



---

# **GCE AS TAPESCRIPT**

---

**SUMMER 2018**

**AS (NEW)  
GERMAN - UNIT 2  
2820U20-1**

## GCE GERMAN

### SUMMER 2018 TAPESCRIPT

#### UNIT 2: LISTENING, READING, TRANSLATION AND CRITICAL RESPONSE IN WRITING

##### Transcript 1

##### Der neue Dorfladen

**REPORTERIN:** Auf dem Land zu leben ist vielleicht idyllisch, aber praktisch ist es nicht. Es gibt dort kaum noch Bäcker oder Metzger oder kleine Läden, die Lebensmittel verkaufen. Die Supermärkte in der Stadt sind attraktiver, und dort gehen die Menschen heutzutage einkaufen. Aber dadurch stirbt ein wichtiger Teil der lokalen Gemeinschaft aus. Ein neues Modell in einem Dorf in Nordrhein-Westfalen soll diese Situation ändern. Herr Frey, Sie haben bei dem Projekt hier mitgeholfen. Ist das jetzt fertig?

**HEINZ FREY:** Zum großen Teil, ja. Aber es gibt noch Einiges zu tun. Wir sind dabei, ein altes Bankgebäude umzubauen. Und dabei müssen die Bürger schon aktiv mithelfen, denn es gibt nicht viel Geld. Auch später wird der Laden keinen großen Gewinn machen. Das ist auch nicht die Idee. Der Profit wird sofort wieder in den Laden investiert.

**REPORTERIN:** Nahmen die Dorfbewohner auch an der Planung teil?

**HEINZ FREY:** Ja. Das war sehr wichtig. Sie sind ja die Kunden, die von dem Laden profitieren werden. Die Idee ist ein Zentrum mit Extradiensten wie zum Beispiel einer Arztpraxis oder einer Poststelle, wo man Pakete absenden kann. Im Zentrum gibt es auch einen Geldautomaten, weil wir ja keine Bank mehr haben. Beim Geldholen können die Kunden dann auch noch eine Zeitung oder ein frisches Brot mitnehmen oder vielleicht ein paar Worte mit anderen Leuten reden. Es soll nicht nur ein Laden sein, sondern auch ein Treffpunkt zum Kaffeetrinken und für kulturelle Veranstaltungen. Das Dorf belebt sich wieder, und die Gemeinde hat wieder ein lebendiges Herz.

**REPORTERIN:** Viel Erfolg, Herr Frey, und herzlichen Dank für das Gespräch.

Adapted from: <http://www.dw.com/de/der-neue-dorfladen/l-19512242>

## Transcript 2

Auch Frauen spielen computerspiele

Cornelia Geppert hat einen ungewöhnlichen Beruf. Sie ist Game-Designerin und entwickelt Computerspiele für einen wachsenden Markt. Fast die Hälfte aller Computerspieler sind Frauen und sie haben andere Erwartungen an Spiele als Männer.

Bei Frauen stehen oft Entspannung und Gemeinschaftserlebnis im Vordergrund, deshalb mögen sie besonders die sogenannten „Social Games“ . Sie können gemeinsam mit Freunden und Bekannten gespielt werden. Für Frauen ist die Atmosphäre eines Spieles sehr wichtig, die muss angenehm sein und wenn möglich wenige Gewaltszenen enthalten. Jetzt sucht die Spielindustrie nach jungen Frauen, die Spiele speziell für eine weibliche Zielgruppe entwickeln.

Die meisten Spiele werden immer noch von Männern entwickelt. Obwohl der Anteil der Frauen in der Spielindustrie in den letzten Jahren gestiegen ist, liegt er immer noch bei nur 20 Prozent. Deswegen will die Industrie, dass mehr junge Frauen Spieldesign studieren. Und die Jobperspektiven sind gut: In Deutschland gibt es etwa 250 Unternehmen, die Computerspiele entwickeln oder veröffentlichen. Und hunderte Stellen sind zurzeit noch frei.

Deswegen muss auch die Ausbildung verbessert werden. Mehr als 40 private und öffentliche Institutionen bieten Designkurse- oder Forschungsmöglichkeiten zum Thema Games an - es gibt einen Mangel an Möglichkeiten!