100	Grenzen • Niederla	ge • 1	redu	xtremsport • gefährlich • geschafft • uzieren • Risiko • Sponsoren • nfällen • verletzen
Als Extra	cmsport (0) bezeichnet r	man Sport	tarte	n, die(1) sind, wie z.B.
Fallschirm	springen, Apnoe-Tauchen	und Base	jump	ping. Dabei könnte man fast alle traditionellen
1				n, Klettern, Abfahrtski als(3)
				den können. Andererseits gibt es Sportarten, die von
			en, a	ber kaum ein höheres(4) bergen,
	ielsweise Bungee-Jumping leisten Extremsportler ist e		phys	sischen bzw. psychischen(5) zu
				(6) hat. Die meisten Extremsportler
				inem starken Willen. Durch eine gute Vorbereitung
				ojekten zu (9). Übertriebener Ehrgeiz
führen.	e den Nomen die pas			sdrücke zu.
führen.				s drücke zu. ein Wettkampf mithilfe von Computerspielen
führen. Ordnen Sie	e den Nomen die pas	senden	Aus	sdrücke zu. ein Wettkampf mithilfe von Computerspielen ein regelmäßig stattfindender sportlicher Wettkam
führen. rdnen Sie	e den Nomen die pas das Altersspektrum	senden	Aus	s drücke zu. ein Wettkampf mithilfe von Computerspielen
führen. rdnen Sie 1 2	das Altersspektrum das Selbstbewusstsein	senden	Aus a b	sdrücke zu. ein Wettkampf mithilfe von Computerspielen ein regelmäßig stattfindender sportlicher Wettkam
führen. Prdnen Sie 1 2 3	das Altersspektrum das Selbstbewusstsein der Ausgleich	senden	Aus a b	ein Wettkampf mithilfe von Computerspielen ein regelmäßig stattfindender sportlicher Wettkam die Verwundung, die Wunde die Gefahr
führen. rdnen Sie 1 2 3 4	das Altersspektrum das Selbstbewusstsein der Ausgleich der E-Sport	senden	Aus a b c d	ein Wettkampf mithilfe von Computerspielen ein regelmäßig stattfindender sportlicher Wettkam die Verwundung, die Wunde die Gefahr das Überzeugtsein von seinen Fähigkeiten und seir
führen. rdnen Sie 1 2 3 4 5	das Altersspektrum das Selbstbewusstsein der Ausgleich der E-Sport das Engagement	senden	Aus a b c d	ein Wettkampf mithilfe von Computerspielen ein regelmäßig stattfindender sportlicher Wettkam die Verwundung, die Wunde die Gefahr das Überzeugtsein von seinen Fähigkeiten und sein
führen. rdnen Sie 1 2 3 4 5	das Altersspektrum das Selbstbewusstsein der Ausgleich der E-Sport das Engagement der Erfolg	senden	a b c d e f	ein Wettkampf mithilfe von Computerspielen ein regelmäßig stattfindender sportlicher Wettkam die Verwundung, die Wunde die Gefahr das Überzeugtsein von seinen Fähigkeiten und sein Wert die Unterhaltung
führen. Prdnen Sie 1 2 3 4 5 6 7	das Altersspektrum das Selbstbewusstsein der Ausgleich der E-Sport das Engagement der Erfolg die Meisterschaften	senden	Aus a b c d e f g .	ein Wettkampf mithilfe von Computerspielen ein regelmäßig stattfindender sportlicher Wettkam die Verwundung, die Wunde die Gefahr das Überzeugtsein von seinen Fähigkeiten und seir Wert die Unterhaltung die Altersbegrenzung
führen. 1 2 3 4 5 6 7 8	das Altersspektrum das Selbstbewusstsein der Ausgleich der E-Sport das Engagement der Erfolg die Meisterschaften die Pluspunkte	senden	Aus a b c d e f g	ein Wettkampf mithilfe von Computerspielen ein regelmäßig stattfindender sportlicher Wettkam die Verwundung, die Wunde die Gefahr das Überzeugtsein von seinen Fähigkeiten und sein Wert die Unterhaltung die Altersbegrenzung der Einsatz, die Anstrengung
führen. 1 2 3 4 5 6 7 8 9	das Altersspektrum das Selbstbewusstsein der Ausgleich der E-Sport das Engagement der Erfolg die Meisterschaften die Pluspunkte das Reaktionsvermögen	senden	Aus b c d e f g h	ein Wettkampf mithilfe von Computerspielen ein regelmäßig stattfindender sportlicher Wettkam die Verwundung, die Wunde die Gefahr das Überzeugtsein von seinen Fähigkeiten und sein Wert die Unterhaltung die Altersbegrenzung der Einsatz, die Anstrengung

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

Das Altersspektrum reicht beim Fußball von 4 bis 80 Jahre.

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

