د نیا کیسه (لومړۍ درجه)

توضیحات	زده کوونکي به ولسي کیسي یا سندرې له مشرانو یا کورنیو څخه ثبت کړي چي دا د هغوی د کلتور یا میراث یوه برخه ده. زده کوونکي به دا چانس ولري چي دغه کیسه وروسته له نووښت څخه د کتاب په بڼه یا په شفاهي توګه بیان کړي.
مخکښنه پوښتنه	مونږ له خپلو مشرانو کوم څه زده کولای شو؟
ټول د اړتیا وخت	په پنځو ورځو کي ۵ ساعته
د اړتیا وړ توکي	کاغذ، پنسل، قلم، رنګونه، سریښ په اختیاري توګه دغو توکو ته اړتیا شته: جامي، کوچنی متحرک توکي او مجلي
د زده کړي پایله	1. د کیسي ویلو بیلابیلي برخي لکه کرکټرونه، جوړښت، داستان، پیل، منځ او د پای پیژندل. 2. د کیسي د اوریدلو مهارتونه، پوهیدنه، بیا ویل، او د بیا فکر کولو تمرین کول. 3. د کیسي د نقشي رسمول او پیژندل. 4. په دې موضوع قضاوت او پوهیدل چي څرنګه شرایط او پرمختګونه ژوند اغیزمنوي. 5. د وخت له نظره په کیسو باندې بیا فکر کول.
مخکیني زده کړه	د کیسو په اړه یو څه تجربه لرل. په کیسه کي د وخت د ترتیب او د کرکټرونو په اړه پوهیدل.

لومړۍ ورځ

نن به په دې پوه شئ چي څرنګه دا چانس تر لاسه کړئ چي له مشرانو څخه د خپلي خوښي ولسي کیسي ثبت کړئ.

وړاندیز شوی وخت	فعالیت او توضیحات
۱۵ دقیقي	ولسي کیسي هغه دي چي په کراتو له یو نسل څخه بل نسل ته ویل شوي دي. ډیری دغه کیسي په شفاهي توګه نه په کتابي توګه له یوه څخه بل ته رسیدلي دي. لاربښود: ډیری ولسي کیسي کوم ځانګړی جوړښت نلري. د حیواناتو کرکټرونه پکي خبرې کوي. دغه کیسي خوښي پایلي او یو درس لري.

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7

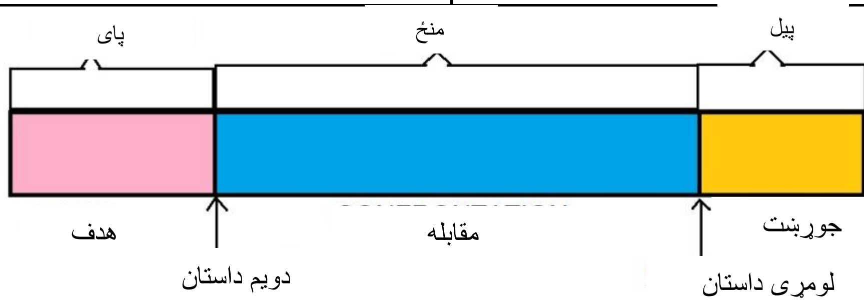
- د یوې ولسي کیسې بیلګه په لومړۍ ضمیمه کې شتون لري. - دویمه ضمیمه د ولسي کیسې معنی او د ځینو ګډو برخو لنډ یادښتونه بیانوي. د خپلې خوښې ولسي کیسې په اړه فکر وکړئ چې تاسو په کتاب کې لوستې یا مو اوریدلې وي. دغه ولسي کیسه بیا ووایئ.	

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7

۱۵ دقیقي

- دري انځورونه جوړ کړئ. مشران زده کوونکي کولای شي یو څو جملي ولولي او د کیسي هره صحنه دي تشریح کړي چي لاندي برخي ولري:
  - پیل
  - منځ
  - پای

صحنه	لنډ وضاحت
پیل	
منځ	
پای	



پیل (جوړښت): دا د کیسي لومړی برخه ده چي د کیسي ویونکی ناست خلکو ته د کیسي جوړښت، کرکټرونه او حالت (شخړه)، او د کرکټرونو موخي معرفي یا ور پیژني. د داستان لومړی برخه هغه ده چي د کیسي اصلي کرکټر له عادي ژوند څخه ځینو شخړه ایزو حالاتو ته ورولي چي کیسه د هماهغه حالت په اړه ده.

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7

منځ (مقابله): دا هغه برخه ده چې د کیسې ډیرى کرکټرونه آرام مومي او خپل احساساتي سفر جوړوي. اصلي کرکټر له یو سلسله ستونزو سره مخ کیږي چې برلاسي شي. هر لاربنود له یو کوچني بحران سره خامخا مخ کیږي چې دا بیا په لوى بحران بدلیږي. په لوى بحران کې، اصلي کرکټرونه له ډیرو گواښونو سره مخ کیږي. د داستان دویمه برخه د بحران حل دی. د کیسې پاى (حلاره): دا هغه برخه ده چې کیسه پاى ته رسوي. دا برخه په ډرامتیکه توگه په ډاگه کوي چې اصلي کرکټر څنگه کولاى شي بریالى شي.	
کله چې کیسه بیانوئ، د لاندې لاربنود په کارولو سره دغو پوښتنو ته ځواب ورکړئ: - د کیسې عنوان څه شی دی؟ - اصلي کرکټرونه څوک دي؟ د بیلگې په توگه، بلال لیک ورنکی، کبراء پرانگ او داسې نور. - د کیسې جوړښت څه ډول دی؟ د بیلگې په توگه، په پارک کې، په کور کې او داسې نور. - په کیسه کې څه پیښیږي؟ - د اصلي کرکټرونو احساسات د کیسې په پیل، منځ او پاى کې څرنگه بیانوئ؟ د بیلگې په توگه خوښ، خفه او داسې نور. - له دغې کیسې مو څه زده کړل؟	۱۰ دقیقې
• دغه کیسه مو خپلې کورنۍ یا ملگرو ته ووایئ. • کله چې دغه کیسه بیا وایئ، بیلابیل غږونه وکاروئ چې د بیلابیل کرکټرونو استازیتوب وکړى شئ. • مشران زده کوونکي کولاى شي چې کیسه انځورونو ته اړوند رسم او ولیکي.	۱۰ دقیقې
په کیسه کې د کورنۍ بیلابیل غړي د بیلابیلو کرکټرونو لپاره و ټاکئ او د کورنۍ غړو ته لاربنوونه وکړئ چې کیسه ډراماتیکه کړي.	۱۰ دقیقې

دویمه ورځ

نن به تاسو د ولسي کیسو زده کړې ته دوام ورکړئ او په هغو به پوه شئ.

فعالیت او توضیحات	وړاندیز شوى وخت

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7

۵ دقیقې	د کورنۍ له غړو څخه د ولسي کیسو غوښتنه وکړئ. تاسو کولای شئ د کورنۍ له غړو څخه مو ځینې پوښتنې د خپلې خوښې کیسې لپاره و پوښتئ لکه: - کله چې تاسو زما په سن وئ، والدینو مو کومې کیسې درته کړې دي چې تر اوسه مو په یاد دي؟ - د یو ماشوم په توګه، د کومې کیسې لوستل یا اوریدل خوند در کوي؟

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7

0 minutes •

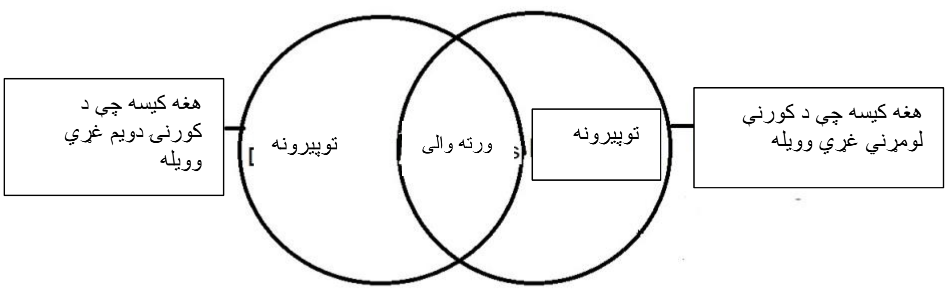
د کورنۍ له غړو مو وغواړئ چې خپلې عامې ولسي کیسې درته وکړي. د کیسې ویونکی باید کیسه ورو ولولي چې مشران زده کوونکي يې ولیکلی شي. زده کوونکي وهڅوئ چې ۴ ــ ۵ ټکي د کیسې لیکلو په وخت کې ولیکي. ځوان زده کوونکي به لږ تر لږه ۴ ــ ۵ شیان یا کرکټرونه د کیسې اوریدلو په وخت کې رسم کړي. ټول زده کوونکي تشویقيږي چې خپلې رسامۍ او لیکنې ته ښه ډیر جزیات ور اضافه کړي.	۳
د کیسې په اړه پوښتنې و کړئ چې د کیسې په جزیاتو، اهدافو، جوړښت، ستونزو، اصلي کرکټرونو، د کرکټرونو په مزاج باندې پوه شي. او په دې هم پوه شي چې ولې ځینې شیان پیښیږي، او کوم درس ترې زده کیږي او داسې نور. مشران زده کوونکي به د پوښتنو او ځوابونو یو لیست له کورني کیسه ویونکي څخه برابر کړي.	۵ دقیقې

6

e

<table>
<tr>
<td>٢٠ دقیقې</td>
<td>

- همدغې کیسې ته د ٢ – ٣ کورنۍ غړو ته غوږ ونیسئ.
- تاسو هڅول کیږئ چې په پوره پاملرنې سره غوږ ونیسئ او وروسته بیا د کیسې بیلابیلې ځانګړتیاوې مقایسه کړئ، او ډیر مشابهتونه او توپیرونه وپیژنئ.
- ځوان زده کوونکي کولای شي د توپیرونو لپاره رسامي وکړي. او مشران زده کوونکي کولای شي چې د توپیرونو یو لیست ولیکي. د بیلګې په توګه، د کیسې متن، نوم، د کرکټرونو شخصیت، د کیسې جوړښت او داسې نور.
- تاسو دې ته هڅول کیږي چې په کیسه کې په ٣ ورته والي او توپیرونو باندې فکر وکړئ. او که چیرته دغه کیسې سره یو شان وي، بیا ٣ شیانو ته اشاره وکړئ چې تاسو د ورته والي هیله تري نه درلوده.
- د وین ډیاګرام رسم کړئ او په هغه کې د ولسي کیسو ورته والی او توپیرونه وښیئ چې د کورنۍ بیلابیلو غړو ویلي وي.



</td>
</tr>
<tr>
<td>١٠ دقیقې</td>
<td>ډیری ولسي کیسې او زړې شفاهي کیسې یوه جادویي برخه لري او په هغو باندې خلک باور کوي. لکه، خبرې کوونکي حیوانات، دیو او پري، په آسمان کې د ونو زرغندیدل، یا آلوتونکي موټرونه او داسې نور.په انځوریز یا لیکي لیست کې دا په ډاګه کړئ چې کوم څه د باور سبب کرځي.</td>
</tr>
</table>

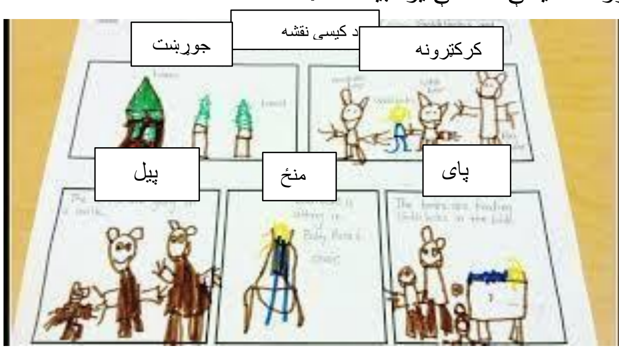
	تاسو کولای شئ چې دا موضوع بیان کړئ چې ولې دوی دا احساس لري چې د باور برخې ورګډې شوي دي، د بیلګه په توګه، د کیسې د ښه زړه پوري کولو لپاره باید یو څه ډراماتیک شیان پیښ شوي وي. یا: هغه کیسې چې جادویي برخه ونلري، تاسو کولای شئ د هغوی اخلاقي بڼې بیان کړئ. آیا کوم درس یا بل څه شته چې تاسو له کیسې زده کړل؟

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7

0 minutes ● e e a

دریمه ورځ

نن به تاسو یوې ولسي کیسي ته یوه نقشه جوړه کړئ.

وړاندیز شوی وخت	فعالیت او توضیحات
۲۰ دقیقې	● خپله ورځ د هغې کیسي جوړلو په نقشه پیل کړئ چې تاسو تیره ورځ واوریده. ● د کیسي نقشه یو ګرافیکي جوړښت دی چې مونږ. سره د کیسې د جزیاتو زده کولو کې مرسته کوي. ● لاندې د «ګولډیلاکس او یږو» د کیسي د نقشي یوه بیلګه ده:  ● د کیسي په نقشه باندې یو څو خطونه رسم او د کیسې عنوان، کرکټرونه، جوړښت، د کیسې پیل، منځ او پای ولیکئ.

۳ د کیسي کرکټرونه تحلیل کړې او کیسه بیا ووایئ.

- د اصلي کرکټرونو احساسات تشریح کړئ. آیا کرکټرونه خوښ، خفه یا به غصه دي.
- د کرکټرونو په احساساتو باندې فکر وکړئ او څنګه په کیسه کې بدل شول. د دغه احساساتو لامل څه وه، او کوم څه دغه احساسات بدل کړل؟
- یو د مزاج اندازه کونکی جوړ کړئ (د اصلي کرکټر یوه رسامي له ټولو احساساتو سره) او دغه فعالیت ترسره کړئ یا یې د مربع په شکل ولیکئ. د بیلګې په توګه:
  - د یوه خفه او یواځې ډیناسور(ټیمي) رسامي څکه چې هیڅ ملګری نه غواړي له هغې سره لوبه وکړي، او دا ددې لپاه چې هغه ډیره غټه ده او ټول له هغې څخه ویریږي.
  - ټیمي خپل یو ملګري سره مرسته وکړه کله چې یې ملګری په یوه کړکې کې بند پاتې وه او هغوی د هغه له ملا څخه د بنویدو لوبه جوړه کړه.
  - ټول ډیر خوښ وو او هغوی ټولو به نوبت سره غوښتل چې ټیمي سره لوبه وکړي او ښه ډیره تفریح وکړي.

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7

e

۱۵ دقیقې

وروستنی تمرین د بیلابیلو کرکټرنو د احساساتو د پیژندلو لپاره وکاروئ چې شفاهي کیسه نوره هم ډراماتیکه کړي.

- کله چې د بیلابیلو کرکټرونو کیسي کوئ او غږونه یې کاروئ، خپل غږ بدل کړئ.
- د یوه خفه کرکټر په غږ کې څنګه یو څه وایئ؟ دوی شاید نرم او ورو خبرې وکړي.
- یو خفه کرکټر شاید ورو خبرې وکړي، کله شاید ځیني خبرې ترې پاتي شي، یا تیزې خبرې وکړي او داسي نور.

څلورمه ورځ

نن به تاسو د ولسي کیسي لپاره یو کتاب جوړ کړئ!

وړاندیز شوی وخت	فعالیت او توضیحات

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7

0 minutes ● e e a

<table>
<tr><th>د شواهدو په اساس چې تاسو د کیسې د یوې صحنې رسمولو لپاره کارولي دي، یو لوستونکی به څنګه وکولای شي چې د هغه وخت په اړه فکر وکړي چې کیسه جوړه شوې ده.
● لږ تر لږه به ۱۰ معلوماتي برخو باندې فکر وکړئ چې وښیي کله دغه کیسه جوړه شوې ده.
● د دغو معلوماتو برخو لیکلی یا رسم شوی لیست جوړ کړئ. د کور له مشرانو څخه د نظریاتو لپاره پوښتنې وکړئ. د بیلګې په توګه:
- په تیر وخت کې کوم ډول د لیږد وسیلې یا ترانسپورت شتون درلود. لکه د غوا ګاډی، د اسپ ګاډی، بایسکل او داسې نور.
- خلکو په کوم ډول کورنو کې ژوند کاوه؟ لکه، کلیوالي کوټې، و خښتو یو پوړیز کور او داسې نور.
- تکنالوژي او بنسټیز جوړښتونه څه ډول وو؟ لکه، د تلفون او بریښنا پائې، تلفونونه، کمپیوټرونه، کانکریټي سرکونه او داسې نور.
- په کومو فرهنګي عناصرو باندې فکر کولای شئ؟ لکه، جامې او داسې نور.
- په هغه وخت کې کومه ژبه کارول کیده؟ لکه، د کرکټرونو نومونه، کارول شوې ژبه، کارول شوي کلمو ډولونه او داسې نور.</th><th>2</th></tr>
<tr><td>دا بیان کړئ چې د اصلي کرکټرونو تجربه په تیر کې څه ډول وه؟ دغه موضوع په خپله کیسه کې رسم یا یې ووایئ.</td><td>۵ دقیقې</td></tr>
<tr><td>پوره کیسه په یوه کتاب کې ډیزاین یا جوړه کړئ. خپل ټول انځورونه چې تاسو له مخکې رسم کړي دي په کتاب کې سریښ کړئ. د دې تر څنګ ټولې املا شوې برخې، انځور شوی لیست، د مزاج د اندازه کولو وسیله، د کیسې نقشه، او د ورته والي او توپیرونو رسامي د کیسو په کتاب کې ځای پر ځای کړئ. تاسو یو څو نور دغه انتخابونه هم لرئ:
- یو انځور جوړ کړئ یا داسې یو کتاب جوړ کړئ چې لیکنه ونلري بلکې هغه انځورونه ولري چې تاسو رسم کړي وي (نور انځورونه له اخباره یا مجلې څخه اخیستی شئ چې ستاسو له کتاب سره برابر وي).
- یو ګرافیکي یا طنزي کتاب له هغو انځورونو څخه چې تاسو رسم کړي دي جوړ کړئ او د دې ترڅنګه د کرکټرونو غږونه ور اضافه کړئ.
- یو لیکل شوی انځوریز کتاب جوړ کړئ (هغه انځورنه پکې واچوئ چې تاسو رسم کړي دي)</td><td>۲۵ دقیقې</td></tr>
</table>

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7

۱۰ دقیقې	د کتاب پوښ او مخ ډیزاین کړئ. یو څو کتابونه ولولئ چې پوه شئ د کتاب په لومړی پاڼه او مخ باندې او همدارنګه د کتاب په وروستنۍ پاڼه باندې څه لیکل شوي دي. د کتاب په پوښ باندې یو تصویر، د کتاب نوم، لیکوال، ژباړن او انځور ګر لیکل شوي وي. په وروستنۍ پاڼه باندې د کیسې خلاصه شامله وي.

پنځمه ورځ

نن ورځ به تاسو یو چانس ولرئ چې کیسه بیا ولولئ او فکر پرې وکړئ.

1	لومړی تاسو دا کیسه بیا ووایئ او فکر وکړئ چې تاسو په هماغه وخت کې د کیسې اصلي کرکټر یاستئ: تاسو به څه ډول غبرګون په دغسې حالاتو کې له کرکټرونو سره ښودلی وه؟ د غبرګون په توګه به کوم څه به بدل وه؟
۳۰ دقیقې	په همداسې یوې کیسې باندې فکر وکړئ او صحنې یې رسم کړئ. داسې وانګیرئ چې کیسه همدا نن ستاسو په شرایطو جوړه شوې ده. د معلوماتو او شواهدو تر څنګ چې مونږ مخکې وکارول، په دې هم فکر وکړئ چې څرنګه کیسه بدلیدی شي. څرنګه تکنالوژیکي پرمختګ په کیسه باندې اغیز کوي. لکه، که چیرته د کیسې اصلي کرکټرونه تلفون یا انټرنټ وي، کوم توپیر شتون ولري؟ د یوه عصري کتاب لپاره د هغه پوښ او وروستنۍ پاڼه ډیزاین کړئ چې له عصر سره برابر انځور، نوم او غورچاڼ ولري.
۱۰ دقیقې	خپل نوي او زاړه کتابونه له خپلې کورنۍ یا ملګرو سره شریک کړئ. کورنۍ او ملګري به فکر وکړي چې کوم وخت دغه کیسې جوړې شوې دي او ولې؟ دوی به په کیسو باندې خپلو نظرونه ورکړي په کومو چې د دوی خوښیږي. او آیا د دوی د کتاب انځورونه خوښیږي، د کتاب کوم پوښ یې خوښیږي او داسې نور.

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7

0 minutes ● e a

فعالیت او توضیحات	وړاندیز شوی وخت

خپل کار او زده کړه بیان کړئ: - کوم اړین څه مې زده کړل؟ - هغه کوم وخت وه چې په خپل زیار مې وویاړل؟ - کله چې بله پروژه باندې کار کوم، څه متفاوت کار به وکړم؟ - آیا کوم څه چې ما زده کړل، هغه زما څواک او د پرمختګ ساحه وه؟ - کوم څه مې چې زده کړي دي، په راتلونکي کې به یې څنګه وکاروم؟	۱۰ دقیقې

د ارزونې معیارونه

- د متن او انځورنو وضاحت
- د احساساتي کرکټرونو او د پېښو د سبب او اغیزې پېژندل.
- د کورنۍ غړو ته د کیسې ویلو په وخت کې سم غوږ نیول او په ښه پاملرنې سره د رسامۍ او لیکنې تر سره کول.
- د شواهدو په رسمولو کې نووښت لرل تر څو د کیسو د وخت موده وپیژندل شي.
- په کیسه باندې د عصریتوب اغیز لپاره د پایلو رسمول.

اضافي تقویتي فعالیتونه

- د نورو ډېرو ولسي کیسو، سندرو، او شفاهي تاریخ ته په خپلې کورنۍ یا ټولنه کې زده کړو ته دوام ورکړئ.

د آسانتیا لپاره بدلونونه

زده کوونکي کولای شي د وروستنۍ ورځې فعالیت چې په نوي ډول کیسه بیانول یا لیکل دي، له منځه یوسي.

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7

<u>لمر او باد</u>

یوه ورځ د لمر او باد شخړه شوه. دواړو دا ویل چې ځواکمن دي. په پای کې دې پایلې ته ورسیدل چې خپل ځواک و ازمویې.

لمر وویل، « یو مسافر را روان دي. راځه چې وګورو څوګ کرتۍ ترې ویستی شي.»

باد ور سره ومنله او لومړی نوبت یې واخیست. هغه خپل حرکت ته پیل وکړ. په پایله کې مسافر نور هم خپل ځان په پټو کې تاو کړ.

وروسته د لمر نوبت شه. لومړی هغه ډیر په ارامه توګه خپلې وړانګې خپرې کړې. لومړی د هغه وړانګې نرمې او تودې وې وروسته له هغه چې باد خپله تریخه یخنې تیره کړه، خو په هغه وخت مسافر خپله کورتۍ له اوږو لرې نکړه او ځان یې نور هم وپیچه. څنګه چې د لمر وړانګې مخ په تودو شوې، مسافر خپله خولۍ لرې کړه او خپل مخ یې پاک کړ. په پای کې مسافر د تودوخې احاس وکړ او خپل پټو یې لرې کړ او د یوې ونې لاندې یې د سرک تر غاړې یو ښه سیوري پیدا کړ. باد باید خپله ماتې منلې وی.

اخلاقي پایله: نرمښت او په مهربانۍ سره هڅونه ګټونکي دي چیرته چې زور ناکامیږي.

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7

دویمه ضمیمه: د ولسي کیسو عمومي برخې

برخه	معنی	لنډ یادښتونه
هدف/موخه		پلان ده چې: ● د ځانګړي چلند لپاره درس ورکړئ او په ډاګه کړئ چې ټولنې ته کوم ارزښتونه اړین دي. ● د هغو شیانو په اړه توضیحات ورکړئ چې خلکو نه پیژندل ● ساده تفریح ● په ټولنه کې د ښه اخلاقو اړیکې جوړول
موضوع	لوی فکر – کیسه د څه په اړه ده	● بیلګې: خیانت، مینه، ملګري، بخیلي، تاوتریخوالی، عدالت ● موضوع د جذبې ښه فضیلتونو ته، مینې ته، سخاوتمندۍ ته وده ورکوي او حسد، ځان غوښتنه، ډیر غرور له منځه وړي.
جوړښت	دا هغه وخت او ځای ده چې کیسه پکې جوړیږي/پیښیږي	جوړښت ډیر اړین نده. ځای او وخت هم دومره غټې خبرې ندي. ولسي کیسې په دغو کلمو پیلیږي: وه نه وه، یو خت وه ډیر وخت مخکې

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7

کرکټرونه	دا هغه موجودات دي چې په کیسه کې شتون لري.	• کرکټرونه کیدای شي خلک، حیوانات یا بوټي وي چې د انسانانو په توګه بیلابیل هدفونه یا رول لوبوي. • تل اصلي کرکټرونه او سیال کرکټرونه شتون لري. اصلي کرکټرونه هغه دي د رقابت لپاره ښکاره موخه لري. او سیال کرکټرونه هغه دي چې د یو کس، یو ځای، یو شي یا حالت په بڼه را څرګند شي او اصلي کرکټر ته لوی ځنډ جوړ شي. • کرکټرونه معمولا ساده وي. دوی کیدای شي کاملا ښه یا بد وي، بد خیره لرونکی یا هوښیار وي، غښتلی یا کمزوری وي، بډای یا په ډیرو ځانګړتیاو سره افراطي غریب وي. • اصلي کرکټرونه (اتل/اتله) ځوانان، مهربان، مرستندوی، پامرنه کوونکي، زړه ور، ځان نه خوښونکي، او ځانګړي ځواک لرونکي یا غښتلي وي. • کرکټرونه د آزموینې له لارې مخ ته ځي. • ښخه کرکټرونه ستایل او بد کرکټرونه مجازات کیږي. • اصلي کرکټر تل ښه پایله لري او پای کې ګټونکی وي. عموماً جادو یا آرواوی د نه تشریح د تشریح لپاره کارول کیږي.
د کیسې داستان	داستان د پیښو یوه لړۍ ده چې په کیسه کې بېښیږي. دغه پیښې په تکراري ډول پیښیږي	• داستان به لنډ او ساده وي. • د دریو رول په کیسه کې هماغه ۳ کسیزه ډله وي(لکه، درې یړي، درې خویندې او داسې نور). دریمه شمیره په ډیرو مذاهبو یا فرهنګونو کې ځانګری ځای لري.
شخړه	شخړه د دوو مخالفو ځواکونو تر منځ یا نظریاتو ترمنځ شتون لري	• شخړه کیدای شي کورنی یا بهرنې وي – کیدای شي د اصلي کرکټرونو ترمنځ یا د اصلي کرکټرونو او بهرنې ځواکونو ترمنځ وي (نور کرکټرونه، یو حیوان، یا د هوا اړوند پیښه). • شخړه هغه ه چې لیدونکي ورسره ښکیل وي، هغوی ورته په بې صبرۍ تمه لري چې آیا اصلي کرکټر په خپلو موانعو باندې برلاسی کیږي. • په پیل کې د یوې شخړې جوړول او د کیسې په پای کې د هغې حللول، کیسه به خپل مسیر ، حرکت او موخه پیدا کړي. بې له شخړه څخه کیسه پیل، منځ او پای نه لري. • د اصلي کرکټر په توګه، کوښښ وکړئ چې شخړه له منځه یوسئ. د کرکټر د ځانګړتیاوې بربنډیدل لیدونکو

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7

سره دا مرسته کوي چې له کیسې څخه یو درس زده کړي.		

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7