

VÝCHOZÍ TEXT K ÚLOHÁM 5-9

- (1) Hned jsem si všiml pěkné dívky, která stála v uličce s papírovým pytlím po okraj naplněným pomeranči. Měla na sobě starou oranžovou lyžařskou bundu a vzpomínám si, že pytlík k sobě pevně tiskla, byl tak velký a těžký, že ho mohla kdykoliv upustit. Ale mě neupoutaly ani tak pomeranče jako dívka sama. Okamžitě mi bylo jasné, že je na ní něco zvláštního, něco nevyzpytatelně magického a kouzelného.
- (2) Kromě toho jsem si všiml, že se na mě dívá tak, jako by si mě vybrala mezi všemi, co se do tramvaje nahrnuli. Trvalo to sotva vteřinu, a už jako bychom spolu vytvořili nějakou tajnou alianci. Jakmile jsem se ocitl uvnitř, upřela na mě pohled a první jsem asi uhnul očima já, je to možné, protože jsem tehdy býval neuvěřitelně nesmělý. Ale stejně. Vzpomínám si, že během té krátké jízdy jsem si jasně a zřetelně uvědomil, že na tuhle dívku už nikdy nezapomenu. Nevěděl jsem, kdo je, ani jak se jmenuje, ale od první chvíle měla nade mnou skoro strašidelnou moc.
- (3) Byla o půl hlavy menší než já, měla dlouhé tmavé vlasy, hnědé oči a bylo jí kolem devatenácti asi jako mně. Když ke mně vzhledla, jako by na mě kývla, aniž udělala sebemenší pohyb hlavou, a zároveň se škádlivě a šibalsky usmála, skoro jako bychom se odněkud znali, nebo – neváhám to říct – jako bychom spolu kdysi dávno žili, jen ona a já. Jako bych v těch hnědých očích o něčem takovém četl zprávu.

(J. Gaarder, *Dívka s pomeranči*)

- 5** Které z následujících tvrzení odpovídá výchozímu textu? 1 bod
- A) Dívka a vypravěč se odněkud znali.
 B) Vypravěč byl vyšší postavy než dívka.
 C) Dívka na vypravěče kývla a usmála se.
 D) Vypravěč si všiml dívky sedící v tramvaji.
- 6** Který z následujících nadpisů nejlépe vystihuje výchozí text? 1 bod
- A) Tajuplná zelinářka
 B) Plný pytel pomerančů
 C) Spolucestující v tramvaji
 D) Osudové setkání v tramvaji
- 7** Který z následujících slohových útvarů nejlépe vystihuje první odstavec výchozího textu? 1 bod
- A) zpráva
 B) popis místa
 C) charakteristika
 D) popis předmětu
- 8** Která z následujících možností nejspíše bezprostředně předchází výchozímu textu? 1 bod
- A) V tom pytlí muselo být aspoň pět kilo pomerančů, možná osm nebo deset.
 B) Úsměv jí ve tváři vyhloubil dva dolíčky a sice to asi nebylo tím, ale připomínala mi veverka.
 C) Příběh o dívce s pomeranči začíná toho odpoledne, kdy jsem stál před Národním divadlem a čekal na tramvaj. Bylo to jednoho podzimu koncem sedmdesátých let.
 D) Jen mě trochu trápí, že si nejsem schopen vzpomenout, kam jsem tehdy jel. Rozhodně jsem ale nastoupil do zářivě modré tramvaje směřující na Frogner a ta byla plná lidí.
- 9** Napište, kolik postav vystupuje ve výchozím textu: 1 bod

VÝCHOZÍ TEXT K ÚLOHÁM 10-13

Před třemi lety o téhle zábavě vědělo v Česku pár nadšenců. Pak přišel boom. „Dnes je jen v Praze únikových místností téměř padesát a minimálně jednu najdete i v každém větším městě,” říká v rozhovoru Mirek Jiřík, spoludávatel firmy TheRoom, která provozuje dvě únikové místnosti v Praze, jednu v Brně, Bratislavě, na Mallorce, v New Yorku a chystá další.

Můžete všem, kteří se ještě nikdy nikam zavřít nenechali, vysvětlit, jak koncept únikových her funguje?

Únikové hry jsou určeny pro skupinu hráčů, které společně zavřeme do místnosti, a jejich úkolem je dostat se ven ve stanoveném časovém limitu. K tomu je potřeba vyřešit řadu úkolů, rozluštit připravené šifry... Zkrátka zdolat vše, co stojí v cestě na svobodu. Pokud se to v časovém limitu nepovede, hra končí. Ven ale samozřejmě nakonec pustíme všechny. Roommaster, který skupině, pokud je to potřeba, radí a sleduje ji na kamerovém systému, s nimi pak projde úkoly, které nezvládli. Jde vlastně o obdobu pevnosti Boyard založenou na intelektuálních dovednostech. Někdo taky přirovnává escape games k oživé počítačové hře.

Dá se provozováním escape roomu uživit?

Osobně to zatím nevnímám jako byznys, na kterém bych měl rychle vydělat. Myslím, že jde o projekt, který má ale potenciál dlouhodobě růst. Daří se nám totiž přinášet na trh něco jiného než ostatní.

Určitě použitím technologií. V našich hrách jsou zakomponované lasery, elektronika a různé efekty. Navíc se kromě zraku snažíme zapojovat i další smysly – např. sluch – a nově připravujeme úkoly, kde bude potřeba i hmat. Naše další plus je, že naše úniková místnost je, jako jediná v Česku, až pro deset hráčů. Není to jednoduché, protože hru musíte vymyslet tak, aby se bavili opravdu všichni.

(www.penize.cz, upraveno)

- 10** Která z následujících otázek patří na vynechané místo (*****) ve výchozím textu? 1 bod
- A) Čím se přesně zabýváte?
 B) Čím vás ostatní dokážou naštvat?
 C) Čím se od konkurence odlišujete?
 D) Čím se tedy chcete živit v budoucnu?
- 11** Který z následujících úseků výchozího textu uvádí názor dotazovaného? 1 bod
- A) připravujeme úkoly, kde bude potřeba i hmat
 B) pokud se to v časovém limitu nepovede, hra končí
 C) hry jsou určeny pro skupinu hráčů, které společně zavřeme do místnosti
 D) osobně to zatím nevnímám jako byznys, na kterém bych měl rychle vydělat
- 12** Vypište z vět podtržených ve výchozím textu základní skladební dvojice: max. 2 body
- 13** max. 2 body
- 13.1** Najděte v první polovině výchozího textu antonymum ke slovu *zvlášť* a napište ho:
- 13.2** Najděte v první polovině výchozího textu synonymum ke slovu *rozumový* a napište ho: (Hledané slovo se ve výchozím textu může vyskytovat i v jiném než základním tvaru.)