

OLIMPIADA „LECTURA CA ABILITATE DE VIAȚĂ”

Etapa locală

14 februarie 2026

NIVELUL 2 – clasele a VII-a și a VIII-a

Varianta 1

Înainte de a răspunde la cerințele formulate, citește cu atenție precizările de mai jos.

- Toate subiectele sunt obligatorii.
- În cazul subiectelor care presupun încadrarea într-o limită de rânduri, vei numerota fiecare rând pe care îl vei scrie.
- În cazul cerințelor în care limita maximă de rânduri este precizată, nu se vor lua în considerare rândurile excedentare.
- Timpul de lucru este de trei ore.
- Se acordă 10 puncte din oficiu.

Citește cu atenție textele, apoi cerințele și răspunde, pe foaia de examen, la fiecare dintre acestea.

SUBIECTUL I

40 de puncte

Toți copiii librăresei

de Veronica D. Niculescu

Tata și mama nu sunt acasă. Au plecat la bunicul, bunicul cel bătrân care are casa ca o peșteră ticsită cu lucruri, unde fetițele nu sunt duse, dar despre care se spun seara multe povești, care de care mai ciudate. Așteptându-i să se întoarcă, Adina și Diana au oaspeți: au venit pe la ele copiii din vecini.

Laurențiu, Mădălin și Getuța, dar și Doinița, o fetiță mică din alt bloc, stau împreună cu Diana în jurul mesei din sufragerie și joacă Macao. La drept vorbind, ar cam fi timpul să se culce. Dar parcă poți să adormi până nu afli de la mama ce mai făcea ciudatul bunic și dacă nu cumva ți-a trimis și de data asta o ciocolată, o carte?

Masa, luminată de-un candelabru cu cinci pahare verzi cu gura în jos, este împetrișită de cărți de joc și ambalaje de caramelle. În fața jucătorilor stau cele două teancuri de cărți, unul cu fața în jos, altul cu fața în sus, iar fiecare copil are în mână un evantai de cărți mai mic sau mai mare. În mijlocul mesei sclipește o farfurioară albă, cu cinci monede de câte un leu. Lângă farfurioară, un măr mușcat, un creion chinezesc, o lanternă pătrată, o lumânare verde în formă de pisică și altă farfurie goală, în care copiii ar fi trebuit să pună cuminți, după cum îi rugase tanti Ida, hârtiuțele de la caramelle. Copiii joacă pe bani. Miza: un leu. Condiția: dacă vreunul trișează, să fie imediat eliminat. În sufragerie nu stau decât jucătorii. Tanti Ida e în bucătărie, unde curăță niște pește prins de tatăl fetițelor și zăngăne din oale, iar Adina, sora cea mare a Dianei, stă întinsă în patul ei din dormitor și se plictisește.

Copiii joacă pățimaș. Cel mai ahtiat, după cum i se citește pe față, este Laurențiu, un băiat de vreo zece ani, cu păr ondulat și ochi verzi sclipindu-i pe un chip măsliniu. E în clasa a patra, de aceea e socotit și cel mai deștept. Nu joacă pentru bani. Dar vai, de când n-ar dormi el dacă n-ar fi leuții din farfurie! Ochișorii îi scapără, gonind neliniștiți și bănuitori pe cărțile partenerilor săi. Teama că ar putea să nu câștige, invidia și calculele de care-i e plină mintea, nu-i îngăduie să stea liniștit. Se foiește ca pe ace. Când câștigă înșfacă lacom banii și-i vâă iute în buzunar.

Prietenul lui, Mădălin, se teme și el să nu i-o ia alții înainte. Ba se înroșește, ba se îngălbenesc, urmărind cu atenție jucătorii. Pentru el, câștigul e mai ales o chestiune de amor-propriu. Diana, micuța gazdă, cu păr cârlionțat și o anumită paloare, cum n-au decât balerinele de porțelan după ce s-a așezat peste ele praful după un anotimp în vitrină, joacă Macao de dragul jocului. Toată fața îi e numai încântare: oricine ar câștiga, ea râde în hohote, bate din palme și se bucură. Getuța, grăsuță ca o minge, gâfâie, își trage nasul și stă cu ochii ei mari zgâiți la cărțile din mână. La ea nu e vorba nici de lăcomie, nici de amor-propriu. Dacă nu o alungă de la masă Laurențiu, care e fratele ei mai mare, se mulțumește și cu atât. Ca înfățișare, ai zice că e o fetiță potolită, dar în realitate e o mică bestie. Nu s-a așezat în joc de dragul jocului, cât al conflictelor inevitabile în asemenea împrejurări. Îi face nespuse plăcere să-i vadă pe ceilalți luându-se la ceartă și încăierându-se. (...) Cum ea nu cunoaște decât numerele până la cinci și cărțile importante, cu desen, Mădălin alege cartea de dat în locul ei. Cel de-al cincilea jucător, Doinița – care s-a mutat de curând în blocul de peste drum – e o fetiță roșcovană, firavă și care stă nemișcată, privind visătoare la cărți. Nu-i prea pasă nici de câștig, nici de succesul celorlalți, fiindcă e adâncită în gândurile ei. Pare mai mică decât este de fapt, așa se și simte. Se pomenește fredonând, morfolind la încă o caramă, iar uneori mai uită când îi vine rândul.

Copiii strigă cărțile, în afară de Getuța. Având în vedere monotonia numerelor, jucătorii le-au dat, de-a lungul verii, tot soiul de porecle caraghioase, pe care le folosesc și acum, când vara și vacanța sunt duse de mult. Astfel, lui șapte îi mai zic și „griș cu lapte”; lui opt – „cartof copt”; cocârjatu lui nouă – „Scheletovici”, ca vecinului de la scara B, și așa mai departe. Jocul înaintază vioi.

– Șase! strigă Laurențiu și trânteste un șase de treflă peste un nouă de-aceeași culoare.

Și imediat, tot el:

– Și un opt, cartof copt.

Doinița ezită o vreme, tot căutând după trefle, nu găsește niciuna, apoi trage o carte de jos. Mădălin vede că fetița avea în mână de fapt un opt de inimă roșie, dar nu îi spune. Altă dată i-ar fi atras atenția. Acum însă, când în farfurioară stă lângă lei și amorul lui propriu, tace chitic.

– Cinci! strigă Mădălin. Și-un patru, hai nene la teatru!

– Uite-o goangă! Uite-o goangă! strigă Doinița arătând un gândac care gonește pe la marginea ușii. Vai!

– N-o omori! zice Getuța cu voce groasă. Poate că are copii.

Doinița urmărește cu privirea gândacul și se gândește la copiii lui: ce mititei trebuie să fie! Mama ei le zice „șvabogari”, dar aici la Pitești nimeni nu știe cuvintele astea pe care mama le-a adus cu ea din altă parte, de departe, unde merge și fetița foarte rar, în vacanțe, cu trenul.

– Patru de caro, zice Laurențiu când îi vine rândul Getuței, iar culoarea se schimbă; fratele cel mare e cu ochii pe Mădălin, suferă groaznic fiindcă amicului mai are doar două cărți în mână.

– Scheletovici! Și Macao! Am zis! Și iară Scheletovici și gata! Am câștigat! turuie Diana și, alintându-se, sare în picioare și face o piruetă care se termină cu un bufnet în spătarul scaunului.

Fețele celorlalți se lungesc.

– Să verificăm, zice Laurențiu uitându-se aspru la Diana.

Fiind cel mai mare din gașca blocului, Laurențiu are cuvântul decisiv. Ce vrea el, aia se face. Jucătorii se apleacă înainte, ridică ultimele două cărți din teanc și le cercetează: da, fata a pus un nouă de caro, apoi un nouă de inimă neagră și mai și strigase „Macao” între ele, așa cum se cuvine. Spre adâncă lor părere de rău, se dovedește că Diana n-a făcut nicio șmecherie. Începe partida următoare.

A. (2 puncte: 0,50 puncte pentru fiecare răspuns corect)

Scrie, pe foaia de concurs, litera corespunzătoare răspunsului corect.

1. Care este numele celui mai deștept copil din grupul de jucători de cărți

- a. Mădălin.
- b. Doinița.
- c. Laurențiu.
- d. Getuța.

2. Doinița este fetița

- a. căreia nu îi pasă de câștig.
- b. joacă de dragul jocului.
- c. care leagă câștigul la joc de amorul propriu.
- d. cea mai ahtiată.

3. Momentul în care fețele jucătorilor de cărți se lungesc este când

- a. un gândac gonea la marginea ușii.
- b. Diana câștigă jocul și face o piruetă.
- c. Laurențiu dă un șase de treflă.
- d. Mădălin dă un patru ca la teatru.

4. Diana câștigă jocul dând

- a. patru de caro.
- b. „Scheletovici”.
- c. opt de inimă roșie.
- d. cinci de caro.

B. (4 puncte: 0,50 puncte pentru fiecare idee plasată corect)

Stabilește ordinea din text a următoarelor idei, apoi notează pe foaia de concurs doar cifrele corespunzătoare acestora, într-o casetă similară celei de mai jos:

--	--	--	--	--	--	--	--

- 1. Diana câștigă jocul fără vreo șmecherie.
- 2. Mama Doiniței numește gândacii „șvabogari”.
- 3. Doinița observă un gândac la marginea ușii.
- 4. Toți copiii joacă Macao pe masa din sufragerie.
- 5. Jucătorii cercetează corectitudinea jocului Diane.
- 6. Diana dă Scheletovici, Macao și iar Scheletovici.
- 7. Copiii strigă cărțile folosind porecle caraghioase.
- 8. Copiii vecinilor le vizitează pe Adina și Diana la ele acasă.

C. (16 puncte: 4 puncte pentru răspunsul corect la fiecare dintre cerințe)

Răspunde, pe foaia de concurs, prin enunțuri, la fiecare din următoarele cerințe:

- 1. Precizează un motiv pentru care Getuța este văzută ca o mică bestie.
- 2. Explică de ce Doinița privea gândacul îngândurată.
- 3. Transcrie secvența relevantă pentru momentul în care se evidențiază reacția copiilor la câștigarea jocului de către Diana.

4. Prezintă semnificația secvenței: *Astfel, lui șapte îi mai zic și „griș cu lapte”; lui opt – „cartof copt”; cocârjatu lui nouă – „Scheletovici”, ca vecinului de la scara B, și așa mai departe.*

D. (18 puncte)

Când Diana câștigă jocul, Laurențiu spune: - *Să verificăm! și se uită aspru la Diana.* De ce crezi că Laurențiu reacționează și cere verificarea jocului? Justifică-ți părerea într-un text de maximum 20 de rânduri.

SUBIECTUL al II-lea

30 de puncte

Învățarea prin joc

Conceptul de învățare prin joc este o metodă recunoscută pentru impactul său pozitiv asupra dezvoltării cognitive, fizice și emoționale a copiilor. Dar câți dintre noi, adulții, părinți sau profesori, știm cu adevărat să valorificăm puterea extraordinară a jocurilor în procesul de învățare astfel încât să ne ajutăm copiii să se dezvolte armonios și să acumuleze cunoștințe în mod natural, fără constrângeri, amenințări sau stres? Cu alte cuvinte, să atingă un echilibru și o stare de bine în viață.

Jocul este un dar al naturii, atât omul, cât și animalele, se nasc cu această nevoie. „Civilizația umană se naște și se dezvoltă în joc și ca joc”, afirma istoricul olandez Johan Huizinga în opera sa „Homo ludens” din 1938, lucrare în care autorul descoperă și evidențiază elementele ludice în cultură. Jocul stimulează curiozitatea și trezește setea de cunoaștere și poate sta la baza multor descoperi remarcabile și invenții inedite.

Așadar, învățarea prin joc poate îmbina educația cu distracția, permițând copiilor atât să învețe în mod natural și eficient, cât și să se exprime liber și creativ. Într-o lume în care metodele tradiționale de predare se confruntă adesea cu provocări legate de motivația și implicarea elevilor, jocul devine un instrument valoros și un aliat de bază în procesul educațional. Iată doar câteva dintre beneficiile pe care jocul le poate aduce atunci când este inclus în procesul educațional.

1. Stimulează dezvoltarea cognitivă timpurie

Specialiștii recomandă introducerea jocurilor de la vârste fragede, întrucât jocul contribuie la dezvoltarea cerebrală a copiilor. Acesta le oferă celor mici inclusiv o înțelegere mai bună a lumii. Pe de altă parte, lipsa lui va duce la pierderea conexiunilor neuronale legate de el. Studii recente în neuroștiință arată că activitățile ludice și jocurile la vârstele mici pot modifica chimia creierului și întregul său proces de dezvoltare.

2. Dezvoltă abilitățile sociale și emoționale

Jocul este și un prilej de socializare și interacțiune și încurajează cooperarea, comunicarea și lucrul în echipă. Copiii învață să respecte regulile și totodată își dezvoltă abilitățile de negociere, de leadership și de planificare. În plus, sunt un mediu sigur și prietenos în care cei mici învață să își gestioneze emoțiile, să facă față frustrărilor și să își dezvolte stima de sine.

3. Stimulează creativitatea

În timpul jocurilor copiii pătrund pe tărâmul imaginației, își creează scenarii, inventează soluții la provocările cu care se confruntă și își descoperă astfel lumea și resursele imaginare interioare. Antrenarea creativității este importantă pentru o sănătate și o dezvoltare mentală sănătoasă.

4. Ajută la creșterea motivației și stimulează învățarea activă

Atât profesorii, cât și părinții se plâng de lipsa de motivație a copiilor când vine vorba de învățat. Oamenii mari tind să ia lucrurile prea în serios, iar elevii, fie că sunt în clasele

primare, fie că sunt deja adolescenți, își doresc activități care să le facă plăcere. De aceea metodele clasice de predare-învățare nu mai sunt suficiente și nici eficiente. Jocul ajută la trezirea motivației tocmai prin faptul că generează o stare de bine, zâmbete și relaxare și nu presupune constrângeri. Astfel, din ascultători pasivi, copiii devin elevi activi, se implică în procesul de învățare și își doresc să cunoască mai mult.

5. Dezvoltă limbajul

Timpul de joacă oferă un mediu propice pentru dobândirea de cuvinte noi și exprimarea lingvistică. Copiii experimentează cu sunete noi, creează narațiuni și conversează cu ceilalți participanți. Toate acestea îi ajută să își consolideze vocabularul, să își îmbunătățească abilitățile de comunicare și să își dezvolte limbajul.

6. Stimulează memoria și concentrarea

Fie că este vorba de memorarea regulilor sau de reamintirea unor detalii complexe în timp ce construiesc o structură amplă, jocul le stimulează copiilor memoria și concentrarea. Pe măsură ce se implică în activități care le fac plăcere, ei exersează în mod natural concentrarea atenției și reținerea informațiilor.

7. Stimulează inteligența

Se pare că jocul ajută și la dezvoltarea intelectului uman. În sprijinul acestei informații, stă studiul realizat de cercetători de la Universitatea din Arkansas, potrivit căruia, atunci când li se oferă copiilor de până la 3 ani jucării în mod regulat și sunt stimulați să se joace, aceștia vor avea un IQ mai mare.

(<https://www.dtoys.ro/invatarea-prin-joc-beneficii-si-avantaje-pentru-dezvoltarea-sanatoasa-a-copiiilor>)

A. (12 puncte: 3 puncte pentru răspunsul corect la fiecare dintre cerințe)

Formulează, în enunțuri, răspunsuri la fiecare dintre cerințele de mai jos.

1. Precizează un beneficiu pe care îl aduce jocul în procesul educațional.
2. Notează cum este definit conceptul de învățare prin joc.
3. Scrie un motiv pentru care se poate îmbina educația cu distracția.
4. Motivează de ce este important ca profesorii să folosească învățarea prin joc în procesul educațional.

B. (18 puncte)

Scrie un text, de cel mult 20 de rânduri, în care să îți prezinți opinia importanța jocului în procesul de învățare. În redactarea textului, vei avea în vedere formularea a două argumente care să îți susțină punctul de vedere, valorificând textul – suport și experiența personală.

SUBIECTUL al III-lea

20 puncte

(Se vor acorda câte 6 puncte pentru cerințele 1 și 2, respectiv 8 puncte pentru cerința 3.)

Răspunde la cerințele formulate mai jos, referitoare la textul multimodal.

1. Menționează într-un enunț care este partenerul Muzeului de Istorie „Paul Păltănea” din Galați.
2. Prezintă într-un enunț denumirea și tipul activității la care face referire afișul.
3. Explică, în 5 - 10 rânduri, relația dintre mesajul verbal și elementele vizuale ale afișului.

CONSILIUL JUDEȚEAN GALAȚI
MUZEUL DE ISTORIE
„PAUL PĂLTĂNEA” GALAȚI

Partener ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 26 GALAȚI

Activitate Educațională

Jocurile Copilariei

mazeograf dr. Valentin Bodea

The illustration depicts a group of diverse children engaged in various games. In the center, a soccer ball is shown. To the right, a child is playing hopscotch on a colorful grid. To the left, a circular game board is divided into segments labeled with country names: România, Brazilia, Ucraina, Japonia, Bulgaria, and Canada. Several children are standing on or around these segments. The background is a light blue textured surface.

joi, 2 iunie 2022, ora 11³⁰
la Muzeul de Istorie „Paul Păltănea” - Lapidarium,
Galați, str. Mr. Iancu Fotea, nr. 2 bis (vizavi de Biserica Greacă)

www.migl.ro [Consiliul Județean Galați](https://www.facebook.com/ConsiliulJudeteanGalati) muzee@consiliuljudeteangalati.ro

PARTENERI MEDIA:

https://migl.ro/evenimente/2022/06_02_2022_jocurile_copilariei/jocurile_copilariei.html