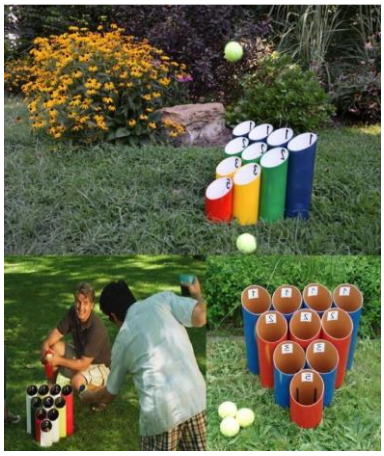
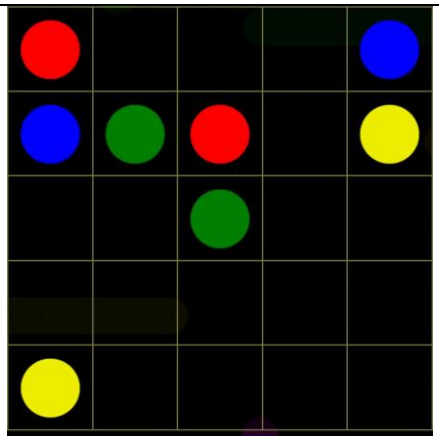
برنامج دُنـا

اليوم / المرحله	الصفوف الدنيا	الصفوف العليا
اليوم الأول ١٠/١٣	١/ لعبة جمع الأحرف لتكوين الكلمه . توضع الحروف مقلوبه على الأرض ومن ثم ذكر كلمه ومن تكمل الأحرف المطلوبه لكلمه تصبح فائزة . ٢/ لعبة الذاكره : عباره عن مجموعة صور تكون صورتين متطابقتين نريهم النظرة الأولى ثم نقلبها ويخرجون الصور المتشابهه من بعضها .	١/ لعبة الجينقا - نحتاج إلى ثلاث علب . ٢/ لعبة توصيف الكلمه : تخرج واحده من الطالبات وتصف كلمه معينه تكون مع المتطوعه في الخلف ومن تجيب على الكلمه تخرج وتمثل الكلمه الأخرى .
اليوم الثاني ١٠/١٤	١/ لعبة البولينق : عباره عن علب مكونه على شكل مثلث على الأرض ويكون مع اللاعب كره ومن يسقط أكبر عدد يكون هو الفائز . ٢/ لعبة إغماء الأعين وجمع الكور بلون محدد : تخرج طالبتين وتكون واحده مغمَة العينين والأخرى تصف لها مكان اللون المحدد المراد جمعه.	١/ كل طالبه تأخذ مجموعه من الأوراق وتخمِن المصطلح الذي يجمع هذه الكلمات : تراب ، نبات ، جلوس جاذبيه = أرض كنب ، تلفاز ، طاوله ، باب ، مكيف = غرفة جلوس هواء ، شمس ، قمر ، أرض = كوكب ٢/ لعبة إغماء الأعين وجمع الكور بلون محدد : تخرج طالبتين وتكون واحده مغمَة العينين والأخرى تصف لها مكان اللون المحدد المراد جمعه .
اليوم الثالث ١٠/١٥	١/ لعبة من يصل الكرة اولًا ،، عبارة عن سله يوجد فيها كرات واللاعبين يقفون على حلقات بشكل طولي ويأخذ اللاعب الاول الكره ويمدها لاللاعب الثاني حتى تصل الى السله الفارغهواكبر عدد من الكرات هو الفائز ٢/ لعبة مطابقة الكوب مع الورق :	١/ لعبة نفخ البالون داخل الكأس : توضع البالون داخل الكأس وتنفخ وثم الركض لجهه المقابله وإسقاط الكأس ومن تجمع أكثر عدد تكون الرابحه . ٢/ لعبة من يصل الكرة اولًا ،، عبارة عن سله يوجد فيها كرات واللاعبين يقفون على حلقات بشكل طولي ويأخذ اللاعب الاول الكره

	عباره عن سله يكون فيها عدد من الأكواب الملونه ويكون على الأرض ورق ملون ويضعون كل كوب على الورقه بحسب اللون .	ويمدها لاللاعب الثاني حتى تصل الى السله الفارغهواكبر عدد من الكرات هو الفائز
اليوم الرابع ١٠/١٦	١/ لعبة تصويب الهدف :  ٢/ لعبة الإنعكاسات : نطلب منهم القيام وهم يأخذون العكس ، نطلب المشي إلى الأمام ويكون العكس .	١/ لعبة رمي الكور : يتم تثبيت أكواب لفريقين على الأرض وفيها أرقام نقاط والكره التي تدخل بالكأس تجمع نقاطه حتى تنتهي الكور . ٢/ لعبة نقل الكور بالورق : على كل طفلين استعمال ورق A4 لنقل الكور الى السله
اليوم الخامس ١٠/١٩	١/ لعبة حرف وكلمه : يرفع الطفلأحد الأكواب ويذكر كلمه تبدأ بالحرف الموجود داخل الكوب . ٢/ لعبة من يصل أولاً : نضع أوراق من الواحد للعشره ومن ثم طرح سؤال من يجيب عليه أولاً يتقدم نقطه ومن يصل أولا يكون الفائز .	١/ لعبة من يصل أولاً : نضع أوراق من الواحد للعشره ومن ثم طرح سؤال من يجيب عليه أولاً يتقدم نقطه ومن يصل أولا يكون الفائز . ٢/ رمي الكره داخل حلقة المرمى :
اليوم السادس ١٠/٢٠	١/ نفخ الكره بالماء : على كل طفل نفخ الكره الموجوده فوق كوب الماء إلى أن تصل الى آخر كوب .	١/ سباق تحدي العقبات : تخرج خمس من الطالبات وتكون فيه عقبات مثل افراغ الماء من علبه الى علبه بواسطة الاسفنجه ، تعليق الملابس على حبل ، المشي بقدم واحده ومن ثم الفوز . ٢/ إسقاط العملات في الحصاله بإغماض العينين :

	٢/ وضع الكور في الأكواب : محاولة الطفل بأن يرمي الكره وتدخل بالكوب .	احضار اثنين من المتساقين وإغماء أعينهم وإحضار ٣٠ عمله معدنيه وكل طفل يحاول ادخال اكبر عدد ممكن من العملات والأكثر هو الفائز .
اليوم السابع ١٠/٢١	١/ تصنيف الحلوى : على كل طفل وضع كل لون من الحلوى في كوب باستخدام المصاص . ٢/ العثور على الحرف : نقوم بكتابة الحروف على أوراق مقلوبه وإخراج الاطفال ومن ثم ذكر الحرف ويحاول إخراجه ومن يخرجه اولاً يصبح فائز .	١/ لعبة الهدف : على الطفل محاولة رمي الكور على اللاصق داخل الحلقه لكي يجمع أكبر عدد ممكن من النقاط . ٢/ دميه وأنشوده : على جميع الأطفال الوقوف ويقومون بتناقل الدميه فيما بينهم وعند توقف الأنشوده وتكون الدميه بيدها تقوم بالخروج .
اليوم الثامن ١٠/٢٢	١/ أرني وجه التشابه بيني وبينك : توزيع الأطفال الى اثنين اثنين ومن ثم اعطائهم فرصه ليتم الترابط بينهم وبعدها يعددون التشابه بينه وبين الآخر والفائزون من يكتشفون أكبر عدد ممكن . ٢/ الصوت المرتفع والصوت المنخفض)المرشد والأعمى : قسم الأطفال إلى أثنين أثنين ثم أرسم دائرة في وسط الغرفة، ثم بعد ذلك بتغطية عيني أحد لاعبي المجموعة الأولى وعلية أن يصل إلى الدائرة بواسطة إرشاد زميله الآخر عن طريق صوته وآلما أبتعد اللاعب)معصوب العينين(عن الدائرة رفع المرشد صوته، وآلما أقترب منها خفض المرشد صوته، ويحدد وقت)دقيقتين مث َلا(لكل فريق للوصول الى الدائره	١/ أرني وجه التشابه بيني وبينك : توزيع الأطفال الى اثنين اثنين ومن ثم اعطائهم فرصه ليتم الترابط بينهم وبعدها يعددون التشابه بينه وبين الآخر والفائزون من يكتشفون أكبر عدد ممكن . ٢/ الصوت المرتفع والصوت المنخفض)المرشد والأعمى : قسم الأطفال إلى أثنين أثنين ثم أرسم دائرة في وسط الغرفة، ثم بعد ذلك بتغطية عيني أحد لاعبي المجموعة الأولى وعلية أن يصل إلى الدائرة بواسطة إرشاد زميله الآخر عن طريق صوته وآلما أبتعد اللاعب)معصوب العينين(عن الدائرة رفع المرشد صوته، وآلما أقترب منها خفض المرشد صوته، ويحدد وقت)دقيقتين مث َلا(لكل فريق للوصول الى الدائره .
اليوم التاسع ١٠/٢٣	١/ لعبة توصيل الألوان بعدة مراحل : لكل مجموعة عدة أوراق والمجموعه التي تنهيها هي الفائزه .	١/ لعبة المدن : توضع عشرين مدينه في كل ورقة آيفور ومن ثم ذكر المدينه والطفله التي لا تحصل على اسم المدينه تقلبها مره أخرى .

	 ٢/ لعبة ذكر القصه : تذكر قصه تلقيها المتطوعه وفي القصه تذكر المتطوعه اسم وبعد أن يتكرر الإسم ينطلقون لإخذ الكاسات ومن لا يأخذ الكأس يصبح خاسر .	٢/ ألعاب الكلمات المسجوعه : يعطى كل طفل ورقه ويطلب منه أن يأتي بأربع كلمات تنتهي بحرفين معينين مثل : (و ، ز) موز ، لوز ، جوز ، فوز . (و ، س) ناموس ، فانوس ، طاؤوس ،جاموس . (ي ، ن) سنين ، عجين ، حنين ، تنين . (ا ، ت) بنات ، أمهات ، زيارات ، سنوات . (م ، ة) حمامة ، عامة ، عمامة ، علامة (و ، ع) شموع ، دموع ، أسبوع ، دروع . (م ، ر) أحمر ، مر مر ، تمر ، عمر . (ا ، ك) أسماك ، شباك ،سواك . (ل ، م)قلم ، علم ، مسلم ، حكم . (ا ، س) ناس ، ألماس ، نعاس ، وسواس (ا ، ب) آتاب ، باب ، عذاب ، غراب . (م ، س) شمس ، لمس ، همس . نامس .
اليوم العاشر ١٠/٢٧	١/ نقل البالون بواسطة الصحون : يحدد خط نهاية وخط بدايه ثم يقوم عضو من كل فريق بنقل البالون باستخدام الطبق وعند وصوله لخط النهايه يقوم عضو آخر بنفس الفكره وهكذا حتى ينتهي الوقت ، ومن يوصل أكثر عدد من البالونات يصبح فائزاً . ٢/المسدسات المائيه والأكواب : وضع الأكواب على شكل هرم ومن ثم تقوم المتسابقه برش الأكواب حتى تسقط ومن تسقط أكبر عدد ممكن من الأكواب تصبح فائزه .	١/ لعبة المراحل : توضع أوراق على خط مستقيم ومن ثم الركض عليها وتأتي لمرحله الثانيه وهي سحب الأقماع بواسط الحلقه " للتوضيح بالقروب " ٢/ المسدسات المائيه والأكواب : وضع الأكواب على شكل هرم ومن ثم تقوم المتسابقه برش الأكواب حتى تسقط ومن تسقط أكبر عدد ممكن من الأكواب تصبح فائزه .