

OLIMPIADA NAȚIONALĂ DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

Etapa locală
11 februarie 2023
Clasa a VI-a

Varianta 1

- Toate subiectele sunt obligatorii.
- Timp de lucru: 3 ore.
- Total: 100 de puncte
- Nu se acordă puncte din oficiu

Se dau fragmentele:

A.

Dănuț se codi o clipă, cercetă zărilor, se încrunță cu demnitate, ca frământat de socoteli adânci, de răspunderi ... și se supuse. În goana mare trecu pe lângă zmeul atent, și fugi, și fugi, depănând sfoara între degete. În urma lui mosorul se zbătea ca un guzgan epileptic.*

- Dați-i drumul! răcni el de departe, smucind sfoara din răputeri.

Zmeul căzu în cap, Dănuț, pe spate.

Între timp, unul câte unul, apoi pâlcuri-pâlcuri, copilașii satului îngrădiră, desculți și naivi, evenimentul de pe șosea.

- Lasă, boierule, că ți-l muștruluiiesc eu, îl liniști unul dintre țărani, ștergându-i straietele de colb cu bătăi delicate, ca pe un patrafir.

- Vezi! Vezi! Dacă nu i-ați întins coada, suspină întretăiat Dănuț, abia stăpânindu-și lacrimile.

- Ia să vezi, boierule, numai să-l iei cu binișoru, ș-ăl vezi că pornește! Așa-i și calu nărăvaș! ... Ia te uită mata! ... Ș-ăl tragi ... ș-ăl încerci ... ș-ăl mai lași slobod ... și iar tragi hățu ... Ian auzi! ...

Melodică mânia de violoncel, zbârnâitoarea vâjâia în salturile, tresăltările și înconvoierile-ncordate ale zmeului feminin în larg, dezmiardând puterea vânturilor.

- Hooo-pa!

Dănuț întinse brațele pe jumătate, într-ajutor Celui de Sus, c-un gol în piept și, înfiorat, își feri capul. Cu o pornire de balet, fetițele se mlădiară lin; băieții se-ncordară, gata să se avânte.

Ca un delfin pe valurile mării zmeul se dăduse peste cap ... și mârâind se înțepenise iar pe loc, piept în piept cu-ntreg văzduhul ... În urmă ondulară cozile, păstrându-și grația de stele căzătoare.

- Hăi-hăi! chiuiră copiii.

Dănuț clipi, zâmbind. Sfoara curgea repede spre cer. Zmeul se înălță deasupra satului, mai sus decât dealurile, decât soarele, decât rândunelele. Copiii îl căutau cu mâna streășină la ochi, cu degetul celeilalte întins.

(Ionel Teodoreanu, fragment din *La Medeleni*)

*guzgan – mamifer rozător asemănător cu șoarecele, dar de talie mai mare

B.

Când am ajuns cu Tom pe culmea dealului, ne-am aruncat privirile spre târgul din vale, unde clipeau trei-patru luminițe, pesemne în odăile cu oameni bolnavi. Deasupra noastră strălucea bolta instelată, iar jos, lângă târg, șerpuia fluviul, lat de vreo milă, grozav de liniștit și măreț. Coborând dealul, ne-am întâlnit cu Joe Harper, Ben Rogers și alți doi-trei băieți care se ascunseseră în

tăbăcăria veche. Am dezlegat o barcă și-am pornit la vale pe fluviu, cu vreo două mile și jumătate, până la știrbitura cea mare din coasta dealului, unde am și tras la mal.

Am intrat într-un pâlc de tufe, unde Tom ne-a pus pe fiecare să jurăm c-o să păstrăm taina, apoi ne-a arătat o văgăună în coasta dealului. Tufișurile erau mai dese acolo. Am aprins lumânările și ne-am târât pe brânci în văgăună, cale de vreo două sute de metri, până am dat de larg. Tom începu să cerceteze locurile de trecere și curând se vâri sub un perete în care n-ai fi zis că-i vreo crăpătură. Ne-am târât după el până ce-am ajuns într-un fel de chilioară igrasioasă și rece unde ne-am oprit.

- Acum – începu Tom – o să înființăm o bandă de tâlhari și o s-o botezăm „Banda lui Tom Sawyer”. Toți cei ce vor să intre în bandă trebuie să depună jurământul [...]

Vâzând că toți vor, Tom scoase din buzunar o foaie de hârtie pe care scrisese jurământul și începu să ni-l citească ...

Toți băieții spuseră că este un jurământ nemaipomenit de frumos și-l întrebară pe Tom dacă-l ticluise singur.

- În parte – răspunse el – iar restul l-am luat din cărțile cu pirați și cu hoți; orice bandă care se respectă are un jurământ ca ăsta. [...]

Vreme de o lună ne-am tot jucat de-a tâlharii, apoi m-am lăsat păgubaș și ceilalți la fel. Tom ne înștiință că iscoadele îi aduseseră în taină vestea că a doua zi un mare convoi de neguțători spanioli și bogătași arabi, având o încărcătură de diamante va poposi în valea de lângă peșteră, împreună cu două sute de elefanți, șase sute de cămile și peste o mie de catâri și cu o escortă de numai patru sute de soldați. Zicea că o să facem o „ambuscadă”, că o să-i omorâm pe toți și că o să-i prădăm. [...]

Eu știam că nu putem veni de hac unei asemenea armate de spanioli și arabi, dar voiam să văd cămilele și elefanții, așa că sâmbătă, a doua zi am fost la postul meu în „ambuscadă”.*

Când am auzit comanda, ne-am năpustit din pădure și-am coborât în fugă povârnișul. Și ce să vezi? Nici picior de spaniol, de arab, de cămilă sau de elefant. Nu erau decât niște elevi de la școala de duminică în excursie și încă niște elevi din clasa I-a. [...]

N-am văzut nici urmă de diamante, dar când i-am cerut socoteală lui Tom Sawyer, mi-a răspuns că acolo erau sumedenie de diamante, precum și arabi și elefanți și câte și mai câte.

- Atunci – zic eu – de ce nu le-am putut vedea și noi?

- Dacă n-ai fi atât de ageamiu* – mi-a spus el – și ai fi citit cartea Don Quijote, ai fi știut fără să mă întreb.

Toate astea – zicea el – sunt roadele magiei. Cică ar fi fost acolo sute de soldați și elefanți și comori și așa mai departe, dar dușmanii noștri, pe care-i numea magicieni, prefăcuseră toate astea, numai din răutate, într-o excursie de elevi ai unei școli de duminică.

(Mark Twain, fragment din *Aventurile lui Huckleberry Finn*)

- *ambuscadă – 1. acțiune de luptă care se organizează din timp și se execută de regulă cu efecte mici, cu scopul de a pândi și a ataca prin surprindere pe inamic;
2. loc amenajat și ocupat de o subunitate militară, în scopul executării unui atac prin surprindere asupra dușmanului

*ageamiu – ignorant

C.

[...] Ce se întâmplă astăzi? Se mai joacă copiii? Da, se joacă și încă sunt foarte activi și implicați în ceea ce numesc ei joc. Doar că mare parte din aceste jocuri nu se mai întâmplă în timp real, față în față, ci într-un timp virtual, într-o succesiune de momente. Spre deosebire de jocurile anterioare, care aveau totuși un caracter stereotip, permițând un minimum de improvizație, dar puneau accent pe relație, pe reguli, pe spiritul de echipă, aceste jocuri online au un caracter foarte creativ, se

transformă pe măsură ce sunt jucate, îl solicită pe copil din punct de vedere intelectual, dar și emoțional pentru că trăirile sunt foarte intense. [...]

Dezamăgirea părinților rezidă din faptul că cei mici nu mai sunt interesați de jocurile pe care și le amintesc ei, că nu doresc să le joace etc. Dar părinții pot împărtăși experiențele lor copiilor, lăsând loc și acestora să povestească propriile experiențe. [...]

Prioritățile școlare pun foarte multă presiune asupra părinților și în special a copiilor, reducând foarte mult din timpul alocat jocului. Părinții preferă să facă activități folositoare, din care copiii să învețe ceva. Dar jocul este el însuși o sursă de învățare foarte bogată. El contribuie la dezvoltarea curiozității copilului, la creșterea autonomiei, la diferențierea între interior și exterior, între public și privat, între străin și familiar. [...]

(Cristina Călărășanu, *Timp pentru joc* în „Dilema veche”)

SUBIECTUL I

20 de puncte

Scrie, pe foaie de concurs, numărul cerinței și litera corespunzătoare răspunsului corect.

1. Seria în care nu există cuvinte cu vocale în hiat este:

2 puncte

- a) zmeul, sfoara, bătați, boierule;
- b) boierule, violoncele, auzi, piept;
- c) goana, mării, piept, coada;
- d) copiii, grația, chiuiră, șosea.

2. Cuvintele *trecere* și *eu* au în ordine:

2 puncte

- a) 7 litere, 6 sunete; 2 litere, 3 sunete;
- b) 7 litere, 7 sunete; 2 litere, 3 sunete;
- c) 7 litere, 6 sunete; 2 litere, 2 sunete;
- d) 6 litere, 6 sunete; 2 litere, 3 sunete.

3. Sunt corect despărțite în silabe toate cuvintele din seria:

2 puncte

- a) bol-navi, zme-ul, pat-ra-fir;
- b) vezi, în-ti-ns; coa-da;
- c) zme-ul, în-tins, ve-zi;
- d) vă-gă-u-nă, pa-tra-fir, în-tins.

4. Seria care conține doar substantive colective este:

2 puncte

- a) locurile, armată, tufișurile;
- b) armată, pâlc, convoi;
- c) soldați, tufișuri, pâlc;
- d) jocuri, armată, pâlc.

Scrie, pe foaia de concurs, răspunsurile corecte ale cerințelor de mai jos:

5. Transcrie, din următoarea secvență, un cuvânt folosit cu sensul propriu și un cuvânt folosit cu sensul figurat: *Când am ajuns cu Tom pe culmea dealului, ne-am aruncat privirile spre târgul din vale, unde clipeau trei-patru luminițe, pesemne în odăile cu oameni bolnavi. Deasupra noastră strălucea bolta înstelată, iar jos, lângă târg, șerpua fluviul, lat de vreo milă, grozav de liniștit și măreț.*

2 puncte

6. Precizează valoarea morfologică a cuvintelor subliniate în fragmentul: *il solicită pe copil din punct de vedere intelectual, dar și emoțional pentru că trăirile sunt foarte intense.* **2 puncte**
7. Identifică în secvența: *Dacă n-ai fi atât de ageamiu – mi-a spus el – și ai fi citit cartea Don Quijote, ai fi știut fără să mă întreb.*, un verb la modul conditional-optativ, respectiv un verb la modul conjunctiv. **2 puncte**
8. Precizează cazul substantivelor subliniate în secvența: *Între timp, unul câte unul, apoi pâlcuri-pâlcuri, copilașii satului îngrădiră, desculți și naivi, evenimentul de pe șosea.* **2 puncte**
9. Indică funcția sintactică a cuvintelor subliniate în secvența: *Toți băieții spuseră că este un jurământ nemaipomenit de frumos și-l întrebară pe Tom dacă-l ticluise singur.* **2 puncte**
10. Alcătuieste un enunț asertiv despre joacă, în care substantivul *copii* să îndeplinească funcția sintactică de atribut. **2 puncte**

SUBIECTUL al II-lea

40 de puncte

Scrie pe foaia de concurs răspunsul, în enunțuri, pentru fiecare dintre întrebările de mai jos:

1. Menționează, în câte un enunț, tipul de narator identificat în textele A și B, prin referire la câte o secvență relevantă din fiecare text. **6 puncte**
2. Prezintă, în două - trei enunțuri, o trăsătură morală (de caracter) a lui Tom din textul B, ilustrând-o cu o secvență reprezentativă. **6 puncte**
3. Pe care dintre personajele din textele A și B ți l-ai alege partener de joacă? Motivează alegerea, în 30-50 de cuvinte, referindu-te la textul ales. **6 puncte**
4. Precizează, într-un enunț, câte un aspect pozitiv al jocurilor *anterioare* și al jocurilor online din textul C. **6 puncte**
5. Interpretează, în 30-70 de cuvinte, o semnificație a secvenței următoare din textul B : *Toate astea – zicea el – sunt roadele magiei. Cică ar fi fost acolo sute de soldați și elefanți și comori și așa mai departe, dar dușmanii noștri, pe care-i numea magicieni, prefăcuseră toate astea, numai din răutate, într-o excursie de elevi ai unei școli de duminică.* **8 puncte**
6. Prezintă, în 30-70 de cuvinte, care este mesajul transmis de textul C. **8 puncte**

SUBIECTUL al III-lea

40 de puncte

Imaginează-ți că ești Dănuț din textul A și că Tom, din textul B, este prietenul tău.

Scrie un text narativ, de minimum 150 de cuvinte, în care să relatezi una dintre cele mai frumoase întâmplări în timp ce te jucai cu acesta, incluzând o secvență dialogată, de minimum patru replici.

În compunerea ta, vei avea în vedere:

- construirea unor idei creative adecvate cerinței – **10 puncte**
- respectarea convențiilor unui text narativ – **6 puncte**



INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN DAMBOVIȚA



MINISTERUL EDUCAȚIEI

-
-
- respectarea structurii unei compuneri – **2 puncte**
 - relatarea la persoana I – **2 puncte**
 - inserarea secvenței dialogate – **2 puncte**
 - încadrarea în limita de spațiu indicată – **2 puncte**

Vei primi **24 de puncte** pentru conținutul compunerii și **16 puncte** pentru redactare.

Notă! Punctajul pentru redactare se acordă doar în cazul în care compunerea are minimum 150 de cuvinte și dezvoltă subiectul propus. Compunerea nu va avea titlu sau motto.