

**CONCURSUL PENTRU OCUPAREA POSTURILOR DIDACTICE/ CATEDRELOR DECLARATE
VACANTE/ REZERVATE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREUNIVERSITAR**

13 iulie 2011

Proba scrisă la

**Limba și literatura română, Metodica predării Limbii și literaturii române,
Limba și literatura turcă maternă și Metodica predării Limbii și literaturii turce materne
Institutori/ Învățători**

VARIANTA 2

- Toate subiectele sunt obligatorii. Se acordă 10 puncte din oficiu.
- Timpul efectiv de lucru este de 4 ore.

SUBIECTUL I

(30 puncte)

KARAGÖZ İLE HACİVAT

Bu oyunda, bir beyaz perdenin arkasına yerleştirilen bir ışıkla, bu ışığın önünden geçirilen şekillerle birtakım gölgeler meydana getirilir. Onun için, Karagöz oyununa, Hayal oyunu denildiği gibi, Gölge oyunu da denir. Işığın önünden geçirilen şekiller perdeye yansıtılır. Bu şekilleri oynatan kimseye de Karagözcü denir. O, şekilleri hareket ettirir, sağa-sola gezdirir, onları konuşturur (aslında kendi konuşur), çekiştirir, dövüştürür. Onlara, kıvrak hareketler yaptırır. Bütün bunlar, seyircilerde, derin bir zevk uyandırır.

Aslında, Karagöz oyunu, Türk halkının zekâsını ifade eden bir vasıtaadır. Türkün şen tarafını, güldürücü kudretini sahneye koyar. İnsanların arasında olup biten çeşitli durumları dile getirir, onları, büyük ustalıkla canlandırır.

Karagöz, temiz ruhlu, olayların gülünç taraflarını kolayca yakalayan, karşısındakilerle, özellikle Hacivat'la konuşurken, daima alay etmeyi seven, başkalarına ders veren bir kimse olarak karşımıza çıkar. Türk dilini bozanları tenkit eder.

Hacivat ise, genellikle, yabancı tipleri temsil eden bir şahıstır. Karagöz, Hacivat'ın söylediklerini, daima, ters anlar gibi davranır. Zaten, Karagöz ile Hacivat'ın arasında, anlaşmazlıklar ve gülünç olaylar bunlardan kaynaklanır, diyebiliriz.

- | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| a) "Karagöz" oyunu nasıl gerçekleştirilir? | 5 puan |
| b) Karagöz oyununda diyalogların rolü nedir? | 5 puan |
| c) Karagöz ile Hacivat'ın ilişkisini yazınız. | 5 puan |
| | |
| 1. "Karagöz", "seyirci", kukla" kelimelerini yapıları bakımından (basit-türemiş-birleşik) inceleyiniz. | 5 puan |
| 2. "Karagöz oyunu, Türk halkının zekâsını ifade eden bir vasıtaadır." Cümlesinin isim tamlamalarını inceleyiniz. | 5 puan |
| 3. Üç birleşik fiili örnek alarak, semantik bakımından inceleyiniz. | 5 puan |

SUBIECTUL al II-lea

(30 puncte)

Se dă următorul text:

„Apropiindu-se de lumina licuriciului, cunoscu că se află lângă o scorbură de răchită bătrână. Pletele lungi ale ramurilor cădeau către ea și se clătinau alene.

- Asta-i o casă foarte bună, mormăi Patrocle.

Atunci Lizuca ceru voie de la răchită:

- Mătușă răchită, șopti ea cu sfială, ne dai voie să intrăm în casă la mata?

Răchita o mângâie lin și îi dădu drumul în scorbură. (...)

Lizuca începu iar a vorbi încet:

- Patrocle, eu cred că nu trebuie să ne temem de mama pădurii. Aici îs locuri curate...

Sfânta Miercuri stă pe aproape.”

(Mihail Sadoveanu – „Dumbrava minunată”)

Scrie, pe foaia de examen, răspunsul la fiecare dintre următoarele cerințe, cu privire la text:

1. Stabiliți sinonimele contextuale pentru fiecare din structurile subliniate: *cunosc*, *cădeau*. **4 puncte**
2. Exemplificați trei atribute din fragmentul dat, precizând totodată și partea de vorbire prin care sunt exprimate. **6 puncte**
3. Caracterizați, în aproximativ o jumătate de pagină, personajul *Lizuca*, prezentând două trăsături, ilustrate cu exemple adecvate din opera citată. **12 puncte**
4. Ilustrați procedeul personificării cu două exemple din textul dat. **4 puncte**
5. Explicați sensul propriu și sensul figurat al cuvintelor subliniate din secvențele următoare: *“Pletele lungi ale ramurilor...”*; *“Aici în locuri curate...”*. **4 puncte**

SUBIECTUL al III-lea (30 puncte)

1. Indicați două modalități de explicare a cuvintelor necunoscute. **4 puncte**
2. Elaborați, pe baza textului dat la subiectul al II-lea, două tipuri diferite de exerciții pentru activitatea de predare-învățare-evaluare a substantivului, la clasa a IV-a. **6 puncte**
3. Dați două exemple de jocuri lexicale, pornind de la materialul lingvistic oferit de fragmentul preluat din povestirea lui M. Sadoveanu. **4 puncte**

Ders işlenirken dikkat edilecek hususlar

- a) dersin öğrenciler tarafından takip edilmesi **5 puan**
- b) metot, teknik ve araçlar yönünden **6 puan**
- c) diğer hususlar **5 puan**