



**OLIMPIADA NAȚIONALĂ  
UNIVERSUL CUNOAȘTERII PRIN LECTURĂ  
pentru elevii din mediul rural  
Etapa județeană  
Clasa a VII-a, 28 februarie 2015**

**Partea I (20 de puncte):**

**Citește cu atenție textul următor, apoi rezolvă sarcinile de lucru:**

*Nu știu cine a inventat jocul căruia îi ziceam Vrăjitoaca și pe care l-am jucat ani de zile fără să ne săturăm, ba, prin clasa a VIII-a, îl mai jucam încă. Era o combinație de jocuri mai blânde: Hoții și gardiștii, Uliul și porumbeii, Gardiana zece-zece. La început era doar o vrăjitoacă, pe care o alegeam prin numărare. Era singura care purta mască și avea pe deasupra și un băț cojit în mână. Număra cu fața la perete și apoi se repezea prin șanțuri în căutarea victimelor. Puteai să ieși din șanț, dar nu aveai voie să te adăpostești în scările blocurilor sau să sari gardul în curtea morii. Vrăjitoaca ne vâna prin gropile urât mirositoare și, când reușea să-l atingă pe vreunul cu bățul, scotea un strigăt teribil. Victima trebuia să rămână paralizată. Vrăjitoaca îl târa de mână până la cuib, unde îi căra în cap un număr convenit de "castane" și, astfel botezat, cel prins devenea și el vrăjitoacă. Își lua o mască și urmărirea continua. Pe înserate, când deasupra turnurilor uriașe ale morii, pe cerul încă albastru, sticleau primele stele, rămânea de obicei un singur supraviețuitor, hăituit de o hoardă de vrăjitoace care scoteau urlete sinistre. Locatarii așteptau cu groază momentul ăsta, aruncau după noi de la balcon cu cartofi sau morcovi, femeile de serviciu ieșeau cu mătura, dar degeaba. Vrăjitoacele nu se potoleau până nu capturau și ultima victimă, un copilăș, care, văzând că se îngroașă gluma, se speria de-a binelea. Noaptea era înspăimântător să dai ochii cu o vrăjitoacă mascată, darămite cu un cârd întreg. Ultimul prins era cărat în scara cea mai apropiată, unde ceilalți se strâmbau la el și se prefăceau că vor să-l înghită, până veneau mamele indignate și ne luau acasă.*

(Mircea Cărtărescu, *Mendebilul*)

1. Transcrie din text două cuvinte/structuri care se referă la spațiul întâmplărilor și două cuvinte/structuri care se referă la timpul întâmplărilor. **4p.**
2. Notează pe foaia de concurs litera în dreptul căreia se află varianta corectă de răspuns: **4p.**
  - a) Uliul și porumbeii era o combinație de jocuri mai blânde.
  - b) Aveai voie să te adăpostești în scările blocurilor.
  - c) Nu aveai voie să sari gardul în curtea morii.
  - d) Pe înserate rămăneau, de obicei, mai mulți supraviețuitori.
3. Aranjează enunțurile următoare în ordinea apariției lor în fragmentul dat. **4p.**
  - a) Vrăjitoacele nu se potoleau până nu capturau și ultima victimă.
  - b) Victima trebuia să rămână paralizată.
  - c) Noaptea era înspăimântător să dai ochii cu o vrăjitoacă mascată.
  - d) La început, era doar o vrăjitoacă.
4. Explică, în 25 - 30 de cuvinte, motivele atitudinii adulților față de copiii zgometoși, așa cum acestea reies din textul dat. **4p.**
5. Prezintă, în 45 - 50 de cuvinte, în ce constă jocul Vrăjitoaca. **4p.**

**Partea a II-a ( 20 de puncte):**

Se dă textul:

*Într-un fel, jocurile pot fi privite ca literatură interactivă, dar este destul de greu să transpui o poveste în esență liniară într-un mediu dinamic, unde jucătorul are nevoie măcar de iluzia puterii de decizie și de alegere. Dacă e să continuăm paralela cu o carte normală, la fel cum citim ceva și aflăm lucruri noi, la fel jucătorul navighează prin codul jocului (chiar dacă nu se lovește de el direct, ci de interfață) și schimbă lumea virtuală în care evoluează. Astfel, se poate spune că un titlu bun, pe partea narativă, depinde foarte mult de balanța între sentimentul de interacțiune cu rezultat neprevăzut și evenimente la care jucătorul se așteaptă pentru că le consideră normale tocmai pentru că se joacă.[...]Nu e obligatoriu ca un joc să aibă poveste, dar ea este necesară prin însăși felul în care funcționează creierul uman. Să zicem că te duci la meci pe stadion și, când revii acasă, te întreabă un amic cum a fost. Ce faci? Îi povestești ce ai văzut, ce îți amintești, descrii entuziasmul în cazul unui gol etc. Toată viața noastră e făcută din povești, astfel că și evenimentele dintr-un joc, chiar dacă aparent n-au nicio legătură, sunt combinate mental pentru a putea fi înțelese.*

(Evoluția jocurilor, articol postat pe site-ul revistei *Computer Games*)

1. Transcrie, din primul enunț, fragmentul care indică nevoia unui jucător. 4p.
2. Prezintă, în câte un enunț, o asemănare, respectiv o deosebire între o carte și un joc pe calculator. 4p.
3. Transcrie pe foaia de concurs litera căreia îi corespunde afirmația corectă, având ca reper informațiile din textul dat. 4p.
  - a) *Să transpui o poveste într-un mediu dinamic este ușor.*
  - b) *Jucătorul nu are nevoie de iluzia puterii de decizie.*
  - c) *Jucătorul nu poate schimba codul jocului.*
  - d) *Evenimentele dintr-un joc trebuie combinate mental pentru a putea fi înțelese.*
4. Explică, într-un enunț, semnificația afirmației: *Toată viața noastră e făcută din povești.* 4p.
5. Prezintă unui amic, în 30 - 40 de cuvinte, un meci de pe stadion, valorificând și sugestiile oferite de text. 4p.

**Partea a III-a ( 50 de puncte):**

1. Precizează o temă comună celor două texte. 5p.
2. Transcrie, din cel de-al doilea text, un enunț despre legătura dintre poveste și joc. 5p.
3. Prezintă, într-un enunț, o altă modalitate de petrecere a timpului liber decât cea la care se face referire în text. 5p.
4. Menționează, într-un enunț, valoarea jocului pentru un copil de vârsta ta. 5p.
5. Exprimă-ți opinia, într-un text de 10 - 15 rânduri, despre importanța respectării unor reguli în timpul unui joc. 10p.
6. Redactează o compunere de 20 – 25 de rânduri, în care să prezinți o întâmplare (reală sau imaginară) petrecută în timpul unui joc. 10p.

**Notă**

**În cazul ultimilor doi itemi, la evaluarea răspunsurilor, se vor avea în vedere:**

Corectitudinea textului, succesiunea logică a ideilor	2p.
Respectarea părților unei compuneri	2p.
Proprietatea termenilor, bogăția și expresivitatea vocabularului	2p.
Ortografia	2p.
Punctuația	2p.

**Timpul de lucru: 2 ore**

**Toate subiectele sunt obligatorii.**

**Se acordă 10 puncte din oficiu.**