

Numele și Prenumele	
Școala	

EVALUARE ÎN EDUCAȚIE

Limba și literatura română

Etapa a II-a – 16.02.2013

Clasa a V-a

- ◆ **Toate subiectele sunt obligatorii. Nu se acordă puncte din oficiu.**
- ◆ **Timpul efectiv de lucru este de 120 de minute.**

Citește cu atenție textele următoare, pentru a rezolva apoi cerințele de mai jos.

1. În Regatul Cărților de Joc din sertarul măsuței, Valetul de Cupă ducea o viață demnă de orice cavalier de rangul său. Își slujea cu loialitate Regina, deși gurile rele, adică șeptarii și optarii, șuşoteau pe la colțuri că uneori îi trimitea lungi ocheade unei alte dame, cea de Treflă. Dar ce știa ei? Nu erau decât niște paji și curteni, cu capete seci, lipsiți de sentimente nobile. E adevărat că valetul se născuse cu o inimă cam înflăcărată, pe care o și purta de altfel pe blazon. De aceea se aprindea repede și din orice și îi plăcea la nebunie să participe la turniruri și la misiuni periculoase pe care i le dădea Regina sa, atunci când bunicul și bunica își aminteau de cărțile de joc din sertar și jucau câte o canastă sau o șeptică, să le mai treacă timpul. Doar Popa de Roșu îl mai domolea pe bravul cavalier:



- Nu te mai arunca-n luptă cu capul înainte, măi băiete! îi tot spunea el. Mai întâi stai cuminte la locul tău și judecă cine îți sunt potrivnicii de pe măsuță... adică de pe câmpul de bătaie, voiam să zic! Și dacă într-adevăr te poți pune cu ei și-i poți învinge. Aici, totul e o chestiune de strategie.

Însă Valetului de Cupă îi bubuia în piept o inimă înflăcărată și plină de curaj, așa că nu asculta de sfaturile înțeleptului Popă. (...)

Adevărul era că de ceva vreme sufletul său era plin de un dor nedefinit. Tânjea după ceva, însă nu știa după ce anume. Fapte de vitejie nemaivăzute? O misiune imposibilă? O iubire cum nu s-a mai pomenit pe lume? Timpul trecea, turnirurile și luptele erau mai puține decât înainte, căci bunicii își aminteau arareori să joace cărți, petrecerile de la Curte nu mai aveau niciun haz, iar cavalerul se simțea bătrân. Chipul i se decolorase, armura i se jerpelise, își simțea tot trupul cumva boțit și uzat. Și nimic nu e mai rău decât să îmbătrânești atunci când inima ta e încă tânără!

(Adina Popescu – **Doar un zbor al Valetului de Cupă**)

2. **Macao**

Jocul de Macao este un joc interactiv, destul de popular, de aceea există și foarte multe reguli și variante de joc. Numărul minim de jucători: 2. Numărul maxim de jucători: 5-6, astfel încât, după împărțirea cărților de joc (câte 5 de fiecare jucător), să rămână un număr rezonabil de cărți, care să permită începerea jocului. Macao este un joc individual. Se folosesc toate cele 52 de cărți, ba chiar și jokerii (negru și roșu).

Se împart cărțile, astfel încât fiecare jucător să aibă, la început, câte 5 cărți. Apoi se întoarce pe față următoarea carte din pachet, iar restul cărților se pun teanc pe masă cu fața în jos. Cartea întoarsă nu trebuie să aibă funcție specială. Sunt considerate cu funcție specială următoarele cărți:



- așii: poți schimba culoarea de jos;
- jokerul negru și cel roșu: iei cinci cărți, respectiv 10 cărți;

Câștigătorul este cel care rămâne (primul) fără cărți în mână, iar cel care rămâne (ultimul) cu cărți în mână este declarat pierzător/ înfrânt.

După ce s-au împărțit câte 5 cărți fiecărui jucător și s-a întors o carte jos, primul jucător trebuie să pună o carte peste aceasta. Se va

respecta următoarea regulă: se pun cărți numai la culoare (carte de aceeași culoare cu cea de jos: inimă roșie peste inimă roșie; treflă peste treflă etc.); sau cărți cu aceeași figură (peste K de roșu se poate pune K de treflă etc.)...

(după Andreea Bubu – **Cum se joacă Macao**)

Partea I Față în față cu textul (70 de puncte)

A. Receptarea mesajului unui text literar/ nonliterar (30 de puncte)

- 6p** 1. Încercuiește varianta care conține doar secvențe din textul 1:
- a. *orice cavaler de rangul său; să participe la turniruri; sau o șepțică;*
 - b. *nu mai aveau niciun haz; jucau câte o canastă; ba chiar și jokerii;*
 - c. *o chestiune de strategie; să pună o carte peste aceasta; în Regatul Cărților de Joc;*
 - d. *cavalerul se simțea bătrân; sau cărți cu aceeași figură; nimic nu e mai rău.*
- 6p** 2. Citește cu atenție afirmațiile de mai jos și stabilește gradul lor de adevăr, notându-le cu **A** pe cele considerate adevărate, și cu **F** pe cele considerate false:
- Valetul de Cupă o slujea pe Regină. _____
 - Macao se joacă doar în echipe de câte trei. _____
 - Canasta este un dans popular francez. _____
 - Jucătorii de Macao au câte 5 cărți la începutul jocului. _____
 - Valetul primește sfaturi de la Popa de Treflă. _____
 - La jocul de Macao există reguli. _____
- 6p** 3. Explică, în cel mult trei rânduri, înțelesul expresiei „șușoteau pe la colțuri”.
- _____
- _____
- _____
- 6p** 4. Scrie câte un sinonim pentru fiecare dintre cuvintele:
din textul 1: *rang* _____;
loialitate _____;
domolea _____;
din textul 2: *se împart* _____;
jucător _____;
regulă _____.
- 6p** 5. Scrie un text de maximum 80 de cuvinte (6-8 rânduri) în care să prezinți un element prin care se aseamănă cele două fragmente și un element prin care se deosebesc.
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

B. Practica rațională și funcțională a limbii (40 de puncte)

- 8p** 6. Încercuiește din următorul șir de cuvinte, doar pe cele care au mai mult de 4 sunete:
ducea; orice; aceea; ceva; chipul; pachet; cincii; cele.
- 8p** 7. Transcrie primul predicat din fiecare text, precizându-i felul.
- _____
- 8p** 8. Alcătuieste două enunțuri în care verbul *a avea* să fie predicativ, respectiv, auxiliar.
- _____
- _____
- 8p** 9. Justifică folosirea semnului întrebării în structura *Dar ce știau ei?*
- _____
- _____
- 8p** 10. Transformă propoziția *Însă Valetului de Cupă îi bubuia în piept o inimă înflăcărată și plină de curaj* în propoziție simplă.
- _____
- Partea a II-a Știu mai mult! (6 puncte)**
- 4p** 11. Scrie numele a doi regi/ împărați despre care ai studiat la școală.
- _____
- _____
- 2p** 12. Încercuiește varianta corectă de răspuns:
Mingea se folosește la jocul de:
- a. fotbal; baschet; șah; tenis;
 - b. handbal; volei; tenis; șotron;
 - c. leapșa; fotbal; tenis; volei;
 - d. tenis; volei; fotbal; baschet.

Partea a III-a Și eu sunt scriitor! – scriere imaginativă (24 de puncte)

Valorificând informațiile din cele două texte citate, redactează o compunere de 150-180 de cuvinte (15-20 de rânduri), cu titlul **Întâmplări din Regatul Cărților de Joc**. Vei avea în vedere:

- relația dintre titlu și conținut;
- valorificarea informațiilor din ambele texte;
- împletirea narațiunii cu dialogul;
- valorificarea expresivității limbii române;
- înlănțuirea logică a ideilor;
- respectarea regulilor de scriere, de punctuație, de așezare în pagină, de lizibilitate;
- respectarea limitei de spațiu indicate;

Total 100 de puncte.