## I. Чтение

Прочитайте тексты и установите соответствие между заголовками 1-8 и текстами A-G. Используйте каждую букву только один раз, в задании есть один лишний заголовок.

| 1. | Der Anfang wie ein Witz      |
|----|------------------------------|
| 2. | Man ist unter der Lupe       |
| 3. | Rekordzahlen                 |
| 4. | Unbedingt gewinnen           |
| 5. | Ein Monster auf dem Schulhof |
| 6. | Einem Verbot unterliegen     |
| 7. | Unfälle verursachen          |
| 8. | Technische Erfindungen       |

**A.** Es ist ein bisschen verrückt: Man schaut auf ein Smartphone und sieht auf dem Bildschirm seine Umgebung, zum Beispiel den Schulhof. Plötzlich taucht ein buntes Monster auf dem Bildschirm auf. Es scheint auf dem Schulhof zu stehen. Das Monster ist Teil eines Handy-Spiels, über das gerade viele reden. Der Name des Spiels lautet «Pokemon Go». Das Monster ist ein Pokemon.

**B.** Die Idee für das Spiel ersannen Satoru Iwata von Nintendo und Tsunekazulshihara von der Pokemon Company im Jahr 2013 als Aprilscherz für Google mit der Bezeichnung Pokemon Chal- lenge. Das Softwareteam von *Niantic Labs* hatte zuvor das Augmented-Reality-Spiel *Ingress* entwickelt. Auch die *Arenen* und *Pokestops* in *Pokemon Go* basieren dabei auf den Portalen, die für *Ingress* verwendet wurden.

**C.** Aber wie erkennt das Mobiltelefon die Kreaturen? Und warum scheinen sie auf dem Bildschirm Teil der Umgebung zu sein? Das geht mit einer besonderen Technik. Diese wird Augmented Reality genannt. Man kann dazu auch erweiterte Realität sagen. Das, was wir mit den Augen wahmehmen, wird durch Dinge ergänzt, die in Wirklichkeit nicht da sind. So etwas machen technische Geräte wie Smartphones möglich.

**D.** Das Spiel weiß immer, wo der Spieler gerade ist. Das klappt durch Sensoren am Handy. Die Sensoren erkennen zum Beispiel, wo das Handy ist und in welche Richtung es gedreht wird. Das Spiel weiß auch, an welchen Orten die Kreaturen von den Machern des Spiels versteckt wurden. Aus diesen Informationen rechnet das Spiel aus: Wird das Monster dem Spieler angezeigt oder nicht.

**E.** Mit Erscheinen des Spiels in den USA, Australien und Neuseeland erzielte man hohe Downloadzahlen. Das Spiel steht an der Spitze der Download-Charts im iTunes-Store und Android-Store in den Ländern, in denen es bereits erschien. Am 12. Juli 2016 wurde *Pokemon Go* zum aktivsten Mobile Game in den USA mit 21 Millionen aktiven Nutzem und brach somit den Rekord, den zuvor *Candy Crush Saga* mit 20 Millionen aktiven Spielern hielt.

**F.** Weiterhin ist das Spiel in den Medien ein sehr präsentes Thema, indem über alle möglichen Ereignisse berichtet wird, die mit dem Spiel im Zusammenhang stehen. Durch das Spielen von Pokemon Go während des Autofahrens sowie das unachtsame Umherlaufen hat es bereits zahlreiche Unfälle gegeben. Zwei Männer sind zum Beispiel in Kalifornien von einer Klippe gestürzt.

**G.** Aufgrund von Befürchtungen der israelischen Spionageabwehr hat das israelische Außenministerium den Mitarbeitern im diplomatischen Dienst verboten, Pokemon Go in Botschaften, Konsulaten und im Ministerium selbst zu spielen. Ebenso verbot Israel das Spielen auf Militärbasen und während Militäroperationen. Darüber hinaus wird befurchtet, Diplomaten könnten durch Pokemon Go in Fallen gelockt werden.

| Текст     | А | В | С | D | E | F | G |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|
| Заголовок |   |   |   |   |   |   |   |

## II. Грамматика и лексика

Прочитайте текст. Преобразуйте слова, напечатанные заглавными буквами в конце строк, обозначенных номерами 18-25, так, чтобы они грамматически соответствовали содержанию текста. Заполните пропуски.

## 18. Jonas Hector, der Fußball-Held

Verhältnisse in der Klasse.

Sie haben 1,5-2 Minuten Sprechzeit.

| Es ist seine erste Europameisterschaft - und dabei zeigt Jonas Hector allen, was er draufhat! Millio | onen        |
|--|-------------|
| Menschen zitterten am Samstagabend vor den Fernsehern, als der deutsche Fußballer beim Elfmete       | rschießen   |
| gegen Italien ran  | MÜSSEN      |
| 19. Und auch Jonas Hector war total: «In der Jugend habe ich zuletzt einen Elfm                      | ieter       |
|  | AUFREGEN    |
| <b>20.</b> Auch wenn sein Herz doll klopfte: Jonas Hector schoss - undins Tor der Italiener!         | TREFFEN     |
| 21. Damit steht die deutsche Nationalmannschaft im Halbfinale der EM. Am Donnerstag muss das         |             |
| wieder ran - in der Stadt Marseille inNachbarland Frankreich.  | UNSER       |
| 22. Doch erst mal sprachen am Sonntag viele Leute über den ElfmeterJonas Hector.                     |             |
| 23. Der Fußballer selbst war natürlich überglücklich: «Auf soBühne einen entschei                    |             |
| Elfmeter zu schießen, ist ein Moment, der auf jeden Fall in Erinnerung bleibt», sagte er.            | EINE        |
| <b>24</b> . Wenn er nicht für die Nationalmannschaft, spielt Jonas Hector für den 1. FC k            |             |
| Bundesliga.  | AUFTRETEN   |
| 25. Der Abwehrspieler ist schon seit über vier bei dem Verein.                                       | JAHR        |
| III. Устная часть  |             |
| Выберите любую из предложенных тем.  |             |
| 1. Sie müssen über Ihre Essgewohnheiten erzählen. Sie haben 1,5 Minuten, um sich vorzuber            | eiten.      |
| Bitte gehen Sie unter anderem auf folgende Aspekte ein:  |             |
| Ihr Lieblingsessen;  |             |
| typisch deutsche und russische Küche;  |             |
| gesundes Essen und Emährungstipps.   |             |
| Sie haben 1,5-2 Minuten Sprechzeit.  |             |
| 2. Sie müssen über Freizeitaktivitäten in Ihrem Wohnort erzählen. Sie haben 1,5 Minuten, um s        | ich         |
| vorzubereiten.  Bitte gehen Sie unter anderem auf folgende Aspekte ein:                              |             |
| was es in der Nähe Ihres Hauses gibt;  |             |
| was Sie sich in Ihrem Stadtviertel wünschen;   |             |
| das Freizeitprogramm für die Jugendlichen.   |             |
| Sie haben 1,5-2 Minuten Sprechzeit.  |             |
| 3. Sie müssen über das Fernsehen erzählen. Sie haben 1,5 Minuten, um sich vorzubereiten. Bitt        | e gehen Sie |
| unter anderem auf folgende Aspekte ein:  |             |
| Fernsehen: Pro und Contra;   |             |
| die beliebtesten Fernsehsendungen in Ihrer Familie;  |             |
| Ihre Femsehgewohnheiten.   |             |
| Sie haben 1,5-2 Minuten Sprechzeit.  |             |
| 4. Sie müssen über Ihre Schule erzählen. Sie haben 1,5 Minuten, um sich vorzubereiten.               |             |
| Bitte gehen Sie unter anderem auf folgende Aspekte ein:  |             |
| Schulgebäude und Klassenräume;   |             |
| Schulunterricht, Disziplin in der Stunde;  |             |