

OLIMPIADA LECTURA CA ABILITATE DE VIAȚĂ - LAV
Etapă națională, Baia Mare, 3 - 6 aprilie 2018
Secțiunea gimnaziu – lector avansat, nivelul 1 - clasele a V-a și a VI-a

Varianta 1

Înainte de a răspunde la cerințele formulate, citește cu atenție următoarele precizări:

- Toate subiectele sunt obligatorii.
- În cazul subiectelor care presupun încadrarea într-o limită de rânduri, vei numerota fiecare rând pe care îl vei scrie.
- În cazul cerințelor în care limita maximă de rânduri este precizată, nu se vor lua în considerare rândurile excedentare.
- Timpul de lucru este de 3 ore.

Citește cu atenție fiecare text, apoi cerințele și răspunde la fiecare dintre acestea.

SUBIECTUL I

30 de puncte

CA PEȘTELE ÎN COPAC

de Lynda Mullaly Hunt

(fragment)

— Ally?

Domnul Daniels mă strigă la el, în timp ce clasa se golește pentru pauza de prânz.

— Da? Întreb și mă întorc din drum.

— M-am tot gândit la unele dintre răspunsurile pe care le dai în timpul discuțiilor din clasă. Îmi place când îți spui părerea.

— Mulțumesc, zic eu, întrebându-mă care-i de fapt motivul pentru care m-a chemat.

— Și mi-a plăcut ideea cu Rog Vaiv. Te-am mai auzit întrebând-o pe Suki despre bunicul ei și comparându-l cu al tău. Să știi, Ally... sunt impresionat de tine.

Ridic din umeri. Ce aș putea să spun? [...]

— Vorbesc serios. Ai calități deosebite. Iar explicația pe care ai dat-o la *singur* și *însingurat* a fost foarte inteligentă.

Îl privesc cu coada ochiului, dar când îmi răspund mă uit în jos.

— Asta din cauză că știam despre cuvintele *singur* și *însingurat*, atâta tot. Am avut o străfulgerare nefericită de noroc.

— O străfulgerare nefericită de noroc, zici?

Încuviințez.

— Înțeleg.

Cum să nu!

— Ally, câți copii de vârsta ta folosesc exprimări de genul „străfulgerare nefericită de noroc”?

Mă simt ca un pește în colivie mai degrabă decât în acvariu.

— Pot să mă duc la masă?

— Încă nu. Mă întreb dacă te gândești uneori la un cuvânt, dar îți iese din gură altul.

— Păi, da, așa cred.

— Cititul îți provoacă dureri de cap?

Încuviințez, și mai agitată.

— Când te uiți la litere, se întâmplă vreodată să ți se pară că se mișcă?

Sunt nedumerită.

— Sigur că se mișcă.

— Serios? face el ochii mari.

Dau din cap că da, deși nu sunt sigură că ar trebui.

El mă privește lung o vreme și cred că îmi dau seama cum se simt brișele Keishei când se uită la ele în cuptor.

— Încă o întrebare, zice domnul Daniels.

Mă foiesc de pe un picior pe celălalt.

— Ai auzit de un joc care se numește șah?

— Da! zic eu ceva mai bucurătoare. Este din *Alice în Țara Minunilor* și *Alice în Țara Oglinzilor*. Bunicul mi-a citit cărțile astea de un catralion de ori. Este un joc cu o tablă în pătrățele și cu piese ca niște turnuri, nu?

El se luminează la față.

— Da. Despre asta vorbesc. Știi cum se joacă?

Clatin din cap.

— Vrei să înveți?

— Nu știu.

— Cred că ți-ar plăcea șahul, zice domnul Daniels, aplecându-se în față și sprijinindu-se cu coatele pe genunchi. Pot să-ți arăt cum se joacă după ore. Dacă vrei.

— Trebuie să rămân până mai târziu?

El se gândește puțin.

— Mă gândeam să înființez un club de șah. Și am zis să te învăț pe tine prima cum se joacă. Dacă merge bine, invităm și alți copii. S-ar putea să fie distractiv. Facem ceva diferit. [...]

După ore, domnul Daniels întinde pe catedră o tablă de șah și scoate piesele.

Mă duc spre el și ridică privirea.

— Ți-a spus mama ta că am vorbit la telefon?

— Da. Dar nu mi-a zis mare lucru. De obicei are multe de comentat despre orice.

El râde.

— Așa sunt mamele. Ia loc, îmi zice el și îmi face semn spre scaun.

Îl trag, mă așez și mă întreb care-o fi treaba.

— Bun, zice el, apoi își lărgeste nodul cravatei, de parcă ar urma ceva serios. Șahul este un joc care se bazează pe planificare. Nu-i ca alte jocuri în care trebuie doar să capturezi piesa cea mai importantă.

Îmi arată o piesă cu o cruce pe cap.

— Acesta este regele. Obiectivul jocului este să prinzi în capcană regele adversarului, dar nu să-l capturezi efectiv. Când ajungi cu una dintre piese într-o poziție în care ai putea lua regele adversarului se numește „șah”. Când nu-i lași regelui posibilitatea să se mai mute nicăieri se numește „șah-mat”. Atunci ai câștigat.

În mod normal aș fi agitată și mintea mi s-ar goli, dar domnul Daniels este foarte relaxat. Vocea lui mă liniștește. Poate pentru că știu că n-o să-mi spună niciodată ceva rău. [...]

— Până aici ai înțeles?

Dau din cap că da.

— Bine. Atunci ai de gând să-mi capturezi regele?

Șovăi. Am dat-o deja în bară?

— N-ați spus că nu trebuie capturat? Că trebuie doar încolțit?

El râde.

— Da, așa am spus. Bravo, Ally. Ai ascultat cu atenție.

Trece apoi să-mi explice ce fac restul pieselor. Regina este cea mai puternică și se poate muta în linie dreaptă în toate direcțiile. Există opt pioni care, folosiți împreună, pot fi și ei puternici. Majoritatea jucătorilor nu pun însă mare preț pe ei, iar domnul Daniels îmi spune că asta e o greșală.

Turele arată ca niște castele și se deplasează înainte și în lateral de-a lungul întregii table. Nebunii se deplasează în diagonală, iar caii pot sări în formă de L. Regele se poate mișca în orice direcție, dar doar un singur pătrățel. Mi se pare aiurea să fii cel pe care-l vânează toți și să nu poți fugi nicăieri.

Domnul Daniels mi-a adus o schemă cu imaginile pieselor și săgeți care arată cum se pot mișca. În caz că am nevoie să-mi aduc aminte, spune el. Îl privesc direct în ochi și refuz schema.

— N-am nevoie de asta.

El zâmbește și mută un pion, fără să-și desprindă privirea de la mine.

— Bine, atunci!

Când încep să fac mutări proaste, mă întreb:

— Ești sigură că acolo vrei să muți?

Prima partidă se termină repede, dar în a doua îi capturez regina. Cea mai puternică piesă de pe tabla de șah. Mă ridic în picioare atât de rapid, încât împing scaunul și îl răstorn. Aș vrea să-l întreb dacă m-a lăsat să-i iau regina, dar mi-e frică de răspuns.

El ridică mâna ca să batem palma.

— Bravo!

Ce ciudat mi se pare! Nu am nicio problemă cu jocul ăsta. Îmi place. Îmi place să plănuiesc ce voi face ca să-l prind în capcană. Domnul Daniels îmi arată cum să-mi mut piesa, astfel încât să amenințe două piese adverse diferite. Adversarul poate alege atunci pe care o sacrifică. Asta se numește „furculiță”. Îmi place ce figură face când îmi iese o lovitură ca asta și îi iau nebulul. Ca și cum ar suferi puțin, dar s-ar și bucura.

Cu cât jucăm mai mult, cu atât văd mai bine jocul în mintea mea. Îmi dau seama cum va arăta tabla peste câteva mutări. Încep să ghicesc cum va muta domnul Daniels.

În mintea mea rulează un film în care piesele de șah prind viață. Se pot plimba pe tablă de capul lor și sunt bucuroase că nu-i nevoie să mai aștepte să vină cineva să le mute. Le înțeleg ușurarea că sunt în stare să facă singure ceva.

traducere de Iulia Arsintescu

A. (2 puncte: 0,5 puncte pentru fiecare răspuns corect)

Scrie, pe foaia de concurs, litera corespunzătoare răspunsului corect.

1. Lui Ally îi provoacă dureri de cap:

- a. explicarea unor cuvinte;
- b. cititul;
- c. dialogul cu domnul Daniels, în pauza de prânz;
- d. discuțiile cu colegii în clasă.

2. Domnul Daniels înființează un club de șah dacă:

- a. Ally primește acordul mamei pentru participarea la activitățile clubului;
- b. elevii cunosc scopul jocului de șah;
- c. domnul Daniels reușește să convingă suficienți elevi să frecventeze clubul;
- d. Ally va înțelege ușor regulile jocului.

3. În opinia domnului Daniels, strategia altor jocuri, diferite de șah, se bazează pe:

- a. capturarea piesei celei mai importante;
- b. planificarea jocului;
- c. încolțirea adversarului;
- d. rapiditatea mișcărilor.

4. Piesa de șah care se poate mișca în orice direcție este:

- a. regina;
- b. tura;
- c. pionul;
- d. regele.

B. (4 puncte: 0,5 puncte pentru fiecare idee plasată corect)

Stabilește ordinea logică și temporală a următoarelor idei din text, apoi notează, pe foaia de concurs, doar cifrele corespunzătoare acestora, într-o casetă similară celei de mai jos:

--	--	--	--	--	--	--	--

- 1. Domnul Daniels își exprimă dorința de a o învăța șah pe Ally după ore.
- 2. Ally anticipează mutările domnului Daniels.
- 3. Profesorul întreabă dacă fetița are intenția de a-i captura regele.
- 4. Domnul Daniels apreciază explicațiile date de Ally unor cuvinte.
- 5. În mintea fetei, piesele de șah prind viață.
- 6. În partida a doua, fetița capturează regina.
- 7. Ally știe despre șah din lecturile făcute de bunicul ei.
- 8. Profesorul aduce o schemă cu imaginile pieselor.

C. (12 puncte: 3 puncte pentru răspunsul corect la fiecare din cerințe)**Răspunde, pe foaia de concurs, formulând enunțuri, la fiecare din următoarele cerințe:**

1. Precizează un motiv pentru care Ally crede că a știut să explice semnificația cuvintelor *singur* și *însingurat*.
2. Prezintă o trăsătură a mamelor așa cum reiese din dialogul dintre profesor și eleva sa.
3. Menționează care este opinia domnului Daniels în legătură cu valorificarea pionilor în jocul de șah.
4. Explică strategia jocului de șah numită în text „furculiță”.

D. (12 puncte)

Redactează o compunere de 12 - 20 de rânduri în care, imaginându-ți că ești Ally, să prezinți cum ți-a schimbat jocul de șah relația cu părinții, colegii sau cu profesorii.

SUBIECTUL al II-lea**20 de puncte**

Jucăriile au făcut deliciul copiilor din cele mai vechi timpuri și au fost considerate esențiale pentru dezvoltarea acestora. Sub o formă sau alta, ele nu se demodează niciodată, atât timp cât satisfac nevoia copiilor de a-și exersa imaginația. Istoria jucăriilor realizate de-a lungul timpului o găsim în muzee ale jucăriilor, unde se află cele mai vechi păpuși chinezești, căsuțe de păpuși datând din secolul al XVI-lea, ferme reproduse până în cel mai mic detaliu, dar și cele mai sofisticate produse de serie din ziua de azi. Există, astfel, *Pollock's Toy Museum*, un mic muzeu în Covent Garden, Londra, deschis în 1956, *The Nuremberg Toy Museum* în Germania, fondat în 1971, *The Saint Petersburg Toy Museum*, fondat în 1997, apoi, printre cele mai recente, *The Istanbul Toy Museum*, fondat în 2005 și *Hong Kong International Hobby and Toy Museum*, deschis în 2011. [...]

Asociația Britanică a Vânzătorilor de Jucării acordă, an de an, din 1965 încoace, o distincție devenită deja faimoasă în lumea întregă: *Toy of the Year* (Jucăria anului).

Printre jucăriile cele mai bune, alese de-a lungul timpului, s-au numărat: păpușile *Furby* (1998, 1999), *Barbie* (1996), *Nintendo Game Boy* (1991), Cubul lui *Rubik* (1980) și *Lego* (1974, 1975). În 2005, premiată a fost jucăria japoneză *Tamagotchi Connection*, „animăluțe” digitale, pe care deținătorul le putea hrăni, distra și adormi prin apăsarea unui buton. [...]

Considerată a doua jucărie din lume ca vechime, prima fiind păpușa, *Yo-Yo* se regăsește în istoria multor civilizații. *Yo-Yo*-ul modern a apărut la începutul secolului al XX-lea, în Statele Unite, unde un american de origine filipineză a pus bazele primei fabrici de astfel de jucării, lansate sub numele de *Yo-Yo*. Această denumire provine dintr-un dialect din nordul Filipinelor, unde obiectul era folosit ca armă ce avea principala calitate de a reveni la mânuitor.

www1.agerpres.ro**A. (8 puncte: 2 puncte pentru fiecare răspuns corect)****Formulează, sub formă de enunțuri, răspunsuri la fiecare din următoarele cerințe, raportându-te la textul citat:**

1. Precizează secolul din care datează căsuțele de păpuși despre care se vorbește în text.
2. Notează numele a două dintre jucăriile alese pentru premiul *Toy of the Year* (Jucăria anului).
3. Menționează două funcții ale jucăriei *Tamagotchi* declanșate prin apăsarea unui buton.
4. Explică împrejurările în care a fost lansată jucăria modernă *Yo-Yo*.

B. (12 puncte)

Redactează un text 6 - 10 rânduri, în care să descrii un muzeu al jucăriilor, în viziunea ta, valorificând și textul propus.

SUBIECTUL al III-lea**10 puncte**

(câte 2 puncte pentru cerințele 1-3; 4 puncte pentru cerința 4)

Privește, cu atenție, afișul folosit pentru campania *Împarte din suflet*. Răspunde, în enunțuri, la următoarele cerințe, valorificând informațiile din afiș.

1. Menționează *site*-ul care promovează această campanie.
2. Precizează organizatorii campaniei *Împarte din suflet*.
3. Explică semnificația îndemnului „Împreună putem schimba lumea!”.
4. Prezintă, în 6 – 10 rânduri, relația dintre desenul de pe afiș și cele două enunțuri care îl încadrează.

ÎMPARTE DIN SUFLET!



DONEAZĂ CĂRȚI ȘI JUCĂRII !

Iepurașul de Paște vrea să-și mărească echipa!

Intră în echipa Iepurașului, alături de Poliția Română și Teatrul Țândărică și ajută-i să ofere cadouri copiilor defavorizați.

Vino la Țândărică în Lahovari, până în Vinerea Mare, și donează cărți și jucării pentru copiii cu vârste cuprinse între 2 și 7 ani.

Donațiile se pot face zilnic la Teatrul Țândărică în intervalul orar 09:30 – 17.00.

Din respect pentru cei mici, vă rugăm să donați doar obiecte noi.

Împarte din suflet! Cei mici îl așteaptă pe Iepuraș. Împreună putem schimba lumea!

Detalii despre campanie pe www.teatrultandarica.ro

POLIȚIA ROMÂNĂ



Teatrul Țândărică