

4

Ergänzen Sie im folgenden Text die Lücken 1 bis 10 mit den Wörtern aus dem Kasten. Drei Wörter bleiben übrig.

Doping • Ehrgeiz • extrem • Extremsport • gefährlich • geschafft • Grenzen • Niederlage • reduzieren • Risiko • Sponsoren • Sportarten • Unfällen • verletzen

Als Extremsport (0) bezeichnet man Sportarten, die _____ (1) sind, wie z.B. Fallschirmspringen, Apnoe-Tauchen und Basejumping. Dabei könnte man fast alle traditionellen _____ (2) wie z.B. Schwimmen, Laufen, Klettern, Abfahrtski als _____ (3) bezeichnen, da diese auch exzessiv betrieben werden können. Andererseits gibt es Sportarten, die von Außenstehenden als extrem bezeichnet werden, aber kaum ein höheres _____ (4) bergen, wie beispielsweise Bungee-Jumping. Ziel der meisten Extremsportler ist es, an ihre physischen bzw. psychischen _____ (5) zu stoßen oder etwas zu tun, was niemand vor ihnen _____ (6) hat. Die meisten Extremsportler sind Spitzensportler mit _____ (7) und einem starken Willen. Durch eine gute Vorbereitung _____ (8) sie das Risiko, sich bei ihren Projekten zu _____ (9). Übertriebener Ehrgeiz oder Selbstüberschätzung können jedoch problematisch sein und zu tödlichen _____ (10) führen.

5

Ordnen Sie den Nomen die passenden Ausdrücke zu.

1 das Altersspektrum	<input checked="" type="checkbox"/>	a ein Wettkampf mithilfe von Computerspielen
2 das Selbstbewusstsein	<input type="checkbox"/>	b ein regelmäßig stattfindender sportlicher Wettkampf
3 der Ausgleich	<input type="checkbox"/>	c die Verwundung, die Wunde
4 der E-Sport	<input type="checkbox"/>	d die Gefahr
5 das Engagement	<input type="checkbox"/>	e das Überzeugtsein von seinen Fähigkeiten und seinem Wert
6 der Erfolg	<input type="checkbox"/>	f die Unterhaltung
7 die Meisterschaften	<input type="checkbox"/>	g die Altersbegrenzung
8 die Pluspunkte	<input type="checkbox"/>	h der Einsatz, die Anstrengung
9 das Reaktionsvermögen	<input type="checkbox"/>	i die Vorteile
10 das Risiko	<input type="checkbox"/>	j Herstellung des Gleichgewichts
11 die Verletzung	<input type="checkbox"/>	k die Fähigkeit zu reagieren
12 der Zeitvertreib	<input type="checkbox"/>	l positives Ergebnis

6

Schreiben Sie fünf Sätze mit den Nomen oder Ausdrücken aus der Aufgabe A5.

Das Altersspektrum reicht beim Fußball von 4 bis 80 Jahre.