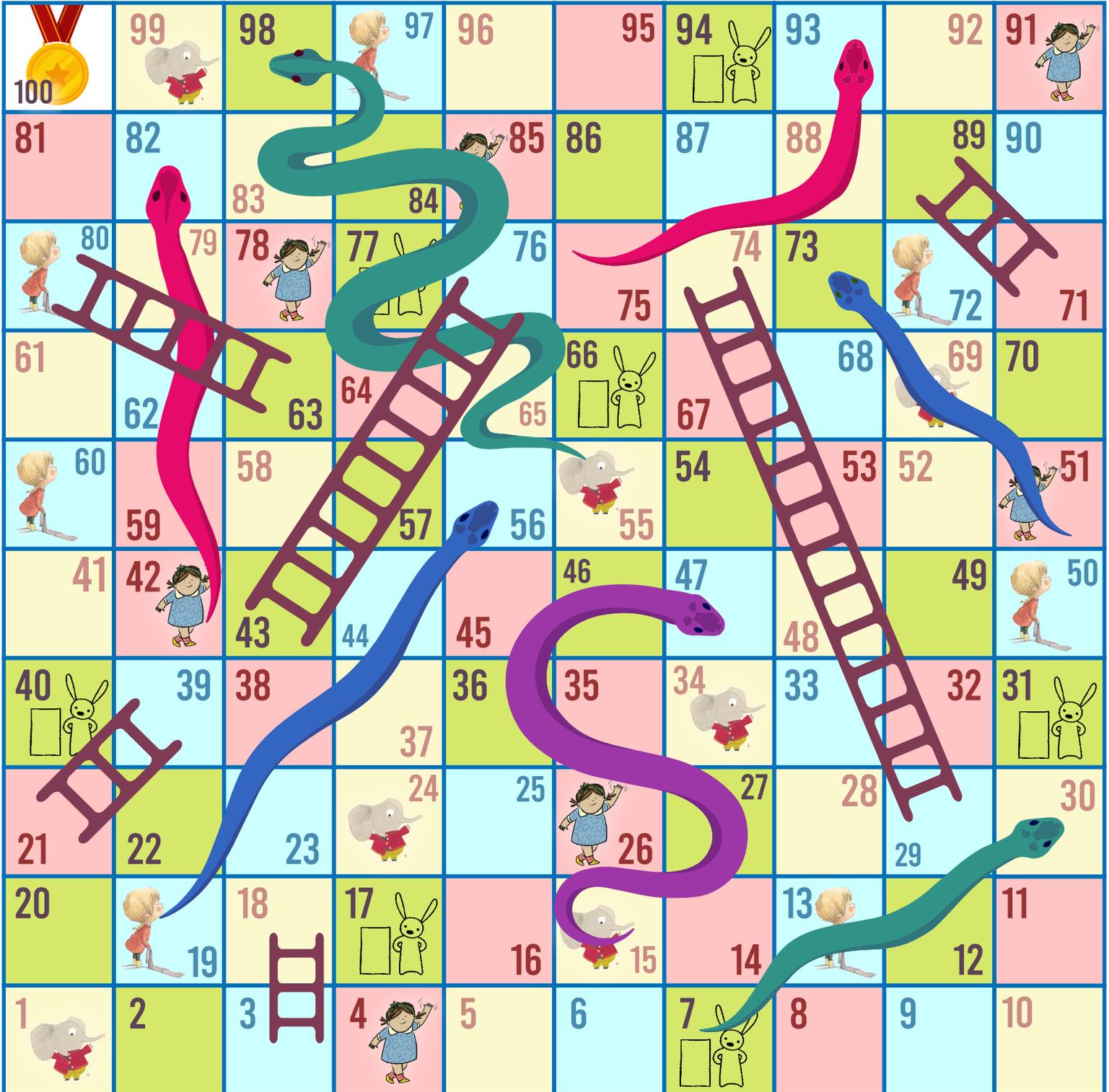


# حكايا وسلالم للروضات



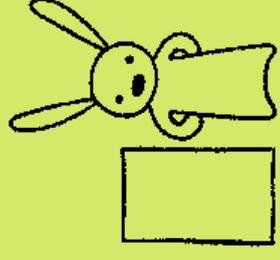
1

نحكي عن ثلاثة أشياء استطاع  
نوبي أن يقوم بها لوحده.



7

نذكر ثلاثة أشياء تخيلها  
أرنوب في الصندوق.



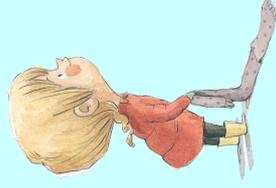
4

بماذا شعر حذاء لينة في  
أول يوم في الروضة؟  
كيف نرى ذلك في الرسومات؟



13

الذئب الكبير في القصة كان  
من هو ذئبا الكبير؟



15

بماذا شعر نوبي عندما  
صبب الحليب في الكوب  
لوحده (ص 8)؟



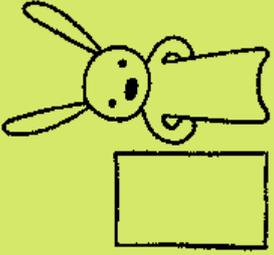
19

نذكر شيئاً واحداً ساعد فيه  
الأب ابنته / أو ساعدت فيه  
البنيت ديدوبها.



17

نمثل غرضاً جيداً  
يمكن أن يكونه الصندوق.



24

نمثل عملاً واحداً نستطيع  
أن نقوم به لوحدها.



26

لماذا كان حذاء  
ليئة متوتراً وخائفاً؟



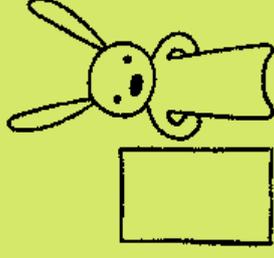
34

من يساعدنا أن نعمل  
الأشياء الصعبة؟



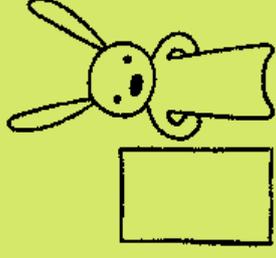
31

نحكي عن لعبة نحب أن  
نلعبها لوحدنا/ ولعبة أخرى  
مع صديق/ة أو مع العائلة؟



40

كلمة "أرنوب" تشبه كلمة  
"ديدوب" في صوتها. أي كلمات  
تشبه في صوتها: صندوق...



42

ماذا شعرنا في  
أول يوم في الروضة؟



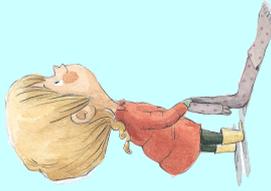
51

ماذا فعلنا في أول  
يوم في الروضة؟



50

نحكي عن مرة احتجنا فيها  
إلى مساعدة؟ من ساعدنا؟



55

عندما نكبر نريد أن نقدر  
على \_\_\_\_\_



60

تذكر ثلاثة أسماء لحيوانات /  
طيور / حشرات رأيناها في  
رسومات القصة.



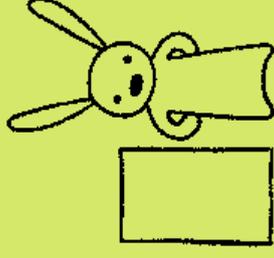
69

كبير ضدها صغير. ما ضد  
كلمة صعب / مفيد / قليل؟



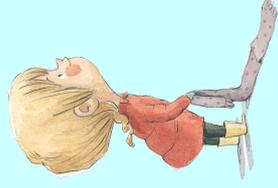
66

ماذا يوجد فوقنا / تحتنا /  
أمامنا / بجانبنا؟



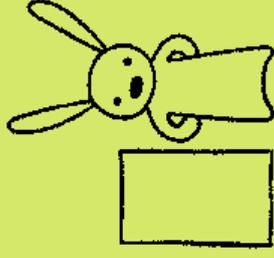
72

أي لعبة نحب أن نأخذ  
معنا عندما نذهب في مشوار؟



77

نتناول غرضاً ونمثل استعمالاً  
آخر له (مثلاً قلم - ميكروفون).



80

نرتب ثلاثة أغراض في  
الغرفة حسب طولها.



78

نسمي في عائلتنا  
"حذاء البيت": \_\_\_\_\_



85

غرض نحب أن  
نأخذ معنا للروضة.



91

نمّثل أنا متوترين أو فرحين.  
نصف ماذا يحدث في جسمنا.



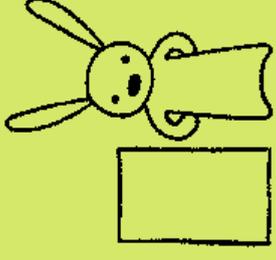
97

قوي مثل العملاق، ناعم مثل  
القطن، طويل مثل \_\_\_\_\_  
/ كبير مثل \_\_\_\_\_



94

في الكتاب رسومات لوسائل  
نقل نساfer فيها من مكان إلى  
مكان. هل نستطيع أن نسميها؟



99

نوبي يعانق ماما  
بخرطومه (ص 26).  
كيف نعانق نحن ماما وبابا؟



الميدالية الذهبية



الميدالية الذهبية



# حكايا وسلالم

مع كتب الروضة

## لعبة جديدة من إنتاج مكتبة الفاونوس



من لا يحب لعبة السلالم والثعابين؟ نصعد السلم ثم ننزله إذا صادفنا ثعبان! حظًا موفقًا لجميع اللاعبين.

### أهداف اللعبة:



- \* توفير فسحة للتواصل الممتع بين الأهل وأطفالهم
- \* تشجيع الطفل على التعبير عن مشاعره وفهمها، من خلال فهم وتسمية مشاعر شخصيات القصص
- \* مساندة الطفل في فهم سلوك شخصيات القصص، والوعي لسلوكه في مواقف مشابهة
- \* تطوير مهارات التفكير لدى الطفل، وإغناء لغته

عدد اللاعبين: 2-4



للأجيال: 3-8 سنوات



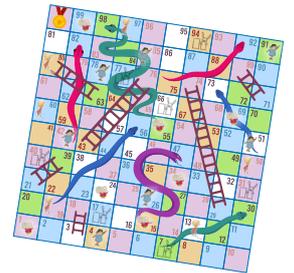
### ماذا في اللعبة؟



\* بطاقة الميدالية الذهبية للفائز



\* 28 بطاقة سؤال أو مهمة، حول أربعة كتب من مكتبة الفاونوس للروضة: "هذا ليس صندوقًا"، "نوبي ولد كبير"، "دبي الكبير، دبي الصغير وأنا".



\* لوحة لعب

### نحتاج:



أحجار لعب (يمكن استخدام أغذية قينة بلاستيك، أزرار، أو ألعاب صغيرة)



حجر نرد (زهر)



## كيف نلعبها؟

نطبع لوحة اللّعب والبطاقات ونقّصها ونرتّبها بمجموعات حسب القصص. يرمي اللّاعبون حجر التّرد، ومن يحصل على أعلى رقم هو البادئ. يليه بالدور اللّاعب الجالس إلى يساره.

يرمي اللّاعب حجر التّرد ويتقدّم على اللّوحة بحسب الرّقم الذي حصل عليه.

- إذا وصل إلى سلّم يصعد إلى أعلى السّلم.
- إذا وصل إلى رأس ثعبان، ينزل إلى آخر ذيل الثّعبان.
- إذا وصل إلى مربّع لشخصيّة من قصّة، يبحث عن البطاقة الملائمة حسب الرّقم، ويجب عن السّؤال أو يقوم بالمهمّة، ويتقدّم خطوة إلى الأمام. يحتاج الطّفل إلى مساعدة شخص بالغ (أهل/إخوة/مربية) في القراءة.



الفائز هو اللّاعب الذي يصل أولاً إلى المربّع الأخير ويحصل على بطاقة الميدالية الذهبية. يمسح الباركود الظاهر في البطاقة ويتّبع التّعليمات.

يحدّد الفائز جائزته: رفعه على الكرسي ثلاث مرّات، تحضير كعكة مشتركة...

## لعبًا مُمتعًا

\* جاءت التّوجيهات بلغة المذكر، لكنّها موجهة للذكور والإناث على حدّ سواء.

maktabat\_alfanoos



fanoos@hgf.org



مشروع مكتبة الفانوس



0546872191

