

### 3. Klassenarbeit Deutsch 5d, Name \_\_\_\_\_

10.01.2014

1. Stunde

#### Arbeitsmaterialien:

Buch: "Herr der Diebe"

Klassenarbeitsheft

Füller oder Ink-Pen oder Kuli

#### Aufgabe 1

Schreibe eine **Zusammenfassung** der Ereignisse bis zum Kapitel „Ein Anruf in der Nacht“ (S. 296 - 301). Du darfst Dein Heft und Dein Lesetagebuch dabei benutzen

**Möglich: 45 Punkte** (für den Inhalt)      **15 Punkte** (für die richtige Form)

##### Hinweise:

- Beschreibe nur die wesentlichen Handlungsebenen, nicht jedes kleine Detail;
- Schreibe im Präsens (Gegenwart), benutze keine Ich-Form und benutze keine wörtliche Rede
- schreibe etwa 15 Sätze / 150 Wörter, zähle sie und notiere die Zahl am Ende.

**60**

#### Aufgabe 2

Kennzeichne die Antworten als richtig (**r**) oder falsch (**f**) und ergänze die Lücken  
Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt.

##### Kapitel „Ein Anruf in der Nacht“ (S. 296 - 301)

Victor Getz wird nachts von Herrn Hartlieb angerufen.	(r)	(f)
Die Hartliebs werden im Film aus dem Hotel geworfen.	(r)	(f)
Die Hartliebs wollen wieder nach München abreisen.	(r)	(f)
Viktor beendet das Telefongespräch.	(r)	(f)
Als Viktor Bo sucht, regnet es draußen.	(r)	(f)
Viktor findet Bo im Sternerverstecke.	(r)	(f)
Das Kino wird jetzt bewacht	(r)	(f)
Viktor schneidet aus dem Teppich für Bo ein Stück heraus.	(r)	(f)
Viktor bringt Bo zu Wespe.	(r)	(f)
Viktor ist danach fix und fertig.	(r)	(f)

##### Kapitel „In Sicherheit“ (S. 302 - 305)

Victor Getz bringt Bo zu Ida Spavento.	(r)	(f)
Prosper steht vor dem Hotel „Sandwirth“	(r)	(f)
Viktor fährt danach nach Hause.	(r)	(f)

##### Kapitel „Der Conte“ (S. 306 - 311)

Das Mädchen hat die Doggen an der Leine.	(r)	(f)
Der Junge stinkt nach Taubendreck.	(r)	(f)

**15**

### 3. Klassenarbeit Deutsch 5d, Name \_\_\_\_\_

10.01.2014

1. Stunde

#### Aufgabe 3

Beantworte die Fragen. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt

**Kapitel „Der Conte“ (S. 306 - 311)**

1. Nenne sechs Gegenstände, mit denen der Junge spielt:

_____	_____
_____	_____
_____	_____

2. Woran kann man erkennen, dass das magische Karussell funktioniert?

\_\_\_\_\_

3. Wie will der Conte Prosper und Scipio bezahlen?

\_\_\_\_\_

**Kapitel „Der Conte“ (S. 312 - 325)**

4. Nenne die fünf Karussellfiguren?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. Nenne die Namen des Conte und seiner Schwester.

\_\_\_\_\_

**15**

6. Gib jeweils fünf Informationen über folgende Personen:

**Scipio:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Barbarossa:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Viel Erfolg**

**10**

### 3. Klassenarbeit Deutsch 5d, Lösungs-/Bewertungsbogen

10.01.2014

1. Stunde

Name

<b>Aufgabe 1 Inhaltsangabe</b>						möglich erreicht	
Sätze	pro zehn Wörter drei Punkte (max. 45)					45	
Zeit	pro Satz in der richtigen Zeit ein Punkt (max. 15)					15	
Wörter	<b>150</b>	Fehler	<b>0</b>			<b>0,0 % Fehlerquote</b>	
<b>Aufgabe 2 Kapitel „Ein Anruf in der Nacht“ (S. 296 - 301)</b>							
Viktor Getz wird nachts von Herrn Hartlieb angerufen.				<b>falsch</b>	1		
Die Hartliebs werden im Film aus dem Hotel geworfen.				<b>falsch</b>	1		
Die Hartliebs wollen wieder nach München abreisen.				<b>falsch</b>	1		
Viktor beendet das Telefongespräch.				<b>richtig</b>	1		
Als Viktor Bo sucht, regnet es draußen.				<b>falsch</b>	1		
Viktor findet Bo im Sternerversteck.				<b>richtig</b>	1		
Das Kino wird jetzt bewacht				<b>richtig</b>	1		
Viktor schneidet aus dem Teppich für Bo ein Stück heraus.				<b>falsch</b>	1		
Viktor bringt Bo zu Wespe (die bei Ida wohnt)				<b>richtig</b>	1		
Viktor ist danach fix und fertig.				<b>falsch</b>	1		
Victor Getz bringt Bo zu Ida Spavento.				<b>richtig</b>	1		
Prosper steht vor dem Hotel „Sandwirth“				<b>falsch</b>	1		
Viktor fährt danach nach Hause.				<b>falsch</b>	1		
Das Mädchen hat die Doggen an der Leine.				möglich	erreicht	<b>falsch</b>	1
Der Junge stinkt nach Taubendreck.				<b>15</b>	<b>0</b>	<b>falsch</b>	1
<b>Aufgabe 3</b>							
Spielzeug: Kegel, Bälle, Schwerter, Schaukelpferde, Puppen, Zinnsoldat						6	
Karussell: Der Conte und die Gräfin sind wieder Kinder						1	
Bezahlung: Die Jungen dürfen mit dem magischen Karussell fahren.						1	
fünf Figuren: Löwe, Einhorn, Seepferd, Wassermann, Meerjungfrau						5	
zwei Namen: Renzo und Morosina						2	
Scipio: Eltern reich, Vater streng, unglücklich, will erwachsen werden, kein Dieb						5	
Barbarossa: geldgierig, Betrüger, Hehler, wird zum Kind und adoptiert						5	
100 - 87	<b>1</b>	<b>Mögliche Punkte</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>0</b>		
86 - 73	<b>2</b>						
72 - 59	<b>3</b>	<b>Wörterzahl</b>	<b>150</b>	<b>Fehler</b>	<b>0</b>	<b>Fehl.Qu</b>	<b>0,0 %</b>
58 - 45	<b>4</b>	<b>erreichte Punkte</b>	<b>0</b>	<b>Note</b>		<b>Note</b>	<b>X</b>
44 - 18	<b>5</b>						
17 - 0	<b>6</b>	<b>Prozentsatz</b>	<b>0,0 %</b>				