

OLIMPIADA JĘZYKA HISPZAŃSKIEGO

STOPIEŃ I

Rok szkolny 2025/2026

Instrukcja dla uczestnika

1. Sprawdź, czy test zawiera **12 stron**. Ewentualny brak stron lub inne usterki zgłoś komisji konkursowej.
2. Czytaj uważnie wszystkie teksty i zadania.
3. Pisz czytelnie i używaj tylko długopisu lub pióra z czarnym lub niebieskim tuszem/atramentem.
4. Test, do którego przystępujesz, zawiera **6 zadań zamkniętych (60 przykładów)**.
5. Pomyłki przekreślaj. Nie używaj korektora.
6. Podczas trwania konkursu nie możesz korzystać ani z pomocy naukowych, ani podpowiedzi kolegów – narażasz ich i siebie na dyskwalifikację. Nie możesz także zwracać się do komisji konkursowej w kwestiach dotyczących treści zadań.
7. Za wykonanie całego testu możesz uzyskać **60 punktów**. Do II stopnia zawodów zakwalifikują się uczestnicy, którzy zdobędą co najmniej **45 punktów**.
8. Na udzielenie odpowiedzi masz **60 minut**.
9. Przenieś odpowiedzi na kartę odpowiedzi.
10. **Podpisz test swoim imieniem i nazwiskiem.**

.....
Imię i nazwisko uczestnika

Liczba uzyskanych punktów / 60

Przeczytaj tekst, z którego usunięto pięć zdań. Wpisz w każdą lukę (1-5) literę, którą oznaczono brakujące zdanie (A-F), tak aby otrzymać spójny i logiczny tekst. Pamiętaj! Jedno zdanie nie pasuje do żadnej luki. Za każdą prawidłową odpowiedź otrzymasz 1 punkt. Przenieś rozwiązania na kartę odpowiedzi.

Rinocerontes patas arriba

Un curioso estudio sobre rinocerontes ganó este año el premio Ig Nobel de transporte. ¿Qué puede parecer más extraño que colgar a 12 rinocerontes boca arriba durante 10 minutos?

El veterinario de vida silvestre Robin Radcliffe, de la Universidad de Cornell, y su equipo realizaron este experimento en Namibia. **1.** _____. Este método de transporte aéreo se utiliza cada vez más para mover rinocerontes entre zonas de hábitat fragmentado, con el fin de mantener la diversidad genética de la especie, que está en peligro crítico. Sin embargo, antes nadie había realizado la investigación básica para demostrar que la función cardíaca y pulmonar de los animales tranquilizados se adaptaba sin problemas a volar en esa posición. **2.** _____. Con la ayuda del Ministerio de Medio Ambiente, Silvicultura y Turismo de Namibia, el equipo suspendió a 12 rinocerontes anestesiados de una grúa y midió sus respuestas físicas. Ese estudio mostró que los rinocerontes están mejor cuando son transportados boca arriba que de costado. Según Radcliffe, la explicación es simple: cuando un rinoceronte está de lado, la sangre se concentra en una parte de los pulmones y no circula bien por el resto, lo que afecta la respiración. **3.** _____. Además, los rinocerontes que permanecen mucho tiempo acostados de lado o sobre el esternón pueden sufrir daños musculares, una condición llamada miopatía, porque pesan demasiado. En posición invertida, en cambio, no hay presión sobre sus patas, excepto la correa en los tobillos. **4.** _____. “Levantar a estos animales por las patas es ahora un método aceptado. El próximo paso es estudiar su efecto en búfalos, hipopótamos e incluso jirafas”, explicó el veterinario Pete Morkel, miembro del equipo.

El trabajo recibió un premio Ig Nobel, galardón que reconoce investigaciones curiosas que primero hacen reír y luego pensar. **5.** _____. Radcliffe bromeó: “Siempre estamos buscando fondos para investigar, así que cualquier ayuda es bienvenida”.

Adaptado y modificado de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-58517911>

- A. Por eso, resulta que Namibia fue el primer país en detenerse a estudiar si era un sistema seguro.
- B. Los ganadores recibieron un trofeo de papel para montar ellos mismos y un billete falso de 10 billones de dólares de Zimbabue.
- C. Sin embargo, en algunos parques africanos los rinocerontes son marcados con chips electrónicos para poder seguir sus movimientos.
- D. En cambio, colgado boca arriba, el pulmón recibe un flujo sanguíneo más equilibrado, parecido a cuando el animal está de pie.
- E. Su objetivo era comprobar si la salud de los animales podía verse afectada cuando se los traslada en esa posición bajo un helicóptero.
- F. Gracias a este descubrimiento se cambió la forma de transportar a los rinocerontes y también a otros grandes animales como elefantes.

Przeczytaj tekst. Z podanych odpowiedzi wybierz właściwą, zgodną z treścią tekstu A, B, C lub D. Tylko jedna z nich jest prawidłowa. Za każdą poprawną odpowiedź otrzymasz 1 punkt. Przenieś rozwiązania na kartę odpowiedzi.

Pac-Man: el juego que nunca pasa de moda

En 2025 se celebra el cumpleaños número 45 de Pac-Man, la famosa máquina amarilla que revolucionó el mundo de los videojuegos y se convirtió en un símbolo cultural reconocido en todo el planeta. Millones de personas lo han jugado desde su nacimiento en Japón, en bares, en salones recreativos, en consolas y más tarde en teléfonos móviles. Pero la gran pregunta sigue siendo la misma: ¿qué lo hace tan especial y tan adictivo?

Todo empezó a finales de los años 70 cuando Toru Iwatani, un joven diseñador japonés que trabajaba en la empresa Namco, salió a comer pizza con sus amigos. Al retirar una porción del círculo entero, observó que la figura que quedaba se parecía mucho a una boca abierta. Ese detalle, tan simple, le dio la idea para inventar un personaje que no parara de comer. Años más tarde, en 2010, Iwatani confirmó esta historia en una entrevista y dijo que estaba feliz de que la leyenda urbana resultara cierta.

El objetivo del juego es sencillo: guiar a una mancha amarilla por un laberinto oscuro para que coma todas las monedas, mientras huye de cuatro fantasmas de colores. Aunque parece simple, requiere rapidez y estrategia. En Japón, el juego se llamó primero PuckMan, por la expresión paku paku taberu, que significa comer haciendo ruido. Sin embargo, al exportarlo al extranjero, Namco cambió el nombre a Pac-Man. El éxito fue inmediato. Pac-Man es el juego de monedas más exitoso de todos los tiempos, según el Libro Guinness. La franquicia ha generado más de 14.000 millones de dólares, con versiones en consolas y decenas de relanzamientos. También ha aparecido en películas como Ralph el Demoledor y Pixels y sigue apareciendo en camisetas, juguetes y anuncios de todo tipo.

En los años 80, la mayoría de videojuegos eran de disparos y estaban dirigidos a hombres. Pac-Man fue diferente. Iwatani quería crear un juego que gustara a todos, también a las mujeres. La estética del juego también fue clave en su éxito. Iwatani se inspiró en el concepto japonés del wabi-sabi, que busca la belleza en lo simple y lo efímero. Los fantasmas no eran monstruos aterradores, sino personajes simpáticos y fáciles de reconocer. Cada uno tenía un estilo de ataque distinto, lo que dio más personalidad al juego. Al igual que Tetris, Pac-Man también llamó la atención de los científicos. En 2007, un estudio en el Instituto Tecnológico de California analizó la actividad cerebral de los jugadores usando resonancia magnética. Observaron cómo cambiaba el cerebro cuando los fantasmas se acercaban demasiado. Otros estudios incluso hicieron que monos jugaran Pac-Man. Los investigadores descubrieron que podían tomar decisiones estratégicas, lo que ayudó a comprender mejor la inteligencia animal. Además, Pac-Man fue uno de los primeros juegos en los que el jugador sentía una conexión directa con el personaje. Pac-Man gritaba cuando lo atrapaban, lo que creaba una experiencia emocional nueva.

Más de 45 años después, Bandai Namco sigue lanzando nuevas versiones. Una de las últimas es Laberinto de Sombras, un juego con estética medieval y ciencia ficción, donde Pac-Man aparece con un estilo gótico y hasta puede transformarse en robot. Sin embargo, para muchos el mayor atractivo sigue siendo la nostalgia. El profesor Etchells asegura que Pac-Man recuerda a la época de las salas recreativas, con luces de neón y partidas con amigos. Hoy, Pac-Man no es solo un videojuego, sino un icono de la cultura pop. Su éxito demuestra que a veces la clave está en lo simple: comer, huir de los fantasmas y, sobre todo, disfrutar.

Adaptado y modificado de: <https://www.bbc.com/mundo/articles/c2kzvqd520qo>

1. Un trozo de pizza fue clave porque

- A. motivó a Iwatani a buscar un personaje basado en símbolos de la empresa Namco.
- B. le recordó una extremidad del cuerpo humano.
- C. hizo que el diseñador relacionara la forma circular con la cultura japonesa.
- D. inspiró la creación de una criatura siempre dispuesta a devorar.

2. En el tercer párrafo el autor

- A. destaca que para jugar no se necesita ninguna habilidad en concreto.
- B. anima a comprar productos vinculados con Pac-Man.
- C. resalta la importancia cultural y comercial del videojuego.
- D. explica un cambio en la lengua japonesa.

3. Al describir las características del juego, el autor

- A. afirma que los monstruos generaban temor en los jugadores.
- B. acentúa las semejanzas entre los protagonistas del juego.
- C. ignora la dimensión femenina del videojuego.
- D. subraya que el diseño contribuyó al éxito del juego.

4. Sobre los efectos sonoros, el autor señala que

- A. los tonos reforzaban la sensación de cercanía con el jugador.
- B. los elementos acústicos fueron retirados en todas las ediciones posteriores.
- C. la banda sonora influyó en el desarrollo de la inteligencia humana.
- D. Las señales auditivas resultaron muy incómodas para el cerebro de monos.

5. El texto presenta a Pac-Man como

- A. un producto limitado a las máquinas recreativas de los años ochenta.
- B. un emblema reconocido fuera del entretenimiento digital.
- C. un ejemplo de fracaso comercial en Asia y Europa.
- D. un juego con un aspecto invariable.

Przeczytaj tekst. Z podanych odpowiedzi wybierz właściwą, zgodną z treścią tekstu A, B, C lub D. Tylko jedna z nich jest prawidłowa. Za każdą poprawną odpowiedź otrzymasz 1 punkt. Przenieś rozwiązania na kartę odpowiedzi.

Chefs colombianos que llevan nuestro sabor al mundo

Quiero hablar de algo que me llena de orgullo: la cocina colombiana. Cada plato que probamos nos recuerda quiénes somos y de dónde venimos. Nuestros sabores no aparecen de la nada; son fruto de la historia, de la mezcla de culturas y de las enseñanzas de nuestros abuelos. La mesa colombiana siempre ha sido grande y generosa: allí hay espacio no solo para la familia, sino también para los amigos y hasta para los amigos de los amigos. Esa hospitalidad se refleja en nuestra gastronomía.

En cada región del país, la gente aprendió a cocinar con lo que tenía cerca. En los Andes, los tubérculos y los lácteos se convirtieron en la base de muchos platos. En el Caribe y en el Pacífico, el mar y la caña de azúcar dieron un toque especial, mezclándose incluso con sabores árabes. En el macizo colombiano, el maíz y el cerdo fueron fundamentales, mientras que en la Amazonía y la Orinoquía, las llanuras ofrecieron carne y el arte del asado. Nuestra comida cuenta, en cada bocado, la historia de la diversidad de Colombia. En el Caribe, por ejemplo, encontramos una cocina que une raíces indígenas, africanas y árabes. El chef Manuel Mendoza dice que le gusta combinar productos locales con ideas globales, y tiene razón. Esa región es un verdadero cruce de caminos culturales. Para él, cocinar es recordar y mantener viva la memoria de sus comunidades. Los ingredientes son como libros abiertos que nos narran los viajes y las tradiciones de nuestros ancestros.

En los Andes, la cocina es abundante y fuerte, pensada para quienes trabajan la tierra. Pero también ha sabido transformarse para ajustarse a la vida moderna. Leonel Jaramillo, conocido como “el duro de la papa”, aprendió desde niño a sembrar en el campo, y hoy rescata variedades de papa que casi habían desaparecido.

La Amazonía y la Orinoquía son regiones de gran riqueza natural y cultural. En los llanos y en la selva se han creado, a caballo y con fuego de leña, algunos de los platos más representativos de la tradición colombiana. La cocina de esta zona no es solo alimento: es también un viaje por la cultura y el territorio. Cocinar aquí significa volver a las raíces y, al mismo tiempo, llevarlas más allá de sus fronteras. Se trata de una gastronomía de aventura y de exploración, que agradece cada día los regalos de la biodiversidad. Estas tierras, con su gran variedad de productos, todavía guardan muchos secretos culinarios por descubrir. Los cocineros de la región entienden esto y abren sus puertas a quienes buscan una experiencia única. Sus platos permiten saborear el contacto directo con la naturaleza y muestran que la cocina colombiana sigue llena de sorpresas.

Nuestro sabor ha cruzado fronteras y hoy se reconoce en muchos países. En restaurantes de Europa y América, nuestra cocina combina herencia indígena, colonial y criolla con ideas actuales. De esa mezcla nacen experiencias únicas que han recibido premios

muy importantes, como estrellas Michelin, símbolos de calidad mundial. Esto demuestra que lo que empezó en nuestras casas y pueblos ahora conquista otros continentes. Cada chef es un embajador de nuestra cultura.

Adaptado y modificado de: <https://colombia.co/cultura-colombiana/dia-del-chef-y-gastronomia-de-colombia-por-regiones>

- 1. El autor destaca que la gastronomía colombiana es**
 - A. una moda pasajera sin futuro.
 - B. una integración de legado familiar y tradiciones.
 - C. un fenómeno reciente sin base histórica.
 - D. un estilo limitado a las grandes ciudades.

- 2. Según el texto, en la zona andina**
 - A. la comida se diseñó únicamente para visitantes internacionales.
 - B. se combinan productos del campo con adaptaciones actuales.
 - C. los platos carecen de relación con la vida agrícola.
 - D. el cultivo de papas fue heredado de culturas foráneas.

- 3. En las regiones selváticas y de llanura**
 - A. la cocina carece de vínculo con la naturaleza.
 - B. la gastronomía se desarrolla solo en capitales urbanas.
 - C. se esconden tesoros gastronómicos por revelar.
 - D. los cocineros prefieren ignorar la tradición.

- 4. La intención del autor al mencionar los reconocimientos internacionales es**
 - A. criticar la fuerte influencia extranjera en las preparaciones.
 - B. invitar al lector a visitar restaurantes europeos.
 - C. subrayar que los galardones carecen de valor.
 - D. demostrar que la cocina del país logró prestigio global.

- 5. Cuando se dice que los cocineros son “embajadores”, se quiere expresar que**
 - A. representan la tradición del país en el exterior.
 - B. trabajan en embajadas como responsables de cocina.
 - C. solo sirven a turistas nacionales en el extranjero.
 - D. dejaron atrás sus raíces para adaptarse a lo foráneo.

Zadanie 4.

Liczba przyznanych punktów ____ / 5

Uzupełnij poniższe dialogi (1–5.). Wybierz spośród podanych opcji (A,B,C) brakującą wypowiedź lub jej fragment, tak aby otrzymać spójny i logiczny tekst. Przenieś rozwiązania na kartę odpowiedzi. Za każdą prawidłową odpowiedź otrzymasz 1 punkt.

1. X: Buenos días, ¿me trae la cuenta, por favor?

Y: _____

- A. Sí, enseguida se la preparo.
- B. No, aquí no servimos cuentas.
- C. Claro, ¿quiere pedir postre?

2. X: No puedo ir a tu fiesta el sábado, lo siento mucho.

Y: _____

- A. Vale, yo también prefiero quedarme en casa.
- B. Por supuesto, espero que te diviertas mucho.
- C. No te preocupes, ya habrá otra ocasión.

3. X: Al final aprobé el examen de conducir.

Y: _____

- A. ¡Enhorabuena, te lo mereces!
- B. ¡Qué rollo, otra vez lo mismo!
- C. ¡Vaya lío, no me lo esperaba!

4. X: Es necesario que todos entreguen la tarea a tiempo.

Y: _____

- A. Pero quizás todos habrán sabido hacerla.
- B. De acuerdo, entregádmela.
- C. Es una lástima que algunos no lo entiendan.

5. X: Dudo que ella quiera participar en el concurso.

Y: _____

- A. Siendo sincero, tampoco lo dudo.
- B. Puede que cambie de opinión.
- C. Ojalá el premio sea muy grande.

Zadanie 5.

Liczba przyznanych punktów ____ / 20

Do każdego zdania podane są trzy odpowiedzi. Wybierz jedną poprawną odpowiedź zakreślając odpowiednią literę A, B lub C. Za każdą prawidłową odpowiedź otrzymasz 1 punkt. Przenieś rozwiązania na kartę odpowiedzi.

1. Cuando su hermano se cayó, Pedro lo _____rápidamente al hospital.
A. devolvió
B. llevó
C. trajo
2. En el jardín de mi abuela hay _____muy grande que da mucha sombra en verano.
A. un granizo
B. un manzano
C. un prado
3. El _____de esta novela es muy interesante y lleno de sorpresas.
A. argumento
B. guion
C. personaje
4. En la estación de tren siempre hay una _____de gente.
A. cantidad
B. manada
C. multitud
5. En la reunión hablaron sobre el _____económico del país.
A. crecimiento
B. establecimiento
C. remordimiento
6. No compres esa chaqueta, es demasiado _____para tu presupuesto.
A. antigua
B. costosa
C. grande
7. Ese diccionario viejo ya es _____, casi nadie lo utiliza.
A. inútil
B. necesario
C. obligatorio
8. Después de correr la maratón, estaba completamente _____. Durante dos días no pudo levantarse de la cama.
A. agotado
B. asustado
C. descansado

9. ¡Camarero! Pero este pescado no se puede comer, ¡está _____! Lléveselo y tráigame otro plato, por favor.
- A. crudo
 - B. fresco
 - C. sabroso
10. En la mesa del comedor siempre había un _____ de fruta tropical.
- A. cuchillo
 - B. cuenco
 - C. rodillo
11. El hotel está en el centro, cerca de la _____ principal.
- A. acera
 - B. esquina
 - C. plaza
12. El médico me dijo que es _____ dormir al menos ocho horas.
- A. aconsejable
 - B. amable
 - C. disponible
13. La película tuvo mucho _____ entre el público joven.
- A. estreno
 - B. éxito
 - C. reparto
14. No me gusta _____ secretos; prefiero decir la verdad.
- A. guardar
 - B. poner
 - C. tomar
15. Durante la conferencia el profesor _____ varios ejemplos muy claros.
- A. expuso
 - B. colocó
 - C. entregó
16. Mi hermano siempre _____ excusas para no hacer deporte.
- A. intenta
 - B. inventa
 - C. miente
17. Ayer no _____ en el examen, así que estoy tranquilo con la nota.
- A. fallé
 - B. perdí
 - C. acerté

18. El profesor nos pidió presentar el trabajo en la _____ indicada.

- A. cita
- B. fecha
- C. hora

19. Después de diez horas de vuelo, el avión por fin va a _____ en el aeropuerto de Madrid.

- A. aterrizar
- B. despegar
- C. volar

20. Para el cumpleaños de mi madre le regalé _____ de perfume muy caro.

- A. un frasco
- B. un ramo
- C. una lata

Zadanie 6.

Liczba przyznanych punktów ____ / 20

Do każdego zdania podane są cztery odpowiedzi. Wybierz jedną poprawną odpowiedź zakreślając odpowiednią literę A, B, C lub D. Za każdą prawidłową odpowiedź otrzymasz 1 punkt. Przenieś rozwiązanie na kartę odpowiedzi.

1. Mañana nos reuniremos todos los vecinos en casa de _____, que tienen más espacio para acoger a invitados.

- A. García
- B. los García
- C. el señor García
- D. ustedes García

2. Este restaurante es _____ caro que el del centro.

- A. igual de
- B. lo mismo
- C. tan
- D. tanto

3. A Marta siempre _____ presto mis apuntes de clase.

- A. le
- B. los
- C. la
- D. se

4. En ese edificio _____ apartamentos lujosos.

- A. se aloja
- B. se alojan
- C. se alquila
- D. se alquilan

5. El chico _____ conocimos ayer es el primo de mi compañero de clase.
A. cual
B. cuyo
C. que
D. quien
6. El examen fue difícil, y como estudié _____, no lo aprobé.
A. algo
B. nada
C. poco
D. un poco
7. Si _____ a la fiesta, te _____ a mis amigos.
A. vendrás ... presentaré
B. vendrás presento
C. vendrías ... presentaría
D. vienes ... presentaré
8. Pensé que tú no me _____ entender porque nadie me entiende, ¿sabes?
A. ibas a
B. irás a
C. irías a
D. vas a
9. El mes pasado Marcos se puso enfermo y _____ en casa toda la semana.
A. estaba
B. estuvo
C. ha estado
D. había estado
10. Cuando Antonio volvió a casa, sus hijos ya _____.
A. se acostaron
B. se acuestan
C. se habían acostado
D. se han acostado
11. No sé dónde está Juan ahora; _____ en la biblioteca, pero tienes que mirar porque no lo sé seguro.
A. estará
B. está
C. va a estar
D. estaría

12. Para superar dificultades tienes que _____de pensar en lo malo y concentrarte en lo positivo.
- A. dejar
 - B. ponerte
 - C. soler
 - D. volver
13. El curso ha empezado hace poco y yo ya estoy _____mis próximas vacaciones de verano.
- A. pensando de
 - B. pensando en
 - C. soñando de
 - D. soñando sobre
14. Como el libro que les leía la maestra _____ poco interesante, todos los niños _____ muy aburridos.
- A. era ... estaban
 - B. estaba ... eran
 - C. estuvo ... fueron
 - D. era ... eran
15. Esperamos que nos _____pronto.
- A. vais a visitar
 - B. visitáis
 - C. visitaréis
 - D. visitéis
16. Es importante que todos _____la verdad sobre lo que ocurrió ayer.
- A. saben
 - B. sabrán
 - C. sepan
 - D. supieron
17. El profesor nos dice que _____quietos en nuestros asientos.
- A. nos sentamos
 - B. nos sentemos
 - C. nos sintamos
 - D. sentémonos
18. Tengo que ordenar mi habitación antes de que _____mis padres.
- A. van a volver
 - B. volverán
 - C. vuelvan
 - D. vuelven

19. Habla más bajo, por favor, para que los niños no _____.

- A.** se despertarán
- B.** se despertaron
- C.** se despiertan
- D.** se despierten

20. Dime si puedo contar _____ Luis para el nuevo proyecto.

- A.** a
- B.** con
- C.** de
- D.** para

KARTA ODPOWIEDZI DLA UCZESTNIKA

Zadanie 1

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Zadanie 2

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Zadanie 3

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Zadanie 4

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Zadanie 5

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	
18.	
19.	
20.	

Zadanie 6

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	
18.	
19.	
20.	

.....
Imię i nazwisko uczestnika

Liczba uzyskanych punktów..... /60
(wpisuje Komisja Szkolna)

.....
pieczęć Szkoły