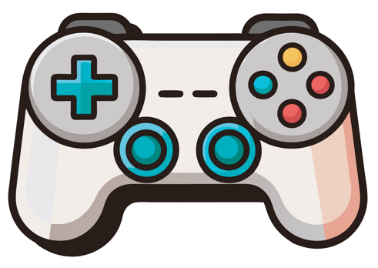
Inleiding

****Op donderdag 10 oktober 2024 vieren scholen, organisaties en bedrijven in heel Nederland de Dag van de Duitse taal. Sinds 2012 roept de Actiegroep Duits deze dag elk jaar uit om het belang van de Duitse taal voor Nederland te benadrukken. Het thema van dit jaar is ‘Gaming’.   
  
In deze opdracht kom je meer te weten over de geschiedenis en de toekomst van Gaming, over Gamescom, de grootste computerspelbeurs ter wereld, en maak je kennis met het *Computerspielemuseum* in Berlijn.

**1 Gaming und du**

A *Beantworte die Fragen auf Niederländisch.*

1. Hoeveel uur per week game jij?

………………………………………………………………………………………………………………

1. Wat speel je graag?

………………………………………………………………………………………………………………

1. Welke games zijn populair in jouw klas?

………………………………………………………………………………………………………………

1. Welke ‘retro games’ (ouder dan het jaar 2000) ken je? Noteer er minimaal vijf.

……………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………

B *Suche die folgenden Wörter in dem Worträtsel. Die übrigen Buchstaben bilden ein Wort. Kannst du die Lösung finden? Hint: das hast du nach der Schule…*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| R | R | V | I | T | A | E | R | K |
| N | E | M | M | A | S | U | Z | T |
| E | R | T | R | E | M | M | I | Z |
| L | Ö | F | U | S | R | E | T | O |
| E | H | E | S | P | Z | I | O | C |
| I | F | A | Z | E | M | I | L | K |
| P | P | C | O | N | S | O | L | E |
| S | O | H | A | N | D | Y | C | N |
| T | K | A | L | L | E | I | N | E |

1. alleine
2. Computer
3. Console
4. Handy
5. Kopfhörer
6. kreativ
7. Spass
8. Spielen
9. toll
10. Zeit
11. Zimmer
12. zocken
13. Zusammen

Lösung: ………………………………..

**LESEN**

**2 Gaming: ein Blick in die Geschichte**

|  |
| --- |
| Games oder Spiele sind für die **Jugend** von heute nicht mehr wegzudenken, aber wie sind sie eigentlich **entstanden**? Die Gaming-Geschichte ist eine faszinierende Reise von einfache Spiele zu den hoch entwickelten Spielen von heute.  Die ersten Spiele entstanden in den 1950er und 1960er Jahren, mit einfachen Experimenten wie ‚Tennis for Two‘. Im Jahr 1972 brachte Atari mit ‚Pong‘ das erste kommerzielle Spiel heraus, das ein großer **Erfolg** wurde. In den 1980er Jahren wurden Spiele wie ‚Pac-Man‘ und ‚Space Invaders‘ weltweit populär. Diese Spiele wurden in so genannten Arcade-Spielhallen gespielt, die auch eine soziale Funktion hatten. Spielen verbindet!  In den 1990er Jahren kamen die ersten **richtigen** Konsolen wie Nintendo und PlayStation auf den Markt, die Spiele **zugänglicher** machten weil man sie zu Hause spielen konnte. Das war etwas ganz neues! Dann kamen Online-Spiele und mobile Spiele und wurden immer beliebter. Heute kann man **sogar** die Chinesische Mauer im Wohnzimmer sehen – nicht in Wirklichkeit, sondern mit Virtual Reality. Cool, oder?!  **Worthilfe**  *Jugend – jeugd*  *entstanden – ontstaan*  *Erfolg - succes*  *richtigen – echte*  *zugänglicher – toegankelijker*  *sogar – zelfs* |

A *Lies den Text. Wähle die richtige Alternative.*

1. Het eerste commerciële spel kwam in *1960*/*1972* op de markt.
2. De Arcade-speelhallen in de jaren ’80 hadden als extra functie om *mensen samen te brengen*/*iets nieuw te leren*.
3. Consoles zoals Nintendo en Playstation hebben het gamen veranderd door het mogelijk te maken om ook *thuis*/*op kantoor* te gamen.

B *Kombiniere! Verbinde das Spiel mit dem richtigen Jahr mit einem Strich. Arbeite in Zweiergruppen. Benutze das Internet, wenn nötig.*

Super Mario 2022

Pacman 2004

Sonic the Hedgehog 1991

Gran Turismo 7 1980

Pong 2015

Minecraft 1985

World of Warcraft 1972

**HÖREN**

Höre dir das Audiofragment an: <https://kinder.wdr.de/radio/diemaus/audio/maus-zoom/audio-zocken-ohne-ende--die-gamescom-oeffnet-fuer-besucher-100.html>

(Minute 00.00 bis 02.58)

*Stimmt das? Wähle richtig* (goed) *oder falsch* (fout).

1. Maria heeft het naar haar zin op de *Gamescom*. richtig/falsch
2. Er worden meer dan 500 000 mensen verwacht. richtig/falsch
3. De *Gamescom* is alleen voor volwassenen. richtig/falsch
4. De games op de *Gamescom* zijn nog niet te koop. richtig/falsch

**3 Computerspielemuseum Berlin**

|  |
| --- |
| Bist du ein echter Gaming-Fan? Bist du interessiert an der Geschichte der ersten Spiele und ihre Reise bis heute? Dann ist das Computerspielemuseum in Berlin der richtige **Ort** für dich! In diesem Museum tauchst du in **die Geschichte** der Computerspiele ein und kannst du natürlich auch selbst Spiele ausprobieren. Du erfährst, wie Computerspiele **damals** ihren Weg aus den Spielhallen direkt in die Wohnzimmer gefunden haben, damit das Spielen zum ersten Mal zu Hause möglich war. Heute normal, damals revolutionär! Du lernst außerdem, was heutzutage viel gespielt wird. Schließlich wirst du im Museum entdecken, wie sich Gaming in Zukunft noch weiter **entwickeln** wird. Buche jetzt dein Ticket und *Game on*!    **Worthilfe**  *Ort – plek*  *die Geschichte – de geschiedenis*  *damals – destijds*  *entwickeln – ontwikkelen* |

*Lies den Text. Beantworte die Frage.*

*Welke drie dingen kun je ontdekken in het Computerspielemuseum?*

1. Hoe gaming ontstaan is
2. In welke landen er veel games gespeeld worden
3. Welke spellen vandaag de dag veel gespeeld worden
4. Hoe duur spellen zijn
5. Welke spellen in de toekomst gespeeld worden

**BONUS**

**4 Eigenes Spiel!**

*Entwickle dein eigenes Spiel.*

1. Werk in groepjes. Je docent deelt je in een groepje in (maximaal 4 leerlingen per groep). Denk samen na over:

* De titel van de game
* Een afbeelding bij de game (maak een tekening)
* Het doel van de game
* De doelgroep (voor wie is de game bedoeld?)
* Het platform (waarop speel je de game?)
* Wat juist de game van jouw groepje bijzonder maakt.

1. Deel je idee met de klas door middel van een korte pitch van 30 seconden, waarin je je game zo creatief mogelijk presenteert.

c) Welke game moet beslist op de markt komen? Beslis samen met de klas!