

ŠKOLSKO NATJECANJE
UČENIKA SREDNJIH ŠKOLA REPUBLIKE HRVATSKE
2021./2022.
NJEMAČKI JEZIK
KATEGORIJA II

1. LISTA A - 3. razred,

učenici koji nisu od 2. godine života dulje od šest (6) mjeseci u kontinuitetu boravili na njemačkom govornom području, nisu tamo bili uključeni ni u kakav institucionalizirani oblik odgoja i obrazovanja (vrtić, škola), njemački im nije materinski jezik, ne odrastaju u bilingvalnom okruženju, nisu državljani neke od zemalja njemačkog govornog područja niti se školuju u programu dvojezične nastave.

2. LISTA B – 3. razred,

učenici koji su od 2. godine života dulje od šest (6) mjeseci u kontinuitetu **boravili na njemačkom govornom području**, tamo bili uključeni u institucionalizirani oblik odgoja i obrazovanja (vrtić, škola), njemački im je materinski jezik, odrastaju u bilingvalnom okruženju, državljani su neke od zemalja njemačkog govornog područja ili se školuju u programu dvojezične nastave.

List za odgovore (Antwortbogen)

Popunjava učenik

Unesi zaporku (kombinacija 5 znamenki i riječ):

Zaporka:

--	--	--	--	--	--

Popunjava ispitivač

	Ostvareni bodovi	Mogući bodovi
Čitanje s razumijevanjem, gramatika i vokabular:		50
Postotak riješenosti testa:		

Školsko povjerenstvo:

1. _____
2. _____
3. _____

(mjesto, nadnevak)

Zaporka:

--	--	--	--	--	--

Aufgabe 1				
6 Punkte				
		R	F	SNT
0.	Ohne Geräusche im Film wirkt die Geschichte weniger realistisch.	x		
1.	Die meisten Geräusche werden beim Filmdrehen aufgenommen.			
2.	Ein Sounddesigner ist beim Film nur für Geräusche verantwortlich.			
3.	Geräusch-CDs können gekauft werden.			
4.	Autofirmen geben viel Geld aus, um die Autofahrt angenehmer zu machen.			
5.	Sounddesigner sollten musikalisch begabt sein.			
6.	Wenn man Sounddesigner werden möchte, dann muss man Musik studiert haben.			

Aufgabe 2					
6 Punkte					
		Prof. Ingrid Bähr	Prof. Kathrin Fahlenbrach	Prof. Brigitte Schwarz	Niemand
0.	Zweckfreiheit unterscheidet das Spielen von anderen Handlungen.	x			
1.	Die Spieler sind während des Spiels mit ihren Gefühlen dabei.				
2.	Sogar in Filmen und literarischen Texten kommen manchmal Spiele vor.				
3.	Spielen ist ein natürliches Verhaltensmuster.				
4.	Das Spiel ist eine Methode der Kinder, sich in der Wirklichkeit besser auszukennen.				
5.	Die Bewegungszeit im Alltag hat deutlich abgenommen.				
6.	Digitale Spiele sind vor allem bei jungen Erwachsenen sehr beliebt.				

Aufgabe 3								
8 Punkte								
0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
C								

Zaporka:

--	--	--	--	--	--

Aufgabe 4			
			10 Punkte
0.	Kleidung		
1.		6.	
2.		7.	
3.		8.	
4.		9.	
5.		10.	

Aufgabe 5										
										10 Punkte
0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
b)										

Aufgabe 6		
		10 Punkte
	falsch	richtig
0.	wie	als
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		