

UEFA
**PLAY
MAKERS**

Inspired by
Disney



FOR ALL

Disney

©Disney

Disney MOANA

GHIDUL ANTRENORILOR



UEFA

PLAY
MAKERS

Inspired by

Disney

UEFA
**PLAY
MAKERS**

Inspired by
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.

FEDERAȚIA ENGLEZĂ DE FOTBAL

Federația Engleză de Fotbal (EFA) a lansat în 2016 strategia sa de popularizare a fotbalului feminin. Pornind de la ideea că fetele au diverse motivații pentru a juca fotbal, precum distracția, prietenia, descoperirea de noi lucruri, activitatea fizică sau familia, Federația Engleză de Fotbal a dezvoltat mai multe programe inovatoare, precum programul „Wildcats”, care să răspundă acestor motivații și să capteze imaginația fetelor, încurajându-le să participe la activități fizice și activități fotbalistice. Federația Engleză de Fotbal a încheiat un parteneriat inovator cu compania Disney care are drept scop dezvoltarea activității fizice printr-un program bazat pe poveștile și personajele Disney.

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.

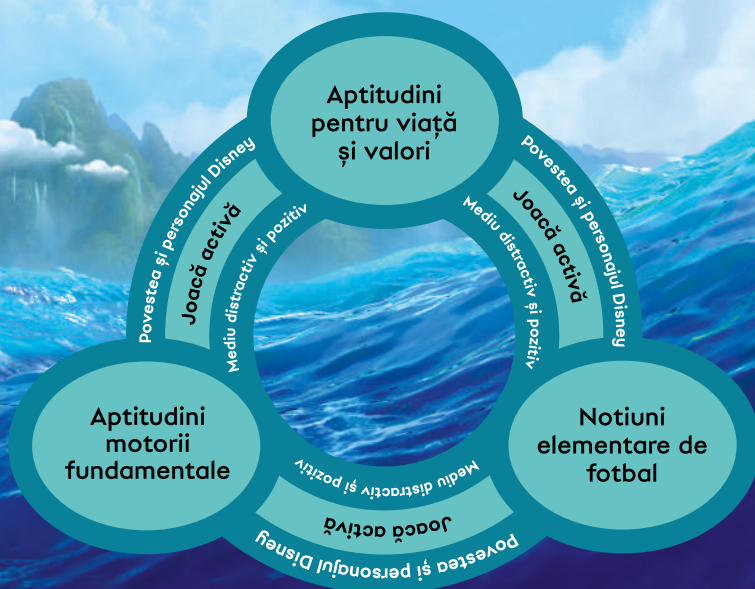
NR.	ETAPA DIN CADRUL ȘEDINȚEI	DESCRIERE
1	Introducere	Prezintă capitolul și „cuvântul indiciu”.
2	Personajele	Prezintă personajele scenei.
3	Decorul	Toți membrii grupului participă la crearea unei „scene” pentru poveste cu ajutorul mai multor echipamente recomandate. Acest lucru creează un spațiu pentru 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 anumiți 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 cordului 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 semnaliza 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

Inima lui Te Fiti



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

NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasare cu mingea
- Deplasare cu mingea pe lângă și în jurul celorlalți
- Deplasare cu mingea spre o țintă

RESURSE NECESARE



Mingi de diferite
mărimi (mărimile
2, 3 și 4)



Veste



Conuri



Cartonașe cu personaje
din Moana (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 Unu Inima lui Te Fiti

BUN VENIT

Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului]

Introducere prezentată de îndrumător

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 Moana cu:

INIMA LUI TE FITI

PREZENTAREA POVEȘTII

La început, era doar oceanul – până când a apărut insula-mamă Te Fiti.

Inima ei avea puterea de a crea viață, iar Te Fiti și-a dăruit puterea întregii lumi, creând numeroase insule.

La un moment dat însă, unii au început să caute inima lui Te Fiti. Aceștia credeau că, dacă o vor avea, vor putea fi stăpâni ai puterii creației.

Într-o zi, cel mai curajos dintre toți a traversat vastul ocean pentru a lua inima.

Acesta era un semizeu al vântului și mării. Își putea schimba forma, se pricepea să păcălească oamenii și era un războinic adevărat. Mai mult decât atât, acesta mânduia un cârlig magic de pescuit. Numele său era Maui.

Astăzi, ne vom imagina că suntem personaje în povestea Moana. Pentru a ne asigura că suntem în siguranță, ori de câte ori auziți cuvintele cheie trebuie să vă opriți și să ascultați.



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



PERSONAJELE ȘI DECORUL

În satul Motunui, un grup de copii mici, printre care se află și fata șefului de trib, se adună în jurul Bunicii Tala pentru a asculta o poveste:

„Maui a luat inima lui Te Fiti, dar fără aceasta, zeița a început să se prăpădească și, în locul ei, a apărut un întuneric teribil. Maui a încercat să scape, dar a fost nevoit să se confrunte cu un alt căutător al inimii: Te Kā, demonul pământului și al focului. Maui a fost apoi doborât din cer și nimeni nu l-a mai văzut vreodată. Iar cârligul lui magic de pescuit și inima lui Te Fiti s-au pierdut în mare. Dar, într-o zi, inima va fi găsită de cineva care se va aventura dincolo de recif, unde îl va găsi pe Maui și alături de care va traversa mările ocean, pentru a înapoia inima lui Te Fiti, salvându-ne astfel pe toți.”

Șeful Tui caută să liniștească copiii și le spune „Nimeni nu trebuie să meargă vreodată dincolo de recif. Suntem în siguranță. Nu există întunericul.”

Între timp, Moana, fata șefului, se strecoară pe plajă.

Înainte de a merge mai departe, haideți să creăm plaja și să vedem ce găsește Moana acolo.



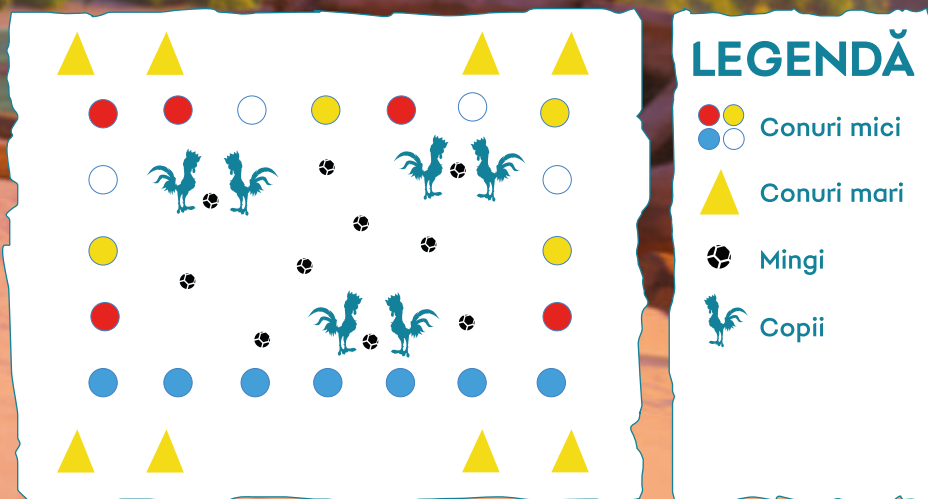
CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



INSTRUCȚIUNI

1. Copiii folosesc conurile mici pentru a construi un dreptunghi mare care reprezintă plaja. O latură lungă a dreptunghiului trebuie realizată din conuri albastre, pentru a reprezenta oceanul.
2. Copiii pun mingile în diferite locuri pe plajă, acestea reprezentând scoicile.
3. Fiecare dintre copii se duce la o minge pentru a găsi un partener. După ce fiecare are un partener, aceștia își spun numele și apoi se mută la o altă minge pentru a găsi un partener nou. Lăsați copiii să se deplaseze până când s-au întâlnit cu toată lumea din grup.
4. Încurajați copiii să se deplaseze în moduri diferite, care să ilustreze animalele de uscat, animalele marine sau păsările pe care le-ar putea găsi pe o plajă. De exemplu, mergi ca un crab, zboară ca un pescăruș, înoată ca o stea de mare, târăște-te ca un melc.



AVENTURA

Pe plajă, Moana se întinde să apuce o scoică frumoasă de la marginea apei, când vede câțiva pescăruși mari care îi dau târcoale unui pui de broască țestoasă. Haideți să o ajutăm pe Moana să protejeze broasca țestoasă.

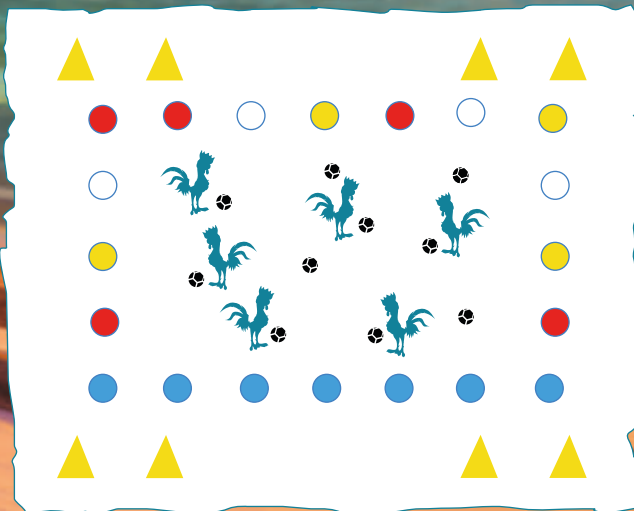
INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 1

1. Mingile de pe plajă sunt acum broaște țestoase.
2. Copiii se deplasează de la o minge la alta. De fiecare dată când ajung la o minge, aceștia protejează broasca țestoasă folosindu-și corpul pentru a acoperi mingea.
3. Încurajați copiii să își folosească corpul pentru a acoperi mingea în diferite moduri (așezându-se pe ea, ghemuindu-se peste ea, întinzându-se pe burtă peste ea etc.).

PROVOCAREA 2

1. Strigați denumiri care reprezintă părți ale corpului (cap, stomac, genunchi, umăr etc.). Copiii trebuie să atingă o minge nouă cu acea parte a corpului lor.
2. Lăsați copiii să strige părți ale corpului alese de ei pentru a acoperi mingile.



LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Copii



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

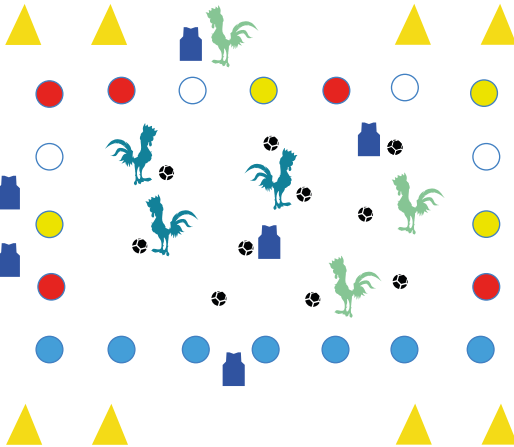
FII [INIMOS] FII [INIMOS]



INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 1

1. Împărțiți copiii în două echipe.
2. Echipa 1: Copiii trebuie să se comporte asemenea pescărușilor și să înconjoare braștele țestoase punând o vestă deasupra unei mingi. După ce au pus vesta deasupra mingii, vor lua o nouă vestă de pe plajă (care a fost pusă acolo de un membru al echipei 2) și o vor pune pe o minge nouă.
3. Echipa 2: Copiii o ajută pe Moana să protejeze braștele țestoase îndepărtând vestele de deasupra mingilor și punându-le pe plajă.
4. Jucați timp de 30 de secunde și apoi schimbați rolurile.



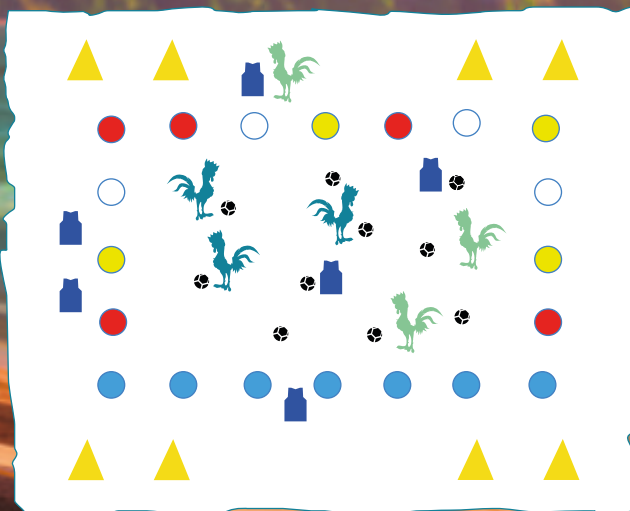
LEGENDĂ

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

INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 2

1. Echipa 1: Copiii trebuie să se comporte asemenea pescărușilor și să înconjoare braștele țestoase punând o vestă deasupra unei mingi. După ce au pus vesta deasupra mingii, vor lua o nouă vestă de pe plajă (care a fost pusă acolo de un membru al echipei 2) și o vor pune pe o minge nouă. Încurajați copiii să se deplaseze în moduri diferite de fiecare dată când iau o vestă.
2. Echipa 2: Fiecare copil o ajută pe Moana să protejeze o broască țestoasă, deplasându-se cu o minge, pentru a împiedica pescărușii să o prindă. Dacă mingea are o vestă deasupra, aceștia o pot da la o parte, o vor pune pe podea și vor continua să se deplaseze cu mingea pe plajă.
3. Jucăți timp de un minut și apoi schimbați rolurile.



LEGENDĂ

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



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII [INIMOS] FII [INIMOS]



Valurile oceanului încep să o strige pe Moana. Râzând, aceasta înaintează, iar oceanul se desparte în două. Începe să culeagă scoici, iar apoi oceanul se joacă cu părul ei. Deodată, Moana observă o piatră mică, care are o spirală ciudată pe ea. Haideți să vedem ce se întâmplă când urmărim apa spre piatră.

INSTRUCȚIUNI

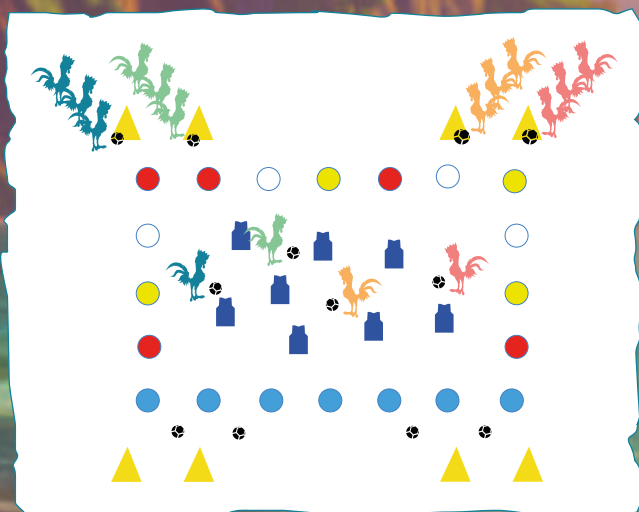
PROVOCAREA 1

1. Împărțiți copiii în patru echipe. Fiecare echipă are o minge și începe de la unul dintre conurile mari situate pe partea opusă a oceanului (oceanul este linia de conuri albastre).
2. Puneți patru mingi în exteriorul liniei de conuri albastre, fiecare dintre ele reprezentând piatra cu spirală din ocean.
3. Puneți o vestă pentru fiecare copil pe plajă (în interiorul dreptunghiului) pentru a reprezenta scoicile.
4. La comanda „Porniți”, câte un membru al echipei se deplasează cu mingea echipei sale, ridică vesta de pe plajă și apoi se întoarce la grup.
5. După ce toți membrii echipei au luat câte o vestă, fiecare o va duce pe plajă și va pasa mingea în cadrul echipei sale, astfel încât fiecare copil să atingă mingea măcar o dată.
6. Fiecare echipă va colecta apoi una dintre mingile de la marginea oceanului și va pasa ambele mingi în cadrul echipei lor, pentru a se întoarce la poziția de start de la conul mare.
7. La sfârșitul jocului, copiii trebuie să ducă vestele și mingile lor înapoi pe plajă și în ocean.


INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 2

1. Continuați la fel ca în provocarea anterioară dar, de data aceasta, fiecare echipă își va duce vestele și mingile înapoi la poziția lor de start cât mai repede posibil.
2. Jucați de câteva ori pentru a permite echipelor să finalizeze provocarea cât mai rapid și dați-le timp înainte de a începe, pentru a-și stabili tacticile de joc.



LEGENDĂ

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





CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI ÎNIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



Oceanul o poartă pe Moana înapoi pe țărnișă, iar piatra îi cade din mână. Șeful Tui, care nu a văzut ce s-a întâmplat, o ia în brațe pe Moana. Acesta îi amintește că ea va fi următorul șef al tribului și că va face lucruri minunate. Fără a fi văzută, Bunica Tala ia piatra din nisip.

ANALIZA

Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Ajutând broasca țestoasă de pe plajă, Moana a demonstrat că îi pasă de alții.

ÎNTREBĂRI	RĂSPUNSURI
Ce înseamnă să îți pese de alții?	Gândeți-vă, discutați în perechi, împărtășiți celorlalți
Cum arătați că vă pasă?	Acordați copiilor: 1 minut să se gândească singuri 1 minut să discute cu un partener
Ce ați făcut astăzi ca să arătați altora că vă pasă?	1 minut să își împărtășească ideile în grup Repetăți pentru fiecare întrebare

PUNCTUL CULMINANT

Tânăra Moana vrea să se întoarcă în ocean, dar Șeful Tui o duce înapoi în sat. Aceasta este curioasă să afle de ce oceanul i-a strigat numele.

- Ce piatră era aceea?
- Ce însemna modelul de pe ea?
- Vrea Moana să fie șef?

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



Capitolul Doi

Satul Motunui



OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

ABILITĂȚI MOTRICE FUNDAMENTALE

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

ABILITĂȚI DE VIAȚĂ ȘI VALORI

Să fii curajos

NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasare cu mingea
- Deplasare cu mingea pe lângă și în jurul celorlalți
- Deplasare cu mingea spre o țintă

RESURSE NECESARE



Mingi de diferite
mărimi (mărimile
2, 3 și 4)



Veste



Conuri



Cartonașe cu personaje
din Moana (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 Satul Motunui



BUN VENIT

Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului]

Introducere prezentată de îndrumător

Cereți copiilor să relateze ce s-a întâmplat în sesiunea 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 cu Moana. Numele jocului este:

SATUL MOTUNUI



PREZENTAREA POVEȘTII

Moana se află în compania Bunicii Tala și este foarte interesată să afle mai multe despre niște bărci de pe plajă. Aceasta se îndreaptă către ele, când tatăl ei, Șeful Tui, o vede. „Tată, eu doar mă uitam la bărci, nu aveam de gând să mă urc într-una,” spune Moana.

„Trebuie să îți arăt ceva,” îi spune Șeful Tui. Acesta o duce pe Moana pe un munte înalt: un loc sacru, un loc al șefilor de trib. Îi explică că, într-o zi, Moana va pune o piatră pe vârful muntelui, la fel ca toate

celelalte generații de șefi Motunui. Șeful Tui o pregătește să devină și ea șef într-o zi.

„Îți vei pune piatra ta și vei duce întreaga insulă pe culmi noi,” adaugă el.

Moana este viitorul poporului Motunui.

Astăzi, ne vom imagina că suntem personaje în lumea Moanei. Pentru a ne asigura că suntem în siguranță, ori de câte ori auziți cuvintele cheie trebuie să vă opriți și să ascultați.



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



PERSONAJELE ȘI DECORUL

Moana conduce o ședință a consiliului, pentru a învăța ce înseamnă să fii șef. Este surprinsă să afle că sătenii se plâng că le mor culturile, inclusiv cele de cocos, și că nu mai există pești în lagună.

Moana vrea să își ajute poporul. Șeful Tui a interzis tuturor să se aventureze dincolo de recif, dar Moana crede că ar putea să pescuiască acolo. Șeful Tui se înfurie: „Nimeni nu va merge dincolo de recif.”

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

INSTRUCȚIUNI

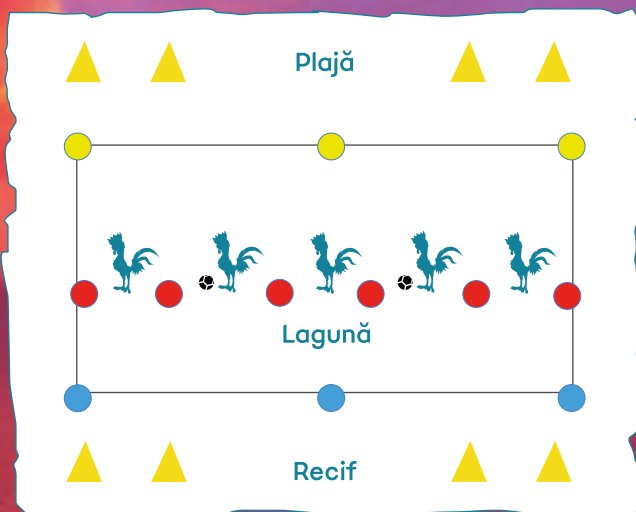
PROVOCAREA 1

1. Copiii folosesc conuri mici pentru a realiza un dreptunghi mare, cu o latură de conuri galbene situată față în față cu o latură de conuri albastre și o linie de conuri roșii în mijloc. Latura galbenă este plaja, latura albastră este reciful, iar linia dintre ele este laguna.
2. Fiecare copil primește o minge. Aceștia încep între plajă și recif, la linia din conuri roșii care trece prin mijlocul dreptunghiului și se deplasează conform comenzilor.
3. Copiii încearcă diferite mișcări la diferite comenzi.
4. Copiii strigă ei înșiși comenzile.

COMANDĂ	ACȚIUNE FĂRĂ MINGE	ACȚIUNE CU MINGE
Albastru sau Recif sau Pești	Deplasați-vă în diferite moduri până la recif și înapoi în mijloc.	Deplasați-vă cu o minge până la recif și înapoi în mijloc.
Galben sau Plajă sau Nuci de cocos	Deplasați-vă în diferite moduri până la plajă și înapoi în mijloc.	Deplasați-vă cu o minge până la plajă și înapoi în mijloc.

PROVOCAREA 2

1. Copiii fac mișcările în direcția opusă celei din provocarea 1. Astfel, de exemplu, aceștia se duc la plajă, când strigați „Albastru”, și la recif, când strigați „Galben”.



LEGENDĂ

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



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



AVENTURA

Mai târziu în acea zi, Moana încearcă să se gândească la cum ar putea să își ajute poporul. Deși vrea să asculte de tatăl ei, aceasta știe, în inima sa, că singura șansă este să se ducă în lagună și dincolo de recif.

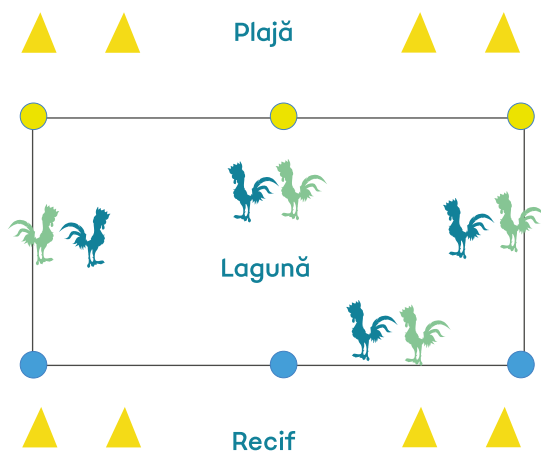
Luând o barcă, o vâslă și pe animalul ei de companie, porcușorul Pua, Moana pornește pe mare.



INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 1

1. Îndepărtați linia de conuri roșii
2. În perechi, copiii se deplasează în lagună, jucând urmează liderul. Aceștia își imaginează că sunt împreună într-o barcă.
3. Partenerul din față este Moana. Aceștia cârmuiesc barca. Pot fi creativi, deplasându-se în diferite moduri.
4. Partenerul din spate este Pua. Toți stau în barcă, în spatele Moanei. Fiecare copiează mișcările partenerului.
5. La comanda „Hai Moana”, partenerii își schimbă rolurile.



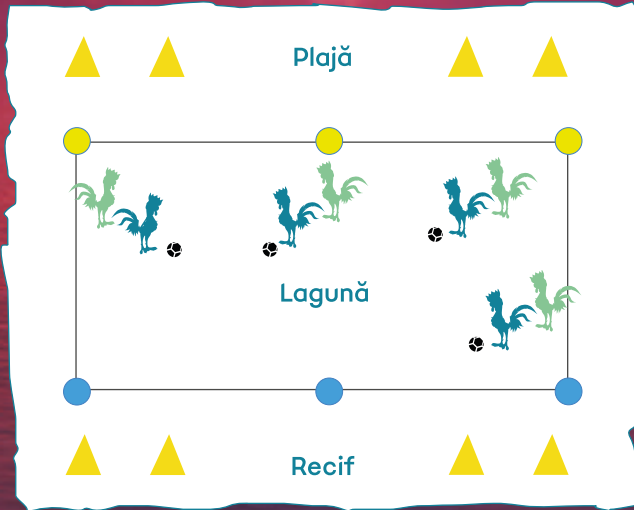
LEGENDĂ

- Conuri mici
- Conuri mari
- Perechi

INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 2

1. Continuați la fel ca în provocarea anterioară, dar partenerul din față se va deplasa cu o minge.



LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Jucători



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

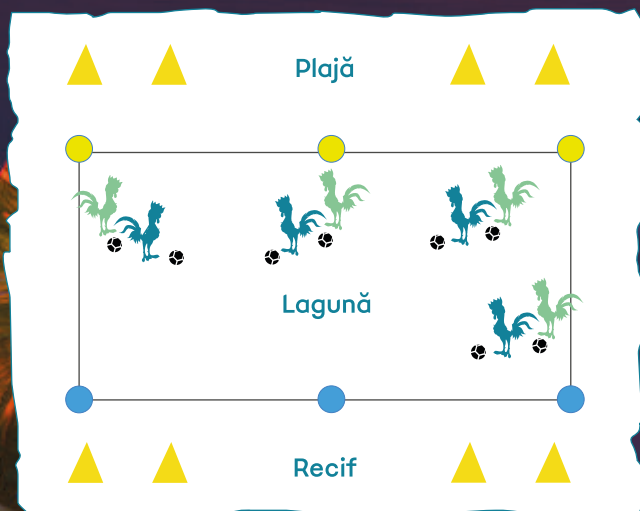
FII [INIMOS] FII [INIMOS]



INSTRUCȚIUNI

Ambii parteneri au o minge acum. Perechile continuă la fel ca în provocarea anterioară, dar cu comenzi diferite:

COMANDĂ	ACȚIUNE
Aveți grijă la valuri!	Schimbați partenerul lider.
Cârmuiți-vă barca	Deplasați-vă cât de repede puteți timp de cinci secunde.
Vâsliți	Schimbați mingile cu partenerul vostru și schimbați partenerul lider.
Porcușorul Pua este în apă!	Găsiți un partener nou, apoi reîncepeți.
Barca se clatină	Atingeți-vă mingea cu vârfurile degetelor de la picior de cinci ori.
Protejați barca	Încercați să loviți mingea partenerului în afara dreptunghiului. Opriți-vă la comanda „Stop”. Dacă mingea iese din teren, recuperați-o și continuați.



LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Perechi



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



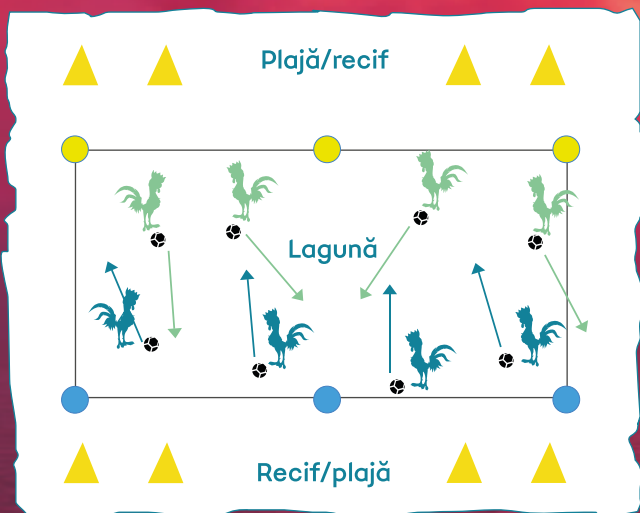
Moana nu se îndepărtase foarte mult, când valuri mari, periculoase au început să lovească barca. Vor reuși Moana și Pua să treacă dincolo de valuri și să ajungă în largul oceanului? Haideți să ne pregătim pentru valuri mari.



INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 1

1. Împărțiți copiii în două echipe, poziționând echipele pe laturile lungi opuse ale dreptunghiului. Fiecare copil are o minge.
2. La comanda „Porniți”, toți copiii încearcă să-și dribleze mingea spre latura opusă a dreptunghiului. Acest lucru reprezintă copiii care navighează pe lagună și trec de valuri (cealaltă echipă) pentru a reuși să ajungă dincolo de recif.
3. Când copiii ajung pe latura opusă, vor aștepta să audă din nou comanda „Porniți”, iar apoi se vor întoarce înapoi pe latura lor inițială.



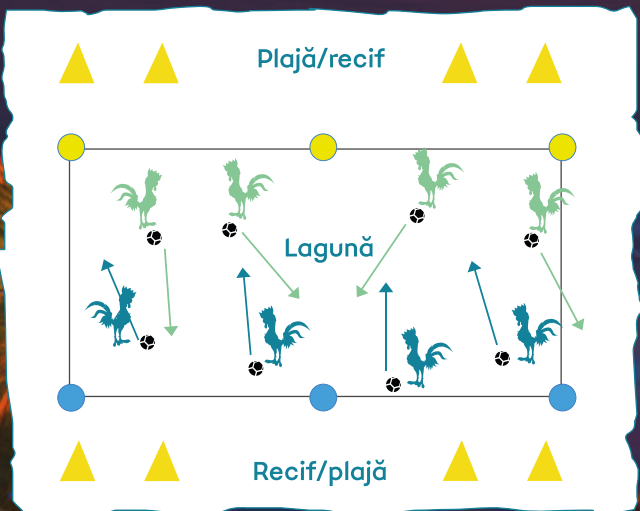
LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Perechi

INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 2

1. Continuați la fel ca în provocarea anterioară, dar odată ce copiii ajung pe latura opusă a dreptunghiului vor lăsa mingea și se vor deplasa fără mingea, înapoi pe latura lor inițială. Aceștia se deplasează în diferite moduri, ca și cum ar fi aruncați de colo colo de valuri.
2. Odată ce ajung pe latura lor inițială, copiii iau mingi noi și repetă jocul.



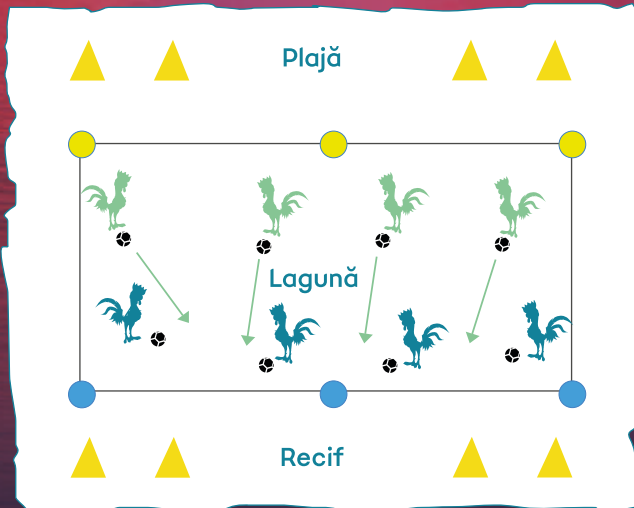
LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Perechi

INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 3

1. Echipa 1 reprezintă valurile. Aceștia se deplasează cu mingile lor, pentru a încerca să împiedice cealaltă echipă să ajungă pe latura opusă. Nu trebuie să se atingă, ci doar să le stea în cale.
2. Echipa 2 o ajută pe Moana. Aceștia se deplasează cu mingea lor, pentru a trece de valuri și dincolo de recif.
3. Jucați de trei ori și apoi schimbați rolurile.



LEGENDĂ

- Conuri mici
- Conuri mari
- Mingi
- Perechi



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



ANALIZA

Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Vă amintiți cât de curajoasă a fost Moana azi? Moana a vrut să își ajute poporul. Știa, în inima ei, că cea mai bună șansă era să intre în lagună și să se ducă dincolo de recif. Moana a fost foarte curajoasă să navigheze dincolo de recif.

ÎNTREBĂRI	RĂSPUNSURI
Ce este curajul?	Gândiți-vă, discutați în perechi, împărtășiți celorlalți
Când ați dat dovadă de curaj azi?	Acordați copiilor: 1 minut să se gândească singuri 1 minut să discute cu un partener 1 minut să își împărtășească ideile în grup
Ce simțiți când sunteți curajoase?	Repețați pentru fiecare întrebare

PUNCTUL CULMINANT

Un val mare lovește barca, iar Pua este aruncat în apă. Moana încearcă cu disperare să îl ajute. În acel moment, un val uriaș distruge barca, iar Moana se rostogolește în apă.

Moana se află pe fundul recifului. Piciorul ei este prins într-un coral și se străduiește să și-l elibereze. Moana se află în pericol.

- Ce se va întâmpla cu Moana?
- Se va întoarce pe plajă și va fi în siguranță?
- Porcușorul Pua va fi bine?

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



Capitolul Trei

Peștera ascunsă



OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

ABILITĂȚI MOTRICE FUNDAMENTALE

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

ABILITĂȚI DE VIAȚĂ ȘI VALORI

Să fii curios

NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasare cu mingea la picioare
- Deplasare cu mingea pe lângă și în jurul celorlalți
- Deplasare cu mingea spre o țintă în timp ce se evită apărătorii

RESURSE NECESARE



Mingi de diferite
mărimi (mărimile
2, 3 și 4)



Veste



Conuri



Cartonașe cu personaje
din Moana (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 Peștera ascunsă

BUN VENIT

Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului]

Introducere prezentată de îndrumător

Cereți copiilor să relateze ce s-a întâmplat în sesiunea 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 cu Moana. Numele jocului este:

PEȘTERA ASCUNSĂ

PREZENTAREA POVEȘTII

Moana se află pe plajă, iar barca ei se află lângă ea, însă este spartă. Deodată, apare Bunica Tala. Moana se teme că Bunica Tala îi va spune tatălui ei că a încercat să părăsească insula, dar Bunica Tala îi promite că nu îi va spune nimic.

Pentru a ne asigura că suntem în siguranță, ori de câte ori auziți cuvintele cheie trebuie să vă opriți și să ascultați



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



PERSONAJELE

Bunica Tala începe să danseze în apă. Moana întrebă „De ce te porți ciudat?”

Bunica Tala îi răspunde: „Sunt nebuna satului. Acesta este rolul meu.”

Sunteți și voi spirite libere ca Bunica Tala? Haideți să aflăm!



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



INSTRUCȚIUNI

1. Copiii se mișcă în voie.
2. Copiii încearcă diferite mișcări la diferite comenzi.
3. Copiii strigă ei înșiși comenzile.

COMANDĂ	ACȚIUNE FĂRĂ MINGE	ACȚIUNE CU MINGE
Bunica Tala	Orice formă de dans.	Dans cu mingea.
Moana	Alergați repede, ca și cum ați explora insula.	Deplasați-vă cu mingea cât mai repede posibil.
Pua	Mergeți în patru labe la fel ca un porcușor.	Mergeți în patru labe și deplasați mingea cu nasul sau fruntea.
Oceanul	Săriți în sus și în jos, precum valurile.	Aruncați mingea în aer și prindeți-o.



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII [INIMOS] FII [INIMOS]



DECORUL

Moana ține în mână o torță în timp ce urcă un deal alături de Bunica Tala.

Când ajung în vârful dealului, Bunica Tala mută câteva frunze cu bastonul ei. Se arată intrarea într-o peșteră ascunsă. Înainte de a merge mai departe, haideți să creăm peștera ascunsă.



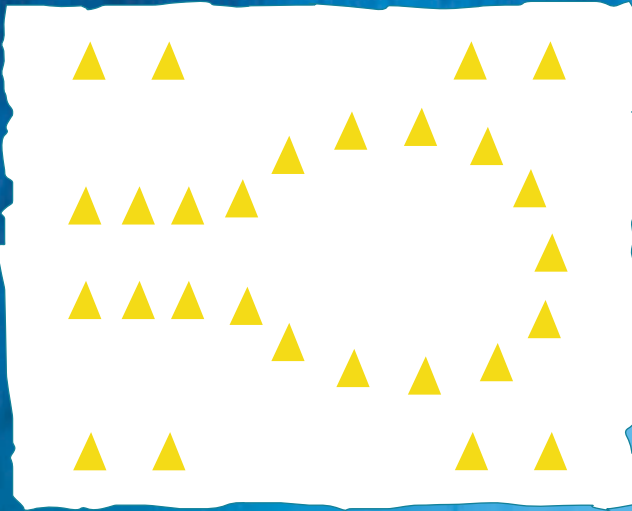
CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII [INIMOS] FII [INIMOS]



INSTRUCȚIUNI

1. Copiii pun conuri mari pe podea, pentru a crea un coridor lung, cu un cerc la capăt. Acesta reprezintă peștera ascunsă. Trebuie să fie suficient spațiu pe coridor și în cerc, pentru ca toți copiii să se poată mișca în voie.



LEGENDĂ

 Conuri mari



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII [INIMOS] FII [INIMOS]



AVENTURA

„Ce se află în interiorul peșterii?” întreabă Moana. „Răspunsul la întrebarea care te macină de mult timp,” spune Bunica Tala. „Care este menirea ta? Du-te înăuntru, lovește toba și află!”

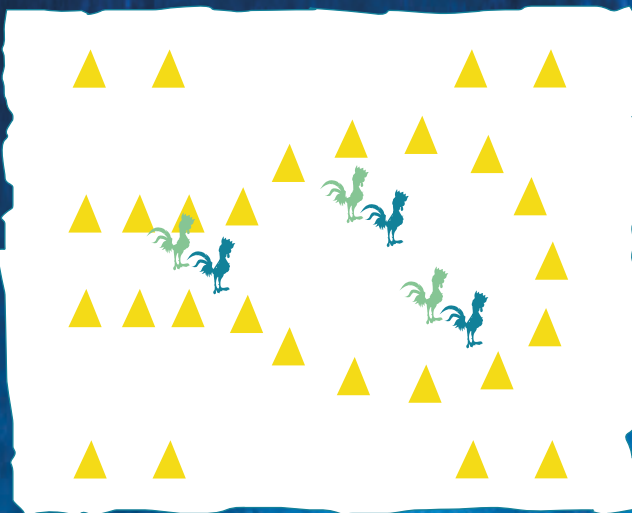
Moana își duce torța în întuneric. Haideți să o ajutăm să își găsească drumul în peșteră.

INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 1

1. Copiii formează perechi. Dacă numărul de copii este impar, un îndrumător formează o pereche cu un copil sau se poate forma un grup de trei.
2. Copiii se mișcă în interiorul limitei stabilite de conuri (peștera).
3. Un partener aleargă în față, iar celălalt aleargă chiar în spatele său.
4. Partenerul din spate controlează mișcarea partenerului din față cu comenzi de atingere.

COMANDĂ (ATINGERE)	ACȚIUNE
Atinge spatele partenerului tău	Începe/oprește-te din alergat.
Atinge umărul stâng sau drept al partenerului tău	Deplasează-te în această direcție.
Atinge capul partenerului tău	ambii parteneri se întorc și celălalt partener dă comenzile.



LEGENDĂ

 Conuri mari

 Perechi

INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 2

1. Continuă ca în provocarea anterioară, dar dacă partenerul din față este atins pe umărul drept, acesta trebuie să se deplaseze la stânga și invers.

PROVOCAREA 3

1. Continuați ca în provocarea anterioară, dar ambii parteneri deplasează în același timp mingea cu picioarele.



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII [INIMOS] FII [INIMOS]



Felicitări! Moana și-a găsit drumul în peșteră. Lovește toba, peștera se luminează, iar ea vede corăbii înăuntru. Impresionată, Moana înțelege ce voia să îi spună Bunica Tala. „Am fost navigatori!” strigă ea. „Am fost navigatori!”

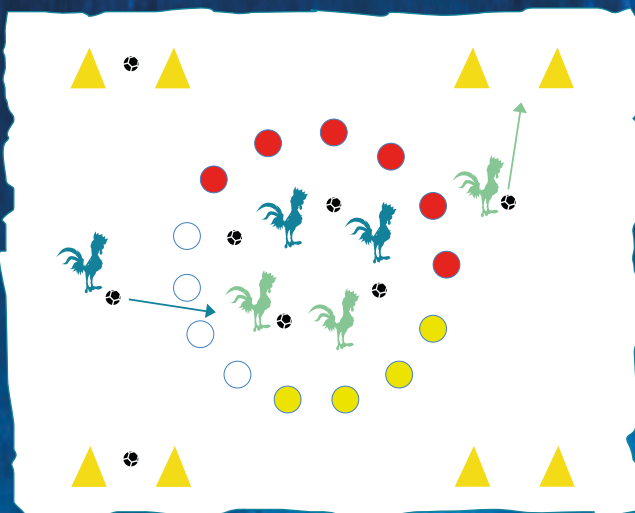
lese în goană din peșteră și o întreabă pe Bunica Tala de ce poporul ei nu mai navighează. Bunica Tala îi explică că totul a început când a apărut Maui și a furat inima insulei-mamă.

Haideți să ne imaginăm acum că suntem Maui și să încercăm să furăm inima.

INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 1

1. Copiii îndepărtează conurile mari care formau peștera și construiesc un cerc din conuri mici, care o reprezintă pe Te Fiti. În jurul lui Te Fiti se află oceanul.
2. Puneți jumătate dintre mingi în cerc și jumătate în afara cercului. Mingile reprezintă inima lui Te Fiti. Există deja porți realizate din conuri mari în fiecare colț. Acestea reprezintă acum bărcile.
3. Împărțiți copiii în două echipe. Echipa Maui și echipa Te Fiti
4. Echipa Maui: Echipa Maui încearcă să scoată toate mingile în afara cercului și să le pună în porți, reprezentând cum a fost scoasă inima din Te Fiti și a fost pusă în barca lui Maui.
5. Echipa Te Fiti: Echipa Te Fiti încearcă să aducă mingile înapoi în cerc, pentru a împiedica Echipa Maui să fure inimile.
6. Jucați timp de un minut și apoi schimbați rolurile.



LEGENDĂ

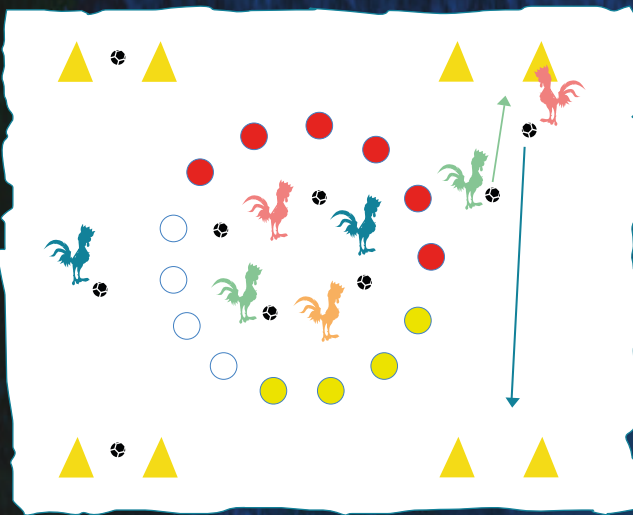
-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Copii din echipele Team Maui
-  Copii din echipele Team Te Fiti

INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 2

1. Puneți mingile în cerc.
2. Împărțiți grupul în 4 echipe și alocați o poartă fiecărei echipe.
3. Fiecare echipă fură cât mai multe mingi din cerc și le pune în propria poartă, reprezentând din nou cum este furată inima lui Te Fiti. Aceștia pot fura mingi și din porțile celorlalte echipe.
4. Jucați timp de două minute, apoi opriți jocul și numărați câte mingi are fiecare echipă în poarta sa.





LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Perechi

ANALIZA

Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Moana a fost foarte curioasă. Aceasta a vrut să știe ce se ascundea în peșteră și voia să afle toate detaliile de la Bunica Tala.

ÎNTREBĂRI	RĂSPUNSURI
Ce este curajul?	Gândiți-vă, discutați în perechi, împărtășiți celorlalți
Când ați dat dovadă de curaj azi?	Acordați copiilor: 1 minut să se gândească singuri 1 minut să discute cu un partener
Ce simțiți când sunteți curajoase?	1 minut să își împărtășească ideile în grup Repețați pentru fiecare întrebare

PUNCTUL CULMINANT

„Când Maui a furat inima lui Te Fiti, l-a trezit pe Te Kā, un demon al focului și pământului”, îi explică Bunica Tala Moanei. „De atunci, bărcile care au plecat pe ocean nu s-au mai întors, așa că ni s-a interzis să mai navigăm, iar acum întinericul ne alungă peștii. Oceanul te-a ales pe tine să îl găsești pe Maui și să îi înapoiezi inima lui Te Fiti.”

- Va părăsi Moana insula?
- Îl va găsi pe Maui?
- Ce va spune tatăl ei?

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



Capitolul Patru Maui



OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

ABILITĂȚI MOTRICE FUNDAMENTALE

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

ABILITĂȚI DE VIAȚĂ ȘI VALORI

Să fii erou

NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasare cu mingea la picioare
- Deplasare cu mingea pe lângă și în jurul celorlalți
- Deplasare cu mingea spre o țintă în timp ce se evită apărătorii
- Pasarea mingii sau lovirea mingii într-o țintă

RESURSE NECESARE



Mingi de diferite
mărimi (mărimile
2, 3 și 4)



Veste



Conuri



Cartonașe cu personaje
din Moana (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 Maui

BUN VENIT

Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului]

Introducere prezentată de îndrumător

Cereți copiilor să relateze ce s-a întâmplat în sesiunea 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 cu Moana. Numele jocului este:

MAUI



PREZENTAREA POVEȘTII

Moana intră într-o cameră în care Bunica Tala este întinsă pe podea, slăbită și obosită. Moana o ia de mână.

„Du-te,” îi spune Bunica Tala. „Trebuie. Oceanul te-a ales pe tine. Urmărește cârligul de pescuit, iar când îl găsești pe Maui, prinde-l de ureche și spune-i „Sunt Moana din Motunui. Te vei urca în barca mea, vei traversa oceanul și îi vei înapoia inima lui Te Fiti.”

Bunica Tala își ia medalionul de la gât și îi pune în interior aceeași piatră care i s-a arătat Moanei pe plajă, atunci când aceasta era mică. Este inima lui Te Fiti! Ea pune medalionul cu piatra în interior în mâinile Moanei. „Îți voi fi aproape oriunde te vei afla.”

Astăzi, ne vom imagina că suntem personaje în lumea Moanei. Pentru a ne asigura că suntem în siguranță, ori de câte ori auziți cuvintele cheie trebuie să vă opriți și să ascultați.



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII [INIMOS] FII [INIMOS]



PERSONAJELE

Moana își ia lucrurile și pleacă de pe insulă într-o barcă, orientându-se după stelele în formă de cârlig de pescuit de pe cer. Pe barcă, îl descoperă pe prietenul ei, Heihei, un cocoș, care s-a ascuns sub o nucă de cocos. Văzând că se află pe ocean, Heihei intră în panică, cotcodăcind atât de zgomotos încât Moana se vede nevoită să îi pună nuca de cocos pe cap. Hai să jucăm un joc cu Moana și Heihei.



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

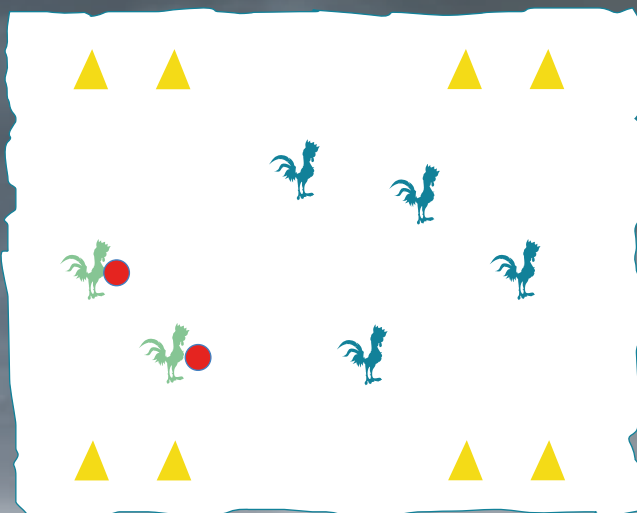
FII [INIMOS] FII [INIMOS]



INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 1

1. Alegeți doi copii care o vor juca pe Moana. Fiecare va purta o vestă și va ține în mână între trei și cinci conuri mici.
2. Ceilalți copii vor pretinde că sunt Heihei.
3. Toți copiii se mișcă în voie în zona de antrenament, care reprezintă insula.
4. Cei doi copii care o interpretează pe Moana sunt prinzătorii și vor încerca să îi prindă pe copiii care îl reprezintă pe Heihei.
5. După ce au fost toți prinși, copiii care îl interpretează pe Heihei iau un con mic de la copilul care i-a prins, iar apoi se așază pe podea și își pun conul pe cap.
6. Ceilalți copii care îl reprezintă pe Heihei îi pot elibera luând conul de pe capul lor și punându-l pe podea.
7. Prinzătorii iau din nou conurile de pe sol, pentru a putea prinde mai mulți copii.
8. Jucați timp de un minut, apoi alegeți alți copii care vor fi prinzători.



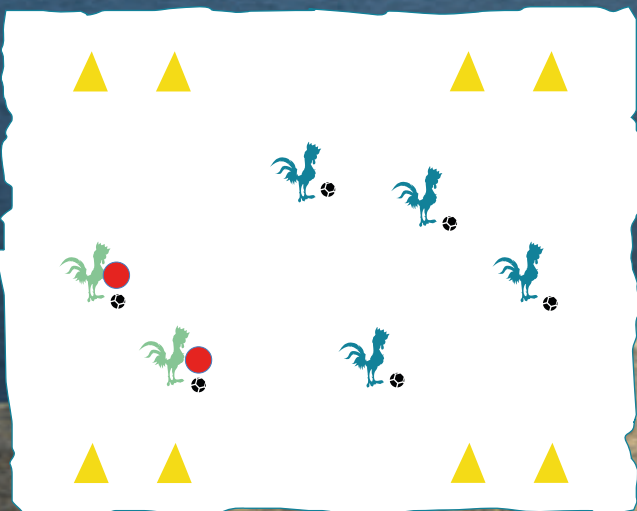
LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Copii care aleargă (Echipa Heihei)
-  Prinzători (Echipa Moana)

INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 2

1. Continuați ca în provocarea anterioară, dar toți copiii trebuie să dribleze o minge în timp ce se joacă.



LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Copii care aleargă (Echipa Heihei)
-  Prinzători (Echipa Moana)



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII [INIMOS] FII [INIMOS]



DECORUL

Dimineața următoare, după o furtună mare, Moana se trezește pe o plajă cu o peșteră, pe o insulă pierdută. Este acoperită de nisip, iar barca ei se află lângă ea. Moana răsuflă ușurată când observă că nu a pierdut lăncișorul pe care i l-a dat Bunica Tala, în care se află inima lui Te Fiti.

Înainte de a merge mai departe, trebuie să construim plaja și peștera.

INSTRUCȚIUNI

1. Copiii așază conuri mici pe podea pentru a împărți insula în două: plaja și peștera.



Plajă



Peșteră



LEGENDĂ

● Conuri mici

▲ Conuri mari



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII [INIMOS] FII [INIMOS]



AVENTURA

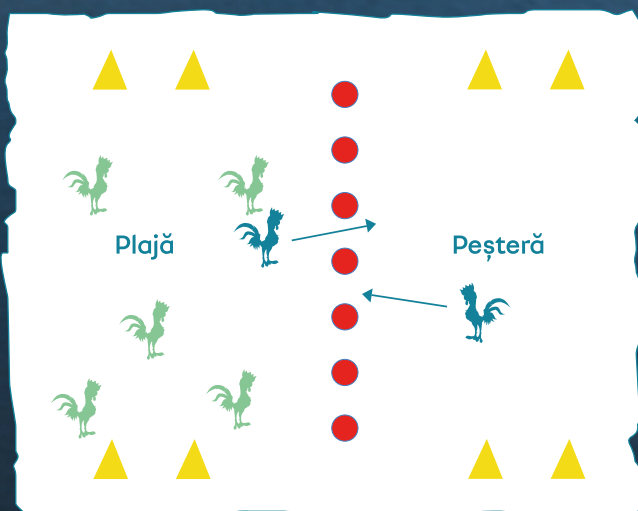
Moana se uită în jur, pe insulă. Deodată, aude pași și observă o umbră. Maui, un bărbat solid, cu pielea acoperită cu tatuaje, a apărut și a apucat barca Moanei, ținând-o în sus cu o singură mână. „Știu că nu ai în fiecare zi ocazia să îți întâlnești eroul,” spune el. Moana s-a înfuriat foarte tare. „Nu ești eroul meu!” a strigat ea, apucându-l de ureche. Maui a încercat apoi să o închidă pe Moana într-o peșteră pentru a-i fura barca. Maui a fost blocat pe acea insulă mult timp și acum găsisese momentul când putea să fugă. Haideți să o ajutăm pe Moana să se elibereze.



INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 1

1. Alegeți doi prinzători care vor fi Echipa Maui. Aceștia poartă veste și pornesc din interiorul peșterii.
2. Ceilalți copii nu poartă veste și se mișcă în voie pe plajă. Aceștia sunt Echipa Moana și încearcă să evite prinzătorii.
3. Unul dintre prinzători aleargă în zona plajei și încearcă să prindă un copil.
4. Odată ce un copil este prins, acesta va merge cu prinzătorul în peșteră și își va pune o vestă. Apoi, va deveni și el prinzător.
5. Între timp, al doilea prinzător are voie să alerge pe plajă și să prindă un alt copil.
6. Apoi, prinzătorul nou va prinde un alt copil, și tot așa, întotdeauna alergând un singur prinzător.
7. Jocul se termină când toți copiii au fost prinși.



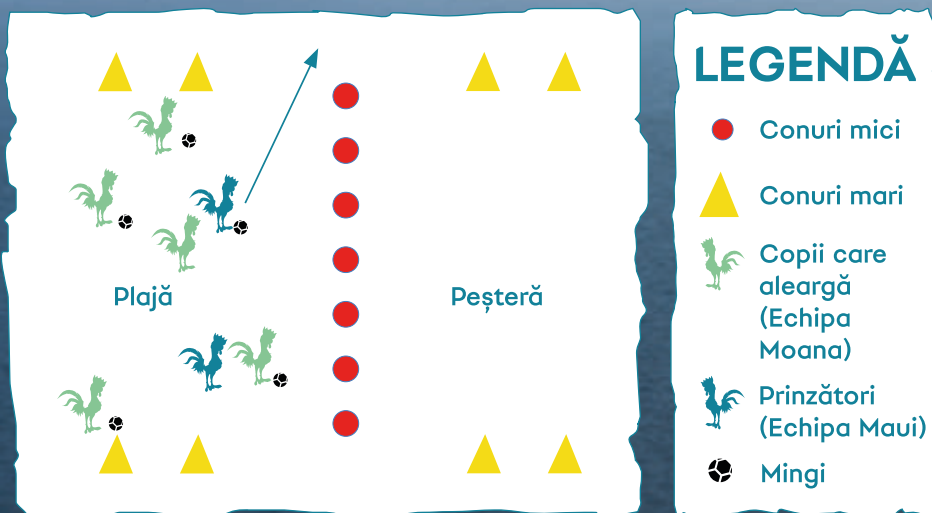
LEGENDĂ

- Conuri mici
- ▲ Conuri mari
- 🐦 Copii care aleargă (Echipa Moana)
- 🐦 Prinzători (Echipa Maui)

INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 2

1. Continuați ca în provocarea anterioară, dar toți copiii din zona plajei deplasează o minge cu picioarele și, în loc să îi prindă, Echipa Maui încearcă să le ia mingile.
2. Când iau o minge, aceștia o vor pasa în oceanul din jurul insulei (în afara zonei de antrenament). Copiii cu mingi vor încerca să își protejeze mingile.
3. Odată ce mingea se află în afara zonei de antrenament, copilul care a pierdut-o o colectează și se alătură din nou jocului.
4. Schimbați rolurile după două minute.



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

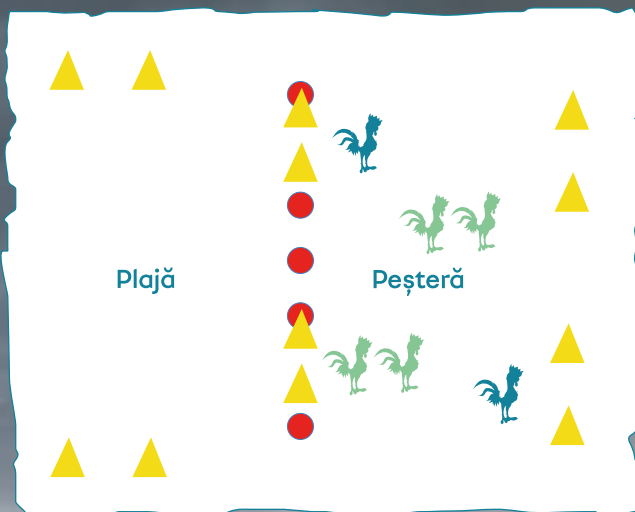
FII [INIMOS] FII [INIMOS]

Maui este prea puternic. Acesta o închide pe Moana în peșteră, acoperind intrarea cu o stâncă mare, și pleacă de pe insulă folosind barca ei. Dar Moana își dă seama că există o deschizătură mică în partea de sus a peșterii. Haideți să explorăm peștera!



INSTRUCȚIUNI

1. Puneți o pereche de conuri mari în fiecare colț al peșterii pentru a reprezenta deschizătura din partea de sus a peșterii.
2. Doi copii sunt aleși să îl ajute pe Maui să păzească deschizăturile (Echipa Maui). Ceilalți copii se pot deplasa în voie în interiorul peșterii (Echipa Moana).
3. La comanda „Porniți”, copiii din Echipa Moana formează perechi și joacă urmează liderul. Un partener se află în față, iar celălalt aleargă în urma sa și încearcă să îi imite mișcărilor. Ambii parteneri încearcă să scape printr-o deschizătură fără să fie prinși.
4. Prinșătorii nu au voie să alerge. Aceștia trebuie să meargă, să sară într-un picior sau să sară cu ambele picioare în același timp.
5. Dacă ambii membri ai perechii reușesc să se elibereze, aceștia se întorc în joc, unde își vor găsi un partener nou și vor juca din nou.
6. Dacă un prinșător prinde un copil în timp ce încearcă să fugă, cei doi își schimbă rolurile.



LEGENDĂ

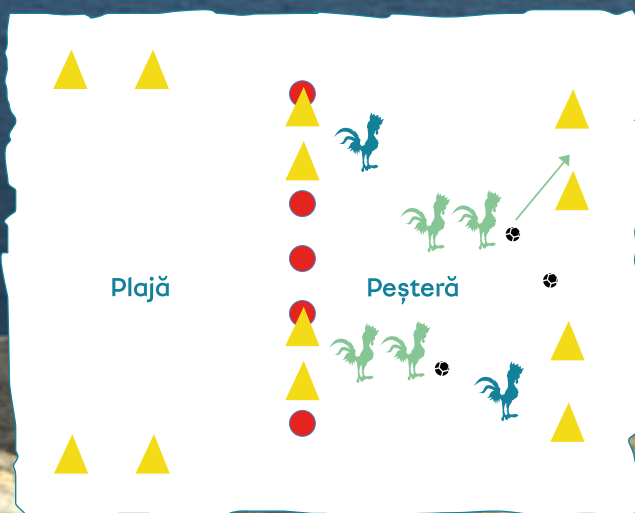
-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Paznici (Echipa Maui)
-  Perechi (Echipa Moana)

INSTRUCȚIUNI

PROVOCARE SUPPLEMENTARĂ

1. Puneți toate mingile în interiorul peșterii. Perechile din Echipa Moana încearcă să ducă sau să paseze o minge în afara peșterii, printr-o deschizătură. Acestea înscriu 10 puncte pentru fiecare minge.

Dacă provocarea este prea dificilă, jucați fără perechi, pentru ca fetele să încerce fiecare să fugă cu mingile lor.



LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Paznici (Echipa Maui)
-  Perechi (Echipa Moana)
-  Mingi



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



Felicitări! Cu toată puterea ei, Moana se cațără pe stânci, pentru a ajunge la deschizătură, și reușește să scape din peșteră. Aleargă cât poate de repede spre marginea stâncii pe care s-a urcat. Apoi sare spre Maui și barca ei – și aterizează în apă, chiar în spatele lor.

ANALIZA

Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Când Maui s-a întâlnit cu Moana, i-a spus: „Știu că nu ai în fiecare zi ocazia să îți întâlnești eroul.” Maui crede că este eroul tuturor. Dar ce înseamnă să fii erou?

ÎNTREBĂRI	RĂSPUNSURI
Cine este eroul vostru?	Gândiți-vă, discutați în perechi, împărtășiți celorlalți
Ce face un erou?	Acordați copiilor: 1 minut să se gândească singuri 1 minut să discute cu un partener
Poți să fii și tu un erou?	1 minut să își împărtășească ideile în grup Repețați pentru fiecare întrebare

PUNCTUL CULMINANT

Maii navighează mai departe, dar oceanul o ajută pe Moana. Apa o înconjoară și o împinge spre barcă, aruncând-o direct în aceasta.

- Moana și Maui vor lucra împreună?
- Vor ajunge ei la Te Fiti?
- Vor reuși să îi înapoieze inima?

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



Capitolul Cinci

Pirații Kakamora



OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

ABILITĂȚI MOTRICE FUNDAMENTALE

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

ABILITĂȚI DE VIAȚĂ ȘI VALORI

Să fii un prieten bun

NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasare cu mingea la picioare
- Deplasare cu mingea în timp ce îi eviți pe alții

RESURSE NECESARE



Mingi de diferite
mărimi (mărimile
2, 3 și 4)



Veste



Conuri



Cartonașe cu personaje
din Moana (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 Pirații Kakamora

BUN VENIT

Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului]

Introducere prezentată de îndrumător

Cereți copiilor să relateze ce s-a întâmplat în sesiunea 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 cu Moana. Numele jocului este:

PIRAȚII KAKAMORA

PREZENTAREA POVEȘTII

În barcă, Moana își dă seama brusc că lui Maui îi este frică de inimă. Când o îndreaptă spre el, tatuajele sale, care se pot mișca, se înspăimântă și se retrag. Îi spune că inima este un blestem și că și-a pierdut cârligul de pescuit din cauza ei, așa că trebuie să o țină la distanță de el.

Astăzi, ne vom imagina că suntem personaje în lumea Moanei. Pentru a ne asigura că suntem în siguranță, ori de câte ori auziți cuvintele cheie trebuie să vă opriți și să ascultați.



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII [INIMOS] FII [INIMOS]



DECORUL

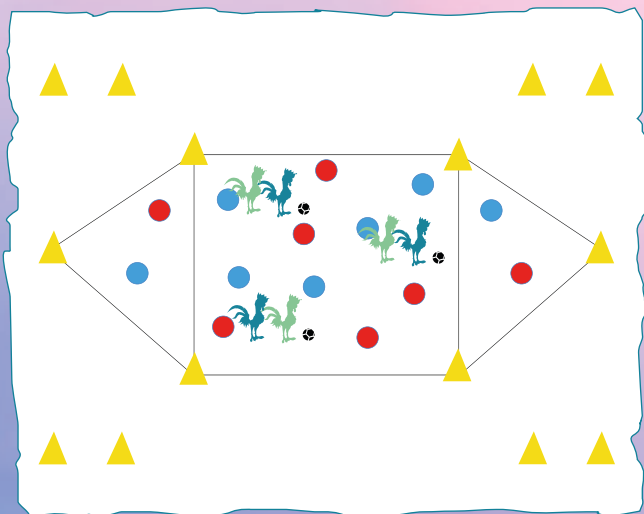
Moana, Maui și Heihei sunt luați prin surprindere de o săgeată trasă în barca lor. Pare a fi o săgeată aparținând Piraților Kakamora. Aceștia sunt pirați mici care arată ca niște nuci de cocos: deși par a fi drăguți, în realitate sunt periculoși. Sunt foarte mulți într-o corabie de pirați și par furioși.

Înainte de a merge mai departe, haideți să construim corabia piraților.






INSTRUCȚIUNI

1. Copiii folosesc conuri mari pentru a construi un dreptunghi, cu un triunghi la fiecare capăt, pentru a reprezenta corabia piraților.
2. Copiii pun conuri mici în interiorul corabiei pentru a reprezenta Pirații Kakamora.
3. Împărțiți copiii în perechi. Un copil din fiecare pereche îl va ajuta pe Maui, iar celălalt o va ajuta pe Moana. Fiecare pereche trebuie să aibă o minge.
4. Un partener ține mingea și aleargă cu ea la un con mic, apoi o pune pe con.
5. Partenerul său va lua apoi mingea, va alerga la un con mic nou și o va pune pe acel con.
6. Partenerii se joacă pe rând, timp de două minute.





LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Maui
-  Moana
-  Mingi



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



PERSONAJELE

Pirații Kakamora au o misiune: să fure inima. Aceștia îi urmăresc pe Moana, Maui și Heihei, apropiindu-se din ce în ce mai mult de barca lor. Apoi se urcă în barcă trăgând săgeți cu funii și alunecând în barcă pe acestea. Heihei înhite inima, așa că îl iau cu ei pe corabia lor.

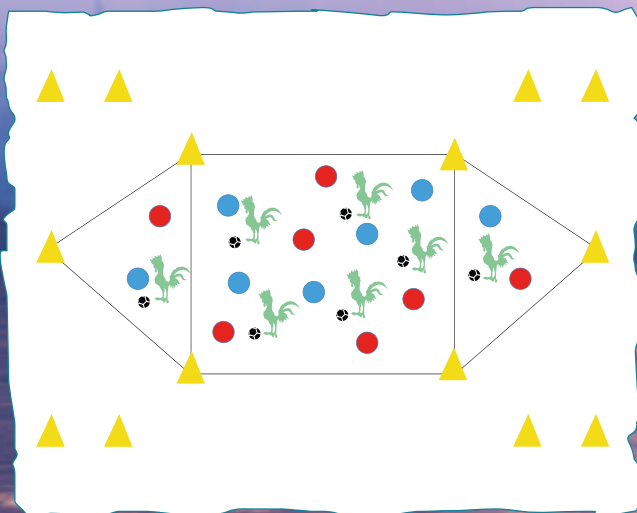
Moana este curajoasă și o prietenă bună, astfel că decide să sară în corabie, pentru a-l recupera pe Heihei și inima lui Te Fiti.

Acum o vom urmări pe Moana pe corabia piraților pentru a o putea ajuta. Dar trebuie să evităm săgețile trase de Pirații Kakamora, pentru că, dacă ne vor lovi, vom paraliza și nu ne vom mai putea mișca.

INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 1

1. Toți copiii aleargă în voie pe corabia piraților (în interiorul conurilor mari), evitând Pirații Kakamora (conurile mici).
2. Copiii se deplasează fie cu o minge la picioare, fie cu o minge în mâini, în acest caz având posibilitatea de a bate mingea în timp ce aleargă.
3. Copiii nu trebuie să atingă conurile mici. Dacă fac acest lucru, paralizează și nu se mai pot mișca. În acest caz, trebuie să stea pe loc, într-un picior, cu o mână în aer, timp de trei secunde, înainte de a putea alerga din nou.
4. Jucați timp de două minute.



LEGENDĂ

- Conuri mici
- ▲ Conuri mari
- 🐓 Jucători
- ⚽ Mingi



INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 2

1. Continuați ca în provocarea anterioară, dar introduceți o comandă și o acțiune asociată acesteia. Oferiți-le copiilor o perioadă de timp pentru a se familiariza cu acțiunea, înainte de a le prezenta o altă comandă și o altă acțiune. Repetați până când sunt incluse toate acțiunile.

COMANDĂ	ACȚIUNE FĂRĂ MINGE	ACȚIUNE CU MINGE
Pirații	Săriți într-un picior în timp ce vă acoperiți sau închideți un ochi.	Săriți într-un picior și, în același timp, folosiți-vă mâna pentru a bate o minge în podea.
Săgeată	Săriți și întoarceți-vă.	Aruncați mingea cât mai sus posibil și prindeți-o.
Tobă	Loviți-vă genunchii unul de altul de trei ori.	Bateți mingea de podea de trei ori.
Corabie	Găsiți un partener. Unul dintre voi trebuie să construiască un tunel sprijinindu-se pe mâini și pe picioare, iar celălalt trebuie să se târască prin tunel.	Găsiți un partener. Unul dintre voi trebuie să construiască un tunel sprijinindu-se pe mâini și pe picioare, iar celălalt trebuie să lovească o minge pe sub acesta.



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII [INIMOS] FII [INIMOS]



AVENTURA

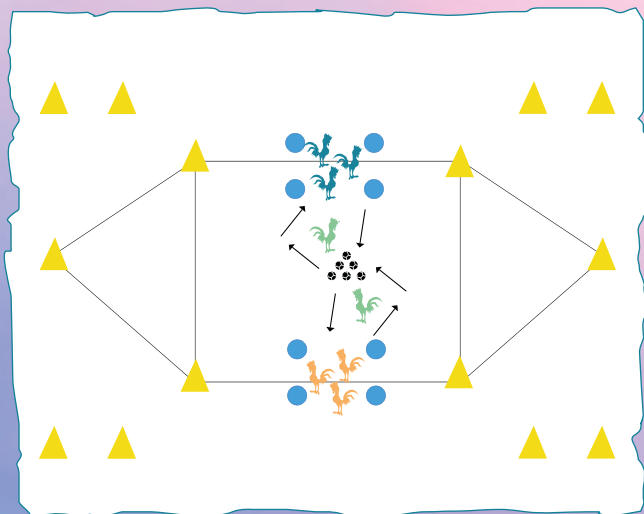
Moana trebuie să se apere de Pirații Kakamora în timp ce îl salvează pe Heihei și recuperează inima. Apoi trebuie să se întoarcă la Maui și la barca lor, pentru a încerca să scape din mâinile Piraților Kakamora.

Haideți să o ajutăm pe Moana să facă toate aceste lucruri.

INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 1

1. Îndepărtați Pirații Kakamora (conurile mici) și puneți toate mingile în mijlocul corabiei. Mingile îi reprezintă pe Heihei și inima.
2. Împărțiți copiii în două echipe: o echipă este Echipa Maui, iar cealaltă este Echipa Moana.
3. Fiecare echipă construiește o bărcuță pe o margine a corabiei piraților, folosind patru conuri mici.
4. Alegeți doi copii, câte unul pentru fiecare echipă, ca să fie prinzătorii Kakamora.
5. La comanda „Porniți”, echipele aleargă să colecteze mingile și le pun în barca lor, având grijă să nu fie prinși de prinzătorii Kakamora. Copiii pot alege să își folosească mâinile sau picioarele pentru a deplasa mingile. Prinzătorii Kakamora pot prinde copii doar înainte ca aceștia să ia o minge. Odată ce au o minge, aceștia se pot întoarce înapoi în barcă, fără să fie prinși.
6. Dacă un copil este prins, acesta va alerga înapoi la barcă și va încerca din nou.
7. Când toate mingile au fost adunate în mijloc, copiii au reușit să îi salveze pe Heihei și inima și au scăpat din mâinile Piraților Kakamora.
8. Puneți toate obiectele înapoi în pozițiile lor de start și alegeți doi prinzători Kakamora noi, câte unul din fiecare echipă. Permiteți echipelor să își pună la punct tactici și apoi jucați din nou.



LEGENDĂ

● Conuri mici

▲ Conuri mari

 Echipa 1:
Maui

 Echipa 2:
Moana

 Prinzătorii
Kakamora

 Mingi

INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 2

1. Continuați ca în provocarea anterioară, dar, de data aceasta, copiii pot fi prinși de prinzătorii Kakamora atât înainte să ia o minge, cât și când aleargă înapoi la barca lor.
2. Dacă un copil este prins cu o minge, acesta va readuce mingea în mijloc, va alerga înapoi la barca sa și apoi va încerca din nou.

PROVOCAREA 3

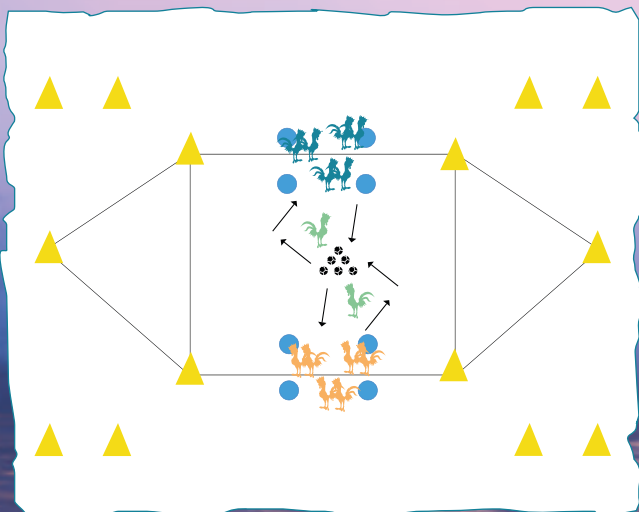
1. Continuați ca în provocarea anterioară, dar, de data aceasta, copiii trebuie să alerge cu mingea la picioare.



INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 4

1. Continuați ca în provocarea anterioară, dar, de data aceasta, copiii aleargă în perechi, pentru a lua o minge din mijloc pentru fiecare pereche. Aceștia pot alege să își folosească mâinile sau picioarele pentru a deplasa mingile.
2. Perechile trebuie să se țină de mână, iar dacă își slăbesc strânsoarea mâinilor, trebuie să alerge înapoi la barcă și să o ia de la capăt.



LEGENDĂ

- Conuri mici
- ▲ Conuri mari
-  Echipa 1: Maui
-  Echipa 2: Moana
-  Prințătorii Kakamora
-  Mingi



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII [INIMOS] FII [INIMOS]



ANALIZA

Am reușit! Moana i-a recuperat pe Heihei și inima, iar acum sunt toți în barcă cu Maui. Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Moana a fost o prietenă bună când a sărit pe corabia piraților ca să îl salveze pe Heihei și să recupereze inima.

ÎNTREBĂRI	RĂSPUNSURI
Cum poți să fii un prieten bun?	Gândeți-vă, discutați în perechi, împărtășiți celorlalți
Numiți două calități pe care le are un prieten.	Acordați copiilor: 1 minut să se gândească singuri 1 minut să discute cu un partener
Descrieți-vă cel mai bun prieten. Ce vă place cel mai mult la el sau ea?	1 minut să își împărtășească ideile în grup Repețați pentru fiecare întrebare

PUNCTUL CULMINANT

În timp ce navighează pe ocean, Maui se gândește că este imposibil să pună inima la loc, mai ales dacă nu își are cârligul magic de pescuit. Astfel, el și Moana fac un pact: mai întâi, vor merge împreună ca să își recupereze cârligul magic de pescuit, iar apoi el se va duce să îl înfrângă pe Te Kā, un demon al focului și pământului și, la sfârșit, vor înapoia inima și vor salva lumea. Moana îi spune lui Maui că va deveni iar eroul tuturor, în loc să continue să fie cel care a blestemat lumea.

- Își vor continua călătoria sau se vor da bătuți?
 - Vor găsi vreodată cârligul magic de pescuit al lui Maui?
 - Ce li se va arăta în cale în continuare?
- Aflați ce se va întâmpla în continuare din pașaportul de aventurier.



Capitolul Șase

Lalotai, Tărâmul Monștrilor



OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

ABILITĂȚI MOTRICE FUNDAMENTALE

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

ABILITĂȚI DE VIAȚĂ ȘI VALORI

Să îi sprijinim pe alții și să cerem ajutorul

NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasare cu mingea la picioare
- Deplasare cu mingea în timp ce îi evitați pe alții, inclusiv apărătorii

RESURSE NECESARE



Mingi de diferite
mărimi (mărimile
2, 3 și 4)



Veste



Conuri



Cartonașe cu personaje
din Moana (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 Lalotai, Tărâmul Monștrilor

BUN VENIT

Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului]

Introducere prezentată de îndrumător

Cereți copiilor să relateze ce s-a întâmplat în sesiunea 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 cu Moana. Numele jocului este:

LALOTAI, TĂRÂMUL MONȘTRILOR

PREZENTAREA POVEȘTII

Maui, Moana și Heihei își continuă călătoria în căutarea cârligului magic de pescuit al lui Maui. Maui crede că cârligul lui de pescuit se află în Lalotai, Tărâmul Monștrilor.

Haideți să explorăm Tărâmul Monștrilor și să vedem dacă îl putem ajuta pe Maui să își

recupereze cârligul magic de pescuit. Intrarea în Lalotai se află pe vârful unui munte – dincolo de nori.

Pentru a ne asigura că suntem în siguranță, ori de câte ori auziți cuvintele cheie trebuie să vă opriți și să ascultați.



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



DECORUL

Maui și Moana se cațără pe munte, iar când ajung în vârf, Maui își folosește plămâni puternici pentru a sufla praful adunat pe culme. Acesta deblochează intrarea în Lalotai dansând haka, un dans războinic, iar apoi sare foarte sus pentru a distruge solul la aterizare. Dezvăluind intrarea, Maui și Moana sar în deschizătură și alunecă în interiorul muntelui, chiar și prin apă, ajungând eventual în Lalotai.

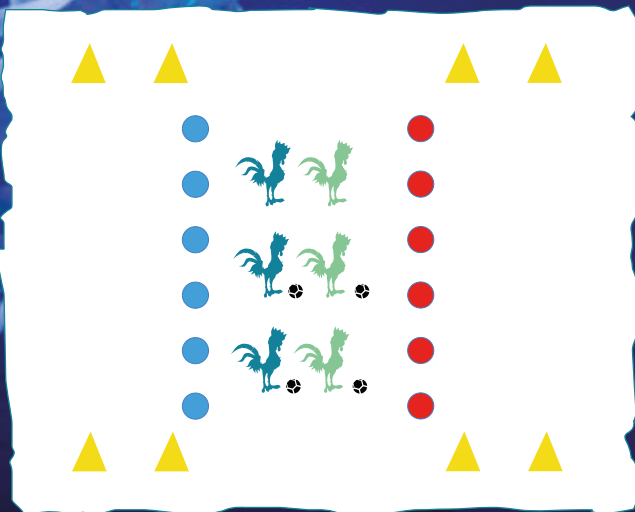
Înainte de a merge mai departe, trebuie să ne asigurăm că și noi vom putea pătrunde în Lalotai.

INSTRUCȚIUNI







PROVOCAREA 1

1. Conurile mari din colțurile zonei de antrenament reprezintă acum Lalotai, Tărâmul Monștrilor.
2. Adăugați două linii de conuri mici pentru a împărți tărâmul Lalotai în trei. Mijlocul reprezintă intrarea în Lalotai.
3. Copiii formează perechi: unul îl joacă pe Maui, iar celălalt o joacă pe Moana. Ambii au o minge.
4. Copiii joacă urmează liderul în interiorul celor două linii pentru a deschide intrarea spre Lalotai. Copilul care îl reprezintă pe Maui este liderul, iar copilul care o reprezintă pe Moana îl urmează.
5. La comanda „Lalotai”, copiii își schimbă rolurile.





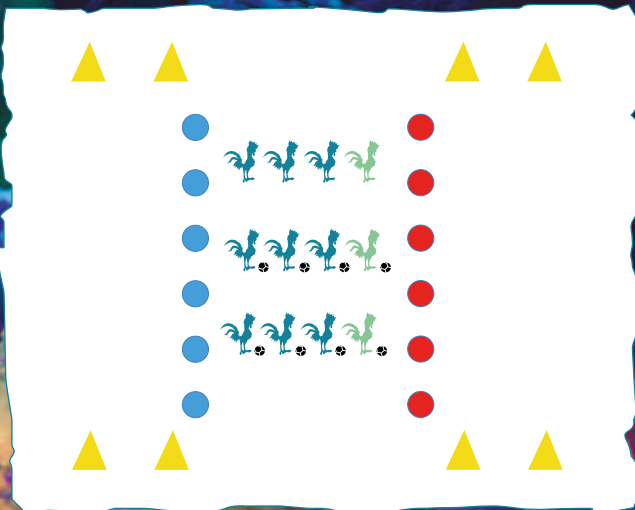
LEGENDĂ

-   Conuri mici
-  Conuri mari
-  Moana
-  Maui
-  Mingi







INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 2

1. Continuați ca în provocarea anterioară, dar copiii trebuie să formeze grupuri de patru. Unul (liderul) îl joacă pe Maui, iar ceilalți trei (următorii) o joacă pe Moana.



LEGENDĂ

-   Conuri mici
-  Conuri mari
-  Moana
-  Maui
-  Mingi



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



PERSONAJELE

Pe Tărâmul Monștrilor, Moana și Maui găsesc cârligul magic de pescuit. Acesta este în interiorul unei scoici mari, casa lui Tamatoa, un crab ticălos gigantic, care îl păzește. Lui Tamatoa îi place să vorbească despre el și despre lucruri strălucitoare, pentru că este un gunoier: colecționează tot felul de lucruri și crede că acest lucru îl face să pară șmecher.

Înainte de a merge mai departe, trebuie să construim scoica lui Tamatoa.

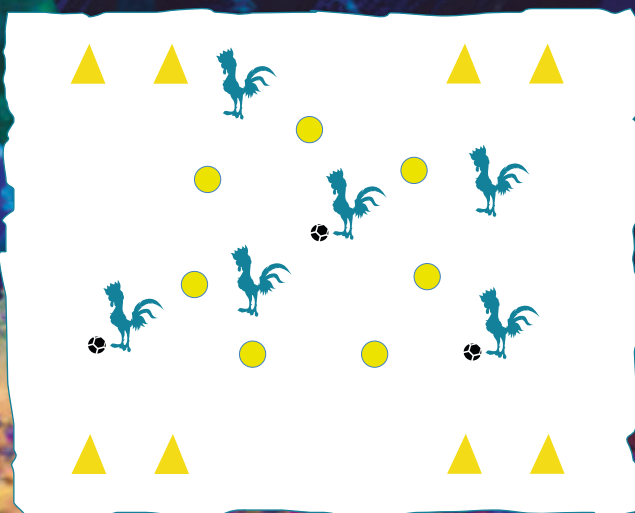
INSTRUCȚIUNI

1. Copiii îndepărtează toate conurile mici.
2. Copiii fac un cerc cu conuri galbene, pentru a reprezenta casa lui Tamatoa, o scoică.
3. Copiii se mișcă liber în interiorul și în exteriorul cercului.
4. Copiii răspund la comenzi legate de Tamatoa și scoica sa. Dați o comandă și spuneți-le acțiunea asociată, oferindu-le copiilor o perioadă de timp pentru a se familiariza cu acțiunea. Apoi, introduceți o altă comandă și o altă acțiune. Repetați până când sunt incluse toate acțiunile.





INSTRUCȚIUNI

COMANDĂ	ACȚIUNE FĂRĂ MINGE	ACȚIUNE CU MINGE
Monstru	Găsiți un partener și copiați-vă mișcările unul altuia.	Găsiți un partener și copiați-vă mișcările unul altuia, ambii folosind o minge.
Crabul	Mergeți ca un crab (deplasându-vă înapoi, sprijinindu-vă pe mâini și picioare, cu corpul cu fața la tavan).	Găsiți un partener. Un copil merge ca un crab (deplasându-se înapoi, sprijinindu-se pe mâini și picioare, cu corpul cu fața la tavan), iar partenerul său lovește mingea pe sub acesta.
Ascundeți-vă	Târâți-vă pe podea.	Târâți-vă pe podea cu o minge.
Evadați	Alergați la un con mic și atingeți-l cu mâna.	Alergați cu o minge la un con mic și puneți mingea pe con. Apoi, găsiți o minge nouă.



LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Jucători
-  Mingi



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



AVENTURA

Maui și Moana și-au făcut un plan. Moana îl va distra pe Tamatoa, în timp ce Maui se ascunde și își recuperează cârligul magic de pescuit.

Haideți să vedem dacă putem să îi ajutăm pe Maui și Moana să recupereze cârligul magic de pescuit de la Tamatoa.



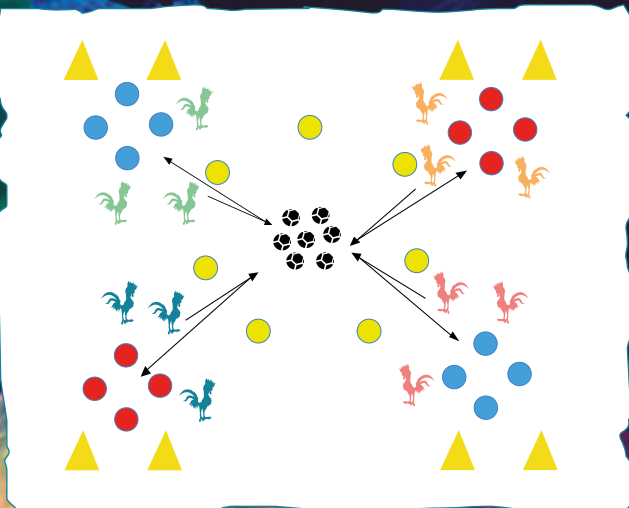
INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 1

1. Copiii pun toate mingile în interiorul scoicii. Mingile reprezintă comoara pe care copiii trebuie să o mute pentru a găsi cârligul magic de pescuit.
2. Împărțiți copiii în patru echipe. Fiecare echipă folosește patru conuri mici pentru a crea o ascunzătoare într-un colț al dreptunghiului.
3. La comanda „Porniți!”, echipele aleargă să colecteze mingile și le pun în ascunzătoarea lor. Copiii pot alege să își folosească mâinile sau picioarele pentru a deplasa mingile.
4. Jocul se termină când au fost adunate toate mingile și au fost aduse în ascunzători.
5. Puneți toate obiectele înapoi în pozițiile inițiale, permiteți echipelor să își stabilească tactici și apoi jucați din nou.

PROVOCAREA 2

1. Continuați ca în provocarea anterioară, dar, de data aceasta, copiii trebuie să deplaseze mingile cu picioarele.



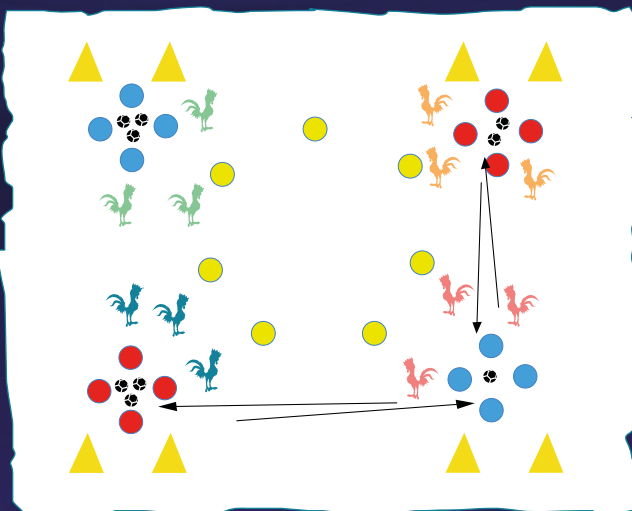
LEGENDĂ

- Conuri mici
- ▲ Conuri mari
- ⚽ Mingi
- 🐓 Echipa 1
- 🐓 Echipa 2
- 🐓 Echipa 3
- 🐓 Echipa 4

INSTRUCȚIUNI

PROVOCAREA 3

1. Continuați ca în provocarea anterioară, dar, de data aceasta, când toate mingile au fost adunate din scoică, echipele pot încerca să fure mingile din ascunzătorile celorlalte echipe. Toate echipele trebuie să își apere propriile ascunzători, blocând celelalte echipe (stându-le în cale), și să adune cât mai multe mingi posibil din ascunzătorile celorlalte echipe.



LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Mingi
-  Echipa 1
-  Echipa 2
-  Echipa 3
-  Echipa 4

Am reușit! I-am ajutat pe Moana și Maui să își recupereze cârligul magic de pescuit!



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII [INIMOS] FII [INIMOS]



ANALIZA

Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Moana și Maui au reușit să recupereze cârligul magic de pescuit al lui Maui de la Tamatoa. Dar când Maui l-a folosit, acesta nu mai funcționa ca înainte: Maui nu mai putea să își schimbe forma. Moana încearcă să îl ajute pe Maui spunând lucruri pozitive despre el.

ÎNTREBĂRI	RĂSPUNSURI
Ați mai cerut ajutor cuiva până acum?	Gândiți-vă, discutați în perechi, împărtășiți celorlalți
Cum vă simțiți când vă ajută cineva?	Acordați copiilor: 1 minut să se gândească singuri 1 minut să discute cu un partener
Cum vă simțiți când ajutați pe cineva?	1 minut să își împărtășească ideile în grup Repetăți pentru fiecare întrebare

PUNCTUL CULMINANT

Pentru că Moana a fost o prietenă bună și l-a ajutat pe Maui spunându-i lucruri pozitive despre el, Maui se simte iubit și remarcat și începe să creadă în el însuși. Plin de încredere de sine, acesta își recapătă puterea, pentru a-și folosi cârligul său magic de pescuit ca înainte, nemaiavând nicio problemă atunci când vrea să își schimbe forma.

- Moana și Maui își vor continua călătoria sau se vor da bătuți?
- Sunt pregătiți să îl înfrângă pe Te Kā și să pună inima la locul ei?
- Ce li se va arăta în cale în continuare?

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



Capitolul Șapte

Întâlnirea cu Te Fiti



OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

ABILITĂȚI MOTRICE FUNDAMENTALE

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

ABILITĂȚI DE VIAȚĂ ȘI VALORI

Să fii hotărât

NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasare cu mingea la picioare
- Deplasare cu mingea în timp pentru a-i evita pe ceilalți, inclusiv apărătorii
- Pasarea mingii

RESURSE NECESARE



Mingi de diferite mărimi (mărimile 2, 3 și 4)



Veste



Conuri



Cartonașe cu personaje din Moana (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

Întâlnirea cu Te Fiti



BUN VENIT

Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului]

Introducere prezentată de îndrumător

Cereți copiilor să relateze ce s-a întâmplat în sesiunea 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 cu Moana. Numele jocului este:

ÎNTÂLNIREA CU TE FITI

PREZENTAREA POVEȘTII

Oceanul este calm, ceața învăluind barca Moanei și a lui Maui. Te Fiti este de negăsit, dar trebuie să fie aici. Deodată, ceața se ridică și apare silueta muntoasă a lui Te Fiti!

Moana l-a adus pe Maui dincolo de ocean până la Te Fiti. Tatuajele lui Maui strigă de fericire: „Moana, Moana, Moana! Ești minunată!”

A sosit momentul să îi înapoieze inima lui Te Fiti, acolo unde îi este locul.

Astăzi, vom merge să îi ajutăm pe Maui și Moana să pună inima la locul ei. Pentru a ne asigura că suntem în siguranță, ori de câte ori auziți cuvintele cheie trebuie să vă opriți și să ascultați.



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII [INIMOS] FII [INIMOS]

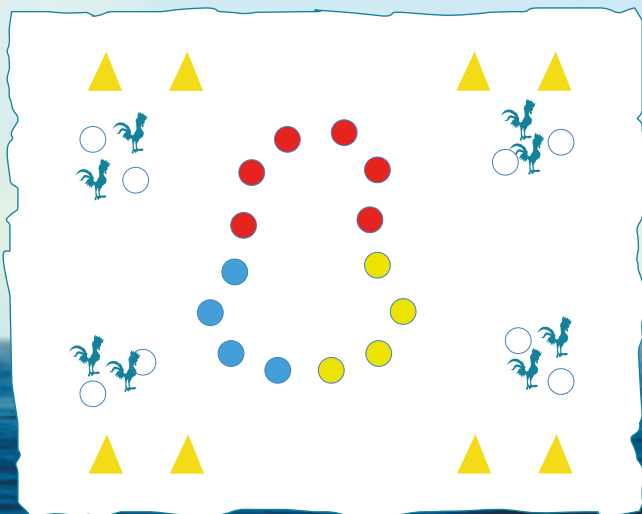


DECORUL


Înainte de a-i înapoia inima lui Te Fiti, haideți să o construim pe Te Fiti și munții săi din ocean.

INSTRUCȚIUNI

1. Copiii așază conuri mici pe podea, pentru a crea forma unei insule, care va reprezenta insula lui Te Fiti. Restul zonei de antrenament este oceanul.
2. În ocean, copiii în perechi folosesc conurile mici pentru a-și construi o barcă. Copiii își lasă apoi bărcile și călătoresc împreună în echipe, pe ocean, fără mingi, pentru a găsi moduri de a ajunge pe insulă. Încurajați copiii să găsească diferite moduri de a se mișca, explorând cum s-ar mișca dacă s-ar afla în adâncurile oceanului, la suprafața sa sau dacă ar zbura deasupra acestuia.
3. După ce copiii au explorat ca și cum ar fi în adâncurile oceanului, la suprafața sa sau deasupra acestuia, se vor întoarce la barcă și vor explora din nou, până când le-au încercat pe toate trei.



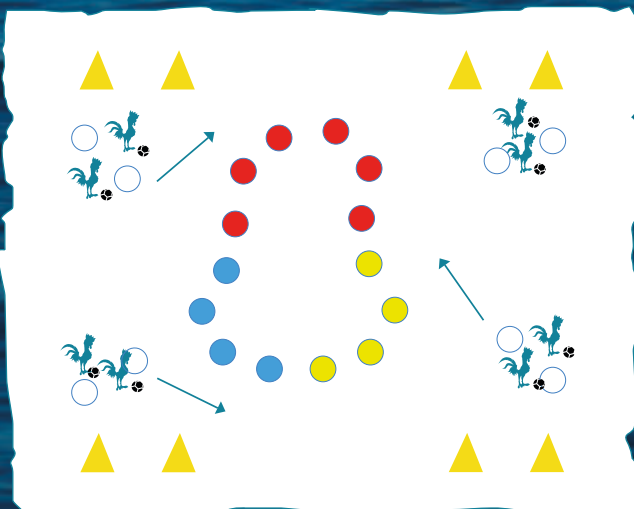
LEGENDĂ

-  Conuri mici
-  Conuri mari
-  Conuri mari
-  Jucători

INSTRUCȚIUNI

PROVOCARE SUPLEMENTARĂ

1. Fiecare copil alege o minge și o duce la barca sa. Repetați exercițiul în timp ce aceștia se deplasează cu mingea lor. Încurajați copiii să exploreze diferite moduri de a se mișca în adâncurile, la suprafața sau deasupra oceanului.



LEGENDĂ

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



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



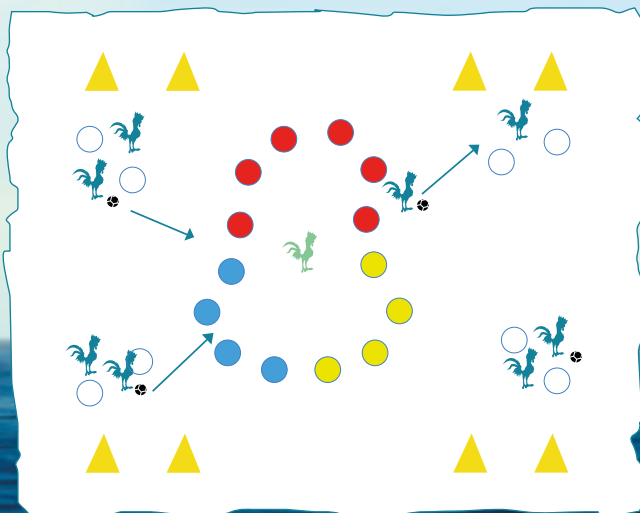
PERSONAJELE

Moana, Maui și Heihei se uită în zare la strălucirea de foc a lui Te Fiti. „A sosit momentul,” spune Maui. Trosnindu-și gâtul și atingându-și cârligul de pescuit, acesta se transformă într-un vultur și pornește cu inima lui Te Fiti pentru a o înapoia insulei. Dar, ce se întâmplă... Din fum, apare Te Kā!

Haideți să mergem cu Maui pentru a încerca să îi redăm inima lui Te Fiti.

INSTRUCȚIUNI

1. Alegeți un copil care va sta în mijlocul insulei. Acesta îl va ajuta pe Te Kā, fiind un prințător. Copilul nu va putea părăsi insula.
2. Copiii rămași formează perechi în interiorul bărcilor lor. Fiecare pereche are o minge, care reprezintă inima lui Te Fiti.
3. Un copil dintr-o pereche încearcă să ia mingea și să o pună pe un con, la marginea insulei, fără să fie prins de un prințător.
4. Dacă primul copil reușește să pună mingea sa pe un con, acesta se întoarce la barcă, iar partenerul său încearcă să ajungă la marginea insulei, pentru a lua mingea și a aduce înapoi în barcă. Dar, dacă primul copil este prins, acesta se va întoarce la barcă cu mingea sa, iar partenerul său va încerca, în acest caz, să își pună mingea pe un con la marginea insulei.
5. Jocul continuă până când toți copiii au luat și au returnat o minge cu succes.



LEGENDĂ

- Conuri mici
- Conuri mari
- Conuri mari
- Jucători
- Prinzători
- Mingi

INSTRUCȚIUNI

PROVOCĂRI SUPPLEMENTARE

1. Copiii își pot folosi mâinile pentru a deplasa mingea sau pot alege să își folosească picioarele.
2. Progresati la doi sau trei copii, care joacă rolul de prinzători.



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



AVENTURA

Te Kā aruncă mingi de foc spre Maui. Maui le evită, dar cu o simplă mișcare a mâinii, Te Kā îl azvârle în ocean. Moana țipă: „Maui!” În timp ce se îndreaptă spre apele oceanului, Maui scapă inima, aproape pierzând-o în ocean, dar se transformă repede într-un rechin, iar apoi într-un pește de recif, recuperând piatra. Epuizat, Maui se întoarce la Moana și în barcă.

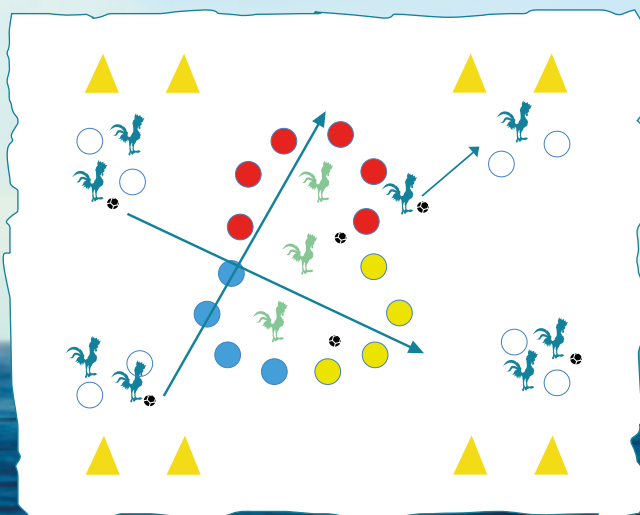
Între timp, Moana a observat că lui Te Kā nu îi place apa!

INSTRUCȚIUNI

1. Copiii vor încerca acum să meargă cu mingea lor pe insulă fără să fie prinși de prinzători.
2. Prinzătorii trebuie să rămână în zona insulei și să oprească copiii prinzându-i. Dacă un copil este prins, mingea acestuia trebuie lăsată în interiorul insulei.
3. Dacă reușesc să traverseze insula cu mingea, copiii se întorc la barca lor cu mingea, iar apoi este rândul partenerilor lor. Dacă nu reușesc, se vor întoarce la barcă fără minge, iar partenerii lor trebuie să încerce să îi salveze de pe insulă și să se întoarcă în barca lor.

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

1. Copiii își pot folosi mâinile pentru a deplasa mingea sau pot alege să își folosească picioarele.
2. Creșteți numărul prinzătorilor.



LEGENDĂ

-   Conuri mici
-   Conuri mari
-  Conuri mari
-  Jucători
-  Prinzători
-  Mingi



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



Maui vrea să se întoarcă și să fugă. „Nu vom reuși!” strigă el. Dar Moana este încăpățânată: „Ba da, vom reuși!” Aceasta vrea să găsească un mod ca să treacă de Te Kā. Văzând un canal printre stânci, încearcă din nou. Te Kā îi vede și încearcă să le lovească barca cu un pumn de foc, dar Maui își ridică repede cârligul de pescuit ca să blocheze pumnul. Are loc o explozie uriașă. Maui, Moana, Heihei și barca sunt luați de un val uriaș, iar barca și cârligul magic de pescuit al lui Maui sunt deteriorate.

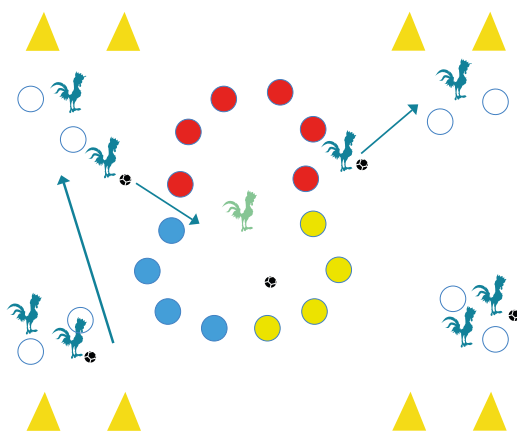
Ce vor face acum? Haideți să încercăm să îi ajutăm pe Moana și Maui.

INSTRUCȚIUNI

1. În perechi, copiii vor traversa insula cu mingea lor fără să fie prinși de prinzător.
2. Copiii trebuie să încerce să lase mingea pe insulă fără să fie prinși. După ce și-au lăsat mingea, vor lua o altă minge de pe insulă, pentru a o duce în barca lor.
3. Prinzătorul trebuie să încerce să îi oprească prinzându-i, dar nu are voie să părăsească insula.
4. În cazul în care copiii sunt prinși, aceștia trebuie să lase mingea unde au fost prinși și să se întoarcă la barcă. Nu se pot deplasa de lângă barca lor. Pentru a putea fi eliberați, o altă pereche trebuie să călătorească prin barca lor cu o minge. Dacă perechea reușește, aceștia se vor întoarce la barcă cu mingea lor și vor mai juca o tură.

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

1. Copiii își pot folosi mâinile pentru a deplasa mingea sau pot alege să își folosească picioarele.
2. Încurajați copiii să folosească mingi de mărimi diferite.
3. Încurajați copiii să folosească diferite moduri de a duce mingea pe insulă (prin driblare, pasare etc.).



LEGENDĂ

- Conuri mici
- ▲ Conuri mari
- 🐓 Jucători
- 🐓 Prinzător
- ⚽ Mingi





CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



ANALIZA

Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Moana era foarte hotărâtă să îi înapoieze inima lui Te Fiti.

ÎNTREBĂRI	RĂSPUNSURI
Ce a făcut Moana pentru a arăta cât de hotărâtă este?	Gândiți-vă, discutați în perechi, împărtășiți celorlalți
Când a fost ultima dată când ați fost hotărâte să faceți ceva?	Acordați copiilor: 1 minut să se gândească singuri 1 minut să discute cu un partener
De ce este bine să fii hotărât?	1 minut să își împărtășească ideile în grup Repetăți pentru fiecare întrebare

PUNCTUL CULMINANT

Simțindu-se înfrânt, Maui se transformă într-un vultur și zboară în depărtare. „De ce m-ai adus aici?” Moana întrebă oceanul, cu supărare în glas. Aceasta roagă oceanul să aleagă pe altcineva vrednic să înapoieze inima. Ezitând, oceanul ia inima de la Moana și o poartă pe fundul său. Moana cade în genunchi și suspină. Deodată, apare spiritul Bunicii Tala.

„Nu am reușit,” îi spune Moana. „Nu este vina ta,” îi răspunde Bunica Tala. „Dacă ești pregătită să mergi acasă, voi fi alături de tine.” Moana își ia vâsla și este pe cale să o scufunde în apă, dar se oprește. Știe cine este cu adevărat?

- Va încerca Moana din nou?
- Îl va înfrânge pe Te Kā?
- Va fi înapoiată inima?

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



Capitolul Opt

Înapoierea inimii



OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII

ABILITĂȚI MOTRICE FUNDAMENTALE

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

ABILITĂȚI DE VIAȚĂ ȘI VALORI

Munca în echipă

NOȚIUNI ELEMENTARE DE FOTBAL

- Deplasare cu mingea la picioare
- Deplasare cu mingea în timp ce îi eviți pe alții, inclusiv apărătorii
- Pasarea mingii

RESURSE NECESARE



Mingi de diferite
mărimi (mărimile
2, 3 și 4)



Veste



Conuri



Cartonașe cu personaje
din Moana (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

Înapoierea inimii

BUN VENIT

Bună ziua și bine ați venit la [denumirea centrului]

Introducere prezentată de îndrumător

Cereți copiilor să relateze ce s-a întâmplat în sesiunea 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 cu Moana. Numele jocului este:

ÎNAPOIEREA INIMII

PREZENTAREA POVEȘTII

Dându-și seama cine este cu adevărat, Moana se aruncă în ocean și ia piatra de pe fundul acestuia.

Pentru că Maui nu îi mai este alături, aceasta își repară barca singură și, folosindu-și abilitățile de orientare, se pregătește încă o dată să îi înapoieze inima lui Te Fiti.

Astăzi, ne vom imagina că suntem personaje în lumea Moanei. Pentru a ne asigura că suntem în siguranță, ori de câte ori auziți cuvintele cheie trebuie să vă opriți și să ascultați.



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII [INIMOS] FII [INIMOS]

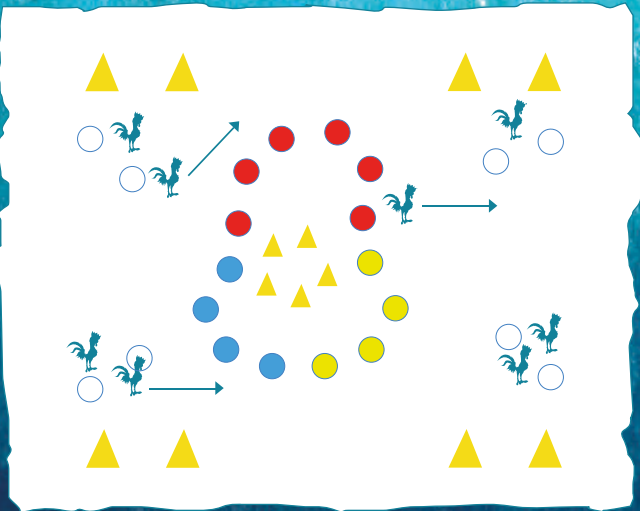


DECORUL

Moana navighează înapoi la Te Fiti, avându-l ca însoțitor de drum pe Heihei. În depărtare, aceasta observă întunericul lui Te Fiti. Are un plan și este hotărâtă să îl ducă la bun sfârșit.

INSTRUCȚIUNI

1. Copiii așază conuri mari pe podea pentru a crea forma care va reprezenta insula Te Fiti.
2. În afara formei, copiii vor crea o zonă mai mare, cu conuri mici, pentru a reprezenta stâncile care înconjoară insula Te Fiti. Orice se află în afara acestei zone reprezintă largul oceanului.
3. În zona oceanului, copiii lucrează în perechi, folosind conuri mici, pentru a-și construi bărci, care vor fi spațiul lor sigur.
4. Copiii pot pleca apoi din bărcile lor și se pot aventura să exploreze insula și oceanul. Aceștia vor încerca diferite mișcări pentru a se feri de bărci și unul de celălalt.



LEGENDĂ

- Conuri mici
- Conuri mici
- Conuri mari
- Jucători

CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII [INIMOS] FII [INIMOS]

PERSONAJELE

În timp ce Moana se apropie, Te Kā o așteaptă, ridicându-se furios deasupra stâncilor! Moanei îi este frică, dar este hotărâtă. Își dorește ca Maui să fie acolo ca să o ajute.

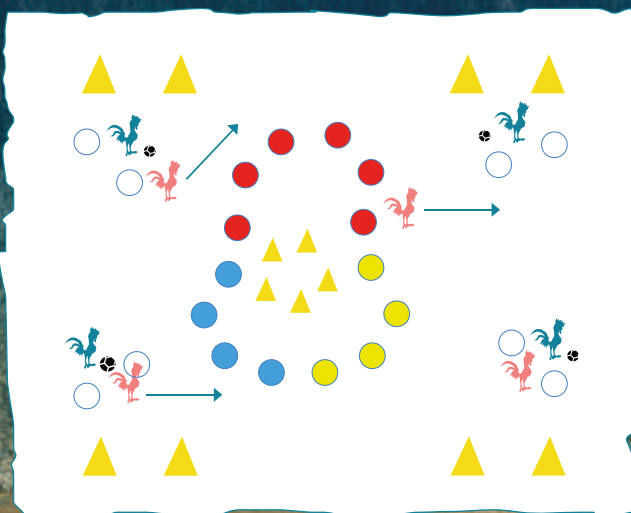


INSTRUCȚIUNI

1. Perechile se despart și se duc în diferite bărci din zona oceanului.
2. Partenerul 1 fuge de la o barcă la alta, în timp ce partenerul 2 încearcă să-l prindă pe partenerul 1.
3. Partenerul 1 poate folosi eschivarea și mersul șarpelui pentru a-l evita pe partenerul 2.
4. Bărcile sunt spațiile sigure, unde copiii nu pot fi prinși.
5. Dacă partenerul 1 este prins, aceștia încep din nou, din orice barcă din zonă.
6. După ce partenerul 1 a fost prins de trei ori, copiii schimbă rolurile.

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

1. Încurajați copiii să folosească diferite metode să se ferească de partenerii lor.
2. Copiii se deplasează cu o minge, fie în mâini, fie folosindu-și picioarele.



LEGENDĂ

- Conuri mici
- ▲ Conuri mari
- 🐓 Jucători
- ⚽ Mingi



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



AVENTURA

Moana își pune planul în aplicare: aceasta îi dă târcoale lui Te Kā, navigând rapid și agil. Dar Te Kā o urmărește!

În fumul creat de Te Kā, Moana îl păcălește, întorcându-și barca în direcția opusă, lăsându-l în urmă. Te Kā o urmărește din nou, dar este prea departe pentru a o prinde.

Moana reușește să găsească o deschizătură în stânci, dar Te Kā lovește stâncile și bucăți din ele cad pe Moana, făcând-o să scape inima! Heihei fuge ca să o împiedice să cadă în ocean.



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**

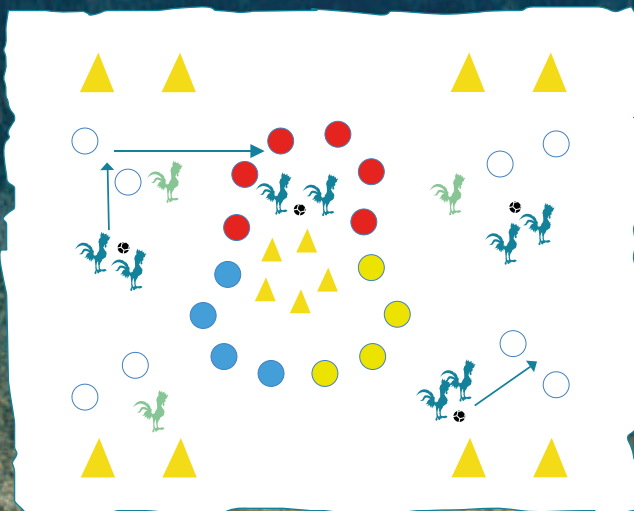


INSTRUCȚIUNI

1. În perechi, copiii încearcă acum să se deplaseze cu mingea, care reprezintă inima lui Te Fiti. Aceștia trebuie să viziteze toate bărcile din ocean, înainte de a intra pe insulă prin conurile mici (stâncile exterioare).
2. Îndrumătorul sau anumiți copii îl vor juca pe Te Kā și vor încerca să oprească perechile, blocându-le. Dacă sunt blocate, perechile trebuie să se întoarcă să viziteze o altă barcă sau să încerce să se ferească de cel care le blochează.
3. Perechile pot pasa mingea între ele pentru a evita blocarea mingii.
4. După ce toate perechile au ajuns în interiorul insulei, jocul se încheie sau reîncepe.

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

1. Copiii pot progresa deplasând mingea cu picioarele.
2. Adăugați alți copii, ca să joace rolul lui Te Kā.



LEGENDĂ

- Conuri mici
- Conuri mari
- 🐓 Jucători
- 🐓 Te Kā
- ⚽ Mingi



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



Moana și Heihei au reușit să ajungă în interiorul insulei, având și inima cu ei, dar călătoria lor încă nu s-a încheiat. Moana navighează rapid spre Te Fiti, dar Te Kā îi lovește barca, răsturnând-o, iar Moana cade în ocean.

Moana se luptă să ajungă din nou în barcă și, în acel moment, apare Maui. S-a întors! Maui îi spune Moanei, „Du-te să salvezi lumea! Îți asigur eu spatele.”

Maui se luptă cu Te Kā, schimbându-și forma pentru a-i distra atenția. Moana se repede spre Te Fiti!

Te Kā oprește brusc atacul lui Maui și apoi aruncă o minge de foc spre Moana. Chiar când mingea era cât pe ce să o lovească, oceanul își face apariția și oprește mingea de foc.

Oceanul o poartă pe Moana la Te Fiti. „Du inima în spirală!” strigă Maui.

Te Kā se pregătește să arunce o minge de foc uriașă, ca să o împiedice pe Moana să ajungă la spirală, dar Maui are o altă idee. Folosindu-și toată puterea, Maui sare la Te Kā și aduce victoria. Dar acum cârligul lui nu este numai deteriorat: este spart pentru totdeauna.

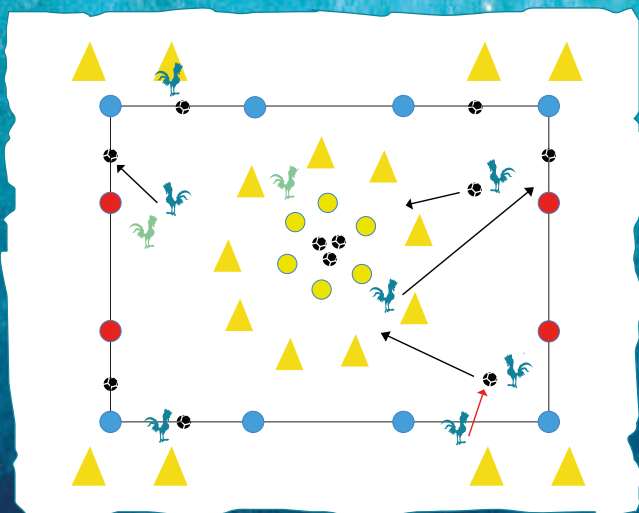


INSTRUCȚIUNI

1. Extindeți marginea insulei până la marginea zonei de joc și puneți toate mingile (inima lui Te Fiti) în jurul marginii. Creați interiorul insulei, folosind conuri mari, și construiți vârful muntelui în mijloc, folosind conuri mici.
2. Alegeți doi copii care vor fi prinzătorii (Te Kā). Muncind împreună ca o echipă, restul copiilor va încerca să ducă toate mingile în interiorul insulei și pe vârful muntelui, fără să fie prinși de prinzători.
3. Copiii pot transporta mingile în orice mod doresc.
4. Copiii trebuie să încerce să lase mingile pe vârful muntelui fără să fie prinși. După ce un copil și-a lăsat mingea, va lua o altă minge din exteriorul insulei și va încerca din nou.
5. Copiii pot fi prinși doar dacă se află în posesia mingii.
6. Dacă sunt prinși, aceștia trebuie să se întoarcă în exteriorul insulei cu mingea lor, înainte de a încerca din nou.

PROVOCĂRI SUPPLEMENTARE

1. Copiii pot lucra împreună, pasând mingile între ei, pentru a evita prinzătorii.
2. Copiii se pot deplasa cu mingea în mâini sau pot alege să își folosească picioarele.
3. Adăugați prinzători suplimentari.
4. Puneți porți în fiecare colț. Dacă prinzătorii câștigă mingea, aceștia pot trage la porți.



LEGENDĂ

- Conuri mici
- Conuri mari
- Conuri mari
- Jucători
- Mingi
- Prinzători
- Deplasare
- Pasare

ANALIZA

Înainte de a merge mai departe, haideți să ne gândim un pic la aventura noastră de azi. Maui și Moana colaborează ca o echipă pentru a-l înfrânge pe Te Kā și pentru a înapoia inima lui Te Fiti.

ÎNTREBĂRI	RĂSPUNSURI
Când a fost ultima dată când ați văzut o echipă care funcționa bine? Ce făceau?	Gândiți-vă, discutați în perechi, împărtășiți celorlalți
Când a fost ultima dată când ați făcut parte dintr-o echipă?	Acordați copiilor: 1 minut să se gândească singuri 1 minut să discute cu un partener 1 minut să își împărtășească ideile în grup
Care este avantajul de a face parte dintr-o echipă?	Repețați pentru fiecare întrebare

PUNCTUL CULMINANT

Maui continuă să se lupte cu Te Kā, dar cârligul lui de pescuit este spart definitiv. Moana ajunge pe vârful unei stânci. Stând acolo, privește în jos. „Te Fiti...A dispărut.”

Unde s-a dus? În timp ce Te Kā se luptă cu Maui, Moana observă spirala lui Te Fiti pe pieptul lui Te Kā și își dă seama că Te Kā este Te Fiti.

Moana ridică inima în sus, iar lupta se oprește când Te Kā este distras de strălucirea inimii. Curajoasă, Moana îi spune oceanului, „Las-o să vină la mine.”

Oceanul se desparte în două, iar Te Kā și Moana se apropie una de cealaltă prin deschizătură. Moana îi spune lui Te Kā, „Tu nu ești așa... Știi cine ești, cine ești cu adevărat.” Apoi Te Kā și Moana se apleacă una spre cealaltă, atingându-și frunțile.

Moana pune piatra în spirala din pieptul lui Te Kā. Flăcările se sting. Flori colorate și iarbă verde strălucitoare încep să crească din nou peste Te Fiti. Moana, Maui și Heihei sunt readuși împreună de către ocean. Moana îi spune lui Maui că îi pare rău că și-a spart cârligul de pescuit.

Maui îi cere iertare lui Te Fiti pentru că i-a furat inima. Drept mulțumire că a ajutat-o să își recupereze inima, Te Fiti înlocuiește cârligul spart al lui Maui și barca Moanei. Aceștia sunt încântați!

Cu o îmbrățișare mare, Maui și Moana își spun la revedere. Moana și Heihei se întorc acasă, pe insulă, la mama și tatăl ei și la Pua. Apoi, Moana, liderul și deschizătorul de drumuri, îi arată familiei ei și celor de pe insulă cum să navigheze din nou.

Ea este Moana!

Ce credeți că va face Moana în viitor?



CÂND EU SPUN FII, VOI SPUNEȚI INIMOS

FII **[INIMOS]** FII **[INIMOS]**



MOANA



Moana are 16 ani și locuiește în satul Motunui.

Moana este fiica șefului de trib, astfel că știe deja că va trebui să își conducă poporul într-o zi.

Moana este eroică, inimoasă, curajoasă și îi inspiră pe cei din jur cu determinarea ei de a-și ajuta semenii.

Moana are o atitudine pozitivă și tenace și visează că va descoperi lumea ce o așteaptă dincolo de insula ei.



MAUI



Maui este un semizeu impulsiv din Pacificul de Sud.

Acesta are un cârlig magic de pescuit, care îi oferă abilități supranaturale, precum nemurirea și capacitatea de a-și schimba forma.

Maui este lăudăros și înșelător, dar, pe parcursul aventurilor petrecute alături de Moana, acesta învață să fie mai generos și mai modest.

Are o putere demnă de un zeu și tatuaje care se mișcă pe corpul său, ilustrând diferite aventuri și realizări din viața lui.



BUNICA TALA



Bunica Tala este bunica Moanei

Despre aceasta, se spune că este „tăinuitoarea poveștilor antice”, pentru că știe foarte multe despre trecutul și cultura ei.

Bunica Tala are o legătură specială cu oceanul – o conexiune pe care o împărtășește și Moanei.

Este înțeleaptă, excentrică și independentă și crede că trebuie să fii sincer cu tine însuși și să îți urmezi inima.



ŞEFUL TUI



Șeful Tui este tatăl Moanei și șeful de trib din satul Motunui.

Este un lider încrezător, grijuliu și foarte respectat și își dorește ca Moana să îi calce pe urme.

Are valori de familie solide și este foarte mândru de tot ce a creat poporul lui.

Vrea să își păstreze familia și semenii în siguranță, convingându-i să rămână pe uscat. Încăpățânarea sa în această privință îi creează conflicte cu Moana, pentru că aceasta iubește oceanul.



PORCUȘORUL PUA



Pua este burtosul animal de companie al Moanei și cel mai bun prieten al ei.

Acesta are o energie demnă de un cățeluș și este foarte inocent.

Este cel mai mare fan al Moanei.



HEIHEI

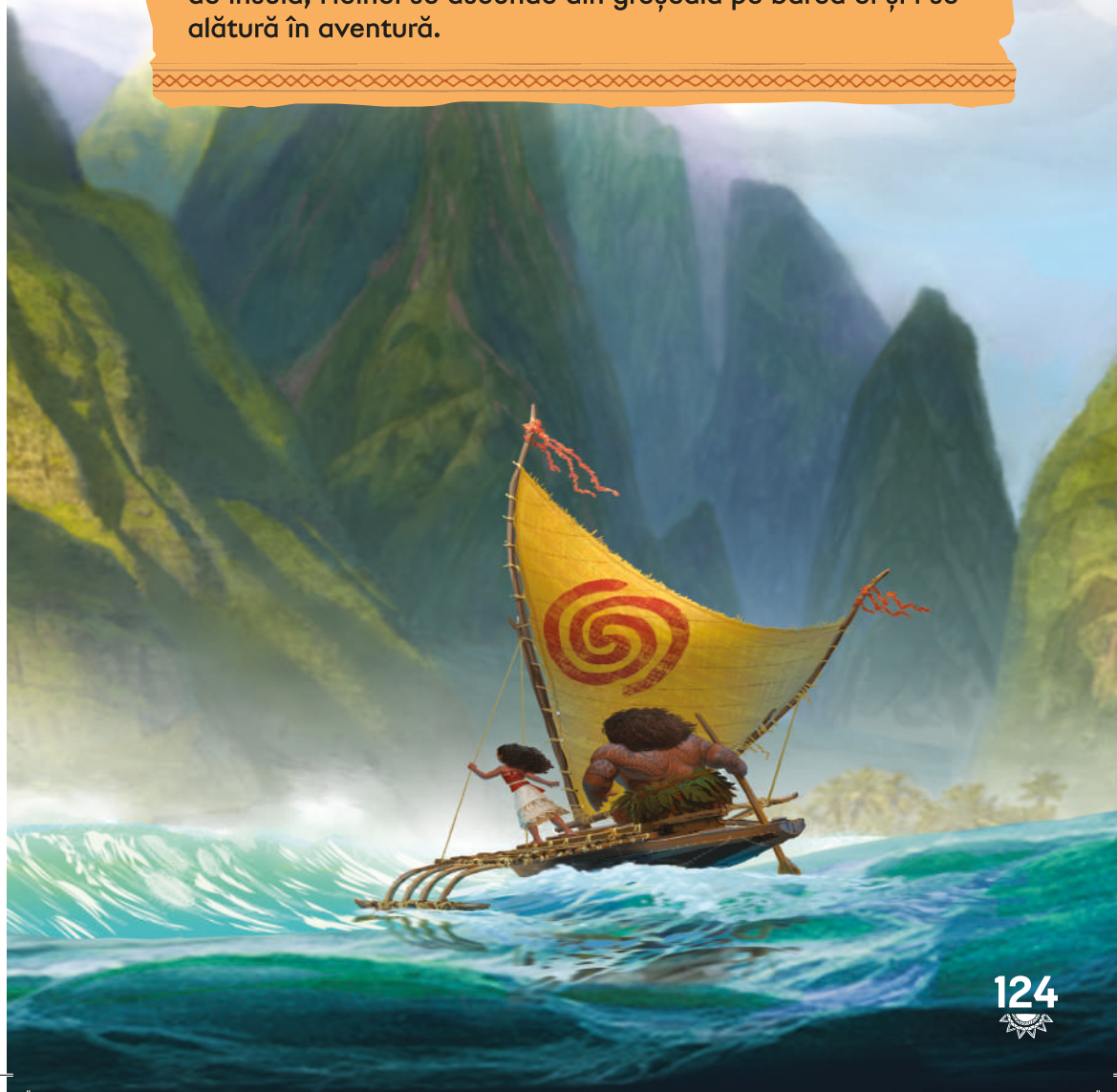


Heihei este un cocoș nevinovat și neîndemânic, căruia îi place să ciugulească tot ce găsește în cale.

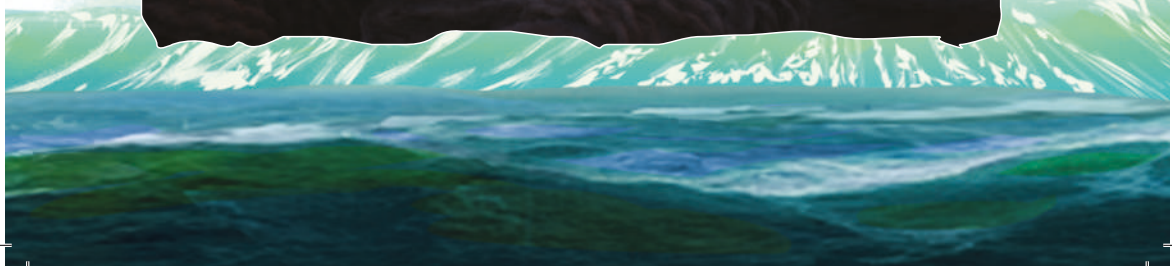
Acesta trăiește pe insula Motunui de când Moana era o fetiță și este mai degrabă un membru al comunității decât un animal de companie.

Dă mereu de bucluc fără să își dea seama.

Când Moana se îmbarcă în călătoria care o va purta dincolo de insulă, Heihei se ascunde din greșeală pe barca ei și i se alătură în aventură.



PIRAȚII KAKAMORA



Pirații Kakamora sunt un grup de pirați asemănători nucilor de cocos, cu care Moana se întâlnește în timpul călătoriei ei.

Aceștia locuiesc pe trei corăbii, care călătoresc frecvent pe ocean.

Pirații Kakamora sunt hoți și jefuitori. Ei vor să găsească și să fure inima lui Te Fiti.



TAMATOA



Tamatoa este un crab gigantic, care râvnește la tot ce este strălucitor și valoros.

Acesta este originar din Lalotai, un tărâm locuit de monștri.

Lui Tamatoa îi place să își creeze o imagine de grandoare și superioritate, prezentându-și toate comorile pe carapacea sa din aur.

Este foarte materialist, iar acest lucru l-a înnebunit, pentru că și el plănuia să fure inima lui Te Fiti.



TE FITI/TE KĀ



Te Fiti poate crea viață. Aceasta a creat insulele Polineziei.

Este plină de compasiune și foarte generoasă.

După ce Maui i-a furat inima, Te Fiti a devenit Te Kā, un demon al pământului și al focului.

Te Kā este crud și răzbunător. Este opusul lui Te Fiti.

Când Te Kā i-a luat locul lui Te Fiti, insulele create de aceasta din urmă au fost consumate treptat de un întuneric care ucidea totul în cale.



OCEANUL



Oceanul știe ce vrea și poate lua forma unor tentacule pentru a apuca obiecte.

Oceanul poate face lucruri specifice oamenilor, acesta putând să dea din cap și să bată palma, pentru a comunica cu Moana și prietenii ei.

Oceanul este cel care a ales-o pe Moana ca salvatoare a lumii și îi este alături pe parcursul întregii sale aventuri.

