

*Установите соответствие между текстами А–Г и заголовками 1–8. Запишите свои ответы в таблицу. Используйте каждую цифру **только один раз**. В задании есть один лишний заголовок.*

1. Offen sein für Neues.
2. Kreativität kann man lernen.
3. Rauf und runter macht gesund.
4. Ideenschutz für Erfinder.
5. Beratung für Erfinder.
6. Tausend neue Ideen.
7. Zwei wichtige Faktoren.
8. Kein Einfluß auf das Interesse für Lesen.

A. Im Jahre 1440 erfindet Johannes Gutenberg den Buchdruck und markiert damit den Beginn der Aufklärung. Er zerlegt den Text in Einzelelemente wie Klein- und Großbuchstaben, Satzzeichen und Ligaturen. Bildung ist nicht länger ein Privileg der Reichen. Die Deutschen haben zwar den Buchdruck erfunden, galten aber nie als über die Maßen lesefreudig. Immerhin: Bei der Studie "Lesen in Deutschland 2008" gaben nur 25 Prozent der Befragten an, im vergangenen Jahr kein einziges Buch gelesen zu haben.

B. Etwas zu erfinden, war auch schon mal einfacher. Vor ein paar Tausend Jahren hättest du einfach nur einen Kreis in den Sand zeichnen müssen und schon hätten dich alle als Erfinder des Rads gefeiert. Wie kann man heutzutage ein wirklich neues Produkt auf den Markt bringen? Was man wirklich braucht, sind Neugier und Kreativität. Neugier, um herauszufinden, was für Probleme die Menschen wirklich haben. Und Kreativität, um für diese Probleme kluge, effektive Lösungen zu finden. Alles andere kommt danach.

C. Jeder kennt das: Du willst einfach nur vom zehnten Stock ins Erdgeschoß — ahrzeit eigentlich 30 Sekunden. Wenn da nicht diese Leute wären, die im achten Stock zusteigen und im siebten wieder aus, oder im ersten rein und im EG raus. Junge, gesunde Leute ohne Beinleiden oder schweres Gepäck! Der bald schon patentierte "Resolute Aufzug" setzt diesem Drama ein Ende. Wer hier einsteigt und die nächst-tiefere Etage als Ziel eingibt, wird einfach in den Keller gebracht, von wo aus er dann die Treppen wieder hoch nehmen muss.

D. Innovative Lösungen sind Tag für Tag in allen Bereichen der Gesellschaft efragt, aber Erneuerungsprozesse sind mitunter träge. Dennoch kann jeder einzelne Mensch etwas dazu beitragen, dass die Welt kreativer wird. Die Lösung: Öfter mal Neues auszuprobieren! Zum Beispiel einen ungewohnten Weg zur Arbeit nehmen, eine Fremdsprache lernen, sich an einem Flashmob beteiligen oder auch nur ein leeres Blatt nehmen und irgendetwas zu Papier bringen, ganz ohne Vorgabe. Es gibt sehr viele Möglichkeiten, seine Kreativität zu trainieren.

E. Ein Erfinder kann eigentlich jeder sein. Denn das, was man dazu braucht, lernt man oft nicht in der Schule. Um ein echter Erfinder zu sein, muss man zunächst ein Problem erkennen. Dann muss man sich damit beschäftigen, es zu lösen. Und mit ein wenig Geschick und auch etwas Glück kann eine tolle Erfindung herauskommen. In den vergangenen Jahrhunderten gab es immer Menschen, die eine Erfindung nach der anderen erdacht haben. Thomas Alva Edison etwa hat mehr als 1000 Dinge erfunden — unter anderem die Glühlampe.

F. Wir leben das Erfinden seit über 20 Jahren. Als kreative Erfinder, als erfolgreiche Unternehmer, als zielgerichtete Berater. Wenn Sie das hier lesen, haben Sie eine Erfindung oder Idee, aber Sie haben auch Fragen bezüglich der nächsten Schritte. Wir haben ein Ohr für Sie. Wir beraten Sie erst mal kostenlos und selbstverständlich unter Geheimhaltung. Was sie über uns wissen wollen, können Sie uns am Telefon oder bei einem persönlichen Gespräch fragen. Denn das Wichtigste ist, dass hinter dieser Seite Menschen stehen.

G. Wer eine geniale Erfindung macht, der kann sich seine Idee schützen lassen. Dazu muss der Erfinder ein Patent anmelden. Dann hat der Inhaber des Patents das Recht, anderen die Nutzung der Erfindung oder auch das Kopieren der Erfindung zu verbieten. Ein Patent wird meist für 20 Jahre ausgesprochen und wird beim Deutschen Patent- und Markenamt angemeldet. Dazu muss die Erfindung genau beschrieben werden. Für eine Patentanmeldung gibt es auch Patent- und Rechtsanwälte, die bei der Anmeldung helfen.

Текст	A	B	C	D	E	F	G
Заголо- вок							