

من أكل الطريق؟

انتهت الحكاية... وبدأ اللعب!



١٢ نشاطا • من ٤ إلى ٨ سنوات
نبحث • نعد • نرسم • نحكي

هذه الحزمة تخص:

اختراروا لعبة اليوم

اقرؤوا الحكاية أولا، ثم اختراروا نشاطا أو اثنين. يمكن للصغير أن يشير أو يرسم أو يملي إجابته. الأعمار إرشادية.

١	عيون صغيرة تكتشف	٤ إلى ٦
٢	من أكل الوراقات؟	٤ إلى ٦
٣	أكمل علامات الطريق	٤ إلى ٦
٤	لنعد إلى البيت!	٥ إلى ٧
٥	رتب الحكاية	٤ إلى ٧
٦	كل صديق يساعد	٤ إلى ٧
٧	رحلة الفراشة	٤ إلى ٧
٨	جناح يشبه جناحا	٤ إلى ٧
٩	كلمات بين الأعشاب	٦ إلى ٨
١٠	ذاكرة الحكاية	٤ إلى ٨
١١	علامتي المميزة	٤ إلى ٨
١٢	ضيف على المائدة	٤ إلى ٨

الطباعة: ورق A4 بحجم فعلي ١٠٠٪. توجد الإجابات في ملف منفصل للأهل. قص بطاقات الذاكرة بمساعدة كبير.

عيون صغيرة تكتشف

دقق في الصورة، وضع إشارة قرب كل شيء تجده.

النشاط ١

ملاحظة

العمر ٤ إلى ٦



الشمس ☐

السياج ☐

الصخور ☐

الأزهار البيضاء ☐

التلة ☐

جذع الشجرة ☐



كم علامة برسيم ترى على الطريق؟

من أكل الورقات؟

عد الورقات. يمكنك أن تشطب ما أكلته فرفر، ثم تكتب العدد.

النشاط ٢

عد وحساب

العمر ٤ إلى ٦

ورقتان، ثم ورقة أخرى. كم صار عددها؟



$$2 + 1 =$$

خمس ورقات. أكلت فرفر ورقتين. كم بقي؟



$$5 - 2 =$$

ورقتان هنا وورقتان هناك. كم ورقة معا؟



$$2 + 2 =$$

أخبر خضرا: كيف عرفت الإجابة؟

أكمل علامات الطريق

انظر إلى العلامات من اليسار إلى اليمين. ارسم ما يأتي بعدها.

النشاط ٣

أنماط

العمر ٤ إلى ٦

١



٢



٣



ابتكر نمطا جديدا على ظهر الورقة.

لنعد إلى البيت!

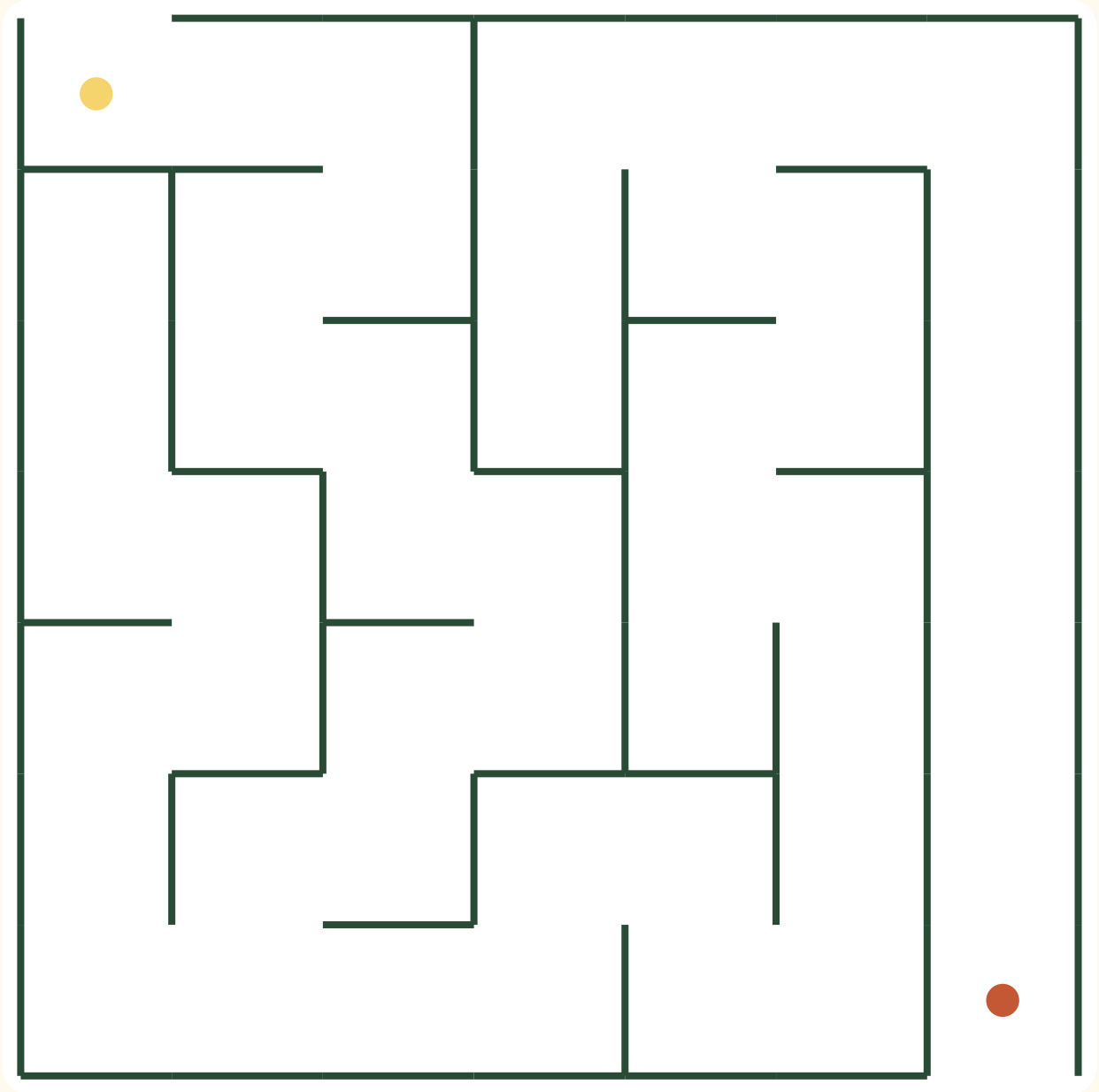
ساعد خضرا في العودة من عش النمل إلى شجرة التوت. ابق بين الخطوط.

النشاط ٤

متاهة

العمر ٥ إلى ٧

عش النمل: ابدأ هنا



شجرة التوت: وصلت!

رتب الحكاية

اكتب الأعداد من ١ إلى ٤ لترتب الصور من البداية إلى النهاية.

النشاط هـ

تسلسل

العمر ٤ إلى ٧



يرقة

☐


علامات على الطريق

☐


فرفر فراشة

☐


فرفر تأكل الورقات

☐

احك ما جرى مستعينا بالصور.

كل صديق يساعد

صل كل اسم بما فعله صاحبه في الحكاية. يمكن لكبير أن يقرأ لك.

النشاط ٦

توصيل

العمر ٤ إلى ٧

فرفر

قدموا مكانا للمبيت.

خضرا

طارت فرأت شجرة التوت.

النمل

حملت كيس السمسم.

كيف تساعد صديقا؟ ارسم أو احك.

رحلة الفراشة

تبدأ حياة الفراشة بيضة. اكتب ١ إلى ٤ لترتب المراحل.

النشاط ٧

علوم

العمر ٤ إلى ٧

A

☐

فراشة

B

☐

بيضة

C

☐

عذراء داخل غلافها

D

☐

يرقة

تتغير اليرقة داخل الغلاف، ثم تخرج فراشة.

جناح يشبه جناحا

لون الجناح الأبيض مثل الجناح الآخر. لاحظ ألوان الأشكال وأماكنها.

النشاط ٨

رسم وتناظر

العمر ٤ إلى ٧



إصبعك دليلك: أشر إلى شكل، ثم ابحث عن شبيهه على الجناح الآخر.

كلمات بين الأعشاب

ابحث عن الكلمات الخمس، وضع دائرة حول حروف كل كلمة.

النشاط ٩

بحث عن كلمات

العمر ٦ إلى ٨

الكلمات من اليمين إلى اليسار، أو من أعلى إلى أسفل.

ا	ز	س	ل	ت	و	ت
ف	ن	ا	د	ا	ر	ج
د	م	س	ج	ت	ف	ق
ب	ل	م	ز	ق	ر	و
ش	ل	س	ف	ر	ع	م
ب	ن	م	ن	ي	س	ش
ر	ب	ج	س	م	ش	ب

توت

نمل

ورق

شمس

سمسم

اختر كلمتين، واحك جملة طريفة!

ذاكرة الحكاية

بمساعدة كبير: قص البطاقات، واخبطها، واقلبها. ابحث عن كل زوج.

النشاط ١٠

لعبة بطاقات

العمر ٤ إلى ٨



الصديقتان



غلاف



المائدة



السمسم



علامات



الفراشة



علامات



المائدة



غلاف



الفراشة



الصديقتان



السمسم

ابدأ بثلاثة أزواج فقط إن أحببت. اطبع على ورق سميك.

علامتي المميزة

تخيل رحلة جديدة مع خضرا. ابتكر علامة للطريق لا تأكلها فرفرا!

النشاط ١١

ابتكار

العمر ٤ إلى ٨



حجر ملون؟ سهم؟ أم فكرة لم تخطر لأحد؟

ارسم علامتك هنا.

اسم علامتي:

أضعها عند:

سيتعرف عليها صديقي لأن:

ضيف على المائدة

في حكايتك الجديدة، وصل ضيف صغير إلى المائدة. ارسم ثم احك ماذا حدث.

النشاط ١٢

صناعة حكاية

العمر ٤ إلى ٨



من الضيف؟

ماذا أحضر معه؟

كيف رحب به الأصدقاء؟

احك النهاية بصوت الضيف الجديد!