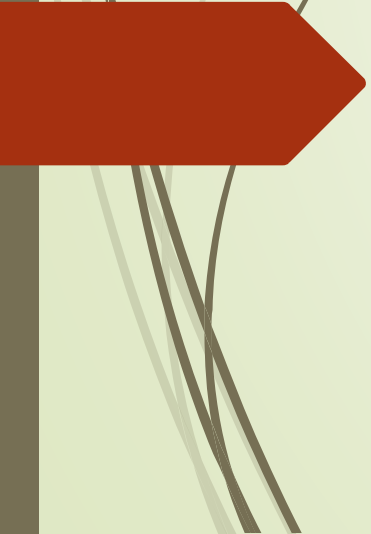


Limba și literatura română pentru școlile și secțiile cu predare în limba maghiară



clasa a 8-a

Lecția 5



clasa a 8-a

Recapitulare

LUMEA IMAGINARĂ

textul nonliterar

(noțiuni studiate în clasa a 7-a)

Pentru o mai bună înțelegere a textului



Citește cu atenție următorul interviu cu
Sînziana Popescu, o scriitoare pentru copii:

Sînziana Popescu scrie pentru copii, scrie captivant și subtil despre Crăiasa albinelor și Crăiasa furnicilor, despre cai năzdrăvani și păsări măiestre, despre Sfânta Duminicăși Sfânta Vineri. Într-o lume în care Harry Potter a fost înscăunat regele poveștilor, Sînziana se încapățânează să (re)scrie basmele bunicilor noștri. Cu inima!

– **Evenimentul zilei:** Povestește-ne, te rog, despre „Andilandi”, despre acest minunat proiect dedicat copiilor! Dar spune-ne totul, vorbește-ne despre zmei, despre sânziene și uriași, despre iele, căpcăuni și solomonari, despre Păsărea Măiastră și Celălalt Tărâm...

– **Sînziana Popescu:** Seria fantasy „Andilandi”, publicată la Editura Nemi și destinată în principal copiilor între 9 și 12 ani, s-a născut, de fapt, din dorința mea arzătoare de a le prezenta micuților de azi ființele fantastice din miturile și basmele noastre din bătrâni. Mi-am dorit să le fac cunoștință cu Caii Năzdrăvani, cu Păsărea Măiastră, cu Zmeii, cu Blajinii, cu Căpcânii, cu Uriașii și cu Ielele copilăriei mele și să le demonstrez că sunt și ei demni de atenție și admirație, asemenea Trolilor, Elfilor, Enților, Goblinilor ori Hobbiților. Nu știu în ce măsură am reușit, dar asta am avut în gând înainte de a mă apuca de scris această serie fantasy, care, spre deosebire de majoritatea covârșitoare a celorlalte apariții de profil, este puternic inspirată și atașată de valorile, temele și personajele din basmele populare românești. În aceste cărți nu apar Dragoni, Elfi, Orci și Trolî, în schimb am decis să chem la luptă Zmeii, Ielele, Sânzienele, Ursitoarele, Balaurii, Solomonarii, Strigoii, Uriașii, Căpcânii și Blajinii autohtoni. Nu lipsesc nici Sfintele Duminică și Vineri, Crăiasa albinelor, Crăiasa furnicilor, Calul Năzdravan și Păsărea Măiastră. M-am oprit doar asupra personajelor mitologice de căpătâi, descrise în basmele populare ori analizate în diverse studii folclorice de marcă. Pe unele le-am preluat ca atare, pe altele le-am modificat ori m-am oprit asupra unor versiuni acceptate numai în anumite zone ale țării, dar de fiecare dată m-am străduit să rămân fidelă regulilor, nu excepțiilor și, nu în ultimul rând, basmelor copilăriei mele. Însă nu mi-am propus nicio clipă să le prezint aceste personaje copiilor într-o manieră didactică, seacă. Cărțile seriei „Andilandi” sunt scrise pentru copiii de azi, dar și despre copiii zilelor noastre, fiindcă personajele principale ale cărților sunt niște copii obișnuiți, cu care cititorii se vor putea identifica cu ușurință și care ajung în acea lume fermecată, neobișnuită, pe un tărâm populat cu o sumedenie din ființele fantastice din mitologia noastră. În această lume magică, în care îi invit să pășească pe toți cititorii noștri, personajele centrale vor avea parte de o sumedenie de aventuri, de călătorii inițiatice, aș putea zice, din care se vor întoarce în lumea lor îmbogății, vor deveni mai buni, mai blânzi, mai toleranți.

(...)

– **Evenimentul zilei:** Care sunt, dragă Sînziana Popescu, diferențele dintre o poveste cu miez și un joc pe calculator/telefon mobil? Ce diferențe crezi că există între un basm ilustrat într-o carte și un desen animat pe computer? Cum crezi că va arăta viitorul copiilor noștri din acest punct de vedere?

– **Sînziana Popescu:** În vreme ce un joc pentru computer îți oferă totul pe tavă, un basm bine scris te provoacă să visezi, îți deschide poarta către o lume care nu se termină neapărat odată cu fraza de încheiere a poveștii, ci poate continua și se poate transforma într-o poveste fără sfârșit. Chiar și după ce ai închis cartea, mintea ta poate broda mai departe, poate schimba finalul, poate reveni în acel univers, pe care-l va suci și răsuci, descoperind sensuri nebănuite, la care poate nici măcar autorul nu s-a gândit. Povestea îmbogățește, înobilează, în vreme ce jocul nu îți oferă mare lucru, în schimb îți mănâncă timp prețios, deci aș putea spune, forțând puțin nota, că un joc pentru computer te consumă. Cu filmele de animație sau cu filmele pentru copii povestea e asemănătoare. Filmul îți oferă povestea gata mestecată, pasată, ușor de digerat și de cele mai multe ori trunchiată, prescurtată. Din pricina asta cred că e mereu indicat să citești cartea înainte de a viziona filmul făcut după ea, fiindcă filmul va putea fi, în cel mai fericit caz, doar la fel de bun ca romanul după care a fost ecranizat, dar niciodată mai bun.

– **Viitorul?**

– Cum va arăta viitorul copiilor noștri depinde numai de noi. Nu spun să le interzicem jocurile pentru computer și să-i forțăm să citească non-stop, asta chiar ar fi o mare greșală, pentru că și le-ar dori și mai mult, dar, atâta timp cât vom păstra o măsură în toate, cât îi vom lăsa să se joace, dar îi vom îndemna și să citească, cred că lucrurile se vor aranja de la sine.

(<https://evz.ro/interviu-regina-fantasy.html>)

Pentru o mai bună înțelegere a textului...

Cuvintele subliniate în sintagmele următoare au sensul:

Sînziana se încapățânează să (re)scrie basmele bunicilor noștri.

1. se încapățânează : a se ambiționa ;

... vorbește-ne despre zmei, despre sânziene și uriași, despre iele, căpcăuni și solomonari, despre Pasărea Măiastră și Celălalt Tărâm...

2. zmei: balauri;

3. sânziene: ființe fantastice, răufăcătoare ;

4. iele: ființe imagine din mitologia populară românească, înfățișate ca niște fete frumoase, îmbrăcate în alb, care apar numai noaptea, vrăjind, prin cântecul și prin jocul lor, pe bărbați, asupra cărora au puteri nefaste;

5. căpcăuni: ființă fabuloasă din mitologia populară românească, închipuită cu trup de om și cu cap de câine, uneori cu două capete și cu două guri, despre care se spune că mănca oameni;

6. solomonari: vrăjitor ce se crede stăpân pe fenomenele meteorologice;

7. Pasărea Măiastră: pasăre din basme, înzestrată cu însușiri supranaturale;

... ființele fantastice din miturile și basmele noastre...

8. mit/-uri: poveste, legendă, basm.



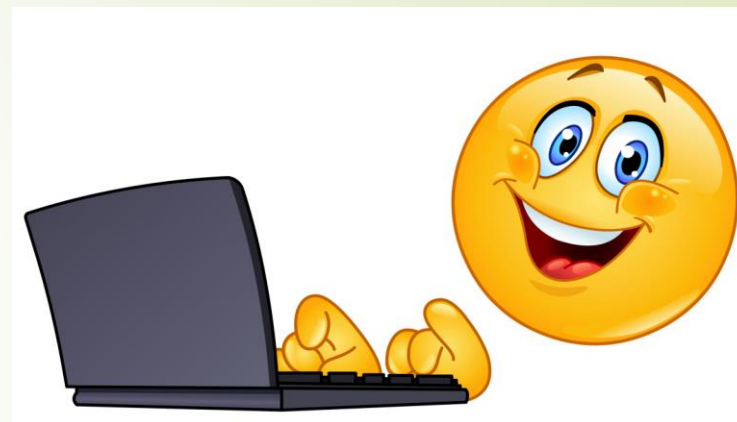
Jocul cuvintelor

Folosind *Dicționarul explicativ al limbii române* (<https://dexonline.ro>), stabilește sensul din text al următoarelor cuvinte: *covârșitor*, *strigoi*, *fermecată*, *sumedenie*.

Integrează cuvintele noi în enunțuri de minimum 5 cuvinte:

REZOLVARE:

- **covârșitor**: copleșitor, foarte mare, dominant, extraordinar;
Numărul participanților la meci a fost covârșitor.
- **strigoi**: sufletul unui mort despre care se crede că ar ieși noaptea din mormânt pentru a pricinui rele celor vii;
Crezând tot ce i se spusese, îi era frică de strigoi.
- **fermecată**: magică, vrăjită;
Mirela a fost fermecată de lumea basmelor.
- **sumedenie**: mulțime, cantitate mare.
 - Fiind în clasa a VIII-a, avea de rezolvat o sumedenie de teme.



Potrivește cuvintele selectate din text cu antonimele lor:

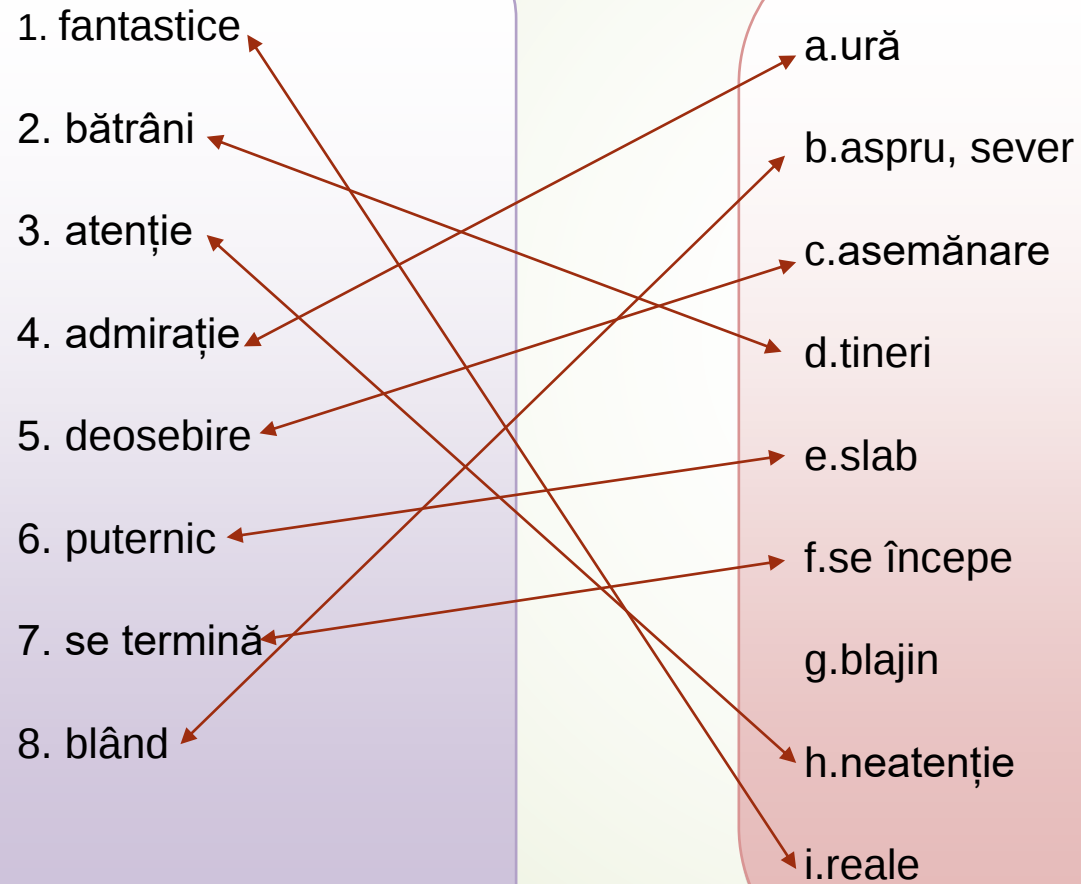
1. fantastice
2. bătrâni
3. atenție
4. admirație
5. deosebire
6. puternic
7. se termină
8. blând

- a.ură
- b.aspru, sever
- c.asemănare
- d.tineri
- e.slab
- f. se începe
- g.blajin
- h.neatenție
- i.reale



REZOLVARE:

Cuvintele selectate din text cu antonimele lor :





Exercițiul 1

Stabilește, pe baza textului, dacă următoarele afirmații sunt adevărate (**A**) sau false (**F**):

1. Sînziana Popescu scrie despre „Andilandi”. A / F
2. Seria fantasy „Andilandi” se adresează elevilor de liceu . A / F
3. Autoarea își dorește să salveze lumea basmelor. A / F
4. Personajele cărții autoarei sunt Zmeii, Ielele, Sânziennele, Ursitoarele, Balaurii. A / F

REZOLVARE:

Stabilește, pe baza textului, dacă următoarele afirmații sunt adevărate (A) sau false (F):

1. Sînziana Popescu scrie despre „Andilandi”.

A / F

Seria fantasy „Andilandi”(…), s-a născut, de fapt, din dorința mea arzătoare de a le prezenta micuților de azi ființele fantastice din miturile și basmele noastre din bătrâni. Povestește-ne, te rog, despre „Andilandi”...

2. Seria fantasy „Andilandi” se adresează elevilor de liceu .

A / F

Seria fantasy „Andilandi”, publicată la Editura Nemi și destinată în principal copiilor între 9 și 12 ani... .

3. Autoarea își dorește să salveze lumea basmelor.

A / F

Mi-am dorit să le fac cunoștință cu Caii Năzdrăvani, cu Pasărea Măiastră, cu Zmeii, cu Blajinii, cu Căpcâanii, cu Uriașii și cu Ielele copilăriei mele și să le demonstrez că sunt și ei demni de atenție și admirație, asemenea Trolilor, Elfilor, Enților, Goblinilor ori Hobbiților.

4. Personajele cărții autoarei sunt Zmeii, Ielele, Sânzienele, Ursitoarele, Balaurii. A / F

Cărțile seriei „Andilandi” sunt scrise pentru copiii de azi, dar și despre copiii zilelor noastre, fiindcă personajele principale ale cărților sunt niște copii obișnuiți....

Exercițiul 2

Pe baza textului dat, creează o informație corectă, legând enunțul din coloana A de perechea din coloana B:

A

B

- | | |
|---|--|
| 1. O poveste diferă de un joc pe calculator , | a. poate schimba finalul, poate descoperi noi sensuri. |
| 2. Minte cititorului | b. se consumă. |
| 3. Jocul pe calculator | c. viitorul copiilor depinde de părinți. |
| 4. Autoarea crede că | d. pentru că ea nu se termină niciodată. |
| | e. nu-l provoacă pe cititor, ci îl consumă. |

REZOLVARE:

A

B

1. **O poveste diferă de un joc pe calculator, d. pentru că ea nu se termină niciodată.**

(În vreme ce un joc pentru computer îți oferă totul pe tavă, un basm bine scris te provoacă să visezi, îți deschide poarta către o lume care nu se termină neapărat odată cu fraza de încheiere a poveștii, ci poate continua și se poate transforma într-o poveste fără sfârșit.)

2. **Mintea cititorului**

a. poate schimba finalul, poate descoperi noi sensuri.

(Chiar și după ce ai închis cartea, mintea ta poate broda mai departe, poate schimba finalul, poate reveni în acel univers, pe care-l va suci și răsuci, descoperind sensuri nebănuite, la care poate nici măcar autorul nu s-a gândit.)

3. **Jocul pe calculator**

e. nu-l provoacă pe cititor, ci îl consumă.

(Povestea îmbogățește, înnobilează, în vreme ce jocul nu îți oferă mare lucru, în schimb îți mănâncă timp prețios, deci aș putea spune, forțând puțin nota, că un joc pentru computer te consumă.)

4. **Autoarea crede că**

c. viitorul copiilor depinde de părinți.

(Cum va arăta viitorul copiilor noștri depinde numai de noi. Nu spun să le interzicem jocurile pentru computer și să-i forțăm să citească non-stop, asta chiar ar fi o mare greșeală, pentru că și le-ar dori și mai mult, dar, atâta timp cât vom păstra o măsură în toate, cât îi vom lăsa să se joace, dar îi vom îndemna și să citească, cred că lucrurile se vor aranja de la sine..)

Exercițiul 3

Completează, pe baza textului, următorul tabel cu termeni din câmpul semantic/ lexical al *basmului*:

	Termeni, cuvinte
b	
a	
s	
m	
u	
i	



REZOLVARE:

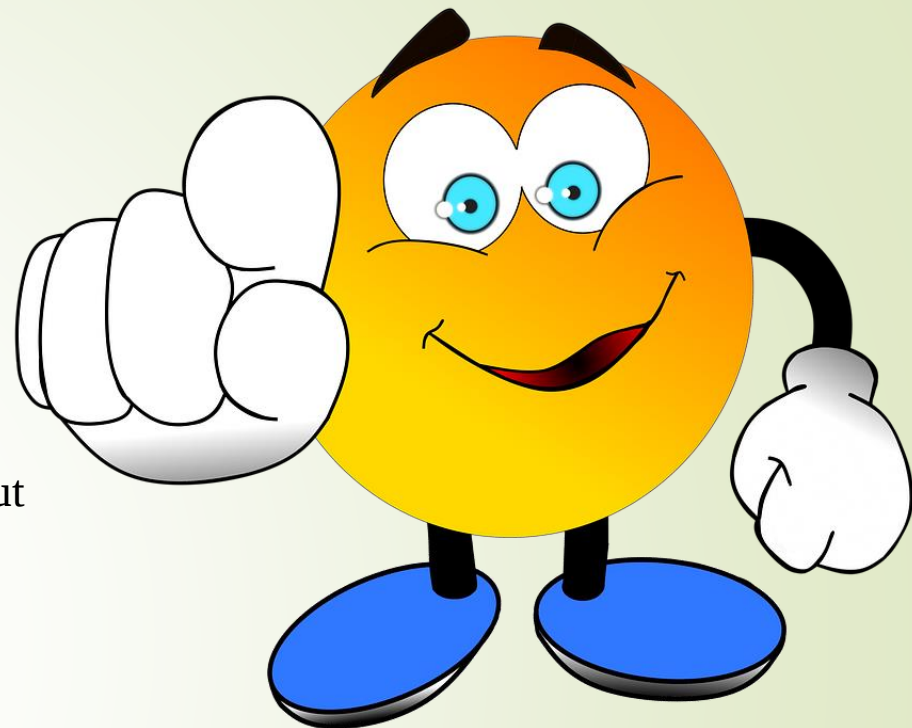
Câmpul semantic/ lexical al *basmului*:

b a s m u l	Termeni, cuvinte
	zmei
	uriași
	căpcăuni
	Pasărea Măiastră
	Calul năzdrăvan
	imaginație
	Crăiasa Albinelor
	Sfânta Duminică
	lume fermecată

Amintiți-vă!

Cuvintele pot avea mai multe sensuri:

- **Sensul propriu** al cuvântului este sensul comun, obișnuit, cunoscut de toți vorbitorii. Sensul propriu poate fi:
 - • **sens propriu de bază** (Era înalt și avea *umeri* largi.);
 - • **sens propriu secundar** (Am un sacou cu *umeri* prea largi.).
- **Sensul figurat** al cuvântului este sensul cu valoare expresivă/artistică. (A reușit în viață sprijinindu-se pe *umerii* altora.).
- **Cuvântul polisemantic** are mai multe sensuri, mai mult sau mai puțin apropiate, legate între ele.



Exercițiul 4

Recitiți următoarea afirmație din text și indicați cu ce sens se folosește verbul *a lua*:

- „În această lume magică, în care îi invit să pășească pe toți cititorii noștri, personajele centrale vor lua parte la o sumedenie de aventuri, de călătorii inițiatice, aș putea zice, din care se vor întoarce în lumea lor îmbogățiți, vor deveni mai buni, mai blânzi, mai toleranți.”

► **REZOLVARE:**

vor lua parte: vor participa

Exercițiul 5

Explică sensurile verbului *polisemantic* „a lua” din următoarele enunțuri:

- a. Am luat un zece la matematică.
- b. Am luat micul dejun cu bunicii.
- d. Am luat parte la spectacol.
- e. Am luat-o la stânga.
- f. M-a luat somnul.
- g. M-am luat după el.
- h. Am luat loc pe scăunel.

REZOLVARE:

Sensurile verbului *polisemantic* „a lua” din următoarele enunțuri:

- a. Am luat un zece la matematică. (= *am primit*)
- b. Am luat micul dejun cu bunicii. (=...*am mâncat*...)
- d. Am luat parte la spectacol. (=.....*am participat*...)
- e. Am luat-o la stânga. (=...*m-am întors spre*....)
- f. M-a luat somnul. (=...*am adormit*.....)
- g. M-am luat după el. (=...*m-am dus*.....)
- h. Am luat loc pe scăunel. (=...*m-am așezat*...)



Exercițiul 6

Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect.

Filmele de animație oferă:

- a.** o poveste incitantă;
 - b.** o poveste gata pregătită;
 - c.** o poveste neprelucrată;
 - d.** o poveste greu de digerat.
- .



REZOLVARE:

Litera corespunzătoare răspunsului corect este:

Filmele de animație oferă:

- a. o poveste incitantă;
- b. o poveste gata pregătită;**
- c. o poveste neprelucrată;
- d. o poveste greu de digerat.

(„Filmul îți oferă povestea gata mestecată, pasată, ușor de digerat și de cele mai multe ori trunchiată, prescurtată....”)



Exercițiul 7

Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect.

Sînziana Popescu e de părere că :

- a.** o carte trebuie citită după ce apare filmul făcut după ea;
- b.** o carte trebuie citită imediat ce apare filmul făcut după ea;
- c.** o carte trebuie citită înainte de apariția filmului făcut după ea;
- d.** o carte trebuie citită în timp ce apare filmul făcut după ea.

.



REZOLVARE:

Litera corespunzătoare răspunsului corect este:

Sînziana Popescu e de părere că :

- a. o carte trebuie citită după ce apare filmul făcut după ea;
- b. o carte trebuie citită imediat ce apare filmul făcut după ea;
- c. o carte trebuie citită înainte de apariția filmului făcut după ea;**
- d. o carte trebuie citită în timp ce apare filmul făcut după ea.

(„Din pricina asta cred că e mereu indicat să citești cartea înainte de a viziona filmul făcut după ea, fiindcă filmul va putea fi, în cel mai fericit caz, doar la fel de bun ca romanul după care a fost ecranizat, dar niciodată mai bun.”)

Pentru o mai bună înțelegere a textului...

Recitește textul și răspunde la următoarele întrebări:

- 1. Din ce cauză s-a hotărât autoarea să scrie seria fantasy „Andilandi”?
- 2. Unde a apărut cartea autoarei?
- 3. Prin ce diferă această serie de majoritatea cărților fantasy?
- 4. Cui i se adresează aceste cărți?
- 5. Care va fi soarta basmelor în viitor?



REZOLVARE:

1. Din ce cauză s-a hotărât autoarea să scrie seria fantasy „Andilandi”?

- Autoarea s-a hotărât să scrie seria fantasy „Andilandi” , pentru că a vrut ca și copiii de azi să facă cunoștință cu lumea basmelor populare .
- (*„ Sînziana Popescu: Seria fantasy „Andilandi”, publicată la Editura Nemi și destinată în principal copiilor între 9 și 12 ani, s-a născut, de fapt, din dorința mea arzătoare de a le prezenta micuților de azi ființele fantastice din miturile și basmele noastre din bătrâni. Mi-am dorit să le fac cunoștință cu Caii Năzdrăvani, cu Pasărea Măiastră, cu Zmeii, cu Blajinii, cu Căpcâanii, cu Uriașii și cu Ielele copilăriei mele și să le demonstrez că sunt și ei demni de atenție și admirație, asemenea Trolilor, Elfilor, Enților, Goblinilor ori Hobbiților.”*).



REZOLVARE:

2. Unde a apărut cartea autoarei?

- **Cartea a apărut la Editura Nemi .**
- *(„Seria fantasy „Andilandi”, publicată la Editura Nemi și destinată în principal copiilor între 9 și 12 ani...”)*



REZOLVARE:

3. Prin ce diferă această serie de majoritatea cărților fantasy?

Această serie fantasy diferă de celelalte, pentru că prezintă valorile, temele și personajele din basmele populare românești.

- *(„... această serie fantasy, care, spre deosebire de majoritatea covârșitoare a celorlalte apariții de profil, este puternic inspirată și atașată de valorile, temele și personajele din basmele populare românești.”)*



REZOLVARE:

4. Cui i se adresează aceste cărți?

- **Aceste cărți se adresează copiilor de azi, cu vârsta de 9-12 ani.**
- *(„Cărțile seriei „Andilandi” sunt scrise pentru copiii de azi, dar și despre copiii zilelor noastre... , ... destinată în principal copiilor între 9 și 12 ani, ”).*



REZOLVARE:

5. Care va fi soarta basmelor în viitor?

- **În viitor, trebuie să se găsească un echilibru între basme, lectură și jocuri pe calculator.**
- *(„Nu spun să le interzicem jocurile pentru computer și să-i forțăm să citească non-stop, asta chiar ar fi o mare greșeală, pentru că și le-ar dori și mai mult, dar, atâta timp cât vom păstra o măsură în toate, cât îi vom lăsa să se joace, dar îi vom îndemna și să citească, cred că lucrurile se vor aranja de la sine.”).*



Exercițiul 8

Alege litera corespunzătoare răspunsului corect:

- Textul dat este unul nonliterar, deoarece
- a. se bazează pe imaginație;
- b. se bazează pe transmiterea emoțiilor;
- c. se bazează pe realitate;
- d. se bazează pe prezența personajelor.

Rezolvare: 1-c.

Exercițiul 9

Alege litera corespunzătoare răspunsului corect:

► 1. Harry Potter regele poveștilor.

- a. a fost înscăunată;
- b. a fost înscăunat;
- c. a fost înscăunate;
- d. au fost înscăunați.



Rezolvare: 1-b.



Exercițiul 10

Alege litera corespunzătoare răspunsului corect:

➤ 2. Sînziana Popescu vorbește copiilor despre zmei, despre sînzienne și uriași, despre iele, căpcăuni și solomonari, despre Pasărea Măiastră și Celălalt Tărâm.

a. ne ;

b. vă;

c. îi;

d. le.

Rezolvare: 2-d.

Exercițiul 11

Alege litera corespunzătoare răspunsului corect:

- 3. Autoarea nu și-a propus nicio clipă să le prezinte
personaje copiilor într-o manieră didactică, seacă.
- a. acestea ;
 - b. acești;
 - c. aceste;
 - d. aceasta.

Rezolvare: 3-c.

Ne exprimăm?!

Citește cu atenție textul pe care autoarea l-a primit de la un cititor tânăr:

Stimat Autoare,

A-ți putea s-ă mă ajutați cu câteva detalii despre scrierea cărți?

Mia plăcut foarte mult Andilandi”,
trebuie să scriu o temă l-a școală și nam
ide cum s-ă prezint cartea me-a preferată

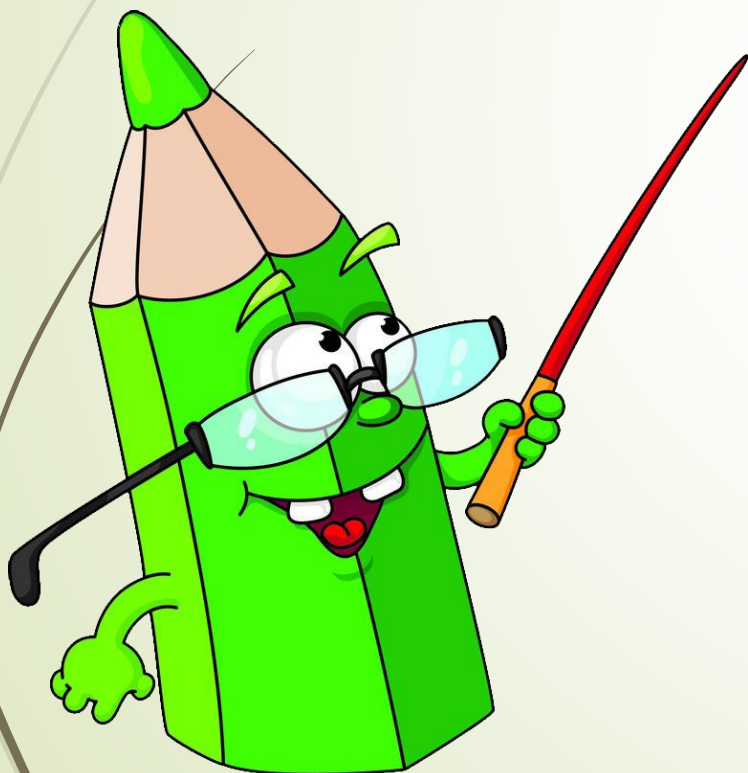
Mulțumesc!

Radu

Ajută-l pe Radu să trimită un mesaj corect!



Ne exprimăm corect!



Stimată autoare,

Ați putea să mă ajutați cu câteva detalii despre scrierea cărții?

Mi-a plăcut foarte mult „Andilandi”, trebuie să scriu o temă la școală și n-am idee cum să prezint cartea mea preferată.

Mulțumesc!

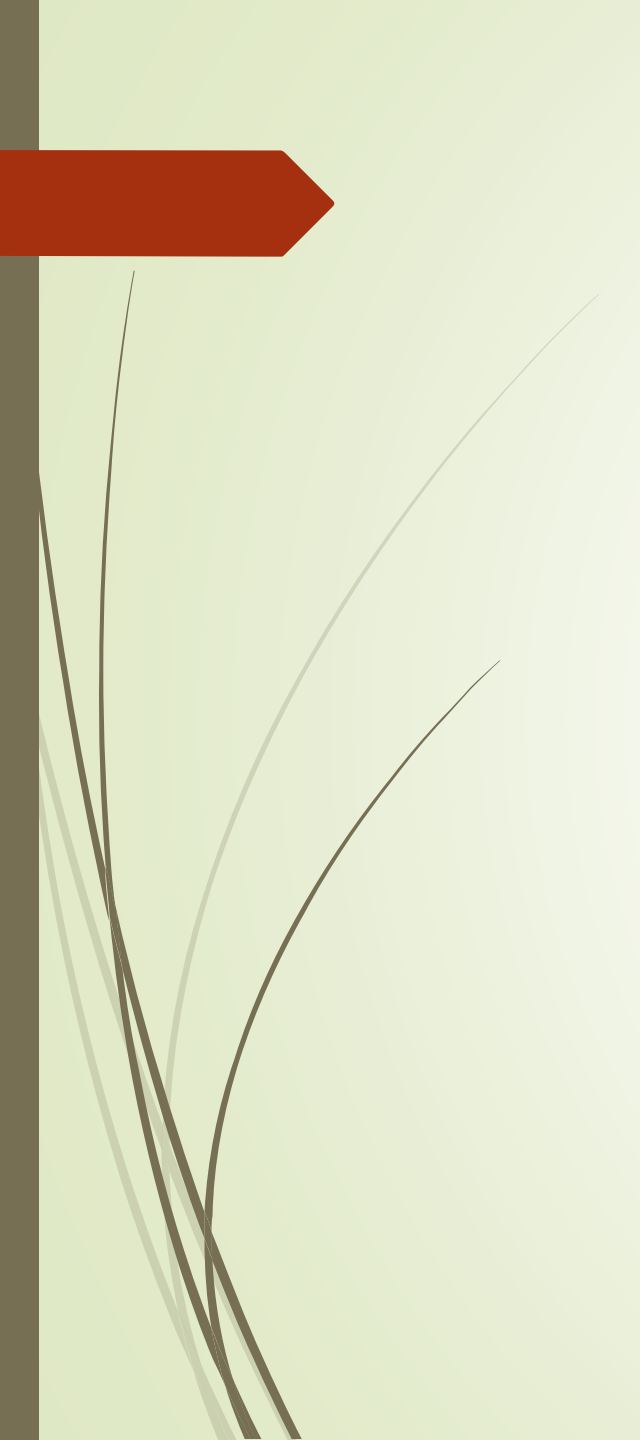
Radu

DICTARE

Scrie după dictare următorul text:

Sânziana Popescu și-a văzut visul împlinit, deoarece mulți copii au început să citească cărțile sale. S-au familiarizat cu ielele, cu căpcăunii, cu zmeii și cu Pasărea Măiastră și au reușit astfel să intre într-o lume magică, plină de vrăji și de aventuri. Astăzi numele de „Andilandi” sună cunoscut pentru mulți dintre ei și deschide o poartă spre o lume unde nu există cuvântul imposibil.





Suportul de curs a fost realizat de
prof. Forgó Éva Erika, de la **Liceul Teoretic „Bolyai Farkas”** din
Tg.-Mureș, și a fost prezentat în cadrul emisiunii „TELESULI” de
prof. Szócs Imre de la **Liceul Teoretic „Bolyai Farkas”** din Tg.-
Mureș.