

خدا جون سلام به روی ماهت...

داستان‌های نه‌چندان غیرممکن شهربازی ماه



ناسترخیلی متفاوت کتاب‌های کودک و نوجوان!

داستان‌های نه‌چندان غیرممکن

تئوریازکاماه

فیلیپ ریو تصویرگر: سارا مک‌ایتایر مترجم: نیلوفر عزیزپور

سرشناسه: ریو، فیلیپ، ۱۹۶۶ - م.

Reeve, Philip

عنوان و نام پدیدآور: شهرزادی ماه / نویسنده: فیلیپ ریو؛ تصویرگر: سارا مک‌ایننتایر؛ مترجم: نیلوفر عزیزپور، مشخصات نشر: تهران: نشر پرتقال، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری: ۲۲۸ ص: ۲۱/۵×۱۴/۵ س.م.
فروست: داستان‌های نه‌چندان غیرممکن.
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۴۶۲-۸۹۱-۴

وضعیت فهرست‌نویسی: فیبا

یادداشت: عنوان اصلی: Jinks & O'Hare funfair repair, 2017.

موضوع: داستان‌های کودکان (انگلیسی) -- قرن ۲۰ م.

موضوع: Children's stories, English -- 20th century

شناسای افزود: مک‌ایننتایر، سارا، تصویرگر

شناسای افزود: McIntyre, Sarah

شناسای افزود: عزیزپور، نیلوفر، ۱۳۶۶، مترجم

رده‌بندی کنگره: PZ7

رده‌بندی دیویی: ۸۲۳/۹۱۴ [ج]

شماره‌ی کتاب‌شناسی ملی: ۶۱۱۰۸۹

۷۱۴۷۹۰۱



انتشارات پرتقال

داستان‌های نه‌چندان غیرممکن: شهرزادی ماه

نویسنده: فیلیپ ریو

تصویرگر: سارا مک‌ایننتایر

مترجم: نیلوفر عزیزپور

ناظر محتوایی: آزاده کامیار

ویراستار ادبی: مانا عسگری

ویراستار فنی: فاطمه صادقیان - مریم فرزانه

طراح جلد نسخه‌ی فارسی: محدثه علیزاده

آماده‌سازی و صفحه‌آرایی: آتلیه‌ی پرتقال / مینا فیضی - زهرا گنجی - شهرزاد شاه‌حسینی

مشاور فنی چاپ: حسن مستقیم

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۴۶۲-۸۹۱-۴

نوبت چاپ: اول - ۹۹

تیراژ: ۱۰۰۰ نسخه

لیتوگرافی و چاپ: پرسیکا

صحافی: مهرگان

قیمت: ۴۲۰۰۰ تومان



۳۰۰۰۶۳۵۶۴



۰۲۱-۶۳۵۶۴



www.porteghaal.com



kids@porteghaal.com

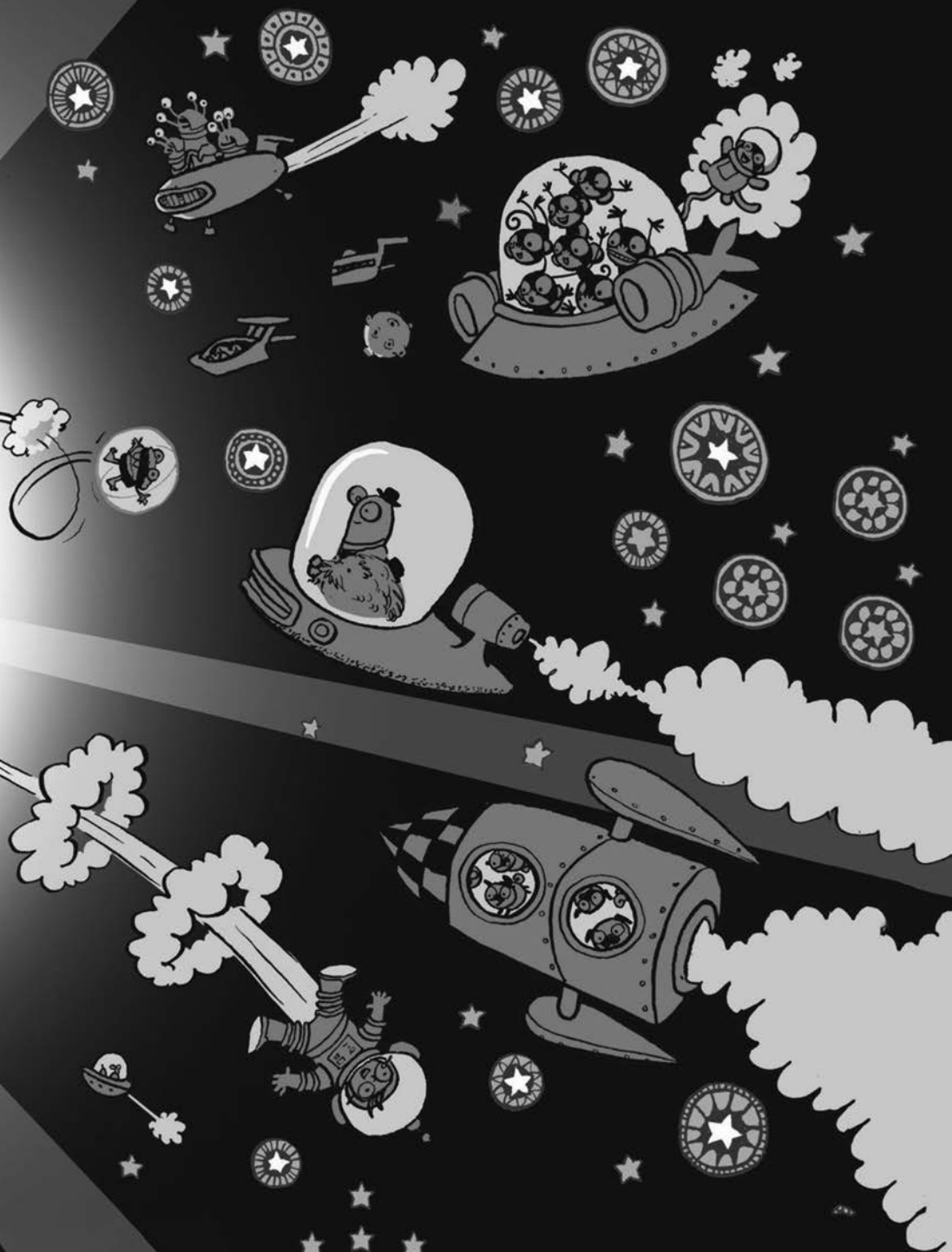


JINKS & O'HARE FUNFAIR REPAIR
(A Not-So-Impossible Tale series)

Copyright © Philip Reeve (text) 2016
Copyright © Sarah McIntyre (illustrations) 2016

Published by Oxford University Press (OUP),
a department of the University of Oxford

بر اساس قوانین بین‌المللی، حق انحصاری انتشار (Copyright)
کتاب JINKS & O'HARE FUNFAIR REPAIR
(A Not-So-Impossible Tale series)
به زبان فارسی در سراسر دنیا متعلق به نشر پرتقال است.



برای ایلیسا



برای یاستین

پارک عالم تفکرات
مجموعه‌ای خوب و عجیب و غریب
که همیشه برای کارهای قابل
توجه و یادگاری‌ها آماده...
۹۹۹۹۹۹۹۹
۹۹۹۹۹۹۹۹



برای همهٔ کودکان کار
ن ۰ ۴





امیلی تقریباً در هر سروصدایی خوابش می‌برد، اما سکوت بیدارش می‌کرد. چون او در شهربازی ماه زندگی می‌کرد و آنجا هم معمولاً حسابی شلوغ بود.

شهربازی ماه بلندترین سرسره‌ی مارییچ، طولانی‌ترین ترن‌هوایی، خفن‌ترین ترامپولین، ترسناک‌ترین تونل وحشت و خوشمزه‌ترین پشمک را در کل کهکشان داشت. هر شب که امیلی می‌رفت تا در اتاقش، بالای دفتر اشیای گمشده بخوابد، هیاهوی شادی و هیجان را از بیرون می‌شنید. وقتی مردم از بالای سرسره‌ی مارییچ می‌چرخیدند و پایین می‌آمدند، کلی صدای یوهووووو! می‌آمد.

تازه وقتی سوار ترن هوایی بودند، صدای وایای! بیشتر هم بود. وقتی هم آهنگ تونل وحشت را می زدند، صدای یوووووهوووووووووو! می آمد. صدای ووینگ از روی ترامپولین می آمد. از این طرف و آن طرف هم صدای بقیه ی بازی ها می پیچید؛ وییییژژژ، دانگ، بیلینگ، دونگ. (دستگاه پشمک زنی خیلی سروصدا نداشت، اما امیلی بوی آن را حس می کرد. بوی شیرین شکر داغ از لای پنجره اش به داخل می خزید و وارد رؤیایش می شد.)

امیلی عاشق هیاهوی شهر بازی بود. این سروصداها برایش مثل لالایی ای بود که هر شب او را آرام به خواب می برد. صبح روز بعد که از خواب بیدار می شد، هیچ صدایی نمی آمد جز صدای سوت پاکبانی که بلیت های پاره و پوست های شکلات را از روی زمین چمن بین وسایل بازی جمع می کرد. دستگاهها خاموش بودند و شهر بازی ماه برای مهمان های جدید، و روز و شبی پر از فریاد شادی آماده می شد.

بیشتر اهالی شهر بازی ماه در خانه های کوچکی کنار وسایلی که مسئولشان بودند زندگی می کردند، اما امیلی همیشه توی دفتر اشیای گمشده زندگی کرده بود. تقریباً ده

سال قبل‌تر، شبی، یکی از مهمان‌های حسابی
هیجان‌زده، تخم آبی کم‌رنگ بزرگی روی پیچ
قطار مرگ، یکی از بزرگ‌ترین ترن‌های هوایی
شهربازی ماه، گذاشته بود. صبح فردای آن
روز دو تعمیرکار سخت‌کوش شهربازی،
لاغرو و پشمالو، تخم را پیدا کرده بودند.
آقای لاغرو گفته بود که احتمالاً، بعد از
کلی چرخیدن توی پیچ‌های قطار
مرگ، تخم تا حالا خراب شده،
اما آقای پشمالو متقاعدش
کرده بود که در هر صورت آن
را به دفتر اشیای
گمشده ببرند.



خانم هشت‌دست، که مسئول اشیای گمشده بود، برچسبی روی تخم چسبانده و آن را گذاشته بود در قفسه، بین کلاه‌ها و چترها و لباس‌های فضایی‌ای که منتظر صاحبانشان بودند تا بیایند و آن‌ها را پس بگیرند.



اما هیچ‌کس از تخم آبی کم‌رنگ سراغی نگرفت. حتماً هرکس آن را روی پیچ قطار مرگ جا گذاشته بود فراموشش

کرده بود. وقتی تخم شکست و امیلی کوچولو بیرون آمد، خانم هشت دست نمی‌دانست باید با او چه کار کند، اما لاغرو و پشمالو اتاق زیرشیروانی را به امیلی دادند و او هم از آن موقع به بعد، با خوشحالی همان‌جا زندگی کرد.

امیلی تکه‌های پوست تخم آبی کم‌رنگ را در قفسه‌ی کنار تختش، بین کتاب‌ها و اسباب‌بازی‌هایش، گذاشته بود، اما خودش را با این فکر که اصلاً کسی سراغش می‌آید یا نه اذیت نمی‌کرد. به نظرش، کسانی که با کلی دردسر تخم بزرگ آبی کم‌رنگی می‌گذارند و بعد هم آن را روی ترن‌هوایی جا می‌گذارند و می‌روند بعید است پدر و مادر خوبی بشوند. از اینکه تنهایی زندگی می‌کرد خیلی هم خوشحال بود. خانم هشت دست، که مسئول اشیای گمشده بود، خیلی هم شبیه مامان‌ها نبود. بیشتر به یک اُختاپوس گنده‌ی فضایی شباهت داشت. اما بهترین اُختاپوس گنده‌ی فضایی بود و مشکلی نداشت که امیلی در اتاق زیرشیروانی‌اش زندگی کند. دفتر اشیای گمشده درست بغل خانه و کارگاه لاغرو و پشمالو بود.

امیلی بیشتر وقت‌ها می‌رفت سرک می‌کشید تا ببیند چه چیزی را تعمیر می‌کنند و گاهی هم پشمالو به او اجازه

می‌داد تا در کارهای کوچک کمک کند، کارهایی مثل باز کردن پیستون‌های بزرگ و عوض کردن چرخ‌دنده‌های خراب دستگاه بازی‌شانسی.



صبح آن روز خاص، که این داستان شروع شد، سکوت مثل هر روز امیلی را بیدار کرد، چند دقیقه سر جایش دراز کشید و فکر کرد که آن روز مدرسه دارد یا نه.

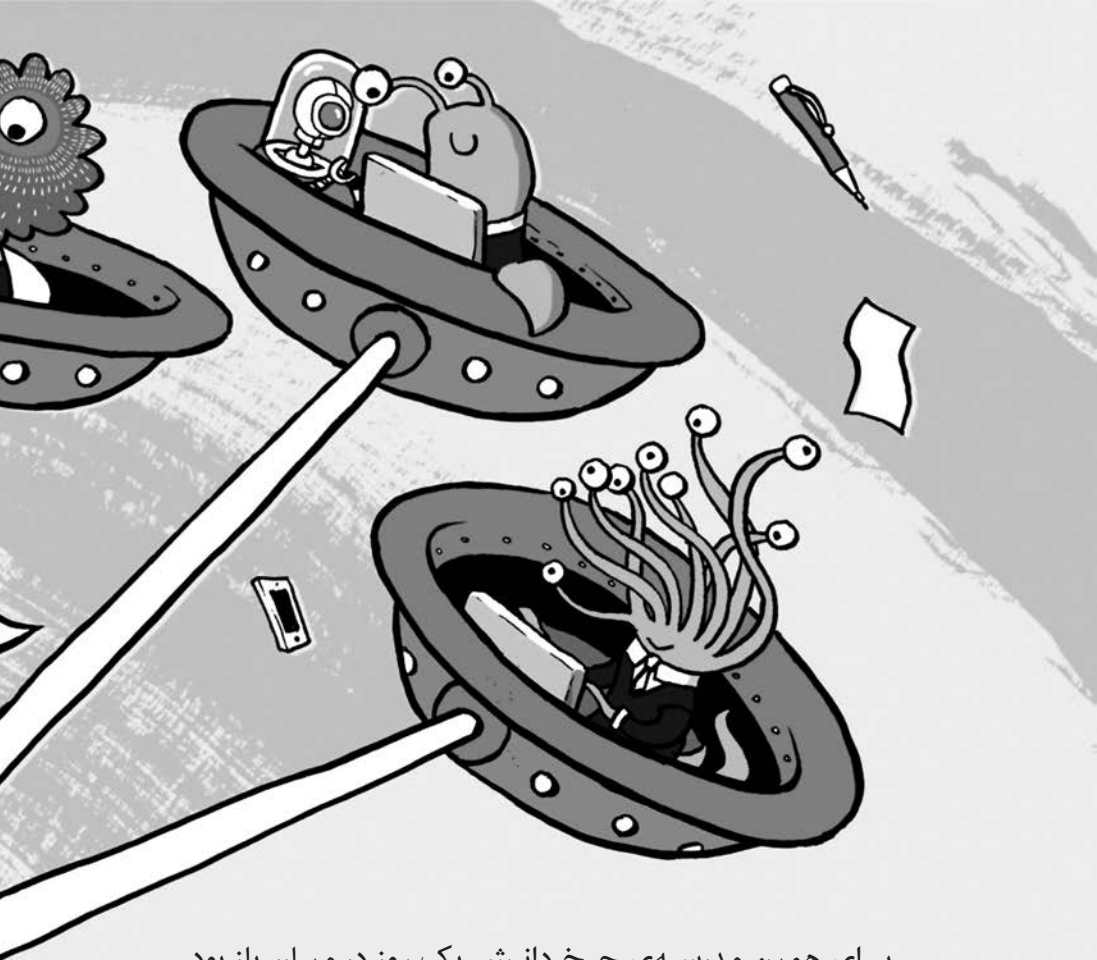




روزهای مدرسه خیلی هم بد نبود، چون امیلی مجبور نبود به مدرسه‌ای معمولی برود. مثل همه‌ی بچه‌هایی که در شهربازی ماه زندگی می‌کردند، او هم در مدرسه‌ی چرخِ دانش درس می‌خواند، یعنی گردونک آموزشی که دانشمند معروف، فلومیش همه‌چیزدان، طراحی کرده بود. استاد همه‌چیزدان کشف کرده بود وقتی مردم در حال حرکت‌اند، بهتر چیز یاد می‌گیرند (برای همین است که سفرِ ذهن آدم را باز می‌کند، اما موقع خواب کسی چیزی یاد نمی‌گیرد). به همین خاطر هم دانش‌آموزها در مدرسه‌ی چرخِ دانش روی نیمکت‌هایی می‌نشستند که دور میز استاد می‌چرخید و دور می‌زد. وقتی درس‌ها سخت‌تر می‌شد، نیمکت‌ها موقع چرخیدن بالا و پایین هم می‌رفتند، مثل بازی اسب‌های رنگی گردان.

این جوری مردم موقع یادگیری ریاضیات پیشرفته حالت تهوع می‌گرفتند، اما خوشبختانه استاد فلومیش همه‌چیزدان به این نتیجه هم رسیده بود که درس زیادی، آن هم در یک دوره، به مغز آسیب می‌زند.





برای همین مدرسه‌ی چرخِ دانش یک روز در میان باز بود.
تا جایی که امیلی یادش می‌آمد، روز قبل به مدرسه رفته
بود، پس آن روز تعطیل بود و می‌توانست هر کاری دلش
می‌خواست بکند.

آخ جون!





امیلی از تختش پرید بیرون، لباس پوشید و از سرسره‌ای که لاغرو و پشمالو برای زود پایین آمدن درست کرده بودند سر خورد و پایین آمد.

توی آشپزخانه از سرسره پایین پرید و برای خودش یک لیوان آب‌میوه‌ی توت‌اکلیلی ریخت و نان گرم کرد. همین‌که نان و آب‌میوه‌اش را خورد و بشقاب و لیوانش را در ماشین ظرف‌شویی گذاشت، از پنجره پرید توی حیاط و تندتند سمت خانه‌ی لاغرو و پشمالو دوید. خانه‌شان نقلی و تروتمیز بود و کنارش کارگاه و ابزارفروشی داشت. روی تابلوی بالای درش نوشته شده بود:

نظریه‌ی برگاه شهر بازی
لاغرو،
پشمالو

لاغرو و پشمالو بیرون کارگاه بودند و داشتند ماشین پرنده را پُر می‌کردند تا غُرّی بروند و تمام خرابی‌ها را تعمیر کنند. آقای پشمالو، که البته از اسمش هم پیداست، همه‌جایش پر از مو بود؛ توپ پشمالوی بزرگی بود که دست‌های پشمالوی بلند و پاهای پشمالوی کوتاهی به آن چسبیده بود و کلاه شاپویی داشت که روی سرش جا خوش کرده بود. آقای لاغرو هم کلاه شاپو به سر داشت، اما لاغرو و ق‌بلند بود. وقتی کنار هم می‌ایستادند شبیه عدد ۱۰ می‌شدند.

لاغرو و پشمالو قهرمان‌های امیلی بودند. دوست داشت دنبالشان به شهر بازی برود و کمکشان کند تا دستگاه‌ها را امتحان کنند و مطمئن شوند که همه‌چیز همچنان امن و باحال است. آرزو داشت به تیمشان ملحق شود و، درست مثل آن‌ها، تعمیرکار شهر بازی شود. زندگی بالای دفتر اشیای گمشده خیلی هم افتخار نبود، اقلّاً نه وقتی که پدر و مادر تمام دوست‌هایش مسؤل ترن‌هوایی و گردونک و تیم‌های بَدَل کار اَبَراسکوترِ دیوار مرگ بودند. اما لاغرو و پشمالو یک جوهرهایی مهم‌ترین کار را روی کِلِ کره‌ی ماه انجام می‌دادند، پس اگر می‌پرسیدند که «دیروز بعد از مدرسه چی کار کردی؟» باحال می‌شد، اگر می‌گفت: «راستش، با لاغرو و پشمالو کار کردم، ما