

Liebe Klasse 8c,

vielleicht habt ihr euch gewundert, warum ihr bis jetzt keine neuen Aufgaben bekommen habt. Wenn ihr euch das vergangene Aufgabenblatt noch einmal durchlest, fällt euch mein Fehler bestimmt selbst auf!

Hier also die Aufgaben für die **nächste Woche**:

1. Beschäftige dich weiterhin mit den Erörterungen. Lies dazu die beiden Blätter:

- Was ist ein Argument?
- Arbeitsblatt 2 (Aufgabenteil).

Erstelle dir in deinem Merkteil Muttersprache eine Übersicht hierzu. Erkläre, was ein Argument ist und stelle übersichtlich den Aufbau dar!

2. Erledige die Aufgaben auf dem Arbeitsblatt „Horrorspiele“ übersichtlich in deinem Übungsheft.

3. Erarbeite im Lehrbuch S.207-209 das Thema „Fremdwörter.

- Erarbeite die Aufgaben der Reihenfolge nach und lies die orangen Kästen im Buch.
- Erledige schriftlich die Aufgaben: 1, 2, 3, 5, 6, 7 (im Übungsheft)
- Übernimm den orangen Kasten (LB S.210) in deinen Hefter (Muttersprache). Vergiss dabei nicht die Überschrift.

→ zu erledigen bis 15.05.2020

Was ist ein Argument?

Ein **Argument** (lateinisch „Beweisgrund, Beweismittel“) ist eine Aussage oder eine Folge von Aussagen, die zur Begründung oder zur Widerlegung einer Behauptung (These) angeführt wird. Die zusammenhängende Darlegung von Argumenten wird als *Argumentation* bezeichnet.

Argumente dienen dazu, Mitmenschen von der Richtigkeit oder Fehlerhaftigkeit einer These zu überzeugen und sind deshalb ein wesentliches Mittel im Bereich der Wissenschaft, der Kritik, der Diskussion und des Dialoges.

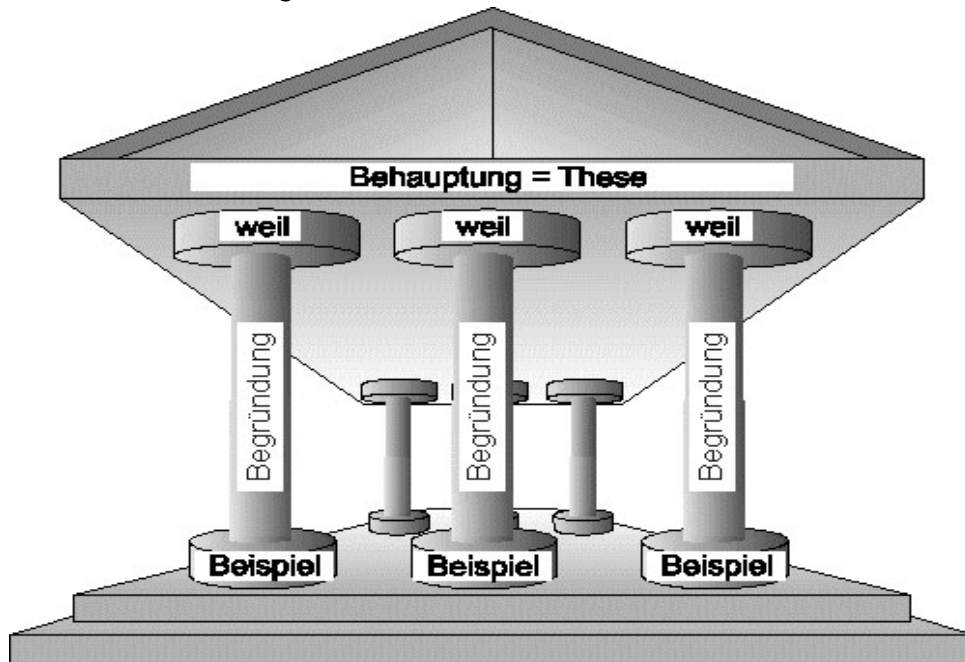
Was ist ein Beispiel?

Das **Beispiel** (lat. *exemplum*) wird in der Rhetorik (*Kunst der Rede*) meistens im Zusammenhang von Beweisen und Argumenten behandelt. Es ist ein der Rede zugefügter, veranschaulichender Beleg, oder auch „die Erwähnung eines zur Überzeugung von dem, worauf es dir ankommt, nützlichen, wirklichen oder angeblich wirklichen Vorgangs“.

Die Rhetorik unterscheidet drei Typen (von denen hier nur zwei aufgeführt sind) von Beispielen:

- das Beispiel aus dem gegenwärtigen Leben, aus der unmittelbaren Zeitgeschichte
- das Beispiel aus der Geschichte

Arbeitsblatt 2 (Aufgabenteil)



Suche aus den vorliegenden Sätzen und Satzteilen die Thesen heraus und ordne ihnen die passenden Begründungen und Beispiele/Belege zu. Schreibe die fünf vollständigen Argumente ab!

denn die Nichtraucher müssen durch Krankenkassenbeiträge die rauchertypischen Krankheitskosten mittragen.

weil sie schwere Ohrenschäden verursachen kann, die unheilbar sind.

weil sie in der Gruppe anerkannt sein wollen.

In einigen Cliques wird man ausgelacht, wenn man Cola trinkt.

Manche Jungen trinken viel Alkohol,

In medizinischen Untersuchungen wurde nachgewiesen, daß bestimmte Krankheiten (z.B. der Atemwegsorgane) bei Rauchern häufiger auftreten als bei Nichtrauchern. weil sie meinen, es sei männlich, wenn man viel verträgt.

Eine Krankenkasse muss für einen Raucher durchschnittlich 1/3 mehr Leistungen erbringen als für Nichtraucher.

Laute Musik in Discos sollte verboten werden, Raucher schädigen
Nichtraucher finanziell,

Stolz erzählen manche Jungen, wie viel Bier sie am Wochenende getrunken haben. weil man damit die eigene Gesundheit schädigt.

Rauchen ist gefährlich,

In einer Fernsehsendung wurde von einem jungen Mann berichtet, der infolge extremer Beschallung während eines Rockkonzertes einen Gehörsturz erlitt.

Jugendliche trinken Alkohol,

AB Horrorspiele

Fatal: Ein Verbot und seine Folgen

Das von Politikern geforderte Verbot von gewalttätigen Spielen hätte weitreichende Konsequenzen. Kann man Millionen von Spielern ihr Hobby verbieten?

Lauter potentielle Killer? Spieler auf einer LANParty.

Millionen von Fans zocken regelmäßig "Half Life", "Quake" oder "Unreal Tournament". 500.000 Fans hat allein das Spiel "Counterstrike" in Deutschland. Viele Spieler sind in sogenannten "Clans" organisiert, vereinsähnlichen Gruppierungen, die in Turnieren und Ligen gegeneinander antreten und sowohl national als auch international um den Platz an der Tabellenspitze wetteifern.



Natürlich beschränkt sich dieses Zusammensein nicht auf das gemeinsame Spielen im Internet, die Clanmitglieder treffen sich auch im "richtigen Leben". So gehen, wie überall sonst auch, aus einem gemeinsamen Hobby echte Freundschaften hervor. In den USA sind die "eSports"-Turniere längst zu sportlichen Großereignissen avanciert (aufgestiegen) – "Cyber-Athlets" werden die Spieler dort genannt. Preisgelder von bis zu 50.000 Euro sind bei solchen Turnieren keine Seltenheit. Auch in Deutschland sind Computerspiele auf dem besten Wege, sich von ihrem Randgruppensein zu befreien. Kann es wirklich sein, dass all dies durch ein generelles Verbot zunichte gemacht wird?



Lächerlich: Unreal Tournament wurde vor kurzem indiziert - nachdem es zwei Jahre lang frei erhältlich war. **Erfolgsaussicht für Verbot gering**

Die in Deutschland gängige Praxis der Indizierung von Filmen und Spielen hat seit jeher das Gegenteil der gewünschten Wirkung erzielt. Eine Indizierung soll den Verkauf eines Titels an Jugendliche verhindern. De facto verschwindet ein indizierter Titel jedoch aus den Händlerregalen, wodurch

auch Personen über 18 Jahren der Erwerb erheblich erschwert wird. Viele Händler werden die Spiele gar nicht mehr anbieten. So weit, so gut.

Jedoch scheint man sich bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien nicht ganz über den Reiz im Klaren zu sein, den das Verbotene gerade auf minderjährige ausübt. Im Zeitalter des Internet ist es für computerversierte Kids kein Problem, an jeden gewünschten Titel heranzukommen – schnell, bequem und außerdem noch kostenlos.

Ein kleines Beispiel hierzu: Wie gerne erinnert man sich an seine Jugend, als der nicht ganz ernst gemeinte Horror-Film "Tanz der Teufel" in Deutschland verboten war. Verboten! Was setzte man nicht alles daran, dieses geheimnisvolle, schrecklich-schauerhafte Machwerk des Bösen in seine minderjährigen Finger zu bekommen! Geschichten kursierten von wehrlosen Mädchen, die auf ausgearteten Partys an Stühle gefesselt und gezwungen wurden, sich diesen teuflischen Streifen anzusehen! Verboten! Man musste diesen Film, von dem man ansonsten vermutlich nie twas erfahren hätte, einfach sehen. Und: Man hat.

Gewalt in den Medien: Die Forscher streiten sich über etwaige Folgen.

Kriminalisierung, Zerschlagung und Aggression

Das Problem an einem generellen Verbot "dieses Mist" (E. Stoiber) ist in erster Linie die damit einhergehende Zerschlagung einer blühenden Szene, von Clans, von Freundschaften. Durch ein Verbot würden Hunderttausende von Spielern mit einem Male ihrer liebsten Freizeitbeschäftigung beraubt. Das Spielen auf deutschen Servern und öffentlichen LAN-Parties wäre nicht mehr möglich. Die legale Szene würde mit Gewalt in den Untergrund gedrängt, die Spieler würden kriminalisiert. Wer ernsthaft denkt, dass die Fans von Heute auf Morgen ihr Hobby einstellen würden, der irrt gewaltig.

Wie würden Sie reagieren, wenn Ihr meistgeliebter Freizeitspaß plötzlich zur illegalen Machenschaft erklärt würde? Wenn Ihr Fußball-Verein plötzlich verboten würde? Ein Verbot von Computerspielen würde bei Hunderttausenden von Fans nur eines auslösen: Eine ungeheure Aggression. Wut im Bauch. Hass vielleicht. Wollen wir das wirklich?

Forscher streiten sich seit Jahren über die Folgen von Gewalt in den Medien. Anhänger der Katharsis-Theorie vertreten die Ansicht, dass der Konsum von Gewalt in den Medien eine reinigende Wirkung habe, dass er eigene Aggressionen abbaue. Andererseits kann eine labile Psyche durch den ungesund überhöhten Konsum von Gewalt-Filmen, gewalttätigen Spielen und Hass-Musik möglicherweise tatsächlich einen Knacks davontragen. Aber: Warum ist die Psyche denn überhaupt labil? War der Knacks nicht vielleicht schon vorher da? Muss man in der Ursache-Wirkungskette nicht sehr viel früher einhaken? Im menschlichen Miteinander vielleicht? In der Familie? Es würde Politik und Medien gut zu Gesicht stehen, langfristige Konzepte zu entwickeln - und sich nicht in blindem Aktionismus zu ergehen, wenn es mal wieder zu spät ist.

Arbeitsauftrag:

1. Lies die Texte aufmerksam durch.
 2. Schreibe die Argumente heraus.
 3. Erstelle eine Rangliste – vom schwächsten zum stärksten Argument.
-