



# LÎSTIKÊN SERANSERÎ TOPA ERDÊ

Geriyaneke lîstikên miyançandî

Bi van zimanên xwarê jî liberdest e:

Erebî

Inglîzî

Farisî

Fransî

Kurdî

Polonî

Rûmanyayî

Rûsî

Sirbî

Tirkî

Ukraynî

## Pêrista naverokan

PÊŞGOTIN.....	5
EFXANISTAN.....	6
BÊRÎ BÊRÎ (BÛK BÛK).....	6
DANDAQLID.....	7
TUSHLA BAAZI.....	8
ARJANTÎN.....	9
PAN Y QUESO (NAN Û PENÊR).....	9
EL JUEGO DEL PAQUETE (LÎSTIKA PAKÊTÊ).....	10
DIE PIÑATA – LÎSTIKA TAYBETÎ ROJA JIDAYÎKBÛNÊ.....	11
CHANCHO VA (BERAZ DIMEŞE).....	12
ÇÎN.....	13
SÄNFTE TRAGEN.....	13
ALMANYA.....	14
LÎSTIKA NAVEKÊ.....	14
XWENDINA ROJNAMEYAN.....	15
AGIR, ERD, AV, HEWA.....	16
IRAQ.....	17
CHAAB.....	17
HELMETIN.....	18
KAMÊRÛN.....	19
BATON RELAY.....	19
QEZAQISTAN.....	20
HULI, HULI DAMOJ.....	20
HIRÇ, HETA KENGÎ DIXWAZÎ RAZÊYÎ?.....	21

MERAKEŞ.....	22
LÎSTIKA KEVIR BIGIR .....	22
SCHRITTA.....	23
RÛMANYA.....	24
LAPTE GROS – ŞÎRÊ TÎR .....	24
BAMBILICI .....	26
MIŞK Û PISÎK.....	28
NEQESOK HÊLÎNA XWE BIHEJÎNE! .....	29
RÛSYA .....	30
BRATPFANNE .....	30
LAPTA.....	31
SIRBISTAN.....	33
XWÎŞKÊ, BIHAYÊ ÇÎR ÇIQAS E? .....	33
HÊKA MIRÎŞKAN AN RENG .....	34
SÛRIYE .....	35
MURMELKUGELN.....	35
HEFT KEVIR.....	36
TIRKIYE .....	37
ZAMBAK ZUMBAK .....	37
UKRAYN.....	38
RENG.....	38
5 NAV .....	39
MÊRÊ BI ELBIK .....	40

# PÊŞGOTIN

Xwînerên hêja,

Lîstikan roleke bingehîn di pêşketina zarokan da hene. Zarok dikarin li hemî cihî bilîzin: li kolanê, li dibistanê yan jî li zarokxaneyê. Pîrrî wextan tenha tiştê ku ji bo destpêkirina lîstikekê hewce ye, weris an topek e.

Her lîstikek li gorî çanda welatekî teşe digire û têgihîştinek li ser wî raber dike. Lîstikin hene ku taybetî welatekî ne û bi giştî tenê li heman welatî pêk tên. Lêbelê hin lîstik li seranserî cîhanê tên lîstin û ji me ra nasyar in. Ev yek nîşan dide ku zarok li seranserî cîhanê ji cûreyên lîstikên wekhev kêfê werdigirin.

Di vê broşûrê da, lîstikin ji tevahiya parezemînan hatine komkirin da ku ji zarokan raa lîstikinan bi awayê cîhanî li zarokxaneyê hîn bike.

Hinek lîstik tên nasandin ku bi awayê mecazî anku vîrtual derfeta geriyana li dora cîhanê dabîn dikin û dikarin bi piçekî hewldanê li malbatê û derveyî malê bîn lîtin.

Komela lîstikên miyançandî anku hevpar di navbera çandan da hem li zarokxaneyên fêrkariya rojane û hem jî di jiyana asayî ya malbatê piştevanî û aramiyê dabîn dikin.



## EFXANISTAN

### BÊRÎ BÊRÎ (BÛK BÛK)

Temen: ji 6 saletiyê va

Pêdivî: Dar, tekstîl an materyalên zêdebarî

Şiroveyên lîstikê:

Bêrî Bêrî celebeke lîtinê ye ku tê da zarok bûkîk an bûkîkên livok çê dikin û piştra rê û rismên dawetê bi cih tînin.

Xebateke afirînerane ya zehf ji bo vê lîstikê pêk tê.

Keçîk pirranî bi yarmetiya xwîşkên mezintir, dayîk an xizmên din ên jin, bûkîkên bûk û zava çê dikin. Ew dar, qumaş û materyalên din (wek mînak bişkokê wek çav) bi kar tînin.

Lawik ji bo peydakirina cihan bo mala bûk û zava yarmetiyê didin ku dûrî hevûdu nînin û ji bo çêkirina malên mîniyatorî kevir û kuçikan berhev dikin.

Ji bilî vêya ji bo çûyîna bûkê bo mala zavayî jî hespê darîn çê dikin.



Şandî ji aliyê Mihemed Cebaxêyl ji Efxanistanê



## EFXANISTAN

### DANDA CLID

Temen: ji 5 saletiyê va

Pêdivî: Dar

Şiroveyên lîstikê:

Dandaclid lîstikeke dukesî ye. Bi du çoyan lîstik pêk tê. Ji ço an darikê mezintir (danda) ji bo lîdana darikê biçûktir (clid) sûd tê wergirtin. Her du seriyên darikê biçûktir kumikî ne, Bi awayekî ku dawiya wan dema danîna li ser erdê, hinekî ji asta erdê bilind dibe. Kesek ji dawiya bilindbûyî bi darikê mezintir lêdide da ku hinekî biçe hewa, piştra dîsan lêdide da ku heta ku pêkan e bifire. Bi giştî bingeha vê lîstikê ji du xelean pêk hatiye – xelekeke hundirîn (bingeh) û yeke derveyî.

Lîstikvanê yekem li ser xelesa hundirîn disekine û hewl dide heta radeya pêkan li darikê biçûktir bide – dûr ji her du xelean. Kesê din (lîstikvanê erdê) darikê biçûk digire û hewl dide ku wê bavêje xelesa derveyî. Eger ew bi ser keve, puenekê werdigire. Eger ew têk biçe, yekemîn lîstikvanê ku dilîze puenekê werdigire û dikare dîsan ji wî cihê derbe li darikê bide – tiştê ku kewkîkirina darikê biçûk bo nav xelekê ji bo lîstikvanê erdê diwartir dike. Lîstikvanan ji bo birina lîstikê hewcetî bi çend puenan hene.



Şandî ji aliyê Mihemed Cebaxêyl ji Efxanistanê



## EFXANISTAN

### TUSHLA BAAZI

Temen: ji 4 saletiyê ve

Materyal: hûrekevir

Şiroveyên lîstikê:

TUSHLA BAAZI ji wan lîstikan e ku cigêreniyeke gellekî zêde heye.

Cûreyeke hezkiirî ya vê lîstikê bi vî awayî pêk tê:

Xelekeke biçûk li ser erdê bi xêzeke rasterast ji navendê tê resimandin.

Du lîstikvan heman hejmara tebel an dîndoqan li ser xêzê bi cih dikin. Her lîstikvanek hewl dide bi lêdaneke li dîndoqeke xwe, dîndoqa lîstikvanê din ji nav bibe.

Eger bi ser keve, ew dîndoqên lîstikvanên din berhev dike.

Her kesek ku zêdetirîn dîndoqan berhev bike, di lîstikê da bi ser dikeve.



Şandî ji aliyê Mihemed Cebarxêyl ji Efxanistanê





## ARJANTÎN

### PAN Y QUESO (NAN Û PENÊR)

Temen: ji 4 saletiyê ve

Materyal: ti tiştêk hewce nîne

Şiroveyên lîstikê:

Di lîstika nan û penêr da du zarok ku di navbirekê da li hemberî hevûdu rawestiyane, bi dorê dibêjin

PAN – QUESO

NAV – PENÊR

Û di dirêjaya xêzeke resimandî an sêwirandî da ber bi hevûdu va pêngav radîkin û her car piyekî xwe li ber yê din dadihînin.

Dema ku zarokê yekem dibêje PAN ew zarok piyekî xwe pêşdatir dibe. Zarokê din bi gotina QUESO piyê xwe li pêşî dadihîne.

Her kesek zûtir pê li ser piyê kesê hember dayîne, dibe serkeftiyê lîstikê.



Şandî ji aliyê Corinne Acea ji Arjantînê



## ARJANTÎN

### EL JUEGO DEL PAQUETE (LÎSTIKA PAKÊTÊ)

Temen: ji 6 saletiyê va

Pêdivî: Karton, kaxeza pakêtkirinê

Şiroveyên lîstikê:

Zarok bi awayê xelekî rûdinin û di dema belavkirina mûzîkê da ji derdora kaxezên pakêtkirî derbas dibin. Di her layekê da parçeyeke kaxizê an spartekek heye.

Dema ku mûzîk tê rawestandî, zarokê ku pakêtkirî di dêst da ye, divê layeke pakêtkirî veke û sparteka taybet a nivîsandî li ser kaxizê pêk bîne. Ev pêvajo çend caran tê dubarekirin.

Lîstik demekê bi dawî dibe ku kesekî layeya herî dawî vedike û xelatekê werdigire.



Şandî ji aliyê Corinne Acea ji Arjantînê



## ARJANTÎN

### DIE PIÑATA – LÎSTIKA TAYBETÎ ROJA JIDAYÎKBÛNÊ

Temen: ji 4 saletiyê ve

Pêdivî: FIREBA, Şekirok, materyalên din

Şiroveyên lîstikê:

Li Arjantînê Piñatas bi giştî bi firebayeke lastîk a mezin (bi bilindahiya derdora 50 santîmetran di rewşa tijîbakirinê da) tê çêkirin ku devikeke mezin heye ku bi rêya bi tiştên ku biryar e bîn belavkirin (şîranî û babetên cûrbicûr) tê tijîkirin.

Piştî wê, Piñata li bilindahiyekê li ber destê zarokê ye ku rojbûna wî ye û mêvanan tê hilgirtin û bi tişteki tûj tê kunkirin.

Fireba dipeqe û tiştên tê da dikevin û zarok wan berhev dikin.



Şandî ji aliyê Corinne Acea ji Arjantînê



## ARJANTÎN

### CHANCHO VA (BERAZ DIMEŞE)

Temen: ji 6 saletiyê va

Pêdivî: Kartên bi rengên cûrbicûr

Şiroveyên lîstikê:

Ev lîtik bi kartên taybet bi cih tê.

Wek mînak, eger çar zarok difîzin, çar kar bi hejmarên yek heta çar bi rengegkî taybet hene. Her zarokek çar kartan werdigire. Di her dorekê da kartek tê veguhestin.

Armanca vê lîstikê ev e ku di dema herî zû ya pêkan da pêkhateyek ji çar kartan bi hejamr an rengên wekhev pêk were.

Eger zarokekî çar kartên yeksan û wekhev hebin, dê bangî "Chanco (Beraz)" bike û destekî xwe li nîveka maseyê dayîne.

Ën din jî heman karî dikin. Zarokê herî dawî yê derdayî ye û divê spartekê temam bike.



Şandî ji aliyê Corinne Acea ji Arjantînê



ÇÎN

## SÄNFTE TRAGEN

Temen: ji 3 saletiyê va

Pêdivî: Text

Şiroveyên lîstikê:

Armanca vê lîstikê rahênana hêza baskan û hevahengiya organanên leşî ye.

Kom her yek ji sê kean pêk tên. Du kes ji komekê textî radikin ku kesê sêyem li ser wî rûdine.

Du zarokên ku text hildigirin, her yek destê xwe yê çepê li ser zendê destê xwe yê rastê digirin û piştra destê xwe yê rastê dadihînin ser zendê destê çepê yê hevûdu û elameta "#" çê dikin.

Zarokê ku li ser textî ye piyên xwe li nav xeleka xaniyê ku ji destên hilgiran hatiye çêkirin dadihîne û li ser elameta "#" ku ji kedê destan pêk tê rûdine.

Her komek ber bi kêlekê va bazdide û koma herî lezgîn bi ser dikeve.



Şandî ji aliyê malbata Yang ji Çînê



## ALMANYA

### LÎSTIKA NAVEKÊ

Temen: ji 4 saletiyê ve

Pêdivî: Topa nerm

Şiroveyên lîstikê:

Lîstika navekê lîstikeke hezkirî li nav zarokên Almanyayê ye.

Bi topa nerm bi cih tê.

Lîstik li du erdên lîstikê yên wekhev ku bi xêzekê tên dabeşkirin pêk tê. Kesek li her tîmekê dihere asimên (paş xêza bingeh a erda hevrik).

Her tîmek hewl dide ku topa nerm ji erda xwe ya lîstinê ber bi endamên tîma hember kewkî bike.

Her kesek ku derbe lêkeve divê biçe paş erdê tîma hevrik (asiman) û dikare ji wir bi topê li zarokên tîma hevrik bide. Her kesek topê bigire, canê xwe diparêze.

Yekem koma ku êdî ti kesekî xwe li erdê tinebe, ya derdayî û torandî ye.



Şandî ji aliyê Luciano Muranyi ji Almanyayê



## ALMANYA

### XWENDINA ROJNAMEYAN

Temen: ji 5 saletiyê va

Pêdivî: Rojname

Şiroveyên lîstikê:

Rojnamexwendin lîstikeke zarokane ye ku hewcetî bi azadiyeke tevgeriyane ya zehf heye. Ji ber vêya baştir e ku li derve were lîstin. Zarokek tê bijartin û rojnameyekê werdigire. Zarokên din bi awayê nîvxelek li navbira 15 heta 20 mitrî li ber zarokê rojnamexwîn belav dibin.

Lîstik demekê dest pê dike ku zarokê rojnamexwîn dest bi xwendina rojnameyê dike. Rojname divê tevahiya qada dîtîne ya xwîner dagire da ku nekare lîstikvanên din bibîne. Zarokên din di heman demê da hewl didin pêngav bi pêngav ber bi kesê ku rojnameyê dixwîne, hêdî hêdî bimeşin. Eger ew rojnameyê bîne xwarê lîstikvanên din divê bilez rawestin û rê nedin ku zêdetir bimeşin. Eger kesek hema wisa bimeşe, divê vegere xala destpêkê.

Kesê rojnamexwîn dikare nêzikî zarokên din bibe û hewl bide bi tevgerên rû an pirsan wan bikenîne da ku neçar bibin veqerine xala xwe ya destpêkê. Zarokê ku bo cara yekem dest li rojnamexwîn dide û wî dipelîne, bi ser dikeve û dibe rojnamexwîne nû.



Şandî ji aliyê Leonie M. Ji Almanyayê



## ALMANYA

### AGIR, ERD, AV, HEWA

Temen: ji 5 saletiyê va

Materyal: ti tiştêk pêwîst nake

Şiroveyên lîstikê:

Agir, erd, av, hewa lîstikek e ku gellek zarok wê dilîzin. Ev lîstik li cihekî ku atmosfereke zehf heye weke salûna çaksaziya leşî pêk tê.

Di destpêkê da rêberê lîstikê diyar dike ku zarok bi bihîstinaa peyvên agir, erd, av, hewa divê çi karekî bikin (wek mînak bezîn ber bi kursiya dirêj an babetên wiha).

Di destpêka lîstikê da tevahiya zarokan li salûnê dibezin û piştî bihîstina hebek ji van peyvên divê di dema herî zû ya pêkan da bertek nîşan bidin.

Dawîn kesê berteknîşander ji lîstikê tê wêdabirin. Dawîn kesê ku dimîne, serkeftiyê lîstikê ye û dibe rêberê din ê lîstikê.



Şandî ji aliyê Simone M. ji Almanyayê





IRAQ

## CHAAB

Temen: ji 5 saletiyê va

Pêdivî: Kevir, dar

Şiroveyên lîstikê:

Her lîstikvanekî komeke keviran heye ku ji nav kolanê berhev kiriye. Ji bo pêkanîna lîstikê kevir tên boyaxkirin. Her lîstikvanek darikekê dibijêre ku jê ra Zerb anku Derb tê gotin. Darik divê giran û qahê bin.

Gellek şêwaz û cûreyên lîstinê di lîstika Chaab'ê da hene û her şêwazekê taybetmendî û navên xwe yên taybet heye û şert û mercên lîstinê yên taybetî xwe hene. yek ji van şêwazan Manash, Khizi, Douqi an jî Siri ye. Hejmara lîstikvanan dikare biawayê guhêrbar were bijartin.

Komek xekekê li ser erdê xêz dike û her lîstikvanek hejmara lihevkiirî ya Chaab'an li navenda xekekê dadihîne û xêzeke rasterast li derveyî xekekê derdora sê mitran dûrtirê, cihê ku tîrhavêj li wir cih digire, xêz dike. Yekemîn lîstikvan darikê xwe bi awayê xekekî bi armanca kewkîkirina Chaab'an bo derveyî xekekê davêje. Ew lîstinê didomîne heta wê demê ku şaşitîyekê bike, piştî wê lîstik bo klîstikvanê din tê raberkirin heta wê demê ku tevahiya Chaab'ên nav xekekê tevav bibin. Serkeftî û yê birî kesek e ku zêdetirîn Chaab'ên wî hebin.



Şandî ji aliyê Usama J. Ahmed Al Shukata ji Irqê



## IRAQ – HERÊMA XWESER A KURDISTANÊ

### HELMETIN

Temen: ji 4 saletiyê ve

Pêdivî: 5 kevirên biçûk

Şiroveyên lîstikê:

Lîstika Helmetin (Şeşîk) lîstikeke herî kevn a Kurdî ye.

Di qonaxa yekem da her pênc kevir li ser erdê tîn gevizandin. Zarokek, destpêkê kevirêkî ji ser erdê radike û ber bi jor va davêje. Heta dema ku kevir dîsan were xwarê, ev zarok divê di dema herî lez a pêkan da kevirêkî ji erdê rake û bilez kevirê hatî ji jor bigire. Dema ku zarok karî vî karî bike, kevirên berhevkiî ber bi sê kevirên din tîn avêtin.

Di qonaxa din da hema zarok divê dîsan kevirêkî ber bi jor va bavêje. Vê carê bi jêdahatina kevirî, divê du keviran ji erdê rake û yeke wan li hewa bigire.

Lîstik heta cihekî didome ku bi avêtineke ber bi jor va, çar kevir ji ser erdê bîn rakirin. Di dawiyê da, dema ku zarok pênc kevir di destê xwe da hene, hemûyan hevdem davêje jor û piştra divê her pênc keviran bigire. Eger kevirê nekeve ser erdê, ew zarok bi ser dikeve.

Derdem ku kevirê bikeve ser erdê, dor digihêje zarokê din.



Şandî ji aliyê Rehîm Niyan ji  
Herêma Xweser a Kurdistanê



## KAMÊRÛN

### BATON RELAY

Temen: ji 5 saletiyê va

Pêdivî: 2 baton an 2 daringên biçûk ên weke topa nerm

Şiroveyên lîstikê:

Zarok li ser du tîmên cot tên dabeşkirin, tercîh ev e ku her tîmek xwedan çar an hejmareke zêdetir a zarokan be. Tîm li paş nîşaneyekê li ser erdê dikevin rêzê û di rêzê da bi navbira milekê jin hevûdu radiwestin. Kesê li pişt batonî werdigire.

Tevahiya beşdarên din ber bi pêş va disekin û destê xwe yê wergir li paş xwe digirin.

Dema ku peyva "Here" dibihîzin, zarok di dema lez a pêkan da batonî dest bi dest dikin. Dema ku kesê ku li pêşiya xetê ye, batonî werdigire, divê bilez wê bigire ser serê xwe û ev tê vê wateyê ku tîm amade ye.

Yekem tîma ku vê qonaxê bi dawî bîne, serkeftiya vê qonaxê ye.

Qanûn: Awirên wergir divê ber bi pêşiyê va bin. Destê wergir bêliv dimîne. Darik anku baton qahêm di destê wergir da cih digire. Zarok di heyama pasdanê da berdewam destên xwe bi kar tînin.

Têbînî: Dema ku baton tê pêşiyê, hemû vedigerin û li aliyê din mêze dikin. Niha baton di dawiya xetê da ye û lîstik dikare were dubarekirin.



Şandî ji aliyê Josephine Forghab ji Kamêrûnê



## QEZAQISTAN

### HULI, HULI DAMOJ

Temen: ji 3 saletiyê va

Materyal: ti tiştêk hewce nîne

Şiroveyên lîstikê:

Armanca vê lîstika nêçîrê ev e ku lîstikvanê ku wek nêçîrvan tê hesibandin, lîstikvanên din dehfi navçeyêke ewleh bide.

Beriya "Nêçîr"ê hevpeyvîna xwarê pêk tê.

Zarokek (nêçîrvan) ku li kêlekê sekiniye ji koma lîstikvanan ra dibêje:

"Huli, huli domoj" (Qulingê, Qulingê, were malê)

"Bojiumsja" — "Kowo?" (Em ditirsin. – Ji kê?)

"Wolk sa goroj" (Gurê li paş çiya.)

"Tschto on djelajet?" (Ew çi dike?)

"Gusjku skupjot" (Ew qulingekê digire.)

"Kakuju?" (Kîjanê?)

„Seru, belu, wolutchatu“ (Gewr, Sipî.)

"Skorej, djetki w chatu" (Zarokino bilez derbasî nav xênî bibin.)

Piştî vê daxwazê, tevahiya zarokan ku wek quling in, ber bi qêrînker va dibezin.

Di vê demê da, nêçîrvan divê qulingekê bigire.



Ji zarê Elena Rollmann ji Qezaqistanê



## QEZAQISTAN

### HIRÇ, HETA KENGÎ DIXWAZÎ RAZÊYÎ?

Temen: ji 4 saletiyê ve

Materyal: ti tiştê hewce nîne

Şiroveyên lîstikê:

Zarok li nav xelekekê disekinin. Zarokê (hirç) li nîveka xelekê rûdine û radize.

Zarok destên hevûdu digirin û bi awayê xelekî dimeşin û ji hirç dipirsin: Hirço, heta kengî dixwazî razêyî? Hirç bêdeng dimîne.

Zarok dîsan dipirsin: Hirço, heta kengî razêyî?  
Hirça nerazî dike nalenal.

Zarok bo cara sisêyan vê pirsê dipirsin. Vê carê hirç bi hejmareke kêmtir ji deh bersiv dide, wek mînak dibêje "Pênc". Piştra zarok dest bi hejmartina heta "Pênc" dikan. Di hejmara "Pênc" da hirç radibe û tevahiya zarokan dibezin derdorê da ku Hirç wan negire.

Her kesek kuji aliyê hirç va were girtin, bixwe dibe "hirç" û lîstik dîsan dest pê dike.



Ji zarê Elena Rollmann ji Qezaqistanê



## MERAKEŞ

### LÎSTIKA KEVIR BIGIR

Temen: ji 4 saletiyê ve

Materyal: kevirên hûr (weke xîz), dilxwazî: Kurtepişt

Şiroveyên lîstikê:

Lîstika kevir bigir, lîstikek e ku li Merakeşê û her wiha li seranserî Afrîqayê tê lîstin. Ev lîstik gellekî hêsan e û dikare bi materyalên hindik were lîstin. Ji bo vê lîstinê tenê hewcetî bi kevirên biçûk (gilover) heye.

Şeş heta yazdeh kviran destpêkê li kefê destî dadihîne û piştra davêje jor. Di heyama avêtinê da, dest wisa tên zivirandin ku pişta destan ber bi jor va be û kevir bên girtin. Ev kar du caran tê dubarekirin. Di cara herî dawî da, kevir bo hewa tên avêtin û êdî nayên girtin.

"Qonaxên" xwarê di vê lîstikê da hene:

1. Hevrik amaje bi kevirê dîke ku divê dawiyê were girtin. Kevirê tê girtin û bi destekî bo hewa tê avêtin. Di halekî da ku kevir li hewa ye, kevirên ku ketine ser erdê divê bi kêmtirîn livîna pêkan werin rakirin.

2. Lîstikvanê hevrik amaje bi kevirê dîke ku nikare were lemskirin an livandin. Ew bi tiliyên xwe "Dergehê" çê dîke. Ev lîstikvan niha divê kevirê bavêje hewa û kevirên ku ketine ser erdê bêyî livîn an lêketina li kevirê ku biryar e were pelandin û lemskirin, derbasî dergehê bike.



Şandî ji aliyê Henane Omer ji Merakeşê



## SCHRITTA

Temen: ji 3 saletiyê va

Materyal: hûrekevir

Şiroveyên lîstikê:

Çargoşeyek li ser erdê tê xêzkirin û bo çar çargoşeyên yeksan-ber anku mirebe'yên wekhev tê dabeşkirin. Ji her mirebeyekê hejmarek ji yek heta çar tê terxankirin. Niha kevir divê ji mirebe'a yek bo mirebe'a çar were avêtin.

Kevirî bi dest li ser mirebeya yekem davêjin. Eger li qada têkildar keve, dest bi bazdana li ser piyekî dikin. Kevir divê li meydanê were avêtin, ne ku li ser xêzê an derveyî meydanê, ku wiha nebe ew kes divê li derve be. Derdem ku kevir li mirebeya yekem hat avêtin, zarok bazdide mirebeya yekem û kevirî bi piyê xwe dehf dide mirebeya duyem. Ji mirebeya duyem kevirî bo mirebeya sêyem dehf dide û bi vî awayî heta dema ku ev dor tevav dibe, tê domandin. Kevir ji mirebeya çarem bo derve tê dehf dan û zarok divê bi her du pêyan ber bi derve va were. Ev dora yekem bû. Eger zarokek vê dorê serkeftî li pey xwe bihêle, lîstik tê domandin. Zarok dîsan liber mirebeyên xêzkirî radiweste û niha divê kevirî rasterast bavêje mirebeya duyem û bazde wir. Derdem ku gihîşte mirebeya duyem, divê kevirî bi piyê xwe dehfî mirebeya sêyem bide û vê qonaxê bi vî rengî bigihîne dawiyê.

Lîstik demekê bi dawî dibe ku zarokî her çar dor tevav kiribin.



Şandî ji aliyê Nezha Addi ji Merakeşê



## RŪMANYA

### LAPTE GROS – ŞÎRÊ TÎR

Temen: ji 5 saletiyê va

Materyal: ti tiştêk hewce nîne

Şiroveyên lîstikê:

Şîrê tîr lîstikeke tîmî ye ku herî kêr bi pênc lîstikvanan pêk tê. Eger kesine zêdetir bixwazin tev li lîstikê bibin, hejmara tevahiya beşdarên divê hertim hejmareke tak be.

Şert û mercên lîstikê: Lîstikvanek wek dadwer tê tayînkirin û beşdarên din li ser du tîmên yeksan tîr dabêşkirin. Piştî ku rêzabendîya lîstikê diyar bû, yek ji tîman bi vî awayî rûdine: Lîstikvanê yekem ber bi pêş va ditewe û serê xwe dixê nav destên dadwer. Kesên din li pişt lîstikvanê yekem ditewe û seriyê wî dikeve navbera piyên wî. Û bi vî awayî tevahiya endamên tîmê li pişt hevûdu rûdin.

Lîstikvanên tîma din divê bi dorê bazdin paş tîma rûniştî. Her cara ku kesek bazdide, divê biqîre û bibêje "Şîrê Tîr"! Lîstikvanên ku bazdane divê di mewqîya ku tê da daketine (bêyî livîna zêdetir ber bi pêşî an paşî va) bimînin.

Piştî ku hemî endamên tîma duyem bazdan pişt tîma yekem, divê mewqîya xwe biparêzin û bazderê yekem divê bi tiliyê xwe hejmara yek heta pênc nîşanî dadwer bide. Tîma yekem hejmara nîşandayî guman dike.



Tîm cihê hevûdu diguherînin û lîstik demekê bi dawî dibe ku:

- tîma tewiyayî hejmara nîşandayî durist guman bike.
- yek ji lîstikvanên ku bazdaye (û li pişt tîma hevrik e) bi piyê xwe erdê pêl bike.
- kesek ji bîr bike ku beriya bazdanê bibêje "Şîrê Tîr"!
- hîn hinek lîstikvan hene ku divê bazdin, lê ji ver mewqîya nedurist a kesên ku li pêşiya wan bazdane, ti cihêk nemaye.



Şandî ji aliyê Valeriu Drăguţ ji Rûmanyayê



# RÛMANYA

## BAMBILICI

Temen: ji 5 saletiyê va

Pêdivî: Top

Şiroveyên lîstikê:

Bambilici lîstikek li derveyî malê ye ku bi topek û bi çar kesan tê lîstin. ev lîstik cûreyeke fûtbolê ye lê li qadeke gellekî biçûktir.

Beriya destpêkirina lîstikê, erda lîstikê wek x warê tê diyarkirin. Çargoşeke yeksan-ber a mezin bi awayê yeksan li ser çar çargoşeyên biçûktir bi hejmara yek heta çar tê dabeşkirin.

Piştî diyarbûna cîgeha her yek ji beşdaran, lîstik bi zerba lîstikvanê ku di çargoşeya hejmara yekê da ye dest pê dibe.

Qanûn:

- Top hertim bi awayê diyagonal derbasî qada cezayê ya lîstikê dibe (yek bo sê, du bo çar, sê bo yek)
- Eger lîstikvanek topê dehfi derveyî erda lîstinê bide, şaş e.
- Eger topa heyî li çargoşeya beşdar, herî kêmtir du caran beriya pelandinê li erdê keve, çewtî ye.
- Eger lîstikvanekxetiyê bike, çargoşeyê bi beşdara ku di çargoşeya bi hejmara kêmtir diguherîne (dewsgirtin çar bi sê, dewsgirtina sê bi du, dewsgirtina du bi yekê).
- Kesê ku di çargoşeya yekê da ye, kesekî wî tineye ku di rewşa xetîkirinê da cihê xwe pê ra biguherîne û dibe sebeb ku çewtiyên wî berhev û zêdetir bibin. Piştî sê caran xetîkirinê ev kes dê ji lîstikê were wêdadayîn.

- Eger ev kes ji çargoşeya hejmara yekê here çargoşeya hejmara du, hejmara çewtiyên ku ser hev da kom bûne dibe sifir.

- Eger topek li ser xêzeke veqetînera çargoşeyan bikeve û ew çargoşe ji aliyê kesekî va hartibe dagirtin, zerb durist e. Tenê di rewşekê da ku xêza ku top bikeve ser ji aliyê du lîstikvanan va hevpar be, lîstik tê rawestandî û ji aliyê kesê ku zerba herî dawî lêdaye, tê domandin.

Beşdarê herî dawî ku hîn jî di lîstikê da ye, dibe serkeftiyê lîstikê.



Şandî ji aliyê Valeriu Drăguţ ji Rûmanyayê



## RŪMANYA

### MIŞK Î PISÎK

Temen: ji 4 saletiyê ve

Materyal: ti tiştêk hewce nîne

Şiroveyên lîstikê:

Zarok di nav xekekê da cih digirin, ber bi hundir û destê hevûdu digirin.

Li du cihên vê xekekê, zarok destê hevûdu nagirin. Ev cih ew der in ku "Pisîk" dikare têkeve û kjê derkeve.

Di nîveka xekekê da zarokêk bi navê "Mişk" heye û li derveyî xekekê zarokêkî din bi navê "Pisîk" heye.

Dema ku rêberê lîstikê, lîstikê dest pê bike, "Pisîk" hewl dide ku "Mişkê" bigire. Lîstikvan di xekekê da revîna mişkê hêsantir dikin û bi jordabirina dest rê didine wî ku derbasî xekekê bibe û jê derkeve.

Lêbelê pêşî ji derbasbûna "Pisîkê" tê girtin. Tenê dibe ku ji du dergehên derbasî xekekê bibe.

Dema ku "Pisîk" "Mişkê" digire, rêberê lîstikê, zarokên din ji bo van rolan dibijêre.

Ev "Pisîk" nekare ku "Mişkê" di heyameke diyarkirî da bigire, ev yek derbasdar e.



Şandî ji aliyê Lavinia Boţ-Jurca ji Rûmanyayê



## RŪMANYA

### NEQESOK HÊLÎNA XWE BIHEJÎNE!

Temen: ji 5 saletiyê va

Materyal: ti tiştêk hewce nîne

Şiroveyên lîstikê:

Tevahiya lîstikvanan komên dukesî pêk tînin, li hemberî hev cih digirin û destê xwe didin destê hevûdu. Çend cot ji vê cûreyê hene ku nîşaneya hêlînê ye. Di nîvekê da zarokê sêyem rola meqesokê dilîze (meqesok di hêlîna ku du beşdarên din wê pêk tînin, dimîne).

Eger kesek biqîre û bibêje "Meqesok hêlîna xwe bihejîne", tevahiya kesên ku di hêlînekê da ne, divê jê derkevin. Lîstikvanan destûra xwe tineye vegehin heman hêlîna ku vê dawiyê terka wê dane.

Lîstikvanek (yek ji meqesokan) bê hêlîn dimîne û li derdora hêlînan dimeşe heta wê demê ku rêberê lîstikê bang bike û bibêje: "Meqesok hêlîna xwe bihejîne"! Di vê qonaxê da hemû "Meqesok" divê terka hêlîna xwe bidin û hêlîneke nû peyda bikin.

Ev yek derfet dide meqesoka bêhêlîn ku hêlînekê peyda bike. Niha meqesokeke din bê hêlîn dimîne û di qîrîna din da derfeta peydakirina hêlîna nû dibîne.



Şandî ji aliyê Lavinia Boţ-Jurca ji Rûmanyayê



RÛSYA

## BRATPFANNE

Temen: ji 4 saletiyê ve

Materyal: ti tiştêk hewce nîne

Şiroveyên lîstikê:

Ev lîstik herî kêr bi heşt heta deh zarokan pêk tê. Her çiqasî zarokine zêdetir tev li vê lîstikê bibin, baştir e. Di destpêkê da zarok li ser du tîman tên dabeşkirin. Tevahiya kesan bi awayê xelekî û dest di destê hevûdu da radiwestin û bêjeya "Bratpfanne, Bratpfanne, herî zû were vir!" bi lêv dikin.

Piştira du tîm di halekî dest di destê hevdu da ne, li hemberî hevûdu radiwestin. Tîma Bratpfanne, di serî da dest pê dike û diqîre ku "Kê dixwazî?"

Tîma hevrik kesekî ji tîma yekem dibijêre û navekî bang dike.

Ev kes divê "Kilîl" a destê her du lîstikvanan di tîma hevrik da bi bezînê bişkêne. Heke bi ser keve, yek ji wan du kesan digel xwe dibe tîma xwe û heke wiha nebe, ew kes di tîma xwe da dimîne. Lîstik heta wê demê didome ku tîmek tam "Ji nav here". Ev lîstik bi giştî bi lez pêş da diçe û livdariyeke zehf heye.



Şandî ji aliyê Nataliia Karas ji Rûsyayê



RÛSYA

## LAPTA

Temen: ji 6 saletiyê va

Pêdivî: Rokat, Top

Şiroveyên lîstikê:

"Lapta" werzîşeke bi topê ya Rûsî ye ku dişibe Pançbola (Schlagball) Almanî.

Peyva "Lapta" tê wateya "Darikê lêder". (Darika Derbeker). Rokat pahn û saf in (derdora 120 santîmitr dirêjahî û çar santîmitr panatîya wan e.) Top biçûk, sivik û bi qasî topeke tenîsê ye.

Ev lîstik di navbera du tîman da pêk tê ku her tîmek herî kêr ji pênc kesan pêk tê. Erda lîstinê çargoşe ye û dikare mezinahiyên ciyawaz hebe. Xêzeke derbelêdanê û du pile hene.

Piştî pişkekişandinê ji aliyê dadwer va ji bo diyarkirina vêya ku kî derba yekem lêde, lîstikvan di cihên xwe da bi cih dibin. Tîma berevan diçe nav meydanê, di halekî da ku lêder (derbeker) li beşa pêşî sekiniye. Yek ji tîman topê ber bi lêder va diavêje ku divê qahêr û bi diqet li topê bide. Derdem ku derbe li topê tê lêxistin, lîstikvanên tîma lêder bi armanca gihîştina bo xêza nîvekê ber bi pêş va diçin û di halekî da ku top hîn di lîstikê da ye vedigerin cîgeha xwe.

Di rewşa serkeftinê da, her lîstikvan du puenan ji tîma xwe ra qazanc dike. Dema ku bezok li topê dide, lîstikvanên erdê dikarin ji hevrika xwe dûr bikevin. Piştî vêya derbe li hevrik da, lîstikvan divê bêyî derbeyekê li xwe bide, li pişt xêza bingeh raweste aan bibeze cîgeh sereke. Her du tîm dikarin li hevûdu bidin het wê demê ku her lîstikvnek derveyî xêz sereke na cîgeha sereke be. Eger lîstikvanekî di meydanê da topê di hewa da bigire, ji tîma wî ra hişyarî tê dayîn. Armanca Lapta'yê bidestxistina puenên herî pirr ên pêkan e.



Şandî ji aliyê Inna Schmidt ji Rûsyayê





## SIRBISTAN

### XWÎŞKÊ, BIHAYÊ ÇÎR ÇIÇAS E?

Temen: ji 3 saletiyê va

Materyal: ti tiştêk hewce nîne

Şiroveyên lîstikê:

Hejmareke bêsinor a zarokan bi awayê didukî li nav xelekekê radiwestin. Zarokek wek "Firoşyar" e, zarokek çok vedide û rola "Feraqa Şîr" dilîze û zarokekî jî rola "Kirox" anku xerîdar dilîze. Piştra "Kirox" bi dû "Firoşyar" digere da ku ji "Firoşyar" şîr bikire.

Tevî vêya, "Firoşyar" nêrîna xwe diguherîne û êdî naxwaze ku "Şîr" bifiroşe. Ji ber vê yekê du zarok pêşbirkekê dest pê dikin da ku biryar bidin bê ka kî "Şîr" werdigire.

Zarokê ku yekem kes bû ku rola "Feraqa Şîr" dilîst, aniha rola "Firoşyar" digire û ya derdayî anku torandî vê demê "Kirox" e.



Şandî ji aliyê Emilja Čitanov ji Sirbistanê



## SIRBISTAN

### HÊKA MIRÎŞKAN AN RENG

Temen: ji 4 saletiyê ve

Materyal: ti tiştêk hewce nîne

Şiroveyên lîstikê:

Kesek rola firoşyar dilîze, kesê din rola Şeytan ji Asimên û zarokên din jî Hêka Mirîşkan in. Zarokên ku rola Hêkê dilîzin li kêleka hevûdu radiwestin û firoşyar di guhê wan da dike kurtepişt ku rengê wan çî ye da ku ti kesek vêya nebihîze. Şeytan dihê û li derî dide.

Şeytan: Tereq tereq

Firoşyar: Kî li wir e?

Şeytan: Şeytan ji Asimên:

Firoşyar: Tu çî dixwazî?

Şeytan: Hêkek.

Firoşyar: Çî rengî?

Şeytan navê renegekî digire, firoşyar jê ra dibêje ku gelo hêkeke wisa heye an na û hêka bi wî rengî ji wir direve.

Eger şeytan wî bigire, hêk dibe Şeytan û Şeytan jî dibe Hêk.

Û firoşyar renegekî nû pê dide.



Şandî ji aliyê Emilja Čitanov ji Sirbistanê



# SÛRIYE

## MURMELKUGELN

Temen: ji 3 saletiyê va

Pêdivî: Hejmara zehf a gulleyên rengîn / Topên rengorengo

Şiroveyên lîstikê:

Lîstika "Gulleyên Mermer" ji lîstikên herî nasyar ên zarokan li Sûriyê beriya serdema teknolojiyê ye ku ji aliyê zarokan va bi pirranî bi cih tê.

Eva ku kî destpêkê gulle davêje, bi vî awayî tê diyarkirin: Ji bo vî karî xêzek li ser erdê tê resimandin. Lîstikvan ji navbira sê mitrî da ber bi xêzê gulle davêjin. Kesê ku şûta herî nêzik li xêzê kiriye, yê destpêker e. Xelekek tê xêzkirin (bi giştî bi çembera 1.5 heta 3 mitran) û 13 "Gulleyên Mermer" li nava wê cih digirin. "Gulleyên Mermer" divê bi awayê xaçî û bi navbira 7.5 santîmitr ji hev bîn raçandin. Her beşdarek bi dorê ji derveyî xelekî gulle davêje û hewl dide di halekî da ku gulleavêjê wan li nav rîngê dimîne, topekê ji nav xelekê bavêje derveyî wê. Eger gullehavêj tîrekê ji dest bide, dora wî bi dawî dibe û gullehavêj tîrê radike. Eger gullehavêj tîrekê li armancê xîne, gullehavêj ji rîngê tê derve, gulleyên Mermer li derve hildigire û dora wî bi dawî dibe. Eger gullehavêj derbekê lêde û li nav rîngê bimîne, lîstikvan dîsan ji cihê ku gullehavêj mabû, gulleyan davêje. Li her doreke nû da, kesek ji cihekî derveyî rîngê gulle davêje. Kesê ku zêdetirîn gulleyên mermer berhev bike, serkeftiyê lîstikê ye.



Şandî ji aliyê Ali Elhaji Hmiedi ji Sûriyê



# SÛRIYE

## HEFT KEVIR

Temen: ji 5 saletiyê va

Pêdivî: 7 kevir, topa nerm

Şiroveyên lîstikê:

Ji bo lîstina vê lîstikê hewcetî bi topeke nerm, heft kevir ku bikarin li ser hevûdu bên danîn û herî kêm du heta çar lîstikvanan di her tîmekê da heye. Sînorên erda lîstinê tên diyarkirin û heft kevir li nîveka navçeya sînorî li ser hevûdu tên raçandin.

Tîma yekem bi hewldan ji bo derbelêdana li keviran bi topê ji navbireke diyarkirî dest pê dike. Ev tîm sê caran bi rêya sê lîstikvanên cûrbicûr ji bo derbelêdana li keviran hewla xwe dide. Eger ew di sê hewldanan da nekarin derbe li keviran bidin, dor digihêje tîma din.

Eger kevir ketin, tîm divê bi hevkarîya hevûdu heta beriya vêya ku bi topa nerm ji aliyê tîma hevrik va derbe lêkeve, wan dîsan vegeîne.

Eger kesek derbe lê keve, divê heta dawîya dorê li derve rûne.

Ji berhevokên tevavbûyî ra heft puen tê dayîn.

Eger hemû kes beriya bidawîhatina dorê bên jêbirin, hejmara kevirên li ser hev digel hejmara puenên ku tîm werdigire, sazgar in.

Heta wê demê ku zeman rê bide, gellek dor tên lîstin. Tîma ku puena herî zêde bi dest bixe, dibe ya serkeftî.



Şandî ji aliyê Ali Elhaji Hmiedi ji Sûriyê



TIRKIYE

## ZAMBAK ZUMBAK

Temen: ji 3 saletiyê va

Pêdivî: Qumaş

Şiroveyên lîstikê:

Herî kêm çar zarok li nav xelekekê rûdinin. Zarokek qumaşekê digire destê xwe û li paş zarokên rûniştî rûdine. Ew strana lîstikê distirên da ku zarok qumaşê davêje paş zarokekî rûniştî.

"yağ satarım bal satarım ustam ölmüş ben satarım ustamın kürkü sarıdır satsam on beş liradır zambak zumbak dön arkana iyi bak"

"Rûn ji bo firotinê, Hingiv ji bo firotinê, Mamosteyê min mir, Ez çakêta mamosteyê xwe difiroembek Zembek bizivire, lê mêze bike"

Derdem ku qumaş hat avêtin, zarok direve û divê dorekê li dora xelekê bibeze. Zarokê rûniştî qumaşê digire û divê zarokê ku dibeze, bigire. Eger zarokê bezok bigihêje cihehî ku zarokê digel qumaş rûniştibû, zarok serkeftî ye û dikare rûne. Niha dora zarokê digel qumaş e.



Şandî ji aliyê Simay Furuncî ji Tirkiyê



## UKRAYN

### RENG

Temen: ji 3 saletiyê va

Materyal: ti tiştêk hewce nîne

Şiroveyên lîstikê:

Zarokêk li piştî lîstikvanan radiweste. Ji nişkê va divê renegekî (Sor, Şîn, Zer û hwd) bi lêv bike.

Lîstikvan bilez bi dû rengê li ser kincê xwe digerin û rengî qahê m hildigirin da kuzarok bikare wî bibîne.

Her kesekî rengê navbirî li ser kincê xwe tinebe, dest bi bezî nê dike.

Zarokê ku tê girtin, dora wî ye ku navê renegekî bigire.



Şandî ji aliyê Nataliia Karas ji Ukraynê



## UKRAYN

### 5 NAV

Temen: ji 3 saletiyê va

Materyal: ti tiştêk hewce nîne

Şiroveyên lîstikê:

Lîstikvanê yekem bi destê xwe topê li erdê dide û dibêje: "Ez pênc navên keçan dizanim: Katîya yek e, Taniya dudu, Sota Sisê, Oliya çar, Coliya pênc e". Nav divê bîlez û rîtmîk werin bilêvkirin. Kes bi her peyvekê divê bi destekî derbê li topê bide.

Dema ku lîstikvanî rîtma lîstikê parast û nav bi duristî bi lêv kirin, diçe nav desteyeke din, wek mînak navê kuran (Ez pênc navên Kuran dizanim: Wanîya yek, Koliya didu, Petiya Sisê, Saşa çar, Mîşa pênc").

Piştra bi vî rengî, zarok dikare ji her tiştêkî ku digihêje zihnê wî, pênc navan bi lêv bike: Wek mînak navê Çem, Robar, Ajel, Dar, Balende an Markeyên Erebyan. Yeke kesê ku deh desteyan bi duristî û rîtmîk bi lêv bike, serkeftî ye. Eger kesek topê ji dest bide an heyameke dirêj dem bibe da ku navekî bi lêv bike, çewtî kiriye û topê didin lîstikvanê duyem da ku ji nû va dest pê bike: "Ez pênc navên keçan dizanim." Dubarekirina navan qedexe ye.

Eger top piştî dorekê li lîstikvanê yekem vegere, zarok ji desteyekê dest pê dike ku tê da têk çûye.



Şandî ji aliyê Nataliia Karas ji Ukraynê



## UKRAYN

### MÊRÊ BI ELBIK

Temen: ji 4 saletiyê ve

Materyal: ti tiştêk hewce nîne

Şiroveyên lîstikê:

Lîstikvan mêrekî bi elbik dibijêrin. Ew li ser erdê bi awayê çok-hemêzkiirî rûdine, çavên xwe girêdide û rûyê xwe bi çokên xwe vedişêre. Lîstikvanên din destên xwe didin ser serê wî û diçine derdorê û dibêjin:

Mêrê bi Elbik, çima tu li bin avê rûniştî? Deqekê, çirkeyekê were derve!

Piştî ku xwendina vê helbestê bi dawî hat, hemî diçin aliyên cûrbicûr û mêrê bi elbik radiweste û diqîre "Rawestin"!

Lîstikvan li heman cihê ku ji wan ra fermana rawestanê hatiye dayîn radiwestin û destûra wan tineye ku wê derê biterkînin. Piştî wê, mêrê bi elbik bi çavên girtî dest bi girtina zarokan dike û guman dike ku kî girtiye. Ji bo dîrketina ji nav dest û lepên vî kesî, zarokên din nikarin li erdê rûnin û çokên xwe hembêz bikin, piştî xwe bidin aliyên cûrbicûr û li ser piyekî rawestin. Piştî girtina kesek, mêrê bi elbik divê bi pelandinê wî nas bikin û navê wî bang bikin.

Kesê hatiye girtin, lîstika din rêbertî dike. Mêrê bi elbik bi çavên girtî li gorî dengên li lîstikvanan digere. Jin ber vêya lîstikvan hewl didin heta radeya pêkan bêdeng bimînin û nekin pistepist û nekenin.



Şandî ji aliyê Yevhen Oladko ji Ukraynê



## Aykona Çavkanîyan li flaticon.com

### EFXANISTAN

[Afghanistan icons](https://www.flaticon.com/free-icons/afghanistan "afghanistan icons") created by Freepik - Flaticon

### ARJANTÎN

[Argentina icons](https://www.flaticon.com/free-icons/argentina "argentina icons") created by Freepik - Flaticon

### ÇÎN

[China icons](https://www.flaticon.com/free-icons/china "china icons") created by Freepik - Flaticon

### ALMANYA

[Germany icons](https://www.flaticon.com/free-icons/germany "germany icons") created by Freepik - Flaticon

### IRAQ

[Irak Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/irak "irak Icons") erstellt von Freepik - Flaticon

### Iran

[Iran icons](https://www.flaticon.com/free-icons/iran "iran icons") created by Freepik - Flaticon

### KAMÊRÛN

[Cameroon icons](https://www.flaticon.com/free-icons/cameroon "cameroon icons") created by Freepik - Flaticon

### QEZAQISTAN

[Kasachstan Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/kasachstan "kasachstan Icons") erstellt von Freepik - Flaticon

### MERAKEŞ

[Marokko Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/marokko "marokko Icons") erstellt von Freepik - Flaticon

### RÛMANYA

[Romania icons](https://www.flaticon.com/free-icons/romania "romania icons") created by Freepik - Flaticon

### RÛSYA

[Russia icons](https://www.flaticon.com/free-icons/russia "russia icons") created by Freepik - Flaticon

### Schriftsteller

[Schriftsteller Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/schriftsteller "schriftsteller Icons") erstellt von Iconic Panda - Flaticon

### SIRBISTAN

[Serbia icons](https://www.flaticon.com/free-icons/serbia "serbia icons") created by Freepik - Flaticon

### SÛRIYE

[Syria icons](https://www.flaticon.com/free-icons/syria "syria icons") created by Freepik - Flaticon

### TIRKIYE

[Turkey icons](https://www.flaticon.com/free-icons/turkey "turkey icons") created by Freepik - Flaticon

### UKRAYN

[Ukraine icons](https://www.flaticon.com/free-icons/ukraine "ukraine icons") created by Freepik - Flaticon

## Kreis Viersen

Sozialamt – Kommunales Integrationszentrum

Rathausmarkt 3 | 41747 Viersen

[www.kreis-viersen.de](http://www.kreis-viersen.de)



Gefördert durch:

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,  
Gleichstellung, Flucht und Integration  
des Landes Nordrhein-Westfalen



Ministerium für  
Schule und Bildung  
des Landes Nordrhein-Westfalen



## Impressum

Herausgeber: Kreis Viersen – Der Landrat

Stand: Februar 2024

Fotos: © Kreis Viersen, sofern nicht anders vermerkt