

UNIVERSITY OF CAMBRIDGE INTERNATIONAL EXAMINATIONS
International General Certificate of Secondary Education

FIRST LANGUAGE CHINESE

0509/02

Paper 2 Reading and Directed Writing

May/June 2006

2 hours 15 minutes

Additional Materials: Answer Booklet/Paper

READ THESE INSTRUCTIONS FIRST

If you have been given an Answer Booklet, follow the instructions on the front of the Booklet.
Write your Centre number, candidate number and name on all the work you hand in.
Write in dark blue or black pen.
Do not use staples, paper clips, highlighters, glue or correction fluid.

Answer **all** questions.

The passages and questions on this question paper are printed twice, once in traditional and once in simplified characters. If you wish to read them in traditional characters, turn to page 2; if you wish to read them in simplified characters, turn to page 6.

You may write your answers in either traditional or simplified characters.

At the end of the examination, fasten all your work securely together.

The number of marks is given in brackets [] at the end of each question or part question.

請先閱讀以下說明

試卷上的文章和問題，有繁體和簡體兩種版本。若要繁體字版，請翻到第二頁。

请先阅读以下说明

试卷上的文章和问题，有繁体和简体两种版本。若要简体字版，请翻到第六页。

This document consists of **9** printed pages and **3** blank pages.



PASSAGES AND QUESTIONS IN TRADITIONAL CHARACTERS

請先閱讀以下說明

如果發給你了答題紙，請按第一頁上的說明答題。
請在所有要交的答卷上寫上考試中心編號、考生號和姓名。
請用深藍色或黑色筆把答案寫在答卷的正反兩面。
請勿用訂書釘、曲別針、彩色筆、膠水或塗改液。

請回答所有問題。
可以用繁體字或者簡體字回答問題。
每一題或每一小題的分數在其後面的括號 [] 裏。
考試結束後，請把所有答卷繫在一起。

第一部分

仔細閱讀下列兩篇短文，然後回答問題：

短文一

學生玩電腦遊戲的心理初探

當今社會的變化可謂是日新月異，隨著現代科技的蓬勃發展和人們生活追求的不斷提高，電腦已成為城市家庭中不可缺少的一個組成部分，電腦遊戲越來越受到青少年的歡迎。有的學生雖然坐在教室裏“認真”聽課，可心早已飛到家中的遊戲機上了，腦子裏想的是回家後如何攻“下一關”遊戲的問題。教育家馬卡連柯認為教育首先要從遊戲中開始。因此評價學生愛玩遊戲，不能單以簡單的肯定和否定。

玩電腦遊戲可以放鬆學生學習的緊張壓力。長期以來，許多家長只要求自己的小孩考第一，由此帶來的後果是學生的心理壓力大，而電腦遊戲可以讓學生按照自己的意願來實現自己的目的，以獲得快樂，這可能就是學生迷戀遊戲的一個重要心理原因。二是電腦遊戲可以充實學生的課餘生活。現代社會的文明往往給予兒童的是一個獨立的、封閉的個人小天地，生活中缺少同齡人中的玩伴，電腦就成了他們的朋友。再有，遊戲軟體的程式設計邏輯完整，學生可以直接打開遊戲程式，參與遊戲程式的設計和修改，可以讓遊戲的發展隨著自己的想法去實現，體驗遊戲程式的無比魅力，甚至可以激勵學生自己去編程開發屬於自己的遊戲。

然而，把過多時間和精力放在玩遊戲上，勢必會帶來極大的危害，有的學生給家長加壓要玩電腦，不給玩遊戲就不做作業，做多長時間作業要玩多長時間的遊戲，結果導致上課不專心聽講，作業不及時完成，學習成績每況愈下。長時間接觸電腦，也會引起視力下降等不利於青少年身心發展的疾病。從社交角度來看，雖然電腦遊戲可以為學生帶來玩伴，但畢竟只是人機對話，如長時間得不到糾正，甚至可能引發兒童孤獨症。

作為家長、教師要引導學生學會控制，不會因玩遊戲而荒廢學業，家長應密切配合學校做好引導工作，以降低因電腦遊戲而帶來的負面影響。要提倡學生動手，動腦，全面發展。

如何正確對待電腦遊戲

近年來，青少年因受不健康的電腦遊戲影響而誘發的犯罪頻頻見諸報端。一些青少年玩“電腦遊戲”成癮，不僅影響學業，甚至鋌而走險，參與搶劫、綁架。所以我們要對電腦遊戲有一個正確的態度。

有益的電腦遊戲可以訓練學生的協調能力，判斷能力。在遊戲過程中，遊戲者大多需要收集、整理、分析、計劃、創新等高強度的思維。有的同學還能在自己玩遊戲的同時用學過的電腦知識編寫類似的小遊戲程式，這又是玩遊戲的升級了。但是電腦遊戲也並非“有百利無一害”。玩電腦很容易上癮，成癮後一旦停止遊戲活動，便難以從事其他有意義的事情。

電腦遊戲本不是一件壞事，相應地還能開闊視野、增長知識、鍛煉想象、提高創新能力等。這樣的電腦遊戲常常為青少年展示出新的知識窗口，從而引發他們探索新知識的興趣。這些遊戲中，有的教如何理財，有的教如何來建設和管理一個城市。這些都是有益於身心健康和發展智力的遊戲，這些都是我們提倡玩的遊戲。但是，值得警惕的是，流行於街頭電腦房和校園的一些遊戲軟體，宣揚“金錢至上”，推崇“暴力為尊”，甚至還有色情內容，這對涉世不深的青少年來說，無疑有著巨大的腐蝕作用，並會誘發青少年潛在的犯罪意識，這樣的遊戲是我們應該撇棄的。

心理醫生認為，長時間玩電腦遊戲，會損害身體健康，比如頭昏眼花、疲乏無力、雙手震顫、視力下降等症狀。所以我們在課外時間應限制玩電腦遊戲的時間，千萬別上癮，盡可能多與外界接觸，積極參加文體活動，加強同父母、老師及同學的情感交流。

愛玩是人的天性，本來無可厚非，但如果把電腦遊戲視作電腦的所有功能那是大錯特錯了。別忘了，我們還可以利用電腦來學習知識。最後再奉勸一句，沈迷於電腦遊戲只會對自己的身心發展有害無益。玩電腦遊戲要適可而止！

- 1 根據以上兩篇文章的內容，結合你自己的感想，講一講玩電腦遊戲的利與弊。
要求 350 字左右。

[20]

第二部分

仔細閱讀以下文章，並根據要求回答問題：

德國的回收利用體系

大量包裝廢棄物造成了資源浪費和環境污染。德國通過實行包裝條例，1992 年和 1993 年避免了 100 萬噸的包裝；1993 年至 1995 年通過此系統利用的商品包裝廢料約 1300 萬噸。

德國法律規定誰生產誰回收的原則。德國統一配發家庭垃圾桶，小家庭用小桶，人多的家庭用大桶。每家按月交垃圾清運費。

1992 年起，德國開始實行“綠點”回收方法。他們在商品包裝上印上統一的“綠點”標誌，表明此商品生產商已為該商品的回收付了費。由這些生產商付的費用建立起回收、分類和再利用的系統，經營這一系統的公司是非盈利性質的。

居民使用完“綠點”標誌的商品就放到特製的黃塑膠袋中，“綠點”系統有專人定時來各家各戶收取。“綠點”的包裝原料包括鋁、鐵、白鐵皮、塑膠等等。

德國目前也強制實行押金制度，顧客購買所有用塑膠瓶和易拉罐包裝的礦泉水、啤酒、可樂和汽水時均要支付相應的押金，在退還空罐時領回押金。

據統計，全球僅塑膠包裝用量一年 3000 多萬噸。中國是世界上第 4 大塑膠生產國，年產量 1500 萬噸，其中用於包裝的占 30%。這些塑膠包裝物有 70% 在一次性使用後被拋棄。

押金制度不僅為了敦促顧客退還空飲料罐，提高回收利用率，也為了讓德國人改掉使用一次性飲料包裝的消費習慣，更多地選擇可多次使用的包裝。雖然一次性包裝回收後可以再用，但還增加了重復交通運輸和生產，造成很大的能源消耗。

- 2 寫一篇演講稿，在學校大會上講一講應該如何鼓勵人們回收再利用，減少對資源的浪費。 [20]

第三部分

- 3 請用下列詞語各造一個句子。
- (a) 必然
(b) 不過 [2]
- 4 下面的幾個詞中哪兩個是一樣的意思？
- (a) 過重
(b) 超重
(c) 重要
(d) 重量 [1]
- 5 請解釋下列成語中劃有橫線的字。
- (a) 聞雞起舞
(b) 銷聲匿跡
(c) 天壤之別
(d) 集思廣益 [4]
- 6 請解釋一下“欲速則不達”的意思。 [2]
- 7 請完成下列句子。
- (a) 這樣的事 _____ 。
- (b) 我怎麼知道 _____ 。
- (c) 話是這麼說，可是 _____ 。
- (d) 誰能想到 _____ 。
- [4]
- 8 請選擇適當的詞填空。
- (a) 我不相信 _____，成功是靠人的努力去爭取的。
甲：命脈 乙：命運 丙：革命 丁：生命 [1]
- (b) 這裏看看，那裏走走，一天的時間就這樣 _____ 了。
甲：消費 乙：浪費 丙：過失 丁：過走 [1]
- 9 請選擇適當的詞語填空。
- 有汽車是一件（ ），因為給人們的生活帶來很多方便。如果想去一個地方，開了車就（ ）了。不像以前（ ）等公共汽車。但是汽車帶來的壞處也是（ ）的。最主要的是對環境的污染。污染帶來了一系列的（ ），從生態環境到人們的健康處處都有。再有，堵車（ ）一個問題，有人說還不如以前坐公共汽車。 [3]
- 10 請給下列文字加上標點。
- 楊布穿了一件白衣服出去遇到一場大雨就在朋友家換了一件黑衣服他要進家門的時候他的狗要咬他他很生氣哥哥就對他說假如你有一隻狗出去的時候是白的回來的時候是黑的你能不覺得奇怪嗎 [2]

[共計：20 分]

请先阅读以下说明

如果发给你了答题纸，请按第一页上的说明答题。
请在所有要交的答卷上写上考试中心编号、考生号和姓名。
请用深蓝色或黑色笔把答案写在答卷的正反两面。
请勿用订书钉、曲别针、彩色笔、胶水或涂改液。

请回答所有问题。
可以用繁体字或者简体字回答问题。
每一题或每一小题的分数在其后面的括号[]里。
考试结束后，请把所有答卷系在一起。

第一部分

仔细阅读下列两篇短文，然后回答问题：

短文一

学生玩电脑游戏的心理初探

当今社会的变化可谓是日新月异，随着现代科技的蓬勃发展和人们生活追求的不不断提高，电脑已成为城市家庭中不可缺少的一个组成部分，电脑游戏越来越受到青少年的欢迎。有的学生虽然坐在教室里“认真”听课，可心早已飞到家中的游戏机上了，脑子里想的是回家后如何攻“下一关”游戏的问题。教育家马卡连柯认为教育首先要从游戏中开始。因此评价学生爱玩游戏，不能单以简单的肯定和否定。

玩电脑游戏可以放松学生学习的紧张压力。长期以来，许多家长只要求自己的小孩考第一，由此带来的后果是学生的心理压力，而电脑游戏可以让学生按照自己的意愿来实现自己的目的，以获得快乐，这可能就是学生迷恋游戏的一个重要心理原因。二是电脑游戏可以充实学生的课余时间。现代社会的文明往往给予儿童的是一个独立的、封闭的个人小天地，生活中缺少同龄人中的玩伴，电脑就成了他们的朋友。再有，游戏软件的程序设计逻辑完整，学生可以直接打开游戏程序，参与游戏程序的设计和修改，可以让游戏的发展随着自己的想法去实现，体验游戏程序的无比魅力，甚至可以激励学生自己去编程开发属于自己的游戏。

然而，把过多时间和精力放在玩游戏上，势必会带来极大的危害，有的学生给家长加压要玩电脑，不给玩游戏就不做作业，做多长时间作业要玩多长时间的，结果导致上课不专心听讲，作业不及时完成，学习成绩每况愈下。长时间接触电脑，也会引起视力下降等不利于青少年身心发展的疾病。从社交角度来看，虽然电脑游戏可以为学生带来玩伴，但毕竟只是人机对话，如长时间得不到纠正，甚至可能引发儿童孤独症。

作为家长、教师要引导学生学会控制，不会因玩游戏而荒废学业，家长应密切配合学校做好引导工作，以降低因电脑游戏而带来的负面影响。要提倡学生动手，动脑，全面发展。

如何正确对待电脑游戏

近年来，青少年因受不健康的电脑游戏影响而诱发的犯罪频频见诸报端。一些青少年玩“电脑游戏”成瘾，不仅影响学业，甚至铤而走险，参与抢劫、绑架。所以我们要对电脑游戏有一个正确的态度。

有益的电脑游戏可以训练学生的协调能力，判断能力。在游戏过程中，游戏者大多需要收集、整理、分析、计划、创新等高强度的思维。有的同学还能在自己玩游戏的同时用学过的电脑知识编写类似的小游戏程序，这又是玩游戏的升级了。但是电脑游戏也并非“有百利无一害”。玩电脑很容易上瘾，成瘾后一旦停止游戏活动，便难以从事其他有意义的事情。

电脑游戏本不是一件坏事，相应地还能开阔视野、增长知识、锻炼想象、提高创新能力等。这样的电脑游戏常常为青少年展示出新的知识窗口，从而引发他们探索新知识的兴趣。这些游戏中，有的教如何理财，有的教如何来建设和管理一个城市。这些都是有益于身心健康和发展智力的游戏，这些都是我们提倡玩的游戏。但是，值得警惕的是，流行于街头电脑房和校园的一些游戏软件，宣扬“金钱至上”，推崇“暴力为尊”，甚至还有色情内容，这对涉世不深的青少年来说，无疑有着巨大的腐蚀作用，并会诱发青少年潜在的犯罪意识，这样的游戏是我们应该摒弃的。

心理医生认为，长时间玩电脑游戏，会损害身体健康，比如头昏眼花、疲乏无力、双手震颤、视力下降等症状。所以我们在课外时间应限制玩电脑游戏的时间，千万别上瘾，尽可能多与外界接触，积极参加文体活动，加强同父母、老师及同学的情感交流。

爱玩是人的天性，本来无可厚非，但如果把电脑游戏视作电脑的所有功能那是大错特错了。别忘了，我们还可以利用电脑来学习知识。最后再奉劝一句，沉迷于电脑游戏只会对自己的身心发展有害无益。玩电脑游戏要适可而止！

- 1 根据以上两篇文章的内容，结合你自己的感想，讲一讲玩电脑游戏的利与弊。
要求 350 字左右。

[20]

第二部分

仔细阅读以下文章，并根据要求回答问题：

德国的回收利用体系

大量包装废弃物造成了资源浪费和环境污染。德国通过实行包装条例，1992 年和 1993 年避免了 100 万吨的包装；1993 年至 1995 年通过此系统利用的商品包装废料约 1300 万吨。

德国法律规定谁生产谁回收的原则。德国统一配发家庭垃圾桶，小家庭用小桶，人多的家庭用大桶。每家按月交垃圾清运费。

1992 年起，德国开始实行“绿点”回收方法。他们在商品包装上印上统一的“绿点”标志，表明此商品生产商已为该商品的回收付了费。由这些生产商付的费用建立起回收、分类和再利用的系统，经营这一系统的公司是非盈利性质的。

居民使用完“绿点”标志的商品就放到特制的黄塑料袋中，“绿点”系统有专人定时来各家各户收取。“绿点”的包装原料包括铝、铁、白铁皮、塑料等等。

德国目前也强制实行押金制度，顾客购买所有用塑料瓶和易拉罐包装的矿泉水、啤酒、可乐和汽水时均要支付相应的押金，在退还空罐时领回押金。

据统计，全球仅塑料包装用量一年 3000 多万吨。中国是世界上第 4 大塑料生产国，年产量 1500 万吨，其中用于包装的占 30%。这些塑料包装物有 70% 在一次性使用后被抛弃。

押金制度不仅为了敦促顾客退还空饮料罐，提高回收利用率，也为了让德国人改掉使用一次性饮料包装的消费习惯，更多地选择可多次使用的包装。虽然一次性包装回收后可以再用，但还增加了重复交通运输和生产，造成很大的能源消耗。

- 2 写一篇演讲稿，在学校大会上讲一讲应该如何鼓励人们回收再利用，减少对资源的浪费。 [20]

第三部分

- 3 请用下列词语各造一个句子。
 (a) 必然
 (b) 不过 [2]
- 4 下面的几个词中哪两个是一样的意思？
 (a) 过重
 (b) 超重
 (c) 重要
 (d) 重量 [1]
- 5 请解释下列成语中划有横线的字。
 (a) 闻鸡起舞
 (b) 销声匿迹
 (c) 天壤之别
 (d) 集思广益 [4]
- 6 请解释一下“欲速则不达”的意思。 [2]
- 7 请完成下列句子。
 (a) 这样的事 _____。
 (b) 我怎么知道 _____。
 (c) 话是这么说，可是 _____。
 (d) 谁能想到 _____。 [4]
- 8 请选择适当的词填空。
 (a) 我不相信 _____，成功是靠人的努力去争取的。
 甲：命脉 乙：命运 丙：革命 丁：生命 [1]
 (b) 这里看看，那里走走，一天的时间就这样 _____ 了。
 甲：消费 乙：浪费 丙：过失 丁：过走 [1]
- 9 请选择适当的词语填空。
 有汽车是一件（ ），因为给人们的生活带来很多方便。如果想去一个地方，开了车就（ ）了。不像以前（ ）等公共汽车。但是汽车带来的坏处也是（ ）的。最主要的是对环境的污染。污染带来了一系列的（ ），从生态环境到人们的健康处处都有。再有，堵车（ ）一个问题，有人说还不如以前坐公共汽车。 [3]
- 10 请给下列文字加上标点。
 杨布穿了一件白衣服出去遇到一场大雨就在朋友家换了一件黑衣服他要进家门的时候他的狗要咬他他很生气哥哥就对他说假如你有一只狗出去的时候是白的回来的时候是黑的你能不觉得奇怪吗 [2]

[共计：20 分]

Copyright Acknowledgements:

Section 1 Passage 2 © www.motherol.com/info/list.asp?id=7332

Permission to reproduce items where third-party owned material protected by copyright is included has been sought and cleared where possible. Every reasonable effort has been made by the publisher (UCLES) to trace copyright holders, but if any items requiring clearance have unwittingly been included, the publisher will be pleased to make amends at the earliest possible opportunity.

University of Cambridge International Examinations is part of the University of Cambridge Local Examinations Syndicate (UCLES), which is itself a department of the University of Cambridge.