



تمثيل نماييد (درجه 3)

شرح	در جريان يك هفته، شاگردان تمرين هاي كليدي دراما را مشق خواهند كرد تا بتوانند بازيگر يا بازيگرزن شوند در حاليكه اونها درباره مفاهيم اساسي داراما بحيث يك ژانر آموزش دريافت ميكنند.
سوال پيشتاز	چگونه دراما با ما يك نظريه را شريك ميسازد؟
وقت مجموعي مورد نياز	4.5 ساعت براي 5 روز
تداركات لازمي	ورق، پنسل رنگه، چوب خورد، خمير بازي
نتايج آموزشي	<ul style="list-style-type: none"> - مقايسه كردن متن ها در شكل ها و ژانر هاي مختلف - توليد نوشته واضح و منسجم كه در آن توسعه، تشكيل، و سبك با كار، هدف و حضار مناسب مي باشد. - با بعضي از راهنمائي و كمك همكاران و جوانان، طوريكه لازم باشد توسعه و تقويه و نوشتن را توسط پلاننگذاري، تجديد نظر، تغييرات آوردن، دوباره نوشته كردن و امتحان كردن شيوه جديد، انجام دهيم. - سهم گيري مؤثر در بحث هاي مختلف مبتني بر همكاري - سازگاري كلام با پس منظرها و وظيفه هاي گوناگون، نشانه هاي حاكميت زبان رسمي
آموزش سابقه مورد نياز	شاگردان بايد بتوانند در مقطع زماني طولاني براي وظيفه ها، اهداف و حضار مختلف بنويسند.

روز 1

امروز شما ميدانيد كه درام چي هست؟

مدت پيشنهاد شده	فعاليت و شرح
5 دقيقه	<p>به موارد ذيل پاسخ دهيد</p> <p>زمانيكه شما در مورد "درام" فكر ميكنيد، در ذهن شما كدام كلمات مي آيند؟</p> <p>" درام يك قصه است كه توسط محاوره ها بين كردار ها گفته ميشود"</p> <p>چگونه درام از مطالعه نمودن قصه مختلف مي باشد؟</p> <p>به نظر شما كدام يكي از آنها بهتر است؟ چرا؟</p>
15 دقيقه	<p>بازي تقليدي</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. مانند يك شخص از خانواده يا دوستهاي تان بدون گفتار تمثيل بكنيد. 2. ديگران حدس ميزنند كه اين شخص كي است و اونها يك نمره را براي حدس زدن درست بدست ميآورد. 3. بعد از يك دور، مانند يك شخص با اضافه نمودن محاوره (اونها احياناً چي ميگويند) تمثيل نماييد. <p>بعد از بازي كردن، در مورد فكر كنيد:</p>

<p>1. گزینه های مختلف که اونها میتوانند ارتباط برقرار نمایند. 2. زمانیکه شما از صدا و محاوره ها استفاده نمودید چی فرق را بمیان آورد؟</p>	
<p>فعالیت ساکن کردن</p> <p>20 دقیقه</p> <p>برای این بازی در یک صف استاده شوید (یک بعد دیگر). یک نفر سناریو یا عمل یا حالت را برای تمثیل انتخاب مینماید. شخص دیگر باید به این سناریو عکس العمل نشان دهد و شخص سوم به عمل کودک دوم عکس العمل نشان میدهد. بطور مثال:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>بازیکن 3 ←</p> <p>عکس العمل به بازیکن 2</p> <p>گرفتن بازیکن را کوشش میکند</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>بازیکن 2 ←</p> <p>عکس العمل به بازیکن 1</p> <p>اصابت خورده و افتیدن</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>بازیکن 1 ←</p> <p>انتخاب سناریو برای تمثیل</p> <p>مانند : حرکت بوکس</p> </div> </div> <p>بازی الی تمام شده تمثیل همه شاگردان ادامه میابد. بعداً، اونها میتوانند از حالت سکون برآمده میتوانند و یک سناریو جدید را تمثیل مینمایند.</p>	
<p>علت و معلول</p> <p>20 دقیقه</p> <p>"هر حادثه در یک قصه یا در دنیا یک علت را برای واقع شدن دارد (علت) و یک نتیجه دارد (معلول)."</p> <p>در مورد یک حالت یا حادثه الفاظ، استفاده نمائید تا علت و معلول، آن بیان گردد.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> <p>حروف ربط</p> <p>بخاطریکه</p> <p>از آنجائیکه</p> <p>همین علت است</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>علت</p> <p>چرا؟</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>معلول</p> <p>چه؟</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> <p>حروف ربط</p> <p>بنابراین</p> <p>از اینرو</p> <p>در نتیجه</p> </div> </div> <p>5 واقعات را که در احاطه شما واقع میگردد فهرست نمائید. برای هر واقعه، شما علت و معلول را مینویسید.</p>	

روز 2

امروز شما در باره قصه را که شما میخواهید آنرا نمایش داده و برای آن نقشه طرح ایجاد نمائید، فکر میکنید.

<p>مدت پیشنهاد شده</p>	<p>فعالیت و شرح</p>
------------------------	---------------------

30 دقیقه

به ذیل جواب دهید

چگونه بازیگران میدانند چی چیزی را بگویند و چقسم بالای صحنه نمایش تمثیل بکنند؟
برای بازی خویش یک متن نمایشنامه بحیث محاوره بین کردار ها بنویسید.
برای مثال:

پرده را باز کنید. سارا داخل شو. علی داخل شو
سارا و علی زمانیکه پیاده روی میکنند با یکدیگر گفتگو میکنند.
سخنگو: در سال 2008 یک صبح روشن تابستانی بود. علی و همشیره
اش سارا در باره اینکه چگونه رخصتی های خویش را در خانه سپری
نمایند، بحث میکردند.
سارا: ما میتوانیم یک خانه درخت را بسازیم! یا بازی های جدید، یا به
جای مادر و پدر بزرگ برویم.
علی: (خفه) سارا، مه میخوام تنها بمانیم.
سارا: (با گرفتن دستش) شما خوب هستید علی؟

هدایت های صحنه نمایش و سخنگو چی اند؟

" بازی ها عموماً دارای سخنگو می باشد، که به حضار در باره واقعات کنونی معلومات اضافی ارایه
میدارند".

راهنمایی های صحنه نمایش دستورهای برای گروه و بازیگران میباشد.

شما نیز احساسات و عمل های را که در محاوره ها باید ارایه گردند، نوشته کده میتوانید.

20 دقیقه

شکل های 3 بعدی

برای این فعالیت، شما باید جوره باشید.

چگونه بازی کنیم:

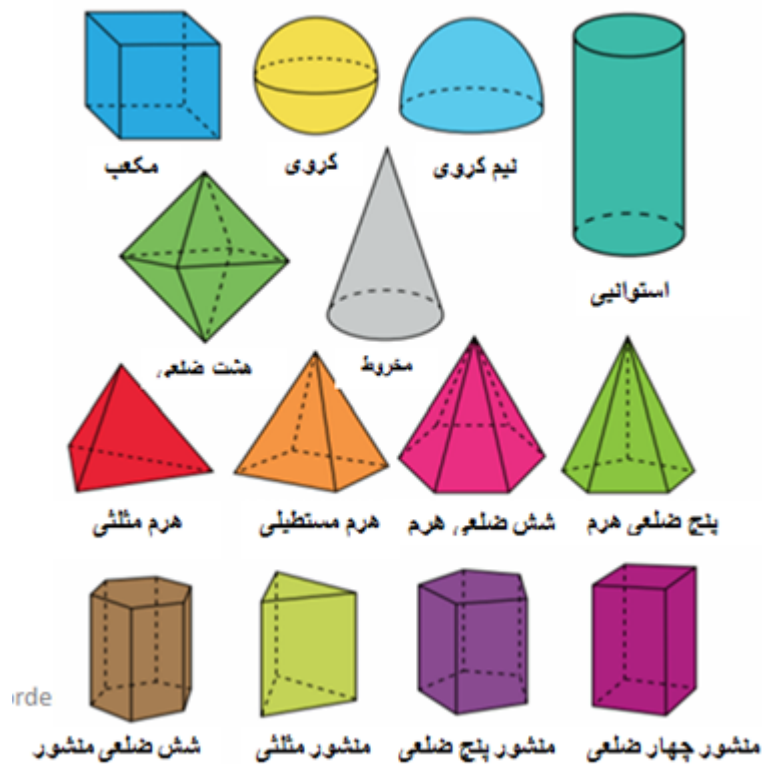
1. بازیکن یک شکل 3 بعدی را نام میگیرد.
2. از خمیر یا گل و چوب های خورد برای ایجاد شکل ها استفاده نمایند.
3. شماره های چهره، طرف ها و رگه های را برای هر شکل شناسائی نمایند.
4. بازیکن ایکه نمونه و شماره های چهره، طرف و رگه ها را اولتر میگوید، یک نمره را دریافت
میکند.

بطور مثال:

بازیکن میگوید " هرم مثلثی"
سایر بازیکنان این را میسازند:



بازیکن میگوید: این شکل 4 رگه ها، 4 چهره دارند
بازیکن اول که شکل را تمام میکند نمره را کسب میکند.
شما میتوانید این عکس را بحیث یک راهنما استفاده نمائید:










" بعضی چیزها اند که بمنظور افاده مفهوم برای یک زمینه در بازی مهم میباشد.

بگونه مثال اگر صحنه در باره یک شخص ایکه توسط موبایل میخکوبی میکند، این مهم است که موبایل موجود باشد. این اشیاء بنام وسایل جانبی شناخته میشوند".

شما میتوانید آنها را توسط بعضی شکل های سه بُعدی ایجاد نمائید.

روز 3


امروز شما در باره احساسات توسط تمثیل یادمیگیرید.

<p>فعاليات و شرح</p>	<p>مدت پیشنهاد شده</p>
<p>توسط احساسات گفتگو کردن</p> <p>عين جمله را توسط احساسات ذیل بگوئيد. از اعمال دست استفاده ننمائيد.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>خوش</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>خفه</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>حیرت زده</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>رنجیده</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>متعجب</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>هیجانانی</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ترسیده</p> </div> </div> <p>شما با گفتن جملات ذیل کوشش کرده میتوانید: آیا شما با من کمک کرده میتوانید؟ من کار خویش را امروز تکمیل کردم. من میخواهم برایتان چیز بگویم. اگر اونها بخواهند شما جملات خویش را نوشته میتوانید. بعد از آن، در مورد 2 الی 3 سناریو فکر نمائید. بطور مثال: استاد از شاگرد میپرسد که چرا کارخانگی نشده است. داکتر که مریض را معاینه مینماید. نمایشگاه گفتمان که یک بازیگر پولیس مشهور را که با مجرم گفتگو مینماید، میزبانی برای</p>	<p>20 دقیقه</p>

<p>مصاحبه مینماید. بعد از انتخاب سیناریو، اونها را با عضو فامیل یا دوست توسط احساسات مختلف (خسته شده، ترسناک، فعال، غصه) نمایش نمائید. بعد از آن در این باره فکر کنید: چطور کیفیت جسم با احساسات مختلف تغییر مینماید؟ آیا احساسات ما طریقه گفتار ما را متاثر مینماید؟ چرا؟ احساسات را برای محاوره های مختلف متن نمایش اضافه نمائید.</p>	
<p>بکس صدا در این تمرین، شما رهنمود تنفس را تعقیب میکنید: با قدمهای اندکی باز استاد شوید. چشمهای خویش را بسته نمائید. نفس کنید: هرگاه نفس کشیدید، بگوئید اااااااااااااااااااا (3 بار تکرار کنید) نفس کنید: هرگاه نفس کشیدید، بگوئید اووووووووووووووو (3 بار تکرار کنید) نفس کنید: هرگاه نفس کشیدید، بگوئید اممممممممممممممم (3 بار تکرار کنید) بعد از انجام دادن این تمرین شما چگونه احساس میکنید؟</p>	<p>15 دقیقه</p>

روز 4

امروز شما بازی خویش را تمرین و کارتهای دعوت را ایجاد مینمائید.

<p>فعالیت و شرح</p>	<p>مدت پیشنهاد شده</p>
<p>تمرین صدا برای این تمرین، شما باید در گروه چهار نفری یا بیشتر تقسیم شوید. چگونه بازی گردد</p>  <p>در یک صف استاده شوید.</p>	<p>15 دقیقه</p>

<p>به این قدر اندازه بگوئید که فقط یک نفر بشنود بعداً نفر دوم و نفر سوم. فرض کنید شما یک راز را شریک مینمائید. شخص سوم باید شما را شنیده بتواند. یک چیزی را در غصه بگوئید. شخص 1 باید احساس نکند که شما چپغ میزنید.</p>	
<p>وقت تمرین</p> <p>با ذهن نشین کردن متن نمایشگاه که در روز دوم نوشته کرده اید، شما: 1. تصمیم میگیرید که کدام شخص کردار در متن نمایشگاه شما را بازی میکند. 2. ارزیه محاوره ها را به کیفیت صدا، احساسات و اعمال مناسب تمرین نمائید.</p>	<p>25 دقیقه</p>
<p>صداها منحیث اشاره</p> <p>آواز های ذیل را با صدای خویش تقلید نمائید. دیگران آنرا حدس میکنند. نیش زدن، چپه کردن چوکی، جوره قیچی، چکیدن آب، فروشنده میوه، موتر حرکت کننده، شکستن چوب، جارو کردن فرش، حالت هیاجان شما نیز میتوانید در یک ورق تعداد 2 آواز را برای دیگران بمنظور تقلید بنویسید. بعد از تمام شدن بازی، در مورد فکر کنید: ما چی میتوانیم فقط توسط آواز بدانیم؟ بعداً، شما میتوانید آوازه ها، موسیقی و یا خواندن ها به بازی تان اضافه نمائید تا بازی خویش را جالبتر نموده و موضوع را تقویه نمائید.</p>	<p>10 دقیقه</p>
<p>دعوتنامه</p> <p>یک دعوتنامه را بمنظور دعوت کردن اعضای فامیل و دوستان برای مشاهده بازی شما، طرح و ایجاد نمائید. کارت باید جزئیات ذیل را داشته باشد:</p>	<p>20 دقیقه</p>

 <p style="text-align: center;">دعوتنامه</p> <p style="text-align: center;">محترم سمت،</p> <p style="text-align: center;">شما برای مشاهده بازی ذیل دعوت هستید</p> <p style="text-align: center;">" سرگذشت علی و سارا "</p> <p style="text-align: center;">بتاریخ پنجشنبه، 26 جنوری 2022</p> <p style="text-align: center;">وقت: ساعت 5 الی 6 شام</p> <p style="text-align: center;">آدرس: خانه 12، محوطه تپه ها، کوچه اطلس، دوحه، قطر</p> <p style="text-align: center;">ما منتظر حضور شما میباشیم</p> <p style="text-align: center;">با احترام مومینه آر</p> <p style="text-align: center;">شماره تماس: 3766621</p> 	عنوان	
	نام	
	بازی	
	تاریخ	
	وقت	
	آدرس	
	جمله اختتامیه	
معلومات شما		
<p>جزئیات بیشتر را اضافه ، و دعوتنامه خویش را با در نظر داشت موضوع بازی مزین نمائید.</p> <p>فهرست مهمانان را ترتیب و دعوتنامه ها را توزیع نمائید.</p>		

روز 5

امروز شما جزئیات را ترتیب و بازی های تان را تقدیم مینمائید.

مدت پیشنهاد شده	فعالیت و شرح
40 دقیقه	<p>امروز شما بازی خویش را تقدیم مینمائید</p> <p>برای ممکن سازی این، شما باید جنبه های ذیل را واضح نمائید:</p> <p>لباس</p> <p>تمرین محاوره همراه با احساسات</p> <p>موسیقی پس پرده</p> <p>موقعیت و وسایل جانبی</p> <p>تقدیم نمودن بازی</p>

<p>بازی های تان را در حضورداشت حضار و مهمانان خصوصی ارایه نمائید. بعد از ارایه نمودن، به سوالهای ذیل پاسخ دهید: آیا حضار از بازی لذت بردند؟ کدام 2 چیز اند که بهتر انجام شدند؟ چی چیزها بهبود یافته میتواند؟ جوابهای خویش تانرا در مقابل سوالهای روز اول بخوانید و بحث نمائید که چگونه افکار و نظریات شما تغییر نموده اند. ذیل را پاسخ دهید: درام چگونه یک نظریه و فکریه را ارایه میدارد؟</p>	
<p>گفتن قصه قصه ذیل را بخوانید و آنرا بحث نمائید: هراس از صحنه نمایش تحریر کننده: یامینی ویجایان چمپا خواندن را از همه چیز در دنیا بیشتر دوست دارد. هرگاه او میخواند، او عجیبترین احساس دنیا را میکند. او در تشناب، در بام میخواند. او بر تپه ها میخواند، بر مهتاب، او مانند شیر خواند. و مانند زنبور عسل. او در باران خواند، و در حرارت. یک روز زمانیکه چمپا خواند، شمه های بسنت روشن شد. " یک نظر خوب دارم!" او گفت. بسنت دوست بهترین چمپا است و او همیشه از نظریات سرشار میباشد. بعضی آنها بهترین و بعضی آنها بسیار بد بودند. " تو باید در روز سالانه بخوانی ". چمپا به بسنت هیچگاه نگفته که یکبار او بالای صحنه نمایش بالا شد و نزدیک بود از ترس بیهوش شود. " من، من نمیتوانم پیشروی مردم زیاد بخوانم. من حتی پیشروی پدر و مادر ام نمیخوانم! " چمپا گفت. " خودت پیشروی من میخوانی، چیزیکه خودت نیاز داری یک اندازه تمرین است چمپا" بسنت گفت. " چی شود اگر ماهی و پرس سرم خنده کند؟" بسنت گفت، " اگر اونها بکنند این کار اونها را احمق و خودخوا نشان میدهد. شما یک خواننده بهترین هستید". تحریر شده توسط یامینی ویجایان 57 هراس صحنه نمایش، نظریه خواندن پیشروی جمعیت زیاد دلشوره میسازد. چمپا هیجانی و در عین زمان ترسیده بود، اما او خواندن را زیاد دوست داشت، بنابراین، او خواست یک کوشش کند. از اینرو، چمپا بطور دقیق برای چند روز تمرین کرد. او آواز خویش را بگونه بهترتر</p>	<p>20 دقیقه</p>

تمرین نمود! هر شخص برای روز اهمتر چمپا هیجان زده بود. اونها برای چمپا مشوره دادند: روز قبل از نمایش، چمپا یک مشق ویژه برگزار کرد. این یک کامیابی بزرگی بود! بالاخره، روز سالانه رسید. زمانیکه نوبت خواندن او رسید، زبان او لاستیکی محسوس شد. صحنه نمایش بسیار بزرگ است! چراغ ها بسیار روشن اند! بسیار زیاد مردم در جمع حضار وجود اند! گلون چمپا بسته و دستهای او سرد شدند. 58 هراس صحنه نمایش، او به یاد دارد که برای حضار خنده کرد. زمانیکه او بر خواندن آغاز نمود، یک بیخگوشی را شنوید. این طوری بود که کس صدای او را بلعیده باشد. چمپا یک نفس عمیق کشید و دوباره کوشش کرد، که صدای خراب آمد، یک نفس بریده بلند از طرف حضار آمد. ضربان قلب چمپا تیز شد. تپ، تپ، تپ. سر او شروع به چرخ زدن نمود. همان بود که چمپا بسنت را دید که طرف او دست را تکان میدهد. او با دیدن بسنت خیلی خویش شد. بناءً او دوباره کوشش کرد. در اول، خواندن او ملایم بود، باوجودیکه صدای او متزلزل بود، ولی تا یک حد بهتر بود. بعداً آهسته، موسیقی از دهن او جاری شد، نرم، قوی و دلپذیر. کلان بودن صحنه نمایش معنی نداشت، یا چراغ های بسیار روشن و حتی حضاریکه مردم زیاد بودند. چمپا صدای خویش را آزاد و خودرو ماند. و قسمیکه او کرد، او احساس بهترین جهان را تجربه نمود.

1. آیا شما و یا شخص دیگر هراس صحنه نمایش را تجربه نموده اید، شما چی نظر دارید چرا اینطور واقع میشود؟
2. فقره (دلشوره شدن) چی معنی دارد؟
3. فکر کنید شما بسنت هستید. یک خطر را به چمپا قبل از روز سالانه بنویسید و او را برای انجام کارکرد بهترین تشویق نمائید.

معیارهای ارزیابی

شاگردان بطور فعال اشتراک میکنند و زمانیکه تمرینهای درام را انجام میدهند، یکدیگر را میشنوند.
شاگردان میتوانند توانمنداها و فرصت های رشد در کارکرد های دارام های خویش را شناسائی نمایند.
شاگردان مشخصات درام را شناسایی مینمایند و اونها را در متن نمایش که مینویسند عملی میکنند.
شاگردان برای سوال چواب تهیه میکنند (چگونه درام نظریه را ارایه میدارد؟ اونها جواب خویش را طی 1 الی 2 مثال که ممکن در فعالیت های پروژه رونما میگردد واضح میسازند.