

Aufgabenpaket

von Sabine Kunst

Für den Artikel:

Womit keiner rechnet (C2)

Presse und Sprache, Februar 2025, Seite 4



Themen: Gaming • virtuelle Landwirtschaft • Trend

Kompetenzen: Hören • Sprechen • Schreiben

Lösungen: siehe Seite 9

Vor dem Hören



Machen Sie sich Notizen zu den folgenden Fragen. Sprechen Sie anschließend mit Ihrer Lernpartnerin/Ihrem Lernpartner.

1. Was verstehen Sie unter den Begriffen „Gaming“ und „Gamer/Gamerin“? Welche Kriterien muss eine Gamerin/ein Gamer erfüllen, damit sie/er Ihrer Meinung nach als solche/solcher gelten kann?

2. Würden Sie sich selbst als Gamerin/Gamer bezeichnen? Wieso (nicht)?

3. Wie stellen Sie sich einen Tag im Leben einer professionellen Gamerin/eines professionellen Gamers vor? Finden Sie, dass dieser Job im Vergleich zu anderen Berufen anstrengender oder weniger anstrengend ist? Begründen Sie.

4. Vergleichen Sie Foto A und B. Sprechen Sie mit Ihrer Lernpartner/Ihrem Lernpartner darüber, was auf den Fotos zu sehen ist. Stellen Sie Vermutungen an, worum es in dem Text gehen könnte, den Sie anschließend hören werden.

Foto A:



Foto B:



| Fotos: Getty Images/Gary John Norman; Picture Alliance/M.i.S./Marcel Muecke

Wortschatz

Im folgenden Wortspeicher stehen 12 Begriffe aus dem Bereich „Landwirtschaft“. Ordnen Sie die Wörter den Erklärungen 1 bis 12 zu. Vergleichen Sie dann mit Ihrer Lernpartnerin/Ihrem Lernpartner.

das Ackerland • der Traktor • der Rundballen • ansäen
die Gülle • düngen • gewalzt • die Kehrmaschine
die Schicht • das Heu • bewirtschaften • der Hof

1. Arbeitstag _____
2. rundes Bündel/große Rolle (aus Heu oder Stroh) _____
3. landwirtschaftlich betreiben _____
4. Düngemittel aus Tierkot _____
5. Samen in die Erde geben; pflanzen _____
6. plattgedrückt _____
7. Dünger/Substanz für besseres Pflanzenwachstum in den Boden geben _____
8. Bauernhof _____
9. Fahrzeug zur Bodenreinigung _____
10. Trecker _____
11. Fläche, auf der ein Landwirt etwas anpflanzt; Feld _____
12. getrocknetes Gras _____

Hören

Lesen Sie zunächst die Aufgaben 1–10. Hören Sie dann den Text **Womit keiner rechnet**. Kreuzen Sie bei den Aufgaben 1–10 die richtige Lösung an: a), b) oder c). Es gibt nur eine richtige Lösung. Sie hören den Text zweimal.

Ähnlicher Typ: Goethe-Zertifikat C2, Hören, Teil 3

1. Der Alltag als Landwirt oder Landwirtin

- a) ☐ wird im Simulator angemessen dargestellt.
- b) ☐ unterscheidet sich an Sonntagen von anderen Tagen.
- c) ☐ beginnt fast immer mit dem Pflügen der Felder.

2. Der Landwirtschafts-Simulator 25 ermöglicht

- a) ☐ praktische Erfahrungen für einen Job auf einem Bauernhof.
- b) ☐ das Beobachten von Landwirten bei der Arbeit.
- c) ☐ den Aufbau und Ausbau eines eigenen digitalen Hofes.

3. Das Spiel wurde ... entwickelt.

- a) ☐ ... mit Hilfe von echten Landwirten ...
- b) ☐ ... an einer Schweizer Universität ...
- c) ☐ ... von einem Studenten und einem Softwareingenieur ...

4. Die neueste Version des Landwirtschafts-Simulators

- a) ☐ war vor Kurzem das meistverkaufte Spiel Deutschlands.
- b) ☐ wurde eine Woche nach Erscheinen bereits zwei Millionen Mal gekauft.
- c) ☐ ist im Ausland beliebter als in Deutschland.

5. Manche Spieler und Spielerinnen des Simulators

- a) ☐ kann man im Livestream beim Spielen beobachten.
- b) ☐ posten regelmäßig im Internet Videos von sich beim Spielen.
- c) ☐ vergleichen in Online-Blogs das Videospiel mit ihrer Arbeit auf einem echten Bauernhof.

6. Die Begeisterung für die Arbeit als Landwirt

- a) ☐ findet vor allem in der digitalen Welt statt.
- b) ☐ hat in den letzten 30 Jahren zugenommen.
- c) ☐ ist bei Jüngeren halb so hoch wie bei den Älteren.

7. Die meisten Spieler

- a) ☐ streben einen Job in der Landwirtschaft an.
- b) ☐ sind Landwirte oder großstädtische Büroarbeiter.
- c) ☐ haben schon mal in der Landwirtschaft gearbeitet.

8. Viel Spieler schätzen es, dass der Landwirtschafts-Simulator ... ist.

- a) ☐ ... günstig und lehrreich ...
- b) ☐ ... leicht und für Kinder geeignet ...
- c) ☐ ... authentisch und spannend ...

9. Der Landwirtschafts-Simulator

- a) ☐ war das weltweit erste Simulator-Spiel.
- b) ☐ ist der erfolgreichste Videospiel-Simulator.
- c) ☐ war ursprünglich als Flugsimulator geplant.

10. Weltweit wurde der Landwirtschafts-Simulator bisher ... verkauft.

- a) ☐ ... 30 Millionen Mal ...
- b) ☐ ... 25 Millionen Mal ...
- c) ☐ ... 35 Millionen Mal ...

Nach dem Hören

Lesen Sie nun den Text, den Sie zuvor gehört haben. Beantworten Sie die folgenden Fragen in ganzen Sätzen und geben Sie an, wo im Text Sie die Informationen gefunden haben.

1. Mit welchen Problemen hat die reale Landwirtschaft laut Artikel zu kämpfen?
2. Was macht den „Landwirtschafts-Simulator“ so besonders?
3. Welchen Einfluss hat das Gaming auf die Spieler des „Landwirtschafts-Simulators“?
4. Warum ist der Erfolg des „Landwirtschafts-Simulators“ so erstaunlich?

Grammatik

Finden Sie zu den Partizipialkonstruktionen 1–10 die passenden Hauptsätze a)–j). Schreiben Sie anschließend zwei eigene Sätze, die eine Partizipialkonstruktion enthalten.

- | | |
|--|---|
| 1. Konzentriert den Trecker steuernd, | a) ist der Hype des Spiels umso erstaunlicher. |
| 2. Am Schreibtisch sitzend, | b) ist der Landwirtschafts-Simulator fordernd, aber nicht überfordernd. |
| 3. Begeistert ihrem Livestream folgend, | c) erledigt sie Aufgaben, die denen auf einem echten Bauernhof entsprechen. |
| 4. Mit einem Startkapital von 25,000 Schweizer Franken entwickelt, | d) bevorzugen manche Spieler den Landwirtschafts-Simulator. |
| 5. Gerade einmal eine Woche veröffentlicht, | e) beendet Sophie Klein die Schicht auf ihrem virtuellen Hof. |
| 6. Verglichen mit dem großen Mangel an Landwirten, | f) hatte sich die neueste Version des Spiels bereits zwei Millionen Mal verkauft. |
| 7. Authentische Hindernisse enthaltend, | g) fragen ihre Zuschauer Sophie Klein nach Spieltipps. |
| 8. Sich nach Entspannung sehnend, | h) versuchten sich Spieleentwickler auch an anderen Simulator-Games. |
| 9. Den Hype des Landwirtschafts-Simulators erkennend, | i) pflügt die Gamerin Sophie Klein ihr digitales Ackerland. |
| 10. Den Spielstand speichernd, | j) wurde der Landwirtschafts-Simulator inzwischen weltweit 30 Millionen Mal verkauft. |

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.



Online-Übung (auch als H5P) für Abonnent:innen in unserem [Kundenportal Digitales Lernen](#)

Sprechen

Thema: „Virtuelle Landwirtschaft und ihre Auswirkungen auf die reale Landwirtschaft“

Aufgabenstellung:

Im Computer-Spiel „Landwirtschafts-Simulator“ können Spieler ihre eigenen virtuellen Bauernhöfe betreiben. Das Spiel ist nicht nur ein entspannendes Freizeitvergnügen, sondern weckt bei manchen ein Interesse an landwirtschaftlichen Tätigkeiten. Dies steht im Gegensatz zu der zunehmenden Schwierigkeit, junge Menschen für landwirtschaftliche Berufe zu begeistern.

Bereiten Sie eine Präsentation mit anschließender Diskussion vor. Orientieren Sie sich dabei an folgenden Punkten:

1. Einleitung:

Erläutern Sie, was der „Landwirtschafts-Simulator“ ist und warum er so erfolgreich ist. Welche Elemente des Spiels sprechen die Menschen an?

2. Diskussion:

- Was denken Sie: Könnten Computerspiele wie der „Landwirtschafts-Simulator“ dazu beitragen, den Fachkräftemangel in der Landwirtschaft zu reduzieren? Welche Chancen und Risiken sehen Sie hier?
- Welche Unterschiede sehen Sie zwischen der virtuellen Welt des Spiels und der realen Landwirtschaft? Glauben Sie, dass digitale Simulationen die harte Arbeit in der realen Landwirtschaft realistisch abbilden?
- Im Text wird darüber berichtet, dass immer weniger Menschen einen landwirtschaftlichen Beruf ergreifen. Welche sozialen, wirtschaftlichen und kulturellen Gründe könnte es dafür geben? Welche Maßnahmen könnten ergriffen werden, um diese Entwicklung zu stoppen?

3. Schlussfolgerung:

Ziehen Sie ein Fazit. Was könnte langfristig mehr Menschen dazu motivieren, in der echten Landwirtschaft zu arbeiten?

Achten Sie auf:

- eine in sich geschlossene und tiefgehende Argumentation
- eine klare und präzise Ausdrucksweise.

Schreiben

Thema: „Der Landwirtschafts-Simulator und die Zukunft der Landwirtschaft“

Aufgabenstellung

Der „Landwirtschafts-Simulator“ ist ein beliebtes PC-Spiel, durch das Spieler intensiv mit verschiedenen Themen und Aktivitäten aus dem Bereich Landwirtschaft in Kontakt kommen. Auf der einen Seite tragen Spiele wie dieses dazu bei, dass generelles Interesse an landwirtschaftlichen Themen geweckt wird. Auf der anderen Seite kämpft die reale Landwirtschaft mit großen Herausforderungen wie fehlendem Nachwuchs, Bürokratie und Klimawandel.

Schreiben Sie einen argumentativen Text (ca. 300–350 Wörter), in dem Sie auf die folgenden Punkte eingehen:

1. Inwiefern verändert der „Landwirtschafts-Simulator“ als Spiel die Wahrnehmung der Landwirtschaft, und welche Vorteile bzw. Nachteile kann dies für die Gesellschaft haben?
2. Welche Auswirkungen hat der Rückgang der realen Landwirtschaft auf die Gesellschaft und welche Lösungsansätze sehen Sie für dieses Problem?
3. Können digitale Simulationen wie der „Landwirtschafts-Simulator“ helfen, das Interesse an echten landwirtschaftlichen Berufen zu steigern, oder verstärken sie die Problematik eher?

Achten Sie auf ...

- **eine klar strukturierte Argumentation**
- **vielfältigen Wortschatz und komplexe Satzstrukturen**
- **eine in sich geschlossene Argumentation**
- **eine präzise und abwechslungsreiche Ausdrucksweise.**

Lösungen

Wortschatz

1. die Schicht • 2. der Rundballen • 3. bewirtschaften • 4. die Gülle • 5. ansäen •
6. gewalzt • 7. düngen • 8. der Hof • 9. die Kehrmaschine • 10. der Traktor •
11. das Ackerland • 12. das Heu

Hören

1. a) • 2. c) • 3. c) • 4. b) • 5. a) • 6. a) • 7. b) • 8. c) • 9. b) • 10. a)

Nach dem Hören

1. Immer weniger Menschen entscheiden sich dazu, einen landwirtschaftlichen Betrieb zu leiten. In den letzten 30 Jahren ist die Zahl der landwirtschaftlichen Betriebe in Deutschland um mehr als 50 Prozent zurückgegangen. Immer mehr Landwirte haben Schwierigkeiten, einen Nachfolger für ihren Hof zu finden. (Abs. 5)
2. Der „Landwirtschafts-Simulator“ ist ein PC-Spiel, das es Gamern ermöglicht, eine virtuelle Farm zu betreiben. Sie können Felder bestellen, Maschinen steuern und Entscheidungen über den Anbau und Investitionen treffen (2). Besonders hervorzuheben ist, dass das Spiel sehr realistisch gestaltet ist und die Spieler sowohl die Herausforderungen als auch die Erfolgserlebnisse der Landwirtschaft erleben können, ohne sich den tatsächlichen physischen und wirtschaftlichen Belastungen aussetzen zu müssen (7). Landwirten bietet das Spiel außerdem die Möglichkeit, in der digitalen Welt ihren Traumbetrieb zu leiten (6).
3. Das Spiel bietet die Möglichkeit, eine virtuelle Welt zu erschaffen und sich in einer landwirtschaftlichen Umgebung auszuprobieren, was eine Flucht aus dem Alltag ermöglicht (7). Besonders Städter, die keine direkte Verbindung zur Landwirtschaft haben, können durch das Spiel ihre Interessen und Träume digital ausleben und einen eigenen landwirtschaftlichen Betrieb leiten. In seltenen Fällen führt das Spiel sogar dazu, dass Gamer durch das Spiel ihre Leidenschaft für den Beruf entdecken. Landwirte haben wiederum die Möglichkeit, ihren Traumbetrieb aufzubauen (6). Zusätzlich entsteht durch die Gaming-Community, in der Erlebnisse geteilt werden und miteinander interagiert wird, ein soziales Miteinander (4).
4. Der Erfolg des „Landwirtschafts-Simulators“ ist erstaunlich, weil er in starkem Kontrast zu den realen Problemen der Landwirtschaft steht. Während immer weniger Menschen in der realen Welt den Beruf des Landwirts ergreifen wollen und die Zahl der landwirtschaftlichen Betriebe schrumpft, ist das virtuelle Landwirtschaftsspiel ein riesiger Erfolg (5).

Grammatik

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
i)	c)	g)	j)	f)	a)	b)	d)	h)	e)

Presse und Sprache im Klassensatz: Sichern Sie sich Ihre Vorteile. [Jetzt hier bestellen!](#)

Hinweis: Die Zugangsdaten zu Ihrem persönlichen Abo dürfen Sie nicht an Dritte weitergeben.