



راهنمای خواندن و فعالیت‌های کتاب

افسانه‌ی درخت خرما و بزی



«افسانه‌ی درخت خرما و بزی»

افسانه‌ی درخت خرما و بزی، بازنویسی از افسانه‌ی «درخت آسوریک» است. درخت آسوریک، کهن‌ترین متن ادبی کودکان ایران است که نزدیک به ۳۰۰۰ هزار سال عمر دارد. درخت آسوریک، داستانی منظوم به زبان پهلوی است. این افسانه در دوران ساسانیان نوشته شده و به دست ما رسیده است. در این افسانه، درخت خرما و بز در جدال لفظی با یکدیگر، هریک سودمندی‌های خود را به رخ دیگری می‌کشد تا برتری خود را ثابت کند.

پژوهشگران براین باورند که در این افسانه، بز، نماد مردم دامدار و کوچ‌نشین و درخت خرما، نماد مردم کشاورز و یک‌جا‌نشین است و در آن، ناسازگاری این دو گروه که در گذشته‌های دور در حاشیه‌ی جنوبی و باختری زاگرس زندگی می‌کردند، روایت می‌شود.

این افسانه که مناظره و مفاخره‌ی (فخر فروختن به هم) میان بز و درخت خرماست، با لحن حماسی سروده شده است. سی دی صوتی که در این بسته قرار داده شده است، به شما کمک خواهد کرد تا لحن مناسب برای بلند خوانی این اثر را پیدا کنید.

فعالیت‌های پیش از خواندن

پیش از خواندن افسانه‌ی درخت خرما و بزی، مقدمه‌ی کتاب را بلند بخوانید تا کودکان با پیشینه‌ی آن آشنا شوند. از آن‌ها بخواهید که با آوردن دلیل، پیش‌بینی کنند کدام‌یک از دو طرف در مناظره پیروز خواهد شد.



اکنون بلندخوانی کتاب را با لحن مناسب آغاز کنید.

فعالیت‌های پس از خواندن:

نوشتن مناظره :

هدف: آشنایی با مناظره و چگونگی آن.

مخاطبان: دانش آموزان سال‌های پایان دبستان و راهنمایی.
مناظره، با هدفی که در این فعالیت در نظر گرفته شده، به معنای شعری است که در آن از زبان دو شخص یا دو چیز گفت‌وگو انجام می‌گیرد و در پایان، یکی از دو طرف، برتر از دیگری معرفی می‌شود.

برای آشنایی با نمونه‌های مناظره‌های جالب و مناسب برای کودکان و نوجوانان، می‌توانید به دیوان پروین اعتصامی (تهران، انتشارات سوره، ۱۳۷۷) مراجعه کنید. برخی از شعرهای پروین اعتصامی به شکل مناظره سروده شده‌اند، مانند: «مناظره‌ی سوزن و دوک»، «مناظره‌ی گل و خار»، «مناظره‌ی پیراهن و سوزن».

پس از آشنایی با شیوه‌ی مناظره، آن را برای مخاطبان توضیح دهید و بگویید که «افسانه‌ی درخت خرما و بزی» هم به شیوه‌ی مناظره سروده شده است.

بسته به زمانی که برای کار در نظر گرفته اید و نیز سن مخاطبان، یک یا دو مناظره را از دیوان پروین اعتصامی انتخاب کنید و برای آن‌ها بخوانید.

کوکان و نوجوانان را گروه بندی کنید.

از هر گروه بخواهید موضوعی برای مناظره‌ی خود انتخاب کنند. به آن‌ها وقت کافی بدهید تا متنی برای مناظره‌شان بنویسند. بهتر است اگر کودکان زیاد هستند، دو طرف مناظره نیز بیش از



دو نفر باشند.

پس از پایان مهلت تعیین شده، از هر گروه بخواهید در حضور جمع، مناظره‌ی خود را اجرا کند.

برای جذابیت بیش‌تر کار، می‌توانید از آن‌ها بخواهید در صورت تمایل، هر بخش از مناظره‌ی خود را تصویرگری کنند و متن مربوط به آن بخش را زیر تصویرهایش بنویسند.

این آثار را در کتابخانه‌ی کلاس یا مدرسه بگذارید تا دیگر اعضای کتابخانه یا دانش‌آموزان، آنها را بخوانند.

علم و هنر و میراث فرهنگی:

در «شهر سوخته» در استان سیستان و بلوچستان، سفالینه‌ای با نقش بز که در پنج حرکت به طرف درختی می‌جهد و برگ‌های آن را می‌خورد، پیدا شده است که از نخستین پویانمایی‌های جهان شناخته می‌شود. این بز اکنون نماد انجمن سینمایی فیلمسازان انیمیشن (پویانمایی) ایران (آسیفا ایران) است.

آرتور پوپ، ایران‌شناس برجسته‌ی امریکایی و کارشناس آثار هنری ایران که آرامگاه او در اصفهان قرار دارد، سفالینه‌ی نقش



دار را نخستین کتاب انسان نامیده است. به نظر او انسان نخستین، بیم‌ها و امیدهای خود را روی سفالینه‌هایی که می‌ساخت، نقاشی و ثبت می‌کرد.



• ساختن سفالینه افسانه‌ی درخت آسوریک

هدف: کودکان با ساختن این سفالینه با بخشی از میراث فرهنگی خود آشنا می‌شوند. افزون بر این، می‌آموزند که چگونه با کمک تصویر، افسانه‌ها و داستان‌ها را روایت کنند.

نکته: با توجه به سن کودکان می‌توانید دامنه‌ی اطلاعات را گسترده‌تر کنید و اطلاعات بیش‌تری در دسترس کودکان بگذارید. برای نمونه، می‌توانید برای کودکان ۱۰ سال به بالا درباره‌ی تاریخچه‌ی سفال و نقش‌های روی آن‌ها در دوران باستان حرف بزنید و پیشنهاد کنید که درباره‌ی این موضوع پژوهش کنند.

همچنین می‌توانید با یک توضیح کوتاه، تصویری از این سفالینه را نشان دهید و فعالیت را آغاز کنید.

آنچه نیاز دارید:

- تصویری از سفالینه‌ی شهر سوخته (اگر این فعالیت را برای گروهی از کودکان اجرا می‌کنید، تصویر را بزرگ کنید).
- ظرف سفالی پایه‌دار بدون لعاب (کودکان می‌توانند خودشان این ظرف را با گل رس به روش فیتیله‌ای یا انگشتی بسازند. در این صورت باید پس از خشک شدن کامل، از آن استفاده شود. برای این که این ظرف گلی به سفال تبدیل شود و استحکام داشته باشد، باید پخته شود). از لیوان‌های کاغذی یک بار مصرف هم می‌توانید استفاده کنید.

- خاک رنگی برای درست کردن رنگ

- قلمموی نازک

- لیوان یک بار مصرف کاغذی برای تهیه رنگ (قابل بازیافت)

- کمی آب



نخست، تصویر سفالینه‌ی شهر سوخته را با کودکان بررسی کنید. توجه آن‌ها را به سادگی نقش‌ها و حرکت بز و قصه‌ای که روایت می‌کند، جلب کنید. به آن‌ها توضیح بدهید که نیاکان ما با نقاشی روی ظرف‌های سفالی، باورها و اندیشه‌های شان را ثبت می‌کردند و اکنون باستان‌شناسان با مطالعه‌ی این طرح‌ها اطلاعاتی درباره‌ی زندگی، دین مردم و تاریخ و روابط اجتماعی گذشته به دست می‌آورند.

سپس، از آن‌ها بخواهید که با مخلوط کردن کمی آب و خاک رنگی در لیوان، رنگ را آماده کنند. سپس دیواره‌ی ظرف سفالی را به ۵ بخش تقسیم کنند و با قلمموی باریک و رنگ، حرکت بز را در پنج مرحله نقاشی کنند.

توجه: اگر این فعالیت برای کودک یا دانش آموز شما دشوار است، از او بخواهید که یک یا دو صحنه از آن را نقاشی کند. همان‌طور که پیش‌تر گفته شد، باستان‌شناسان، نقش‌های این سفالینه را از نخستین پویانمایی‌های جهان دانسته‌اند. این فرصت خوبی است تا کمی درباره‌ی پویانمایی و خطای دید، با کودکان بزرگ‌تر گفت‌وگو کنیم و با کودکان کوچک‌تر با دو روش ساده، تصویر متحرک بسازیم.

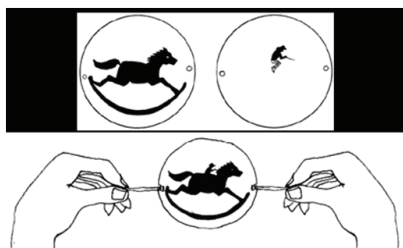
• ساخت اسباب‌بازی برپایه‌ی خطای دید

شاید بیش‌تر کودکان با کشیدن تصویرهایی در یک دفترچه یا گوشه‌های دفتر مشق‌شان، تصویرهای متحرک ساخته باشند. اما شما می‌توانید آن‌ها را با ابزارها و اسباب‌بازی‌هایی که برپایه‌ی خطای دید کار می‌کنند، آشنا کنید.

یکی از این اسباب‌بازی‌ها، توماتروپ نام دارد. برای ساختن این ابزار، کافی است دو تصویر که به گونه‌ای به هم ارتباط دارند



مانند یک پرنده و قفس یا یک ماهی و تنگ را بر دو روی یک صفحه ی دایره‌ای بکشید و سپس با سوراخ کردن دو سوی صفحه و رد کردن نخ، مانند شکل زیر، آن را بچرخانید تا تصویرها روی هم دیده شوند.



فناکیستوسکوپ اسباب‌بازی پیچیده‌تر است که در دوره‌ی ویکتوریا، ملکه ی انگلستان در قرن نوزدهم، ساخته شد. این اسباب‌بازی از یک صفحه ی دایره‌ای شکل شکاف‌دار تشکیل شده است. این ابزار را یک فیزیکی‌دان بلژیکی در سال ۱۸۳۲ اختراع کرد. بخش اول نام این ابزار، از یک واژه‌ی یونانی به معنای فریب دادن می‌آید، زیرا چشم را فریب می‌دهد و تصویرهای ثابت، متحرک دیده می‌شوند.

دانش‌آموزان سال‌های پایانی دبستان می‌توانند این ابزار را خود بسازند. اما برای سال‌های نخست دبستان، می‌توانید از الگوی آماده که در بسته گذاشته شده است، استفاده کنید.

ساخت فناکیستوسکوپ



آنچه نیاز دارید:

الگوی خام فناکیستوسکوپ برای سال‌های بالای دبستان و راهنمایی (برای سال‌های نخست دبستان از صفحه‌ی آماده‌ی فناکیستوسکوپ استفاده کنید)

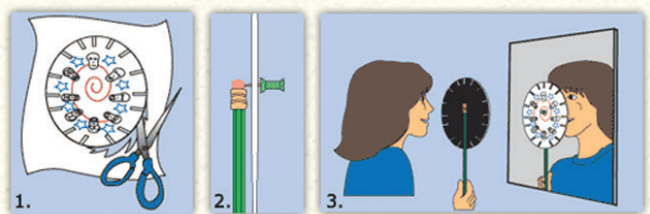
• مقوا

• سوزن ته‌گرد

• مداد

• قیچی

الگوی خام فناکیستوسکوپ را در اختیار کودکان قرار دهید. از کودکان بخواهید که پشت صفحه را با ماژیک یا مداد شمعی رنگ کنند. این کار سبب ایجاد کنتراست (تضاد رنگ‌ها- تیرگی و روشنایی) و بهتر دیده شدن تصویر متحرک می‌شود. از آن‌ها بخواهید یک تصویر در نخستین خانه‌ی بیضی شکل بکشند و سپس خانه‌های دیگر را با کشیدن تصویرهای پی‌درپی که هر یک با دیگری تفاوت اندکی دارند، به پایان برسانند. یادآوری کنید که تصویر پایانی باید بسیار شبیه تصویر اولی (نقطه‌ی آغاز) باشد. تصویرهای ساده با خط‌های کلفت و تیره بهتر هستند. از دانش‌آموزان بخواهید که یک کنش را در ۵ فریم از نقطه‌ی آغاز تا نقطه‌ی اوج بکشند و ۵ فریم را به بازگشت از نقطه‌ی اوج و رسیدن به حالت اول اختصاص دهند. برای نمونه، اگر می‌خواهند بال زدن و پرواز کردن یک پرنده را بکشند، ۵ فریم اول



باید به باز شدن بال پرنده اختصاص داده شوند و ۵ فریم بعدی به بسته شدن دوباره‌ی بال‌ها.

به کودکان بگویید پس از رنگ کردن نقش‌ها و برش صفحه و شکاف‌های آن، با یک سوزن ته‌گرد، صفحه را از وسط مانند شکل زیر به یک چوب یا مداد وصل کنند و روبه روی آینه، صفحه را بچرخانند.

توجه: برای اطلاعات بیش‌تر درباره‌ی انیمیشن، مقاله‌ی انیمیشن در فرهنگنامه‌ی کودکان و نوجوانان را بخوانید.

منابع:

محمدی، محمدهادی؛ قایینی، زهره. تاریخ ادبیات کودکان ایران، ج. ۱: ادبیات شفاهی و دوره باستان. تهران: نشر چیستا، ۱۳۸۱. چاپ دوم.

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Vase_animation.svg

[http://www.sccgov.org/sites/parks/For%20Kids%20Here/](http://www.sccgov.org/sites/parks/For%20Kids%20Here/PublishingImages/50377elkwhlpc.gif)

PublishingImages/50377elkwhlpc.gif

[/https://victoriaannharris.wordpress.com](https://victoriaannharris.wordpress.com)

<http://ketabak.org/tarviji/node/520>

<http://www.cricketmagkids.com/library/extras/fool-your-eyes>

منبع اسب و سوارکار

<http://www.historicaltoymaker.com/History-of-American-Folk-Toys---Games.html>

