

# Disney ENCANTO

GHIDUL ANTRENORILOR



Disney

©Disney

©Disney





## INTRODUCERE

Bun venit la UEFA Playmakers, un program inspirat de Disney. Acest program face parte din efortul permanent depus de UEFA pentru a colabora îndeaproape cu asociațiile naționale la nivel de bază pentru a oferi mai multe oportunități fetelor de a se îndrăgosti de fotbal. Această colaborare extraordinară dintre UEFA, Disney și Federația Engleză de Fotbal are drept scop stimularea interesului de a descoperi pentru prima dată acest joc în rândul fetelor cu vârste cuprinse între 5 și 8 ani.

Programul are drept scop:

- familiarizarea fetelor cu fotbalul prin oferirea unui mediu care pune accentul pe distracție, prieteni și fotbal;
- implementarea unei strategii de antrenament inedite și personalizate, care se bazează pe imaginație (inspirată de poveștile și personajele Disney) ca instrument de pregătire și de dobândire a aptitudinilor fotbalistice;
- dezvoltarea capacităților fizice ale fetelor și încurajarea unei legături permanente cu fotbalul, pe întreg parcursul vieții.

Susținut de o marcă mondială importantă alături de UEFA, programul Playmakers este o oportunitate unică pentru tinerele fete de a interacționa cu fotbalul, cu scopul de a crea iubitori de fotbal mai activi, mai implicați în activități fizice.

Sperăm că sunteți la fel de încântați ca noi de participarea la acest program unic.



## UEFA

În calitate de for conducător oficial al fotbalului european, UEFA se dedică în permanență dezvoltării fotbalului feminin, atât pentru copii, cât și pentru adulți, în cadrul tuturor celor 55 de asociații membre, iar în 2019 a lansat Time for Action: Strategia UEFA pentru fotbal feminin 2019-2024, prima strategie din istoria UEFA dedicată fotbalului feminin. Time for Action își propune:

- să dubleze numărul de jucătoare de fotbal;
- să schimbe percepția asupra fotbalului feminin la nivel european;
- să dubleze amploarea și importanța campionatelor de fotbal feminin UEFA EURO și UEFA Champions League;
- să îmbunătățească standardele jucătorilor;
- să dubleze numărul de reprezentanți de sex feminin în toate organismele UEFA.

Acest program paneuropean dedicat fotbalului, primul de acest fel, care vizează implicarea, tehnicile de antrenament, evoluția jucătorilor și mediul de joc, face parte dintr-o serie mai largă de proiecte strategice implementate de UEFA pentru dezvoltarea fotbalului feminin în întreaga Europă.

## COMPANIA WALT DISNEY

Compania Walt Disney are o istorie îndelungată în promovarea unui stil de viață sănătos pentru generațiile viitoare, iar programele sale, premiate în repetate rânduri, se bazează pe puterea incredibilă a personajelor și poveștilor Disney. Copiii sunt motivați să ia decizii inspirate de personajele lor preferate. Având în vedere acest lucru, Disney colaborează la o serie de inițiative care folosesc puterea povestirii pentru a stimula copiii și familiile să devină mai activi și să mănânce mai sănătos.

## GHIDUL ANTRENORILOR

În calitate de antrenor în programul Playmakers, veți avea nevoie de aptitudini, cunoștințe și personalitate pentru a da viață acestui program.

Programul UEFA Playmakers, inspirat de Disney, este conceput ca o oportunitate pentru fetele cu vârste între 5 și 8 ani de a se integra într-un mediu distractiv și motivant, în care să aibă sentimentul apartenenței la un grup. Scopul nostru este acela de a răspunde particularităților individuale ale fiecărei fete prin crearea unui mediu care să le stimuleze dezvoltarea fizică, psihologică și socială.

Filozofia care stă la baza programului este aceea de a permite libertatea, alegerea și creativitatea prin joc activ, care încurajează fetele să găsească propriile modalități de a duce sarcinile la bun sfârșit. Le pregătim pentru sport, așadar programul cuprinde și reguli, care impun anumite constrângeri, însă acordă suficientă libertate pentru rezolvarea de probleme și găsirea de soluții.

Pentru a capta interesul fetelor în fiecare ședință, este nevoie de o comunicare pozitivă, interactivă și carismatică. Alegerea corectă a tonului, sonorității, animației, tonalității, vitezei și volumului vorbirii, a tehnicii narative, precum și capacitatea de a transmite sentimente pozitive și entuziasm sunt toate aptitudini care se învață. În calitate de antrenor, vă veți îmbunătăți aceste competențe exersând conținutul programului.

Vă dorim mult succes în programul Playmakers prin care veți da viață magiei Disney!



## CUM SE VA DESFĂȘURA PROGRAMUL

În fiecare ședință, veți citi cu voce tare un capitol al povestirii și veți implica fetele în activități și jocuri care au legătură cu aceasta. Ședințele vor avea o durată de 45 de minute.

Durata întregului program este de zece săptămâni și va fi împărțit în opt capitole. Astfel, veți avea la dispoziție două săptămâni libere pentru a repeta etapele preferate ale fetelor sau pentru a parcurge conținutul mai lent, dacă acest lucru răspunde mai bine nevoilor fetelor.

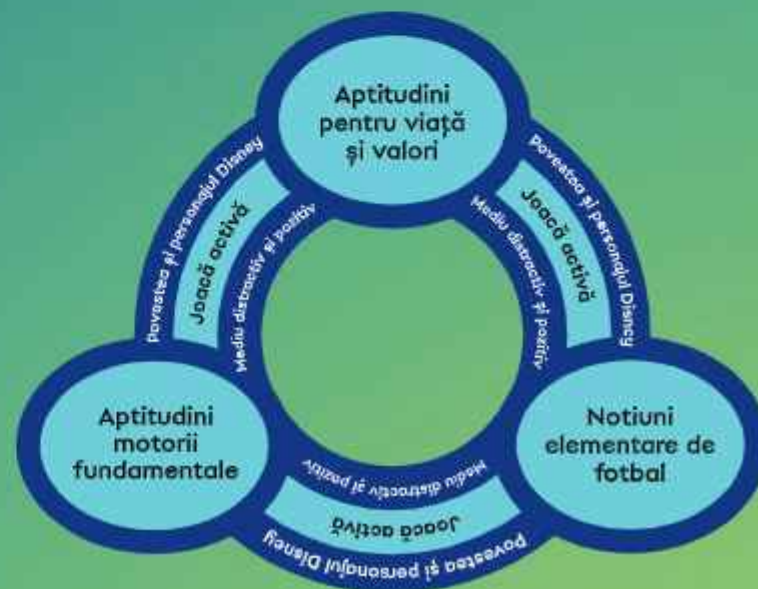
NR.	ETAPA DIN CADRUL ȘEDINȚEI	DESCRIERE
1	Introducere	Prezintă capitolul și „cuvântul indicativ”.
2	Personajele	Prezintă personajele scenei.
3	Decorul	Toți membrii grupului participă la crearea unei „scene” pentru poveste cu ajutorul mai multor echipamente recomandate. Acest lucru creează un spațiu pentru joc și stabilește limitele sale.
4	Aventura	Un joc simplu, bazat pe capitolul din poveste prezentat în ședința respectivă.
5	Analiza	Întrebări care le ajută pe fete să se gândească la ceea ce au învățat și la aptitudinile pe care le-au dobândit.
6	Suspansul	Se pregătește scena pentru următorul capitol și se folosește „pașaportul de aventurier”.

La începutul programului, fiecare fată va primi un „pașaport de aventurier”, pe care îl poate duce acasă. Pașaportul de aventurier este o resursă care face legătura între program și familia de acasă: acesta conține sarcini legate de fiecare capitol, pe care fetele trebuie să le îndeplinească împreună cu cineva de acasă – vă rugăm să le încurajați să facă acest lucru!

## OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

Programul UEFA Playmakers, inspirat de Disney, are obiective educative clare pentru fetele cu vârste între cinci și opt ani:

1. Dezvoltarea aptitudinilor motorii fundamentale ce le vor permite fetelor să facă sport.
2. Oferirea unei oportunități pentru tinerele fete de a învăța despre fotbal și de a se familiariza cu aptitudinile elementare necesare.;
3. Dezvoltarea aptitudinilor pentru viață și a valorilor dincolo de lumea fotbalului, care sunt utile în viața de zi cu zi, precum respectul, munca în echipă sau rezolvarea problemelor.





## 1. APTITUDINI PENTRU VIAȚĂ ȘI VALORI

Totodată, programul este conceput și pentru dezvoltarea unor aptitudini și valori pozitive, care vor fi de folos în viața de zi cu zi.

Activitatea fizică și fotbalul pot fi dascăli foarte eficienți care să-i ajute pe tineri să dobândească comportamente pozitive, cum ar fi respectul față de ceilalți, găsirea de noi prieteni, vorbirea și ascultarea, lucrul eficient în echipă, abordarea unei atitudini pozitive și depășirea obstacolelor – toate aptitudini pe care dorim să și le însușească tinerele fete.

Fetele vor învăța și vor discuta despre diverse valori și aptitudini în fiecare ședință și vor analiza cum pot fi aplicate în diferite situații din viață.

## 2. APTITUDINI MOTORII FUNDAMENTALE

Programului Playmakers trebuie utilizat pentru a învăța fetele diverse modalități de mișcare a corpului care să contribuie la dezvoltarea mișcării, echilibrului, coordonării și vitezei.

Aptitudinile motorii fundamentale pot fi împărțite în trei tipuri:

- **Deplasare** – corpul se deplasează în spațiu, de ex., prin mers, alergare, salturi sau sărituri.
- **Stabilitate** – corpul rămâne în același loc și se mișcă în jurul axei sale orizontale și verticale, de ex., oprire, aterizare, întoarcere, pivotare sau răsucire.
- **Controlul obiectelor** – Acțiuni prin care obiectele sunt mișcate, de ex., lovire cu piciorul, aruncare, baterea mingii pe sol, controlare sau prindere.

## 3. NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

Fotbalul trebuie prezentat în mod simplu, astfel încât fetele să poată alege cum doresc să folosească mingea și, prin intermediul jocurilor și activităților, să aibă posibilitatea să dobândească aptitudinile și principiile elementare ale fotbalului, precum:

- Deplasarea cu mingea (driblare).
- Controlul mingii.
- Lovirea mingii (pasare și șutare).
- Jocuri și activități pe echipe mici.
- 1-la-1 (tras la poartă).

Fetele se vor acomoda cu mingea în următoarele situații:

- **EU și mingea** – Joc individual pe lângă ceilalți, învățarea deplasării individuale cu mingea.
- **NOI și mingea** – Joc împreună cu un partener/în grup.
- **NOI, TU și mingea** – Joc cu alții și împotriva altora într-o activitate de echipă.



## SIGURANȚA TINERELOR FETE ÎN FOTBAL

### Sfaturi și idei

Inițiativa Disney-UEFA are de la bun început o abordare care promovează un mediu pozitiv și protejat, însă vă oferim și câteva sfaturi concrete pentru siguranța tinerelor fete:

1. Încercați să includeți în grupul îndrumătorilor atât femei, cât și bărbați. Pentru acest program, un îndrumător sau voluntar trebuie să fie femeie. Toți îndrumătorii trebuie să aibă aptitudinile necesare pentru comunicarea cu copiii, precum folosirea unui limbaj adecvat vârstei și stadiului de dezvoltare al copiilor.
2. Copiii cu vârste mai mici necesită un nivel de supraveghere mai ridicat. Pentru acest program, proporția minimă este de un adult la zece copii, dar, ca metodă optimă de lucru, se recomandă un adult la șase copii, cu excepția cazului în care legislația națională prevede altfel. Încercați să implicați și părinții în supravegherea propriilor copii.
3. Oferiți informații clare cu privire la predarea și preluarea copiilor. Aici trebuie să includeți nu numai informații referitoare la ore, ci și referitoare la persoanele care au dreptul să preia fetele la sfârșitul programului. În anumite situații, este posibil ca anumii adulți să nu aibă dreptul să preia copiii, de ex., dacă există un ordin judecătoresc de restricție. În general, fetele trebuie predate adulților cunoscuți de către îndrumători ca tutori legali ai minorilor, de ex., părinți, unchi, mătuși etc.
4. Poate fi acceptabil ca frații mai mari să le însoțească acasă pe fete, de ex., în cazul în care se desfășoară activități paralele cu copiii de vârstă mai mare. Acest aspect trebuie stabilit împreună cu părinții, de preferință în scris. Vârsta la care copiii mai mari își pot asuma responsabilitatea pentru frații mai mici depinde de la situație la situație, dar se recomandă vârsta minimă de 12 ani.
5. Încercați să implementați un sistem de înregistrare a fetelor la sosire și la plecare. Acesta este util în special în cazul participării unui număr mare de fete și supraveghetori.

6. Asigurați-vă că toți părinții dețin numele și numerele de telefon de contact necesare. Pentru evitarea oricăror confuzii, comunicați toate informațiile referitoare la antrenamente, meciuri, activități etc. direct părinților, și nu prin intermediul copiilor.
7. Cereți-le fetelor să își schimbe echipamentul acasă. Dacă se schimbă la locul de antrenament, trebuie să asigurați un spațiu de vestiar special rezervat fetelor. Acestea trebuie supravegheate de către personalul de sex feminin, iar prezența altor adulți este interzisă. Unele dintre fetele mai mici pot avea nevoie de ajutor pentru a se schimba, dar supraveghetorii trebuie să ofere acest ajutor numai copiilor care nu se descurcă singuri. Acest aspect trebuie discutat în prealabil cu părinții.
8. Deși este puțin probabil ca pubertatea să reprezinte o problemă, fetele de vârstă mai mare se pot afla în perioada pre-pubertății sau pubertății. În aceste cazuri, poate fi util să purtați o conversație (privată) cu părinții pentru a stabili dacă este nevoie de ajutor suplimentar, de ex., toalete echipate corespunzător.
9. Orice formă de agresare, chiar dacă pare inofensivă, trebuie combătută imediat. Agresiunile se pot amplifica rapid, prin urmare este important să nu fie tolerate deloc.
10. Atât părinții, cât și fetele, trebuie să fie la curent cu măsurile de siguranță și trebuie să cunoască limitele comportamentului acceptabil al personalului. Se recomandă stabilirea unui regulament de conduită și obținerea acordului părinților și copiilor față de acesta. De exemplu: „toți participanții trebuie să se simtă în siguranță”, „toți participanții trebuie să se simtă bine și să nu se simtă marginalizați”, „între toți participanții trebuie să existe o relație de prietenie”, „nimeni nu trebuie să facă ceva ce deranjează pe ceilalți participanți”. Explicați-le fetelor cum trebuie să procedeze pentru a semnala o problemă sau cu cine pot vorbi în privința siguranței, de ex., „Dacă vă supără ceva sau ați constatat o problemă, puteți vorbi cu X”.

Nu uitați: prevederile incluse în „Ansamblul măsurilor de siguranță UEFA”, precum cele referitoare la sporirea siguranței pentru procedurile de selecție și regulamentele de conduită, sunt în continuare valabile și trebuie implementate. De asemenea, consultați legile și reglementările naționale și locale, în special cele referitoare la nivelurile de supraveghere și la persoanele care pot lucra cu copiii. De exemplu, poate fi necesară o verificare a antecedentelor sau o anumită instruire.



# Capitolul Unu

## FAMILIA MADRIGAL



### OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

#### ABILITĂȚI MOTRICE FUNDAMENTALE

- Deplasarea corpului în diferite moduri pentru a sprijini dezvoltarea mișcării, echilibrului, coordonării și vitezei

#### ABILITĂȚI DE VIAȚĂ ȘI VALORI

- Dificultatea manipulării
- Gândire pozitivă

#### NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasarea mingii folosind picioarele
- Diverse mișcări fără minge
- Deplasare cu mingea pe lângă și în jurul celorlalți
- Aruncarea și prinderea mingii

### RESURSE NECESARE



Mingii de mărimile 2, 3 și 4



Veste



Conuri (mici și mari)



Cartonașe cu personaje din Encanto (imagini ale personajelor)

### ORGANIZARE/PREGĂTIRE

Creați patru porți mici folosind opt conuri mari (câte două în fiecare colț) pentru a marca limitele zonei de antrenament. Ajustați mărimea spațiului la mărimea grupului dvs. Copiii vă pot ajuta la pregătire.

**Activitate de întâmpinare:** Zona poate fi utilizată înainte de începerea sesiunii pentru a-i întâmpina pe copii și pe părinți sau tutorii acestora în spațiu. Îi puteți invita să exploreze echipamentul și porțile.

#### LEGENDĂ



Conuri mari





# Capitolul Unu

FAMILIA MADRIGAL



## BUN VENIT

- „Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului].”
- Introducere prezentată de antrenor

## STABILIREA OBIECTIVELOR

Obiectivele de azi sunt:

- Să ne **DISTRĂM**
- Să **ÎNVĂȚĂM** abilități noi
- Să lucrăm împreună și să ne facem **PRIETENI** noi

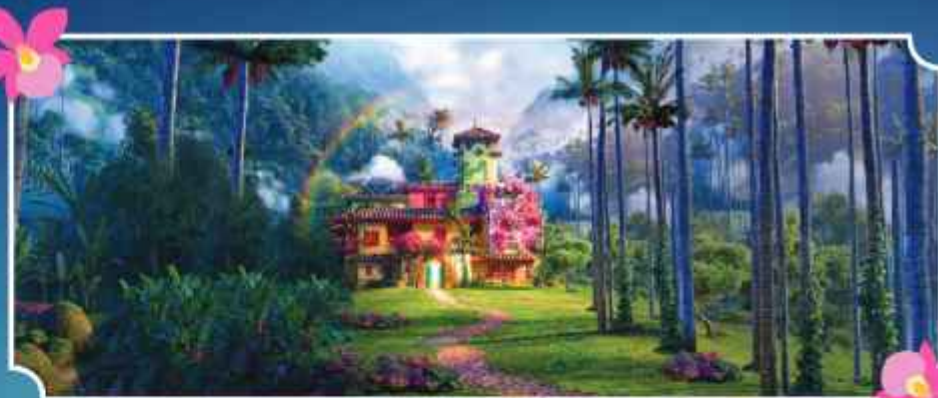
## PREZENTAREA NUMELUI JOCULUI

Astăzi vom începe aventura noastră Encanto cu:  
**Familia Madrigal.**

## SFATURI PENTRU ANTRENORI

Hei, antrenori! Atenție la aceste casete pe parcursul cărții, care vă oferă sfaturi despre modalități de prezentare a conținutului. De exemplu:

- Vizionați filmul în prealabil, astfel încât să puteți integra mai multe povestiri.
- Folosiți cartonașele cu personaje pentru a prezenta fiecare personaj.
- Folosiți diagramele din carte pentru a ajuta copiii să înțeleagă activitățile.



## PREZENTAREA POVEȘTII

Orașul Encanto din Columbia este un loc fascinant, plin de muzică și culoare. În mijlocul orașului se află o casă magică numită Casita. Casa este vie și este plină de dragoste.

Casita este casa familiei Madrigal. În centrul familiei se află Abuela, o bunică înțeleaptă și grijulie. Are o lumânare care nu se stinge niciodată și care conține un miracol: această lumânare a creat Encanto și Casita.

Astăzi, ne vom imagina că suntem personaje din lumea Encanto. Pentru a ne asigura că suntem în siguranță, trebuie să vă opriți și să ascultați de fiecare dată când auziți cuvântul cod.

**CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA**  
**DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]**



## PERSONAJELE

Când cei trei copii ai Abuelei au devenit oameni mari, fiecare a deschis o ușă specială în interiorul Casitei și au primit puteri magice: Julieta poate vindeca orice boală, Pepa poate schimba vremea cu emoțiile ei și Bruno poate vedea în viitor. Și copiii Julietei și Pepei au abilități speciale: Isabela pare întotdeauna perfectă și poate crea flori frumoase. Dolores a fost înzestrată cu un auz uimitor, în timp ce Luisa are o super forță. Camilo a primit capacitatea de a se transforma în orice persoană dorește, iar Antonio, care tocmai a devenit major, are puterea de a comunica cu animalele. Fiecare are propria sa ușă în Casita, care duce la camera uriașă și magică a fiecăruia.

Înainte de a merge mai departe, haideți să construim Casita.

CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## INSTRUCȚIUNI

### Pregătire

1. Copiii folosesc conurile mari pentru a aranja un dreptunghi mare reprezentând Casita.
2. Fiecare copil trebuie apoi să creeze o ușă magică punând două conuri mici apropiate în interiorul Casitei.

### Provocarea 1

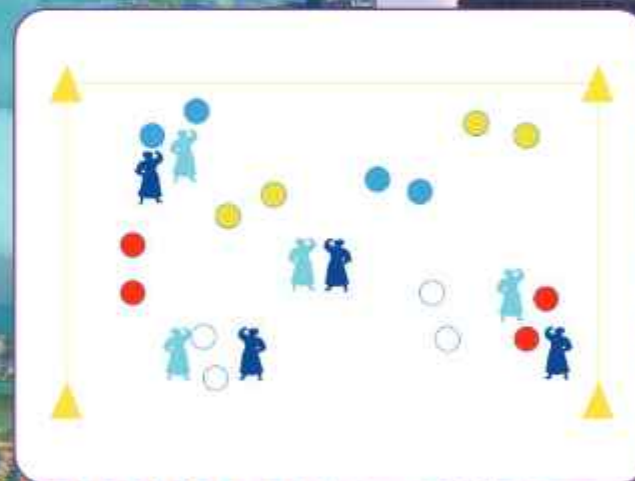
1. Cereți copiilor să exploreze Casita alergând în interiorul dreptunghiului. Cereți-le să intre în diferite camere și să-și imagineze ce ar putea găsi în una dintre ele.

### Provocarea 2

1. Fiecare copil se gândește la o mișcare (de ex. sărituri ca broasca, sărituri cu forfecare). Apoi se deplasează prin Casita și de fiecare dată când întâlnește un alt copil își spune numele și îi arată mișcarea. Celălalt copil face același lucru cu numele și mișcarea sa și apoi ambii copii repetă ambele mișcări.
2. Apoi copiii se deplasează din nou pentru a găsi un nou partener. Lăsați copiii să se deplaseze până când s-au întâlnit cu toată lumea din grup.

### LEGENDĂ

- Conuri mici
- Conuri mari
- Jucători



## SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Încurajați copiii să schimbe direcțiile și să se miște în moduri diferite (de ex. salturi, sărituri, eschivări).
- Cereți copiilor să se întoarcă la ușa lor magică de fiecare dată când dorți să asculte.



CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## DECORUL

Mirabel este singurul membru al familiei care nu are puteri magice, dar este foarte inteligentă, muncitoare și bună. Ea urmărește de pe margine cum familia sa își folosește puterile remarcabile. Este greu să fii diferit și Mirabel tânjește să-și găsească locul în familie, dar încearcă din răsuferință să rămână pozitivă și să contribuie la familie și la oraș oricum poate.

Să urmărim împreună cu Mirabel cum membrii familiei ei își folosesc puterile magice.



CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## INSTRUCȚIUNI

1. Copiii se deplasează prin Casita explorând toate ușile magice trecând prin mijlocul fiecărei perechi de conuri mici.
2. Prezențați pe rând personajele enumerate mai jos și comenzile și acțiunile acestora. Permiteți copiilor să exerseze acțiunea fiecărui personaj înainte de a-i opri și de a prezenta un alt personaj.
3. Spuneți diferite comenzi ale personajelor, făcându-i pe copii să asculte și să efectueze acțiunile.

COMANDĂ	ACȚIUNE
<b>Julieta</b> <b>Vindecați cu o masă</b>	<b>Fără minge:</b> - Mișcați-vă mâinile în cercuri în față, ca și cum ați pregăti o masă magică de vindecare. <b>Cu minge:</b> - Țineți o minge în mâini. Aruncați mingea în aer și mișcați mâinile/brațele în cercuri înainte de a o prinde din nou.
<b>Pepa</b> <b>Schimbați vremea</b>	<b>Fără minge:</b> - Ploaie: Prefaceți-vă că sunteți picături de ploaie care cad din cer, făcând sărituri cu forfecare. - Tunet: Stați în picioare, cu brațele pe lângă corp, apoi aplaudați repede și puternic din palme deasupra capului - Fulger: Săriți înainte în timp ce ridicați rapid un braț deasupra capului, ca și cum ați trimite un fulger din vârful degetelor. <b>Cu minge:</b> - Loviți mingea de sol pentru a scoate sunetul picăturilor de ploaie care cad din cer.



Mirabel

**Răspândiți  
bucurie**

**Fără minge:**

- Salutați-i pe membrii familiei sau pe prieteni fluturând mâinile deasupra capului.

**Cu minge:**

- Aruncați mingea cât de sus puteți și bateți din palme când mingea este în aer.

Bruno

**Nu vorbim  
despre Bruno!**

**Fără minge:**

- Nu vă mișcați timp de o secundă și spuneți „Sssss” cu degetul pe buze.

**Cu sau fără minge:**

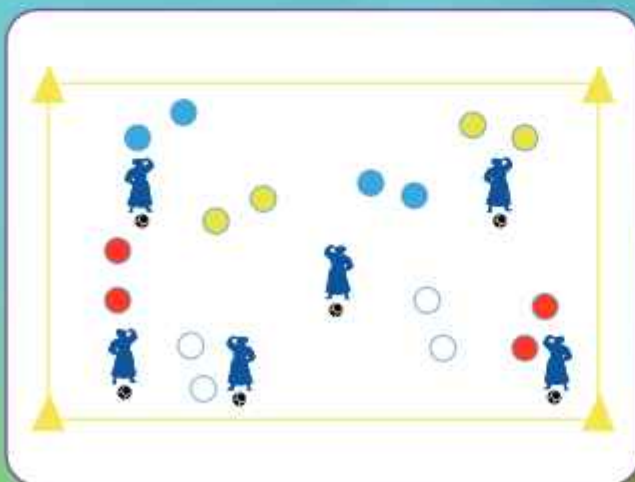
- Încercați să vă ascundeți în spatele antrenorului, al altui copil sau după orice obiect pe care îl puteți găsi - Bruno nu vrea să fie văzut!

## SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Alegeți ce comenzi credeți că funcționează cel mai bine pentru grupul dvs. în funcție de dimensiunea grupului și de vârsta și de nivelul lor de îndemânare.
- În cazul în care copiii sunt familiarizați cu filmul, rugați-i să vină cu comenzi care se potrivesc personajelor.
- Arătați copiilor arborele genealogic din spatele cărții atunci când le prezentați personajele.

### LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători





## AVENTURA

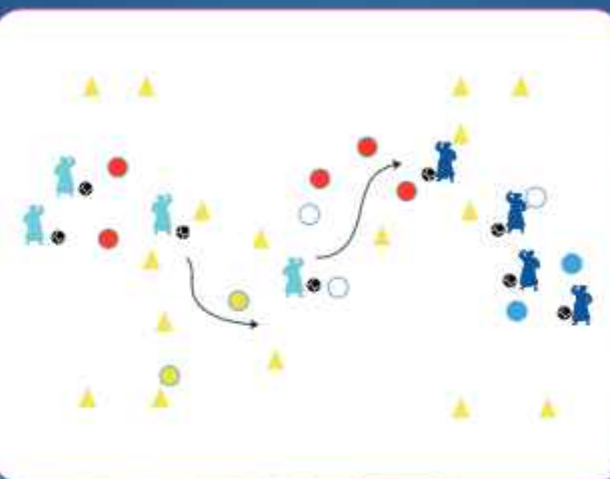
Casita este mai mult decât o casă pentru familia Madrigal: este un simbol al speranței pentru oraș. Sub îndrumarea și protecția Abuelei, toată lumea din familie lucrează neobosit pentru a-și ajuta vecinii și a menține orașul în siguranță. Adică toți din familie cu excepția lui Bruno, unchiul Mirabelei, care a dispărut cu mult timp în urmă. Familia nu mai vorbește despre el.

Familia Madrigal este ocupată să-și folosească puterile pentru a-i ajuta pe orășeni. Mama Mirabelei, Julieta, vindecă oameni bolnavi sau răniți.

Sora Mirabelei, Luisa, cară cărămizi grele pentru a construi un pod. Hai să o ajutăm pe Luisa să construiască un pod pentru orășeni.

## LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători



## CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## INSTRUCȚIUNI

### Pregătire

1. Păstrați aceeași configurație ca la activitatea anterioară, dar dreptunghiul reprezintă acum orașul.
2. Împărțiți copiii în două echipe. O echipă o reprezintă pe Luisa, iar cealaltă echipă îi reprezintă pe orășeni. Echipa Luisa stă la un capăt al orașului (linia de capăt), iar orășenii stau la capătul opus.

### Provocarea 1

1. Când începe jocul, ambele echipe folosesc echipamentul rămas pentru a construi un pod care unește toate porțile (conurile mici) și se întâlnesc la mijloc.
2. Odată ce podul a fost construit, fiecare copil primește o minge și se deplasează cu ea de la un capăt la celălalt al podului (de la o linie de capăt la cealaltă linie de capăt).

## SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Încurajați copiii fie să deplaseze mingea cu picioarele, fie să o treacă în diverse moduri peste pod.





## CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

În timp ce Mirabel își urmărește familia cum își folosește puterile pentru a face lumea un loc mai bun, ea nu poate să nu se simtă exclusă. Tânjește să contribuie la efortul familiei și să-și facă familia mândră de ea, dar fără puteri magice proprii, nu știe cum să facă acest lucru.

## ANALIZA

Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Mirabel își dorea foarte mult să contribuie la viața familiei sale, dar fără puteri magice proprii, se simțea exclusă.

Mirabel încearcă să facă față dificultăților gândind pozitiv. Când simte că nu face parte din familie, ea caută moduri diferite de a se implica, de a contribui și de a se conecta cu ceilalți.

Ce a fost greu pentru voi astăzi?

Cum ați gestionat această dificultate?

Cum îi poți ajuta pe alții care se simt excluși sau cărora le este greu?

Gândiți-vă, discutați în perechi, împărtășiți celorlalți.

Acordați copiilor:

- 1 minut să se gândească singuri.
- 1 minut să discute cu un partener.
- 1 minut să își împărtășească ideile în grup.

Repețiți pentru fiecare întrebare.

## PUNCTUL CULMINANT

Mirabel este singură și se simte ruptă de familie. Cea mai mare dorință a ei nu este alta decât să fie inclusă pe deplin în familie, deși nu are puteri magice.

- Își va descoperi Mirabel punctele tari?
- Va fi apreciată de familia sa?
- Poate ea să contribuie la misiunea familiei?

Aflați ce se va întâmpla în continuare din pașaportul de aventurier.





# Capitolul Doi

## LUPTA MIRABELEI



### OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

#### ABILITĂȚI MOTRICE FUNDAMENTALE

- Deplasarea corpului în diferite moduri pentru a sprijini dezvoltarea mișcării, echilibrului, coordonării și vitezei

#### ABILITĂȚI DE VIAȚĂ ȘI VALORI

- Cum să fii curajos

#### NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasarea mingii folosind picioarele
- Deplasarea cu mingea pentru a evita obstacolele
- Deplasarea fără mingea pentru a evita obstacolele
- Controlul unei mingi cu picioarele
- Aruncarea și prinderea mingii

### RESURSE NECESARE



Mingii de mărimile 2, 3 și 4



Veste



Conuri (mici și mari)



Cartonașe cu personaje din Encanto (imagini ale personajelor)

### ORGANIZARE/PREGĂTIRE

Creați patru porți mici folosind opt conuri (câte două în fiecare colț) pentru a marca limitele zonei de antrenament. Ajustați mărimea spațiului la mărimea grupului dvs. Copiii vă pot ajuta la pregătire.

**Activitate de întâmpinare:** Zona poate fi utilizată înainte de începerea sesiunii pentru a-i întâmpina pe copii și pe părinții sau tutorii acestora în spațiu. Îi puteți invita să exploreze echipamentul și porțile.

#### LEGENDĂ

 Conuri mari





# Capitolul Doi

LUPTA MIRABELEI

## BUN VENIT

- „Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului].”
- Introducere prezentată de antrenor.
- Cereți copiilor să relateze ce au făcut în ședința anterioară și ce au aflat din pașapoartele lor de aventurier.

## STABILIREA OBIECTIVELOR

Obiectivele de azi sunt:

- Să ne **DISTRĂM**
- Să **ÎNVĂȚĂM** abilități noi
- Să lucrăm împreună și să ne facem **PRIETENI** noi

## PREZENTAREA NUMELUI JOCULUI

Astăzi, ne vom continua aventura Encanto cu:  
**Lupta Mirabelei.**



## PREZENTAREA POVEȘTII

Mirabel caută o modalitate de a contribui la viața familiei sale și a comunității, chiar dacă nu are puteri magice.

Astăzi, ne vom imagina că suntem personaje din lumea Encanto. Pentru a ne asigura că suntem în siguranță, trebuie să vă opriti și să ascultați de fiecare dată când auziți cuvântul cod.

**CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA**  
**DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]**



## PERSONAJELE ȘI DECORUL

Mirabel este acasă în Casita cu toată familia. Pe măsură ce Mirabel îi urmărește folosind-și puterile pentru a ușura viața oamenilor, ea începe să se îndoiască din ce în ce mai mult de ea însăși. Ea se simte ca și cum le-ar sta în cale.

Deodată, ea aude un zgomot puternic de crăpare pe când o țiglă de pe acoperișul Casitei lovește pământul.

Să construim Casita și să facem să cadă țigle de pe acoperiș.

CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA  
DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## INSTRUCȚIUNI

### Pregătire

1. Copiii folosesc conurile mici pentru a aranja un dreptunghi mare reprezentând Casita.

### Provocarea 1

1. Cereți copiilor să se deplaseze prin Casita în moduri diferite și în toate direcțiile.

### Provocarea 2

1. Dați fiecărui copil o minge pe care să o țină în mâini.
2. Fiecare copil își aruncă mingea ca pe o țiglă care lovește podeaua, apoi își folosește mâinile sau picioarele pentru a controla când sare.
3. Copiii pot încerca să-și arunce mingile de la subraț, astfel încât să cadă de puțin mai sus și să încerce să le controleze cu picioarele sau să le prindă cu mâinile.




### Provocarea 3

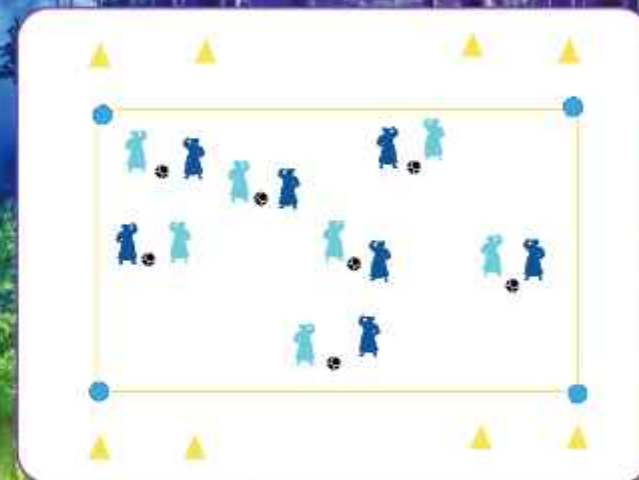
1. Fiecare copil își găsește un partener și stă în picioare cu o minge în mâini. Copiii își aruncă mingile în același timp și fiecare trebuie să reacționeze rapid pentru a controla mingea care sare de la partenerul lor.

### Provocarea 4

1. Pentru a adăuga un element competitiv, copiii pot concura cu ei înșiși și pot încerca să controleze mingea mai repede de fiecare dată când încearcă.

## LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători



## SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Copiii se pot provoca pe ei înșiși și unii pe alții lansând mingea de la subraț, astfel încât să sară puțin mai sus.
- Ei pot prinde mingea înainte de a încerca să o controleze cu picioarele.
- Demonstrați cum trebuie să arate activitatea.
- Demonstrați sunetele crăpăturii.



## AVENTURA

Mirabel se apropie să cerceteze, iar când ridică țigla, își taie degetul pe marginea spartă ascuțită. Pământul începe să huruie, iar în podeaua Casitei apare o mare crăpătură. Crăpătura continuă în sus pe scări și de-a lungul peretelui.

Mirabel urcă în fugă scările pentru a urmări crăpătura în timp ce aceasta sfâșie Casita. Luminile de la ușile magice încep să pâlpâie și lumânarea magică din fereastră pâlește de parcă ar fi pe cale să se stingă!

Acum o vom ajuta pe Mirabel să cerceteze crăpăturile din Casita.

CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA  
DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## INSTRUCȚIUNI

### Pregătire

1. Copiii fac două linii diagonale din conuri mici, de la un colț al dreptunghiului la celălalt, pentru a reprezenta crăpăturile din Casita.
2. Împărțiți copiii în două grupuri care poartă veste de culori diferite. Fiecare grup se împarte apoi în două, iar câte o jumătate din grup stă la fiecare capăt al aceleiași linii diagonale.

### Provocarea 1

1. Câte un copil pe rând din fiecare grup urmărește crăpăturile până ajunge în colțul opus. Apoi dă mingea următorului copil care stă la rând în acel colț.
2. Repetați până când toți copiii au urmărit o crăpătură în Casita.

## LEGENDĂ

- Conuri mici
- ▲ Conuri mari
- Mingi
- ♣ Jucători

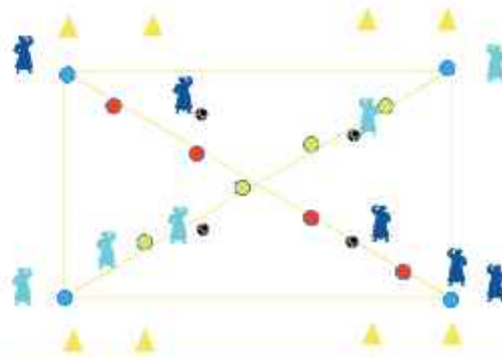


### Provocarea 2

1. Acum creați o mică competiție.
2. Grupurile de la colțurile opuse devin fiecare o echipă. Echipele lucrează împreună pentru a deplasa mingea peste crăpăturile diagonale.
3. Un copil părăsește fiecare colț pe rând. El trebuie să-și dea mingea unui coechipier din colțul opus înainte ca acel coechipier să poată pleca.
4. Scopul jocului este ca toți colegii de echipă să se afle pe partea opusă față de cea de unde au plecat.
5. Odată ce toți jucătorii se află de cealaltă parte, ei continuă și se întorc, peste crăpătura diagonală, la locul de unde au început.
6. Continuați până când toți copiii s-au întors la colțul din care au pornit.
7. După ce copiii au avut o rundă de antrenament, faceți mai întâi o întrecere pentru a vedea care echipă poate aduce prima toți jucătorii înapoi.

## LEGENDĂ

- Conuri mici
- ▲ Conuri mari
- Mingi
- ♣ Jucători



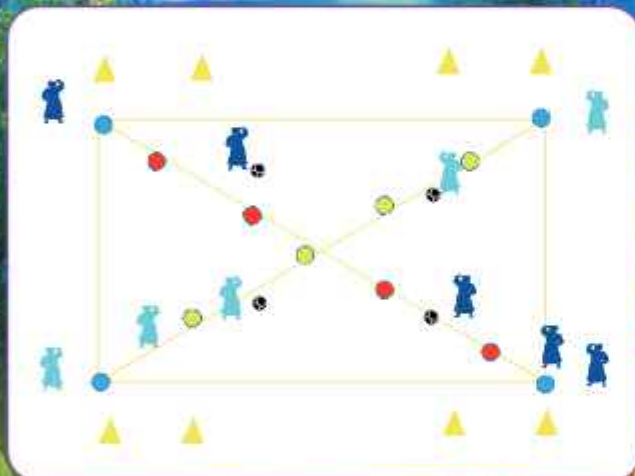


### Provocarea 3

1. Continuați cu aceleași două echipe ca la provocarea anterioară. Echipele urmăresc crăpăturile diagonale cu mingea, pentru a ajunge pe cealaltă parte.
2. De data aceasta, șutează mingea cu piciorul în colțul porții pentru a obține un punct.
3. Odată ce au șutat, îi vine rândul următorului jucător din echipă.
4. Jucați 90 de secunde și vedeți câte goluri poate înscrie fiecare echipă.
5. Repetați și încercați să îmbunătățiți scorul.

### LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători



### SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Încurajați copiii să deplaseze mingea cu diferite părți ale piciorului.
- Încurajați-i să se deplaseze cu mingea puțin mai repede atunci când se simt încrezători.
- Încurajați copiii să caute crăpătura și să fie conștienți de alți jucători în mișcare.
- Pentru a face provocarea mai grea, adăugați mai multe conuri mici pentru a deplasa mingea printre ele.

CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

Mirabel este speriată și fuge să o avertizeze pe Abuela: „Casa este în pericol, casa este în pericol!”

Abuela o roagă pe Mirabel să-i arate, dar când ajung acolo, lumânarea magică arde puternic, ușile nu mai pâlpâie, iar crăpăturile au dispărut.

Abuela respinge povestea Mirabelei, spunând „Destul!” Ea susține că nu este nimic în neregulă cu Casita și spune „Magia este puternică!”







## PUNCTUL CULMINANT

Mirabel este confuză. Ea știe că în mod real a căzut țigla de pe acoperiș, știe de crăpăturile din Casita și știe că luminile au pălit. Mai are tăietura pe mână ca să dovedească asta și merge la mama ei Julieta pentru a o ruga să o vindece.

- Ce a trăit Mirabel în Casita?
- Oare o va crede cineva pe Mirabel?
- Ce va spune mama ei?

Aflați ce se va întâmpla în continuare din pașaportul de aventurier.

## ANALIZA

Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Vă amintiți de curajul de care a dat dovadă Mirabel astăzi? A auzit țigla de pe acoperiș căzând, pământul a început să crape și lumânarea a început să se stingă. Dar, deși era speriată, a încercat să afle ce se întâmplă și a avertizat-o pe Abuela.

Ce înseamnă să fii curajos?

Cum ați dat dovadă de curaj azi?

Ce simțiți când sunteți curajoși?

Gândiți-vă, discutați în perechi, împărtășiți celorlalți.

Acordați copiilor:

- 1 minut să se gândească singuri.
- 1 minut să discute cu un partener.
- 1 minut să își împărtășească ideile în grup.

Repețați pentru fiecare întrebare.





# Capitolul Trei

## TEAMA DE A PIERDE MIRACOLUL



### OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

#### ABILITĂȚI MOTRICE FUNDAMENTALE

- Deplasarea corpului în diferite moduri pentru a sprijini dezvoltarea mișcării, echilibrului, coordonării și vitezei

#### ABILITĂȚI DE VIAȚĂ ȘI VALORI

- Confruntarea cu dezamăgirea și eșecul
- Munca din greu
- A nu renunța

#### NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasarea mingii folosind picioarele
- Deplasare cu mingea pe lângă și în jurul celorlalți
- Deplasare cu mingea spre o țintă

### RESURSE NECESARE



Mingii de mărimile 2, 3 și 4



Veste



Conuri (mici și mari)



Cartonașe cu personaje din Encanto (imagini ale personajelor)

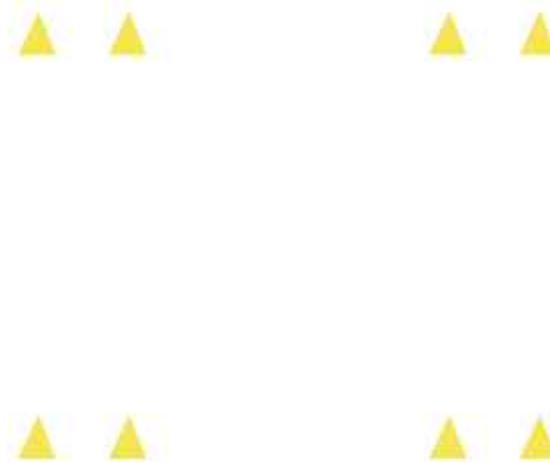
### ORGANIZARE/PREGĂTIRE

Creați patru porți mici folosind opt conuri (câte două în fiecare colț) pentru a marca limitele zonei de antrenament. Ajustați mărimea spațiului la mărimea grupului dvs. Copiii vă pot ajuta la pregătire.

**Activitate de întâmpinare:** Zona poate fi utilizată înainte de începerea sesiunii pentru a-i întâmpina pe copii și pe părinții sau tutorii acestora în spațiu. Îi puteți invita să exploreze echipamentul și porțile.

#### LEGENDĂ

 Conuri mari





# Capitolul Trei

TEAMA DE A PIERDE  
MIRACOLUL

## BUN VENIT

- „Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului].”
- Introducere prezentată de antrenor.
- Cereți copiilor să relateze ce au făcut în ședința anterioară și ce au aflat din pașapoartele lor de aventurier.

## STABILIREA OBIECTIVELOR

Obiectivele de azi sunt:

- Să ne **DISTRĂM**
- Să **ÎNVĂȚĂM** abilități noi
- Să lucrăm împreună și să ne facem **PRIETENI** noi

## PREZENTAREA NUMELUI JOCULUI

Astăzi, ne vom continua aventura Encanto cu:  
Teama de a pierde miracolul.

## PREZENTAREA POVEȘȚII

E noapte și Mirabel e în pat. Deodată, ea aude zgomote în afara dormitorului ei și se hotărăște să cerceteze. Ea urmărește zgomotul și o vede pe Abuela ținând lumânarea magică. Mirabel ascultă în timp ce Abuela se roagă, cerându-i lui Pedro, soțul ei care a murit cu mulți ani în urmă, să protejeze familia și miracolul. Mirabel este îngrijorată și decide că va încerca să-și ajute familia să-și salveze puterile magice.

Astăzi, ne vom imagina că suntem personaje din lumea Encanto. Pentru a ne asigura că suntem în siguranță, trebuie să vă opriți și să ascultați de fiecare dată când auziți cuvântul cod.

CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]



## PERSONAJELE ȘI DECORUL

A doua zi dimineața, toți membrii familiei stau în jurul mesei pentru a lua micul dejun. Mirabel vorbește cu Dolores, sperând că va ști ce se întâmplă cu miracolul. Din moment ce Dolores aude totul, trebuie să știe! Dolores nu crede că miracolul este în pericol, dar crede că e ceva în neregulă cu Luisa.

Înainte de a merge mai departe, haideți să creăm masa familiei Madrigal.

CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA  
DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

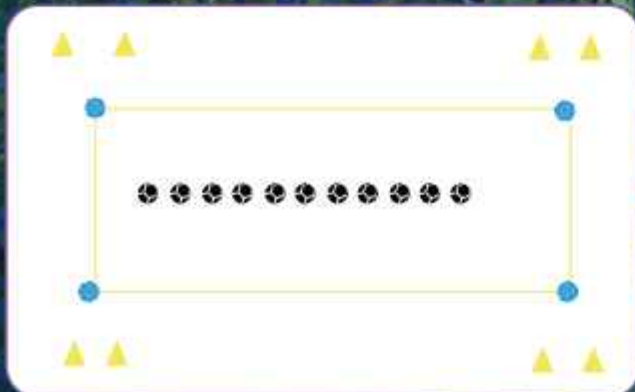
## INSTRUCȚIUNI

### Pregătire

1. Cereți copiilor să așeze masa folosind conurile mici și plasând mingile în centrul dreptunghiului.

### LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi



### Provocarea 1

1. Copiii se deplasează prin zonă în moduri diferite, de exemplu, sărind peste masă, târându-se pe sub ea, țopăind, sărind, ocolind etc.
2. Fiecare copil poate decide dacă vrea să se deplaseze cu sau fără minge. Dacă folosesc o minge, o pot deplasa fie cu mâinile, fie cu picioarele.

### Provocarea 2

1. Antrenorul strigă comenzi de deplasare referitoare la produsele alimentare pentru micul dejun, iar copiii fac acțiunea aferentă (vezi mai jos).
2. Începeți cu două comenzi. Odată ce copiii le-au învățat, adăugați-le și pe celelalte sau încurajați copiii să vină cu propriile lor comenzi.

COMANDĂ	ACȚIUNE
Gem	Oprîți-vă într-o poziție creativă (de exemplu, ați putea să vă așezați sau să vă întindeți pe sol). Prefaceți-vă că întindeți gemul pe brațe și picioare. Asigurați-vă că mingea este sub control când vă oprîți.
Brânză	Ascundeți-vă sub masă ca un șoricel care a furat puțină brânză. Deplasați-vă în patru labe sau puneți mâinile deasupra capului în timp ce alergați.
Lapte	Săriți în diverse moduri cu sau fără minge (de exemplu, săriți în timp ce țineți mingea între picioare).
Afine	Ghemuiți-vă corpul formând o minge mică și rostogoliți-vă ca o afină care cade.

### LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători



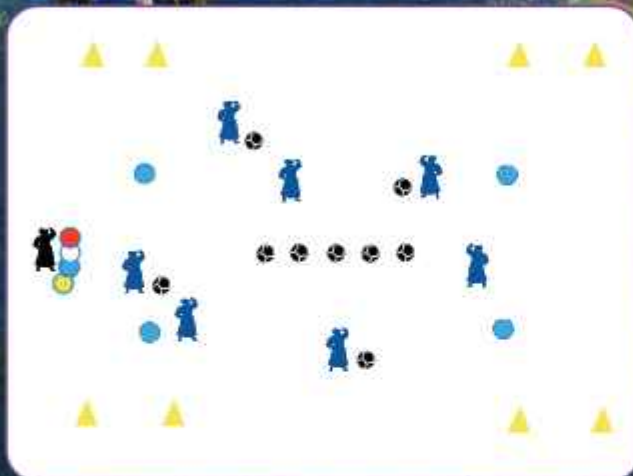


### Provocarea 3

1. Repetați jocul, dar în loc să strige comanda, antrenorul ridică un con mic. Copiii trebuie să reacționeze în funcție de culoarea conului: roșu pentru dulceață, galben pentru brânză, alb pentru lapte sau albastru pentru afine.

### LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători
-  Antrenor



## AVENTURA

Luisa pleacă de la masă pentru a merge să ajute prin oraș. Mirabel aleargă după ea și o roagă pe Luisa să-i spună ce e în neregulă. Luisa este speriată. Ea recunoaște că aseară s-a simțit slăbită pentru prima dată. Îi este teamă să nu-și piardă puterea magică, pentru că simte că nu va fi suficient de bună fără ea.

Mirabel vrea să o ajute pe Luisa, dar nu știe cum. Luisa spune că înainte ca Bruno să dispară, acesta a avut o viziune teribilă despre magia familiei. Ea sugerează că, dacă Mirabel vrea răspunsuri, trebuie să meargă la tumul lui Bruno să caute viziunea. Mirabel este confuză: „Ce să caut? Cum arată o viziune?”

Să mergem la tumul lui Bruno pentru a o ajuta pe Mirabel să găsească ultima lui viziune și să salveze magia.

### SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Încurajați copiii să-și creeze propriile mișcări pentru fiecare comandă.
- Încercați să-i lăsați pe copii să conducă activitatea: lăsați-i să strige pe rând comenzile sau să ridice conurile de diferite culori.

CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA  
DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]





# INSTRUCȚIUNI

## Pregătire

1. Mutați conurile reprezentând masa din bucătărie și construiți turnul lui Bruno folosind conuri mici roșii pentru a marca cele patru colțuri.

## Provocarea 1

1. Împărțiți copiii în două echipe, fiecare purtând veste de culoare diferită. Fiecare echipă primește un număr egal de conuri mici pentru a le răspândi pe jos. Conurile reprezintă obstacolele din calea Mirabelei prin turnul lui Bruno.
2. Echipa albastră se preface a fi Mirabel și îndepărtează obstacolele întorcând conurilor cu susul în jos. Echipa galbenă pretinde că protejează turnul lui Bruno, oprind oamenii să intre. Ei așază obstacolele în calea Mirabelei punând conurile în sus.
3. Când antrenorul spune „Porniți”, copiii au 30 de secunde pentru a întoarce toate conurile pe care le găsesc, adică copiii în galben (Bruno) trebuie să întoarcă conurile în sus, iar cei în albastru (Mirabel) trebuie să întoarcă conurile cu susul în jos. Fiecare copil poate întoarce doar un con o dată și nu poate sta lângă un con mai mult de două secunde.
4. La sfârșitul celor 30 de secunde, copiii numără câte conuri a reușit echipa lor să le întoarcă.
5. Jucați din nou și provocați-i să îmbunătățească scorul echipei lor.

## LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători



Turnul lui Bruno este întunecat și înfricoșător și plin de obstacole, dar trebuie să încercăm să continuăm să înaintăm. Să înlăturăm obstacolele din cale!

## CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## Pregătire

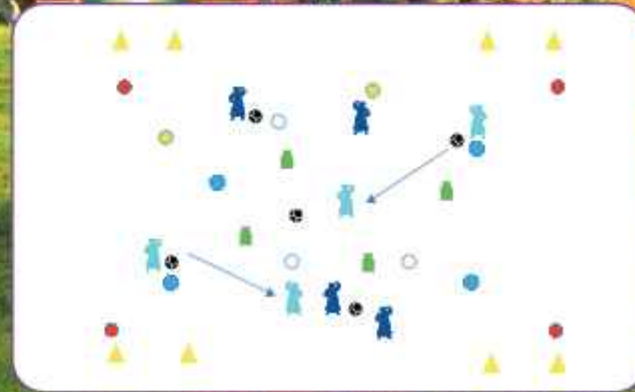
1. Puneți toate conurile mici și vestele pe jos în zona de antrenament. Ele reprezintă obstacole în turnul lui Bruno.

## Provocarea 2

1. Împărțiți copiii pe perechi. Fiecare pereche trebuie să aibă o minge și trebuie să colaboreze pentru a trece prin turnul lui Bruno cu mingea.
2. Pentru a îndepărta un obstacol (con/vestă), un copil din pereche trebuie să îl atingă cu mingea și apoi să paseze mingea partenerului său. Partenerul ridică apoi obstacolul.
3. Perechea încearcă să adune cât mai multe obstacole, păstrându-le în mâinile lor.
4. Odată ce toate obstacolele au fost adunate, jocul se termină și le puteți cere copiilor să pună toate obstacolele înapoi în turn.

## LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Veste
-  Mingi
-  Jucători







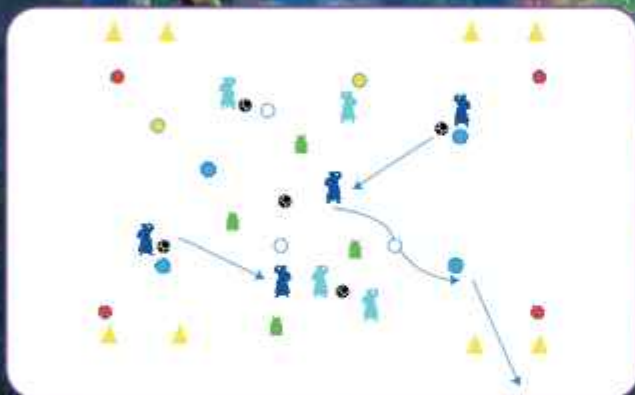


### Provocarea 3

1. Perechile continuă să adune obstacole ca în Provocarea 2, dar acum, de fiecare dată când adună un obstacol, trebuie să meargă să marcheze un gol într-una dintre porțile din colț înainte de a se întoarce în tur pentru a aduna mai multe obstacole.
2. Odată ce toate obstacolele au fost adunate, întrebați fiecare pereche câte goluri a marcat.
3. Jucăți din nou, încurajând copiii să încerce să-și îmbunătățească scorurile.

### LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Veste
-  Mingi
-  Jucători



### SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Odată ce copiii au făcut câteva încercări, cereți-le să vadă dacă o pot face în timp ce se deplasează cu mingea.
- Permiteți copiilor să își folosească mâinile sau picioarele pentru a se deplasa cu mingea.
- Încurajați-i pe copii să vadă dacă pot merge puțin mai repede și să-și bată recordul personal.

CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA  
DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

### ANALIZA

Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Luisa se teme că își va pierde puterile magice. Toată lumea crede că Luisa este puternică și poate face orice, dar în adâncul sufletului ei se teme că, dacă își arată slăbiciunea, s-ar putea să nu fie suficient de bună. Îi este teamă să nu-i dezamăgească pe toți dacă nu reușește ceva.

Vă puteți gândi la ceva care este foarte greu pentru voi?

Ce înseamnă să faci tot posibilul? Vă puteți gândi la un exemplu când odată v-ați străduit din răsuferință?

Puteți să vă gândiți la o perioadă în care nu ați renunțat chiar dacă ceva a fost foarte greu pentru voi?

Gândiți-vă, discutați în perechi, împărtășiți celorlalți.

Acordați copiilor:

- 1 minut să se gândească singuri.
- 1 minut să discute cu un partener.
- 1 minut să își împărtășească ideile în grup.

Repetati pentru fiecare întrebare.

### PUNCTUL CULMINANT

Mirabel continuă să cerceteze tumul lui Bruno și, deși îi este teamă, decide să urce scările și să continue să caute viziunea.

- Ce se va mai întâmpla în Tumul lui Bruno?
- Va găsi Mirabel viziunea?
- Ce se va întâmpla cu puterile Luisei?

Aflați ce se va întâmpla în continuare din pașaportul de aventurier.



# Capitolul Patru

## VIZIUNEA LUI BRUNO



### OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

#### ABILITĂȚI MOTRICE FUNDAMENTALE

- Deplasarea corpului în diferite moduri pentru a sprijini dezvoltarea mișcării, echilibrului, coordonării și vitezei
- Contact vizual
- Comunicare

#### ABILITĂȚI DE VIAȚĂ ȘI VALORI

- A îndrăzni să încerci lucruri noi
- Comunicare și lucru în echipă

#### NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasarea mingii folosind picioarele
- Deplasare cu mingea pe lângă și în jurul celorlalți
- Deplasare cu mingea spre o țintă
- Deplasare cu mingea, în echipă, spre o țintă

### RESURSE NECESARE



Mingii de mărimile 2, 3 și 4



Veste



Conuri (mici și mari)



Cartonașe cu personaje din Encanto (imagini ale personajelor)

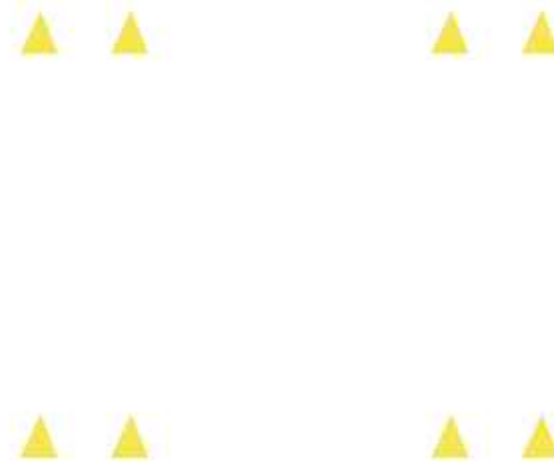
### ORGANIZARE/PREGĂTIRE

Creați patru porți mici folosind opt conuri (câte două în fiecare colț) pentru a marca limitele zonei de antrenament. Ajustați mărimea spațiului la mărimea grupului dvs. Copiii vă pot ajuta la pregătire.

**Activitate de întâmpinare:** Zona poate fi utilizată înainte de începerea sesiunii pentru a-i întâmpina pe copii și pe părinții sau tutorii acestora în spațiu. Îi puteți invita să exploreze echipamentul și porțile.

#### LEGENDĂ

 Conuri mari





# Capitolul Patru

VIZIUNEA LUI BRUNO

## BUN VENIT

- „Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului].”
- Introducere prezentată de antrenor.
- Cereți copiilor să relateze ce au făcut în ședința anterioară și ce au aflat din pașapoartele lor de aventurier.

## STABILIREA OBIECTIVELOR

Obiectivele de azi sunt:

- Să ne **DISTRĂM**
- Să **ÎNVĂȚĂM** abilități noi
- Să lucrăm împreună și să ne facem **PRIETENI** noi

## PREZENTAREA NUMELUI JOCULUI

Astăzi, ne vom continua aventura Encanto cu:  
**Viziunea lui Bruno.**

## PREZENTAREA POVEȘTII

Mirabel a ajuns în tumul lui Bruno. Ea vrea să găsească viziunea și să salveze miracolul. Începe să meargă prin peisajul nisipos, dar alunecă pe o dună uriașă de nisip. Ochelarii îi sunt acoperiți de nisip, e întuneric, e singură, dar decide să continue. Mirabel cântă o melodie pentru a rămâne motivată în timp ce urcă o scară foarte înaltă.

Astăzi, ne vom imagina că suntem personaje din lumea Encanto. Pentru a ne asigura că suntem în siguranță, trebuie să vă opriți și să ascultați de fiecare dată când auziți cuvântul cod.

## CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## PERSONAJELE ȘI DECORUL

Mirabel ajunge la peștera viziunii lui Bruno din vârful tumului. Se uită în jur și vede un obiect strălucitor în nisip. Îl dezgroapă și pare a fi o bucată de sticlă verde. Continuă să sape în nisip și găsește mai multe bucăți de sticlă. De fiecare dată când ridică o bucată, pereții Casitei crapă, iar crăpăturile devin din ce în ce mai mari. Ea pune câteva bucăți împreună - este o poză cu eal Pereții continuă să crape și casa se cutremură. Mirabel adună repede toate bucățile de sticlă și fuge din peșteră. Ea de abia reușește să scape înainte ca aceasta să se prăbușească.

Înainte de a merge mai departe, ajut-o pe Mirabel să adune piesele viziunii.



CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## INSTRUCȚIUNI

### Pregătire

1. Zona delimitată de conurile mari reprezintă turnul lui Bruno. Adăugați uși turnului așezând patru perechi de conuri mici - câte unul pe fiecare parte a zonei de antrenament.
2. Copiii așază câteva conuri mari pe jos în interiorul turnului pentru a reprezenta obstacolele și scările din turnul lui Bruno.

### Provocarea 1

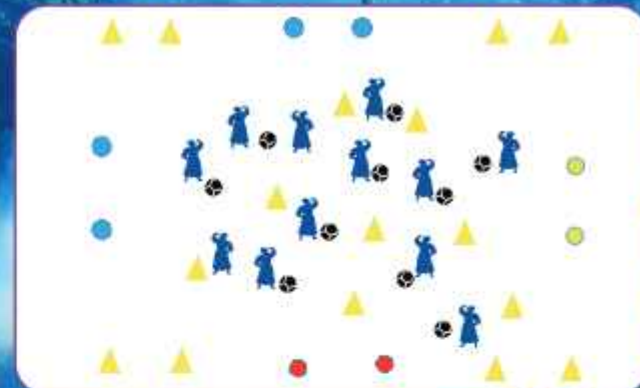
1. Copiii se deplasează în jurul turnului.
2. Pe măsură ce călătoresc prin turn, copiii sar peste conurile mari.
3. Pentru o provocare suplimentară, copiii pot ține o minge în mâini în timp ce aleargă și sar.

### Provocarea 2

1. Așezați numeroase conuri mici pe jos în zona de antrenament pentru a reprezenta piesele viziunii.
2. Împărțiți copiii în două echipe. O echipă aleargă acoperind conurile (piesele viziunii) cu veste (nisip) pentru a le ascunde. Cealaltă echipă o ajută pe Mirabel să scoată viziunea, îndepărtând vestele de pe conuri și punându-le pe jos.
3. Jucați 45 de secunde, apoi schimbați rolurile celor două echipe.

## LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători



## SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Adăugați orice mișcări fundamentale suplimentare pe care le considerați necesare pentru a le permite copiilor să-și îmbunătățească abilitățile de mișcare.

CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## AVENTURA

Mirabel se întâlnește cu Abuela în drum spre camera ei. Luisa intră, spunând că se simte mai puțin puternică de când a vorbit cu Mirabel. Abuela este supărată pe Mirabel și îi cere să stea departe de Luisa și să nu mai facă indiferent de ce face, deoarece creează probleme.

Mirabel intră în camera ei și se uită la bucățile de sticlă. „De ce sunt eu în viziunea ta, Bruno?” se întreabă ea cu voce tare. Pepa aude și intră în cameră.

Să o ajutăm pe Mirabel să ascundă viziunea pentru ca Pepa să nu o vadă!



# INSTRUCȚIUNI

## Pregătire

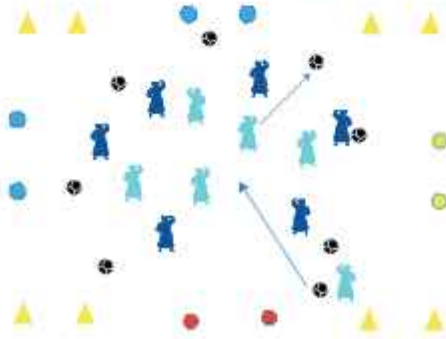
1. Păstrați aceeași configurație ca în activitatea anterioară. Zona de antrenament este acum dormitorul Mirabelei.

## Provocarea 1

1. Împărțiți copiii în două echipe. O echipă se preface a fi Mirabel, iar cealaltă se preface a fi Pepa. Echipa Mirabel trebuie să ascundă viziunea de echipa Pepa.
2. Echipa Pepa stă în mijlocul zonei de antrenament și echipa Mirabel formează un cerc (fără să se țină de mână) în jurul lor. Așezați câteva mingi pe pământ în afara cercului, pentru a reprezenta piesele viziunii.
3. Copiii din echipa Pepa încearcă să scape prin găurile din cerc fără a fi prinși de un membru al echipei Mirabel.
4. Dacă reușesc să scape, ridică o minge (piesă de viziune) și o duc înapoi în cerc.
5. Dacă un membru al echipei Pepa este prins, acesta trebuie să se întoarcă în mijlocul cercului și să încerce din nou.
6. Echipa Mirabel nu poate prinde pe cineva care se întoarce cu o minge.
7. Jucați timp de 45 de secunde, provocând echipa Pepa să adune cât mai multe piese de viziune.
8. Schimbați rolurile și jucați din nou.

## LEGENDĂ

- Conuri mici
- Conuri mari
- Mingi
- Jucători

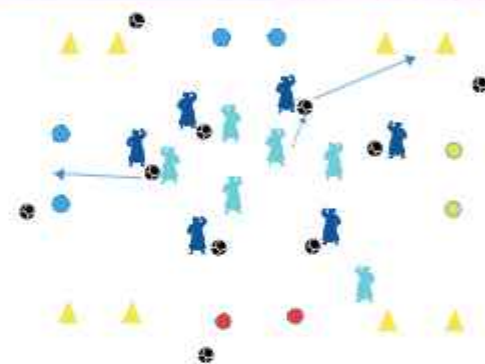


## Provocarea 2

1. Fiecare membru din echipa Mirabel dribleză o minge în timp ce se deplasează în cerc.
2. Echipa Pepa începe fără mingi în interiorul cercului.
3. Copiii din echipa Pepa încearcă să ia mingile de la echipa Mirabel și să le treacă printr-una dintre cele opt porți de pe marginea zonei de antrenament. Odată ce au făcut asta, lasă mingea acolo unde este și se întorc la mijlocul cercului pentru a începe din nou. Membrul echipei Mirabel care și-a pierdut mingea ia o altă minge din afara terenului și se alătură din nou jocului.

## LEGENDĂ

- Conuri mici
- Conuri mari
- Mingi
- Jucători



„Am auzit numele pe care nu îl rostim. De ce vorbești despre Bruno?” întreabă Pepa.

„Dacă ar avea o viziune despre cineva, ce ar însemna asta?” răspunde Mirabel.

„Nu vorbim despre Bruno”, spune Pepa.

Félix, soțul Pepei, vine în fugă și spune: „Trebuie să știe.” El îi spune Mirabelei: „Bruno ar vedea ceva groaznic, apoi bum! S-ar întâmpla.”

CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]



## INSTRUCȚIUNI

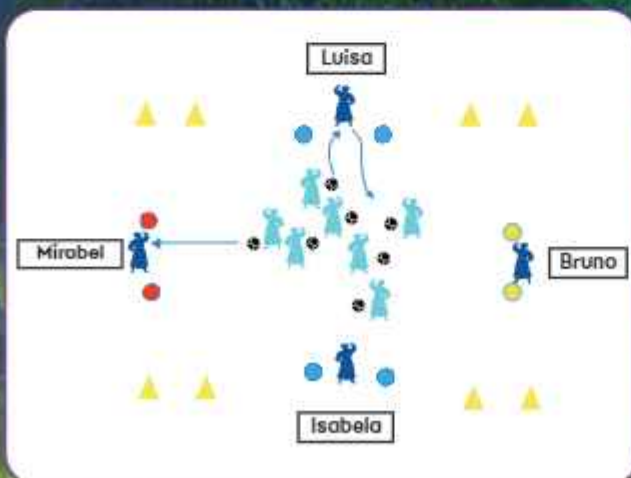
1. Păstrați aceeași configurație ca în activitatea anterioară.

### Provocarea 3

1. Alegeți patru copii pentru a primi mingi. Fiecare dintre ei stă lângă una dintre porțile făcute din conuri mici.
2. Toți ceilalți copii încep cu o minge în interiorul zonei de antrenament.
3. Înainte de începerea jocului, antrenorul șoptește un nume (Mirabel, Isabela, Luisa sau Bruno) fiecăruia dintre cei patru jucători care stau între porți. Ei nu au voie să spună nimănui ce rol au.
4. Jocul începe și toți copiii, cu excepția celor dintre porți, își iau mingea și încearcă să dribleze la una dintre porțile mici.
5. Odată ce ajung, îi pasează mingea copilului din poartă, care șoptește numele personajului său la urechea copilului care sosește. Cei doi copii schimbă rolurile, iar copilul care tocmai a primit mingea dribleză către o altă poartă pentru a găsi un alt personaj.
6. Fiecare copil trebuie să încerce să afle în care poartă se află fiecare dintre cele patru personaje. Jucați două minute, apoi schimbați personajele.

### LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători



## SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Încurajați copiii să-și mascheze mișcărilor pentru a păcăli echipa Mirabel.
- Încurajați copiii să vadă dacă pot crește distanța de la care marchează un gol.
- Dacă aveți un grup mare, jucați cu opt porți (folosind porțile formate din conuri mari în fiecare colț al zonei de antrenament).

De îndată ce e singură, Mirabel încearcă să pună împreună toate bucățile de sticlă verde. Deodată, tatăl ei, Agustín, intră în cameră și vede viziunea strălucitoare. Agustín este șocat, dar este aproape ora cinei, așa că el și Mirabel decid să nu spună încă restului familiei despre viziune. Agustín ascunde bucățile de viziune în buzunare. Dar apoi, chiar înainte de a părăsi camera, o văd pe Dolores și își dau seama că a auzit totul cu auzul ei uimitor.



CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA  
DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]



## ANALIZA

Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Mirabel era sigură că miracolul era în pericol chiar dacă nimeni altcineva nu o credea, așa că și-a urmat instinctele și a încercat să-l salveze. A îndrăznit să facă ceva nou și a aflat că viziunea era despre ea.

Vă urmați instinctele? De ce?

Ce simțiți când faceți ceva nou?

Cum vă împiedicați să vă simțiți speriați în situații noi?

Gândiți-vă, discutați în perechi, împărtășiți celorlalți.

Acordați copiilor:

- 1 minut să se gândească singuri.
- 1 minut să discute cu un partener.
- 1 minut să își împărtășească ideile în grup.

Repețați pentru fiecare întrebare.



## PUNCTUL CULMINANT

E aproape ora cinei și soții Guzmán vin pentru ca Mariano să o poată cere în căsătorie pe Isabela. Agustín are piesele de viziune în buzunare, dar Dolores l-a auzit pe el și pe Mirabel vorbind și știe despre viziune.

- Ce poate merge prost acum?
- Se va împlini viziunea lui Bruno?
- Ce se va întâmpla cu puterile Luisei?

Aflați ce se va întâmpla în continuare din pașaportul de aventurier.



# Capitolul Cinci

## ASCUNZĂTOAREA LUI BRUNO



### OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

#### ABILITĂȚI MOTRICE FUNDAMENTALE

- Deplasarea corpului în diferite moduri pentru a sprijini dezvoltarea mișcării, echilibrului, coordonării și vitezei

#### ABILITĂȚI DE VIAȚĂ ȘI VALORI

- Grijă față de alții
- A fi de ajutor

#### NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasarea mingii folosind picioarele
- Deplasare cu mingea pe lângă și în jurul celorlalți, inclusiv a apărătorilor
- Pasarea mingii

### RESURSE NECESARE



Mingii de mărimile 2, 3 și 4



Veste



Conuri (mici și mari)



Cartonașe cu personaje din Encanto (imagini ale personajelor)

### ORGANIZARE/PREGĂTIRE

Creați patru porți mici folosind opt conuri (câte două în fiecare colț) pentru a marca limitele zonei de antrenament. Ajustați mărimea spațiului la mărimea grupului dvs. Copiii vă pot ajuta la pregătire.

**Activitate de întâmpinare:** Zona poate fi utilizată înainte de începerea sesiunii pentru a-i întâmpina pe copii și pe părinții sau tutorii acestora în spațiu. Îi puteți invita să exploreze echipamentul și porțile.

#### LEGENDĂ



Conuri mari





# Capitolul Cinci

## ASCUNZĂTOAREA LUI BRUNO



### BUN VENIT

- „Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului].”
- Introducere prezentată de antrenor.
- Cereți copiilor să relateze ce au făcut în ședința anterioară și ce au aflat din pașapoartele lor de aventurier.

### STABILIREA OBIECTIVELOR

Obiectivele de azi sunt:

- Să ne **DISTRĂM**
- Să **ÎNVĂȚĂM** abilități noi
- Să lucrăm împreună și să ne facem **PRIETENI** noi

### PREZENTAREA NUMELUI JOCULUI

Astăzi, ne vom continua aventura Encanto cu:  
**Ascunzătoarea lui Bruno.**

### PREZENTAREA POVEȘTII

Cina cu familia Guzmán a fost dezastruoasă. Mirabel stă pe coridorul casei crăpate, acuzată de familia ei că a stricat seara. Vede niște șoriceci cărând bucățile viziunii pe coridor și îi urmărește până când dispar în spatele unui portret de pe perete. Ea atinge nervoasă portretul și descoperă un pasaj secret ascuns în spatele lui.

Astăzi, ne vom imagina că suntem personaje din lumea Encanto. Pentru a ne asigura că suntem în siguranță, trebuie să vă opriti și să ascultați de fiecare dată când auziți cuvântul cod.

**CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA**  
**DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]**

### PERSONAJELE ȘI DECORUL

Mirabel pășește în pasajul secret. E puțin speriată, pentru că totul este întunecat și pereții din jurul ei se năruie. Trebuie să fi trecut ani de când cineva nu a mai intrat în acest loc. Deodată, ea observă un bărbat într-o haină întunecată care stă la capătul pasajului. Fața bărbatului este în mare parte ascunsă de o glugă, dar Mirabel îl recunoaște: este Bruno!

Să construim pasajul secret ascuns în spatele portretului.



## INSTRUCȚIUNI

### Pregătire

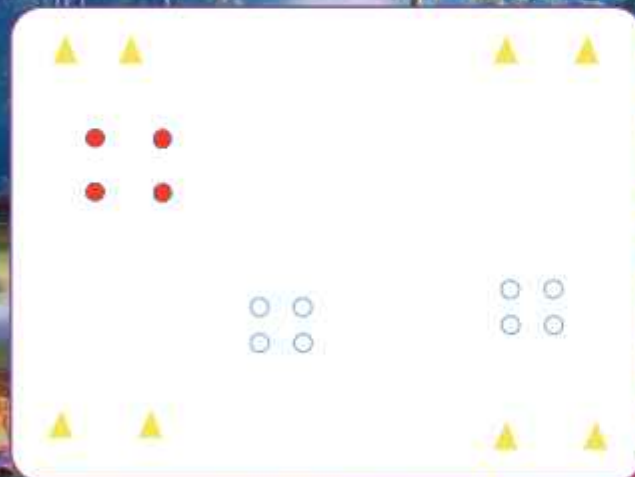
1. Conurile mari marchează laturile pasajului care duce la ascunzătoarea lui Bruno.
2. Copiii adaugă conuri mici în seturi de câte patru pentru a reprezenta găurile din podea.
3. Asigurați-vă că există suficient spațiu pentru ca copiii să se deplaseze printre găuri.

### Provocarea 1

1. Cereți-le copiilor să se deplaseze prin pasajul secret, explorând întreaga zonă, evitând în același timp găurile.

### LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari

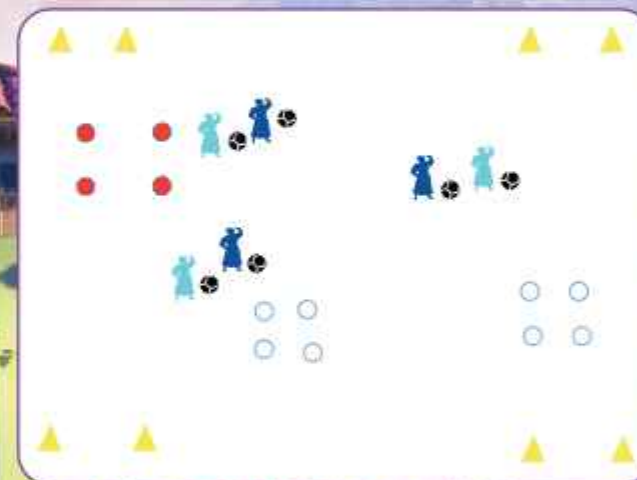


### Provocarea 2

1. Copiii se împart în perechi. Un copil din fiecare pereche îl reprezintă pe Bruno (vestă albastru închis), iar celălalt o reprezintă pe Mirabel (vestă albastru deschis). Fiecare copil are o minge.
2. Copilul care joacă rolul lui Bruno fuge de copilul care joacă rolul Mirabelei, care încearcă să-l prindă. Amândoi driblează mingea în timp ce aleargă.
3. Ambii copii trebuie să evite găurile din podea (conurile mici în seturi de patru).
4. Jucați timp de un minut și apoi schimbați rolurile și repetați.

### LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători



CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA  
DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

### SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Încurajați copiii să se miște în moduri diferite și cu viteze diferite.
- Încurajați-i să se miște într-o direcție diferită de ceilalți.
- Jucați fără mingi la început, dacă copiilor le este greu. Apoi adăugați mingi când sunt mai relaxați.
- Încurajați copiii să găsească modalități de a marca un gol cât mai repede posibil.



### Provocarea 3

1. De data aceasta, cele patru perechi de conuri din colțuri sunt porți.
2. Copilul care joacă rolul lui Bruno driblează mingea.
3. Mirabel încercă să ia mingea de la Bruno și să înscrie un gol înainte ca Bruno să o recupereze.
4. Jucați timp de 30 de secunde, iar apoi începeți iar. Schimbați rolurile astfel încât fiecare copil să aibă șansa de a juca ambele roluri.

### LEGENDĂ

- Conuri mici
- Conuri mari
- Mingi
- Jucători



## AVENTURA

Mirabel îl urmărește pe Bruno într-o cameră prăfuită, în care se află un scaun, o masă de bucătărie, o frânghie de rufe și un dulap. În acest moment, Mirabel înțelege ce se întâmplă. Bruno nu a părăsit niciodată Casita; doar și-a părăsit camera pentru a locui aici, în ascunzătoarea lui, cu șoricelii ca singurii săi prieteni.

Mirabel își dă seama cât de singuratică trebuie să fie viața lui Bruno. Acesta se întoarce, arătând foarte trist. „Am avut această viziune în noaptea în care nu ți-ai primit darul magic. Am văzut magia în pericol. Și apoi te-am văzut în viziune și viziunea s-a schimbat. Ca și cum viitorul tău nu ar fi fost hotărât.”

„Ai plecat să mă protejezi”, își dă seama Mirabel.

## CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

### INSTRUCȚIUNI

#### Pregătire

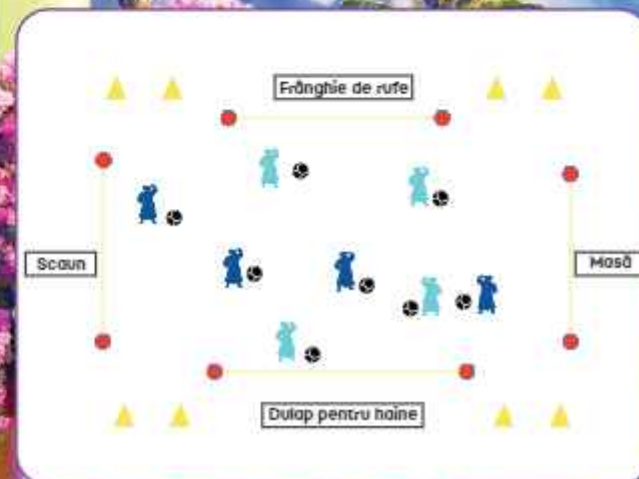
1. Îndepărtați conurile mici (găurile din podea). Copiii păstrează vestele albastru închis și albastru deschis de la activitatea anterioară.
2. Așezați două conuri mici, bine distanțate, pe fiecare parte a zonei de antrenament. Acestea reprezintă scaunul, masa de bucătărie, frânghia de rufe și dulapul din ascunzătoarea lui Bruno.

#### Provocarea 1

1. Copiii se prefac a fi șoricelii din ascunzătoarea lui Bruno. Fiecare driblează câte o minge, care reprezintă o bucată de brânză.
2. Când antrenorul numește o piesă de mobilier („frânghie de rufe”, „dulap”, „masă” sau „scaun”), toți copiii își duc brânza (driblează mingile) la acea piesă de mobilier și se ascund în spatele ei.
3. Odată ce s-au ascuns cu toții, se întorc în mijlocul zonei de antrenament și așteaptă următoarea comandă.

### LEGENDĂ

- Conuri mici
- Conuri mari
- Mingi
- Jucători





## Provocarea 2

1. Copiii se împart în perechi. Un partener poartă o vestă albastru închis, iar celălalt o vestă albastru deschis. Ei driblează mingea în ascunzătoarea lui Bruno.
2. Când antrenorul spune „Ascundeți-vă”, un partener aleargă la o piesă de mobilier fără minge și apoi celălalt partener îi pasează mingea.
3. Odată ce au terminat, se întorc în mijlocul zonei de antrenament și așteaptă următoarea comandă.

## LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători



## CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

### Pregătire

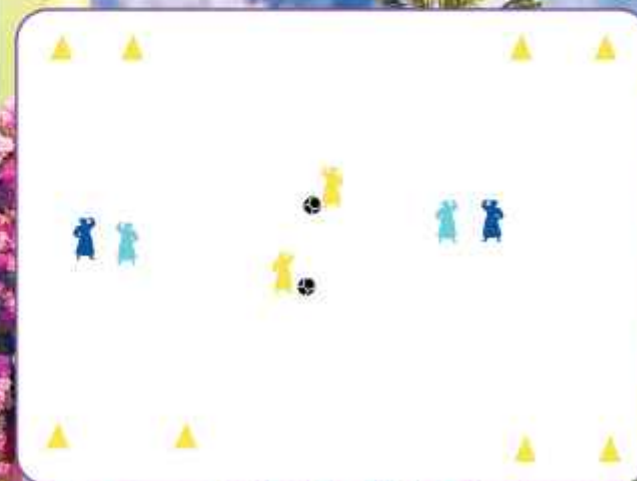
1. Curățați zona, cu excepția conurilor mari din colțuri.

### Provocarea 3

1. Cinci copii poartă veste galbene și driblează mingi în zona de antrenament. Ei reprezintă fluturi care zboară prin camera lui Antonio. Restul copiilor formează perechi.
2. Perechile se așază pe podea față în față și se țin de mână.
3. Când antrenorul spune: „Urmați fluturele!”, copiii, în perechi, se ridică cât mai repede posibil și încearcă să prindă un fluture în timp ce încă se țin de mână.
4. Schimbați rolurile după câteva runde.

## LEGENDĂ

-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători



Mirabel este pe cale să plece când are o idee: Bruno trebuie să aibă o nouă viziune. Bruno nu este încântat de idee și spune că oricum ar avea nevoie de un spațiu mare pentru o nouă viziune. Antonio apare și își oferă camera. „Șoriceii mi-au spus totul”, explică el.

Mirabel, Bruno și Antonio se îndreaptă spre camera lui Antonio și se pregătesc ca Bruno să aibă o viziune. Pentru început, noua viziune este la fel ca cea veche, dar deodată apare un fluture galben.



#### Provocarea 4

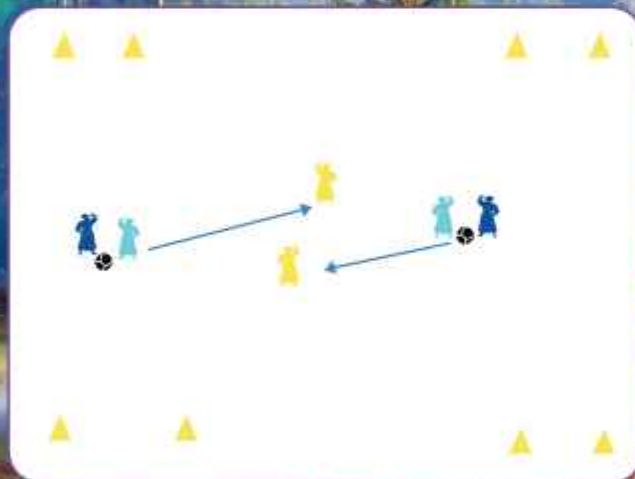
1. Cinci copii poartă veste galbene pentru a reprezenta din nou fluturii, dar de data aceasta fără minge. Ceilalți copii formează perechi și pun o minge pe podea între ei.
2. Fiecare pereche se învârtă în jurul mingii sale, așteptând comanda antrenorului.
3. Când antrenorul spune: „Urmați fluturele!”, cei doi copii din fiecare pereche se întrec pentru minge. Copilul care intră în posesia mingii încearcă să o paseze unui fluture.
4. Schimbați rolurile după câteva runde.

#### LEGENDĂ

 Conuri mari

 Mingi

 Jucători



CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]



#### SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Încurajați copiii să aleagă diferite obiecte de mobilier să le viziteze.
- Încurajați copiii să se miște mai repede atunci când se simt încrezători.

Mirabel și Bruno urmăresc fluturele din viziune. Ei văd lumânarea și pe Mirabel îmbrățișând pe cineva, ceea ce face ca lumânarea să ardă mai strălucitoare. Dar cine este? Când se uită mai atent, văd că este Isabela. Înseamnă viziunea că dacă Mirabel o îmbrățișează pe Isabela, magia se va întări?





## PUNCTUL CULMINANT

Noua viziune îi arată Mirabelei că îmbrățișarea Isabelei ar putea ajuta la salvarea miracolului, dar asta nu are niciun înțeles pentru ea. Bruno îi șoptește Mirabelei: „După ce salvezi miracolul, vii în vizită?” Apoi dispare din nou în spatele portretului..

- Ce se va întâmpla cu Mirabel?
- Va salva ea miracolul și îl va aduce pe Bruno înapoi în familie?
- Ce legătură are Isabela cu toate acestea?

Aflați ce se va întâmpla în continuare din pașaportul de aventurier.

## ANALIZA

Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Vă amintiți ce a făcut Bruno pentru Mirabel? Își iubește familia, dar s-a gândit că ar fi mai bine să-i părăsească și să nu spună nimănui despre viziune pentru a o proteja pe Mirabel. Încerca să o ajute pe Mirabel.

Ce înseamnă pentru tine a fi de ajutor?

Cum vă simțiți dacă vă ajută cineva?

Puteți să vă gândiți la o situație în care ați fost de ajutor?

Gândiți-vă, discutați în perechi, împărtășiți celorlalți.

Acordați copiilor:

- 1 minut să se gândească singuri.
- 1 minut să discute cu un partener.
- 1 minut să își împărtășească ideile în grup.

Repețați pentru fiecare întrebare.





# Capitolul șase

NOUA VIZIUNE



## OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

### ABILITĂȚI MOTRICE FUNDAMENTALE

- Deplasarea corpului în diferite moduri pentru a sprijini dezvoltarea mișcării, echilibrului, coordonării și vitezei.

### ABILITĂȚI DE VIAȚĂ ȘI VALORI

- A nu fi perfect

### NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasarea mingii folosind picioarele
- Deplasare cu mingea pe lângă și în jurul celorlalți, inclusiv a apărătorilor
- Pasarea mingii
- Protejarea mingii
- Luând mingea de la ceilalți

## RESURSE NECESARE



Mingii de mărimile 2, 3 și 4



Veste



Conuri (mici și mari)



Cartonașe cu personaje din Encanto (imagini ale personajelor)

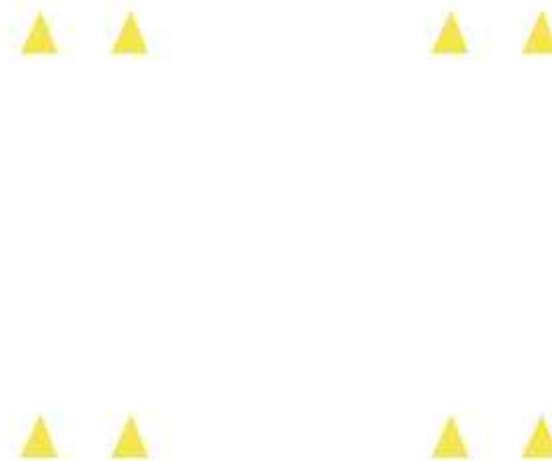
## ORGANIZARE/PREGĂTIRE

Creați patru porți mici folosind opt conuri (câte două în fiecare colț) pentru a marca limitele zonei de antrenament. Ajustați mărimea spațiului la mărimea grupului dvs. Copiii vă pot ajuta la pregătire.

**Activitate de întâmpinare:** Zona poate fi utilizată înainte de începerea sesiunii pentru a-i întâmpina pe copii și pe părinții sau tutorii acestora în spațiu. Îi puteți invita să exploreze echipamentul și porțile.

### LEGENDĂ

 Conuri mari





# Capitolul șase

NOUA VIZIUNE



## BUN VENIT

- „Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului].”
- Introducere prezentată de antrenor.
- Cereți copiilor să relateze ce au făcut în ședința anterioară și ce au aflat din pașapoartele lor de aventurier.

## STABILIREA OBIECTIVELOR

Obiectivele de azi sunt:

- Să ne **DISTRĂM**
- Să **ÎNVĂȚĂM** abilități noi
- Să lucrăm împreună și să ne facem **PRIETENI** noi

## PREZENTAREA NUMELUI JOCULUI

Astăzi, ne vom continua aventura Encanto cu: **Noua Viziune**.

## PREZENTAREA POVEȘȚII

După ce i-a împărtășit noua viziune Mirabelei și a încurajat-o să salveze miracolul, Bruno a dispărut din nou în ascunzătoarea lui din spatele portretului. Mirabel stă acum în fața ușii Isabelei. Se simte nervoasă. Să o îmbrățișeze pe Isabela? Încă nu știe dacă este o idee bună.



CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA  
DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## PERSONAJELE ȘI DECORUL

Mirabel respiră adânc și deschide ușa camerei Isabelei. „Isabela, știu că am avut probleme, dar sunt gata să fiu o soră mai bună... hai să ne îmbrățișăm!” spune Mirabel. „Să ne îmbrățișăm?!” răspunde Isabela, supărată. „Ți-ai pierdut mințile?!” Mirabel încearcă să rămână calmă, dar indiferent ce spune, Isabela devine din ce în ce mai supărată. „Pleacă de aici!” spune Isabela.

Înainte să trecem mai departe, să pregătim camera Isabelei.



CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## INSTRUCȚIUNI

### Pregătire

1. Zona de antrenament reprezintă camera Isabelei.
2. Așezați două conuri mici, bine distanțate, pentru a reprezenta o ușă mare pe fiecare parte a camerei.
3. Asigurați-vă că există suficient spațiu pentru ca copiii să se deplaseze atât cu mingea, cât și fără.

### Provocarea 1

1. Cinci copii poartă o vestă albastră și se prefac a fi Isabela, iar copiii rămași se prefac a fi Mirabel.
2. Isabelele încearcă să le prindă pe Mirabele, iar când prind una, o conduc până la o ușă.
3. O Mirabel care a fost prinsă poate fi eliberată dacă o altă Mirabel o trage înapoi în zona de antrenament.
4. Jucați timp de două minute și apoi schimbați rolurile.

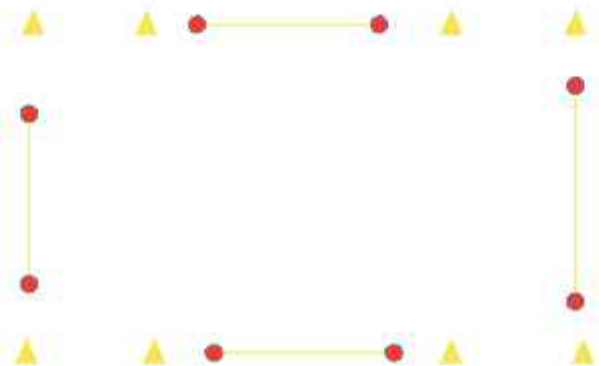
### Provocarea 2

1. Fiecare Mirabel dribblează o minge.
2. Cele cinci Isabele încearcă să ia mingile de la ceilalți copii și să le dea afară din cameră prin ușă.
3. O Mirabel care pierde o minge trebuie să alerge și să o aducă înapoi în zona de antrenament și să continue să dribleze.

### LEGENDĂ

 Conuri mici

 Conuri mari

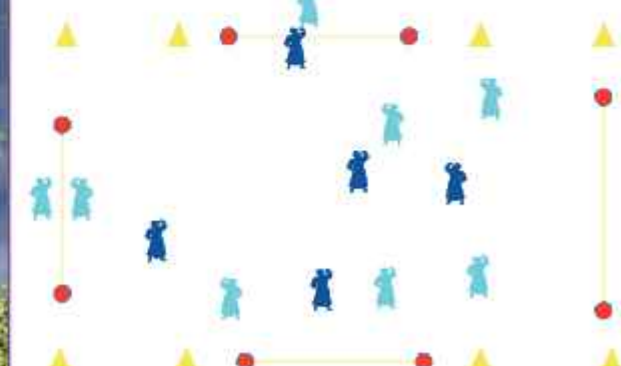


### LEGENDĂ

 Conuri mici

 Conuri mari

 Jucători





## SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Schimbați modul în care Mirabelele pot fi eliberate (de exemplu, o îmbrățișare, o atingere pe umăr, un „bate palma”).
- Adaptați numărul de Isabele în funcție de dimensiunea și nivelul grupului.

## AVENTURA

Cu fiecare cuvânt spus de Mirabel, Isabela devine mai supărată. Ea spune că a fost împiedicată să fie perfectă toată viața ei, iar Mirabel îi strică mereu treburile. În furia ei, Isabela creează din greșeală un mic cactus în loc de flori, ca de obicei. Ea este surprinsă: „Tocmai am făcut ceva ascuțit, ceva nou. Nu este simetric sau perfect, dar este frumos.”


CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA  
DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

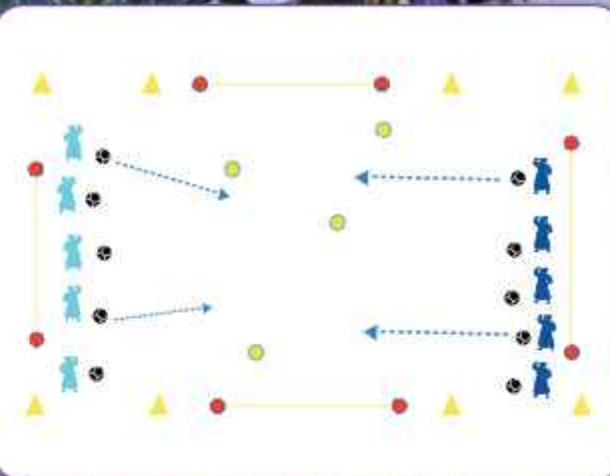
## INSTRUCȚIUNI

### Pregătire

1. Adăugați niște conuri mici albe și galbene în camera Isabelei pentru a reprezenta cactușii.
2. Împărțiți copiii în două echipe. Echipele încep pe părți opuse ale terenului, față în față.

## LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători

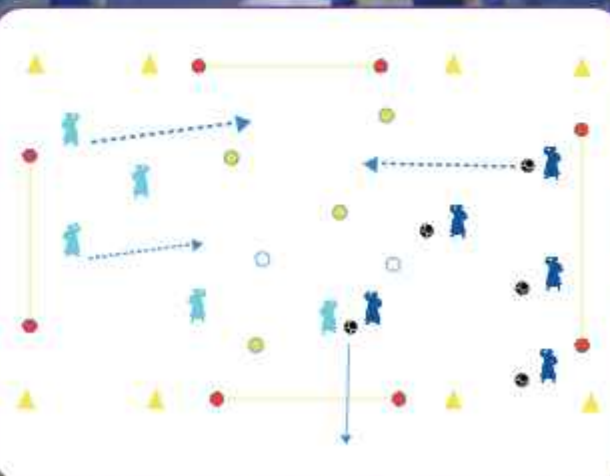


### Provocarea 1

1. Fiecare copil dribblează o minge și se preface a fi Isabela.
2. Viziunea spune că Mirabel trebuie să o îmbrățișeze pe Isabela, așa că atunci când antrenorul spune „Îmbrățișare”, ambele grupuri se deplasează cu mingea spre cealaltă parte a camerei. Deoarece Isabela nu vrea să fie îmbrățișată, copiii evită să atingă pe altcineva sau orice obiect.
3. Orice copil care atinge un obiect sau un alt copil îngheață.
4. Un alt copil poate trece o minge printre picioarele unui copil înghețat pentru a-l elibera.

## LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători





Isabela și-a dat seama că lucrurile nu sunt întotdeauna perfecte și că a face lucrurile altfel poate fi și frumos. Ea și Mirabel sărbătoresc. Abuela le găsește și se înfurie foarte tare pe Mirabel. „Trebuie să te oprești, Mirabel!” strigă ea. „Crăpăturile au început cu tine. Bruno a plecat din cauza ta. Luisa își pierde puterile; Isabela a scăpat de sub control - din cauza ta.”

„Nu voi fi niciodată suficient de bună pentru tine!” răspunde Mirabel. „Bruno iubește această familie, eu iubesc această familie, cu toții iubim această familie. Tu ești cea căreia nu-i pasă.”

Tocmai atunci toată Casita începe să crape. Podeaua tremură, pereții tremură. Lumânarea care ține miracolul cade.

Să vedem dacă putem salva lumânarea înainte de prăbușirea Casitei.



CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA  
DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## INSTRUCȚIUNI

### Pregătire

1. Puneți la întâmplare toate mingile și conurile mici rămase în jurul zonei de antrenament.

### Provocarea 2

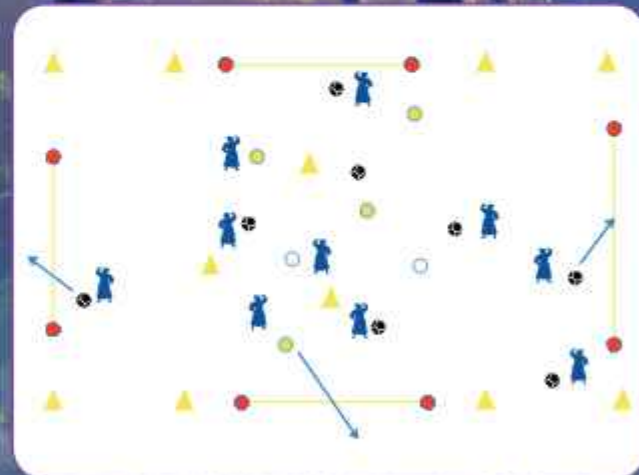
1. Pe măsură ce Casita începe să crape, trebuie să o ajutați pe Mirabel să salveze lumânarea și să iasă. Fiecare copil ia câte un obiect (o minge sau un con) și îl scoate printr-o ieșire înainte de a se întoarce pentru a lua alte obiecte.
2. Cronometrați cât de mult durează ca grupul să ia toate obiectele din Casita. Apoi încercați din nou pentru a vedea dacă o poate face mai repede.

### Provocarea 3

1. Jucați din nou, dar de data aceasta închideți o ieșire la fiecare 30 de secunde.

### LEGENDĂ

- Conuri mici
- Conuri mari
- Mingi
- Jucători



### SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Pentru grupele avansate, împărțiți copiii în două echipe cu două ieșiri pe echipă. Vedeți care echipă poate colecta cele mai multe obiecte.



Ufff, a fost cât pe cel în ultimul moment, Mirabel a reușit să apuce lumânarea și ușile Casitei au protejat-o când aceasta s-a prăbușit la pământ. Dar flacăra devine din ce în ce mai slabă până când în cele din urmă se stinge.

CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## ANALIZA

Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Vă amintiți cât de surprinsă a fost Isabela să-și dea seama că nu poți fi întotdeauna perfect și că lucrurile care sunt diferite sunt absolut în regulă? Ea a aflat că a fost și mai distractiv să creeze lucruri noi și să încerce diverse moduri de a face lucrurile.

Ce înseamnă a fi creativ?

Gândiți-vă, discutați în perechi, împărtășiți celorlalți.

Acordați copiilor:

Vă puteți gândi la o situație în care ați făcut ceva într-un mod diferit?

- 1 minut să se gândească singuri.

Cum îi poți sprijini pe alții pentru a încerca lucruri noi și a fi creativi?

- 1 minut să discute cu un partener.

- 1 minut să își împărtășească ideile în grup.

Repețați pentru fiecare întrebare.



## PUNCTUL CULMINANT

Casita s-a prăbușit. Lumânarea s-a stins. Mirabel stă printre dărâmăturile casei familiei sale, aproape să plângă. E disperată și toți membrii familiei ei sunt la fel. Ce ar trebui să facă acum?

- Ce se va întâmpla cu familia?
- Vor putea reface Casita?
- Va mai vorbi Abuela vreodată cu Mirabel?

Aflați ce se va întâmpla în continuare din pașaportul de aventurier.



# Capitolul șapte

## CĂUTÂND-O PE MIRABEL



### OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

#### ABILITĂȚI MOTRICE FUNDAMENTALE

- Deplasarea corpului în diferite moduri pentru a sprijini dezvoltarea mișcării, echilibrului, coordonării și vitezei

#### ABILITĂȚI DE VIAȚĂ ȘI VALORI

- Grija față de alții
- A ne iubi unul pe altul

#### NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasarea mingii folosind picioarele
- Deplasare cu mingea pe lângă și în jurul celorlalți, inclusiv a apărătorilor
- Pasarea mingii

### RESURSE NECESARE



Mingii de mărimile 2, 3 și 4



Veste



Conuri (mici și mari)



Cartonașe cu personaje din Encanto (imagini ale personajelor)

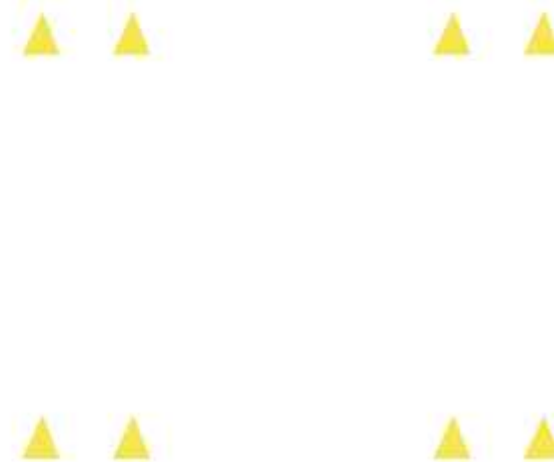
### ORGANIZARE/PREGĂTIRE

Creați patru porți mici folosind opt conuri (câte două în fiecare colț) pentru a marca limitele zonei de antrenament. Ajustați mărimea spațiului la mărimea grupului dvs. Copiii vă pot ajuta la pregătire.

**Activitate de întâmpinare:** Zona poate fi utilizată înainte de începerea sesiunii pentru a-i întâmpina pe copii și pe părinții sau tutorii acestora în spațiu. Îi puteți invita să exploreze echipamentul și porțile.

#### LEGENDĂ

 Conuri mari





# Capitolul șapte

CĂUTÂND-O PE MIRABEL



## BUN VENIT

- „Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului].”
- Introducere prezentată de antrenor.
- Cereți copiilor să relateze ce au făcut în ședința anterioară și ce au aflat din pașapoartele lor de aventurier.

## STABILIREA OBIECTIVELOR

Obiectivele de azi sunt:

- Să ne **DISTRĂM**
- Să **ÎNVĂȚĂM** abilități noi
- Să lucrăm împreună și să ne facem **PRIETENI** noi

## PREZENTAREA NUMELUI JOCULUI

Astăzi, ne vom continua aventura Encanto cu:  
**Căutând-o pe Mirabel.**

## PREZENTAREA POVEȘTII

Casita s-a prăbușit și magia a dispărut. Mirabel stă printre ruinele Casitei simțindu-se tristă. Convinșă că a dezamăgit pe toată lumea, pleacă fără ca nimeni să observe.

## CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]



## PERSONAJELE ȘI DECORUL

Familia își dă seama că Mirabel a dispărut și începe să o caute, strigându-i numele: „Mirabel!”

Abuela găsește un indiciu: un fir de bumbac pe un copac de lângă râu. Poate Mirabel este în apropiere?

O putem găsi pe Mirabel?



## INSTRUCȚIUNI

### Pregătire

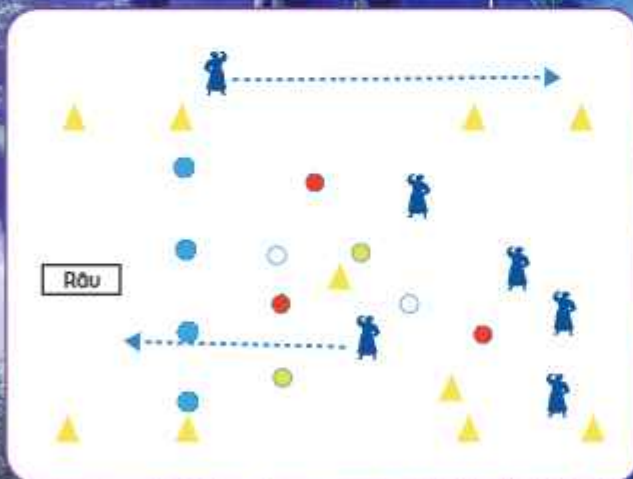
1. Copiii așază la întâmplare conuri mari și mici și mingi în jurul zonei de antrenament pentru a reprezenta copacii din pădure.
2. Folosiți conuri albastre pentru a reprezenta râul la capătul îndepărtat al zonei de antrenament. Copiii vor merge prin pădure spre râu în căutarea Mirabelei.

### Provocarea 1

1. Copiii aleargă prin pădure până ajung la râu, deplasându-se în jurul, peste sau pe sub orice obstacole (conuri, mingi sau alți copii).
2. Odată ce un copil ajunge la râu, se întoarce la început (mergând sau alergând în afara zonei de antrenament, nu înapoi prin pădure) și mai încearcă o dată.

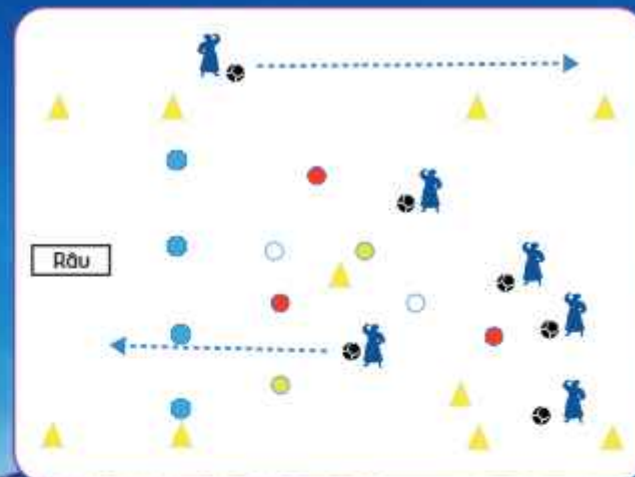
### LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Jucători



### LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători



## SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Încurajați copiii să găsească modalități noi și creative de a se deplasa în jurul, peste și pe sub obstacole și dați-le exemple.
- Încurajați copiii să-și folosească imaginația pentru a se gândi la ceea ce ar putea găsi sub stânci și în spatele copacilor.

## AVENTURA

Abuela este calmă. Se gândește la ultima dată când a fost la râu, când soțul ei Pedro a murit. Abuela îi spune Mirabelei cum ea și Pedro s-au cunoscut și s-au îndrăgostit, cum Pedro a încercat să o apere pe ea și pe copiii lor și cum a fost ucis de tâlhari în timp ce treceau râul.

CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA  
DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]





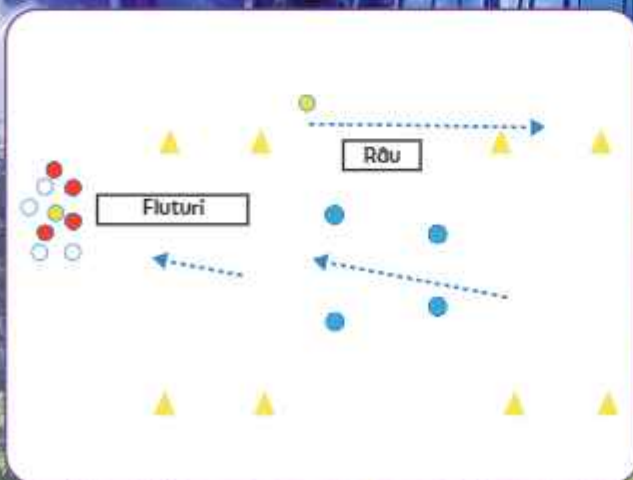
## INSTRUCȚIUNI

### Pregătire

1. Copiii pun conuri mici albastre în mijlocul zonei. Ele reprezintă râul, pe care copiii încearcă să-l traverseze.
2. Puneți o mulțime de conuri mici la un capăt al zonei de antrenament pentru a reprezenta fluturi.

### LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari

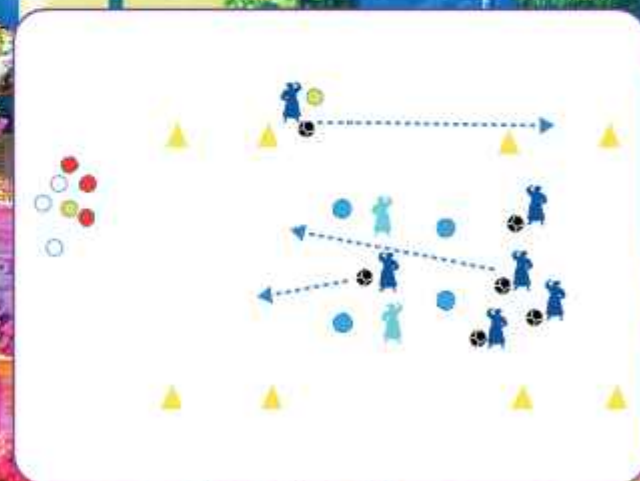


### Provocarea 1

1. Doi copii stau în râu. Ei sunt tâlhari.
2. Ceilalți copii încep de la capătul opus, de la fluturi. Ei trebuie să traverseze râul în siguranță, fără a fi prinși de tâlhari.
3. Dacă un copil traversează cu succes râul fără a fi prins, el ridică un fluture (un con mic) și îl duce înapoi la start (mergând prin exteriorul zonei de antrenament). Copiii care sunt prinși se întorc la start fără fluture.
4. Când se întorc la start, copiii continuă, făcând cât mai multe încercări de trecere a râului până timpul expiră. Scopul este de a colecta cât mai mulți fluturi, ca echipă, în timpul acordat.
5. După câteva minute, repetați aceeași activitate, dar de data aceasta puneți copiii să dribleze o minge peste râu.
6. Schimbați rolurile periodic, astfel încât toți copiii să aibă ocazia de a fi tâlhari.

### LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători
-  Tâlhari



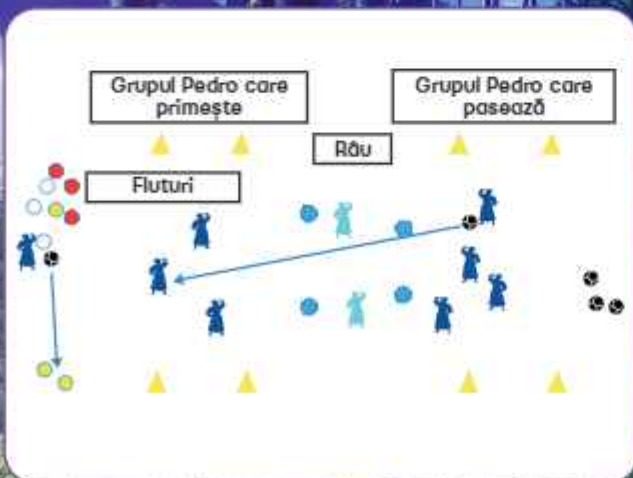


## Provocarea 2

1. Împărțiți copiii în două echipe. O echipă se preface a fi tâlharii, în timp ce cealaltă se preface a fi Pedro care încearcă să treacă râul. Așezați o mulțime de conuri mici (fluturi) la un capăt al zonei de antrenament.
2. Împărțiți echipa Pedro în două grupuri, câte unul de fiecare parte a râului. Unul este grupul care pasează și celălalt este grupul care primește. Fiecare grup rămâne pe partea sa din zona de antrenament.
3. Grupul care pasează încearcă să trimită mingi peste râu către grupul care primește, fie pasând mingile cu picioarele, fie aruncându-le cu mâinile.
4. Pentru fiecare minge pe care grupul care primește reușește să o controleze, primește un fluture.
5. Tâlharii încearcă să fure mingile și mută fiecare minge pe care o fură pe marginea râului.
6. Grupul care primește trebuie să adune cât mai mulți fluturi în timpul acordat. Fiecare echipă își poate colecta fluturii împreună într-un loc la alegere în afara zonei de antrenament.
7. Schimbați rolurile și jucați din nou.

## LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Pedro
-  Tâlhari



## SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Schimbați numărul de tâlhari pentru a asigura succesul, în funcție de capacitatea grupului.
- Încurajați copiii să varieze modul în care trimit mingea, de exemplu, rostogolirea, aruncarea, săritul, folosirea părții din față sau a părții laterale a picioarelor etc.

Abuela își dă seama că i s-a oferit o a doua șansă odată cu crearea Casitei și a miracolului, dar a pierdut din vedere care era scopul lor real.

Chiar atunci, Mirabel observă un fluture galben, același cu cel din viziunea lui Bruno. Aterizează în fața ei și a Abuelei. Mirabel își dea seama cât de mult a suferit și a pierdut bunica ei.

„Am fost salvați datorită ție. Un miracol ne-a fost dat datorită ție. Suntem o familie datorită ție.”, îi spune Mirabel Abuelei. „Îl putem repara împreună!”

Abuela și Mirabel se îmbrățișează, iar în acel moment sunt înconjurate de sute de fluturi galbeni.



CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA  
DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]





## PUNCTUL CULMINANT

Din senin, Bruno apare pe un cal. El sare de pe cal, pretinzând că totul a fost din vina lui, nu a Mirabelei. În timp ce se străduiește să își găsească cuvintele, Abuela îl apucă și îl îmbrățișează puternic. Totul pare a fi iertat. Bruno pare extrem de surprins.

Aflați ce se va întâmpla în continuare din pașaportul de aventurier.

## ANALIZA

Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Gândiți-vă la dragostea pe care Abuela a arătat-o față de Mirabel și la cât de mult l-a iubit pe Pedro.

Cum pot ceilalți oameni să arate dragostea?

Pe cine iubiți și de ce?

Ce faceți ca să arătați că iubiți pe cineva?

Gândiți-vă, discutați în perechi, împărtașiți celorlalți.

Acordați copiilor:

- 1 minut să se gândească singuri.
- 1 minut să discute cu un partener.
- 1 minut să își împărtășească ideile în grup.

Repetati pentru fiecare întrebare.





# Capitolul Opt

## RECLĂDIRA CASITEI ȘI A FAMILIEI



### OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

#### ABILITĂȚI MOTRICE FUNDAMENTALE

- Deplasarea corpului în diferite moduri pentru a sprijini dezvoltarea mișcării, echilibrului, coordonării și vitezei

#### ABILITĂȚI DE VIAȚĂ ȘI VALORI

- Lucru în echipă

#### NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasarea mingii folosind picioarele
- Deplasare cu mingea pe lângă și în jurul celorlalți, inclusiv a apărătorilor
- Pasarea mingii
- Primirea unei pase

### RESURSE NECESARE



Mingii de mărimile 2, 3 și 4



Veste



Conuri (mici și mari)



Cartonașe cu personaje din Encanto (imagini ale personajelor)

### ORGANIZARE/PREGĂTIRE

Creați patru porți mici folosind opt conuri (câte două în fiecare colț) pentru a marca limitele zonei de antrenament. Ajustați mărimea spațiului la mărimea grupului dvs. Copiii vă pot ajuta la pregătire.

**Activitate de întâmpinare:** Zona poate fi utilizată înainte de începerea sesiunii pentru a-i întâmpina pe copii și pe părinții sau tutorii acestora în spațiu. Îi puteți invita să exploreze echipamentul și porțile.

#### LEGENDĂ

 Conuri mari





# Capitolul Opt

RECLĂDIRA CASITEI  
ȘI A FAMILIEI

## BUN VENIT

- „Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului].”
- Introducere prezentată de antrenor.
- Cereți copiilor să vorbească despre ce s-a întâmplat în ședința anterioară și ce au aflat din pașapoartele lor de aventurier.

## STABILIREA OBIECTIVELOR

Obiectivele de azi sunt:

- Să ne **DISTRĂM**
- Să **ÎNVĂȚĂM** abilități noi
- Să lucrăm împreună și să ne facem **PRIETENI** noi

## PREZENTAREA NUMELUI JOCULUI

Astăzi, aventura noastră Encanto se încheie cu:  
**Reclădirea Casitei și a familiei.**

## PREZENTAREA POVEȘȚII

Abuela, Mirabel și Bruno se grăbesc să intre în ruinele Casitei pe calul lor. Bat clopotele, alertând orășenii că ceva se întâmplă. Mama și tatăl Mirabelei sunt bucuroși să vadă că ea este în siguranță.

CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA  
DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## PERSONAJELE ȘI DECORUL

Casita a fost distrusă și majoritatea familiei crede că nu există soluție, dar Mirabel are alte idei. „Avem nevoie de o nouă fundație”, spune ea. Ea spune familiei sale că reprezintă mai mult decât darurile lor.

Abuela își cere scuze că s-a agățat prea tare de miracol. Spune că a înțeles că miracolul este familia însăși.

Tocmai atunci apar toți orășenii. Vor să ajute la reconstruirea Casitei.

Hai să-i ajutăm și noi.



## INSTRUCȚIUNI

### Pregătire

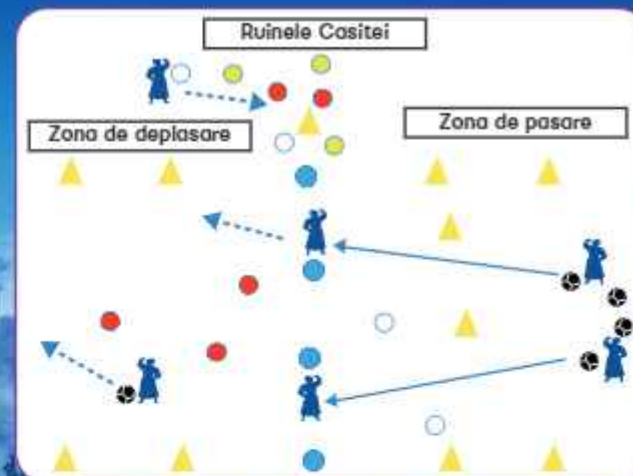
1. Folosiți conuri mici pentru a împărți zona de antrenament în două zone: o zonă de pasare și o zonă de deplasare.
2. Copiii împărțesc restul echipamentului în jurul zonei de antrenament pentru a reprezenta ruinele Casitei.
3. Jocul începe cu jumătate dintre copii care stau la începutul zonei de pasare și cealaltă jumătate care stau pe linia care desparte cele două zone.

### Provocarea 1

1. Copiii care stau la începutul zonei de pasare pasează sau aruncă o minge peste zonă unuia dintre copiii care așteaptă la capătul celălalt al zonei de pasare.
2. Copilul care a pasat mingea aleargă apoi la capătul zonei de pasare, gata să primească o minge de la un alt copil.
3. Copilul care a primit mingea dribleză prin zona de deplasare.
4. Pe măsură ce copiii își fac drum prin fiecare zonă, ei colectează o piesă de echipament (o bucată de Casita).
5. Când un copil ajunge la capătul zonei de deplasare, își plasează bucățile de Casita într-o zonă desemnată. Aceste bucăți vor forma fundația noii Casite.
6. Copilul revine apoi la începutul zonei de pasare, gata să o ia de la capăt.
7. Continuați până când copiii au adunat toate bucățile de Casita.

### LEGENDĂ

- Conuri mici
- ▲ Conuri mari
- Mingi
- 👤 Jucători



### SFATURI PENTRU ANTRENORI

- Permiteți-le copiilor să aleagă dacă vor să-și folosească mâinile sau picioarele.
- Cereți-le să încetinească sau să accelereze în zona de deplasare.





## AVENTURA

Datorită muncii lor extraordinare în echipă, familia și orășenii au reconstruit Casita.

„Îmi place noua fundație”, spune Mirabel, iar Abuela răspunde „Nu este perfectă”. „Nici noi!” răspunde Mirabel.

Bruno apare: „Avem nevoie de clanță”. Familia a făcut una pentru Mirabel cu un „M” gravat pe ea. Familia se aliniază și îi spune Mirabelei: „Vedem cât de strălucitor arzi; vedem cât de curajoasă ai fost. Tu ești adevăratul dar, copilă, lasă-ne să intrăm!”

Mirabel se uită spre clanță. „Ce vezi?” întrebă Abuela. „Mă văd pe mine – în întregime”, răspunde Mirabel.

Fixează clanța pe ușa Casitei. În timp ce face aceasta, magia înconjoară casa și Casita se naște din nou. Membrii familiei sunt uimiți.



### Provocarea 1

1. Fiecare echipă alege câți membri ai echipei dorește să paseze în zona de antrenament. La comanda antrenorului, jucătorii aleși din fiecare echipă intră în zona de antrenament. Antrenorii trimit câte o minge în fiecare jumătate a zonei de antrenament.
2. Fiecare echipă încearcă să introducă mingea într-una dintre cele două porți din jumătatea propriei zone de antrenament.
3. Când o echipă marchează un gol, fiecare jucător din acea echipă alege o bucată din ruinele Casitei. Ei le folosesc pentru a începe construirea unei noi Casite punând bucățile una lângă cealaltă într-o formă la alegere (triunghi, dreptunghi, cerc...)
4. Un copil poate colecta, de asemenea, o bucată de Casita dacă antrenorul îl laudă pentru că s-a străduit din greu, pentru că a dat dovadă de bune abilități sau pentru o bună muncă în echipă.
5. Odată ce toate bucățile au fost adunate, echipele se reunesc pentru a finaliza Casita.
6. Fiecare copil primește o clanță (con mare) de pus pe ușă.
7. Cu permisiunea părinților, faceți o fotografie cu grupul în noua lor Casita!

CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA  
DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

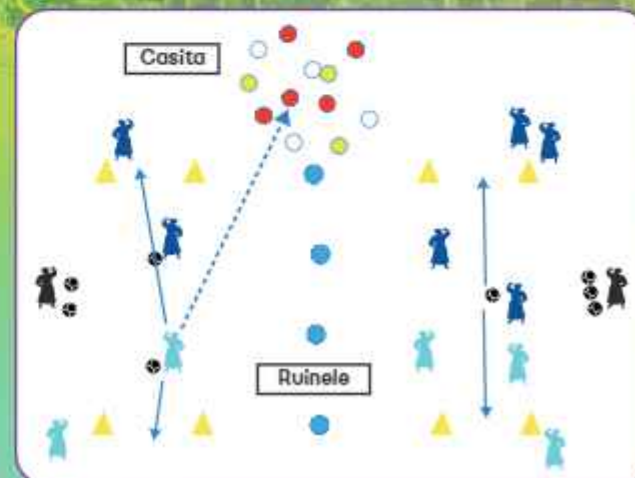
## INSTRUCȚIUNI

### Pregătire

1. Dăstrați aceeași configurație. Conurile mari din fiecare colț sunt porți.
2. Copiii așază toate bucățile de ruine pe care le-au adunat în jocul anterior în afara zonei de antrenament.
3. Împărțiți copiii în patru echipe, câte două în fiecare jumătate a zonei de antrenament. Fiecare echipă alege un dar magic (de ex. super-putere, capacitatea de a vorbi cu animalele etc.). Puterea pe care o alege este numele echipei lor, așa că fiecare trebuie să aleagă o putere diferită.

### LEGENDĂ

- ● Conuri mici
- ▲ Conuri mari
- Mingi
- ♣ Jucători
- ♣ Antrenor





CÂND EU SPUN DĂRUIEȘTE, VOI SPUNEȚI MAGIA

DĂRUIEȘTE [MAGIA] DĂRUIEȘTE [MAGIA]

## ANALIZA

Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Gândiți-vă la munca în echipă de care familia și oamenii din oraș au dat dovadă la reconstrucția Casitei.

Ce este o bună muncă în echipă?

Ce vă place în a face parte dintr-o echipă?

Când ați muncit din greu ca parte a unei echipe?

Gândiți-vă, discutați în perechi, împărtășiți celorlalți.

Acordați copiilor:

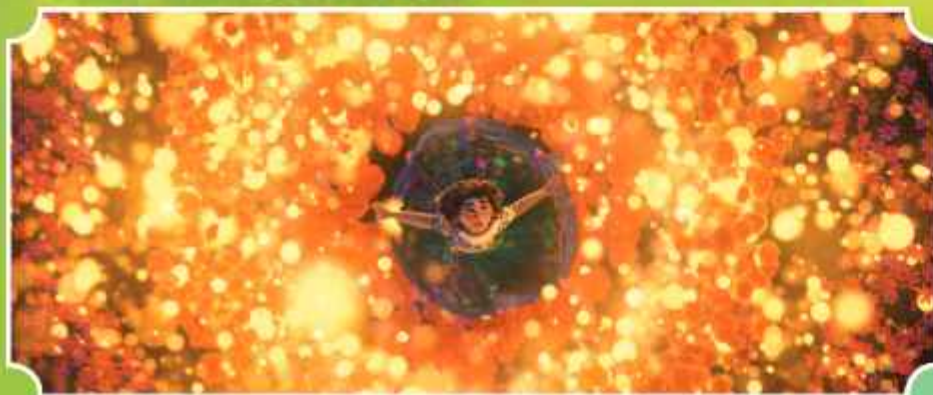
- 1 minut să se gândească singuri.
- 1 minut să discute cu un partener.
- 1 minut să își împărtășească ideile în grup.

Repețați pentru fiecare întrebare.

## PUNCTUL CULMINANT

Casita o poartă pe Mirabel înăuntru pe dalele în mișcare ale podelei, iar Mirabel îi încurajează pe toți ceilalți să o urmeze. Familia și orășenii intră uimiți în Casita. Unul câte unul, membrii familiei își recuperează puterile magice și toată lumea este fericită.

Ce va rezerva viitorul familiei?







## ABUELA ALMA

Abuela este șefa familiei magice Madrigal care locuiește în orașul Encanto. Ea este mama tripleților Pepa, Julieta și Bruno.

Are o lumânare care cuprinde un miracol.

Este înțeleaptă și grijulie, dar și foarte strictă. Ea încearcă să-și protejeze familia și să se asigure că puterile lor magice sunt folosite pentru a ajuta oamenii din Encanto.





## MIRABEL

Mirabel Madrigal este mezină Julietei.

Ea este singurul membru al familiei care nu are o putere magică.

Este inteligentă, muncitoare și bună.

Mirabel tânjește să-și descopere propria abilitate magică și își dorește șansa de a ieși în evidență și de a-și găsi locul în familie.





## LUISA

Luisa este a doua fiică a Julietei și sora lui Mirabel și a Isabelei.

Este super puternică și se pare că nimic nu o poate doborî.

Este muncitoare și hotărâtă, dar și sensibilă și inimoasă.





## ISABELA

Isabela este fiica cea mare a Julietai, fiind astfel sora Luisei și a lui Mirabel.

Ea încearcă întotdeauna să fie la fel de perfectă pe cât crede toată lumea că este.

Puterea ei magică este de a crea flori și plante frumoase.





## ANTONIO

Antonio este fiul Pepei, fiind astfel vărul lui Mirabel. El este cel mai tânăr membru al familiei Madrigal.

Este destul de timid, dar are o inimă uriașă.

Puterea lui este de a vorbi cu animalele și camera lui magică arată ca o junglă.





## PEPA MADRIGAL

Pepa este una dintre fiicele Abuelei și a lui Pedro.

Ea este mama lui Dolores, Camilo și Antonio și este căsătorită cu tatăl lor, Félix. Este mătușa lui Mirabel.

Pepa are capacitatea de a schimba vremea cu emoțiile ei.





## JULIETA MADRIGAL

Julieta Madrigal este una dintre fiicele Abuelei și ale lui Pedro și este mama Isabellei, Luisei și a lui Mirabel. Ea este căsătorită cu tatăl lor, Agustín.

Darul ei este că poate pregăti mese pentru a vindeca orice boală sau rană.

Este grijulie și înimoasă și își iubește cele trei fiice așa cum sunt.





## BRUNO MADRIGAL

Bruno este fiul Abuelei și al lui Pedro, cea ce înseamnă că este fratele Pepei și al Julietei și unchiul lui Mirabel.

Puterea lui magică este să vadă în viitor.

Bruno a dispărut cu ani în urmă și ceilalți membri ai familiei nu vorbesc despre el.





## PEDRO

Pedro era soțul Abuelei și tatăl tripleților Pepa, Julieta și Bruno.

Când tripleții erau doar bebeluși, Pedro a murit în timp ce îi proteja de tâlharii care atacau familia.

Familia a primit un miracol după sacrificiul curajos al lui Pedro.





## CAMILO

Camilo este fiul Pepei, fiind astfel vărul lui Mirabel.

El se poate transforma în orice altă persoană oricând dorește.







## DOLORES

Dolores este fiica Pepei și verișoara lui Mirabel.

Darul ei este super auzul, așa că poate auzi tot ce spun oamenii, chiar și prin pereți. Asta înseamnă că este aproape imposibil să păstrezi secrete de Dolores.





## MARIANO GUZMÁN

Mariano este un tânăr frumos care locuiește cu mama sa în orașul Encanto. Vrea să o roage pe Isabela să se căsătorească cu el.





## AGUSTÍN

Agustín este soțul Julietei și tatăl lui Mirabel, al Luisei și al Isabelei.

Făcând parte din familie prin căsătorie, el nu are un dar magic. Drept urmare, el înțelege de ce Mirabel se simte uneori neinclusă.





FÉLIX

Félix este soțul Pepei și tatăl lui Dolores, Antonio și Camilo. Cum face parte din familie doar prin căsătorie, el nu are un dar magic.

Félix este mereu fericit și plin de energie și se pricepe să o ajute pe Pepa să-și gestioneze emoțiile care controlează vremea.





## CASITA

Casita este casa unde locuiește familia Madrigal.

Este plină de dragoste și magie.

Casita a fost dată familiei ca parte a miracolului atunci când Pedro a murit. Atât timp cât lumânarea magică a Abuelei arde, casa este vie și încearcă mereu să îi ajute pe membrii familiei.

Fiecare membru magic al familiei are o cameră uimitoare, care este mai mare la interior.

Casita este un simbol al speranței pentru toată lumea din orașul Encanto.



# THE MADRIGAL FAMILY TREE



ABUELA



PEDRO



FÉLIX



PEPA



BRUNO



JULIETA



AGUSTÍN



DOLORES



CAMILO



ANTONIO



ISABELA



LUISA



MIRABEL