

Einen Zeitungskommentar analysieren – Spielefreaks

Methode Sachtexte analysieren – Untersuchungsergebnisse zusammenhängend darstellen

- **Einleitung:** Mache Angaben zu Autor/-in, Titel, Textsorte, Erscheinungsjahr und Thema.
- **Hauptteil:** Untersuche und beschreibe zusammenhängend Form und Inhalt des Textes (= Analyse). Gib den **Inhalt** des Textes kurz **mit eigenen Worten** wieder.
 - Beschreibe Abschnitt für Abschnitt den **gedanklichen Aufbau** des Textes.
 - Formuliere die im Text **vertretene Meinung** und benenne die dazu **angeführten Argumente**.
 - Erläutere die **sprachlichen Mittel** und ihre **Wirkung**, z. B.: *Fremdwörter, Fachwörter, bildhafte Sprache, Wiederholungen, Zitate, ...*
 - **Belege** deine Aussagen **mit Zitaten**.
- **Schluss:** **Begründe** mit Hilfe von Argumenten und Beispielen deine **eigene Meinung** zum Thema.

Melanie Striese

Nützlich aus der virtuellen Welt (Kölner Stadt-Anzeiger, 11./12. Oktober 2014)

Warum Computerspiele in der Gemeinschaft sinnvoll sind und den jungen Gamern der Spaß an ihrem Hobby nicht genommen werden sollte

- 1 Oft ernten leidenschaftliche Computerspielfans **skeptische** Blicke, wenn sie von ihrem Hobby erzählen. Viel zu schnell ergibt sich vor unserem geistigen Auge das Bild einer körperlich und seelisch verwahten Person, die stundenlang vor dem PC abhängt, mit einer Hand am Joystick, die andere in der Chipstüte vergraben. Solche Spielefreaks gibt es, keine Frage. Aber sie sind die Ausnahme.
- 2 Ich selbst hatte meine Zockerphase mit 14 Jahren. Ich hing über Stunden vor dem Computer, um das Leben einer virtuellen Familie zu steuern. Ziel des Spiels war es, Mahlzeiten, Tagesablauf und soziale Kontakte zu pflegen, für Mutter, Vater oder Kinder zu **koordinieren**. Dass ich meine eigenen Bedürfnisse darüber vergaß, merkte ich nicht. Nun, ganz weg vom realen Leben hat mich das Spiel glücklicherweise nicht gebracht. Irgendwann **schwand** das Interesse.
- 3 Wo ich damals noch allein vor dem Computer gesessen habe, wird heute oft in der Mannschaft gespielt. Die Gamer veranstalten große Treffen und zocken gemeinsam. Über Kopfhörer sind sie ständig in Kontakt, um das Spiel gemeinsam zu gestalten. Die Partien werden vor- und nachbereitet. Teamfähigkeit, **Strategie**, Reaktion, Kommunikation, aber



auch das Gewinnen und Verlieren als Mannschaft stehen im Mittelpunkt. Dies sind nützliche Fähigkeiten, die die Spieler aus der virtuellen Welt in die reale transportieren können. Die Zocker vereinsamen nicht mehr – sie üben ihr Hobby wie viele andere im „Verein“ aus.

4 Natürlich: Wo Licht ist, ist auch Schatten. Eine Reihe dieser Teamspiele beinhaltet brutale, blutige Darstellungen, die **labile** Menschen zur Nachahmung **animieren** können. Einige erheben das Spielen zum wichtigsten Bestandteil des Lebens und vergessen alles andere um sich herum, was grundsätzlich bei keiner Freizeitbeschäftigung der Fall sein darf. Und ja, die Spielebranche ist ein gigantischer Industriezweig. Dennoch: Die große Mehrheit der Gamer ist sich der Gefahren durchaus bewusst und clever genug, zwischen virtuell und real zu unterscheiden. Sie sehen ihr Hobby als Sport an wie Fußballspielen oder Schach. Also: Lasst ihnen den Spaß.

1 Worum geht es in dem Text? Kreuze die treffendste Aussage an: In dem Text geht es um ...

- A ... ein Computerspiel, das ganz besonders bei Jugendlichen und Spielefreaks beliebt ist.
- B ... die Computerspielmesse, auf der die neusten Spiele vorgestellt werden.
- C ... Vor- und Nachteile von Computerspielen, wenn man sie allein oder in Gruppen spielt.
- D ... die Gefahren, durch das Computerspielen aggressiv zu werden oder zu vereinsamen.



2 Erkläre die folgenden Begriffe A bis F aus dem Textzusammenhang. Ziehe Verbindungslinien zu 1 bis 6.

- | | | | |
|---|-----------------------------|---|----------------------------------|
| A | skeptisch (Z. 5) | 1 | genauer Plan, wie man vorgeht |
| B | koordinieren (Z. 17) | 2 | zweifelnd, misstrauisch |
| C | schwand (schwinden) (Z. 20) | 3 | abgleichen, abstimmen |
| D | Strategie (Z. 28) | 4 | schwankend, zu Störungen neigend |
| E | labil (Z. 37) | 5 | anregen |
| F | animieren (Z. 38) | 6 | nachlassen, verschwinden |

3 a Markiere im Text Angaben zu: Name der Autorin, Titel, Erscheinungsort und -jahr, Thema.

b Verfasse mit Hilfe deiner Markierungen einen Einleitungssatz. Ergänze:

In dem Zeitungs _____ „ _____“ von _____
 _____, erschienen am _____ im _____
 _____ geht es um _____

4 a Unterstreiche in jedem Abschnitt des Textes Schlüsselwörter, die helfen, Textpassagen zusammenzufassen.

b Bündle deine Unterstreichungen zu vier Zwischenüberschriften für die einzelnen Abschnitte. Trage ein:

Zwischenüberschriften	
1	Vorurteile über ...
2	Erfahrungen einer ...
3	Zocken im ...
4	

c Verfasse auf der Grundlage deiner Vorarbeiten eine Zusammenfassung, die sich an deinen Einleitungssatz anschließt. Nutze die folgenden Formulierungshilfen. Schreibe in dein Heft.

Im ersten Textabschnitt wird ... vorgestellt. Dann erläutert die Autorin ...
 Im dritten Abschnitt geht es um ... Der letzte Abschnitt thematisiert ...

5 Wie begründet die Autorin ihre Meinung? Notiere mindestens zwei Argumente mit Beispielen aus dem Text.

	Argument	Beispiel
Z.		
Z.		

6 Willst du herausfinden, wie dich der Sachtext als Leser beeinflusst? Dann bearbeite die Folgeseite.

Geschickt angeordnet – Den Aufbau der Argumentation ermitteln

- 1** Um zu wirken, folgen gute Argumentationen einem genauen Plan. Wie wird im Text argumentiert?
- a Lies erneut den Zeitungskommentar auf Seite 26. Markiere in jedem Abschnitt das Hauptargument.
 - b Veranschauliche die wichtigsten Argumente in einer Übersicht wie folgt:
 - Ordne die beiden bereits genannten Argumente den Abschnitten richtig zu. Ziehe Verbindungslinien.
 - Ergänze die fehlenden Hauptargumente.

Ausgangsfrage Warum sind Computerspiele in der Gemeinschaft sinnvoll und warum sollte den jungen Gamern der Spaß an ihrem Hobby nicht genommen werden?	
1. Abschnitt:	Auch wenn Spielefreaks häufig nachgesagt wird, dass sie durch übermäßige Computernutzung krank oder lebensuntauglich werden, sind dies meist nur Ausnahmen.
2. Abschnitt:	Das Computerspielen in der Gemeinschaft fördert sehr viele soziale Kompetenzen.
3. Abschnitt:	_____ _____ _____
4. Abschnitt:	_____ _____
Abschließende Beantwortung	Gamen „im Verein“ ist ein ... _____ _____

- 2** Erkläre mit eigenen Worten die Redewendungen „vor unserem geistigen Auge“ (Z. 6–7) und „Wo Licht ist, ist auch Schatten“ (Z. 35).



- 3** Wenn du genauer untersuchen willst, wie die Autorin ihre Position stützt, dann bearbeite die Folgeseite.