



**Bonyhádi Petőfi Sándor Evangélikus Gimnázium, Kollégium,
Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola**

„Vorwahl 0049“

Deutschsprachiger Wettbewerb

4. Februar 2020

Erste Runde

Kategorie III

Michael Ende – Die unendliche Geschichte (Auszüge)

Name:

Klasse:

Deine Schule:

Name deiner Deutschlehrerin /deines Deutschlehrers:

VIEL GLÜCK!

① Finde die richtige Antwort.**18 Punkte/**

1. ► Atréju bekommt eine „Berufung“. Was bedeutet „Berufung“?
 - A) Es ist ein Anruf, den man beantworten muss.
 - B) Es ist ein Auftrag, den man erfüllen muss.
 - C) Es ist ein Beruf, den man lernen muss.

2. ► Was verbreitet sich im Reich Phantásien?
 - A) Das Nicht
 - B) Das Nie
 - C) Das Nichts

3. ► Wer ist die Kindliche Kaiserin im Reich Phantásien?
 - A) Thronfolgerin
 - B) Direktorin
 - C) Herrscherin

4. ► Wo wohnt die Kindliche Kaiserin?
 - A) Im Elfenturm.
 - B) Im Elfenbeinturm.
 - C) Im Elefantenturm.

5. ► Die Kindliche Kaiserin ist krank. Woran leidet sie?
 - A) Es ist ein Rätsel.
 - B) Es ist eine Entzündung mit Fieber.
 - C) Es ist ein Ausschlag.

6. ► Wie viele Ärzte sind gekommen um sie zu heilen?
 - A) 1500
 - B) 499
 - C) 500

7. ► Wenn die Kindliche Kaiserin stirbt,
 - A) sterben auch alle Wesen Phantásiens.
 - B) ist das der Untergang des ganzen Reiches Phantásien.
 - C) muss eine neue Kaiserin gewählt werden.

8. ► Wie sieht ein Zentaur aus?
 - A) Es hat eine Gestalt wie ein Pferd bis zur Hüfte und der Rest sieht aus wie ein Mensch.
 - B) Es hat eine Gestalt wie eine Ziege bis zur Hüfte und der Rest sieht aus wie ein Pferd.
 - C) Es hat eine Gestalt wie ein Mensch bis zur Hüfte und der Rest sieht aus wie ein Pferd.

9. ► Was waren die besonderen Merkmale von Caíron?
 - A) Pferdekörper weiß, Haupthaar und Bart schwarz.
 - B) Pferdekörper schwarz, Haupthaar und Bart gestreift.
 - C) Pferdekörper gestreift, Haupthaar und Bart weiß.

10. ► Wie heißt das Amulett von der Kindlichen Kaiserin?
 - A) AURYEL
 - B) AURYN
 - C) ANURYN

11. ► Wie nannten die Bewohner Phantásiens das Amulett noch?
 - A) Kleinod, Pantoffel und Glanz.
 - B) Kleinod, Pantakel und Glanz.
 - C) Kleinöd, Pantakel und Klotz.

12. ► Wer benennt den Helden, der das Reich retten soll
- A) die Kindliche Kaiserin
 - B) Caíron
 - C) das Amulett
13. ► Wo wohnt Atréju?
- A) Im Gläsernen Meer hinter den Silberbergen.
 - B) Im Gräsernen Meer hinter den Goldbergen.
 - C) Im Gräsernen Meer hinter den Silberbergen.
14. ► Welchem Volk gehört der Held Atréju an?
- A) Grünhäute
 - B) Grünstöpfe
 - C) Grünleute
15. ► Atréju trägt einen purpurroten Mantel aus
- A) Büffelleder
 - B) Büffelhaar
 - C) Büffelhorn
16. ► Die Borkentrolle waren Wesen,
- A) die friedlich waren und wie Bäume aussahen.
 - B) die sehr gefährlich waren und wie Bäume aussahen.
 - C) die sehr stark waren und wie Wanderer aussahen.
17. ► Atréjus Pferd Artax
- A) ist ein starkes, großes Wildpferd.
 - B) ist das ausdauerndste Pferd.
 - C) ist ein kleines, braunes Pferd.
18. ► Die Größe von Phantásien:
- A) es ist so groß wie tausend Länder zusammen
 - B) es ist einfach grenzenlos
 - C) es ist so groß wie eine Million Länder zusammen

② Kreuze die richtige Lösung an.

10 Punkte/

Aussage	Richtig	Falsch
1. Caíron denkt, dass Atréju nicht der richtige Held sein kann, weil er viel zu jung ist.		
2. Morla redet viel mit ihrer Zwillingschwester, sie entscheidet immer alles mit ihr zusammen.		
3. Atréju ist in einer ganz großen Familie mit sehr vielen Geschwisterkindern aufgewachsen		
4. Das Volk Atréjus jagte die Purpurbüffeln mit Pfeil und Bogen.		
5. Die Sumpfschildkröte Morla wohnte am Hornberg.		
6. Wenn Atréju das Amulett nicht tragen würde, würde er im Sumpf versinken und Morla würde ihn auffressen.		
7. Atréju wusste von Anfang an von der Krankheit der Kindlichen Kaiserin und er und sein Volk machten sich große Sorgen um sie.		
8. Die Kindliche Kaiserin ist älter als Morla, ihr Alter kann man nicht in Zeitdauer messen.		
9. Die drei Borkontrolle haben geschlafen, als ein Riese kam und sie angriff, dabei haben sie unterschiedliche Körperteile verloren.		
10. In den Sümpfen der Traurigkeit wird Artax krank, ihm tun sehr die Beine weh, er kann nicht mehr weiter laufen und stirbt.		

③ Kannst Du das Amulett malen? Wie sah das aus?

5 Punkte/



④ Nummeriere die richtige Reihenfolge wie sie in der Geschichte steht. Was am Anfang passiert, bekommt die Nummer 1 wie im Beispiel. 9 Punkte/

	Atréju und Artax brechen auf und machen sich auf die Suche.
	Die alte Morla zieht sich wieder in ihre Höhle zurück.
	Caíron bekommt den Auftrag Atréju zu finden und ihm das Amulett zu geben.
	Atréju bekommt ein neues Ziel für seine Suche: Er muss in den Süden zu den Uyulalas.
1	Phantásien droht das Sterben und die Kindliche Kaiserin ist krank.
	Artax und Atréju erreichen die Sümpfe der Traurigkeit und Artax versinkt im Schlamm.
	Atréju erfährt von Caíron, dass er auserwählt wurde und das Reich retten muss.
	Die Borkontrolle zeigen Atréju, wie die Vernichtung sich ausbreitet.
	Es versammeln sich ganz viele Wesen aus dem Reich um die Kaiserin zu heilen.
	Atréju findet Morla und Morla verrät ihm, was er tun muss.

⑤ Finde die richtige Reihenfolge der Texte. 0 ist ein Beispiel. 7 Punkte/
Es ist eine Szene, in der Atréju bei Morla ankommt.

- a) Nun musste er noch herausfinden, wer und wo die uralte Morla war, die hier hauste. Während er noch überlegte, spürte er plötzlich eine leise Erschütterung durch den Berg gehen.
- b) Atréju eilte auf das Ende des Bergrückens zu, von woher die Laute gekommen waren. Dabei glitt er auf einem Moospolster aus und geriet ins Rutschen.
- c) Atréju griff nach dem Amulett auf seiner Brust und hielt es so, dass ihr teichgroßes Auge es sehen musste. >Kennst du das, Morla?< Es dauerte eine Weile, ehe sie antwortete.
- d) Ihre Augen waren groß wie schwarze Teiche. Ihr Maul triefte von Schlick und Algen. Dann war wieder diese blasende, gurgelnde Stimme zu hören: >Kleiner, was machst du da?<
- e) Dessen Äste fingen ihn auf. Vor sich sah Atréju eine riesenhafte Höhle im Berg, in der das schwarze Wasser schwappte und platschte, denn dort drin regte sich etwas und kam langsam heraus.
- f) Dann vernahm er ein ungeheures Blasen und Schmatzen und eine Stimme, die aus den tiefsten Eingeweiden der Erde zu kommen schien: >Schau mal, Alte, da krabbelt was rum auf uns.<
- g) Es gelang ihm nicht, sich festzuhalten, er rutschte immer schneller und stürzte schließlich ab. Glücklicherweise fiel er in einen der Bäume, die unten standen.
- h) Es sah aus wie ein Felsbrocken von der Größe eines Hauses. Erst als es ganz zum Vorschein gekommen war, erkannte Atréju, dass es ein Kopf war, der an einem langen, faltigen Hals saß, der Kopf einer Schildkröte.

0.							
a							

⑥ Finde aus den Silben die Wesen Phantásiens, die zum Heilen zur Kindlichen Kaiserin kommen.

12 Punkte/

WAS		ZWER		TINNEN		FEU		RA		SER		MANN
TE	ER		ÄRZ		GEN		GEIST		FE	SKA	US	SPEN
ÄRZ		GE		EN		BÄ			STER			

A) Ein Käfer, der auch manchmal Pillendreher genannt wird.

B) Ein Wesen mit dickem Bauch und Schwimmhäuten an Händen und Füßen. Für diese Wesen waren eigens Sitzbadewannen aufgestellt worden.

C) Wesen, die herumfliegen können, werden auch Geister genannt, im Allgemeinen gelten sie nicht als besonders wohlwütig und gesundheitsfördernd.

D) Fabelwesen in blausilbern schimmernden Gewändern und mit funkelnden Sternen im Haar. Diese Wesen können auch fliegen.

E) Diese Wesen sind sehr klein, haben weiße Bärte und einen Buckel.

F) Dieses Wesen ist lang und mager mit einem Bart aus roten Flammen. Wenn es spricht, steigen Rauchwölkchen aus seinem Mund.

⑦ Verbinde die Synonyme (dieselbe Bedeutung).

11 Punkte/

umkehren	etwas verfolgen
flüstern	antworten
jemandem fehlt etwas	eine Sache ist beendet
erwidern	aufgeben
es gibt kein Entrinnen	ohne Ziel und Zweck
etwas nachlaufen	eine Sache verfolgen
sinnlos	eine Sache erreichen
sich gehenlassen	wenden
etwas schaffen	man findet keinen Ausweg
etwas ist aus	leise sprechen
Anstalten machen	man hat Probleme

+ Aufgabe

+2 Punkte/

Weißt Du, welchen Namen die Kindliche Kaiserin bekommt?

Gesamtpunktzahl: 74 Punkte (mit den Plus-Punkten)

74 Punkte / _____