Deutsch

45 Minuten · 12 Aufgaben · 60 Punkte

Name: _____

- 45 Minuten
- Keine Hilfsmittel (auch keine Rechtschreibwörterbücher)
- Reihenfolge der Aufgaben frei wählbar

Zu dieser Prüfung gehört ein Lesetext: Textblatt (PDF beim Kanton Zürich)

---

1 Fragen zum Text

5 Punkte

Kreuzen Sie je **die richtige Antwort** an. Pro Teilaufgabe ist nur eine Antwort richtig. (5 Punkte)

1.1) Weshalb vermeiden wir laut Text die Langeweile?

Antwort (Wer sich langweilt, wird für altmodisch gehalten. / Die Langeweile macht uns unsere eigene Endlichkeit bewusst. / \

1.2) Was ist mit dem im Text beschriebenen Spiel *Carcassonne* gemeint?

Antwort (Ein Gesellschaftsspiel, für das unbedingt Freunde und ein Tisch benötigt werden. / Ein Strategiespiel, das viel Geiste

1.3) Weshalb ist die Langeweile laut Text vom Aussterben bedroht?

Antwort (Früher hatte die Langeweile ein viel positiveres Image als heute. / Heutzutage verspüren die Menschen keine Langev

1.4) Mit welcher Aussage belügt sich der Autor selbst?

Antwort (Der Autor hält daran fest, dass gar niemand die Langeweile brauche. / Er bildet sich ein, gut zu sein darin, Wege zu l

1.5) Weshalb will der Autor die Langeweile zurück?

Antwort (Der Autor sehnt sich nach der kreativen schöpferischen Kraft, die in der Langeweile entsteht. / Er erkennt, dass sie e

---

2 Gründe für die Spielsucht

3 Punkte

Weshalb wird der Autor **«süchtig»** (Z. 18)?

Kreuzen Sie die drei Antworten an, die laut Text am besten passen. Setzen Sie genau drei Kreuze.

- **2.1** Der Autor fühlt sich einsam, da seine Freunde selten Zeit für *Carcassone* haben.
- **2.2** Er muss beim Spielen nicht viel überlegen.
- **2.3** Er ist arbeitslos, was ihn anfällig für eine Sucht macht.
- **2.4** Er spielt *Carcassone* wie ein Süchtiger, weil das Spiel sehr erfolgreich ist und mehrfach prämiert und millionenfach verkauft wurde.
- **2.5** Er kann das Spiel auf seinem Handy immer und überall spielen.
- **2.6** Es gelingt ihm damit, der als sinnlos empfundenen Realität zu entfliehen.
- **2.7** Alle seine Freunde sind ebenfalls süchtig und haben ihn damit angesteckt.
- **2.8** Egal, wie die letzte Partie ausgegangen ist, lockt eine nächste Partie mit neuen Chancen.

2.1 (ankreuzen / nicht ankreuzen): _____

2.2 (ankreuzen / nicht ankreuzen): _____

2.3 (ankreuzen / nicht ankreuzen): _____

2.4 (ankreuzen / nicht ankreuzen): _____

2.5 (ankreuzen / nicht ankreuzen): _____

2.6 (ankreuzen / nicht ankreuzen): _____

2.7 (ankreuzen / nicht ankreuzen): _____

2.8 (ankreuzen / nicht ankreuzen): _____

---

3 Richtig, falsch oder ungeklärt

7 Punkte

Kreuzen Sie an, ob die folgenden Aussagen laut Text **richtig, falsch oder ungeklärt** sind.

Setzen Sie pro Satz nur je ein Kreuz. (7 Punkte)

3.1) Am liebsten spielt der Autor *Carcassonne* ohne Freunde.

Antwort (richtig / falsch / ungeklärt): _____

3.2) Was der Autor sich vorgenommen hat, tut er auch.

Antwort (richtig / falsch / ungeklärt): _____

3.3) Die Langeweile zwingt uns dazu, über unser Leben nachzudenken.

Antwort (richtig / falsch / ungeklärt): _____

3.4) Es ist dem Autor am Schluss des Textes gelungen, die *Carcassone*-App zu löschen.

Antwort (richtig / falsch / ungeklärt): _____

3.5) Dem Autor tut es leid, dass er die Langeweile vernachlässigt hat.

Antwort (richtig / falsch / ungeklärt): _____

3.6) Der Autor hat Respekt davor, die Langeweile zurückzubekommen.

Antwort (richtig / falsch / ungeklärt): _____

3.7) Der Autor sucht einen Zeitvertreib, um das Vergehen der Zeit spürbar zu machen.

Antwort (richtig / falsch / ungeklärt): _____

---

4 Gegenteile im Textzusammenhang

6 Punkte

Welches Wort entspricht am besten dem **Gegenteil der Bedeutung**, die das fettgedruckte Wort im Textzusammenhang hat?

Kreuzen Sie pro Teilaufgabe nur je ein Wort an. (6 Punkte)

Beispiel: Im Leben braucht es eine grosse Portion **Zuversicht**. → **Pessimismus** (nicht: Ungeduld, Sicherheit, Nachsicht)

4.1) Langeweile ist manchmal ein **unheimliches** Gefühl.

Antwort (heimliches / beruhigendes / zufriedenes / aufbauendes): _____

4.2) Die letzten zehn Jahre waren **hart** für die Langeweile.

Antwort (bequem / weich / geschmeidig / sanft): _____

4.3) Viele haben die Langeweile schlecht behandelt und sie **vernachlässigt**.

Antwort (gepflegt / bevorzugt / verwendet / gehütet): _____

4.4) **Blöd**, immer so ein Möbel mit sich rumzuschleppen.

Antwort (intelligent / möglich / leicht / praktisch): _____

4.5) Ich **baue** Burgen, lege Wege und leite Flüsse um.

Antwort (verbaue / zerstöre / verwerfe / rekonstruiere): _____

4.6) Eigentlich ist *Carcassonne* ein **klassisches** Gesellschaftsspiel.

Antwort (vielfältiges / altmodisches / aussergewöhnliches / spannendes): _____

5 Passende Redewendungen

3 Punkte

Welche der aufgelisteten **Redewendungen oder Sprichwörter** beschreiben die thematischen Aspekte aus dem Text am besten?

Kreuzen Sie nur je eine Redewendung / ein Sprichwort an. (3 Punkte)

Beispiel: Für den Begriff «Langeweile» gibt es kein einheitliches Verständnis: → **da scheiden sich die Geister** (nicht: da liegt der Hase im Pfeffer, da haben wir den Salat, da lachen ja die Hühner)

5.1) Die Art und Weise, wie viele Menschen der Langeweile begegnen:

Antwort (ihr einen Denkzettel verpassen / sie ins Bockshorn jagen / sie aufs Kreuz legen / sie dorthin wünschen, wo der Pfeff

5.2) Reaktion des Autors bei der ersten Partie von *Carcassonne*:

Antwort (durchs Feuer gehen / Feuer fangen / mit dem Feuer spielen / das Feuer schüren): ___

5.3) Die Art und Weise, wie der Autor seine Besserungsabsichten umsetzt:

Antwort (auf die lange Bank schieben / sich am Riemen reissen / an die grosse Glocke hängen / Nägel mit Köpfen machen):

6 Wortfamilien ergänzen

6 Punkte

Ergänzen Sie die vorgegebenen Wörter jeweils um eines aus der fehlenden Wortart. Nomen, Verb und Adjektiv müssen jeweils aus der gleichen **Wortfamilie** stammen, also den gleichen **Wortstamm** (Stamm-Morphem) besitzen.

Achtung: keine nominalisierten Verben/Adjektive, keine Partizipien, keine zusammengesetzten Wörter.

Notieren Sie jeweils exakt ein Wort. Achten Sie auf Rechtschreibung und Leserlichkeit. (6 Punkte)

Beispiel: Nomen: Not · Verb: benötigen · Adjektiv: **unnötig**

6.1) Nomen: Problem · Verb (im Infinitiv): _____ · Adjektiv: problematisch

Verb (im Infinitiv): _____

6.2) Nomen: _____ · Verb (im Infinitiv): verheimlichen · Adjektiv: unheimlich

Nomen: _____

6.3) Nomen: Halt · Verb (im Infinitiv): aushalten · Adjektiv: _____

Adjektiv: _____

6.4) Nomen: Gespräch · Verb (im Infinitiv): sprechen · Adjektiv: _____

Adjektiv: _____

6.5) Nomen: Geständnis · Verb (im Infinitiv): _____ · Adjektiv: ständig

Verb (im Infinitiv): _____

6.6) Nomen: Kampf · Verb (im Infinitiv): bekämpfen · Adjektiv: _____

Adjektiv: _____

7 Verben in Präsens und Präteritum

5 Punkte

Setzen Sie die korrekten Verbformen des gegebenen Infinitivs in den verlangten **Zeitformen** ein.

Achten Sie auf Rechtschreibung und Leserlichkeit. (5 Punkte)

Beispiel: zwingen → Präsens: Langweilige Momente **zwingen** uns zum Nachdenken. · Präteritum: Langweilige Momente **zwangen** uns zum Nachdenken.

7.1) Infinitiv: **ertragen**

- Präsens: Ihr _____ die Langeweile nicht.
- Präteritum: Ihr _____ die Langeweile nicht.

Präsens: _____

Präteritum: _____

7.2) Infinitiv: **aushalten**

- Präsens: Keiner _____ die Langeweile länger _____.
- Präteritum: Keiner _____ die Langeweile länger _____.

Präsens, 1. Lücke: _____

Präsens, 2. Lücke: _____

Präteritum, 1. Lücke: _____

Präteritum, 2. Lücke: _____

7.3) Infinitiv: **leiden**

- Präsens: _____ du unter Spielsucht?
- Präteritum: _____ du unter Spielsucht?

Präsens: _____

Präteritum: _____

7.4) Infinitiv: **gestehen**

- Präsens: Meine Vorliebe für Handyspiele _____ ich nur ungern.
- Präteritum: Meine Vorliebe für Handyspiele _____ ich nur ungern.

Präsens: _____

Präteritum: _____

7.5) Infinitiv: **verlieren**

- Präsens: Wir _____ nicht gerne.
- Präteritum: Wir _____ nicht gerne.

Präsens: _____

Präteritum: _____

---

8 Satzglieder und verbale Teile

5 Punkte

Bestimmen Sie die unterstrichenen **Satzglieder** und die **verbalen Teile**. (Hier sind die unterstrichenen Teile **fett** markiert.)

Folgende Begriffe stehen zur Auswahl:

- Satzglieder: Subjekt, Akkusativobjekt, Dativobjekt, Genitivobjekt, Präpositionalgefüge (PO/Adv.)
- verbale Teile: Personalform, Partizip II, Infinitiv, Verbzusatz

Setzen Sie pro Teilaufgabe genau 1 Kreuz. (5 Punkte)

Beispiel: **Der Langeweile** verdanken wir viel. → Dativobjekt

8.1) Langeweile wünscht sich **kein Mensch**.

Antwort (Subjekt / Akkusativobjekt / Dativobjekt / Genitivobjekt / Präpositionalgefüge / Personalform / Partizip II / Infinitiv /

8.2) Viele Menschen wollen die Langeweile **bekämpfen**.

Antwort (Subjekt / Akkusativobjekt / Dativobjekt / Genitivobjekt / Präpositionalgefüge / Personalform / Partizip II / Infinitiv /

8.3) Ich habe die Langeweile schlecht **ertragen**.

Antwort (Subjekt / Akkusativobjekt / Dativobjekt / Genitivobjekt / Präpositionalgefüge / Personalform / Partizip II / Infinitiv /

8.4) Müssen wir **die Zeit** vertreiben wie einen Hund voller Flöhe?

Antwort (Subjekt / Akkusativobjekt / Dativobjekt / Genitivobjekt / Präpositionalgefüge / Personalform / Partizip II / Infinitiv /

8.5) *Carcassone* spielt man **mit Freunden** an einem Tisch.

Antwort (Subjekt / Akkusativobjekt / Dativobjekt / Genitivobjekt / Präpositionalgefüge / Personalform / Partizip II / Infinitiv /

---

9 Konjunktivformen bestimmen

5 Punkte

Bestimmen Sie die gesuchte **Konjunktivform**.

Kreuzen Sie pro Teilaufgabe nur je eine Lösung an. (5 Punkte)

Beispiel: Der Autor betont, mit Spielen _____ wir uns die Zeit. (Konjunktiv II) → **vertrieben** (nicht: vertreiben, vertrüben, vertreibten)

9.1) Der Autor behauptet, niemand _____ sich langweilen.

Gesucht: **Konjunktiv I**

Antwort (will / wollte / wölle / wolle): _____

9.2) Man sagt, ein Kind _____ langweilige Momente besonders schlecht.

Gesucht: **Konjunktiv I**

Antwort (ertrug / erträge / ertrage / ertrüge): _____

9.3) Wenn er nicht arbeiten müsste, _____ er wohl den ganzen Tag am Spieltisch.

Gesucht: **Konjunktiv II**

Antwort (sass / sässe / sitze / sitzte): _____

9.4) Wenn wir Menschen mutiger wären, _____ wir auch die Langeweile besser aus.

Gesucht: **Konjunktiv II**

Antwort (hielten / halten / hälten / halteten): _____

9.5) Sie sagt, du _____ gute Neuigkeiten.

Gesucht: **Konjunktiv I**

Antwort (bringest / bringst / brächtest / brängst): _____

---

10 Aktiv und Passiv umformen

6 Punkte

Setzen Sie die folgenden Sätze **vom Aktiv ins Passiv und umgekehrt**, ohne dabei die Zeitform zu ändern. Notieren Sie jeweils den ganzen Satz, das heisst, von wem die Handlung ausgeführt wird, muss auch angegeben werden. (6 Punkte)

Beispiel: Ein digitales Spiel benötigt nicht unbedingt einen Mitspieler. → **Ein Mitspieler wird von einem digitalen Spiel nicht unbedingt benötigt.**

10.1) Die meisten Menschen suchten immer schon einen Zeitvertreib.

10.2) Der überhebliche Kollege war von ihr im Spiel besiegt worden.

10.3) Die Spielleiterin musste den neuen Mitspieler über die Regeln informieren.

11 Hauptsatz oder Nebensatz

4 Punkte

Bestimmen Sie die **Satzart** des unterstrichenen Teilsatzes. (Hier ist der unterstrichene Teilsatz **fett** markiert.)

Kreuzen Sie pro Teilaufgabe nur je eine Lösung an. (4 Punkte)

Beispiel: Sie schaut aus dem Fenster, **während es regnet**. → Nebensatz

11.1) Schnell verlor der Witz, **der einmal lustig gewesen war**, seinen Reiz.

Antwort (Hauptsatz / Nebensatz): _____

11.2) Da er nichts Besseres zu tun hatte, **hörte er Musik**.

Antwort (Hauptsatz / Nebensatz): _____

11.3) **Obwohl er ihn langweilig fand**, schaute er sich den Film nochmals an.

Antwort (Hauptsatz / Nebensatz): _____

11.4) Sie schrieb To-do-Listen, **nur damit sie sich beschäftigt fühlte**.

Antwort (Hauptsatz / Nebensatz): _____

12 Satz- und Redezeichen setzen

5 Punkte

Setzen Sie im folgenden Text alle fehlenden **Satz- und Redezeichen** ein.

Uneindeutiges / Unlesbares wird als falsch bewertet.

Langeweile die oft als Gefühl der Unlust missverstanden wird spielt eine komplexe Rolle in der menschlichen Psychologie. Studien zeigen dass sie kreatives Potenzial freisetzen kann. Teilnehmende die sich zunächst mit einer sehr langweiligen Aufgabe beschäftigten schnitten anschliessend in kreativen Tests besser ab fanden Wissenschaftlerinnen heraus. Die Studienleiterin stellte zum überraschenden Ergebnis der Untersuchung fest: Aus meiner Sicht bedeutet dies wohl dass Langeweile das Gehirn dazu anregt nach stimulierenden Aktivitäten zu suchen.

Lösungen

BMS-Aufnahmeprüfung 2025 Deutsch BM1 und FMS. Lösungswege von Fokus Nachhilfe nach der offiziellen Lösung des Kantons.

1 Fragen zum Text — 5 Punkte

1.1) Ergebnis: Die Langeweile macht uns unsere eigene Endlichkeit bewusst.

- Z. 3–5: Die Langeweile macht «das Vergehen der Zeit spürbar»; wir fühlen, dass «am Ende der Zeit unser eigenes Ende wartet».
- Deshalb ist sie unerträglich, und wir suchen einen Zeitvertreib.
- Der Hund voller Flöhe (Z. 7–8) ist nur ein Vergleich für das Wort «Zeitvertreib», kein Grund.

1.2) Ergebnis: Ein Spiel, bei dem auch am Smartphone Burgen gebaut, Flüsse umgeleitet und Gebiete besetzt werden können.

- Z. 21–24: Der Autor lädt die App herunter und «baue Burgen, lege Wege, leite Flüsse um, besetze Gebiete».
- Freunde und Tisch braucht man nur für die Brettspiel-Version; mit der App nicht mehr.
- Man kann es spielen, «ohne gross nachzudenken» (Z. 19), also kein anspruchsvolles Strategiespiel.
- Das Beten ist nur ein Vergleich für die Haltung mit gesenktem Kopf (Z. 22–23).

1.3) Ergebnis: Das Smartphone macht der Langeweile Konkurrenz.

- Z. 9–11: «das Smartphone und andere Gerätschaften gingen dir ans Lebendige» – deshalb ist die Langeweile «vom Aussterben bedroht».
- Carcassonne ist nur das Beispiel des Autors, nicht der Grund für die letzten zehn Jahre allgemein. Von einem «sinnvollen» Zeitvertreib ist nicht die Rede.

1.4) Ergebnis: Er sagt sich, dass er nur noch eine Partie spiele.

- Z. 25–27: «bloss noch eine Partie», «Nur eine vor dem Kaffee», «Eine Partie, dann gehts …» – und doch spielt er immer weiter.
- Auch am Schluss (Z. 33): «Ganz sicher nur eines! Versprochen.» Der Leser merkt: Das wird nicht bei einer Partie bleiben.

1.5) Ergebnis: Der Autor sehnt sich nach der kreativen schöpferischen Kraft, die in der Langeweile entsteht.

- Z. 28–29: «Du bist wichtig. In dir werden die Ideen geboren. Ich will dich zurück.»
- Zuversicht, Mut und Nervenstärke braucht er, um die Langeweile auszuhalten – sie sind nicht der Grund, warum er sie zurückwill.

2 Gründe für die Spielsucht — 3 Punkte

Ergebnis: Ankreuzen: 2.2, 2.5 und 2.8

- **2.2:** Z. 18–19: Man kann es spielen, «ohne gross nachzudenken».
- **2.5:** Z. 21–22: Er hat die App heruntergeladen und sitzt seither da, «wo auch immer».
- **2.8:** Z. 24: «gewinne, verliere, beginne von Neuem» – nach jeder Partie folgt die nächste.
- Einsamkeit, Arbeitslosigkeit, Flucht aus der Realität oder süchtige Freunde kommen im Text nicht vor. Der Erfolg des Spiels (Z. 16–17) wird erwähnt, ist aber nicht der Grund für seine Sucht.

3 Richtig, falsch oder ungeklärt

7 Punkte

3.1) Ergebnis: ungeklärt

Er findet es mühsam, Tisch und Freundeskreis mitzuschleppen (Z. 20–21), und spielt darum die App. Ob er lieber ohne Freunde spielt, sagt der Text nicht.

3.2) Ergebnis: falsch

Er nimmt sich immer wieder vor, nur noch eine Partie zu spielen (Z. 25–27), und will die App löschen – spielt aber «Vorher aber ein einziges Spielchen noch» (Z. 33).

3.3) Ergebnis: richtig

Z. 5–6: «Du zwingst uns zum Nachdenken über unser Leben.»

3.4) Ergebnis: falsch

Er kündigt das Löschen nur an (Z. 31–32) und spielt vorher noch eine Partie (Z. 33–34). Gelöscht ist die App am Schluss nicht.

3.5) Ergebnis: richtig

Z. 12–13: «Ich muss gestehen … auch ich habe dich … schlecht behandelt, vernachlässigt»; Z. 27–28: «das stimmt mich traurig, denn ich vermisse dich».

3.6) Ergebnis: richtig

Z. 29–30: Um die Langeweile auszuhalten, «braucht es eine grosse Portion Zuversicht, Mut und Nervenstärke».

3.7) Ergebnis: falsch

Umgekehrt: Die Langeweile macht das Vergehen der Zeit spürbar (Z. 3). Den Zeitvertreib sucht man, um die Langeweile «aus der Welt zu schaffen» (Z. 6–7).

4 Gegenteile im Textzusammenhang

6 Punkte

4.1) Ergebnis: beruhigendes

Unheimlich heisst hier «beängstigend, bedrohlich». Das Gegenteil ist *beruhigend*. *Heimlich* bedeutet «versteckt» und ist kein Gegenteil.

4.2) Ergebnis: bequem

Hart heisst hier «schwierig, anstrengend» (nicht «fest» wie ein Stein). Das Gegenteil ist *bequem*. *Weich*, *geschmeidig* und *sanft* passen zur Bedeutung «fest».

4.3) Ergebnis: gepflegt

Vernachlässigen heisst «sich nicht um etwas kümmern». Das Gegenteil ist *pflegen*.

4.4) Ergebnis: praktisch

Blöd heisst hier nicht «dumm», sondern «lästig, unpraktisch». Das Gegenteil ist *praktisch*.

4.5) Ergebnis: zerstöre

Das Gegenteil von *bauen* ist *zerstören*. *Rekonstruieren* heisst «wieder aufbauen».

4.6) Ergebnis: aussergewöhnliches

Klassisch heisst hier «typisch, herkömmlich». Das Gegenteil ist *aussergewöhnlich*.

5 Passende Redewendungen

3 Punkte

5.1) Ergebnis: sie dorthin wünschen, wo der Pfeffer wächst

Jemanden dorthin wünschen, wo der Pfeffer wächst heisst «ihn weit weg haben wollen». Genau so begegnen wir der Langeweile: Wir wollen sie mit einem Zeitvertreib «aus der Welt schaffen» (Z. 6–7).

5.2) **Ergebnis: Feuer fangen**

Feuer fangen heisst «sich schnell für etwas begeistern». Der Autor: «es dauerte bloss Minuten, dann war ich süchtig danach» (Z. 17–18).

5.3) **Ergebnis: auf die lange Bank schieben**

Etwas auf die lange Bank schieben heisst «es immer wieder aufschieben». Der Autor will die App löschen, spielt aber «Vorher aber ein einziges Spielchen noch» (Z. 33).

---

6 Wortfamilien ergänzen

6 Punkte

6.1) **Ergebnis: problematisieren**

Gesucht ist ein Verb mit dem Stamm *problem-*: **problematisieren** (= etwas zum Problem machen, besprechen). Weitere korrekt geschriebene Wörter aus derselben Wortfamilie sind ebenfalls richtig.

6.2) **Ergebnis: Geheimnis, Heimlichkeit, Verheimlichung, Heim oder Heimat**

Gesucht ist ein Nomen mit dem Stamm *heim*: z. B. **Geheimnis**, **Heimlichkeit**, **Verheimlichung**, **Heim** oder **Heimat**. *Verheimlichung* ist keine Nominalisierung, sondern ein Nomen mit der Endung *-ung*. Weitere korrekt geschriebene Wörter aus derselben Wortfamilie sind ebenfalls richtig.

6.3) **Ergebnis: haltbar / unhaltbar, haltlos, erhältlich oder gehaltvoll**

Gesucht ist ein Adjektiv mit dem Stamm *halt*: z. B. **haltbar**, **unhaltbar**, **haltlos**, **erhältlich** oder **gehaltvoll**. Kein Partizip wie *gehalten*. Weitere korrekt geschriebene Wörter aus derselben Wortfamilie sind ebenfalls richtig.

6.4) **Ergebnis: sprachlich, sprachlos, gesprächig, ansprechbar oder unaussprechlich**

Gesucht ist ein Adjektiv mit dem Stamm *sprech/sprach*: z. B. **sprachlich**, **sprachlos**, **gesprächig**, **ansprechbar** oder **unaussprechlich**. Weitere korrekt geschriebene Wörter aus derselben Wortfamilie sind ebenfalls richtig.

6.5) **Ergebnis: (ge-)stehen oder verständigen**

Gesucht ist ein Verb mit dem Stamm *steh/stand*: **stehen**, **gestehen** oder **verständigen**. Weitere korrekt geschriebene Wörter aus derselben Wortfamilie sind ebenfalls richtig.

6.6) **Ergebnis: kämpferisch oder kampflos**

Gesucht ist ein Adjektiv mit dem Stamm *kampf/kämpf*: **kämpferisch** oder **kampflos**. Weitere korrekt geschriebene Wörter aus derselben Wortfamilie sind ebenfalls richtig.

---

7 Verben in Präsens und Präteritum

5 Punkte

7.1) **Ergebnis: Ihr ertragt die Langeweile nicht. / Ihr ertrugt die Langeweile nicht.**

- Präsens, 2. Person Plural: *ihr ertragt* – ohne Umlaut (der Umlaut kommt nur bei *du erträgst*, *er erträgt*).
- Präteritum: starkes Verb, *ertragen – ertrug*, also *ihr ertrugt*.

7.2) **Ergebnis: Keiner hält die Langeweile länger aus. / Keiner hielt die Langeweile länger aus.**

- *aushalten* ist trennbar: Der Verbzusatz *aus* steht am Satzende.
- Präsens, 3. Person Singular mit Umlaut: *hält … aus*.
- Präteritum: *hielt … aus*.

7.3) **Ergebnis: Leidest du unter Spielsucht? / Litt(e)st du unter Spielsucht?**

- Präsens, 2. Person Singular: *du leidest* (Stamm auf *-d*, darum *-est*).
- Präteritum: *leiden – litt* (Doppel-t), also *du littst* oder *du littest*.

7.4) **Ergebnis: … gestehe ich nur ungern. / … gestand ich nur ungern.**

- Präsens, 1. Person Singular: *ich gestehe*.
- Präteritum: *gestehen – gestand* (wie *stehen – stand*), also *ich gestand*.

7.5) **Ergebnis: Wir verlieren nicht gerne. / Wir verloren nicht gerne.**

- Präsens, 1. Person Plural: *wir verlieren*.
- Präteritum: *verlieren – verlor*, also *wir verloren*.

---

8 Satzglieder und verbale Teile — 5 Punkte

8.1) **Ergebnis: Subjekt**

Frage: *Wer* wünscht sich Langeweile? → *kein Mensch* (Nominativ). Das Subjekt steht hier nach dem Verb; *Langeweile* ist das Akkusativobjekt.

8.2) **Ergebnis: Infinitiv**

Das Modalverb *wollen* ist die Personalform; *bekämpfen* steht in der Grundform am Satzende → Infinitiv.

8.3) **Ergebnis: Partizip II**

Perfekt: *habe* (Personalform) + *ertragen* (Partizip II, wie *ich habe ertragen*).

8.4) **Ergebnis: Akkusativobjekt**

Frage: *Wen oder was* müssen wir vertreiben? → *die Zeit* (Akkusativ).

8.5) **Ergebnis: Präpositionalgefüge**

mit Freunden beginnt mit einer Präposition (*mit*) → Präpositionalgefüge.

---

9 Konjunktivformen bestimmen — 5 Punkte

9.1) **Ergebnis: wolle**

Konjunktiv I wird vom Infinitivstamm gebildet: *woll-* + *-e* → *er wolle*. *wollte* ist Präteritum (bzw. Konjunktiv II), *wölle* gibt es nicht.

9.2) **Ergebnis: ertrage**

Konjunktiv I vom Infinitivstamm ohne Umlaut: *ertrag-* + *-e* → *es ertrage*. *ertrüge* wäre Konjunktiv II.

9.3) **Ergebnis: sässe**

Konjunktiv II wird vom Präteritum gebildet: *sass* → mit Umlaut und *-e*: *er sässe*. *sitze* ist Konjunktiv I.

9.4) **Ergebnis: hielten**

Konjunktiv II vom Präteritum *hielten*: Der Vokal *ie* lässt sich nicht umlauten, darum lautet die Form gleich wie das Präteritum: *wir hielten … aus*.

9.5) **Ergebnis: bringest**

Konjunktiv I vom Infinitivstamm: *bring-* + *-est* → *du bringest*. *bringst* ist Indikativ, *brächtest* Konjunktiv II.

---

10 Aktiv und Passiv umformen — 6 Punkte

10.1) **Ergebnis: Ein Zeitvertreib wurde von den meisten Menschen immer schon gesucht.**

- Aktiv → Passiv, Zeitform Präteritum bleibt: *suchten* → *wurde … gesucht*.
- Das Akkusativobjekt *einen Zeitvertreib* wird zum Subjekt *Ein Zeitvertreib*.
- Das Subjekt *die meisten Menschen* wird zum Agens mit *von*: *von den meisten Menschen*.

- Lösung: **Ein Zeitvertreib wurde von den meisten Menschen immer schon gesucht.**
- Die Reihenfolge der Satzglieder ist frei.

10.2) **Ergebnis: Sie hatte den überheblichen Kollegen im Spiel besiegt.**

- Passiv → Aktiv, Zeitform Plusquamperfekt bleibt: *war … besiegt worden* → *hatte … besiegt*.
- Das Agens *von ihr* wird zum Subjekt *Sie*.
- Das Subjekt *der überhebliche Kollege* wird zum Akkusativobjekt *den überheblichen Kollegen*.
- Lösung: **Sie hatte den überheblichen Kollegen im Spiel besiegt.**

10.3) **Ergebnis: Der neue Mitspieler musste von der Spielleiterin über die Regeln informiert werden.**

- Aktiv → Passiv mit Modalverb: Das Modalverb *musste* bleibt im Präteritum, dazu kommt der Infinitiv Passiv *informiert werden*.
- *den neuen Mitspieler* wird zum Subjekt *Der neue Mitspieler*; *die Spielleiterin* wird zum Agens *von der Spielleiterin*.
- Lösung: **Der neue Mitspieler musste von der Spielleiterin über die Regeln informiert werden.**
- Ohne das Modalverb *musste* ist die Verbform falsch.

---

11 Hauptsatz oder Nebensatz

4 Punkte

11.1) Ergebnis: Nebensatz

Relativsatz: eingeleitet mit dem Relativpronomen *der*, die Personalform *war* steht am Ende → Nebensatz.

11.2) Ergebnis: Hauptsatz

hörte er Musik kann allein stehen (*Er hörte Musik.*); die Personalform steht vorne, nicht am Ende → Hauptsatz. Der Nebensatz ist *Da er … hatte*.

11.3) Ergebnis: Nebensatz

Eingeleitet mit der Konjunktion *obwohl*, die Personalform *fand* steht am Ende → Nebensatz.

11.4) Ergebnis: Nebensatz

Eingeleitet mit der Konjunktion *damit*, die Personalform *fühlte* steht am Ende → Nebensatz.

---

12 Satz- und Redezeichen setzen

5 Punkte

Ergebnis: Langeweile, die oft als Gefühl der Unlust missverstanden wird, spielt eine komplexe Rolle in der menschlichen Psychologie. Studien zeigen, dass sie kreatives Potenzial freisetzen kann. Teilnehmende, die sich zunächst mit einer sehr langweiligen Aufgabe beschäftigten, schnitten anschliessend in kreativen Tests besser ab, fanden Wissenschaftlerinnen heraus. Die Studienleiterin stellte zum überraschenden Ergebnis der Untersuchung fest: «Aus meiner Sicht bedeutet dies wohl, dass Langeweile das Gehirn dazu anregt, nach stimulierenden Aktivitäten zu suchen.»

Es fehlen 10 Zeichen:

- *Langeweile, die oft … missverstanden wird, spielt* – Relativsatz, vorne und hinten ein Komma.
- *Studien zeigen, dass* – Komma vor dem dass-Satz.
- *Teilnehmende, die sich … beschäftigten, schnitten* – Relativsatz, vorne und hinten ein Komma.

- *besser ab, fanden Wissenschaftlerinnen heraus* – Komma zwischen zwei Hauptsätzen (die Aussage und wer sie gemacht hat).
- *fest: **«**Aus meiner Sicht … zu suchen.**»*** – direkte Rede nach dem Doppelpunkt: Anführungszeichen am Anfang und am Ende (Punkt vor dem Schlusszeichen).
- *wohl, dass* – Komma vor dem dass-Satz.
- *dazu anregt, nach … zu suchen* – Komma vor der Infinitivgruppe, weil *dazu* auf sie verweist.