



Kanton Zürich
Bildungsdirektion



Zentrale Aufnahmeprüfung Berufsmaturitätsschule und Fachmittelschule 2025

Deutsch
Sprachbetrachtung und Textverständnis
Dauer: 45 Minuten

Serie D

Name + Vorname: _____

Schule: _____

Nummer Kandidat/in: _____

Lesen Sie den Text auf dem beiliegenden Textblatt sorgfältig durch.

Beim Lösen dürfen Sie die Reihenfolge der Aufgaben frei wählen.

Gestrichene sowie unleserliche oder nicht eindeutige / nicht klare Antworten werden nicht bewertet.

Es sind keine Hilfsmittel erlaubt (auch keine Rechtschreibwörterbücher).

Sprachprüfung													
Aufgabe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Maximale Punktzahl	5	3	7	6	3	6	5	5	5	6	4	5	60
Erreichte Punktzahl													

Erreichte Punktzahl:

Für die Korrektur:
.....



Aufgabe 1

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?

- Wer sich langweilt, wird für altmodisch gehalten.
- Die Langeweile macht uns unsere eigene Endlichkeit bewusst.
- Wer sich langweilt, geht in der Zeit keiner sinnvollen Beschäftigung nach.
- Langeweile ist so unangenehm wie ein Hund voller Flöhe.

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

- Ein Gesellschaftsspiel, für das unbedingt Freunde und ein Tisch benötigt werden.
- Ein Strategiespiel, das viel Geistesgegenwart von den Spielenden verlangt.
- Ein Spiel, bei welchem man mit geneigtem Haupt dasitzen und beten muss.
- Ein Spiel, bei dem auch am Smartphone Burgen gebaut, Flüsse umgeleitet und Gebiete besetzt werden können.

1.3 Weshalb ist die Langeweile laut Text vom Aussterben bedroht?

- Früher hatte die Langeweile ein viel positiveres Image als heute.
- Heutzutage verspüren die Menschen keine Langeweile mehr, da sie gelernt haben, sie durch einen sinnvollen Zeitvertreib zu ersetzen.
- Die Langeweile hatte in den letzten zehn Jahren unter dem Spiel *Carcasonne* zu leiden.
- Das Smartphone macht der Langeweile Konkurrenz.

1.4 Mit welcher Aussage belügt sich der Autor selbst?

- Der Autor hält daran fest, dass gar niemand die Langeweile brauche.
- Er bildet sich ein, gut zu sein darin, Wege zu legen und Flüsse umzuleiten.
- Er sagt sich, dass er nur noch eine Partie spiele.
- Er macht sich vor, Zuversicht, Mut und Nervenstärke aufzubringen, um Langeweile zu vermeiden.

1.5 Weshalb will der Autor die Langeweile zurück?

- Der Autor sehnt sich nach der kreativen schöpferischen Kraft, die in der Langeweile entsteht.
- Er erkennt, dass sie ein wunderbarer Zeitvertreib ist.
- Er will beweisen, dass er über Zuversicht, Mut und Nervenstärke verfügt.
- Er hat dann endlich einen Grund, mehr zu schlafen.

Punkte Aufgabe 1



Aufgabe 2

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

Kreuzen Sie die drei Antworten an, die laut Text am besten passen.
Setzen Sie genau drei Kreuze. (3 Punkte)

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

Punkte Aufgabe 2



Aufgabe 3

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

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

		richtig	falsch	ungeklärt
3.1	Am liebsten spielt der Autor <i>Carcassonne</i> ohne Freunde.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2	Was der Autor sich vorgenommen hat, tut er auch.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3	Die Langeweile zwingt uns dazu, über unser Leben nachzudenken.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4	Es ist dem Autor am Schluss des Textes gelungen, die <i>Carcassonne</i> -App zu löschen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.5	Dem Autor tut es leid, dass er die Langeweile vernachlässigt hat.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.6	Der Autor hat Respekt davor, die Langeweile zurückzubekommen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.7	Der Autor sucht einen Zeitvertreib, um das Vergehen der Zeit spürbar zu machen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Punkte Aufgabe 3



Aufgabe 4

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 *Ungeduld* *Sicherheit* *Nachsicht*

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

heimliches beruhigendes zufriedenes aufbauendes

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

bequem weich geschmeidig sanft

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

gepflegt bevorzugt verwendet gehütet

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

intelligent möglich leicht praktisch

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

verbaue zerstöre verwerfe rekonstruiere

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

vielfältiges altmodisches aussergewöhnliches spannendes

Punkte Aufgabe 4



Aufgabe 5

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 liegt der Hase im Pfeffer
- da haben wir den Salat
- da scheiden sich die Geister
- da lachen ja die Hühner

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

- ihr einen Denkkzettel verpassen
- sie ins Bockshorn jagen
- sie aufs Kreuz legen
- sie dorthin wünschen, wo der Pfeffer wächst

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

- durchs Feuer gehen
- Feuer fangen
- mit dem Feuer spielen
- das Feuer schüren

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

- auf die lange Bank schieben
- sich am Riemen reissen
- an die grosse Glocke hängen
- Nägel mit Köpfen machen

Punkte Aufgabe 5



Aufgabe 6

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)

	Nomen (keine Nominalisierung)	Verb (im Infinitiv)	Adjektiv (kein Partizip)
Beispiel	<i>Not</i>	<i>benötigen</i>	<i>unnötig</i>
6.1	Problem		problematisch
6.2		verheimlichen	unheimlich
6.3	Halt	aushalten	
6.4	Gespräch	sprechen	
6.5	Geständnis		ständig
6.6	Kampf	bekämpfen	

Punkte Aufgabe 6



Aufgabe 7

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

Achten Sie auf Rechtschreibung und Leserlichkeit. (5 Punkte)

	Infinitiv	Präsens	Präteritum
Beispiel	<i>zwingen</i>	<i>Langweilige Momente zwingen uns zum Nachdenken.</i>	<i>Langweilige Momente zwangen uns zum Nachdenken.</i>
7.1	ertragen	Ihr _____ die Langeweile nicht.	Ihr _____ die Langeweile nicht.
7.2	aushalten	Keiner _____ die Langeweile länger _____.	Keiner _____ die Langeweile länger _____.
7.3	leiden	_____ du unter Spielsucht?	_____ du unter Spielsucht?
7.4	gestehen	Meine Vorliebe für Handyspiele _____ ich nur ungerne.	Meine Vorliebe für Handyspiele _____ ich nur ungerne.
7.5	verlieren	Wir _____ nicht gerne.	Wir _____ nicht gerne.

Punkte Aufgabe 7



Aufgabe 8

Bestimmen Sie die unterstrichenen **Satzglieder** und die **verbale Teile**.

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)

		Satzglieder					verbale Teile			
		Subjekt	Akkusativobjekt	Dativobjekt	Genitivobjekt	Präpositional- gefüge	Personalform	Partizip II	Infinitiv	Verbzusatz
Beispiel	<i>Der Langeweile <u>verdanken</u> wir viel.</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
8.1	Langeweile wünscht sich <u>kein Mensch</u> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.2	Viele Menschen wollen die Langeweile <u>bekämpfen</u> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.3	Ich habe die Langeweile schlecht <u>ertragen</u> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.4	Müssen wir <u>die Zeit</u> vertreiben wie einen Hund voller Flöhe?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.5	<i>Carcassone</i> spielt man <u>mit Freunden</u> an einem Tisch.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Punkte Aufgabe 8



Aufgabe 9

Bestimmen Sie die gesuchte **Konjunktivform**.

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

Beispiel	<i>Der Autor betont, mit Spielen _____ wir uns die Zeit.</i>	Konjunktiv II	X vertrieben <input type="checkbox"/> vertreiben <input type="checkbox"/> vertriben <input type="checkbox"/> vertreibten
9.1	Der Autor behauptet, niemand _____ sich langweilen.	Konjunktiv I	<input type="checkbox"/> will <input type="checkbox"/> wollte <input type="checkbox"/> wolle <input type="checkbox"/> wolle
9.2	Man sagt, ein Kind _____ langweilige Momente besonders schlecht.	Konjunktiv I	<input type="checkbox"/> ertrug <input type="checkbox"/> erträge <input type="checkbox"/> ertrage <input type="checkbox"/> erträge
9.3	Wenn er nicht arbeiten müsste, _____ er wohl den ganzen Tag am Spieltisch.	Konjunktiv II	<input type="checkbox"/> sass <input type="checkbox"/> sässe <input type="checkbox"/> sitze <input type="checkbox"/> sitzte
9.4	Wenn wir Menschen mutiger wären, _____ wir auch die Langeweile besser aus.	Konjunktiv II	<input type="checkbox"/> hielten <input type="checkbox"/> halten <input type="checkbox"/> hielten <input type="checkbox"/> halteten
9.5	Sie sagt, du _____ gute Neuigkeiten.	Konjunktiv I	<input type="checkbox"/> bringest <input type="checkbox"/> bringst <input type="checkbox"/> brächtest <input type="checkbox"/> brängst

Punkte Aufgabe 9



Aufgabe 10

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.

Punkte Aufgabe 10



Aufgabe 11

Bestimmen Sie die **Satzart** des unterstrichenen Teilsatzes.

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

		Hauptsatz	Nebensatz
Beispiel	Sie schaut aus dem Fenster, <u>während es regnet</u> .	<input type="checkbox"/>	X
11.1	Schnell verlor der Witz, <u>der einmal lustig gewesen war</u> , seinen Reiz.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.2	Da er nichts Besseres zu tun hatte, <u>hörte er Musik</u> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.3	<u>Obwohl er ihn langweilig fand</u> , schaute er sich den Film nochmals an.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.4	Sie schrieb To-do-Listen, <u>nur damit sie sich beschäftigt fühlte</u> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Punkte Aufgabe 11



Aufgabe 12

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

Uneindeutiges / Unlesbares wird als falsch bewertet. (5 Punkte)

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.

Punkte Aufgabe 12