



A tanuló kódszáma:

**Državni izpitni center**



N 2 3 1 1 3 9 3 1

**9.  
osztály**



**ORSZÁGOS TUDÁSFELMÉRÉS**  
az alacsonyabb követelményszintű alkalmazott képzési program 9. osztályában

**2023. május 4., csütörtök / 60 perc**

*Engedélyezett segédeszközök: a tanuló által hozott kék vagy fekete töltőtoll vagy golyóstoll.*

### ÚTMUTATÓ A TANULÓNAK

Figyelmesen olvasd el ezt az útmutatót!

Kódszámodat ragaszd, illetve írd be a jobb felső sarokban levő keretbe!

Mielőtt a feladatok megoldásába kezdenél, óvatosan tépd ki a mellékletet, amelyen az 1. és a 2. szöveg található!

Ezután figyelmesen olvasd el az egyes feladatok utasítását, és oldd meg a feladatokat!

Az I. rész feladatait az 1. szöveg segítségével, a II. rész feladatait pedig a 2. szöveg segítségével oldd meg!

Minden feladat esetében a választ az erre a célra kijelölt helyen írd a keretbe!

Olvashatóan és a helyesírási szabályoknak megfelelően írd!

Ha tévedtél, válaszodat húzd át, majd írd le a helyeset!

A végén még egyszer ellenőrizd a válaszaidat!

Sok sikert kívánunk.

*A felmérőlap terjedelme 16 oldal, ebből 2 üres.*





N 2 3 1 1 3 9 3 1 0 3

## MELLÉKLET AZ I. RÉSZHEZ

### 1. szöveg

## Dajka Balázs: A MAGYAR SIKERSPORT

Akár kvízkérdés is lehetne, hogy melyik az egyetlen magyar eredetű sport. A válasz nem olyan bonyolult, mint amilyennek elsőre tűnik. Ez a sport a gombfoci, amit a férfiak nagy többsége játszott már.

A játék népszerűsége az egyszerűségében rejlik. Nem kell hozzá sok minden: egy vízszintes felület (pálya), pár gomb és két kapu. Az emberek két dolog miatt szeretnek gombfocizni: mert szeretik a rendes focit, és hogy megmutassák, jó a kez ügyességük.



A gombfociban nincs korhatár: fiatalok és idősebbek egyaránt játszhatják. Ráadásul nem is kell sokat költenie annak, aki ki szeretné próbálni. A teljes készlet csak 4400 forintba kerül.

A gombfoci szabályai majdnem megegyeznek a futball szabályaival. A játékban két ember vesz részt. Mindkét játékosnak tíz-tíz darab játékosgombja és egy-egy darab kapusgombja van. A játékot egy korong alakú labdával játsszák. Egy mérkőzés két 13 perces félidőből áll. A két félidő között kétperces szünet van. A gombokat tilos tolni vagy húzni. Kézzel pöckölve vagy nyomópálcával lehet őket mozgatni. A játék célja, hogy a labdát az ellenfél kapujába juttassuk. Kapura lövés esetén az ellenfél számára jelezni kell a lövés szándékot, hogy elhelyezhesse a kapusát.

A gombfociversenyeken a magyar versenyzők a legsikeresebbek.

(A [www.origo.hu](http://www.origo.hu) nyomán. Letöltve: 2020. jan. 29-én.)





## I. RÉSZ

Az I. rész feladatai az 1. szöveghez kapcsolódnak. A szöveg négy (4) bekezdésből áll. Figyelmesen olvasd el a szöveget, majd oldd meg a feladatokat!

1. Mi az olvasott szöveg? Karikázd be a helyes válasz előtti betűjelet!

- A Reklám.
- B Egy tárgy leírása.
- C Egy játék bemutatása.
- D Hirdetés.

(1 pont)

2. Hol jelent meg a szöveg? Karikázd be a helyes válasz előtti betűjelet!

- A Egy könyvben.
- B Az interneten.
- C Egy ifjúsági lapban.
- D A televízióban.

(1 pont)

3. Ki írta a szöveget? Írd a nevét a vonalra!

\_\_\_\_\_

(1 pont)





7. Írd ki a szövegből azt a mondatot, amelyből megtudjuk, mennyibe kerül egy gombfocikészlet!

---

---

(1 pont)

8. Pótold az alábbi mondatokban a megfelelő szavakat a 4. bekezdés alapján!

A gombfocit mindig \_\_\_\_\_ játékos játssza.

(Hány?)

Egy meccs két \_\_\_\_\_ áll.

(Miből?)

Köztük \_\_\_\_\_ perces szünet van.

(Hány?)

(3 pont)

9. Hogyan szabad mozgatni a labdát a gombfocinál? Karikázd be a két helyes válasz betűjelét!

- A húzni
- B nyomópálcával lökni
- C pöckölni
- D tolni

(2 pont)







13. Pótold a mondatokban a zárójelben megadott igék megfelelő alakját!

Az osztálytársaim a szünetben mindig az udvaron \_\_\_\_\_.  
(*focizik*)

A nagyszüleim sok régi játékot \_\_\_\_\_.  
(*ismer*)

(2 pont)

14. Tedd múlt időbe az alábbi mondatot, és írd a vonalra!

A versenyeken a magyar versenyzők a legsikeresebbek.

---

---

---

(1 pont)

**LAPOZZ!**





## II. RÉSZ

A II. rész feladatai a 2. szöveghez kapcsolódnak. Figyelmesen olvasd el a szöveget, majd oldd meg a feladatokat!

1. Mi a (teljes) szöveg címe? Írd a vonalra!

---

(1 pont)

2. Ki meséli el a történetet? Karikázd be a helyes válasz előtti betűjelet!

- A Milán anyukája.
- B Milán.
- C Az író.
- D Milán tanító nénije.

(1 pont)

3. Mikor derült ki, hogy Milánból jó kapus lesz? Karikázd be a helyes válasz előtti betűjelet!

- A Egész kicsi korában.
- B Az iskolában.
- C A születésekor.
- D Nagyon későn.

(1 pont)





7. Hol tartotta Milánt az anyukája, amíg nem készült el a dolgozattal? Írd a vonalra!

\_\_\_\_\_

(1 pont)

8. a) Mire nem mehetett el Milán szombaton? Írd a vonalra!

\_\_\_\_\_

b) Mire készült Milán csapata? Írd ki az utolsó bekezdésből!

\_\_\_\_\_

(2 pont)

9. Írd ki az utolsó bekezdésből az alábbi szó rokon értelmű párját!

szomorúság \_\_\_\_\_

(1 pont)





N 2 3 1 1 3 9 3 1 1 5

# Üres oldal

