

ازوپ در کلاس درس

۶۶ نمایشنامه پندآموز



● برای کودکان ۱۲ تا ۱۸ سال و مرشدان و معلمان آنها

در برداشتی از افسانه های ازوپ

افسانه پردازی های باستان

ترجمه و پیشه ارج جهان شاهی



کتاب کودک و نوجوان

ازوپ در کلاس درس

۶۶ نمایشنامه پند آموز

● برای کودکان ۸ تا ۱۲ سال و مربیان و معلمان آنها

□ پیش از آنکه کتاب را در اختیار کودک بگذارید، صفحه ۲۷۱ را بخوانید.

● از این نمایشنامه ها می توان، با موافقت نویسنده، برای تهیه فیلمهای عروسکی و مانند آن، برنامه های رادیویی و تلویزیونی برای کودکان استفاده کرد.

در دفتر کتب کتابخانه ملی

شماره ۹۵۸۹۸

ثبت گردید.



برداشتی از افسانه های ازوپ

افسانه پرداز یونان باستان



ترجمه و نوشته ایرج جهانشاهی

به نویسندگان و ناشرانی هدیه می‌کنم که
می‌کوشند کتابهایی در زمینه‌های خالی و
گمیب ادبیات و خواندنیهای کودکان و
نوجوانان انتشار دهند .



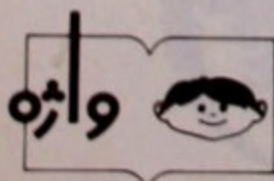
ازوپ در کلاس درس

بازپرداختی از افسانه‌های ازوپ
افسانه‌پرداز یونان باستان
ترجمه و نوشته ایرج جهانشاهی
نقاشی از شهره امامی ، حجت کسرایان
و محمد تهرانی

طرح جلد از فریدون جهانشاهی
کارگزار چاپ : سازمان قلم
چاپ اول ۵۰۰۰ ، اردیبهشت ماه ۱۳۶۳
جاب و صحافی : چاپخانه مینو



کلیه حقوق چاپهای بعدی
برای نویسنده محفوظ است .
تهران ، خیابان دکتر فاطمی ،
روبه‌روی سازمان آب ، شماره ۱۵۹



۶۵۱۴۲۲
تلفن : ۶۵۴۷۷۰

کتاب کودک و نوجوان

در این کتاب:

| صفحه | |
|------|-------------------------------|
| ۴ | ازوپ در کلاس درس |
| ۷ | ۱۶ نمایشنامه برای دو بازیگر |
| ۵۷ | ۲۲ نمایشنامه برای سه بازیگر |
| ۱۳۹ | ۱۳ نمایشنامه برای چهار بازیگر |
| ۱۹۷ | ۷ نمایشنامه برای پنج بازیگر |
| ۲۲۹ | ۸ نمایشنامه برای شش بازیگر |
| | سخنی با بزرگترها |
| ۲۷۱ | در باره این کتاب |
| ۲۸۳ | ازوپ که بود؟ |
| ۲۹۸ | ازوپ و لقمان حکیم |

سه، یا چهار، یا پنج کودک دیگر به صورت یک برنامهء نمایشی، در خانه یا کلاس درس، برای خویشان یا دوستان و همکلاسانت بازی کنی. برای این کار نیازی به تالار نمایش و وسایلی نداریم که در دسترس نباشد. در پایان هر نمایشنامه برایت نوشتهام که وسیلهء نمایش و راه و روش به نمایش درآوردن آن چیست.

● به روی صحنه آوردن اهریک از این نمایشنامهها بیش از ۵ تا ۱۰ دقیقه از وقت کلاس را نمیگیرد. این نمایش خستگی فکری را از میان میبرد و به دانشآموز شادابی و آمادگی یادگیری درس بعدی میبخشد.

● در پایان هر نمایشنامه یک نکته یا پند آمده است. می توانی آن را با خطی بسیار دُرشت و خوانا روی کاغذی بزرگ بنویسی و در پایان نمایش به تخته سیاه یا دیوار بزنی، یا همان وقت با گچ روی تخته سیاه بنویسی. این نوشته می تواند بهانه ای باشد برای بحث کلاس در بارهء نکته یا پندی که در پایان نمایشنامه آمده است. این بحث به تو آندیشیدن و استدلال کردن و بازشناختن سخن و راه و روش درست از نادرست را می آموزد.

● نمایشنامه های این کتاب می توانند راه و روش نمایشنامه نویسی را به تو بیاموزند. از این راه می توانی هر داستان یا افسانه یا قصه ای را به صورت نمایشنامه درآوری.

در پایان این کتاب برای پدر و مادر و معلم عزیزت نوشتهام که چه استفاده هایی از این کتاب می توان کرد. در بارهء زندگی ازوپ و زندگی لقمان حکیم هم برای آنها نکته هایی نوشتهام. می دانم که آن عزیزان تو را یاری می کنند تا همه چیز را در بارهء این کتاب بدانی و از نمایشنامه های آن بیشتر استفاده کنی.

با محبت فراوان،

دوست تو،

۲۰ دی ماه ۱۳۵۸



نمایشنامه‌هایی

برای

دو دانش‌آموز

نمایشنامه‌هایی برای دو دانش‌آموز

- ۱ - طاووس و دُرنا
- ۲ - گرگ و بُزِ کوهی
- ۳ - موش و گاو
- ۴ - مَلَخ و جُغد
- ۵ - گرگ و سگ
- ۶ - شیر و گاو میش
- ۷ - دو قورباغه
- ۸ - کلاغ و روباه
- ۹ - مرد و غولِ جنگل
- ۱۰ - گرگ و بَره
- ۱۱ - پسرک و فَنَدُق
- ۱۲ - کُک و گاو
- ۱۳ - خر و گرگ
- ۱۴ - مُراز و روباه
- ۱۵ - عُقاب و شاهین
- ۱۶ - رَهْمَن‌زادانِ ساحل

۱ طاووس و دُرنا

بازیگران : یک طاووس

یک دُرنا

جای بازی : کنار یک جنگل

طاووس : همه دارند به من نگاه می کنند ! به پرهای قشنگم نگاه می کنند !

به رنگهای درخشانم نگاه می کنند ! راستی راستی که چقدر

من زیبایم ! بله ، من زیباترین پرندۀ این جنگلم ! من آن قدر

زیبایم که پرندۀهای دیگر به من حسودی می کنند !

دُرنا : باز هم که تو داری از خودت تعریف می کنی !



طاووس : چرا تعریف نکنم ! جامه‌ای به‌زیبایی جامهء پادشاه دارم .
فقط به رنگهای طلایی و ارغوانی پرهام نگاه کن ! اینها به
رنگ همان جامه‌هایی نیستند که پادشاه می‌پوشد ؟

درنا : بله ، خیلی قشنگند !

طاووس : گفتم قشنگ ؟ قشنگ ؟ من باشکوهم ! پرهام به رنگهای
رنگین گمانند !

درنا : بله ، تو خیلی رنگارنگی .

طاووس : ولی ، بیچاره تو ! تو رنگ‌پریده‌ای ! حتی بالهایت هم ذره‌ای
رنگ ندارند . خیلی خیلی رنگ‌پریده‌ای . بیچاره تو !



درنا : آقا طاووسه ، هرچه دربارهٔ من می‌گویی کاملاً " درست است .
ولی ، بگذار چیزی را هم که فکر می‌کنم تو دربارهٔ من نمی‌دانی
خودم برایت بگویم .

طاووس : چه چیز ممکن است تو داشته‌باشی که من بهتر از آن رانداشته
باشم ؟

درنا : من کاری می‌توانم بکنم که تو نمی‌توانی بکنی .

طاووس : چه کاری ؟

درنا : من می‌توانم به آسمانها پرواز کنم و با ستاره‌ها حرف بزنم !
تنهاکاری که تو می‌توانی بکنی این است که روی زمین خُرامان
خُرامان راه بروی . آقا طاووسه ، تو این پرهای قشنگ را برای
خودت نگهدار . من هم می‌خواهم همان پرنده‌ای باشم که
می‌تواند پرواز کند !

نگته : زیبایی یک پرنده همیشه به پرهای زیبای او نیست .

جامه به اندازه قامت خوش است .

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* طاووس را برانگیزید که به راستی خُرامان خُرامان راه برود .

* درنا را برانگیزید که با گستردن دستهایش ، به جای بالها ،

در سراسر کلاس درس نمایشگر پرواز در آسمان باشد .

۲ گِری و بُزکوهی

بازیگران : یک گری

یک بُزکوهی

جای بازی : پرتگاهی در یک کوهستان . بزی در لَبه پرتگاه مشغول
چَراست و گری در پایین پرتگاه به بزی نگاه می‌کند .

گری : امروز بدترین روز زندگی من است . حتّی نتوانسته‌ام یک
جُنبنده هم برای صبحانه‌ام شکار کنم . خیلی گرسنه‌ام !
نمی‌دانم چه‌کار باید بکنم که آن بزی ، از آن بالا ، بیاید این
پایین ، کنار من ! آن وقت ، می‌توانم ناگهان به‌او حمله کنم !
سلام ، خانم بزه ! از بالای آن پرتگاه صدای مرا می‌شنوی ؟

بُزکوهی : بله ، آقا گریه ، صدایت را می‌شنوم . چه‌کار داری ؟

گری : کاری ندارم . فقط نگرانت هستم که آن بالا ، لَبه پرتگاه ،
ایستاده‌ای .

بُزکوهی : نگران نباش ، نمی‌افتم پایین .

گری : ولی ، اگر افتادی ، پاهایت می‌شکند ، خانم بزه . این خیلی
دردناک است !

بُزکوهی : آقا گریه ، متشکرم که این قدر نگرانِ منی ، اما من اینجا کاملاً "

در آمن و آمانم .

گرگ : ولی ، خانم بزه ، هیچ می دانی که علفهای اینجا چقدر سرسبزتر

از علفهای آنجاست ؟

بُزکوهی : آقاگرگه ، علفهای این بالا هم خوب و خوشمزه است .

گرگ : ولی ، خانم بزه ، علفهای این پایین بهترین علفهای دنیاست .



بزکوهی : آقاگرگه ، بازهم متشکرم که این قدر مهربانی و به فکر منی .

گرگ : خانم بزه ، یقین داری که عقیده‌ات را تغییر نمی‌دهی ؟

بزکوهی : بله ، یقین دارم که عقیده‌ام را تغییر نمی‌دهم .

گرگ : چرا ، خانم بزه ؟

بزکوهی : برای اینکه ، آقاگرگه ، تو را خیلی خوب می‌شناسم که چقدر

حُقه‌بازی ! تو نگران صبحانه من نیستی ، نگران صبحانه

خودت هستی . اگر از این پرتگاه پایین بیایم ، صبحانه تو

خواهم شد .

گرگ : خانم بزه ، به من اعتماد نمی‌کنی ؟

بزکوهی : آقاگرگه ، بازهم متشکرم که از من دَعَوَت می‌کنی که پیش تو

بیایم ، ولی نمی‌توانم دَعَوَت را قبول کنم .

نکته : پیش از آنکه هر پیشنهاد یا دَعَوَتی را بپذیری ، خوب

درباره آن فکر کن .

آدم عاقل به بیشتر نزنند مُشت .

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* پرتگاه می‌تواند یک صندلی بر روی میز معلم باشد .

* بز روی صندلی می‌ایستد و گرگ در کف کلاس درس .

* گرگ را برانگیزید که خیلی مهربان و چاپلوس حرف بزند .

۳ موش و گاو

بازیگران : یک موش

یک گاو

جای بازی : نزدیک خانه‌ای روستایی در یک گشتزار

موش : صدای خُر خُر آقا گاو بلند شده است . پیدا است که توی چراگاه

خوابش برده است . حالا می‌روم و پایش را گاز می‌گیرم !

موش از گاوی که در علفزار خوابیده است آهسته بالا می‌رود

و پای او را محکم گاز می‌گیرد .

گاو : آخ ! آخ ! دردم آمد ! تلافیش را درمی‌آورم . حالا می‌بینی ،

موش کوچولو !



گاو سعی می‌کند که موش را بگیرد ، ولی موش فرار می‌کند و به لانه‌اش ، که سوراخی است در دیوار خانه‌ای در گشتزار ، پناه می‌برد .

موش کوچولو ، تو نمی‌توانی از دستم فرار کنی ! برای اینکه هم زورم زیاد است و هم نیرومندم ! دیوار را روی سوراخ کوچک خراب می‌کنم و می‌گشمت !

گاو مَع مَع می‌کند و مَع مَع می‌کند . بعد ، سرش را به دیوار می‌گذارد و فشار می‌دهد ، ولی فقط سرش درد می‌گیرد و دیوار خراب نمی‌شود . بازهم و بازهم سرش را به دیوار می‌گذارد و فشار می‌دهد . عاقبت ، آن قدر از این همه زور ورزی خسته می‌شود که از این کار دست می‌گشد .

فهمیدم که چه کار باید بکنم آقا موشه ! همین جا ، جلو سوراخ ، دراز می‌کشم و تا از سوراخ بیرون آمدی می‌گیرمت . تمام روز را منتظر می‌مانم تا عاقبت از تو انتقام بگیرم . من یک گاو پر زور و نیرومندم . وقتی که به چنگم افتادی ، نابودت می‌کنم .

گاو انتظار می‌گشد و انتظار می‌گشد ، ولی چیزی نمی‌گذرد که خوابش می‌برد و صدای خُر خُرش بلند می‌شود .

موش : به این آقا گاو « خُر خُر و گوش کن ! حالا من دُر دکی از سوراخم بیرون می‌آیم و خیلی آهسته می‌روم و بازهم پایش را گاز

می گیرم، تا او باشد که زیر پایش را نگاه کند و ما موشها را له نکند .
موش ، خیلی آهسته ، از سوراخش بیرون می آید . می رود و
همان پای گاو را محکم گاز می گیرد ، و فوری فرار می کند و به
سوراخش برمی گردد .

گاو : آخ ! آخ ! آخ ! دَر دَم آمد !

گاو ، ناله گنان از درد پایش ، به چراگاه برمی گردد .

نکته : گاهی هم یک موجود کوچک و ناچیز می تواند بیش از
یک موجود بزرگ و نیرومند آزار برساند .

دست بالای دست بسیار است .

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* یک صندلی در نزدیکی میز معلم می تواند جای مناسبی برای
خوابیدن گاو در چراگاه باشد .

* از زیر میز معلم می توان به جای سوراخ موش استفاده کرد .

* موش باید آهسته و نگران و ترسو ، پابرچین پابرچین ، برود
و پای گاو را گاز بگیرد .

* صدای خرخر گاو ، هنگامی که خوابیده است ، و صدای مَع مَع
او ، هنگامی که به دیوار (میز معلم) فشار می آورد ، و صدای
ناله اش ، هنگامی که به چراگاه برمی گردد ، باید بلند باشد .

۴ مَلَخ و جُغد

بازیگران : یک جُغد

یک ملخ

زمان و جای بازی : روز است . در یک جنگل ، در سوراخ درختی ، جُغدی نشسته است و ملخی روی علفهای زیر آن درخت جَست و خیز می‌کند .

ملخ : چیرپ ! چیرپ ! چیرپ ! چیرپ ! چیرپ ! چیرپ ! چیرپ !
چیرپ ! چیرپ ! چیرپ ! چیرپ ! چیرپ !

جُغد : خانم ملخه ، می‌شود از تو خواهش کنم که کاری برایم انجام بدهی ؟

ملخ : بله ، حتماً ! چه کاری ، آقا جُغده ؟

جُغد : می‌دانی که من یک جُغدم . همهٔ جُغدها شب تا صبح بیدارند و روزها می‌خوابند . خواهشم این است که می‌شود بروی جای دیگری و چیرپ چیرپ کنی ؟ آخر ، من می‌خواهم بخوابم و صدای چیرپ چیرپ تو نمی‌گذارد .

ملخ : ولی من دلم می‌خواهد که همین‌جا چیرپ چیرپ کنم ! چیرپ !
چیرپ ! چیرپ ! چیرپ ! چیرپ ! چیرپ ! چیرپ !

جَفَد : خانم ملخه !
 ملخ : بله ، آقا جَفَدِه !
 جَفَد : این جنگل خیلی خیلی بزرگ است . چرا نمی روی جای دیگری
 چیرپ چیرپ کنی ؟ حتما " توی جنگلی به این بزرگی جای
 دیگری هم پیدا می شود که تو از آن خوشت بیاید .
 ملخ : نه ، توی این جنگل ، اینجا تنها جایی است که من از آن
 خوشم می آید . چیرپ ! چیرپ ! چیرپ ! چیرپ ! چیرپ !
 چیرپ ! چیرپ ! چیرپ !



جغد

: خانم ملخه!

ملخ

: بله، آقا جفده!

جغد

: اگر اینجا تنها جایی است که تو دوست داری چیرپ چیرپ

کنی، می شود از تو یک خواهش دیگر بکنم؟

ملخ

: حتماً، آقا جفده! خواهش چیست؟

جغد

: می شود خیلی آهسته چیرپ چیرپ کنی؟

ملخ

: نه، من همیشه خیلی بلند چیرپ چیرپ می کنم، برای اینکه

چیرپ چیرپ من خیلی زیباست! چیرپ! چیرپ! چیرپ!

چیرپ! چیرپ!

جغد

: خانم ملخه!

ملخ

: بله، آقا جفده!

جغد

: تازه دارم می فهمم که چیرپ چیرپ تو چقدر زیباست! شاید

هم چیرپ چیرپ تو زیباترین چیرپ چیرپ این جنگل باشد.

ملخ

: متشکرم، آقا جفده! تو چقدر مهربانی که از چیرپ چیرپ من

تعریف می کنی!

جغد

: بله، مطمئن هستم که چیرپ چیرپ تو زیباترین چیرپ چیرپ

دنیاست.

ملخ

: متشکرم، باز هم متشکرم، آقا جفده! چیرپ! چیرپ! چیرپ!

چیرپ! چیرپ! چیرپ! چیرپ!

جغد

: حالا که من از صدای چیرپ چیرپ زیبای تو خوابم نمی برد،

چرا تو نمی‌پری و نمی‌آیی بالای این درخت ، پیش من ؟ این
سوراخ پر از شیرهای خوشمزه است . بیا و در خوردن آنها
با من شریک شو . این شیرها از صدای تو خیلی شیرینتر
است .

ملخ : متشکرم ، آقا جغد ! دَعَوَت را قبول می‌کنم .

ملخ می‌پرد و به سوراخی که جغد در آنجا زندگی می‌کند
می‌رود . جغد ، در یک چشم به هم زدن ، ملخ را می‌خورد .

نکته : اگر همیشه به دیگران آزار برسانی ، خودت هم ممکن
است آزار ببینی .

از مَکافاتِ عَمَلِ غافلِ مَثُو !

مُولوی

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

- * یک صندلی بر روی میز معلم می‌تواند آشیانه جغد باشد .
- * ملخ باید در کف کلاس درس ، کنار میز معلم ، جست و خیز کند .
- * چیرپ چیرپ ملخ باید بلند و روشن باشد . ملخ باید با گفتن هر چیرپ جست بزند .
- * جغد می‌تواند با انداختن پَتو یا پارچه بزرگی بر روی ملخ نشان بدهد که ملخ را خورده است .

گرگ و سگ ۵

بازیگران : یک گرگ

یک سگ

جای بازی : کنار یک جنگل

گرگ : خوشابه حال و روزت! تو چاق و سرحالی، ولی من، از سرتاپا، پوست و استخوانم. روز و شب، توی این جنگل، دنبال غذایی می‌گردم که پیداکنم و بخورم، ولی بیشتر وقتها از گرسنگی نا ندارم. تو چه‌کار می‌کنی که بی‌غذا نمی‌مانی و چنین حال و روز خوشی داری؟

سگ : توهم می‌توانی حال و روزی به‌خوشی حال و روز من داشته باشی.

گرگ : درست نمی‌فهمم. چطور می‌توانم؟

سگ : خوب، من هرروز، به‌طور مرتب، غذا می‌خورم. روزهای تعطیل هم سورچرانی می‌کنم.

گرگ : هنوز هم حرفه‌ایت را درست نمی‌فهمم.

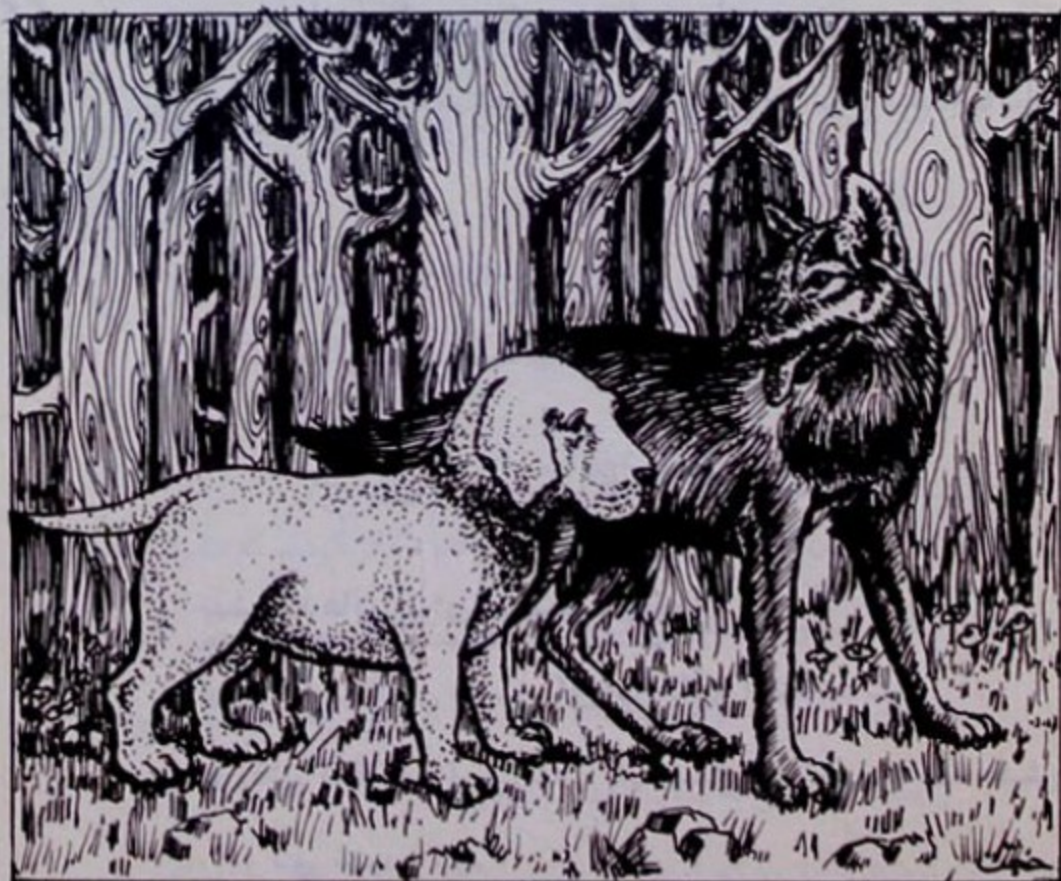
سگ : ببین! صاحبم هرروز به‌من غذا می‌دهد، برای اینکه از خانه‌اش نگهداری می‌کنم و نمی‌گذارم دزدها به‌آن خانه نزدیک بشوند.

گرگ : یعنی صاحبیت ، فقط برای اینکه از خانه‌اش نگهبانی می‌کنی ،
به تو غذا می‌دهد ؟

سگ : بله ، همین‌طور است ! صاحبم اغلب نوازشم می‌کند و غذاهای
خوشمزه‌تری هم به من می‌دهد . با من بیا برویم تا خانه‌ای را
که از آن نگهبانی می‌کنم به تو نشان بدهم .

گرگ : بله ، دلم می‌خواهد که بیایم و خانه‌ای را که تو نگهبان آن
هستی ببینم ، ولی ، بگو ببینم ، آن زخمی که دُور تا دُور
گردنت می‌بینم جای چیست ؟

سگ : آهان ! این را می‌گویی ؟ چیزی نیست . جای قلاده‌ای است



که صاحبم شبها مرا با زنجیر به آن می بندد .

گرگ : یعنی می گویی که تو را زنجیر می کنند ؟

سگ : بله ، مگر چه عیبی دارد ؟

گرگ : یعنی می گویی که تو آزاد نیستی که به هر جا که دلت می خواهد

بروی ؟ یعنی می گویی که تو نمی توانی هر وقت به هر جا که دلت

می خواهد بروی و گردش کنی ؟

سگ : وقتی که صاحبم مرا با زنجیر بسته است ، نه .

گرگ : پس ، خدا حافظ ، دوست من !

سگ : بگو ببینم ، چرا داری این طور فرار می کنی ؟

گرگ : درست است که من پوست و استخوانی بیشتر نیستم ، ولی

دست کم آزادم که به هر جا که دلم می خواهد بروم . خدا حافظ !

نکته : کسی نمی خواهد در زنجیر باشد ، حتی اگر آن زنجیر

را از طلا ساخته باشند .

بهشت آنجاست که آزادی نباشد .

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* از سراسر کلاس درس برای این بازی استفاده شود .

* وقتی که گرگ فرار می کند ، باید صدایش و آخرین جمله هایش

از دور شنیده شود .

شیر و گاومیش ۶

بازیگران : یک شیر

یک گاومیش

جای بازی : کنار یک جنگل

شیر : چه گاومیش خوبی توی چراگاه است ! خیلی دلم می‌خواهد او
ناهار امروز من باشد ، ولی آن قدر بزرگ است که می‌ترسم به
او حمله کنم . شاید بتوانم حیل‌های به‌کار ببرم که توی غار
من بیاید . آن وقت ، گرفتنش برای من راحت‌تر است
سلام ، آقا گاومیشه !

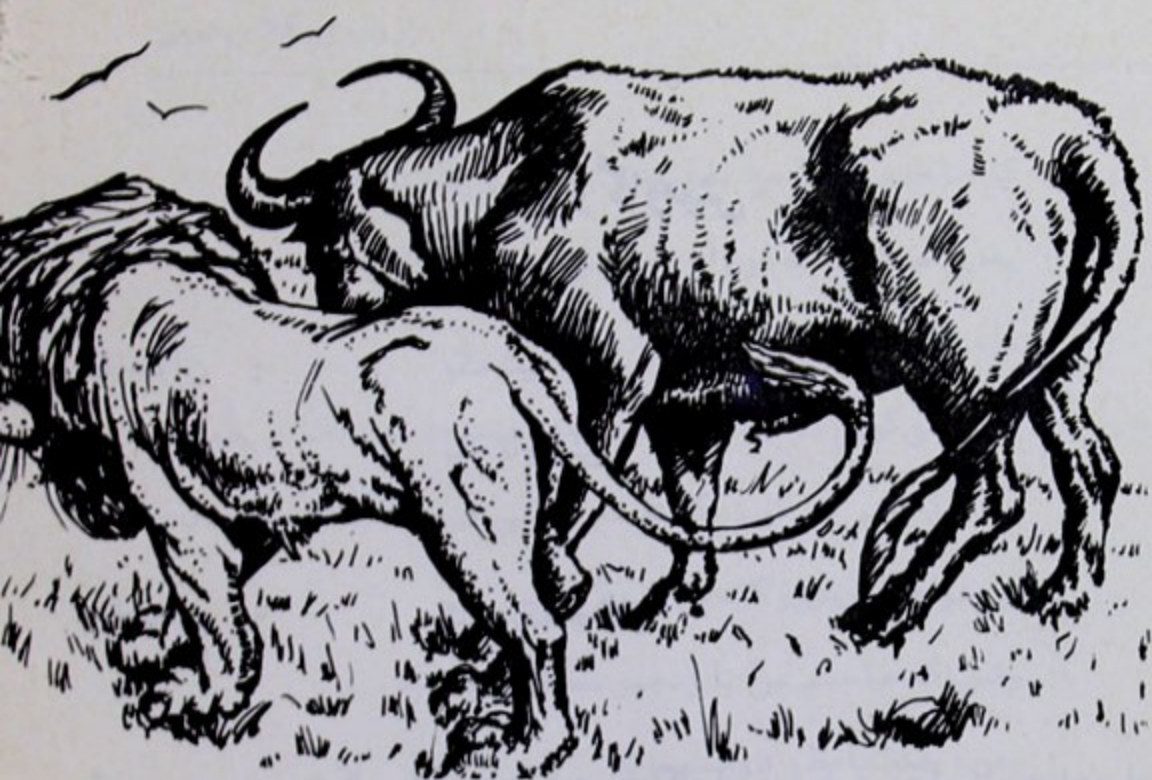
گاومیش : سلام ، آقای شیر ! حالتان چطور است ؟

شیر : متشکرم ، خوبم . داری چه کار می‌کنی ؟

گاومیش : دارم می‌چرم ، چطور مگر ؟

شیر : من همین حالا یک گوسفند شکار کردم . فکر کردم که شاید توهم
دلت بخواهد بیایی به‌خانه ، من و ناهار مهمان من باشی .
خیلی تازه و خوشمزه است . حتماً " از این غذا خوشت خواهد
آمد . هم‌ه‌اش که نباید علف بخوری !

گاومیش : چه شده است که از من دَعَوَت می‌کنید که بیایم و از گوسفند



شما بخورم ؟ چرا همماش را خودتان به تنهایی نمی خورید ؟

شیر : آخر ، برای این دَعَوَت می کنم که تو دوست من هستی .
می آیی ؟

گاومیش : بله ، می آیم . من به دوستی شما افتخار می کنم ، آقای شیر !
هر دو توی جنگل می روند تا جلو غار شیر می رسند .

شیر : خوب ، عاقبت رسیدیم ! آقا گاومیشه ، چرا داری پَس پَس
می روی ؟

گاومیش : برای این دارم پَس پَس می روم که از گوسفندی که گفتید اثری
نمی بینم . تنها چیزی که می بینم یک دیگ خیلی بزرگ است
روی یک اُجاقِ پراز آتش . فکر می کنم که من همان گوسفندی
باشم که داشتید درباره اش حرف می زدید .

شیر : از حرفهایت چیزی سردر نمی آورم .



گاومیش : ولی خودم سردر می‌آورم که دارم چه می‌گویم ! خدا حافظ،
آقای شیر ! شاید روزی روزگاری بتوانم با شما نهار بخورم .

نکته : پیش از آنکه قدم برداری ، جلو پایت را نگاه کن !

صُحْبَتِ نَک و سَبَوْر است نیاید هرگز .

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

- * از سراسر کلاس درس برای این بازی استفاده شود .
- * از زیرمیز معلم می‌توان به‌جای غار شیر استفاده کرد .
- * شیر و گاو می‌توانند از طرف دیگر کلاس راه بیفتند و توی کلاس پیش بروند تا رفتن و رسیدن به‌غار شیر را نشان بدهند .
- * از سطل جای زُباله‌ای که در گوشه کلاس می‌گذارند می‌توان به‌جای دیگی که گاومیش می‌بیند استفاده کرد .

۷ دوقورباغه

بازیگران : قورباغه اول
قورباغه دوم

زمان و جای بازی : یکی از روزهای خیلی خیلی گرم تابستان است .
دوتا قورباغه دارند در راه بسیار پر گرد و خاکی
جست جست می زنند .

قورباغه اول : ما امروز همه اش جست جست زده ایم ، و فکر نمی کنم که
عاقبت به آب برسیم ! همه آبگیرها خشک شده اند .
قورباغه دوم : نا امید نشو ! آخر ، تابستان خیلی خشکی است . باید
همه جا را بگردیم تا عاقبت آبگیری پیدا کنیم که تویش
آب باشد .

قورباغه ها جست جست می زنند و در راه پر گرد و خاکی
پیش می روند .

قورباغه اول : بین ! بین ! یک چاه آنجاست ! عاقبت به چیزی
می خواسیم رسیدیم !

قورباغه ها می جهند و می روند روی لبه چاه .

بیا ببریم توی چاه ! چاه خیلی خوب و پر آبی است !

قورباغهء دوم : صبرکن ! صبرکن ! نپری توی چاه !

قورباغهء اول : اَحْمَق نشو ! چرا نپریم توی چاه ؟

قورباغهء دوم : باید اول دربارهء آن حرف بزنیم .

قورباغهء اول : حرفی نداریم که دراین باره بزنیم . امروز همماش دراین

راه پر گرد و خاک و هوای داغ جست جست زده ایم و دنبال

آب گشته ایم . حالا هم که به آب رسیدهایم ، تو می گویی

که اول باید دربارهء آن حرف بزنیم ! من که همین حالا

می پریم توی چاه !

قورباغهء دوم : یک لحظه صبرکن !

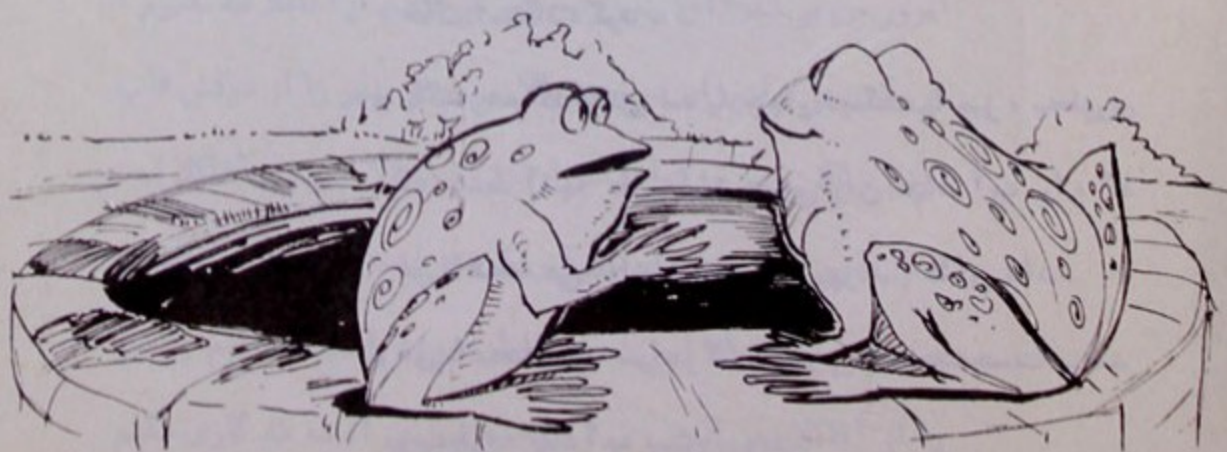
قورباغهء اول : من که همین حالا می پریم توی چاه !

قورباغهء دوم : صبرکن ! صبرکن ! بله ، این چاه پر از آب سرد و گوارایی

است ، ولی اگر مثل آبگیرهای دیگر خشک شد ، چه به

روزمان می آید ؟ فکر نمی کنی که چون نمی توانیم از این

چاه بیرون بیاییم ، چه مرگ غم انگیزی انتظارمان را



می‌کشد؟

قورباغه اول : احمق نشو! چاه که خشک نمی‌شود!

قورباغه دوم : خوب، حرفهایمان را زدیم. تو، اگر دلت می‌خواهد،

بپر توی چاه. ولی من بازهم در این راه پرگرد و خاک و

در این هوای داغ جست‌جست می‌زنم و آن‌قدر پیش

می‌روم و می‌گردم تا عاقبت به آب خُنگِ یک رودخانه

برسم. خداحافظ!

نکته : پیش از آنکه خیز برداری و خودت را به خطر بیندازی،

دوبار فکر کن.

إِصْیَا طَ شَرْطِ عَقْلٍ اسْت.

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

* از همه کلاس درس می‌توان به جای راه دراز و پُرگرد و

خاک استفاده کرد.

* باکنارهم گذاشتن سه یا چهار نیمکت یا میز، به‌طوری

که وسط آنها باز باشد، می‌توان چاه آب را، که

قورباغه‌ها می‌خواهند توی آن بپرند، نشان داد.

* قورباغه‌ها باید سراسر کلاس درس را جست‌جست بزنند

و به‌طرف چاه آب پیش بروند.

کلاغ و روباه ۸

بازیگران : یک کلاغ

یک روباه

جای بازی : در یک جنگل

کلاغ : به به ! آن پایین یک تکه پنیر می بینم ! چه پنیر خوب و بزرگی !

حَتَمًا " از دست کسی اینجا افتاده است . چه خوب ! می برم و

می روم آن پایین و برش می دارم و می خورم !

کلاغ از شاخه درخت پایین می پرد . پنیر را با نوکش برمی دارد

و پرواز می کند و به همان شاخه بزرگ درخت برمی گردد .

روباه : (آهسته ، با خودش) این آقا کلاغه است که یک تکه پنیر

خوشمزه به نیش گرفته است ؟ کاشکی آن پنیر خوشمزه صبحانه

امروز من می شد ! آن پنیر را چطور می توانم از آقا کلاغه بگیرم ؟

من که نمی توانم از درخت بالا بروم و پنیر را از نوکش قاپ

بزنم . اگر هم می توانستم از درخت بالا بروم ، آقا کلاغه ،

همان طور که پنیر را بانوکش گرفته است ، پرواز می کند و

می رود . تنها راه این است که از هوشم استفاده کنم و پنیر

را از آقا کلاغه بگیرم نقشه ام این است که کاری بکنم

تا آقا کلاغه حرف بزند. تا دهانش را باز کند که حرف بزند،
 تکه پنیر را درست می اندازد توی دهان خودم! (با صدای بلند)
 آقا کلاغه، سلام! چه روز خوبی است! تو، در این
 صبح روشن، چقدر زیباتر از همیشه شده‌ای! چشمهایت چه
 برقی می زند! پره‌های بالهایت، در این آفتاب بامدادی، چه
 درخشش زیبایی دارد! این را می دانی که تو زیباترین
 آفریده این جنگلی؟ بله، به راستی که تو خیلی زیبایی!
 فقط این را نمی دانم که تو آواز هم می توانی بخوانی یا نه.
 اگر فقط آوازت را می شنیدم، آن وقت حتماً "باور می کردم که
 تو از هر آفریده‌ای زیباتری. بله، اگر آوازت را می شنیدم،
 دیگر هیچ شکی برایم باقی نمی ماند. باور می کردم که تو
 زیباترین پرنده جهان هستی!

کلاغ، خُرامان خُرامان و باغرور، روی شاخه‌ای که نشسته است
 راه می رود.

بله، همه کلاغها دوست داشتنی هستند، ولی تو از همه
 آنها دوست داشتنی تری. اگر آوازت هم به زیبایی خودت
 باشد، دیگر شک ندارم که تو زیباترین پرنده دنیایی!

کلاغ : قار! قار! قار! ... ای وای! پنیر خوشمزه ام افتاد!

روباه پنیر را قاپ می زند و می خورد.

روباه : آقا کلاغه، می خواهم یک پند خوب به تو بدهم. نگذار



کلمه‌های شیزین و زیبا تو را گول بزنند . خدا حافظ ، آقا کلاغه !
خیلی متشکرم ، پنیر خوشمزه‌ای بود .

نگته : چاپلوسی در بیشترِ ما کارگراست .

آحمق را استایش خوش آید .
سعدی

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* از یک صندلی بر روی میز معلم می‌توان به‌جای شاخه درخت
برای نشستن کلاغ استفاده کرد .

* در آخر ، کلاغ باید ناله‌زاری کند و روباه خوشحالیش را
نشان بدهد .

۹ مرد و غول جنگل

بازیگران : یک مرد

غول جنگل

جای بازی : در یک خانه جنگلی

مرد : خوب ، غول جنگل ، چایمان را بخوریم و بعد هم باهم دست

بدهیم و سوگند بخوریم که همیشه باهم دوست باشیم !

غول جنگل : موافقم ، مرد مهربان !

چای می خورند و دوستانه باهم دست می دهند .

مرد : دوست من ، هوای بیرون دارد خیلی سرد می شود .

غول جنگل : مثل اینکه دارد توفان می شود .

مرد : فکر می کنم که بهتر است آتش روشن کنم .

غول جنگل : من می روم و کمی هیزم می آورم .

مرد : زود باش ! هوا دارد ، لحظه به لحظه ، سردتر و سردتر می شود .

غول جنگل از خانه بیرون می رود و بایک بغل هیزم برمی گردد .

مرد مشغول ها کردن به دستهایش است .

غول جنگل : چرا به دستت فوت می کنی ؟

مرد : برای اینکه گرمش کنم .

غول جنگل: آهان! خوب فکری است.

هیزمها را در بخاری می‌گذارند و آتش روشن می‌کنند. مرد
دیگ آتش را روی آتش می‌گذارد.

مرد: فکر می‌کنم که وقت شام خوردن است. موافقی؟

غول جنگل: بله، خیلی گرسنه‌ام.

مرد: خوب، این هم کاسه آتش! آن را می‌گذارم روی میز! شام
آماده است.

غول جنگل: از بویش پیداست که خوشمزه است.



می‌نشینند و مشغول خوردن می‌شوند . مرد به هر قاشق آشی که

برمی‌دارد تا به دهان ببرد فوت می‌کند .

چرا به آتش فوت می‌کنی ؟

مرد : برای اینکه سردش کنم .

غول جنگل : سر در نمی‌آورم . کمی پیش داشتی به دستت فوت می‌کردی که

گرمش کنی ، حالا داری به آتش فوت می‌کنی که سردش کنی .

مرد . : بله ، درست است .

غول جنگل : راستش را بخواهی ، سر در نمی‌آورم . ولی این را می‌دانم که ...

دیگر نمی‌توانم تو را دوست خودم بدانم .

مرد : چرا ، مگر چه کار بدی کرده‌ام ؟

غول جنگل : آخر ، کسی که با یک نفس هم فوتش گرم و هم سرد باشد ،

دوست قابل اطمینانی نیست .

نکته : دوستان خوب تغییرناپذیر و پایدارند .

دوست را کس به یک بدی نفروخت .

سنایی

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* از میز معلم می‌توان به جای میز غذاخوری استفاده کرد .

* هیزم و بخاری و گاسه آتش و ظرفهای غذاخوری را می‌توان

با حرکت ، به صورت تخیلی ، مجسم کرد .

گرگ و بره ۱۰

بازیگران : یک گرگ

یک بره

زمان و جای بازی : یک روز گرم تابستان ، نزدیک جوی آبی در یک

جنگل

گرگ : چه می بینم ! یک بره کنار آن جوی آب ایستاده است ! آخ که

چقدر دلم می خواهد همین حالا دُرسته قورتش بدهم ! ولی

طِفَلکی آن قدر کوچولو و بامزه است که دلم نمی آید چنین

بِلائی به سرش بیاورم . اما جواب این شکم گرسنه را چه بدهم ؟

می روم و کاری می کنم که با من دَعوایش بشود . آن وقت ، من

عَصَبانی می شوم . وقتی هم که عصبانی شدم ، چاره ای جز

قورت دادنش ندارم !

گرگ به طرف جویبار می رود .

بره ، کوچولو ، زود باش ، از جویبار من برو بیرون ! آب را

گل آلود می کنی ، و من هم هیچ خوشم نمی آید که آب گل آلود

بخورم !

بره : این حرفتان هیچ درست نیست ، آقاگرگ ! برای اینکه آب

این جوی از جایی که شما ایستاده‌اید سرازیر می‌شود و به

طرف من می‌آید. آب که سربالا نمی‌رود!

گرگ : بله، راست می‌گویی، ولی تو کی هستی که آمده‌ای و داری

آب آشامیدنی مرا می‌خوری؟ اصلاً "چه حَقِّی داری که از این

آب می‌خوری؟

بره : این حرفتان هم درست نیست، آقاگرگه! برای اینکه من هنوز

یک برهء شیرخوارم. تنها چیزی که می‌خورم شیر مادرم است

و به آب آشامیدنی شما لب هم نزده‌ام!



گرگ : بله، باز هم راست می‌گویی، ولی تو بره کوچولوی بسیار بدی هستی، برای اینکه شنیده‌ام که تو پارسال پشت سر من خیلی بدگویی کرده‌ای!

بره : این حرفتان هم درست نیست، آقاگرگ! برای اینکه من هنوز هم یک‌سالم نشده‌ام، و پارسال به دنیا نیامده بودم تا از شما بدگویی بکنم!

گرگ : بله، باز هم راست می‌گویی، ولی همه شما گوسفندها و بره‌ها قیافه آحمقانه‌تان مثل هم است. اگر تو نبوده‌ای که پشت سر من بدگویی کرده‌ای، حتماً "برادر بزرگترت بوده است، و برای همین است که من ناچارم که تو را درسته قورت بدهم! گرگ در یک چشم به هم زدن، بره را می‌خورد.

نکته: بدکار همیشه بهانه‌ای برای کار بدش پیدا می‌کند.

حیله جورا بجانه بسیار است.

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

* از تیکه کاغذ درازی (مانند سرهم چسباندن چند صفحه

روزنامه) می‌توان برای نمایش جوی آب استفاده کرد.

* وقتی که گرگ مشغول خوردن بره است، بره باید با صدای

بلند ناله و فریاد کند.

۱۱ پسرک و فَنْدُق

بازیگران : یک پسر بچه

یک مادر

جای بازی : در یک خانه

پسر بچه : مادر، توی آن کوزه‌ای که داری می‌بری چیست؟

مادر : کمی فَنْدُق، پسرک. دلت می‌خواهد که چندتا به تو بدهم؟

پسر بچه : بله، مادر، من عاشق فندقم! می‌شود یک مُشتِ پُر فندق به

من بدهی؟

مادر : بله، پسرک! می‌توانی، هر قدر که مشت جا می‌گیرد، از این

فندقها برداری.

پسرک دستش را توی کوزه می‌برد و مشتش را پر از فندق می‌کند.

پسر بچه : ولی، مادر، دستم را نمی‌توانم از توی کوزه بیرون بیاورم!

مادر : خوب، چندتا از فندقها را بریز سرجایش. آن وقت، به راحتی

می‌توانی دستت را از توی کوزه بیرون بیاوری.

پسر بچه : نه! نه! نه! من یک مشت پر فندق می‌خواهم!

پسرک، چون نمی‌تواند دستش را از توی کوزه بیرون بیاورد،

شروع می‌کند به گریه کردن.



مادر : این که گریه کردن ندارد . فقط بگذار چندتا فندق از توی مشتت توی کوزه بیفتد . آنوقت ، به راحتی می توانی دستت را از توی کوزه بیرون بیاوری .

پسر بچه : نه! نه! نه! من یک مشت پرفندق می خواهم !

مادر : ببین ، پسر م ! اگر چند تا فندق داشته باشی ، بهتر از این است که یک مشت پرفندق نداشته باشی !

پسر بچه : نه! نه! نه! این کوزه کهنه بدجنس نمی گذارد دستم بیرون بیاید !

مادر : نه ، پسر م ، تقصیر کوزه نیست . تقصیر خودت است . تو خیلی خیلی دلهای !

پسر بچه : نه! نه! نه! تقصیر کوزه است !

مادر : گوش کن ، پسر م ! اگر به نصف فندقها قناعت کنی ، می توانی به راحتی دستت را از توی کوزه بیرون بیاوری .

نکته : ناگهانی و بیش از اندازه به چیزی حمله نکن .

قَنَاعَتِ هَر کِه کَرْد آخِر غَنی شَد .

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* کوزه را می توان با حرکت ، به صورت تَخِیْلِی ، مُجَسِّم کرد .

* پسرک باید همراه با قهر و بد خلقی بلند بلند گریه کند .

گک و گاو ۱۲

بازیگران : یک گک

یک گاو

جای بازی : گوشه‌ای از یک طویله

گک : آقاگاو، هنوز هم من خوب تو را نشناختم !

گاو : خانم گکه، مثل اینکه از چیزی ناراحتی. بگو ببینم، ناراحتی

از چیست ؟

گک : خوب، برایت می‌گویم. از دست تو و از کارهایت ناراحتم.

آخر، توهم بزرگ هستی و هم نیرومند. ولی داری برای

صاحبَت بردگی می‌کنی. هم توی مزرعه و هم بیرون مزرعه

برده‌ء او هستی. توی مزرعه، تو را به خیش می‌بندد و تو

زمینهایش را برایش شخم می‌زنی. بیرون مزرعه هم تو را به

گاریش می‌بندد و تو گاری را، به هر جا که بخواهد، می‌کشی و

می‌بری. تو که این قدر بزرگ و نیرومندی، حتّی این جرّأت

را نداری که به او بگویی : نه، من نمی‌توانم این همه کار بکنم !

گاو : بله، تو راست می‌گویی. من کارهای سختی برای صاحبم

انجام می‌دهم.



گک : مرا می بینی ، آقاگاهو ؟ من هم کوچکم و هم ضعیف ، ولی بدن صاحب تو غذای من است . بی آنکه کاری برای صاحبیت انجام بدهم ، خونسش را می مکم !

گاو : خانم ککه ، می فهمم چه می گویی . ولی ، راستش را بخواهی ، من ناراحت نیستم که برای صاحبم کار می کنم .

گک : این دیگر چه حرفی است که می زنی !

گاو : صاحبم غذای خوبی به من می دهد ، خیلی هم دوستم دارد ، گاهی هم سرم را نوازش می کند و به من می گوید که چه گاو خوبی هستم !

گک : نگو ، جانم ! این حرف را نزن ، عزیزم ! همین نوازشهای سر ، که تو را این قدر خوشحال می کند ، مرا ناراحت می کند . هر وقت که سرم را نوازش می کنند ، مرگم را احساس می کنم !

نکته : حق شناس و وفادار شایسته بهترین پاداش است .

آنچه کمی رانوش ، دیگری رانیش است .

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* گک باید ، تا می تواند ، هنگام بازی جست جست بزند .

* گاو باید آرام و در حال استراحت و نشخوار کردن باشد .

۱۳ خروگرگ

بازیگران : یک خر

یک گری

جای بازی : یک چراگاه

خر : فکر می‌کنم که می‌دانم چرا این آقاگرگ دارد مُرَتَّب دُورِ این چراگاه پَرسه می‌زند . باوَر نمی‌کنم که نِیَّت خوبی داشته باشد . باید مواظب خودم باشم ، برای اینکه فکر می‌کنم که دارد نقشه‌ای می‌کشد تا به من حمله کند . من هم باید نقشه‌ای بکشم تا خودم را از دستش نجات بدهم می‌دانم که چه‌کار کنم ! این‌طور وانمود می‌کنم که شَل هستم و دارم می‌لَنگم .

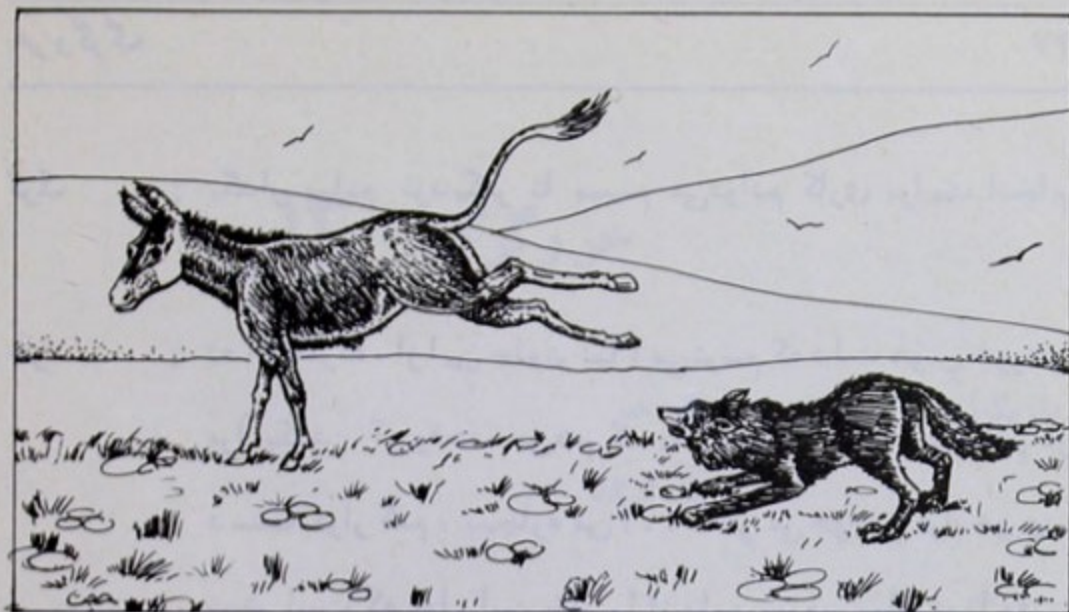
گری : مثل این است که آقاخره دارد می‌لَنگد . بهترین وقت همین حالا است که خودم را برای حمله آماده کنم سلام ، آقاخره ! سَرِ حال به‌نظر نمی‌آیی . مثل این است که پایت ناراحت می‌کند .

خر : بله ، همین‌طور است . همین حالا ، پیش پای تو ، یک خارِ بزرگ به‌پایم رفت ، و همان خیلی ناراحتم کرده است .

گرگ : بگذار بیایم نزدیکتر تا ببینم می‌توانم کاری برایت انجام بدهم یا نه.

خرو : نه، آقاگرگه، از این جلوتر نیا! می‌ترسم که دلت هوس خوردن مرا بکند. آن وقت، من هم که با این پای لنگم نمی‌توانم از دستت فرار کنم. بیچاره من! ... اگر می‌خواهی مرا بخوری، بهتر است که اول این خار را از پایم بیرون بیاوری تا وقتی که داری قورت می‌دهی، توی گلویت فرو نرود. فقط از آن طرف بیا، پشت سرم! خار به پای راستم فرو رفته است.





گرگ : حرفت حسابی است . می‌آیم که خار را از پایت بیرون بیاورم .
 وقتی که گرگ به پای عقب خر نزدیک می‌شود ، خر لگد محکمی
 به پوزه گرگ می‌زند و فرار می‌کند .

نکته : هدف را دنبال کن و بیراهه نرو!
 بداندیش را بد بود روزگار .
 فردوسی

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* وقتی که خر می‌خواهد شل بودنش را نشان بدهد ، می‌تواند
 کمی توی کلاس درس بِلَنگَد .

* گرگ ، همین‌طور که مشغول حرف زدن با خر است ، باید
 کم‌کم به او نزدیک شود .

* گرگ ، وقتی که از خر لگد می‌خورد ، باید زوزه بکشد و ناله
 و فریاد کند .

گراز و روباه ۱۴

بازیگران : یک گراز

یک روباه

جای بازی : در میان یک جنگل

گراز : حالا که وقت دارم ، بهتر است که دندانهایم را تیز کنم .

تنه این درختها خوب به درد این کار می خورد .

گراز به هر درختی که می رسد ، دندانهای درازش را به تنه

آن درخت می مالد .

روباه : آقا گرازه ، داری چه کار می کنی ؟

گراز : دارم دندانهایم را تیز می کنم .

روباه : کار بسیار احمقانه ای می کنی .



- گراز : راستی ! چرا ؟
- روباه : برای این احمقانه است که در این نزدیکیها خطری نمی بینم .
کدام شکارچی با سگهایش تو را دنبال کرده است ؟
- گراز : بله ، راست می گویی ! من هم نه شکارچی می بینم و نه سگهایش
را که مرا تعقیب کرده باشند .
- روباه : خوب ، پس چرا دست به این کار احمقانه زده ای و داری
دندانهایت را تیز می کنی ؟
- گراز : آقا روباهه ، مثل این است که امروز به آن زیرکی و هوشیاری
همیشگی ات نیستی . این احمقانه نیست که من صبر کنم تا
سر و کله شکارچی و سگهایش پیدا شود و به من حمله کنند ،
و آن وقت به فکر تیز کردن دندانهایم بیفتم ؟ آقا روباهه ،
خیال می کنم که تو احمقی ، نه من !

نکته : آمادگی پرارزش است .

علاج واقعه پیش از وقوع باید کرد .

سعدی

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

- * گراز می تواند ، هنگام تیز کردن دندانهایش ، خرخر کند و
خودش را پیچ و تاب بدهد .
- * از میز معلم می توان به جای تنه درخت استفاده کرد .

عقاب و شاهین ۱۵

بازیگران : یک عقاب

یک شاهین

جای بازی : شاخه‌ای برقر از یک درخت بلند

عقاب : آه! آه! آه، خدایا! امروز غصه دارم، خیلی غصه دار!

بیچاره من!

شاهین : عقاب خانم، انگار خیلی غصه داری. بگو ببینم چرا.

عقاب : هفته‌هاست که منتظرم تا کسی پیدا بشود و با من ازدواج کند،

ولی خبری از همسر آینده‌ام نیست! آه! بیچاره من!

شاهین : چرا با من ازدواج نمی‌کنی؟

عقاب : باتو؟

شاهین : بله، من هم از تو نیرومندترم و هم می‌توانم برای تو غذای

بیشتری تهیه کنم.

عقاب : راست می‌گویی؟ می‌توانی هرروز برایم غذاهای خوشمزه تهیه

کنی؟

شاهین : بله، عزیز دلم، البته که می‌توانم. می‌دانی چرا؟ همین

دیروز بود که با همین چنگال‌هایم یک شترمرغ بزرگ را گرفتم

و به آسمان بردم !

عقاب : یک شترمرغ ؟ آقای شاهین ، راستی راستی که تو باید خیلی نیرومند باشی !

شاهین : بله که هستم ، عقاب خانم ! یقین دارم که می توانم هر روز برایت بهترین غذاها را فراهم کنم . حالا با من ازدواج می کنی ؟

عقاب : بسیار خوب ، آقای شاهین ، باتو ازدواج می کنم ! من و تو از این لحظه زن و شوهریم خوب ، حالا که ما با هم ازدواج کرده ایم ، پرواز کن و برو و یک شترمرغ بزرگ برایم شکار کن و بیاور که خیلی گرسنه ام .

شاهین : به روی چشم ، همسر عزیزم !



شاهین پرواز می‌کند و کمی بعد برمی‌گردد ، و فقط موش کوچکی
را که به چنگال گرفته است جلو عقاب می‌گذارد .

عقاب : تو به این شترمرغ می‌گویی ؟ این که چیزی جز یک موش کوچولو
نیست !

شاهین : بله ، همین است که تو می‌گویی . فقط یک موش خیلی
کوچولو است .

عقاب : پس این است راه و روش وفاداری تو به قول و قرارهایی که
با من می‌گذاری ؟

شاهین : می‌ترسیدم که اگر حقیقت را به تو بگویم ، با من ازدواج نکنی !

نکته : بعضیها ، برای اینکه به آرزویشان برسند ، هر قولی
می‌دهند .

دو صد گفته چون نیم کردار نیست .
فردوسی

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* از میز معلم و دو صندلی برروی آن می‌توان به جای درخت
و شاخه‌های آن ، که عقاب و شاهین برروی آن می‌نشینند ،
استفاده کرد .

* شاهین باید برای یافتن شکار ، در حالت پرواز ، در سراسر
کلاس درس بگردد .

۱۶ رَهگذرانِ ساحل

بازیگران : رَهگذرِ اول

رَهگذرِ دوم

جای بازی : یک کوه بلند در ساحلِ اُقیانوس

رَهگذرِ اول : نگاه کن ! نگاه کن ! آن دورها، روی آبِ اُقیانوس، چیزی

نمی بینی ؟

رَهگذرِ دوم : چرا، می بینم، ولی نمی دانم چیست.



رهگذراول : به نظر می آید که یک کشتی بزرگ باشد .

رهگذردوم : بله ، کشتی است ! ببین چه بادبانهای بزرگی هم دارد !

رهگذراول : از آن کشتیهای زیباست !

رهگذردوم : بیا از کوه برویم پایین و در ساحل به انتظارش بمانیم تا رسیدنش

را از نزدیک ببینیم .

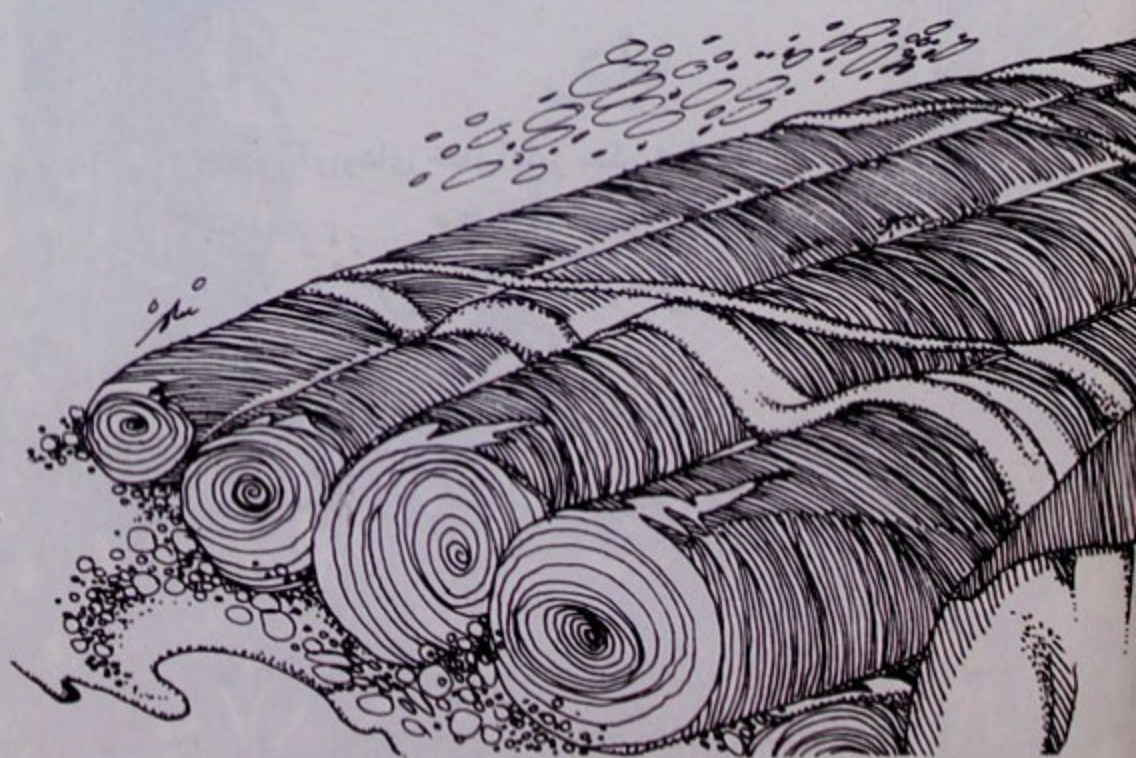
رهگذراول : برویم . چنین کشتی بادبانی زیبایی خیلی دیدن دارد !

رهگذردوم : دارد نزدیکتر می شود ، و من حالا بهتر می توانم آن را ببینم .

رهگذراول : من هم همین طور ، ولی هیچ به نظر نمی آید که کشتی بزرگی

باشد !

رهگذردوم : راست می گویی ! بادبان هم ندارد !



رهگذراول : حالا فهمیدم که آن چیست ! یک قایق کهنهء پارویی است !
 رهگذردوم : ناامید کننده است ! بله ، یک قایق کهنهء پارویی است که آب
 دارد آن را به ساحل می آورد .

رهگذراول : بیا باز هم برویم پایین تر و خودمان را زودتر به ساحل برسانیم
 و ببینیم توی آن چیست !

رهگذردوم : فکر خوبی است ! شاید توی یک قایق کهنهء بادآورده چیز
 با ارزشی پیدا کنیم .

رهگذراول : زود باش ! بدو ! باید زودتر خودمان را به ساحل برسانیم !
 رهگذران می دوند و نفس زنان خودشان را به ساحل می رسانند .
 رهگذردوم : یک ناامیدی دیگر ! این فقط چند تا تنهء درخت است که آنها
 را به هم بسته اند !

نکته : آرزوهای خیال انگیز ممکن است ناامیدکننده باشند .

ما نفس هست آرزو باقی است .

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* میز معلم و دو صندلی برروی آن می تواند نمایشگر گوه بلند
 باشد .

* رهگذران ، برای نشان دادن دوری گوه از ساحل ، پس از
 پایین آمدن از میز معلم ، باید سراسر کلاس درس را بدوند .



نمایشنامه‌هایی

برای

سه دانش‌آموز

نمایشنامه‌هایی برای سه دانش‌آموز

- | | |
|------------------------------|----------------------------|
| ۱- شیر و دلفین | ۱۲- گربه و میمون |
| ۲- مرغ ماهیخوار | ۱۳- گبوتر و مورچه |
| ۳- مارو عقاب | ۱۴- باد و خورشید |
| ۴- اسب و خر | ۱۵- موش و قورباغه |
| ۵- خر بازیگوش | ۱۶- خرگوش و لاکپشت |
| ۶- شنا در رود | ۱۷- موش شهری و موش روستایی |
| ۷- راهپیمایان و خرس | ۱۸- خر و خروس و شیر |
| ۸- کلاغ و رهگذر | ۱۹- خسیس |
| ۹- شیر و گرگ و روباه | ۲۰- پشه و شیر |
| ۱۰- سگ و خروس و روباه | ۲۱- شیر و روباه و گرگ |
| ۱۱- غازی که تخم طلا می‌گذاشت | ۲۲- خرچنگ و روباه |

شیر و دلفین ۱

بازیگران : یک شیر

یک دلفین

یک گاومیش

جای بازی : ساحلِ یک دریا

شیر : سلام ، آقای دلفین ! تو توی این دریای بزرگ زندگی می کنی ؟

دلفین : بله ، آقای شیر ! مگر عیبی دارد ؟

شیر : نه ، داشتم فکر می کردم که من سلطانِ جنگل ، یعنی سلطانِ

همهء خشکیها هستم ! درست است ؟

دلفین : بله ، آقای شیر ، درست است !

شیر : و توهم سلطان دریا ، یعنی سلطانِ همهء آبها هستی ! این

هم درست است ؟

دلفین : بله ، آقای شیر ، این هم درست است !

شیر : خوب ، حالا که من سلطان خشکیها هستم و تو سلطان آبها

هستی ، ما باید دوستان خوبی برای هم باشیم . این هم

درست است ؟

دلفین : بله ، درست است ، آقای شیر ! من هم موافقم . می توانیم



دوستان خوبی برای هم باشیم .

شیر : خوب ، پس از همین حالا ما دوتا دوستِ خوب و وفادار به هم خواهیم بود .

دلفین : موافقم ، آقای شیر !

گاومیش : مثل اینکه آن آقای شیر است ! چطور شده است که از جنگل بیرون آمده و رفته است کنار ساحل ؟ این چندساله من چقدر صدای ناله و فریادِ جانورانی را شنیده‌ام که این شیرِ تَگه‌پاره کرده و خورده است ! حالا وقتش رسیده است که انتقام همه آنها را از این شیرِ پیر بگیرم ! باور نمی‌کنم که حالا دیگر آن قدر نیرومند باشد که بتواند از عهده من برآید ! با این دوتا شاخ تیزم شکمش را پاره می‌کنم ! وقت حمله همین حالا است !

گاومیش خیزی برمی‌دارد و می‌دود و می‌رود تا با شاخهایش به شیر حمله کند .

شیر : کمک ! کمک ! آقای دلفین ، دوست خوبم ، به‌دادم برس ! خواهش می‌کنم کمکم کن !

دلفین : آقای شیر ، خیلی دلم می‌خواهد که کمکت کنم ، ولی جای من

توی آب است. اگر از آب بیرون بیایم، درخشکی به هیچ
دردی نمی خورم!

شیر : تو خائنی! فکر می کردم که ما برای هم می توانیم دوستان
خوب و وفاداری باشیم، ولی تو حتی به من کمک نمی کنی تا
بتوانم خودم را از دست این گاومیش نجات بدهم!

دلفین : آقای شیر، سلطان جنگل، سلطان خشکیها، مثل این است که
نمی فهمی که من چه می گویم! من خائن نیستم. وظیفه دوست
خوب و وفادار را هم خوب می دانم! اگر می توانستم، کمکت
می کردم، ولی، آخر، من برای این آفریده نشده ام که بتوانم
درخشکی زندگی کنم!

نکته: بهتر است بدانی که چه کارهایی را می توانی انجام
بدهی و چه کارهایی را نمی توانی انجام بدهی.

به شهر خویش هر کس شهریار است.

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی:

* شیر باید روی میز معلم بایستد و دلفین در پایین میز
نمایشگر شنا کردن در آب دریا باشد.

* گاومیش باید، از طرف دیگر کلاس، با سر و صدای بسیار
به شیر حمله کند.

۲ مرغ ماهیخوار

بازیگران : یک مرغ ماهیخوار

یک ماهی قزل‌آلا

یک ماهی قرمز

زمان و جای بازی : صبح زود ، کنار یک رودخانه

مرغ ماهیخوار : چه صبح زیبایی ! خوب ، حالا دیگر باید بروم کنار رودخانه و برای خودم صبحانه خوشمزه‌ای پیدا کنم .
برای صبحانه امروزم باید دنبال غذای مخصوصی بگردم ... نه هر صبحانه‌ای ! صبحانه امروزم باید بهترین و خوشمزه‌ترین غذای دنیا باشد !



مرغ ماهیخوار به جستجو در رودخانه می پردازد .

ماهی قزل آلا : سلام ، مرغ ماهیخوار !

مرغ ماهیخوار : سلام ، ماهی قزل آلا ! برو پی کارت و سربه سرم نگذار !

ماهی قرمز : مگر دنبال صبحانه نمی گردی ؟ دلت نمی خواهد مرا بخوری ؟

مرغ ماهیخوار : تو را ؟ تو ماهی قرمز کوچولو را ؟ برو گم شو ! از پیش چشم دور شو ! تو ناچیزتر از آنی که صبحانه من بشوی . من امروز دنبال بهترین و خوشمزه ترین صبحانه دنیا می گردم !



مرغ ماهیخوار سرتاسر رودخانه را می‌گردد .

خورشید به‌وسط آسمان رسیده ، نزدیک ظهر است و من هنوز صبحانه نخورده‌ام .

مرغ ماهیخوار بازهم در رودخانه به‌جستجو می‌پردازد ، ولی چیزی برای خوردن پیدا نمی‌کند .

دارد هوا تاریک می‌شود . خیلی گرسنه‌ام . نه صبحانه خورده‌ام ، نه نهار ! می‌ترسم شب هم بی‌شام بمانم ! من بیچاره دیگر حتّی یک ماهی کوچولو هم گیرم نمی‌آید که بخورم . بیچاره من ! دارم از گرسنگی می‌میرم !

نکته : مُشکل‌پَسَند ممکن است سرانجام ناکام بماند .

آب دریا را اگر نتوان کشید هم به‌قدرِ تشنگی باید چشید .
مُولوی

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* از تِگه‌کاغذی (مانند سرهم چسباندن چند صفحه روزنامه)

می‌توان برای نمایش رودخانه استفاده کرد .

* ماهی قزل‌آلا و ماهی قرمز باید شناگنان به‌طرف مرغ

ماهیخوار بروند و بعد از نظر ناپدید شوند .

* گردش بامدادی مرغ ماهیخوار باید غرورآمیز و هنگام

غروب خسته و غصّه‌دار باشد .

۳ مار و عقاب

بازیگران : یک مار بزرگ

یک عقاب

یک کشاورز

جای بازی : عقاب و مار، بر روی تخته سنگ بزرگی، در حال
نبرد سختند.

مار : آقا عقابه، حالا دیگر گردنت را گرفته‌ام و بایک فشار خففات
می‌کنم و نفست را بند می‌آورم!

عقاب : کمک! به‌دادم برسید!

کشاورز : نگران نباش، آقا عقابه! دارم می‌آیم. همین‌حالا نجات
می‌دهم!



کشاورز، با تلاش فراوان، گردن عقاب را از دهان مار آزاد می‌کند. عقاب نجات می‌یابد و به پرواز درمی‌آید.

عقاب : آقای کشاورز، متشکرم! امیدوارم که روزی بتوانم خوبیت را تلافی کنم!

مار : (آهسته باخودش) آقای کشاورز، حتی تو را هم می‌توانم بکشم. عاقبت از کمکی که به عقاب کرده‌ای پشیمان خواهی شد.

مار به طرف گاسه آب کشاورز می‌خزد. زهرش را توی آن آب می‌ریزد، و می‌خزد و ناپدید می‌شود.

کشاورز : خورشید به وسط آسمان رسیده است. ظهر است. وقتش است



که بروم و نان و آبی بخورم . خیلی تشنه‌ام . اول بهتر است
که کمی آب بخورم .

عقاب : (که روی بالاترین شاخه درختی نشسته است که کشاورز
می‌خواهد زیر آن غذایش را بخورد) آه ، نه ! نباید بگذارم
که آقای کشاورز از آن آب بخورد ، برای اینکه مار با زهرش
آن را سمّی کرده است .

عقاب می‌پرد و برق‌آسا با چنگالهایش گاسه آب را از زمین
برمی‌دارد و به آسمان پرواز می‌کند .

نکته : انتقامجویی گاهی به نتیجه نمی‌رسد .

آن کس که نگو کرد و بدی دید کدام است ؟

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* نبرد مار و عقاب و درهم پیچیدنشان باید به‌خوبی و با
هیجان بسیار نشان داده شود .

* مار باید خزیدن را نشان دهد .

* از یک صندلی برروی میز معلم می‌توان به‌جای شاخه درخت
برای نشستن عقاب استفاده کرد .

* عقاب ، برای نشان دادن فراز و فرود پروازش ، باید از
همه کلاس درس استفاده کند .

۴ اسب و خر

بازیگران : یک اسب

یک خر

صاحب اسب

جای بازی : راهی در نزدیکی یک دهکده

اسب : خر زشت و بد ترکیب ، از سر راه من برو کنار !

خر : نمی بینی که با این بار سنگین نمی توانم تندتر از این بروم ؟

اسب : به چه جرئتی با من این طور حرف می زنی ؟ تو فقط یک خر پیر

و زشتی و حق نداری با اسب زیبا و پرشکوهی ، مثل من ،



این طور حرف بزن. گفتم که از سر راه من برو کنار!

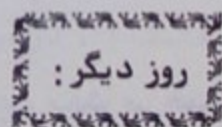
خر : چشم ، آقا ! از سر راهتان کنار می روم ، فقط کمی به من فرصت بدهید ، چون هم پیرم و هم بارم سنگین است . . . خیلی سنگین !

اسب : زود باش ، وگرنه لگدی نوش جان خواهی کرد !

خر : دارم می روم ! دارم می روم !

اسب : حالا خوب نگاه کن تا راه رفتن را یادگیری ، خرِ احمق !

اسب ، چهارنعل ، از کنار خر می گذرد و صورت او را پُر از گرد و خاک می کند .



صاحب اسب : اسب خوب من ، یک چیز را می دانی ؟ فکر می کنم که تو دیگر



داری پیر می شوی و من ناچارم که برای خودم یک اسب جوان
و زبر و زرنگ دست و پا کنم !

اسب : آه، نه، آریاب، نه ! هنوز هم من اسب باشکوهی هستم .
صاحب اسب : بودی، ولی خودت هم می دانی که حالا دیگر نیستی . از
امروز توهم ، مثل آن خر ، بارسنگین می بری . آن وقت ، دیگر
مجبور نیستی که تاخت و تاز کنی .

خر : خوب ، خوب ، خوب ! این همان اسب زیبا و پرشکوهی نیست
که دیروز مرا مسخره می کرد ؟ حالا دیگر می خواهد چه کسی را
مسخره کند ؟

نکته : هرکس پس از همه بخندد ، بهتر می خندد .

ای خوش آن کس که عیب خویش دید !

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* خر و اسب ، برای این بازی ، باید از سراسر کلاس درس
استفاده کنند .

* اسب باید مغرور و چابک و نیرومند باشد .

* خر باید پیر و رنجور و ناتوان باشد .

* خر باید ، در پایان بازی ، تا آنجا که می تواند بیشتر و
بلندتر بخندد .

۵ خربازیگوش

بازیگران : یک میمون

یک خر

صاحب خر

جای بازی : بام و حیاط خانه یک کشاورز

میمون : مرا ببین ، آقا خره ! مرا ببین ! ببین روی بام این خانه چقدر

قشنگ ادا در می آورم و وَرجه وَرجه می کنم !

خر : بله ، بازی و خوشمزی سرگرم کننده ای است . فکر می کنم که

من هم می توانم همین کارها را بکنم .

میمون : بهتر است که نکنی ، آقا خره !

خر : چَرَد نگو ! اگر تو می توانی وَرجه وَرجه بکنی ، من هم

می توانم . . . شاید هم بهتر و قشنگتر از تو !

میمون : امیدوارم که حرفت را پس بگیری و ادای مرا در نیاوری !

خر : از سر راهم برو کنار ! حالا می بینی که من از تو هُنرمندترم !

خر ، روی بام خانه ، شروع می کند به بالا و پایین پریدن و

توفالهای بام فرو می ریزد .

صاحب خر : از آن بالا بیا پایین ، خرِ احمق ! داری سَقَفِ نو و زیبای



خانه‌ام را خراب می‌کنی!

خر پس چرا وقتی که میمون این کارها را می‌کرد، تماشایش می‌کردی، و از آن خوشت می‌آمد و غش غش می‌خندیدی؟
صاحب‌خر: گفتم که بیا پایین! پیش از آنکه بیایم و بایک لگد بِنِدازَمَتِ توی حیاط، بیا پایین! داری سقف خانه‌ام را خراب می‌کنی.
زود باش، بیا پایین!

خر: اَما...

صاحب‌خر: اَما ندارد. کاری به‌کار میمون نداشته باش و آدای او را در نیاور! زود باش، بیا پایین!

نکته: آدای مَهَارَتِ دیگران را درآوردن اَبَلَهانه است.

آبی که آبرو ببرد در گَلومَریز!

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

- * روی میز معلم می‌تواند نمایشگر بام خانه کشاورز باشد.
- * میمون و خر باید به‌راستی روی میز معلم برق‌صند.
- * صاحب‌خر باید پایین میز ایستاده باشد و هنگامی که میمون می‌رقصد، شادی کند و بخندد، و وقتی که خر می‌رقصد، فریاد بزند و عَصَبانی بشود.

۶ شنا در رود

بازیگران : یک پسر

مادر پسر

یک مرد

زمان و جای بازی : یک روز گرم تابستان ، کنار یک رود

مادر : خوب گوش کن ، پسر ! می‌روم و زود برمی‌گردم . وقتی که من

اینجا نیستم ، نباید در رود شنا کنی . فهمیدی ؟

پسر : بله ، مادر ، فهمیدم .



مادر : زود برمی‌گردم . خداحافظ ، پسر ! حرف مادر یادت نرود !
مادر می‌رود .

پسر : روز خیلی گرمی است . فقط پاهایم را تر می‌کنم آه ،
چه آب خنکی است ! فقط تا گمر توی آب می‌روم به به ،
چه لذتی دارد ! فقط تا گردن توی آب می‌روم کمک !
کمک ! کمک ! دارم غرق می‌شوم ! آب دارد مرا با
خودش می‌برد . نمی‌توانم به کنار رود برگردم ! یکی بیاید و
مرا نجات بدهد ! کمک ! کمک ! آقا ! آقا ! کمک ! کمک ! دارم
غرق می‌شوم !

مرد : تو عَجَب بچه بی احتیاطی هستی که توی آبی به این گودی
رفته‌ای !



- پسر : می دانم ! می دانم ، آقا ! فقط نجاتم بدهید !
- مرد : حَتَمًا " حرف مادرت را نشنیده‌ای ! صبر کن تا بیاید و ببیند چه پسر حرف نشنوی دارد !
- پسر : بله ، آقا ، حرف مادرم را نشنیده‌ام ، ولی شما کمک کنید ! نجاتم بدهید !
- مرد : امان از دست شما بچه‌های حرف نشنو ! گاهی کارهایی می‌کنید که هیچ اَحَمَقی نمی‌کند !
- پسر : بله ، آقا ، شما راست می‌گویید ! من هم احمقم و هم حرف نشنو . شما را به خدا ، اول نجاتم بدهید و بعد سَرَزَنَم بکنید و پند و اندرز بدهید !

نکته : در هر حادثه‌ای ، اول کمک کنید و بعد اندرز بدهید .

آن نوش به این نیش نمی‌آرزد .

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* یک پارچه دراز ، یا چند صفحه روزنامه که به دنبال هم کف کلاس درس چیده شده باشد ، می‌تواند نمایشگر رودخانه باشد .

* پسر باید ، فریاد زنان ، حالت غرق شدنش را در آب رود نشان بدهد .

۷ راهپیمایان و خرس

بازیگران : راهپیمای اول

راهپیمای دوم

یک خرس

جای بازی : راهی در جنگل

راهپیمای اول : برای گردش در جنگل ، امروز چه روز خوبی است ! خوشحال

نیستی که در این گردش مرا همراهی می کنی ؟

راهپیمای دوم : چرا ، خیلی خوشحالم ! تو دوست خوبی هستی که مرا

دعوت به این راهپیمایی کرده ای .

راهپیمای اول : بله ، من بهترین دوست تو هستم .

خرسی با صدای بلند خرخر می کند ، در میان جنگل پایش

را به زمین می کوبد و به طرف راهپیمایان پیش می آید .



راهپیمای دوم : این چه صدایی بود ؟

راهپیمای اول : آنجا را نگاه کن ! یک خرس گنده است .

راهپیمای دوم : چقدر گنده است و چقدر خشمگین !

راهپیمای اول : نگاه کن ! ما را دیده است . دارد به طرف ما می آید !

راهپیمای دوم : حالا باید چه کار کنیم ؟

راهپیمای اول : نمی دانم تو چه کار می خواهی بکنی ، ولی من می روم بالای

این درخت . آن وقت ، خرس نمی تواند خودش را به من

برساند .

راهپیمای دوم : درخت دیگری در این نزدیکیها نیست که شاخه هایش پایین

باشد . من کجا می توانم پنهان بشوم ؟

راهپیمای اول : تو می دانی و خودت ! من که از درخت دارم می روم بالا و

خودم را از دست خرس نجات می دهم . مرا ببخش ، دوست

من ! خودت به فکر نجات دادن خودت باش !

راهپیمای دوم : می دانم چه کار باید بکنم . روی زمین ، مثل مُرده ، دراز

می کشم . شنیده ام که خرسها مُردارخوار نیستند .

راهپیمای اول از درخت بالا می رود و راهپیمای دوم ، مثل

مرده ، روی زمین دراز می کشد . خرس ، بلند بلند ، خُرناس

می کشد و به راهپیمای دوم نزدیک می شود . سر تا پا و گل

و گوش او را می بوید و از آنجا دور می شود .

راهپیمای اول : مرگمان را داشتم به چشم می دیدم ، ولی خدا را شکر که



هر دو زنده ایم !

راهپیمای دوم : (به گنایه و شوخی) بله ، هر دو زنده هستیم !

راهپیمای اول : از بالای درخت یک لحظه داشتم فکر می کردم که خرس

دارد چیزی بیخ گوش تو می گوید . چیزی گفت ؟

راهپیمای دوم : بله ، بیخ گوش من چیزی گفت و رفت .

راهپیمای اول : شوخی نکن !

راهپیمای دوم : نه ، شوخی نمی کنم . خرس گفت که باید برای خودم دوست

دیگری پیدا کنم . گفت که به دوستی مثل تو نیازی ندارم .

گفت : " هرگز به دوستی که تو را هنگام تنگنا ترک می کند

اعتماد نکن . "

نکته : دوستان بی وفا ، هنگام سختی ، تو را تنها می گذارند .

یار نیک را روز بد شناسند .

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* از یک صندلی بر روی میز معلم می توان به جای شاخه

درخت ، برای بالا رفتن راهپیمای اول و پنهان شدنش ،

استفاده کرد .

* خرس باید با سرو صدای فراوان و با بلند بلند خرناس

کشیدن از میان کلاس درس به دو راهپیمای نزدیک شود .

کلاغ و رهگذر ۸

بازیگران : یک کلاغ

رهگذر اول

رهگذر دوم

جای بازی : کنار یک جنگل

کلاغ : کمک ! کمک کنید ! شما را به خدا ، یکی بیاید و به من کمک کند ! کسی نیست که ببیند من توی دام افتاده‌ام ! چرا کسی به کمکم نمی‌آید ؟ ... می‌دانم که چه کار باید بکنم . دعا می‌کنم . از خدا می‌خواهم که بیاید و مرا از این دام نجات بدهد . حَتَمًا " صدایم را خواهد شنید . ای خدا ، ای خدایِ خوب و مهربانم ، نگاه کن ! ببین به چه روزی افتاده‌ام ! مرا از این دام خطرناک نجات بده ! ای خدایِ خوب و عزیز ، صدایم را می‌شنوی ؟ اگر نجاتم بدهی ، هرکاری که بگویی می‌کنم . اگر نجاتم بدهی ، قول می‌دهم که هرچه توت خوشمزه توی این جنگل هست برای هر که بگویی ببرم .

رهگذر اول : کلاغ سیاه ، چه به‌سرت آمده است ؟ توی دام افتاده‌ای ؟

صدایت را شنیدم که داشتی با خدا حرف می‌زدی . خدا

خواست که من از اینجا بگذرم و نجات بدهم . خوب ، گفتی

که اگر خدا نجات بدهد ، در عوض چه می کنی ؟

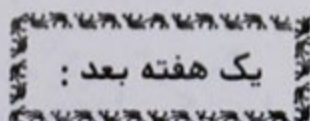
کلاغ : قول می دهم ، قول می دهم که خوشمزه ترین توت های جنگل را

برایت بیاورم . فقط نجاتم بده !

رهگذر اول : خوب ، به قولت اعتماد می کنم و همین حالا نجات می دهم .

رهگذر کلاغ را از دام نجات می دهد . کلاغ پرواز می کند و از

نظر ناپدید می شود .



کلاغ : باز هم به دام افتادم . چه کار کنم ؟ چه کار کنم ؟ کمک ! کمک !

چرا کسی به دام نمی رسد ! حالا می دانم که چه کار باید

بکنم . از خدا می خواهم که بیاید و مرا از این دام نجات



بدهد. حتما " صدایم را خواهد شنید. ای خدا، ای خدای خوب و مهربانم، بیا و این کلاغ بیچاره ناتوان را، که در دام خطرناکی افتاده است، نجات بده! ای خدای خوب و عزیز، صدایم را می‌شنوی؟ اگر نجاتم بدهی، هرکاری که بگویی می‌کنم. اگر نجاتم بدهی، قول می‌دهم که هرچه‌توت خوشمزه توی این جنگل هست برای هرکه بگویی ببرم.

رهگذردوم: کلاغ سیاه، باز چه به‌سرت آمده است؟ باز هم توی دام افتاده‌ای؟ صدایت را شنیدم که باز هم داشتی با خدا راز و نیاز می‌کردی. خدا خواست که من از اینجا بگذرم و نجات بدهم. خوب، گفתי که اگر خدا نجات بدهد، چه می‌کنی؟

کلاغ: فقط نجاتم بده! قول می‌دهم، قول می‌دهم که خوشمزه‌ترین توت‌های جنگل را برایت بیاورم.



رهگذردوم : ولی ، کلاغ سیاه ، من چطور می توانم به قول تو اعتماد کنم ؟
 مگر همین یک هفته پیش نبود که تو به دوستم ، که تو رانجات داد ، قول دادی که خوشمزه ترین توت های جنگل را برایش ببری ؟ تا نجات پیدا کردی ، پَرزَدی و رفتی و دیگر پیدایت نشد . به قولت وفا نکردی و توتها را خودت به تنهایی خوردی !
 کلاغ : قول می دهم ، قول می دهم که این دفعه دیگر به قولم وفا کنم .
 رهگذردوم : کلاغ سیاه ، به قول تو نمی شود اعتماد کرد . بهتر است که در همین دام خطرناک بمانی و کسی نجاتت ندهد . خدا حافظ !
 نکته : به قول آنها که به قولشان وفادار نیستند نمی توان اعتماد کرد .

راستی آور که شوی رستگار .

نظامی

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* زیرمیز معلم می تواند نمایشگر دامی باشد که کلاغ در آن گرفتار می شود .

* کلاغ ، برای نشان دادن پروازش ، باید از سراسر کلاس درس استفاده کند .

* کلاغ ، وقتی که در دام گرفتار شده است ، باید با صدای بلند ناله و زاری کند .

شیر و گرگ و روباه ۹

بازیگران : یک شیر

یک گرگ

یک روباه

جای بازی : غار یک شیر، در یک جنگل

شیر : دیگر پیر شده‌ام. هفته‌ها بود که بیمار بودم. حیوانات جنگل چقدر مهربانند! همه به دیدنم آمدند. مهربانی آنها حال مرا بهتر کرد. ولی هنوز هم ضعیف و بیمارم. آه، خیلی بیمارم، خیلی بیمار!

گرگ : آقای شیر، صبر کنید ببینم! این چه حرفی است که می‌زنید!

شیر : چه می‌گویی، آقا گرگه؟ چه اشتباهی در حرفهای من بود؟

گرگ : گفتید که همه حیوانات جنگل به دیدن شما آمدند و مهربانی آنها حالتان را بهتر کرد. این حرف درست نیست!

شیر : فکر می‌کردم که همه حیوانات جنگل به دیدنم آمدند.

گرگ : بله، همه آمدند، غیر از یکی!

شیر : کدام یک نیامد، آقا گرگه؟

گرگ : آقا روباهه به دیدن شما نیامد، او به دیدن هیچ بیماری نمی‌رود.

شیر : آقاگرگه، از شنیدن این خبر خیلی عصبانی شدم. اگر او را

ببینم، می گیرم و می خورمَش!

در همان زمان، روباه، که همه حرفهای شیر و گرگ را شنیده

است، وارد غار شیر می شود.

روباه : سلام، آقای شیر!

شیر : آقا روباهه، از دست تو خیلی عصبانی ام. همین حالا می گیرم

و می خورمَت!

روباه : صبر کنید ببینم! برای چه می خواهید مرا بگیرید و بخورید؟

مگر من چه کار کرده ام؟

شیر : برای اینکه تو تنها حیوان این جنگل هستی که، وقتی که من

بیمار بودم، به دیدنم نیامدی!

روباه : صبر کنید! صبر کنید! هیچ می دانید که چرا به دیدنتان

نیامدم؟



شیر : بَهانه‌ای بیاور که بشود آن را قبول کرد ، وگرنه تا چشم به هم

بزنی ، جای توی شکم من است !

روباه : آقای شیر ، خواهش می‌کنم که خوب گوش کنید تا برایتان بگویم .

شیر : زود باش ، حرفت را بزن !

روباه : آخر ، نمی‌توانستم به دیدنتان بیایم ، چون در تمام این مدت داشتم در سراسر جنگل دنبال جُغدِ دانا می‌گشتم که دارویی بدهد تا شما بیماریتان زودتر خوب بشود .

شیر : خوب ، بگو ببینم ، دارویی برای بیماری من پیدا کردی ؟
روباه : بله ، پیدا کردم .

شیر : بگو ببینم ! بگو ببینم ، چون می‌خواهم هرچه زودتر حالم خوب خوب بشود .

روباه : جغد به من گفت که اگر شما گرگی را بکشید و پوستش را دُور



خودتان بپیچید ، فوری حالتان خوب می شود .
 گرگ ، تا این حرف را شنید ، گوشش کرد که از آنجا فرار کند
 و خودش را از غار شیر نجات بدهد ، ولی شیر او را گرفت و
 کشت و پوستش را کند و به‌دور خودش پیچید .

نکته : اگر نمی‌توانی خوبیهای کسی را به زبان بیاوری ، بهتر
 است که درباره او چیزی نگویی .

کسانی که بد را پسندیده‌اند ندانم ز نیکی چه بد دیده‌اند!

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

- * میز معلم می‌تواند نمایشگر غار شیر باشد . شیر روی میز
 دراز می‌گشتد و گرگ و روباه در نزدیکی میز می‌ایستند .
- * روباه باید نشان بدهد که در بیرون غار دارد به حرفهای
 شیر و گرگ گوش می‌دهد .
- * شیر باید با ناله و زاری بیماریش را نشان بدهد .
- * شیر و گرگ باید ، با سر و صدای فراوان ، حمله‌کردن شیر ،
 گشتن و کندن پوست گرگ را نشان بدهند .
- * گرگ می‌تواند گُتی به‌تن داشته باشد و شیر با کندن گت و
 پوشیدن آن پیچیدن پوست گرگ را به‌دور خودش نشان
 بدهد .

سگ و خروس و روباه ۱۰

بازیگران : یک سگ

یک خروس

یک روباه

جای بازی : میان یک جنگل

سگ : آقا خُروسه ، بیا با هم ، توی این جنگل ، گشتی بزنیم .

خروس : مُوافِقَم ، راه بیفت برویم ، آقا سَگه !

سگ و خروس گردششان را در جنگل آغاز می کنند .

سگ : یک صبح تا عصر راه آمده ایم . هوا دارد تاریک می شود . حالا

دیگر باید برگردیم و جایی برای خوابیدن پیدا کنیم .

خروس : موافقم . من می پریم و می روم روی بلندترین شاخه این

درخت می خوابم . تو کجا می خوابی ؟

سگ : من هم توی سوراخ بزرگی که زیر تنه همین درخت هست

می خوابم .

خروس : شب به خیر ، آقا سَگه ! صبح که شد گردشمان را ادامه می دهیم .

سگ : شب به خیر ، آقا خُروسه !

سگ و خروس می روند و می خوابند و صدای خُرخرشان بلند

می شود .

خروس : خورشید دارد سَر می زَنَد . بهتر است مردم را خبر کنم که صبح شده است . قوقولی قوقو! قوقولی قوقو! صبح شده ، بیدار بشوید ! زود مشغول کار بشوید ! بیدار بشوید ، بیدار بشوید ! زود مشغول کار بشوید !

روباه : چه خروس خوش صدای چاق و چله ای است ! حَتَمًا دلش می خواهد که صبحانه من بشود ! ... سلام ، آقا خروسه !
خروس : سلام ، آقا روباهه !

روباه : این تو بودی که همین حالا داشتی قوقولی قوقو می کردی ؟
خروس : بله ، آقا روباهه ، من بودم !

روباه : چه صدای خوشی داری ! بلند و آرامبخش و شادی آور است !



- خروس : متشکرم ، آقا روباهه !
- روباه : آن قدر از صدایت خوشم آمده است که دلم می خواهد باتو دوست بشوم .
- خروس : متشکرم ، آقا روباهه ، ولی چرا می خواهی با من دوست بشوی ؟
- روباه : چرا نمی آیی پایین تا هم بیشتر باهم آشنا بشویم و هم برایت بگویم که چرا این قدر دلم می خواهد باتو دوست بشوم ؟
- خروس : تو چرا نمی آیی این بالا ؟ برو پشت همین درخت . آنجا یک سوراخ بزرگ زیر تنه درخت می بینی . دوست من توی آن سوراخ خوابیده است . بیدارش کن . او راه آمدن به بالای این درخت را به تو نشان می دهد .



روباه : متشکرم ، آقا خروسه ! همان جا باش . همین حالا می آیم پیشت .

می دانم که ما دوتا دوستان خوبی برای هم خواهیم شد .

دوست تو هم دوست خوبی برای من خواهد شد .

روباه به پشت درخت می رود . سگ به او حمله می کند و روباه

را می گیرد .

نکته : نیرنگباز بیشتر خودش سبب به دام افتادن خودش

می شود .

هر که بدی کرد و به بد یار شد هم به بد خویش گرفتار شد .

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* سگ و خروس ، برای نشان دادن گردش در جنگل ، باید از

سراسر کلاس درس استفاده کنند .

* از یک صندلی بر روی میز معلم می توان به جای شاخه

درخت استفاده کرد .

* سگ می تواند از فضای زیر میز معلم به جای سوراخ درخت

استفاده کند .

* خروس باید با صدای بلند قوقولی قوقو کند .

* جنگ سگ و روباه می تواند مدتی دراز طول بکشد .

* قرارداد بازی می تواند این باشد که سرانجام سگ روباه را

بکشد یا حمله اش سبب فرار کردن روباه بشود .

غازی که تخم طلا می گذاشت ۱۱

بازیگران : یک غاز

یک کشاورز

زن کشاورز

زمان و جای بازی : صبح زود ، حیاط خانه ، یک کشاورز

کشاورز : وقت جمع کردن تخمهاست . کجایی ، غاز خوشگلم ؟

غاز : اینجا هستم ، آریاب !

کشاورز : غاز خوشگلم ، بگو ببینم ، امروز صبح چندتا تخم برایم کرده ای ؟

غاز : مثل همیشه ، یکی !

کشاورز : بگذار ببینم ! این دیگر چه جور تخمی است ؟ تخمی که امروز

صبح کرده ای هم زرد است و هم خیلی سنگین ! با من شوخیت

گرفته است ؟



غاز : نه، ارباب، شوخی نیست.

کشاورز : ولی تخمی که امروز صبح کرده‌ای طلاست! می‌شنوی؟ طلای

ناب! طلای ناب!

غاز : بله، ارباب، می‌دانم.

کشاورز : زن! زن! بدو، بیا! ... زن، می‌گویم زود بدو بیا!

زن : چه خبر است که این قدر فریاد می‌زنی؟



کشاورز : ببین ! ببین ! یک تخم طلای ناب !
 زن : آه ، چقدر عجیب است ! چقدر عجیب است !

صبح روز بعد :

کشاورز : وقت جمع کردن تخمهاست . کجایی ، غاز خوشگل خوشگل خوشگلم ؟

غاز : اینجا هستم ، ارباب !

کشاورز : غاز خوشگلم ، امروز صبح چندتا تخم برایم کرده ای ؟

غاز : مثل همیشه ، یکی !

کشاورز : باورکردنی نیست ! بازهم یک تخم طلا ! تو راستی راستی که

یک غاز خوشگل خوشگل خوشگلی !

غاز : متشکرم ، ارباب !

کشاورز : زن ! زن ! بدو ، زود بیا اینجا !

زن : بازهم یک تخم طلا ! دیگر خوشبخت شده ایم !

کشاورز : (آهسته به همسرش می گوید) نباید از این صبح تا صبح روز

بعد منتظر بمانیم تا این غاز خوشگلمان فقط یک تخم طلا

بکند . اگر شکم غاز را پاره کنیم ، آن وقت می توانیم همه

تخمهای طلا را یکجا بیرون بیاوریم و ثروتمند ثروتمند ثروتمند

بشویم !

غاز : ارباب ، حرفهایتان را شنیدم ! می دانم که چنین بلایی به سرم

نمی‌آورید. راست می‌گویم؟ مگر یادتان رفته است که من غاز خوشگل شما هستم؟ فراموش کرده‌اید؟

کشاورز : من، همین حالا به همه تخمهای طلای تو احتیاج دارم، همین حالا!

کشاورز تلاش می‌کند که غاز را بگیرد. غاز فرار می‌کند. ولی عاقبت گرفتار می‌شود.

خوب، عاقبت به چنگم افتادی! حالا شکمت را پاره می‌کنم. کشاورز شکم غاز را پاره می‌کند.

نه، خدایا، نه! توی شکم غاز خوشگلم تخم طلا نیست. نه، خدایا، نه! دیدی چه کاری کردم!

نکته: آزمندی بسیار ممکن است ناکامی به بار بیاورد.

آزمند همیشه نیازمند است.

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

* کشاورز باید از سراسر کلاس برای گرفتن غاز استفاده کند.
* غاز، هنگامی که به چنگ کشاورز می‌افتد، باید بلند بلند ناله و فریاد کند.

* کشاورز و همسرش، وقتی که در شکم غاز تخم طلا نمی‌یابند، باید ناامیدی و پشیمانی‌شان را با گریه و زاری نشان بدهند.

گر به و میمون ۱۲

بازیگران : یک میمون

یک گربه

صاحب خانه

زمان و جای بازی : یک روز بسیار سرد زمستانی . گربه و میمون کنار
بخاری دیواری نشسته‌اند .

میمون : روز خیلی سردی است . آتش بخاری خوب گرممان می‌کند .

توهم ، در نور آتش ، چه زیباتر شده‌ای ، گربه خوشگله !

گربه : متشکرم ، آقامیمونه !

میمون : شاه‌بلوط‌هایی که توی آتش بخاری انداخته‌اند چه بوی خوبی
می‌دهند !

گربه : بله ، خیلی خوشبو هستند ، آقامیمونه !

میمون : حَتَمًا " خیلی هم خوشمزه‌اند . می‌آیی چندتا از آنها بخوریم ؟

گربه : بله ، آقامیمونه ، ولی چطور باید آنها را از توی آتش بیرون
بیاوریم ؟

میمون : گربه خوشگله ، تو در این کارها خیلی واردتر و باهوشتر از

منی ، خیلی باهوشتر !

- گره : خیلی متشکرم ، آقامیمونه !
- میمون : خوب ، چندتا از شاهبلوطها را از توی آتش بیرون بیاور تا آنها را بخوریم !
- گره : ولی می ترسم که پنجه های نازنینم بسوزند !
- میمون : نترس ، تو خیلی زیرک و چالاکی . می دانی چه کار کنی که پنجه های نازنینت را نسوزانی .
- گره : خوب ، چندتایی از شاهبلوطها را از توی آتش بیرون می آورم تا آنها را بخوریم .
- گره : مشغول بیرون آوردن شاه بلوطها از توی آتش می شود ، ولی هر شاهبلوطی را که بیرون می آورد ، میمون در یک چشم به هم زدن آن را می خورد .
- پنجه های نازنینم دارند می سوزند و خیلی دردَم می آید !
- میمون : ولی ، گره خوشگله ، کارت را خیلی خوب انجام می دهی ، ادامه بده !



صاحبخانه : از جلو بخاری بروید کنار ! شاه بلوطهای مرا نخورید ! شما دوتا خیلی بازیگوش و بدجنسید .

گربه و میمون فرار می کنند و به گوشه دیگر اتاق می روند .

گربه : پنجه های نازنینم را سوزاندم ، ولی حتی یک دانه شاه بلوط هم گیرم نیامد که بخورم ! تو همه آنها را خوردی ، آقا میمونه !
دفعه دیگر می دانم که چه باید بکنم . دیگر حتی یک دانه شاه بلوط هم برایت از توی آتش بیرون نمی آورم !

نکته : از چابلوسان پرهیز کن . زیرا بیشتر ، در پی چابلوسیشان ، از تو انتظاری دارند .

خوشامد هر که را گفتی ، خوش آمد !

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* از فضای زیر میز معلم می توان به جای بخاری دیواری استفاده کرد .

* زباله دان کنار گلاس درس را می توان زیر میز معلم گذاشت تا گربه برای نمایش دادن برداشتن شاه بلوطها از توی آتش و پرتاب کردنشان از آن استفاده کند .

* صاحب خانه باید آمرانه و با فریاد گربه و میمون را از کنار بخاری دیواری دور کند .

کبوتر و مورچه ۱۳

بازیگران : یک مورچه

یک کبوتر

یک شکارچی

زمان و جای بازی : بعد از ظهر یک روز گرم تابستانی ، در یک چمنزار

مورچه : خیلی تشنه‌ام . می‌روم کنار جوی تا آب خنکی بخورم .

مورچه به کنار جوی می‌رود و ناگهان در آب می‌افتد .

کمک ! کمک ! یکی بیاید و مرا نجات بدهد !

کبوتر : (روی شاخه درختی در همان نزدیکی ، کنار جویبار ، نشسته

است) مورچه ، کوچولوی بیچاره ! دلم خیلی برایش می‌سوزد .

چطور می‌توانم نجاتش بدهم ؟ فهمیدم ! یک برگ توی جوی

می‌اندازم . آن وقت ، مورچه می‌تواند سوار برگ بشود و

خودش را با این قایق نجات به کنار جوی برساند .

کبوتر برگی را توی جوی می‌اندازد و مورچه نجات پیدا می‌کند .

مورچه : کبوتر مهربان ، متشکرم !

یک شکارچی ، پابرجین پابرجین ، خودش را به درختی که

کبوتر روی شاخه آن نشسته است می‌رساند .



شکارچی : (آهسته باخودش حرف می‌زند) چه کبوتر قشنگی روی این درخت نشسته است! تور را همین جا پهن می‌کنم و او را می‌گیرم.

مورچه : آهای! نه، آقای شکارچی، تو نمی‌توانی! آن کبوتر جان مرا از غرق شدن نجات داد، و من نمی‌گذارم که تو او را به دام ببندازی.

مورچه، باهمه نیرویش، پای شکارچی را گاز می‌گیرد.

شکارچی : آخ!

کبوتر صدای فریاد شکارچی را می‌شنود و فرار می‌کند.

نکته: پاداش نیکی، نیکی است.

نیکویی بَر دهد به نیکوکار.

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

* از یک صندلی بر روی میز معلم می‌توان به‌جای شاخه

درختی که کبوتر روی آن نشسته است استفاده کرد.

* از تکه کاغذ درازی (مانند سرهم چسباندن چند صفحه

روزنامه) می‌توان برای نمایش جوی آب استفاده کرد.

* صدای "آخ" شکارچی باید خیلی بلند باشد و همزمان با

آن کبوتر پرواز کردن را در کلاس درس نشان دهد.

۱۴ باد و خورشید

بازیگران : باد

خورشید

یک مرد چوپان

جای بازی : یک دشت هموار . مرد چوپان روی زمین دراز کشیده است .

باد : خورشید خانم ، تو خیلی ابله‌ی که خیال می‌کنی از من نیرومندتری .

خورشید : ولی ، باد عزیز من ، تو ابله‌ی که به حقیقت آنچه می‌گویم پی نمی‌بری .

باد : حرف‌هایت را قبول ندارم ، خورشید خانم ! هرکسی ، بله ، هرکسی می‌داند که من از تو نیرومندترم .

خورشید : باور نمی‌کنم که همهء مردم باتو هم عقیده باشند . من اصلاً حرف مردم را قبول ندارم . مردم خیلی وقتها اشتباه می‌کنند .

باد : حرف‌های خنده‌دار می‌زنی ! در دنیا کسی یا چیزی نیرومندتر از باد نیست .

خورشید : بله ، این را قبول دارم که تو نیرومندی ، ولی آنچه من

می‌گویم این است که تو نیرومندتر از من نیستی .

مرد : دَعُوا مُرَافَعَتَانِ رَا بَسْ کُنید ! نمی‌گذارید بخوام . فردا روز کار است و من خیلی کار دارم که باید فردا انجام بدهم .

باد : هم‌هاش تقصیر این خورشید خانم است !

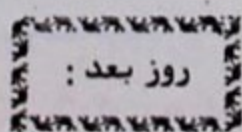
خورشید : نه ، من تقصیری ندارم ! هم‌هاش تقصیر این باد است !

مرد : خوب ، از حالا تا فردا صبح هرچه دلتان می‌خواهد دَعُوا مُرَافَعَه کُنید . فردا برای شما دوتا یک مسابقه ترتیب می‌دهم . کِیَنَکَم را می‌پوشم . آن وقت ، هریک از شما که توانست کِیَنَک را از تن من بیرون بیاورد نیرومندتر است . مُنْصِیفَانِه است ؟

باد : بله ، آقای چوپان !

خورشید : بله ، آقای چوپان !

مرد : بسیار خوب ! حالا بروید و بخوابید تا من هم بتوانم بقیه شب را اِسْتِرَاحَت کنم . ظهر فردا هردوتایتان را توی دشت می‌بینم . شب به‌خیر !



روز بعد :

هر دو حاضرید ؟

باد : بله .

خورشید : بله .

مرد : بسیار خوب ! من هم کینکم را پوشیده‌ام . کَمَرِ آن را هم با

شال محکم بسته‌ام . باد ، اول نُوبَتِ توست . ببین می‌توانی

کاری بکنی که من کینکم را از تنم بیورم .

باد : آقای چوپان ، حاضر باش ! دریک چشم به‌هم زدن کینکی به

تنت نخواهی دید .



باد وزید و وزید ، وزید و وزید ، ولی مرد کپنگش را محکمتر
به دُور خودش پیچید .

آه ، خدایا ! نَفَسَم بند آمد ! دیگر بادم تمام شد و نتوانستم
کپنگ را از تن تو بیرون بیاورم .

مرد : بسیار خوب ، حالا خورشید خانم ، نوبت توست !

خورشید : آقای چوپان ، من حاضرم !

خورشید ، باهمه نیرویش ، به مرد تابید . مرد ، در یک چشم
به هم زدن ، احساس گرمای بسیار کرد و کپنگ را از تنش بیرون
آورد .



مرد : خورشید خانم ، تو برندهٔ مسابقه شدی ! تو قهرمانی !

نکته : منطق نیرومندتر از زور است .

حق شمشیر بران است .

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* در شروع بازی ، مرد باید روی میز معلم دراز کشیده باشد و باد و خورشید در همان نزدیکی باشند .

* هنگام مسابقه ، باد و خورشید روی میز معلم می ایستند و مرد در میان کلاس درس ، نزدیک میز معلم ، می ایستد .
* خورشید می تواند نقشی از خورشید را که روی کاغذی کشیده شده است بالای سرش نگاه دارد ، یا با نخی به گردنش بیاویزد .

* وزش باد را می توان به کمک یک بادزن برقی ، یا با دمیدن پرسر و صدای چندتن از دانش آموزان نشان داد .

* مرد می تواند از پالتو به جای کپنگ استفاده کند .

* وقتی که باد می وزد و می وزد ، بازیگر نقش مرد باید نشان بدهد که نزدیک است کپنگ از تنش بیرون بیاید .

* وقتی که خورشید پرتوهای درخشانش را می تاباند ، مرد باید احساس گرمای توانفرسا را به تدریج نشان بدهد .

۱۵ موش وقورباغه

بازیگران : یک موش

یک قورباغه

یک شاهین

زمان و جای بازی : صبح زود یک روز بهاری ، در یک جنگل

موش : چه صبح بهاری زیبایی ! خوب است بروم کنار دریاچه و گردشی

بکنم و ببینم در این صبح زود آفتابی چه خبر است .

موش به کنار دریاچه می رود .

قورباغه : سلام ، آقا موشه !

موش : سلام ، آقای قورباغه ! چه صبح زیبایی است !

قورباغه : در این صبح زیبا به تماشای دریاچه من آمده ای ؟

موش : بله ، هوس کردم که در این صبح زیبای بهاری بیایم و کنار



دریاچه شما گردشی بکنم .

قورباغه : کار خوبی کردی ! بیا برویم توی دریاچه تا همه جای آن را نشانت بدهم .

موش : ولی من که شنا بلد نیستم .

قورباغه : نترس ! من کمکت می کنم . بیا تا یک پای تورا به یکی از پاهای خودم ببندم . آن وقت غرق نمی شوی . . . آهان ! پیدا کردم ! این نی باریک برای این کار خیلی خوب است .

قورباغه یکی از پاهای موش را با نی به یکی از پاهای خودش می بندد و می پرد توی دریاچه ، و شناگنان به تهِ دریاچه می رود .
موش : کمک ! کمک ! کمک ! آقای قورباغه ، وَلَمْ کن بروم ! نَفَسَم دارد بند می آید ! دارم خفه می شوم ! کمک !

قورباغه : آقاموشه ، امیدوارم که مرا ببخشی . تو صبحانه خوشمزه امروز منی !

قورباغه به سطح آب می آید و موش را به گنار دریاچه می آورد و مشغول بازگردن گره نی از پای موش و پای خودش می شود .

شاهین : (روی بلندترین شاخه درختی در همان نزدیکی دریاچه نشسته است) مثل این است که آن پایین یک موش می بینم ! برای امروز من صبحانه خوشمزه ای است . همین حالا می پرم و با یک خیز می رُبایمَش !

شاهین می پرد و با یک خیز موش را می رُباید . اَلْبَتَّه ، چون

قورباغه پای خودش را به پای موش بسته است ، او هم به چنگ

شاهین می افتد و همراه موش به آسمان می رود .

قورباغه : کمک ! کمک ! کمک ! کمک !

شاهین کمترین توجهی به فریادهای قورباغه ندارد و به اوج

آسمان پرواز می کند و موش و قورباغه را با خود می برد .

نکته : کسی که نقشه می کشد تا به دیگری آزار برساند بیشتر

خودش آزار می بیند .

بد مکن که بد افتی ، چاه مکن که خود افتی .

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* سطح میز معلم می تواند برای نمایش دادن دریاچه به کار رود .

* هنگامی که قورباغه موش را می کشاند و در آب ته دریاچه

غوطه ور می کند ، با انداختن پارچه ای روی آنها ، یا رفتن

آنها به زیر میز معلم ، می توان از نظر ناپدید شدنشان را

در ته دریاچه نشان داد .

* هنگامی که شاهین موش را - که قورباغه هم به او بسته

شده است - می رباید و به پرواز درمی آید ، دویدن او در

سراسر کلاس درس می تواند نمایشگر پروازش در اوج آسمان

باشد .

خرگوش ولا کُشت ۱۶

بازیگران : یک خرگوش

یک لاکُشت

یک روباه

جای بازی : در میان یک جنگل

خرگوش : هاهاهاها ، هاها ! هاهاهاها ، هاها ! آقا لاکُشته ، مرا ببخش
که این قدر می خندم ، چون جلو خنده ام را نمی توانم بگیرم .
هاهاهاها ، هاها !

لاکُشت : آقا خرگوشه ، به چی می خندی ؟

خرگوش : هاهاهاها ، هاها ! به پاهای تو می خندم ! هاهاهاها ، هاها !

لاکُشت : چه چیز خنده داری در پاهای من می بینی ؟

خرگوش : خیلی کوتاهند ! هاهاهاها ، هاها ! و تو چقدر آهسته راه
می روی ! راستی راستی که تو خیلی خنده آوری ! هاهاهاها ،
هاها !

لاکُشت : خوشحالم که تو داری این قدر تفریح می کنی ، ولی این راهم
از من بشنو که اگر از باد هم تندتر بروی ، من در مسابقه از
تو جلو می افتم .

خرگوش : چه گفتی؟

لاکپشت : گفتم که در مسابقه از تو می‌برم .

خرگوش : هاهاهاها ، هاها ! هاهاهاها ، هاها !

لاکپشت : ترسیدی کہ با من مسابقہ بدھی؟

خرگوش : ترسیدم؟ هاهاهاها، هاها! بمراستی که توهم نادانی و هم

اَبلَه ! تو کُنْدُر و تَرین جانوران هستی و من تُنْدُر و تَرین جانورانم .

... چطور مُطمَئنی که در مسابقه دو با من برنده می‌شوی؟

لاکپشت : تا مسابقه نداده‌ایم هیچ‌کدام نمی‌توانیم اطمینان داشته

باشيم !

خرگوش : هاهاهاها ، هاها !

لاکپشت : چرا دست از خندیدن و مسخره کردن بر نمی داری و نمی آبی

مسابقہ بدھیم ؟

خرگوش : هاهاهاها ، هاها ! بسیار خوب ، قبول می‌کنم که مسابقه بدهیم .

حالا تو تصمیم می گیری که از کجا تا کجا بدویم یا من بگویم؟

لاکپشت : شاید آقارو باهه که همین جا ایستاده است بتواند مسابقه ما

دوتا را ترتیب بدهد و داوری کند . . . آقا روپاهه !

روباه : بله، آقا لاکپشته، چه کار داری؟

خرگوش : این لاکپشت نادان و ابله می‌خواهد با من مسابقه دهد.

شما ترتیب این مسابقه را می‌دهید و داور مسابقه ما می‌شوید؟

روباہ : بلہ، باکمال میل کمکتان می کنم، آن را کہ بہ کویہ می رسد

می بینید؟ همه آن راه را بدوید تا به قله کوه برسید. کسی که زودتر به قله کوه برسد برنده است.

لاکِشت : کاملاً "مُنصِفانه است!"

خرگوش : من آماده‌ام! آقا لاکِشته، تو هم آماده‌ای؟ هاهاهاها، هاها!

لاکِشت : بله، آقا خرگوشه، من هم آماده‌ام!

روباه : حاضر باشید! توی جاده، کنار هم، بایستید! حاضر؟ زو!

مسابقه آغاز می‌شود. خرگوش، در یک چشم به هم زدن، دهها متر از لاکِشت جلو می‌افتد و به دامنه کوه می‌رسد.

خرگوش : این خنده‌دارترین و احمقانه‌ترین مسابقه‌های دنیاست. فاصله ما آن قدر زیاد است که من حتّی از اینجا نمی‌توانم آن لاکِشت بیچاره را ببینم. بدنِست روی این علفهای خُنگ دراز بکشم و چرتی بزنم!

خرگوش می‌رود و روی علفهای کنار جاده دراز می‌کشد و چیزی نمی‌گذرد که صدای خُرخرش بلند می‌شود. لاکِشت به راه



رفتن آرامش ادامه می دهد و می رود و می رود ، از خرگوش هم می گذرد ، و به قلّه گوه می رسد .

بِهَ بَه! چِه چُرَتِ خُوبی زدم. خِیلی سَرِحَالَم! هِنوز هم آن
لاکِشت بیچاره را نمی‌بینم. هاهاهاها، هاها! هاهاهاها،
هاها! خوب، بهتر است راه بیفتم و بروم سرقلهء کوه و آنجا
مُنْتَظِرِ لاکِشت بشوم. هاهاهاها، هاها!

خرگوش، آهسته و تفریح‌گزان، می‌رود و به‌قلهٔ گوه می‌رسد،
و می‌بیند که لاک پشت در آنجا به انتظار اوست.

لاکپشت : سلام ، آقا خرگوشه ! کجا بودی ؟ دیدی گفتم که اگر تندروتر از بادهم باشی ، در مسابقه از تو جلو می‌افتم . می‌بینی که عاقبت من برنده شدم !

نکته: با ایستادگی و پشتکار می‌توان به مقصود رسید.

آہستہ برو، ہمیشہ برو!

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

* از دیوار روبه‌روی میز معلم تا میز معلم می‌تواند نمایشگر میدان مسابقه باشد.

* یک صندوقی بر روی میز معلم می‌تواند نمایشگر قلعه گوده باشد.

* خنده‌های خرگوش باید بلند و مسخره‌آمیز باشد.

بازیگران : یک موش روستایی

یک موش شهری

یک سگ بزرگ

جای بازی : یک خانه روستایی و یک خانه شهری

موش روستایی : پسر عموجان شهری، چه کار خوبی کردی که این همه راه را،
از شهر تا روستا، آمدی تا مرا ببینی.

موش شهری : با اینکه سفرِ دراز و سختی بود، خوشحالم که به دیدن تو
آمده‌ام، پسر عموجان روستایی.

موش روستایی : من می‌روم ناهار را حاضر کنم. اینجا مثل خانه خودت
است. هر طور که دلت می‌خواهد راحت باش.

موش شهری : خیلی متشکرم، پسر عموجان روستایی.

موش روستایی : موافقی که ناهارمان را در هوای آزاد، کنار یک درخت
بزرگ، بخوریم؟ هوای بیرون خیلی خوب و پُر از بوی
خوش است. بعد از ناهار هم می‌توانیم همان جا استراحت
کنیم. خیلی با صفاست!

موش شهری : هر طور که میلِ توست، من هم موافقم.

هر دو ناهارشان را کنار درخت بزرگی، بیرون از خانه، می‌برند.

موش روستایی : خوب، ببین چه چیزهایی برای خوردن داریم ! کمی نان، کمی پنیر، کمی گوشت، و کمی لوبیا ! بعد از ناهار هم باید برویم و بگردیم و چندتا گردو پیدا کنیم و بخوریم.

موش شهری : متشکرم، پسر عموجان ! ولی فکر می‌کنی که این غذای ناچیز سیرمان می‌کند؟

موش روستایی : سیر، که بله ! نَکُنَد این غذاها را دوست نداری ! من که فکر می‌کنم غذای خوشمزه‌ای است !

موش شهری : ولی نان خشک است. پنیر کپک زده است. گوشت و لوبیا هم مثل سنگ سفتند !

موش روستایی : 'مَتَأْسِفَم' که این غذاها را دوست نداری، ولی، پسر عموجان، من بهترین غذاهایی را که داشته‌ام برای مهمان عزیزی، چون تو، فراهم کرده‌ام.

موش شهری : من پیشنهاد بهتری دارم. بیا باهم برویم به شهر. در



آنجا هر جور غذای خوشمزه‌ای که بخواهی هست. بعد از غذا هم می‌توانیم یکی یک شیرینی خوشمزه بخوریم.

موش روستایی : بسیار خوب، موافقم، پسر عموجان شهری، برویم.
موشها به‌راه می‌افتند. راه دراز روستا تا شهر را پشت‌سر می‌گذارند و به خانه‌ای در شهر می‌رسند.

موش شهری : خوب، پسر عموجان روستایی، رسیدیم! نگاه کن!
صاحبخانه هنوز سفره غذا را جمع نکرده است! ببین چقدر غذا توی سفره باقی گذاشته است! چه غذاهای خوشمزه‌ای! تادلت می‌خواهد بخور! همه اینها را می‌توانیم بخوریم!

موش روستایی : چه می‌بینم! باورکردنی نیست! همه اینها حقیقت دارد، یا دارم خواب می‌بینم؟ این همه غذا!

موش شهری : بله، همه اینها حقیقت دارد. گفتم که شهر پر از غذاهای خوشمزه است! من هر روز از این جور غذاها می‌خورم.
کمی از این انگورهای خوشمزه شیرین بخور! کمی از این پنیر تازه خوشمزه بخور! کمی از این غذاهای جورا جور لذیذ بخور! بعدش هم می‌توانیم از این شیرینیهای خوشمزه بخوریم!

موش روستایی : راست می‌گویی، پسر عموجان شهری من! غذاهای تو خیلی بهتر از غذاهای من است.

در اتاق دیگر، سگی مشغول پارس کردن است.

این چه صدایی است؟

موش شهری : بدو! بدو! بدو! باید هرچه زودتر فرار کنیم. این صدا مثل زنگِ خطر است.

موشها فرار می‌کنند و در سوراخی، در دیوار اتاق، پنهان می‌شوند. سگ، در حالِ پارس کردن، وارد اتاق می‌شود. بو می‌گشود و تا جلو سوراخ می‌رود. عاقبت از اتاق خارج می‌شود.

پسر عمو جان روستایی، امیدوارم که زیاد نترسیده باشی. دیگر خطری نیست. بیا برویم و ناهارمان را بخوریم.

موش روستایی : نه، متشکرم، پسر عمو جان شهری. دیگر میلی به غذا ندارم. موش شهری : می‌خواهی چه کار کنی؟

موش روستایی : می‌خواهم به همان خانه روستایی خودم برگردم.

موش شهری : همین حالا؟ حالا که این همه غذای خوشمزه توی سفره است؟

موش روستایی : بله، همین حالا، همین لحظه!

موش شهری : آخر، چرا؟

موش روستایی : می‌گویم چرا، پسر عمو جان شهری. بله، قبول دارم که غذاهای شهری تو بیشتر و بهتر و خوشمزه‌تر از غذاهای روستایی من است، ولی من از آن غذا خوردنی که همه‌اش

بترسم که چه وقت سگی صدای جَویدنِ غذا را می شنود و
می پرد توی سفره ام لَدَّت نمی برم . خداحافظ ، پسر عمو جانِ
شهری ! من به جایی بر می گردم که در آنجا آرامش و صلح و
صفاست و از چیزی نباید بترسم و سگی لُقمهء غذا را از
دهانم قاپ نمی زند . خداحافظ !

نکته : خوردن نان خشک و پنیر کِیک زده ، در آرامش و
صلح و صفا ، بهتر از خوردن لذیذترین و خوشمزه ترین
غذاها در ترس و وحشت است .

پای در زنجیر ، پیشِ دوستان به که با بیگانگان در بوستان !
سعدی

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* برای سفر از شهر به روستا و از روستا به شهر موشها باید
از سراسر کلاس درس استفاده کنند .

* میز معلم می تواند ، در خانه روستایی و در خانه شهری ،
به جای سفرهء غذا به کار رود .

* موشها باید تنوع غذاها را در سفره ، با بوکشیدن یگایک
آنها ، نشان بدهند .

* سگ باید گُستاخ باشد و با صدای بلند پارس کند .

* موشها باید با ترس و کَرز به سوراخ بَخزند .

۱۸ خر و خروس و شیر

بازیگران : یک خر

یک خروس

یک شیر

زمان و جای بازی : آخرب، حیاط یک خانه روستایی

شیر : هرچه گشته‌ام جانوری پیدا نکرده‌ام که شکارش کنم . حَتَمًا "

توی این خانه روستایی جانوری پیدا می‌شود که شام امشب من بشود . بله ، صدای خُرْخُر یک خر را می‌شنوم . مثل این است که همه‌شان خوابیده‌اند . خیلی گرسنه‌ام . باید بپریم و این خره را یک لُقمه‌اش کنم ! پابرچین پابرچین و آهسته آهسته می‌روم تا کسی را از خواب بیدار نکنم . آن وقت ، شام خوشمزه‌ای به‌چنگ می‌آورم ! بله ، باید خیلی آهسته و بی‌سر و صدا بروم توی حیاط .

شیر ، خیلی با دقت و آهسته ، به حیاط خانه نزدیک می‌شود ، درحیاط را باز می‌کند ، پابرچین پابرچین خودش را به نزدیکی خر می‌رساند و خیز برمی‌دارد که روی خر بپرد .

خروس : قوقولی قوقو ! قوقولی قوقو ! قوقولی قوقو !

شیر برمی‌گردد و به طرف جنگل فرار می‌کند .

خر : متشکرم ، آقا خروسه ! تو ، با آن سر و صدایی که از خودت

درآوردی ، خوب آن شیر خطرناک را ترساندی و فراری دادی !

خروس : خوشحالم که توانستم نجات بدهم .

خر : راستی ، کاری که تو کردی فقط سر و صدا بود که آن شیر خطرناک

را ترساند و فراری داد ؟

خروس : بله ، فقط سر و صدا کردم .

خر : پس حالا که شیر این قدر ترسوست که با صدای تو فرار می‌کند ،

دنبالش می‌روم و با یک لگد از این دُور و بَر دورش می‌کنم .

خروس : خیال می‌کنم که سر و صدای من ناگهانی بود و غافلگیرش



کرد. برای همین هم بود که ترسید و فراری شد.

خر : اگر هم این طور باشد، دنبالش می روم و حسابی آذکبش می کنم و با یک لگد دمار از روزگارش درمی آورم. باید به او درسی داد. اگر از سر و صدای تو می ترسد، شیر نیست، یک گربه بزرگ ترسوست! من تنها کسی هستم که می توانم با یک لگد او را برای همیشه از این خانه دور کنم. دیگر از بس دور و بر ما پرسه می زند خسته شده ام.

خر به دنبال شیر می رود. شیر تا خر را می بیند، می ایستد و به خر حمله می کند و او را می خورد.

نکته: غرور و شجاعتِ ساختگی ممکن است سبب مرگ شود.

چون نداری ناخن درنده تیز، بادوان آن به که گم گیری ستیز.
سعدی

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی:

* خروس باید آن قدر بلند بلند قوقولی قوقو کند که صدایش در میان خرخر خر شنیده شود.

* شیر، به نزدیک خر که می رسد، باید پنهان شود و گمین کردن و جهیدن روی خر را نشان بدهد.

* خر باید برای دنبال کردن شیر از سراسر کلاس درس استفاده کند.

۱۹ خسیس

بازیگران : یک مرد خسیس

همسایه اول

همسایه دوم

جای بازی : خانه مرد خسیس، در نزدیکی شهر

خسیس : هرچه داشتم فروختم . ظرفها و لباسهایم را هم فروختم تا بتوانم این چراغ خیلی خیلی زیبای طلا را بخرم ! ببین چه درخششی دارد ! این دیگر همه دارایم است ! ... حالا تازه مشکلاتم شروع می شود . این چراغ زیبای طلا را کجا پنهان کنم که کسی آن را ندزدد ؟ کجا ؟ کجا ؟ راستی راستی کجا ؟ باید کمی فکر کنم بله ، می دانم چه کار کنم ! می برم و توی زمین جلو خانه چالش می کنم .

خسیس نیمه شب می رود و ، طوری که کسی نبیند ، چاله خیلی گودی می کند و چراغ طلا را توی آن خاک می کند .

روز بعد :

نکند کسی چراغ زیبای طلا را دزدیده باشد ! بهتر است

بروم و ببینم هنوز سرجایش هست یا نه. اگر آن را دزدیده

باشند، آه...، که چقدر نگرانم!

خسیس زمین را می‌کند. خاکهای چاله را بیرون می‌ریزد.

چشمش که به چراغ می‌افتد خوشحال می‌شود.

خدا را شکر که چراغم، چراغ زیبای طلایم، سرجایش است!

حالا می‌گذارمش سرجایش! اینجا از هر جا برایش اَمَنتر است.

بله، باز هم چالش می‌کنم. فکر نمی‌کنم که کسی مرا ببیند.

مطمئن هستم که کسی مرا نمی‌بیند.

خسیس بادقت به دُور و بَرش نگاه می‌کند و خاکها را توی چاله

می‌ریزد، و به اتاق برمی‌گردد.



مهرنگار

همسایه اول: نمی‌دانم چرا این پیرمرد خسیس و مرموز مرتب توی این زمین چاله می‌کند و بعد آن را پُر می‌کند! این کارش خیلی آسراآمیز است. باید بروم و ببینم توی آن چاله چی خاک کرده است. خوب است که حیاط خانه‌های ما در و دیوار ندارد! همسایه اول می‌رود و زمین را می‌کند و از توی چاله چراغ طلا را بیرون می‌آورد.

یک چراغ طلا! آن را می‌برم و نگه می‌دارم تا صاحبش پیدا شود. حَتَمًا "این چراغ مال مرد خسیس نیست. او هرچه دارد دُور و بَرخودش چیده است و از آنها مواظبت می‌کند.



اگر این چراغ مال پیرمرد خسیس بود، آن را توی زمین چال نمی کرد.

همسایه اول چراغ را برمی دارد و به خانه خودش می رود.

خسیس : نمی دانم چه کار کنم ! خیلی دلم شور می زند ! می ترسم که عاقبت چراغ زیبای طلایم را از من بدزدند . خوب است باز هم بروم و سری به چراغ زیبای طلایم بزنم و ببینم سرچایش هست یا نه .

خسیس به زمین جلو خانه می رود . خاکهای چاله را بیرون می ریزد و ناگهان صدای فریادش بلند می شود .

ای وای ! وای ! وای ! وای ! دزد ! دزد ! چراغ طلایم را دزدیده اند ! کمک ! کمک ! کمک ! یکی آمده و چراغ طلایم را دزدیده است . کمک ! کمک !

همسایه دوم : چرا این قدر داد و فریاد می کنی ؟

خسیس : یکی آمده توی این زمین و چراغ طلایم را دزدیده است . نیستش ، نیست ! نیست !

همسایه دوم : این که این قدر داد و فریاد ندارد ! ناراحت نباش !

خسیس : مگر دیوانه ای که می گویی ناراحت نباشم ! چراغ طلایم را دزدیده اند ، آن وقت تو می گویی چرا داد و فریاد می کنم ؟

همسایه دوم : نه ، دیوانه نیستم . حالا به تو می گویم که چرا دیوانه نیستم و می گویم که چرا نباید داد و فریاد کنی و ناراحت باشی

یک سنگ بردار و آن را بگذار تَه همان چاله‌ای که کنده‌ای .
بعد هم رویش خاک بریز و فکر کن که چراغ طلایت سرجایش
است .

خسیس : چرا چَرَنَد می‌گویی ؟ تو چه جور همسایه‌ای هستی !
همسایه دوم : چَرَنَد نمی‌گویم . این سنگ با آن چراغ طلا برای تو چه فرقی
دارد ؟ مگر از چراغ طلایت هم ، جز اینکه آن را توی آن چاله
خاک کنی ، استفاده‌ای می‌کردی ؟ حالا چه فرقی می‌کند که
چراغت از سنگ باشد یا از طلا ؟

نکته : ثروتی که از آن سودی نبریم بی‌ارزش است .

برای نهادن چه سنگ و چه زر .

سعدی

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* خسیس باید با حرکت ، به صورت تَخِیلی ، بادقت و وسواس
و ترس و نگرانی کردن چاله و چال کردن چراغ را مُجَسِّم
کند و نمایش بدهد .

* همسایه اول باید با حرکت ، به صورت تَخِیلی ، خاکبرداری
از چاله و دیدن چراغ طلا را مجسم کند .

* خسیس باید ، وقتی که چراغ طلا را در چاله نمی‌بیند ، با
صدای بلند داد و فریاد و ناله و زاری کند .

۲۰ پشه و شیر

بازیگران : یک پشه

یک شیر

یک تارتنگ

جای بازی : در میان یک جنگل

پشه : خوب! خوب، خوب! آقا شیر، این شما یید که اینجا خوابیده اید؟

شیر : پشه! ناچیز احمق، پاشو برو گم شو از روی صورت من!

پشه : خیال نکن که از تو می ترسم! باور هم نمی کنم که از من نیرومندتر باشی!

شیر : گفتم که پاشو برو گم شو و بگذار استراحت کنم!

پشه : من هم به تو گفتم که از تو نمی ترسم و حتی از تو نیرومندترم! تو اگر برای همه سلطان جنگلی، برای من نیستی! تنها کاری که از تو برمی آید این است که سر و تنی را با چنگالهایت خراش بدهی و با دندانهایت گاز بگیری.

شیر : هنوز هم که تو اینجایی و داری وراجی می کنی! گفتم که برو گم شو!

پشه : آقاشیره، این قدر به چنگالها و دندانهای تیزت و این قد و قامت نناز! اگر راست می‌گویی، بیا باهم جنگ کنیم تا به تو ثابت شود که من از تو نیرومندترم!

شیر : بسیار خوب، هرکار که بگویی می‌کنم تا دیگر خفه بشوی و رَجَزِ نخوانی و بگذاری کمی استراحت کنم!



پشه شروع می‌کند به وز وز کردن دُور و بُر سرشیر، و نیش‌زدن به‌بینی و سر و گوش و دُم او. شیر بیچاره عاقبت چنگ می‌زند تا پشه را بگیرد، ولی نمی‌تواند.

خوب، قبول دارم. تو برنده شدی، پشه! ناچیز مُزاحم!

پشه : دیدی گفتم! دیدی گفتم!

پشه، وز وزکنان و مَغرور و لاف‌زنان، پرواز می‌کند و می‌رود تا به‌همه جانوران جنگل بگوید که از شیر هم نیرومندتر است. همه‌تان به من نگاه کنید! همه‌تان به من گوش کنید! شیر خیال می‌کرد که سلطان جنگل است، ولی من شکستش دادم! بله، ممکن است از من بزرگتر باشد و دندانها و چنگالهای تیزی داشته باشد، ولی من شکستش دادم. خودش اقرار کرد که در نبرد با من شکست خورده است. می‌بینید من چقدر نیرومندم! من حتی از شیر هم نیرومندترم!

پشه، همین‌طور که مشغول رجز خواندن است، به‌دام یک تارتَنک می‌افتد.

تارتَنک : خوب! خوب، خوب، خوب! پشه! کوچولوی عزیز من، حالا دیگر اَسیر منی. خوب توانستم تو را در تارهای خودم به‌دام بیندازم!

پشه : کمک! کمک! کمک!

تارتَنک : پشه! کوچولوی من، کسی صدایت را نمی‌شنود. هرچه بیشتر

تَقَلَّا بکنی، بیشتر در تارهای دام من گرفتار می شوی!

پشه : بیچاره شدم! آخر چطور من که شیر به آن نیرومندی را شکست

دادم از عهده! این تارتنگ ناتوان بر نمی آیم؟ بیچاره من!

تارتنگ : پشه! کوچولوی عزیز من، خوب، حالا آماده باش، چون

می خواهم تو، غذای خوشمزه، را بخورم!

تارتنگ، در یک چشم به هم زدن، پشه را می بلعد.

نکته: همیشه نیرومندتر از تو هم هست.

زبانِ سرخ سربزمی دهد برباد!

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی:

* پشه باید از سراسر کلاس درس استفاده کند و وز وز کردن و

پرواز به سوی شیر، و بعد پرواز به سوی جنگل را نشان دهد.

* شیر باید، وقتی که پشه پشت سر هم نیشش می زند، با غرغرش

کردن و پی در پی چنگ زدن برای گرفتن پشه، ناراحتیش را

نشان دهد.

* هنگامی که پشه، رَجَز خوانان، در جنگل پرواز می کند،

می توان تارتنگ را روی تخته سیاه نقاشی کرد، یا رشته های

باریک کاغذ را که به شکل تارِ تارتنگ تهیه شده است، به

تخته سیاه آویزان کرد.

شیر و روباه و گرگ ° ۲۱

بازیگران : یک شیر

یک روباه

یک گرگ

جای بازی : در میان یک جنگل

شیر : آقا روباه و آقا گرگه، به جای اینکه هر کدام جدا جدا به دنبال

شکار و تهیه غذا می رویم، بهتر نیست که هر سه به کمک هم

این کار را بکنیم؟ به این ترتیب، همیشه مُطْمَئِن هستیم که

غذای مناسبی برای خوردن داریم.

روباه : آقای شیر، فکر بسیار خوبی است.

گرگ : بله، من هم با این پیشنهاد موافقم.

شیر : بسیار خوب! پس، حالا هر سه با هم به دنبال شکار و تهیه

غذا می رویم!

هر سه با هم راه می افتند و یک گوزن شکار می کنند.

• روایت دیگری از این افسانه در افسانه های اروپا آمده است که با نام سهیم شیر به صورت نمایشنامه ای برای چهار دانش آموز تنظیم شده است (نگاه کنید به صفحه ۱۸۴ همین کتاب).

روباه : آقای شیر، راستی راستی که پیشنهاد شما بهترین پیشنهاد بود که هر سه با هم به دنبال شکار و تهیه غذا برویم. حالا این گوزن، برای هر سه ما، غذای خوشمزه‌ای است!

گرگ : بسیار خوب، حالا بیایید و این گوزن را به سه قسمت مساوی تقسیم کنیم. . . . همان طور که موافقت کرده‌ایم هر یک از ما یک قسمت از آن را می‌خورد.

گرگ، بادقت، گوزن را به سه قسمت مساوی تقسیم می‌کند.

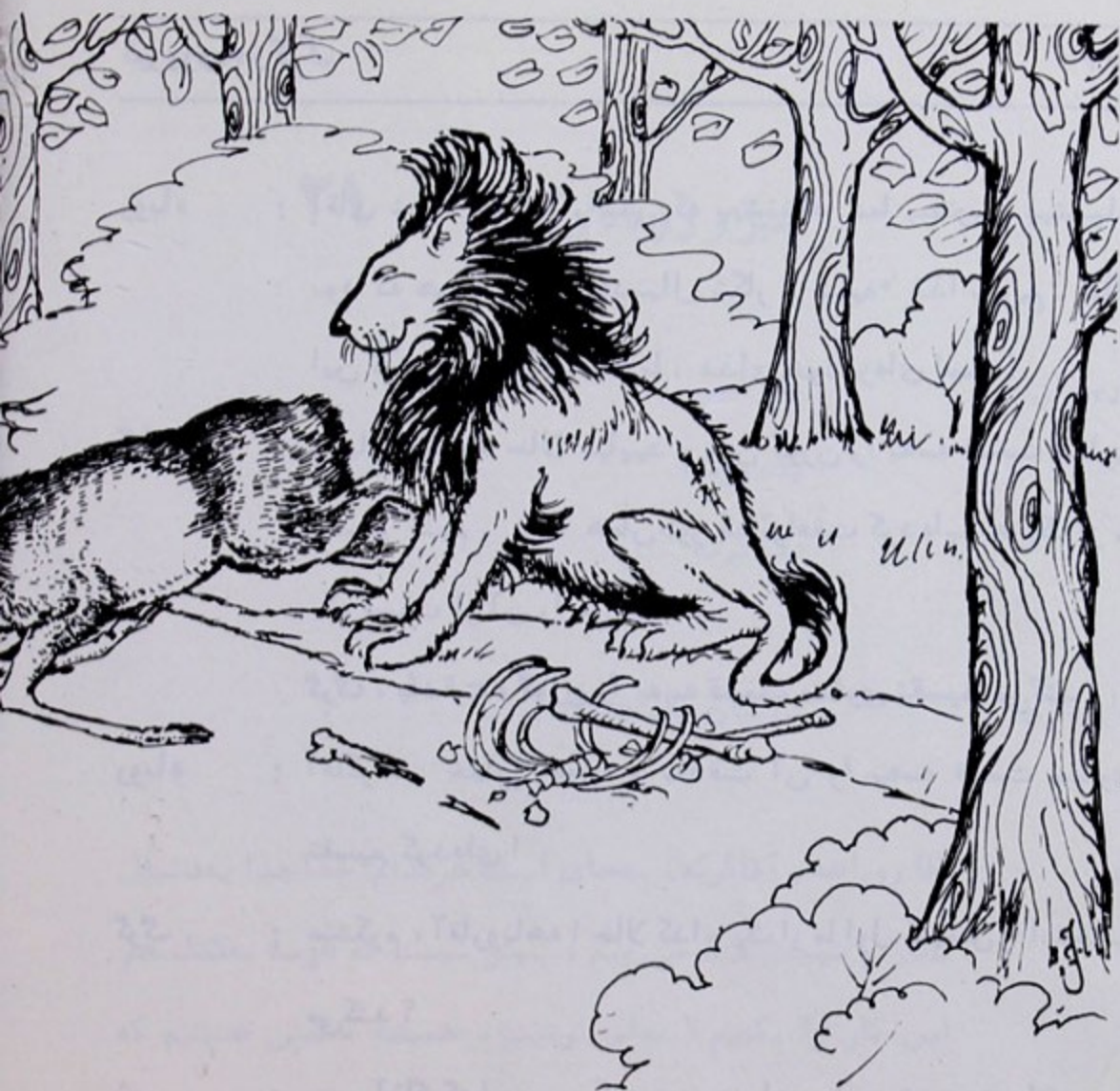
روباه : آقا گرگ، خیلی خوب و بادقت آن را به سه قسمت مساوی تقسیم کرده‌ای!

گرگ : متشکرم، آقا روباه! حالا کدام یک از ما اول سهمش را انتخاب می‌کند؟

شیر : من، آقا گرگ! سهمی که من می‌خواهم خودِ تو هستی! شیر روی گرگ می‌جهد و در یک چشم به هم زدن او را می‌درد و می‌خورد.

خوب، آقا روباه، حالا نوبت توست که گوزن را به دو قسمت مساوی تقسیم کنی و بگویی که کدام قسمت سهم من است و کدام قسمت سهم تو!

روباه : چشم، آقای شیر، ولی احتیاجی به قسمت کردن دوباره نیست. قسمت اول گوزن سهم شماست. قسمت دوم گوزن هم سهم شماست. سومین قسمت گوزن هم باز سهم شماست!



شیر : بسیار خوب تقسیم کردی، آقاروباهه! کی به تو یاد داده

است که چیزها را این قدر خوب تقسیم کنی؟

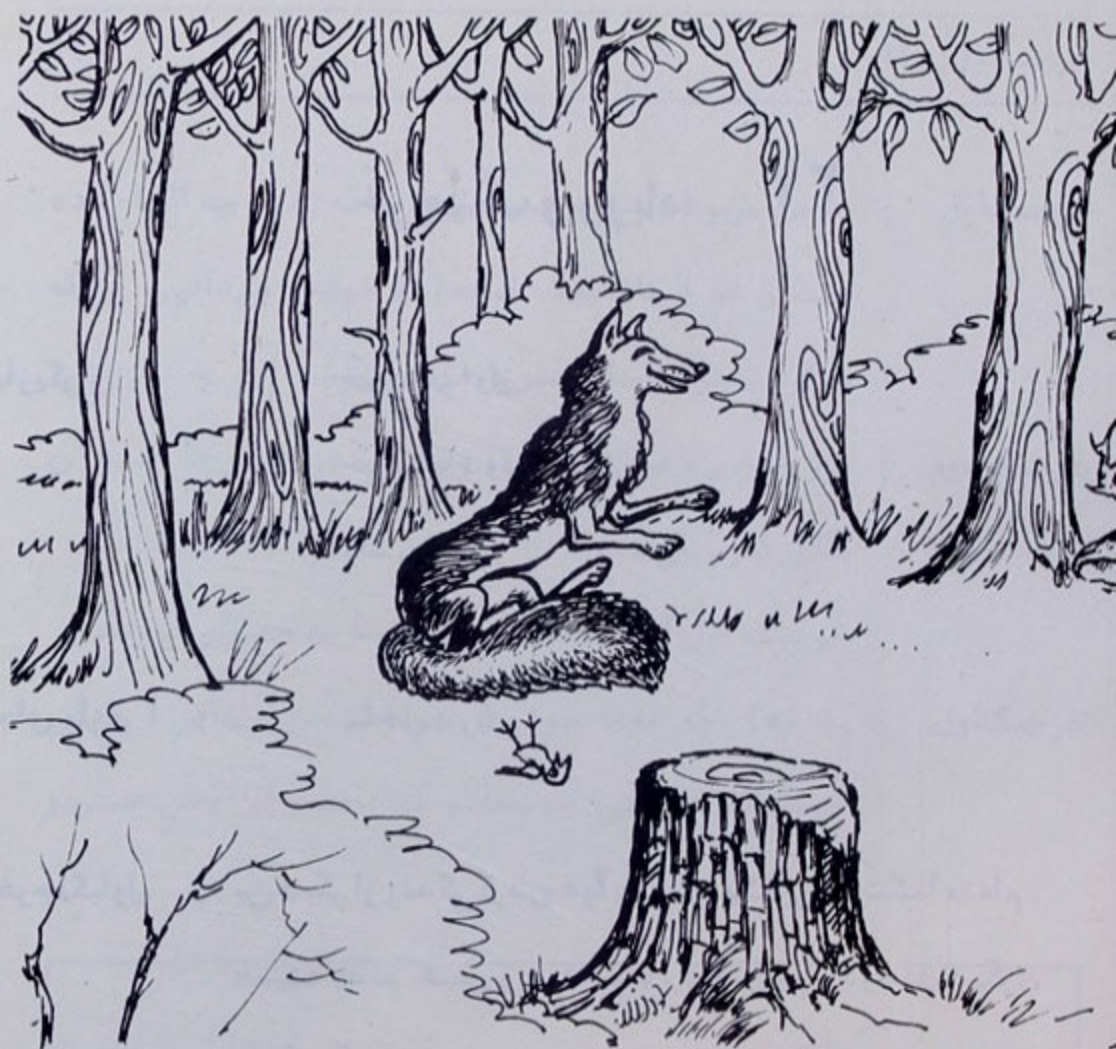
روباه : از گرگ یاد گرفتم، چون به چشم خودم دیدم که چه بلایی

بر سرش آمد! با زورگو و ستمگر نباید عهد و پیمان بست.

نکته: کسی که از ناکامیها و بدبختیهای دیگران پند می گیرد

موفق و خوشبخت است.

زور حق را پایمال می کند.



پیشنادهایی برای صحنه‌پردازی:

* شیر و روباه و گرگ باید از سراسر کلاس به جای شکارگاه استفاده کنند.

* از مقوایی که روی آن تصویر گوزنی کشیده شده باشد می‌توان به جای گوزن استفاده کرد تا بتوان آن را به سه قسمت مساوی تقسیم کرد.

* وقتی که شیر به گرگ حمله می‌کند، گرگ باید با ناله و فریاد بلند تلاش برای نجات یافتن و از پا درآمدنش را نشان دهد.

۲۲ خَرچَنگ و روباه

بازیگران : خَرچَنگِ اول

خَرچَنگِ دوم

یک روباه

جای بازی : ساحلِ دریا

خَرچَنگِ اول : من دیگر از زندگی کردن در آب و نزدیک آن به تنگ آمده‌ام .

همیشه بدنم خیس و سرد است . بیا برویم و در جای دیگری زندگی کنیم .

خَرچَنگِ دوم : پسرعمو خَرچَنگ ، تو می‌گویی به کجا برویم ؟

خَرچَنگِ اول : چَمَنزارِ روبه‌رو بهترین جا برای زندگی کردن است . هم خیلی سبز و خُرَم و هم خوشبوست .

خَرچَنگِ دوم : ولی فکر نمی‌کنی که زندگی کردن در آنجا برای ما خطرناک باشد ؟

خَرچَنگِ اول : این قدر ترسو نباش و از هر چیزی وحشت نکن ! چرا نمی‌توانیم در آنجا زندگی کنیم ؟

خَرچَنگِ دوم : نمی‌دانم ، ولی به من اِلهام شده است که زندگی کردن در کنار آب برای ما بهتر است .

خرچنگ اول : به من مربوط نیست ، پسر عمو جان ، که به تو چه الهام شده
 است و چه الهام نشده است ! تو خودت می دانی ، من که
 به آن چمنزار زیبا و سبز و خرم می روم .

خرچنگ دوم : سفر به خیر ، پسر عمو جان ! ولی من در همین جا که به آن
 تعلق دارم می مانم .

خرچنگ اول آهسته آهسته می رود تا به چمنزار می رسد .

خرچنگ اول : به به ! چه بوی خوشی ! چه سرزمین زیبایی ! خیلی
 خوشحالم ، خیلی خوشحالم که عاقبت آن وطن خیس و
 پراز آب را ترک کردم !



روباه : به! به! به! چه لقمه لذیذی توی این چمنزار پیدا شده است!

خرچنگ اول : آقا روباهه، تو که خیال نداری به من آزاری برسانی، هان؟

روباه : خرچنگ کوچولو، آزار نمی رسانم، فقط می خورم و تو

همین حالا ناهار امروز من می شوی!

خرچنگ اول : ای وای! وای! وای! آخر چرا من وطن کنار دریایم را ترک

کردم؟ اوهو! اوهو! اوهو! بله، من سزاوار چنین سرنوشتی

هستم!

روباه، در یک چشم به هم زدن، خرچنگ کوچولو را می گیرد

و می خورد.

نکته: آنچه درو می کنی همان است که خود کشته ای.

هر که آن کند که نباید، آن بسند که نشاید.

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی:

* از سراسر کلاس باید استفاده شود تا فاصله دریا و

چمنزار نشان داده شود.

* خرچنگ اول باید راه میان کنار دریا و چمنزار را بسیار

آهسته برود.

* وقتی که روباه می خواهد خرچنگ را بخورد، خرچنگ

باید با صدای بلند ناله و فریاد کند.



نمایشنامه‌هایی
برای
چهار دانش‌آموز

نمایشنامه‌هایی برای چهار دانش‌آموز

۱- پلدرچین و جوجه‌هایش

۲- طاووس و مَترسک

۳- خرگوش و شیر

۴- سگها و پوستها

۵- مادر و گرگ

۶- گاو و قورباغه

۷- بز و خر

۸- گرگ و مرغ ماهیخوار

۹- سگها و روباه

۱۰- هیزم‌شکن و پیرجنگلی

۱۱- سهم شیر

۱۲- روباه و شیرپیر

۱۳- چوپان و گرگ

۱ بلدرچین و جوجه هایش

بازیگران : بلدرچین مادر

جوجه بلدرچین اول

جوجه بلدرچین دوم

کشاورز

زمان و جای بازی : صبح زود ، آشیانه‌ای در یک گندُمزار

بلدرچین : جوجه‌های قشنگم ، دارم می‌روم برای صبحانه‌تان چندتا کرم پیدا کنم . وقتی که من رفتم ، شما دوتا توی همین آشیانه بمانید و حواستان به صداهایی باشد که می‌شنوید .

جوجه اول : مادر ، چرا باید حواسمان به صداها باشد ؟

بلدرچین : خوب گوش کنید تا ببینید که چه وقت می‌خواهند گندمها را دُرُو کنند ، چون پیش از اینکه مشغول درو کردن گندمها بشوند ، مجبوریم که از این آشیانه ، که توی این گندُمزار برای خودمان ساخته‌ایم ، به جای دیگری برویم .

جوجه دوم : مادر ، نگران نباش ! ما بادقت همه حواسمان به صداهاست .

بلدرچین پرواز می‌کند و کشاورز به آشیانه نزدیک می‌شود .

کشاورز : باید از همسایه‌ها خواهش کنم تا بیایند و به من کمک کنند

تا گندمها را امروز درو کنیم .

جوجهٔ اول : حرفهایش را شنیدی؟

جوجهٔ دوم : بله ، شنیدم .

بلدرچین پروازگنان برمی‌گردد .

بلدرچین : خوب ، جوجه‌های کوچولوی قشنگم ، چی شنیدید؟

جوجهٔ اول : مادر ، مادر ، خوب شد که زود برگشتی . کشاورز می‌خواهد از

همسایه‌هایش خواهش کند که بیایند و امروز گندمها را درو

کنند ، . . . همین امروز !

جوجهٔ دوم : مادر ، بهتر است که همین حالا آشیانه‌مان را ترک کنیم !

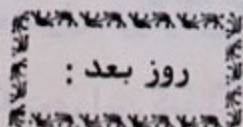
بلدرچین : جوجه‌های کوچولوی قشنگم ، نترسید ! احتیاجی نیست که

امروز آشیانه‌مان را ترک کنیم . حالا آن دهانه‌های کوچولویتان

را باز کنید تا کرمهایی را که برایتان آورده‌ام بخورید .

جوجهٔ اول : متشکرم ، مادر !

جوجهٔ دوم : متشکرم ، مادر !



بلدرچین : دارم می‌روم برای صبحانه‌تان چندتا کرم پیدا کنم . یادتان

هست که دیروز چه گفتم؟ وقتی که من رفتم ، بازهم خوب

گوش کنید و ببینید امروز چه خبر است .

جوجهٔ اول : چشم ، مادر ، نگران نباش ! بادقت گوش می‌کنیم !

جوجه دوم: بله، مادر، خیلی بادقت حواسمان را جمع می‌کنیم و هر صدایی شنیدیم به تو می‌گوییم.

بلدرچین پرواز می‌کند و کشاورز به آشیانه نزدیک می‌شود.

کشاورز: امروز دیگر باید حتماً "از همسایه‌ها خواهش کنم تا بیایند و به من کمک کنند تا گندمها را هرچه زودتر درو کنیم.

جوجه اول: حرفهایش را شنیدی؟

جوجه دوم: بله، شنیدم.

بلدرچین پروازکنان برمی‌گردد.

بلدرچین: خوب، جوجه‌های کوچولوی قشنگم، چی شنیدید؟

جوجه اول: مادر، بیا هرچه زودتر از اینجا فرار کنیم!

جوجه دوم: بله، مادر، باید همین حالا فرار کنیم، چون کشاورز می‌خواهد

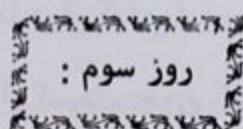


حتماً " همین امروز از همسایه‌هایش خواهش کند تا بیایند و هرچه زودتر گندمها را درو کنند . همین امروز می‌خواهد این کار را بکند !

بلدرچین : جوجه‌های کوچولوی قشنگم ، هیچ نگران نباشید و یک‌ذره هم نترسید ! این گندمزار امروز هم درو نمی‌شود . حالا آن دهانهای کوچولویتان را باز کنید تا کرمهایی را که برایتان آورده‌ام بخورید .

جوجه‌اول : متشکرم ، مادر !

جوجه‌دوم : متشکرم ، مادر !



بلدرچین : دارم می‌روم برای صبحانه‌تان چندتا کرم پیدا کنم . وقتی که من رفتم ، بازهم خوب حواستان را جمع کنید و ببینید چه می‌شنوید .

جوجه‌اول : بادقت گوش می‌کنیم ، مادر !

جوجه‌دوم : بله ، مادر ، خیلی بادقت گوش می‌کنیم !

بلدرچین پرواز می‌کند و کشاورز به‌آشیانه نزدیک می‌شود .

کشاورز : باید امروز خودم دست‌به‌کار بشوم و به‌تنهایی گندمها را درو بکنم .

جوجه‌اول : حرفهایش را شنیدی ؟

جوجهٔ دوم : بله ، هرچه را توشنیدی من هم شنیدم .

بلدرچین پروازکنان برمی گردد .

بلدرچین : خوب ، جوجه‌های کوچولوی قشنگم ، امروز چی شنیدید ؟

جوجهٔ اول : مادر ، بیا هرچه زودتر از اینجا فرار کنیم !

جوجهٔ دوم : بله ، مادر ، باید همین حالا فرار کنیم ، چون کشاورز داشت

باخودش می گفت که می خواهد همین امروز خودش به تنهایی

گندمها را درو کند .

بلدرچین : بله ، جوجه‌های کوچولوی قشنگم ، باید همین حالا آشیانه مان

را برداریم و از اینجا برویم ، برای اینکه حتما " امروز این

گندمزار درو می شود . چون وقتی که انسان درکارش به انتظار

کمک دیگران نباشد ، حتما " آن کار را انجام می دهد .

نکته : بهترین یاری خودیاری است .

هرکس به اُمیدِ همسایه نشست گرسنه می خوابد .

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* از زیر میز معلم می توان به جای آشیانه بلدرچین استفاده

کرد .

* بلدرچین باید برای نشان دادن پروازش و پیدا کردن گرم

از سراسر کلاس درس استفاده کند .

۲ طاووس و مَترَسَک

بازیگران : یک جغد

یک بلبل

یک طاووس

یک مَترَسَک

جای بازی : نزدیک یک جنگل

جغد : بلبل خانم ، تو صدای بسیار دلنشینی داری . باز هم کمی
برایمان آواز بخوان !

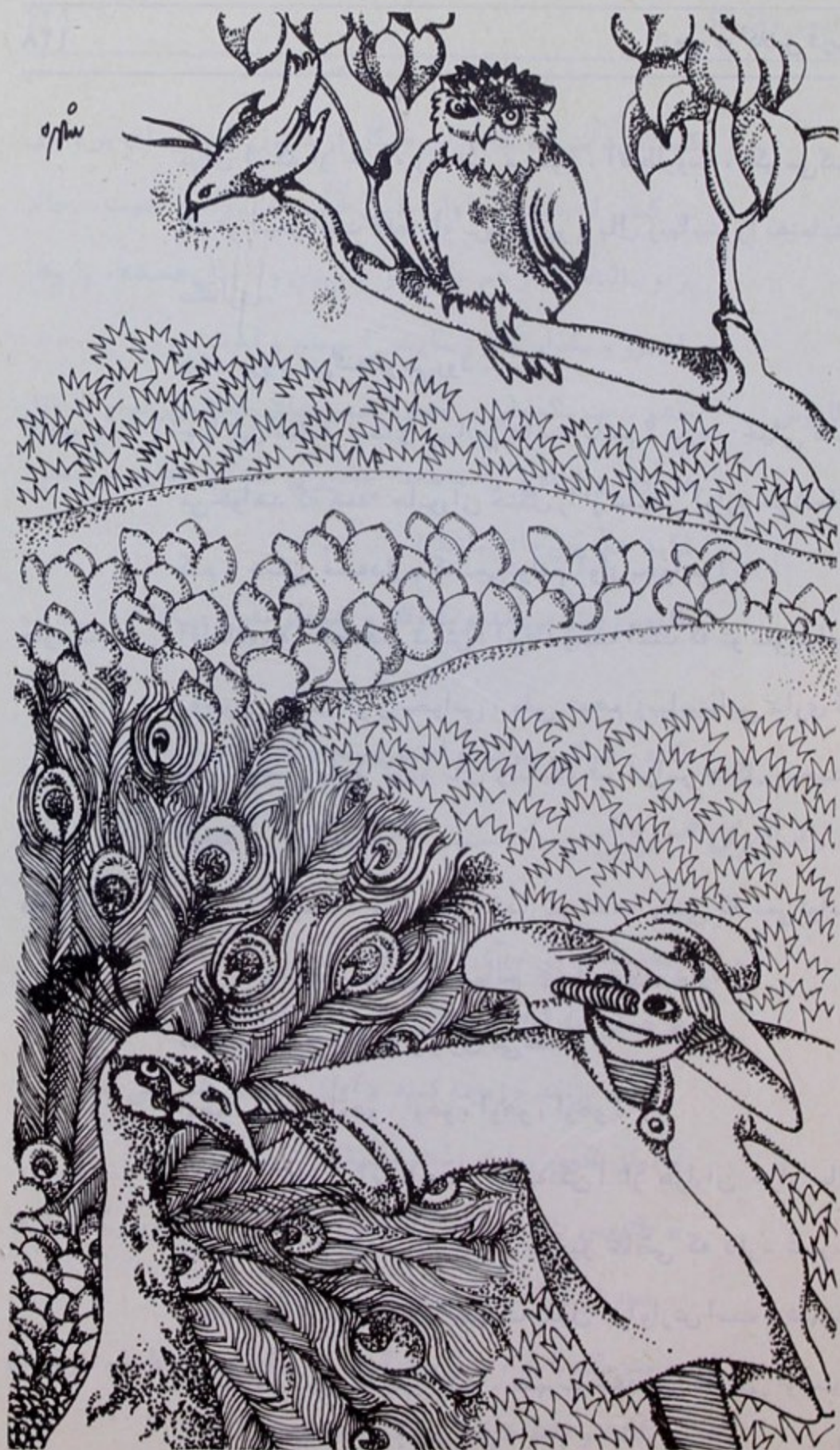
بلبل : متشکرم ، آقا جغد ، که از صدایم خوشش می آید .
بلبل شروع به آواز خواندن می کند .

جغد : راستی راستی که صدای دلنوازی داری ! بلبل خانم ، متشکرم !
تو همه جانوران جنگل را از شنیدن آوازت خوشحال می کنی .

طاووس : من هم آواز خوش و دلنوازی دارم !

طاووس گوشش می کند که آواز بخواند ، ولی صدای زشت و
گوشخراشی از دهانش بیرون می آید .

جغد : ها ، ها ، ها ، ها ، ها ، ها ، ها ، ها ، ها ، تو که می خوانی
مثل این است که در انبار خنده جنگل را باز کرده باشند ،



برای اینکه از خنده روده‌بر می‌شوم . آقا طاووسه ، فکر می‌کنم که تو بهتر است فقط راه بروی و پرو بال زیبایی را به نمایش بگذاری .

جغد پرواز می‌کند و می‌رود .

طاووس : چرا من نباید صدای زیبایی داشته باشم ؟ من هم خیلی دلم می‌خواهد که همهء جانوران جنگل را از شنیدن آوازم خوشحال کنم . خیلی غصه دارم که نمی‌توانم آواز بخوانم !

مترسک : آقا طاووسه ، غصه دار نباش ! این درست است که تو نمی‌توانی به خوبی بلبل آواز بخوانی ، ولی توهم زیباییهایی داری که او ندارد . آوازهء پرو بال زیبایی در سراسر جنگل پیچیده است .

طاووس : ببین ، مترسک ، بیخودی دلداریم نده ! وقتی که نمی‌توانم آواز بخوانم ، زیبایی پرو بالم چه فایده‌ای دارد ؟
طاووس شروع به گریه و زاری می‌کند .

اوهو ، اوهو ، اوهو ، اوهو ، اوهو ، اوهو !

مترسک : آهای ، آهای ! آقا طاووسه ، گریه نکن ! از هزاران هزار سال پیش هریک از جانوران جنگل به چیز خاصی که دارد شهرت پیدا کرده است . مثلاً " شهرت بلبل در آوازش است ، شهرت عقاب در نیرومندیش است ، شهرت جغد در دانایی اوست ، و تو ، آقا طاووسه ، شهرت در زیبایی پرو بال است . تو از

کجا می‌دانی که جانوران جنگل از دیدن چتر زیبای پرو بال
 تو کمتر از شنیدن آواز بلبل لذت می‌برند؟ خوب، حالا
 پرو بال را از هم بازکن و چتر بزنی و، مثل همیشه، با وقار
 راه برو و بگذار چتر زیبایت را ببینم و لذت ببرم!

طاووس : چشم، مترسک‌جان، چشم! همین‌حالا چتر می‌زنم و با وقار
 می‌روم و چترم را به‌همه جانوران جنگل نشان می‌دهم.
 شاید هم حق باتو باشد!

طاووس چتر می‌زند و با وقار و افتخار به‌راه می‌افتد.

نکته : هرکس ویژگی و امتیازی مخصوص به‌خود دارد.

در همه چیز همنوع و عیب‌پست عیب‌مبین تا هنر آری به دست.
 سعدی

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* همنوا با آواز خواندن بلبل همه دانش‌آموزان می‌توانند

سوت بزنند، زمزمه کنند و آواز بلبل را همراهی کنند.

* آواز طاووس باید زشت و گوش‌خراش باشد.

* طاووس باید هنگام راه‌رفتن با وقار و خرامان و مغرورانه

خود از سراسر کلاس درس استفاده کند.

* مترسک باید، بدون حرکت، در تمام مدت نمایش در صحنه

باشد و فقط حرف‌هایش شنیده شود.

۳ خرگوش و شیر

بازیگران : شکارچی اول

شکارچی دوم

یک خرگوش

یک شیر

جای بازی : در یک جنگل ، نزدیک غار شیر

شکارچی اول : ببین ! ببین ! آن خرگوش را می بینی ؟ آماده باش که

درست تیرت را به نشانه بزنی .



شکارچی دوم : کو؟ کو؟ من که خرگوشی نمی بینم !
 شکارچی اول : این قدر بلند حرف نزن ! سر و صدا راه نینداز ، فقط نگاه کن . . . درست وسط آن شاخه ها ! حالا می بینی اش ؟

شکارچی دوم : آهان ! بله ، چه خرگوش خوشگلی !
 خرگوش : بوی خطر می آید ! باید فرار کنم ! ولی کجا بروم ؟ تنها جایی که می توانم بروم و خودم را پنهان کنم غاری است که از پشت آن درختها پیدااست .

خرگوش می دود و می رود و وارد غار می شود .
 شیر : خوب ، خرگوش کوچولوی خوشمزه ، خوش آمدی ! تو لقمهء



چَرَب و نَرَمی هستی که خودت با پای خودت آمده‌ای تا
پَرَوی توی شکم من!

خرگوش : خدایا، چه بلایی به سر خودم آوردم! چه کاری کردم!
شیر : بله، آقا خرگوشه، تَصْمِیمِ اَحْمَقانه‌ای گرفتی که پایت را
توی غار من گذاشتی.

خرگوش : آخر، دوتا شکارچی دنبال کرده بودند و من ناچار بودم
که درجایی پنهان بشوم. خواهش می‌کنم که مرا نخورید!
شیر : مُتَأَسِّفَم، دوست کوچولوی خوشمزه‌ء من!
شیر به خرگوش حمله می‌کند و او را می‌خورد.

نکته : دِقَّت کن تا از چاله بیرون نیایی که توی چاه‌بیفتی.

کس از پیش‌بینی نمی‌دگرزند.
نظامی

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

- * بازیگران باید از سراسر کلاس درس استفاده کنند.
- * شکارچیها باید در یک طرف کلاس درس باشند و خرگوش
در طرف دیگر کلاس درس باشد.
- * از زیر میز معلم می‌توان به‌جای غارشیر استفاده کرد.
- * خرگوش باید، هنگامی که شیر می‌خواهد او را بخورد،
با صدای بلند ناله و زاری کند.

۴ سگها و پوستها

بازیگران : سگ سیاه

سگ سفید

سگ قهوه‌ای

سگ خالخال

جای بازی : نزدیک یک رود بزرگ

سگ سیاه : آن تیرکها را که وسط رودخانه فرو کرده‌اند می‌بینی؟

سگ سفید : بله، می‌بینم. آنها را چرا در آنجا فرو کرده‌اند؟

سگ سیاه : فقط می‌دانم که تیرکند و پوستهای کُلفت گوشت‌آلود خوشمزه‌ای به آنها چسبیده است.

سگ قهوه‌ای : نگو که بیشتر دارد گرسنه‌ام می‌شود! برویم و آنها را بگیریم و بخوریم!

سگ خالخال : اَحَقْ نشو! با آن آب تند و گودِ وسط رودخانه چطور می‌توانیم خودمان را به آن تیرکها برسانیم و پوستها را بگیریم و بخوریم؟

سگ قهوه‌ای : من که خیلی گرسنه‌ام! پس می‌گویی چه کار کنیم؟

سگ سفید : من هم خیلی گرسنه‌ام!

سگ سیاه : من می دانم که چطور می ت آ م آوستها را به دست
بیاوریم .

سگ خال خالی : بگو، چطور؟ بگو، چطور؟

سگ سفید : زودتر راه بیفت برویم و تری راه بگو!

سگ قهوه ای : بله زود باش، من دارم از گرسنگی می میرم!

سگ سیاه : می توانیم همه آب رودخانه را غوریم . آن وقت، گرفتن
پوستها کار آسانی است .

سگ خال خالی : چه فکر خوبی!

سگ سفید : راستی راستی فکر می کنی که ما می توانیم همه آب رودخانه
را بخوریم؟ آب این رودخانه خیلی زیاد است!



سگ سیاه : اگر این کار را همه مان انجام بدهیم ، آلتّه که می توانیم
همه آب رودخانه را بخوریم . خوب ، حالا بهتر است که
کارمان را شروع کنیم .
هر چهارتا سگ شروع می کنند به خوردن و خوردن و خوردن
آب رودخانه .

سگ سفید : وای ! ... وای ! شکم پر از آب شده است ! دارم غرق
می شوم !
سگ سفید در آب غوطه می خورد و چیزی نمی گذرد که از
نظرها ناپدید می شود .

سگ خال خالی : نگاه کنید ! نگاه کنید ! سگ سفید دارد غرق می شود !
سگ سیاه : غصّه او را نخور ! حالا به هریک از ما پوست بیشتری
می رسد .



سگ قهوه‌ای : وای ! ... وای ! شکم من هم پر از آب شده است . دیگر آب از گلویم پایین نمی‌رود ! من هم دارم غرق می‌شوم !
سگ قهوه‌ای در آب غوطه می‌خورد و چیزی نمی‌گذرد که از نظرها ناپدید می‌شود .

سگ خالخالی : نگاه کن ! نگاه کن ! سگ قهوه‌ای هم دارد غرق می‌شود !
سگ سیاه : غصه او را هم نخور ! همه پوستها را میان خودمان دوتا تقسیم می‌کنیم . حالا به هریک از ما پوست بیشتری می‌رسد .
سگ خالخالی : وای ! ... وای ! شکم من هم پر از آب شده است ! من هم دارم غرق می‌شوم ! کمک کن ! نجاتم بده ! کمک ! کمک !
کمک !

سگ سیاه : نه کمکت می‌کنم و نه نجات می‌دهم . اگر توهم غرق بشوی ، آن وقت همه پوستها مال خودم تنها می‌شود !
سگ خالخالی در آب غوطه می‌خورد و چیزی نمی‌گذرد که از نظرها ناپدید می‌شود .

باید زودتر همه آب رودخانه را بخورم . آن وقت ، می‌توانم همه این پوستهای خوشمزه را خودم به تنهایی نوش جان کنم !

سگ سیاه آنها را می‌خورد و می‌خورد و می‌خورد .
نزدیک است تمام بشود . فقط به اندازه چند سطل آب بیشتر مانده است . آنها هم که تمام بشود ، نوبت خوردن

آن پوستهای خوشمزه می‌رسد. ای پوستهای خوشمزه،
دیگر نمی‌توانم این قدر انتظارِ تان را بکشم!
سگ سیاه آبها را می‌خورد و می‌خورد و می‌خورد، و عاقبت
شگمش پراز آب می‌شود و می‌ترکد!

نکته: کاری را که توانایی انجام دادنش را نداری شروع
نکن!

سگ بزرگ برداشتن نشانه نَرَدَن است.

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

* یک پارچه بزرگ، یا یک پتو، یا چند صفحه روزنامه که
سرهم چسبانده شده باشد می‌تواند نمایشگر آب رود
باشد.

* هربار که سگی در آب غرق می‌شود، یکی از تماشاگران
می‌تواند با انداختن پارچه یا پتو یا چند صفحه روزنامه
برروی او غرق شدن آن سگ را نشان بدهد.

* سگهایی که دارند غرق می‌شوند باید با ناله و زاری و
فریاد کمک خواستن و غرق شدنشان را نشان بدهند.

* یکی از دانش‌آموزان تماشاگر باید صدای ترکیدن سگ
سیاه را مَجَسِّم کند.

۵ مادر و گرگ

بازیگران : یک کودکِ نوزاد

مادرِ کودک

یک گرگ

همسرِ گرگ

جای بازی : کلبه‌ای در یک جنگل

کودک : اووه ! اووه ! اووه ! اووه ! اووه !

گرگ : صدای گریه یک بچه را می‌شنوم ! بروم و ببینم چه خبر است .

گرگ ، سینه‌خیز و آهسته ، خودش را به‌کنار پنجره کلبه

می‌رساند . از پنجره می‌بیند که مادری کودکِ نوزادش را در

آغوش گرفته است .



کودک : اووه ! اووه ! اووه ! اووه ! اووه !

مادر : گریه نکن ، عزیزم ! بخواب ، جانم ! خوابت دیر شده است ؟

بخواب ، جانم ! لالا ، لالا ! لالا ، لالا !

کودک : اووه ! اووه ! اووه ! اووه ! اووه !

مادر : گفتم که گریه نکن ، عزیزم ! لالا ، لالا ! لالا ، لالا !



کودک : اووه ! اووه ! اووه ! اووه ! اووه !

مادر : اگر باز هم گریه کنی ، از همین پنجره می اندازمت بیرون تا
گرگه بخوردت !

گرگ : چه خوب شد که آمدم ! همین جا زیر پنجره 'منتظر' می مانم که
تا مادر بچه را انداخت بیرون روی هوا بگیرمش و یک لقمه
چرب و نرمش کنم !

کودک : اووه ! اووه ! اووه ! اووه ! اووه !

گرگ منتظر می ماند و منتظر می ماند و منتظر می ماند ، ولی
اتفاقی نمی افتد .

گرگ : هوا دارد تاریک و سرد می شود . باور نمی کنم که این مادر
عاقبت بچه اش را بیرون بیندازد !

کودک : اووه ! اووه ! اووه ! اووه ! اووه !

گرگ : خسته شدم ! ساعتهاست که کنار این پنجره 'انتظار' یک لقمه
غذای چرب و نرم را می کشم ! از بس دیر کرده ام حتماً
همسرم نگران شده است . دیگر باید به لانه برگردم !
گرگ به لانه برمی گردد .

همسرگرگ : تا حالا کجا بودی ؟ چرا این قدر دیر کردی ؟

گرگ : زیر پنجره ، یک کلبه انتظار شام امشبمان را می کشیدم .

همسرگرگ : چطور شد به این فکر افتادی که شام امشبمان را از پنجره ، یک
کلبه به دست بیاوری ؟

گرگ : صدای مادری را از پشت پنجره شنیدم که داشت به بچه‌اش می‌گفت که اگر باز هم گریه کند ، او را از همان پنجره می‌اندازد بیرون تا گرگ بخوردش .

همسر گرگ : تو چقدر احمق ! این همه وقت را پشت آن پنجره برای همین منتظر ماندی ؟ راستی راستی باور می‌کنی که مادری هم پیدا بشود که بچه‌اش را از پنجره بیرون بیندازد ؟ آه که تو چه گرگِ ابله‌ی هستی !
نکته : هرچه را می‌شنوی باور نکن .

آبله گفت و احمق باور کرد .

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* میز معلم می‌تواند نمایشگر پنجرهء گلبه باشد و گرگ دریگ طرف باشد و مادر و کودک در طرف دیگر آن باشند .

* کودک باید با صدای بلند گریه کند .

* مادر باید طوری کودکش را بغل کرده باشد و راه برود که وقتی که گرگ از پنجره توی اتاق گلبه را نگاه می‌کند ، مادر گرگ را نبیند .

* همسر گرگ باید در طرف دیگر کلاس درس به انتظار برگشتن گرگ باشد ، و گرگ پس از ناامیدی ، خسته و ناراحت ، پیش او برود .

۶ گاو وقورباغه

بازیگران : بچه قورباغه اول

بچه قورباغه دوم

بچه قورباغه سوم

مادر قورباغه‌ها

جای بازی : آبگیر کوچکی در میان یک جنگل . سه بچه قورباغه

روی تخته سنگی در میان آبگیر نشسته‌اند .

بچه قورباغه اول : مادر، آهای، مادر!

بچه قورباغه دوم : کجایی، مادر؟

بچه قورباغه سوم : مادر، زود باش، بیا!

مادر : دارم می‌آیم، بچه‌ها!



بچه قورباغه اول : زود باش، مادر، زود باش!

مادر : آمدم ! چی شده است که این قدر سروصدا راه انداخته‌اید؟

بچه قورباغه اول : همین حالا یک غولِ وَحْشَتَناک دیدیم !

بچه قورباغه دوم : به بزرگی یک درخت بلند بلند بود !

بچه قورباغه سوم : یک دُمِ دراز دراز و دوتا شاخ بزرگِ نوک تیز هم داشت !

مادر : نه، بچه‌های من، آن غول نبوده است، آقاگاوه بوده

است. بله، بزرگ است، ولی بزرگتر از من نیست.

حالا خوب نگاه کنید، بچه‌ها ! من خودم را باد می‌کنم

تا به همان بزرگی آقاگاوه بشوم.

مادر قورباغه‌ها پشت سرهم خودش را باد می‌کند تا به

بزرگی گاو بشود.

خوب، بچه‌ها، حالا من به بزرگی آقاگاوه هستم یا نه؟

بچه قورباغه اول : نه، مادر، نیستی !

بچه قورباغه دوم : نه، مادر، نیستی !

بچه قورباغه سوم : نه، مادر ! غوله، یا همان آقاگاوه که تو می‌گویی، خیلی

خیلی خیلی از تو بزرگتر است !

مادر : خوب، بچه‌ها، باز هم نگاه کنید ! حالا خودم را بیشتر

باد می‌کنم.

مادر قورباغه‌ها خودش را باد می‌کند و باد می‌کند و

باد می‌کند.

خوب، بچه‌ها، حالا دیگر حتماً " به بزرگی آقاگاو

شده‌ام !

بچه‌قورباغه اول : نه، مادر، نشده‌ای !

بچه‌قورباغه دوم : نه، مادر، نشده‌ای !

بچه‌قورباغه سوم : نه، مادر، آقاگاو خیلی خیلی خیلی از تو بزرگتر است !

مادر : خوب، بچه‌ها، باز هم نگاه کنید ! حالا خودم را خیلی

بیشتر باد می‌کنم .



مادر قورباغه‌ها خودش را باد می‌کند، باد می‌کند،
 باد می‌کند، باد می‌کند، باد می‌کند، باد می‌کند، و
 ناگهان می‌ترکد.

نکته: اگر کوشش کنیم که خود را بزرگتر از آنچه هستیم
 نشان بدهیم، ممکن است نابود بشویم.

جای گل، گل باش، جای خار، خار!

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

* گذاشتن سه‌صندلی در جلو کلاس درس می‌تواند
 نمایشگر سه‌تخته سنگ میان آبگیر باشد.

* اگر صندلیها، یا نیمکتهای دانش‌آموزان، دایره‌وار
 دور این سه‌صندلی گذاشته شوند، نمایشگر آبگیر
 است.

* مادر قورباغه‌ها باید بزرگتر و بزرگتر شدنش را به این
 ترتیب نشان دهد که اول در کف کلاس درس ایستاده
 باشد، بعد روی یک‌صندلی برود و عاقبت روی میز
 معلم برود و همان‌جا بترکد.

* یکی از دانش‌آموزان تماشاگر باید صدای ترکیدن مادر
 قورباغه‌ها را مجسم کند.

۷ بز و خر

بازیگران : یک بز

یک خر

صاحب خر

یک پزشک

جای بازی : یک کشتزار

بز : به این خر حَسُودِیم می شود ! حَسُودِیم می شود که این قدر غذاهای فراوان و خوشمزه به او می دهند . آن وقت ، من بیچاره باید غذایم خُرده کاغذ و چیزهایی باشد که خودم می گردم و پیدا می کنم و می خورم ، آن هم فقط یک غذای بخور و نمیر ! حَتَمًا " باید حُقّه‌ای به این خر بزنم تا یک غذای حسابی هم گیر من بیاید .

خر گردش گنان به طرف بز می رود .

خر : سلام ، آقا بزه ! عُصّه دار به نظر می آیی . خبری شده است ؟

بز : داشتم برای تو غصّه می خوردم .

خر : برای من غصّه می خوردی ؟ چرا ؟ من که توی این کشتزار هم

خیلی خوشحالم و هم خیلی خوشبخت . نگران من نباش و

برایم غصّه نخور! صاحبِمان خیلی خوب از من نگهداری می‌کند.

بز : ولی نمی‌توانم ، نمی‌توانم برایت غصّه نخورم ! این صاحبی که ما داریم هرگز نه از من خوب نگهداری می‌کند و نه از تو . مگر نمی‌بینی ، وقتی که تو را به سنگِ آسیا می‌بندد تا گندمها را آرد کند ، چه‌کار سختی از تو می‌کشد !

خر : من هرگز فکر نکرده بودم که این کار سخت است .
بز : آن بار سنگین را چه می‌گویی که هر روز تو را مجبور می‌کند که به آسیا ببری و از آنجا به خانه‌اش بیاوری !

خر : بله ، مثل این است که حق باتوست . کارم خیلی سخت است . تو می‌گویی چه‌کار کنم ؟



بز : نقشهء خوبی برای کشیده‌ام . چرا در میان راه ناگهان خودت را به غش کردن نمی‌زنی و توی یک چاله نمی‌اندازی؟ آن وقت ، صاحبمان دیگر کاری به‌کارت ندارد و می‌توانی مدت زیادی بخوری و بخوابی و استراحت کنی .

خر : عَجَب فکر خوبی است ! آقا بزه ، متشکرم ! خیلی خیلی متشکرم ! خر خودش را توی یک چاله می‌اندازد و زخمی می‌شود .
صاحبِ خر : کمک ! کمک ! کمک ! خر نازنینم توی چاله افتاده است ! کمک ! کمک ! یکی بیاید و کمک کند تا از توی چاله بیاوریمش بیرون !
کمک !

پزشک : آقای کشاورز ، من پزشکم . فکر می‌کنید که کاری از دستم برمی‌آید تا برایتان انجام بدهم ؟

صاحبِ خر : بله ، بله ، حتما " می‌توانید ! ببینید ! خر نازنینم ، خر باوقایم توی چاله افتاده است . دست و پایش زخم شده است و دارد از درد می‌میرد . چه‌کار باید بکنم تا نجاتش بدهم ؟
پزشک : بگذارید ببینم ! بگذارید ببینم ! فکر می‌کنم که اگر خون یک بز را بگیرید و روی زخم‌هایش بریزید ، می‌توانید خر نازنینتان را از مرگ نجات بدهید . بله ، تنها راه درمانش همین است .
صاحبِ خر : متشکرم ، آقا ، خیلی متشکرم ! همین‌کار را می‌کنم ، همین حالا !

بز : ای وای ! می‌خواستم خر را توی چاله بیندارم ، خودم توی

چاه افتادم ! ای وای !

بز، تا حرفهای پزشک را می شنود، می خواهد فرار کند، ولی صاحبش او را می گیرد و می کشد. بعد، خون بز را روی زخمهای خر می ریزد و خر خوب می شود.

صاحب خر: خر نازنینم، حالت بهتر شد! خدا را شکر! خیلی خیلی خوشحالم. فقط دلم برای بزم می سوزد، ولی ناچار بودم که هرکار که از دستم برمی آید بکنم تا تو خر نازنین و وفادار و رَحْمَتِکِش را از مرگ نجات بدهم!

نکته: حَسَد بردن بردیگران به راستی که اَحْمَقانه است.

اگر خسود نباشد، جهان کُستان است.
مُولَوِی

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی:

* خر و بز می توانند روی میز معلم بایستند و خر، با پریدن روی کف کلاس درس، افتادن درچاله را نمایش بدهد.
* صاحب خر، وقتی که می بیند که خرش درچاله افتاده است، غصه دار می شود و با صدای بلند فریاد می زند و کمک می خواهد.

* برای نشان دادن گُریختن و گرفتار شدن بز باید از سراسر کلاس درس استفاده شود.

۸ گرگ و مرغ ماهیخوار

بازیگران : یک گرگ

یک خرگوش

یک خر

یک مرغ ماهیخوار

زمان و جای بازی : یک روز صبح ، در یک جنگل

گرگ : به به ! این بره تودلی چه گوشت خوشمزه ای دارد ! بله ،

خیلی خیلی خوشمزه است ! آن قدر خوشمزه است که دلم نمی آید تندتند گوشتش را قورت بدهم .

گرگ گوشت بره را بالذت می خورد ، ولی یک تکه استخوان توی گلویش گیر می کند .

آخ ! وای ! استخوان توی گلویم گیر کرده است و خیلی اذیتم می کند ! نمی توانم بیرونش بیاورم گلویم

خیلی درد می کند ! آخ ! چه کار کنم ؟ . . . بدوم و بروم

توی جاده ، شاید یکی بیاید و کمک کند !

گرگ می دود و می رود توی جاده می ایستد .

کمک ! کمک ! کمک ! دارم خفه می شوم ! کمک ! کمک ! کمک !

- خرگوش : آقاگرگه، چرا داری ناله و فریاد می‌کنی؟
- گرگ : آقا خرگوشه، خواهش می‌کنم که پوزه‌ات را بکن توی گلویم و استخوانی را که آنجا گیر کرده است بیرون بکش! خواهش می‌کنم!
- خرگوش : نه، آقاگرگه، اگر این کار را بکنم، نه از پوزه‌ام چیزی باقی می‌ماند و نه از خودم!
- گرگ : تو فقط این استخوان را از توی گلویم بیرون بیاور. آن وقت، هرچه بخواهی به تو می‌دهم.
- خرگوش : نه، آقاگرگه!
- خرگوش می‌دود و فرار می‌کند.
- گرگ : یکی بیاید و نجاتم بدهد! دارم خفه می‌شوم! کمک! کمک!
- خر : آقاگرگه، چرا داری ناله و فریاد می‌کنی؟
- گرگ : آقاخره، یک استخوان توی گلویم گیر کرده است و دارد خفه‌ام می‌کند! خواهش می‌کنم که پوزه‌ات را بکن توی گلویم و آن را بیرون بیاور!
- خر : نه، آقاگرگه، من چنین کاری نمی‌کنم!
- گرگ : هرچه بخواهی به تو می‌دهم.
- خر : نه، آقاگرگه، خداحافظ!
- خر می‌دود و فرار می‌کند.

گرگ : کمک ! کمک ! کمک !

مرغ ماهیخوار : آقاگرگه ، چه بلایی به سرت آمده است ؟ از چی ناراحتی ؟

گرگ : ای آقای مرغ ماهیخوار ، خوب شد که دیدمت ! تو حتماً "

می توانی به من کمک کنی و این استخوان را که توی گلویم

گیر کرده است ، با آن نوک درازت ، بیرون بیاوری .

مرغ ماهیخوار : درست است ، آقاگرگه ، ولی نمی دانم که باید این کار را

بکنم یا نه .

گرگ : اگر این کار را بکنی ، هرچه بخواهی به تو می دهم .

مرغ ماهیخوار : بسیار خوب ، آقاگرگه ، اگر هرچه بخواهم به من می دهی ،

استخوان را از توی گلویت بیرون می آورم .

مرغ ماهیخوار نوک درازش را توی گلوئی گرگ می کند و

خیلی آهسته استخوان را بیرون می آورد .



خوب، نجات پیدا کردی! حالا بگو ببینم که به من چه می دهی؟

گرگ : مگر قرار است که چیزی به تو بدهم؟

مرغ ماهیخوار : بله، خودت قول دادی!

گرگ : آقای مرغ ماهیخوار، ببین، تو دیگر نباید انتظار داشته

باشی که چیزی به تو بدهم. همین قدر که گذاشته ام سرت

را از لای دندانهای تیز من سالم بیرون بیاوری خدا را

شکر کن و بدان که خیلی خوشبختی! آقای مرغ ماهیخوار،

قبول کن که راستی راستی خیلی خوشبختی!

نکته: حَقِّسناسی و آزمَندی باهم جور نمی آید.

نیکی نبُودِ سِزایِ بدکرداری.

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی:

* گرگ، همین طور که خیلی درد می کشد، باید دُورِ خودش

بدود و از درد به خودش بیچد.

* خرگوش و خر جُرئت نمی کنند که زیاد به گرگ نزدیک

باشوند.

* بازیگر نقش مرغ ماهیخوار می تواند برای بیرون آوردن

استخوان از توی گلوی گرگ دستش را به کار ببرد.

۹ سگها و روباه

بازیگران : یک سگ خاکستری

یک سگ سفید

یک سگ خالخالی

یک روباه

جای بازی : نزدیک یک بیشه، جایی که سگها یک پوست شیر

پیدا می کنند.

سگ خاکستری : به، به، به! انگار که این پوست شیر است!

سگ سفید : بله، مثل پوست شیر به نظر می آید.

سگ خالخالی : بیایید به آن حمله کنیم!

سگ خاکستری : فکر خوبی است!



سگها به پوست شیر حمله می‌کنند .

سگ سفید : من را ببینید که چه سگ شجاعی هستم !

سگ خال خالی : من را ببینید که چه سگ درنده‌ای هستم !

سگ خاکستری : من دارم با دندانهای تیزم پوست شیر را پاره پاره می‌کنم !

سگ سفید : دیگر کی جرئت دارد بگوید که ما از شیر می‌ترسیم !

سگ خال خالی : بله ، آقا شیره ، ما تو را شکست دادیم !

سگها پوست شیر را می‌جوئند و پاره پاره می‌کنند .

سگ خاکستری : خوب ، دیدید که چه بلایی بر سر این شیر آوردیم !



سگ سفید : جنگ سختی بود ، ولی عاقبت ما پیروز شدیم !

سگ خال خالی : بله ، پیروزی حتمی با ما بود !

روباه : شما سه تا سگ دارید چه کار می کنید ؟

سگ خاکستری : ببین ، آقا روباهه ، همین حالا ما یک شیر را پاره پاره کردیم !

سگ سفید : بله ، بیا و ببین چه کرده ایم !

سگ خال خالی : کار آسانی نبود ، ولی ما پیروز شدیم !

روباه : اگر شیر زنده بود ، در یک چشم به هم زدن می فهمیدید که

چنگالهای او به تنهایی از دندانهای تیز هرسه شما

نیرومندتر است .

نکته : لگزدن به افتادگان کار آسانی است .

آن را چه زنی که روزگارش زده است !

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* از کاغذ بزرگ یا مقوایی که روی آن تصویر پوست شیر

کشیده شده باشد ، یا کاغذکشی یا صفحه ای روزنامه ،

می توان به جای پوست شیر استفاده کرد تا سگها با

گش و واگش خود آن را پاره پاره کنند .

* سگها باید با سر و صدای فراوان و واق واق کردن بلند ،

به پوست شیر حمله کنند و آن را از هم بدرند .

هیزمِشکن و پیر جنگلی ۱۰

بازیگران : هیزمِشکن اول

پیر جنگلی

هیزمِشکن دوم

همسر هیزمِشکن دوم

جای بازی : کنار دریاچه‌ای گود ، نزدیک یک جنگل

هیزمِشکن اول : بیچاره شدم ! بیچاره شدم ! تَبرم افتاد توی این

دریاچه گود ! چطور می‌توانم بیرونش بیاورم ؟ بیچاره

شدم ! دیگر نمی‌توانم درختها را ببندازم و هیزم

بشکنم و پولی برای زندگیمان به دست بیاورم ! حالا

چه کار کنم ؟ حیف شد ! بیچاره شدم ! خدایا ، به دادم

برس !

پیر جنگلی : هیزمِشکن ، چه شده است که داری این قدر ناله و فریاد

می‌کنی ؟

هیزمِشکن اول : حیف شد ، حیف ! بیچاره شدم ! بیچاره شدم !

پیر جنگلی : ناله و فریاد نکن ! فقط بگو ببینم چه بلائی به سرت

آمده است . شاید بتوانم کمکت کنم .

هیزمشکن اول : آخر، پیر جنگلی، چه کمکی از دست تو برمی آید؟ تبرم ناگهان از دستم لغزید و افتاد توی این دریاچهء گود. شنا بلد نیستم. راه و چاره ای هم نیست که بتوانم تبرم را از توی این دریاچه بیرون بیاورم. بیچاره شدم! بیچاره شدم!

پیر جنگلی : ناراحت نباش! من خوب بلدم زیر آب شنا کنم. همین حالا می روم و کف دریاچه می گردم تا ببینم تبرت را پیدا می کنم یا نه. پیر جنگلی می پرد توی آب و پس از مدتی با یک تبر طلایی بیرون می آید.



این تبرِ طلائی همان تبری است که از دست تو توی
این دریاچه افتاد؟

هیزمشکن اول : نه، این مال من نیست. تبر من طلائی نبود.
پیر جنگلی : باز هم می‌روم و می‌گردم. شاید تبر خودت را پیدا
کنم.

پیر جنگلی می‌پرد توی آب و پس از مدتی با یک تبر
نقره‌ای بیرون می‌آید.

این تبر نقره‌ای همان تبری است که از دست تو توی
این دریاچه افتاد؟

هیزمشکن اول : نه، این مال من نیست. تبر من نقره‌ای نبود.



پیر جنگلی : باز هم می‌روم و می‌گردم . شاید تبر خودت را پیدا کنم .

پیر جنگلی می‌پرد توی آب و پس از مدتی با یک تبر دسته چوبی بیرون می‌آید .

این تبر دسته چوبی همان تبری است که از دست تو توی این دریاچه افتاد ؟

هیزمشکن اول : بله ، بله ، خودش است ! این تبر خودم است ! متشکرم که پیدایش کردی ! حالا من می‌توانم باز هم هیزم بشکنم و پولی به دست بیاورم و گرسنه نمانیم ! متشکرم ، پیر جنگلی !

پیر جنگلی : هیزمشکن ، تو مرد خیلی دُرستکاری هستی . تو مرد درستکار را نباید بدون پاداش گذاشت . من تبر طلائی و تبر نقره‌ای را هم به تو می‌بخشم .

پیر جنگلی تبرها را به هیزمشکن می‌دهد و به جنگل می‌رود .

هیزمشکن اول : پیر جنگلی ، کجا رفتی ؟ کجا رفتی ؟ متشکرم ! خیلی متشکرم ! ثروتمند شدم ! ثروتمند شدم ! باید بدوم و به خانه بروم و به همه بگویم که ثروتمند شدم !

هیزمشکن می‌دود و به طرف خانه می‌رود . سر راهش به هیزمشکن دیگری برمی‌خورد ، که همراه همسرش به طرف

خانه می‌رود .

هیزمشکن دوم : خیلی خوشحالی ! خبری شده است ؟ آن تبرها را از کجا آورده‌ای ؟

هیزمشکن اول : گوش کن ! گوش کن ! تبرم از دستم لغزید و افتاد توی آن دریاچهء گود کنار جنگل . پیر جنگلی نه تنها تبرم را از توی دریاچه درآورد و به من داد ، این تبر نقره‌ای و این تبر طلایی را هم از توی دریاچه بیرون آورد و آنها را هم به من داد . حالا من یک مرد ثروتمندم ، ثروتمند ثروتمند ! دارم می‌روم به خانه که این خبر را به همسرم بدهم .

هیزمشکن اول می‌دود و به خانه می‌رود .

هیزمشکن دوم : دوست هیزمشکن ما عَجَب بختی دارد ! کاشکی من هم به خوشبختی او بودم !

همسرهیزمشکن دوم : این قدر گوَدَن نباش ! چرا نمی‌روی کنار همان دریاچه و تبرت را توی آب نمی‌اندازی ؟ آن وقت ، می‌توانی وانمود کنی که تبرت از دست لغزیده است و توی آن دریاچهء گود افتاده است . حَتَمًا "پیر جنگلی به تو هم دوتا از همان تبرها می‌دهد .

هیزمشکن دوم : عجب فکر خوبی ! تو هیزمها را به خانه ببر ، من هم همین حالا می‌روم کنار دریاچه ببینم چه کار می‌کنم .

هیزمشکن می دود و می رود و به کنار دریاچه که می رسد
تبرش را توی آب می اندازد .

بیچاره شدم ! بیچاره شدم ! تبرم افتاد توی این
دریاچه گود ! حالا چه کار کنم ؟ حالا چه کار کنم ؟

پیرجنگلی : هیزمشکن ، چه شده است که این قدر ناله و فریاد
می کنی ؟

هیزمشکن دوم : سلام ، پیرجنگلی ! تبرم ناگهان از دستم لغزید و افتاد
توی این دریاچه گود . بیا و کمک کن و آن را برایم
از توی دریاچه بیرون بیاور . می دانم که اگر بخواهی ،
می توانی آن را از ته دریاچه بیرون بیاوری .

پیرجنگلی : هیزمشکن ، ناراحت نباش ! همین حالا می روم و کف
دریاچه را می گردم تا ببینم تبرت را پیدا می کنم یا
نه .

پیرجنگلی می پرد توی آب و پس از مدتی با یک تبر
طلایی بیرون می آید .

این تبر طلایی همان تبری است که از دست تو توی
این دریاچه افتاد ؟

هیزمشکن دوم : بله ! بله ! بله ! خودش است ! تبر خودم است ! همان
تبری است که گم کرده بودم !

پیرجنگلی : دروغگو ! دروغگو ! تو مردِ نادرست و

دروغگویی هستی! جزای تو مرد نادرست این است
 که این تبر طلایی را توی دریاچه بیندازم و تبر
 دسته‌چوبی خودت را هم از توی دریاچه بیرون بیاورم!
 پیر جنگلی به جنگل می‌رود.

نکته: راستی و دُرستی به‌کسی زیان نمی‌رساند.

راستی از تو، مَدَد از کردگار.
 نظامی

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

* می‌توان چند تا صندلی یا میز یا نیمکت را دایره‌وار
 کنار هم چید و از آنها برای نشان دادن دریاچه
 استفاده کرد. پیر جنگلی می‌تواند در این دریاچه
 بپرد و تبرها را بیرون بیاورد.

* می‌توان تصویر سه‌تبر را روی مُقَوّای کُلفتی کشید و
 یکی را به رنگ نقره، دیگری را به رنگ طلا و دسته
 سومی را به رنگ چوب و سر تبر را به رنگ خاکستری
 رنگ کرد و بعد دُور هر تصویر را با قِیچی برید و از
 آنها به‌جای تبرها استفاده کرد.

* وقتی که پیر جنگلی از نظر ناپدید می‌شود، هیزمشکن
 دوم باید هق‌هق گریه‌اش شنیده شود.

سَهْمِ شیر ° ۱۱

بازیگران : یک شیر

یک روباه

یک شغال

یک گرگ

جای بازی : در یک جنگل

شیر : دوستان خوب من ، گوش کنید ! زمستان است و هوا خیلی سرد

و پر برف ، و به زحمت می توانیم شکاری به دست بیاوریم .

بیشتر روزها همه مان گرسنه ایم . درست است ، یا نه ؟

روباه : بله ، آقای شیر .

شغال : دو روز است که من هیچ جانوری پیدا نکرده ام تا شکار کنم .

گرگ : من هم هرچه کوشش کرده ام چیزی برای خوردن پیدا نکرده ام .

شیر : من پیشنهاد خوبی دارم ! از این به بعد ، هروقت که یکی از

ما شکاری به چنگش می افتد ، باید آن را به طور مساوی میان

• روایت دیگری از این افسانه در افسانه های ازوپ آمده است که با نام شیر و روباه و گرگ به صورت نمایشنامه ای برای سه دانش آموز تنظیم شده است (نگاه کنید به صفحه ۱۳۲ همین کتاب).

همهء ما تقسيم كند . از اين راه هريك از ما دَسْتِكم لُقْمه‌اي
هرروز گيرش مي‌آيد تا از گرسنگي نميرد .

روباه : فكر بسيار خوبي است !

شغال : من با اين پيشنهاد مُوافَقَم .

گرگ : به‌نَظَرِ من هم پيشنهاد خوبي است .

شير : پس همهء ما موافقيم ؟

روباه : بله ، موافقيم !

شغال : بله ، موافقيم !

گرگ : بله ، موافقيم !

شير : خوب يادتان باشد كه از اين پس ما چهارتا نه تنها باهم

همسايه‌ايم ، بلكه دوست يكدیگر هم هستيم . بايد در همه‌چيز

سَهْمِ هريك از ما با دوستان ديگرمان مساوي باشد . خوب ،

حالا ديگر وقت شكار است . هر كدام براي پيدا كردن شكار به

طرفي مي‌رويم !

هر چهارتا راه مي‌افتند و هريك به‌راهي مي‌رود .

روباه : بدويد ، همه‌تان بياييد ! بياييد اينجا ! من يك گوزن شكار

كرده‌ام !

شير و گرگ و شغال مي‌دوند و دُورِ روباه و شكارش حلقه مي‌زنند .

شير : آفرين ، آقاروباهه !

شغال : راستي راستي كه آفرين ، آقاروباهه !

گرگ : عجب کار خوبی کرده‌ای ، آقاروباهه !

روباه : متشکرم ! از همه‌تان متشکرم ! خوب ، حالا به‌جای تشویق کردن

من بیایید گوزن را بخوریم ، چون من دیگر دارم از گرسنگی

می‌میرم !

شیر : همسایگان و دوستان ، یک لحظه صبر کنید ! قول و قرارِتان را

فراموش نکنید ! یادتان باشد که ما چهارتاییم و قرار گذاشته‌ایم

که هرچه به‌چنگ می‌آوریم باید به‌طور مساوی میان هرچهارتای

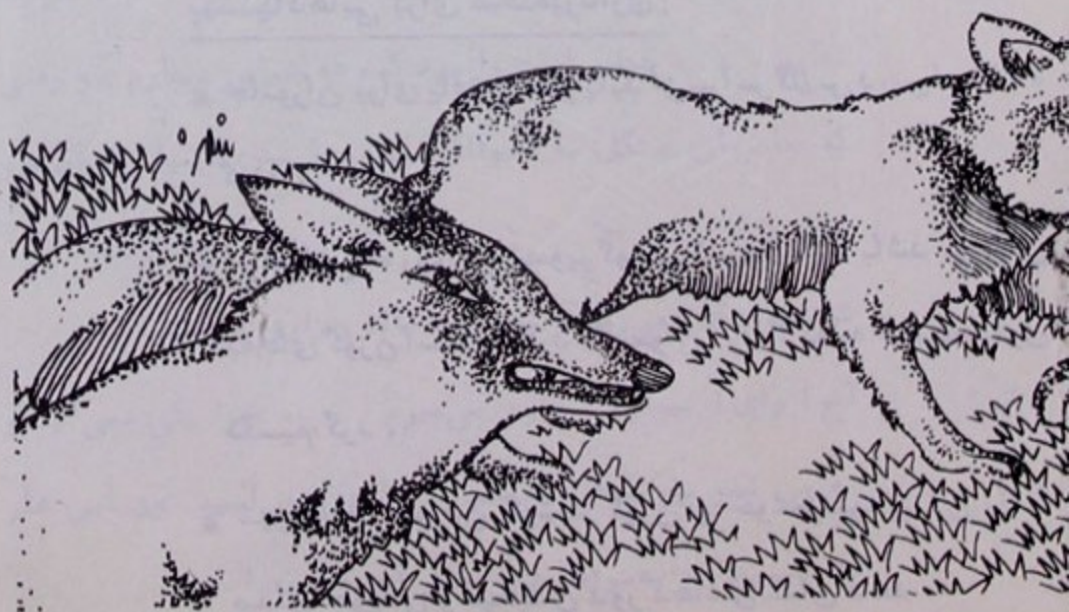
ما تقسیم بشود . یادتان می‌آید ؟ خوب ، حالا من این گوزن

را به چهار قسمت مساوی تقسیم می‌کنم .

شیر گوزن را به چهار قسمت مساوی تقسیم می‌کند .



- شغال : کار شما عالی است ، آقای شیر !
- گرگ : حالا بیایید مشغول خوردن بشویم که من خیلی خیلی خیلی گرسنه‌ام !
- شیر : یک لحظه صبر کنید ، همسایگان و دوستان !
- گرگ : آقای شیر ، دیگر چه مشکلی پیش آمده است ؟ آخر چرا باید صبر کنیم ؟
- شیر : همین حالا توضیح می‌دهم . خوب ، تَگهٔ اول ، همان طور که قرار گذاشته‌ایم ، سهم من است . تَگهٔ دوم هم سهم من است ، چون من شیرم و سلطانِ جنگل . تَگهٔ سوم هم سهم من است ، چون من از همهٔ شما نیرومندترم . و اما تَگهٔ چهارم ... آن هم سهم من است ، چون اگر یکی از شما جُرئت کند و به آن نزدیک بشود ، از اینجا زنده نمی‌رود .



خوب، با هم سؤالی هست؟

روباه : نه، آقای شیر، سؤالی نیست.

شغال : نه، آقای شیر، سؤالی نیست.

گرگ : من هم سؤالی ندارم، آقای شیر.

شیر : شما، سه همسایه و سه دوست من، یکی از دیگری فهمیده‌تر

هستید. بله، به راستی که خیلی عاقلید!

شیر به تنهایی مشغول خوردن همه گوزن می‌شود و جانوران

دیگر با حسرت به گوزن و او نگاه می‌کنند.

نکته: در آنجا که زور فرمانرواست، قانون زاییده زور است.

زور ت بیش است، حرفت پیش است!

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

* جانوران برای یافتن شکار باید از سراسر کلاس درس استفاده کنند.

* از مقوایی که روی آن تصویر گوزنی کشیده شده باشد می‌توان به جای گوزن استفاده کرد تا بتوان آن را به سه قسمت مساوی تقسیم کرد.

* شیر باید خوردن گوشت گوزن و خوشمزه بودن آن را با صدای جوییدن و لیسیدن دور دهانش نشان دهد.

۱۲ روباه و شیرپیر

بازیگران : یک شیرپیر

یک خرگوش

یک شغال

یک روباه

جای بازی : دهانه یک غار، در میان یک جنگل

شیر : دیگر آن قدر پیر شده‌ام که توانایی شکار کردن و به دست آوردن غذا را هم ندارم . ولی ، با اینکه پیرم ، باید غذا بخورم . خیلی گرسنه هستم . ناچار باید چیزی برای خوردن به چنگ بیاورم . چه کار باید بکنم ؟ بهتر است نقشه‌ای بکشم تا گرسنه نمانم چطور است و انمود کنم که خیلی بیمارم ، و وقتی که جانوران جنگل به احوال پرسیم می‌آیند ، آنها را بگیرم و بخورم ؟

شیر توی غار می‌رود و شروع به ناله و زاری می‌کند .

آخ ! وای ! بیمارم ! دارم می‌میرم ! . . . چرا یکی نمی‌آید و به من شیر پیر بیمار کمک نمی‌کند ! چرا نمی‌آید توی این غار تا ببینید چه به سر من پیر بیمار آمده است !

خرگوش : آقای شیر، آنجا، توی غار، حالتان خوب است؟

شیر : نه، خرگوش کوچولو! خیلی سخت بیمارم. چرا نمی آیی توی غار تا ببینی به سر من پیر چه آمده است؟

خرگوش : آمدم، آقای شیر، آمدم! خدا بد ندهد! از صدایتان هم پیدا است که سخت بیمارید!

خرگوش وارد غار می شود و شیر، در یک چشم به هم زدن، او را می خورد.

شیر : آخ! وای! بیمارم! دارم می میرم! ... چرا یکی نمی آید و به من شیر پیر بیمار کمک نمی کند!

شغال : آقای شیر، از صدایتان پیدا است که سخت بیمارید! چه کار می خواهید برایتان بکنم تا حالتان بهتر بشود؟



شیر : شغال کوچولو، تو چقدر مہربانی! چرا نمی‌آیی توی غار تا ببینی بہسر من پیر چہ آمدہ است؟ می‌دانم کہ از خوشحالی دیدن تو حالم بہتر می‌شود.

شغال : آمدم، آقای شیر، آمدم! کمی وقت دارم کہ پیشتان بمانم. شغال وارد غار می‌شود و شیر، دریک چشم بہہم زد، او را می‌خورد.

شیر : آخ! وای! من چقدر بیچارہ‌ام! ... بیچارہ من! من یک شیر بیمارم! خیلی خیلی خیلی بیمارم!

روباہ : آقای شیر، از صدایتان پیدا است کہ امروز حالتان خوش نیست. شیر : راست می‌گویی، روباہ کوچولو! راست می‌گویی! خیلی سخت بیمارم! خیلی ہم تنها ہستم. ... خیلی خیلی تنها ہستم! نمی‌آیی توی غار بہ من پیر بیمار سری بزنی؟ می‌دانم کہ دیدن تو حالم را خوب خواهد کرد.

روباہ : نہ، آقای شیر، من نباید پا توی آن غار بگذارم. از ہمین جا احوالتان را می‌پرسم.

شیر : روباہ کوچولو، این چہ حرفی است کہ می‌زنی! از چہ می‌ترسی؟ روباہ : از خود شما، آقای شیر! من ہرگز نباید پا توی آن غار بگذارم! شیر : چرا؟ چرا، روباہ کوچولو؟

روباہ : آخر، جلو غار شما ردّ پای چندتا از دوستانم را می‌بینم کہ بہ دیدار و احوالپرسی شما آمدہ‌اند. خوب کہ بہ این ردّپاها

نگاه می‌کنم ، می‌بینم که همه یکطرفه هستند ، یعنی عده‌ای به دیدن شما آمده‌اند ، ولی اثری از برگشتن آنها نیست . وقتی که همه آنها که برای احوالپرسی شما توی غار آمده‌اند برگشتند ، من هم حَتَمًا " به دیدارتان می‌آیم . خداحافظ ، آقای شیر ! امیدوارم که راستی راستی هرچه زودتر حالتان خوب بشود .

نکته : از آنچه برسر دیگران آمده است درس بگیر !

دورکن زنبور را ناخورده نیش !

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* با نزدیک هم گذاشتن دوسه تا میز یا نیمکت می‌توان غار شیر را نشان داد . از یک گنجه یا قفسه یا زیرمیز معلم هم می‌توان برای نشان دادن غار شیر استفاده کرد .

* در آغاز نمایش شیر باید جلو دهانه غار نشسته باشد . وقتی که شیر وارد غار می‌شود و جانوران به دیدن او می‌روند ، نباید تماشاگران تَوَغار را ببینند .

* پس از اینکه خرگوش و شغال وارد غار شدند ، هنگامی که دارند خورده می‌شوند ، باید صدای ناله و فریاد آنها شنیده شود .

چوپان و گرگ ۱۳

بازیگران : یک پسر

همسایه اول

همسایه دوم

یک گرگ

جای بازی : چراگاهی در نزدیکی یک دهکده

پسر : از گوسفندچرانی خیلی حوصله‌ام سررفته است. بدن‌یست

کمی سربه‌سر مردم دهکده بگذارم و هم آنها را بخندانم

و هم خودم بخندم. وانمود می‌کنم که گرگی به‌گله حمله

کرده است. آن وقت، همه‌شان می‌دوند و می‌آیند اینجا و

خوب‌بور می‌شوند. بلند بلند فریاد می‌زنم تا صدایم را

همه‌شان بشنوند. ... کمک! کمک! کمک! کمک! گرگ

دارد گوسفندها را می‌خورد! کمک! کمک! بیایید کمک‌کنید

و گرگ را بکشید!

همسایه اول : دارم می‌آیم! دارم می‌آیم! نترس، پسر جان! دارم

می‌آیم. ... کو؟ گرگ کجاست؟ من که این دور و برها

گرگی نمی‌بینم!

پسر : ها ها ها ها ها ها ها ! می خواستم سربه سرتان

بگذارم ! شوخی کردم ! پس، بقیه کجا هستند؟ چرا آنها

نیامدند؟ ها ها ها ها ها ها !

همسایه اول : فکر نمی کنم که این جور شوخیها هیچ خوب باشد ! این همه

راه دهکده تا اینجا را دویدم و آمدم تا به تو کمک کنم .

نه، نه، این طور شوخیها کار خوبی نیست ! تو پسر احمقی

هستی ! حالا من باید این همه راه را برگردم و بروم

سرکارم ، کاری که برای یک شوخی احمقانه تو از آن دست

کشیدم .

همسایه به دهکده برمی گردد .

پسر : ها ها ها ها ها ها ها ! خوب گولش زدم !

باز هم باید سربه سر مردم دهکده بگذارم . کمک ! کمک !

کمک ! کمک ! گرگ دارد گوسفندها را می خورد ! بیاید !

زودتر بیاید !



همسایهٔ دوم : دارم می‌آیم ! دارم می‌آیم ! نترس، پسر جان، دارم می‌آیم ! همین حالا به تو می‌رسم کو؟ گرگ کجاست؟ من که اینجا گرگی نمی‌بینم ! یقین داری که تو این دور و برها گرگ دیده‌ای؟

پسر : ها ها ها ها ها ها ها ! خوب سربه‌سرتان گذاشتم ! این فقط یک شوخی بود ! ها ها ها ها ها ها !
همسایهٔ دوم : شوخی خوبی نبود ! تو باید عاقل‌تر از آن باشی که با همسایه‌هایت از این شوخیها بکنی و وقت با ارزش آنها را تلف بکنی !

پسر : ها ها ها ها ها ها ها !
همسایهٔ دوم : تو پسر خیلی احمقی هستی و حتماً " باید برای این کار تنبیه بشوی !
همسایه به دهکده برمی‌گردد .

پسر : ها ها ها ها ها ها ها ! دویدن و برگشتنشان چقدر خنده‌دار است ! . . . این صدای چیست؟
یک گرگ بزرگ پیدایش می‌شود .
گرگ آمد ! گرگ آمد ! این دیگر یک گرگ است ! دارد گوسفندها را می‌خورد ! کمک ! کمک ! کمک ! گرگ دارد گوسفندها را می‌خورد ! کمک ! کمک ! کمک ! خواهش می‌کنم کمک کنید !

همسایه اول : (از راه دور) من که باور نمی‌کنم !

همسایه دوم : (از راه دور) من هم که باور نمی‌کنم !

پسر : باور کنید ! راست می‌گویم ! کمک ! خواهش می‌کنم کمک کنید !

همسایه اول : دیگر نمی‌توانی گولم بزنی !

همسایه دوم : من را هم دیگر نمی‌توانی گول بزنی !

گرگ همه گوسفندها را پاره پاره می‌کند .

نکته : حرف یک دروغگو را ، حتی اگر راست هم بگویند ، کسی باور نمی‌کند .

دروغ‌خانه اش آتش گرفت ، کسی باور نکرد .

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* پسرک چوپان باید با صدای خیلی بلند درخواست کمک کند و خنده‌هایش هم بلند و بلندتر باشد .

* همسایه‌ها ، برای نشان دادن فاصله دهکده تا چراگاه ، باید از طول کلاس درس استفاده کنند و این راه را بدون .

* گرگ باید هنگام خوردن گوسفندهای خیالی زوزه بکشد و سرو صدا راه بیندازد .



نمایشنامه‌هایی

برای

پنج دانش‌آموز

نمایشنامه‌هایی برای پنج دانش‌آموز

۱- شورایِ موشها

۲- برزگر و لکَلک

۳- شیر و موش

۴- قاطرها و دُزدها

۵- رهگذران و کیسه پول

۶- روباه و گریه

۷- خر در پوست شیر

۱ شورای موشها

بازیگران : موش اول

موش دوم

موش سوم

موش پیر

بچه موش

زمان و جای بازی : نیمه شب ، در زیرزمین یک خانه

موش اول : خوب ، حالا باید چه کار کنیم ؟ بله ، چه می توانیم بکنیم ؟

موش دوم : وضع خطرناکی داریم ، بله ، خیلی خطرناک !

موش سوم : باید جلو آن گربهء وحشتناک را بگیریم . . . و خیلی هم زود !

موش اول : دیروز پسرعموی مرا گرفت و خورد !

موش دوم : امروز صبح ، بهترین دوست من به زحمت توانست خودش را

از دست او نجات بدهد !

موش سوم : من که دیگر می ترسم از آن سوراخ کوچکی که تویش زندگی

می کنم بیرون بیایم !

موش اول : من هم خیلی می ترسم !

موش دوم : من هم می ترسم !

موش پیر : هروقت که من می‌خواهم بروم بیرون و گشتی بزنم ، می‌بینم
که آن گربهء وحشتناک جلو سوراخ کمین کرده است .

موش سوم : خوب ، حالا ، با این وضعیتی که داریم چه‌کار باید بکنیم ؟

موش اول : نمی‌دانم ، به‌راستی نمی‌دانم چه‌کار باید کرد !



موش دوم : من هم نمی دانم چه کاری از دستان برمی آید ! اوهو ، اوهو !
اوهو ، اوهو !

موش سوم : دست از گریه زاری بردار ! گریه کردن تو که ما را از این گرفتاری
نجات نمی دهد !

موش اول : من پیشنهادی دارم ! بیایید از همه موشهای خانه دعوت
کنیم تا بیایند و همه باهم شورایی تشکیل بدهیم و مشورت
بکنیم . شاید یکی از آنها راهی به نظرش برسد که بتوانیم از
دست آن گربه پیر بدجنس نجات پیدا کنیم !

موش دوم : پیشنهاد خوبی است !
موش سوم : بله ، من هم با این پیشنهاد موافقم !

موش پیر : درست است . شاید اگر همه مان عقلمایمان را روی هم بگذاریم ،
بتوانیم راهی برای از میان بردن این مشکل پیدا کنیم . آن
گریه دارد روز به روز برای ما خطرناکتر می شود .

موش اول : خوب ، من همین حالا همه شان را با صدای بلند دعوت می کنم
تا بیایند و در این شورا شرکت کنند : همه گوش کنید ! موشها ،
ای موشهای این خانه ، باشما هستم ! به این آگهی گوش کنید !
همه تان از لانه هایتان بیرون بیایید تا باهم مشورت کنیم !

موش دوم : این یک شورای مخصوص برای همه موشهایی است که در این
خانه زندگی می کنند !

موش سوم : عجله کنید ! زود باشید ! همین حالا یک شورای فوق العاده

برای همه موشها تشکیل می شود!

همه موشهای خانه در شورای فوق العاده شرکت می کنند.

موش اول : همه‌تان اینجا هستید؟

موشها : بله!

موش اول : همه‌تان را به این شورای فوق العاده دعوت کرده‌ایم تا ببینیم

چه می‌توانیم بکنیم که آن گربه پیر بدجنس دست از گرفتن

ما بردارد. کسی پیشنهادی دارد؟

موش دوم : من که ندارم!

موش سوم : من هم ندارم!

موش پیر : من هم پیشنهادی به‌نظرم نمی‌رسد.

بچه‌موش : من یک پیشنهاد خوب دارم! می‌دانم که چه‌کار باید بکنیم

تا گربه نتواند ما را بگیرد.

موش اول : بگو ببینیم! بگو ببینیم!

موش دوم : زودباش، بگو ببینیم!

موش سوم : حرف بزن!

موش پیر : موش موشک، بگو ببینیم پیشنهاد خوبت چیست!

بچه‌موش : پیشنهاد می‌کنم که زنگوله‌ای به‌گردن گربه ببندیم. آن‌وقت،

تا گربه از دور پیدایش بشود، صدای زنگوله آمدنش را به‌ما

خبر می‌دهد و ما می‌توانیم فرار کنیم.

موش اول : آفرین، جوان! بسیار پیشنهاد خوبی است!

موش دوم : این پیشنهاد عالی است !

موش سوم : چرا چنین راه حَلّ خوبی به فکر ما نرسیده بود !

موش پیر : بله ، موش موشک ، پیشنهاد خوبی است . ولی فقط یک مشکل

پیش می آورد . کدام یک از ما داوطلب می شود تا زنگوله را به

گردن گربه ببندد ؟

موش اول : من که داوطلب نیستم !

موش دوم : من هم که داوطلب نیستم !

موش سوم : من هم که داوطلب نیستم !

موش پیر : من هم که داوطلب نیستم !

بچه موش : حتّی خود من هم داوطلب نیستم !

همه موشها به لانه هایشان برمی گردند .

نکته : نقشه های احمقانه خیلی به ندرت قابل اجراست .

زنگوله را که به گردن گربه می بندد ؟

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* از گوشه کلاس درس می توان برای تشکیل شورای موشها

استفاده کرد .

* چند دانش آموز دیگر باید نقش موشهای دیگر خانه را برای

شرکت در شورای فوق العاده موشها برعهده بگیرند .

۲ بَرزگر و لکَلک

بازیگران : یک بَرزگر

دُرنايِ اول

دُرنايِ دوم

دُرنايِ سوم

یک لَکَلک

جای بازی : یک گندُمزار

بَرزگر : دیگر از دست این دُرناها خوصِله‌ام سر رفته است. هر سال با

زَحمت زیاد این گندُمزار را شخم می‌زنم و دانه می‌کارم.

آن وقت، تا بهار می‌رسد، دُرناها می‌آیند و آنها را می‌خورند.

امسال دیگر ناچارم در این گندُمزار دام بگذارم و همه‌شان را بگیرم.

بَرزگر توری در گندُمزار پهن می‌کند و به انتظار آمدن دُرناها

و به دام افتادنشان می‌رود و پشت بوته‌های دُور گندُمزار پنهان

می‌شود.

خوب، دام آماده است. چهارتا دُرنا هم دارند پرواز می‌کنند

و به این طرف می‌آیند. بی‌سر و صدا، همین‌جا، پشت بوته‌ها

گمین می‌کنم و به انتظارشان می‌مانم . . . خیلی خیلی خیلی
 بی‌سر و صدا تا نترسند و فرار نکنند . باید آماده باشم که تا
 روی گندمزار نشستند ، تور را روی آنها ببندازم و همه‌شان را
 بگیرم .



سه درنا و یک لکلک نزدیکتر و نزدیکتر می‌شوند و عاقبت در
گندمزار فرود می‌آیند. برزگر ناگهان تور را روی آنها می‌اندازد
و همه‌شان را می‌گیرد.

دُرنايِ اول : کمک ! به‌دام افتاده‌ام ! کمک !

دُرنايِ دوم : کمک ! به‌دام افتاده‌ام ! کمک !

دُرنايِ سوم : پاهایم به‌تور گیر کرده است ! کمک !

لکلک : کمک ! پایم دارد می‌شکند ! کمک ! آخ ! پایم شکست ! ...

آقای برزگر، خواهش می‌کنم که بگذار بروم. به‌پای شکسته‌ام
رَحْم کن !

برزگر : چرا باید بگذارم بروی؟ شما درناها هر سال می‌آیید و هرچه

تخم کاشته‌ام می‌خورید. وقت دُرُو که می‌رسد، دیگر گندمی

برای من باقی نگذاشته‌اید که درو کنم، و من و خانواده‌ام

همه زمستان را گرسنه سر می‌کنیم. من مجبورم که جلو شما

درناها را بگیرم تا دیگر گندمهای مرا نخورید.

لکلک : تو می‌گویی که درناها گندمهایت را می‌خورند. مگر نمی‌بینی

که من درنا نیستم !

برزگر : اگر درنا نیستی، پس چه هستی؟

لکلک : به پره‌ایم نگاه کن ! به نوکم نگاه کن ! رنگ پرها و نوک من

به رنگ پرها و نوک درناها نیست ! من درنا نیستم ! من

لکلکم !

برزگر : هرچه هستی آمده‌ای دانه‌هایی را که کاشته‌ام بخوری !

لکلک : نه ! نه ! نه ! من فقط داشتم از اینجا رد می‌شدم . خیلی

خسته بودم . فقط آمدم تا اینجا کمی استراحت کنم . من

هرگز دانه نمی‌خورم . من مار و ماهی و قورباغه و از این چیزها

می‌خورم . گفتم که من لکلکم ، درنا نیستم !

برزگر : شاید تو راست بگویی ! شاید حق باتو باشد . در هر صورت ،

خودم با چشم خودم دیدم که توهم همراه این درناهای دانه

دزد توی گندمزار من آمدی ، . . . و باید با آنها کُشته بشوی !

نکته : در انتخاب همراه و همنشین بیشتر دقت کن .

همنشین را هر کس به همنشین داند .

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* تور خیالی است و برزگر باید نمایشگر پهن کردن آن در

گندمزار و انداختن آن بر روی درناها و لکلک باشد .

* پرنده‌ها ، هنگام پرواز به طرف گندمزار ، باید از سراسر

کلاس درس استفاده کنند .

* پرنده‌ها باید نشان دهند که دارند تلاش می‌کنند تا

خودشان را از توری که در آن گیر افتاده‌اند نجات بدهند .

بازیگران : یک موش

یک شیر

شکارچی اول

شکارچی دوم

شکارچی سوم

جای بازی : گنام شیر . شیر در گنام خوابیده است .

موش : جلو پنجه‌های نیرومند شیر یک تکه غذا می‌بینم . نمی‌دانم

این قدر جرئت دارم که تن به‌بلا بزنم و بروم و آن غذا را

بردارم و بخورم ! صدای خُر خُر آقای شیر بلند است .

پیدا است که خوابش برده است . من هم خیلی گرسنه هستم .

بله ، ناچارم که خودم را به‌خطر بیندازم !

موش ، آهسته آهسته ، پیش می‌رود . همین‌که به‌غذا می‌رسد ،

ناگهان شیر پنجه‌اش را روی موش می‌گذارد .

شیر : خوب ، آقاموشه ، حالا دیگر تو مال منی !

موش : آقای شیر ، خواهش می‌کنم ، خواهش می‌کنم که به من موش

کوچولوی بیچاره رحم کنید !

شیر : تو یک لقمهء کوچولو، ولی چَرَب و نَرم و خوشمزه هستی .

چرا باید به تو رحم کنم ؟

موش : آخر، آقای شیر، من هم خیلی کوچولو هستم و هم خیلی

لاغر . برای شیری چون شما آرزیش خوردن ندارم .

شیر : بله، راستی راستی که خیلی لاغری .

موش : شیر نیرومندی، مثل شما، باید به جای یک موش کوچولوی

کوچولوی کوچولو لقمهء دَهَن پُرکُنِی که شاپِستهء اوست

به چَنگ بیاورد .

شیر : بله، حَق باتوست ! برو، ولی یادت باشد که دیگر این

طرفها پیدایت نشود و مُزاجِمِ خواب و اِسْتِراحت من نشوی،

وگرنه دفعهء بعد، در یک چشم به هم زدن، یک لقمهء من

خواهی شد !

موش : متشکرم، متشکرم، متشکرم ! به راستی که شما شیرِ پُرگذشت

و بخشنده ای هستید . متشکرم ! متشکرم !

شیر : بس است، دیگر ! چقدر تشکر می کنی ! به جای تشکر کردن

زودتر برو و بگذار بخوابم .

موش : چشم، آقای شیر !

موش از گُنامِ شیر، دَوان دَوان، فرار می کند .

شیر : چه موش کوچولوی ترسویی بود ! ... خوب، باز هم کمی

می خوابم .

شیر می خوابد و صدای خُر خُرَش شنیده می شود . سه شکارچی
به گنام شیر نزدیک می شوند .

شکارچی اول : آن شیر را می بینی ؟ پیدا است که خوابیده است .

شکارچی دوم : به صدای خُر خُرَش گوش کن !

شکارچی سوم : آن قدر جرئت و شَهامت داریم که بتوانیم به دامش بیندازیم ؟

شکارچی اول : نمی دانم ! نمی دانم !

شکارچی دوم : بیا بید برویم نزدیکتر و ببینیم خوابش سنگین است یا نه .

شکارچی سوم : برویم ، ولی خیلی آهسته و بی سر و صدا !

شکارچیها ، خیلی آهسته ، به گنام شیر نزدیکتر می شوند .

شکارچی اول : خرخرش را می شنوید ؟

شکارچی دوم : می شنویم ؟ آن قدر بلند بلند خرخر می کند که صدایش همهء

درختها را می لرزاند !

شکارچی سوم : خیال می کنم که بهترین وقت به دام انداختنش همین

حالا است . موافقید ؟

شکارچی اول : بله ، موافقم !

شکارچی دوم : دُور تر را بگیرید !

شکارچی سوم : خوب ، همه حاضرید ؟

شکارچی اول : بله !

شکارچی دوم : بله !

شکارچی سوم : خوب ، برویم !

شکارچیها، خیلی آهسته، وارد گنام شیر می‌شوند و تور
را دور شیر می‌پیچند.

شیر : کمک! کمک! کمک!

شکارچی اول : آقا شیر، تَقْلّا کردن فایده‌ای ندارد. این تور آن قدر محکم
است که هرگز نمی‌توانی خودت را از توی آن نجات بدهی.

شکارچی دوم : بیا بید برگردیم به دهکده و چند نفر را بیاوریم تا با کمک
آنها بتوانیم شیر را ببریم.

شکارچی سوم : می‌دانم که همه مردم دهکده به وجود مردان شجاعی،
مثل ما، افتخار می‌کنند که توانسته‌ایم شیری به این بزرگی
و نیرومندی را به دام بیندازیم.

شکارچیها از گنام شیر بیرون می‌آیند و به طرف دهکده
می‌روند.



شیر

: کمک! کمک! کمک! یکی بیاید و مرا نجات بدهد! کمک!

کمک!

موش

: اینگار این صدای آقای شیر است!

شیر

: کمک! کمک! کمک! خواهش می‌کنم که مرا نجات بدهید!

موش

: بله، صدای خودش است!

شیر

: کمک! کمک! من توی این تور گیر کرده‌ام! به‌دام افتاده‌ام!

کمک! کمک! کمک!

موش

: دارم می‌آیم، آقای شیر! دارم می‌آیم!

شیر

: وای، آقاموشه، ببین به‌چه روزی افتاده‌ام! خواب بودم

که سه‌تا شکارچی آمدند و مرا به‌دام انداختند. راه‌نجاتی

از توی این تور محکم ندارم. نمی‌دانم چه‌کار کنم!

موش

: آقای شیر، من می‌توانم کمکتان کنم.

شیر

: تو؟ تو می‌توانی به من کمک‌کنی؟ چطور؟

موش

: با این دندانهای تیز و نیرومندم می‌توانم تور را بِجَوم و

یک سوراخ بزرگ درست کنم. آن وقت، شما می‌توانید

خودتان را از توی آن سوراخ نجات بدهید.

شیر

: پس خواهش می‌کنم که زودتر کارِت را شروع کن!

موش تور را می‌جود و می‌جود و می‌جود، و عاقبت شیر

خودش را از آن دام نجات می‌دهد.

موش

: دیدید، آقای شیر؟ نگفتم که می‌توانم نجاتتان بدهم!

شیر : متشکرم ، متشکرم ، متشکرم ، آقاموشه ! بهراستی که تو یک دوستی !

موش : آقای شیر ، خدا حافظ ! این قدر تشکر لازم نیست !

نکته : هر خردی ناچیز نیست .

فَلْفِلْ نَبین چه ریزا است بِشْگَن ، بَین چه تیزا است !

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* با نزدیک هم گذاشتن دوسه تا میز یا نیمکت می‌توان گنام شیر را نشان داد . از زیر میز معلم هم می‌توان به جای گنام شیر استفاده کرد .

* توری که برای به دام انداختن شیر به کار می‌رود می‌تواند خیالی باشد و شکارچیها و شیر و موش آن را با حرکت مُجَسَّم کنند . از یک پَتو یا پارچه هم می‌توان به جای دام استفاده کرد .

* شیر ، هنگام خوابیدن ، باید با صدای بلند خُر خُر کند .
* شکارچیها باید از سراسر کلاس درس استفاده کنند و کم کم به گنام شیر نزدیک شوند .

* شکارچیها باید خیلی آهسته و پآبرچین پآبرچین وارد گنام شیر بشوند .

۴ قاطرها و دزدها

بازیگران : قاطر اول

قاطر دوم

دزد اول

دزد دوم

دزد سوم

جای بازی : راهی در نزدیکی یک دهکده

قاطر اول : گاله‌های من پراز جواهر و طلاست ! صاحبان مرا انتخاب کرد
تا گرانبهارترین بارهایش را من برایش ببرم . توجه قاطر
بیچاره‌ای هستی ! مجبوری گاله‌هایی را ببری که پُر از غلّه
خاک‌آلود است .

قاطر دوم : راست می‌گویی . من ، مثل تو ، قاطر خوشبختی نیستم ، ولی
چرا ؟ من هم که به‌خوبی تو وظیفه‌ام را انجام می‌دهم .

قاطر اول : نه ، تو اصلاً " خوشبخت نیستی ! من سرافراز و مغرور راه می‌روم
و همه نگاهم می‌کنند ، ولی تو آن قدر بیچاره‌ای که هیچ‌کس ،
به‌راستی هیچ‌کس به‌تو توجّه نمی‌کند .

قاطر دوم : بله ، راست می‌گویی . کسی به‌من توجّه‌ی ندارد . آخر ، بار

من چیزی جز دوتا گالهء پر از غلّهء خاکآلود نیست!

ناگهان سه دزد از پشت بوته‌های گنارجاذه بیرون می‌پرند.

دزد اول : بیا یکبار دیگر نقشه‌مان را بررسی کنیم. خوب، من می‌پریم

روی آن قاطرِ مغروری که سرش را بالا گرفته است و می‌رود.

بعد باچماق محکم می‌کوبم توی سرش!

دزد دوم : من هم، وقتی که توداری توی سر آن قاطر مغرور می‌کوبی، گالهء

پر از جواهرش را خالی می‌کنم.

دزد سوم : من هم گالهء پر از طلایش را خالی می‌کنم.

دزد اول : من، همان‌طور که قرار گذاشته‌ایم، در تمام مدّتی که شما مشغول

خالی کردن گاله‌ها هستید، مُرتّب باچماق توی سر آن قاطر

مغرور می‌کوبم، ولی شما دوتا هم هرچه زودتر کارت‌تان را انجام

بدهید، چون می‌ترسم قاطر زیر ضربه‌های چماق من بمیرد!

دزد دوم : با آن قاطر دیگر چه کار کنیم؟

دزد سوم : با آن کاری نداشته باشید و اذیتش نکنید، چون بار او فقط

دوتا گاله غلّهء خاکآلود است.

دزد اول : خوب، حاضرید؟

دزد دوم : بله، حاضریم!

دزد سوم : حمله!

دزدها نقشه‌شان را اجرا می‌کنند و پا به فرار می‌گذارند.



قاطر اول : بیچاره شدم ! آخ ! سرم از درد دارد می‌ترکد ! چقدر چماق
توی سرم کوبیدند ! فقط من بیچاره را زدند ! دزدها حتی
به طرف توهم نیامدند !

قاطر دوم : آخر ، مگر خودت نگفتی که کسی به من بیچاره توجهی نمی‌کند ؟
فکر می‌کنم که فقط این بار بود که بخت به من روی آورد !
قاطر اول : بیچاره شدم ! اوهو ، اوهو ! اوهو ، اوهو ! اوهو ! اوهو !

نکته : خودنمایی بدفرجام است .

خودستایی ، جان من ، بُرهان نادانی بُود .
حافظ

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* بازیگران نقش قاطر باید از سراسر عرض کلاس درس ، جلو
میز معلم ، برای راه رفتن استفاده کنند .

* به جای بوته‌های کنار جاده می‌توان از میز معلم استفاده
کرد و پشت آن پنهان شد .

* قاطر اول ، هنگام راه رفتن ، باید سرش را بالا بگیرد و
خیلی باغرور راه برود .

* وقتی که دزدها به قاطر اول حمله می‌کنند ، قاطر باید برای
نجات دادن خودش تلاش کند و صدای ناله و فریادش خیلی
بلند باشد .

۵ رهگذران و کیسه پول

بازیگران : رهگذر اول

رهگذر دوم

مرد اول

مرد دوم

مرد سوم

جای بازی : راهی در نزدیکی یک دهکده

رهگذر اول : می بینی ؟ یک کیسه پول دُرست وسط جاده افتاده است . کیسه سنگینی است ! شاید هم پر از طلا باشد ! بله ، بله ، پر از سکه طلاست ! خدایا ، من چقدر خوشبختم ! خیلی خیلی خوشبختم !





رهگذردوم : صبرکن ببینم ! تو چه جور دوستی هستی ؟ چرا نمی‌گویی ما
چقدر خوشبختیم ؟

رهگذراول : نه ، هرگز نمی‌گویم ما ! من پیدایش کردم و مال خودم است !
تک تک این سگه‌های طلا مال خودم است ، خودم ، خودم ،
خودم !

رهگذردوم : مگر ما دوتا دوست نیستیم که داریم باهم سفر می‌کنیم ؟ نباید
همان‌طور که در ناراحتیها و بدبختیهای هم شریک هستیم ،
در شادیها و خوشبختیها هم شریک باشیم ؟

رهگذراول : نه ! نه ! نه ! این کیسه را من پیدا کرده‌ام و هرچه توی آن
هست مال خودم است ! می‌فهمی چه می‌گویم ؟
سه‌مرد ، فریادزنان ، به‌طرف رهگذران می‌آیند .

مرداول : آهای ! باشما هستم ! بایستید ببینم !

مرد دوم : دُردها ، بایستید !

مرد سوم : دزد ! دزد ! آی مردم ! آنها را بگیرید !

رهگذراول : می‌ترسم ! آن مردها هم عَصَبانی هستند و هم چماقهای بزرگی
دارند .

رهگذردوم : بله ، هم خیلی عصبانی هستند و هم چماقهایشان خیلی
کُلُفت است !

رهگذراول : وَضَعِیتِ ما خیلی بد است ! اگر کیسه پول را پیش ما پیدا کنند ،
باوَر نمی‌کنند که آن را توی جادّه پیدا کرده‌ایم . فکر می‌کنند

که آن را از کسی دزدیده ایم .

رهگذردوم : صبر کن ببینم ! چرا می گویی وضعیّت ما خیلی بد است ؟ مگر تو نبودی که می گفستی کیسه پول فقط مال خودت است ؟ این ما را باید پیش از این می گفتی . حالا هم حق نداری که کلمه ما را به کار ببری !

نگته : اگر دوستانت را در شادیها و خوشبختیهای شریک نمی کنی ، انتظار هم نداشته باش که آنها در ناراحتیها و بدبختیهای شریک شوند .

برادری، برابری !

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* مردهای چماق به دست باید از طرف دیگر کلاس درس رهگذران را دنبال کنند تا نشان داده شود که آنها از دور می آیند .

* دانش آموزان بازیگر این نمایشنامه آزادند که هرطور که می خواهند این نمایشنامه را به پایان برسانند ، مانند : دستگیر کردن رهگذران ، گرفتن رهگذری که کیسه پول پیش اوست و بردنش با خود ، یا انداختن کیسه پول در وسط جاده و فرار کردن رهگذران .

روباه و گربه ۶

بازیگران : یک روباه

یک گربه

یک شکارچی

تازی اول

تازی دوم

جای بازی : در میان یک جنگل

روباه : آقا گربه ، می خواهم یک چیزی به تو بگویم .

گربه : بگو ببینم ، چه می خواهی بگویی ؟

روباه : این که هوش من خیلی بیشتر از هوش توست . تو این را قبول

داری ؟

گربه : درست سر دُر نمی آورم که منظورَت از این حرفها چیست .

روباه : منظورم این است که من حقه ها و حيله ها یی بَلَدَم که تو بلد

نیستی .

گربه : شاید حَق باتو باشد ، چون من به اندازه تو حقه باز و حيله گر

نیستم . من فقط یک حيله بَلَدَم و بس !

صدای شکارچیه و پارس کردن تازیهای آنها شنیده می شود .

- روباه : چه بود؟ این صدای چه بود؟
- گربه : به نظر صدای شکارچیها و پارس کردن تازیهای آنها بود.
- روباه : فکر می‌کنی که دارند ما را دنبال می‌کنند؟
- گربه : شاید!
- روباه : حالا باید چه کار کنیم؟
- گربه : خوب، حالا من تنها حيله‌ای را که بلدم نشانت می‌دهم.
- می‌دوم و می‌روم بالای این درخت و خودم را از شر دندانه‌های تیز تازیها نجات می‌دهم.
- گربه می‌دود و از درخت بالا می‌رود.



روباه : آقا گربه، ولی من که بلد نیستم از درخت بالا بروم، چه کار کنم؟

گربه : خوب، توهم همان جا بایست و لافِ بَزَن که حيله‌ها و حقه‌های فراوانی بلدهستی. من هم از این بالا حيله‌ها و حقه‌هایی را که برای نجات دادن خودت به کار می‌بری تماشا می‌کنم.

شکارچی : تازیها، بدوید! آن روباه را که زیر آن درخت ایستاده است می‌بینید؟ آفرین! بدوید و بگیریدش!

تازیها می‌دوند و روباه را دنبال می‌کنند و او را می‌گیرند.

نکته: یک کار مثبت بهتر از صدها خودستایی است.

به عمل کار برآید، به سُخندانِ نیست.
سعدی

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

* یک صندلی بر روی میز معلم می‌تواند نمایشگرِ درخت باشد.

* گربه، هنگام فرار، باید از میز بالا برود و روی صندلی

بنشیند.

* شکارچی و تازیها باید از سراسر کلاس درس برای نزدیک شدن

به روباه و گربه استفاده کنند.

* تازیها باید با صدای بلند پارس کنند و در سراسر کلاس

درس روباه را دنبال کنند و او را بگیرند.

۷ خرد پوست شیر

بازیگران : یک خر

یک گوزن

یک مار

یک شاهین

یک روباه

جای بازی : در میان یک جنگل

خر : به به ! عَجَب چیزی پیدا کردم ! پوست یک شیر ! این پوست

روزی و روزگاری تَنپوشِ اِفْتِخارِ یک شیر بزرگ و مَغرور بوده

است ! این برای من سرگرمی خوبی است . آن را می پوشم و

سَر به سَر جانوران جنگل می گذارم و از ترساندن آنها لَذّت

می برم . سرگرمی خیلی خیلی خوبی است !

خر پوست شیر را می پوشد و مشغول ترساندن جانوران جنگل

می شود .

آقا گوزنه ، سلام ! بهتر است که هرچه زودتر فرار کنی و از

نَظَرَم دور بشوی ، چون من یک شیر دَرَنده هستم و در یک

چشم به هم زدن می خورمت !

گوزن : ای وای ! دارم از ترس می میرم !

گوزن می دود و فرار می کند .

خر : ها ها ها ها ها ها ها ! آن گوزن احمق را خوب گول

زدم ! ... خوب ، حالا نوبت ترساندن کدام جانوری است ؟

... سلام ، آقاماره ! من شیر درنده خویی هستم . بهتر است



که هرچه زودتر و تندتر بخزی و فرار کنی ، وگرنه همین حالا است
که لای دندانهای تیز من جَویده بشوی !

مار : دارم می‌روم ! دارم می‌روم !

مار تندتند می‌خزد و فرار می‌کند .

خر : ها ها ها ها ها ها ها ! درهمهٔ عمرم هرگز ماری را

ندیده بودم که به این تندی بخزد . ها ها ها ها ها !

خیلی سرگرم‌کننده است ! حالا نوبت ترساندن آقای شاهین

است سلام ، آقای شاهین ! زودباش ، فوری پرواز کن و

از اینجا برو ، وگرنه با یک خیز روی سرت می‌جَهم و توهم به

آخر زندگیت می‌رسی ! زودباش ! مگر شیری به این بزرگی و

نیرومندی را نمی‌بینی ؟

شاهین : رفتم ، آقای شیر ، رفتم ! خداحافظ !

شاهین به آسمان پرواز می‌کند و دورتر و دورتر می‌رود .

خر : ها ها ها ها ها ها ها ها ها ! ای وای ! اَزَس

خندیدم شکم درد گرفت ! ها ها ها ها ها ! آقا روباهه ،

سلام ! مثل این است که خیلی از من ترسیده‌ای !

روباه : نه ، از تو ترسی ندارم ! در این زمین خدا چرا باید از تو یکی

بترسم ؟

خر : حرف دهنت را بفهم ! مَنظُورَت از این حرفها چیست ؟ اَلْبَتَّه

که باید از من بترسی ! مگر چشمه‌ایت کور است و نمی‌بینی که

من هم یک شیرِ عَصَبانی هستم و هم خیلی درنده‌خو! دُمِ دراز و یالِ پرمویم را نمی‌بینی؟ همهء جانوران دیگر جنگل از من می‌ترسند. تو که هستی که از من نترسی؟

روباه : پیش از آنکه آن دهان گشادت را باز بکنی و حرف بزنی، از تو ترسیده بودم، ولی تا صدایت را شنیدم، فهمیدم که تو نه تنها یک شیر درنده‌خو نیستی، بلکه یک خر احمقی! آن قدر احمقی که حتّی وقتی هم که پوست شیر را می‌پوشی، نمی‌توانی آن صدای خَرانه‌ات را تغییر بدهی! خداحافظ، آقای خر در پوست شیر!

نکته: به آنچه نیستی تَظَاهِر نکن.

تَکِیَه بَر جَايِ بزرگانِ تَوَان ز دَبِه کزاف .
حَافِظ

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

* خر می‌تواند، به جای پوست شیر، از یک پَتو یا پارچهء زرد تیره استفاده کند.

* خر باید گوشش کند که هنگام روبه‌رو شدن با هر جانوری، با همان صدای خَرانه‌اش، آدای غُریدَن شیر را درآورد.

* هر جانوری، هنگام فرار کردن، باید از سراسر کلاس درس استفاده کند.



نمایشنامه‌هایی
برای
شش دانش‌آموز

نمایشنامه‌هایی برای شش دانش‌آموز

۱- آسیابان و پسر و خرش

۲- شاهین و گبوتر

۳- گرگها و گوسفندها

۴- روباهی که دُمش را از دست داد

۵- گوزن بیمار

۶- دختر شیرفروش

۷- گفّاشی که پزشک شد

۸- گمانگیر و شیرکوهی

آسیابان و پسر و خرش ۱

بازیگران : آسیابان

پسر آسیابان

زن اول

مرد اول

زن دوم

مرد دوم

جای بازی : راه دهگده به شهر. آسیابان و پسرش، پابه پای
خرشان، پیش می‌روند.

زن اول : ببین ! اَحْمَقانه نیست ؟ من هرگز در عمرم آدمهایی احمقتر از
شما دوتا ندیده‌ام !

آسیابان : چرا توهین می‌کنی، پسرزن ؟



زن اول : آخر این احمقی نیست که هردو دارید این راه دراز ده به شهر
را پابه پای خرتان پیاده می روید ؟ می ترسید که اگر یکیتان
سوار آن خر چاق و چله بشوید ، کمرش بشکند ؟
آسیابان : متشکرم ، پیرزن ، حق باشماست ! شما زن مهربان و دلسوزی
هستید پسر ، تو برو و سوار خر بشو ! من پیاده
همراهت می آیم .

پسر : چشم ، پدر !

پسر سوار خر می شود و آسیابان پابه پای خر پیش می رود .



مرداول : این شرم آور است ! واقعاً " شرم آور است !

آسیابان : پیرمرد ، چه چیزی شرم آور است ؟

مرداول : همان طور که همیشه گفته ام ، دیگر در این زمانه بچه ها به
بزرگترها احترام نمی گذارند !

آسیابان : مگر چه شده است ، پیرمرد ؟ روشنتر بگو تا بینم منظورت از
این حرفها چیست .

مرداول : پسرجان ، از پشت آن خر پیر پایین و بگذار پدر بیچاره و
خستهات سوار بشود ! این را می گویند احترام گذاشتن به

بزرگتر!

آسیابان : متشکرم ، پیرمرد ، حق باشماست ! از مهربانی و راهنمایی‌تان
متشکرم ! پسر ، حالا تو بیا پایین و کمی پیاده برو تا من
سوار بشوم .

پسر : چشم ، پدر!

پسر پیاده می‌شود و آسیابان سوار خر می‌شود و پیش می‌روند .



زن دوم : چشم‌هایم درست می‌بیند ؟ باورکردنی نیست !

آسیابان : پیرزن ، چه دیده‌ای که آن را نمی‌توانی باور کنی ؟

زن دوم : چطور دلت می‌آید که خودت سوار خر باشی و این پسر بیچاره

از پا افتاده را مجبور کنی که پاهای خراشیده‌اش را دراز را پیاده

برود ؟ مرد ، کمی رَحْم داشته باش و او را هم پشتِ خودت

سوار کن ! کمر خرت که نمی‌شکند !

آسیابان : متشکرم ، پیرزن ، حق باشماست ! از مهربانی و دلسوزیتان

متشکرم ! . . . پسر ، بیو بالا و پشت من سوار شو !

پسر : چشم ، پدر!

پسر هم سوار خر می‌شود و هر دو ، سوار بر خر ، پیش می‌روند .

مرد دوم : شما دوتا باید از خودتان

خجالت بکشید !

آسیابان : پیرمرد ، مگر چه کار کرده ایم

که باید خجالت بکشیم ؟



مرد دوم : حالا می گویم چه کار کرده اید ! آن قدر بی انصافید که به این

خر خسته بیچاره رحم نمی کنید . دونفری سوارش شده اید .

خر بیچاره دارد کمرش زیر بار شما دوتا می شکند . آن وقت ،

شما دارید می گویید و می خندید ! شما دوتا خیلی سرحالتر و

نیرومندتر از این زبان بسته هستید . فکر می کنم که اگر پیاده

بشوید و این خر بیچاره را سوار خودتان بکنید ، شما آسانتر

می توانید او را ببرید تا او شما را ببرد !

آسیابان : متشکرم ، پیرمرد ، متشکرم ! حق باشماست ! از راهنمایی و

دلسوزیتان برای خر متشکرم !

آسیابان و پسرش پیاده می شوند . چهار دست و پای خر را با

طناب به هم می بندند . یک تیر از میان دستها و پاهایش

می گذرانند . دوسر تیر را روی دوششان می گذارند و به راه

می افتند . مدتی که می گذرد ، خر از بس ناراحت می شود ،

دست و پا می زند تا

خودش را آزاد کند .

طناب پاره می شود .

خر در رودخانه می افتد

و غرق می شود .



پسر : اوهو، اوهو! اوهو، اوهو! اوهو، اوهو! خرمان مُرد! افتاد
توی رودخانه و خفه شد!

آسیابان : بیچاره شدم! بیچاره شدم. بله، خرمان مرد!



نکته: هرگز نمی‌توانی کاری بکنی که یکایک مردم آن را
پسندند.

به‌اشتهای مردم نمی‌توان نان خورد.

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

- * از یک نیمکت یا صندلی می‌توان به‌جای خر استفاده کرد.
- * برای بردن صندلی یا نیمکتی که به‌جای خر به‌کار برده شده است باید از یک چوب دراز و کلفت استفاده کرد.
- * بازیگران باید از سراسر کلاس درس، برای نشان دادن راه دراز دهکده به‌شهر، استفاده کنند.
- * وقتی که خر می‌میرد، آسیابان و پسرش باید با صدای بلند گریه کنند.

شاهین و کبوتر ۲

بازیگران : کبوتر مادر

کبوتر پدر

یک شاهین

جوجه کبوتر اول

جوجه کبوتر دوم

جوجه کبوتر سوم

جای بازی : لانه کبوترها

کبوتر مادر : بابا کبوتر، بابا کبوتر! بیا اینجا، کنار لانه! لانه!

کبوتر پدر : ننه کبوتر، چه شده است؟ از چه می ترسی؟

کبوتر مادر : آنجا، آن بالا بالاها، توی آسمان نگاه کن!

کبوتر پدر : دارم نگاه می کنم! من که آنجا چیز ترسناکی نمی بینم.

کبوتر مادر : باز هم نگاه کن! باز هم نگاه کن!

کبوتر پدر : بله، بله، می بینم، می بینم! حالا می فهمم که از چه می ترسی!

انگار یکی از آن عقابهای بزرگ است!

کبوتر مادر : حالا باید چه کار کنیم؟ چطور می توانیم این سه تا جوجه مان

را نجات بدهیم؟

کبوترپدر : باید برویم و یکی را پیدا کنیم تا بیاید و کمکمان کند .

کبوترمادر : کی؟ کی؟

کبوترپدر : آنجا را نگاه کن ! یک شاهین روی آن درختِ نزدیک لانه‌مان

نشسته است . من می‌روم و از او خواهش می‌کنم تا بیاید و



کمکان کند ! اگر قبول کند و بیاید ، او می تواند از این سه تا
جوجه نازنینمان مواظبت کند . این عقاب ممکن است هر
لحظه ای که بخواهد حمله کند .

کبوترمادر : بله ، بله ، خوب فکری است ! زود باش ! برو !

کبوتر پدر روی نزدیکترین شاخه به درخت کنار لانه شان می رود .

کبوتر پدر : آقای شاهین ! آقای شاهین !

شاهین : بله ، بابا کبوتر ! انگار اوقات خیلی تلخ است ! اِیفاقی افتاده
است که این قدر ناراحتی ؟

کبوتر پدر : بله ، خیلی ناراحتم . به کمک شما احتیاج داریم . آن عقاب را ،
بالای سرتان ، توی آسمان می بینید ؟

شاهین : بله ، می بینمش !

کبوتر پدر : برای همین ناراحتم . هر لحظه ممکن است به جوجه های
نازنینمان حمله کند . نمی دانم شما لطف می کنید و می آیید
کنار لانه ما بنشینید و نگذارید این عقاب بزرگ به لانه ما
حمله کند ، یا نه !

شاهین : حتماً " می آیم ! خیلی هم خوشحال می شوم که به لانه تان
بیایم و کمکتان کنم .

کبوتر پدر : متشکرم !

کبوترمادر : من هم خیلی متشکرم ، آقای شاهین !

شاهین پرواز می کند و می آید و کنار لانه کبوترها می نشیند .

شاهین : کبوتر کوچولو، بگو ببینم، تو چندسالت است؟

جوجهٔ اول : تازه یکماهه شده‌ام.

شاهین : خوب، خوب، خوب! پس تو تازه یکماهه شده‌ای؟ گوشت

باید تُرد و خوشمزه باشد. خوب، اول تو را می‌خورم!

شاهین ناگهان جوجه کبوتر اول را می‌گیرد و می‌خورد.

کبوتر مادر : ای خدا! ای خدا! ای خدا!

کبوتر پدر : ای خدا! ای خدا! ای خدا!

شاهین : تو چندسالت است، جوجه کبوترم؟

جوجهٔ دوم : من هم فقط یک ماه دارم.

شاهین : هنوز هم گرسنه‌ام. تو را هم می‌خورم!

شاهین ناگهان جوجه کبوتر دوم را هم می‌گیرد و می‌خورد.

کبوتر مادر : ای خدا! ای خدا! ای خدا!

کبوتر پدر : ای خدا! ای خدا! ای خدا!

شاهین : کبوتر کوچولوی خوشگل، تو بگو ببینم چندسالت است؟

جوجهٔ سوم : من هم فقط یک ماه دارم.

شاهین : چه خوب! هنوز هم من خیلی گرسنه‌ام! تو را هم می‌خورم!

شاهین ناگهان جوجه کبوتر سوم را هم می‌گیرد و می‌خورد.

کبوتر مادر : ای خدا! ای خدا! ای خدا!

کبوتر پدر : ای خدا! ای خدا! ای خدا!

شاهین : خوب، دیدید که عقاب از ترس من فرار کرد و رفت و من

نگذاشتم حتّی به لانه‌تان نزدیک هم بشود ! حالا دیگر به کمک
من احتیاجی ندارید و باید خدا حافظی بکنم و بروم . هروقت
که کاری داشتید ، خبرم کنید !

شاهین پرواز می‌کند و از لانهٔ کبوترها می‌رود .

کبوتر مادر : او هو ، او هو ! او هو ، او هو ! او هو !

کبوتر پدر : او هو ، او هو ! او هو ، او هو ! او هو !

نکته : از آن درمانی که زیانبختر از بیماری است پرهیز کن .

چرا عاقل‌کند کاری که باز آرد پشیمانی !

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* دوسندلی بر روی میز معلم می‌تواند نمایشگرِ درخت و لانهٔ
کبوترها و آن شاخه‌ای باشد که شاهین روی آن ، کنار لانهٔ
کبوترها می‌نشیند .

* جوجه‌ها باید با صدای بلند و پی‌درپی بغوغو کنند .

* مادر و پدر جوجه‌ها ، وقتی که شاهین جوجه‌هایشان را
می‌خورد ، باید خیلی غصه‌دار باشند و پس از خورده شدن
هر جوجه به سختی گریه کنند .

* شاهین ، هنگام پرواز از لانهٔ کبوترها ، باید از سراسر کلاس
درس استفاده کند .

۳ گرگها و گوسفندها

بازیگران : گرگ اول

گرگ دوم

گوسفند اول

گوسفند دوم

گوسفند سوم

یک سگِ چوپان

جای بازی : یک چراگاه، جایی که گرگها در آنجا دارند با
گوسفندها حرف میزنند.

گرگ اول : گوش کنید، گوسفندها، این خیلی احمقانه است که ما
نمی‌توانیم باهم دوست باشیم!

گرگ دوم : آخر، چرا باید شما گوسفندها و ما گرگها همیشه در حال
جنگ و دعوا باشیم؟

گوسفند اول : بهتر نبود که شما گرگها و ما گوسفندها می‌توانستیم به‌راستی
باهم دوست باشیم؟

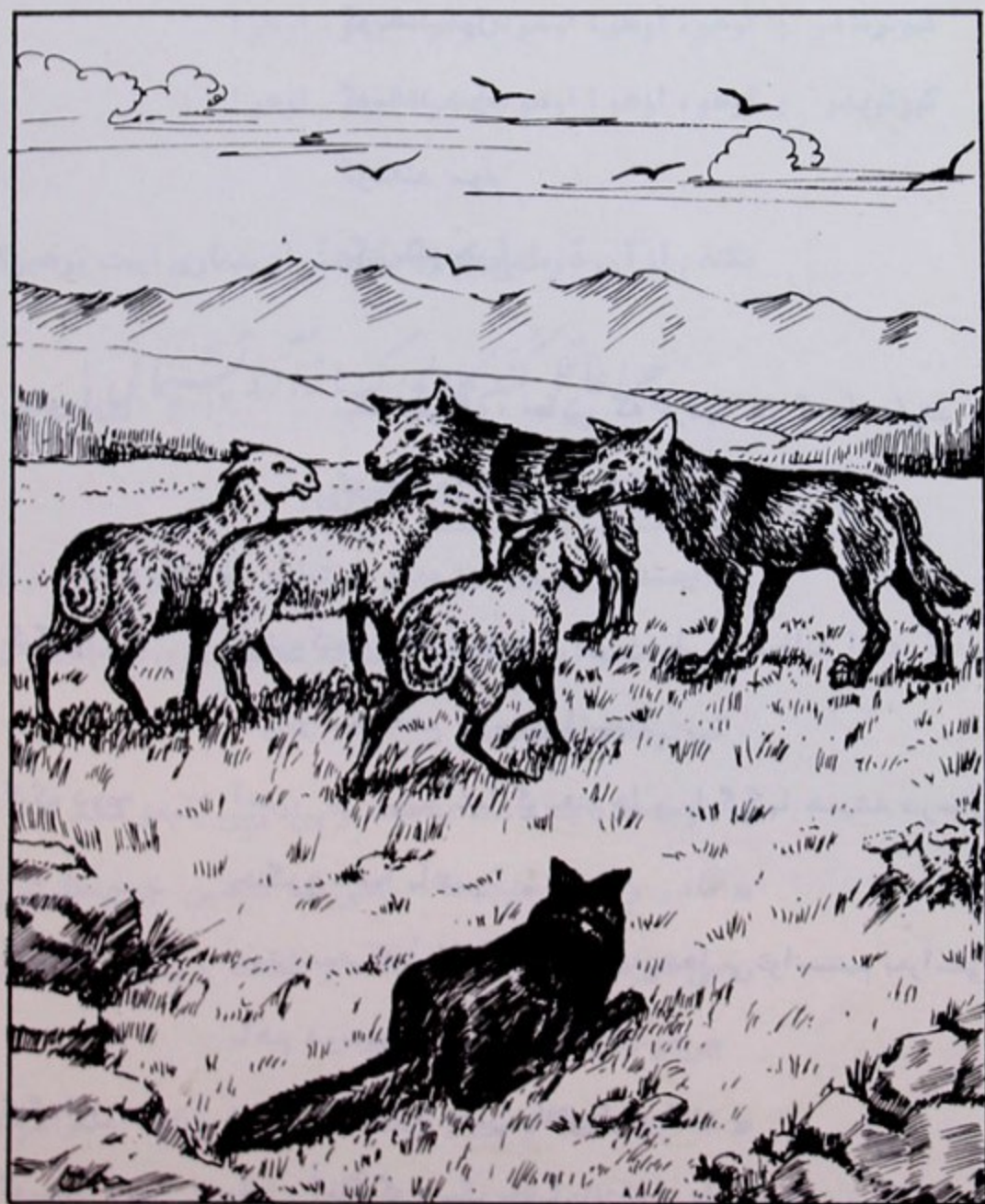
گرگ اول : من هم که دارم همین را می‌گویم!

گوسفند دوم : ولی، آقا گرگه، سگِ چوپان، که از ما نگهداری می‌کند، به

شما گرگها اعتماد ندارد.

گرگ دوم : میانه ما و شما را همیشه او بهم میزند و همه این اختلافها را او بهوجود میآورد.

گرگ اول : تا ما می‌خواهیم به شما نزدیک شویم و دست دوستی به



طرفتان دراز کنیم ، پارس می‌کند و جلو این دوستی را می‌گیرد . تنها آرزوی ما هم این است که با شما دوست باشیم .

گوسفند سوم : او ، با پارس‌کردنش ، از جان ما در برابر شما نگهبانی می‌کند .

گرگ اول : بله ، این سگ را باید سرزنش کرد که نظر شما را نسبت به ما بد می‌کند .

گرگ دوم : ما هرگز قصد اذیت کردن شما را نداریم . آرزوی ما فقط دوستی با شماست .

گوسفند اول : شاید هم حق با شما باشد !

گرگ اول : البته که حق با ماست ! ما که به شما دروغ نمی‌گوییم !

گوسفند دوم : خوب ، آقاگرگ ، بگو ببینیم ، ما چه کار باید بکنیم ؟

گرگ دوم : بهترین کاری که می‌توانید بکنید این است که به سگ بگویید که دیگر احتیاجی به او ندارید و به خانه برگردد .

گرگ اول : اگر ما بخواهیم باهم دوست باشیم ، شما چه احتیاجی به سگ نگهبان دارید ؟

گوسفند سوم : این حرف به نظر من هم منطقی است .

گرگ دوم : خوب ، پس بروید و به سگ بگویید که به خانه برگردد .

گوسفند اول : آهای ، سگه ! ... سگه ، باتو هستم ! ما دیگر احتیاجی به تو نداریم .

سگ : اشتباه نمی‌کنی؟ یقین داری؟

گوسفند دوم : هم اشتباه نمی‌کنیم و هم یقین داریم! به‌خانه برگرد!

گوسفند سوم : به‌خانه برگرد! به‌خانه برگرد! به‌خانه برگرد! مگر نمی‌شنوی

چه می‌گوییم؟

سگ به‌خانه برمی‌گردد.

تا سگ از نظر ناپدید می‌شود، گرگها به گوسفندها حمله

می‌کنند و آنها را پاره پاره می‌کنند و می‌خورند.

نکته: اگر دُشمنَت از دوستت بدگویی می‌کند، دوست را

از دست نده!

دُشمن اگر قوی است، نگهبان قوی‌تر است.

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

* در تمام مدتی که گرگها دارند با گوسفندها حرف می‌زنند،

سگ باید پارس کند، ولی نه آن قدر بلند که صدای

بازیگران شنیده و فهمیده نشود.

* وقتی که گرگها به گوسفندها حمله می‌کنند، بازیگران

باید از سراسر کلاس درس استفاده کنند. گوسفندها باید،

برای نجات دادن خودشان، به هر طرف بدوند و بلند بلند

ناله و فریاد کنند.

۴ روباهی که دُمَش را از دست داد

بازیگران : روباه سرخ

روباه قهوه‌ای

روباه خاکستری

روباه سفید

روباه سیاه

روباه پیر

جای بازی : یک تله. دُم روباه در این تله گیر کرده است.

روباه سرخ : آی! واخ! دُمم توی این تله گیر کرده است. حالا چه کار کنم؟ کمک! کمک! کمک! یکی بیاید و پیش از اینکه شکارچی برگردد، مرا نجات بدهد! ... نه، انگار کسی صدایم را نمی‌شنود. چه کار کنم؟ آخر، چرا سُرَاغِ آن جوجه‌ها رفتم تا بِدُزدِ مِشان؟ اگر عقل داشتم و مواظب کارهایم بودم، به این روز نمی‌افتادم! فکر می‌کنم تنها کاری که از دستم برمی‌آید این است که آن قدر دم را بکشم و بکشم و بکشم و وَرجه وَرجه کنم تا شاید بتوانم دم را آزاد کنم. روباه دمش را می‌گشدد و می‌گشدد و می‌گشدد و آن قدر وَرجه وَرجه

می‌کند تا عاقبت خودش را از آن تله نجات می‌دهد .

عاقبت نجات پیدا کردم ! ولی ، وای ! بیچاره شدم ! دم
را از دست داده‌ام ! ... بدون دم چقدر بیرخت و
زشت شده‌ام ! حالا دیگر همهء دوستانم مرا مَسْخَره می‌کنند .
چه‌کار کنم ؟ چه‌کار کنم ؟ ... بله ، فهمیدم که چه‌کار باید
بکنم ! همهء روباهها را صدا می‌کنم تا بیایند و جمع بشوند
تا چند چیز را برای همه‌شان توضیح بدهم .

روباه ، فریاد زنان ، می‌گویند :

همهء روباههای جنگل تَوَجَّه کنند ! شورای فوق‌العادهء همهء
روباههای این سرزمین همین حالا تشکیل می‌شود . یک
شورای فوق‌العاده برای همهء روباههای جنگل ، همین حالا ،
همین جا که من ایستاده‌ام ، تشکیل می‌شود ! بدوید ، هرجا
که هستید ، اگر صدای مرا می‌شنوید ، بدوید و بیایید در
این شورا شرکت کنید !

همهء روباههای جنگل در شورای فوق‌العاده‌ای که روباه‌سرخ
تشکیل داده است شرکت می‌کنند .

روباه قهوه‌ای : روباه سرخ ، فکر می‌کنم که همهء ما اینجا هستیم . جلسه را
شروع نمی‌کنی ؟

روباه سرخ : خوب ، پس گوش کنید تا بگویم که چرا از شما دَعَوَت کرده‌ام
تا بیایید و در این شورای فوق‌العاده شرکت کنید .

روباه خاکستری: زود باش، بگو!

روباه سفید: خیلی گنجکاو شده‌ام که بدانم چه خبر است.

روباه سرخ: خواستم تا بیایید و ببینید که من چقدر خوشحالم که دیگر

دُم ندارم.

روباه سیاه: روباه سرخ، راستی راستی از اینکه دُم نداری خوشحالی؟



من که می‌گویم تو بدون دم خیلی عجیب و غریب به‌نظر می‌آیی!

روباه سرخ : بله، روباه سیاه! خیلی خیلی خوشحالم که دم ندارم.

چشمهای تو هنوز عادت نکرده است که مرا بدون دم ببیند.

روباه سفید : روباه سرخ، دلایلت را نمی‌گویی که چرا از نداشتن دم

این قدر خوشحالی؟

روباه سرخ : بله، حتماً " می‌گویم.

روباه پیر : بسیار خوب، زودتر بگو! همه ما علاقه‌مند و آماده شنیدن

هستیم.

روباه سرخ : خوب، روباه پیر! مهمتر از همه این است که خیلی راحتتر

و آسانتر از وقتی که دم داشتم می‌توانم راه بروم و به‌این

طرف و آن طرف بروم. ببینید چقدر آسان می‌توانم دور

خودم بچرخم! شما هم باید کوشش کنید که دمتان را از

دست بدهید تا مثل من خوشحال و چابک بشوید!

روباه سرخ جست و خیز می‌کند، راه می‌رود، می‌دود،

دور خودش می‌چرخد و به روباههای دیگر نشان می‌دهد

که این کارها چقدر برایش آسان است.

روباه قهوه‌ای : روباه سرخ، چقدر خوب و راحت و آسان این کارها را می‌کنی!

روباه خاکستری : بله، راستی راستی که خیلی خوب است!

روباه سفید : انگار که بدون دم خیلی بهتر و آسانتر حرکت می‌کنی!

روباه پیر : خوب ، فایدهٔ دیگر از دست دادن دم و به شکل تو درآمدن برای ما چیست ؟ من که هنوز قانع نشده‌ام .

روباه سرخ : چطور قانع نشده‌ای ! فایدهٔ دیگرش این است که بدون دم راحت‌تر می‌شود توی سوراخی خزید ، یا از روی پرچین پرید و پیش از اینکه سگها و تازیها دمان را بگیرند و گرفتارمان کنند ، فرار کرد .

روباه سیاه : این کاملاً " درست است .

روباه قهوه‌ای : مثل این است که بد نمی‌گوید .

روباه خاکستری : من هم مُوافِقَم که این دم گاهی مُزاحِم است .

روباه سرخ : اَلْبَتَّهٔ این راهم باید بگویم که بدون دم خطر گیرافتادن در تله خیلی کمتر می‌شود .

روباه سفید : همان‌طور که تو در تله نیفتادی ؟

روباه سرخ : بله ، کاملاً " به‌همین عِلَّت بود که من از گیر افتادن در تله نجات پیدا کردم .

روباه پیر : روباه سرخ ، تو ، برای اینکه ما هم دمه‌ایمان را از دست بدهیم ، فایده‌های نداشتن دم را ، یکی یکی ، شمردی . . . ولی من حرفهای تو را باور نمی‌کنم .

روباه سرخ : روباه پیر ، چرا حرفهایم را باور نمی‌کنی ؟

روباه پیر : برای اینکه اگر می‌توانستی دوباره دمت را به دست بیاوری ، این قدر اِصرار نمی‌کردی و علاقه‌مند نبودی که ما هم

دمهایمان را از دست بدهیم . نه ، روباه سرخ ، تو نمی توانی
 مرا فریب بدهی . باور نمی کنم که روباههای دیگر را هم
 بتوانی فریب بدهی .

همه روباهها : خدا حافظ ، روباه سرخ ! نه تنها دمهایمان را از دست
 نمی دهیم ، بلکه بیشتر از آنها مواظبت می کنیم .

نگته : حسد بردن بر دیگران هرگز پنهان نمی ماند .

خرمن سوخته ، همه را خرمن سوخته خواهد .

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* از یک صندلی که در گوشه ای از کلاس درس گذاشته شود
 می توان به جای تله استفاده کرد .

* تله و دم می تواند تخیلی هم باشد و روباه سرخ با
 حرکت باید نمایشگر گیر کردن دمش در تله و از دست دادن
 آن باشد .

* روباهها باید از هر طرف کلاس درس بیایند و در شورای
 فوق العاده ، که نزدیک میز معلم تشکیل می شود ، شرکت
 کنند . چند دانش آموز دیگر باید نقش چند روباه دیگر
 را برای شرکت در شورای فوق العاده روباهها بر عهده
 بگیرند .

گوزن بیمار ۵

بازیگران : یک گوزن

یک شغال

یک موش صحرایی

یک روباه

یک کلاغ

یک گاو

جای بازی : گوشهٔ یک چمنزار. گوزن بیمار در چمنزار دراز کشیده است و دارد استراحت می‌کند. دور و برش پُر از خوراکیهایی است که پسر عمویش برایش فراهم کرده است.

شغال : سلام ، آقاگوزنه ! آمده‌ام احوالت را بپرسم و ببینم امروز چطوری.

گوزن : سلام ، آقا شغاله ! حالم زیاد خوب نیست. هنوز بیمارم. پسر عمویم خوراکِ هر جور جانور و آدمیزادی را که به دستش افتاده آورده و دُور و بَرَم چیده است. فکر می‌کند که شاید با خوردن اینها درمان بشوم. فایده‌ای ندارد.

می ترسم کلایی به سرم آمده باشد. تو خیلی مهربانی که

گاهی سری به من می زنی و احوالی می پرسی.

شغال : این دیگر کمترین کاری است که از یک دوست برمی آید.

آن تَگه گوشتی که کنار تو افتاده است باید خوشمزه باشد.

اجازه می دهی که کمی از آن بِچِشَم؟ خیلی خوشمزه به نظر

می آید.

گوزن : بله، می توانی از آن بچشی.

شغال : متشکرم! با اجازه تو کمی از آن می خورم!

شغال همه گوشتها را می خورد.

خوب، دیگر مُزاجم نمی شوم. خداحافظ! امیدوارم که

هرچه زودتر حالت خوب بشود.

شغال می رود.

موش صحرایی : سلام، آقاگوزنه! آمده ام احوالت را بپرسم و ببینم امروز

چطوری.



گوزن : سلام ، آقاموشه ! حالم زیاد خوب نیست . هنوز بیمارم .
می ترسم بلایی به سرم آمده باشد . تو خیلی مهربانی که
گاهی سری به من می زنی و احوالی می پرسی .
موش صحرایی : این دیگر کمترین کاری است که از یک دوست برمی آید .
آن تگه پنیری که کنار تو افتاده است باید خوشمزه باشد .
اجازه می دهی که کمی از آن بچشم ؟ خیلی نرم و خوشمزه
به نظر می آید .

گوزن : بله ، می توانی از آن بچشی .
موش صحرایی : متشکرم ! با اجازه تو کمی از آن می خورم !
موش صحرایی همه پنیرها را می خورد .
خوب ، دیگر مزاحم نمی شوم . خدا حافظ ! امیدوارم که
هرچه زودتر حالت خوب بشود .
موش صحرایی می رود .

روباه : سلام ، آقاگوزنه ! آمده ام احوالت را بپرسم و ببینم امروز
چطوری .

گوزن : سلام ، آقاروباه ! حالم زیاد خوب نیست . هنوز بیمارم .
می ترسم بلایی به سرم آمده باشد . تو خیلی مهربانی که
گاهی سری به من می زنی و احوالی می پرسی .

روباه : این دیگر کمترین کاری است که از یک دوست برمی آید .

آن آبی که توی چالهٔ بالای سرتوست باید خُنگ و گوارا

باشد. اجازه می‌دهی که یک جرعه از آن بخورم؟

گوزن : بله، می‌توانی جرعه‌ای از آن بخوری.

روباه : متشکرم! با اجازهٔ تو کمی از آن می‌خورم!

روباه همهٔ آب را می‌خورد.

خوب، دیگر مزاحم نمی‌شوم. خداحافظ! امیدوارم که

هرچه زودتر حالت خوب بشود.

روباه می‌رود.

کلاغ : سلام، آقاگوزنه! آمده‌ام احوالت را بپرسم و ببینم امروز

چطوری.

گوزن : سلام، آقاکلاغه! حالم زیاد خوب نیست. هنوز بیمارم.

می‌ترسم بلایی به‌سرم آمده باشد. تو خیلی مهربانی که

گاهی سری به‌من می‌زنی و احوالی می‌پرسی.

کلاغ : این دیگر کمترین کاری است که از یک دوست برمی‌آید.

آن انگورهایی که دم دست است خیلی دَرخشان و شیرین

و پُرآب به‌نظر می‌آیند. اجازه می‌دهی که یک حبه از آنها

بخورم؟

گوزن : بله، می‌توانی یک حبه از آنها بخوری.

کلاغ : متشکرم، با اجازهٔ تو کمی از آنها می‌خورم!

کلاغ همهٔ انگورها را می‌خورد.

خوب، دیگر مزاحم نمی‌شوم. خداحافظ! امیدوارم که
هرچه زودتر حالت خوب بشود.
کلاغ پرواز می‌کند و می‌رود.

گاو : سلام، آقاگوزنه! آمده‌ام احوالت را بپرسم و ببینم امروز
چطوری.

گوزن : سلام، آقاگاوه! حالم زیاد خوب نیست. هنوز بیمارم.
می‌ترسم بلایی به سرم آمده باشد. تو خیلی مهربانی که
گاهی سری به من می‌زنی و احوالی می‌پرسی.

گاو : این دیگر کمترین کاری است که از یک دوست برمی‌آید.
آن علفهایی که تو رویش خوابیده‌ای تازه و نرم و پاکیزه
به نظر می‌آیند. اجازه می‌دهی که یک لقمه از آنها بخورم؟
گوزن : بله، می‌توانی یک لقمه از آنها بخوری.

گاو : متشکرم. با اجازه، تو کمی از آنها می‌خورم!
گاوهمه علفهایی را که دور گوزن ریخته شده است می‌خورد
و بعد گوزن را با شاخهایش می‌غلتاند و علفهای زیر او را
هم می‌خورد.

خوب، دیگر مزاحم نمی‌شوم. خداحافظ! امیدوارم که
هرچه زودتر حالت خوب بشود.
گاوه می‌رود.

گوزن : همه دوستانم به احوال پرسیم آمدند. حالا من تنها شده‌ام،

بی آنکه چیزی برای باقی مانده باشد . . . نه غذا دارم ،
 نه آب ، و نه حتی علفی که با این تن رنجور بتوانم روی
 آن استراحت کنم . اوهو ، اوهو ، اوهو ! اوهو ، اوهو ،
 اوهو !

نکته : آنها که وانمود می کنند دوستند ، ولی در پی سودجویی
 خود هستند ، دوست نیستند .

این دغل دوستان که می بینی گمانند گردِ شیرینی .
 سعدی

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

- * گوزن می تواند روی چند صفحه روزنامه ، که کفِ کلاس
 درس یا روی میز معلم پهن شده است ، دراز بگشود .
- * هر جانوری که به دیدار گوزن بیمار می آید باید حرکات و
 رفتار و صدایش نمایشگر همان جانور باشد .
- * گوزن باید ناله گنان به جانورانی که به دیدنش می آیند
 جواب بدهد .

* هر جانور باید با سرو صدای بسیار نشان بدهد که دارد
 همه غذا یا آبی را که مال گوزن است می خورد . گاو
 می تواند با پاره پاره کردن روزنامه هایی که زیر گوزن
 است خوردن همه علفها را نشان بدهد .

۶ دختر شیر فروش

بازیگران : دختر شیر فروش

رهگذر اول

رهگذر دوم

رهگذر سوم

رهگذر چهارم

رهگذر پنجم

جای بازی : راهی در نزدیکی یک دهکده

رهگذر اول : دختر خانم ، ظرف به آن بزرگی پر از شیر را بی سرت گذاشته‌ای و به کجا می‌بری؟

دختر : به بازار دهکده می‌برم تا شیر را بفروشم . با پول آن می‌خواهم سیصد تا تخم مرغ بخرم .

رهگذر اول : موفق باشی ! به سلامت !

دختر : متشکرم !

رهگذر به راه خودش و دختر شیر فروش به راه خودش می‌رود .

رهگذر دوم : دختر خانم ، ظرف به آن بزرگی پر از شیر را روی سرت گذاشته‌ای و به کجا می‌بری؟



دختر : به بازار دهکده می برم تا شیر را بفروشم . با پول آن
می خواهم سیصدتا تخم مرغ بخرم . از آن سیصدتا تخم مرغ
سیصدتا جوجه به دنیا خواهد آمد .

رهگذردوم : موفق باشی ! به سلامت !

دختر : متشکرم !

رهگذر به راه خودش و دختر شیرفروش به راه خودش می رود .

رهگذرسوم : دخترخانم ، ظرف به آن بزرگی پر از شیر را روی سرت

گذاشته ای و به کجا میبری ؟

دختر : به بازار دهکده می برم تا شیر را بفروشم . با پول آن

می خواهم سیصدتا تخم مرغ بخرم . از آن سیصدتا تخم مرغ

سیصدتا جوجه به دنیا خواهد آمد . آن وقت ، آن سیصدتا

جوجه را می فروشم و با پول آنها برای خودم یکدست

لباس تازه قشنگ می خرم .

رهگذرسوم : موفق باشی ! به سلامت !

دختر : متشکرم !

رهگذر به راه خودش و دختر شیرفروش به راه خودش می رود .

رهگذر چهارم : دختر خانم ، ظرف به آن بزرگی پر از شیر را روی سرت گذاشته‌ای و به کجا می‌بری؟

دختر : به بازار دهکده می‌برم تا شیر را بفروشم . با پول آن می‌خواهم سیصدتا تخم مرغ بخرم . از آن سیصدتا تخم مرغ سیصدتا جوجه به دنیا خواهد آمد . آن وقت ، آن سیصدتا جوجه را می‌فروشم و با پول آنها برای خودم یک دست لباس تازه ، قشنگ می‌خرم . آن لباس را شب عید می‌پوشم .

رهگذر چهارم : موفق باشی ! به سلامت !

دختر : متشکرم !

رهگذر همراه خودش و دختر شیر فروش همراه خودش می‌رود .

رهگذر پنجم : دختر خانم ، ظرف به آن بزرگی پر از شیر را روی سرت گذاشته‌ای و به کجا می‌بری؟

دختر : به بازار دهکده می‌برم تا شیر را بفروشم . با پول آن می‌خواهم سیصدتا تخم مرغ بخرم . از آن سیصدتا تخم مرغ سیصدتا جوجه به دنیا خواهد آمد . آن وقت ، آن سیصدتا جوجه را می‌فروشم و با پول آنها برای خودم یک دست لباس تازه ، قشنگ می‌خرم . آن لباس را شب عید می‌پوشم .

بعد هم به مهمانی بزرگی می‌روم که آن شب در دهکده ، ما برپا می‌شود .

رهگذر پنجم : موفق باشی ، ولی چه نقشه‌های دور و درازی برای این یک

ظرف شیر کشیده‌ای!

دختر : بله، بعد هم در مهمانی شب‌عید پسرهای جوان دهکده

می‌آیند و از من درخواست ازدواج می‌کنند، و من با سر

جوابشان می‌دهم و می‌گویم: نه! می‌دانید چطور؟ سرم

را این‌طور بالا می‌برم و می‌گویم: نه!

دختر شیرفروش سرش را ناگهان و به‌تندی بالا می‌برد.

ظرف شیر از روی سرش به‌زمین می‌افتد و همه شیرها

به‌زمین می‌ریزد.

نکته: هرگز جوجه‌ها را تا از تخم بیرون نیامده‌اند شمار!

سرکه نقد به از حلوائی نسیم.

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی:

* دختر شیرفروش، به‌جای ظرف شیر، می‌تواند یک‌کتاب

بزرگ یا سطل زباله گوشه کلاس درس را روی سرش

بگذارد.

* دختر شیرفروش باید از سراسر کلاس درس استفاده کند

و در جاهای گوناگون با رهگذران روبه‌رو بشود.

* وقتی که ظرف شیر به‌زمین می‌افتد، دختر شیرفروش

باید ناله و فریاد کند.

کفّاشی که پزشک شد ۷

بازیگران : کفّاش

روستایی اول

روستایی دوم

روستایی سوم

روستایی چهارم

روستایی پنجم

جای بازی : یک دهکدهٔ کوچک

کفّاش : یک ماه است که حتّی یک جُفت کفش هم نفروخته‌ام . این خیلی بد است . حَتّما " من کفّاش خوبی نیستم . باید دست از کفّاشی بردارم و کار دیگری را شروع کنم . چه‌کاره بشوم بهتر است ؟ چه‌کاری از من برمی‌آید ؟ . . . فهمیدم ! پزشک می‌شوم . به دهکدهٔ دیگری می‌روم و به همه می‌گویم که من پزشک مشهوری هستم .

کفّاش در دُکانش را می‌بندد و به دهکدهٔ دیگری می‌رود .

روستایی اول : شنیده‌ام که شما پزشک مشهوری هستید . این‌طور است ؟

کفّاش : بله ، درست شنیده‌اید . من پزشک مشهوری هستم .

روستایی دوم : چه کار کرده‌اید که مشهور شده‌اید ؟

روستایی سوم : شما چطور پزشک مشهوری هستید که من تا حالا حتی اسمتان را هم نشنیده‌ام ؟

کفاش : صبر کنید تا برایتان تعریف کنم . من دارویی کشف کرده‌ام که هر مسمومی را شفا می‌بخشد .

روستایی چهارم : راست می‌گویید ؟

کفاش : البته که راست می‌گویم !

روستایی اول : من یک شیشه از این دارو می‌خرم .



روستایی دوم : من هم یک شیشه می خرم .

روستایی سوم : من هم می خرم !

روستایی چهارم : مطمئن هستید که این دارو شفا بخش است ؟

کفّاش : البته که مطمئن هستم . همین یک هفته پیش بود که یک مار

سمّی زنی را نیش زد و من آن زن را باهمین دارو از مرگ

حتمی نجات دادم . داروی من فقط دودقیقه طول کشید

تا به آن زن مسموم شفا بخشید .

روستایی چهارم : راستی ؟ پس من دوتا شیشه از این دارو می خرم .



روستایی اول : من یک شیشهٔ دیگر هم می‌خرم .

روستایی دوم : من هم همین‌طور !

روستایی سوم : به من هم یک شیشهٔ دیگر از این دارو بدهید .

کفاش : خیلی مُتأسِّفَم . دیگر دارویی باقی‌نمانده است که به شما

بدهم . آخرین شیشه را دوستان خرید . فقط هفت شیشه

از این دارو برایم باقی مانده بود که همهٔ آنها را شما

خریدید ، ولی فردا صبح که به دهکدهٔ شما برمی‌گردم ،

چند شیشهٔ دیگر از این دارو برایتان می‌آورم .

روستاییان : پس ، خدا حافظ تا فردا صبح !

مردان روستایی شیشه‌های دارو را برمی‌دارند و از پیش

کفاش می‌روند . همان وقت ، عَقْرَبی به پای کفاش نیش

می‌زند .

کفاش : آخ ! وای ! این چه بود ؟ وای ! عَقْرَب ! کمک ! کمک ! کمک !

به‌دادم برسید ! عَقْرَب به پایم نیش زده است ! مسموم

شده‌ام ! کمک ! کمک !

یک مرد روستایی دَوان دَوان به کمک کفاش می‌آید .

روستایی پنجم : به ، به ، به ! پزشکِ مشهورمان خودش بیمار شده است و از

ما کمک می‌خواهد ! صدایتان را شنیدم . چه کمکی از من

برمی‌آید ؟ خوب ، از همان داروی شفا بخشی که برای درمانِ

مسمومان کشف کرده‌اید و هفت تا شیشه از آن را به دوستان

من فروخته‌اید، بخورید و خودتان را از مرگ نجات بدهید !
 کفّاش : نه ! نه ! نه ! آن دارو حالم را بدتر می‌کند . راستش را
 بخواهید، من پزشک نیستم . فقط وانمود می‌کردم که
 پزشکم .

روستایی پنجم : از این دهکده زود برو گم شو بیرون و هرگز برنگرد ! ما به
 مرد حقه‌بازی، مثل تو، احتیاجی نداریم .
 مردان روستایی دیگر هم برمی‌گردند و شیشه‌های دارو را
 به‌طرف کفّاش پرتاب می‌کنند . کفّاش، لنگان لنگان،
 پابده‌فرار می‌گذارد .

نکته : ممکن است گاهی بتوانی مردم را فریب بدهی، ولی
 همیشه نمی‌توانی آنها را فریب بدهی .

کلاغ روده خودش درآمده بود، می‌گفت : جراحم !

پیشنهادهایی برای صحنه‌پردازی :

* کفّاش، هنگامی که عقرب به‌پای او نیش می‌زند، باید با
 صدای بلند ناله و فریاد کند .

* از لیوان کاغذی یا کاغذ مُچاله شده می‌توان به‌جای
 شیشه‌های دارو، برای پرتاب کردن به‌طرف کفّاش، استفاده
 کرد .

۸ گمانگیر و شیر کوهی

بازیگران : یک خرگوش

یک گوزن

یک مار

یک شیر کوهی

یک گمانگیر

یک روباه

جای بازی : دریک کوهستان

خرگوش : مواظب باشید ! همه فرار کنید ! من هم دارم فرار می کنم . یک

گمانگیر دارد به طرف ما می آید !



گوزن : متشکریم ، آقا خرگوشه ! خوب شد که تو او را دیدی ! کمانگیر
 شکارچی بسیار خطرناکی است . همه مواظب باشید ! من هم
 دارم فرار می‌کنم !
 مار : آقا گوزنه راست می‌گوید . همه‌تان فرار کنید ! ما در تیررس
 کمانگیر هستیم !



شیرکوهی : این چه حرفی است که می‌زنی ، آقاماره ! من که فرار نمی‌کنم !
همین‌جا می‌مانم و با او می‌جنگم !

مار : ببخشید ، آقای شیرکوهی ، این کار خیلی احمقانه است !
جنگیدن با کمانگیر فقط تلف کردن وقت و به پیشواز مرگ
رفتن است !

شیرکوهی : چرا ، آقاماره ، چرا ؟ بگو ببینم چرا ؟
مار : آقای شیرکوهی ، شما خودتان به‌زودی می‌فهمید که من چه
می‌گویم . هرکار که دلتان می‌خواهد بکنید ، ولی من که همین‌حالا
فرار می‌کنم !

مار و جانوران دیگر فرار می‌کنند ، ولی شیرکوهی در همان‌جا
می‌ماند .

شیرکوهی : کمانگیر ، کجاستی ؟ من اینجا هستم ، و از تو ترس و واهمه‌ای
ندارم ! من همین‌جا که ایستاده‌ام می‌ایستم !

کمانگیر : خوب‌کاری می‌کنی ، شیرکوهی ! حالا یک پیک برایت می‌فرستم
تا به تو بگوید که من چقدر خطرناک هستم !

کمانگیر تیری از ترکش می‌گشت و در گمان می‌گذارد و آن را
رها می‌کند . تیر به شیرکوهی می‌خورد و او را زخمی می‌کند .

شیرکوهی : کمک ! کمک ! زخمی شده‌ام ! من هم دارم از اینجا فرار می‌کنم !

روباه : نه ، آقای شیرکوهی ، فرار نکنید ! آخر ، شما سلطان کوهستانها
هستید ! شجاع باشید و همان‌جا بمانید ! یکبار دیگر هم با

آن کمانگیر مبارزه کنید !

شیرکوهی : احتیاجی به راهنمایی تو ندارم . وقتی که پیک او این قدر خطرناک باشد ، حدس بزن که خودش چقدر خطرناکتر است . نه ، من هم دارم فرار می کنم !

نکته : کسی که می تواند از دور تیری را به هدف بزند ، از نزدیک خطرناکتر است .

دُشْمَن نَتَوَان حَقِیر وِیچَا رِه شُمُرد .
سَعْدِی

پیشنهادهایی برای صحنه پردازی :

* جانوران ، هنگام فرار کردن ، باید ترس و وحشتشان را نشان بدهند .

* جانوران ، برای فرار کردن ، باید از سراسر کلاس درس استفاده کنند .

* شیر باید روی میز معلم بایستد و رَجَز بخواند ، و پس از اینکه نشستن تیر کمانگیر را به بدن خود مُجَسِّم کرد ، فرار کند .

* کمانگیر باید ، با صدایی که از دهانش بیرون می آورد ، حرکت تیر را در فضا مجسم کند .



این کتاب مال من است:

نام من:

سین من:

نشانی خانه‌ام: شهر

خیابان

کوچه

شماره

این کتاب را ، در

تاریخ ، به من هدیه کرده است.

این کتاب را، در تاریخ ، از

خریده‌ام.

این کتاب را در تاریخ خوانده‌ام.

نظرم درباره این کتاب:

سخنی با بزرگترها

دربارهٔ این کتاب

کتاب **ازوپ در کلاس درس** برحسب تصادف پدید نیامده است. تلاشی است آگاهانه برای پاسخگویی به بعضی از نیازهای کودکان در دورانی که عاشق دانستن و بیشتر دانستند، و نیاز دارند استعدادهایشان را بروز بدهند و دست کم الفبای زندگی یک انسان، یعنی اندیشیدن، را بیاموزند.

کتاب برای کودکان ۸ تا ۱۲ سال و مربیان و معلمان آنها پدید آمده است، ولی می تواند برای کودکان ۳ تا ۸ سال نیز وسیله ای مؤثر در رشد فکری آنان باشد.

کودک در این سالها از عمر خود عاشق خیالبافی است. به جانوران عشق می ورزد. برایش تفاوتی ندارد که این جانوران واقعی هستند یا تخیلی. عاشق خود نمایی است، ولی آن گونه خود نمایی که پسندیده است و می تواند پایه ای برای رشد فکری و آموزش رفتارهای درست به او باشد. جنبش و فعالیت و حرف زدن و پرسیدن و کنجکاوی کردن را دوست دارد. اینها نشانه های رشد فکری و جسمی کودکند. اگر در کودکی چنین نشانه هایی دیده نمی شود، پیداست که رشد نمی کند. آنچه را غیرمستقیم به او می آموزیم بهتر یاد می گیرد تا درس و بحث مستقیم و انعطاف ناپذیر پدر و مادر و مربی و معلم را. دوست دارد حرف بزند و از پرسیدن و کنجکاوی کردن خسته نمی شود. رفتار بزرگترها و دیگران را تقلید می کند و همواره در پی کشف کردن دنیای پیرامون خود و شخصیت خویش است. ناخودآگاه بازیگر است و عاشق تئاتر. به آنچه بیجان است جان می بخشد و با آن رفتاری واقعی دارد. سوار بالشی می شود و تاخت و تاز می کند. اگر بخواهیم بالش را — که رویه اش را پاره کرده است — از زیر پایش بیرون بکشیم، پرخاش می کند و می گوید: «این بالش نیست. اسب من است!» راست هم می گوید، زیرا بالش دروهم و خیال او اسب است، نه آنچه ما می شناسیم. آخر، او در این زمان در حال آفرینش هنری است.

ما، دانسته و ندانسته، اغلب سدی هستیم در برابر رشد فکری و جسمی کودک، یا عاملی هستیم در کند کردن و گمراه کردن این رشد. کودک دوست دارد

فعالیت‌هایش را مفید و نتیجه‌بخش جلوه دهد. ما تلاش می‌کنیم تا به او ثابت کنیم که فعالیت‌هایش بی‌نتیجه است. کودک طبیعت را دوست دارد. ما این میل و نیاز طبیعی او را نادیده می‌گیریم و در خانه و مدرسه در اتاقی در بسته زندانش می‌کنیم. کودک دوست دارد بازی کند، و بازی مهمترین وسیله است برای اندیشیدن و یاد گرفتن. ما این میل و نیاز طبیعی او را نادیده می‌گیریم و وادارش می‌کنیم تا کار کند، نه بازی. مرز مشخص میان کار و بازی و نقش هریک را در زمانی خاص برای پرورش و رشد فکری کودک به درستی نمی‌دانیم. فقط می‌دانیم که کار عبارت است از آنچه موظف به انجام دادنش هستیم و بازی عبارت است از آنچه موظف به انجام دادنش نیستیم. مهمترین چیزی که بسیاری از ما نمی‌دانیم این است که کودک در این سالها از عمر خود بیشتر از بازی کردن چیز یاد می‌گیرد تا مجبور شدن به کار کردن. کودک جنبش و فعالیت را دوست دارد. ما او را مجبور می‌کنیم تا در جای خود آرام بگیرد و جنبش و فعالیت نداشته باشد. کودک دوست دارد حرف بزند و پرسد و کنجکاو باشد. ما او را وادار به سکوت می‌کنیم، یا به پرسش‌هایش به گونه‌ای پاسخ می‌دهیم که به این نتیجه می‌رسد که پرسیدن بد است و پرسشهای او خشم بزرگترها را برمی‌انگیزد. کودک دوست دارد ناشناخته‌ها را خود کشف کند. ما میل و نیاز او را به کشف کردن در نقطه می‌کشیم و شتابزده آنچه را دیگران کشف کرده‌اند در اختیارش می‌گذاریم. کودک دوست دارد آزاد باشد. ما او را به اطاعت بی‌چون و چرا وادار می‌کنیم و عادت می‌دهیم. آنچه ما، دانسته و ندانسته، با کودک می‌کنیم سبب ترس و کمروبی و سستی در برابر رشد جسمی و فکری او می‌شود.

ترس و کمروبی از مهمترین سببهای شکست بسیاری از مردم در زندگی است، ترس از بسیاری ناشناخته‌ها و قدرت دیگران که به سبب غلو کردن ما درباره میزان قدرتشان و زبونی و بزدلی ما از ما نیرو گرفته‌اند و بر ما ستم می‌کنند؛ و کمروبی در بیان آنچه می‌اندیشیم و احساس می‌کنیم، ولی به این سبب که ممکن است پسندیده دیگران نباشد از ابراز عقیده مان پرهیز داریم. سرچشمه این دو، یعنی ترس و کمروبی، نداشتن اعتماد به نفس است. کسی که اعتماد به نفس ندارد از شرکت کردن در کار گروهی و نشان دادن شخصیت و ارزشهای خود به دیگران دوری می‌جوید.

درست نیست که پی در پی به کودک بگوییم: «ترسو و کمرو نباش، اعتماد به نفس داشته باش!» به سادگی و با استفاده از وسایل غیرمستقیم می‌توانیم ترس و کمرویی کودک را از میان ببریم و به او کمک کنیم تا اعتماد به نفس داشته باشد. یکی از بهترین و ساده‌ترین وسایل تاثیر است. با استفاده از این وسیله پرورشی و آموزشی به آسانی می‌توانیم به طور غیرمستقیم کودک را برانگیزیم تا در کارهای گروهی شرکت کند و شخصیت و ارزشهای خود را بشناسد و به دیگران بشناساند، و بسیار نکته‌ها بیاموزد.

زندگی مجموعه‌ای است از اندیشه‌ها و حرکتهای و سخنهای کودک در تئاترین هر سه را یکجا می‌آموزد. به آسانی و روانی می‌تواند اندیشه‌های خود را بیان کند، بر احساسات و هیجانات خود تسلط یابد، و حرکتهایش را با اندیشه و احساس و هیجان خود هماهنگ کند. به همین سبب است که می‌گوییم تاثیر در پرورش شخصیت کودک و بارآوردن او برای زندگی تأثیری فراوان دارد و می‌بایست در متن برنامه درسی و پرورش و آموزش کودکان جایی بس ارجمند داشته باشد. هدف تاثیر در مدرسه هنرپیشه پروردن نیست، بلکه فرصتی است برای یاددادن راه و روش تسلط بر اندیشه‌ها و حرکتهای و سخنهای آدمی در زندگی. برای رسیدن به چنین هدفی نیازی نیست که نمایشنامه‌هایی از نویسندگان بزرگ، وسایل بسیار و دور از دسترس، و تالار نمایش داشته باشیم. هر داستان مناسبی که برای کودک نوشته شده باشد می‌تواند موضوع نمایشنامه‌ای شود. از وسایل ساده‌ای که در دور و بر کودک یافت می‌شود می‌توان برای به روی صحنه آوردن نمایشنامه استفاده کرد، و اتاقی در خانه یا مدرسه نیز می‌تواند تالار نمایش کودکان باشد. همان گونه که کلاس درس برای تدریس همه موضوعهای درسی به کار می‌رود، می‌تواند جای تدریس تاثیر به دانش آموزان نیز باشد.

۶۶ نمایشنامه این کتاب با توجه به نیازهای کودکان و اهمیت بهره‌گیری از تاثیر در خانه و مدرسه پدید آمده است. بُنمایه آنها افسانه‌های اروپا بوده است. هر نمایشنامه می‌تواند به صورت ابزاری برای آموزش غیرمستقیم، یاددادن بسیاری از نکته‌ها به کودکان، و پیشگیری از ترس و کمرویی یا مبارزه با آن به کار رود.

نمایشنامه‌ها به دو صورت نوشته می‌شوند: نمایشنامه‌هایی که در شمار آثار ادبی هستند و بیشتر به این کار می‌آیند که بلندخوانی شوند، یا خواننده آنها را به صورت

یک رویداد یا داستان بخواند. نمایشنامه‌هایی هم هستند که با این هدف نوشته می‌شوند تا بازیگران آنها را به روی صحنه بیاورند. این گونه نمایشنامه‌ها بیش از آثار ادبی تأثیر می‌گذارند. نمایشنامه‌های این کتاب با توجه به این دو هدف پدید آمده‌اند، یعنی هم می‌توان آنها را برای کودک بلندخوانی کرد، یا در اختیارشان گذاشت تا خود آنها را بخوانند، و هم می‌توان کودکان را راهنمایی کرد تا آنها را به روی صحنه بیاورند.

سالهاست که گروهی از نویسندگان و دست در کاران ادبیات کودکان و نوجوانان به اهمیت نوشتن — نه چاپ کردن کتاب و مجله — برای کودکان و نوجوانان توجه دارند، ولی در چنین پهنه گسترده‌ای آنچه کمتر به آن پرداخته‌اند نیاز به نمایشنامه و تئاتر مناسب برای فرزندان دل‌بند این سرزمین بوده است. ادبیات پر بار فارسی نیز با اینکه گنجینه‌ای است از آثاری جاودانه در شعر و فلسفه و اخلاق و سیاست و افسانه و قصه و حکایت، به ندرت می‌توان در آن نمایشنامه‌ای یافت که ارزش خواندن یا به روی صحنه آوردن داشته باشد.

پدید آوردن کتاب ازوپ در کلاس درس در سال ۱۳۵۸ پایان گرفت و چهار سال به انتظار ماند تا ناشری علاقه‌مند و کارآمد بیابد. انتشار آن نیاز به دقت و سخاوت فراوان داشت تا از عهده تصویرگری، خوشنویسی و ریزه‌کاریهایی که در کار حروفچینی و صفحه‌آرایی و چاپ یک کتاب خوب برای کودکان در نظر باید داشت برآید. به هر تقدیر، این کتاب اکنون در دسترس کودکان و مربیان گرامی آنهاست. با بهره‌گیری از آنچه در کار چاپ موجود و ممکن است و پرهیز از گران شدن بهای کتاب انتشار یافته است. آنچه اهمیت دارد این است که بدانیم از این کتاب چگونه در راه رشد فکری کودکان استفاده کنیم.

راههای بهره‌گیری از این کتاب

برای کودکان ۳ تا ۸ سال:

هریک از نمایشنامه‌ها را مادر و پدر و مربی می‌توانند برای کودکان ۳ تا ۸ سال، در خانه یا مهد کودک و کودکان و کلاس اول دبستان، بلندخوانی کنند. راه درست این کار این است که کتاب را در دسترس کودک بگذاریم تا خود ورق بزند و با

نگاه کردن به تصویرها، یکی از نمایشنامه‌ها را برگزیند و از بزرگترها بخواهد تا آن را برایش بخوانند. بلندخوانی باید به صورتی باشد که تغییر صدا صحنه افسانه و نقش هریک از بازیگران نمایشنامه را به طور طبیعی برای کودک مجسم کند. پس از دوسه بار بلندخوانی، کودک با تکیه بر تصویر یا تصویرهای نمایشنامه که در دیدرس اوست، می‌تواند افسانه را بازگو کند. نباید انتظار داشت که کودک در این سن و سال بتواند پیام یا نکته یا پند پایانی نمایشنامه را دریابد. با گفت و شنودی درخور فهم و درک کودک می‌توان با استفاده از تجربه‌های او به این نتیجه رسید که کودک به برداشتی نزدیک به آنچه نویسنده یا مربی انتظار داشته است رسیده است.

برای کودکان ۸ تا ۱۲ سال:

۱- کتابخوانی و نمایشنامه خوانی: کتاب با توجه به کلمه‌ها و ترکیب‌هایی که حدس زده می‌شود زبان پایه دانش آموزان کلاسهای دوم تا پنجم دبستان است نوشته شده است. بیشتر این کلمه‌ها و ترکیب‌ها را کودکان در کتابهای درسی خود خوانده‌اند. کلمه‌ها و ترکیب‌هایی که گمان می‌رود در شمار فهرست واژگان خوانداری کودکان نیست به کار برده نشده‌اند، و اگر برای رساندن پیام افسانه بسیار لازم بوده‌اند، با اِعرابگذاری به کار رفته‌اند تا کودک بتواند آنها را درست تلفظ کند و اگر در فهرست واژگان گفتاری اوست، معنی آنها را دریابد یا از بزرگترها پرسد و در فهمیدن آن برایش نوشته شده است درنماند.

کودکان در پایان کلاس اول دبستان تشنه خواندن هستند و به نوشته‌هایی که برایشان دست اندازی در خواندن و فهمیدن پدید نمی‌آورد عشق می‌ورزند. کتاب طوری نوشته شده است که هم پاسخگوی عطش خواندن برای کودکان هشت ساله باشد و هم کودکان بزرگتر را با زبان و بیانی ساده‌تر از توانایی خواندن و فهمیدن آنها به بازی نگیرد و از کتابخوانی بیزار نکند. به همین سبب، این کتاب می‌تواند در شمار یکی از کتاب‌هایی باشد که کودکان آنها را به آسانی می‌خوانند و می‌فهمند. مربی آگاه و شکیبا فقط راهنما و مشکل‌گشایی است در دسترس تا آنچه را کودک می‌خواند و نمی‌تواند دریابد، از راه گفت و شنودی آگاهانه و آموزنده، برایش درخور فهم و درک کند. از همین راه می‌توان کودک را راهنمایی کرد تا پیام یا نکته یا پند پایانی نمایشنامه را دریابد.

نمایشنامه خوانی فنی است که کودکان می بایست آن را در خانه یا مدرسه از دیگران بیاموزند. بسیاری بزرگسالانی که این فن را نمی دانند. آموزش نمایشنامه خوانی به کودکان، باتوجه به نکته های زیر، ساده و آسان است:

- به کودک باید توجه داد که آنچه در آغاز نمایشنامه می آید نخست نام نمایشنامه است و سپس شماره و نام و ویژگیهای بازیگران و زمان و جای بازی، یعنی جایی که داستان نمایشنامه در آن اتفاق افتاده است.

- به کودک باید توجه داد که نام هر بازیگر در آغاز هر بند از گفتار آن بازیگر نوشته شده است و آنچه در پرانتز آمده است یا با حروف دیگر چاپ شده است بیانگر حرکت و بخشی از داستان نمایشنامه است که در گفتار بازیگران نیست.

- به کودک باید توجه داد که نکته ای که در پایان نمایشنامه آمده است برداشت نویسنده است در باره جان کلام آن نمایشنامه که خواسته است آن را به خواننده تلقین کند. نیازی نیست که خواننده خود را اسیر این برداشت پندارد و بی چون و چرا آن را بپذیرد. می تواند با استدلال آن را بپذیرد یا برداشتی غیر از آن داشته باشد که نویسنده انتظار داشته است.

- به کودک باید توجه داد که پیشنهادهایی برای صحنه پردازی در آخر هر نمایشنامه آمده است تا فضای داستان نمایشنامه و حرکتهای و هیجانهایی بازیگران را بهتر دریابد. کودک آزاد است که به جای آنها پیشنهادهای دیگری داشته باشد و داستان را آن گونه در تصور و تصویر درآورد که دریافتش از آن به او حکم می کند.

۲- بلندخوانی: کودکان، از سه سالگی تا نوجوانی، نیاز دارند که همپای مربیان کتاب بخوانند و گاه بلندخوانی کتاب حتی برای نوجوانان نیز ضرورت دارد، زیرا بسیاری از نکته ها که از این راه در می یابند از به تنهایی خواندن کتاب در نمی یابند. پرس وجوها و گفت و شنودهایشان، اگر درست و آگاهانه به آنها پاسخ داده شود، روشنگر بسیاری از نکته هاست که خود به آسانی یا هرگز به آن نمی رسند. این کتاب نیز می تواند وسیله ای مؤثر در راه رسیدن به این هدف باشد.

۳- نمایشنامه نویسی و نویسندگی: از انواع نوشتن، آنچه کمتر خانه و مدرسه به آن می پردازند آموزش نمایشنامه نویسی به کودکان است. هریک از نمایشنامه های این کتاب می تواند ابزاری باشد برای آموزش نمایشنامه نویسی به کودکان. با راهنمایی مربی و معلم، کودک خواهد توانست راه و روش نمایشنامه نویسی را بیاموزد و داستان یا افسانه ای را به سادگی و آسانی به صورت نمایشنامه درآورد. افسانه دومرد و یک خرس، که یکی از افسانه های ازوپ است و در زیر می آید، نمونه ای از افسانه های ازوپ است که به صورت نمایشنامه، با نام راهپیمایان و خرس، در صفحه ۷۷ این کتاب چاپ شده است. این نمونه نشان می دهد که چگونه می توان افسانه ای را به صورت نمایشنامه درآورد:

دومرد و یک خرس

دومرد داشتند از جنگلی می گذشتند که ناگهان خرسی به آنها حمله کرد. یکی از آنها که جلوتر بود، شاخه درختی را چنگ زد. آن را گرفت و خودش را در میان برگهای درخت پنهان کرد. دیگری که دید چاره ای ندارد، خودش را روی زمین انداخت و صورتش را در خاک فرو برد. خرس به طرف این مرد آمد. پوزه اش را به گوش او نزدیک کرد و چند بار او را بوید. عاقبت خرناسی کشید و آهسته آهسته دور شد، چون خرس مُردارخوار نیست. آن وقت، مردی که روی درخت بود، پایین آمد و رفت پیش همراهش و خنده کنان از او پرسید: «آقا خرسه در گوش تو چی گفت؟»

همراه جواب داد: «گفت: هرگز به دوستی که تو را هنگام تنگنا ترک می کند اعتماد نکن.»

□ افسانه عقاب و سوسک، که در صفحه ۲۸۹ چاپ شده است، یکی از افسانه های ازوپ است که در این کتاب به صورت نمایشنامه درنیامده است. می توان از کودکان خواست تا آن را به صورت نمایشنامه درآورند.

□ از هریک از نمایشنامه های این کتاب نیز می توان به عنوان موضوعی برای نویسندگی استفاده کرد و از کودکان خواست تا آن نمایشنامه را به صورت

افسانه ای بازنویس کنند، همان گونه که در دو نمونه دومرد و یک خرس و عقاب و سوسک آمده است.

۴- به روی صحنه آوردن نمایشنامه ها: این کتاب بیشتر با این هدف پدید آمده

است تا نمایشنامه های آن را کودکان ۸ تا ۱۲ سال، در خانه و مدرسه، به روی صحنه بیاورند. هنر تئاتر یکی از ابزارهای مؤثر در آموزش و پرورش است. استفاده درست از چنین ابزاری به کودک کمک می کند تا بتواند شخصیت خود را بشناسد و به ارزشهای خود پی ببرد، ترس و کمرویی را کنار بگذارد، اعتماد به نفس پیدا کند، سخن گفتن در میان جمع را تمرین کند، و بر احساسات و هیجانات خود تسلط یابد، حرکتهایش را با اندیشه و احساس و هیجان خود هماهنگ کند، و همکاری و همگامی با دیگران را در عمل و تجربه بیاموزد.

برخی از مربیان و معلمان، که به ارزش آموزش غیرمستقیم در یادگیری کودکان توجه ندارند، می پندارند که پرداختن به کارهای تئاتری سبب اتلاف وقت کودک می شود و او را از آموختن درسهایش بازمی دارد. به همین سبب است که با هرگونه فعالیت تئاتری کودکان مخالفت می کنند. کارشناسان آموزش و پرورش به نتیجه ای جز این رسیده اند. آموزش و پرورش را که نتواند کودک را به گونه ای بار بیاورد که بهتر زندگی کند کاری بیهوده می دانند. تئاتر را درس زندگی می شمارند و بهره گیری از تئاتر آموزشی را یکی از مهمترین وسیله های یادگیری کودکان می دانند. ثابت کرده اند که یادگیری بیشتر به محیطی نیازمند است که پرهیجان و غیررسمی و انعطاف پذیر باشد. می گویند: کودکان از باهم نشستن، باهم خندیدن، باهم بحث کردن، باهم تصمیم گرفتن، باهم خلق کردن، و از یکدیگر و سازگاری و ناسازگاری و دفاع کردن از عقیده های شخصی خود در برابر همسالان خود بیشتر زندگی کردن را می آموزند تا از درس و بحث خشک و رسمی مربیان و معلمان خود. در چنین آموزش و پرورش مربی و معلمی را موفق می دانند که تنها مشاور و راهنما باشد، نه تلقین کننده تعلیم و تربیتی مایه گرفته از زور.

هریک از نمایشنامه های این کتاب براین اساس پدید آمده است که ابزاری حساب شده برای تئاتر آموزشی باشد. مستقیم و گیرا و کوتاه است و با پیامی اثر گذار و برانگیزاننده برای اندیشیدن پایان می یابد. آغازی و موضوعی و پایانی دارد. با توجه به

شماره بازیگران تنظیم شده است، دو بازیگر، سه بازیگر، چهار بازیگر، پنج بازیگر، و شش بازیگر. به آسانی می توان آن را به روی صحنه آورد. نه لباسی خاص می خواهد و نه گریم و نه صحنه آرایی وقتگیر و وسایل دوزخ دسترس و نه تالار نمایش. سهم هر بازیگر در بیان و حرکت بسیار اندک است و به همین سبب نیازی به تمرین زیاد ندارد. گروهی کوچک از کودکان می توانند در زمانی کمتر از نیم ساعت آمادگی یابند تا نمایشنامه را به روی صحنه بیاورند. اجرای یک برنامه تئاتر، با استفاده از نمایشنامه های این کتاب، بیش از ۵ تا ۱۰ دقیقه از وقت کلاس را نمی گیرد. پیام یا نکته یا پند پایانی نمایشنامه نیز می تواند برانگیزاننده بحثی باشد که همه دانش آموزان کلاس در آن شرکت کنند. این بحث را می توان به زمانی در حدود ۱۵ دقیقه محدود کرد. حتی در همین زمان کوتاه دانش آموزان فرصت خواهند یافت تا تواناییهایشان را در یک بحث فلسفی و اجتماعی بروز دهند و ارزیابی کنند. موضوع هر نمایشنامه یکی از زمینه های اساسی زندگی را مجسم می کند و به دانش آموزان فرصت می دهد تا درباره آن بیندیشند و به مسائل شخصی خود نیز پی ببرند و به چاره جویی بپردازند. در تمامی این فعالیتها مربی یا معلم تنها کلیدی است برای گشودن دری که استعدادها و تفکرات خلاق کودکان در پشت آن به بند کشیده شده است. مربی یا معلم آگاه و هوشمند، با گشودن این در، به کودکان فرصت می دهد تا گاهی درس و بحث کسل کننده را کنار بگذارند و در محیطی پرهیجان و رنگ یافته از زندگی واقعی نکته های بسیار و سودمند بیاموزند. زمانی که صرف این کارها می شود نه تنها به پیشرفت درس دانش آموزان زیان نمی رساند، بلکه خستگی را از جسم و جان آنها می زداید و به آنها آمادگی و شادابی بیشتر برای فراگیری درس و بحثی تازه تر و سودمندتر می بخشد.

برای رسیدن به این هدفها و به روی صحنه آوردن این نمایشنامه ها، به گونه ای که بیشترین تأثیر را در بازیگر و بیننده و شنونده بگذارد، توجه به برخی از نکته ها که در زیر به آنها اشاره می شود ضرورت دارد:

● در آغاز سال تحصیلی، معلم می تواند از دانش آموزان بخواهد تا از میان همکلاسه های خود گروه های ۲ تا ۶ نفری تشکیل دهند. هر گروه را باید آزاد گذاشت تا دست کم یکی از نمایشنامه های این کتاب را برگزینند و در فرصتهایی که دارند به

تمرین پردازند و خود را برای به نمایش درآوردن آن نمایشنامه آماده کنند.

● در سراسر سال تحصیلی، هر وقت که کلاس از درس و بحثی احساس خستگی کرد، یا در فرصتهای مناسب دیگر، معلم می تواند از یکی از گروهها بخواهد تا بیایند و نمایشنامه را برای دوستان دیگرشان در کلاس به روی صحنه بیاورند.

● به روی صحنه آوردن یک نمایشنامه تجسم بخشیدن به یک نوشته است از راه گفتار و بازی و حرکت و استفاده از فضا و وسایلی که برای طبیعی جلوه دادن داستان نمایش و درک و فهم پیام نویسنده پیشبینی شده است. هنگامی تماشاگر خود را از داستان نمایش جدا نمی بیند و آنچه را در صحنه می گذرد حقیقی می پندارد که بازیگران نمایشنامه را به صورتی جاندار و زنده به روی صحنه آورده باشند. به همین سبب، نباید تنها به اشاره ها و پیشنهادها و راهنماییهایی که نویسنده در پراثر آورده است یا با حروف دیگر در متن نمایشنامه یا در پایان آن چاپ شده است بسنده کرد.

● نخستین کار هر گروه خواندن نمایشنامه است. نمایشنامه را می بایست بازیگران به صورت گروهی بلندخوانی کنند و بکوشند تا آن را درست و طبیعی بخوانند و به معنی و مفهوم آن کاملاً پی ببرند. این کار با بحث گروهی درباره اندیشه های اساسی و مهم نمایشنامه دنبال می شود و به تقسیم کردن نقشهای نمایشنامه میان بازیگران می انجامد. مربی یا معلم می تواند در این مرحله راهنما و مشکل گشایی در دسترس باشد تا اگر کودک کان به مشکلی برخوردند از او پرسند و در درست خواندن و فهم و درک نوشته درنمانند.

● هر گروه می تواند برای خود کارگردان یا صحنه پرداز برگزیند تا در هنگام تمرین نمایش و به روی صحنه آوردن نمایشنامه راهنمای بازیگران و آماده کننده همه وسایل نمایش و عوامل صحنه باشد.

● هر بازیگر نخست به صورتی ساده و معمولی سهم خود را از نمایشنامه بلندخوانی می کند تا هم درست خوانی آن را بیاموزد و معنی و مفهوم آنچه را قرار است بیان کند دریابد و هم بتواند بیان و بازیش را بابتان و بازی بازیگران دیگر هماهنگ کند. سپس، به از بر کردن آن می پردازد. وقتی که بازیگر سهم خودش را از نمایشنامه از بر باشد، به هنگام بیان آن، همه حواسش متوجه بازی است، یعنی می تواند بیان و حرکتهای حالاتهای چهره اش را با بازی بازیگران دیگر و وسایل و عوامل صحنه انطباق

دهد. اگر جزاین باشد، کلمه ها و جمله هایی را به زبان خواهد آورد که شنیدن آنها در تماشاگران تأثیری نامطلوب و تصنعی برجا خواهد گذاشت. دریک برنامه نمایشی بازیگری که با نقش خود در صحنه زندگی می کند موفقتر از بازیگری است که با نقش خود در صحنه بازی می کند.

● بازیگر، برای تمرین از بر کردن نمایشنامه، می تواند سهم نقش خود را روی کاغذی بزرگ با خطی بسیار درشت بنویسد، این کاغذ را کنار آینه ای بزرگ به دیوار بزند، و از فاصله ۶۰ تا ۷۰ سانتیمتری آن را بخواند و مانند آنچه در صحنه باید انجام بدهد، بازگو و بازی کند. در این تمرین هم باید به فکر از بر کردن سهم خود از نمایشنامه باشد و هم هماهنگ کردن گفتار و حرکتهایش با گفتار و حرکتهای بازیگران دیگر.

● به بازیگران باید راهنمایی کرد که گفتارشان طبیعی، یعنی مانند حرف زدن معمولی باشد، نه کتابی. جمله ها را طوری آدا کنند که به صورتی طبیعی به گوش شنوندگان برسد، نه فریاد بزنند که گوش آزار باشد و نه آن قدر آهسته بگویند که شنیده نشود. بازیگری به هنگام سکوت را از یاد نبرند، یعنی وقتی که نوبت بازی با بازیگر دیگری است، مثل چوب، خشک نایستند و درحالی که خود ساکتند، تأثیر کلام و حالت و رفتار بازیگر دیگر را در حالت چهره و حرکتهای خود به صورتی طبیعی نشان دهند.

● در به روی صحنه آوردن هر نمایشنامه گوینده ای هم باید باشد تا، از آغاز تا پایان نمایش، به موقع و به ترتیب و با صدای بلند، نام نمایشنامه را بگوید، بازیگران را معرفی کند، زمان و جانی بازی را بگوید، و آنچه را در متن نمایشنامه با حروف دیگر نوشته شده است برای تماشاگران بازگو کند و سرانجام، نکته پایانی نمایشنامه را با صدای بلند بخواند.

● صحنه پرداز می تواند نکته پایانی هر نمایشنامه را از پیش روی کاغذی بزرگ، با خطی بسیار درشت و خوانا، بنویسد و در پایان نمایش روی تخته سیاه یا دیوار بزند، یا همان وقت با گچ روی تخته سیاه بنویسد. این نوشته همان است که گوینده با صدای بلند برای تماشاگران می خواند تا زمینه ای باشد برای بحث آزاد و گروهی همه تماشاگران در باره نتیجه ای که از نمایشنامه می گیرند.

این نکته به دو صورت در پایان هر نمایشنامه چاپ شده است: یکی آنچه در

متن افسانه‌های ازوپ در کتابها آمده است، و دیگری برابری از امثال و حکم فارسی که یا به این برداشت فلسفی و اخلاقی نزدیک بوده است، یا به صورتی دیگر می‌تواند خود برداشتی از آن افسانه باشد. این هردو می‌تواند موضوع بحثی در کلاس قرار گیرد تا همه دانش‌آموزان به راهنمایی معلم در آن شرکت جویند و عقیده خود را در این باره بگویند و از راه بحث و استدلال و با بهره‌گیری از تجربه و دانش خود به آنچه می‌اندیشند درست است برسند، نه پذیرفتن بی‌چون و چرای آنچه به صورت پند پایانی نمایشنامه آمده است. چه بسا معلمان و مربیان آگاه و هوشمند به این نتیجه می‌رسند که داستان بعضی از این نمایشنامه‌ها بهتر بود دگرگون می‌شد تا پندی آموزنده‌تر داشته باشد و در اخلاق و رفتار شخصی و اجتماعی کودکان تأثیری پرارزتر برجای می‌گذاشت. به سبب اینکه در بازپرداخت افسانه‌های ازوپ امانتداری شده است، در روند این افسانه‌ها تغییری داده نشده است. بحث آزاد و گروهی کلاس می‌تواند این نقصها را برطرف کند و دانش‌آموزان را برانگیزد تا درست را از نادرست بازشناسند. این گونه بهانه‌ها، اگر درست از آنها بهره‌گیری شود، اغلب کارآمدتر از افسانه‌هایی خواهند بود که بحثی را به دنبال نخواهند داشت. نقش معلم در این بحث فقط راهنمایی است و میانداری بحث و به نتیجه رساندن آن، نه تحمیل عقیده. همچنین معلم می‌تواند دانش‌آموزان را برانگیزد تا از میان امثال و حکم دیگر فارسی آنچه را به یاد می‌آورند و می‌تواند نتیجه‌ای بهتر برای داستان نمایشنامه باشد بازگو کنند تا روی تخته سیاه برای دانش‌آموزان دیگر نوشته شود. نکته‌هایی در باره زندگی جانوران، پل زدن میان افسانه و حقیقت و پاسخ دادن به پرسشهای دانش‌آموزان در باره داستان نمایشنامه نیز می‌تواند چاشنی این بحث شود و برنامه‌تأثیر در کلاس درس را به صورت درسی آموزنده، یعنی درس زندگی، درآورد.

برای اینکه کودکان با ازوپ، افسانه‌پردازی که نمایشنامه‌های این کتاب براساس افسانه‌های او بازپرداخت شده است، آشنا شوند، زندگینامه این برده افسانه‌پرداز و لقمان حکیم، که بسیاری از پژوهندگان او را با ازوپ یکی دانسته‌اند، در این بخش آمده است تا بنمایه‌ای برای بازگو کردن آن برای کودکان باشد.

ازوپ که بود؟

بردهٔ افسانه‌پرداز

نمی‌دانم کودکان کشورما ازوپ را می‌شناسند یا نه. اگر نامش را هم نشنیده باشند، برداشتی از افسانه‌های این افسانه‌پرداز یونان باستان را به شعریا به نثر در کتابهای درسی یا کتابها و مجله‌های کودکان خوانده‌اند. شعر روباه و زاغ و افسانه‌های روباه و خروس، بلدرچین و برزگر، و چوپان دروغگو، که سالها بخشی از متنهای ادبیات کودکان در کتاب فارسی کلاس دوم دبستان بود، بر پایهٔ افسانه‌های ازوپ پدید آمده است.

از کودکان افسانه‌های فراوان شنیده‌ایم و خوانده‌ایم که نمی‌دانیم پدیدآورندهٔ آنها کیست. بسیاری از این افسانه‌ها هزاران سال است که دهان به دهان بازگو می‌شوند، صورت دیگری می‌یابند، و از سرزمینی به سرزمینی دیگر سفر می‌کنند. همیشه در جهان کسانی بوده‌اند که افسانه‌ها را بهتر از آنچه شنیده‌اند بازگو کرده‌اند. ازوپ هم بازگوکنندهٔ افسانه، یعنی یک افسانه‌پرداز بود.

آگاهی ما دربارهٔ زندگی ازوپ بسیار اندک است. بعضی از پژوهشگران گفته‌اند که هرگز افسانه‌پردازی به نام ازوپ در این دنیا نمی‌زیسته است. گروهی نیز او را با لقمان حکیم یکی دانسته‌اند. ولی سقراط و افلاطون، دو فیلسوف یونانی، و هرودوت، تاریخ‌نویس یونانی که از ۱۰۰ تا ۲۰۰ سال پس از ازوپ می‌زیسته‌اند، و پلوتارک، زندگینامه‌نویس یونانی که نزدیک به ۷۰۰ سال پس از ازوپ می‌زیست، از او یاد کرده‌اند. سقراط بعضی از افسانه‌های ازوپ را در زندان به شعر درآورد. افلاطون از این شعرها و افسانه‌های ازوپ ستایش کرد. هرودوت از داستان زندگی این افسانه‌پرداز سخن گفت. پلوتارک ازوپ را مردی فرزانه دانست و از او به عنوان مشاور و سفیر کروزوس (Croesus)، آخرین شاه لیدی یاد کرد. از اینها گذشته، لیسپوس (Lysipuss)، پیکرتراش بزرگ و نامی یونان، که در آغاز قرن پنجم پیش از میلاد

• لیدی یا لیدیا (Lydia) یا لودیا سرزمینی باستانی در غرب ترکیه امروزی بود که در سال ۵۴۶ پیش از میلاد به تصرف لشکریان ایران درآمد.

می زیست، پیکره ای از این افسانه پرداز محبوب یونانیها تراشید. این تندیس را مردم شهر آتن، به یاد جاودانگی ازوپ، در میدان شهر بر پا داشتند.

اینها همه سندهایی هستند تاریخی و تردیدی برجای نمی گذارند که افسانه پردازی به نام ازوپ در یونان باستان می زیسته است. آنچه پذیرفتنی نیست داستان زندگی این افسانه پرداز است که چون افسانه هایش سراسر با افسانه درآمیخته است.

نوشته اند که ازوپ در حدود ۲۶۰۰ سال پیش (سال ۶۲۰ پیش از میلاد مسیح) در فریگیا (phrigia = فریقیه)، که در آن زمان مرکز برده داری آسیای صغیر - یعنی بخشی از ترکیه امروزی - بود، به دنیا آمد. گروهی هم زادگاه او را سرزمین تراس (Thrace) می دانند که بخش اروپایی ترکیه امروزی قسمتی از آن است. ولی بیشتر او را برده ای دانسته اند که سی سال از زندگیش را در تحمل رنج و ستم برده داران در جزیره ساموس (Samos) گذراند. ساموس یکی از بزرگترین جزیره های یونان در دریای اژه است که در آن زمان یکی از مراکزهای فرهنگی یونان بود.



بعضی از رویداد نويسان روزگاران باستان اورا مردی زیبا با چهره‌ای دلپسند دانسته‌اند، ولی نویسندگان سالها بعد نوشته‌اند که ازوپ زشت و چلاق و گوشت و سیاهپوست بود. اینها می‌گویند که به سبب پوست سیاهش یونانیان اورا ایتوپ (Ethiop) یا ایزوپ (Aesop) نامیدند. ایتوپ یعنی حبشی یا سیاهپوست، زیرا یونانیان باستان معتقد بودند که همه سیاهپوستان زاده آفریقا و اهل حبشه‌اند. کشور حبشه، یعنی سرزمین گروهی از سیاهپوستان آفریقا، به همین سبب در زبانهای اروپایی ایتوپی (Ethiopia)، که تلفظ اروپایی نام عربی حبشه است، خوانده شده است.

پژوهشگران روزگار ما زشت شمردن چهره ازوپ را نادرست دانسته‌اند. اینها می‌گویند: هیچ یک از همزمانان ازوپ و نویسندگان نزدیک به روزگار ازوپ اورا زشت نشمرده‌اند. پیکره‌ای هم که لیسپوس از ازوپ، نزدیک به دو یست سال پس از مرگ او تراشیده است تندیس زیباست، نه زشت. از اینها گذشته، گفته شده است که ازوپ، به روزگار بردگی، همدم یا همسری زیبا به نام رودوپه* (Rhodope) داشته است. باور کردنی نیست که برده‌ای با چنان چهره‌ای زشت که از او تصویر شده است، می‌توانسته است همسری چنان زیبا داشته باشد. در موزه واتیکان، در دل شهر رم — مرکز حکومت پاپ، رهبر کاتولیکهای جهان — می‌توان جامی را دید که سیمای ازوپ بر آن نقش شده است. این جام از دوران پریکلس (Pericles)، سیاستمدار نامی و فرمانروای آتن در قرن پنجم پیش از میلاد و بنیانگذار درخشانترین دوران دانش و هنر یونانی، برجای مانده است. نقش این جام ازوپ را با سری نیمه طاس و ریش بزی نشان می‌دهد که با مهر و علاقه به سخن رو باهی سرخوش گوش می‌دهد. این نقش نیز، چون پیکره‌ای که لیسپوس از ازوپ تراشیده است، بر پایه به یاد مانده‌های کسانی پدید آمده است که ویژگیهای سیمای ازوپ را از پدران خود شنیده بودند. پذیرفتنی است که یونانیان هنر را تقلید زیبایی می‌دانسته‌اند، و از نقش چهره‌های زشت، خواه چهره انسان یا چهره غیرانسان، پرهیز داشته‌اند.

* این زن در تاریخ به این سبب شهرت دارد که چون روسپی و بدنام بود، به پرستشگاه دلفی هدیه شد تا گناهانش بخشوده شود.



تندیس ازوپ،



نقشی از ازوپ برجای در موزه واتیکان

کار لیسپوس، پیکرتراش یونانی

پژوهشگران معتقدند که نکته سنج و لطیفه پردازی چون ازوپ که محبوب همگان بود و شنوندگان را می خنداند، نمی توانسته است زشت باشد. زشت انگاشتن ازوپ از زندگینامه ای سرچشمه گرفته است که راهبی از شهروندان قسطنطنیه (استانبول امروزی)، به نام ماکزیموس پلانودس (Maximus Planudes) در قرن چهاردهم میلادی، یعنی در حدود دو هزار سال پس از مرگ ازوپ، درباره او نوشته است. ترجمه این کتاب به زبانهای اروپایی و بعدها به زبانهای دیگر، بُنمایه زندگینامه هایی شده است که از این افسانه پرداز در کتابها برجای مانده است و به دست ما رسیده است.

ازوپ، چه برده به دنیا آمده باشد چه آزاد، چه زیبا یا زشت بوده است، چه سیاهپوست یا سفیدپوست، در شمار کسانی است که زندگیش سراسر آمیخته با افسانه است. افسانه زندگی او را در کتابهایی که به دست ما رسیده است چنین می خوانیم: ازوپ مدتی از عمر خود را در خدمت سه خواجه گذراند. آخرین خواجه اش، یادمون (Iadmon)، مردی ثروتمند بود که ازوپ را در جزیره ساموس خرید و او را برده خانواده خود کرد.

ازوپ لُکنتِ زبان داشت و تا پایان عمر خواندن و نوشتن نمی دانست، ولی حافظه ای پُر بار از افسانه هایی داشت که شنیده بود. درباره مردم و راه و روش گیشان نکته های بسیار می دانست. در خانه یادمون با بسیاری از بلندپایگان دانش و

سیاست یونان باستان گفت و شنود داشت، و از آنها بسیار چیزها آموخته بود. اورا همزمان با سافو (= سافو Sappho)، شاعره یونانی، و هفت مرد دانای یونان باستان دانسته اند و گفته اند که از آنها بسیار چیزها آموخته است.^۵

چیزی از زندگی کردن ازوپ در خانه یادمون نگذشت که این برده نکته دان به داستانسرایی و گفتن افسانه‌هایی کوتاه و شگفت‌آور درباره جانوران پرداخت. جانوران افسانه‌های او مانند یونانیان سخن می‌گفتند و رفتار می‌کردند. بعضی از این افسانه‌ها خنده‌آور بود. بیشتر آنها طعنه آمیز و پراز اشاره‌هایی بود درباره زندگی یونانیان آن زمان.

یادمون از شنیدن افسانه‌هایی که ازوپ می‌گفت بسیار لذت می‌برد. اورا به خانه بلندپایگان دیگر یونان می‌برد تا برای آنها هم افسانه بگوید. ازوپ هر بار افسانه‌ای تازه می‌گفت و هر افسانه را با نکته‌ای اخلاقی یا پندی به پایان می‌رساند. کم‌کم بلندآوازه شد و در همین زمان بود که یادمون ازوپ را، به سبب فرزانیگی و بذله‌گویی، از بردگی آزاد کرد.

بیشتر وقت ازوپ، در دوران آزادی نیز، به افسانه‌پردازی در جشنها و برای بلندپایگان یونانی می‌گذشت. عاقبت، آوازه ازوپ به گوش کروزوس رسید. کروزوس ازوپ را به دربار خود فراخواند. او پادشاهی بسیار هنردوست و ادب‌پرور بود. ازوپ سالها در دربار او زندگی کرد و تا پایان عمر افسانه‌سرایی دربار بود و مانده عمرش را در خدمت کروزوس گذراند. بیشتر افسانه‌هایی که در این دوران می‌گفت مایه گرفته از رویدادهای دربار و بیانگر راه و روشی بود که آرزو داشت بلندپایگان و زمامداران می‌بایست داشته باشند.

* هفت خردمند، یا حکمای سبعة، دانشمندترین مردم آن روزگار یونان بودند. خردمندانی بودند نکته‌سنج و اندرزگو که مردم را از سود و زیان کارهایشان آگاه می‌کردند. گفته‌های خردمندانه‌شان سبب بیداری مردمان می‌شد. شماره این حکیمان به هفده تن می‌رسد، زیرا قومهای گوناگون یونانی از خردمندان گوناگون نام برده‌اند، ولی هفت خردمندی که بیشتر از آنها نام برده‌اند اینها هستند: بیاس (Bias)، سولون (Solon)، پریاندروس (Periandros)، تالس (Thales)، پیتاکوس (Pittacus)، خیلون (Chilon)، و کلبوبول (Cleobule).

در باره سرانجام زندگی ازوپ هم نوشته‌ها یکسان نیست. آنچه در بیشتر این نوشته‌ها کم و بیش باهم می‌خواند این است که کرزوس ازوپ را به نمایندگی ازسوی خود به مأموریت‌های گوناگون می‌فرستاد. ازوپ در تمامی این سفارت‌ها موفق بود. آخرین مأموریت او این بود که به شهر دلفی^۵ برود و قربانی‌هایی را تقدیم آپولون^۶ کند و به مقیاس امروزی در حدود ۱۷۵۰ گرم نقره به هریک از شهروندان دلفی بدهد.

در باره خلق و خوی دلفی‌های آن زمان گفته‌اند: «هر چه نزدیکتر به پرستشگاه، دورتر از خدا.» شهروندان دلفی در آن روزگار پست و خوار می‌زیستند. گذران زندگیشان از راه پیشکشها و نذرهایی بود که بیگانگان به پرستشگاه آپولون هدیه می‌کردند. این هدیه‌ها به آنها کمک می‌کرد تا به بیکاری و تنبلی روزگار بگذرانند و دست از کار و کشت بردارند.

ازوپ به نادرستی آن مردمان پی برد. خلق و خوی آنها را ناپسند و نامردمی دانست. تنها پیشگویانشان را ستود، و از دادن آنچه کرزوس برای آنها فرستاده بود سر باز زد. به همین سبب، دلفی‌ها براو خشمگین شدند. به انتقام این توهین جامی زرین و مقدس را که وقف پرستگاه آپولون شده بود در میان بار و بُنه‌اش پنهان کردند، و هنگامی که ازوپ قصد داشت به سارد، پایتخت لیدی، بازگردد، بار و بُنه‌اش را بازرسی کردند و جام را یافتند و بازداشتش کردند. داوران دزد و گناهکارش خواندند و رأی دادند که به جرم این گناه می‌بایست از پرتگاهی به زیر انداخته شود.

□

ازوپ، پیش از آنکه حکم اعدام را درباره‌اش اجرا کنند، افسانه عقاب و سوسک را برای درخیماناش بازگو کرد. می‌خواست به آنها هشدار بدهد که حتی فرودستان نیز ممکن است از زورمندانی که به آنها ستم کرده‌اند انتقام بگیرند. افسانه چنین است:

• Delphi شهری بود در یونان مرکزی که پرستشگاهی بزرگ برای آپولون در آن شهر برپا بود. آپولون (Apollon یا آپولو Apollo) در دین مردمان یونان باستان خدای خورشید و شعر و موسیقی و دارو و درمان و پیشگویی بود.

عقابی داشت خرگوشی را دنبال می کرد. خرگوش، از ترس جانش، می دوید و از درماندگی نمی دانست به کجا پناه برد. ناگهان با سوسکی روبه رو شد. از سوسک خواهش کرد تا کمکش کند. در همان زمان عقاب به آنها رسید. سوسک به عقاب هشدار داد که خرگوش در پناه اوست و نباید به او آزاری برساند. ولی عقاب سوسک را کوچک و ناتوان شمرد و خرگوش را جلو چشمان او قاپید و از هم درید و خورد.

سوسک کینه عقاب را به دل گرفت و از آن روز همواره در این فکر بود که از او انتقام بگیرد. آشیانه عقاب را یافت و هر بار که عقاب تخم می گذاشت، خودش را به آشیانه عقاب می رساند و تخمها را می غلتاند و از آشیانه بیرون می انداخت و می شکست. سرانجام، عقاب، غصه دار پیش ژوپیتِر*، پشتیبان عقابها، رفت و از او خواهش کرد تا جای امنی برای تخمگذاری و به دنیا آوردن جوجه هایش به او بدهد. ژوپیتِر به او اجازه داد تا در دامن او تخم بگذارد.

سوسک از آنچه میان عقاب و ژوپیتِر گذشته بود آگاه شد. در انتظار ماند. همین که عقاب در دامن ژوپیتِر تخم گذاشت، گلوله ای از کثافت، به اندازه تخم عقاب، درست کرد و آن را در دامن ژوپیتِر انداخت. ژوپیتِر تا چشمش به آن گلوله کثافت افتاد، از جا برخاست تا آن گلوله کثافت را از جامه اش دور کند. نمی دانست که باین کار تخمهای عقاب هم فرو می افتند و می شکنند.

می گویند: از آن زمان عقابها هرگز در فصلی که سوسکها پیدایشان می شود تخم نمی گذارند.

نکته: ضعیف هم می تواند گاهی برای انتقامجویی از ستمی که از زورمندان به او رسیده است راهی بیابد.

ازوپ افسانه را به پایان رساند، ولی دژخیماناش هشدار او را نشنیده گرفتند و آن خردمند را از پرتگاهی فرو انداختند.

به این ترتیب، زندگی این افسانه‌پرداز نامی در سال ۵۶۰ پیش از میلاد، در شصت سالگی، به پایان رسید. سرگذشت او همانند سرگذشت بسیاری از کسانی است که تلاش می‌کنند تا جامعه‌ای را از جهل و ستم برهانند. شاید به همین سبب است که حتی مردمان زمان مابین دوست می‌دارند افسانه‌ زندگی ازوپ را همین گونه که در کتابها برجای مانده است بپذیرند و سخن پژوهشگران را در کشف واقعیت‌های زندگی این افسانه‌پرداز نادیده می‌گیرند.

گفته‌اند که در پی مرگ ازوپ طاعون و وحشتناکی شهر دلفی را فراگرفت و بسیاری از دلفیها را هلاک کرد. تیره‌روزیهای گوناگون بر سر مردمان دلفی فرود آمد و کشتن ازوپ بدون تلافی نماند. زمینهای کشت بایر ماند، قحطی و خشکسالی شد و سالها این شور بختیها و تیره‌روزیها گریبانگیر دلفیها بود.

دلفیها، که از تیره‌روزیها و نفرین و دشنام شهروندان دیگر یونان رنج فراوان می‌بردند، خود را تبهکار دانستند. کوشیدند تا خونخواهان ازوپ را بیابند و تاوان گناه خود را به آنها بپردازند. نوه‌یادمون، آخرین خواجه ازوپ، تنها کسی بود که به خونخواهی برخاست. دلفیها خونبهای کشتن ازوپ را به او پرداختند و از تیره‌روزیها و شور بختیهای که گریبانگیرشان شده بود رهایی یافتند. با این همه، حتی تا نیمه قرن پنجم میلادی عقیده داشتند که نیاکان آنها، تا سه نسل، به سبب کشتن چنین برده‌ی هوشمندی تبهکار بوده‌اند و گرفتار نفرین شده‌اند. در ادبیات یونان «خون ازوپ» اشاره‌ای است به خون بیگناهی که قربانی کینه‌توزی شده است.

افسانه زندگی این افسانه‌پرداز جاودانه، چون کتاب افسانه‌هایش، بسته شد، ولی هنوز هم، پس از ۲۶۰۰ سال، افسانه‌های طنزآمیز و پرکنایه و پندآموز ازوپ بر سر زبانهاست و بنمایه شعر شاعران و آثار نویسندگان و فیلمسازان برای کودکان، و حتی بزرگسالان.

افسانه‌های ازوپ

گفته شد که ازوپ تا پایان عمر خواندن و نوشتن نمی‌دانست. اگر این گفته را بپذیریم، افسانه‌هایش را خودش بر روی کاغذ نیاورده است. به همین سبب است که کسی به راستی نمی‌داند از این ۲۳۰ افسانه‌ای که به نام ازوپ به ما رسیده است

کدامها از اوست و کدامها از گردآوردگان افسانه‌هایی به نام اوست. بسیاری از مثلها و مثلها را نیز به ازوپ نسبت داده‌اند که پیدانیست از او باشد یا نه. در اندک زمانی پس از مرگش، نام او برچسبی شد برای افسانه‌ها و داستانهای سنتی و پندآموز که چه بسا سالها پس از او به نام او شهرت یافته است. این درست همان کاری است که نویسندگان و شاعران و گویندگان در باره لُقمانِ حکیم و پندهایش، مُلّا نصیرالدین و مثلها و طنزهایش، باباطاهر غریبان و دو بیت‌هایش، حکیم عَمْرِ حَیّام نیشابوری و شعرهایش، و برخی دیگر از این نامداران کرده‌اند. هرچه دل تنگشان خواسته است گفته‌اند و نوشته‌اند و آنها را به این بزرگواران نسبت داده‌اند.

گفته شد که ازوپ حافظه‌ای پر بار از شنیده‌ها و به یاد مانده‌هایش داشت. بسیار باهوش و زیرک بود. فراوان سفر کرده بود و ره آورد هر سفرش افسانه‌ها و مثلها و مثلهای دیاری تازه بود. رفتار و روش بسیاری از بلندپایگان و زمامداران و مردم دور و برش را نمی‌پسندید. افسانه‌پردازی را بهانه کرده بود و در این افسانه‌های پراز طنز و نکته‌های پندآموز به مردم آن زمان یونان درس زندگی و راه و رسم کشورداری و رفتار با دیگران می‌آموخت. بیشتر قهرمانان افسانه‌هایش جانوران بودند و از زبان آنها با آدمیان سخن می‌گفت. اوهم، چون هر گوینده و نویسنده و شاعر آزاده‌ای که در بند زورمندان و ستمگران زندگی می‌کند، می‌دانست که اگر به اشاره و استعاره سخن نگوید، یا سخنش در سینه می‌شکند یا زندگیش را بر سر عقیده‌اش بر باد می‌دهد. این به اشاره و استعاره سخن گفتن در افسانه و داستان در ادبیات آن زمان یونان پدیده‌ای تازه بود. این نوآوری حتی در آثار هومر (homer)، حماسه سرای یونانی که ایلید و ادیسه شاهکار اوست، وجود نداشت. این واقعیت تاریخی، یعنی به کار گرفتن زبان اشاره و استعاره در افسانه‌ها برای آموختن درسی به زورمندان و ستمگران و برانگیختن مردم به پایداری و ستیزه‌جویی در برابر ستم، را می‌توان یکی از سببهای جاودانه شدن افسانه‌های ازوپ و سبب اصلی شهرت ازوپ دانست.

در افسانه‌های ازوپ، جانوران مانند انسانها فکر می‌کنند و حرف می‌زنند. در افسانه‌های پیش از تاریخ هندیان و افسانه‌های کهن مصریان هم جانوران، چون آدمیان، سخن می‌گویند. بُنمایه افسانه‌های ازوپ را ترکیبی از افسانه‌های شرقی و بیشتر هندی و سومری و مصری می‌دانند و گفته‌اند که مردم متمدنی که هفت هزار سال

پیش در سرزمین عراق و عربستان و مصر امروزی زندگی می کردند بیشتر از ایران و هند به این دیار آمده بودند و مایهٔ اصلی این افسانه ها و مثلها و متلها از ادبیات و فرهنگ این مردمان به یونانیها و ازوپ رسیده است. شاید به همین سبب است که افسانه های ازوپ، گاه یکسان و گاه به صورتی دیگر، برای بیشتر مردم جهان آشناست.^۵ از میان این افسانه ها کُنده بزرگ، لکلک شاه، روباه و کلاغ، باد و خورشید، شیر و موش، دومرد و یک خرس، ملخ و مورچه، خرگوش و لاکپشت، وغازی که تخم طلا می گذاشت در میان مردم جهان شهرت بیشتری دارد. این نکته را نیز ناگفته نباید گذاشت که گرچه افسانه های ازوپ مایهٔ شرقی دارند، ولی مفهوم و فلسفهٔ آنها دارای ویژگیهای یونانی است: طبیعت، زمین، دریا، ستارگان، خورشید، و ماه زیباییهای دل انگیزی دارند. جزاینها، هرچه هست، ترس است و رنج.

ازوپ نه نویسنده بود و نه شاعر. برای مردمان زمان خودش افسانه می گفت. محبوبیتی عامه پسند در بذله گویی داشت. یونانیها او را در شمار خردمندان و هنر پیشگان می دانستند و گفته هایش را به یاد می سپردند و برای یکدیگر و فرزندان خود بازگو می کردند. تندیس را که لیسپوس، پیکره ساز نامی یونانی در قرن پنجم پیش از میلاد از او ساخت، آتنیها برای بزرگداشت این خردمند در مکانی بلند، جلو تندیسهای هفت خردمند یونانی، برپا داشتند. فدروس^۶ شهروندی مقدونی که در حدود پانصد سال پس از ازوپ می زیست، دربارهٔ سبب برپاداشتن این تندیس در پیشاپیش تندیسهای هفت خردمند یونانی گفت: «زیرا حالت سختگیر و خشن آنها گیرا نیست، ولی چهرهٔ ازوپ شادبخش و دلپسند و آموزنده است.»

چنین بود که از قرن پنجم پیش از میلاد ازوپ در ادبیات یونانی مقامی والا یافت و افسانه هایش دهان به دهان گشت و به مردمان پس از او رسید و جاودانه شد. تا ازوپ زنده بود، حتی ۳۰۰ سال پس از مرگش، این افسانه ها گردآوری نشده بود و به روی کاغذ نیامده بود. نخستین مجموعهٔ این افسانه ها در سال ۳۲۰ پیش از میلاد به وسیلهٔ دیمتریوس فالروس (Demetrius Phalereus)، فرمانروای ستمگر آتن، در کتاب

• در حدود ۱۲ افسانه از افسانه های ازوپ همتای افسانه های بسیار کهن مشرق زمین است.

•• Phaedrus برده ای بود که در مقدونیه (شمال یونان) زاده شد و بیشتر عمر خود را در روم گذراند و به دست آگوستوس (Augustus)، نخستین امپراتور روم، آزاد شد.

کوچکی فراهم آمد. این کتاب امروز در دست نیست، ولی تا قرن نهم میلادی وجود داشته است و آموزندگانِ فی بیان و سخنوری یونان از آنها بهره می گرفتند.

دومین مجموعه این افسانه ها را فدروس در قرن اول میلادی گردآورد و به زبان لاتینی برگرداند و افسانه هایی از خود و شنیده های دیگرش بر آنها افزود که هرگز به زیبایی و خوبی افسانه های ازوپ نبود. این افسانه ها را بابریوس (Babrius)، شاعر یونانی، در سالهای آخر قرن اول میلادی به شعر درآورد. پس از آن بارها افسانه های ازوپ به وسیله کسان دیگری گردآوری شد. در این میان مجموعه ای است که به نام آگوستانا (Augustana) شناخته شده است و ۲۳۰ افسانه را یکجا فراهم آورده است. کسی نمی داند گردآورنده این مجموعه کیست، ولی این همان مجموعه ای است که نخستین بار به طور کامل در سال ۱۸۱۲ به چاپ رسیده است. در این مجموعه همه افسانه های یونانی و بیش از صد افسانه که به ازوپ نسبت داده شده فراهم آمده است که به صورتی کوتاه تر و دگرگونی یافته بازنویس شده است. همراه با این افسانه ها چند شعر و چند اقتباس نیز از بابریوس دیده می شود.

آنچه را امروز افسانه های ازوپ می خوانیم افسانه هایی است که پلانودوس، راهبی از شهروندان قسطنطنیه، در قرن چهاردهم میلادی فراهم آورده است. این مجموعه که به زبان یونانی و بسیار خشک و سنگین نوشته شده و سرگذشتی از ازوپ نیز در آن آمده است، نخستین بار در سال ۱۴۷۹ به چاپ رسید و تا زمانی دراز تنها مأخذ پذیرفته شده افسانه های ازوپ و زندگینامه او بود. این همان مجموعه ای است که بنمایه و پایه گذار آثار ادبی و هنری زیبایی شد و به دست افسانه سرای نوآوری چون ژان دولافونتن^۱ روحی تازه یافت. این اثر در دسترس نویسندگانی نیز قرار گرفت که به هنرمندی لافونتن نبودند، ولی ارزشها و آموزشهای اخلاقی افسانه های ازوپ را از راه ترجمه و اقتباس و تقلید، فزون از شمار برای کودکان و حتی بزرگسالان در سراسر اروپا و سپس در جهان گسترش دادند. همین آثار بودند که شکل تازه ای از فابل (Fable) را در ادبیات امروزی پایه گذاشتند.

* Jean de La Fontaine شاعر نامدار فرانسوی است که در سال ۱۶۲۱ به دنیا آمد و در ۱۶۹۵

درگذشت. شاهکار او ۲۳۰ افسانه به شعر است که گفته اند بیشتر آنها بر پایه افسانه های ازوپ

سروده شده است.

قابل افسانه یا داستان کوتاه پندآموزی است به شعریا به نثر که اغلب قهرمانان آن جانوران یا اشیای بیجان هستند. مجموعه فابل‌های هندی پنچجنترا^۵ — که نزدیک به ۱۷۰۰ سال از تألیف آن می‌گذرد و بنمایه کتاب گلبله و دمنه^۶ است — و فابل‌های ازوپ قدیمترین فابل‌ها هستند.

گذشته از لافونتن در فرانسه، کریستین گیلرت (Christian Gellert) و گوتهلد لیسینگ (Gotthold Lessing) در آلمان، و ایوان کریلوف (Ivan Krylov) در روسیه نیز افسانه منظوم را، که بار بیان و رفتار آدمیان و هجوها و طنزهای اجتماعی و سیاسی را بردوش می‌کشند، به دنیای ادب عرضه داشته‌اند.

هریک از افسانه‌های ازوپ با پندی ساده و روشن پایان می‌پذیرد. کسی نمی‌داند که این پندها در چه زمانی به این افسانه‌ها افزوده شده‌اند، ولی پیداست که گردآوری این افسانه‌ها و نوشته‌هایی که به ازوپ نسبت داده شده‌اند به قصدی آموزشی به کار می‌رفته است و به همین سبب پندآمیز بودن آنها ضرورت یافته است. دانش آموزان، در زمان ازوپ و پس از او، از این افسانه‌ها به عنوان موضوعهایی برای انشا نوشتن و تمرین فن بیان و سخنوری استفاده می‌کردند و سخنوران از آنها برای نکته و پندی که مناسبتر با قصدشان بود سود می‌جستند.

افسانه‌ها ساده‌اند و روان و گیرا. آهنگ آنها غیر روشنفکرانه است و به زبان مردم کوچه و بازار. هر افسانه به عنوان نمونه‌ای از ادب عوام با ارزش است، نه تنها به سبب موضوع آن. هر یک از این افسانه‌ها، گذشته از اینکه خود داستانی است کامل، نگاهی است عمیق در طبیعت انسان و بیشتر آنها بیانی به طور کلی آتشی دارد، یعنی اثری است آمیخته با طنز و خرد و حکمت، به صورتی فشرده و کوتاه همراه با نکته یا

۵ گلبله و دمنه نام دو شغال قهرمان افسانه‌های کتابی است که نصرالله منشی در حدود سال ۵۳۹ هجری قمری از روی ترجمه عربی کتاب عبدالله بن مقفع به فارسی بازو پس کرده است. بخش عمده این کتاب از افسانه‌های کتاب پنچجنترا (در زبان سانسکریت «پنج باب، یا پنج کتاب») گرفته شده است، و کتاب هندی دیگری به نام مهاباراتا که برزویه، طبیب انوشروان پادشاه ساسانی، در حدود ۱۴۰۰ سال پیش از زبان هندی به زبان پهلوی برگردانده بود، و چند مجموعه دیگر. این کتاب به بسیاری از زبانهای دیگر ترجمه شده است و گفته‌اند که بعضی از افسانه‌های لافونتن برداشتی است از افسانه‌های این کتاب.

پندی روشن و صریح، و این بیان در آن زمان از ویژگیهای ادبیات و هنریونانیان بوده است. یکی از معیارهای شناختن افسانه‌های ازوپ توجه به این ویژگیهاست، زیرا پس از ازوپ، در بازنویسی افسانه‌های او تغییرهایی پدید آمده است. گاهی آنها را مختصرتر و گاهی مفصلتر کرده‌اند. افسانه‌هایی را هم که به او نسبت داده‌اند بیش و کم از همین راه می‌توان بازشناخت.

بیشتر افسانه‌های ازوپ دربارهٔ جانوران است. چند افسانه‌ای نیز دربارهٔ گیاهان یا پدیده‌های طبیعی، چون باد و خورشید و رود و دریا، در میان آنها یافت می‌شود. خدایان یونانیان و یا آدمیان نیز موضوع چند افسانه‌اند.

□

اینکه مردی به نام ازوپ در این جهان می‌زیسته است یا نمی‌زیسته است، چندان اهمیتی ندارد. اینکه همهٔ این افسانه‌ها از خود ازوپ است یا از مردم سرزمینهای دیگر بازهم بی‌اهمیت است. آنچه برای کودکان روزگار ما اهمیت دارد این است که کسی که نامش ازوپ بوده است یا نبوده است چنین افسانه‌هایی، که هریک در نوع خود شاهکاری است، به یادگار گذاشته است. شاید ارزش همین شاهکارهاست که ما را بر آن می‌دارد که دوست می‌داریم باور کنیم که برده‌ای هوشمند به نام ازوپ در ۲۶۰۰ سال پیش در این جهان می‌زیسته است، در دوران بردگی خود را از برده‌داران و زورمندان و ستمگران رنج فراوان برده است، رفتار بسیاری از آدمیان زورگو و زورپذیر را نپسندیده است، و به افسانه‌پردازی روی آورده است تا فریاد درد و رنجش را در اشاره‌ها و استعاره‌های پراز طنز به گوش همگان برساند. تا جهان باقی است و ستمگر و ستمدیده‌ای، این افسانه‌ها جاودانه خواهند ماند.

افسانه‌های ازوپ در شعر شاعران ایرانی

بعضی از شاعران ایرانی از راه دست‌یافتن به بازپرداخت افسانه‌هایی از ازوپ که لافونتن، شاعر فرانسوی، آنها را به نظم درآورده است، یا ترجمهٔ این افسانه‌ها به زبانهای دیگر، از جمله فارسی، برخی از این افسانه‌ها را به فارسی برگردانده‌اند. سه نمونهٔ زیر آثاری است از ایرج میرزا و حبیب یغمایی که براساس افسانه‌های ازوپ سروده شده است:

شیر و موش

بود شیری به بیشه ای خفته
آن قدر دُور شیر بازی کرد
آن قدر گوش شیر گاز گرفت
تا که از خواب شیر شد بیدار
دست برد و گرفت کله موش
خواست در زیر پنجه لِه کُندش
گفت: ای موش لوس یک قازی

موشکی کرد خوابش آشفته
در سر دوشش اسب تازی کرد
گه رها کرد و گاه باز گرفت
متغیر ز موش بد رفتار
شد گرفتار موش باز گوش
به هوا برده بر زمین زَنَدش
بادم شیر می کنی بازی!

موش بیچاره در هراس افتاد
که: تو شاه و حوشی و من موش
شیر باید به شیر پنجه کُند
تو بزرگتی و من خطاکارم
شیر از این لابه رحم حاصل کرد
اتفاقاً سه چار روز دیگر
از پی صید گرگ، یک صیاد
دام صیاد گیر شیر افتاد
موش، چون حال شیر را دریافت
بندها را جویید با دندان

گریه کرد و به التماس افتاد
موش هیچ است پیش شاه و حوش
موش را نیز گریه رنجه کند
از تو اُمید مغفرت دارم.
پنجه وا کرد و موش را ول کرد.
شیر را آمد این بلا بر سر
در همان حُل و حوش دام نهاد
عوض گرگ شیر گیر افتاد
از برای خلاص او بشتافت
تا که در بُرد شیر از آنجا جان.

این حکایت که خوشتر از قند است
اولاً، گرنیسی قوی بازو،
ثانیاً، عفواً از خطا خوب است
ثالثاً، با سپاس باید بود
رابعاً، هر که نیک یا بد کرد
خامساً، خلق را حقیر مگیر
شیر، چون موش را رهایی داد،
در جهان، موشک ضعیف حقیر

حاوی چند نکته ازیند است:
با قویتر ز خود ستیزه مجو!
از بزرگان گذشت مطلوب است.
قدر نیکی شناس باید بود.
بد به خود کرد و نیک با خود کرد.
که گهی سودها ببری ز حقیر.
خود رها شد ز پنجه صیاد.
می شود مایه خلاصی شیر.
ایرج میرزا

کلاغ و روباه

کلاغی به شاخی شده جای گیر
یکی رو بهی بوی طعمه شنید
بگفتا: سلام، ای کلاغ قشنگ
اگر راستی بود آوای تو
در این جنگل آندرسَمند رُبدی
به منقار بگرفته قدری پنیر
به پیش آمد و مدح او برگزید
که آبی مرا در نظر شوخ و شنگ
به مانند پَرهای زیبای تو،
بر این مرغها جمله سرور بُدی.

ز تعریف روباه شد زاغ شاد
به آواز کردن دهان برگشود
بگفتا که: ای زاغ، این را بدان
خورد نعمت از دولت آن کسی
چنان چون به چَرَبی نطق و بیان
ز شادی نیاورد خود را به یاد
شکارش بیفتاد و روبه رُبود.
که هر کس بُود چَرَب و شیرین زبان
که برگفت او گوش دارد بسی
گرفتم پنیرِ تورا از دهان!
ایرج میرزا

روباه و زاغ

زاغکی قالبِ پنیری دید
بر درختی نشست در راهی
به دهن برگرفت و زود پرید
که از آن می گذشت روباهی.

روباه بُرقرب و حیلَت ساز
گفت: به به چقدر زیبایی!
پرو بالت سیاه رنگ و قشنگ
گر خوش آواز بودی و خوشخوان
رفت پای درخت و کرد آواز
چه سری، چه دمی، عجب پایی!
نیست بالا تر از سیاهی رنگ!
نُبدی بهتر از تو در مرغان!

زاغ می خواست قارقار کُند
طعمه افتاد، چون دهان بگشود،
تا که آوازش آشکار کند
رو بهک جَست و طعمه را بُرُبود.
حبیب یغمایی

ازوپ و لقمان حکیم

اگر پس از ۲۶۰۰ سال هنوز پژوهشگران مغرب زمین در این تردیدند که آیا زمانی کسی به نام ازوپ در این جهان می زیسته است یا نمی زیسته است، دراینکه لقمان حکیم در این جهان زندگی می کرده است کمترین تردیدی نیست. تنها تردید یکسانیهای است که بعضی از پژوهشگران در چهره ظاهری و برخی از رویدادهای زندگی این دو حکیم برمی شمارند و در نوشته هایشان راه یافته است.

در قرآن مجید سوره ای داریم به نام لقمان. در این سوره از مردی حکیم، به نام لقمان، یاد می شود و حکمت او، که بخششی است از سوی خداوند یکتا، و پندها و اندرزهایی که لقمان به پسر خویش می دهد. حکمت او آگاهی بر حقیقت چیزهایی است که خداوند دانستن و به کار بستن آنها را برای رستگاری انسان سودمند دانسته است. در این سوره، لقمان به فرزند خویش پند می دهد که برای خداوند شریکی نبیندیشد، بداند که خداوند از کمترین و پنهانی ترین گناه بندگان خویش آگاه است و در برابر حتی کمترین کار ناپسند در قیامت جزایی هست، در سختیها شکیبنا باشد، در برابر مردمان فروتنی پیشه کند، و در رفتار و گفتار به خود نبالد و میانه رو باشد و از خودپسندی پرهیزد.

در تاریخ و ادبیات مردمان عرب و ایرانی به نام چند لقمان برمی خوریم، ولی لقمانی که در قرآن مجید از او یاد می شود، همان کسی است که برخی از نویسندگان او را با ازوپ یکی دانسته اند و به نام لقمان حکیم شهرت یافته است.

گروهی از پژوهشگران اعتقاد دارند که آنچه را غربیان درباره زندگانی ازوپ نوشته اند همانهاست که در نوشته های نویسندگان اسلامی آمده است. این گروه بر این نکته تأکید دارند که بیشتر آنچه پلانودس در قرن چهاردهم میلادی در کتاب زندگی ازوپ نوشته است از نوشته های نویسندگان مشرق زمین درباره لقمان مایه گرفته است. گفته اند که این راهب، که نخستین زندگینامه ازوپ را نوشته است، بر این عقیده بوده است که ازوپ و لقمان حکیم یک شخصیت بوده اند، زیرا هردو روزگاری را در بردگی گذرانده اند و یکسانیهای در داستان زندگانی و افسانه ها و قصه هایی که از آنها برجای مانده است دیده می شود.

گروهی دیگر از پژوهشگران اعتقاد دارند که ترجمه شدن زندگینامه ازوپ و افسانه‌های او به زبان عربی و زبانهای دیگر و شوق یکی دانستن ازوپ و لقمان حکیم، برخی از نویسندگان و پژوهشگران را برآن داشته است که داستانها و افسانه‌های زندگی این دو و لقمانهای دیگر را درهم آمیزند و از لقمان حکیم چهره‌ای به دست دهند که پاره‌های زندگینامه او را در سرگذشت کسان دیگر، به ویژه ازوپ، بازمی‌خوانیم و در افسانه‌ها و پندهای حکمت‌آمیز هردو یکسانیهایی می‌یابیم.

همین نوشته‌ها سبب شده است که لقمان حکیم، چون ازوپ، در ادبیات مشرق‌زمین و مغرب‌زمین شخصیتی افسانه‌ای داشته باشد و بسیاری از ویژگیهای شخصی و زندگانی اجتماعی او همانها باشد که درباره ازوپ می‌خوانیم. نوشته‌اند که لقمان در سال دهم فرمانروایی داوود — که از سال ۱۰۱۲ تا ۹۷۲ پیش از میلاد مسیح پادشاه بنی اسرائیل بود — یعنی در حدود ۳۰۰۰ سال پیش، به دنیا آمد.

نوشته‌اند که لقمان خواهرزاده یا پسرخاله آتوب، پیامبر بنی اسرائیل، بود و در نوبه، بخشی از کشور سودان امروزی، زاده شد. بعضی هم او را برده‌ای حبشی یا مصری خوانده‌اند.

نوشته‌اند که لقمان در کودکی به اسارت برده‌داران درآمد و چندی بنده خواجه‌ای بدخوی و ستمگر از بنی اسرائیل بود و از راه گردآوری هیزم، شبانی گوسفندان، نجاری، و خیاطی روزگار می‌گذراند.

نوشته‌اند که در دوازدهمین سال پادشاهی داوود خداوند به لقمان حکمت بخشید و لقمان، به سبب فرزاندگی، از بندگی رها شد و آزادی یافت، و سی سال شاگرد و وزیر داوود بود. گروهی هم نوشته‌اند که قاضی بنی اسرائیل بوده است.

بیشتر او را سیاه‌چهره، زشت، با لبهایی کلفت و آویخته، بینی بدنما، و پاهای دراز دانسته‌اند.

نوشته‌اند که لقمان در شهر رمله، از شهرهای فلسطین، چشم از جهان فرو بست و آرامگاه او را میان مسجد رمله و بازار امروزی دانند.

لقمان را در دوره جاهلیت عرب، یعنی دوران پیش از اسلام، یکی از کهنسالترین مردمان دانسته‌اند. در برخی از کتابهای اسلامی او را پس از خضر، پیامبر

همیشه زنده، دومین تن از کهنسالان خوانده اند. نوشته اند که لقمان از خداوند عمری دراز آرزو کرد و خداوند به او عمری برابر با عمر هفت کرکس بخشید. هر کرکس هشتاد سال می زیست و هفتمین کرکس او لبّد نام داشت. بامرگ لبّد، لقمان نیز در پانصد و شصت سالگی درگذشت. برخی نیز عمر هر کرکس را پانصد سال نوشته اند و براین اساس گفته اند که لقمان در سه هزار و پانصدمین سال زندگی خود چشم از جهان فرو بسته است.

□

از آنچه درباره لقمان نوشته اند چنین برمی آید که عربهای دوران جاهلیت لقمان را دومین تن از کهنسالان، بیشتر مسلمانان حکیم و پندآموز و برخی پیامبر می دانسته اند. تنها از حدود قرن ششم هجری، یعنی نزدیک به هشتصد سال است که گروهی از نویسندگان و پژوهشگران لقمان را حکیمی افسانه پرداز خوانده اند و افسانه هایی، همانند افسانه های ازوپ، از او در کتابها آورده اند. بیشتر از همین زمان است که ازوپ و لقمان حکیم را در بسیاری از ویژگیهای شخصی و زندگانی اجتماعی و سخنهایشان بایکدیگر درآمیخته اند. هر دو را سیاه چهره و زشت، حبشی، برده، آزاد شده از بردگی به سبب فرزایگی، همنشین و مشاور دولتمردان، معلم اخلاق از راه افسانه پردازی و گفتن پندهای کوتاه — که هریک یادآور داستان یا افسانه ای است — دانسته اند. براین اساس، در غرب و شرق، یک شخصیت با دو نام آفریده شده است که گویی در آن زمانه هم «چون ندیدند حقیقت، ره افسانه زدند.»

□

داستانهایی از دوران بردگی ازوپ در کتابها می خوانیم که با داستانهایی که از دوران بردگی لقمان در کتابها آمده است بُنمایه ای یکسان دارند. سه داستان زیر نمونه هایی از داستانهای مشترکی است که هم به ازوپ نسبت داده شده اند و هم به لقمان حکیم:

دل و زبان

روزی خواجه لقمان از او خواست که گوسفندی بکشد و بهترین اعضای آن را برایش بیاورد. لقمان گوسفند را کشت و دل و زبان آن را پیش خواجه برد. چند روز بعد، باز هم خواجه لقمان از او خواست که گوسفندی بکشد و بدترین اعضای آن را برایش بیاورد. لقمان گوسفند را کشت و باز هم دل و زبان آن را پیش خواجه برد.

خواجه تعجب کرد و گفت: چگونه است که این دو هم بهترین هستند و هم بدترین؟

لقمان گفت: اگر دل و زبان پاک باشند، بهترینند، و اگر بلید باشند، بدترین.

[در افسانه های ازوپ فقط سخن از زبان آمده است.]

راستی و درستی

روزی خواجه لقمان او را با غلامان دیگر خویش به باغ فرستاد تا انجیر بچینند و بیاورند. غلامان، در راه، انجیرها را خوردند و چون پیش خواجه آمدند، گفتند که انجیرها را لقمان خورده است. خواجه به لقمان خشمگین شد.

لقمان گفت: دروغ می گویند. خود انجیرها را خورده اند.

خواجه گفت: چگونه می توانی راستی سخن خود را معلوم کنی؟

لقمان گفت: به همه ما آب گرم بخوران و ما را کمی در صحرا بگذار تا قی کنیم. هر کس که از دهانش دانه های انجیر بیرون آمد نادرست است. خواجه همین کار را کرد. آنچه از دهان لقمان بیرون آمد فقط آب بود، و آنچه از دهان غلامان دیگر بیرون آمد دانه های انجیر مخلوط در آب بود.

مستی و هشجاری

روزی خواجه لقمان، در حال مستی، بایکی از قماربازان قمار بازی کرد. شرط بازی این بود که بازنده تمامی آب رودی را که از جلو خانه خواجه لقمان می گذشت بپاشد، یا در عوض هر چه را برنده خواست انجام بدهد.

دراين بازی، خواجه لقمان بازنده شد. برنده از او خواست که يا آب رود را بياشامد، يا بگذارد که چشم او را از کاسه بيرون بياورد، يا تمامی دارایی اش را به او بدهد.

شب، که لقمان بپشته ای هيزم از کوه بازگشت، خواجه خود را سخت اندوهگين ديد و سبب پرسيد. خواجه، که ديگر اثری از مستی دراو نبود، داستان شرطبندی خود را با آن قمار باز برای لقمان بازگو کرد و چاره کار را پرسيد.

لقمان گفت: نگران نباش! بگذار تا فردا بيايد. من جواب او را می دهم و تو را از وفا به عهدي که درمستی بسته ای رها خواهم کرد. روز بعد، برنده به خانه خواجه لقمان رفت و از او خواست تا به عهد خویش وفا کند.

لقمان به او گفت: خواجه ام با تو شرط بسته است که تمامی آب اين رود را بياشامد. آبی که امروز در رود روان است آبی نیست که ديروز در رود روان بود و بر سر آن با تو شرط بسته بود. برو و تمامی آن آب رفته از رود را که به دریا ريخته است باز آور تا خواجه ام بر عهد خویش وفا کند.

برنده گفت: من از عهده چنین کاری بر نمی آيم.

لقمان هم گفت: پس خواجه من هم از عهده شرطی که با تو بسته است بر نمی آيد.

[می گویند: خواجه لقمان آن قدر از فرزانيگی لقمان در رهایی خود از اين دشواری خشنود شد که لقمان را از بردگی آزاد و از مال دنیا بی نیاز کرد.]

پندهای لقمان

همان گونه که گفته شد، هر پند لقمان نیز، چون پندهایی که در پايان افسانه های ازوپ آمده است، یادآور داستان يا افسانه ای است. با اينکه شخصیت های افسانه های ازوپ بیشتر جانورانند، ولی هرافسانه با نکته يا پندی اخلاقی پايان می يابد که درسی است برای زندگی آدميان. با اين همه، پندهای اين دو معلم اخلاق و يژگیهایی همانند دارند: سختی حکمت آميز و کوتاه و آموزنده اند، بحث انگيز و درخور تأمل و انديشيدن. به همین سبب، در ادبيات مشرق زمين و مغرب زمين به صورت

مثَل درآمده اند و کمتر کتابی درسی و اخلاقی می توان یافت که پند و اندرز از این دو در آنها نیامده باشد.

پندهای برخی از افسانه های ازوپ را، به صورت نکته ای در پایان هر افسانه، در این کتاب می خوانید. به بعضی از پندهای لقمان حکیم هم که در زیر می آید توجه کنید، و یژگیهای همانند آنها را در می یابید:

- لقمان را گفتند: «حکمت از که آموختی؟» گفت: «از نابینایان، که تا جایی را نبینند، قدم ننهند.»

[گلستان سعدی]

- لقمان را گفتند: «ادب از که آموختی؟» گفت: «از بی ادبان، که هر چه در نظر ناپسند آمد، از فعل آن پرهیز کردم.»

[گلستان سعدی: ۱]

- لقمان گوید: چهارصد هزار کلمه در حکمت جمع کردم و چهار از آن برگزیدم. دو بیاید دانست و یاد داشت، و دو فراموش باید کرد. بدی که مردم با تو کنند و نیکی که تو با مردم کنی فراموش باید کرد. و خدا را باید یاد داشت و مرگ را باید یاد داشت.

[تاریخ گزیده، حُمَةُ اللَّهِ مُستوفی]

- لقمان گوید: احمق، اگر چه صاحب جمال باشد، با او صحبت نباید داشت که شمشیر، اگر چه خوب رخسار است، زشت که ردا را است.

[تاریخ گزیده]

- لقمان گوید: صحبت عالِم مرده جاهل را زنده گرداند، چنان که باران زمین پژمرده را.

[تاریخ گزیده]

- لقمان گوید: دانا چون چراغ است. هر که براو بگذرد از او نور گیرد.

[تاریخ گزیده]

- لقمان گوید: هر که را گفتار و کردار موافق نباشد، عقل وی اورا نکوهش کند.

[تاریخ گزیده]

- لقمان گوید: خوشخوی خویش بیگانگان باشد، و بدخوی بیگانه خویشان.

[تاریخ گزیده]

- از لقمان پرسیدند: «چيست که فايده آن همه را رسد؟» گفت: «نيستي بدان.»

[تاریخ گزیده]

- لقمان گوید: هیچ مالی چون تندرستی نیست و هیچ نعمتی چون خوشدلی نه.

[تفسیر کبیر، مُلَاقَتُ اللَّهِ کاشانی]

- لقمان به پسر خویش گفت: دنیا دریایی ژرف است و مردمان بسیار در آن هلاک شده اند. پس، ایمان به خدا را کشتی این دریا کن، و پرهیزگاری را توشه راه. اگر از آن نجات یابی، رحمت خداست، و اگر هلاک شوی، به سبب گناهان توست.

[تفسیر کبیر]

- گفته اند که مردی به لقمان خیره شده بود. لقمان گفت: اگر می بینی که هر دلب من سیّبر است، از آن کلام لطیف و نازک بیرون می آید. اگر می بینی که گونه من سیاه است، دل من سفید است.

[تفسیر]

یادداشتها

□ نمایشنامهٔ مرد و غول جنگل که در صفحه ۳۴ کتاب آمده است، براساس افسانهٔ مرد و ساتیر (Satyr) باز پرداخت شده است. ساتیر از نیمه خدایان جنگلی در افسانه‌های یونان باستان است که به صورت پیرمردی پرمو، کوچک اندام، با گوشها و شاخهای بز تصویر می‌شده است و نمادی حاصلخیزی و خوشگذرانی بوده است. افسانه نیز با شرابخواری آغاز می‌شود، که چون درخور فهم و مناسب برای کودکان نیست، تغییر داده شده است.

□ نمایشنامهٔ کلاغ و رهگذر که در صفحه ۸۱ کتاب آمده است، براساس افسانهٔ کلاغ و مرکوری (Mercury) باز پرداخت شده است. در افسانه، به جای رهگذر اول، مرکوری و به جای رهگذر دوم، آپولو (Apollo) آمده است.

مرکوری از خدایان افسانه‌ای یونان باستان است که بیشتر به صورت جوانی چابک و نیرومند و برهنه تصویر می‌شده است. تندیس امروزی مرکوری، که او را در حال پرتاب کردن دیسک نشان می‌دهد، در تالارها و میدانهای ورزشی دیده می‌شود. یونانیان باستان مرکوری را نمادی نگرهبانی از محصول و افزایش فراوانی آن، نیروی باروری، پشتیبان پناهندگان و یاور ورزشکاران می‌دانست.

آپولو از خدایان افسانه‌ای یونان باستان است که بیشتر به صورت جوانی نیرومند و برهنه با تیروکمانی در دست تصویر می‌شده است و نمادی مجازات، کمک و درمان و دور کردن بلاها، و خدای نور و خورشید، شعر و موسیقی و نگهبان جانوران بوده است.

چون این هردو درخور فهم کودکان نیست، تغییر داده شده است.

□ نمایشنامهٔ طاووس و مَترَسک که در صفحه ۱۴۶ کتاب آمده است، براساس افسانهٔ طاووس و ژونو (Juno) باز پرداخت شده است. ژونو، در افسانه‌های یونان باستان، یکی از الاهیگان است. او را خواهر و همسر ژوپیتر (Jupiter) یا زئوس (Zeus)، بزرگترین خدای افسانه‌ای یونان باستان می‌دانستند. چون درخور فهم کودکان نیست، تغییر داده شده است.

- نمایشنامه هیزمشکن و پیرجنگلی که در صفحه ۱۷۷ کتاب آمده است، براساس افسانه هیزمشکن و مرکوری (Mercury) باز پرداخت شده است. مرکوری (یا هرمس Hermes)، همان طور که پیش از این گفته شد، از خدایان بزرگ در افسانه های یونان باستان است. اورا نماد یابوری مردمان در بازرگانی و سفر و دزدگی نیز می دانستند. چون در خورفهم کودکان نیست، تغییر داده شده است.
- نقاشیهای صفحه های ۱۳ و ۳۳ و ۳۵ و ۱۰۵ و ۱۱۶ و ۱۲۹ و ۱۳۴ و ۱۷۲ و ۲۲۶ و ۲۳۱ و ۲۳۲ و ۲۳۳ و ۲۳۴ و ۲۳۵ باز پرداختی است از نقاشیهای آرتور رکهام (Arthur Rackham) هنرمند انگلیسی، و برگرفته شده از کتاب افسانه های ازوپ (Aesop's Fables) چاپ ۱۹۷۹، انگلستان.
- نقاشیهای صفحه های ۷۹ و ۱۰۱ باز پرداختی است از نقاشیهای کتاب افسانه های ازوپ (کتاب دوم)، از انتشارات Ladybird برای کودکان، چاپ ۱۹۷۸، انگلستان.
- نقاشی صفحه ۹۴ باز پرداختی است از نقاشی این افسانه در جلد اول The World Book Encyclopedia، چاپ ۱۹۶۸، امریکا.
- هشت نمایشنامه از این کتاب (ملخ و جغد، کلاغ و روباه، راهپیمایان و خرس، باد و خورشید، روباه و شیربیر، چوپان و گرگ، شیر و موش، گرگها و گوسفندها) در سالهای ۱۳۵۸ و ۱۳۵۹ در شماره های ۷ و ۸ و ۹ مجله دانش آموز، از انتشارات وزارت آموزش و پرورش، چاپ شده است.

کتابنامه

برای تهیه این کتاب از کتابهای زیر نیز استفاده شده است :

1) *Aesop*

تألیف Albert Cullum ، چاپ ۱۹۷۲ ، امریکا

2) *Aesop's Fables*

ترجمه V.S. Vernon Jones ، چاپ ۱۹۷۹ ، انگلستان

3) *Fables and Fabulists*

نوشته Thomas Newbigging ، چاپ ۱۹۷۱ ، امریکا

4) *The Junior Encyclopaedia*

5) *The World Book Encyclopedia*

6) *The New Book of Knowledge*

7) *The Encyclopedia Americana*

8) *The Encyclopedia Britanica*

۹) دایرةالمعارف فارسی ، به سرپرستی غلامحسین مصاحب

۱۰) تاریخ تمدن ، تألیف ویل دورانت (Will Durant) ،

جلدهای اول و چهارم

۱۱) تفسیر کبیر ، تألیف ملا فتح الله کاشانی

۱۲) حجة التفاسیر و بلاغ الاکسیر ، تألیف سید عبدالحجة بلاغی

۱۳) سیر حکمت در اروپا ، تألیف محمد علی فروغی

۱۴) لغتنامه ، تألیف علی اکبر دهخدا

۱۵) امثال و حکم ، تألیف علی اکبر دهخدا

صفحه

| | |
|----|----------------------------------|
| ۵ | ازوپ در کلاس درس |
| ۷ | نمایشنامه‌هایی برای دو دانش‌آموز |
| ۹ | طاووس و دُرنا |
| ۱۲ | گرگ و بُزِ کوهی |
| ۱۵ | موش و گاو |
| ۱۸ | مَلخ و جُغد |
| ۲۲ | گرگ و سگ |
| ۲۵ | شیر و گاو میش |
| ۲۸ | دو قورباغه |
| ۳۱ | کلاغ و روباه |
| ۳۴ | مرد و غولِ جنگل |
| ۳۷ | گرگ و بُره |

صفحه

| | | |
|----|----------------------------------|------|
| ۴۰ | پسرک و فندُق | ۷۲ |
| ۴۳ | کَک و گاو | ۷۳ |
| ۴۶ | خر و گرگ | ۷۴ |
| ۴۹ | گُراز و روباه | ۸۰ |
| ۵۱ | عُقاب و شاهین | ۱۱۱ |
| ۵۴ | رَهگذرانِ ساحل | ۵۱۲ |
| ۵۷ | نمایشنامه‌هایی برای سه دانش‌آموز | ۵۷۱ |
| ۵۹ | شیر و دُلفین | ۸۱۱ |
| ۶۲ | مرغ ماهیخوار | ۶۶۱ |
| ۶۵ | مار و عُقاب | ۹۶۱ |
| ۶۸ | اسب و خر | ۱۱۶۱ |
| ۷۱ | خر بازیگوش | ۱۲۶۱ |
| ۷۴ | شنا در رود | ۱۲۹۱ |
| ۷۷ | راهپیمایان و خرس | ۲۹۱ |
| ۸۱ | کلاغ و رَهگذر | ۳۵۱ |
| ۸۵ | شیر و گرگ و روباه | ۶۵۱ |
| ۸۹ | سگ و خروس و روباه | ۸۵۱ |
| ۹۳ | غازی که تخم طلا می‌گذاشت | ۶۹۳ |

صفحه

| | |
|-----|------------------------------------|
| ۹۷ | گربه و میمون |
| ۱۰۰ | کبوتر و مورچه |
| ۱۰۳ | باد و خورشید |
| ۱۰۸ | موش و قورباغه |
| ۱۱۱ | خرگوش و لاکپشت |
| ۱۱۵ | موش شهری و موش روستایی |
| ۱۲۰ | خر و خروس و شیر |
| ۱۲۳ | خسین |
| ۱۲۸ | پشه و شیر |
| ۱۳۲ | شیر و روباه و گرگ |
| ۱۳۶ | خرچنگ و روباه |
| ۱۳۹ | نمایشنامه‌هایی برای چهار دانش‌آموز |
| ۱۴۱ | بلدرچین و جوجه‌هایش |
| ۱۴۶ | طاووس و مترسک |
| ۱۵۰ | خرگوش و شیر |
| ۱۵۳ | سگها و پوستها |
| ۱۵۸ | مادر و گرگ |
| ۱۶۲ | گاو و قورباغه |

صفحه

۱۶۶ بز و خر

۱۷۰ گرگ و مرغ ماهیخوار

۱۷۴ سگها و روباه

۱۷۷ هیزِ مشکن و پیرِ جنگلی

۱۸۴ سهمِ شیر

۱۸۹ روباه و شیرِ پیر

۱۹۳ چوپان و گرگ

۱۹۷ نمایشنامه‌هایی برای پنج دانش‌آموز

۱۹۹ شورایِ موشها

۲۰۴ برزگر و لکَلک

۲۰۸ شیر و موش

۲۱۴ قاطرها و دُردها

۲۱۸ رَهگذران و کیسه پول

۲۲۲ روباه و گربه

۲۲۵ خر در پوست شیر

۲۲۹ نمایشنامه‌هایی برای شش دانش‌آموز

۲۳۱ آسیابان و پسر و خرش

شاهین و کبوتر

گرگها و گوسفندها

روباهی که دُمش را از دست داد

گوزنِ بیمار

دختر شیر فروش

گَفَاشی که پِزِشک شد

گمانگیر و شیر گوهی

سخنی با بزرگترها

در بارهٔ این کتاب

راههای بهره‌گیری از این کتاب

ازوپ که بود؟

بردهٔ افسانه‌پرداز

افسانه‌های ازوپ

افسانه‌های ازوپ در شعر شاعران ایرانی

ازوپ و لقمان حکیم

پندهای لقمان

یادداشتها

کتابنامه





کتابخانه ملی

کتابخانه کودکان

۴۶۲

۳۱

در پهنه گسترده ادبیات کودکان و نوجوانان کشور
پرداخته شده است، نیاز به نمایشنامه و تئاتر برای فرزندان
است.

زندگی مجموعه‌ای است از اندیشه‌ها و حرکتهای و سخنها. کودکان و نوجوانان
این همه را یکجا می‌آموزد. تئاتر در پرورش شخصیت کودکان و بارآوردن او
برای زندگی تأثیری فراوان دارد و می‌بایست در متن برنامه درسی و پرورش و
آموزش کودکان حائلی بس ارزشمند داشته باشد.

۶۶ نمایشنامه این کتاب با توجه به نیازهای کودکان و اهمیت بهره‌گیری از
تئاتر در خانه و مدرسه پدید آمده است. نمایه آنها افسانه‌های اروپا، افسانه‌پرداز
۲۶۰۰ سال پیش یونان باستان بوده است. بیشتر این افسانه‌ها درباره جانوران
است. این جانوران، مانند اسبها، مکر می‌کنند و حرف می‌زنند. اروپا
در این افسانه‌های پراز طنز و نکته‌های پندآموز به مردم و دولت‌ها درس می‌دهد.
یونان درس زندگی و راه و رسم کشورداری می‌آموزد.



بها چهل تومان