



UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID
EVALUACIÓN PARA EL ACCESO A LAS ENSEÑANZAS
UNIVERSITARIAS OFICIALES DE GRADO

Curso **2021-2022**

MATERIA: ALEMÁN

INSTRUCCIONES GENERALES Y CALIFICACIÓN

Después de leer atentamente el examen, responda a las preguntas de la siguiente forma:

- elija un texto: A o B, y responda EN ALEMÁN a las preguntas 1, 2, 3 y 4 de la opción elegida.
- responda EN ALEMÁN a una pregunta a elegir entre las preguntas A.5 o B.5.

TIEMPO Y CALIFICACIÓN: 90 minutos. Las preguntas 1 y 4 asociadas al texto elegido se calificarán con un máximo de 2 puntos cada una. En la pregunta 1ª el alumno deberá escribir un mínimo de cuatro oraciones, sin copiar literalmente la información del texto. Las preguntas 2 y 3 asociadas al texto elegido se calificarán con un máximo de 1 punto cada una. La pregunta 5 se calificará con un máximo de 4 puntos, atendiendo en la calificación a la estructura y contenido del texto, número de palabras, adecuación del vocabulario, ortografía y corrección gramatical.

TEXT A

Corona und der Wunsch nach einem Haustier

Die Pandemie ist für viele eine einsame Zeit. Die Nachfrage nach Haustieren, besonders nach Hunden, wächst. Doch die Entscheidung, ein Tier zu besitzen, sollte gut überlegt sein – auch wenn der Wunsch groß ist.

Die neuen **Welpen** sind noch nicht einmal geboren. Doch bei Bernadette Dierks-Meyer melden sich schon die ersten Kaufinteressierten: „Ich habe schon jetzt über 60 Anfragen, obwohl ich meine Telefonnummer gar nicht bekanntgemacht habe“, erzählt sie. Gerechnet hatte sie mit zehn, wie in den Jahren davor. In Pandemiezeiten wächst in Deutschland die Nachfrage nach Haustieren, denn viele Menschen fühlen sich einsamer.

Nach Angaben des Verbands für das deutsche Hundewesen (VDH) sind im Jahr 2020 etwa 20 Prozent mehr Hunde gekauft worden als in den Jahren davor. Wegen der hohen Nachfrage wächst jedoch auch der illegale Handel mit Welpen. „Dahinter stecken oftmals kranke Tiere, die zu früh von ihrer Mutter getrennt wurden und unter grausamen Bedingungen in Osteuropa produziert werden“, sagt Hester Pommerening vom Deutschen **Tierschutzbund**.

Da der Verkauf meist über das Internet stattfindet, fordert sie ein Verbot für den Internethandel mit Tieren. „Wir reden hier von einem Lebewesen, das man nicht so einfach umtauschen kann wie vielleicht einen Pullover oder ein Spielzeug“, so Pommerening.

Doch auch bei einem legalen Kauf sollte die Entscheidung gut überlegt sein. Julia Zerwas arbeitet im Albert-Schweitzer-Tierheim in Bonn und kennt viele Tiergeschichten ohne Happy End. Was rät sie den Menschen, die jetzt mit dem Gedanken spielen, ein Haustier zu besitzen? „Wirklich gut zu überlegen, was nach Corona passiert. Habe ich dann immer noch die Zeit? Und die Lust? Passt ein Haustier also in mein normales Leben oder nicht?“

Quelle: www.dw.com/de (adaptiert)

Glossar

der Welpe – neugeborener oder sehr kleiner Hund

der Tierschutzbund – Organisation, die Tiere schützt und auf Tiere aufpasst

Fragen zum Text

A1. Frage: Warum möchten dem Text zufolge Menschen, besonders in einer Pandemie, einen Hund oder ein anderes Haustier haben? Was muss man beachten, wenn man ein Haustier haben möchte? **Schreiben Sie bitte mindestens 4 Sätze mit Ihren eigenen Worten. Schreiben Sie keine Sätze vom Text ab.**

A2. Frage: Was steht im Text? Richtig oder falsch?

	Richtig	Falsch
1. Die Pandemie ist eine Zeit, in der sich die Leute treffen und feiern.		
2. Um die Produktion zu erhöhen, werden Tiere manchmal zu früh von ihrer Mutter getrennt, damit sie verkauft werden können.		
3. Tiere kann man ohne Probleme zurückgeben, wenn man sie nicht mehr mag.		
4. Wenn man auch nach der Pandemie ein Haustier haben möchte, sollte man sich sehr gut überlegen, ob man Zeit und Lust dazu hat.		

A3. Frage: Suchen Sie im Text die Synonyme und Antonyme der folgenden Wörter oder Ausdrücke.

Synonyme

1. *publik machen* (2. Absatz):
2. *über etwas nachdenken* (5. Absatz):

Antonyme

3. *sinken, reduzieren, zurückgehen* (1. Absatz):
4. *ungewöhnlich* (5. Absatz):

A4. Frage: Was ist richtig? Es gilt nur eine Antwort.

1. Viele Menschen möchten Haustiere haben, _____ sich nicht allein _____ fühlen.	a) anstatt ... mit b) ohne ... dass c) um ... zu
2. Ich mag Katzen _____ Hunde, weil Katzen unabhängiger sind.	a) gern wie b) lieber als c) lieber wie
3. Wenn wir einen Hund _____, _____ wir ihn jeden Tag rausbringen.	a) hätten, müssten b) haben worden, mussten c) würden, hätten
4. Niemand _____ Haustiere schlagen oder misshandeln.	a) braucht b) lass c) darf
5. Mein Bruder hat sich _____ einen Hund entschieden, weil er ein großes Haus hat.	a) für b) von c) zu
6. Nach _____ Überlegung haben wir beschlossen, einen Hund zu adoptieren.	a) lange b) langer c) langen
7. Meine Eltern hatten eine Katze, _____ sie zwanzig Jahre lang zusammen gelebt haben.	a) mit der b) mit dem c) bei deren
8. Hans _____ nach Deutschland _____, aber er hat seine Katze zu Hause gelassen.	a) ist ... geflogen b) ist ... gefliegen c) hat ... geflogen

A5. Frage: Was ist Ihre Meinung zu Haustieren? Würden Sie sie gerne eines haben? Haben Sie schon eines? Warum (nicht)? Kennen Sie jemanden, der/die eines hat oder gehabt hat? Wie war seine/ihre Erfahrung? **Das sind Orientierungsfragen, Sie müssen sie nicht alle beantworten. Schreiben Sie 125 bis 150 Wörter. Schreiben Sie keine Sätze vom Text ab. Benutzen Sie daraus nur die Informationen.**

TEXT B

Online zocken

Samuel Camilleri aus Berlin spielt in seiner Freizeit das Onlinevideospiel Fortnite. Während er zu Hause auf der Couch sitzt, kann er trotzdem zusammen mit seinen Schulfreunden **zocken**. Das Spiel gefällt ihm, weil Spieler der ganzen Welt online gegeneinander spielen. In einer Spielrunde spielen ungefähr 100 Leute jeder gegen jeden. „Gegen einen Computer zu spielen ist langweilig, da die Schwierigkeit des Spiels **vorhersehbar** ist“, erzählt der Schüler. „Es macht mehr Spaß online gegen echte Menschen zu spielen.“ Der Schüler sagt auch, dass er ungern allein spielt. Man verabredet sich also mit Freunden online, bildet ein Team und spielt dann gemeinsam gegen unbekannte Teams aus aller Welt: „Wozu gewinnen, wenn es keinen gibt, der sich mit einem freut.“

Das Spiel Fortnite ist plattformübergreifend, das heißt, man kann es auf jeder Spielkonsole oder am Computer spielen. Obwohl Spieler, die am Computer spielen, im Vorteil sind, da sie sich dank der Maus schneller und geschickter im Spiel bewegen können, spielt Samuel lieber auf seiner PlayStation 4 (PS4). „Ich habe zwar im Spiel gegen guten Spieler, die am Computer zocken, kaum eine Chance. Dennoch bevorzuge ich die PS4, weil ich sie im Gegensatz zu meinem Computer überallhin mitnehmen kann“, erklärt Samuel.

Für alle Onlinespieler hat Samuel allerdings eine Warnung: „Spielen kann **süchtig** machen. Deshalb versuche ich, nicht länger als zwei Stunden am Tag zu spielen. Zocken darf nicht zur Hauptbeschäftigung werden. Es ist nur ein Hobby.“ Daher empfiehlt er, dass man sich selbst Grenzen setzt. Ein weiteres Risiko bei Fortnite sei der sogenannte Item-Store. Obwohl das Spiel kostenlos ist, können Gegenstände für ein besseres Spiel gekauft werden. Der Item-Store wird täglich aktualisiert und mit neuen Items **ausgestattet**. Die Preise pro Gegenstand liegen zwischen zwei und zwanzig Euro. Wenn man nicht aufpasst, kann es schnell teuer werden.

Quelle: www.vitamin.de (adaptiert)

Glossar

zocken – spielen

vorhersehbar – im Voraus bekannt, kalkulierbar

süchtig – abhängig

ausstatten – hier: hinzufügen, versorgen, versehen

Fragen zum Text

B1. Frage: Welche Vorteile und welche Gefahren hat Samuel Camilleri zufolge das Spiel Fortnite? **Schreiben Sie bitte mindestens 4 Sätze mit Ihren eigenen Worten. Schreiben Sie keine Sätze vom Text ab.**

B2. Frage: Was steht im Text? Richtig oder falsch?

	Richtig	Falsch
1. Samuel Camilleri spielt ungern online gegen unbekannte Teams.		
2. Für Spieler, die am Computer spielen, ist es einfacher zu gewinnen.		
3. Samuel spielt oft länger als zwei Stunden hintereinander, weil Fortnite sein Hobby ist.		
4. Einerseits muss man für Fortnite nicht bezahlen, andererseits kann man viel Geld ausgeben, wenn man den sogenannten Item-Store oft besucht und etwas kauft.		

B3. Frage: Suchen Sie im Text die Synonyme und Antonyme der folgenden Wörter oder Ausdrücke.

Synonyme

1. *dynamisch, aktiv, unermüdlich* (2. Absatz):
2. *jemandem etwas raten, einen Tipp geben* (3. Absatz):

Antonyme

3. *zusammen, gemeinsam* (1. Absatz):
4. *sich nicht in Acht nehmen, rücksichtslos handeln* (3. Absatz):

B4. Frage: Was ist richtig? Es gilt nur eine Antwort.

1. Für Kinder und Jugendliche kommt es vor allem auf den Inhalt des Spiels _____.	a) zu b) an c) ab
2. Viele Eltern machen sich Sorgen, _____ ihre Kinder Spiele verwenden, die nicht altersgerecht sind.	a) dass b) ob c) denn
3. _____ es um das Thema Videospiele geht, stellen sich Eltern meist viele Fragen.	a) Als b) Wenn c) Wann
4. Ein Spiel mit einer Freigabe ab 12 Jahren _____ nicht an 11-Jährige verkauft werden.	a) darf b) muss c) will
5. _____ Mädchen rund 89 Minuten pro Tag spielen, sind es bei den Jungen im Durchschnitt 139 Minuten.	a) Trotzdem b) Weil c) Während
6. Gaming gehört nach Fernsehen zu den _____ Freizeitbeschäftigungen.	a) beliebtester b) beliebteste c) beliebtesten
7. Jugendliche finden immer Möglichkeiten zum Gamen, auch wenn es _____ Hause nicht erlaubt ist.	a) bei b) nach c) zu
8. Am _____ kann man Kindern einen verantwortungsbewussten Umgang mit Spielen zeigen, wenn man mit ihnen gemeinsam spielt.	a) einfachsten b) einfachesten c) einfacher

B5. Frage: Spielen Sie gern Videospiele? Warum (nicht)? Spielen Sie online Spiele oder haben sie Freunde, die das machen? Haben Sie auch andere Hobbys? **Das sind Orientierungsfragen, Sie müssen sie nicht alle beantworten. Schreiben Sie 125 bis 150 Wörter. Schreiben Sie keine Sätze vom Text ab. Benutzen Sie daraus nur die Informationen.**

ALEMÁN

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN Y CALIFICACIÓN

La calificación del ejercicio de **Alemán** para la prueba de Evaluación para el Acceso a la Universidad se llevará a cabo atendiendo a los siguientes criterios:

1. Las cinco preguntas deberán ser contestadas en **lengua alemana** en las dos opciones que se proponen. El uso del diccionario no está permitido.
2. La **pregunta 1ª** es una pregunta semi-abierta sobre el contenido expuesto en el texto, con “respuesta correcta inequívoca y que exige construcción por parte del alumno” (Orden PCI/12/2019, de 14 de enero). Se calificará **de cero a dos puntos**, atendiendo fundamentalmente a la comprensión lectora del alumno, al buen uso y a la corrección gramatical de la lengua empleada. Todos estos aspectos pondrán de manifiesto los conocimientos del alumno a nivel morfológico y sintáctico en lengua alemana. En dicha pregunta los alumnos tendrán que escribir por lo menos cuatro oraciones completas como respuesta a la pregunta planteada. Deberán además justificar la respuesta con la(s) evidencia(s) encontrada(s) en el texto sin copiarlo sino reformulándolo con sus propias palabras.
3. Para la **pregunta 2ª** se ofrecen respuestas de opción múltiple, en las que el alumno deberá decidir si se trata de frases correctas o falsas según la información facilitada por el texto. Se trata de “preguntas con una sola respuesta inequívoca y que no exigen construcción por parte del alumno, ya que este se limitará a elegir una de entre las opciones propuestas” (Orden PCI/12/2019, de 14 de enero). Se calificará **de cero a un punto**. Cada una de las respuestas puntuará **sobre 0,25 puntos**.
4. La **pregunta 3ª** consiste en un ejercicio de léxico en el que el alumno deberá buscar en el texto sinónimos y/o antónimos a las palabras o expresiones formuladas. Todas las preguntas corresponden al nivel de competencia lingüística en la lengua extranjera que el alumno debe acreditar con la realización de esta prueba. Se calificará **de cero a un punto**. Cada una de las respuestas puntuará **sobre 0,25 puntos**.
5. La **pregunta 4ª** consiste en un test de gramática de ocho preguntas de respuesta múltiple, en el que el alumno deberá elegir **solo una** de las tres opciones planteadas. Todas las preguntas pertenecen al currículo de lengua extranjera en el Bachillerato. Se calificará **de cero a dos puntos**. Cada una de las respuestas puntuará **sobre 0,25 puntos**.
6. La **pregunta 5ª** es una pregunta abierta pero relacionada con el tema del texto. En ella “se exige construcción por parte del alumno y no tiene una sola respuesta inequívoca correcta” (Orden PCI/12/2019, de 14 de enero). Los alumnos deberán demostrar su capacidad de producción escrita libre en alemán. Esta pregunta se calificará **de cero a cuatro puntos**, atendiendo al siguiente baremo:
 - Estructura, número de palabras y contenido del texto: **1 punto**
 - Vocabulario, adecuación léxica al tema: **1 punto**
 - Corrección morfosintáctica: **1,5 puntos**
 - Ortografía: **0,5 puntos**
7. La contestación que en cualquiera de los ejercicios se aparte de la pregunta formulada, deberá ser calificada con **cero puntos**, sin considerar en este caso el uso correcto de la lengua alemana.
8. La calificación final del ejercicio – **de cero a diez puntos** –, se obtendrá atendiendo a la suma de las calificaciones obtenidas en las diversas preguntas.

ALEMÁN
(Documento de trabajo orientativo)

SOLUCIONES - TEXT A – Corona und der Wunsch nach einem Haustier

A1. Frage: Im Text.

A2. Frage: Was steht im Text? Richtig oder falsch?

	Richtig	Falsch
1. Die Pandemie ist eine Zeit, in der sich die Leute treffen und feiern.		√
2. Um die Produktion zu erhöhen, werden Tiere manchmal zu früh von ihrer Mutter getrennt, damit sie verkauft werden können.	√	
3. Tiere kann man ohne Probleme zurückgeben, wenn man sie nicht mehr mag.		√
4. Wenn man auch nach der Pandemie ein Haustier haben möchte, sollte man sich sehr gut überlegen, ob man Zeit und Lust dazu hat.	√	

A3. Frage: Suchen Sie im Text die Synonyme und Antonyme der folgenden Wörter oder Ausdrücke

Synonyme

1. *publik machen* (2. Absatz): bekanntmachen (2. Absatz, Zeile 3)
2. *über etwas nachdenken* (5. Absatz): überlegen (5. Absatz, Zeile 3)

Antonyme

3. *sinken, reduzieren, zurückgehen* (1. Absatz): wachsen (1. Absatz, Zeile 2)
4. *ungewöhnlich* (5. Absatz): normal (5. Absatz, Zeile 5)

A4. Frage: Was ist richtig? Es gilt nur eine Antwort.

1. Viele Menschen möchten Haustiere haben, _____ sich nicht alleine _____ fühlen.	c) um...zu
2. Ich mag Katzen _____ Hunde, weil Katzen unabhängiger sind.	b) lieber als
3. Wenn wir einen Hund _____, _____ wir ihn jeden Tag rausbringen.	a) hätten, müssten
4. Niemand _____ Haustiere schlagen oder misshandeln.	c) darf
5. Mein Bruder hat sich _____ einen Hund entschieden, weil er ein großes Haus hat.	a) für
6. Nach _____ Überlegung haben wir beschlossen, einen Hund zu adoptieren.	b) langer
7. Meine Eltern hatten eine Katze, _____ sie zwanzig Jahre lang zusammen gelebt haben.	a) mit der
8. Hans _____ nach Deutschland _____, aber er hat seine Katze zu Hause gelassen.	a) ist ... geflogen

A5. Frage: Freie Antwort.

ALEMÁN

(Documento de trabajo orientativo)

SOLUCIONES - TEXT B – Online zocken

B1. Frage: Im Text.

B2. Frage: Was steht im Text? Richtig oder falsch?

	Richtig	Falsch
1. Samuel Camilleri spielt ungern online gegen unbekannte Teams.		✓
2. Für Spieler, die am Computer spielen, ist es einfacher zu gewinnen.	✓	
3. Samuel spielt oft länger als zwei Stunden hintereinander, weil Fortnite sein Hobby ist.		✓
4. Einerseits muss man für <i>Fortnite</i> nicht bezahlen, andererseits kann man viel Geld ausgeben, wenn man den sogenannten Item-Store oft besucht und etwas kauft.	✓	

B3. Frage: Suchen Sie im Text die Synonyme und Antonyme der folgenden Wörter oder Ausdrücke.

Synonyme

1. *dynamisch, aktiv, unermüdlich* (2. Absatz): geschickt (2. Absatz, Zeile 3)
2. *jemandem etwas raten, einen Tipp geben* (3. Absatz): empfehlen (3. Absatz, Zeile 2)

Antonyme

3. *zusammen, gemeinsam* (1. Absatz): allein (1. Absatz, Zeile 6)
4. *sich nicht in Acht nehmen, rücksichtslos handeln* (3. Absatz): aufpassen (3. Absatz, Zeile 7)

B4. Frage: Was ist richtig? Es gilt nur eine Antwort.

1. Für Kinder und Jugendliche kommt es vor allem auf den Inhalt des Spiels _____.	b) an
2. Viele Eltern sind besorgt, _____ ihre Kinder Spiele verwenden, die nicht altersgerecht sind.	a) dass
3. _____ es um das Thema Videospiele geht, stellen sich Eltern meist viele Fragen.	b) Wenn
4. Ein Spiel mit einer Freigabe ab 12 Jahren _____ nicht an 11-Jährige verkauft werden.	a) darf
5. _____ Mädchen rund 89 Minuten pro Tag spielen, sind es bei den Jungen im Durchschnitt 139 Minuten.	c) Während
6. Gaming gehört nach Fernsehen zu den _____ Freizeitbeschäftigungen.	c) beliebtesten
7. Jugendliche finden immer Möglichkeiten zum Gamen, auch wenn es _____ Hause nicht erlaubt ist.	c) zu
8. Am _____ kann man Kindern einen verantwortungsbewussten Umgang mit Spielen zeigen, wenn man mit ihnen gemeinsam spielt.	a) einfachsten

B5. Frage: Freie Antwort.