جواد علائی:طرح نهایی برنامه کودک: کارگاه پُرماجرا  
  
---  
عنوان برنامه:  
کارگاه پُرماجرا  
  
---  
نوع برنامه:  
کودک، ترکیبی - نمایشی - عروسکی - آموزشی - سرگرمی  
  
---  
مدت زمان:  
۲۵ دقیقه (قابل تنظیم بین ۲۰ تا ۳۰ دقیقه)  
  
---  
تعداد قسمت‌ها:  
قابل تولید در فصل‌های ۱۳، ۲۶ یا ۵۲ قسمتی  
  
---  
گروه سنی مخاطب:  
کودکان ۴ تا ۹ سال  
  
---  
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  
  
---  
اهداف برنامه:  
آموزش غیرمستقیم مفاهیم دوستی، کمک، همکاری و خلاقیت  
احیای فرهنگ بازی‌های سنتی، دست‌ساز و عروسک‌های محلی  
ترویج مهارت ساخت و تعمیر وسایل با مشارکت کودکان  
کاهش وابستگی به بازی‌های مجازی  
تقویت روحیه کمک به هم‌نوع و مهربانی اجتماعی  
رشد تخیل، شعر، موسیقی و طنز کودکانه  
توسعه فرهنگ بازیافت و استفاده مجدد از وسایل  
  
  
---  
شخصیت‌های اصلی:  
۱. بابا اختراع (مرد جوان، مجری و مخترع مهربان)  
مردی مهربان، خلاق، پرانرژی و عاشق ساخت  
لباس: روپوش رنگی با ابزارهای مختلف، عینک ایمنی، گاهی کلاه تعمیرکار  
عاشق بچه‌ها و قصه‌های اسباب‌بازی‌هاست  
در هر قسمت ایده‌ای جدید برای ساخت یا تعمیر دارد  
با موبایل و بازی‌های خشونت‌بار مخالف است و دنبال بازی‌های خلاقانه است  
علاقه‌مند به استفاده از المان‌های محلی و عروسک‌های سنتی ایرانی  
گاهی ابزارهای هوشمند ساده و بامزه‌ای می‌سازد  
  
۲. پَشمَک (گربه عروسکی – خلبان شهر گربه‌ها)  
گربه‌ای سفید، پشمالو با خال‌های رنگی، عینک خلبانی و لباس پرواز  
اهل شعر گفتن، آواز خواندن، شوخی و شلوغ‌کاری  
از «شهر گربه‌ها» آمده و در تلاش است راه برگشت را پیدا کند  
از طرح‌های پدربزرگش هواپیمای دست‌ساز ساخته و با آن پرواز کرده  
حالا در کارگاه گیر افتاده و کمک می‌کند ولی گاهی خرابکاری هم می‌کند  
عنصر طنز، تخیل و موسیقی برنامه است  
در فواصل برنامه شعر می‌سازد، می‌خواند و با کودکان شوخی می‌کند  
  
۳. مربی کودک (خانم یا آقای جوان – تسهیل‌گر آموزشی و مجری دوم)  
شاد، پرانرژی، آموزش‌دیده  
تسهیل‌گر حضور بچه‌ها در کارگاه و تعامل با آنها  
اجرا و هدایت بخش‌های گفتگو، بازی، سرگرمی و معرفی موضوع روز  
  
۴. کودکان حاضر در برنامه  
۳ تا ۵ کودک در هر قسمت به عنوان مهمان برنامه  
شرکت‌کننده در بازی‌ها، ساخت اسباب‌بازی، شنونده قصه‌ها و پرسشگر  
  
  
---  
بخش‌های اصلی هر قسمت:  
1. آغاز با آهنگ و شعر پَشمَک:پشمک با موسیقی طنزآمیز وارد می‌شود، شعر می‌خواند و موضوع روز را معرفی می‌کند.  
  
2. سلام و گفتگو با بچه‌ها:بابا اختراع و مربی با بچه‌ها درباره موضوع روز صحبت می‌کنند.  
  
3. قصه‌ی اسباب‌بازی یا ماجرا:یک اسباب‌بازی خراب یا فراموش‌شده وارد کارگاه می‌شود. بابا اختراع 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 پَشمَک: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 پَشمَک 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 اثرش  
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  
  
  
---  
دکور و طراحی صحنه:  
کارگاهی فانتزی با بخش‌های مختلف (میز ساخت، قفسه‌های ابزار، کمد اسباب‌بازی‌ها، تابلوهای نقاشی، پنجره‌ای رو به حیاط، هواپیمای کوچک آویزان از سقف)  
  
  
-  
در دل یک کوچه‌ی قدیمی، آنجا که پنجره‌ها هنوز قصه‌ می‌گویند و چرخ‌دنده‌ها خواب نمی‌مانند، کارگاهی هست...نه، فقط یک کارگاه معمولی نیست!کارگاه «بابا اختراع» است؛جایی که هر اسباب‌بازیِ کهنه، فرصتی دوباره برای زندگی پیدا می‌کند،و هر چر خ شکسته، دوباره می‌چرخد،با جادوی دست‌ها، و نیروی خیال.

پشمک، گربه‌ی خلبان و بازیگوش، همیشه در حال پرواز میان قفسه‌هاست، دنبال یک ماجرا!

و «بابا اختراع»؟ او تعمیرکار پیر و دانایی‌ست، با جیب‌هایی پر از پیچ و قصه،که هر روز درِ این کارگاه را برای کودکان باز می‌کند،تا با هم کشف کنند، بسازند، یاد بگیرند، و بخندند.

یک فضای نوستالژیک و خیال‌انگیز در یک کارخانه یا کارگاه قدیمی.  
به کارگاه پُرماجرا خوش آمدید؛جایی که خیال، ابزارِ اصلی کار است.

محور برنامه تعمیر اسباب‌بازی‌های کهنه با حضور یک تعمیرکار (بابا اختراع) و گربه‌ای بازیگوش و خیال‌پرداز به نام پشمک است.  
شخصیت مجری زنی جوان است که خواهرزاده‌ی تعمیرکار است و کودکان را به این فضا می‌آورد.  
کودکان مهمان حضوری دارند، اما بازیگر نیستند، و با ورودشان سؤال و موضوع آن قسمت شکل می‌گیرد.

ساختار ترکیبی است: قصه‌پردازی، کار عملی (تعمیر)، نمایش، گفتگو با کودکان و بخش عروسکی.

بافت سنتی‌ـ‌صنعتی و فضای خیال‌پردازانه همراه با حس نوستالژی و عنصر راز.

طرح نهایی برنامه کودک تلویزیونی: «کارگاه پُرماجرا»  
نام برنامه: کارگاه پُرماجراژانر: آموزشی‌-تخیلی، ترکیبیمخاطب: کودکان ۴ تا ۸ سالمدت زمان: ۲۵ دقیقهساختار: اجرای ترکیبی با حضور مجری، کودکان مهمان، شخصیت‌های عروسکی و قصه‌پردازی نمایشی  
  
---  
ایده‌ی مرکزی برنامه:  
در دل یک کارگاه قدیمی و فراموش‌شده‌ی اسباب‌بازی‌سازی، جایی پر از ابزارهای عجیب، وسایل رنگ و رو رفته و جعبه‌هایی پر از خاطره، شخصیت مهربانی به نام بابا اختراع زندگی می‌کند. او تعمیرکار اسباب‌بازی‌هاست؛ با دستانی که بلدند چیزهای شکسته را دوباره زنده کنند.  
کنار او، گربه‌ای پشمالو، بازیگوش و خیال‌پرداز به نام پشمک زندگی می‌کند که گاهی خیال می‌کند خلبان است، گاهی دانشمند و گاهی شعبده‌باز.  
هر قسمت با آمدن خواهرزاده‌ی بابا اختراع به کارگاه آغاز می‌شود. او مربی مهدکودک است و هر بار چند کودک مهمان را با خود به آنجا می‌آورد. یکی از بچه‌ها اسباب‌بازی کهنه‌ای همراه دارد و پرسشی در ذهنش.  
در دل همین سؤال ساده، ماجرا شکل می‌گیرد، قصه آغاز می‌شود، تعمیر اسباب‌بازی تبدیل به رمزگشایی از یک مفهوم عمیق کودکانه می‌شود؛ و پشمک، با خیال‌پردازی‌هایش، چاشنی طنز و شگفتی برنامه را فراهم می‌آورد.  
  
---  
شخصیت‌ها:  
1. بابا اختراعپیرمردی باوقار، مهربان و رازآلود. متخصص تعمیر اسباب‌بازی‌ها. گویی بیشتر از آنچه می‌گوید، می‌داند. گاهی در میان حرف‌هایش جمله‌هایی فلسفی و شاعرانه می‌گوید.  
  
2. پشمکگربه‌ی سفید و پشمالو، عروسکی است با ذهنی پر از خیال. همزمان کودکانه، شیطنت‌آمیز و خلاق. پشمک با بچه‌ها گفت‌وگو می‌کند و در خیال خودش سفر می‌کند، داستان می‌سازد و به شکل نمایشی آن را اجرا می‌کند.  
  
3. مجری (خواهرزاده بابا اختراع)زنی جوان، پرانرژی و صمیمی. نقش پیونددهنده‌ی دنیاها را دارد: کودک و بزرگ‌تر، واقعیت و خیال. کودکانی را به برنامه می‌آورد و آنها را در گفتگو و ماجرا همراهی می‌کند.  
  
4. کودکان مهماندر هر قسمت ۳ تا ۴ کودک حضور دارند. مشارکت‌شان طبیعی و از طریق گفت‌وگو است، نه اجرای نقش.  
  
  
  
---  
ساختار هر قسمت:  
1. آغاز (۲ دقیقه)ورود مجری و کودکان به کارگاه. معرفی اسباب‌بازی شکسته و بیان سؤال یا دغدغه‌ی کودک.  
  
2. پاسخ بابا اختراع (۳ دقیقه)بابا اختراع با نگاهی شاعرانه و کنجکاوانه به مشکل نگاه می‌کند، قطعه‌ای قدیمی از قفسه بیرون می‌کشد یا خاطره‌ای را بهانه می‌کند تا بذر روایت را بکارد.  
  
3. ماجرای پشمک (۵ دقیقه)پشمک وارد خیال می‌شود و در یک بخش نمایشی با استفاده از عروسک‌گردانی یا انیمیشن ساده، قصه‌ای تخیلی و مرتبط با موضوع تعریف می‌کند.  
  
4. بخش عملی (۵ دقیقه)تعمیر اسباب‌بازی همراه با توضیح‌های ساده. بچه‌ها کمک می‌کنند، سؤال می‌پرسند. مفاهیم علمی، مهارتی یا احساسی با زبان ساده آموزش داده می‌شود.  
  
5. پایان داستان (۷ دقیقه)پشمک یا بابا اختراع قصه را به لحظه‌ای احساسی می‌برند. کودکان می‌فهمند که هر چیز کهنه، خاطره دارد و می‌توان آن را دوباره زنده کرد.  
  
6. نتیجه‌گیری (۳ دقیقه)پاسخ غیرمستقیم به سؤال کودک، همراه با جمله‌ای شاعرانه یا قصه‌ای کوتاه از بابا اختراع. بچه‌ها اسباب‌بازی تعمیرشده را تحویل می‌گیرند.  
  
  
  
---  
تم‌ها و موضوعات پیشنهادی برای قسمت‌ها:  
چرا بعضی چیزها خراب می‌شن و نباید دورشون انداخت؟  
چرا دلمون برای اسباب‌بازی‌هامون تنگ می‌شه؟  
آیا می‌شه یه اسباب‌بازی رو شبیه به یه آدم ناراحت کرد؟  
دوستی یعنی چی؟  
اگه چیزی خراب شد، باید بترسیم یا دست به کار بشیم؟  
  
  
---  
فضای بصری و طراحی صحنه:  
کارگاهی با ترکیبی از چوب، فلز، ابزارهای قدیمی، رنگ‌های گرم و چراغ‌هایی آویزان.  
ساعت‌های دیواری، قفسه‌های پر از قطعه، تابلوهای نقاشی‌شده‌ی قدیمی.  
یک گوشه‌ی کارگاه مخصوص پشمک است؛ پر از خرت‌وپرت، بادکنک، نقشه خیال.

بخشهایی از فضا قابلیت تغییر دارند و می توانند به عنوان صحنه نمایش های خیالی استفاده شوند .

۹:۵۴