

געדענק די מעשה

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

1 פארוואס האט א שנעלערע שפיל נישט געהאלפן אסתר?

2 וואס האט אסתר געזאגט אז זי וויל פונעם באזוך?

3 ווי אזוי האט די משפחה געלאזט פלאץ פאר ביידע סארטן שפילן?

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 | רבקי האט צוגעגרייט א שפיל פון צייכענען חיות. | פאקט | השערה |
| 2 | אסתר האט זיך אוועקגערוקט ווייל זי האט נישט ליב אירע קוזינעס. | פאקט | השערה |
| 3 | אסתר איז געווען מיד פון דער נסיעה. | פאקט | השערה |
| 4 | א העכערע שפיל וועט זיכער זיין מער געשמאק פאר אסתר. | פאקט | השערה |
| 5 | מאמי האט געהאלפן רוקן דאס קליינע טישל. | פאקט | השערה |
| 6 | די אנדערע מיידלעך האבן געקענט ווייטער שפילן די חיות-שפיל. | 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 שרייב וועגן אן אמת'ן אדער אויסגעטראכטן גאסט וואס דארף עפעס
אנדערש פון דיין ערשטן פלאן.

2 שרייב א פראגע וואס העלפט דיר צוהערן אנשטאט פארטיידיגן דיין
פלאן.

3 שרייב ווי אזוי צוויי באזונדערע באשעפטיגונגען קענען אריינפאסן אין
איין באזוך.

זוך די ווערטער

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

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

שטיקל / זעקל / וועג / בוים / טאץ / שפיל

ווערטער פון דער מעשה

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

1 י ל ט ק ש

2 ק ע ז ל

3 ו ע ו ג

4 ב ס י ו

5 א ט ץ

6 ש פ ל י



זאג עס הויך

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

1 'איז דער טומל צו סאך?'

2 'איר קענט ווייטער שפילן.'

3 'מיר האלטן דעם טיש שטיל.'

מיין טאבעלע

נוץ אן אמת'ן אדער אויסגעטראכטן באזוך. פרעג איידער דו רוקסט מעבל, און לאז די טירן און דורכגאנגען פריי.

פלאץ פאר אנדערע	א פלאץ וואס העלפט	וואס דער גאסט זאגט	מיין ערשטער פלאן

צייכן עס

צייכן די חיות-שפיל, דעם שמועס ביים פענצטער, דעם גארטן-פאזל און די צוויי טישן. שרייב א קורצע באשרייבונג ביי יעדן בילד.

2

1

4

3



ענטפערס פאר דעם דערוואקסענעם

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

א פאקט אדער א השערה

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

זוך די ווערטער

שטיקל: שורה 1, זייל 2 פון רעכטס, פון רעכטס אויף לינקס; זעקל: שורה 2, זייל 2 פון רעכטס, פון רעכטס אויף לינקס; וועג: שורה 3, זייל 2 פון רעכטס, פון רעכטס אויף לינקס; בוים: שורה 4, זייל 2 פון רעכטס, פון רעכטס אויף לינקס; טאץ: שורה 5, זייל 2 פון רעכטס, פון רעכטס אויף לינקס; שפיל: שורה 6, זייל 2 פון רעכטס, פון רעכטס אויף לינקס

ווערטער פון דער מעשה

שטיקל 2. זעקל 3. וועג 4. בוים 5. טאץ 6. שפיל