

Mina-Maria Rusu (coord.)

Geanina Cotoi

Irina Hăilă

Mihaela Timingeriu

Exerciții practice de
Limba și literatura română
CAIET DE LUCRU
Clasa a VI-a

Ediția a III-a

Cuprins

Dragi profesori și părinți / 3

EVALUARE INIȚIALĂ / 5

ELEMENTE DE INTERCULTURALITATE / 8

Valori etice în legendele popoarelor / 8

Limba română în Europa;

comunitatea lingvistică a vorbitorilor de limbă română de pretutindeni / 18

Valori ale culturii populare în spațiul românesc / 23

COMUNICARE ORALĂ / 31

LECTURĂ / 41

Textul narativ literar – în proză, în versuri. Instanțele comunicării narative:
autor, narator, personaje. Narațiunea la persoana a III-a și la persoana I / 41

Momentele subiectului/etapele acțiunii / 49

Dialogul în textul literar / 58

Textul descriptiv literar – în proză, în versuri / 65

Portretul literar / 71

Textul argumentativ / 79

Versificație: rima, strofa, măsura versurilor, ritmul (intuitiv) / 84

Strategii de interpretare: interpretarea limbajului figurat (epitetul, enumerația) / 91

ELEMENTE DE CONSTRUCȚIE A COMUNICĂRII / 96

Gramatică / 96

Predicatul nominal. Verbul copulativ *a fi*; numele predicativ. Acordul numelui predicativ / 96

Subiectul neexprimat (inclus, subînțeles) / 102

Complementul. Complementul direct, complementul indirect în dativ și complementul prepozițional.

Circumstanțialul de mod, circumstanțialul de timp, circumstanțialul de loc.

Norme de punctuație (virgula) / 109

Verbul. Moduri verbale și timpurile lor: conjunctivul și condiționalul-optativ.

Posibilități combinatorii ale verbului. Prepoziția / 114

Substantivul. Substantive colective. Substantive defective. Cazul. Articolul genitival. Punctuația vocativului.

Corelarea funcției sintactice cu cazul morfologic. Posibilități combinatorii ale substantivului / 123

Pronumele personal (flexiune cazuală). Pronumele reflexiv

(diferența între pronumele reflexiv și pronumele personal).

Posibilități combinatorii ale pronumelui. Anticiparea și reluarea
prin clitice pronominală în cazul unor complemente. Aspecte ortografice / 135

Vocabular / 163

REDACTARE / 179

EVALUARE FINALĂ / 189

EVALUARE INIȚIALĂ

Barem de corectare și de notare / 192

EVALUARE FINALĂ

Barem de corectare și de notare / 194

Lectură

Textul narativ literar – în proză, în versuri.

Instanțele comunicării narative:

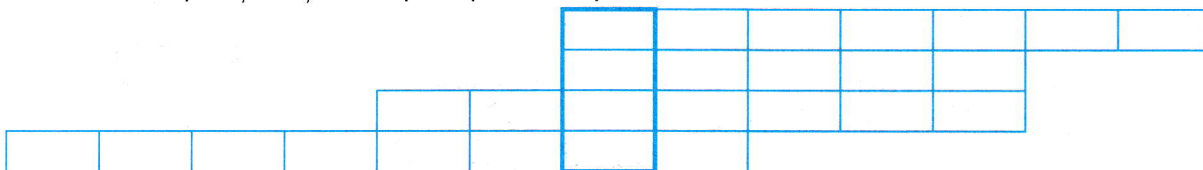
autor, narator, personaje.

Narațiunea la persoana a III-a și la persoana I

Să ne reamintim!

Completează rebusul următor, pentru a descoperi, pe verticala îngroșată, un sinonim al verbului *a relata*.

1. Text în care se prezintă o succesiune de întâmplări, într-o anumită ordine (logică și, de obicei, cronologică).
2. Persoana care creează o operă literară.
3. Sinonim pentru cuvântul *povestitor*.
4. Cel care îndeplinește acțiuni sau participă la întâmplări într-un text narativ literar.



Să rezolvăm exerciții, pentru a înțelege mai mult!

Inițiere

1. Citește cu atenție textul care urmează, apoi rezolvă cerințele:

Băiatul stă în picioare în fața cuștii lupului, nemișcat. Lupul umblă încoace și-ncolo. Se plimbă în lung și-n lat, nu stă locului o clipă.

„Ce mă enervează...”

Așa își spune lupul în sinea lui. De două ore băiatul stă în picioare în fața grilajului, neclintit ca un copac înghețat și se uită la lup cum merge.

„Ce-o fi vrând de la mine?”

Așa se întreabă lupul. Băiatul ăsta îi stârnește curiozitatea. Nu îl neliniștește (lupului nu îi este frică de nimic), îl face curios.

„Ce-o fi vrând de la mine?”

Ceilalți copii aleargă, sar, strigă, plâng, scot limba la lup și se ascund după fusta mamei. Apoi se maimuțăresc în fața cuștii gorilei și rag în nasul leului, care biciuiește aerul cu coada. Băiatul ăsta nu. El stă în picioare, neclintit, tăcut. Doar ochii i se mișcă. Urmăresc plimbarea lupului de-a lungul grilajului, du-te-vino.

„N-a văzut în viața lui un lup sau ce?”

Lupul nu-l vede pe băiat decât la dus.

Are un singur ochi. Pe celălalt l-a pierdut în bătălia cu oamenii, acum zece ani, în ziua când a fost prins.

(Daniel Pennac, *Ochi de lup*)

a) Asociază informațiile din cele două coloane:
Daniel Pennac

Personaj

Băiatul

Autor

Lupul

Narator

Voce a autorului, la persoana a III-a, în text

b) Subliniază secvența din text care arată ce gândește lupul.

c) Ilustrează tipul de narator care apare în textul dat.

d) Transcrie o secvență de 10-20 de cuvinte, în care se transmit sentimente, prin intermediul unui personaj.

e) Indică două acțiuni ale lupului.

f) Rezumă, oral, textul dat, în 20-30 de cuvinte.

g) Discută cu un coleg despre sentimentele pe care le trăiește lupul, ilustrându-le cu secvențe din text.

Consolidare

2. Citește cu atenție textul care urmează, apoi rezolvă cerințele:

„Cât îmi sunt de urâte unele dobitoace,
Cum lupii, urșii, leii și alte câteva,
Care cred despre sine că prețuiesc ceva!
De se trag din neam mare,
Asta e o-ntâmplare:
Și eu poate sunt nobil, dar s-o arăt nu-mi place.
Oamenii spun adesea că-n țări civilizate
Este egalitate.
Toate iau o schimbare și lumea se cioplește,
Numai pe noi mândria nu ne mai părăsește.
Cât pentru mine unul, fieștecine știe
C-o am de bucurie
Când toată lighioana, măcar și cea mai proastă,
Câine sadea îmi zice, iar nu domnia-voastră.”
Așa vorbea deunăzi cu un bou oarecare
Samson, dulău de curte, ce lătra foarte tare.
Cățelul Samurache, ce ședea la o parte
Ca simplu privitor,
Auzind vorba lor,

Și că nu au mândrie, nici capricii deșarte,
S-apropie îndată
Să-și arate iubirea ce are pentru ei:
„Gândirea voastră, zise, îmi pare minunată,
Și sentimentul vostru îl cinstesc, frații mei.”
— „Noi, frații tăi? răspunse Samson plin de mânie,
Noi, frații tăi, potaie!
O să-ți dăm o bătaie
Care s-o pomenești.
Cunoști tu cine suntem, și ți se cade ție,
Lichea nerușinată, astfel să ne vorbești?”
— „Dar ziceați...” — „Și ce-ți pasă? Te-ntreb eu ce
ziceam?
Adevărat vorbeam,
Că nu iubesc mândria și că urăsc pe lei,
Că voi egalitate, dar nu pentru căței.”
Aceasta între noi adesea o vedem,
Și numai cu cei mari egalitate vrem.

(Grigore Alexandrescu, *Câinele și cățelul*)

a) Încercuiește varianta corectă de răspuns:

- În textul *Câinele și cățelul*, de Grigore Alexandrescu, se prezintă o întâmplare.
- În textul lui Grigore Alexandrescu, câinele și cățelul sunt personaje.

DA/NU
DA/NU

- O secvență din textul dat în care apare vocea naratorului este: *Așa vorbea deunăzi cu un bou oarecare...* DA/NU
- Cuvintele *Gândirea voastră [...] îmi pare minunată, / Și sentimentul vostru îl cinstesc, frații mei...* îi aparțin boului. DA/NU
- Cuvintele *Și ce-ți pasă? Te-ntreb eu ce ziceam?* îi aparțin lui Samson. DA/NU
- Naratorul care intervine în textul dat este obiectiv. DA/NU
- Figura de stil prin care le sunt atribuite însușiri umane lui Samson și lui Samurache este personificarea. DA/NU

b) Identifică, în textul scris de Grigore Alexandrescu, două secvențe care sugerează sentimentele trăite de personaje, numindu-le.

c) Cui se adresează Samson când ține discursul despre egalitatea în drepturi?

d) Ceea ce face Samson, când Samurache i se adresează, este în concordanță cu ceea ce spune? Motivează-ți răspunsul, folosind exemple din text.

e) Completează tabelul următor:

Trăsăturile câinelui Samson	Exemple din text	Trăsăturile cățelului Samurache	Exemple din text
– aparenta modestie		– discreția	
– mândria		– bunăvoința	
– disprețul pentru cei mai puțin importanți decât el		– naivitatea	

f) Redactează un text de 80-100 de cuvinte, în care să prezinți ce ai face dacă ai fi în locul lui Samurache. Folosește, în redactarea compunerii tale, narațiunea la persoana I.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Respect 3. Citește cu atenție textul care urmează, apoi rezolvă cerințele:

Ce Dumnezeu caut aici? Dar numele Lui nu este binevenit în aceste ținuturi. Aici sunt ghețuri eterne printre care curg râuri de lavă, sunt munți și prăpăstii. Cine sunt? Nu-mi pot aduce aminte. Tot ce văd în fața mea e peisajul măreț și abstrus – și o Armă. Nu pot privi în jos ca să-mi văd măcar vârful încălțărilor, pe care le simt de metal. Încep să alunec, cu arma în față (e un fel de caduceu** înaripat), prin aceste iaduri. Nu am timp să-mi pun alte întrebări despre condiția mea. Căci apar Monștrii. Nici ei nu știu cine sunt și de ce putere sunt însuflețiți. N-au instinct de conservare. Păsări de foc, diavoli estropiați***, zombies, mumii, vârcolaci [...] se azvârl înainte, scuipe sfere de flacăra, te năpădesc cu duhori sulfuroase. Îi extermin cu zecile, eliberând limbi de jad din magicul caduceu, alunec rapid prin ținutul melancoliei, cu câte-un copăcel închircit pe alocuri, mă feresc de vâpăile dureroase ale celor care-mi vor sângele. Când sunt atins, viața îmi scade, puterea se duce. Din fericire, pe pământ sunt presărate Cristale. Violacee, roze sau limpezi ca gheața. Ele sunt forță și sănătate. De câte ori ating unul, o mare lumină iradiază și mă simt deodată mai bine. Pătrund acum în temnițe. E o cetate a morții și a vicleniei. [...] Intru pe coridoare de piatră. Uși secrete se deschid, trape cedează. [...] Fiecare nouă odaie e înțesată cu demoni. Sunt doar o Armă care carbonizează. Și viclenie. Acum caut cheile. Cea de opal, cea de turcoaz și cea de malachită. Sângerez din sute de răni, dar nu mi-e frică și nu mă pot opri. Sunt întocmai ca Ei. Dar bun. Nu-i timp pentru alte gânduri. Mă atacă viespi mecanice. M-am rătăcit pe culoare. Apăs resorturi. Fug în sus pe scări în spirală. Alunec pe podele de lavă care-mi ard tălpile. Am Cheile. Ucid hoarde de căpcăuni până dau de prima poartă. Aici cristalele sunt mai rare. [...] Trec de poarta de opal, apoi de cea de turcoaz. N-o pot găsi pe a treia. Viața îmi scade mereu. Monștrii mi se furișează prin spate și mă frig cu ghearele lor. Alunec disperat pe esplanade**** de fosfor. Deodată, arma-mi dispăre și-mi văd acum înainte doar brațele goale, păroase. Nu mă mai pot apăra. Fug, mă ascund, diavolii zbiră triumfători. Merg în echilibru pe o punte ca o lamă de brici. Sunt dincolo. N-am mai ajuns pe aici. Sunt steiuri de stâncă, tragice și mărețe. Intru în defileul putreziciunii, înțesat de carcase de om. Într-o nișă găsesc – Evoo! – o formidabilă Armă. [...] Lupt cu Balaurul. N-am timp să văd cum arată. Îl învălui continuu cu bilioane de steluțe otrăvite. Urletele-i sunt de nesuportat. Se zbate agonizant, nu mai poate sufla jerbele lui de iridiu. Se înțepenește brusc. Se vitrifică. Se sparge în țandări. E praf și pulbere. Dar și sănătatea mea e aproape la zero. Abia mă mai târăsc către poarta de malachită, ce se ridică, încet, ca să mă primească. Ating cu palma rășchirată semnul magic.*

*Pe cine-am învins? Pe cine-am salvat? Al cui erou sunt? Beau apa uitării și, pe când mă dizolv ca să mă reîntrepez în eterna, absurda mea metempsihoză*****, apuc să mai văd ecranul final: LEVEL 26 COMPLETED // KILLED: 56/64 // SECRETS: 4/7 // TIME: 1:23:45.*

(Mircea Cărtărescu, *Computer games forever*)

*abstrus – neclar, încurcat;

**caduceu – sceptor al lui Hermes, reprezentat printr-un baston cu două aripioare la vârf, înconjurat de doi șerpi, care, în Antichitatea greco-romană, reprezenta pacea și comerțul;

***estropiați – schilodiți, mutilați;

****esplanade – stradă largă, având în mijloc alei bogat plantate cu arbori, iarbă și flori;

*****metempsihoză – concepție despre transmigrarea sufletelor oamenilor care ar parcurge, după moarte, în vederea purificării, un lung șir de reîncarnări succesive în animale, plante și oameni.

a) Precizează persoana la care se relatează în text.

b) Ce tip de narațiune apare în textul scris de Mircea Cărtărescu?

c) Cine ar putea fi personajul principal al acestui text?

d) Crezi că naratorul se confundă cu personajul? Motivează opțiunea, folosind exemple din text.

e) Indică patru acțiuni la care participă personajul, în lumea virtuală.

Respect pentru oameni și cărți

f) Transcrie o secvență de 8-10 cuvinte, care indică renunțarea la rolul îndeplinit în jocul parcurs.

g) Limbajul folosit în text ți se pare adecvat pentru prezentarea acțiunilor dintr-un joc pe calculator? Motivează opțiunea, în 50-60 de cuvinte.

Sunt de acord: _____

Nu sunt de acord: _____

Justificare:

h) Alcătuește rezumatul textului dat, în 40-50 de cuvinte.

i) Răspunde la întrebarea „Îți plac jocurile pe calculator?” cu DA sau NU, indicând motivele pentru care ai ales varianta de răspuns.

Varianta DA: Îmi plac jocurile pe calculator, pentru că _____

Varianta NU: Nu îmi plac jocurile pe calculator, pentru că _____

j) Jocul pe calculator și lectura unei cărți îți oferă posibilitatea de a intra într-o lume imaginară. Redactează, la alegere, o narațiune la persoana I, în 150-250 de cuvinte, în care să prezinți o succesiune de evenimente la care ai lua parte:

- dacă ai fi un personaj dintr-un joc pe calculator care ajunge în lumea reală;
- dacă ai fi un personaj dintr-o operă literară care ajunge în lumea reală.

Ameliorare

4. Citește cu atenție textul care urmează, apoi rezolvă cerințele:

Pe luciul negru al pianului – un plic mare, alb. Înăuntru – o invitație: „Pictorul Petre Barbu vă roagă să onorați cu prezența dumneavoastră vernisajul expoziției...”*

Am rămas în picioare, uluită. De unde știa Petre Barbu că exist și, dacă i-a pomenit cumva Diana de mine, în vara aceea la Mangalia, cum de-și mai amintea, fie și greșindu-mi numele: „Elena Dima” în loc de „Ilinca”? Citeam și reciteam nedumerită: „Vineri, 16 ianuarie, ora 12”.

— E unsprezece și jumătate, Ilinco, scoală-te, dragă, ce Dumnezeu?!

Vocea mamei, cu un „dragă” arțăgos, ca de obicei.

Oare azi e vineri? Am vrut să iau ziarul, dar, zăpăcită, m-am repezit la fereastră. Ploua mărunț. Mi-am făcut socoteala că în douăzeci de minute mă pot îmbrăca și, cu un taxi, voi ajunge la timp. (Abia mai târziu mi-am dat seama că la un vernisaj nu e necesar să fii punctual ca la gară.)

(Cella Serghi, Pânza de păianjen)

*vernisaaj – deschidere oficială, inaugurare a unei expoziții de artă (în special de pictură).

a) Scrie numele autorului textului dat.

b) Precizează persoana la care se relatează în textul dat.

c) Naratorul din acest text apare și în ipostaza de personaj?

d) Cum se numește personajul invitat la vernisaaj?

e) Prezintă două acțiuni pe care le îndeplinește Ilinca.

f) Continuă fragmentul citat, în 80-100 de cuvinte, prezentând acțiunile Ilincăi, după ce primește invitația la vernisaaj. Folosește narațiunea la persoana a III-a!

PLICUL CU JOCURI

Joc: Cuvinte care deschid lumi

1. Lipește două coli de carton pe toate marginile.
2. Decupează, pe una dintre coli, 8-10 ferestre pătrate (decupează numai trei laturi, pentru ca pătrățelele decupate să nu se desprindă complet).
3. Alege 8-10 cuvinte din textele pe care le-ai parcurs în această unitate de învățare și scrie câte un cuvânt în spatele fiecărei ferestre.
4. Acoperă toate cuvintele, apoi invită un coleg/o colegă să aleagă o fereastră. Arată-i cuvântul ascuns, de la care el/ea va începe să imagineze o „poveste”. În timp ce el/ea povestește, deschide altă fereastră, la întâmplare. El/ea are la dispoziție zece secunde pentru a continua, integrând noul cuvânt, în mod logic, în poveste.
5. Alcătuiți o antologie a celor mai frumoase texte create de voi.

Evaluare

Citește cu atenție textele care urmează, apoi rezolvă cerințele:

A. Sofie Amundsen se întorcea acasă de la școală. Prima bucată de drum o făcuse împreună cu domnul Jorunn. Discutaseră despre roboți. Jorunn considera creierul omenesc ca fiind un computer mai complicat. Omul trebuie să fie ceva mai mult decât o mașină, nu?

Se despărțiseră în fața magazinului universal. Sofie locuia la capătul unui cartier mai extins cu vile de familie și avea de făcut un drum aproape dublu la întoarcerea de la școală decât Jorunn. Casa ei părea să se afle la capătul lumii, căci dincolo de grădina lor nu mai erau alte case, doar pădurea.

Coti acum pe Kløverveien. Chiar la capăt, strada făcea un cot neașteptat, care se numea „Cotitura căpitanului”. Nu vedeai trecători pe acolo decât sâmbăta și duminica. [...]

Sofie aruncă o privire în cutia de scrisori înainte de a deschide poarta grădinii. De regulă erau acolo tot soiul de reclame și câteva plicuri mari pentru mama ei. Sofie lăsa atunci câte un teanc gros de corespondență pe masa din bucătărie înainte de a urca în camera ei să-și facă lecțiile. Pentru tatăl ei veneau uneori doar extrase de cont, dar, în fond, el nu era un tată normal. Tatăl Sofiei era căpitan pe un tanc petrolier și era pe drum aproape tot anul. [...] Astăzi nu se afla în cutia de scrisori mare și verde decât un plic mititel – și acela era pentru Sofie.

„Sofie Amundsen” scria pe acest plic micuț. „Kløverveien 3”. Atât, niciun expeditor. Plicul nu avea nici măcar timbru.

Îndată ce închise poarta în urma ei, Sofie deschise acest plic misterios. Înăuntru era doar un bilețel minuscul, nu mai mare decât plicul care-l conținea. Pe bilețel era scris: Cine ești tu? Altceva nimic. Biletul nu cuprindea nicio formulă de salut și niciun nume de expeditor, doar aceste trei cuvinte scrise de mână, urmate de un semn mare de întrebare.

Mai privi o dată plicul. Da – era într-adevăr pentru ea. Dar cine-l vârâse în cutia de scrisori? Sofie deschise abătută ușa căsuței roșii. Ca de obicei, pisica Sherekan se strecură din tufișuri, sări peste trepte și se furișă în casă înainte ca Sofie să fi avut timp să închidă ușa.

(Jostein Gaarder, *Lumea Sofiei*)

B. Ceea ce însă îmi stârnea întotdeauna interesul erau unele pagini din cărțile științifice, prefețele sau post-fețele, indiferent de materia de care se ocupau. Nu înțelegeam mai nimic, dar tocmai asta mă atrăgea cu o putere halucinantă. Sensul cuvintelor îmi era clar doar pe jumătate, uneori nici atât. Nu mă duceam niciodată să întreb ce înseamnă un cuvânt sau altul – mi-aș fi stricat toată plăcerea – și nici nu-l căutam în dicționar.

(Simona Popescu, *Exuvii*)

Inițiere (dificultate scăzută)

1. (1p) Indică tipul de narațiune care apare în textul A.

2. (1p) Precizează la ce persoană se relatează în textul B.

3. (1p) Transcrie, din textul A, două secvențe reprezentând indici de timp și de spațiu.

4. (1p) Precizează numele a două personaje care apar în textul A.

5. (1p) Formulează câte o idee principală care se poate desprinde din fiecare text.

.....

[illegible]

4-6 puncte 	6-8 puncte 	8-10 puncte 
Mai ai de lucrat!	Cu siguranță poți mai mult!	Continuă în același fel!