Path to Success – Study Pack

තෙවන වාරය සඳහා ඉගෙනුම් අත්වැල

නාට්‍ය හා රංගකලාව

7 ශ්‍රේණිය

අධ්‍යාපන සංවර්ධන අංශය

කලාප අධ්‍යාපන කාර්යාලය - කැලණිය

උපදේශනය හා අධීක්ෂණය
පී.ඩී. ඉරෝෂිනි කේ. පරණගම මිය - කලාප අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ

මෙහෙයවීම හා සංවිධානය
ඒෆ්. ඒච්. ජේ. පී. සිල්වා මයා -නියෝජ්‍ය කලාප අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (සංවර්ධන)

විෂය සම්බන්ධීකරණය
අමිතා ඉන්දිරානි - සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (සෞන්දර්ය)

සම්පත් දායකත්වය
කේ.ඩී.එම්.එස්. කළුආරච්චි - ගුරු සේවය

සියලු හිමිකම් ඇවිරිණි

<u>පරිසරයෙන් අසන දකින දෑ වේදිකාවට</u>

<u>ක්‍රියාකාරකම</u>

- ඉහත පින්තූර දෙස හොඳින් බලන්න.
- ස්වභාවික පරිසරයේ ඇති විවිධ වර්ණ හැඩතල රූප මොනවාදැයි නිරීක්ෂණය කරන්න.
- එම පරිසරයේ ඇති විවිධ අවස්ථාවන්ට අනුකූලව ඒ වර්ණ හැඩතල කොතරම් ගැළපේදැයි සිතන්න.
- හිමිදිරි පාන්දර අවදි වී ඔබ නිවසින් මිදුලට යන්න.
- ඔබ අවට ඇති පරිසරයේ ඇති වෙනස්කම් වර්ණ හොඳින් රස විඳින්න.
- ඇස් දෙක පියාගන්න.
- අවට පරිසරයේ ඇසෙන ශබ්ද හොඳින් රස විඳින්න.
- එම ශබ්ද වෙන වෙනම හා එකට එක් කොට ශ්‍රවණය කරන්න.
- පරිසරයේ ඇති ස්වභාවය හා එම ශබ්ද කොතරම් ගැළපේදැයි සිතන්න.
- පහත දී ඇති අවස්ථාවන් හි ශබ්ද හා පරිසර ස්වභාවයන් ද නිරීක්ෂණය කරන්න.

වැසි දිනයක්

රාත්‍රියක්

තද සුළං ඇති අවස්ථාවක්

- **මෙම අවස්ථාවන් ට සුදුසු සංගීතයක් ආදේශ භාණ්ඩ මගින් නිර්මාණය කරන්න.**

<u>අනුශාංගික කලා</u>

- නාට්‍ය හා රංග කලාව සාමූහික මෙන්ම සජීවී කලාවකි. විවිධ කලාවන් සමූහයක සහයෝගය මේ සඳහා අවශ්‍ය වේ.

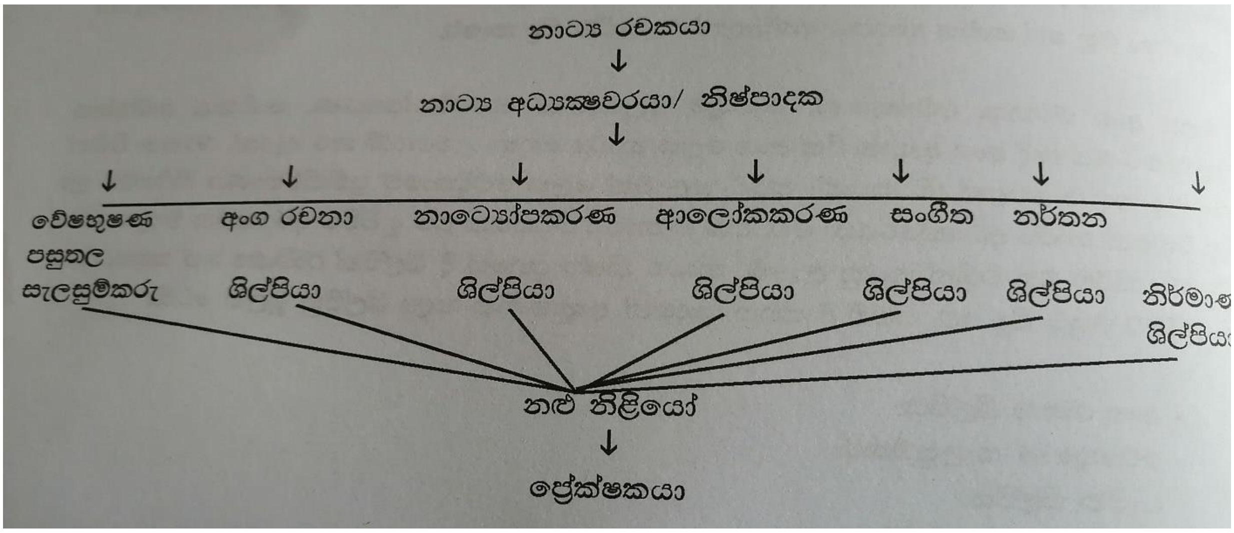
- **නාට්‍යය සඳහා බාහිරින් උපයෝගී කර ගන්නා විවිධ කලා අනුශාංගික කලා ලෙස හඳුන්වයි.**

- අනුශාංගික කලා මගින් නළුවා ඉස්මතු කිරීම මෙන්ම ඔහුගේ රංගනයට අත්වැලක් සපයයි .

- මේ සඳහා උපයෝගී කර ගන්නා ප්‍රධාන කලාවන් තුනකි.
    - ➢ චිත්‍ර කලාව
    - ➢ නර්තන කලාව
    - ➢ සංගීත කලාව

<u>චිත්‍ර කලාව</u>

- වර්ණ, හැඩතල, විවිධ සංකේතාත්මක ප්‍රකාශන සඳහා චිත්‍ර කලාවේ සහයෝගය අත්‍යවශ්‍ය වේ.
- මෙම කලාව යටතේ කලාංගයන් රාශියක් නාට්‍යයක් සඳහා දායක කර ගනී.
    - ➢ අංග රචනය
    - ➢ වේශ භූෂණ
    - ➢ පසුතල
    - ➢ නාට්‍යෝපකරණ
    - ➢ ආලෝකකරණය



<u>නර්තන කලාව</u>

- රංග වින්‍යාසය (වේදිකාව මත රංගනය ගොනු කිරීම), නර්තන රටා, ශෛලිගත නාට්‍යයන්හි චරිතවල ගමන් විලාස ආදිය මෙමගින් නිර්මාණය කරයි.

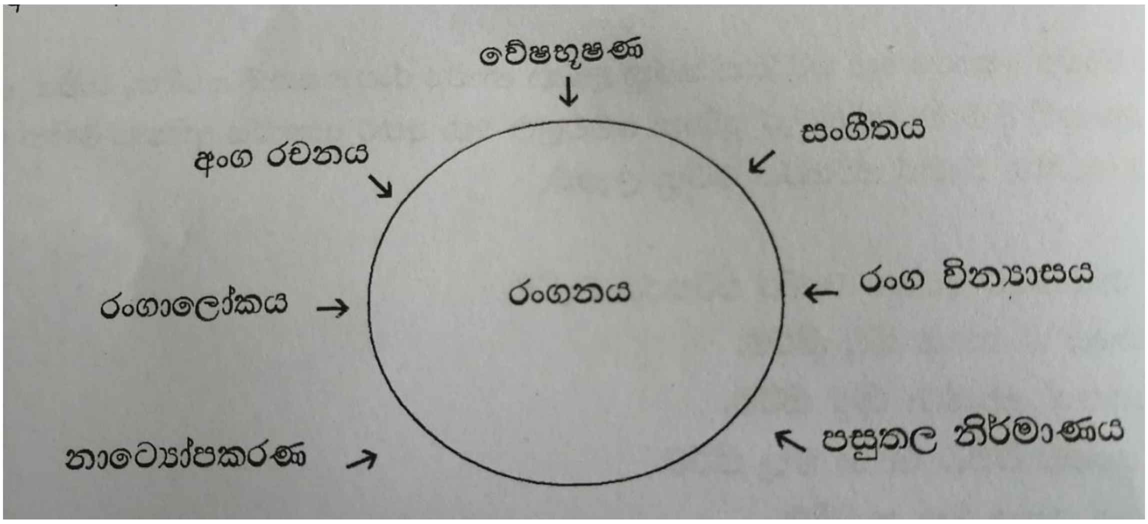
<u>සංගීත කලාව</u>

- ගීත, ගීතමය සංවාද, පසුබිම් සංගීත, ශබ්ද උත්පාදන ආදිය සඳහා මෙම කලාව උපයෝගී කර ගනී.

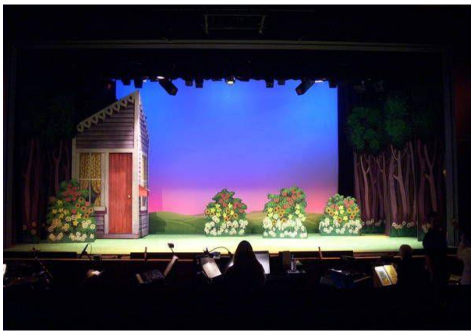
චරිත වල රඟපෑම තීව්‍ර කිරීම

<u>සාර්ථක නාට්‍යයක් සඳහා අනුශාංගික කලාවන්ගෙන් ලැබෙන පිටිවහල</u>

- නළු කාර්යයට අවශ්‍ය බාහිර පරිසරය මැවීම
- නාට්‍යයේ අවස්ථා තීව්‍ර කිරීම
- නාට්‍ය රසය මතු කිරීම
- නාට්‍ය අලංකරණයට



පහත දැක්වෙන වේදිකා නාට්‍ය සඳහා අනුශාංගික අංග යොදා ගෙන ඇති ආකාරය බලන්න



<u>ක්‍රියාකාරකම</u>

- වේදිකා නාට්‍යයකට යොදාගත හැකි තමන් කැමති රංග භාණ්ඩ කිහිපයක් නිර්මාණය කරන්න.
- "අමර ගියා දිව්‍ය ලෝකේ " නාට්‍යයට ගැළපෙන පසුතලයක කටු සටහනක් චිත්‍රයට නගන්න.
- තමන්ගේ ශරීරය උපයෝගී කොට ගෙන පරිසරයේ විවිධ ශබ්ද නිර්මාණය කිරීමට උත්සාහ කරන්න.
- ඔබ කැමති වේදිකා නාට්‍යයකට ගැළපෙන ඇඳුම් පැළඳුම් කිහිපයකට අදාළ පින්තූර අඳින්න. අදාළ වර්ණ ගල්වන්න.
- වේදිකා නාට්‍යවල අනුශාංගික කලා භාවිත කර ඇති ආකාරය පිළිබඳ දැක්වෙන විවිධ පින්තූර එකතු කරන්න පොතක් සාදන්න

<u>සතර අභිනය</u>

- සංගීතයේ මාධ්‍ය ස්වර හා නාදයයි. නර්තනයේ මාධ්‍ය චලන වේ. **නාට්‍යයක් ප්‍රේක්ෂකයන් ඉදිරියට ගෙන යන මාධ්‍ය අභිනය වේ.**

  - අභි - ඉදිරියට
  - නය - ගෙන යාම
  - අභි + නය - ඉදිරියට ගෙන යාම

- එනම් **අභිනය යනු නළුවා යම් අදහසක් ප්‍රේක්ෂකයන් ඉදිරියට ගෙන යාමයි.**

- **පෙරදිග නාට්‍ය විචාරකයෙකු වන භරතමුණි පඬිවරයා තම නාට්‍ය ශාස්ත්‍රය නම් ග්‍රන්ථයේ අභිනය 04 ක් පිළිබඳ සඳහන් කර ඇත.**

  - **ආංගික අභිනය**
  - **වාචික අභිනය**
  - **සාත්වික අභිනය**
  - **ආහාර්ය අභිනය**

<u>ආංගික අභිනය</u>

- සමස්ත ශරීරයේ අංග චලනය කරමින් අදහස් ප්‍රකාශනය කිරීම ආංගික අභිනයයි.
- මෙය ප්‍රධානම අභිනයයි.
- මෙය ප්‍රධාන කොටස් තුනකට බෙදේ

  - අංග (හිස, අත්, පපුව, දෙපා)
  - ප්‍රත්‍යාංග (උරහිස, බාහු, පිට, කෙණ්ඩා, උදරය)
  - උපාංග (ඇස, කම්මුල්, නිකට, මුහුණ, තොල්)

<u>වාචික අභිනය</u>

- සංවාද හා ගායන අනුසාරයෙන් අදහස් ප්‍රකාශ කිරීම වාචික අභිනයයි.
- මෙය නළු නිළියන් ප්‍රගුණ කළ යුතු අභිනයකි.
- මෙම අභිනය සඳහා සංවාද මෙන්ම නාට්‍ය ගීත ද ඇතුළත් වේ.

සාත්වික අභිනය

- කිසියම් බැරෑරුම් අවස්ථාවකට මුහුණ දුන් විට තම පාලනයෙන් තොරව සිදු වන ප්‍රතික්‍රියා සාත්වික අභිනය වේ.
  උදාඃ අත පය දරදඬු වීම, ඇඟ ගැස්ම, දහදිය දැමීම, කඳුළු ඉනීම, සිරුරේ පැහැය වෙනස් වීම............ ආදිය

- මෙය පුරුදු පුහුණු විය යුත්තකි.

- සිත අභ්‍යන්තරයේ හැඟීම් ප්‍රකාශනය වන්නේ මෙමගිනි. මෙහිදී මුහුණ ප්‍රධාන වේ. එම නිසා මස් පිඬු, ඇස, ඇස් බෝල, ඇහි බැම, තොල් වල චලන ඉතා වැදගත් වේ.

ආහාර්ය අභිනය

- නළුවාගේ රංග කාර්ය සාර්ථක කර ගැනීමට බාහිරින් උපයෝගී කර ගන්නා සියලුම කලා මෙම අභිනයට අයත් වේ.

- වේශ භූෂණ, අංග රචනය, පසුතල, ආලෝකකරණය, සංගීතය ඉන් කිහිපයකි.

ක්‍රියාකාරකම

- https://www.youtube.com/watch?v=wJ2Mi09hGuI මෙම ලින්ක් එක මගින් මනමේ නාට්‍යය බලන්න
- https://www.youtube.com/watch?v=DPGCi-6R2Ng කැළණි පාලම නාට්‍යය බලන්න

-

➢ **ඉහත රූප සටහන් දෙස හොඳින් බලන්න**

➢ **ඔබ නිවසේ ඇති කණ්නාඩිය ඉදිරිපිටට යන්න**

➢ **ඉහත විවිධ ආකාරයේ මුහුණු ස්වභාවයන් ඉදිරිපත් කිරීමට උත්සාහ කරන්න**

- **"දෙන්න ,බලන්න, අයියෝ ,මට එපා ,ඇයි අනේ ,හරි ලස්සනයි" මෙවැනි වචන විවිධ හැඟීම් නිරූපනය වන සේ නොයෙක් ආකාරයෙන් ශබ්ද නගා කියන්න**

<u>ඉතිහාස කතා නාට්‍යයට</u>

"ඔබේ නමින් සෑය බඳිමි

විමානයෙන් බසිනු මැනවි

ස්වර්ණමාලියේ

රූබර ස්වර්ණමාලියේ"

➢ **මෙම ගීතය හොඳින් ශ්‍රවණය කරන්න.**

➢ **ගීතයට පසුබිම් වූ කතා පුවත වැඩිහිටියෙකුගෙන් අසා දැන ගන්න.**

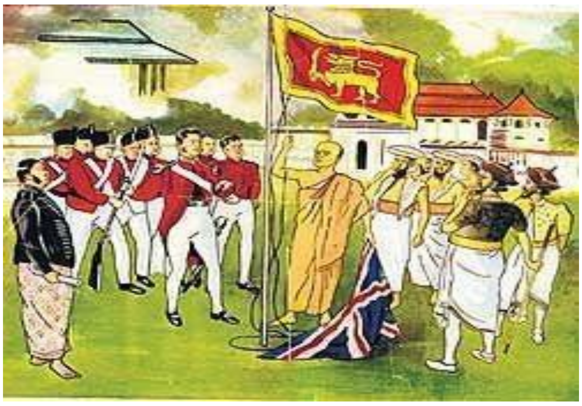
- ශ්‍රී ලංකාවේ ඉතිහාස කතා පිළිබඳ ලියැවුණු ග්‍රන්ථ ලෙස මහාවංශය, චූලවංශය, දීපවංශය ආදී කෘතීන් සඳහන් කළ හැක
- එම කතා රාජ කතා, වීර කතා, යෝධයන් සම්බන්ධ කතා, ආගමික කතා වශයෙන් වර්ග කළ හැක.
- වර්තමානය වන විට මෙම ඉතිහාස කතා පදනම් කර ගෙන බිහි වූ නාට්‍යයන් බොහොමයක් දැකගත හැකි අතර ඒවාට නව අර්ථ කතනයන් දී නිර්මාණය කර ඇති නාට්‍යයන් ද දැක ගත හැකි වේ..

උදාහරණ

- **කුවේණි**
- **සුබ සහ යස**
- **ගෝටයිම්බර**
- **සිරි සඟ බෝ**
- **ඇහැලේපොළ කතාව**
- **අන්දරේලා**
- **පණ්ඩුකාභය**
- **ස්වර්ණමාලි**

ඉතිහාස කතා කිහිපයක්

- ටිකිරි කුමරු රජ වූ කතාව
- ගෝඨයිම්බර කතාව
- කුසුමාසන දේවිය හෙවත් දෝන කතිරිනා කතාව
- විහාරමහාදේවියගේ කතාව
- පරංගියා කෝට්ටේ ගිය කතාව
- යසලාලකතිස්ස රජුගේ කතාව
- පණ්ඩුකාභය කතාව



ඉහත පින්තූරවලට අදාල **කතා** සොයාගෙන විස්තර කරන්න.

කියවීමට

- කාවන්තිස්ස රජතුමාගේ මරණින් පසු රජකම ලබා ගැනීම සඳහා ගැමුණු කුමරු හා තිස්ස කුමරු අතර ඇතිවූ සටනින් පැරදුණු ගැමුණු කුමරු කඳුකරයට පලා ගියේය. ගම්වාසී දුගී තරුණයකු සේ වෙස් වළාගත් කුමරු අධික විඩාවෙන් හා කුසගින්නෙන් පෙළෙමින් ගමන් කරනුයේ එක්තරා පැල්පතක් දැක එහි ගොඩවී පිල්කඩ මත හිඳගෙන විඩා හරිමින් සිටියේය. ගමන් විඩාව නිසා කුමරුට ඉක්මණින්ම නින්ද ගියේය. ඒ අතර ගෙහිමි මහලු කාන්තාව දිය කළයක් ද රැගෙන එන්නී නිදාගන්නා තරුණයා දැක ඔහු කෙරෙහි අනුකම්පා උපදවා සුණුසහලින් කිරිබතක් පිස තරුණයාට කෑමට දුන්නාය. අධික කුසගින්නෙන් පෙළෙමින් සිටි තරුණයා උණුඋණුවේම කිරිබත් කෑමට ගොස් අත කට පුලුස්සාගනු දුටු මහලු මාතාව මහ හඬින් සිනාසෙන්නට වූවා ය. ඇයගේ සිනාවට හේතුව තරුණයා විමසූ විට 'පුතේ උඹ කිරිබත් කන්නේ අපේ ගැමුණු කුමාරයා යුද්ධ කරනවා වගේ ' යයි කියා කෙලවරක සිට කිරිබත් ගුලිකර තබමින් අත කට පුලුස්සා නොගෙන කිරිබත් කන අයුරු මහලු මව පැහැදිලි කර දුන්නා ය. ඒ පිළිබඳ ව හොඳින් කල්පනා කළ ගැමුණු කුමරු ඒ අනුව ක්‍රියා කරමින් තිස්ස කුමරු හා යුද කොට රජකම ලබා ගත්තේය.

- අතීතයේ ශ්‍රී ලංකාවේ වාසය කළ බුද්ධදාස රජතුමා ඉතා දක්ෂ වෛද්‍යවරයෙකි. වෛද්‍යවරයකු ලෙස එතුමාගේ කීර්තිය දස දෙස සුපතළ විය. දිනක් බුද්ධදාස රජතුමා සේනාව පිරිවරාගෙන ජල ක්‍රීඩා සඳහා මඟුල් පොකුණට යාමට පිටත් විය. ඒ යන මග විශාල තුඹසක් අසල වේදනාවෙන් පෙළෙමින් සිටි නාගයෙක් බුද්ධදාස රජතුමාට දකින්නට ලැබිණ. රජතුමා නාගයා පරීක්ෂා කළේය. එවිට නාගයාගේ උදරයෙහි විශාල ගෙඩියක් තිබෙන බවත්, එය පිපිරීමට ආසන්න බවත් , එසේ වුවහොත් නාගයා මිය යන බවත් වටහාගත් රජතුමා සේවකයන් ලවා ඖෂධ මංජුසාව ගෙන්වා ගෙන නාගයාගේ උදරයෙහි තිබූ ගෙඩිය ශල්‍යකර්මයකින් ඉවත් කොට නාගයා සුවපත් කළේ ය.

- අතීතයේ ශ්‍රී ලංකාවේ ගජබා නම් රජ කෙනෙක් වූහ. රටේ ජනතාවගේ දිවි පෙවෙත ගැන පෞද්ගලික ව ම සොයා බලා ජනතා ප්‍රශ්න විසඳූ ගජබා රජතුමා රාත්‍රී කාලයන්හි සාමාන්‍ය මිනිසකු සේ වෙස් වළාගෙන රටේ නොයෙක් තැන සංචාරය කළේ ය. දිනක් එසේ යන රජතුමාට මහලු මවකගේ අඳෝනාවක් අසන්ට ලැබුණි. ඇය හඬා වැලපුනේ සතුරන් විසින් පැහැරගෙන යන ලද සිය දරු දෙදෙනා සිහිකරමිනි. මහලු මවගේ අඳෝනාව ඇසූ රජු ඒ ගෙයි සලකුණක් තබා ගොස් පසුදා සේවකයන් ලවා මහලු මව මාලිගාවට ගෙන්වා ගෙන වැලපීමට හේතු විමසී ය. රජතුමගේ පිය රජ්ජුරුවන් දවස සොළී රටින් පැමිණි බිල්ලන් සිය දරු දෙදෙනා ද ඇතුළුව දොළොස් දහසක් දෙනා වහලුන් ලෙස සොළී රටට ගෙන ගිය බව ඇය පැවසුවා ය. මහත් සේ කිපුණු ගජබා රජු වහාම නීල යෝධයා ප්‍රමුඛ සේනාව සංවිධානය කොට සොළී රටට ගියේ ය. එහි රජ මාලිගයට ගිය එතුමා මෙරටින් වහලුන් සේ ගෙන ගිය දොලොස් දහස සහ එයට පොලී වශයෙන් සොළී වහලුන් දොළොස් දහසක් ද ඉල්ලා සිටියේ ය. වැලි මිරිකා දිය ගෙන හැර පෙන්වුවහොත් එම පිරිස දෙන බව සොළී රජු කීවේ අපහාසයෙනි. එවිට ගජබා රජු වැලි මිටක් මිරිකා දිය ගෙන හැර පෙන්වීය. එසේ කොට විසි හතර දහසක් රැගත් වීර ගජබා රජ සියරට පැමිණියේ ය.

- අතීතයේ ලංකාවේ රාජසිංහ නමින් රජ කෙනෙක් රාජ්‍ය කළහ. එකල එක්තරා කුළු මී දෙනක් වනගත මාර්ගයේ යන එන මිනිසුන්ට පහර දී මරාදමයි. එනිසා මගියෝ දැඩි විපතකට පත්වූහ. එම මගෙහි යන්නට සියලලෝම බියවූහ. රාජසිංහ රජතුමාට මේ සිද්ධිය අසන්ට ලැබිණ. දිනක් එක්තරා මගියකු තනියම මේ මග යන අයුරු කිතුල් ගසක් මදිමින් සිටි මිනිසෙක් දුටුවේය. රාසිං දෙවියන්ගේ අණ පිළිපදිනවා නම් ඔය පාරේ නොයන්නැයි ඔහු මගියාට කෑ ගසා කීවද එයට ඇහුම්කන් නොදුන් මගියා ඉදිරියටම ගියේ ය. මේ අතර කුළු මී දෙන පිඹගෙන මගියා ඉදිරියට එන අයුරු ද, මදින්නා දුටුවේ ය. මී දෙන ගැන දන්නා ඔහු වහාම ඇස

පියාගත්තේ ය. ටික වේලාවකින් මගියාගේ මළකුණ හෝ දකින්ට සිතා ඇස් හැරී මදින්නාට දක්නට ලැබුණේ කුළු මී දෙන මැරී හතර ගාතය හතර පැත්තට දමා බිම වැටී සිටිනා සැටිත් මගියා එදෙස බලමින් යහතින් සිටිනා සැටිත්ය. මෙහි දී මගියා මී දෙනගේ විශාල අං දෙක ගලවා මදින්නා අතට දී එය පසු දින රජවාසලට ගොස් භාරදෙන ලෙස දන්වා යන්නට ගියේය. පසුදා අං දෙක රැගෙන මහවාසලට ගිය මදින්නාට දක්නට ලැබුණේ තමා ඊයේ දුටු මගියා අන් අයෙකු නොව රාසිං දෙවියන් (එනම් සෙනරත් පුත් II රාජසිංහ රජු) බව ය.

<u>ක්‍රියාකාරකම</u>

- **ඉතිහාස කතා හැකිතාක් එකතු කර කතා පොතක් නිර්මාණය කරන්න.**
- **ඉතිහාස කතා හා සම්බන්ධ කොට ලියැවුණු චිත්‍රපට මොනවාද?**
- **පහත දැක්වෙන වගුව පුරවන්න**

ආගමික කතා	**රජ කතා**	**යෝධයන්ගේ කතා**	**වීර කතා**

<u>වේෂ භූෂණ හා නාට්‍ය උපකරණ නිර්මාණය</u>

- **රංගනයේදී නළුවන් භාවිත කරන භාණ්ඩ රංග භාණ්ඩ ලෙස හඳුන්වයි.**
- නාට්‍යයක් වේදිකා ගත වීමේ දී නළුවන් තම රංග කාර්යය පහසු කර ගැනීම සඳහා මෙවැනි රංගෝපකරණ භාවිත කරයි.
- රංගෝපකරණ භාවිතය සෑම නාට්‍යයකම දක්නට නොමැත.
- වේදිකා නාට්‍යයකට රංග උපකරණ නිර්මාණයේදී සාමාන්‍ය ජීවිතයේ පරිහරණය කරන භාණ්ඩ වලට වඩා ප්‍රමාණයෙන් විශාල වන සේ නිර්මාණය කරයි.
- **නාට්‍යයක දී නළුවන් අඳින පළඳින ඇඳුම් පැළඳුම් වේෂ භූෂණ ලෙස හඳුන්වයි.**
- මෙම ඇඳුම් පැළඳුම් නාට්‍යය ශෛලිය අනුව වෙනස් වේ.
- වේෂ භූෂණ හා නාට්‍ය උපකරණ මගින් නළුවාට රංගනය පහසු කරයි.

1. තැල්ල

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

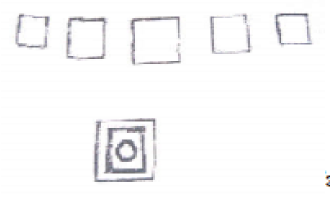
1. කාඩ්බෝඩ්
2. විවිධ ප්‍රමාණවල බොත්තම් හෝ කාඩ්බෝඩ් රවුම්
3. ලී කුඩු
4. වැලි
5. කෝඩ් නූල්
6. රෙදි
7. බයින්ඩර් ගම්
8. බැනර් පේන්ට්

- කාඩ්බෝඩ්වලින් ඉහත දැක්වෙන ආකාර හැඩතල කපාගෙන ඒවායේ රෙදි හා ගම් සම්පූර්ණයෙන් ම අලවන්න. එම හැඩයන් මත අවශ්‍ය පරිදි කෝඩ් නූල් වලින් හැඩ කරගන්න. පැළඳීම සඳහා කෝඩ් නූල් දෙකක් රඳවාගන්න. විවිධ ප්‍රමාණයේ බොත්තම් හෝ කාඩ්බෝඩ් රවුම්වලින් අවශ්‍ය පරිදි සරසා ගන්න. වියළුණු පසුව මුළු හැඩතලය පුරාම ගම් හා සිහින් ලී කුඩු හෝ වැලි අතුරා වියළාගන්න. නිසි පරිදි වර්ණ ආලේප කරන්න. (ගෝල්ඩ් ඩස්ට් හා බැනර් පේන්ට් වලින් වර්ණ කර ගත හැක.)

2. ඉන හැඩය

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

- කාඩ්බෝඩ්
- කෝඩ් නූල්
- විවිධ ප්‍රමාණවල බොත්තම් හෝ කාඩ්බෝඩ් රවුම්
- සොයාගත හැකි නම් ළදරු කිරි පිටි පැකට්වල ඇති පිටි හැඳි කපා සකස් කරගත් කුඩා පියන් වැනි කොටස් (බෝතල්මූඩිද ගත හැකි ය)
- රතු පොප්ලින් රෙදි



- රතු පාට පොප්ලින් රෙදිවලින් හැඩ සම්පූර්ණයෙන් ම අලවන්න. කෝඩ් නූල් වලින් එම හැඩ තුළ මේ ආකාරයේ සැරසීම් කරන්න. (මැදට බොත්තම් ද අලවා ගත හැක.) ඉනට බැඳීමට ද හැකිවන පරිදි දිගට කෝඩ් නූල් (සනකම්) දෙකක් ගෙන, ඒ මත ඉහත කාඩ්බෝඩ් හැඩ අලවා ගන්න. ඉදිරිපසින් එල්ලා වැටෙන ලෙසට කුඩා පියන් නූල්වල එල්විය හැක. එම නූල් සහ පියන්ද කාඩ්බෝඩ් හැඩ ද යන සියල්ලෙහි ම ගම් ගා සිහින් වැලි හෝ ලී කුඩු දමා වියළා ගන්න. පසු ව අවශ්‍ය පරිදි වර්ණ කරගන්න.

3. වළලු සහ කරාබු

වළලු සඳහා අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

- කාඩ්බෝඩ්
- කෝඩ් නූල්
- ගම්
- පබලු ඇට හෝ බොත්තම් නැතහොත් කාඩ්බෝඩ් වලින් කපාගත් රවුම්
- ගෝල්ඩ් ඩස්ට්
- වර්ණ (පේන්ට්)
- රෙදි

- අතකට පැළඳීමට අවශ්‍ය පරිදි කපාගන්නා කාඩ්බෝඩ් පටියකට රෙදි අලවා ඒ මත කෝඩ් නූල්වලින් මෝස්තරයක් හෝ පබලු, බොත්තම්, කාඩ්බෝඩ් රවුම් වලින් අලංකාර කොට ඒ මත ගම් ගාන්න. මීළඟට ලී කුඩු හෝ සිහින් වැලි අතුරා වියළුණු පසු වර්ණ කරගන්න.

කරාබු සඳහා අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

- ළදරු පිටි පැකට්වල ඇති හැඳිවල කුඩා පියන් හෝ බෝතල් මූඩි
- කම්බි
- පබලු හෝ කිරිඳි ඇට වැනි ඇට වර්ගයක්

- කුඩා පියන් හෝ බෝතල් මූඩි ගම් ආලේප කොට ලී කුඩු හෝ වැලි අතුරා වේලුණු පසුව ගෝල්ඩ් ඩස්ට් හෝ වර්ණ ආලේප කොට, කනෙහි එල්ලීමට හැකිවන පරිදි කම්බි යොදා සාදාගන්නා නූලක පබලු හෝ කිරිඳි ඇට ද අමුණා අවසානයෙ බෝතල් මූඩිය හෝ පිටි හැඳි පියන අමුණන්න.

විශේෂ බඳුනක් නිර්මාණය කිරීම

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

- බයින්ඩින් කම්බි
- කෝඩ්නූල්
- කඩදාසි (පත්තර කොළ)
- බයින්ඩර් ගම්
- සිහින් ලී කුඩු හෝ වැලි

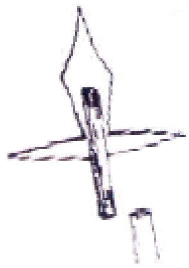
- ඉහත කොකු හැඩය කම්බි වලින් නවා කොළ අලවා සකසා ගෙන කඩදාසි ආධාරයෙන් භාජනය දෙපස තබා නිසි පරිදි සම්බන්ධ කරන්න. පසුව එයට කුඩා කඩදාසි කැබලි අලවා අවශ්‍ය නිමාව ලැබෙන පරිදි සකස් කරගන්න. අවශ්‍ය පරිදි කෝඩ් නූල් ඇලවීම ආධාරයෙන් රටා සැරසිලි යොදන්න. වියළුණු පසු භාජනයේ සම්පූර්ණ මතුපිට තලය පුරා ගම් ආලේප කර සිහින් ලී කුඩු හෝ වැලි පෙනේරයක් මගින් භාජනය මතට හලන්න. හොඳින් වියලුනු පසු වර්ණ ආලේප කරන්න.

<u>**හෙල්ල**</u>

1

2

3



- තමාට අවශ්‍ය ප්‍රමාණය අනුව (අඩි 4 - 5) එස්ලෝන් බට කැබැල්ලක් ගන්න. අංක 1 රූපයේ පෙනෙන පරිදි කාඩ්බෝඩ් හැඩතල දෙකක් කපාගෙන, එය ලී කෝටුවක් මැදිකර එකට අලවන්න. කාඩ්බෝඩ් වලින් සාදාගන්නා ලද (2) අංක හැඩති හැඩතලය ද කොටුව තුලට රිංගවන්න. පසුව අංක (3) ආකාරයට කෝටුව බටය තුළට රිංගවන්න. (ඉහත භාණ්ඩවල ආකාරයට ම අවශ්‍ය පරිදි වර්ණ කරගන්න.)

ක්‍රියාකාරකම

- **ඉහත සඳහන් රංග උපකරණ හෝ එවැනි වෙනත් රංග උපකරණ/ආභරණ සාදන්න**
- **ඔබ නිම කරන එම උපකරණ වල පින්තූර ඔබගේ නාට්‍යකරණය ගුරුතුමියට හෝ ගුරුතුමාට යොමු කරන්න**
- **එම රංග උපකරණ/ආභරණ සෑදීමේදී මතු වූ ගැටළු ඇත්නම් ඔබගේ නාට්‍යකරණය ගුරුතුමියට හෝ ගුරුතුමා සමඟ සාකච්ඡා කරන්න**
- **මෙම රංග උපකරණ/ආභරණ සෑදීම සඳහා නිවසේ දී සොයා ගත හැකි වෙනත් ද්‍රව්‍ය මොනවාද?**

<u>වෙස් මුහුණු හා මකුට සාදමු</u>

- මෙම වෙස් මුහුණු දෙස හොඳින් බලන්න
- එම මුහුණු වල විවිධ ප්‍රකාශන දකින්න පුළුවනි
- එසේ ම නාට්‍යය වලට මෙම වෙස් මුහුණු මෙන්ම නොයෙකුත් ආකාරයේ හිස් පළඳනා ද යොදා ගනු ලබයි.
- වෙස් මුහුණක් පැළඳ ගැනීමෙන් රූපණයට මනා පිටුවහලක් ලැබේ.
- සබකෝලයෙන් යුතු සිසුන්ට වුව ද වෙස් මහුණු පැළඳ ගැනීමෙන් රංගනයට පහසු වේ.

- ඇතැම් ගැමි නාටක සහ ශාන්ති කර්මවල වෙස් මුහුණු සාර්ථක ව භාවිතා කෙරේ.

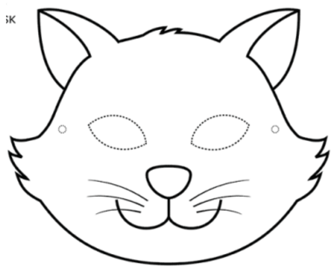
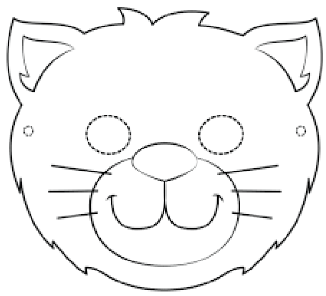
උදාහරණ

- විවිධ භාවයන් ප්‍රකාශනය සඳහා වෙස් මුහුණු යොදා ගත හැකිය .
- නමුත් ස්ථාවර භාවයක් වෙස්මුහුණුවලින් ප්‍රකට වන අතර අවශ්‍ය විට භාවයන් වෙනස් කළ නොහැක.
- කොලපත් වැනි ශාක පත්‍ර වලින් සරල වෙස් මුහුණු සකසා ගත හැකි අතර සැහැල්ලු ලී වර්ග වලින් ද කලාත්මක වෙස් මුහුණු නිර්මාණය කරනු ලැබේ. (කඳුරු ලී, රුක්අත්තන ලී වැනි)
- හිස් පළඳනාද විවිධ චරිත සඳහා විවිධාකාරයෙන් නිර්මාණය කෙරේ.
- චරිතයේ වෙනස හඳුනා ගැනීමට මකුට (හිස් පළඳනා)ද බොහෝ විට උපකාරී වේ.

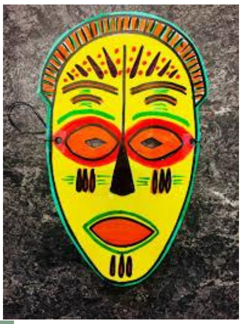
ක්‍රියාකාරකම

<u>වෙස් මුහුණක් නිර්මාණය කිරීම</u>

- කොළ පත් හෝ කාඩ්බෝඩ් යොදාගෙන ඒවායේ සිනාසෙන මුහුණක්, දුක දනවන මුහුණක් බියට පත් වූ මුහුණක් පහත අයුරින් අඳින්න.

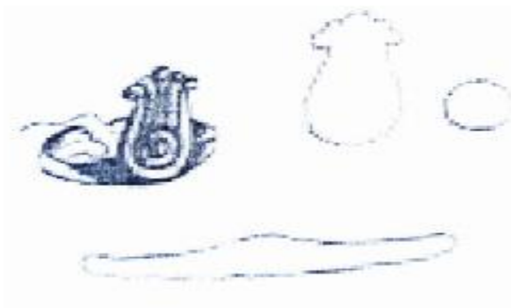
- ඇස,කට, නාසය, ඇහිබැම ආදී ස්ථාන සිදුරු කරන්න.
- අවශ්‍ය වර්ණ යොදාගෙන මුහුණු අලංකාර කරන්න.
- මුහුණේ රඳවා ගැනීමට අවශ්‍ය රබර් පටියක් හෝ ඉලාස්ටික් පටියක් අවශ්‍ය පරිදි යොදාගන්න.



තවත් වෙස්මුහුණු සඳහා උදාහරණ

<u>හිස් පළඳනාවක් නිර්මාණය කිරීම</u>

කාඩ්බෝඩ් පටිය



කාඩ්බෝඩ්වලින් කපාගන්නා හැඩ

අවශ්‍ය ද්‍රව්‍ය

- කාඩ්බෝඩ්
- බයින්ඩර් ගම්
- කෝඩ් නූල්
- ලීකුඩු හෝ සිහින් වැලි
- ගෝල්ඩ් ඩස්ට්
- පොප්ලින් රෙදි
- හිසේ පැළඳීමට අවශ්‍ය ප්‍රමාණයට කාඩ්බොඩ් පටියක් කපාගෙන ඒ මතුපිට ගම් හා රෙදි අලවාගන්න .
- හිසට ගැටගැසීම සඳහා කෝඩ් නූලක් ද යොදාගන්න.
- ඉහත දැක්වෙන කාඩ්බෝඩ් හැඩතල කාඩ්බෝඩ් පටිය මත අලවාගන්න.
- එහි දී රෙදි අලවා ඒ මත කෝඩ් නූල් වලින් හා කාඩ්බෝඩ් හැඩතල වලින් අලංකාර කොට වියළුණු පසුව ගම් ගා ඒ මත ලී කුඩු හෝ සිහින් වැලි අතුරන්න.
- වියළුණු පසු වර්ණ කරගන්න.

හිස් පළඳනාවක් /වෙස් මුහුණක් නිර්මාණය කිරීමේදී

සැළකිලිමත් විය යුතු කරුණු

- විවිධ චරිත සඳහා අවශ්‍ය වන මුහුණු ඒවාට ඉතා ම ගැළපෙන ලෙස නිර්මාණය කළ යුතු බව .
- සරලව වෙස් මුහුණු නිර්මාණය කළ හැකි මෙන් ම ඉතා සංකීර්ණ අයුරින් ද වෙස් මුහුණු නිර්මාණය කළ හැකි බව.
- පහසුවෙන් පැළඳ ගැනීමට හා පහසුවෙන් ගැලවීමට හැකි අයුරින් නිර්මාණය කළ යුතු බව.
- හිස් පලඳනා ද ඒ ඒ චරිතවලට උචිත ලෙසින් නිර්මාණය කළ යුතු බව.
- වෙස් මුහුණු මෙන් ම හිස් පළඳනාද පැළඳිමෙන් චරිතය හඳුනා ගැනීමට මනා පිටුවහලක් වන බව.
- ක්ෂණික නිරූපණයේදී සරල ව මෙවැනි මුහුණු සහ හිස් පලඳනා සාදාගත හැකි මෙන් ම කාලයක් පාවිච්චි කිරීමට අවශ්‍ය වන්නේ නම් පසු ව නිර්මාණය කළ ආකාරයට සකස් කරගත හැකි බව

රංග අභ්‍යාස

- නළුවකු හෝ නිළියක විසින් යම් රංග කුසලතාවක් වර්ධනය කරගනු පිණිස කායික හා මානසික සංවර්ධනය සඳහා සිදු කරන අභ්‍යාස රංග අභ්‍යාස වේ.

රංග අභ්‍යාස රැසකි.

1. ශරීරය උණුසුම් කිරීමේ අභ්‍යාස
2. ශිථිලකරණ අභ්‍යාස
3. ශ්වසන අභ්‍යාස
4. සංවේදන අභ්‍යාස
5. කටහඬ අභ්‍යාස
6. චිත්ත ඒකාග්‍රතාව ඇති කිරීමේ අභ්‍යාස

රංග අභ්‍යාස මගින් ඇති ප්‍රයෝජන

1. සබකෝලය නැති කර ගැනීමට
2. රංගන හැකියාව දියුණු කර ගැනීමට
3. සාමූහිකව කටයුතු කිරීමට
4. පුද්ගල පෞරුෂය දියුණු වීමට
5. ගායන, නර්තන කුශලතාවයන් වර්ධනයට
6. සිසුන් අතර අන්තර් සම්බන්ධතා පැවැත්වීමට
7. ආධුනික ගති ලක්ෂණ නැති කර ගැනීමට
8. දක්ෂ රූපණ ශිල්පියෙකු වීමට

<u>ශිථිලකරණ අභ්‍යාස</u>

- ශරීරය සැහැල්ලු කිරීම මෙමගින් අදහස් වේ. නම්‍යශීලී ශරීරයක් සඳහා මෙම අභ්‍යාස වැදගත් වන අතර රංග කාර්යය සාර්ථක කර ගැනීමට අවශ්‍ය ශාරීරික යෝග්‍යතාව මේ මගින් ලබා ගත හැකි වේ. එදිනෙදා ජීවන කටයුතු සාර්ථක කරගැනීම සඳහා ද මෙම අභ්‍යාස වැදගත් වනු ඇත.

ක්‍රියාකාරකම

- **පහත ක්‍රියාකාරකම නිවසේදී කර අත්හදා බලන්න.**
  - **අංක 01 කියනා විට හිස ඉදිරියට කඩා හෙළීමට සලස්වන්න.**
  - **අංක 2 ගණන් කරන විට ඉණෙන් පහලට කඳ කඩා හෙලන්න.**
  - **අංක 3 කියූවිට නැවත පෙර සේ සෘජුව සිටවන්න.**
  - **මෙය කිහිප වතාවක් සිදු කරවන්න. අත් දෙක සැහැල්ලු කරන්න.**
  - **එහි ඇති තද ගතිය නැති කරන්න.**
  - **අනතුරුව කඳ සැහැල්ලුවෙන් දෙපසට පද්දන්න**

- **ශිථිලීකරණය මගින් ලබා ගත හැකි ප්‍රයෝජන පිළිබඳ ව ලැයිස්තුවක් සකස් කරන්න.**

<u>නිර්දිෂ්ට නාට්‍ය "අමර ගියා දිව්‍ය ලෝකේ" නාට්‍ය රස විඳිමු</u>

<u>ළමා නාට්‍ය කලාව</u>

- ළමයින්ගේ සියළුම නාට්‍යයන් ළමා නාට්‍යය ලෙස හැඳින්විය හැක.
- නමුත් ළමුන් විසින් රඟ දක්වන සියළු නාට්‍ය ළමා නාට්‍ය නොවේ.
- නළු නිළි සහභාගිත්වය අනුව ළමා නාට්‍ය ප්‍රධාන වශයෙන් කොටස් දෙකකි.
  - ළමයින් විසින් ළමයින් උදෙසා රඟ දක්වන නාට්‍ය
  - වැඩිහිටියන් විසින් ළමයින් උදෙසා රඟ දක්වන නාට්‍ය

- බොහෝ විට මෙම නාට්‍ය ලියවෙන්නේ වැඩිහිටියන් අතිනි.
- ලාංකේය ළමා නාට්‍ය නිර්මාණකරණයේ පුරෝගාමීන් ලෙස
  - සෝමලතා සුභසිංහ
  - ඩී. කුමාරගේ
  - පාලිත ලොකුපෝතාගම
  - චන්ද්‍රසේන දසනායක

හැඳින්විය හැක.

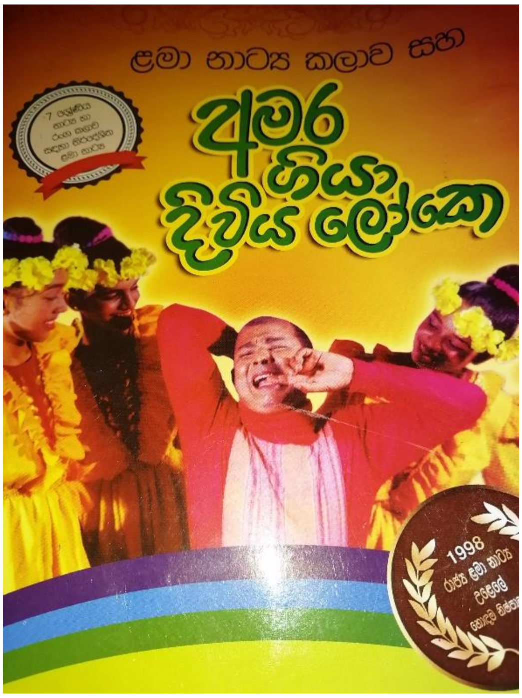
ළමා නාට්‍යයන් හි මූලික ලක්ෂණ

- සරල කතා පුවතක් පාදක කොට ගනී.
- යොදා ගන්නා භාෂාව ළමයින්ට ගැළපිය යුතුය.
- ළමා සිතුම් පැතුම් වලට ගැළපෙන ලෙස ළමා නාට්‍ය නිෂ්පාදනය විය යුතුය.
- ළමා මනසේ යහපත් අකල්ප වර්ධනය කළ යුතුය.
- සෑම විටම යහපත් චරිත ජයග්‍රහණය කළ යුතු අතර නපුරු චරිත පරාජය විය යුතුය.
- දුෂ්ට චරිත නාට්‍ය අවසානයේ හොඳ චරිත බවට පත් විය යුතුය.
- නාට්‍ය සතුටකින් අවසන් විය යුතුය.

ලංකාවේ නිර්මාණය වූ ළමා නාට්‍ය කිහිපයක්

- සෝමලතා සුභසිංහ - **පුංචි අපට දැන් තේරෙයි, තොප්පි වෙළෙන්දා, හිම කුමරිය, රන්මලී**
- පාලිත ලොකුපෝතාගම - **අමර ගියා දිව්‍ය ලෝකේ, නෙළුම් කුමාරි, මකාගේ යලක්**
- ඩී. කුමාරගේ - **මාෂා සහ වළහා**

අමර ගියා දිව්‍ය ලෝකේ නාට්‍යයෙහි කතා සාරාංශය



තුන ශ්‍රේණියේ ඉගෙනුම ලබන අමර පාසල් යාමට කම්මැළි වී දිව්‍ය ලෝක සැප සම්පත් පිළිබඳ ව ආශාවක් ඇතිවී නොකා නොබී හිඳ මැරුනු පසු දිව්‍ය ලෝකේ යන්නට උත්සාහ දරයි. මෙයට ප්‍රතිකාර වශයෙන් දොස්තර මාමා අමරට නින්ද යෑමට බෙහෙතක් විද කාමරය දිව්‍ය ලෝකයක් ආකාරයට සරසා නින්දෙන් ඇහැරෙන අමරට දිව්‍ය ලෝකය පෙන්වයි. එහි දී අමරට එකම වර්ගයේ කෑම ලැබීමත්, යහළුවන් නැති වීමත්, අම්මා නැති වීමත් නිසා ඔහුට දිව්‍ය ලෝකය එපා වෙයි. ඔහු නැවත පොළොවට ඒමට අවශ්‍ය බව කියයි. පාසල් යන බවත්, හොඳට ඉගෙන ගන්නවා යන පොරොන්දුව මත සුරඟනන් ඔහුව නැවත පොළොවට එවීමට එකඟ වෙයි. ඔහුව නිදි කරවා නැවත අවදි වීමෙන් පසු මනු ලොවට ආ බව පවසයි. මිතුරන් සහ අම්මා සමඟ අමර සතුටින් කල් ගෙවයි.

1998 වර්ශයේ හොඳම ළමා නාට්‍ය නිෂ්පාදනය වූ අමර ගියා දිව්‍ය ලෝකේ නාට්‍යයේ තේමාව වනුයේ වැරදි මතයක පිහිටා කටයුතු කළ අමර, උපක්‍රමශිලී ව නිවැරදි මාවතකට යොමු කිරීම යි. සිහින ලෝක වලින් මිදී යථාවබෝධයෙන් ජීවිතය දෙස බැලිය යුතු බව මෙම නාට්‍ය මගින් පෙන්වා දෙන අතර එය නාට්‍යයෙහි සෘජුව ප්‍රකාශ නොවුනත් නාට්‍යයේ සිද්ධි තුළම එය අන්තර්ගත වී ඇත .

බල්ලා - ඔන්න පුංචි ඔයාලටත් හොඳ පාඩමක්
පූසා - වැඩිහිටියො කියන දේ අහල හොඳින් ඉගෙන ගන්න ඕනෑ.
බල්ලා - හොඳට ඉගෙන ගත්තම, හැමදේම දැනගත්තම, මේ ලෝකෙ
දිව්‍ය ලෝකෙ සැප විඳින්න පුළුවන්.

හොඳට ඉගෙන ගත්තාම හැමදේම දැන ගත්තාම මේ ලෝකේදීම දිව්‍ය ලෝකේ සැප විඳින්න පුළුවන් බව බලු රාලගේ කටින් පිටවෙන්නේ ඒ නිසාය. මෙහි කතා සාරාංශය දෙස බැලූ කල ඉතා සරල සිද්ධියක් වුවද අවස්ථා එකිනෙකට බැඳී පවතින බව පෙනේ.

- අමරට දිව්‍ය ලෝකේ යාමට ආශාවක් ඇති වේ එයට හේතුව වන්නේ අමර කිය වූ කතන්දරයක දිව්‍යලෝකේ ලස්සනට විස්තර කර තිබීමයි

- ඔහු නොකා නොබී මැරෙන තෙක් නිදාගෙන සිටියි මේ පිළිබඳ ගැටළුව විසඳා ගැනීමට අම්මා වෛද්‍යවරයෙකුගේ සහාය පතයි නමුත් වෛද්‍යවරයා අමරට කරුණු පහදා දීමට උත්සාහ කළ ද එය අසාර්ථක වෙයි

දොස්තර මාමා	-	දවස් පහක්........? (පුදුමයෙන්) දිව දාන්න හොඳට හුස්ම ගන්න තදින් කහින්න බොන ජාති
අමර	-	එපා
දොස්තර මාමා	-	කෑම ජාති
අමර		එපා
දොස්තර මාමා		එහෙනම් මොනවද පුතාට ඕනෑ?
අමර		මට මැරෙන්න ඕනෑ
දොස්තර මාමා	-	ඒ මොකටද මැරෙන්නෙ?
අමර		දිව්‍ය ලෝකෙ යන්ඩ
දොස්තර මාමා		දිව්‍ය ලෝකෙ යන්නේ මොකටද?
අමර		සැප විඳින්න
දොස්තර මාමා	-	දිව්‍ය ලෝකෙ සැපයි කියලා කවුද පුතාට කියල දුන්නේ?
අමර		මං ළඟදි කතන්දර පොතක් බැලුවා එකේ ලස්සනට ඒ ගැන විස්තර කරලා තිබුණා
දොස්තර මාමා		දිව්‍ය ලෝකෙ නොගිහින් මෙහෙ ඉඳන් සැප විඳින්න පුළුවන් ක්‍රමයක් මං පුතාට කියලා දෙන්නම්
අමර		එපා
දොස්තර මාමා	-	මං කියන දේ පොඩ්ඩක් අහන්ඩකො පුතා
අමර		මං අහන්නෑ ඕවා, මට මැරෙන්නම ඕනෙ
දොස්තර මාමා	-	ඒ කියන්නේ ඔයාට මැරෙන්ඩම ඕන?
අමර	-	ඔව්
දොස්තර මාමා		මැරිල දිව්‍ය ලෝකෙ යන්ඩත් ඕන
අමර		ඔව් (අමර නිදා ගනී)

දෙවනුව වෛද්‍යවරයා උපක්‍රමයක් යොදයි .නාට්‍ය ඉදිරියට රැගෙන යන්නේ මෙම උපක්‍රමයයි. අමර ගේ චරිතය මෙම නාට්‍යයේ කතා නායකයා වන අතර 'අමර' යනු තම මතයෙහි ම දැඩිව එල්බ සිටින, ඉතා ඉක්මණින් රැවටෙන සුළු, අම්මාට, සතුන්ට, යහළුවන්ට ආදරය දක්වන චරිතයකි. පූසා සහ බලුරාල කෙළිලොල් සහ අමරට ලෙන්ගතු සුරතලුන් වේ අම්මා අමරට අසීමිත ලෙස ආදරය කරන චරිතයකි. නමුත් ඔහුගේ අරමුණු වලට යාමට බාධක වශයෙන් පෙනී සිටින්නේ අම්මා දොස්තර මාමා ආදී චරිතයන් ය. නාට්‍යයේ ප්‍රධාන ගැටුම නිර්මාණය වන්නේත්

මෙම චරිත තුන වටා ය. මීට අමතරව අමර සහ යහළුවන් අතර සුරංගනාවියන් සහ අමර අතර ගැටුම් අවස්ථා නිර්මාණය වී තිබේ.

වර්තමාන ප්‍රාථමික අධ්‍යාපනය තුළ ළමයා මුහුණ දෙන ගැටළු අමරගෙන් සංංකේතවත් කරයි. එහිදී ළමයාට අධ්‍යාපනය තිත්ත වීම නිසාම අමර ඒ සඳහා පිළිතුරක් සොයා ගෙන ඇත.

අමර - මට මේ මැරෙන්න ඕනෑ.

ඊට හේතු ලෙස ඔහු දක්වනුයේ 'දිව්‍ය ලෝක යන්ඩ' යන්නයි.

ඊටද හේතු ලෙස ඔහු දක්වනුයේ 'එහෙ ඉස්කෝල නෑ'

' විභාගත් නෑ'

' චක්කරේ පාඩම් ගන්නෙත් නෑ '

නාට්‍යයේ උච්ච අවස්ථාව පැමිණෙන්නේ දොස්තර මාමාගේ පැමිණීමත් සමඟය. ඔහුගේ නින්ද යන බෙහෙත මෙන්ම මව සහ යහලුවන් සියළු දෙනා එක්ව තනන අමරගේ සිහින ලෝකය අමරට තවමත් දිව්‍ය ලෝකයකි. නාට්‍යයේ ගැටුම උච්ච අවස්ථාවකට පත් වී අමර ගේ සිහින ලෝකය තුළ ඔහුට මුහුණ දීමට සිදුවන ගැටළු නිසා අමරට ක්‍රම ක්‍රමයෙන් යථාවබෝධය ලැබේ.

පෙළෙහි දැකිය හැකි නාට්‍යමය අවස්ථාවන්

- අමර පාසල් නොයෑමට ගන්නා උත්සාහය
- අමරගේ මියයාම
- දොස්තර මාමාගේ උපක්‍රමය
- බෙහෙත් විදීම
- අමරගේ මියයාම තහවුරු කිරීම
- දිව්‍ය ලෝකය නිර්මාණය කිරීම
- අමර විසින් දිව්‍ය ලෝකයෙහි සැප සම්පත් භුක්ති විදීම
- අමර නැවත නිවසට පැමිණීම

මෙම නාට්‍ය වලට පාදක කර ගනුයේ ළමා වයස් කාණ්ඩ වන හෙයින් මෙම නාට්‍යයෙහි දීර්ඝ සංවාද දක්නට නොමැත.

අම්මා - මොකද මොකද මේ ටොම්යයි, කිරියයි කෑගහන්නෙ? අමර.... පුතා නැගිටින්න.
ඉස්කෝලේ යන්න පරක්කු වුණා. මේ කිරි එක බොන්න.
අමර - මට බෑ
අම්මා - ඒ මොකද?
අමර - මට බෑ ඉස්කෝලේ යන්න.
අම්මා - ඉස්කෝලේ නොගිහින් කොහොමද පුතේ
අමර - මට චක්කරේ පාඩම් නෑ
අම්මා - මගේ පුතේ පාඩං කරගන්න එපායැ
අමර - මට බෑ
අම්මා - පාඩම් කරන්නේ නැතුව කොහොමද? ඉගෙන ගන්නේ, ඉගෙන ගන්ඩ ඉස්කෝලේ යන්න එපායැ. ඉගෙන ගෙන ඉවර වෙලා ලොකු රස්සාවක් කරන්ඩ පුළුවන්නේ
අමර - මට ඕන් නෑ...
අම්මා - නැගිටින්නයි කිව්වේ, මං දැන් ගේනවා කොට්ටක්. (අමරගේ අම්මා කාමරයෙන් පිටවී යයි)
අමර - මට බෑ බෑමයි

සරල සංගීතය නර්තනය ක්‍රීඩා ආදිය තේමාවට ගැළපෙන පරිදි යොදාගෙන ඇත

බව් බව් බව් බව් බව්
ඤාව්..... ඤාව්.....//
යාළු යාළු පුංචි යාළු
අමර අපේ පුංචි යාළු
හබුං කටයි - බත් දෙකටයි
ඒ දෙකටෙන් අපිටත් දෙයි
බව් බව් බව් බව් බව්
ඤාව්..... ඤාව්.....//

සරල භාෂාවකින් හා සරල සංගීතයකින් ඉහත ගීත සකස් වී තිබේ. වේෂභූෂණ, අංග රචනය හා නාට්‍යෝපකරණ මෙන් ම පසුතල නිර්මාණ එම කාර්යයේ දී යොදා ගනු ලබන වර්ණ සංකලන ආදිය වුව ද ළමා මනසට ගෝචර වන ආකාරයට සංකලනය කොට ඇති බැව් පෙනේ.

ක්‍රියාකාරකම

- **පහ වසරේ ශිෂ්‍යත්ව විභාගය පිළිබඳ ඔබට දැනුන දේ කතාවක් ලෙස ලියන්න**
- **අමර ගියා දිවිය ලෝකේ නාට්‍ය පිටපත කියවන්න**
- **අමර ගේ ඔබගේ යහළුවකු නම්...... ඔබට සිතෙන අයුරින් අමරගේ කතාව ප්‍රති නිර්මාණය කරන්න**