

**Чтение**  
**LESEVERSTEHEN**  
**(20 баллов)**  
**TEIL 1**

**Lesen Sie zuerst den Text und lösen Sie dann die darauf folgenden Aufgaben.**

**Viele Kinder und Jugendliche zeigen gefährliches Spielverhalten**

Mehr als eine halbe Million Kinder und Jugendliche in Deutschland könnte laut einer Studie einen gefährlichen Umgang mit Computerspielen haben. Zehn Prozent der befragten Kinder und Jugendlichen erfüllen entsprechende Kriterien, wie aus der Studie der Krankenkasse DAK Gesundheit hervorgeht. Das entspreche etwa 535.000 Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Außerdem stieg die Nutzung von Computerspielen und sozialen Netzwerken demnach in der Corona-Krise deutlich an.

Laut der Weltgesundheitsorganisation (WHO) geht riskante Nutzung unter anderem mit der Vernachlässigung anderer Aktivitäten einher. Außerdem erfüllen laut der Studie 2,7 Prozent der Kinder und Jugendlichen die Kriterien eines krankhaften Computerspielverhaltens, wobei Jungen statistisch mehr als doppelt so oft wie Mädchen betroffen sind. Zu den WHO-Kriterien für pathologische Mediennutzung gehören unter anderem Kontrollverlust und eine Fortsetzung des Verhaltens trotz negativer Konsequenzen.

"Es gibt erste Warnsignale, dass sich die Computerspielsucht durch die Pandemie ausweiten könnte", warnte Andreas Storm, Vorstandschef der DAK Gesundheit. Im September 2019 wurden 1221 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 17 Jahren befragt.

Dabei berichteten weniger als vier von zehn, täglich digitale Spiele zu nutzen. Bei einer neuen Befragung Ende April 2020 und damit mitten in der Coronakrise gaben dies 54,3 Prozent der Kinder und Jugendlichen an. Auch soziale Medien wurden demnach in der Krise von mehr Kindern und Jugendlichen täglich genutzt. Gaben im September 2019 noch 66 Prozent an, täglich soziale Medien zu nutzen, stieg ihr Anteil im April auf etwa drei Viertel der Befragten an.

Außerdem verbrachten die Kinder und Jugendlichen im Durchschnitt in der Pandemie täglich mehr Zeit vor dem Bildschirm. Werktagen stiegen die durchschnittlichen Gamingzeiten von 79 auf 138 Minuten an. Ebenfalls wurden im Herbst 2019 soziale Medien 116 Minuten am Tag im Durchschnitt genutzt - in der Coronakrise stieg dies auf 193 Minuten am Tag an.

Demnach werden Computerspiele und soziale Medien vor allem genutzt, um Langeweile zu bekämpfen oder soziale Kontakte aufrecht zu erhalten. Rund ein Drittel der Jungen und Mädchen will online aber auch der "Realität entfliehen" oder Stress abbauen, wie die Krankenkasse mitteilte.

Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung, Daniela Ludwig (CSU), bezeichnete den Anstieg der Verweildauer von Minderjährigen im Internet als "heftig". Diese Entwicklung dürfe "so nicht weitergehen", sagte die CSU-Politikerin den Zeitungen der Funke-Mediengruppe. Die Zahlen seien ein Aufruf an Eltern, Lehrer und Politiker, achtsamer sein. Nötig sei eine "bessere Medienkompetenz" bei Kindern und jungen Erwachsenen. Sie müssten wissen, wie viel Nutzung der Onlinemedien "okay" sei und wann es zu viel werde.

1. Die Zahl der Kinder, die Computerspiele und soziale Netzwerke benutzen, ist wegen der Corona-Krise größer geworden.

**A Richtig      B Falsch      C Nicht im Text**

2. Viele Eltern glauben, dass der Umgang mit Computerspielen für ihre Kinder gefährlich ist.

**A Richtig      B Falsch      C Nicht im Text**

3. Jungen sind vom krankhaften Verfahren weniger als Mädchen betroffen.

**A Richtig      B Falsch      C Nicht im Text**

4. Wenn Jugendliche andere Aktivitäten vernachlässigen, so kann Mediennutzung für sie riskant werden.

**A Richtig      B Falsch      C Nicht im Text**

5. Im Herbst 2019 nutzten täglich mehr als fünfzig Prozent der Kinder und Jugendlichen digitale Spiele.

**A Richtig      B Falsch      C Nicht im Text**

6. Der Anteil der Befragten, die täglich soziale Medien nutzen, stieg in der Krise auf ein Viertel an.

**A Richtig      B Falsch      C Nicht im Text**

7. In der Pandemie verbrachten die Kinder und Jugendliche im Durchschnitt 138 Minuten vor dem Bildschirm.

**A Richtig      B Falsch      C Nicht im Text**

8. Computerspiele tragen dazu bei, Langeweile zu bekämpfen und Stress abzubauen.

**A Richtig      B Falsch      C Nicht im Text**

9. Viele Jungen und Mädchen wollen online sozialen Kontakten entfliehen.

**A Richtig      B Falsch      C Nicht im Text**

10. Die CSU-Politikerin Daniela Ludwig ist um die Zahlen besorgt und ruft Erwachsene auf, achtsamer zu sein.

**A Richtig      B Falsch      C Nicht im Text**

11. In den Zeitungen der Funke-Mediengruppe erscheinen regelmäßig Artikel über Computerspielsucht der Minderjährigen.

**A Richtig      B Falsch      C Nicht im Text**

12. „Medienkompetenz“ bedeutet, dass man wissen muss, wie viel Nutzung der Onlinemedien optimal ist.

**A Richtig      B Falsch      C Nicht im Text**

## II. Teil

**Finden Sie eine passende Fortsetzung zu den Sätzen in diesem Text. Die erste Antwort ist schon in die Tabelle unten eingetragen. ACHTUNG! Zwei Antworten sind übrig.**

<b>11</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
	<b>A</b>								

- (0) Sylt ist die nördlichste...
- (1) Da gibt es...
- (2) Sie ist bei...
- (3) Sylt gilt als Insel der reichen, ...
- (4) Die wunderschöne Insel kann man sogar mit dem Zug besuchen, ...
- (5) Das ist eine Eisenbahnstrecke, die...
- (6) Die Bahn fährt...
- (7) Sylt ist aber von...
- (8) Experten vermuten, dass sie...

***Fortsetzungen:***

- (A) deutsche Insel
- (B) denn 1927 wurde der Hindenburgdamm eröffnet.
- (C) zur Inselhauptstadt Westerland.
- (D) weil ein Urlaub hier nicht billig ist.
- (E) viele schöne Strände.
- (F) bei der nächsten großen Sturmflut in zwei Teile brechen wird.
- (G) kann man sich gut erholen.
- (H) den Touristen sehr beliebt.
- (I) der Nordsee bedroht.

- (J) die Insel mit dem Festland verbindet.  
(K) besichtigen wollen.