

Муниципальный этап по немецкому языку

Немецкий язык. 9–11 классы. Ограничение по времени: 160 мин.

LESEVERSTEHEN

#1244993

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

Studie belegt die Wirksamkeit von organisiertem Jugendsport in der Schweiz

Lebenslange körperliche Aktivität ist für die Gesundheit und das Wohlbefinden von entscheidender Bedeutung. Die Abnahme der durchschnittlichen körperlichen Aktivität mit zunehmendem Alter stellt deshalb ein Problem dar. Im Rahmen der SOPHYA-Studie (Swiss Children's Objectively Measured Physical Activity) fanden Forschende heraus, dass vom Sportförderungsprogramm Jugend+Sport (J+S) unterstützter organisierter Sport beim Aufhalten dieser Entwicklung eine wichtige Rolle spielt. Kinder, die an J+S-Aktivitäten teilnehmen, behalten mit höherer Wahrscheinlichkeit einen aktiven Lebensstil bei, wenn sie älter werden. Die Resultate der Studie wurden am 14. Oktober 2024 in der Peer-Review-Fachzeitschrift «Swiss Medical Weekly» veröffentlicht.

Regelmäßige körperliche Aktivität hat zahlreiche gesundheitliche Vorteile wie ein reduziertes Risiko chronischer Krankheiten, eine bessere psychische Gesundheit, eine höhere Lebensqualität und verbesserte kognitive Funktionen, was sich auch in einer besseren schulischen Leistung zeigt. Die Förderung und Aufrechterhaltung körperlicher Aktivität bei jungen Menschen als Mittel zur langfristigen Gesundheitsförderung stellt aus Sicht der öffentlichen Gesundheit daher eine Priorität dar.

Gemäß wissenschaftlichen Untersuchungen bewegen sich junge Menschen mit zunehmendem Alter allerdings tendenziell weniger. Die altersbedingte Abnahme der körperlichen Aktivität ist zwar ein natürliches Phänomen, das auch bei Tieren beobachtet wird, gefährdet jedoch das Erreichen der Ziele der Bewegungs- und Gesundheitsförderung.

In der Längsschnittstudie SOPHYA, die inhaltlich und finanziell vom Bundesamt für Sport BASPO unterstützt wurde, untersuchten Forschende von Swiss TPH, dem Schweizerischen Tropen- und Public

Health-Institut, über einen Zeitraum von fünf Jahren die Entwicklung des körperlichen Aktivitätsverhaltens von rund 430 Kindern und Jugendlichen im Alter von 6 bis 16 Jahren in der ganzen Schweiz.

Wie erwartet nahm die körperliche Aktivität der 6- bis 16-Jährigen in der Fünfjahresspanne ab, während ihre sitzend verbrachte Zeit zunahm. «Trotz des wahrscheinlich teilweise biologisch bedingten Rückgangs der körperlichen Aktivität mit zunehmendem Alter konnten wir in unserer Studie Kinder und Jugendliche beobachten, die keinen solchen altersbedingten Rückgang der körperlichen Aktivität aufwiesen, sondern ihr Bewegungsverhalten beibehielten oder ihre körperliche Aktivität steigerten», so Johanna Hänggi, wissenschaftliche Mitarbeiterin bei Swiss TPH und Erstautorin der Publikation.

Die Forschenden fanden heraus, dass eine Teilnahme an Sportaktivitäten des Sportförderungsprogramms J+S das Bewegungs- und Sportverhalten von Kindern und Jugendlichen über einen Zeitraum von fünf Jahren stark beeinflusst. Kinder, die an organisierten Sportaktivitäten teilnahmen, behielten ihr Bewegungsverhalten mit zunehmendem Alter eher bei als Kinder, die bei keinen J+S-Sportaktivitäten mitmachten.

Der organisierte Sport in der Schweiz wird seit über 50 Jahren von J+S unterstützt, dem größten Sportförderungsprogramm des BASPO, das sich an Kinder und junge Menschen im Alter zwischen 5 und 20 Jahren richtet. Das Programm unterstützt rund 85 Sportarten und Disziplinen sowie über 600 000 Teilnehmende jährlich mit rund 100 Millionen Schweizer Franken.

Dass Kinder und Jugendliche dank des Programms aktiver sind, ist bereits bekannt. Nun wurden jedoch zum ersten Mal die Auswirkungen von J+S auf das langfristige Bewegungsverhalten untersucht. «Die Studie belegt, dass die Teilnahme an J+S-Kursen und -Lagern einen langfristigen Einfluss auf das Bewegungsverhalten von jungen Menschen hat und sich unsere Investition lohnt», erklärt Pierre-André Weber, Chef J+S im BASPO.

Die Längsschnittstudie war in die bevölkerungsbasierte Kohortenstudie SOPHYA eingebettet, die erste Langzeitstudie in der Schweiz, mit der das körperliche Aktivitätsverhalten von Kindern und Jugendlichen objektiv gemessen wurde. Sie wurde von Swiss TPH in Zusammenarbeit mit dem

Institut für Sportwissenschaften der Universität Lausanne (ISSUL) und der Universität der italienischen Schweiz (USI) durchgeführt.

Indem das Bewegungsverhalten von rund 2300 Kindern und Jugendlichen aus der ganzen Schweiz zwischen 2014 und 2019/20 ausgewertet wurde, konnten repräsentative Schlüsse über die langfristige Entwicklung dieses Verhaltens gezogen werden.

«Repräsentative Langzeitstudien sind unerlässlich für das Analysieren des langfristigen Nutzens von Maßnahmen im Bereich der öffentlichen Gesundheit, wie mit dieser Studie aufgezeigt wird», sagt Nicole Probst-Hensch, Forschungsleiterin der SOPHYA-Studie und leitende Autorin der Publikation. «Letztlich liefern sie Entscheidungsträgerinnen und -trägern wichtige Daten für die Umsetzung von Strategien zur Verbesserung von Gesundheit und Wohlbefinden der Bevölkerung und die Auswertung deren Auswirkungen.»

Lesen Sie die folgenden Aussagen zum Inhalt des Textes.

Ist die Aussage richtig oder falsch oder ist die Aussage nicht im Text?

Die SOPHYA-Studie zeigt, dass organisierter Jugendsport dazu beitragen kann, die altersbedingte Abnahme körperlicher Aktivität zu verlangsamen.

- ☒ Richtig
- ☐ Falsch
- ☐ Nicht im Text

1 балл

Die Forschenden gehen davon aus, dass der Rückgang körperlicher Aktivität ausschließlich durch gesellschaftliche Faktoren verursacht wird.

- ☐ Richtig
- ☒ Falsch
- ☐ Nicht im Text

1 балл

Im Rahmen der Studie wurde die Entwicklung des Bewegungsverhaltens von Kindern und Jugendlichen über einen Zeitraum von fünf Jahren untersucht.

- ☒ Richtig
- ☐ Falsch
- ☐ Nicht im Text

1 балл

Die untersuchten Kinder waren zu Beginn der Studie zwischen sechs und sechzehn Jahre alt.

- ☒ Richtig
- ☐ Falsch
- ☐ Nicht im Text

1 балл

Die Ergebnisse der Untersuchung wurden bereits unmittelbar nach Beginn der Studie veröffentlicht.

- ☐ Richtig
- ☒ Falsch
- ☐ Nicht im Text

1 балл

Die Studie bestätigt, dass alle Kinder mit zunehmendem Alter zwangsläufig weniger körperlich aktiv werden.

- ☐ Richtig
- ☒ Falsch
- ☐ Nicht im Text

1 балл

J+S unterstützt eine begrenzte Zahl von Sportarten, konzentriert sich dabei aber auf besonders verbreitete Disziplinen.

- ☐ Richtig
- ☐ Falsch
- ☒ Nicht im Text

1 балл

Die Studie war die Pionierleistung, die sich mit den gesundheitlichen Vorteilen von Sport im Kindesalter befasste.

- ☐ Richtig
- ☒ Falsch
- ☐ Nicht im Text

1 балл

Die SOPHYA-Studie wurde ausschließlich von der Universität Lausanne durchgeführt.

- ☐ Richtig
- ☒ Falsch
- ☐ Nicht im Text

1 балл

Die Forschenden empfehlen, das J+S-Programm aufgrund der Studienergebnisse auf weitere Altersgruppen auszudehnen.

- ☐ Richtig
- ☐ Falsch
- ☒ Nicht im Text

1 балл

Die Studie untersuchte unter anderem, ob die Teilnahme an J+S-Angeboten zu besseren schulischen Leistungen führt.

- ☐ Richtig
- ☐ Falsch
- ☒ Nicht im Text

1 балл

Nach Ansicht der Studienverantwortlichen können Langzeitstudien Politikern wichtige Grundlagen für gesundheitsbezogene Strategien liefern.

- ☒ Richtig
- ☐ Falsch
- ☐ Nicht im Text

1 балл

Finden Sie passende Fortsetzung zu jedem Satz, sodass ein sinnvoller Text entsteht. ACHTUNG! Vier Antworten sind übrig.

Warum ist Bewegung wichtig für Jugendliche?

Dabei sind Bewegung und körperliche Aktivität wichtig, ...	damit man gesund heranwächst.
Die Vorteile regelmäßiger Bewegung für Jugendliche gehen weit ...	über den Bereich der körperlichen Gesundheit hinaus.
Sie wirken sich auch auf die seelische Gesundheit aus, ...	außerdem können sie die soziale Entwicklung der Jugendlichen fördern.
Es gibt auch Untersuchungen, die darauf hinweisen, ...	dass Schüler*innen, die viel Bewegung machen, bessere Lernleistungen bringen.
Der Lebensstil der Jugendlichen ist ausreichender Bewegung ...	aber nicht unbedingt zuträglich.
Die Jugendlichen hören lieber Musik oder treffen sich mit anderen und „chillen“, ...	was man kaum bewegungsorientierte Freizeitaktivitäten nennen kann.
Die HBSC-Studie über das Gesundheitsverhalten von Schüler*innen zeigt leider, ...	dass nur etwa ein Viertel der österreichischen Schüler*innen die Vorgabe der Österreichischen Bewegungsempfehlungen von mindestens 60 Minuten Bewegung pro Tag tatsächlich erfüllen.
Verschiedene Organisationen wie die Wiener Gesundheitsförderung setzen sich daher u. a. mit ihren Projekten dafür ein, ...	dass Heranwachsende schon im Übergang von Kindern zu Jugendlichen Bewegung als Selbstverständlichkeit in ihren Alltag einbauen.

Доступные варианты ответов:

dass Schüler*innen, die viel Bewegung machen, bessere Lernleistungen bringen.	aber nicht unbedingt zuträglich.	damit man gesund heranwächst.
dass Heranwachsende schon im Übergang von Kindern zu Jugendlichen Bewegung als Selbstverständlichkeit in ihren Alltag einbauen.	über den Bereich der körperlichen Gesundheit hinaus.	aber nicht unbedingt fördernd.
außerdem können sie die soziale Entwicklung der Jugendlichen fördern.	gesund heranzuwachsen.	über den Bereich der körperlichen Gesundheit.
dass nur etwa ein Viertel der österreichischen Schüler*innen die Vorgabe der Österreichischen Bewegungsempfehlungen von mindestens 60 Minuten Bewegung pro Tag tatsächlich erfüllen.	dass man kaum bewegungsorientierte Freizeitaktivitäten nennen kann.	was man kaum bewegungsorientierte Freizeitaktivitäten nennen kann.

Формула вычисления баллов: 0-8 1-7 2-6 3-5 4-4 5-3 6-2 7-1 8-0

8 баллов

За решение задачи 20 баллов

LEXIK UND GRAMMATIK

#1245015

В каждом пропуске из выпадающего списка выберите один верный ответ.

*Wählen Sie das passende Wort von den angegebenen Wörtern.
ACHTUNG! Fünf Wörter sind übrig.*

Expo 2025: Zukunft der Gesellschaft

Vom 13. April bis zum 13. Oktober 2025 findet die Expo 2025 in Osaka-Kansai, Japan, statt. Das 115 Hektar große Expo-Gelände liegt auf Yumeshima Island, einer künstlich angelegten Insel in der Bucht von Osaka. 160 Länder und internationale Organisationen werden teilnehmen, rund 28 Millionen Besucher werden erwartet. Österreich wird mit einem eigenen Pavillon [an, angesichts, bei, ebenbürtig, entsprechend, fördern, für, man, sich, Veranlagung, Veranstaltung, verkörpern, vertiefen, **vertreten**, zusammen] sein, der allein durch seine außergewöhnliche Architektur [an, angesichts, bei, ebenbürtig, entsprechend, fördern, **für**, man, sich, Veranlagung, Veranstaltung, verkörpern, vertiefen, vertreten, zusammen] Aufmerksamkeit sorgen wird.

Das Generalthema der Weltausstellung, „Designing Future Society for our Lives“, widmet [an, angesichts, bei, ebenbürtig, entsprechend, fördern, für, man, **sich**, Veranlagung, Veranstaltung, verkörpern, vertiefen, vertreten, zusammen] Fragen und Lösungsansätzen zur Zukunft der Gesellschaft. Ursula Plassnik, Österreichs Regierungskommissarin für die Expo 2025 und ehemalige Außenministerin, sieht das Thema [an, **angesichts**, bei, ebenbürtig, entsprechend, fördern, für, man, sich, Veranlagung, Veranstaltung, verkörpern, vertiefen, vertreten, zusammen] der gegenwärtigen globalen Herausforderungen als klare Priorität: „Die Expo 2025 bietet für Österreich spannende Möglichkeiten, unsere langjährigen Beziehungen zu [an, angesichts, bei, ebenbürtig, entsprechend, fördern, für, man, sich, Veranlagung, Veranstaltung, verkörpern, **vertiefen**, vertreten, zusammen], einen positiven Wandel zu [an, angesichts, bei, ebenbürtig, entsprechend, **fördern**, für, man, sich, Veranlagung, Veranstaltung, verkörpern, vertiefen, vertreten, zusammen] und innovative Lösungen zu präsentieren, die Menschen und den Planeten verbinden.“

Als zweitwichtigster Wirtschaftspartner in Asien - nach China - hat Japan als Austragungsort der Expo 2025 für Österreich große Relevanz. Mit Wareneinfuhren im Wert von rund 1,8 Milliarden Euro nach Japan im Jahr 2022 zählt Österreich zu den zehn größten Exportländern aus der EU. Die bedeutendsten gemeinsamen Wirtschaftszweige sind Maschinenbau, Automotive sowie die Halbleiterindustrie. Die Kansai-Region mit der Stadt Osaka ist zweitwichtigster Wirtschaftsraum Japans, die

Weltausstellung soll neue Investitionen bringen. „Die Expo in Osaka hat für die österreichische Wirtschaft eine große Bedeutung. Eine globale [an, angesichts, bei, ebenbürtig, entsprechend, fördern, für, man, sich, Veranlagung, **Veranstaltung**, verkörpern, vertiefen, vertreten, zusammen] wie die Weltausstellung bringt viele internationale Gäste aus den verschiedensten Wirtschaftsbereichen [an, angesichts, bei, ebenbürtig, entsprechend, fördern, für, man, sich, Veranlagung, Veranstaltung, verkörpern, vertiefen, vertreten, **zusammen**]. Diese Plattform gilt es für österreichische Unternehmen zu nutzen, um neue Partnerschaften in der Welt zu schmieden und bestehende Wirtschafts- und Handelsbeziehungen weiter auszubauen“, betont Arbeits- und Wirtschaftsminister Martin Kocher.

In vielen Ländern verbindet man Österreich vor allem mit klassischer Musik, so auch in Japan. Die Beziehungen zwischen Österreich und Japan wurden von Beginn [an, angesichts, bei, ebenbürtig, entsprechend, fördern, für, man, sich, Veranlagung, Veranstaltung, verkörpern, vertiefen, vertreten, zusammen] von Musik begleitet: 1869 hat Kaiser Franz Joseph I. dem Tenno, dem japanischen Kaiser, einen Bösendorfer Flügel geschenkt. Der österreichische Pavillon interpretiert das Leitthema der Expo 2025 „Designing Future Society for our Lives“ [an, angesichts, bei, ebenbürtig, **entsprechend**, fördern, für, man, sich, Veranlagung, Veranstaltung, verkörpern, vertiefen, vertreten, zusammen] musikalisch: „Austria. Composing the Future“. Hier wird die Zukunft nicht „designt“, hier wird sie komponiert.

Формула вычисления баллов: 0-10 1-9 2-8 3-7 4-6 5-5 6-4 7-3 8-2 9-1 10-0

За решение задачи **10 баллов**

LEXIK UND GRAMMATIK

#1245019

В каждом пропуске из выпадающего списка выберите один верный ответ.

Wählen Sie die richtige Antwort.

Der österreichische Pavillon

Die architektonische Gestaltung und das Thema des Österreich-Pavillons 2025 stammen [in, auf, von] BWM Designers & Architects und wurden von einer Expertenjury in einem EU-weiten Gestaltungswettbewerb aus 31 Einreichungen ausgewählt. Zielgruppe ist vor allem das japanische Publikum, das voraussichtlich rund 90 Prozent der Expo-Besucher [ausgemacht, ausmachen, auszumachen] wird. In die Gestaltung fließen Traditionen ein, die Österreich und Japan teilen, wie Handwerkskunst oder Holz als Baumaterial. Mit einer Spiralskulptur in Form eines Notenbandes [als visueller, als visuelles, als visuellem] Highlight lädt der Pavillon [auf, zu, für] eine musikalische Reise von der Vergangenheit in die Zukunft ein.

Nachhaltigkeit spielt nicht nur inhaltlich, [aber, noch, sondern] auch beim Bau des Pavillons eine wichtige Rolle: Die verwendeten Holzkomponenten der Spirale sind wiederverwertbar und können nach der Expo 2025 anderweitig genutzt werden.

Im Inneren des Pavillons befindet sich auf 270 Quadratmetern der Ausstellungsbereich, der in drei Räume [zusammengebaut, gegliedert, mitgeteilt] ist. Die Ausstellung wird u. a. zeigen, welchen Beitrag Österreichs Unternehmen, Forschungs- und Bildungseinrichtungen für eine innovative und nachhaltige Zukunft leisten können. „Unser Auftritt in Osaka bietet eine einzigartige Bühne, um unser Land, unsere Potenziale und unsere Fähigkeiten in Wirtschaft, Nachhaltigkeit, Innovation, Forschung, Bildung und Kultur zu positionieren“, so WKÖ-Präsident Harald Mahrer. Ausgehend von der Vielfalt der Beziehungen zwischen Österreich und Japan erleben die Besucher [im Anhang, anhand, auf der Vorhand] von Menschen und Ideen die Vielfalt und Leistungsfähigkeit der österreichischen Wirtschaft und Gesellschaft. Das Notenband zieht sich durch alle Räume und lädt dazu ein, bekannte und unbekannte Seiten Österreichs zu entdecken und sich aktiv in die Ausstellung einzubringen. Höhepunkt der Ausstellung ist der letzte Raum - der Dom der Zukunft. Hier setzen sich die Gäste mit dem Thema Zukunft [darauf, zurück, auseinander] und können dank [interaktive, interaktiver, interaktiven] Elemente

Ausstellungsinhalte, Bild- und Klangwelten mitgestalten. Nach dem Motto „Composing the Future“ entsteht so eine Zukunftskomposition, die auch die Schönheit und Einmaligkeit Österreichs zeigt.

Der Auftritt Österreichs bei der Expo 2025 Osaka wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Arbeit und Wirtschaft (BMAW) und der Wirtschaftskammer Österreich (WKÖ) finanziert und umfasst neben der Ausstellung ein breites Rahmenprogramm für Wirtschaft, Forschung und Wissenschaft [genauso, als, sowie] Tourismus, Kunst und Kultur.

Формула вычисления баллов: 0-10 1-9 2-8 3-7 4-6 5-5 6-4 7-3 8-2 9-1 10-0

За решение задачи **10 баллов**

LANDESKUNDE

#1245094

Wählen Sie die richtige Antwort.

Welche Schule besuchte Albrecht Dürer als Kind?

- ☐ Die Lateinschule in Augsburg
- ☒ Die St. Sebaldus Schule
- ☐ Die Domschule

1 балл

Was lernte Dürer in der Schule außer Schreiben, Lesen und Rechnen?

- ☒ Latein
- ☐ Französisch
- ☐ Kroatisch

1 балл

Was stellt die erste erhaltene Zeichnung Albrecht Dürers aus dem Jahr 1483 dar?

- ☒ Ein Selbstbildnis
- ☐ Seinen Vater
- ☐ Seine Heimatstadt Nürnberg

1 балл

Als Kind begann Albrecht Dürer eine Lehre in der Goldschmiedewerkstatt ...

- ☐ seines Onkels
- ☒ seines Vaters
- ☐ seines Nachbarn

1 балл

Aus welcher Familie stammte Albrecht Dürers Ehefrau Agnes Frey?

- ☒ Aus einer alten Nürnberger Ratsfamilie
- ☐ Aus einer Kaufmannsfamilie
- ☐ Aus einer Künstlerfamilie

1 балл

Hatten Albrecht Dürer und seine Ehefrau Agnes Kinder?

- ☒ Nein, die Ehe war kinderlos.
- ☐ Ja, drei Kinder.
- ☐ Ja, einen Sohn.

1 балл

Was wurde Albrecht Dürer im Jahre 1512?

- ☐ Bürgermeister von Nürnberg
- ☒ kaiserlicher Hofmaler
- ☐ Professor an Berliner Kunstakademie

1 балл

Welches Werk veröffentlichte Albrecht Dürer im Jahre 1512?

- ☐ Die „Apokalypse“
- ☒ Die „Kupferstichpassion“
- ☐ Das „Marienleben“

1 балл

Wann veröffentlichte Albrecht Dürer sein zweites theoretisches Werk?

- ☒ 1527
- ☐ 1529
- ☐ 1536

1 балл

Wie heißt das zweite theoretische Werk von Albrecht Dürer?

- ☐ Die „Apokalypse“
- ☒ Die „Befestigungslehre“
- ☐ Die „Kupferstichpassion“

1 балл

Wen heiratete Heinrich Böll im März 1942?

- ☒ Annemarie Cech
- ☐ Ingeborg Bachmann
- ☐ Christa Wolf

1 балл

Wie viele Söhne hatten Heinrich Böll und seine Ehefrau?

- ☐ Drei
- ☐ Zwei
- ☒ Vier

1 балл

Wann wurde Böll aus der Kriegsgefangenschaft entlassen?

- ☒ Im September 1945
- ☐ Im Juli 1945
- ☐ Im Januar 1946

1 балл

Wo studierte Heinrich Böll nach dem Krieg Germanistik?

- ☒ In Köln
- ☐ In Bonn
- ☐ In München

1 балл

In welcher Zeitung erschienen erste Kurzgeschichten von Heinrich Böll?

- ☒ Rheinischer Merkur
- ☐ Frankfurter Allgemeine Zeitung
- ☐ Die Zeit

1 балл

Welche Erzählung von Heinrich Böll erschien 1955 und wurde 1962 verfilmt?

- ☐ Die verlorene Ehre der Katharina Blum
- ☒ Das Brot der frühen Jahre
- ☐ Wo warst du, Adam?

1 балл

Welchen Preis erhielt Heinrich Böll 1958?

- ☒ Den Eduard-von-der-Heydt-Preis
- ☐ Den Nobelpreis für Literatur
- ☐ Den Georg-Büchner-Preis

1 балл

Welcher Roman von Heinrich Böll erschien 1959?

- ☐ Billard um halbneun
- ☒ Billard um halbzehn
- ☐ Billard um halbbacht

1 балл

Für wen engagierte sich Heinrich Böll im Bundestagswahlkampf 1972?

- ☐ Für Rainer Barzel
- ☒ Für Willy Brandt
- ☐ Für Walter Scheel

1 балл

Präsident welcher Organisation war Heinrich Böll von 1970 bis 1972?

- ☐ Goethe-Institut
- ☐ Deutsche Akademie für Sprache und Dichtung
- ☒ Deutsches P.E.N.-Zentrum

1 балл

За решение задачи 20 баллов

HÖRVERSTEHEN

#1245185

Lesen Sie zuerst die Aufgaben 1–15.

Hören Sie dann den Text.

Teil 1 (Aussagen 1–7). Ist die Aussage richtig oder falsch oder ist die Aussage nicht im Text vorgekommen ?

ACHTUNG! Die Reihenfolge der Aussagen in der Aufgabe fällt mit der logischen Folge im Hörtext nicht immer zusammen!

Teil 2 (Aussagen 8–15). Wählen Sie die Satzergänzung, die dem Inhalt des Hörtextes entspricht.



https://cdn-edu.olymponline.ru/wk-edu/edu_99/uploads/task/audio_content/1245185/9f2cafa446a0bb22.mp3

Marco betrachtet Videospiele nicht nur als Möglichkeit zur Unterhaltung, sondern auch als Anstoß, sich eigenständig mit historischen und politischen Themen auseinanderzusetzen.

- ☒ Richtig
- ☐ Falsch
- ☐ Nicht im Text

1 балл

Marco lehnt E-Sport unter anderem deshalb ab, weil der damit verbundene Leistungsdruck für ihn dem eigentlichen Charakter des Spielens widerspricht.

- ☒ Richtig
- ☐ Falsch
- ☐ Nicht im Text

1 балл

Die Bekanntschaften, die Marco über Gaming-Plattformen macht, entwickeln sich seiner Erfahrung nach meistens zu langfristigen Freundschaften.

- ☐ Richtig
- ☒ Falsch
- ☐ Nicht im Text

1 балл

Die Teilnehmenden des Play Creative Gaming Festivals können im Rahmen von Workshops eigene Spielideen entwickeln und bestehende Spiele verändern.

- ☒ Richtig
- ☐ Falsch
- ☐ Nicht im Text

1 балл

Marco betrachtet Videospiele als grundsätzlich schädlicher als Bücher oder Brettspiele.

- ☐ Richtig
- ☒ Falsch
- ☐ Nicht im Text

1 балл

Marco bevorzugt historische Strategiespiele gegenüber anderen Genres, weil er sich bereits vor dem Spielen intensiv für Geschichte interessiert hat.

- ☐ Richtig
- ☐ Falsch
- ☒ Nicht im Text

1 балл

Das Play Creative Gaming Festival richtet sich an Kinder und Jugendliche, die bereits über umfangreiche Erfahrungen mit Computerspielen verfügen.

- ☐ Richtig
- ☐ Falsch
- ☒ Nicht im Text

1 балл

Wie kreativ Gaming sein kann, zeigen für Marco in erster Linie ...

- ☒ Sandboxspiele
- ☐ historische Strategiespiele.
- ☐ E-Sportspiele.

1 балл

Bei Videospielen geht es für Marco um ...

- ☐ Wettbewerb
- ☐ Perfektion
- ☒ Entspannung

1 балл

Pauschale Kritik an Videospielen findet Marco ...

- ☐ unzulässig
- ☒ übertrieben
- ☐ gerechtfertigt

1 балл

Das Festival in Hamburg verfolgt das Ziel, zu zeigen, ...

- ☐ dass man digitale Medien verkaufen kann.
- ☐ dass man digitale Medien konsumieren kann.
- ☒ dass man digitale Medien kreativ nutzen kann.

1 балл

Andreas Hedrich meint, ...

- ☐ der Unterhaltungswert von Videospielen sollte nicht überschätzt werden.
- ☒ der Unterhaltungswert von Videospielen sollte nicht unterschätzt werden.
- ☐ der Unterhaltungswert von Videospielen sollte weiter untersucht werden.

1 балл

Andreas Hedrich hält für die wichtigste Maßnahme gegen problematisches Spielverhalten ...

- ☐ offene Diskussionen.
- ☐ eine bestimmte tägliche Höchstdauer für Videospiele.
- ☒ die Vermittlung der Medienkompetenz.

1 балл

Die Kinder, die nach Videospielen süchtig sind,

- ☒ haben wenig Freude an anderen Beschäftigungen.
- ☐ haben einen großen Freundeskreis.
- ☐ haben schlechtere Schulleistungen.

1 балл

Die Diskussion über mögliche gesetzliche Regelungen und Verbote betrachtet Andreas Hedrich als ...

- ☒ hilfreich
- ☐ überholt
- ☐ unnötig

1 балл

Решение задачи:

Warum Marco Videospiele liebt

Computerspiele gelten oft als Zeitfresser, für manche sogar als Gefahr.

Kritiker warnen vor Suchtpotenzial und vor Gewalt in manchen Spielen, während andere in Videospielen Kreativität, Gemeinschaft und Lernmöglichkeiten sehen. Der 20-jährige Politikstudent Marco Haas zeigt, wie unterschiedlich Gaming im Alltag junger Menschen sein kann. Marco Haas studiert Politikwissenschaft an der Universität Bamberg. Sein Alltag ist geprägt von Vorlesungen, Hausarbeiten und Treffen mit Freunden. Doch ein Hobby begleitet ihn fast jeden Tag. Videospiele. Für ihn sind sie Spaß und Inspiration.

Ausgangspunkt für neues Wissen. Marco spielt vor allem historische Strategiespiele. In diesen Spielen baut er ein Land auf, trifft wirtschaftliche Entscheidungen, schließt Bündnisse und trägt Konflikte aus. Ich mag es, auf eine Karte zu schauen und zu sehen, was ich entwickelt habe, sagt er im Gespräch. Die Spiele motivieren ihn, sich mit Themen wie Industrialisierung, Kolonialisierung oder politischen Entwicklungen zu beschäftigen. Oft liest er danach auf Wikipedia weiter. So wird Gaming für ihn ein Ausgangspunkt für neues Wissen.

Gemeinschaft im digitalen Raum. Marco spielt nicht nur allein. Mit Kommilitonen verabredet er sich regelmäßig zu gemeinsamen Spielrunden. Auch über Foren findet er Mitspieler, mit denen er sich austauscht. Dauerhafte Freundschaften entstehen dort jedoch selten. Man trifft Leute und kann die Freundschaft ins Spiel ausleben, aber langfristig ist das schwieriger, erklärt er. Für ihn bleibt Gaming ein soziales Hobby, aber kein Ersatz für echte Begegnungen.

Warum E-Sport ihn nicht reizt. Professionelles Gaming fasziniert viele Menschen, Marco jedoch nicht. E Sport (in Klammern elektronischer Sport) ist ihm zu durchgetaktet und verliert für ihn den spielerischen Charakter. Für ihn stehen nicht die Perfektion oder

der Wettbewerb im Mittelpunkt, sondern Kreativität und Entspannung. Wenn aus einer Freizeitbeschäftigung ein Leistungsdruck entsteht, verliert das Spielen für ihn seinen Reiz.

Kreativität auf digitalen Karten. Besonders sogenannte Sandbox Spiele zeigen für Marco, wie kreativ Gaming sein kann. Sandbox Spiele sind offene Spiele, in denen man viele Freiheiten hat und selbst entscheiden kann, was man baut oder ausprobiert. Marco erzählt begeistert von Modifikationen, in denen er Maschinen, Rohre und ganze Produktionsketten plant. Solche Spiele fördern für ihn logisches Denken und Problemlösungen.

Gaming mit Maß. Marco weiß, dass Gaming auch zur Belastung werden kann, wenn andere Aufgaben liegen bleiben, macht er bewusst eine Pause. Für ihn ist wichtig, die richtige Balance zu finden. Videospiele sind für ihn weder eine Zeitverschwendung noch ein Wundermittel. Sie sind eine normale Freizeitbeschäftigung wie Bücher oder Brettspiele. Manche Spiele seien sinnvoller als andere, meint er, doch pauschale Kritik hält er für übertrieben.

Besonders für Kinder wünscht er sich klare Altersgrenzen, ähnlich wie bei Filmen.

Diana Harutjunian.

Spielen heißt gestalten. Beim Play Creative Gaming Festival in Hamburg zeigt Andreas Hedrich, Mitgründer und pädagogischer Leiter des Festivals, wie vielfältig digitale Spiele sein können. Statt nur zu konsumieren, sollen Kinder und Jugendliche lernen, kreativ zu werden, Medien zu verstehen und Risiken wie exzessives Spielen besser einzuordnen. Im Interview erklärt er, warum Games mehr sind als Unterhaltung und weshalb offene Gespräche wichtiger sind als Verbote.

Herr Hedrich, was ist das Ziel des Play Creative Gaming Festivals in Hamburg?

Das Play Creative Gaming Festival gibt es seit über 18 Jahren. Sein Ziel ist es, zu zeigen, dass man digitale Medien nicht nur konsumieren, sondern auch aktiv und kreativ nutzen kann. Viele Spiele wirken auf den ersten Blick wie feste Systeme, die man nicht verändern kann. Das Festival möchte zeigen, dass das nicht stimmt. Dort können Kinder und Jugendliche in Workshops eigene Ideen ausprobieren, Spiele verändern und Neues gestalten. Außerdem gibt es eine große Ausstellung mit ungewöhnlichen Spielkonzepten sowie viele Vorträge und Mitmachangebote.

Wozu können Videospiele Ihrer Meinung nach beitragen?

Naja, Videospiele sind für viele Kinder und Jugendliche vor allem ein Unterhaltungsmedium. Sie nutzen Spiele, um in andere Welten einzutauchen, abzuschalten, sich zu entspannen und gemeinsam mit Freundinnen und Freunden Spaß zu haben. Dieser Unterhaltungswert ist wichtig und sollte nicht unterschätzt werden. Gleichzeitig stecken in vielen Spielen auch Ideen darüber, wie wir zusammenleben, Entscheidungen treffen oder Probleme lösen können. Spiele können daher wie ein großes Rätselbuch sein, das zum Nachdenken anregt.

Und wie merken Sie, dass ein Jugendlicher vielleicht süchtig nach Videospielen ist?

Sucht ist klar definiert. Dafür müssen mehrere Dinge zusammenkommen, dass jemand kaum noch soziale Kontakte hat, das Essen vergisst oder sich nicht mehr um die eigene Körperhygiene kümmert. Bei Kindern sieht man es oft daran, dass sie keine Freude mehr an anderen Dingen haben. In solchen Momenten sollte man unbedingt auf sie zugehen und schauen, wie man ihnen helfen kann.

Welche Maßnahmen finden Sie sinnvoll, um exzessives Spielen früh zu erkennen und problematisches Verhalten zu vermeiden?

Für mich bedeutet Prävention vor allem, Medienkompetenz zu vermitteln.

Man sollte viel darüber sprechen, wie man Medien nutzt und was sie mit einem macht. Wichtig ist auch, Dinge selbst auszuprobieren und kreativ mit Medien umzugehen, damit man eine andere Perspektive bekommt. Offene Gespräche helfen sehr in der Schule, aber auch zu Hause. Kinder und Jugendliche sollten ernst genommen werden, wenn sie über ihre Erfahrungen sprechen. Außerdem sorgt die aktuelle Diskussion über Regeln und mögliche Verbote dafür, dass wir uns als Gesellschaft mehr Gedanken machen. Nicht die Verbote selbst, aber die Debatte darüber hilft, um aufzuklären und zu zeigen, was alles dazugehört.

Das Interview führte Diana Harutyunian.

За решение задачи **15 баллов**

HÖRVERSTEHEN

#1248692

Lesen Sie zuerst die Aufgaben

ACHTUNG! Die Reihenfolge der Aussagen in der Aufgabe fällt mit der logischen Folge im Hörtext nicht immer zusammen!

Teil 2 (Aussagen 8–15). Wählen Sie die Satzergänzung, die dem Inhalt des Hörtextes entspricht.



https://cdn-edu.olymponline.ru/wk-edu/edu_99/uploads/task/audio_content/1245185/9f2cafa446a0bb22.mp3

Wie kreativ Gaming sein kann, zeigen für Marco in erster Linie ...

- ☐ historische Strategiespiele.
- ☐ E-Sportspiele.
- ☒ Sandboxspiele

1 балл

Bei Videospielen geht es für Marco um ...

- ☐ Perfektion
- ☒ Entspannung
- ☐ Wettbewerb

1 балл

Pauschale Kritik an Videospielen findet Marco ...

- ☒ übertrieben
- ☐ gerechtfertigt
- ☐ unzulässig

1 балл

Das Festival in Hamburg verfolgt das Ziel, zu zeigen, ...

- ☐ dass man digitale Medien konsumieren kann.
- ☒ dass man digitale Medien kreativ nutzen kann.
- ☐ dass man digitale Medien verkaufen kann.

1 балл

Andreas Hedrich meint, ...

- ☒ der Unterhaltungswert von Videospielen sollte nicht unterschätzt werden.
- ☐ der Unterhaltungswert von Videospielen sollte weiter untersucht werden.
- ☐ der Unterhaltungswert von Videospielen sollte nicht überschätzt werden.

1 балл

Andreas Hedrich hält für die wichtigste Maßnahme gegen problematisches Spielverhalten ...

- ☐ eine bestimmte tägliche Höchstdauer für Videospiele.
- ☒ die Vermittlung der Medienkompetenz.
- ☐ offene Diskussionen.

1 балл

Die Kinder, die nach Videospielen süchtig sind,

- ☐ haben einen großen Freundeskreis.
- ☐ haben schlechtere Schulleistungen.
- ☒ haben wenig Freude an anderen Beschäftigungen.

1 балл

Die Diskussion über mögliche gesetzliche Regelungen und Verbote betrachtet Andreas Hedrich als ...

- ☐ überholt
- ☐ unnötig
- ☒ hilfreich

1 балл

Решение задачи:

Warum Marco Videospiele liebt

Computerspiele gelten oft als Zeitfresser, für manche sogar als Gefahr.

Kritiker warnen vor Suchtpotenzial und vor Gewalt in manchen Spielen, während andere in Videospielen Kreativität, Gemeinschaft und Lernmöglichkeiten sehen. Der 20-jährige Politikstudent Marco Haas zeigt, wie unterschiedlich Gaming im Alltag junger Menschen sein kann. Marco Haas studiert Politikwissenschaft an der Universität Bamberg. Sein Alltag ist geprägt von Vorlesungen, Hausarbeiten und Treffen mit Freunden. Doch ein Hobby begleitet ihn fast jeden Tag. Videospiele. Für ihn sind sie Spaß und Inspiration.

Ausgangspunkt für neues Wissen. Marco spielt vor allem historische Strategiespiele. In diesen Spielen baut er ein Land auf, trifft wirtschaftliche Entscheidungen, schließt Bündnisse und trägt Konflikte aus. Ich mag es, auf eine Karte zu schauen und zu sehen, was ich entwickelt habe, sagt er im Gespräch. Die Spiele motivieren ihn, sich mit Themen wie Industrialisierung, Kolonialisierung oder politischen Entwicklungen zu beschäftigen. Oft liest er danach auf Wikipedia weiter. So wird Gaming für ihn ein Ausgangspunkt für neues Wissen.

Gemeinschaft im digitalen Raum. Marco spielt nicht nur allein. Mit Kommilitonen verabredet er sich regelmäßig zu gemeinsamen Spielrunden. Auch über Foren findet er Mitspieler, mit denen er sich austauscht. Dauerhafte Freundschaften entstehen dort jedoch selten. Man trifft Leute und kann die Freundschaft ins Spiel ausleben, aber langfristig ist das schwieriger, erklärt er. Für ihn bleibt Gaming ein soziales Hobby, aber kein Ersatz für echte Begegnungen.

Warum E-Sport ihn nicht reizt. Professionelles Gaming fasziniert viele Menschen, Marco jedoch nicht. E Sport (in Klammern elektronischer Sport) ist ihm zu durchgetaktet und verliert für ihn den spielerischen Charakter. Für ihn stehen nicht die Perfektion oder

der Wettbewerb im Mittelpunkt, sondern Kreativität und Entspannung. Wenn aus einer Freizeitbeschäftigung ein Leistungsdruck entsteht, verliert das Spielen für ihn seinen Reiz.

Kreativität auf digitalen Karten. Besonders sogenannte Sandbox Spiele zeigen für Marco, wie kreativ Gaming sein kann. Sandbox Spiele sind offene Spiele, in denen man viele Freiheiten hat und selbst entscheiden kann, was man baut oder ausprobiert. Marco erzählt begeistert von Modifikationen, in denen er Maschinen, Rohre und ganze Produktionsketten plant. Solche Spiele fördern für ihn logisches Denken und Problemlösungen.

Gaming mit Maß. Marco weiß, dass Gaming auch zur Belastung werden kann, wenn andere Aufgaben liegen bleiben, macht er bewusst eine Pause. Für ihn ist wichtig, die richtige Balance zu finden. Videospiele sind für ihn weder eine Zeitverschwendung noch ein Wundermittel. Sie sind eine normale Freizeitbeschäftigung wie Bücher oder Brettspiele. Manche Spiele seien sinnvoller als andere, meint er, doch pauschale Kritik hält er für übertrieben.

Besonders für Kinder wünscht er sich klare Altersgrenzen, ähnlich wie bei Filmen.

Diana Harutjunian.

Spielein heißt gestalten. Beim Play Creative Gaming Festival in Hamburg zeigt Andreas Hedrich, Mitgründer und pädagogischer Leiter des Festivals, wie vielfältig digitale Spiele sein können. Statt nur zu konsumieren, sollen Kinder und Jugendliche lernen, kreativ zu werden, Medien zu verstehen und Risiken wie exzessives Spielen besser einzuordnen. Im Interview erklärt er, warum Games mehr sind als Unterhaltung und weshalb offene Gespräche wichtiger sind als Verbote.

Herr Hedrich, was ist das Ziel des Play Creative Gaming Festivals in Hamburg?

Das Play Creative Gaming Festival gibt es seit über 18 Jahren. Sein Ziel ist es, zu zeigen, dass man digitale Medien nicht nur konsumieren, sondern auch aktiv und kreativ nutzen kann. Viele Spiele wirken auf den ersten Blick wie feste Systeme, die man nicht verändern kann. Das Festival möchte zeigen, dass das nicht stimmt. Dort können Kinder und Jugendliche in Workshops eigene Ideen ausprobieren, Spiele verändern und Neues gestalten. Außerdem gibt es eine große Ausstellung mit ungewöhnlichen Spielkonzepten sowie viele Vorträge und Mitmachangebote.

Wozu können Videospiele Ihrer Meinung nach beitragen?

Naja, Videospiele sind für viele Kinder und Jugendliche vor allem ein Unterhaltungsmedium. Sie nutzen Spiele, um in andere Welten einzutauchen, abzuschalten, sich zu entspannen und gemeinsam mit Freundinnen und Freunden Spaß zu haben. Dieser Unterhaltungswert ist wichtig und sollte nicht unterschätzt werden. Gleichzeitig stecken in vielen Spielen auch Ideen darüber, wie wir zusammenleben, Entscheidungen treffen oder Probleme lösen können. Spiele können daher wie ein großes Rätselbuch sein, das zum Nachdenken anregt.

Und wie merken Sie, dass ein Jugendlicher vielleicht süchtig nach Videospielen ist?

Sucht ist klar definiert. Dafür müssen mehrere Dinge zusammenkommen, dass jemand kaum noch soziale Kontakte hat, das Essen vergisst oder sich nicht mehr um die eigene Körperhygiene kümmert. Bei Kindern sieht man es oft daran, dass sie keine Freude mehr an anderen Dingen haben. In solchen Momenten sollte man unbedingt auf sie zugehen und schauen, wie man ihnen helfen kann.

Welche Maßnahmen finden Sie sinnvoll, um exzessives Spielen früh zu erkennen und problematisches Verhalten zu vermeiden?

Für mich bedeutet Prävention vor allem, Medienkompetenz zu vermitteln.

Man sollte viel darüber sprechen, wie man Medien nutzt und was sie mit einem macht. Wichtig ist auch, Dinge selbst auszuprobieren und kreativ mit Medien umzugehen, damit man eine andere Perspektive bekommt. Offene Gespräche helfen sehr in der Schule, aber auch zu Hause. Kinder und Jugendliche sollten ernst genommen werden, wenn sie über ihre Erfahrungen sprechen. Außerdem sorgt die aktuelle Diskussion über Regeln und mögliche Verbote dafür, dass wir uns als Gesellschaft mehr Gedanken machen. Nicht die Verbote selbst, aber die Debatte darüber hilft, um aufzuklären und zu zeigen, was alles dazugehört.

Das Interview führte Diana Harutyunian.

За решение задачи **8 баллов**