobs die zehnte Klasse wiederholen“, bedauert sie. Wie Lena verdient sich fast die Hälfte der Schüler in Deutschland mit Nebenjobs etwas dazu, vor allem durch einfache Aktivitäten wie Rasenmähen oder Babysitten, aber auch als Nachhilfelehrer oder Praxishilfe. Das bringt zwar Geld und Selbstvertrauen, kann jedoch zur Vernachlässigung der Schule, zu schlechteren Noten und schließlich schlechteren Karriereaussichten führen. Der Psychologe Thomas von Eisehart Rothe rät Eltern, darauf zu achten, die Arbeitszeit von Schülern auf drei bis vier Stunden wöchentlich oder auf die Ferien zu beschränken. Andernfalls könnten nicht nur Stress, sondern auch ernsthafte psychische Probleme wie Aggressivität, Verhaltensstörungen und sogar Depression auftreten. „Auch in den Ferien muss es genügend Zeit zum Ausruhen geben“, sagt der Psychologe.

Viele dieser Nachteile von Nebenjobs, Ferienarbeit und Berufspraktika bestehen in der Tat. Wer aber allzu leichtfertig deren Unvollkommenheiten in den Vordergrund stellt, vergisst die Bedeutung praktischer Erfahrung, die kein noch so intensiver und guter Unterricht ersetzen kann. Deshalb müssten wirtschaftliche und politische Entscheidungsträger sich bemühen, nicht nur genügend, sondern vor allem interessante Praktikumsplätze bereitzustellen, denn es kommt niemandem zugute, wenn sich Jugend- und Berufswelt immer weiter voneinander entfernen.

[aus einer deutschen Zeitung]



Name:

Lesen

insgesamt 90 Minuten

Aufgabe 1 | Blatt 3

5 Punkte

Lies zuerst den Text auf Blatt 1 und 2. Löse die folgenden Aufgaben, indem du die richtige Antwort (A, B oder C) ankreuzt (siehe Beispiel).

Beispiel

Eltern werfen Teenagern oft vor, dass sie

- A ☒ *aus Bequemlichkeit bedeutende Entwicklungsmöglichkeiten verpassen.*
- B ☐ *bei der Wahl des Ferienjobs allein finanzielle Kriterien berücksichtigen.*
- C ☐ *sich oft nur übers Internet über Berufsbilder informieren.*

1 Praktika helfen Jugendlichen

- A ☐ bei Leistungskursen in der Schule bessere Ergebnisse zu erzielen.
- B ☐ berufliche Vorlieben und Abneigungen genauer zu bestimmen.
- C ☐ von ihren Lehrern mehr Anerkennung zu erhalten.

2 Firmen sind an Praktikanten interessiert, weil

- A ☐ die zusätzliche billige Arbeitskraft den Profit erhöht.
- B ☐ geeignetes Fachpersonal immer schwieriger zu finden ist.
- C ☐ man sie als mögliche zukünftige Mitarbeiter betrachtet.

3 Problematisch ist bei vielen Praktika, dass

- A ☐ Jugendliche sich zu früh mit einem Betrieb identifizieren.
- B ☐ sie weder den Arbeitgebern noch den Praktikanten nutzen.
- C ☐ Teenager unqualifizierte Tätigkeiten als Demütigung empfinden.

4 Es können psychische Probleme entstehen, wenn Jugendliche

- A ☐ hauptsächlich anspruchslose Tätigkeiten durchführen.
- B ☐ zu viel Zeit für ihren Nebenjob aufwenden.
- C ☐ zu wenig Wertschätzung in ihrer Arbeit erfahren.

5 Angesichts der Mängel von Nebenjobs und Praktika

- A ☐ messen Jugendliche der Praxiserfahrung immer geringere Bedeutung zu.
- B ☐ müssen Schulen die mangelnden Praxiskenntnisse ausgleichen.
- C ☐ sollten Wirtschaft und Politik Maßnahmen zur Verbesserung treffen.



Name:

Lesen

insgesamt 90 Minuten

Aufgabe 2 | Blatt 1

5 Punkte

Lies die 10 Überschriften auf Blatt 1 und die 5 Texte auf Blatt 2. Ordne dann den Texten (1 – 5) die passende Überschrift (A – K) zu und trage die Lösungen in die Kästchen unten ein. Pro Text passt nur eine Überschrift.

A **Computerspiele entwickeln sich zum neuen Leitmedium**

B Jugendliche finden pädagogisch wertvolle Computerspiele zu ernst

C *Studierende entwerfen Computerspiele*

D *Computerspiele weniger schädigend als angenommen*

E 15 Studierende gewannen Preis für Computerspiele

F Mindestalter für Gewalt-Computerspiele in Deutschland angehoben

G Computerspiele liegen deutlich hinter Musik & Film

H Online-Spiele mit großen Nutzergemeinschaften besonders suchterzeugend

I Computerspiele erhöhen Produktivität am Arbeitsplatz

K „Ernsthafte“ Computerspiele machen schlau

Text	1	2	3	4	5
Überschrift					



Name: _____

Lesen

insgesamt 90 Minuten

Aufgabe 2 | Blatt 2

5 Punkte

1

Misserfolg in der Schule, Übergewicht, Gewalttaten und soziale Isolation – Computerspiele sollen an all dem mit schuld sein. Dass Computerspiele für sozial abweichendes oder sogar schädliches Verhalten ihrer Nutzer verantwortlich sein sollen, ist aber bereits angesichts der Statistiken nicht haltbar: In Europa spielen einhundert Millionen Menschen Computerspiele, 38 Prozent davon sind Frauen. Neuro- und soziopsychologische Studien belegen, dass wir bei Computerspielen weniger aus dem Gewinnen das Vergnügen ziehen als aus dem Erlernen von Fertigkeiten zum Überwinden von Hindernissen. Das ist beispielsweise das Erfolgsprinzip des Online-Rollenspiels „World of Warcraft“: Die Abenteuer, die man bestehen muss, dienen dazu, seinen Avatar* stetig zu verbessern. Durch direkte Einwirkung kann der Spieler erkennbare Ergebnisse produzieren. So erfüllen derartige Spiele eines der grundlegenden Bedürfnisse der Menschheit: das Bedürfnis, produktiv zu sein. Vielleicht sind „Gamer“ deshalb die Gruppe, die am wenigsten vor dem Fernseher sitzt.

* Avatar: digitales Alter-Ego

[aus einer österreichischen Zeitung]

3

Computerspiele sind seit vierzig Jahren Teil der Populärkultur und werden seit mehreren Jahrzehnten als Ausgangspunkt für vertiefte soziologische, anthropologische, psychologische und philosophische Studien herangezogen. Vor allem in den USA und Skandinavien gibt es inzwischen auch sogenannte „Game Studies“ an diversen Lehranstalten. Bedenkt man die Relevanz von Computerspielen in Kultur und Gesellschaft, so ist das eigentlich nur logisch. Die Spiele-Industrie, mit einem jährlichen Marktvolumen von rund 60 Milliarden Dollar, hat sich zu einem ähnlich bedeutenden Zweig der Populärkultur entwickelt wie die Film- und die Musikindustrie. Der Computerspiel-Forscher Mathias Fuchs, der in Manchester und Potsdam unterrichtet, geht sogar noch weiter: „Computerspiele sind zum Motor der Unterhaltungsindustrie geworden. Sie sind eines der führenden Medien des 21. Jahrhunderts und geben Richtung und Geschwindigkeit vor, denen andere Medien zu folgen haben.“

[aus einer Schweizer Zeitung]

5

In einem Seminarraum sind Computerspiele aus den letzten vier Jahrzehnten archiviert und etwa ein Dutzend verschiedene Spielkonsolen – neue und solche mit fast schon musealem Wert – stehen zur Benutzung bereit. Im Atelier nebenan diskutieren Studenten in kleinen Gruppen oder blicken still in ihren Laptop. Viel mehr als einen Computer braucht man nicht, um Computerspiele zu machen. Ausser natürlich einem Kopf voller Ideen, einem Flair*, sich gestalterisch auszudrücken, und etwas programmiertechnischem Know-how. Hier an der Zürcher Hochschule der Künste gibt es seit 2004 den Studiengang Game-Design. Jährlich werden rund 15 Studenten für die dreijährige Bachelor-Ausbildung aufgenommen. Die Studenten werden in allen für die Entwicklung von Computerspielen relevanten Bereichen ausgebildet und schliessen den Bachelor-Studiengang mit einem komplett selbst gestalteten und programmierten Spiel ab. Verschiedene hier entwickelte Spiele wurden an internationalen Festivals prämiert. Das ist die beste Werbung für die Kunsthochschule.

* Flair: (besonders schweizerisch, sonst selten) feiner Instinkt, Gespür

[aus einer Schweizer Zeitung]

2

Fast ein Drittel der deutschen 15-Jährigen bringt es pro Tag im Durchschnitt auf eine Computerspielzeit von mehr als drei Stunden. Jeder dreizehnte Junge ist zudem entweder abhängig oder zumindest gefährdet. Dies geht aus einer Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts hervor. Viele Jugendliche verbringen übers Jahr gesehen mehr Zeit mit Online-Computerspielen als im Schulunterricht. Dies sei „völlig inakzeptabel“, schreiben die Autoren der Studie und fordern, die Altersfreigabe für besonders suchtgefährdende Spiele auf 18 Jahre anzuheben. Eine hohe Suchtgefahr geht vor allem von sogenannten Online-Rollenspielen aus, bei denen Tausende Spieler, die durch das Internet verbunden sind, in einer virtuellen Welt gegeneinander antreten. Unter den zehn Spielen mit der größten Suchtgefahr rangieren auch drei sogenannte Shooter-Spiele, bei denen der Nutzer möglichst viele Spielfiguren erschießen muss.

[aus einer deutschen Zeitung]

4

Ein seriöses Video-Spiel? Nicht ganz, denn auch sogenannte „Serious Games“, also „ernste Computerspiele“, sollen Spaß machen. Gleichzeitig werden sie aber auch als Lernhilfe eingesetzt – ganz egal, ob Ärzte eine Operation oder Polizisten Katastrophenschutz trainieren, Angestellte den Umgang mit Kunden üben oder sich jemand das Rauchen abgewöhnen will. Denn wer spielerisch lernt, tut das schneller und motivierter. Die ersten „Serious Games“ sind in den USA für das Militär entwickelt worden. Soldaten trainieren damit zum Beispiel das Entschärfen von Minen oder das korrekte Verhalten in Krisengebieten. „Serious Games“ werden auch in der Schule genutzt. Kinder können beispielsweise mit einem „Was ist was?“-Spiel etwas über die Kulturschätze der Welt lernen. Metastudien zeigen, dass sich derartige Spiele positiv auf die Fähigkeiten zum räumlichen Denken und zur Problemlösung sowie auf das Verständnis systemischer Zusammenhänge auswirken können.

[von einer deutschen Nachrichtenagentur]



Name: _____

Lesen

insgesamt 90 Minuten

Aufgabe 3 | Blatt 1

5 Punkte

Lies den folgenden Text und füge die Abschnitte A – G (Blatt 2) an der richtigen Stelle (1 – 5) im Text ein.

Achtung: Zwei Abschnitte passen nicht in den Text!

Jugendsprache – Verfall oder Bereicherung?

Jugendliche „simsen“ oder „chatten“ häufig in ihrem eigenen Jargon, vermitteln ihre Gefühle mit „Emoticons“ wie dem Smiley ☺ oder Akronymen wie „LOL“, bei dem die Anfangsbuchstaben des englischen Ausdrucks „laughing out loud“ besagen, dass man sich köstlich amüsiert.

1 Abschnitt

Neben einer gewissen Protesthaltung gegen diese Normen geht es dabei auch um die eigene Identität, denn sprachliche Eigenheiten sind ein Spiegel der Persönlichkeit. Gerade bei der Jugend, die sich nicht verpflichtet fühlt, besonders objektiv, abstrakt oder politisch korrekt zu formulieren, entfalten sich dadurch die Spiel- und Innovationslust, der Sprachwitz.

2 Abschnitt

Die viel kritisierte verbale Aggressivität der Jugendsprache funktioniert als emotionales Ventil für die zahlreichen Konflikte, mit denen Jugendliche sich auseinandersetzen.

3 Abschnitt

Dass Jugendliche ihren Stil tatsächlich den verschiedenen Situationen anpassen können, zeigen die Ergebnisse einer repräsentativen Studie der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Die Studie hat ausserdem ergeben, dass digitale Medien keinen Einfluss auf Rechtschreibkenntnisse und Ausdruckskompetenz der Jugendlichen haben.

4 Abschnitt

Dieser Feststellung Rechnung tragend, wird Jugendsprache von Sprachwissenschaftlern heutzutage als komplexes sprachliches Phänomen angesehen, das wie ein Seismograph Veränderungen in unterschiedlichen sozialen Bereichen anzeigt.

5 Abschnitt

So ist das Wort „cool“ heutzutage längst nicht mehr auf die Altersgruppe der Jugendlichen beschränkt und auch Zusammensetzungen mit „super“ – beispielsweise „superlustig“ – sind zumindest in der Alltagssprache in den allgemeinen Sprachgebrauch übergegangen.

[von einem Schweizer Internetportal]



Name:

Lesen

insgesamt 90 Minuten

Aufgabe 3 | Blatt 2

5 Punkte

Lies die Abschnitte A – G und füge sie an der richtigen Stelle (1 – 5) im Text (Blatt 1) ein.

Achtung: Zwei Abschnitte passen nicht in den Text!

A

„Uncool“ ist demnach, sich über diese Ausdrucksweise von den Erwachsenen abzugrenzen, denn dadurch kann man die Alterszugehörigkeit kaum stärken.

B

Man kürzt Wörter ab, erfindet neue und benutzt lautmalerische Ausdrücke. Üblich sind auch Kraftausdrücke wie „megageil“ oder „krass“. Dabei wird auf Grammatik, Kommaeregeln und Rechtschreibung kaum geachtet.

C

Das ist ein Zeichen für die von vielen Erwachsenen beklagte Sprachverarmung der Jugend.

D

Am schnelllebigen, flexiblen Charakter des Jugendjargons kann man solche Entwicklungen besonders gut ablesen. Er ist für Innovationen sehr durchlässig und kann damit auch die Standardsprache entsprechend bereichern.

E

In Situationen allerdings, in denen Gefühle oder Aggression unangemessen sind, müssen Jugendliche ihre Sprache auf den jeweiligen Kontext abstimmen und beispielsweise in Schultexten Ausdrücke wie „voll geil“ oder „saumässig cool“ vermeiden.

F

Diesen Aspekt widerspiegeln humorvolle Wortschöpfungen wie das Schimpfwort „Denkzwerg“, die gleichzeitig auf eine weitere wichtige Funktion der Jugendsprache hinweisen:

G

Vielmehr kann man von einem kreativen Sprachwandel sprechen. Und sollte die verbreitete Kritik des Zerfalls der Sprachkultur doch berechtigt sein, so ist die Jugendsprache nicht Ursache, sondern vielmehr Spiegel der modernen Gesellschaft.



Name: _____

Lesen

insgesamt 90 Minuten

Aufgabe 4

5 Punkte

Im folgenden Werbetext fehlen einige Wörter. Lies den Text und ergänze die fehlenden Wörter (1 – 15).
Achtung: Die Lösungen müssen sinngemäß passen und grammatikalisch korrekt sein. Es gibt für jede Lücke eine Lösung mit einem Wort. Keine Lücke darf leer bleiben.

Willkommen auf Infoklick.ch!

Der Schweizer Verein Infoklick.ch ist eine Anlaufstelle für Jugendliche, die etwas bewegen möchten und für die **(0) Verwirklichung** ihrer Ideen Hilfe benötigen. Denn vielen Jugendinitiativen **(1)** _____ es oft nur an Kleinigkeiten: ein Raum zur Mitbenützung, zusätzliches Fachwissen, nützliche Kontakte oder eine kleine Startfinanzierung. Und genau diese Unterstützung **(2)** _____ Infoklick.ch an: leicht verständliche Informationen und konkrete Hilfestellungen für sämtliche Lebensbereiche, die Kinder und Jugendliche **(3)** _____. Eine Dienstleistung, die jährlich knapp 60 000 Menschen und ca. 500 Jugendprojekte und Jugendinitiativen in **(4)** _____ nehmen.

Für kreative Köpfe gibt es das Projekt Infocard, das sich an 12- bis 26-Jährige **(5)** _____. Du hast eine tolle, verrückte, coole Idee? Du weisst **(6)** _____ nicht genau, wie du das Ganze angehen willst? Oder du weisst wie, aber dir fehlen ein Raum, Werkzeuge oder finanzielle Mittel? Wir **(7)** _____ dich bei deinen Plänen und verschaffen dir **(8)** _____ zu allen wichtigen Adressen und Internetseiten für Jugendliche sowie zu Netzwerken. Zusätzlich **(9)** _____ dir die Infocard die Tür zu zahlreichen Freizeitangeboten aus den Bereichen Sport, Bildung und Kultur.

Für Jugendgruppen besteht die **(10)** _____, sich gegen einen Jahresbeitrag von 100 Franken bei Infoklick.ch als Jugendinitiative anzumelden und von folgenden Vorteilen zu **(11)** _____ :

- kostenlose Teilnahme **(12)** _____ Workshops zu den Themen Projektmanagement und Kommunikation
- freie Benützung unseres webbasierten Newsarchivs für Recherchen in mehr **(13)** _____ 600 deutschsprachigen Zeitungen und Zeitschriften
- Mitwirkung bei der jährlichen Denkfabrik von Infoklick.ch, die sich jeweils mit einem jugendspezifischen Thema **(14)** _____

(15) _____ Mitglied werden will, kann sich jetzt anmelden!



Lesen

Aufgabe 1 5 Punkte

Nummer	1	2	3	4	5						
Lösung	B	C	C	B	C						
Auswertung (siehe Auswertungsbogen): maximale Anzahl richtiger Lösungen: 5 • maximale Punktezahl: 5											
Anzahl richtiger Lösungen	5	4	3	2	1	0					
Punkte	5	4	3	2	1	0					

Aufgabe 2 5 Punkte

Nummer	1	2	3	4	5						
Lösung	D	H	A	K	C						
Auswertung (siehe Auswertungsbogen): maximale Anzahl richtiger Lösungen: 5 • maximale Punktezahl: 5											
Anzahl richtiger Lösungen	5	4	3	2	1	0					
Punkte	5	4	3	2	1	0					

Aufgabe 3 5 Punkte

Nummer	1	2	3	4	5						
Lösung	B	F	E	G	D						
Auswertung (siehe Auswertungsbogen): maximale Anzahl richtiger Lösungen: 5 • maximale Punktezahl: 5											
Anzahl richtiger Lösungen	5	4	3	2	1	0					
Punkte	5	4	3	2	1	0					

Aufgabe 4 5 Punkte

Nummer	1	2	3	4	5
Lösung	fehlt / mangelt	bietet	betreffen / interessieren	Anspruch	richtet / wendet
Nummer	6	7	8	9	10
Lösung	aber / jedoch / noch	unterstützen / beraten	Zugang / Zutritt	öffnet	Möglichkeit / Gelegenheit
Nummer	11	12	13	14	15
Lösung	profitieren	an / bei	als	beschäftigt / auseinander-setzt / befasst	Wer

Auswertung (siehe Auswertungsbogen): maximale Anzahl richtiger Lösungen: 15 • maximale Punktezahl: 5

Hinweis: Hier nicht angeführte Lösungen, die jedoch **sinngemäß** **passend** und **grammatikalisch korrekt** sind, werden ebenfalls als richtig gewertet.

Bei orthografischen Fehlern ist Folgendes zu beachten: Wenn das Wort durch die abweichende Schreibweise keine andere Bedeutung erhält, werden auch Lösungen mit orthografischen Fehlern als richtig gewertet. Dies betrifft Doppelkonsonanten/-vokale, k-ck und s-ß, Dehnung, Groß-/Kleinschreibung sowie gleich oder ähnlich klingende Laute (möglich bei: ai-ei, ä-e, v-f, d-t ...; nicht bei: a-ä, o-ö, u-ü). Lösungen mit hinzugefügten oder fehlenden Buchstaben gelten als falsch, sofern diese nicht den genannten Kategorien zugeordnet werden können.

Anzahl richtiger Lösungen	15	14–12	11–9	8–6	5–3	2–0					
Punkte	5	4	3	2	1	0					



Bestehensgrenzen

LESEN

Lesen insgesamt:
maximal 20 Punkte

Bestehensgrenze:
mindestens 10 Punkte

Weniger als 10 Punkte:
gesamte schriftliche Prüfung nicht bestanden!