بسمه تعالی

طرح‌ برنامه تلویزیونی

« باغ خیال »

نام برنامه: باغ خیال ( اسامی پیشنهادی: «چرخ و فلک»، «بازی‌خونه»، «سلام بچه‌ها»، «بچه‌های سبلان» )

ساختار: ترکیبی

تعداد: ۱3 برنامه

مدت: 25 الی 30 دقیقه

زبان: فارسی

زمان پخش: یک الی دوبار در هفته

مخاطب: گروه سنی 7 تا 12 سال (همچنین خانواده‌ها و مربیان کودک به عنوان مخاطب غیرمستقیم)

طراح: علیرضا علایی

مقدمه:

برای کودکان سرزمینم، برای چشم‌های کنجکاوی که جهان را هنوز پر از جادو می‌بینند،برای دل‌هایی که با یک قصه گرم می‌شوند،و برای خیال‌هایی که قرار است آینده را بسازند.این برنامه، تکه‌ای کوچک از رویاست؛جایی که قصه‌ها جان می‌گیرند،دوستی معنا پیدا می‌کند،و ساختن، بهانه‌ای می‌شود برای بازی، یادگیری و لبخند.با احترام به فرهنگ، سنت و خیال،دست در دست کودکان، قدم برمی‌داریم تا دنیایی شادتر، خیال‌انگیزتر و مهربان‌تر بسازیم. در دل یک کارخانه‌ی قدیمی جایی میان غبارِ خاطره‌ها و قفسه‌های چوبی، جایی هست که هنوز زندگی جریان دارد. اینجا نه فقط پیچ و مهره، که رؤیا هم تعمیر می‌شود.

اسباب‌بازی‌های شکسته، داستان‌های ناتمام، و کودکانی که دل‌شان پر از سؤال است، کنار هم جمع می‌شوند.

کارگاه ما جایی‌ست که خیال دوباره بال درمی‌آورد، و هر صدای چرخ‌دنده، نوای قصه‌ای تازه‌ست.

دایی مهربان، هر روز گوشه‌ای از این کارخانه را زنده می‌کند. گربه‌ی بازیگوش، پشمک، همه‌جا سرک می‌کشد و بچه‌ها را به بازی و گفتگو می‌کشد.

خواهرزاده‌ جوانش، مربی مهدکودکی‌ست که هر روز بچه‌ها را به دنیایی از قصه، ساختن و یادگیری می‌برد.در اینجا هر قصه، نردبانی‌ست برای خیال.اینجا جایی‌ست که بچه‌ها نه فقط تماشا می‌کنند، که می‌پرسند، کشف می‌کنند و خیال می‌بافند.

اهداف برنامه:

تقویت خلاقیت، همکاری و مهارت‌های اجتماعی در کودکان

احیای بازی‌های سنتی و عروسک‌های محلی

ترویج فرهنگ بازیافت و استفاده مجدد از وسایل

کاهش وابستگی به بازی‌های مجازی

آموزش غیرمستقیم مفاهیم اخلاقی و اجتماعی

شخصیت‌ها:

**1. دایی مهربان (دایی حسن)**

نقش: تعمیرکار اسباب‌بازی‌ها و قصه‌گو

ویژگی‌ها: مهربان، خلاق، صبور، دارای دانش فنی و هنری

لباس: روپوش کار با جیب‌های پر از ابزار و قطعات

**2. پشمک**

نقش: گربه عروسکی بازیگوش و خیال‌پرداز

ویژگی‌ها: شوخ‌طبع، اهل شعر و موسیقی، گاهی خرابکار

لباس: عینک خلبانی و لباس پرواز

**3. مونا**

نقش: مجری برنامه و خواهرزاده دایی مهربان

ویژگی‌ها: پر انرژی، صمیمی، قصه‌گو، طراح عروسک

لباس: لباس رنگارنگ با المان‌های سنتی

**4. شاگرد جوان**

نقش: کمک‌کار دایی مهربان و یادگیرنده

ویژگی‌ها: کنجکاو، پرشور، مشتاق یادگیری

لباس: لباس ساده با پیش‌بند کار

**5. کودکان مهمان**

نقش: شرکت‌کنندگان در برنامه

ویژگی‌ها: کودکان 8تا12سال، با اسباب‌بازی‌های شکسته یا سوالاتی در ذهن وشرکت در بازی ها ونمایش ها

مکان اجرا: یک کارگاه قدیمی و فانتزی اسباب‌بازی‌سازی با فضایی رنگارنگ، پر از ابزار، قطعات قدیمی، میزهای کار، قفسه‌های شلوغ، دیوارهایی با نقاشی‌های کودکانه و چراغ‌های گرم و خاطره‌انگیز.

آیتم‌های برنامه:

1. آغاز با آهنگ و شعر پشمک: پشمک با موسیقی طنزآمیز وارد می‌شود، شعر می‌خواند و موضوع روز را معرفی می‌کند.

2. سلام و گفتگو با بچه‌ها: مونا و دایی مهربان با بچه‌ها درباره موضوع روز صحبت می‌کنند.

3. قصه‌ی اسباب‌بازی یا ماجرا: یک اسباب‌بازی خراب یا فراموش‌شده وارد کارگاه می‌شود. دایی مهربان و بچه‌ها تصمیم می‌گیرند آن را تعمیر یا بازآفرینی کنند.

4. بخش ساخت / تعمیر: با مشارکت بچه‌ها و شوخی‌های پشمک، اسباب‌بازی ساخته یا تعمیر می‌شود. آموزش غیرمستقیم درباره ابزار، مراحل ساخت، مسئولیت‌پذیری و همکاری.

5. آواز پشمک: در لحظات خاص، پشمک یک آواز بامزه و مرتبط با موضوع برنامه می‌خواند.

6. بخش بازی محلی یا سنتی: معرفی یک بازی ساده که با وسایل ابتدایی قابل اجراست.

7. قصه‌ی پشمک از شهر گربه‌ها: گاهی پشمک داستانی از شهر گربه‌ها تعریف می‌کند که در آن خلاقیت و دوستی محور است.

آیتم‌های ویژه در روزهای خاص:

* روز درختکاری: دعوت از کارشناس گل‌و‌گیاه، آوردن یک گیاه و آموزش نگهداری جمع‌آوری اسباب‌بازی برای کودکان محروم: حضور پشمک و تیم برنامه برای تحویل هدیه‌ها
* معرفی کودکان مخترع: دعوت از یک کودک خلاق و نمایش اختراع یا اثر
* روز مادر، پدر، نوروز و…: اجرای ویژه با شعر و قصه‌های پشمک
* جشن‌های مناسبتی: اجرای نمایش کوتاه با کودکان و پشمک در نقش اصلی
* بخش تعاملی با مخاطبان خارج از استودیو
* دعوت به ارسال نقاشی یا عکس اسباب‌بازی‌های دست‌ساز
* مسابقه بهترین ایده ساخت اسباب‌بازی با وسایل دورریختنی
* انتشار شعرهای کودکان برای پشمک تا در برنامه اجرا شود
* پخش کلیپ‌هایی از تعمیر اسباب‌بازی در خانه با کمک پدر و مادر
* موسیقی و ترانه
* آهنگ آغاز و پایان با صدای پشمک
* ترانه‌های اختصاصی برای موضوعات گوناگون
* استفاده از موسیقی‌های کودکانه محلی در زمینه

شخصیت‌های برنامه:

**۱. پشمک** (عروسک اصلی – گربه‌ی سفید خیال‌پرداز)

نقش کلی در برنامه:

پشمک، یک گربه‌ی باهوش، خیال‌پرداز و بامزه است که با هواپیمای دست‌ساز خودش از "شهر گربه‌ها" به کارخانه‌ی اسباب‌بازی‌سازی دایی حسن آمده. او در حقیقت از دنیای خیال کودکانه به دنیای نیمه‌واقعی این کارخانه قدم گذاشته و می‌خواهد در ماجراجویی‌های مونا، دایی و شاگرد، شریک باشد. پشمک فقط برای کسانی قابل دیدن و شنیدن است که «کودک‌دل» باشند.

پیشینه داستانی (قصه‌ی پشمک):

پشمک از شهر افسانه‌ای گربه‌ها می‌آید؛ شهری که در آن همه حیوانات با دست‌های خود چیز می‌سازند، فکر می‌کنند، اختراع می‌کنند و به رؤیاهایشان بال می‌دهند. او هواپیمای چوبی و رنگی‌اش را با کمک گربه‌های دیگر ساخته، ولی برخلاف باقی گربه‌ها، پشمک همیشه دوست داشته «با آدم‌ها دوست باشد»؛ چون فکر می‌کند دلِ آدم‌ها هم گاهی شبیه دل گربه‌ها می‌شود.

روزی نامه‌ای خیالی از یک بچه‌ی تنها (مونا) به شهر گربه‌ها می‌رسد. پشمک این نامه را دریافت می‌کند، و تصمیم می‌گیرد با هواپیمای ساخت خودش به آنجا بیاید؛ و این آغاز حضورش در فضای برنامه است.

شکل ظاهری:

گربه‌ای پُرزدار و سفید، با پوزه‌ی کوچک صورتی، دم بلند و گاهی کمی سیخ

عینک خلبانی کوچکی بر سر دارد (به یاد هواپیمایش)

کوله‌پشتی کوچکی همیشه همراهش هست که داخلش چیزهای بامزه دارد (مثلاً بادکنک، قطب‌نما، دفترچه‌ی پر از سؤال)

گاهی لباس‌هایش را خودش طراحی می‌کند: مثل خلبان، فضانورد، مخترع یا حتی شاعر!

شخصیت و خلق‌وخو:

کنجکاو، خیال‌پرداز، کمی خودشیفته ولی بسیار دوست‌داشتنی

باهوش و زیرک؛ اما چون از دنیای گربه‌ها آمده، بعضی چیزها را در دنیای انسان‌ها نمی‌فهمد و همین باعث طنز می‌شود

بسیار عاطفی است و به مونا وابسته است

گاهی خواب‌هایش تبدیل به قصه‌های برنامه می‌شود

خیلی اصرار دارد که آدم‌ها دوباره تخیل را یاد بگیرند

ارتباطات:

با مونا: مثل یک دوست خیالی، راهنمای اوست؛ گاهی خواهر، گاهی مادر، گاهی هم کودک‌تر از مونا

با دایی حسن: ابتدا با تعجب نگاهش می‌کند، اما کم‌کم دایی را شبیه گربه‌های دانای شهر خودش می‌بیند

با شاگرد دایی: بینشان کل‌کل بامزه‌ای هست؛ شاگرد باور ندارد که یک گربه می‌تواند هواپیما بسازد!

ویژگی‌های منحصربه‌فرد نمایشی:

هر وقت در هواپیمای خیالی‌اش می‌نشیند، نورپردازی خاص و صدای باد می‌آید

از توی کوله‌اش گاهی ابزارهای عجیب بیرون می‌آورد

گاهی مستقیم با مخاطب حرف می‌زند و سؤال‌های فلسفی کودکانه می‌پرسد

در هر قسمت، یکی از خاطرات یا رؤیاهایش تبدیل به قصه‌ای برای دایی و مونا می‌شود

**۲. دایی حسن** (صاحب کارگاه اسباب‌بازی‌سازی – پیرمرد مهربان و قصه‌گو)

نقش کلی در برنامه:

دایی حسن، صاحب کارگاه قدیمی و اسرارآمیز اسباب‌بازی‌سازی است. او تنها زندگی می‌کرده و کارگاهش پر از خاطرات کودکی‌ها، ابزارهای چوبی، وسایل تعمیر، کشوهای پر از راز، و اسباب‌بازی‌هایی‌ست که هنوز صدا می‌دهند. با ورود مونا، و بازگشت پشمک، کارگاه دوباره جان می‌گیرد. او هم‌زمان مربی، نقال، پدربزرگ، و داییِ همه‌ی کودکان است.

پیشینه داستانی (داستانک گذشته):

دایی حسن سال‌ها پیش یکی از طراحان اسباب‌بازی و بازی‌های محلی بوده. در زمان جوانی، برای بچه‌ها عروسک چوبی، دوچرخه‌های دست‌ساز، و جغجغه‌هایی از چرم درست می‌کرد. اما با گذشت زمان و آمدن اسباب‌بازی‌های پلاستیکی و الکترونیکی، کارگاهش رو به فراموشی رفت.حالا که خواهرزاده‌اش مونا برای مدتی به خانه‌اش آمده، و پشمک وارد ماجرا شده، کارگاه دوباره زنده شده و تبدیل به پناهگاهی برای تخیل و تعمیر دل‌ها.

شکل ظاهری:

مردی حدود 50 ساله با ریش سفید و بلند، عینک گرد قدیمی و لباس کار (پیراهن آستین‌بلند با پیش‌بند چرمی)

در جیب‌هایش مدام چیزهایی پیدا می‌شود: متر، سوزن، خرده‌چوب، و شکلات!

کفش‌های وصله‌دار، و همیشه با یک کلاه بافتنی خاکستری

موهایش پریشان است اما مرتب، بوی چوب و چای می‌دهد

شخصیت و خلق‌وخو:

مهربان، آرام، بسیار شنوا، و اهل گفت‌وگو

قصه‌گو و آشنا به حکایت‌های قدیمی، افسانه‌ها و خاطرات

کمی حواس‌پرت ولی باهوش و آگاه، عاشق کودکان و خیال‌پردازی

با بزرگ‌ترها کم‌حرف است، اما با بچه‌ها ساعت‌ها می‌نشیند و حرف می‌زند

نوعی از دانایی و مهربانی در چشم‌هایش هست که کودک را آرام می‌کند

ارتباطات:

با مونا: دایی واقعی اوست؛ مونا به خانه‌ی دایی آمده، و رابطه‌ای بین پدرانه و هم‌دلانه با او دارد. گاهی دایی برایش شعر می‌خواند یا ابزار کار یاد می‌دهد

با پشمک: از او تعجب نمی‌کند! چون سال‌ها پیش، در کودکی‌اش، پشمک را دیده بوده! (نکته‌ای جذاب برای گره داستانی)

با شاگرد: شاگرد را در کودکی از یک مرکز نگهداری کودکان آورده و حالا مثل پسر خودش می‌داند. گاهی دعوایش می‌کند اما قلباً دوستش دارد

با بچه‌های مهمان در برنامه: آن‌ها را مثل نوه‌های نادیده‌اش می‌بیند و با شعر، داستان یا آموزش، دلشان را به دست می‌آورد

ویژگی‌های منحصربه‌فرد نمایشی:

در هر قسمت یکی از کشوهای عجیب کارگاه را باز می‌کند که قصه‌ای پشتش است

ابزارهایش صدادارند و گاهی به نظر می‌رسد اسباب‌بازی‌ها با او حرف می‌زنند

**۳. مونا** (مجری برنامه، خواهرزاده‌ی دایی حسن، مربی کودکان و پلی میان دنیای واقعی و خیال)

نقش کلی در برنامه:

مونا در حکم "در" ورودی دنیای کودکی‌ست؛ او پلی‌ست میان دنیای بچه‌ها و فضای جادویی کارگاه. به‌عنوان مجری برنامه، مسئول هدایت فضای کلی، تعامل با کودکان مهمان، معرفی آیتم‌ها و راهبری داستان‌های هر قسمت است. او هم‌زمان مخاطب قصه‌ها، دوست بچه‌ها، و بازکننده رازهای فراموش‌شده‌ی کارگاه است.

پیشینه داستانی (داستانک گذشته):

مونا برای مدتی از شهر آمده و به خانه‌ی دایی حسن برگشته. مربی مهدکودک و دانش‌آموخته‌ی رشته‌ی هنر کودک است. در دوران کودکی، تابستان‌ها را در همین کارگاه می‌گذرانده، و حالا با حضور دوباره‌اش، جادوی قدیم زنده می‌شود. خودش هم گاهی دلش برای کودکی‌اش تنگ شده و آمدن پشمک، دوباره آن کودک درون را بیدار می‌کند.

شکل ظاهری:

دختری حدود ۲۸–۳۰ ساله، با چهره‌ای صمیمی، لبخند همیشگی، و چشمانی کنجکاو

لباس‌های رنگارنگ با الگوهای سنتی و مدرن، مثلاً مانتوی گل‌دار، شال با طرح پرنده، کیف دوشی پارچه‌ای

گاهی پیش‌بند کار می‌پوشد و به کمک دایی می‌آید

شخصیت و خلق‌وخو:

باهوش، گرم، و سرزنده

توانایی هم‌صحبتی با بچه‌ها، شنیدن و پاسخ دادن به سؤال‌هایشان

گاهی خودش هم از پشمک می‌پرسد و تعجب می‌کند، و نقش کسی را دارد که ماجرا را مثل مخاطب دنبال می‌کند

کمی احساساتی، اهل شعر و خاطره، با دنیای درون غنی و خیال‌انگیز

ارتباطات:

با دایی حسن: رابطه‌ای پرمهر و بامزه دارند. مونا گاهی مثل کودک او را نگاه می‌کند، گاهی هم مراقب اوست. از گذشته‌اش با دایی قصه‌هایی دارد

با پشمک: ابتدا شگفت‌زده می‌شود، اما خیلی زود با او دوست می‌شود. گاهی از او می‌ترسد، گاهی با او بازی می‌کند. رابطه‌شان یک جور "دوتایی عجیب و بانمک" می‌شود

با شاگرد: رابطه‌ای خواهرانه یا گاهی همکارت‌مآب. با هم شوخی می‌کنند

با کودکان برنامه: دوست بزرگ‌ترشان است. بازی می‌کند، گوش می‌دهد، راه می‌برد، قصه می‌گوید و با آن‌ها کاردستی می‌سازد

ویژگی‌های منحصربه‌فرد نمایشی:

صدای گرم و صمیمی، کمی شبیه معلم‌های دوست‌داشتنی مهد

گاهی از خاطرات کودکی خودش تعریف می‌کند

در قسمت‌هایی، همراه کودکان برای پیدا کردن جواب یک سؤال، به گوشه و کنار کارگاه می‌رود

با پشمک آیتم‌های گفت‌وگویی یا نمایشی دارد

نوع لباس و رنگ‌آمیزی‌اش با تم برنامه هماهنگ است و حال‌وهوای شادی دارد

**۴. شاگرد دایی حسن** (پسر جوانِ دستیار در کارگاه، باهوش، شوخ‌طبع و عاشق اختراع)

نقش کلی در برنامه:

او چرخ‌دنده‌ی پنهان ماجراست؛ کسی که هم در کارگاه به دایی کمک می‌کند، هم با بچه‌ها دوست است، و هم گاهی وارد ماجراهای علمی و فنی می‌شود. نقش مکمل قوی برای لحظات کمدی، هیجان یا حتی آموزشی دارد. شخصیتش میان کودکی‌نکرده‌ها و کودک‌مانده‌هاست!

پیشینه داستانی (داستانک گذشته):

پسرکی روستایی بوده که از بچگی به اسباب‌بازی‌ها دل‌بستگی خاصی داشته. از سرنوشتش فقط این را می‌دانیم که روزی خودش با یک اسباب‌بازی خراب آمده کارگاه، و دایی حسن دلش نیامده برگرداندش. حالا یکی از بچه‌های کارگاه شده و کم‌کم خودش تعمیرکار ماهری شده

شکل ظاهری:

پسری حدود ۱۵–۱۶ ساله، با موهای ژولیده و صورت شیطنت‌آمیز

لباس‌های کار ساده، ولی همیشه دستمال‌گردن رنگی یا کلاه بامزه‌ای دارد

ابزار کوچکی مثل آچار یا پیچ‌گوشتی همیشه در جیب دارد

شخصیت و خلق‌وخو:

باهوش ولی کمی عجول

عاشق کشف کردن و خراب کردن و دوباره ساختن

شوخ‌طبع، با لحن طنز و جمله‌هایی که بچه‌ها را می‌خنداند

گاهی سر به هوا، گاهی فیلسوفانه!

یک‌جور ترکیب کودک مخفی و مخترع آینده‌دار

ارتباطات:

با دایی حسن: گاهی مثل نوه‌اش، گاهی مثل همکارش. از دایی حسن چیز یاد می‌گیرد ولی گاهی هم زیرآبی می‌رود

با مونا: مثل یک برادر کوچکتر، یا هم‌کلاسی قدیمی. با او شوخی می‌کند و گاهی سوال‌های فضولانه می‌پرسد

با پشمک: درگیر یک رقابت پنهان. اول پشمک را جدی نمی‌گیرد، ولی کم‌کم به قدرت خیال او پی می‌برد

با بچه‌ها: قهرمانِ پنهان آن‌هاست. از او سؤال می‌پرسند، گاهی همراه او بازی می‌کنند یا بهش کمک می‌دهند

ویژگی‌های منحصربه‌فرد نمایشی:

در هر قسمت یک اختراعِ عجیب دارد (مثلاً خودکارحباب‌ساز، یا کفش پرنده)

زبان مخصوص خودش را دارد: اصطلاحات بامزه و ساختگی (مثلاً "آچارستان!" یا "پیچ‌تکون")

گاهی کارهایش خراب می‌شود و باعث ماجرا یا خنده می‌شود

اگر یک بار برنامه خراب شود، معمولاً او پشت صحنه آن خرابکاری‌ست

صدایی زنده و پرانرژی دارد، شبیه بچه‌هایی که در کلاس همیشه سؤال دارند

با این چهار شخصیت، دنیای برنامه ما یک فضای کامل و زنده پیدا می‌کند:

دایی حسن = حافظه و قلب برنامه

پشمک = خیال و شگفتی

مونا = پیوند دنیای کودک و واقعیت

شاگرد = بازیگوشی، ابتکار و انرژی

ساختار کلی برنامه کودک "کارگاه قصه‌ها" (نام پیشنهادی)

(با درنظر گرفتن ۴ کاراکتر اصلی: دایی حسن، پشمک، مونا، و شاگرد)

کنداکتور پیشنهادی یک قسمت از برنامه:

**۱. تیتراژ شروع (۱ دقیقه)**

تصویر:

مونتاژ فانتزی از چرخ‌دنده‌ها، اسباب‌بازی‌ها، پرواز هواپیمای پشمک، و ورود کودکان به کارگاه.

موسیقی:

شادی‌آور و نوستالژیک، با صدای کودکانه و ابزار مکانیکی (مثلاً صدای چرخ‌دنده، سوت بخار، تق‌تق ابزار)

کلمات:

"سلام به بچه‌های باهوش!

وقتشه بریم تو کارگاه قصه‌ها

اینجا هر اسباب‌بازی یه خاطره‌ست،

هر صدا یه قصه‌ست،

و هر مهمون یه خیال تازه..."

**۲. ورود کودکان و مجری (مونا)**

مونا با ۳ تا ۵ کودک وارد کارگاه می‌شود. بچه‌ها در حال گپ زدن یا بازی‌اند.

مونا: امروز می‌خوایم یه ماجرای عجیب رو دنبال کنیم.

کودک‌ها: چی شده؟!

در این لحظه، اتفاقی باعث شروع داستان می‌شود. مثلاً صدای تق‌تق از جعبه، یا خرابی یک اسباب‌بازی قدیمی.

**۳. حضور دایی حسن (قصه‌پرداز)**

دایی وارد می‌شود. بچه‌ها دورش جمع می‌شوند.

او شروع می‌کند به تعریف قصه‌ای درباره آن اسباب‌بازی یا اتفاق.

گاهی با یک خاطره از بچگی‌اش، گاهی با یک افسانه‌ی محلی، و گاهی هم با کمک خود بچه‌ها داستان را جلو می‌برد.

**۴. ورود پشمک (گربه‌ی خیال‌پرداز)**

پشمک ناگهان با هواپیمای دست‌ساز وارد می‌شود (صدا و نور خاص دارد).

او اطلاعات عجیبی دارد، یا خبرهایی از "شهر گربه‌ها" می‌آورد که با داستان امروز گره می‌خورند.

پشمک می‌تواند خیال را وارد واقعیت کند. مثلاً بگوید که "من توی خواب این عروسک رو دیدم که..."

کودکان کم‌کم باور می‌کنند شاید او واقعا از جهانی دیگر آمده...

**۵. شاگرد دایی (آیتم اختراع/بازی)**

شاگرد می‌آید و اختراع جدیدش را نشان می‌دهد که معمولاً دچار مشکل است.

مثلاً یک اسباب‌بازی سخنگو که وسط حرف دیگران صدا می‌زند!بازی کودکانه و خنده‌دار شکل می‌گیرد. گاهی این اختراع، در قصه‌ی امروز کمک می‌کند.

**۶. آیتم «تعمیراسباب‌بازی»**

یک کودک، اسباب‌بازی شکسته‌ای آورده.

دایی حسن + شاگرد + بچه‌ها کمک می‌کنند آن را تعمیر کنند.

در حین تعمیر، درباره احساسات کودکان نسبت به آن اسباب‌بازی گفتگو می‌شود.

**۷. آیتم «قصه‌پروانه» (بخش خیال‌پردازی هنری)**

پشمک و مونا، با کمک کودکان، قصه‌ای کوتاه و خیالی می‌سازند (با عروسک یا نقاشی).

این بخش شبیه «تئاتر کوچک» است و با موسیقی و صحنه‌سازی ساده انجام می‌شود.

**۸. خداحافظی و تیتراژ پایان**

هر شخصیت جمله‌ای می‌گوید.

مثلاً:

دایی حسن: «بچه‌ها! قصه‌ها همیشه با ما زندگی می‌کنن، حتی وقتی بزرگ شدیم.»

پشمک: «من باید برم شهر گربه‌ها. شاید اونجا هم یه قصه تازه در انتظار باشه.»

شاگرد: «قول می‌دم اختراع بعدی‌م خیلی باحال‌تر باشه!»

مونا: «تا قسمت بعدی، مراقب دلتون باشین!»

موسیقی تیتراژ: آرام و پرخاطره، با تصاویر کارگاه در غروب، اسباب‌بازی‌هایی که انگار زنده‌اند...

اهداف برنامه

تقویت خلاقیت، تخیل و مهارت‌های ارتباطی کودکان

آموزش غیرمستقیم مفاهیم اجتماعی، اخلاقی و محیط‌زیستی

ایجاد بستر بازی، قصه‌گویی و مشارکت برای رشد ذهنی کودک

زنده نگه‌داشتن ارتباط کودک با فرهنگ، سنت و روایت