

Prezenta lucrare conține \_\_\_\_\_ pagini

Numele: .....

Inițiala prenumelui tatălui: .....

Prenumele: .....

Școala de proveniență: .....

Centrul de examen: .....

Localitatea: .....

Județul: .....

| Nume și prenume asistent | Semnătura |
|--------------------------|-----------|
|                          |           |
|                          |           |
|                          |           |
|                          |           |

## EVALUAREA NAȚIONALĂ PENTRU ABSOLVENȚII CLASEI a VIII-a

Anul școlar 2025 – 2026

Disciplina: *Limba și literatura română pentru școlile și  
secțiile cu predare în limba maghiară*

- Toate subiectele sunt obligatorii.
- Se acordă zece puncte din oficiu.
- Timpul de lucru efectiv este de două ore.

## SUBIECTUL I

(70 de puncte)

Citește cu atenție textele de mai jos.

### Textul 1

Jocurile video au devenit parte a culturii populare din anii '70, odată cu trecerea timpului și cu evoluția tehnologiei, devenind o modalitate de relaxare tot mai accesibilă și complexă. Aceste jocuri sunt populare nu doar în rândul tinerilor, ci și printre adulți. Chiar dacă acțiunea lor se desfășoară în mediul virtual, copiii și adolescenții care sunt pasionați de jocurile pe calculator reușesc să-și dezvolte abilități reale și utile în dezvoltarea lor. Printre acestea se numără:

Îmbunătățirea capacității de  
luare a deciziilor

- Jocurile pe calculator implică și rezolvarea unor situații dificile, necesare pentru a trece la nivelul următor. Pentru că timpul de rezolvare a situațiilor este limitat, e necesară capacitatea de a lua decizii rapid. Acest lucru este benefic pe termen lung, ajutând la o bună dezvoltare a copilului.

Crearea de noi  
legături sociale

- Jocurile video aduc beneficii inclusiv la nivel relațional, ajută la crearea de legături între oameni cu interese comune. Astfel, jocurile video le oferă posibilitatea de a se cunoaște și de a interacționa, devenind un excelent prilej de învățare în afara școlii.

Îmbunătățirea  
atenției la detalii

- Majoritatea jocurilor video din prezent au o poveste interesantă și o grafică în care fiecare detaliu are un rol important în economia jocului.
- Astfel, pentru a evolua rapid, este necesară atenția la detalii, pentru a putea gândi strategii coerente.

Pe lângă beneficiile la nivel relațional pe care le aduc jocurile pe calculator, atunci când sunt utilizate inteligent, mai există și efecte care se văd odată cu trecerea timpului. Jocurile sunt concepute astfel încât să trezească jucătorilor curiozitatea pentru domenii cum ar fi arta, istoria, designul grafic sau programarea. Explorând aceste domenii, copiii își pot descoperi aptitudini care să le fie utile în viitor.

*Jocurile pe calculator, [www.logiscool.com](http://www.logiscool.com)*

## Textul 2

Bunica a cusut niște bucăți de elastic care i-au rămas de pe la niște fuste; am acum un elastic pentru joc în toată regula, tot întind de el prin casă ca să văd dacă e rezistent și nu se rupe. Îl pun între două scaune din camera mare, pe picioarele din față, ca să-l probez. Pare destul de solid și încep:

— Un', doi, trei, un', doi, trei, patru... acum, moara!

— Adino, nu mai tropăi prin casă! De ce nu mergi cu elasticul afară?

Păi mă duc, însă afară nu sunt decât niște fetițe mici care vor să sară elasticul. Una dintre ele e Alina de la scara unu, locuiește cu bunica ei, tanti Hossu, chiar la parter.

Așadar, joc *elasticul* cu Alina și cu Erica, ce nu știe bine românește. Pentru că eu vin cu elasticul, eu încep. *Un', doi, trei. Un', doi, trei, patru.* Și acum moara. Am sandale proaste pentru elastic, tot timpul se agață în catarama.

— Greș! Greș! țipă Alina.

— Ba n-am greșit! Sandaia a fost de vină și nu se pune, țiș și eu și mă înroșesc la față de nervi, chiar nu-i cinsti să pierd pentru că s-a agățat elasticul aiurea.

M-am plictisit deja de elastic. Apar și verișoarele mele de la complexul Hermes, au câte o înghețată în mână. Cu fistic.

— Ce jucăm?

— *Rațele și vânătorii?*

Da, dar n-avem mingea. Însă tocmai apare lăncu pe stradă cu mingea, iar acum chiar ne strângem vreo douăzeci de copii, cu tot cu cei care mai erau prin parc, pe hinte. Suntem echipă completă. *Rațele și vânătorii* se joacă pe stradă, delimităm terenul. lăncu și una dintre verișoarele mele sunt vânătorii, noi, restul copiilor, ne îngrămădim în spațiul dintre ei, suntem rațele, zburdăm, sărim ca să-i inducem în eroare, lăncu aruncă cu mingea în grămadă, Alina e lovită din prima. Țipă de se aude până în Mănăstur.

— Hai sus! Alinaaaa! se aude imediat vocea doamnei Hossu.

— Nu vin!

Însă tanti Hossu își face apariția pe alee, o ia de-o aripă pe Alina și chiar o duce sus, în ciuda protestelor ei.

— Tanti, dar așa e jocul! zice lăncu.

Și pe mine mă nimeresc cu mingea la următoarea tură, dar e sub demnitatea mea să plâng, așa că mă retrag pe iarbă, ca spectator. Până la urmă, grămada rațelor se împrăștie, mai rămân doar Erica și cu vară-mea, Mihaela, iar lăncu ratează. Vară-mea se supără, fetele nu mai au chef să joace, vin lângă mine pe iarbă, li s-a făcut foame și mai e mult până la prânz.

— Hai să jucăm *de-a v-ați ascunselea*! propune lăncu.

— Nu putem să jucăm *de-a v-ați ascunselea*, zic eu. E ora de liniște!

La Cluj, ora de liniște e în fiecare zi, există un anunț în scara blocului, chiar lângă cutiile poștale: „Vă rugăm respectați orele de liniște, între 14 și 17. Administrația”. Și, pentru că bunicul e administratorul, dacă noi, nepoatele lui, nu respectăm ce scrie în anunț, chiar am încurcat-o, pentru că toți vecinii vor da vina pe bunicul, care ar trebui să fie exemplu pozitiv în bloc.

după Adina Popescu, *Vine vacanța cu trenul din Franța*

**Scrie, în dreptul fiecărui exercițiu, răspunsul la cerințele de mai jos, cu privire la textele date.**

**1. Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 1. 2 puncte**

Majoritatea jocurilor video ajută la

- a. concentrarea pe imaginea de ansamblu, nu pe detalii.
- b. interacțiunea cu alți iubitori de jocuri video.
- c. rezolvarea în echipă a unor situații ușoare.
- d. stabilirea unor relații între cei cu interese diferite.

**2. Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 1. 2 puncte**

Jocurile pe calculator le trezesc copiilor curiozitatea pentru

- a. economie.
- b. istorie.
- c. geografie.
- d. matematică.

3. Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 2. **2 puncte**

Copiii joacă *Rațele și vânătorii* cu mingea

- a. Ericăi.
- b. lui Hermes.
- c. lui Iancu.
- d. Mihaelei.

4. Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect, valorificând informațiile din textul 2. **2 puncte**

Administratorul blocului era

- a. bunicul Adinei.
- b. tatăl Adinei.
- c. unchiul Adinei.
- d. verișorul Adinei.

5. Notează „X” în dreptul fiecărui enunț, pentru a marca dacă acesta este „adevărat” sau „fals”, valorificând informațiile din textele date. **6 puncte**

Textul 1

| Enunțul                                               | Adevărat | Fals |
|-------------------------------------------------------|----------|------|
| Jocurile pe calculator sunt îndrăgite numai de copii. |          |      |
| Jucătorii învață să ia decizii mult mai rapid.        |          |      |
| Jocurile pe calculator dezvoltă atenția.              |          |      |

Textul 2

| Enunțul                                   | Adevărat | Fals |
|-------------------------------------------|----------|------|
| Cele trei fete se joacă în casa Mihaelei. |          |      |
| Bunica Alinei o duce în casă pe fetiță.   |          |      |
| Toate fetele mănâncă înghețată cu fistic. |          |      |

6. Explică, în unu-trei enunțuri, un motiv pentru care fetele nu se joacă *de-a v-ați ascunselea*, valorificând textul 2. **6 puncte**

---

---

---

7. Prezintă, în 20-40 de cuvinte, o trăsătură a textului discontinuu, valorificând textul 1. **6 puncte**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

8. Precizează o asemănare și o deosebire de conținut între cele două texte.

**6 puncte**

---

---

---

---

---

---

---

---

9. Crezi că noile tehnologii vor schimba, în viitorul apropiat, jocurile pe calculator? Motivează-ți răspunsul, în minimum 30 de cuvinte, valorificând textul 1.

**6 puncte**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**B.**

1. Notează, din textul 2, două cuvinte sau grupuri de cuvinte care aparțin câmpului lexico-semantic al *jocului*. **2 puncte**

---

---

2. Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect. **2 puncte**

Numărul literelor este egal cu numărul sunetelor în cuvântul:

- a. „echipă”.
- b. „exemplu”.
- c. „inducem”.
- d. „picioarele”.

3. Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect. **2 puncte**

Sunt antonime cuvintele subliniate în secvențele din seria:

- a. „există un anunt în scara blocului.”; Copilul a spus un enunt lung.
- b. „fetele nu mai au chef”; Cele mai bune cireșe le-am gustat în mai.
- c. „nu-i cinstit să pierd”; M-am dus la concursul de șah ca să câștig.
- d. „Suntem echipă completă ”; Deși a căzut, vaza roșie este întreagă.

4. Alcătuiește un enunț în care unul dintre substantivele din enunțul următor să fie utilizat în cazul genitiv, păstrând numărul: „Îl pun între două scaune din camera mare”. **4 puncte**

- substantivul selectat:

- enunțul:

5. Rescrie secvența „verișoarele mele sunt vânătorii”, trecând verbul la numărul singular. **4 puncte**

---

---

6. Scrie funcția sintactică a cuvintelor subliniate în enunțul: „Jocurile pe calculator implică și rezolvarea unor situații dificile...”. **4 puncte**

| Cuvântul      | Funcția sintactică |
|---------------|--------------------|
| 1. jocurile   |                    |
| 2. implică    |                    |
| 3. rezolvarea |                    |
| 4. dificile   |                    |





Lined area for writing the answer.

A large rectangular area with a dashed border, containing 30 horizontal lines for writing.