



## **OLIMPIADA DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ**

**Etapa locală, 16 februarie 2019**

**Clasa a VI-a**

**Scoli cu predare în limba română**

Toate subiectele sunt obligatorii.

Timpul de lucru: 3 ore. Nu se acordă puncte din oficiu. Total: 100 de puncte.

### **A.**

5      După ce mi-am montat computerul pe biroul din bibliotecă, colegul meu de redacție, artist în ale IT-ului și domeniile colaterale acestuia, m-a întrebat: „Să-ți pun și niște jocuri pe el?” „Bagă, frate, cum să nu!” „Ce vrei?” „Păi ce ai?” „Jocuri de strategie, de...” „Nu, nu mă obosi... Ceva dinamic, simplu, prietenos. Zău, fă-mi viața frumoasă, nu mi-o complica și mai mult!” „Vrei Formula 1, Delta Force...?” „Da, da! Vezi? Ceva de vară, mai răcorim creieru”. Și colegul mi-a descărcat niște jocuri, mi-a arătat cele patru taste pe care trebuia să apăs, mi-a strâns mâna și dus a fost.

10     Două săptămâni de la acel eveniment m-am culcat tot pe la 4-5 dimineața: ceasuri întregi eram soldatul singuratic din Delta Force care pleca în misiuni. Mă specializasem atât de bine în kilărit dușmanii, încât, după ce am făcut-o cu toate armele de foc din dotare, ajunsesemn să-mi duc la bun sfârșit incursiunile mortale doar cu cuțitul. Hârșt, hârșt, în negura nopții luam grupa sanguină a fiecărui terorist în parte. Și parcă erau batalioane! Când am ajuns la vreo 68 de kilograme, iar cearcănele se pregăteau să-mi treacă de obraji și să-mi intre în zâmbet, mi-am dat seama că, de fapt, mă transformasem într-un kamikaze: dacă o mai țineam așa câteva zile (de fapt, câteva nopți), crăpam! Cu ochii în lacrimi (din pricina ecranului fără protecții la radiații) și cu mâna tremurândă am dat „delete” la toate jocurile pe care deșteptul ăla mi le plantase ca pe niște bombe cu efecte nu foarte întârziate.

20     Aveam 29 de ani și voiam să trăiesc.  
(Robert Șerban, Jocul de noapte în vol. Care-i faza cu citiul?)

### **B.**

— Pot să joc și eu? am întrebat după cinci tururi.  
— Sigur. Richard, cronometrează-mă tu o vreme!  
Richard se uită la ceasul de bucătărie și așteaptă ca secundarul să ajungă  
25     la douăsprezece.  
— Pe locuri, fiți gata, start!  
Ridic primul cartonaș.  
— Ceva ce întinzi pe pâine prăjită, spun.  
— Unt! strigă mama.  
30     Următorul cartonaș.  
— Bei sucul cu asta, îl sorbi prin el.  
— Pai, strigă mama.  
Următorul.  
— E din piele și îți ține pantalonii!

35

- Curea!
- E dulce, se bea iarna înainte să mergi la săniuș.
- Ciocolata caldă!

Îmi place să joc, să nu mă gândesc la nimic altceva decât la cuvântul următor, iar mama să nu se gândească nici ea la nimic decât la cuvântul pe care îl voi rosti eu.

40

- Parcurgem tot pachetul de șapte cartonașe.
- Te pricepi, zice mama, când terminăm cu cinci secunde mai devreme. Zâmbesc.
  - Cred, sincer, că o să câștigi, îi spun.

(Rebecca Stead, Când mă vei întâlni)

C.







## SUBIECTUL I

(20 de puncte)

**Scrie numărul cerinței și litera corespunzătoare răspunsului corect.**

1. Sunt despărțite corect în silabe cuvintele din seria:

- a) bi-bli-o-te-că, pre-gă-te-au, cro-no-me-tre-a-ză;
- b) bi-blio-te-că, pre-gă-teau, cro-no-me-trea-ză;
- c) bi-bli-o-te-că, pre-gă-teau, cro-no-me-trea-ză;
- d) bi-blio-te-că, pre-gă-te-au, cro-no-me-tre-a-ză.

**2 puncte**

2. În enunțul: *Două săptămâni de la acel eveniment m-am culcat tot pe la 4-5 dimineața: ceasuri întregi eram soldatul singuratic din Delta Force care pleca în misiuni...*, există:

- a) un predicat verbal și un predicat nominal;
- b) două predicate verbale;
- c) două predicate verbale și un predicat nominal;
- d) trei predicate verbale;

**2 puncte**

3. Sinonimele contextuale ale cuvintelor *crăpam*, *plantase*, *efecte*, din rândurile 15-20, sunt în ordine:

- a) despicam, răsădise, impresie;
- b) deschideam, transplantase, cauză;
- c) muream, instalase, consecințe;
- d) spărgeam, semănase, acțiune.

**2 puncte**

**Scrie răspunsurile corecte ale cerințelor de mai jos:**

4. Precizează numărul de sunete din cuvintele *ceasuri* (rândul 10) și *dulce* (rândul 36). **2 puncte**

5. Extrage, din rândurile 35-39, un cuvânt cu diftong și altul cu hiat. **2 puncte**

6. Identifică, în rândurile 5-10, două verbe la moduri personale diferite, precizându-le. **2 puncte**

7. Transcrie două enunțuri interogative din rândurile 1-5. **2 puncte**

8. Alcătuieste un enunț în care să-i transmiți lui Robert Șerban, autorul textului *Jocul de noapte*, un sfat în legătură cu timpul petrecut pe jocurile de calculator, folosind și un verb la modul conjunctiv, timpul prezent, persoana a II-a, singular. **2 puncte**

9. Construiește un enunț cu un alt sens al substantivului *pai* din rândul 32. **2 puncte**

10. Rescrie corect invitația la joacă adresată de bebeluș lui Gulp: *Hai să ne jucăm dea calul m-ai întâi!* **2 puncte**

## SUBIECTUL al II-lea

(40 de puncte)

**Scrie răspunsul, în enunțuri, pentru fiecare dintre cerințele de mai jos:**

1. De ce folosește naratorul din **textul A** cuvântul *deștept* cu referire la colegul care îi instalase jocurile pe computer? **6 puncte**

2. Care sunt activitățile comune preferate de personajele prezente în cele trei texte suport? **6 puncte**

3. Transformă vorbirea directă, din rândurile 41-44, în vorbire indirectă. **6 puncte**

4. Formulează o idee principală din **textul A**. **6 puncte**



5. Care este atitudinea față de joc a personajului narator din **textul B**?  
Motivează cu un exemplu comentat din text. **8 puncte**
6. Care este semnificația afirmației din finalul **textului A**: *Aveam 29 de ani și voiam să trăiesc*? Motivează-ți răspunsul. **8 puncte**

**SUBIECTUL al III-lea (20 de puncte)**

*Cum crezi că te ajută joaca și jocurile să comunici cu persoanele din jurul tău?*

Scrie o compunere, de 150 – 200 de cuvinte, în care să răspunzi la această întrebare, justificându-ți ideile prin valorificarea semnificațiilor și a valorilor propuse de textele-suport, precum și a lecturilor, a experienței personale și culturale.

În elaborarea răspunsului vei avea în vedere:

– interpretarea evenimentelor din cele trei texte, în vederea justificării răspunsului; **4 puncte**

– corelarea ideilor dintre cele trei texte și a acestora cu idei dintr-un alt text literar sau cu aspecte din experiența personală sau culturală; **6 puncte**

– respectarea structurii unei compuneri, claritatea exprimării și coerența ideilor. **6 puncte**

**Vei primi 16 puncte pentru conținutul compunerii și 4 puncte pentru redactare.**

**Notă! Punctajul pentru redactare se acordă doar în cazul în care compunerea are minimum 150 de cuvinte și dezvoltă subiectul propus.**

**SUBIECTUL al IV-lea (20 de puncte)**

Scrie un text descriptiv, de 150 – 200 de cuvinte, în care să **prezinți cum** îți imaginezi că arată un oraș în care nu există jocuri.

În elaborarea compunerii vei avea în vedere:

– construirea unor idei creative adecvate cerinței, respectând relația dintre temă și conținut; **4 puncte**

– respectarea convențiilor unui text descriptiv și a structurii unei compuneri; **4 puncte**

– realizarea coerenței tematice și a coeziunii; **2 puncte**

– utilizarea a patru figuri de stil diferite; **2 puncte**

– construirea a patru structuri diferite asociate senzațiilor (ce se vede/se aude/se simte/se atinge); **2 puncte**

– utilizarea claselor morfologice specifice și a timpurilor verbale adecvate. **2 puncte**

**Vei primi 16 puncte pentru conținutul compunerii și 4 puncte pentru redactare.**

**Notă! Punctajul pentru redactare se acordă doar în cazul în care compunerea are minimum 150 de cuvinte și dezvoltă subiectul propus.**