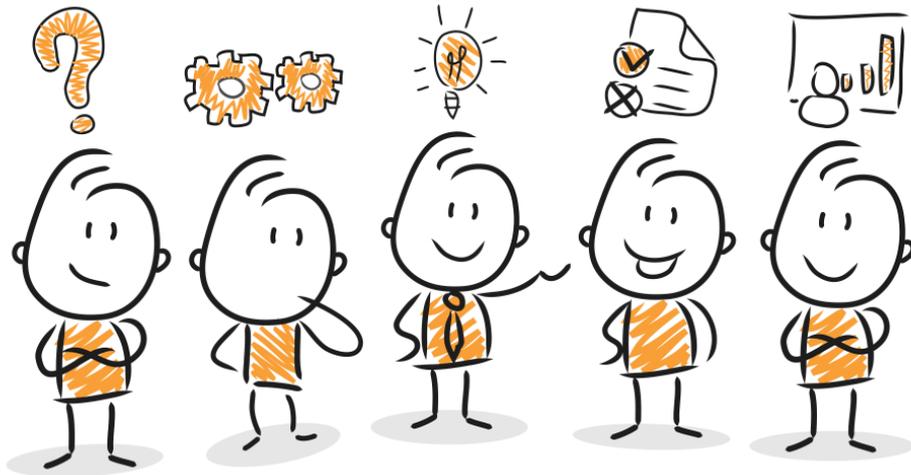


سلسلة كُتّابي



مفكرات



من اعدوا :



مقدمة الكتاب

يعاني بعض الأطفال من عدم قدرتهم على التركيز والتثنت بسبب كثرة الحركة والتفكير الدائم باللعب والنشاط فيجدون صعوبة في التعلم مما يعيق تطوّرهم الأمـر الذي يقلق الأهل و يجعلهم يبحثون عن أيّ وسيلة تساعد أطفالهم على الانتباه والتركيز. ولذلك سنقدّم لكم اليوم مجموعة من التمارين والنشاطات والتي يمكنها أن تطور عمليّة الانتباه عند الطفل وتجعله أكثر قدرة على التركيز. وإنّ هذا النوع من التمارين مهمّ جدًّا بالنسبة للطفل فهو يساعده على تطوير مهارة التركيز من خلال تحفيز دماغه بالتفكير لأنّ عملية التركيز تتطور من خلال هذه التمارين بشكل رائع .

محي الدين السعداوي

مؤدّب كتاب الرضوان صفاقس

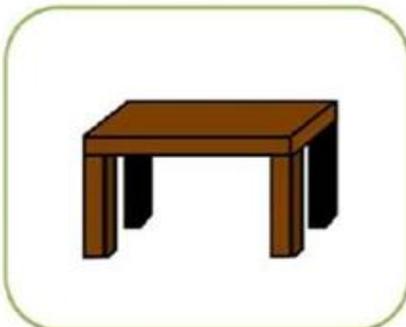
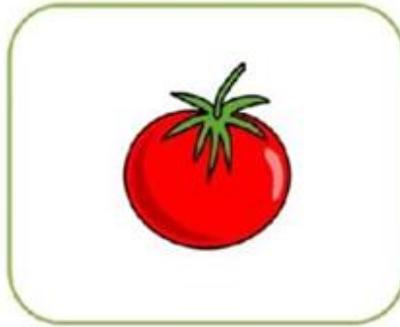
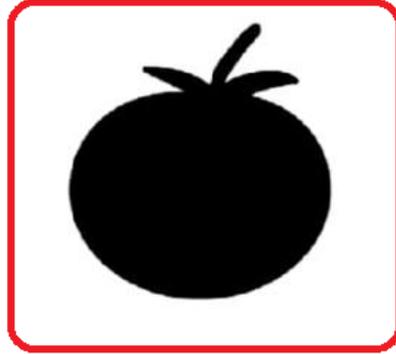
الجمعة 22 جهادى الأول 1441 الموافق

ل 17 جانفي 2020 ميلادي

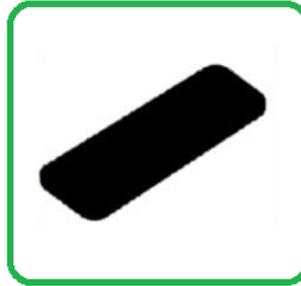


ألعاب التشكك والظن

أربط الظلّ بشكله .



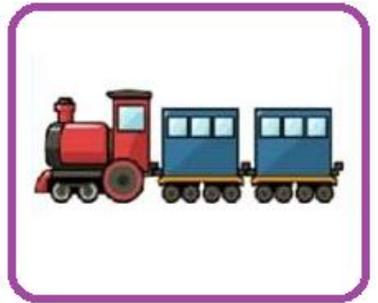
أربط الظلّ بشكله .



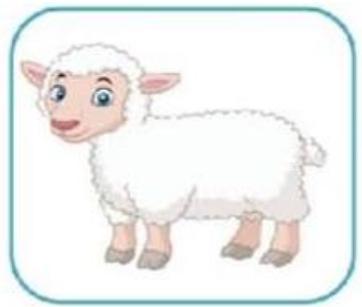
أضع (x) تحت المشهد المناسب للظلّ .



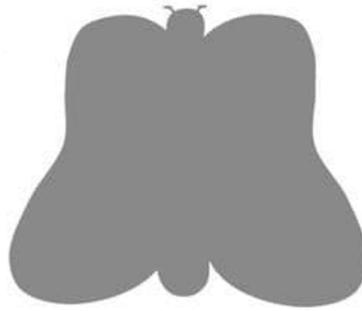
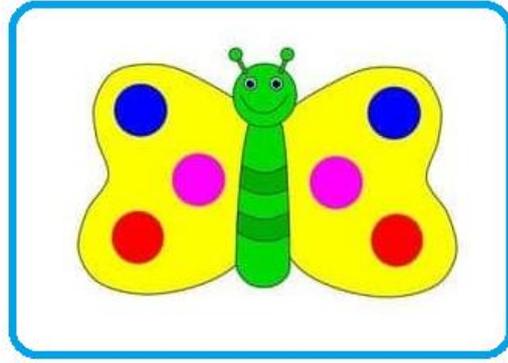
أربط كلّ وسيلة نقل بظلّها .



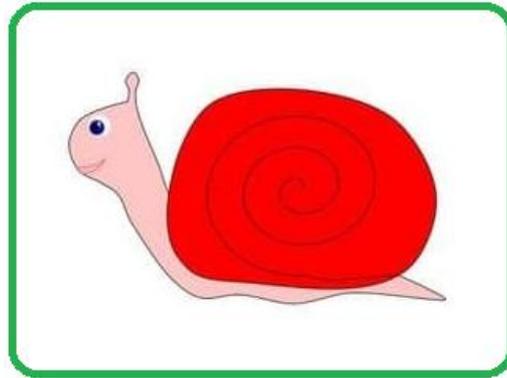
ألوّن بنفس اللون كلّ حيوان وظلّة .



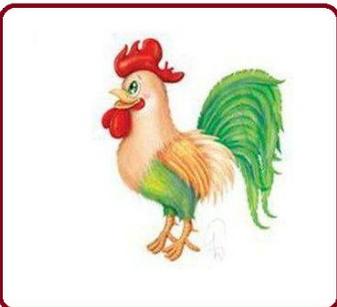
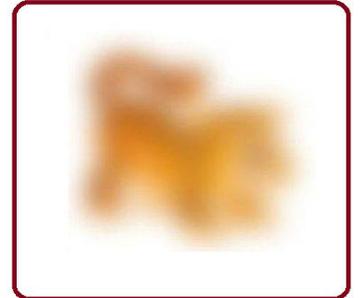
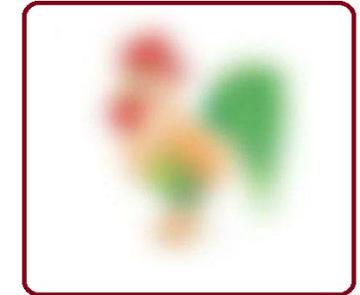
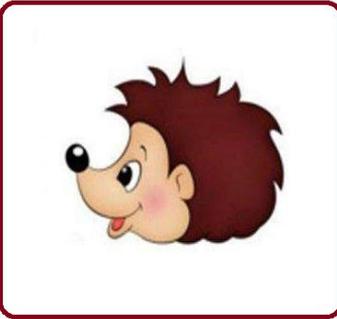
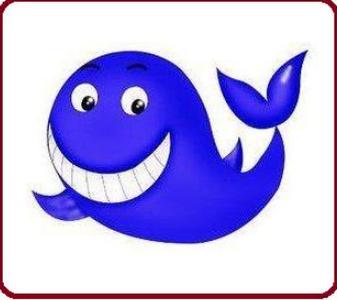
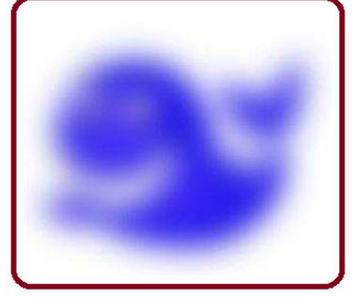
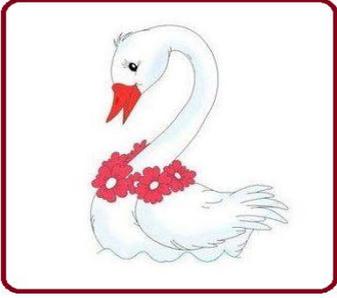
أضع في خط مغلق ظلّ الفراشة .



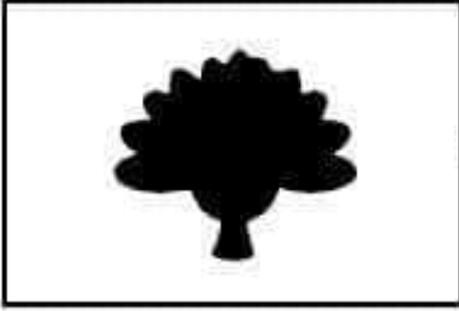
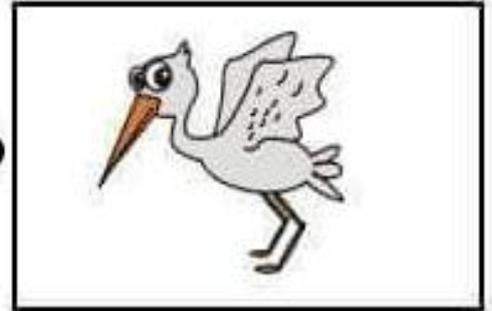
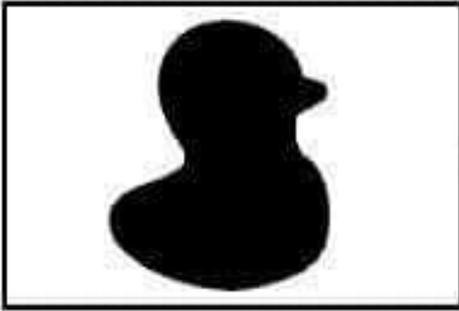
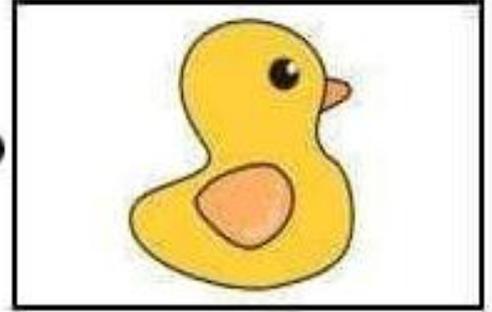
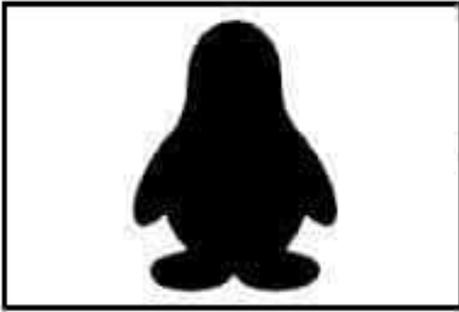
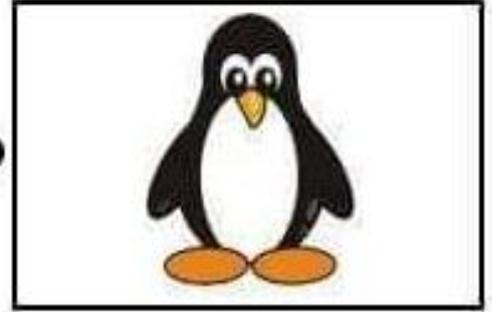
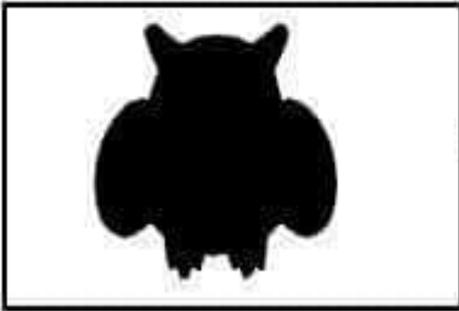
أضع في خط مغلق ظلّ الحلزون .



أركز وأبحث ثم أربط .



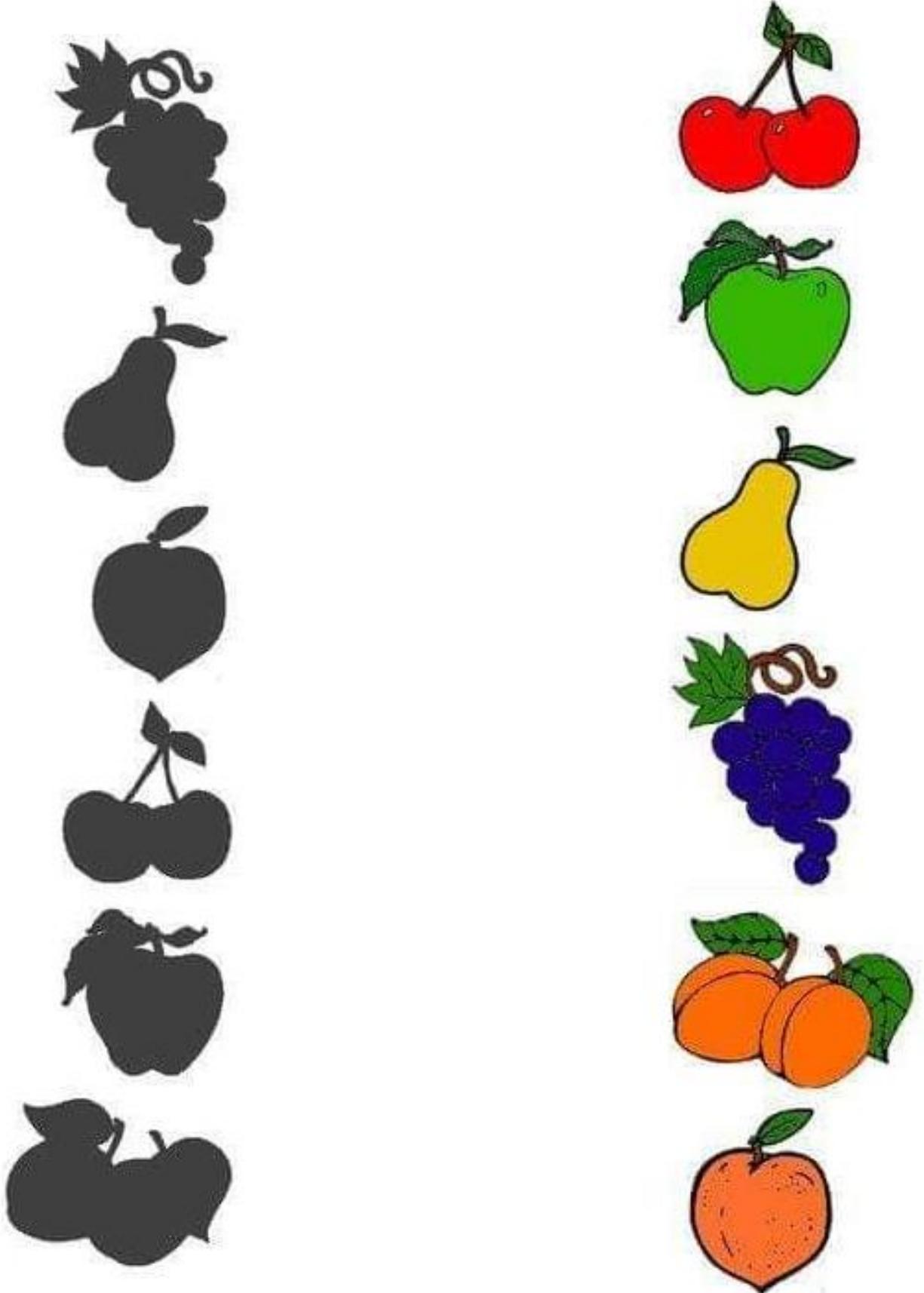
أربط الشكل بالظلّ .



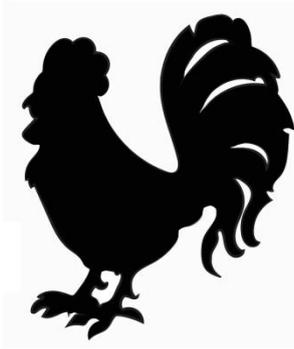
أربط الظلّ بالشكل المناسب له .



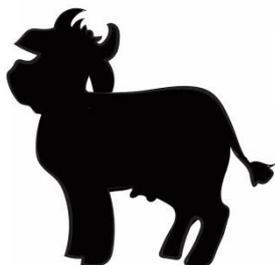
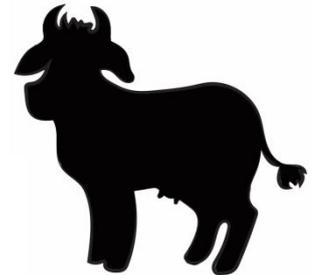
أربط كل نوع من الغلال بظله .



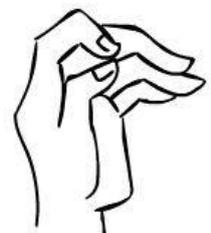
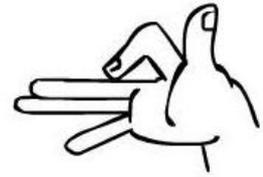
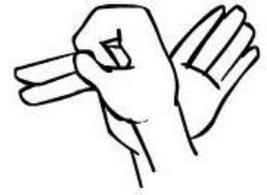
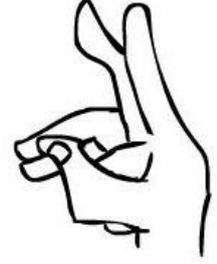
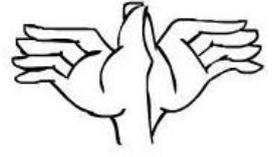
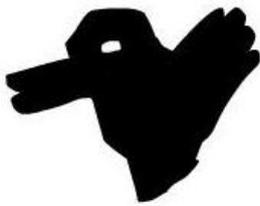
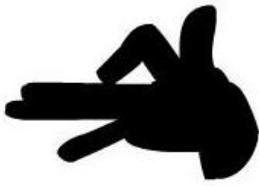
ألاحظ وأضع ظلّ الدّيك في خطّ مغلق .



ألاحظ وأضع ظلّ البقرة في خطّ مغلق .



أفكر جيّدا ثمّ أربط كلّ إشارة بظلّها .





لعبة الإختلاف والفوارق

ألاحظ جيّدا وأضع في خطّ مغلق الفارق بين الصورتين .



ألاحظ جيداً ثم أسمى الإختلاف بين الصورتين .



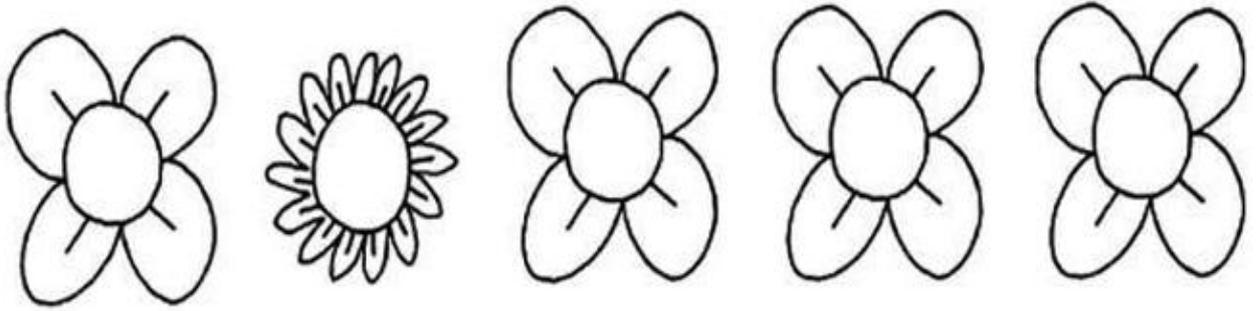
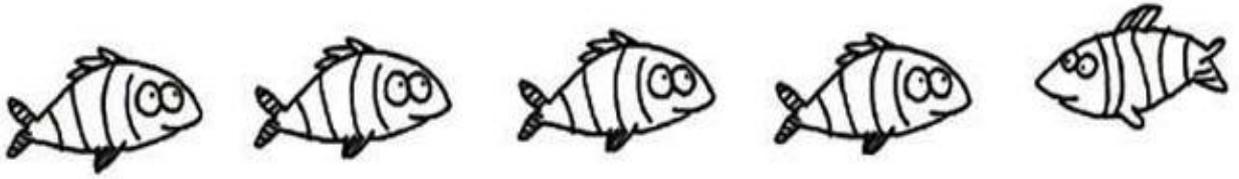
أبحث عن أربعة إختلافات في أقلّ وقت ممكن .



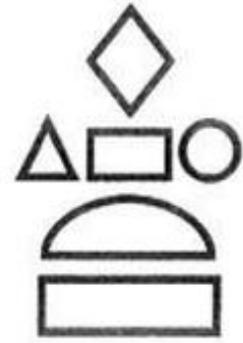
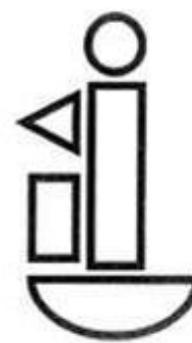
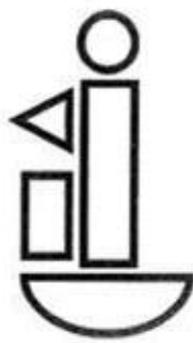
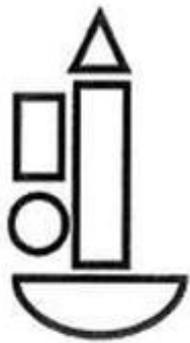
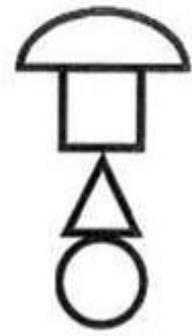
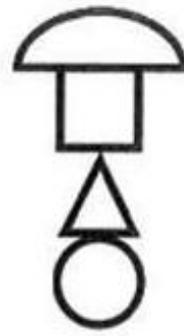
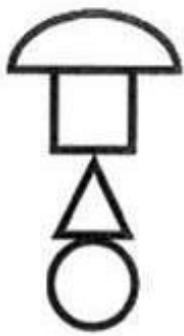
أوجد ثلاثة إختلافات .



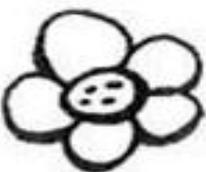
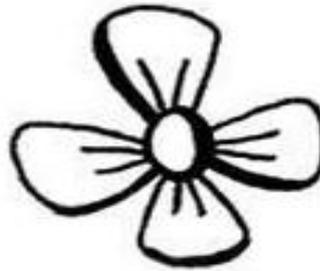
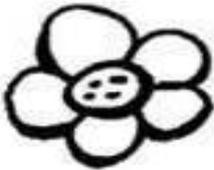
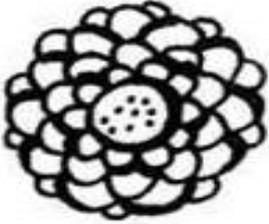
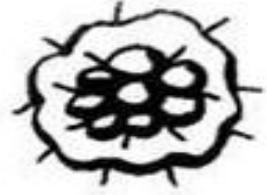
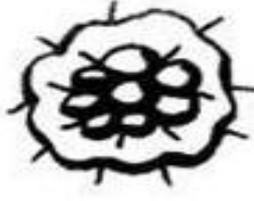
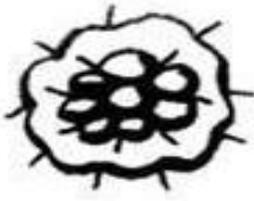
ألون العنصر المختلف في كل مجموعة .



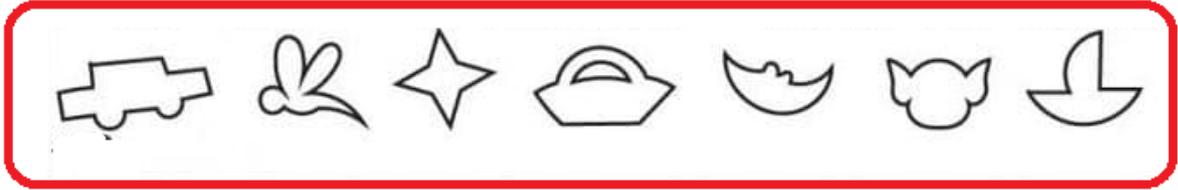
أضع في خط مغلق العنصر المختلف في كل مجموعة .



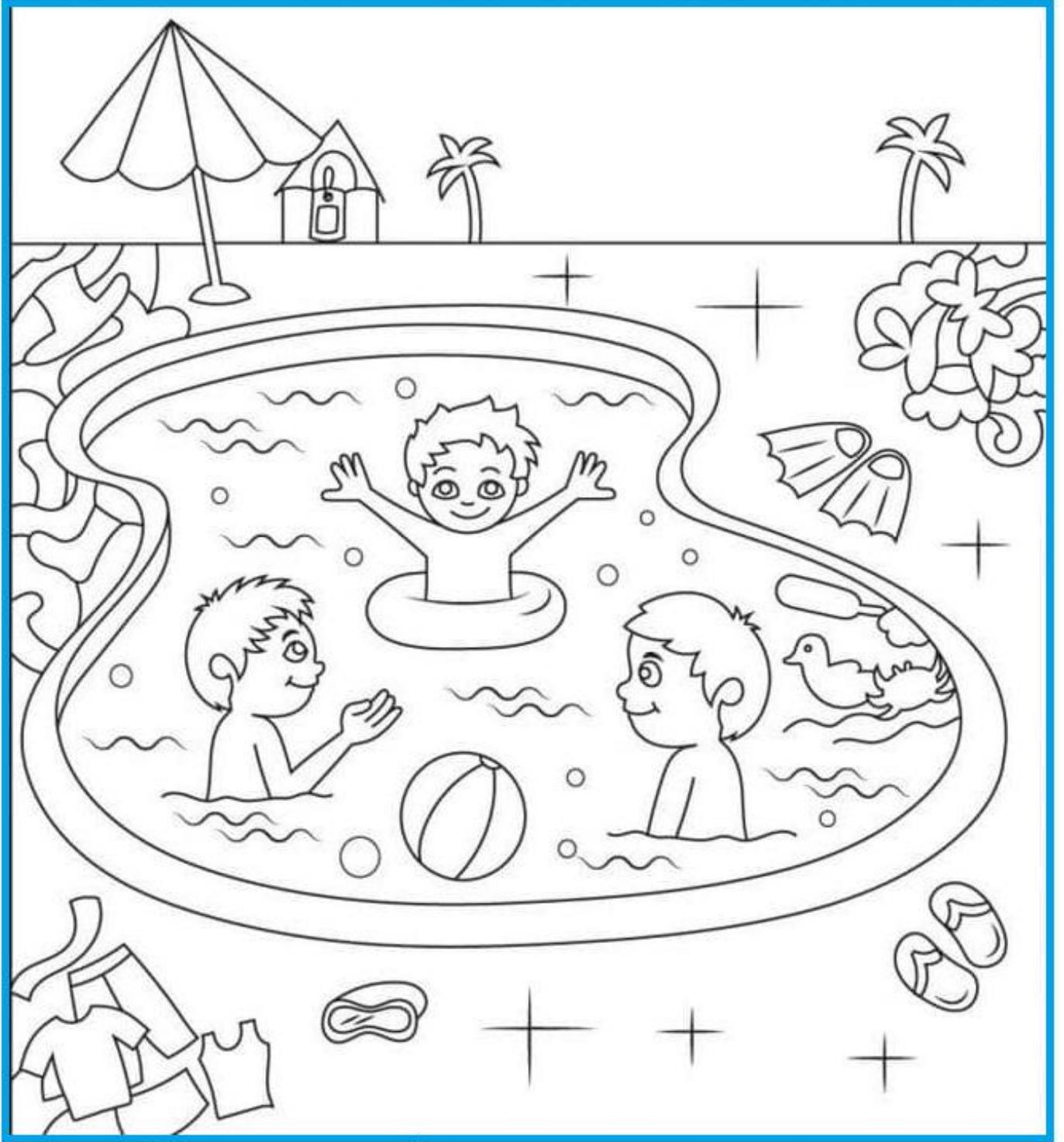
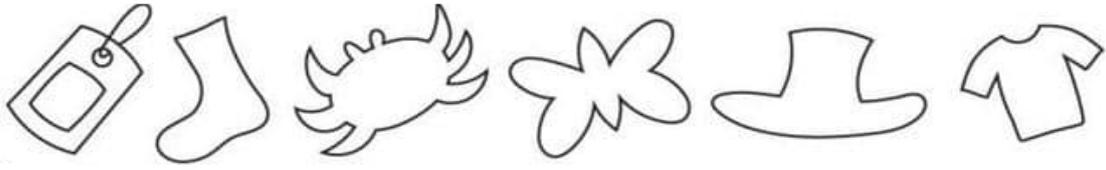
ألون الزهرة المختلفة في كل مجموع .



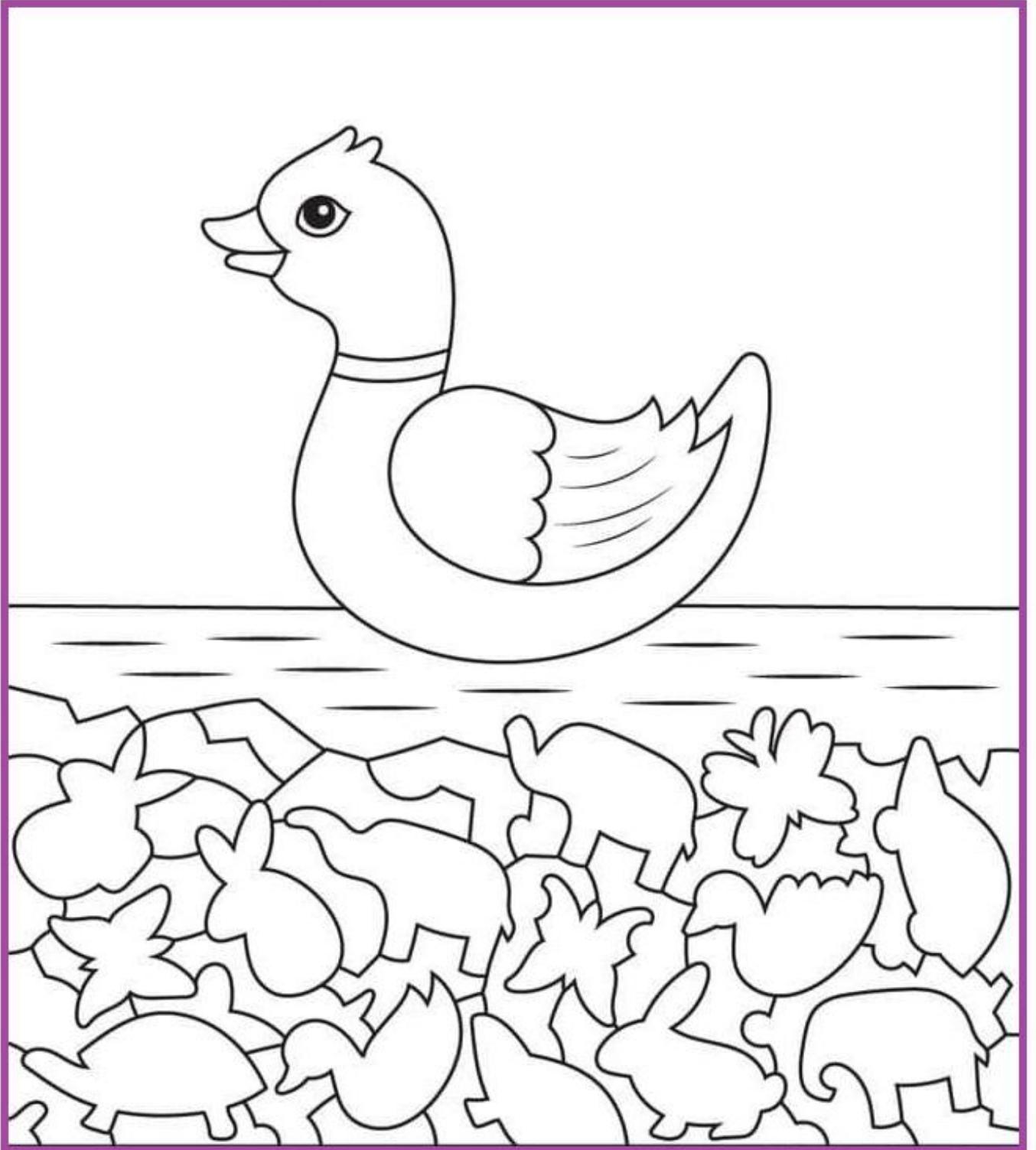
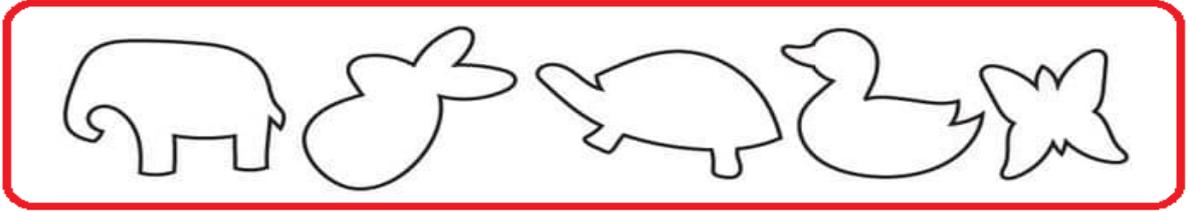
أبحث عن هذه الأشكال داخل الصورة وألونها.



أبحث عن هذه الأشكال داخل الصورة وألونها.



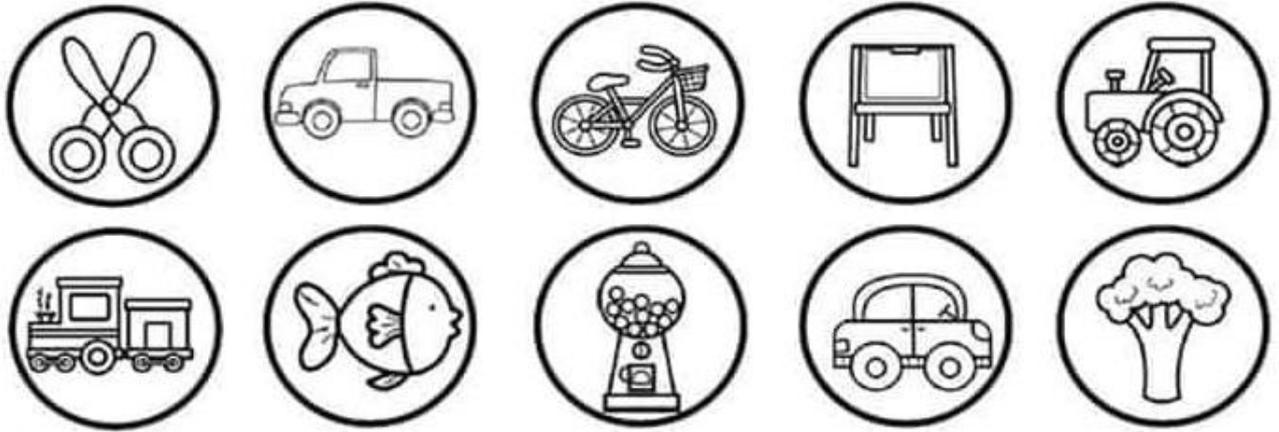
أبحث عن هذه الأشكال داخل الصورة وألونها.



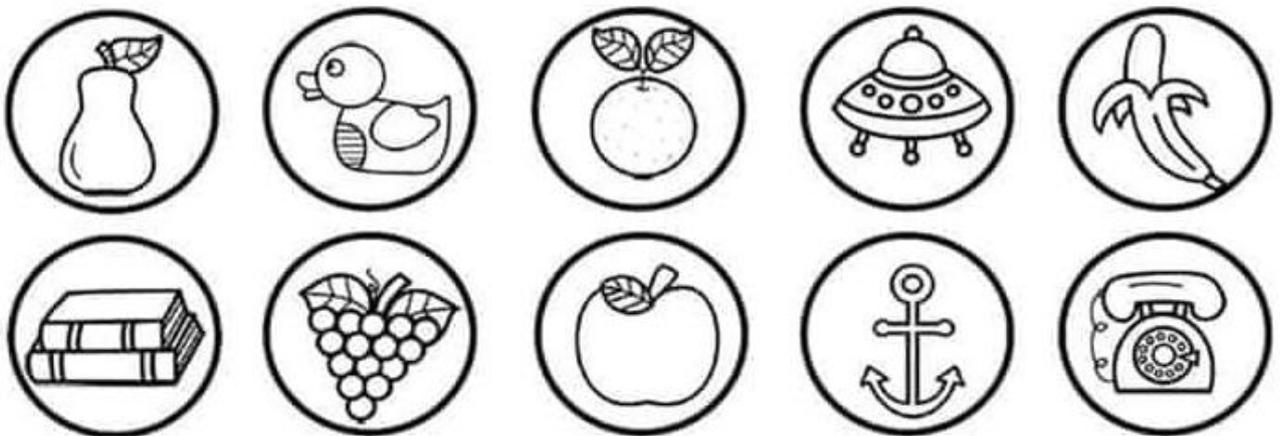
ألون الملابس.



ألون الأشياء التي بها عجلات .



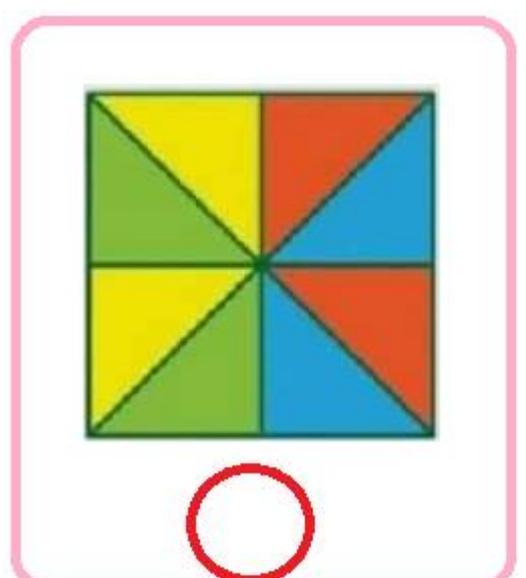
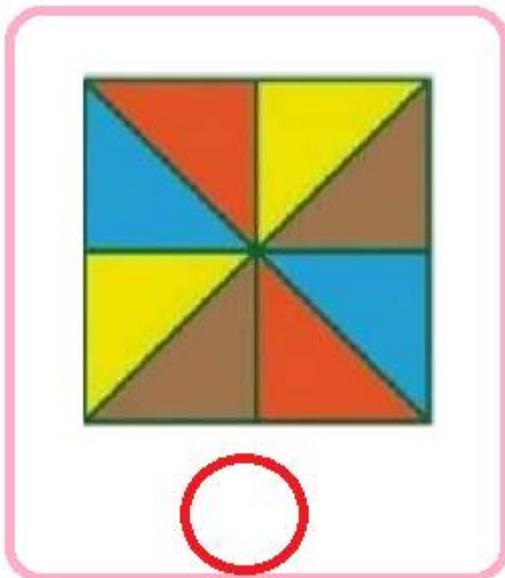
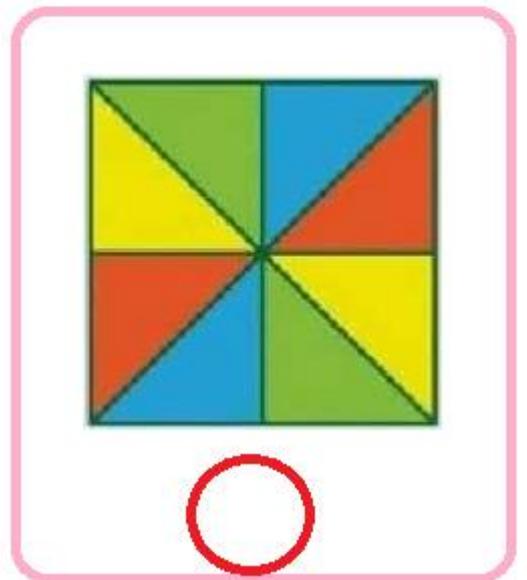
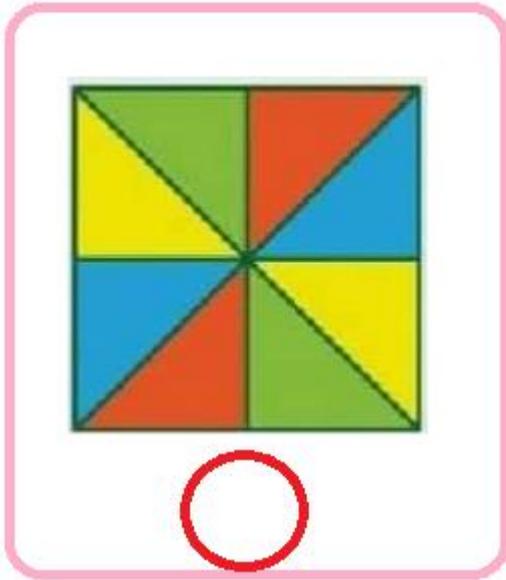
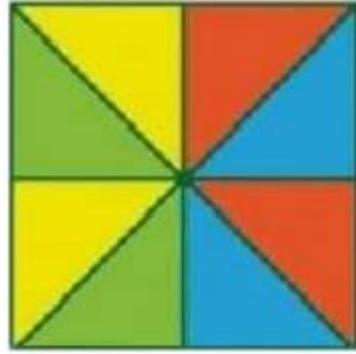
ألون الغلال .



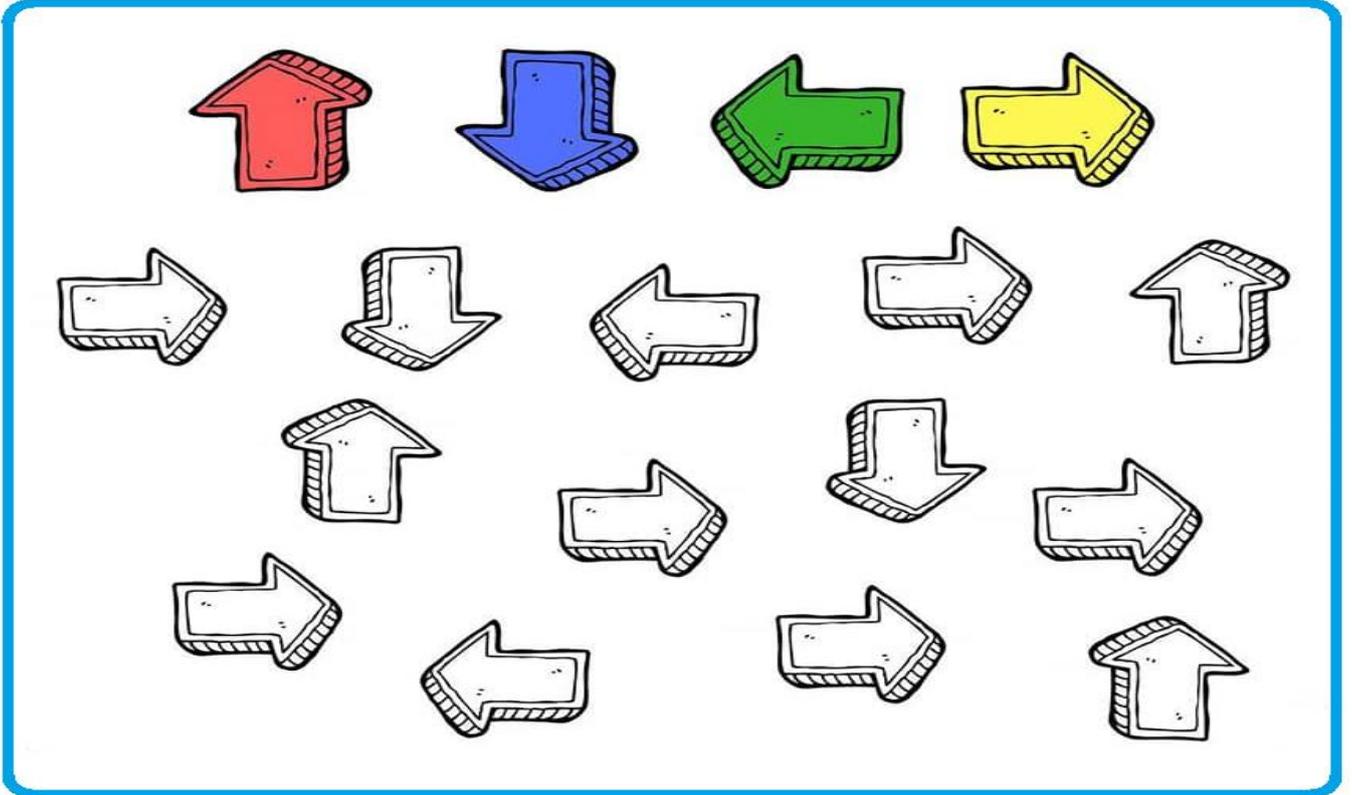


ألعاب التلوين المتماثل

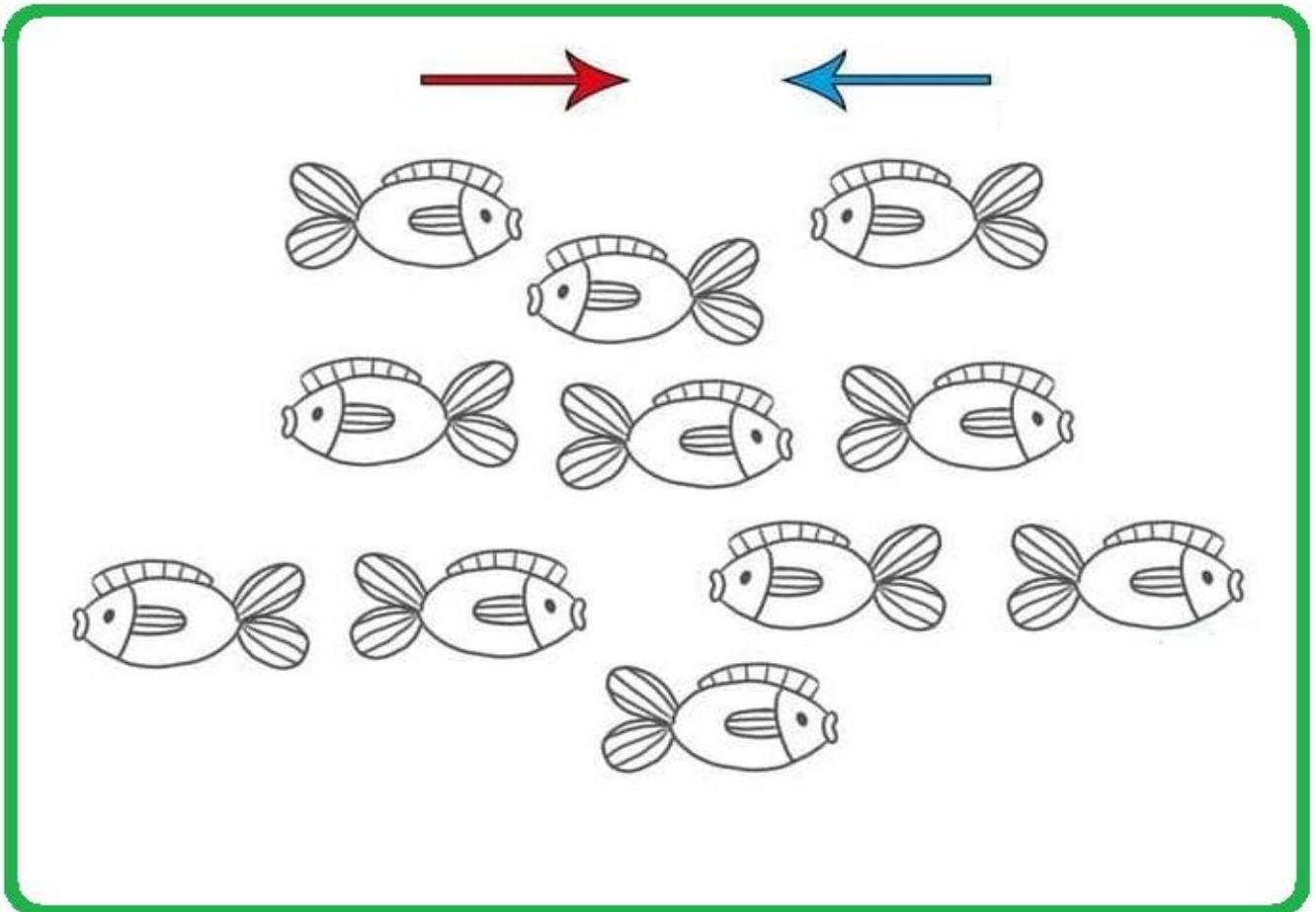
أضع (x) في خانة الشكل المماثل .



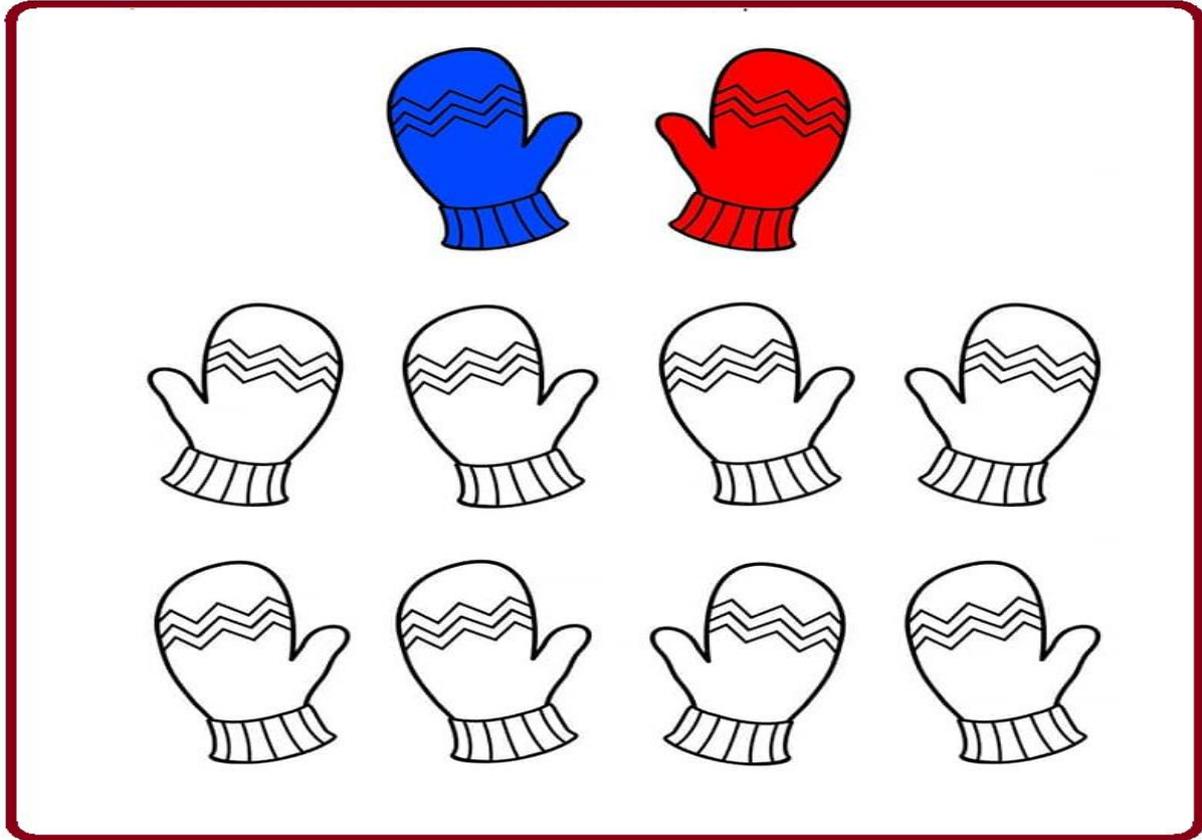
ألون الإتجاهات بحسب المثال الملون .



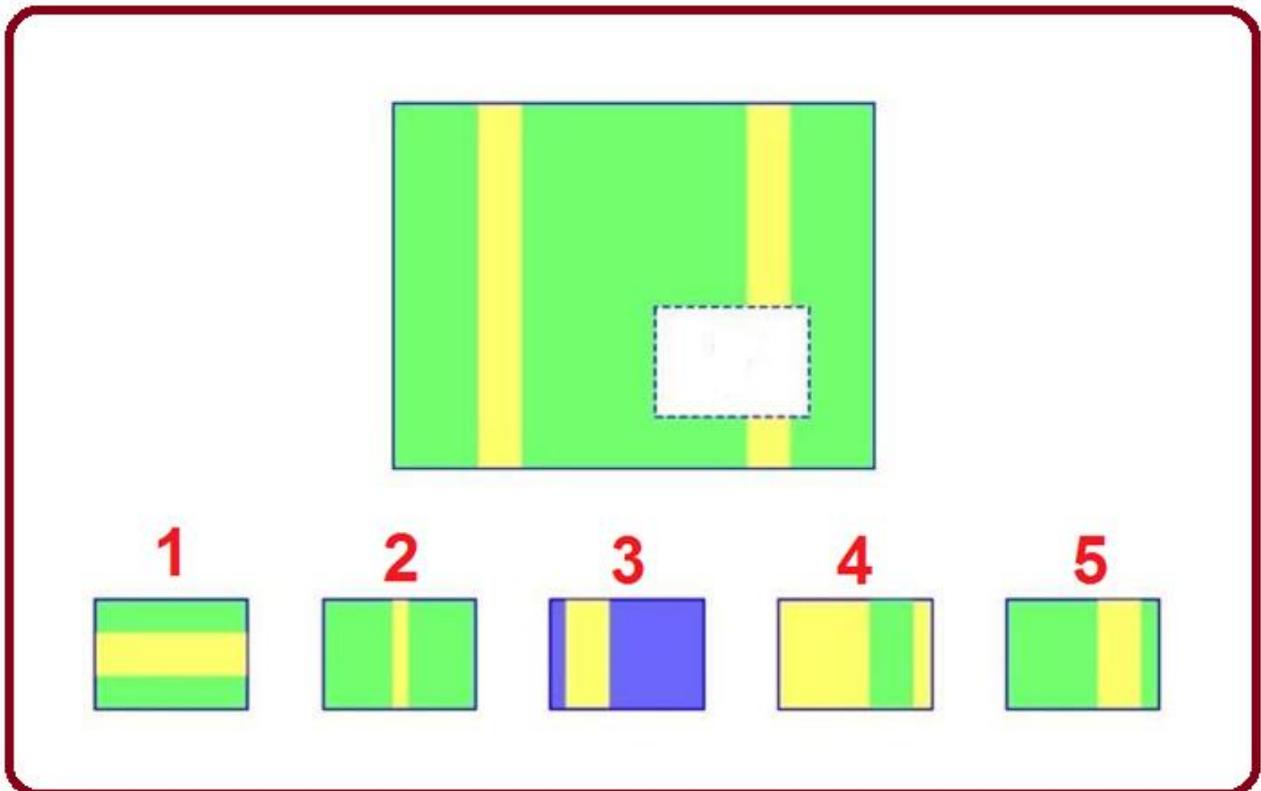
ألون السمكات بحسب لون السهم واتجاهه .



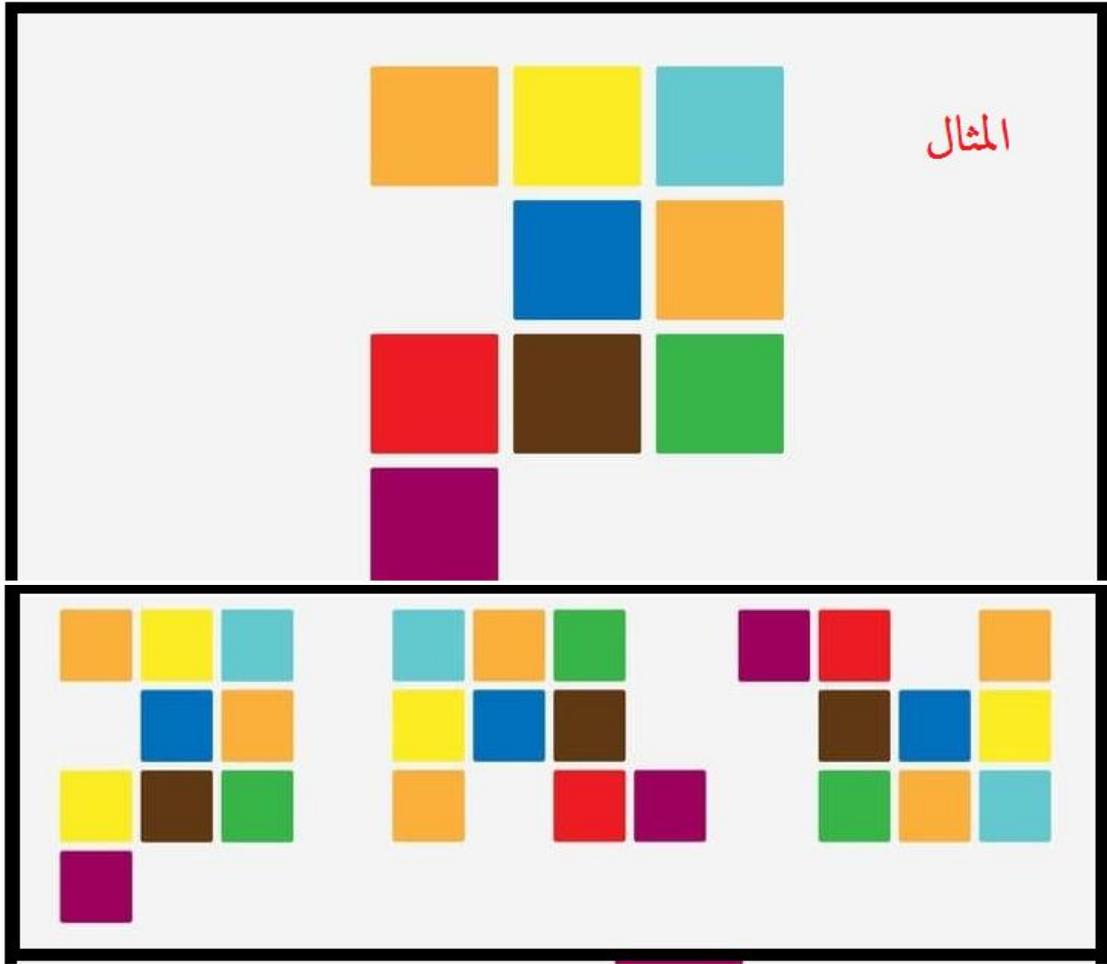
ألون القفازات اعتمادا على المثال الملون .



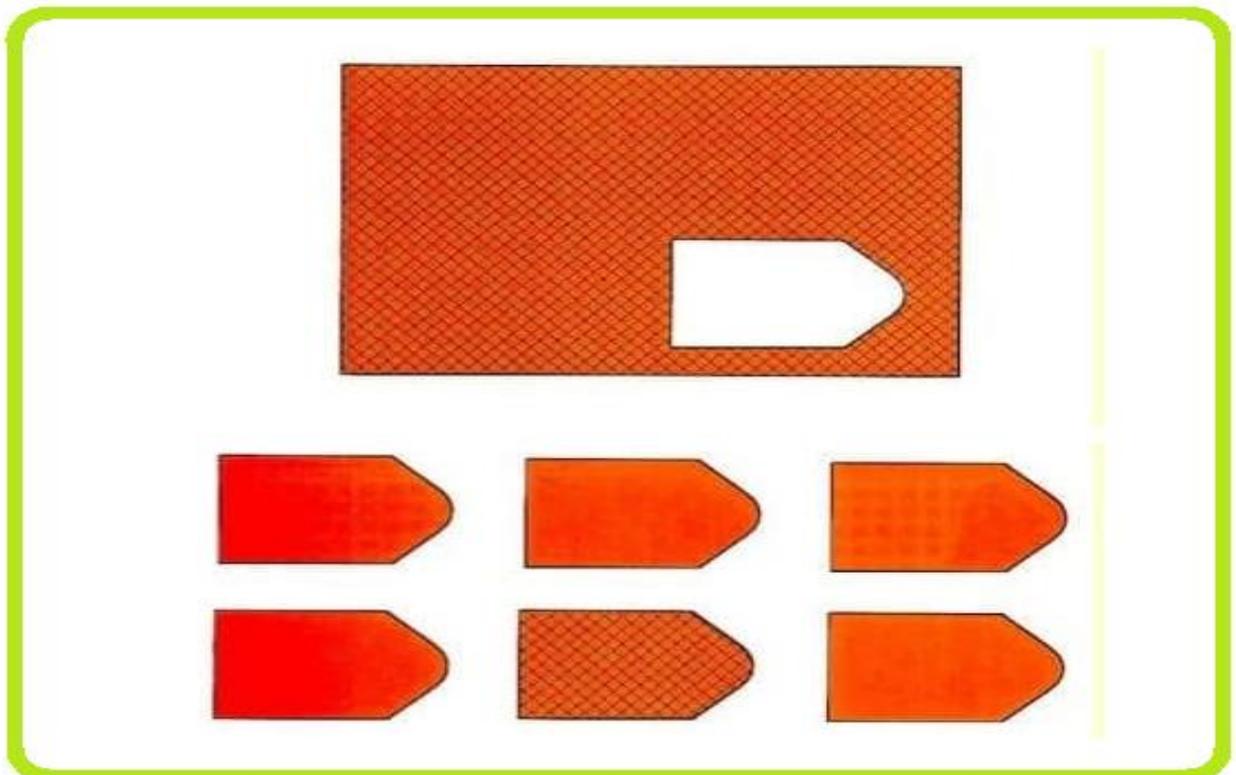
اكتب عدد الجزء الناقص .



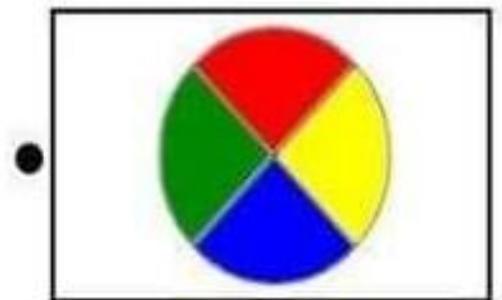
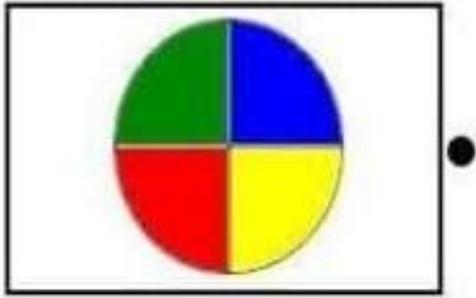
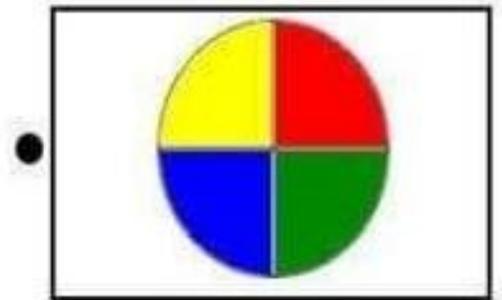
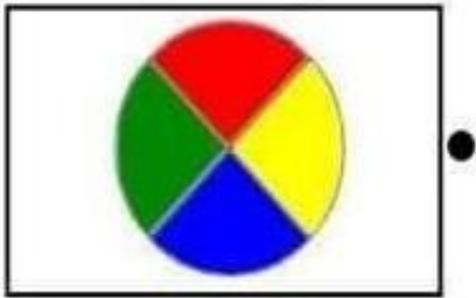
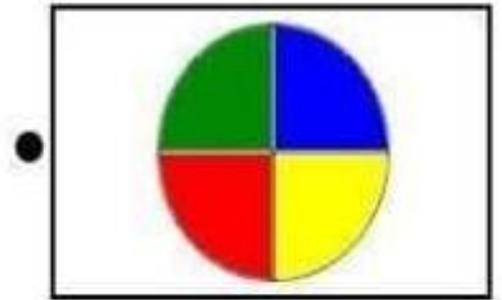
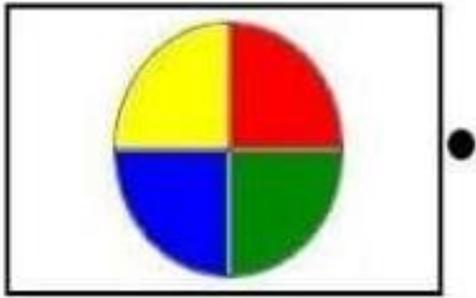
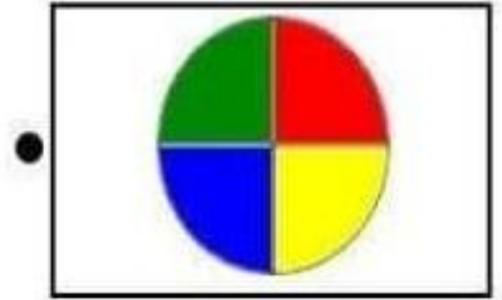
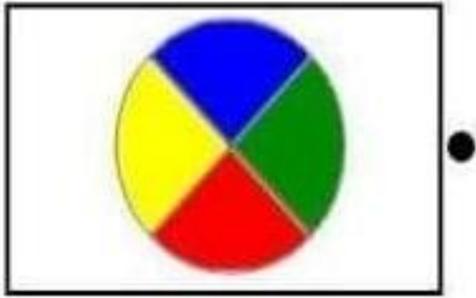
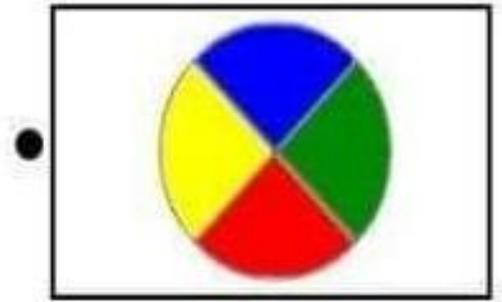
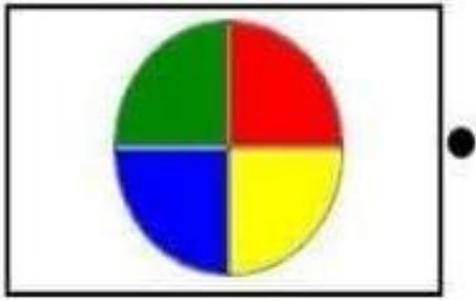
أضع (x) تحت الشكل المشابه للمثال.



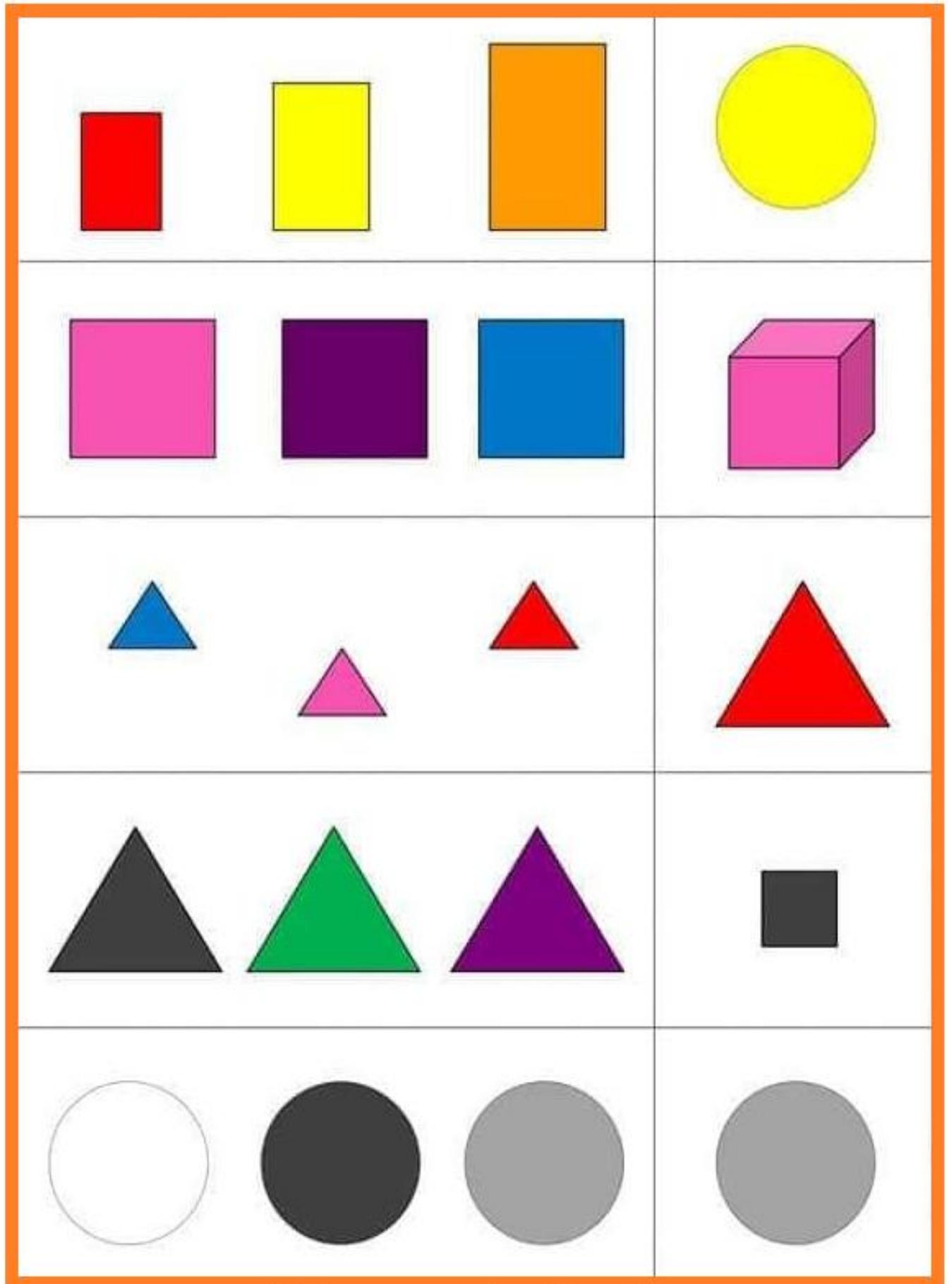
أربط الفراغ بالجزء الناقص لتكتمل اللوحة .



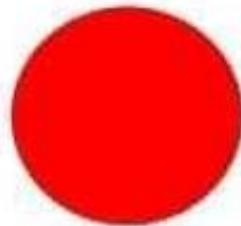
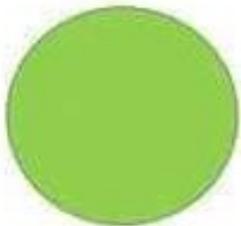
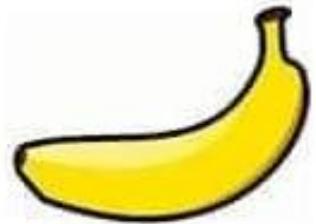
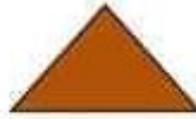
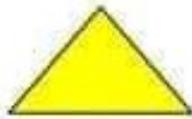
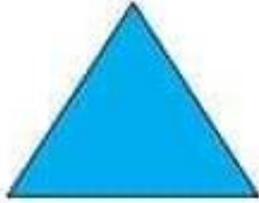
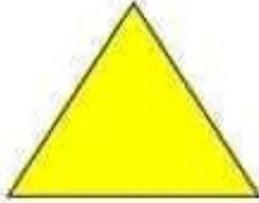
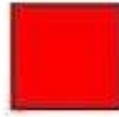
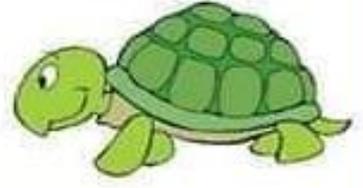
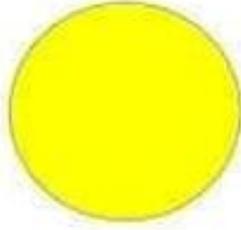
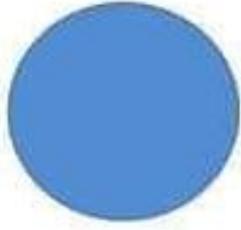
أربط العجلات المتماثلة اللون .



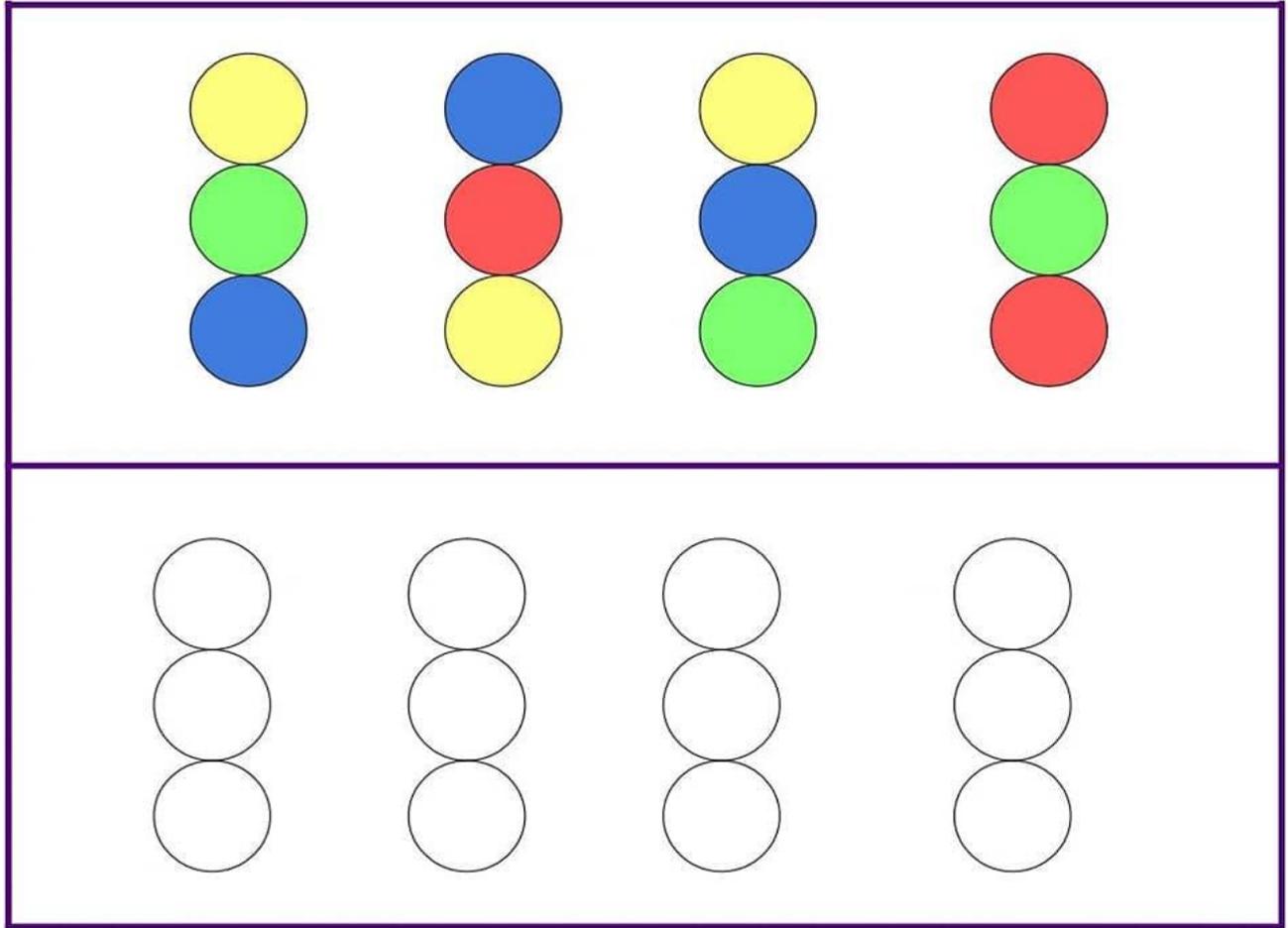
أضع في خط مغلق الشكل الذي له نفس لون المثال .



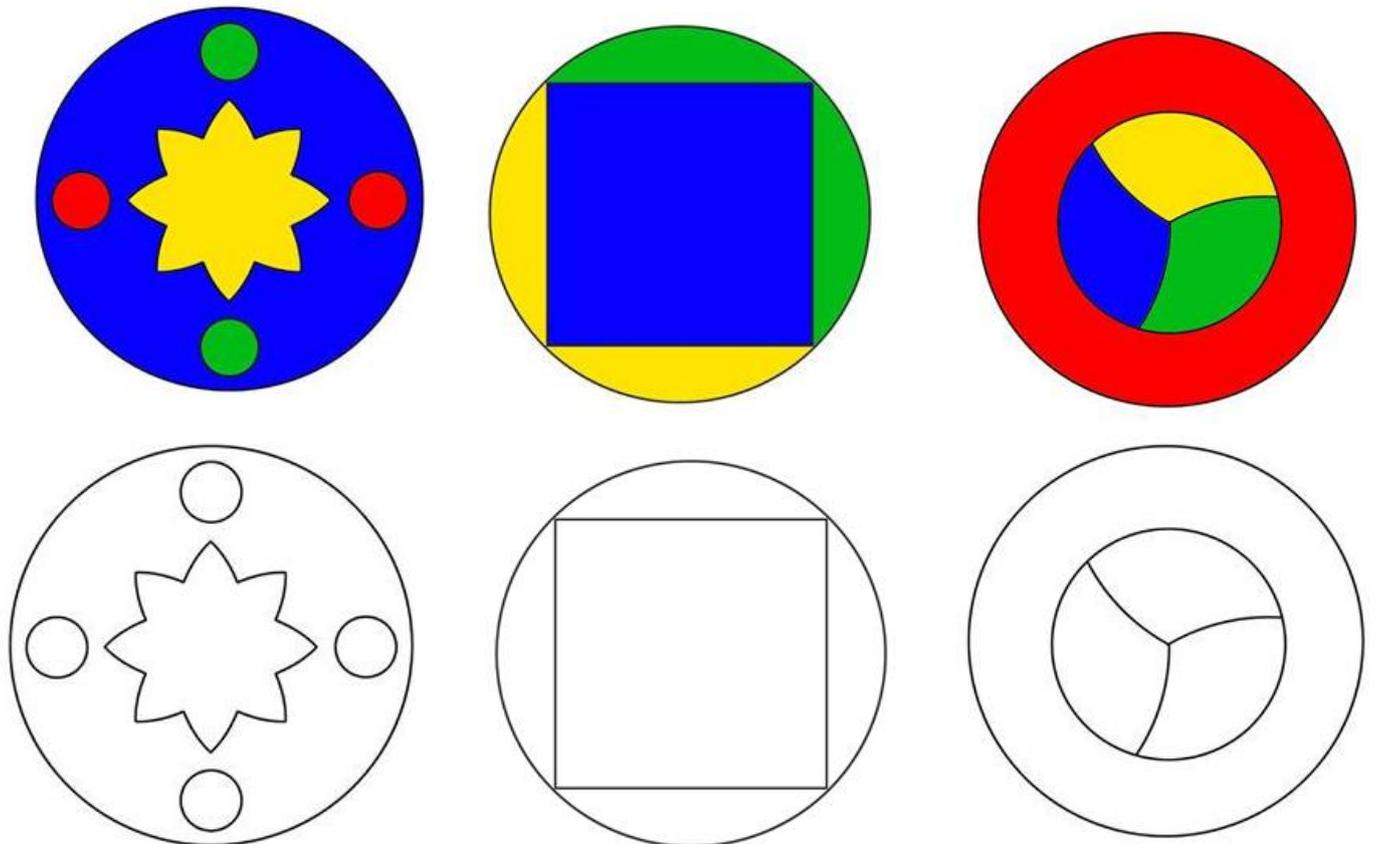
أضع في خط مغلق الشكل الذي له نفس لون المثال .



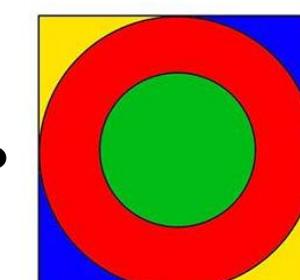
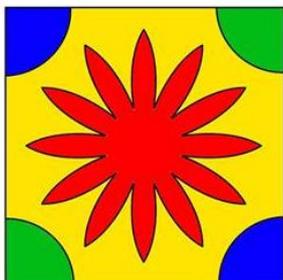
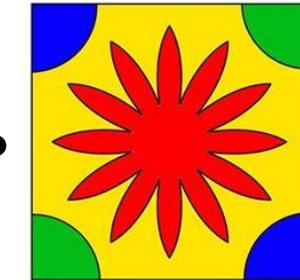
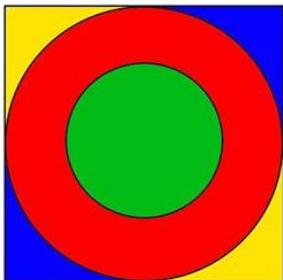
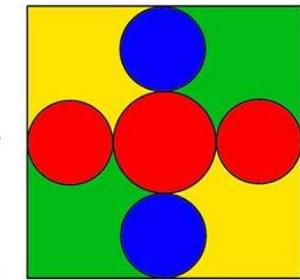
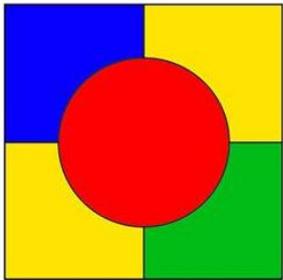
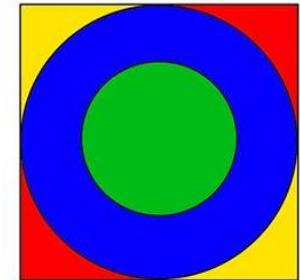
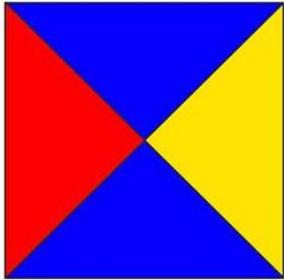
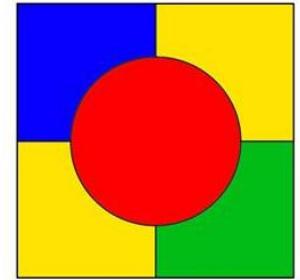
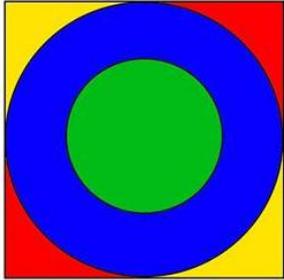
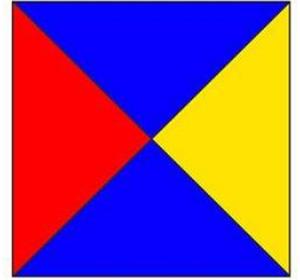
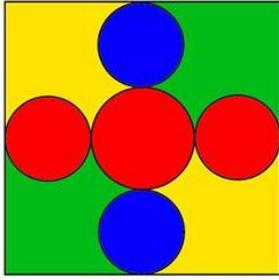
ألون الدائرات بحسب الأمثلة .



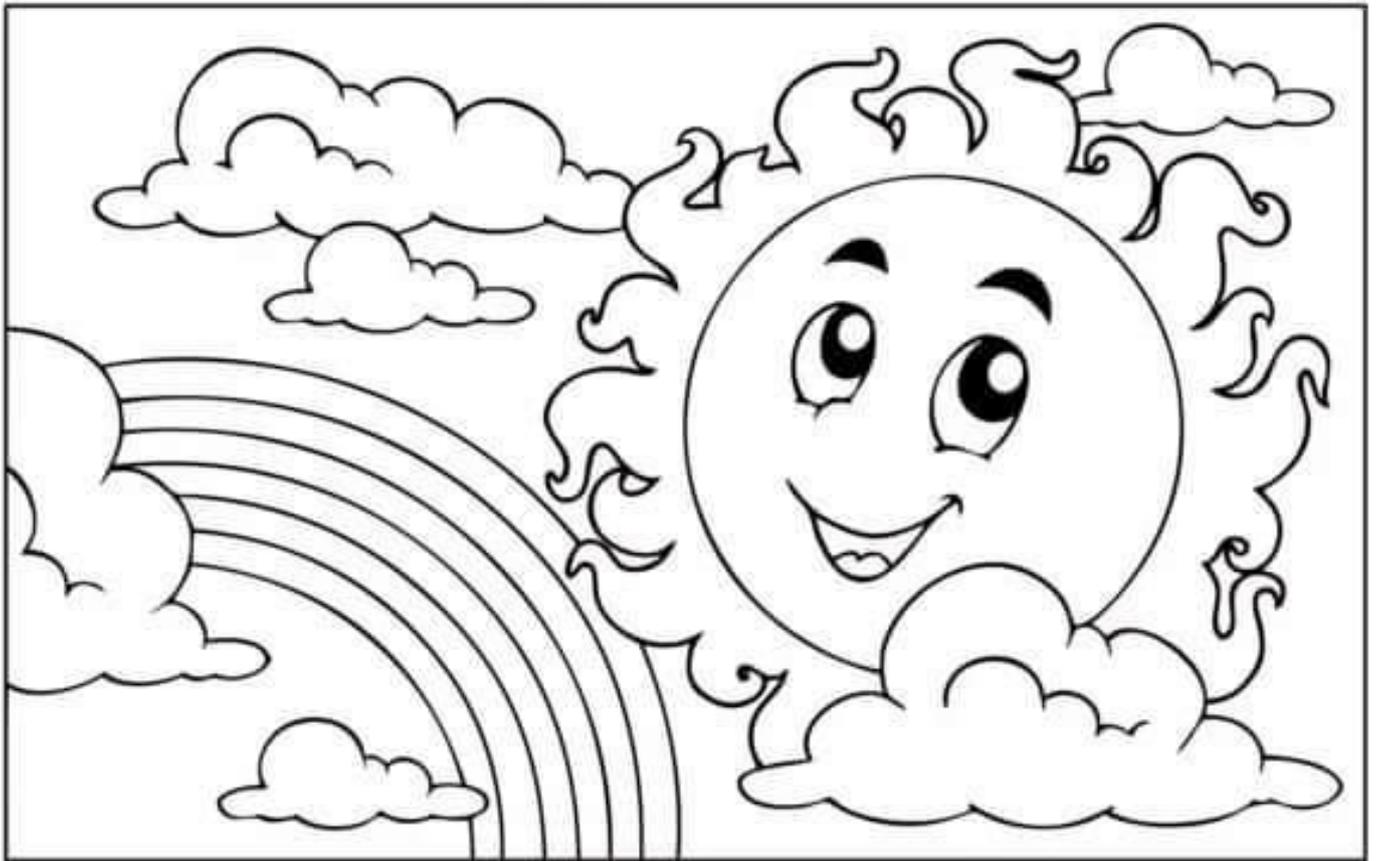
ألون الدائرات بحسب الأمثلة .



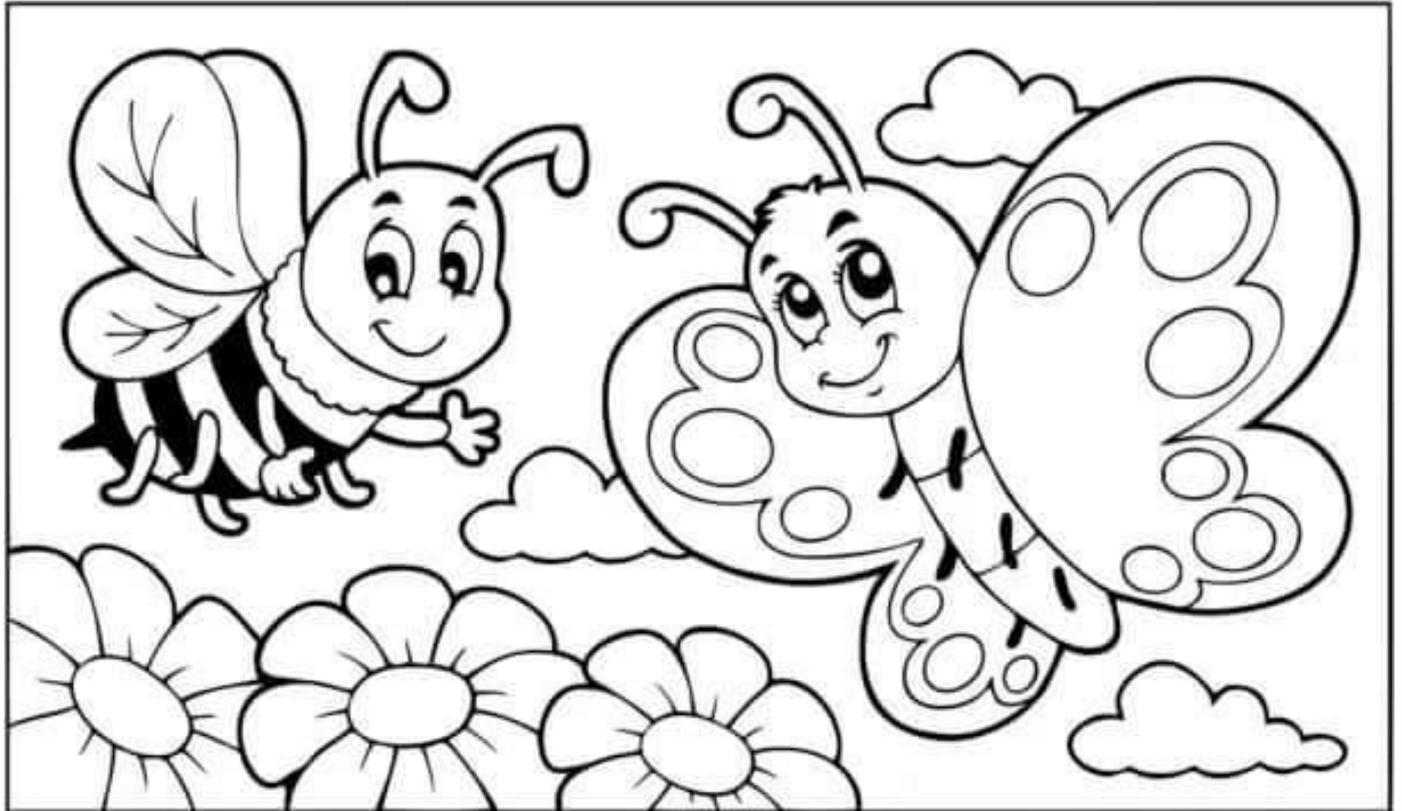
أربط الأشكال المتماثلة اللون .



ألون مستعينا بالمثال .



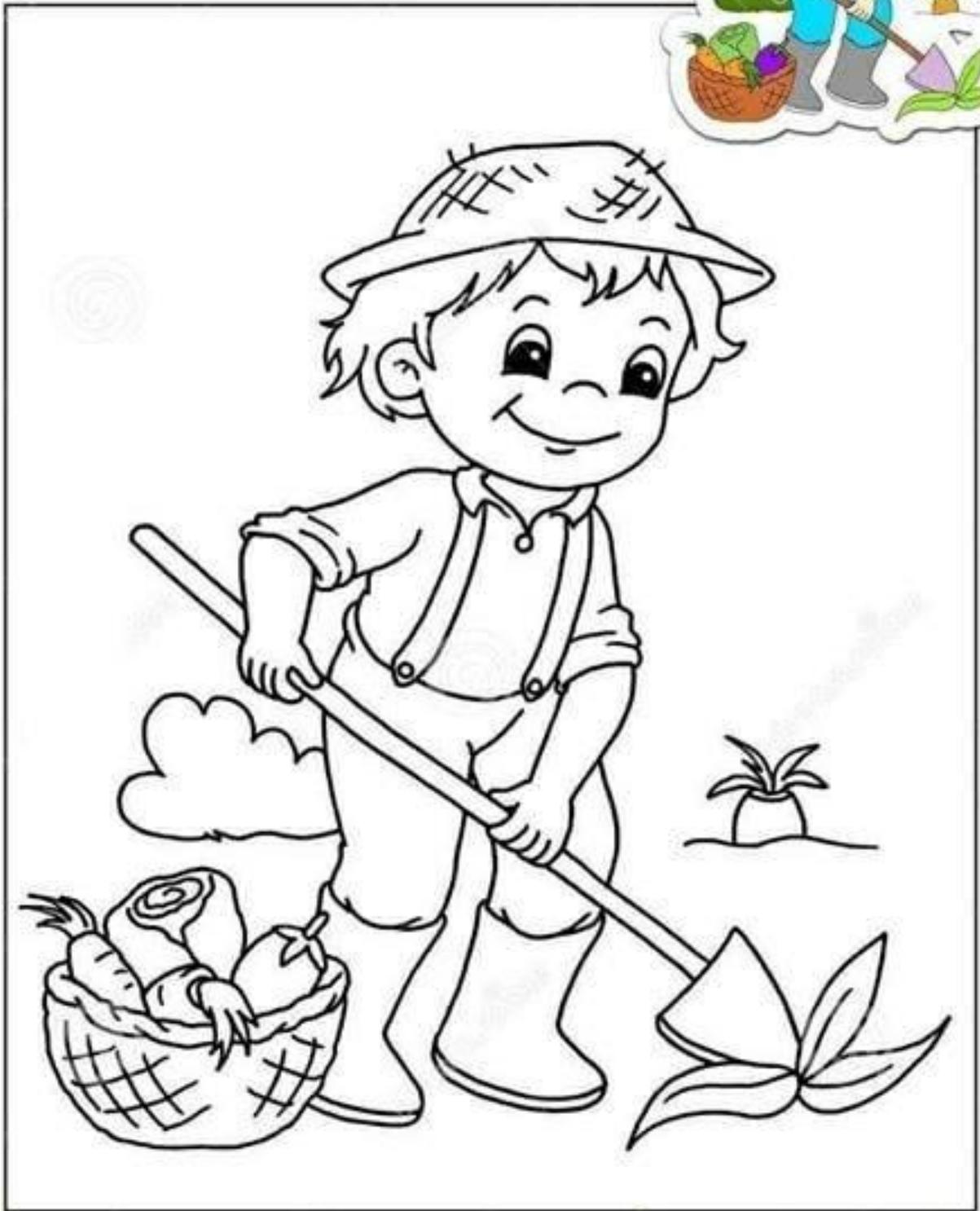
ألون مستعينا بالمثال .



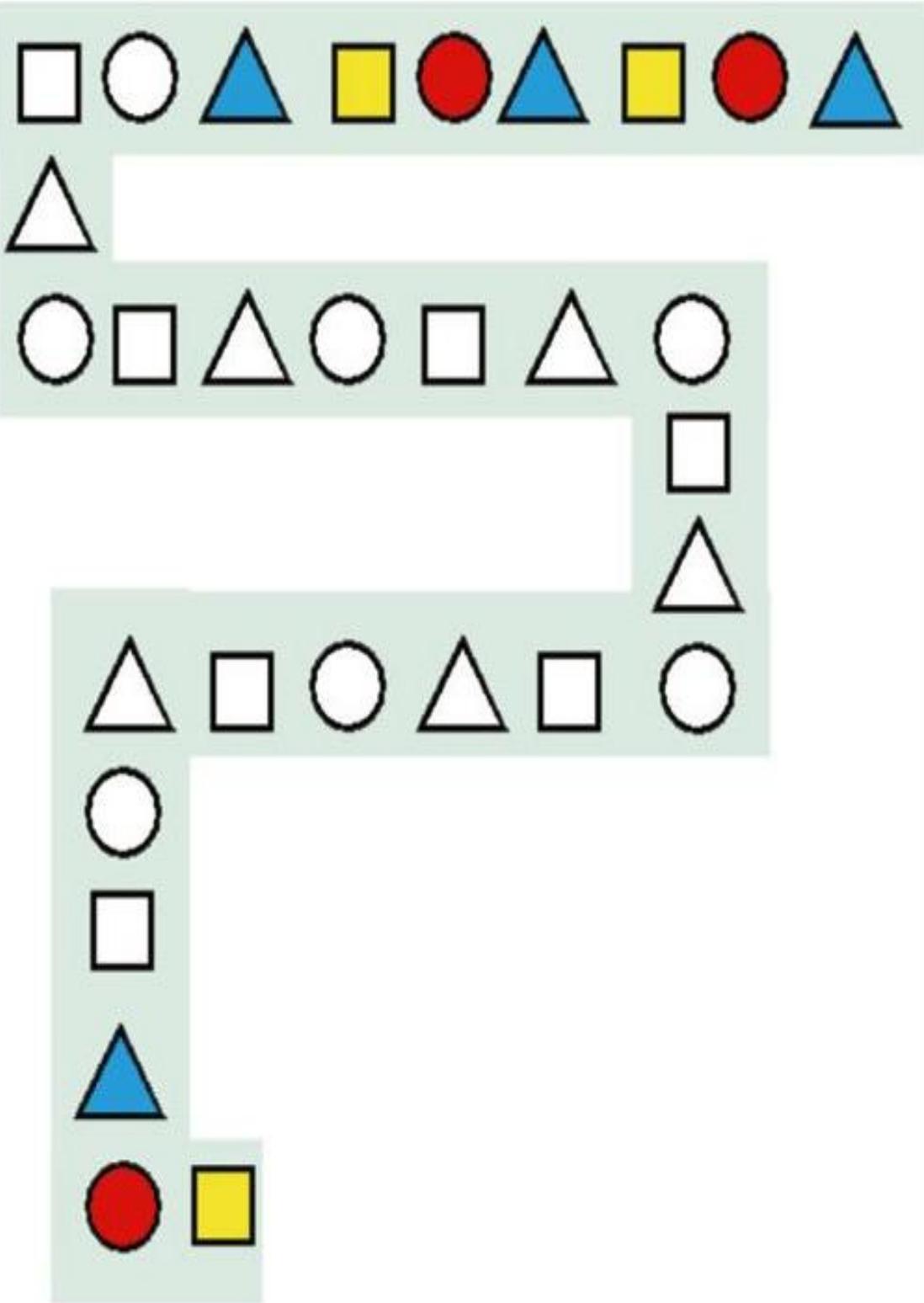
ألون مستعينا بالمثال .



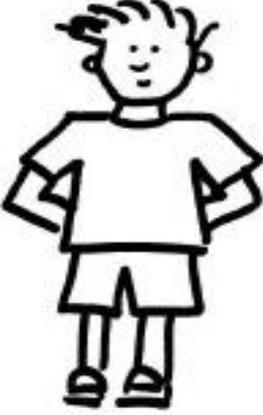
ألون مستعينا بالمثال .



أواصل التلوين حسب التسلسل الموجود .



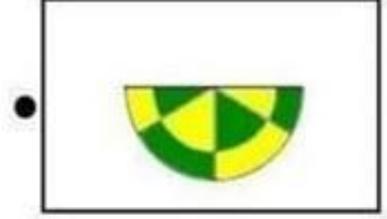
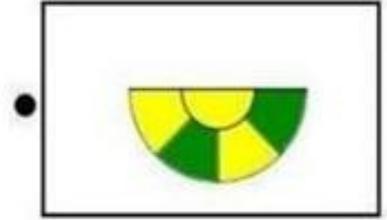
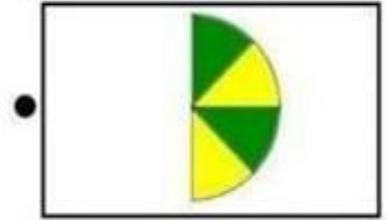
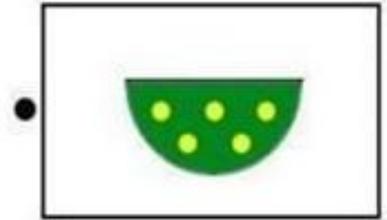
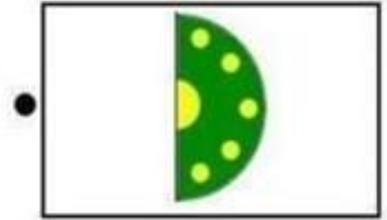
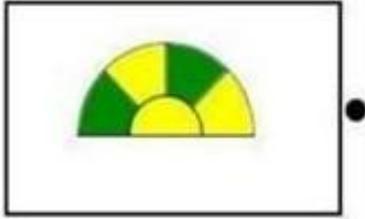
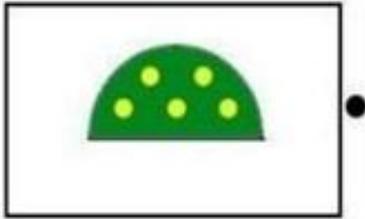
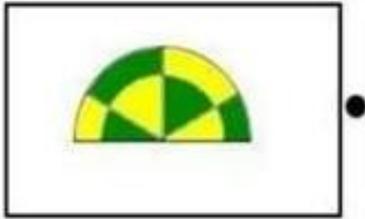
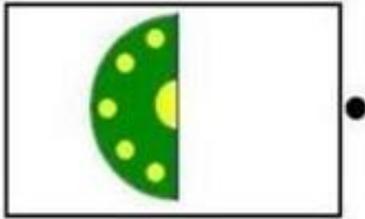
أكمل تلوين الجدول.

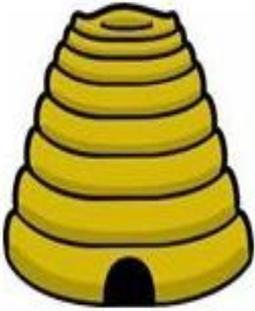
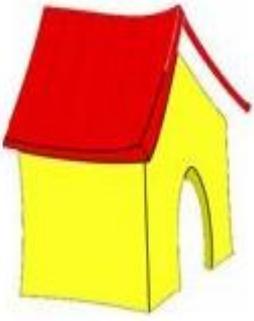


لعبة الإختلاف والعلاقات

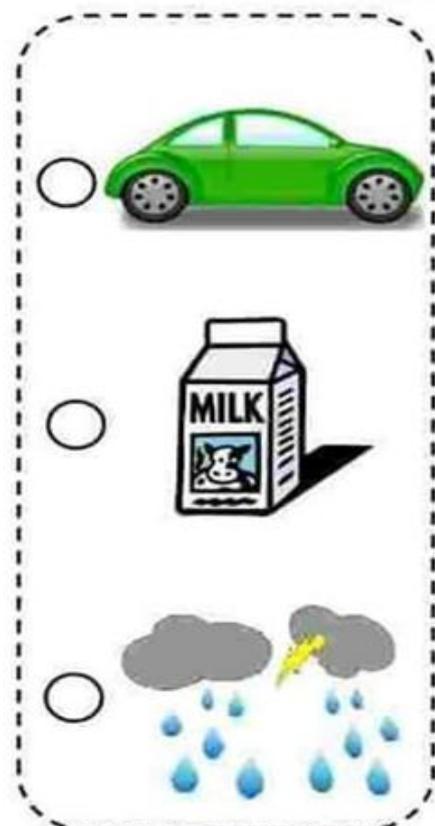
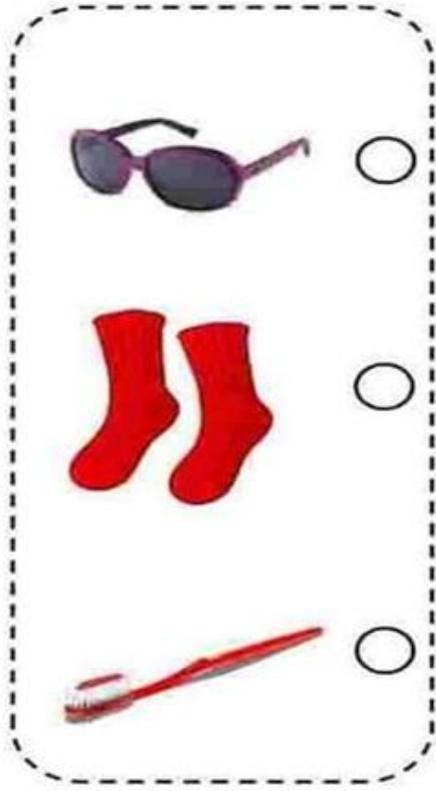
أربط كلّ جزء بالجزء الثاني .



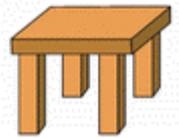
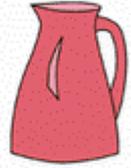
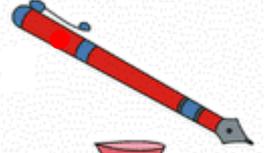
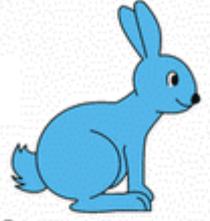
أربط كل حيوان بمسكنه .



أربط بما يناسب بين الجانبين .



أبحث عن العلاقة بين المجموعتين ثم أربط بينهما .



أربط كلّ لباس بمكانه من جسم الإنسان .



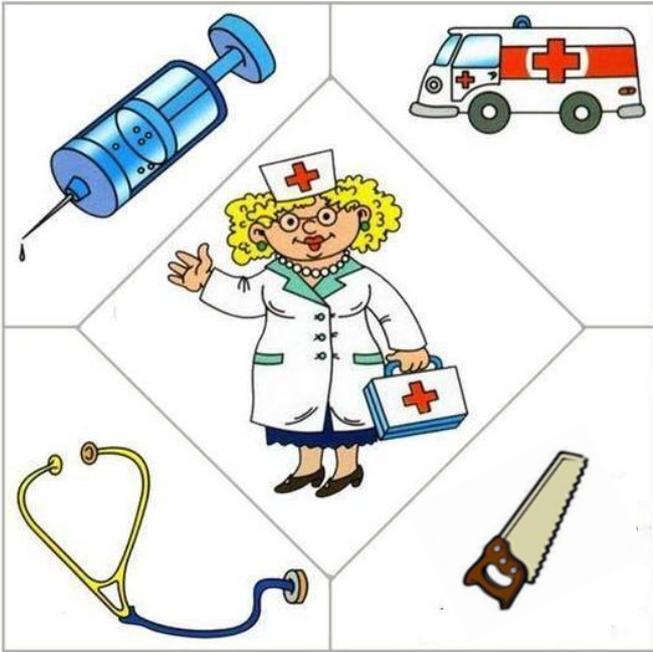
أضع في خط مغلق الحيوان المناسب للمكان .



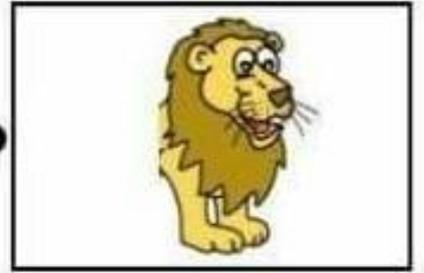
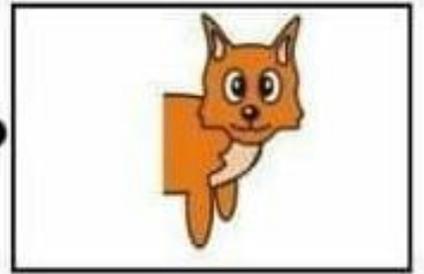
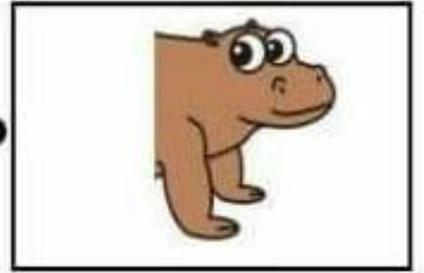
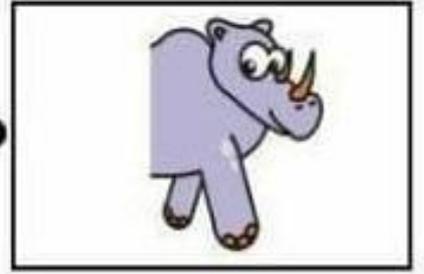
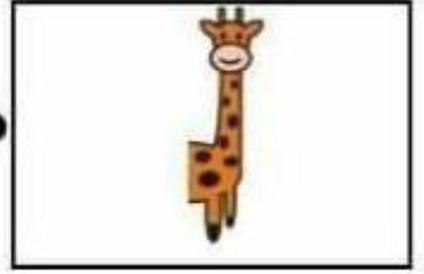
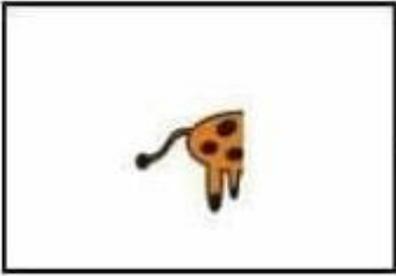
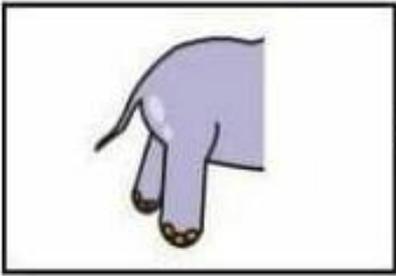
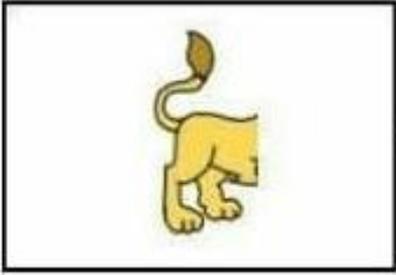
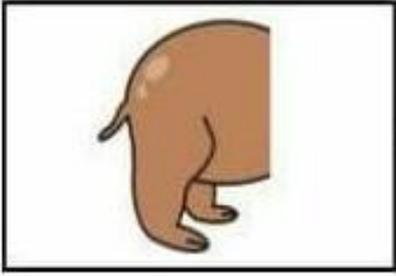
أربط كل بما يناسب .



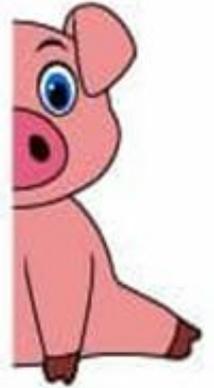
أشطب العنصر الدّخيل في كلّ بطاقة .



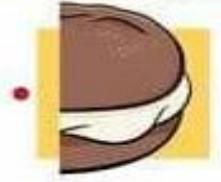
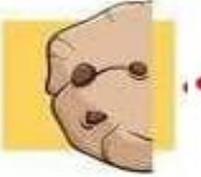
أربط كلّ جزء بالجزء الثاني .



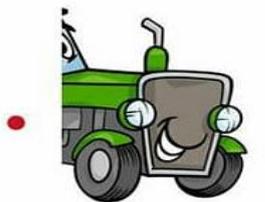
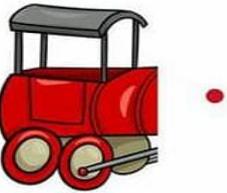
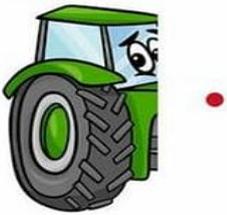
أربط كلّ جزء بالجزء الثاني .



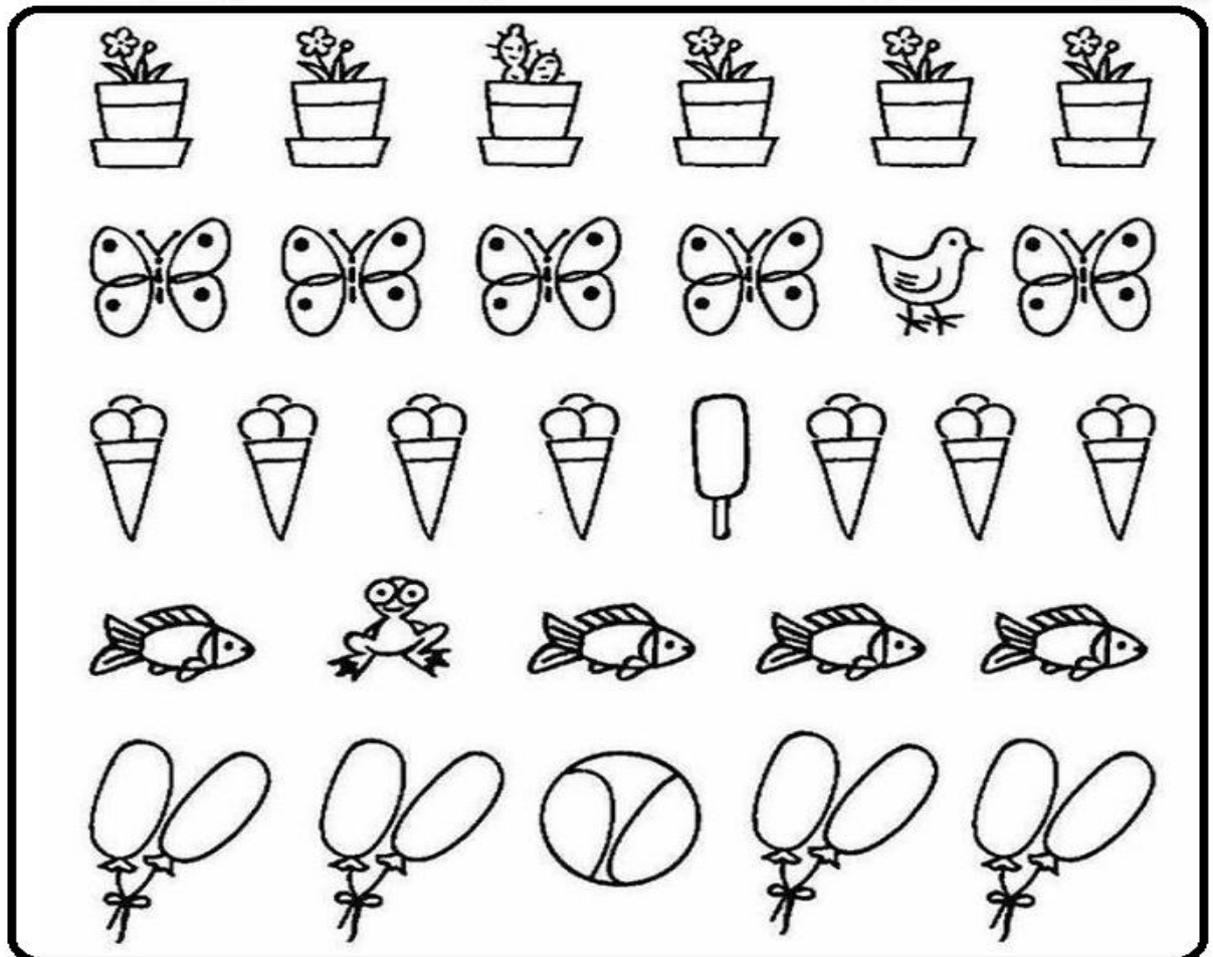
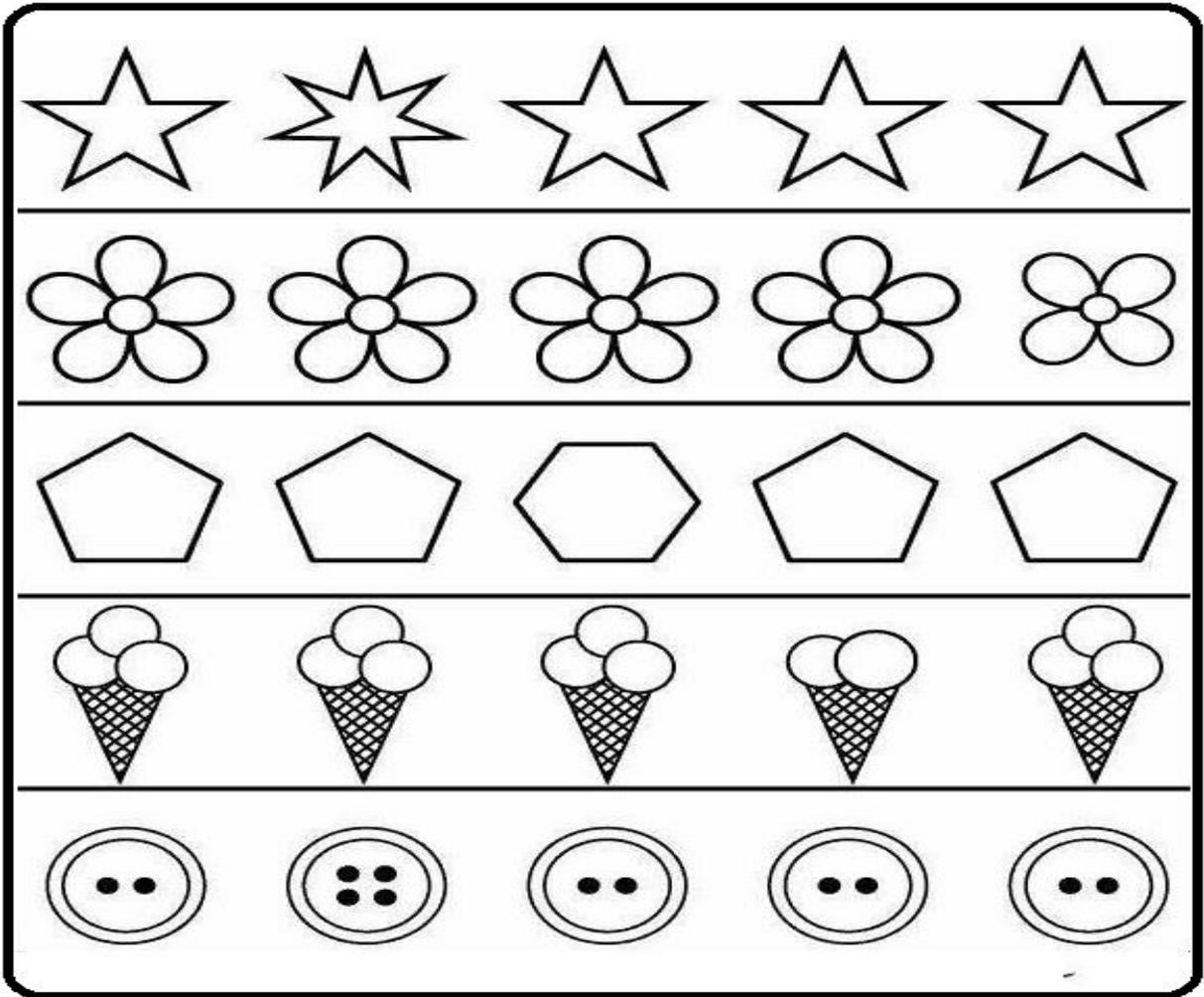
أربط لأتحصّل على كعكات .



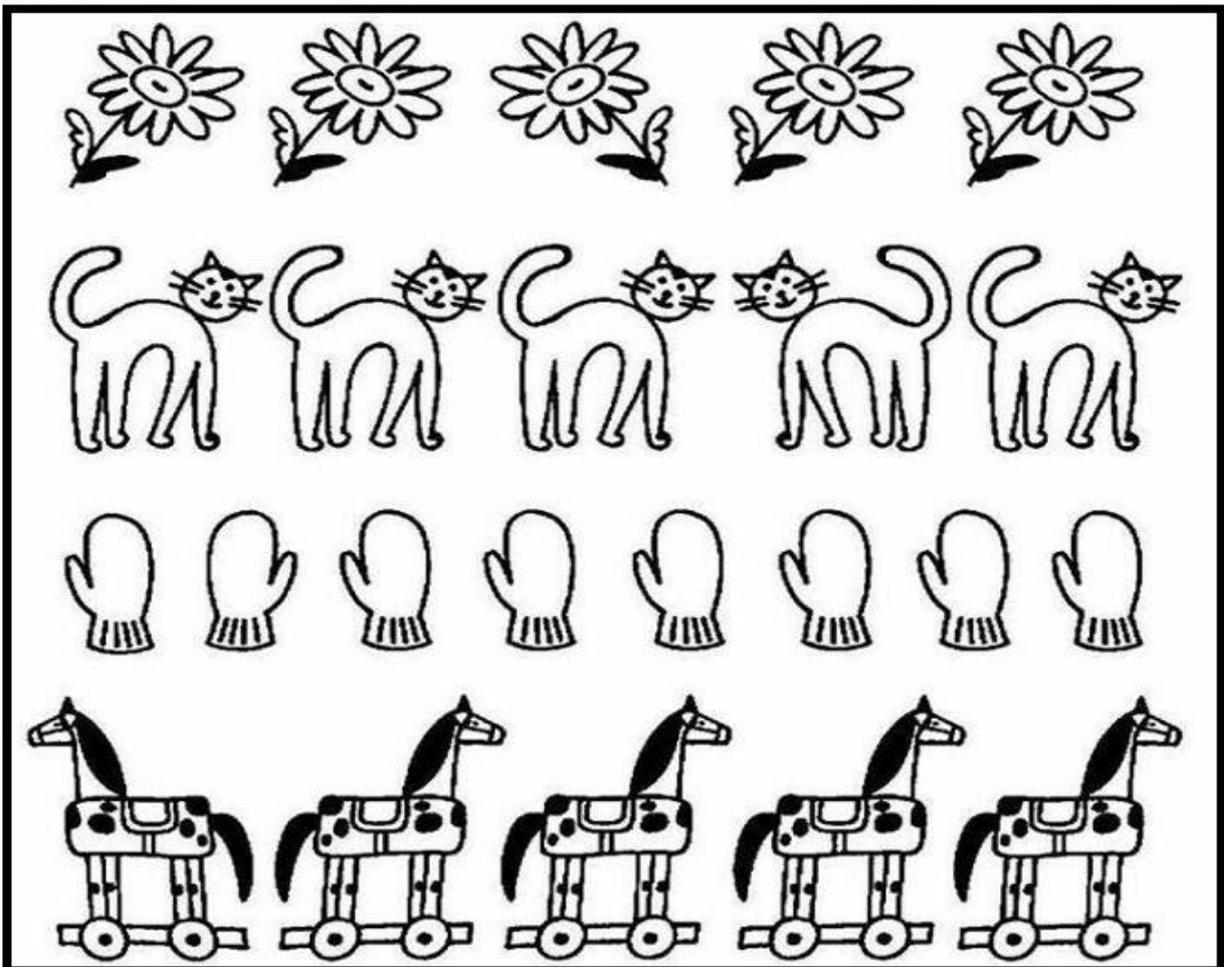
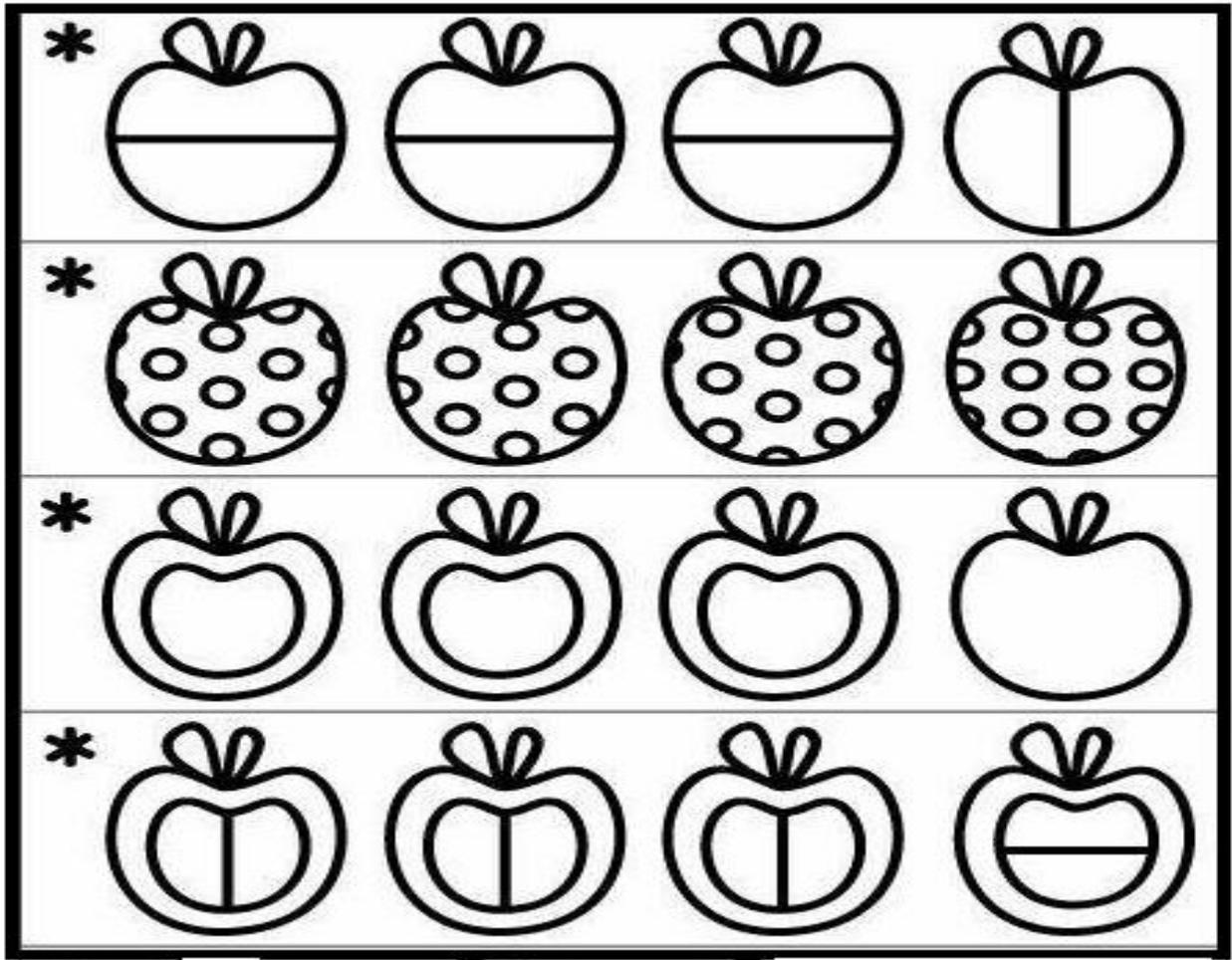
أربط أجزاء وسائل التّقل .



ألون المختلف في كل مجموعة .



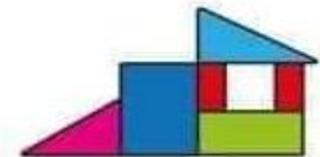
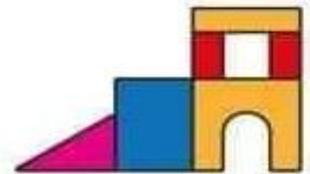
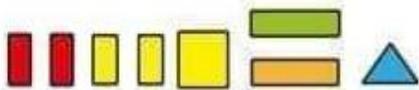
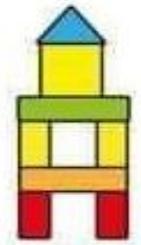
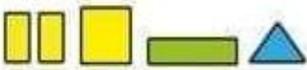
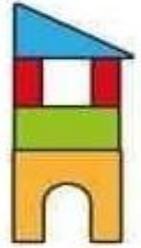
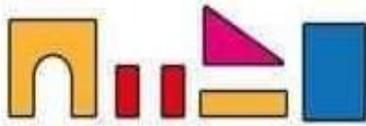
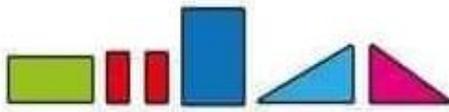
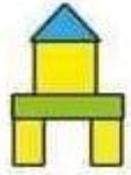
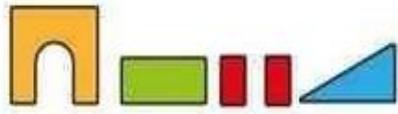
ألون المختلف في كل مجموعة .



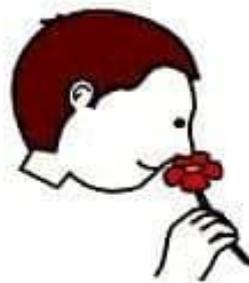
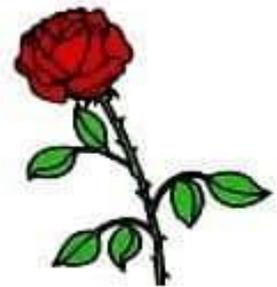
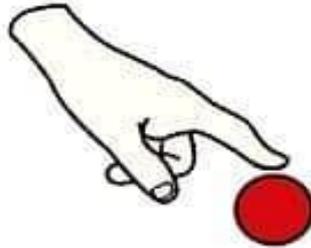
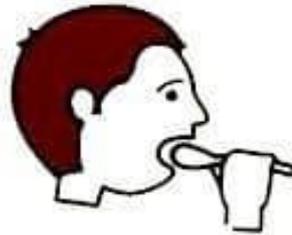
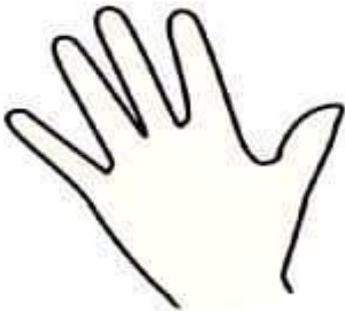
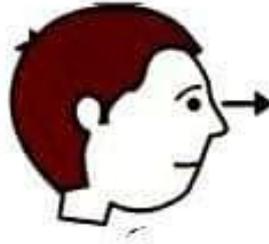


ألعاب دقة الملاحظة

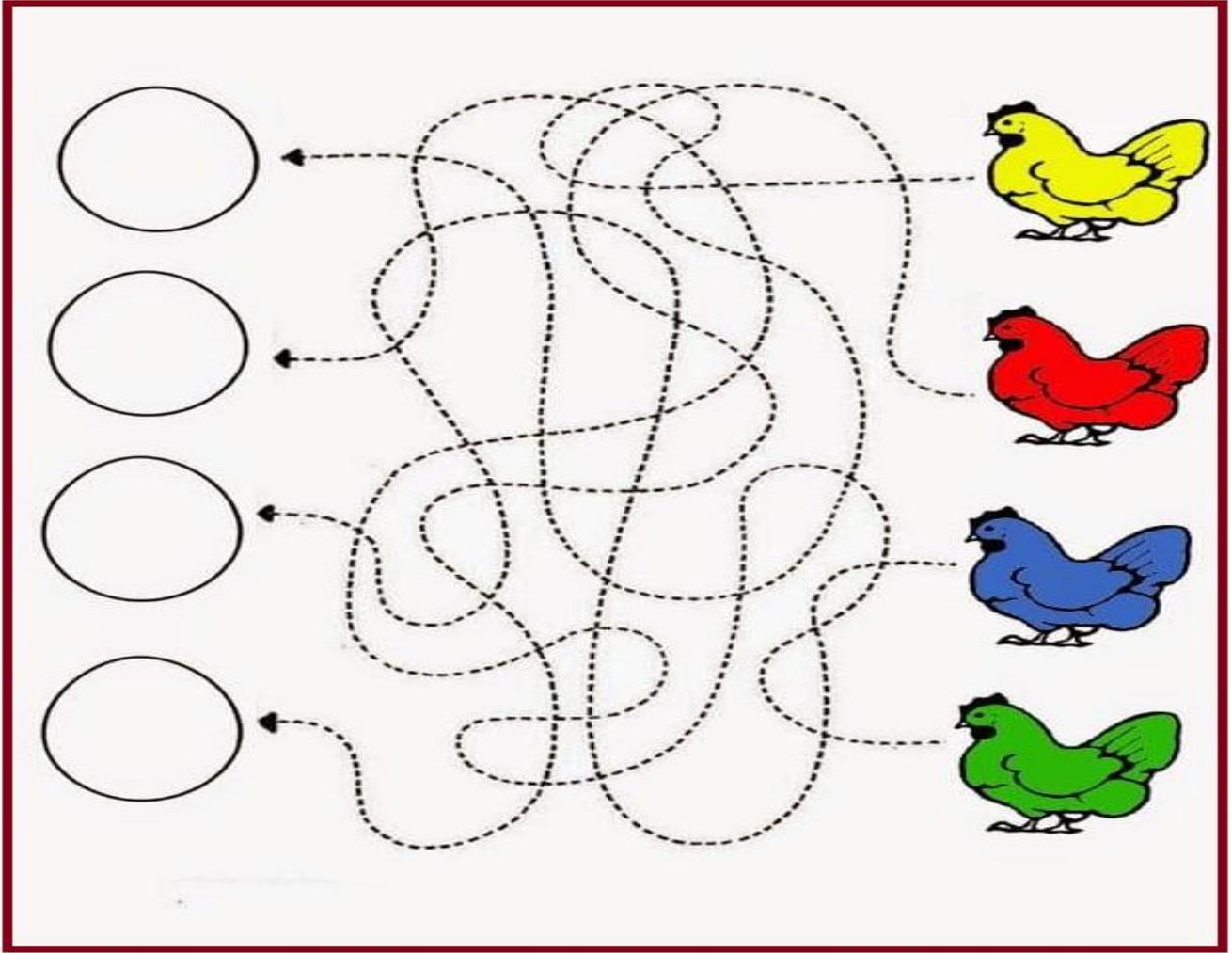
ألاحظ جيّدا ثم أربط كلّ شكل بأجزائه .



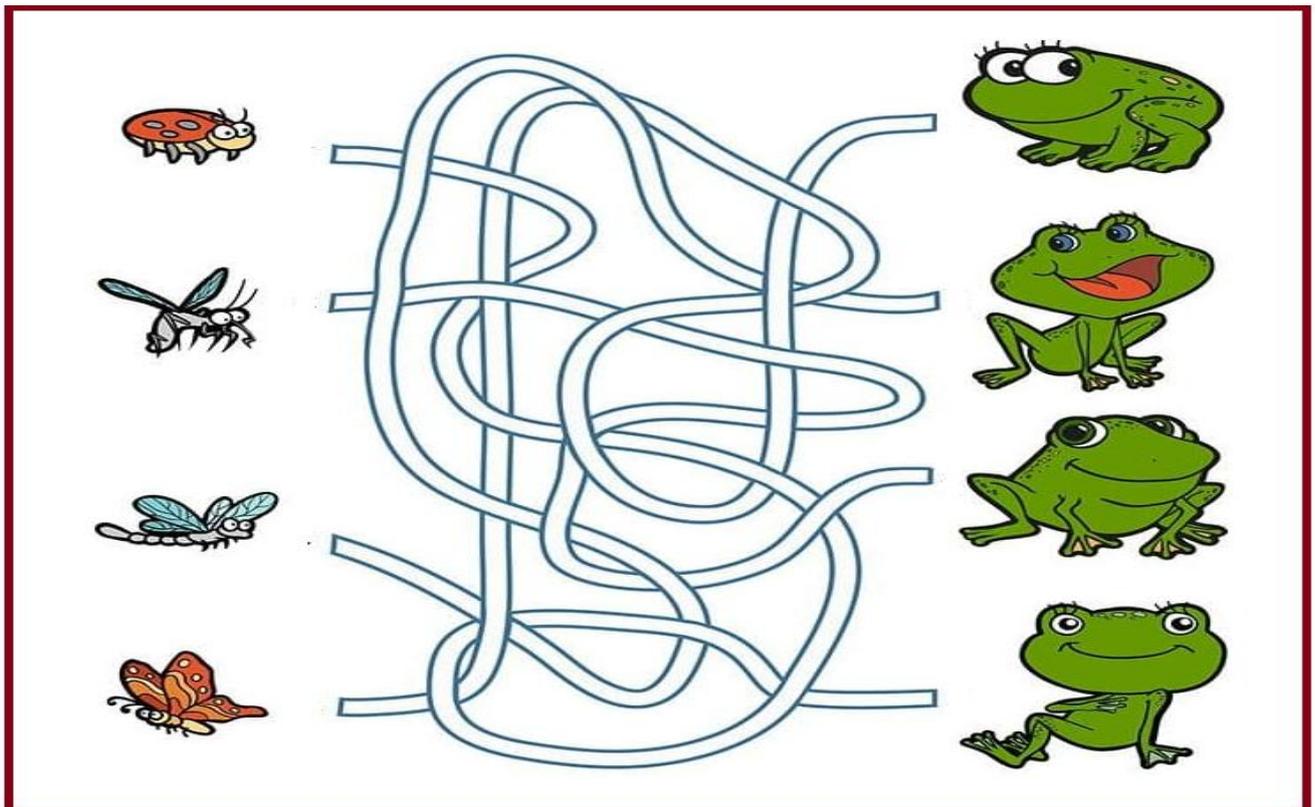
أكمل الرّبط حسب المثال .



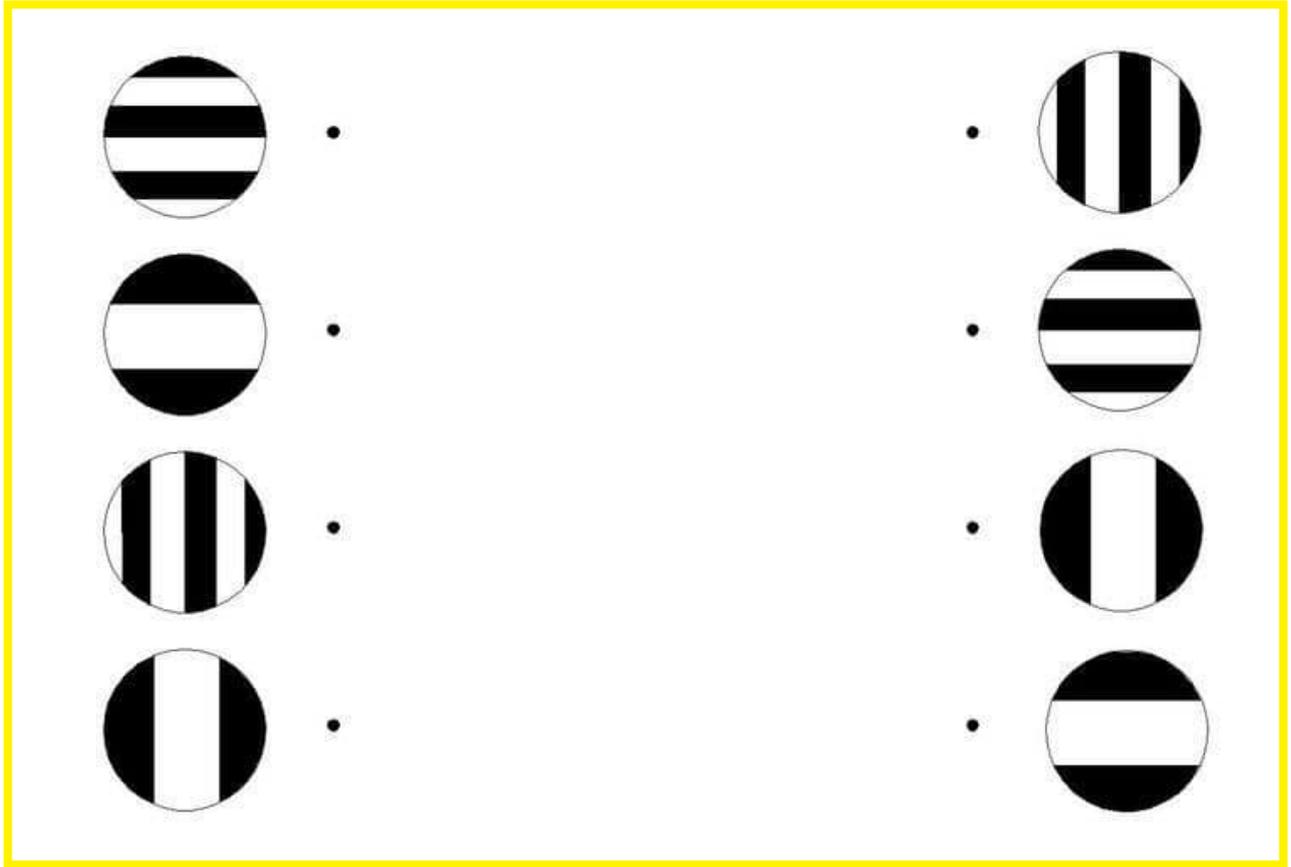
ألاحظ جيّدًا ثمّ ألوّن كلّ دائرة بحسب لون الدّجاجة .



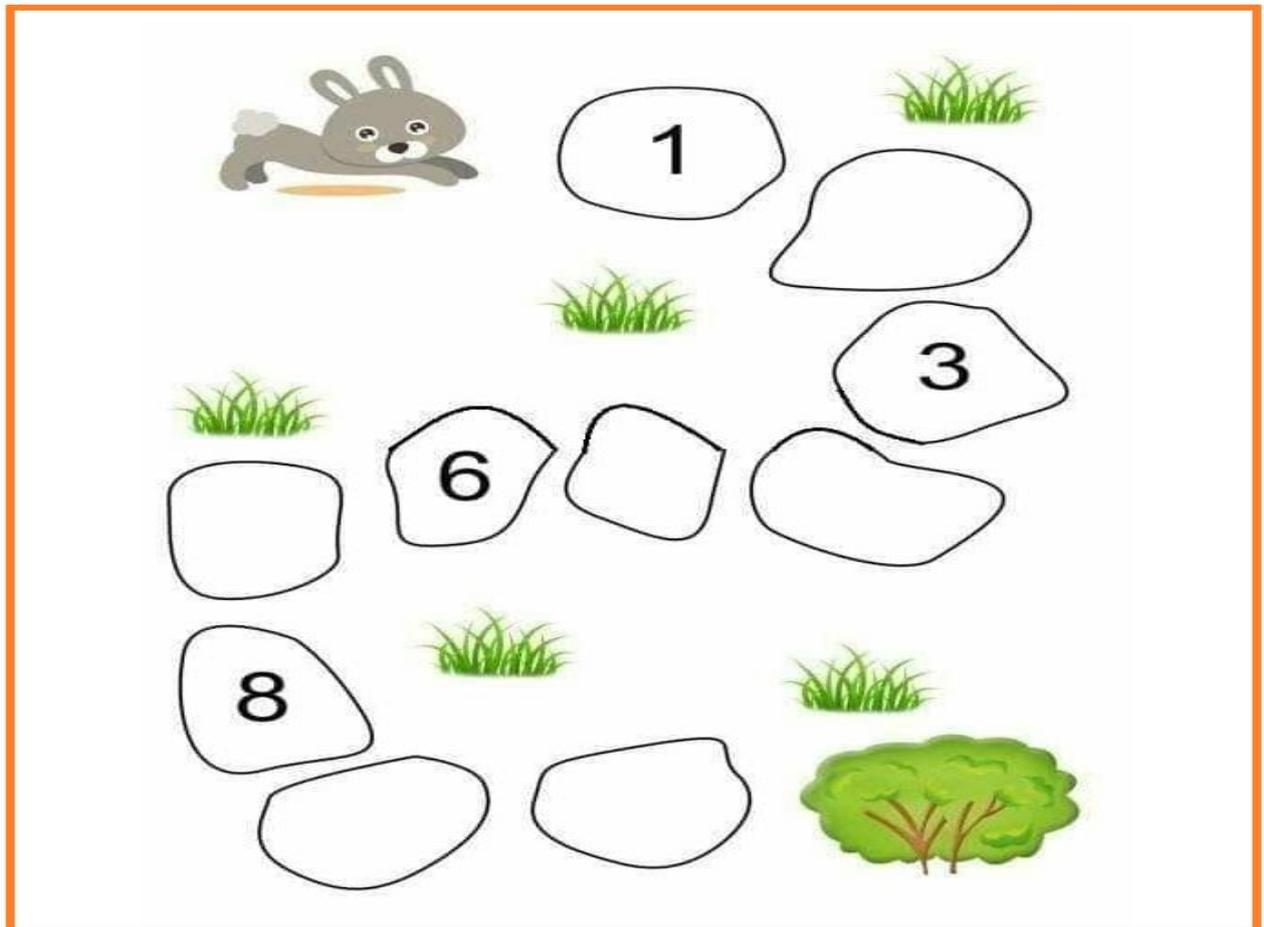
ألوّن مسلك كلّ ضفدع ليصل إلى طعامه.



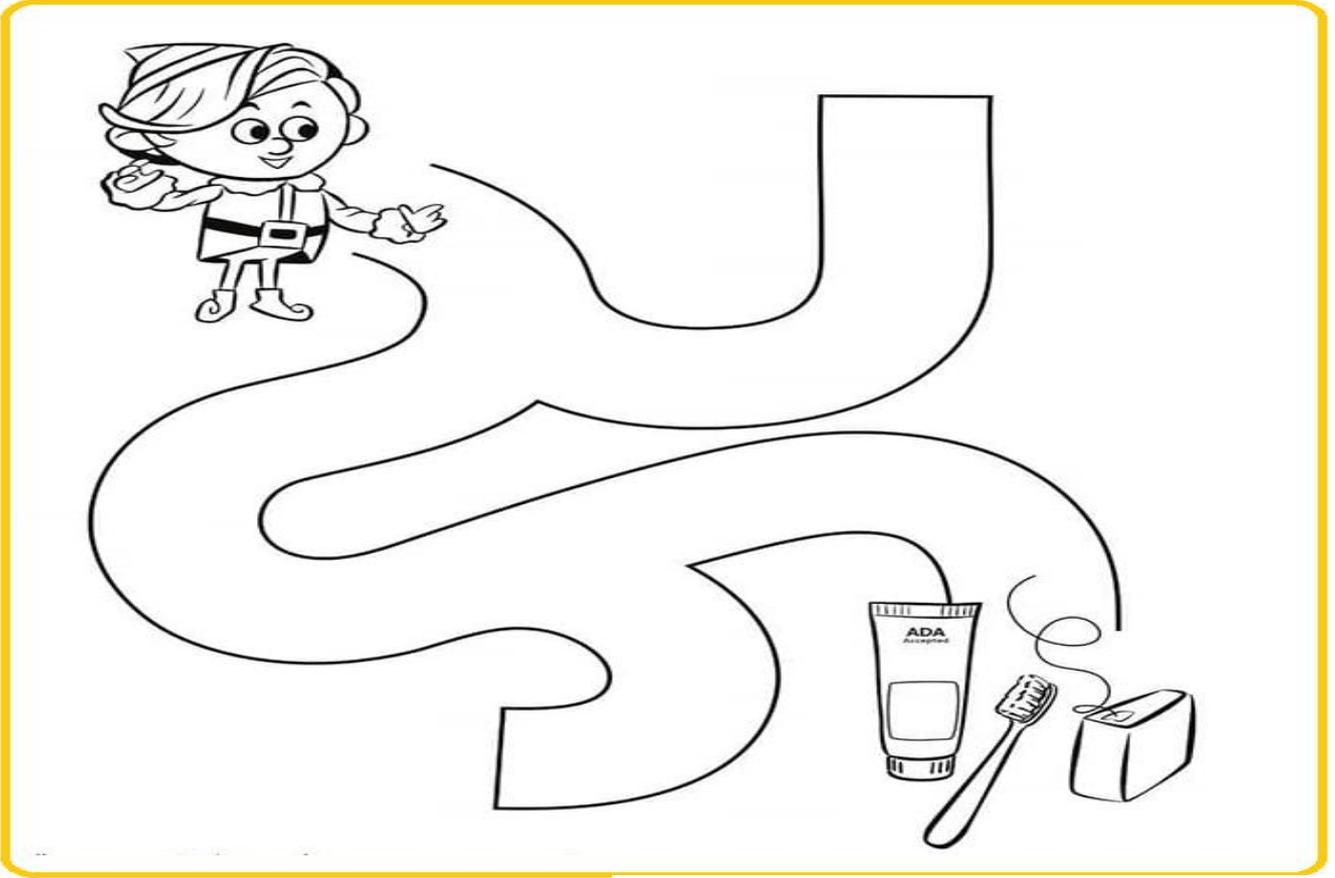
أربط الكرات المتشابهة .



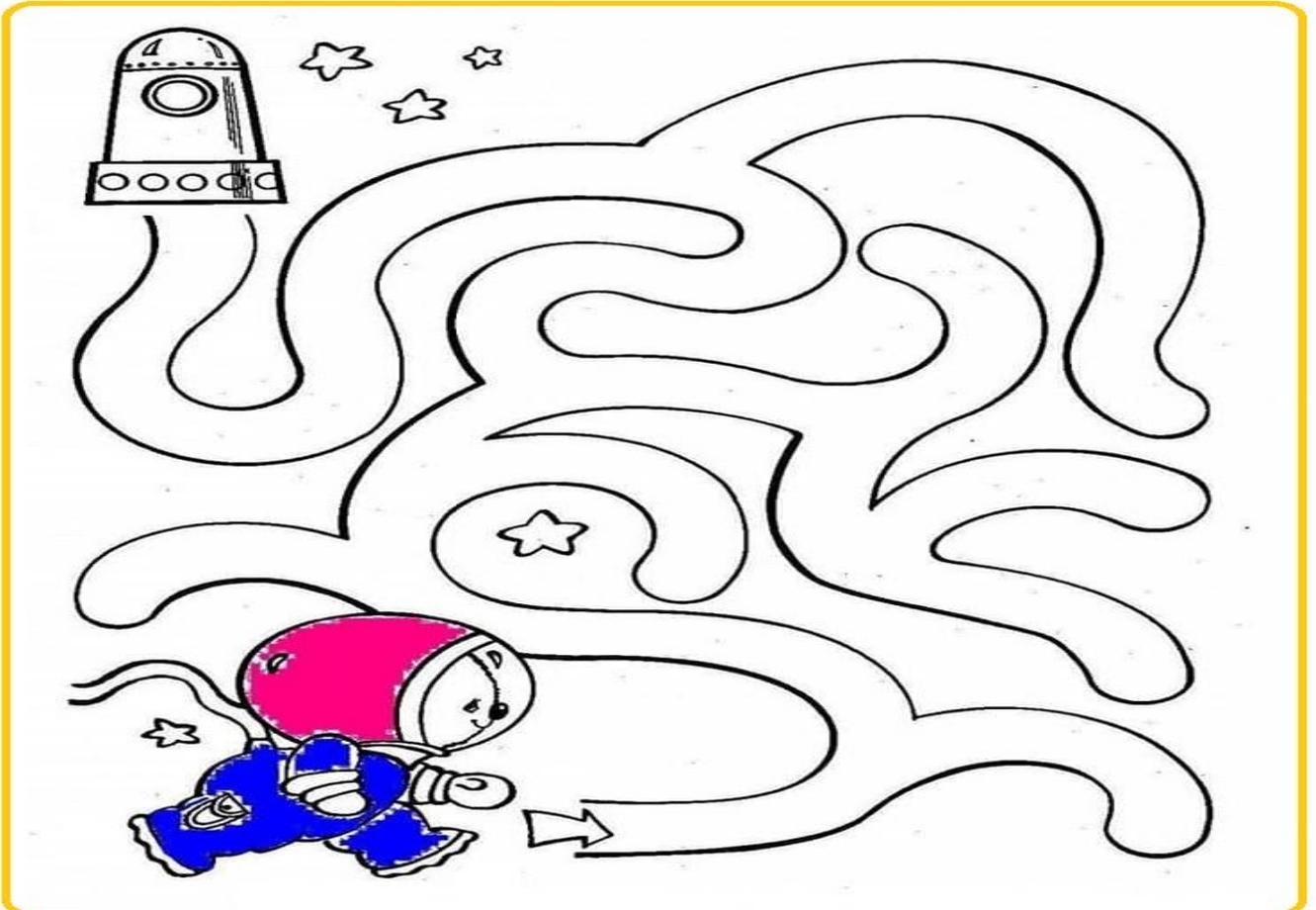
أكمل رسم الأعداد .



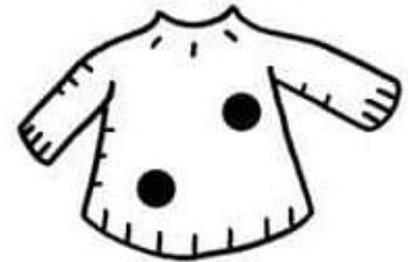
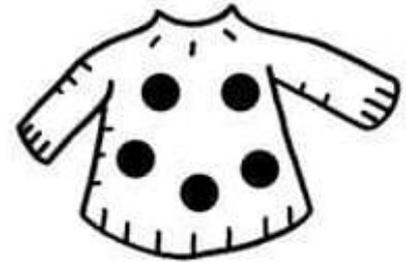
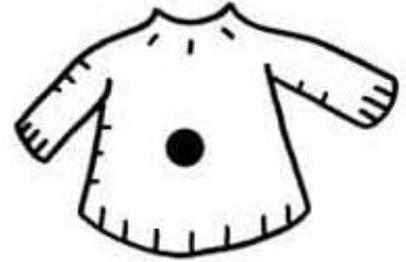
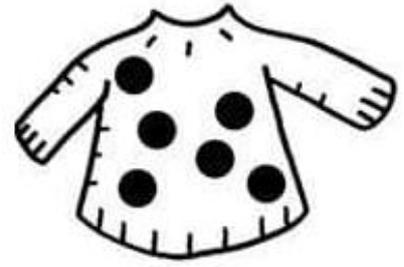
أصل الولد إلى أدوات النظافة .



أصل رجل الفضاء إلى مركبته .



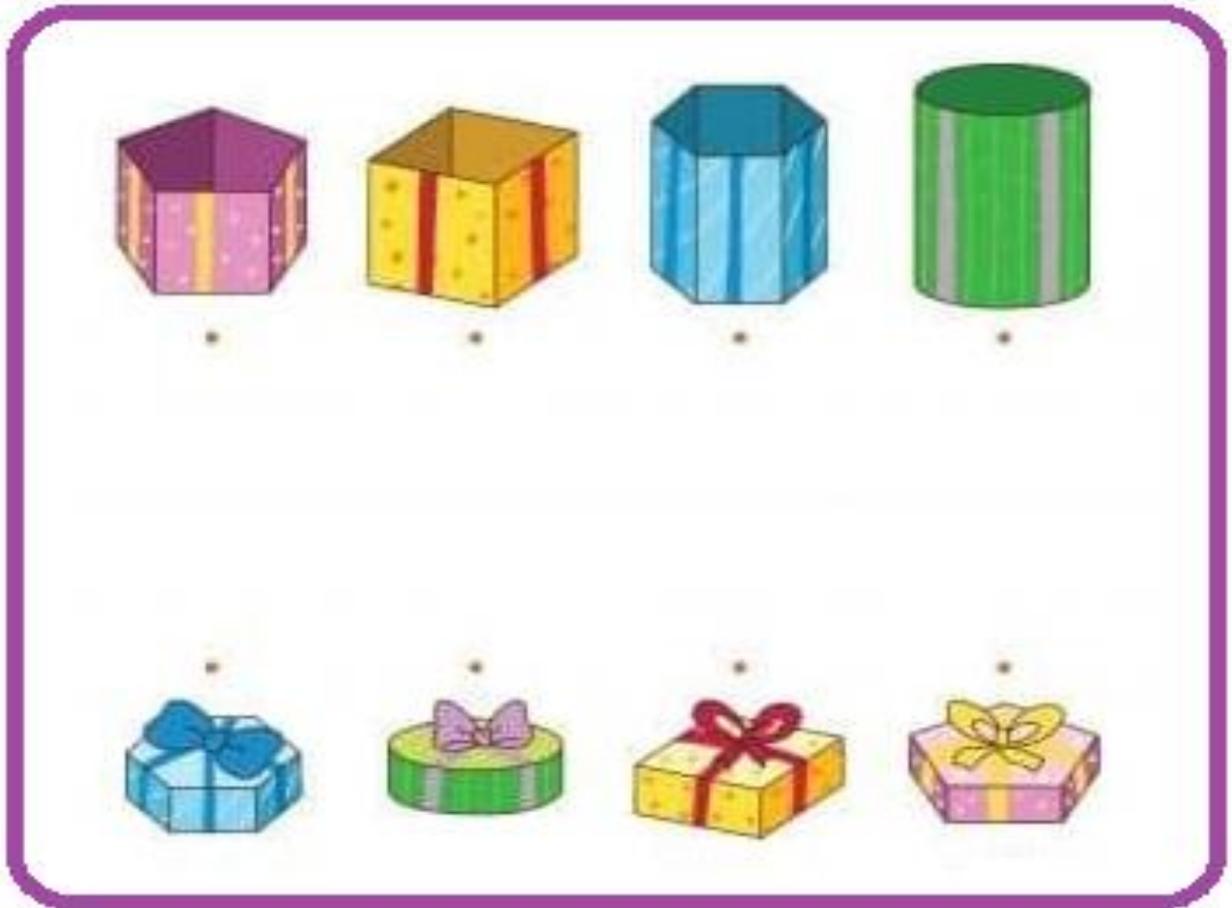
أصل حسب عدد النقاط ثم ألون بنفس اللون.



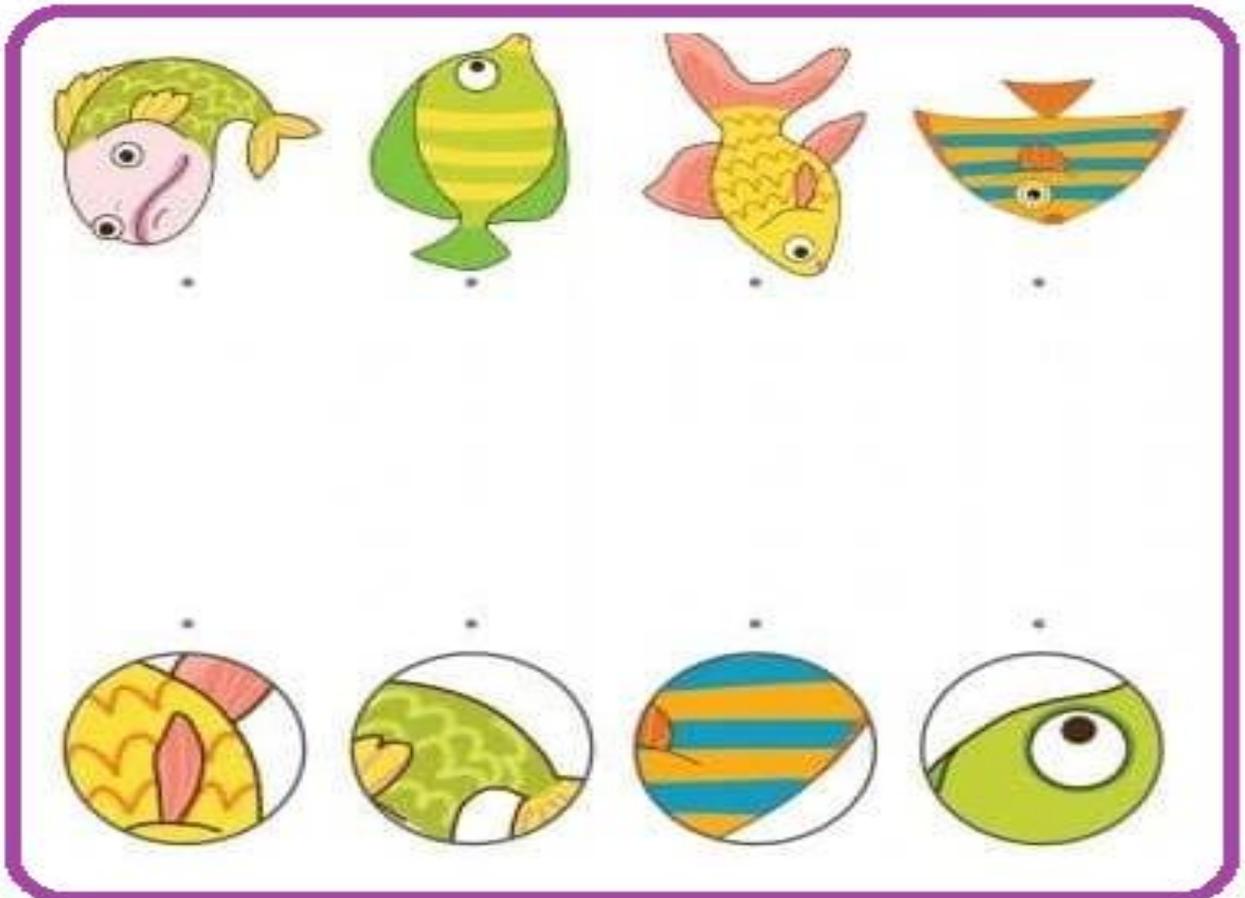
أربط كلّ فاكهة بالجزء الخاص بها .



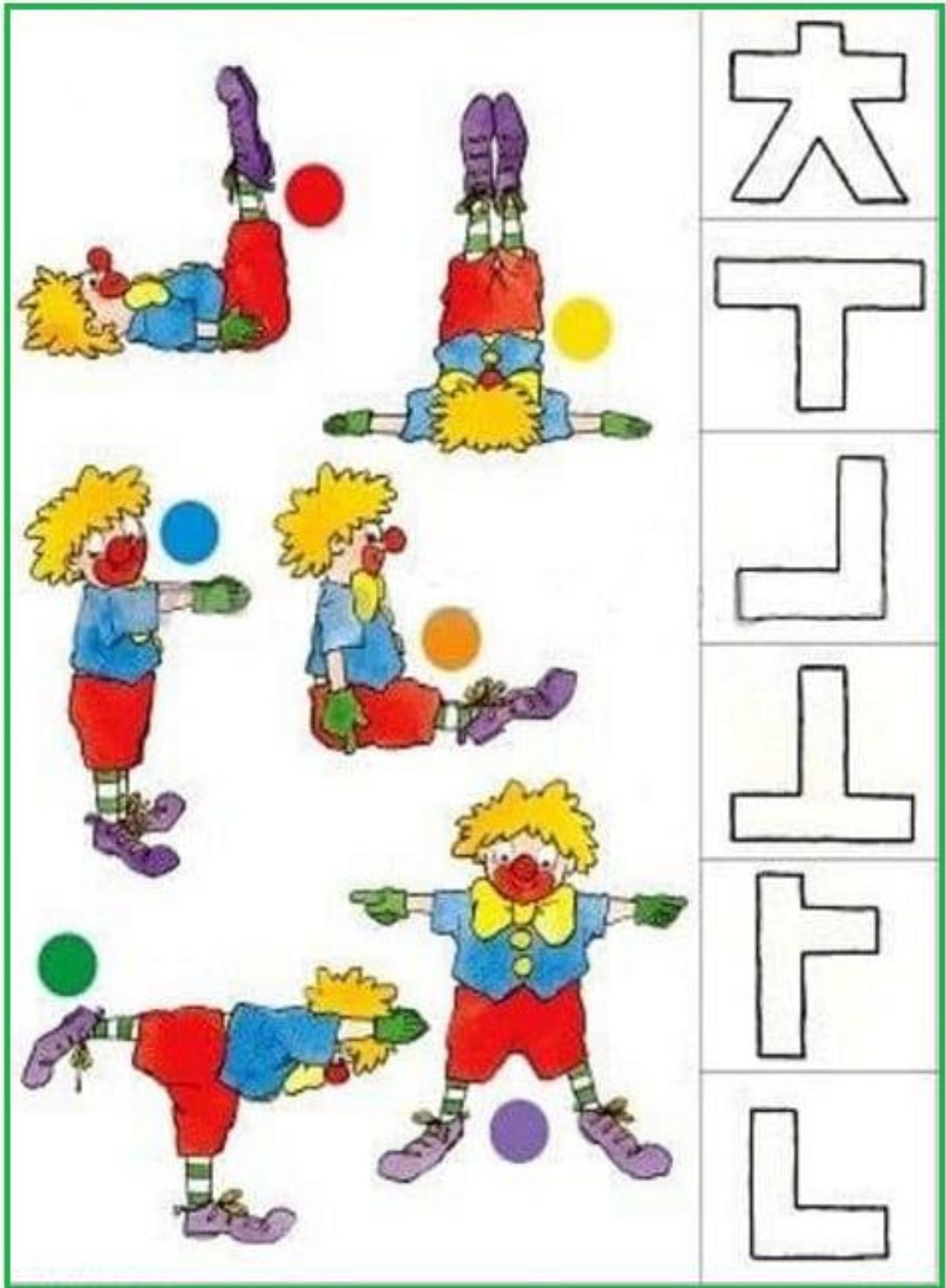
أربط كل وعاء بغطائه .



أربط كل سمكة بأحد أجزائها .



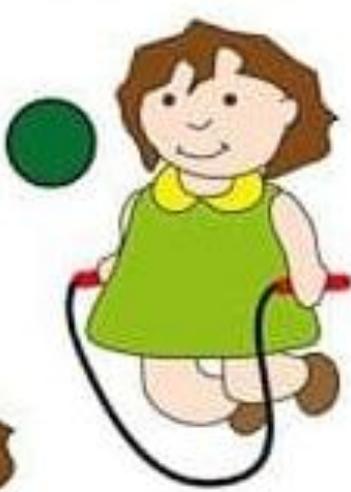
ألون العلامات بحسب حركات المهرج .



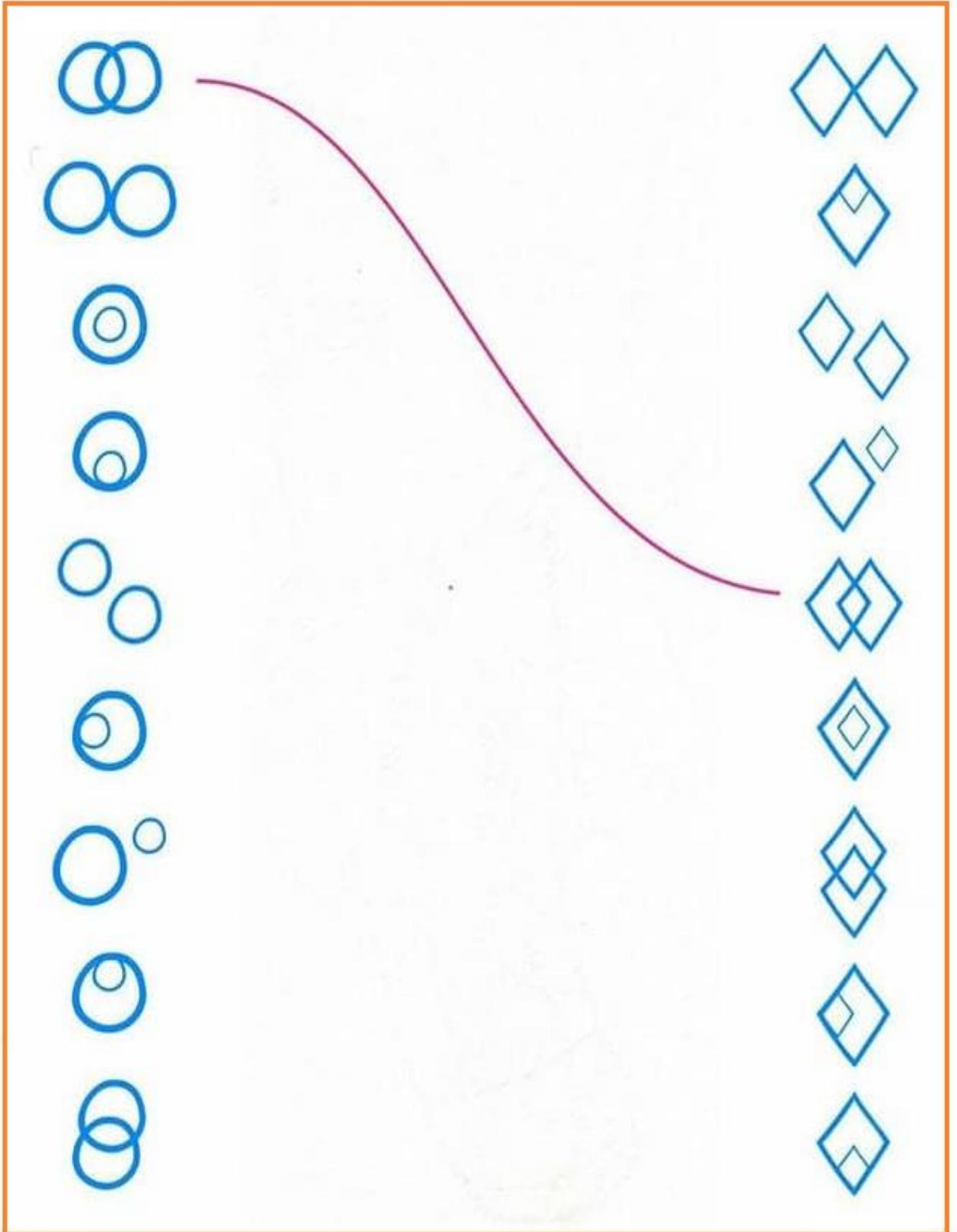
ألاحظ جيّدا ثم ألون حسب مكان الكاميرا .

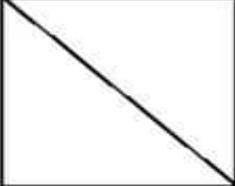
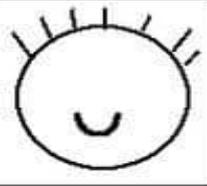
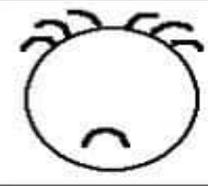
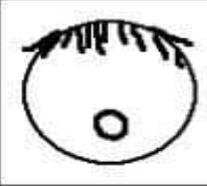
ألون البطاقات بحسب أعمال البنت .

	تمشي
	تقفز
	تلعب
	تأكل
	تنادي
	ترسم

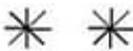
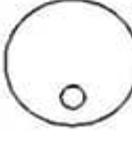
أربط بحسب المثال .



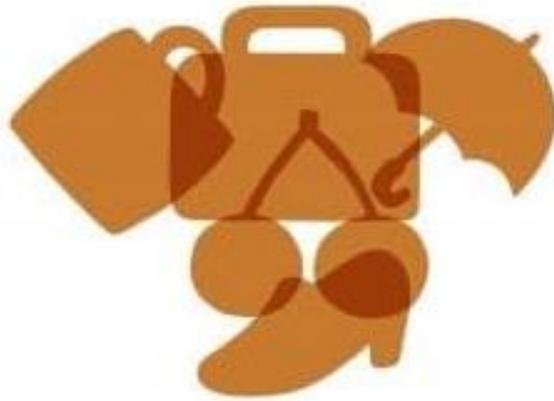
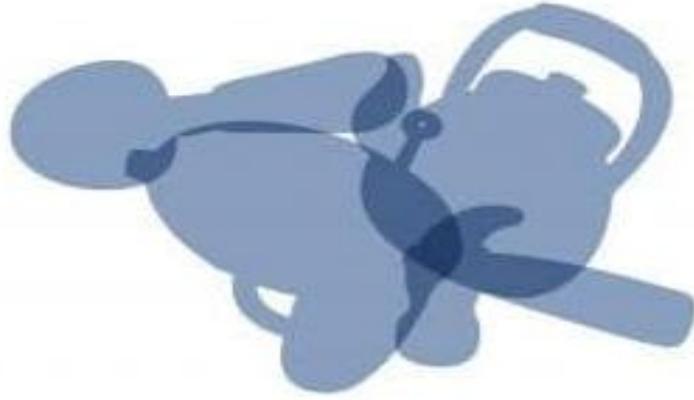
أكمل تعبير الجدول .

أكمل رسم العينين في كلّ خانة .

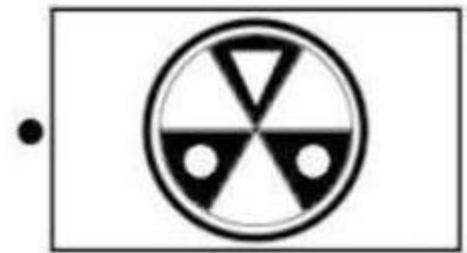
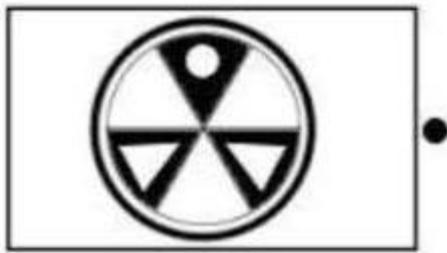
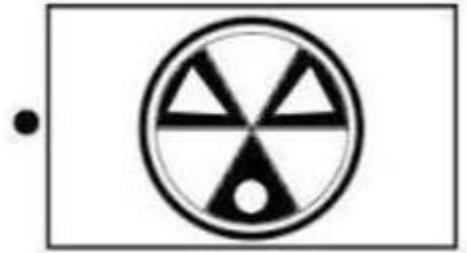
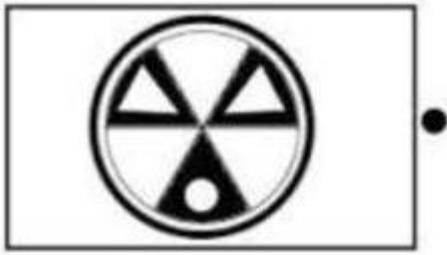
ألاحظ جيّداً وأضع في خطّ مغلق الأشياء التي اكتشفتها .



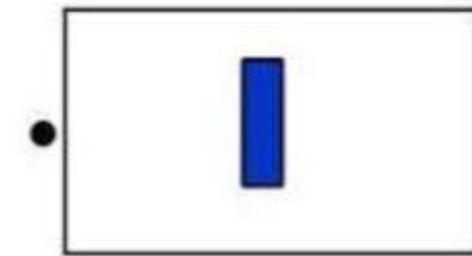
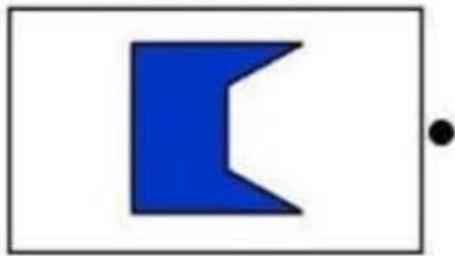
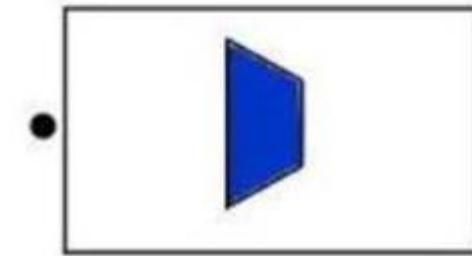
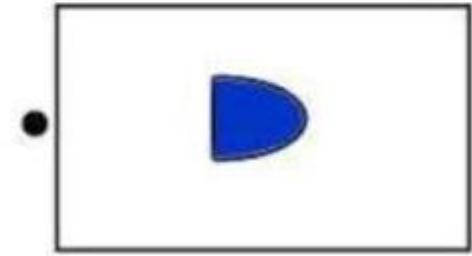
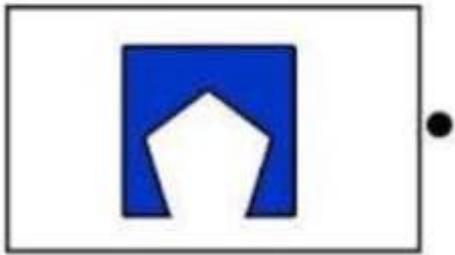
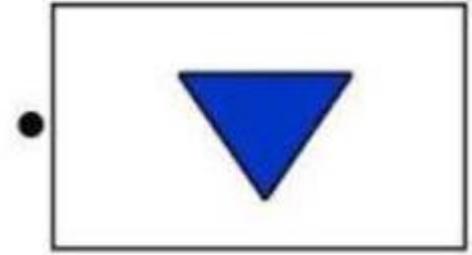
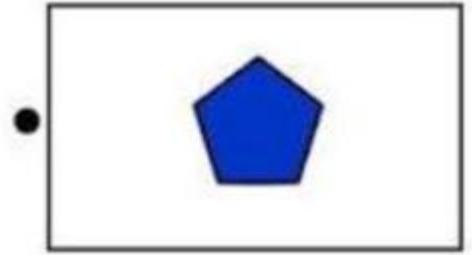
ألاحظ جيّدا وأضع في خطّ مغلق الأشياء التي اكتشفتها .



ألاحظ جيداً وأربط الأشكال المتشابهة .



ألاحظ جيّدا ثمّ أربط ليكتمل الشّكل .



أصل الكلب بمسكنه .



أصل الماعز بصغارها .





محي الدين السعداوي



شُكْرًا يَا أَصْدِقَاءَ
إِلَى اللِّقَاءِ !

