

# ВСЕРОССИЙСКАЯ ОЛИМПИАДА ШКОЛЬНИКОВ

2021–2022 уч. г.

Пригласительный (пробный) этап.

Немецкий язык. 8–10 классы

№№ части и задания	Тип задания	Критерии
<b>Часть 1.</b> Лексико-грам. задание Задание 1	краткий ответ	За каждый верный ответ – 1 балл Максимальная оценка 20 баллов
<b>Часть 2.</b> <b>Чтение</b> Задания 1–12	выбор одного правильного ответа	За каждый верный ответ – 1 балл Максимальная оценка 12 баллов
Задание 13	установить соответствие	За каждую верную пару – 1 балл. Максимальная оценка 8 баллов
<b>Часть 3.</b> <b>Аудирование</b> Задания 1–15	выбор одного правильного ответа	За каждый верный ответ – 1 балл Максимальная оценка 15 баллов

**Максимум за работу – 55 баллов.**

# Пригласительный (пробный) этап ВСОШ в городе Москве, немецкий язык, 8-10 класс, 2021

10:00–21:00 20 мая 2021 г.

## Lexik und Grammatik

### (Лексика и грамматика)

20 баллов

45 минут

Для выполнения задания в разделе "Лексика и грамматика" (вписать в пропуск в тексте недостающее слово) нужно **обязательно установить на клавиатуре компьютер немецкий шрифт**, чтобы правильно вписывать буквы с умлаутом Ä, Ö, Ü, а также ß. **Заметьте: буквы на буквосочетаниях будут считаться ошибкой.** Кроме того, нужно использовать заглавные буквы для написания имен существительных и других субстантивированных частей речи.

№ 1

20 баллов

**Aufgabe 1.** Lesen Sie den Text zum ersten Mal. Setzen Sie in den Lücken 1–11 die Wörter, die vor dem Text kommen, in richtiger Form ein. Gebrauchen Sie jedes Wort nur einmal. Passen Sie auf: 9 Wörter bleiben übrig.

**Aufgabe 2.** Lesen Sie den Text noch einmal. Fügen Sie nun in die Lücken A–J je ein Wort ein, das grammatisch in den Kontext hineinpasst.

Wichtig! Jede der Lücken 1–11 und A–J soll durch nur EIN Wort ergänzt werden.

**V** ответ запишите только одно слово без пробелов, запятых и других разделителей. Слово с орфографическими и другими ошибками не засчитывается.

[Скачать текст](#)

stehen	Anlass	Labyrinth	verwirren	spalten
besetzen	Abzug	Gast	erbauen	spenden
beginnen	Zeit	aussehen	Luft	Nachzug
abbauen	umsetzen	genießen	gefallen	stehen

#### Der Moskauer Phoenix aus der Asche

Kaum an einem Ort in Moskau werden die dramatischen Wendungen der jüngeren russischen Geschichte so deutlich wie am Standort der riesigen orthodoxen Christ-Erlöser-Kathedrale. Nach dem großen Krieg gegen Napoleon **1) erbaut**, fiel sie nach der Oktoberrevolution **A) dem** radikalen

Kirchenkampf der Sowjetführung zum Opfer. Die in den Krisenjahren nach dem Zusammenbruch der UOSSR wiederaufgebaute Kirche **2) gilt** heute für gläubige Russen wieder als Zentrum des geistlichen Lebens im Land.

Die Idee einer Gedächtniskirche für **B) die** im Kampf gefallenen russischen Soldaten war bereits unmittelbar nach dem erstmalsigen **3) Abzug** Napoleons entstanden. Der Entwurf von Nikolaus Thon wurde aber jedoch erst deutlich später

**4) umgesetzt**. Über 40 Jahre lang dauerten die Arbeiten an dem 1883 eingeweihten gewaltigen weißen Bau **C) mit** seinen fünf vergoldeten Kuppeln. Mehrere Jahrzehnte lang war die Kathedrale mit ihren 103 Metern auch das höchste Gebäude Moskaus.

In der frühen Stalin-Zeit **5) stand** die Kathedrale dem geplanten Totalumbau des Moskauer Zentrums im Wege. An ihrem Standort **D) sollte** ein gewaltiger Wolkenkratzer, der „Palast der

Sowjets“, errichtet werden. Die Kirche wurde im Dezember 1931 in die **6) Luft** gesprengt. Die Bauarbeiten für den 100 Stockwerke hohen Sowjetpalast, der von einem kolossalen Lenin-Monument gekrönt sein sollte,

**7) begannen** 1937. Sie mussten jedoch kurz nach Beginn **E) wegen** statischer Probleme mit dem Untergrund und kriegsbedingtem Materialmangels abgebrochen

**F) werden**. In der Nachkriegszeit wurde die Baugrube **G) zu** einem beliebten Freibad umfunktioniert. Für den Wiederaufbau 1995–2000 **8) spendeten** einfache Bürger ebenso wie Mäzene und Großkonzerne.

Äußerlich ist die neue Christ-Erlöser-Kirche dem Original aus dem 19. Jahrhundert nachempfunden. Viele religiöse Feierlichkeiten finden hier wieder statt. In den vergangenen Jahren **H) ließ** die Orthodoxe Kirche

Russlands oft besonders wertvolle Reliquien leihweise in die Kirche bringen. Zu solchen **9) Anlässen** kommen oft große Pilgergruppen in die Kathedrale.

Seit einigen Jahren können Besucher über ein **10) Labyrinth** verschachtelter Treppen und Korridore zu den vier miteinander verbundenen Aussichtsplattformen der Kathedrale gelangen, und aus 40 Metern Höhe geniale Aussichten auf Moskaus Zentrum

**11) genießen**. Moskau-Fluss und Kremlin, der Stadteil Samoskworetschje, der Alexander-Garten und die Hochhäuser des Neuen Arbat sind von hier gut zu sehen. Die Wolkenkratzer der Moskau-City werden **I) hingegen** vom Hochhaus des russischen Außenministeriums verdeckt.

**Ne забудьте проверить и сохранить свои ответы!**

## Leseverstehen

### (Чтение)

20 баллов

55 минут

№ 1 – 12

1 балл

TEIL 1

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

[Скачать текст](#)

#### Die Digitalisierung der Kultur

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

Klassische Museen bauen auf die Fantasie ihrer Besucherinnen und Besucher: Die schätzenswerten Ausstellungsstücke dürfen meist weder angefasst noch ausprobiert werden – wie sie sich anfühlen oder genutzt wurden, müssen sich die Betrachter 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 in die Gegenwart zu bewegen. 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 größten Teile nicht mehr existierende Berliner Mauer kann in der virtuellen Sphäre erlebbar werden. Das Archiv der „Stiftung Berliner Mauer“ haben Programmierinnen 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 – Umengen an wertvollen Daten lagern auf den Servern von Kulturinstitutionen. Genutzt werden sie bisher meist nur intern oder zur 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 (digS), 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 2019 bis 2022 hinzukommen. Bei einem Auftaktworkshop präsentierten die teilnehmenden Kulturinstitutionen ihre Datensammlungen. Interdisziplinäre Teams aus Designern, Entwicklern, Grafikerinnen, Museumskuratoren, Künstlerinnen, Hackern und Spielentwicklunglerinnen sammelten daraufhin Ideen für Projekte – seien es Apps, Spiele oder visuelle Infografiken – die sie in der anschließenden sechs-wöchigen 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 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.“

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

**Ne забудьте проверить и сохранить свои ответы!**

1. In klassischen Museen darf man die Ausstellungsstücke antasteten.

1 балл

falsch

1 балл

2. Im Historischen Museum Frankfurt kann man Kleider vergangener Jahrhunderte virtuell anprobieren.

1 балл

richtig

1 балл

3. Die Museumsstiftung Post und Telekommunikation hat eine spezielle App für ihre historischen Telefonapparate und Zeitschriften entwickelt.

1 балл

steht nicht im Text

1 балл

4. Das ganze Archiv der „Stiftung Berliner Mauer“ wurde digitalisiert.

1 балл

richtig

1 балл

5. All diese digitalen Anwendungen sind das Ergebnis langer Großprojekte.

1 балл

falsch

1 балл

6. Bei dem Kultur-Hackathon „Coding da Vinci“ haben sich kommerzielle Institutionen gesammelt, um neue Businessideen zu entwickeln.

1 балл

falsch

1 балл

7. Die meisten Kulturinstitutionen dürfen ab 2021 ihre Archive nicht mehr intern und zu Forschungszwecken nutzen.

1 балл

steht nicht im Text

1 балл

8. Seit der Gründung fand der Kultur-Hackathon zweimal pro Jahr in Berlin statt.

1 балл

falsch

1 балл

9. Bis 2022 finden noch acht Hackathons statt.

1 балл

richtig

1 балл

10. Jeder Hackathon dauert sechs Wochen.

1 балл

richtig

1 балл

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

1 балл

steht nicht im Text

1 балл

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

1 балл

richtig

№ 13

8 баллов

TEIL 2

Finden Sie passende Fortsetzung zu jedem Satz, sodass ein sinnvoller Text entsteht. Der erste Satz ist schon als Muster unten gegeben. Achtung: zwei von den elf Fortsetzungen sind falsch!

#### Eltern als Vorbilder



Выберите позицию в левом поле, кликнув по ней, затем, кликнув в правом поле по выбранной позиции (протянется линия). Если хотите изменить ответ, нажмите на точку в любом из полей (линия исчезнет).

**Ne забудьте проверить и сохранить свои ответы!**

Anfang:

Fortsetzung:

Die Eltern tragen dabei als meist wichtigste Bezugspersonen **genau beobachtet und ihr Handeln imitiert.**

Durch das eigene Handeln und auch durch Beistand und Ratschläge **erklären, mal schwerer**

Dies geschieht oftmals viel umfangreicher **als die großen Verantwortung.**

„Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm“ – dieses Sprichwort verdeutlicht die **von den Kleinen nachgeahmt.**

Positive wie negative Einflüsse werden **den Kleinen alle möglichen Einzelheiten von den Eltern ab.**

In den unterschiedlichen Altersstufen fällt die Erziehung dabei **wird die Entwicklung des Nachwuchses entscheidend beeinflusst.**

Egal ob es ganz alltägliche Gewohnheiten betrifft oder die Weitergabe von verschiedenen Werten: In allen Lebensbereichen gucken sich **an, Kinder weitergegeben.**

Ganz automatisch werden von Babys und Kindern verschiedene Personen in ihr Umfeld **vor allem bei kleinen Kindern.**

Die Eltern tragen dabei als meist wichtigste Bezugspersonen **sind dabei wichtige Kriterien.**

Dies geschieht oftmals viel umfangreicher **als uns das vorstellen.**

Die Eltern tragen dabei als meist wichtigste Bezugspersonen **zwischen Eltern und Kindern ziemlich genau.**

1 балл

1 балл