

## CONCURSUL ȘCOLAR NAȚIONAL DE COMPETENȚĂ ȘI PERFORMANȚĂ COMPER

EDIȚIA 2018-2019 / ETAPA I – 18 ianuarie 2019

COMPER – LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ, CLASA a V-a

- Toate subiectele sunt obligatorii.
- Timpul efectiv de lucru este de 90 de minute.

Citește cu atenție textele care urmează, apoi bifează în grilă răspunsurile corecte la întrebările propuse:

**A.** *Încă de la apariția jocurilor video, acestea au fascinat întreaga populație, indiferent de vârstă. [...] Conform unui studiu realizat în anul 2013, fiecare tip de joc video stimulează o serie de abilități ale copilului; astfel, indiferent de genul jocului, toate au rol în dezvoltare. Jocurile de strategie sunt un foarte bun predictor al rezolvării de probleme. Deoarece acestea prezintă o serie de probleme, ajută la dezvoltarea abilității de a le rezolva atât din punct de vedere logico-matematic, cât și din perspectivă euristică, prin cerința de a găsi soluții inovatoare. [...]*

*A fost demonstrat faptul că jocurile video sunt și o bună modalitate de învățare a limbilor străine și dezvoltare a abilităților sociale, prin oportunitatea de a juca în mediul online împreună cu coechipieri sau împotriva adversarilor din diferite colțuri ale lumii.*

*Creșterea nivelului de creativitate a fost de asemenea corelată pozitiv cu jocurile video, însă nu și cu orice altă formă de tehnologie precum telefoanele mobile, televizorul sau tabletele. Jocurile video cu caracter violent au avut un impact și mai mare asupra dezvoltării creativității la copii.*

*Jocurile video sunt un bun ajutor în luarea deciziilor. Dat fiind faptului că majoritatea necesită un timp scurt de gândire și acțiune, jucătorii tind să dobândească rapid abilitatea de a lua decizii cât mai prompt. Prin exercitarea regulată a acestor decizii, copiii își dezvoltă și raționamentul, ele devenind din ce în ce mai logice și mai corecte, potrivit CSID. [...]*

*Există desigur, în continuare, foarte mulți sceptici cu privire la utilitatea jocurilor video, însă introducerea lor în sistemul educațional crește din ce în ce mai mult, pe măsură ce studiile confirmă beneficiile acestora. Este de preferat, cu toate acestea, ca timpul de expunere la jocurile video să fie limitat, deoarece expunerea îndelungată poate crea probleme pe termen lung (de vedere sau ale coloanei vertebrale).*

**(Jocurile video benefice în dezvoltarea copilului, fragment preluat de pe site-ul <https://www.mediafax.ro>)**

**B.** *Magazinul Bucur Obor a început să devină cu adevărat important în momentul în care eu și Dia ne-am dorit păpuși Barbie. Și ni le-am dorit atât de tare, cu tot cu haine, căsuță, ponei și cu Ken, așa cum văzuserăm în revistele străine aduse de tatăl Diei de pe vapor, încât le-am confundat cu cele care doar semănau cu ele, dar erau făcute în țara noastră. Costau treizeci de lei și se găseau la magazinul Bucur Obor.*

— *Vreau și eu o păpușă Barbie! i-am zis prima oară vânzătoarei de la raionul cu jucării.*

*Era o femeie grasă, cu păr des, blond, foarte lung. Semăna cu o zână grasă. Mi-a zâmbit cu înțelegere.*

— *Nu avem păpuși Barbie... Avem doar aceste păpuși tip Barbie.*

*Și mi-a arătat o păpușă. [...]*

— *Vreau și eu o păpușă tip Barbie, am zis din nou.*

— *Alege tu pe care o vrei! a mai spus vânzătoarea și mi-a pus mai multe păpuși pe tejghea.*

Toate semănau între ele, așa că am ales una la întâmplare. Când am ajuns acasă și m-am uitat mai bine la ea, am văzut că semăna cu tovarășa Vameșu de la noi de la școală, adică avea o față de femeie rea.

— Ce păpușă mișto! a strigat cu invidie Dia. Zici că-i Barbie. De unde o ai?

— De la magazinul Bucur Obor.

Dia a tot sucit-o, apoi a început s-o dezbrace de rochița ei roz cu volane.

— Are și haine de schimb?

— N-are decât rochia asta, am zis dezamăgită.

— Putem să-i facem noi haine, a mai zis Dia [...].

Apoi s-a dus să caute prin cutiile lui Meme și a venit cu o bucată de catifea verde. I-a potrivit catifeaua păpușii, pe umerii ei înguști, și i-a prins-o cu o fundiță argintie de la o bomboană de pom, căci tocmai trecuse Crăciunul. Dia avea multă imaginație – când voia.

— Uite! Acum are pelerină de prințesă.

(Adina Popescu, *8 povestiri de pe Calea Moșilor*)

**C.** Unchiul Tzemah avea întotdeauna idei de cadouri surprinzătoare, ba chiar bizare și uneori revoltătoare. Odată mi-a adus un album de timbre chinezești, care ciripea când îl deschideai. Altă dată mi-a adus un joc ce semăna cu Monopoly, doar că era în limba turcă. Cu altă ocazie, un pistol negru, care împrășca un jet de apă în fața inamicului. Mi-a adus și un acvariu micuț în care înota o pereche de peștișori gupi, numai că așa cum am priceput mai târziu, aceștia nu alcătuiau un cuplu, amândoi fiind masculi. Altă dată mi-a adus o pușcă (Ți-ai pierdut mințile, Yozmah? Copilul ar putea, Doamne păzește, să scoată ochii cuiva cu chestia aia!) [...], și într-o noapte de Seder\* mi-a adus șase șoricei închiși într-o cușcă (Ce mai ai de gând să-i aduci copilului? Șerpi? Purici? Poate niște gândaci?).

De data aceasta, cu ocazia sărbătorii de Shavuot, unchiul Tzemah a parcurs întreg drumul de la stația de autobuz Egged, care se află pe strada Jaffa, până în curtea casei noastre, pe o bicicletă Raleigh la mâna a doua, complet echipată: avea claxon și far, un coșuleț și chiar un reflector montat la spate, singurul lucru care-i lipsea fiind bara aceea care unește șaua cu ghidonul. [...]

Mama a spus:

— De data aceasta ai cam exagerat. Băiatul nu are decât unsprezece ani. Ce îi vei mai aduce de bar mitzvah\*\*?

— O cămilă, a răspuns imediat unchiul Tzemah pe un ton indiferent, ca și cum s-ar fi așteptat să i se pună această întrebare.

(Amos Oz, *Sumki*)

\* Seder: cina care marchează începutul sărbătorii pascale la evrei;

\*\* bar mitzvah: ceremonie religioasă evreiască de trecere spre maturitate și primire în cadrul comunității a unui tânăr, la vârsta de 13 ani.

## STANDARD

1. După cum rezultă din textul A, creșterea nivelului de creativitate a fost corelată cu:
  - a. folosirea telefoanelor mobile;
  - b. televizorul;
  - c. folosirea tabletelor;
  - d. jocurile video.
2. Conform informațiilor prezentate în textul A, jocurile video ajută copilul în luarea deciziilor, deoarece:
  - a. necesită un timp scurt de gândire și acțiune;
  - b. oferă oportunitatea de a juca în mediul online;
  - c. le cer jucătorilor de a găsi soluții inovatoare la probleme;
  - d. stimulează creativitatea jucătorilor.

3. După cum rezultă din textul **B**, păpușile care seamănă cu Barbie și se găsesc la magazinul Bucur Obor costă:  
a. douăzeci de lei;      b. treizeci de lei;      c. patruzeci de lei;      d. cincizeci de lei.
4. Primul cadou adus de unchiul Tzemah nepotului, menționat în textul **C**, este:  
a. o bicicletă;  
b. un joc Monopoly;  
c. un album de timbre chinezești;  
d. un pistol negru.
5. Un enunț din textul **B**, referitor la atitudinea vânzătoarei, apare în varianta de răspuns:  
a. ...avea o față de femeie rea;  
b. Mi-a zâmbit cu înțelegere;  
c. ...a strigat cu invidie;  
d. ...avea multă imaginație.
6. O structură din textul **C** care cuprinde indici de spațiu este:  
a. într-o noapte de Seder;  
b. cu ocazia sărbătorii;  
c. în curtea casei noastre;  
d. avea claxon și far.
7. Sunt așezate în ordine alfabetică toate cuvintele din varianta de răspuns:  
a. apariție, abilitate, acțiune, ajuta;  
b. raion, rea, revistă, rochie;  
c. dezamăgi, deveni, des, dori;  
d. sărbătoare, surprinzător, semăna, singur.
8. Sinonimul potrivit pentru sensul din text al cuvântului subliniat în secvența: *Unchiul Tzemah avea întotdeauna idei de cadouri surprinzătoare...* este:  
a. palpitant;      b. obișnuit;      c. firesc;      d. uimitor.
9. Antonimul potrivit pentru sensul din text al cuvântului subliniat în secvența: *Era o femeie grasă, cu păr des, blond, foarte lung.* este:  
a. bogat;      b. rar;      c. răsfirat;      d. dens.
10. Cuvintele *gen (1)* și *rochiță (2)* au:  
a. 3 litere, 3 sunete (1); 7 litere, 6 sunete (2);  
b. 3 litere, 2 sunete (1); 6 litere, 6 sunete (2);  
c. 3 litere, 3 sunete (1); 6 litere, 6 sunete (2);  
d. 3 litere, 2 sunete (1); 6 litere, 5 sunete (2).
11. Cuvântul *expunere* are:  
a. 9 litere, 8 sunete;      b. 8 litere, 9 sunete;      c. 8 litere, 7 sunete;      d. 8 litere, 8 sunete.

- 12.** Numărul silabelor din cuvintele: *video*, *teighea*, *autobuz* este corect indicat în varianta de răspuns:
- video*: 3, *teighea*: 2, *autobuz*: 4;
  - video*: 2, *teighea*: 3, *autobuz*: 4;
  - video*: 3, *teighea*: 2, *autobuz*: 3;
  - video*: 2, *teighea*: 2, *autobuz*: 3.
- 13.** Sunt marcate corect silabele accentuate în varianta de răspuns:
- fascinat*, *important*, *momentul*, *pereche*;
  - fascinat*, *important*, *momentul*, *pereche*;
  - fascinat*, *important*, *momentul*, *pereche*;
  - fascinat*, *important*, *momentul*, *pereche*.
- 14.** O idee principală care se poate desprinde din textul **B** este:
- Dia propune să-i confecționeze rochiile noi păpușii.
  - Păpușii îi este confecționată o pelerină de prințesă.
  - O fetiță își cumpără o păpușă tip Barbie.
  - Păpușile de la magazin arată la fel.
- 15.** Replicile din textul **C**, cuprinse între paranteze, ar putea aparține:
- mamei;
  - copilului;
  - unchiului;
  - unui prieten al copilului.
- 16.** Sentimentul trăit de mama copilului din textul **C** este:
- dezamăgire;
  - entuziasm;
  - indignare;
  - fericire.

## EXCELENȚĂ

- 17.** În textele **B** și **C**, apar următoarele aspecte ale unui text narativ:
- există întâmplări, personaje, indici de timp și de spațiu;
  - sunt prezentate întâmplări la care nu participă personaje;
  - întâmplările și acțiunile prezentate sunt reale;
  - nu există indici de timp și de spațiu, participanții la acțiuni sunt persoane reale.
- 18.** Textele **B** și **C** au în comun prezentarea:
- rolului pe care îl au jucăriile în viața unor copii;
  - reacției părinților în legătură cu jucăriile copiilor;
  - efectelor pe care le au jocurile asupra copiilor;
  - unor sentimente trăite de copii în legătură cu jucării/cadouri.

Itemii 1-16 se notează cu câte 5 puncte fiecare; itemii 17-18 se notează cu câte 10 puncte fiecare.  
Total: 100 de puncte.



## **BAREM DE CORECTARE**

**Limba și literatura română**

**Clasa a V-a**

**Etapa I**

<b>Item</b>	<b>Răspuns</b>	<b>Punctaj</b>
<b>1</b>	d	5
<b>2</b>	a	5
<b>3</b>	b	5
<b>4</b>	c	5
<b>5</b>	b	5
<b>6</b>	c	5
<b>7</b>	b	5
<b>8</b>	d	5
<b>9</b>	b	5
<b>10</b>	a	5
<b>11</b>	b	5
<b>12</b>	a	5
<b>13</b>	a	5
<b>14</b>	c	5
<b>15</b>	a	5
<b>16</b>	c	5
<b>17</b>	a	10
<b>18</b>	d	10
<b>Total</b>		<b>100</b>