



Прикаспийская межрегиональная олимпиада школьников в  
2024-2025 уч. г.  
Второй тур

*Шифр участника*

**НЕМЕЦКИЙ ЯЗЫК**  
**9 КЛАСС**

Lesen Sie den Text und machen Sie die Aufgaben.

**Computerkinder**

Ich besuche heute Martin, einen stillen, etwas schüchternen Vierzehnjährigen. Er wohnt mit seinen Eltern in einem Haus mit Garten am Rande einer Großstadt. In seinem Zimmer steht ein Computer. Er hat ihn als Geschenk von Oma, Opa, Mutter und Vater zu Weihnachten und Geburtstag zusammen bekommen.

„Ich sitze ziemlich viel am Computer“, sagt Martin, „eigentlich den ganzen Tag, außer wenn ich in der Schule bin“. Er programmiert eigene Videospiele. „Ein Videospiele am Tag“, sagt er bescheiden. Natürlich muss ich jetzt ein Computerspiel spielen. Martin wählt sein Lieblingsspiel „Fabrik“, dessen Programm er für 500 Euro an eine Computerzeitschrift verkauft hat. Es ist, wie alle Videospiele, ziemlich anstrengend. Die Spielfigur, ein kleines Monster, muss über Leitern und Fließbänder von links nach rechts oben kommen. Überall bedrohen es schreckliche Roboter. Meine Figuren sterben schon am Eingang unter riesigen Hämmern. Martins Figur kommt natürlich bis ganz oben.

Später kommt Martins Mutter mit Tee und Kuchen. „Den Computer halten wir für wichtig. Für die Zukunft“, sagt sie. „Es macht mir aber Sorgen, dass sich Martin zurückzieht. Früher hat er wenigstens mal Fußball gespielt. Jetzt sitzt er den ganzen Tag in seinem Zimmer. Wir fragen uns manchmal, was wir falsch gemacht haben. Wir haben immer über alle Probleme mit Martin gesprochen. Nicht wahr, Martin?“ Doch Martin antwortet nicht. Er sieht auf den Bildschirm und denkt nur an seine Monster in der „Fabrik“ und hört seine Mutter nicht.

anstrengend – напряженный

bedrohen – угрожать

sich zurückziehen - отстраняться, отдаляться

der Bildschirm – экран

**Aufgabe 1.** Определите, соответствуют ли следующие предложения содержанию текста. Если предложение соответствует, поставьте знак «+», если не соответствует – знак «-».

1. Martin programmiert zwei Computerspiele in der Woche.
2. Computerspiele sind nicht anstrengend.
3. Martins Mutter hat ihm den Computer geschenkt.
4. Martins Mutter denkt an die Zukunft von Martin.
5. Martin spielt viel mit anderen Kindern.
6. Martin denkt nur an Computerspiele.
7. Die Monster sterben unter Hämmern.
8. Martin spielt viel Fußball.
9. Martins Eltern lieben Martin.

**Aufgabe 2.** Verbinden Sie die Teile der Sätze.

1. Nach Meinung von Martins Mutter ...	a) ... Fußball.
2. Am liebsten spielt ...	b) ... nur für Computer.
3. Martin interessiert sich ...	c) ... nur in der Welt der Roboter.
4. Früher spielte Martin ...	d) ... sind Computer für die Zukunft wichtig.
5. Martin lebt jetzt ...	e) ... Martin das Spiel „Fabrik“.

---

**Aufgabe 3.** Ответьте на вопросы. Ответ на каждый из восьми вопросов должен быть полным предложением.

1. Wie oft programmiert Martin Computerspiele?
2. Wie viel Geld hat Martin für sein Videospiel „Fabrik“ bekommen?
3. Martins Gast hat „Fabrik“ gespielt. Hat er gewonnen oder verloren?
4. Martin hat auch „Fabrik“ gespielt. Hat er gewonnen oder verloren?
5. Wie verbringt Martin seine Freizeit?
6. Was macht der Mutter Martins Sorgen?
7. Woran denkt Martin, als seine Mutter über das Problem in der Familie redet?
8. Wie ist Martin? (Wie ist sein Charakter?)

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_