සියලුම හිමිකම් ඇවිරිණි
All Rights Reserved

වයඹ පළාත් අධ්‍යාපන දෙපාර්තමේන්තුව

දෙවන වාර පරීක්ෂණය 2019

නාට්‍ය හා රංග කලාව

6 ශ්‍රේණිය

කාලය පැය 02 යි.

නම/ විභාග අංකයඃ

I - කොටස

- ප්‍රශ්න සියල්ලට ම පිළිතුරු සපයන්න.
- පහත සඳහන් වගන්ති ඇසුරෙන් අංක 01 - 05 දක්වා ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු සපයන්න.

A මැනලත් නැලි දෙකක් දුන් වී අම්මාට
වෙනදත් ඔහොම දෙනවා අවුරුද්දකට

B අනේ මට සමාවෙන්න දේවයන් වහන්ස මා අත වරදක් නෑ මා අත වරදක් නෑ

C ප්‍රේමයෙන් මන රංජිත වේ නන්දිත වේ

D මහලුවී සිටියත් - රුවින් අඩු වී සිටියත්

E තිරේකින් මෙහාට නූලක් ආවා. වෙදමුත්තා නූල අල්ලා ගත්තා. රජ්ජුරුවෝ සිංහාසනේට වෙලා බලා ඉන්නවා.

01 'A' අක්ෂරයෙන් කියැවෙන්නේ,
(1) ජන කවියකි. (2) සරල ගිතයකි.
(3) නාට්‍ය ගීතයකි. (4) ශාස්ත්‍රීය ගායනයකි.

02 'B' අක්ෂරයෙන් කියැවෙන්නේ,
(1) අබරා සිල් ගත්තා වගේ (2) පරංගියා කෝට්ටේ ගියා වගේ
(3) අනුන්ට කැපූ වළේ තමන් වැටීම (4) ගමරාල දිව්‍ය ලෝකේ ගියා වගේ

03 'C' අක්ෂරයෙන් දැක්වෙන්නේ,
(1) සිංහබාහු නාට්‍යයේ ගීතයකි. (2) තලමල පිපිලා නාට්‍යයේ ගීතයකි.
(3) නරිබෑණා නාට්‍යයේ ගීතයකි. (4) මනමේ නාට්‍යයේ ගිතයකි.

04 "D" අක්ෂරයෙන් දැක්වෙන්නේ,
(1) ලෝවැඩ සඟරාවේ කවියකි. (2) සිරිත් මල්දමේ එන කවියකි.
(3) වෙස්සන්තර ජාතකයේ එන කවියකි. (4) කුණ්ඩල කේශි නාට්‍යයේ එන කවියකි.

05 'E' අක්ෂරයෙන් දැක්වෙන කොටස අවසානයේ දී
(1) වෙද මුත්තාට මසුරන් දහසක් ලැබේ.
(2) වෙද මුත්තා රටින් පිටුවහල් කරයි.
(3) වෙද මුත්තා දං ගෙඩියට නියම වේ.
(4) වෙද මුත්තාට ගම්වරයක් සහ නම්බු නාමයක් ලැබේ.

- නිවැරදි පිළිතුර තෝරා යටින් ඉරක් අඳින්න.

06 ප්‍රහාරයකදී දැකිය හැකි භාව ප්‍රකාශනයක් නොවන්නේ,
(1) ප්‍රීතිය (2) ශෝකය (3) පුදුමය (4) කුතුහලය

agaram.lk
Agaram.LK - Keep your dreams alive!
Agaram.LK - Keep your dreams alive!

07 යමෙකු කරන දෙයක් ඒ අයුරින්ම නිරූපණය කිරීම

(1) භූමිකා නිරූපණය (2) ක්ෂණික නිරූපණය

(3) අනුකරණය (4) සමාරෝපය

08 සත්ව චරිත අනුකරණයේදී මෙම ලක්ෂණ යොදාගනී.

(1) ඉරියව් හා හැසිරීම් රටා (2) සතාගේ අලංකාරය

(3) ගැමි බස්වහර (4) උපත් කතා

09 කතාන්දරයක් ඉදිරිපත් කිරීමේ දී යොදාගත හැකි ලක්ෂණයකි

(1) රංග විධාන (2) රංග භාණ්ඩ (3) රංග භූමිය (4) ගැමි බස් වහර

10 අනුෂාංගික කලාවකි

(1) නළු නිළියන් (2) රංග වස්ත්‍රාභරණ (3) නාට්‍ය පිටපත් (4) චරිත

- **පහත සඳහන් වගන්ති ඇසුරෙන් අංක 11 - 15 දක්වා ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු සපයන්න.**

A බඩගිනිවෙලා මා ගිය කල පුතුගෙ ගෙට

B සෙල්ලම් සිතින්වත් - යම්කිසි තරහකින්වත්

C වත්ත කතක් කතක් තා - කුඹුර කතක් කතක් තා

D බුදුන් වඳින ලෙස වැඳපන් අම්මාට

E හීල්බත් දංකුඩ

F පුහුල් හොරා කරෙන් දූනේ

G තක්කඩිකම් කළොත් - දඬුවම් දෙතියි සැකනැත්

11 හාස්‍ය රසයෙන් යුත් ජනකතාවකි.

(1) C (2) D (3) E (4) F

12 නාට්‍යයක් නාර්මාණය කිරීම සඳහා පාදක කරගත හැකි ජන කවි දෙකකි

(1) AB (2) AD (3) BC (4) EF

13 හඬ අභ්‍යාස සඳහා යොදාගත හැකි වන්නේ,

(1) B (2) D (3) C (4) E

14 ප්‍රස්ථා පිරුළු ඇසුරෙන් නිර්මාණය වූ ජන කතාවකි

(1) F (2) A (3) E (4) B

15 සිරිත් මල්දමට අයත් කවි දෙකකි

(1) AB (2) DG (3) BG (4) AG

- **පහත සඳහන් කියමන් හරි නම් (✓) ලකුණ ද, වැරදි නම් (×) ලකුණ ද වරහන් තුළ යොදන්න.**

16 රත් වූ තහඩුවක් මත ඇවිදීම සංවේදන අභ්‍යාසයකි. (   )

17 නව නිර්මාණයක් බිහිකිරීමට පරිකල්පනය අවශ්‍ය නොවේ. (   )

18 රකුසෝ සහ සුරංගනාවෝ මානුෂීය චරිත වේ. (   )

19 ස්වාභාවික පරිසර සිදුවීම් නාට්‍යයට පාදක කරගත හැකිය. (   )

20 සංවාද භාවිතයේ දී විවිධ පරාසවලට අනුව කටහඬ යොදාගනී. (   )

agaram.lk
Agaram.LK - Keep your dreams alive!
Agaram.LK - Keep your dreams alive!

Agaram.LK - Keep your dreams alive!

Agaram.LK - Keep your dreams alive!

II කොටස

- පළමු ප්‍රශ්නය අනිවාර්ය වේ. පළමු ප්‍රශ්නය සහ තවත් ප්‍රශ්න දෙකකට පිළිතුරු සපයන්න.

01 (දිනුම් කණුව අසල ඉබිහාමි ප්‍රීතිවෙමින් නටයි.)

ඉබිහාමි - හේ .... මමයි දිනුම් .... මමයි දිනුම් ඔන්න මම අද හා හාමිට හොඳ පාඩමක් ඉගැන්නුවා.

මුවරාල - ඉබිහාමි ලෝකය වෙනස් කරන ජයක් ලබාගෙන වගේ... අපිට හරිම පුදුමයි.

(හා හාමි හති දමමින් මදක් නැවතී සිටියි)

හා හාමි - අම්මෝ මටනම් හරිම මහන්සියි. ඉබිහාමි ගාට ගාට එනකම් මම ටිකක් නිදාගන්නවා. ඈ.... ඉබිහාමි නේද කැගහනවා ඇහෙන්නේ. බලමු ටිකක් ලංවෙලා.

(හා හාමි දිනුම් කණුව අසලට පැමිණේ)

හා හාමි - ඈ.... ඉබ්බා එහෙනම් දිනුම්. පිස්සුද හලෝ මම ඉබිහාමිට දිනුම දුන්නා.

(1) ඉහත සංවාද ඛණ්ඩය නිර්මාණයට යොදාගෙන ඇති කතාන්දරය කුමක් ද?

(2) මෙහි එන රංග විධානයක් ලියන්න.

(3) මෙම අවස්ථාවේ චරිත කීයක් තිබේද? ඒ මොනවා ද?

(4) මෙම කතාන්දරයෙන් ඔබට ලබාගත හැකි ආදර්ශ මොනවා ද?

(5) මෙම කතාන්දරයට අදාළව කවියක් ලියන්න. (ලකුණු 2 x 5 = 10)

02 (i) නාට්‍ය යනු කුමක් ද? (ලකුණු 02)

(ii) නාට්‍ය පිටපතක ඇති ලක්ෂණ තුනක් ලියන්න. (ලකුණු 03)

(iii) කතාන්දරයක් සහ නාට්‍යයක් අතර ඇති සමාන හා අසමානතා ලක්ෂණ 5 ක් ලියන්න.

03 (i) අනුකරණය යනු කුමක් ද? (ලකුණු 02)

(ii) ඔබට අනුකරණය කළ හැකි චරිතයක් සඳහා සුදුසු ඇඳුම් නිර්මාණයක් ඇඳ දක්වන්න. (ලකුණු 03)

(iii) (වෛද්‍යවරයා, රකුසා, හාවා, ගුරුතුමිය, වලහා, සුරංගනාවිය, දෙවියා, බල්ලා, රියදුරා)

ඉහත චරිත වර්ගීකරණය කරන්න. (ලකුණු 05)

04 ඔබ දන්නා කතන්දරයක් ඇසුරෙන් පහත සඳහන් තොරතුරු පත්‍රිකාව සම්පූර්ණ කරන්න.

* තෝරාගත් කතාවේ නම
* තේමාව
* කථා පුවත
* යොදාගෙන ඇති චරිත
* ලබාදෙන ආදර්ශය
* නිර්මාණය කළ නාට්‍යයේ නම

(ලකුණු 10)