

# **EVALUAREA NATIONALĂ**

**la finalul clasei a VI-a**

EDITURA PRIMA 45

Lucrarea este elaborată în conformitate cu programa școlară în vigoare și cu Metodologia de organizare și desfășurare a Evaluării Naționale de la finalul clasei a VI-a, aprobate prin O.M.E. nr. 6.595/04.09.2024.

Redactare: Ionuț Burcioiu  
Tehnoredactare: Mihail Vlad  
Pregătire de tipar: Marius Badea  
Design copertă: Mirona Pintilie

**Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României**

**RĂȚIU, BOGDAN**

**Evaluarea Națională la finalul clasei a VI-a – 2025 : Limbă și  
comunicare – Limba română / Bogdan Rățiu. –**

Pitești : Paralela 45, 2025

ISBN 978-973-47-4276-9

37

Copyright © Editura Paralela 45, 2025

Prezenta lucrare folosește denumiri ce constituie mărci înregistrate,  
iar conținutul este protejat de legislația privind dreptul de proprietate intelectuală.  
[www.edituraparelela45.ro](http://www.edituraparelela45.ro)

**6**

**Bogdan Rațiu**

# **EVALUAREA NAȚIONALĂ**

**la finalul clasei a VI-a**

**Limbă și Comunicare | Limba Română**

**2025**

## Cuprins

Cuvânt-înainte.....	5
Testul 1 .....	7
Testul 2.....	12
Testul 3.....	17
Testul 4.....	23
Testul 5.....	28
Testul 6.....	33
Testul 7.....	39
Testul 8.....	44
Testul 9.....	49
Testul 10.....	55
Testul 11 .....	60
Testul 12.....	65
Testul 13.....	71
Testul 14.....	77
Testul 15.....	81
Testul 16.....	86
Testul 17.....	92
Testul 18.....	96
Testul 19.....	102
Testul 20.....	107
Răspunsuri.....	113

# Cuvânt-înainte

Dragi profesori și dragi elevi,

Vă propunem o carte dinamică, interactivă și ingenioasă, destinată consolidării competențelor elevilor din clasa a VI-a. În paginile cărții, elevii vor parcurge activități de lectură, de redactare, de gramatică și de comunicare. În plus, vor regăsi și soluții și sugestii de rezolvare.

Testele pe care le-am propus urmăresc modelul publicat de Ministrul Educației și Cercetării în anul 2025 și conțin:

## Partea I:

- un text nonliterar, nonfictiional, cu caracter informativ;
- itemi dedicați receptării textului;
- un text literar, cu caracter estetic;
- itemi dedicați receptării textului.

## Partea a II-a:

- itemi care vizează dimensiunea pragmatică a limbii române;
- itemi care evaluează competența de redactare.

Pentru buna pregătire a Evaluării Naționale la clasa a VI-a, vă recomandăm:

- a) să exersați lectura activă, dinamică și foarte bine organizată a textelor literare și nonliterare;
- b) să recapitulați cunoștințele învățate în orele de limbă și comunicare;
- c) să exersați prin itemii propuși toate strategiile de lectură și comunicare;
- d) să verificați răspunsurile oferite de voi cu cele menționate de autori;
- e) să discutați cu profesorul vostru acolo unde nu ați știut să răspundeți;
- e) să vă pregătiți constant până în ziua premergătoare evaluării.

Subcomponentele competenței de comunicare presupun parcurgerea mai multor etape, pentru ca, în final, elevii să reușească să își gestioneze timpul, să își regleze strategiile de rezolvare și să-și structureze cunoștințele necesare.

Este o lucrare recomandată tuturor elevilor care doresc să își asigure un bun nivel de pregătire în vederea susținerii cu succes a Evaluării Naționale!

Mult succes la evaluare!

**Autorii**

PARTEA I

Marea carte de cultură generală

de Doroteea Garozzo, Laura Tassi

În istoria științei și a descoperirilor, italienii s-au dovedit un popor foarte inventiv. Prima mașină mecanică de tors mătase datează din secolul XIII și a fost inventată la Bologna; banda de montaj a fost folosită încă din secolul XV la Arsenalul din Veneția; ca să nu mai vorbim de extrem de modernele mașini proiectate de Leonardo da Vinci. Care dintre aceste obiecte nu a fost proiectat de un italian?

A. NAVA CU ABURI

B. ALISCAFUL

C. BATERIA

**Află răspunsul corect:**

Prima navă pusă în mișcare de un motor cu aburi a fost realizată de americanul Robert Fulton, în 1806. Fulton a navigat în susul fluviului Hudson cu vaporul cu zbaturi *Clermont*, pe distanță de 177 km, de la New York la Clermont, cu o viteză medie de 4,6 noduri. Experimentele de a adapta motorul cu aburi pentru propulsia ambarcațiunilor începuseră din 1776: mai întâi a fost folosit la bărci mici, apoi la nave cu elice. Doar perfecționarea motorului cu aburi, cu transformarea mișcării orizontale a pistoanelor în mișcare circulară, a făcut posibilă impunerea acestui sistem de propulsie: în 1802, inginerul scoțian Symington a aplicat acest sistem navei *Charlotte Dundas*, lungă de 17 m, cu rezultate bune, dar greu de exploatat în scopuri comerciale. Inițial s-a crezut că sistemul ar putea fi aplicat doar în navigația fluvială, iar după *Clermont* au început să circule pe marile fluvii americane numeroase alte nave. Prima traversare a Atlanticului a avut loc în 1819 și a fost efectuată de nava americană *Savannah*, primul transatlantic construit în totalitate din fier. Nava *Great Britain*, în schimb, a fost realizată pe șantierele navale britanice *Great Western* și lansată la apă în 1843.

\*\*\*

Informatica a permis dezvoltarea unor noi forme de comunicare, rapide și ușor de utilizat. Evoluția rapidă a sectorului pune la dispoziția utilizatorilor servicii tot mai eficiente și practice pentru a putea întreține contactul cu persoane din apropiere sau aflate la distanțe de mii de kilometri. Printre aceste servicii se numără și blogul, un fenomen tot mai răspândit în întreaga lume. **Ce este blogul?**

A. UN PORTAL DE INFORMAȚII

B. UN JURNAL ONLINE

C. UN NEWSGROUP

**Află răspunsul corect:**

Cuvântul **blog** este format din doi termeni din limba engleză: *web*, „rețea”, și *log*, „jurnal de bord”. Blogurile sunt deci spații virtuale autogestionate pe rețea, în care fiecare, devenind propriul editor, poate publica în timp real informații, opinii și experiențe personale în rețea. *Bloggerul*, adică persoana care gestionează site-ul, propune teme de natură mai mult sau mai puțin personală, iar cititorii pot răspunde cu comentarii, pot participa la sondaje și împărtăși opiniile autorului. Mesajele se numesc postări și sunt însoțite de data și de ora publicării.

Blogurile au apărut în America, dar se răspândesc în lumea întreagă grație ușurinței cu care oricine, chiar și cei care nu au cunoștințe de programare, se poate exprima liber, notându-și evenimentele din viață ca într-un jurnal tradițional, păstrând întreaga spontaneitate a scriiturii dintr-un anumit moment.

(traducere din italiană de Anca Ioana Constantin)

1 Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul dat.

Punctaj: 3 p.

Numele navei realizate de americanul Robert Fulton este:

- A. *Charlotte Dundas*;
- B. *Clermont*;
- C. *Great Britain*;
- D. *Savannah*.

2 Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul dat.

Punctaj: 3 p.

Prima traversare a Atlanticului a fost realizată în anul:

- A. 1776;
- B. 1802;
- C. 1819;
- D. 1843.

3 Completează spațiile libere conform informațiilor din text.

Punctaj: 4 p.

Inginerul \_\_\_\_\_ a perfecționat sistemul de navigare cu aburi, aplicându-l navei \_\_\_\_\_, care avea o lungime de \_\_\_\_\_ metri. La început, navele cu acest sistem de propulsie erau folosite doar pentru a circula pe \_\_\_\_\_ americane.

4 Menționează, așa cum rezultă din text, doi termeni care intră în alcătuirea cuvântului *blog*.

Punctaj: 4 p.

\_\_\_\_\_ ; \_\_\_\_\_ .

5 Explică, în două – trei enunțuri, ce rol pot avea cititorii unui blog, valorificând textul dat.

Punctaj: 6 p.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

6 Identifică două motive ce te-ar determina să devii *blogger*.

Punctaj: 6 p.

**Notă!** Ideile trebuie să fie diferite și să includă o justificare minimă.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Miracolul mielului

de Ionel Teodoreanu

1 martie

— Sculați, somnoroșilor, c-a venit primăvara, îi deșteaptă glasul mamei.

Focul de curând aprins sfârâie în sobă.

Mama, aplecată asupra fiecărui pat, miroase a aer de dimineață ca o fereastră deschisă; se vede că a stat pe-afară, dând vrăbiilor miez de pâine. [...]

Copiii clipesc, cască, se întind. Sunt încă în somn. Dar glasul cu veste al mamei a pus câte-o steluță de bucurie în fiecare. Se dau jos din pat, își îmbracă halatele de pichet\* gros, cusute de mama la mașină, își pun papucii – și cască iarăși, unul după altul, și se întind cu capul pe spate și somnul încă după gât, ca o glugă pe care abia au scos-o.

Mama le ține calea la ușa sufrageriei, după care cântă samovarul\*\* aprins, îi privește zâmbind, cu mâinile la spate.

— Acum tragem la sorți.

Ce-o fi având mama la spate?

Se uită unul la altul. Nu-i ziua niciunuia dintre ei. Nu-i Crăciun, nu-i Anul Nou: au fost. De-acum, la anul or să fie. Atunci ce-i? Afară se aude mare gălăgie de vrăbii. S-au strâns în nukul de la fereastră și vorbesc ca o școală primară în recreație.

Nu știi ce e, dar face-a bine.

Se uită la mama, zâmbind c-un fel de viclenie, ca și cum ei ar ști și mama ar ghici.

Mama spune:

— Cine vrea degetul cel mic de la mâna stângă?

— Eu, răspunde cel mai mic, întinzând mâna.

Mâna mamei se ivește cu degetele închise ca o trăsurică trasă de degetul cel mic de vârful căruia atârână șiretul alb cu roș al unui mărtișor.

— Mărtișor! Mărtișor! cântă cel mai mic, sărind într-un picior.

— Porcușor, spune mama.

— E de argint, mamă?

— Sigur. E marcat. Acuma e rândul vostru. Cine vrea dreapta?

— Eu, spune cel mijlociu.

Capătă o rățușcă, tot de argint marcat. Iar cel mare o broscuță. [...]

Mama leagă de gâtul fiecăruia porcușorul, broasca și rățușca – și alaiul vesel intră în sufragerie, unde-i așteaptă samovarul, laptele fierbinte și cornurile despicate, unse cu unt și miere.

Mușcă din cornuri, beau din cești, dar mereu își trag peste bărbie mărtișoarele, privindu-le. [...]

— Mamă, de ce se dau mărtișoare?

— Așa e obiceiul, când începe primăvara.

— Vra să zică de azi începe primăvara?

— Sigur, e 1 martie.

— Și s-a isprăvit cu iarna?

Mama parcă suflă într-o păpădie, lung.

— Gata cu iarna.

— Bravo, mamă, chiar ne săturasem.

Se spală și se îmbracă mult mai repede ca de obicei. Afară îi așteaptă primăvara. Jos cu sobele, jos cu paltoanele, jos cu șoșonii, jos cu mănușile. Trăiască porcușorul, broasca și rățușca!

Gata să năvălească afară cu un „ura”, se opresc la ușă. Glasul mamei i-a ajuns din urmă.

— Cum ieșiți afară fără paltoane?

— E primăvară, mamă!

— Ia mă rog! Repede paltoanele, căciulile, șoșonii și mănușile.

Mama a venit după ei, ținându-le calea, la ușa din cerdac.

— Voi nu vedeți ce-i afară?

Degetul mamei arată pe fereastră. Copiii, unul lângă altul, își turtesc nasurile pe geamul rece și aburit, privind încotro arată degetul mamei.



Omățul n-a plecat din ogradă. Stă, trântit la pământ, cum a stat toată iarna, ca boii când vin carele cu lemne și coceni de la țară: hăis, boală!

— Bine, mamă, da' nu ne-ai spus mata că a venit primăvara?

— A venit ea în calendar, dar afară-i tot iarnă.

Buzele copiilor se lasă în jos, spinarea și picioarele se îngreoaie, se uită posomorâți\*\*\* unul la altul și pe rând își ascund mărțișoarele sub cămeșă, pe piept.

— Ei, ce faceți? Nu vă duceți afară?

Nu se mai duc. Copiii s-au supărat pe primăvară tocmai de ziua ei. Mama cântă la pian, în salon.

Copiii stau pe covor, cu spatele la ferestre, uitându-se în gura sobei. Numai calendarul din părete, cu filele rupte de mama, arată: 1 martie.

— De ce spui minciuni?

Și fără știrea mamei, fila calendarului e pedepsită de săbiile de aur ale flăcărilor din sobă.

\**pichet* (s. n.) – țesătură deasă de bumbac.

\*\**samovar, samovare* (s. n.) – vas de metal folosit la fiertul apei pentru ceai.

\*\*\**Posomorât* (adj.) – trist, mohorât, posac.

**7** Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul dat.

**Punctaj: 3 p.**

Se dau următoarele idei extrase din textul lui Ionel Teodoreanu:

1. Mama îi oprește pe copii din drum, cerându-le să-și îmbrace hainele groase.
2. Copiii se trezesc la insistențele mamei.
3. Mama leagă mărțișoarele de gâtul fiecărui copil.
4. Supărați pe vremea de afară, copiii se adună lângă foc.

Ordinea ideilor în textul dat este corect prezentată în seria:

- |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| <b>A.</b> 1, 2, 3, 4; | <b>C.</b> 3, 4, 1, 2; |
| <b>B.</b> 2, 3, 1, 4; | <b>D.</b> 2, 1, 4, 3. |

**8** Scrie cui aparține fiecare dintre replicile sau acțiunile următoare.

**Punctaj: 6 p.**

Replica/Acțiunea	Personajul
„Capătă o rățușcă, tot de argint marcat.”	
„— Mărțișor! Mărțișor!”	
„— A venit ea în calendar, dar afară-i tot iarnă.”	

**9** Precizează un avantaj și un dezavantaj ale zilei de 1 martie, pentru copii, personajele din text. **Punctaj: 6 p.**

Un avantaj: \_\_\_\_\_

Un dezavantaj: \_\_\_\_\_

**10** Precizează un motiv pentru care fila calendarului este pedepsită de copii.

**Punctaj: 4 p.**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Teste conform modelului Evaluării Naționale

- 11 Crezi că mărtișorul este un simbol sau un cadou? Motivează-ți răspunsul, în trei – cinci enunțuri, valorificând textul. Punctaj: 8 p.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### PARTEA a II-a

- 12 Identifică sinonimul termenului subliniat, încercuind varianta corectă: Punctaj: 3 p.

„Afară se aude mare gălăgie de vrăbii. S-au strâns în nukul de la fereastră și vorbesc ca o școală primară în recreație.”

- A. strigă;                      B. șoptesc;                      C. ciripesc;                      D. tac.

- 13 Completați enunțul cu forme pronominale potrivite: Punctaj: 3 p.

„— Mamă, spune-\_\_\_ și nouă ce reprezintă aceste mărtișoare și de ce \_\_\_-am primit tocmai astăzi!”

- 14 Scrie „X” în dreptul fiecărui enunț, pentru a stabili dacă enunțul este corect sau nu. Punctaj: 10 p.

Enunțul	Este scris corect	Nu este scris corect
Î-mi pare rău de greșala făcută.		
Vom veni la timp de la școală.		
Băiete, fă-ți temele mai întâi!		
Oare va apărea soarele astăzi?		
Tema constă din a rezolva un test.		

- 15 Identifică o soluție posibilă de evitare a sonorității neplăcute în enunțul: „Dan mă ajută ca coleg.” Punctaj: 3 p.

---

- 16 Subliniază forma corectă. Punctaj: 4 p.

Sosirea primăveri/primăverii (1) l-a făcut să-i dăruiască lui Maria/Mariei (2) un mărtișor, ca simbol al prieteniei frumoasă/frumoase (3) care îi lega de când erau/ierau (4) colegi de grădiniță.

17 Alcătuieste un enunț despre primăvară, în care verbul „a fi” să fie utilizat la modul condițional-optativ.

Punctaj: 4 p.

18 Descrie, în 30 – 50 de cuvinte, unul dintre măștișoarele primite de copii de la mama lor.

Punctaj: 20 p.

## PARTEA I

### Istoria și simbolistica culorii albastre

de Luana Luban

Deși este o culoare infinit de interesantă, mult timp albastrul nu a fost apreciat de oameni, dovadă că nu îl regăsim nici în grottele preistorice, când apar primele tehnici de pictură, nici în Antichitate, când, spre deosebire de alb, roșu și negru, care aveau statut deplin de culori, nici măcar nu era considerat o culoare. Excepție face Egiptul faraonic, perioadă când se credea că albastrul aduce, de fapt, noroc în lumea de dincolo, în această perspectivă egiptenii realizând o multitudine de obiecte în verde-albastru, nuanțe obținute conform unei rețete pe bază de cupru care s-a pierdut însă în timp. Deși era omniprezent în natură și mai ales în spațiul mediteraneean, albastrul nu a stârnit prea mult interesul strămoșilor din Antichitate, fiind o culoare dificil de obținut, dar și de stăpânit. [...]

Lipsa de interes față de această culoare reiese și din slaba sa reprezentare în vocabularul acelor vremuri, originile cuvântului *albastru* fiind atribuite germanicului *blau* sau celui de *azraq* din limba arabă. Mai mult, grecii antici făceau chiar confuzie între albastru, gri și verde. [...]

## PARTEA I

### Jocuri video

de Robert Brezoaie

Printre aptitudinile dezvoltate prin jocurile pe PC se numără:

**Gândire strategică:** Jocurile pe PC, Xbox sau PlayStation de strategie, precum seria Civilization sau StarCraft, te învață să planifici în avans, să gestionezi resursele și să iei decizii strategice pentru a-ți atinge obiectivele.

**Rezolvarea de puzzle-uri:** Jocuri video, precum Portal sau The Witness, pun accentul pe rezolvarea de puzzle-uri complexe, dezvoltând gândirea logică și abilitățile de rezolvare a problemelor.

**Analiza și sinteza informațiilor:** Jocurile de rol (RPG), precum Skyrim sau Witcher 3, cer jucătorilor să analizeze informații, să ia decizii bazate pe acestea și să își dezvolte personajele într-un mod logic.

**Gestionarea timpului:** Jocuri online pentru copii, precum SimCity, te învață să gestionezi timpul și resursele pentru a atinge obiectivele într-un interval de timp limitat.

**Gândire logică și raționament:** Jocuri online de tip puzzle-platformer, precum Limbo sau Inside, pun accentul pe gândirea logică și raționamentul pentru a trece de niveluri și obstacole.

**Detectarea modelelor:** Jocurile video care implică detectarea de modele, precum Tetris sau Bejeweled, îmbunătățesc abilitatea de a observa și de a anticipa modelele pentru a lua decizii eficiente.

**Gândirea spațială:** Jocuri online de tip sandbox, precum Minecraft, dezvoltă abilitățile de gândire spațială, permițând jucătorilor să construiască și să exploreze lumi virtuale.

**Abilități de programare:** Jocurile video care implică programarea, precum Minecraft cu moduri sau jocuri de tipul Factorio, pot ajuta la dezvoltarea abilităților de programare și algoritmicizare.

**Gestionarea resurselor:** Jocuri pe calculator cu simularea resurselor, precum Banished sau Cities: Skylines te învață să gestionezi resursele eficient și să iei decizii economice.

**Gândirea logică în timp real:** Jocuri pentru calculator, de acțiune în timp real, precum StarCraft sau Age of Empires, te pun în situații în care trebuie să iei rapid decizii logice pentru a gestiona unitățile și resursele tale.

#### Jocuri video – Potențiale dezavantaje:

**Dependența:** Unul dintre cele mai grave dezavantaje ale jocurilor video este potențialul de a crea dependență. Persoanele care se dedau excesiv jocurilor pot să neglijeze responsabilitățile zilnice, să aibă probleme în relații și să-și piardă interesul pentru activități sociale sau fizice.

**Excesul de timp:** Petrecerea excesivă de timp în jocuri video pentru calculator, Xbox sau PlayStation poate duce la o lipsă de echilibru în viața personală și la neglijarea altor activități importante, cum ar fi muncă, educație sau responsabilități domestice.

**Excluderea altor interese și hobby-uri:** Jocurile video pot să ocupe tot mai mult timpul și atenția, împiedicând jucătorii să descopere și să dezvolte alte interese și hobby-uri.

**Riscuri pentru securitatea online:** Interacțiunea cu alți jucători online poate implica riscuri pentru securitatea cibernetică, inclusiv expunerea la conținut nepotrivit sau interacțiuni negative.

Este important să abordăm jocurile video cu responsabilitate și să stabilim limite clare pentru timpul petrecut în fața ecranului.

(<https://punctulit.ro/blog/jocuri-video-avantaje-dezavantaje-oportunitati/>)

1 Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul dat.

Punctaj: 3 p.

Minecraft este un joc online care dezvoltă:

- A. abilitățile de programare și activitatea fizică; C. gestionarea de resurse și activitatea socială;  
 B. gândirea spațială și abilitățile de programare; D. securitatea cibernetică și crizele emoționale.

2 Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect pentru fiecare întrebare, valorificând informațiile din textul dat.

Punctaj: 3 p.

Presupun rezolvarea de puzzle-uri jocuri precum:

- A. Age of Empires și Cities; C. Portal și The Witness;  
 B. Minecraft și Factorio; D. Skylines și StarCraft.

3 Completează spațiile libere conform informațiilor din text:

Punctaj: 4 p.

Pasionaților de jocuri \_\_\_\_\_ online li se recomandă să stabilească \_\_\_\_\_ clare pentru timpul petrecut în fața \_\_\_\_\_, pentru a nu provoca un dezechilibru în viața \_\_\_\_\_.

4 Menționează două dintre dezavantajele care pot apărea în privința jocurilor online, valorificând informațiile din textul dat.

Punctaj: 4 p.

\_\_\_\_\_ ; \_\_\_\_\_ .

5 Explică, în două – trei enunțuri, de ce crezi că jocurile video online dezvoltă aptitudini, valorificând textul dat.

Punctaj: 6 p.

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

6 Cum ai putea să-ți folosești abilitățile obținute cu ajutorul celor mai noi jocuri video ale generației tale? Precizează două idei diferite în acest sens.

Punctaj: 6 p.

**Notă!** Ideile trebuie să includă și o justificare minimă.

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Privighetoarea și măgarul

de Grigore Alexandrescu

Nenorocita privighitoare  
 Cânta-n pădure a ei durere,  
 Natura-ntreagă da ascultare,  
 Tot împrejur-i era tăcere.

Alții în locu-mi ar descrie poate  
 Acele tonuri neimitate,  
 Glasul acela-mlădiator,  
 Ce c-o-ntorsură lină, ușoară,  
 Treptat se urcă și se coboară,  
 Plin de simțire, plin de amor.

## Teste conform modelului Evaluării Naționale

Eu vă spun numai că despărțirea  
Și suvenire pline de jale,  
Că nedreptatea, nelegiuirea  
Era sujetul cântării sale.

Un măgar mare ce-o ascultase,  
Și ca un aspru judecător  
Capul pleoștise, sau rădicase  
Câte-o ureche, -n semn de favor,

Ieși-nainte să-i dea povață,  
Și c-o neroadă încredințare:  
„Am fost — îi zise — aci de față,  
Dar, zău, nu-mi place a ta cântare.

Cu toate-acestea, am nădejdi bune,  
De nu îți pare lucru prea greu,  
La niște reguli a te supune,  
Luând de pildă cântecul meu.“

Atunci începe cu bucurie  
Un cântec jalnic și necioplit,  
Încât de aspra lui armonie  
Toată pădurea s-a îngrozit.

Privighitoarea, fără sfială,  
Zise: „Povața e în zadar;  
Căci d-aș urma-o, nu e-ndoială  
Că eu în locu-ți n-aș fi măgar“.

**7** Numerotează, pe spațiul liber, enunțurile de mai jos, în ordinea desfășurării evenimentelor. **Punctaj: 3 p.**

\_\_\_\_\_ Măgarul cântă, îngrozind întreaga pădure cu glasul său.

\_\_\_\_\_ Întreaga fire este impresionată de cântecul privighetorii.

\_\_\_\_\_ Doar măgarul este nemulțumit de ce aude.

**8** Notează în tabel o trăsătură a personajului, așa cum reiese din fiecare enunț. **Punctaj: 6 p.**

Enunț	Trăsătura
„Glasul acela-nmlădiitor“	
„Atunci începe cu bucurie/Un cântec jalnic și necioplit“	
„Privighitoarea, fără sfială,/Zise...“	

**9** Precizează un avantaj și un dezavantaj ale faptului că un măgar este „judecător“, pe baza textului dat. **Punctaj: 6 p.**

Un avantaj: \_\_\_\_\_

Un dezavantaj: \_\_\_\_\_

**10** Menționează un motiv pentru care măgarul se crede îndreptățit să judece cântecul privighetorii. **Punctaj: 4 p.**

\_\_\_\_\_

**11** Crezi că uneori critica este inutilă? Motivează-ți răspunsul, în trei – cinci enunțuri, valorificând textul dat. **Punctaj: 8 p.**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

**PARTEA a II-a**

**12** Identifică sinonimul termenului subliniat, încercuind varianta corectă: **Punctaj: 3 p.**

„Și c-o neroadă încredințare”

- A. efemeră; C. legitimă;  
 B. inocentă; D. prostească.

**13** Notează la ce face referire pronumele personal, de persoana a III-a, singular, cazul acuzativ, din versurile următoare: „Privighitoarea, fără sfială,/Zise: „Povața e în zadar;/Căci d-aș urma-o, nu e-ndoială/Că eu în locu-ți n-aș fi măgar”.

**Punctaj: 3 p.**

Pronumele personal face referire la \_\_\_\_\_.

**14** Scrie „X” în dreptul fiecărui enunț, pentru a stabili dacă enunțul este corect sau nu. **Punctaj: 10 p.**

Enunțul	Enunțul este corect	Enunțul nu este corect.
Are multe calități bune.		
După ne-am dus la masă.		
Aveți stima și respectul meu!		
Ne plac jocurile copiilor.		
E grav să nu știi alfabetul.		

**15** Încercuiește litera corespunzătoare enunțului în care cuvintele marcate sunt accentuate corect.

**Punctaj: 3 p.**

- A. Umbrele serii se amestecă printre umbrele de ploaie, ultimele luate din vitrine.  
 B. Umbrele serii se amestecă printre umbrele de ploaie, ultimele luate din vitrine.  
 C. Umbrele serii se amestecă printre umbrele de ploaie, ultimele luate din vitrine.  
 D. Umbrele serii se amestecă printre umbrele de ploaie, ultimele luate din vitrine.

**16** Subliniază forma corectă.

**Punctaj: 4 p.**

Ar fi/fii minunat (1), dacă ai ști/ai știi (2) de-acum să scri/să scrii (3) mai bine, să nu vi/să nu vii (4) nepregătit la concurs.

**17** Alcătuieste un enunț despre musafiri, în care verbul „a avea” să fie utilizat la modul conjunctiv, persoana a III-a, singular. **Punctaj: 4 p.**

---

---

18 Descrie, în 30 – 50 de cuvinte, cântecul unei păsări.

Punctaj: 20 p.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

TESTUL 18

### PARTEA I

#### Muntele clasic – Piatra Craivii

de Florian-Rareș Tileagă

Traseul de urcare prin Bucerdea Vinoasă e cel mai ofertant, ca peisaj. Mai ales toamna, în octombrie, când totul e ruginiu, galben și încă verde. De cum ieșiți din sat și urcați prin superba livadă de meri, traseul vă duce iute sus. Încă de pe acum panoramele încep să vi se așeze la picioare, la doar 15 minute de când ați început urcușul. Dar veți căsa ochii abia din secunda în care veți porni pe traseul de urcare pe stâncă. Realmente cu fiecare pas făcut, veți fi cu un metru mai sus și mai departe de vale, iar locurile prin care știți că ați trecut vor părea miniaturi. Valea, culmile îngrașate de verdeață, Alba Iulia, Ighiu etc. Totul e mic și departe, înșelător de palpabil când e atmosfera clară. Iar de sus, de la crucea din vârf (cota 1.078), veți admira Cheile Turzii, Piatra Cetii, văile Munților Trascău, ca niște jgheaburi verzi, Culoarul Mureșului, Alba Iulia, Sebeș, Munții Șureanu, chiar și crestele Făgărașilor. Atenție, însă, admirați și stați deoparte; nu vă apropiați nici măcar la un metru de prăpăstiile care pornesc din vârf.

Aventura. La baza Pietrei Craivii e un izvor. Luați-l ca reper, fiindcă abia de acolo începe urcușul. Un urcuș obositor, cu of-uri și transpirații, dar palpitant. La început, traseul e cu pajiști, cu copăcei, dar se transformă treptat în cărări înguste, strecurate printre bolovani, pe care nu-i urci decât dacă te împingi în picioare, dacă te sprijini de omul din față și dacă te prinzi bine cu mâinile. Bocancii adecvați, obligatorii firește... Cât despre „omul din față”, ideal ar fi să fiți însoțiți de persoane care au mai urcat acolo. [...]



## Răspunsuri

4

**PARTEA I** – 1 B; 2 C; 3 european, o pisică, 10, 19%; 4 Marea Britanie, Irlanda, Finlanda; 5 De exemplu: Unele companii de transport aerian permit accesul animalelor mici în avion. Altele impun transportul animalelor în cală.

6 De exemplu: să nu sufere de singurătate în absența familiei, s-ar îmbolnăvi; să fie și pentru el o vacanță, are drep-  
turile sale; să nu îmi fac griji în privința lui, e mai comod așa. 7 A, F, A; 8 boierul, Păcală, un om; 9 De exemplu: istețimea; lipsit  
de empatie, dispus să rădă de alții, are un complex de superioritate; 10 De exemplu: Boierul nu și-a dat seama că e păcălit;  
11 De exemplu: Nu este corect să păcălești oamenii, deoarece asta înseamnă să îi disprețuiești. Boierul nu are prea multă minte,  
iar Păcală se dovedește necruțător: îl lasă peste noapte în pădure, profitând de naivitatea sa.; Este corect să păcălești acei oameni  
care se arată semeți și se cred foarte isteți, deși nu sunt. Boierul își dă seama că nu este deloc deștept, așa cum se credea.

**PARTEA a II-a** – 12 C; 13 –le, –o; 14 I, I, C, C, I; 15 De exemplu: lupta – substantiv (bătălia); lupta – verb la modul indicativ,  
timpul imperfect, persoana a III-a, sg.; 16 adeseori, sau, ai putea, privindu-le; 17 De exemplu: Păcală este glumeț din fire.  
18 De exemplu: Pădurea de salcâmi de la marginea satului a înflorit. Ramurile viguroase sunt încărcate de coronițele albe, ca de  
mireasă, pline de flori dulci și parfumate. Trunchiurile înalte și drepte ale copacilor tineri ajung în preajma norilor, amețindu-i de  
mireasmă. În liniștea dimineții, foșnetul salcâmilor înfloriți seamănă cu glasul îngerilor din poveștile vechi.

5

**PARTEA I** – 1 B 2 C 3 Symington, Charlotte Dundas, 17, fluvii; 4 Web, log; 5 De exemplu: cititorii pot deveni  
editori, participanți la sondaje, comentatori etc.; 6 De exemplu: Să împărtășească opinii și experiențe personale cu  
alții, să facă sondaje, să se exprime liber, spontan. 7 B; 8 1.copilul cel mijlociu; 2. copilul cel mic; 3. mama;

9 De exemplu: un avantaj: primirea unui măștișor de argint; un dezavantaj: vremea nu este favorabilă ieșirii la joacă;  
10 De exemplu: copiii se răzbună pe calendar, pentru vremea rea de afară; 11 Răspuns personal.

**PARTEA a II-a** – 12 C; 13 –ne, le-; 14 I, C, C, C, I; 15 De exemplu: în calitate de coleg; 16 primăverii; Mariei; frumoase; erau;  
17 De exemplu: Dacă ar fi primăvară, ne-am juca pe afară. 18 Răspuns personal.

6

**PARTEA I** – 1 A; 2 C; 3 C, B, D, A; 4 griul și verdele; 5 De exemplu: Oamenii preistorici nu foloseau albastrul pen-  
tru a-și picta grottele. Spre deosebire de alb, roșu sau negru, albastrul nu a fost considerat mult timp o culoare  
adevărată. 6 De exemplu: pentru că albastrul este culoarea Terrei, care trebuie salvată; pentru că albastrul ar putea

să aducă pacea, fiind o culoare agreată de toată lumea. 7 A; 8 Făt-Frumos, împăratul, fata cea frumoasă; 9 De exemplu: un  
avantaj – capătă încredere în sine și devine, astfel, invincibil; un dezavantaj – își pierde din precauție; 10 De exemplu: Împăratul  
îl primește pe Făt-Frumos cum se cuvine pentru că dorește ca acesta să-i devină frate de cruce.; 11 De exemplu: Cred că, plecând  
de la casa părinților săi, eroul află multe lucruri despre lume. Un împărat pe care îl credea dușman îi devine frate de cruce,  
Mama-Pădurii se dovedește ușor de prins în piua, o fată frumoasă îl așteaptă într-o grădină. La drum se întâmplă multe.

**PARTEA a II-a** – 12 B; 13 fata cea frumoasă; 14 C, C, C, I, I; 15 D; 16 succese, eșecuri, monedele, chitare; 17 Vrei să obții mai mult.  
18 De exemplu: Tată, e timpul să-ți arăt că am crescut!; Împărate, ești dușmanul tatălui meu, ne vom lupta cinstit!; Făt-Frumos,  
să ne facem frați de cruce!; Stai, Muma-Pădurii, să-ți vin de hac!; Știam că ai să vii, Făt-Frumos!

7

**PARTEA I** – 1 C; 2 D; 3 D, B, C, A; 4 De exemplu: pericolele cu care se confruntă cimpanzeii și criza ecologică; 5

De exemplu: Echipa de montaj pune în ordine bobinele de film și recrează sunetele din pădurea Gombe. 6 De  
exemplu: Omul ar câștiga încrederea animalelor vorbindu-le zilnic, pentru a le obișnui cu o prezență străină. De folos  
ar fi și tehnica recompenselor, folosită în dresaj, pentru a le motiva să devină prietenoase. 7 A, A, F; 8 De exemplu: imaginația,  
inocența, tristețea; 9 De exemplu: un avantaj – prietenii se joacă împreună, împart aceleași jucării; un dezavantaj – păpușa  
este totuși una singură; 10 De exemplu: Păpușa de fabricație nemțească pe care și-o doresc fetițele costă mult, 25 de ruble și 80  
de copeici, iar părinții nu își permit financiar.; 11 De exemplu: Cred că jocul de-a visatul cu ochii deschiși le apropie pe fetițe de  
realitate și le face să înțeleagă adevărul. Ele își dau seama că își doresc o păpușă pe care nu o vor avea niciodată, pentru că este  
prea scumpă.

**PARTEA a II-a** – 12 C; 13 păpușa; 14 I, I, C, I, C; 15 B; 16 ca om, inferior, superior, minunat; 17 Prefer hainele roz. 18 De exemplu:  
Păpușa avea ochii mari, albaștri și perfect rotunzi. Genele clipeau o secundă dacă îi atingeai ușor pălăria roșie, cu boruri largi.  
Privirea păpușii avea un aer blând, care o făcea să pară prietenoasă. Era zveltă, aproape de înălțimea unui copil de trei ani. Abia  
încăpea în raftul magazinului de jucării.