



- Toate subiectele sunt obligatorii.
- Se acordă zece puncte din oficiu.
- Timpul de lucru efectiv este de două ore.

SUBIECTUL I**(70 de puncte)**

Citește fiecare dintre textele de mai jos pentru a putea răspunde la cerințele formulate.

Textul 1

— Ei ce ziceți, jucăm ceva? încep Cristina.

Marius știa cc-o să zică mai departe fata, așa că tăcu.

— Hai să ne jucăm un piiiic! insistă ea.

— De-a ce? întrebă plictisit.

— Omul Negru, anunță fata, apoi trecu imediat la rugăminți: Haaaai! Băi, nu fiți așa! Eu joc fotbal când vreți voi, nu?

Ce puteau să zică? Trebuiau să joace. Doar erau prieteni. Au tras la sorți și Paulică a fost ales Omul Negru, iar Cristina sfetnicul. Apoi Paulică s-a dus mai încolo, numărând cu voce tare cei zece pași mari pe care îi avea de făcut. Marius și Cristina s-au pus față în față, băiatul a apucat-o de ambele mâini, iar ea a început să intoneze:

Ora unu a sosit, Omul Negru n-a venit,

Ora două a sosit, Omul Negru n-a venit,

Ora trei a sosit, Omul Negru n-a venit,

Ora patru a sosit, Omul Negru n-a venit...

Și chiar atunci Marius a auzit dinspre cămin, de undeva din întuneric, o voce groasă, de bărbat, care a strigat amenințător:

— Măi! Ce faceți voi aici la ora asta?

În clipa aceea Cristina a țipat ascutit:

— Omul Negru!

S-a desprins într-o clipită de Marius și s-a repezit înspre grădina de lângă cămin, dar în direcția opusă satului.

Marius ezită o clipă în fața căminului, apoi, instinctiv, se repezi pe urmele Cristinei, care fugea greu, și o ajunse după vreo trei metri, căci rochița ei albă era lucrul cel mai vizibil din jur. Puse mâna pe umă-



rul ei, iar fata țipă iar.

— Stai, stai, că eu îs! zise Marius repede. Hai, hai încolo!

Cristina ridicase speriată bratul pe care i-l atinsese puștiul și Marius i-l prinse din mers. Se orientă rapid, se întoarse pe jumătate și țâșni în fugă, trăgând-o și pe fată după el.

— Încolo, în sat, îi șuieră el din goană.

Deși pare incredibil, toate astea s-au petrecut în doar câteva secunde, care celor doi li s-au părut lungi de vreun sfert de oră, căci spaima, spre deosebire de bucurie, dilată timpul.

Radu Pavel Gheo, *Noapte bună, copii!*

Textul 2

Jocul este mai vechi decât cultura, pentru că noțiunea de cultură, oricât de incomplet ar fi ea definită, presupune în orice caz o societate omenească, iar animalele nu l-au așteptat pe om ca să le învețe să se joace. Ba chiar se poate afirma, fără risc, că civilizația omenească nu a adăugat nici o caracteristică esențială noțiunii generale. Animalele se joacă întocmai ca și oamenii. Toate trăsăturile fundamentale ale jocului sunt prezente și în cel al animalelor. Nu avem decât să urmărim joaca unor cățeluși, pentru ca să identificăm în vesela lor zbenguială toate aceste trăsături. Cățelușii se invită unii pe alții la joacă printr-un soi de atitudini și gesturi ceremoniale. Respectă regula că nu trebuie să-i muște de urechi pe camarazii lor de joacă. Se comportă ca și cum ar fi înspăimântător de răi. Și mai ales: se vede cât de colo că toate acestea îi bucură și îi amuză enorm. O asemenea joacă a unor căței care zburdă nu este decât una dintre cele mai simple forme ale jocului animalelor. Există altele, cu un conținut mult mai elevat, mult mai dezvoltat: veritabile competiții, fermecătoare reprezentații date în fața unor spectatori.

Aici, este cazul să notăm de îndată un punct foarte important. Chiar și în cele mai simple forme ale sale, și chiar în viața animalelor, jocul este mai mult decât un fenomen pur fiziologic sau decât o reacție psihică determinată pur fiziologic. El depășește ca atare limitele unei activități pur biologice sau cel puțin pur fizice. Jocul este o funcție plină de tâlc. În joc „intră în joc” ceva care trece dincolo de instinctul de conservare nemijlocit, ceva care pune în acțiune un tâlc.

Fiecare joc înseamnă ceva. Dacă acest principiu activ, care îi conferă jocului esența, îl numim intelect, spunem prea mult, iar dacă îl numim instinct, nu spunem nimic. Oricum l-am privi, odată cu această „intenție” a jocului se vedește, în orice caz, în însăși esența lui, un element imaterial.

Johan Huizinga, *Homo ludens*



A.

1. Notează, din textul, numele jocului inițiat.

2 puncte

2. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 1. 2 puncte

Marius îi sugerează Cristinei să mergă împreună cu el:

- a) în centru
- b) în grădină
- c) în sat
- d) la periferia orașului

Răspuns corect:

3. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 2. 2 puncte

Noțiunea de cultură presupune:

- a) o societate umană
- b) prezența animalelor
- c) locuri de muncă
- d) artiști talentați

Răspuns corect:

4. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 1. 2 puncte

Inițiativa jocului vine din partea:

- a) lui Paulică
- b) Cristinei
- c) lui Marius
- d) Ioanei

Răspuns corect:



5. Notează „X” în dreptul fiecărui enunț pentru a stabili corectitudinea sau incorectitudinea acestuia, bazându-te pe informațiile din cele două texte. **6 puncte**

Textul 1

Enunțul	Adevărat	Fals
Marius a fost ales drept Omul Negru.		
Paulică purta o cămașă albă.		
Bucuria dilată timpul.		

Textul 2

Enunțul	Adevărat	Fals
Cultura este mai veche ca jocul.		
Animalele se joacă întocmai ca și oamenii.		
Jocul este un element imaterial.		

6. Precizează, în unu – trei enunțuri, o trăsătură morală a lui Marius, identificată în fragmentul de mai jos, și mijlocul de caracterizare utilizat, ilustrându-l cu o secvență relevantă: „Se orientă rapid, se întoarce pe jumătate și țâșni în fugă, trăgând-o și pe fată după el.” **6 puncte**

7. Prezintă, în 30 – 70 de cuvinte, un element de conținut comun celor două texte date, valorificând câte o secvență relevantă din fiecare text. **6 puncte**



B.

1. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect.

2 puncte

Conțin diftong toate cuvintele din seria:

- a) aceea, bucurie;
- b) vreun, trei
- c) două, prieteni
- d) s-au, goană.

Răspuns corect:

2. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect.

2 puncte

Seria care conține doar cuvinte derivate parasintetic este:

- a) prietenos, neatent;
- b) desființat, neînsuflețit;
- c) recitare, dezumfla;
- d) caraghios, înfrumusețat;

Răspuns corect:

3. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect.

2 puncte

Sensul cuvântului subliniat în secvența „civilizația omenească nu a adăugat nici o caracteristică esențială noțiunii generale” este:

- a) trăsătură
- b) concluzie
- c) culoare
- d) introducere

Răspuns corect:

4. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect.

2 puncte

Există o relație de polisemie între cuvintele subliniate din seria:

- a) „La zoo am văzut un leu.”; „Mai am nevoie de un leu pentru a-mi putea cumpăra jocul.”
- b) „Anul acesta nu au trecut clasa.”; „Copiii au trecut podul cu multă atenție.”
- c) „Am comandat o porție de somn cu legume.”; „Mi-e atât de somn!”
- d) „M-am lovit la tocul ușii.”; „Bunica și-a pierdut tocul ochelarilor de vedere.”

Răspuns corect:



5. Selectează, din fragmentul următor, trei verbe la moduri verbale diferite, pe care le vei preciza:

6 puncte

„Respectă regula că nu trebuie să-i muște de urechi pe camarazii lor de joacă. Se comportă ca și cum ar fi înspăimântător de răi.”

Verbul selectat	Modul verbal

6. Alcătuieste un enunț asertiv, în care substantivul „joc” să fie în cazul nominativ (1) și un enunț interogativ, în care un pronume personal de politețe să aibă funcția sintactică atribut pronominal genitival (2).

6 puncte

7. Transcrie propozițiile din fraza următoare, precizând felul lor: „Apoi Paulică s-a dus mai încolo, numărând cu voce tare cei zece pași mari pe care îi avea de făcut.”.

6 puncte

8. Acesta este mesajul lui Darius pe care vrea să-l trimită unui prieten. Ajută-l să completeze cu cuvintele care lipsesc.

6 puncte

Andrei, unde ești? _____ (a ști, conjunctiv, prezent, persoana a II-a, sg.) că amicii noștri ne-au făcut o farsă. Am chemat două _____ (taxi, plural). Ți-_____ (a trimite, indicativ, perfect compus, persoana I, sg.) locația mea, dar nu mai am baterie. Deschide _____ (link, articulat hotărât) de mai jos.

**SUBIECTUL AL II-LEA****(20 de puncte)****Crezi că jocul are o influență pozitivă în dezvoltarea armonioasă a omului?**

Scrie un text argumentativ, de minimum 150 de cuvinte, în care să susții răspunsul la întrebarea de mai sus, valorificând textul 2 și experiența personală/de lectură.

În scrierea textului, vei avea în vedere:

- formularea unei opinii;
- prezentarea a două argumente care să susțină opinia formulată;
- enunțarea unei concluzii;
- utilizarea corectă a conectorilor în argumentare.

Punctajul pentru compunere se acordă astfel:

- conținutul compunerii – 12 puncte
- redactarea compunerii – 8 puncte (marcarea corectă a paragrafelor – 1 punct; coerența textului – 1 punct; proprietatea termenilor folosiți – 1 punct; corectitudinea gramaticală – 1 punct; claritatea exprimării ideilor – 1 punct; ortografia – 1 punct; respectarea normelor de punctuație – 1 punct; lizibilitatea – 1 punct).

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



VOX VALACHORUM