

OLIMPIADA NAȚIONALĂ DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

Etapa locală
28 februarie 2025
Clasa a VI-a

Varianta 1

- Toate subiectele sunt obligatorii.
- Timpul efectiv de lucru este de trei ore.
- Punctajul total este de 100 de puncte.

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

A.

„Lumina dimineților se stingea către prânz, când camerele își pierdeau viața și păreau pictate. Copilul se simțea atunci ciudat, de parc-ar fi trăit într-o ilustrată. Liniștea era totală și nicio mișcare nu anima casa. Fiecare obiect își ocupa locul în tăcere, de parc-ar fi respectat o lege inflexibilă, de la-nceputurile lumii, care-i cerea să fie cum este și cum a fost mereu, fără schimbare, fără ciobire a muchiilor și colțurilor, fără alterare în culoarea suprafețelor. Sufrageria era acum plată, vopsită în cafeniu și oliv, și așa avea să rămână până seara.

Acum se juca. Avea un căluț alb, de pânză umplută cu ceva noduros, cu coamă de ață cafenie și șa de lac roșu. Mai avea un clovn numit Hubert. Hubert avea ochi stelați și gură cu buze rujate, foarte groase. Și mai avea o pisică din lemn vopsit albastru, cu fața de om. O vreme inventa povești cu cele trei jucării, dar oricât de felurite ar fi fost poveștile astea, fiecare jucărie își păstra firea ei de la început: căluțul era întotdeauna bun, Hubert era rău, iar pisica venea în ajutorul căluțului, eliberându-l din închisoarea în care-l arunca măscăriciul, dezlegându-i lanțurile în care-l lega, punându-i înapoi ochii pe care Hubert i-i scotea cu mare cruzime. Când se juca, băiatul uita de sine. Era, pe rând, căluțul, Hubert și pisica. Sau, mai bine zis, era scena lor, teatrul lor în care se petrecea mereu aceeași poveste: căluțul era chinuit mereu și mereu, în fel și chip, de clovn, așa, fără nici o explicație, fără vreun motiv, doar pentru că Hubert era rău, iar pisica albastră, cu fața de om, se lupta cu el, îl alunga și elibera căluțul. Clovnul însă revenea, nu era chip să scapi de el. Smalțul de pe botul pisicii se dusese, pentru că, atunci când se luptau, fața clovnului îl izbea din toate puterile și, acolo unde cândva fuseseră desenate cu tuș strălucitor mustățile și limbuța trandafirie, acum nu se mai vedea decât lemnul.

În timp ce se juca, băiatul vorbea continuu, imitând glasul micuț și plângăreț al căluțului, cel răstit al lui Hubert, cel rugător al pisicii albastre. Era singura dată din zi când vorbea. Casa răsună de cuvintele lui, pentru că altfel era atâta tăcere. Într-o după-amiază cu cer plumburiu, pe când copilul vorbea pe cele trei voci, începuse să ningă, iar fulgii furioși foșneau atât de puternic frecând geamurile largi, încât se întreprusese și ascultase zgomotul alb al zăpezii, care făcea și aerul din cameră alb și-nghețat. Închisese ochii ca să asculte mai bine fâșâitul acela unanim, venit din toate părțile deodată, de parcă odaia ar fi fost un iglu în centrul Antarcticii, rezistând sticlos sub zăpezile veșnice. A doua zi, când se trezise dimineața, nu-i venise că creadă: pe toate geamurile erau flori de gheață, ridicate până sus, cu tulpini groase de brumă și frunze străvechi, perfect conturate. [...]

Era iarnă, iarnă adâncă și grea, lumina devenise de-un albastru palid, iar băiatul vedea mirat cât de mult se schimbă lucrurile pe când se perindă peste ele anotimpurile: cărțile de joc nu mai erau aceleași în acea lumină rece ca apa de la gheață, bucățelele din care se alcătuiă rochia prințesei sau conacul din poiană păreau niște pești într-un acvariu, iar Hubert, căluțul și pisica

sorbeau cu disperare culorile ce păreau să fi dispărut din orice alt obiect. Când începeau să cadă zăpezile peste oraș, copilului îi plăcea să se ducă în camera din față, să sufle-n stratul de brumă-nflorită de pe uriașul geam până ce un rotocol de limpezime se făcea-ntre palmele lui și să privească, ore-ntregi, orașul întins până la marginea cerurilor, acoperit de zăpadă.”

Mircea Cărtărescu, *Melancolia*

B.

„Întâi de toate, domnul Daniels mă cheamă pe hol.

– Am auzit că au fost ceva probleme ieri.

Îmi încrucieșez brațele la piept.

– Profesorii lasă deseori instrucțiuni speciale suplinitoilor, dar ea n-ar fi trebuit să dezvăluie în fața clasei ce i-am cerut. M-am gândit să-i spun că ai voie să desenezi ca să nu te preseze cu scrisul... Știam că încă faci eforturi și m-am gândit că asta o să te ajute. Îmi dau seama acum că n-ar fi trebuit să te scot în evidență în acest fel. Ally, cred că știi că nu te-aș răni niciodată cu intenție.

Știu asta. Și mă simt foarte ușurată că îl aud spunând-o.

– Îmi pare rău, Ally. Chiar îmi pare rău. Sper că mă poți ierta.

Îmi întinde mâna, iar eu i-o strâng.

În aceeași după-amiază, domnul Daniels mută regele pe un pătrat negru dintre nebunul lui și calul meu. Iar eu parcă ne văd pe noi trei - Albert, Keisha și pe mine.

Keisha e nebunul. Înaltă, puternică și capabilă să traverseze toată tabla dintr-o singură mișcare.

Albert este regele - piesa cu valoare enormă, dar incapabilă să se deplaseze mai mult de un pătrat o dată.

Mereu cu pași mici. Mereu ferindu-se și ascunzându-se în spatele celorlalți.

Și pe urmă, calul. Piesa despre care domnul Daniel spune că este cea mai deșteaptă. Piesa cea mai potrivită pentru un atac în furculiță. O piesă care se mută doar în formă de L. Simt că eu sunt calul, pentru că mi-am petrecut toată viața sărind peste lucruri.

Shay este regina. Piesa cu cea mai mare capacitate de mișcare și cea mai de speriat. Piesa cea mai apărută, cea pentru care se fac cele mai multe sacrificii.

Îmi dau seama că să ai de-a face zilnic cu Shay este ca și cum ai juca șah. Ea ne caută mereu slăbiciunile, încearcă să ne pună în încurcătură și să ne silească să greșim. Cu ea trebuie să nu uiți că tabla de joc se modifică mereu. Că trebuie să fii cu ochii în patru. Să ai grijă. Să ai un plan. Să înțelegi că nu poți rămâne în defensivă* pentru totdeauna - în cele din urmă, trebuie să iei poziție. Și să nu te dai bătut orice-ar fi. Pentru că uneori un pion devine regină.

– Ei? întrebă domnul Daniels, smulgându-mă din filmul minții mele. Meditezi de multă vreme. Te gândești la mutare?

Mă uit din nou la tablă.

Caut o soluție. Nu l-am mai bătut în ultimul timp și îmi doresc enorm asta.

Și pe urmă văd.

Calul. Soluția este calul.

Îl ridic, îl mut și rămân cu un deget pe el, ca să mă asigur că n-am făcut o greșeală.

Da, regele este în șah și nu are unde să se mute.

– Șah-mat.

El ridică palmele, dar pare bucuros.

– Nu m-ați lăsat să câștig, nu?

– Ally. Am trei frați. Nu sunt în stare să las pe cineva să câștige.

Râde un pic.

– Cred că ești pur și simplu invincibilă.

Pe urmă îmi face cu ochiul și începe să adune piesele în cutie. Îmi pare rău că jocul s-a terminat, dar mă simt ușurată că pot avea din nou încredere în el.

Și nu-i așa că-i nostim? M-am transformat din invizibilă în invincibilă.”

*defensivă – stare sau poziție de apărare

Lynda Mullaly Hunt, *Ca peștele în copac*
traducere din engleză de Iulia Arsintescu

C.

„*Jocul cu mărgelile de sticlă* povestește viața lui Joseph Knecht, membru într-un grup de intelectuali de elită [...]. Aceștia trăiesc și lucrează izolați de restul lumii și țelul lor în viață este să devină cât mai buni la jocul cu mărgelile de sticlă. Natura jocului nu este niciodată explicată pe deplin, dar este clar că acesta implică o sinteză dintre domenii precum filosofie, istorie, matematică, literatură, logică etc. Romanul urmărește evoluția lui Joseph, din primii ani de școală până la fructificarea potențialului său și la atingerea gradului de *Magister Ludi/Maestru al Jocului*. Knecht devine din ce în ce mai nemulțumit de ignorarea completă a vieții reale în ciuda perfecțiunii jocului. Scris la începutul anilor 1940, romanul este o meditație asupra ideii de integrare a gândirii în acțiune și în viața de zi cu zi. Ca simbol al acestei simbioze între gândire și acțiune, Knecht părăsește comunitatea pentru a trăi lucruri necunoscute și pentru a experimenta viața în afara jocului.”

<https://carturesti.ro/carte/jocul-cu-margele-de-sticla>

SUBIECTUL I 20 de puncte

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

1. Seria în care toate cuvintele conțin diftong este:

- a) ciobire, cafeniu, seara.
- b) ciudat, liniștea, era.
- c) este, avea, mereu.
- d) stîngea, viața, simțea.

2 puncte

2. Sunetul „e” este doar semivocală în toate cuvintele din seria:

- a) astea, gheață, firea.
- b) avea, cafenie, trei.
- c) era, geamuri, teatru.
- d) vorbea, foșneau, marginea.

2 puncte

3. Sinonimele potrivite în context pentru cuvintele subliniate în secvența „Aceștia trăiesc și lucrează izolați de restul lumii și țelul lor în viață este să devină cât mai buni la jocul cu mărgelile de sticlă. Natura jocului nu este niciodată explicată pe deplin...” se află, în ordine, în seria:

- a) despărțiți, obiectivul, mediul.
- b) îndepărtați, idealul, temperamentul.
- c) separați, scopul, caracteristica.
- d) singuratici, ținta, universul.

2 puncte

Scriveți pe foaia de concurs, răspunsurile la cerințele de mai jos:

4. Numește valoarea morfologică a cuvintelor subliniate în secvența: „Era iarnă, iarnă adâncă și grea, lumina devenise de-un albastru palid, iar băiatul vedea mirat cât de mult se schimbă lucrurile”.

2 puncte

5. Menționează modul și timpul verbului din secvența: „nu te-aș răni niciodată cu intenție”.

2 puncte

6. Alcătuieste un enunț în care cuvântul subliniat în secvența „parc-ar fi respectat o lege inflexibilă” să aibă o altă valoare morfologică, pe care o vei preciza. **2 puncte**
7. Formulează un enunț interogativ în care substantivul „jocul” să fie nume predicativ. **2 puncte**
8. Construiește un enunț negativ în care verbul aflat la formă verbală nepersonală în structura: „Knecht părăsește comunitatea pentru a trăi lucruri necunoscute” să fie folosit la modul imperativ, numărul singular. **2 puncte**
9. Indică funcția sintactică a cuvintelor subliniate din structura: „romanul este o meditație asupra ideii de integrare a gândirii în acțiune”. **2 puncte**
10. Rescrie corect următoarea secvență: „ - Ally, nu fii dezamăgită de incapacitatea suplinitorilor de ați observa calitățile!” **2 puncte**

SUBIECTUL al II-lea 40 de puncte

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

1. Formulează două idei principale din ultimele două alineate ale textului **B**. **6 puncte**
2. Transcrie, din textul **A**, o comparație și un epitet. **6 puncte**
3. Precizează efectul pe care îl are asupra lui Knecht ignorarea vieții reale în realizarea jocului. **6 puncte**
4. Prezintă, în minimum 30 de cuvinte, un element de conținut comun celor trei texte-suport, valorificând câte o secvență din fiecare. **6 puncte**
5. Comentează, în 50-70 de cuvinte, o semnificație a secvenței din textul **A**: „Era iarnă, iarnă adâncă și grea, lumina devenise de-un albastru palid, iar băiatul vedea mirat cât de mult se schimbă lucrurile pe când se perindă peste ele anotimpurile”. **8 puncte**
6. Crezi că este important să ai încredere în tine pentru a reuși? Justifică răspunsul, în 70-100 de cuvinte, referindu-te la textele **B** și **C**. **8 puncte**

SUBIECTUL al III-lea 40 de puncte

Scrie un text narativ, de minimum 150 de cuvinte, în care să-ți imaginezi o întâlnire între copilul din textul **A** și Ally, personajul din textul **B**, descoperind că împărtășesc aceeași idee: „nu poți rămâne în defensivă pentru totdeauna - în cele din urmă, trebuie să iei poziție.”.

Vei primi **26 de puncte** pentru conținutul compunerii și 14 puncte pentru redactare.

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