education above all | التعليم فوق الجميع

د نیا کیسې (دوهمه درجه)

توضیحات	زده کوونکي به د خپلې کورنۍ د لویو غړو څخه داسې محلي کیسې او سندرې واوري چې ددوی د کلتور برخه وي او هغه به له ځان سره خوندي کړي. زده کوونکي به همدا راز ددې فرصت (مهلت) ولري چې همدا کیسې د نوو بدلونونو سره په یوه کتاب کې ووایې او یا به یې د یوې شفاهي کیسې په څیر ووایي.
مخکښنه پوښتنه	مونږ د خپلو مشرانو څخه څه زده کولی شو؟
ټولټال اړین وخت	په پينځو ورځو کې ۵ ساعته
د اړتیا وړ سرچینې	ورقه، پنسل، قلم، رنګونه، سریښ اختیاري: جامې، تزئین کوونکي او مجلې
د زده کړو پایلې	1. د کیسې ویلو په مختلفو برخو باندې پوهیدل. لکه د کرکټرونو، تنظیماتو، داستان، پیل، وسط او د کیسې په پای باندې پوهیدل 2. د غوږ نیولو، د مطلب د درک، د بیرته ویلو او د کیسې د متصور کولو مهارتونو تمرین 3. د کیسې د نقشې په اړه پوهاوی او رسامۍ 4. ددې په اړه پوهاوی او قضاوت کول چې حالاتو او پرمختګونو څنګه ژوند ته تغیر ورکړی دی 5. د وخت له نظره د کیسو په اړه دوباره فکر کول
مخکینۍ زده کړې	هیڅ

لومړۍ ورځ

نن ورځ به تاسو ددې مهلت پیدا کړی چې څنګه تاسو کولای شی د خپلو مشرانو څخه د فولکلریکو (محلي) کیسو په اړه معلومات حفظ کړی.

ورانديز شوی وخت	فعالیت او توضیحات
۵ دقیقې	فولکلریکي یا محلي کیسې هغه کیسې دې چې د نسلونو نسلونو څخه په تکراري ډول مونږ ته رارسیدلې وي. ددې کیسو ډیری برخه په شفاهي ډول سره له یو نسل څخه بل نسل ته پاتې شوې دي. ددې کیسو ډیره کوچنۍ برخه شاید په لیکلې بڼې سره واوسي. اکثریته فولکلیریکي کیسې کوم ځانګړي تنظیمات نه لري، او په دوی کې خبرې کوونکي د حیواناتو کرکټرونه او د اصلي کرکټر لپاره یو خوشحاله پای او یو سبق له ځانه سره لري.

د یوې فولکلریکې کیسې یوه نمونه به لومړۍ ضمیمه کې ځای پر ځای شوې ده. دوهمه ضمیمه د کیسې د ځینو برخو په اړه لنډ معلومات ورکوي.

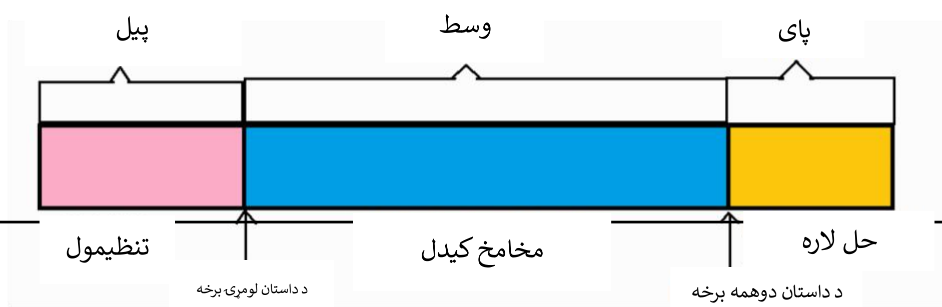
- د خپلې خوښې یوې فولکلوریکې کیسې په اړه چې تاسو په یوه کتاب کې لوستلې وي او یا مو اوریدلې وي په اړه فکر وکړئ. دا کیسه بیرته خپلې کورنۍ ته ووایاست.

۱۵ دقیقې

- درې انځورونه جوړ کړئ. هغه زده کوونکي چې ستر دي کولای شي د هرې صحنې په اړه یو څو جملې ولیکي چې لاندې معلومات له ځان سره ولري:
  - د کیسې پیل
  - د کیسې منځ (وسط)
  - د کیسې پای

لنډ معلومات	صحنه
	پیل
	وسط یا منځ
	پای

د یوې کیسې درې ساده د جوړولو برخې (پیل، وسط، او پای دی چې د داستان په واسطه سره جلا شوې دي



پیل (تنظیمول): دا د یوې کیسې لومړۍ برخه ده. دا هغه برخه ده په کومه کې چې د کیسې ویونکی اوریدونکو یا لیدونکو ته د کیسې د تنظیماتو، کرکټرونو، او د وضعیت (شخړې) په اړه چې کرکټرونه پکې ښکیل شوي دي او د هغوی د موخو په اړه معلومات ورکوي. د داستان لومړۍ برخه د هغې شخړې یا وضعیت په اړه ده چې د کرکټرونو د عادي ژوند د بدلون لامل ګرځي او د هغوی عادي ژوند د شخړې یا ستونزې پر لوري بیایي.

وسط (د ستونزې سره مخامخ کیدل): دا دکیسې هغه برخه ده چې اکثریته کیسه پرې راڅرخي او د اصلي کرکټر په اړه یو احساساتي سفر پر مخ بیايي. د کیسې اصلي کرکټر له یو لړ ستونزو او اختلالاتو سره مخامخ کیږي او مبارزه کوي. هره ستونزه لومړی د یوې سطحې مشکل په حیث منځ ته راځي او بیا په نتیجه کې په یوې لوی ستونزې یا بحران باندې بدلیږي چې دې ته د کیسې اوج وایي. د کیسې په اوج کې مشکلات او ستونزې خپل نهایي برخې ته رسیږي. د داستان دوهمه برخه د کیسې د اوج حل لاره ده.

د کیسې پای (حل لاره) دا د کیسې هغه برخه ده چې کیسه پای ته رسیږي. دا په یوې ډراماتیکې توګه دا روښانه کوي چې د کیسې اصلي کرکټر څنګه کولای شي کامیابه شي.

۱۰ دقیقې

د لاندې پوښتنو په کارولو سره خپله کیسه تشریح کړئ:

- ددې کیسې عنوان څه شی دی؟
- ددې کیسې اصلي کرکټرونه څوک دي؟ د بیلګې په توګه: بیل، کوري پران او داسې نور
- ددې کیسې تنظیمات څه دي؟ مثلا: یو پارک، یو کور او داسې نور
- په دې کیسه کې څه ترسره کیږي؟
- د کیسې په پیل، وسط او پای کې تاسو د اصلي کرکټر احساسات څنګه توضیح کولی شی؟ خوشحاله، خفه او داسې نور.
- د هر کرکټر د تشریح کولو لپاره تاسو کوم د صفت کلمات کارولی شي.

۲۰ دقیقې

د کورنۍ غړو او یا هم ملګرو ته دا کیسه ووایاست

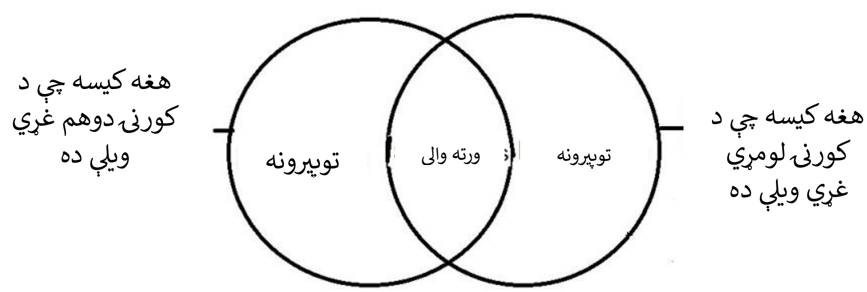
ددې لپاره چې د مختلفو کرکټرونو په حیث کار وکړی، تاسو باید خپل غږ ته بدلون ورکړئ – تاسو کولی شی د خپل کور یا ټولګي څخه تزئین کوونکي توکي وکاروی. همدا راز، د کیسې د مختلفو صحنو د ښودلو لپاره تاسو کولی شی په نوښتګره او خلاقانه شکل کار ترسره کړی.

تاسو همدا راز کولی شی د مختلفو کرکټرونو لپاره د کورنۍ مختلف غړي انتخاب کړی ترڅو کیسه ډیره ډراماتیکه کړی.

دوهمه ورځ

نن ورځ به تاسو د نورو فولکلیریکي کیسو زده کړو ته دوام ورکړی او د هغوی په اړه پوهاوي ته به هم دوام ورکړی.

وراندیز شوی وخت	فعالیت او توضیحات
۵ دقیقې	• د کورنۍ له غړو څخه د هغوی د خوښې کیسې په اړه وغواړئ چې تاسو ته یې ووایي. (دا کیسه باید د هغې کیسې څخه چې زده کوونکي تېره ورځ ویلې وه، فرق ولري.) ددې لپاره چې د کورنۍ د خوښې کیسه پیدا کړئ، تاسو باید لاندې پوښتنې د خپلې کورنۍ له غړو څخه وکړئ: - هغه کومه کیسه ده چې ستاسو نیکه یا مور او پلار تاسو ته هغه وخت کړې وه چې تاسو زما په عمر وې او دا کیسه به ستاسو هیڅکله له هیره ونه وځي، څه ده؟ - کله چې تاسو کوچنې وی، د کومې کیسې په اړه لوستل یا اورېدل مو ډېر خوښېدل؟
۳۰ دقیقې	• له خپلې کورنۍ څخه وغواړئ چې تر ټولو عامه کیسه تاسو ته واوروي. هغه څوک چې تاسو ته کیسه وایي باید کیسه په ډېرې آرامه توګې سره ووایي ترڅو تاسو وکولای شئ د کیسې اصلي برخې ولیکلی شئ. دا کیسه د پرګرافونو په څېر ولیکئ. هر پرګراف باید د کیسې د مختلفو برخو په اړه واوسي. د کیسې د تعقیبولو لپاره د کورنۍ غړو ته سم غوږ ونیسئ او د کیسې په اړه نوټ ولیکئ. له دې څخه وروسته کیسه په بیلابیلو پرګرافونو باندې وویشئ.
۵ دقیقې	• د کیسې په اړه د لا ډېرو جزئیاتو د پیدا کولو لپاره د لاندې نقطو په اړه پوښتنې وکړئ: - د کیسې تنظیمات؟ - کرکټرونه - د کیسې حادثات او د حادثاتو د ترسره کیدو ترتیب؟ - وضعیت (شخړه) چې اصلي کرکټر باید ورسره مبارزه وکړي؟ - د کیسې موخه؟ - د کرکټر احساس؟ - ولې ځینې کارونه ترسره کیږي؟ - له کیسې څخه زده کړای شوي سبقونه؟ • د مرتبطو پوښتنو یو لیست چې تاسو یې د کورنۍ له غړو څخه کوی ولیکئ.
۲۰ دقیقې	• د ۲ یا ۳ کورنۍ غړو ته ووایاست چې همدا کیسه تاسو ته ووایي او تاسو ورته په څېر باندې غوږ شئ. • کیسې ته په څېر غوږ ونیسئ او د همدغې کیسې مختلفو شکلونه له یو بل سره پرتله کړئ او د کیسو مختلفې برخې لکه توپیرونه او ورته والي چې تاسو یې پیدا کولی شی پرتله کړئ. • د کیسې هرې بخې په اړه چې تاسو غواړئ دوه انځورونه رسم کړئ او باید ډاډ ترلاسه کړئ چې په دغو انځورونو کې ۵ حس کیدونکي توپیرونه شتون ولري. • د کورنۍ له غړو څخه وغواړئ چې به دغو دوو انځورونو کې توپیرونه په ګوته کړي.

	• بيا ټول توپيرونه به نښه کړئ او هغوی ته نومونه ورکړئ. د بېلګې په توګه په لومړۍ کیسه کې پیښکه او په دوهمه کیسه کې سپی، همدا راز په لومړۍ کیسه کې یوه لمریزه ورځ او په دوهمه کیسه کې یو باراني ورځ او داسې نور.
۱۰ دقیقې	• له دې څخه وروسته، د نه حس کیدونکو ورته والو او توپیرونو یو لیست جوړ کړئ چې هغه رسمیدلی نشي. دبیلګې په توګه: متن، نومونه، د کرکټرونو شخصیت، تنظیمات او داسې نور. • لږ تر لږه د ۵ توپیرونو او ورته والو به اړه فکر وکړئ. • کچیرته کیسې ثبات لرونکې واوسي، دداسې ۳ شیانو په اړه فکر وکړئ چې تاسو فکر نه کاوه چې سره ورته به وي. د هغو کیسو په اړه چې د کورنۍ مختلفو غړو وویلې، د وین یو ډیاګرام رسم کړئ چې د کیسو ورته والی او توپیرونه په ګوته کړي. 

۱۰ دقيقې	• ډیری فولکلیریکي او پخوانۍ کیسې یو جادویي او د باید باور وکړئ برخې لري. د بیلګې په توګه: خبرې کوونکي حیانات، پریانې، وني چې ترآسمانه پورې خیژي او داسې موټرونه چې الوتلی شي او داسې نور. په کیسه کې ددغو برخو په اړه په یوه انځوریز لیست کې لیکل وکړئ. دا معلومه کړئ چې د کیسې کومې برخې د باید باور وکړئ برخې دي او هغه په یوه انځوریز لیسټ کې وښایاست. ددې په اړه فکر وکړئ چې ولې دا برخې په کیسه کې ځای پرځای شوې دي. د بیلګې په توګه: دا د کیسې د لا په زړه پورې کولو لپاره اضافه شوې دي، یا یو ډراماټیک شي د ترسره کیدلو لپاره کارو شوې دي او داسې نر. • د هغو کیسو په هکله چې کومې جادویي برخې نه لري، تاسو کولی شی د کیسې د مورال (سبق) په اړه فکر وکړئ. آیا داسې کومه خبره شته چې تاسو د کیسې څخه زده کړې وي؟ آیا تاسو کولی شی د کیسې مورال ووایاست کچیرته تاسو ورسره موافق یاست؟ بیا ددې په اړه فکر وکړئ چې دا ستاسو ژوند څنګه تر اغیزې لاندې را وستلای شي؟

دریمه ورځ

نن ورځ به تاسو د فولکلیریکي کیسې لپاره یوه نقشه جوړه کړی.

وړاندیز شوی وخت	فعالیت او توضیحات

۳۰ دقیقې	• د هغې کیسې په اړه چې تاسو پرون واوریدله یو د کیسې نقشه جوړه کړئ. - د کیسې داستان څه دی؟ (په کیسه کې اصلی شی کوم وه چې پیښ شو؟) - د کیسې اصلي کرکټرونه کوم دي؟ د اسم خاص یو لیسټ جوړ کړئ چې په کیسه کې کارول شوې وي (لارښوونه: دا معمولا د کرکټرونو نومونه دي، مثلا باب، کور یا خوشحال کور او داسې نور.) - په دې کیسه کې څه را پیښیږي؟ کوم فعلونه تاسو کارولی شی ترڅو دا کیسه تشریح کړی؟ (لارښوونه: یو فعل داسې یوه کلمه ده چې د عمل د ښودلو لپاره کارول کیږي.) ددغو فعلونو یو لیسټ جوړ کړئ او بیا هغه په ماضي زمانه، حال او آینده کې ولیکئ. د بیلګې په توګه: هغه **منډه** کړه. هغه **منډې وهي.** هغه **به منډه وکړي.** او داسې نور. - په دې کیسه کې عام اسمونه کوم دي؟ (لارښوونه: دا هغه نومونه دي چې د عامو شیانو د نومولو لپاره کارول کیږي) د بیلګې په توګه: سپی، انجلی، هیواد او داسې نور. - ددې لپاره چې دا کیسه نوره هم تشریح کړئ، تاسو به د کومو صفتونو له کلمو څخه کار اخیستی وای. (لارښوونه: د صفت یوه کلمه یو حیوان، یو شخص، شی او یا هم یوه نظریه تشریح کوي. او همدا راز، دا مونږ ته د یو شي د حس کولو، څکلو، بویولو او داسې نورو په اړه معلومات را کوي چې د رنګونو، تودخې او نورو په اړه وي. د بیلګې په توګه: یوه خوشحاله اینجلی، یو سنجیده توضیح او داسې نور. - کوم قیدونه تاسو کارولی شی؟ (لارښوونه: یو قید داسې یوه کلمه ده چې یو فعل، یو صفت او یا د یوې ټولې جملې په اړه توضیحات ورکړي. د بیلګې په توګه: هغه په **لوړ** غږ سره سندرې وایي. هغه **ډیر** لوړ دی. دا کار ډیر **ژر** پای ته ورسیدی.
۲۰ دقیقې	• د کیسې کرکټرونه تحلیل کړئ او هغه بیرته په شفاهي ډول سره وواياست. • د اصلي کرکټر احساسات تشریح کړئ او ددې په اړه معلومات ورکړئ چې د هغه احساسات د کیسې په اوږدو کې څه توپیر پیدا کوي. ددوی ددغه حس لامل څه وه؟ څه شی د دوی ددغه احساس د بدلیدلو لامل شول؟ تاسو کولی شی د اصلي کرکټر د مزاج معلوملو یو اندازه کوونکی هم جوړ کړی. د مزاج معلوملو اندازه کوونکی د پیښو سلسله وارې رسامۍ دي چې د اصلي کرکټر ټول مختلف احساسات او د هغوی په احساساتو کې د بدلون لاملونه تشریح کوي. - د یو خفه او یوازې ډایناسور چې ټیمي نومیده انځور. هغه ځکه خفه وه، ځکه چې د هغه سره هیڅ چا نه غوښتل ملګرتیا وکړي، او یا له هغه سره لوبې وکړي. ددې کار لامل د هغه ډیر لوی والی وه. د هغه لویوالي ټول ویرولي ول. - یوه ورځ چې یو کوچنی په یوې کړکۍ کې بند پاتې شوی وه، ټیمي د هغه د خلاصون لپاره کوښښ وکړ او هغه یې خلاص کړ. له هغې څخه وروسته نورو کوچنیانو د ډیناسور په ملا باندې د ښویدلو لوبه زده کړه. - ټول کوچنیان ډیر خوشحاله ول او هر یو غوښتل چې د هغه به ملا باندې د ښویدلو لپاره نوبت واخلي. • صفتونه د کیسې په اوږدو کې د کرکټر د توضیح ورکولو لپاره وکاروئ.
۱۰ دقیقې	• وروستی تمرین په شفاهي ډول د کیسې د لا په زړه پورې کولو لپاره ترسره کړئ ترڅو د مختلفو کرکټرونو احساسات وښایاست.

• د کیسې د ویلو په وخت کې کوښښ وکړئ خپل غږ د بیلابیلو کرکټرونو په څیر بدل کړئ. • تاسو به د یو داسې کرکټر غږ څنګه وباسی چې هغه خواشینې واوسي؟ هغوی به په آرامه او ټیټ غږ سره خبرې وکړي. • یو په قهر کرکټر به احتمالا په لوړ غږ سره خبرې وکړي، ځینې وخت به ورځخه ځینې کلمات پاتې شي، په ګړندۍ توګه به خبرې وکړي او داسې نور..	

څلورمه ورځ

نن ورځ به تاسو د یوې فولکلیریکې کیسې لپاره یو کتاب ډیزاین (طرح) کړی!

فعالیت او توضیحات	ورانديز شوی وخت
• یو لوستونکی به څنګه وکولای شي چې د یوې کیسې د پیښیدلو د وخت په اړه خپل اټکل وکړي چې د ځینو شواهدو پر بنسټ باندې ولاړ وي چې تاسو به په خپلو رسامیو کې چې د صحنول لپاره چمتو شوې وي، ځای پر ځای کړې وي. • د لږ ترلږه ۱۰ داسې نښو نښانو په اړه فکر وکړئ چې د کیسې د پیښیدو د وخت په اړه پکې اشاره شوې وي. • ددغو نښو نښانو یو انځوریز یا لیکل شوی لیسټ جوړ کړئ. د کورنۍ له مشرانو څخه د معلوماتو د ترلاسه کولو لپاره پوښتنې وکړئ. د بیلګې په توګه: - په هغه وخت کې کوم ډول د حمل او نقل وسایل موجود ول؟ مثلا: اس ګاډي، د غواګانو په واسطه حرکت کوونکې نقلیه وسایل، بایسیکلونه او داسې نور. - خلکو په کوم ډول کورونو کې ژوند کاوه؟ مثلا: د کلو په غرفو کې، یو منزله کورونو کې او داسې نور. - په هغه وخت کې زیربیناوې او ټیکنالوجي په څه ډول سره وه؟ مثلا: د برق او یا هم د ټیلیفونونو پایې، موبایلونه، کمپیوټرونه، سیمټي سړکونه او داسې نور. - د کلتوري کومو برخو په اړه تاسو فکر کولی شی؟ مثلا، جامې او داسې نور. - په هغه وخت کې کومې ژبې کارول کیدې؟ مثلا: د کرکټرونو نومونه، کارول شوې ژبه، د کلمو د استعمال ډول او داسې نور. دریمه ضمیمه د سنډریلا د کیسې د نقشې یوه بیلګه روښانه کوي.	۲۰ دقیقې
• ددې په اړه فکر وکړئ چې د اصلي کرکټر تجربه به په هغه وخت کې څنګه وه؟ دا به خپله کیسه کې وواياست او یا هم وښایاست.	۵ دقیقې
• ټوله کیسه به یوه کتاب کې ډیزاین (طرح) کړئ. ټولې هغه رسامۍ چې تاسو مخکې جوړې کړې وي، وکاروئ او هغوی په یوه انځوریز کتاب کې ونښلوئ. تاسو یو څو اختیارونه لری چې لاندې نقطې پکې شاملې دي:	۲۵ دقیقې
- د هغو انځورونو څخه یو انځوریز کتاب جوړ کړئ چې تاسو رسم کړي دي. همدا راز، اضافي انځورونه او غږونه هم پکې ځای پر ځای کړئ.	

	- یو توضیحي لیکل شوی کتاب جوړ کړئ (هغه انځورونه چې تاسو جوړ کړي دي، پکې وکاروئ)
۱۰ دقیقې	• د کتاب مخکینۍ او شاتینۍ پوښ ډیزاین (طرح) کړئ. یو څو کتابونه ولولوئ، او وګورئ چې د کتاب په لومړۍ صفحه باندې معمولا څه شی لیکل شوي دي. تاسو به ومومۍ چې د کتاب په پوښ باندې یو عنوان لیکل شوی، د لیکولا نوم لکل شوی، او د ژباړونکې او انځورګر نومونه هم پرې لیکل شوي دي. د کتاب شاتینۍ پوښ د کیسې لنډیز له ځانه سره لري.

پینځمه ورځ

نن ورځ به تاسو د کیسې د بیرته ویلو او د هغوی په اړه د بیرته فکر کولو لپاره مهلت (فرصت) ولرئ.

وړاندیز شوی وخت	فعالیت او توضیحات
۱۰ دقیقې	• داسې فکر وکړئ چې تاسو د کیسې د پیښیدو په وخت کې د کیسې اصلي کرکټر یاست. لومړی کیسه ووایاست. تاسو به دغو وضعیتونو او نورو کرکټرونو اړوند څنګه عکس العمل ښودلای وای؟ ستاسو د عکس العمل په نتیجه کې به کوم شي توپیر پیدا کړی وای؟
۳۰ دقیقې	• ددې کیسې په اړه داسې فکر وکړئ چې همدا اوس (په دې وخت کې) پیښیږي. دهغو شوهیدو او علامو سربیره به تاسو ددې په اړه فکر وکړی چې په کیسه کې به څه بدلونونه راشي. - ددې پر بنسټ چې ټولنې کې څه رنګ بدلون راغلی، تاسو به څنګه وکولای شی چې دا کیسه په عصري ډول سره جوړه کړی؟ د بیلګې په توګه: د ښځو د حقوقو پرمختګ، ډیر سفرونه او داسې نور. - د ټیکنالوجی پرمختګ به په دې کیسې باندې څه اغیزه وکړي؟ د بیلګې په توګه: کچیرته اصلي کرکټر یو مبایل یا انټرنټ ته لاس رسی درلودلای، کوم شیانو به بدلون موملی وای؟ • د خپل عصري کتاب لپاره مخکینۍ او شاتینۍ پوښ ډیزاین (طرح) کړئ چې یو څه عصري انځور له ځانه سره ولري، عنون پرې لیکل شوی وي او په شاتینۍ برخه باندې يې د کیسې لنډیز لیکل شوی وي او داسې نور.
۱۰ دقیقې	• خپل پخوانۍ او عصري کتاب دواړه له خپلو کورنیو او ملګرو سره شریک کړئ. د کورنۍ غړي او ستاسو ملګري به د کیسې د پیښیدو د وخت او تنظیماتو په اړه فکر وکړي. هغوی کولی شي خپل انتقادات ووایي او ددې په اړه خپله تبصره وکړي چې د کتاب کوم شکل یې ډیر خوښ شو. هغوی به همدا راز ووایي چې آیا د هغوی انځورونه او رسامۍ خوښې شوې او کنه؟ د کوم کتاب پوښ یې ډیر خوښ شو او داسې نور. د خپلو زده کړو په اړه فکر وکړئ: - شخصا ما ترټولو کوم ډیر اړین شی زده کړ؟ - په کومه برخه کې ما د خپلو هڅو په اړه په خپل ځان ډیر وویاړل؟
	- په بله پروژه کې زه کولی شم کوم شی په بل ډول ترسره کړم؟ - زما د پیاوړتیا او تقویت ورکولو برخې کومې وې؟

- هغه څه چې ما زده کړل په دې پروژه کې، هغه به زه په خپلې آینده کې څنګه وکاروم؟	

د ارزیابۍ معیارونه

- د انځورونو او لیکنو روڼتیا یا وضاحت
- د کرکټرونو د احساساتو په اړه پوهیدل او د پیښو د علت او اغیزې په اړه د پوهیدلو توانایي.
- په هغه وخت کې چې د کورنۍ یو غړی زده کوونکو ته یوه کیسه وایي، هغې کیس ته په ډیر ځیر او دقت غوږ نیول او د املاء سم لیکل او یا هم رسمول.
- ددې په اړه پوهاوی ترلاسه کول چې کوم شیان یو کتاب د لوستونکو لپاره ډیر په زړه پورې کوي.
- د کیسو د وخت معلومولو لپاره د شواهیدو معلومول او هغه په نووښتګره توګې سره مشخص کول

- د عصري کیدلو له امله په کیسې باندې د اغیزو په اړه خپلې تبصرې لیکل.

دآسانه کوولو لپاره بدلونونه

- زده کوونکې کولی شي د آخري ورځې فعالیت چې د کیسې په اړه د عصري شکل ښودل ول، ترسره نه کړي.

لومړۍ ضمیمه: د آیساپ له افسانو څخه د یوې محلې کیسې نمونه

<u>لمر او شمال</u>

یوه ورځ لمر او شمال له یو بل سره ددې په اړه جنجال شو چې څوک ډیر پیاوړی دی. شمال ویل چې زه ډیر پیاوړی یم او لمر ویل چې زه ډیر پیاوړی یم. نو له همدې کبله، هغوی د خپل قدرت معلومولو لپاره یوه آزموینه وکړه.

لمر وویل: دغه دی یو لاروی را روان دی. راځه چې وګورو چې څوک کولی شي له ده څخه جاکټ وباسي.

شمال ورسره ومنله او لمرې وار يې خپله واخيست. شمال چې څومره ډير کولی شو، په هماغه اندازه شديد وچليده. په نتيجه کې، لاروي خپل کوټ او نورې جامې نورې هم خپل ځان پسې تاوې کړې او هغه يې کلکې ونيولې.

له دې څخه وروسته د لمر نوبت شو. لمرې لمر ډير په آرامۍ سره خپلې وړانګې په لاروي باندې له ډيرې سختې يخنۍ او شمال څخه وروسته واچولې. لاروي خپله کورتۍ سسته کړله او هغه يې په خپلو اوږو باندې واچوله. وروسته د لمر وړانګې آهسته آهسته په ګرميدو شوې. تر دې چې لاروي خپله خولۍ او نورې جامې له ځان څخه لرې کړې او د يوې ونې د سيورې لاندې د استراحت لپاره کښيناسته.

شمال (سيلۍ) مجبوره شوه چې خپله ناکامي قبوله کړي!

مورال: چيرته چې جبر ناکاميږي هلته آرامه او مهربانه تشويقول کاميابيږي.

دوهمه ضميمه: د محلي کيسو عامې جنبې

جنبه	معنا	لنډ معلومات
موخه		نيت درلودل: د سمې روېې په اړه سبق ورکول او ددې ښودل چې ټولنې ته کوم ارزښتونه اړين دي؛ د هغو شيانو په اړه وضاحت ورکول چې خلک پرې نه پوهيږي؛ يواځې د ساتيرۍ لپاره د يوه مورال وړاندې کول او يا د يو داسې ارزښت وړاندې کول چې ټولنې ته ډير ارزښتناکه وي. د بيلګې په توګه: خيانت، مينه، ملګرتيا، حسد، تاوتريخوالی، انصف
موضوع	تر ټولو ستره نظريه – کيسه اصلا د څه په اړه ده	د کيسې موضوع د ښو اخلاقو، ترحم، مهربانۍ، مينې، او سخاوت اوصافو ته پياوړتيا ور په برخه کوي او د بخل ناوړه کارونه، خودخواهۍ، ډير غرورو او نورو ورته اوصافو په هکله خپل نظر منفي کوي.
تنظيمات	دا هغه وخت او ځای دی چې کيسه پکې پيښيږي	تنظيمات معمولا ډير اړين نه وي. د ځای يا وخت مشخص معلومات معمولا نه ورکول کيږي. محلې کيسې معمولا داسې پيل کيږي: يو وخت.... په پخوا زمانه کې په يوه لرې منطقه کې...

کرکټرونه	دا هغه مخلوقات دي چې کیسه ورکې ترسره شوې وي	کرکټرونه ممکن خلک، حیوانات او یا هم نباتات واوسي چې هر یو یې د یوه انسان په توګه په کیسه کې خپل رول او موخه لوبوي. په کیسه کې د تل لپاره یو اصلي کرکټر وي او بل دښمن یا بدمعاش وي. د کیسې اصلي کرکټر یو څرګنده موخه لري ترڅو یې ترلاسه کړي او یا د یوې شخړې د حلولو لپاره هلې ځلې کوي. مخالف یا بد معاش ممکن د یوه شخص، ځای او یا هم د یوه حالت په څېر واوسي چې د اصلي کرکټر لپاره یو لوی خنډ وي. کرکټرونه معمولا ساده وي. هغوی یا په بشپړه توګه ښه وي او یا په بشپړه توګه بد وي، ښکلي یا بدرنګه وي، هوښیار یا کم عقله وي، پیاوړي یا کمزوري وي، بډای یا غریب وي. د هغوی ډیری خاصیتونو په اړه ډیره مبالغه شوې وي. اصلي کرکټر چې یو اتل یا اتله هم ورته ویلی شو، معولا ځوان/ځوانه، مهربانه، سخي، زړه سوانده، شجاعه او د نورو ډیرو قدرتونو او توانمندیو لرونکی/لرونکې وي.
داستان	داستان د پیښو یوه سلسله ده چې په یوه کیسه کې ترسره کیږي. مثلا: دا کار وشو، بیا داسې وشول، او په پای کې داسې وشول	داستانونه معمولا لنډ او ساده وي. د ۳ قانون: پیښې معمولا په ۳ نفري توګه ترسره کیږي. (مثلا:: درې خرسونه؛ درې خویندې، او داسې نور.) د دریو عدد په ډیرو دینونو او کلتورونو کې یو اړین رول لري.
شخړه	شخړه د دوو مخالفو خلکو او یا هم نظریو تر منځ جنګ ته وایي.	یوه شخړه ممکن داخلي او یا هم خارجي واوسي – دا ممکن د اصلي کرکټر په ذهن کې ترسره شي او یا هم ممکن د اصلي کرکټر او د بهرني قوت تر منځ پیښه شي (بهرنی قوت لکه، بل کرکټر، یو حیوان او یا هم موسم او یا یوه پیښه). شخړه هغه برخه ده چې اوریدونکي یا هم لوستونکي ښکیل ساتي او دې ته یې یې صبرانه اړ باسي ترڅو منتظر پاتې شي ترڅو وګوري چې آیا اصلي کرکټر ددې ستونزې سره په مبارزه کې کامیابیږي او که نه. د کیسې په پیل کې د شخړې شروع کول او د کیسې پای کې هغې ته پای ورکول کیسې ته طرف او مسیر او موخه ورکوي. د یوې شخړې پرته، کیسه به هیڅ پیل، وسط او پای ونه لري. په داسې وخت کې چې د کیسې اصلي کرکټرونه د ستونزې یا شخړې سره مبارزه کوي، د هغوی د شخصیت اصلي ځانګړتیاوې را برسیره کیږي ترڅو د لیدونکو او یا هم لوستونکو سره مرسته وکړي چې د کیسې څخه یو سبق زده کړي.

دریمه ضمیمه: د یوې کیسې د نقشې نمونه

کرکټرونه:
سینډریلا
میره
بده میرنۍ خور

تنظیمات:
د سیندریلا کور
قصر
د قصر بهر ځای

پیښې

شاهي د نڅا غونډې ته بلنه

سینډریلا له خپلې جادوګرې پرې نیا سره ګوري

سینډریلا د نڅا په غونډه کې د شاهزاده سره ویني.

نیمه شپه: سینډریلا خپله ښیښې خپلی د لاسه ورکوي

په سینډریلا پسې لټون: میرنۍ بدې خویندې او سینډریلا دواړه ښیښې خپلی په پښو کوي

سینډریلا د شهزاده سره واده کوي

د کیسې مورال یا سبق

ښه بدو ته ماتې ورکوي، او سوچه توب کامیابیږي