



**EVALUARE NAȚIONALĂ
LA FINALUL CLASEI a IV-a
2017**

**MATEMATICĂ
Test 2**

Județul/sectorul

Localitatea

Școala

Numele și prenumele elevei/elevului

.....

Clasa a IV-a

Băiat ☐

Fată ☐

Kendama este numele unui joc și, totodată, denumirea jucăriei cu care se realizează jocul.

Provine din limba japoneză („Ken” = sabie, „Tama” = minge, sferă).

Jocul de îndemânare Kendama încită imaginația și ambiția utilizatorilor.

Japonia a organizat pentru prima dată o competiție de Kendama. Concursul s-a organizat de atunci an de an și a devenit popular și în restul lumii.

Rezolvând testul, vei afla mai multe despre acest joc interesant, atât de îndrăgit! Succes!



Rezolvă cerințele următoare!



În timpul celui de-al Doilea Război Mondial, jocul Kendama a fost dat uitării și a rămas în gospodăriile japoneze doar ca o jucărie tradițională. Ea a fost redescoperită în anul **o mie nouă sute șaizeci**. Cum se scrie acest număr cu **cifre arabe**?

Încercuiește litera corespunzătoare acestui număr scris cu cifre arabe.



A. 1 609

B. 1 906

C. 1 960

D. 9 160

Nu se completează de către elev.

COD

1.



Forma finală a jucăriei Kendama a fost desenată în anul 1970. Componentele ei sunt: cupa mare, cupa mijlocie, cupa mică, cuiul din lemn, ața, corpul lemnos și mingea. Cât reprezintă, sub formă de **fracție**, din totalul componentelor, numărul cupelor?

Încercuiește litera corespunzătoare acestei fracții.



A. $\frac{3}{7}$

B. $\frac{7}{3}$

C. $\frac{2}{7}$

D. $\frac{4}{7}$

Nu se completează de către elev.

COD

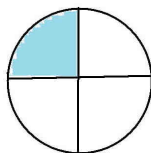
2.

3

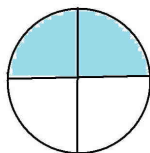
Conform unui sondaj, aproximativ **25%** din elevii României sunt pasionați de Kendama. Rareș a reprezentat grafic acest procent.



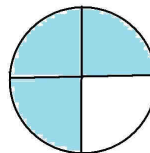
A.



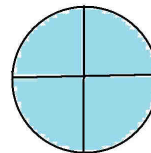
B.



C.



D.



Încercuiește litera corespunzătoare reprezentării grafice a acestui procent.

Nu se completează de către elev.

COD

3.

4

În anul **1975**, Asociația Kendama din Japonia (JKA) a stabilit regulile jocului și sistemele de notare care au fost folosite ulterior în competiții. Cum se scrie acest număr cu **cifre romane**?

Încercuiește litera corespunzătoare acestui număr scris cu cifre romane.



- A. MMLXXV
- B. MCMLXXV
- C. MMCLXXV
- D. MCMLXV

Nu se completează de către elev.

COD

4.

5

În dreptul imaginii, Cezar a scris cu cifre magnetice anul în care s-a organizat primul concurs de Kendama în Japonia.

Din greșeală, cifra unităților de mii a căzut.

Ajută-l să așeze la loc această **cifră**, știind că reprezintă diferența dintre cifra sutelor și a zecilor.



— **876**

Încercuiește litera corespunzătoare cifrei potrivite.



A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

Nu se completează de către elev.

COD

5.



Recordul pentru cel mai lung joc cu Kendama este deținut de un japonez, Tamotsu Kubota, care a executat fără greșală mișcările jocului Kendama timp de 8 ore continuu, în 2003. Transformă cele 8 ore în **minute**.

Scrie răspunsul pe spațiul punctat.



Poti efectua calculele aici.

[illegible]

Nu se completează de către elev.

COD

6.

1



Pentru un concurs Kendama,
s-au alocat 207 315 lei pentru premii.



Numărul	Aproximare la ordinul	
	sutelor	zecilor de mii
207 315		

Aproximează acest număr, completând tabelul dat.

Nu se completează de către elev.

COD

7.

11



La un concurs Kendama, fiecare jucător participă la 2 runde, executând trickuri (mișcări specifice acestui joc), astfel: în prima rundă 5 trickuri, în runda a doua 4 trickuri. Câte trickuri execută **în total** 9 concurenți?

Rezolvă problema și scrie răspunsul pe spațiul punctat.

Efectuează calculele aici.

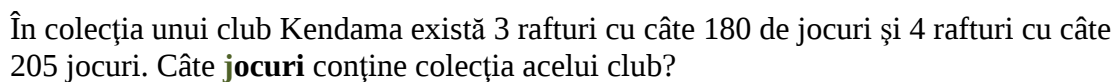
[illegible]

Nu se completează de către elev.

COD

8.

7



Efectuează calculele aici.

.....

9.

Pentru organizarea unui mare concurs de Kendama, s-au amenajat 4 săli de concurs, astfel: o sală cu 4 rânduri a câte 5 spații de joc, alta cu 3 rânduri a câte 17 spații de joc, încă una cu 2 rânduri a câte 12 spații de joc, iar în ultima 5 rânduri a câte 22 de spații de joc. Câte **spații de joc** s-au folosit la amenajarea **fiecărei săli** de concurs?

Redactează rezolvarea problemei aici.

10.

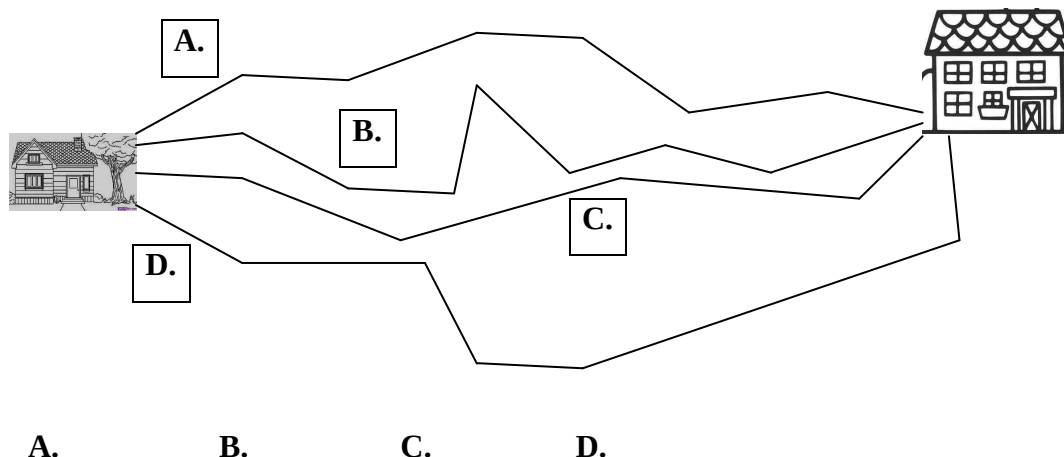
Pagina 6 din 13

II. FIGURI GEOMETRICE ȘI MĂSURĂTORI



Bianca dorește să participe la un concurs de Kendama. De aceea, ea studiază cu atenție planul cartierului, cu traseele de acasă până la sala unde se organizează concursul.

Încercuiește litera corespunzătoare traseului format din **cele mai puține segmente**.



Nu se completează de către elev.
COD

11.



Geo și Radu exersează câteva trickuri de la ora 7 și 58 de minute până la ora 8 și 15 minute. Cât **țimp** durează jocul lor?

Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect.



A. 13 minute

B. 17 minute

C. 27 minute

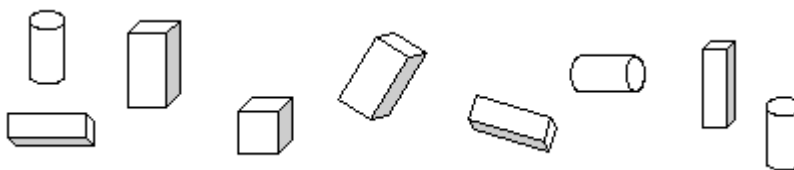
D. 77 minute

Nu se completează de către elev.
COD

12.



La un concurs de Kendama, trofeele învingătorilor au fost înmânate în cutii de formă cilindrică, iar restul premiilor în cutii de altă formă, reprezentate în desenul de mai jos. Câți **învingători** a avut concursul?



Încercuiește litera corespunzătoare numărului de cilindri din desen.



A. 4

B. 3

C. 2

D. 1

Nu se completează de către elev.
COD

13.



Perimetrul unui pătrat este de 76 cm. Calculând latura acestuia, Ionuț a aflat **înălțimea** unei kendame de mărime medie.

Încercuiește litera corespunzătoare rezultatului obținut de Ionuț.



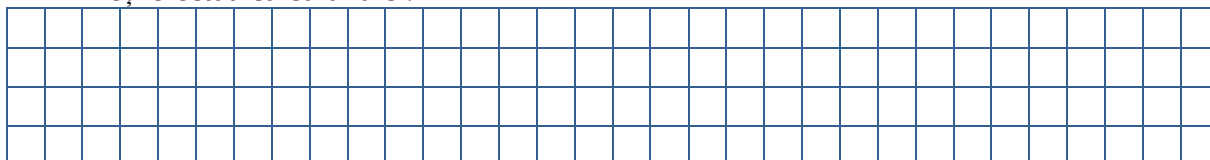
A. 19 cm

B. 38 cm

C. 152 cm

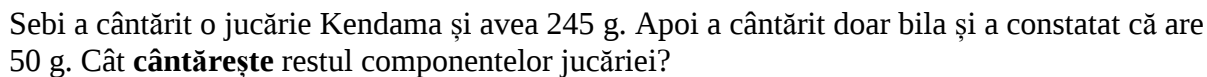
D. 304 cm

Poți efectua calculul aici.



Nu se completează de către elev.
COD

14.



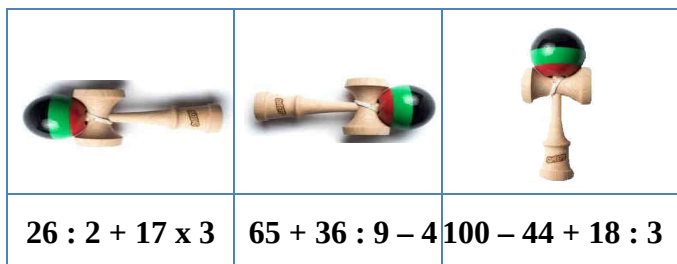
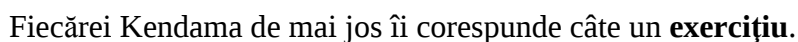
Efectuează calculele aici.

[illegible]

Nu se completează de către elev.
COD

15.

11



Rezolvă exercițiul de sub Kendama aflată în poziție verticală și scrie răspunsul pe spațiul punctat.

Efectuează calculele aici.

[illegible]

Nu se completează de către elev.
COD

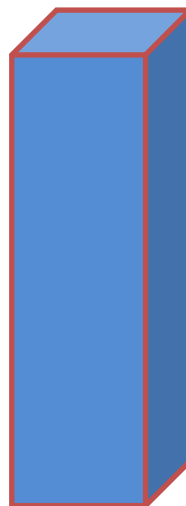
16.

11



Kendama din imagine se introduce într-o cutie care are o față de formă dreptunghiulară, cu lungimea de 30 de cm, iar lățimea de 5 ori mai mică.

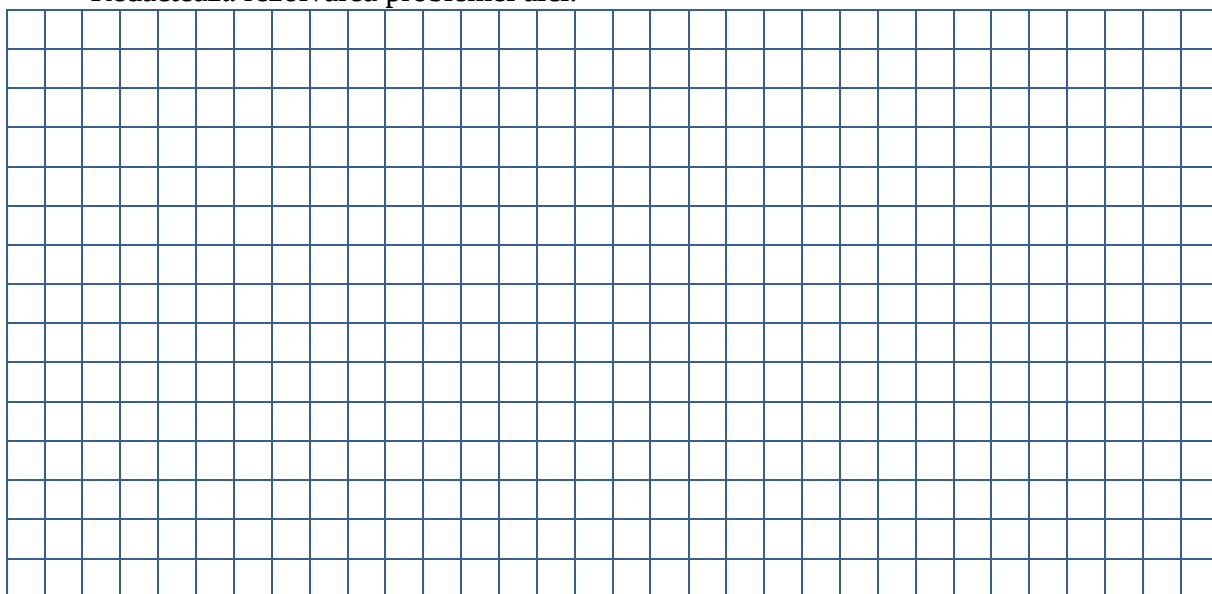
Cât este **perimetrul** feței cutiei?



După rezolvarea completă a problemei, explică, pe spațiul punctat de mai jos, modul cum ai procedat, pas cu pas.



Redactează rezolvarea problemei aici.



.....

.....

.....

Nu se completează de către elev.
COD

17.

Status Purpose	Count
Abuse	4440
Dark	5000
Sexual	6420
Gay/Bisexual	5060
Other	4710



	<i>Adrian</i>	<i>Cătălin</i>	<i>Veronica</i>
Etapa I	32 puncte	46 puncte	53 puncte
Etapa a II-a	52 puncte	81 puncte	47 puncte

Rezolvă problema și scrie, pe spațiul punctat de mai jos, cine este câștigătorul, precizând, totodată, punctajul lui.

Redactează aici rezolvarea problemei.

This image shows a full page of blank graph paper. The grid consists of small, uniform squares formed by thin, light blue lines. There are no margins, text, or other markings on the page.

Nu se completează de către elev.
COD

18.

11



Într-un careu ca în desenul următor, 5 elevi au așezat câte o informație despre Kendama. De exemplu, Vlad a așezat informația în caseta **C1**.

În ce **casetă** a așezat informația Dan?

Încercuiește litera corespunzătoare răspunsului corect.

1			Vlad		
2					Ion
3		Cici			
4				Dan	
5	Tibi				
	a	b	c	d	e



A. a5

B. b3

C. d4

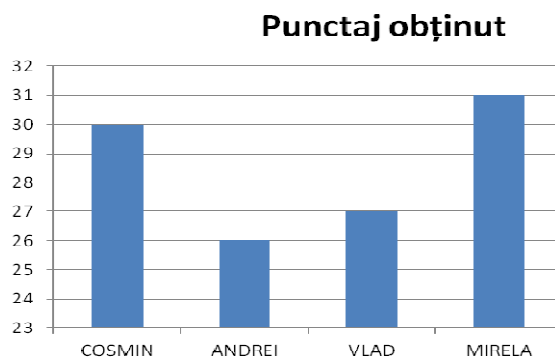
D. e2

Nu se completează de către elev.
COD

19.



Cosmin, Andrei, Vlad și Mirela au participat la un concurs Kendama. În graficul următor sunt scrise punctajele obținute de fiecare dintre ei.



Care este **ordinea descrescătoare** a clasamentului?

Scris răspunsul pe spațiul punctat.



.....

Nu se completează de către elev.
COD

20.



FELICITĂRI, AI AJUNS LA SFÂRȘITUL TESTULUI!
MULȚUMIM PENTRU PARTICIPARE!

**După ce ai finalizat testul, dacă îți rămâne timp,
colorează această jucărie Kendama din lemn!**

