

## داستان مادر کلان (سویه ۲)

شاگردان داستان ها و آهنگ های قدیمی را که بخشی از میراث و فرهنگ 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.	شرح
چه چیزها را ما میتوانیم از بزرگان خود بیاموزیم؟	سوالات رهنمودی
۵ ساعت در ۵ روز	مجموع زمان مورد نیاز
کاغذ، پنسل، رنگه، سریش اختیاری: لباس، وسایل ضروری، مجلات	مواد مورد نیاز
۱. درک ابعاد مختلف داستان سرایی مانند شخصیت ها، صحنه، طرح، آغاز، وسط و پایان داستان. ۲. تمرین مهارت های شنوایی، درک موضوع، بیان دوباره قصه و تصور مجدد داستان ۳. درک و ترسیم طرح داستان ۴. درک و قضاوت در مورد چگونگی تأثیر شرایط و پیشرفت ها در زندگی ۵. تفکر در مورد داستان ها نظر به زمان	نتایج آموزشی
موجود نیست	آموزش قبلی

## روز ۱

امروز می آموزید که چگونه فرصتی برای جمع آوری داستان های قدیمی مورد علاقه بزرگان که می شناسید خواهید داشت.

مدت زمان پیشنهاد شده	فعالیت و توضیح
۵ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> <li>داستان های قدیمی داستان های هستند که بارها و بارها در طول نسل ها نقل قول شده اند. بسیاری از این داستان ها به جای نوشتن، شفاهی انتقال داده شده اند. بیشتر داستان های قدیمی دارای یک محیط نامشخص، شخصیت های حیوان سخنگو، پایان خوش برای شخصیت اصلی و درسی هستند</li> </ul>

یک نمونه از یک داستان قدیمی در شکل ۱ آورده شده است. ضمیمه ۲ معنی و یادداشت های خلاصه از بعضی جنبه های عامه داستان های قدیمی را نشان می دهد

در مورد داستان قدیمی مورد علاقه خود که به اساس یک کتاب داستان که در مورد آن خوانده اید یا در مورد آن شنیده اید، فکر کنید. این داستان را برای خانواده خود دوباره بیان کنید و توضیح دهید.

۱۵ دقیقه

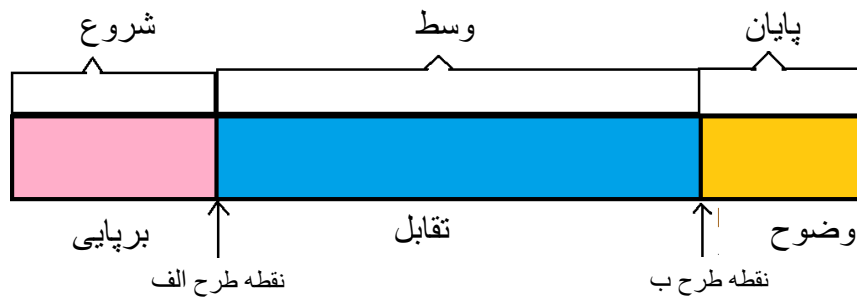
- سه تصویر بسازید که شاگردان مسن تر می توانند چند جمله برای توصیف هر یک صحنه های داستان را بنویسند که شامل موارد زیر است:

- ابتداء
- وسط
- پایان



صحنه	توضیح خلاصه
ابتداء	
ما بین	
پایان	

ساده ترین فرمول یک داستان خوب، با تشکیل سه قانون (ابتداء، ما بین و پایان) میباشد که با طرح و دیزاین های جداگانه ساخته می شوند.

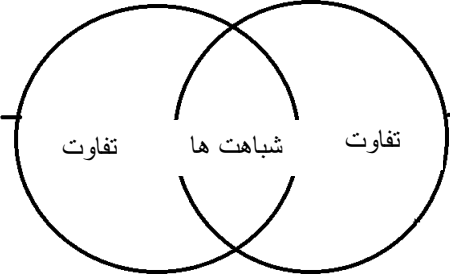


	<p>آغاز (ترتیب): این قسمت اول داستان است و جایی است که داستان‌نویس محیط، شخصیت‌ها و موقعیت (در مقابل) شخصیت‌ها و اهدافشان را به مخاطب معرفی می‌کند. این پلان یک حالت است که شخصیت اصلی (نقش مرکزی) را از "زندگی عادی" خود به سمت شرایط نامناسب و متفاوت هدایت می‌نماید که داستان درباره آن نوشته شده است.</p> <p>(مقابله) متوسط: اینجا جایی است که قسمت عمومی داستان توقف می‌کند و سفر عاطفی قهرمان (شخص نقش مرکزی) را تشکیل می‌شود. شخصیت اصلی با یک سلسله مشکلات و موانع روبرو می‌شود که باید بر آن‌ها غلبه کند، که هر کدام باعث یک بحران کوچک می‌شوند، بالاخره سبب یک بحران نهایی می‌شود - نقطه اوج. مخاطرات به بالاترین و خطر در بدترین حالت خود می‌باشد. پلان دوم، تحلیل و تجزیه نقطه اوج است.</p> <p>پایان (قطعنامه): در اینجا داستان به پایان می‌رسد. این به طور چشمگیری نشان می‌دهد که چگونه قهرمان (شخص نقش مرکزی) قادر است موفق شود.</p>
<p>۱۰ دقیقه</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● وقت تشریح داستان با استفاده از اعلانات زیر به سوالات پایین جواب بدهید:</li> <li>- عنوان داستان چیست؟</li> <li>- شخصیت‌های اصلی یا مرکزی چه کسانی هستند؟ بطور مثال. بیل پسته رسان، کوری ببر و غیره.</li> <li>- تنظیم و ترتیب داستان چیست؟ به طور مثال. یک پارک، یک خانه و غیره</li> <li>- در داستان چه اتفاق‌ها (رویدادها) رخ می‌دهد؟</li> <li>- احساسات شخصیت‌های اصلی یا مرکزی را در ابتداء، وسط و پایان داستان چگونه بیان می‌کنید؟ به طور مثال. خوشحال، ناامید و غیره</li> <li>- برای توصیف هر یک از شخصیت‌ها از چه صفت‌هایی استفاده می‌کنید؟ به طور مثال. زیبا، جدی، آرام و غیره</li> <li>- آنها در داستان چه چیزی یاد گرفتند؟</li> </ul>
<p>۲۰ دقیقه</p>	<p>این داستان را به اعضای فامیل و دوستان تان بیان کنید</p> <p>وقت بیان دوباره داستان، صداهای مختلف را امتحان کنید، شخصیت‌های مختلف را تقلید کنید - می‌توانید از وسایل خانه/صنف استفاده کنید و می‌توانید در استفاده از بخش‌های مختلف خانه یا صنف برای نشان دادن بخش‌های مختلف صحنه‌ها، خلاقیت نشان بدهید.</p> <p>همچنان می‌توانید اعضای مختلف خانواده را برای شخصیت‌های مختلف داستان انتخاب کنید و اعضای خانواده را برای ساختن داستان به شکل نمایش راهنمایی کنید.</p>

## روز ۲

امروز شما به آموزش داستان‌های قدیمی بیشتر ادامه و آنها را درک خواهید کردید.

مدت زمان پیشنهاد شده	فعالیت و توضیح
۵ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> <li>از اعضای خانواده خود داستان قدیمی مورد علاقه خود را بخواهید (این داستان باید متفاوت از داستان قدیمی باشد که شاگرد روز قبل برای خانواده تعریف کرده است). بعضی از سوالات که میتوانید از اعضای خانواده خود بپرسید تا داستان قدیمی خانوادگی مورد علاقه خود را پیدا کنید که میتواند شامل موارد زیر باشد: <ul style="list-style-type: none"> <li>چه داستانی را که پدر و مادر یا پدر کلان و مادر کلان در وقتیکه هم سن من بودی برایت تعریف کردند و هرگز فراموش نکردی؟</li> <li>داستانی که در کودکی از خواندن یا گوش دادن به آن لذت می بردید چیست؟</li> </ul> </li> </ul>
۳۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> <li>از اعضای خانواده بخواهید که داستان قدیمی مورد علاقه مشترک را روایت کنند. راوی (نقل و قول کننده) خانوادگی باید به آرامی داستان قدیمی را مرور کند تا بتوانید متن هر یک از بخش های اصلی داستان را یادداشت کنید. داستان را در متن (پرگراف) بنویسید. هر پرگراف مربوط به بخش متفاوتی از داستان است. برای روایت های زیر از اعضای مختلف خانواده، داستان کامل را بشنوید و خلاصه یادداشت کنید. بعد داستان را به پرگراف های مختلف تقسیم کنید.</li> </ul>
۵ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> <li>برای درک جزئیات نامشخص در مورد داستان که شامل بخش های پایین می شود، چند سوال بپرسید: <ul style="list-style-type: none"> <li>تنظیم و ترتیب داستان؟</li> <li>شخصیت ها؟</li> <li>اتفاقات داستان و ترتیب وقوع آنها؟</li> <li>موقعیت (تعارضی) که شخصیت اصلی یا مرکزی باید به آن غلبه می کرد؟</li> <li>هدف داستان؟</li> <li>خلق و خوی/احساسات شخصیت؟</li> <li>چرا اتفاقات خاص رخ میدهد؟</li> <li>درس های آموخته شده؟</li> </ul> </li> <li>لیست سوالات و جوابات مربوط به اعضای خانواده را یادداشت کنید.</li> </ul>
۲۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> <li>به همان داستان ۲-۳ عضو خانواده گوش دهید.</li> <li>با دقت گوش کنید و به خود چالش ایجاد نمایید تا نسخه های مختلف یک داستان قدیمی را مقایسه کرده و تا جاییکه می توانید مشابهت ها و تفاوت ها را مشخص نمایید.</li> <li>از هر صحنه در داستان دو نقاشی بکشید و مطمئن شوید که ۵ تفاوت قابل درک در تصاویر وجود دارد.</li> <li>از اعضای خانواده بخواهید هنگام مشاهده دو تصویر مشابه، این تفاوت ها را حدس بزنند</li> <li>بعدا تمام تفاوت ها را نشانی نمایید و برجسب بچسبانید، به طور مثال. پشک در داستان ۱ و سگ در داستان روز آفتابی در داستان ۱ و روز بارانی در داستان ۲ و غیره.</li> </ul>

<p>۱۰ دقیقه</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● بعد از آن لیستی از مشابهت ها و تفاوت های غیر قابل درک که نمی توان ترسیم کرد اضافه کنید. به طور مثال: شرایط عمومی، نام ها، ویژگی های شخصیت ها، تنظیمات و غیره.</li> <li>● حداقل به ۵ مشابهت و تفاوت فکر کنید.</li> <li>● اگر داستان ها با یکدیگر مرتبط هستند، به ۳ موردی فکر کنید که توقع نداشتید مشابهت داشته باشند.</li> </ul> <p>یک وین دیگرام ترسیم کنید که مشابهت ها و تفاوت های بین داستان عامیانه مورد علاقه مشترک که توسط اعضای مختلف خانواده گفته می شود را نشان بدهد.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<p>۱۰ دقیقه</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● بسیاری از داستان های قدیمی و داستان های شفاهی قدیمی جنبه سحر و جادو دارند باورهای ساختگی در آنها بطور مثال، حیوانات سخنگو، پری ها یا جن، درختانی که در آسمان رشد می کنند یا موتر های که میتوانند پرواز کنند و غیره. جنبه های ساختگی داستان را در یک لیست مصور یا فهرست نوشته شده شناسایی کنید. به این فکر کنید که چرا احساس می کنید آن جنبه ساختگی وارد شده است، به طور مثال. برای جذاب ساختن آن، باید یک اتفاق نمایشی در داستان رخ میداد و غیره.</li> </ul> <p>ویا:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● برای داستان های که هیچ جادو ندارند، می توانید به اخلاقیات داستان نیز فکر کنید. آیا درسی یا چیزی هست که از داستان یاد گرفتید؟ آیا می توانید مسایل اخلاقی آن را بیان کنید و اگر با آن موافق هستید؟ بعدا به این فکر کنید که چگونه در زندگی شما تأثیر می گذارد؟</li> </ul>

## روز ۳

امروز شما داستان در مورد یک داستان قدیمی خواهد ساختید.

<p>مدت زمان پیشنهاد شده</p>	<p>فعالیت و توضیح</p>
---------------------------------	-----------------------

<p>۳۰ دقیقه</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● روز را با ساختن یک نقشه داستان که دیروز شنیده اید آغاز نمایید.</li> <li>- طرح (نقشه) داستان چیست (اصلی ترین رویدادی که رخ داد چه بود؟)</li> <li>- شخصیت های اصلی داستان چه کسانی هستند؟ یک لیست از اسامی خاص استفاده شده در داستان آماده کنید (نکته: معمولاً نام شخصیت ها مانند باب یا خانه ها مانند خانه شاد و غیره)</li> <li>- چه اتفاقی در داستان رخ میدهد؟ برای توصیف آنها از چه افعالی استفاده می کنید؟ (نکته: فعل بخشی از گفتار است که یک عمل یا حالت را توصیف می کند.) یک لیست از این افعال آماده کنید و بعداً آنها را در زمان گذشته، زمان حال و آینده بنویسید. او دويد، او می دود، او خواهد دويد و غیره.</li> <li>- اسم های عام در داستان کدام ها هستند؟ (نکته: یک اسمی است که بخش از اشیا ویا یک مفهوم را در مقابل یک شخص خاص نشان می دهد) بطور مثال. سگ، دختر، کشور و غیره</li> <li>- برای توصیف بیشتر داستان از کدام صفات استفاده می کنید (نکته: صفت یک حیوان، شخص، چیز یا فکر را توصیف می کند و لمس کردن، چشیدن، بوی کردن و غیره چه احساسی را بیان می کند. اینها می توانند رنگ ها یا کلماتی باشند که درجه گرمی ویا سردی را. و اندازه ها را توصیف می نمایند) بطور مثال یک دختر خوشحال، یک توصیف متفکرانه و غیره.</li> <li>- از کدام قیده می توانید استفاده کنید؟ (نکته: قید یک کلمه است که یک فعل، یک صفت ویا حتی یک جمله کامل را توصیف می کند) به طور مثال. او با صدای بلند آواز می خواند، او بسیار قد بلند است، بسیار تیز اجرا شد و غیره.</li> </ul>
<p>۲۰ دقیقه</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● شخصیت های داستان را تحلیل کنید و آن را به صورت شفاهی بیان نمایید.</li> <li>● احساسات شخصیت های اصلی و چگونگی تکامل آنها در طول داستان را شرح دهید. دلیل اینکه آنها این احساس را داشتند چه بود و چه چیزی باعث شد این احساس تغییر کند؟ می توانید یک وسیله حالت سنج از شخصیت اصلی بسازید که یک ست متوالی از نقاشی ها با تمام احساسات مختلف آنها و دلایلی که باعث تغییر احساسات شده است.</li> <li>- نقاشی یک دایناسور غمگین و تنها (تیمی) بخاطریکه هیچ دوست دیگری نمی خواست با او بازی کند، در حالیکه او بسیار بزرگ بود و همه ترسیده بودند.</li> <li>- تیمی به یکی از دوستانش کمک کرد وقتی دوستش در کلکین بند مانده بود و آنها متوجه یک بازی یخمالک در پشت او شدند.</li> <li>- همگی بسیار هیجانی شده بودند و همه می خواستند به نوبت با تیمی بازی کنند و از این سرگرمی بسیار لذت بردند</li> <li>از صفت ها برای توصیف شخصیت ها در جریان داستان استفاده کنید و چگونه آن را تغییر خواهد دادید.</li> </ul>

۱۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> <li>● از آخرین تمرین مشخص سازی احساسات شخصیت های مختلف برای نمایش روایت شفاهی استفاده کنید.</li> <li>● وقت بیان روایت و استفاده از صدای شخصیت های مختلف صدای خود را تغییر بدهید.</li> <li>● چگونه با صدای یک شخصیت که غمگین است چیزی را بیان خواهد کردید؟ آنها آهسته و ملایم صحبت می کردند.</li> <li>● یک شخصیت عصبانی احتمالاً با صدای بلند صحبت می کند، گاهی اوقات چند کلمه را فراموش می کند، تیز صحبت می کند و غیره.</li> </ul>
----------	---

## روز ۴

امروز شما یک کتاب برای داستان قدیمی خود طرح و دیزاین می کنید!

مدت زمان پیشنهاد شده	فعالیت و توضیح
۲۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> <li>● چگونه یک خواننده می تواند زمان وقوع یک داستان تنظیم شده را به اساس مجموع (شواهد) که در طرح یا دیزاین یک صحنه ترسیم میشود، حدس بزنید</li> <li>● حداقل به ۱۰ رهنما فکر کنید تا نشان دهید داستان در چه دوره زمانی اتفاق می افتد. از این رهنمایی ها یک لیست نوشته شده یا یک لیست ترسیمی آماده نمایید. از اعضای بزرگتر خانواده سوالاتی بپرسید تا نظریات شان را جمع آوری نمایید. مثلاً: <ul style="list-style-type: none"> <li>- چه نوع حمل و نقل در آن زمان وجود داشت؟ به طور مثال. کراچی های گاو، گادی اسب، بایسکل ها و غیره.</li> <li>- مردم در چه نوع خانه هایی زندگی می کردند؟ به طور مثال. کلبه های قریه، خانه های خشتی یک طبقه و غیره</li> <li>- زیر بنا و تکنالوژی چگونه بود؟ به طور مثال. پایه های برق یا تلفون، موبایل ها، کمپیوترها، سرک های سمنتی و غیره.</li> <li>- در مورد کدام عناصر فرهنگی میتوانید فکر کنید؟ به طور مثال. لباس و غیره</li> <li>- آن زمان چه زبانی های استفاده می شد؟ به طور مثال. نام شخصیت ها، زبان مورد استفاده، انواع کلمات استفاده شده و غیره</li> </ul> </li> </ul> <p style="text-align: center;">تمرین 3 یک مثال طرح یا نقشه داستان سندریلا را بیان می کند</p>
۵ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> <li>● به تجربه شخصیت های اصلی آن زمان فکر کنید؟ این موضوع را در داستان خود روایت کنید یا به تصویر بکشید.</li> </ul>
۲۵ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> <li>● داستان کامل را در یک کتاب طراحی یا دیزاین کنید - از تمام نقاشی هایی که قبلاً ساخته اید استفاده کنید و آنها را در یک کتاب مشرخی لغات بچسبانید. شما چند گزینه دارید که عبارتند از:</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- با تصاویری که رسم کرده اید و تصاویر اضافی و صدای شخصیت ها یک کتاب گرافیکی یا کتاب مشرح بسازید.</li> <li>- با تصاویری که ترسیم نموده اید یک کتاب نوشتاری مشرح (مصور) بسازید</li> </ul>
۱۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> <li>● صفحه جلد کتاب و صفحه پشت کتاب را دیزان کنید. چند کتاب را مطالعه کنید و مشاهده کنید که چه چیزی معمولاً در پیش و پشت یک کتاب موجود است. صفحه جلد دارای یک تصویر، عنوان، نویسنده، مترجم و شرح دهنده خواهد بود. صفحه پشت کتاب شامل خلاصه داستان خواهد بود.</li> </ul>

## روز ۵

امروز شما فرصت خواهد داشتید که در مورد داستان دوباره فکر کنید و دوباره آن را بیان نمایید.

مدت زمان پیشنهاد شده	فعالیت و توضیح
۱۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> <li>● در نخست داستان را دوباره بیان کنید و فرض کنید اینکه شما شخصیت اصلی در آن دوره هستید: عکس العمل شما به این موقعیت ها و شخصیت های دیگر چگونه خواهد بود؟ چه چیزی به عنوان یک عکس العمل متفاوت خواهد بود؟</li> </ul>
۳۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> <li>● به این داستان فکر کنید و صحنه ها را قسمی ترسیم کنید که یعنی امروز تنظیم شده است و در قسمت مفهوم و شرایط داستان خودت علاوه بر رهنمایی ها و شواهدی که قبلاً استفاده کردیم، باید به چگونگی تغییر داستان همچنان فکر کنید.</li> <li>- چگونه این داستان را به اساس چگونگی تکامل جامعه پیشرفته می سازید؟ به عنوان مثال. ارتقای حقوق زنان، سفر بیشتر و غیره.</li> <li>- چگونه پیشرفت های تکنولوژیکی به داستان تأثیر خواهد گذاشت، به عنوان مثال. اگر شخصیت های نقش اصلی تلفون یا اینترنت داشتند - چه چیزی متفاوت خواهد بود؟</li> <li>یک جلد و صفحه پشت به کتاب پیشرفته طراحی و دیزاین کنید که شامل موارد بیشتری باشد تصویر معاصر، عنوان و خلاصه و غیره</li> </ul>
۱۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> <li>● کتاب های قدیمی و پیشرفته خود را با خانواده ویا همصنفی های خود به اشتراک بگذارید. خانواده/همصنفی ها حدس می زنند که داستان ها در کدام زمان و چرا اتفاق افتاده اند؟ آن ها میتوانند به اساس یک نسخه کتاب که بیشتر خوش دارند، تصاویر و نقاشی ها، کدام صفحه جلد را بیشتر خوش دارند، داستان را نقد کرده یا نظریه خود را بیان نمایند.</li> </ul> <p>به آموزش خود فکر کنید:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- مهمترین چیزی که من به صورت شخصی آموخته ام چیست؟</li> <li>- در کدام لحظات من به تلاش خود افتخار می کردم؟</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>- باز دیگر وقتی پروژه دیگری را انجام میدهم چه کارهای متفاوتی می توانم انجام بدهم؟</li><li>- من آموخته ام که بزرگترین نقاط قوت و زمینه های پیشرفت من چه بود؟</li><li>- چگونه از آموخته های خود در آینده استفاده کنم؟</li></ul>
--	---

## بخش ارزیابی

- وضاحت متن و توضیحات
- توانایی درک قوس عاطفی شخصیت ها و علت و نتیجه واقعات
- گوش دادن دقیق به روایت توسط اعضای خانواده و ترسیم یا املا کار کردن
- برای درک اینکه کدام موضوع کتاب ها را برای مخاطب جذاب می کند، آغاز نمایید
- خلاقیت در مشخص سازی و ترسیم پیشنهادها برای پیدا کردن دوره زمانی داستان ها
- نتیجه گیری در مورد تأثیر مدرن سازی یا پیشرفته ساختن داستان

## اصلاحات برای ساده سازی

- شاگردان میتوانند فعالیت روز آخر نسخه پیشرفته داستان را حذف نمایند.

## تمرین ۱: مثال یک افسانه اجدادی از داستان های ایسوپ

### آفتاب و شمال



یک زمان شمال و آفتاب با هم اختلاف پیدا کردند. هر کدام از آنها ادعا می کردند، قوی تر هستند. در نهایت، آنها توافق کردند که یک آزمایش قدرت نمایی داشته باشند.

آفتاب گفت: "اینجا یک رهگذر می آید. ببینیم کی میتواند کورتی او را از جانش بکشد."

شمال موافقت کرد و نوبت اول را انتخاب کرد. او به سخت ترین شکل ممکن شمال ساخت. در نتیجه رهگذر بالاپوش خود را محکمتر دور خود پیچاند.

بعد از آن نوبت به آفتاب رسید. در ابتدا بسیار ملایم می درخشید. در ابتدا شعاع آن ملایم بود و رهگذر در گرمی خوشایند پس از سردی شدید باد، بالاپوش خود را باز کرد تا بالای شانه هایش آویزان شد. همانطور که دمای آفتاب گرمتر و گرمتر می شد، دهگذر کلاه خود را برداشت و پیشانی خود را با آن پاک کرد. بالاخره آنقدر داغ شد که بالاپوش خود را کشید و در زیر درختی کنار جاده سایه خوبی پیدا کرد.

شمال باید شکست خود را می پذیرفت.

. نتیجه اخلاقی: ملایمت و تشویق به مهربانی در جاییکه زور ناکام است پیروز میشود.

## تمرین 2: جنبه های عمومی داستان های قدیمی

جنبه	معنی	یاد داشت خلاصه
هدف		در نظر گرفته شده برای: در مورد رفتار مناسب درس های بیاموزید و نشان دهید که چه ارزش های برای یک جامعه مهم شماره می شوند. فقط برای سرگرمی یک ارزش اخلاقی یا ارزشی را که برای جامعه مفید است به اشتراک بگذارید
موضوع	«نظریه عمومی» که داستان در مورد آن بحث می نماید	مثلا: خیانت، محبت، دوستی، بخیلی، خشونت، عدالت موضوعات فضایل خوب مهربانی، عشق، سخاوت را ترویج میدهد رزایل حرص، خودخواهی و غرور بیش از حد و غیره را کاهش میدهد
تنظیمات	زمان و موقعیتی است که داستان در آنجا اجرا میشود	ترتیبات و یا تنظیمات معمولاً مهم نیستند. کدام نشانی دقیق مکانی و یا زمانی داده نشده است. داستان های قدیمی معمولاً با موارد زیر شروع می شوند: «یکی بود یکی نبود» «در زمان های قدیم در یک جای بسیار دور»
شخصیت ها	موجوداتی هم وجود دارند که در داستان زندگی می کنند	شخصیت ها میتوانند انسان ها، حیوانات یا گیاهان واقعی باشند که مانند انسان ها رفتار می کنند که هرکدام نقش یا هدف متفاوتی دارند. همیشه یک قهرمان (بچه فلم) و یک دشمن (بدماش) وجود دارد. شخصیت مرکزی شخصیت اصلی است که هدف مشخص برای انجام دادن یا مقابله برای غلبه بالای آن دارد. دشمن را می توان در قالب یک شخص، مکان، چیز یا موقعیتی ارایه کرد که مانع بزرگ سر راه شخصیت اصلی می شود. شخصیت ها معمولاً صاف، ساده و منظم هستند. آنها یا کاملاً خوب هستند یا کاملاً نقش بد را بازی می کنند، زیبا یا زشت، عاقل یا احمق، قوی یا ضعیف، ثروتمند یا فقیر با اکثر خصوصیات مبالغه آمیز. شخصیت های اصلی (قهرمان مرد/ قهرمان زن) جوان، مهربان، خیرخواه، دلسوز، شجاع، خودخواه، با توانایی ها یا قدرت های خاص هستند.

		<p>شخصیت ها از طریق امتحان ها پیش میروند. شخصیت های خوب امتیاز می گیرند و شخصیت های بد مجازات می شوند شخصیت اصلی همیشه یک پایان خوش/برنده در پایان دارد جادو/ارواح معمولاً برای توضیح موارد غیر قابل تشریح استفاده می شوند</p>
نقشه (پلان)	<p>نقشه ها کوتاه و ساده هستند قانون ۳: رویدادها اکثراً در ست های سه تایی رخ می دهند (مثلاً سه خرس، سه خواهر و غیره). عدد ۳ خاص است. در بسیاری از ادیان و فرهنگ ها اهمیت دارد</p>	<p>نقشه (پلان) یک سلسله ریدادهای که در یک داستان رخ میدهد. این واقعه رخ میدهد، بعداً این رخ میدهد و بعداً آن رخ میدهد، ...</p>
مقابله	<p>یک رویارویی ممکن است داخلی یا خارجی باشد - ممکن است در ذهن شخصیت اصلی یا بین شخصیت اصلی و نیروهای خارجی (شخصیت های دیگر، یک حیوان یا یک رویداد آب و هوا) رخ دهد. مخالفت چیزی است که مخاطب را درگیر می کند و او را بی صبرانه منتظر می گذارد تا ببیند آیا شخصیت اصلی بالای مانع که با آن مواجه می شود غلبه می کند یا خیر. با ایجاد تعارض در ابتدا و حل آن تا پایان داستان، داستان جهت، حرکت و هدف می گیرد. بدون درگیری، داستان آغاز، وسط و پایان نخواهد داشت هنگامی که شخصیت های اصلی کوشش می کنند در مقابل تعارض غلبه کنند، ویژگی های شخصیتی آنها آشکار می شود و به مخاطب کمک می کند تا از داستان درس بیاموزد.</p>	<p>یک رویارویی است که بین دو قوه مخالف و یا دو نظریه صورت می گیرد</p>

تمرین 3: مثال نقشه یک داستان

تنظیمات: خانه ساندریلا قصر بیرون از قصر	شخصیت ها: سیندرلا مادر خوانده خواهر خوانده های شیطانی
مناسبت ها	
دعوت به توپ سلطنتی	
ساندریلا با مادر خدای پری خود ملاقات می کند	
ساندریلا با شاهزاده در رقص سلطنتی ملاقات می کند	
نیمه شب: سنتریال دمپایی شیشه ای خود را گم می کند	
جستجو برای ساندریلا: خواهران ناتنی شرور و ساندریلا دمپایی های شیشه ای را امتحان می کنند	
سنتریلا با شاهزاده ازدواج می کند	
نتیجه اخلاقی	
نیکی بر بدی غلبه میکند: خلوص حاکم است	