



OLIMPIADA LECTURA CA ABILITATE DE VIAȚĂ

Etapa județeană, 5 decembrie 2015

Nivelul 1 – clasele a V-a și a VI-a

Înainte de a răspunde la cerințele formulate, citește cu atenție următoarele precizări:

- Toate subiectele sunt obligatorii.
- În cazul subiectelor care presupun încadrarea într-o limită de rânduri, vei numerota fiecare rând pe care îl vei scrie.
- Textul care depășește limita maximă de rânduri, în cazul în care aceasta este precizată, nu va fi luat în considerare.
- Timpul de lucru este de 3 ore.

Citește cu atenție fiecare text de la cele trei subiecte, apoi cerințele și răspunde cât mai bine posibil.

SUBIECTUL I

30 de puncte

HARRY POTER ȘI PIATRA FILOZOFALĂ

de J.K. Rowling

(fragment)

„Domnul și doamna Dursley, de pe Aleea Boschetelor, numărul 4, erau foarte mândri că erau complet normali, slavă Domnului! Erau ultimii oameni de la care te-ai fi așteptat să fie amestecați în ceva straniu sau misterios, fiindcă, pur și simplu, nu credeau în astfel de aiureli!

Domnul Dursley era directorul unei firme, numite Grunnings, care făcea burghie. Era un bărbat înalt, mătăhălos, aproape fără gât, dar avea o mustață foarte bogată. Doamna Dursley era blondă, foarte slabă, și avea un gât, cam de două ori lungimea normală, ceea ce îi era de mare folos, deoarece își petrecea majoritatea timpului uitându-se peste gard, în curțile vecinilor, iscodind tot ce se putea. Cei doi aveau un fiu, pe nume Dudley, care era cel mai reușit copil din lume (după părerea lor).

Familia Dursley avea tot ce și-ar fi putut dori, dar mai avea și un secret, pe care nu voiau în ruptul capului să-l descopere cineva! Le era insuportabil chiar și gândul că cineva ar fi putut afla vreodată despre familia Potter. Doamna Potter era sora doamnei Dursley, dar nu se mai văzuseră de câțiva ani buni. De fapt, doamna Dursley pretindea chiar că nu are nicio soră, deoarece doamna Potter și dragul ei soț bun-de-nimic erau complet opuși felului ei de a fi. Familia Dursley se cutremura numai la gândul că vecinii lor le-ar fi putut vedea vreodată rudele. Familia Potter avea și ea un fiu, dar domnul și doamna Dursley nu-l văzuseră niciodată și nici nu doreau așa ceva. Copilul era alt motiv care îi ținea la distanță. Cum să se joace micul lor Dudley cu un astfel de copil?!?

Când domnul și doamna Dursley se treziră în acea zi de marți, mohorâtă și tristă, în care începe povestea noastră, în afară de cerul întunecat, nimic nu prevestea lucrurile straniei și misterioase care urmau să se petreacă în întreaga țară.

Domnul Dursley fredona ceva, în timp ce își lua din șifonier cea mai anostă cravată, bună pentru o zi de muncă, desigur! Doamna Dursley trâncănea veselă, în timp ce se străduia să-l potolească pe micuțul Dudley, care nu mai contenea cu țipetele. Niciunul nu observă bufnița mare și pământie, care zbura prin fața ferestrei.

La opt și jumătate fix, domnul Dursley își luă servieta, o ciupi ușor de obraz pe doamna Dursley și încercă să-l sărute pe Dudley, dar rată momentul, fiindcă pe băiat îl apucară năbădăile și începu să împrăște peste tot cu lapte și biscuiți.

- Mare zvăpăiat! zâmbi domnul Dursley și ieși din casă. Se urcă în mașină și plecă.

La colțul străzii, observă primul semn ciudat: un motan care studia o hartă! Preț de o secundă nu își dădu seama de grozăvia situației, apoi, întoarse brusc capul, să vadă dacă nu se înșelase. Da, era un motan vârgat, dar nici urmă de hartă! Cum de se gândise, măcar, la așa ceva? Probabil că lumina îi jucase o festă. Domnul Dursley clipi și se uită fix la motan. Acesta îi întoarse privirea. În timp ce mergea mai departe, domnul Dursley continua să privească motanul prin oglinda retrovizoare. Acum, jivina citea numele străzii, adică se uita la plăcuța străzii. Cine a mai văzut pisică, care să citească plăcuțele străzilor sau să se orienteze pe hărți?!? Domnul Dursley ridică din umeri și alungă din minte imaginea motanului. Tot drumul nu se mai gândi decât cum să obțină în ziua aceea o comandă cât mai mare de burghie.

Dar, la marginea orașului, imaginea burghiilor fu alungată din mintea lui de altceva straniu. Cum de-abia se mișca, încet ca melcul, în aglomerația șoselei, nu putu să nu observe oamenii îmbrăcați cât se poate de ciudat, oameni cu pelerine largi pe umeri. Nu putea să sufere oamenii îmbrăcați extravagant! Își închipui că era vreo altă modă stupidă. Bătu nervos cu degetele pe volan, când ochii îi căzură pe un grup de astfel de... ciudați, ca să nu spună altfel! Șușoteau agitați între ei. Domnul Dursley observă cu stupeoare că unii dintre ei nici măcar nu erau tineri. Cum puteau unii de vârsta lui să poarte acele pelerine fistichii, de culoare verde-smarald?!? Ce tupeu pe ei! Apoi, îi trecu prin cap că oamenii aceia strângeau probabil fonduri pentru cine știe ce, de-aia erau îmbrăcați așa bătător la ochi. Da, asta trebuia să fie! Traficul se descongese și, după puțin timp, domnul Dursley ajunse în parcare a firmei. Gândul lui era din nou la burghie.

În biroul său, la etajul nouă, domnul Dursley se așeză cu spatele la fereastră. Dacă nu ar fi făcut acest lucru, cu greu s-ar fi putut concentra în dimineața aceea la burghiile lui. Așa că nu văzu bufnițele care zburau în plină zi, deși, ceilalți oameni de pe stradă le văzură. Arătau cu degetul spre ele și priveau cu gura căscată, în timp ce puzderie de bufnițe treceau pe deasupra capetelor lor. Mulți dintre ei nu văzuseră o bufniță nici noaptea, darămite ziua! Domnul Dursley habar n-avea de toate acestea! A urlat la subalterni, a dat telefoane importante și a mai zberlat un pic. Asta însemna că a fost într-o dispoziție excelentă până la prânz, când s-a gândit să se mai dezmoștească puțin și s-a sculat de pe scaun să se ducă să-și cumpere un covrig de la brutăria de vizavi. Uitase cu totul de oamenii în pelerine, când văzu alt grup, chiar lângă brutărie. Nu-și putea explica de ce, dar îi dădeau o senzație de neliniște. Oamenii erau foarte agitați, șușoteau între ei și nu aveau niciun fel de cutie în care să strângă vreo colecție. Intră în brutărie și își luă o gogoasă, până la urmă. Când trecu pe lângă acei oameni ciudați, auzi câteva frânturi din conversația lor:

- Familia Potter... Da... Așa am auzit...

- Da... Fiul lor, Harry...

Domnul Dursley încremeni locului. Îl năpădi groaza. Vru să le spună ceva acelor oameni, dar renunță după ce se gândi mai bine. Fugă până în biroul lui, îi spuse secretarei să nu fie deranjat și puse mâna pe telefon. Aproape că formase tot numărul, când se răzgândi și lăsă receptorul jos. Căzu pe gânduri, mângâindu-și mustața. Nu, nu... Era cât se poate de stupid din partea lui... Potter era un nume destul de comun prin acele părți, nu? Probabil că pe mulți îi chema Potter, iar despre Harry, ce să mai vorbim! Dacă se gândea mai bine, nici măcar nu era sigur că pe nepotul lui îl chema Harry... Nu-l văzuse niciodată... Poate îl chema Harvey, cine știe? Sau Harold... N-avea niciun rost s-o neliniștească și pe doamna Dursley! Întotdeauna se indispunea cumplit, când i se amintea despre sora ei. Și avea și de ce, biata de ea! Dacă ar fi avut el o asemenea soră... Și, totuși, acei oameni cu pelerine...

Nu prea i-a mai stat capul la burghie în după-amiaza aceea, iar când părăsi clădirea, la ora cinci, era așa de îngrijorat, încât dădu peste cineva, din greșală.

- Scuzați! mormăi el către omulețul în care intrase și care se clătină și aproape își pierdu echilibrul.

Trecură câteva secunde bune până ce domnul Dursley își dădu seama că omul purta o pelerină violetă. Bărbatul nu părea supărat deloc că fusese aproape trântit la pământ, ba, din contră, fața i se destinse într-un zâmbet larg și spuse cu o voce, ca un chițait, care îi făcu pe toți cei din apropiere să întoarcă mirați capetele:

- N-ai de ce să te scuzi, dragă domnule, nimic nu mă poate indispune azi! Să ne bucurăm că am scăpat de Știm-Noi-Cine! Chiar și un Încuiat ca tine ar trebui să preamărească această zi deosebit de fericită!

Și omul îl îmbrățișă pe domnul Dursley și se îndepărtă. Domnul Dursley rămase țintuit locului, uimit peste măsură că fusese îmbrățișat de o persoană complet necunoscută. Era enervat și fiindcă îl făcuse Încuiat, ce-o fi vrut să spună...

Se urcă în mașină și se grăbi spre casă, sperând că totul fusese numai în imaginația lui. Lucru ciudat să spere așa ceva, fiindcă nu era deloc de acord cu astfel de lucruri stupide, cum ar fi imaginația! De îndată ce intră pe aleea casei sale, văzu ceva care nu avu darul să-l liniștească: motanul de dimineață! Acum, stătea așezat pe gardul grădinii sale. Putea să jure că era același, după semnele din jurul ochilor.

- Zât! șuieră domnul Dursley supărat.

Motanul nici nu se clinti din loc și îi aruncă o privire rece. Era acesta, oare, comportamentul normal al unei pisici? Domnul Dursley încercă să nu dea importanță incidentului și intră în casă. Nici acum nu credea că e cazul să-și îngrijoreze nevasta, așa că n-avea de gând să amintească nimic din ce i se întâmplase.

Doamna Dursley avusese o zi plăcută, cât se poate de obișnuită. La masă, îi povesti soțului ei despre problemele pe care le avea vecina cu fiica ei și cum Dudley învățase un nou cuvânt: „Nu!” Domnul Dursley încerca să se poarte cât mai normal. După ce îl duse pe Dudley la culcare, coborî în sufragerie pentru a asculta ultimul buletin de știri al zilei:

Și în final, o știre stranie: au fost observate peste tot în oraș bufnițe cu un comportament cât se poate de ciudat! Deși bufnițele vânează noptea, iar peste zi sunt văzute extrem de rar, de la răsăritul soarelui și până acum, au fost văzute sute de bufnițe, zburând în toate direcțiile! Oamenii de știință nu au găsit încă o explicație pentru această schimbare de comportament!

Comentatorul făcu o pauză, apoi reluă:

Mare mister! Și acum, Jim McGuffin, cu știrile despre vreme! Ei, Jim, or să mai fie averse de... bufnițe în noaptea asta?

Ei bine, Ted, încep meteorologul de serviciu, nu pot să prevăd așa ceva, dar nu numai bufnițele s-au purtat ciudat azi! Oameni din Kent, Yorkshire și Dundee m-au informat că, în loc de ploile pe care le-am promis aseară, a plouat cu... stele căzătoare! Poate că unii au serbat mai devreme Noaptea Artificiilor! Mai e, oameni buni! Săptămâna viitoare!

Oricum, vă promit o vreme umedă pentru la noapte!

Domnul Dursley rămase nemișcat în fotoliul său. Stele căzătoare peste Marea Britanie? Bufnițe ziua? Oameni misterioși cu pelerine extravagante? Și acel zvon despre familia Potter...”

A. (4 puncte: 1 punct pentru fiecare răspuns corect)

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

1. Oamenii care purtau pelerine largi pe umeri:

- a. cântau pe străzi;
- b. vorbeau tare;
- c. dansau;
- d. vorbeau în șoaptă.

2. Prenumele comentatorului de știri este:

- a. Harvey;
- b. Ted;
- c. Harold;
- d. Jim.

3. Primul semn straniu observat de domnul Dursley este:

- a. o bufniță mare și pământie care zbura prin fața ferestrei casei sale;
- b. un motan care stătea așezat pe gardul grădinii sale;
- c. un motan care studia o hartă;
- d. un om care purta o pelerină violetă

4. Secvența care pune în evidență neliniștea domnului Dursley la auzul numelui familiei Potter este:

- a. „Nu-și putea explica de ce, dar îi dădeau o senzație de neliniște”;
- b. „Domnul Dursley încremeni locului. Îl năpădi groaza.”
- c. „Bărbatul nu părea supărat deloc că fusese aproape trântit la pământ”;
- d. „Domnul Dursley încercă să nu dea importanță incidentului și intră în casă”.

B. (4 puncte: 0,5 p. pentru fiecare idee plasată corect)

Stabilește ordinea logică și temporală a următoarelor idei principale ale textului, apoi notează pe foaia de concurs doar cifrele corespunzătoare acestora, într-o casetă similară celei de mai jos:

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

1. La brutăria din fața firmei domnul Dursley întâlnește niște oameni foarte agitați.
2. Domnul Dursley ajunge în parcare la firma Grunnings.
3. Tatăl își duce fiul la culcare.
4. Domnul Dursley meditează la cele întâmplate în timpul zilei.
5. Doamna Dursley îi povestește soțului despre problemele pe care le avea vecina cu fiica ei.
6. Omul cu pelerină violetă discută cu domnul Dursley..
7. Doamna Dursley încearcă să-și liniștească fiul.
8. Domnul Dursley ascultă ultimul buletin de știri al zilei.

C. (12 puncte: 3 puncte pentru răspunsul corect la fiecare din cerințe)

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

1. Selectează două structuri prin care este prezentată atmosfera zilei când au loc întâmplările povestite.
2. Transcrie două sintagme/grupuri de cuvinte care pun în evidență sentimentele omului care poartă pelerină violetă.
3. Scrie enunțul care face referire la pregătirile domnului Dursley pentru o nouă zi de muncă.
4. Prezintă, în 3-4 rânduri, motivul pentru care domnul Dursley nu-i povestește nimic din cele întâmplate soției sale.

D. (10 puncte)

Redactează un text de 15-20 de rânduri, în care să-ți exprimi părerea despre reacțiile domnului Dursley cu privire la întâmplările stranii petrecute în oraș, susținând-o cu situații din text.

SUBIECTUL al II-lea

20 de puncte

Carcassonne

Jocul de bază

Un joc ingenios pentru 2-5 jucători cu vârsta mai mare de 8 ani

Orașul Carcassonne din sudul Franței este celebru pentru fortificațiile sale romane și medievale. Jucătorii își încearcă norocul împreună cu supușii lor pe drumurile și câmpurile, în orașele și mănăstirile din jurul orașului Carcassonne. Dezvoltarea regiunii se află în mâinile lor, iar cheia succesului este folosirea ingenioasă a supușilor ca tâlhari de drumul mare, cavaleri, călugări și țărani.

Piese de joc

72 de cartonașe cu teren (inclusiv un cartonaș de start cu verso închis la culoare). Cartonașele conțin ilustrații cu porțiuni de drumuri, intersecții, cartiere, mănăstiri și fragmente de câmpuri.

40 de supuși în 5 culori: galben, verde, roșu, albastru, negru

Fiecare supus poate fi folosit ca tâlhar de drumul mare, cavaler, călugăr sau țăran. Câte un supus de fiecare culoare se va folosi ca marcator de puncte.

1 tablă de punctaj.

Tabla de punctaj servește la ținerea în evidență a punctelor.

1 regulament de joc

Scopul jocului

Jucătorii așază câte un cartonaș cu teren în fiecare tur. Astfel iau naștere drumuri, orașe, mănăstiri și câmpuri pe care jucătorii își pot așeza supușii pentru a câștiga puncte. Deoarece se pot obține puncte atât pe parcursul jocului, cât și la sfârșit, câștigătorul se va decide abia după evaluarea finală.

Pregătirea jocului

Cartonașul de start se așază cu fața în sus în mijlocul mesei. Celelalte cartonașe cu teren se așază în mai multe teancuri cu fața în jos pe masă, astfel încât acestea să fie la îndemâna tuturor jucătorilor. Tabla cu punctaj se plasează pe marginea mesei.

Fiecare jucător primește cei 8 supuși de o culoare la alegere, din care unul se va folosi ca marcator de puncte și se așază pe căsuța „0” de pe tabla cu punctaj. Ceilalți 7 supuși rămân la jucător ca rezervă.

Cel mai tânăr jucător determină cine va începe jocul.

Desfășurarea jocului

Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul care este la rând execută următoarele acțiuni **respectând ordinea acestora**:

1. Jucătorul **trebuie** să tragă **1 cartonaș** nou **cu teren** și să îl plaseze.
2. Jucătorul **poate** să așeze **1 supus** din propria rezervă **pe cartonașul tocmai așezat**.
3. Dacă prin așezarea cartonașului respectiv **s-a întregit un drum, un oraș sau o mănăstire**, are loc o **evaluare**. După aceea vine rândul jucătorului următor.

1. Așezarea unui cartonaș cu teren

Ca primă acțiune, fiecare jucător **trebuie** să ia un cartonaș cu teren dintr-un teanc cu fața în jos. Jucătorul arată cartonașul celorlalți jucători (astfel încât aceștia să-l poată sfătui în legătură cu așezarea acestuia) și îl plasează pe masă. La așezarea cartonașului, jucătorul trebuie să respecte următoarele reguli:

Cartonașul cel nou trebuie să fie învecinat cel puțin într-o latură cu unu sau mai multe cartonașe care se află deja pe masă. Cartonașele se pot plasa astfel încât să se atingă doar colțurile lor.

Toate porțiunile de drum și câmp, toate cartierele de oraș trebuie continuate.

Dacă un cartonaș nu se poate așeza astfel încât să se potrivească cu celelalte cartonașe din jur (acest lucru se întâmplă foarte rar), cartonașul respectiv se scoate din joc și jucătorul poate lua un cartonaș nou.

(text preluat de pe <http://cutia.ro>)

A. (10 puncte: 2 puncte pentru fiecare răspuns corect)

Formulează, sub formă de enunțuri, răspunsuri la fiecare din următoarele cerințe:

1. Scrie cum poate fi folosit fiecare supus primit de un jucător la Carcassonne.
2. Precizează ordinea acțiunilor pe care o respectă primul jucător la Carcassonne.
3. Notează ce primește fiecare jucător la începutul jocului.
4. Menționează o regulă de plasare a unui cartonaș de teren nou.
5. Care dintre regulile jocului Carcassonne ți s-a părut mai interesantă? Motivează-ți alegerea într-un text de 4-5 rânduri.

B. (10 puncte)

Scrie un text de 10-12 rânduri, în care să-ți exprimi părerea despre rolul jocurilor în dezvoltarea spiritului de echipă al copiilor.

Privește cu atenție afișul atașat de mai jos pentru a răspunde cerințelor:

1. Precizează scopul pentru care a fost elaborat afișul. (2p.)
2. Menționează cum poți obține mai multe informații despre acest eveniment. (2p.)
3. Notează a câta ediție urmează să aibă loc. (2p.)
4. Explică, într-un text de 10 rânduri, ce relație există între mesajul verbal și cel vizual de pe afiș. (4p.)



OLIMPIADA LECTURA CA ABILITATE DE VIAȚĂ

Etapa județeană, 5 decembrie 2015

Nivelul 1 – clasele a V-a și a VI-a

BAREM DE NOTARE

În cazul subiectelor care presupun încadrarea într-un număr de rânduri, elevilor li s-a cerut să scrie numărul total de rânduri la sfârșitul fiecărui exercițiu.

În cazul în care în cerință a fost precizată existența unei limite de rânduri, textul ce depășește această limită nu va fi luat în considerare.

SUBIECTUL I

30 de puncte

A. 4 puncte: 1 punct pentru fiecare răspuns corect

1. d; 2. b; 3. c; 4. b

B. 4 puncte: 0,5 p. pentru fiecare idee plasată corect

7	2	1	6	5	3	8	4
---	---	---	---	---	---	---	---

* se vor lua în considerare orice răspunsuri logice

C. 12 puncte: 3 puncte pentru răspunsul corect la fiecare din cerințe

1. Selectarea a două structuri prin care este prezentată atmosfera zilei când au loc întâmplările povestite (de exemplu: *acea zi de marți, mohorâtă și tristă; cerul întunecat*): **3p.** Selectarea unei singure structuri: **1p.** Orice altă variantă de răspuns: **0p.**

2. Transcrierea a două sintagme care pun în evidență sentimentele omului care poartă pelerină violetă (de exemplu: *Bărbatul nu părea supărat deloc; fața i se destinse într-un zâmbet larg*): **3 p.** Transcrierea unei singure sintagme: **1p.** Orice altă variantă de răspuns: **0 p.**

3. *Domnul Dursley fredona ceva, în timp ce își lua din șifonier cea mai anostă cravată, bună pentru o zi de muncă, desigur!*: **3p.** Lipsa răspunsului sau răspuns greșit: **0p.**

4. Prezentarea coerentă și convingătoare a motivului pentru care domnul Dursley nu-i povestește nimic din cele întâmplate soției sale (de exemplu: conflictul dintre doamna Dursley și doamna Potter, sora ei): **3p** Prezentare neconvingătoare: **1p.** Lipsa răspunsului sau răspuns greșit: **0p.**

D. 10 puncte

Respectarea numărului de rânduri: **1p.**

Exprimarea părerii privind reacțiile domnului Dursley la cele întâmplate în oraș: **2p.**

Ilustrarea reacțiilor personajului cu situații relevante din text: **4p.**

Folosirea unor mărci ale subiectivității: **1p.**

Exprimare corectă clară, nuanțată: **1p.**

Respectarea normelor de ortografie și de punctuație: **1p.**

Nu se va puncta tendința de comentare a textului, apelul nejustificat la concepte de teorie literară.

SUBIECTUL al II-lea

20 puncte

A. 10 puncte: 2 puncte pentru fiecare răspuns corect

1. Precizarea modului în care poate fi folosit fiecare supus primit de un jucător la Carcassonne (de exemplu: Fiecare supus poate fi folosit ca tâlhar de drumul mare, cavaler, călugăr sau țaran. Câte un supus de fiecare culoare se va folosi ca marcator de puncte.). Răspunsul inclus în enunț: **2p.** Răspunsul neinclus în enunț: **1p.** Răspuns greșit sau lipsa răspunsului: **0p.**

2. Precizarea ordinii acțiunilor pe care o respectă primul jucător la Carcassonne (de exemplu: trage un cartonaș nou cu teren și îl plasează, apoi poate așeza un supus din propria rezervă pe cartonașul tocmai așezat) Răspunsul inclus în enunț: **2p.** Răspunsul neinclus în enunț/omiterea unei acțiuni: **1p.** Omiterea a două acțiuni/răspuns greșit sau lipsa răspunsului: **0p.**

3. Notarea obiectelor pe care le primește fiecare jucător la începutul jocului (de exemplu: Fiecare jucător primește cei 8 supuși de o culoare la alegere, din care unul se va folosi ca marcator de puncte și se așază pe căsuța „0” de pe tabla cu punctaj. Ceilalți 7 supuși rămân la jucător ca rezervă.) Răspunsul inclus în enunț: **2p**. Răspunsul neinclus în enunț: **1p**. Răspuns greșit sau lipsa răspunsului: **0p**.

4. Menționarea unei reguli de plasare a unui cartonaș de teren nou (de exemplu: Cartonașul cel nou trebuie să fie învecinat cel puțin într-o latură cu unu sau mai multe cartonașe care se află deja pe masă.) Răspunsul inclus în enunț: **2p**.; Răspuns neinclus în enunț: **1p**. Lipsa răspunsului sau răspuns greșit: **0p**.

5. Răspuns clar, nuanțat cu încadrarea în limita de spațiu indicată: **2p**. Încercare de răspuns, cu încadrarea în limita de spațiu indicată: **1p**. Răspuns greșit sau lipsa răspunsului: **0p**.

B. (10 puncte)

Respectarea numărului de rânduri: **1p**.

Formularea opiniei: **2p**.

Suținerea opiniei prin explicații, exemplificări etc.: **4p**./Încercarea susținerii, lipsa explicațiilor, exemplificărilor etc.: **1p**.

Coerența ideilor: **1p**. Exprimare corectă, clară, nuanțată: **1p**. Respectarea normelor de ortografie și de punctuație: **1p**.

SUBIECTUL al III-lea

10 puncte

1. Notarea scopului elaborării afișului: popularizarea săptămânii voluntariatului etc.

Răspunsul inclus în enunț: 2 p.

Răspunsul neinclus în enunț: 1 p.

Răspuns greșit sau lipsa răspunsului: 0 p.

2. Menționarea răspunsului: intrând pe siteul www.voluntariat.ro/snv.

Răspunsul inclus în enunț: 2 p.

Răspunsul neinclus în enunț: 1 p.

Răspuns greșit sau lipsa răspunsului: 0 p.

3. Precizarea răspunsului: ediția a XII-a .

Răspunsul inclus în enunț: 2 p.

Răspunsul neinclus în enunț: 1 p.

Răspuns greșit sau lipsa răspunsului: 0 p.

4. Explicarea, în 10 rânduri, a relației dintre mesajul verbal și cel vizual de pe afiș: motoul și imaginea centrală sugerează ideea de într-ajutorare, inima și figurile din interiorul ei susțin textul scris pe lateral (oameni diferiți, uniți împreună) etc.:

Numerotarea rândurilor: 1p.

Prezentare clară, prin surprinderea relației dintre imagine și mesaj: 3 p.; prezentare ezitantă: 2 încercare de prezentare: 1 p.

Lipsa răspunsului sau răspuns greșit: 0 p.