
Des.:Basant Ibrahim
مغامرات
الاختراع
نورة طاع الله

مغامرات الاختراع

نورة طاع الله

نوع العمل : قصص اطفال

الكاتب : نورة طاع الله

تصميم الغلاف : بسنت ابراهيم

تعبئة وتنسيق : سمر حمدان

هذا العمل تم تحت اشراف فريق

كيان اللا رواية للنشر الالكتروني

لينك الجروب

جروب اللا رواية

لينك البيدج

اللا رواية للنشر الالكتروني

إن تم تحميل هذا العمل من موقع آخر أو مكان آخر فيعد إنتهاكا لحقوقنا وسرقة أعمالنا وسرقة حق المؤلف

هل تعلم يا بني ما هي مغامرات الاختراع؟

مغامرات الاختراع هي قصص مليئة بالمتعة والتفكير والإبداع، تدور حول أشخاص يحبون اكتشاف أفكار جديدة وصنع أشياء مفيدة تساعد الناس في حياتهم اليومية. في هذه المغامرات يتعلم الأطفال كيف يمكن لفكرة صغيرة أن تتحول إلى اختراع عظيم يغير العالم.

الاختراع هو صنع شيء جديد أو إيجاد طريقة جديدة لحل مشكلة معينة. قد يكون الاختراع آلة أو أداة أو لعبة أو وسيلة نقل

أو حتى برنامجًا يساعد الناس على إنجاز أعمالهم بسهولة.

فكر مثلًا في المصباح الكهربائي أو الدراجة أو الهاتف، كلها اختراعات بدأت كأفكار في عقول أشخاص فضوليين يحبون التجربة والتعلم.

تبدأ مغامرات الاختراع عادة عندما يلاحظ المخترع الصغير مشكلة تحتاج إلى حل.

فقد يجد أن حمل الكتب المدرسية متعب، فيفكر في صنع حقيبة أخف وزنًا. أو يلاحظ أن النباتات تحتاج إلى السقي باستمرار، فيحاول ابتكار جهاز يسقيها تلقائيًا.

هنا تبدأ رحلة البحث والتفكير والتجربة.

لكـــي يصـــبح الطفـــل مخترعًـــا جيـــدًا يحتـــاج إلـــى بعض الصفات المهمة:

1. الفضول

المخترع يحب أن يسأل:

كيف تعمل الأشياء؟

لماذا يحدث هذا؟

هل يمكن تحسينه؟

2. الإبداع

يفكـــر بطـــرق جديـــدة وغيـــر مألوفـــة لحـــل المشكلات.

3. الصبر

قد لا ينجح الاختراع من المحاولة الأولى، لذلك يحتاج إلى الصبر والمحاولة مرة أخرى.

4. الملاحظة

ينتبه إلى التفاصيل الصغيرة التي قد تساعده على إيجاد أفكار جديدة.

5. التعاون

يستفيد من أفكار الآخرين ويعمل معهم كفريق.

تمر مغامرة الاختراع بعدة مراحل:

المرحلة الأولى: اكتشاف المشكلة

يبحث المخترع عن شيء يحتاج إلى تحسين أو تطوير.

المرحلة الثانية: التفكير في الحل

يرسم أفكاره ويكتب ملاحظاته ويقارن بين الحلول المختلفة.

المرحلة الثالثة: التصميم

يصنع نموذجًا بسيطًا يوضح شكل الاختراع وطريقة عمله.

المرحلة الرابعة: التجربة

يجرب الاختراع لمعرفة إن كان يعمل بشكل صحيح.

المرحلة الخامسة: التطوير

يصلح الأخطاء ويحسن الاختراع حتى يصبح أفضل.

المرحلة السادسة: المشاركة

يعـــرض اختراعـــه علـــى الآخـــرين ليســـتفيدوا منه.

اختراع روبوت مساعد

قـــد يصـــنع الأطفـــال روبوتًـــا صـــغيرًا يســـاعد فـــي ترتيـــب الألعـــاب أو حمـــل الأشـــياء الخفيفة.

اختراع سيارة صديقة للبيئة

يفكـــر المخترعـــون الصـــغار فـــي ســـيارات تعمل بالطاقة الشمسية للحفاظ على البيئة.

اختراع أدوات مدرسية ذكية

مثـــل قلـــم يســـجل الملاحظـــات أو دفتـــر يســـاعد على تنظيم الواجبات.

اختراع أجهزة للزراعة

تســـاعد المـــزارعين علـــى الاعتنـــاء بالنباتـــات وتوفير الماء.

نتعلم من مغامرات الاختراع

نتعلم أن:

كل مشكلة يمكن أن يكون لها حل.

الأفكار الصغيرة قد تصبح إنجازات كبيرة.

الفشـــل لـــيس نهايـــة الطريـــق بـــل خطـــوة نحـــو النجاح.

العلم والمعرفة يساعدان على الابتكار.

العمل الجاد يؤدي إلى نتائج رائعة.

فـــي أحـــد الأيـــام لاحظـــت الطفلـــة ليلـــى أن نباتـــات الحديقـــة تـــذبل عنـــدما تســـافر عائلتهـــا. فكـــرت طـــويلًا فـــي حـــل لهـــذه المشـــكلة.

رسمت جهازًا صغيرًا يحتوي على خزان ماء وأنبوب دقيق يوصل الماء إلى النباتات ببطء.

جربت النموذج الأول فلم يعمل جيدًا، لكنها لم تستسلم. عدلت التصميم عدة مرات حتى نجح الجهاز في سقي النباتات تلقائيًا.

فرحت ليلى كثيرًا، وأعجبت عائلتها باختراعها. تعلمت أن النجاح يأتي بعد التفكير والمحاولة والصبر.

مغامرات الاختراع عالم رائع يجمع بين الخيال والعلم والإبداع. وهي تعلم الأطفال أن كل فكرة جميلة يمكن أن تتحول إلى اختراع مفيد إذا صاحبها الفضول والعمل

والصـــبر. وربمـــا يكـــون أحـــد أطفـــال اليـــوم هـــو مختـــرع الغـــد الـــذي يقـــدم للعـــالم فكـــرة عظيمـــة تجعل الحياة أسهل وأفضل للجميع.

Let's read the book in English

Do you know, my child, what the adventures of invention are?

The adventures of invention are stories full of fun, thought, and creativity, revolving around people who love discovering new ideas and creating useful things that help people in their daily lives. In these adventures, children learn how a small idea can turn into a great invention that changes the world.

An invention is creating something new or finding a new way to solve a particular problem. An invention might be a machine, a tool, a toy, a means of transportation, or even a program that helps people accomplish their tasks easily.

Think, for example, of the electric light bulb, the bicycle, or the telephone—all inventions that began as ideas in the minds of curious people who love to experiment and learn.

The adventures of invention usually begin when a young inventor notices a problem that needs solving.

They might find carrying schoolbooks tiring and think about making a lighter bag. Or they might notice that plants need constant watering and try to invent a device that waters them automatically.

This is where the journey of research, thinking, and experimentation begins.

For a child to become a good inventor, they need some important qualities:

1. Curiosity

An inventor loves to ask:

How do things work? Why does this happen?

Can it be improved?

2. Creativity

Thinks of new and unconventional ways to solve problems.

3. Patience

The invention may not succeed on the first try, so patience and trying again are necessary.

4. Observation

Pays attention to small details that may help in finding new ideas.

5. Collaboration

Benefits from the ideas of others and works with them as a team.

The invention adventure goes through several stages:

Stage 1: Problem Discovery

The inventor looks for something that needs improvement or development.

Stage 2: Solution Thinking

Graphs their ideas, writes their notes, and compares different solutions.

Stage 3: Design

Creates a simple model that illustrates the invention's appearance and how it works.

Stage 4: Testing

Tests the invention to see if it works correctly.

Stage 5: Improvement

Fixes errors and improves the invention to make it better.

Stage 6: Sharing

Shares their invention with others so they can benefit from it. Inventing a Helpful Robot

Children might build a small robot to help tidy up toys or carry light objects.

Inventing an Eco-Friendly Car

Young inventors are thinking about solar-powered cars to help protect the environment.

Inventing Smart School Supplies

Such as a note-taking pen or a notebook to help organize homework.

Inventing Agricultural Devices

These devices help farmers care for plants and conserve water.

Learning from Adventures of Invention

We learn that:

Every problem can have a solution.

Small ideas can become big achievements.

Failure is not the end of the road, but a step towards success.

Science and knowledge help innovate.

Hard work leads to great results.

One day, a girl named Layla noticed that her garden plants wilted when her family traveled. She thought long and hard about how to solve this problem. She drew a small device with a water tank and a thin tube that slowly delivered water to the plants.

She tried the first prototype, but it didn't work well. However, she didn't give up. She modified the design several times until the device

successfully watered the plants automatically. Layla was overjoyed, and her family was impressed by her invention. She learned that success comes after thought, effort, and patience.

The Adventures of Invention is a wonderful world that combines imagination, science, and creativity. It teaches children that every beautiful idea can become a useful invention if accompanied by curiosity, hard work, and patience. Perhaps one of today's

children will be tomorrow's inventor, presenting the world with a great idea that makes life easier and better for everyone