

## Wochenplan Nr. 9 - Deutsch: 08.03. – 12.03.2021

**Bitte schicke mir deine Arbeitsergebnisse bis spätestens 12.03.2021 an:**

**noe@sk.slogineo.de**

Was?	Aufgabe: ☆	Aufgabe: ☆☆	✓
Rechtschreibübungen (1)	Übe 10 Minuten mit deinem <u>Rechtschreibtrainer</u> <b>oder</b> übe 10 Minuten mit der <u>Anton-App</u> : <i>Deutsch 4. oder 5. oder 6. Klasse – Rechtschreibung</i> (wähle selbstständig Übungen zur Rechtschreibung aus).		
Rechtschreibübungen (2)	Übe 10 Minuten mit deinem <u>Rechtschreibtrainer</u> <b>oder</b> übe 10 Minuten mit der <u>Anton-App</u> : <i>Deutsch 4. oder 5. oder 6. Klasse – Rechtschreibung</i> (wähle selbstständig Übungen zur Rechtschreibung aus).		
Rechtschreibübungen (3)	Übe 10 Minuten mit deinem <u>Rechtschreibtrainer</u> <b>oder</b> übe 10 Minuten mit der <u>Anton-App</u> : <i>Deutsch 4. oder 5. oder 6. Klasse – Rechtschreibung</i> (wähle selbstständig Übungen zur Rechtschreibung aus).		
Ich kann einen Sachtext verstehen und zusammenfassen.	1) Lies den Text „Bildschirmzeit nur noch vor dem Bildschirm (von Lena Koch)		Nr. 1
	2) Bearbeite das AB „Den Sachtext „Bildschirmzeit – Nur noch vor dem Bildschirm mit der Fünf-Schritte-Lesemethode verstehen und zusammenfassen“ ☆	2) Bearbeite das AB „Den Sachtext „Bildschirmzeit – Nur noch vor dem Bildschirm mit der Fünf-Schritte-Lesemethode verstehen und zusammenfassen“ ☆☆	Nr. 2
Ich kenne die Fünf-Schritte-Lese-Methode.	Lerne die Fünf-Schritte-Lesemethode auswendig und schreibe sie auswendig in dein Heft!		
Ich kann Basiswissen (Zeichensetzung der wörtlichen Rede) wiederholen.	Wiederhole die Regeln der Zeichensetzung der wörtlichen Rede mit Hilfe des Merkfächers, den du dir beim Thema „Fabeln“ gebastelt hast (Wochenplan Nr. 4 vom 01.02. bis 05.02.) Übe nun mit der <b>Anton-App</b> die Zeichensetzung der wörtlichen Regeln: <i>Deutsch 6. Klasse, Satzzeichen bei wörtlicher Rede</i> . Achte auf die Zeit, damit du nicht zu lange für Deutsch arbeitest.		

## Bildschirmzeit – nur noch vor dem Bildschirm (von Lena Koch)

Fernsehen macht Spaß, denn es bedeutet Unterhaltung und Abwechslung. Wer fernsieht, kann in andere Welten eintauchen und erhält wichtige Informationen über aktuelle Ereignisse in der Welt. Daher verwundert es nicht, dass auch 79% der 6- bis 13-Jährigen täglich fernsehen. Forscher haben festgestellt, dass für zwei Drittel der Kinder und Jugendlichen der Fernseher das wichtigste Medium ist.



Mittlerweile gibt es aber auch viele weitere elektronische Medien, die Kinder und Jugendliche auch in ihrer Freizeit nutzen. Sie schauen zum Beispiel Filme, Serien und Videoclips über Tablets, Laptops oder Smartphones. Außerdem können sie weitere Online-Angebote nutzen, um sich zu informieren, Spiele zu spielen oder in sozialen Netzwerken zu kommunizieren. Häufig findet die Nutzung ohne Kontrolle der Eltern statt. Experten sprechen daher inzwischen nicht mehr von Fernsehzeit, sondern von Bildschirmzeit, da verschiedene Bildschirme genutzt werden. Je älter die Kinder und Jugendlichen werden, desto länger sind ihre Bildschirmzeiten. 60% der 12- bis 13-Jährigen surfen jeden Tag.

Doch die Nutzung der Medien bringt auch Gefahren mit sich. Wer viel fernsieht oder mehrere Stunden täglich vor dem Laptop verbringt, riskiert gesundheitliche Probleme. Als Folgen sehen Experten Übergewicht und Bewegungsmangel. Auch die sozialen Fähigkeiten der Kinder und Jugendlichen können langfristig leiden. Wissenschaftler empfehlen deshalb die Bildschirmzeit von Kindern und Jugendlichen auf maximal zwei Stunden am Tag zu beschränken, um gesundheitliche Probleme zu vermeiden. Auch Hirnforscher sehen die Gefahren einer zu langen Bildschirmzeit: neu gelerntes Schulwissen ist schnell vergessen, wenn sich ein Jugendlicher direkt nach den Hausaufgaben schockierende Filme ansieht. Dadurch kann das Gelernte nicht im Langzeitgedächtnis abgespeichert werden und ist zum Beispiel in der nächsten Klassenarbeit schon vergessen.

Einige Länder wie zum Beispiel Taiwan verpflichten Eltern daher, die Bildschirmzeiten ihrer Kinder zu begrenzen. Eltern, die sich nicht an die Regelung halten, bekommen hohe Geldstrafen. In Deutschland gibt es so ein Gesetz bisher nicht.



**Den Sachtext „Bildschirmzeit – Nur noch vor dem Bildschirm“ mit der Fünf-Schritt-Lesemethode verstehen und zusammenfassen**

**Schritt 1 und 2 (Einzelarbeit):**

1. Lies den Text.
2. Entscheide, welche der nachfolgenden Formulierungen am besten zum Text passt.

A	In dem Sachtext geht es um ein beliebtes Computerspiel für Kinder und Jugendliche.
B	Der Sachtext informiert über die Gefahren von Facebook.
C	In dem Sachtext geht es um die hohen Bildschirmzeiten von Kindern und Jugendlichen.
D	Der Sachtext informiert über Computer- und Onlinesucht.

3. Beantworte die folgenden beiden Fragen zum Text.

- a. Nenne die Folgen, die die Mediennutzung bei den Kindern und Jugendlichen haben kann.

---

---

---

---

- b. Wie viele Stunden Bildschirmzeit empfehlen Wissenschaftler für Kinder und Jugendliche täglich?

---

---



**Schritt 3 (Partnerarbeit):**

4. Sucht gemeinsam aus jedem Abschnitt die Schlüsselwörter heraus.

Zeilenangabe	Schlüsselwörter
Z. 1 – 8	
Z. 9 – 17	
Z. 18 – 25	
Z. 29 – 31	

**Schritt 4 (Partnerarbeit):**

5. Ordnet den passenden Zeilen die richtige Zwischenüberschrift zu.

Zeilenangabe	Zwischenüberschrift
	Gefahren der Mediennutzung
	Strafen für zu hohe Bildschirmzeiten
	Kinder und Jugendliche nutzen verschiedene Bildschirme
	Der Fernseher – das beliebteste Medium

**Schritt 5 (Einzelarbeit):**

6. Fasse den Sachtext in eigenen Worten zusammen.

(Tipp: Nutze deine Vorarbeit aus Aufgabe 1 – 5. Formuliere aus den Zwischenüberschriften ganze Sätze.)

Starthilfe: In dem Sachtext „Bildschirmzeit - nur noch vor dem Bildschirm“ von Lena Koch geht es um...

**Zusatzaufgabe:**

Sind geregelte Bildschirmzeiten für Kinder und Jugendliche sinnvoll? Überlege dir zwei Vorschläge.

\* \*

**Den Sachtext „Bildschirmzeit – Nur noch vor dem Bildschirm“ mit der Fünf-Schritt-Lesemethode verstehen und zusammenfassen**

**Schritt 1 und 2 (Einzelarbeit):**

1. Lies den Text.
2. Formuliere einen Satz, in dem du schreibst, worum es in dem Text geht.

---

---

---

---

3. Beantworte die folgenden beiden Fragen zum Text.

- a. Nenne die Folgen, die die Mediennutzung bei den Kindern und Jugendlichen haben kann.

---

---

---

---

- b. Wie viele Stunden Bildschirmzeit empfehlen Wissenschaftler für Kinder und Jugendliche täglich?

---

---

**Schritt 3 (Partnerarbeit):**

4. Sucht gemeinsam aus jedem Abschnitt die Schlüsselwörter heraus.

Zeilenangabe	Schlüsselwörter
Z. 1 – 8	
Z. 9 – 17	
Z. 18 – 28	
Z. 29 – 31	

**Schritt 4 (Partnerarbeit):**

5. Findet zu jedem Abschnitt eine passende Zwischenüberschrift.

Zeilenangabe	Zwischenüberschrift
Z. 1 – 8	
Z. 9 – 17	
Z. 18 – 28	
Z. 29 – 31	

**Schritt 5 (Einzelarbeit):**

6. Fasse den Sachtext in eigenen Worten zusammen.  
(Tipp: Nutze deine Vorarbeit aus Aufgabe 1 – 5).

**Zusatzaufgabe:**

Sind geregelte Bildschirmzeiten für Kinder und Jugendliche sinnvoll? Überlege dir zwei Vorschläge.

## Wochenplan Nr. 10 - Deutsch: 15.03. – 19.03.2021

**Bitte schicke mir deine Arbeitsergebnisse bis spätestens 19.03.2021 an:**

**noe@sk.slogineo.de**

Was?	Aufgabe: ☆	Aufgabe: ☆☆	✓
Rechtschreibübungen (1)	Übe 10 Minuten mit deinem <u>Rechtschreibtrainer</u> <b>oder</b> übe 10 Minuten mit der <u>Anton-App</u> : <i>Deutsch 4. oder 5. oder 6. Klasse – Rechtschreibung</i> (wähle selbstständig Übungen zur Rechtschreibung aus).		
Rechtschreibübungen (2)	Übe 10 Minuten mit deinem <u>Rechtschreibtrainer</u> <b>oder</b> übe 10 Minuten mit der <u>Anton-App</u> : <i>Deutsch 4. oder 5. oder 6. Klasse – Rechtschreibung</i> (wähle selbstständig Übungen zur Rechtschreibung aus).		
Ich kann einen Sachtext verstehen und zusammenfassen.	1) Lies im Buch auf Seite 161 den Text „Das Leben spielen – Die Sims“.		Nr. 1
	2) Wende nun die 5-Schritte-Lesemethode an, um den Text wirklich gut zu verstehen. Bearbeite dafür im Buch auf den Seiten 162/163 die Aufgaben zu den 5 Schritten. Nr. 6 auf S. 163 kannst du freiwillig machen. <b>Wichtig:</b> <i>Auf Seite 164 findest du Hilfen zu den Aufgaben auf S. 163 Nr. 2, Nr. 3, Nr. 4 und Nr. 5b. <b>Nutze diese Hilfen auf jeden Fall!</b></i>	2) Wende nun die 5-Schritte-Lesemethode an, um den Text wirklich gut zu verstehen. Bearbeite dafür im Buch auf den Seiten 162/163 die Aufgaben zu den 5 Schritten. Wage dich auch an die Aufgaben Nr. 6 auf S. 163. <i>Falls du bei der ein oder anderen Aufgabe Hilfe benötigst, dann schau auf Seite 164. Dort findest du Hilfen zu den Aufgaben auf Seite 163 Nr. 2, Nr. 3, Nr. 4 und Nr. 5b.</i>	Nr. 2
Ich kenne die Fünf-Schritte-Lese-Methode.	1) Lerne die Fünf-Schritte-Lesemethode auswendig. 2) Formuliere die Fünf-Schritte-Lese-Methode in die Ich-Form um. <b>So sollst du das aufschreiben:</b> <u>1. und 2. Schritt: Text lesen und Fragen an ihn stellen</u> <i>Ich lese den Text zügig durch.</i> <i>Ich stelle Fragen an den Text:</i> <i>a) Was weiß ich bereits daraus?</i> <i>b) Was ist neu für mich?</i> <i>c) Worüber möchte ich ...?</i> <u>3. Schritt: Wichtige Wörter verstehen</u> <i>Ich lese den Text...</i> <i>Ich unterstreiche...</i> <u>4. Schritt: Zwischenüberschriften finden</u> <i>Ich....</i> <u>5. Schritt: Den Inhalt wiedergeben</u> <i>Ich ...</i> <i>Ich...</i>		
Ich kann Basiswissen ( <b>Zeichensetzung der wörtlichen Rede</b> ) wiederholen.	Übe mit der <b>Anton-App</b> die Zeichensetzung der wörtlichen Regeln: <i>Deutsch 6. Klasse, Satzzeichen bei wörtlicher Rede.</i> Achte auf die Zeit, damit du nicht zu lange für Deutsch arbeitest.		

**Wochenplan Nr. 11 - Deutsch: 22.03. – 26.03.2021**

**Bitte schicke mir deine Arbeitsergebnisse bis spätestens 26.03.2021 an:**

**noe@sk.s.logineo.de**

Was?	Aufgabe: ☆	Aufgabe: ☆☆	✓
Rechtschreibübungen (1)	Übe 10 Minuten mit deinem <u>Rechtschreibtrainer</u> <b>oder</b> übe 10 Minuten mit der <u>Anton-App</u> : <i>Deutsch 4. oder 5. oder 6. Klasse – Rechtschreibung</i> (wähle selbstständig Übungen zur Rechtschreibung aus).		
Rechtschreibübungen (2)	Übe 10 Minuten mit deinem <u>Rechtschreibtrainer</u> <b>oder</b> übe 10 Minuten mit der <u>Anton-App</u> : <i>Deutsch 4. oder 5. oder 6. Klasse – Rechtschreibung</i> (wähle selbstständig Übungen zur Rechtschreibung aus).		
Rechtschreibübungen (3)	Übe 10 Minuten mit deinem <u>Rechtschreibtrainer</u> <b>oder</b> übe 10 Minuten mit der <u>Anton-App</u> : <i>Deutsch 4. oder 5. oder 6. Klasse – Rechtschreibung</i> (wähle selbstständig Übungen zur Rechtschreibung aus).		
Ich kann einen Sachtext verstehen und zusammenfassen.	1) Lies auf dem AB „Einen Sachtext zusammenfassen (1)“ den Text „Die Sims“ – Das Spiel des Lebens“		Nr. 1
	2) Bearbeite das AB „Einen Sachtext zusammenfassen (2)“ ☆.	2) Bearbeite das AB „Einen Sachtext zusammenfassen (2)“ ☆☆.	Nr. 2
Ich kann eine Zusammenfassung untersuchen und gelungene Satzanfänge anwenden.	Bearbeite das AB „Musterlösung „Die Sims – Das Spiel des Lebens“ / „Musterlösung „Bildschirmzeit – nur noch vor dem Bildschirm“ Hinweis: Den Text „Die Sims – Das Spiel des Lebens“ hast du diese Woche bearbeitet, den Text „Bildschirmzeit – nur noch vor dem Bildschirm“ in der Woche vom 08. bis 12.03.		
Ich kenne die Fünf-Schritte-Lese-Methode.	Kannst du die Fünf-Schritte-Lese-Methode nun auswendig? Falls nicht, los geht's! Lerne diese Methode auswendig!		
Ich kann Basiswissen ( <b>Zeichensetzung der wörtlichen Rede</b> ) wiederholen.	Übe mit der <b>Anton-App</b> die Zeichensetzung der wörtlichen Regeln: <i>Deutsch 6. Klasse, Satzzeichen bei wörtlicher Rede.</i> Achte auf die Zeit, damit du nicht zu lange für Deutsch arbeitest.		



## Einen Sachtext zusammenfassen (1)

### „Die Sims“ – Das Spiel des Lebens

- 1 Im Jahr 2000 kam das Game „Die Sims“ auf den Markt. Bis heute ist die Simulationsreihe das meistverkaufte PC-Spiel der Welt. Doch was macht die „Sims“ so besonders?  
Großartige Grafik, nervenzerreißende Action, bombastischer Sound, spannender Spielverlauf mit einem klaren Ziel: All das fehlt den „Sims“. Stattdessen baut man ein Haus, richtet es ein, geht zur Arbeit, erzieht die Kinder, kocht, geht auf die Toilette und schläft – genau so wie im echten Leben. Und weil das ziemlich langweilig klingt, war es vor zehn Jahren keineswegs sicher, dass das Computerspiel Erfolg haben würde. [...]
- 2 Die Games [...] vor den „Sims“ [...] führten die Spieler in andere Welten, während die „Sims“ das ganz normale Leben abbildeten – nur eben digital. Und doch schlug das Game ein wie eine Bombe: 100 Millionen Mal verkaufte sich das Basisspiel, seine insgesamt 26 Erweiterungen und die beiden Nachfolger. Damit ist „Die Sims“ das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten. [...]
- 3 Das Grundprinzip ist seit zehn Jahren gleich geblieben: Der Spieler bastelt sich [...] eine Fantasiefigur oder gleich mehrere davon. Mit diesen zieht man in eine Wohnung und richtet sie ein. Wem nicht genügt, was im Game an Möbeln und Kleidern vorgegeben ist, lädt zusätzliche virtuelle Gegenstände herunter – je nach Artikel gratis oder gegen Geld. Was er anschließend anstellt, bleibt ihm überlassen. Er kann seinem Sim einen Partner suchen, die Sims können eine Affäre haben, arbeiten gehen, der Spieler kann auch neue Figuren erschaffen. Ihre Stimmung zeigt sich an einem grünen Kristall sowie in Sprechblasen über ihren Köpfen.
- 4 Ein konkretes Spielziel gibt es nicht und damit auch kein richtiges oder falsches Spielen. Man kann sein Haus ausbauen oder einfach immer wieder neue Sims erschaffen. Auch Gemeinheiten sind möglich – zum Beispiel die Schwimmbeckenleiter zu entfernen, nachdem ein Sim ins Wasser gesprungen ist. Untermalt ist das Ganze mit einer Art Fahrstuhlmusik, und die Sims unterhalten sich in einer merkwürdigen, unverständlichen Sprache. [...]
- 5 Natürlich haben sich „Die Sims“ weiterentwickelt. Erst ab dem zweiten Teil alterten die Figuren, man konnte sie vom Baby bis ins Greisenalter begleiten. Zudem durfte der Spieler sie mit Ängsten und Hobbys ausstatten. Im aktuellen dritten Teil der Reihe besitzen die Figuren zudem ein Schicksal, sie haben Nachbarn mit einem Eigenleben und können detailreicher gestaltet werden – sowohl was das Äußere als auch was den Charakter betrifft. Die Sims sind inzwischen auch verweist, haben Haustiere bekommen und sind auf einsamen Inseln gestrandet. [...]

*Claudia Frickel*

Focus Online 04.02.2010 [http://www.focus.de/digital/games/tid-17112/die-sims-das-spiel-des-lebens\\_aid\\_475230.html](http://www.focus.de/digital/games/tid-17112/die-sims-das-spiel-des-lebens_aid_475230.html) [15.10.2012]



## Einen Sachtext zusammenfassen (2)

1 Lies den Text aufmerksam und markiere in verschiedenen Farben:

- a Informationen, die du bereits kennst
- b Textstellen, die dir neue Informationen liefern.

2 Formuliere in einem Satz, wovon der Text handelt.

---



---

3 Lies den Text noch einmal Abschnitt für Abschnitt und unterscheide dabei zwischen Informationen, die eher wichtig oder eher unwichtig für eine Textzusammenfassung sind.

- a Kreuze hierzu die Schlüsselwort-Gruppen für die Abschnitte an.
- b Finde für den letzten Abschnitt selbst eine eher wichtige und eine eher unwichtige Aussage. Schreibe die Schlüsselwörter auf die Zeile und kreuze an.

Aussagen	wichtig	unwichtig
1 (a) Die Sims – PC-Spiel – wie im echten Leben – Erfolg	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(b) Action – Sound – Ziel – fehlt den „Sims“	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 (a) Strategiespiele – andere Welt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(b) das ganz normale Leben – digital	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 (a) Grundprinzip – Wohnung – Fantasiefigur – erfinden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(b) virtuelle Gegenstände – Affäre – Stimmung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 (a) Sprache – Bands und Sänger – Stücke in „Simlisch“	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(b) Haus bauen – Gemeinheiten – Fahrstuhlmusik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 (a) _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(b) _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4 Zwischenüberschriften helfen bei einer Textzusammenfassung. Ordne die nachfolgenden Überschriften den Textabschnitten zu und schreibe sie in die Kästchen neben den Text.

- Simlisch – Sprache der Sims
- Figuren, Aussehen und Wohnung selbst schaffen
- Erfolg der Sims im wirklichen Leben
- Das normale Leben spielen
- Die Sims haben sich entwickelt

5 Fasse den Text zusammen. Bringe dazu die folgende Zusammenfassung in die richtigen Reihenfolge.

- A Danach wird beschrieben, wodurch „Die Sims“ sich von den Strategiespielen unterscheidet. Es bildet das wirkliche Leben digital ab.
- B Die Grundprinzipien, wie man eine Figur erschafft und deren Lebensumwelt mit Kleidung, Wohnung und Beruf einrichtet, werden im dritten Textabschnitt erläutert.
- C In dem Sachtext „Die Sims – Das Spiel des Lebens“ werden der Erfolg des Computerspiels „Die Sims“ sowie dessen Besonderheiten beschrieben.
- D Der Text weist am Ende auf Weiterentwicklungen der neuen Generationen der Sims-Spiele hin.
- E Zunächst wird davon berichtet, wann das Spiel auf den Markt kam und welche Besonderheiten es hat.





## Einen Sachtext zusammenfassen (2)

1 Lies den Text aufmerksam und markiere in verschiedenen Farben:

- a Informationen, die du bereits kennst
- b Textstellen, die dir neue Informationen liefern

2 Formuliere in einem Satz, wovon der Text handelt.

---



---

3 Lies den Text noch einmal Abschnitt für Abschnitt und unterscheide dabei zwischen Informationen, die eher wichtig oder eher unwichtig für eine Textzusammenfassung sind.

- a Kreuze hierzu die Schlüsselwort-Gruppen für die Abschnitte an.
- b Formuliere für jeden Abschnitt die fehlende wichtige oder unwichtige Aussage in Stichworten. Schreibe sie auf die Zeile und kreuze an.

Aussagen	wichtig	unwichtig
1 (a) _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(b) Action – Sound – Ziel – fehlt den „Sims“	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 (a) _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(b) das ganz normale Leben – digital	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 (a) _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(b) virtuelle Gegenstände – Affäre – Stimmung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 (a) Sprache – Bands und Sänger – Stücke in „Simlisch“	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(b) _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 (a) weiterentwickelt – Figuren – Schicksale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(b) _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4 Zwischenüberschriften helfen bei einer Textzusammenfassung. Schreibe die nachfolgenden Überschriften neben die passenden Textabschnitte und ergänze zum Schluss die fehlende Überschrift.

A Erfolg der Sims im wirklichen Leben

B \_\_\_\_\_

C \_\_\_\_\_

D Die Sims haben sich entwickelt

5 Fasse nun den gesamten Text zusammen.

Setze dazu den Beginn der Zusammenfassung fort und schreibe in dein Heft.

In dem Sachtext „Die Sims – Das Spiel des Lebens“ wird beschrieben, wie ...

## Musterlösung „Die Sims – Das Spiel des Lebens“

In dem Sachtext „Sims – Das Spiel des Lebens“ werden der Erfolg des Computerspiels „Die Sims“ sowie dessen Besonderheiten dargestellt.

Zunächst wird davon berichtet, dass das Spiel im Jahr 2000 auf den Markt kam und welche Aufgaben in dem Spiel geleistet werden müssen. (Zeile \_\_\_\_ bis \_\_\_\_)

Danach wird beschrieben, wodurch sich das Spiel von anderen Strategiespielen unterscheidet. Es bildet anders als andere Spiele das wirkliche Leben digital ab und wurde zum meistverkauften PC-Spiel aller Zeiten. (Zeile \_\_\_\_ bis \_\_\_\_)

Anschließend wird das Grundprinzip des Spiels erklärt. Ein Spieler kreiert eine eigene Figur, richtet die Wohnung ein und spielt so das wirkliche Leben nach. (Zeile \_\_\_\_ bis \_\_\_\_)

Weiterhin wird aufgezeigt, dass es kein konkretes Spielziel gibt und der Spieler so auch nichts richtig oder falsch machen kann. (Zeile \_\_\_\_ bis \_\_\_\_)

Am Ende des Textes wird verdeutlicht, dass sich die Sims weiterentwickelt haben. So altern zum Beispiel die Figuren oder sie können noch detailreicher gestaltet werden. (Zeile \_\_\_\_ bis \_\_\_\_)

## Musterlösung „Bildschirmzeit – nur noch vor dem Bildschirm“

In dem Sachtext „Bildschirmzeit – nur noch vor dem Bildschirm“ geht es um die hohen Bildschirmzeiten von Kindern und Jugendlichen und die für sie daraus resultierenden Folgen.

Zu Beginn wird aufgezeigt, dass für zwei Drittel der Jugendlichen der Fernseher das wichtigste Medium ist. 79 % der 6- bis 13-Jährigen schauen täglich fern. (Zeile \_\_\_\_ bis \_\_\_\_)

Anschließend wird verdeutlicht, dass Kinder und Jugendliche viele unterschiedliche elektronische Medien, wie z. B. Tablets, Smartphones oder Laptops in ihrer Freizeit nutzen. Es wird daher nicht mehr von der Fernsehzeit gesprochen, sondern von Bildschirmzeiten. Je älter die Kinder umso länger werden die Bildschirmzeiten. (Zeile \_\_\_\_ bis \_\_\_\_)

Im weiteren Verlauf des Textes werden die Gefahren aufgezeigt, wenn der Medienkonsum zu hoch ist. Es kann zu gesundheitlichen Problemen kommen, die sozialen Fähigkeiten können leiden oder auch neu erlerntes Wissen kann nicht im Langzeitgedächtnis abgespeichert werden. (Zeile \_\_\_\_ bis \_\_\_\_)

Zum Schluss wird dargestellt, dass es Länder gibt, die den Medienkonsum von Kindern gesetzlich regeln und es zu Geldstrafen kommen kann, wenn Eltern sich nicht an diese Vorgaben halten. (Zeile \_\_\_\_ bis \_\_\_\_)

### Arbeitsaufträge:

1. Lies dir die beiden Musterlösungen konzentriert durch!
2. Welche Zeilen in den Originaltext werden in den Abschnitten der Zusammenfassungen zusammengefasst? Ergänze die Lücken in den Klammern.
3. Unterstreiche in beiden Musterlösungen die Formulierungen, die in der Einleitung verwendet werden.
4. Unterstreiche in beiden Musterlösungen, wie die Sätze jeweils eingeleitet werden.
5. Schreibe diese Satzanfänge ordentlich in dein Heft, rahme sie ein und präge sie dir ein, damit du diese zukünftig nutzen kannst.

**Überschrift im Heft: Satzanfänge für meine Textzusammenfassung**