

UEFA

PLAY MAKERS

Inspired by

Disney



FOR ALL

Disney

©Disney

Disney VAIANA

COACHGUIDE



UEFA

PLAY
MAKERS

Inspired by

Disney

UEFA

PLAY MAKERS

Inspired by

Disney



INTRODUKTION

Välkommen till UEFA Playmakers, inspirerat av Disney. Detta program är en del av UEFA:s pågående strävan efter att samarbeta med föreningar på gräsrotsnivå för att erbjuda fler möjligheter för flickor att spela fotboll. Detta spännande samarbete mellan UEFA, Disney och engelska FA-cupen är utformat för att inspirera flickor i åldern fem till åtta år, som aldrig har spelat fotboll förut, att uppleva spelet för första gången.

Programmets syfte är att:

- introducera flickor för fotboll genom att erbjuda en miljö som är utformad för dem och som fokuserar på glädje, vänner och fotboll;
- implementera en ny, skräddarsydd coachningsstrategi som använder fantasin (inspirerad av Disneys berättelser och karaktärer), som ett verktyg för att coacha och lära ut fotbollsfärdigheter;
- förbättra flickornas livserfarenhet, allsidiga träning och grundläggande fotbollskunskaper för att uppmuntra dem till att vilja spela fotboll länge.

Med stöd av ett stort globalt varumärke är UEFA, Playmakers-program en unik möjlighet att få unga flickor att intressera sig för fotboll, med syftet att skapa aktiva, fysiskt kunniga fotbollsälskare.

Vi hoppas att du är lika förväntansfull som vi är över att arbeta med detta unika program.

UEFA

Som det ledande organet i europeisk fotboll satsar UEFA på att utveckla flick- och damfotbollen i alla 55 av dess anslutna medlemsorganisationer, och 2019 lanserades Tid att agera: UEFA Women's Football Strategy 2019–24, UEFA:s första strategi någonsin inom damfotbollen. Tid att agera har som syfte att:

- Fördubbla antalet kvinnor och flickor som spelar fotboll
- Ändra uppfattningen om damfotboll i hela Europa
- Fördubbla räckvidden och värdet på UEFA Women's EURO och UEFA Women's Champions League.
- Förbättra spelarnas standarder.
- Fördubbla kvinnlig representation i alla UEFA-organ.

Det allra första pan-europeiska fotbollsprogrammet som riktar sig till deltagande, coachningsstrategier, spelarvägar och spelmiljöer är ett av ett antal strategiska projekt som används av UEFA för att få damfotbollen att växa över hela Europa.

THE WALT DISNEY COMPANY

Walt Disney Company har en långvarig, prisbelönt satsning, på hälsosam livsstil, utformad för att inspirera hälsosammare framtida generationer med hjälp av den otroliga kraften i Disneys karaktärer och berättelser. Barn är motiverade att göra sina val inspirerade av sina favoritkaraktärer, så Disney samarbetar med en mängd olika initiativ och använder historieberättandets kraft som en god kraft för att uppmuntra barn och familjer att bli aktiva och äta nyttigare.

ENGLISH FOOTBALL ASSOCIATION

Engelska FA-cupen (EFA) har levererat fotbollsstrategi för kvinnor och flickor sedan 2016. Flickor har många motiv för att spela fotboll, inklusive nöje, vänskap, kunskap och familj och EFA har arbetat med innovativa program såsom Wildcats, för att tillhandahålla möjligheter att fånga flickors fantasi och motivera dem att delta i fysisk aktivitet och fotboll. EFA banade vägen för ett partnerskap med Disney för att utveckla programmet Active Play Through Storytelling (Aktivt spel genom historieberättande), som använder Disneys berättelser och karaktärer.

COACHGUIDE

Som coach i Playmakers kommer du att behöva färdigheterna, kunskapen och personligheten för att väcka programmet till liv.

UEFA Playmakers, inspirerat av Disney, är utformat för att ge flickor i åldern fem till åtta år möjligheten att bli en del av något som är roligt och engagerande och ger en känsla av tillhörighet. Vi strävar efter att uppfylla flickornas individuella behov genom att skapa en miljö som hjälper dem att utvecklas fysiskt, psykiskt och socialt.

Filosofin bakom programmet är att tillåta frihet, val och kreativitet genom aktiv lek, som uppmuntrar flickor att hitta sina egna vägar genom att slutföra uppgifter. Övningarna medför vissa regler och begränsningar men ger ändå utrymme för problemlösning och att hitta lösningar.

En positiv, engagerande och karismatisk coachning krävs för att effektivt engagera flickorna i träningspassen. Tänk på hur du förmedlar innehållet i programmet. Som coach kommer du att utvecklas genom programmets gång och lära dig innehållet.

Njut av att väcka Disneys magi till liv genom Playmakers!

TRÄNINGSPASSETS DELAR

Under varje träningspass kommer du att läsa ett kapitel för barnen och genomföra tillhörande övningar och lekar. Ett träningspass beräknas ta 45–60 minuter. Tioveckorsprogrammet är indelat i åtta träningspass. Du får två fria veckor att repetera övningar, genomföra delar ni inte har hunnit med eller göra några av barnens favoritövningar igen. Varje träningspass består av följande sex delar:

NR.	DEL	BESKRIVNING
1	Introduktionen	Introducerar kapitlet och "kodordet".
2	Karaktärerna	Introducera karaktärerna i träningspasset/kapitlet.
3	Miljön	Gruppen arbetar tillsammans för att bygga upp "miljön" med tillhörande material.
4	Äventyret	En enkel lek baserad på kapitlet i berättelsen.
5	Reflektionen	Frågor för att reflektera vad de har lärt sig och vilka färdigheter de har utvecklat.
6	Cliffhanger	Sätter prägel på nästa kapitel och uppmuntrar användningen av "äventyrspasset".

I samband med varje träning får alla ett "äventyrspass" att ta med sig hem. Äventyrspasset genomförs hemma och är en del av upplägget och innehåller uppgifter relaterade till varje kapitel. Detta är frivilligt men uppmuntra gärna barnen att göra detta!

INLÄRNINGSMÅL

UEFA Playmakers, inspirerat av Disney, har specifika kunskapsmål för flickor mellan fem och åtta år:

1. Att utveckla livserfarenhet och värderingar utöver fotbollsmiljön och som kan användas i vardagen, såsom respekt, lagarbete och problemlösning.
2. Att utveckla grundläggande rörelseförmåga som ger en bra grund för fortsatt idrottande.
3. Att utveckla grundläggande fotbollskunskaper och introduceras till fotbollen.



1. LIVSERFARENHET OCH VÄRDEN

Programmet är utformat för att utveckla positiva värden och färdigheter som kan användas i vardagslivet.

Fysisk aktivitet och fotboll kan vara utmärkta lärare när det gäller att få unga människor att utveckla positiva beteenden såsom att respektera andra, få nya vänner, tala och lyssna, arbeta bra i ett lag, ha en positiv inställning och komma över motgångar – alla färdigheter vi vill att våra unga flickor ska förvärva.

Flickorna kommer att lära sig om och diskutera olika värden och livserfarenheter under varje session, och reflektera över hur de kan tillämpas i olika områden i livet.

2. GRUNDLÄGGANDE RÖRELSEFÖRMÅGA

En del av programmet handlar om att lära flickorna att röra kroppen på olika sätt, för att stödja utvecklingen av rörelse, balans, koordination och hastighet.

Den grundläggande rörelseförmågan kan brytas ner i tre delar:

- Rörelseförmåga – t.ex. att gå, springa, hoppa.
- Stabilitet – t.ex. stopp, landning, vridning, och vändning.
- Bollkontroll – t.ex. genom att sparka, kasta, studsas, kontrollera och fånga.

3. GRUNDLÄGGANDE FOTBOLLSKUNSKAPER

Fotboll ska introduceras på ett enkelt sätt så att flickorna får möjlighet att lära sig grundläggande fotbollskunskaper såsom:

- Röra sig med bollen (driva)
- Bollkontroll (dribbla)
- Sparka bollen (passa och skjuta)
- Spel och utmaningar
- 1v1 (göra mål och förhindra mål)

Flickorna kommer att lära sig att använda bollen under följande situationer:

- JAG och bollen, lära sig att självständigt röra sig med en boll
- Spela tillsammans med en kompis/i en grupp
- Spela med och mot andra

SKYDDA UNGA FLICKOR I FOTBOLL

Tips och idéer

Strategin för detta UEFA-Disney-alternativ främjar redan en positiv och säker miljö, men här kommer några specifika tips för att skydda unga flickor:

1. Försök att säkerställa att både kvinnliga och manliga coacher är tillgängliga. För detta program måste minst en coach eller volontär vara kvinna och alla coacher måste ha nödvändiga färdigheter för att kommunicera med yngre barn, såsom att använda språk lämpligt beträffande ålder och utveckling.
2. Yngre barn behöver en högre nivå av tillsyn. Minimiförhållandet för detta program är en vuxen per tio barn, om inte annat anges i nationell lagstiftning. Vi rekommenderar en vuxen per sex barn. Försök att involvera föräldrar/vårdnadshavare för tillsyn av sina egna barn.
3. Var tydlig angående arrangemang för lämning och upphämtning. Detta omfattar inte enbart tider utan även vem som får hämta flickorna. I vissa fall, är det kanske inte lämpligt att vissa vuxna hämtar barn, t.ex. om det finns ett domstolsbeslut som begränsar kontakten. Generellt sett, bör flickorna hämtas av vuxna som coacherna känner igen som deras vårdgivare, t.ex. föräldrar, mostrar, farbröder.
4. Det kan vara lämpligt att äldre syskon följer med flickorna hem, t.ex. om det finns parallella aktiviteter för äldre barn. Detta måste avtalas med föräldrarna/vårdnadshavarna, helst skriftligen. Åldern då äldre barn kan ansvara för yngre syskon beror till stor del på sammanhanget, men en minimiålder på 12 år föreslås.
5. Överväg att introducera ett system som skriver in flickorna när de kommer och skriver ut dem vid upphämtning. Detta är särskilt praktiskt när det gäller ett stort antal flickor och handledare.
6. Säkerställ att kontaktinformation till alla föräldrar/vårdnadshavare är tillgänglig. All kommunikation angående träning, matcher, aktiviteter etc. ska tas direkt med dem och inte genom små barn, för att undvika förvirring.

7. Försök att arrangera det så att flickorna byter om hemma. Om de byter om på plats, måste det finnas ett separat omklädningsrum som enbart flickor får använda. De bör övervakas av kvinnlig personal utan närvaro av andra vuxna. Eftersom yngre flickor kan behöva hjälp att byta om bör handledaren endast hjälpa dem med det som de inte klarar av själva. Detta bör diskuteras på förhand med deras föräldrar/vårdnadshavare.
8. Även om puberteten sannolikt inte kommer att vara ett problem, kan flickor i den övre åldersintervallen i undantagsfall närma sig eller uppleva puberteten. I dessa fall kan det vara praktiskt att ha ett (privat) samtal med deras föräldrar/vårdnadshavare för att identifiera eventuellt ytterligare stöd som kan tänkas behövas, t.ex. lämpliga toalettfaciliteter.
9. All sorts mobbning, även om den tycks vara harmlös, ska omedelbart åtgärdas. Mobbning kan eskalera snabbt så det är viktigt att slå fast att det inte kommer att tolereras.
10. Både flickorna och deras föräldrar/vårdnadshavare måste vara medvetna om skyddsåtgärderna och vad som anses vara ett acceptabelt beteende av personalen. Att få dem godkänna uppförandekoden rekommenderas. Till exempel, "alla ska känna sig säkra", "alla ska trivas och känna sig inkluderade", "ingen ska känna sig utelämnad och vi ska alla vara vänner", "ingen ska göra något med dig som du inte gillar". Tala om för flickorna hur man klaga gör ett klagomål och vem de ska prata med beträffande skyddsåtgärderna, t.ex. "du kan prata med X om du är olycklig eller om något är fel".

Kom ihåg att åtgärderna som ingår i UEFA Safeguarding Toolkit, såsom säkrare rekryteringsförfaranden och uppförandekoder, också är relevanta och ska implementeras. Kontrollera även lokala/nationella bestämmelser och lagar, i synnerhet i förhållande till frågor som exempelvis tillsynskrav och vem som kan arbeta med barn. Exempelvis, kan specifika bakgrundskontroller och utbildning krävas.

Kapitel Ett

TE FITIS HJÄRTA



VÅRT INLÄRNINGSFOKUS

GRUNDLÄGGANDE RÖRELSEFÖRMÅGA

Att röra på kroppen på olika sätt för att stödja utveckling av rörelser, balans, koordination och hastighet

LIVSERFARENHET & VÄRDEN

Bry sig om andra

FOTBOLLSPRINCIPER

- Rörelse sig med boll
- Rörelse förbi och runt andra med bollen
- Rörelse med boll mot ett mål

HJÄLPMEDEL



Bollar i olika storlekar (storlek 2, 3 och 4)



Västar



Koner



Vaiana karaktärskort (bilder av karaktärer)

ORGANISATION

Tränaren strukturerar 4 små mål med 8 koner (2 i varje hörn) för att markera gränserna för träningsområdet. Justera områdets storlek enligt gruppens storlek. Barnen kan hjälpa till att sätta upp dem.

Välkomstaktivitet: Området kan användas innan sessionen startar för att välkomna barnen och föräldrarna dit. Du kan bjuda in dem till spelet och till att utforska utrustningen och målen.



SYMBOLER



Stora koner

Kapitel Ett TE FITIS HJÄRTA

VÄLKOMMEN

Hej och välkommen till [sportarenans namn].

Introduktion av leverantör.

MÅLSÄTTNINGAR

Idag ska vi:

- Ha ROLIGT
- LÄRA oss nya färdigheter
- Arbeta tillsammans och få nya VÄNNER

INTRODUKTION AV LEKENS NAMN

Idag ska vi börja vårt Vaina-äventyr med:

TE FITIS HJÄRTA

INTRODUKTION AV HISTORIEN

Från början fanns det bara ett hav – tills huvudön Te Fiti visade sig.

Hennes hjärta hade makt att skapa själva livet och hon delade med sig av sin makt till världen och skapade många öar.

Med tiden började en del att leta efter Te Fitis Hjärta. De trodde att om de kunde äga det, skulle den stora skaparmakten bli deras.

En dag vågade sig den modigaste av dem alla över det stora havet för att stjäla hjärtat.

Han var en halvgud över vinden och havet. En ombytlig krigare med många tricks för sig. Han gjorde sig först en magisk fiskkrok. Hans namn var Maui.

Idag, ska vi låtsas att vi är en del av detta Vaiana-äventyr. För att försäkra oss om att vi är trygga, måste du stanna upp och lyssna när du hör kodordet.



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



KARAKTÄRERNA OCH BERÄTTELSEN

I byn Motunui samlades en grupp småbarn inklusive hövdingens dotter runt farmor Tala för att lyssna på en saga:

“Maui tog Te Fitis Hjärta och utan det började hon att falla sönder och blev till ett fruktansvärt mörker. Maui försökte rymma men konfronterades med en annan hjärtsökare: Te Kā, demonen av jord och eld. Maui drabbades av blixten och försvann. Och hans magiska fiskkrok och Te Fitis hjärta hamnade i havet. Men en dag kommer hjärtat att hittas av någon som reser bortom revet, hittar Maui och tar honom över havet för att återställa Te Fitis Hjärta och rädda oss alla”.

Hövdingen Tui tröstar barnen och säger: “Ingen får någonsin ta sig bortom revet. Vi är trygga. Det finns inte något mörker”.

Under tiden smiter Vaiana, hövdingens dotter, ner till stranden.

Innan vi fortsätter, låt oss skapa stranden och se vad Vaiana finner där.



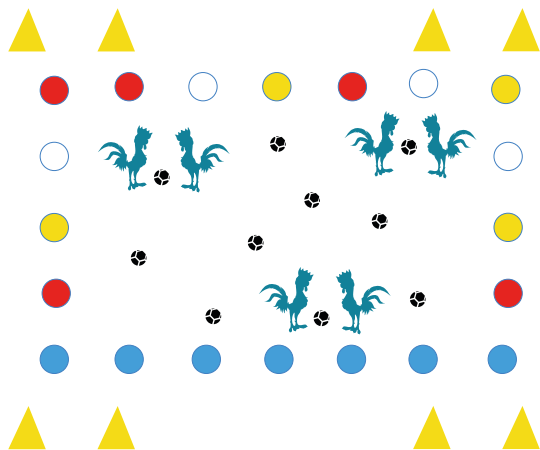
NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



INSTRUKTIONER

1. Barnen använder sig av små koner för att göra en stor rektangel som föreställer stranden. Den ena långsidan av rektangeln ska utgöras av blå koner som föreställer havet.
2. Barnen placerar ut bollarna på måfå över stranden för att motsvara snäckorna på stranden.
3. Alla barn förflyttar sig till en boll för att hitta en partner. När de väl har en partner, säger de sitt namn och sedan förflyttar de sig till en annan boll för att hitta en ny partner. Låt barnen fortsätta förflytta sig till de har träffat alla i gruppen.
4. Uppmuntra barnen att förflytta sig i olika riktningar så att de föreställer olika djur på land, havsdjur eller fåglar, som man kan hitta på stranden. T. ex. gå som en krabba, flyga som en fiskmå, simma som en sjöstjärna, glida fram som en snigel.



SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Bollar
-  Spelare

ÄVENTYRET

På stranden sträcker sig Vaiana efter en vacker snäcka i vattenbrynet när hon ser några stora sjöfåglar som omger en sköldpaddsunge. Låt oss hjälpa Vaiana att skydda sköldpaddan.

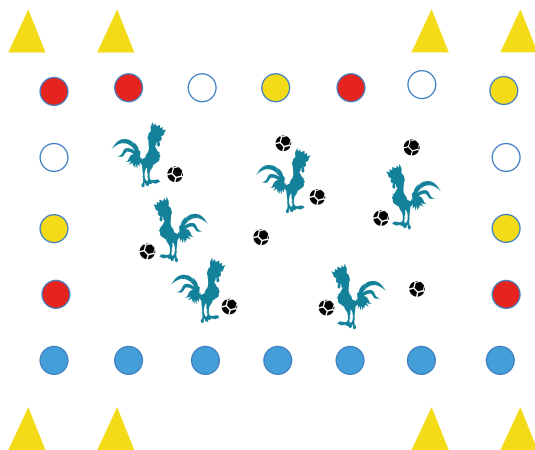
INSTRUKTIONER

UTMANING 1

1. Bollarna på stranden är nu sköldpaddor.
2. Barnen förflyttar sig från boll till boll. Varje gång de når en boll, skyddar de sköldpaddan genom att täcka över bollen med kroppen.
3. Uppmuntra alla barn att använda sina kroppar för att täcka över bollarna på olika sätt (genom att sitta på dem, ligga på dem, etc.).

UTMANING 2

1. Ropa ut alla kroppsdelar (huvud, mage, knä, skuldror, etc.). Barnen vidrör en ny boll med just den kroppsdelen.
2. Låt barnen ropa ut egna namn på kroppsdelarna för att täcka över bollarna.



SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Bollar
-  Spelare



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

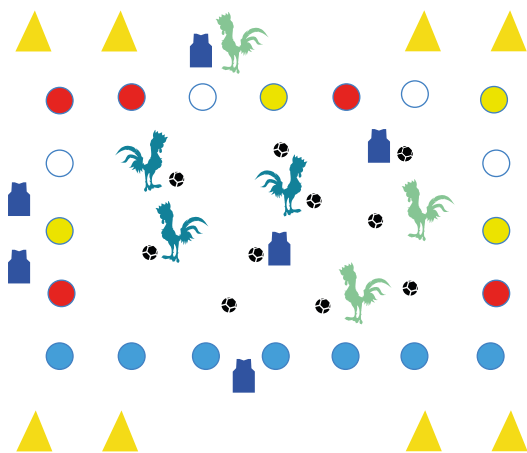
VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



INSTRUKTIONER

UTMANING 1

1. Dela upp barnen i två lag.
2. Lag 1: Barnen agerar som sjöfåglar och omger sköldpaddorna genom att placera en väst ovanpå bollarna. När de väl har placerat ut en väst ovanpå bollen, tar de upp en ny väst från stranden (som placerats där av någon i lag 2) och lägger den över en ny boll.
3. Lag 2: Barnen hjälper Vaiana att skydda sköldpaddorna genom att ta bort västarna ovanpå bollarna och lägga dem på stranden.
4. Lek i 30 sekunder och byt sedan roller.



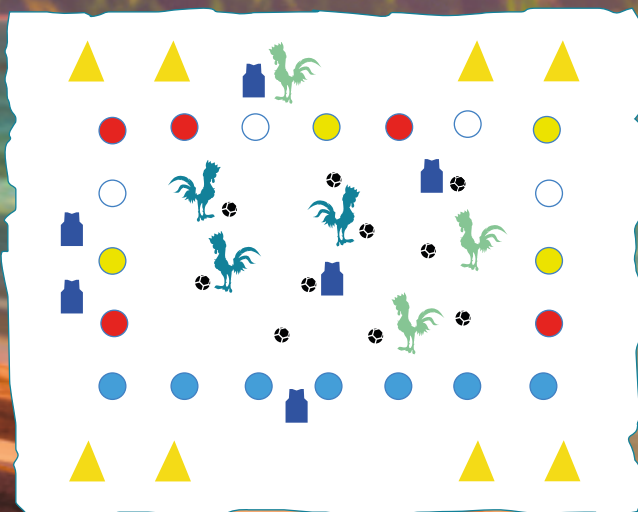
SYMBOLER

- Små koner
- Stora koner
- Stora koner
- Bollar
- Spelare
- Västar

INSTRUKTIONER

UTMANING 2

1. Lag 1: Barnen agerar som sjöfåglar och omger sköldpaddorna genom att placera en väst ovanpå bollarna. När de väl har placerat ut en väst ovanpå bollen, tar de upp en ny väst från stranden (som placerats där av någon i lag 2) och lägger den över en ny boll. Uppmuntra barnen att förflytta sig i olika riktningar varje gång de plockar upp en väst.
2. Lag 2: Alla barn hjälper Vaiana att skydda en sköldpadda genom att förflytta sig med en boll för att förhindra att den fångas av sjöfåglarna. Om en väst placeras på en av deras bollar, kan de ta bort den, lägga den på marken och fortsätta att förflytta sig runt på stranden med bollen.
3. Lek i 1 minut och byt sedan roller.



SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Bollar
-  Spelare
-  Västar



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



Havets vågor börjar kalla på Vaiana. Skrattande, förflyttar hon sig framåt mot havet som drar sig tillbaka. Hon börjar plocka upp snäckorna och då leker havet med hennes hår. Plötsligt upptäcker hon en liten sten med ett konstigt spiralmönster på i havet. Låt oss se vad som händer när vi följer med ut i vattnet mot stenen.

INSTRUKTIONER

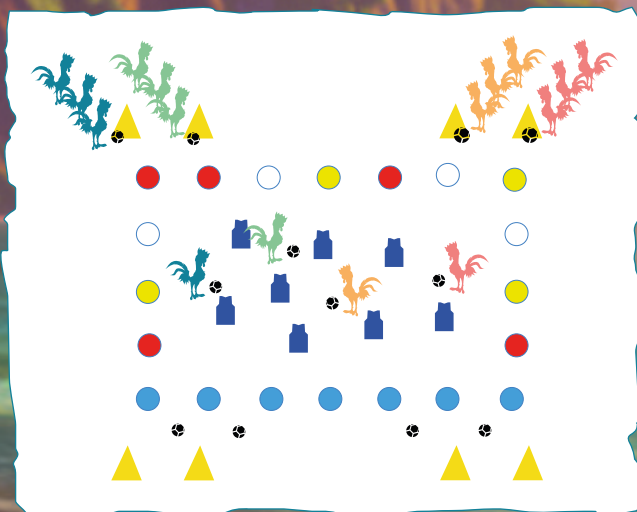
UTMANING 1

1. Dela upp barnen i fyra lag. Varje lag har en boll och börjar vid en av de stora konerna på motsatta sidan av havet (havet är raden med blå koner).
2. Placera fyra bollar utanför raden med de blå konerna, där var och en av dem motsvarar stenen med spiralmönster i havet.
3. Placera ut en väst per barn på stranden (inom rektangeln) som föreställer havssnäckorna.
4. På kommandot 'Gå', ska en lagmedlem i taget förflytta sig med lagets boll, plocka upp en väst på stranden och sedan återvända till sitt lag.
5. När väl alla lagmedlemmar fått tag i en väst var, ska de bära denna till stranden och passa bollen till laget på så sätt att alla barn vidrör den minst en gång var.
6. Varje lag hämtar sedan en av bollarna i hörnet av "havet" och passar båda bollarna i laget för att komma tillbaka till startpositionen vid den stora konen.
7. Barnen ska lämna tillbaka västarna och bollarna på stranden och havet som avslutning av leken.

INSTRUKTIONER

UTMANING 2

1. Fortsätt som i föregående utmaning, men denna gång ska respektive lag ta tillbaka sina västar och bollar till startpositionen så snabbt de kan samarbeta som ett lag.
2. Gör detta några gånger så att de kan försöka klara av utmaningen allt snabbare och ge dem tid innan de börjar att lägga upp en taktik.



SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Bollar
-  Spelare
-  Västar





NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



Havet sköljer upp Vaiana på den sandiga stranden och stenen faller ur hennes hand. Hövdingen Tui, som inte har sett vad som hänt, drar upp Vaiana. Han påminner Vaiana om att hon ska bli den näste hövdingen för deras folk och att hon kommer göra fantastiska saker. Utan att någon ser det, plockar farmor Tala upp stenen i sanden i tysthet.

REFLEKTIONEN

Innan vi går vidare, låt oss tänka över vårt äventyr idag. Genom att hjälpa sköldpaddan på stranden visar Vaiana att hon bryr sig om andra.

FRÅGOR	SVAR
Vad betyder det att bryr sig om andra?	Tänk, lägg ihop, dela
Hur visar du att du bryr dig om någon?	Ge barnen: 1 minut att tänka själva 1 minut att tala med en partner 1 minut att dela idéer som en grupp
Vad har du gjort idag för att visa att du bryr dig om andra?	Repetera för varje fråga

EN SPÄNNANDE HISTORIA

Den unga Vaiana vill gå tillbaka till havet, men hövdingen Tui tar med henne hem till byn. Hon undrar nu varför havet ropade på henne.

- Var är stenen?
- Vilket mönster hade den?
- Vill Vaiana bli hövding?

Du får veta mer om vad som händer i ditt kommande äventyrsspass.



Kapitel Två

BYN MOTUNUI



VÅRT INLÄRNINGSFOKUS

GRUNDLÄGGANDE RÖRELSEFÖRMÅGA

Att röra på kroppen på olika sätt för att stödja utveckling av rörelser, balans, koordination och hastighet

LIVSERFARENHET & VÄRDEN

Vara modig

FOTBOLLSPRINCIPER

- Rörelse med boll
- Rörelse förbi och runt andra med bollen
- Rörelse med boll mot ett mål

HJÄLPMEDEL



Bollar i olika storlekar (storlek 2, 3 och 4)



Västar



Koner



Vaiana karaktärskort (bilder av karaktärer)

ORGANISATION

Tränaren strukturerar 4 små mål med 8 koner (2 i varje hörn) för att markera gränserna för träningsområdet. Justera områdets storlek enligt gruppens storlek. Barnen kan hjälpa till att sätta upp dem.

Välkomstaktivitet: Området kan användas innan sessionen startar för att välkomna barnen och föräldrarna dit. Du kan bjuda in dem till spelet och till att utforska utrustningen och målen.



SYMBOLER



Stora koner

Kapitel Två BYN MOTUNUI

VÄLKOMMEN

Hej och välkommen till [sportarenans namn]

Introduktion av leverantör

Be barnen dela med sig av vad som hände under förra sessionen och vad de lärt sig från sina äventyrspass

MÅLSÄTTNINGAR

- Idag ska vi:
- Ha ROLIGT
 - LÄRA oss nya färdigheter
 - Arbeta tillsammans och få nya VÄNNER

INTRODUKTION AV LEKENS NAMN

Idag fortsätter Vaianas äventyr. Den här leken heter:

BYN MOTUNUI



INTRODUKTION AV HISTORIEN

Vaiana är tillsammans med farmor Tala och hon är väldigt intresserad av några båtar på stranden. Hon rör sig mot dem när hennes far, hövdingen Tui, ser henne. "Pappa, jag tittar bara på båtarna, jag tänker inte hoppa i dem", säger Vaiana.

"Här är något jag måste visa dig," säger hövdingen. Han tar med sig Vaiana upp på ett högt berg: en helig plats, en plats för hövdingar. Han förklarar att i framtiden kommer Vaiana att placera en sten högst upp på

berget liksom alla generationer före bland Motunuis hövdingar. Han förbereder henne för att bli hövding en dag.

"Du kommer att plantera din sten och du kommer att göra att hela ön höjs upp," säger han.

Vaiana är framtiden för Motunuis folk.

Idag, ska vi låtsas att vi är en del av Vaianas värld. För att försäkra oss om att vi är trygga, måste du stanna upp och lyssna när du hör kodordet.



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



KARAKTÄRERNA OCH BERÄTTELSEN

Vaiana leder ett rådsmöte som en del av lära sig vara hövding. Hon är förvånad när hon hör att bybornas skördar dör, inklusive kokosnöterna och att det inte längre finns fisk i lagunen.

Vaiana vill hjälpa sitt folk. Hövdingen Tui har förbjudit alla att bege sig bortom revet men Vaiana tänker att de kanske hittar fisk bakom revet. Hövdingen Tui blir arg: "Ingen får bege sig bortom revet".

Innan vi fortsätter, måste vi bygga upp revet.

INSTRUKTIONER

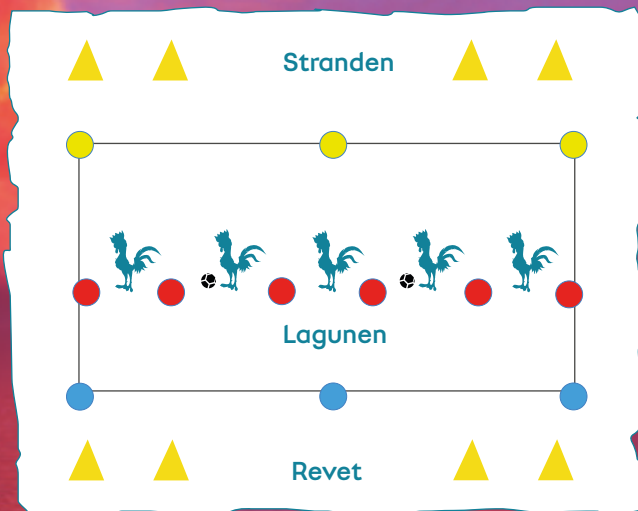
UTMANING 1

1. Barnen använder sig av små koner för att bilda en stor rektangel med en rad med gula koner på andra sidan raden med blå koner och så en rad med röda koner mitt emellan. Den gula sidan är stranden, den blå sidan revet och mellan dessa två befinner sig lagunen.
2. Ge varje barn en boll. De startar mellan stranden och revet vid raden med röda koner som går rakt igenom rektangeln och förflyttar sig på ditt kommando.
3. Barnen får pröva olika rörelser på olika kommandon.
4. Barnen ropar ut kommandona själva.

KOMMANDO	AGERA UTAN BOLL	AGERA MED BOLL
blå eller revet eller fisk	Förflyttar sig i olika riktningar mot revet och tillbaka till mitten.	Förflyttar sig med en boll i olika riktningar mot revet och tillbaka till mitten.
Gul eller Stranden eller Kokosnötter	Förflyttar sig mot stranden och tillbaka till mitten.	Förflyttar sig med en boll mot stranden och tillbaka till mitten.

UTMANING 2

1. Barnen förflyttar sig i motsatt riktning som i utmaning 1. Så, till exempel, går de till stranden när du ropar 'Blå' och till revet när du ropar 'Gul'.



SYMBOLER

- Små koner
- Stora koner
- Bollar
- Spelare



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



ÄVENTYRET

Senare samma dag försöker Vaiana tänka ut olika sätt att hjälpa folket. Hon vill inte vara olydig mot sin far men hon vet i sitt hjärta att bästa chansen är att ta sig in i lagunen och bortom revet.

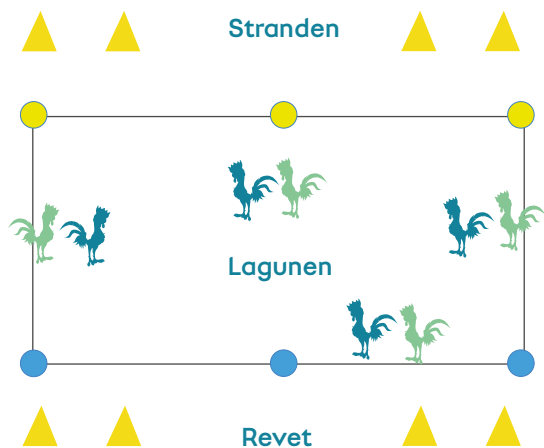
När hon skaffat fram en båt, en åra tar Vaiana med sig sin lilla gris Pua och seglar väg.



INSTRUKTIONER

UTMANING 1

1. Ta bort raden med röda koner.
2. I par får barnen förflytta sig runt lagunen i en lek som leds som följa John. De låtsas att de sitter i en båt tillsammans.
3. Den som sitter i fram är Vaiana. De styr båten. De kan vara kreativa genom att förflytta sig i olika riktningar.
4. Den som sitter bak i båten är Pua. De sitter kvar i båten nära Vaiana. De härmar varandras rörelser.
5. På kommandot 'Gå Vaiana', byter de roller med varandra.



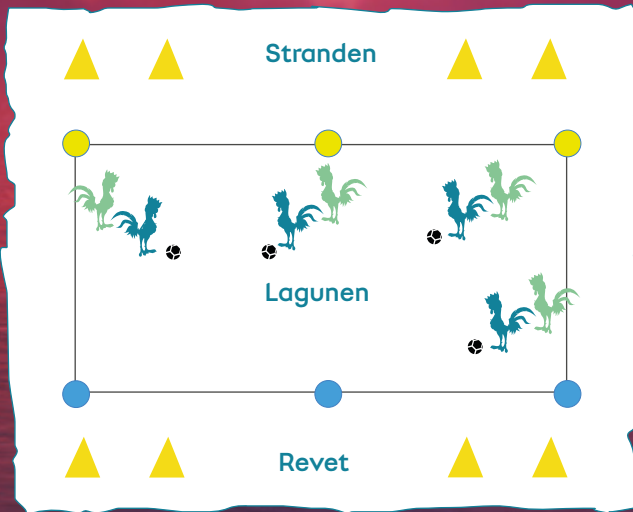
SYMBOLER

-   Små koner
-  Stora koner
-  Spelare

INSTRUKTIONER

UTMANING 2

1. Fortsätt som i förra utmaningen men partnern i fram förflyttar sig med en boll.



SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Bollar
-  Spelare



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

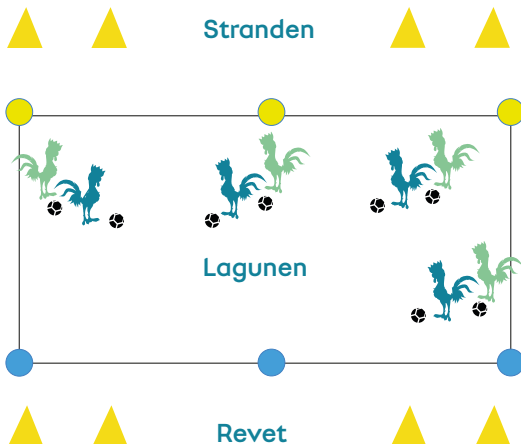
VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



INSTRUKTIONER

Båda två har nu en boll. Paren fortsätter som i förra utmaningen men med andra kommandon:

KOMMANDO	AGERA
Se upp för vågorna!	Byt ut ledaren.
Segla båten	Förflytta dig så snabbt du kan i fem sekunder.
Ro båten	Byt bollar med varandra och byt ut ledaren.
Grisen Pua hamnar i vattnet!	Leta reda på en ny partner och börja om.
Båten gungar	Gör fem tåhävningar på bollen.
Skydda båten	Försök att sparka ut din kompis' boll utanför rektangeln. Sluta på kommandot 'Stopp'. Om bollen hamnar utanför, hämta den och fortsätt sedan.



SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Bollar
-  Spelare



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



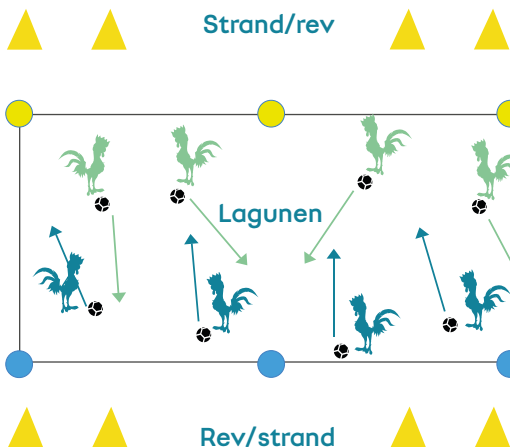
Vaiana har inte kommit så långt bort när stora, farliga vågor träffar båten. Kan Vaiana och Pua klara sig i vågorna på det öppna havet? Se till och förbered dig för stora vågor.



INSTRUKTIONER

UTMANING 1

1. Dela upp barnen i två lag. Med lagen mittemot varandra utmed långsidorna på rektangeln. Varje barn har en boll.
2. På kommandot 'Gå' försöker alla barnen att dribbla sin boll till motsatta sidan av rektangeln. Detta föreställer barnen som seglar i lagunen och parerar vågorna (det andra laget) och försöker att nå revet.
3. När barnen når motsatta sidan får de vänta där tills de hör kommandot 'Gå' igen och sedan förflyttar de sig tillbaka igen till den sida de var på från början.



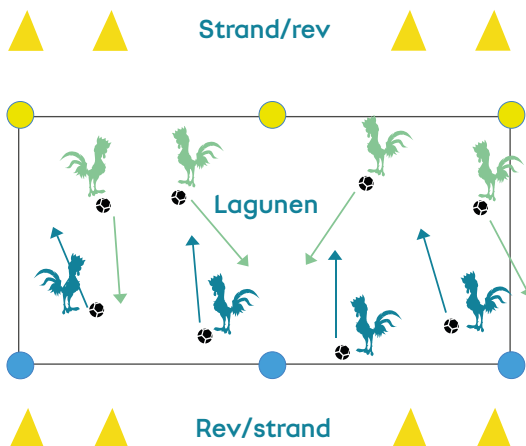
SYMBOLER

-   Små koner
-  Stora koner
-  Bollar
-  Spelare

INSTRUKTIONER

UTMANING 2

1. Fortsätt som i förra utmaningen men när väl barnen har nått den motsatta sidan av rektangeln lämnar de ifrån sig bollen och förflyttar sig utan boll tillbaka till den sida de var på från början. De förflyttar sig i olika riktningar som om de kastas omkring av vågorna.
2. När de väl kommit tillbaka till den sida de var på från början, plockar barnen upp nya bollar och spelar igen.



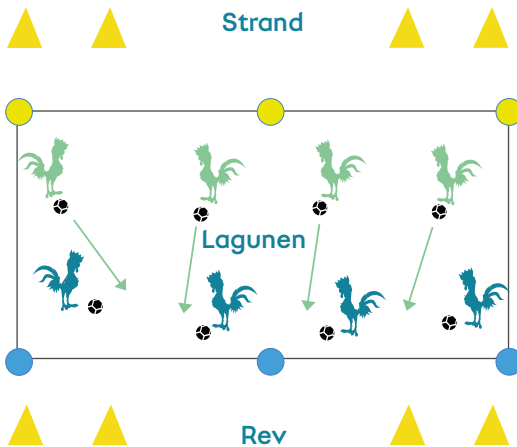
SYMBOLER

-   Små koner
-  Stora koner
-  Bollar
-  Spelare

INSTRUKTIONER

UTMANING 3

1. Lag 1 är vågorna. De förflyttar sina bollar och försöker blockera det andra laget från att komma över till andra sidan. De får inte attackera dem utan bara befinna sig i vägen för dem.
2. Lag 2 hjälper Vaiana. De förflyttar sig med sina bollar för att komma förbi vågorna till revet.
3. Lek tre gånger och byt sedan roller.



SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Stora koner
-  Bollar
-  Spelare



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



REFLEKTIONEN

Innan vi går vidare, låt oss tänka över vårt äventyr idag. Kommer du ihåg hur modig Vaiana var idag? Vaiana ville hjälpa sitt folk. Hon visste i sitt hjärta att bästa chansen är att ta sig in i lagunen och bortom revet. Vaiana var mycket modig som seglade i väg för att försöka ta sig bortom revet.

FRÅGOR	SVAR
Vad är mod?	Tänk, lägg ihop, dela
När var du modig idag?	Ge barnen: 1 minut att tänka själva 1 minut att tala med en partner 1 minut att dela idéer som en grupp
Hur känns det när du är modig?	Repetera för varje fråga

EN SPÄNNANDE HISTORIA

En stor våg träffar båten och Pua hamnar i vattnet. Vaiana försöker desperat att hjälpa Pua. I samma ögonblick förstör en jättevåg båten och Vaiana hamnar i vattnet.

Vaiana är vid botten på revet. Foten har fastnat i korallrevet och hon kämpar för att komma loss. Vaiana är i verklig fara.

- Vad kommer att hända med Vaiana?
 - Kommer hon att komma tillbaka till stranden och säkerheten?
 - Hur mår Vaianas lilla gris Pua?
- Du får veta mer om vad som händer i ditt kommande äventyrsspass.



Kapitel Tre

DEN GÖMDA GROTTAN



VÅRT INLÄRNINGSFOKUS

GRUNDLÄGGANDE RÖRELSEFÖRMÅGA

Att röra på kroppen på olika sätt för att stödja utveckling av rörelser, balans, koordination och hastighet

LIVSERFARENHET & VÄRDEN

Att vara nyfiken

FOTBOLLSPRINCIPER

- Rörelse med boll använd fötterna
- Rörelse förbi och runt andra med bollen
- Förflytta sig med en boll mot ett mål medan man undviker försvarsspelarna

HJÄLPMEDEL



Bollar i olika storlekar (storlek 2, 3 och 4)



Västar



Koner



Vaiana karaktärskort
(bilder av karaktärer)

ORGANISATION

Tränaren strukturerar 4 små mål med 8 koner (2 i varje hörn) för att markera gränserna för träningsområdet. Justera områdets storlek enligt gruppens storlek. Barnen kan hjälpa till att sätta upp dem.

Välkomstaktivitet: Området kan användas innan sessionen startar för att välkomna barnen och föräldrarna dit. Du kan bjuda in dem till spelet och till att utforska utrustningen och målen.



SYMBOLER



Stora koner

Kapitel Tre DEN GÖMDA GROTAN

VÄLKOMMEN

Hej och välkommen till [sportarenans namn]

Introduktion av leverantör

Be barnen dela med sig av vad som hände under förra sessionen och vad de lärt sig från sina äventyrspass

MÅLSÄTTNINGAR

- Idag ska vi:
- Ha ROLIGT
 - LÄRA oss nya färdigheter
 - Arbeta tillsammans och få nya VÄNNER

INTRODUKTION AV LEKENS NAMN

Idag fortsätter Vaianas äventyr. Den här leken heter:

DEN GÖMDA GROTAN

INTRODUKTION AV HISTORIEN

Vaiana befinner sig på stranden med den trasiga båten bredvid sig. Plötsligt uppenbarar sig farmor Tala. Vaiana är rädd att farmor Tala ska tala om för hennes pappa att hon försökte lämna ön, men farmor Tala lovar att inte göra det.

För att försäkra oss om att vi är trygga, måste du stanna upp och lyssna när du hör kodordet.



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



KARAKTÄRERNA

Farmor Tala börjar att dansa i vattnet. Vaiana frågar: "Varför är du så konstig?"

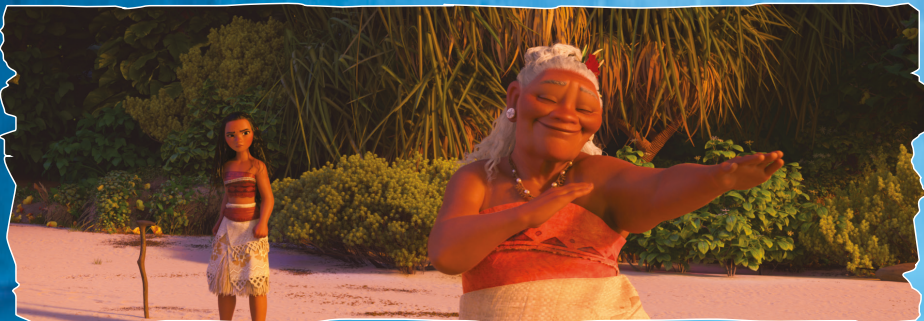
Farmor Tala säger: "Jag är byns tokiga dam. Det är mitt jobb".

Är du lika frispråkig som farmor Tala? Det får vi ta reda på!



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



INSTRUKTIONER

1. Barnen får röra sig fritt.
2. Barnen får pröva olika rörelser på olika kommandon.
3. Barnen ropar ut kommandona själva.

KOMMANDO	AGERA UTAN BOLL	AGERA MED BOLL
Farmor Tala	Alla former av dans.	Dansa med boll.
Vaiana	Springa fort för att upptäcka ön.	Förflytta dig med bollen så snabbt som möjligt.
Pua	Gå på alla fyra som en gris.	Gå på alla fyra och förflytta bollen med näsan eller pannan.
Havet	Hoppa upp och ner som vågorna.	Kasta upp bollen i luften och fånga den igen.



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



MILJÖN

Vaiana håller en fackla i handen och går uppför en kulle med farmor Tala.

När de kommer fram till kullens krön, flyttar farmor Tala på några löv med sin vandringsstav. Den gömda ingången till grottan visar sig. Innan vi går vidare, ska vi skapa den gömda grottan.



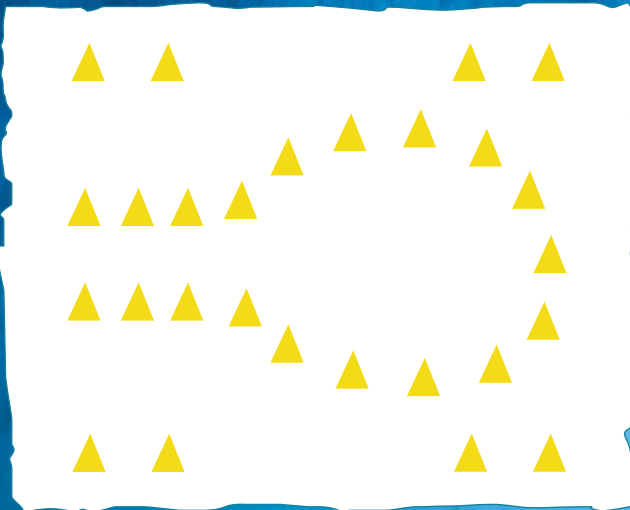
NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



INSTRUKTIONER

1. Barnen placerar stora koner på golvet för att göra en lång korridor med en cirkel i änden. Detta föreställer den gömda grottan. Det ska finnas tillräckligt med plats i korridoren och cirkeln för barnen att röra sig runt.



SYMBOLER



Stora koner



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



ÄVENTYRET

“Vad finns inuti grottan?” Vaiana frågar: “Svaret till frågan du frågar dig själv hela tiden” säger farmor Tala. “Vem är det meningen att du ska vara? Gå in, slå på trumman och ta reda på det!”

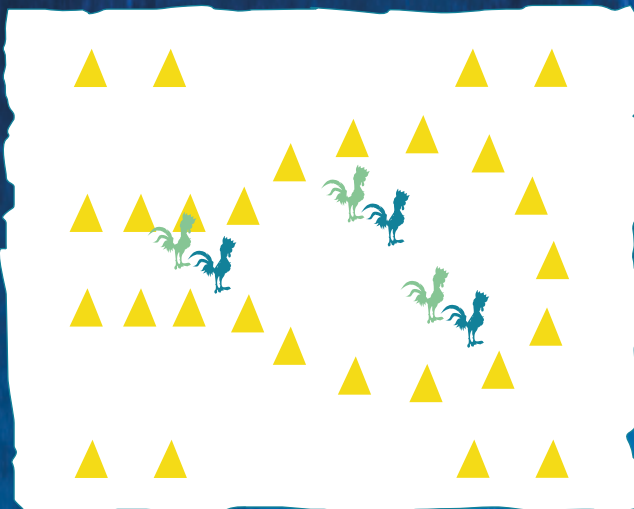
Vaiana lyser med facklan i mörkret. Låt oss hjälpa henne att hitta vägen in i grottan.

INSTRUKTIONER

UTMANING 1

1. Barnen formar par. Om antalet barn är ojämnt, ska lekledaren bilda par med barnet eller också får de vara tre i ett par.
2. Barnen förflyttar sig inom konerna (grottan).
3. Det ena barnet springer framtill och det andra strax bakom.
4. Barnet som är bakom kontrollerar kamraten rörelser genom att vidröra det som kommandon.

KOMMANDON (VIDRÖRA)	AGERA
Vidrör kompisens rygg	Starta/sluta spring.
Vidrör kompisens vänstra eller högra skuldra	Rör dig i den riktningen.
Vidrör kamratens huvud	Byt roller: båda två svänger runt och den andra kamraten ger nu kommandona.



SYMBOLER



Stora koner



Spelare

INSTRUKTIONER

UTMANING 2

1. Fortsätt som i förra utmaningen, men om kamraten i fram vidrörs på höger skuldra, måste de förflytta sig åt vänster och vice versa.

UTMANING 3

1. Fortsätt som i den förra utmaningen, men båda två ska förflytta en boll med fötterna samtidigt.



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



Bra gjort! Vaiana har hittat vägen in i grottan. Hon slår på trumman, grottan lysas upp och hon ser segelbåtar innanför. Imponerad förstår nu Vaiana vad farmor Tala ville att hon skulle veta "Vi var resenärer!" ropar hon. "Vi var resenärer!"

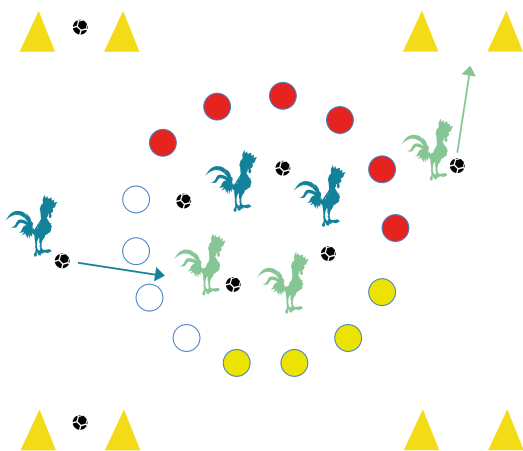
Hon springer ut ur grottan och frågar farmor Tala varför de har slutat att vara resenärer. Farmor Tala förklarar att det började när Maui visade sig och stal hjärtat från huvudön.

Nu ska vi låtsas vara Maui och försöka att stjäla hjärtat.

INSTRUKTIONER

UTMANING 1

1. Barnen tar bort de stora konerna som utgjorde grottan och bygger en cirkel av små koner som föreställer Te Fiti. Runt om Te Fiti är havet.
2. Placera hälften av bollarna i cirkeln och hälften utanför. Bollarna föreställer Te Fitis hjärta. Det finns redan mål gjorda av stora koner i respektive hörn. Dessa föreställer nu båtar.
3. Dela upp barnen i två lag. Lag Maui och lag Te Fiti.
4. Lag Maui: Lag Maui försöker att få in alla bollarna i cirkeln och placera dem i målen, som föreställer hjärtat som tagits från Te Fiti som man lagt i Mauis båt.
5. Lag Te Fiti: Lag Te Fiti försöker att få tillbaka bollarna i cirkeln för att förhindra lag Maui från att stjäla hjärtat.
6. Lek i 1 minut och byt sedan roller.



SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Spelare från Team Maui
-  Spelare från Team Te Fiti
-  Bollar

INSTRUKTIONER

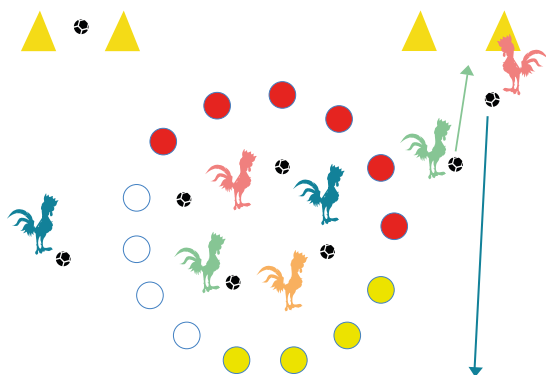
UTMANING 2

1. Lägg alla bollarna i cirkeln.
2. Dela upp gruppen i 4 lag och tilldela varje lag ett mål.
3. Varje lag stjälar så många bollar från cirkeln som möjligt och lägger dem i sitt eget mål, som återigen föreställer att de stjälar Te Fitis hjärta. De kan också stjäla bollar från de andra lagens mål.
4. Spela i 2 minuter, stoppa sedan spelet och räkna hur många bollar som finns i respektive lags mål.



SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Bollar
-  Spelare



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA
VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]

REFLEKTIONEN

Innan vi går vidare, låt oss tänka över vårt äventyr idag. Vaiana var mycket nyfiken. Hon ville veta vad som var gömt i grottan och hon ville höra alla detaljer från farmor Tala.

FRÅGOR	SVAR
Vad betyder det att vara nyfiken?	Tänk, lägg ihop, dela
Är du nyfiken?	Ge barnen: 1 minut att tänka själva 1 minut att tala med en partner 1 minut att dela idéer som en grupp
Kan du tänka på någon situation då du var mycket nyfiken?	Repetera för varje fråga

EN SPÄNNANDE HISTORIA

“När Maui stal Te Fitis hjärta, gjorde de att Te Kā vaknade, en demon av eld och jord” förklarar farmor Tala för Vaiana. “Sedan dess då båtarna som åkte iväg på havet inte har kommit tillbaka så förbjöds vi att resa och nu jagar mörkret bort vår fisk. Havet valde dig att finna Maui och återställa Te Fitis hjärta”.

- Kommer Vaiana att lämna ön?
- Kommer hon att hitta Maui?
- Vad kommer hennes pappa att säga?

Du får veta mer om vad som händer i ditt kommande äventyrspass.



Kapitel Fyra

MAUI



VÅRT INLÄRNINGSFOKUS

GRUNDLÄGGANDE RÖRELSEFÖRMÅGA

Att röra på kroppen på olika sätt för att stödja utveckling av rörelser, balans, koordination och hastighet

LIVSERFARENHET & VÄRDEN

Vara en hjälte

FOTBOLLSPRINCIPER

- Rörelse med boll använd fötterna
- Rörelse förbi och runt andra med bollen
- Förflytta sig med en boll mot ett mål med man undviker försvarsspelarna
- Passa bollen eller sparka bollen mot ett mål

HJÄLPMEDEL



Bollar i olika storlekar (storlek 2, 3 och 4)



Västar



Koner



Vaiana karaktärskort (bilder av karaktärer)

ORGANISATION

Tränaren strukturerar 4 små mål med 8 koner (2 i varje hörn) för att markera gränserna för träningsområdet. Justera områdets storlek enligt gruppens storlek. Barnen kan hjälpa till att sätta upp dem.

Välkomstaktivitet: Området kan användas innan sessionen startar för att välkomna barnen och föräldrarna dit. Du kan bjuda in dem till spelet och till att utforska utrustningen och målen.



SYMBOLER



Stora koner

Kapitel Fyra MAUI

VÄLKOMMEN

Hej och välkommen till [sportarenans namn]

Introduktion av leverantör

Be barnen dela med sig av vad som hände under förra sessionen och vad de lärt sig från sina äventyrspass

MÅLSÄTTNINGAR

- Idag ska vi:
- Ha ROLIGT
 - LÄRA oss nya färdigheter
 - Arbeta tillsammans och få nya VÄNNER

INTRODUKTION AV LEKENS NAMN

Idag fortsätter Vaianas äventyr. Den här leken heter:

MAUI



INTRODUKTION AV HISTORIEN

Vaiana kommer in ett rum där farmor Tala ligger på golvet, mycket svag och trött. Vaiana tar hennes hand.

”Gå”, säger farmor Tala. ”Du måste. Havet väljer dig. Följ fiskkroken och när du hittar Maui ska du ta honom i örat och säga: ‘Jag är Vaiana från Motunui. Du ska gå ombord på min båt, segla över havet och återställa Te Fitis hjärta’.

Farmor Tala tar loss medaljongen från halsen och lägger dit samma sten som kom till Vaiana på stranden när hon var yngre. Det är Te Fitis hjärta! Hon placerar medaljongen med stenen inuti i Vaianas händer. ”Det finns inte någonstans du kan gå där jag inte är med dig”.

Idag, ska vi låtsas att vi är en del av Moanas värld. För att försäkra oss om att vi är trygga, måste du stanna upp och lyssna när du hör kodordet.



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



KARAKTÄRERNA

Vaiana grabbar tag i sina saker och lämnar ön med en båt, seglar mot stjärnorna i form av en fiskekrok i skyn. På båten upptäcker hon sin vän Heihei, en tupp gömd under en kokosnöt. När han ser att han befinner sig på havet, får Heihei panik, gal högt så Vaiana lägger tillbaka kokosnöten över hans huvud igen. Nu ska vi leka en lek med Vaiana och Heihei.



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

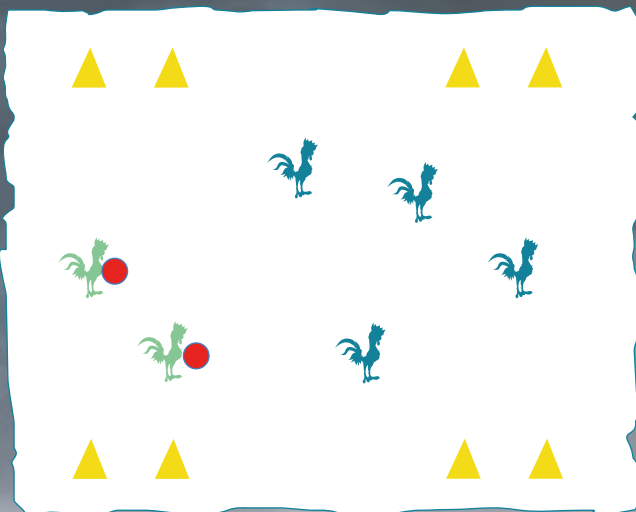
VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



INSTRUKTIONER

UTMANING 1

1. Välj ut två barn som ska spela Vaiana. De ska ha var sin väst och hålla tre till fem små koner i sina händer.
2. De andra barnen ska låtsas vara Heihei.
3. Alla barnen rör sig fritt inom träningsarenan som motsvarar ön.
4. Dessa två barn som föreställer Vaiana ska försöka tafatt barnen som föreställer Heihei.
5. När de väl har blivit tagna, ska barnen som föreställer Heihei ta en liten kon från barnet som tagit dem, sätta sig ner och lägga konen på huvudet.
6. De andra barnen som föreställer Heihei kan frita dem genom att ta bort konen från huvudet och lägga ner den på marken.
7. De som lekte tafatt samlar upp konerna på marken igen så att de kan leka tafatt med fler barn.
8. Lek i en minut och låt sedan andra barn få leka tafatt.



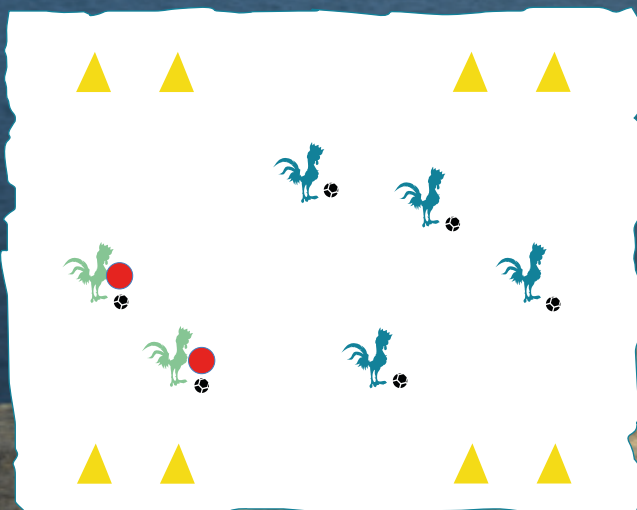
SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Barnen som springer i väg (lag Heihei)
-  De som leker tafatt (lag Vaiana)

INSTRUKTIONER

UTMANING 2

1. Fortsätt som i föregående utmaning, men alla barn ska då dribbla med en boll samtidigt som de leker tafatt.



SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Barnen som springer i väg (lag Heihei)
-  De som leker tafatt (lag Vaiana)



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



MILJÖN

Nästa morgon efter en stor storm befinner sig Vaiana på en strand med en grotta på en okänd ö. Hon är övertäckt av en massa sand och båten finns bredvid henne. Vaiana är lättad över att se att hon inte har förlorat farmor Talas halsband med Te Fitis hjärta inuti.

Innan vi går vidare måste vi bygga upp stranden med grottan.

INSTRUKTIONER

1. Barnen placerar små koner på golvet för att dela in ön i två halvor: stranden och grottan.



Stranden



Grottan



SYMBOLER

 Små koner

 Stora koner



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



ÄVENTYRET

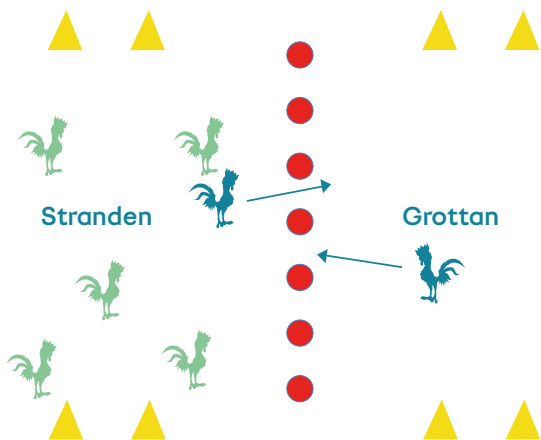
Vaiana tittar sig omkring på ön. Plötsligt hör hon steg och märker en skugga. Maui, en stor man övertäckt av tatueringar visar sig och tar tag i Vaianas båt och håller upp den på ena handen. "Jag vet att det inte är varje dag som du får chansen att möta din hjälte", säger han. Vaiana blir väldigt arg. "Du är inte min hjälte!" ropar hon och tar tag i hans öra. Maui försöker då stänga in Vaiana i en grotta så att han kan ta hennes båt. Maui blev fast på ön länge och han vill nu fly. Låt oss hjälpa Vaiana att försöka fly.



INSTRUKTIONER

UTMANING 1

1. Välj ut två barn som ska leka tafatt ur lag Maui. De bär västar och börjar inuti grottan.
2. De andra barnen har inte några västar och rör sig som de vill på stranden. De är lag Vaiana som ska försöka att inte bli fasttagna.
3. En av de som leker tafatt springer ut på stranden och försöker ta fatt ett barn.
4. När väl ett barn tagits fatt, går de till grottan och tar på sig en väst. Sedan leker de tafatt också.
5. Under tiden kan nästa som ska leka tafatt springa ut på stranden och ta fatt ett annat barn.
6. Den nye leker sedan tafatt med andra barn osv. men alltid med bara en som leker tafatt i taget.
7. Leken är slut när alla barn har blivit fasttagna.



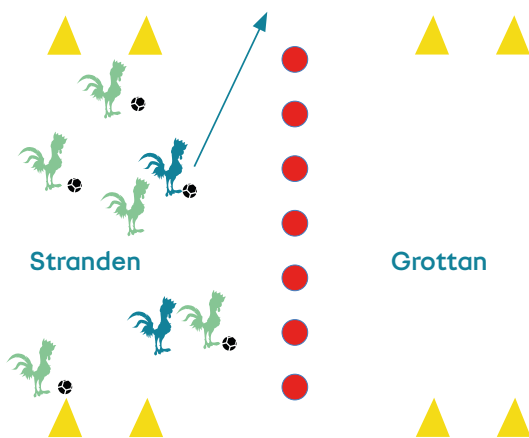
SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Barnen som springer i väg (lag Vaiana)
-  Vakter (lag Maui)

INSTRUKTIONER

UTMANING 2

1. Fortsätt som vid den förra utmaningen men alla barn på stranden ska förflytta en boll med fötterna, och i stället för att ta fatt dem försöker lag Maui nu att ta bollarna ifrån dem.
2. När de tagit en boll, passar de den till havet runt ön (utanför träningsplanen). Barnen med bollar försöker att skydda sina bollar.
3. När väl en boll befinner sig utanför träningsplanen får barnet som förlorat bollen hämta tillbaka den och spelet kan börja om.
4. Byt roller efter två minuter.



SYMBOLER

- Små koner
- Stora koner
- Barnen som springer i väg (lag Vaiana)
- Vakter (lag Maui)
- Bollar



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA
VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]

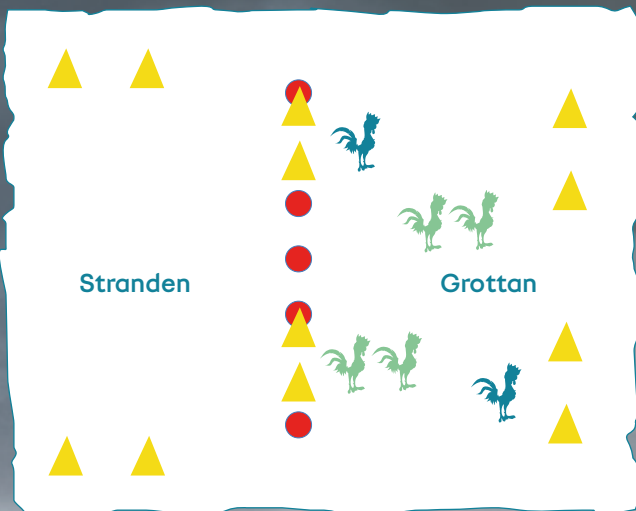


Maui är för stark. Han sätter Vaiana i grottan, täcker sedan över ingången med ett stort stenblock och lämnar ön i Vaiana båt. Men Vaiana ser snart att det finns en liten öppning högst upp i grottan. Låt oss utforska grottan!



INSTRUKTIONER

1. Placera ett par stora koner i varje hörn av grottan som föreställer öppningen i toppen av grottan.
2. Två barn väljs ut för att hjälpa Maui att vakta öppningarna (lag Maui). De andra barnen kan röra sig runt inuti grottan (lag Vaiana).
3. På kommandot 'Gå', ska barnen i lag Vaiana gå ihop i par och leka följa John. En i varje par tar täten och den andre springer bara precis bakom denna och försöker härma rörelserna. Båda barnen försöker att fly genom någon av öppningarna utan att bli fasttagen.
4. De som leker tafatt får inte springa. De måste gå, hoppa på ett ben eller jämfota.
5. Om båda två flyr återkommer de till leken där de kan hitta en ny kamrat så leken kan gå vidare.
6. Om en som leker tafatt tar fast en spelare som försöker rymma, byter de om rollerna.



SYMBOLER

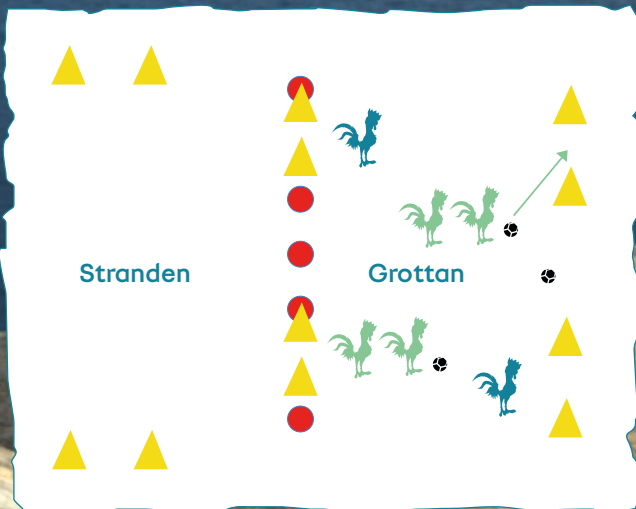
-  Små koner
-  Stora koner
-  Vakter (lag Maui)
-  Par (lag Vaiana)

INSTRUKTIONER

EXTRA UTMANING

1. Placera alla bollar inuti grottan. Paren i lag Vaiana försöker att bära eller passa en boll ut genom grottans öppning. Det ger 10 poäng per boll.

Om utmaningen är för svår, kan man spela en och en så att flickorna kan försöka fly med sina bollar en och en.



SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Vakter (lag Maui)
-  Par (lag Vaiana)
-  Bollar



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



Bra gjort! Med all den styrka hon kan uppbåda klättrar Vaiana uppför klippan mot öppningen och lyckas att fly från grottan. Hon springer så fort hon kan mot kanten av den där klippan hon klättrade upp till. Sedan hoppar hon mot Maui och hennes båt – och landar i vattnet precis bakom dem.

REFLEKTIONEN

Innan vi går vidare, låt oss tänka över vårt äventyr idag. När Maui ser Vaiana säger han: “Jag vet att det inte är varje dag som du får chansen att möta din hjälte.” Maui tänker att han är en hjälte för alla. Men vad betyder det att vara hjälte?

FRÅGOR	SVAR
Vem är din hjälte?	Tänk, lägg ihop, dela
Vad gör en hjälte?	Ge barnen: 1 minut att tänka själva 1 minut att tala med en partner 1 minut att dela idéer som en grupp
Kan även du vara en hjälte?	Repetera för varje fråga

EN SPÄNNANDE HISTORIA

Maui seglar i väg, men plötsligt hjälper havet Vaiana. Vattnet omger henne och slungar iväg henne mot båten och gör att hon slungas upp i den.

- Kommer Vaiana och Maui att samarbeta?
- Kommer de att nå Te Fiti?
- Kommer de att återställa hjärtat

Du får veta mer om vad som händer i ditt kommande äventyrspass.



Kapitel Fem

KAKAMORA- PIRATERNA



VÅRT INLÄRNINGSFOKUS

GRUNDLÄGGANDE RÖRELSEFÖRMÅGA

Röra på kroppen på olika sätt för att stödja utveckling av rörelser, balans, koordination och hastighet

LIVSERFARENHET & VÄRDEN

Att vara en bra vän

FOTBOLLSPRINCIPER

- Rörelse med boll använd fötterna
- Rörelse med boll medan man undviker andra

HJÄLPMEDEL



Bollar i olika storlekar (storlek 2, 3 och 4)



Västar



Koner



Vaiana karaktärskort (bilder av karaktärer)

ORGANISATION

Tränaren strukturerar 4 små mål med 8 koner (2 i varje hörn) för att markera gränserna för träningsområdet. Justera områdets storlek enligt gruppens storlek. Barnen kan hjälpa till att sätta upp dem.

Välkomstaktivitet: Området kan användas innan sessionen startar för att välkomna barnen och föräldrarna dit. Du kan bjuda in dem till spelet och till att utforska utrustningen och målen.



SYMBOLER



Stora koner



VÄLKOMMEN

Hej och välkommen till [sportarenans namn]

Introduktion av leverantör

Be barnen dela med sig av vad som hände under förra sessionen och vad de lärt sig från sina äventyrspass

MÅLSÄTTNINGAR

- Idag ska vi:
- Ha ROLIGT
 - LÄRA oss nya färdigheter
 - Arbeta tillsammans och få nya VÄNNER

INTRODUKTION AV LEKENS NAMN

Idag fortsätter Vaianas äventyr. Den här leken heter:

KAKAMORA-PIRATERNA

INTRODUKTION AV HISTORIEN

På båten inser Vaiana plötsligt att Maui är rädd för hjärtat. När hon håller fram det mot honom, blir hans tatueringar, som är rörliga, rädda och drar sig tillbaka. Han talar om för henne att hjärtat är en förbannelse och att han förlorade sin fiskekrok på grund av det så hon borde ta det från honom.

Idag, ska vi låtsas att vi är en del av Vaianas värld. För att försäkra oss om att vi är trygga, måste du stanna upp och lyssna när du hör kodordet.



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



MILJÖN

Vaiana, Maui och Heihei blir förvånade när en pil skjuts mot deras båt av någon. Det visar sig att det är en pil från Kakamora-piraterna. Detta är småpirater som ser ut som kokosnötter: de verkar söta men är farliga. Det finns många av dem på ett stort piratskepp och de ser arga ut.

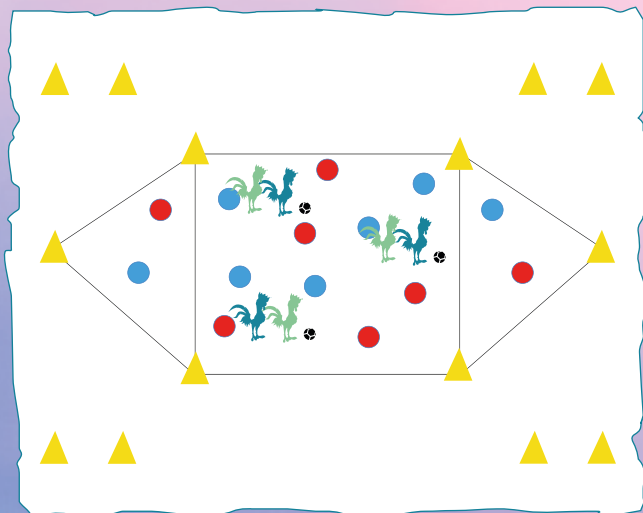
Innan vi går vidare, ska vi skapa det där piratskeppet.

INSTRUKTIONER

1. Barnen ska använda stora koner för att bygga upp en rektangel med en triangel i vardera änden som föreställer pirat- skeppet.
2. Barnen placerar ut små koner inuti skeppet som föreställer Kakamora-piraterna.
3. Dela in barnen i par. Respektive barn i varje par kommer att hjälpa Maui och de andra kommer att hjälpa Vaiana. Alla par ska ha en boll.
4. Det ena barnet håller i bollen och springer med den till en liten kon och lägger sedan bollen på konen.
5. Det andra barnet plockar upp bollen, springer till en annan liten kon och placerar bollen på den konen.
6. Barnen turas om att leka i två minuter.

SYMBOLER

-  Små konor
-  Stora konor
-  Maui
-  Vaiana
-  Bollar



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



KARAKTÄRERNA

Kakamora-piraterna har ett uppdrag, att stjäla hjärtat. De jagar Vaiana, Maui och Heihei, kommer allt närmare deras båt. När de sedan hoppar i båten skjuter de pilar med rep och tar sig ner med hjälp av dessa. Heihei sväljer hjärtat så de tar med sig Heihei tillbaka till sitt skepp.

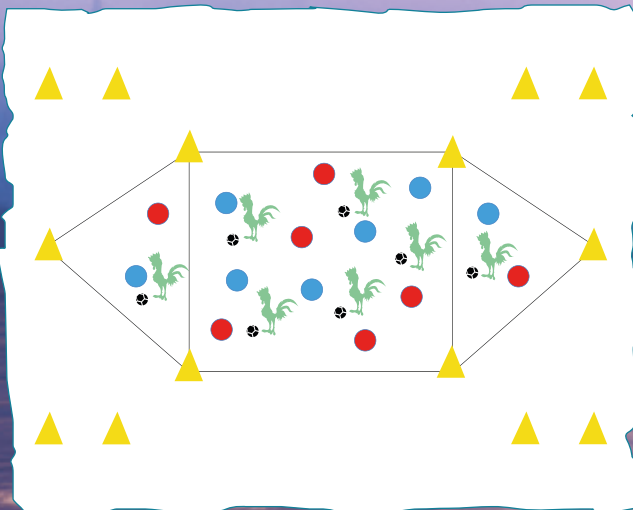
Vaiana är modig och en god vän så hon beslutar sig för att hoppa ombord på skeppet för att få tillbaka Heihei och hjärtat.

Nu ska vi följa Vaiana på piratskeppet så att vi kan hjälpa henne. Men vi behöver undvika pilarna från Kakamora-piraterna för om vi träffas kommer vi att förstenas och kan inte längre röra oss.

INSTRUKTIONER

CHALLENGE 1

1. Alla barn springer fritt omkring runtom piratskeppet (inuti de stora konerna) för att undvika Kakamora-piraterna (de små konerna).
2. Barnen rör sig antingen med en boll vid fötterna eller också har de en boll i händerna, i vilket fall som helst kan de studsa med bollen medan de springer om de vill.
3. Barnen får inte vidröra de små konerna. Om de gör det, förstenas de och kan inte röra sig. Om detta händer, behöver de frysa med ena benet i ena handen i luften i tre sekunder innan de kan börja springa igen.
4. Lek i två minuter.



SYMBOLER

-  Små konor
-  Stora konor
-  Spelare
-  Bollar

INSTRUKTIONER

UTMANING 2

1. Fortsätt som i förra utmaningen men introducera ett kommando med tillhörande aktion. Ge barnen tid att bekanta sig med aktionen innan ytterligare kommandon och aktioner introduceras. Repetera tills alla aktioner är inkluderade.

KOMMANDO	AGERA UTAN BOLL	AGERA MED BOLL
Pirater	Hoppa på ett ben med ena ögat stängt.	Hoppa på ett ben och använd samtidigt handen till att studsa en boll i marken.
Pil	Hoppa och vänd.	Kasta upp bollen i luften och fånga in den igen.
Trumma	Klappa dig på knäna tre gånger.	Studsas bollen i marken tre gånger.
Skepp	Hitta en partner. När du väl har skapat en tunnel genom att stå på händer och fötter när de andra kryper genom tunneln.	Hitta en partner. När du väl har skapat en tunnel genom att stå på händer och fötter sparkar de andra en boll genom tunneln.



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



ÄVENTYRET

Vaiana behöver undvika att skadas av kakamora-piraterna när hon ska rädda Heihei och hjärtat. Sedan behöver hon komma tillbaka till Maui och båten och därefter behöver de fly från kakamora-piraterna.

Låt oss hjälpa Vaiana att göra allt detta.

INSTRUKTIONER

UTMANING 1

1. Ta bort kakamora-piraterna (de små konerna) och placera alla bollar i mitten av skeppet. Bollarna föreställer Heihei och hjärtat.
2. Dela upp barnen i två lag: ena laget är lag Maui och det andra är lag Vaiana.
3. Respektive lag bygger sig en liten båt vid sidan om piratskeppet genom att använda sig av fyra koner.
4. Utse två barn, ett från vardera laget för att leka tafatt med kakamora-piraterna.
5. På kommandot 'Gå', springer laget iväg för att samla in bollarna och placera dem i sin båt utan att bli fasttagna av kakamora-piraterna. Barnen kan välja att använda sina händer eller fötter för att förflytta bollarna. Kakamora-piraterna kan endast ta fast barnen innan de fått en boll. När de väl har en boll är de fria att springa tillbaka till båten utan att ha blivit fasttagna.
6. Om ett barn blir fasttaget, ska det springa tillbaka till båten och försöka igen.
7. När alla bollarna har samlats in från mitten, har barnen lyckats med att fånga in Heihei och hjärtat och har lyckats fly från kakamora-piraterna.
8. Sätt tillbaka alla saker till sina startpositioner och välj ut två nya kakamora-pirater som leker tafatt, en från varje lag. Låt lagen först lägga upp taktiken och sedan leka igen.

SYMBOLER

●● Små koner

▲ Stora koner

🐔 Lag 1: Maui

🐔 Lag 2: Vaiana

🐔 kakamora-pirater

⚫ Bollar

INSTRUKTIONER

UTMANING 2

1. Fortsätt som i föregående utmaning men denna gång kan barnen bli fasttagna av kakamora-piraterna både innan de fått tag i en boll och när de springer tillbaka till båten.
2. Om ett barn blir fasttaget med en boll, läggs bollen tillbaka i mitten, springer tillbaka till båten och försöker igen.

UTMANING 3

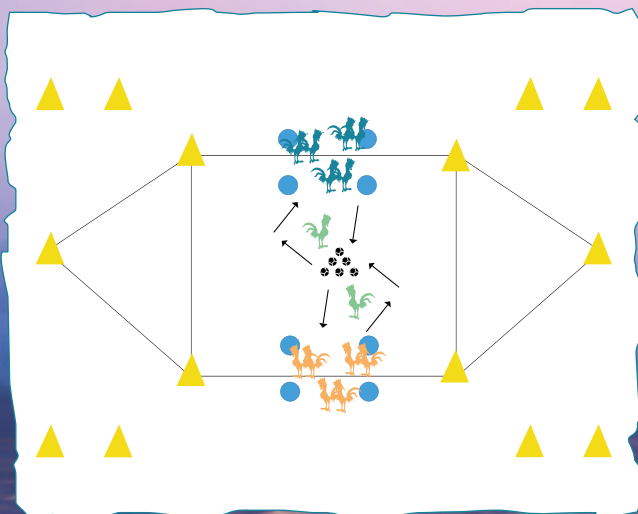
1. Fortsätt som i föregående utmaning men denna gång måste barnen springa med en boll framför fötterna.



INSTRUKTIONER

UTMANING 4

1. Fortsätt som i föregående utmaning men denna gång springer barnen i par för att hämta en boll per par från mitten. Barnen kan välja att använda sina händer eller fötter för att förflytta bollarna med.
2. Pären måste hålla varandra i hand och om de tappar greppet måste de springa tillbaka till båten och börja om.



SYMBOLER

- ● Små koner
- ▲ Stora koner
- 🦅 Lag 1: Maui
- 🐓 Lag 2: Vaiana
- 🦅 kakamora-pirater
- Bollar



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



REFLEKTIONEN

Vi gjorde det! Vaiana tog Heihei och hjärtat tillbaka och nu befinner de sig i båten med Maui. Innan vi går vidare, låt oss tänka över vårt äventyr idag. Vaiana var en god vän när hon hoppade över till piratskeppet för att rädda Heihei och ta tillbaka hjärtat.

FRÅGOR	SVAR
Hur kan man vara en god vän?	Tänk, lägg ihop, dela
Nämn två goda egenskaper för en vän?	Ge barnen: 1 minut att tänka själva 1 minut att tala med en partner 1 minut att dela idéer som en grupp
Beskriv din bästa vän. Vad tycker du bäst om hos honom eller henne?	Repetera för varje fråga

EN SPÄNNANDE HISTORIA

När de seglar tillbaka tänker Maui att det är omöjligt att återställa hjärtat, särskilt som han inte har sin magiska fiskekrok. Så han och Vaiana gör en deal: först ska de gå och få tillbaka den magiska fiskekroken, sedan ska de besegra Te Kā, en demon för eld och jord och slutligen ska de återställa hjärtat och rädda världen. Vaiana berättar för Maui att han kommer att bli allas hjälte igen, istället för att vara den som förbannade världen.

- Kommer dom fortsätta sin resa eller ge upp?
- Kommer de någonsin att hitta Mauis magiska fiskekrok?
- Vad kommer dom råka ut för nästa gång?

Du får veta mer om vad som händer i ditt kommande äventyrspass.



Kapitel Sex

LALOTAI, MONSTRENS RIKE



VÅRT INLÄRNINGSFOKUS

GRUNDLÄGGANDE RÖRELSEFÖRMÅGA

Röra på kroppen på olika sätt för att stödja utveckling av rörelser, balans, koordination och hastighet

LIVSERFARENHET & VÄRDEN

Stödja andra och be om hjälp

FOTBOLLSPRINCIPER

- Rörelse med boll använd fötterna
- Rörelse med boll medan man undviker andra, inklusive försvarare

HJÄLPMEDEL



Bollar i olika storlekar (storlek 2, 3 och 4)



Västar



Koner



Vaiana karaktärskort (bilder av karaktärer)

ORGANISATION

Tränaren strukturerar 4 små mål med 8 koner (2 i varje hörn) för att markera gränserna för träningsområdet. Justera områdets storlek enligt gruppens storlek. Barnen kan hjälpa till att sätta upp dem.

Välkomstaktivitet: Området kan användas innan sessionen startar för att välkomna barnen och föräldrarna dit. Du kan bjuda in dem till spelet och till att utforska utrustningen och målen.



SYMBOLER



Stora koner



Kapitel Sex

LALOTAI, MONSTRENS RIKE

VÄLKOMMEN

Hej och välkommen till [sportarenans namn]

Introduktion av leverantör

Be barnen dela med sig av vad som hände under förra sessionen och vad de lärt sig från sina äventyrspass

MÅLSÄTTNINGAR

- Idag ska vi:
- Ha ROLIGT
 - LÄRA oss nya färdigheter
 - Arbeta tillsammans och få nya VÄNNER

INTRODUKTION AV LEKENS NAMN

Idag fortsätter Vaianas äventyr. Den här leken heter:

LALOTAI, MONSTRENS RIKE

INTRODUKTION AV HISTORIEN

Maui, Vaiana och Heihei fortsätter sin resa i jakten på Mauis magiska fiskekrok. Maui tror att hans fiskekrok finns i Lalotai, monstrens rike.

Låt oss utforska det gömda monsterriken och se om vi kan hjälpa Maui att få tillbaka hans magiska fiskekrok. Ingången till

Lalotai finns högst upp på berget – som är högre upp än molnen.

För att försäkra oss om att vi är trygga, måste du stanna upp och lyssna när du hör kodordet.



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



MILJÖN

Maui och Vaiana klättrar uppför det höga berget och de når toppen där Maui använder sina starka lungor för att bli av med smutsen på toppen genom att han blåser iväg denna. Han öppnar ingången till Lalotai genom att genomföra haka, en krigsdans och sedan hoppar han riktigt högt för att sedan falla ner till marken igen. Med ingången öppen hoppar Maui och Vaiana in och faller genom berget, till och med genom vattnet och sedan anländer de i Lalotai.

Innan vi går längre än så behöver vi säkerställa att vi också kan komma in i Lalotai.

INSTRUKTIONER

UTMANING 1

1. De stora konerna i hörnen av träningsplanen föreställer nu Lalotai, monstrens rike.
2. Lägg till två rader med små koner för att dela in Lalotai i tre delar. Den i mitten föreställer ingången till Lalotai.
3. Barnen delar upp sig i par där det ena barnet spelar Maui och det andra spelar Vaiana. Båda två har en boll.
4. Barnen leker följa John innanför de två raderna för att öppna ingången till Lalotai. Barnen som representerar Maui är ledare och barnen som representerar Vaiana följer efter.
5. På kommandot 'Lalotai', byter barnen roller.



SYMBOLER

  Små koner

 Stora koner

 Moana

 Vaiana

 Bollar

INSTRUKTIONER

UTMANING 2

1. Fortsätt som i föregående utmaning, men barnen ska då delas upp i grupper om fyra. En av dem (ledaren) spelar Maui och de andra tre (följare) spelar Vaiana.

SYMBOLER

  Små koner

 Stora koner

 Moana

 Vaiana

 Bollar



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



KARAKTÄRERNA

Inuti monsterviken hittar Vaiana och Maui Mauis magiska fiskekrok. Den befinner sig inuti en stor havssnäcka, hem för Tamatoa, en elak jättekraabba som vaktar den. Tamatoa älskar att tala om sig själv och skinande saker då han är renhållningsarbetare som samlar in saker och tror att de gör att han ser bra ut.

Innan vi går vidare, behöver vi bygga Tamatoas havssnäcka.

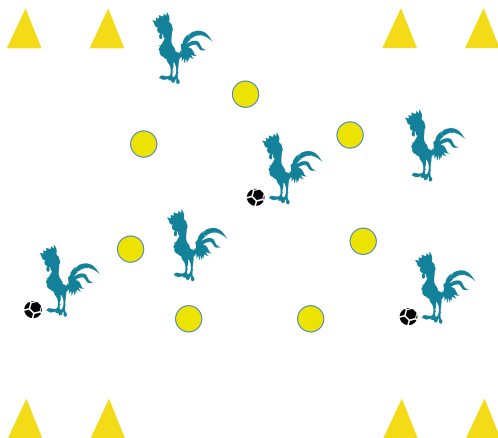
INSTRUKTIONER

1. Barnen avlägsnar alla de små konerna.
2. Barnen bygger en cirkel med gula koner som föreställer Tamatoas hem, en havssnäcka.
3. Barnen får röra sig fritt inuti och utanför denna cirkel.
4. Barnen lyssnar till kommandon som är relaterade till Tamatoa och havssnäckan. Introducera ett kommando och tillhörande aktion och ge barnen tid till att bekanta sig med aktionen. Introducera sedan ett annat kommando och en aktion. Upprepa tills alla aktioner är inkluderade.



INSTRUKTIONER

KOMMANDO	AGERA UTAN BOLL	AGERA MED BOLL
Monster	Hitta en partner och härma varandras rörelser.	Hitta en partner och härma varandras rörelser med en boll vardera.
Krabba	Gå som en krabba (baklänges med händer och fötter och ryggen mot taket).	Hitta en partner. Ett av barnen går som en krabba (baklänges med händer och fötter och med ryggen mot taket) och det andra barnet sparkar en boll under det.
Gömma	Kräla på marken.	Kräla på marken med en boll.
Fly	Spring till en liten kon och vidrör den med handen.	Spring med en boll till en liten kon och placera bollen på konen. Hitta en ny boll därefter.



SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Spelare
-  Bollar



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



ÄVENTYRET

Maui och Vaiana gör upp en plan. Vaiana distraherar Tamatoa medan Maui gömmer sig och sedan tar tillbaka sin magiska fiskekrok.

Låt oss se om vi kan hjälpa Maui och Vaiana att ta tillbaka den magiska fiskekroken från Tamatoa.



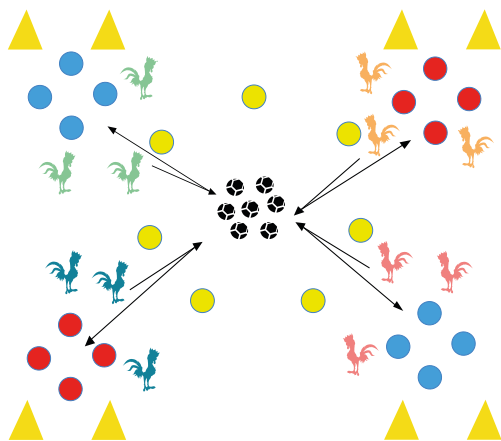
INSTRUKTIONER

UTMANING 1

1. Barnen placera alla bollarna inuti havssnäckan. Bollarna representerar skatten som barn måste flytta på för att hitta Mavis magiska fiskekrok.
2. Dela upp barnen i fyra lag. Respektive lag använder sig av fyra små koner för att skapa ett gömställe i ena hörnet av rektangeln.
3. På kommandot 'Gå', rusar laget iväg för att samla in bollarna och placera dem i gömstället. Barnen kan välja att använda sina händer eller fötter för att förflytta bollarna.
4. Leken är slut när alla bollarna har samlats in och förts till gömstället.
5. Sätt tillbaka alla saker till sina startpositioner, tillåt lagen att lägga upp en taktik och sedan spela igen.

UTMANING 2

1. Fortsätt som i föregående utmaning men denna gång måste barnen använda fötterna för att förflytta bollarna.



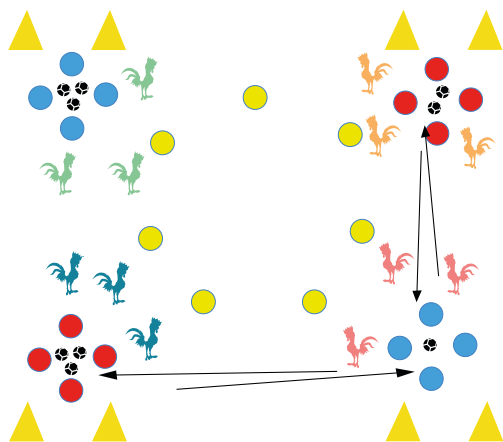
SYMBOLER

- Små koner
- Stora koner
- Bollar
- Lag 1
- Lag 2
- Lag 3
- Lag 4

INSTRUKTIONER

UTMANING 3

1. Fortsätt som i föregående utmaning men denna gång måste alla bollar samlas in från havssnäckan, lagen kan försöka att stjäla bollar från det andra lagets gömställe. Alla lag behöver både försvara sitt eget gömställe genom att blockera de andra lagen (genom att stå i vägen) och samtidigt samla in så många bollar som möjligt från motståndarnas gömställen.



SYMBOLER

- Små koner
- Stora koner
- Bollar
- Lag 1
- Lag 2
- Lag 3
- Lag 4

Vi gjorde det! Vi hjälpte Vaiana och Maui att ta tillbaka den magiska fiskekroken!



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA
VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



REFLEKTIONEN

Innan vi går vidare, låt oss tänka över vårt äventyr idag. Vaiana och Maui lyckades med att få tillbaka Mauis magiska fiskekrok från Tamatoa. Men när Maui använder den, fungerar den inte som den gjorde tidigare: han har problem med att byta form. Vaiana försöker att hjälpa Maui genom att säga positiva saker om honom.

FRÅGOR	SVAR
Har du bett om hjälp tidigare?	Tänk, lägg ihop, dela
Hur känner du dig när någon hjälper dig?	Ge barnen: 1 minut att tänka själva 1 minut att tala med en partner 1 minut att dela idéer som en grupp
Hur känner du dig när du hjälper någon?	Repetera för varje fråga

EN SPÄNNANDE HISTORIA

Tack vare att Vaiana är en god vän som hjälper Maui genom att säga positiva saker om honom, känner Maui sig älskad och märker att han börjar att tro på sig själv. Fylld av självförtroende, återtar han sin styrka när han använder den magiska fiskekroken precis som tidigare och har inga problem alls med att byta form på den.

- Kommer Vaiana och Maui att fortsätta sin resa eller ger de upp?
- Är de redo att besegra Te Kā och återställa hjärtat?
- Vad kommer de att råka ut för nästa gång?

Du får veta mer om vad som händer i ditt kommande äventyrspass.



Kapitel Sju

HITTA TE FITI



VÅRT INLÄRNINGSFOKUS

GRUNDLÄGGANDE RÖRELSEFÖRMÅGA

Röra på kroppen på olika sätt för att stödja utveckling av rörelser, balans, koordination och hastighet

LIVSERFARENHET & VÄRDEN

Vara bestämd

FOTBOLLSPRINCIPER

- Rörelse med boll använda fötterna
- Rörelse med boll medan man undviker andra, inklusive försvarare
- Passa bollen

HJÄLPMEDEL



Bollar i olika storlekar (storlek 2, 3 och 4)



Västar



Koner



Vaiana karaktärskort
(bilder av karaktärer)

ORGANISATION

Tränaren strukturerar 4 små mål med 8 koner (2 i varje hörn) för att markera gränserna för träningsområdet. Justera områdets storlek enligt gruppens storlek. Barnen kan hjälpa till att sätta upp dem.

Välkomstaktivitet: Området kan användas innan sessionen startar för att välkomna barnen och föräldrarna dit. Du kan bjuda in dem till spelet och till att utforska utrustningen och målen.



SYMBOLER



Stora koner

Kapitel Sju

HITTA TE FITI

VÄLKOMMEN

Hej och välkommen till [sportarenans namn]

Introduktion av leverantör

Be barnen dela med sig av vad som hände under förra sessionen och vad de lärt sig från sina äventyrspass

MÅLSÄTTNINGAR

- Idag ska vi:
- Ha ROLIGT
 - LÄRA oss nya färdigheter
 - Arbeta tillsammans och få nya VÄNNER

INTRODUKTION AV LEKENS NAMN

Idag fortsätter Vaianas äventyr. Den här leken heter:

HITTA TE FITI

INTRODUKTION AV HISTORIEN

Havet är lugnt med dimma runtom Vaianas och Mauis båt. Te Fiti finns ingenstans men det måste ligga här. Helt plötsligt försvinner dimman och Te Fitis bergiga silhuett kommer fram!

Vaiana har fört Maui tvärs över havet till Te Fiti. Mauis tatuering skriver för att fira detta:

“Vaiana, Vaiana, Vaianaa! Du är fantastisk!”

Det är dags att återlämna Te Fitis hjärta där det hör hemma.

Idag ska vi hjälpa Maui och Vaiana att återlämna hjärtat. För att försäkra oss om att vi är trygga, måste du stanna upp och lyssna när du hör kodordet.



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



MILJÖN

Innan vi kan återlämna Te Fitis hjärta ska vi bygga upp Te Fiti med sina berg i havet.

INSTRUKTIONER

1. Barnen placerar små koner på golvet för att skapa en ö som föreställer ön Te Fiti. Resten av träningsplanen är havet.
2. I havet använder sig barnen som bildar par av små koner för att bygga sig en båt. Barnen måste sedan lämna sina båtar och resa tillsammans i par runt havet utan bollar för att leta efter vägen fram till ön. Uppmuntra barnen att hitta på olika sätt att röra sig, upptäcka hur de skulle röra sig om de befann sig i havet eller om det flög över det.
3. När väl barnen har utforskat havet såväl som om de var i det som ovanför det, återvänder de till sina båtar och sedan utforskar de dem igen tills de har gjort alla tre.

SYMBOLER

 Små koner



 Stora koner

 Spelare

INSTRUKTIONER

EXTRA UTMANING

1. Alla barn väljer en boll och bär den tillbaka till båten. Upprepa övningen medan de förflyttar sin boll. Uppmuntra barnen att utforska olika sätt att förflytta sig på under och ovanför havet.

SYMBOLER

 Små koner



 Stora koner

 Spelare

 Bollar



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



KARAKTÄRERNA

Vaiana, Maui och Heihei tittar på Te Fitis starka glöd på avstånd. "Det är dags", säger Maui och med en böjning i nacken och en smäll på fiskekroken förvandlas han till en örn och sätter i väg med Te Fitis hjärta för att återlämna det till ön. Men vänta... ut ur röken, kommer Te Kā fram!

Låt oss följa med Maui för att försöka återlämna hjärtat till Te Fiti.

INSTRUKTIONER

1. Välj ut ett barn som får stå i mitten av ön. De hjälper Te Kā att vara en taggare. De får inte lämna ön.
2. Resten av barnen bildar par i sina båtar. Alla par har en boll som motsvarar Te Fitis hjärta.
3. Ett barn i varje par försöker ta bollen och placera den på en kon i hörnet av ön utan att bli fasttagen av den som leker tafatt.
4. Om det första barnet lyckas med att placera sin boll på en kon, kan det återvända till båten och partnern försöker att nå kanten av ön för att få tag i bollen och ta tillbaka den till båten. Om det första barnet blir fasttagat, återvänder det till båten med bollen och partnern försöker istället att placera bollen på en kon i hörnet av ön.
5. Leken fortsätter till alla barn framgångsrikt har tagit dit och återfört bollen.

SYMBOLER

●● Små koner

▲ Stora koner

🐓 Spelare

🐓 Leka tafatt

⚽ Bollar

INSTRUKTIONER

EXTRA UTMANINGAR

1. Barnen kan använda sina händer för att förflytta bollen eller fötterna.
2. Gå vidare med två eller tre barn som leker tafatt.



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA
VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



ÄVENTYRET

Te Kā kastar eldklot mot Maui. Maui duckar men en rörelse av Te Kās hand gör att han kastas i havet. Vaiana skriker: "Maui!" När han faller ner i vattnet, tappar Maui hjärtat och det försvinner ner i havet men han förvandlas snabbt till en haj och sedan en revfisk, som räddar stenen. Utmattad återvänder Maui till Vaiana och båten.

Under tiden märker Vaiana att Te Kā inte tycker om vatten!

INSTRUKTIONER

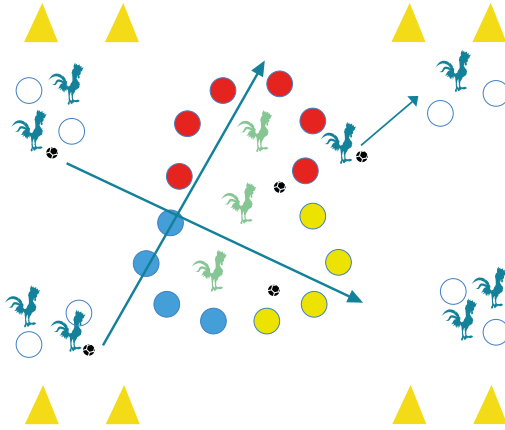
1. Barnen försöker nu ta med sig bollarna till ön utan att bli fasttagna.
2. De som leker tafatt måste hålla sig inom ön och försöker att stoppa barnens framfart genom att ta fast dem. Om ett barn tas fast, måste bollen lämnas kvar på ön.
3. Om de lyckas att få med sig bollen över ön, återvänder barnet till båten med bollen och det är det andra barnets tur. Om det är framgångsrikt, återvänder barnet till båten utan boll och partnern försöker att rädda den från ön och sedan återvända till båten.

EXTRA UTMANINGAR

1. Barnen kan använda sina händer för att förflytta bollaen eller fötterna.
2. Öka antal som leker tafatt.

SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Spelare
-  Leka tafatt
-  Bollar



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA
VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



Maui vill vända sig om och fly. "Vi klarar det inte!" ropar han. Men Vaiana är envis: "Jodå, det kommer vi!" Hon vill hitta en väg förbi Te Kā. Så ser hon en kanal genom klippan så hon försöker igen. Te Kā ser dem och försöker att slå omkull båten med sin knytnäve men Maui höjer snabbt sin fiskekrok för att blockera näven. Det blir en kraftig explosion. Maui, Vaiana, Heihei och båten spolas bort av en jättevåg och båten och Mauis magiska fiskekrok skadas.

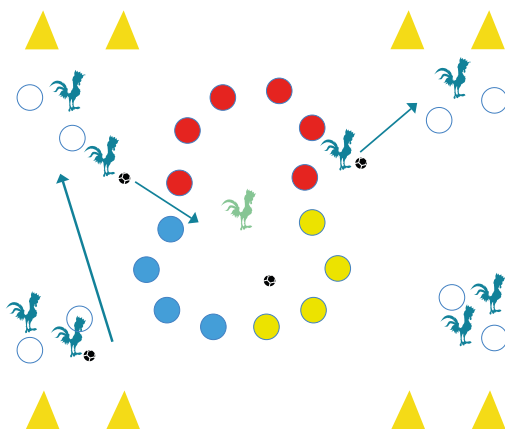
Vad ska de göra nu? Låt oss försöka hjälpa Vaiana och Maui.

INSTRUKTIONER

1. Barnen i par försöker nu ta med sig bollarna till ön utan att bli fasttagna.
2. Barnen har för avsikt att lämna bollarna på ön utan att bli fasttagna. När de väl har lämnat sina bollar, tar de en annan boll från ön tillbaka till båten.
3. Den som leker tafatt måste försöka att stoppa dem genom att ta fast dem men han får inte lämna ön.
4. Om barnen blir fasttagna, måste de lämna bollen där de blev tagna och sedan återvända till båten. De kan inte förflytta sig från båten. Om de ska kunna rädda sig måste ett annat par komma fram till deras båt med en boll. Om paret är framgångsrikt återvänder de till båten med sin boll och försöker en gång till.

EXTRA UTMANINGAR

1. Barnen kan använda sina händer för att förflytta bollen eller fötterna.
2. Uppmuntra barnen att använda bollar av olika storlekar.
3. Uppmuntra barnen att använda olika sätt för att få bollen till ön (dribbla, passa etc.).



SYMBOLER

- ● Små koner
- ● Stora koner
- ▲ Stora koner
- 🐓 Spelare
- 🐓 Leka tafatt
- ⚽ Bollar



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



REFLEKTIONEN

Innan vi går vidare, låt oss tänka över vårt äventyr idag. Vaiana var helt bestämd om att försöka återlämna Te Fitis hjärta.

FRÅGOR	SVAR
Vad gjorde Vaiana för att visa sin beslutsamhet?	Tänk, lägg ihop, dela
När var senaste gången som du bestämde dig för att göra något?	Ge barnen: 1 minut att tänka själva 1 minut att tala med en partner 1 minut att dela idéer som en grupp
Varför är det bra att vara beslutsam?	Repetera för varje fråga

EN SPÄNNANDE HISTORIA

När Maui känner sig besegrad förvandlas han till en örn och flyger iväg. "Varför har du fört mig hit?" frågar Vaiana upprört havet. Hon ber havet att välja någon annan som ska återlämna hjärtat. Motvilligt tar havet hjärtat från Vaiana och återlämnar det till havsbotten. Vaiana lägger sig på knä och snyftar. Plötsligt visar sig farmor Talas ande.

"Jag kunde inte göra det" berättar Vaiana för henne. "Det är inte ditt fel" säger farmor Tala. "Om du är redo att fara hem, är jag med dig". Vaiana tar upp åran och sticker ner den i havet men stannar upp. Vet hon verkligen vem hon är?

- Kommer Vaiana att försöka igen?
- Kommer hon att besegra Te Kā?
- Kommer hjärtat att återlämnas?

Du får veta mer om vad som händer i ditt kommande äventyrspass.



Kapitel Åtta

HJÄRTATS ÅTERKOMST



VÅRT INLÄRNINGSFOKUS

GRUNDLÄGGANDE RÖRELSEFÖRMÅGA

Röra på kroppen på olika sätt för att stödja utveckling av rörelser, balans, koordination och hastighet

LIVSERFARENHET & VÄRDEN

Arbeta som ett lag

FOTBOLLSPRINCIPER

- Rörelse med boll genom att använda fötterna
- Rörelse med boll medan man undviker andra, inklusive försvarare
- Passa bollen

HJÄLPMEDEL



Bollar i olika storlekar (storlek 2, 3 och 4)



Västar



Koner



Vaiana karaktärskort
(bilder av karaktärer)

ORGANISATION

Tränaren strukturerar 4 små mål med 8 koner (2 i varje hörn) för att markera gränserna för träningsområdet. Justera områdets storlek enligt gruppens storlek. Barnen kan hjälpa till att sätta upp dem.

Välkomstaktivitet: Området kan användas innan sessionen startar för att välkomna barnen och föräldrarna dit. Du kan bjuda in dem till spelet och till att utforska utrustningen och målen.



SYMBOLER



Stora koner

Kapitel Åtta

HJÄRTATS ÅTERKOMST

VÄLKOMMEN

Hej och välkommen till [sportarenans namn]

Introduktion av leverantör

Be barnen dela med sig av vad som hände under förra sessionen och vad de lärt sig från sina äventyrspass

MÅLSÄTTNINGAR

- Idag ska vi:
- Ha ROLIGT
 - LÄRA oss nya färdigheter
 - Arbeta tillsammans och få nya VÄNNER

INTRODUKTION AV LEKENS NAMN

Idag fortsätter Vaianas äventyr. Den här leken heter:

HJÄRTATS ÅTERKOMST

INTRODUKTION AV HISTORIEN

När Vaiana inser vem hon är dyker hon ner i havet och återtar hjärtat från havets botten.

Eftersom Maui inte längre är tillsammans med henne, lagar hon själv den skadade båten och använder sig av olika sätt att hitta vägen, förbereder sig för att återlämna Te Fitis hjärta än en gång.

Idag, ska vi låtsas att vi är en del av Vaianas värld. För att försäkra oss om att vi är trygga, måste du stanna uppo och lyssna när du hör kodordet.



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



MILJÖN

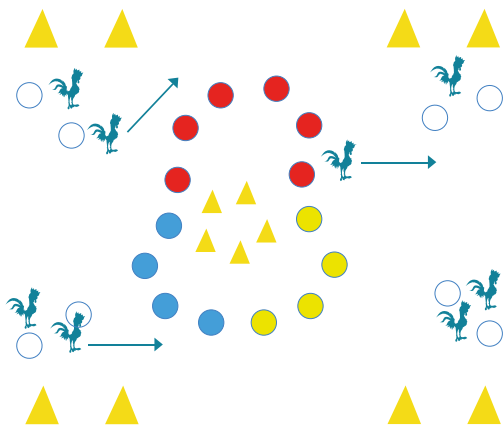
Vaiana seglar tillbaka till Te Fiti med Heihei som stöd. Slutligen upptäcker hon i mörkret Te Fiti på avstånd. Hon har en plan och är beslutsam för att det ska fungera denna gång.

INSTRUKTIONER

1. Barnen placerar stora koner på golvet för att skapa en ö som föreställer ön Te Fiti.
2. Utanför detta skapar barnen ett större område med små koner som föreställer klipporna som omger ön Te Fiti. Allt utanför detta område föreställer det öppna havet.
3. I havet arbetar barnen i par med små koner för att bygga sig en båt, vilket ger dem en trygg plats.
4. Barnen kan sedan lämna sina båtar och utforska ön och havet. De upptäcker olika rörelser för att ta hand om båtarna och varandra.

SYMBOLER

-  Små koner
-  Små koner
-  Stora koner
-  Spelare



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA
VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



KARAKTÄRERNA

När Vaiana seglar närmare väntar Te Kā på henne ovanför klipporna, rasande! Vaiana är rädd men beslutsam. Hon önskar att Maui vore där för att hjälpa henne.

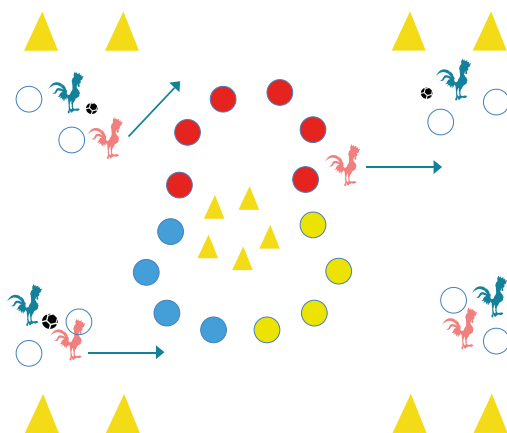


INSTRUKTIONER

1. Paren delar upp sig själva i de olika båtarna.
2. Partner 1 springer från båt till båt, medan partner 2 försöker att jaga och ta fatt partner 1.
3. Partner 1 kan ducka och vrida sig för att undvika partner 2.
4. Båtarna är en säker plats där barnen inte kan tas fast.
5. Om partner 1 fångas in börjar de om igen från vilken båt som helst.
6. När väl partner 1 har fångats in tre gånger, byter barnen roller.

EXTRA UTMANINGAR

1. Uppmuntra barnen att använda sig av olika sätt för att ducka undan.
2. Barnen kan förflytta sig med en boll, antingen med händerna eller fötterna.



SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Spelare
-  Bollar



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



ÄVENTYRET

Vaiana sätter sin plan i verket: hon förflyttar sig runt om Te Kā genom att segla snabbt och smidigt. Men Te Kā jagar henne!

I röken som Te Kā skapat lurar hon Vaiana att vända båten i motsatt riktning, vilket gör att hon hamnar bakom henne. Te Kā jagar henne igen men för långt bort för att fånga henne.

Vaiana lyckas hitta en öppning bland klipporna men Te Kā slår i klipporna och bitar av dem faller ner på Vaiana, vilket gör att hon tappar hjärtat! Heihei försöker rädda det från att falla i havet.



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]

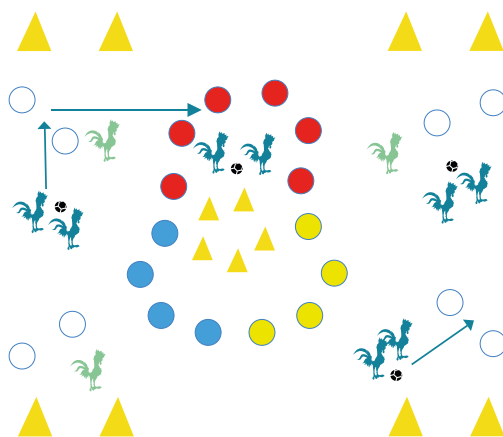


INSTRUKTIONER

1. Barnen i par förflyttar sig nu med en boll, som representerar Te Fitis hjärta. De måste besöka alla båtarna innan de kommer till ön via de små konerna (de yttre klipporna).
2. De utvalda barnen som leker Te Kā försöker att stoppa paren genom att blockera dem. Om de blockeras måste paren vända om till en annan båt eller försöka att komma förbi blockeringen.
3. Paren kan passa bollen sig emellan för att undvika att bollen blockeras.
4. När alla lagen har nått den inre delen av ön, är leken slut eller börjar om.

EXTRA UTMANINGAR

1. Barnen kan fortsätta att röra sig med boll med fötterna.
2. Lägg till ytterligare barn för att spela rollen som Te Kā.



SYMBOLER

- Små koner
- Stora koner
- Spelare
- Te Kā
- Bollar



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



Vaiana och Heihei har tagit sig till den inre delen av ön med hjärtat kvar men deras kamp är inte över än. Vaiana seglar snabbt mot Te Fiti framför henne men Te Kā slår till båten som kapsejsar och Vaiana faller i havet.

Vaiana kämpar sig tillbaka till båten och i detta ögonblick uppenbarar sig Maui. Han är tillbaka! Maui säger till Vaiana: "Gå ut och rädda världen! Jag skyddar dig".

Maui slåss med Te Kā, byter form för att distrahera henne. Vaiana rusar mot Te Fiti!

Te Kā stoppar plötsligt upp Mauis attack och skickar ett eldklot mot Vaiana. När den precis träffar henne hoppar havet upp och släcker eldklotet.

Havet bär Vaiana till Te Fiti. "Försök få hjärtat till spiralen!" ropar Maui.

Te Kā förbereder sig för att kasta ett stort eldklot för att hindra Vaiana från att nå spiralen men Maui har en annan idé. Genom att använda hela sin styrka hoppar Maui på Te Kā för att rädda situationen. Men nu är inte bara hans fiskekrok skadad: nu är den helt avbruten.

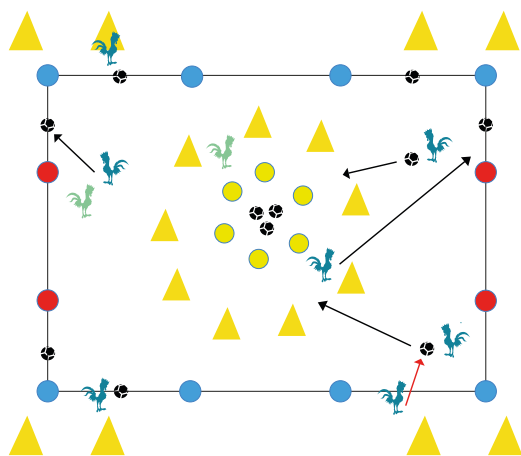


INSTRUKTIONER

1. Utforska kanten av ön och kanten av spelplanen och placera ut alla bollarna (Te Fitis hjärta) runt kanten. Skapa en inre ö med stora koner och skapa en bergstopp i mitten av små koner.
2. Välj ut två barn till att leka tafatt (Te Kä). Arbeta allesammans som ett lag, resten av barnen försöker att ta alla bollar till den inre delen av ön och till bergstoppen utan att bli fasttagna.
3. Barnen kan transportera bollarna på vilket sätt de vill.
4. Barnen försöker att lämna bollarna på bergstoppen utan att bli fasttagna. När väl ett barn har lämnat sin boll, samlar de in andra från ön och försöker igen.
5. Barnen kan bara tas fast när de har tag i en boll.
6. Om de tas fast, måste de återvända till den yttre delen av ön med bollen innan de försöker igen.

EXTRA UTMANINGAR

1. Barnen kan arbeta tillsammans genom att passa bollarna mellan sig för att undvika att bli fasttagna.
2. Barnen kan förflytta sig med boll med hjälp av händer eller fötter.
3. Lägg till ytterligare som leker tafatt.
4. Placera målen respektive hörn. Om de som leker tafatt vinner bollen kan de skjuta mot målen.



SYMBOLER

-  Små koner
-  Stora koner
-  Spelare
-  Leka tafatt
-  Bollar
-  Rörelse
-  Passa



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



REFLEKTIONEN

Innan vi går vidare, låt oss tänka över vårt äventyr idag. Maui och Vaiana arbetar som ett lag för att försöka besegra Te Kā och återlämna Te Fitis hjärta.

FRÅGOR	SVAR
När var senaste gången som du ett lag arbeta bra? Vad gjorde de?	Tänk, lägg ihop, dela
När var senaste gången du var en i ett lag?	Ge barnen: 1 minut att tänka själva 1 minut att tala med en partner 1 minut att dela idéer som en grupp
Vad är viktigt med att vara i ett lag?	Repetera för varje fråga

EN SPÄNNANDE HISTORIA

Maui fortsätter att slåss mot Te Kā men hans fiskekrok är helt avbruten och kan inte lagas. Vaiana når toppen på klippan. När hon står där, tittar hon ner. "Te Fiti... är borta".

Vart finns det? Eftersom Te Kā slåss mot Maui, ser Vaiana spiralen på Te Fiti på bröstet på Te Kā och hon förstår då att Te Kā är Te Fiti.

Vaiana håller hjärtat i luften och slagsmålet slutar eftersom Te Kā distraheras av glansen från hjärtat. Då säger Vaiana modigt till havet: "Låt henne komma till mig".

Havet delar sig och Te Kā och Vaiana närmar sig varandra genom öppningen. Vaiana talar om för Te Kā, "Det är inte den du är... Du vet vem du är, vem du egentligen är". Sedan lutar sig Te Kā mot Vaiana med huvudena ihop.

Vaiana placerar stenen i spiralen i Te Kās bröst. Flammorna avtar. Färggranna blommor och ljusgrönt gräs börjar att växa över Te Fiti igen. Vaiana, Maui och Heihei förs tillbaka igen av havet. Vaiana säger till Maui att hon är ledsen för att fiskekroken brutits av.

Maui ber om ursäkt till Te Fiti för att ha stulit hennes hjärta. Som tack för att de hjälpt till att återlämna hennes hjärta byter Te Fiti ut Mauis avbrutna fiskekrok och Vaianas båt. Vilken lättnad!

Men en stor kram säger Maui och Vaiana adjö. Vaiana och Heihei återvänder hem till ön till hennes mamma och pappa och Pua. Sedan visar Vaiana, ledaren och vägfinnaren sin familj och öborna hur man reser igen.

Hon är Vaiana!

Vad tror du att Vaiana kommer att göra i framtiden?



NÄR JAG SÄGER VISA, SÄGER DU MITT HJÄRTA

VISA [MITT HJÄRTA] VISA [MITT HJÄRTA]



VAIANA



Vaiana är 16 år gammal och bor i byn Motunui.

Vaiana är hövdingens dotter så hon vet att hon kommer att vara ledare för sitt folk en dag.

Vaiana är heroisk, godhjärtad, djärv och inspirerande när hon kämpar för att hjälpa sitt folk.

Vaiana har andan och en ihärdig attityd och hon drömmer om att upptäcka livet bortanför ön.



MAUI



Maui är en skrytsam halvgud i södra Stilla Havet.

Han har en jättestor magisk fiskkrok som ger honom övernaturliga krafter som odödlighet och att kunna skifta form.

Maui är skrytsam och elak, men han blir mindre egoistisk och mer ödmjuk genom äventyren tillsammans med Vaiana.

Han har en gudalik styrka och har rörliga tatueringar på kroppen som avbildar olika stora verk han utfört.



FARMOR TALA



Farmor Tala är Vaianas farmor.

Hon sägs vara 'den som bevarar gamla historier', eftersom hon vet massor om sitt arv och kultur.

Farmor Tala har en speciell dragning till havet – en dragning som hon delar med Vaiana.

Hon är spirituell, excentrisk och oberoende och hon tror på att vara sann mot sig själv och att följa sitt hjärta.



HÖVDING TUI



Hövding Tui är Vaianas far och hövding i byn Motunui.

Han är pålitlig, omtänksam och väl respekterad som ledare och han vill att Vaiana ska följa hans fotspår.

Han har starka familjevärden och är stolt över vad hans folk har skapat.

Han vill hålla sin familj och sitt folk säkra genom att stanna kvar på land. Hans envishet med detta innebär att han kommer på kollisionskurs med Vaiana på grund av hennes kärlek till havet.



GRISKULTINGEN PUA



Pua är Vaianas rundmagade husdjur och bästa vän.
Han har energi som en hundvalp och är väldigt oskyldig.
Han är Vaianas största beundrare.



HEIHEI



Heihei är en oskyldig, klumpig tupp som tycker om att picka på allt.

Han har varit på ön Motunui sedan Vaiana var en liten flicka och han är medborgare snarare än husdjur.

Han orsakar ofta problem utan att han märker det själv.

När Vaiana ger sig iväg på en resa som tar henne bortom ön, hänger Heihei med av en händelse på båten och är med om äventyret.



KAKAMORA-PIRATERN



Kakamora-piraterna är en grupp kokosnötliknande pirater som Vaiana träffar på sina resa.

De bor ombord på tre skepp som seglar fritt omkring på havet.

Kakamora-piraterna är tjuvar och sopsökare. De vill hitta och stjäla Te Fitis hjärta



TAMATO



Tamatoa är en jättekraabba som tror att allt som glimmar som guld är värdefullt.

Han kommer från Lalotai, ett rike fullt av monster.

Tamatoa tycker om att visa sig vacker och överlägsen genom att visa upp sina skatter på sitt gyllene skal.

Han är väldigt materialistisk och detta har drivit honom till vansinne under tiden som han försökt att stjäla Te Fitis hjärta.



TE FITI/TE KĀ



Te Fiti kan skapa liv. Hon skapade öarna i Polynesien.

Hon är väldigt hängiven och osjälvisk.

Efter det att hennes hjärta blev stulet av Maui, blev hon Te Kā, en demon över jorden och elden.

Te Kā är hjärtlös med en väldigt häftig läggning. Hon är raka motsatsen till Te Fiti.

Med Te Kā i stället för Te Fiti uppslukades sakta de öar som Te Fiti skapat av det livsfarliga mörkret.



HAVET



Havet har sitt eget väsen och kan forma en tentakelliknande form för att fånga föremål.

Havet kan göra många mänskliga ting som att nicka och göra high-five som ett sätt att kommunicera med Vaiana och hennes vänner.

Havet är ansvarigt för att ha valt Vaiana till världens räddare och det stannar kvar vid hennes sida genom hela detta äventyr.

