

CONCURSUL NAȚIONAL *LECTURA CA ABILITATE DE VIAȚĂ*
etapa națională, 7 iunie 2013
Nivelul 1 – clasele a V-a și a VI-a

- Toate subiectele sunt obligatorii.
- În cazul subiectelor care presupun încadrarea într-o limită de rânduri, vei numerota fiecare rând pe care îl vei scrie.
- Timpul efectiv de lucru este de 3 ore.

Citește cu atenție fiecare text de la cele trei subiecte, apoi cerințele și răspunde cât mai bine posibil.

SUBIECTUL I

30 de puncte

ȚARA CELOR O MIE ȘI UNA DE MENDRE¹

de André Maurois

CAPITOLUL I

— „Fa-ra-on visă un vis”, zise Olivier. „Și ia-tă, i se părea că stă pe ma-lul Ni-lu-lui... Și se făcea că din Nil ie-șeau șap-te vaci gra-se...”.

— Olivier, taci din gură! îl întrerupse Micaela. Învăț fabula și nu-nțeleg nimic dacă vorbești.

Și-o luă, a zecea oară, de la capăt: „Ți-nea în cioc un boț de brân-ză”².

— „Un deșert”, repeta Gerald, „este o în-tin-de-re i-men-să de pă-mânt sterp... Un vulcan este un mun-te care îm-proaș-că flă-cări și la-vă topită, printr-o des-chi-ză-tu-ră nu-mi-tă cra-ter”.

— Gerald, taci din gură! îl muștră Micaela. Învăț fabula: „Ți-nea în cioc un boț de brân-ză”.

Să vezi că a doua zi, la școală, n-are să știe fabula, și domnișoara Sugativă o să se-nfurie. Băieții ăștia erau insuportabili. Oricum, n-avea niciun chef să-nvețe niciun fel de fabulă; avea chef s-aranjeze prin sertare. Îi plăcea să-mpăturească bucăți de stofă, să puie-n ordine vechi liste de bucate, programe.

— La culcare, copii! spuse Domnișoara.

— „Fa-ra-on!”, zise Olivier, „visă un vis. Și ia-tă, i se părea că stă pe ma-lul Ni-lu-lui...”

— „Un de-șert”, spunea Gerald, „este o în-tin-de-re i-men-să...”

— „Ți-nea în cioc un boț de brân-ză”, repeta Micaela.

— La culcare toți trei, îi pofti Domnișoara, bătând din palme. Hai, grăbiți-vă!

— Domnișoară, zise Micaela, nu mi-e somn și n-am chef să mă culc.

— Copiii nu-și pot face o mie și una de mendre, hotărî Domnișoara... La culcare!

Micaela se dezbracă amărâtă. Fusese o zi plictisitoare. Înainte de cină, în loc să-i croiască o rochiță păpușii, a trebuit să scrie-o scrisoare de mulțumiri unei mătuși bătrâne. În timpul mesei, a vrut să povestească o istorioară care i se părea nostimă, însă Tata, care poftise un prieten, îi spusese Micaelei să tacă, iar el vorbise despre alegeri. După masă, încercase să-nvețe o fabulă; n-a putut de răul fraților ei. Și-acum, o trimiteau la culcare. Oamenii mari ar fi fost foarte supărați dacă li s-ar da ordine-n felul acesta.

„Of!” își spunea ea vârandu-se-n pat, „tare-aș mai vrea să știu dacă există undeva o țară-n care să-ți poți face o mie și una de mendre”.

Simți oarecare plăcere când își puse capul pe-o pernă curată, apoi, se gândi – nu fără teamă – la orele de-a doua zi. Cu siguranță că Yvonne o să știe și fabula și nici la dictare n-o să facă vreo greșală. La urma urmelor, i se părea cam săcâitor ca Yvonne asta să tot fie mereu prima-n clasă. Micaela-nvăța destul de bine, dar era distrată și, mai ales, uneori, avea așa de mult chef să se joace ori să-și aranjeze prin sertare că uita să-nvețe.

¹ mendre s. f. pl. – capricii, toane, poftă.

² vers din fabula *Corbul și vulpoiul* de La Fontaine.

Rămase multă vreme cu ochii deschiși, poate zece minute, pe urmă, i se păru că raza de lumină, care se strecura pe sub ușă, din camera părinților, creștea și se prefăcea-ntr-un soare. În același timp, cearșaful alb de pe pat se-acoperea cu nisip, iar Micaela se pomeni singură, în picioare, în mijlocul unei întinderi imense de pământ sterp.

„Ia te uită”, își spuse, „un deșert!”

Privi în jur. Cât putea cuprinde cu ochii, nu văzu decât movile de nisip destul de nalte. totul semăna cu o plajă, într-o zi cu soare puternic, dar lipsea marea. Nisipul, alb, strălucea. Era prea uscat ca să facă din ei cozonăcei și, oricum, Micaela n-avea nici găleată, nici lopătică.

„Trebuie s-o șterg de-aicea cât pot de repede”, se gândi ea. „Altminteri, curând o să mi se facă foame și sete. Poate c-am să dau mai departe peste vreun stâlp indicator”.

După vreun sfert de oră de umblet, zări-n depărtare un dâmb de nisip, cu-o gaură care fumega, în vârful.

„Ia te uită”, se minună ea, „un vulcan!... Și-o deschizătură numită crater”.

Se-apropie și băgă de seamă că lava fierbinte desenase, pe coasta vulcanului, o inscripție. Descifra literă cu literă:

ȚARA CELOR 1001 DE MENDRE

Parcul fermecat

2448 kil.

„Kil.?” se-ntrebă Micaela, „or fi kilometri sau kilograme? Nu se știe... Cel puțin, dac-aș da de-un polițist...”. Fusesse povățuită-ntotdeauna să se-adreseze unui polițist, dacă vreodată s-ar întâmpla să se rătăcească. Tocmai când rostea vorbele astea, auzi un zgomot și zări venind spre ea un om ciudat. Mergea cu mâinile-ntinse-nainte și cu palmele ridicate. În cap, avea un fel de coif țuguiat, foarte-nalt, care părea de piatră, iar el se răsucea-n fiecare clipă, în așa fel că nu-l vedeai decât din profil. Când fu ceva mai aproape de dânsul, Micaela-l auzi mormăind: „Trei cloști albe, trei cloști negre. Ah, ce vis! Ah, ce vis!”

— Domnule, strigă ea.

— Zi-mi Faraon, rosti sever bătrânul domn.

— Faraone, m-am rătăcit.

— La cinci minute de-aici, zise el dând din umeri, e-o stație de cămile... Șapte cămile grase, șapte cămile slabe... Te conduc eu, dacă-mi poți tălmăci un vis.

— Ce vis? întrebă Micaela resemnată, așezându-se la poalele vulcanului.

— Uite, încep Faraon: vedeam mai întâi scara de granit porfiriu³ a palatului meu...

— De granit? Ce-i aia granit? întrebă Micaela.

— Un fel de piatră, răspunse Faraon, dând din umeri... Dar nu mai tot pune-ntrebări, fiindcă tu-mi explici... Pe scara asta, am văzut trei cloști albe care, tot sărind din treaptă-n treaptă, au ajuns sus și-au intrat la mine-n palat... Acesta a fost visul. Ce-o fi-nsemnând?

Foarte-ncurcată, Micaela stătu un pic pe gânduri. Bănuia că visul nu-nsemna nimic, dar nu-ndrăznea să spună asta, pentru că se temea să nu-l supere pe Faraon. Se tot întreba ce anume ar putea să-i facă lui plăcere.

— Cred, zise ea, că-nseamnă c-o să ai mai întâi trei copilași albi, apoi trei copilași negri.

— Da?... Mulțumesc, rosti Faraon, căruia păru că i s-a luat o piatră de pe inimă.

Ocoliră un munte de nisip și-o luară pe-o potecă spre stânga. Pe drum, o-ntrebă:

— În clipa asta visăm?

— Nu știu, răspunse Micaela. Dac-aș ști, aș fi trează și-atunci n-aș mai visa.

— Așa, va să zică! Mulțumesc, spuse el.

Pe urmă, numaidecât, Micaela zări un șir lung de cămile ciucite la pământ, una-n spatele alteia.

— Cămilele astea sunt foarte bătrâne și foarte murdare, zise ea, și văd că n-au nici conductori.

— Conductori?... Păi, conductorul ești tu, rosti Faraon.

— Și dacă nu veneam eu? întrebă Micaela.

³ porfiriu adj. roșu-aprins; purpuriu, vișiniu, stacojiu.



DIRECȚIA GENERALĂ EDUCAȚIE ȘI ÎNVĂȚARE PE TOT PARCURSUL VIEȚII

— Atunci n-ar fi fost nevoie nici de conductor, spuse Faraon... Iat-o pe cea dintâi din șir, pentru că sunt foarte invidioase. Când ești călare-n cărca ei, apleacă-i urechea dreaptă-n jos, în semn că e cămila ocupată... Pe urmă spui: „La Parcul Fermecat!”.

— Mai bine m-aș întoarce-acasă, zise Micaela.

— Nu, nu, se-mpotrivi Faraon. Te sfătuiesc stăruitor să te duci în Parcul Fermecat: e un loc minunat unde faci tot ce vrei.

— Tot ce vrei? repetă Micaela. Poți să te joci toată ziua? Să mănânci mai multe castane zaharisite, una după alta? Să te culci la miezul nopții?

— Da, spuse Faraon. Fii pe pace, tot ce vrei. Și-adăugă trist, cu glasul scăzut: „Și-acolo, nu visezi!”.

— Bine, să mă duc, se-nvoi Micaela.

Urcă în cărca primei cămile, se-aplecă puțin înainte, și-i lăsă în jos urechea dreaptă, ceea ce se dovedi destul de greu, fiindcă era cam ruginită. Apoi strigă: „La Parcul Fermecat!”, iar cămila, ridicându-se cu mare greutate, porni în trap mărunț.

Pe când se puneau în mișcare, îl auzi pe Faraon șoptind: „Patru tigri verzi, patru tigri-albaștri...” și-i fu frică să nu fie nevoită să-i mai tălmăcească și asta.

Dar cămila o luă mai iute la picior și Micaela-l pierdu din vedere pe Faraon. De altfel, nici nu se putea gândi cine-știe-cât pentru că abia se putea ține-n șa. Trapul cămilei o zguduia așa de tare, încât sălta și cobora ca o corabie care țopăie pe valuri.

Treceau printr-un ținut trist, iar în jurul ei, nisipul sclipea cât vedeai cu ochii.

A. (4 puncte: 1 punct pentru fiecare răspuns corect)

Scrie, pe foaia de concurs, litera corespunzătoare răspunsului corect.

1. Din ce cauză consideră Micaela că ziua a fost plictisitoare?

- fiindcă frații ei nu o lăsau în pace;
- fiindcă i s-a impus ce să facă;
- fiindcă nu a făcut nimic toată ziua;
- fiindcă trebuia să se pregătească pentru a doua zi.

2. Ce sugerează secvența: „Rămase multă vreme cu ochii deschiși, poate zece minute, pe urmă, i se păru că raza de lumină, care se strecura pe sub ușă, din camera părinților, creștea și se prefăcea-ntr-un soare. În același timp, cearșaful alb de pe pat se-acoperea cu nisip, iar Micaela se pomeni singură, în picioare, în mijlocul unei întinderi imense de pământ sterp”?

- Micaela călătorește în deșert;
- Micaela își amintește o întâmplare petrecută în trecut;
- Micaela își imaginează cum ar fi dacă ar pleca de acasă;
- Micaela visează.

3. Ce reiese din intervenția povestitorului din secvența: „— Da?... Mulțumesc, rosti Faraon, căruia păru că i s-a luat o piatră de pe inimă”?

- că povestitorul știe ce simte Faraonul;
- că povestitorul interpretează atitudinea Faraonului;
- că povestitorul este Faraonul însuși;
- că povestitorul este sigur că Faraonul se simte ușurat.

4. Ce nu va putea face Micaela în Parcul Fermecat?

- să mănânce câte castane zaharisite dorește;
- să se culce târziu;
- să se joace;
- să viseze.

B. (4 puncte: 0,5 p. pentru fiecare idee plasată corect)
Stabilește ordinea logică și temporală a următoarelor idei principale ale textului, apoi notează pe foaia de concurs doar cifrele corespunzătoare acestora, într-o casetă similară celei de mai jos:

--	--	--	--	--	--	--	--

1. Olivier, Gerald și Micaela sunt trimiși la culcare.
2. Micaela se întâlnește cu Faraon.
3. Micaela se gândește la ce se va întâmpla a doua zi la școală.
4. Micaela pornește spre Parcul Fermecat.
5. Micaela ajunge într-un deșert.
6. Faraon îi spune Micaelei cum poate ajunge în Parcul Fermecat.
7. Faraon îi povestește fetei visul său.
8. Copiii repetă lecția pentru a doua zi.

C. (12 puncte: 3 puncte pentru răspunsul corect la fiecare din cerințe)
Răspunde, pe foaia de concurs, la fiecare din următoarele cerințe:

1. Menționează două acțiuni pe care Micaela le face cu plăcere.
2. Precizează motivul pentru care Faraon merge cu mâinile întinse înainte și cu palmele ridicate.
3. Explică de ce urechea cămilei pe care se urcă Micaela este ruginită.
4. Prezintă motivul pentru care replicile lui Olivier și Gerald conțin cuvinte despărțite în silabe.

D. (10 puncte)

Explică, într-un text de 15-20 de rânduri, de ce crezi sau nu crezi că Micaela este o fată conștiincioasă.

SUBIECTUL al II-lea

20 de puncte

Marrakech – joc de strategie

Scopul jocului

În bazarul de covoare din Piața Marrakech, situația este tensionată: în curând va fi desemnat cel mai bun vânzător de covoare. Fiecare vânzător încearcă să aibă cât mai multe covoare vizibile la sfârșitul jocului și de asemenea să impresioneze prin cea mai mare avere. Jucătorul cu cea mai mare avere (contabilizată atât prin numărul de covoare vizibile, cât și prin suma de bani strânsă de fiecare vânzător) câștigă.

Conținutul jocului

Bazarul de covoare (tabla de joc), 57 de covorașe din pânză (3 seturi de câte 15 și unul de 12), 20 de monede cu valoarea de 1 dirham (bănuț), 20 de monede cu valoarea de 5 dirhami, Assam – proprietarul bazarului și un zar de lemn.

Pregătirea jocului

Plasați-l pe Assam în centrul pieții (în centrul tablei de joc). Fiecare jucător primește 30 de dirhami (5 monede de 1 dirham și cinci monede de 5 dirhami). Dacă participă trei jucători, fiecare primește câte 15 covorașe de aceeași culoare, pe care și le plasează fiecare în dreptul său. Dacă sunt 4 jucători, fiecare va revin câte 12 covorașe de aceeași culoare. După ce v-ați decis asupra jucătorului care va începe, jocul va decurge în sensul acelor de ceasornic, jucătorii mutând pe rând.

Desfășurarea jocului

Pe rând, jucătorii vor face următoarele trei mutări: îl mută pe Assam, dacă este necesar, îi plătesc adversarului taxe convenite, își întind unul din covorașe.



DIRECȚIA GENERALĂ EDUCAȚIE ȘI ÎNVĂȚARE PE TOT PARCURSUL VIEȚII

Cum îl mutăm pe Assam

Jucătorul își alege în ce direcție vrea să îl mute pe Assam înainte de a arunca zarul. Assam poate fi lăsat pe direcția pe care este deja sau poate fi rotit la 90° în stânga sau în dreapta (el nu poate fi rotit la 180°). Apoi jucătorul aruncă zarul: numărul de conduri (papucei) indicați pe zar, ne arată câte pătrățele va înainta Assam. Assam va înainta în linie dreaptă (nu pe diagonală) în direcția aleasă înainte. Dacă Assam iese din piață, el va face stânga împrejur după cum îi indică săgețile (săgețile nu sunt calculate ca mutări).

Plățile între vânzători

Dacă Assam își încheie mișcarea pe covorașul unui oponent, jucătorul trebuie să îi plătească o taxă proprietarului covorașului. Suma datorată este egală cu numărul de pătrățele alăturate, acoperite cu covoraș de aceeași culoare cu a covorașului ce acoperă căsuța pe care acesta și-a încheiat drumul. Pătrățelele trebuie să aibă o latură comună; nu se consideră ca fiind alăturate dacă au doar un colț comun (învecinate pe diagonală); plata se calculează pornind de la pătrățul pe care se află Assam. Dacă Assam se oprește pe un pătrățel gol sau pe unul din covorașele sale, nu va plăti nimic.

Așezatul covorașelor

Jucătorul va așeza apoi un covoraș de-al său în continuarea pătrățelului pe care Assam și-a încheiat drumul: capătul covorașului va fi lipit de una din cele patru laturi ale pătrățelului. Un covoraș poate fi așezat pe două pătrățele goale, pe un pătrățel gol și o jumătate de covor, indiferent de culoarea acestuia sau pe două jumătăți de covorașe diferite. Un covoraș al unuia dintre jucătorii adverși, nu poate fi acoperit în totalitate dintr-o singură mișcare (poate fi acoperit complet numai cu două covorașe).

Sfârșitul jocului

Jocul se încheie în momentul în care ultimul covoraș este așezat. Fiecare jumătate vizibilă de covoraș și fiecare dirham valorează un punct, jucătorul cu cel mai mare punctaj câștigând jocul. În caz de egalitate între doi sau mai mulți jucători, cel cu mai mulți dirhame câștigă.

(regulament preluat de pe www.casaretro.ro)

A. (10 puncte: 2 puncte pentru fiecare răspuns corect)

Formulează, sub formă de enunțuri, răspunsuri la fiecare din următoarele cerințe:

1. Cum se stabilește câștigătorul jocului?
2. Ce mutări pot face jucătorii?
3. În ce moment al jocului poate fi aleasă direcția în care va avansa Assam?
4. Precizează două modalități de așezare ale covorașelor în acest joc.
5. Prezintă cum se calculează suma datorată proprietarului unui covoraș dacă Assam își va încheia mișcarea pe covorașul acestuia.

B. (10 puncte)

Explică, într-un text de 6-10 rânduri, efectele pozitive pe care le-ar avea jocului *Marrakech* asupra ta, dacă l-ai juca, valorificând informațiile oferite de regulamentul acestuia.

SUBIECTUL al III-lea

10 puncte

Privește afișul atașat, folosit într-o campanie pentru apa minerală Dorna.

Formulează răspunsuri la fiecare din următoarele cerințe, raportându-te la afiș:

1. Precizează care este avantajul noii sticle Dorna.
2. Explică, într-un text de 10-15 rânduri, ce relație există între mesajul verbal și cel vizual de pe afiș.

DORNA®

ACUM ÎNTR-O STICLĂ NOUĂ



BEA, RĂSUCEȘTE ȘI AI GRIJĂ DE NATURĂ



BEA



RĂSUCEȘTE



RECICLEAZĂ

Pentru fiecare dintre ambalajele Dorna Izvorul Alb, Dorna, cantitatea de plastic salvată diferă.

STICLĂ	DIFERENȚE GRAMAJ
DORNA IZVORUL ALB 0.5L PET	-24.3%
DORNA 0.5L PET	-41.3%
DORNA IZVORUL ALB 1.5L PET	-2.6%
DORNA 1.5L PET	-2.6%
DORNA IZVORUL ALB 2.0L PET	-15.9%
DORNA PET 2.0L PET	-4.2%