

| | |
|--------------------------------|--|
| جزئیات | دانش آموزان به داستان های فرهنگی و عامیانه خود گوش می دهند، سپس این داستان ها را با تغییرات جدید (مدرن) در کتاب های تصویری خود قرار می دهند. |
| سوال عمده: | چگونه یک داستان عامیانه (فولکلور) را دوباره بنویسیم؟ |
| سن | ۴ تا ۵ سالگی |
| مضامین | سواد آموزی |
| وقت قابل نیاز | ۵ ساعت در ۵ روز |
| خود را هنما/ فعالیت تحت نظارت: | تحت نظارت |
| منابع لازمه: | کاغذ، پنبه، خودکار، پنبه رنگدار و سریش امکانات اضافی: لباس، ابزار و مجلات |
| نتایج یادگیری: | 1. درک جنبه های مختلف داستان نویسی مانند شخصیت ها، صحنه ها، طرح داستان، شروع، میانه و پایان داستان. 2. تمرین مهارت های شنیدن، درک مطلب، دوباره گفتن و تخیل مجدد داستان. 3. درک و ترسیم نقشه های داستان |

| وقت | فعالیت و جزئیات |
|---------|--|
| ۵ دقیقه | <p>روز را با یک بازی به نام بازی تلفنی آغاز خواهیم کرد.</p> <p>بازی تلفنی:</p> <p>- شاگردان را در یک دایره یا خط بشانید.</p> <p>- یکی از شاگردان بازی را با فکر کردن به کلمه یا عبارتی شروع می‌کند و آن را در گوش شاگرد بعدی زمزمه می‌کند (یا می‌توانید به او خط شروع بدهید، مثلاً پشک سیاه چاق، موش خاکستری کوچک را در سوراخی تعقیب کرد).</p> <p>- سپس آن شاگرد باید عبارت را در گوش شاگرد بعدی زمزمه کند و جزئیات بیشتری را به داستان اضافه کند.</p> <p>- فعالیت را ادامه دهید سپس از آخرین شاگرد بخواهید داستانی را که شنیده با همه در میان بگذارد.</p> <p>- با شاگردان بحث کنید که چگونه داستان از یک یادگیرنده به یادگیرنده دیگر بازگو شد.</p> <p>بحث و گفتگو:</p> <p>- آیا داستانها را دوست دارید؟</p> <p>- معمولاً چه کسی در خانه برای شما داستانها را می‌گویند؟</p> <p>- چه نوع داستانها را بیشتر دوست دارید؟</p> <p>امروز با داستان های عامیانه (فولکلور) آشنا می شویم.</p> |

| | |
|---|-----------------|
| <p>- افسانه های عامیانه داستان هایی هستند که بارها و بارها در طول نسل ها نقل شده اند.</p> <p>بسیاری از این داستان ها به جای نوشته شدن، به صورت شفاهی منتقل شده اند. قصه گوها داستان ها را حفظ می کردند و آنها را زنده نگه می داشتند. از آنجایی که این داستان ها نوشته نمی شوند، گاهی اوقات تغییرات ساده ای وجود دارد (دقیقاً همانطور که در بازی اخیراً بازی کردیم).</p> <p>- در مورد داستان عامیانه مورد علاقه خود فکر کنید (یا تسهیل کننده می تواند یک مثال از یک داستان عامیانه معروف را ارائه دهد):</p> <p>آ. این داستان عامیانه را به زبان خود دوباره بگویید.</p> <p>ب. به اشتراک بگذارید که چرا این داستان عامیانه مورد علاقه شماست، چه چیزی را در مورد آن دوست دارید؟</p> <p>- آیا این داستان عامیانه این موارد ذیل را دارد:</p> <p>آ. حیوانات سخنگو به عنوان برخی از کرکترهای عمده در افسانه؟</p> <p>ب. آیا نام کرکترها در مورد شخصیت آنها به شما می گوید، به عنوان مثال. بزرگ، بد، کوچک؟</p> <p>ج. محیط روستایی یا جنگلی دارد؟</p> <p>د. آیا اغلب در طول داستان یک عبارت تکرار شده وجود دارد؟</p> <p>ه. آیا در پایان داستان درس هایی آموخته شده است؟</p> <p>ی. آیا برای کرکترهای عمده پایان خوشی را دارد؟</p> <p>- اینها ویژگی های قصه های عامیانه است. بیشتر داستان های عامیانه همه یا برخی از این ویژگی ها را دارند، مانند کرکترهای حیوانات سخنگو، پایان خوش برای کرکتر اصلی و درس های آموخته شده.</p> <p>- دو نمونه از افسانه های عامیانه را در پیوست پیدا کنید: پسر چوپان و گرگ، بز و سه بچه اش. به داستان گوش دهید و اگر قبلاً داستان را شنیده اید، به همصنفی هایتان بگویید که شخصیت مورد علاقه شما کیست و چرا.</p> <p>- ضمیمه 2: معانی و یادداشت های مختصری از برخی از جنبه های رایج داستان های عامیانه را بیان می کند.</p> | <p>۱۵ دقیقه</p> |
| <p>آغاز، وسط، پایان</p> <p>- یک داستان عامیانه (فولکلریکی) یا داستانی را که خوانده اید در کلاس با شاگردان شریک سازید. از کسی بخواهید که به طور خلاصه داستان را تکرار کند.</p> <p>- به شاگردان بگویید که داستان های عامیانه، مانند هر داستانی دیگر، آغاز، وسط و پایان دارد. در باره آنچه که در آغاز، وسط و انتهای داستان اتفاق افتاد، برای صنف تکرار کنید.</p> <p>- به شاگردان بگویید که آنها با استفاده از کلمات خودشان آنچه را که در کتاب اتفاق افتاده گفتند. این عمل را تکرار یا بازگویی می گوید.</p> <p>- تکرار کنید که داستان ها شروع، میانه و پایان دارند. آغاز داستان در اول اتفاق می افتد، وسط آن در بین داستان اتفاق می افتد و پایان آن در آخر داستان اتفاق می افتد.</p> <p>- از شاگردان بخواهید که یک کتاب که آنها همراهش بلد هستند را در سطح خواندن خود بیورند (این کتاب می تواند یک کتاب بیدون از کلمات باشد). چند دقیقه به شاگردان فرصت دهید تا کتاب را مرور کنند، سپس از آنها بخواهید به یکی از همصنفيان خویش مراجعه کنند و آنچه را که در داستان اتفاق افتاده به اشتراک بگذارند.</p> <p>- به شاگردان آموزش دهید که از چارچوب جمله زیر استفاده کنند: "این داستان درباره _____ است."</p> | <p>۲۵ دقیقه</p> |

-به شاگردان بگویید که باید آنچه را که در ابتدا، وسط و انتهای کتابشان اتفاق افتاده است رسم کنند تا ایده‌ها، افکار یا احساسات خود را در مورد کتاب روشن کنند. آنها می‌توانند کلمات را در صورت امکان اضافه کنند.



- از گروه‌های شاگردان بخواهید کارهایی را که انجام داده‌اند به اشتراک بگذارند. از آنها بخواهید که در مورد هر قسمت از کتاب خود به یکدیگر بحث بکنند. از شاگردان بخواهید که از چارچوب‌های جملات زیر استفاده کنند: - در ابتدا ____ . در وسط ____ . در پایان ____ .

در خانه:

- داستانی را که امروز شنیده‌اید برای اعضای خانواده یا همسالان خود تعریف کنید. - هنگام بازگویی داستان، صداهای مختلف را امتحان کنید تا شخصیت‌های مختلف را جا بزنید.

● از اعضای خانواده خود بخواهید داستان عامیانه مورد علاقه خود را به شما بگویند. برخی از سوالاتی که می‌توانید از اعضای خانواده خود بپرسید:

→ وقتی هم سن و سال من بودید والدین یا پدربزرگ و مادربزرگتان چه داستانی را برایتان تعریف کردند که هرگز آن را فراموش نکردید؟

→ داستانی که در دوران کودکی از خواندن یا شنیدن آن لذت می‌بردید چیست؟

| وقت | فعالیت و جزئیات |
|----------|--|
| ۵ دقیقه | - شاگردان با به اشتراک گذاشتن هر گونه داستان عامیانه یا داستانی که والدین یا پدر بزرگ و مادر بزرگشان به اعضای خانواده شان گفته است، شروع می کنند. |
| ۱۰ دقیقه | درست مانند هر داستان دیگری، یک داستان عامیانه (فولکلری) دارای سه عنصر کلیدی است: 1. تنظیمات: مکان محل و زمان وقوع داستان است. ما از شاگردان می پرسیم، "این داستان کجا و چه زمانی به اتفاق افتاد؟" 2. کرکتر: شخصیت ها افراد، حیوانات و یا موجودات در داستان هستند. آنها طرح داستانی را جلو می برند. ما از آنها می پرسیم: «این داستان درباره کیست؟» |
| ۱۵ دقیقه | 3. پلات: پلات طرح مجموعه حوادث در یک داستان است. در این سطح سن می توانیم شروع، میانه و پایان یک داستان را نیز شناسایی کنیم. ما از شاگردان می پرسیم: «در داستان چه اتفاقی می افتد؟» <ul style="list-style-type: none"> • تسهیلگر داستانی را می خواند و عناصر داستان را در حین خواندن در آ می گنجاند. • تسهیلگر می تواند در طول داستان توقف کند تا تشخیص دهد که چه کسی در داستان است و داستان در کجا اتفاق می افتد. از شاگردان بخواهید تا به کرکتر و تنظیمات گوش دهند. چندین صفحه را بخوانید بعد از آن توقف کنید و بپرسید: • کاراکترها چه کسانی هستند؟ • تنظیمات چیست؟ • وقتی شاگردان بتوانند بدون درخواست پاسخ دهند، می توانید مفهوم طرح را معرفی کنید. بعد از خواندن چندین صفحه متوقف شوید و بپرسید که چه اتفاقی می افتد: • اول؟ • بعدی؟ • پس؟ • در پایان؟ |

- یک نقشه داستانی ی را برای داستانی که می فهمید یا داستانی که دیروز شنیدید جور کنید.
- نقشه داستان یک سازمان دهنده گرافیکی است که به ما کمک می کند تا جزئیات داستان را به دقت یاد بگیریم.
- در زیر نمونه ای از نقشه داستانی داستان «گلدیلاک ها و سه خرس» را مشاهده می کنید. آیا می توانید برای داستانی که دیروز شنیدید یک نقشه داستانی را بسازید؟
- نقشه داستانی را ترسیم کنید که شامل عنوان، کراکترها، محیط، ابتدا، وسط و پایان داستان را با خود داشته باشد.



- احساسات کراکترهای اصلی را توصیف کنید. آیا آنها شخصیت شاد، غمگین یا عصبانی و غیره را دارند؟
- به احساسات یا عواطف کراکترها و چگونگی تغییر آنها در طول داستان فکر کنید. دلیل این احساس آنها چه بود و چه چیزی باعث شد این احساس تغییر کند؟
- یک حالت سنج (نقاشی از شخصیت اصلی با تمام احساساتش) بسازید و آن را اجرا کنید یا آنرا به صورت دنباله ای بنویسید.



- تمرین گذشته که درباره تشخیص کردن احساسات کراکترهای مختلف بود برای نمایشی ساختن روایت شفاهی خویش استفاده کنید.
- وخت روایت از کراکترهای مختلف را اجرا میکنید صدای خود را تغییر بدهد.
- چگونه می توانید یک چیزی را به صدای یک کراکتر غمگین بگویید؟ آنها ممکن به صدای آهسته و آرامتر صحبت کنند.
- یک کراکتر عصبانی احتمالاً به صدا بلندتر صحبت خواهد کرد. آنها همچنان ممکن بعضی از کلمات را ترک نمایند و سریعتر صحبت بکنند.

| وقت | فعالیت و جزئیات |
|----------|--|
| ۲۰ دقیقه | <p>- حالا که می دانید داستان عامیانه چیست و با عناصر آن آشنا شدید، یک داستان کلاسیک عامیانه را بازنویسی می کنید تا یک داستان مدرن را بسازید.</p> <p>- شاگردان با تغییر کراکترها و سپس تغییر محیط و طرح شروع می کنند و سپس داستان را به تصویر می کشند و آن را به صورت شفاهی بیان می کنند.</p> <p>● امروز، شاگردان کراکترها یک داستان عامیانه را به انتخاب خود کشف خواهند کرد تا کراکتر خود را خلق کنند.</p> <p>● ابتدا شاگردان داستان عامیانه را بازگو می کنند و شخصیت های اصلی آن را شرح می دهند.</p> <p>● سپس شاگردان شخصیت خود را بر اساس کراکترهای مختلف داستان عامیانه می سازند. از شاگردان بخواهید هنگام ایجاد کراکتر خود به موارد زیر فکر کنند:</p> <p>- اسم کراکتر شما چیست؟ چرا این نام را انتخاب کردید؟</p> <p>- کراکتر شما چه شکلی است؟ چی میپوشه؟</p> <p>- آیا کراکتر شما صحبت می کند یا صداهایی تولید می کند؟ آیا می توانید نحوه صحبت کردن یا صداهایی که می دهد را تقلید کنید؟</p> <p>- کراکتر شما چه علایق یا نفرت هایی از حیوان خانگی دارد؟</p> <p>- آیا کاراکتر شما سرگرمی دارد؟ چه کار می کنند؟</p> <p>- کاراکتر شما کجا زندگی می کند؟</p> |

| | | |
|----------|--|--|
| | - آیا کراکتر شما فامیل دارد؟ | |
| ۱۰ دقیقه | ● شاگردان کراکترهای خود را به شکل شفاهی توضیح میکنند. | |
| ۲۰ دقیقه | <p>کراکتر خود را ترسیم کنید</p> <p>- حالا که شما یک دیدی از ظاهر کراکتر خود را دارید، وقت آن است که آن را رسم کنید.</p> <p>- کراکتر شما چگونه به نظر می رسد؟ در باره به لباس هایی که می پوشند فکر کنید (یا اگر یک جانور است، ممکن پشم، پوست یا پر داشته باشد) و حرکات بدن آنها درباره کراکتر آنها چه می گوید.</p> <p>- شما همچنین می توانید دنیای اطراف آنها را ترسیم کنید: آیا آنها در یک شهر، یک جنگل بارانی، در عمق یا بخش تحتانی چاه، و یا روی مهتاب زندگی می کنند؟</p> | |
| ۱۰ دقیقه | شخصیت خود را به اشتراک بگذارید | |

| | |
|--|--|
| <p>- دانش آموزان با نشان دادن نقاشی ای که کشیده اند و بحث در مورد جزئیات بیشتر شخصیت خود را به سایر دانش آموزان معرفی می کنند.</p> | |
|--|--|

| وقت | فعالیت و جزئیات |
|---------------------------------|---|
| <p>۲۰ دقیقه</p> <p>۲۰ دقیقه</p> | <p>یک تصویر را رسم کنید و یک داستان را بگویید</p> <p>- شما کرکتر خود را دارید، اکنون وقت آن است که به این کرکتر در فضایی متفاوت فکر کنید و به این فکر کنید که چگونه می تواند بخشی یا کل طرح و توالی رویدادها را تغییر دهد.</p> <p>- شاگردان در باره موارد زیر فکر می کنند:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● اگر این کرکتر در زمان ما زندگی کند چه خواهد شود؟ چگونه همه چیز متفاوت خواهد بود؟ چه چیزی ممکن است تغییر کند؟ ● اگر شما کرکتر اصلی آن دوره زمانی می بودید چه کار را انجام می کردید: به این موقعیت ها و دیگر کرکتر ها چه واکنشی را نشان می دادید؟ واکنش شما به برخی رویدادها چگونه میبود؟ ● آیا پایان را تغییر می دادید؟ ● شاگردان یک تصویر یا چندین تصاویر را رسم میکنند تا افکار خود را روی کاغذ بیاورند. <p>از شاگردان بخواهید تصاویر خود را ارائه دهند. در حین حضور ارایه کردن تصاویر، شما از آنها سؤال بپرسید، به جزئیات در تصاویر آنها اشاره کنید و آنها را تشویق کنید تا در مورد تصاویر خود به شما بیشتر بگویند. چند سوال که شما میتوانید از شاگردان بپرسید:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● به کرکتر ها اشاره کنید ● نام آنها چیست؟ ● آن ها چگونه هستند؟ ● آنها را برای من توصیف کنید. ● به تنظیمات اشاره کنید ● این در کجا هست؟ یا «اسم کرکتر» در حال حاضر کجاست؟ |
| | <p>- اونجا چطور است؟ در باره "طرح" بپرسید</p> <p>کرکتر در حال حاضر چه کاری را انجام میدهد؟ چرا؟ چه فکر می کنید در ادامه چه اتفاقی خواهد افتاد؟ به شاگردان اجازه دهید این مکالمه را تشریح کنند و به آنچه که آنها می گویند پاسخ دهند. بر اساس پاسخ آنها سوال بپرسید. همانطور که آنها در مورد تصاویر خود صحبت می کنند، داستانی را تعریف می کنند و اطلاعاتی در مورد کرکترهای اصلی، صحنه و طرح داستان را به شما توضیح میکنند.</p> <p>داستان کامل را در یک کتاب رسم کنید - از تمام نقاشی هایی که قبلاً ساخته اید استفاده کنید و آنها را در یک کتاب بچسبانید. شما چند گزینه دارید که عبارتند از:</p> |

| | |
|---|--|
| <p>- با تصاویری که کشیده اید یک کتاب تصویری یا بدون کلمه بسازید (تصاویر دیگر می توانند از کتابی دیگر باشند که بر اساس تصاویر بریده شده از مجلات / روزنامه ها و یا از نقاشی هایی که ساخته اید)</p> <p>- با تصاویری که شما رسم کرده اید به شمول تصاویر اضافی و صدای کرکترها یک کتاب گرافیکی یا کتاب عکسدار را بسازید.</p> | |
|---|--|

روز ۵

| فعالیت و جزئیات | وقت |
|---|----------|
| <p>-صفحه جلد و صفحه پشتی کتاب خویش را طراحی کنید. چند کتاب را مطالعه نمایید و ببینید چه چیزها معمولاً در صفحه اول و پشت یک کتاب وجود دارد. صفحه جلد دارای یک تصویر، عنوان، نویسنده، مترجم و تصویرگر خواهد بود. صفحه پشتی شامل خلاصه ای از داستان خواهد بود.</p> | ۲۰ دقیقه |
| <p>-از خانواده یا همسالان خود دعوت کنید تا شاهد بازگویی داستانتان باشند.</p> <p>-خانواده/همسالان می توانند درباره داستان و اینکه آیا شخصیت ها، تصاویر و نقاشی ها را دوست دارند یا خیر، نقد یا نظر بدهند.</p> | ۲۰ دقیقه |
| <p>درباره داستان خود بازخورد مخاطب را جمع آوری کنید:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● آیا مردم از آن لذت بردند؟ ● دو چیز که به خوبی پیش رفت کدامند؟ ● چه چیزی می تواند بهبود یابد؟ <p>دو موردی که دوست داشتید را در مورد تجربه خود منعکس کنید و به اشتراک بگذارید.</p> | ۲۰ دقیقه |
| | |

| | |
|--|----------------------------------|
| <p>به یادگیری بیشتر در مورد داستان های عامیانه، آهنگ ها و تاریخ شفاهی بیشتر در خانواده و جامعه خود ادامه دهید.</p> | <p>فعالیت های اضافی غنی سازی</p> |
| | <p>تغییرات برای ساده سازی</p> |

پسر چوپان و گرگ

پسری چوپان از گوسفندان اربابش در نزدیکی جنگلی تاریک نه چندان دور از دهکده مراقبت می کرد. به زودی زندگی در چراگاه را بسیار کسل کننده یافت. تنها کاری که او می توانست برای سرگرمی خود انجام دهد این بود که با سگش صحبت کند یا با پیپ چوپانش بازی کند.

یک روز که به تماشای گوسفندان و جنگل ساکت نشسته بود و به این فکر می کرد که اگر گرگ را ببیند چه کاری انجام خواهد داد، نقشه ای برای سرگرم کردن خود در نظر گرفت.

اربابش به او گفته بود که اگر گرگ به گله حمله کرد، کمک بخواهد و روستاییان گرگها را دور خواهند کرد. پس حالا، با اینکه چیزی شبیه به گرگ ندیده بود، به طرف روستا دوید و با صدای بلند فریاد زد: "گرگ!"

همانطور که او انتظار داشت، روستاییان که فریاد را شنیدند، کار خود را رها کردند و با هیجان زیاد به سمت چراگاه دویدند. اما وقتی به آنجا رسیدند، متوجه شدند که پسر از فریب که به آنها داده بود، دوبرابر خنده اش گرفت.

چند روز بعد، پسر چوپان دوباره فریاد زد: "گرگ!" دوباره روستاییان برای کمک به او دویدند، اما دوباره این پسر به آنها خندیدند.

سپس یک روز عصر که خورشید در پشت جنگل غروب می کرد و سایه ها روی چراگاه می خزید، یک گرگ واقعاً از زیر خاکستر بیرون آمد و برگوسفندان حمله کرد.

پسر با وحشت به سمت قریه دوید و فریاد کرد "گرگ!" اما روستاییان با اینکه فریاد را شنیدند، مانند قبل به کمک او نرفتند. آنها گفتند: «او نمی تواند دوباره ما را فریب دهد.»

گرگ تعداد زیادی از گوسفندهای پسر را کشت و سپس به داخل جنگل رفت.

دروغگوها حتی وقتی حقیقت را می گویند باور نمی شود.

بز و سه بزغاله اش

بود نبود یک بز با سه بچه بود. کوچکترین بزغاله زحمت کش بود و همیشه به حرف مادرش گوش می داد. اما بچه های بزرگتر همیشه دنبال دردسر بودند.

یک روز مادر بز به بچه هایش گفت: - بچه های عزیز، من باید برای آوردن غذا به جنگل بروم.

لطفاً بعد از رفتن من در را قفل نگه دارید و تا صدای من را نشنیدید آن را باز نکنید. وقتی برگشتم، این آهنگ کوچک را خواهید شنید:

سه بچه، بچه های کوچک

در را به روی مادرت باز کن

مادر برای همه شما آورده است

علف تازه روی لب شیر و نمک پشت... - آیا فهمیدید؟

هر سه بچه با هم جواب دادند:

- بله مادر!

- پس بگذار خداحافظی کنم و به زودی با چیزهای خوب برمی گردم! بز مادر به جنگل رفت، بچه کوچک در را قفل کرد و همه آنها

در خانه شروع به بازی کردند

در همین حال، گرگ بد با شنیدن صحبت مادر بز و بچه ها در مورد آهنگ، شروع به خواندن همان آهنگ برای بچه ها کرد، به این امید که آنها را فریب دهد و آنها در را به روی او باز کنند.

سه بچه، بچه های کوچک
در را به روی مادرت باز کن
مادر برای همه شما آورده است
چمن تازه روی لب ها
شیر و نمک پشت...

بزرگترین بچه به محض شنیدن آهنگ خیز زد تا در را باز کند و فکر کرد مادرش آنجاست!
اما کوچک بز غاله با گریه گفت:

- در را باز نکن! مادر نیست، مادر صدای دوست داشتنی دارد، این یک صدای خشن است!
گرگ با شنیدن چنین چیزهایی نزد آهنگر رفت تا از او بخواهد صدایش را تیز کند! بعد برگشت و دوباره شروع کرد به خواندن:

سه بچه، بچه های کوچک
در را به روی مادرت باز کن
مادر برای همه شما آورده است
چمن تازه روی لب ها
شیر و نمک پشت...

بزرگترین بچه خیلی مطمئن بود که حالا مادرش است.

-چه کس دیگری می تواند باشد؟ من در را باز می کنم، او حتما خسته شده و پر از چیزهای خوب برای ما است.

-بز غاله کوچک گفت: برادر من! احساس میکنم مادرمان نیست لطفا در را باز نکنید! .

اما بزرگترین بچه گوش نکرد و در را باز کرد! بچه وسطی زیر کمبل و کوچکتر در جای آتش خود را پنهان کردند.
بزرگترین بچه در را تا هنوز کاملا باز نکرد بود که در یک وقت کم گرگ با حرص آن را خورد. او شروع به جستجوی بقیه خانه کرد، مطمئن بود که بچه های دیگر باید در خانه باشند.

- خب، خب... به نظر من صداهای بیشتری شنیده ام. قبل از رفتن کمی استراحت می کنم.

بعد روی کمبل دراز کشید و چیزی را زیر پتو احساس کرد. آن بچه وسط بیچاره بود! گرگ گرسنه او را هم خورد.

وقتی گرگ رفت، بچه کوچکتر از جای آتش بیرون رفت، در را بست و بی حال بر برادرانش گریه کرد.

در همین وقت مادر بز از جنگل به خانه برگشت و شروع به خواندن آهنگ کرد:

سه بچه، بچه های کوچک
در را به روی مادرت باز کن
مادر برای همه شما آورده است
علف تازه روی لبم
شیر و نمک بر پشتم...

بچه کوچک با عجله در را باز کرد و در آغوش مادرش افتاد و ناامیدانه گریه کرد و شروع کرد به تعریف داستان غم انگیز برای مادرش. مادر بز گریست و گریه کرد تا اینکه تصمیم گرفت گرگ بد را مجازات کند. او شروع به پختن انواع خوراکی ها مختلف کرد،

در باغچه یک سوراخ را جور کرد و آن را با چوب، خاکستر و تلک پوشاند و یک میز و و چوکی از موم را جور کرد.

وقتی همه چیز مهیا شد، به جنگل رفت تا به دنبال گرگ بگردد تا او را به عزاداری (ماتم) دعوت کند. گرگ در سایه بلوط پیر کمی استراحت می کرد.

«روز بخیر برای تو، مادر بز! چه چیزی تو را به اینجا آورده است؟»

«وقتی در جنگل بودم یک تراژدی اتفاق افتاد. یک نفر همه بچه های من را خورد و حالا آمدم از شما دعوت کنم که برای یاد و خاطره

آنها چیزی بخورید.»

"از دعوت شما خوشحالم!" گفت گرگ

آنها به خانه بزها رفتند و در حالی که مادر بز از درد گریه می کرد، گرگ وانمود می کرد که از این خبر بسیار شوکه شده است و تمام مدت سعی می کرد خرس را به خاطر اتفاقی که افتاده سرزنش کند. در خانه بز، مادر بز گرگ را دعوت کرد تا روی صندلی مومی

بنشیند و شروع به آوردن غذا برای او کرد.

بز به گرگ گفت: اشتهای خوب!

- متشکرم، گرگ با ادب جواب داد و با حرص و طمع تمام غذای خوش مزه را خورد. در حین غذا خوردن، صندلی مومی آب شد و

گرگ در چاله آتش افتاد!

- مرا از اینجا بیرون کن، گرگ فریاد زد، من زنده می سوزم!

- اونجا بسوز، گرگ، مثل اینکه بعد از اینکه فهمیدم بچه هایم رفته اند، قلبم از درد سوخت!
-نگذار بمیرم! رحم کن! گرگ التماس کرد
- آیا به بچه های من رحم کردی؟ مادر بز پرسید.
خبر مرگ گرگ به زودی در جنگل به گوش همه بزها رسید. و همه بزها از عاقبت سزاوار گرگ بد خرسند شدند.

| یادداشت های کوتاه | معنی | جنبه |
|--|---|---------|
| <p>نقاط ذیل را در نظر بگیرید:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● در مورد رفتار مناسب درس ها را بیاموزید و نشان بدهید که چه ارزش هایی برای یک جامعه مهم است. ● در مورد چیزهایی که مردم نفهمیده اند توضیح بدهید. ● برای سرگرمی قیصه را ساده تر سازید. ● یک ارزش اخلاقی یا ارزشی را که در جامعه ارزشمند است، به اشتراک بگذارید. | | مقصد |
| <ul style="list-style-type: none"> ● مثال: خیانت، عشق، دوستی، حسادت، خشونت، عدالت ● مضامین فضایل خوب شفقت، عشق، سخاوت را ترویج می کنند و ردایل حرص، خودخواهی، غرور بیش از حد و غیره را از بین می برند. | مفکوره ی بزرگ: نشان دادن این که داستان در مورد چه هست | موضوعات |
| <p>تنظیمات معمولاً مهم نیستند. هیچ اشاره دقیقی به مکان و زمان داده نشده است.</p> <p>داستان های عامیانه معمولاً به جملات ذیر شروع می شوند: «بود نبود» یا «خیلی وقت ها پیش در سرزمینی دور افتاده»</p> | این زمان و مکانی است که داستان در آن اتفاق می افتد | تنظیمات |

| | | |
|--|---|---------------|
| <p>● شخصیت‌ها می‌توانند افراد واقعی، حیوانات یا گیاهانی باشند که مانند انسان‌ها رفتار می‌کنند و هر کدام با نقش یا هدف متفاوتی فعالیت خویش را انجام می‌دهند.</p> <p>● همیشه یک قهرمان و یک رقیب وجود دارد. کراکتر اصلی شخص اصلی داستان است که هدف مشخصی برای انجام دادن یا غلبه آوردن به درگیری را دارد. حریف یا رقیب را می‌توان در قالب یک شخص، مکان، چیز یا موقعیتی که مانع بزرگی برای کراکتر اصلی ایجاد می‌کند، ارائه شود.</p> | <p>اینها موجوداتی هستند که در داستان زندگی می‌کنند.</p> | <p>کراکتر</p> |
|--|---|---------------|

| | | |
|---|--|--|
| <p>● کاراکترها معمولاً صاف، ساده و سرراست هستند. آنها یا کاملاً خوب یا کاملاً شر، زیبا یا زشت، عاقل یا احمق، قوی یا ضعیف، ثروتمند یا فقیر با بیشتر خصوصیات با مبالغه هستند.</p> <p>کراکترهای اصلی (مرد قهرمان/زن قهرمان) جوان، مهربان، خیرخواه، دلسوز، شجاع، بی خودخواه و با توانایی‌ها یا قدرت‌های ویژه هستند.</p> | | |
|---|--|--|