



געדענק די מעשה

ענטפער מיט דיינע אייגענע ווערטער. דו קענסט צוריקקוקן אין דער מעשה
אויב דו ווילסט.

1 וואס האט דודי געווארט צו שפירן איידער ער הייבט אן?

2 וועלכע דריי סארטן באשעפטיגונגען האט ער פרובירט?

3 וואס האט אים געפעלט פונעם פאזל כאטש עס איז געווען שווער?

א פאקט אדער א השערה

לייען יעדן זאץ. מאך א קרייז ארום 'פאקט' אויב די מעשה ווייזט אז עס איז זיכער אזוי. מאך א קרייז ארום 'השערה' אויב עס איז נאר עפעס וואס איינער מיינט.

- | | | | |
|---|---|------|-------|
| 1 | דודי האט זיך געשפירט מאט אויף א געווענליכן נאכמיטאג. | פאקט | השערה |
| 2 | א באשעפטיגונג מוז קלינגען וואונדערבאר איידער מען קען אנהייבן. | פאקט | השערה |
| 3 | טאטי וועט איבערקוקן די נעמען פון די פלאנצן. | פאקט | השערה |
| 4 | דודי האט געדארפט האבן הנאה פון יעדער באשעפטיגונג. | פאקט | השערה |
| 5 | די שפיל מיטן זעקעלע האט געמאכט דודי לאכן. | פאקט | השערה |
| 6 | דודי האט געפונען איין פאזל־שטיקל. | פאקט | השערה |

שרייב איין פאקט און איין השערה פון דיין אייגענעם טאג.



טראכט און שרייב

שרייב וואס איז אמת פאר דיר, אדער שרייב וועגן א אויסגעטראכטן מענטש.
דו דארפסט נישט דערציילן קיין פריוואטע זאכן.

1 קלויב אויס איין קורצע געשמאקע באשעפטיגונג און איין קורצע
באשעפטיגונג וואס איז נוצליך אדער העלפט לערנען.

2 וואס קען דאס קינד ערווארטן צו שפירן ביי יעדער באשעפטיגונג?

3 נאכן פרובירן, וואס קען דאס קינד באמערקן אויסער צי אלעס איז
געווען געשמאק?

זוך די ווערטער

געפין די 6 ווערטער. זיי גייען פון רעכטס אויף לינקס אדער פון אויבן אראפ.

ע	י	ס	ז	ה	ח	ץ	א	ט	ס
ד	ע	ל	צ	ח	ץ	נ	י	מ	ד
פ	ל	מ	נ	ל	ט	ע	ל	ב	א
צ	ה	ע	ר	ה	ל	י	פ	ש	ר
ש	ו	נ	פ	ם	ע	ר	ו	ט	נ
צ	ט	ח	ק	ל	ט	ל	י	ש	ו
ע	ו	ר	כ	א	ש	פ	י	ה	ר
ק	ה	ר	ס	ע	א	ז	פ	ב	ו
צ	צ	ל	ג	ט	י	ס	ע	צ	ע
ש	ע	ק	ג	מ	כ	ס	ט	ר	ל

טאץ / מינץ / בלעטל / שפיל / טורעם / שילטל

ווערטער פון דער מעשה

די ווערטער האבן צו טון מיט דער מעשה. שטעל די אותיות אינעם ריכטיגן סדר.

1 צ ט א

2 נ צ מ י

3 ב ט ל ע ל

4 ל י פ ש

5 ס ו ר ט ע

6 ל ל י ש ט



זאג עס הויך

זאג די זאצן הויך, אדער שעפטשע זיי, צו זיך איינצואיבן. שרייב דערנאך וואס
דו וואלסט געזאגט מיט דיינע אייגענע ווערטער.

1 'איך האב נישט קיין גרויסן חשק. קענען מיר אנהייבן מיט עפעס קליין?'

2 'דער חלק איז געווען שווער, אבער איך האב עפעס געלערנט.'

3 'דאס האט אביסל געהאלפן. עס האט נישט געדארפט פארריכטן דעם
גאנצן טאג.'

צייכן דעם מאמענט

צייכן אן אויסגעטראכטן שילטל פאר א געוויסן פלאנץ מיט א נאמען און א קליין בילד. דאס איז אן אויפגאבע אויף פאפיר, נישט קיין אנווייזונג צו פלאנצן אדער פארזוכן פלאנצן.



פרוביר אן אנדער מצב

אן אויסגעטראכטער קינד מיינט אז א פאמעליכער נאכמיטאג וועט בלייבן לאנגווייליג. מיט א דערוואקסענעם קלויבט דאס קינד אויס א קורצע באשעפטיגונג, פרובירט זי און קוקט וואס ער האט באמת געשפירט. שרייב פינף זאצן. עס קען זיין טיילווייז געשמאק, נוצליך, קיינס פון ביידע, אדער עפעס וואס מען וויל טוישן דעם קומענדיגן מאל.

ענטפערס פאר דעם דערוואקסענעם

די זייט איז צום איבערקוקן. לייג זי אוועק, אדער היט זי אפ אויף שפעטער.

געדענק די מעשה

גענוג חשק אדער אינטערעס זיך צו נעמען דערצו. 2. שרייבן שילטלעך פאר געוויסן פלאנצן, א שפיל מיט א זעקעלע און א חלק פון א פאזל. 3. געפינען א שטיקל מיט א פענצטער און גיין אביסל ווייטער.

א פאקט אדער א השערה

פאקט 2. השערה 3. פאקט 4. השערה 5. פאקט 6. פאקט

זוך די ווערטער

טאץ: שורה 1, זייל 2 פון רעכטס, פון רעכטס אויף לינקס; מינץ: שורה 2, זייל 2 פון רעכטס, פון רעכטס אויף לינקס; בלעטל: שורה 3, זייל 2 פון רעכטס, פון רעכטס אויף לינקס; שפיל: שורה 4, זייל 2 פון רעכטס, פון רעכטס אויף לינקס; טורעם: שורה 5, זייל 2 פון רעכטס, פון רעכטס אויף לינקס; שילטל: שורה 6, זייל 2 פון רעכטס, פון רעכטס אויף לינקס

ווערטער פון דער מעשה

טאץ 2. מינץ 3. בלעטל 4. שפיל 5. טורעם 6. שילטל