

תأليف: سايْمون باتك / ترجمة: كفاح عبد الحليم
 رسوم: آلي پاي
 הוצאה
 الفئة العمرية: الصف الأول



نتחاور

حول مشاعر الفأرة: نقرأ القصة مع أطفالنا مرّات عديدة. نتحدّث عن مشاعر الفأرة من بداية القصة حتّى نهايتها. نسأل الأطفال: ما هو شعور الفأرة؟ ولماذا شعرت كذلك في كلّ حدث من أحداث القصة؟

حول مشاعر الخجل والخوف والتوتر: نسأل أطفالنا عمّا إذا كانوا قد شعروا ذات مرّة بمشاعر شبيهة بمشاعر الفأرة. متى كان ذلك؟ من ساعدهم في التعامل مع هذه المشاعر؟ وكيف؟

حول الاختفاء والاختباء: نسأل أطفالنا عمّا إذا كانوا قد شعروا ذات مرّة بالحاجة إلى الاختفاء أو الاختباء مثلما فعلت الفأرة. متى كان ذلك؟ ولماذا؟

حول المكان الآمن: اختبأت الفأرة وراء الستار، وشعرت هناك بالأمان. نسأل أطفالنا: أيّ الأماكن تُشعركم بالأمان والراحة في البيت؟ ولماذا؟

حول المهارة: الفأرة الصغيرة كانت ماهرة في الاختباء. نسأل أطفالنا عن الأمور التي يبرعون فيها، ونتحاور معهم بشأنها.

حول التأقلم في البدايات: نتحدّث مع أطفالنا عن المشاعر التي راودتهم في بدايات مراحل أو تجارب مرّوا بها لأوّل مرّة، كأنّ نتحدّث عن يومهم الأوّل في المدرسة، أو في دورة جديدة، أو في عيد ميلاد صديق جديد. نبحث معاً عن الطرق التي ساعدتهم على التأقلم.



חקר

נستكشف

اليد السحريّة: مدرسة ضوء القمر هي مدرسة ليلية لتعليم السحر. نفتّش مع الأطفال، عبر الإنترنت، عن فيديوهات لألعاب خفّة يد سحريّة ممتعة في الإمكان تطبيقها برفقة الأطفال.



משחק

نلعب

الغميضة: لعبت الأنسة قمر لعبة الغميضة مع الكائنات. لعبة الغميضة من الألعاب الممتعة التي تتطلب ذكاء ذهنيًا واجتماعيًا، وقد لعبناها، نحن الأهل، في أيام طفولتنا. نلعب الغميضة ونستمتع مع أطفالنا.



שיחה

نتحدث حول

المشاعر. شعرت الفأرة بالخجل في يومها الأول في المدرسة. نسأل التلاميذ عن سبب شعورها وعن كيفية تصرّفها. كيف شعروا في يومهم الأول في المدرسة؟ كيف تغلبوا على هذا الشعور؟

القدرات: الفأرة الصغيرة كانت بارعة في الاختفاء. نحاوّر الأطفال حول الأمور التي يبرعون فيها، فنبرزها ونتحدّث عنها.

البدايات الجديدة: شعرت الفأرة بالخجل والصعوبة في الانضمام إلى مجموعة الحيوانات في المدرسة. نحاوّر التلاميذ حول مشاعرهم في البدايات (نحو: عند الانضمام إلى دورة جديدة؛ عيد ميلاد زميل جديد)، ونتحدّث عن الطرق التي تساعدنا على التأقلم، وعن الأشخاص الذين يساعدونهم.

المكان الآمن: شعرت الفأرة بالأمان خلف الستار. نتحاوّر مع التلاميذ حول مكانهم الآمن، والأماكن التي يشعرون فيها بالأمان – مع أي الأشخاص ولماذا؟

الألعاب: لعبت المعلمة مع الحيوانات لعبة الغميضة. نسأل الأطفال عن الألعاب التي يحبونها. نتشارك معهم ألعابنا التراثية، ونشجّعهم على اللعب معاً في وقت الاستراحة.

مدرستي الخيالية: “مدرسة نور القمر” هي مدرسة لتعليم السحر. ما المقصود بذلك؟ نذكّرهم بكتاب هاري پوتر، ونفترض

على الأطفال أن يتخيلوا ويرسموا مدرسة يحبونها: من هم معلّموها؟ ماذا نتعلّم؟ كيف نتعلّم؟



נסתקشف

مدرسة نور القمر هي مدرسة ليلية لتعليم السحر. نفتّش برفقة الأطفال على فيديو هات لألعاب خفّة يد سحرية ممتعة يمكن تطبيقها برفقة الأطفال. رسومات الكتاب غنية بالرموز. نتتبّعها ونبحث عن التشابه والاختلاف بين مدرستنا ومدرسة الأنسة قمر. مدرسة نور القمر ترتادها الكائنات الليلية. نبحث في الموسوعات وعبر الإنترنت عن معلومات عنها، ونشارك زملاءنا إيّاها في الصفّ.

نبحث مع الأطفال عن الفئران المخبئة في الرسمة.

نبحث مع الأطفال عن قصص تتناول السحر والخيال، ونشارك الأهالي في ذلك. نقرأها ونسردها خلال حصّة المطالعة



ננואשל

نتطلق مشروعاً بمساندة الأهالي للأطفال بعنوان “أنا بارع ومميّز”، من خلاله نتيح الفرصة لكلّ طفل أن يشارك زملاءه هواياته وميوله وقدراته، وذلك من خلال عرض شخصي يقوم به الطفل أمام الصفّ وبمرافقة المعلّمة.



ננורי לגנא

كتببت الأنسة قمر الحروف الأولى من الأغراض المرسومة على اللوح. نكتب الكلمات برفقة الأطفال ونرسمها في الدفتر. نقرأ عناوين كتب السحر على الرفوف برفقة الأطفال والحروف والأرقام في مدرسة الأنسة قمر. نغني قاموسنا اللغويّ بأسماء جديدة لحيوانات ليلية.

قالت المعلّمة للفأرة: رجاءً، اخرجي الآن لنأكل معاً شيئاً طيباً. ما هي الأشياء الطيبة التي تحبّها الفأرة وحيوانات القصة؟ والحيوانات التي تعرفونها؟ وأنتم ما الأشياء الطيبة التي تحبونها؟

نذكر أكبر عدد من الحيوانات خلال دقيقة!



יצירה

נבדע

- נסנע אָפֿנע לִשְׁכּוּסִיּוֹת הַקִּסֵּה, וְנִמְסַרְח הַקִּסֵּה מֵעַל וְנִמְתְּלָהּ.
- נִקְוֵם בְּאִעְדָּאד עֲרֻשׁ סַחֲרִי בְּרִפְקֵה הַתְּלָמִיד הַסָּגָר, וְנַעֲרֻשֶׁה.
- נִתְמַעֵן בַּיּוֹת הַכְּתָב הַלֵּוּ עַל הַרְפּוֹף בַּיּוֹת הַרְסוּמֹת. אֲסָמָוְהָּא פִּכָּהִיָּה וְתִתְעַלֵּק בַּסַּחֲר. הִיא נִזְכִּיף כְּתָבָּא חֲדִידָה וְגִרִּיבָה. מָה הִיא עֲנָוִינְהָ?



משחק

נִתְחַרֵּק וְנִלְעֵב

- נִלְעֵב לֵעֵבֶה קִבֵּעַ הֶאֱחָפֵא. חֵינּ יִרְתִּידִי כָּל טַפֵּל קִבֵּעַ הֶאֱחָפֵא, יִשְׂרַח: לָמָּדָא יִרְתִּידֶיהָ, וּמֵתִי יִשְׁעֵר בַּחֲגֵה אֵלֵי זֶלֶק?
- נִלְעֵב לֵעֵבֶה "הַתְּחֻבָּיָה" אֹו "חָמִי – בָּרֵד". יֵחָרֵג אֶחָד הַתְּלָמִיד מִן הַשִּׁיב וְנִחְבֵּי עֲרֻשָּׁא, וְעִלֵּיהּ אֵן יַחֲזֵר מְקָנֶה בְּמַסָּעָה בָּקִי הַתְּלָמִיד הַזֵּינּ יִקְוֹלוֹן "חָמִי" אִדָּא אִקְרַב מִן הַעֲרֻשׁ, וְ"בָרֵד" אִדָּא אִבְתַּעַד עֵנֶה.

www.pjisrael.org עוֹד פְּעִילוּיוֹת בְּאַתֵּר סַפְרִיית פִּיג'מָה