مدارج

الكتاب الذي شاركته

قصة مصورة • ٣–٥ سنوات • B20

عند النهاية. جرب الطريق بإصبعه، ثم صنع متاهة تشبهها بقطع خشبية فوق الطاولة.

فتح عمر كتاب الألعاب عند صفحة المتاهة. كانت فيها ثلاثة جسور وبيت صغير

تبقى لك لعبة.» ثم أشار إلى أول جسر: «قبل أن تحرك القطعة، انظر أين ينتهي الجسر.» قال: «علمني الحل كله.» غطى عمر الطريق بكفه وقال: «إن أخبرتك بكل خطوة، فلن جاء أخوه نادر، وحرك قطعة عند المدخل.

وانظر مرة أخرى.» اختار نادر الجسر الأخضر، ووصل إلى ساحة صغيرة فيها بابان. نادر قطعته إلى الجسر الأزرق، ثم توقف. كان الطريق بعده مسدودا. قال عمر: «ارجع، حرك

الأقرب إلى البيت.» جرب نادر، فضحك حين وجد الطريق مفتوحا. بقيت خطوة أخيرة.
أراد عمر أن يمد يده ويحرك القطعة عنه. ثم سحب يده وقال: «جرب الباب

اكتشفا أن جسرا خشبيا وضع في الاتجاه المعاكس، فأعاداه إلى مكانه الصحيح.
«لكن اليمين يعود إلى البداية.» كان نادر محقا. قال عمر: «أخطأت. لنتحقق من الرسم.»
قال عمر بثقة: «الطريق من اليمين.» نظر نادر وقال:

اللعبة. أشار نادر إلى أول جسر وقال: «سأعلمك شيئا واحدا، ثم تكتشفين الباقي.»
وقال: «الآن أكمل أنت.» وصل نادر إلى البيت بنفسه. وفي المساء، جاءت أختهما لتتعلم
أغلق عمر الكتاب

مفتاح واحد، ومحاولة كاملة

سؤال: ماذا فعل عمر حين اكتشف أن إجابته خاطئة؟

أعطه مفتاحا واحدا، ثم اترك له محاولة حقيقية. إذا أخطأت، قل: أخطأت، لنتحقق.
نشاط: علم طفلا مهارة صغيرة.

أكثر من سرعة الوصول إلى الحل. راقب القطع الصغيرة، واجعل اللعبة مناسبة لعمر الطفل.
للمربي: امدح الصدق في تصحيح الخطأ

المادية 48 و59 و77. لا تعيد رواية خبر تاريخي ولا تتضمن اقتباسا مباشرا من القرآن أو الحديث.
قصة متخيلة أصلية مستلهمة من قيمة العلم النافع في «عبد الله بن المبارك»، الصفحات