

Test z języka polskiego



ORGANIZATORZY:

Wydział Edukacji
Urzędu Miasta
w Koszalinie

Centrum Edukacji
Nauczycieli
w Koszalinie

Szkoła
Podstawowa
nr 17
w Koszalinie

Szkoła
Podstawowa
nr 18
w Koszalinie

Imię i nazwisko

.....

Szkoła

Drogi Uczniu,

test składa się z 31 zadań, na rozwiązanie których masz 60 minut. Uważnie czytaj polecenia.

W zadaniach, w których są cztery odpowiedzi do wyboru, wskaż jedną i podkreśl ją.

W zadaniach otwartych wykonaj polecenia w wyznaczonych miejscach.

Podpisz test i oddaj komisji.

Powodzenia!

Koszalin, kwiecień 2015 r.

TEKST I

Szachy są planszową grą strategiczną znaną na całym świecie, w każdej kulturze czy cywilizacji. Szachy są grą o wieloletniej tradycji. Nieznane są dokładne miejsce i czas powstania gry; najprawdopodobniej są to Indie, ok. V-VI w. n.e. Obecnie stosowane zasady opracowali Persowie. Słowo „szach” to przecież perski król. Inne hipotezy sytuują miejsce powstania gry w Chinach. Po zdobyciu Persji przez Arabów w VII wieku chętnie grywali w tę grę i propagowali ją Arabowie; w tym czasie dotarła do Europy.

W XIII wieku szachownica przybrała dzisiejszy wygląd (uprzednio była jednobarwna). W XV wieku ustaliły się nazwy i niezmiennie zasady ruchu bierok, a w XVI wieku - reguły gry ostatecznie przybrały formę dzisiejszą.

Polska poznała szachy w XII wieku. Nie ustalono jednoznacznie, jak znalazły się one w Polsce, czy przywieziono je drogą morską, przeniesiono z Rosji, czy też szachy przywieźli rycerze powracający z wypraw krzyżowych. Te trzy teorie nie wykluczają się wzajemnie, a więc wszystkie mogą być prawdziwe. Umiejętność gry w szachy uznawana była za zaletę i zyskała sobie wysoką rangę na dworze królewskim.

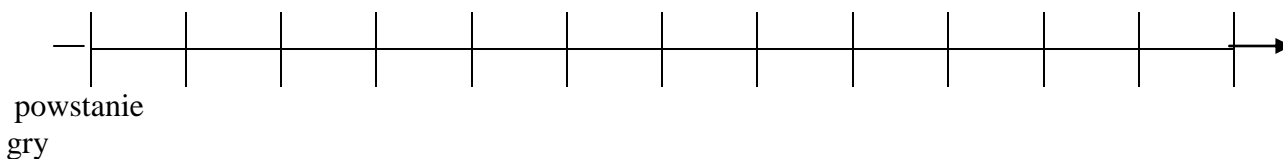
O wpływie szachów na współczesny język świadczy choćby zwrot w języku polskim: *trzymać kogoś w szachu*. Wiemy, czym jest *patowa sytuacja*, słyszymy, że ktoś *wykonał roszadę* na jakimś stanowisku. Mówimy, że ktoś jest *czyimś pionkiem w grze*. Szachownica to nie tylko plansza do gry w szachy, ale i ładny motyw graficzny.

M. Litmanowicz: Szachy, www.szachy.pl

Na podstawie TEKSTU I odpowiedz na pytania 1. – 3.

1. Na osi czasu zaznacz fakty z historii szachów i opisz je (pierwszy fakt jest już zaznaczony i opisany).

V w. n.e.



2. Wyjaśnij związki frazeologiczne:

trzymać kogoś w szachu

być pionkiem w grze

3. Jak myślisz, dlaczego *Umiejętność gry w szachy* uznawana była za zaletę i zyskała sobie wysoką rangę na dworze królewskim? Uzasadnij.

.....

.....

.....

.....

TEKST II

Caissa – driada¹ przedstawiana jako bogini szachów.

Mit o powstaniu szachów nie występował w starożytności, jako pierwszy powiązanie między Caissą a szachami utworzył William Jones w poemacie *Caissa or the game of chess* (*Caissa, czyli partia szachów*), wydany w Oxfordzie w 1772.

Fabula poematu opisuje partię szachów rozgrywaną na Olimpie w obecności bogów przez dwie nimfy. Podczas gry pojawiła się na Olimpie Caissa, wzbudzając zachwyt swą urodą. Szczególnie zauroczony jej wdziękami był Mars. Dowiedziawszy się, gdzie nimfa mieszka, aby ją zdobyć, przyniósł tam szachownicę o polach wykonanych ze srebrnych i złotych płytek i zaproponował jej rozegranie partii. Caissa nie знаła jednak zasad tej gry, poprosiła zatem Marsa, by nauczył ją grać. Nie wiadomo, czy zaloty Marsa przyniosły oczekiwany przez niego skutek, gdyż w kulminacyjnym momencie akcja poematu przenosi się z powrotem na Olimp.

na podstawie: pl.wikipedia.org

Na podstawie TEKSTU II odpowiedz na pytania 4. - 12.

4. Mit o Caissie znamy:
- a) ze starożytnej mitologii.
 - b) z osiemnastowiecznego poematu.
 - c) z dawnych przekazów ustnych.
 - d) z siedemnastowiecznej literatury.
5. Kim była Caissa?
- a) Driadą.
 - b) Nimfą szachów.
 - c) Boginią.
 - d) Wszystkie odpowiedzi są poprawne.

¹ driada – nimfa drzew

6. Historia Caissy rozgrywa się:

- a) w Oxfordzie.
- b) w starożytnej Grecji.
- c) w starożytnym Rzymie.
- d) w dawnej Anglii.

7. Czym zachwycił się Mars?

- a) Piękną szachownicą.
- b) Umiejętnością gry w szachy.
- c) Partią rozgrywaną przez nimfy.
- d) Urodą bogini.

8. Kim był Mars i skąd wywodzi się ta postać?

Wybierz odpowiedź „1.” lub „2.” i połącz z odpowiedzią „a” lub „b”, lub „c” (np. 3a). Odpowiedź wpisz pod tabelą.

1. Mars był bogiem sprawiedliwej walki,	wywodził się z	a) mitologii greckiej
2. Mars był bogiem okrutnej wojny,		b) mitologii rzymskiej
		c) poematu oxfordzkiego

.....

9. Nazwy mitologiczne są obecne we współczesnej polszczyźnie. Podaj jeden przykład połączenia językowego z wyrazem *marsowy*.

.....

10. Wyobraź sobie zakończenie spotkania Caissy i Marsa. Zapisz swoją wersję w trzech - czterech zdaniach.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

11. Partia szachów to synonim rozgrywki na szachownicy. Jakie inne znaczenie ma wyraz *partia*? Podaj dwa przykłady i wyjaśnij ich znaczenia.

..... -

..... -

12. Zapisz wyraz *partia* w dop. 1. poj. Podaj zasadę pisowni tego wyrazu.

.....

.....

TEKST III

Gdy w 2004 r. Magnus Carlsen został arcymistrzem szachowym, miał 13 lat 4 miesiące i 27 dni, a mistrzem świata został w 2013 r.

Ma niezwykłą zdolność skupiania się, fenomenalną pamięć, ale jest też, jak typowy nastolatek, przyzwyczajony do dziesiątek okienek otwartych na ekranie swojego komputera (...).

- Dziś dzieci uczą się szachów, nawet nie dotykając szachownicy, wszystko mają na ekranie. W porównaniu z nimi ja już jestem zapóźniony, bo jednak uczyłem się na prawdziwych figurach. – mówi Magnus Carlsen – *Trzeba do mistrzostwa tego zmysłu, którego nie daje siedzenie przed ekranem.*

Magnus Carlsen tłumaczy, że przybywa takich, jak on, którzy uciekają od wariantów gry polecanych przez komputery i dzięki temu stają się bardziej nieprzewidywalni dla rywali.

na podstawie: P. Wilkowicz „Gazeta Wyborcza”, 9.12.2013 r.

13. Na podstawie TEKSTU III zaznacz znakiem X, czy twierdzenie jest prawdziwe (P), czy fałszywe (F).

Twierdzenie	P	F
Magnus Carsen miał dokładnie 23 lata, kiedy został mistrzem.		
Teraz dzieci najczęściej rozgrywają wirtualne partie szachów.		
Carlsen chętnie korzysta z rozgrywek szachowych w Internecie.		
Carlsen korzysta z Internetu jak typowy nastolatek.		
Magnus Carseln uczył się grać w tradycyjny sposób.		
Aby osiągnąć mistrzostwo w szachach, należy ćwiczyć tylko rozgrywki wirtualne.		
Szachiści, którzy stosują modele komputerowe, stają się przewidywalni dla przeciwnika.		
Obecnie ubywa graczy stroniących od wirtualnych rozgrywek.		

14. Nadaj tytuł TEKSTOWI III.

.....

TEKST IV

Szachy

W swoim poważnym kącie głęboko zaszyci
gracze manewrują powolnymi figurami.
W srogim kręgu do świtu w szachu są trzymani
przez dwa kolory pełne wzajemnej nienawiści.

Magiczną ścisłością promieniają formy:
wszechzbrojna królowa, homerycka wieża,
król ostatni w szyku, skoczek lotna bestia,
goniec skośny oraz napastliwe piony.

(...)

Nie wiedzą tego, że z góry prowadzona
dłoń gracza kieruje ich przeznaczeniem;
i że jest rygor, któremu niewzruszenie
poddany jest ich tor oraz wolna wola.

Takoż i gracz za więźnia się liczy
(autorem sentencji jest Omar) na innej szachownicy,
tej z dni białych oraz czarnych nocy.

(...)

Jorge Luis Borges, przełożył Edward Stachura



<http://malowane.wierszem.blogspot.com>

Na podstawie TEKSTU IV odpowiedz na pytania 15. - 22.

15. Jaka sytuacja liryczna została przedstawiona we fragmencie wiersza?

- a) Zacięta i długotrwała rozgrywka szachowa.
- b) Partia szachów rozgrywana w uroczym kącie.
- c) Rozgrywka na zaczarowanej szachownicy.
- d) Partia szachów rozgrywana w relaksującej atmosferze.

16. Kim jest osoba mówiąca w wierszu?

- a) Autorem wiersza.
- b) Obserwatorem.
- c) Graczem szachowym.
- d) Sędzią szachowym.

17. Jaki jest nastrój wiersza?

- a) Żartobliwy.
- b) Ironiczny.
- c) Żałobny.
- d) Refleksyjny.

18. Jakie cechy gry w szachy są opisane w pierwszej strofie wiersza?

- a) Powaga, namysł, skupienie.
- b) Logiczne myślenie, przewidywanie, szybkość ruchów.
- c) Niepewność, radość z gry, nienawiść.
- d) Nienawiść, spokój, logika.

19. W drugiej strofie wiersza użyte zostały epitety. Wybierz dwa i wyjaśnij je własnymi słowami.

.....

.....

.....

.....

20. Czemu służy nagromadzenie epitetów w drugiej strofie?

.....

.....

21. Wyrazy *szachy* (jako gra towarzyska) oraz *urodziny* mają wspólną cechę gramatyczną? Jaką?

- a) Są to te same części zdania.
- b) Są rodzaju żeńskiego.
- c) Nie mają liczby pojedynczej.
- d) Są to nieodmienne części mowy.

22. Utwórz rodzinę wyrazów ze słowem *szachy*:

czasownik –

przymiotnik –

reczownik –

reczownik –

reczownik –

TEKST V

Ron zaczął uczyć Harry'ego gry w szachy czarodziejów. Od szachów mugoli różniły się tym, że figury były żywe, co sprawiało wrażenie, że dowodzi się oddziałami w bitwie. Komplet figur Rona był bardzo stary i zniszczony. Jak wszystko, co posiadał, należał kiedyś do któregoś z członków jego rodziny, w tym przypadku do dziadka. Starość figur nie była jednak wcale ich wadą. Ron tak dobrze je znał, że bez trudu skłaniał je do robienia tego, co zechciał.

Harry grał kompletem pożyczonym od Seamusa Finnigana i miał spore trudności. Figury nie miały do niego za grosz zaufania i wciąż udzielały mu rad, co go trochę deprimowało. „Nie stawiaj mnie tutaj, nie widzisz jego laufra? Rusz się tym, nie możemy sobie pozwolić na jego stratę”.

J. K. Rowling, Harry Potter i kamień filozoficzny

Na podstawie TEKSTU V odpowiedz na pytania 23. - 30.

23. Do czego porównana jest gra w szachy czarodziejów?

- a) Walki na śmierć i życie.
- b) Kierowania walką.
- c) Zabijania w bitwie.
- d) Zarządzania sobą.

24. Czym różnią się szachy czarodziejów od szachów mugoli?

- a) Gra się figurami na planszy.
- b) Figury doradzają graczom.
- c) Można grać starymi figurami.
- d) Figury poruszają się w ustalony sposób.

25. Ron był doświadczonym graczem w szachy czarodziejów. Co o tym świadczy?

- a) Harry uczył Rona gry.
- b) Ron grał w szachy z dziadkiem.
- c) Figury były posłuszne Ronowi.
- d) Żadna odpowiedź nie jest poprawna.

26. Figury deprimowały Harry'ego. Co znaczy deprimować?
- Zadziwiać.
 - Onieśmielać.
 - Przygnębiać.
 - Wszystkie odpowiedzi są poprawne.
27. Zaletą figur Rona było:
- dawanie rad.
 - posłuszeństwo.
 - pouczanie.
 - nieufność.
28. *Figury nie miały do niego zaufania za grosz i wciąż udzielały mu rad.* Jaki zabieg literacki zastosowano w tym zdaniu?
- Personifikację.
 - Animizację.
 - Humanizację.
 - Alegorię.
29. Który zwrot jest antonimem zwrotu *nie mieć za grosz zaufania*?
- Być nieufnym.
 - Nie wierzyć w nic.
 - Ufać komuś.
 - Nie ufać nikomu.
30. *Starość figur nie była jednak wcale ich wadą.* Zacytowane zdanie jest opinią czy zawiera fakty? Wybierz wszystkie właściwe odpowiedzi (np. 4g,h) i wpisz poniżej tabeli.

1. Zdanie jest opinią,	ponieważ	a) opisuje stan rzeczy, zdarzenie.
2. Zdanie zawiera fakty,		b) jest to osąd, ocena czegoś.
		c) przedstawia subiektywny opis rzeczy.
		d) przedstawia rzecz w sposób obiektywy.

.....

31. Napisz **ciekawe** opowiadanie z wykorzystaniem motywu szachów. Akcja może się dziać w świecie rzeczywistym lub fantastycznym, a gracze nie muszą grać na prawdziwej szachownicy.

Klucz odpowiedzi

Nr zad.	4	5	6	7	8	15	16	17	18	21	23	24	25	26	27	28	29	30
odpowiedź	B	D	B	D	2b	A	B	D	A	C	B	B	C	C	B	A	C	1 b, c

Zad.1

5 uporządkowanych faktów – 2 pkt

4 fakty lub brak uporządkowania – 1 pkt

3 fakty i brak uporządkowania -0 pkt

Zad.2

Za każde wyjaśnienie – 1 pkt

Zad.3

Pełne wyjaśnienie – 2 pkt

Częściowe wyjaśnienie – 1 pkt

Zad.9

Jeden przykład – 1 pkt

Zad.10

Zakończenie: logiczne, ciekawe, 3-4 zdania – 3 pkt

Zakończenie: schematyczne, 2 lub 5 zdań – 2 pkt

Poprawność językowa , ortograficzna i interpunkcyjna – 1 pkt (dopuszczalny 1 błąd językowy i 1 interpunkcyjny)

Zad.11

Każde wyjaśnienie – 1 pkt

Zad.12

Forma dopełniacza wyrazu – 1 pkt

Zasada pisowni wyrazu – 1 pkt

Zad.13

Poprawne odpowiedzi – 2 pkt

1 błąd – 1 pkt

Zad.14

Tytuł zgodny z tekstem bez błędów – 1 pkt

Zad.19

wyjaśnienie każdego epitetu – 1 pkt

wyjaśnienie wskazujące na nastrój i znaczenie metaforyczne – 2 pkt

wyjaśnienie ogólne (działa na wyobraźnię)– 1 pkt

Zad.22

5 wyrazów – 2 pkt

1 błąd – 1 pkt

brak wyrazu – 0 pkt

Zad.31

zgodność z tematem - 0-2pkt.

treść jest ciekawa , spójna, logiczna, zawiera elementy metaforyczne – 2pkt

treść jest schematyczna, logiczna – 1pkt

- forma opowiadania - 0-2 pkt

trójdzielność, również graficzna punkt kulminacyjny, puenta, - 2pkt

trójdzielność – 1p.

brak trójdzielności, logiki, następstwa - 0 pkt

- poprawność językowa - 0-2 pkt

bezbłądność lub 1 błąd językowy – 2pkt

2-3 błędy językowe – 1pkt

4bł. – 0pkt

- poprawność ortograficzna - 0-1pkt

bezbłądność lub 1 błąd – 1pkt

2 bł. ort. – 0pkt

- poprawność interpunkcyjna - 0-1pkt

bezbłądność lub 1 błąd – 1pkt

2 bł. inter. – 0pkt