Un juego de moda

Kompetenzniveau: B1

Thema: Freizeit

Testformat: Zuordnen von Satzteilen (Format der standardisierten schriftlichen Reifeprüfung)

Bearbeitungszeit: 15 Minuten

Wortanzahl (Input): 464 Wörter

Anzahl der *Items*: 8

Kommentar:

Bei diesem Lesetext handelt es sich um einen informativen Artikel über einen Escape-Room. Die Aufgabe überprüft vorrangig die Fähigkeit, einem Text wichtige Informationen zu entnehmen und die wesentlichen Punkte zu erfassen.

Lehrplanbezug:

7. Klasse, 6-jährig, Kompetenzmodul 6, Lesen

- längere Texte, auch Berichte und Artikel zu aktuellen Fragen sowie altersadäquate […] Texte selbstständig lesen und verstehen können

8. Klasse, 4-jährig, Kompetenzmodul 7, Lesen

- konkrete, unkomplizierte Texte, auch Zeitungsartikel […] über vertraute Themen mit befriedigendem Verständnis lesen, die wesentlichen Punkte erfassen und wichtige Informationen auffinden können

Deskriptoren des GeR-Begleitbands:

Leseverstehen allgemein > GeR, 2020, S. 65

(B1) Kann unkomplizierte Sachtexte über Themen, die mit den eigenen Interessen und Fachgebieten in Zusammenhang stehen, mit befriedigendem Verständnis lesen.

© ÖSZ 2025 | www.oesz.at

Lea el texto sobre los *escape rooms*. Faltan algunos elementos. Encuentre los elementos correctos (A–K) para cada uno de los espacios (1–8). Hay dos elementos que no corresponden a ninguna narración. Escriba sus respuestas en las casillas adecuadas. La primera respuesta (0) ya está hecha y sirve de ejemplo.

Bild: Clockedindk (Pixabay)

Un juego de moda

Hace más de 15 años el formato de los *escape rooms* nació en Japón bajo el nombre de *Real Escape EGame (REG)*. Lo que en el año 2007 fue creado por Takao Kato, un guionista y director de anime y cine, se ha convertido en una actividad de ocio muy popular en España, donde la idea llegó en el 2013. Desde entonces estos juegos (0) ___ y el sector sigue creciendo. De hecho, actualmente el número de seguidores del escapismo en España es el más alto de toda Europa.

Una sala, un equipo formado por varias personas, diferentes pruebas y acertijos que hay que resolver en un tiempo determinado son los ingredientes básicos del juego. Para ganar es fundamental (1) ___. Se tiene que sacar las conclusiones correctas y superar con éxito una prueba tras otra.

Desde su llegada a España, los negocios del escapismo están en auge y actualmente es uno de los sectores de ocio más populares pero, ¿cuáles son los factores que (2) ___ de esta actividad? Primero, hay que tener en cuenta que se trata de un juego en que el aspecto social es muy importante. La interacción directa y la colaboración entre los participantes son fundamentales. Esta es una de las razones por las que los escape rooms (3) ___. Otro factor del éxito es la gran diversidad de los escenarios posibles. El juego permite recrear mundos y temáticas muy diversos y así pasar unos momentos divertidos con amigos o familiares.

En España, el número de salas se ha multiplicado en estos últimos años. Actualmente hay unas 500 empresas que se dedican a (4) ___ para los jugadores. Se estima que solo en la ciudad de Barcelona existen alrededor de 100 salas de juego con lo cual la ciudad es donde se pueden encontrar más juegos de escapismo. No obstante, en el resto del país también hay numerosas salas originales. Los aficionados pueden (5) ___, temas históricos o incluso retos de terror y suspense. Además, existen salas que ofrecen juegos que se basan en series o películas. Para los amantes del juego incluso se han diseñado rutas turísticas de escapismo. Ahí, a los jugadores, se les da un pasaporte en el que pueden coleccionar los sellos que (6) ___en la ruta.

Debido a la gran popularidad de esta actividad de ocio se (7) ___ donde se pueden encontrar las diferentes salas de escape room que hay en una ciudad, región o localidad en concreto. Los mejores ofrecen, además de una función de búsqueda de juegos, información detallada sobre cómo es un determinado juego, dónde está la sala y cuál es el precio. En algunos sitios web incluso es posible (8) ___. Gracias a estas páginas la aventura del escapismo está a solo unos pocos clics.

(Text: Irene Giera, inspiriert von https://eldiariocantabria.publico.es/articulo/comunicados/escape-room-juego-moda-espana/20201231094726088968.html und https://es.wikipedia.org/wiki/Escape_room)

© ÖSZ 2025 | www.oesz.at

A	*se han vuelto cada vez más populares*
B	crear juegos de todo tipo
C	encuentran a otros aficionados
D	cuentan cada vez con más aficionados
E	elegir entre juegos de aventura
F	permiten explicar el éxito
G	hablar de los secretos con los amigos
H	trabajar en equipo y usar bien la lógica
I	reciben después de resolver una tarea
J	hacer directamente la reserva de la sala
K	han creado páginas web

0	1	2	3	4	5	6	7	8
A								

© ÖSZ 2025 | www.oesz.at

Lösung

0	1	2	3	4	5	6	7	8
A	H	F	D	B	E	I	K	J

© ÖSZ 2025 | www.oesz.at