

**OLIMPIADA NAȚIONALĂ DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ PENTRU ȘCOLI/SECȚII CU
PREDARE ÎN LIMBILE MINORITĂȚILOR ȘI PENTRU ROMÂNII DIN DIASPORA**
Secțiunea A Limba și literatura română pentru școli/secții cu predare în limba maghiară
Etapă județeană/a sectoarelor municipiului București
13 martie 2026
Clasa a VI-a

- Toate subiectele sunt obligatorii. Timpul efectiv de lucru este de trei ore.
- Răspunsurile date nu vor avea titlu sau motto.
- Se acordă 10 puncte din oficiu.
- Punctajul total este de 100 de puncte.

Citește fiecare dintre textele date pentru a putea răspunde la cerințele formulate:

A. După ce Alea Duhurilor și-a recăpătat culorile, iar locuitorii ei se trezeau la viață, unii dintre ei au început să strângă resturile rămase, alții înlocuiau geamurile sparte și vopseau fațadele blocurilor, iar alții citeau din nou povești copiilor. Au apărut flori la balcoane, iar privirile goale și triste erau înlocuite de zâmbete pline de speranță. Câțiva reporteri de televiziune filmau schimbarea miraculoasă care avusese loc pe alee, datorită curajului și imaginației copiilor, în timp ce niște funcționari de la primărie încercau să dea o mână de ajutor la curățenie. Ba chiar se auzea că în curând vor veni și câteva trupe la modă pentru un concert, așa că puștii erau bucuroși. Tirania lui Leo, vrăjitorul, se apropia de sfârșit.

În atmosfera generală de veselie, Ionuț și-a dat seama, îngrijorat, că norii încă se aflau deasupra ținutului, la fel de amenințători, împiedicând razele soarelui să pătrundă. Iar în norii ăia se zăreau, din când în când, aripile negre ale unei păsări de pradă... ăsta nu era un semn bun! A încercat să le spună asta prietenilor săi, dar erau prea ocupați să se distreze. Scena de concert era gata și formațiile lor preferate trebuiau să sosească din clipă-n clipă. ănsă, în locul acestora, pe scenă a apărut o siluetă îmbrăcată într-un hanorac negru, care avea pe spate un desen înfățișând monștri mai înfricoșători chiar decât cei din desenele animate. Ținea în mână o kendama, pe care Ionuț o recunoscuse imediat: era kendama lui, primită de la bunicul său, când împlinise zece ani, iar băiatul era chiar Leo, vrăjitorul cel rău, care i-o furase.

- Hei, strigă el, dă-mi imediat kendama! Și pleacă pentru totdeauna de-aici.

- Ha, ha, râse vrăjitorul, chiar credeai că poți scăpa așa ușor de mine? Pot să transform locul ăsta înapoi într-un țărm al duhurilor, cât ai clipi. Pot să pun stăpânire din nou pe sufletele locuitorilor săi. Pot să aduc înapoi tristețea în privirile lor. Pot preschimba totul înapoi într-o ruină. Dar o să-ți dau o singură șansă...

S-a făcut liniște și toți ascultau cu sufletul la gură.

- Noi doi. Competiție freestyle cu kendama. Jucăm pe trick-uri. Fiecare propune câte un trick. Cine greșește primul pierde tot! Dacă greșesc eu, kendama îți rămâne ție, iar eu plec pentru totdeauna de aici. Dacă greșești tu, kendama ta îmi aparține, tu și prietenii tăi dispăreți de-aici, iar ținutul ăsta rămâne pe veci Alea Duhurilor.

- OK, spuse Ionuț, cu o voce tremurată.

Diana i-a întins kendama ei. Ionuț o luă și închise ochii, gândindu-se la bunicul lui, care murise la scurt timp după ce i-a dăruit kendama. De la bunicul său a învățat o mulțime de lucruri, el era cel care îi citea, când era mic, povești cu supereroi. Ionuț nu avea puteri magice și nu semăna deloc cu eroii ăia, viteji pe cai înaripați care se hrăneau cu jărat, bărbați în costume speciale care puteau zbura pe deasupra orașelor sau care puteau deveni invizibili după pofta inimii. Tot ce avea acum era o kendama împrumutată de prietena lui, Diana. Se gândi la mama lui, care pleca dis-de-dimineață, cu costumul alb, proaspăt spălat, către restaurantul de lux din centrul orașului unde lucra până seara târziu. Se gândi la tatăl lui, de care îi era dor și care i-a promis că-l va duce în vacanță la munte. La pisoii lui, care-l aștepta somnoros acasă, la jocurile lui preferate, la prietenii de la școală. La toate lucrurile care s-au întâmplat din după-amiaza în care, plictisit de tema la mate, ieșise pe Strada Trompetului cu Kendama, iar Leo, vrăjitorul cel rău, i-a furat-o. Povestea trebuia să se termine cu bine și asta depindea de el.

după Adina Rosetti, *Povestea kendamei pierdute*

**ruină* - ceea ce a rămas dintr-o construcție veche, dărâmată.

B. Kendama este o jucărie tradițională japoneză. Aceasta este formată din mâner (ken), o pereche de cupe (sarado) și o minge (tama) care sunt toate legate între ele printr-o sfoară. Scopul e să arunci bila și să o prinzi în modul dorit (în cupe, între cupe, în spike etc). Jucăria a ajuns în Japonia pe la sfârșitul secolului al XVII-lea. Orașul Hatsukaichi din regiunea Hiroshima este considerat locul în care s-a născut Kendama modernă japoneză.

Începând din 2014, aici are loc Cupa Mondială Kendama (KWC), un eveniment anual de două zile în timpul verii, fiind cea mai mare competiție de kendama din lume. 120 de trucuri sunt lansate online înainte de KWC și sunt împărțite în zece grupuri de trucuri, cu grad de dificultate diferit, de la 1 la 12. Cu cât un truc este de nivel mai înalt, cu atât este mai dificil și valorează mai multe puncte. Numărul de puncte valorat pentru fiecare truc este echivalent cu nivelul aceluși truc la pătrat (de exemplu, trucul de nivelul 6 valorează 36 de puncte).

În timpul Zilei 1, toți jucătorii aleg 12 trucuri de la nivelurile 1-10 din lista de trucuri. Jucătorii împart trucurile alese în două runde a câte 6 trucuri fiecare, iar fiecare jucător va avea trei minute pentru fiecare rundă ca să finalizeze cât mai multe trucuri. Cei 25 de jucători cu cel mai mare punctaj vor avansa în Ziua 2.

În timpul Zilei 2, jucătorii concurează unul câte unul de la jucătorul calificat cu cel mai mic punctaj până la jucătorul calificat cu cel mai mare scor. Fiecare jucător are trei minute pentru a face un număr nelimitat de trucuri de la nivelurile 3-12, iar fiecare truc poate fi făcut o singură dată. Câștigă jucătorul care obține cel mai mare număr de puncte în perioada lui.

<https://ro.wikipedia.org/wiki/Kendama>

SUBIECTUL I

30 de puncte

Scrie pe foaia de concurs numărul cerinței și litera corespunzătoare răspunsului corect:

1. Conțin hiat toate cuvintele din seria:
 - a) „veselie”, „siluetă”, „jucărie”;
 - b) „deasupra”, „Leo”, „anual”;
 - c) „înlocuite”, „trebuia”, „perioada”;
 - d) „prietena”, „povestea”, „fiecare”.

2 puncte
2. Sunt verbe toate cuvintele din seria:
 - a) „înfățișând”, „curățenie”, „va avea”, „obține”;
 - b) „pleacă”, „înaripați”, „este”, „are”;
 - c) „filmau”, „stăpânire”, „a ajuns”, „concurează”;
 - d) „nu era”, „zbura”, „valorează”, „a face”.

2 puncte
3. Sunt la modul conjunctiv toate verbele din seria:
 - a) „se trezeau”, „să strângă”, „să arunci”;
 - b) „s-a făcut”, „s-au întâmplat”, „s-a născut”;
 - c) „să transform”, „să se termine”, „să finalizeze”;
 - d) „o să dau”, „să aduc”, „va avea”.

2 puncte

Scrie pe foaia de concurs răspunsurile la cerințele de mai jos:

4. Menționează câte un antonim potrivit pentru sensurile din text ale fiecăruia dintre cuvintele subliniate în secvența: „În atmosfera generală de veselie, Ionuț și-a dat seama, îngrijorat, că norii încă se aflau deasupra ținutului, la fel de amenințatori.”

4 puncte
5. Rescrie enunțul, punând verbele la modul condițional-optativ timpul prezent, fără a modifica persoana acestora: „Dacă greșești tu, kendama ta îmi aparține”.

4 puncte
6. Alcătuiește un enunț în care verbul a fi să aibă altă valoare morfologică decât în secvența: „Scena de concert era gata”, pe care o vei preciza.

4 puncte
7. Transcrie predicatele din enunțul următor și precizează-le felul: „Ba chiar se auzea că în curând vor veni și câteva trupe la modă pentru a ține un concert, așa că puștii erau bucuroși”.

6 puncte
8. Rescrie corect următorul enunț care face parte dintr-o poveste cu supereroi pe care bunicul i-o citea lui Ionuț, când era mic: *Ast fel, prin curaj și cinste, prințu a reușit să aducă bucuri multe în palatul ascunsă în pădurea ce-a înntunecată.*

6 puncte

SUBIECTUL al II-lea

40 de puncte

A. ÎNȚELEGEREA TEXTULUI

Scrie pe foaia de concurs, în enunțuri, răspunsurile pentru cerințele de mai jos:

1. Transcrie, din textul A, două persoane la care se gândește Ionuț, după ce acceptă provocarea lui Leo. **2 puncte**
2. Numește părțile componente ale unei jucării kendama, așa cum sunt prezentate în textul B. **4 puncte**
3. Care este motivul pentru care kendama este foarte importantă pentru Ionuț? Motivează-ți răspunsul, în unu-trei enunțuri, valorificând textul A. **4 puncte**
4. Ție ți-ar plăcea să participi la un campionat de kendama? Formulează răspunsul, valorificând informațiile din textul B. **4 puncte**
5. Selectează două informații, din textul B, care te-ar putea ajuta să convingi un copil să își cumpere prima sa kendama, motivându-ți alegerea. **6 puncte**

Notă!

Răspunsurile vor fi redactate în enunțuri, cu respectarea normelor de exprimare, de ortografie și de punctuație.

B. SCRIERE CREATIVĂ

Imaginează-ți că ești unul dintre prietenii lui Ionuț care, cu imaginație și curaj, au contribuit la schimbarea miraculoasă de pe Aleea Duhurilor, așa cum este redată în primul paragraf al textului. Scrie un text narativ, de minimum 100 de cuvinte, în care să prezinți întâmplarea la care ai luat parte alături de ceilalți copii.

În redactarea textului, vei avea în vedere:

- respectarea succesiunii logice a evenimentelor, în concordanță cu cerința dată;
- integrarea unei secvențe descriptive de minimum 30 de cuvinte;
- introducerea unui dialog alcătuit din două-patru replici;
- originalitatea în prezentarea conținutului de idei.

Veți primi 14 puncte pentru conținutul compunerii și 6 puncte pentru redactare.

Pentru redactarea textului se acordă 6 puncte (registrul de comunicare, stilul și vocabularul adecvate – 1 p.; coerența textului – 1 p.; ortografie – 2 p.; punctuație – 1 p.; așezarea în pagină și lizibilitatea – 1 p.)

Notă!

Punctajul pentru redactare se acordă doar în cazul în care textul are minimum 100 de cuvinte și dezvoltă subiectul propus. Compunerea nu va avea titlu sau motto.

Respectarea, în lucrare, a ordinii cerințelor nu este obligatorie.

SUBIECTUL al III-lea

20 de puncte

C. Când s-a născut Billy, părinții lui au fost cât pe ce să-l piardă. Billy a venit pe lumea aceasta cu o mică gaură în inimă și în primele zile ale vieții lui nu a petrecut decât foarte puțin timp cu mama și cu tatăl lui. Când li s-a spus despre existența acelei găuri, mama și tatăl lui Billy nu doar că s-au îngrijorat, ci li s-a făcut și o frică grozavă. Așa frică nu mai simțiseră de pe vremea când erau mici. Mama s-a apucat să îi facă lui Billy o jucărie de pluș. Așa făcea ea față fricii.

Cuvântul „jucărie” de obicei îți dă o senzație plăcută și îți trezește numai amintiri încântătoare. Dar cuvântul acesta nu exprimă tot ce înseamnă o jucărie, fiindcă în anumite situații, o jucărie poate deveni mult mai mult decât un simplu obiect cu care să te joci sau care să te distreze. Poate deveni miraculoasă. Jucăria pe care o cosea mama lui Billy era deja specială. Era făcută din mai multe feluri de materiale foarte plăcute și moi, pe care mama lui Billy le-a ales cu

foarte mare grijă. Și forma jucăriei era foarte simpatică. Arăta ca un ursuleț, dar (de ce anume, mama lui Billy n-ar fi putut spune) îi făcuse niște urechi lungi, care aduceau puțin cu niște urechi de iepure. Așa că până la urmă nu ieșea nici urs, nici iepure; era cu totul aparte. Jucăria era îmbrăcată cu un hanorac cu dungi albastre și avea în jurul gâtului un fular roșu. Și mai avea o mutriță simplă, încrezătoare, motiv pentru care arăta prietenos.

Cât a lucrat la jucăria aceasta nostimă care semăna cu un iepuraș, mama lui Billy a fost condusă doar de ochiul ei atent și de instinctul ei de mamă. „Jucăria aceasta va fi foarte importantă pentru Billy”, își spunea mama în sine ei.

Billy voia ca Ollie să stea tot timpul cu el și nu adormea decât cu el în brațe, ținându-l strâns. Cât timp Billy dormea, Ollie, cu capul lipit de pieptul lui, îi asculta cu atenție bătăile inimii. Celelalte jucării din camera lui Billy au priceput repede ce se întâmplă. Și-au spus în șoaptă cu mare admirație, iar și iar: „Ollie este jucăria lui preferată!”

după William Joyce, *Odiseea lui Ollie*

Scrie un text, de minimum 120 de cuvinte, despre modul în care jucăria preferată ajută un copil în depășirea momentelor dificile, așa cum apare în cele două texte suport, A și C, selectate din zone culturale diferite.

În redactarea textului, vei avea în vedere:

- prezentarea unui aspect comun despre modul în care jucăria preferată ajută un copil în depășirea momentelor dificile, în textul A și în textul C;
- prezentarea unui aspect diferit despre modul în care jucăria preferată ajută un copil în depășirea momentelor dificile, în textul A și în textul C;
- exemplificarea adecvată a aspectului comun;
- exemplificarea adecvată a aspectului diferit;
- valorificarea experienței de viață/de lectură.

Vei primi 14 puncte pentru conținutul compunerii și 6 puncte pentru redactare.

Pentru redactarea textului se acordă 6 puncte (registrul de comunicare, stilul și vocabularul adecvate – 1 p.; coerența textului – 1 p.; ortografie – 2 p.; punctuație – 1 p.; așezarea în pagină și lizibilitatea – 1 p.)

Notă!

Punctajul pentru redactare se acordă doar în cazul în care textul are minimum 120 de cuvinte și dezvoltă subiectul propus. Compunerea nu va avea titlu sau motto. Respectarea, în lucrare, a ordinii cerințelor nu este obligatorie.