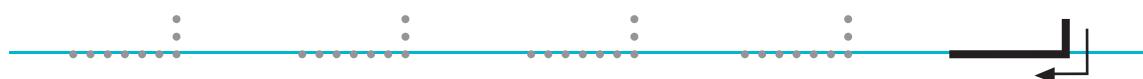
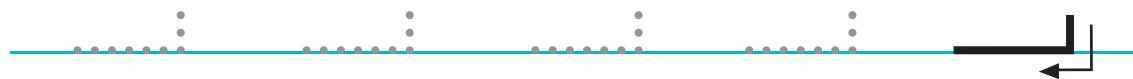


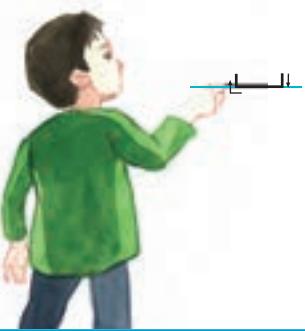
سواندۀ آموزی:
زمینه‌سازی برای نوشتمن



با توجه به الگو، نقطه‌چین‌ها را پر رنگ کن.



سوداد آموزی:
زمینه‌سازی برای نوشتن



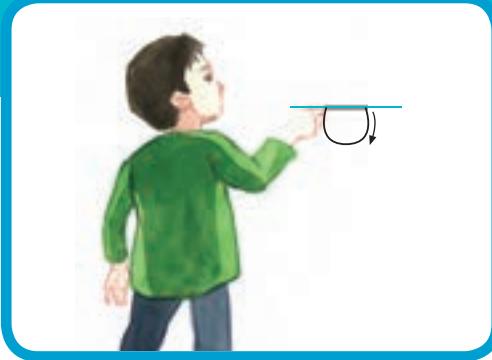
با توجه به الگو، نقطه‌چین‌ها را پر رنگ کن.



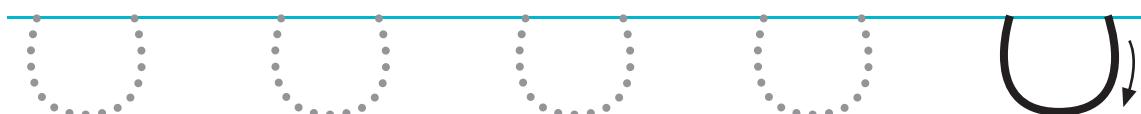
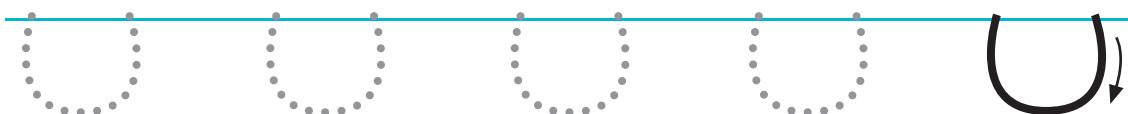
صد آفرین!

۱۵۲

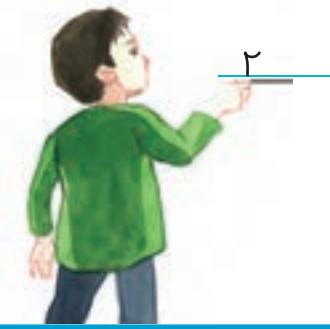
سواند آموزی:
زمینه‌سازی برای نوشتمن



با توجه به الگو، نقطه‌چین‌ها را پر رنگ کن.



ساده آموزی:
زمینه‌سازی برای نوشت

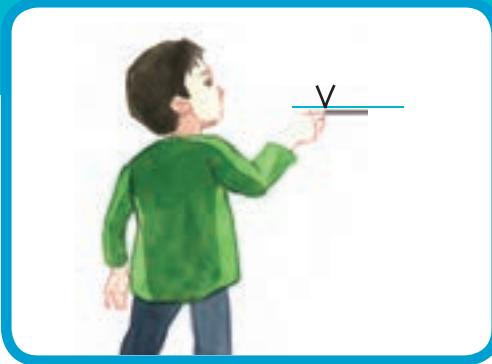


با توجه به الگو، نقطه‌چین‌ها را پر رنگ کن.

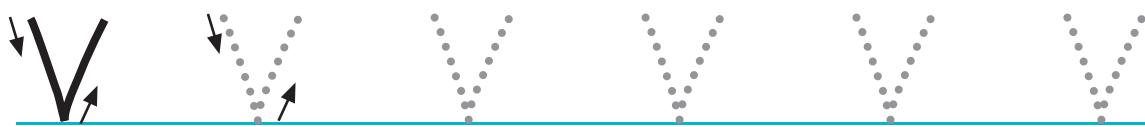


مد آفرین!

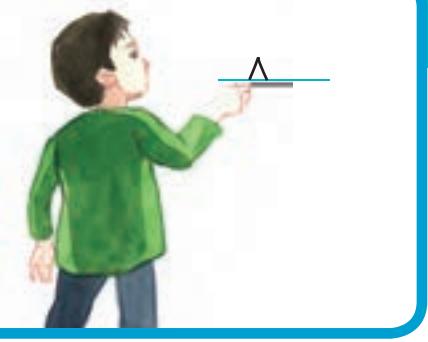
سواند آموزی:
زمینه‌سازی برای نوشت



با توجه به الگو، نقطه‌چین‌ها را پر رنگ کن.



سوداد آموزی:
زمینه‌سازی برای نوشت



با توجه به الگو، نقطه‌چین‌ها را پر رنگ کن.



صد آفرین!

سواند آموزی:
زمینه‌سازی برای نوشتمن



آی بازی، بازی، بازی

وسایل مورد نیاز:

- خمیر بازی
- مداد

مراحل اجرای بازی:

گام اول: خمیر بازی را در اختیار نوآموزان قرار دهید و اشکال و علائم آموزش داده شده را به صورت نمونه برای نوآموزان بسازید و از آن ها بخواهید الگوی ارائه شده را با خمیر درست کنند.

گام دوم: ابتدا نوآموزان خمیر بازی را روی میز پهن نمایند. سپس یکی از علائم یا اشکال را با مداد روی خمیر بنویسید. و از نوآموزان بخواهید که با مداد مانند آن را روی خمیر بنویسند.

لازم به ذکر است این تمرین در مورد تمام نماد ها و خطهایی که با نوآموز تمرین شده است، انجام شود.

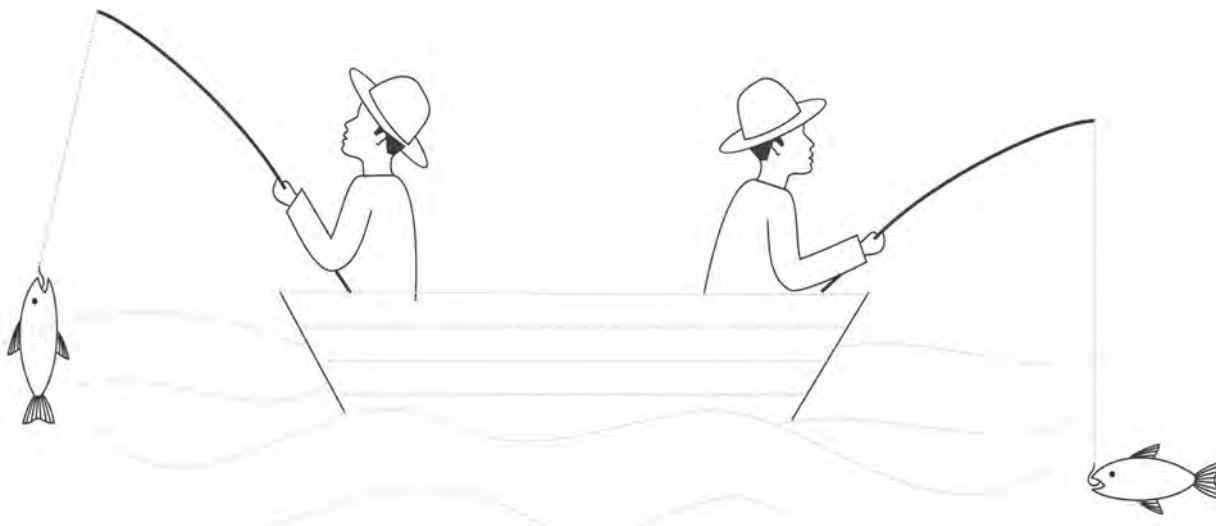
سعی کنید ساعتی شاد را برای نوآموزان فراهم کنید.



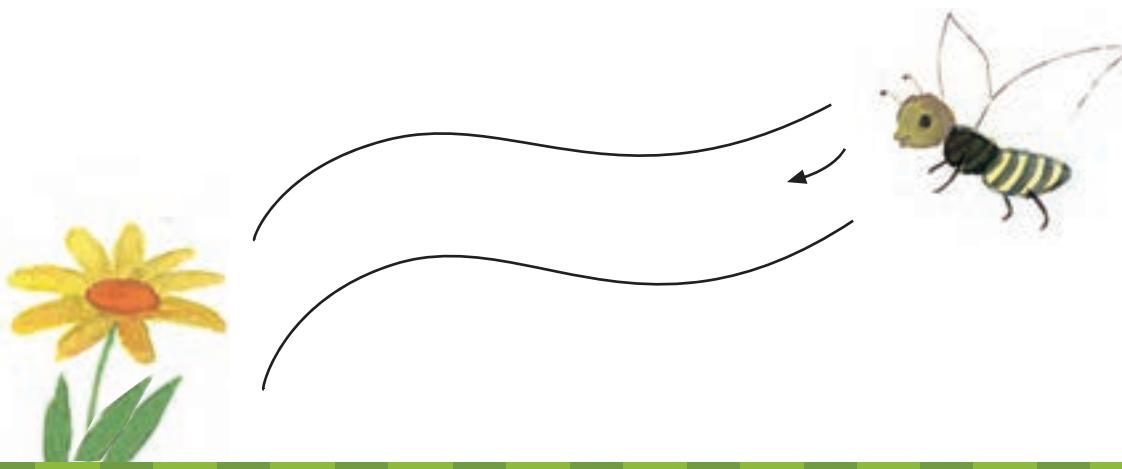
تمرین‌های دوره‌ای:
زمینه‌سازی برای خواندن



پس از پر رنگ کردن نقطه چین‌ها، هر تصویر را رنگ بزن.



با کشیدن خط، زنبور را به گل برسان.



صد آفرین!

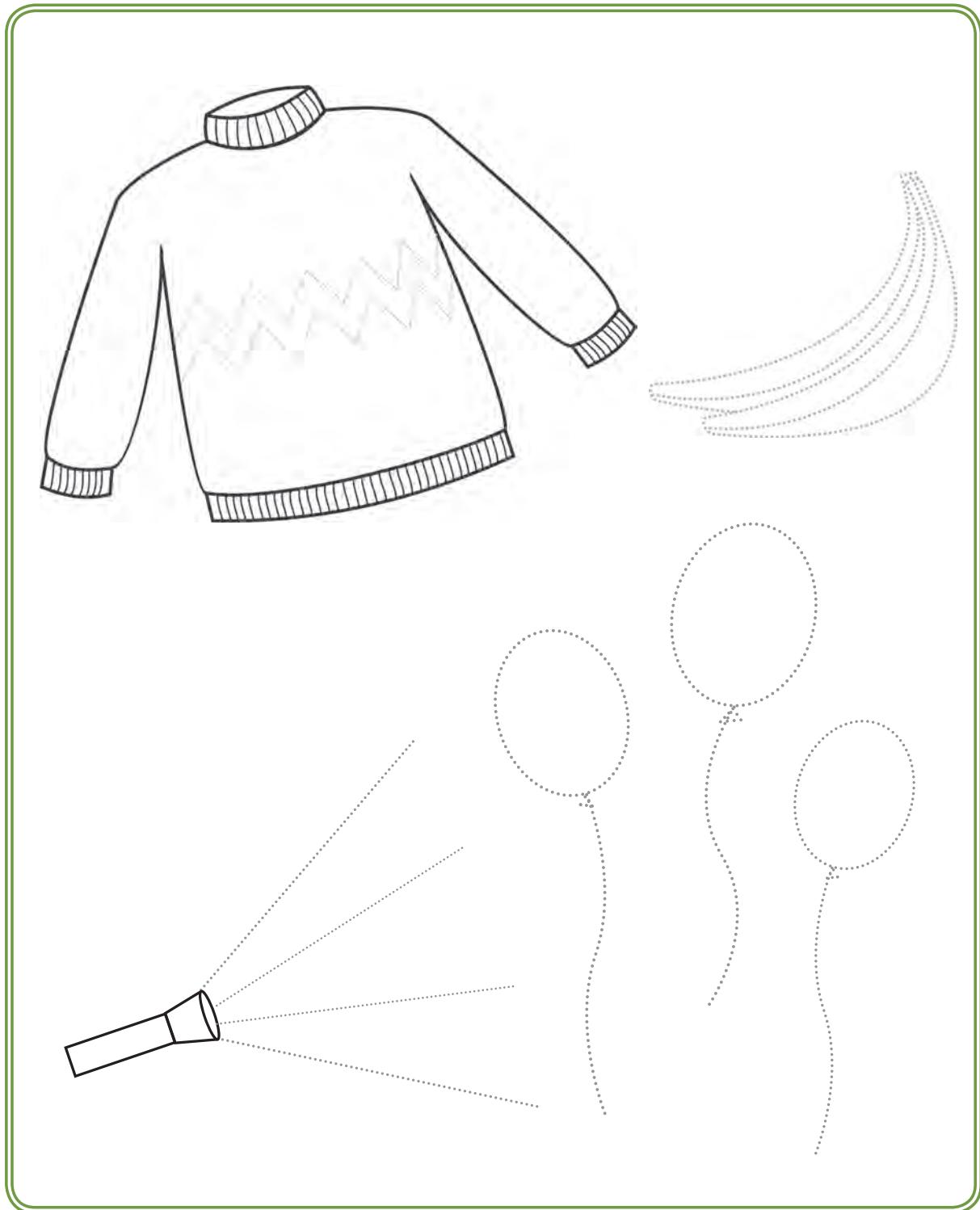
با پر رنگ کردن نقطه‌چین‌ها، هر وسیله را به وسیله مربوط به خودش وصل کن.



با کشیدن خط، خرگوش را به هویج برسان.

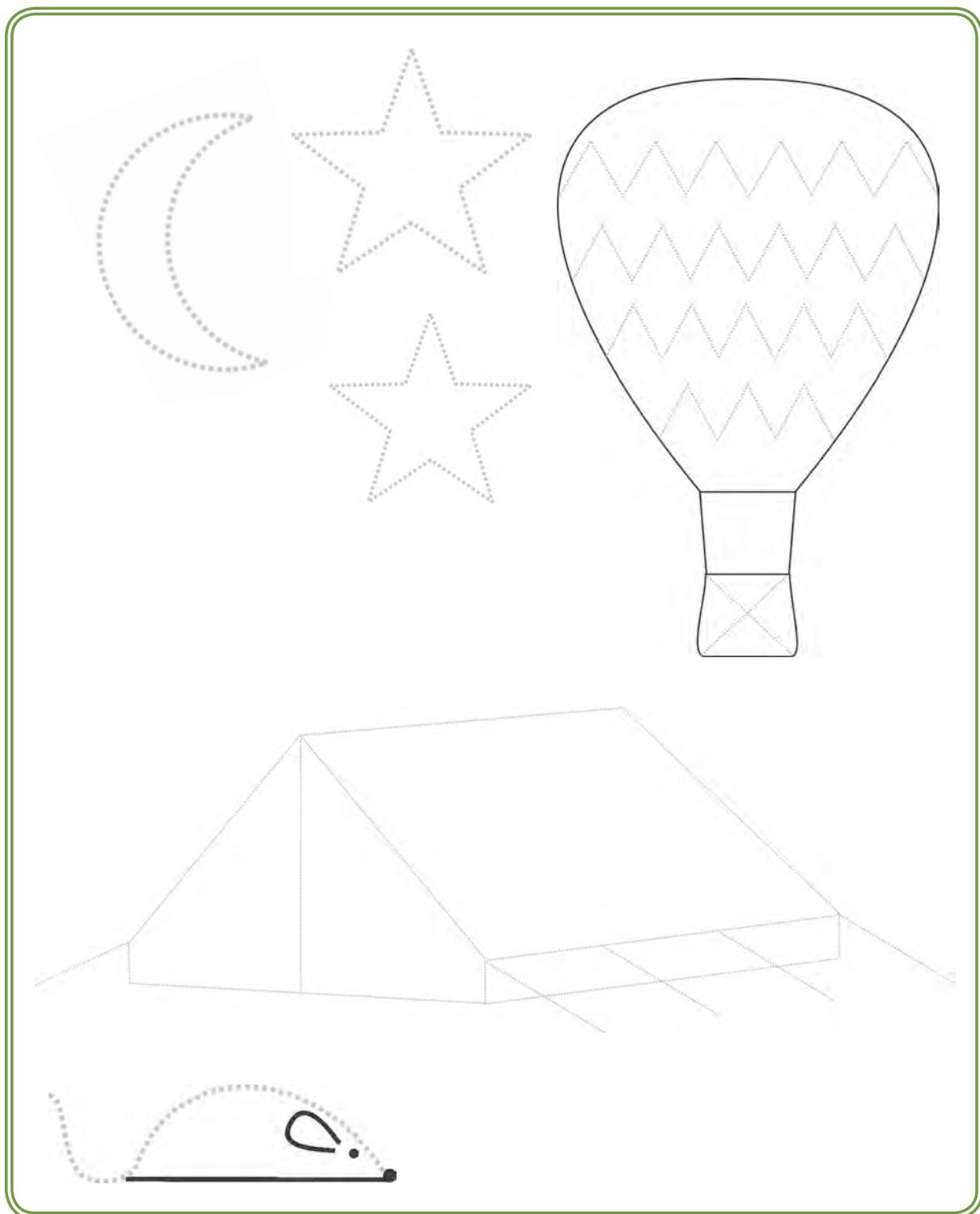


پس از پر رنگ کردن نقطه چین ها ، تصویر را رنگ بزن.



صد آفرین!

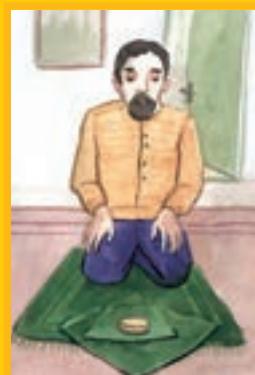
پس از پر رنگ کردن نقطه چین ها ، تصویر را رنگ بزن.



ضمیمه شماره ۱ – صفحه ۳۶



ضمیمه شماره ۲ – صفحه ۴۵



ضمیمه شماره ۳ - صفحه ۶۷





ضمیمه شماره ۴ - صفحه ۹۰



ضمیمه شماره ۵ - صفحه ۹۹



