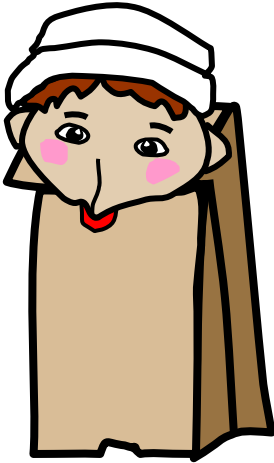
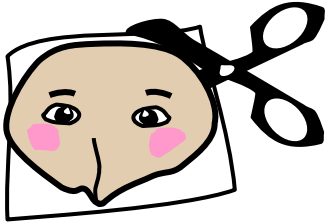


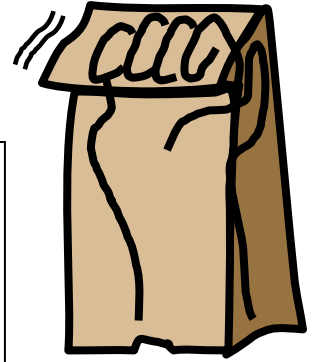
داستان های تدریسی هوپو™

پسر بی نام بازیچه های خریطه کاغذی



مواد که شما نیاز دارید:

خریطه کاغذی به اندازه خریطه غذای چاشت، پنسل های رنگه، پاستل، مارکر، سرش، پخش کننده مواد، کاغذ قطعه ای رنگه یا کاغذ سخت، رابر تیپ، قیچی، ستپلر، کاغذ اخبار برای میز. **مواد اختیاری:** دستمال کاغذی، کاغذ بسته بندی، خریطه های کهنه سودا، لوله پاکن ها، فایل، مهره، دکمه ها، پارچه های تکه، تار برای موی ها، چشمان پلستیک، وغیره.



با خریطه دست داشته، دهن بازیچه را حرکت بدهید.

۱. در یک کاغذ قطعه برابر به فلپ خریطه، قسمت بالای چهره پسر بی نام را رسم نمایید (چشمان، گوشها، گونه ها و بینی). یا چشمان پلستیکی، یا چشم های کاغذی رنگه شده و گونه ها وغیره را سرش نمایید. هنگامیکه رسامی خشک گردید، چهره را قیچی نمایید چهره را قیچی نمایید. **اختیاری:** گوشها را جدا رسم نموده قیچی نمایید و در پشت قسمت سر سرش نمایید.

۲. **برای مو و کلاه:** یک رنگ دیگر کاغذ قطعه را انتخاب نموده، موها را قیچی نموده و در قسمت بالای چهره سرش نمایید. یا اینکه پارچه های کوتاه تار را قیچی نموده و در قسمت بالای چهره سرش نمایید. کلاه را با ستپلر یا سرش بالای مو بچسبانید. **گزینه ها برای کلاه:** بر پارچه های تکه سرش زده، با رسامی، رسامی، رنگ آمیزی یا سرش نمودن کاغذ رنگه تزئین نمایید.

زبان سرخ را رسم نموده قیچی کنید و در زیر فلپ سرش نمایید (به تصویر بالا ببینید).

۳. **برای لباس و بدن بی نام:** با استفاده از کاغذ قطعه، کاغذ بسته بندی، خریطه های کهنه سودا بالاتنه به شمول آستین ها را رسم نموده قیچی نمایید. متوجه باشید که طول بالاتنه $3/2$ خریطه کاغذی باشد. پتلون را طوری رسم و قیچی نمایید که طول آن بیشتر از $1/2$ طول خریطه کاغذی نباشد. آنرا طبق دلخواه رنگ و تزئین نمایید. **برای زیرپیراهنی:** پارچه ها را رسم و قیچی نموده و با سرش نمودن پارچه های دراز قطعه، فبته، یا رسامی تزئین نمایید. **دستها/بوتها:** بوتها را با استفاده از کاغذ قطعه رنگه یا کاغذ رسامی سفید رسم نموده قیچی نمایید و طبق دلخواه رنگ نمایید. دستها را به عقب آستین های بالاتنه سرش نمایید؛ بوتها را در عقب پاهای پتلون سرش نمایید.

بدنه: پتلون/بوت را در پیشروی خریطه کاغذی سرش نمایید طوریکه بوتها فراتر از دهن خریطه معلوم شود. پارچه زیرپیراهنی در بالاتنه قرار دهید (تصویر را ببینید). بالاتنه/دستها/پارچه زیر پیراهنی بالای پتلون و تحت فلپ خریطه سرش نمایید (متوجه باشید که زبان سرخ پت نشود).



۴. سر/پارچه کلاه را بالای فلپ خریطه کاغذی سرش نمایید. بگذارید همه ای بازیچه یا گدی قبل از استفاده خشک گردد.

نظریات تیاتر بازیچه

- یک سر میزی یا یک تکه را بالای میز انداخته شاگردان در زیر میز نشسته و بازیچه های خود را از زیر میز بیرون در آورده و دیالوگ خود را اجرا مینمایند.
- یک کلکین یا دریچه مستطیلی را در یک قوطی قطعه ای بزرگ (مانند یک قوطی یا بکس سامان آلات) در پیشروی، و یک "دروازه ستیج" در پشت سر قطع نمایید. از ۱-۲ شاگرد بخواهید تا داخل بکس یا قوطی رفته و نمایش خود را از طریق کلکین اجرا نمایند.
- چوکی ها را روبرو گذاشته و از شاگردان بخواهید تا نشسته و نقش خود را با یک دیگر اجرا نمایند. این بازیچه ها را در مرکز درامه یا در یک جای بگذارید که هر وقت برای استفاده در دسترس باشد.

برای دیگر نظریات گدی ها یا بازیچه ها و اشیا، صفحه بعدی را ببینید.

انور و بازیچه مرد دانا (پینهادات زیر را ببینید): رهنمایی ذیل را برای بی نام برای ساختن سر، کلاه، لباسها، دستها، پاها، بوتها برای انور و یا مرد دانا تعقیب نمایید. لباسهای انور را میتوان بصورت مختلف تزیین نمود، شاید با سرش نمودن فیتنه در زیر پیراهنی، وغیره. کرتی مرد دانا درازتر از بالاتنه بی نام است، بنابراین آنرا وسعت داده و پتلون را کوتاه تر بسازید. در رسامی از تحلیل کار گرفته و دیگر بازیچه ها را تزیین نمایید.

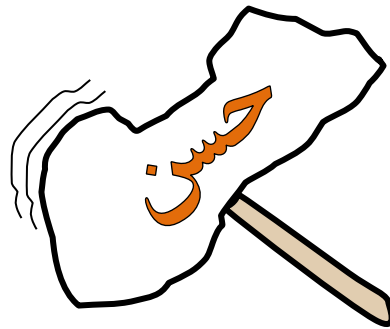
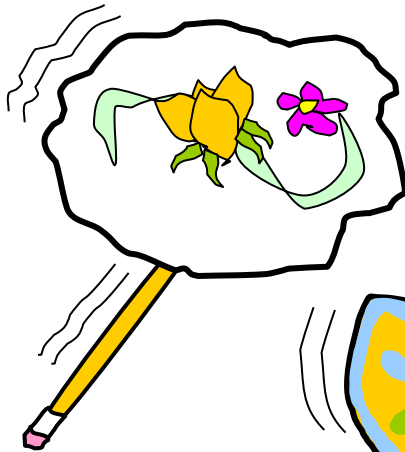
شخصیت های اختیاری: والدین بی نام، متفرقه. مردم قریه، چوپه پشک، دیگر حیوانات قریه

دیگر اشیا: "خواب/ صندوقچه نام." صندوقچه را با پارچه های کاغذ قطعه رنگه فایل، رنگ، وغیره، تزیین نمایید. یا، صندوقچه های کوچک را با سرش نمودن کاغذ بسته بندی، کاغذ رنگه، اضافه نمودن زوروق، مهره ها، ستاره ها، وغیره تزیین مینماییم تا مانند "صندوقچه/ نام" معلوم شود.

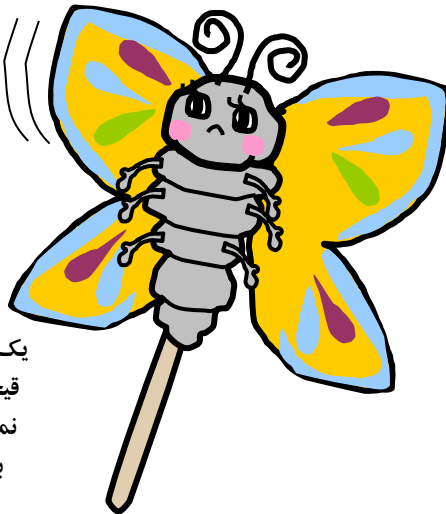
چوب جادویی یا حمایت کننده: با استفاده از کاغذ قطعه ای یا کاغذ رسم، نام های زیبا، پروانه ها، پرنده ها، (یا هر نوع اشیا یا شخصیت های دلخواه "خواب") که از "صندوقچه خواب/ نام" پرواز میکند رسم و تزیین نمایید. این چیزها را قیچی نموده و در چوب آیس کریم یا پنسل سرش یا رابر تیپ نمایید. چوبک جادویی یا چوب حمایت کننده را تکان بدهید تا آنها "پرواز" نمایند (به تصویر ببینید).



"بی نام" / "حسن"



"انور"



یک چوب یا پنسل به عقب شکل قیچی شده قطعه ای رابر تیپ نموده و به آهستگی آنرا تکان بدهید تا آنها را از صندوق جادویی "پرواز" بدهد.



"مرد دانا"



بگذارید تا بازیچه قبل از استعمال کاملاً خشک گردد. بعضاً غرض محکم ساختن یک مقدار اضافی سرش، سبتلر یا رابر تیپ ضرورت میشود. **خوش باشید!**