



ОЛИМПИАДА РГУ ДЛ Я ШКОЛЬНИКОВ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

НЕМЕЦКИЙ ЯЗЫК

2025/2026 учебный год

Заключительный этап

11 класс

ОТВЕТЫ

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ВЫПОЛНЕННЫХ ЗАДАНИЙ

Вариант № 26-ОШ-2-11 Немецкий язык-1

Максимальное количество баллов за ответы:

- Часть 1. (Leseverstehen) - 30 баллов;
- Часть 2. (Schreiben) - 30 баллов;
- Часть 3. (Grammatik) - 20 баллов;
- Часть 4. (Landeskunde) - 20 баллов.

Teil 1. Leseverstehen

Aufgaben 001-010. (10 баллов, по 1 баллу за каждый правильный ответ)

Sie sind Zeitungsredakteur und haben zwei Artikel bekommen. Leider ist jeder Artikel in fünf Teile zerschnitten und durcheinander vermischt. Rekonstruieren Sie nun die zwei Artikel! Die Überschriften und der jeweils erste Absatz jedes Artikels werden vorgegeben. Andere fünf Teile müssen Sie dann selbst in der richtigen Reihenfolge jedem Artikel zuordnen.

Artikel 1.

SPIELEND SCHNELL

Fußballprofis müssen heute fix im Kopf sein. Bundesligavereine wie die TSG Hoffenheim nutzen deshalb Videospiele, um das Gehirn der Spieler zu trainieren. Für Spieler der Generation Playstation sind solche Trainingsprogramme ideal.

001. B) Die Fußballer wachsen mit Tablet und Laptop auf. Sie teilen ihr Leben online in Sozialnetzen und fingern im Mannschaftsbus stundenlang mit den Smartphones und den Videospiele. Das moderne Training setzt also spielerisch direkt am Lebensalltag der Profis an. Die Fußballer machen das, was sie ohnehin am liebsten in ihrer Freizeit tun: daddeln. Der Torhüter Oliver Baumann geht zweimal pro Woche ins Büro von Jan Mayer. Seit acht Jahren betreut der Sportpsychologe die Spieler der TSG Hoffenheim. Von ihm bekommt Baumann dann ein iPad, mit dem er 20 Minuten lang verschiedene Geschicklichkeitsspiele üben muss. Immer

wieder schaut ihm Mayer dabei prüfend über die Schulter. Die Spiele sind simpel animiert und heißen „Less or More“ oder „Ball Hunt“. Auf dem Bildschirm tauchen gleichzeitig ein Fußball und ein Trikot mit Nummer auf, dann verschwinden sie. Baumann muss die korrekte Position des Balls und die richtige Trikotnummer antippen. Gefragt sind **zügiges** Reagieren und präzise Entscheidungen. Je höher das Level, desto kürzer erscheinen die Symbole, desto weiter liegen sie auseinander. „Knifflig“ sei die Aufgabe, sagt Baumann. „Die Videospiele sollen den Kopf schneller machen“, sagt Mayer. Es gehe darum, die sogenannten Exekutivfunktionen zu trainieren: Konzentration, Antizipation, Entscheidung – Prozesse, die im bewussten Denken ablaufen.

002. E) Für Torhüter sind diese Fertigkeiten noch wichtiger als für Feldspieler, „weil fast jeder ihrer Fehler in einem Spiel Sieg oder Niederlage bedeuten kann“.

Die TSG Hoffenheim begreift sich seit je als Klub für Innovationen und Talententwicklung. Das Daddeln mit dem iPad ist für den Verein längst kein Experiment mehr, es ist ein wichtiger Schritt, um auf dem Rasen mithalten zu können. Profifußballer sind immer größer und kräftiger geworden, ihr Passspiel auf Topniveau ist in den vergangenen zehn Jahren dreimal so schnell geworden – hier wird es zunehmend schwieriger, erfolgreiche Trainingsreize zu setzen. „Physiologisch sind die Athleten nahezu am Leistungslimit“, sagt Mayer „geistig noch längst nicht.“ Deshalb setzt er dort an.

Wie schnell die TSG-Profis und die Nachwuchsspieler im Kopf sind, überprüft Mayer vor Saisonbeginn mit psychologischen Testverfahren an einem speziellen Computer. Etwa einem Drittel der jeweiligen Teams rät er im Anschluss zum freiwilligen Training am Tablet, für die Bundesligatorhüter ist die Teilnahme sogar Pflicht. Die Ergebnisse aus den Videospiele werden in einer Cloud gespeichert, regelmäßig ausgewertet und verglichen. Mit erstem Erfolg. Mayer zufolge konnten diejenigen, die regelmäßig mit Videospiele üben, ihre Konzentrationsfähigkeit nach einem Jahr im Schnitt um zehn Prozent steigern.

003. C) In der Informationsverarbeitung verbesserten sie sich um bis zu fünf Prozent. Beim Test zur Informationsverarbeitung waren sie bis zu 0,2 Sekunden schneller geworden. „In dieser Zeit kann auf dem Rasen viel passieren“, sagt Mayer.

Denkprozesse im Fußball – darüber hatte selbst der Sportpsychologe Mayer bis vor ein paar Jahren nie intensiv nachgedacht. Bis ihn der frühere Hoffenheimer Torwarttrainer Zsolt Petry bat, die Reflexe seiner Keeper zu verfeinern. Er wollte, dass sie souveräner auf das immer schnellere Spiel ihrer Vorderleute reagieren.

Mayer **grübelte**, wie er das anstellen sollte. Er kramte Denksportaufgaben aus Psychologiebüchern heraus, ließ die Profis Memory-Spiele machen.

In Hoffenheim ist der Softwareentwickler SAP Hauptsponsor. So fand sich schnell eine digitale Lösung. Mayer kritzelte Fußballfelder auf einem Blatt Papier, dazu blaue und orange Kicker. Darüber schrieb er: Bestimme die Überzahl! So stellte er sich die Aufgabe für die App vor. Nach zwei Monaten war die erste Anwendung programmiert.

In der Liga **spotteten** sie anfangs über Hoffenheim. Computerspiele? Was soll das bringen? Die Klubverantwortlichen ließen sich nicht beirren. Sie schoben auf dem Trainingsgelände in Zuzenhausen das nächste Digitalprojekt an, bauten in einem kleinen Funktionsraum die „Helix“ auf.

004. D) Die „Helix“ ist eine um 180 Grad gebogene Projektionsfläche, acht Meter lang und 2,50 Meter hoch. Sechs HD-Beamer werfen ein virtuelles Stadion an die Leinwand, dazu nebeneinander aufgereiht zwei Teams, die auf Knopfdruck wild durcheinanderlaufen. Der Nutzer muss sich **eine Handvoll** markierter Spieler merken, sie im Blick behalten und nach einigen Sekunden wieder benennen. „Objektverfolgung“ heißt das im Fachjargon. Es soll das periphere Sehen schulen – vor allem das der etwa 320 Nachwuchsspieler, von den Zwölfjährigen bis zu den Jungprofis. In der Branche lacht mittlerweile niemand mehr über Hoffenheim. Fast jeder Bundesligist war schon in Zuzenhausen, hat sich die „Helix“ angeschaut.

Und es geht weiter. Koordinator der IT-Innovationen der TSG Hoffner hofft, das Fußballvideospiel „Fifa“ so optimiert zu bekommen, dass es auf der „Helix“-Projektionsfläche

darstellbar ist. Es soll dann nicht nur einen Ausschnitt des Stadions, sondern einen Rundumblick liefern, dazu alle möglichen taktischen Aufstellungen aus Sicht eines Einzelspielers und der einer Mannschaft. „Zocken und lernen unter Livebedingungen“, nennt es Hoffner.

Für den Hoffenheimer Nationalspieler Sebastian Rudy ist dies eine sehr erfreuliche Nachricht. Wie bei den meisten Fußballern ist die „Fifa“-Serie sein beliebtestes Videospiel, es wurde weltweit mehr als 150 Millionen Mal verkauft.

005. A) Wegen ihrer realistischen Darstellung lassen sich viele Kicker durch das Computerspiel inspirieren, die Freizeitbeschäftigung wird auf diese Weise zum stundenlangen Trainingsprogramm. Zlatan Ibrahimović von Manchester United schreibt in seiner Biografie, er habe früher auf der Konsole oft Lösungen für Spielsituationen entdeckt, die er später auf dem Platz **umgesetzt** habe. Und Bayern-Verteidiger Mats Hummels sagt, Fußball auf der Playstation fordere Übersicht und Timing wie in der Realität: Welcher Mitspieler ist frei? Wann passe ich den Ball? Daniel Memmert, Sportwissenschaftler an der Deutschen Sporthochschule Köln, ist jedoch skeptisch gegenüber Lerneffekten durch Videospiele. „Das ist eine Erfindung und Marketingstrategie der Softwarehersteller“, sagt er, das „Fifa“-Spiel sei „zu komplex, und die Spielszenen entstehen zu zufällig, um gezielt die Reaktionsschnelligkeit verbessern zu können“. Mayer dagegen verweist auf mehrere Studien, die zeigten, dass Videospiele tatsächlich das Potenzial hätten, die mentale Geschwindigkeit und Informationsverarbeitung zu verbessern. „Natürlich steht die Forschung am Anfang“, sagt er. Viele Fragen seien noch offen, zum Beispiel: Wie viel Training ist optimal? Wie lange hält der Effekt an? Nationalspieler Rudy ist überzeugt: „Es sind die Details, die jetzt flotter gehen“. „Die Schrauben, an denen wir drehen, sind klein“, sagt Mayer, „aber im Profifußball entscheiden nun mal solche Nuancen.“

001. B

002. E

003. C

004. D

005. A

Artikel 2.

208 KILO UNGLÜCK

Am Smartphone spielen, Süßes füttern, Schule schwänzen - viele Jugendliche geraten in einen Strudel schädlichen Verhaltens, der ihr Leben zerstören kann. Ein Forscher spricht von einer neuen Krankheit: dem Iso-Syndrom.

Maurice war ein normaler Schüler, als er mit sieben seine erste Playstation bekam.

006. E) Der Junge spielte gern damit, aber noch ging die Schule vor. In der sechsten Klasse fing er an, auch mal krankzumachen. Er hockte daheim vorm Bildschirm, aß Kartoffelchips, trank Cola und wurde dick. In der zehnten Klasse spielte er manchmal 24 Stunden **am Stück**. In die Schule ging er gar nicht mehr. Er wog 208 Kilo.

„Meine Mutter hat nicht mehr eingesehen, dass ich mit 17 noch zu Hause bin und nix mache“, sagt Maurice, inzwischen 18. Und er bekam mit, wie es den Spieler aus seinem Clan erging, die waren schon älter und ebenfalls extrem dick. „Ich habe dann mit denen ein bisschen gelabert, und da ist mir irgendwann aufgefallen: So will ich nicht leben.“

Seit einiger Zeit wohnt Maurice nun in der Insula, einem Rehazentrum für über-gewichtige Jugendliche und junge Erwachsene, das in den Berchtesgadener Alpen liegt. Maurice ist zwei Meter groß und so blass, als würde er die Nächte noch immer durchzocken. Er trägt graue Klamotten, auf der Nase eine Brille mit starken Gläsern. In einer Gesprächspause zieht er gleich sein Smartphone aus der Hosentasche.

Maurice' Geschichte lassen sich Dutzende zur Seite stellen. Eine 15-Jährige ist 1,65 Meter groß und wog am Tag ihrer Aufnahme in die Insula 114 Kilo.

007. A) Das Mädchen spielte, wie es in einem Fragebogen angab, täglich neun Stunden und 30 Minuten auf dem Smartphone und fehlte meistens in der Schule. Sie müsse immer mehr essen, erklärte die Jugendliche, um sich satt zu fühlen.

Am Smartphone oder Computer spielen, Snacks füttern, Schule schwänzen – diese Phänomene träten mittlerweile bei so vielen jungen Leuten so oft zusammen auf, dass man von einer neuen Krankheit sprechen könne, sagt Wolfgang Siegfried, der Ärztliche Leiter der Insula. „Wir sehen diese Trias so häufig – ich finde, sie verdient einen eigenen Namen. Iso-Syndrom hat Siegfried das Leiden getauft, I für Internetsucht, S für schulvermeidendes Verhalten sowie O für Obesitas, krankhaftes Übergewicht.

Die drei Phänomene scheinen einander zu bedingen, darauf deuten etliche Studien hin. Wer viel vor der Mattscheibe sitzt, neigt zum Übergewicht – dieser Zusammenhang wurde in mehr als 30 wissenschaftlichen Untersuchungen nachgewiesen. Dicke Kinder werden in der Schule gehänselt; viele bleiben lieber daheim vorm Monitor und tauchen in eine virtuelle Welt ab, in der sie nicht nach ihrem Aussehen beurteilt werden und ihre Identität wechseln können.

Generell scheint übermäßiger Medienkonsum mit schlechten Leistungen in der Schule zusammenzuhängen.

008. D) Viele Kinder können sich kaum noch längere Zeit mit ihren Hausaufgaben befassen, weil sie währenddessen auf ihr Smartphone **schielen**, Nachrichten verschicken oder spielen. Diese Zusammenhänge beweisen noch nichts, aber sie spiegeln sich in den Geschichten der jungen Leute, die in die Insula kommen. Tom, ein 25-Jähriger, war als Kind zwar füllig, aber oft an der frischen Luft, um mit Freunden Fußball zu spielen. Als er 14 wurde, veränderten sich zwei Dinge in seinem Leben. Seine alleinerziehende Mutter, die noch eine Tochter bekommen hatte, litt nach der Geburt oft an Ängsten und Depressionen. Und er bekam einen Internetanschluss. Tom fühlte sich verpflichtet, den Tag über bei der Mutter und der kleinen Schwester zu bleiben, und er begann, weil ihm langweilig wurde, „World of Warcraft“ zu spielen. Samstags begleitete er seinen Opa beim Wocheneinkauf, um sich mit Gummibärchen einzudecken, seine Leibspeise, wenn er spielte. Die Schule schaffte er trotz der Fehlzeiten, aber sein berufsvorbereitendes Jahr brach er ab. Er schlief bis zwölf Uhr und saß von da an bis um drei Uhr nachts am PC. „Wenn ich aufgestanden bin, habe ich gemerkt, mein Leben ist total inhaltslos. Das macht alles keinen Spaß“, sagt Tom.

009. B) „Dann habe ich gespielt, dabei konnte man das gut wegdrücken, aber die wahren Gedanken waren, dass da nichts vorangeht in meinem Leben.“

Die Ernährungsumstellung in der Insula, psychologische Angebote und das Bewegungsprogramm halfen Tom, sein Gewicht auf 106 Kilo zu verringern. Und er begann eine Ausbildung als Kinderpfleger in einer Kinderpflegeschule. Doch dann beging er einen Fehler. In seine erste eigene Wohnung stellte er sich einen PC. Er fing an, nach der Arbeit zu spielen. Er ernährte sich von Tiefkühlpizza und wurde wieder dick.

Der **angehende** Kinderpfleger, riesig wie ein Bär, war nicht jedem geheuer. Als Tom an einem achtjährigen Mädchen vorbeiging, so erzählt er, habe es gesagt: „Pass auf, dass du mich nicht berührst! Meine Mama will das nicht.“

Die Leitung der Kinderpflegeschule dokumentierte zwar sofort schriftlich, dass nichts geschehen war, aber Tom war entsetzt. „Die Mama sagt der Kleinen, dass ich wahrscheinlich so ein ekliger Typ bin, der Kinder anfasst. Das hat mich so erschüttert, dass ich da nicht mehr sein wollte.“ Tom ließ sich krankschreiben, spielte wieder exzessiv am Computer und verlor am Ende die Ausbildungsstelle.

Anfangs dachten Wolfgang Siegfried und seine Therapeuten, sie könnten neuen Patienten die Medien gleichsam kalt entziehen. Maurice war seine ersten Tage im Zentrum vom Internet abgeschnitten; dann **rastete** er abends plötzlich **aus**.

010. C) Er bedrohte eine Patientin und erzwang sich so einen Zugang zum Internet. Den Eklat hat Siegfried zum Anlass genommen, einen Medienraum einzurichten, den die Patienten sofort „Game Zone“ getauft haben. Er ist abgedunkelt und hat schwarze Lautsprecher und einen riesigen Bildschirm. Vormittags nutzen die Therapeuten den Raum, um das Medienverhalten neuer

Patienten zu erfassen. Nachmittags dürfen all jene, die bei der Therapie gut mitmachen, Diät halten und Gewicht verlieren, hier spielen – allerdings nicht länger als zwei Stunden in der Woche. Die Insula-Therapeuten versuchen erst gar nicht, den Patienten das persönliche Smartphone zu verbieten – dann würden die meisten wohl sofort abreisen. Jetzt, sagt Tom, **gehe es** „ein bisschen **bergauf** im Leben.“

Wolfgang Siegfried arbeitet weiter daran, die Befindlichkeiten seiner Patienten zu erforschen. Sobald der Arzt hundert Fälle ausgewertet hat, will er entscheiden, ob er der Fachwelt ein neues Leiden präsentieren kann. Ob das Iso-Syndrom den Rang einer eigenständigen Krankheit bekommt, wird sich zeigen.

006. E

007. A

008. D

009. B

010. C

Aufgaben 011-020. (10 баллов, по 1 баллу за правильный ответ на каждый вопрос)

In den zwei Artikeln finden Sie jeweils fünf unterstrichene Wörter bzw. Redewendungen. Was bedeuten sie? Es passt immer nur eine Antwort.

011. Das unterstrichene Wort „zügig“ bedeutet:

A. gemäßigt

B. sofort

C. durchdacht

D. schleppend

012. Das unterstrichene Wort „grübeln“ bedeutet:

A. von etwas träumen

B. etwas stark kritisieren

C. etwas verhindern

D. über etwas nachdenken

013. Das unterstrichene Wort „spotten“ bedeutet:

A. sich über jemanden ärgern

B. sich über jemanden lustig machen

C. sich über jemanden Gedanken machen

D. sich über jemanden unterhalten

014. Das unterstrichene Wort „Handvoll“ bedeutet:

A. eine Menge von etwas

B. eine Hand mit etwas

C. eine Überzahl an etwas

D. etwas von der der Hand gesteuert

015. Das unterstrichene Wort „umsetzen“ bedeutet:

A. etwas an einen anderen Platz setzen

B. etwas verwirklichen

C. etwas falsch machen

D. etwas umfassen

016. Die unterstrichene Redewendung „am Stück“ bedeutet:

A. mit kurzen Pausen

B. vor einem Computer

- C. mit Erfolg
D. ohne Unterbrechung

017. Das unterstrichene Wort „schielen“ bedeutet:

- A. abschreiben
B. verstohlen blicken
 C. verzichten
 D. schimpfen

018. Das unterstrichene Wort „angehend“ bedeutet:

- A. der in der Ausbildung begriffene**
 B. der zu dicke
 C. der ärgerliche
 D. der ältere

019. Das unterstrichene Wort „aurasten“ bedeutet:

- A. zu sich kommen
B. die Nerven verlieren
 C. einen Plan ausdenken
 D. das Bewusstsein verlieren

020. Die unterstrichene Wendung „es geht bergauf“ bedeutet

- A. auf einem Berggipfel sein
 B. auf den Berg steigen
C. etwas verbessert sich
 D. etwas verschlechtert sich

Aufgaben 021-030. (10 баллов, по 1 баллу за правильный ответ на каждый вопрос)

In der folgenden Kurzfassung von Artikel 1 „SPIELEND SCHNELL“ gibt es 10 faktische bzw. lexikalisch-grammatische und Rechtschreibfehler. Geben Sie die Zahl der Fehler an. Wenn keine Fehler vorhanden sind, schreiben Sie 0. Achtung! Der inhaltsfremde Satz gilt als ein Fehler.

021. Das moderne Training der Fußballprofis umfasst jetzt auch digitale Mittel, weil Spieler mit Tablet und Laptop von Kindheit an vertraut sind.

- A. 0**
 B. 1
 C. 2
 D. 3
 E. 4
 F. 5

022. Die Spieler der TSG Hoffenheim werden von dem Sportpsychologe Jan Mayer ins Büro betreut, wo sie bestimmte Übungen unter Kontrolle machen.

- A. 0
 B. 1
C. 2
 D. 3
 E. 4
 F. 5

023. Die angebotenen Spiele sind auf die Entwicklung bestimmter körperlicher Prozesse gerichtet.

- A. 0
- B. 1**
- C. 2
- D. 3
- E. 4
- F. 5

024. Die TSG Hoffenheim besteht auf Innovationen und Talententwicklung, daher ist das Daddeln ein wichtiger Schritt zum Standhalten auf dem Spielfeld.

- A. 0
- B. 1**
- C. 2
- D. 3
- E. 4
- F. 5

025. Jan Mayer ist überzeugt, dass Sportler physiologische Grenze schon erreicht haben, die mentale aber nicht.

- A. 0**
- B. 1
- C. 2
- D. 3
- E. 4
- F. 5

026. Jan Mayer began sich intensiv mit Denkprozessen im Fußball zu einer Bitte des Torwarttrainers auseinanderzusetzen.

- A. 0
- B. 1
- C. 2**
- D. 3
- E. 4
- F. 5

027. Die TSG-Profis und die Nachwuchsspieler werden nach dem physischen Zustand vor Saisonbeginn mit Tests an einem speziellen Computer überprüft und bekommen extra Anweisungen.

- A. 0
- B. 1**
- C. 2
- D. 3
- E. 4
- F. 5

028. Außer Computerspiele wurde auch das zweite digitale Projekt die „Helix“ losgeworden, die ein virtuelles Stadion mit zwei Teams darstellt, dessen Spieler sich der Nutzer markieren sollen.

- A. 0
- B. 1

- C. 2
- D. 3
- E. 4
- F. 5

029. Viele Fußballer sind der Meinung, Computerspiele regen an, lassen die erwerbende Fähigkeiten und Kompetenzen auf das Spiel übertragen.

- A. 0
- B. 1**
- C. 2
- D. 3
- E. 4
- F. 5

030. Aber einige Fachleute glauben, dass die Lernerfolge nicht mit der Wirklichkeit zu tun haben und durch Erfindung und Marketingstrategie der Softwarehersteller bestimmt werden.

- A. 0**
- B. 1
- C. 2
- D. 3
- E. 4
- F. 5

Teil 2. Schreiben

Aufgaben 031-035. (10 баллов, по 2 балла за каждое правильно составленное предложение)

Bilden Sie mit den vorgegebenen Wörtern und Wortgruppen Sätze! Die Sätze sollen dem Inhalt des 2. Artikels „208 KILO UNGLÜCK.“ entsprechen, ihn aber nicht genau wiederholen.

- 031. Satz: krankmachen / hocken / durchzocken
- 032. Satz: auftreten / bedingen / zusammenhängen
- 033. Satz: sich spiegeln / verpflichtet sein / schaffen
- 034. Satz: vorangehen / einen Fehler begehen / erschüttern
- 035. Satz: Zugang / Medienraum / Leiden

Aufgabe 036. (Максимальное количество - 20 баллов)

Schreiben Sie einen kurzen Kommentar (180-200 Wörter) über Artikel 2 „208 KILO UNGLÜCK“ an die Zeitungsredaktion, die für die Veröffentlichung des Artikels zuständig ist! Sie dürfen nicht mehr als vier Wörter hintereinander aus dem oben angeführten Artikel 2 übernehmen.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗАДАНИЯ «ПИСЬМЕННАЯ РЕЧЬ (SCHREIBEN)»

Zadania 031-035.

Предложение оценивается в **2 балла**, если предложение не содержит грамматических, лексических, орфографических ошибок. В предложении использованы все заявленные элементы, не нарушен их порядок, данный в задании (для английского языка). Предложение не является цитатой из текста.

Предложение оценивается в **1 балл**, если предложение не содержит грамматических, лексических ошибок, но допущена одна орфографическая ошибка.

В предложении использованы все заявленные элементы, не нарушен их порядок, данный в задании (для английского языка). Предложение не является цитатой из текста.

Задание 036.

Максимальное количество баллов: 20

Внимание! При оценке 0 по критерию «Решение коммуникативной задачи» выставляется общая оценка 0.

БАЛЛЫ:

решение коммуникативной задачи – максимум 10 баллов;

оформление – максимум 10 баллов.

Коммуникативная задача полностью выполнена (10 баллов) – содержание раскрыто полно, точно и интересно, языковое наполнение соответствует заявленному уровню.

В работе участника представлены:

1) вступление – 2 балла;

2) разные точки зрения – 2 балла;

3) своя точка зрения – 2 балла;

4) обоснованные аргументы – 2 балла;

5) объём работы либо соответствует заданному, либо отклоняется от заданного не более чем на 10 % – 2 балла.

Итого: максимум 10 баллов

Коммуникативная задача раскрыта частично - тема раскрыта, однако в работе отражены не все аспекты. Отсутствие каждого аспекта приводит к потере 2 баллов.

Если аспекты присутствуют, но раскрыты не развернуто, то выставляется только 1 балл.

При отсутствии любых 4 аспектов выставляется оценка «0» по критерию «Решение коммуникативной задачи».

Коммуникативная задача не выполнена – отсутствуют необходимые аспекты или объём высказывания менее 162 слов.

При оценке 0 по критерию «Решение коммуникативной задачи» выставляется общая оценка 0.

Баллы за композиционное построение, лексико-грамматическое оформление текста.

Общая оценка за оформление выводится на основании критериев, приведённых в таблице:

| Композиция (максимум 2 балла) | Лексика (максимум 3 балла) | Грамматика (максимум 3 балла) | Орфография (максимум 1 балл) | Пунктуация (максимум 1 балл) |
|--|---|--|---|---|
|--|---|--|---|---|

Итого: максимум 10 баллов

Оформление:

Композиция - 2 балла

Работа не имеет ошибок с точки зрения композиции: представлены введение, основная часть и заключение.

Соблюдена логика высказывания. Средства логической связи присутствуют и используются правильно. Текст правильно разделён на абзацы.

Композиция -1 балл

В целом текст имеет чёткую композицию.

Вариант № 26-ОШ-2-11 Немецкий язык-1

Однако в делении текста на абзацы имеются 1–2 нарушения.

Допущены 1-2 ошибки при использовании средств логической связи и/или 1–2 нарушения логики высказывания.

Лексика:

Лексика - 3 балла

Участник демонстрирует богатый лексический запас, необходимый для раскрытия темы, точный выбор слов и адекватное владение лексикой. Работа не имеет ошибок с точки зрения лексического оформления.

Лексика - 2 балла

Участник демонстрирует богатый лексический запас, необходимый для раскрытия темы, точный выбор слов и адекватное владение лексикой. В работе имеются 1–2 незначительные (негрубые) лексические ошибки, не затрудняющие понимание текста.

Лексика - 1 балл

Участник демонстрирует не достаточный лексический запас, необходимый для раскрытия темы, не точный выбор слов и не адекватное владение лексикой. В работе имеются 3-4 незначительные (негрубые) лексические ошибки, не затрудняющие понимание текста.

Лексика - 0 баллов

Участник не владеет лексическим запасом, необходимым для раскрытия темы, не точный выбор слов и не адекватное владение лексикой. В работе имеются 5-6 незначительных (негрубых) лексических ошибок, не затрудняющих понимание текста и/или 1-2 грубые ошибки, затрудняющие понимание текста.

Грамматика:

Грамматика - 3 балла

Участник демонстрирует грамотное и уместное употребление грамматических структур в соответствии с коммуникативной задачей.

Работа имеет 1 негрубую ошибку с точки зрения грамматического оформления.

Грамматика - 2 балла

Участник демонстрирует грамотное и уместное употребление грамматических структур. В работе имеются 2 незначительные (негрубые) грамматические ошибки, не затрудняющие понимание высказывания.

Грамматика - 1 балл

Участник не демонстрирует грамотное и уместное употребление грамматических структур. В работе имеются 3-4 грамматические ошибки, не затрудняющие понимание высказывания.

Грамматика - 0 баллов

Участник не демонстрирует грамотное и уместное употребление грамматических структур. В работе имеются 5-6 грамматических ошибок, не затрудняющих понимание высказывания и/или 1-2 грубые ошибки, затрудняющие понимание текста.

Орфография:

Орфография – 1 балл

Участник демонстрирует уверенное владение навыками орфографии. Работа не имеет ошибок с точки зрения орфографии.

Орфография – 0 баллов

В тексте присутствуют орфографические ошибки (1–3).

Пунктуация:**Пунктуация - 1 балл**

Участник демонстрирует уверенное владение навыками пунктуации. В работе могут быть 1–2 пунктуационные ошибки, не затрудняющие понимание высказывания.

Пунктуация - 0 баллов

В тексте присутствуют пунктуационные ошибки (3–4).

Teil 3. Grammatik**Aufgaben 037-046. (20 баллов, по 2 балла за правильный ответ)**

Formen Sie den zweiten Satz so um, dass er eine ähnliche Bedeutung wie der erste hat! Benutzen Sie keine Kurzformen von Wörtern! Die Wortanzahl wird für jeden Satz vorgegeben. Lassen Sie zwischen den Wörtern einen Abstand! (20 Punkte)

Hier ist ein Beispiel (0) für Sie:

Der Student ist durch die Prüfung gefallen, obwohl er sich wochenlang vorbereitet hat.

Trotz _____ ist der Student durchgefallen. (2 Wörter)

=wochenlanger Prüfungsvorbereitung

037. Einen korrupten Menschen kann man kaufen.

Ein korrupter Mensch ist ____ (1 Wort).

käuflich

038. Wenn ich es mal offen sagen soll, halte ich das ganze Projekt für überflüssig.

_____, halte ich das ganze Projekt für überflüssig. (2 Wörter)

=Offen gesagt

039. Wir wählten das Hotel Astoria, zumal es günstig liegt.

Wir wählten das Hotel Astoria wegen _____. (3 Wörter)

=seiner günstigen Lage

040. Der Zug, der vor zehn Minuten ankam, fuhr zu früh ab.

Der _____ Zug fuhr zu früh ab. (4 Wörter)

=vor zehn Minuten angekommene

041. Diese Grammatikregeln müssen verständlich dargestellt werden.

Das sind verständlich _____ Grammatikregeln. (1 Wort)

=darzustellende

042. In den letzten Tagen erreichen uns Nachrichten, die uns beunruhigen.

In den letzten Tagen erreichen uns _____ Nachrichten. (1 Wort)

=beunruhigende

043. Der Chef versprach uns eine Lohnerhöhung.

Der Chef stellte uns eine Lohnerhöhung _____. (2 Wörter)

=in Aussicht

044. Man hat das Auto nicht mehr reparieren können.

Das Auto hat sich nicht mehr _____. (2 Wörter)

=reparieren lassen

045. Er hat das Versprechen, das Geheimnis für sich zu bewahren, nicht gehalten.
Er hat das Versprechen, das Geheimnis für sich zu bewahren, _____. (1 Wort)
=gebrochen

046. Man konnte diese Argumente ignorieren.
Diese Argumente _____ ignorieren. (2 Wörter)
waren zu
=ließen sich

Teil 4. Landeskunde

Aufgaben 047-056. (20 баллов, по 2 балла за каждый правильный ответ)

Im folgenden Text gibt es zehn Lücken. Wählen Sie bitte für jede Lücke aus den vier Varianten die passende aus!

Die beliebtesten Volksfeste im Freistaat

Bayern, eine Region im Herzen (047. _____), ist bekannt für seine atemberaubenden Landschaften, seine reiche Geschichte und seine lebendigen kulturellen Traditionen. Von malerischen Alpendörfern bis hin zu belebten Stadtplätzen bietet Bayern eine Vielfalt an Bräuchen und Festen, die sein tief verwurzeltes Erbe widerspiegeln. Nun begeben wir uns auf eine Reise durch die Feiertage Bayerns und tauchen ein in die kulturellen Traditionen, die diese bezaubernde Region ausmachen.

Traditionelle Feste in Bayern sind vielfältig und reichen von großen Volksfesten wie dem Oktoberfest in der Landeshauptstadt (048. _____) bis zu regionalen Bräuchen wie der Kirchweh oder dem Georgiritt, oft begleitet von typischer Tracht (Dirndl, Lederhosen), bayerischem Dialekt und regionaler Küche (Hendl, Knödel).

Zu den Traditionen und Festen in Bayern gehört auch der Brauch, im (049. _____) einen Baum aufzustellen. Die Gemeinden Bayerns konkurrieren darum, wer den höchsten und prachtvollsten Baum errichten wird. Meist wird der Baum mit bunten Bändern verziert und mit geschnitzten Figuren und einem Kranz geschmückt. Großen Spaß macht es den Nachbargemeinden, den frühzeitig geschlagenen Baum zu (050. _____). Nachtwachen helfen nicht immer und so muss der Baum oft durch feuchtfrohliche Rückgabeverhandlungen ausgelöst werden.

Die Landshuter Hochzeit

Alle vier Jahre findet (051. _____) in Landshut «Deutschlands größte historische Veranstaltung» statt. Drei Wochen lang verwandelt sich die Hauptstadt von (052. _____) in einen mittelalterlichen Festort. Die prunkvolle Hochzeit zwischen Herzog Georg dem Reichen von Bauern – Landshut und der polnischen Königstochter Hedwig (Jadwiga) fand 1475 in Landshut statt. Seit 1903 spielen die Landshuter diese Geschichte in allen Einzelheiten nach.

Passionsspiele

(053. _____) in Oberbayern ist ein kleines Dorf, aber alle fünf Jahre ist es eine touristische Attraktion: Dort führt man ein Passionsspiel auf. Es ist das älteste religiöse Volksspiel in Südbayern. Das Spiel dauert fünfeinhalb Stunden und stellt in 14 Bildern (054. _____) von Jesus bis zu seiner Auferstehung dar.

Leonhardifahrt

Der Heilige Leonhard war kein Bayer, sondern (055. ____). Er hat um das Jahr 500 den Gefangenen geholfen. Er ist ihr Heiliger. Man verehrte ihn seit dem 15. Jahrhundert als Viehpatron, seit dem 17. Jahrhundert als Pferdepatron. Am (056. _____) ist sein Namenstag und in vielen Orten Bayerns reiten die Bauern auf ihren Pferden zu einer Leonhardikapelle. Dort segnet dann der Pfarrer die Tiere.

047.

- A. Ostdeutschlands
- B. Westdeutschlands
- C. Süddeutschlands**
- D. Norddeutschlands

048.

- A. Bremen
- B. Köln
- C. München**
- D. Nürnberg

049.

- A. Mai**
- B. April
- C. Juni
- D. Februar

050.

- A. verbrennen
- B. sägen
- C. stehlen**
- D. bemalen

051.

- A. im Winter
- B. im Herbst
- C. im Sommer**
- D. im Frühling

052.

- A. Niederbayern**
- B. Oberbayern
- C. Schwaben
- D. Unterfranken

053.

- A. Neuschwanstein
- B. Worpswede
- C. Schwarzwald
- D. Oberammergau**

054.

- A. das Geheimnis
- B. das Leiden**
- C. die Abenteuer
- D. das Leben

055.

- A. Franzose**
- B. Schwede
- C. Brite
- D. Pole

056.

A. 25. Dezember

B. 6. November

C. 11. November

D. 3. Oktober

Председатель предметной методической
комиссии по иностранному языку
доктор филологических наук, профессор



Н.Ю. Гвоздецкая