WAŻNA SPRAWA

serial animowany 2D
format 26 x 6 min
target 4 – 6 lat

Nawet najmniejsza sprawa może być najważniejsza.

Ważka Zachary jest detektywem i mieszka w Owadzim Grodzie. Jego biuro jest oblegane przez interesantów i Ważka ma mnóstwo zagadek do rozwiązania - gdzie się podziały sprężynki Pasikonika? Gdzie Stonoga zgubiła swoje buty? Na szczęście Zachary uwielbia swoją pracę i z chęcią pomaga innym owadom.

GŁÓWNY BOHATER

Zachary jest ważką – detektywem, który ma swoje biuro na najwyższym piętrze paprotkowego wieżowca.
Ma bardzo duże oczy, a na nosi nosi ogromne okulary, które sprawiają, że jego oczy wydają się być jeszcze większe. Na tułów ma zarzucony jasny prochowiec, a z kieszeni płaszcza wystaje mu lupa.

Nieodłącznym atrybutem Zacharego jest notes zrobiony z zielonego listka, w którym zapisuje wszystkie szczegóły swoich spraw.

Zachary jest ciekawski, dociekliwy, ale z drugiej strony tajemniczy i małomówny. Jednocześnie jest sympatycznym i uczynnym bohaterem. Z wielką chęcią i zapałem podchodzi do wszystkich rozwiązywanych spraw i zagadek. Jest on pełen empatii i zrozumienia. Wzbudza sympatię i zaufanie innych owadów, gdyż nigdy nie odmawia pomocy i zawsze rozwiązuje powierzone sprawy do końca.

ŚWIAT PRZEDSTAWIONY

Serial rozgrywa się w Owadzim Grodzie, który znajduje się na ogromnej łące, pełnej zieleni i kwiatów.

Owadzi Gród przypomina ludzkie miasto, zbudowane z roślin i kwiatów. Są tu paprotkowe wieżowce i liściaste autostrady. Pełno tu też sklepów, muzeów i parków. Budynki zbudowane są z pączków kolorowych kwiatów, a drogi z długich liści. Owady poruszają się w przedziwnych pojazdach. Wszędzie jest kolorowo, słychać radosny gwar i wrzawę.

Gród zamieszkują przeróżne owady – muszki, biedronki, koniki polne, trzmiele, motyle itd. Wszyscy znają swoją rolę w społeczeństwie i pracują dla dobra wspólnego. Są pomocni i uczynni.

STRUKTURA ODCINKÓW

W każdym odcinku Zachary pomaga jednemu z owadów, rozwiązując tajemnicze zagadki. Każdy odcinek rozpoczyna się i kończy w bardzo podobny sposób, a kolejność poszczególnych akcji przebiega według jednego schematu:

1.

Do biura detektywistycznego przychodzi nowy bohater, który potrzebuje pomocy Zacharego. Po wysłuchaniu problemu Ważka decyduje się przyjąć sprawę i rozwiązać zagadkę.

2.

Następnie jest przygoda, a więc rozwiązywanie tajemniczej zagadki.

3.

Finałem odcinka jest rozwiązana zagdka i uśmiech na twarzy bohaterów.

PRZYKŁADOWE OPISY ODCINKÓW

PSIKONIK

Do gabinetu Zacharego przychodzi zapłakany Pasikonik. Okazuje się, że zgubił sprężynki ze swoich nóżek i nie może wysoko skakać. Zachary, widząc smutek Pasikonika, postanawia niezwłocznie zająć się sprawą i odnaleźć zagubione sprężynki.

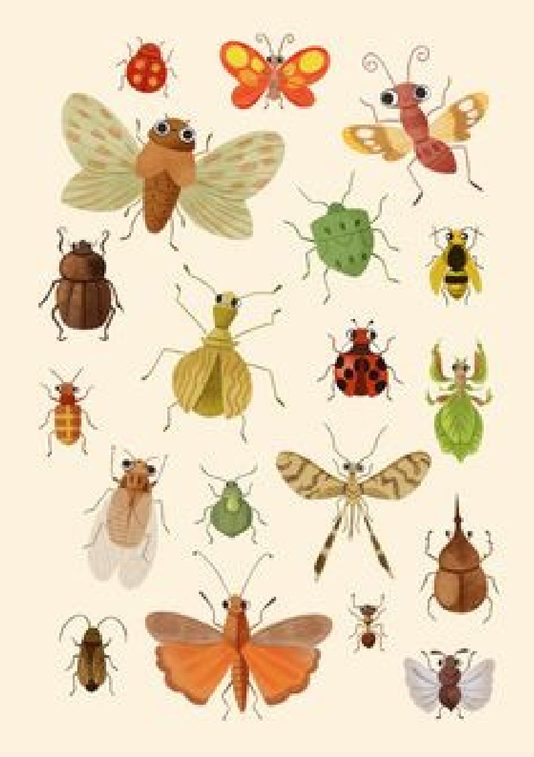
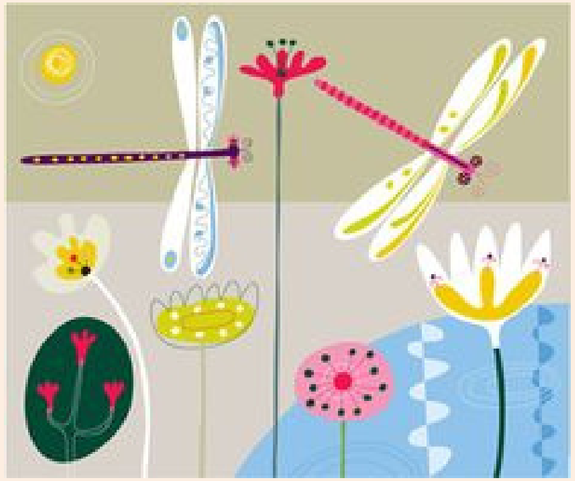
PSZCZOŁA

Gabinet Zacharego odwiedza zmartwiona Pani Pszczółka, której zaginęły pełne słoje miodu. Zachary postanawia rozwikłać zagadkę tajemniczego zniknięcia złocistego płynu.

STONOGA

Tym razem interesantem w biurze Ważki jest smutna Stonoga. Okazało się, że zgubiła swój setny bucik, przez co jest jej zimno w łapkę. Detektyw przyjmuje sprawę i postanawia odnaleźć zaginiony but.

REFERENCJE POSTACI I TŁA

DYPLOM

MOODBOARD