

**OLIMPIADA DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ**  
**Școli/secții cu predare în limbile altor minorități naționale și școli din diasporă**  
**Etapa națională**  
**19 aprilie 2022, Brăila**  
**Clasa a VII-a**

- **Toate subiectele sunt obligatorii.**
- **Timpul efectiv de lucru este de trei ore.**
- **Se acordă zece puncte din oficiu. Punctajul total este de 100 de puncte.**

**Se dau textele:**

**A.** —Te rog, mai stai puțin, nu pot să adorm. Nu mă pot gândi decât la toboganul meu din Minecraft. Trebuie să ți-l arăt, e înalt până la cer, de fapt e deasupra norilor. Și e numai din apă. Sus de tot mi-am făcut o trambulină ca să sar direct în piscina pe care am construit-o doar din șase pătrate, știind că ar putea fi prea mică. Dar până la urmă nu ea a fost de vină. Când mi-am luat avânt, în loc să cad cum trebuie, m-am izbit de tobogan. Și praf m-am făcut.

— Înseamnă că ai greșit ceva. Data viitoare schimbă trambulina!

— Mă tot gândesc cum să fac. Că n-am chef să mai mor o dată.

— Acum lasă toate astea și ieși în realitate. Dacă-ți umpli mintea cu cuburi, e normal să te doară.

— Cum adică? Tu nu te jucai la vârsta mea?

— Ba da, dar altfel, „Țară, țară, vrem ostași”, „Rațele și vânătorii”, de-a v-ați ascunselea, fotbal... Să știi că încă din clasa a III-a eram atacantul unei echipe, din cele două de pe stradă. [...]

— Vrei să zici că nu te jucai? Înțeleg că iPadul nu exista, dar măcar un computer, acolo...

— Ei, ți-am mai zis, computerele nici nu erau inventate. Pe primul l-am văzut abia după Revoluție. Dar asta, cu 1989 și Revoluția, o să înțelegi când vei fi mai mare [...]

— Și ce făceai toată ziua? Nu mureai de plictiseală?

— În primul rând, să te plictisești nu e un lucru rău. Abia când rămâi singur, cu gândurile tale, începi să te auzi și să înțelegi măcar puțin din ființa care ești. În al doilea rând, pe-atunci, în locul în care m-am născut eu, copiii munceau. Cam de la cinci ani începeau să aibă sarcini clare. Dacă la început strângeau ouăle din cuibar – ceea ce, știi și tu, e mai mult o distracție – sau le duceau câteun bidonaș cu apă părinților care lucrau prin preajmă, sau dădeau grăunțe păsărilor, puțin mai târziu începeau să aibă grijă de animale. Eu am ales mieii. [...] Și, dragul meu, când mieii erau mai liniștiți, aveam timp să mă joc. Așa cum tu te omorai mai demult după plastilină, mie îmi plăcea argila, adică pământul acela galben și cleios din care se făceau în trecut oalele.[...] Și, cu mare bucurie, uitându-mă mereu după rumegătoarele mele imprevizibile, citeam. Când am terminat Winnetou, am plâns, fiindcă era imposibil ca un astfel de erou să moară. Dar tu încă nu ai citit cartea asta, așa că degeaba îți pomenesc despre ea.

Ioana Nicolaie, *Pe vremea când nu existau computere*

**B.** Ne-am obișnuit atât de mult cu prezența calculatoarelor în viețile noastre, încât tindem să uităm că acestea nu au existat dintotdeauna. Prin cunoașterea istoriei lor și a progresului prin care ele au trecut de-a lungul timpului, putem înțelege mai ușor cât de complicată și de inovativă este crearea unor astfel de mașinării.

Spre deosebire de celelalte dispozitive apărute până acum, computerele sunt cam singurele care nu se pot atribui unui singur inventator. În timp, foarte multe persoane și-au pus amprenta asupra lor și fiecare din acești indivizi au adăugat câte ceva la lista elementelor necesare funcționării unui calculator.

**Începutul**

Probabil că una dintre cele mai importante date din istoria calculatoarelor a fost anul 1936. Atunci a apărut primul computer. A fost creat de către Konrad Zuse și se numea Z1. Această mașinărie a fost unul dintre primele sisteme care se puteau programa.

Lumea calculatoarelor a fost schimbată definitiv o dată cu apariția companiei International Business Machines (IBM), în 1953. Aceasta s-a dovedit a fi un mare jucător în domeniul creării de

sisteme și servere noi pentru uz public și privat. Printre primele contribuții pe care le-a avut IBM a fost construirea computerului IBM 701 EDPM.

### **Apariția limbajului de programare**

Un an mai târziu, în 1954, s-a conceput și primul limbaj de programare de succes. [...]

În 1958 au fost create și circuitele integrate, și ele fiind o descoperire importantă în lumea computerelor. Fiind cunoscute și sub numele de chipuri, acestea joacă un rol vital și în funcționarea calculatoarelor din ziua de astăzi. Pe fiecare placă de bază dintr-un computer există mai multe astfel de chipuri care conțin informații despre aceasta și ceea ce face ea.

### **Jocurile video și internetul**

Pentru mulți utilizatori de calculatoare din prezent, jocurile video sunt parte importantă din evoluția computerelor. Primul joc video a apărut în anul 1962 și a fost creat de Steve Russel și MIT, fiind numit Spacewar.

Internetul are și el o istorie interesantă. **A fost inventat în anul 1969 și prima versiune a lui se numea ARPA net.** Ea a stat la baza dezvoltării internetului pe care îl cunoaștem cu toții astăzi.

adaptare după [www.infozoom.ro](http://www.infozoom.ro)

## **SUBIECTUL I – Elemente de construcție a comunicării 30 de puncte**

**Scrie pe foaia de concurs numărul și răspunsul corect pentru fiecare cerință, cu privire la textele date.**

1. Seria în care toate cuvintele au numărul de sunete egal cu cel al literelor este: **3 puncte**
  - a) argila, ceva, echipe, sarcini.
  - b) cincî, existat, munceau, piscină.
  - c) citeam, ceva, piscina, strângeau.
  - d) circuitele, piscină, argila, sarcini.
2. Seria în care toate cuvintele aparțin aceleiași familii lexicale este: **3 puncte**
  - a) apă, apos, apăraie, apă-oxigenată.
  - b) gând, gânditor, gândire, gând bun.
  - c) praf, prăfui, prăfos, praf în ochi.
  - d) stradă, străduță, strădui, strada mare.
3. Enunțul primului paragraf al textului B este alcătuit din: **3 puncte**
  - a) patru propoziții;
  - b) trei propoziții;
  - c) două propoziții;
  - d) o propoziție.
4. Seria în care ambele secvențe conțin câte un verb copulativ este: **3 puncte**
  - a) „de fapt e deasupra norilor”; „și e numai din apă”
  - b) „ieși din realitate”; „ceea ce...e mai mult o distracție”
  - c) „când rămâi singur”; „fiind o descoperire”
  - d) „se făceau în trecut oalele”; „această mașinărie a fost unul...”
5. Enunțul în care verbul „a construi” are funcția sintactică de circumstanțial de scop este: **3 puncte**
  - a) Firma a fost amendată pentru construit în zone verzi.
  - b) Vom folosi cuburi pentru construit un castel mare.
  - c) Materialul lemnos din pădure e pentru construit cabane.
  - d) S-au certat pe locul pentru construit un hotel nou.
6. Substantivele subliniate în enunțul „Să știi că încă din clasa a III-a eram atacantul unei echipe, din cele două de pe stradă” au, în ordine, funcțiile sintactice de: **3 puncte**
  - a) complement prepozițional, subiect, atribut substantival genitival, atribut substantival prepozițional.
  - b) circumstanțial de timp, nume predicativ, atribut substantival genitival, atribut substantival prepozițional.
  - c) complement prepozițional, nume predicativ, complement indirect, circumstanțial de loc.

- d) circumstanțial de timp, subiect, atribut substantival genitival, circumstanțial de loc.
7. Seria care conține numai adjective aflate în cazul nominativ, din textul A, este: **3 puncte**
- înalt, prea mică, clare, mai liniștiți.
  - înalt, mai liniștiți, singur, imprevizibile.
  - prea mică, inventate, rău, mai liniștiți.
  - prea mică, inventate, mai liniștiți, imprevizibile.
8. În enunțul „Pe fiecare placă de bază dintr-un computer există [...] chip-uri care conțin informații despre aceasta și ceea ce face ea.” sunt: **3 puncte**
- trei pronume;
  - patru pronume;
  - cinci pronume;
  - șase pronume.
9. Scrie, pe foaia de concurs, valoarea de „adevărat” sau „fals” a fiecărui enunț dat: **3 puncte**
- În secvența preluată din textul A „— Cum adică? Tu nu te jucai la vârsta mea?” există un adverb interogativ și un pronume interogativ. **(A/F)**
  - În secvența preluată din textul B „În timp, foarte multe persoane și-au pus amprenta asupra lor și fiecare din acești indivizi au adăugat câte ceva la lista elementelor necesare funcționării unui calculator.” există patru prepoziții: trei pentru cazul acuzativ și una pentru cazul genitiv. **(A/F)**
  - În secvența „Fiind cunoscute și sub numele de chipuri, acestea joacă un rol vital și în funcționarea calculatoarelor din ziua de astăzi.” există șase atribute diferite. **(A/F)**
10. Notează, pe foaia de concurs, perechea literă-cifră care indică tipul propozițiilor date în stânga: **3 puncte**
- |                                      |                            |
|--------------------------------------|----------------------------|
| a. Data viitoare schimbă trambulina! | 1.afirmativă, interogativă |
| b. Și ce făceai toată ziua?          | 2.negativă, interogativă   |
| c. Nu mureai de plictiseală?         | 3.afirmativă, imperativă   |
|                                      | 4.negativă, exclamativă    |

**SUBIECTUL al II-lea – Lectură și redactare****40 de puncte****a. Înțelegerea textului (literar/nonliterar; continuu/discontinuu/multimodal).....20 de puncte**

- Notează, din textul B, o caracteristică a computerului Z1. **3 puncte**
- Scrie, din textul B, două roluri pe care le-a avut compania înființată în anul 1953. **5 puncte**
- Precizează, din textul B, o informație care ți-a atras atenția, justificând alegerea. **6 puncte**
- Într-un text de 60 - 80 de cuvinte, menționează două categorii de cititori care se pot arăta interesate de informațiile din textul B, motivându-ți alegerea. **6 puncte**

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

**b. Scriere despre text (literar/nonliterar; continuu/discontinuu/multimodal).....20 de puncte**

Scrie un text, de 150 – 200 de cuvinte, în care să prezinți ***lumea jocurilor din trecut și din prezent***, valorificând textul A.

**În redactarea textului, vei avea în vedere:**

- prezentarea comparativă a jocurilor din trecut și a celor din prezent, așa cum reiese din textul dat;
- valorificarea a două secvențe comentate relevante pentru jocurile din trecut și cele din prezent;
- exprimarea unui punct de vedere privind secvența: „Abia când rămâi singur, cu gândurile tale, începi să te auzi și să înțelegi măcar puțin din ființa care ești.”

**Vei primi 14 puncte pentru conținutul compunerii și 6 puncte pentru redactare** (registru de comunicare, stilul și vocabularul adecvate – 1 p.; coerența textului – 1 p.; unitatea compoziției – 1 p.; ortografie și punctuație – 2 p.; așezarea în pagină și lizibilitatea – 1 p.).

**Notă! Punctajul pentru redactare se acordă doar dacă textul are numărul minim de cuvinte indicat și dezvoltă subiectul propus.**

**Notă! Respectarea, în lucrare, a ordinii cerințelor nu este obligatorie.**

### **SUBIECTUL al III-lea – Elemente de interculturalitate**

**20 de puncte**

În jurnalul tău de lectură ai notat următoarea secvență: „Există multe înțelegeri ale existenței, însă doar limba fiecăruia dintre noi poate fi măsura vieții noastre”. (Toni Morrison).

Completează jurnalul cu o notă de lectură, de minimum 150 de cuvinte, în care să îți exprimi ideile pornind de la afirmația dată.

În redactarea textului, vei avea în vedere:

- precizarea punctului de vedere față de afirmația dată;
- susținerea punctului de vedere prin două motive;
- raportarea la experiența personală în context cultural;
- valorificarea experienței de lectură.

Vei primi 14 puncte pentru conținutul compunerii și 6 puncte pentru redactare (registru de comunicare, stilul și vocabularul adecvate – 1 p.; coerența textului – 1 p.; unitatea compoziției – 1 p.; ortografie și punctuație – 2 p.; așezarea în pagină și lizibilitatea – 1 p.).

**Notă! Punctajul pentru redactare se acordă doar dacă textul are numărul minim de cuvinte indicat și dezvoltă subiectul propus. Compunerea nu va avea titlu sau motto.**

**Notă! Respectarea, în lucrare, a ordinii cerințelor nu este obligatorie.**