

## تمثيل يي كړئ

توضیحات	زده کوونکي به په ابتداء کې یوه ژوندي قیصه د ځینو تمرینونو چې د قیصې د جوړولو لپاره کارول کیږي، کرکټر او د ځای تنظیماتو په کارولو سره د ډرامې د پیژنلو لپاره ووايي.
مخکېنه پوښتنه	څنگه کولای شو یوه قیصه په تمثیلي ډول خلکو ته وړاندې کړو؟
د عمر ګروپ	۴ څخه تر ۵ کلونو پورې
مضمونونه	سواد زده کوونه، نمایش او د احساساتو پیژندنه
ټولټال اړین وخت	په ۵ ورځو کې ۵ ساعته
خپله څارل شوی / د څارنې لاندې فعالیت	د څارنې لاندې فعالیت
اړینې منابع	پنسل، ورقه، او د کور کوم توکی یا جامې (اختیاري)
د زده کړو پایلې	<ul style="list-style-type: none"> <li>• زده کوونکي به د ډرامې په شمول د قیصې، کرکټرونو او د ځای د تنظیم په مفهومونه ځان پوه کړي.</li> <li>• زده کوونکي به احساس او د احساس تقدیم کوونه زده کړي.</li> <li>• زده کوونکي به لاندې مهارتونه زده کړي: <ul style="list-style-type: none"> <li>په عام مظهر کې خبرې کول، د آواز او عمل تقلید کول</li> </ul> </li> <li>• زده کوونکي به د قیصو دوباره وبل او خلاصه کول تمرین کړي.</li> <li>• زده کوونکي به فعلونه او ترتیب کلمات زده کړي</li> </ul>

وخت	فعالیت او توضیحات
-----	-------------------

زده کوونکي به د ډرامو او قيصو ویلو مختلفې جنبي (ماهیتونه) زده کړي. هغوی به د قيصو کرکټرونه، تنظیمات او واقعات تمرین کړي او زده به یې کړي. همدا راز زده کوونکي به کوښښ وکړي چې له خپل ځان څخه یوه قیصه ووايي.

ډرامه یوه داسې قیصه ده چې د ډیرو لیدونکو په مخکې د تمثیل کونکو پواسطه ترسره کیږي.

راځئ چې د دې په اړه بحث وکړو چې آیا کوم چا ډرامه لیدلې او یا یې په کوم رول لوبولی دی؟ که چیرته تاسو یو فلم لیدلی وي، داسې فکر وکړئ چې همدا فلم په رښتیني ژوند کې ترسره کیږي. مونږ به خپل یو څه ډرامه د خپل ځان څخه په هغه قیصه کې اضافه کوو چې مونږ پرې دمخه پوهیدو.

په دې پروژه کې مونږ به د ډرامې او قیصې ویلو په دريوو مهمو برخو (نقطو) باندې تمرکز کوو:

- د قیصې ځای به چیرته وي؟ (دې د تنظیمات (Settings) وايي) لکه په یوه پارک کې، په یوه ټولګي کې او یا هم په یوه میدان کې. او داسې نور.
  - په دې قیصه کې کوم اشخاص دي؟ (دې ته کرکټرونه وايي) لکه په یوه قیصه کې حیوانات، شهزادګی، بحري انسانان، یو ښکر لرونکي اسونه، قهرمانان او داسې نور.
  - په قیصه کې څه تر سره کیږي او مونږ دا څنګه له نورو سره شریک کولی شو؟ مونږ کولای شو دا د یوې قیصې څخه د یوې محاورې، ډایلوګ او یا هم د یوې سنډري په شکل له نورو سره شریک کړو.
- د قیصې د پوهاوي لپاره باید زده کوونکي یو نمایش وړاندې کړي او یو فعالیت دي ووايي: زده کوونکي به د خپلې د خوښې دريو شیانو په اړه د خبرو کولو لارې چارې زده کړي چې څنګه یوه نظریه وړاندې کړي. (د لوبو توکي، جامې او پنسل) او یا هم دوی کولی شي چې خپل ټولګي ته د خپلې خوښې توکي راوړي.

له زده کوونکو څخه وغواړئ چې د خپلې خوښې درې توکي رسم کړي. همدا راز، له هغوی څخه وغواړئ چې د شیانو د تشریح لپاره له توصیفي کلمو څخه کار واخلي. تاسو کولی شئ چې له هغوی سره په اوازونو کې مرسته وکړئ، که چیرته هغوی لیکل نه شي کولی، تاسو کولای شئ چې هغوی ته ووايست چې خپلې کلمې په لور غږ سره ووايي.



۱۵ دقیقې

زده کوونکي کولی شي یو ټولګیوال خواته ولاړ شي او د خپل توکي په اړه هغه ته خبرې وکړي.

۱۵ دقیقې

زده کوونکي به د قیصې کرکټر، تنظیمات، تمرین کړي او و به یې پیژني.

- زده کوونکي دې د هغې قیصې په اړه چې په ضمیمه کې راوړل شوي ده (د زوکړي د ورځې میلمستیا) په اړه له یو بل سره وغږیږي. او یا هغوی ته یوه بله قیصه ووايست او له هغوی څخه د قیصې د تنظیماتو او کرکټرونو په اړه وپوښتی. همدا راز، زده کوونکي دې د قیصې خلاصه ووايي.

زده کوونکي له دې څخه وروسته کولی شي چې نوي قیصې پیدا کړي او یا هم قیصې ویل شروع کړي. - له زده کوونکو څخه وغواړئ چې یوه قیصه ووايي او یا دې د خپلې یوې ورځې فعالیتونو په اړه خبرې وکړي او د هغوی تنظیمات، کرکټرونه، او دایلوګ دې معلوم کړي. له زده کوونکو څخه وغواړئ چې یوه قیصه جوړه کړي چې په هغې کې د پر له پسې فعالیتونو په اړه وغږیږي.

**لارښوونه:** زده کوونکي کولای شي چې د خپلې زوکړې ورځ او یا هم د یوه فیلم، او یا هم د یوې تلویزوني خپرونې په اړه قیصه شریکه کړي.

۱۵ دقیقې

**لارښوونه:** د قیصې ویلو په وخت کې د هر فعالیت لپاره زده کوونکي کولای شي چې له توصیفي (تشریحي) کلماتو څخه کار واخلي. زده کوونکي دې د قیصې د روښانه کولو لپاره د اشاروي پوښتنو څخه کار واخلي او دا دې معلومه کړي چې له دې څخه وروسته څه ترسره کیږي.

زده کوونکي دې د خپلې خوښې قیصه د خپل ورځې په اوږدو کې منعکسه کړي.

۱۵ دقیقې

<p>په دوهمه ورځ به زده کوونکي قیصه ویل زده کړي او خپلي دارمي او قیصه ویلو ته به یوه قیصه انتخاب کړي.</p> <p>زده کوونکي اوس داسي یوه قیصه انتخاب کوي چې د دوی غواړي خپله ډرامه د هغې قیصې په اساس جوړه کړي.</p> <p>زده کوونکي کولای شي چې د بې کلمو کتاب او یا کوم بل داسي انځور چې د ورځپاڼې او یا هم د کومې مجلې څخه اخیستل شوی وی د خپلې خوښې قیصه ورڅخه جوړه کړي. په دې قیصه کې دوی باید کرکټرونه او تنظیمات وپېژني</p> <p><b>لارښوونه:</b> زده کوونکو ته دې د دې مهلت ورکړل شي چې په یوه آزاده فضا او په خپلې خوښې عکسونو ته ځیر شي او خپل نظرونه را ټول کړي.</p> <p>ددې فعالیت په تعقیب سره زده کوونکي اړ دي چې د ډرامې لپاره یوه قیصه انتخاب کړي.</p> <p><b>د شمیرني توسعه:</b></p> <p>زده کوونکي دي د درجه بندي معیارونه د قیصې د انتخاب لپاره جوړ کړي.</p>	<p><b>دوهمه ورځ:</b></p> <p>۱۵ دقیقې</p>										
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="175 1186 414 1255">درجه بندي</th> <th data-bbox="414 1186 1258 1255">معیارونه</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="175 1255 414 1325">۲</td> <td data-bbox="414 1255 1258 1325">دا قیصه جالبه (په زړه پوري) ده</td> </tr> <tr> <td data-bbox="175 1325 414 1394">۱</td> <td data-bbox="414 1325 1258 1394">ددې قیصې کرکټرونه می خوښ دي</td> </tr> <tr> <td data-bbox="175 1394 414 1463">۳</td> <td data-bbox="414 1394 1258 1463">ددې قیصې تنظیمات جالب دي</td> </tr> <tr> <td data-bbox="175 1463 414 1543">۶</td> <td data-bbox="414 1463 1258 1543"><b>مجموعه</b></td> </tr> </tbody> </table>	درجه بندي	معیارونه	۲	دا قیصه جالبه (په زړه پوري) ده	۱	ددې قیصې کرکټرونه می خوښ دي	۳	ددې قیصې تنظیمات جالب دي	۶	<b>مجموعه</b>	<p>۱۵ دقیقې</p>
درجه بندي	معیارونه										
۲	دا قیصه جالبه (په زړه پوري) ده										
۱	ددې قیصې کرکټرونه می خوښ دي										
۳	ددې قیصې تنظیمات جالب دي										
۶	<b>مجموعه</b>										
<p>زده کوونکي وهڅوی چې خپل د درجه بندي معیارونه جوړ کړي.</p> <p>کله چې درجه بندي بشپړه شوی، زده کوونکي یې باید د درجه بنديو مجموعه حساب کړي.</p> <p>کله چې یو زده کوونکي د خپلې قیصې د انتخاب په اړه خپله پریکړه وکړه، هغوی ته اجازه ورکړی چې خپله قیصه بیرته ووايي.</p>											

کله چې زده کوونکو خپله قيصه انتخاب کړه، هغوی ته اجازه ورکړی چې د قيصي ترتيبونه رسامي کړي او د قيصي کرکټرونو ته لیبیلونه (نومونه) انتخاب کړي.

۲۰ دقیقې

زده کونکي کولی شي چې قیصه د وصل کونکو کلمو په واسطه (لکه اول، بیا، وروسته او بالاخره) په کارولو سره خپله قیصه ووايي.



درېیمه ورځ:

په درېیمه ورځ زده کونکي به د خپلي انتخاب شوي قیصي کرکټرونو په اړه پوه شي.

۵ دقیقې

زده کونکي به خپله قیصه د کرکټرونو د فزیک او شخصیت ځانګړتیاوي په تشریح کولو سره دوباره ووايي.

۱۵ دقیقې

زده کونکي به د «زه غواړم چې و اوسم» لوبې سره پیل وکړي.

لارښوونه:

- له زده کونکو څخه وغواړئ چې د هغه کرکټر په اړه چې دوی غواړي د هغه په شان واوسي فکر وکړي.
- دا کرکټرونه ممکن تخیولي کرکټرونه واوسي لکه حیوانات او یا کوم مشهور شخصیتونه
- په خپل نوبت سره به زده کونکي د ګروپ مخي ته راشي او د انتخاب شوي کرکټر تمثیل دي وکړي. د مثال په ډول: د ملکي کرکټر باید داسې د خبرو پرته تقلید وکړي: هغه باید د اوردو جامو اغوستلو، تاج پر سر ایخودلو او د پادشاهۍ په تخت د کښیناستلو نمایش وکړي.
- کله چې لیدونکي دا کرکټر وپېژني، یو نوی لوبغاړی به د ټولګي مخي ته ودریږي او د خپل کرکټر تمثیل به وکړي.

دا فعالیت تر هغه پورې ترسره کړئ ترڅو چې هر زده کونکی خپل نوبت واخلي.

**لارښوونه:** هغه زده کونکي چې د کرکټر په انتخاب کې مرستې ته اړتیا ولري، ښه به وي چې تاسو هغوی ته د یو څو کرکټرونو نومونه په تختي باندې ولیکئ.

له دې وروسته، زده کونکي دي د چوپ (بې خبرو) تمثیل مهارتونه د خپلو پنځو حسونو او تخيلاتو پواسطه بهتره کړي. فنټومیم څه ته وايي؟ دا یو داسې تمثیل دی په کوم کې چې تمثیل کونکي بې له خبرو د قیصې تمثیل کول.

۱۵ دقیقې

زده کونکي دي د ۵ حسونو نومونه واخلي. د بدن دغو برخو ته اشاره وکړئ ترڅو له هغوی سره د حسونو په پېژندنه کې کومک وکړئ: غوړونه، پزه، سترګې، ژبه، او لاسونه

دوی به «اوریدل، بوی کول، لیدل، ځکل، او لمس کول» په یاد ولري.

- له زده کونکو څخه وغواړئ چې د پنځو حسونو توضیحي لیست جوړ کړي. لاندې انځور ته ځیر شئ:



اوس د حسې لوبې ډرامه ترسره کړئ.

- يو زده کوونکی به يو حس انتخاب کړي او يو عمل چې د حس مربوط وي په لور غږ به يې ووايي، او نور ټول زده کوونکي دې هغه تمثيل کړي.
- د بيلگې په توگه که چيرته انتخاب شوی حس د بويایي حس وي، نو زده کوونکی به نور زده کوونکي د يو گل يا کيک، او يا هم د کثافت داني بويولو تمثيل ته وهڅوي.
- که چيرته انتخاب شوی حس د لامسي حس وي، نو زده کوونکي کولای شي چې داسې و انگيري چې دوی خټه، يخ، او يا هم يو گرم لوښی لمس کوي.
- که چيرته انتخاب شوی حس د ذایقي حس وي، نو زده کوونکي کولای شي چې د خپلې خوښې آيس کریم، او يا د يو تریو ليمو د څکلو تمثيل وکړي.

زده کوونکي به اوس بېرته خپل انتخاب شوي قيصې ته مراجعه وکړي او ددې په اړه فکر وکړي چې ددوی د قيصې اصلي کرکټر څه حس لري.

۱۰ دقيقې

له زده کوونکو څخه وغواړئ چې لاندې شيان رسم کړي او بيا يې خپل ټولگي او ټولگيوالو ته وړاندې کړي.  
خفه څيره، خندان مخ، او په غصه مخ

مونږ اوس کولای شو چې رسم شويو عکسونو ته اشاره وکړو او داسې کلمي يا جملې ووايو چې له همدغو حسونو سره يوځای کارول کيږي. د بيلگې په توگه «کله چې زه غوصه يم نو زه خپله پښه په ځمکه وهم او وایم چې زه دا نه غواړم.»

بلاخره زده کوونکي به د کرکټر د فعاليت تمثيل وکړي. د مثال په ډول، قدم وهل، بايسکل چلول، سندرې ويل، خوب کول، او داسې نور. ددې فعاليت ترسره کولو موخه داده چې زده کوونکو سره مرسته وکړي چې د تمثيل کولو هنر زده کړي او ورسره د تخيل او حاضر جوابی مهارتونه هم زده کړي.

۱۵ دقيقې

زده کوونکي به د عمل هغه کلمي وليکي چې کرکټر يې ترسره کوي. داسې کلمي چې عمل بنيدي د فعل په نامه ياديږي.

زده کوونکي دې په خپل وار سره د هر فعل تمثيل بغير د خبرو کولو څخه ترسره کړي. که چيرته نور لوبغاړي هم وي هغوی دې ددغه تمثيل شوي عمل په اړه فکر وکړي.

<p>د کرکټرونو د پیژندلو څخه وروسته، زده کوونکي په څلورمه ورځ د نمایش ځای به ترتیب کړي.</p> <p>زده کوونکي به قیصه د بیا ځل لپاره د کرکټر له احساساتو سره بیان کړي او هغه فعلونه چې عمل ښيي د اول، دوهم، بیا او بلآخره په ترتیب سره تمثیل کړي.</p> <p>زده کوونکي دي د قیصې د ځای په اړه فکر وکړي لکه پارک، د لوبو ډگر، او داسې نور.</p> <p>زده کوونکي د ځایي تنظیمات رسم کړي او ودې ښايي چې د قیصې د برخو د ښودلو لپاره له کومو توکو څخه کار اخلي.</p> <p>که چیرته دا ځای یو پارک وي، د دوی د قیصې جوړونکي توکي باید لمر، واښه، گلان، او ونې واوسي.</p> <p>زده کوونکي کولی شي چې همدغه توکي رسم کړي او د سټیج د جوړولو لپاره ترې کار واخلي.</p> <p>ددې لپاره چې زده کوونکي یو څه جرئت ترلاسه کړي، دوی کولای شي چې د ډرامې په تمثیل کې خبرې وکړي.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• له زده کوونکو څخه وغواړئ چې د لاندې موضوعاتو په اړه لږ تر لږه ۲۰ ثانیې وغږیږي.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. تنظیمات (یو ساحل)</li> <li>2. د سټیج تنظیم کوونکي توکي لکه سیند</li> <li>3. یو کرکټر</li> </ol> <p>اوس به زده کوونکي د خپلې ډرامې د یوځای کولو تمرین وکړي.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- لومړی به زده کوونکي خپل احساسات د قیافي په واسطه ښکاره کړي.</li> <li>- بیا دي په کې عملونه اضافه کړي.</li> <li>- بلآخره په سټیج کې دي د قیصې اړوند توکي اضافه کړي</li> </ul> <p>د لږ نظر ورکونې سره زده کوونکي دې نمایش لوبول تمرین کړي</p>	<p>څلورمه ورځ:</p> <p>۱۵ دقیقې</p> <p>۱۵ دقیقې</p> <p>۱۰ دقیقې</p> <p>۲۰ دقیقې</p>
<p>په آخره (وروستی) ورځ زده کوونکي به د چمتووالي ځینې هغه فعالیتونه ترسره کړي چې دوی یې غواړي په وروستی ډرامه کې ځای پر ځای کړي.</p> <p>ورځ د ساز نیولو (د یو بل تقلید کولو) په لوبې سره پیل کړی</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• زده کوونکي په دوه نفرې جوړو باندې وویشي. زده کوونکي یو دبل لپاره باید د هندارې رول ولوبوي (د یو بل تقلید وکړي). ستاسو په اشارې زده کوونکي کولی شي چې په هر شکل چې دوی غواړي آرام حرکت وکړي.</li> <li>• د زده کوونکو تقلید کوونکي ملگري باید ددوی تمثیل شوی حرکت هوبهو د هغوی په شان ترسره کړي. (د دوی تقلید باید د هندارې د انعکاس په شکل کې وي)</li> </ul>	<p>پینځمه ورځ</p> <p>۱۰ دقیقې</p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• تاسو کولی شئ چې لوبه تم کړی ترڅو زده کوونکي له یو بل سره بدل را بدل شي او تردې چې هر زده کوونکي خپل اصلي او انعکاسي رول (د تقلید رول) ولوبوي.</li> <li>• تاسو کولی شئ چې زده کوونکو ته د اشاروي پوښتنو په ورکولو سره دا لوبه نوره هم سخته یا ستونزمنه کړئ د بیلگې په توګه زده کوونکي کولی شي چې د خپلي قیصې یو کرکټر و اوسي.</li> <li>• تاسو کولی شئ چې د هغوی د خای تنظیمات (Settings) مشخص کړئ. د بیلگې په توګه، د اوبو لاندې خای، ځنګل، په ځنګله کې یو پارک، او داسې نور.</li> <li>• زده کوونکي به خپله قیصه راټوله کړي او د عملونو، قیافو او د سټیج د تنظیموونکو توکو په واسطه به یې له نورو سره شریک کړي.</li> </ul>	
<p>زده کوونکي به د سټیج شاتینې برخې ته اړین توکي تنظیم کړي.</p> <p>- زده کوونکي به د ترتیب د کلماتو په کارولو سره قیصه بیرته ووايي لکه: اول، بیا، له هغې څخه وروسته، بلآخره او داسې نور.</p> <p>- زده کوونکي به عملونه او احساسات د کرکټر لپاره اضافه کړي.</p>	<p>۲۰ دقیقې</p>
<p>له لیدونکو څخه د ډرماتیکي قیصې ویلو په اړه نظر پوښتنه وکړئ.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• آیا خلکو (لیدونکو) له دې قیصې څخه خوند واخیسته؟</li> <li>• هغه دوه کوم شیان ول چې ډیر ښه پر مخ ولاړل؟</li> <li>• کوم شی باید نور هم بهتره شي؟</li> </ul> <p>د دوو داسې شیانو په هکله خپل نظر ووايست چې تاسو تجربه کړي دي.</p>	<p>۲۰ دقیقې</p>

<p>زده کوونکي کولای شي چې د کرکټرونو لپاره خپل ډایلوګونه ولیکي.</p> <p>د غني کولو اضافي فعالیتونه کولی شي چې لاندې عمل له ځانه سره ولري:</p> <p>ډیر زده کوونکي چې د مختلفو کرکټرونو تمثیل وکړي</p>	<p>د غني کولو اضافي فعالیتونه</p>
<p>کولی شي چې همدا قیصه د لږو احساساتو او قیافوي تمثیل سره وړاندې کړی.</p>	<p>د آسانتیا لپاره بدلونونه</p>



story  
weaver

د زوکړې د ورځې میلستیا  
لیکوال: د بتم د کتابونو ټیم  
انځورگر: میکا ویشونات







5 / 8



6 / 8



