

داستان مادر کلان (سویه اول)

شاگردان داستان ها و آهنگ های قدیمی را که بخشی از میراث و تمدن بزرگان خانواده های آنها میباشد ثبت می نمایند. شاگردان این فرصت را خواهند داشت که این داستان را بعد از جمع آوری و اصلاحات به گونه کتاب تالیف نمایند و یا مانند یک داستان شفاهی بیان کنند.	تشریح
ما چه میتوانیم از بزرگان خود بیاموزیم؟	سوالات رهنمودی
۵ ساعت در ۵ روز	مجموع زمان مورد نیاز
کاغذ، پنسل، قلم، رنگه و سریش اختیاری: لباس ها، وسایل ضروری و مجلات	مواد قابل استفاده
۱. شناسایی جنبه های مختلف داستان گفتن مانند شخصیت ها، صحنه ها، طرح، آغاز، وسط و پایان برنامه. ۲. تمرین مهارت های شنوایی، درک مطلب، دوباره بیان کردن و تصور مجدد داستان ۳. شناسایی و ترسیم نقشه داستان ۴. شناسایی و قضاوت در مورد چگونگی تأثیر شرایط و پیشرفت ها در زندگی ۵. تفکر دوباره در مورد داستان ها با در نظر داشت زمان	نتیجه گیری آموزش
داشتن تجربه شنوایی در داستان ها. دانستن زمان بندی و شخصیت های داستان.	آموزش مورد نیاز قبلی

روز ۱

امروز روشی را میآموزید که چگونه فرصت داشته باشید داستان های قدیمی در مورد بزرگان که با آنها شناخت دارید را ثبت نمایید.

فعالیت و تشریح	زمان پیشنهاد شده
داستان های قدیمی داستان هایی هستند که بارها و بارها گفته شده اند نسل ها بسیاری از این داستان ها را به جای نوشتن، شفاهی به دیگران انتقال میدهند. ● بیشتر داستان های قدیمی دارای یک محیط غیر مشخص، شخصیت های حیوانی سخنگو، پایان خوش برای شخصیت اصلی و درسی هستند. اشاره: - مثالی از یک داستان قدیمی در بخش ۱ آورده شده است. - بخش ۲: معانی و یادداشت های مختصری از بعضی جنبه های رایج داستان های قدیمی بیان می کند	۵ دقیقه

در مورد داستان های جالب مردم قدیم خود که می دانید یا نظریه کتاب قصه که خوانده اید یا شنیده اید فکر کنید. این داستان قدیمی را دوباره بیان کنید.

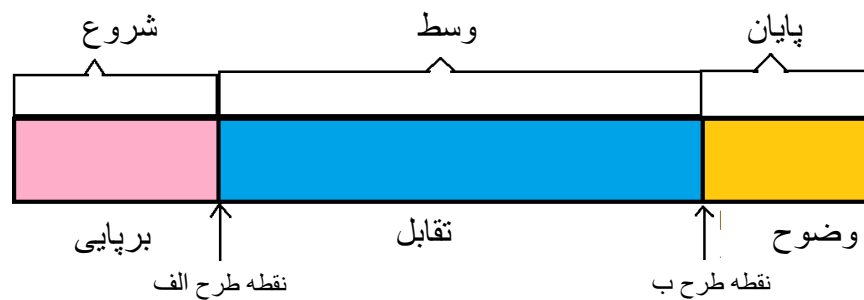
۱۵ دقیقه

سه تصویر بسازید شاگردان کلانتر میتوانند چند جمله برای توصیف آنها بنویسند هر یک از صحنه های داستان (قصه) که شامل موارد زیر است:

- شروع
- وسط
- پایان



تشریح مختصر	صحنه
	شروع
	وسط
	پایان



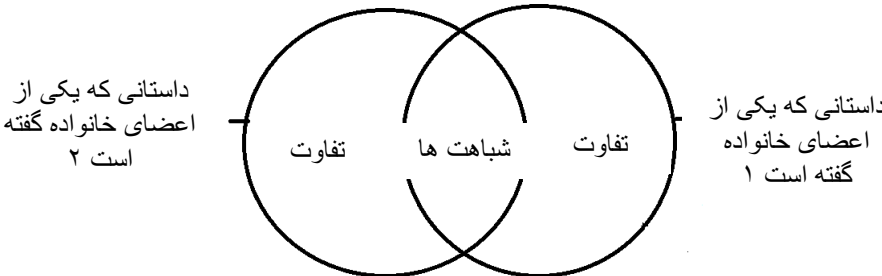
شروع (ساختار): این قسمت اول داستان است و جایی است که داستان نویس محیط، شخصیت ها و موقعیت (تضاد) شخصیت ها و اهدافشان را به مخاطب معرفی می کند. نقشه نقطه A موقعیتی است که شخصیت مرکزی را از "زندگی عادی" خود به سمت موقعیت های متضاد متفاوت تشویق می نماید که داستان درباره آن است.

<p>روبرویی حد متوسط: این بخشی است که قسمت عمده داستان (قصه) در آن قرار دارد و سفر عاطفی قهرمان (نقش مرکزی) را شکل می دهد. نقش مرکزی با مجموعه ای از پیچیدگی ها و موانع روبرو می شود که باید بر آن ها غلبه کرد، هر کدام به یک بحران کوچک منجر می شوند که بدون شک به یک بحران نهایی منجر می شود - اوج. در اوج، شرایط در بالاترین و خطر در بدترین حالت خود می باشد. نقشه نقطه «ب» نتیجه نقطه اوج است.</p> <p>پایان (نتیجه): در این بخش داستان خاتمه پیدا می کند. این به شکل چشم گیری نشان می دهد که دشمن (شخص که نقش مرکزی دارد) می تواند موفق شود.</p>	
<p>هنگام توصیف داستان با استفاده از موارد زیر به سوالات زیر جواب دهید:</p> <ul style="list-style-type: none"> - عنوان داستان چیست؟ - شخصیت های که نقش اصلی را بازی می کنند چه کسانی هستند؟ به طور مثال. بیل پستیچی، کوری ببر و غیره. - تنظیمات داستان چیست؟ به طور مثال. یک پارک، خانه و غیره - در داستان چه اتفاق (رویدادها) رخ می دهد؟ - احساسات شخصیت های مرکزی و اصلی را در ابتدا، وسط و پایان چگونه توصیف می کنید؟ به طور مثال. خوشحال، ناامید و غیره - آنها چه درسی از داستان (قصه) گرفتند؟ 	۱۰ دقیقه
<ul style="list-style-type: none"> ● این داستان را برای اعضای خانواده یا دوستان خود روایت کنید ● وقت دوباره بیان کردن داستان، صداها را مختلف را امتحان کنید تا شخصیت های مختلف را بتوانید تقلید کنید. ● شاگردان بزرگتر می توانند داستان را بنویسند و یک تصویر مرتبط رسم کنند 	۱۰ دقیقه
<p>اعضای مختلف خانواده را برای شخصیت های مختلف داستان انتخاب کنید و اعضای خانواده را برای نمایشی ساختن داستان راهنمایی کنید.</p>	۱۰ دقیقه

روز دوم

امروز شما آموزش بیشتر داستان های قدیمی را شروع کرده و آنها را شناسایی مینمایید.

زمان پیشنهاد شده	فعالیت و تشریح
۵ دقیقه	<p>از اعضای خانواده خود داستان های قدیمی مورد علاقه خود را بخواهید. بعضی از سوالاتی که می توانید از اعضای خانواده خود بپرسید تا داستان خانوادگی مورد علاقه خود را پیدا کنند که می تواند شامل موارد زیر باشد:</p> <ul style="list-style-type: none"> - به پدر و مادر یا پدر کلان و مادر کلان تان که در سن شما بودند چه داستانی برای آنها تعریف کردند که هرگز فراموش نکردند؟ - داستانی که در طفولیت از خواندن یا گوش دادن به آن لذت می بردید چیست؟

<p>۳۰ دقیقه</p>	<p>از اعضای خانواده بخواهید داستان قدیمی مورد علاقه مشترک خود را روایت کنند. این راوی خانواده باید داستان را به آرامی دنبال کند تا شاگردان بزرگتر بتوانند املا قسمت های اصلی داستان را یادداشت کنند - شاگردان تشویق می شوند حداقل ۴ تا ۵ نکته را از طریق املا داستان بنویسند. شاگردان جوان در حین گوش دادن به داستان حداقل ۴ تا ۵ شی / شخصیت را ترسیم می کنند. همچنان به همه شاگردان توصیه می شود تا حد امکان جزئیات بیشتری را به نقاشی ها یا نوشته های خود اضافه کنند.</p>
<p>۵ دقیقه</p>	<p>در مورد داستان سوال بپرسید تا جزئیات را بفهمید؛ هدف داستان، صحنه، مانعی که شخصیت اصلی باید بر آن غلبه کند (جنگ)، حال و هوای شخصیت، چرا اتفاقات خاص، درس های آموخته شده و غیره رخ میدهند. شاگردان کلانتر لیست از سوالات و جواب های ارایه شده توسط راوی (روایت کننده) خانواده را یادداشت می کنند.</p>
<p>۲۰ دقیقه</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● به همان داستان از ۲ تا ۳ عضو خانواده گوش دهید. ● شما تشویق می شوید با دقت گوش کنید و بعدا بخش های مختلف یک داستان را مقایسه کنید و تا جاییکه میتوانید مشابهت ها و تفاوت ها را درک کنید. ● شاگردان کلانتر میتوانند نقاشی بکشند که در آن همه تفاوت ها را علامت گذاری و نشانی کنند و/یا شاگردان کلانتر میتوانند لیستی از تفاوت ها را بنویسند. زمینه، نام، شخصیت نقش مرکزی یا اصلی، تنظیمات و غیره. ● شما ترغیب می شوید حداقل به ۳ مشابهت و تفاوت فکر کنید (اگر داستان ها کاملاً وابسته به یکدیگر هستند، به ۳ موردی فکر کنید که توقع نداشتید مشابه باشند، زیرا بیان دوباره شفاهی بود). ● شکل ون (ون دیاگرام) را ترسیم کنید که مشابهت ها و تفاوت ها بین داستان قدیمی مورد علاقه مشترک که توسط اعضای مختلف خانواده گفته می شود را نشان میدهد. <div style="text-align: center;">  </div>
<p>۱۰ دقیقه</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● بسیاری داستان های قومی و قصه های قدیمی شفاهی جنبه های جادویی و عقیده ای دارند. بطور مثال. حیواناتی که صحبت می کنند، پری ها ویا دیوها، درختانی که تا آسمان نمو می کنند ویا موترهای که میتوانند پرواز کنند وغیره.

	<p>جنبه های اعتقادی داستان ها را در یک لیست تشریحی ویا نوشتاری مشخص سازید. شما میتوانید در مورد آن که چرا آنها به این عقیده هستند که جنبه های اعتقادی وجود دارند. بطور مثال: برای جالب ساختن آن، یک چیز نمایشی ویا کدام مورد دیگر در قصه باید اتفاق می افتاد.</p> <p>ویا</p> <p>برای داستان های که کدام جادو وجود ندارد، شما همچنان میتوانید در مورد نتیجه اخلاقی آن فکر کنید. آیا شما یک درس ویا چیزی از این داستان آموختید؟</p>
--	---

روز سوم

امروز شما یک طرح داستان برای یک قصه قدیمی خواهد ساختید.

زمان پیشنهاد شده	فعالیت و تشریح
۲۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> روز را با ساختن یک طرح داستان به قصه که دیروز شنیده بودید آغاز نمایید. یک طرح داستان نقشه است که ما را برای درک جزئیات داستان کمک می کند. یک مثال طرح داستان «قصه گدایاک و سه خرس» در قسمت پایین میباشد. <ul style="list-style-type: none"> در یک نقشه قصه چند خط بکشید و نوشته کنید که شامل عنوان، شخصیت ها، تنظیمات، آغاز، قسمت وسط و پایان داستان موجود باشد.

<p>۳۰ دقیقه</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● شخصیت های داستان را تحلیل و تجزیه نمایید و به شکل شفاهی دوباره بیان کنید. ● احساسات شخصیت های مرکزی را شرح بدهید. آیا شخصیت خوشحال، ناراحت، قهر و غیره است. ● در مورد احساسات و عواطف شخصیت ها فکر کنید و چگونه آنها در داستان تغییر می نمایند. دلیل آن که آنها این گونه احساس می کردند و چه باعث شد که احساس آنها تغییر کند؟ ● یک حالت سنج بسازید (یک ترسیم شخصیت مرکزی با تمام عواطف آنها) و آن را به ترتیب عملی کنید و یا بنویسید. بطور مثال: <ul style="list-style-type: none"> - نقاشی یک دایناسور غمگین و تنها (تیمی) چون هیچ دوست دیگری نمی خواست با او بازی کند، بخاطریکه او بسیار بزرگ بود و همه ترسیده بودند. - تیمی به یکی از دوستانش کمک کرد وقتی دوست او در بین پنجره بند مانده بود و آنها متوجه یک بازی یخمالک در پشت او شدند. - همگی بسیار هیجان زده بودند و همه می خواستند به نوبت با تیمی بازی کنند و خیلی لذت بردند
<p>۱۵ دقیقه</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● از آخرین تمرین شناسایی احساسات شخصیت های مختلف برای نمایش شفاهی روایت استفاده کنید. ● هنگام روایت و استفاده از صدای شخصیت های مختلف صدای خود را تغییر دهید. ● چگونه با صدای شخصیتی که غمگین است چیزی بگویید؟ آهسته و آهسته صحبت می کردند. ● یک شخصیت قهر احتمالاً با صدای بلند صحبت می کند، گاهی اوقات چند کلمه را فراموش می نماید، سریع صحبت می کند و غیره.

روز چهارم

امروز شما یک کتاب برای یک داستان قدیمی خواهد ساختید!

<p>زمان پیشنهاد شده</p>	<p>فعالیت و تشریح</p>
-------------------------	-----------------------

<p>۲۰ دقیقه</p>	<p>چگونه یک خواننده میتواند زمان وقوع داستان را حدس بزند، نظریه تمام "شواهد" که در طراحی هر صحنه قرار می دهد،</p> <ul style="list-style-type: none"> ● حداقل به ۱۰ نشانی فکر کنید تا نشان دهید داستان در چه دوره زمانی اتفاق افتاده است. ● از این نشانی ها یک لیست نوشته شده یا یک لیست ترسیم شده تهیه کنید. از اعضای خانواده سوالاتی بپرسید تا برای شما مفکوره ایجاد شود. مثلا: <ul style="list-style-type: none"> - چه نوع حمل و نقل در آن زمان وجود داشت؟ به طور مثال. کراچی های گاو، گادی اسب، بایسکل و غیره وجود داشت. - مردم در چه نوع خانه ها زندگی می کردند؟ به طور مثال. کلبه های قریه، خانه های گلی یک طبقه و غیره. - زیرساخت و تکنالوژی چگونه بود؟ به بطور مثال. پایه های برق یا تلفون، میایل های هوشمند، کامپیوتر، سرک های کانکریتی و غیره. - به چه عناصر فرهنگی می توانید فکر کنید؟ به طور مثال. لباس و غیره. - آن زمان از کدام لسان استفاده می شد؟ به طور مثال. نام شخصیت ها، زبان مورد استفاده، انواع کلمات استفاده شده و غیره.
<p>۵ دقیقه</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● در مورد شخصیت های اصلی که دوباره میامدند چه فکری کنید؟ این را در داستان خود روایت ویا نوشته کنید.
<p>۲۵ دقیقه</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ داستان کامل را در یک کتاب نوشته و دیزان کنید - از تمام نقاشی هاییکه قبلا ساخته اید استفاده کنید و آنها را بچسبانید، به شمول موارد که در املا میباشد، لیست مشرح، حالت سنج، نقشه داستان و ترسیم مشابتهت ها و تفاوت ها وجود دارد. شما چند گزینه دارید که عبارتند از: - با تصاویری که رسم کرده اید، یک کتاب تصویری یا بدون کلمه بسازید (تصاویر دیگر میتوانند کتابی قرصی باشند که بر اساس تصاویر بریده شده از مجلات/روزنامه ها یا نقاشی هایی که انجام داده اید) میباشد. - با تصاویری که رسم کرده اید و تصاویر اضافی و صدای شخصیت ها یک کتاب گرافیکی یا کتاب مشرح بسازید. - یک کتاب با دست نوشته با تشریح کامل بسازید (با تصاویری که کشیده اید)
<p>۱۰ دقیقه</p>	<p>یک صفحه جلد و صفحه پشت کتاب دیزاین کنید. چند کتاب مطالعه کنید، ببینید معمولا کدام موارد در صفحه پیشروی و پشت یک کتاب صفحه جلد کتاب دارای یک تصویر، عنوان، نویسنده، مترجم و تشریح کننده خواهد بود. صفحه پشتی شامل بخش خلاصه از داستان خواهد بود.</p>

روز پنجم

امروز شما یک فرصت میداشته باشید که در مورد داستان فکر کنید و یا داستان را بیان کنید.

<p>زمان پیشنهاد شده</p>	<p>فعالیت و تشریح</p>
-------------------------	-----------------------

۱۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> ابتدا فرض میکنیم شما شخصیت اصلی آن زمان هستید، داستان را در زمان مورد نیاز دوباره بیان می کنید: عکس العمل شما به این موقعیت ها و شخصیت های دیگر چگونه است؟ چه چیزی به عنوان یک عکس العمل متفاوت خواهد بود؟
۳۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> به همین داستان فکر کنید و صحنه ها را قسمی ترسیم کنید که امروز تنظیم شده است و در دایره درک خودت علاوه بر نشانی ها و شواهدی که قبلاً استفاده کردیم، باید به چگونگی تغییر داستان همچنان فکر کنید. - پیشرفت های تکنالوژیکی چگونه در داستان تأثیر می گذارد، به طور مثال. اگر شخصیت های اصلی تلفن یا اینترنت داشتند - چه چیزی متفاوت بود؟ یک جلد و صفحه پشت کتاب را به شکل کتاب های پیشرفته دیزاین کنید که شامل موارد بیشتری مانند تصویر مشرح، عنوان و خلاصه آن و غیر میباشد.
۱۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> کتاب های قدیمی و پیشرفته (مدرن) خود را با خانواده و/یا دوستان خود به اشتراک بگذارید. خانواده/ دوستان تان حدس می زنند که داستان ها در چه زمانی و چرا اتفاق می افتند؟ آن ها میتوانند به اساس جلدی که بیشتر دوست دارند، تصاویر و نقاشی ها، کدام صفحه جلد را بیشتر دوست دارند، در مورد داستان انتقاد کنند یا نظر بدهند.
۱۰ دقیقه	<p>به کار و آموزش خود فکر کنید:</p> <ul style="list-style-type: none"> - مهمترین چیزی که من شخصا آموخته ام چه است؟ - در کدام لحظه ها به تلاش های خود افتخار کردم؟ - کدام چیزها را میتوانم بار دیگر متفاوت انجام بدهم وقتی بالای دیگر پروژه ها کار می کنم؟ - کدام چیزها را من آموختم که بزرگترین قوت ها و پیشرفت های من بود؟ - با کدام طریقه یا روش میتوانم چیزهای که آموخته ام در آینده استفاده کنم؟

بخش ارزیابی و بررسی

- شفافیت متن و تصاویر
- توانایی درک قوس عاطفی شخصیت ها و علت موثریت واقعات
- گوش دادن دقیق به روایت توسط اعضای خانواده و کشیدن رسم یا نوشتن املا
- خلاقیت در مشخص سازی و ترسیم شواهد برای شناسایی دوره زمانی داستان ها
- نتیجه گیری در مورد تأثیر پیشرفته یا مدرن ساختن داستان

فعالیت های تقویتی بیشتر

- آموزش در مورد داستان های قدیمی، آهنگ ها، و تاریخ شفاهی در خانواده و جامعه خود را ادامه بدهید.

اصلاحات ساده سازی

- شاگردان میتوانند آخرین روز فعالیت پیشرفته یا مدرن نسخه داستان خود را حذف نمایند.

بخش ۱: یک مثال از یک داستان فدیمی افسانه های ازوپ

آفتاب و باد (شمال)



یک بار باد و آفتاب با هم جنگ کردند. هر کدام از آنها ادعا می کردند که قوی تر هستند. در نهایت، آنها موافقت کردند که یک آزمایش قدرت نمایی داشته باشند.

آفتاب گفت: "اینجا یک راهگذر می آید. ببینیم چه کسی میتواند کورتی او را از بدنش بکشد."

باد موافقت کرد و اولین نوبت را انتخاب کرد. او به سخت ترین شکل ممکن شمال بوجود آورد. در نتیجه راهگذر بالاپوش خود را محکمتر دور خود پیچید.

بعدا نوبت به آفتاب رسید. در ابتدا بسیار ملایم می درخشید. در ابتدا شعای گرمی ملایم بود و راهگذر در گرمای دلپذیر پس از سردی شدید باد و شمال، بالاپوش خود را باز کرد تا روی شانه هایش آویزان کند. همانطور که نور آفتاب گرمتر و گرمتر می شد، راهگذر کلاه خود را برداشت و پیشانی خود را پاک کرد. بالاخره آنقدر داغ شد که بالاپوش خود را کشید و در زیر درختی پهلوی سرک یک سایه دوستداشنی پیدا کرد.

باد مجبور بود شکست خود را قبول کند.

نتیجه اخلاقی: ملایمت و مهربانی در مقابل زورگویی برنده است. (گردن نرم را شمشیر نمیبرد!)

بخش 2: جنبه های عام داستان ها (قصه های) قدیمی

جنبه	معنی	یاد داشت های خلاصه
هدف		<p>در نظر گرفته شده برای:</p> <ul style="list-style-type: none"> رفتار و رویه درست را به شاگردان درس بدهید و به آنها نشان دهید که کدام ارزش ها برای یک جامعه مفید است. برای چیزهای که مردم متوجه نشده اند توضیح و تشریح نمایید. صرفاً برای سرگرمی یک ارزش اخلاقی یا ارزشی را که برای جامعه ارزشمند است به اشتراک بگذارید
مضامین یا موضوعات	«مفکوره بزرگ» این است که داستان واقعا در مورد چه است	<ul style="list-style-type: none"> مثال: خیانت، عشق، دوستی، حسادت، خشونت، عدالت مسائل فضایل خوب شفتت، عشق، سخاوت را ترویج می دهند و رذایل حرص، خودخواهی، غرور بیش از حد و غیره را کاهش می دهند.
تنظیمات	آین زمان و موقعیتی است که داستان اتفاق می افتد.	<p>تنظیمات معمولاً بی اهمیت هستند. هیچ نشانه دقیقی از مکان و زمان پیشکش نشده است. داستان های قدیمی معمولاً با کلماتی مانند «روزی روزگاری» «یکی بود یکی نبود» «خیلی وقت پیش در سرزمینی دور» شروع می شود:</p>
شخصیت ها (نقش ها)	اینها موجوداتی هستند که در داستان زندگی می کنند.	<ul style="list-style-type: none"> شخصیت ها میتوانند انسان ها، حیوانات یا گیاهان واقعی باشند که مانند انسان ها رفتار می کنند که هر کدام نقش یا هدف متفاوتی دارند. همیشه یک قهرمان (بچه فلم) و یک دشمن (بدماش) وجود دارد. قهرمان شخصیت اصلی است که هدف مشخص برای انجام دادن یا درگیری برای غلبه بر هدف خود دارد. دشمن را میتوان در قالب یک شخص، مکان، چیز یا موقعیتی بیان کرد که مانع بسیار کلان به شخصیت اصلی می شود. شخصیت ها معمولاً صاف، ساده و منظم هستند. آنها یا کاملاً خوب هستند یا کاملاً بد، زیبا یا زشت، عاقل یا احمق، قوی یا ضعیف، ثروتمند یا فقیر با اکثر خصوصیات مبالغه آمیز هستند. شخصیت های اصلی (بچه فلم/دختر فلم) جوان، مهربان، خیرخواه، دلسوز، شجاع، خودخواه، با توانایی ها یا قدرت های خاص هستند.

<ul style="list-style-type: none"> ● شخصیت‌ها (نقش‌ها) با سپری کردن امتحان تعیین می‌شوند. ● شخصیت‌های خود امتیاز تقدیر می‌شوند و ● شخصیت‌های بد جزا داده می‌شوند. ● شخصیت مرکزی همیشه یک پایان خوش دارد / ● در آخر برنده می‌شود. ● جادو/ارواح معمولاً برای بیان چیزهای غیرقابل توضیح استفاده می‌شوند 		
<ul style="list-style-type: none"> ● نقشه‌ها کوتاه و ساده هستند ● قانون ۳: رویدادهای اغلب در مجموعه‌های سه بخش رخ می‌دهند (مثلاً سه خرس، سه خواهر و غیره). عدد ۳ خاص است. در بسیاری از مذاهب و فرهنگ‌ها اهمیت دارد 	<p>نقشه یک سلسله‌واقعاتی است که در داستان رخ میدهد. این اتفاق افتاد، بعداً این کار شد، بعداً این اتفاق رخ داد، ...</p>	<p>نقشه</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● یک زد و خورد ممکن است درونی یا بیرونی باشد - ممکن است در ذهن شخصیت اصلی یا بین شخصیت اصلی و نیروهای خارجی (شخصیت‌های دیگر، یک حیوان یا یک رویداد آب و هوا) رخ بدهد. ● تضاد چیزی است که تماشاچیان را درگیر می‌کند و او را بی‌صبرانه منتظر می‌گذارد تا ببیند آیا شخصیت اصلی بر مانع خود غلبه می‌کند یا خیر. ● با ایجاد زد و خورد در ابتدا و حل آن تا پایان داستان، داستان جهت خود را پیدا می‌نماید، حرکت و هدف می‌گیرد. بدون درگیری، داستان آغاز، میانه و پایان نخواهد داشت ● هنگامیکه شخصیت‌های اصلی سعی می‌کنند بر زد و خورد غلبه کنند، ویژگی‌های شخصیتی آنها آشکار می‌شود و به مخاطب کمک می‌کند تا از داستان درس بیاموزد. 	<p>جنگ یک زد و خورد یا واقعه بین دو نیروی مخالف و یا دو نظریه مخالف می‌باشد</p>	<p>جنگ (زد و خورد)</p>