

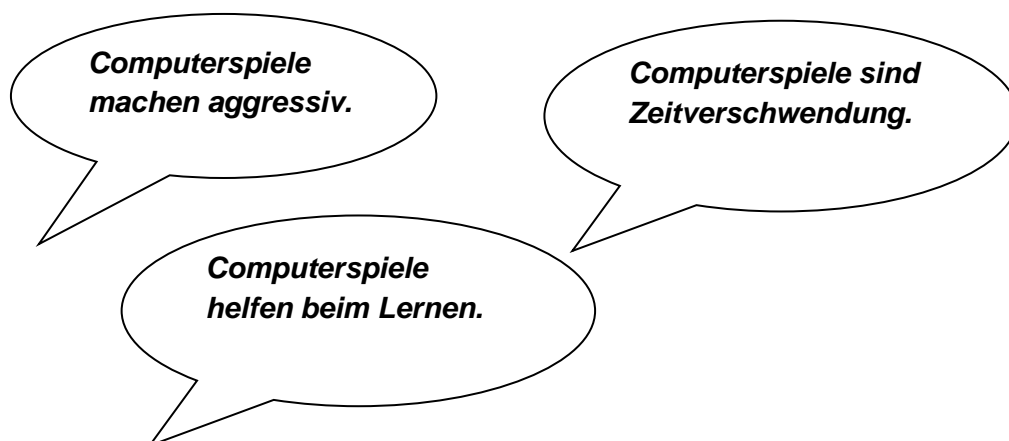
vitamin de, Nr. 108/Frühling 2026, S. 24 – 25

Text: *Zwischen Strategie und Spielspaß – Warum Marco Videospiele mag*

Thema: Jugend
Niveau GER ab B2
Hören, Lesen,
Schreiben, Sprechen

Aufgabe 1

Lesen Sie die drei Thesen zum Thema „Computerspiele“. Entscheiden Sie sich für die These, die Ihnen am meisten zusagt, und begründen Sie Ihre Wahl in einem Satz.



Aufgabe 2

Hören Sie den Text „Zwischen Strategie und Spielspaß – Warum Marco Videospiele liebt“ aus dem Journal vitamin de, Nr. 108, Seite 24. Welche der folgenden Aussagen sind „richtig“ (r), welche „falsch“ (f)? Kreuzen Sie jeweils an.

- | | | |
|---|---|---|
| 1. Marco Hass ist 20 Jahre alt und studiert Politikwissenschaft in Bamberg. | r | f |
| 2. Marco spielt Videospiele fast jeden Tag, aber er sieht sie nicht als reine Zeitverschwendung. | r | f |
| 3. Im Text wird gesagt, dass Marco durch das Spielen langfristige Freundschaften vor allem in Onlineforen gefunden hat. | r | f |
| 4. Marco interessiert sich sehr für E-Sport, weil er den Wettbewerb und die Perfektion spannend findet. | r | f |
| 5. Für Marco sind vor allem Sandbox-Spiele ein Beispiel für Kreativität beim Gaming. | r | f |
| 6. Marco findet, dass Videospiele immer sinnvoller sind als Bücher oder Brettspiele. | r | f |

vitamin de, Nr. 108/Frühling 2026, S. 24 – 25

Text: *Zwischen Strategie und Spielspaß – Warum Marco Videospiele mag*

Thema: Jugend
Niveau GER ab B2
Hören, Lesen,
Schreiben, Sprechen

- | | | |
|--|---|---|
| 7. Historische Strategiespiele motivieren Marco dazu, sich im Anschluss selbstständig weiterzubilden. | r | f |
| 8. Marco spielt Videospiele nur allein und nicht mit anderen Menschen. | r | f |
| 9. Marco wünscht sich für Kinder klare Altersgrenzen bei Videospiele, ähnlich wie bei Filmen. | r | f |
| 10. Im Text wird beschrieben, dass Marco Videospiele manchmal als Belastung empfindet und dann bewusst Pausen macht. | r | f |

Zum Hören oder Downloaden eines MP3 gehen Sie auf:

► www.vitaminde.de ► Arbeitsblätter und Audios ► Ausgabe Nr.

→ zum Hören des gewünschten MP3 klicken Sie auf „Play“ in dem blauen Audioplayer

→ zum Downloaden des MP3 klicken Sie auf den orangenen Button „MP3 downloaden“; dort mit der rechten Maustaste in den Audioplayer klicken → dann auf „Audio speichern unter“ klicken und das Audio speichern

<https://learningapps.org/watch?v=pr3zzm3qk26>

Aufgabe 3

Lesen Sie den Text „Spielen heißt gestalten“ auf Seite 25 im Journal vitamin de, Nr. 108. Wählen Sie die jeweils richtige Antwort auf die Fragen 1 – 7 aus.

1. Was ist das Hauptziel des PLAY – Creative Gaming Festivals?
 - a) Es soll zeigen, dass Videospiele süchtig machen können.
 - b) Es soll zeigen, dass man digitale Medien auch kreativ nutzen kann.
 - c) Es soll Verbote für bestimmte Spiele fordern.
 - d) Es soll Kinder und Jugendliche vom Spielen abhalten.
2. Was können Kinder und Jugendliche auf dem Festival machen?
 - a) Sie können nur professionelle E-Sport-Turniere anschauen.
 - b) Sie können in Workshops eigene Ideen ausprobieren und Spiele verändern.
 - c) Sie können neue Spielkonsolen kaufen.
 - d) Sie können lernen, wie man Spiele programmiert, um Profi zu werden.
3. Welche Bedeutung hat der Unterhaltungswert von Videospiele laut Herrn Hedrich?
 - a) Er ist unwichtig und sollte ignoriert werden.
 - b) Er ist gefährlich, weil Kinder dann zu viel spielen.
 - c) Er spielt eine große Rolle und darf nicht ignoriert werden.
 - d) Er ist nur bei Erwachsenen wichtig, nicht bei Kindern.

vitamin de, Nr. 108/Frühling 2026, S. 24 – 25

Text: *Zwischen Strategie und Spielspaß – Warum Marco Videospiele mag*

Thema: Jugend
Niveau GER ab B2
Hören, Lesen,
Schreiben, Sprechen

4. Was steckt laut Herrn Hedrich in vielen Spielen neben der Unterhaltung?

- a) vor allem Gewalt und Suchtgefahr
- b) nur Wettbewerb und Leistungsdruck
- c) Ideen über Möglichkeiten des Zusammenlebens sowie Problemlösungen
- d) nur historisches Wissen

5. Woran erkennt man laut Text eine Spielsucht?

- a) wenn jemand nur am Wochenende spielt
- b) wenn jemand abends eine Stunde spielt
- c) wenn mehrere Faktoren zusammenkommen, z. B. wenig soziale Kontakte
- d) wenn jemand gerne mit Freunden online spielt

6. Was kann bei Kindern ein Zeichen für problematisches Spielverhalten sein?

- a) Sie sprechen ständig über ihre Spielerfahrungen.
- b) Sie haben keine Freude mehr an anderen Dingen.
- c) Sie spielen nur noch Spiele mit Altersgrenzen.
- d) Sie treffen sich nicht regelmäßig mit Freunden.

7. Was versteht Herr Hedrich unter Prävention bei exzessivem Spielen?

- a) vor allem Verbote und strenge Regeln
- b) die Kontrolle aller Spielzeiten durch die Schule
- c) Medienkompetenz beizubringen und offene Gespräche zu führen
- d) Kindern keine digitalen Medien mehr zur Verfügung zu stellen

<https://learningapps.org/watch?v=pss3duosc26>

Aufgabe 4

Sammeln Sie aus dem Text und Ihrer eigenen Erfahrung mindestens drei Aspekte in jeder Spalte.

Nur konsumieren	Aktiv gestalten/kreativ sein

vitamin de, Nr. 108/Frühling 2026, S. 24 – 25

Text: *Zwischen Strategie und Spielspaß – Warum Marco Videospiele mag*

Thema: Jugend
Niveau GER ab B2
Hören, Lesen,
Schreiben, Sprechen

Aufgabe 5

Schreiben Sie das jeweils passende Nomen aus der Wortbox in die Satzlücken 1 – 5.

Altersgrenze	Suchtpotenzial	Zeitfresser	Gewalt	Gemeinschaft
--------------	----------------	-------------	--------	--------------

1. Kritiker warnen vor dem _____ mancher Spiele, da Spieler die Kontrolle verlieren können.
2. Viele Eltern achten bei Videospiele auf die _____, damit Kinder nur Spiele spielen, die für ihr Alter geeignet sind.
3. Manche Menschen sehen Videospiele als _____. Sie denken, dass man die Zeit sinnvoller nutzen könnte.
4. In manchen Spielen gibt es viel _____, was oft kritisch diskutiert wird.
5. Für viele Spieler ist die _____ im Spiel wichtig. Deshalb treffen sie sich regelmäßig mit Freunden online.

<https://learningapps.org/watch?v=p0twhyicn26>

Aufgabe 6

Was passt zusammen? Ordnen Sie den Verben (1 – 5) das jeweils richtige Synonym (a – e) zu.

- | | |
|---------------|---|
| 1. begleiten | a. verstärken, unterstützen |
| 2. gelten | b. sich in etwas völlig vertiefen und alles um sich herum vergessen |
| 3. eintauchen | c. angesehen werden |
| 4. einordnen | d. immer dabei sein, mit sich führen |
| 5. fördern | e. etwas genau einschätzen können |

<https://learningapps.org/watch?v=peebt3kq226>

vitamin de, Nr. 108/Frühling 2026, S. 24 – 25

Text: *Zwischen Strategie und Spielspaß – Warum Marco Videospiele mag*

Thema: Jugend
Niveau GER ab B2
Hören, Lesen,
Schreiben, Sprechen

Aufgabe 7

Finden Sie das jeweils passende Synonym aus der Wortliste für die Ausdrücke 1 – 5.
Leistungsdruck, Unterhaltungswert, Belastung, Entspannung, Verbot

1. etwas, das anstrengend ist oder zur Last fällt: _____
2. der Druck, etwas perfekt machen zu müssen: _____
3. wenn etwas nicht erlaubt ist: _____
4. Ruhe und Erholung: _____
5. wie unterhaltsam etwas ist: _____

<https://learningapps.org/watch?v=p03yigwnv26>

Aufgabe 8

Schreiben Sie die jeweils fehlende Präposition in die Satzlücken (1 – 5).

1. Marco achtet _____ die richtige Balance beim Spielen.
2. Er taucht gerne _____ die Welt der Strategiespiele ein.
3. Gaming ist _____ ihn ein soziales Hobby.
4. Sein Alltag ist _____ Vorlesungen und Hausarbeiten geprägt.
5. Über Foren findet er Mitspieler, _____ denen er sich austauscht.

<https://learningapps.org/watch?v=pos8onhjj26>

Aufgabe 9

Stellen Sie die folgenden Wortreihen (1 – 5) jeweils so um, dass ein vollständiger Satz entsteht.

1. gilt / als / Gaming / oft / Zeitfresser
→ _____
2. hat / Marco / Spiele / seine / durch / viel / gelernt
→ _____
3. findet / er / wichtig / Altersgrenzen / klare / für Kinder
→ _____
4. süchtig / kann / man / nach / Spielen / werden
→ _____
5. für / ist / ihn / der / Reiz / Kreativität / beim Spielen
→ _____

vitamin de, Nr. 108/Frühling 2026, S. 24 – 25

Text: *Zwischen Strategie und Spielspaß – Warum Marco Videospiele mag*

Thema: Jugend
Niveau GER ab B2
Hören, Lesen,
Schreiben, Sprechen

Aufgabe 12

Diskutieren Sie die folgenden Fragen in Kleingruppen.

1. Sollten Videospiele für Kinder verboten werden? Bis zu welchem Alter?
2. Was ist für Sie wichtiger beim Spielen: die Entspannung oder der Wettbewerb?
3. Können Spiele etwas Positives bewirken?

Aufgabe 13

Wählen Sie ein Computerspiel Ihrer Wahl aus. Stellen Sie es in einem 5- bis 7-minütigen Vortrag vor. Andere Personen sollen das Spiel danach verstehen, ohne es selbst gespielt zu haben. Gehen Sie auf die Frage ein, welche Kompetenzen (z. B. Logik, Lösung von Problemen) das Spiel fördert.

Der folgende Plan kann Ihnen dabei helfen:

1. Basisdaten	Titel, Genre, Erscheinungsjahr, Plattform (PC, Konsole, Handy), Altersfreigabe
2. Handlung & Figuren	Wer sind die Hauptfiguren? Was ist das Ziel des Spiels? Welche Konflikte gibt es?
3. Erzählweise	Wird die Geschichte durch Dialoge, Zwischensequenzen, Tagebucheinträge oder die Spielwelt selbst erzählt? Darf der Spieler Entscheidungen treffen?
4. Spielerische Umsetzung	Wie unterstützt das Gameplay (z. B. Rätsel, Kämpfe, Erkundungen) die Geschichte? Passt der Spielstil zur Handlung?
5. Eigene Meinung und Wirkung	Hat das Spiel Sie emotional berührt? Warum? Würden Sie es weiterempfehlen und, wenn ja, an wen?

vitamin de, Nr. 108/Frühling 2026, S. 24 – 25

Text: *Zwischen Strategie und Spielspaß – Warum Marco Videospiele mag*

Thema: Jugend
Niveau GER ab B2
Hören, Lesen,
Schreiben, Sprechen

Methodische Hinweise und Lösungen

Lernziele

- Die Lernenden können einem Hörtext über Computerspiele Informationen selektiv entnehmen.
- Die Lernenden können einem Lesetext über Computerspiele Informationen selektiv entnehmen.
- Die Lernenden können über Computerspiele diskutieren.
- Die Lernenden können in einem Blogbeitrag über Computerspiele in ihrem Leben erzählen.
- Die Lernenden können ein Computerspiel vorstellen.

Lösungen

Hinweis zu Aufgabe 1

Im Präsenzunterricht können die Zitate in drei verschiedenen Ecken des Klassenraums hängen. Die Lernenden stellen sich neben das Zitat, das sie besonders anspricht. Im Onlineunterricht können die Lernenden das jeweilige Zitat am Bildschirm markieren.

Aufgabe 2

1. r, 2. r, 3. f, 4. f, 5. r, 6. f, 7. r, 8. f, 9. r, 10. r

Aufgabe 3

1. b, 2. b, 3. c, 4. c, 5. c, 6. b, 7. c

Aufgabe 5

1. Suchtpotenzial, 2. Altersgrenze, 3. Zeitfresser, 4. Gewalt, 5. Gemeinschaft

Aufgabe 6

1. d, 2. c, 3. b, 4. e, 5. a

Aufgabe 7

1. Belastung, 2. Leistungsdruck, 3. Verbot, 4. Entspannung, 5. Unterhaltungswert

Aufgabe 8

1. auf, 2. in, 3. für, 4. von, 5. mit

Aufgabe 9

1. Gaming gilt oft als Zeitfresser.
2. Marco hat durch seine Spiele viel gelernt.
3. Er findet klare Altersgrenzen für Kinder wichtig.
4. Nach Spielen kann man süchtig werden.
5. Kreativität ist für ihn der Reiz beim Spielen.

Aufgabe 10

1. begleiten, 2. Gemeinschaft, 3. Suchtpotenzial, 4. Belastung, 5. einzuordnen