**Toy story**

**Leikfangasaga**

**Orð** – leika, saga, „úti fyrir endimörk alheimsins“ vinur, ótti, ferðalag, risaeðla, ævintýri, tilraunir, afbrýðissemi, skömm, höfnun (að vera hafnað). Traust að vera traustsins verður.
Bjóða nýja velkomna. Nýir þakka fyrir góðar og eða hlýjar móttökur.

Ég er sko vinur þinn. you got a friend in me
Finna meira til að vinna með á ensku.

**Sagan**

Leikföngin lifna við þegar mannfólkið sér þau ekki.
Það er ótti við að vera ekki vinsælasta leikfangið og gleymast, týnast. Það vonda í sögunni er sem sagt óttinn við að gleymast, týnast, lenda uppi á hálofti eða í geymslunni og lenda í klónum á nágrana stráknum Sigga sem skemmir allt dót.
Þeirra ótti er aðallega þegar það er afmæli og jól sem er oftast átæða fyrir nýju dóti á heimilið.
Eins er Siggi að flytja og Bósi og Viddi eru fastir hjá nágrannanum af því að Viddi lét eftir sér afbrýðissemi gagnvart nýja dótinu honum Bósa ljósár. Vinirnir, hitt dótið áttar sig á hvað Viddi gerði og útiloka hann. Viddi fær samviskubit og reynir að bjarga Bósa úr vandanum sem hann kom honum í.

Viddi er úrræðagóður og skynsamur. Bósi er draumóra leikfang, lifir ekki í raunveruleikanum og hlustar ekki á hvernig hlutirnir eru í raun og veru. Þegar hann áttar sig á hvað gerðist verður hann fyrir svo miklum vonbrigðum að hann ætlar ekki að ná sér uppúr sorginni eða leiðanum, þunglyndinu yfir að hafa verið kjáni. Hann dæmir sig hart og kemst ekki yfir vandann sinn. En hann áttar sig að lokum en frekar seint sem býr til spennuna í sögunni og þeir komast að lokum aftur til eiganda síns eftir mikla útsjónasemi, ævintýri, ótta, skipulag, tilraunir og puð.

Í hverju afmæli eða á jólunum fer af stað mikið skipulag leikfanganna til að láta ekki koma sér algerlega á óvart hvort eitthvert leikfang verðu vinsælt. Þau senda hermanna plastleikföngin af stað og eru með miklar tilfæringar og skipulag til að komast að því sem fyrst hvort það sé eitthvað sem getur ógnað þeim eða hafnað þeim. Í fyrstu er það Bósi og í lok myndarinnar er það hvolpur.
Leikfangið sem er vinsælast fær oftast að sofa uppí hjá eigandanum.

**Hverjir eru styrkleikar, saga og hlutverk Vidda?**

Hann er stjórnandinn og vinsælasti í leikfangahópnum og hjá eigandanum – stráknum sem á allt dótið í byrjun myndarinnar. Viddi er leiðtoginn.
Hann er hræddur eins og öll leikföngin um stöðu sína. **Hræddur um sinn sess**. Það að þau verði ekki vinsælasta leikfangið í hópnum (vinsælasta persónan). Verður nýa leikfangið vinsælla, eða verður nýja manneskjan betri eða skemmtilegri en þau eða sá sem er vinsælastur er óttinn þeirra.

Svona er þetta stundum hjá manneskjunum. Ef það kemur einhver nýr í bekkinn eða í vinahópinn þá getur þessi staða komið upp. Þeir sem eru í hópnum geta orðið óöruggir á meðan sá nýi er að aðlagast. Stundum myndast svona keppni eins og gerist hjá leikföngunum. Líklega er best er að vera ekki að keppast heldur bera virðingu fyrir öllum og öllu. Standa saman, vera vinir og horfa á styrkleika hvers og eins. Ekki að vera keppa innbyrðis. Keppa bara við sjálfan sig, bæta sig sem persónu og muna að vera kærleiksríkur án þess að láta aðra gagna yfir sig.
Viddi upplifði höfnun þegar Bósi kom nýr inn í leikfangahópinn. Honum fannst hann vera ýtt til hliðar. Allir voru að dást af Bósa. Hans sess var ekki að hann væri lengur númer eitt. Viddi verður mjög svekktur og fer að hegða sér kjánalega, hann lofar afbrýðisseminni að taka völdin þegar hann leiðir Bósa í vanda sem felst í því að Bósi dettur út um gluggann.

Þegar öll leikföngin benda honum á, ráðast að honum að hann hafi komið Bósa í vandann þá skammast hann sín.
Viddi er lengi að ná traustinu til baka að hann sé áræðanlegur – traustsins verður og það sé hægt að treysta honum. Oft tekur mjög langan tíma að vinna traust til baka. Hann nær að lokum að vinna traustið til baka en það að hafa skemmt fyrir sér tefur fyrir þeim að bjarga sér sem gerir hluta af spennu sögunnar meiri.

Styrkleikar Vidda eru að hann hugsar í lausnum, skipuleggur og verkefnin hans gagna oft upp. Hann er hreinskilinn við Bósa. Það er oftast hægt að treysta á hann.

**Hverjir eru styrkleika Bósa**

Bósi er glaður með að vera eftirsótt leikfang og lifir í draumaheimi og á slagorðið út fyrir endimörk alheimsins sem er á ensku ....

Bósi heldur að hann geti bjargað alheiminum og sé í leiðangri til að bjarga öllu.
Það er ekki fyrr en hann sér auglýsingu í sjónvarpinu að hann áttar sig á að hann er eins og mörg önnur leikföng. Þá verður hann mjög leiður, vonlaus og niðurdreginn og hætti að trúa á sjálfan sig.
Hann upplif‘i mikið skipbrot, vonleysi fannst hann einskins verður.
Viddi reynir að hjálpa honum uppúr vonleysinu (holunni) en Bósi vill ekki hlusta á hann. Viddi reynir og reynir. Bósi vill ekki láta hjálpa sér og hlustar ekkert á hann. Hann er svo vonlaus að hann reynir ekkert að bjarga sér. Það tekst þó að lokum. Þá áttar Bósi sig.

Vidda nær að hugga bósa með því að benda honum á og tala um styrkleika Bósa. Hann nær þannig að peppa, styrkja hann. Viddi segir bósa að allir vilji vera eins og Bósi. Hann sé flottasta leikfangið, hin leikföngin líti upp til hans og hann geti gert ýmislegt sem hin leikföngin geta ekki gert. Viddi gefur Bósa, kjark og styrkir hann. Hann hjálpar honum. Bósi er frekar seinn til að ná þessu sem vekur spennuna í sögunni.

Bósi og Viddi bjarga hvor öðrum reglulega í myndinni og með þeim myndast mjög góður vinskapur og traust.

**Siggi – nágranni – strákur**

Fer illa með leikföngin sín – virðingaleysi og tætir allt í sundur. Siggi er ógnin við leikföngin. Þau vilja ekki lenda í klónum á honum. Því þá verða þau að rusli.

En Siggi er líka skapandi en á neikvæðan hátt í myndinni. En ef það væri virkjað til góðs þá væri hann hæfileikaríkur að finna upp nýja hluti. Þá þyrfti hann ekki að vera ógn. En það þarf að vera eitthvað til að gera söguna spennandi.
Siggi á mjög mikla möguleika ef honum er hjálpað úr sínum vanda.