

ВСЕРОССИЙСКАЯ ОЛИМПИАДА ШКОЛЬНИКОВ
НЕМЕЦКИЙ ЯЗЫК. 2025 г.
ПРИГЛАСИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП. 8–10 КЛАССЫ
ОТВЕТЫ

Максимальный балл за работу – 55.

Hörverstehen
(Аудирование)

*Sie hören einen Monolog. Lesen Sie zuerst die Aufgaben. Dafür haben Sie zwei Minuten Zeit. Hören Sie dann den Text zweimal.
Kreuzen Sie bei den Aufgaben 1-7 an: Richtig, falsch, im Text nicht vorgekommen.*

Задание 1. Svens Eltern haben seinen Wunsch nach Australien zu reisen immer dumm gefunden.

- a) richtig
- b) falsch
- c) im Text nicht vorgekommen**

Задание 2. Sven interessiert sich für Australien seit seiner Kindheit.

- a) richtig**
- b) falsch
- c) im Text nicht vorgekommen

Задание 3. Sven organisiert seinen Arbeitstag selbst oder bekommt Arbeitsaufgaben von seinem Chef.

- a) richtig**
- b) falsch
- c) im Text nicht vorgekommen

Задание 4. Sven arbeitet meistens den vollen Arbeitstag.

- a) richtig
- b) falsch**
- c) im Text nicht vorgekommen

Задание 5. Sven hat nur an Nachmittagen und an Wochenenden frei.

- a) richtig
- b) falsch**
- c) im Text nicht vorgekommen

Задание 6. Svens Gasteltern arbeiten in derselben Waldorfschule.

- a) richtig
- b) falsch
- c) **im Text nicht vorgekommen**

Задание 7. Svens Eindruck ist, dass die Menschen in Australien entspannt und glücklich sind.

- a) **richtig**
- b) falsch
- c) im Text nicht vorgekommen

Kreuzen Sie bei den Aufgaben 8-15 die Antworten oder die Satzergänzungen an, die dem Inhalt des Texts entsprechen!

Задание 8. Sven hatte schon immer einen Traum ...

- a) einen längeren Urlaub in Australien zu machen.
- b) unter den Ureinwohnern Australiens eine Zeit lang zu leben.
- c) **Australien während einer großen Reise näher kennenzulernen.**

Задание 9. Warum ist Svens Traum so lange nicht in Erfüllung gegangen?

- a) **Immer waren die hohen Kosten eines solchen Aufenthalts ein Hindernis.**
- b) Sven war zunächst mit Abitur und Studium an der Uni sehr beschäftigt.
- c) Sven musste viele Jahre für die große Australien-Reise sparen.

Задание 10. Wie ist es Sven gelungen, die Geldmittel für seine Reise zusammenzubekommen?

- a) **Das Projekt, das er gefunden hat, wurde zum großen Teil gefördert.**
- b) Er hat neben dem Studium an der Uni gearbeitet und Geld gespart.
- c) Seine Eltern haben finanziell geholfen seinen Traum zu verwirklichen.

Задание 11. Warum ist Svens Haupttätigkeit an der Waldorfschule das Rasenmähen?

- a) Die Schule besitzt zwanzig Kühe, das Gras vom Rasenmähen dient als Futter.
- b) **Der Rasen muss wegen der giftigen Schlangen kurzgehalten werden.**
- c) Die Wiesen müssen für Schüler, Lehrer und Besucher schön und gepflegt aussehen.

Задание 12. Welchen Wohnort findet Sven für die Freiwilligen am besten?

- a) Ein Hostel.
- b) Ein Zelt.
- c) **Eine Gastfamilie.**

Задание 13. Was hatte auf Sven bei seinen Reisen durch das Land den größten Eindruck gemacht?

- a) **Das größte Korallenriff der Welt.**
- b) Die Stadt Melbourne mit seinem besonderen Flair.
- c) Das entspannte Miteinander unter den Menschen.

Задание 14. Sven konnte in seiner Freizeit viel von dem Land sehen, weil

- a) er ein Auto gemietet hat und damit viele Sehenswürdigkeiten bereisen konnte.
- b) **die Verkehrsmittel relativ günstig sind und das Verkehrsnetz gut ausgebaut ist.**
- c) seine Gastgeber ihn viel und überallhin mitgenommen haben.

Задание 15. Sven hatte keine Sprachprobleme, weil ...

- a) er einen einführenden Englischkurs gemacht hat.
- b) **er schnell die Sprache des Landes gelernt hat.**
- c) seine Englischkenntnisse schon vor der Reise gut waren.

Максимальный балл – 15.

Lexik und Grammatik
(Лексика и грамматика)

Задание 16.

Aufgabe 1. Lesen Sie den Text ein erstes Mal. Schreiben Sie in die Lücken 1–11 die Wörter, die vor dem Text stehen, in der richtigen Form. Verwenden Sie jedes Wort nur einmal. Achtung: 9 Wörter bleiben übrig.

Aufgabe 2. Lesen Sie den Text noch einmal. Fügen Sie nun in die Lücken A–I je ein Wort ein, das grammatisch in den Kontext hineinpasst. Wichtig! Jede der Lücken 1–11 und A–I soll durch nur EIN Wort ergänzt werden.

umfassen	hinterlassen
bleiben	verlassen
Tür	Problem
Ort	einsetzen
Hinweiszettel	Schwierigkeit
Anweisung	Unterschied
Leinwand	Besonderheit
bieten	aufsetzen
Vorrang	Hand
bitten	Ansicht

Blind für eine Stunde

In einem Moskauer Museum können Besucher die Welt der Blinden kennenlernen. Inmitten der Hochglanz-Luxusläden und glatten Katalog-Atmosphäre des Riviera-Einkaufszentrums (1) _____ eine kleine Ausstellung einen kurzen Blick in das Leben blinder Menschen. An der Glasfront machen bunte Piktogramme (A) _____ sich aufmerksam: ein Ohr, eine Nase, eine Hand, die Botschaft ist klar – alle Sinne werden (2) _____. Die Erlebnis-Ausstellung soll eine Vorstellung (B) _____ vermitteln, welche Hürden Blinde in ihrem Alltag überwinden müssen. Die Tickets erhält man vorher online, oder vor (3) _____, dann vielleicht mit etwas Wartezeit. (C) _____ es losgeht, werden alle Wertgegenstände und Lichtquellen abgelegt, außerdem Rucksäcke und Handtaschen. Ein Führer begleitet (D) _____ durch dicke Vorhänge in die eigentlichen Räumlichkeiten. Die (4) _____: Er ist blind, so wie alle Führer der Ausstellung.

An der (5) _____ der nächsten stehenden Person durchschreitet man einen dunklen Vorraum. Hinter einer weiteren Tür (6) _____ einen dann die Schwärze. Kein einziger Lichtschein dringt in den Raum, die Dunkelheit ist dicht und samtig. Die Augen haben (E) _____ Nutzen mehr. Im Gegenteil: Sie irritieren eher. (F) _____ lässt man sie auf, projiziert der Kopf Wahrnehmungsfragmente wie auf eine (7) _____, schemenhafte Konturen und kurzes Farbflackern. „Bewegen Sie sich in der Ausstellung vorsichtig und mit ausgestreckten Armen“, rät einem kurz vorher noch ein (8) _____. Den braucht es gar nicht, die Bewegungen werden ganz von selbst vorsichtig und zaghaft, (G) _____ klares Ziel und Ende, als könne man mit jedem Schritt in einen Abgrund fallen. Türen zu durchlaufen wird zur ernstzunehmenden (9) _____, ein Wohnzimmer zum obskuren Minenfeld.

Jeder der fünf unterschiedlichen Räume veranschaulicht eindrucksvoll, wie sehr wir uns im Alltag auf unsere Augen (10) _____ und wie furchtbar hilflos wir ohne sie sind. Vorankommen ist nur durch Tasten, Reden und Festhalten möglich. Beim Hinaustreten dauert es eine Weile, bis die Augen wieder (H) _____ Arbeit aufnehmen. Der Rundgang im Dunkeln ist lehrreich, jede Bewegung (11) _____ im Kopf. Wer möchte, hat die Möglichkeit, dem Führer Fragen über das Leben mit Blindheit zu stellen und kann (I) _____ anschließend am Lesen und Schreiben von Blindenschrift versuchen.

1	bietet
2	eingesetzt
3	Ort
4	Besonderheit
5	Hand
6	umfängt
7	Leinwand
8	Hinweiszettel
9	Schwierigkeit
10	verlassen
11	bleibt

A	auf
B	davon / darüber
C	Bevor / Ehe
D	einen/jeden/Sie/dich
E	keinen
F	Denn/denn
G	ohne
H	ihre
I	sich

Максимальный балл – 20.

Leseverstehen
(Чтение)

TEIL 1

Lesen Sie zuerst den Text und lösen Sie dann die darauffolgende Aufgabe.

Die Digitalisierung der Kultur

Besucher von Museen und Archiven betrachten Kulturstücke für gewöhnlich hinter Vitrinen in abgedunkelten Ausstellungsräumen. Dabei könnten sie heute längst stärker erlebbar sein. Der Kultur-Hackathon „Coding da Vinci“ zeigt, wie Museumsstücke digital zum Leben erwachen.

Klassische Museen bauen auf die Fantasie ihrer Besucherinnen und Besucher: Die schätzenswerten Ausstellungsstücke dürfen meist weder angefasst noch ausprobiert werden – wie sie sich anfühlten oder genutzt wurden, müssen sich die Betrachtenden selbst erschließen. Auch Schriftstücke und Informationen werden zwar möglichst anschaulich aufbereitet; doch jeder Besucher und jede Besucherin muss sich eine eigene Vorstellung davon machen, wie sich die Ereignisse abgespielt haben mögen. Dabei zeigen aktuelle Beispiele aus einem Kultur-Hackathon-Projekt: Ausstellungsstücke könnten in der digitalen Welt längst erlebbar gemacht werden, und geschichtliche Orte können virtuell auferstehen.

Wer beispielsweise in den Funktionsanzug des VR-Exponats „Kleid-er-leben“ schlüpft, wird am eigenen Leib spüren, wie die Gewänder vergangener Jahrhunderte aus dem Historischen Museum Frankfurt die Bewegungsmöglichkeiten einschränken. Die Nutzer und Nutzerinnen wählen ein Kleidungsstück aus, bewegen sich darin in virtuellen historischen Räumen und können sich selbst im Spiegel betrachten. Die historischen Telefonapparate der Museumsstiftung Post und Telekommunikation wiederum werden im mobilen Spiel lebendig: Stehen die Ausstellungsstücke im Museum stumm und reglos im Regal, beginnen sie in der App zu klingeln, bis man jedem Modell den richtigen Klingelton zugeordnet hat. Politisch-unterhaltsam wird es in der App „Altpapier“, welche die skurrilsten Zeitungsmeldungen aus den ersten Jahren des 20. Jahrhunderts zusammenstellt: Unterhaltung und historische Bildung in Einem, überall verfügbar per Smartphone und Internet.

Selbst die größtenteils nicht mehr existierende Berliner Mauer kann in der virtuellen Sphäre erlebbar werden. Das Archiv der „Stiftung Berliner Mauer“ haben Programmiererinnen und Programmierer direkt auf die Straße getragen. Wer sich bei einem Berlin-Spaziergang die App „Berliner MauAR“ herunterlädt, kann auf seinem Bildschirm die Berliner Mauer an ihrem ursprünglichen Ort vor sich sehen oder gar um sie herumlaufen. Per GPS-Lokalisierung zeigt das Smartphone die historischen Bilder

genau der Orte an, an denen man sich gerade befindet. Oder man kann sich über die Webseite „Aufbau Ost-Berlin“ ansehen, wie sich die DDR-Regierung die Zukunft der Hauptstadt ausmalte. Die Webseite und mobile Anwendung schlägt Touren zu unterschiedlichen Themen vor und präsentiert an jedem Ort die jeweilige DDR-Vision. All diese digitalen Anwendungen machen Wissensaneignung zugänglicher, anschaulicher und auch unterhaltsamer. Dabei sind sie keineswegs das Ergebnis lang angelegter, kostspieliger Großprojekte. Im Gegenteil: Sie sind allesamt in einem Zeitraum von nicht mehr als sechs Wochen während des Kultur-Hackathons „Coding da Vinci“ entstanden. Hier kommen Kulturinstitutionen und Technik-Experten aus unterschiedlichen Branchen zusammen, um neue Ideen für Kulturvermittlung zu entwickeln – ohne kommerziellen Hintergrund und begrenzt auf einen fest definierten Projektzeitraum.

Dass dabei in kürzester Zeit komplett neue Anwendungen entstehen können, liegt vor allem daran, dass die Ressourcen dafür längst vorhanden sind: Die meisten Kulturinstitutionen digitalisieren ihre Sammlungen. Viele Museen, Archive, Bibliotheken und Galerien haben digitale Datensätze angelegt, um ihre Bestände zu sichern und zu sortieren. Ob hochauflösende Kopien von Gemälden, historische Soundfiles oder 3D-Scans von Dinosaurierskeletten – Unmengen an wertvollen Daten lagern auf den Servern von Kulturinstitutionen. Genutzt werden sie bisher meist nur intern oder zu Forschungszwecken. Das ändert sich beim Hackathon: Hier geht es darum, die vorhandenen Daten neu zu nutzen.

Ins Leben gerufen hat den Kultur-Hackathon 2014 ein Zusammenschluss von Kultur- und Open-Data-Organisationen – darunter die Deutsche Digitale Bibliothek, das Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin (digiS), die Open Knowledge Foundation Deutschland und Wikimedia Deutschland. Seitdem fand er ein- bis zweimal jährlich in unterschiedlichen deutschen Regionen statt; weitere acht Hackathons sollen dank einer Förderung durch die Kulturstiftung des Bundes im Zeitraum von 2020 bis 2024 hinzukommen. Bei einem Auftaktworkshop präsentieren die teilnehmenden Kulturinstitutionen ihre Datensammlungen. Interdisziplinäre Teams aus Designerinnen, Entwicklern, Grafikerinnen, Museumskuratoren, Künstlerinnen, Hackern und Spieleentwicklerinnen sammeln daraufhin Ideen für Projekte – seien es Apps, Spiele oder visuelle Infografiken –, die sie in der anschließenden sechswöchigen Arbeitsphase direkt umsetzen. Aus den ursprünglich bereit gestellten Daten entstehen so gänzlich neue Produkte: Im Schnitt über ein Dutzend Projekte in nur wenigen Wochen.

Mit dem Projekt möchten die Organisatoren von „Coding da Vinci“ Kulturinstitutionen dazu ermutigen, ihre digitalisierten Sammlungen der Öffentlichkeit zugänglich zu machen: „Wenn sie mit öffentlichen Geldern erstellt wurden, sollten sie jedem frei zur Verfügung stehen“, so die Begründung. Längst nicht alle Kulturgüter werden auch als Exponate ausgestellt, viele verbleiben in den Magazinen der Museen. So sind sie für die Öffentlichkeit nicht sichtbar. Wären sie digital zugänglich, würde sich das ändern –

davon sind zumindest die Macher von „Coding da Vinci“ überzeugt. Ziel der Hackathon-Projekte ist es zudem, ein junges, digital-affines Publikum für Kultur und Museen zu begeistern. Auch dafür braucht es mehr Material, das digital zur Verfügung steht.

Задание 17.

Wählen Sie nun eine Variante, die dem Inhalt des Textes entspricht!

1. In klassischen Museen darf man die Ausstellungsstücke antasten.
a) richtig **b) falsch** c) steht nicht im Text
2. Im Historischen Museum Frankfurt kann man Kleider vergangener Jahrhunderte virtuell anprobieren.
a) richtig b) falsch c) steht nicht im Text
3. Die Museumsstiftung Post und Telekommunikation hat eine spezielle App für ihre historischen Telefonapparate und Zeitschriften entwickelt.
a) richtig b) falsch **c) steht nicht im Text**
4. Das ganze Archiv der „Stiftung Berliner Mauer“ wurde digitalisiert.
a) richtig b) falsch c) steht nicht im Text
5. All diese digitalen Anwendungen sind das Ergebnis langer Großprojekte.
a) richtig **b) falsch** c) steht nicht im Text
6. Bei dem Kultur-Hackathon „Coding da Vinci“ haben sich kommerzielle Institutionen gesammelt, um neue Businessideen zu entwickeln.
a) richtig **b) falsch** c) steht nicht im Text
7. Die meisten Kulturinstitutionen dürfen ab 2021 ihre Archive nicht mehr intern und zu Forschungszwecken nutzen.
a) richtig b) falsch **c) steht nicht im Text**
8. Seit der Gründung fand der Kultur-Hackathon zweimal pro Jahr in Berlin statt.
a) richtig **b) falsch** c) steht nicht im Text
9. Bis 2024 finden noch acht Hackathons statt.
a) richtig b) falsch c) steht nicht im Text

10. Jeder Hackathon dauert sechs Wochen.

- a) **richtig** b) falsch c) steht nicht im Text

11. Aus den bereitgestellten Daten entstehen in jedem dritten Fall mobile Apps.

- a) richtig b) falsch c) **steht nicht im Text**

12. Eines der Ziele des Projekts „Coding da Vinci“ ist jungen Menschen Kunst und Kultur nahe zu bringen.

- a) **richtig** b) falsch c) steht nicht im Text

Задание 18.

TEIL 2

Finden Sie passende Fortsetzung zu jedem Satz, sodass ein sinnvoller Text entsteht. Die erste Antwort ist schon in die Tabelle unten eingetragen. Achtung: drei von den zwölf Fortsetzungen sind falsch!

Eltern als Vorbilder

(0) Bei der Erziehung und dem Erlernen neuer Fähigkeiten bei Kindern ...

- (1) Die Eltern tragen dabei als meist wichtigste Bezugspersonen ...
- (2) Durch das eigene Handeln oder auch durch Beistand und Ratschläge ...
- (3) Dies geschieht oftmals viel umfangreicher ...
- (4) „Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm“ – dieses Sprichwort versinnbildlicht die Beziehung ...
- (5) Positive wie negative Einflüsse werden ...
- (6) In den unterschiedlichen Altersstufen fällt die Erziehung dabei ...
- (7) Egal ob es ganz alltägliche Gewohnheiten betrifft oder die Weitergabe von verschiedenen Werten: In allen Lebensbereichen gucken sich ...
- (8) Ganz automatisch werden von Babys und Kindern verschiedene Personen in ihrem Umfeld ...

FORTSETZUNGEN

- A) **spielt die Nachahmung eine wichtige Rolle.**
- B) genau beobachtet und ihr Handeln imitiert.
- C) mal leichter, mal schwerer.
- D) eine große Verantwortung.
- E) von den Kleinen nachgeahmt.
- F) die Kleinen alle möglichen Einzelheiten von den Großen ab.
- G) wird die Entwicklung des Nachwuchses entscheidend beeinflusst.
- H) an die Kinder weitergegeben.
- I) vor allem bei kleinen Kindern.
- J) sind dabei wichtige Kriterien.
- K) als wir uns das vorstellen.
- L) zwischen Eltern und Kindern ziemlich genau.

1	2	3	4	5	6	7	8
D	G	K	L	H	C	F	B

Максимальный балл – 20.