

THẺ TÍCH ĐIỂM

ĐỔI QUÀ

Họ tên:

1 Mở đầu – Giới thiệu câu chuyện

- Một buổi sáng đẹp trời, trong khu rừng xanh.
- Thỏ vốn chạy rất nhanh nên luôn tự hào về khả năng của mình.
- Rùa tuy chậm chạp nhưng chăm chỉ, kiên trì.
- Thỏ thường chế giễu Rùa: “Chậm như cậu thì bao giờ mới chạy đến đích?”.
- Rùa bình tĩnh đáp: “Nếu cậu đồng ý, chúng ta hãy thử thi chạy.”



2 Diễn biến – Cuộc thi bắt đầu

- Các con vật trong rừng kéo đến xem cuộc thi.
- Cáo được chọn làm trọng tài.
- Vạch xuất phát và đích đến được xác định rõ ràng.
- Khi hiệu lệnh vang lên:
 - Thỏ phóng đi vun vút.
 - Rùa chậm rãi bước từng bước.
- Thỏ nhanh chóng bỏ xa Rùa.
- Nhìn lại phía sau, thấy Rùa còn rất xa.
- Thỏ nghĩ: “Minh chắc chắn sẽ thắng. Nghỉ một lát cũng chẳng sao.”



5 Kết thúc – Rùa chiến thắng

- Thỏ tỉnh dậy, giật mình khi thấy Rùa đã gần đến đích.
- Thỏ vội vàng chạy thật nhanh.
- Nhưng đã quá muộn.
- Rùa chạm vạch đích trước.
- Các con vật vui mừng chúc mừng Rùa.
- Thỏ xấu hổ, nhận ra lỗi của mình.
- Thỏ nói lời xin lỗi Rùa.
- Rùa vui vẻ tha thứ và động viên Thỏ.



Rùa và Thỏ Cuộc thi chạy



6 Bài học / Suy nghĩ của người kể

- Không nên chủ quan, kiêu ngạo.
- Cần kiên trì, chăm chỉ để đạt được mục tiêu.
- Không nên coi thường người khác chỉ vì họ có điểm yếu.
- Mỗi người đều có thể mạnh riêng.
- Thành công không chỉ phụ thuộc vào tài năng mà còn cần sự cố gắng và quyết tâm.

Kiên trì
là chìa khóa
của thành công

3 Tình huống sáng tạo – Thỏ gặp trở ngại

- Sau khi chạy được một đoạn, Thỏ mãi chơi, hái hoa, đuổi bướm và rồi nằm dưới gốc cây ngủ quên.
- Trong khi đó, Rùa vẫn không dừng lại, cứ kiên trì tiến về phía trước.



4 Cao trào – Rùa vượt lên

- Rùa đi ngang qua chỗ Thỏ đang ngủ.
- Rùa nhìn Thỏ nhưng không chế giễu.
- Rùa tự nhủ: “Minh cứ cố gắng hết sức, nhất định sẽ đến đích.”
- Rùa tiếp tục bước đi.
- Cuối cùng, Rùa tiến gần đến vạch đích.
- Các con vật bắt đầu reo hò cổ vũ.



Để câu chuyện thêm sáng tạo, em có thể:

- Thêm lời thoại giữa Rùa và Thỏ.
- Tả cảnh khu rừng, đường đua.
- Thể hiện suy nghĩ, cảm xúc của các nhân vật.
- Thêm một tình huống mới khiến câu chuyện khác với truyền gốc.
- Kết thúc câu chuyện theo hướng tích cực hoặc tiêu cực.

LIVEWORKSHEETS