

LIBRIS

We know

FLORIN IONIȚĂ

FLORENTINA SÂMIHĂIAN

MARIA IONIȚĂ

ANA GABRIELA DRAGOMIRESCU

Evaluarea Națională

Limbă și comunicare

Pregătire intensivă pentru

Clasa a V-a

<i>Cuvânt-înainte</i>	5
<i>Partea I: teste</i>	6
<i>Joacă și jocuri</i>	
Testul 1	8
Testul 2	13
<i>La școală</i>	
Testul 3	19
Testul 4	25
<i>Cărțile copilăriei</i>	
Testul 5	33
Testul 6	39
<i>Întâmplări hazlii</i>	
Testul 7	47
<i>A fost odată ca niciodată...</i>	
Testul 8	55
<i>Plante și animale</i>	
Testul 9	61
Testul 10	67
<i>Monumente ale naturii</i>	
Testul 11	73
Testul 12	79

Joacă și jocuri

Barem 1 87

Barem 2 93

La școală

Barem 3 98

Barem 4 104

Cărțile copilăriei

Barem 5 110

Barem 6 116

Întâmplări hazlii

Barem 7 122

A fost odată ca niciodată...

Barem 8 128

Plante și animale

Barem 9 134

Barem 10 140

Monumente ale naturii

Barem 11 145

Barem 12 151

Surse

..... 157

Testul 1

Citește textele A și B și apoi răspunde cerințelor propuse. Cerințele de la I la VI urmăresc ce și cât ai înțeles din textele citite, iar cele de la VII la X, felul în care folosești aceeași informație în scop propriu (acela de a realiza o temă).

Textul A

Ața este un joc cu reguli foarte stricte. Se ia o ață de circa un metru și se leagă la capete. Până aici e ușor. De obicei, se folosește o ață mai groasă, ca un șiret. Eu aveam una de culoare turcoaz. Mai trebuie să spun că nu era un joc spectaculos. Era un joc de jucat în casă, când afară ploua sau era prea frig ca să mă întâlnesc cu prietenii.

Ca să joci Ața e nevoie de doi oameni: eu și mamaia. Mamaia știa regulile de când era mică, așa că era relaxată. Folosea degetul mare și arătătorul de la ambele mâini și ața se așeza astfel în formă de dreptunghi. O întindea apoi, transformată în laț, pe degete. Atunci veneam eu și făceam un X cu degetele în ața aia și, nu știu cum, o transferam pe mâinile mele. Era apoi rândul să facă mamaia mutarea. Prindea ața, o apuca din mai multe părți, o răsucea, o învârtea și iată-o pe mâinile ei ca o pânză de păianjen turcoaz. Ața se încâlcea și forma modele din ce în ce mai ciudate, pe măsură ce jocul înainta: o puzderie de romburi sau niște figuri geometrice tridimensionale.

La fiecare mutare exista o tehnică anume de a apuca ața pentru a o transfera pe mâinile tale și pentru a continua jocul. La un moment dat, când ața forma deja arhitecturi complicate, uitam combinația de mișcări pentru a trece la etapa următoare și jocul se bloca. Știu că eram puțin dezamăgită, ca la un meci de volei, când, după o serie de pase reușite, unul dintre jucători scapă mingea.

În cele din urmă, am învățat să joc Ața până la final. Forma pe care o lua ața la sfârșitul jocului era identică cu cea de la început: un dreptunghi. Am umblat apoi o vreme cu ața turcoaz după mine, în buzunar, la grădiniță și la școală, căutând pe cineva care să știe jocul, ca un câțel care umbla cu bățul în bot. În zadar: doar cu mamaia puteam juca Ața.

(Ața-ntinsă, Roxana Moroșanu, în vol. Joacă, jocuri, jucării, Muzeul Național al Țăranului Român)

II. Scrie, în coloana din dreapta, câte un enunț care să conțină informațiile solicitate în coloana din stânga. Răspunde în limba în care este formulată întrebarea.

Întrebări/Questions	Răspunsuri/Answers
Ce formă trebuie să aibă ața la începutul jocului?	
Cum se numește fetița care joacă <i>Ața</i> ?	
Do you play "Truth or Dare" with two people or more than two?	
What do you do first when playing "Truth or Dare"?	

Cod 2 1 0 9

III. Transcrie, din fiecare text, câte un enunț care conține o regulă a jocului.

enunț în limba română

.....

.....

English text

.....

.....

Cod 2 1 0 9

IV. Completează spațiile libere în limba în care este scris enunțul.

1. Cele două degete cu ajutorul cărora trebuie manevrată ața în jocul descris în **Textul A** sunt
2. La finalul jocului, ața trebuie să aibă forma unui

3. The name of the game described in Text B is

4. Text B was taken from

Cod 2 1 0 9

V. Explică, cu propriile cuvinte, ce trebuie să se întâmple pentru ca unul dintre participanți să câștige jocul Ața.

.....
.....
.....
.....

Cod 2 1 0 9

VI. Finish the following sentences by copying a fragment from Text B:

When someone asks "Truth or dare" the player must choose

.....

If someone chooses "truth", the others ask

.....

Cod 2 1 0 9

VII. Prezintă, într-un enunț, o asemănare între cele două texte.

.....
.....

Cod 2 1 0 9

VIII. Oferă o notă de la 1 la 10 prin care să evaluezi cât de interesant ți s-a părut jocul Ața (1 indică lipsa totală de interes, iar 10, interesul maxim) și justifică-ți nota într-un text de 2-3 rânduri.

.....

Cod 2 1 0 9

IX. Imaginează-ți următoarea situație:

Se apropie săptămâna dedicată „Școlii altfel” și fiecare dintre colegii clasei are de propus o activitate interesantă. Tu te-ai gândit că ar fi plăcut să organizați un joc, dar ai vrea ca mai întâi să cunoști și câteva dintre preferințele colegilor. Completează chestionarul de mai jos cu patru întrebări pe care le crezi potrivite acestui scop și la care colegii tăi să bifeze unul dintre cele două răspunsuri.

Întrebare	Da	Nu
1.		
2.		
3.		
4.		

Cod 2 1 0 9

X. Descrie, într-un text de 3-5 rânduri, jocul tău favorit.

.....

.....

.....

.....

.....

Cod 2 1 0 9

Testul 2

Citește textele A și B și apoi răspunde cerințelor propuse. Cerințele de la I la VI urmăresc ce și cât ai înțeles din textele citite, iar cele de la VII la X, felul în care folosești aceeași informație în scop propriu (acela de a realiza o temă).

Textul A

*Am putea să ne jucăm de-a căpșunile
Și jocul ar ține cu lunile,
Pentru că ar trebui, mai întâi, să răsărim, să facem frunze
Sub care să putem sta ascunse
Până când
Creștem și ne roșim de plăcere
Descoperind ce de mistere
Mișună prin aer și prin pământ.*

*Sau ne-am putea juca de-a morcovii și pătrunjeii,
Ne-am așeza pe marginile aleii.
Unii-am fi albi, alții, portocolii,
Unii-am fi dulci, alții și mai și,
Am sta cuminți,
Ca niște sfinți,
Și nu am bănui defel
Că miroase-n jur a foi de pătrunjel,
Am mustăci numai de răs în frunze când
Ne-am gândila cu rădăcinile pe sub pământ.*

*Sau ne-am putea juca de-a pepenii și de-a lubenițele,
Ne-am întinde cât am putea vrejurile și codițele
Și la capătul lor am crește niște globuri împărătești,
Atât de mari că nu poți să le urnești,
Galbene, sau cu dungii, sau verzi și lucioase
Învelite-n mătase.*

Unde
Ne-am putea ascunde,
Dulci și mici,
Ca niște zei fericiți și pitici,
Înconjurați de miezul roșu sau portocaliu –
Cine mă ghicește, al lui să fiu.

De-a câte și de-a câte ne-am putea juca
În grădina mea,
Dar noi, de-o întreagă copilărie, ca fleții,
Ne jucăm numai de-a fetețele și de-a băieții.

(Ana Blandiana, *Jocuri*)

Textul B

Conkers – a traditional British game

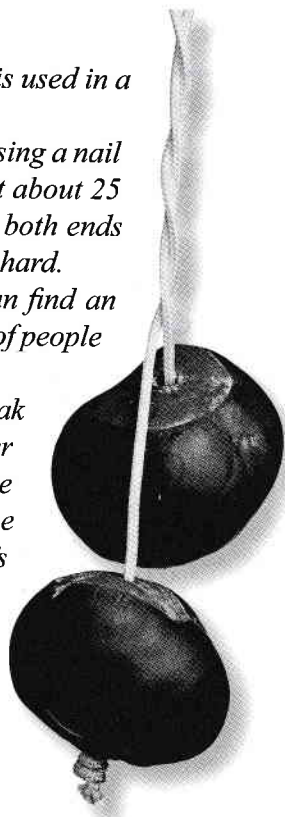
A conker is the nut of the Common Horse-chestnut tree. It is used in a game traditionally played by children.

First, take a large, hard conker and drill a hole through it using a nail or small screwdriver. Then, thread a piece of string through it about 25 cm long. Often a shoelace is used. Tie a large knot at one or both ends of the string, so that the conker will not slide off when swung hard.

Next, find an opponent. It is to your advantage if you can find an opponent with a conker smaller and softer than yours (beware of people who bake conkers to make them harder!).

Contestants take turns hitting each other's conker. If you break your opponent's conker, you gain a point. To do this one player lets the conker swing on the full length of the string while the other player hits. To hit, hold the string in one hand with the conker held above it in the other hand, then knock the opponent's conker, letting go of your own nut but keeping hold of the string.

This is how you score points: *in a contest between two fresh conkers, the winner would then have a score of 1 (known*



as a "one-er"). If it then beats another three one-ers, it would become a four-er. However, if the same conker then beats a conker which had previously won 5 fresh opponents, our nut would then become a ten-er (its own four, plus its latest victim (1) *plus* its victim's previous count of 5). In short, the winning conker assimilates the losing conker's victories, and is credited with one additional victory.

In some areas of Scotland, conker victories are counted using the term "Bully-one", "Bully-two", etc. instead of "one-er" or "two-er".

(adaptat după: www.learnenglish.de/cultureunusualsports.html; resources.woodlands-junior.kent.sch.uk/customs/conkers.html)

Dicționar:

conker, castană

horse-chestnut tree, castan cu fructe necomestibile

Răspunde la următoarele cerințe, care au ca suport textele date.

I. Bifează, în tabelul de mai jos, căsuța potrivită pentru a arăta căru text îi corespunde fiecare dintre afirmațiile din stânga.

	A	B	C	D
	Text A	Text B	Ambele texte	Niciun text
1. Textul descrie un joc britanic tradițional.				
2. Textul este scris de poeta Ana Blandiana.				
3. Textul prezintă o atitudine favorabilă jocurilor video.				
4. Textul prezintă o atitudine favorabilă jocului în natură.				

Cod 2 1 0 9