

EVALUAREA NAȚIONALĂ PENTRU ABSOLVENȚII CLASEI a VIII-a

Anul școlar 2021 – 2022

Limba și literatura română

Testul 8

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

SUBIECTUL I**(70 de puncte)****Citește fiecare dintre textele de mai jos pentru a putea răspunde cerințelor formulate.****Textul 1**

Între noi era același lucru. Toată ziua ne urmăream prin șanțurile labirintice de canalizare. Coboram acolo prin locuri anume, pășind pe țevi smolite și peste robinete uriașe, apoi ne intra în nări mireasma aceea de pământ, de râme și larve, de smoală și chit proaspăt. Parcă ne înnebunea, înarmați cu pistoale cu apă, mascați cu cartoane creponate de la depozitul de mobilă, pe care le coloram acasă făcându-le cât mai înspăimântătoare, cu colți rânjiți, ochi holbați și nări umflate, ne fugăream prin canalele întortocheate, văzând deasupra doar o fâșie de cer, care se întunea pe măsură ce timpul trecea. Când, dând colțul, nimeream nas în nas cu un dușman, răcneam și tăbăram unul pe altul. Nu știu cine a inventat jocul căruia îi ziceam *Vrăjitoaca* și pe care l-am jucat ani de zile fără să ne saturăm, ba, prin clasa a opta, îl mai jucam încă. Era o combinație de jocuri mai blânde: *Hoții și gardiștii*, *Uliul și porumbii* și *Gardiană 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 răcnet teribil. Victima trebuia să rămână ca 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 balcoane, 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, darmite 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.

Când nu aveam chef de Vrăjitoaca și nici să ștergem cu talpa subțiată a tenișilor căsuțele albastre, pomii galbeni și mamele verzi pe care fetele le desenau pe asfalt, doar ca să le-auzim urlând și fugind acasă, ne strângeam în gașcă și, așezați pe niște bucăți de bordură încă nearanjate în linie, începeam să povestim tot felul de lucruri sau să jucăm Fazanul pe filme; îmi amintesc cum a povestit Țaganu o escapadă de-a lui în curtea morii: „Am sărit gardul pe la căsuța cu cap de mort. Am ajuns lângă moară. M-a văzut un morar. Au venit și alți morari. Am luat-o la fugă. Au aruncat în mine cu pietre. M-am ferit. Când au terminat pietrele, au scos pistoalele. Nu m-au nimerit. Au tras cu mitralierele. Trăgeau în sus, mă lăsam în jos. Trăgeau la picioare, săream în sus. Au adus tunuri. Dar eu fugeam mai departe. S-au luat cu tancurile după mine, dar eu fugeam. Au trimis avioane și au aruncat bombe, dar eu am ajuns la gard și l-am sărit pe aici, pe la poartă.” Povestea așa de serios încât aproape că ajunseserăm să-l credem. Abia dacă se auzea câte un „sanchi” timid. Când jucam Fazan pe filme se știau dinainte filmele de la fiecare literă. După A fost cândva hoț urma A fost prietenul meu, iar al treilea trebuia să spună neapărat Agatha, lasa-te de crime. La B, primul film era întotdeauna Bahette pleacă la război. Când vreunul dintre noi nu mai știa ce să spună, alții îi suflau greșit: zi Corabia de fier. Și când el zicea Corabia de fier, îi spuneau cu dispreț: *nu există filmul ăsta*.

Într-o zi, la etajul unu de pe scara trei s-a mutat o mamă cu un băiețaș. Eu tocmai împlinisem șapte ani, urma ca din toamnă să merg la școală (dar Vova Smirnoff era deja în clasa a treia, iar Mimi în clasa a patra și rămăsese și un an repetent). Băiețașul cel nou era cam de o vârstă cu mine și nu mi-a atras la început atenția. Maică-sa, era însă extraordinară, complet diferită de mamele noastre care spălau și frecau toată ziua.

Era o cucoană atât de lungă, încât abia puteai să-i zărești trăsăturile feței, pierdute ca într-o zare albăstrie. Lungă, subțire și lunatică, se mișca printre mobilele așezate în holul scării, dând indicații hamalilor care își târau de colo-colo chingile de cânepă. Nu am văzut-o niciodată decât în purpuriu. Chiar și în casă purta un halat de satin roșu. Avea părul foarte negru și fața mi s-a părut întotdeauna bătută de-o umbră albăstrie cu urme subțiri de sidef trandafirii. Puștiul stătea apatic într-un fotoliu vechi, care, prin mărimea sa înflorată, îl făcea să pară și mai subțirel. Era într-adevăr subțire și delicat, cu ochi fermi, atenți și abătuți. Am ieșit o vreme din șanțurile noastre și ne-am apropiat de el. L-am întrebat dacă se mută în bloc la noi și dacă femeia aceea nesfârșită e maică-sa. Da' taică-su unde e? „Tata e tâmplar”, ne-a zis, ca și când acesta ar fi fost răspunsul la întrebare. Până la urmă l-am lăsat în pace, pentru că nu făcea decât să se uite lung la noi și să ne răspundă scurt la întrebări. Ne-a spus și cum îl cheamă, dar am uitat aproape pe loc. Ion, Vasile, ceva foarte banal. Ne-am înfundat iar, ca niște diavoli, în găurile noastre și am luat-o de la capăt cu Vrăjitoaca. Băiețașul a apărut zilele următoare printre noi. Era foarte curat. Purta „spilhozei”, cum zicea mama, galbeni, bufanți și cu bretele lungi. Nu scotea o vorbă. L-am chemat să se joace cu noi în șanțuri, dar n-a vrut să intre. Se uita doar de deasupra la noi. Ne pierdea și chef de joacă, văzând că avem spectatori.

(Mircea Cărtăreanu, *Nostalgia*)

Textul 2

Ce se întâmplă astăzi? Se mai joacă copiii? Da, se joacă, și încă sunt foarte activi și implicați în ceea ce numesc ei joc. Doar că mare parte din aceste jocuri nu se mai întâmplă în timp real, față în față, ci într-un timp virtual, într-o succesiune de momente. Spre deosebire de jocurile anterioare, care aveau totuși un caracter stereotip, permițând un minimum de improvizație, dar puneau accent pe relație, pe reguli, pe spiritul de echipă, aceste jocuri online au un caracter foarte creativ, se transformă pe măsură ce sunt jucate, îl solicită pe copil din punct de vedere intelectual, dar și emoțional pentru că trăirile sunt foarte intense.

Un puști de 10 ani îi răspundea mamei sale, care era teribil de enervată față de energia pe care o aloca jocului în defavoarea temelor: la școală sunt un oarecare, în jocul meu sunt cel mai bun. Prietenii mei din joc se bazează pe mine. Iată așadar un prim avantaj al jocului, el poate deveni un sprijin narcistic în dezvoltarea sănătoasă a imaginii de sine.

Însă părinții, care sunt obișnuiți cu imaginea copiilor din fața blocului, care se jucau, alergau, râdeau, se hârjoneau, văd acum un copil îndârjit, cu ochii în calculator și pumnii închești, parțial absent și oarecum hipnotizat. Rolul corpului a scăzut aparent în intensitate și ceea ce se petrece este foarte mult în interior. În mintea copilului se dezvoltă un adevărat film, cu un scenariu foarte bogat. Însă părinții nu manifestă de obicei interes pentru cunoașterea acestui scenariu, ci aduc un reproș: mai ieși și tu pe-afară? Stai numai cu ochii în calculator, o să te îmbolnăvești; mai pui și tu mâna pe o carte?

Copilul încearcă să se exprime spunând că tocmai a atins un nivel critic în joc, că se află în mijlocul unei bătălii aprige, că echipa lui se bazează pe el etc. Dar degeaba, părintele este dezamăgit că el numește asta joc. În mintea lui, joc înseamnă să alergi, să faci ceva cu mâinile ș.a.m.d.

O mămică îmi povestea că și-a însoțit copilul într-o excursie cu grădinița. Odată ajunși, toți copiii se jucau pe telefon. Mămica, considerând că se plictisesc de moarte, le-a propus să-i învețe un joc: *Țară, țară, vrem ostași!* Din păcate, oferta ei nu s-a bucurat de succes. Departe de a se plictisi, copiii erau prinși într-o competiție, cine încheie primul toate nivelurile unui joc. Mămica s-a arătat foarte dezamăgită de preferința copiilor, dar ea corespunde imaginii lor despre a se juca. Și, în plus, ei erau și foarte împreună.

O altă mămică îmi povestea că i-a organizat ziua fiicei adolescente. Odată sosiți invitații, o liniște completă s-a așternut și toată lumea stătea cu nasul în telefon. Disperată, mămica a întrebat ce s-a întâmplat. Fiica ei i-a răspuns foarte senină: vorbim, dar pe Facebook. Mămica a fost siderată. Acest spațiu virtual se constituie ca un spațiu intim, ca un depozit al trăirilor, ideilor, imaginilor etc. Este o nouă formă de împărtășire, care poate fi privită ca una alienată din punct de vedere social, dar nu este așa.

Mulți copii sunt tot mai puțin interesați de jucării în sine și tot mai mult interesați de tablete și jocuri

video. Și asta se întâmplă pentru că jucăriile au devenit performante și lasă foarte puțin loc copilului să vină cu ceva de la el, să participe, să creeze. Aproape că fac totul de unele singure. Și asta îl scoate pe copil în afara procesului de învățare. Cel mult pot fi niște plăceri temporare.

Părinții se bucură întotdeauna de posibilitățile de învățare foarte variate pe care le propun aceste jucării, dar este de subliniat că ele fac totul în locul copilului, capacitatea lui de a-și folosi imaginația este foarte redusă. În plus, multe din acestea se constituie într-un partener al copilului, făcând jocul foarte solitar și nepermițând interacțiunea cu celălalt. De exemplu, un băiețel îmi povestea că petrece ore în șir construind niște lego-uri foarte sofisticate, care însă nu permit încă un partener de joacă pentru că „i-ar strica” munca lui.

Principala particularitate a jocului este că permite apropierea copilului de realitate cu mijloacele sale. Primul beneficiu nu este de natură cognitivă în sensul învățării clasice, ci unul în sensul dezvoltării emoționale și maturizării copilului în adaptarea sa socială. Jocul îi permite să înțeleagă, să repete, să creeze, să strice, să repare, să simtă multe din experiențele pe care le vede în jurul său și le trăiește. Este absolut necesar ca un copil să aibă capacitatea de a se juca și de a pune în joc o parte din universul său interior.

Le propun copiilor, când sunt cu mine în cabinet, să ne jucăm împreună. În felul acesta pot observa dacă există această obișnuință de a face lucruri împreună, de a construi jocuri comune. Aflu, de cele mai multe ori, că, în general, copiii fie sunt absorbiți de dispozitivele tehnologice, ceea ce îi irită pe părinți, dacă nu sunt și ei, la rândul lor, absorbiți de acestea, fie își găsesc ceva de joacă de unii singuri. Sunt foarte puțini cei care mai experimentează un *Monopoly* sau un *Nu te supăra, frate!* Aceste jocuri au valoare foarte mare în dezvoltarea interacțiunilor copilului, în anticiparea unor situații, în trăirea unor frustrări, deprinderea unor reguli etc.

Dezamăgirea părinților rezidă din faptul că cei mici nu mai sunt interesați de jocurile pe care și le amintesc ei, că nu doresc să le joace etc. Dar părinții pot împărtăși experiențele lor copiilor, lăsând însă loc și acestora să povestească propriile experiențe. Dacă un copil povestește că se joacă un joc cu zombi care mănâncă creiere, o reacție de genul „Vai, ce porcărie!” nu ne va ajuta să înțelegem aplecarea copilului tocmai către acel joc. Mulți părinți pornesc eronat de la premisa că jocurile sunt cele care îi fac pe copii agitați sau agresivi. Dar nu e așa, copiii se îndreaptă către acele jocuri tocmai pentru că există în ei nevoia de a descărca acele trăiri.

Prioritățile școlare pun foarte multă presiune asupra părinților și în special a copiilor, reducând foarte mult din timpul alocat jocului. Părinții preferă să facă activități folositoare, din care copiii să învețe ceva. Dar jocul este el însuși o sursă de învățare foarte bogată. El contribuie la dezvoltarea curiozității copilului, la creșterea autonomiei, la diferențierea între interior și exterior, între public și privat, între străin și familiar.

Și, nu în ultimul rând, absența plăcerii de a se juca împreună. Cantitatea foarte mare de stres cotidian, suportată de unele familii, conduce la apariția unei atmosfere foarte deprimante care împiedică plăcerea și stimulează apariția conflictului. Cererile copiilor sunt percepute ca pretenții exagerate. De multe ori, într-un cadru terapeutic, familia regăsește plăcerea de a face lucruri împreună și redescoperă timpul necesar pentru aceasta. Nu e o problemă de timp fizic, ci o sufocare a interiorului care se prăbușește sub greutatea presiunilor impuse.

<https://dilemaveche.ro/sectiune/tema-saptamanii/articol/timp-pentru-joc>

1. Transcrie, din primul alineat al textului 1, un indice spațial și un indice temporal.

2 puncte

2. Scrie litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 1.

Jocul *Vrăjitoaca* este:

- a) un joc agresiv.
- b) un joc pentru copii mici.
- c) un joc ce se juca doar noaptea.
- d) un joc reinventat.

Răspunsul corect

2 puncte

3. Scrie litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 2.

O mămică propune copiilor de la grădiniță jocul:

- a) Monopoly.
- b) Nu te supăra, frate!.
- c) Rațele și vânătorii.
- d) Țară, țară vrem ostași!

Răspunsul corect

2 puncte

4. Scrie litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 1.

Băiețelul de vârsta naratorului:

- a) este foarte prietenos;
- b) joacă *Vrăjitoaca* alături de ceilalți copii;
- c) se mutase la etajul unu de pe scara trei ;
- d) știe povești și jocuri interesante.

Răspunsul corect

2 puncte

5. Notează X în dreptul fiecărui enunț pentru a stabili corectitudinea sau incorectitudinea acestuia, bazându-te pe informațiile din cele două texte:

6 puncte

Enunțul	Corect	Incorrect
Copiii care joacă <i>Vrăjitoaca</i> sunt foarte prietenoși.		
Locatarii aplaudau jocurile copiilor.		
Poveștile lui Țaganu conțin fapte reale.		
Jucăriile performante dezvoltă imaginația copiilor.		
Copiilor le place să se joace cu alți copii.		
Timpul alocat jocului este afectat de prioritățile școlare.		

6. Precizează, în două – trei enunțuri, regulile jocului *Vrăjitoaca*,.

6 puncte

7. Prezintă, în 30-70 de cuvinte, o legătură care se poate stabili între cele două texte, valorificând câte un element de conținut.

6 puncte

8. Crezi că sunt importante jocurile în aer liber pentru dezvoltarea emoțională a copiilor? Motivează-ți răspunsul, în 50 -100 de cuvinte, valorificând textul 1.

6 puncte

9.Asociază fragmentul din Mircea Cărtăreascu, *Nostalgia*, cu un alt text literar studiat la clasă sau citit ca lectură suplimentară, prezentând, în 50-100 de cuvinte, o valoare culturală comună, prin referire la câte o secvență relevantă din fiecare text. **6 puncte**

B.

1. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect.

În secvența: „*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.*”, există:

- a) 5 diftongi;
- b) 6 diftongi;
- c) 7 diftongi;
- d) 8 diftongi.

Răspunsul corect

2 puncte

2. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect.

Seria care conține doar cuvinte derivate este:

- a) „însăimântătoare”, „posibilitate”, „mirositoare”.
- b) „înserate”, „îngroașă”, „indignate”.
- c) „labirintice”, „îneebunea”, „împlinisem”.
- d) „pietrele”, „tenişilor”, „ajunseserăm”.

Răspunsul corect

2 puncte

3. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect.

Sinonimele potrivite pentru cuvintele subliniate în fragmentul: „*Primul beneficiu nu este de natură cognitivă în sensul învățării clasice*” sunt:

- a) „câștig”, „obișnuite”.
- b) „curaj”, „unite”.
- c) „profitabil”, „necunoscute”.
- d) „pierdut”, „profitabile”.

Răspunsul corect

2 puncte

4. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect.

Există doar cuvinte compuse în seria:

- a) „darmite”, „apatic”.
- b) „deasupra”, „succesul”.
- c) „decât”, „îmbrăcat”.
- d) „niodată”, „fiecare”.

Răspunsul corect

2 puncte

5. Scrie în casetă litera corespunzătoare răspunsului corect.

În toate cuvintele din seria ... „-l” este articol hotărât:

- a) „internațional”, „central”.
- b) „prietenul”, „etajul”.
- c) „scrisul”, „holul”.
- d) „succesul”, „banal”.

Răspunsul corect

2 puncte

6. Construiește un enunț asertiv și un enunț negativ în care „îi” să fie, pe rând, în cazul acuzativ și în cazul dativ. **6 puncte**

7. Construiește o frază în care să existe o subordonată completivă directă și o subordonată completivă prepozițională. **6 puncte**

8. Rescrie enunțul următor, corectând greșelile de orice natură. **6 puncte**
Întro zii, la etaju unu depe scara trei sa mutat o mamă cu un băiețași.

SUBIECTUL AL II-LEA

20 de puncte

Scrie un text narativ, de minimum 150 de cuvinte, în care să surprinzi o experiență trăită în timpul unui joc în aer liber. Vei insera în textul realizat de tine o secvență descriptivă și una explicativă.

Punctajul pentru compunere se acordă astfel:

- conținutul compunerii – 12 puncte;
- redactarea compunerii – 8 puncte (marcarea corectă a paragrafelor – 1 punct; coerența textului – 1 punct; proprietatea termenilor folosiți – 1 punct; corectitudine gramaticală – 1 punct; claritatea exprimării ideilor – 1 punct; respectarea normelor de ortografie – 1 punct; respectarea normelor de punctuație – 1 punct; lizibilitate – 1 punct).

Notă! Compunerea nu va fi precedată de titlu sau de motto. Punctajul pentru redactare se acordă doar în cazul în care compunerea are minimum 150 de cuvinte și dezvoltă subiectul propus.

A large rectangular area with rounded corners, outlined in blue, containing 25 horizontal black lines for writing.

