

پیکو، جادوگر کوچک



نویسنده: تون تله گن - تصویرگر: ماریت تورن کویست

مترجم: آرش برومند، توبا صابری

ناشر: موسسه پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان

گروه سنی: ۷-۹ و ۱۰-۱۲ سال

خلاصه‌ی داستان:

پیکو جادوگری بسیار کوچک است که هم در ظاهر و هم در جادوی‌اش با جادوگران دیگر متفاوت است. هیچ‌کس پیکو را به‌خاطر ریز بودن‌اش نمی‌بیند، اما او شاهد همه‌ی زشتی‌ها و پلیدی‌های جادوگران دیگر است. پیکو هنوز نمی‌داند که می‌تواند جادو کند یا نه، پس سوار بر دسته جارویی که خودش ساخته، بر فراز سرزمینی به پرواز درمی‌آید که پادشاهی ستمگر دارد. پیکو از راه بینی به میان فکرهای یک سگ، یک خرس و یک پسر بچه می‌رود و آنان را به کارهایی وامی‌دارد که تا آن زمان انجام ندهاده‌اند. سرانجام پسر با نیروی جادوی پیکو در فکرهای‌اش، زندانیان را آزاد می‌کند و پادشاه ستمگر را از کاخ‌اش بیرون می‌آورد و سینه‌خیز از شهر بیرون می‌کند. آخرین کار پیکو، نابودی جادوگران و فکرهای زشت‌شان است. پیکو اینک به پری بدل شده است.

شگردهایی برای خواندن و درک کردن کتاب

برای این‌که بتوانیم کتاب را با کودکان به اشتراک بگذاریم، باید در ابتدا خودمان بتوانیم زیبایی‌ها و شگفتی‌های یک داستان را ببینیم و برای این کار باید بدانیم داستان بر چه سوار شده است و با ایده‌اش، موضوع و شگردهای‌اش چه کرده است. دانستن این‌ها بدون خوب خواندن متن و تصاویرش امکان‌پذیر نیست. اگر ما به‌عنوان یک مادر، یک پدر، یک مربی، یک معلم و یک خواننده‌ی کتاب، مهارت کشف لایه‌های پنهان داستان را به دست نیاوریم و از زوایای پنهان آن لذت نبریم نمی‌توانیم آن را به خوبی با کودکان شریک شویم. در این بخش برای عمیق‌تر خواندن کتاب «پیکو جادوگر کوچک» شگردهایی را با شما سهیم می‌شویم. این شگردها در داستان‌های دیگر نیز ممکن است به یاری شما بیایند.

قدم اول: پیرسید از کتاب.

از جمله‌های اول داستان برای خودتان چرایی ایجاد کنید و سعی کنید برای‌اش پاسخ‌های مرتبط با داستان بیابید. داستان پیکو، ساختار افسانه‌های کهن یا داستان‌های پریان را دارد. بدون شک شما پیش از این افسانه‌های بسیاری خوانده‌اید که با این عبارت آغاز شده‌اند: «در زمان‌های قدیم، در سرزمینی دور...» برخی از نویسندگان که از الگوی داستان‌های پریان و یا افسانه‌ها استفاده می‌کنند نیز داستان‌های خود را با این عبارت شروع می‌کنند. چرا؟ آیا مسئله‌شان با زمان است یا سرزمین که می‌تواند نقش مکان را داشته باشد و فضای داستانی بسازد؟ چرا هر دو را «قدیم» و «دور» انتخاب می‌کنند؟ چون هر چه بیش‌تر پیوندهای داستان را با آنچه از پیش می‌شناسید، کم‌رنگ‌تر کنند، شما کم‌تر در داستان‌شان دنبال دلایلی از جنس شناخت‌های خودتان می‌گردید. مکان‌ها و زمان‌های ناشناخته، قدرت‌های عجیبی به دست نویسنده می‌دهند برای ساختن جهان داستانی منحصر به خودش. برای همین وقتی با داستانی روبه‌رو شدید که گفت: «در زمان‌های قدیم در سرزمینی دور...» بدانید که قرار است چیزهای ناشناخته بسیاری را ببینید و اما و اگر هم نپرسید: «مگر می‌شود؟!»

البته این بدان معنا نیست که این جهان داستانی ساخته شده با منطق نویسنده، روی هم درست سوار نشده است. این دوری برای شکستن پیش‌فرض‌های شماست و بهره بردن از امکانات فرازمانی و فرامکانی در داستان. اما این فرازمانی و فرامکانی بودن می‌تواند در عین حال برای‌تان بسیار آشنا از آب درآید. یک‌باره بگویید: «هی! من که این را می‌شناسم.» مثل دیدن کسی که ابتدا برای‌تان غریبه است اما بعد یادتان می‌آید او را کجا دیده‌اید. «پیکو، جادوگر کوچک» از همین جنس است.

قدم دوم: دنبال ضربه‌ها باشید!

برای خوب خواندن و درک کردن داستان باید چشم‌های‌مان را خوب باز کنیم و گیرنده‌های‌مان را به کار اندازیم. باید دنبال ضربه‌ها باشیم! اما ضربه‌های متن چیست؟

مولانا شعری دارد: «پس نهانی‌ها به ضد پیدا شود» برای پیدا کردن معنای متن به این ضدها نیاز داریم. ضربه‌های متن هم چیزی از جنس همین «ضد» است. چیزی که خلاف عادت رایج، یک‌باره شما را به هوش می‌آورد و شاید از هوش می‌برد.



چیزی متفاوت و ناآشنا که توجه‌مان را به خود جلب می‌کند. اگر کتابی که می‌خوانیم کتابی تصویری است افزون بر متن باید در تصویر هم دنبال ضربه‌ها بگردیم. وقتی می‌نویسیم زمان قدیم و سرزمین دور، پس از آن نوشتن: «جادوگری زندگی می‌کرد» ساده است. چون قدیم است و جادوگر می‌تواند باشد. اما: «او آن قدر کوچک بود که زیر دانه‌ی شن، میان گرد و خاک‌های پشت یک ساقه‌ی علف جای داشت...» این اولین ضربه است! پیکو خیلی خیلی خیلی کوچک است، آن قدر که: «هیچ کس، هیچ‌گاه او را ندیده بود، حتا جادوگرانی که سوار بر دسته‌جاروهای‌شان پرواز می‌کردند و در کار جادوی انسان‌ها و جانوران بودند... هیچ کس نمی‌دانست که پیکو وجود دارد...»

بین چته‌ی پیکو با جادوگران دیگر تضاد وجود دارد. چرا پیکو این قدر کوچک است که جادوگران هم نمی‌دانند پیکو وجود دارد؟ این دومین ضربه است. پیکو با جادوگران دیگر فرق دارد. آن‌ها بد هستند و پیکو خنده‌های زشت و جیغ‌ها و کارهای وحشتناک‌شان را می‌شنود و می‌بیند و حتا کارهای وحشتناک توی سرشان را. اما ضربه‌ی سوم! پیکو هنوز نمی‌داند که آیا قدرت جادویی دارد یا نه. او سفری آغاز می‌کند برای دانستن! خیلی از ما درباره‌ی خودمان چیزهایی را می‌دانیم اما هنوز درک‌اش نکرده‌ایم. پیکو برای پیدا کردن چیزی که دارد و آن را نمی‌فهمد به این سفر می‌رود. پیکو دسته‌جاروی خیلی کوچکی می‌سازد که به گواهی کتاب حتا زیر قوی‌ترین ذره‌بین‌ها هم دیده نمی‌شد. سپس سوار می‌شود و به آسمان می‌پرد: «پس می‌توانم پرواز کنم.» تصاویر کتاب را از همین صفحه‌ی اول خوب ببینید. شما در هیچ کجای تصاویر پیکو را نمی‌بینید. تاکنون داستانی خوانده بودید که ندانید شخصیت اصلی آن چه شکلی است و اگر کتاب تصویر دارد، در هیچ تصویری آن را نبینید؟ این هم ضربه‌ای دیگر!

قدم سوم: دیدن

حالا پیکو سوار بر جاروی خودش از بالای آسمان، پایین را می‌بیند، سرزمینی بزرگ که پادشاهی ستمگر فرمانروای آن است. ممکن است برای شما این پرسش مطرح شود که پیکو از کجا می‌داند پادشاه ستمگر است؟ خوب به تصویرها نگاه کنید و متن را بخوانید: «آدم‌ها را می‌دید که راه می‌رفتند و می‌دویدند...» تا این‌جا

که همه‌ی آدم‌ها همین کارها را می‌کنند اما: «و با توپ‌خانه به سوی هم شلیک می‌کردند...» ضربه را دیدید؟ : «می‌دید که آن‌ها چگونه می‌رقصیدند و هم‌دیگر را می‌بوسیدند... و یک‌دیگر را در کاخ‌هایی پوشیده از گل سرخ برای صد سال زندانی می‌کردند.» تضاد را دیدید و ضربه‌ای دیگر؟ این همه زشتی در سرزمینی که فرمانروای خوب دارد امکان‌پذیر است؟ پس پیکو جادوگر باهوشی هم هست که با دیدن این‌ها نتیجه می‌گیرد که پادشاه ستمگر است. پیکو «می‌دید که آن‌ها چگونه میان یک جنگل تاریک، خانه‌هایی از نان قندی درست می‌کردند و می‌گذاشتند گرگ‌ها تکه‌پاره‌شان کنند و می‌دید که چگونه آن‌ها با بی‌خیالی به سیب‌های مسموم گاز می‌زدند.» کسی را می‌شناسید که با بی‌خیالی سیب مسموم بخورد و بگذارد گرگ او را بکشد؟ این هم ضربه‌ای دیگر! پیکویی که دیده نمی‌شود، چیزهایی را می‌بیند که کسی نمی‌بیند. چیزهایی که عادی شده است. «دیدن» یکی از کلیدهای خواندن این کتاب است، هم دیدن از زوایای مختلف و هم دیدن

نادیدنی‌ها و نادیده‌گرفته‌شده‌ها. پیکو سراغ کسانی می‌رود که از همه نادیده‌گرفته‌شده‌تراند، از سگ تا خرس و حتا پسر بچه. کوچک‌ترین و تحقیرشده‌ترین موجودات. پیکو نادیده‌ها را به پیش چشم همه می‌آورد این شامل قدرت‌های آنان هم می‌شود. چیزی که خودشان از آن خبر ندارند مانند خودِ پیکو! تصویرهای کتاب هم چیزهای زیادی برای دیدن دارند. با آن‌که شخصیت اصلی یعنی پیکو دیده نمی‌شود اما تصویرگر تمام حالات این شخصیت را در تصاویر، رنگ‌ها و صحنه‌ها گنجانده است. کشف لایه‌های گوناگون تصویر و درست دیدن آن یکی از شگردهای مهم خواندن کتاب‌های تصویری است. جزئیات بسیاری در تصاویر هر صفحه وجود دارد که کشف آن‌ها برای شما لذت‌بخش خواهد بود.

قدم چهارم: مسئله‌ی داستان را بیابید.

هر بار که کتابی را می‌خوانید از خود بپرسید مسئله‌ی داستان چیست؟ و این مسئله چگونه حل شد؟ «قدرت و سواستفاده از قدرت» یکی از موضوع‌های اصلی



کتاب است. پیکو توان آن را دارد که فکر موجودات را تغییر بدهد و آن را به کارهایی وادارد که تا آن زمان انجام نمی‌دادند. از خود پرسید آیا این خوب است یا بد؟ پیکو از قدرت جادویی‌اش چطور و در چه جهتی استفاده می‌کند؟ پیکو جادوگر است یا فرشته؟

یکی از موضوعات دیگری که کتاب «پیکو جادوگر کوچک» به آن پرداخته است، «تاثیر تغییر فکرها بر دنیای پیرامون ما» است. پیکو هر بار که به درون سر موجودی می‌رود در میان فکرهای او به پرواز در می‌آید و آن را با جادوی خود تغییر می‌دهد. تغییر اندیشه‌ای که پیکو باعث آن است تنها در سرها باقی نمی‌ماند و سگ، خرس و پسرک را به کنش‌هایی وامی‌دارد. از پاره کردن زنجیر گرفته تا نواختن ویولن و رقصاندن مردمان، تا آزاد کردن زندانیان و رهانیدن سرزمین از شر پادشاه ستمگر. تغییر فکر موجوداتی که جادوی پیکو به سرشان وارد شده، تنها کنش‌های خودشان را تغییر نمی‌دهد بلکه دیگران را نیز به کنش و می‌دارد. دامنه این کنش بسیار گسترده است، نیرویی جادویی در کار است تا فکر کوچکی، «هزاربار کوچک‌تر از کوچک‌ترین ذره‌ی غبار»، در سر یک موجود را به کنشی همه‌گیر تبدیل کند. کنش‌ها پیامدهایی دارند. تاثیر کار پیکو همیشه یکسان نیست و پیامدهای جادوی او می‌تواند به نتایج متفاوتی بینجامد:

مرحله ۱- سگ زنجیرش را پاره می‌کند، غرش می‌کند و آسمان و زمین و خورشید و سگ‌های دوردست دیگر را هم به زوزه کشیدن و نالیدن وامی‌دارد. سگ می‌دود و با جادوی فکری که در سرش جریان دارد هرچه را سر راه‌اش است گاز می‌گیرد. اما در نهایت هنگامی که جادوی پیکو را از دست می‌دهد، تنها درد و بی‌رمقی باقی می‌ماند و سگ کتک مفصلی می‌خورد. دهقان دوباره او را به زنجیر می‌بندد، این بار با کلفت‌ترین زنجیری که می‌توانست پیدا کند.

مرحله ۲- خرس با آن که کارش رقصیدن است اما غمگین است. جادوی پیکو فکرهای قدیمی و اندوهگین خرس را به طور موقت دگرگون می‌کند. خرس شروع به ویولن زدن می‌کند و این بار اوست که مردم را به رقص وامی‌دارد! وقتی پیکو درون فکر خرس باشد تنها کافی است خرس امر کند: «برقصید!» آن‌ها توان مقاومت ندارند. تغییر فکر کوچکی در یک آن، منطق دنیای پیرامون را دگرگون می‌کند، جای رقصنده و تماشاچی عوض می‌شود. گویی پیکو تنها درون فکر خرس نیست درون فکر همه است! اما این بار هم نتیجه‌ی ماجرا، کتک خوردن دوباره است. پیامدها

موقتی بودند و خرس دوباره به اندوه و اسارت بازگشت.

مرحله ۳- تنها تغییر فکریهای پسرک است که پیامدی متفاوت دارد. آرزوهای پسرک از کیک گرم شکلاتی، به سیر کردن مرغ‌های دریایی، به آزادی زندانی‌ها و سرانجام سرنگونی پادشاه می‌رسد. پیکو سرانجام از فکر پسرک هم بیرون می‌رود، اما این بار تداوم کنش‌ها و پیامد تغییراتی که در نتیجه‌ی آن‌ها ایجاد شده، به حالت سابق باز نمی‌گردد. نمی‌تواند برگردد! پادشاه همچنان سینه‌خیز می‌رود. مردمان حتا بدون فرمان پیکوی جادوگر هم به کاخ پادشاه می‌روند، شاهزاده خانم را آزاد می‌کنند و پای کوبان جشن می‌گیرند و خوش‌بخت می‌شوند و جادو ادامه دارد...
پیکو جادوگری بس نیرومند است. پیکو خود جادو است. اما پیکو تنها جادوی تغییر فکر نیست. جادوی پیکو وارد کردن فکرها به دنیای کنش‌هاست.

کتاب را چطور با کودکان به اشتراک بگذاریم؟

کتاب با کیفیت کتابی است که لایه‌های گوناگونی برای کشف کردن دارد. از این رو یک کتاب با کیفیت را می‌توان چندین و چند بار برای کودکان بلندخوانی کرد و هر بار بر یک جنبه یا هدف تمرکز کرد. مهم آن است که فرد بلندخوان از پیش برای بلندخوانی برنامه‌ریزی کرده باشد و بداند که این بار بلندخوانی و فعالیت‌های در پیوند با آن را با تمرکز بر چه هدفی انجام می‌دهد.

توجه: فعالیت‌ها و گفت‌وگوهایی که در این دستنامه آمده، پیشنهادهایی برای بلندخوانی و سهیم شدن این کتاب با کودکان است. لازم نیست همه‌ی این فعالیت‌ها را در یک جلسه با کودکان کار کنید. شما می‌توانید هر بار یک جنبه از کتاب را انتخاب کنید و بسته به علاقه، حوصله و موضوعات مورد علاقه‌ی کودکان یا مشکلاتی که با آن سرو کار دارند، روند بلندخوانی را پی‌گیری یا فعالیت‌های دیگری را طراحی و اجرا کنید



فعالیت‌های پیشنهادی پیش از بلندخوانی

گفت‌وگو

از کودکان بپرسید آیا می‌دانند «تغییر» یعنی چه؟ اجازه دهید تا دیدگاه‌های خود را بگویند و درک خود را از مفهوم تغییر بیان کنند. می‌توانید با آوردن مثال‌هایی از تغییر آن‌ها را راهنمایی کنید: تبدیل شب به روز، تغییر فصل‌ها، تغییر مدرسه، تغییر مقطع تحصیلی، تغییر محل زندگی و ...

از کودکان بپرسید:

- آیا تغییر خوب است یا بد؟
- آیا تغییر را دوست دارند یا نه؟ چرا بله چرا خیر؟
- از کودکان بخواهید اگر دوست دارند از تغییرات مهمی که در زندگی‌شان اتفاق افتاده صحبت کنند.
- از کودکان بپرسید چه تغییراتی در دور و برشان در حال روی دادن است؟
- از آن‌ها بپرسید دوست دارند چه چیزهایی در زندگی یا دور و برشان تغییر کند؟ چه چیزهایی دوست ندارند تغییر کند؟
- اگر بخواهیم چیزی تغییر کند چه باید بکنیم؟

دیدن نادیده‌ها! - آشنایی با ذره‌بین

هدف: جلب توجه کودکان به مفهوم دیدن، آشنایی با کارکرد ذره‌بین، تقویت دقت دیداری، ارتباط کتابخوانی با یادگیری علوم.

خواننده قرار است با پیکو وارد ماجراهای داستان شود و ناظر کارهایی باشد که او انجام می‌دهد، اما تا انتهای داستان پیکو را نمی‌بیند. اندازه‌ی پیکو علت ملموس دیده نشدن او است. بنابراین خوب است پیش از ورود به داستان به کودک کمک کرد تا پیکو را در اندازه‌ای غیرقابل دیدن درک کند. نویسنده برای درک آسان‌تر این موضوع که چگونه پیکو قابل دیدن نیست، این توصیف را به کار می‌برد: «پیکو حتا با قوی‌ترین ذره‌بین هم دیده نمی‌شد.»

یک ذره‌بین در اختیار کودکان قرار دهید، یک شیء را انتخاب کنید و از آن‌ها بخواهید با ذره‌بین و بدون ذره‌بین به آن نگاه کنند و بگویند چه می‌بینند. ابتدا اجازه دهید

مدتی آزادانه با ذره‌بین به اشیاء محیط نگاه کنند. سپس از آن‌ها بخواهید به دنبال کوچک‌ترین چیزی بگردند که بدون ذره‌بین قادر به دیدن‌اش نباشند. این فعالیت، دقت دیداری و توجه به عناصر محیطی را در کودکان تقویت می‌کند، همچنین تمرینی برای جست‌وجو و مشاهده‌ی هدفمند محیط اطراف است. با این فعالیت کودکان درکی از آن‌چه ذره‌بین می‌تواند نشان دهد و کارکرد آن به‌عنوان ابزار کمکی برای دیدن پیدا می‌کنند. پس با ورود به داستان می‌توانند تصور کنند که آن‌چه با ذره‌بین دیده نشود، خیلی خیلی کوچک‌تر از آن است که کسی متوجه‌اش شود و می‌تواند به راحتی وارد دماغ یک سگ، خرس یا انسان شود...

می‌توانید کودکان را تشویق کنید تصاویر کتاب را هم با ذره‌بین نگاه کنند. در تصاویر کوچک می‌توان با ذره‌بین جزئیات بسیاری را دید. این کار هم برای کودکان لذت‌بخش است و هم توجه آنان را به تصاویر جلب می‌کند.

شنیدن ناشنیده‌ها! - آشنایی با صدای ویولن

هدف: آشنایی با یکی از آلات موسیقی و حال و هوای آن، تجربه‌ی ملموس از تاثیر صدای ساز بر حالات روحی جانداران.

در بخش دیگری از داستان پیکو وارد فکر خرس می‌شود و به او دستور می‌دهد ویولن بنوازد. از کودکان بپرسید آیا تا به حال صدای نواختن ویولن را شنیده‌اند یا با شنیدن آن چه احساسی پیدا کرده‌اند. یک کلیپ از نواختن ویولن به آن‌ها نشان دهید یا اگر ممکن بود یک نوازنده‌ی ویولن را به کلاس دعوت کنید. یا اگر امکان این کار را ندارید، از گوشی همراه خود یک قطعه موسیقی ویولن پخش کنید. این‌که شنیدن صدای نواختن سازی چون ویولن چگونه ممکن است باعث تغییر رفتار خرس یا مردم شود، موضوعی است که باید تجربه‌ای ملموس از آن در اختیار کودک قرار گیرد تا بتواند به عنوان ناظر این ماجرا با شخصیت‌ها، احساسات و تغییرات آن‌ها همراه شود.

روایت با واژه‌های درهم‌ریخته

هدف: تقویت مهارت‌های خواندن و نوشتن، پرورش تخیل، درک غیرمستقیم پیرنگ.

در این کتاب سه موقعیت متفاوت از محدود شدن و ستم بر یک موجود مشخص،



تشریح و تصویر می‌شود. چگونگی این محدودیت و عامل محدودکننده، هر موقعیت را از موقعیت دیگر متمایز و نوع مداخله‌ی پیکو در هر موقعیت نیز در هر مرحله تغییر می‌کند.

پیش از ورود به داستان خوب است درکی غیرمستقیم از این تفکیک سه مرحله‌ای برای کودکان ایجاد کنیم.

کودکان را به گروه‌های چهار نفره تقسیم کنید به گونه‌ای که همه‌ی گروه‌ها فضایی مستقل برای گفت‌وگو و کار داشته باشند. از قبل حروف واژه‌های زیر را روی کارت‌های جداگانه بنویسید و حروف هر واژه را درون یک پاکت کوچک قرار دهید.

واژه‌های پیشنهادی برای هر گروه:

گروه ۱: سگ، زنجیر، زوزه

گروه ۲: خرس، پوزه‌بند، ویولن

گروه ۳: پادشاه، ستمگر، دختر

از هر یک از گروه‌ها بخواهید یک نفر نماینده بفرستند تا پاکت بازی‌شان را دریافت کنند، اولین پاکت هر گروه را که درون آن کارت‌های حروف واژه‌ی اول قرار دارد به هر نماینده بدهید. به هر گروه بگویید که حروف تشکیل‌دهنده‌ی یک واژه به آن‌ها داده شده است و با قرار دادن حروف در کنار هم آن واژه را پیدا کنند. سه واژه برای هر گروه در نظر گرفته شده است و با تکمیل هر واژه، حروف واژه‌ی بعدی را در اختیار نماینده‌ی گروه قرار دهید (می‌توانید هر بار نماینده را عوض کنید که همه مشارکت کنند). در نهایت وقتی همه‌ی گروه‌ها سه واژه‌ی گروه خود را کامل کردند از کودکان بپرسید اگر این سه واژه با داستان امروز مرتبط باشند، موضوع داستان چه خواهد بود؟ هر گروه را تشویق کنید که موضوع خود را به شکل یک نوشته‌ی کوتاه یا نقاشی، آماده و نتیجه را در کلاس ارائه کند.

توجه: ممکن است تعداد کودکان حاضر در نشست زیاد باشد، در این صورت رویدادهای دیگر داستان، مانند تصمیم پیکو برای آغاز جست‌وجوی‌اش با واژه‌های راهنمای (جادوگر، دسته، جارو) یا سایر رویدادها هم می‌توانند به بازی اضافه شوند. اما هدف این است که سه رویداد کلیدی کتاب حتما در بازی گنجانده شوند.

بلندخوانی کتاب

این کتاب زمینه‌ی مناسبی برای گفت‌وگوهای هنگام بلندخوانی فراهم می‌کند. اما بهتر است در خوانش نخست، کودکان را با پرسش‌های فراوان درگیر نکنیم. مگر آن‌که خود کودکان پرسش‌هایی را مطرح کنند. هنگامی که برای بار نخست کتاب را برای کودکان می‌خوانید، پرسش‌های کم‌تری مطرح کنید و آن‌ها را به گمانه‌زنی تشویق کنید. به آن‌ها اجازه دهید تصاویر کتاب را خوب ببینند و در فضای جادویی داستان غرق شوند.

در خوانش‌های بعدی می‌توانید پرسش‌های بیش‌تری مطرح کنید و کودکان را یاری کنید تا لایه‌های ژرف‌تر داستان را کشف کنند:

- بلندخوانی کتاب را از روی جلد و آستر بدرقه کتاب آغاز کنید. به کودکان اجازه دهید که تصویرها و جزئیات آن را ببینند. در آستر بدرقه از کودکان بپرسید که چه می‌بینند؟ توجه آن‌ها را به تابوت و گروه مردم سوگواری که در پی آن روان هستند جلب کنید. در صفحه‌ی عنوان نیز کمی مکث کنید تا کودکان تصاویر را به خوبی ببینند.
- سپس خواندن داستان را آغاز کنید. «او آن‌قدر کوچک بود که زیر دانه‌ی شن، میان گرد و خاک‌های پشت یک ساقه‌ی علف جای داشت...» از کودکان بپرسید پیکو کجاست؟ و چه شکلی است؟
- پیکو از کجا می‌دانست که جادوگر است؟ این سوال را از آن‌ها بپرسید و اجازه دهید فکر کنند و پاسخ دهند. از آن‌ها بپرسید: آیا تا به حال شده که شما هم توانایی یا استعدادی داشته باشید که نمی‌دانستید و بعداً به آن پی برده‌اید؟
- پیکو بر فراز سرزمینی بزرگ به پرواز درآمده بود که پادشاهی ستمگر فرمانروای آن بود. ما نیز به همراه پیکو این سرزمین را از بالا تماشا می‌کنیم. عجله نکنید، کودکان را به دیدن جزئیات و اتفاق‌های کوچک و بزرگی که در آن جریان دارد دعوت کنید و آن‌ها را تشویق کنید تا چیزهایی را که می‌بینند توصیف کنند. ساختمان‌ها، جانوران، قایق‌ها، رودخانه و آدم‌ها. از کودکان بپرسید آن‌ها چه می‌کنند. برای مثال از آن‌ها بخواهید کاخ پوشیده از گل سرخ را نشان دهند و بگویند چه‌طور فهمیده‌اند کسی آن‌جا زندانی شده است؟ با این حال همواره حوصله‌ی کودکان را مدنظر داشته باشید. هدف پاسخگویی کودکان به



پرسش‌های شما نیست. هدف درگیرکردن آن‌ها با داستان و ورود به دنیای خیالی کتاب است.



- در صفحه‌ای که پیکو به سراغ سگ می‌رود، از کودکان بپرسید زنجیر سگ کوتاه است یا بلند؟ سگ چه احساسی دارد؟
- در صفحه بعد از کودکان بپرسید «میخ‌کوب شدن» یعنی چه؟ معنای واژه‌ی میخ‌کوب شدن را با کمک گرفتن از تصویر به آن‌ها توضیح دهید. چرا سگ‌های دیگر هم با شنیدن صدای زوزه‌ی سگ شروع به زوزه‌کشیدن و غریدن کردند؟ چرا آن‌ها نمی‌دانستند که سگ‌ها می‌توانند این گونه زوزه بکشند؟ مگر سگ‌ها زوزه کشیدن بلد نیستند؟
- در صفحه‌ای که خرس و میدان را می‌بینیم، پس از خواندن متن، از کودکان بپرسید خرس چرا غمگین است؟ اگر غمگین است پس چرا می‌رقصد؟ به پای خرس چه بسته شده؟ اجازه دهید که خوب به جمعیت تماشاچییانی که در تصویر دیده می‌شوند نگاه کنند. آیا کودکانی هم در میان جمعیت حضور دارند؟ کجا؟ آن‌ها چه می‌کنند؟ پیرزن کجاست؟ او چه می‌کند؟ از آن‌ها بخواهید مرد با پاهای مصنوعی را در تصویر پیدا کنند. غیر از خرس، چند جانور دیگر هم در میدان هستند. توجه کودکان را به گربه و سگ‌های تصویر جلب کنید.
- در صفحه‌ی بعد که همه در حال رقصیدن به ساز خرس هستند به کودکان فرصت دهید تا جزئیات حرکات آدم‌ها، لباس‌ها و جانوران را ببینند. جانورانی که در صفحه‌ی قبل بودند اکنون کجا هستند و چه می‌کنند؟ آیا نتیجه‌ی جادوی پیکو برای خرس خوب بود؟ آیا خرس در پایان خوشحال بود؟
- در صفحه بعد که قصر پادشاه دیده می‌شود، پس از خواندن متن از کودکان بخواهید دختر پادشاه و کلید خوکی‌شکل را در تصویر نشان دهند. چه فصلی از سال است؟ لباس پادشاه چه رنگی است؟ چرا دورتادور قصر پادشاه دیوار کشیده شده؟ سربازان کجا هستند و چه می‌کنند؟
- از کودکان بپرسید چرا پسرک تنها است؟ کلاه پسرک چه رنگی است؟ لباس آدم‌های دیگر چه رنگی است؟ چرا هیچ‌کس به پسرک توجه‌ای نمی‌کرد؟
- در صفحه‌ای که مرغان دریایی دیده می‌شوند و پسرک در حال فریاد کشیدن

است، از کودکان بپرسید در پشت سر پسرک چه چیزهایی هست؟ در پشت میله‌های پنجره‌ها چه چیزی دیده می‌شود؟ آن‌ها که هستند؟ چرا آن‌جا هستند؟ این زندانیان در صفحه‌ی بعد وارد داستان می‌شوند.

- پس از خواندن متن صفحه‌ی بعد، از کودکان بپرسید چرا پیکو و پسرک همه‌ی زندانی‌ها را آزاد کردند؟ چرا زندان‌بان‌ها هنگام باز کردن زنجیرها دست‌های‌شان می‌لرزید؟

- در صفحه‌ی بعد بپرسید مردم چه چیزهایی در دست دارند؟ از کودکان بخواهید دود سیاه را در تصویر نشان دهند (دود پشت سر ایوان از پشت پنجره دیده می‌شود). چرا مردم نمی‌توانستند در برابر نگاه و فرمان پسرک مقاومت کنند و هر کاری او می‌گفت انجام می‌دادند؟ مگر پیکو در سر آن‌ها هم بود؟ یا فقط درون فکر ایوان بود؟

- در صفحه‌ی بعد، پس از خواندن متن بعد از کودکان بپرسید لباس پادشاه چه رنگی است؟ کلاه ایوان چه رنگی است؟ ایوان قدرت‌مندتر است یا پادشاه؟ آیا پادشاه واقعا متاسف و پشیمان است؟ از کودکان بخواهید در تصویر سگ‌ها را پیدا کنند. آیا در تصویر کودکانی غیر از ایوان هم دیده می‌شوند؟ آن‌ها کجا هستند؟

- در تصویر هجوم مردم به کاخ، از کودکان بپرسید چه اتفاقی افتاده است؟ نگهبان‌ها کجا رفته‌اند؟ مردم چه چیزی در دست دارند؟ (نردبان) از آن‌ها بخواهید شاهزاده خانم را نشان دهند. قرار است مردم با نردبان‌ها چه کنند؟ در تصاویر بعدی، که جشن و سرور برپاست، جزئیات زیادی وجود دارد. کودکان را تشویق کنید شخصیت‌های آشنای داستان را پیدا کنند. خرس کجاست و چه می‌کند؟ سگ کجاست و چه می‌کند؟ مردم چه می‌کنند؟ از کودکان بپرسید چه صدایی در تصویر می‌شنوند؟ توجه کودکان را به گوشه‌وکنار تصویر جلب کنید، اتفاق‌های زیادی در حال رخ دادن است: ماهی‌گیری در دریاچه‌ی یخ‌زده، قایق‌سواری روی رودخانه‌ی یخ‌زده، شل قرمزی و گرگ، پادشاه که در گوشه‌ی تصویر همچنان سینه‌خیز می‌رود و... از کودکان بخواهید مردم را ببینند در مورد حالت‌های‌شان گفت‌وگو کنند و حدس بزنند در این سرزمین چه اتفاقاتی خواهد افتاد...

- اما داستان هنوز تمام نشده است! در پایان داستان که پیکو اندیشه‌های



پلید جادوگران را نابود می‌کند، از کودکان بخواهید به تصویر نگاه کنند و بگویند چه جانوری را می‌بینند.

- صفحات بعدی متن ندارند اما تصاویر چیزهای زیادی برای روایت دارند. حتماً آن‌ها را به کودکان نشان دهید و درباره‌ی چیزهایی که می‌بینند با آن‌ها گفت‌وگو کنید.

فعالیت‌های پیشنهادی برای پس از بلندخوانی

گفت‌وگو و تصویرخوانی

پس از بلندخوانی کتاب می‌توانید به همراه کودکان بار دیگر کتاب را ورق بزنید و درباره‌ی داستان و تصاویر گفت‌وگو کنید. یا می‌توانید کتاب را در اختیار کودکان بگذارید تا خودشان داستان را مرور و هرچه قدر دل‌شان خواست تصاویر را نگاه کنند. سپس گفت‌وگو را متناسب با حوصله و علاقه‌ی کودکان پی بگیرید. دیدگاه‌های آنان را بشنوید. پیش‌داوری نکنید و دیدگاه‌ها و نتایج اخلاقی خود را به آن‌ها تحمیل نکنید. از کودکان بپرسید:

۱. قبل از رفتن پیکو درون دماغ سگ، سگ چه وضعی داشت؟ بعد که پیکو درون فکر او رفت چه شد؟ چه چیزی تغییر کرد؟ دیگران چه کردند؟ بعد که پیکو بیرون آمد چه شد؟ به نظر شما آیا سگ بدون پیکو هم می‌تواند زنجیرش را دوباره پاره کند؟

۲. قبل از رفتن پیکو درون فکرهای خرس، خرس چه حالتی داشت؟ چه فکر می‌کرد؟ وقتی پیکو درون سر خرس رفت چه چیزی تغییر کرد؟ مردم چرا با فرمان خرس شروع به رقصیدن کردند؟ چرا مردم به حرف او گوش می‌کردند؟ آیا پیکو درون فکرهای مردم هم رفته بود که آن‌ها مجبور شدند برقصند؟ یا فقط درون فکر خرس بود؟ آیا خرس قبل از رفتن پیکو درون سرش بلد بود برقصد؟ پس چرا قبل از این که پیکو درون فکر خرس برود او نمی‌توانست پوزه‌بندش را بردارد و ساز بزند؟ بعد از این که پیکو از فکر خرس بیرون آمد چه شد؟ مرد چه کرد؟ خرس بعد از بیرون آمدن پیکو از سرش چه حسی

داشت؟ به نظر شما خرس می‌تواند بدون پیکو در سرش هم یک بار دیگر ساز بزند و مردم را وادار به رقصیدن کند؟ چرا بله چرا خیر؟

۳. قبل از این‌که پیکو درون فکر پسرک برود، پسرک چه حالی داشت؟ مردم چه کار می‌کردند؟ (می‌توانید بار دیگر به تصویرها رجوع کنید) توجه کودکان را به سرهای پایین مردم هنگام راه رفتن جلب کنید. متن می‌گوید: آدم‌ها با پالتوهای سنگین، کلاه‌های پوستی کلفت با سرهای فروافتاده از کنار هم می‌گذشتند. از کودکان بپرسید چرا مردم سرهای‌شان فروافتاده بود؟ ادامه‌ی متن را بخوانید: چرا که از پادشاه می‌ترسیدند، آن‌ها در هراسی همیشگی به سر می‌بردند. بعد از این‌که پیکو درون فکرهای پسرک رفت چه دید؟ ایوان اول از مردم چه خواست؟ (کیک شکلاتی). مردم چه کردند؟ چرا به حرف‌های پسرک گوش می‌کردند؟ آیا پیکو در سر آنان هم بود؟ یا آن‌که پسرک خیلی قدرت‌مند شده بود؟ چرا پسرک زندانی‌ها را آزاد کرد؟ چرا وقتی پسرک از مردم خواست که پادشاه را به نزدش بیاورند، مردم اطاعت کردند؟ آیا نمی‌ترسیدند؟ چرا پادشاه از پسرک می‌ترسید؟ وقتی پیکو از فکر ایوان بیرون آمد چه شد؟ آیا همه چیز به حالت قبل برگشت؟ آیا وقتی پیکو



از فکر پسرک بیرون آمد پادشاه ستمگر دوباره برگشت؟ آیا مردم دوباره به حالت قبل بازگشتند؟ چرا با آن‌که پیکو از فکر ایوان بیرون آمده بود پادشاه ستمگر دیگر قدرت‌اش را به دست نیاورد؟ چرا مردم پیش از این‌که پسرک به آن‌ها دستور بدهد پادشاه را بیرون کنند، خودشان به فکر این کار نیفتاده بودند؟

جست‌وجوی تغییرات در تصاویر

در هر مرحله از داستان، با وارد شدن پیکو به سر یک موجود چیزهای زیادی در رفتار و کنش شخصیت‌ها تغییر می‌کند. این تغییرات در تصاویر کتاب بازتاب می‌یابند. می‌توانید این تغییرات را با کودکان در تصاویر جست‌وجو کنید یا توجه آنان را به این تغییرات جلب کنید:

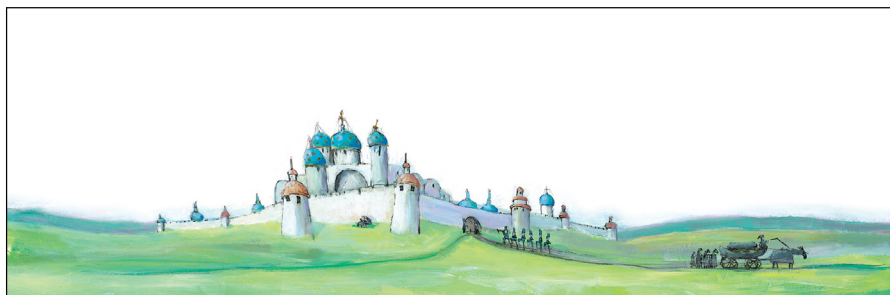


آغاز داستان را با پایان داستان مقایسه کنید.

درباره‌ی این تصویر آخر بیش‌تر با کودکان گفت‌وگو کنید:

از آن‌ها بپرسید چه کسانی در تصویر دیده می‌شوند؟

- سگ که بدون زنجیر جلوتر از همه در حال دویدن است، شاهزاده خانم و همسرش (که شباهت عجیبی به مرد صاحب خرس دارد!)، خرس که می‌نوازد، کشاورز با صورت باندپیچی شده که پای کوبان به دنبال خرس در حرکت است و نیز پیرزن، پیکو و مادرش، زندانیان و زندانبان و...
- از آن‌ها بپرسید مگر پیکو از فکر آن‌ها بیرون نیامده؟ پس چرا سگ آزاد است، خرس ویولن می‌زند و همه باز در حال پایکوبی هستند؟!



توجه: تصویرهای بالا تنها چند نمونه بودند. شما می‌توانید تغییرات تصاویر را در حالت و رنگ تصویر سگ، پیش و پس از ورود پیکو به سرش، در حالت پادشاه و حالت بدنش پیش و بعد، و حالت مردم پیش و پس از رقصیدن به ساز خرس و... نیز جست‌وجو و درباره‌ی آن با کودکان گفت‌وگو کنید.



جدول رخداده‌ها

هدف: درک پیرنگ، شناخت شخصیت‌ها و کنش‌ها.
می‌توانید پس از گفت‌وگو، جدولی مانند زیر به کودکان بدهید و از آن‌ها بخواهید که آن را تکمیل کنند.

پیکو وارد سر چه کسی شد	قبل از این که پیکو وارد سر او بشود، چگونه بود؟	هنگامی که پیکو وارد سر او شد چه اتفاق‌هایی افتاد؟	وقتی پیکو بیرون آمد چه شد؟
۱- سگ			
۲- خرس			
۳- پسرک			

پیکوی من و آرزویی که برآورده می‌کند!

(برگرفته از کارگاه آموزشی ماریت تورن‌کویست، تصویرگر کتاب «پیکو جادوگر کوچک»، بهار ۱۳۹۷، موسسه‌ی پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان)

در کتاب تصویری از پیکو وجود ندارد، هنرمندِ تصویرگر آگاهانه و هدفمند تصویری از پیکو ارائه نداده است. به این ترتیب هر کودک می‌تواند پیکوی خود را تخیل کند. از کودکان بخواهید در ذهن‌شان تصور کنند که پیکو چه شکلی است و سپس به هر کدام کاغذی بدهید و از آن‌ها بخواهید که پیکوی خود را نقاشی کنند. از کودکان بپرسید که دوست دارند پیکو چه چیزی را تغییر بدهد؟ یا چه آرزویی را برآورده کند؟ از آن‌ها بخواهید زیر نقاشی‌شان از پیکو، تغییری را که دوست دارند پیکو ایجاد کند یا آرزویی را که دوست دارند برآورده کند بنویسند.

توجه: بهتر است به کودکان کمک کنید تا تصویر کلیشه‌ای از جادوگر را از ذهن‌شان خارج کنند. اگر بدون گفت‌وگو از آن‌ها بخواهیم پیکوی جادوگر را نقاشی کنند، پیکوی کودکان مشابه یک‌دیگر و مشابه کلیشه‌ی رایج جادوگران خواهد شد. پس بهتر است قبل از شروع کار در این باره با کودکان گفت‌وگو کنید تا بتوانند آزادانه و با ذهنی باز نقاشی کنند. پیکوی آن‌ها می‌تواند هر چیزی و به هر شکلی باشد. می‌تواند زن باشد یا مرد، پرنده باشد یا حیوان، یا یک موجود خیالی، می‌تواند خیلی کوچک باشد یا خیلی بزرگ و... پیکو حتا می‌تواند بدون شکل باشد و فقط رنگ باشد و...

برای این که کار نقاشی کودکان حالتی معماگونه و جادویی پیدا کند و جادوگر کودکان از دل تاریکی بیرون بزنند می‌توانید در صورت امکان از مقوای سیاه استفاده کنید. به هر کودک یک مقوای سیاه رنگ (به اندازه‌ی A4) بدهید. و برای نقاشی روی این مقوای سیاه، پاستل روغنی یا گچی و مدادرنگی در اختیار آن‌ها بگذارید. خوب است با استفاده از شابلونی که از قبل تهیه کرده‌اید روی مقوای کودکان یک کادر بکشید (مشابه تصویر زیر). به کودکان تاکید کنید که دور را خالی بگذارند. از آن‌ها بخواهید پیکوی خود را در بالای صفحه نقاشی کنند و آن‌چه را آرزو دارند پیکو برآورده کند یا تغییر دهد، در پایین کادر بنویسند. بعد از این فعالیت، کودکان می‌توانند از پیکوی خود و آرزوهای‌شان بگویند. می‌توانید نمایشگاهی از این پیکوهای جادویی کودکان ترتیب دهید

محل نقاشی
محل نوشته

بازی دومینو

هدف: درک مفهوم تاثیر متقابل پدیده‌ها بر یک‌دیگر، تقویت تمرکز، تقویت مهارت‌های تجسم هندسی، کار گروهی، ایجاد هیجان.

با کمک کودکان با استفاده از قطعه چوب‌های کوچک، دومینو بازی کنید. با چیدن این قطعات چوبی پشت سر هم و فرو ریختن آن‌ها می‌توان شکل‌ها و تصاویر زیبایی به وجود آورد، از شکل و مسیرهای خیلی ساده گرفته تا شکل‌ها و مسیرهای بسیار پیچیده. درست کردن مسیر دومینو به صورت گروهی برای کودکان بسیار هیجان‌انگیز است. پس از پایان بازی با کودکان درباره‌ی مکانیزم این بازی گفت‌وگو کنید. از کودکان بپرسید چرا هنگام بازی گاهی مسیر دومینو از حرکت باز می‌ایستد؟ به کودکان بگویید که تغییر یک چیز روی چیزهای دیگر تاثیر می‌گذارد. درست مثل دومینو. که با افتادن یک قطعه، قطعات دیگر هم به صورت سلسله‌وار حرکت می‌کنند و شکل‌های زیبایی به وجود می‌آورند. اگر یک قطعه تکان نخورد مسیر دومینو از حرکت باز می‌ایستد.



تمرین خواندن مروری و جست‌وجوی هدفمند در متن

هدف: تقویت مهارت‌های خواندن و درک مطلب.

تعدادی از جمله‌های کتاب را از پیش انتخاب کنید. این جملات می‌توانند جمله‌هایی باشند که واژه‌های دشوارتری برای کودکان دارند یا جمله‌هایی که حس هر بخش از داستان را بهتر نشان می‌دهند. جمله‌ها را روی برگه‌های کوچکی تایپ کنید یا بنویسید. این برگه‌ها را در اختیار کودکان قرار دهید و از آن‌ها بخواهید هر جمله را در متن بیابند. با پیدا شدن هر جمله آن برگه را تحویل بگیرید و برگه‌ی جدیدی را در اختیارشان قرار دهید.

این بازی را می‌توانید در گروه‌های دو یا سه نفری نیز انجام دهید. می‌توانید به هر گروه جمله‌های متفاوت بدهید و هر گروه که جمله‌های‌اش را پیدا کرد، آن‌ها را با گروه دیگر عوض کند.

سپس از کودکان بخواهید همه با هم این جمله‌ها را به ترتیبی که در داستان آمده‌اند کنار هم بچینند.

