التعليم فوق الجميع | education above all

المستوى الثاني
كتاب الأنشطة ١

مهارات القراءة والكتابة

من ٨ إلى ١٠ سنوات

مصادر تعليمية "بلا شاشات" تبني عدة مهارات

شركاء المحتوى

storyweaver PRATHAM BOOKS

DREAM a DREAM

التعليم فوق الجميع | education above all

تأكد أن هذا المستوى مناسب لك

أجب عن الأسئلة التالية في خلال ٢٠ دقيقة:

١. ضع خطاً تحت الفعل وضع دائرة حول الأسماء في هذه الجملة:

أكل الكلب الجائع البسكويت.

٢. أعد ترتيب الصور لتُكَوِن قصة واكتب جملة لكل صورة.

٣. اكتب ٨ جمل حول موضوع "أفضل يوم في حياتي".

٤. اكتب نقطتي تشابه ونقطتي اختلاف بينك وبين أي فرد من أفراد العائلة/صديق.

٥. اكتب حوار بين الشخصيتين أدناه.

تحقق من إجابتك بإستخدام الإجابات النموذجية في الصفحة التالية

الإجابات النموذجية

education above all | التعليم فوق الجميع

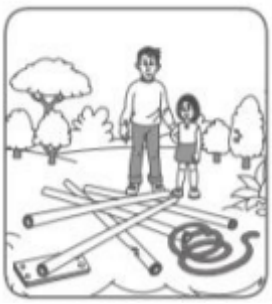
أعط نفسك علامة واحدة لكل إجابة صحيحة

علامة لكل إجابة صحيحة

١. *أكل الكلب الجائع البسكويت.*

٢. (فيما يلي بعض الأمثلة. أعط علامة لأي جملة تطابق الصورة)

علامة لكل إجابة صحيحة



قررت سارة وأبيها بناء أرجوحة.

١

بدأ الأب في بناء الأرجوحة.

٢

إنتهى الأب من بناء الأرجوحة.

٣

استمتعت سارة بركوب الأرجوحة.

٤

٣. (اي ٨ جمل مختلفة متعلقة بالموضوع ومرتبة بطريقة منطقية تعتبر اجابة مقبولة، أعط 0.5 علامة لكل جملة. تحقق من علامات الترقيم وإستخدام الأفعال بطريقة صحيحة.

٤ علامات

٤. **أنا وأبي:**

علامتان

أوجه التشابه: لدينا عيون بنية وشعر أسود.

الإختلافات: هو يحب الغناء وأنا أحب الرقص. إنه سريع الغضب وأنا هادئ.

٥. (أي إجابة مناسبة مقبولة)

عفواً يا عمي! أحب مساعدة الناس!

شكرا جزيلا على مساعدتك أيها الطفل.

علامة لكل إجابة صحيحة

إذا كانت نتيجتك:

٢	استخدم كتاب القراءة والكتابة للمستوى الأول	أقل من ٨
	هذا الكتاب مناسب لك!	من ٨ إلى ١١
	استخدم كتاب القراءة والكتابة للمستوى الثالث	من١٢ إلى ١٥

التعليم فوق الجميع | education above all

رحلتي التعليمية

الاسم: ----------

ارسم صورة لنفسك هنا

الأسبوع الأول

اليوم ١ اليوم ٢ اليوم ٣ اليوم ٤ اليوم ٥

تم!

الأسبوع الثاني

اليوم ١ اليوم ٢ اليوم ٣ اليوم ٤ اليوم ٥

تم!

الأسبوع الثالث

اليوم ١ اليوم ٢ اليوم ٣ اليوم ٤ اليوم ٥

تم!

الأسبوع الرابع

اليوم ١ اليوم ٢ اليوم ٣ اليوم ٤ اليوم ٥

رائع

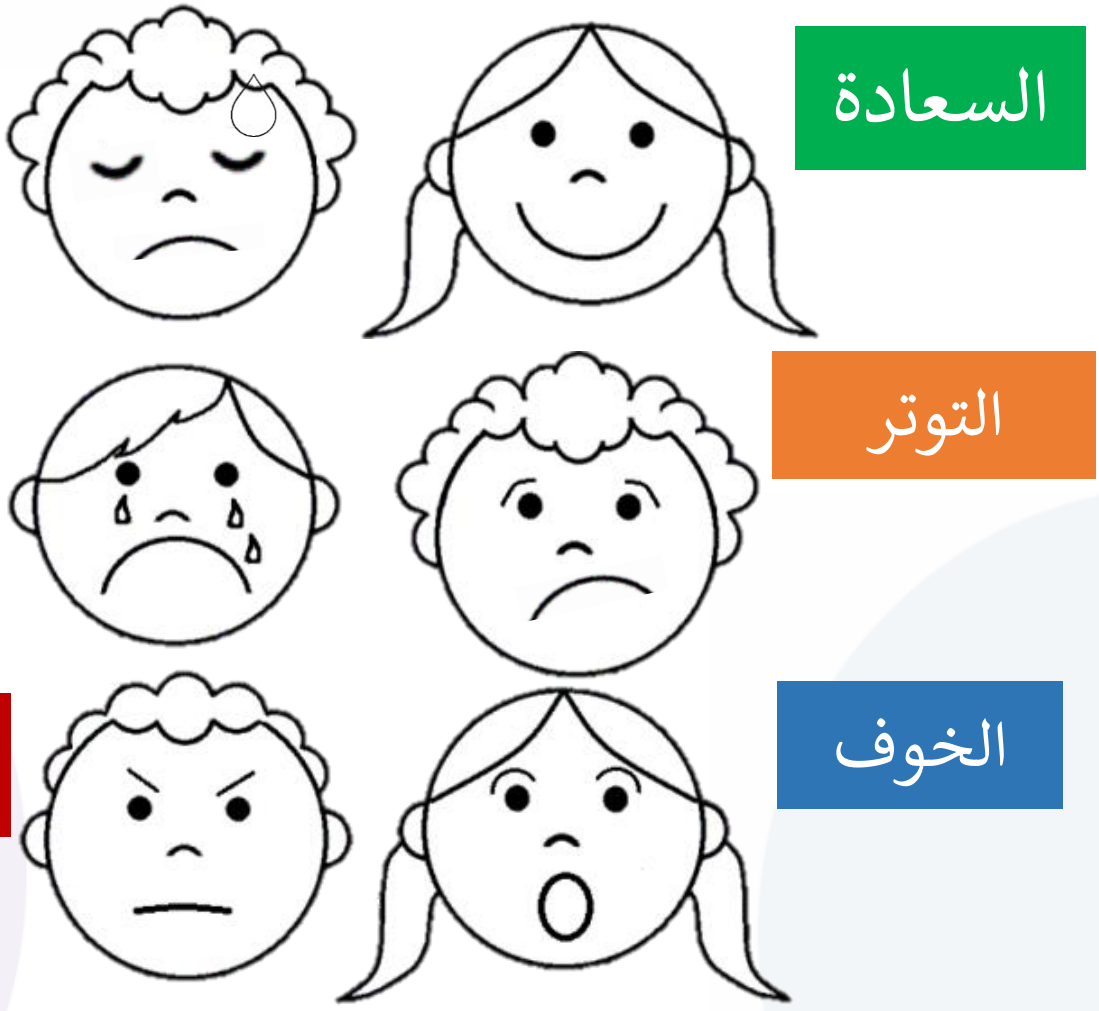
في حال أعجبتك هذه المهارات، توجه إلى موقع *IFERB* للمزيد من مصادر المشابهة: https://resources.educationaboveall.org

الروتين اليومي

مشاعري

ارسم ما تشعر به في دفتر ملاحظاتك بشكل **يومي**

أشعر اليوم ب...



التعليم فوق الجميع | education above all

ملخص الأسبوع الأول

وقت القصة

اقرأ قصة عن موسوعة سحرية!

٥

الأنماط

لاحظ الأنماط في موسوعتك.

٤

مساحتي الآمنة

إرسم عن مكان تشعر فيه بالأمان والهدوء.

٣

الاسم والمكان والحيوان والجماد

العب لعبة لإستكشاف الأسماء.

كتابة الرسالة

اكتب رسالة عن اسبوعك!

٢

١

المشروع

موسوعتي

قم بصنع موسوعتك الخاصة وأكمل الأنشطة!

الأدوات المطلوبة

- ورقة
- قلم رصاص أو حبر
- شريط / طباشير

التعلم القائم على المشاريع

موسوعتي

الموسوعة: كتاب يزودنا بمعلومات حول العديد من المواضيع.

كيف تصنع موسوعة شيقة؟

١. قم بكتابة ٨ مواضيع لكل فئة:

موضوع تجده ممتعًا وتعرف عنه بعض المعلومات	موضوع تريد أن تعرف المزيد عنه	موضوع يمكنك شرحه بلغتك الأم وليس باللغة الإنجليزية

٢. إجمع معلومات مثيرة للاهتمام حول ٤ مواضيع قمت باختيارها من الفئات أعلاه

الجاذبية

الجاذبية هي قوة غير مرئية تسحبنا إلى الأرض، لذلك نحن لا نطفوا في الهواء.

- *إسحاق نيوتن هو العالم الذي اكتشفها.*
- *الجاذبية هي سبب قدرتنا على النزول بسهولة من التلال، وهي القوة التي تجعل الصعود إلى أعلى التل صعباً.*
- *لا توجد الجاذبية في الفضاء. رواد الفضاء يربطون أنفسهم في فراشهم عندما ينامون!*

٣. صمم الصفحة.

مثال ←

٤. اكتب ٤إلى ٥ جمل في كل موضوع مع صورة.

قم بإستخدام هذه الأجزاء في الجمل.

الصفة

الكلمات التي تصف الأسماء على سبيل المثال: طويل، جيد، لطيف

الاسم

الأسماء أو الأماكن أو الأشياء أو الأفكار أو الحيوانات. على سبيل المثال: سارة ، كلب ، حب

الحال

الكلمات التي تصف الفعل أو ظرف آخر. على سبيل المثال: بسهولة، لحسن الحظ.

الفعل

كلمات تدل على الأفعال (اركض ، فكر، اشرب) أو حالة الوجود (كان، يكون)

النشاط

الاسم والمكان والحيوان والجماد

- اختر أي حرف من الألف إلى الياء.
- يجب على جميع اللاعبين كتابة اسم ومكان وحيوان وجماد يبدأ بهذا الحرف.
- تحصل على نقطة واحدة لكل كلمة صحيحة.
- اكتب جملة عن أي كلمة من الجدول مستخدماً **فعل وصفة أو ظرف.**
- تحصل على نقطة إضافية إذا كانت الجملة صحيحة.

اسم	مكان	حيوان	جماد
مروى	مدرسة	ماعز	مسطرة

قفزت مروى بسعادة.

يفوز اللاعب الذي حصل على أكبر عدد من النقاط!

التعلم القائم على المشاريع

موسوعتي

إصنع صفحات لخمس مواضيع أخرى في موسوعتك.

في كل صفحة من موسوعتك، استخدم على الأقل ثلاثة أنواع مختلفة من علامات الترقيم.

علامات الترقيم

النقطة

توضع في نهاية الجملة

أنا أحب الحيوانات.

علامة الاستفهام

توضع علامة الاستفهام في نهاية السؤال

هل تحب القطط؟

علامة التعجب

تُستخدم للتعبير عن المشاعر القوية - الغضب، المفاجأة، إلخ.

ما أجمل السماء!

الفاصلة

تجزأ الجملة إلى أجزاء وتدل على وقفة قصيرة.

يا مهند، يجب أن تكون طالباً مجتهداً.

ضع علامات الترقيم المناسبة في الجملة التالية:

هل يمكنك شراء الخبز والحليب والدقيق

ورقة عمل

كتابة الرسالة

أكمل وضع علامات الترقيم في الرسالة الآتية:

ص.ب. ٣٥٦٤
شارع الأطلس
الدوحة قطر

٢٩ يونيو ٢٠٢١

عزيزي سامي

كيف حالك _____ أنا أقضي وقتًا رائعًا هذا الصيف كل يوم _____ أستيقظ _____ ألعب _____ وأتعلم شيئًا جديدًا _____ لقد كونت أيضًا العديد من الأصدقاء الجدد في منطقتي _____ لقد أقمت مؤخرًا حفلة عيد ميلاد أيضًا _____ لا يمكنني الانتظار حتى أخبركم بكل شيء عندما نلتقي _____
كيف قضيت فترة الصيف _____ أتمنى أن تكون أنت وعائلتك بصحة جيدة وأن تكونوا سعداء. أنا في انتظار ردك بفارغ الصبر _____

صديقك -----
خالد

- اكتب رسالة إلى صديق حول اسبوعك.
- اتبع نموذج الرسالة الموضح أعلاه (العنوان ، التاريخ ، إلخ.)
- استخدم علامات الترقيم الصحيحة.

التعلم القائم على المشاريع

موسوعتي

إصنع صفحات لخمسة مواضيع أخرى في موسوعتك.

تخمين الأغراض

- ضع ١٠ إلى ١٥ غرض من المنزل في كيس.
- يختار اللاعب غرض من دون أن يراه الآخرون.
- يجب على اللاعب وصف الغرض باستخدام الصفات فقط. إذا كان تخمين اللاعب صحيح يكسب اللاعب نقطة.

اللاعب الذي يحصل على أكبر عدد من النقاط يفوز باللعبة!

تركيز ذهني

مساحتي الآمنة

أغمض عينيك وفكر في مكان تشعر فيه بالأمان والهدوء. ارسمه في المساحة أدناه.

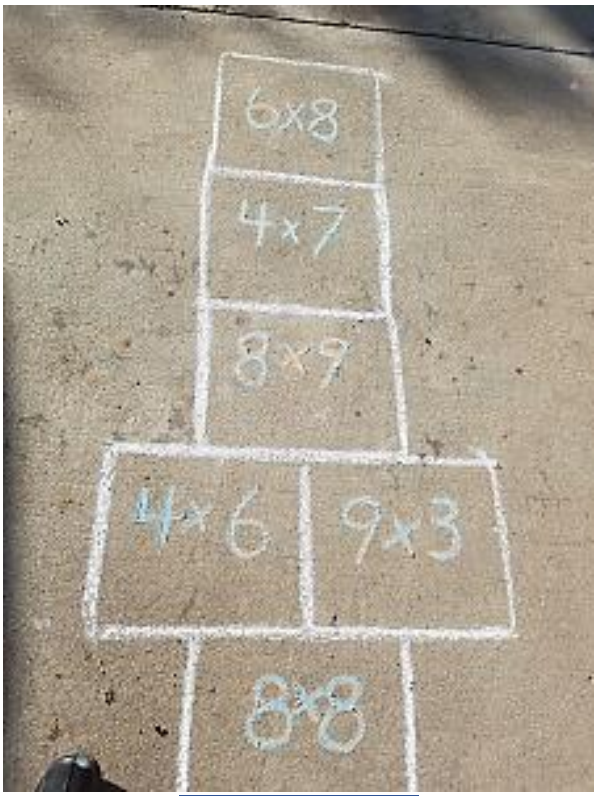
ابحث عن ٥ أغراض في منزلك تجلب السعادة والشعور بالأمان.

لعبة الحساب

لعبة الحجلة

كيف تلعب؟

- ارسم شبكة على الأرض باستخدام الطباشير / الشريط.
- في كل مربع ، يكتب اللاعب مسألة ضرب.
- يقوم الآخرون بحلها والقفز بترتيب تصاعدي للإجابة (صغير إلى كبير).
- أسرع لاعب يقفز بالترتيب الصحيح يحصل على نقطة.



القفزة الثانية ٤٨

القفزة الثالثة ٢٨

القفزة السادسة ٧٢

القفزة الثانية ٢٧

القفزة الخامسة ٦٤

القفزة الأولى ٢٤

البداية

أوجد العدد التقريبي للكلمات في الموسوعة باستخدام معادلة الضرب: عدد الكلمات في كل سطر × عدد الأسطر

التعلم القائم على المشاريع

موسوعتي

إصنع صفحات لخمسة مواضيع أخرى في موسوعتك.

مثل الحال

قسّم اللاعبين إلى فريقين.

- راجع مفهوم الحال في اللغة العربية وقم بكتابة بعض الأمثلة.
- يهمس لاعب من الفريق الأول حالاً للاعب من الفريق الثاني (مثال: مسرعاً).
- يجب على اللاعب أن يمثل الحال الذي اختاره الفريق الأول ويجب على باقي أعضاء الفريق الثاني تخمين الإجابة.

بعض الأمثلة

يحصل الفريق على نقطة لكل إجابة صحيحة.
من الفائز؟

النشاط

الأنماط

استخدم مخطط الإحصاء أدناه لعد الأشياء التالية في موسوعتك:

ما ستعد	الحزم الحسابية	المجموع
مثال: الأحوال	𝍸 𝍸 𝍸 I	١٢
الأسماء		
الأفعال		
الصفات		
الأحوال		
النقاط		
علامات الاستفهام		
علامات التعجب		
الفاصلة		

ما هو العدد الإجمالي للكلمات في موسوعتك؟
أوجد النسبة المئوية للأسماء والصفات والأحوال والأفعال.

المعادلة:

$$\text{عدد الأسماء} = \frac{\text{إجمالي عدد الأسماء}}{\text{العدد الإجمالي للكلمات}} \times ١٠٠$$

ما هو العدد الإجمالي لعلامات الترقيم في كتابك؟
اكتب النسبة المئوية لما يلي: نقطة، علامة استفهام ، علامة تعجب ، فاصلة.
ما هي علامات الترقيم الأكثر استخدامًا والأقل استخدامًا؟

التعلم القائم على المشاريع

موسوعتي

إصنع صفحات لأربعة مواضيع في موسوعتك.

إصنع غلاف الموسوعة

١. فكر في عنوان جيد لكتابك.

٢. على صفحة جديدة، صمم غلاف كتابك:

اربط جميع الصفحات باستخدام خيط أو قم بتدبيسها لصنع كتابك.

تقديم الكتاب

شارك موسوعتك مع العائلة والأصدقاء. يمكنهم طرح أسئلة حول هذا الموضوع.

ما هو شعورك بعد صنع موسوعتك الخاصة؟
ما الذي وجدته سهلاً؟ ما الذي وجدته صعباً؟
ما هي بعض الأشياء التي فعلتها لجعل موسوعتك ممتعة؟

الموسوعة السحرية

بقلم أبها ساريسياي

قالت حسنة لياسمين: "ياسمين! تعالي إلى منزلي. أحضرت لي أمي موسوعة جديدة!" إذا كنت تتساءل عن سبب حماسها الشديد، فإن الإجابة بسيطة. حسنة وياسمين يحبان القراءة.

عندما وصلتا البنتان إلى منزل حسنة ، وجدتا موسوعة حسنة الجديدة على طاولة الطعام وانطلقتا نحوها.

بمجرد فتح الكتاب ، رأتا وشعرتا بتوهجًا مفاجئًا، وتم نقلهما على الفور إلى الصفحة التي قامتا بفتحها.

فقدتا الفتيات الوعي للحظة لكنهما نهضتا واستيقظتا بحماسٍ. أثناء النهوض أدركتا حسنة وياسمين أن هذه ليست موسوعة عادية. إنها موسوعةٌ سحريةٌ!

عندما نهضتا الفتاتان رأتا منزلاً أمامهما. عرفت حسنة المنزل لأنها قرأت عنه في كتاب التاريخ.

موسوعتي السحرية

تسللت الفتاتان إلى المنزل ورأتا الكاتب المشهور وليام شكسبير يكتب أشهر كتبه "روميو وجولييت". كانتا الفتاتان متحمستان، لكنهما قررتا أنهما لا يرغبان في إحداث الكثير من الضوضاء لكي لا يراهما وليام ويتغير مسار التاريخ!

من شدة الحماس أوقعت حسنة إناء من الزهور. تجمدتا الفتاتان من الخوف. نظر ويليام شكسبير إليهما مباشرة ثم بدأتا بشرح الموقف بتلعثم: "سسسس سس سيدي... نننن نننحن..." لكن سرعان ما أدركتا أن السيد ويليام شكسبير لا يمكنه رؤيتهما أو سماعهما.

بعد هذا الموقف، قررت حسنة وياسمين استكشاف المنزل ووجدتا الكتب الأخرى التي كتبها السيد ويليام شكسبير.

ما هي الكتب التي تراها هنا؟

موسوعتي السحرية

بينما كانت الفتاتان مشغولتان بالاستكشاف، ظهر فجأة مرشد أمامهما. رأت حسنة وياسمين اسمه على بطاقة - سمير

سألت الفتاتان عن كيفية الخروج من أرض الموسوعة. أجاب المرشد "للخروج من الكتاب، عليكم أن تلمسوا غرضاً يحتوي اسمه على الحرفين" خ" و "ج"، على سبيل المثال: "خروج".

اكتب كلمتين يمكنهما لمسهما: _____ ، _____

استمتعت حسنة وياسمين بهذه المغامرة وتتطلع الفتاتان الآن إلى زيارة الموسوعة مرة أخرى.

- تخيل أن موسوعتك أيضًا سحرية - ارسم مكانًا يمكن للقراء الذهاب إليه فيها.
- ضع خطًا تحت الأحوال وضع دائرة حول الصفات في القصة.
- ما الذي ستقوم باستكشافه إذا كان بإمكانك الذهاب إلى أي مكان في الموسوعة؟ لماذا؟
- تخيل أنك ياسمين. اكتب رسالة إلى صديقتك تصف فيها تجربتك مع حسنة داخل الموسوعة.

انطباعك الأسبوعي

التعليم فوق الجميع | education above all

هل استمتعت بالتعلم هذا الأسبوع؟

ما هي بعض الأشياء الجديدة التي تعلمتها؟

ماذا الذي فعلته بشكل جيد؟

ما الذي يمكنك فعله بشكل أفضل الأسبوع القادم؟

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

ملخص الأسبوع الثاني

وقت القصة

١

إقرأ قصة عن كيف تعلم سمير الضحك.

المشاعر المختلفة

فكر في مشاعرك ومشاعر الشخصيات أيضاً!

٤

كم الساعة؟

٣

العب لعبة لعرض أوقات مختلفة على مدار الساعة.

عناصر القصة

استمع إلى قصة وعبر عن مضمونها!

لعبة رواية القصص

٢

ارو قصصًا عن أشياء مختلفة في المنزل.

١

المشروع

كن كاتباً

قم بكتابة قصتك الخاصة!

الأدوات المطلوبة

- ورق
- حقيبة
- قلم رصاص او حبر

اليوم الأول

التعلم القائم على المشاريع

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؟

- ما الذي يجعل هذه القصة ممتعة بالنسبة لك؟
- كيف شعرت في أجزاء مختلفة من القصة؟
- ما الذي جعلك تشعر بالفضول لمعرفة الأحداث التالية في القصة؟
- ما الذي أعجبك في الشخصيات أو المكان؟

أعد سرد القصة ولكن قم بتغيير النهاية.

ورقة عمل – عناصر القصة

توضح لنا خريطة القصة جميع عناصر القصة.

ارسم خريطة للقصة التي سمعتها أو قرأتها.

العنوان ----------

المؤلف ----------

الشخصيات

المكان والزمان

المقدمة

المنتصف

النهاية

التعلم القائم على المشاريع

كن كاتباً

١. اختر موضوعًا لإنشاء قصة عنه.

٢. طوّر قصتك! فكر فيما يلي:

٣. ارسم خريطة لقصتك. اكتب 3 إلى 4 جمل تحت كل رسمة.

٤. أخبر القصة لشخص:

استخدم هذه الكلمات!

أولا، _____
وبعد ذلك/ثم، _____
وفي النهاية، _____

- هل استمتع المستمع بالقصة؟
- هل خطر لك أن تغير شيء ما في القصة؟
- كيف يمكنك جعل القصة أكثر إثارة؟

لعبة رواية القصة

- يجب على كل لاعب وضع 3 إلى 4 أغراض في حقيبة دون إخبار اللاعبين الآخرين.
- اختر أي شيء من الحقيبة دون النظر.
- أخبر اللاعبين الآخرين بقصة عن هذا الغرض!

على سبيل المثال، إذا اخترت ملعقة يمكنك أن تروي القصة التالية:

كانت الملعقة معمع سعيدة لأن علاء لم يأكل سوى المثلجات، فكانت معمع دائمًا تتذوق شيء لذيذ وبارد.
بعد ذلك ، تعلم علاء عن الأكل الصحي في المدرسة وصمم على أن يكون أكثر صحة وقرر أن يأكل خضروات خضراء اللون.

قال معمع لعلاء بانزعاج: "أنا لا أحب هذا الطعم! من فضلك لا تأكله!" ثم تشاجر علاء ومعمع لفترة.

أخيرًا ، أخبر علاء معمع أن الخضروات تجعله قويًا ولأن معمع تحب علاء كثيرًا قررت مساعدته في الحفاظ على لياقته.

ما الذي أعجبك في كل قصة؟ لماذا؟

التعلم القائم على المشاريع

اليوم الثالث

كن كاتبا

اكتب صفات لوصف ما يلي في قصتك:

الأشخاص (سعيد، متوتر، إلخ ...)	**المكان** (واسع، مظلم، إلخ ...)
ألأشياء (أخضر ، صغير، ألخ...)	**الأحدث** (مفاجئ ، مؤثرة، ألخ...)

استمر في العمل على الجزء الأول من القصة والمنتصف واكتب 4 إلى 5 جمل لكل جزء مستخدماً الأسئلة أدناه.

ملاحظة: هذه ليست النسخة النهائية من قصتك.

البداية

كيف تبدو الشخصيات؟
ما هو الزمان؟ أين يقع المكان؟
كيف تبدو الحياة الطبيعية للشخصيات؟

استخدم الصفات!

كانت الحديقة خضراء وكبيرة، وكان بها زهور جميلة. جاءت العاصفة بشكل مفاجئ في ذلك الصيف.

الذروة

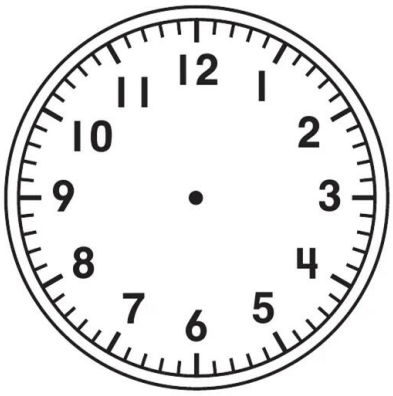
- كيف يمكنك جعل القصة أكثر إثارة للقارئ؟
- ما المشكلة التي تواجهها الشخصية؟
- ماذا ستفعل جميع الشخصيات الآن؟
- هل تغير الزمان؟ هل تغير المكان؟

لعبة الحساب

كم الساعة؟

زوجين أو أكثر من اللاعبين

تعليمات لإعداد اللعبة



قم بقص دائرة واصنع ساعة.
قم بقص سهمين (عقارب الساعة وعقارب الدقيقة)

ضع علامات الدقائق أيضًا!

كيف تلعب؟

- يختار لاعب وقت.
- يجب على الآخرين إظهار الوقت على الساعة وكتابته بالتنسيق الرقمي (على سبيل المثال: 4:35 مساءً ، 2:12 صباحًا ، وما إلى ذلك).
- أسرع لاعب يقوم بذلك بشكل صحيح يحصل على نقطة واحدة.

اللاعب الذي يحصل على أكبر عدد من النقاط يفوز باللعبة!

ما هو الوقت في بداية ومنتصف ونهاية قصتك؟ اعرض الوقت على الساعة!

التعلم القائم على المشاريع

كن كاتباً

اكتب نهاية قصتك، تتكون القصة من ٤ إلى ٥ جمل.

النهاية

- كيف تريد أن يشعر القارئ في النهاية؟
- كيف تم حل المشكلة في النهاية؟
- هل تغير المكان؟
- ماذا تفعل الشخصيات في النهاية؟

فكر في شعور شخصياتك ومشاعرهم المختلفة في كل جزء من القصة، ثم أضف بعض الجمل لوصف تلك المشاعر. استخدم علامات الترقيم والصفات والظروف والحوارات لإظهار المشاعر.

البداية

كان تامر يشعر **بالتفاؤل** ذات اليوم، وكان يتطلع إلى قضاء يوم رائع في الحديقة.

الوسط

ولكن دمرت العاصفة خطته! سحب تامر نفسه إلى المنزل **بخيبة أمل**، وقال: "ماذا سأفعل الآن؟"

النهاية

عندما عاد إلى المنزل ، **تفاجأ** تامر إذ وجد إخوته يصنعون قصصهم الخاصة وأراد أن ينضم إليهم أيضاً. ثم سأل أخوته **بحماس**: "هل يمكنني عمل كتاب قصص معكم؟"

تركيز ذهني

الكثير من الحالات المزاجية

كيف تشعر شخصياتك في بداية القصة والمنتصف والنهاية؟ لماذا تشعر الشخصيات بهذه الطريقة؟

المزاجات

١. فكر في وقت شعرت فيه بكل من هذه الحالات المزاجية. ماذا حدث؟ لماذا شعرت بهذه الطريقة؟

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

٣. اكتب قائمة بخمسة أغراض أو أنشطة يمكن أن تجعلك سعيدًا عندما تشعر بالحزن.

كلما شعرت بالحزن ارجع إلى هذه القائمة وقم بأحد هذه الأنشطة!

اليوم الخامس

التعلم القائم على المشاريع

كن كاتباً

أدوات الربط تربط الأفكار في القصة لتظهر:

المقدمة	الذروة	النهاية
أولاً في إحدى الأوقات في يوم من الأيام	ثم بالإضافة إلى في وقت لاحق إلا أن	أخيراً في النهاية

- استخدم ما لا يقل عن 5 كلمات ربط في قصتك.
- اكتب النسخة النهائية من القصة على صفحات مختلفة.
- أضف الرسوم التوضيحية في كل صفحة.

صفحة الغلاف

- اصنع صفحة غلاف للقصة وقم بكتابة عنوان جذاب وكتابة اسمك!
- اربط جميع الصفحات معًا بواسطة خيط أو قم بتدبيسها لصنع كتابك.
- اكتب أرقام الصفحات أسفل كل صفحة

العرض

- شارك كتابك مع أفراد عائلتك وأصدقائك.
- ما الذي أعجب القراء؟
- قم بإجراء تغييرات على قصتك لتحسينها.

فكر ما الذي يجعل القصة ممتعة؟

وقت القصة

سمير يتعلم الضحك

بقلم روهيني نايلكاني

كان سمير مزارعاً جيداً. وكان الموز الذي يزرعه أفضل موزٍ في البلدة
ولكنه كان يخيف الجميع عندما يغضب.
كلما غضب سمير أصبح جبينه مليئاً بالتجاعيد الغليظة.

وأصبح أنفه أحمر، وأصبحت نظرته حادة. كان غضب سمير يخيف الجميع وكانوا يفرون هرباً منه. هربت زوجته، وأطفاله، وهرب أيضاً أصدقائه وحاولوا الاختباء منه. أخاف سمير الحيوانات كذلك، فهربت الأبقار وهرب الكلاب وحلقت الغربان في الحقول بعيداً عنه.

كان سمير يغضب كثيراً. أغضبته محاصيله التي لا تنمو بشكل جيد وأغضبه الحلاق الذي لم يكن متوفراً لقص شعره وأغضبه التلفاز الذي لا يعمل، كان كل شيء يغضبه.

وفي يوماً من الأيام، ذهب سمير إلى حقله ليلقي نظرة على محاصيل الموز وكان مزاجه متعكراً. لم يعرف سكان القرية سبب مزاجه السيء.

ذهب سمير مسرعاً ليلقي نظرة على أكبر شجرة موز ووجد أنها قد أثمرت تماراً جميلة. فجأة ظهرت مجموعة من القرود تتأرجح من شجرة قريبة، ثم قفز أكبر قرد على شجرة سمير المثمرة التي كان يتأملها بفخر.

سمير يتعلم الضحك

أغضبت أفعال القردة سمير. فاحمر وجهه وسرعان ما انتشر الغضب في جسده كاملاً.

فاجأ غضب سمير القرد؛ لم ير مثل غضبه في حياته. رمى القرد ما كان يحمل من موز، وقفز هارباً من شجرة إلى الأخرى

رأى سمير القرد يقفز من شجرة إلى الأخرى ولاحقه في الحقل ليُلقنه درساً. ولكن لسوء حظه فقد سمير توازنه ثم انزلق بسبب قشور الموز وعلق حذائه في الوحل.
حاول سمير النهوض ليلاحق القرود مجدداً ولكنه وقع مرة ثانية على وجهه!

جلس سمير على الأرض ووجد فمه مليء بالأوراق والطين والأغصان الصغيرة. ثم نظر الى الأعلى ولم يجد القردة.

وعندها نظر سمير إلى نفسه. فقد اتسخ قميصه الجميل بالطين فأصبح بني اللون، وكانت يداه متسختين جداً. فأما قدماه فكانتا منغمستان في الطين. حينذلك أدرك سمير أنه يبدو مضحكاً جداً.

سمير يتعلم الضحك

كان سمير المزارع المشهور يجلس في بقعة من الطين أوراق الشجر والموز! وبالتأكيد كان يبدو مضحكاً!

وعندها بدأ سمير بالضحك ... ضحكة صغيرة: ها ها ها
وأصبحت ضحكته أكبر وأعلى: **ها ها ها!**
واستمر ضاحكاً وكان كلما يضحك تشتد رغبته بالضحك أكثر!
اشتدت ضحكة سمير: "*ها ها ها*"

وكبرت ابتسامته وسرعان ما أدمعت عيناه وأمسك سمير بطنه وتدحرج في الطين من شدة الضحك. ***ها ها ها ها ها!!!***

اجتمع حوله الناس وحتى القردة ليسمعوا ضحكته. وكانت ضحكته مُعدية فضحك الجميع، وغردت العصافير، وضحكت القردة، وقهقه الأطفال، وتمايلت الأشجار، وابتسم الحلاق في صالونه، وضحك النمر في كهفه أيضاً!

فجأة توقف سمير عن الضحك. كان الكل من حوله سعيداً فشعر سمير بالسعادة وعاد إلى منزله.

مازال يغضب سمير أحياناً ولكنه أصبح الآن يحب الضحك ولديه أعلى ضحكة في القرية.

- اصنع خريطة قصة لهذه القصة.
- متى تعبس؟ ارسم وجهك وانت عابس.
- اختلق قصة مختلفة يتعلم فيها سمير الضحك.

انطباعك الأسبوعي

هل استمتعت بالتعلم هذا الأسبوع؟

ما هي بعض الأشياء الجديدة التي تعلمتها؟

ماذا الذي فعلته بشكل جيد؟

ما الذي يمكنك فعله بشكل أفضل الأسبوع القادم؟

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

ملخص الأسبوع الثالث

المشروع

بطاقات الهوية

اصنع بطاقات هوية لأفراد عائلتك بمساعدة هذه الأنشطة!

١ ارسم عائلتك

أرِنا جميع أفراد العائلة!

٢ أشخاص متشابهون

قم بإجراء مقابلة مع أفراد عائلتك لملاحظة أوجه التشابه بينهم.

٣ ماذا ترى؟

الشخص الذي في المرآة رائع.

٤ الطابور

سنلعب لعبة ممتعة باستخدام الأرقام.

٥ كبار السن

اقرأ عن لبنى والمشكلة التي تواجهها مع كبار السن.

الأدوات المطلوبة

- ورقة
- شريط لاصق / دبوس
- قلم رصاص او حبر

التعلم القائم على المشاريع

بطاقات الهوية

لماذا بطاقة الهوية مفيدة؟

١. انظر إلى هذه البطاقة.
ماذا تخبرك عن الشخص؟

اعثر على بطاقات الهوية المختلفة الذي يمتلكها أفراد عائلتك. لماذا يستخدمونها؟

بطاقة الهوية

علي مصبح

بيت رقم 32 طريق الوكير

تاريخ الميلاد: ٢٠١٣/٥/٣

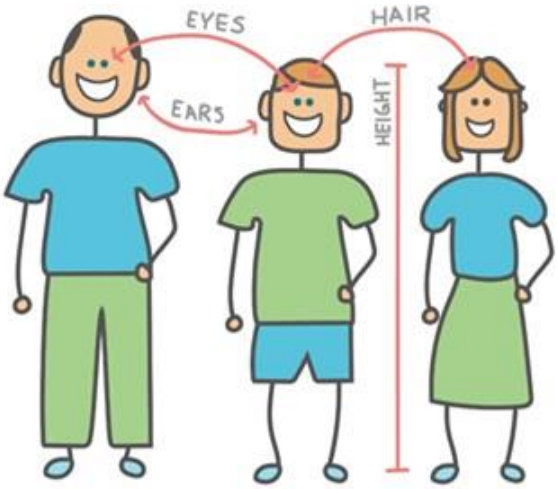
رقم الهاتف: ١٢٣-٤٢١-٣٦١

الوالدين: منير مصبح، سمر مصبح

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

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

٢. قارن نفسك بأفراد عائلتك. اذكر ٥ أوجه تشابه و ٥ اختلافات بينك وبينهم.



الأم الابن الأب

٣. في رأيك لماذا نشبه أحياناً أفراد من عائلتنا؟

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

ورقة عمل

ارسم عائلتك

ارسم عائلتك في المساحة المخصصة أدناه ثم اكتب أسماء أفراد العائلة.

لكل فرد من أفراد الأسرة:

- اكتب جملة أو جملتين لوصفهم. (على سبيل المثال: والدي طويل ومضحك. يطرح العديد من النكت)
- أخبر أفراد العائلة شيئًا عنهم يعجبك.
- اكتب وجه تشابه واحد وفرق واحد بينك وبينهم.

التعلم القائم على المشاريع

بطاقات الهوية

- لماذا نجري مقابلات مع الناس؟ كيف نفعل ذلك؟
- اكتب قائمة أسئلة تتكون من ١٠ إلى ١٢ سؤالاً لتُجري مقابلة مع أفراد عائلتك.
- أدناه بعض الأمثلة:

ما	ما اسمك؟
متى	متى تاريخ ميلادك؟
من	من هم والديك؟
لماذا	لماذا تحبهم؟
كم	كم عمرك؟
أين	أين ولدت؟

- قم بإجراء مقابلة مع ٥ أفراد من العائلة ثم دَوّن إجاباتهم (إذا لم يكونوا متفرغين يمكنك إجراء مقابلة مع أي شخص آخر.)

أشخاص متشابهون

- اقرأ إجابات أفراد عائلتك ولاحظ أوجه التشابه.
- اضف فئاتك الخاصة للجدول أدناه.
- احسب نسبة التشابه %

نسبة التشابه = عدد الأشخاص الذين لديهم إجابات مشابهة / مجموع عدد الأشخاص الذين أجريت معهم مقابلة × ١٠٠

الفئة	الحزم الحسابية	المجموع	%
مثال: الشعر الأسود	𝍸	٥	%٨٣
شهر الميلاد: _____			
العمر: أكبر من ١٥ سنوات			
اللون المفضل: _____			

هل ساعدك حساب نسبة التشابه في الفئات المختلفة على فهم أفراد عائلتك؟

التعلم القائم على المشاريع

بطاقات الهوية

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

ارسم أو الصق الصورة

اسم: _____

الطول: _____

عيد الميلاد: _____

عنوان: _____

رقم الهاتف.: _____

اسم الاب: _____

اسم الأم: _____

الطعام المفضل: _____

لون العين: _____

الفئات الخاصة بك: _____

فكر: كيف تستخدم بطاقات الهوية وما هي المعلومات المطلوبة؟
مثال: ستحتاج لمعرفة نوع السيارة التي يقودها الشخص لصنع بطاقة رخصة القيادة.

- قم بالتفكير في قوة خارقة لكل فرد.
- اكتب قصة قصيرة عن كل فرد وقوتهم الخارقة. استخدم الصفات وكلمات الربط.
- ارِوِ القصة لعائلتك وأصدقائك. هل استمتعوا بها؟

ماذا ترى؟

- خذ دقيقة وانظر إلى 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!

التعلم القائم على المشاريع

بطاقات الهوية

تزيين بطاقات الهوية الخاصة بك.

- قبل توزيع البطاقات، اقرأ بعض المعلومات من البطاقات دون ذكر الإسم واطلب من أفراد العائلة أن يحزروا اسم الشخص. اقرأ معلومات غير بديهية ليكون من الصعب عليهم التخمين!
- يمكنك أيضًا إنشاء قصيدة لوصف كل عضو ومشاركتها مع أفراد الأسرة.

إذا كنت ستكتب قصيدة:

- حاول أن تستخدم كلمات القافية في قصيدتك.
- لا تذكر اسم الشخص في القصيدة.

- سيخمن أفراد الأسرة اسم الشخص الذي تنتمي له بطاقة الهوية.

هناك ولد صغير سعيد،
لن تجده بدون لعبة في يده
يبني ويصنع أشياء جديدة
ويرقص ويغني
لديه عيون بنية صغيرة
يركض دائمًا ويسقط ويضحك بصوت عالي!

١. هل أحب أفراد عائلتك بطاقة الهوية الخاصة بهم؟
٢. هل تريد إجراء تغييرات على البطاقات؟
٣. ما فائدة بطاقات الهوية الخاصة بك؟

لعبة الحساب

الطابور

فريقان أو أكثر من ٥ لاعبين.

كيف نلعب

- قم بحساب أعمار جميع أفراد عائلتك بناءً على ميلادهم واكتبها في على شكل الكسور العشرية. (على سبيل المثال: ١٣ سنة و ٦ أشهر = ١٣,٥ سنة)
- يكتب الفريق الأول أعمار أي 5 أفراد من العائلة على قطع من الورق ويلصقها على ظهور لاعبي الفريق الثاني. يعيد الفريق الثاني نفس الخطوات مع الفريق الأول.
- عندما تبدأ اللعبة، يجب على الفريقان ترتيب أنفسهم (حسب رقمهم) بترتيب تنازلي (كبير إلى صغير) دون التحدث.

أي فريق كان أسرع وإجابته صحيحة؟ سيفوز هذا الفريق باللعبة! يجب على الجميع أن يخمن العمر المعلق على ظهورهم!

من هو أكبر وأصغر أفراد الأسرة؟
ما هو متوسط عمر أفراد الأسرة؟
ما هي النسبة المئوية للأعضاء الذين أعمارهم أقل من 20 سنه؟

كبار السن

بقلم أوكو موديستو

كان هناك عائلة مكونة من زوج وزوجة وأطفالهم. تعد الأم الطعام للعائلة كل يوم. كانت تحضر الوجبة إلى المائدة ليأكلوها.

يقوم الأب بتقسيم اللحم. كان يعطي حصة صغيرة من اللحم للطفل الأكبر ويقول لها "لبنى، أنا كبير في السن بما يكفي لتناول اللحم. هذا لك. انتظري حتى تكبري ".

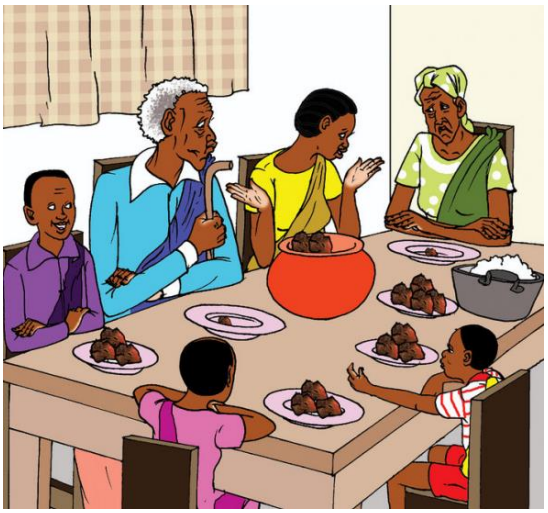
ثم يقول للطفل التالي، "أنا كبير بما يكفي لتناول اللحوم. هذا لك. انتظر حتى تكبر."

تصبح قطعة اللحم أصغر وأصغر في كل مرة يعطي فيها الأب قطعة لحم لأحد أطفاله. بالتالي حصل أصغر طفل على أصغر قطعة لحم.

احتفظ الأب بقطعة اللحم الكبيرة له ولزوجته. كان الأطفال الجائعين هادئين ويأكلون طعامهم بهدوء. **طلبت لبنى ذات العيون البنية اللون من إخوتها عدم المجادلة والتحلي بالصبر.**

مرت السنوات - كبر الأطفال والوالدان وأصبح الوالدين ضعفاء. اعتنى الأطفال بأمهم وأبيهم.

كبار السن



في أحد الأيام على العشاء، قدمت لبنى اللحوم كالمعتاد. لكنها هذه المرة أعطت قطعة صغيرة فقط لوالدها وقطعة صغيرة لأمها.
قالت لوالديها، "لقد أكلتما حصتكما، حان وقتنا نحن الآن. نحن كبار بما يكفي."

قدمت معظم الطعام لإخوتها.

تذكر الأب ما فعله عندما كان أطفاله صغارًا. اعترف الوالدان بأن ما فعلاه كان خطأ وطلبا المغفرة. سامحهم الأطفال ووعدوهم بعدم تكرار هذا الخطأ مع أطفالهم في المستقبل.

- لو كنت أنت الأب، كيف ستقسم الوجبة؟ لماذا؟
- لاحظ الجمل **بالخط العريض** في القصة. ماذا يخبرونك عن شخصية لبنى؟
- تخيل أنك لبنى. أكمل النص أدناه. أضف ما لا يقل عن ٨ إلى ١٠ جمل.

مذكرتي العزيزة،

قدم لنا آباؤنا اليوم القليل من الطعام وكان معظمه لأنفسهم. لست متأكدًه من سبب قيامهم بذلك ، لكنني أشعر. . .

انطباعك الأسبوعي

التعليم فوق الجميع | education above all

هل استمتعت بالتعلم هذا الأسبوع؟

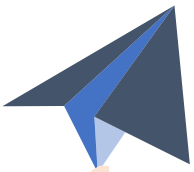
ما هي بعض الأشياء الجديدة التي تعلمتها؟

ماذا الذي فعلته بشكل جيد؟

ما الذي يمكنك فعله بشكل أفضل الأسبوع القادم؟

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

ملخص الأسبوع الرابع



وقت القصة

اقرأ قصة عن مغني يعاني من رهاب المسرح!

١

بطاقة دعوة

صمم بطاقات دعوة لمسرحيتك

٤

أشكال ثلاثية الأبعاد

استكشاف وإنشاء أشكال ثلاثية الأبعاد

٣

ألعاب التمثيل

طور مهاراتك في التمثيل من خلال لعبة ونشاط.

١

صندوق الاصوات

تدرب على التنفس العميق من خلال الأصوات.

٢

المشروع

مثل الشخصيات

إصبح ممثلاً هذا الأسبوع!

الأدوات المطلوبة

- صلصال / طين
- ورق
- أعواد / أعواد أسنان صغيرة
- قلم رصاص

التعلم القائم على المشاريع

مثل الشخصيات

كيف يمكن للدراما إيصال فكرة؟

ما بعض الكلمات التي تخطر لك عند التفكير في كلمة «دراما»؟

الدراما هي قصة يتم سردها من خلال الحوار بين الشخصيات.

- كيف تختلف الدراما عن قراءة القصص؟
- أيهما تفضل؟ ولماذا؟

لعبة التقليد

- قلّد شخص من عائلتك أو أصدقائك **دون أن تتحدث.**
- يجب أن يحزر اللاعبون الآخرون اسم الشخص الذي تقلده للحصول على نقطة إذا كانت الإجابة صحيحة

بعد جولة واحدة ، تصرف مثل هذا الشخص وقم بإضافة كلمات يرددونها دائماً

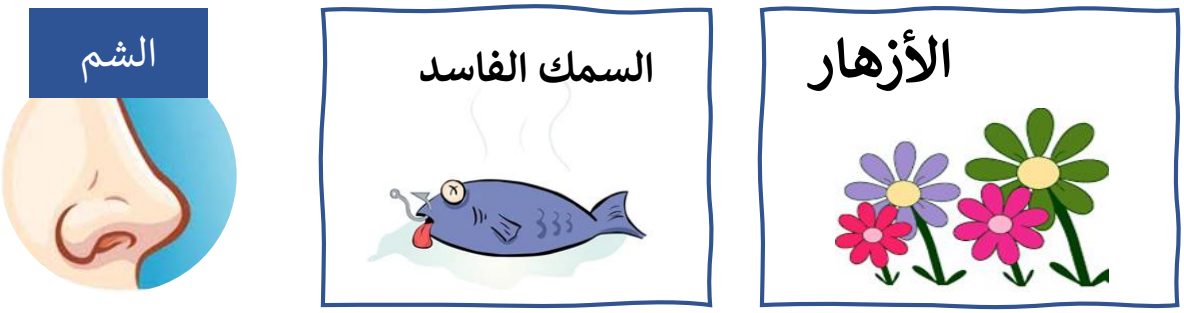
قلد أصواتهم أيضاً.

- كيف يمكننا التواصل مع بعضنا البعض؟
- ما الفرق الذي أحدثه استخدام الأصوات والكلمات؟

لعبة الحواس

- ما هي حواسنا الخمس؟

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



- التقط كل بطاقة ومثل ردة الفعل المتوقعة عند رؤية أو تذوق أو شم أو لمس أو سماع الشيء المرسوم. يجب على الآخرين تخمين **الحاسة والشيء المرسوم.**

يحصل اللاعب على نقطة إذا كان تخمينه صائباً.

يفوز اللاعب الذي يحصل على أكبر عدد من النقاط!

نشاط التجميد

يقف الممثلون في طابور ويلعبون اللعبة أدناه:

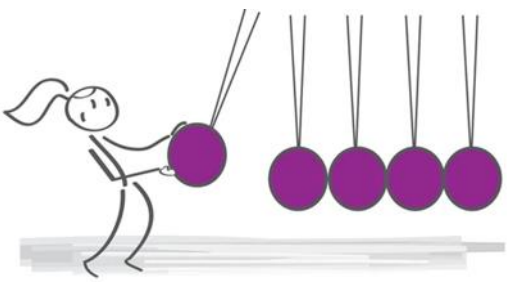
اللاعب الأول ← **اللاعب الثاني** ← **اللاعب الثالث**

يُعطى سيناريو ليمثله
مثال: حركة ملاكمة

يمثل ردة فعل لحركة
اللاعب الأول
كأن اللاعب 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.



مثل الشخصيات

كتابة السيناريو

فكر في قصة تريد تمثيلها. قم بإنشاء خريطة قصة لها.
استكشف أفعال / ردود أفعال الأحداث المختلفة في قصتك.

كيف يعرف الممثلون الحوار وكيفية التمثيل على المسرح؟

اكتب سيناريو مسرحيتك على هيئة حوار بين الشخصيات.

غالبًا ما يكون للمسرحيات رواة يقدمون للجمهور معلومات إضافية حول ما يجري.

الراوي: في ذات صباح يوم مشمس من صيف ٢٠٠٨ جلس علي مع شقيقته سارة ليناقشا إجازتهما الصيفية وكيف سيقضيانها.

سارة: يمكننا بناء بيت على الشجرة! أو أن نصنع ألعاباً جديدة! أو أن نذهب إلى بيت جدنا!

علي: **(بنبرة حزينة)** أريد أن أجلس بمفردي يا سارة

سارة: **(تمسك بيده)** هل أنت بخير يا علي؟

يمكنك أيضاً كتابة توجيهات للممثلين لأداء الحوارات بنبرة معينة أو إحساس معين.

تأمُل المشاعر

صندوق الصوت

قف وقفة صحيحة ومستقيمة واغمض عيناك.

- خذ نفساً عميقاً وعند الزفير قل:
  اااااااااااااااااااااااااااااااه (كرره ثلاث مرات)

- خذ نفساً عميقاً وعند الزفير قل:
  اووووووووووووو (كرره ثلاث مرات)

- خذ نفساً عميقاً وعند الزفير قل:
  امممممممممممم (كرره ثلاث مرات)

يمكنك إخراج الأصوات بصوت عالٍ أو منخفض.

كيف تشعر بعد هذا النشاط؟

بالسعادة | بالملل | _____ (شيء آخر)

بالحزن | بالغضب | لا أعلم!

بالطمأنينة | بالهدوء

التعلم القائم على المشاريع

مثل الشخصيات

التحدث مع عرض المشاعر

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

- هل أحتاج إلى ميكروفون؟
- لقد أنهت المهمة.
- لا أعتقد أنه سيستمع إلي.

متفاجئ	غاضب	منزعج	حزين	سعيد

فكر في سيناريوهات مختلفة (2 الى 3). انظر للأمثلة أدناه:

- معلم يسأل تلميذه لماذا لم يكمل الواجب
- طبيب يفحص المريض
- مقدم برنامج يستضيف ممثل مشهور.

مثل هذه السيناريوهات مع أحد أفراد عائلتك أو أصدقائك واستخدم هذه المشاعر:
الملل – الخوف – الحيوية – الغضب

كيف تتغير لغة جسد مع المشاعر المختلفة؟
حدد في السيناريو الخاص بك أين يتعين عليك التحدث بمشاعر معينة.

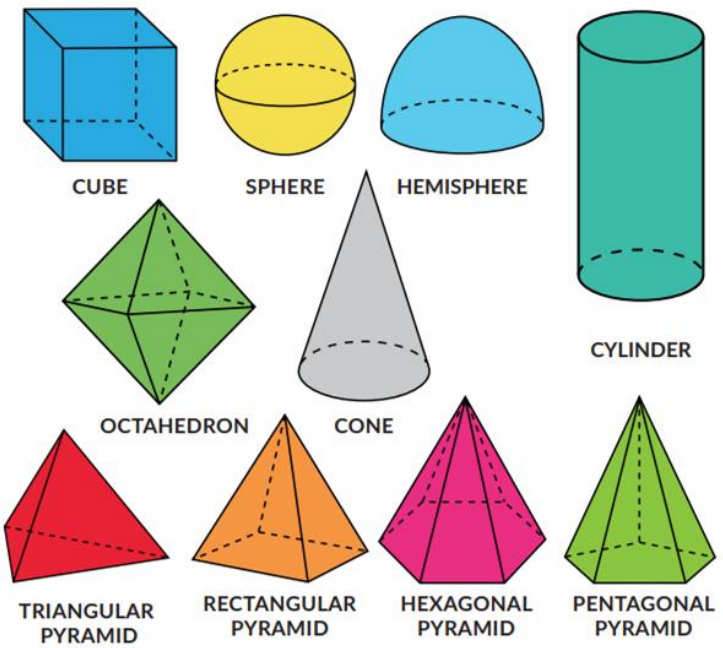
أشكال ثلاثية الأبعاد

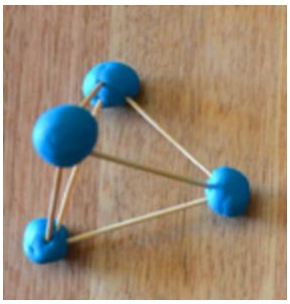
لاعبين على الأقل

كيف تلعب

- يقول أحد اللاعبين اسم لإحدى الأشكال ثلاثية الأبعاد.
- يجب على اللاعبين استخدم العجين / الطين والعصي الصغيرة لإنشاء الشكل.
- يفور اللاعب الذي ينهي صنع الشكل أولاً.

حدد عدد الوجوه والجوانب والرؤوس لكل شكل.





اللاعب الذي يحصل على أكبر عدد من النقاط يفوز باللعبة!

هذه الأشكال تسمى بالديكور ويمكنك استخدامها في تزيين المسرح.

اليوم الرابع

التعلم القائم على المشاريع

مثل الشخصيات

التشديد على الكلمات

يمكن أن يكون لنفس الجملة معاني مختلفة بناءً على الكلمات التي تشدد عليها. الكلمات المشدد عليها موضحة أدناه **باللون الأزرق**.

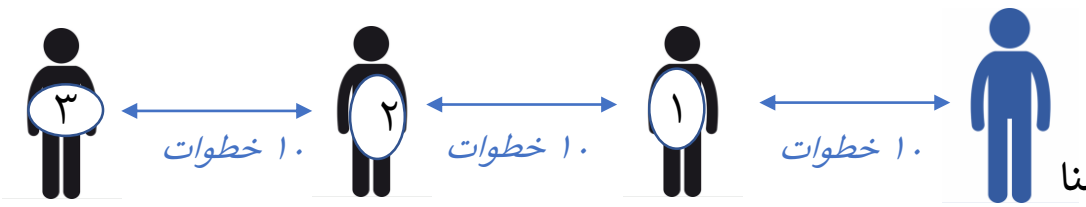
من اشترى الفستان؟ تارا.

هذه معلومة مهمة هنا.

اكتشف كيف تتغير المعاني للآخرين.

اشترت تارا الفستان.
اشترت تارا الفستان.
اشترت **تارا** الفستان.
اشترت تارا **الفستان.**

تمارين صوتية



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

وقت التدريب

١. اختر أشخاصاً ليمثلوا شخصيات مسرحيتك.
٢. تدربوا على الحوارات المختلفة مع التركيز على المشاعر والحركات ونبرات الصوت في الحديث.

النشاط

بطاقة الدعوة

صمم بطاقة دعوة لدعوة أفراد عائلتك وأصدقائك لحضور مسرحيتك.

يجب أن تحتوي بطاقتك على التفاصيل التالية:

الدعوة ← *العنوان*

إلى السيد سامح، ← *الاسم*

يسرنا دعوتك لحضور مسرحية: ← *المسرحية*

"مغامرات سارة وعلي"

يوم الخميس الموافق ٢٦ يناير ٢٠٢٢. ← *التاريخ*

الوقت: ٥:٠٠ من الساعة مساءً إلى ٦:٠٠ مساءً ← *الوقت*

المكان: بيت رقم ١٢، مجمع هيلز، شارع أطلس ، الدوحة - قطر ← *المكان* / *الخاتمة*

نحن نتطلع إلى حضوركم.

تحياتي،

مؤمنة

هاتف: ٣٧٦٦٦٢١ ← *معلوماتك*

يمكنك إضافة تفاصيل إضافية.

زين بطاقات الدعوة ووزعها على المدعوين.

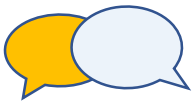
اليوم الخامس

التعلم القائم على المشاريع

مثل الشخصيات

التحضير المطلوب:

إختر الأزياء.



تدرب على النص مع المشاعر.

أضف مقطوعات موسيقية.
(يمكن أيضاً أن تغني!)

تقديم المسرحية

قدم المسرحية أمام الجمهور

هل استمتعوا بالمسرحية؟ اذكر الأشياء التي سارت حسب الخطة؟

ما هي الأشياء التي يمكن تحسينها في المرة القادمة؟

فكر

كيف يمكن للدراما توصيل فكرة؟

رهبة المسرح

بقلم ياميني فيجايان

شادية فتاة تحب الغناء أكثر من أي شيء في العالم بأسره. وكان يتملك شادية أجمل شعور عندما تغني.

تغنى شادية في الحمام.
وعلى السطح.
وتغنى للتلال.
وللقمر.
كانت شادية تغني كالأسد وكالنحلة.
تغني شادية تحت المطر وفي حرارة الصيف.

وفي يوم من الأيام بينما كانت شادية تغني خطرت لباسم فكرة. وقال لها: "لدي فكرة رائعة!" كان باسم صديق شادية المفضل وكان عقله مليء بالأفكار، بعضها رائعة وبعضها سيئة.

"قال باسم: "يجب أن تُغني في الحفل الكبير يا شادية! فردت شادية وقالت: "يا لها من فكرة سيئة!" قال باسم: "لماذا؟ ألا تحبين الغناء؟" لم تخبره شادية عن تلك المرة التي أصابتها رهبة المسرح إذ كاد يغمى عليها من الخوف.

"قالت شادية: "ولكن لا... لا أستطيع الغناء أمام جمهور. أنا لا أغني أمام عائلتي في المنزل!" فقال باسم: "ولكنك تغنين أمامي! كل ما ينقصك هو قليل من التدريب."

قالت شادية: "وإذا ضحك علي ماهر وباهر؟"

قال باسم: "إذا ضحك عليك شخص فهو سخيف ولئيم لأن صوتك رائع!"

رهبة المسرح

شعرت شادية بالغثيان كلما فكرت في الغناء أمام الجمهور. فكانت تشعر بالحماس والخوف في نفس الوقت. ولكنها كانت تحب الغناء جداً ولذا قررت أن تحاول الغناء أمام الجميع! دربت صوتها ليصبح أفضل ما يمكن أن يكون!

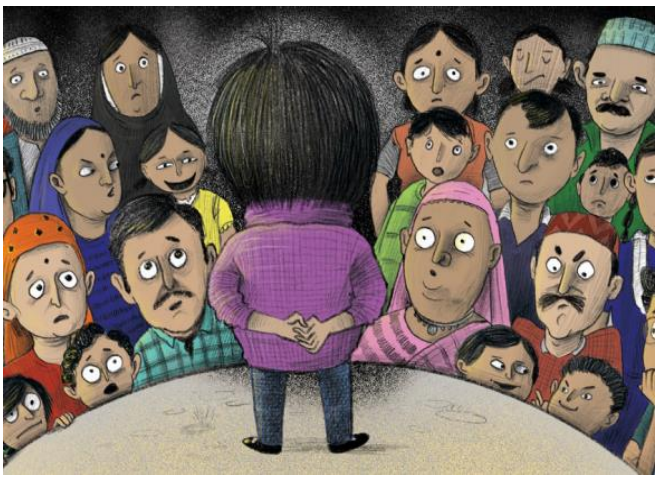
كان الجميع متحمس لليوم الكبير وحاولوا إعطاء شادية بعض النصائح.

وقبل الحفل بيوم تدربت شادية لآخر مرة. وكان أداءها رائعاً!

وأخيراً جاء يوم الحفل الكبير! ولكن حين جاء دورها ثقل لسان شادية. ما أكبر هذا المسرح! ما هذه الأضواء الساطعة! ما هذا الجمهور الكبير! ضاق صدر شادية وتصببت عرقاً.

رهبة المسرح

لحسن حظها تذكرت شادية أن تبتسم للجمهور. ولكن عندما بدأت بالغناء لم يكن لها صوت وكأنما سرق أحدهم حبالها الصوتية! أخذت شادية نفساً عميقاً وحاولت مرة أخرى..



وخرج من فمها صوت خافت جداً! وعندها شهق الجمهور بأكمله. وبدأ قلب شادية بالخفقان بسرعة وبدأ رأسها بالدوران.

وفي تلك اللحظة رأت شادية باسم يلوح لها، وشعرت بالراحة عند رؤيته. ثم حاولت الغناء مرة أخرى.

في البداية خرج صوتها بهدوء. كان غناء شادية جيد بالرغم من اهتزاز صوتها. وبدأت الألحان بالتدفق تدريجياً من فمها وأخيراً خرج صوتها العذب. لم يخيفها المسرح الكبير أو الأضواء الساطعة أو حتى الجمهور الكبير! غنت شادية بصوتها العالي والشدو. وتملك شادية أجمل شعور عندما غنت.

- هل عانيت أو تعرف شخص يعاني من رهاب المسرح؟ هل تعلم ما الذي يسببه؟
- تخيل أنك باسم. اكتب رسالة واعطها لشادية قبل الحفل بيوم لتشجيعها على بذل قصارى جهدها.

انطباعك الأسبوعي

التعليم فوق الجميع | education above all

هل استمتعت بالتعلم هذا الأسبوع؟

ما هي بعض الأشياء الجديدة التي تعلمتها؟

ماذا الذي فعلته بشكل جيد؟

ما الذي يمكنك فعله بشكل أفضل الأسبوع القادم؟

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

شهادة تقدير

تم منح هذه الشهادة لـ

_____

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

education above all
التعليم فوق الجميع

_____

المشرف

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

ص ١٦، ١٧، ١٨: الموسوعة السحرية (الإنجليزية)، من تأليف أبحا ساردسي، تمت الرسومات من قبل أبن شر سثا، Maddienelson4 ، رجيتا غاتي، ساهيتي راني ويهان دي جاغر، تمت إعادة كتابته من قبل التعليم فوق الجميع ،و نشر من قبل من قبل براثم بوكس(Pratham Books, 2006) © تحت رخصة CC By 4.0 على ستوري ويفر.

ص ٤٠، ٥٠: صمم من قبل منظمة دريم ادريم

ص ٣٠، ٣١، ٣٢: سرنجري يتعلم الضحك (الإنجليزية)، من تأليف روحني نيليكاني، تمت الرسومات من قبل انجي وابيش، ، تمت إعادة كتابته وتم تغير الإسم نشر من قبل التعليم فوق الجميع، ونشر من قبل براثم بوكس (Pratham Books, 2006) © تحت رخصة CC By 4.0

ص ٤٣، ٤٤: كبار السن (الإنجليزية)، من تأليف أوكوا مودستوا، تمت الرسومات من قبل سايم كأمبه، نشر من قبل مبادرة كتب القصصية الافريقية (African Storybook Initiative, 2015) © تحت رخصة CC By 4.0 على ستوري ويفر.

ص ٥٦، ٥٧، ٥٨: رهبة المسرح (الإنجليزية)، من تأليف يميني فيجايان، تمت الرسومات من قبل سوميش كومار، ، مدعوم من قبل CISCO ونشر من قبل براثم بوكس(Pratham Books, 2006) © تحت رخصة CC By 4.0 على ستوري ويفر.