

في الشتاء... ماذا تفعل الحيوانات؟ كيف تعيش الحيوانات؟ وكيف تحمي نفسها في الشتاء؟

برنامج براعم في عطلة الشتاء

مشروع الاثراء التربوي برنامج براعم في رياض أطفال المجتمع العربي



الفهرست

3		מִקְדָּמָה
5		מוֹצָאעַ הַבְּרִנָּאמֶג
6		מִחְפָּז הַבְּרִנָּאמֶג הַיּוֹמִי
		הַיּוֹם הָאוֹל
8		"כִּיִּפ תִּסְתַּעַד הַחַיּוֹנָאֵת לַלְּבִיד?"
24		הַרְבֵּז בַּאֲיוֹם הַתָּלִי
		הַיּוֹם הַתָּנִי
25		"נִבְנִי בֵּיתָ לַחַיּוֹן"
		הַיּוֹם הַתָּלִת
36		"כִּיִּפ תִּתְּחַרֵּכ הַחַיּוֹנָאֵת?"
		הַיּוֹם הַרְבִּע
49		"כִּיִּפ תַּחְמִי הַחַיּוֹנָאֵת נִפְסָהָ?"
		הַיּוֹם הַחָמִס
65		נִסְאֵד הַחַיּוֹן פִּי יוֹם שְׁתּוּי

"כל הזכויות שמורות 2026 © משרד החינוך.
אין להעתיק, לצלם, להקליט, לאחסן במאגר מידע או להפיץ חלקים כלשהם מפרסום
זה ללא קבלת רשות מפורשת בכתב מבעלי הזכויות".



مقدمة

يُعدّ عالم الحيوانات من الموضوعات القريبة جدًّا من عالم الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة، إذ ينجذب الأطفال بصورةٍ طبيعيّةٍ إلى صور الحيوانات، أصواتها، حركاتها وأشكالها المختلفة.

في هذه الخطّة، يُستخدم عالم الحيوان بوصفه مساحةً للعب، والاستكشاف، والحركة، والخيال، والملاحظة، والتعاطف. خلال هذا الأسبوع، يقترب الأطفال من عالم الحيوانات من خلال أسئلةٍ بسيطةٍ ومباشرةٍ تناسب أعمارهم، وتسهم في تحويل الطفل من مستمعٍ إلى مشاركٍ؛ فالطفل يقلّد، يبني، يختار، يلمس، يرسم، يجرب، ويعبر.

الأهداف المعرفيّة

1. أن يربط الطفل بين ثلاث حيوانات على الأقلّ وبين المكان المناسب لعيش كلّ منها، باستخدام الصور أو المجسمات.
2. أن يذكر الطفل سببًا واحدًا على الأقلّ يوضّح أهميّة وجود مكانٍ آمنٍ للحيوان.
3. أن يميّز الطفل، من خلال النشاط، بين طريقتين أو أكثر لحركة الحيوانات، مثل المشي، أو القفز، أو الزحف، أو الطيران.
4. أن يذكر الطفل وسيلة حمايةٍ واحدةٍ على الأقلّ يستخدمها حيوان من الحيوانات التي تعرّف إليها، مثل القوقعة، أو الأشواك، أو الاختباء.
5. أن يطابق الطفل ثلاث حيوانات على الأقل مع احتياجٍ مناسبٍ لكلٍّ منها، مثل الغذاء، أو الماء، أو المأوى، بنسبة نجاحٍ لا تقلّ عن 80%.



القيم الاجتماعية

1. أن ينتظر الطفل دوره أثناء النشاط الجماعي دون مقاطعة.
2. أن يتشارك الطفل مع طفل آخر أداة أو مادة تعليمية واحدة على الأقل أثناء تنفيذ النشاط.
3. أن يظهر الطفل احترامه لأعمال الآخرين من خلال عدم إتلافها، وتقديم تعليق إيجابي واحد على الأقل حول عمل أحد زملائه.
4. أن يقدم الطفل المساعدة لزميله مرة واحدة على الأقل عند الحاجة خلال النشاط، بصورة تلقائية أو بعد توجيه بسيط.
5. أن يشارك الطفل في نشاط جماعي واحد على الأقل من بدايته حتى نهايته، مع الالتزام بالتعليمات الأساسية للمجموعة.

الأهداف العاطفية

1. أن يعبر الطفل عن شعور إيجابي أو تعاطف تجاه أحد الحيوانات، من خلال جملة مناسبة واحدة أو تصرف مناسب واحد على الأقل.
2. أن يذكر الطفل سلوكًا واحدًا على الأقل يمكنه اتباعه للعناية بالحيوانات أو المحافظة على سلامتها.
3. أن يشارك الطفل مرة واحدة على الأقل في الحوار أو النشاط الجماعي، من خلال الإجابة، أو الحركة، أو عرض إنتاجه أمام الآخرين.
4. أن يستخدم الطفل، خلال النشاط الحر، خياله في ابتكار قصة، أو حركة، أو مأوى لحيوان واحد على الأقل، دون خوف من التقييم أو النقد.
5. أن ينجز الطفل، بنهاية النشاط، منتجًا شخصيًا مرتبطًا بموضوع الحيوانات، مثل رسم، أو مجسم، أو مأوى، وأن يعبر عن رضاه عنه بجملة أو إشارة إيجابية.



موضوع البرنامج

ينطلق البرنامج من فكرة أساسية: أنّ لكلّ حيوانٍ طريقةً خاصّةً تساعدُه على العيش والتعامل مع البيئة المحيطة به. يتعرّف الطفل خلال الأنشطة إلى أنّ الحيوانات ليست متشابهةً، وأنّ لكلّ حيوانٍ جسمًا يميّزه، وطريقةً مختلفةً في الحركة، ومكانًا يناسبه للعيش والاحتفاء، وخصائص تساعدُه على مواجهة الظروف المختلفة. ولا يُطلب من الطفل في هذه المرحلة فهم مفهوم "التكيف" بصورة علمية أو استخدام مصطلحات معقّدة، بل تُقدّم الفكرة بلغة بسيطة وقريبة من عالمه، من خلال التأكيد على أنّ لكلّ حيوانٍ مميّزاتٍ تساعدُه في حياته؛ فالفراء يساعد بعض الحيوانات على الشعور بالدفء، والعشّ يوفر للطائر مكانًا مناسبًا وأمنًا، والجحر يحمي الأرنب، والقوقعة تساعد السلحفاة على حماية نفسها، كما أنّ بعض الحيوانات تعتمد على الاختباء، بينما تستخدم حيوانات أخرى السرعة أو الحركة المختلفة للتعامل مع ما يحيط بها.

ويتمحور هذا الأسبوع حول السؤال المركزي: "ماذا يحتاج الحيوان في الشتاء؟"، ويُعرض هذا السؤال في مكانٍ واضحٍ داخل المجموعة، على لوحة مصوِّرة كبيرة تبقى في إطار الصفّ طوال أيام الأسبوع، بحيث يعود الأطفال إليها في نهاية كلّ يوم، ويضيفون إليها صورةً، أو رسمًا، أو رمزًا يمثّل فكرةً جديدةً اكتشفوها خلال النشاط. وبهذه الطريقة، يتحوّل السؤال إلى محور تربويّ يربط بين مختلف فعاليات الأسبوع، ويساعد الأطفال على ملاحظة تطوّر أفكارهم بصورة تدريجية.

تقدّم الخطة للأطفال خبراتٍ تتجاوز أسلوب التعلّم التقليديّ القائم على الاستماع والحفظ، إذ تتيح لهم التعلّم من خلال الحركة، التقليد، استخدام الدمى، اللعب التمثيليّ، البناء، الموادّ الحسيّة، الرسم الحرّ، والعمل في مجموعاتٍ صغيرة. كما تمنحهم فرصًا للتعبير عن أفكارهم بوسائلٍ متعدّدة، سواء بالكلمة، أو الحركة، أو الإشارة، أو الرسم، وتفتح أمامهم المجال لاكتشاف أكثر من حلٍّ للموقف نفسه. ولا يُطلب من الأطفال حفظ معلوماتٍ جاهزة عن الحيوانات، بل يعيشون الفكرة بصورة مباشرة من خلال النشاط، التجريب، والمشاركة، ممّا يعزّز فضولهم، وملاحظتهم، وخيالهم، وقدرتهم على الربط بين ما يشاهدونه وما يقومون به.



مخطط البرنامج اليوميّ

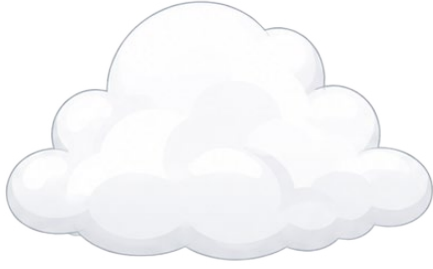
الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس	
من داخل الحقيبة؟	أين ينام الحيوان؟	خمن الحيوان من حركتي	أين اختفى الحيوان؟	ضيف يحتاج إلى مساعدتنا	نشاط افتتاحي
استراحة	استراحة	استراحة	استراحة	استراحة	
من يساعد الحيوان في الشتاء؟ نشاط إبداعي: فرو وريش	نبني مأوى للحيوان نشاط إبداعي: نزين بيت الحيوان	مسار الحيوانات نشاط إبداعي: لو كان لي جسم حيوان	لكل حيوان طريقته نشاط إبداعي: أخفي حيواني	نساعد الأرنب في يوم شتويّ نشاط إبداعي: لوحة يوم شتويّ للحيوان	نشاط إثرائي تربوي
حيواني يحتاج إلى...	جولة البيوت	حركتي المفضلة	قوة مختلفة	هل أصبح الحيوان مستعداً؟	نشاط ختامي



رسالة للأهل بداية البرنامج

"أهلنا الأعزاء، يبدأ أطفالنا هذا الأسبوع مغامرةً شتويةً مليئةً بالمفاجآت، الأسئلة، والتحديات! في كلِّ يومٍ سيواجهون لغزًا جديدًا من عالم الحيوانات: أين تختبئ؟ كيف تتحرك؟ ما الذي يساعدها عندما يتغيّر الطقس؟ وهل يمكن أن نجد أكثر من حلٍّ للموقف نفسه؟

من خلال اللعب، الحركة، البناء، التجريب، سيصبح الأطفال باحثين صغارًا يلاحظون، يتخيلون، ويختبرون أفكارهم، كما ويكتشفون الإجابات خطوةً خطوةً. نترك لهم مساحةً للفضول والمبادرة، ونفتح أمامهم بابًا إلى أسبوعٍ شتويٍّ ممتعٍ يحمل لهم في كلِّ يومٍ شيئًا جديدًا ليكتشفوه.



اليوم الأول

"كيف تستعدّ الحيوانات للبرد؟"

الربط بفصل الشتاء

يرتبط موضوع اليوم بفصل الشتاء من خلال توجيه انتباه الأطفال إلى التغيّر في الطقس والشعور بالبرد، والانطلاق من تجربة قريبة من حياتهم اليومية؛ فعندما يصبح الجو باردًا، يبحث الإنسان عن الدفء، ويرتدي ملابس مناسبة، بينما تمتلك الحيوانات أجسامًا وطرقًا مختلفة تساعد على العيش في البيئة التي توجد فيها. ومن خلال ملاحظة الفراء، الريش، المأوى والطعام، يبدأ الأطفال في التفكير في السؤال: "ماذا يمكن أن يساعد الحيوان عندما يصبح الجو باردًا؟"، ولا يكون الهدف تقديم تفسير علمي مفصّل، بل بناء فهم أولي بأن الحيوانات تختلف عن بعضها، وأن لكل منها خصائص واحتياجات تساعد على الظروف الشتوية.





النشاط الافتتاحي:

من داخل الحقيبة؟

المستلزمات:

حقيبة قماشية كبيرة تحتوي على 8 صور أو مجسمات: أرنب، ودب، وقنفذ، وسنجاب، وطائر، وثعلب، وبطريق، وقط.

سيرُ النشاط:

1. يبدأ النشاط بجمع الأطفال في نصف دائرة، ثم توضع الحقيبة أمامهم بطريقة تثير الفضول، من دون الكشف عن محتواها في البداية. يوجّه الطاقم حديثه إلى الأطفال قائلاً: "وصلتنا اليوم حقيبة فيها ضيوف، لكن هؤلاء الضيوف لا يريدون أن يظهرُوا بسرعة. علينا أن نكتشف من يختبئ داخلها". تُتاح للأطفال فرصة قصيرة للتخمين والتعبير عن توقعاتهم، ثم يُطلب من أحد الأطفال أن يمدّ يده داخل الحقيبة ويسحب صورة أو مجسمًا واحدًا.

2. بعد إظهار الحيوان، يُوجّه انتباه المجموعة إليه، ويُطرح سؤال بسيط، مثل: "من هذا الحيوان؟"، تُتاح للأطفال فرصة الإجابة بالكلمة أو الإشارة، ثم يُكرّر اسم الحيوان بوضوح أمام المجموعة. بعد ذلك، يُنتقل إلى الحركة من خلال سؤال: "كيف يتحرك هذا الحيوان؟ هل نستطيع أن نقلّده؟"، فإذا كانت الصورة لأرنب، يُشجّع الأطفال على الوقوف وتقليد القفز بطريقة آمنة، ثم العودة إلى أماكنهم بهدوء.

3. في المرحلة التالية، يُربط الحيوان بموضوع الشتاء من خلال سؤال مثل: "إذا أصبح الجو باردًا، فما الذي يمكن أن يساعد الأرنب؟"، تُقبل إجابات متنوعة، مثل: مكان آمن، أو جحر، أو فراء، أو طعام، أو دفء. لا يكون الهدف في هذه المرحلة الوصول إلى إجابة علمية كاملة، بل تشجيع الأطفال على التفكير، والتعبير، وربط



الحيوان باحتياجاته. وعند ظهور إجابة غير متوقعة، يُفضّل عدم تصحيحها مباشرةً، بل يمكن التوسّع فيها بسؤالٍ مثل: "كيف تعتقدون أنّ هذا الشيء يمكن أن يساعد الأرنب؟"

4. تتكرّر المراحل نفسها مع عددٍ من الحيوانات الأخرى، مع تكييف الأسئلة بحسب كلّ حيوان. فعند عرض صورة طائر، يمكن السؤال: "أين يمكن أن يجد مكاناً آمناً؟"، وعند عرض القنفذ: "ما الذي يغطّي جسمه؟ وهل يساعده ذلك؟"، وعند عرض البطريق: "ما الذي تلاحظونه في جسمه؟ وما الذي قد يساعده في المكان البارد؟"، ويُراعى أن يبقى النشاط متنوّعاً بين الصورة، والسؤال، والحركة، والتفكير، حتى لا يتحوّل إلى حوارٍ طويلٍ أو تلقينٍ مباشرٍ.

5. في ختام النشاط، توضع صور الحيوانات التي ظهرت أمام الأطفال، ويُطرح سؤالٌ جامعٌ: "هل تحتاج جميع الحيوانات إلى الأشياء نفسها في الشتاء؟"، بعد الاستماع إلى الإجابات، تُلخّص الفكرة بلغة بسيطة وواضحة: "لكلّ حيوان جسمه وطريقته الخاصة، وهناك أشياء مختلفة تساعد الحيوانات على العيش في الشتاء". ثمّ يُستخدم هذا الاستنتاج للانتقال بصورة طبيعية إلى النشاط الإثرائيّ التربويّ التالي.



إضاءة تربوية

عند عرض بطاقات الحيوانات، يُفضّل التركيز في كلّ مرّة على حيوان واحد أو حيوانين، والتعمّق في التعرف إلى خصائصهما، ثم إجراء مقارنة بسيطة بينهما من حيث الشكل، أو الحركة، أو المأوى، أو طريقة التكيف مع البيئة. ويساعد هذا التدرّج على ملائمة المحتوى لقدرات الأطفال على الاستيعاب، ويمنحهم فرصة أفضل لفهم المعلومات، وتثبيتها، والربط بينها بصورة واضحة وذات معنى.



أرنب



دب



قنفذ



طائر



ثعلب



بطريق



قط



النشاط الإثرائي التربوي من يساعد الحيوان في الشتاء؟

المستلزمات:

صور / مجسمات كبيرة لـ 7 حيوانات. (يمكن استخدام بطاقات الحيوانات من النشاط السابق)
صور لـ: فراء، ريش، جحر، عش، صخور، طعام، كهف، شجرة، ماء.

سيرُ النشاط:

1. يبدأ النشاط بعرض صور الحيوانات وصور الأماكن أو العناصر التي يمكن أن تساعدنا، بحيث تكون جميع الصور واضحة أمام الأطفال. يوجّه الطاقم حديثه إلى المجموعة قائلاً: "الحيوانات اليوم تحتاج إلى مساعدتنا. سنختار في كل مرة صورة، ثم نفكر معاً: لأي حيوان يمكن أن تناسب هذه الصورة؟". بعد ذلك، يُطلب من أحد الأطفال اختيار صورة واحدة من السلّة أو من بين البطاقات المعروضة.
2. إذا اختار الطفل صورة لعش، تُعرض الصورة أمام المجموعة، ويُطرح السؤال: "ما الحيوان الذي يمكن أن يحتاج إلى هذا العش؟"، تُتاح للأطفال فرصة النظر إلى صور الحيوانات واختيار الحيوان الذي يعتقدون أنه يناسب العش. عندما يختار الأطفال الطائر، يُشجّعون على تفسير اختيارهم بصورة بسيطة، مثل: "لماذا تعتقدون أنّ العش يناسب الطائر؟"، ويمكن قبول إجابات قصيرة، مثل: لأنّه يستطيع الطيران، أو لأنّه ينام فيه، أو لأنّه مكان آمن له.
3. إذا اختار أحد الأطفال حيواناً لا تناسبه عادةً الصورة المعروضة، مثل اختيار الأرنب للعش، فلا تُصحّح الإجابة مباشرة، ولا توصف بأنها خاطئة. بدلاً من ذلك، يُستخدم الاختيار لفتح مجالٍ للتفكير من خلال أسئلة مثل: "هل يستطيع الأرنب أن يصل بسهولة إلى عش مرتفع؟"، أو "أين يمكن أن نجد مكاناً أقرب إلى الأرض



يناسب الأرنب؟"، بعد الاستماع إلى إجابات الأطفال، يمكن عرض صورة الجحر ومقارنتها بالعش، ثم يُطرح السؤال: "أيّ المكانين يبدو أكثر ملائمةً للأرنب؟ ولماذا؟"، بهذه الطريقة، يصل الأطفال إلى الفكرة من خلال المقارنة والملاحظة، وليس من خلال التلقين المباشر.

يستمرّ النشاط بالطريقة نفسها مع صورٍ أخرى، مثل الجحر، والكهف، والفراء، والريش، أو الطعام. وفي كلّ مرّة، يُشجّع الأطفال على الربط بين الصورة والحيوان، مع استخدام أسئلةٍ قصيرةٍ وواضحةٍ تساعد على التفكير، مثل: "من يمكن أن يستفيد من هذا المكان؟"، أو "ما الذي يساعد هذا الحيوان؟"، أو "هل يوجد حيوانٌ آخر يمكن أن تناسبه هذه الصورة أيضًا؟"، ويُراعى عدم الإطالة في المناقشة، حتى تبقى الفعاليّة نشطةً ومناسبةً لقدرة الأطفال على التركيز.



الفراء



الريش



صخور



عش



طعام



كهف



شجرة



نبع ماء



بئر



فعاليّة الإبداع:

فرو وريش

المستلزمات:

- ★ قالب كبير لحيوان لكل طفل، أو صورة مفرّغة لجسم الحيوان.
- ★ قطن.
- ★ قصاصات ورق.
- ★ ريش صناعي.
- ★ قطع صوف.
- ★ غراء.
- ★ ألوان.

سيرُ فعاليّة الإبداع

1. يبدأ النشاط بعرض الموادّ أمام الأطفال بصورة مرتّبة وواضحة، بحيث يتمكّن الجميع من رؤيتها والتعرّف إليها قبل البدء بالعمل. يمكن ترتيب القطن، والصوف، والأوراق الملونة، وقطع القماش، والريش الصناعي، والألوان، والغراء في سلالٍ أو أطباقٍ منفصلة، ثمّ يوجّه الطاقم انتباه الأطفال إلى تنوّع الخامات من حيث الشكل واللمس.

2. يُقال للأطفال: "لدينا اليوم موادّ ناعمة، خفيفة ومختلفة. سنستخدمها لنصمّم جسم حيوان، ونفكر في الشيء الذي يمكن أن يغطّي جسمه أو يساعده في الشتاء". بعد ذلك، تُتاح للأطفال فرصة لمس بعض الموادّ وملاحظتها قبل استخدامها. يمكن تمرير قطعة من القطن أو الصوف، وطرح أسئلة بسيطة، مثل: "كيف تشعر هذه المادّة عندما نلمسها؟ هل هي ناعمة أم خشنة؟ هل تبدو خفيفة أم ثقيلة؟"، ويهدف هذا الجزء إلى إشراك الحواسّ وإعداد الأطفال للعمل الإبداعي.

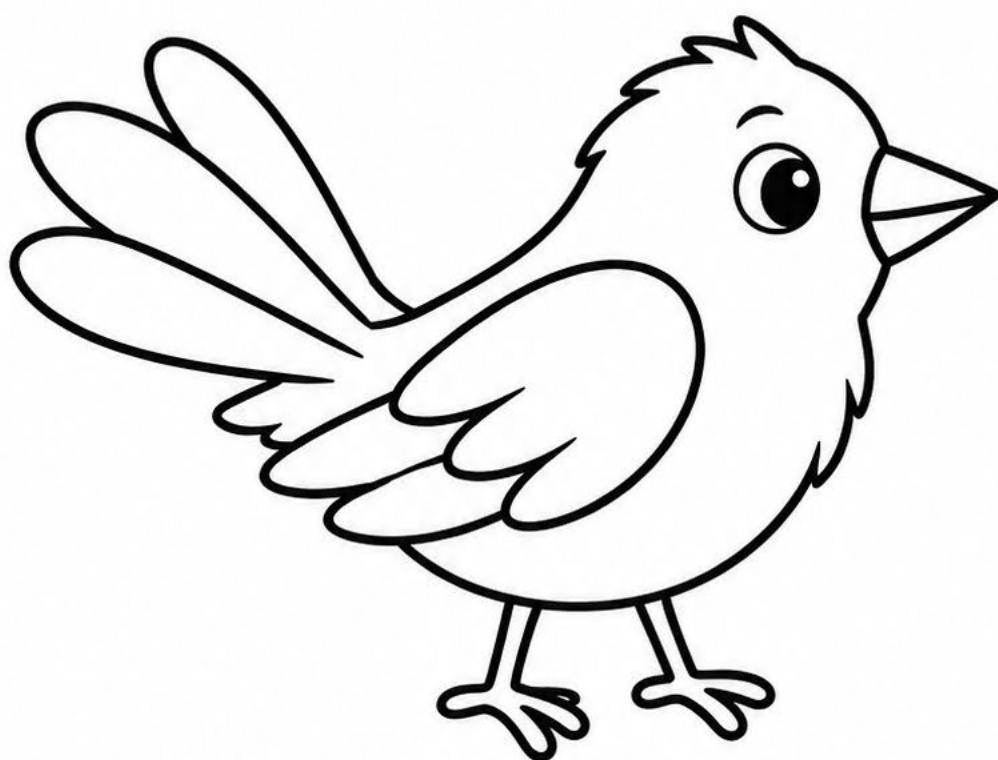
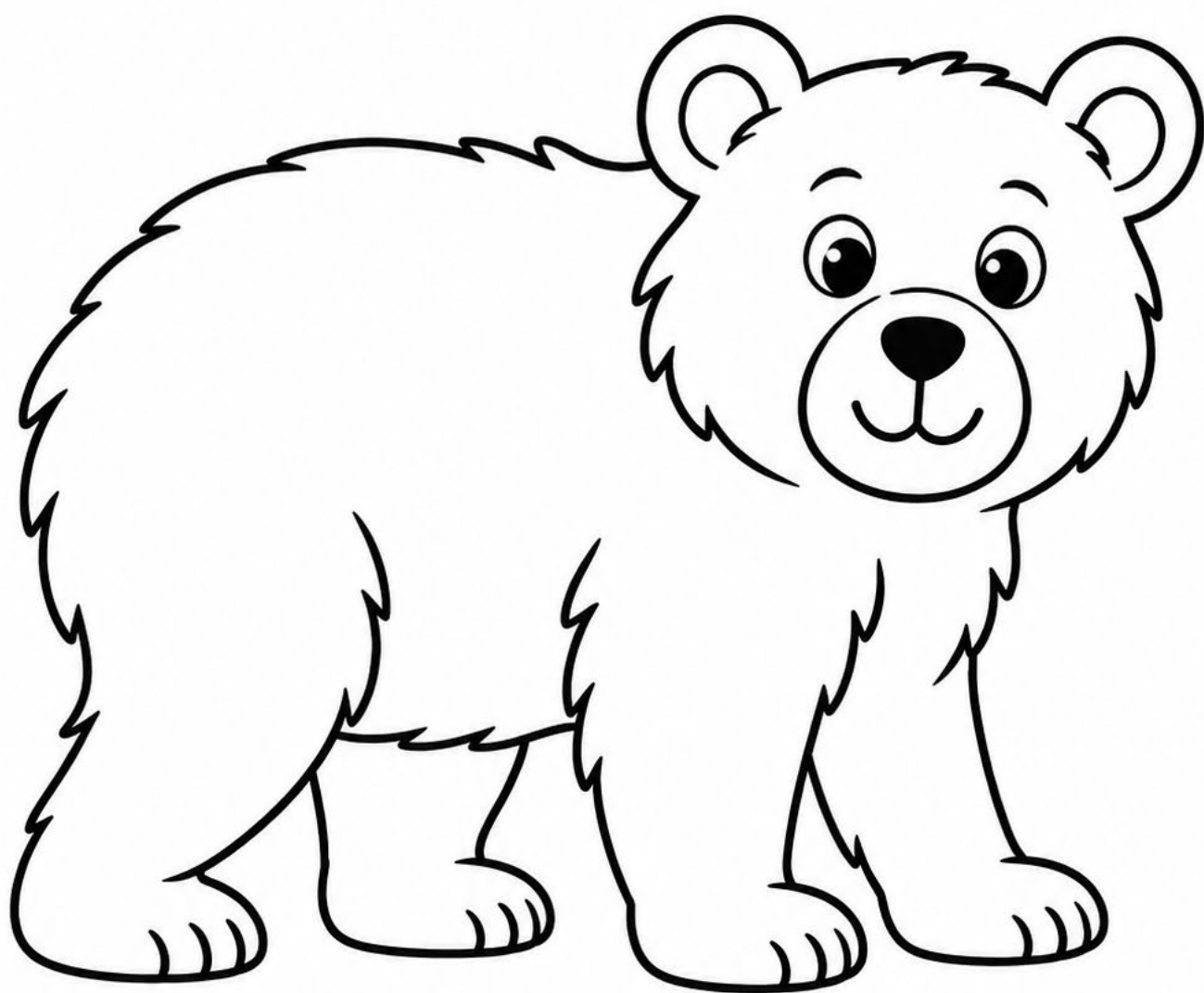


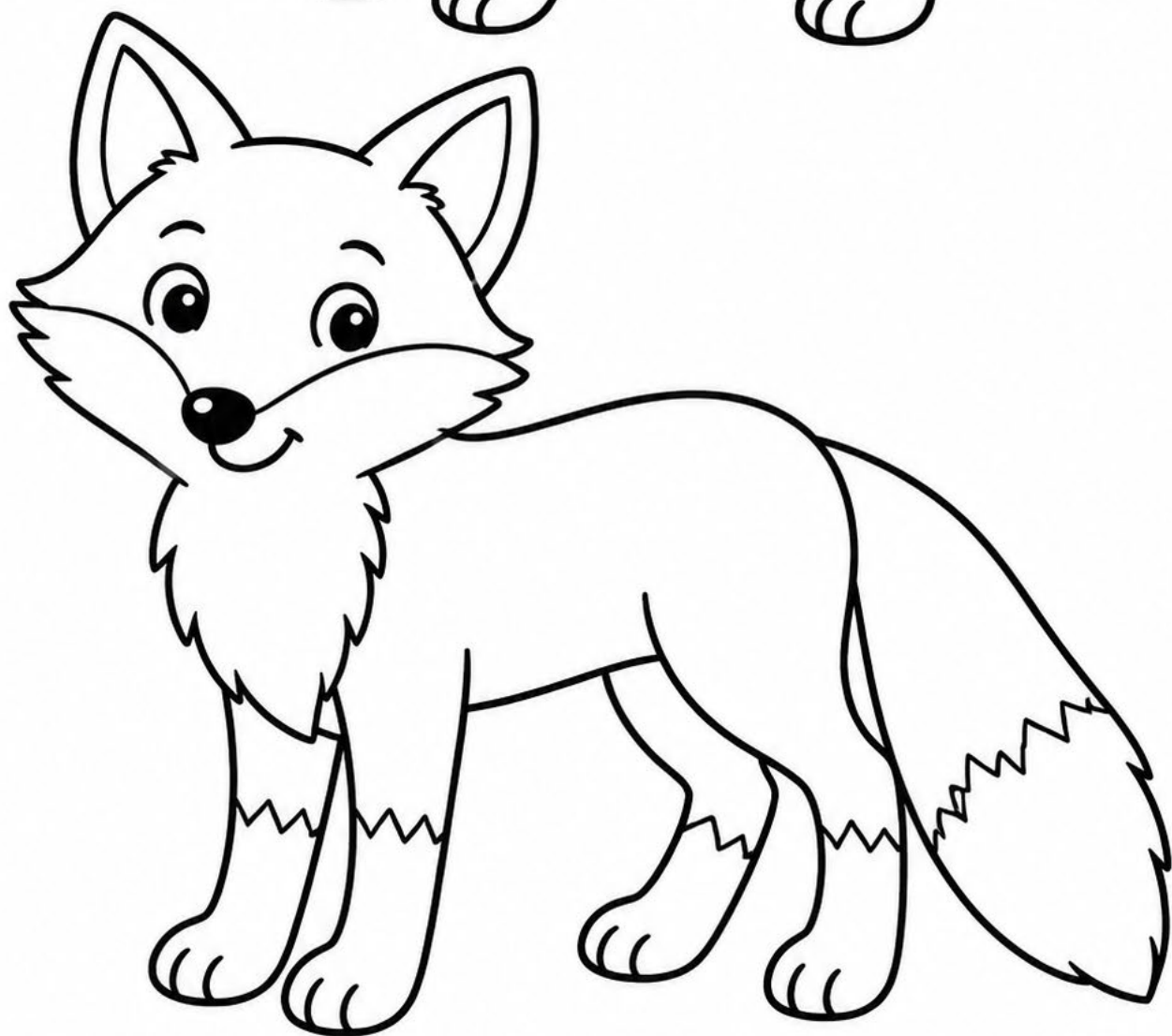
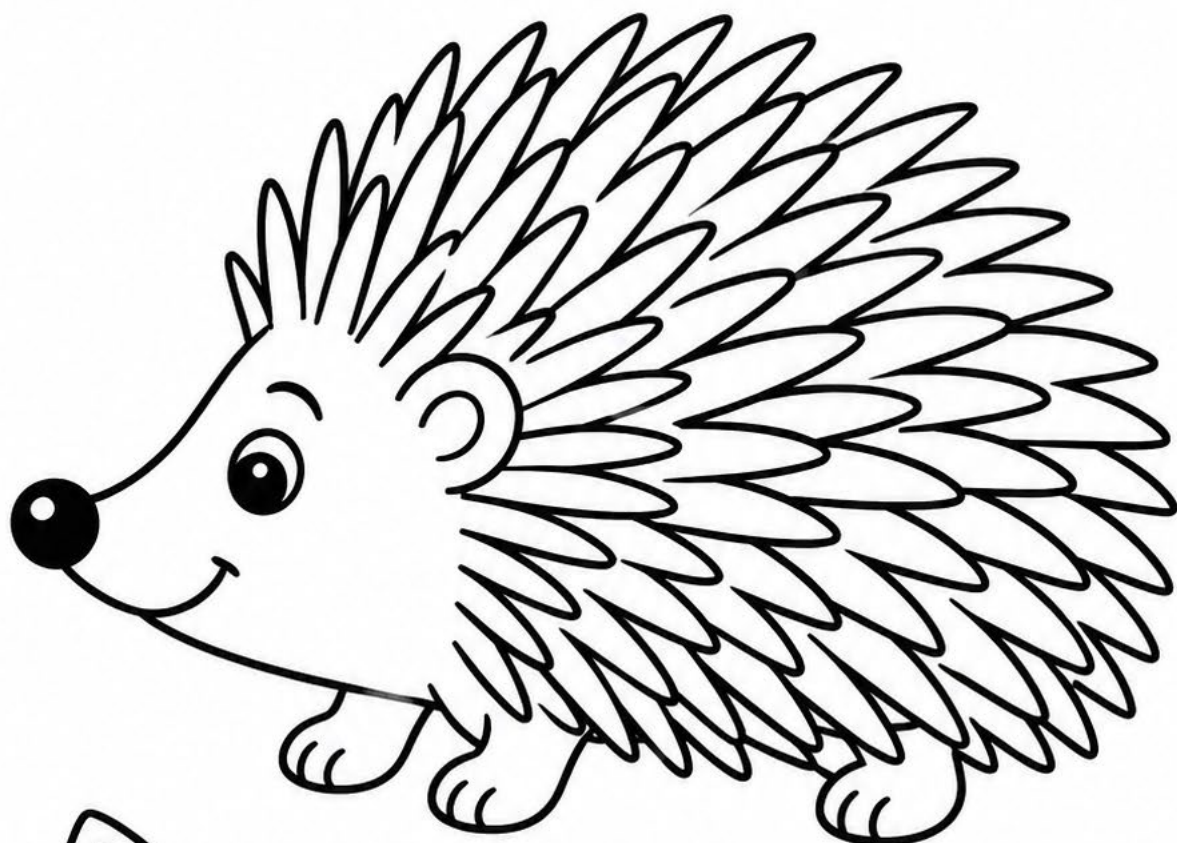
3. في المرحلة التالية، يُطلب من كلّ طفلٍ اختيار حيوانٍ يرغب في تصميمه. يمكن الاختيار من بين قوالب أو صور الحيوانات المستخدمة في النشاط السابق، أو السماح للأطفال باختيار حيوانٍ آخر يعرفونه. يُفضّل ألاّ يُعرض نموذجٌ نهائيٌّ موحّدٌ أمام الأطفال، حتى لا يتحوّل النشاط إلى تقليدٍ لمنتجٍ جاهزٍ، بل يبقى لكلّ طفلٍ مجالٌ لاختيار الموادّ والطريقة التي يرغب في استخدامها.

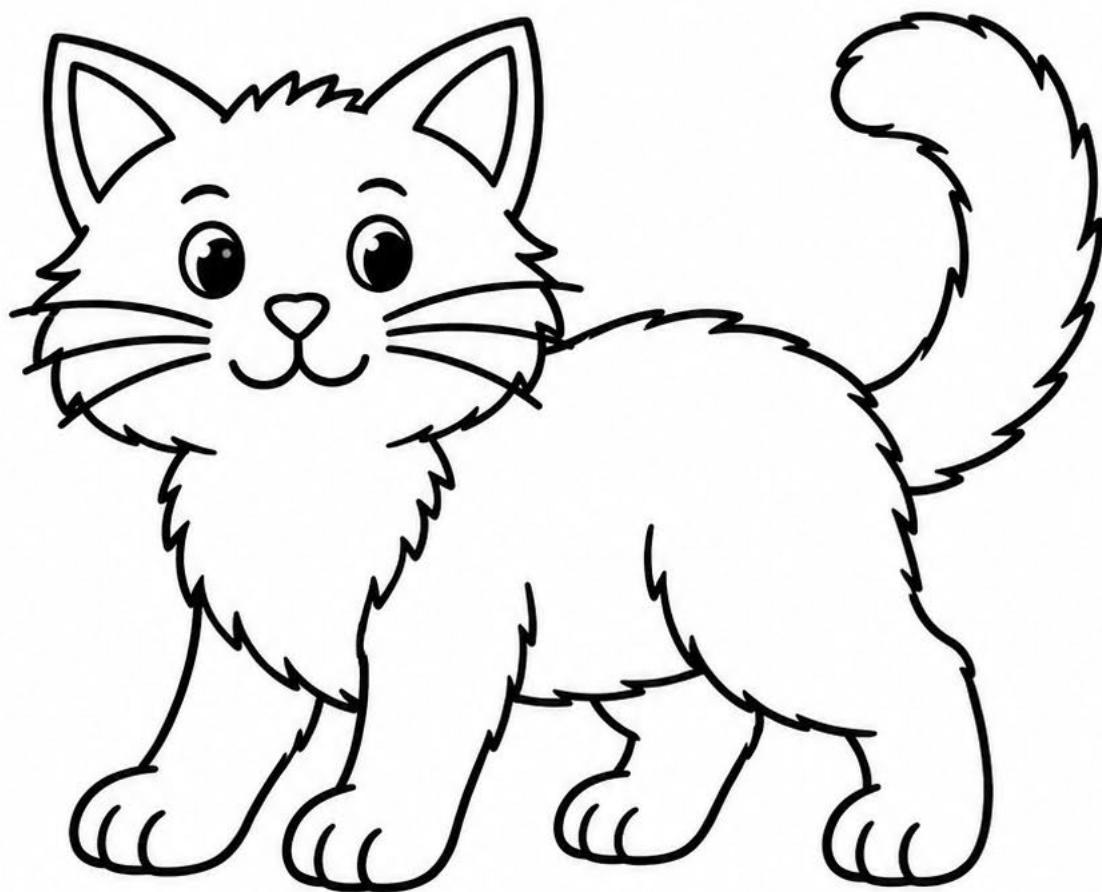
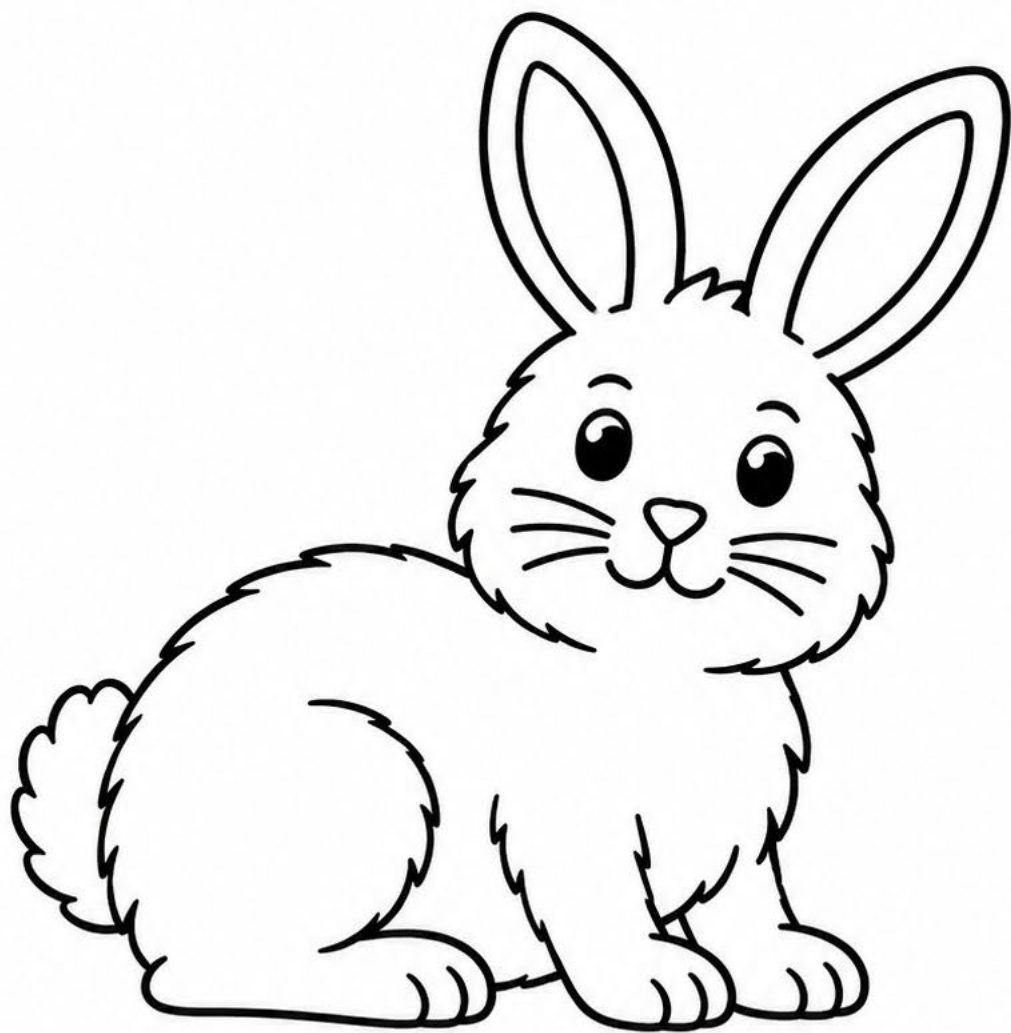
4. بعد اختيار الحيوان، يُدعى الأطفال إلى التفكير في المادّة التي يريدون استخدامها أوّلاً. يمكن للطفل أن يلصق القطن، أو يستخدم الصوف، أو يضيف قطعاً من الورق أو القماش، أو يكتفي بالتلوين، أو يجمع بين أكثر من مادّة. لا يُشترط استخدام جميع الخامات، كما لا يُشترط أن تكون المنتجات متشابهةً..

في ختام النشاط، تُلخّص الفكرة بالقول: "لاحظنا أنّ الحيوانات تختلف عن بعضها، وأنّ أجسامها ليست متشابهةً. لبعض الحيوانات فراءٌ، وبعضها ريشٌ، وبعضها غطاءً آخر يساعد الحيوان. كما رأينا أنّ لكلّ واحدٍ منكم فكرةً مختلفةً ومميّزةً في تصميم حيوانه".











النشاط الختامي حيواني يحتاج إلى...

سير النشاط الختامي

1. يبدأ الطاقم بعرض أحد الأعمال كنموذج لطريقة المشاركة، ويقول: "الآن سننظر إلى حيواناتنا ونفكر: ماذا يحتاج كل حيوان في الشتاء؟"، ثم تُعرض أمام الأطفال مجموعة من الصور البسيطة التي تمثل بعض الاحتياجات، مثل المأوى، والطعام، والدفع، والعش، والجحر، والفراء، والماء. تساعد هذه الصور الأطفال الذين يجدون صعوبة في التعبير بالكلمات على المشاركة من خلال الاختيار أو الإشارة.
2. بعد ذلك، يدعو الطاقم الأطفال واحدًا تلو الآخر إلى إكمال الجملة: "حيواني يحتاج إلى...".، ويُمنح كل طفل وقتًا مناسبًا للتفكير والإجابة. يمكن أن تكون الإجابة بكلمة واحدة، مثل: "بيت"، أو "طعام"، أو "دفع"، أو "عش"، أو "فراء". ويمكن أيضًا للطفل أن يشير إلى صورة مناسبة إذا لم يرغب في الإجابة لفظيًا.
3. بعد أن يشارك عدد مناسب من الأطفال، يعرض الطاقم صور الاحتياجات مرة أخرى في وسط الدائرة، ويطلب من المجموعة النظر إليها وملاحظة أن الحيوانات قد تحتاج إلى أشياء مختلفة. يمكن القول: "لاحظنا أن الحيوانات قد تحتاج إلى أشياء مختلفة؛ فمنها ما يحتاج إلى مأوى، ومنها ما يحتاج إلى طعام، ومنها ما يساعده الفراء أو الريش، وقد يحتاج الحيوان إلى أكثر من شيء في الوقت نفسه".
4. ثم يُطرح سؤال ختامي جامع: "هل تحتاج جميع الحيوانات إلى الأشياء نفسها بالطريقة نفسها؟"، ويُستمع إلى إجابات الأطفال، ثم تُلخص الفكرة برسالة بسيطة وواضحة: "لكل حيوان احتياجاته وطريقته الخاصة، وهناك أشياء مختلفة تساعد الحيوانات على العيش في الشتاء".



5. في نهاية النشاط، يمكن إضافة صورة أو رسمة واحدة إلى لوحة سؤال الأسبوع "ماذا يحتاج الحيوان في الشتاء؟"، بحيث يختار الأطفال معًا صورة تمثل أهم فكرة اكتشفوها في هذا اليوم. ويساعد ذلك على ربط النشاط الختامي ببقية أيام الأسبوع، وإظهار أن المعرفة تُبنى بصورة تدريجية من خلال التجربة والمشاركة.

الربط باليوم التالي

تظهر المعلمة دمية حيوان صغيرة وتقول:
"لدينا مشكلة... هذا الحيوان لا يملك بيتًا. غداً سنصبح بنّائين
ونصنع له مكانًا".



اليوم الثاني "نبني بيتًا للحيوان"

الربط بفصل الشتاء

يتم ربط موضوع المأوى بفصل الشتاء من خلال الحديث عن حاجة الحيوان إلى مكان مناسب يستطيع أن يستريح ويحتمي فيه عندما يكون الطقس باردًا، أو ماطرًا، أو كثير الرياح. يكتشف الأطفال من خلال اللعب والبناء أنّ المكان ليس مناسبًا للحيوان لمجرد أنّه يُسمّى "بيتًا"، بل يجب أن يتناسب مع حجمه، وطريقة دخوله، وحركته، وأن يوفرّ له قدرًا من الحماية والراحة. ويساعد السياق الشتويّ على جعل فكرة المأوى ملموسةً للأطفال، من خلال سؤالٍ بسيطٍ، مثل: "إذا كان الجو باردًا أو ماطرًا، فأين يمكن أن يجد هذا الحيوان مكانًا مناسبًا له؟"





النشاط الافتتاحي أين ينام الحيوان؟

المستلزمات:

- ★ دمي أو مجسمات لأربعة أو خمسة حيوانات مألوفة.
- ★ نموذج لعش بسيط.
- ★ صندوق كرتوني يمثل مأوى.
- ★ سلة صغيرة.
- ★ قطعة قماش تمثل كهفًا.
- ★ أنبوب أو صندوق صغير يمثل جحرًا.
- ★ صور كبيرة للعش، والجحر، والكهف.





سيرُ النشاط:

1. يبدأ النشاط بعرض دمية الحيوان التي ظهرت في نهاية اليوم السابق، وتوضع أمام الأطفال إلى جانب أحد المآوي غير المناسبة له بصورة مقصودة. يوجه الطاقم انتباه الأطفال إلى الموقف ويقول: "أتذكرون هذا الحيوان؟ بالأمس أخبرنا أنه لا يملك مكاناً مناسباً. حاول اليوم أن يجد بيتاً، لكننا لسنا متأكدين من أن هذا المكان يناسبه. ماذا تعتقدون؟"، تُتاح للأطفال فرصة النظر والتعبير عن آرائهم بالكلمة أو الإشارة، من دون إعطائهم الإجابة مباشرة.
2. بعد الاستماع إلى إجابات الأطفال، يُشجّعون على فحص المكان بصورة أكثر دقة. فإذا كان الأرنب موضوعاً داخل عش صغير، يمكن طرح أسئلة مثل: "هل يستطيع الأرنب أن يدخل إلى هذا المكان بسهولة؟" "هل يوجد مكان كافٍ ليستريح؟"، أو "هل يستطيع الوصول إلى عش مرتفع بسهولة؟"، وإذا رأى أحد الأطفال أن العش مناسب، فلا توصف إجابته بأنها خاطئة، بل يُستخدم اختياره لفتح المجال للمقارنة والملاحظة.
3. بعد ذلك، تُعرض صورة الجحر إلى جانب العش، ويُقال: "دينا مكان آخر. لننظر إلى المكانين معاً. أيهما يبدو أكثر ملائمةً للأرنب؟ ولماذا؟"، تُتاح للأطفال فرصة المقارنة، ويُشجّعون على الإشارة إلى حجم المكان، أو موقعه، أو سهولة الدخول إليه. ويمكن تقبل إجابات بسيطة، مثل: "هذا قريب من الأرض"، أو "هذا أكبر"، أو "يستطيع الدخول هنا".
4. تتكرر التجربة مع حيوانات أخرى، بحيث يُعرض في كل مرة حيوان ومكان لا يناسبه تماماً، ثم يُطلب من الأطفال التفكير في بديل. فعند عرض طائر في صندوق منخفض، يمكن السؤال: "هل يمكن أن يكون هناك مكان آخر يناسب الطائر أكثر؟"، وعند وضع دمية لحيوان كبير في مكان صغير، يمكن السؤال: "ماذا نلاحظ؟ هل يحتاج إلى مكان أكبر أم أصغر؟"، ويُراعى أن تبقى المناقشة قصيرة ومصحوبة بتحريك الدمى وتجريب وضعها في المآوي المختلفة.



5. في ختام النشاط، توضع أمام الأطفال صور المأوي والحيوانات التي تم استخدامها، ويُقال: "لاحظنا اليوم أنه ليس كل بيت مناسباً لكل حيوان. فمنها ما يحتاج إلى مكان قريب من الأرض، ومنها ما يمكن أن يستخدم مكاناً مرتفعاً، ومنها ما يحتاج إلى مساحة أكبر". ثم تُلخص الفكرة بالقول: "لكل حيوان مكان يمكن أن يناسبه ويساعده على الراحة والاحتواء". بعد ذلك، يُعرض صندوقٌ يحتوي على مواد البناء تمهيداً للفعالية التالية.

النشاط الاترائّي التربويّ

نبني مأوى للحيوان

المستلزمات:

لكل مجموعة صغيرة:

(ملاحظة: يمرر هذا النشاط في مجموعات صغيرة)

- ★ صندوق كرتوني صغير أو متوسط.
- ★ قطع من الكرتون بأحجام مختلفة.
- ★ لفائف ورقية.
- ★ أكواب ورقية.
- ★ قطع من القماش.
- ★ قطع من القطن أو من الورق المجعد.
- ★ شريط لاصق.
- ★ غراء.
- ★ دمية أو مجسم لحيوان.
- ★ مقصات آمنة يستخدمها الطاقم عند الحاجة.



سير النشاط:

1. يبدأ النشاط بوضع الحيوانات أمام مجموعاتهما، ثم يُقال للأطفال: "لدينا اليوم مهمة جديدة. كل حيوان من هذه الحيوانات يحتاج إلى مكان يستطيع أن يدخل إليه ويستريح فيه. سنصبح اليوم بنّائين، ونحاول أن نصنع له مأوى". يُمنح الأطفال وقتاً قصيراً للنظر إلى الحيوان وإلى المواد الموجودة أمامهم، من دون البدء مباشرة بالالصق والبناء.
2. قبل بدء العمل، يُوجّه التفكير نحو ثلاثة أمورٍ بسيطةٍ من خلال أسئلةٍ مثل: "أين سيكون المدخل؟"، "أين سيجلس أو ينام الحيوان؟"، "ما الذي يمكن أن نضعه فوقه أو حوله؟". لا يُطلب من الأطفال رسم مخطّط مسبق، بل يمكنهم تحريك قطع الكرتون ووضعها بصورةٍ تجريبيةٍ لمعرفة الشكل الذي يرغبون في بنائه.
3. بعد ذلك، يبدأ الأطفال باختيار المواد. يُقال: "لدينا مواد كثيرة، لكننا لا نحتاج إلى استخدامها كلها. فكّروا فيما يحتاجه المأوى، ثم اختاروا المواد التي تساعدكم". ينتقل الطاقم بين المجموعات، ويراقب الاختيارات، ويقدم الدعم عند الحاجة. وإذا اختلف الأطفال حول قطعةٍ أو فكرةٍ، يمكن القول: "لديكم فكرتان. هل نستطيع أن نجرب إحداها أولاً، ثم نرى ماذا يحدث؟"، وبذلك يتحوّل الاختلاف إلى فرصةٍ للتجريب والتعاون.
4. أثناء البناء، يُشجّع الأطفال على القيام بأكثر قدرٍ ممكنٍ من العمل بأنفسهم. فإذا سقط جزءٌ من البناء، لا يقوم الطاقم بإصلاحه مباشرةً، بل يمكن السؤال: "هذا الجزء لم يبقَ ثابتاً. ماذا نستطيع أن نفعل؟"، أو "هل نحتاج إلى قطعةٍ أخرى تساعد؟". وإذا احتاج الطفل إلى مساعدةٍ تقنيةٍ في تثبيت الشريط أو استخدام الغراء، يقدم الطاقم المساعدة المطلوبة من دون تنفيذ البناء بدلاً منه.
5. عندما تصل المجموعة إلى بناءٍ أوليّ، يوضع الحيوان أمام المأوى، ويُقال: "لنختبر ما بنيناه. هل يستطيع الحيوان أن يدخل؟ هل يستطيع الخروج؟ هل يوجد مكانٌ ليستريح؟"، ويمكن تحريك قطعة قماشٍ بخفةٍ لتمثيل الرياح، والسؤال: "هل بقي



المأوى ثابتًا أم تحرّك؟ هل نريد أن نضيف شيئًا؟" إذا احتاج البناء إلى تعديل، يُشجّع الأطفال على إجراء تغييرٍ بسيطٍ، ثمّ إعادة التجربة. وفي ختام النشاط، يُقال: "البناء لا يحتاج دائمًا إلى أن ينجح من المرة الأولى. نستطيع أن نجرب، ونغيّر، ونحاول مرّةً أخرى".

تُلخّص الفكرة بالقول: "المأوى يساعد الحيوان عندما يكون مناسبًا له، ويمكن أن نبني الشيء نفسه بطرقٍ كثيرةٍ ومختلفة".

النشاط الابداعي نزيّن بيت الحيوان

المستلزمات:

- ★ أوراقٌ ملوّنة.
- ★ قطع قماش.
- ★ قطن.
- ★ صوف.
- ★ ملصقات.
- ★ أوراق نباتاتٍ جافّة وآمنة.
- ★ ألوان.
- ★ غراء.
- ★ بطاقاتٌ صغيرةٌ لكتابة اسم المأوى عليها.



سيرُ النشاط:

1. يبدأ النشاط بعرض المآوي التي بناها الأطفال، ثم توضع موادّ التزيين أمامهم، ويُقال: "أصبح لحيواناتنا الآن مكانٌ تدخل إليه وتستريح فيه. يمكننا أن نضيف بعض الأشياء إلى هذه المآوي، ونمنح كل واحدٍ منها شكلاً خاصاً". تُتاح للأطفال فرصة لمشاهدة الموادّ ولمس بعضها قبل البدء.
2. بعد ذلك، يُطلب من كل مجموعة اختيار الموادّ التي ترغب في إضافتها. يمكن استخدام القطن، أو القماش، أو الأوراق الملونة، أو الموادّ الطبيعية البسيطة. يُقال: "لا نحتاج إلى استخدام كل المواد. اختاروا الأشياء التي تناسب فكريتكم". ويُترك للأطفال تحديد مكان وضع كل مادة.
3. أثناء العمل، ينتقل الطاقم بين المجموعات، ويشجّع الأطفال على وصف اختياراتهم. يمكن السؤال: "ما الذي اخترتم أن تضيفوه؟"، أو "هل هذا للزينة أم تعتقدون أنه يساعد الحيوان أيضاً؟"، فإذا وضع الأطفال القطن داخل المأوى، يمكن السؤال: "كيف سيكون ملمسه عندما يستريح الحيوان فوقه؟"، من دون فرض تفسير واحد.
4. إذا ظهرت أفكار غير متوقعة، مثل إضافة نافذة كبيرة، أو عدّة أبواب، أو ألوانٍ خيالية، فنُقبل بوصفها جزءاً من التصميم. يمكن السؤال: "حدثونا عن هذا الجزء. كيف سيستخدم الحيوان هذا الجزء؟"، وإذا لم يكن للأطفال تفسيرٌ محدّد، فلا يُطلب منهم تغييره، فالنشاط يسمح بالتعبير الفنّي إلى جانب الوظيفة.
5. في نهاية العمل، تُعطى كل مجموعة بطاقةً صغيرةً لكتابة اسم المأوى عليها. يمكن للطاقم كتابة الاسم الذي يقترحه الأطفال، مثل: "بيت الأرنب"، أو "مأوى الطائر"، ويستطيع الأطفال إضافة رسمٍ أو رمزاً إلى البطاقة. ثم يُقال: "أصبح لكل حيوانٍ اليوم مكانٌ خاصٌ صنعتوه بأيديكم".



بعد انتهاء العمل، تُعرض المآوي في مكانٍ واحدٍ، ويُمنح الأطفال فرصةً للنظر إلى اختلاف الألوان والمواد. يُقال: "بدأنا اليوم بموادٍ بسيطةٍ، ثم فكّرنا، وبنينا، وزينا. والآن لدينا مأوى كثيرة ومختلفة".

تُختتم الفكرة بالقول: "يمكن أن يكون لكل مجموعة حلٌّ مختلفٌ، والمهم أن نفكر فيما يحتاجه الحيوان، وأن نعمل معاً".

النشاط الختامي

جولة البيوت

التحضير المسبق:

تُرتّب المآوي في أماكن واضحة داخل الغرفة، وتوضع بجانب كلّ مأوى الدمية أو المجسم المناسب. يُترك ممرٌ يسمح للأطفال بالانتقال بين المنتجات من دون ازدحام.

سيرُ النشاط:

1. يبدأ النشاط بدعوة الأطفال إلى الوقوف أو الجلوس بالقرب من المآوي، ويُقال: "لدينا الآن مجموعة من البيوت والمآوي التي صنعناها. سنقوم بجولة قصيرة، ونرى ما الذي بنته كلّ مجموعة". يوضّح الطاقم للأطفال أنّ الهدف هو مشاهدة الأفكار، وليس اختيار أجمل بناءٍ.

2. عند الوصول إلى كلّ مأوى، تُمنح المجموعة التي بنته فرصةً بسيطةً للعرض. يمكن سؤال أحد الأطفال: "لأي حيوانٍ بنيتم هذا المكان؟"، أو "أين يدخل الحيوان؟". ولا يُشترط أن يجيب طفلٌ واحدٌ؛ بل يمكن أن يشارك أكثر من طفلٍ بالكلمة أو الإشارة.



3. بعد ذلك، يمكن وضع الحيوان داخل المأوى مرّةً أخيرةً، والسؤال: "هل يستطيع أن يدخل؟ أين سيستريح؟"، وإذا لاحظ الأطفال شيئاً يريدون تغييره، فيمكن تقبّل الملاحظة من دون العودة إلى مرحلة بناءٍ طويلةٍ.

4. تستمرّ الجولة بين المنتجات، ويُشجّع الأطفال على ملاحظة اختلاف الأفكار. يمكن القول: "هذا المأوى له بابٌ واسعٌ، وهذا فيه قماشٌ ناعمٌ، وهنا استخدم الأطفال صندوقاً بطريقةٍ مختلفةٍ". ويُراعى عدم استخدام عباراتٍ للمقارنة، من نوع "هذا أفضل"، أو "هذا أجمل".

5. ختام النشاط، يجلس الأطفال في دائرةٍ لوقتٍ قصيرٍ، ويُقال: "اليوم ساعدنا الحيوانات على إيجاد أماكنٍ مناسبةٍ. فكّرنا في المكان، واخترنا المواد، وبنينا، وجربنا، وعدّنا". ثم تُلخّص الرسالة بالقول: "لكلّ حيوانٍ مكانٌ يمكن أن يناسبه، ويمكننا أن نصل إلى الحلّ من خلال التفكير، والتجريب، والعمل معاً".

إضاعة تربيّة

بعد الانتهاء من بناء المأوى الملائم لكلّ حيوان أو طائر، يُوصى بإنشاء مركزٍ تعليميّ ثابتٍ في الروضة، تُعرض فيه المجسّمات والمأوي التي بناها الأطفال، مع توضيح اسم الحيوان أو الطائر واسم المأوى الخاصّ به.

ويُفضّل أن يبقى هذا المركز متاحاً على مدار العام، وألا يقتصر على شهر أو فصل معيّن، ليشكّل مرجعاً بصريّاً وتعلّميّاً دائماً للأطفال، يتيح لهم العودة إلى ما تعلّموه، وتثبيت المعلومات، وتوسيعها بصورة تدريجيّة من خلال الملاحظة والمقارنة والحوار. كما يمكن توظيف المأوي ومجسّمات الحيوانات في ركن المجسّمات ودمجها في أنشطة اللعب الحرّ واللعب التمثيليّ، بما يعزّز التعلّم من خلال الخبرة، ويدعم تنمية اللغة، والمقارنة، والتصنيف، والربط بين المعرفة والتطبيق.

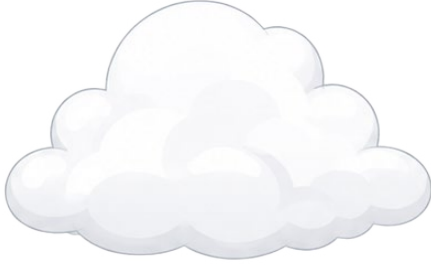




الربط باليوم التالي

قبل انتهاء اللقاء، توضع على الأرض بطاقات لآثار أقدام مختلفة، ويقال للأطفال:

"وجدت الحيوانات بيوتها، لكن عندما تخرج منها لا تتحرك كلها بالطريقة نفسها. غدًا سنحاول أن نعرف الحيوان من حركته فقط".



اليوم الثالث "كيف تتحرك الحيوانات؟"

الربط بفصل الشتاء

يرتبط موضوع الحركة بالشتاء من خلال التفكير في أنّ الحيوان يحتاج إلى الحركة للوصول إلى مكان آمن، أو مأوى، أو طعام، وأنّ الظروف المحيطة قد تؤثر في الطريقة التي يتحرك بها. يمكن للأطفال تخيل حيوان يتحرك في يوم بارد، أو يسير في طريق ضيق أو رطب، أو ينتقل من مكان مكشوف إلى مأواه. ومن خلال تقليد القفز، والمشي، والحركة البطيئة والسريعة، يلاحظ الأطفال أنّ الحيوانات لا تتحرك بالطريقة نفسها، وأنّ لكلّ حيوان جسمًا وطريقة حركة تناسبه. ولا يُقدّم الشتاء هنا بوصفه سببًا لكلّ حركة، بل بوصفه سياقًا يساعد الأطفال على التفكير في الكيفية التي ينتقل بها الحيوان ويتصرّف في بيئته عندما تتغير الظروف من حوله.





النشاط الافتتاحي خمن الحيوان من حركتي

المستلزمات:

- ★ بطاقات لحيوانات مألوفة: أرنب، وسلحفاة، وبيغاء، وبطريق، وثعبان، وضفدع، وقطة، وسلطعون.
- ★ سلّة صغيرة للبطاقات.
- ★ مساحة آمنة للحركة.

سير النشاط:

1. يبدأ النشاط بوقوف أحد أفراد الطاقم أمام الأطفال، ويُقال: "اليوم سأتحوّل إلى حيوان، لكنني لن أخبركم ما هو، ولن أقدّ صوته. سأستخدم جسمي فقط، وأنتم ستحاولون أن تعرفوا من أنا".
بعد ذلك، تُقدّم حركة بسيطة، مثل القفز كالأرنب، وتُتاح للأطفال فرصة التخمين.
2. بعد أن يذكر الأطفال اسم الحيوان، يُطرح السؤال: "ما الشيء في الحركة الذي جعلكم تفكرون في الأرنب؟"، تُقبل إجابات بسيطة، مثل: "كان يقفز"، أو "تحرك بسرعة". وإذا اختار الأطفال حيواناً آخر، فلا يُقال إن الإجابة خاطئة مباشرة، بل يمكن السؤال: "ما الذي جعلكم تفكرون في هذا الحيوان؟ هل يتحرك أيضاً بطريقة تشبه هذه الحركة؟".
3. تتكرّر التجربة مع حيوانات مختلفة، مثل البطريق، أو السلحفاة، أو الطائر، أو السلطعون. بعد كلّ حركة، يُطلب من الأطفال تقليدها معاً لفترة قصيرة، ثم العودة إلى الجلوس. يمكن القول: "لنصبح جميعاً هذا الحيوان للحظة. كيف سنستخدم أجسامنا؟".



4. بعد أن يشاهد الأطفال عدّة نماذج، يُسمح لأحد الأطفال باختيار بطاقةٍ سرّاً ومحاولة تمثيل الحيوان أمام المجموعة. إذا وجد الطفل صعوبةً، يمكن للطاّقم مساعدته بسؤالٍ مثل: "هل يتحرّك هذا الحيوان بالقفز أم بالمشي؟"، أو المشاركة معه في الحركة، من دون أخذ دوره.

5. في ختام النشاط، توضع بطاقات الحيوانات أمام الأطفال، ويُقال: "هل تحرّكت جميع الحيوانات بالطريقة نفسها؟"، وبعد الاستماع إلى الإجابات، تُلخّص الفكرة بالقول: "لكلّ حيوانٍ طريقةٌ في الحركة؛ فمنها ما يقفز، ومنها ما يمشي، ومنها ما يتحرّك ببطءٍ، ومنها ما يطير أو يتحرّك بطريقةٍ مختلفة".



أرنب



سلحفاة



ببغاء



بطريق



ثعبان



ضفدع



قط



سرطان البحر



النشاط الاثرائي التربوي

مسار الحيوانات

المستلزمات:



★ أطواق أرضية.

★ شريط لاصق لتحديد خط على الأرض.

★ علامات أو وسائل أرضية صغيرة.

★ بطاقات حيوانات.

★ قطع قماش قصيرة وآمنة.

★ سلال لتنظيم المواد.

سير النشاط:

1. يبدأ النشاط بجولة بطيئة حول المسار قبل استخدامه. يقف الأطفال مع الطاقم أمام كل جزء، ويُقال: "لدينا اليوم طريق تمرّ به حيوانات مختلفة. في كل جزء سنغير طريقة حركة أجسامنا. لا نحتاج إلى أن نكون الأسرع، بل نريد أن نجرب الحركة". تُعرض بطاقة الأرنب أولاً، ويُسأل الأطفال: "ماذا سنفعل عندما نصل إلى هذا المكان؟"

2. يبدأ الأطفال بمحطة القفز داخل الأطواق، ثم ينتقلون إلى محطة البطريق أو الحيوان الذي يمشي بخطوات قصيرة على الخط. يوضّح الطاقم الحركة بصورة بسيطة، ثم يترك للأطفال المجال للتجريب. إذا لم يستطع الطفل القفز بكلتا القدمين، فيمكنه الانتقال بخطوات واسعة، ولا يُصحّح شكل الحركة ما دام يؤديها بأمان.



3. في المحطة التالية، تُعرض بطاقة الطائر، ويُقال: "أين أجنحتنا؟ كيف نستخدم أذرعنا عندما نتخيل أننا طيور؟"، يتحرك الأطفال داخل مساحةٍ محدّدةٍ مع تحريك أذرعهم، ثم عند إشارة الطاقم، يُقال: "وجد الطائر مكاناً ليستريح". فيتوقّف الأطفال. بعد ذلك، يمكن الانتقال إلى حركةٍ جانبيةٍ بسيطةٍ مع بطاقة السلطعون أو حيوانٍ آخرٍ مناسبٍ.

4. بعد أن يجرب الأطفال المسار مرّةً، يُعاد بعض أجزائه مع تغيير الموقف. يمكن القول: "الأرنب يتحرك الآن ببطءٍ؛ لأنّه ينظر حوله". ثم: "الآن يريد أن يصل إلى مأواه بسرعةٍ"، أو "البطريق وصل إلى طريقٍ ضيقٍ، فلنمشي بهدوءٍ". وبذلك يجرب الأطفال تغيير سرعة الحركة، لا تقليد شكلٍ واحدٍ ثابتٍ فقط.

5. في ختام المسار، يجتمع الأطفال في مساحةٍ واحدةٍ، ويُطرح السؤال: "أيّ حركةٍ كانت مختلفةً عن البقية؟ هل تحركنا في كلّ المحطات بالطريقة نفسها؟"، ثم يُقال: "أجسام الحيوانات تتحرك بطرقٍ مختلفةٍ، واليوم استخدمنا أجسامنا لنجرب بعض هذه الطرق". يُطلب من الأطفال أخذ لحظةٍ هادئةٍ لاستعادة التنفّس قبل الانتقال إلى الجزء التالي.

بعد الحركة، يجلس الأطفال في دائرةٍ لفترةٍ قصيرةٍ، وتوضع أمامهم بطاقات الحيوانات التي استُخدمت في النشاط. تقول المرشدة: "اليوم أصبحنا أرانب، وطيوراً، وبطاريق، وحيواناتٍ أخرى. هل استخدمنا أجسامنا بالطريقة نفسها في كلّ مرّة؟" وتستمع إلى إجابات الأطفال وملاحظاتهم.

تختار المرشدة حيواناً واحداً أو حيوانين للتعقّق فيهما، وتدعو الأطفال إلى ملاحظة مبنى جسم الحيوان والأعضاء التي تساعد على الحركة. ويمكن أن تسأل: "ماذا نلاحظ في جسم هذا الحيوان؟ ما الأجزاء التي يستخدمها عندما يتحرك؟ كيف تساعد هذه الأجزاء؟" ويُفضّل أن يصل الأطفال إلى الأفكار من خلال النظر إلى البطاقة، والمقارنة، وتقليد الحركة بأجسامهم.



يمكن مثلاً التوقّف عند الأرنب وملاحظة رجليه الخلفيتين القويتين، ثمّ سؤال الأطفال: **"كيف تساعده رجلاه على الحركة؟"** وبعد الاستماع إلى الإجابات، يقلّد الأطفال قفز الأرنب. وعند التعرّف إلى الطائر، تُلفت المرشدة الانتباه إلى الجناحين وتُسال: **"ماذا يستطيع الطائر أن يفعل بجناحيه؟"** ثمّ يقلّد الأطفال حركة الطيران بأذرعهم. ويمكن أيضاً ملاحظة أنّ للطائر رجلين تساعدانه على الوقوف أو المشي أو القفز.

وعند التطرّق إلى البطريق، يمكن مقارنة جسمه بجسم طائر آخر، فتُسال المرشدة: **"للبطريق جناحان أيضاً، فهل يستخدمهما بالطريقة نفسها؟"** ثمّ توضّح بصورة مبسّطة أنّ البطريق يستخدم جناحيه الشبيهين بالزعانف للمساعدة على السباحة، بينما تساعده قدماه على المشي والتحرّك على اليابسة. وهكذا يكتشف الأطفال أنّ وجود العضو نفسه لا يعني دائماً استخدامه بالطريقة نفسها عند جميع الحيوانات.

وتُختتم المحادثة بالقول: **"الحيوانات تتحرّك بطرائق مختلفة، ومبنى جسم كلّ حيوان يساعده على الحركة بالطريقة التي تناسبه؛ فبعض الحيوانات تقفز، وبعضها يطير، وبعضها يسبح أو يمشي."** ويمكن دعوة الأطفال في النهاية إلى اختيار حيوان واحد وتقليد حركته، مع ذكر الجزء من جسمه الذي يساعده على هذه الحركة.



فعاليّة الإبداع لو كان لي جسم حيوان

المستلزمات:

- ★ قالبٌ بسيطٌ لجسم طفلٍ، لكلِّ طفلٍ.
- ★ صورٌ أو قصاصاتٌ لأجنحةٍ.
- ★ ذيلٌ.
- ★ آذانٌ كبيرةٌ.
- ★ أقدامٌ مختلفةٌ.
- ★ فروٌ أو صوفٌ.
- ★ ورقٌ ملوّنٌ.
- ★ ألوانٌ.
- ★ غراءٌ.

سيرُ النشاط:

1. يبدأ النشاط بعرض قالب الجسم وأجزاء الحيوانات المختلفة، ويُقال: "تحركنا اليوم مثل حيوانات كثيرة. الآن سنتخيّل شيئاً جديداً: ماذا لو كان لجسمنا جزءً من جسم حيوان؟ ماذا لو كان لدينا جناحان، أو ذيلٌ، أو أقدامٌ كبيرةٌ؟"، تُتاح للأطفال فرصة النظر إلى الأجزاء واختيار ما يثير اهتمامهم.
2. يختار كلّ طفلٍ جزءاً أو أكثرَ لإضافته إلى جسمه المرسوم. لا يُشترط أن تتناسب الأجزاء مع حيوانٍ واحدٍ، ويمكن للطفل أن يجمع بين جناحين، وذيلٍ، وأذنين كبيرتين. يُقال: "يمكن أن يكون جسمكم من الخيال. اختاروا الأجزاء التي تريدونها".

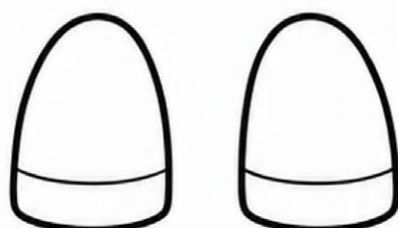
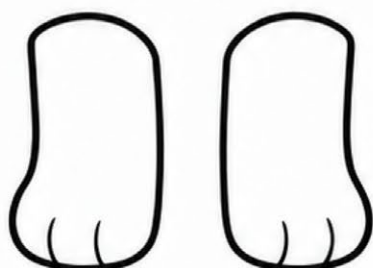
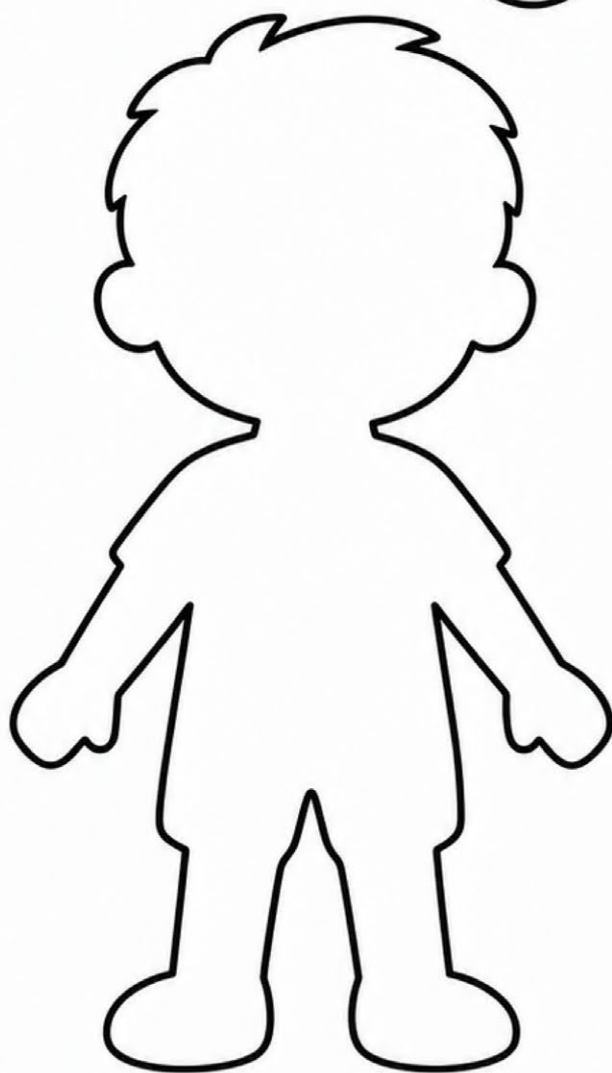
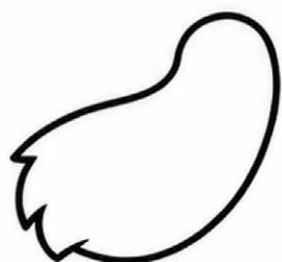
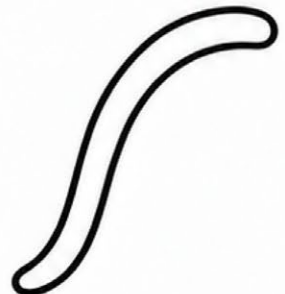
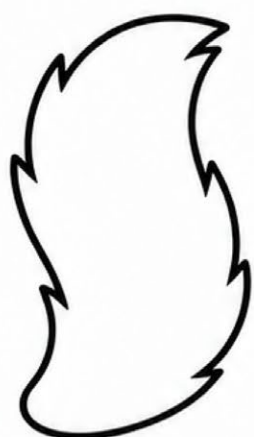
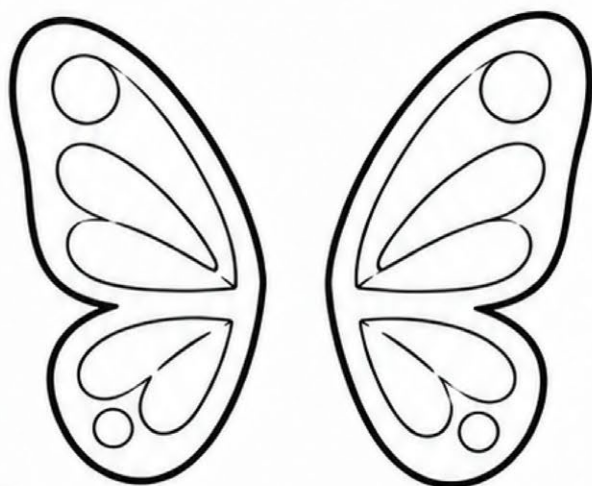


3. أثناء العمل، يتنقل الطاقم ويسأل الأطفال بصورة فردية: "ما الذي اخترته؟"، أو "ماذا تستطيع أن تفعل بهذه الأجنحة؟"، أو "كيف ستمشي بهاتين القدمين؟"، ولا يُشترط أن يكون تفسير الطفل واقعياً؛ فالهدف هو أن يستخدم الخيال ويعبر عن فكرته.

4. إذا استخدم الطفل جزءاً بطريقة غير متوقعة، فلا يُطلب منه تعديله. يمكن السؤال: "أرى أنك وضعت الذيل هنا. حدثنا عن فكرتك". وإذا لم يرغب الطفل في الكلام، يُسمح له بإظهار الحركة التي يستطيع جسمه الخيالي القيام بها.

5. في ختام العمل، تُوضع الرسومات في مساحة صغيرة للعرض، ويمكن دعوة بعض الأطفال إلى إكمال العبارة: "لو كان لديّ جناحان، أستطيع أن..". أو "لو كان لديّ ذيل، أستطيع أن..". ثم يُقال: "كل واحد منكم استخدم الخيال بطريقة مختلفة، ولذلك أصبحت لدينا أجسام خيالية كثيرة ومميّزة".

تُعرض مجموعة من الأعمال من دون مقارنة بينها، ويُقال: "بعضكم اختار أجنحة، وبعضكم اختار أقداماً كبيرة، وبعضكم جمع بين أكثر من جزء".
تُختتم الفكرة بالقول: "الحركة يمكن أن تعطينا أفكاراً كثيرة، والخيال يسمح لنا بابتكار أجسام لم نرها من قبل".





النشاط الختامي حركتي المفضلة

المستلزمات:

- ★ بطاقات الحيوانات المستخدمة خلال اليوم.
- ★ مساحة صغيرة للحركة.

سيرُ النشاط:

1. يبدأ النشاط بجلوس الأطفال في دائرة، وتوضع البطاقات أمامهم. يُقال: "جربنا اليوم حركات كثيرة. سنختار الآن الحركة التي أحببناها أكثر". يُمنح الأطفال وقتًا للنظر إلى البطاقات.
2. يُطلب من أحد الأطفال اختيار بطاقة، ثم يمكنه تقليد حركة الحيوان. إذا لم يرغب في الحركة وحده، يمكنه اختيار طفلٍ آخر أو التحرك مع المجموعة.
3. بعد كلّ حركة، يمكن طرح سؤالٍ بسيط، مثل: "هل كانت هذه الحركة سريعة أم بطيئة؟"، أو "هل استخدمنا أقدامنا أم أذرعنا أكثر؟"، ولا يُطيل الطاقم الحوار حتى يبقى الختام خفيفًا.
4. بعد مشاركة عددٍ مناسبٍ من الأطفال، يُقال: "تحركت الحيوانات كثيرًا، والآن تبحث عن مكان هادئ لتستريح". يجلس الأطفال أو يقلّدون حيوانًا يستريح بصورة هادئة.
5. في ختام النشاط، يُقال: "اليوم اكتشفنا أنّ الحيوانات لا تتحرك كلّها بالطريقة نفسها. لكلّ حيوان حركة تناسب جسمه وطريقته". ثم تُعاد إحدى بطاقات الحركة إلى لوحة الأسبوع لتوثيق ما اكتشفه الأطفال.



الربط باليوم التالي

تُعرض أمام الأطفال صورةً لحيوانٍ يصعب تمييزه داخل خلفيّة تشبه لونه، ويُقال:

"غداً لدينا لغزٌ جديدٌ. يوجد حيوانٌ في هذه الصورة، لكنّ العثور عليه ليس سهلاً. أين اختفى؟ وكيف تحمي بعض الحيوانات نفسها عندما تحتاج إلى الحماية؟"



اليوم الرابع

"كيف تحمي الحيوانات نفسها؟"

الربط بفصل الشتاء

ربط موضوع الحماية بفصل الشتاء من خلال توسيع مفهوم "الحماية" ليشمل البحث عن مكان مناسب، والاختباء، والاستفادة من خصائص الجسم والبيئة المحيطة. ففي الأيام الشتوية، قد يحتاج الحيوان إلى الابتعاد عن الأماكن المكشوفة أو البحث عن مكان أكثر ملاءمة للراحة والاحتواء. وفي الوقت نفسه، يتعرّف الأطفال إلى وسائل أخرى للحماية، مثل القوقعة، أو الأشواك، أو السرعة، أو التشابه مع البيئة. ويُراعى توضيح أنّ هذه الخصائص لا تظهر فقط بسبب الشتاء، بل هي طرقٌ تساعد الحيوانات في حياتها بصورة عامة، في حين يوفّر موضوع الشتاء سياقًا للتفكير في حاجة الحيوان إلى الأمان والحماية من الظروف المحيطة.





النشاط الافتتاحي أين اختفى الحيوان؟

المستلزمات:

- ★ صورٌ كبيرةٌ وواضحةٌ لحيواناتٍ يصعب تمييزها بسبب تشابه ألوانها مع الخلفية.
- ★ قطعة قماشٍ خضراء.
- ★ قطعة قماشٍ بنية.
- ★ قطعة قماشٍ بيضاء.
- ★ صورٌ أو مجسماتٌ صغيرةٌ لحيواناتٍ بألوانٍ مختلفة.

سيرُ النشاط:

1. يبدأ النشاط بعرض صورةٍ كبيرةٍ أمام الأطفال، ويُقال: "لديّ اليوم صورةٌ فيها حيوانٌ، لكنّ الحيوان لا يظهر بسرعةٍ. هل تستطيعون أن تجدوه؟"، يُمنح الأطفال وقتًا للنظر والبحث، ويمكنهم الإشارة إلى المكان الذي يعتقدون أنّ الحيوان موجودٌ فيه.
2. بعد العثور على الحيوان، يُطرح السؤال: "لماذا لم نره بسرعةٍ؟ ماذا تلاحظون في لونه وفي المكان من حوله؟"، إذا قال أحد الأطفال إنّ اللون يشبه الخلفية، يُبنى الحوار على إجابته. وإذا لم يصل الأطفال إلى الفكرة، يمكن توجيههم بالسؤال: "هل لون الحيوان مختلفٌ جدًا عن المكان أم قريبٌ منه؟"
3. بعد ذلك، توضع قطع القماش الخضراء والبنية والبيضاء أمام الأطفال، ويُعرض مجسمٌ صغيرٌ. يُقال: "سنحاول أن نخفي هذا الحيوان قليلًا. على أيّ قطعة نضعه؟"، يُسمح للأطفال بتجربة أكثر من خلفية قبل اتخاذ القرار.
4. في ختام النشاط، تُعاد الصورة الأولى، ويُقال: "اكتشفنا أنّ لون الحيوان قد يكون قريبًا من لون الأشياء الموجودة حوله، ولذلك نحتاج أحيانًا إلى النظر جيدًا حتى نجده". ثم تُلخص الفكرة بالقول: "هذه إحدى الطرق التي يمكن أن تساعد بعض الحيوانات، لكنّ الحيوانات لديها طرقٌ أخرى أيضًا. سنكتشف بعضها الآن".











النشاط الاثرائي التربوي

لكل حيوان طريقته

المستلزمات:

- ★ صورة أو مجسم لسلحفاة.
- ★ صورة أو مجسم لقنفذ.
- ★ صورة لأرنب.
- ★ صورة لحيوان يستخدم الاختباء أو التشابه مع المكان.
- ★ صورة لمجموعة من الحيوانات.
- ★ بطاقات تمثل: القوقعة، والأشواك، والسرعة، والاختباء، والتشابه مع البيئة.

سيرُ النشاط:

1. يبدأ النشاط بإخراج صورة السلحفاة، ويُقال: "سننظر اليوم إلى الحيوانات، ونبحث عن الشيء الذي يمكن أن يساعد كل واحد منها". يُسأل الأطفال: "ما الشيء الكبير الذي ترونه على جسم السلحفاة؟"، وبعد الاستماع إلى الإجابات، يوضح الطاقم بلغة بسيطة أنّ القوقعة جزء من جسم السلحفاة، ويمكن أن تساعد على حماية نفسها.
2. بعد ذلك، تُعرض صورة القنفذ، ويُسأل الأطفال: "هل جسم القنفذ يشبه جسم السلحفاة؟ ماذا نلاحظ عليه؟"، تُتاح للأطفال فرصة وصف الأشواك، ثمّ يمكن السؤال: "هل لدى القنفذ قوقعة؟ إذا لم تكن لديه قوقعة، فما الشيء الموجود على جسمه؟"، وبذلك تظهر فكرة أنّ الحيوانات قد تمتلك وسائل مختلفة.
3. تُعرض صورة الأرنب، ويُقال: "الأرنب ليس لديه قوقعة مثل السلحفاة، وليس لديه أشواك مثل القنفذ. فماذا يمكن أن يفعل عندما يريد الوصول إلى مكان آمن؟"،



تُقبل إجاباتٌ، مثل: الجري، أو القفز، أو الاختباء. وإذا اقترح أحد الأطفال فكرةً أخرى، فلا تُرفض مباشرةً، بل يمكن السؤال: "كيف ستساعده هذه الفكرة؟"

4. بعد ذلك، تُعاد صورة الحيوان الذي كان من الصعب العثور عليه في النشاط الافتتاحي، ويُقال: "هذا الحيوان لديه طريقةً مختلفةً أيضًا. لم نره بسرعةٍ لأنّ لونه كان قريبًا من المكان". ثمّ توضع صور السلحفاة، والقنفذ، والأرنب، والحيوان المختبئ معًا، ويُسأل: "هل استخدمت الحيوانات الطريقة نفسها؟"

5. في ختام النشاط، تُراجع الصور بصورةٍ سريعةٍ، ويُقال: "السلحفاة لديها قوقعة، والقنفذ لديه أشواك، والأرنب يمكن أن يتحرك ويختبئ، وبعض الحيوانات يصعب أن نراها عندما يكون لونها قريبًا من المكان"، ثمّ تُلخص الرسالة بالقول: "ليست كلّ الحيوانات قويّةً بالطريقة نفسها. لكلّ حيوانٍ شيءٌ أو طريقةٌ تساعده".

توضع صور الحيوانات في وسط الدائرة، ويُطلب من الأطفال اختيار حيوانٍ واحدٍ وتمثيل الطريقة التي تساعده على حماية نفسه.

بعد ذلك، يُقال: "رأينا أنّ الحيوانات لا تستخدم الطريقة نفسها لحماية نفسها؛ فلكلّ واحدٍ منها طريقته".



فعاليّة الإبداع أخفي حيواني

المستلزمات:

- ★ قوالب بسيطة لحيوانات.
- ★ أوراق خضراء للخلفية.
- ★ أوراق بنية.
- ★ أوراق بيضاء.
- ★ أوراق رمادية.
- ★ ألوان.
- ★ قصاصات من الورق.
- ★ قطع من القماش.
- ★ أوراق نباتات جافة وآمنة.
- ★ غراء.

سير النشاط:

1. يبدأ النشاط بإعادة عرض صورة الحيوان الذي كان من الصعب رؤيته، ثم يُقال: "في بداية اليوم، بحثنا عن حيوان ولم نجده بسرعة. الآن سيحاول كل واحد منّا أن يصنع صورة يكون فيها العثور على الحيوان أصعب قليلاً". تُعرض الخلفيات المختلفة أمام الأطفال.
2. يختار كل طفل خلفية وحيواناً، ثم يضع الحيوان فوق الخلفية من دون لصقه في البداية. يُشجّع الطفل على التجريب بين أكثر من لون. يمكن السؤال: "هل نرى الحيوان بسرعة هنا؟ ماذا يحدث إذا وضعناه على هذه الخلفية؟"



3. بعد اختيار الخلفيّة، يبدأ الطفل باستخدام الألوان، والأوراق، وقطع القماش، والموادّ الطبيعيّة لتعديل شكل الحيوان أو المنطقة المحيطة به. لا يُشترط أن يختفي الحيوان فعليّاً، فالهدف هو الملاحظة والتجريب، وليس الوصول إلى نتيجة مثاليّة.

4. أثناء العمل، يتنقّل الطاقم ويسأل: "ماذا اخترت حول حيوانك؟" أو "أيّ لونٍ استخدمت أكثر؟"، أو "هل تعتقد أنّ العثور عليه أصبح أسهل أم أصعب؟"، وإذا اختار الطفل ألواناً تجعل الحيوان واضحاً جداً، فلا يُطلب منه تغييرها، بل يمكن السؤال: "هل أردت أن يكون حيوانك مختبئاً أم ظاهراً؟"، وبذلك تبقى له حرية القرار.

5. بعد انتهاء الأعمال، تُعرض الصور في مساحةٍ واحدةٍ، ويُدعى الأطفال إلى النظر والبحث عن الحيوانات. يُقال: "سنمشي بهدوءٍ أمام الصور، ونرى أين نحتاج إلى وقتٍ أطول حتى نجد الحيوان". لا يُختار "أفضل إخفاء"، بل يركّز الطاقم على اختلاف الألوان، والخلفيّات، والأفكار.

تُعرض الأعمال، ويُقال: "لاحظنا أنّ الألوان والخلفيّات المختلفة تغيّر الطريقة التي نرى بها الحيوان".

ثمّ تُلخّص الفكرة بالقول: "بعض الحيوانات لديها خصائص تساعدنا على ألاّ تظهر بسهولةٍ في المكان الذي تعيش فيه، واليوم جرّبنا هذه الفكرة من خلال الفن".



النشاط الختامي

قوة مختلفة

المستلزمات:

- ★ صورة لسحفاة.
- ★ صورة لقنفذ.
- ★ صورة لأرنب.
- ★ صورة لحيوان مختبئ.
- ★ بطاقات تمثل القوقعة، والأشواك، والسرعة، والاختباء.

سيرُ النشاط:

1. يبدأ النشاط بجلوس الأطفال في دائرة، وتوضع أمامهم صور الحيوانات. يُقال: "تعرفنا اليوم إلى حيوانات مختلفة، وكل واحد منها لديه شيء أو طريقة تساعد".
2. يُعرض حيوان واحد في كل مرة، ويُطلب من الأطفال اختيار البطاقة التي يعتقدون أنها تناسبه، أو تمثيل الحركة المرتبطة به. يمكن السؤال: "ما الذي يساعد السحفاة؟"، أو "ماذا يستطيع الأرنب أن يفعل؟".
3. إذا اختار أحد الأطفال بطاقة غير متوقعة، فلا تُصحح مباشرة، بل يمكن السؤال: "كيف تعتقد أن هذه البطاقة ستساعد هذا الحيوان؟"، ثم تُعرض الصورة مرة أخرى، ويُترك للمجموعة التفكير والمقارنة.
4. بعد ذلك، توضع الحيوانات جنباً إلى جنب، ويُطرح السؤال: "هل تستخدم جميع الحيوانات الطريقة نفسها؟"، ويُسمح للأطفال بالإجابة بالكلمة، أو الإشارة، أو الحركة.



5. في ختام النشاط، يُقال: "السلحفاة والقنفذ والأرنب والحيوانات الأخرى لا تتشابه، ولكل واحدٍ منها شيءٌ يساعده". ثم تُلخص الرسالة بالقول: "لكل حيوان قوته وطريقته الخاصة".

الربط باليوم التالي

تُوضع على الأرض آثارُ أقدامٍ غريبة تُقود إلى صندوقٍ مغلقٍ، ويُقال:

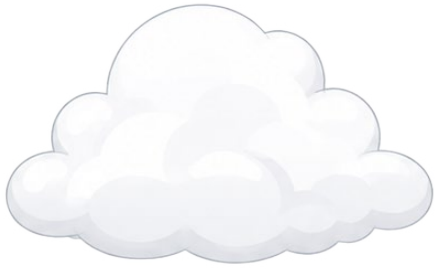
"وصل إلى مجموعتنا حيوانٌ غريبٌ. لا نعرف اسمه، ولا كيف يتحرك، ولا أين يعيش. غداً سنحاول أن نكتشفه، وربما سنكون نحن من يبتكره".











اليوم الخامس

نساعد الحيوان في يوم شتويّ

الربط بفصل الشتاء

يشكّل اليوم الخامس الربط الأكثر تكاملاً بفصل الشتاء، إذ يوضع الحيوان داخل موقف قصصيّ يحدث في يوم شتويّ، ويستخدم الأطفال ما اكتسبوه خلال الأيام السابقة لمساعدته على اتخاذ خطوات مناسبة. يفكرون في المكان الذي يستطيع أن يستريح فيه، وكيف يصل إليه، وما الذي يلاحظونه في جسمه، وأين يمكن أن يكون أكثر راحة وأماناً. وبهذه الطريقة، لا تُراجع موضوعات الأسبوع بصورة مباشرة أو اختباريّة، بل تُدمج داخل موقف واحد ذي معنى. ويساعد السؤال "ماذا يحتاج هذا الحيوان في يوم شتويّ؟"، الأطفال على الربط بين المأوى، والحركة، وغطاء الجسم، والحماية، وفهم أنّ احتياجات الحيوانات تختلف بحسب الحيوان، والبيئة، والظروف المحيطة به.





النشاط الافتتاحي:

ضيف يحتاج إلى مساعدتنا

المستلزمات:

- ★ دمية أو مجسم لأرنب.
- ★ حقيبة قماش صغيرة.
- ★ قطعة قماش بيضاء أو زرقاء ترمز إلى الشتاء.
- ★ أربع بطاقات مصورة تمثل: مأوى، وحركة، وفراء، ومكاناً آمناً.
- ★ صورة كبيرة بحجم A4 لطبيعة في فصل الشتاء، تظهر جواً شتوياً.
- ★ بطاقة بحجم A4 تتوسطها علامة استفهام.

سير النشاط:

1. يبدأ النشاط بوضع الحقيبة أمام الأطفال من دون إظهار محتواها، ويُقال: "وصلتنا اليوم حقيبة جديدة. يبدو أنّ هناك ضيفاً بداخلها، لكنه يحتاج إلى مساعدتنا". تُتاح للأطفال فرصة قصيرة للتخمين حول ما يمكن أن يكون داخل الحقيبة، ثم يُطلب من أحد الأطفال فتحها وإخراج الدمية.
2. بعد ظهور الأرنب، يوضع فوق قطعة القماش التي تمثل الشتاء، ويُقال: "إنّ الأرنب. يبدو أنّ اليوم باردٌ، وهو يريد أن يتحرّك ويجد مكاناً مناسباً له. ماذا تلاحظون؟ ماذا يمكن أن يحتاج؟"، تُقبل الإجابات المختلفة، مثل: بيت، ودفء، وطعام، ومكان آمن، أو فراء، ولا يُبحث في هذه المرحلة عن إجابة واحدة صحيحة.
3. بعد ذلك، تُخرج بطاقة علامة الاستفهام من الحقيبة، ويُقال: "الأرنب لا يعرف ماذا يفعل أولاً. هل نساعدَه خطوةً خطوةً؟"، ثم تُخرج البطاقات المصورة، الواحدة تلو الأخرى، من دون شرحها مباشرةً. يمكن سؤال الأطفال: "ماذا ترون في هذه



الصورة؟"، أو "هل تذكرنا بشيءٍ جرّبناه هذا الأسبوع؟"، وتُتاح لهم فرصة الربط بين الصور وخبراتهم السابقة.

4. إذا اختار أحد الأطفال فكرةً غير متوقّعة، مثل أن يضع الأرنب في العشّ، فلا تُصحّح الإجابة مباشرةً. يمكن السؤال: "كيف سيصل الأرنب إلى هذا العشّ؟ هل نستطيع أن نفكر في مكانٍ آخر قريبٍ من الأرض؟"، ثم تُعرض صوراً أخرى، ويُسمح للأطفال بالمقارنة. ويُراعى أن يبقى الحوار قصيراً، لأنّ الهدف في هذه المرحلة هو تمهيد القصة، وليس حلّ جميع المواقف.

5. في ختام النشاط، توضع الدمية في وسط البطاقات، ويُقال: "لدينا اليوم أرنبٌ، ولدينا يومٌ شتويٌّ، ولدينا عدّة أمورٍ يحتاج الأرنب إلى التفكير فيها. سنرافقه في رحلته، ونساعده في كلّ مرّةٍ على اختيار ما قد يناسبه". ثمّ تُلخّص الفكرة بالقول: "سنستخدم اليوم ما اكتشفناه خلال الأسبوع، لكننا لن نعطي الأرنب الحلّ جاهزاً؛ سنفكر ونجرّب معه".



النشاط الاثرائي التربوي نساعد الأرنب في يوم شتوي

المستلزمات:

- ★ دمية الأرنب.
- ★ صور كبيرة للعش، والجحر، والكهف، ولمكان مفتوح.
- ★ بطاقات للحركة: قفز، مشي، طيران، زحف.
- ★ صورة واضحة لفراء الأرنب.
- ★ قطع من القطن، والصوف، والقماش الناعم للاستخدام الحسي.
- ★ بطاقات تمثل مكاناً آمناً، مثل الجحر والكهف، ومكاناً مكشوقاً، مثل الساحة المفتوحة أو الأرض الخالية.
- ★ أطواق أو علامات أرضية.
- ★ قطعة قماش كبيرة لتمثيل الرياح بصورة هادئة.
- ★ سلة للبطاقات.

سير النشاط:

1. يبدأ النشاط بوضع الأرنب في وسط المجموعة، ويُقال: "بدأ الأرنب يومه، لكنه يريد أولاً أن يجد مكاناً يستطيع أن يستريح فيه ويحتمي عندما يكون الجو بارداً". تُعرض أمام الأطفال صور العش، والجحر، والكهف، والمكان المفتوح، ويُسأل: "أي مكان تعتقدون أنه يمكن أن يناسب الأرنب أكثر؟" تُتاح للأطفال فرصة الاختيار، ثم يُشجعون على تفسير اختيارهم بصورة بسيطة. وإذا اختار طفل العش أو الكهف، فلا يُرفض اختياره مباشرة، بل يمكن السؤال: "هل يستطيع الأرنب الوصول إلى هذا المكان بسهولة؟ أين نرى مكاناً قريباً من الأرض يستطيع الدخول إليه؟"، ثم تُستخدم المقارنة للوصول تدريجياً إلى فكرة الجحر.



2. بعد اختيار المكان، يوضع الأرنب بعيداً عنه قليلاً، ويُقال: "وجدنا مكاناً قد يناسبه، لكنّه ما زال هنا. كيف سيصل إليه؟"، تُعرض بطاقات الحركة، ويُشجّع الأطفال على اختيار الحركة المناسبة. بعد ذلك، يقف الأطفال ويقفّون قفز الأرنب عبر مسارٍ بسيطٍ حتى يصلوا إلى علامةٍ تمثّل المأوى. ويُراعى ألاّ تتحوّل الحركة إلى سباقٍ، بل يُقال: "نحن لا نبحث عن أسرع أرنب. نريد أن نجرب فقط كيف يتحرّك".

3. في المرحلة التالية، توضع أمام الأطفال قطع القطن، والصوف، والقماش الناعم، وتُعرض صورة واضحة لجسم الأرنب. يُقال: "وصل الأرنب إلى مكانه، لكننا نريد أن ننظر إلى جسمه. ما الذي يغطّي جسمه؟"، تُتاح للأطفال فرصة لمس المواد ومقارنتها بصورة بسيطة، ثم يُسأل: "كيف يبدو الفراء؟ هل هو ناعم أم خشن؟ هل يمكن أن يساعد الحيوان عندما يكون الجو بارداً؟"، لا يُطلب من الأطفال تقديم تفسيرٍ علميٍّ، بل يكفي أن يربطوا بصورة أوليّة بين الفراء والدفع.

4. بعد ذلك، يُخرج الأرنب من المأوى ويوضع في مكانٍ مكشوفٍ، وتحرّك قطعة القماش بخفّة لتمثيل الرياح. يُقال: "خرج الأرنب مرّةً أخرى، لكنّ المكان هنا مفتوحٌ جدّاً. أين يمكن أن يكون أكثر راحةً وأماناً؟"، تُعرض صورتان أو ثلاث صورٍ لأماكنٍ مختلفةٍ، ويُشجّع الأطفال على الاختيار والتفكير. وإذا ظهرت إجاباتٌ متنوّعة، يمكن القول: "لدينا أكثر من فكرة. لننظر إلى الصور ونفكر: أين يستطيع الأرنب أن يختبئ أو يستريح بسهولة؟".

5. في ختام النشاط، توضع أمام الأطفال أربع صورٍ تمثّل ما قاموا به: المأوى، والحركة، والفراء، والمكان الآمن. يُقال: "لنرّ ماذا فعلنا مع الأرنب اليوم. ساعدناه على التفكير في مكانٍ مناسبٍ، وجربنا كيف يتحرّك، ونظرنا إلى ما يغطّي جسمه، وفكرنا في المكان الذي يمكن أن يشعر فيه بالأمان". ثم تُلخّص الفكرة بالقول: "عندما ننظر جيّداً إلى الحيوان وطريقة عيشه، نستطيع أن نفهم أشياء كثيرة قد تساعدّه".



بعد انتهاء المواقف، يجلس الأطفال حول الدمية، وتوضع البطاقات الأربع أمامها. يُقال:
"الأرنب أصبح الآن في مكانٍ أكثرَ ملاءمةً ممّا كان عليه في بداية اليوم، لكنّنا لم
نساعده بإجابةٍ جاهزةٍ. في كلّ مرّةٍ نظرنا، وفكرنا، وجربنا".
ثمّ يُختتم النشاط بالرسالة: "الحيوانات مختلفةٌ، وما يناسب حيواناً قد لا يناسب حيواناً
آخر. لذلك ننظر إلى الحيوان ونفكر فيما يحتاجه".





فعاليّة الإبداع لوحة يوم شتويّ للحيوان

المستلزمات:

- ★ ورقة كبيرة أو قطعة من الكرتون الخفيف لكلّ طفلٍ.
- ★ صورٌ جاهزةٌ لعددٍ من الحيوانات الحقيقية التي تعرّف إليها الأطفال خلال الأسبوع.
- ★ صورٌ أو قصاصاتٌ للعشّ، والجحر، والكهف، والأشجار.
- ★ أوراقٌ ملوّنة.
- ★ قطن.
- ★ صوف.
- ★ قطعٌ من القماش.
- ★ أوراق نباتاتٍ جافّة وآمنة.
- ★ ألوان.
- ★ غراء.
- ★ ملصقاتٌ أو أشكالٌ بسيطةٌ للغيوم، والمطر، والثلج عند الحاجة.

سيرُ النشاط:

1. يبدأ النشاط بعرض عددٍ من صور الحيوانات التي تعرّف إليها الأطفال خلال الأسبوع، ويُقال: "ساعدنا الأرنب اليوم، والآن سيختار كلّ واحدٍ منكم حيواناً حقيقياً يعرفه من أنشطة هذا الأسبوع، ويصنع له مشهداً ليومٍ شتويّ". تُتاح للأطفال فرصة النظر إلى الصور واختيار الحيوان الذي يرغبون في العمل حوله.
2. بعد اختيار الحيوان، توضع أمام الأطفال صور الأماكن المختلفة، ويُقال: "فكّروا الآن في المكان الذي تريدون أن تضعوا فيه حيوانكم. يمكنكم اختيار صورة، أو رسم المكان بأنفسكم، أو استخدام المواد الموجودة أمامكم". إذا اختار الطفل مكاناً



غير متوقع، فلا يُطلب منه تغييره مباشرةً، بل يمكن السؤال: "كيف سيستخدم حيوانك هذا المكان؟ هل يستطيع الدخول إليه والراحة فيه؟"، فإذا استطاع الطفل تفسير فكرته، تُحترم رؤيته، وإذا بدا أنّ فكرته لا تتناسب مع خصائص الحيوان الحقيقي، يمكن العودة إلى الصورة والمقارنة بلطف.

3. بعد ذلك، يبدأ الأطفال بإضافة عناصر المشهد. يمكن استخدام القطن، أو الورق، أو القماش، أو المواد الطبيعية لرسم الأرض، أو المأوى، أو الخلفية الشتوية. يتنقل الطاقم بينهم ويسأل بصورة فردية: "أين يوجد حيوانك؟"، أو "كيف سيصل إلى هذا المكان؟"، أو "ماذا اخترت أن تضع حوله؟"، ولا يُطلب من الطفل ملء الورقة بعناصر كثيرة؛ فالاختيار البسيط يكفي.

4. أثناء العمل، يُشجّع الأطفال على إضافة أثر للحركة في الصورة إذا رغبوا، مثل رسم آثار أقدام أو خطّ يمثل طريق الحيوان نحو المأوى. ويمكن القول: "إذا كان حيوانك يتحرك من هنا إلى هناك، فكيف نستطيع أن نظهر طريقه في اللوحة؟"، وإذا اختار الطفل استخدام ألوان أو تفاصيل خيالية في الخلفية، فنقبل، ما دام الحيوان نفسه يبقى جزءاً من مشهد إبداعي، وليس مطلوباً تحويله إلى حيوان جديد.

5. عند الانتهاء، يُطلب من الأطفال النظر إلى أعمالهم والتفكير في شيء واحد يريدون قوله عنها. يمكن أن تكون المشاركة بجملة، مثل: "حيواني يذهب إلى.."، أو "حيواني يتحرك.."، أو "هذا المكان يساعده لأنه..". ثم يُقال: "لكل لوحة قصة مختلفة؛ لأنّ كل واحد منكم اختار حيواناً، ومكاناً، وطريقاً خاصاً به".

بعد انتهاء الأطفال من العمل، توضع اللوحات في مساحة مخصصة للعرض. يُمنح الأطفال وقتاً للنظر إلى أعمال بعضهم بعضاً، من دون اختيار أجمل لوحة أو أكثرها دقة. يمكن القول: "لدينا الحيوان نفسه أحياناً في لوحات مختلفة، ومع ذلك تختلف الأفكار والطرق التي عبر بها كل طفل".

وتُختتم الفكرة بالقول: "الفنّ يساعدا على إظهار ما نفكر فيه بطرق مختلفة، وليس ضرورياً أن تكون أعمالنا متشابهة".





النشاط الختامي

هل أصبح حيواننا مستعداً؟

المستلزمات:

- ★ دمية الأرنب.
- ★ بطاقات تمثل: مأوى، وحركة، وفراء، ومكاناً آمناً.
- ★ بطاقات من أنشطة الأيام السابقة.
- ★ لوحة سؤال الأسبوع: "ماذا يحتاج الحيوان في الشتاء؟"
- ★ صوراً أو رسومات أضافها الأطفال إلى اللوحة خلال الأسبوع.

سيرُ النشاط:

1. يبدأ النشاط بإعادة دمية الأرنب إلى وسط الدائرة، ويُقال: "في بداية اليوم، وصل إلينا الأرنب وكان يحتاج إلى مساعدتنا. لننظر الآن: ماذا فعلنا معه؟"، تُعرض البطاقات بصورةٍ تدريجيةٍ، ويُسمح للأطفال بالتعبير بالكلمة، أو الإشارة، أو الحركة.
2. تُرفع بطاقة المأوى، ويُسأل: "ما الذي ساعد الأرنب عندما احتاج إلى مكانٍ يستريح فيه؟"، ثم تُرفع بطاقة الحركة، ويُسأل: "كيف وصل إلى المكان؟"، ثم تُعرض صورة الفراء، ويُسأل: "ما الذي لاحظناه على جسمه؟"، ولا يهدف هذا الجزء إلى اختبار الأطفال، بل إلى إعادة بناء أحداث اليوم بصورةٍ قصصيةٍ.
3. إذا لم يتذكّر الطفل الإجابة لفظياً، فيمكنه أن يختار البطاقة أو يمثل الحركة. وإذا أعطى إجابةً مختلفةً، يمكن السؤال: "كيف يمكن أن تساعد هذه الفكرة؟"، ثم يُسمح لبقية المجموعة بإضافة أفكارٍ أخرى. ويُراعى عدم تصحيح كلّ إجابةٍ أو مطالبة جميع الأطفال بالمشاركة الفردية.



4. بعد ذلك، يُعاد سؤال الأسبوع الموجود على اللوحة: "ماذا يحتاج الحيوان في الشتاء؟"، وينظر الأطفال إلى الصور والرسومات التي أُضيفت خلال الأيام السابقة. يمكن لكل طفل اختيار صورة واحدة يعتقد أنها مهمّة، أو الإشارة إلى تجربة أحبّها من الأسبوع. ويُقال: "في كل يوم أضفنا فكرة جديدة إلى هذه اللوحة، واليوم أصبحت لدينا أفكار كثيرة".

5. في ختام النشاط، يوضع الأرنب قرب اللوحة، ويُقال: "خلال هذا الأسبوع، لم نحفظ أسماء فقط. شاهدنا الحيوانات، وتحركنا مثلها، وبنينا لها أماكن، واكتشفنا أشياء في أجسامها، وفكرنا في الطرق التي تساعدنا". ثم تُلخّص الرسالة النهائية بالقول: "الحيوانات ليست كلّها متشابهة. لكل حيوان جسمه، وحركته، ومكانه، واحتياجاته، وعندما ننظر إليها باهتمام، نستطيع أن نتعلّم عنها ونحترم طرق عيشها".



الربط بختام الأسبوع والأسرة يمكن إرسال رسالة قصيرة إلى الأسرة تقول:

"خلال هذا الأسبوع، خاض الأطفال رحلةً في عالم الحيوانات في الشتاء، من خلال الصور، والحركة، والبناء، والمواد الحسّية، والفنّ، واللعب. وفي اليوم الختاميّ، ساعد الأطفال حيواناً خلال مجموعة من المواقف، وفكّروا في المكان الذي يناسبه، وطريقة حركته، وما يساعده في الشتاء. يمكنكم في المنزل اختيار حيوانٍ يعرفه الطفل وسؤاله: أين يعيش؟ كيف يتحرّك؟ وما الشيء الذي يميّزه؟"