

NỘI DUNG ĐỀ CƯƠNG ÔN THI CUỐI HỌC KỲ I

I. NỘI DUNG

1. Thể loại, kiểu văn bản

- Truyện khoa học viễn tưởng
- Nghị luận văn học
- Văn bản thông tin: Giới thiệu quy tắc, luật lệ của một hoạt động hay trò chơi

2. Tiếng việt

- Số từ và phó từ
- Mở rộng thành phần chính của câu bằng cụm chủ - vị
- Mở rộng trạng ngữ

3. Làm văn

- Viết bài văn biểu cảm về một con người hoặc sự việc
- Viết đoạn văn phát biểu cảm nghĩ

* Lưu ý:

Cấu trúc đề: 2 phần

-Phần 1: đọc hiểu (6 điểm)

-Phần 2: Viết (4 điểm)

II. Bài tập luyện tập

Bài 1: Đọc đoạn trích sau và trả lời các câu hỏi phía dưới:

Tôi nghiên cứu đường đi của hải lưu trên bản đồ và thấy nó bị mất hút giữa Thái Bình Dương mênh mông. Ốc tưởng tượng đã làm tôi say sưa đến nỗi Nét Len và Công-xây vào phòng khách lúc nào không hay.

Nét và Công-xây sững sờ trước cảnh huyền diệu đang hiện ra trước mắt.

- Chúng ta đang ở đâu thế này? Ở đâu? - Nét kêu lên- Có phải ở Viện bảo tàng Quê-béch (Que bec) không?

- Các bạn của tôi ơi, - Tôi mời họ xích lại gần- Không phải các bạn đang ở Ca-na-đa (Canada) hay ở Pháp đâu, mà đang ở trên tàu No-ti-lót dưới mặt biển năm mươi mét.

- Giáo sư đã nói vậy thì phải tin thôi! Công-xây đáp - Nhưng xin thú thật rằng phòng khách có thể làm cho một người Phơ-le-mít (Plemish) như tôi cũng phải ngạc nhiên.

- Anh bạn ơi, bạn cứ ngạc nhiên đi và hãy xem kỹ những tủ kính này. Ở đây bạn sẽ thấy nhiều điều kì lạ đối với một người chuyên phân loại như bạn.

Công-xây thì chẳng cần phải cố vũ nhiều. Anh ta cúi xuống xem xét và lẩm bẩm những thuật ngữ sinh vật học.

Trong khi đó Nét Len, vì không thạo lắm về chuyên thể học nên hỏi han tôi về cuộc gặp gỡ vừa qua với thuyền trưởng Nê-mô, về lai lịch ông ta, về ý đồ của ông ta. Tóm lại, anh ta hỏi tôi liên miên làm tôi không kịp trả lời.

Tôi nói lại với Nét tất cả những gì tôi biết, đúng hơn là những gì tôi không biết. Rồi tôi lại hỏi Nét về những điều anh ta nghe và thấy được.

Tôi chẳng nghe, chẳng nhìn thấy gì cả- Nét trả lời- Thậm chí chẳng thấy một bóng thủy thủ nào. Chẳng nhẽ thủy thủ cũng bằng điện?

- Bằng điện sao được !

- Ấy ấy, có thể bằng điện lắm chứ! Nhưng thưa ngài A-rô-nác,- Nét bị ý nghĩ của mình ám ảnh,- Ngài có thể cho tôi biết số người trên tàu này không? Mười người, hai mươi người, năm mươi người, một trăm người?

- Ông Nét ơi, tôi không thể trả lời ông được đâu! Ông hãy nghe tôi, hãy từ bỏ ngay cái ý định đoạt tàu No-ti-lót, hay bỏ trốn đi. Chiếc tàu này là một kì công của kĩ thuật hiện đại và tôi sẽ rất ân hận nếu không được tìm hiểu nó kĩ càng. Có lẽ nhiều người mong được ở vào địa vị chúng ta để được ngó qua những kì quan này! Vì vậy, ông hãy bình tĩnh lại, chúng ta cũng quan sát những gì đang xảy ra xung quanh.

- Quan sát những cái gì!- Nét hét lên- Trong cái ngục tù bằng sắt này thì còn thấy gì nữa mà quan sát! Chúng ta đang đi như những thặng mù.

(Trích “Hai vạn dặm dưới đáy biển”- Giuyn Vec- no)

Câu 1. Qua lời kể của người kể chuyện trong đoạn trích em thấy tàu Nau-ti-lux đang ở vị trí nào dưới lòng đại dương?

Câu 2. Xác định tình huống, nhân vật, không gian, thời gian trong văn bản.

Câu 3. Các câu văn “- Chúng ta đang ở đâu thế này? Ở đâu? - Nét kêu lên- Có phải ở Viện bảo tàng Quê-béch (Que bec) không?” thể hiện tâm trạng, thái độ nào của Nét? Vì sao Nét có thái độ, tâm trạng đó?

Câu 4. Tàu Nau-ti-lux được điều khiển hoàn toàn bằng điện năng, trong khi vào thời điểm tác phẩm ra đời, điện năng chưa phải là năng lượng chủ yếu trong công nghiệp. Tàu Nau-ti-lux có thể lặn xuống bất cứ độ sâu nào mà không bị vỡ cửa kính. Những khả năng vượt trội như vậy của tàu Nau-ti-lux giúp em hiểu thêm điều gì về đặc điểm của truyện khoa học viễn tưởng?

Câu 5. Tác giả để cho giáo sư A-rô-nác và Nét Len tranh luận về vấn đề gì? Nêu quan điểm của mỗi người về vấn đề đó. Em đồng tình với cách giải quyết vấn đề của nhân vật nào? Vì sao?

Bài 2: Xác định và nêu ý nghĩa bổ sung của các phó từ trong những câu sau đây :

a) Đêm khuya, cháu vẫn cứ thỏn thức không sao ngủ được.

b) Em ăn ngay đi cho kịp giờ lên lớp.

c) Bạn Lan đi ra công từ lúc nãy.

d) Ô vẫn còn đây, của các em

Chồng thư mới mở, Bác đang xem.

(Tố Hữu)

e) Em tôi cũng vừa mới đi học.

f) Những ngày nghỉ, tôi thường ngồi nhà đọc sách và nghe nhạc.

g) Nó chẳng bao giờ ăn cơm tối cùng mọi người.

h) Câu chuyện tôi kể làm bà xúc động lắm.

Bài 3: Đọc văn bản sau và thực hiện các yêu cầu:

LÒ CÒ Ô

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

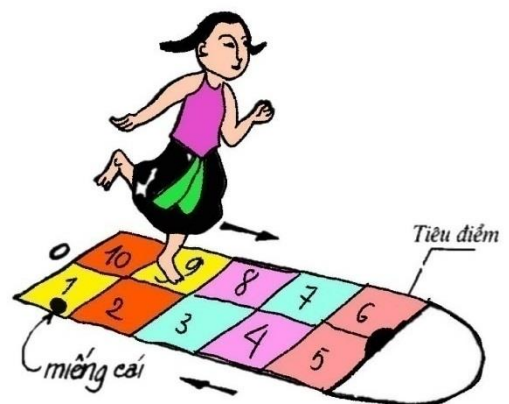
- Góp phần rèn luyện khả năng ước lượng, di chuyển nhanh nhẹn, khéo léo, tính cẩn thận, tỉ mỉ... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 3-5 em, nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân nhà... sạch sẽ, bằng phẳng, thoáng mát.



c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Dùng phấn vẽ các hình ô chơi theo ý thích (kiểu ô hình chữ nhật hoặc hình tròn và chữ nhật xen kẽ), 9-11 ô tùy theo độ tuổi và khả năng người chơi.

+ Làm “cái” trò chơi (miếng chàm) bằng một miếng nhựa đặc... nhỏ, dẹt hoặc các sợi dây điện nhỏ thắt lại với nhau vừa vặn tay cầm ném vào các ô chơi.

+ Vẽ đậm vạch đứng để đi “cái”, là vạch ngang ở một đầu ô chơi.

+ Các người chơi “oẳn tù tì” để xếp thứ tự chơi.

- Bắt đầu chơi:

Người chơi đứng vào vạch đi “cái” (ném “miếng cái” vào ô có hình vẽ hoa thị), “cái” của ai gần hoa thị nhất là được đi trước, có thể dùng gang tay hoặc đoạn que làm thước đo cho chính xác. Nếu có 2-3 “cái” cùng chạm “vòng tiêu điểm” thì phải tính cụ thể từ điểm tâm O để phân hơn thua, hoặc nếu không xác định được rõ ràng thì những người có “cái” như thế phải đi lại.

Sau khi phân định thứ tự xong, người chơi thực hiện các động tác chơi chủ yếu như sau:

Đối với kiểu ô chơi hình chữ nhật:

+ Đầu tiên, người chơi thả “miếng cái” vào ô 1 sao cho “cái” không được chạm vào các vạch bốn bên là được, rồi nhảy lò cò lần lượt từ ô số 10 đến hết ô số 6 thì nghỉ bằng cả hai chân, rồi lại lò cò tiếp đến ô số 1 tìm cách lấy bàn chân đang lò cò nhảy lên đánh bật “miếng cái” thẳng ra ngoài vạch đứng ném “cái”, xong rồi nhảy lò cò ra. Nếu không đẩy được miếng cái ra khỏi ô hoặc nhảy sang ô khác hoặc nằm trên vạch hoặc người chơi mất thăng bằng mà ngã (có tay hoặc chân đang chạm đất hoặc dẫm vạch) làm mất lượt chơi.

Đối với người chơi giỏi và có sức khỏe, đến ô số 1 vẫn lò cò nhưng dùng ngón chân cái và ngón chân trở kẹp “miếng cái” nhảy hất nó lên cao và dùng bàn tay đón bắt lấy nó. Đối với các người chơi bé nhỏ hơn thì nhảy lò cò đến ô số 2 rồi tìm cách cúi xuống nhặt lấy “miếng cái”.

+ Thực hiện các động tác tương tự như trên với các ô số 2, 3, 4...đến 10 kể cả ô vòng bán nguyệt trên đầu ô số 5 và 6.

+ Đi hết ô số 10 thì được tậu ruộng: Muốn tậu ruộng, phải đứng ở chỗ có hoa thị mà không được giẫm vạch, quay lưng lại các ô, tay cầm “miếng cái” ném qua đầu để “miếng cái” rơi xuống ô nào mà không chạm các vạch trong ô thì được lấy ô đó làm ruộng, được đánh

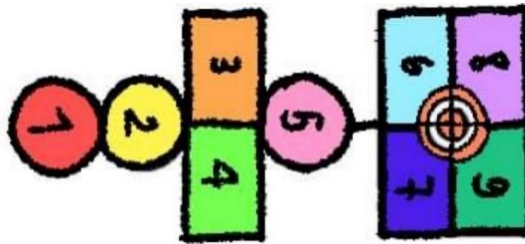
dấu X hoặc gạch vẽ gì tùy ý. Nếu ném cái cái ra ngoài các ô chơi thì mất lượt chơi lần ấy, nếu miếng cái chạm vạch thì vẫn được đi lại lần sau trong ván chơi.

Ruộng của ai thì người chơi ấy được nghỉ chân, khi lò cò qua đó. Nếu lần thứ hai được tậ ruộng, người chơi sẽ cố tình ném “miếng cái” sao cho vào được ô gần với ô ruộng cũ để mỗi khi lò cò qua đó chủ ruộng được nghỉ liên tiếp và lâu hơn. Còn ruộng của người khác, khi đi qua phải lò cò cắt qua mà không được ngã hoặc giẫm vạch, hoặc nếu muốn nghỉ ngơi thì phải xin phép chủ ruộng hoặc phải nộp công chủ ruộng bằng một cái búng tai (sau nhiều lần xin nghỉ chủ ruộng sẽ tính rồi búng luôn một lần).

Đối với kiểu ô chơi có hình tròn xen kẽ:

+ Cách này với phù hợp với người chơi nhỏ tuổi, vì chỉ phải lò cò ở các ô tròn và được để hai chân ở ô hình chữ nhật. Đến ô số 8 và ô số 9 thì nhảy quay người lại, đổi chân đứng so với chân trước đó.

+ Khi tậ ruộng có thể đứng trên các ô số 8 và ô số 9 hoặc ở chỗ có hoa thị tùy theo thỏa thuận trước khi chơi.



d. Luật chơi:

- Nếu người chơi thấy “miếng cái” mà trúng vào vạch trong các ô hoặc đang đẩy “miếng cái” trúng vạch hoặc nhảy sang ô khác là mất lượt chơi.

- Khi đang nhặt “miếng cái” hoặc tìm cách đẩy “miếng cái” ra ngoài ở bất cứ ô nào người chơi đều phải trong tư thế lò cò, chân đứng chân co. Nếu thả chân đang co xuống đất, chống tay xuống đất, bò ra đất, mất thăng bằng ngã xuống đất hoặc chạm vạch... là mất lượt chơi.

- Nếu đang chơi mà “miếng cái” cán mức (nằm trên vạch vẽ các ô) thì mất lượt phải đợi đến lượt sau mới được đi tiếp. Khi đến lượt chơi tiếp được tiếp tục thấy “miếng cái” vào ô của lượt chơi trước bị hỏng (ví dụ đang thấy cái đến ô thứ hai mà cái cán mức thì khi đến lượt chơi mới lại được tiếp tục thấy cái vào ô số 2 để chơi tiếp).

(In trong 100 trò chơi dân gian cho thiếu nhi, NXB Kim Đồng, 2014)

Câu 1. Em hãy cho biết văn bản “Lò cò ô” thuộc loại văn bản nào?

Câu 2. Văn bản “Lò cò ô” cung cấp được những thông tin cơ bản nào?

Câu 3. Từ “**các**” trong câu văn “Dùng phân vẽ **các** hình ô chơi theo ý thích (kiểu ô hình chữ nhật hoặc hình tròn và chữ nhật xen kẽ), 9-11 ô tùy theo độ tuổi và khả năng người chơi.” Thuộc nhóm phó từ nào?

Câu 4. Theo em, trò chơi dân gian ngày nay có còn quan trọng đối với trẻ em hay không? Vì sao?

BGH xác nhận

Nhóm trưởng(TTCM)

GVBM

Tạ Thúy Hà

Nguyễn Thị Kim Thanh

Nguyễn Thị Thu Trang