

A. ΚΕΙΜΕΝΟ

Η ιστορία ενός νεαρού gamer

Εισαγωγικό σημείωμα: Η Μαρούλα Κλιάφα είναι συγγραφέας μυθιστορημάτων για εφήβους και παράλληλα, ασχολείται με τη μελέτη της τοπικής ιστορίας, λαϊκών παραμυθιών, παραδοσιακών τραγουδιών και παλαιών φωτογραφιών. Το κείμενο είναι απόσπασμα από το μυθιστόρημά της «Η ιστορία ενός νεαρού gamer».

Ο Ανδρέας, δε θυμάμαι αν το έχω ήδη πει, δεν είναι υπαρκτό πρόσωπο. Θέλω να πω, δεν είναι άνθρωπος με σάρκα και οστά. Είναι πλάσμα της φαντασίας μου. Χρειαζόμουν έναν φίλο και, μια και δεν έβρισκα κανέναν πρόθυμο να μου κάνει παρέα, έπλασα τον Ανδρέα. Όπως ο Θεός έπλασε την Εύα, για να μην είναι μόνος του ο Αδάμ στον Παράδεισο.

Όταν κάποια μέρα άθελα μου, μου ξέφυγε και μαρτύρησα στη μαμά την ύπαρξη του Ανδρέα, εκείνη μου έμπηξε τις φωνές.

«Τι φανταστικός φίλος και κουραφέξαλα είναι αυτά που μου λες; Πώς στην ευχή το φαντάστηκες αυτό;»

«Το έβγαλα από το μυαλό μου» είπα.

«Το κεφάλι σου, αντί για μυαλό, φοβάμαι πως έχει άχυρα» είπε τσαντισμένη και το έβαλε στα πόδια.

Έτσι είναι η μαμά μου. Όταν δεν έχει επιχειρήματα, το ρίχνει στις προσβολές. Έχει ένα μεγάλο ρεπερτόριο από επίθετα με το οποία με φιλοδωρεί, όταν θυμώνει: φαντασιόπληκτε, ονειροπαρμένε...

Εντάξει. Δε θέλω να την κακολογήσω. Στην πραγματικότητα δεν είναι καθόλου στρίγκλα. Συνήθως, όταν οι άλλοι επαινούν τις καλές μου επιδόσεις στα μαθήματα και στο πιάνο, γίνεται πιο τρυφερή. Με αγκαλιάζει και με αποκαλεί καμάρι της. Α! Μια φορά με είπε και τζιέρι και αυτή τη λέξη δεν την ήξερα. Τη βρήκα όμως στο λεξικό. Είναι λέξη τούρκικη και σημαίνει καρδιά μου ή σπλάχνο μου.

Πάντως η ιστορία με τον φανταστικό Ανδρέα δεν πέρασε και τόσο ανώδυνα. [...]

Λίγο καιρό αργότερα, η μαμά είχε την έμπνευση να μου προτείνει να φτιάξω Facebook. «Θα δεις πόσους φίλους θα αποκτήσεις!» με διαβεβαίωσε.

Βατερλό¹. Δε μου ζήτησε κανείς να γίνει φίλος μου. Αντί για τις σαχλαμαρίτσες που γράφουν συνήθως στο Facebook, λόγου χάρη «Χθες έφαγα ένα υπέροχο χάμπουργκερ» ή «Αγόρασα ένα φούτερ μούρλια. Ταιριάζει με τα Nike παπούτσια μου», εγώ έγραψα τις εντυπώσεις μου από το «Μουσείο Ελληνικής Παιδείας», το οποίο έχει μια υπέροχη συλλογή από παλιά σχολικά βιβλία. Τζίφος. Σε κανέναν δεν άρεσε το άρθρο μου.

Κρίμα! Κι εγώ, ο αφελής, που περίμενα να γίνει το άρθρο μου viral...

Μαρούλα Κλιάφα, *Η ιστορία ενός νεαρού gamer*, εκδ. Πατάκη, 2018

ΘΕΜΑΤΑ

A. ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ (Μονάδες 20)

1. Αφού διαβάσεις προσεκτικά το κείμενο, να κυκλώσεις το γράμμα που υποδεικνύει τη σωστή απάντηση (Μονάδες: 5X2=10)

- Ο Ανδρέας δημιουργήθηκε γιατί:
 - α. ο αφηγητής - πρωταγωνιστής χρειαζόταν ένα φίλο
 - β. ο αφηγητής - πρωταγωνιστής ένιωθε μοναξιά
 - γ. όλα τα παραπάνω

- Η αντίδραση της μητέρας για τη δημιουργία του Ανδρέα ήταν:
 - α. επιδοκμαστική
 - β. ψύχραιμη
 - γ. απαξιωτική

- Ο αφηγητής - πρωταγωνιστής θεωρεί ότι η μητέρα του τού συμπεριφέρεται:
 - α. συνήθως τρυφερά
 - β. μόνο απότομα
 - γ. σχεδόν πάντα προσβλητικά

¹ Τοποθεσία του Βελγίου στην οποία έλαβε χώρα η αποφασιστικής σημασίας μάχη που σηματοδότησε την οριστική ήττα του Ναπολέοντα και τη συντριβή των στρατευμάτων του. Μεταφορικά χρησιμοποιείται για να δηλώσει την ήττα.

- Η μητέρα παρότρυνε τον αφηγητή - πρωταγωνιστή:
 - α. να σταματήσει να κάνει παρέα με τον Ανδρέα
 - β. να δημιουργήσει λογαριασμό στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης
 - γ. να βρει κάποιον πρόθυμο να του κάνει παρέα

- Τι αισθάνθηκε ο αφηγητής - πρωταγωνιστής στο τέλος της ιστορίας, μετά τη δημοσίευση του άρθρου του:
 - α. ανακούφιση
 - β. απογοήτευση
 - γ. θυμό

2. Ποια είναι η συμπεριφορά της μητέρας προς τον αφηγητή; Να απαντήσεις σε μία παράγραφο 40-50 λέξεων. (Μονάδες 10)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

B. ΓΛΩΣΣΙΚΕΣ ΑΣΚΗΣΕΙΣ (Μονάδες 50)

1. Στο κείμενο με τίτλο “Η ιστορία ενός gamer” μπορούμε να βρούμε αρκετές δευτερεύουσες ονοματικές και δευτερεύουσες επιρρηματικές προτάσεις. Να εντοπίσεις και να αντιγράψεις μία από το κάθε είδος που σου ζητάει η άσκηση παρακάτω (Μονάδες: 4 Χ 3 = 12)

- Δευτερεύουσα πλάγια ερωτηματική:

.....
.....

- Δευτερεύουσα βουλητική:

.....
.....

- Δευτερεύουσα τελική:

.....
.....

- Δευτερεύουσα χρονική:

.....
.....

2. Να αναγνωρίσεις στις παρακάτω προτάσεις το είδος της σύνταξης (ενεργητική ή παθητική) και να τις μετατρέψεις στο αντίθετό τους (Μονάδες 4Χ3= 12)

- οι άλλοι επαινούν τις καλές μου επιδόσεις στα μαθήματα και στο πιάνο

.....

- Αντί για τις σαχλαμαρίτσες που γράφουν συνήθως στο Facebook

.....

- Αγόρασα ένα φούτερ μούρλια

.....

- εγώ έγραψα τις εντυπώσεις μου από το «Μουσείο Ελληνικής Παιδείας»

.....

3. Ένας φίλος σου που μένει στο εξωτερικό και μαθαίνει ελληνικά έχει απορίες για κάποιες λέξεις από το κείμενο τις οποίες δεν μπορεί να

καταλάβει, διότι ανήκουν σε ένα πιο ανεπίσημο ύφος. Να αντικαταστήσεις τις λέξεις αυτές με μία συνώνυμη σε πιο επίσημο ύφος. Όπου χρειάζεται, να κάνεις τις απαραίτητες αλλαγές στην πρόταση (Μονάδες: 6Χ3= 18)

- εκείνη μου έμπηξε τις φωνές:
- **κουραφέξαλα** είναι αυτά που μου λες;
- δεν είναι καθόλου **σπίγκλα**:
- Αντί για τις **σαχλαμαρίτσες**:
- Αγόρασα ένα φούτερ **μούρλια**:
- Έχει ένα μεγάλο **ρεπερτόριο** από επίθετα:

4. Να επισημάνεις για καθεμία από τις παρακάτω λέξεις του κειμένου αν χρησιμοποιούνται με την κυριολεκτική ή τη μεταφορική τους σημασία και έπειτα να γράψεις μία πρόταση-φράση στην οποία η λέξη να χρησιμοποιείται με την αντίθετή της σημασία (Μονάδες: 4Χ2=8)

- Έπλασα τον Ανδρέα:
.....
.....
- Το έβγαλα από το μυαλό μου:
.....
.....
- Το ρίχνει στις προσβολές:
.....
.....
- Χθες έφαγα ένα υπέροχο χάμπουργκερ:
.....
.....

