المستوى الأول
كتاب الأنشطة ١

التعليم فوق الجميع | education above all

مهارات القراءة والكتابة

من ٦ إلى ٧سنوات

موارد تعليمية بدون انترنت لبناء مهارات متعددة.

شركاء المحتوى

DREAM a DREAM

PRATHAM BOOKS storyweaver

تأكد أن هذا المستوى مناسب لك

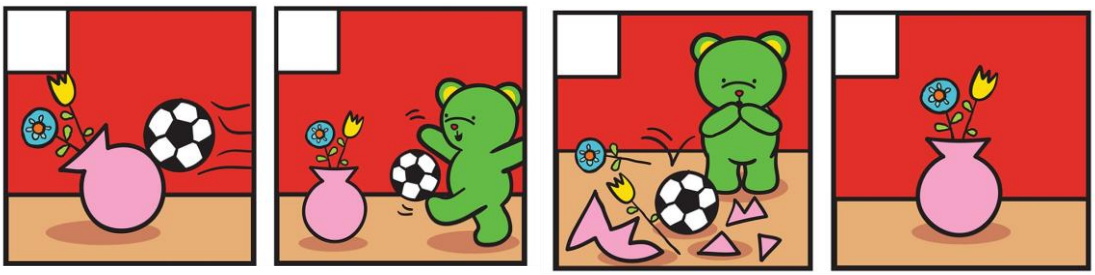
أجب عن الأسئلة التالية في خلال عشرون دقيقة:

١. اكتب جملة تحتوي على كلمتي «كسول» و «كلب».

٢. اكمل النمط باستخدام العد بالخمسات:

٥ ١٠ ____ ____ ٢٥

٣. رتب الصور للحصول على قصة.



٤. اكتب عنواناً للقصة أعلاه.

٥. **كتبت مريم رسالة اليوم**

ضع خطاً تحت الفعل في الجملة.

٦. **لقد سرق أحدهم قلمي!**

ضع دائرة حول شعور الشخص الذي قال الجملة أعلاه:

غاضب سعيد هادئ حزين

٧.

علي يحب الحلويات _____ (وأيضاً / ولكن) كريم لا يحبها.

_____ يوم ميلادك؟

املئ الفراغ باستخدام أحد أدوات الاستفهام.

تحقق من إجاباتك باستخدام الإجابات النموذجية في الصفحة التالية.

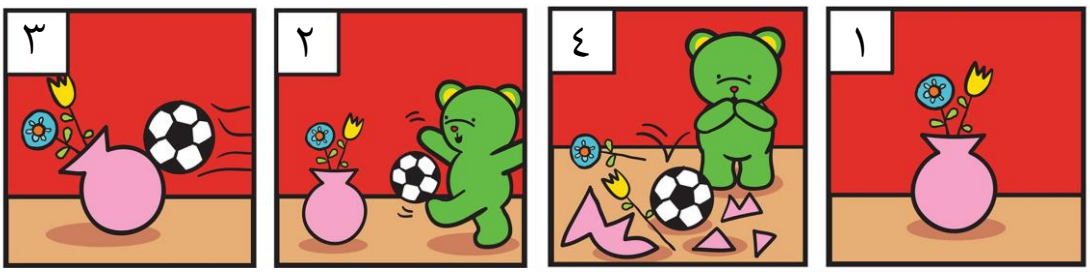
الإجابات النموذجية

أعط نفسك علامة واحدة لكل إجابة صحيحة.

١. جلس الكلب الكسول تحت الطاولة. (أو أي جملة صحيحة تحتوي على الكلمتين)

٢. ٥ ١٠ ١٥ ٢٠ ٢٥

٣.



٤. من كسر المزهرية؟

(أو أي عنوان مناسب)

٥. كتبت مريم رسالة اليوم.

٦. غاضب

٧. علي يحب الحلويات ولكن كريم لا يحبها.

٨. متى يوم ميلادك؟

إذا كانت نتيجتك:

٣ أو أقل	استخدم كتاب الأنشطة للمستوى **الصفر**.
٤ إلى ٦	هذا الكتاب مناسب لك!
٧	استخدم كتاب الأنشطة للمستوى **الثاني**.

التعليم فوق الجميع | education above all

رحلتي التعليمية

الاسم: _____

ارسم وجهك هنا.

الإسبوع الأول

اليوم ١ اليوم ٢ اليوم ٣ اليوم ٤ اليوم ٥ انتهينا!

الإسبوع الثاني

اليوم ١ اليوم ٢ اليوم ٣ اليوم ٤ اليوم ٥ انتهينا!

الإسبوع الثالث

اليوم ١ اليوم ٢ اليوم ٣ اليوم ٤ اليوم ٥ انتهينا!

الإسبوع الرابع

اليوم ١ اليوم ٢ اليوم ٣ اليوم ٤ اليوم ٥

الروتين اليومي

مشاعري

ارسم شعورك في دفتر ملاحظاتك بشكل **يومي**.

اليوم أشعر بال

السعادة

التشويش

الحزن

الخوف

الغضب

ملخص الأسبوع الأول

المشروع

أبجديتي

ستقوم بصنع كتاب الأبجدية الخاص بك بمساعدة هذه الأنشطة!

لعبة الأبجدية

سنلعب مع حروف الأبجدية.

١

الأسماء

سنلعب لعبة شيقة ونكتشف الأسماء.

١

الأفعال

سنطابق كل فعل مع صورته!

٢

لنتواصل!

سنتعلم عن أدوات الربط.

٣

يوغا الأبجدية

سنتحرك ونتأمل بمساعدة الحروف.

٤

الأدوات المطلوبة

- ورقة
- قلم

أبجديتي

ما هو الشيء الذي يجعل حروف الهجاء رائعة؟

اصنع صفحات في كتابك لكل من الحروف التالية **أ – ب – ت – ث – ج – ح - خ** بهذا الشكل:

اكتب الحرف

اكتب كلمتين تبدأ بالحرف ثم ارسمهما.

اكتب جملتين تحتوي على الكلمتين.

رقم الصفحة

أ

أقلام **أرنب**

قفز **الأرنب** بعيداً.

أحضرتُ **أقلامي** ودفاتري.

١

كيف لنا أن نفرّق بين الكائنات الحية وغير الحية؟

حدد في كتابك الفرق بين الأسماء الحية وغير الحية عن طريق كتابة **ح** أو **غ.ح** بجانب كل كلمة.

بنت حية

بالون غير حية

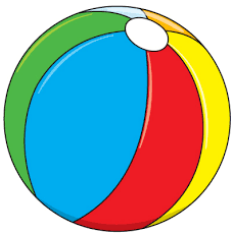
اليوم الأول

الأسماء

نشاط

الأسماء هي كلمات تدُل على البشر والحيوانات والأشياء والأماكن.

ارسم أربعة أغراض من حولك وأربع حيوانات وثلاثة أطعمة وشخص من عائلتك في المساحات المخصصة أدناه.



اطلب من أحد أصدقائك أن يختار أحد الأسماء ثم اكتب جملة باستخدام الكلمة. ثم اطلب منه أن يختار ثلاث صور وألّف قصة باستخدام الصور الثلاث.

أبجديتي

اصنع صفحات لكل من الحروف التالية **د – ذ – ر – ز – س – ش**

ضع خطاً تحت الاسماء في كلٍ من هذه الصفحات.

الأفعال

الأفعال كلمات تدل على الحركة.

يمشي

يجري

يُفكر

فكّر في خمس أفعال قمت بها في الأسبوع الماضي.

ما هو الفعل المفضل لديك؟

لعبة قال سعيد

أحد اللاعبين سيكون القائد ويقول:
''قال سعيد _____''

قال سعيد ارفع يديك.

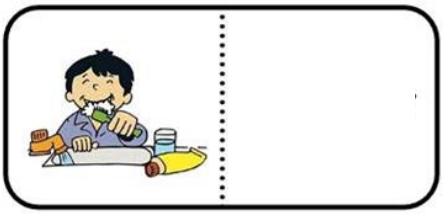
على اللاعبين طاعة أوامر القائد **فقط** إذا قال ''قال سعيد'' قبل أن ينطق بالأمر. ويخرج اللاعب من اللعبة في حال تنفيذه للأوامر دون قول القائد ''قال سعيد'' أولاً.

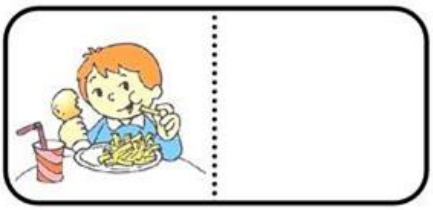
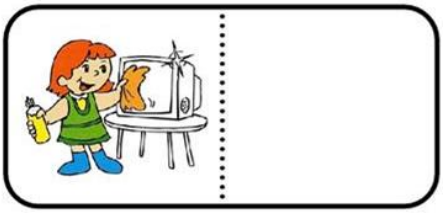
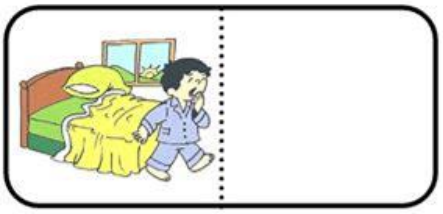
ورقة عمل
الأفعال

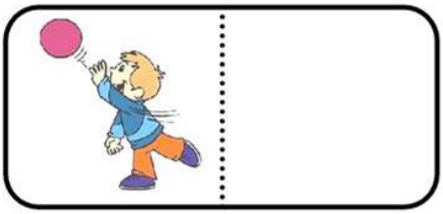
طابق كل الأفعال والصور واكتب كل فعل بجانب الصورة المناسبة.

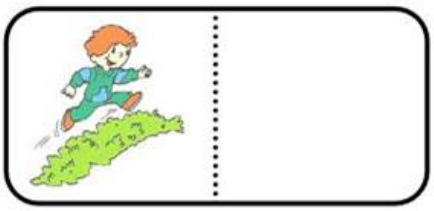
يبكي	يرقص	يقود	يستيقظ	يفتح
يسمع	يختبئ	يطبخ	يجري	يضحك	يأكل
يفرّش	يحضن	يرمي	ينظف	يُمسك	يشرب

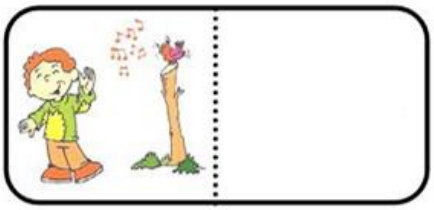
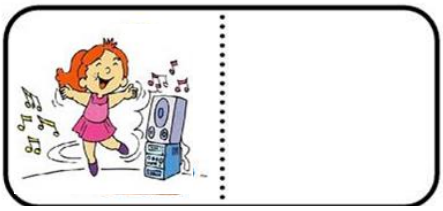
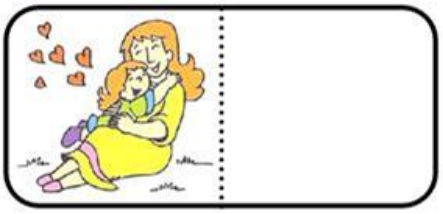
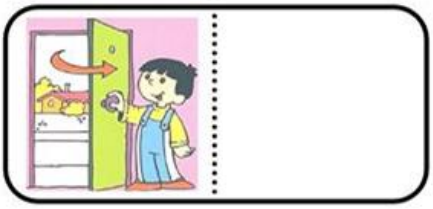
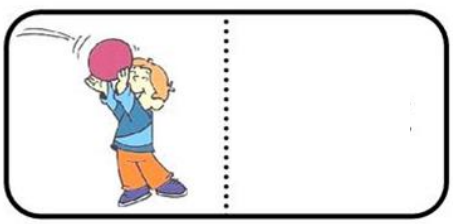
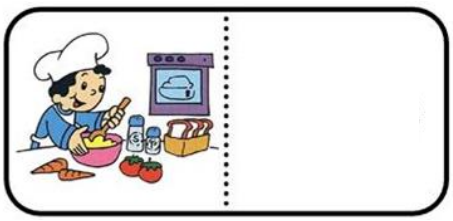
يقص







أبجديتي

اصنع صفحات لكل من الحروف التالية **ص – ض – ط– ظ– ع – غ**

استخدم فعل في كلٍ من هذه الصفحات.

أدوات الربط

السيارة زرقاء.

السيارة سريعة.

هذه السيارة زرقاء **و** سريعة.

حرف"و" من أدوات الربط ويربط بين فكرتين متصلتين.

اكتب جملتين باستخدام "و"

علي حزين.

مايا سعيدة.

علي حزين و**لكن** مايا سعيدة.

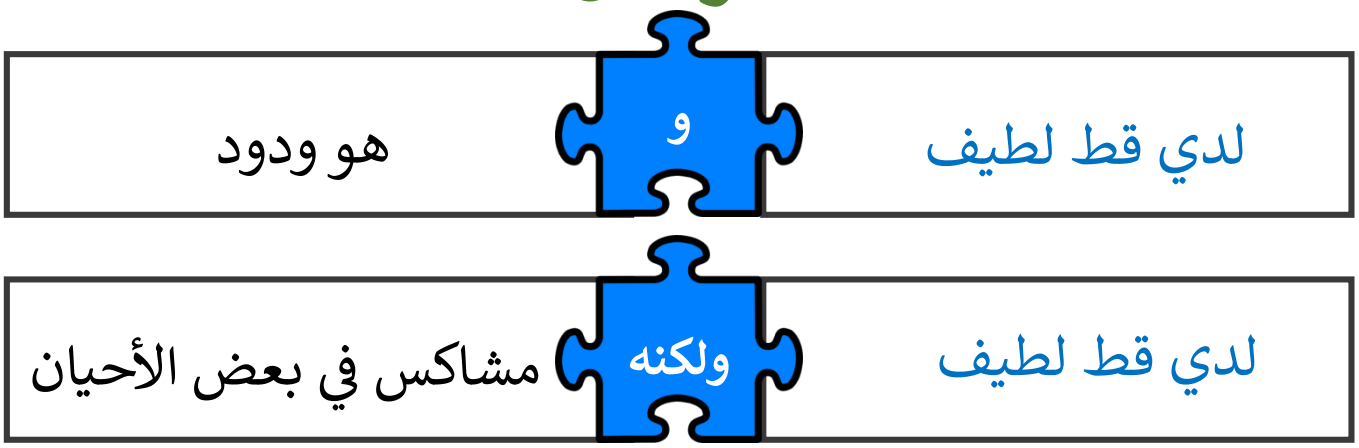
لكن من أدوات العطف وتقع بين نقيضين.

اكتب جملتين باستخدام 'لكن'

اليوم الثالث

ورقة عمل

لنتواصل!



استخدم مُخيلتك وأكمل الجمل التالية:

الساعة الخامسة صباحاً ولكن _____

الساعة الخامسة صباحاً و _____

أشعر بالتعب ولكن _____

أشعر بالتعب و _____

لدي قط ودود ولكن _____

لدي قط ودود و _____

لقد بدأت الإجازة ولكن _____

لقد بدأت الإجازة و _____

هو ذكي ولكن _____

هو ذكي و _____

أبجديتي

اصنع صفحات لكل من الحروف التالية **ف – ق– ك– ل– م– ن**

استخدم أدوات الربط في كلٍ من هذه الصفحات.

أنواع الجُمَل

الجملة الاسمية	جملة تبدأ باسم.	السماء صافية ←
الجملة الفعلية	جملة تبدأ بفعل.	ذهب الصبي للمدرسة ←

١. الطقس حار. ☐

٢. تتناول البنت وجبة الغداء. ☐

٣. تعيش الحيوانات في الغابة. ☐

٤. الجبال عالية جداً! ☐

٥. يبني العصفور عشه. ☐

٦. المدينة شوارعها نظيفة. ☐

٧. الصبار نبات يعيش في الصحراء. ☐

٨. يلعب أخي بالكرة. ☐

ما هي بعض الجمل التي يقولونها أصدقائك وأفراد عائلتك أثناء حديثهم؟
هل يقولون جمل اسمية أم فعلية؟ دوّن بعض هذه الجمل.

اليوم الرابع

نشاط - يوغا الأبجدية

قم بكل حركة في هذا التمرين وخذ أنفاساً عميقة.

أ أسد	ب بجعة	ت تنفس	ث ثبات	ج جناحات	ح حلق بعيداً
خ خارج الفضاء	د دمية	ذ ذراع	ر رفيق	ز زفير	س سؤال
ش شلال	ص صندوق	ض ضفدع	ط طاؤوس	ظ ظل	ع عشب
غ غزال	ف فأر	ق قندس	ك كوبرا	ل حرف اللام	م مثلث
	ن نوم	هـ هدوء	و وحيد القرن	ي حرف الياء	

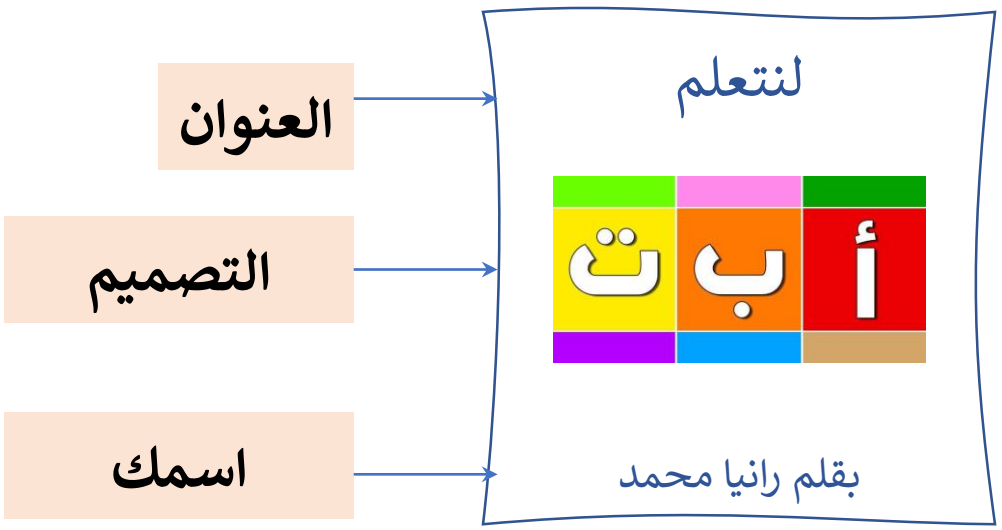
أبجديتي

اصنع صفحات لكل من الحروف التالية هـ – و– ي

اكتب جملة اسمية وجملة فعلية في كلٍ من هذه الصفحات.

صفحة الغلاف

- فكر في عنوان جيد لكتابك.
(أحرف الهجاء ، أبجديتي ، إلخ...)
- صمم في صفحة جديدة غلاف كتابك.



قم بتدبيس الصفحات أو ربطها بخيط لصنع كتابك.

عرض الكتاب

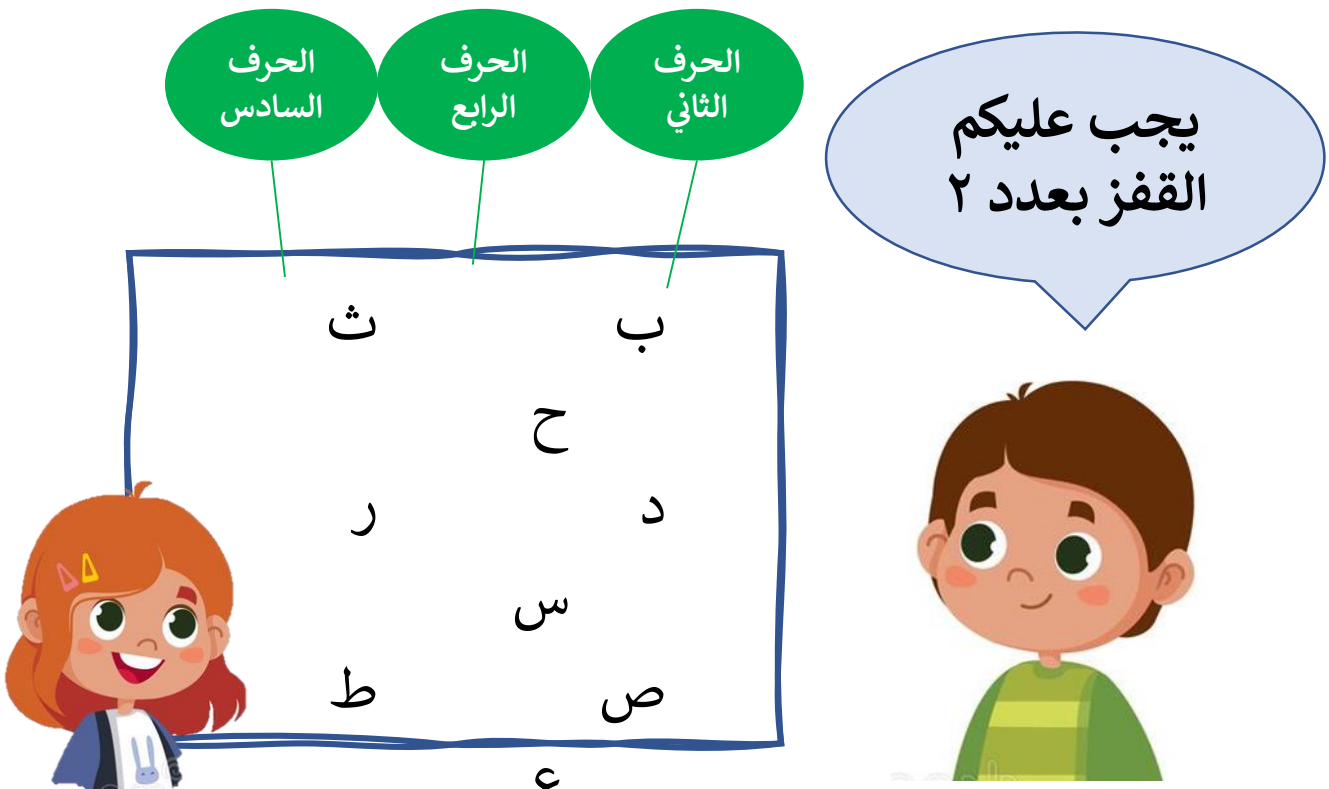
- قم بعرض وقراءة كتابك لأصدقائك وأفراد عائلتك.
- بإمكانهم طرح بعض الأسئلة عن الكتاب.

لعبة الأبجدية

كم عدد الحروف الهجائية؟

قواعد اللعبة

- اختر رقم ما بين ١ و ٥.
- يجب على اللاعبين أن يعدوا بشكل قفزي بناء على هذا الرقم (إذا اختار اللاعب الأول الرقم ٢ يجب على اللاعبين أن يعدوا عد قفزي بالاثنينات:٢، ٤ ، ٦ ، ٨).
- ثم يجب عليهم كتابة الحروف التي في موضع هذه الأعداد.
- يربح من يكمل كتابة الحروف بشكل صحيح أولاً.



من ربح أكبر عدد من النقاط؟ هذا هو الفائز!

انطباعك الأسبوعي

هل استمتعت بالتعلم هذا الأسبوع؟

ما هي بعض الأشياء الجديدة التي تعلمتها؟

ماذا الذي فعلته بشكل جيد؟

ما الذي يمكنني فعله بشكل أفضل الأسبوع المقبل؟

في حال أعجبتك هذه المهارات، توجه إلى موقع IFERB للمزيد من الموارد المشابهة: https://resources.educationaboveall.org

ملخص الأسبوع الثاني

١ وقت القصة

سنقرأ قصة عن بهيمة الكسول!

المشروع

كن كاتباً

قم بكتابة قصتك الخاصة!

٤ منحنى المشاعر

سنتعلم كيفية تحديد مشاعر الشخصيات في القصة.

٣ المشاعر المختلفة

سنفكر في مشاعرنا ومشاعر شخصياتنا أيضاً!

٢ كم الساعة؟

سنلعب لعبة لنتعلم الوقت.

١ عناصر القصة

سنقرأ قصة ثم سنقوم بتفصيل عناصرها.

الأدوات المطلوبة

- ورقة
- قلم

كن كاتباً

ما الذي يجعل القصة ممتعة؟

- اطلب من أحد أفراد عائلتك سرد قصة من حياتهم **أو** يمكنهم قراءة قصة من كتاب.
- حدد العناصر أدناه في القصة.

تحتوي كل قصة على:

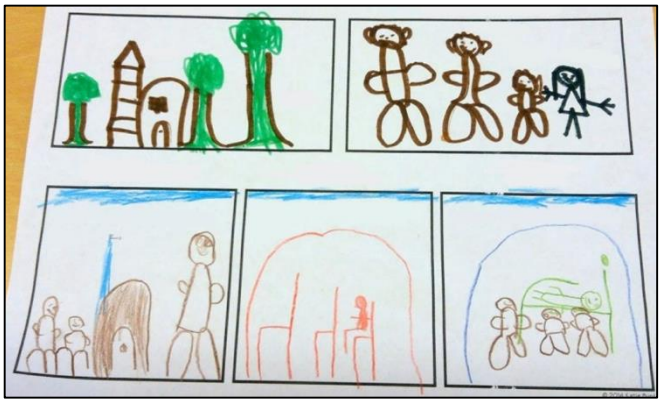
البداية	ماذا حدث أولاً؟
المنتصف	ما الذي حدث بعد ذلك؟
النهاية	كيف تنتهي القصة؟

- هل أعجبتك القصة؟ ولماذا؟
- هل كانت ممتعة؟ ما هو أفضل جزء؟

أعد سرد القصة ولكن غيّر النهاية.

اليوم الأول

ورقة عمل – عناصر القصة



توضح لنا خريطة القصة جميع عناصر القصة.

ارسم خريطة للقصة التي سمعتها للتو.

العنوان: _____

المؤلف: _____

الشخصيات

المكان

البداية

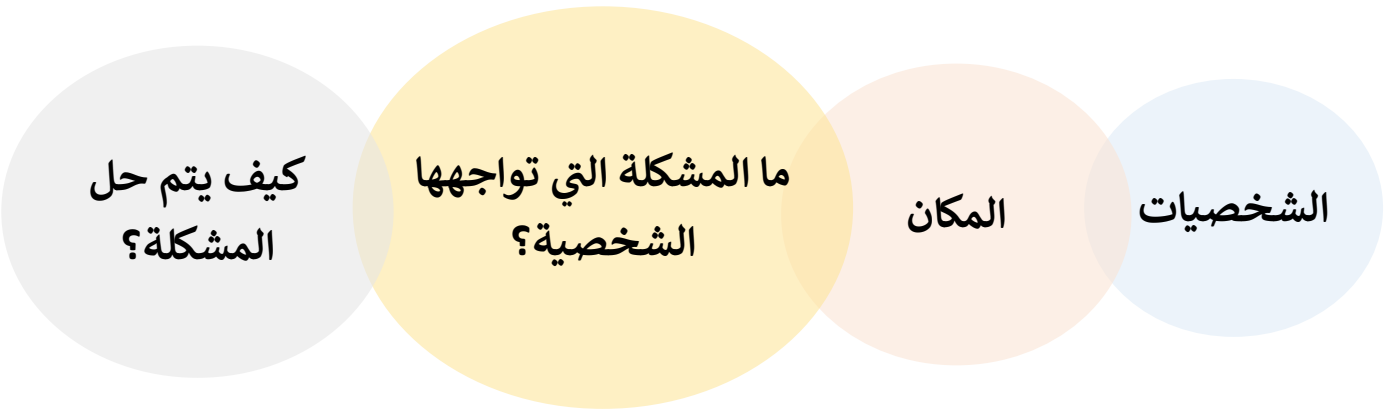
المنتصف

النهاية

كن كاتباً

١. اختر موضوعًا لكتابة قصة عنه.

٢. طور قصتك! فكر فيما يلي:



٣. ارسم خريطة لقصتك ثم اكتب جملة أسفل كل رسمة. *سيكون هذا هيكل قصتك.*

البداية

ذهبت عائلتي في نزهة.

- احكِ القصة لأحد أصدقائك أو أفراد عائلتك.

استخدم هذه الكلمات!

أولاً، _____
وبعد ذلك، _____
وفي النهاية، _____

- هل استمتع المستمع بالقصة؟
- هل خطرت لك فكرة لتغيير شيء ما في القصة؟

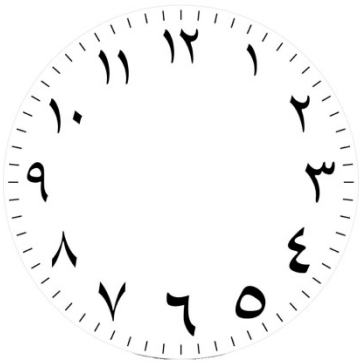
كم الساعة؟

لاعبان أو أكثر

التحضير المطلوب (لكل لاعب)

- قم بقص دائرة واصنع ساعة.
- قم بقص سهمين.

(ليكونا عقارب الساعة)

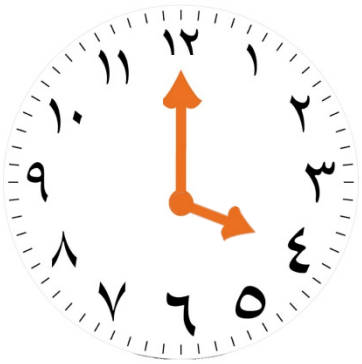


أطول

أقصر

قواعد اللعبة

- اطلب من أحد أفراد عائلتك تحديد وقت.
- يجب على اللاعبين إظهار الوقت على ساعاتهم.
- أول لاعب يحدد الوقت بشكل صحيح يحصل على نقطة واحدة.



الساعة الرابعة

من ربح أكبر عدد من النقاط؟ هذا هو الفائز!

ما هو الوقت في بداية ووسط ونهاية قصتك؟
اعرض هذه الأوقات على الساعة!

اليوم الثالث التعلم القائم على المشاريع

كن كاتباً

ابدأ بصنع صفحات كتاب قصتك!

ارسم شخصيات قصتك واكتب أسمائهم في صفحة.

الغابة

في صفحة أخرى **ارسم المكان** الذي حدثت فيه قصتك واكتب اسمه.

الصفات

هي الكلمات التي تصف الأشخاص والأشياء.

اكتب صفتين لكل من عناصر القصة أدناه:

- الشخصيات.
- المكان.

المشاعر المختلفة

كيف تشعر شخصياتك في **بداية** القصة و**منتصفها** و**نهايتها**؟ ولماذا يشعرون بهذه الطريقة؟

مقياس المزاج

- إذا كانت الشخصية الرئيسية في قصتك تشعر بالحزن أو الغضب ما الذي سيجعلها تشعر بتحسن؟

- فكر في وقت شعرت فيه ببعض هذه المشاعر. ماذا حدث؟ لماذا شعرت بهذه الطريقة؟

- ما الذي يُفرحك عندما تشعر بالحزن؟

تحدي اليوم

- فكر في شخص تحبه وتهتم بأمره.
- ارسم له صورة شيء ما واعطه إياها.

كن كاتباً

ما هي بعض التفاصيل التي يمكنك إضافتها إلى بداية قصتك ومنتصفها؟ فكر في:

البداية

- كيف تبدو الشخصيات؟
- ما هو الزمان؟ أين المكان؟
- ما هي الحياة الطبيعية بالنسبة للشخصيات؟

المنتصف

- ما هي المشكلة التي ستواجهها الشخصية الرئيسية؟
- ما الذي يجب فعله؟
- هل تغير الزمان؟ هل تغير المكان؟

ارسم بداية قصتك ومنتصفها على صفحات مختلفة.

- اكتب جمل أسفل الصور.
- استخدم الأسماء والأفعال وأدوات الربط.

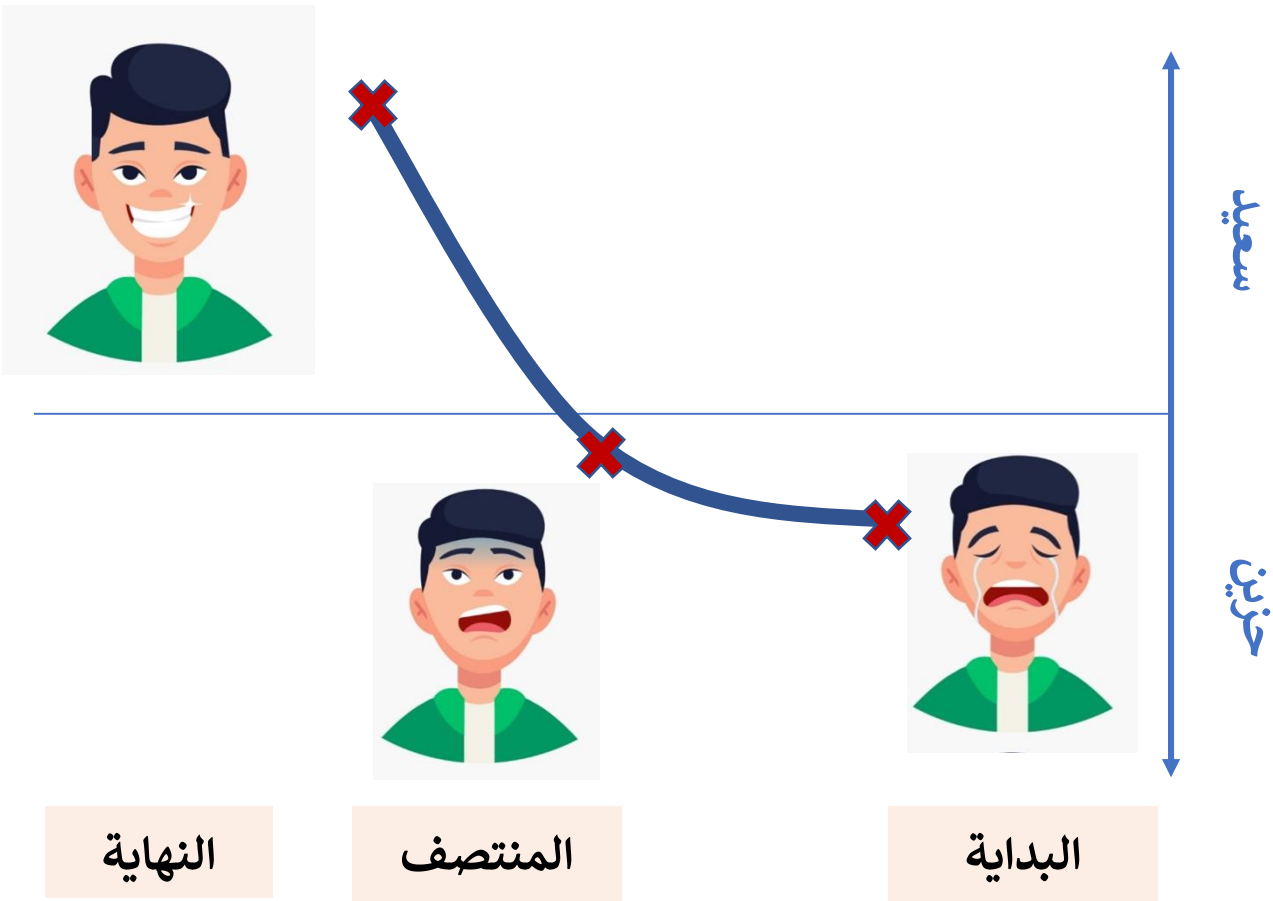
المنتصف

كسرت الكرسي ثم سقطت.

منحنى المشاعر

تمر الشخصيات بمشاعر مختلفة في المراحل المختلفة في القصة.

يمكنك إظهار ذلك باستخدام منحنى المشاعر:



- ارسم منحنى مشاعر لكل من شخصياتك.
- راقب مشاعرك أثناء اليوم وارسم منحنى مشاعر لنفسك أيضاً!

كن كاتباً

ارسم نهاية قصتك واكتب جملة تُلخص نهاية القصة في صفحة جديدة.

النهاية

- كيف تم حل المشكلة في النهاية؟
- هل تغير الزمان؟ هل تغير المكان؟
- ماذا تفعل الشخصيات في النهاية؟

صفحة الغلاف

- صمم في صفحة جديدة غلاف كتابك.

- قم بتدبيس الصفحات أو ربطها بخيط لصنع كتابك.
- اكتب أرقام الصفحات في أسفل كل صفحة.

عرض الكتاب

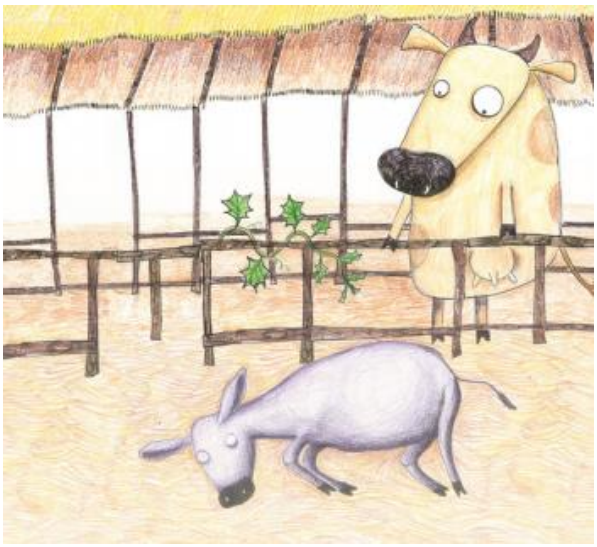
- قم بعرض كتابك لأصدقائك وأفراد عائلتك.
- هل أعجبهم الكتاب؟
- قم بتعديل بعض التفاصيل لجعل القصة أكثر إثارة.

بهيمة الكسول

بقلم كيران كاستوريا

بهيمة يحب النوم و لا يحب الاستيقاظ مبكراً.

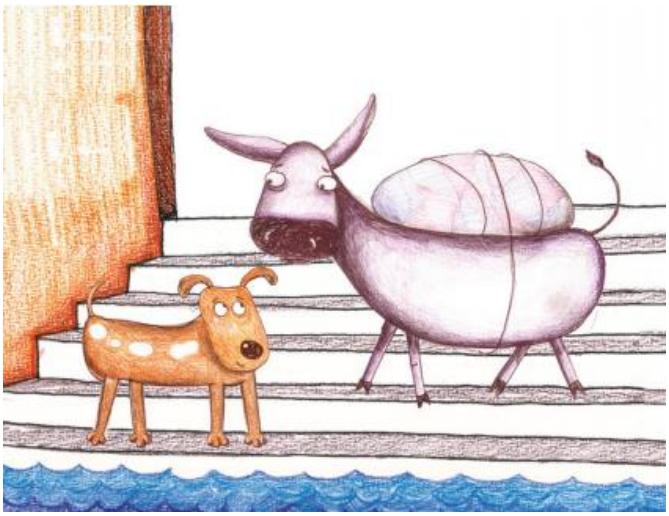
و عامل الغسيل رامي يصرخ على بهيمة كل يوم.



في يوم من الأيام، سألته البقرة جوري: "لماذا أنت حزين يا بهيمة؟"

قال بهيمة:" لا أستطيع أن أستيقظ مبكراً و رامي يصرخ علي كل يوم بسبب ذلك. هل يمكنك إيقاظي كل صباح؟ رجاءً يا جوري."

"سأفعل ذلك" قالت جوري. و في الصباح الباكر بدأت جوري تجأر بصوت عالٍ، و لكن بهيمة لم يستيقظ.



قابل بهيمة كلباً وسأله: "هل يمكنك إيقاظي؟"

في الصباح الباكر بدأ الكلب يعوي و يعوي و لكن هل استيقظ ب هيمة؟ بالطبع لا!

وقت القصة

بهيمة الكسلان

و في المساء قابل بهيمة الديك شين.
قال لشين: " كل صباح تصيح، و يستيقظ الجميع."

"هل يمكنك أن توقظني أنا أيضاً؟"
وافق شين.

وفي الصباح التالي صاح شين لوقت طويل وبصوت عالٍ.

ولكن بهيمة لم يستيقظ.

جلس بهيمة حزيناً.

وفي الصباح التالي، جلست ذبابة على أنفه.

" آآآآآ .... تشووووه... آآآآآتشوووووو!" و استيقظ بهيمة بعطسةٍ قويةٍ.

" رائع! لقد استيقظت. كيف استيقظت؟" سأل بتعجب. "لقد أيقظتك" قالت الذبابة.

"هل يمكنك إيقاظي كل يوم في الصباح الباكر؟"

فردت الذبابة: "بالطبع!"

أصبح بهيمة سعيداً. لن يكون لديه مشكلة في الاستيقاظ مبكراً كل صباح بعد الآن!

- حدد الشخصيات والمكان وعنوان القصة ومؤلفها.
- اذكر اسم حيوان آخر يمكنه إيقاظ بهيمة.
- هل من السهل إيقاظك في الصباح؟
- ارسم منحنى مشاعر لبهيمة.

PRATHAM BOOKS storyweaver

انطباعك الأسبوعي

هل استمتعت بالتعلم هذا الأسبوع؟

ما هي بعض الأشياء الجديدة التي تعلمتها؟

ما هي بعض الأشياء التي أتقنتها؟

ما الذي يمكنني فعله بشكل أفضل الأسبوع القادم؟

في حال أعجبتك هذه المهارات، توجه إلى موقع IFERB للمزيد من الموارد المشابهة: https://resources.educationaboveall.org

ملخص الأسبوع الثالث

المشروع

بطاقات الهوية

اصنع بطاقات هوية لأفراد عائلتك بمساعدة هذه الأنشطة!

١ ارسم عائلتك

ارِنا جميع أفراد العائلة!

٢ أشخاص متشابهون

قم بإجراء مقابلة مع أفراد عائلتك لاكتشاف أوجه التشابه بينهم.

٣ ماذا ترى؟

الشخص الذي في المرآة رائع.

٤ الطابور

سنلعب لعبة ممتعة لتعلم ترتيب الأعداد.

٥ عائلتي الكبيرة

سنقرأ قصة عن يزن وعائلته الكبيرة.

الأدوات المطلوبة

- ورقة
- قلم
- شريط لاصق / دبوس

بطاقات الهوية

ما الذي نكتشفه من خلال بطاقات الهوية؟

بطاقة هوية

خالد علي

شارع الوكير - ٣٢

تاريخ الميلاد: ٢٠١٣/٥/٣

رقم الهاتف: ١٢٣-٤٢١-٣٦١

الأبوين: مريم أحمد – علي كريم

فصيلة الدم: A+ **لون العين:** بني **لون الشعر :** أسود

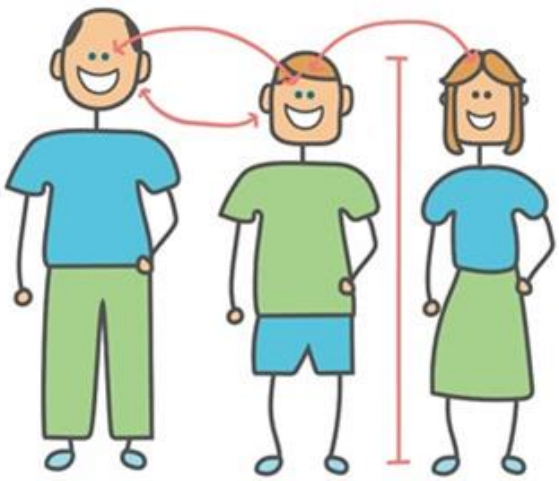
- **تأمل هذه البطاقة**

ماذا تخبرنا عن هذا الشخص؟

يختلف كل شخص في شكله وطريقة تفكيرة- تجعلنا هذه الاختلافات مميزين ويجب علينا احترامها.

- قارن نفسك بأفراد عائلتك ثم اذكر خمس أوجه تشابه وخمس أوجه اختلاف.

- **برأيك لماذا يتشابه أفراد العائلة أحياناً؟**



قد يورث الأطفال بعض من صفات أهاليهم ويسمى ذلك بالتوارث **الجيني**.

ارسم عائلتك

ارسم أفراد عائلتك في المساحة المخصصة أدناه ثم اكتب أسمائهم.

- ما هو عدد أفراد أسرتك؟
- اكتب صفتين بجانب كل فرد من العائلة.
  (مثال: أمي – طويلة، قوية)
- ما الشيء الذي يعجبك في كل فرد من أفراد العائلة؟

بطاقات الهوية

- لماذا نُجري مقابلة مع شخص؟
- اكتب قائمة أسئلة تتكون من ١٠ إلى ١٢ سؤالاً لتُجري مقابلة مع أفراد عائلتك.
- أدناه بعض الأمثلة.

ما/ماذا	ما اسمك؟
متى	متى تاريخ ميلادك؟
من	من هم والديك؟
لماذا	لماذا تحبهم؟
كم	كم عمرك؟
أين	أين وُلِدت؟

- قم بإجراء مقابلة مع ٤ أو ٥ أشخاص ثم دوّن إجاباتهم.

أشخاص متشابهون

لنرى ما هي أوجه التشابه بين أفراد عائلاتنا!

متشابهان مُختلف

- اقرأ إجابات أفراد عائلتك ولاحظ أوجه التشابه.
- اضف فئاتك الخاصة للجدول أدناه.
- أدخل علامات العد ثم عد المجموع.

الفئة	علامات العد	المجموع
مثال: الشعر الأسود	𝍸	٥
شهر الميلاد: _____		
العمر: أكبر من عشرة سنوات		
اللون المفضل: _____		
لون العين: _____		

بطاقات الهوية

قم بصنع بطاقات هوية لثلاثة أو أربعة أفراد من عائلتك بناءً على الفئات التي اخترتها.

مثال

ألصق صورة الشخص أو ارسمه هنا.

الاسم: _____

العمر: _____

الطول: _____

تاريخ الميلاد: _____

العنوان: _____

رقم الهاتف: _____

اسم الأب: _____

اسم الأم: _____

الأغنية المفضلة: _____

الطعام المفضل: _____

اللون المفضل: _____

لون العين: _____

لون الشعر: _____

ماذا ترى؟

- خذ دقيقة وانظر الى نفسك في المرآة.
- انظر إلى وجهك، انظر إلى نفسك، ابتسم لنفسك.
- هذا هو أنت! أنت جميل!

أنا والمرآة

ها أنا..

انظر في المرآة!

اسمي _____

يناديني الجميع بـ _____

عيناي لونهما _____

أحب نفسي لأني _____

يُحبني الجميع لأني _____

ابتسم لنفسك! هذا أنت. أنت جميل!

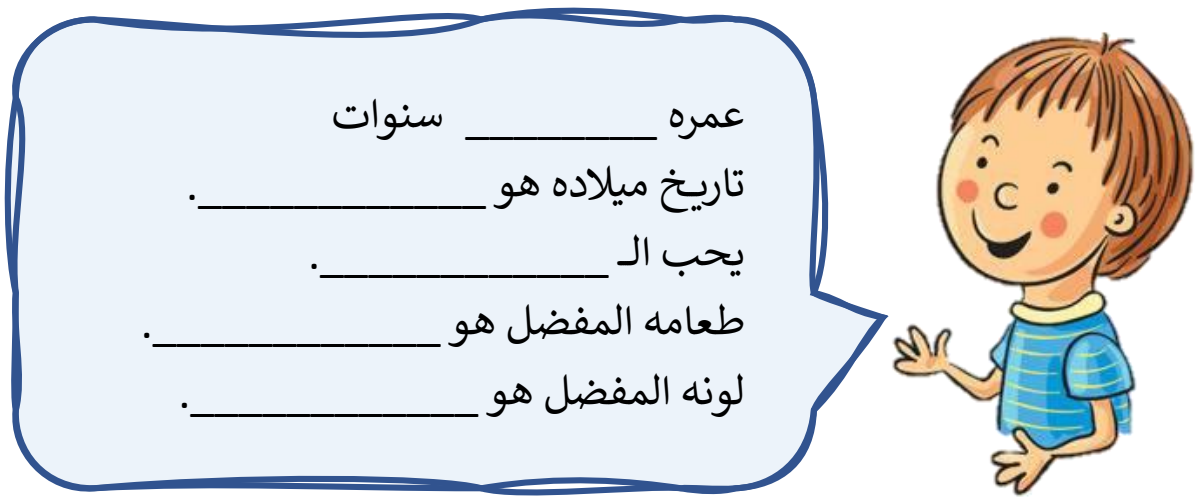
بطاقات الهوية

١. ما هي بعض الأشياء التي اكتشفتها عن أفراد عائلتك؟

٢. زيّن بطاقات الهوية.

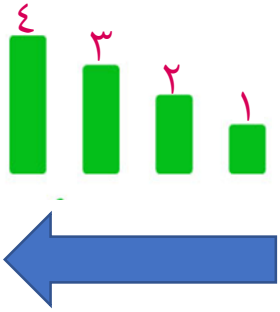
لعبة التخمين

- قم بقراءة تفاصيل كل بطاقة هوية دون ذكر الأسماء قبل أن تعطي أفراد عائلتك بطاقاتهم.
- سيخمن أفراد الأسرة اسم الشخص الذي تنتمي له بطاقة الهوية.



هل تعتقد أن بطاقات الهوية التي صنعتها تُظهر اختلافات أفراد عائلتك وتميزهم عن بعضهم البعض؟

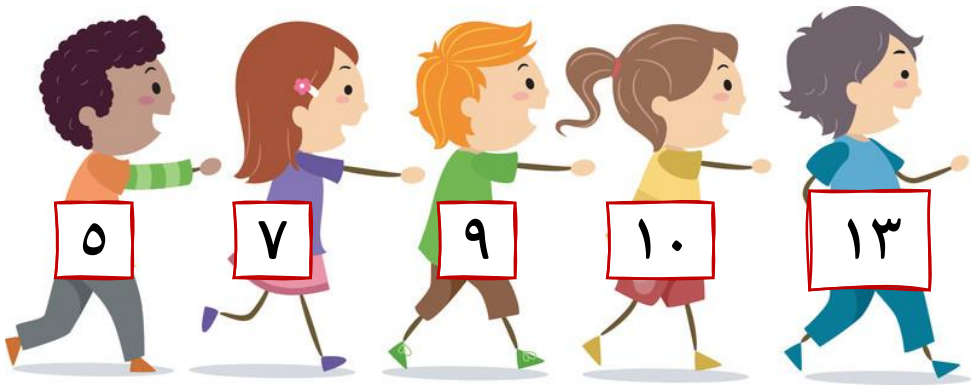
الطابور



فريقان أو أكثر من ٣ إلى ٤ لاعبين.

قواعد اللعبة

- اكتب أعمار جميع أفراد عائلتك على ورقة.
- سيختار الفريق الأول ٤ أعمار ثم سيكتبها أعضاء الفريق في أوراق صغيرة وسيقومون بتلصيق الأرقام على ظهر كل لاعب من الفريق الثاني.
- سيكرر الفريق الثاني ما قام به الفريق الأول.
- يجب على الفرقين ترتيب أنفسهم حسب أرقامهم من أصغر رقم إلى أكبر رقم **دون التحدث**.



أي فريق كان أسرع وإجابته صحيحة؟ سيفوز هذا الفريق باللعبة!

عائلتي الكبيرة

بقلم لو ثي لونج

عائلة يزن كبيرة جداً.

انها تتكون من:

١

٢

٣

٤

٥

٦

٧

١. الجدة

٢. الجد

٣. يزن (والقط)

٤. الخالة

٥. الخال

٦. الطفل

٧. الأم والأب

يوجد الكثير من الناس! ليس لدى يزن مكان للعب.

يوماً ما قررت عائلته أخذ قيلولة بعد الظهر.

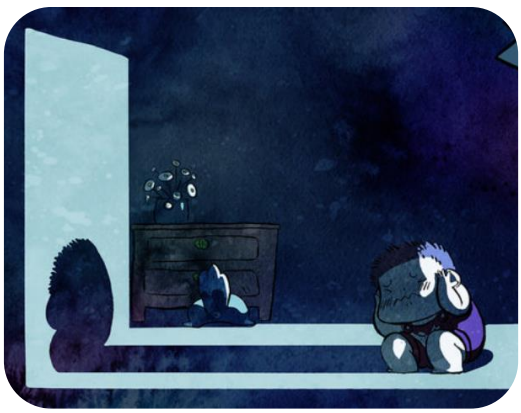
والآن يمكن ليزن والقط أن يلعبا معاً. إن هذا ممتع للغاية!

اصطدمت القطة بالكرسي وكان الصوت
عالٍ جداً وعندها بدأ الطفل بالبكاء.
وبّخت الأم يزن.
وبّخ الأب يزن.
حتى الجدة وبّخت يزن.

صرخ يزن:
ليس لدي مكان للعب!
هذا المنزل صغير جداً!
ولدي عائلة كبيرة جداً!

بكى يزن ثم أخذ قيلولة.
و عندما استيقظ يزن بدى المنزل غريباً..
لا يوجد أحد في المنزل!

هذا عظيم.. يمكنه اللعب!



وفجأة حل الظلام.
ماذا حدث؟

كانت السماء تومض بالبرق وكانت
السحب تهتز بالرعد. أين الجميع؟

اليوم الخامس

وقت القصة

شعر يزن بالخوف.

سمع يزن صوت المطر.
ثم سمع أمه.
وجده وجدته والطفل أيضاً.

واستمر المطر.ثم عاد الأب إلى المنزل! وعاد الخال والخالة إلى المنزل أيضاً! وكان الجميع مبتلاً بسبب المطر.

شعر يزن بالأمان. من الجيد أن يكون لديك عائلة كبيرة.
وبإمكانه دوماً اللعب في الخارج!

- صف كل شخصية باستخدام صفتين ثم اكتب الصفتين أسفل الرسومات.
- اصنع خريطة قصة لقصة يزن.
- هل شعرت يوماً بالخوف مثل يزن؟ ماذا حدث؟

انطباعك الأسبوعي

هل استمتعت بالتعلم هذا الأسبوع؟

ما هي بعض الأشياء الجديدة التي تعلمتها؟

ما هي بعض الأشياء التي أتقنتها؟

ما الذي يمكنني فعله بشكل أفضل الأسبوع القادم؟

في حال أعجبتك هذه المهارات، توجه إلى موقع IFERB للمزيد من الموارد المشابهة: https://resources.educationaboveall.org

ملخص الأسبوع الرابع

المشروع

لنمثل الشخصيات

اصبح ممثل في هذا الأسبوع!

١ مسابقة التحدث

لنرى من يستطيع التحدث لفترة أطول.

٢ أتأمل بحواسي

لنتأمل قليلاً باستخدام حواسنا الخمس.

٣ لعبة التقليد

قلد فرداً من عائلتك أو أحد أصدقائك.

٤ تحرك يا روبوت

سنكتشف ما حولنا بمساعدة الرياضيات!

٥ وقت القصة

سنقرأ قصة عن مجموعة من الأصدقاء ومسرحيتهم.

الأدوات المطلوبة

- قماش
- أحد أغراض المنزل

لنمثل الشخصيات

كيف يمكن للتمثيل إيصال فكرة؟

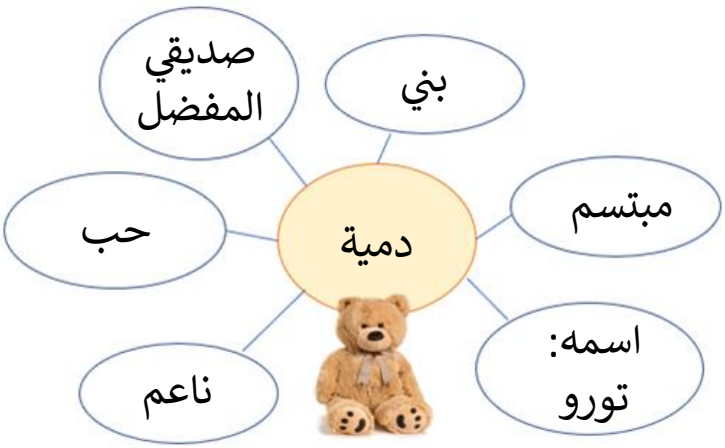
اعرض وتحدث

قم بهذا النشاط مع أصدقائك أو أفراد عائلتك

- احضِر اثنان من أغراضك المفضلة في المنزل.
- اصنع خريطة ذهنية تحتوي على ما تريد مشاركته عن الأغراض.

انظر للمثال أدناه:

فكر في أكبر عدد من الصفات!



- اعرض أغراضك وتحدث عنها باستخدام كلمات الخريطة الذهنية.
- بعد أن يشارك الجميع أغراضهم، يجب على الآخرين تكرار ما قيل. لذلك يجب أن تنصت جيداً!

مسابقة التحدث

لنتدرب على مهارات التحدث!

تحدث عن أي من المواضيع أدناه لمدة دقيقة.

يمكنك صنع خريطة ذهنية أو التفكير بهدوء أو التحدث على الفور.

١ **شيء تعلمته في المدرسة**

٢ **لعبتي المفضلة**

٣ **أحد أفراد عائلتي**

٤ **مهرجاني المفضل**

٥ **صديقي المفضل**

إلعب مع أصدقائك وأفراد عائلتك لترى من يستطيع التحدث لفترة أطول!

لنتأمل

- هل كنت قادراً على التحدث باستمرار حول موضوع ما؟
- ما الذي كان سهلاً وصعباً في النشاط؟
- كيف يساعدنا التحدث على مشاركة أفكارنا بشكل جيد؟

لنمثل الشخصيات

- اكتب قائمة تتكون من ٥ إلى ١٠ أشياء قمت بها خلال هذا الأسبوع.
(جريتُ، مشيتُ، كتبتُ، أكلتُ، إلخ...)

ماذا تسمى هذه الكلمات؟

- مثّل هذه الأفعال دون أن تتحدث ويجب على الآخرين تخمينها.

لعبة الحواس

١. ما هي حواسنا الخمس؟

٢. ارسم أو اكتب شيئان أحدهما جيد والآخر سيء لكل حاسة كما هو موضح أدناه ثم قم بقصها في شكل بطاقات.

٣. اختر بطاقة ومثّل ما هو مكتوب. يجب على الآخرين تخمين **الحاسة والشيء المرسوم.**

يحصل اللاعب على نقطة إذا كان تخمينه صائباً.
يفوز اللاعب الذي يحصل على أكبر عدد من النقاط!

أتأمل بحواسي

اجلس بشكل مريح وخذ نفساً عميقاً.

انظر لما حولك وفكر فيما يلي ثم املأ الفراغات.

فكّر في خمسة أشياء يمكنك رؤيتها.

أرى _____و _____و _____و _____و _____.

فكّر في أربعة أشياء يمكنك سماعها.

أسمع _____و _____و _____و _____.

فكّر في ثلاثة أشياء يمكنك لمسها.

ألمس _____و _____و _____.

فكّر في شيئين يمكنك شمهما.

أشم _____و _____.

فكّر في شيء يمكنك تذوقه.

أتذوق _____.

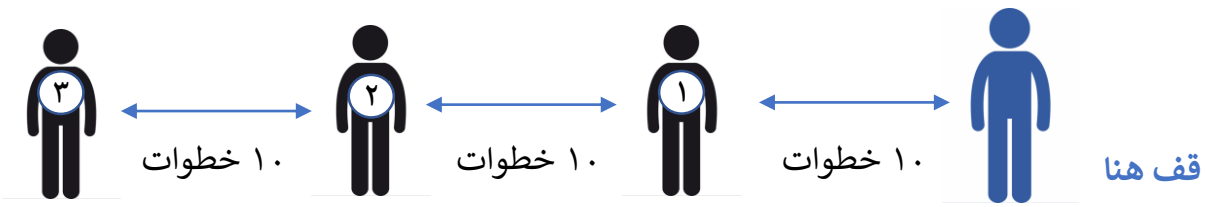
لنمثل الشخصيات

التمثيل مع عرض المشاعر

ردد كل من الجمل أدناه باستخدام المشاعر والنبرات المختلفة دون استخدام **حركات اليد.**

- هل أحتاج إلى ميكروفون؟
- اليوم هو أول يومٍ في المدرسة.
- لا أعتقد أنها ستستمع إليه.

تمارين صوتية



- **تحدث بصوت منخفض بحيث أن يسمعك شخص رقم ١ فقط.**
ثم بصوت أعلى ليسمعك شخص رقم ٢ ثم أعلى ليسمعك شخص رقم ٣ وهكذا.
- **مثّل أنك تخبر شخص رقم ١ سراً.**
يجب أن لا يسمعك شخص رقم ٢.
- **قل شيئاً ما بغضب.**
يجب أن لا يشعر شخص رقم ١ بأنك تتحدث بصوت عالٍ.

لعبة التقليد

- قلّد شخصاً من عائلتك أو أحد أصدقائك **دون أن تتحدث**.
- يخمن الباقون الشخص ويحصلون على **نقطة إذا كان تخمينهم صحيح**.

- الآن قم بإضافة **الحوارات**.
- **ملاحظة:** قلد أصواتهم وقل أشياء يرددونها كثيراً!

من ربح أكبر عدد من النقاط؟ هذا هو الفائز!

لنتأمل

ما هو الفرق الذي أحدثه استخدام الأصوات والحوارات؟

لنمثل الشخصيات

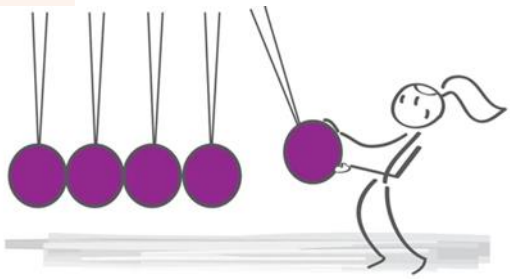
نشاط التجميد

ثلاثة لاعبين على الأقل

يقف الممثلون في طابور ويلعبون اللعبة أدناه:

اللاعب ١ ← **اللاعب ٢** ← **اللاعب ٣**

اللاعب ١	اللاعب ٢	اللاعب ٣
يُعطى سيناريو ليمثله مثال: حركة ملاكمة	يمثل ردة فعل لحركة الاعب الأول كأن الاعب الأول قد ضربه	يمثل ردة فعل للاعب الثاني كأنه سيمسك به قبل أن يقع



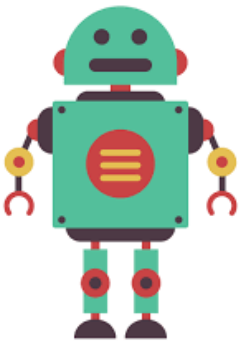
تنتهي اللعبة عندما يقوم جميع اللاعبين بالتمثيل. بعد ذلك ، يمكنك تمثيل سيناريو جديد.

مسرحية درامية

١. اختر **مكان** المسرحية *(المدرسة، الملعب، المنزل، إلخ...)*
٢. من هم شخصيات المسرحية؟
٣. فكّر في **قصة قصيرة** تدور حول هذه الشخصيات والمكان.
٤. اكتب **حوار**. **من يقوم بالأفعال؟ وما هي ردة فعل الآخرين؟**
٥. أضف **موسيقى** إلى المسرحية - فهي تؤثر على إحساس المسرحية.
(يمكن أن يدندن شخص ما نغمة سعيدة أو حزينة)

تدرب على المسرحية مع أصدقائك!

تحرك يا روبوت



ثلاثة لاعبين على الأقل

قواعد اللعبة

- اللاعب الأول هو **الروبوت** ويجب عليه وضع عصابة أعين.
  اللاعب الثاني هو **القائد**.
- حدد نقطة البداية ثم ضع غرضاً في مكان ما.
- يجب على القائد إلقاء الأوامر ليتحرك الروبوت نحو الشيء.
- يجب على الروبوت تقلي الأوامر بدقة.

- إعطاء أمر للاتجاه الصحيح = **نقطة واحدة** للقائد
- اتباع الاتجاه بشكل صحيح = **نقطة واحدة** للروبوت

تحرك خطوتين للأمام.
انعطف لليسار.
تحرك خطوة واحدة للخلف.
انعطف يميناً.

لنعكس الأدوار!

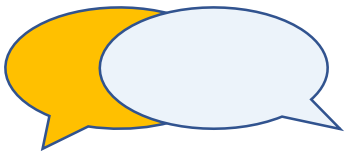
من ربح أكبر عدد من النقاط؟ هذا هو الفائز!

لنمثل الشخصيات

التحضير المطلوب:

اختر الأزياء.

تدرب على النص والحوارات.



اضف مقطوعات موسيقية.

جهز الديكور.

ادعُ أفراد عائلتك وزملائك لمشاهدة المسرحية.

تقديم المسرحية

١. قدم المسرحية أمام الجمهور.

٢. إسأل الجمهور عن رأيه عند انتهاء المسرحية.

هل أعجبتهم المسرحية؟

اذكر الأشياء التي سارت حسب الخطة

ما هي الأشياء التي يمكن تحسينها في المرة القادمة؟

بقلم نيها سينغ

وقت المسرحية

ننظم أنا وأصدقائي مسرحية. نصلّح ذيول القرود البنية الطويلة.

يساعد كتاب المسرحية مايا والأسد على تذكر سطورهم. وألعب أنا دور الملك.

يتدرب حراس القصر والراقصون على رقصهم.

وتساعدهم مدرسة الرقص.

أوه لا! وقعت مايا بسبب رمح الحارس.

هرع فريق الإسعافات الأولية لمساعدتها.

ولكن لحسن الحظ الجميع بخير.

وقت المسرحية

الجمهور قادم إلى القاعة.نحن متوترون جداً!

لكن لا يمكنني رؤية عائلتي! أين هم؟

ها قد وصلو.. أنني أراهم الآن!

سقط شاربي والمسرحية على وشك البدء.

ماذا أفعل؟

يجب أن أفكر سريعاً!

انظروا و شاهدوا..سأكون أفضل ملك على

الإطلاق!

شعري سيكون شاربي!

- من هم الشخصيات في القصة؟
- أين هو المكان؟
- اصنع خريطة قصة لهذه القصة.
- ما رأيك في المسرحية؟
- هل تشعر بالتوتر أثناء الأداء؟ كيف يمكنك أن تزيد ثقتك بنفسك؟

PRATHAM BOOKS storyweaver

التأمل الذاتي الاسبوعي

هل استمتعت بالتعلم هذا الأسبوع؟

ما هي بعض الأشياء الجديدة التي تعلمتها؟

ما هي بعض الأشياء التي أتقنتها؟

ما الذي يمكنني فعله بشكل أفضل الأسبوع المقبل؟

في حال أعجبتك هذه المهارات، توجه إلى موقع IFERB للمزيد من الموارد المشابهة: https://resources.educationaboveall.org

شهادة تقدير

تم منح هذه الشهادة لـ

_____

وذلك لإكماله(ها) كتاب المستوى الأول من **مهارات القراءة والكتابة** بنجاح.

_____

المشرف

التعليم فوق الجميع | education above all

هذه الكراسة مرخصة تحت رخصة المشاع الإبداعي نَسب المُصنَّف - غير تجاري - الترخيص بالمثل 4.0 دولي

ص ٩، ٢٥، ٤٥، ٥٠: صمم من قبل منظمة دريم ادريم

ص ١٥، ١٦، ١٧: إلتقطها (الإنجليزية)، من تأليف قاني فيجولين، الرسومات من قبل ستيفن والس، نشر من قبل مبادرة كتب القصصية الافريقية (African Storybook Initiative, 2015©) تحت رخصة CC By 4.0 على ستوري ويفر.

ص ٣٩، ٤٠، ٤١: البيت الأول - تمت إعادة كتابته (الإنجليزية)، تمت إعادة كتابته من قبل سبريث س، (© سبريث س)، مبني على القصة الأصلية التي كتبها البيت الأول (الإنجليزية)، كتب من قبل نبنيته دشموخ، الرسومات من قبل بحيدي بولو، تمت إعادة كتابته وتم تغير الإسم نشر من قبل التعليم فوق الجميع ونشر من قبل براثم بوكس تحت رخصة CC By 4.0 على ستوري ويفر.

ص ٥٤، ٥٥: برناف محقق الأنماط (الإنجليزية)، كتب من قبل أديتيا سواميناثان، الرسومات من قبل جيما خوسيه، تمت إعادة كتابته وتسميته من قبل التعليم فوق الجميع، نشر من قبل براثم بوكس، (© براثم بوكس، ٢٠١٦) تحت رخصة CC By 4.0 على ستوري ويفر.