**Phòng Giáo dục và Đào tạo ...**

**Đề thi Học kì 1 - Chân trời sáng tạo**

**Năm học 2024 - 2025**

**Môn: Ngữ Văn 7**

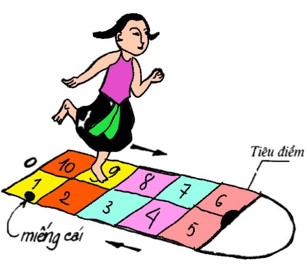
*Thời gian làm bài: 90 phút*

*(không kể thời gian phát đề)*

**Phần 1: Đọc hiểu (5 điểm)**

*Đọc văn bản sau và trả lời câu hỏi:*

**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 thảy “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 bạt “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 trỏ kẹp “miếng cái” nhảy hất lên cao và dùng bàn tay đón bắt lấy nó. Đối với 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.

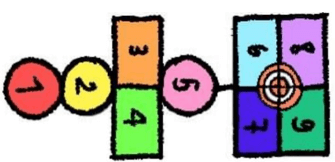
+ Đi hết ô số 10 thì được tậu ruộng: Muốn tậu ruộng, phải đứng ở chỗ có hoa thị mà không được giẫm vạch, quay lưng lại các ô, tay cầm “miếng cái” ném qua đầu để “miếng cái” rơi xuống ô nào mà không chạm các vạch trong ô thì được lấy ô đó làm ruộng, được đánh dấu X hoặc gạch vẽ gì tùy ý. Nếu ném cái cái 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 tậu 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 cống 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 tậu 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 thảy “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 thằng 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 thảy “miếng cái” vào ô của lượt chơi trước bị hỏng (ví dụ đang thảy cái đến ô thứ hai mà cái cán mức thì khi đến lượt chơi mới lại được tiếp tục thảy cái vào ô số 2 để chơi tiếp).

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

**Câu 1 (1 điểm)**: Văn bản trên thuộc loại văn bản nào? Chỉ ra dấu hiệu giúp em nhận biết được loại văn bản đó.

**Câu 2 (1 điểm)**:Văn bản cung cấp những thông tin cơ bản nào?

**Câu 3 (1 điểm):** Các thông tin trong mục “*Hướng dẫn cách chơi*” được triển khai theo cách nào? Nếu thay đổi trật tự các thông tin thì có ảnh hưởng gì đến nội dung văn bản không?

**Câu 4 (1 điểm):**Theo em, trò chơi dân gian ngày nay có còn quan trọng đối với trẻ em hay không? Vì sao?

**Câu 5 (1 điểm):** Nêu một vài ưu điểm của trò chơi dân gian so với trò chơi có sử dụng các thiết bị công nghệ.

**Phần 2: Tạo lập văn bản (5 điểm)**

Em hãy viết bài văn bàn về hiện tượng nghiện trò chơi điện tử của học sinh hiện nay.

**HƯỚNG DẪN CHẤM KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I**

**Năm học 2024 - 2025**

**MÔN: NGỮ VĂN 7 (CHÂN TRỜI SÁNG TẠO)**

**Phần 1: Đọc hiểu (5 điểm)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Đáp án** | **Điểm** |
| **Câu 1** | - Văn bản “Lò cò ô” thuộc loại văn bản thông tin giới thiệu về một quy tắc/ luật lệ trong trò chơi.  - Dấu hiệu nhận biết:  + Giải thích được luật lệ, quy tắc về một trò chơi.  + Bố cục rõ ràng, các đề mục kết hợp với phương tiện phi ngôn ngữ (hình ảnh).  + Các thông tin được triển khai qua các đề mục trong văn bản. | 0.5 điểm  0.5 điểm |
| **Câu 2** | - Những thông tin văn bản cung cấp:  + Mục đích, ý nghĩa trò chơi.  + Yêu cầu về số lượng, địa hình, địa điểm chơi.  + Hướng dẫn cách chơi.  + Luật chơi trò chơi. | 1 điểm |
| **Câu 3** | - Các thông tin trong mục “*Hướng dẫn cách chơi*” được triển khai theo trật tự thời gian.  - Nếu thay đổi trật tự các thông tin thì sẽ ảnh hưởng đến nội dung văn bản, sẽ không được mạch lạc, theo thứ từ phù hợp để người đọc nắm bắt rõ ràng về cách chơi. | 0,5 điểm  0,5 điểm |
| **Câu 4** | - HS đưa ra câu trả lời có/không có tầm quan trọng của trò chơi dân gian, kèm lí giải phù hợp. | 1 điểm |
| **Câu 5** | - HS nêu được ít nhất 2 ưu điểm của trò chơi dân gian so với trò chơi có thể sử dụng các thiết bị công nghệ.  + Trò chơi dân gian giúp rèn luyện thể chất, tăng tình đoàn kết, kỹ năng sống của trẻ em.  + Các trò chơi phù hợp với nhiều đối tượng lứa tuổi từ trẻ con, trai gái đến những người trung niên hoặc người lớn tuổi.  + Giữ gìn nét đẹp văn hóa truyền thống, vừa tạo sân chơi lành mạnh cho các em thoát khỏi những trò tiêu khiển hiện đại góp phần phát triển toàn diện trong công tác giáo dục… | 1 điểm |

**Phần 2: Tạo lập văn bản (5 điểm)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Đáp án** | **Điểm** |
| **\*Hình thức:**xác định đúng yêu cầu đề và cấu trúc của bài văn nghị luận, đảm bảo bố cục 3 phần mạch lạc, lời kể sinh động, sáng tạo.  **Mở bài:**  - Giới thiệu, dẫn dắt vấn đề cần nghị luận. | 1 điểm  0,5 điểm  3 điểm  0,5 điểm |
| **Thân bài:**  HS triển khai vấn đề theo nhiều cách, nhưng cần vận dụng tốt các thao tác lập luận, kết hợp chặt chẽ giữa lí lẽ và dẫn chứng; sau đây là một số gợi ý:  - Thực trạng nghiện trò chơi điện tử của một số học sinh.  - Tác hại của việc nghiện trò chơi điện tử.  - Nguyên nhân của việc nghiện trò chơi điện tử.  - Một số giải pháp. |
| **Kết bài:**  - Khái quát lại vấn đề.  **\* Biểu điểm chung:**  - Điểm 5: Xác định được ngôi viết phù hợp, đảm bảo đúng yêu cầu của bài vănnghị luận, đảm bảo bố cục đủ 3 phần; Có nhiều cách diễn đạt độc đáo và sáng tạo, mạch lạc, liên kết, mắc một số lỗi chính tả, dùng từ.  - Điểm 3,4: Xác định được ngôi viết phù hợp, đảm bảo đúng yêu cầu của bài vănnghị luận, đảm bảo bố cục đủ 3 phần; Có mạch lạc, liên kết, mắc nhiều lỗi chính tả, dùng từ, đặt câu.  - Điểm 2: Bố cục không rõ ràng, đảm bảo đúng yêu cầu bài văn nghị luận, mắc nhiều lỗi chính tả, dùng từ, đặt câu.  - Điểm 1: Các trường hợp còn lại. |