



**profesor de sprijin,
psih. Dragomir Corneliu**



Numele și prenumele: _____
Clasa: _____ Data: _____

Textul dramatic. Comedia **Take, Ianke și Cadâr**

1. Alegeți valoarea de adevăr a propozițiilor:

Textul dramatic poate fi popular.
În comedia Take, Ianke și Cadâr, Ianke era evreu.
În textul dramatic predomină narațiunea.
Textul dramatic este scris în versuri și strofe
În comedie sunt ridiculizate personajele.
În comedia Take, Ianke și Cadâr, Take era evreu.
În textul dramatic predomină dialogul.
În comedie sunt criticate moravurile societății.
Dialogul constituie replicile dintre actori.
Textul dramatic este scris în versuri sau versuri.
În comedie, personajul principal moare.
În comedia Take, Ianke și Cadâr, Cadâr era turc.
Comedia laudă moravurile sociale.

2. Citiți textul de mai jos:

TAKE: Ia te uită, pe căldura asta, lui îi arde de cântat.

IANKE: Ei și ce parcă el cântă? Cântă mașina.

TAKE: Da, dar el dă din mână.

IANKE: Ce ești dobitoc? El dă din mână încet și mașina cântă tare. (Iar mică pauză. Cadâr sforăie.) Nu sforăi că nu pot să dorm.

TAKE: Nu sforăi eu. Turcu sforăie.

IANKE: Spune-i să tacă.

TAKE: Nu pot, că-l trezesc.

IANKE: Da, dar el de ce mă trezește pe mine? Ei, Cadâr! Acuși îi dau în cap cu un calup de săpun! Cadâr! Ce-ai luat-o așa turcește? Cadâr! Aista-i surd de tot când doarme. Du-te de-1 trezește!

TAKE: Nu mă mișc de-aici nici mort.



**profesor de sprijin,
psih. Dragomir Corneliu**



IANKE: Dar ce, crezi că eu mă mișc? Mai bine stric un calup de săpun. I-auzi domnule cum sforăie! Aista nu mai este turc, aista-i curat harmăsar persan! Cadâr!

(Ia o bucată de săpun și o zvârle în Cadâr. Cadâr, lovit, crapă un ochi, murmură ceva neînțeles, se răsuțește puțin în scaun, apoi se așează zdravan și adoarme iar. Nu mai sforăie.)

IANKE: Ei așa! Dai un ban, dar face!

Take, Iamke și Cadâr,
de Victor Ion Popa

3. Completați fișa de lectură:

Titlul:	
Autor:	
Gen literar	
Specia literară:	
Personajele din text:	
Rezumatul secvenței	
Prezentați structura textului dramatic din fragment	