بسته آموزشی

«بچه های آسمونی»

۱. عنوان ایده

بچه های آسمونی

۲. شناسنامه ایده

تاریخ تولید ایده: فروردین سال ۱۴۰۳

ایده پردازان: حجج الاسلام عظیمی نژاد، کمندانی، طباطبایی

مالک معنوی: گروه تبلیغی ضیافت

ارتقا یافته توسط گروه ایده پردازی محیا

۳. مساله محوری

کودکان به عنوان نسل آینده، ظرفیت شگفت‌انگیزی برای یادگیری و شکل‌دهی به جهان اطراف خود دارند. تربیت دینی در این مقطع سنی، فراتر از آموزش صرف مفاهیم دینی، به شکل‌گیری بنیان‌های شناختی، اخلاقی و اجتماعی کودکان کمک می‌کند. مطالعات روانشناسی نشان داده است که تجربیات اولیه کودکی، به ویژه در حوزه‌های دینی، تأثیر عمیقی بر شخصیت و باورهای فرد در طول زندگی می‌گذارد. آموزش ارزش‌های دینی در این دوره، به رشد شناختی کودکان کمک کرده و به آن‌ها کمک می‌کند تا جهان را به صورت ساخت‌یافته‌تر و معنادارتر درک کنند.

بازی، زبان ذاتی کودکان است و یکی از موثرترین روش‌ها برای انتقال مفاهیم پیچیده به آن‌ها محسوب می‌شود. بهره‌گیری از شیوه‌های بازی‌محور در انتقال مفاهیم دینی به کودکان، نه تنها موجب جذابیت بیشتر این مفاهیم برای آن‌ها می‌شود، بلکه به درک عمیق‌تر و ماندگارتر این مفاهیم نیز کمک می‌کند. تجربیات متعدد نشان می‌دهد که کودکان از طریق بازی، مهارت‌های شناختی، اجتماعی و عاطفی خود را توسعه می‌دهند. با تلفیق بازی و آموزش مفاهیم دینی، می‌توان این فرآیند رشد را به سمت پرورش ارزش‌های اخلاقی و دینی هدایت کرد

یکی از مهم ترین بسترها جهت تلفیق بازی و آموزش مفاهیم دینی، بهره مندی از ظرفیت نمایشگاه های فرهنگی است. طراحی غرفه‌های بازی‌محور در این نمایشگاه‌ها، رویکردی نوین و کارآمد در آموزش دینی کودکان است. با ایجاد محیط‌های بازی‌محور در غرفه‌های نمایشگاه، می‌توان مفاهیم دینی را به شکل تجربی و عملی به کودکان آموزش داد. زین رو مساله اصلی ما «**آموزش مفاهیم دینی در قالب بازی های هدفمند**» در بسترهایی همچون نمایشگاه است.

٤. اهداف ایده

ترویج فرهنگ دینی با آموزش مقدماتی آموزه های دینی به کودکان

٥. مخاطب

بچه های ۵ تا ۱۲ سال (پسر و دختر) (اجرا برای ۵ تا ۱۰ ساله ها متفاوت از ۱۰ تا ۱۲ساله ها خواهد بود.)

٦. مکان و زمان اجرای ایده

مکان: قابلیت اجرا در فرهنگ‌سرا، نمایشگاه‌ها، خانه بازی ها، رویدادهای فرهنگی (جشن غدیر،نیمه شعبان، اعتکاف، اربعین و ...)، اماکن تجمیعی و شلوغ همچون پارک‌ها، گذرباغ ها و ایستگاه های خدمات شهری، اماکن مذهبی (حرم، امامزادگان، نماز جمعه ...)

زمان: نسبت به زمان، انعطاف بالایی وجود دارد. حداقل زمان، برگزاری یک مسابقه است که حدود ۲۰ دقیقه زمان می برد و حداکثر برگزاری تمام مسابقات با تمام حالاتش است که تا حدود چهار ساعت ادامه پیدا خواهد کرد.

٧. واژه نامه

- **عمو روحانی** : روحانی ملبس با مدرک سطح ۱ با ویژگی های زیر
  - آشنایی عمومی با معارف دین
  - تسلط بر معارف موجود در مسابقات
  - آشنا با شیوه های جذاب سازی کار با کودک
  - واجد اخلاق ارتباط با کودک

۸. منابع انسانی و وظایف

- عمو روحانی
  - تعداد: دو نفر. یکی ناظر بر اجرای مسابقات و دیگری ناظر بر نقاشی ها
  - وظایف:
    - پذیرش و پذیرایی از مخاطب
    - آمادگی اجرای تمام مسابقات و میان برنامه ها (شعرخوانی، شوخی، چیستان، ...)
    - آمادگی گفتگوی جذاب و شاد با کودکان
    - توان مدیریت حداقلی نظم جلسه حین برگزاری برنامه.
    - آمادگی تعامل جذاب با عروسک.
  - نکات اجرایی:
    - کارشناس پیش از اجرا حتما باید مسابقات را یک بار برای خودش اجرا کرده باشد.
    - جهت پذیرش از عناصری چون سرود، شعرخوانی و ... میتوان استفاده کرد.
- عوامل اجرایی:
  - تعداد: حداقل ۳ نفر
  - وظایفِ
    - عمومی
      - آماده سازی محیط
      - دعوت از کودکان جهت حضور در غرفه
      - کمک به عمو روحانی جهت برقراری نظم
    - رنگارنگ:
      - کمک به بچه ها جهت رنگ آمیزی، کاردستی ساختن، چسب زدن، ...

۹. سخت افزارها (امکانات لازم جهت اجرا)

- عمومی (دکور و...)
  - میکروفون (ترجیحا بی سیم)
  - دستگاه پخش (باند ترجیحا قابل پخش با بلوتوث)
  - تاتامی به مقدار کل غرفه (میتوان اجاره کرد)

- حداقل ۱۰۰ تا بادکنک جهت تزیین دکور
- حدود ۱۰ تا بادکنک فویلی قلبی در رنگ های مختلف (سایت ایران کوشک شاپ دانه ای ۸ ت میده میتونید از اونجا تهیه کنید.)
- کاغذ یا مقوا رنگی زرد، سبز، آبی، قرمز، بنفش در ابعاد ۱۰۰*۳۰ برای درست کردن شکلک های جذاب جهت فضاسازی
- یک بسته ۱۲ رنگ کاغذ رنگی جهت فضاسازی
- نیم کیلو پشم شیشه جهت درست کردن ابر بالاسر بچه ها
- ربان رنگی در رنگ های مختلف (هرچی متنوع تر بهتر) به ازای هر متر مربع مساحت غرفه پنج متر. جهت تقطیع در قطعات ۳۰ سانتی و بستن به نخ و پر کردن سقف از ربان های رنگی
- چسب (چوب یا حرارتی یا مایع) (۲ عدد)

- قصه های عروسکی:
  - محیط اجرای عروسک (در محیطی پوشیده به دور از دسترس کودکان. به نحوی که توان مانور و اجرای جذاب برای عروسک گردان وجود داشته باشد.)
  - میکروفون یقه ای
  - عروسک نمایشی بزرگ (ارتفاع حداقل ۵۰ سانت) با قابلیت حرکت فک.
- «توپِ شیطون!»
  - توپ (حداقل۵۰ تا کوچک پلاستیکی توخالی)
  - نخ شیرینی/ طناب (حدود ۱۰ متر)
  - سطل (حداقل ۳ تا)
- «حافظه»
  - دو کارتن با ابعاد حداقل ۵۰ در ۵۰
  - حداقل ۱۶ و حداکثر ۲۵ یا ۳۰ عدد مقوای دایره ای رنگی با طرح یک طرف حیوان و یک طرف میوه
  - نخ ضخیم به ازای هر تابلو حدودا پنج متر
- «پازل مغناطیس»
  - سبد (۱ عدد) (حداقل ۶۰*۸۰ باشد)
  - به تعداد اجزای پازل آهن ربای ریز

- کارتن با طرح اجزای پازل، به ازای هر تابلو حدود نیم متر مربع

- «درگوشی امدادی»:
  - دو کارتن با ابعاد حداقل ۵۰ در ۵۰
  - دو پرده با ابعادی ۱۰ سانت بزرگتر از دو کارتن
- «نمایش عملی»:
  - کارتن متری به مقدار تعداد شخصیت های نمایش عملی (هر شخصیت حداقل ٤٠ در ٨٠ سانت)
- «مکعب ماجراجو»:
  - حداقل ١٦ و حداکثر ٢٤ عدد مکعب چوبی با ٦ طرح مختلف از داستان های مذهبی در شش طرفش. (سایز هریک از وجوه مکعب حداقل ۱۵ و حداکثر ۲۵ سانتی متر)
- «رنگارنگ»:
  - میز و صندلی به اندازه نصف جمعیت احتمالی مخاطبین
  - کاغذ در قطع بزرگ (متری) عرض ۱۰۰ سانت با طولی به مقدار عمق غرفه
  - بسته های شش تایی مداد رنگی به ازای هر میز دو عدد (هر سه روز بایستی مجدد شارژ شود) یا مداد شمعی به ازای هر میز یک بسته ٦ رنگه.
  - پاک کن و تراش به تعداد میزها
  - کاغذ باطرح رنگ آمیزی به ازای هرساعت حداقل سه و حداکثر چهار برابر تعداد صندلی ها
  - چسب ماتیکی و قیچی به ازای هر میز دو عدد
  - کاغذ با طرح ماکت مسجد حداقل ۵۰ عدد به ازای هر روز

نکته: سخت افزارهای لازم با توجه به تنوع مدل ارائه، متغیر خواهد بود.

۱۰. روش های اجرای مسابقه و نکات آن

- **«قصه های عروسکی»**: عروسک مطابق داستان واره از داخل اتاقش وارد برنامه می شود و با حاجاقا وارد گفتگو می شود. به میزان کششی که در داستان واره و مخاطب وجود دارد در برنامه میماند و با ترفندی از جلسه خارج می شود. نوعا مضامینی که به مخاطب منتقل می شود غیر مستقیم است.
- **نکات اجرایی**

۱. جهت تعامل با عروسک حتما سیر گفتگو، به صورت داستانی نوشته شود و پیش از اجرا، حداقل دو بار اجرا شود.
۲. داستان هایی را برای نمونه در فایل پیوست ارائه خواهیم نمود که بعضی از این داستان ها نیاز به ابزار آلاتی دارد که تهیه آنها ضروری است.
۳. حجم و کیفیت صدای میکروفون یقه ای را آزمایش کنید.
٤. اجرا با عروسک فنون جذابی دارد که اگر عروسک گردان با آنها آشنا باشد به جذابیت اش می افزاید.
۵. تغییراتی در ظاهر عروسک میتواند در ارائه بهتر موثر باشد. مثل اضافه کردن عینک، کلاه، شال، جلیقه، سربند، ...
٦. فاصله بین عروسک و بچه ها قابل توجه باشد که دست بچه ها به عروسک نرسد. مکررا تجربه شده است که بچه ها دخالت می کنند و مانع اجرای برنامه می شوند. (ترجیحا محل اجرا در ارتفاع یک و نیم متری باشد)
۷. برای عروسک گردان صندلی و جادستی مناسب پیش بینی شود که بعد از مدتی خسته نشود.
۸. چنانچه محیط اجرای عروسک محفوظ یا امن نیست حتما عده ای مامور محافظت از آنجا باشند.
۹. تلاش شود حتی المقدور هویت اصلی عروسک گردان فاش نشود. چرا که بسیاری از بچه ها واقعا عروسک را یک حقیقتی در کنار خودشان میدانند و مصنوعی شدن آن باعث می شود خیلی از درس هایی که از آن گرفته اند هم مصنوعی بشود.
۱۰. از آنجایی که عروسک یک شخصیت طنز و فان است، تلاش شود حتی المقدور عناوین مذهبی و مقدس به او منتسب نشود. برای مثال نشان دادن عروسک به عنوان یک طلبه یا یک مداح وجهه زیبایی ندارد.

- **«توپِ شیطون»**: بعد از گروه بندی، به دو صورت میتوان این بازی را اجرا کرد:
- نماینده هر یک از گروه ها جلوی دو سطل می ایستد. یک سطل کارهای خوب و یک سطل کارهای بد. هم گروهی ها باید از داخل سبد بزرگ توپ ها یک توپ را پیدا کنند و تشخیص بدهند که کار خوبی است یا بد. اگر خوب بود در سطل کارهای خوب و اگر بد بود در سطل کارهای بد انداخته شود. نماینده در فاصله ای متناسب با سبد می ایستد و باید دقت کند

که توپ بیرون نیفتد. در پایان هر گروهی که تعداد توپ بیشتری داخل سطل انداخته بود برنده است.

- دو نفر سر و ته یک نخ شیرینی ۱٫۵ متری را میگیرند. دو نفر دیگر هم سر و ته یک نخ شیرینی دیگر ۱٫۵ متری را میگیرند. این چهار نفر باید جوری نخ ها را تنظیم کنند که نفر پنجم وقتی توپ را از سبد مجموع توپها برمیدارد، روی این سر این دو نخ بگذارد و انتهای این دو نخ روی سبد مقصد قرار بگیرد و توپ به سلامت به سبد مقصد برسد و روی زمین نیفتد. این مدل، سخت ترین حالت بازی است. برای ساده تر کردن میتوان یک نفر را مامور ابتدا و یک نفر را مامور انتهای نخ ها قرار داد.

- **نکات اجرایی**

۱. بر روی نیمی از توپ های رنگی کارهای خوب واضح (مثل نیکی به پدر و مادر، نماز خواندن، مسواک زدن، ...) و بر روی نیمی دیگر کارهای بد واضح (مثل دزدی، مسخره کردن، درغ گفتن، ....) ثبت می شود.
۲. چنانچه رده سنی مخاطبین ۸ تا ۱۰ سال باشد، با ماژیک روی توپ ها نوشته شود و چنانچه ۵ تا ۸ سال باشد، تصویر کارتونی آنها روی توپ ها چسبانده شود.
۳. فاصله بچه ها با سطل ها متناسب با سن شان باشد.
٤. تلاش شود تصاویر از کیفیت بالایی برخوردار باشند تا ابهامی در حین مسابقه وجود نداشته باشد.
۵. این توپ ها بلافاصله بعد از اتمام، جمع آوری شود والا وسیله خوبی برای حواس پرتی بچه ها خواهد بود.

- **«حافظه»**: روی دو تابلوی از جنس کارتون، مقواهای دایره ای به صورت منظم به تعداد ٤ ردیف ٦ تایی (مجموعا ٢٤ تا) یا ٤ ردیف ۵ تایی (مجموعا ۲۰ تا) قرار داده می شوند. این مقواها به وسیله نخ هایی به بالای تابلو آویزان هستند و عملا معلق می باشند. این تعلیق به این جهت است که بتوان در لحظه طرف مقوا را برگرداند و پشت مقوا را دید. یک طرف مقواها که رو به بچه ها هم هست تصویر میوه های متنوعی است. پشت این مقواها تصویر حیوانات قرآنی چاپ شده است. در فرض ٢٤ تایی ۱۲ حیوان و در فرض ۲۰ تایی ۱۰ میوه دو بار چاپ می شود.

- **نکات اجرایی**

بعد از گروه بندی بچه ها، از نماینده هر گروه پرسیده میشه که کدام دو میوه را با هم برگردانم؟ هر نماینده یک حق انتخاب دارد. برمی گردانیم و اگر دو حیوان مطابق بود امتیاز می گیرد و الا کارتها مجددا برمیگردد. متناسب با هر جواب صحیح، عمو روحانی توضیحات لازم درباره آن حیوان در قرآن میدهد. داستان هایی مثل گاو بنی اسرائیل، ابابیل و لشکر ابرهه، هدهد حضرت سلیمان علیه السلام، ...

- **«پازل چسبی»**: بعد از گروه بندی، در مقابل یک گروه تصویر مسجد و در مقابل یک گروه تصویر سفره افطار نصب می شود و قطعات مربوط و نامربوط این دو تصویر داخل یک سبد بزرگی بین این دو گروه قاطی با هم ریخته شده است. اعضای گروه موظفند از داخل سبد جزء صحیح متناسب با تصویر خودشان را در کمترین زمان ممکن پیدا و نصب کنند. بعد از پایان، عمو روحانی نسبت به احکام آوردن سگ، آلات موسیقی به مسجد و نجس کردن مسجد توضیح میدهد.
  - **نکات اجرایی**

۱. دو صفحه با خطوط سیاه سفید و کلی از تصویر یک سفره یا یک موکب یا یک مسجد کشیده می شود. تصویری که خیلی از اجزاء اصلی اش موجود نیست.
۲. اجزاء اصلی این صفحه ها به صورت رنگی بر روی کارتن هایی چاپ شده است و پشت کارتن ها آهن ربا چسبیده است.
۳. پشت کارتن ها ورقی از آهن قرار دارد و این اجزاء با آهن ربا به صفحه متصل می شود.
٤. لابه لای اجزاء اصلی این صفحه، اجزائی اشتباه و غلط نیز وجود دارد. برای مثال اگر در صفحه تصویر یک مسجد کشیده شده است، لابه لای قطعاتی مثل مناره، حوض، درخت، جاکفشی، کتیبه، .... چیزهای نامربوطی مثل سگ، آلات موسیقی، ماشین، سنگ توالت، ... هم قرار دارد.

- **«درگوشی امدادی»**: بعد از گروه بندی، نفر اول گروه پرده را به آرامی کنار می زند و شعر را در دلش می خواند و تلاش می کند حفظ کند. شعر را در گوش نفر اول می خواند او در گوش نفر دوم و به همین ترتیب تا انتها. نفر آخر باید شعر را از حفظ پشت میکروفون می خواند. سپس

پرده را مجددا کنار میزند تا ببیند شعر را درست خوانده یا نه. سپس عمو رووحانی درباره مضمون شعر توضیحات لازم را میدهد.

- **نکات اجرایی**

۱. داخل دو صفحه برای دو گروه مسابقه دهنده یک شعر ساده دو بیتی با موضوع روایات عددی ثبت شده است و روی این صفحه با پرده ای پوشیده شده است. (متن شعرها در پیوست موجود است)

- **«نمایش عملی»:** عمو روحانی داستان هایی از قرآن را انتخاب می کند و شخصیت هایش را که قبلا ساخته شده است به بچه ها میدهد. بچه ها روی سن قرار میگیرند و عموروحانی داستان ها را روایت گری می کند و بچه های داستان را به اجرا در می آورند. متناسب با داستان عمو روحانی آموزه های هر داستان را توضیح میدهد. میتوان جملات هر داستان را هم پیش پیش به بچه ها یاد داد تا خود بچه ها هنگام اجرا پشت میکروفون جمله را بگویند.

- **نکات اجرایی**

۱. متناسب با داستان هایی از پیش تعیین شده، به وسیله کارتن های متری، چند شخصیت که قابلیت تطبیق با اکثر داستان ها را دارند به صورت سیاه سفید یا رنگی چاپ می شود.
۲. کارتن های متری را از کارگاه های تولید کارتن میتوانید با قیمت ارزان تر تهیه کنید.
۳. هزینه تقریبی این سازه ها (قریب به ۲۰ شخصیت کارتونی) حدودا ۸۰۰ هزار تومان شد.

- **«مکعب ماجراجو»:** بعد از گروه بندی بچه ها، از هر گروه خواسته می شود یک وجه از وجوه شش گانه مکعب را بسازند. وقتی تصویر تکمیل شد عمو روحانی داستان آن قسمت را توضیح میدهد و میتوانند بلافاصله بعد از آن نمایش عملی اش را اجرا کنند. هر گروهی که در کمترین زمان ممکن این مکعب ها را بسازد برنده است.

- **نکات اجرایی**

۱. به وسیله تخته سه لا، مکعب هایی با ابعاد حدودا ۲۰ سانت بسازید. (چنانچه خواستید پازل ٤ در ٤ درست کنید ١٦ عدد. اگر خواستید پازل ۵ در ۵ درست کنید ۲۵ عدد).

۲. تصویری مربع از یک صحنه واضح از یک داستان قرآنی را انتخاب کنید و روی برچسب چاپ کنید.
۳. به تعداد مکعب ها تصویر را برش دهید و روی یکی از وجوه این مکعب ها بچسبانید.
٤. دقت کنید که به اشتباه یک تصویر را دو مرتبه روی یک مکعب نچسبانید.
٥. هزینه تقریبی این سازه در عید ۱٤۰۳ حدودا دو میلیون تومان شد.
٦. چنانچه به دنبال هزینه کمتر بودید میتوان از کارتن های پستی استفاده کرد. (البته که کیفیت بالایی ندارند و نهایتا بعد از ۳۰ مرتبه اجرا احتمالا دیگر قابل استفاده نخواهد بود.

- **«رنگارنگ»:** این بخش، در عرض تمام مسابقات قبلی اجرا می شود. بخشی است برای جذب و حفظ مخاطب و تامین تنوع سلیقه مخاطب. بعضی کودکان با فضاهای هنری ارتباط بیشتری می گیرند و حوصله مسابقات پرهیجان را ندارند.

همچنین در شروع برنامه تا زمانی که جمعیت قابل توجهی جمع نشوند نمی توان مسابقه ای اجرا کرد. لذا این بخش کمک شایانی به شروع غرفه هم خواهد کرد.

این بخش چند برنامه خواهد داشت:

۱. رنگ آمیزی طرح های آماده. با توزیع طرح های متناسب با ایام، خیلی از کودکان به غرفه جذب خواهند شد.
۲. کاردستی. طرح های اوریگامی زیادی وجود دارد که میتوان در غرفه اجرا کرد.
۳. ماکت. ماکت های مسجد تناسب بیشتری با این فضا دارد و صرفا با چند تای ساده میتوان آن را درست کرد.
٤. نقاشی گروهی. یک رول بزرگ کاغذ تهیه می شود و روی دیواره غرفه نصب می شود و بچه ها با مداد رنگی و مداد شمعی به صورت گروهی با هم نقاشی می کنند.

۱۱. اقدامات لازم

۱. هماهنگی مکان اجرا

تلاش بشود که در نقطه ای برگزار شود که

۱. در مرکزیت باشد و به خوبی دیده شود
۲. امکان توقف برای والدین داشته باشد.

۲. **هماهنگی نیروی انسانی لازم**

پیش از پیگیری اقلام، لازم است نیروی انسانی توانمند در صحنه باشد.

۳. **هماهنگی اقلام مورد نیاز**

- برخی از این اقلام نیاز به سفارش و پیگیری دراز مدت دارد. از چندین روز قبل، این پیگیری ها انجام شود.
- لیستی از ریز اقلام تهیه شود و دائما بررسی و پیگیری شود.

٤. **فضاسازی**

یکی از جنبه های بسیار مهم در استقبال مخاطبین، فضاسازی غرفه است. به هر میزان امکان این وجود داشته باشد که فضای غرفه جذاب تر و پر زرق و برق شود قابلیت جذب مخاطبین بیشتر را به همراه دارد. استفاده از المان های کودکانه مثل بادکنک، تصاویر بزرگ کارتونی، ربان های رنگی و ... می تواند کمک زیادی در فضاسازی غرفه کند.

۱۲. راه های ارتباطی با پشتیبان طرح

- کانال محیا به آدرس https://eitaa.com/mahyaidea

۱۳. فایل های موجود

- طرح بنرهای دکورها
- متن گفتگوی عمو روحانی و عروسک
- طرح عکس کارهای خوب و بد بازی توپ شیطون
- طرح دایره های بازی حافظه
- طرح اشعار پیشنهادی بازی درگوشی امدادی
- فایل پیشنهادی طرح شخصیت های نمایش عملی
- طرح وجوه شش گانه بازی مکعب
- طرح ماکت مسجد
- طرح نقاشی سیاه سفید