

## ی زائن برائى تبدیلی: ایك فت ك س بق كآ من صوب

محترم استاد!

مندرجہ ذیل ایک ہفتہ کے سبق کا منصوبہ ہے جس سے آپ تبدیلی کے ڈیزائن کو اپنے کلاس روم کے اندر لاسکتے ہیں۔

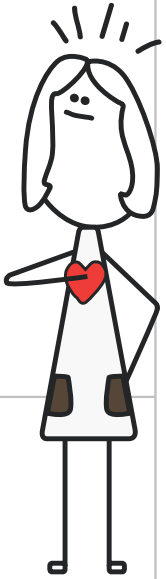
ڈی ایف سی کے 4 مراحل کے کام: احساس، تصور، عمل اور اشتراک کرنے کو 7 سیشن میں بانٹ دیا گیا ہے، جن میں سے ہر سیشن 45 کا ہے، جس میں ضرورت پڑنے پر توسیع کی جاسکتی ہے۔ یہ منصوبہ صرف آپ کے حوالے کے لئے ہے، آپ اس میں بغیر کسی تردد کے اصلاح کریں اور وہی کریں جو آپ کے طلبہ و طالبات کے لئے بہتر ہو۔

بچوں کو ایک بہتر دنیا کے بارے میں اپنے خیالات ظاہر کرنے اور انہیں عملی جامہ پہنانے میں مدد کرنے کے لئے ہم آپ کی حوصلہ افزائی کریں گے۔ آپ اپنے تمام بچوں کو اس میں سرگرمی سے حصہ لینے اور ان کی آواز و خیالات کو سننے کے لئے حوصلہ افزائی کریں۔ آپ کو یقینا ان چیزوں پر حیرت ہوگی، جو وہ کریں گے، کیونکہ۔

عظیم ہیرو پریوں کی کہانیوں میں نہیں ہوتے ہیں، بلکہ وہ ہر اس بچے میں ہوتے ہیں، جو کہے: میں کرسکتا ہوں!

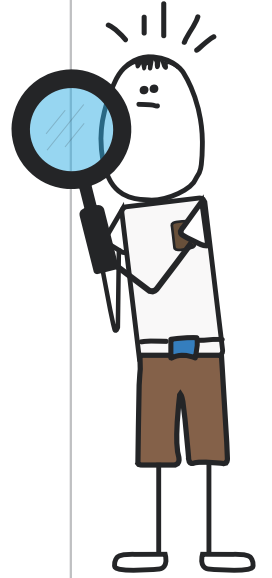
ہنرمند بچے سیکھیں گے: قیادت، طرز گفتگو، جماعتی کام، اعتماد، تنقیدی اور تخلیقی سوچ

### دن 1: احساس: حقیقی زندگی میں عظیم ہیرو

تفصیلات	وقت	دن
<p>1. بچوں سے ان کے پسندیدہ ہیرو کے بارے میں سوال کرتے ہوئے آغاز کریں۔ چند بچوں کو بتانے دیں کہ وہ کس کو سب سے زیادہ پسند کرتے ہیں۔</p> <p>2. بچوں سے پوچھیں کہ ان کی سب سے بڑی طاقت کیا ہے۔ اس بات کی وضاحت کریں کہ ہم میں سے ہر فرد کے اندر ایک بڑی طاقت ہے اور وہ کوئی ایسی چیز ہے جس میں ہم بہت اچھے ہیں۔ مثال کے طور پر، کسی کی بڑی طاقت دوسروں کی مدد کرنا، نغمے گانا یا ریاضی اچھے سے کرنا وغیرہ ہوسکتی ہے۔</p> <p>3. اس کے بعد، انہیں بتائیں کہ عظیم ہیرو صرف پریوں کی کہانیوں میں نہیں ہوتے ہیں، بلکہ وہ حقیقی زندگی میں بھی ہوتے ہیں اور یہ کہ آپ انہیں حقیقی زندگی کے چند عظیم ہیروؤں کی کہانیاں دکھانے جارہے ہیں۔ عظیم ہیرو وہ ہیں جن کے پاس 'میں کرسکتا ہوں' کی سوپر پاور ہوتی ہے!</p> <p><b>ترغیب اور مسئلے کی نشاندہی</b></p> <p>اب، بچوں کو چند ڈی ایف سی ویڈیو دکھائیں۔ یہ چند ایسے بچوں کی کہانیاں ہیں، جو 3 میدانوں میں تبدیلی پیدا کر رہے ہیں۔</p> <p><b>نوٹ:</b> اگر آپ کے کلاس کے کمرے میں انٹرنیٹ کی رسائی نہیں ہے، تو براہ کرم، کومک کی شکل میں منسلک کہانی دکھائیں اور انہیں بچوں کو دیں۔</p> <p>1. <b>جو کچھ وہ خود اپنی زندگیوں میں بدلنا چاہتے ہیں:</b> اسکول بیگ کا وزن کم کرنا: <a href="http://bit.ly/1mFr4xr">http://bit.ly/1mFr4xr</a> اپنے ساتھیوں کو فٹبال کھیلنا سکھانا: <a href="http://bit.ly/dfc-justforkicks">http://bit.ly/dfc-justforkicks</a></p> <p>2. <b>جو کچھ وہ اپنے اسکول میں بدلنا چاہتے ہیں:</b> اپنے معاون اسٹاف کا احترام: <a href="http://bit.ly/Vfdmdi">http://bit.ly/Vfdmdi</a> اسکول کی کینٹین میں کھانا کی بربادی روکنا: <a href="http://bit.ly/1sAKldt">http://bit.ly/1sAKldt</a></p> <p>3. <b>جو کچھ وہ اپنی کمیونٹی میں بدلنا چاہتے ہیں:</b> بچے راستے میں گڑھوں کو بھرتے ہیں: <a href="http://bit.ly/potholes-on-the-road">http://bit.ly/potholes-on-the-road</a> بچے بارش کے پانی کو کھیتی کے لئے کٹائی کر رہے ہیں: <a href="http://bit.ly/1kywiiQ">http://bit.ly/1kywiiQ</a></p>	<p>10 منٹ</p> <p>20 منٹ</p>	<p>1</p>
<p>یہ ویڈیو دکھانے کے بعد، ہر بچے کو اپنے ارد گرد کے بارے میں سوچنے کے لئے کہیں۔ ان سے پوچھیں کہ انہیں سب سے زیادہ کس چیز سے بوریت ہوتی ہے۔ ہر بچے کو ایک پرچہ دیں اور اس پر انہیں وہ چیزیں لکھنے کو کہیں جو وہ درج ذیل زمرے میں اپنے اس پاس بدلے ہوئے دیکھنا چاہتے ہیں۔ انہیں ان مسائل کی نشاندہی کرنے میں مدد کریں جو براہ راست ان پر اثر انداز ہوتے ہیں۔ جینزک مسائل سے احتراز کریں، جیسے کوڑے یا گندی جگہ۔</p> <p>1. ذاتی زندگی (یعنی کوئی نیا ہنر سیکھنے کی خواہش) 2. اسکول (یعنی کھیل کے میدان میں غنڈہ گردی یا کینٹین میں دوڑ دھوپ کرنا) 3. کمیونٹی (جیسے پینے کے پانی کی کمی)</p>	<p>15 منٹ</p>	

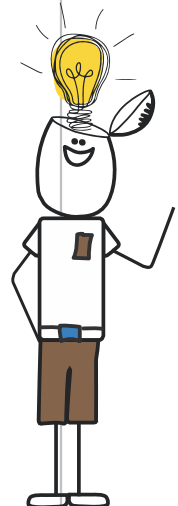
## دن 2: احساس: حقیقی چیلنج کی پہچان

تفصیلات	وقت	دن
<p>1. آج، بچوں سے وہ باتیں بتانے کو کہیں جو انہوں نے سوچا ہے اور اپنے بڑے خیالات کو بورڈ پر لکھنے کو کہیں۔ کلاس روم میں 5 طلبہ پر مشتمل چھوٹے گروپ بنائیں۔ مباحثہ کی سہولت فراہم کریں، لیکن بچوں ہی کو اس کی سربراہی کرنے دیں۔</p> <p>2. اس کے بعد، ہر گروپ کو کسی ایسی صورتحال پر ووٹ دینے کو کہیں، جس کو وہ سب بدلنا دیکھنا چاہتے ہیں۔ آخر میں، کلاس کی حیثیت سے انہیں کسی ایک چیلنج یا مسئلے کو منتخب کرنا چاہئے، جس پر وہ کام کرنا چاہیں گے۔</p>	20 منٹ	2
<p><b>مسئلے کا بنیادی سبب پتہ لگانا</b></p> <p>1. بچوں کو چھوٹے چھوٹے گروپوں میں تقسیم کریں، تاکہ وہ اپنے منتخبہ مسئلے کی مختلف وجوہات پر ذہن لڑا سکیں۔</p> <p>مسئلے کی بنیادی وجہ سمجھنے میں بچوں کی مدد کریں۔ بطور مثال، کسی گندی جگہ کے مسئلے میں صرف کوڑا پٹانے کا ٹھیک سسٹم کی کمی ہی بنیادی وجہ نہیں ہے۔ بلکہ ان کی لوگوں کی ذہنیت ہے جو گلیوں میں اور سڑکوں پر کوڑا پھینکتے ہیں۔</p> <p>2. بچوں کو باہر جانے اور براہ راست ان لوگوں سے انٹرویو (بات چیت) کرنے کے لئے حوصلہ افزائی کریں جو ان کے منتخبہ مسئلے سے متاثر ہیں۔ اس سے انہیں ان لوگوں کی ضرورتوں اور پریشانیوں کو سمجھنے میں مدد ملے گی جن کے لئے وہ حل (سولوشن) ڈیزائن کر رہے ہیں۔</p> <p>بچوں کے سامنے کھلے ذہن سے سوالات پوچھنے کی اہمیت واضح کریں، جس کا مطلب ایسے سوالات جو سادگی سے ہاں یا نہیں کے بجائے طویل و عریض اور مفصل جوابات کے متقاضی ہوں۔ انہیں اپنے سوالوں میں 'کیوں' اور 'کیسے' جیسے الفاظ کو شامل کرنے کو کہیں۔</p> <p>3. ہر گروپ اپنی تحقیقات پیش کرے اور ساتھ مل کر پورا کلاس اس مسئلے کے بڑے اسباب پر ووٹ دے جس کو وہ حل کرنے کی کوشش کر رہے ہیں۔</p>	25 منٹ	



## دن 3: تصور؛ کامیابی کا تصور پیش کریں

تفصیلات	وقت	دن
<p>1. آج کے سیشن کا آغاز کسی مزاحیہ سرگرمی سے کریں، جیسے 'کرسی کا 100 استعمال!' کمرے کے وسط میں ایک کرسی رکھیں اور طلبہ و طالبات کو کرسی پر بیٹھنے کے علاوہ اس کے دیگر دلچسپ استعمالوں کی طویل فہرست پیش کرنے دیں۔ اس سے انہیں روایتی طریقے سے ہٹ کر کچھ سوچنے کے لئے قدم بڑھانے میں مدد ملے گی۔</p> <p>2. اب اپنے طلبہ و طالبات کو چھوٹے چھوٹے گروپوں میں تقسیم کریں اور انہیں ذہن لڑانے اور ایسے دلچسپ خیالات پیش کرنے کو کہیں جو ان کے مسئلے کے مختلف حصوں کو حل کر سکیں۔ متعدد طرح کے خیالات کی حوصلہ افزائی کریں۔ ظاہری خیالات سے آگے بڑھ کر سوچیں، جیسے بیداری پیدا کرنا، پوسٹر بنانا یا ربلی نکالنا۔ خیالات جس قدر انوکھے ہوں گے، اتنا ہی بہتر ہوں گے۔</p> <p>3. آپ صفحہ 4 پر موجود سرگرمیوں کی طرف رجوع کر سکتے ہیں اور بچوں کو مزید خیالات پیدا کرنے میں مدد کرنے کے لئے 'ہارٹ اینڈ ہینڈ' کھیل کو استعمال کر سکتے ہیں۔</p> <p>4. بچوں کو ان خیالات پر ووٹ کرنے کو کہیں، جن کو وہ نافذ کرنا پسند کریں گے۔ کیو بی ایل اصول کا استعمال کر کے ووٹ دیں۔ یہ خیال زود اثر ہو، بولڈ اور پائیدار ہو۔</p>	45 منٹ	3

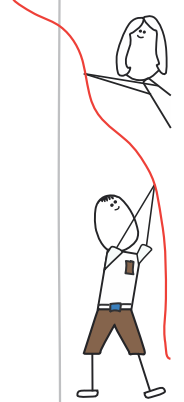


## دن 4: عمل؛ تبدیلی عمل میں لائیں

دن	وقت	تفصیلات
4	45 منٹ	<p>کوئی ایکشن پلان بنانے میں بچوں کی مدد کریں۔</p> <p>1. بچوں سے کہیں کہ وہ اپنے کو پلان کو عملی مراحل میں تقسیم کریں۔ بچوں سے کہیں کہ وہ اپنے عملی مرحلے کو انجام دینے طریقے کا منصوبہ بنائیں۔</p> <p>2. ایکشن پلان پر واضح اور تفصیلی انداز میں سوچنے میں غور و فکر کرنے میں ان کی مدد کریں۔ بچوں کو ان وسائل کی فہرست بنانے کے لئے کہیں جن کی انہیں ضرورت پڑے گی۔ وہ کیسے انہیں حاصل کریں گے؟ کتنے لوگوں کی ضرورت پڑے گی؟ اس میں کتنا وقت لگے گا؟ وہ کس طرح اپنے کام کا دستاویز بنائیں گے۔</p> <p>3. بچوں کو اپنی ذمہ داریاں سپرد کرنے کو کہیں: کون کیا کرے گا؟ بچوں سے کہیں کہ وہ اپنے منصوبے کو ایک ٹائم لائن میں رکھیں: کب وہ کیا حاصل کریں گے؟</p>

## دن 5 اور 6: عمل؛ تبدیلی عمل میں لائیں

دن	وقت	تفصیلات
5 اور 6	90 منٹ	<p>1. بچے باہر جائیں اور اپنے ایکشن پلان کو نافذ کریں۔ بچوں کو ان تمام متفرق حلوں کو آزمانے میں ان کی حوصلہ افزائی کریں، جن کو انہوں نے سوچا ہے۔ اگر ان میں سے کوئی منصوبے کے مطابق کام نہیں کر رہا ہے تو کوئی بات نہیں۔ بچے ان کی ناکامیوں سے بھی سیکھیں گے۔ ان کی حوصلہ افزائی کرتے رہیں۔ براہ کرم، منصوبہ بندی اور نگرانی کرنے میں انہیں اپنی مدد دیتے رہیں۔</p> <p>2. بچوں کے کام کا دستاویز تیار کریں۔ یہ یقینی بنائیں کہ جب آپ کے طلبہ و طالبات باہر میدان میں اپنے پلان کو نافذ کر رہے ہوں، تو ان کے پاس کیمرا اور دیگر آلات ہوں جو دستاویز ریکارڈ بنانے کے لئے ضرور ہے۔ انہیں اپنے ذریعہ لائی جانے والی تبدیلی کی تمام پہلوؤں کو کیمرے میں قید کرنے کے لئے حوصلہ افزائی کریں۔</p> <p>3. پلان پر عمل درآمد کے بعد عکاسی ردعمل کی حوصلہ افزائی کریں۔ کیا کچھ اچھا ہو؟ کہاں پر ہم زیادہ بہتر کام کر سکتے ہیں؟ بچوں کو اپنے سیکھنے کے بارے میں بتانے دیں۔ ان سے پوچھیں کہ انہیں اس صورتحال اور خود اپنے بارے میں کیا کچھ سیکھا؟</p>



استاد کے لئے مشورہ: عمل کے مرحلے میں آپ کو بچوں کے ٹائم کا شیڈول اختتامیہ یا اسکولی اوقات کے بعد تیار کرنے میں مدد کرنے کی ضرورت پڑ سکتی ہے۔ بچوں کی طرف سے منتخبہ پروجیکٹ کے مطابق آپ کو ان کے وقت مہیا کرنے یا منصوبہ بنانے میں ان کی مدد کرنے کی ضرورت پڑ سکتی ہے۔

## دن 7: شیئر کرنا؛ میں کر سکتا ہوں! اب آپ بھی کر سکتے ہیں!

دن	وقت	تفصیلات
7	45 منٹ	<p>آگے بڑھیں اور اپنی کہانی دنیا کے ساتھ شیئر کریں، اس ویب سائٹ پر : <a href="http://challenge.dfcworld.com">challenge.dfcworld.com</a> بچوں سے آخری ایک ہفتہ کے دوران اپنے تجربات کو ریکارڈ کرنے کو کہیں۔ انہیں ڈی ایف سی کے جمع کرنے کے فارم میں دینے گئے سوالات کو جواب دینے کو کہیں۔</p> <p>آپ اس میں درج ذیل میں سے کوئی شامل کر سکتے ہیں: فوٹو اور متنی ڈاکیومنٹ (ہر مرحلے کے لئے زیادہ سے زیادہ 4 تصویریں) ویڈیو/ یوٹیوب لنک (زیادہ سے زیادہ 3 منٹ کی)</p>

سب کو بہت نیک  
خواہشات!



## سرگرمی: فوری عظیم ہیرو!

مقصد: 'ڈیزائن برائے تبدیلی' کے عمل کی مشق کرنا  
مواد: بوسٹر بورڈ، مارکر، بال

تعارف: 'سوپر ہیرو اور سوپر پاور' کے بارے میں ایک مذاکرہ کیجئے۔  
ہماری سوپر پاور کیا ہے؟ ہم دینا زیادہ بہتر بنانے کے لئے اپنی سوپر پاور کو کیسے استعمال کرسکتے ہیں؟

### کھیل: مسائل کا حلقہ:

طلبہ و طالبات سے ایک بڑا حلقہ بنوائیں۔ شرکاء ایک دوسرے پر گیند پھینکیں۔ گیند رکھنے والا طالب/ طالبہ نے کوئی ایسی چیز شیئر کیا جس سے وہ غمگین یا غصہ ہوگئے یا تشویش میں پڑ گئے۔ تب انہوں نے گیند دوسرے شخص کو پھینک دیا، یہاں ہر شخص کوئی ایک مسئلہ اٹھائے۔ ان تمام حالتوں کو قلمبند کریں جنہیں اس دوران اٹھایا گیا ہے۔

مثال کے طور پر، بچے یہ شیئر کرسکتے ہیں: "اس بات سے مجھے غم ہوا کہ میں دوپہر کے کھانے کے وقفہ کے دوران نہیں کھیل سکا"، "جب میں نے دیکھا کہ اونچے درجے کا طالب کینٹین میں پہلے جانے کے لئے ایک چھوٹے بچے کو دھکیل رہا"، "جب میں ایک آوارہ کتے کے بچے کو اپنی ماں کے بغیر دیکھا"، "جب کلاس میں میرے ساتھ بیٹھنے والا کوئی نہیں تھا"، "مجھے ہوم ورک لینے سے نفرت ہے"، "جب میں لوگوں کو میدان میں گندگی پھینکتے ہوئے دیکھتا ہوں"، "گلیوں میں بھکاریوں دیکھنا" وغیرہ۔

## کھیل: حساس تحقیقات کار بیئے ، بنیادی سبب کا پتہ لگائیے

طلبہ و طالبات کی طرف سے بتلانے گئے تمام مسائل میں سے چند پر ووٹ کریں اور 4-6 مسائل کو منتخب کریں۔  
کلاس کو چھوٹے چھوٹے گروپوں میں ان مسائل کے سلسلے میں بانٹ دیں، جن کا سب سے زیادہ خیال رکھتے ہیں۔ ہرگروپ کو ایک گیند ملتی ہے۔

گیند کو ایک سے دوسرے کے پاس کچھ کہتے ہوئے پھینکے کہ جو وہ مذکورہ مسئلے کے بارے میں سوچتا/ سوچتی ہے اور یہ کہ وہ چیز اس کے لئے کیوں بوریٹ لگتی ہے۔

### مثال کے طور پر: دوپہر کے کھانے کا وقفہ

مجھے محسوس ہوتا ہے کہ جب باہر بارش ہوتی ہے تو کچھ بھی کرنے کا نہیں ہوتا ہے؛ بسا اوقات ہمارے پاس ساتھ کھیلنے کے لئے دوست نہیں ہوتے ہیں؛ ہمارے پاس ہر شخص کے لئے کھیلنے کے سامان نہیں ہوتے ہیں؛ بڑے بچے میدان میں کھیلنے کی اچھی جگہوں کو گھیر لیتے ہیں اور ہمیں کھیلنے کو نہیں ملتا ہے۔

ووٹنگ کریں اور ظہرانہ کھانے کے وقفہ کے کسی ایک پہلو کو منتخب کریں جس کو آپ ایک گروپ کی حیثیت سے بدلنا چاہیں۔

اب مسئلے کو تفصیل سے دریافت کرنا شروع کریں۔ مسئلے کی بنیادی وجہ پتہ لگانے کی کوشش کریں ، یہ سوالات پوچھ کر کہ مسئلہ کیا ہے؟ جیسے: برسات کے دنوں میں دوپہر کے کھانے کا وقفہ بور کرنے والا ہوتا ہے۔

اس سے کون متاثر ہوتے ہیں؟ ہر کوئی

ایسا کب تک ہوتا ہے؟ عام طور پر، ایک مہینے تک مانسون کے موسم میں۔

یہ کب ہوتا ہے؟ جب موسم اتنا زیادہ سخت ہو جاتا ہے کہ باہر کھیلا نہیں جاسکتا۔

اس کے نتیجے طور پر کیا ہوتا ہے؟ بچے ہنگامہ آرائی کرتے ہیں اور راہداریوں میں دوڑنے لگتے ہیں۔

ایسا کیوں ہوتا ہے؟ راہداریوں میں مانیٹر نہیں ہوتے ہیں، اندر کھیل کود کی چیزیں نہیں ہوتی ہیں۔

اب جب آپ مسئلے کی اصل وجہ سمجھ چکے ہیں، تو اب عملی اقدام کا وقت ہے!

## کھیل: ہارٹ اینڈ ہینڈ

طلبہ/طالبات کو گروپوں میں تقسیم کریں۔ ہر گروپ کو چارٹ کے کاغذ اور مارکر فراہم کریں۔

طلبہ/طالبات کو اپنے منتخبہ مسئلے کو لکھنے کو کہیں اور 'میں کرسکتا ہوں' الفاظ کو وسط میں لکھنے بولیں۔ طلبہ / طالبات کو اپنے پیر اور ہاتھ کے خاکے کا پتہ لگانے کہیں اور ایک بڑی 'مسکراہٹ' دیں۔

بچوں کو اپنے ہاتھوں کے خاکے کے اندر وہ سب باتیں لکھنے کی ہدایت دیں جو وہ پریشانی کو دور کرنے کے لئے اپنے ہاتھوں سے کرسکتے ہیں۔ پھر، یہی کام پیر کے خاکے کے ساتھ کریں۔ یعنی پریشانی کو دور کرنے کے لئے وہ اپنے پیروں کو کیسے استعمال کرسکتے ہیں۔ دوسری مسکراہٹ کے ساتھ ہی، انہیں لکھنا یہ لکھنا چاہئے کہ کس طرح وہ اپنی قائل کرنے والی تقریر کے ذریعہ تبدیلی لاسکتے ہیں، مسئلے کو حل کرنے کے لئے وہ کس طرح کی سوپر ہیرو جیسی خوبیوں پر عمل پیرا ہوسکتے ہیں۔

جیسے: برسات کے وقفہ۔

ہاتھ: جب اندر ہوں، تو ہم ہاتھوں سے کھیلنے کے لئے گیم بناسکتے ہیں؛ ہم راہداریوں میں چھوٹے بچوں کے لئے اسٹیکر اور نشان بناسکتے ہیں، بچوں یہ کہنے کے لئے کہ وہ دوڑ دھوپ نہ کریں یا نہ چلیں۔

پیر: دوپہر کے کھانے کے وقفہ کے دوران ہم مانیٹرنگ شیڈول تیار کرسکتے ہیں۔

منہ: یہ بیداری پیدا کریں کہ برسات کے وقفہ کے دوران دوڑ دھوپ اور شور و غل نہ کریں؛ ان وقفوں کے دوران متعدد کلاسوں کو ساتھ ملا کر گانے کا مقابلہ منعقد کریں۔

# ترغیب لیں

## { ضرورت مند دوست }



بچے گئے اور انہوں نے جانوروں کے حقوق کے ایک رضاکار سے یہ سمجھنے کے لئے بات چیت کی کہ وہ گلیوں میں کتوں کی کیسے مدد کرسکتے ہیں۔





تاہم، کچھ غیر متوقع حالات کی وجہ سے، بچے فوری طور پر کتوں کے لئے منصوبے کو آگے نہیں بڑھا سکے۔ لیکن اس سے اپنے کو نہیں روکا۔



ہاں! اس وقت بارش ہو رہی ہے اور میں نے زخمی پرندوں کو اپنے گھونسلے باہر پڑے ہوئے دیکھا ہے۔

ہمیں آگے بڑھنا چاہئے اور اس وقت اپنے دوست پرندوں کی مدد کرنی چاہئے۔

بچوں نے اپنے گھروں میں ادھر ادھر پڑی ہوئی فالتو چیزوں سے پرندوں کے گھر اور برڈ فیڈر بنانا شروع کیا۔



ہم اپنے گھروں میں پڑے ہوئے فالتو میٹریل سے پرندوں کے لئے گھر بنا سکتے ہیں۔

ہاں، اگر ہم ان چیزوں کو دوبارہ استعمال کریں اور ریسائیکل کریں تو اس میں ہمیں کوئی خرچ نہیں آئے گا۔



لڑکوں نے برڈ فیڈر بھی بنایا اور انہیں پرندوں کے گھروں میں نصب کر دیا۔ وہ اس کے نتائج سے بہت خوش تھے۔





بچے چند دنوں بعد یہ دیکھنے کے لئے آئے کہ ان کا پروجیکٹ کیسا کام کر رہا ہے۔ انہیں یہ دیکھ کر حیرانی ہوئی، کہ کسی نے ایک فیڈر چوری کر لیا تھا!



بچوں نے فیصلہ کیا کہ جب انہیں وقت ملے گا وہ مزید پرندوں کے گھر اور برڈ فیڈر بنائیں گے۔

