



EVALUAREA NAȚIONALĂ PENTRU ABSOLVENȚII CLASEI a VIII-a

Anul școlar 2020 – 2021

Limba și literatura română

pentru școlile și secțiile cu predare în limba maghiară

Testul 4

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

SUBIECTUL I

(70 de puncte)

Citește cu atenție textele de mai jos.

Textul 1

Imagine preluată de pe www.brandtoys.ro



Dixit a fost lansat în 2008 și a devenit jocul anului 2010. Este un joc de cărți pentru petrecerea timpului liber, destinat începătorilor și are o durată de 30 de minute. Pot participa între 3 și 6 jucători.

Regulamentul turului de joc

Pregătire

Se amestecă cele 84 de cărți de joc cu imagini, fiecare jucător primind câte șase cărți împreună cu piese de vot numerotate.

Povestitorul

Un jucător este povestitor pentru turul de joc. Acesta se uită la cele șase imagini pe care le are în mână.

Pornind de la una dintre aceste cărți, el formulează un enunț cu voce tare, fără a arăta cartea celorlalți jucători.

Enunțul poate fi format din unul sau mai multe cuvinte și poate fi inventat sau inspirat dintr-o poezie/cântec/titlu de film/proverb etc.

Alegerea unei cărți pentru povestitor

Ceilalți jucători o aleg, din cele șase imagini pe care le are fiecare, pe cea care se potrivește cel mai bine cu enunțul alcătuit de povestitor.

Apoi, fiecare dă cartea aleasă povestitorului, fără a o arăta celorlalți.

Povestitorul amestecă propria carte cu cele primite de la ceilalți jucători, apoi le așază pe masă, cu fața în sus, la întâmplare. Cartea din stânga va avea numărul 1, următoarea, numărul 2 și așa mai departe.

Găsirea imaginii povestitorului: votul

Scopul celorlalți jucători este să afle care dintre imaginile expuse îi aparține povestitorului. Fiecare jucător votează în secret pentru cartea despre care el crede că este a povestitorului. Acesta din urmă nu votează.

Jucătorii plasează cu fața în jos, fiecare în dreptul său, piesa de vot cu numărul corespunzător imaginii pentru care a votat. După ce toți jucătorii au votat, se identifică jucătorul care a indicat corect cartea de joc a povestitorului.

Jocul *Dixit*, adaptare după www.boardgames-blog.ro

Textul 2

Nu împlinise încă opt ani. Era fata unui mic negustor de mărgele. [...] De dimineața până seara, cutreiera maidanele* din spatele casei lor, făcându-și visuri pe care părintele ei nici măcar nu le bănuia. Zinica voia să știe tainele lumii. Își dorea să călătorească în ținuturi fermecate și se gândea, în secret, că într-o zi o să fie mai presus de oricare om. Iar tărâmul* tuturor promisiunilor începea din marginea orașului, unde era casa unei vestite vrăjitoare pe nume Tranca.

Pentru că tot era zi de sărbătoare, iar tatăl ei stătea până târziu să-și vândă mărgelile, Zinica a luat-o pe drumul bine știut, de cum s-a-nălțat soarele.

Casa vrăjitoareii se ridica pe malul Bălții Albe și, cu toate că era încă zi plină, lumina părea suptă de acoperișul cenușiu, ca o movilă* de scrum*. Fetița se apropie de ușa casei, hotărâtă ca de data asta să atingă bila aurie care spânzura de un lăntug. Dar, când fu suficient de aproape, în burta globului galben se deschiseră pe neașteptate doi ochi care păreau adevărați. Zinica se trase înapoi speriată, apoi se uită în toate părțile, să se asigure că n-o vede nimeni. Locul era pustiu, iar cea mai apropiată casă era așa de departe, că părea un bob de mazăre. Cei doi ochi o priveau cu bunăvoință. Își potrivi rochița vârgată, care-i dădea un aer destul de serios, apoi atinse din nou bila de aur, din miezul căreia o priveau ochii jucăuși. Cum atinse metalul rece, din străfundul casei se auzi imediat un râs gros. Ușa neagră strălucea, netedă ca o limbă. De sub acoperiș năvăliră valuri subțiri de fum, iar un glas, care i se păru prietenos, spuse:

— Vino mai târziu, fetița mea!

Dar Zinica nu avea niciun chef să plece, mai ales că un gând o lovise drept în creier: dacă vrăjitoarea nu era acasă? O luă încet pe lângă zidul alb, pipăindu-l ca și cum ar fi fost din joacă. Era un zid normal, fără capcane. [...] Fereastra se deschise singură, ca și cum o mână nevăzută ar fi împins-o dinăuntru. Se uită iarăși în jur și, după ce-și trecu degetele prin părul ciufulit, se prinse cu amândouă mâinile de pervazul ferestrei și din câteva mișcări fu în casă. [...]

În vremea asta, Tranca tocmai ieșea din desimea pădurii, bucuroasă ca în zi de sărbătoare. Ea fusese toată dimineața plecată, rătăcise prin Valea Gaițelor, unde știa că-și fac veacul licuricii, piticii de smarald ori, mai rar, spiridușii. Voia să-și înnoiască zestrea ei de vrăji și avusese noroc. Pe când răscolea iarba cu vârful cârjei, din înaltul coroanelor de stejar căzuse, chiar la picioarele ei, un spiriduș proaspăt, ca o cireasă. [...]

Vrăjitoarea profită de situație și scoase din fundul traistei un ou proaspăt pe care îl pusese acolo pentru orice eventualitate. Căci un ou este ca o cheie care se potrivește la multe vrăji. [...] Tranca sparse coaja oului cu un piron de mărgelan și dădu drumul spiridușului în gelatina cețoasă. [...] Într-o clipă, oul se închise, fără să mai rămână vreo urmă din micul orificiu, iar Tranca îl privi cu buzele strânse și ochii arzători. Avea în mână o comoară [...].

Zinica, uluită de lucrurile numeroase pe care le găsisese în casa vrăjitoareii, uitând teama de la-nceput, răscolea un cufăr mohorât, tapetat cu pânză mov. [...] Zinica vru să atingă hârtia colorată, când în spatele ei se auzi un glas supărat:

— Cine ești dumneata, coconiță* nepoftită?

I se aprinseră urechile, dar nu-și pierdu cumpătul, ci se întoarse s-o privească pe femeia care-i vorbise. [...]

— Bine te-am găsit sănătoasă, mamă Tranca! Sunt Zinica, fata mărgelarului de la Precupeții Vechi. Am venit la dumneata ca să mă înveți drumurile vieții.

Vrăjitoarea, auzind-o, fu degrabă măgulită de felul în care i se adresase, înmuindu-se pe loc. [...]

— Eu știu multe lucruri, fetița mea, însă nu sunt toate de spus, iar unele chiar este mai bine să nu fie știute de nimeni.

În timp ce Tranca se lăuda cu darurile ei, Zinicăi îi căzuseră ochii pe ou, pus acum într-un castron de abanos. Coaja i se luminase într-un loc, devenind transparentă ca un sloi de gheață. [...]

Era un omuleț cât degetul ei mic, atât de lucios, ca și cum ar fi fost smălțuit din cap până-n picioare, peste hainele foarte elegante. Căci spiridușul era îmbrăcat cu pantaloni până la genunchi și haină scurtă, ca un băiat de curte domnească.

Doina Ruști, *Visul spiridușului*,
din vol. *Cel mai mult și mai mult*

*maidan – loc deschis, situat la marginea unei localități

*tărâm – regiune îndepărtată, ținut

*movilă – grămadă, ridicătură mai mică și mai rotunjită decât dealul

*scrum – cenușă, materie neagră sau cenușie care rămâne după ardere

*coconiță - domnișoară

Scrie, în dreptul fiecărui exercițiu, răspunsul pentru cerințele de mai jos, cu privire la textul dat.
A.

1. Notează „X” în dreptul fiecărui enunț pentru a indica dacă este „adevărat” sau „fals”, bazându-te pe informațiile din textul 1. **4 puncte**

Enunțul	Adevărat	Fals
<i>Dixit</i> a fost ales jocul anului în 2008.		
Enunțul povestitorului poate fi inspirat dintr-un film.		
Povestitorul nu votează împreună cu ceilalți.		
La primul vot, povestitorul adună toate cărțile de joc ale celorlați jucători.		

2. Scrie, în casetă, litera corespunzătoare răspunsului corect.
Cărțile cu imagini din jocul *Dixit* sunt în număr de:

- a) 18.
- b) 30.
- c) 36.
- d) 84.

2 puncte

Răspunsul corect: .

3. Notează „X” în dreptul fiecărui enunț pentru a indica dacă este „adevărat” sau „fals”, bazându-te pe informațiile din textul 2. **4 puncte**

Enunțul	Adevărat	Fals
Zinica dorește să afle secretele lumii.		
Fetița reușește să intre pe ușă, în casa Trancăi.		
Vrăjitoarea îl închide pe spiriduș într-un ou proaspăt.		
Zinica nu atinge niciun obiect în casa vrăjitoarei.		

4. Scrie, în casetă, litera corespunzătoare răspunsului corect.
Pe Zinica o privesc la ușă doi ochi care sunt:

- a) arzători.
- b) binevoitori.
- c) indiferenți.
- d) surprinși.

2 puncte

Răspunsul corect: .

5. Explică, în două – trei enunțuri, de ce este nevoie de regulament pentru desfășurarea unui joc, valorificând textul 1. **6 puncte**

6. Transcrie, din textul 2, câte o secvență în care cuvântul „drum” are sens propriu, respectiv sens figurat. **4 puncte**

7. Prezintă, în 20 – 30 de cuvinte, o trăsătură a textului narativ literar, valorificând textul 2. **6 puncte**

8. Crezi că sunt atrași copiii de lumea magiei? Motivează-ți răspunsul în 20 – 50 de cuvinte, valorificând textul 2. **6 puncte**

B.

1. Transcrie, din articolul de dicționar, sensul din textul 1 al cuvântului subliniat.

2 puncte

EXPÚNE, expún, vb. III. 1. Tranz. A prezenta, a reda prin cuvinte, a face cunoscut; a relata; a explica. 2. Tranz. A așeza la vedere; a arăta. ♦ (Urmat de determinări introduse prin prep. „la”) A așeza un obiect, un material etc. în așa fel încât să se poată exercita asupra lui o acțiune, o influență etc. 3. Tranz. și refl. A pune sau a se afla într-o situație periculoasă. 4. Tranz. A supune acțiunii luminii un film, o placă fotografică etc. pentru a obține un clișeu, o fotografie etc. – Din lat. *exponere*.

***, *Dicționarul explicativ al limbii române*

2. Scrie, în casetă, litera corespunzătoare răspunsului corect.

Cuvintele subliniate din secvențele „era îmbrăcat cu pantaloni până la genunchi și haină scurtă” și „cu toate că era încă zi plină, lumina părea” sunt corect accentuate în seria:

- a) haină, lumina.
- b) haină, lumina.
- c) haină, lumina.
- d) haină, lumina.

2 puncte

Răspunsul corect: .

3. Scrie, în fiecare casetă, litera corespunzătoare răspunsului corect.

A. Povestitorul îi dă cartea jucătoare.

- a) alt;
- b) altă;
- c) alte;
- d) altei.

4 puncte

Răspunsul corect: .

B. Ei vor ... regulile celorlalți.

- a) cunosc;
- b) să cunoască;
- c) să-și cunoască;
- d) se cunosc.

4 puncte

Răspunsul corect: .

C. Vrăjitoarea ... poveste s-a întâlnit cu piticul.

- a) cu;
- b) de la.
- c) din;
- d) la;

4 puncte

Răspunsul corect: .

4. Rescrie secvența „cea mai apropiată casă era așa de departe”, modificând numărul verbului. **4 puncte**

5. Notează, în tabelul pentru răspuns, litera corespunzătoare funcției sintactice a fiecărui cuvânt subliniat în enunțul: „Pe când răscolea iarba cu vârful cârjei, din înaltul coroanelor de stejar căzuse, chiar la picioarele ei, un spiriduș proaspăt, ca o cireașă.” **4 puncte**

Cuvântul	Funcția sintactică
iarba	a. atribut adjectival
(de) stejar	b. atribut substantival
(un) spiriduș	c. complement circumstanțial de loc
proaspăt	d. complement direct
	e. subiect

Tabel pentru răspuns:

Cuvântul	Litera corespunzătoare răspunsului corect
1. iarba	
2. (de) stejar	
3. (un) spiriduș	
4. proaspăt	

6. Formulează două întrebări pe care le-ai adresa vrăjitoarei din textul 2, dacă te-ai întâlni cu ea. În redactarea răspunsului tău, vei utiliza un *adverb* și un *pronume personal*, pe care le vei sublinia. **8 puncte**

7. Rescrie enunțul de mai jos, corectând greșelile de orice fel. **4 puncte**
— Vrei să citim împreună aventura interesant a micilor spiridușii !

SUBIECTUL AL II-LEA

(20 de puncte)

1. Motivează, în minimum 20 de cuvinte, faptul că politețea este o valoare universală. În formularea răspunsului tău, vei porni de la secvența „— Bine te-am găsit sănătoasă, mamă Tranca! Sunt Zinica, fata mărgelarului de la Precupeții Vechi.” din textul 2, valorificând și experiența personală sau de lectură. **6 puncte**

2. Redactează o compunere, în 70 – 130 de cuvinte, în care să prezinți o întâmplare petrecută în pădure, la care să participe Zinica și Tranca, valorificând textul 2. **14 puncte**

În redactarea răspunsului tău, trebuie:

- să respecti succesiunea logică a evenimentelor în concordanță cu cerința dată;
- să integrezi o descriere de tip tablou;
- să valorifici alte două informații din textul 2 decât cele din cerință.

Pentru conținutul compunerii vei primi 10 puncte, iar pentru redactarea acesteia, 4 puncte.

Notă! Punctajul pentru redactare se acordă numai dacă vei dezvolta subiectul propus și vei respecta numărul de cuvinte indicat.

A large rectangular area with a dashed border, containing 30 horizontal lines for writing. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page, leaving a small margin from the top and bottom headers.

A large rectangular area with a dashed border, containing numerous horizontal lines for writing.