

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΠΑΤΡΑΣ

ΣΧΟΛΗ: ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ

ΤΜΗΜΑ: ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΘΕΜΑ:

ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΠΑΣΧΟΛΗΣΗΣ

ΤΟΥ TEMPO LIBERO

ΣΤΙΣ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΤΗΣ ΧΩΡΑΣ ΜΑΣ



ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ: ΙΩΑΝΝΗΣ ΚΑΜΠΙΣΟΠΟΥΛΟΣ

ΣΠΟΥΔΑΣΤΕΣ: ΡΑΥΤΟΠΟΥΛΟΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ
ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΥ ΙΩΑΝΝΑ



ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ	1999
----------------------	------

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η πτυχιακή εργασία αυτή αποτελεί μια συλλογική προσπάθεια των υπευθύνων σπουδαστών - μέσω του εισηγητού τους κ. Ιωάννη Καμπισόπουλου - να επεκτείνουν τις γνώσεις τους πάνω στο μοναδικό είδος παροχής υπηρεσιών , το οποίο στοχεύει αποκλειστικά στη ψυχή των ανθρώπων - τουριστών μιας ξενοδοχειακής μονάδας. Στοχεύει στο να γίνει αντιληπτή τόσο η επιστημονική , όσο και η ουσιαστική - πρακτική εφαρμογή της υπηρεσίας , η οποία ονομάζεται Ψυχαγωγία - Animation.

Το παρόν πόνημα αποτελεί προσπάθεια ώστε να φανεί για πρώτη φορά τόσο στο χώρο του Τ.Ε.Ι. της Πάτρας, όσο και στο χώρο της γενικότερης ακαδημαϊκής και επαγγελματικής βιβλιογραφίας η επιστημονική διάσταση της συγκεκριμένης υπηρεσίας - κλάδου. Για το λόγο αυτό, κατά τη διάρκεια μελέτης αυτής της πτυχιακής εργασίας, ο αναγνώστης θα διαπιστώσει μεταξύ άλλων τους επιμέρους τομείς στους οποίους διακρίνεται η animation, τα είδη των τουριστών από την άποψη του βαθμού ενεργοποίησής τους κατά τη διάρκεια των διακοπών τους και πώς ο διαχωρισμός τους στις βασικές κατηγορίες καθορίζει τι είδους animation επιζητούν και πώς αυτή πρέπει να τους δοθεί.

Η εργασία αυτή ξεφεύγει από τα στενά πλαίσια παράθεσης μιας πληθώρας τεχνικών διαδικασιών ψυχαγωγίας. Άλλωστε αυτές πηγάζουν από τη φαντασία του κάθε επαγγελματία. Αντιθέτως, επεκτείνεται πέρα από αυτές για να παρουσιάσει στον ενασχολούμενο με τα τουριστικά και δη με τα ψυχαγωγικά των πελατών πράγματα όλο το φάσμα της Ψυχαγωγίας - Animation.

Η εργασία αυτή χωρίζεται σε δύο μέρη.

Στο πρώτο μέρος, όπου παρουσιάζεται η δομή της animation και η εφαρμογή της κάθε κατηγορίας στη ψυχολογία του τουρίστα.

Στο δεύτερο μέρος, όπου αναφέρεται στις τεχνικές διαδικασίες , οι οποίες χρησιμοποιούνται από τους επαγγελματίες του κλάδου προκειμένου να αξιοποιήσουν τον ελεύθερο χρόνο των τουριστών από το πρωί ως το βράδυ, εντός και εκτός του ξενοδοχείου.

Οι υπογράφωντες αυτή τη πτυχιακή εργασία πέρα από τις γνώσεις , τις οποίες απέκόμισαν κατά τη διάρκεια διερεύνησης του θέματος δημιούργησαν μια πολύ καλή εικόνα γύρω από το συγκεκριμένο επάγγελμα. Ένα επάγγελμα , το οποίο πέρα από τις δυσκολίες, τις οποίες παρουσιάζει η εξάσκηση του, προάγει μέσω της συνεχούς εφαρμογής του το ενδιαφέρον του ανθρώπου για τον άνθρωπο.

Πιστεύοντας ότι προσθέτει ένα ακόμα λίθο στην ελλιπή βιβλιογραφία γύρω από αυτόν τον ευαίσθητο τομέα της

τουριστικής βιομηχανίας, οι υπογράφωντες παραδίδουν την
πτυχιακή τους εργασία στη κρίση των αναγνωστών.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Οι σπουδαστές Ραυτόπουλος Βασίλειος και Αναστάσιου Ιωάννα θέλουν να ευχαριστήσουν θερμά για τη συγγραφή αυτής της πτυχιακής εργασίας τους παρακάτω:

ΑΝΔΡΕΑΣ ΚΑΣΠΙΡΗΣ

για την πολύτιμη βοήθεια του στη συγγραφή του κειμένου και την καλλιτεχνική επιμέλεια του εξωφύλλου

Επίσης το προσωπικό της βιβλιοθήκης:

ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ ΑΤΑΜΕΓΚΟΥ

ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΓΕΩΡΓΑΚΗΣ

ΙΩΑΝΝΗΣ ΚΑΡΑΒΟΤΑΣ

ΧΡΗΣΤΟΣ ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ

για την βοήθεια την οποία προσέφεραν στο στάδιο της εύρεσης των πηγών και για τη παροχή οποιασδήποτε πληροφορίας σχετικής με το θέμα

ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΧΑΛΚΙΟΠΟΥΛΟΣ

για το surfing των σπουδαστών στο κόσμο του INTERNET προκειμένου να χρησιμοποιηθούν στοιχεία από το παγκόσμιο δίκτυο.

I. Εισαγωγή

Η έννοια "Animation" και η ιστορία της.

"Animation είναι ο αξιαγάπητος τρόπος της παρακίνησης των ανθρώπων, ώστε να συμμετέχουν σε δραστηριότητες, ιδιαίτερα κοινωνικού, αθλητικού και πολιτιστικού τομέα."

Μία σκηνή ως προς το πως λειτουργεί το απροσδόκητο στοιχείο της Animation:

Μία εκπληκτική παραλία σε ένα Κανάριο νησί όπου λάμπει ο ήλιος. Είναι ευχάριστα ζεστά, ένα ελαφρύ αεράκι φυσάει από την θάλασσα. Οι ταξιδιώτες είναι ξαπλωμένοι στην παραλία σχεδόν αποκοιμισμένοι ή χαλαρώνουν νωχελικά στον ήλιο, απολαμβάνουν την ζέστη, την ελαφρά αύρα και αφουγκράζονται το απαλό πλατάγισμα των μικρών κυμάτων, που ξεβγάζονται από την θάλασσα στην ακτή. Ένας νέος άνδρας έρχεται, φορώντας μία παλιομοδίτικη αθλητική φόρμα μπλε με άσπρες ρίγες, μια μπάλα με δίχτυ πάνω από τον ώμο του και ένα πράσινο ποτιστήρι στο χέρι. Χαμογελάει, δεν λέει τίποτα. Αργά αργά πηγαίνει από ξαπλώστρα σε ξαπλώστρα και καταβρέχει αραιά και που, πολύ προσεχτικά, τον ένα ή τον άλλο επισκέπτη με λίγες σταγόνες νερό από το πράσινο ποτιστήρι του στα πόδια, μόνο λίγες σταγόνες, πραγματικά δροσιστικά και ευχάριστα, χαμογελώντας, χωρίς να λέει τίποτα.

Κάποιος αλαλάζει από χαρά χαμογελώντας, άλλοι είναι περίεργοι, άλλοι κοιτούν περίεργα, έκπληκτοι, παραξενεμένοι, διασκεδάζοντας και γελούν. Ο νεαρός με το πράσινο καταβρεχτήρι χαμογελάει, δεν λέει τίποτα και συνεχίζει αργά με την επόμενη ξαπλώστρα. Μερικοί ενθαρρύνονται, κοιτούν, παρακολουθούν το συμβάν με το βλέμμα τους, διασκεδάζουν, γελούν με τις αντιδράσεις των άλλων ξαφνιασμένων επισκεπτών, όπως άλλωστε και τις δικές τους.

Η σκηνή γίνεται ζωηρότερη, γίνονται σχόλια αρχίζουν συζητήσεις. Οι περισσότεροι επισκέπτες είναι περίεργοι, έκπληκτοι από την απρόσμενη αλλαγή.

Καθώς το πράσινο καταβρεχτήρι του άδειασε, ο γελαστός νεαρός άνδρας παραμένει όρθιος, κοιτάζει τους επισκέπτες του και λέει "Καλημέρα αγαπητοί επισκέπτες" αρπάζει την μπάλα από το δίχτυ και φωνάζει χαρούμενα "Βόλεϊ, Βόλεϊ!" προσκαλώντας τους επισκέπτες να παίξουν μαζί του Βόλεϊ. Κάποιοι σηκώνονται, μία ομάδα επισκεπτών πηγαίνει προς το μέρος του και μαζί του. Το ομαδικό παιγνίδι αρχίζει.

Πρώτη Διαπίστωση

Η πραγματικότητα των διακοπών ως ξαφνική αλλαγή από την καθημερινότητα στην βίωσή της "πλήρους ελευθερίας" κάνει πολλούς ανθρώπους - παρά την αυξανόμενη ταξιδιωτική εμπειρία - ακόμη πιο ασφαλείς. Μεταξύ των επιθυμιών τους κατά τις διακοπές και την πραγματική τους συμπεριφορά υπάρχει ένα σημαντικό χάσμα.

Δύο παραδείγματα :

- Θέλουν να δουν μια ξένη χώρα και γνωρίζουν μόνο ένα μέρος της ακτής.
- Θέλουν να μιλήσουν με ντόπιους και δεν μιλούν ούτε με αυτούς που κάθονται στο διπλανό τραπέζι.

Η δυσaréσκεια στις διακοπές μπορεί να μειωθεί. Γι' αυτό είναι απαραίτητες οι συμβουλές και τα ερεθίσματα. Η κατάσταση δημιουργεί από την πλευρά αυτού που παρέχει τις υπηρεσίες ένα νέο προσανατολισμό των επισκεπτών και κάνει απαραίτητη την ύπαρξη ενός νέου τύπου συνεργατών, ώστε η προσφορά στον τόπο διακοπών να μπορεί να χρησιμοποιηθεί και να μπορούν ευκολότερα οι άνθρωποι μεταξύ τους να πιάσουν κουβέντα.

Δεύτερη Διαπίστωση

Οι επιχειρήσεις παροχής υπηρεσιών στον τομέα του τουρισμού πρέπει επί του παρόντος και ακόμη περισσότερο στο μέλλον να διευρύνουν έναντι των επισκεπτών την δομή των προσφορών τους. Ειδικότερα για τη διαμονή κατά τις διακοπές ισχύει:

Οι βασικές παροχές ταξιδιού, διανυκτέρευσης και περιποίησης μαζί με τις παρεχόμενες υπηρεσίες και την απαραίτητη οικονομική δομή δεν είναι πλέον επαρκής ιδιαίτερα σε σχέση με την διαφορετικότητα των προσφορών έναντι του επισκέπτη στο ίδιο το τουριστικό θέρετρο. Οι προσφορές για την διαμονή των διακοπών είναι σε ευρύτερους τομείς δεκτικοί αλλαγών ανάλογα με τις επιθυμίες.

Παρόλα αυτά : Στα περασμένα δεκαπέντε χρόνια έχουν ήδη αλλάξει κάποια πράγματα. Η εισαγωγή μιας επιπλέον (συμπληρωματικής) παρεχόμενης υπηρεσίας προχωρά και επεμβαίνει σε όλα τα θέματα, ακόμη και σε απρόβλεπτα : Η προσφορά της δυνατότητας δημιουργίας (σχεδιασμού) των διακοπών με την μορφή της Animation.

Ο όρος Animation έχει κάνει μια καριέρα

Ο όρος "Animation" ανήκει στην ειδική ορολογία των κλάδων. Ελεύθερος χρόνος, Ταξίδια και Τουρισμός. Ακόμη και το 1973, η λέξη "Animation" ούτε καν η λέξη "Animateur" δεν ήταν καταγεγραμμένες ούτε σε λεξικά ούτε σε εγκυκλοπαίδειες, ή σε άλλα όμοια έργα, Σήμερα αντίθετα η λέξη Animation αντιπροσωπεύεται πρακτικά παντού.

Την εκτενέστερη προς το παρόν ερμηνευτική συμβολή στις λέξεις Animation και Animateur βρίσκουμε στο παρακάτω ορισμό :

Animateur

Σύμβουλος ελεύθερου χρόνου, σύγχρονο επάγγελμα στον κλάδο τουρισμού. Αρχικώς εργάζονταν οι ανιματέρ μόνο σε κλαμπ διακοπών, σήμερα ακόμη και σε μεγάλα ξενοδοχεία. Εκπαίδευση κι επαγγελματικό δίπλωμα είναι απαραίτητα. Οι ανιματέρ διασκεδάζουν και απασχολούν τους επισκέπτες, οργανώνουν αθλητικές δραστηριότητες και δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου και προωθούν τις επαφές μεταξύ αυτών που κάνουν διακοπές.

Animation

1. Κινηματογράφος: Στα κινούμενα σχέδια (animation films) η ζωογόνηση μη ζωογόνων αντικειμένων.

2. Τουρισμός : Απασχόληση και διασκέδαση των συμμετεχόντων σ' ένα ταξίδι στον τόπο διακοπών.

Animator (Αγγλικά)

Σχεδιαστής των μεμονωμένων φάσεων της διαδικασίας κινήσεως σε ένα φιλμ κινουμένων σχεδίων.

Ένας όρος έχει κάνει καριέρα και σαν συνέπεια εισήλθε στο καθημερινό λεξιλόγιο του Ευρωπαϊκού χώρου.

Κατά συνέπεια ο όρος Animation καθώς και τα παράγωγά του απαντάται εντωμεταξύ σε όλες τις Ευρωπαϊκές γλώσσες και σχεδόν σε όλες τις χώρες που βρέχονται από τη Μεσόγειο, με άλλα λόγια σε όλες εκείνες τις περιοχές, όπου ο Ευρωπαϊκός τουρισμός αποτελεί ένα σημαντικό οικονομικό παράγοντα.

Animation είναι, λοιπόν, ένας "Ευρωπαϊκός" όρος στον τομέα των διακοπών και του ελεύθερου χρόνου, και ταυτόχρονα ένα συστατικό στοιχείο της προσφοράς παροχής υπηρεσιών. Ο όρος Animation και οι παράγωγές του λέξεις συναντώνται σε όλες σχεδόν τις ευρωπαϊκές γλώσσες :

α. Φυσικά στα Γαλλικά γιατί οι Animation είναι κατά βάση μία γαλλική "εφεύρεση".

Animation

Animateur (σε αντίθεση : Moniteur, ως ειδικευμένος δάσκαλος γυμναστικής).

Animatrice

β. Στη συγγενή Λατινογενή γλώσσα τα Ιταλικά :

Animazione

Animatore

Animatrice

γ. Στον Ισπανικό χώρο (όπου ο όρος έχει αποκτήσει την ισχυρότερη από πλευράς σημασίας έννοια της διασκέδασης).

Animacion
Animador και
Animadora

δ. Ακόμα και στα Σερβοκροατικά χρησιμοποιείται ήδη ο όρος :

Animacija
Animatore

ε. και στην Τουρκία

Animasyon
Animator
Animatorler

στ. Ασφαλώς βρίσκονται και σε άλλες γλώσσες, όπως στα Ελληνικά και Τυνησιακά, αντίστοιχες παράγωγα.

ζ. Στον Αυστριακό και Ελβετικό χώρο χρησιμοποιείται περισσότερο ο "Λατινικός" όρος **Animator**.

η. Μόνο στον Αγγλόφωνο χώρο έχει δοθεί μια άλλη εξέλιξη, γιατί ο όρος χρησιμοποιήθηκε πολύ νωρίτερα από άλλους τομείς της οικονομίας, κυρίως από τις βιομηχανίες του κινηματογράφου και των υπολογιστών: **Animation** είναι στο αγγλόφωνο χώρο η κίνηση των φιγούρων στα κινούμενα σχέδια, δηλαδή η μετατροπή μιας σειράς από μεμονωμένα σχέδια σε κινούμενες εικόνες.

Η **Animation** στους υπολογιστές είναι κατά βάση το ίδιο, όπου ένα γραφικό της οθόνης μέσω μιας γρήγορης εναλλαγής συνεχόμενων παραστάσεων δημιουργεί το αποτέλεσμα της κινήσεως - τα καλύτερα παραδείγματα και τα βιντεοπαιχνίδια.

Εδώ πρέπει, λοιπόν, να χρησιμοποιηθεί ένας εναλλακτικός όρος που έχει το ίδιο περιεχόμενο και την ίδια έννοια :

Guest Relations (ως συμπλήρωμα των **Public Relations** καθώς και **Active Guest Relations**).

Από αυτό παράγονται επίσης :

Guest-Relations-Manager / Officer ανιματέρς
Active-Guest-Relations-Programme πρόγραμμα ανιμασιών
αλλά και **Activity Programme** πρόγραμμα δραστηριοτήτων.

GIESECKE : ΘΕΩΡΙΑ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ ΕΛΕΥΘΕΡΟΥ ΧΡΟΝΟΥ

Η "αρμοδιότητα ενεργειών" της κοινωνικο-πολιτιστικής ανιμασιόν.

Η ανιμασιόν βρίσκεται στα πλαίσια μιας μεγαλύτερης κοινωνικής αλληλουχίας, η οποία χαρακτηρίζεται με τον όρο "κοινωνικο-πολιτιστική ανιμασιόν", και δημιουργήθηκε από το Συμβούλιο της Ευρώπης :

"Η ανιμασιόν - ένας όρος κλειδί στον τομέα της μόρφωσης - χαρακτηρίζει μία νέα αρμοδιότητα ενεργειών της μη κατευθυνόμενης κινητοποίησης, ερεθίσματος και προώθησης σε ανοικτά πεδία καταστάσεων.

Η ανιμασιόν κάνει δυνατή την επικοινωνία, απελευθερώνει τη δημιουργικότητα και διευκολύνει την συμμετοχή στην πολιτιστική ζωή.

Στην νέα αρμοδιότητα ενεργειών είναι σημαντικό, ότι αυτή εξυπηρετείται μόνο μέσω λεκτικών μέσων και ότι, εκτός από τον διανοητικό, απευθύνεται και στον συναισθηματικό και στον κοινωνικό-επικοινωνιακό τομέα και ενεργεί ακόμη και εκεί, όπου η ανθρώπινη γλώσσα σταματά (π.χ. στον τομέα του ελεύθερου χρόνου, της απασχόλησης και τον τομέα της κοινωνιοθεραπείας)".

Για τον όρο της αρμοδιότητας ενεργειών έχει εξ' άλλου φθάσει σε προωθημένα συμπεράσματα ο Herman Giesecke, ο οποίος έθεσε το ερώτημα, του τι είναι πραγματικά παιδαγωγικός χειρισμός. Με αφετηρία την παράσταση της παιδαγωγικής ως παρέμβαση την περιγράφει ως "βοήθημα μάθησης" και διακρίνει 5 βασικούς τρόπους της ενέργειας ως βοηθήματος μάθησης:

1. Διδασκαλία.

Είναι ο μοναδικός τρόπος παιδαγωγικού χειρισμού ο οποίος με απόσταση από την πραγματική κατάσταση της ζωής κάνει δυνατή τη μάθηση, δηλ. τη μάθηση "μέσω προμήθειας", ακόμη και για άγνωστες, επίκαιρες εφαρμογές.

2. Πληροφόρηση.

Οι πληροφορίες χρησιμοποιούνται, ώστε να μπορούμε να συμπεριφερθούμε σε μία κατάσταση ορθά, σωστά ή σύμφωνα με τις επιθυμίες μας. "... Οι πληροφορίες είναι συνεπώς αναγκαιότερες όσο ευρύτερα είναι δομημένο το παιδαγωγικό πεδίο. Όσο είναι δηλ. λιγότερο ρυθμισμένο εκ των προτέρων (π.χ. τουρισμός σε πολλαπλές καταστάσεις).

3. Συμβουλή.

Η συμβουλή έχει ως αφετηρία το πρόβλημα αυτού, που ζητά την συμβουλή. Αυτός είναι ελεύθερος να αποδεχθεί ή όχι τη συμβουλή.

4. Τακτοποίηση (οργάνωση).

Οργάνωση είναι η δημιουργία μιας εκπαιδευτικής κατάστασης ή άλλων αντίστοιχων κατάλληλων συνθηκών. Ιδιαίτερα αυτή η μορφή ενέργειας εφαρμόζεται σταθερά από την παιδαγωγική του ελεύθερου χρόνου.

5. Ανιμασιόν.

Η οργάνωση ανιμασιόν σημαίνει, την πρόκληση και θέση σε κίνηση των δεδομένων δυνατοτήτων εκμάθησης που υπάρχουν σε μια συγκεκριμένη κατάσταση και τη θέση σε κίνηση της διαδικασίας εκμάθησης. Ο όρος συμπεριλαμβάνει συνεπώς ότι λέγεται κοινώς "ανάληψη πρωτοβουλίας" ή "κινητοποίηση".

Ο Giesecke απαιτεί, η παιδαγωγική του ελεύθερου χρόνου να γίνεται και με αυτή την έννοια κατανοητή ως τμήμα της γενικής παιδαγωγικής.

Ο όρος του ανιμασιόν θα χρησιμοποιείται όχι μόνο με την παιδαγωγική του έννοια ενός συγκεκριμένου βοηθήματος μελέτης, αλλά π.χ. στον τουρισμό ακόμη και με την έννοια της διασκέδασης. Ποια είναι η διαφορά;

Κατά την πεποίθησή του διασκέδαση σημαίνει ότι δεν έχει καμία σχέση με την μάθηση αλλά μόνο ένα χαρούμενο συμπλήρωμα της στιγμής. Αυτό δεν αποκλείει ότι παρόλα αυτά μαθαίνει κανείς κάτι, όταν διασκεδάζει, αλλά αυτή η μάθηση δεν είναι υπολογίσιμη σύμφωνα με σχέδια.

"Διασκέδαση είναι ότι δημιουργεί ευθυμία (χαρά) και δεν είναι παιδαγωγικό. Δεν υπάρχει καλή ή κακή διασκέδαση, κάτι είναι διασκεδαστικό ή δεν είναι".

Η σύγχρονη έννοια της διασκέδασης απέκτησε με την τηλεοπτική διασκέδαση μια συμπληρωματική διάσταση. Έτσι είναι πλέον δυνατή μια διασκέδαση χωρίς κοινωνικότητα. Ο όρος "κοινωνικότητα" μπορεί ουσιαστικά να εφαρμοστεί μόνο σε μια κατάσταση κοινωνικής επικοινωνίας. Δυνατότητες της κοινωνικότητας μπορεί να προγραμματίσει (οργανώσει) κανείς. Η απαίτηση του Giesecke : Στον ελεύθερο χρόνο πρέπει σε κάθε περίπτωση ο παιδαγωγός να μπορεί να ενεργεί πάντοτε κοινωνικά. Η κοινωνικότητα καθώς επίσης και η διασκέδαση έχουν τους δικούς τους νόμους.

ΕΝΝΑΛΑΚΤΙΚΟΙ ΡΟΛΟΙ ΤΗΣ ΑΝΙΜΑΣΙΟΝ

Για τους ειδικούς του τουρισμού η ανιμασιόν αποτελεί εδώ και χρόνια μια αποτελεσματική μέθοδο για την αντιμετώπιση της μοναξιάς, του λήθαργου και της παθητικότητας των ταξιδιωτών.

Οι (Ψύχω-) Θεραπευτές κάνουν με την εργασία της ανιμασιόν μία αντί - ψυχιατρική.

Οι παιδαγωγοί νέων ή στην εκπαίδευση των ενηλίκων έχουν αναπτύξει την ανιμασιόν ως μία μεθοδολογική πηγή δημιουργίας (έμπνευσης) της ομαδικής εργασίας.

Οι σχεδιαστές της επιμόρφωσης ανακάλυψαν την "διδασκτική της ανιμασιόν" ως μία εναλλακτική διδασκτική στα σχολεία.

Οι αρχιτέκτονες και οι πολεοδόμοι συλλογίζονται την ανιμασιόν λειτουργία τους (επικοινωνιακές δομές επί τη βάση της αρχής της ανιμασιόν).

Οι ψυχολόγοι της διαφήμισης και οι δημιουργοί χώρων συλλαμβάνουν σχέδια ατμόσφαιρας και χώρους επικοινωνίας κατά τα πρότυπα της ανιμασιόν.

Οι άνθρωποι του θεάτρου θεωρούν την ανιμασιόν σαν ένα νέο μέσο επικοινωνίας.

Και τέλος :

Οι πολιτικοί του πολιτισμού της UNESCO και του Συμβουλίου της Ευρώπης θεωρούν την "κοινωνικό-πολιτιστική ανιμασιόν" ως ένα συνώνυμο του πολιτισμού της καθημερινότητας στην κατεύθυνση της πολιτιστικής Δημοκρατίας.

Η ιστορία της Ανιμασιόν.

Η ιστορία της Ανιμασιόν διαμορφώνεται από τις εξελίξεις στις Η.Π.Α., την Ιταλία, αλλά και στην Σοβιετική Ένωση, ιδιαίτερα από την εξέλιξη της κοινωνικής ομαδικής εργασίας στην Γαλλία στα χρόνια του 30: Σε ομίλους και οργανώσεις των νέων στον κοινωνικό τομέα του ελεύθερου χρόνου. Στενά συνδέεται και η δημιουργία των οίκων νέων και πολιτισμού ("maison des jeunes et de la culture", MJC) στα χρόνια του 40. Με όλα αυτά αναπτύχθηκε ήδη πολύ νωρίς αμέσως μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο μία από το κράτος προωθούμενη και αναγνωρισμένη, επίσημη εκπαίδευση ανιματέρ.

Ήταν πια πολύ κοντά η μεταφορά αυτής της σκέψης της συμμετοχικής κοινωνικό-πολιτιστικής ανιμασιόν στον τομέα του ελεύθερου χρόνου και των διακοπών. Αυτό συνέβη ήδη στα χρόνια του 50 στα γαλλικά χωριά οικογενειακών διακοπών, τα οποία από την αρχή της λειτουργίας τους ενέταξαν στις προσφορές τους προγράμματα ανιμασιόν των πιο ποικίλων ειδών.

Παρά τους διαφορετικούς σκοπούς είναι κοινό σε όλες τις προσπάθειες ανιμασιόν, πως επιλέγουν ως αφετηρία και σημείο αναφοράς ανοικτά πεδία καταστάσεων (ιδιαίτερα στους τομείς των διακοπών και του ελεύθερου χρόνου), ότι παίρνουν από τους ανθρώπους την ανωνυμία του περιβάλλοντος, τους κάνουν να ξεπεράσουν τα εμπόδια επικοινωνίας, τις δυσκολίες επαφών και τις ανασχέσεις και να τους δώσουν στην - στην ιδανική περίπτωση - ένα συναίσθημα συναισθηματικής σιγουριάς και κοινωνικής ασφάλειας.

"Η ευρεία εργασία της κουλτούρας (διαμόρφωσης) του ελεύθερου χρόνου έχει ως αφετηρία, ότι σε όλο και περισσότερους ανθρώπους έχει δυναμώσει η ανάγκη για νέες μορφές επικοινωνίας κατά τον ελεύθερο χρόνο. Οι αιτίες για αυτήν την κατάσταση μπορούν να αναζητηθούν κυρίως στον κόσμο της εργασίας που είναι πολύ φτωχός σε επικοινωνία και στις δομές κατοικίας μιας "πηχτής κοινωνίας", που είναι εχθρικές απέναντι στις επαφές, και όπου οι άνθρωποι έχουν χάσει τα περισσότερα φυσικά σημεία συναντήσεώς τους.

Τα μέχρι τώρα σημεία κοινωνικών επαφών ήταν π.χ. :

- η οικογένεια τριών γενεών
- μέσα και έξω από το σπίτι σε ένα περιβάλλον πόλης
- η αυλή στην εξοχή
- η αυλή του χωριού, η έξοδος της εκκλησίας
- η αγορά
- η ταβέρνα, το καφενείο, το μαγαζάκι της Κυρά Μαρίας

τα οποία δεν υπάρχουν πλέον στις νεόκτιστες περιοχές και στις πόλεις των δορυφόρων".

Η εξέλιξη από τα χρόνια του 70 ενδυνάμωσε την πρακτική : Η ανιμασιόν δεν είναι ένα προνόμιο των εξαιρετικών κλαμπ διακοπών, αλλά είναι περισσότερο ένας τρόπος κοινωνικό-επικοινωνιακής παροχής υπηρεσιών, που εντάσσεται στα πλαίσια της κοινωνίας μας και των κοινωνικό-οικονομικών τάσεων (στυλ ζωής κατά τον ελεύθερο χρόνο, τουρισμός).

II. Ανιμασιόν στις διακοπές

1. Τι σημαίνει ανιμασιόν;

Ας δώσουμε με αποφθέγματα το περιεχόμενο της ανιμασιόν τα οποία συνδεόμενα - το ένα με το άλλο - αποτελούν καταληκτικά την βάση του ορισμού μας.

- Η ανιμασιόν είναι παρακίνηση (ενθάρρυνση)
- Η ανιμασιόν αναφέρεται στον ελεύθερο χρόνο και τις διακοπές
- Η ανιμασιόν είναι λοιπόν παρακίνηση στον ελεύθερο χρόνο

- Η ανιμασιόν απευθύνεται κυρίως σε ομάδες ανθρώπων
- Η ανιμασιόν προκαλεί και βελτιώνει την επαφή και την επικοινωνία
- Η ανιμασιόν είναι η απάντηση στις ανάγκες των ανθρώπων.

- Η ανιμασιόν είναι μια παροχή υπηρεσιών, μία υπηρεσία
- Η ανιμασιόν είναι το πεδίο εργασίας του ανιματέρ

Ο ορισμός : *Η ανιμασιόν είναι η παρακίνηση και η πρόσκληση στο κοινώς πράττειν στον ελεύθερο χρόνο και τις διακοπές.*

2. Η έννοια "ανιμασιόν"

Animation - Belegung (...), (σ.μ. ανιμασιόν - εμπύχωση, ζωογόνηση)

Animateur - Spielleiter in einem Freizeitzentrum, (σ.μ. ανιματέρ - υπεύθυνος παιχνιδιών σε ένα κέντρο ελεύθερου χρόνου).

Η ανιμασιόν θεωρείται στην ευρύτερή της έννοια σαν παρακίνηση και εμπύχωση, ο όρος χρησιμοποιείται δε με αυτήν την έννοια στον τύπο και στην καθομιλουμένη. Παράδειγμα της παρακινήσεως περιγράφεται από μία σειρά συνωνύμων:

αναλαμβάνω πρωτοβουλία, προκαλώ, προσκαλώ, συμβουλευώ, δίνω αφορμή για, δίνω ώθηση, βάζω το νερό στο αυλάκι κ.λ.π.

οργανώνω, προτείνω, παροτρύνω, επηρεάζω, ρίχνω την ιδέα, εμπυχνώνω, ζωογονώ, προκαλώ τον ενθουσιασμό, ενεργοποιώ, ενισχύω.

Για τον τομέα των διακοπών έχουμε με αυτόν τον τρόπο έναν εξόχως κατάλληλο, σχεδόν απόλυτα ταιριαστό τεχνικό όρο, ο οποίος δεν χρειάζεται ούτε αντικατάσταση ούτε βελτίωση.

Τελικά όλοι όσοι συμμετέχουν στον τουρισμό θα πρέπει να προσπαθήσουν, ώστε ο όρος να χρησιμοποιείται πρόσφορα ως τεχνικός και να χειριστούν όλα τα πράγματα με συναίσθηση ευθύνης μέσα στην κατασκευή του περιεχομένου τους. Αυτό θα έχει σαν συνέπεια ότι θα εξασφαλιστεί η χρήση του όρου και στο μέλλον χωρίς όμως η ανιμασιόν να χάνει σε πρακτική σημασία.

Ο χαρακτηρισμός για το πρόσωπο του/της ανιματέρ εξ' άλλου δεν έχει παγιωθεί, θεωρείται συνηθισμένος και γενικής αποδοχής ο όρος "επιμελητής επισκεπτών" και τελικώς δεν διαθέτουν όλες οι τουριστικές επιχειρήσεις ή τα τουριστικά θέρετρα όλους τους ειδικούς ή συμπληρωματικούς συνεργάτες, που να χαρακτηρίζονται ως ανιματέρ. Σε πολλές περιπτώσεις αναλαμβάνουν ταλαντούχοι συνεργάτες συμπληρωματικά προγράμματα ή δραστηριότητες ανιμασιόν.

Χάριν της πληρότητας κάνουμε κάποιες επισημάνσεις ως προς την ετυμολογία της λεκτικής οικογένειας :

Κατ' αρχήν συναντούμε την λατινική λέξη animare = εμφυσώ τη ζωή, εμπυχνώνω, η οποία προέρχεται από τη λατινική λέξη animus, anima = πνοή ζωής, ψυχή. Υπάρχει αρχική συγγένεια με την ελληνική λέξη άνεμος (και πνοή).

Σαν κοινή ινδογερμανική ρίζα ισχύει (απλοποιημένα):

an(a) = αναπνέω, πνέω, ανασαίνω, μία ρίζα που αντιπροσωπεύεται και στις άλλες ινδοευρωπαϊκές γλώσσες.

anima σημαίνει στην σχολαστική φιλοσοφία την "πρώτη αρχή" της ζωής ότι κάνει ένα σώμα, μία ζωντανή ύπαρξη.

Τέλος, θα σχηματοποιήσουμε κάποιες διαφορές μεταξύ ανιμασιόν και χειραγώγησης:

Ο όρος "χειραγώγηση", που σύμφωνα με τις περισσότερες λεξικολογικές ετυμολογίες κατέχει το περιεχόμενο των σημασιών "χειρισμός", "τέχνασμα", (ή και πανούργημα), "προσεγμένος χειρισμός" χρησιμοποιείται στο καθημερινό λεξιλόγιο αρνητικά με την έννοια της απάτης, της σιωπηρής μηχανορραφίας.

Όταν κανείς επιχειρεί να δώσει τα αποφασιστικά κριτήρια, με τα οποία χαρακτηρίζεται η χειραγώγηση αρνητικά και να αντιπαραβάλλει τα αντίστοιχα στοιχεία της ανιμασιόν, προκύπτει η ακόλουθη συγκριτική λίστα:

Ανιμασιόν	Χειραγώγηση
ανοικτή μη αναγκαστική Εκούσια αυτοκαθοριζόμενη αυτοκινητοποίηση από τους τουρίστες	απαρατήρητη, κρυφή μη ελεγχόμενη μη διαβλεπτή ακούσια καθορίζεται από ξένους (ξένος σκοπός = ο σκοπός των χειραγωγών)

Από αυτήν την αντιπαράθεση των χαρακτηριστικών στοιχείων και των δύο όρων γίνεται αμέσως σαφώς, ότι ο χωρισμός της ανιμασιόν από τη χειραγώγηση (manipulation) είναι αναμφίβολα δυνατός και ακριβώς περιγράψιμος.

Πριν λοιπόν διατυπώσουμε ένα λειτουργικό ορισμό, δηλ. έναν εφαρμόσιμο στην πράξη ορισμό, θα πρέπει να καθοριστούν τα θεμέλια του ορισμού - κατά κάποιον τρόπο αξιωματικά - ότι η ανιμασιόν αναφέρεται στον τομέα της ζωής "ελεύθερος χρόνος", ότι δεν έχει δηλ. άλλους κύριους τομείς, όπως η εκπαίδευση ή το επάγγελμα.

Η ανιμασιόν είναι η παρακίνηση στον ελεύθερο χρόνο.

Αυτό δεν αποκλείει, ότι ο όρος "ανιμασιόν" και τα παράγωγά του μπορούν να χρησιμοποιηθούν και σε άλλους τομείς.

Σε σχέση με λοιπόν με τον όρο ανιμασιόν αναφέρθηκαν πέντε τομείς περιεχομένου :

- Προ(σ)κληση, ανάληψη πρωτοβουλίας, πρόταση
- Δραστηριότητα, κίνηση, αθλητισμός
- Κοινωνικότητα, ψυχαγωγία
- Επαφή
- Διασκέδαση, απόλαυση, αλλαγή

Από αυτά προκύπτουν τρία ποιοτικώς διαφορετικά "στάδια" της ανιμασιόν, που περιγράφουν ακριβέστερα την όλη διαδικασία :

- Την πορεία της ανιμασιόν (πρόκληση, πρωτοβουλία, παρακίνηση)
- Το περιεχόμενο της ανιμασιόν (κοινωνικότητα, κίνηση, δραστηριότητα)
- Την ενέργεια (επίδραση) της ανιμασιόν (διασκέδαση, επαφή, βίωμα)

3. Οι αλλαγές στον χώρο του τουρισμού ως τα θεμέλια της ανιμασιόν.

Η εμφάνιση των νέων όρων, όπως η ανιμασιόν, είναι πάντοτε ένα σύμπτωμα, που συνδέεται με τις κοινωνικές αλλαγές και εξελίξεις.

Βάση αποτελεί η εξέλιξη της μεταβιομηχανικά, εργατικά, αστικά ή κυρίως μεγαλοαστικά προσανατολισμένης κοινωνίας, η οποία χαρακτηρίζεται από τάσεις ανωνυμίας, εξάρτησης από τα ΜΜΕ και τη γενικότερη έλλειψη επικοινωνίας.

Ο Jost Krippendorf χαρακτήρισε αυτή την εξέλιξη ως "παράγοντες boom", τους παρουσίασε δε σχηματικά ως εξής:

Παράγοντες boom του τουρισμού		
ΑΡΧΙΚΗ ΣΚΕΨΗ (αφορμή)	επιστημονική - τεχνική πρόοδος Βιομηχανοποίηση, μαζική παραγωγή	
ΣΥΝΕΠΕΙΕΣ	Αύξηση της οικονομικής ευχέρειας, αύξηση εισοδήματος, που πραγματικά διατίθεται	Αστυφιλία Μονότονο οικιστικό και βιομηχανικό περιβάλλον. Αύξηση του πληθυσμού των πόλεων.
	Κινητικότητα μηχανοποίηση των μαζών δημιουργία κυκλοφοριακής οικονομίας	Αύξηση ελεύθερου χρόνου μείωση του χρόνου εργασίας
ΤΙΜΗ/ΑΞΙΑ	Κοινωνική οργάνωση αυξημένη ρύθμιση της κοινωνικής ζωής, διάλυση παραδοσιακών κοινωνικών ομάδων	Ατομικό στρες τεχνολογικός και λειτουργικός ρυθμός εργασίας και ζωής, μειούμενη ποιότητα περιβάλλοντος, κοινωνική πίεση.
ΛΥΣΗ	Τουρισμός ως απελευθερωτική μορφή ελεύθερου χρόνου, εκτός του κόσμου της καθημερινότητας σε τόπου αναψυχής και διακοπών.	
Αύξηση της τουριστικής εντάσεως (κινήσεως) από 41,6% το 1970 στο 65% το 1988		

Οι κοινωνικές αλλαγές αφ' ενός και οι αλλαγές στη δομή των τουριστικών προσφορών αφ' ετέρου οδήγησαν και σε μία εξέλιξη των δυνατοτήτων επικοινωνίας και πληροφόρησης των τουριστών. Οι μορφές εμφανίσεως του σύγχρονου τουρισμού δε μπορούν πλέον να προσφέρουν τις μορφές της

κοινωνικής εντάξεως, η οποία παρείχεται από το ρόλο του πανδοχέα-οικοδεσπότη στους μικρούς χώρους διαμονής σε όλα τα σχεδόν τα τουριστικά μέρη της "καλοκαιρινής φρεσκάδας" και που τον τελευταίο καιρό πάλι ενισχυμένη παρέχεται από μικρότερες επιχειρήσεις. (αίσθηση φιλοξενίας).

Η ειδική εξέλιξη του τουρισμού από τα χρόνια του 50 χαρακτηρίζεται από την απώλεια του οικοδεσπότη (ξενοδόχου) :

Η πρόκληση στις διακοπές, δηλ. η ανιμασιόν, ανήκε παλαιότερα στα συστατικά μέρη του ρόλου του οικοδεσπότη κάθε ξενοδοχείου ή πανδοχέα. Ο οικοδεσπότης ήταν ένα αναγνωρίσιμο και διακριτό πρόσωπο αναφοράς για τον φιλοξενούμενο και όχι ένας φορέας μιας λειτουργίας. Ο χαρακτηρισμός οικοδεσπότης και φιλοξενούμενος ήταν διαμορφωμένος επί τη βάσει προσώπων και εκπλήρωνε ένα μεγάλο μέρος των αναγκών του ταξιδιώτη για πληροφόρηση, πρόκληση και επαφή.

Ο πανδοχέας συζητούσε με τους ταξιδιώτες και τους έδινε συμβουλές για περιηγήσεις, λάμβανε και ο ίδιος μέρος σε εκδηλώσεις στον τόπο διακοπών κ.λ.π. και το βράδυ ρωτούσε τους επισκέπτες, πώς πέρασαν την ημέρα τους και αν τους άρεσε.

Τα ξενοδοχεία και τα πανδοχεία ήταν μικρά και είχε κανείς εποπτεία, οι επαφές μεταξύ των επισκεπτών ήταν ευκολότερες, γιατί περνούσαν τις διακοπές τους μαζί στο ίδιο οίκημα. Αυτές οι μικρές τουριστικές επιχειρήσεις δεν έχουν εξαφανισθεί πλήρως, αλλά εξακολουθούν να υπάρχουν στην περιοχή των Άλπεων και γύρω από αυτήν καθώς και στις ευρωπαϊκές ακτές

Εν τούτοις ο τουρισμός έχει γενικώς παρουσιάσει σημαντικές εξελίξεις. Οι βασικές αλλαγές για το θέμα μας:

Αύξηση της τουριστικής εντάξεως (π.χ. από 24% το 1954, 67% το 1989)

Αύξηση του αριθμού των τουριστών

Αύξηση των δυνατοτήτων διαμονής (μεγάλα ξενοδοχεία, κέντρα διακοπών)

Εισαγωγή νέων τρόπων διαμονής (χωριά διακοπών, κλαμπ)

Υψηλός ορθολογισμός και λιγότερο προσωπικό

Εισαγωγή νέων μορφών οργάνωσης του τουρισμού (διαμερίσματα διακοπών, time sharing)

Αυτή η εξέλιξη άλλαξε και το ρόλο αυτού που παρέχει τη φιλοξενία. Η επαφή μεταξύ αυτού και του επισκέπτη έγινε λιγότερο προσωπική ή μερικώς αδύνατη. Ακόμη και η επαφή μεταξύ των τουριστών είναι είτε επιφανειακή είτε ανύπαρκτη. Η πραγματική επικοινωνία μεταξύ τουριστών και

ντόπιων είναι επίσης χαμηλή αριθμητικά καθώς και η δημιουργία επαφών είναι όλο και δυσκολότερη.

Παράλληλα με αυτήν την μείωση, μειώνεται και ο αριθμός των τουριστών, που δεν έχουν εμπειρία ταξιδιών, έτσι ώστε οι ανάγκες για συμβουλές και πρόκληση να είναι ακόμα μεγαλύτερες. Αυτές οι δύο τάσεις, που παρουσιάστηκαν εδώ απλοποιημένα, κάνουν κατανοητό το γεγονός ότι οι τουρίστες θέλουν να έχουν μια συμπληρωματική κοινωνικό-επικοινωνιακή (παρεχόμενη) υπηρεσία. Στις παραδοσιακές υπηρεσίες όπως μεταφορά, διαμονή και περιποίηση προστίθενται πλέον η διαμόρφωση των διακοπών, η πρόκληση.

Αυτός είναι ο τομέας παροχής υπηρεσιών που χαρακτηρίζεται ως ανιμασιόν. Όλες οι έρευνες δείχνουν ότι η ικανοποίηση των κοινωνικών αναγκών στις διακοπές έχει μία εξέχουσα θέση, την οποία πρόκειται ασφαλώς να διατηρήσει και στο μέλλον. Συνεπώς : Η ανιμασιόν είναι η απάντηση στις κοινωνικο-επικοινωνιακές ανάγκες των τουριστών.

4. Η ανιμασιόν είναι μια υπηρεσία

Ο επισκέπτης, ο άνθρωπος του ελεύθερου χρόνου της κοινωνίας μας, αναμένει στο μέλλον προσωπικές υπηρεσίες σε αυξημένο βαθμό. Το HIGH-TOUCH θα πρέπει στο μέλλον να είναι ένα συστατικό στοιχείο των ξενοδοχείων.

Θα μπορούσε κανείς να το διατυπώσει και διαφορετικά : θα πρέπει να ασκήσουμε εκ νέου και συνειδητά το ρόλο του "χαμένου οικοδεσπότη" μαζί με την εσωτερική του δομή. Ο "καλός οικοδεσπότης" (ξενοδόχος) χαρακτηρίζεται και διακρίνεται από τις ακόλουθες λειτουργίες και τρόπους συμπεριφοράς :

- υποδέχεται, χαιρετά
- πληροφορεί
- γνωρίζει άλλους ανθρώπους
- είναι παρών, προσιτός και πρόθυμος
- εξυπηρετεί, σερβίρει
- φροντίζει, περιποιείται
- έχει και δείχνει ενδιαφέρον
- κάνει κάτι από κοινού με τους επισκέπτες
- διοργανώνει κάτι "ιδιαίτερο"
- αποχαιρετά

Αυτές οι λειτουργίες δεν πρέπει να ασκούνται αποκλειστικά από μόνο ένα πρόσωπο. Η ανιμασιόν μπορεί να αναλάβει σήμερα μέρη αυτής της λειτουργίας, άμεσα στις τουριστικές επιχειρήσεις ή έμμεσα στα τουριστικά θέρετρα.

Ορίζουμε την ανιμασιόν ως υπηρεσία: Στο μέλλον η ανιμασιόν θα είναι ένα συστατικό μέρος του συστήματος παροχής υπηρεσιών των ξενοδοχείων διακοπών.

Ακριβώς όπως αναμένει κανείς στο ξενοδοχείο έναν ρεσεψιονίστ ή έναν σερβιτόρο, έτσι στο μέλλον θα είναι αυτονόητος ένας ανιματέρ ή ένας συνεργάτης ο οποίος θα είναι προσανατολισμένος στα πλαίσια της ανιμασιόν και ο οποίος θα δέχεται τις διάφορες επιθυμίες, οι οποίες σχετίζονται με τον ιδιαίτερο τρόπο εργασίας του, θα προσκαλεί, ενθαρρύνει, δίνει κίνητρα και ώθηση και θα είναι σημαντικό να είναι παρών, προσιτός και δεν θα κάνει απλώς το πρόγραμμά του και μετά θα εξαφανίζεται. Αυτό, σε μικρότερα ξενοδοχεία ή πανσιόν, θα μπορούσε να το κάνει ο πανδοχέας, ο ξενοδόχος ή κάποιος συνεργάτης του.

Ανιμασιόν σημαίνει επίσης μια ΕΝΟΠΟΙΗΜΕΝΗ υπηρεσία, πρέπει να είναι ενταγμένη στην επιχείρηση. Αυτό απαιτεί ότι και από τα άλλα μέλη της επιχείρησης, κατά τον ίδιο τρόπο, με το ίδιο ύψος και με την ίδια φιλικότητα θα προσεγγίζουν τον επισκέπτη (στα πλαίσια της ανιμασιόν).

Η τουριστική επιχείρηση πρέπει να ανακαλύψει και να καλλιεργήσει εκ νέου το ρόλο του οικοδεσπότη, της φιλοξενίας. Οι εξελιγμένες απαιτήσεις των τουριστών απαιτούν από αυτόν που παρέχει την φιλοξενία αυτήν την εσωτερική του αποστολή.

Ταυτόχρονα οι προσφορές ανιμασιόν μπορούν να συμβάλλουν στην ικανοποίηση των αναγκών των τουριστών για επικοινωνία, εφ' όσον έχουν σωστή αποστολή, δηλ. τη μέριμνα και το ενδιαφέρον για τον επισκέπτη.

Εδώ πρέπει να γίνει πολύ δουλειά αρχίζοντας από τον διευθυντή και καταλήγοντας στους έκτακτους σερβιτόρους στον μπουφέ. Αυτή η εσωτερική αποστολή όλης της ομάδας της τουριστικής επιχείρησης απαιτείται εδώ, γιατί συχνά η συμπεριφορά τους μένει ανώνυμη, απομακρυσμένη, όχι προσανατολισμένη προς τους επισκέπτες και καθόλου επικοινωνιακή προς αυτούς.

Κατ' αρχήν είναι σημαντική η κατανόηση για όλους όσους συμμετέχουν στην διαδικασία. Η μεγάλη έλλειψη από πλευράς των τουριστικών φορέων είναι η ελλιπής σύνεση ότι με μόνη την ποικιλία προσφορών δεν γίνεται τίποτε. Οι δυνατότητες ανιμασιόν και οι ανάγκες δεν αναγνωρίζονται πάντοτε ή χρησιμοποιούνται σε μειωμένο βαθμό.

5. Το περιεχόμενο και ο ορισμός της ανιμασιόν

Λόγω του κοινωνικού τρόπου θεώρησης της ανιμασιόν έχουμε υποστηρίξει:

- η ανιμασιόν είναι μία παρακίνηση στον ελεύθερο χρόνο

και λόγω της κοινωνικο-ψυχολογικής λειτουργίας είπαμε ότι:

- η ανιμασιόν είναι η απάντηση στις ανάγκες των τουριστών

Έτσι συντελείται και ο λειτουργικός μας ορισμός:

- **Ανιμασιόν είναι η παρακίνηση στο κοινώς πράττειν**

Από τα στοιχεία του παραπάνω ορισμού προκύπτουν σαφώς:

ΠΑΡΑΚΙΝΗΣΗ / ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ

Η ανιμασιόν είναι ένα ενεργές συμβάν παρακινήσεως, ενθάρρυνσης, ενίσχυσης και φιλικής προσκλήσεως. Η ανιμασιόν είναι λοιπόν κάτι παραπάνω από τη θέση σε διάθεση δυνατοτήτων.

Με δεδομένη αυτή την θέση, η ανιμασιόν μπορεί να εφαρμοστεί μόνο μέσω προσώπων, δηλ. η παρακίνηση, η ανάληψη πρωτοβουλίας, η ενθάρρυνση πρέπει να προέρχεται από ανθρώπους, κάθε άλλο είδος ανιμασιόν είναι ασθενέστερο.

ΚΟΙΝΩΣ

Ο όρος "κοινώς" μας λέει ότι η ανιμασιόν κατ'αρχήν είναι νοητή πάντοτε μόνο με ομάδες ανθρώπων. Η επικοινωνία είναι ο πυρήνας της ανιμασιόν, η συμμετοχή, η ενεργής συμμετοχή στις κοινές ενέργειες είναι ο δικός της τρόπος λειτουργίας. Εδώ γίνεται σαφές πόσο διαφέρει η ανιμασιόν από τη ψυχαγωγία.

ΠΡΑΤΤΕΙΝ / ΕΝΕΡΓΕΙΝ

Η ανιμασιόν απαιτεί θετική ενεργητική πράξη (πράττειν). Η παθητική κατανάλωση, η κατανάλωση ΜΜΕ ή το καθαρό, αποκλειστικά ιδιωτικό βίωμα είναι μόνο πολύ μεμονωμένα στόχος της ανιμασιόν.

Αυτός ο τομέας χαρακτηρίζει την οπτική γωνία περιεχομένου και τις ενέργειες της ανιμασιόν, όπου είναι σαφές ότι δεν έχουν όλοι οι τουρίστες εξίσου έντονες ανάγκες σε όλους τους τομείς, μερικές φορές δεν υπάρχει αποστροφή κατά του κοινώς πράττειν.

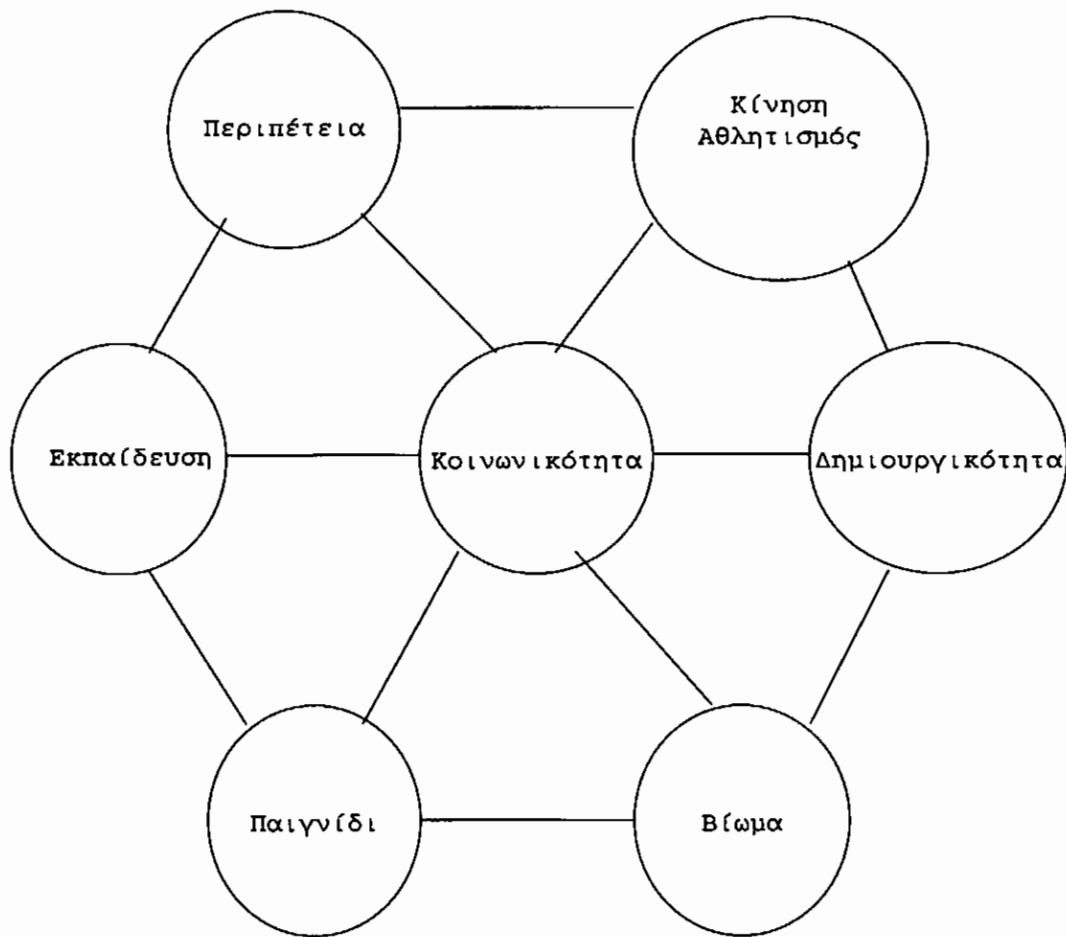
Σχετικά με τα περιεχόμενα της ανιμασιόν στον ορισμό πρέπει να παρατηρήσουμε ότι αυτά πρέπει να είναι προσανατολισμένα στις ανάγκες των τουριστών.

Η έρευνα για τα κίνητρα δίνει παραστάσεις των διαφορετικών αναγκών των ανθρώπων στις διακοπές.

- κίνηση
- κοινωνικότητα
- εκπαίδευση, ανακάλυψη και βίωση (προς τα μέσα και έξω)
- δημιουργικώς πράττειν
- περιπέτεια
- ηρεμία και αυτογνωσία

ΤΟΜΕΙΣ ΤΗΣ ΑΝΙΜΑΣΙΟΝ

Όλοι οι εδώ παρουσιαζόμενοι τομείς της ανιμασιόν έχουν μεταξύ τους αλληλοεπιδράσεις και αλληλοεπικαλύψεις.



"Ο ανιματέρ είναι ένα είδος καλού πνεύματος, χωρίς σταθερές υποχρεώσεις προγράμματος, ο οποίος είναι πάντοτε στο πλάι των τουριστών, ένα προϊόν της γάλλο-ρωμαϊκής φαντασίας, ένας φορέας αστειότητας και αλλαγής, ένας "μαιτρ της ευχαρίστησης" με την καλύτερη δυνατή έννοια της λέξης. Πλάι του στέκει ένα μεγάλο γκρουπ ευγενών οργανωτών, δηλ. οι ενεργοί συνεργάτες του κλαμπ και ο μόνιτορ, ο ειδικευμένος γυμναστής. Ο κοινωνικός τομέας της ανιμασιόν πρέπει να θεωρείται χωριστά από τον αθλητικό τομέα του μονιτέρ".

6. Ανιμασιόν - Διαφορετική - διαφοροποιημένη εκκίνηση σε πολλά επίπεδα.

Η συνειδητή ανιμασιόν, που πραγματοποιείται από ανιματέρ, χρησιμοποιεί κυρίως οπτικά και ακουστικά μέσα. Η παρακίνηση μπορεί να προέρχεται από διάφορα πράγματα, συνειδητά ή ασυνείδητα και λαμβάνεται δια των αισθητηρίων οργάνων:

Μέσω των ματιών:

πλακάτ, γραπτές ανακοινώσεις, πρόσωπα που βλέπει κανείς να στέκονται στην θραύση των κυμάτων και οι οποίοι με την επίδειξή τους παροτρύνουν και τους άλλους να κάνουν το ίδιο .

Μέσω των αυτιών:

άμεσες συζητήσεις, ανακοινώσεις από τα μεγάφωνα, μουσική που προέρχεται από ένα μαγαζάκι.

Μέσω της μύτης:

με την μυρωδιά του αλμυρού νερού αποκτά κανείς τη διάθεση να περπατήσει κατά μήκος της ακτής, η οσμή από μία τοπική κουζίνα μας οδηγεί στο να επισκεπτούμε ένα ταβερνάκι.

Μέσω της γεύσης:

απολαυστικές δοκιμές για το τι γεύση έχουν οι τοπικές σπεσιαλιτέ και τα τοπικά ποτά.

Μέσω της αφής:

οι άνθρωποι απολαμβάνουν να περπατούν ξυπόλητοι στην ακτή, να καταβρέχονται από το σπάσιμο των κυμάτων, να αισθάνονται τον ήλιο στο δέρμα τους.

Για να περιγράψουμε το γεγονός της ανιμασιόν -δηλ. την παρακίνηση- μπορούμε να θέσουμε τρία ερωτήματα:

Πως πραγματοποιείται η παρακίνηση (με ποιες μεθόδους);

Με ποιο μέσο "βγαίνει" η παρακίνηση; (φορείς της παρακίνησης)

Πότε ενεργεί η παρακίνηση (σε ποιο χρονικό σημείο);

Από αυτές τις τρεις ερωτήσεις προκύπτει η ακόλουθη εικόνα του γεγονότος της ανιμασιόν, όπου εμείς περιοριζόμαστε χρονικά, μόνο στις διακοπές:

Το γεγονός της ανιμασιόν				
Προμορφώματα της Ανιμασιόν και η λειτουργία της ανιμασιόν			Κύρια μορφή της ανιμασιόν	
Πως Δίοδος	Ανάλογα με την κατάσταση	Ανάλογα με τα ΜΜΕ	Ανάλογα με τα υλικά	Ανάλογα με τα πρόσωπα
Ποιο μέσο φορείς	Βιόσφαιρα θάλασσα, ήλιος κ.λ.π.	πληροφόρηση διαφήμιση κ.λ.π.	εγκαταστάσεις παιχνίδια κ.λ.π.	ανιματέρ
Πότε σημείο ενεργείας	κατά τις διακοπές	πριν και μετά τις διακοπές	κατά (πριν) τις διακοπές	κατά τις διακοπές

Οι δραστηριότητες ανιμασιόν ξεκινούν λοιπόν - ως ασθενέστερες προ-μορφές της ανιμασιόν - από καταστάσεις, από αντίστοιχες εγκαταστάσεις ή μέσα επικοινωνίας, όπως π.χ. από μία προσεγμένη διαμορφωμένη αρχιτεκτονική, ένα κατάλληλα αισθητικά απαιτητικό πλακάτ που προκαλεί το ενδιαφέρον, καθώς και από τα στοιχεία του περιβάλλοντος.

Οι ενέργειες της ανιμασιόν που συνδέονται με τα ΜΜΕ ή τα υλικά μπορούν να είναι συνειδητές (ηθελημένες): Πως κατασκευάζει κανείς μια αφίσα, και που την κολλάει; Που τοποθετεί κανείς ένα γήπεδο μίνι γκολφ ή ένα τραπέζι πινγκ-πονγκ, ώστε να προκύψουν ευκολότερα οι ενέργειες της ανιμασιόν;

Ασφαλώς τα τέσσερα διαφορετικά στάδια του γεγονότος της ανιμασιόν (σχετικά με τις καταστάσεις, τα ΜΜΕ, τα υλικά και τα πρόσωπα) έχουν ως προς την ενέργειά τους διαφορετική ένταση. Δεν υπάρχουν ποσοτικές κατατάξεις.

Σχετικά με το χρονικό σημείο στο οποίο ο τουρίστας ανακαλύπτει τις επιδράσεις της ανιμασιόν:

Ένας επισκέπτης, που αποφασίζει να περάσει τις διακοπές του στο νότο και γνωρίζει εκ των προτέρων ότι στον τόπο διακοπών του θα βρει συγκεκριμένες εγκαταστάσεις (μίνι γκολφ, θαλάσσιο σκι, παιδική χαρά, δυνατότητες ιππασίας και ιστιοπλοΐας κ.λ.π.), βιώνει πολύ

νωρίς μία έντονη ενέργεια ανιμασιόν, η οποία επιδρά με θετικό τρόπο στο σχεδιασμό και την χαρά της αναμονής των διακοπών του - κι αυτό με το μέσο της πληροφόρησης.

Εξ άλλου ο πυρήνας της ανιμασιόν, η πραγματική της ουσία προέρχεται πάντοτε από ένα πρόσωπο, το οποίο παρακινεί, προκαλεί, ενθαρρύνει, ενισχύει.

Τόσο η παρακίνηση λόγω διαρθρώσεων, λόγω εγκαταστάσεων στον τόπο διακοπών, καθώς και η προσωπική ανιμασιόν, δηλ. η παρακίνηση μέσω του προσώπου το ανιματέρ, πραγματοποιείται κατά κανόνα κατά την διάρκεια των διακοπών και περιορίζεται επίσης ~~κατά την χρονική~~ αυτή περίοδο.

Είναι εντελώς νοητό ότι τα περιεχόμενα και οι σκοποί της ανιμασιόν πρέπει να προκύπτουν όχι από ατομικές αλλά κοινωνικές ανάγκες. Με τις αλλαγές στις προσφορές της ανιμασιόν και το περιεχόμενο των προγραμμάτων έγινε σαφές ότι η ανιμασιόν είναι πάντοτε ένας καθρέπτης της κοινωνικής κατάστασης των τουριστών. Οι ανάγκες και οι αντίστοιχες των αναγκών προσφορές ανιμασιόν είναι συνέπειες των κοινωνικών αλλά και των συναρτώμενων ατομικών αλλαγών σχέσεων.

7. Η ανιμασιόν είναι ο χώρος εργασίας του ανιματέρ

Τα κλαμπ διακοπών, τα μεγαλύτερα ξενοδοχεία, τα τουριστικά θέρετρα κι άλλοι οργανισμοί ελεύθερου χρόνου απασχολούν εδώ και πολύ καιρό σε αποκλειστική απασχόληση ανιματέρ. Γι αυτούς η ανιμασιόν είναι το δικό τους αυτοτελές πεδίο εργασίας.

Είναι πλέον τετριμμένο ότι η ανιμασιόν είναι το πεδίο εργασίας του ανιματέρ.

Βέβαια η επανάληψη του κοινώς γνωστού αυτού γεγονότος έχει κάποιες συνέπειες: εφ' όσον ορίζουμε ως ανιμασιόν το τομέα δραστηριότητας του ανιματέρ κάνουμε τη διαπίστωση ενός αυτόνομου πεδίου εργασίας του ανιματέρ.

Ο/Η ανιματέρ δεν είναι πλέον μία προσθήκη κάποιου οργανωτικού ή διοικητικού τομέα εργασίας, αλλά μία αυτοτελής δραστηριότητα, λίγο πολύ μία σταθερά διακριτή εργασία. Ταυτόχρονα με τον προσδιορισμό αυτό τονίζεται, ότι η ανιμασιόν είναι μία παροχή υπηρεσιών στα πλαίσια του τουρισμού, ή ένας φορέας μίας υπηρεσίας του και συνεπώς δημιουργείται η ευκαιρία για όλες τις επιχειρήσεις που συμμετέχουν στο γεγονός του τουρισμού (κοινότητες, τουριστικά θέρετρα, ταξιδιωτικοί πράκτορες, κέντρα διακοπών, ξενοδοχεία κ.λ.π.) να επεκτείνουν την μέχρι τώρα προσφορά παροχών τους.

8. Σκοποί και αποτελέσματα της ανιμασιόν

Η θέση των στόχων, αλλά προ πάντων οι ενέργειες (επιδράσεις) της ανιμασιόν είναι συστατικά στοιχεία του ορισμού της.

Η ανιμασιόν απευθύνεται στις ανάγκες και τις επιθυμίες των τουριστών και στην ικανοποίηση τους με την έννοια της εντατικοποίησης των βιωμάτων στις διακοπές. Ο πλουτισμός του χρόνου κατά τη διάρκεια των διακοπών είναι η σε πρώτη γραμμή επιδίωξη της ανιμασιόν στις διακοπές. Η διαδικασία μάθησης που γεννάται από την ανιμασιόν, η οποία υπό προϋποθέσεις επηρεάζει επίσης τη συμπεριφορά στον ελεύθερο χρόνο ακόμη και στον τομέα της καθημερινότητας θα θεωρηθούν εδώ ως πλήρως θετικές συμπληρώσεις της ανιμασιόν και μάλιστα λόγω της κατανόησης της ανιμασιόν του ελεύθερου χρόνου υπό την κοινωνικο-πολιτιστική της λειτουργία.

Εξ' άλλου δεν μπορεί να είναι μοναδική αποστολή της ανιμασιόν των διακοπών μία θέση στόχων που επιδιώκει κυρίως παιδαγωγικού χαρακτήρα αποτελέσματα. Γι' αυτό από δω και στο εξής θα εγκαταλείψουμε τον όρο παιδαγωγική και τα παράγωγά του.

Συγκεκριμένα η ανιμασιόν έχει τις ακόλουθες ενέργειες και στόχους:

1. Πραγματοποίηση των αναγκών
2. Αύξηση της ίδιας δραστηριότητας
3. Ανάπτυξη των επαφών
4. Εντατικοποίηση της επικοινωνίας
5. Ποικίλη διαμόρφωση των διακοπών
6. Εντατικοποίηση των βιωμάτων των διακοπών
7. Αύξηση της διασκέδασης, χαράς, ικανοποίησης
8. Ευκαιρία για περαιτέρω δράση των πραγματοποιηθεισών εμπειριών.

Γενικά η ανιμασιόν δεν είναι μόνο μία παροχή υπηρεσιών, αλλά σε επίσης μεγάλο βαθμό μία κοινωνικο-επικοινωνιακή διαδικασία. Δεν ενεργοποιεί μόνο μέχρι τώρα μη χρησιμοποιημένες ενέργειες, αποθέματα βιωμάτων και ικανοτήτων στις διακοπές, στον ελεύθερο χρόνο, αλλά είναι μία δυνατότητα για την συμβολή στην βελτίωση στη ποιότητα ζωής στον ελεύθερο χρόνο και τις διακοπές.

Το πόσο μπορεί να επηρεάζει η ατμόσφαιρα σε ένα κέντρο διακοπών μέσω της ανιμασιόν, ποια κοινωνικο-επικοινωνιακά αποτελέσματα μπορούν να δρομολογηθούν μπορεί να παρατηρήσει κανείς στις εγκαταστάσεις ενός καλού κλαμπ διακοπών ή σε ένα αντίστοιχο ξενοδοχείο.

Η ανιμασιόν διευκολύνει μία ποιοτική αλλαγή της αξίας του βιώματος και μία διασκεδαστική διαμόρφωση των δραστηριοτήτων στον ελεύθερο χρόνο. Είναι απλά πιο διασκεδαστικά! Αυτό σχετίζεται τόσο με τις μεμονωμένες δραστηριότητες όσο και με τα γενικότερα πλαίσια των διακοπών, που περιγράφονται με τους όρους "φιλική, ανεκτική ατμόσφαιρα", "καλή διάθεση", "περιβάλλον".

Αυτό το αποτέλεσμα της ανιμασιόν μπορεί να σχετίζεται με όλους τους προαναφερθέντες τομείς: με τη βίωση της σωματικής δραστηριότητας όσο και με την αυτογνωσία, τη βίωση της ηρεμίας ή το ξεπέραςμα των δυσκολιών (κοινωνικών) επαφών, τη σύναψη νέων σχέσεων ή την ανακάλυψη της παραμελημένης φύσης ή τη βίωση μιας ξένης περιπετειώδους κατάστασης.

Ανιμασιόν είναι λοιπόν όχι μόνο η συμβουλή και η παρακίνηση, για να πράξουμε συγκεκριμένα πράγματα, ούτε μόνο η πραγματοποίηση δραστηριοτήτων διακοπών, αλλά ένα μέσο, που μπορεί να οδηγεί σε νέες αξίες της ζωής, που χαρακτηρίζει κανείς με τον όρο "υψηλότερη ποιότητα ζωής στις διακοπές".

Εκτός από αυτά υπάρχει η ευκαιρία μέσω των διακοπών να επιτευχθεί η δημιουργία μίας συνειδητοποίησης ώστε να υπάρξουν επιδράσεις και αλλαγές και στη διαμόρφωση του ελεύθερου χρόνου του σαββατοκύριακου και της κάθε μέρας.

Η αρχικά αποδεκτή θεωρία περιέγραψε τις διακοπές υπό το πρίσμα ενός "αποτελέσματος αποζημιώσεως", που αποσκοπούσε στην εξισορρόπηση και την επαναδημιουργία της εργασιακής δύναμης και που στη λεγόμενη μετά-βιομηχανική κοινωνία είχε μία ισχυρή συμπληρωματική λειτουργία: Οι διακοπές σαν συμπλήρωμα και πλουτισμός της ποιότητας ζωής του υπόλοιπου εργασιακού βίου και του ελεύθερου χρόνου.

Βλέπουμε ποκίλλες αλληλεπιδράσεις ανάμεσα στην κοινωνική εξέλιξη αφ' ενός και τις μορφές και το περιεχόμενο των διακοπών αφ' ετέρου. Καθώς επίσης και στις ανάγκες και τους στόχους των τουριστών. Η ανιμασιόν είναι ένα στοιχείο, το οποίο έχει τον συμπληρωματικό χαρακτήρα των διακοπών, ιδιαίτερα των διακοπών-ταξιδιού, τις πλουτίζει και συνεπώς επιτελεί άμεσα και έμμεσα μία κοινωνική λειτουργία.

III. Προσδοκίες και δραστηριότητες κατά τις διακοπές

1. Εισαγωγική Παρατήρηση

Όταν στα χρόνια του 70 γινόταν λόγος για "ανιμασιόν στις διακοπές" όλοι καταλάβαιναν μία εξισορρόπηση των ελλειμμάτων. Έλλειψη αναγνωρίσεως - δραστηριοτήτων - κοινωνικών επαφών, ανεξάρτητα από ποιο λόγο συμβαίνει.

Από εμπορικής σκοπιάς επρόκειτο να είναι μία αναδιαμόρφωση των προσφορών των διακοπών ώστε να είναι πιο ελκυστικές για τους πιθανούς πελάτες, οι πελάτες να μένουν περισσότερο ικανοποιημένοι έτσι ώστε σε τελική ανάλυση να προωθηθούν οι πωλήσεις και να μεγαλώσει ο τζίρος.

Στον κοινωνικό τομέα θεμελίωσε κανείς την αναγκαιότητα της ανιμασιόν μάλλον στο γεγονός ότι πολλοί άνθρωποι σήμερα δεν είναι σε θέση να διαμορφώσουν τις διακοπές μόνοι τους και αντίθετα σε διάφορους δελεασμούς, έτσι ώστε να αποκτήσουν το μέγιστο του σωματικού, ψυχικού και πνευματικού πλουτισμού.

Οι προϋποθέσεις ήταν λοιπόν και στις δύο περιπτώσεις, ότι στους τουρίστες υπάρχουν ανικανοποίητες και μέχρι τώρα μη εκπληρωθείσες ανάγκες, οι οποίες με τον τρόπο της ανιμασιόν μπορούν να αντιμετωπιστούν καλύτερα, ούτως ώστε οι διακοπές να χαρακτηριστούν από επιτυχία.

Σχετικά δεν έχει αλλάξει μέχρι τις μέρες μας σχεδόν τίποτε. Επιπροσθέτως ως συνέπεια των αλλαγών της μεταβιομηχανικής κοινωνίας εξ' άλλου έχουν αλλάξει οι ανάγκες των τουριστών, οι οποίες τουλάχιστον από τη δεκαετία του 80 υπόκεινται σε μία ισχυρή διαφοροποίηση και δόμηση. Σε σχέση με τα ανωτέρω γίνεται λόγος για "αλλαγή αξιών" στην κοινωνία. Ο Horst Opaschowski διατυπώνει με συντομία την "εξέλιξη των αξιών".

"Όταν ο ήλιος, η φύση και η ηρεμία γίνονται σημαντικότερα, όταν αναζητείται η αντίθεση στην καθημερινότητα, αλλά και η χαρά των διακοπών δεν πρέπει να είναι πολύ σύντομη, τότε αυτό έχει επιδράσεις στην γενικότερη προσφορά των διακοπών:

Η μη εξάρτηση από τον καιρό κι η εγγύτητα της φύσης πρέπει να εξασφαλιστούν, πρέπει να προσφερθούν περισσότερα προγράμματα ψυχικής χαλάρωσης απ' ότι κουραστικά αθλητικά προγράμματα. Ο χαρακτήρας της καθημερινής επιτυχίας και της διαρκούς βίωσης κατά τις διακοπές πρέπει να προωθηθούν περισσότερο".

Οι ανάγκες των διακοπών αφορούν διάφορα θέματα της ζωής. Φαίνεται ότι χαρακτηρίζονται από το ότι οι περισσότεροι τουρίστες δεν προβαίνουν αυθόρμητα σε

ενέργειες, αλλά απαιτείται - τουλάχιστον προς το παρόν - μία παρακίνηση συγκεκριμένη ώστε να ενεργοποιηθούν, διαφορετικά η ανιμασιόν δεν θα ήταν αναγκαία.

Οι τουρίστες εκείνοι, που σήμερα στις διακοπές συνειδητά αποφασίζουν τις "ενεργείες διακοπές", ώστε να ικανοποιήσουν κάποιο συγκεκριμένο χόμπι τους ή να ασκηθούν σε ένα συγκεκριμένο σπορ, δεν χρειάζονται πλέον γι' αυτούς τους τομείς καμία ανιμασιόν - είναι όμως πιθανόν για άλλους τομείς όπως π.χ. η επικοινωνία με άλλους τουρίστες, η παρακίνηση στο δημιουργικώς πράττειν, στην αυτογνωσία. Όταν κανείς θέλει να ασκεί μία ανιμασιόν, η οποία είναι προσανατολισμένη στους ανθρώπους, τότε δεν πρέπει να έχει μόνο παραστάσεις για το ποιες ανάγκες ή προσδοκίες έχουν οι τουρίστες και είναι δυνατό να ικανοποιηθούν κατά την διάρκεια τους, αλλά και το γιατί οι άνθρωποι έχουν αυτές τις ανάγκες σε διαφορετική ένταση και γιατί οι άνθρωποι δεν ικανοποιούν όλες τις ανάγκες τους στο ίδιο μέτρο από μόνοι τους ενώ το πράττουν για κάποιες από αυτές.

Θεωρητικά υπάρχει μία ολόκληρη σειρά από δυνατότητες εξηγήσεων:

1) Μπορεί να πρόκειται για σχετικώς ασθενείς διαμορφωμένες ανάγκες που δεν είναι άμεσα επισημάνσιμες.

2) Πρόκειται για ανάγκες που βρίσκονται ψηλά σε μία "πυραμίδα αναγκών", δηλ. προϋποθέτουν την ικανοποίηση των στοιχειωδών αναγκών, επί των οποίων βασίζονται, πριν να μπορέσουν να εκδηλωθούν. Οι ανάγκες αυτές δεν εκδηλώνονται γιατί αντιμετωπίζουν εσωτερικούς δισταγμούς και εξωτερικά εμπόδια, που είναι τόσο δυνατά, που οι τουρίστες δεν μπορούν να ξεπεράσουν χωρίς εξωτερική ενίσχυση.

3) Είναι δυνατό οι τουρίστες να μην έχουν απλώς τις αναγκαίες γνώσεις ώστε να μετατρέψουν τις ανάγκες αυτές σε τρόπους συμπεριφοράς και ενεργείας.

Η "σωστή" συμπεριφορά στις διακοπές είναι κάτι που μαθαίνεται. Η ανιμασιόν είναι κατά κάποιο τρόπο ένα "σχολείο ελεύθερου χρόνου".

2. Το επίπεδο δραστηριότητας ως σημείο αφετηρίας: Βασικός κανόνας

Για να βρούμε την ατομικά σωστή βάση της ανιμασιόν είναι απαραίτητη η διάγνωση του συνήθους επιπέδου δραστηριότητας κάθε ανθρώπου. Μπορεί κανείς να υπολογίσει ότι υπάρχει μία αυτορύθμιση, παρατηρώντας ότι αποδέχεται τόσες προσφορές ανιμασιόν όσες είναι σε αυτόν ωφέλιμες.

3. Η δομή των αναγκών και τα κίνητρα για ταξίδια

α. Το στερεότυπο των διακοπών

Τα ταξίδια των διακοπών έχουν μάλλον ως κίνητρο την απομάκρυνση από κάτι παρά την κατεύθυνση σε κάτι. Η απομάκρυνση από τα βάρη και τις υποχρεώσεις του επαγγέλματος, το να ξεχάσουμε την καθημερινότητα, τη σωρεία των κανόνων και των πρέπει, η διαφυγή από έναν κόσμο κανόνων, κανονισμών και διατάξεων είναι πολλές φορές η πραγματική κινητήρια δύναμη για την πραγματοποίηση ενός ταξιδιού διακοπών. Η περιέργεια, η επιθυμία να γνωρίσουμε κάτι καινούριο είναι για κάποιους άλλους ανθρώπους το κύριο κίνητρο, εμπεριέχεται όμως μάλλον σε κάθε κίνητρο ταξιδιού.

Οι διακοπές με την συγκεκριμένη δομή τους είναι ο αντίποδας του κόσμου της εργασίας. Είναι επιδίωξη κάθε τουρίστα η δημιουργία μιας μεγάλης απόστασης, η απομάκρυνση από την εικόνα του κόσμου της εργασίας και της καθημερινότητας. Αυτό θα πρέπει να νοηθεί εντός ενός "ψυχολογικού πεδίου". Πράγματι κάτι τέτοιο πραγματώνεται συχνά εντελώς συγκεκριμένα με την έννοια μίας όσο το δυνατόν μεγαλύτερης απόστασης μεταξύ του τόπου διακοπών και του τόπου κατοικίας. Το ίδιο ισχύει και για το βίωμα του χρόνου: Ο χρόνος των διακοπών αποτελεί μία εξαίρεση από τη συνέχεια του "χρόνου εργασίας" σα μία ποιοτικώς άλλη περίοδος, κατά την οποία κατά κάποιο τρόπο ο χρόνος σταματά. Βρίσκεται κανείς χρονικά σε έναν άλλο κόσμο, εδώ ο χρόνος δομείται από τις εμπειρίες, όχι από την όμοια μηχανική πορεία των γνωστών χρονικών μονάδων του κόσμου της εργασίας.

Σε αυτό το σημείο θα παρουσιασθούν ορισμένα χαρακτηριστικά μιας συμπεριφοράς που είναι τυπική για τις διακοπές και αντίστοιχα μιας συμπεριφοράς της καθημερινότητας:

<u>Καθημερινότητα</u>	<u>Διακοπές</u>
πιέσεις, κανόνες πίεση χρονική, βία ζωή με το ρολόι κούραση ένταση, στρες υποχρέωση, σοβαρότητα πολιτισμός, τεχνική τεχνικότητα συνήθεια, πάντα τα ίδια μεγάλη πόλη γκρίζο μπετόν μόλυνση του αέρα	κάνουμε ότι θέλουμε ηρεμία ελεύθερη κατανομή χρόνου τεμπελιά χαλάρωση, ξεκούραση ευχαρίστηση, χαρά ζωντάνια αυθορμητισμός νέες εντυπώσεις, κάτι εντελώς διαφορετικό εξοχή, χωριό βίωση της φύσης καθαρό περιβάλλον

Εδώ ας παρατηρήσουμε πως υπάρχουν δύο τύποι τουριστών: ο "τουρίστας κολυμβητής" και ο "τουρίστας περιπατητής". Ο τουρίστας κολυμβητής χαρακτηρίζεται από το ότι δεν κάνει τίποτε, ηρεμεί, κάνει ηλιοθεραπεία και εύκολες δραστηριότητες και δεν μπορεί καθόλου να χαρακτηριστεί "αθλητικός", αφού δεν κάνει αθλητική κολύμβηση, ούτε άλλα σπορ.

Στις υποχρεωτικές συμπεριφορές των διακοπών ανήκουν τέλος οι περιηγήσεις και η επίσκεψη των αξιοθέατων, όποια κι αν είναι αυτά. Υπάρχουν επίσης ορισμένα πράγματα, που "θα πρέπει να δει κανείς" όταν επισκέπτεται έναν τόπο ή μια περιοχή. Αν και τα αξιοθέατα έχουν ιδιαίτερη σημασία για το ίματζ των διακοπών και συνυπολογίζονται για την επιλογή ενός τόπου διακοπών, προσλαμβάνουν κατά την πορεία των διακοπών για αυτονόητους λόγους μία λιγότερο σημαντική θέση. Υπάρχουν πάντως σε κάθε τόπο διακοπών ή στην ευρύτερη περιοχή του ένας περιορισμένος αριθμός από αξιοθέατα που μπορεί κανείς να εξαντλήσει εύκολα. (τα λεγόμενα must).

Επίσης ανήκουν και οι εκδρομές στα must των διακοπών, αν και ο αριθμός τους λόγω των εξόδων τους είναι εκ των πραγμάτων περιορισμένος.

Τέλος στις σωστές διακοπές ανήκουν και κάποιες απολαύσεις, προ παντός η "κοινωνική συναναστροφή", η επίσκεψη όμορφων κέντρων διασκέδασης, οι χορευτικές εκδηλώσεις, οι πολύχρωμες βραδιές κ.λ.π. όπου στο προσκήνιο βρίσκεται δηλ. η διασκέδαση. Εδώ φυσικά ανήκουν και το καλό φαγητό και ποτό. Ο άνθρωπος θέλει να επιτύχει κάτι αλλά και να ξεφύγει από καταστάσεις και να διασκεδάσει.

Αυτά είναι τα κύρια στοιχεία του "ρόλου του τουρίστα", ο οποίος ανάλογα με τον συγκεκριμένο τύπο τουρίστα και τις προσωπικές του τάσεις θέτει άλλους στόχους και στα πλαίσια αυτά (των δραστηριοτήτων κατά τις διακοπές) διαφοροποιείται.

Η ανιμασιόν είναι συνεπώς τότε απαραίτητη, όταν πρόκειται να εισαχθούν νέες μέχρι τώρα μη συνηθισμένες και αναγνωρισμένες δραστηριότητες διακοπών. Ακόμη κι όταν ο τουρίστας θα συμμετείχε κατ' αρχήν ευχάριστα ή όταν οι δραστηριότητες αυτές προσφέρουν, όταν πραγματοποιούνται σε μεγαλύτερο κύκλο, μεγαλύτερη ικανοποίηση, απ'όταν κανείς τις πραγματοποιεί μόνος του. Η καθοδήγηση από ειδικό και η κοινή δραστηριότητα μιας ομάδας τουριστών προσφέρουν στην περίπτωση αυτή στον καθένα την απαραίτητη "κάλυψη των νώτων", έτσι ώστε να μην υπάρχει πλέον το συναίσθημα ότι εκτίθεται έναντι των άλλων τουριστών λόγω αυτής της δραστηριότητας.

Σε πολλούς τόπους διακοπών έχει διαπιστωθεί εμπειρικά ότι από προσφορές που απευθύνονται σε ενήλικες τουρίστες, επωφελούνται πάντα με αυξητική τάση και νέοι και παιδιά. Αυτός είναι ένας ακόμη λόγος, που οι ενήλικες μένουν μακριά. Ένας ενήλικος δεν θεωρεί κατάλληλο ή αντάξιό του ως ενήλικου ατόμου να ασχοληθεί με κάτι που θεωρείται "παιδικό" - αν και στο βάθος της ψυχής του θα έκανε κάτι τέτοιο πολύ ευχάριστα. Είναι γεγονός πως πολλοί ενήλικες έχουν μία ροπή στο παιχνίδι - μπορεί ίσως να σκεφτεί κανείς τους πατέρες που παίζουν τα ηλεκτρικά τραινάκια.

Μόλις ένας συγκεκριμένος αριθμός ενηλίκων παίζει ένα παιχνίδι τότε οι θεατές απομακρύνουν το φόβο της συμμετοχής τους και μπαίνουν και αυτοί στη σειρά της ομάδας των συμπαικτών - ιδιαίτερα αν ενθαρρύνονται από τον ανιματέρ προσωπικά. Έτσι καταλαβαίνουμε αυτό που έλεγε ένας ανιματέρ παλιότερα, δηλ. το κλαμπ που δουλεύει είναι η "παιδική χαρά των ενηλίκων".

β. Τύποι συμπεριφοράς κατά τον ελεύθερο χρόνο

Το απολλώνιο στυλ:

Το απολλώνιο αποτελεί "την ελευθερία στα πλαίσια του νόμου" (Νίτσε), η οποία χαρακτηρίζεται από την τήρηση του μέτρου, την "χρυσή μέση οδό", την ισορροπία και οργανωμένη σαφή καταχώρηση των τμημάτων στο όλο.

Η αρμονία κι η ομορφιά υπό την αισθητική έννοια αποτελούν επιδιώξεις. Η καθαρότητα, η απλότητα, η σαφήνεια κι ο ορθολογισμός πρέπει να κυριαρχούν. Σε αυτό το στυλ ταιριάζουν δραστηριότητες, που ολοκληρώνουν και τελειοποιούν το ατακτοποιητό, το τυχαίο, το περιθωριακό και που ακολουθούν την τάξη και τους κανόνες, που δίνουν μορφή και όψη στο ασαφές, που σβήνουν τις ψυχικές ταραχές και εισάγουν την ισορροπία.

Αυτό το στυλ αναγνωρίζεται σαφώς ως καλλιέργεια των αισθήσεων, προ παντός της όρασης και της ακοής, αλλά σίγουρα και της γεύσης, π.χ. στην κουζίνα του φαγητού και του ποτού, που θεωρούνται ως απόλαυση στην καθαρότητα της συνείδησης.

Αυτό το στυλ τείνει στην αντικειμενικότητα και στην πνευματοποίηση και μέσω αυτών κατά κάποιο τρόπο στην υπέρβαση της πραγματικότητας. Μένει σε κάποια απόσταση από τις συγκινήσεις της ανόσιας ζωής, ξεφεύγει από την αναγκαιότητα.

Αν και το απολλώνιο στυλ αποτελεί ένα χαρακτηριστικό στοιχείο πάρα πολλών τυπικών απασχολήσεων κατά τον ελεύθερο χρόνο - τα περισσότερα παιχνίδια και τα καλλιτεχνικά βιώματα (είτε συμμετέχει κανείς ενεργώς είτε ως θεατής), συγκεκριμένα είδη σπορ (π.χ. New Games), ο κοινωνικός χορός, η αισθητική βίωση της φύσης κ.λ.π. θα

μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως τέτοιες - δεν φαίνεται να είναι πλέον δυνατό ως ένα στυλ ζωής στην πλήρη του μορφή στην κοινωνία μας. Κλειστές, παραδοσιακές, φτωχές σε συγκρούσεις κοινωνικές φόρμες φαίνεται πως δημιουργούν ένα προσφορότερο έδαφος για αυτό το στυλ κοινωνικής αυτοανάπτυξης. Στην "εναλλακτική σκηνή" υπάρχουν πάντα προσπάθειες αυτού του στυλ.

Το διονυσιακό στυλ:

Για πολύ καιρό παραμερισμένο από την ευρωπαϊκή κοινωνία, φαίνεται το διονυσιακό στυλ ξανακερδίζει έδαφος.

Ενώ το απολλώνιο στυλ χαρακτηρίζει την "φωτεινή" πλευρά της ανθρώπινης παρόρμησης, την επιδίωξη για την φόρμα, τη ζωηρή κίνηση προς τα μπρος και υπάρχει για την επαναδιαμόρφωση με τα ίδια δεδομένα στοιχεία, το διονυσιακό στυλ χαρακτηρίζει την "σκοτεινή" πλευρά, την επιστροφή του ομοιομόρφου, αλλά επίσης και την προβολή μη κατευθυνόμενων, μη ομαδοποιούμενων δυνάμεων, που επιτρέπουν το Εγώ να θαμπώσει στο Γενικό και στο Ασυνείδητο.

Το διονυσιακό επιδιώκει μια "άρση των υπάρχοντων ορίων και εμποδίων του Είναι" (Νίτσε). Ο άνθρωπος επιθυμεί ξεπερνώντας τα όρια των αισθήσεων να φτάσει σε ένα εσωτερικό φωτισμό, επιθυμεί - για να το πούμε με μία σύγχρονη λέξη - την "επέκταση της συνείδησης" του. Το διονυσιακό αίσθημα ζωής συνδέεται με εκστασιαστικά και οργιώδη βιώματα. Το αίσθημα του χρόνου αίρεται σε αυτά τα πλαίσια, υπάρχει τουλάχιστον μία καθυστέρηση της χρονικής ευαισθησίας. Μία εξωτερική ηρεμία διαμορφώνει αυτές τις καταστάσεις, ακόμη και όταν μέσω ακραίων κινήσεων, εισάγεται μία υπερβολική καταβολή σωματικών δυνάμεων.

Για να επιτευχθεί αυτή η ξαφνική μεταβολή της κατάστασης της συνείδησης είναι αναγκαίες κάποιες συγκεκριμένες τεχνικές και κάποια βοηθητικά μέσα, από τα οποία μόνο μερικά είναι συνηθισμένα και επιτρεπτά στην κουλτούρα μας.

Κύριο είναι -όπως ήδη στους μύθους του Διονύσου- το κρασί ή το αλκοόλ, που παίζει εδώ έναν ρόλο και επίσης η έντονα ρυθμική μουσική που με τεχνικά μέσα είναι εκκωφαντική, κι έχει ένταση που συνταράζει το σώμα καθώς και οι σχετικοί νέοι χοροί, αλλά και ορισμένοι τρόποι κίνησης, οι οποίοι δημιουργούνται σήμερα λόγω της εύκολης παραγωγής υψηλών ταχυτήτων.

Είναι συνεπώς χρήσιμο, να αναπαραστήσουμε αυτούς τους δύο πόλους της ζωής στις δραστηριότητες στον ελεύθερο χρόνο, όταν εμφανίζονται μεμονωμένα, κάτι που είναι σπάνιο. Αποτελούν δύο εναρκτήρια σημεία για την

διεύρυνση της ανθρώπινης ικανότητας βίωσης, τα οποία είναι κι οι ενάρξεις της ανιμασιόν.

Δεν είναι πάντα εύκολο, να ενοποιήσουμε αυτά τα δύο. "Ταυτόχρονα να πίνεις και να είσαι νηφάλιος". Πάντως πρέπει να γίνει προσπάθεια να βοηθηθούν και οι δύο τάσεις, γιατί σε τελική ανάλυση αφορούν διαφορετικές σφαίρες και κρίνονται αμφότερες ωφέλιμες.

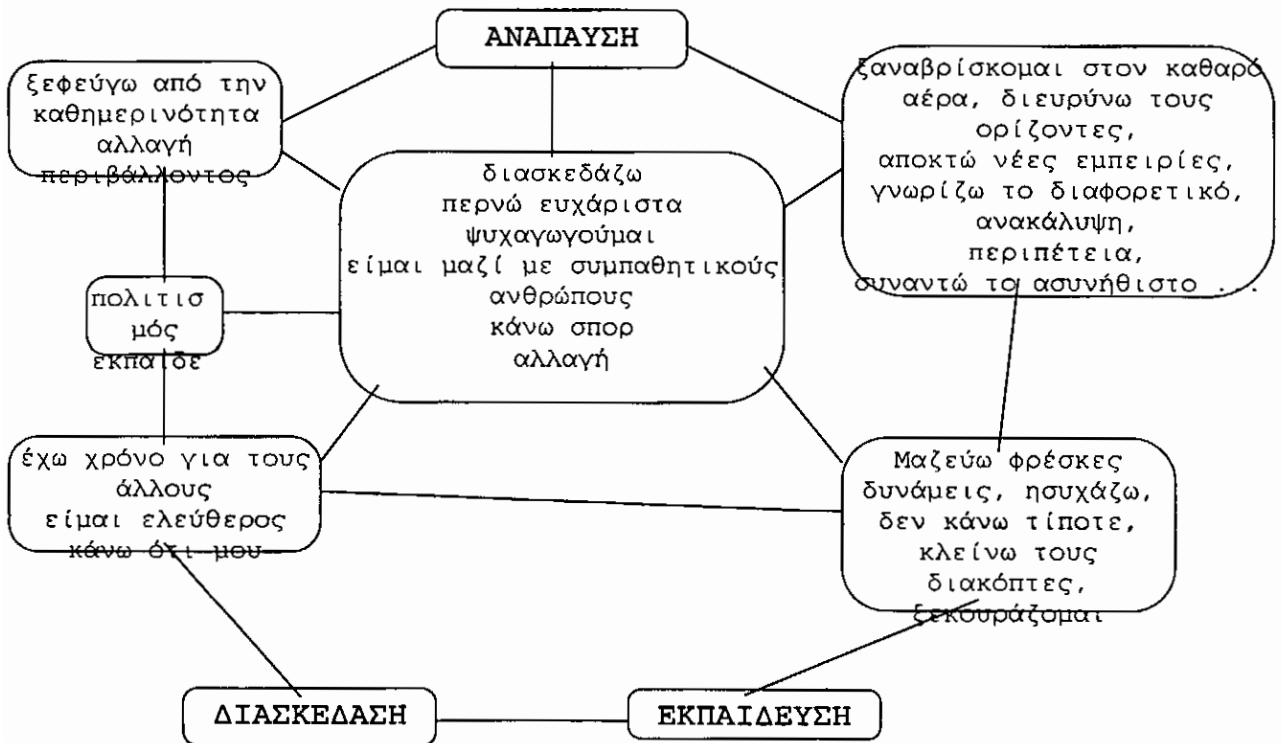
4. Δραστηριότητες στις διακοπές

α. Προσδοκίες των διακοπών.

Μερικοί ξεκουράζονται με το να μην κάνουν τίποτε, άλλοι με την αντίθεση στη καθημερινότητα - μερικοί ακόμη και με την ιδιαίτερη σωματική κόπωση, όπως π.χ. η ορειβασία. Μία ομάδα κινήτρων παίζει ένα εντελώς αποφασιστικό ρόλο για το ταξίδι διακοπών:

Τη μεγαλύτερη σημασία έχει η ομάδα κινήτρων "Ξεκούραση/ Ανάπαυση/ Συλλογισμός/ Υγεία". Μετά ακολουθεί στη σειρά σημασίας "Αλλαγή/ Βίωμα/ Κοινωνικότητα" και η ομάδα "Εντυπώσεις/ Ανακαλύψεις/ Εκπαίδευση".

Το σχήμα θέλει να κάνει σαφές πως οι δέσμες κινήτρων που κάθε άνθρωπος έχει υπ' όψη του σχετικά με ένα ταξίδι διακοπών αλληλοτέμνονται μεταξύ τους και από κοινού μπορούν να συμβάλλουν στην ανάπαυση και στην ικανοποίηση στις διακοπές.



Αυτή η ομάδα κινήτρων είναι ήδη από χρόνια η σημαντικότερη. Διαδραματίζει σε κάθε ταξίδι διακοπών για τον καθένα ένα μικρότερο ή μεγαλύτερο ρόλο.

β. Ειδικές εγκαταστάσεις στον τόπο διακοπών για τη διαμόρφωση του ελεύθερου χρόνου και των διακοπών.

Στη διάθεση του τουρίστα βρίσκονται στον τόπο διακοπών μία ποικιλία εγκαταστάσεων για τη διαμόρφωση του ελεύθερου χρόνου και των διακοπών. Δεν χρησιμοποιούνται πάντοτε έντονα από τους τουρίστες αυτές οι συχνά πολυέξοδες εγκαταστάσεις. Αν βέβαια δεν υπάρχουν στον τόπο διακοπών καταγράφονται ως έλλειψη από τους επισκέπτες.

Στις πιο αγαπητές εγκαταστάσεις ανήκουν τα εστιατόρια, οι ταβέρνες, τα καφενεία (78%). Στην δεύτερη θέση σε αυτή την κατάταξη βρίσκονται οι χαρακτηριστικοί οδοί περιήγησης, που λαμβάνουν υπ' όψη ένα τρίτο των τουριστών. Για μία ντισκοτέκ, ένα μπαρ με δυνατότητα χορού ή ένα νυκτερινό κλαμπ ενθουσιάζεται ο ίδιος περίπου αριθμός. Οι ανοιχτές πισίνες και τα μουσεία είναι αντικείμενα επίσκεψης κατά περίπτωση ενός τετάρτου και στις οργανωμένες εκδρομές στον περίγυρο λαμβάνει μέρος περίπου ένα πέμπτο.

Όλες οι υπόλοιπες εγκαταστάσεις για τους τουρίστες χρησιμοποιήθηκαν από λιγότερους από το ένα πέμπτο.

Προφανώς οι τουρίστες είναι ικανοποιημένοι με τον εξοπλισμό των τόπων διακοπών με εγκαταστάσεις για την διαμόρφωση του ελεύθερου χρόνου και των διακοπών. Στα τρία τέταρτα όλων των τουριστών δεν τους έλειψαν κάποιες εγκαταστάσεις τέτοιου είδους.

Το υπόλοιπο τέταρτο επισήμανε την έλλειψη ενός πάρκου αναψυχής και ελεύθερου χρόνου, ενός φυσικού πάρκου ή ζωολογικού κήπου, μιας σάουνα (ανάλογα 40%), μιας εγκατάστασης μίνι γκολφ, μιας πισίνας διασκέδασης (water park) και ενός κινηματογράφου καθώς και την έλλειψη θεατρικών εκδηλώσεων και συναυλιών εκάστοτε σε ποσοστό 3%.

IV. Τομείς που περιέχονται στην ανιμασιόν στις διακοπές

1. Εισαγωγική Παρατήρηση

Η ανιμασιόν στις διακοπές εκτείνεται στους πιο διαφορετικούς τομείς δραστηριοτήτων, θα μπορούσαμε να διακρίνουμε τους ακόλουθους μεγάλους τομείς:

Τομείς	Τυπικά Παραδείγματα
Κίνηση	Αθλητικά παιχνίδια
Κοινωνικότητα	Βραδιά χορού
χόμπι, δημιουργικότητα	Εκδρομές, ξεναγήσεις,
Εκπαίδευση, ανακάλυψη,	άνθρωποι και χώρα
βίωμα	Φωτιά στην ακτή,
Περιπέτεια	διανυκτέρευση σε μία σπηλιά
Ήσυχία και αυτογνωσία	Γιόγκα, συζητήσεις σε μικρό κύκλο

Μία σαφής κατάταξη στους συγκεκριμένους τομείς δεν είναι πάντα δυνατή, επειδή συνήθως κάθε δραστηριότητα μπορεί να καταταγεί σε περισσότερους τομείς. Καθοριστικό είναι βέβαια πάντοτε το κύριο στοιχείο.

Οι δραστηριότητες γίνονται σε δύο διαφορετικά επίπεδα, που θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε ως άμεσα ή έμμεσα:

άμεση δραστηριότητα = άμεση, ενεργή συμμετοχή του τουρίστα

έμμεση δραστηριότητα = έμμεση συμμετοχή επί τη βάση της θέασης, αλλά ταύτιση με το πρόγραμμα.

Τα κεντρικά στοιχεία της ανιμασιόν είναι:

Παιγνίδι
Κοινωνικότητα
Βίωμα

Οι ακόλουθες περιγραφές επιδιώκουν δύο στόχους:

1. Περιγραφή των προγραμμάτων ανιμασιόν με όλες τις οπτικές γωνίες του σχεδιασμού, της διεξαγωγής σαν παρότρυνση για δική μας πραγματοποίηση.

2. Η χρήση του σχήματος περιγραφής, επί του οποίου βασίζονται τα προγράμματα να δείχνει με ποιο τρόπο μπορεί

αυτό το σχήμα να είναι χρήσιμο για το νέο σχεδιασμό ή την επέκταση των δικών μας προγραμμάτων.

Εγγραφα σχεδιασμού για τους ανθρώπους της πράξης

Σχήμα για το σχεδιασμό και την περιγραφή των προγραμμάτων ανιμασιών

1. Πρόγραμμα
όνομα :
τομέας :
2. Χαρακτηρισμός
Χαλαρό ή οργανωμένο :
Για ποιον, τακτικά ή έκτακτα :
3. Συμμετέχοντες
Αριθμός :
Ηλικία :
Συγκρότηση :
4. Προσέλκυση
Συμμετοχή ή θέαση :
5. Χρόνος
Χρονικό σημείο προετοιμασίας :
Χρονικό σημείο διεξαγωγής :
Διάρκεια :
6. Τόπος
7. Πληροφόρηση
Πότε;
Πως;
Ποιον;
8. Προετοιμασίες
Υλικά (εργαλεία, εγκαταστάσεις) :
Εξοπλισμός (ρούχα κ.λ.π.):
Προσωπικό :
Εξοδα :
9. Εναλλακτικές λύσεις
Εξάρτηση από τον ιατρό:
Αριθμός συμμετεχόντων:
10. Πορεία
Οπτικές γωνίες διαμόρφωσης (ατμόσφαιρα)

11. Ενέργεια (επιδράσεις)

Τι επιτυγχάνεται, τι επιδιώκεται με αυτό το πρόγραμμα.

2. Τομέας ανιμέϊσιον "Κίνηση"

α. Γενικές Διαπιστώσεις

Λόγω της εξασθένησης του σώματος και του πνεύματος κατά την εργασία, τα σπορ στον ελεύθερο χρόνο, ιδιαίτερα στις διακοπές, αποκτούν μια ιδιαίτερη σημασία. Μία σωστή εναλλαγή ανάμεσα στην ένταση και την ησυχία αποτελεί την καλύτερη ευκαιρία για την επαύξηση των σωματικών δυνατοτήτων, την φυσική ξεκούραση και τις έντονες εμπειρίες στις διακοπές.

Επειδή το παιγνίδι οδηγεί στους άλλους ανθρώπους, βοηθά στο ξεπέρασμα του εγωκεντρισμού και στην κοινωνικότητα.

Τα σπορ είναι ένα απ' τα σημαντικότερα περιεχόμενα των διακοπών. Σχετικά, πρέπει να παρουσιάσουμε και να διακρίνουμε τις ακόλουθες απόψεις:

1. Τα σπορ κορυφής ή υψηλών επιδόσεων

α) Επάγγελμα ή εργασία επαγγελματιών ή ημιεπαγγελματιών αθλητών σε επιχειρήσεις που είναι οργανωμένες όμοια με μια βιομηχανία, π.χ. Εθνικό Πρωτάθλημα Ποδοσφαίρου.

β) Σαν προσέλκυση θεατών, διασκέδαση και κατανάλωση συναισθημάτων ενός μαζικού κοινού σε στάδια, σε γήπεδα ή μέσω της τηλεόρασης ή των σελίδων μιας αθλητικής εφημερίδας.

2. Τα παράλληλα σπορ ή τα σπορ των εραστών του αθλητισμού ως ερασιτεχνικές δραστηριότητες που προσομοιάζουν σε χόμπι στον ελεύθερο χρόνο.

3. Αθλητικά παιγνίδια και αθλητική διασκέδαση, σαν η δραστηριότητα στον ελεύθερο χρόνο, χωρίς κυριαρχία αθλητικών κινήτρων αλλά σε συνεργασία με άλλα κίνητρα, όπως π.χ. οι κοινωνικές δραστηριότητες.

Σαν παραδείγματα μπορούμε να αναφέρουμε τις εκδρομές για μπάνιο, τις βόλτες με βάρκα, το μπόουλινγκ, το κέγκελν (ένα παιγνίδι όμοιο του μπόουλινγκ), τις περιηγήσεις, το ψάρεμα κ.λ.π.

4. Βραχυπρόθεσμη ή συνεχής εξισορρόπηση μέσω σπορ όπως διαρκή

προπόνηση, κράτημα της φόρμας. Πρόκειται για κάτι όπως το τζόκινγκ, τις τακτικές επισκέψεις σε ένα αθλητικό κέντρο κοντά στον χώρο εργασίας ή στην κατοικία είτε για άλλες δυνατότητες άσκησης στο σπίτι. Αυτά τα σπορ εξισορρόπησης δεν είναι κατά κανόνα δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου, αλλά μάλλον ένα στατικό στοιχείο της καθημερινής υγιεινής.

Τα σπορ στον ελεύθερο χρόνο, θα μπορούσαν να περιγραφούν ως "αυτοκαθοριζόμενες αθλητικές δραστηριότητες", οι οποίες χαρακτηρίζονται σαν δραστηριότητα από τρία κριτήρια:

Αξία του παιγνιδιού - αξία της αναψυχής - αξία της επικοινωνίας.

Τα σπορ στον ελεύθερο χρόνο, πρέπει να αποτελούν μια ευκαιρία για χαρά και κίνηση.

Τα σπορ στον ελεύθερο χρόνο πρέπει να εννοηθούν ως αυτοκαθοριζόμενα ή συγκαθοριζόμενα σπορ-παιγνίδια και σαν ένα κοινωνικο-πολιτιστικό και επικοινωνιακό δη-μιουργικό μέσο, σαν ένα πεδίο βιωμάτων, τις αυθόρμητες δραστηριότητες παιγνιδιού καθώς, τέλος, για την επαφή με άλλους ανθρώπους για την αύξηση της κοινωνικότητας και την ενέργεια με αλληλεγγύη.

Τα νέα παιγνίδια

Για την ανιμασιόν, τα νέα παιγνίδια είναι ο ιδεώδης νέος τρόπος για κίνηση. Τα νέα παιγνίδια, αδιαφορώντας για τις ομάδες ηλικιών, τις φυλές, προσπαθούν να ενώσουν όλους τους ανθρώπους όλων των κοινωνικών ομάδων μιας κοινωνίας, έτσι ώστε να δημιουργούν από κοινού ομάδες παιγνιδιού: ο καθένας μπορεί να συμμετέχει στο παιγνίδι, ο καθένας μπορεί να εισαγάγει στο παιγνίδι τις προσωπικές του ιδέες, έτσι αναπτύσσεται η δημιουργικότητα και το αίσθημα της συμμετοχής. Αυτή η κατηγορία παιγνιδιών, απευθύνεται κυρίως και στοχεύει στη δημιουργικότητα, στην απλότητα, στη διασκέδαση και τη χαρά. Πρόκειται κυρίως για την διαδικασία του παιγνιδιού και όχι για το αποτέλεσμα, όχι το σκορ, όχι το ρεκόρ.

Ως νέα παιγνίδια δηλαδή, θεωρούμε τα παιγνίδια χωρίς ηττημένους. Με τη χρήση των πιο διαφορετικών υλικών κατέχουν σε τελική ανάλυση αυτά τα παιγνίδια ένα ιδιαίτερο υψηλό χαρακτήρα παρότρυνσης και το αποτέλεσμα τους είναι πάντα μη προβλέψιμο, μη υπολογίσιμο, αλλά κυρίως εκπληκτικό.

Για τον ανιματέρ των σπορ ανοίγεται εδώ ένας εντελώς καινούριος κόσμος που έχει σαν περιεχόμενο τη διαφορετική φιλοσοφία του παιγνιδιού. Δίνεται, λοιπόν στον τομέα των διακοπών, η δυνατότητα να βοηθήσουμε τους τουρίστες να οδηγηθούν σε μια νέα μορφή κίνησης η οποία δεν κατευθύνεται στο αποτέλεσμα, αλλά κυρίως προωθεί τη χαρά του παιγνιδιού.

β. Η κίνηση στις διακοπές

Για την διαμόρφωση των διακοπών δεν πρέπει να τεθεί η σημασία της υγείας σαν κίνητρο. Τα στοιχεία: αξία του παιγνιδιού και αξία της επικοινωνίας των σπορ στον ελεύθερο χρόνο, είναι τα βασικότερα σημεία-κίνητρα στις διακοπές, στα οποία δίνει λύσεις η ανιμασιόν. Με αυτό, δεν θέλουμε να πούμε ότι η ανιμασιόν αφήνει εκτός σημασίας την οπτική γωνία της υγείας, αλλά αυτή η οπτική γωνία δεν είναι η πρωτεύουσα υπό το καθεστώς της ανιμασιόν αλλά, στην καλύτερη περίπτωση, επικουρική ή δευτερεύουσα και επιτελεί ακριβώς μια συμπληρωματική λειτουργία. Αντιτίθεται τελείως στην άποψή μας για την κατάσταση των διακοπών, καθώς και για τη συμπεριφορά του ανιματέρ, η διαδικασία όπου αυτός θα προσπαθήσει με έντονες συμβουλές υπό μορφή καθοδήγησης και αυστηρότητας και χρησιμοποιώντας μάλιστα τα επιχειρήματα που δίνουν ιδρύματα υγείας, έτσι ώστε να παροτρύνει τους τουρίστες στις διακοπές. Τα αιτήματα της υγείας, λαμβάνονται σαφώς υπόψη, αλλά όταν τίθενται υπό αυτή τη μορφή στην ιδιωτική σφαίρα κάθε τουρίστα, αυτός τα αντιμετωπίζει με μια αρνητικότητα γιατί συνήθως δεν καταφεύγει στις διακοπές για να σκεφθεί, αλλά για να ξεφύγει από έναν κόσμο που σκέφτεται καθημερινά.

Ο θεσμός ενός αθλητικού τουριστικού κέντρου, έχει σημασία, όταν οι τουρίστες που αποφάσισαν να κάνουν εκεί τις διακοπές τους, το γνωρίζουν εκ των προτέρων και έχουν σχεδιάσει ένα τέτοιο πρόγραμμα.

Σε ένα αθλητικό τουριστικό κέντρο σαφώς και θα υπάρχει αθλητική ανιμασιόν, αλλά η ανιμασιόν στις διακοπές, δεν πρέπει να επιδιώκει να κάνει σε κάθε πρόγραμμα διακοπών ένα αθλητικό τουριστικό. Αυτό είναι ένα απλό είδος διακοπών. Η ανιμασιόν στις διακοπές αντίθετα, επιδιώκει κυρίως να τονίσει την αξία του παιγνιδιού και την αξία επικοινωνίας που έχουν τα σπορ

στις αθλητικές διακοπές και να κάνει αυτά τα δύο στοιχεία περιεχόμενο της ανιμασιόν. Πάντως η ανιμασιόν μπορεί να έχει και ένα περιορισμένο σημαντικό αποτέλεσμα που απευθύνεται στην πολιτική της υγείας, δηλαδή μπορεί να επιδιώξει την ανάπτυξη της συνείδησης στους τουρίστες ότι η διαμόρφωση του προγράμματος των διακοπών πρέπει να έχει και την έννοια της προφύλαξης και της διατήρησης της ψυχικής και σωματικής υγείας.

Μία ανιμασιόν με παιγνίδια σε ένα τομέα αθλητικό, μπορεί να έχει ιδιαίτερη επιτυχία στο να καταφέρει να φέρει με διάφορες δραστηριότητες κοντά τους διάφορους τουρίστες ή να τους βοηθήσει να ανακαλύψουν νέες δραστηριότητες, που θα μπορέσουν να πραγματοποιήσουν και να ασκήσουν και μετά το τέλος των διακοπών στην καθημερινή τους ζωή στα πλαίσια του ελεύθερου χρόνου που έχουν τις καθημερινές ή τα Σαββατοκύριακα. Π.χ. ο επισκέπτης, που στις διακοπές του γνωρίζει το βόλλεϋ σαν παιγνίδι και αποκτά ενδιαφέρον γι' αυτό, αποκτά τη χαρά του παιγνιδιού, το πιθανότερο είναι ότι με την επιστροφή στην πατρίδα του, θα προσπαθήσει να γίνει μέλος ενός Συλλόγου ώστε να παίζει και εκεί βόλλεϋ, ή τουλάχιστον θα προσπαθήσει να αποκτήσει κάποιους μεγαλύτερους δεσμούς με το άθλημα.

Επειδή η ανιμασιόν στις διακοπές, τονίζει την αξία του παιγνιδιού και της επικοινωνίας στον τομέα παιγνίδι και σπορ, θα μπορούσαμε να περιγράψουμε τα ακόλουθα ειδικά περιεχόμενα της ανιμασιόν:

- Χαρά κίνησης (σωματική εμπειρία, σωματικό βίωμα).
- Χαρά παιγνιδιού (ψυχικό βίωμα).
- Επαφή (κοινωνικότητα).
- Βίωμα της επιτυχίας (ένταση βιώματος).

Η ανιμασιόν, στον τομέα της κίνησης, μπορεί να καλύψει τα ακόλουθα σημεία:

- Ιατρικές απαιτήσεις.
- Απαιτήσεις πολιτικής υγείας.
- Απωθήσεις κάθε είδους.
- Εξαναγκασμούς κάθε είδους.

Ο τομέας ανιμασιόν "κίνηση" είναι εξαιρετικά πολύπλευρος και είναι σαφώς ευρύτερος του όρου σπορ (αθλητισμός) διευκολύνει δε μια μεγάλη επιλογή από τις διαφορετικότερες προσφορές: η κίνηση είναι εδώ η φυσική δραστηριότητα με την ευρύτερη δυνατή του όρου έννοια.

Αυτά τα νέα παιχνίδια που ξεπερνούν την κλασική έννοια του αθλητισμού, έχουν τα ακόλουθα κύρια χαρακτηριστικά:

- α) Δυνατότητα συμμετοχής χωρίς θέση καμιάς προϋπόθεσης για κάθε ηλικία και φύλο, χωρίς ιδιαίτερες αθλητικές ικανότητες, ετοιμότητες ή γνώσεις. Σημείο αναφοράς είναι η καθημερινότητα. Ο κάθε ενδιαφερόμενος μπορεί να συμμετέχει αμέσως και μπορεί να συνεχίσει μέχρι τέλους των διακοπών του ή και μετά. Εδώ δεν υπάρχει ιδιαίτερη ρύθμιση για τους ηλικιωμένους ανθρώπους.
- β) Πρέπει να εγκαταλείψουμε τα μηχανήματα και τις δραστηριότητες που γίνονται σε καθιερωμένα αθλητικά κέντρα.
- γ) Πρέπει να προωθήσουμε την προσωπική οργάνωση. Πρέπει να εγκαταλείψουμε τους κλασσικούς κανόνες και να προσαρμόσουμε τους στόχους στις ιδέες παιχνιδιού και τους κανόνες ανάλογα με την ιδιαιτερότητα, τις ικανότητες και την απόδοση των συμμετεχόντων.
- δ) Συνδυασμό αθλητικών και μη αθλητικών δραστη-ριοτήτων. Ο συνδυασμός από σπορ ελεύθερου χρόνου, με πολιτιστικές δραστηριότητες, είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον και μπορεί να συνδέσει κι εμπειρίες που έχει αποκτήσει κανείς από την καθημερινότητα.
Παραδείγματα: τρέξιμο και διατροφή. Ποδηλασία και γνώση για το περιβάλλον (οικολογικό ενδιαφέρον). Παιχνίδια κίνησης σαν μέρος μιας μεγαλύτερης γιορτής.
- ε) Παρότρυνση για να γνωρίσει κανείς το σώμα του και τον εαυτό του. Ο καθημερινός τρόπος ζωής που έχει ελάχιστη κίνηση κι αφήνει στον άνθρωπο ελεύθερο χρόνο να σκεφτεί, κάνει το σώμα μας ένα ξένο σώμα. κίνητρο για την ανιμασιόν σ' αυτά τα προγράμματα αστέρες, είναι το να αποκτήσει κανείς συνειδητά εμπειρία του δικού του

σώματος μέσα από διάφορες καταστάσεις δηλαδή έχει σημασία να γνωρίσουμε τι μπορεί ήδη να κάνει και τι μπορεί στο μέλλον να κάνει το σώμα μας.

- ζ) Κάθε άνθρωπος που αραιά και πού κάνει κάποιες αθλητικές δραστηριότητες έχει στην ζωή του ήδη μια, για να το πούμε έτσι, βιογραφία κίνησης. Αυτό το παρελθόν κίνησης θα γίνει το σημείο επαφής για την περαιτέρω αθλητική δραστηριότητα. Εδώ αποκτούν εκ νέου σημασία οι ασκήσεις για τη γνώση του σώματος.

Για λόγους εποπτικούς, επιμερίζουμε τον τομέα κίνησης σε τρία μεγάλα γκρουπ: γη, νερό, θάλασσα.

Γη

1. Στο σπίτι (περιορίζεται ανάλογα με την εποχή και το κλίμα, επηρεάζεται από τον καιρό):

- Αθλητικές δραστηριότητες οι οποίες απαιτούν ελάχιστες εγκαταστάσεις αλλά συγκεκριμένο εξοπλισμό με υλικά: γυμναστική, αερόμπικ, στρέτσινγκ, τάϊ-τσι, τζούντο.
- Παιγνίδια που επίσης χρειάζονται ελάχιστες ή καθόλου εγκαταστάσεις:
 - α) Παιγνίδια κίνησης, παιγνίδια με μπάλα, πινγκ-πονγκ, πηδήματα με σακιά (τσουβαλοδρομίες), τρέξιμο κρατώντας αυγά, κυνηγητό (πρόγραμμα παιδιών-κοινωνικότητα).
 - β) Παιγνίδια διασκέδασης, σαλόνι παιγνιδιού, ποδόσφαιρο, μπιλιάρδο, νταρτς (κοινωνικότητα).
- Εγκαταστάσεις που διευκολύνουν περαιτέρω δραστηριότητες κίνησης: γενικά εργαλεία προπόνησης και αθλητισμού (τραμπολίνο, μπάρες, μονόζυγο), δωμάτιο με αθλητικές εγκαταστάσεις, κέντρα γυμναστικής, γυμναστήρια, αίθουσες μπόουλινγκ ή κέγκελν, σκοπευτήρια.

2. Στο ύπαιθρο (πάλι εξαρτώμενα από τον καιρό και τις εποχές, ανάγκη χώρου):

- Όλες οι δραστηριότητες, αθλητικές και παιγνιδιού, που είναι δυνατές σε χώρους κλειστούς, είναι κατ' αρχήν δυνατές και στο ύπαιθρο.
- Επί πλέον δυνατότητες με ελάχιστες εγκαταστάσεις βόλτες, ορειβασία, περιήγηση (τομέας ανακάλυψη), χτίσιμο πύργων στην Παραλία κ.λ.π.
- Παιγνίδια με ελάχιστες ή καθόλου εγκαταστάσεις-παιγνίδια κίνησης: Παιγνίδια με μπάλες σε μεγα-λύτερους χώρους, βόλεϊ, ποδόσφαιρο, μπάτμιντον, σκυταλοδρομίες, ομαδικά παιγνίδια (διελκυστίνδα), παιγνίδια με βόλους, κρίκετ.
- Παιγνίδια διασκέδασης (παιγνίδια αναταραχής), "παιγνίδι χωρίς όρια", "τσίρκο" (κοινωνικότητα), "μεγάλα παιγνίδια ελεύθερου χώρου" (σκάκι επί δαπέδου).
- Κίνηση με ζώα, ιππασία (ανακάλυψη).
- Εγκαταστάσεις για συμπληρωματικές δυνατότητες στον τομέα της κίνησης, αθλητικά κέντρα, χώρος παιγνιδιών περιπέτειας, ποδήλατα, μάουντεν μπάϊκς, χώρος τένις, γήπεδο μίνι-γκολφ, ιστιοπλοΐα ακτής κ.λ.π.
- Τον χειμώνα: σκι, σέρφινγκ στο χιόνι, χιονοβόμβες, παγοδρομίες, χόκεϊ στον πάγο, γλίστρημα με άλογα (ανακάλυψη), χιονοπόλεμος, χτίσιμο ιγκλού, φτιάξιμο χιονάνθρωπου (δημιουργικότητα).

Νερό

1. Στο σπίτι (κλειστή πισίνα).

- Μπάνιο, κολύμβηση (ακόμα και με μαθήματα), γυμναστική στο νερό.

- Παιγνίδια : πόλο, παιγνίδια ιππασίας, χτίσιμο πυραμί-δων, παιγνίδια με στρώματα, παιγνίδια με στοιχή-ματα.

2. Στο ύπαιθρο σε ανοιχτό χώρο (πισίνα, θάλασσα, λίμνη, ποτάμι) :

- Όλες οι δυνατότητες που είναι δυνατόν να γίνουν σε κλειστές πισίνες.
- Συμπληρωματικές δυνατότητες παιγνιδιού: πετάμε πέτρες για να κάνουν πηδήματα, κύματα, βουτιές κ.λ.π.
- Εξοπλισμός που διευκολύνει περαιτέρω δραστη-ριότητες: αναπνευστήρας, σχοινιά, δίχτυα και ψαρικά.
- Οχήματα του νερού: στρώματα θαλάσσης, κρίκοι, σωσίβια, άλλα υλικά, βάρκες, κανό, ποδήλατα θαλάσσης.
- Βάρκα ιστιοπλοίας, γουίντ σέρφινγκ.
- Σκι θαλάσσης, σέρφινγκ σε κύματα.
- Σκι με αλεξίπτωτο.

Αέρας

- Ταξίδι με μπαλόνια (αερόστατο, πέσιμο με αλεξί-πτωτο, ιστιοπλοία, σκι με αλεξίπτωτο).

γ. Περιγραφή ενός προγράμματος ανιμασιόν: Παιγνίδια με μπάλα στο ύπαιθρο.

1. Πρόγραμμα:

Από τον μεγάλο αριθμό των δυνατών δραστηριοτήτων που μπορούν να πραγματοποιηθούν, στα πλαίσια της ανιμασιόν στις διακοπές από τον τομέα κίνηση, επιλέγουμε ως παράδειγμα τα παιγνίδια με μπάλα στο ύπαιθρο.

Περιλαμβάνουν, κατά τη γνώμη μας, τα σημαντικότερα στοιχεία αυτού του τομέα ανιμασιόν, δηλαδή κατ' αρχήν το στοιχείο του παιγνιδιού, τον αθλητικό χαρακτήρα και την κοινωνικότητα.

2. Χαρακτηρισμός:

α) Τα παιγνίδια με μπάλα στην ύπαιθρο μπορούν να χαρακτηρισθούν ως ενεργητικά ομαδικά παιγνίδια. Με τον όρο αυτό, θέλουμε να εκφράσουμε ότι εδώ η συμμετοχή των τουριστών έχει ιδιαίτερη σημασία.

β) Τα παιγνίδια διακρίνουμε σε χαμηλά ή υψηλά οργανωμένα παιγνίδια. Με αυτόν τον χαρακτηρισμό εννοούμε το μέγεθος της σημασίας που έχουν οι διατάξεις κι οι απαιτήσεις ενός συγκεκριμένου γηπέδου. Τα παιγνίδια στο ύπαιθρο με μπάλα είναι, υπό αυτή την έννοια, χαμηλά οργανωμένα παιγνίδια επειδή ακόμα και όσον αφορά την ρύθμισή τους όσο και τις απαιτήσεις και τις προϋποθέσεις σχετικά με το γήπεδο, έχουν ιδιαίτερη προσαρμοστικότητα.

γ) Τα παιγνίδια με μπάλα στο ύπαιθρο είναι οργανωμένα σύμφωνα με τις διακοπές επειδή υπερτονίζεται ο χαρακτήρας του παιγνιδιού της δραστηριότητας και όχι η προσαρμογή στους κανόνες. Αυτός είναι ένας λόγος, γιατί για παράδειγμα το βόλεϊ είναι τόσο δημοφιλές στις διακοπές, ενώ για παράδειγμα το μπάσκετ, είναι για τους περισσότερους τουρίστες όχι ιδιαίτερα κατάλληλο λόγω των αυστηρών του κανόνων.

δ) Τα παιγνίδια με μπάλα στο ύπαιθρο μπορούν να χαρακτηρισθούν σαν ένα μόνιμο σημείο προγράμματος στο καθημερινό ή το εβδομαδιαίο πρόγραμμα, επειδή μπορούν να παίζονται εύκολα βάσει σταθερού προγράμματος και σε συγκεκριμένες ώρες της ημέρας.

3. Αριθμός συμμετεχόντων:

Τα παιγνίδια με μπάλα στο ύπαιθρο, είναι επίσης προσαρμόσιμα όσον αφορά τον αριθμό των συμμετεχόντων. Δύο μεμονωμένα πρόσωπα μπορούν να αρκούν όπως για παράδειγμα και είκοσι πέντε άτομα για την δημιουργία της κάθε ομάδας. Αυτή η υψηλή προσαρμοστικότητα διευκολύνει τις αλλαγές, ανάλογα με το ενδιαφέρον των παικτών και δημιουργεί τη δυνατότητα εναλλακτικών παιγνιδιών και αλλαγών του ρυθμού και του στυλ των παιγνιδιών ανάλογα με τα δεδομένα τα τοπικά και τα προσωπικά των ανθρώπων. Προϋπόθεση είναι, εξάλλου, ότι ο ανιματέρ γνωρίζει περισσότερα παιγνίδια με μπάλα.

4. Έλξη:

Η μπάλα ως αντικείμενο παιγνιδιού έχει ένα χαρακτήρα αυθόρμητης παρακίνησης. Ο ανιματέρ αρκεί, για παράδειγμα, να πετάξει μια μπάλα τυχαία σε έναν τουρίστα, ο οποίος κάθεται σχετικώς αδιάφορος. Με μεγάλη ασφάλεια μπορούμε να αναμένουμε ότι ο επισκέπτης αυτός θα αντιδράσει πετώντας πίσω την μπάλα ή θα την δώσει σε κάποιον άλλον. Η ίδια η συμμετοχή στα παιγνίδια με μπάλα στο ύπαιθρο, είναι η πραγματική ατραξιόν, όχι τόσο η παρακολούθηση, αν και πολλές φορές όταν συμμετέχουν πραγματικές ομάδες ή άτομα που είναι ιδιαίτερα προπονημένα αθλητικά, τότε η παρακολούθηση αποκτά ένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τους υπολοίπους.

5. Χρόνος:

α) Χρονικό σημείο της προετοιμασίας: το παιγνίδι με μπάλα στο ύπαιθρο χρειάζεται μόνο ελάχιστη προετοιμασία, με την προϋπόθεση βέβαια ότι ο ανιματέρ γνωρίζει μια σειρά από παιγνίδια με μπάλα. Περίπου δέκα λεπτά πριν από την αρχή του παιγνιδιού, πρέπει να συγκεντρωθούν και να ετοιμασθούν οι αναγκαίες μπάλες ακόμα και έξτρα μπάλες, τα δίχτυα και τα άλλα αναγκαία εργαλεία. Για την επιλογή του παιγνιδιού, πρέπει να ληφθεί υπόψη και το θέμα των κανόνων. Οι κανόνες του παιγνιδιού πρέπει να είναι απλοί και γενικών γνωστοί. Να τους θυμάται κανείς από τα χρόνια του σχολείου ή από τον αθλητικό του Σύλλογο κ.λ.π. Στην προετοιμασία ανήκει υπό προϋποθέσεις και η εξήγηση από τον ανιματέρ, με απλά λόγια, των κανόνων.

β) Χρονικό σημείο διεξαγωγής: εξαρτάται από μια σειρά παραγόντων: τοπικών, κλιματολογικών και άλλων. Τα παιγνίδια με μπάλα δεν πρέπει να γίνονται αμέσως μετά από τα κύρια γεύματα ή στη μεσημεριανή ζέστη. Τα καλύτερα χρονικά σημεία είναι, ανάλογα πάλι με τις περιπτώσεις, ή τα μέσα του πρωϊνού ή αργά το απόγευμα, όταν η παραμονή στην παραλία και η ηλιοθεραπεία δεν είναι πλέον ελκυστική.

γ) Διάρκεια: κατ' αρχήν είναι καλύτερο να δίνουμε προβάδισμα σε παιγνίδια που έχουν μικρή χρονική διάρκεια. Η ικανότητα σωματικής απόδοσης πρέπει να συνυπολογισθεί και, ανάλογα με την εμπειρία, να αξιολογηθεί. Σαν γενικός κανόνας, θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί η ακόλουθη φόρμα: να διακόψουμε το παιγνίδι όσο ακόμα αυτό ενδιαφέρει και δημιουργεί χαρά στους παίκτες, με άλλα λόγια "να σκοτώνουμε το παιγνίδι πριν πεθάνει μόνο του".

6. Τόπος:

Τα παιγνίδια με μπάλες στις διακοπές, μπορούν κατά κανόνα να γίνουν σε οποιονδήποτε ελεύθερο χώρο, στην παραλία, σε ένα χώρο παιγνιδιών π.χ. βόλει σε ένα γήπεδο. Εξάλλου, πρέπει εκ των προτέρων να γίνει σαφές, αν είναι δυνατόν στο συγκεκριμένο σημείο να παιχτεί ένα παιγνίδι, η αποφυγή ενοχλήσεων των μη παικτών. Για παράδειγμα, σε διάφορες ανοιχτές πισίνες, απαγορεύεται να παίζονται παιγνίδια την ώρα που υπάρχει κόσμος ξαπλωμένος γύρω από την πισίνα. Πρέπει να ληφθούν υπόψη και άλλοι παράγοντες όπως παράδειγμα η εγγύτητα του μέρους, το να υπάρχει δυνατότητα θεατών, το οποίο επιτελεί και άλλες σημαντικές ενέργειες της ανιμασιόν (δημιουργία κινήτρων).

7. Πληροφόρηση:

α) Όταν τα παιγνίδια με μπάλα αποτελούν ένα συστατικό στοιχείο του εβδομαδιαίου προγράμματος, (έχουν θεσμοποιηθεί), τότε είναι αναγκαία μια γενική και μόνιμη πληροφόρηση. Αυτή η πληροφόρηση είναι τότε στατικό στοιχείο των γενικότερων πληροφοριών των τουριστών κατά την άφιξή τους και είναι ενταγμένη σε όλα τα σχετικά έντυπα, ανακοινώσεις, αφίσες ή και την εφημερίδα του ξενοδοχείου. Σαν πληροφορία, αρκεί συνήθως να αναφερθεί η ώρα και ο τόπος του παιγνιδιού. Αυτό έχει σαν συνέπεια ότι ο ανιματέρ δεν προσκολλάται σε έναν τύπο παιγνιδιού, αλλά μπορεί αυθόρμητα και ανάλογα με τις επιθυμίες των επισκεπτών, να διαμορφώσει αναλόγως μια ευρεία προσφορά παιγνιδιών. Πριν την αρχή του παιγνιδιού, είναι επίσης χρήσιμη μια άλλη μορφή πληροφόρησης, αυτή "στόμα με στόμα" ότι σε πέντε λεπτά στην παραλία θα παίξουμε για παράδειγμα, βόλει.

β) Πως

Γενικά: ήδη αναφέρθηκε στο -α- ότι η γενική πληροφόρηση θα μπορούσε να γίνει στα πλαίσια των εντύπων που λαμβάνουν οι τουρίστες ή κατά την παρουσίαση του γενικότερου προγράμματος για τη διανομή των διακοπών τους. Αυτές οι πληροφορίες είναι μη δεσμευτικές.

Ειδικά: πριν από τις προϋποθέσεις, τίθεται στη διάθεση των επισκεπτών ένα ευρύ πρόγραμμα αθλητικό, δεν χρειάζεται σύνδεση είναι δυνατόν να υπάρχει και σε έναν πίνακα σε κάποιο συγκεκριμένο σημείο. Στα πλαίσια αυτού του αθλητικού προγράμματος, τα παιγνίδια με μπάλα είναι φυσικά μια ειδική προσφορά, σχετικώς όμως, μπορούν να

υπάρχουν ιδιαίτερα και προσφορές για νέους επισκέπτες, για αρχαρίους ή για παιδιά ή για ειδικά γκρουπ όπως γυναίκες, έφηβοι κ.λ.π. Η εισαγωγή στις συγκεκριμένες αθλητικές προσφορές, επιδιώκει να αφαιρέσει την ανασφάλεια από τους επισκέπτες, να τους δώσει τόλμη και θάρρος και να τους προκαλέσει την χαρά. Μερικές γυναίκες, για παράδειγμα, έχουν φόβο μην χτυπήσουν τους αντίχειρές τους κατά το παιγνίδι του βόλεϊ. Δεν γνωρίζουν ποια είναι η ακριβής θέση των χεριών. Μια ενθαρρυντική, συμπαθητική και ειδική εισαγωγή από τον ανιματέρ μπορεί να αφαιρέσει αυτές τις αναστολές και να εξασφαλίσει ότι οι αθλητικές προσφορές μπορούν πράγματι να αναληφθούν από όλους τους επισκέπτες και να δώσουν χαρά σε όλους.

Ευκαιριακά, ανάλογα με την κατάσταση: τις μέρες διακοπών υπάρχουν ευκαιρίες κατά τις οποίες θα μπορούσε να γίνει μια μεσολάβηση των πληροφοριών, για παράδειγμα, αν ένα παιγνίδι με μπάλα θα παιχτεί το απόγευμα είναι δυνατόν κατά την διάρκεια του μεσημεριανού καφέ στην καφετέρια της ακτής, με μικρές κάρτες πληροφοριών ή με οποιονδήποτε άλλο τρόπο ή ακόμα, και με ανακοινώσεις από τα μεγάφωνα, να προσφέρουμε την πληροφόρηση στους τουρίστες.

Άμεσα, αυθόρμητα: ακόμα και στον τόπο του συμβάντος, εκεί δηλαδή που θα παιχτεί το παιγνίδι, ο ανιματέρ έχει μια περαιτέρω δυνατότητα για πληροφόρηση. Πολλοί τουρίστες τον πλησιάζουν και τον ρωτούν τι πρόκειται να γίνει εκεί, αυτός μπορεί απλά να τους εξηγήσει και να τους παροτρύνει να συμμετέχουν και οι ίδιοι. Στις περιπτώσεις που κόσμος παρακολουθεί, βλέπουμε τάσεις ελάφρυνσης της ατμόσφαιρας και τελικώς, το πιθανότερο είναι ότι οι περισσότεροι από τους θεατές, επιδιώκουν σε κάποια στιγμή να παίξουν, αρκεί να τους παροτρύνουμε.

γ) Ποιον ;

Τα παιχνίδια με μπάλα στο ύπαιθρο είναι κατάλληλα για όλες τις ομάδες τουριστών. Εδώ, πρέπει να ληφθούν υπόψη κάποια συγκεκριμένα σημεία. Ακόμα και όταν υπερτονίζεται το στοιχείο του παιχνιδιού, υπάρχει ο κίνδυνος συμμετοχής τουριστών που έχουν διαφορετικές δυνάμεις, έτσι ώστε άλλοι να υπερεπιβαρυνθούν και άλλοι να θεωρήσουν το παιχνίδι πολύ απλό. Οι συνέπειες είναι ότι μερικοί χάνουν το ενδιαφέρον ενώ άλλοι κουράζονται και παραιτούνται του παιχνιδιού, λέγοντας, για παράδειγμα: " μα... οι άλλοι είναι πολύ δυνατοί" , γι αυτό και ο ανιματέρ πρέπει να διαμορφώσει τις ομάδες ανάλογα με τις δυνατότητες και να δημιουργεί όσο το δυνατόν ισοδύναμες ομάδες. Αυτό όμως θα μπορούσε

να γίνει και εκ των προτέρων, διαμορφώνοντας κατάλληλα γκρουπ (ηλικιωμένοι, νέοι, γυναίκες, παιδιά κ.λ.π.) ή μπορεί από το παιχνίδι να διαμορφώσει νέες ομάδες. Η πλειονότητα των δομών των τουριστών, απαιτεί σοβαρά να ληφθεί υπόψη αυτό το γεγονός.

Μ' αυτό δεν επιδιώκεται μια ραγδαία διάκριση μεταξύ των διαφορών ομάδων τουριστών. Η ανάμειξη διαφορετικών τουριστών στα παιχνίδια, διευκολύνει τον ανιματέρ θετικά . Σε αυτούς που συμμετέχουν στο παιχνίδι, δημιουργείται το συναίσθημα ότι υπάρχουν συμπαίκτες και αντίπαλοι! Αυτό διαμορφώνει και τα συναισθήματα των παικτών αλλά και την τάση τους για κοινωνικότητα έτσι όταν κάποιος παίκτης είναι ιδιαίτερα ικανός, αλλά ανήκει στην αντίπαλη ομάδα, αυτό δεν μας εκνευρίζει. Ο ανιματέρ μπορεί συνεπώς να πετύχει να δώσει το βήμα στους συμμετέχοντες, πόσο ευχαρίστηση μας κάνει να κάνουμε πλάκα με τους άλλους ή να μας κάνουν πλάκα και να συμβάλλουμε και εμείς σ' αυτό. Είναι θέμα απόλαυσης.

8. Προετοιμασίες:

α) Τόπος παιχνιδιού:

Κατ' αρχήν πρέπει να βρούμε τον κατάλληλο χώρο και να τον εξετάσουμε. Είναι δυνατόν να παίξουμε εδώ; Είναι εύκολο σ' αυτό το χώρο; Μήπως είναι ιδιαίτερα απομονωμένος από τους υπόλοιπους χώρους των διακοπών;

β) Υλικό:

Τα αναγκαία μέτρα πρέπει να ληφθούν ήδη με τον σχηματισμό και την διαμόρφωση του γενικότερου προγράμματος. Για τη διεξαγωγή των παιχνιδιών απαιτούνται μπάλες, δίχτυα, αντλίες κ.λ.π. τα οποία πρέπει να τεθούν στη διάθεση του τόπου παιχνιδιού όσο το δυνατόν συντομότερα για τον απλό λόγο ότι άχρηστοι χρόνοι αναμονής σκοτώνουν το ενδιαφέρον στο παιχνίδι, την αρχική διάθεση ή το αρχικό ενδιαφέρον.

γ) Εξοπλισμός των τουριστών:

Γενικά ισχύει εδώ όσο το δυνατόν λιγότερος, επειδή στις περισσότερες περιπτώσεις δεν συμπεριλαμβάνονται στις αποσκευές των διακοπών ιδιαίτερα παπούτσια ή ρουχισμός. Συνεπώς πρέπει να αρκούν συνήθως ρούχα ακτής ή μπάνιου και ανάλογα με την μορφή του γηπέδου ή του παιχνιδιού πρέπει συνήθως να προσέξουμε τα παπούτσια για να αποκλείσουμε πιθανούς τραυματισμούς, (π.χ. σε ακτή με βότσαλα ή πέτρες ή αντίστοιχα άλλα

παραδείγματα που τα παπούτσια καταπονούνται και αντιστοίχως στα πόδια).

δ) Προσωπικό:

Η πρωτοβουλία ξεκινάει στις περισσότερες των περιπτώσεων από τον ανιματέρ των σπορ, ο οποίος λειτουργεί στην συνέχεια και ως υπεύθυνος του παιχνιδιού. Δεν αποκλείεται όμως να αναδειχθούν ανάλογες πρωτοβουλίες, κάτι που φυσιολογικά συμβαίνει πολύ συχνά, από έμπειρους επισκέπτες-τουρίστες. Και σ' αυτή ακόμα την περίπτωση, πρέπει να ορίσουμε την λειτουργία του αρχηγού του παιχνιδιού, ώστε να μην ξεπεραστούν τα όρια προς τη μία ή την άλλη κατεύθυνση (ότι π.χ. το παιχνίδι θα γίνει πολύ σοβαρό ή ότι το παιχνίδι θα γίνει πολύ γελοίο). Γενικά, ο υπεύθυνος του παιχνιδιού, παρά τη διάθεση του παιχνιδιού και την όλη εύθυμη διάθεση, αναλαμβάνει κάποια ευθύνη σχετικά με το υλικό, την πορεία, την αρχή και το τέλος του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια με μπάλα στο ύπαιθρο είναι γενικά προσαρμοστικά, απαιτείται όμως μια ιδιαίτερη " πολυτέλεια προσωπικού ", έτσι ώστε τα παιχνίδια να διεξαχθούν κατά ικανοποιητικό τρόπο. Η συμμετοχή των τουριστών και συνεπώς η ελάφρυνση του ανιματέρ, είναι εδώ πέρα δυνατή και επιθυμητή.

ε) Έξοδα:

Αν αφαιρέσουμε τα έξοδα τα οποία είναι απαραίτητα για την δημιουργία του βασικού εξοπλισμού ενός προγράμματος διακοπών, όπως μπάλες, καλάθια, δίχτυα κ.λ.π., δεν απαιτείται κανένα ιδιαίτερο έξοδο για την διεξαγωγή ενός τέτοιου προγράμματος ανιμασιόν. Θα μπορούσε βέβαια να σκεφτεί κανείς την θέσπιση μικρών βραβείων ή δώρων για τους νικητές, χωρίς όμως κάτι τέτοιο να φτάσει σε ιδιαίτερα μεγάλο έξοδο.

9. Εναλλακτικές λύσεις:

Η λειτουργία ενός προγράμματος ανιμασιόν με μπάλα στο ύπαιθρο, απαιτεί και την προετοιμασία εναλλακτικών λύσεων. Ουσιαστικά πρέπει να συνυπολογιστούν τρεις παράγοντες:

α) Λόγω των ειδικών κλιματικών συνθηκών, πρέπει να προγραμματιστούν ιδιαίτερες εναλλακτικές λύσεις, ανάλογα με τον καιρό. Στην ιδανική περίπτωση, θα μπορούσε ένα παιχνίδι με μπάλες, σε περίπτωση βροχής να γίνει σε έναν αντίστοιχο κλειστό χώρο. Ένας μεγάλος χώρος που για διάφορους λόγους δεν μπορεί να παιχτεί βόλεϊ-μπολ, μπορεί για παράδειγμα ν' αποτελέσει τον ιδανικό χώρο για ένα

παιχνίδι με μπάλες. Πρέπει να επιλέξουμε το χώρο έτσι ώστε να απαιτούνται όσο το δυνατόν λιγότερες μετατροπές ή μετακομίσεις στα πράγματα που ήδη βρίσκονται εκεί. Σε μερικές περιπτώσεις ο ανιματέρ αντιμετωπίζει και το ζήτημα αν θα πρέπει να ματαιώσει ένα τέτοιο πρόγραμμα, να το αναβάλει ή να αντιπροτείνει ένα άλλο παρόμοιο πρόγραμμα.

β) Οι εναλλακτικές λύσεις πρέπει να έχουν προετοιμαστεί (Ααα!.....πάλι βόλεϊ-μπολ.....δεν θα μπορούσε ίσως.....;). Εδώ είναι νοητές διάφορες προτάσεις που προέρχονται είτε από τον ανιματέρ είτε και από πρωτοβουλίες των επισκεπτών. Ωστόσο, πρέπει να επισημάνουμε ότι ο ανιματέρ πρέπει να ενημερωθεί για τους ειδικούς ανάμεσα στους τουρίστες οι οποίοι, π.χ. λόγω της συμμετοχής τους σ' έναν αθλητικό Σύλλογο, έχουν ειδικευτεί σε ένα ορισμένο παιχνίδι και που αναλόγως των περιπτώσεων, θα ήταν διατεθειμένοι να το γνωρίσουν και στους άλλους τουρίστες. Εν τούτοις, πρέπει να ετοιμάζονται από τον ανιματέρ πάντοτε πρόσφορες εναλλακτικές λύσεις παιχνιδιού, τουλάχιστιον όσο αφορά το υλικό και τους κανόνες του παιχνιδιού. Αυτό σημαίνει στην περίπτωση μας ότι η εναλλακτική λύση είναι πραγματοποιήσιμη σε πολύ σύντομο χρόνο σύμφωνα με τις παρούσες συνθήκες (τόπος, υλικό, αριθμός τουριστών). Εναλλακτικές λύσεις παιχνιδιών, που δεν είναι ιδιαίτερα γνωστά ή που δεν έχουμε σκεφτεί εκ των προτέρων, απαιτούν συνήθως ένα νέο χρόνο προετοιμασίας που οδηγεί αναπόφευκτα σε αναβολή ή ματαίωση του παιχνιδιού με όλες τις αρνητικές συνέπειες σε σχέση με τη διάθεση, τη χαρά του παιχνιδιού και το αίσθημα της πρωτοβουλίας.

γ) Τελικά πρέπει να υπάρξουν και διάφορες εναλλακτικές λύσεις, ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων. Τα περισσότερα παιχνίδια με μπάλα, δεν είναι οργανωμένα έτσι ώστε να παίζονται από ένα συγκεκριμένο αριθμό παιχτών και γι αυτό η προσαρμογή τους δεν είναι δύσκολη. Όταν όμως π.χ. δεν εμφανιστούν όλοι οι τουρίστες που έχουν δηλωθεί να συμμετάσχουν στο παιχνίδι, τότε το παιχνίδι θα πρέπει πάραυτα να αρχίσει, ώστε να μην χαθεί η διάθεση αυτών που έχουν ήδη προσέλθει. Παραλλαγές των κανόνων, πρέπει ανάλογα με τις περιπτώσεις να γίνονται σαφείς από τον ανιματέρ. Όταν, αντί για τους αναμενόμενους 12 τουρίστες για ένα παιχνίδι βόλεϊ, εμφανίζονται ξαφνικά 35, τότε ο ανιματέρ δεν μπορεί να κάνει τους 35 αυτούς παίχτες δύο ομάδες, αλλά πρέπει να σκεφτεί τη δυνατότητα δημιουργίας δύο παράλληλων παιχνιδιών βόλεϊ σε δύο διαφορετικά γήπεδα ή, αν δεν υπάρχει αυτή η δυνατότητα των δύο χώρων, θα μπορούσε να δημιουργήσει την ιδέα ενός τουρνουά με την συμμετοχή

περισσότερων ομάδων. Σε ακραία πάντως περίπτωση, θα πρέπει να προτείνει ένα άλλο παιχνίδι με μπάλα.

10. Πορεία του προγράμματος:

α) Γενική παρατήρηση:

Το στοιχείο του παιχνιδιού πρέπει να είναι σε κάθε περίπτωση το κύριο. Απ' την πλευρά του ανιματέρ πρέπει να παραλειφθούν οποιεσδήποτε απόψεις περί υγείας και ιατρικής, καθώς και οποιεσδήποτε ιδεολογικές εξάρσεις και πιέσεις οποιασδήποτε μορφής. Πρέπει να τονιστεί η διασκέδαση και η χαρά, η χαλάρωση, η δοκιμή των δυνάμεων. Ιδιαίτερα για τον προγραμματισμό, πρέπει να ληφθεί υπόψη η δομή και η κατάσταση της ομάδας τουριστών (ηλικιακές δομές, κοινά ενδιαφέροντα, επικοινωνία μεταξύ τους κ.λ.π.). Κυρίαρχη αρχή κατά τη διεξαγωγή των παιχνιδιών είναι η ελεύθερη απόφαση και η δυνατότητα επιλογής των τουριστών. Στη διαμόρφωση των παιχνιδιών η αναζήτηση ταλέντων, φέρνει και την απαραίτητη εναλλαγή, επειδή τα διαφορετικά παιχνίδια με μπάλα απαιτούν και διαφορετικές σωματικές ικανότητες και διαφορετική σωματική απόδοση. Η αυθεντικότητα στα παιχνίδια με μπάλα, είναι σχεδόν αδύνατη, γιατί σχεδόν όλα τα παιχνίδια με μπάλα είναι γνωστά κατά κάποιο τρόπο. Όμως η ιδιαίτερη μεταλλαγή ενός ήδη γνωστού παιχνιδιού, είναι πάντοτε ενδιαφέρουσα και προκλητική και αποτελεί μια προβολή της δημιουργικότητας του ανιματέρ (π.χ. "τυφλό βόλεϊ με σεντόνια κρεμασμένα κάτω από το δίχτυ). Πρέπει να συνυπολογίσουμε την εμπειρία παιχνιδιού και γνώσεως κανόνων που έχουν οι επισκέπτες. Όπως έχουμε ήδη προαναφέρει, πρέπει να προσέξουμε τις σημαντικές διαφορές ανάμεσα στα υψηλώς και χαμηλώς οργανωμένα παιχνίδια. Οι διαφορές αφορούν κυρίως τους κανόνες, την διάρκεια του παιχνιδιού, τον αριθμό των συμμετεχόντων, την υποχρέωση ομαδικού πνεύματος. Τα υψηλώς οργανωμένα παιχνίδια (μπάσκετ) έχουν συνήθως δύσκολους κανόνες, απαιτούν μια συγκεκριμένη προπόνηση ή προετοιμασία, μια ομάδα που έχει κατά κάποιο τρόπο "δεθεί" και κάποιες συγκεκριμένες προϋποθέσεις όσον αφορά το γήπεδο, τον εξοπλισμό και το υλικό. Υπό αυτή την οπτική γωνία, τα παιχνίδια που είναι χαμηλά οργανωμένα είναι πολύ καταλληλότερα για τις διακοπές, τονίζουν την καλή διάθεση και το κέφι ανάμεσα στους τουρίστες και διακρίνονται για τον αυθορμητισμό τους.

β) Λεπτομέρειες για την πορεία:

Οι κανόνες για το παιχνίδι πρέπει να παρουσιαστούν απλά και καθαρά πριν από την αρχή του παιχνιδιού. Όσο το δυνατό λιγότεροι κανόνες και μόνο όσοι είναι απαραίτητοι. Πρέπει κανείς να ξεκινά με κοινώς

γνωστά παιγνίδια. Κάθε παιγνίδι πρέπει να ξεκινάει εγκαίρως, δεν πρέπει να γίνονται μεγάλες διαπραγματεύσεις για τις ομάδες κ.λ.π. πριν από την έναρξη του παιγνιδιού σε βάρος του χρόνου παιγνιδιού. Σε περίπτωση που έχει κανείς ετοιμάσει περισσότερα παιγνίδια, τα δύσκολα παιγνίδια πρέπει να εναλλάσσονται με τα εύκολα. Η χαρά του παιγνιδιού είναι σημαντικότερη από την νίκη ή την ήττα. Συνεπώς πρέπει να αποφευχθούν παιγνίδια του τύπου "πλαιΐ-οφφ" γιατί οι χαμένοι πρέπει απλά να παρακολουθούν αν και θα ήθελαν να συμμετέχουν. Πολύ καταλληλότερα είναι όλα τα παιγνίδια τα οποία παίζονται με βαθμούς ή με αξιολόγηση σκορ (βόλεϊ, ποδόσφαιρο, πινγκ-πονγκ) και πάντα πρέπει να δίνεται το προβάδισμα στα παιγνίδια που δεν απαιτούν μεγάλη κίνηση, είναι όμως ομαδικά. Σε περίπτωση ενδείξεως κοπώσεως, απώλειας της διάθεσης ή μειωμένου ενδιαφέροντος, θα πρέπει να ακολουθήσει όσο το δυνατόν συντομότερα η λήξη του παιγνιδιού.

11. Ενέργειες - Επιδράσεις

Οι επιδράσεις του προγράμματος ανιμασιών παιγνίδια με μπάλα στο ύπαιθρο, αφορούν τους συμπαίκτες σε τρεις κυρίως αλληλοεπιδράσεις τομείς:

α) Η βίωση του σώματος: χαρά της κίνησης του ιδίου σώματος στον καθαρό αέρα και στον ήλιο. Γνωρίζουμε την απόδοσή μας, ικανοποιούμε τις σωματικές μας ανάγκες για κίνηση.

β) Γόητρο, χαρά του αποτελέσματος της νίκης: αυξάνει η συνείδησή μας για καλύτερες προσωπικές επιδόσεις, δημιουργούμε μια καλή εικόνα στους άλλους παίκτες, εντασσόμαστε σε μια ομάδα.

γ) Επαφή: δυνατότητες για νέες ανεπίσημες επαφές με τουρίστες με τους οποίους δεν είχαμε μέχρι τώρα επαφή. Αποκτούμε υλικό για να συζητούμε σε ένα στενότερο κύκλο φιλικό αλλά και σε τυχαίες συναντήσεις με άλλους τουρίστες. Κάποιος, μπορεί να μιλήσει πολύ πιο εύκολα στο μπαρ σε ένα τουρίστα που συμπτωματικά ήταν συμπαίκτης του. Αίσθημα ότι ανήκουμε κάπου, ότι βρισκόμαστε σε μια υποομάδα, δηλαδή, τουριστών που υπό προϋποθέσεις αποτελεί μια νέα ομάδα επικοινωνίας.

Εδώ θα πρέπει να τονιστεί και ένα άλλο δευτερεύον αποτέλεσμα αυτού του προγράμματος ανιμασιών: η ζωή τέτοιων προγραμμάτων έχει μια συγκεκριμένη διεγερτική επίδραση σε τουρίστες που δεν έχουν μέχρι στιγμής συμμετάσχει: "συμμετέχω κι εγώ αύριο ή την επόμενη εβδομάδα". Συνεπώς η παρακολούθηση ενός προγράμματος

ανιμασιόν έχει και αυτή από μόνη της κάποια αξία ανιμασιόν. Μια περαιτέρω δευτερεύουσα επίδραση υπάρχει στην εναλλαγή όταν κάποιοι που συνήθως παίζουν, παρακολουθούν και αντιστρόφως. Ακόμα και οι τουρίστες που δεν έχουν καμιά διάθεση να παίξουν ένα παιγνίδι με μπάλα, μπορεί να τους αρκεί και να διασκεδάζουν μόνο με τη θέασή του. Ένα περαιτέρω πρακτικό παράδειγμα δείχνει η λίστα ελέγχου των προγραμμάτων που παρουσιάζεται εδώ και που βοηθά στην προετοιμασία μιας εκδήλωσης οργάνωσης του τύπου "παιγνίδια χωρίς σύνορα". Εδώ μπορεί κανείς να αναγνωρίσει πως τα διαφορετικά μεμονωμένα παιγνίδια μπορούν να παρουσιαστούν περιληπτικά με ελκυστικό τρόπο:

ΛΙΣΤΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ	ΤΟΜΕΑΣ: ΣΠΟΡ/ΠΑΙΓΝΙΔΙ
Πρόγραμμα:	"... -παιγνίδι"
Τύπος:	Παιγνίδι χωρίς σύνορα
Χαρακτηρισμός:	Ομαδικό παιγνίδι, ενεργεί στους συμμετέχοντες αλλά και στους θεατές
Αριθμός συμμετεχόντων:	Δύο ομάδες 6 - 10 ατόμων
Έκταση:	7 μεμονωμένοι διαγωνισμοί παιγνιδιών με αθλητικό χαρακτήρα παιγνιδιού
Χρόνος:	Περίπου 2 ώρες διάρκεια 3.00 ως 5.00 η ώρα το απόγευμα στη μέση της εβδομάδας
Τόπος:	Κοντά στην πισίνα ή σε κατάλληλους χώρους για παιγνίδια στη γη ή στο νερό (γήπεδο βόλεϊ)
Εγκαταστάσεις:	Με μικρόφωνα και μεγάφωνα για τις ανακοινώσεις, κασετόφωνα, μικρόφωνα, υλικό παιγνιδιού, σφυρίκτρες χρονόμετρα, πίνακας ανακοινώσεων, στολές για τις ομάδες (εναλλακτικά μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε καπέλα διαφόρων ειδών ή μια λωρίδα που θα βάλουμε στον ώμο κ.λ.π.)
Προσωπικό:	Ένας με δύο βοηθούς για το στήσιμο και στο ξεστήσιμο
Προετοιμασία:	Ανακοίνωση ως ιδιαίτερο γεγονός κατά το κοκτέιλ ενημέρωσης, ανακοίνωση και στο εβδομαδιαίο πρόγραμμα, αφίσες μια ημέρα πριν, ετοιμασία χώρου που θα διεξαχθεί το παιγνίδι (καθάρισμα κ.λ.π.), λίστες με υλικά, (εδώ πρέπει να

	<p>λάβουμε υπόψη και την περίπτωση του τι καιρό θα κάνει και το αν θα υπάρξει άνεμος), προετοιμασία και συνομιλία με τις ομάδες, καθορισμός του δώρου των νικητών (π.χ. πτυχία, ένα γεύμα με σπεσιαλιτέ για τη νικήτρια ομάδα), προϋποθέσεις συγκεκριμένες προσωπικές συζητήσεις με διάφορους συμμετέχοντες από τους τουρίστες (συνήθως ταλαντούχους οι οποίοι δε συμμετέχουν επειδή θεωρούν όλα τα παιχνίδια ανιαρά, είτε μη ταλαντούχους οι οποίοι δεν συμμετέχουν από το φόβο της απογοήτευσης των άλλων). Σύσταση μιας ουδέτερης ομάδας κριτών μια ώρα πριν. υλικό; Τεχνικά θέματα; Κανόνες; Αλλαγές;</p>
--	---

Διεξαγωγή ή πορεία του παιχνιδιού

Εναρξη:

Μουσική από κασέτες που ακούγεται από τα μεγάφωνα όπως και οι εκπομπές σπορ από το ράδιο. Ανακοίνωση από το μικρόφωνο, χαιρετισμός, πρόσκληση των συμπαίκτων να βρεθούν σε κοινά σημεία του γηπέδου, συγκρότηση των ομάδων (ίδιος αριθμός γυναικών και στις δύο ομάδες), όλοι οι παίκτες με ρούχα μπάνιου, επιλογή αρχηγού των ομάδων, εγκατάσταση των κριτών. Πρέπει να τονιστεί ο χαρακτήρας του παιχνιδιού, δεν είναι κάποιο πρωτάθλημα, δεν υπάρχει η πίεση για ιδιαίτερη απόδοση.

Παιχνίδια του αγώνα:

Αρχή:

Συνδυασμός μεμονωμένων ασκήσεων με μπλεγμένους αλλά αστείους αγώνες. Είναι σημαντικό να δώσουμε και αστεία ονόματα στην πορεία των διαφόρων αγωνισμάτων, π.χ.

- Πήδημα - μπαλόνια
- Μπόκια μπάσκετ
- Ροντέο στο νερό.
- Ποδόσφαιρο μετ' εμποδίων.
- Κολύμβηση με κορμούς.
- Ελαφροί σερβιτόροι.

Μπαλόνια-σιντριβάνια.

Διεξαγωγή:

Πρέπει ακριβώς να εξηγηθεί η πορεία του παιγνιδιού, όπως και οι κανόνες του παιγνιδιού. Η αξιολόγηση και ο τρόπος βαθμολογίας, πρέπει επίσης να γνωστοποιηθούν πριν από κάθε παιγνίδι. Πρέπει να δίνεται πάντοτε, με το τέλος κάθε παιγνιδιού το μέχρι στιγμής αποτέλεσμα και η μέχρι στιγμής βαθμολογία. Δεν πρέπει να γίνονται μεγάλα διαλείμματα ανάμεσα στα παιγνίδια. Η ομάδα των κριτών βοηθά σε περίπτωση που υπάρξουν διαφωνίες ή διαμαρτυρίες από τους αρχηγούς των ομάδων.

Τέλος:

Αμέσως μετά το τελευταίο παιγνίδι, πρέπει από τα μεγάφωνα να κηρυχθεί η λήξη των αγώνων. Η απονομή στους νικητές μπορεί να γίνει είτε αμέσως μετά την ανακοίνωση των τελικών αποτελεσμάτων ή και με διαφορετικό τρόπο.

3. Τομέας ανιμασιών "Κοινωνικότητα"

α) Γενικές διαπιστώσεις

Ο άνθρωπος είναι ένα κοινωνικό ον. Για να το πούμε με συντομία : οι άνθρωποι αγαπούν τους ανθρώπους, οι άνθρωποι αρέσκονται να είναι με τους ανθρώπους (people like people, people like to be with people).

Όταν περιγράφουμε εδώ τον ιδιαίτερο τομέα ανιμασιών "κοινωνικότητα", με αυτό θέλουμε να περιγράψουμε κατ' αρχήν την κοινωνικότητα που σχετίζεται με την διασκέδαση (χορός, πάρτι, επαφές με φίλους, κοινωνικές εκδηλώσεις κ.λ.π.).

Η κοινωνικότητα πρέπει να κατανοηθεί εδώ ως επαφή με άλλους ανθρώπους, δηλαδή κοινή παρουσία με άλλους ανθρώπους και ή επικοινωνία με άλλους ανθρώπους. Ως επικοινωνία και επαφή, θεωρούμε εδώ όχι μόνο την φυσική αλλά και την ψυχική.

β) Η κοινωνικότητα στις διακοπές

Ο τομέας "κοινωνικότητα", είναι εξαιρετικά πολύπλευρος και περιορίζεται μόνο από τη φαντασία και την προσαρμοστικότητα του ανιματέρ.

Οι διακοπές που γίνονται στα κέντρα διακοπών, επιμερίζονται μέσω συγκεκριμένων κοινωνικών εκδηλώσεων, προκύπτει δε ένα διαφοροποιημένο πρόγραμμα βιωμάτων με συγκεκριμένα σημεία αποκορύφωσης: δημιουργείται ο ρυθμός της εβδομάδας.

Σ' αυτόν τον ρυθμό της εβδομάδας ανήκει:

Κατ' αρχήν συγκεκριμένα σημεία του προγράμματος, όπως το πάρτι υποδοχής και το πάρτι αποχαιρετισμού. Δύο κοινωνικοί θεσμοί, που χαρακτηρίζουν την αρχή και το τέλος των διακοπών. Εκτός απ' αυτά, υπάρχουν στην πορεία των διακοπών και άλλα σταθερά ειδικά προγράμματα, όπως π.χ. το πικ-νικ, μια βραδιά χορού, ένα παιδικό πάρτι, ένα γκριλ-πάρτι, διάφορα κοκτέιλ-πάρτι κ.ο.κ.

Η πρόθεση αυτών των εκδηλώσεων: στην αρχή, η ώθηση της γνωριμίας των τουριστών, η διευκόλυνση μελλοντικών επαφών, δημιουργία ενός κλίματος γιορτής και τελικά η πρόνοια για βιώματα θετικά και κοινωνικά.

Εκτός απ' αυτά, στα πλαίσια του χρόνου των διακοπών, υπάρχουν και γεγονότα ειδικού χαρακτήρα που μπορεί κανείς να χρησιμοποιήσει: μέρες γενεθλίων, ονομαστικές γιορτές,

αργίες, διάφορες ευκαιρίες περιφερειακού ή ευρύτερου χώρου (τοπικές γιορτές, εθνικές γιορτές κ.λ.π.). Επίσης εδώ ανήκουν και οι μορφές της ανεπίσημης κοινωνικότητας, αρχή της οποίας είναι η παραλλαγή στις αυτονόητες παροχές υπηρεσιών και του προγράμματος παροχής υπηρεσιών, δηλαδή οι υπάρχουσες καταστάσεις και εγκαταστάσεις πρέπει να χρησιμοποιηθούν κατά τρόπο που να αναπτύσσουν κοινωνικές επιδράσεις. Σχετικά, μπορούμε να θεωρήσουμε κατ' αρχήν τα γεύματα (χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι τα μεγάλα τραπέζια για οκτώ άτομα στον Club Mediterranee όπου αυτά τα τραπέζια σεββίρονται μόνο αν έχουν γεμίσει, κάτι που με άλλα λόγια σημαίνει ότι υποχρεούνται οι άγνωστοι κατ' αρχήν μεταξύ τους τουρίστες, να κάθονται σε ένα τραπέζι).

Τέλος παραθέτουμε μία λίστα πιθανών δραστηριοτήτων του τομέα κοινωνικότητα (χωρίς απαίτηση για πληρότητα):

Παραδείγματα κοινωνικών εκδηλώσεων:

Μέσα σε κλειστό χώρο (ή σε μια βεράντα, ταράτσα):

- πάρτι κάθε τύπου, π.χ. βραδιά χορού, πάρτι μασκέ, πάρτι υποδοχής.
- Παιγνίδια γρίφοι ή βραδιές με κουίζ, τοκ-σούου (βλέπε επίσης και εκπαίδευση).
- Βραδιά με σόου, βραδιές φολκλόρ, εκλογές μισ, μίστερ ή ζευγαριών (διαγωνισμοί ομορφιάς και ευφυΐας), σόου, θεματικές βραδιές.
- Γιορταστικό δείπνο, κρύος μπουφές, βραδιές εθνοτήτων.
- Επίσκεψη τοπικών εστιατορίων, νυχτερινή ζωή της περιοχής, καζίνο, βαριετέ.

Στο ύπαιθρο, σε ανοιχτούς χώρους:

- Γκριλ, γιορτή στην παραλία, πικ-νικ.
- Υπαίθρια φωτιά.
- Τσίρκο ή υπαίθρια αγορά, παιδική γιορτή.
- Ολυμπιάδες και τουρνουά (δες επίσης τον τομέα κίνηση).
- Χορός σε πλοίο, βόλτες με ποταμόπλοια, βαρκάδες με μουσική.
- Φαγητό στο ύπαιθρο μερικώς με μουσική π.χ. πρωινό Κυριακής μπραντς με ζωντανή ορχήστρα.
- Επίσκεψη τοπικών λαϊκών γιορτών (εθνικές γιορτές, π.χ. 14 Ιουλίου στη Γαλλία, 1 Αυγούστου στην Ελβετία, προστάτης Άγιος του χωριού στην Ισπανία κ.λ.π.).

Πλάι σε αυτές τις επίσημες εκδηλώσεις, υπάρχει η δυνατότητα να δοθεί κίνητρο και για ανεπίσημη κοινωνικότητα:

Ανεπίσημη κοινωνικότητα:

- Η διευθέτηση των τραπεζιών κατά το φαγητό ή εκδηλώσεις.
- Οργάνωση των επαφών τουριστών με τα ίδια ενδιαφέροντα (π.χ. φίλοι του πόκερ, φίλοι της περιήγησης κ.λ.π.).
- Η πρόκληση συζητήσεων στην ακτή.
- Ντισκοτέκ.
- "Μπλε ώρα", "τσάι στις 5" (five o'clock tea).
- Όλες οι τουριστικές ενέργειες που απαιτούνται για την απόκτηση επαφών ανάμεσα στους τουρίστες, όπως για παράδειγμα διάλογοι, συστάσεις, δημιουργίες γωνιών στα καθιστικά, δωμάτια με τζάκι στο ξενοδοχείο κ.λ.π.

Όπως σε όλα τα προγράμματα ανιμασιόν, ισχύει και εδώ ότι στην ουσία δεν υπάρχουν καινούριες ιδέες, παρά μόνο νέοι συνδυασμοί, αυθεντικές μετατροπές των ήδη γνωστών πραγμάτων. Τα πρωταρχικά ερεθίσματα που προσπαθούμε να προκαλέσουμε στους τουρίστες έτσι ώστε να συμμετέχουν σε μια κοινωνική εκδήλωση, μπορούμε να τα κατατάξουμε σε 4 ομάδες:

- Αντίθεση (αλλαγή).
- Αφορμή.
- Παιγνίδι.
- Περιέργεια.

Κατά το σχεδιασμό και τη διαμόρφωση ενός προγράμματος κοινωνικής ανιμασιόν, μια σειρά από εξωτερικούς παράγοντες, παίζει ένα ρόλο. Σχετικά, θα μπορούσαμε κατ' αρχήν να αναφέρουμε τα ακόλουθα:

α) Το χώρο και τα εξωτερικά πλαίσια (διακόσμηση, πρακτικότητα των χώρων κ.λ.π.).

β) Τη γκαρνταρόμπα (γιορτές μασκέ, γιορτές με κοστούμια, θεματικές βραδιές, πειρατική γιορτή κ.λ.π.).

γ) Την αλλαγή των κανόνων παιγνιδιού και την μεταφορά ενός κοινωνικού γεγονότος σ' ένα άλλο κόσμο, τον κόσμο του παιγνιδιού.

Ο ανιματέρ, κατά την προετοιμασία και διαμόρφωση των κοινωνικών εκδηλώσεων, θα πρέπει να προσπαθεί να προκαλεί τους τουρίστες ώστε να συνδιαμορφώνουν το πρόγραμμα. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό στις πρώτες περιόδους που κάποιος ανιματέρ δουλεύει, γιατί συνεργάζεται στενότερα κατ' αυτόν τον τρόπο με τους τουρίστες, έτσι ώστε στις επόμενες περιόδους να είναι σε θέση να μεταφέρει σε επόμενα γκρουπ την εμπειρία που έχει από προηγούμενα. Για παράδειγμα, κατά το πάρτι αποχαιρετισμού, θα μπορούσαν να συμμετέχουν κάποιοι τουρίστες στην όλη διοργάνωση και πορεία του προγράμματος, έτσι ώστε να είναι πολύ πιο γνήσιο αλλά και προσαρμοσμένο στα γούστα των ίδιων των τουριστών έτσι ώστε να είναι πιο αστείο, πιο διασκεδαστικό και πιο ωφέλιμο. Μπορεί εξάλλου να δημιουργήσει και την γέφυρα ανάμεσα σ' αυτούς που φεύγουν και σ' αυτούς που έρχονται.

Θα μπορούσαμε σχηματικά να πούμε:

Η ανιμασιόν θέτει στη διάθεση των τουριστών κοινωνικές επαφές. Η πραγματοποίηση ενός προγράμματος ανιμασιόν είναι δυνατή π.χ. στον τομέα της κοινωνικότητας αλλά και σε άλλους τομείς. Αυτό το πρόγραμμα, π.χ. με την μορφή ενός πάρτι, δημιουργεί εκ νέου νέες επαφές. Αυτές οι νέες επαφές από την πλευρά τους, αποτελούν τη βάση ενός διευρυμένου πεδίου δυνατοτήτων για νέες επαφές. Υπ' αυτή την οπτική γωνία, η κοινωνική ανιμασιόν και οι ενέργειές της, θα μπορούσαν να παρομοιαστούν με το πέταγμα μιας πέτρας στο νερό, που τα κυκλικά του κύματα επεκτείνονται σταδιακά. Με αυτό τον τρόπο επιτυγχάνεται ο αρχικός σκοπός της ανιμασιόν, δηλαδή η ανάπτυξη του αριθμού των επαφών και η εντατικοποίηση της επικοινωνίας ανάμεσα στους τουρίστες.

**γ) Περιγραφή ενός προγράμματος ανιμασιόν:
Κοινωνική εκδήλωση στο σπίτι (σε κλειστό χώρο)**

Επειδή η κοινωνικότητα αποτελεί τον κεντρικό και σημαντικότερο τομέα της ανιμασιόν, θα θέλαμε να περιγράψουμε όχι μόνο ένα συγκεκριμένο πρόγραμμα, αλλά, πολύ περισσότερο, μια κατηγορία εκδηλώσεων, δηλαδή τον τύπο μεγαλύτερων κοινωνικών εκδηλώσεων σε κλειστό χώρο έτσι ώστε να κάνουμε σαφέστερο ένα γενικότερο παράδειγμα από τον τομέα της ανιμασιόν κοινωνικότητα.

1. Πρόγραμμα

Μερικές εκδηλώσεις στον τομέα των διακοπών έχουν έναν εξαιρετικώς πολύπλευρο και ανάλογο με το κλίμα, τον

τόπο και τη δομή των τουριστών, διαφορετικό χαρακτήρα. Θα θέλαμε να χαρακτηρίσουμε εδώ ως κοινωνικές εκδηλώσεις όλες τις μορφές των χορευτικών εκδηλώσεων, των πάρτι, των γιορτών κ.λ.π. που οργανώνονται για το σύνολο των τουριστών. Σε αυτόν τον τύπο εκδηλώσεων ανήκουν επίσης τα πάρτι υποδοχής και αποχαιρετισμού όπως και οι γιορτές με κοστούμια, μια μεγάλη χορευτική βραδιά ένα Σαββατόβραδο ή με φως πανσελήνου στη μεγάλη βεράντα ενός ξενοδοχείου του Νότου.

2. Χαρακτηρισμός

Οι κοινωνικές εκδηλώσεις, όπως περιγράφηκαν παραπάνω, είναι οργανωμένες εκδηλώσεις για την πλειοψηφία των παρόντων τουριστών. Πραγματοποιούνται κατά κανόνα με ένα συγκεκριμένο ρυθμό και δικαιολογούνται από εξωτερικά γεγονότα, όπως π.χ. η άφιξη των νέων τουριστών ή από γεγονότα που σχετίζονται με τον τόπο διακοπών όπως π.χ. μια μεγάλη Εθνική γιορτή ή άλλες εκδηλώσεις. Αυτές οι κοινωνικές εκδηλώσεις μπορούν να θεωρηθούν ως το αποκορύφωμα στα πλαίσια της εβδομάδας διακοπών ή στα πλαίσια του προγράμματος διακοπών.

3. Αριθμός συμμετεχόντων

Ανάλογα με τον χαρακτηρισμό ως κοινωνική εκδήλωση που πραγματοποιείται για το σύνολο των παρόντων τουριστών, πρέπει οι γιορτές αυτού του είδους να γίνονται για ένα μεγάλο αριθμό συμμετεχόντων. Επειδή δεν είναι δυνατόν όλοι οι επισκέπτες κάθε βράδυ να κινητοποιούνται, δεν μπορούμε να θεωρήσουμε ως βέβαιη τη συμμετοχή όλων των επισκεπτών. Από την εμπειρία από διαφορετικά ξενοδοχεία και προγράμματα διακοπών, θα μπορούσαμε πάντως να πούμε ότι μπορεί κανείς να υπολογίζει ένα ποσοστό ανάμεσα στα 50% και τα 70% ανάλογα με το μέγεθος του προγράμματος διακοπών και τον αριθμό της προσφοράς προγραμμάτων. Αυτό το γεγονός της μεγάλης συμμετοχής επηρεάζει, όπως είναι αυτονόητο, όλα τα σημεία του σχεδιασμού και της πορείας μιας τέτοιας εκδήλωσης.

4. Προσέλκυση

Το κίνητρο για μια τέτοια κοινωνική εκδήλωση βρίσκεται, ανάμεσα σε άλλα, στην παρακολούθηση αλλά και στη συμμετοχή. Ο αντιπροσωπευτικός αριθμός των τουριστών, καθώς και το γεγονός ότι μια τέτοια εκδήλωση αποτελεί σαφώς μια από τις προσδοκίες του καθενός από αυτούς, διευκολύνει κατά κάποιο τρόπο την όλη διαδικασία του να δει κανείς τους άλλους αλλά και να αφήσει τον εαυτό του να τον δουν. Της συμμετοχής, της ενέργειας αλλά και της

θέασης. Ακριβώς σε τέτοιες μεγάλες εκδηλώσεις είναι πάρα πολύ σημαντικό να βρει κανείς τη σωστή ισορροπία ανάμεσα στους ενεργώς και παθητικώς συμμετεχόντων. Το ερέθισμα βρίσκεται στον μεγαλύτερο αριθμό δυνατοτήτων πιθανών επικοινωνιών, επαφών, ανάπτυξη φιλικών σχέσεων. Από την άλλη πλευρά προσφέρει στον μεγάλο αριθμό των τουριστών επίσης μια συγκεκριμένη προστασία. Δεν διατρέχει κανείς τον κίνδυνο να εκτεθεί κανείς υπερβολικά και αυτό λόγω του γεγονότος ότι βρίσκονται εκατοντάδες τουριστών ταυτόχρονα στον ίδιο χώρο. Μια ευπρόσδεκτη ανωνυμία λόγω της ποσότητας, διευκολύνει τη συμμετοχή. Κανείς δεν προσέχει υποχρεωτικά μόνο έναν αλλά προσέχει περισσότερους ή και όλους. Το ερέθισμα για κάποιους άλλους θα είναι το γεγονός ότι τους δίνεται η δυνατότητα να αλλάξουν κατά κάποιο τρόπο τη γκαρνταρόμπα τους δηλαδή τους δίνεται η δυνατότητα να ντυθούν διαφορετικά αν όχι καλύτερα και μ' αυτό καλύπτεται η ανάγκη τους για αλλαγή. Αυτό βέβαια ισχύει ιδιαίτερα για περιπτώσεις χωρών μεταμφιεσμένων ή χωρών φολκλόρ ή εθνικοτήτων κ.λ.π.

Θα μπορούσαμε σχηματικά να παρουσιάσουμε τα κύρια σημεία της προσέλκυσης που μπορεί ν' ασκήσει πάνω στους τουρίστες μια κοινωνική εκδήλωση:

- Μεγάλος αριθμός δυνατοτήτων επικοινωνίας.
- Μια συγκεκριμένη ασφαλής ανωνυμία στο πλήθος.
- Ερεθισμός της αλλαγής και του διαφορετικού. Και
- Η σημασία ενός μεγάλου γεγονότος στην πορεία των διακοπών.

5. Χρόνος

Χρονικό σημείο στο οποίο πραγματοποιείται μια κοινωνική εκδήλωση στον τόπο διακοπών τέτοιου χαρακτήρα, όπως περιγράψαμε, είναι εξαιρετικά εξαρτώμενο από τα δεδομένα του τόπου. Αναφέρονται προ παντός πράγματα όπως η αρχή, το μέσο και το τέλος ενός πιθανού γκρουπ τουριστών ή της εβδομάδας τουρισμού. Άλλες δυνατότητες είναι αυτονόητα τα Σαββατόβραδα, τα οποία επίσης και κατά την κατανομή του χρόνου στις διακοπές σύμφωνα με την εμπειρία παίζουν ένα μεγάλο ρόλο. Προσφέρονται, επίσης, για τέτοιες εκδηλώσεις και οι μέρες που συνδέονται με τοπικές ή εθνικές γιορτές και που το κλίμα των ημερών ή του τόπου, επηρεάζει γενικότερα ακόμα και τη διοργάνωση μιας τέτοιας κοινωνικής εκδήλωσης.

Η διάρκεια μιας κοινωνικής εκδήλωσης επηρεάζεται σημαντικά από το λόγο για τον οποίο γίνεται. Ένα κοκτέιλ υποδοχής με χορό που γίνεται αργά το απόγευμα έχει μια

εντελώς συγκεκριμένη λειτουργία, δε μπορεί συνεπώς να λειτουργήσει πάρα πολύ, όπως και αν μια μεγάλη γιορτή μεταμφιεσμένων, που προφανώς αποτελεί το αποκορύφωμα μιας προετοιμασίας τουλάχιστον δύο εβδομάδων στα πλαίσια των διακοπών, πρέπει να διαρκέσει περισσότερο. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι μερικά γκρουπ τουριστών και ιδιαίτερα τα μεγαλύτερα, χρειάζονται περισσότερο χρόνο για να αποκτήσουν καλή διάθεση, να έρθουν στο κέφι.

Η διάρκεια της εκδήλωσης επηρεάζεται, εξάλλου και από το γενικότερο πρόγραμμα της ημέρας των διακοπών. Ο ρυθμός της ημέρας είναι, σύμφωνα με τις εμπειρίες, πολύ διαφορετικός ανάλογα με τα διαφορετικά μέρη διακοπών και το κλίμα των περιοχών. Έτσι, σε μια νότια χώρα, μια κοινωνική εκδήλωση θα αρχίσει σχετικά αργότερα και θα διαρκέσει μέχρι τις πρώτες πρωινές ώρες, ενώ μια αντίστοιχη εκδήλωση σε μια κεντροευρωπαϊκή χώρα θα ολοκληρωθεί μετά από δύο-τρεις ώρες για λόγους τεχνικούς ή διοικητικούς (κατοικία των τουριστών, ώρες σύμφωνα με την αστυνομία, περιορισμοί ως προς τους θορύβους). Η διάρκεια μιας εκδήλωσης βέβαια θα επηρεαστεί και από άλλα πράγματα, όπως π.χ. το γούστο του κοινού, η δομή των ηλικιών των τουριστών και από παράγοντες που επηρεάζουν γενικά και ειδικά τον ρυθμό των διακοπών.

6. Τόπος

Τα βασικότερα σημεία που σχετίζονται με τον χώρο, είναι τα ακόλουθα:

- Η σχέση και η εγγύτητα με τα τεκμαινόμενα των διακοπών.
- Το μέγεθος και ο εξοπλισμός.
- Η διαθεσιμότητα σε επιθυμητό χρονικό σημείο.
- Προ παντός πράγματα που έχουν να κάνουν σχέση με την τεχνική: φωτισμό, διακόσμηση και ακουστική, εγκαταστάσεις, φιλικότητα ως προς το σέρβις (σερβίρισμα ποτών και φαγητών) κ.λ.π.

Ο ανιματέρ μπορεί να βρει σ' οποιαδήποτε κέντρα διακοπών ένα κατάλληλο χώρο για τη διοργάνωση κοινωνικών εκδηλώσεων μεγάλης συμμετοχής. Όπως ήδη αναφέρθηκε περισσότερες φορές πριν, η διαμόρφωση του χώρου και η προσαρμογή ανάλογα με τα επιθυμητά αποτελέσματα είναι κι αυτό μια εργασία που πρέπει να αναλάβει ο ίδιος ο ανιματέρ, δηλαδή ανάλογα με το είδος της κοινωνικής εκδήλωσης (πάρτυ, ή δείπνο γκαλά), είναι απαραίτητο να γίνουν κάποιες αλλαγές στο χώρο, στο φωτισμό ή στον εξοπλισμό, όπου συχνά με το μέσο των τροποποιήσεων ή της αλλαγής των καθισμάτων και της θέσης των επίπλων, πραγματοποιούνται σημαντικές ατμοσφαιρικές αλλαγές, κάτι

που είναι προϋπόθεση για την επιτυχία μιας κοινωνικής εκδήλωσης. Κατά κανόνα το απλούστερο είναι να αλλάξει κανείς τον φωτισμό και είναι πραγματικά εντυπωσιακό πως με αυτό το απλό μέσο της αλλαγής του φωτισμού, π.χ. περισσότερο χαμηλός φωτισμός, αλλάζει η όλη ατμόσφαιρα ενός χώρου. Ένα δεύτερο στοιχείο που επίσης μπορεί να αλλάξει σχετικά εύκολα, είναι οι εγκαταστάσεις, δηλαδή η θέση των καθισμάτων ή των καρεκλών και άλλων επίπλων, οι χωρικές αλλαγές με την ανακατανομή των επίπλων, η οποία αποσκοπεί σε μια διακόσμηση που έχει όσο το δυνατόν λιγότερα έπιπλα. Τα τραπέζια πηγαίνουν συνήθως στους τοίχους και οι καρέκλες διαμορφώνουν μικρούς καθιστικούς χώρους, μικρές γωνίες.

Δυσκολότερη είναι η πραγματική αλλαγή της διακόσμησης ενός χώρου, ιδιαίτερα όταν τίθενται στη διάθεση του ανιματέρ ελάχιστα μέσα. Σχετικά χρησιμοποιούνται απλά μέσα, όπως χρωματιστά χαρτιά, αλουμινόχαρτα και δημιουργούμε διάφορα διακοσμητικά στους τοίχους ή πράγματα που κρεμάμε από το ταβάνι. Και εδώ δεν υπάρχει τίποτα καινούργιο, παρά μόνο μια καινούργια χρήση, ένας νέος συνδυασμός των ήδη υπαρχόντων. Υπάρχει κάτι πολύ σημαντικό που πρέπει να κοιτάξουμε κατά την αλλαγή της διαρρύθμισης και της διακόσμησης ενός χώρου. Τα πάντα πρέπει να είναι εποπτικά, δηλαδή πρέπει κανείς να μπορεί να δει αλλά και να μπορεί να ιδωθεί. Ο χώρος δεν πρέπει να διακοσμεύεται απρόσωπα γι'αυτό είναι και χρήσιμο να -διαμορφώνονται μικρές νησίδες όπου εκεί θα μπορούν να συναντώνται οι τουρίστες π.χ. ένας μπουφές για τα φαγητά κ.λ.π. Η ακουστική διαμόρφωση του χώρου, πρέπει αφενός να πραγματοποιεί τον επιδιωκόμενο σκοπό (π.χ. πρέπει η χορευτική μουσική να ακούγεται επαρκώς δυνατά), από την άλλη πλευρά δεν πρέπει να καταπιεστούν οι δυνατότητες ανεπίσημης επικοινωνίας και διαλόγου (όπως βλέπει πολύ κανείς συχνά στο Νότο ή στη ντισκοτέκ, όπου λόγω της έντασης της μουσικής, είναι αδύνατη η διεξαγωγή μιας συνομιλίας). Όταν ο χώρος διεξαγωγής μιας εκδήλωσης χρησιμοποιείται τα πρωινά για κάποιον άλλο σκοπό, πρέπει να ληφθεί υπόψη η προετοιμασία και η διαμόρφωση του χώρου να μην διαρκούν ιδιαίτερα πολύ χρόνο, για την ακρίβεια πρέπει να μπορούμε να μετατρέψουμε τον χώρο στο μικρότερο δυνατό χρόνο.

Κατά την προσφορά του χώρου, πρέπει επίσης να δούμε πόσα καθίσματα έχουμε, πως αυτά μπορούν να αξιολογηθούν, έτσι ώστε να μπορούν να καθίσουν, ανάλογα κιάλας με τον σκοπό του προγράμματος, όσο το δυνατόν περισσότερα άτομα. Η άλλη βέβαια λύση είναι να χρησιμοποιούμε όσο το δυνατόν λιγότερα καθίσματα ώστε να αυξηθεί η ικανότητα κίνησης των επισκεπτών.

7. Πληροφόρηση

Οι μεγαλύτερες κοινωνικές εκδηλώσεις απαιτούν μια μακροπρόθεσμη ενημέρωση των τουριστών με την βοήθεια μέσων μαζικής ενημέρωσης. Στα πλαίσια του ρυθμού των διακοπών, μια εκδήλωση τέτοιου τύπου πρέπει να ανακοινωθεί τουλάχιστον τρεις μέρες πριν στην εφημερίδα των τουριστών ή στις ανακοινώσεις του ξενοδοχείου, καθώς και να τοιχοκολληθεί σε διάφορες αφίσες.

Επί πλέον αυτό χρειάζεται και μια μεσοπρόθεσμη ενημέρωση (περίπου μια ημέρα πριν) για να αναζωογονηθεί το ενδιαφέρον και ανάλογα με την κατάσταση του τόπου διακοπών, ίσως μερικές φορές είναι απαραίτητη και μια επίκαιρη ενημέρωση την ημέρα της εκδήλωσης. Τεχνικές πληροφόρησης που χρησιμοποιούνται για την ανακοίνωση μεγαλύτερων κοινωνικών εκδηλώσεων, κινούνται σε τρία επίπεδα:

Η μακροπρόθεσμη βασική ενημέρωση στο πρόγραμμα.

Η μεσοπρόθεσμη ενημέρωση με αφίσες ή πλακάτ σε σημαντικά σημεία του κέντρου διακοπών με τη διαμόρφωση και την ποικιλία των υπάρχοντων υλικών ενημέρωσης αποτελούν ένα συμπληρωματικό ερέθισμα. Σε αυτά τα πλαίσια, είναι πάντοτε χρήσιμο να χρησιμοποιήσει κανείς έξυπνες ιδέες-ενημέρωσης μακροπρόθεσμες ή μεσοπρόθεσμες, έτσι ώστε να κινήσει την περιέργεια και το ενδιαφέρον των τουριστών. Εκεί ανήκουν, για παράδειγμα, φέϊγ-βολάν, χαρτοπετσέτες κατά την διάρκεια του φαγητού με μικρές ανακοινώσεις ή άλλες διάφορες τέτοιες ιδέες).

Βραχυπρόθεσμα η προσωπική ενημέρωση. Η προπαγάνδα με το στόμα παίζει και στις διακοπές ασφαλώς το σημαντικότερο ρόλο, ακόμα και στα πλαίσια των κοινωνικών εκδηλώσεων.

Πρέπει να λάβουμε υπόψη μας ότι όταν οι κοινωνικές εκδηλώσεις του τύπου που αναφέραμε αφορούν το μεγαλύτερο μέρος των τουριστών, ανεξάρτητα για το ποιο είδος εκδηλώσεων πρόκειται, πρέπει η πληροφόρηση να δίνει σαφώς το γεγονός ότι η συγκεκριμένη εκδήλωση μπορεί να απευθυνθεί σε οποιοδήποτε γκρουπ τουριστών ή για να το πούμε διαφορετικά ο κάθε τουρίστας όταν λαμβάνει μια πληροφορία για μια κοινωνική εκδήλωση, πρέπει να είναι σε θέση να καταλάβει εύκολα ποια ομάδα τουριστών αφορά αυτή η εκδήλωση, διαφορετικά υπάρχει απογοήτευση και θυμός όταν οι λάθος επισκέπτες στο λάθος χρόνο βρίσκονται στη λάθος εκδήλωση.

8. Προετοιμασίες

Η εκδήλωση πρέπει να γίνει σε μια συγκεκριμένη χρονική στιγμή και να αρχίσει εγκαίρως. Ακόμα και στις διακοπές δεν είναι ευχάριστο όταν η αρχή μιας εκδήλωσης, για διάφορους λόγους που για τον επισκέπτη δεν είναι συνήθως κατανοητοί, καθυστερεί. Αυτό έχει συνέπεια στην διάθεση και την συμμετοχή των τουριστών. Η αναμονή μετά από κάποια ώρα, είναι πάντοτε κουραστική και εκνευριστική. Κάθε κοινωνική εκδήλωση, πρέπει να έχει ένα οικοδεσπότη, ο οποίος θα οριστεί απέναντι σε όλους τους τουρίστες (κονφερανσιέ). Αυτός ο οικοδεσπότης θα αναγνωρίζεται από την στιγμή που θα αναλάβει τις υποχρεώσεις του, π.χ. με το να χαιρετήσει τους τουρίστες, με το να τους εξηγήσει το πρόγραμμα της βραδιάς, με το να τους ενημερώσει τέλος για την πορεία αλλά και το τέλος της εκδήλωσης.

Το σπουδαιότερο ίσως σημείο μιας τέτοιας εκδήλωσης, είναι η αρχή. Ανάλογα με τον τρόπο, το στυλ και τον τόπο της εκδήλωσης, πρέπει από την αρχή να αποφασιστεί με ποιο τρόπο θα επιτευχθεί η ατμόσφαιρα που επιδιώκεται και ο χαρακτήρας της γιορτής.

Κάθε κοινωνική εκδήλωση πρέπει, επίσης, να έχει ένα χαρακτηριστικό επίσημο τέλος, δηλαδή από κάποια στιγμή και πέρα το πρόγραμμα τελειώνει και είναι πια ένα ιδιωτικό θέμα των τουριστών κατά το πως θα συνεχιστεί ή όχι. Εδώ ανήκει και η ήδη γνωστή πρόταση όταν κανείς πρέπει να σταματάει όταν είναι στο καλύτερο σημείο. Αυτό σημαίνει ότι η επίτευξη του αποκορυφώματος της διάθεσης είναι μάλλον το σημείο εκείνο για το οποίο θα πρέπει να έχει προγραμματιστεί εκ των προτέρων το τέλος της εκδήλωσης. δίνεται δηλαδή η επαρκής αφορμή ώστε να ολοκληρωθεί η εκδήλωση επισήμως. Η αναγνώριση τέτοιων καταστάσεων από τον ανιματέρ του κοινωνικού τομέα, απαιτεί μια μεγάλη εμπειρία και μια ιδιαίτερη όσφρηση, αλλά η αντίδραση των τουριστών και προ παντός η αξία του βιώματος που διατηρούν από μια τέτοια εκδήλωση για μια τόσο συνειδητή πορεία της διάθεσής τους είναι εντονότερη όσο πιο προσεγμένα ο ανιματέρ θέλει να αντιμετωπίζει την πορεία της διάθεσης των τουριστών.

Αυτή την πορεία της διάθεσης, πρέπει να προσέχουμε σε κάθε κοινωνική εκδήλωση: κάθε εκδήλωση του κοινωνικού τομέα πρέπει να έχει δύο αποκορυφώματα. Είναι αδύνατον να διατηρήσουμε συνεχώς υψηλή διάθεση. Είναι λογικό στην πορεία της βραδιάς αραιά και που να πέφτει η διάθεση όταν υπάρχει κάποια ησυχία, έτσι ώστε να μπορούν όμως οι

καλεσμένοι μας και να συζητούν μεταξύ τους. Το κουμαντάρισμα της πορείας της διάθεσης μέσω της μουσικής, μέσω εγκαταστάσεων ή μέσω αλλαγών του φωτισμού κ.λ.π. δηλαδή η γέννηση-δημιουργία της ιδανικής πορείας της διάθεσης μιας κοινωνικής εκδήλωσης είναι μια τέχνη που μπορεί να δημιουργηθεί μόνο από έμπειρους ανθρώπους.

δ) Το πάρτι υποδοχής - αποχαιρετισμού

1. Πρόγραμμα

Το πάρτι υποδοχής είναι η πρώτη κοινωνική εκδήλωση (αν δεν υπολογίσουμε κάποιες δυνατότητες για πρόκληση μη επίσημης κοινωνικότητας) που προσφέρουμε στον τουρίστα κατά τις διακοπές τους. Η λειτουργία του γίνεται σαφής και από την χρονική πορεία των διακοπών. Γίνεται πάντοτε στην αρχή των διακοπών και έχει για μια σειρά από λόγους μια ιδιαίτερη σημασία και αξία στη συνείδηση των τουριστών.

2. Χαρακτηρισμός

Το πάρτι υποδοχής είναι μια οργανωμένη κοινωνική εκδήλωση, η οποία διεξάγεται τακτικά κατά την άφιξη των νέων επισκεπτών στο τουριστικό θέατρο, αποτελεί την αρχή των διακοπών γι αυτό και είναι ένα συστατικό στοιχείο του προγράμματος διακοπών αλλά και ταυτόχρονα το πρώτο αποκορύφωμά τους.

3. Αριθμός

Ο αριθμός των συμμετεχόντων σ' ένα πάρτι υποδοχής εξαρτάται, όπως είναι αυτονόητο, από τον αριθμό των αφιχθέντων ξένων. Μπορεί κανείς με ασφάλεια να υπολογίσει ότι όλοι οι νεοαφιχθέντες τουρίστες, συμμετέχουν σε μια κοινωνική εκδήλωση αυτού του χαρακτήρα, πρέπει όπως ταυτόχρονα να συνυπολογισθεί ότι από διάφορα κίνητρα, (περιέργεια, χαρά της αναμονής κ.λ.π.) ακόμα και ένας συγκεκριμένος αριθμός τουριστών που βρίσκονται ήδη στο θέρετρο, συμμετέχει σ' αυτό το πάρτι υποδοχής. Αν και αυτό σημαίνει κάποιες οργανωτικές δυσκολίες ή άλλες επιβαρύνσεις σε σχέση με τα έξοδα, δεν θα πρέπει να θεωρήσουμε κάτι τέτοιο σαν μειονέκτημα.

4. Προσέλκυση

Ένα ουσιαστικό ερέθισμα για τον νεοαφιχθέντα τουρίστα, είναι η δυνατότητα του να συνάψει σχέσεις με άλλους νέους τουρίστες (είναι συχνή η ερώτηση: ποιος άλλος έφτασε τώρα;) Ένα περαιτέρω ερέθισμα: η σύναψη

σχέσεων με τους ανιματέρ και τους συνεργάτες του ξενοδοχείου.

Τις βασικές πληροφορίες έχει συνήθως λάβει ο τουρίστας εν τω μεταξύ - κοκτέιλ πληροφόρησης που γίνεται από τον αρχηγό του ταξιδιού, πληροφορίες ξενοδοχείου, ρεσεψιόν, γραπτές πληροφορίες, οδηγίες στο δωμάτιο κ.λ.π. - έτσι δικαιολογείται και η σημασία για τη σύναψη σχέσεων. Συνεπώς, δεν πρέπει το κύριο βάρος ενός πάρτι διακοπών να πέσει τόσο πολύ στην ενημέρωση από τον ανιματέρ αλλά στη μεσολάβηση του ανιματέρ έτσι ώστε να αποκτηθούν επαφές μεταξύ των τουριστών.

5. Χρόνος

Προετοιμασία: επειδή τα πάρτι υποδοχής αποτελούν ένα τακτό σημείο του προγράμματος και γίνονται σε τακτά διαστήματα, πρέπει να γίνει μια προσεκτική προετοιμασία μια φορά πριν από την αρχή της σαιζόν και το βασικό αρχικό σχήμα μπορεί να διατηρηθεί σε όλη τη σαιζόν με μικρότερες ή μεγαλύτερες παρεκκλίσεις. Όπως και στις άλλες κοινωνικές εκδηλώσεις, έτσι και στο πάρτι υποδοχής, ένας αριθμός εξωτερικών παραγόντων παίζει ένα συγκεκριμένο ρόλο...

Και εδώ έχει, για μια ακόμα φορά, σημασία το σημείο του χώρου: η θέση ενός χώρου, το μέγεθός του, η ατμόσφαιρά του. Σ' αυτό το θέμα ανήκουν επίσης ο φωτισμός και το ερώτημα αν υπάρχουν δυνατότητες καθισμάτων για όλους ή για μερικούς τουρίστες, δηλαδή το σημείο της κινητικότητας, έχει και εδώ σημασία.

Η προετοιμασία οφείλει να δημιουργήσει ένα βασικό μακροπρόθεσμο σύστημα ανάλογα με τους όρους της συγκεκριμένης τουριστικής μονάδας σχετικά με τα πάρτι υποδοχής, αλλά χρειάζεται και μια συμπληρωματική βραχυπρόθεσμη προετοιμασία πριν από την κάθε συγκεκριμένη διοργάνωση.

Ο χώρος πρέπει πριν από την αρχή της εκδήλωσης, να προετοιμαστεί, δηλαδή να συγκεντρώσουμε αρκετά καθίσματα, μικρόφωνα, μουσική, να στρώσουμε τα τραπέζια, ποτά και προσωπικό βοηθητικό ανήκουν σ' αυτά τα θέματα.

Ιδιαίτερα η ατμόσφαιρα στην αρχή των διακοπών δεν πρέπει να επηρεάζεται από εξαιρετικά πράγματα, όπως π.χ. από τα απομεινάρια μιας προηγούμενης εκδήλωσης.

Το χρονικό σημείο της διεξαγωγής, πρέπει επίσης να σκεφτούμε με ιδιαίτερη ακρίβεια: σπάνια έρχονται σε ένα τουριστικό μέρος όλοι οι τουρίστες την ίδια ώρα. κατά

κανόνα, πρέπει να υπολογίσουμε ότι στην πορεία της εβδομάδας, υπάρχουν περισσότερες μέρες αφίξεων και σε κάθε μέρα υπάρχουν διαφορετικές ώρες αφίξεων. Με αυτό το δεδομένο, πρέπει να βρούμε μια γενική φόρμουλα για το χρονικό σημείο της διεξαγωγής ενός πάρτι υποδοχής: ο τουρίστας πρέπει να έχει κοιμηθεί μια φορά, να έχει φάει καλά και αν είναι σε παραλία, να έχει κάνει και ένα μπάνιο πριν ασχοληθεί με τυπικότητες όπως το πάρτι υποδοχής. Συνεπώς πρέπει να καθορίσουμε το χρονικό σημείο ενός πάρτι υποδοχής, κατά τρόπο ώστε να μην έχει ο τουρίστας την εντύπωση και το συναίσθημα ότι εκείνη την στιγμή θα μπορούσε να κάνει κάτι καλύτερο γιατί κάτι τέτοιο οδηγεί σε μια μη αναγκαία επιβάρυνση και σε μια άσχημη διάθεση στο πάρτι υποδοχής (κανείς δεν θέλει να μείνει αρκετό χρόνο).

Κατάλληλοι χρόνοι είναι οι λεγόμενες μπλε ώρες πριν από το βραδινό φαγητό ή πριν από μια σημαντική εκδήλωση το βράδυ.

Η διάρκεια ενός τέτοιου πάρτι είναι διαφορετική από περίπτωση σε περίπτωση. Μπορεί να λεχθεί γενικά ότι πρέπει να ολοκληρωθεί μόλις έχει επιτευχθεί ο σκοπός της, όταν έχουν προσφερθεί δηλαδή όλες οι ευκαιρίες για μια πρώτη επικοινωνία και όταν έχει κατά κάποιο τρόπο δημιουργηθεί μια καλή διάθεση, μια ατμόσφαιρα και ένα αίσθημα ικανοποίησης.

Από την άλλη πλευρά δεν θα έπρεπε να διαρκέσει περισσότερο από όσο είναι εντελώς αναγκαίο, γιατί ο τουρίστας έχει το συναίσθημα ότι χάνει κάτι ή ότι βαριέται ή ότι τελικά χάνει τις πρώτες στιγμές των διακοπών του με τυπικότητες. Στο πάρτι υποδοχής, πρέπει να συμπεριληφθούν κατά περίπτωση στοιχεία παιγνιδιού με τα οποία θα προωθηθεί και η επικοινωνία. Μια σειρά από πληροφορίες για την πορεία λαμβάνουμε από τα έντυπα ανιμασιόν του συμβούλου ανιμασιόν από το εγχειρίδιο της επιχείρησης Τούϊ (TUI):

1. Η παρουσίαση του παρουσιαστή και των συνεργατών του, οι οποίοι συνήθως είναι διασκορπισμένοι ανάμεσα στους καλεσμένους ως πιθανοί συμμετέχοντες στις συζητήσεις τους έτσι ώστε να μην δίνεται η εικόνα ενός κλειστού μετώπου, εδώ τουρίστας εκεί ανιματέρ. Μια τέτοια αρχηγό ανιματέρ κ.λ.π.

2. Χαιρετισμός και παρουσίαση από τον οικοδεσπότη, π.χ. ξενοδόχο, αρχηγό ανιματέρ κ.λ.π.

3. Παρουσίαση του τημ: καθένας παρουσιάζει τον εαυτό του συνοπτικά: όνομα, τι μπορεί να κάνει για τους τουρίστες, ποτέ θα βρεθούν την επόμενη φορά (π.χ.: γεια σας μέχρι αύριο το πρωί στις 10 στην πισίνα).

Στόχος η συμπαθητική παρουσίαση της ομάδας. "Είμαστε εδώ για σας".

Να δώσουμε παραπέρα τον εσωτερικό κανόνα της ανιμασιόν "χωρίς εσάς δε γίνεται τίποτα, μαζί σας γίνονται όλα".

Παιχνίδια με χορό (καρυοθραύστης και μίξερ, γύρος τοκ-σόου, πυραμίδα σαμπάνιας).

Κατά την διάρκεια της γενικότερης εκδήλωσης, αλλά και στο τέλος της, πρέπει να υπάρξει χρόνος στη διάθεση όλων για προσωπικές συζητήσεις.

Σημαντικό είναι εδώ, ότι δεν πρόκειται για κάποιο μάθημα που γίνεται εκ των άνω αλλά ότι οι οικοδεσπότες είναι προσιτά πρόσωπα, πάντοτε παρόντα και διατεθειμένα να δώσουν όλες τις απαραίτητες πληροφορίες με ένα χαλαρότερο στυλ στους τουρίστες.

Παράγοντες όπως:

- Υπερβολική χρονική έκταση.
- Εμφάνιση κούρασης ή ανησυχίας στους τουρίστες, οι οποίοι προφανώς θέλουν εδώ και πολύ ώρα να κοιμηθούν.
- Το πρόβλημα υπερβολικών πληροφοριών. ή
- Πληροφορίες που σ' αυτό το χρονικό σημείο είναι ακατανόητες και άχρηστες.

πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά τη διεξαγωγή της εισαγωγικής εκδήλωσης.

Σε αυτή την περίπτωση, παίζουν και τα ποτά έναν σημαντικό ρόλο. Με ένα πάρτι με διάφορα προϊόντα του τόπου διακοπών, μπορούμε να ξεπεράσουμε το αίσθημα του ξένου αν και το αλκοόλ, πρέπει να χρησιμοποιείται με μέτρο, έτσι ώστε να αποτελεί ένα θετικό στοιχείο της ανιμασιόν, να σερβίρουμε ως παράδειγμα τη σαμπάνια με χυμό πορτοκάλι. Πρέπει βεβαίως να υπάρχουν και μη αλκοολούχα ποτά για παιδιά και ενήλικες που δεν πίνουν καθόλου αλκοόλ. Πρέπει να επιλέγονται για την πρώτη εκδήλωση ποτά που είναι χαρακτηριστικά στον τόπο διακοπών, π.χ. στην Ισπανία "Σανγκρία" ή ποτά που έχουν μια ιδιαίτερα ευχάριστη επίδραση και αναλόγως πρέπει να επιλέγεται το καταλληλότερο κατά τη γνώμη μας ποτό.

4. Τομέας ανιμασιών "Δημιουργικότητα"

α. Η δημιουργικότητα στις διακοπές.

Αυτός ο τομέας ανιμασιών μπορεί να είναι εξαιρετικά πολύπλευρος και γι' αυτό είναι δύσκολο να καθοριστούν τα όριά του. Συνεπώς, θα καταλήξουμε στην προσπάθεια της συστηματικής κατάταξης. Η κατάταξη θα γίνει ανάλογα με τα σημεία προϊόντων, όχι δηλαδή με την κατάταξη των χρησιμοποιημένων υλικών και τεχνικών αλλά κυρίως με βάση το αποτέλεσμα της δημιουργικότητας. Ως προϊόν χαρακτηρίζουμε εδώ το τελικό αποτέλεσμα μιας δημιουργικής εργασίας και όχι την εικόνα που έχουμε για υλικά προϊόντα βιομηχανικά ή χειρωνακτικά, αν και μερικοί τουρίστες επιδιώκουν να παράγουν στα πλαίσια αυτής της δραστηριότητας όσα πράγματα-δώρα χρειάζονται για τον επόμενο χρόνο. Οι οπτικές γωνίες σχεδιασμού για την πραγματοποίηση προσφορών δημιουργικότητας στον ελεύθερο χρόνο θα αναφερθούν αργότερα. Εδώ όμως, πρέπει να αναφερθούν ως κριτήριο τα ακόλουθα:

- Εξοδα για υλικά
- Εξοδα για προσωπικό
- Παράγοντας χρόνου
- Βαθμός δυσκολίας

Οι τομείς, προγράμματος που αναφέραμε πριν από λίγο είναι:

α) Εικόνα (και εικονογραφικές δραστηριότητες εν ευρεία έννοια).

β) Αντικείμενο (και πραγματικές κατασκευές εν ευρεία έννοια) καθώς και ένα χρήσιμο συμπληρωματικό γκρουπ:

γ) Οπτική και ακουστική τεχνική.

Η δυσκολία της διαφοροποίησης γίνεται σαφέστερη, όταν κανείς συνειδητοποιήσει ότι σχεδόν κάθε αντικείμενο που γεννιέται ως τελικό προϊόν της δημιουργικότητας, έχει φυσικά και οπτικές εικονογραφικές ενέργειες. Συνεπώς, οι τομείς που περιγράφουμε εδώ, πρέπει να κατανοηθούν, ως σύνθετα σύνολα με πολλαπλές αλληλοεπιδράσεις.

α) Τομέας παραγωγής εικόνων (σαν παραδείγματα, αναφέρονται συνήθως κάποιες τεχνικές):

- Εικονογραφική δημιουργία (σχέδιο, μολύβι, παστέλ, καρικατούρα).

- Ζωγραφική (με τα δάχτυλα, εφημερίδα τοίχου, με λάδι, νερομπογιές κ.λ.π.).
- Ζωγραφική σε μετάξι.
- Γραφική και τυπογραφείο (τύπωμα με πατάτα, σε κομμάτι ξύλου, μπατίκ, τύπωμα σε ύφασμα κ.λ.π.).
- Κολλάζ (μήπως ανήκει και στον τομέα αντικείμενο;).
- Μωσαϊκό (επίσης στον τομέα αντικείμενο).

β) Τομέας παραγωγής αντικειμένων (μερικά παραδείγματα):

- Μοντελισμός (πλαστελίνη, γύψος, χιόνι, άμμος κ.λ.π.).
- Αγγειοπλαστική.
- Μοντελισμός (με χαρτί ή άλλα υλικά καράβια, αυτοκίνητα).
- Ευλογλυπτική.
- Εργασία με μέταλλο (κοσμήματα κ.α.).
- Εργασίες με ύφασμα (ζωγραφική σε μετάξι, μπατίκ, πατσ-γουορ).
- Εργασίες με δέρμα.
- Εργασία με χαρτί (μάσκες, κούκλες κ.ά.).
- Εργασία με άχυρο.
- Μωσαϊκό (πέτρες, γυαλί, όστρακα).
- Κολλάζ.
- Εμαγιέ.
- Κέντημα και επεξεργασία (φύλλα, λουλούδια κ.λ.π.).

γ) Τεχνική και σκηνοθεσία:

- Ακουστικές και οπτικές τεχνικές.
- Φωτογραφία (ασπρόμαυρη).
- Φωτογραφικές εργασίες (διαλέξεις με σλάϊντ, διαφάνειες).
- Τεχνική με χρώματα.
- Κινούμενα σχέδια.
- Εφημερίδα του ξενοδοχείου, του κλαμπ ή του τόπου διακοπών.
- Διακόσμηση.
- Κοστούμια.
- Εκθέσεις.
- Χάπενινγκ και άλλες ενέργειες.
- Ηχητικό στούντιο (κοντσέρτα κατ' επιθυμία, ηχητικά παιχνίδια).
- Συζητήσεις (τοκ-σόου).
- Λυρική ποίηση (εισηγήσεις με διαφάνειες, αφηγήσεις ιστοριών).

- Σκετς, παντομίμα και προγράμματα σόου.
- Θέατρο.
- Χάπενινγκ (μεγάλα γλυπτά από χαρτόνι, γύψο κ.λ.π.).

Αυτή η αναφορά στις πηγαίες δυνατότητες δημιουργικότητας στις διακοπές δεν είναι σε καμιά περίπτωση μια εξαντλητική λίστα, αλλά μόνο μερικές λογικές τεχνικές. Εκτός από αυτό, δείχνει επίσης πως σε κάθε περίπτωση η δημιουργική δραστηριότητα ξεχωρίζει και πρέπει να ξεχωρίζει από την ποικιλία και τα πολλά επίπεδα που μπορεί να πραγματοποιηθεί, έτσι ώστε μια συστηματική κατάταξη να είναι σχεδόν αδύνατη.

Κατ' αρχήν μια πρώτη εξέταση των δυνατοτήτων που υπάρχουν ή μπορούν να δημιουργηθούν στον τόπο διακοπών, μειώνει τη λίστα αυτή σημαντικά (τόπος, υλικά, προσωπικό). Αυτές οι περιγραφές τομέων αποτελούν απλώς μια περιγραφή εποπτική για τη γοητευτική ποικιλία αυτού του τομέα ανιμασιόν και αποτελεί απλά μια συγκεκριμένη επιδίωξη για τον σχεδιασμό στην πράξη αργότερα.

Θα μπορούσαμε υπό προϋποθέσεις να φτιάξουμε και ένα άλλο σχήμα κατάταξης που θα οδηγήσει σε μια πιο λογική εποπτεία του θέματος. Θα μπορούσαμε να κατατάξουμε τις δημιουργικές δραστηριότητες επίσης ανάλογα με τους μηχανισμούς προσέλευσης-εισόδου: μηχανισμός εισόδου είναι η πραγματική -και πραγματοποιούμενη μορφή δραστηριότητας που έχει κάθε μεμονωμένος επισκέπτης και που γνωρίζει πολύ καλά.

Θα μπορούσαμε να βρούμε πέντε μεγάλους μηχανισμούς εισόδου-προσέλευσης: (παραδείγματα)

1. Ελεύθερη δημιουργική είσοδος: σχέδιο, ζωγραφική, κολλάζ.
2. Χειρωνακτική δραστηριότητα: γραφική, τύπωμα, ζωγραφική σε μετάξι, μωσαϊκό, εμαγιέ, αγγειοπλαστική, Μοντελισμός κ.λ.π.
3. Τεχνικά μηχανήματα: τεχνική χρωμάτων, φωτογραφία, κινούμενα σχέδια, στούντιο βίντεο.
4. Είσοδος-προσέλευση συγγραφική: εφημερίδα ξενοδοχείου, κλαμπ κέντρου διακοπών, εφημερίδα τοίχου, λυρική ποίηση, πεζογραφία.
5. Υποκριτική είσοδος: παντομίμα, θεατρικά παιγνίδια, παιγνίδια σκιών, κοστούμια.

Και αυτή η λίστα δεν είναι πλήρης, αλλά λαμβάνει κανείς μια ιδέα για τις διάφορες πλευρές των τουριστών που θα πρέπει να αναπτύξουμε. Όπως είναι αυτονόητο στην πράξη, συναντούμε και εδώ αλληλοεπιδράσεις (...).

Για την ανιμασιόν στον τομέα της δημιουργικότητας, τα ακόλουθα δύο σημεία είναι βοηθητικά και αξιολογικά:

Η οπτική γωνία του προϊόντος, σκοπός και αποτέλεσμα του οποίου είναι να έχει η δημιουργικότητα του τουρίστα ένα αποτέλεσμα. Ένα γνήσιο τυπικό και παράλληλα φτιαγμένο από τον ίδιο αναμνηστικό των διακοπών, δημιουργεί συνήθως μεγάλη χαρά και έχει υψηλά συναισθηματικά αποτελέσματα πολύ περισσότερο απ' οποιοδήποτε μαζικό σουβενίρ που παίρνει κανείς από το τοπικό περίπτερο.

Το σημείο της εισόδου, βοηθά πολύ κατά τον σχηματισμό των προσφορών προς τον τουρίστα, επειδή η δημιουργικότητα μπορεί να είναι εύκολα ή δύσκολα προσιτή όπως δείχνουν οι εμπειρίες της παιδαγωγικής της τέχνης. Για μερικούς τουρίστες είναι πάρα πολύ δύσκολο να εκφραστούν με χρώματα σε ένα άσπρο χαρτί ενώ είναι πολύ πιο εύκολο να κάνουν κάτι με τα χέρια.

Για να το πούμε διαφορετικά: η οπτική γωνία του προϊόντος, όταν λαμβάνεται υπόψη κατά την επιλογή των προγραμμάτων, αυξάνει την ελκυστικότητα. Η οπτική γωνία της εισόδου μειώνει το άγχος και το φόβο της αποτυχίας στα πλαίσια της δημιουργικής δραστηριότητας ενός προγράμματος ανιμασιόν στις διακοπές. Ας χρησιμοποιήσουμε ένα παράδειγμα από τον τομέα του μπατίκ, για να δούμε πως αυτές οι ενέργειες πραγματοποιούνται:

α) Αποψη προϊόντος: απλά λινά άσπρα πουκάμισα ή τισέρτς μπορούν με την τεχνική του μπατίκ, να γίνουν ένα προσωπικό αντικείμενο ένδυσης των διακοπών και του ελεύθερου χρόνου σύμφωνα με το προσωπικό γούστο του καθενός, κάτι που έχει αξία απaráμιλλη για το μέλλον.

β) Οπτική γωνία της εισόδου: εφόσον μερικοί ανιματέρ φορούν τέτοια πουκάμισα, είναι πολύ εύκολη η έκφραση της επιθυμίας ότι κάτι τέτοιο θα ήθελα και εγώ. Ταυτόχρονα δίνεται η πληροφορία πόσο απλό είναι κάτι τέτοιο να γίνει. Η εξήγηση για τη λειτουργία του μπατίκ, η δουλειά με κερί και χρώμα, η ένταση ανάμεσα στην έκπληξη και τη χαρά μετά και πώς τα συγκεκριμένα βασικά σχέδια μεταλλάσσονται σ' αυτό που εμείς θέλουμε, κάνει απλά όλους τους τουρίστες που συμμετέχουν πιο χαρούμενους, Άρα, μπορούμε να προκαλέσουμε εύκολα το ενδιαφέρον και τη συμμετοχή.

Ετσι, ανεξάρτητα από τοπικές, υλικές και προσωπικές απόψεις που υπάρχουν κατά τον σχεδιασμό της ανιμασιόν, τα δύο άλλα σημεία του προϊόντος και της εισόδου, πρέπει να ληφθούν υπόψη. Πάνω σ' αυτά τα θεμέλια, έχουν και όλοι οι άλλοι παράγοντες τις επιδράσεις τους. Είναι και εδώ αυτονόητο η παρατήρηση ότι η δημιουργικότητα επιδρά και σε άλλους τομείς της ανιμασιόν.

Όταν η ανιμασιόν π.χ. παροτρύνει μερικές κυρίες από τους τουρίστες να φτιάξουν για το βραδινό τους καπέλο μοντέρνα και φανταστικά από χρωματιστό κρεπ χαρτί: η άποψη του προϊόντος είναι ταυτόχρονα η χαρά της αλλαγής της εμφάνισής μας, το γόητρο και τελικά η χαρά για το ντύσιμο. Η οπτική πλευρά της εισόδου είναι η σχεδόν παιχνιδιάστικη δυνατότητα επεξεργασίας ενός τόσο πολύπλευρου χρωματιστού και εύκολου στη δουλειά υλικού όπως το χαρτί κρεπ, αλλά ακόμα και η διαφοροποίηση συμπεριφοράς μας φορώντας ένα καπέλο που δε μας αντιπροσωπεύει απόλυτα, αλλά που έχουν τη διάθεση να προσαρμοστούμε σ' αυτό το στυλ. Με αυτόν τον τρόπο, ο τομέας ανιμασιόν δημιουργικότητα, μπορεί να έχει σημαντικό αποτέλεσμα και στην κοινωνικότητα όταν πρόκειται στην πράξη για έναν αστείο διαγωνισμό ομορφιάς στα πλαίσια του βραδινού προγράμματος.

Απ' αυτό γίνεται σαφές ότι η ανιμασιόν στον τομέα της δημιουργικότητας από προϋποθέσεις, επηρεάζει σημαντικά την κατεύθυνση κοινωνικότητα (όταν, για παράδειγμα, δημιουργείται ένα ισχυρότερο αποτέλεσμα επικοινωνίας ανάμεσα στους τουρίστες λόγω της κοινής δημιουργίας). Όμοιες αλληλοεπιδράσεις βρίσκουμε και με τον τομέα κίνηση, σπορ και παιχνίδι, καθώς και με τον τομέα εκπαίδευση.

Οι πολύπλευρες αλληλοεπιδράσεις των διαφόρων τομέων της ανιμασιόν, δίνει στον ανιματέρ σημαντικές συμπληρωματικές δυνατότητες για την διαμόρφωση των διακοπών.

Γιατί κάνει χαρούμενους τους τουρίστες αυτού του είδους η δραστηριότητα;

1. Γιατί κάνουν κάτι εντελώς καινούριο, κάτι που δεν είχαν κάνει ποτέ μέχρι τώρα.
2. Επειδή μπορούν να δείξουν κάτι που έκαναν μόνοι τους και που είναι κατά κάποιο τρόπο ωραίο.

3. Επειδή είναι το δικό τους προσωπικό σουβενίρ, που μπορούν να πάρουν και στο σπίτι.
4. Γιατί γεμίζουν το χρόνο των διακοπών με απασχολήσεις (...).

Σε αυτές τις προσφορές δημιουργικότητας, υπάρχει ένας σαφής στόχος επικοινωνίας. Γι' αυτό είναι σημαντικό ότι οι τουρίστες δεν δουλεύουν μόνοι τους αλλά σε ομάδες-τραπέζια εργασίας των έξι ή οχτώ προσώπων.

Τέσσερα πρόσωπα είναι πολύ λίγα γιατί αυτό απλά θα μπορούσε να είναι μια οικογένεια. Έξι ή οχτώ άτομα σημαίνει ότι δουλεύουν και εκτός οικογένειας περισσότερα άτομα και όχι μόνο με αυτούς που βοηθούν (τους ανιματέρ) αλλά και άλλους τουρίστες.

Εδώ παρουσιάζουμε συνοπτικά και κάποιες άλλες ιδέες για ένα ατελιέ διακοπών:

Ψυχολογικά σημεία

Ατελιέ με ανοιχτές πόρτες. Κάθε ένας μπορεί να μπει

Θέαση-ανιμασιόν

Χαλαρή ατμόσφαιρα, συζήτηση και ίσως και κάποια μουσική.

(... ιδέες για ένα ατελιέ διακοπών)

Ανιμασιόν

Προσφορά προγράμματος, ει δυνατόν κάθε μέρα κάτι νέο.

Προκαλούμε τις αισθήσεις με την παρουσίαση χειροτεχνημάτων που έχουν πραγματοποιηθεί εδώ.

Με τον ανταγωνισμό και τη συζήτηση σε ένα συγκεκριμένο θέμα.

Με τον πλειστηριασμό ή την τόμπολα και έναν κοινωφελή σκοπό.

Με τις εκθέσεις.

Παροτρύνσεις με τις δικές μας εργασίες ή την βιβλιογραφία της τέχνης.

Με νέες τεχνικές.

Τεχνικές (παραδείγματα)

- Τύπωμα με πατάτα σε μεταξωτό χαρτί.
- Χρήση λινόλ σε μεταξωτό χαρτί, γιαπωνέζικο χαρτί, μετάξι ή ύφασμα.
- Ξυλοκοπτική.
- Κολλάζ.
- Τύπωμα υφάσματος σε μετάξι, βαμβάκι και ύφασμα για λάμπες.
- Κασκόλ από μπατίκ και διάφορα άλλα αντικείμενα από ύφασμα όπως ταπετσαρία, καπάκι για λάμπες κ.λ.π.
- Με την χρήση κεριού φτιάχνουμε φιγούρες για σκάκι ή κεριά.
- Διακόσμηση σταχτοδοχείων, μενταγιόν.
- Επισμάλτωση σε βάζα, μπολ ή τασάκια.
- Σχέδιο με μολύβι, κάρβουνο και άλλα υλικά.
- Πορτραίτα.
- Ακουαρέλα.
- Ζωγραφική σε μετάξι.
- Ζωγραφική σύμφωνα με τη μουσική.

Κινητοποίηση:

Συναίσθημα αποτελέσματος και επιτυχίας, το οποίο δημιουργείται με την δημοσίευση ή την έκθεση στους χώρους του ξενοδοχείου. Πρακτική εφαρμογή, όπως για παράδειγμα εμβλήματα ονόματος, τύπωμα επιστολόχαρτων ή καρτών.

Ανιματέρ:

Προσαρμοστικός, να ενδιαφέρεται για τους τομείς των άλλων ανιματέρ, να βοηθά και ο ίδιος με προσωπικές συμβολές π.χ. σκετς, άλλα υποδείγματα κ.λ.π.

Καλή σχολική εκπαίδευση.

Να είναι ταλαντούχος ως προς την ομιλία και την χρήση της γλώσσας αλλά και ξένων γλωσσών.

Ει δυνατόν, πολυταξιιδεμένος.

Να ενδιαφέρεται για την τέχνη.

Να ενδιαφέρεται για τη μουσική.

Να είναι ικανός στην επαφή με νέους.

β) Περιγραφή ενός προγράμματος ανιμασιών: ατελιέ

1) Πρόγραμμα: Το ατελιέ είναι ένα παράδειγμα μιας προσφοράς ανιμασιών στις διακοπές.

Επειδή εδώ δεν θέλουμε να αναφερθούμε σε λεπτομερειακές περιγραφές της μιας ή της άλλης δημιουργικής δραστηριότητας στις διακοπές-να δώσουμε π.χ. ακριβείς οδηγίες για την αγγειοπλαστική ή για τη ζωγραφική μεταξωτού υφάσματος, κάτι που βρίσκει κανείς στην αντίστοιχη ειδική βιβλιογραφία- θέλουμε εδώ να παρουσιάσουμε την άποψη της ανιμασιών στον τομέα της δημιουργικότητας με το παράδειγμα της εγκατάστασης ενός ατελιέ στα πλαίσια της διαμονής των διακοπών.

Ένα πρόγραμμα ανιμασιών, το οποίο λαμβάνει σοβαρά τον τομέα δημιουργικότητα και για να μην περιορίσει αυτόν τον πολύπλευρο τομέα σε μεμονωμένες διακοσμήσεις ή μασκαράτες, πρέπει απαραίτητως να δημιουργήσει ένα ειδικό χώρο για την δημιουργικότητα. Παραδείγματα σχετικά βλέπει κανείς στον τομέα των κλαμπ διακοπών, όπως για παράδειγμα στο κλαμπ Μεντιτερρανέ, Αλμπιάννα και Ρόμπινσον, αλλά ακόμα και σε άλλα μεγάλα κέντρα διακοπών και σε μεμονωμένα ξενοδοχεία. Οι χαρακτηρισμοί είναι επίσης ποικίλοι: ατελιέ, κέντρο τέχνης, δωμάτιο χόμπι κ.λ.π.

2) Χαρακτηρισμός: Το ατελιέ είναι ένας θεσμοποιημένος τομέας ανιμασιών. Ο όρος "ατελιέ" προτιμάται από εμάς γιατί είναι ήδη γνωστός στο λεξιλόγιο και επειδή, από τη φύση του δεν σχετίζεται τόσο πολύ με το χώρο της εργασίας όπως εργαστήριο, δωμάτιο χόμπι κ.λ.π. αλλά χαρακτηρίζει περισσότερο καλλιτεχνικές, μουσικές δραστηριότητες (ατελιέ ζωγραφικής) και συνεπώς συνδέεται κατά ένα μεγάλο μέτρο με θετικά στοιχεία εννοιολογικά : ελευθερία, έλλειψη τάξης και διατάξεων κ.λ.π. Υπό αυτή την έννοια, το ατελιέ πρέπει να είναι μια πολύ καλά οργανωμένη εγκατάσταση στον τόπο διακοπών, που τις περισσότερες περιπτώσεις απαιτεί έναν ειδικά οργανωμένο και διαρρυθμισμένο χώρο. Το ατελιέ είναι συνεπώς ένα σταθερό μόνιμο και θεσμοποιημένο σημείο προσφοράς της ανιμασιών των διακοπών. Αργότερα θα δούμε πως το ατελιέ δεν είναι αποκλειστικά ένας χωρικός ορισμός, αλλά είναι διατεθειμένος να προσαρμοστεί σε αυθόρμητες ιδέες και διαδικασίες ανιμασιών, κάτι που εξάλλου περιμένει κανείς από ένα τέτοιο θεσμό.

3) Αριθμός συμμετεχόντων: Παράγοντες που επηρεάζουν τον αριθμό των συμμετεχόντων τουριστών:

- Η ίδια η ιδέα του ατελιέ.
- Η ελκυστικότητα του γενικότερα στους τουρίστες.
- Η υπάρχουσα χωρητική ικανότητα.
- Οι δυνατότητες εξοπλισμού με εργαλεία και υλικά.
- Η θέση του ατελιέ μέσα στον περίγυρο των διακοπών.
- Οι καιρικές μεταβολές.
- Η εναλλασσόμενη διάθεση και ενδιαφέρον των τουριστών.
- Το μέγεθος του τόπου διακοπών και της δυναμικότητας σε κρεβάτια (αν πρόκειται για ξενοδοχείο, πανσιόν ή κλαμπ διακοπών).

Στα πλαίσια του συμβάντος των διακοπών, πρέπει το ατελιέ να είναι κατά κανόνα ένας μόνιμος τομέας ανιμασιόν. Δηλαδή, πρέπει κάθε τουρίστας σε όποιο χρονικό σημείο της ημέρας έχει διάθεση να κάνει κάτι, να μπορεί να το χρησιμοποιήσει. Βέβαια, αν είναι αδύνατο να είναι ανοιχτό 24 ώρες το 24/ωρο, κάτι που είναι και το πιθανότερο, θα μπορούσαν να υπάρχουν κάποιες ώρες λειτουργίας:

- Καθημερινά πρωινά και απόγευμα.
- Μια ή δύο ημέρες την εβδομάδα, μόνο για αρχάριους.
- Συγκέντρωση του χρόνου εργασίας και της βοήθειας από το διευθυντή του ατελιέ σε ορισμένους χρόνους (για παράδειγμα αμέσως μετά το πρωινό και μέχρι τις 12 ή 1 η ώρα, σε περίπτωση άσχημου καιρού, ακόμα και όλη την ημέρα) ώστε να περιορίσουμε και την επιβάρυνση του ανιματέρ.

Πρέπει όμως να υπάρχει και η δυνατότητα να δουλέψει κανείς ακόμα και μεγαλύτερα διαστήματα στο ατελιέ. Αυτό ισχύει ιδιαίτερα για τους προχωρημένους, οι οποίοι χρειάζονται μόνο περιορισμένη συμβουλή από τον υπεύθυνο του ατελιέ.

Σχετικά με τον εξοπλισμό και το χώρο για το ατελιέ, πρέπει να προσέξουμε τα ακόλουθα σημεία:

Ενας χώρος που είναι κατάλληλος για δημιουργικότητα, πρέπει να έχει αρκετό χώρο και ιδανικές συνθήκες (καμιά υγρασία κ.λ.π.), χώρο αποθήκευσης, χώρο αναμονής, ντουλάπια και ράφια, χώρο εργασίας έτσι ώστε ο εξοπλισμός και τα υλικά να μπορούν να αποθηκευτούν ικανοποιητικά. Ο χώρος πρέπει να έχει σχετικά αρκετές επιφάνειες εργασίας γιατί κανείς δεν ευχαριστείται όταν δουλεύει πολύ στενά. Ιδανικά είναι μεγάλα ξύλινα τραπέζια με επιφάνειες που

δεν είναι ευαίσθητες και που θα μπορούσαν να δουλέψουν άνετα έξη με δέκα τουρίστες. Χρειαζόμαστε επίσης αρκετά σκαμνιά.

Η ειδική πληροφόρηση που θα γίνεται από τον υπεύθυνο του ατελιέ ή από έναν ειδικό ανιματέρ, πρέπει να έχει μια σταθερή θέση μέσα σε αυτό το χώρο.

Ο χώρος με τον εξοπλισμό του, δεν πρέπει να είναι πάρα πολύ ακριβός. Πρέπει να υπάρχουν απλοί άσπροι τοίχοι και απλά πατώματα και πρέπει σε κάθε περίπτωση να είναι ανοιχτός: εν ευρεία έννοια προσιτός λόγω της κεντρικής του θέσεως, να έχει μεγάλα παράθυρα, πόρτες ή γυάλινους τοίχους. Μια εύκολα εποπτευόμενη απλή εγκατάσταση, διευκολύνει την προσαρμογή στις διάφορες διαδικασίες εργασίας και βοηθά στη συντήρηση ενός μίνιμουμ τάξεως καθώς και της επιτήρησης που πρέπει να κάνει ο υπεύθυνος. Έτσι ο χώρος εκπληρώνει τις απαιτήσεις που έχουμε για προσαρμοστικότητα, εποπτεία, δημοσιότητα και επικοινωνία. Ιδανικό είναι μια φωτεινή και ηλιόλουστη ταράτσα, η οποία όμως περιορίζεται με κάποιες πέργκολες ή ένα κομμάτι κήπου, όπου θα μπορούσε κανείς να βάλει υφάσματα για να στεγνώσουν (σε περίπτωση μπατίκ). Μια επίσης αξιόλογη συμπλήρωση είναι ένα μικρό καφέ ή μια γωνία για συζητήσεις.

Εξοπλισμός: μηχανήματα, εργαλεία και όλα τα σημεία του εξοπλισμού, πρέπει να είναι σταθερά και όχι ευαίσθητα, έτσι ώστε να αντέχουν σε οποιαδήποτε χρήση και λόγω του γεγονότος ότι θα τα χρησιμοποιήσουν πάρα πολλοί τουρίστες, η χρήση τους θα είναι καθημερινή, έντονη και όχι πάντοτε ικανή και σωστή.

Απλά, δυνατά και μεγάλων επιφανειών ξύλινα τραπέζια, ταιριάζουν σαν η καλύτερη λύση για τις επιφάνειες εργασίας (εναλλακτικές δυνατότητες προσφέρουν τα σχεδιαστήρια των αρχιτεκτόνων).

Βασικά είναι απαραίτητος ο εξοπλισμός με τα γενικώς εξοπλισμένα εργαλεία, δηλαδή με τα εργαλεία που γνωρίζουν και μπορούν να χρησιμοποιούν οι περισσότεροι χρήστες και τα οποία δεν απαιτούν καμία συντήρηση από τον ανιματέρ. Τα ιδιαίτερα μηχανήματα που είναι σύνθετα, δεν ανήκουν στον τομέα των διακοπών. Πρέπει να διατηρήσουμε κάποιες ισορροπίες. Ο χώρος δεν μπορεί να είναι ούτε ιδιαίτερα μεγάλος αλλά ούτε ιδιαίτερα μικρός, έτσι ώστε η εργασία να προσφέρει συνειδητά στην επαφή και την επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων που δουλεύουν σ' αυτό το χώρο. Το ίδιο ισχύει και για τον εξοπλισμό και για τα εργαλεία. Και τα δύο πρέπει να βρίσκονται σε αρκετό αριθμό και να

βρίσκονται σε μια λογική σχέση σε σχέση με τον αριθμό των τουριστών.

4) Εναλλακτικές λύσεις:

Τα πιο γνωστά από αυτά τα παραδείγματα, είναι :

- Προετοιμασίες για ένα χορό μεταμφιεσμένων.
- Κοινές φανταστικές διακοσμήσεις χώρων-κλειστών ή ανοικτών από τους τουρίστες, για την προετοιμασία μιας ειδικής γιορτής.
- Κοινές μεγάλες ενέργειες καλλιτεχνικές σε κάποιο σημείο των εγκαταστάσεων του τόπου διακοπών (π.χ. μεγάλα αγάλματα από σκληρό χαρτί, από άμμο κ.λ.π.) ή/και δημιουργία για ένα πάρτι υποδοχής ή αποχαιρετισμού ενός ειδικού τελετουργικού υποδοχής, όπως π.χ. το φτιάξιμο λουλουδιών από χαρτί που θα μπορούμε να δίνουμε στους νέους καλεσμένους ή λουλούδια που θα τους περνάμε στο λαιμό.
- Δημιουργία μιας παιδικής γιορτής ή
- Εορτασμοί στα πλαίσια τοπικών γιορτών.

Ιδιαίτερα στα μικρότερα ξενοδοχεία, προσφέρονται τέτοιες δυνατότητες δημιουργικής δραστηριότητας, συνήθως εκτός ενός συγκεκριμένου ατελιέ. Αυτός ο τομέας είναι πολύ πιο πολύπλευρος από ότι μπορούμε να φανταστούμε και συνδέεται ουσιαστικά με την φαντασία της ομάδας ανιμασιόν. Η βασική αρχή που πρέπει να τονίσουμε εδώ είναι ότι η δημιουργικότητα δεν πρέπει να περιορίζεται στους χώρους ενός ατελιέ.

Θα θέλαμε εδώ να παρουσιάσουμε και ένα άλλο αυθεντικό παράδειγμα:

Σε ένα κλαμπ διακοπών, πραγματοποιούνται περίπου κάθε τρεις βδομάδες μέσω μιας δραστηριότητας ομαδικής, που διαρκεί περισσότερες μέρες, γιγαντιαίες (συνήθως πάνω από τρία μέτρα) παράξενες φανταστικές μάσκες από σύρμα, ξύλο και χαρτί στα πλαίσια μιας κοινής εργασίας και εκτίθενται προς έκθεση σαν μεγάλα αγάλματα στο χώρο των διακοπών, σαν μια διακόσμηση του χώρου. Όσο διαρκεί αυτή η πολυήμερη διαδικασία, εκατοντάδες τουρίστες, είναι περίεργοι για το τι πρόκειται να συμβεί. Δίνουν διάφορες συμβουλές, μερικές φορές συμμετέχουν, έρχονται με άλλες ιδέες, βοηθούν, προσφέρουν υλικά, παροτρύνουν, κριτικάρουν, ειρωνεύονται και κάνουν αστεία.

Το αποτέλεσμα δημιουργεί μια μεγάλη γιορτή, τα εγκαίνια μιας έκθεσης των γλυπτών του κήπου και συνδυάζεται συνήθως με ένα μπάρμπεκιου ή κάτι αντίστοιχο.

Σε κάθε περίπτωση δημιουργείται ένα αρκετό υλικό για συζήτηση και αποτελεί ή όλη διαδικασία μια θετική ευκαιρία γόνιμων συζητήσεων και επικοινωνίας ανάμεσα στους επισκέπτες. Αυτό, είναι μια περίπτωση ανιμασιόν δημιουργικότητας εκτός του ατελιέ, για να δείξουμε πόσες ιδιαίτερες δυνατότητες προσφέρονται στις διακοπές, κάτι που μπορεί να εφαρμόσει κανείς σ' ένα κήπο, στην ακτή, αλλά χρειάζεται μόνο λίγη φαντασία και αρκετή καλή θέληση και βασικώς παρότρυνση όλων των ανθρώπων που πρόκειται να συμμετάσχουν.

5. Τομέας ανιμασιόν "Εκπαίδευση, Ανακάλυψη, Βίωμα"

α. Γενικές διαπιστώσεις

"Ταξίδια μελέτης - όλος ο κόσμος των άλλων διακοπών".

"Διαφορετικές διακοπές σημαίνει: να γνωρίσουμε με νέο τρόπο ξένες χώρες από ότι γίνεται στον ομαδικό τουρισμό των ημερών μας, να τις παρατηρήσουμε στην βάση τους και βαθιά και να απολαύσουμε το βίωμά μας, ο καθένας για τον εαυτό του και όλοι μαζί με ένα ιδιαίτερο γκρουπ ενδιαφερομένων ανθρώπων.

Έχοντας αυτό ως δεδομένο, υπάρχουν τουρίστες, οι οποίοι κατά τις διακοπές τους επιθυμούν:

- * Να αντιληφθούν τον κόσμο σε όλη του την ποικιλία
- * Να ικανοποιήσουν τη δίψα τους για μάθηση, με το βλέμμα πέρα από τις προσόψεις.
- * Να πραγματοποιήσουν μια ενδιαφέρουσα συζήτηση σε ένα κοινωνικό γύρο.
- * Να ανακαλύψουν στα περιθώρια το ιδιαίτερο ενδιαφέρον νέο. Πολλοί ταξιδιώτες δεν ικανοποιούνται μόνο με την επίσκεψη τουριστικών και ιστορικών μνημείων μιας χώρας, θέλουν να ανακαλύψουν πολύ περισσότερα: την μαγευτική φύση, ενδιαφέροντες ανθρώπους, την πολύπλευρη ζωή.
- * Να βρεθούν με τον εαυτό τους σε ηρεμία και ησυχία.

- * Να ανακαλύψουν το δρόμο τους ανάλογα με τις δυνατότητες.
- * Να μεταφέρουν στο σπίτι τους, αξέχαστα βιώματα.

Από αυτές τις ελάχιστες βασικές λέξεις, γίνεται σαφές ότι, ακόμα και στον τομέα των σημαντικών εκπαιδευτικών ταξιδιών, έχει αναπτυχθεί μια σαφής τάση ανιμασιών για περισσότερη επικοινωνία και περισσότερα βιώματα, που περιγράφεται με τον ευρύτερο όρο : "εμπειρίες ταξιδιών".

β. Εκπαίδευση - Διακοπές

Υπό αυτές τις συνθήκες, η ανιμασιών στις διακοπές, δεν επιθυμεί να επανερργοποιήσει τα ιδεώδη της εκπαίδευσης ενός ταξιδιού. Η ανιμασιών οφείλει να είναι φορέας των νέων κοινωνικών και πολιτικών συμπεριφορών και να λάβει υπόψη τις νέες τάσεις στον ελεύθερο χρόνο και στις διακοπές, όπως έχουν διαμορφωθεί σήμερα στην κοινωνία μας. Οφείλει να αποδεχτεί, και μάλιστα χωρίς αξιολογική κρίση, ότι οι ανάγκες των τουριστών, όσον αφορά την εκπαίδευση και τον πολιτισμό, είναι επιφανειακές και περιορισμένες. Όταν η ανιμασιών λειτουργεί στα πλαίσια του τομέα "εκπαίδευση", δηλαδή του τομέα που παροτρύνει στη σκέψη και στην πραγματική δραστηριοποίηση, τότε υπάρχει κατ' αρχήν η δυνατότητα του πλουτισμού, της επέκτασης και της εντατικοποίησης του βιώματος των διακοπών.

Ακόμα και στον τομέα της εκπαίδευσης, πρέπει η ανιμασιών να περιέχει τα σημαντικά της στοιχεία, δηλαδή την ελαφρότητα, το εκούσιο, τα στοιχεία του παιγνιδιού, το ερέθισμα για την αλλαγή, την έκπληξη, το νέο και τέλος, τη χαρά του βιώματος. Ένα παράδειγμα θα κάνει αυτά τα σημεία πιο σαφή:

Σε πολλές περιοχές διακοπών, π.χ. στην Αθήνα όπως και στην παλαιά πόλη της Ρόδου, υπάρχουν προγράμματα: "ήχος και φως". Από τους κριτικούς της τέχνης, τέτοια προγράμματα έχουν θεωρηθεί ότι προσομοιάζουν στο αμερικάνικο κιτς (Kits). Παρόλα αυτά, πρέπει να δούμε αυτές τις εκδηλώσεις στα πλαίσια ενός προγράμματος ανιμασιών του τομέα εκπαίδευση: στην Ρόδο, οι εντυπωσιακές εγκαταστάσεις του παλατιού των ιπποτών, ανήκουν στην καθημερινή εικόνα του λιμανιού και είναι κατά κάποιο τρόπο το οπτικό τελικό αποτέλεσμα του αρχιτεκτονικού συνόλου στο λιμάνι του Μανδρακίου το οποίο, ένας τουρίστας κάθε μέρα λίγο ή πολύ, περνώντας από εκεί διατηρεί στην μνήμη του. Με το "ήχος και φως"

πραγματοποιείται με την βοήθεια αυτού του στατικού οικοδομήματος, μια ιδιαίτερη ποικιλία εντυπώσεων και αισθημάτων: ένα μικρό ημιτροπικό πάρκο με τον ιδιαίτερα χαρακτηριστικό κόσμο των φυτών του και τα ευχάριστα αρώματα από τα αναρίθμητα λουλούδια, ο ήπιος γεμάτος αστέρια βραδινός ουρανός ενός ελληνικού νησιού και οι άνετες θέσεις-καθίσματα για τους θεατές, είναι το θέατρο όπου πραγματοποιείται αυτή η εκδήλωση.

Με τα μέσα του ήχου και του φωτός, δηλαδή της μουσικής, της γλώσσας, της λυρικής του τραγουδιού και τα εφέ με καπνό από τη μια πλευρά και η γοητευτική τεχνική από ακριβή δραματουργική έννοια αποτελέσματα ειδικών φωτισμών χρωματικών και με διάφορους βαθμούς έντασης από την άλλη πλευρά, κάνουν την όλη σκηνή πιο έντονη, διεγείρουν τις αισθήσεις των θεατών και μπροστά από τα μάτια και τα αυτιά των θεατών και των ακροατών και με την βοήθεια της φαντασίας τους, γεννιέται ένα ξεχωριστό εντυπωσιακό πρόγραμμα παρουσίασης της δραματικής ιστορίας του τάγματος των Ιωαννιτών στο νησί Ρόδος. Ασφαλώς, όλα αυτά τα πράγματα παρουσιάζονται απλοποιημένα και συντομευμένα με όσο το δυνατόν λιγότερα στοιχεία, αλλά και με ρομαντικά αποτελέσματα. Εξάλλου, η όλη παρουσίαση διαμορφώνεται συναισθηματικά με την βοήθεια τεχνικών μέσων και υποκειμενικοποιείται. Το αποτέλεσμα είναι συνεπώς ότι ο επισκέπτης σαφώς λαμβάνει μέρος επειδή τελικά η ιστορία φαίνεται αρκετά ζωντανή, αγγίζει τις αισθήσεις του και έτσι τα νεκρά τείχη και οι παλιές πέτρες αποκτούν ξαφνικά ζωή.

Ενας ταξιδιώτης από την κεντρική Ευρώπη, ο οποίος είναι συνηθισμένος στα μέσα μαζικής ενημέρωσης απολαμβάνει πάντοτε μια τέτοια μορφή παρουσίασης. Το "ήχος και φως" ή το προγράμματα "Multi-media" ανήκουν σήμερα στα αυτονόητα και έχουν συνήθως μεγάλη απήχηση στους θεατές και ακριβώς αυτή η μορφή παρουσίασης αυτού του συνήθως αδιάφορου ιστορικού υλικού, γεννά το ενδιαφέρον για τους τουρίστες οι οποίοι τελικά αγοράζουν συνήθως ένα άλμπουμ με φωτογραφίες και ιστορικές επεξηγήσεις.

Οι τουρίστες αντιλαμβάνονται τελικά την ιστορική εξέλιξη, κάτι που συνήθως έχουν ξεχάσει από τα σχολικά τους χρόνια. Αυτή η κατανόηση βοηθά την συνείδηση για το περιβάλλον διακοπών και αλλάζει συνεχώς την αξία του βιώματος, την αξία των διακοπών στον συγκεκριμένο τόπο. Η ένταση των εντυπώσεων είναι ασφαλώς ένα στατικό στοιχείο των διακοπών που μένει, για να το πούμε διαφορετικά: ένα εσωτερικό ενθύμιο ξυπνάει, υπό προϋποθέσεις, ενδιαφέροντα, που με την άγνοια των ιστορικών εξελίξεων, θα έμεναν μακριά από το περιβάλλον διακοπών. Με αυτήν την

έννοια βλέπουμε ήδη στις εκδηλώσεις όπως "ήχος και φως" ένα θετικό παράδειγμα ανιμασιών τεχνικής και με εγκαταστάσεις επειδή η ανιμασιών λειτουργεί γενικά χωρίς αξία και επιδιώκει κατ' αρχήν με αυτό το μέσο τη βίωση ποικίλων γεγονότων, την εντατικοποίηση των βιωμάτων του επισκέπτη και συνεπώς εμβαθύνει την απόλαυση στις διακοπές. Όταν μια εκδήλωση του τύπου "ήχος και φως" επιτυγχάνει να παροτρύνει την σκέψη, τη συζήτηση για τα φανταστικά φαινόμενα που συνέβησαν πριν από εκατοντάδες χρόνια ή ακόμα και την πνευματική διέγερση (ένας τουρίστας αγοράζει ένα βιβλίο και το διαβάζει), οδηγούν όλα αυτά τα γεγονότα στη συνειδητοποίηση από πλευράς των τουριστών της διάστασης που έχουν όροι όπως: Χριστιανισμός, Άγιοι Τόποι, προϊστορία, ιππότες κ.λ.π. στα πλαίσια της πολιτιστικής μας εξέλιξης και όταν συμβαίνουν όλα αυτά ένα τέτοιο πρόγραμμα έχει πετύχει το στόχο του.

Εκπαίδευση, ανακάλυψη και βίωμα, είναι συνεπώς υπό την έννοια της ανιμασιών ο τομέας που βρίσκεται εκτός της κοινωνικότητας, της κίνησης και της δημιουργικότητας, αν και συνήθως όπως και στους άλλους τομείς βρίσκουμε πολύ συχνά μια ποικιλία αλληλεπιδράσεων.

Ο τομέας ανιμασιών εκπαίδευση, ανακάλυψη και βίωμα, χαρακτηρίζεται κατ' αρχήν από τα στοιχεία της πνευματικής παρότρυνσης, της ενεργοποίησης του πνεύματος την εξήγηση και την συζήτηση, την κατανόηση του περιβάλλοντος διακοπών στην ευρύτερη έννοια τους. Ακόμα, στον τομέα της εκπαίδευσης, δηλαδή της πνευματικής παρότρυνσης και ενεργοποίησης, μπορεί η ανιμασιών να διατηρεί τα στοιχεία παιγνιδιού (π.χ. ένα διαγωνισμό ποιήματος). Μπορεί να θέσει σε κίνηση σοβαρές δραστηριότητες, π.χ. με την βοήθεια ενός τοκ-σόου ή μιας συζήτησης στρογγυλής τραπέζης. Επίσης διεξάγεται με την μορφή ενεργητικής και παθητικής συμμετοχής και μπορεί να συγκεντρώνει το σύνολο των μορφών εμφάνισης της ανθρώπινης ύπαρξης π.χ. λογοτεχνία, μουσική, πολιτισμός, ιστορία, γεωγραφία, φυσιογνωμία, οικολογία και μπορεί να έχει και κοινωνικά, οικονομικά και εθνολογικά πλαίσια και συναρτήσεις με τον τόπο διακοπών ή τη χώρα διακοπών.

Η εκπαίδευση στον τομέα της ανιμασιών δεν πρέπει να θεωρείται μετεκπαίδευση υπό την έννοια της επαγγελματικής ή ειδικής εκπαίδευσης. Το βασικό κίνητρο που υπάρχει στα πλαίσια της προσφοράς ανιμασιών του τομέα διακοπών, είναι η ανθρώπινη περιέργεια. Οι διακοπές, σαν το χαρακτηριστικό πεδίο βιωμάτων, αφήνουν ελεύθερες δυνατότητες για τον τουρίστα να ικανοποιήσει τις περιέργειες του σε κατευθύνσεις οι οποίες για μια πλειάδα

λόγων, δεν μπορούν να πραγματοποιηθούν στον κόσμο της καθημερινότητας. Η ετοιμότητα να δεχτούμε παροτρύνσεις στον πνευματικό τομέα που έχει σαν συνέπεια υπό προϋποθέσεις να ανακαλύψουμε νέα ενδιαφέροντα δεν είναι πουθενά μεγαλύτερη από ότι στις διακοπές και συνεπώς η ανιμασιόν βρίσκει πρόσφορο έδαφος. Επιπλέον, εκτός από το ενδιαφέρον για τον εξωτερικό κόσμο ανήκει εδώ το "να βρούμε χρόνο για να τα βρούμε με τον εαυτό μας" ως τελικός κόσμος του ταξιδιώτη. Η παρότρυνση στη συζήτηση, σε σκέψη για τον εαυτό μας, η βοήθεια για να ηρεμήσουμε τα κίνητρα για να τα βρούμε με τον εαυτό μας, είναι στις διακοπές απαραίτητα γιατί μένει ελάχιστος χρόνος στην καθημερινότητα για τέτοια πράγματα.

Τα προγράμματα ανιμασιόν που αφορούν τον τομέα της εκπαίδευσης, θα μπορούσαν να έχουν το περιεχόμενο που ακολουθεί:

Εκδηλώσεις σε κλειστό χώρο ή κτίριο:

- Ως ακροατής, συμμετέχων, υποδοχέας.
- Ομιλίες με διαφάνεια.
- Συναυλίες.
- Θεραπευτικές συναυλίες.
- Θέατρο, λαϊκό θέατρο.
- Ομιλίες (από ντόπιους).
- Συζητήσεις στρογγυλής τραπέζης, τοκ-σόου (από εξέχουσες προσωπικότητες ή πολιτικούς του τόπου διακοπών κ.λ.π.).
- Ανάγνωση ποιημάτων κ.λ.π.
- Να είναι ενεργητικά με τη συμμετοχή μας.
- Βραδιά με κουίζ από συγκεκριμένο θεματικό κύκλο.
- Βραδιά συζήτησης.
- Βραδιά ανάγνωσης (παιγνίδι με ρόλους).
- Το κοντσέρτο των επιθυμιών με δίσκους CD (συμμετοχή και επιλογή).
- Εισαγωγικά μαθήματα στη γλώσσα της χώρας.
- Συζητήσεις με προσωπικότητες της τοπικής ζωής.
- Μάθημα χορού, μάθημα μαγειρικής κ.λ.π.

Εκτός Οικήματος (όχι συγκεκριμένα συνδεδεμένες με ένα τόπο):

- Επίσκεψη οικοδομημάτων, μνημείων, μουσείων, εκθέσεων κ.λ.π.
- Μόνοι (με την παρότρυνση των ανιματέρ, λόγω μιας ειδικής προετοιμασίας στα πλαίσια εντύπου υλικού παράδειγμα οι ιστορικοί περίπατοι).

Με συμπληρωματικά πρόσωπα της ανιμασιόν
(επισκέψεις επί τόπου):

- Ένας κληρικός ξεναγεί σε μια εκκλησία.
- Ένας χωρικός εξηγεί και τις εργασίες και τα εργαλεία που υπάρχουν σε μια αγροικία.
- Ένας ορειβάτης δεν δείχνει μόνο το δρόμο, αλλά εξηγεί για τα φυτά, τις γεωλογικές κατασκευές, τα δεδομένα της φύσης.
- Ένας δασονόμος, με την βοήθεια περιπάτων, εξηγεί την χλωρίδα και την πανίδα, αλλά κάνει και σχόλια για τις ζημιές των δασών μέσω π.χ. της όξινης βροχής κ.λ.π.
- Αναζήτηση ιχνών (βλ. και παρακάτω).
- Υπάλληλοι του Δήμου κάνουν ξεναγήσεις σε ένα συγκεκριμένο τόπο.
- Κυνήγια θησαυρού στον τόπο των διακοπών ή στην χώρα των διακοπών.

γ. Παραδείγματα προγραμμάτων:

Τα πρώτα παραδείγματα είναι ιδέες που περιγράφονται κατά κάποιο τρόπο θεωρητικά και απευθύνονται στους συνεργάτες του τουρισμού. Τα άλλα παραδείγματα είναι περισσότερο πρακτικά και απευθύνονται κυρίως σ' αυτούς που προσφέρουν άμεσα τις προσφορές στους ταξιδιώτες.

Πρώτο παράδειγμα: οι δώδεκα εντολές για τον ανιματέρ της πατριδογνωσίας:

ΚΑΝΟΝΑΣ:

Η επίδοση στην εκπαίδευση είναι άουτ.

Το πρόγραμμα χώρα και άνθρωποι προσφέρει προπαντός κουλτούρα ζωής. Αυτό που έχει αξία να γνωρίσει κανείς, δεν αξιολογείται μόνο με την παλαιότητα, πρέπει να είναι σημαντικό και ενδιαφέρον και για το παρόν:

1. Μην πιστεύεις στις τουριστικές παραδόσεις. Δεν αξίζει να διατηρήσει κανείς όλα όσα έχουν διατηρήσει οι άνθρωποι.
2. Αν δεν μπορείς να παρακάμψεις μια κύρια τουριστική οδό τότε πέρασε από τη συγκεκριμένη κατεύθυνση μια ασυνήθιστη ώρα. Πολλές φορές η διαφορά ανάμεσα στο ειδυλλιακό και

το άσχημο είναι συχνά ένα θέμα της ώρας της ημέρας.

3. Προστάτευσε τον εαυτό σου από την υπερβολή. Ο αριθμός των προσφερόμενων προσελκύσεων δεν είναι καμιά ένδειξη ποιότητας.
4. Πρόσεξε τις αποστάσεις. Να υπολογίζεις τα χιλιόμετρα όπως ο φιλάργυρος και τα διαλείμματα του ταξιδιού όπως ο σπάταλος.
5. Πρόσεχε! Το να κινείσαι, είναι καλύτερο από το να σε κινούν.
6. Μην υπολογίζεις κάθε λεπτό μιας περιήγησης. Δώσε στους τουρίστες σου αρκετή ελευθερία, ελεύθερο χρόνο και προσωπική διακριτική ευχέρεια.
7. Σκέψου ότι μια δοκιμαστική φυτεία μπορεί να είναι εξίσου ενδιαφέρουσα με έναν ναό.
8. Ο κόσμος δεν είναι ένα μουσείο, αλλά τα μουσεία θέλουν να απεικονίζουν ένα μέρος του κόσμου.
9. Μη χάνεσαι στις λεπτομέρειες, αλλά δώσε περισσότερη σημασία στις σχέσεις των λεπτομερειών. Δεν πρέπει να αφήσεις τους ταξιδιώτες σου να βαρεθούν.
10. Να είσαι αθλητικός. Θυμήσου τις προκαταλήψεις.
11. Πρόσεχε! Τα πιο ενδιαφέροντα αξιοθέατα για τον άνθρωπο είναι πάντοτε οι άνθρωποι.
12. Παρατήρηση: τα εκπαιδευτικά ταξίδια είναι της μόδας αλλά η κλασσική παροχή γνώσεων είναι άουτ.

Δεύτερο παράδειγμα: "ανακαλύψεις".

Τι θέλουμε σε γενικές γραμμές να προσφέρουμε:

- Μια διατομή από τους διάφορους τομείς ζωής και μορφές ζωής των ανθρώπων σ' αυτή τη χώρα:
- Μια διατομή από την χλωρίδα και την πανίδα.
- Μια γεωγραφική διατομή προς την κατεύθυνση της πατριδογνωσίας.

Ποιες δυνατότητες έχουμε κατά την διεξαγωγή αυτού του προγράμματος:

Στα πλαίσια του ξενοδοχείου - τόπου:

- Διαλέξεις και εισηγήσεις, καθώς και παραστάσεις (γλώσσα, μουσική, γράψιμο, τραγούδι).
- Μαθήματα κάθε είδους.
- Πληροφορίες (προφορικές ή γραπτές).
- Ενημερωτικές παρατηρήσεις και επεξηγήσεις.
- Δυνατότητες αγοράς και απόκτησης πραγμάτων (αγορά, παζάρι).

Εκτός του ξενοδοχείου - τόπου:

- Εκδρομές, επισκέψεις με βάρκα, αυτοκίνητο, ποδήλατο, με τα πόδια σαν πρόγραμμα κατάλληλο για τον τόπο ή το ξενοδοχείο.
- Πρόταση περαιτέρω προγραμμάτων που μπορούν να προσφέρονται από τους πράκτορες ταξιδιών.

Τι θέλουμε να πετύχουμε με αυτό

- Το κίνητρό μας: ακόμα και να ο τόπος ή το ξενοδοχείο αποτελούν μια άσση, χρειάζεται ο τουρίστας να μην ταξιδέψει πάρα πολύ για να γνωρίσει τους ανθρώπους και τη χώρα τους και αυτό με τουριστικό τρόπο.

- Να φτιάξουμε και να ενεργοποιήσουμε ένα πρόγραμμα που έχει σχεδιαστεί ειδικά για τους τουρίστες μας και συνεπώς τους προσφέρεται.

- Να δώσουμε στους τουρίστες όχι μόνο τις γνώσεις, που μπορούν να διαβάσουν σ' οποιοδήποτε οδηγό ταξιδιών ή μπορούν να τους προσφερθούν με τις βασικές επισκέψεις, αλλά να τους δώσουμε ένα δρόμο για να πραγματοποιήσουν προσωπικές εμπειρίες, τονίζοντας, με αυτόν τον τρόπο, την ύπαρξη διαφορετικών πραγμάτων. Αυτό θα μπορούσε συγκεκριμένα να σημαίνει: οι άνθρωποι γνωρίζουν και καταλαβαίνουν να μαθαίνουν πως να αποκτούν επαφές άμεσες και με τον εαυτό τους, αλλά και με τους ανθρώπους του τόπου διακοπών.

- Οι προσωπικές προκαταλήψεις και κοσμοθεωρίες αναθεωρούνται και ξεπερνιούνται σαν καταναλωτικές μανίες.

Τρίτο Παράδειγμα: αναζήτηση ιχνών. Τι είναι αυτό;

Το να μαθαίνει κανείς από το περιβάλλον με τη βοήθεια ουσιαστικών εντυπώσεων, είναι η βάση της αναζήτησης ιχνών. Η ερώτηση όμως είναι αν η ίδια ενεργητική ιδιοποίηση του ξένου περιβάλλοντος, μπορεί να πραγματοποιηθεί στα πλαίσια των διακοπών. Η ιδέα της αναζήτησης ιχνών θέλει να παροτρύνει έτσι ώστε να βρει έκφραση σε ότι δημιουργεί εμπειρίες στον ταξιδιώτη κατά τις επαφές του (κατά κανόνα αυθόρμητες) κατά την παραμονή του σε εγκαταστάσεις διακοπών, ξενοδοχεία, εστίες νέων ή σε εκδρομές, ταξίδια με τα δημόσια μέσα μεταφοράς, κατά την αγορά στις τοπικές αγορές και γενικότερα όλες τις επαφές που γίνονται στο περιβάλλον των διακοπών.

Αναζήτηση ιχνών σημαίνει συνεπώς μόνος ή στα πλαίσια ενός γκρουπ με γυμνά τα μάτια μέσω του απλού αλλά συνειδητού οράν, αναζητούμε στοιχεία ή φαινόμενα (ίχνη) από το περιβάλλον των διακοπών. Τέτοιες ορατές πληροφορίες από εκφράσεις ανθρώπινης δραστηριότητας και τρόπου συμπεριφοράς (π.χ. μια ουρά ανθρώπων που περιμένουν έξω από ένα κατάστημα, μια διαδικασία ταφής) είτε από δεδομένα φυσικά τοπία (π.χ. θερμικές πηγές, βραχώδεις ακτές, βράχια) τα οποία είναι ενδιαφέροντα για ένα πρόσωπο που τα παρατηρεί, μας κάνουν περίεργους, αποτελούν την αφετηρία για την απασχόληση με μια ξένη καθημερινότητα. Η αναζήτηση ιχνών είναι χρήσιμη τόσο για την ατομική οικειοποίηση του ξένου περιβάλλοντος (π.χ. κατά τις προσπάθειες απόδρασης από τις επίσημες υποχρεώσεις του προγράμματος) καθώς ακόμα και για παροτρύνσεις-γνώσεις που συνδέονται με γκρουπ (και τον ανιματέρ) και που σπάει το καθιερωμένο σύστημα τουριστικής ξενάγησης.

Προϋπόθεση, συνεπώς, είναι η ετοιμότητα που έχει κάποιος ταξιδιώτης για να χρησιμοποιήσει συνειδητά τέτοιες εμπειρίες μάθησης για να ζητήσει αντίστοιχους τομείς εμπειριών, να δημιουργήσει ή να μεσολαβήσει για την δημιουργία, καθώς και το ενδιαφέρον να οικειοποιηθεί σημεία του χωρικού περιβάλλοντος και να θελήσει να γνωρίσει τι σημαίνουν τα ίχνη που παρατηρεί. Οι ελεύθεροι χώροι και ο αυτοκαθορισμός κατά την δημιουργία του προγράμματος, είναι σημαντικοί όροι-αφετηρίες που προϋποτίθενται από την ανιμασιόν για να γίνει κατανοητή στο σωστό της νόημα.

Για να γίνουν σαφέστερα τα παραπάνω, παραθέτουμε μερικά παραδείγματα ανίχνευσης ιχνών:

- Διαφήμιση με αφίσα (πληροφορίες για προϊόντα, δημιουργία της διαφήμισης,

συνήθειες κατανάλωσης, κύκλος που απευθύνεται).

- Έκθεση σε βιτρίνα (πληροφόρηση για προϊόντα, διαφήμιση, συνήθης καταναλωτική δομή προ-σφοράς).
- Κατάλογοι φαγητών και ποτών σε καφενεία και εστιατόρια (αναφορές τιμών, σπεσιαλιτέ).
- Καφενεία και εστιατόρια (τέχνη της γαστρονομίας, διαδικαστικές συμπεριφορές και τελετουργίες κατά την είσοδο, την παραγγελία και την παραμονή, θέση, εξοπλισμός, επισκέπτες).
- Πίνακας υπενθύμισης σε κτίρια (πληροφορίες για τον πληθυσμό, προηγούμενες λειτουργίες και ιστορικά συμβάντα). Αυτό σηματοδοτεί επίσης μια συγκεκριμένη οπτική γωνία της εσωτερικής εξέλιξης.
- Ονόματα δρόμων και άλλων χώρων (εδώ αντικα-τοπτρίζονται πολύ συχνά τοπικές ή μητροπολιτικές ιστορίες, τοπική ή μητροπολιτική συνείδηση).
- Γκράφιτι (ανακοινώσεις ενός συχνά εναλλακτικού τρόπου αντιδραστικής δημοσιότητας, θέματα τοπικού ενδιαφέροντος, ανάμειξη και παραμερισμός).
- Νεκροταφεία (σαν πολιτιστικά μνημεία και πολιτιστι-κοί χώροι αντικατοπτρίζουν το πνευματικό επίπεδο της εκάστοτε κοινωνίας, διηγούνται ιστορίες).
- Μνημεία πολέμου, εθνικά ηρώα ή αρχηγών κράτους (η αρχιτεκτονική των μνημείων είναι πάντοτε έκφραση του πνεύματος της εποχής και της ιστορικής συνείδησης).
- Φυτά και πολιτισμός (λεβάντα, ελιές,

ταμπάκο-καπνός) .

- Προσόψεις κατοικιών (κατάσταση υλικών) .
- Αλλαγή χρήσης κτιρίων (από ένα κατάστημα σε κατοικία) .
- Κτίρια βιομηχανικά (κλάδοι βιομηχανικοί, τρόποι βιομηχανικής αλλαγής, ακμή και παρακμή) .
- Τοπία και πολιτισμός (χρήση σαν πράσινοι χώροι ή ελεύθεροι χώροι, μέγεθος παρτεριών, προϊόντων και αγροτικά εργαλεία-μηχανήματα) .
- Κτίρια (οινοποιεία, βίλες, οικοδομικά τετράγωνα, επιχειρηματικά τετράγωνα, ξενοδοχεία, σιδηροδρομικοί σταθμοί) και οικολογικές συνέπειες: κατασκευή σκεπών, ενιαίο των στοιχείων των κτιρίων, συνδυασμός παλιών και νέων κτιρίων, διατήρηση προσόψεων .

Τέταρτο παράδειγμα: Διαφορετικά ταξίδια

- * Ένας δασονόμος βοηθά να ανακαλύψει κανείς το πράσινο στο τόπο προορισμού .
- * Ο καπετάνιος ενός ατμόπλοιου μιας λίμνης, δείχνει τις δυνατότητες των λιμνών της χώρας .
- * Ένας οδηγός λεωφορείου της δημοτικής επιχείρησης συγκοινωνιών ξέρει την πόλη από την δική του οπτική γωνία του οδηγού .
- * Ένας αγρότης συνοδεύει τους τουρίστες στα χωριά γύρω από την πόλη .
- * Ένας φύλακας μουσείου, παροτρύνει για εκδρομές στο παρελθόν μέσα από τα Μουσεία και τις Εκθέσεις .
- * Μια πρώτη μπαλαρίνα δίνει παροτρύνσεις για το βίωμα του θεάτρου και της μουσικής .
- * Ένας μάγειρας δίνει πληροφορίες γαστρονομικές .
- * Μια πωλήτρια μπουτίκ δίνει συμβουλές

μόδες.

- * Ένας λατερνατζής, εξηγεί το ιδίωμα της γλώσσας.
- * Ένας θυρωρός ξενοδοχείου, δίνει πληροφορίες για το νυχτερινό πρόγραμμα και
- * Ένα ζευγάρι εστιατόρων, δίνει πληροφορίες για τα μπαρ της πόλης.

Τα "αντιταξίδια" είναι μια προσφορά που μαθαίνει κανείς να αποκωδικοποιεί την πόλη, το οποίο συμβαίνει ουσιαστικά με τη βοήθεια ενός ξεναγού νέου τύπου. Αντικείμενο του τουρ "ανακάλυψης μιας πόλης" είναι τα πάντα, ότι μπορούν να δουν τα μάτια: Σε αντίθεση με τα απομακρυσμένα παράθυρα των τουριστικών λεωφορείων και των προσφορών που αυτά προσφέρουν και τις δυνατότητες που δίνουν, υπάρχει τώρα μια προσωπική μεσολάβηση για να ενταχθεί κανείς στη ζωή της πόλης.

Πέμπτο παράδειγμα: "Πρόγραμμα, τόπος και άνθρωποι στη Σρι-Λάνκα".

Τι προσφέρουμε στους τουρίστες μας στην Μπεντιότα:
(Bentota):

- Δυνατότητες εκδρομών με τα πόδια, με αυτοκίνητο, με βάρκα στον κοντινό περίγυρο σ' ένα πρόγραμμα ωριαίο μισής ημέρας ή ημερήσιο (τακτικά, εβδομαδιαία).
- Οργάνωση εκδρομών και επισκέψεων στα πλαίσια διαφόρων εορτών τοπικών ή σε άλλα δεδομένα (φάρμα με χελώνες την εποχή που τα νέα ζώα βγαίνουν από το έδαφος).
- Επίσκεψη βουδιστικών μνημείων με εκτενή αναφορά και εξήγηση και τη δυνατότητα διαλόγου με μοναχούς ή τον υπεύθυνο Μοναστηριών.
- Η δυνατότητα μιας προσωπικής επαφής με μια αυτόχθονη οικογένεια στην εξοχή, στο ύπαιθρο, ιδιαίτερα κατά την διάρκεια του μεσημεριανού φαγητού σαν καλεσμένος σε μια οικογένεια της Σρι-Λάνκα ή σε ένα μικρό κήπο, όπου μια κυρία μας δίνει να δοκιμάσουμε διάφορα φρούτα και λαχανικά.
- Ιδιαίτερη γνωριμία και παρουσίαση της ντόπιας χειροτεχνίας και

- διαφόρων μορφών λαϊκής τέχνης.
- Μια εισαγωγή στην τοπική μουσική, το τραγούδι, τον χορό και το τελετουργικό.
- Οικιακή μουσική με όλα τα όργανα, χορευτές κάντρυ, μια ομάδα που δείχνει τους χορούς της ενδοχώρας, θέατρο με κούκλες, παιδική χορωδία.
- Μια εισαγωγή στην γλώσσα της χώρας, στο γράψιμο και την ομιλία.
- Μια εισαγωγή στην τοπική τέχνη της μαγειρικής.
- Η εξοικείωση με τον τροπικό κόσμο των φυτών (περιήγηση σε ένα κήπο, τα λουλούδια αλλά και τις ορχιδέες. Κατά την διάρκεια της εβδομαδιαίας εκδρομής στο ύπαιθρο εξηγούμε και τα σημαντικό-τερα φυτά).
- Μια εκτενής γνωριμία του τρόπου συμπεριφοράς, ιδιαίτερα ανάμεσα στους τουρίστες και τους ντόπιους.
- Μια επιτομή όλων των τομέων ζωής των ανθρώπων σε αυτήν την χώρα στα πλαίσια μιας διάλεξης με διαφάνειες.
- Μια εντονότερη ευκαιρία ώστε να συζητήσουμε εκτενέστερα τα διάφορα θέματα που προκύπτουν στο πρόγραμμα άνθρωποι και χώρα προσωπικά, είτε αυτές οι συζητήσεις γίνονται μεταξύ των τουριστών, είτε μεταξύ των τουριστών και του ανιματέρ ή ακόμα και αυτοχθόνων πληθυσμών.

Εκτο παράδειγμα: παιγνίδια για τη γνωριμία του τόπου σε συνδυασμό με κυνήγι θησαυρού.

Στον τομέα των διακοπών, ο καλύτερος τρόπος για να έρθουμε σε επαφή με το περιβάλλον των διακοπών, είναι οι κλασσικοί τρόποι διαγωνισμών με παιγνίδια, που συνήθως χαρακτηρίζονται με τον όρο "κυνήγι θησαυρού".

Ημερήσια διοργάνωση: γεμίζει ένα ολόκληρο ημερήσιο και απογευματινό πρόγραμμα.

Εκδήλωση-διαγωνισμός: υπάρχει η δυνατότητα κέρδους-βραβεία.

Παιγνίδια ομαδικά ή παιγνίδια οικογενειακά.

Συμμετέχουν ενεργά πολλοί τουρίστες.

Είναι κατάλληλα για όλα τα ηλικιακά γκρουπ.

Διεξαγωγή σε κύκλους.

Αρχή του κυνηγιού: πρόκειται για ένα διαγωνισμό επίσκεψης διαφόρων σημείων με περισσότερους σταθμούς (ερωτήματα-ασκήσεις).

Απόσταση: ανάλογα με το μέσο μεταφοράς.

- Με τα πόδια.
- Με ποδήλατο.
- Με το αυτοκίνητο.

Διάρκεια: ανάλογα με τη κατάσταση των τουριστών:

- Ένας κύκλος μισής ημέρας ή
- Ο πρώτος γύρος το πρωινό.
- Δεύτερος γύρος το μεσημέρι και πιθανόν σε ένα στυλ ανάλογο με τις διακοπές.
- Τρίτος γύρος το βράδυ.
- Το μάξιμουμ δύο ώρες ανά γύρο, συμπεριλαμβανομένων και των ασκήσεων.

Προετοιμασία:

1. Πρέπει να ετοιμάσουμε τις διαδρομές όσο το δυνατόν με περισσότερη φαντασία, να είναι πιο ενδιαφέρουσες και με συχνές εναλλαγές έτσι ώστε ο τουρίστας να ανακαλύπτει πραγματικά κάτι που του δημιουργεί χαρά και κέφι. Σε περιπτώσεις μεγαλύτερου αριθμού συμμετεχόντων (από έξι ομάδες): μπορούμε να κάνουμε δύο αντίθετες κατευθύνσεις για κάθε ημερήσιο κύκλο, έτσι ώστε να μην κατευθύνονται όλες οι ομάδες στην ίδια οδό.

2. Γραπτή περιγραφή των διαδρομών, που χρειάζεται μια προετοιμασία, έτσι ώστε να είναι εγγράφως κατά έναν εύθυμο τρόπο.

3. Οι αποστολές πρέπει να περιγραφούν έτσι, ώστε να βοηθούν τους τουρίστες να αναπτύξουν ενδιαφέρουσες επαφές με τους ντόπιους.

4. Πρέπει πριν να κάνουμε μερικές συζητήσεις και συμφωνίες με διάφορες τοπικές υπηρεσίες (Εκκλησία, Μουσείο, Αστυνομία) ή μεμονωμένα άτομα (ξενοδόχους,

εστιάτορες, παπάδες), έτσι ώστε να αποκλείσουμε δυσάρεστες στιγμές.

5. Πρέπει να προετοιμάσουμε, ανάλογα με τις διαδρομές, τρεις με τέσσερις σταθμούς για τους διαγωνισμούς και τις ασκήσεις.

6. Να προετοιμάσουμε εγγράφως με πληροφορίες τις ασκήσεις για κάθε σταθμό.

7. Να ετοιμάσουμε λίστες για κάθε ομάδα. Κάθε ομάδα, πρέπει να ορίσει:

- Το όνομα της ομάδας.
- Τον αριθμό των ατόμων.

και συμπληρωματικά, όταν ο ανιματέρ σχεδιάζει περισσότερες ενέργειες για τους τουρίστες:

- Όνομα του προπονητή της ομάδας.
- Ακόμα και ένα σύνθημα για την ομάδα.

Ασκήσεις - διαγωνισμοί:

Γενικά: ερωτήσεις (ντόπιοι, αναζήτηση, περιγραφή, συγκέντρωση, δημιουργία, ανεύρεση) π.χ. αποστολές εξερευνητικές, αναζήτηση ιστορικών πληροφοριών, ερωτήσεις κουίζ, ανεύρεση τραγουδιών ή ποιημάτων, ζωγραφική εικόνων.

Τρίτος γύρος (βραδινός): σκεις, σκηνή, τραγούδι (ανάλογα με τον κατάλογο θεμάτων που δίνεται) και έξτρα βαθμούς για τους συμπληρωματικούς τουρίστες που συμμετέχουν ενεργά.

Παράδειγμα θεματικού καταλόγου:

- Αραβες.
- Ο άδικος σεφ.
- Η σύγκρουση της οικογένειας.
- Οι χίπις.
- Οι γιατροί.
- Αφρική.
- Ινδιάνοι.
- Η ζούγκλα.
- Σχολείο κ.λ.π.

Οργάνωση:

- Στην αρχή καταγράφουμε μια λίστα της ομάδας.

- Βάζουμε σε κάθε μεμονωμένο σταθμό ανιματέρ, αν είναι απαραίτητο.

- Σε συγκεκριμένους σταθμούς (όπου θα ζωγραφίσουμε για παράδειγμα), ετοιμάζουμε το απαραίτητο υλικό (χρώματα, χαρτί, μολύβια κ.λ.π.).

- Ο ανιματέρ περιμένει στο σημείο στόχο-κατάληξη την ομάδα που επιστρέφει και την παροτρύνει για να συμμετέχει και στον επόμενο γύρο.

- Παίρνουμε τα χαρτιά για τα αποτελέσματα στην είσοδο. Αξιολογούμε και περνούμε τους βαθμούς σε έναν πίνακα για την τελική κατάταξη.

- Για τα βραδινά (τρίτος γύρος) ετοιμάζουμε μια ομάδα κριτών, έναν αριθμό κριτών, φτιάχνουμε ένα μεγάλο πίνακα αποτελεσμάτων, ετοιμάζουμε τραπέζια με τα ονόματα των ομάδων, κάνουμε ιδιαίτερες ρυθμίσεις για τη μουσική, τον ντισκ-τζόκεϊ και τον φωτισμό κ.λ.π.

Πλεονεκτήματα:

Σε σχέση με τις Ολυμπιάδες κ.λ.π.: το μέγεθος της ομάδας δεν παίζει κατά το κυνήγι θησαυρού κανένα ρόλο. Το ιδανικό μέγεθος είναι τέσσερα με έξι άτομα. Εξίσου καλά όμως μπορούν να συμμετέχουν ομάδες με διαφορετική ηλικία ή σύνθεση (ακόμα και οικογένειες με παιδιά!).

Κυνήγι θησαυρού για οικογένειες (Υπόδειγμα ασκήσεων)

Αγαπητοί τουρίστες, καλώς ήρθατε στο κυνήγι του θησαυρού μας.

Ο σκοπός του παιγνιδιού μας είναι να σας προσφέρουμε μια ευχάριστη και διασκεδαστική ημέρα και εκτός από αυτό σας δίνεται η ευκαιρία να γνωρίσετε καλύτερα την όμορφή μας πόλη.

Το κυνήγι του θησαυρού που έχει προετοιμαστεί για σας, περιλαμβάνει τρεις γύρους:

- | | | |
|----|--|--|
| 1) | Πρώτος γύρος πρωινό
Σημείο συνάντησης | Ωρες 10 με 12
Στο μπαρ δίπλα στη
ρεσεψιόν στις 10 η
ώρα το πρωί |
| 2) | Δεύτερος γύρος απόγευμα
Σημείο συνάντησης | Ωρες 16.30 ως 18.30
Η ρεσεψιόν Φ.Κ.Κ. |
| 3) | Τρίτος γύρος βραδινό | Ωρα 20.30 ως 22 στη
σκηνή |

- Πίστα στο κέντρο του χωριού.

Τα προβλήματα που έχετε να επιλύσετε στον πρώτο γύρο, είναι:

Σταθμός 1: Βρίσκεστε τώρα στα όρια των εγκαταστάσεων διακοπών "βίλες-...". Παρακαλούμε προχωρήστε κατά μήκος της ασφαλτοστρωμένης οδού προς την κατεύθυνση της πόλης. Μετά από δεκαπέντε λεπτά περπάτημα, θα περάσετε από το τοπικό ποδοσφαιρικό γήπεδο, Περίπου σε εκατό μέτρα απόσταση από τον δρόμο, στη δεξιά πλευρά, θα δείτε ένα κτίριο το οποίο είναι η έδρα ενός Οργανισμού. Παρακαλούμε σημειώστε στο χαρτί σας με τα αποτελέσματα για ποιο Οργανισμό πρόκειται, με τι ασχολείται και τι όνομα έχει.

Σταθμός 2: Επιστρέψτε στην κύρια οδό και προχωρήστε μέχρι την στάση του λεωφορείου. Εκεί κοντά βρίσκεται μια μικρή εκκλησία, το Βαπτιστήριο Σβετόγκ Τροϋεστβα (Svetog Trojstva), όπου σήμερα βρίσκεται μια γκαλερί. Γράψτε πόσες γωνίες έχει αυτή η εκκλησία.

Σταθμός 3: Έτσι μέχρι τον επόμενο στόχο του γύρου, είναι περίπου τετρακόσια μέτρα. Είναι το Φραγκισκανικό Μοναστήρι που βρίσκεται στην οδό Ντε Αμίτσις (De Amicis). Πρέπει να μας πείτε πως ονομάζεται το Αββαρίο του Μοναστηριού.

Σταθμός 4: Πηγαίνετε τώρα στην οδό Καρέρα και ακολουθείστε τον δρόμο μέσα στην στοά που οδηγεί στο λιμάνι. Εκεί θα βρείτε το εστιατόριο Τσένταρ (Centar). Δίπλα στο εστιατόριο της Τσεντάρ, σε ένα μικρό παρτέρι λουλουδιών, θα δείτε μια πινακίδα από πέτρα. Γράψτε την επιγραφή που υπάρχει στην πινακίδα στην γλώσσα την τοπική, αν είναι δυνατόν χωρίς λάθη, στο χαρτί σας με τα αποτελέσματα και ρωτήστε τους φιλικούς περαστικούς να σας εξηγήσουν το νόημα της επιγραφής. Σημειώστε με λίγες λέξεις το όνομα της επιγραφής.

Σταθμός 5: Μένοντας σε αυτή την ωραία πλατεία, επειδή πολύ κοντά σας βρίσκεται το Δημοτικό Μουσείο. Η πρόσοψη του έχει και το έμβλημα της πόλης (το έμβλημα της πόλης είναι ανάγλυφο). Η αποστολή σας τώρα είναι να ζωγραφίσετε και εσείς αυτό το έμβλημα στο αντίστοιχο σημείο που σημειώνεται στο χαρτί με τα αποτελέσματα, αλλά ρίξτε επί τη ευκαιρία και μια ματιά στο εσωτερικό του Μουσείου. Ρωτήστε για τη σημασία του εμβλήματος. Σημειώστε τουλάχιστον τρία στοιχεία από την σημειολογία του εμβλήματος στο χαρτί σας.

Σταθμός 6: Στην παλιά πόλη υπάρχει μια μόνο οδός που οδηγεί στην όμορφη εκκλησία της Αγίας Ευφημίας.

Αποστολή σας: πως ονομάζεται αυτή η οδός; Πόσα σκαλοπάτια έχει αυτή η οδός;

Σταθμός 7: Βρίσκεστε τώρα στην εκκλησία. Μπείτε μια φορά μέσα και διαπιστώστε τον αριθμό από Αγίες Τράπεζες ή βωμούς που υπάρχουν μέσα.

Σταθμός 8: Από εδώ, μπορείτε να παρατηρήσετε όλη την πόλη και είναι σίγουρο ότι μπορείτε ακόμα να δείτε και τα πανιά των караβιών καθώς και μικρές ψαρόβαρκες. Εκεί θα δείτε όμως και ένα ναυπηγείο. Πηγαίνετε κάπου εκεί κοντά και ρωτήστε πως ονομάζεται ο υπεύθυνος του ναυπηγείου. Γράψτε το όνομά του στο χαρτί με τα αποτελέσματα. Πόσα νέα καράβια κατασκευάζονται κάθε χρόνο σε αυτό το ναυπηγείο και πόσα επισκευάζονται.

Σταθμός 9: Πεντακόσια μέτρα παραπέρα, βρίσκεται το ενυδρείο (ανάμεσα στο εργοστάσιο των ψαριών και την Αγορά των Τσιγγάνων). Εδώ σας ρωτάμε για να δούμε αν ξέρετε να μετράτε καλά: αναφέρετε το σύνολο των ψαριών που βρίσκεται σε όλα τα ενυδρεία.

Σταθμός 10: Τώρα κρατείστε τη μύτη σας. Πηγαίνετε στην ψαραγορά και ρωτήστε για τα τρία είδη ψαριών που συχνότερα ψαρεύτηκαν το συγκεκριμένο πρωινό.

Ελπίζουμε ότι είχατε ένα ενδιαφέρον πρωινό. Στην ψαραγορά σας περιμένει ένας από τους ανιματέρ και σας δείχνει τον δρόμο της επιστροφής για το κατάλυμα σας. Έτσι έχετε ολοκληρώσει επιτυχώς τον πρώτο γύρο. Συγχαρητήρια! Θα σας δούμε σήμερα το απόγευμα στο δεύτερο γύρο. Λοιπόν, γεια σας και καλή διασκέδαση. Η ομάδα ανιμασιόν.

Υπόδειγμα προβλημάτων

Δεύτερος γύρος

Σταθμός 1: Συναντιόμαστε στο σνακ μπαρ Φ.Κ.Κ. Περπατείστε πλάι στο νερό. Πλάϊ στη θάλασσα προς την κατεύθυνση της πόλης. Εκμεταλλευθείτε το χρόνο σας. Περνάτε δίπλα από το μοναδικό σπίτι που βρίσκεται πάνω στη θάλασσα. Εκεί βρίσκεται ένα ξύλινο τραπέζι στη σκιά ενός μεγάλου δέντρου. Παρακαλούμε, σημειώστε το όνομα αυτού του δέντρου.

Σταθμός 2: Εξακολουθείτε να περπατάτε κατά μήκος της ακτής και περνάτε από το διεθνές κέντρο συνάντησης νέων Σκαράμπα (Scaraba). Εκεί βρίσκεται μια μικρή

πιτσαρία. Αποστολή σας: ποιο φρέσκο μπαχαρικό χρησιμοποιείται για την κατασκευή της πίτσας.

Σταθμός 3: Όταν συνεχίσετε να προχωράτε πάρα πέρα, ρωτήστε για το σνακ μπαρ Πούντα Κορρέντε (Punta-Corrente). Βρίσκεστε τώρα σε ένα πάρκο προστατευόμενο, σε έναν βιότοπο. Γιατί εκεί προστατεύεται η φύση; Αυτός ο βιότοπος έχει και ένα όνομα : "Χρυσή Κορυφή". Απέναντι από αυτήν την κορυφή της γης βλέπετε ένα νησί με ένα ξενοδοχείο και ένα κάστρο. Παρακαλούμε σημειώστε το όνομα του νησιού και σχεδιάστε σε ένα χαρτί ένα σχήμα που να δείχνει τη θέα προς το νησί. Το σκίτσο σας θα αξιολογηθεί το βράδυ από μια κριτική επιτροπή.

Σταθμός 4: Συνεχίζουμε τώρα από τη σκιά του μεγάλου δέντρου προς την κατεύθυνση της πόλης. Στο τέλος αυτού το βιότοπου θα περάσετε τα όρια και θα δείτε στα δεξιά σας ένα σπίτι. Στην πρόσοψή του υπάρχει μια επιγραφή. Σημειώστε το κείμενο της επιγραφής που είναι γραμμένο στην τοπική γλώσσα και βρείτε μια μετάφραση γι' αυτό.

Σταθμός 5: Παραπέρα οδηγείστε, αν συνεχίσετε τον ίδιο δρόμο, σε ένα σνακ μπαρ και δύο μεγάλες πισίνες. Εκεί βρίσκεται ένα ξενοδοχείο (Εδέμ). Παρακαλούμε σημειώστε τη χρονιά κατά την οποία κτίστηκε το ξενοδοχείο. Ποιες εθνικότητες τουριστών επισκέπτονται το ξενοδοχείο αυτή την περίοδο;

Σταθμός 6: Από το ξενοδοχείο συνεχίζετε με τον ασφαλιστωμένο δρόμο προς το κέντρο διασκέδασης Μόνβι (Monvi). Εκεί σας περιμένει ένας από τους ανιματέρ μας με έναν φρέσκο χυμό φρούτων. Παρακαλούμε γράψτε το όνομά σας στο ποτήρι που θα σας δώσει και φέρετε το ποτήρι μαζί σας στο σημείο-στόχο. Ο ανιματέρ θα σας δείξει έναν γρήγορο δρόμο για το μικρό σπίτι του σταθμού -1- (αυτόν με το μεγάλο δέντρο) και εκεί θα βρείτε εύκολα τον δρόμο για το σνακ μπαρ του Φ.Κ.Κ. Και ο τερματισμός! Καλή διασκέδαση και καλή επιτυχία.

Υπόδειγμα για προβλήματα

Τρίτος γύρος

Αγαπητοί επισκέπτες, έχετε ολοκληρώσει τους δύο γύρους του κυνηγιού του θησαυρού μας. Τώρα ερχόμαστε στον σημαντικότερο και πιο ενδιαφέροντα γύρο.

Έχετε χρόνο μέχρι τις 21.30 για να προετοιμάσετε με την ομάδα σας μια σκηνή, ένα τραγούδι, ένα σκετς ή ότι άλλο θέλετε, το οποίο θα παρουσιάσετε σήμερα το βράδυ στην πίστα μπροστά στους υπόλοιπους τουρίστες. Το θέμα για την σκηνή που πρέπει να προετοιμάσετε, είναι το ακόλουθο:

Σημαντικό: για κάθε συμπληρωματικό επισκέπτη που μπορείτε να κερδίσετε για την σκηνή σας και για την ομάδα σας και ο οποίος θα παίξει μαζί σας πάνω στην πίστα, παίρνετε 50 συμπληρωματικούς βαθμούς!

Η κριτική επιτροπή θα αξιολογήσει την παρουσίασή σας. Παρακαλούμε δηλώστε στις 21.30 την συμμετοχή σας στην πίστα στον κονφερανσιέ, στον παρουσιαστή. Έχουμε κρατήσει ένα τραπέζι για κάθε ομάδα.

Σας ευχόμαστε καλή επιτυχία και καλή διασκέδαση.

Το θέμα για την ομάδα σας:

Εβδομο παράδειγμα: Γλωσσικά παιγνίδια για ενήλικες.

Η γλώσσα της χώρας υποδοχής, καθημερινή γλώσσα των ντόπιων, που συναντά σε πολλές περιπτώσεις ο τουρίστας, είναι ένα σημαντικό στοιχείο του περιβάλλοντος διακοπών, τουλάχιστον στην ακουστική του μορφή και κάθε γλώσσα μας κάνει περίεργους: η τοπική γλώσσα του τόπου διακοπών, είναι ταυτόχρονα η σημαντικότερη βάση επικοινωνίας ανάμεσα στους ντόπιους και τους τουρίστες. Συνήθως υποτιμάται ή αγνοείται, κυρίως κάνοντας χρήση της άνεσης που μας δίνει η έλλειψη γλώσσας ξένων γλωσσών, η έλλειψη επιμονής χρόνου και ευκαιρίας να την μάθουμε πριν από τις διακοπές. Εδώ θα μπορούσαν να βοηθήσουν σχετικά οι φόρμες παιγνιδιού της ανιμασιόν, τα λεγόμενα γλωσσικά παιγνίδια, έτσι ώστε να χτίσουμε γέφυρες στα πλαίσια των διακοπών αλλά και να δώσουμε την ευκαιρία για ένα νέο ασυνήθιστο και μη αναμενόμενο βήμα στις διακοπές. Θα θέλαμε εδώ παραδειγματικά να αναφέρουμε δύο μορφές:

Σε πολλά ξενοδοχεία διακοπών και κλαμπ προσφέρονται γλωσσικά παιγνίδια τα οποία συχνά έχουν τον τίτλο, π.χ. "ενενήντα εννιά λέξεις ...". Πρόκειται μεθοδολογικά για ένα απλό μοντέλο, μια απλή διαδικασία που προσφέρει στους τουρίστες βασικές γνώσεις της τοπικής γλώσσας. Η αφετηρία είναι και εδώ το παιγνίδι υπό την έννοια ενός γλωσσικού παζλ.

Σαν πρώτο παράδειγμα αναφέρεται το σύστημα ενενήνια εννιά λέξεις Σουαχίλι για να δείξουμε ότι αυτή η μέθοδος κάνει προσιτή μια γλώσσα ακόμα και αν αυτή η γλώσσα είναι εξωτική ή καθόλου απλή για μας.

Διεξαγωγή:

Γενικά υπάρχει ένα ευχάριστο ενδιαφέρον στους τουρίστες για προσφορές ανιμασιών τέτοιου τύπου. Σχετικά βρίσκει κανείς εύκολα ένα γκρουπ τουριστών που είναι πρόθυμο. Όλοι κάθονται σε κύκλο. Η ανάγκη υλικών είναι μειωμένη - ένας πίνακας, κιμωλίες, χαρτί και μολύβια. Αυτό το σύστημα απαιτεί, όπως είναι αυτονόητο, μια μορφή διαλόγου αλλά και μια γραπτή παρουσίαση, ώστε να μπορούμε να βλέπουμε καθημερινά τα αποτελέσματα αυτών που μάθαμε.

Χρονικά πρόκειται για μονάδες προγραμμάτων ανιμασιών που το καθένα έχει την διάρκεια 45 ως 60 λεπτά.

Σύστημα:

Το σύστημα των γλωσσικών παιγνιδιών, έχει ως αφετηρία την κατάσταση που επικρατεί στις διακοπές. Οι ανάγκες λεξιλογίου είναι περιορισμένες και θα είναι και το επίκεντρο των μαθημάτων μας: ο τουρίστας είναι ένας επισκέπτης που πληρώνει σε ένα ξένο περιβάλλον, δηλαδή εκφράζει επιθυμίες, θέτει ερωτήσεις.

Το γλωσσικό παιγνίδι του δίνει μια δυνατότητα από απαραίτητες πετρούλες για να κάνει ένα παζλ λεξιλογίου με συνειδητή εγκατάλειψη της γραμματικής και σχετικά απλούς κανόνες εφαρμογής της γλώσσας. Έτσι εξαφανίζεται ο φόβος που έχει κανείς σε σχέση με τα γραμματικά προβλήματα και με λίγη ενθάρρυνση στα πλαίσια της ανιμασιών, έχουμε αποτελέσματα, γιατί κανείς βλέπει ότι πραγματικά λειτουργεί το σύστημα που του προτάθηκε και ότι έχει ήδη μάθει κάποια πράγματα. Η λειτουργικότητα είναι συνεπώς ο βασικότερος σκοπός αυτών των γλωσσικών παιγνιδιών, διαφορετικά θα ήταν πολύ αφηρημένα και εντελώς διανοουμενίστικα.

Διαδικασία έναρξης σε έξι στάδια

Στάδιο 1:

Η πιο εύκολη έναρξη σε μια ξένη γλώσσα είναι - ανεξάρτητα από το σύστημα - η δημιουργία μιας συνάρτησης με την δική μας γλώσσα και μερικές, ελάχιστες, βασικές εξηγήσεις.

Στάδιο 2:

Για τους περισσότερους επισκέπτες είναι πιο απλή η έναρξη που γίνεται με δανεικές λέξεις, επειδή κάτι τέτοιο είναι μερικώς εκπληκτικό και μερικώς ευχάριστο όταν κανείς αναγνωρίζει σε μια ξένη γλώσσα πράγματα που ήδη γνωρίζει. Ο ανιματέρ ετοιμάζει συνεπώς με τους τουρίστες αμέσως ένα μικρό παιγνίδι που πρέπει να μαντέψουν την ερμηνεία δανεικών λέξεων. Εκεί ανακαλύπτουν ότι πολλές λέξεις που χρησιμοποιούνται στη ξένη γλώσσα, τις γνωρίζουν ήδη ή μπορούν να τις αναγνωρίσουν.

Στάδιο 3: Τελετουργικά γλώσσας

Σε κάθε γλώσσα υπάρχουν για τις επαφές των ανθρώπων σταθεροί κώδικες. Στα ελληνικά περίπου: "Καλημέρα, τι κάνετε;" Κατά κανόνα, δεν περιμένει επίσης κανείς συγκεκριμένη απάντηση από την ερώτηση τι κάνετε.

Μέχρι αυτό το σημείο έχουν επιτευχθεί λίγα συγκεκριμένα πράγματα:

- Ο επισκέπτης γνωρίζει την σημασία της γλώσσας.
- Γνωρίζει ότι δεν χρειάζεται να ασχοληθεί ιδιαίτερα με την γραμματική.
- Χάθηκε το πρώτο άγχος, ο πρώτος φόβος για το ξένο.
- Μπορεί να απαντήσει αμέσως με τον τρόπο που συνηθίζουν να απαντούν ντόπιοι στην περίπτωση που κάποιος τον χαιρετίσει. Γνωρίζει επίσης τι αντιδράσεις μπορεί να περιμένει από τους άλλους όταν απαντάει ή τι απάντηση πρέπει να δώσει ο ίδιος όταν ερωτάται.

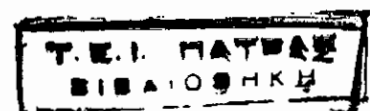
Στάδιο 4: Οι πέτρες του παζλ

Η πρακτική εφαρμογή-άσκηση σε ένα κυκλικό διάλογο με το γκρουπ των τουριστών, είναι διαφορετική: εκεί πρόκειται για μια αστεία διαδικασία παιγνιδιού προς και από, μια σύνθεση από δοκιμές, έχει πολύ πλάκα, θα γελάσουμε πολύ και το αποτέλεσμα είναι ότι μένουν στο μυαλό μας οι ξένοι όροι.

Στάδιο 5:

Το παζλ επεκτείνεται κατά την διάρκεια των συναντήσεων σε όλο και περισσότερα σημεία και διατηρεί μια συμπληρωματική σημασία μέσω όρων που βοηθούν την αύξηση των επαφών με τους ντόπιους.

Στάδιο 6:



Σ' αυτό το σημείο του παζλ, θα μπορούσαμε να προσφέρουμε στους τουρίστες και λέξεις που έχουν μια πολιτική σημασία και που ακούει ή βλέπει κανείς στο άμεσο περιβάλλον (ιδιαίτερα όταν πρόκειται για τουρίστες με ανοιχτά τα μάτια).

Εθνικά Παιγνίδια

Μια περαιτέρω ή εναλλακτική δυνατότητα για να μάθει κανείς με παιγνίδια τη τοπική γλώσσα και την οποία μπορεί κανείς να εφαρμόσει αμέσως είναι τα εθνικά παιγνίδια. Αυτά μπορεί να είναι το τάβλι ή το κλασσικό ντόμινο, τα σνάπσεν στην Αυστρία είτε ακόμη και το γιάς, το Ελβετικό παιγνίδι χαρτιών.

Αυτά τα παιγνίδια προσφέρουν αφενός την ευχαρίστηση να παρακολουθεί κανείς τους ντόπιους, κυρίως τους πιο ηλικιωμένους άντρες στα καφενεία, να μπορεί να τους παρακολουθεί και να καταλαβαίνει τί παίζουν και δημιουργεί επίσης και το συναίσθημα ευχαρίστησης το ότι μπορεί κάποιος να παίξει ένα ξένο εθνικό παιγνίδι. Στο παράδειγμα του ισπανικού Ντόμινο, θα θέλαμε να κάνουμε σαφέστερο αυτό το γλωσσικό παιγνίδι. Παντού στην Ισπανία στα χωριά και στις πόλεις παίζεται πολλαπλώς το Ντόμινο. Μπορεί κανείς ακόμα και σε κάποιο μπαρ να ακούσει το κτύπημα των πουλιών του παιγνιδιού στο μαρμάρινο τραπέζι. Οι κανόνες είναι αντίστοιχοι με το δικό μας παιδικό Ντόμινο. Παίζεται με τέσσερις παίκτες σταυροειδώς ανά δύο έτσι ώστε να μπορούν οι παίκτες που βρίσκονται απέναντι να συνεργάζονται. Ο ανιματέρ προσκαλεί σε ένα παιγνίδι Ντόμινο. Σε ένα μεγάλο τραπέζι έχει γράψει τους αριθμούς ένα με έξι με τις σχετικές Ισπανικές εκφράσεις, αλλά και διάφορες μικρές προτάσεις που χρησιμοποιούνται κατά την διάρκεια του παιγνιδιού και σε κάθε περίπτωση στα Ισπανικά και με μετάφραση, δηλαδή

1= uno	έχω	tengo
2= dos	δεν έχω	no tengo
3= tres	έχετε	tiene usted
4= cuatro	έχεις	tienes
5= cinco	δεν έχεις	no tienes
6= seis	δώσε μου	dame por favor
	θέλω	quiero
	και	y
	ευχαριστώ	gracias

Ο κανόνας είναι να μάθουμε και να ασκήσουμε τη γραμματική μόνο μιλώντας, χωρίς να μάθουμε τη γραμματική ειδικά και τους κανόνες της. Αυτά που μαθαίνουμε τα εφαρμόζουμε αμέσως, επαναλαμβάνου μερικές ενότητες

προτάσεων συνεχώς. Όταν υπάρχει ανάγκη, μπορεί κανείς να διαβάσει απλώς τον πίνακα, αλλά μπορεί και να συνδυάσει τις προτάσεις που έχουν δοθεί.

Τα πρώτα βήματα στη κατεύθυνση της απόκτησης των επαφών με τους ντόπιους θα διευκολυνθούν ή θα γίνουν δυνατά επειδή ο φόβος και το άγχος της αποτυχίας και του αγνώστου μειώνεται και πλέον οι επαφές είναι θέμα ψυχολογίας του κάθε τουρίστα και καταρρίπτονται οι αντικειμενικές δυσκολίες. Τα γλωσσικά παιγνίδια αποτελούν ένα διαλυτικό παράγοντα έτσι ώστε να επιτευχθεί το γενικό και έντονο ενδιαφέρον και το βίωμα στο τόπο διακοπών. Η ληπτική ικανότητα και η περιέργεια οξύνονται, ο επισκέπτης αποκτά περισσότερα από τις διακοπές και τέλος μέσω αυτών των γλωσσικών παιγνιδιών σε κύκλο οι τουρίστες γνωρίζουν άλλους τουρίστες καλλίτερα και ευκολότερα.

- Τί δεν μπορούν να επιτύχουν αυτά τα γλωσσικά παιγνίδια

Δεν οδηγούν σε μια φιλολογική βασική γνώση της γλώσσας.

δ. Περιγραφή ενός προγράμματος ανιμασιόν:
"Περίπατος με κάποιο ντόπιο στο κοντινό περιβάλλον του ξενοδοχείου ή του τόπου διακοπών"

Πρόγραμμα

Περίπατος ή βόλτα περισσότερων ωρών στο περιβάλλον του ξενοδοχείου ή του τόπου διακοπών.

Ικανοποιείται: η περιέργεια των τουριστών, η ανάγκη για πληροφόρηση, η ανάγκη για αλλαγή και για νέες, ασυνήθιστες εμπειρίες.

Οι περίπατοι ή οι βόλτες με ξεναγό ανήκουν και στο τομέα εκπαίδευση, ανακάλυψη και βίωμα. Είναι επίσης στατικό μέρος του τομέα κίνηση. Ο άνθρωπος περπατά μαζί με άλλους ανθρώπους, δηλαδή κοινωνικά στοιχεία

Χαρακτηρισμός

Οργανωμένο, σταθερό, στατικό στοιχείο του εβδομαδιαίου προγράμματος και της ανιμασιόν των διακοπών.

Οργανωτικές λεπτομέρειες που καθορίζονται μακροπρόθεσμα.

Είναι κατάλληλο για όλο το γκρουπ των τουριστών.

Αποφυγή του έντονου διασκορπισματος των ενδιαφερόντων (κίνδυνος απογοητεύσεων).

Αν είναι δυνατόν να έχουμε ομοιόμορφα γλωσσικά γκρουπ.

Δομή τουριστών:

Να μην αναμειγνύουμε όλα τα αντίθετα γκρουπ (μικρά παιδιά, νέους και ηλικιωμένους ανθρώπους)

Περαιτέρω αποτελέσματα:

Επαφή με ντόπιους , επαφή με τη φύση, εκ νέου ανακάλυψη λεπτομερειών από τη χλωρίδα και τη πανίδα που έχουμε ξεχάσει εδώ και πολύ καιρό.

Βίωμα των διακοπών σε συνάρτηση με τα στοιχεία κίνησης, εκπαίδευση και κοινωνικότητα.

Αριθμός

Να περιορίσουμε τον αριθμό των συμμετεχόντων. Ένας μεμονωμένος συνοδός περιπάτου μπορεί να περιορίσει τη δυνατότητα επικοινωνίας του σε είκοσι με είκοσι πέντε τουρίστες.

Προσέλκυση

Ενεργή συμμετοχή

Περιέργεια για την ανακάλυψη ενός άγνωστου τοπίου, ενός τμήματος του περιβάλλοντος των διακοπών (κάτι που μόνος του δεν μπορεί να το αναλάβει κανείς).

Περιέργεια για άγνωστα ή για αρκετό καιρό εγκαταλελειμμένα βιώματα.

Κίνητρα για φωτογραφίες , θέα κ.λ.π.

Διάρκεια

Από μια ωριαία βόλτα μέχρι σε μια τρίωρη περιπλάνηση , να μην ξεπεράσουμε ποτά τη μισή μέρα.

Τόπος

Επιλογή διαδρομών με ντόπιο ξεναγό (το καλλίτερο θα ήταν να κάνουμε τη διαδρομή από πριν μόνοι μας για να δούμε τις ικανότητες φυσικής απόδοσης που χρειάζονται καθώς και τις θέσεις των ενδιαφερόντων των τουριστών).

Πληροφόρηση

Γενικές πληροφορίες στο εβδομαδιαίο πρόγραμμα κατά την άφιξη μια μέρα πριν ή και ενημέρωση για ενδυνάμωση του ενδιαφέροντος.

Κατά το πάρτι υποδοχής, προσωπική παρουσίαση του ξεναγού.

Μεσοπρόθεσμα: γενική πληροφόρηση

Βραχυπρόθεσμα: άμεση, προσωπική πληροφόρηση

Πρέπει να προσέχουμε την ομοιογένεια κατά τη στιγμή που απευθυνόμαστε στους τουρίστες (π.χ. περίπατος για παιδιά ή περίπατος για αυτούς που έχουν ίδιες σωματικές δυνατότητες ή ίδια ειδικά ενδιαφέροντα).

Ιδιαίτερη πληροφόρηση για διάφορα γκρουπ τουριστών

Προετοιμασίες

Δεν είναι απαραίτητο κανένα μηχανήμα ή καμιά εγκατάσταση εκτός από ένα καλό χάρτη περιήγησης. Για τη διεξαγωγή, μια πυξίδα.

Εξοπλισμός:

Σταθερά παπούτσια

Ντύσιμο που να ανταποκρίνεται στο κλίμα και στις καιρικές συνθήκες.

Πρέπει να εξετάσουμε ποία πανδοχεία , ξενώνες, εστιατόρια, καταφύγια ή άλλοι τέτοιοι σταθμοί υπάρχουν (πρέπει να πάρουμε τρόφιμα και φαγητά μαζί μας ή όχι).

Ειδικός εξοπλισμός:

Ένα μικρό φαρμακείο ταξιδιών για τις πρώτες βοήθειες

Ένα ζεστό ρούχο για το κρύωμα μετά τον ιδρώτα

Τυπικό για τη περιήγηση είναι η επιτροπή που θα αναλάβει αυτό: δεν είναι πάντοτε ο ανιματέρ ταυτόχρονα και ξεναγός των τουριστών.

Ένας περίπατος ή μια μικρή βόλτα δεν θα έπρεπε να σημαίνει για τον τουρίστα συμπληρωματική επιβάρυνση εξόδων (πρέπει να ξεκαθαρίσουμε εκ των προτέρων την αμοιβή του ξεναγού-περιηγητή). Περαιτέρω: έξοδα για ποτά και φαγητά (τα έτοιμα φαγητά δεν είναι πάντοτε η καταλληλότερη λύση). Να κρατήσουμε τον αριθμό των εξόδων όσο το δυνατό πιο χαμηλά.

Εναλλακτικές λύσεις

Περίπατοι στο περιβάλλον-προγράμματα από το τομέα ανακάλυψη και βίωμα-είναι εξαρτώμενα από τις καιρικές συνθήκες.

Αν αφαιρέσουμε τις ακραίες καιρικές συνθήκες (καύσωνας, καταιγίδα ή ομίχλη) κάθε άλλη καιρική κατάσταση είναι

κατάλληλη! Κανείς όμως δεν κάνει περιήγηση με αδιάβροχο και ομπρέλα.

Η ανασφάλεια σε σχέση με το καιρό μας οδηγεί σε εναλλακτικές λύσεις: όμοιες εκδηλώσεις που εξαρτώνται από τις καιρικές συνθήκες: επίσκεψη ενός μουσείου φυσικής ιστορίας, εκθέσεις κ.λ.π. ή μια ομιλία με διαφάνειες για το κοντινό περιβάλλον έτσι ώστε να μπορούν στη συνέχεια οι τουρίστες να πραγματοποιήσουν την εκδρομή μόνοι τους. Πρέπει να ενημερώσουμε τους τουρίστες για τις εναλλακτικές λύσεις κατά την αρχική πληροφόρηση.

Πορεία

Οι ταξιδιώτες περιμένουν κατ' αρχήν να παρακολουθήσουν κάτι που τους προσφέρεται. Τα προγράμματα ανιμασιόν του τομέα εκπαίδευση, ανακάλυψη, βίωμα, δηλαδή ειδικά ακόμα και η βόλτα -περιήγηση, πρέπει να θέτουν το κεντρικό τους σημείο στις ακόλουθες απόψεις:

- Θέαση κάποιων πραγμάτων μέχρι στιγμής αγνώστων.
- Στροφή προς τη λεπτομέρεια.
- Χαρά για απλά πράγματα.

Ρυθμός περιήγησης:

Στα πλαίσια των διακοπών ήσυχος, χαμηλός ρυθμός, αλλά σταθερός. Πολλές μικρές παύσεις για να κατευθύνουμε το ενδιαφέρον των περιηγητών σε σημεία που δεν είναι εύκολα να ανακαλυφθούν. Δεν πρέπει να έχουμε μια συμπεριφορά δασκαλίστικη.

Καλλίτερα: απλώς να στεκόμαστε και να αφιερώνουμε χρόνο σε διάφορα ενδιαφέροντα ή συγκεκριμένα αντικείμενα. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να γεννιέται περιέργεια και να προκαλούνται ερωτήσεις.

Ανάλογα με την εποχή του χρόνου δίνονται από το περιβάλλον τα φυτά και τα ζώα , ένας τεράστιος αριθμός δυνατοτήτων παρακολούθησης και προκλήσεων-παρατηρήσεων που συνήθως έχουν εξαφανισθεί στους ταξιδιώτες που προέρχονται κατά κανόνα από πόλεις.

Απρόσμενες συναντήσεις ή συμβάντα, μερικά τυχαία ή ακόμα και προσχεδιασμένα γεγονότα πλουτίζουν τη ποικιλία των βιωμάτων, π.χ. μια μικρή καλύβα στο δάσος, μια πηγή με καθαρό νερό, ένα μικρό πανδοχείο με τοπικές σπεσιαλιτέ, οι δυνατότητες συνομιλίας με τους κατοίκους μιας περιοχής.

Πρέπει να τηρούμε όσο είναι δυνατό τα χρονικά όρια κατά τη διαδρομή και πρέπει να παρακολουθούμε επίσης τις εμφανίσεις κοπώσεως.

6. Τομέας Ανιμασιόν "Περιπέτεια"

α. Η περιπέτεια στις διακοπές

Ο τομέας της περιπέτειας έχει στενές σχέσεις με το τομέα ανακάλυψη, εκπαίδευση και βίωμα και θα μπορούσε συχνότερα να ενταχθεί ακόμα και εκεί. Επειδή η ελκυστικότητα του προγράμματος ανιμασιόν του τομέα περιπέτεια περιλαμβάνει και μια σειρά από συμπληρωματικά στοιχεία, εξετάζουμε αυτό τον τομέα χωριστά.

Ο τομέας ανιμασιόν περιπέτεια περιέχει κατ' αρχήν τρία στοιχεία:

1. Αλλαγή :

Νέο, απρόσμενο, στοιχειώδες ή τελειοποιημένο, ασυνήθιστο.

2. Απαίτηση :

Όχι τόσο εύκολο, όχι τόσο βολικό, δύσκολο, γαργαλιστικό ακόμα και επικίνδυνο.

3. Ρομαντικοί της μετανόησης :

Απλή ζωή, πρωτόγονη, συνδεόμενη με τη φύση.

Το κίνητρο για τα προγράμματα περιπέτειας στα πλαίσια των διακοπών και συνεπώς ο στόχος της ανιμασιόν είναι η επέκταση των δυνατοτήτων των διακοπών, η ενδυνάμωση της έντασης των βιωμάτων και συνεπώς η αύξηση της σημασίας των διακοπών. Τα ταξίδια με περιπέτεια έχουν σήμερα μια σταθερή αξία στα άτομα και αποτελούν σταθερή προσφορά των τουριστικών γραφείων.

Το στοιχείο του περιπετειώδους θα πρέπει να υπάρχει σε κάθε πρόγραμμα ανιμασιόν και πρέπει να λαμβάνεται υπόψιν κατά τη διαμόρφωση των διακοπών. Η ανάλυση των τάσεων δίνει σήμερα μια σαφή ένδειξη ότι η ανιμασιόν πρέπει να λαμβάνει υπόψιν της το στοιχείο της περιπέτειας.

Ένα παράδειγμα :

Στα πλαίσια μιας βραδινής υπαίθριας φωτιάς σε μια απομακρυσμένη παραλία ή σε ένα απομακρυσμένο μέρος του δάσους, αποφασίζουμε να μην επιστρέψουμε στο ξενοδοχείο, αλλά αποφασίζουμε να διανυκτερεύσουμε στο δάσος ή στην ακτή (πρέπει βέβαια να είμαστε έτοιμοι για κάτι τέτοιο - έχουμε μαζί μας υπνόσακους, σκηνές κ.λ.π.). Στη περίπτωση που στο ξενοδοχείο μένουν πολλά παιδιά και νέοι

με τους γονείς τους , θα μπορούσαμε ακόμα και να σκεφθούμε μια διανυκτέρευση με νέους 10 - 16 ετών σε ένα καταφύγιο.

Δηλαδή, η παροχή υπηρεσιών διανυκτέρευσης στο ξενοδοχείο μπορεί να επεκταθεί ακραία με τα μέσα που θα μπορούσε να προσφέρει η ανιμασιόν του εξοπλισμού και των εργαλείων για τη διανυκτέρευση στο ύπαιθρο (στο δάσος). Η διανυκτέρευση στο ύπαιθρο είναι μια παροχή υπηρεσιών του ξενοδοχείου που εμπλουτίζεται με το στοιχείο της περιπέτειας, δηλαδή του μη τέλειου, το στοιχείο της απαίτησης και με το στοιχείο του ρομαντισμού, της απλής ζωής στο δάσος , της σύνδεσης με τη φύση και μιας δεδομένης πρωτόγονης ζωής.

Όταν ο τομέας ανιμασιόν περιπέτεια κατανοηθεί εδώ σαν ακραία παραλλαγή των προσφερομένων υπηρεσιών, τότε προκύπτει , ότι αυτές οι προσφορές ανιμασιόν, παρά τα όσα αναφέραμε, πρέπει να είναι οργανωμένες , προετοιμασμένες και εξασφαλισμένες. Θα μπορούσαν, βέβαια, να έχουν το χαρακτήρα του ατελούς, θα πρέπει όμως από την άλλη πλευρά να αποκλείσουμε κάθε κίνδυνο.

Στο τομέα της περιπέτειας στα πλαίσια της ανιμασιόν, τίθενται βέβαια τα όρια της φαντασίας του ανιματέρ, αν βέβαια αποκλείσουμε τους παράγοντες που σχετίζονται με το τόπο ή άλλους τεχνικούς παράγοντες. Για αυτό, θα θέλαμε να δώσουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα για τα στοιχεία περιπέτειας στις διακοπές:

Φαγητό στη φύση

Πικ-νικ, μικρή φωτιά στο ύπαιθρο, ανάβουμε μόνοι μας φωτιά, μαγειρεύουμε και ψήνουμε μόνοι μας , αναζητούμε νερό, κ.λ.π.

Διανυκτέρευση στο ύπαιθρο

βραδιά κυνηγών, καταυλισμός στο δάσος , στη παραλία , σε μια καλύβα , σε μια σπηλιά, σε ένα νησί, σε μια βάρκα.

Περιπετειώδη σπορ

Πέσιμο με αλεξίπτωτο, ανεμόπτερο, καταδύσεις, ψάρεμα με ψαροντούφεκο.

Νυχτερινός περίπατος

Περιηγήσεις στα άκρα της φύσης

Σπηλιές, ηφαίστεια, καταρράκτες, φαράγγια κ.λ.π.

Ανακαλύψεις

Μοναχικό νησί, εγκαταλελειμμένο χωριό, ερείπια πύργου, ναυάγια πλοίου

Ακραίες εκδρομές

Εκδρομή με τζιπ, εκδρομή σαφάρι, εκδρομή στο ποτάμι, εκδρομή με καμήλες στην έρημο (για περισσότερες ημέρες) , εκδρομή σε βουνά, εκδρομή σε φαράγγι, κ.λ.π.

β. Περιγραφή ενός προγράμματος ανιμασιών : νυχτερινή περιήγηση

1. Πρόγραμμα νυχτερινή περιήγηση

- Κατά κανόνα ένας περίπατος (τομέας κίνηση) .

Τομέας περιπέτεια : ασυνήθιστη ώρα της ημέρας.

Παράγοντες, όπως: στοιχειώδη, ασυνήθιστα, μη τελειοποιημένα, δύσκολα και άβολα.

2. Χαρακτηρισμός

Μια οργανωμένη προετοιμασμένη εκδήλωση στα πλαίσια του προγράμματος διακοπών. Γενικώς κατάλληλη για όλες τις ομάδες τουριστών. Σε μια φυσιολογική, νυχτερινή περιήγηση , δεν πρέπει να συμμετέχουν παιδιά.

Είναι ακόμα νοητή και σαν αυθόρμητη εκδήλωση, περιήγηση υπό το φως της πανσελήνου : οι τουρίστες , με παρότρυνση από τον ανιματέρ, κάνουν μικρότερες ή μεγαλύτερες βόλτες υπό τη πανσέληνο παίρνοντας μαζί τους και κάποια ζεστά ρούχα, κουβέρτες και μπουκάλια με κρασί.

3. Αριθμός συμμετεχόντων

Οι νυχτερινές περιηγήσεις επιβαρύνουν την εποπτεία επί του γκρουπ, για αυτό πρέπει να περιορίσουμε τον αριθμό συμμετεχόντων. Σε περίπτωση που υπάρχει μεγάλο ενδιαφέρον, θα ήταν δυνατό να διεξαχθεί η περιήγηση με δύο ομάδες ή και σε περισσότερες ομάδες αν έχουμε περισσότερα πρόσωπα που μπορούν να συνοδεύσουν. Στις νυχτερινές περιηγήσεις μπορούν να συμμετέχουν μεταξύ 10 και 50 ατόμων.

4. Προσέλκυση.

Κίνητρα : η ίδια η νύχτα . Στη καθημερινότητα μας, δεν βιώνουμε πια τη νύχτα επειδή το χάσμα μεταξύ σκότους και ημέρας μειώνεται λόγω τεχνητού φωτισμού. Δεν μπορούμε πια να απολαύσουμε στις πόλεις τον έναστρο ουρανό. στις πόλεις δεν μπορούμε επίσης να βιώσουμε το χάραμα και το σούρουπο κάτι που πριν είχε μια ιδιαίτερη θεσμική αξία. Συνεπώς , τα ουσιαστικά κίνητρα εδώ πέρα είναι το φως της ημέρας που φεύγει, η είσοδος της νύχτας και το βίωμα του ασυνήθιστου σκοταδιού. Συνεπώς : πρόκειται για ένα διαφορετικό ενδιαφέρον περιβάλλον, για μια ασυνήθιστη έκφραση ζωής της φύσης (νυχτερινά πουλιά, νυχτολούλουδα, ασυνήθιστες μυρωδιές), ελλιπής αντίθεση.

Στοιχεία του περιπετειώδους : η σύνδεση με τη φύση , η στοιχειώδης κατάσταση, η υπερπήδηση δυσκολιών οπτικών.

5. Χρόνος.

Προετοιμασία:

Καμιά ιδιαίτερη μακροπρόθεσμη προετοιμασία. Σε κάθε περίπτωση πρέπει να κάνουμε την ίδια διαδρομή και με το φως της ημέρας και μια φορά τη νύκτα, έτσι ώστε να εξοικειωθούμε με τη διαδρομή. Σε περίπτωση που ανάψουμε φωτιά στο ύπαιθρο ή κάνουμε πικ-νικ, θα πρέπει να πραγματοποιήσουμε και τις αντίστοιχες προετοιμασίες εγκαίρως.

Έναρξη:

α) Με το σούρουπο αμέσως μετά τη δύση του ηλίου, προς την κατεύθυνση της δύσης, περπατάμε έχοντας μπροστά μας τον ήλιο που πέφτει, βίωμα του σουρουπώματος και συνεχίζουμε να περπατάμε στην νύκτα που αυξάνει.

β) Έναρξη με πλήρες σκοτάδι (π.χ. μετά το βραδινό φαγητό ή μόλις έχει βγει το φεγγάρι).

Διάρκεια:

Όχι όλη τη νύκτα, αλλά το στοιχείο της περιπέτειας να βγει και σαν αθλητική δραστηριότητα: συνεπώς δύο με τέσσερις ώρες (ιδιαίτερα οι νυκτερινές περιηγήσεις με παιδιά ξεκινούν πάντοτε με το σούρουπο και διαρκούν ελάχιστα όταν έχει πια σκοτεινιάσει).

Κατά την διάρκεια μιας νυκτερινής περιήγησης μπορούμε να κάνουμε διακοπές για να ανάψουμε φωτιά κάπου, να κάνουμε ένα μικρό πικ-νικ ή να επισκεφτούμε ένα απομονωμένο εστιατόριο. Ακόμα και στη νυκτερινή

περιήγηση, πρέπει να υπάρχουν τέτοιες διακοπές. Πρέπει να μην απομακρυνθούμε εξάλλου πολύ από το ξενοδοχείο ώστε να μη διαρκέσει πολύ η επιστροφή σε αυτό. Πρέπει να επιλέξουμε τη διαδρομή έτσι, ώστε από τον στόχο που θα φθάσουμε μέχρι την τελική μας επιστροφή, η διάρκεια να είναι σχετικά μικρή. Πρέπει επίσης να λαμβάνουμε υπόψη και τις εμφανίσεις κόπωσης.

6. Τόπος

Όπως στην προετοιμασία. Πρέπει να επισκεφτούμε τους τόπους με τους ανιματέρ ή τους υπεύθυνους υπό διαφορετικές συνθήκες και να τους παρατηρήσουμε λεπτομερώς.

Κίνητρο της περιπέτειας το οποίο ενδυναμώνεται: ενδιαφερόντων εγκαταστάσεων, χαράδρα, δάση, σπηλιές (ο επισκέπτης που δεν είναι εξοικειωμένος με αυτόν τον τόπο έχει το συναίσθημα ότι βρίσκεται κάπου απομονωμένος, ότι θα μπορούσε να χαθεί και δεν θα μπορούσε πλέον να ξέρει που βρίσκεται. Ακόμα και αυτό ανήκει στον χαρακτήρα της περιπέτειας).

Επιλογή διαδρόμων: ει δυνατόν να μην συναντήσουμε κανένα κτίριο με φωτισμό ή κανένα φωτισμένο δρόμο ή πλατεία (...).

Πριν σχεδιάσουμε απλώς μια διαφορετική οπτική εντύπωση ενός τοπίου την νύκτα, αλλά να διαπιστώσουμε ακόμα και τις ακουστικές ενέργειες της φύσης (καταρράκτες, όχθες, το νυκτερινό άκουσμα της θάλασσας. ο ήχος της φωτιάς στην ακτή). Πρέπει συνεπώς να συνυπολογίσουμε οπτικά και ακουστικά στοιχεία κατά την επιλογή της διαδρομής σε μια νυκτερινή περιήγηση.

7. Πληροφόρηση.

Οι πληροφορίες για τη νυκτερινή περιήγηση πρέπει να δοθούν εγκαίρως, έτσι ώστε ο τουρίστας π.χ. να έχει κανονίσει τα θέματα των αναγκών του ύπνου (μια νυκτερινή περιήγηση, καταλαμβάνει αναπόφευκτα και ένα μέρος της ημέρας κατά το οποίο συνήθως οι άνθρωποι κοιμούνται). Οι πληροφορίες πρέπει να δοθούν το αργότερο 24 ώρες πριν από τη διεξαγωγή. Να μην ανακοινώνονται μακροπρόθεσμα, έτσι ώστε να μην χάνεται το στοιχείο του αυθόρμητου και του καινούργιου, του διαφορετικού. Άλλες δυνατότητες, βραχυπρόθεσμα πληροφόρηση: προσωπικές τεχνικές πληροφόρησης σαν να δίνουμε μυστικές πληροφορίες (περιέργεια, ερέθισμα για την περιπέτεια, ακόμα και στην τεχνική της πληροφόρησης). Είναι σημαντικό κατά την

πληροφόρηση να αναφερθούμε σαφώς στα γκρουπ που μπορούν να ενδιαφερθούν για κάτι τέτοιο, π.χ. όταν αναφερόμαστε στα παιδιά περιλαμβάνονται και οι νέοι ή όχι).

8. Προετοιμασίες

Όπως σε κάθε άλλη περιήγηση, παίζουν και εδώ οι κλιματολογικές και οι τοπικές συνθήκες καθώς και ο καιρός και η εποχή του χρόνου, έναν ρόλο. Το να ανάψουμε φωτιά στο ύπαιθρο και το πικ-νικ απαιτούν μέσα θέρμανσης, ψησταριά, ποτά, τρόφιμα, δυνατότητα μεταφοράς και νυκτερινή συνεργασία και άλλων συνεργατών.

Δεν απαιτείται ιδιαίτερος εξοπλισμός (ακριβώς όπως και στις άλλες περιηγήσεις, ίσως όμως χρειάζονται συμπληρωματικά ρούχα κατά του βραδινού κρύου, μπορεί επίσης να χρειαστούν και κουβέρτες, σε περίπτωση που καθίσουμε κάπου, στον τόπο που σκοπεύουμε να καταλύσουμε). Σε κάθε περίπτωση πρέπει να έχουμε: φακούς για εξασφάλιση της σιγουριάς, αν είναι όμως δυνατόν να μην τους χρησιμοποιήσουμε, ούτως ώστε να μην καταστρέψουμε την ατμόσφαιρα. Θα μπορούσαμε επίσης να φέρουμε και μουσικά όργανα ή άλλα πράγματα που θα έκαναν την όλη περιήγηση πιο ευχάριστη.

Ανάγκες προσωπικού: Στην ιδανική περίπτωση χρειαζόμαστε δύο ανιματέρ που γνωρίζουν καλά τον χώρο, έναν στην αρχή και έναν στο τέλος του γκρουπ, έτσι ώστε κανείς να μην μένει πίσω και κανείς να μην χάνει τον δρόμο.

9. Εναλλακτικές λύσεις

Όπως σε κάθε άλλη εκδήλωση, όταν πραγματοποιούμε κάτι στο ύπαιθρο, έχουμε την εξάρτηση του καιρού. Στο βίωμα της περιπέτειας της νυκτερινής περιήγησης, είναι δυνατές μερικές εναλλακτικές λύσεις, π.χ. συνάντηση στο τζάκι όπου θα μπορούσαμε να διηγηθούν διάφορες ιστορίες, διαφορετικά αναβάλλουμε μέχρις ότου διορθωθούν οι καιρικές συνθήκες.

10. Πορεία - διεξαγωγή

Επειδή η νυκτερινή περιήγηση περιλαμβάνει στοιχεία της περιπέτειας, πρέπει να ληφθούν υπόψη μια σειρά συγκεκριμένων σημεία κατά την διεξαγωγή της: επειδή κατ' αρχήν πρόκειται για περιήγηση με ένα συγκεκριμένο στόχο, πρέπει να προσέξουμε πάρα πολύ την επιλογή της διαδρομής, έτσι ώστε να υπάρχουν στοιχεία άγνωστα που προκαλούν τον

φόβο μπροστά στο ασυνήθιστο και το στοιχείο της απομόνωσης.

Πρέπει να έχουμε έναν αργό ρυθμό περπατήματος, ούτως ώστε να γίνουν περισσότερο αντιληπτές πρώτον οι ενέργειες και οι επιδράσεις της ασυνήθιστης νυκτερινής φύσης και δεύτερον για να αποκλείσουμε όλους τους πιθανούς κινδύνους για τραυματισμούς ή παραπλανήσεις. Πρέπει όμως πάντα να λάβουμε υπόψη και την περίπτωση μιας επιστροφής πριν από τον προγραμματισμένο χρόνο, σε περίπτωση που συμβεί κάτι έκτακτο (καιρός).

Ανήκει στον χαρακτήρα της νυκτερινής περιήγησης ότι επικρατεί μια συγκεκριμένη ιστορία, στο ότι δεν μιλάμε ιδιαίτερα δυνατά και στο ότι η ατμόσφαιρα μπορεί να διατηρεί τις ενέργειες της και απλώς χρειάζεται αραιά και που να μιλάμε, ούτως ώστε να αποφύγουμε τον αποπροσανατολισμό. Ο υπεύθυνος της περιήγησης πρέπει να γνωρίζει τις μορφές της νυκτερινής φύσης ώστε να είναι σε θέση να απαντήσει διάφορες ερωτήσεις για τις φωνές των πουλιών, για το ρυθμό ζωής του κόσμου των ζώων κ.λ.π. Στα ειδικά βιώματα των νυκτερινών περιηγήσεων, ανήκει επίσης ο έναστρος ουρανός. Σε κάθε νυκτερινή περιήγηση, θα μπορούσαμε να σταματήσουμε να δούμε τον ουρανό και να κάνουμε διάφορες συζητήσεις ή να αφήσουμε τους ανθρώπους να σκεφτούν και να αναλογιστούν σ' αυτό το εκπληκτικό περιβάλλον. Θα μπορούσαμε να λάβουμε βέβαια υπόψη στον σχεδιασμό και άλλες μορφές που παρατηρεί κανείς μόνο τη νύκτα.

Παραδείγματα:

- Πυγολαμπίδες
- Φώτα της θάλασσας
- Φωσφορισμός από κορμούς δέντρων
- Φάροι στη θάλασσα
- Ψαράδες που ψαρεύουν στα ανοικτά της θάλασσας με λάμπες
- Κομήτες, πέσιμο αστεριών
- Πανσέληνος, νέα σελήνη, έκλειψη σελήνης
- Φωτισμός από αστραπές κ.λ.π.

11. Ενέργειες

Το κυριότερο κίνητρο για την νυκτερινή περιήγηση, είναι κατά κανόνα ή ίδια η νύκτα. Το βίωμα μιας ώρας της ημέρας που την γνωρίζουμε με ένα διαφορετικό τρόπο.

Η διπλή αξία των συναισθημάτων: ανασφάλεια αφενός και ασφάλεια από την άλλη ("δεν είμαστε μόνοι μας"), στοιχείο του ασυνήθιστου, του μη τελειοποιημένου, το

οποίο αποκτά μια ιδιαίτερη αξία σαν βίωμα. Η εγκατάλειψη στη νύκτα διαφόρων συνειδητών στοιχείων του πολιτισμού μας, η ιδέα της απλής ζωής (επειδή κανείς ανάβει μόνος του την φωτιά και ψήνει μόνος του το κρέας). Αυτά τα συστατικά στοιχεία της νυκτερινής περιήγησης δίνουν - τουλάχιστον για μερικές στιγμές - το στοιχείο της απόστασης, απομάκρυνσης από τον πολιτισμένο κόσμο και τις σχετικοποιήσεις όλων αυτών ότι εμείς θεωρούμε ανθρώπινα επιτεύγματα ή επιτεύγματα του πολιτισμού.

Στις διακοπές είναι ο άνθρωπος περισσότερο ικανός και έτοιμος να προσλάβει όλα αυτά τα βιώματα και να δει τα πλεονεκτήματα της δικής του ζωής με ένα διαφορετικό μέτρο και διαφορετικά σταθμά. Το συναίσθημα ότι είναι κανείς στη φύση με μια άλλη ομάδα ανθρώπων, ενισχύει επί πλέον το συναίσθημά του ότι ανήκουμε κάπου και διευκολύνει τις επαφές μεταξύ των τουριστών σε έντονο βαθμό, πολύ περισσότερο από ότι κατ' αρχήν νομίζουμε.

Η ρομαντική κατάσταση της νυκτερινής φύσης, είναι συχνά ένα κίνητρο για να σκεφθούμε, ένα κίνητρο για διαλογισμό και συζητήσεις και για την βελτίωσή μας, ώστε να φτάσουμε σε μια ετοιμότητα αντανάκλαστικών σε βαθμό που δεν είχαμε ποτέ μέχρι τώρα.

7. Τομέας ανιμασιόν "ησυχία βρίσκουμε τον εαυτό μας"

α. Η ησυχία στις διακοπές

Ανάμεσα στις προσδοκίες των διακοπών προσλαμβάνουν οι επιθυμίες όπως η ξεκούραση, το να έχουμε χρόνο για τον εαυτό μας, να έχουμε χρόνο για τους φίλους μας, μια σημαντική θέση. Πολλοί τουρίστες καταθλίβονται δε μόλις περάσουν τρεις μέρες σε έναν ήσυχο τόπο διακοπών: "εδώ δεν συμβαίνει τίποτα", στα δε δημοφιλή μέρη διακοπών συναντά κανείς πάρα πολύ κόσμο, γίνονται πάρα πολλές εκδηλώσεις, πρόκειται για έναν κυκεώνα, βραδυνοί χοροί κ.λ.π.

Ένας καλός ανιματέρ θα πρέπει να επιδιώξει να διαμορφώσει μερικές οράσεις ησυχίας στο ημερήσιο πρόγραμμα. Τα περισσότερα από αυτά τα σημεία προγράμματος περιέχονται στους τομείς ανιμασιόν εκπαίδευση, δημιουργικότητα και κίνηση.

Οάσεις της ησυχίας μπορούν να είναι :

- Γιόγκα (καλύτερα μετά το πρωινό).
- Ελαφρά κλασική μουσική (όχι σε αίθουσα συναυλιών, αλλά σε ξαπλώστρες ή στον κήπο).

- Δυνατότητες δημιουργικότητας, π.χ. ζωγραφίζουμε σύμφωνα με την μουσική, ζωγραφίζουμε στην φύση.
- Μικροί περίπατοι όπου κύριο τους σημείο δεν είναι η πραγματοποίηση μεγάλων διαδρομών, αλλά η παρατήρηση των λεπτομερειών της φύσης.
- Ωρες συζητήσεων ή βραδιές συζητήσεων σε μικρούς κύκλους στο τζάκι, σε μια φωτιά στο υπαίθρο, σε ένα ήσυχο όμορφο τοπικό εστιατόριο.
- Βαρκάδες υπό το φως του φεγγαριού (εδώ δεν εννοούμε τις βαρκάδες που γίνονται τη νύκτα με σκοπό την διασκέδαση ή τον χορό).
- Ανάγνωση ποιημάτων, βραδιά κιθάρας, χαζεύουμε διάφορες φωτογραφίες, επίσκεψη εκκλησιών με κοντσέρτο για όργανο ή φλάουτο.

β. Γενική περιγραφή ενός προγράμματος ανιμασιόν απ' τον τομέα ησυχία.

Χαρακτηρισμός:

Προγράμματα που έχουν σαν κύριο σημείο την ησυχία, είναι κατάλληλα για όλους τους τουρίστες, αν και διάφορες τυπικές προσφορές θα μπορούσαν να απευθύνονται σε συγκεκριμένα γκρουπ. Μια ώρα με παραμύθι για παιδιά, ένα πρόγραμμα για τηνέϊντζερς στην ταράτσα, μια βραδιά με ανάγνωση ποιημάτων για πιο ηλικιωμένους ανθρώπους.

Ένας ουσιαστικός παράγοντας για όλα τα προγράμματα αυτού του τύπου, είναι το να βρούμε τον κατάλληλο χώρο και τον κατάλληλο χρόνο για μια τέτοια προσφορά (..).

Ελκυστικότητα:

Η ελκυστικότητα σ' αυτές τις προσφορές όπου πραγματοποιούνται οάσεις ησυχίας, δεν είναι αμέσως εμφανής και ούτε για τον καθένα. Πρέπει συνεπώς ήδη κατά την πληροφόρηση να εξηγηθεί. Το να καθίσει κανείς το βράδυ στο γκριλ, στην ταράτσα, σ' έναν καθαρό έναστρο ουρανό, δεν θα πρέπει να θεωρηθεί σαν πάρτι στην ταράτσα, αλλά σαν μια ευκαιρία για να βρεθούμε σε ένα άνετο περιβάλλον όλοι μαζί, εν προκειμένω στην ταράτσα, έτσι ώστε να μην απογοητεύσουμε αφενός τους τουρίστες που αναμένουν μια βραδιά με χορό ή κάτι άλλο και αφετέρου να παροτρύνουμε τους τουρίστες να έρθουν, εκείνους ιδιαίτερα που έχουν βαρεθεί τα πάρτι με τη φασαρία. Σε σημεία προγραμμάτων αυτού του τύπου, βρίσκεται η ελκυστικότητα αποκλειστικά στην ενεργή συμμετοχή. Γι' αυτούς που απλώς παρατηρούν, τους θεατές, αυτές οι προσφορές του τομέα ησυχία, δεν προσφέρουν απολύτως τίποτα.

Ενέργεια:

Το αποτέλεσμα των προγραμμάτων ανιμασιόν στον τομέα ησυχία, βρίσκεται κατ' αρχήν στην ατμόσφαιρα, στην ακτινοβολία της ησυχίας και της χαλάρωσης. Είναι κυρίως συναισθηματικές αξίες αυτές που παρέχονται: το βίωμα της ησυχίας, ο ρομαντικός στις νυκτερινές βόλτες στην θάλασσα ή στις βαρκάδες, το βίωμα της κοινότητας, τα στοιχεία αυτογνωσίας στη γιόγκα ή της επικοινωνίας με τους άλλους ανθρώπους.

V. Ανιμασιόν για παιδιά και νέους

Όλοι οι τομείς της ανιμασιόν που παρουσιάστηκαν μέχρι τώρα, θα μπορούσαν να εφαρμοστούν και με ειδικότερα προγράμματα για παιδιά και νέους.

Τα παιδικά προγράμματα εισήχθησαν σε πολλά ξενοδοχεία σαν την πρώτη μορφή ανιμασιόν, συχνά με το επιχείρημα και την άποψη ότι μπορούν να προσφέρουν ένα σημαντικότερο περιεχόμενο διακοπών τόσο για τα παιδιά, όσο και για τους γονείς. Σε όλους αυτούς φαίνεται - αν δει κανείς τα πράγματα επιφανειακά - ότι η εισαγωγή παιδικών προγραμμάτων είναι ευκολότερη, απλούστερη. Βέβαια, πολλές φορές δεν προβλέπουμε ότι τα προγράμματα για παιδιά στις διακοπές έχουν άλλα κριτήρια και άλλους μηχανισμούς από ότι οι προσφορές των νηπιαγωγών.

α. Προσφορά προγράμματος

"Όταν ο ανιματέρ για παιδιά θέλει να παρουσιάζει πάντοτε μεγαλειώδη βιώματα και παραστάσεις κ.λ.π. τότε ενδυναμώνεται η καταναλωτική στάση των παιδιών. Μένει ελάχιστος χρόνος για τις δικές τους πρωτοβουλίες και καταπιέζεται από το πρόγραμμα.

Όταν ο ανιματέρ για παιδιά δεν προετοιμάζει κανένα συγκεκριμένο πρόγραμμα, δεν προετοιμάζεται και περιμένει μόνο από τα παιδιά τις δικές τους πρωτοβουλίες και την αυτοδιαμόρφωση, σίγουρα θα κυριαρχήσει σύντομα η μονοτονία, η απάθεια και η επιθετικότητα των παιδιών, τα οποία πλέον δεν θα προσέρχονται στα προγράμματα. Ο ανιματέρ για παιδιά πρέπει να μάθει να σχεδιάζει το πρόγραμμα μαζί με τα παιδιά. Κανένα πρόγραμμα δεν είναι τόσο λάθος, όσο τα πολλά προγράμματα! Τα προγράμματα που προωθούν την δημιουργικότητα, είναι σημαντικά."

β. Ο ανιματέρ για παιδιά

Λειτουργία

Είναι ένα αντικείμενο αναγνώρισης και αυτό πρέπει να το έχει στη συνείδησή του σε κάθε ενέργειά του και σε όλες τις καταστάσεις. Πρέπει να είναι στην κατάσταση να δίνει εναλλακτικούς τρόπους συμπεριφοράς όχι μόνο στη συζήτηση, αλλά κυρίως μέσω αυτής, έτσι ώστε να δίνει χώρο για εμπειρίες. Μερικές φορές δεν είναι δυνατόν μερικές απόψεις να αναπτυχθούν άμεσα από τα παιδιά, αλλά αναπτύσσονται και προκύπτουν από μια σειρά δεδομένων και εμπειριών. Πρέπει να συγκεντρώσει πολλές πληροφορίες από τα παιδιά γι' αυτά τα ίδια καθώς και την κοινωνική τους

θέση και πρέπει με βάση αυτές τις πληροφορίες να επηρεάσει τις συμπεριφορές μεμονωμένων παιδιών ή ομάδων. Δεν πρέπει να κυριαρχεί και να είναι αυταρχικός, αλλά πρέπει να αφήνει τα παιδιά να παίξουν μόνα τους. Βεβαίως δεν πρέπει να αφήνει και τα παιδιά εντελώς μόνα τους, γιατί πολλές φορές είναι δύσκολο να αντεπεξέλθει στις ανάγκες ενός ξένου περιβάλλοντος.

Η παρουσία του ανιματέρ πρέπει να είναι συνεχής. Τα παιδιά πρέπει να μπορούν να υπολογίζουν στην βοήθεια του. Οι ανιματέρ είναι φορείς σημαντικών ενεργειών. Η παρουσία τους οφείλει να διαμορφώνει θετικά την ατμόσφαιρα του παιγνιδιού, να είναι ένδειξη της εντιμότητάς του και να κινητοποιεί τα παιδιά στη συμμετοχή των παιγνιδιών. Οι κανόνες που είναι απαραίτητοι για την ύπαρξη ενός προγράμματος παιδικού, πρέπει να τηρούνται.

Αποστολές - εργασία

Να ενθαρρύνει τα παιδιά να αφεθούν σε μια νέα και γι' αυτό ασυνήθιστη συμπεριφορά (ξένα παιδιά, ξένος ανιματέρ για παιδιά). Οξυνση της αφύπνισης με νέες ασυνήθιστες εμπειρίες. Ο ορίζοντας βιωμάτων επεκτείνεται. Συνεπώς θα γίνουν σημαντικές εμπειρίες συναισθηματικού, επικοινωνιακού και δημιουργικού χαρακτήρα.

Ενθαρρύνουμε για να ασχολούνται τα παιδιά με κοινωνικά θέματα (σε μια ομάδα παιδιών).

Να απελευθερώσουμε την έννοια της βοήθειας από την έννοια που έχει αποκτήσει στα πλαίσια της αρχής της απόδοσης στα νηπιαγωγεία και στα σχολεία.

Να είναι ανοικτός στην καλή διάθεση, στην χαρά, αλλά και στον φόβο και στην καταπίεση. Έτσι ώστε να βιώσει τον φόβο και την καταπίεση όταν είναι καταστάσεις παρούσες στο παιδικό παιγνίδι.

Πρακτική συμπεριφορά

Ο ανιματέρ για παιδιά πρέπει να κινητοποιεί με τη συμμετοχή, τον αυθορμητισμό, τις τροποποιήσεις, να είναι προσαρμοστικός.

Πρέπει να συμμετέχει διακριτικά, όχι νευρικά και έντονα, να έχει μάλλον μια στάση αναμονής σε όλες τις καταστάσεις συγκρούσεων. Δεν πρέπει βέβαια να στραπατσάρει τα όρια της ανοχής του, αλλά πρέπει να τα κάνει σαφή στα παιδιά από την αρχή. Πρέπει περισσότερο να επιβραβεύει παρά να επικρίνει. Η επιβράβευση έχει θετική δημιουργική ενώ η επίπληξη ανασταλτική λειτουργία. Σε παιδιά που έχουν μειωμένη την αίσθηση του εγωισμού, πρέπει να τα ενθαρρύνει ιδιαίτερα, πρέπει να αιτιολογεί

τις αρνητικές κρίσεις που κάνει για τις συμπεριφορές των παιδιών (κυρίως μέσω διαλόγου και δεν πρέπει ποτέ να λέει ότι δεν θα τα αγαπάει, αν κάνουν κάτι άσχημο).

Πρέπει να αποδέχεται τις ανάγκες των παιδιών.

Πρέπει να δίνει την βοήθειά του, δεν πρέπει όμως να δίνει καθόλου συνταγές συμπεριφοράς.

Πρέπει να επεμβαίνει στα τεκμαινόμενα του παιγνιδιού με συνειδητές προσφορές και ενέργειες ιδιαίτερα σε περιπτώσεις συγκρούσεων.

- Όταν παιδιά χρειάζονται την υποστήριξή του.
- Όταν παιδιά χρειάζονται την βοήθειά του.
- Σε περιπτώσεις κινδύνου.

Πρέπει να είναι ανοιχτός, να προωθεί τα παιδιά, να τα ενθαρρύνει να κάνουν κάτι, να αποκτήσουν σχέσεις με τα άλλα παιδιά. Πρέπει επίσης να δίνει τις διάφορες παραλλαγές των παιγνιδιών, έτσι ώστε να αναπτύσσει τη φαντασία των παιδιών. Πρέπει να είναι προσιτός σε όλα τα παιδιά και να μιλάει σε όλα τα παιδιά.

Πρέπει να δημιουργεί σχέσεις μεταξύ των παιδιών.

Πρέπει να βλέπει καθαρά όρια τι είναι επιτρεπτό και τι όχι.

Γρήγορη και προσαρμοστική οργάνωση.

γ. Κύρια σημεία/επισημάνσεις για την κατάσταση των παιδιών και των νέων.

Τα παιδιά ζουν σε ένα περιβάλλον με ελάχιστα ερεθίσματα. Ο κόσμος και το περιβάλλον των παιδιών είναι αυτό των γονιών και έχει τους ίδιους στόχους: τί είναι ωφέλιμο, τι είναι χρήσιμο κ.λ.π. Τα παιδιά μεγαλώνουν με έτοιμα παιγνίδια. Όλα είναι τεχνοποιημένα, οι παιδικές χαρές είναι μονότονες, οι απασχολήσεις του ελεύθερου χρόνου είναι συχνά παθητικές (τηλεόραση). Υπάρχουν ελάχιστες δυνατότητες να παίξουν μαζί με τους μεγάλους και να αποκτήσουν εμπειρίες.

Οι πιθανές συνέπειες είναι οι ακόλουθες:

- Ανικανότητα και φόβος να κάνουν κάτι διαφορετικό.
- Ανικανότητα να σκεφτούν διαφορετικά.
- Πνεύμα ανταγωνισμού, συμπεριφορά ανταγωνιστική λόγω εξωτερικών κινήτρων.
- Αξιολόγηση του εαυτού τους και των άλλων με το μέτρο της επίδοσης και της ιδιοκτησίας.
- Προσαρμοσμένη συμπεριφορά. Οι ερωτήσεις, η κριτική και οι αλλαγές είναι εκτός συζήτησης, ζουν με συγκεκριμένα σταθερά μοτίβα, πρότυπα και γνώμες.
- Οδεύουν προς το μέλλον με παθητικότητα, άγχος και παραίτηση.
- Ανικανότητα για δημιουργικές και σημαντικές δραστηριότητες. Δεν ασχολούνται με ότι δεν έχει ουσιαστικό κίνητρο.

Το πρόβλημα:

Ο ανιματέρ ζει και αυτός στον ίδιο κόσμο και επηρεάζεται από τις αξίες και τις επιρροές αυτής της ίδιας κοινωνίας. Συνεπώς, οι σκοποί της εργασίας αφορούν όχι μόνο τα παιδιά, αλλά ακόμα και αυτόν τον ίδιο τον ανιματέρ.

δ. Βασικοί όροι για την εργασία της ανιμασιόν για παιδιά

"Οι γονείς περιμένουν από την ανιμασιόν για παιδιά, ότι τα παιδιά τους θα αισθάνονται ευχάριστα, ότι θα τους προσφερθεί ένα ενδιαφέρον και πολύπλευρο πρόγραμμα, τα παιδιά θα εκμεταλλευθούν πραγματικά αυτή την προσφορά, έτσι ώστε οι γονείς να αποκτήσουν χρόνο για τον εαυτό τους. Ένα γρήγορο κτίσιμο εμπιστοσύνης ανάμεσα στους γονείς και τον ανιματέρ για παιδιά, είναι η βάση για επιτυχημένες διακοπές".

Νέο περιβάλλον

Οι διακοπές βρίσκονται/πραγματοποιούνται σε νέο ασυνήθιστο περιβάλλον. Αυτό αυξάνει την περιέργεια και την χαρά της ανακάλυψης, κάνει δυνατές νέες εμπειρίες, φέρνει ενώπιόν μας άλλους τρόπους ζωής και μας παροτρύνει να κάνουμε κάτι καινούριο. Το περιεχόμενο της παρότρυνσης για τα παιδιά, μέσω του προγράμματος ανιμασιόν, είναι μεγάλο και τα παροτρύνει στην δημιουργικότητα.

Εκούσια

Τα παιδιά θέλουν να διαμορφώσουν τον ελεύθερο χρόνο τους μόνα τους και να απολαύσουν, δηλαδή εδώ έχουμε μια θετική στάση και προσδοκία. Καμία πίεση δεν υπάρχει, ώστε να πάει κανείς στο πρόγραμμα το παιδικό, αν και μερικοί γονείς θέλουν τα παιδιά τους να συμμετέχουν υποχρεωτικά (πρόκειται για ένα τυπικό πρόβλημα).

Πρέπει λοιπόν ο ανιματέρ να παρουσιάζει καθημερινά ένα ενδιαφέρον πρόγραμμα. Μια μέρα ανίας στο πρόγραμμα για παιδιά και αρκεί αυτό για να φύγει όλος ο ενθουσιασμός.

Ομάδες

Η παρουσία πολλών παιδιών και νέων στο ξενοδοχείο, είναι ένα κίνητρο για το κάθε παιδί επειδή αμοιβαία έχουν την ανάγκη να δημιουργήσουν φιλίες, να μάθουν τις κοινωνικές τους ικανότητες, να αναπτυχθούν και να είναι αυτόνομα. Το πρόγραμμα για παιδιά, πρέπει να είναι ένας χώρος όπου τα παιδιά μπορούν να θέσουν τα όριά τους προς τον έξω κόσμο, να γίνουν ανεξάρτητα από τη δέσμευση των γονιών, να αναλάβουν ευθύνες και ρίσκα, να παίξουν μαζί, να μαλώσουν, να χαρούν, να απογοητευτούν κ.λ.π.

Νέες εμπειρίες

Η κάθε μέρα των παιδιών είναι συχνά σταθερή και μονότονη, χαρακτηρίζεται από καθημερινή επανάληψη των ίδιων καταστάσεων, από μονότονους και χωρίς φαντασία χώρους εργασίας, από τις ίδιες πάντα ασχολίες (τηλεόραση, κάνουμε τα μαθήματα μας κ.λ.π.). Υπάρχουν ελάχιστα κίνητρα και δυνατότητες για να κάνει κανείς κάτι δημιουργικό. Στις διακοπές σε ένα ξενοδοχείο, αποκτούν πολλές φορές τα παιδιά εμπειρίες που συνήθως είναι κάτι αυτονόητα πράγματα, που δεν είχαν όμως ποτέ την ευκαιρία να τα βιώσουν, όπως για παράδειγμα το να περπατούν ξυπόλητα, το να μπορούν να μένουν βρώμικα κάποιες περισσότερες ώρες, το να παίζουν θέατρο κ.λ.π. Αυτό σημαίνει φυσικά ότι τα παιδιά εξοικειώνονται με πολλά ασυνήθιστα πράγματα. Μπορεί να έχουν άγχος για το ασυνήθιστο, να μπλοκάρονται μπροστά σε νέες καταστάσεις, γι' αυτό χρειάζονται ενθάρρυνση και κατανόηση από την πλευρά του ανιματέρ για παιδιά. Αυτό είναι εξάλλου το σημαντικότερο που πρέπει να κάνει.

Ο ανιματέρ για παιδιά δεν μπορεί να αναμένει ή δεν μπορεί να προϋποθέσει ότι τα παιδιά θα πάνε σ' αυτόν μόνα τους όταν, για παράδειγμα, έχουν διαβάσει το πρόγραμμα. Ο ανιματέρ για παιδιά, πρέπει ο ίδιος να τα παροτρύνει. Επειδή κάθε βδομάδα έρχονται νέα παιδιά και άλλα φεύγουν και υπάρχει συνεχώς μια σταθερή εναλλαγή προσώπων, η καλύτερη ενέργεια είναι όταν ο ανιματέρ με τα παιδιά παροτρύνει τα υπόλοιπα παιδιά. Εξάλλου, μπορεί με ανακοινώσεις προγραμμάτων να τραβήξει το ενδιαφέρον των γονιών αλλά και των παιδιών.

Ικανότητα κριτικής του ανιματέρ για παιδιά

Οι ανιματέρ για παιδιά πρέπει να λαμβάνουν ανοιχτά την κριτική από την πλευρά των παιδιών και να συζητούν μαζί τους. Η ομάδα πρέπει να συζητά όλες τις προτάσεις των παιδιών, ακόμα και όταν δεν είναι τόσο ενδιαφέρουσες ή δεν είναι τέλειες.

Παροτρύνσεις για δημιουργικότητα

Ο ανιματέρ πρέπει να προωθήσει τις δημιουργικές ικανότητες πολλαπλώς και όχι μόνο να τις προωθήσει, αλλά και να τις ξυπνήσει. Ο ανιματέρ για παιδιά, πρέπει να διαπιστώνει πάντοτε στα παιδιά που φθάνουν, τι αναμένουν και τι επιδιώκουν, τι προσδοκίες έχουν. Μέσω αυτού του ανοιχτού διαλόγου, αποκτά την εμπιστοσύνη τους. Σε μια τέτοια βάση, είναι ο ανιματέρ για παιδιά, συχνά ένα πρότυπό τους. Αυτός ο όρος δεν πρέπει όμως ποτέ να γίνει

αυτοσκοπός, ούτε να δεσμεύει τα παιδιά, αλλά μόνο να τα ενθαρρύνει μέσω νέων τρόπων συμπεριφοράς που ο ανιματέρ προτείνει να θέσουν σε ερωτηματικό όλα όσα ήδη ξέρουν, όλους τους κανόνες που γνωρίζουν. Αυτοί οι κανόνες πρέπει να είναι διαφανείς και να είναι ανοιχτοί στην κριτική των παιδιών.

Ο ανιματέρ για παιδιά πρέπει να σκέπτεται πάντα ότι τα παιδιά αντιμετωπίζουν για πρώτη φορά μια φελελεύθερη ατμόσφαιρα. Τις περισσότερες φορές βρίσκονται σε θέση, σε έναν ελεύθερο χώρο (διακοπές) να αναπτύξουν τις δικές τους πρωτοβουλίες και να γεμίσουν τον χρόνο τους με τα δικά τους ενδιαφέροντα, αυτά δηλαδή που ανταποκρίνονται στις ανάγκες τους. Συνεπώς πρέπει ο ανιματέρ για παιδιά να βρει μια οδό έτσι ώστε να απομακρύνει βαθμηδόν την καταναλωτική τους στάση. Αυτό συμβαίνει με τις νέες παροτρύνσεις, τα νέα προγράμματα, τα οποία διαμορφώνονται από κοινού με τα παιδιά.

Η ομάδα (όταν περισσότεροι παιδαγωγοί δουλεύουν από κοινού):

- Δημιουργούν από κοινού το εβδομαδιαίο πρόγραμμα.
- Συζητούν από κοινού τις διαμάχες και τους φόβους και τους θυμούς των παιδιών.
- Δεν επιτρέπουν κανένα ανταγωνισμό.
- Πηγαίνουν εκδρομές ή περιπάτους τουλάχιστον δύο κάθε φορά.
- Στις παιδικές γιορτές και στα μεγάλα παιγνίδια, ζητούν την βοήθεια άλλων.
- Καλή προετοιμασία είναι η βασικότερη υποχρέωση.
- Να μην εκφράζουν τις διαμάχες τους και τους καυγάδες μπροστά στα παιδιά, τους γονείς ή τους άλλους τουρίστες.

ε. Δημιουργία προγράμματα, ανακοίνωση, οργάνωση

Πίνακας προγράμματος για παιδιά

- Πρέπει να είναι όσο το δυνατόν μεγαλύτερος.
- Πρέπει να διαμορφώσουμε τα προγράμματα και τα πλακάτ με σχέδια και εικόνες, έτσι ώστε να απευθύνονται στην ψυχολογία των παιδιών.
- Πρέπει να επεξεργαζόμαστε ένα πρόγραμμα δύο εβδομάδων.
- Στις περιόδους διακοπών, πρέπει να οργανώνουμε προγράμματα και για μικρούς και για μεγάλους.

- Τα στοιχεία και η τήρηση συγκεκριμένων χρόνων, είναι πολύ σημαντικά.
- Πρέπει να ανακοινώνουμε τα προγράμματα δύο ή τρεις μέρες πριν, όπως για παράδειγμα παιδικές γιορτές, πικ-νικ, έτσι ώστε να προγραμματίζουν το δικό τους πρόγραμμα και οι γονείς.
- Πρέπει να δημιουργήσουμε ένα κουτί για παράπονα και ένα κουτί με επιθυμίες. Έτσι, δίνεται στον ανιματέρ η δυνατότητα να ελεγχθεί διακριτικά ο τρόπος εργασίας του.
- Πρέπει να κάνουμε διαγωνισμό ζωγραφικής ή άλλων τέτοιων εργασιών και να πραγματοποιούμε εκθέσεις! Έτσι ενισχύεται η αυτοπεποίθηση.
- Πρέπει το σημείο συνάντησης με τα παιδιά να είναι στην ίδια θέση.

Είναι πολύ σημαντικό να προσέξουμε σε όλες τις ενέργειες ποίοι τουρίστες (και ποια παιδιά) βρίσκονται στο ξενοδοχείο, ιδιαίτερα στις διαφορές που υπάρχουν πριν, κατά την κύρια ή μετά την κύρια σαιζόν.

Πριν την κύρια σαιζόν	: Μάιος ως μέσα Ιουνίου 4 ως 6 ετών
Κύρια σαιζόν	: Ιούνιος ως μέσα Σεπτεμβρίου 4 ως 12 ετών
Μετά την κύρια σαιζόν	: Σεπτέμβριο ως ... 4 ως 6 ετών

Στην διάρκεια των σχολικών διακοπών επίσης και νέοι:
10 ως 15 ετών

Πρόγραμμα Παιδικό - Υλικά

- Ο χώρος για το παιδικό πρόγραμμα πρέπει να είναι μεγάλος, φωτεινός και να υπάρχουν κουρτίνες ή στορ. Η καθαριότητα είναι η πρώτη εντολή. Τα τραπέζια και οι καρέκλες πρέπει να είναι κατάλληλα για παιδιά. Οι τοίχοι πρέπει να είναι όμορφα διακοσμημένοι και τα πάντα πρέπει να απευθύνονται στα παιδιά, π.χ. εικόνες από διαγωνισμούς κ.λ.π.
- Πρέπει να αναπτυχθούν και να τηρηθούν σαφή χρονοδιαγράμματα.
- Ο ανιματέρ για παιδιά είναι υπεύθυνος για τους χώρους του παιδικού προγράμματος καθώς και για τα υλικά που θα χρησιμοποιηθούν από το πρόγραμμα. Αποκλειστικά ο ανιματέρ για παιδιά, είναι υπεύθυνος για το πρόγραμμα για παιδιά. Αυτός πρέπει να διατηρεί το κλειδί των χώρων. Τα βράδια πρέπει να εξασφαλίζει ότι έχουν κλειδωθεί τα ντουλάπια, ότι έχουν κλείσει τα μπουκαλάκια με τις

μπογιές και ότι έχουν καθαριστεί τα δάπεδα από καρφίτσες πινέζες κ.λ.π. Σε περίπτωση που άλλοι συνεργάτες από την ομάδα χρειάζονται υλικά, πρέπει να προσέξει ο ανιματέρ ότι όλα θα επιστρέψουν στην θέση τους, έτσι ώστε να μην παρατηρείται σπατάλη και ξόδεμα των υλικών. Οι χώροι για τα παιδικά προγράμματα πρέπει να χρησιμοποιούνται κατ' αρχήν όταν είναι ο καιρός άσχημος ή για την προετοιμασία ενός μεγάλου ημερήσιου παιγνιδιού.

Ενας σωστά οργανωμένος χώρος για παιδικά προγράμματα, περιέχει :

- Φυσικά χαρτιά, ψαλίδια, κόλλες, διάφορα χρώματα.
- Διάφορα κυβάρια, πέτρες βότσαλα.
- Κουτιά κατασκευών.
- Κούκλες και όλα τα παραρτήματα για τη γωνιά με τις κούκλες.
- Κούκλες για το χέρι.
- Ρούχα για μεταμφιέσεις.
- Διδακτικό υλικό για παιγνίδι (παιγνίδια λέγκο, μωσαϊκό, πιόνια κ.λ.π.).
- Παιγνίδια κατάταξης, λοταρίες, παιγνίδια κουαρτέτα (παιγνίδια για τέσσερα άτομα).
- Δίσκους, κασέτες.
- Ταινίες βίντεο.
- Βιβλία για διάφορες ηλικίες.
- Μέσα για τη ζωγραφική, το σχέδιο και διάφορα άλλα.

στ. Σημασία και περιεχόμενο του παιγνιδιού.

Όταν οι ενήλικες βελτιώνουν τους όρους του παιγνιδιού των παιδιών και τους εντατικοποιούν, πρέπει να προσέξουν μερικά χαρακτηριστικά: το παιγνίδι είναι για τα παιδιά μια από τις σημαντικότερες δραστηριότητες της ζωής τους. Το παιγνίδι είναι η δραστηριότητα που από καταβολής κόσμου υπάρχει για τα παιδιά όπου τα παιδιά βρίσκονται σε ενεργητική και θετική στάση απέναντι στο περιβάλλον. Το παιγνίδι είναι εκούσιο και πρέπει πάντα να συνδέεται με τη χαρά, τη διασκέδαση, την ευθυμία!

Τα παιδιά κάνουν μέσω των παιγνιδιών σημαντικές εμπειρίες, γι' αυτό χρειάζονται και κάποια άνεση χώρου και χρόνου. Δηλαδή, τα παιδιά χρειάζονται ένα περιβάλλον, το οποίο είναι ανοικτό για τις ιδέες τους, τις φαντασίες τους και που τα βοηθά να διαμορφώσουν καταστάσεις παιγνιδιού και χώρους παιγνιδιού. Τα παιδιά πραγματοποιούν στο παιγνίδι εμπειρίες με πολλά πράγματα και υλικά, γι' αυτό χρειάζονται πρόσβαση σ' αυτά τα υλικά

και ίσως χρειάζονται και τη βοήθειά μας. Τα παιδιά μπορούν να παίξουν με τα πάντα.

Τα παιδιά έχουν την ανάγκη να δημιουργήσουν ένα δικό τους κόσμο που ανταποκρίνεται στις φαντασίες τους ή να διαμορφώνουν το περιβάλλον όπως αυτά νομίζουν ότι είναι καλύτερο. Έτσι ένας προσχεδιασμένος κόσμος για τα παιδιά ο κόσμος των μεγάλων, που δεν τον βλέπουν πάντοτε θετικά. Τα παιδιά μπορούν να παίξουν με τα πάντα-αντικείμενα της καθημερινότητας, παλιά ρούχα, υπολείμματα, σκουπίδια από εργαστήρια κλπ. - δυνατότητες διαμόρφωσης και περαιτέρω εφαρμογής, κάτι που διευρύνει την φαντασία τους. Υπάρχουν πολλές μορφές παιγνιδιού, παιγνίδια με σταθερούς κανόνες που τα παιδιά πρέπει να τηρούν αλλά και ελεύθερα δημιουργικά παιγνίδια. Τα παιδιά πρέπει να γνωρίσουν αυτές τις διάφορες μορφές παιγνιδιού και έτσι ώστε να διευρύνουν το ρεπερτόριό τους αλλά και τις εμπειρίες τους. Τα παιγνίδια που απαιτούν ομαδική εργασία, φέρνουν στα παιδιά σημαντικές εμπειρίες για όλη τους τη ζωή. Πρέπει να λαμβάνουν από τον διπλανό τους, να παίζουν μαζί, διαφορετικά το παιγνίδι αυτό δεν προχωράει καθόλου. Ιδιαίτερες ικανότητες ενός, πρέπει να τεθούν στην υπηρεσία όλης της ομάδας. Τέτοιες μορφές κοινωνικής μάθησης έχουν μια πολύ μεγάλη σημασία σε μια ύστερη φάση της ζωής σαν ενήλικες. Αυτή η κοινωνική μάθηση αναπτύσσεται και χρειάζεται ελεύθερο χρόνο, χρειάζεται ευκαιρίες για επιτυχία μέσω προσωπικών ενεργειών, χρειάζεται ακόμα και το ρίσκο της επιτυχίας.

Μια ιδιαίτερα έντονη μορφή του παιγνιδιού, είναι το παιγνίδι με ρόλους: τα παιδιά παίζουν διάφορες καταστάσεις και σκηνές από τον κόσμο των μεγάλων και πραγματοποιούν βιώματα, αισθάνονται το φόβο, την επιτυχία, τη χαρά, την ένταση. Πραγματοποιούν στο παιγνίδι όλες αυτές τις καταστάσεις, έτσι ώστε να μπορούν στο μέλλον να επεξεργάζονται και να χαλιναγωγούν τις αντιδράσεις τους. Έτσι ασκούνται σε διάφορους ρόλους, κάνουν εμπειρίες με την πραγματικότητα, έχουν την ικανότητα να δοκιμάσουν νέες λύσεις, να σκεφτούν και να αντιμετωπίσουν τα αισθήματα και τις αντιδράσεις άλλων ανθρώπων.

Η πρώτη μέρα

Επειδή η πρώτη μέρα είναι ιδιαίτερα σημαντική για την πορεία των διακοπών, πρέπει κανείς να προσέξει τους ακόλουθους κανόνες: σε καμιά περίπτωση δεν θα πρέπει τα παιδιά να τρομάξουν με κάποιες ενέργειες, επειδή όμως είναι σημαντικό να τραβήξουμε την προσοχή των παιδιών στα προγράμματα για παιδιά, προτείνεται τα παιδιά που είναι ήδη περισσότερο καιρό εκεί, π.χ. να τα απασχολήσουμε με

ζωγραφική. Τα παιδιά που βρίσκονται σε μια ομάδα τουριστών και που περνά βέβαια ακόμα και από τον χώρο που πραγματοποιούνται τα εξωτερικά προγράμματα, αποκτούν περιέργεια και ανακατεύονται αυτόματα με τα άλλα παιδιά που ζωγραφίζουν για να δουν τι γίνεται σ' αυτό το χώρο. Μερικά παιδιά θα θέλουν σίγουρα να μείνουν εκεί. Έτσι έσπασε ο πρώτος πάγος. Κατά την περιήγηση των τουριστών θα έπρεπε να τονίσει κάποιος από την ομάδα στους γονείς ότι υπάρχει ένα ειδικό πρόγραμμα που είναι κάτι διαφορετικό από ένα νηπιαγωγείο. Ακόμα και τα παιδιά πρέπει να ξεφύγουν από την πίεση της καθημερινότητας και να ξεκουραστούν. Δεν υπάρχει συνεπώς καμιά υποχρέωση να συμμετέχουν στο παιδικό πρόγραμμα. Μερικοί γονείς θα θέλουν προφανώς εν τω μεταξύ να κάνουν κάτι κοινό με τα παιδιά τους και να τα πάρουν από το πρόγραμμα. Αυτό δεν θα είναι κάτι που θα πρέπει να το αποκλείσουμε. Εκτός όμως από αυτό, προτείνουμε να συμμετέχουν και οι γονείς με μικρά παιδιά στην πρώτη μέρα στο πρόγραμμα για παιδιά.

Προτάσεις προγραμμάτων για την πρώτη μέρα ("παιγνίδια γνωριμίας").

Για να γίνει μεγαλύτερο το ενδιαφέρον των παιδιών, μπορεί κανείς να ανακοινώσει για το απογευματάκι ένα φαγητό με παγωτό αποκλειστικά. Σχεδόν όλα τα παιδιά τρώνε ευχάριστα παγωτό. Μια βόλτα, δεν θα πρέπει κανείς να την προσχεδιάσει γιατί τα παιδιά δεν γνωρίζουν καλά τους χώρους του ξενοδοχείου. Έτσι για την πρώτη φορά όταν είναι χωρίς τους γονείς, να οργανώσουμε το πρώτο πρόγραμμα στον κλειστό χώρο όπου τα παιδιά θα αισθάνονται μεγαλύτερη ασφάλεια. Τα μεγαλύτερα παιδιά θα μπορούσαν να γράψουν και ένα γράμμα γνωριμίας από το οποίο με πολλή φαντασία θα μπορούσαμε να το θεωρήσουμε ένα σχέδιο παιγνιδιού με το οποίο τα παιδιά θα μπορούσαν να ξεκινήσουν. Κανείς θα μπορούσε να παροτρύνει τα παιδιά να φτιάξουν ένα δικό τους προσωπικό πορτραίτο και στο τέλος να αφήσουν τους άλλους να μαντέψουν ποιον αυτοί εννοούν. Μια καλή δυνατότητα είναι η γνωριμία με τα ονόματα όπου όλα τα παιδιά θα γράψουν το όνομα τους σε μια μικρή κάρτα, θα βάλουν όλες τις κάρτες σε ένα κουτί, κάθε παιδί θα τραβάει μια κάρτα και θα ρωτάει αυτόν προς τον οποίον απευθύνεται η κάρτα για τη ζωή του, τα ενδιαφέροντά του, τους γονείς του, από που προέρχεται κ.λ.π.

Στην περίπτωση που έχουμε ένα κασετόφωνο, θα μπορούσε να πει κάθε παιδί μια κουβέντα στην κασέτα και το γκρουπ θα πρέπει να μαντέψει ποιος είναι αυτός που κάθε φορά μιλάει.

Για τα μικρότερα παιδιά, τα παιγνίδια με μπάλα είναι πάντοτε η καλύτερη λύση για να γνωριστούν. Πάλι λέμε τα ονόματα, κάποιος πετάει την μπάλα και πετώντας την μπάλα στους άλλους, λέει και το όνομά του. Αυτό είναι ένας τρόπος να εξοικειώνονται τα παιδιά με τα ονόματα των άλλων παιδιών πολύ γρήγορα. Μετά, υπάρχουν παιγνίδια, όπου τα παιδιά θα μπορούσαν να καθίσουν κυκλικά. Ένα παιδί ρωτάει αν η διπλανή θέση είναι ελεύθερη και τότε όλα αρχίζουν:

"Η διπλανή μου θέση στα δεξιά μου είναι ελεύθερη. Θα ήθελα εδώ τον ... και να έρθει σαν ... σκύλος", ή κάτι όμοιο. Το παιδί που άκουσε το όνομα του έρχεται σαν σκύλος στην ελεύθερη θέση. Αυτό το παιγνίδι συνεχίζεται βέβαια με πολλή φαντασία.

Παιδαγωγική πληροφορία

Το να γνωρίζουμε τα ονόματα είναι μια μορφή του να λαμβάνουμε σοβαρά υπόψη. Είναι πολύ σημαντικό για όλες τις δυνατότητες της ομάδας ή του γκρουπ να γνωρίζουμε τα ονόματα των παιδιών. Αυτό σημαίνει ότι το κάθε παιδί έχει τη δική του προσωπικότητα.

Προτάσεις παιγνιδιού

1. Μαθαίνουμε τα ονόματα

Όλοι οι συμπαίκτες παίρνουν μια κάρτα με ένα όνομα και πρέπει να την πετάξουν σε ένα πρόσωπο.

2. Αυτοπροσωπογραφίες σε φυσικό μέγεθος

Ζωγραφίζουν σε χοντρό χαρτόνι κάποιον άλλον, κόβουν το χαρτόνι και βάζουν μετά χρώματα. Ο καθένας βάσει τη δική του εικόνα πάνω στον τοίχο και μετά αρχίζουν διάφορα παιγνίδια.

3. Τεκμηρίωση του εαυτού μας

Ο καθένας πρέπει σε ένα μεγάλο χαρτί (40 X 60 εκατ.) να πει όσα το δυνατόν περισσότερα με κείμενο και εικόνα για τον εαυτό του.

Παραδείγματα για το περιεχόμενο της αυτοτεκμηρίωσης

Όνομα, ηλικία, τόπος κατοικίας, σχολείο (ζωγραφίζουμε τον δάσκαλο), οικογένεια γονείς (με σκίτσα), κατοικία, ζώα, αυτοκίνητο, αγαπημένο παιγνίδι, ρούχα, ιδιαίτερα ενδιαφέροντα, πρότυπα.

Δυνατότητες παραλλαγών

Κολλάμε μαλλιά, αφήνουμε αποτυπώματα, ζωγραφίζουμε την παλάμη, ζωγραφίζουμε το αποτύπωμα του ποδιού, μετράμε το μέγεθος του σώματος, ύψος κ.λ.π., φωτογραφίες, τρόπος γραψίματος, επιθυμίες επαγγέλματος.

4. Παίζουμε τα σύνορα

Διαβατήριο, φτιάχνουμε διαβατήρια από χαρτόνι με ονόματα, αποτυπώματα δακτυλικά, ζωγραφίζουμε την εικόνα του διαβατηρίου κ.λ.π., ταξιδεύουμε σε άλλες χώρες, λέμε τι συμβαίνει στα σύνορα, τα παιδιά που υποτίθεται ότι παίζουν τους τελωνειακούς υπαλλήλους ελέγχουν τα διαβατήρια και τα σφραγίζουν.

5. Μαντεύουμε τις φωνές

Για προετοιμασία, λένε τα παιδιά διάφορες φράσεις για το πρόσωπο τους στο κασετόφωνο (ηλικία, αγαπημένος τους σταρ κ.λ.π.) αλλά δεν λένε το όνομα τους. Ο ανιματέρ στη συνέχεια παίζει αυτές τις κασέτες μπροστά σε όλα τα παιδιά, τα οποία πρέπει να μαντέψουν ποιος είναι αυτός που μιλάει.

Παιδαγωγική πληροφορία

Το να ακούμε κάποιον να μιλάει χωρίς να τον βλέπουμε άμεσα, αυξάνει την περιέργεια και την ετοιμότητα να έρθουμε σε επαφή με άλλους.

ζ. Πρόγραμμα νέων

Χάριν της πληρότητας, ακολουθούμε εδώ μερικές πληροφορίες για τον τομέα της ηλικιακής ομάδας μεταξύ 12 και 16 ετών, δηλαδή τους έφηβους, που κατά την διάρκεια των σχολικών διακοπών βρίσκονται στα ξενοδοχεία ή στα θέρετρα διακοπών και έχουν τις δικές τους απαιτήσεις, αλλά και τα προβλήματα που φέρουν, βάσει των οποίων (απαιτήσεων και προβλημάτων), πρέπει να διαμορφώσει ο ανιματέρ το πρόγραμμά του:

1. Ανάγκες και συμπεριφορά των εφήβων

Διαφοροποίηση, πρόκληση, άρνηση.

Αλληλεγγύη, δημιουργία ομάδων.

Να κάνουν κάτι χωρίς τους γονείς.

Να μην καταπιεσθούν σε ένα συγκεκριμένο σχήμα.

Εντυπωσιασμός:

Οι έφηβοι σαν γκρουπ στο οποίο απευθύνεται η ανιμασιόν για νέους, ηλικιών μεταξύ 12 και 16 ετών, είναι, όπως είναι γνωστό, ένα δύσκολο ηλικιακό γκρουπ που δεν μπορεί να ενταχθεί εύκολα στα ήδη προσφερόμενα "φυσιολογικά προγράμματα τουριστών". Η φάση εξέλιξη της εφηβείας, οδηγεί σε ολοκληρωτική άρνηση του προγράμματος ανιμασιόν για παιδιά αφενός, αλλά και αφετέρου του συντηρητικού τρόπου σκέψης των γονιών ή των ενηλίκων. Οι προπαγανδιστικές αντιδράσεις είναι συνηθισμένες. Μπορεί κανείς να παρακολουθήσει τους νέους στην διάρκεια των διακοπών να φτιάχνουν γρήγορα δικά τους μικρά γκρουπ και να απομακρύνονται από το ξενοδοχείο ή τις ξενοδοχειακές εγκαταστάσεις. Αυτά τα γκρουπ είναι ακριβώς ο στόχος των προγραμμάτων για νέους. Εδώ πρέπει φυσιολογικά και σαν ιδανική λύση, να έχουμε πάντοτε έναν ανιματέρ που θα συμμετέχει ολοκληρωτικά κάθε μέρα με αυτούς τους νέους. Είναι αδύνατον, βέβαια, να πιστέψουμε ότι ένας ανιματέρ για παιδιά, θα μπορούσε να αναλάβει και ως ανιματέρ για νέους.

2. Ειδικοί τομείς συγκρούσεων (εφηβεία)

Αλκοόλ.

Σεξουαλικότητα.

Κίνδυνος ναρκωτικών (περιέργεια).

Οι γονείς δεν ασκούν καμιά επίδραση (είναι μερικές φορές χαρούμενοι που βρίσκονται για μια περίοδο μακριά).

Ανάγκες Προγράμματος

Δική τους μουσική, φέρνουν τις δικές τους κασέτες και μόνο αυτές ακούν.

Κύκλοι συζητήσεων: απλοί και όπου κανένας έρχεται πολύ κοντά στον άλλον.

Σπορ: όσα στοιχειοθετούνται με ενέργεια και είναι μόνο για νέους.

Ποδόσφαιρο.

Τένις.

Πινγκ - Πονγκ.

Βόλεϊ

Τουρνουά μόνο για
Μοντέρνα σπορ (σέρφινγκ, ανεμόπτερα κ.λ.π.)

Ντισκοτέκ.

Πάρτι.

Μπιλιάρδα ηλεκτρονικά.

Πάρτι στην ακτή, φωτιά στην ακτή.

Σημείο συνάντησης, ξεχωριστή γωνιά για την κλίκα.

Πρόσωπο αναφοράς.

3. Χρονική εξέλιξη του ημερήσιου προγράμματος

Σημαντικό: σταθερό σημείο συνάντησης από όπου συμβαίνουν όλα:

10 ως 12 Σπορ, παιγνίδι, ειδικές περιηγήσεις, τουρνουά

16 ως 18 Παιγνίδι και χαρά (μεγάλα παιγνίδια, ολυμπιάδες, κυνήγι θησαυρού, πιονιξ, εκδρομές).

21 ως 24 Ντισκοτέκ, φωτιά στην ακτή, νυκτερινή περιήγηση.

Οι φωτιές στην ακτή, οι γιορτές με γκριλ. ντίσκο: αυτά τα προγράμματα μπορούν να γίνουν αμέσως μετά το απόγευμα (από τις 6 η ώρα) ως αργά το βράδυ. Εδώ πέρα υπάρχει ιδανική δυνατότητα επικοινωνίας, το να βρίσκονται όλοι οι νέοι μαζί, να συζητούν και να γνωριστούν αμοιβαία.

VI. Το πρόσωπο του Ανιματέρ.

α. Εισαγωγική Παρατήρηση.

Στην παρουσίασή μας μέχρι τώρα, ακούμε συχνά την λέξη ανιματέρ. Όπως έχουμε ήδη μέχρι στιγμής πει, πρόκειται για ένα πρόσωπο, θηλυκού ή αρσενικού γένους.

- Το οποίο έχει μια ιδιαίτερη σχέση με τον τουρίστα.
- Το οποίο αναλαμβάνει μια συγκεκριμένη παροτρυντική ενθαρρυντική λειτουργία.
- Χαρακτηρίζεται από ένα συγκεκριμένο τρόπο εργασίας.

Για να αποφύγουμε τον όρο ανιματέρ, πρόκειται βέβαια πάντοτε για ένα πρόσωπο, όχι όμως πάντοτε για ένα συμπληρωματικό συνεργάτη! Ο ανιματέρ, με αυτή την έννοια, μπορεί κάθε στιγμή να βρεθεί ανάμεσα στους υπάρχοντες κατάλληλους συνεργάτες που έχουν κίνητρα και είναι ιδιαίτερα φιλικοί με τους τουρίστες (ανεξάρτητα αν είναι κύριο το επάγγελμα του, αν είναι παρτ-τάϊμ η δουλειά του, αν είναι επίτιμος συνεργάτης κ.λ.π.), μπορεί να είναι, με άλλα λόγια, ο διευθυντής του ξενοδοχείου ή μια κοπέλα της ρεσεψιόν, η γραμματέας του τουριστικού γραφείου ή ένας δασνόμος που έχει πάρει σύνταξη, οι υπεύθυνοι για τα χόμπι, ή η σερβιτόρα του μπαρ, υπάρχουν πολλά τέτοια παραδείγματα εξάλλου.

Επειδή κανένα πρόσωπο δεν μπορεί να συμπληρώνει στο άτομό του όλα τα προσόντα και τις ικανότητες, συνήθως στον τομέα της ανιμασιόν (σχεδόν σε όλες τις περιπτώσεις) υπάρχει σαφής προτίμηση στην ομαδική εργασία. Κάθε ανιματέρ πρέπει να έχει βασικές ανθρώπινες ικανότητες και τα βασικά προσόντα/χαρακτηριστικά, ενδιαφέροντα, ικανότητες και εμπειρίες. Μια ομάδα, μπορεί κατ' αυτόν τον τρόπο να συμπληρωθεί ανθρώπινα και ειδικευμένα μέσω μιας στενής συνεργασίας και με τους τουρίστες, έτσι ώστε να προσδιοριστούν τα περιεχόμενα της ανιμασιόν ανάλογα με τις ανάγκες, έτσι ώστε κατά βάση να βοηθήσουμε την ανιμασιόν, να της δώσουμε ζωή. Έτσι ένα από τα βασικότερα προσόντα των ανιματέρ, αν όχι το βασικότερο, είναι η ικανότητα συνεργασίας, το ενδιαφέρον για τους συνανθρώπους και η ικανότητα εργασίας σε ομαδικό πλαίσιο.

Συνοπτικά, ο ανιματέρ πρέπει να διαθέτει

1. Ορισμένα χαρακτηριστικά, ιδιότητες, που δεν μπορεί κανείς να μάθει, αλλά πρέπει να έχει ενδιαφέρον και συμπάθεια για τους άλλους ανθρώπους, διάθεση επικοινωνίας, ικανότητα βιωμάτων, ευθυμία.

Συνεπώς πρέπει:

2. Να γνωρίζει τους ανθρώπους, να έχει εμπειρία για τις ανθρώπινες επαφές (συνεπώς μια εκπαίδευση στα πλαίσια του τομέα παροχής υπηρεσιών είναι σημαντική) καθώς και λεκτικές ικανότητες προσόντων, δηλαδή πρόκειται για ικανότητες που μαθαίνει δύσκολα κανείς στο σχολείο.

3. Η ικανότητα να μπορεί να γνωρίζει καλά διάφορους τομείς περιεχομένων της ανιμασιόν (αρμοδιότητα ενεργειών). Τουλάχιστον ένα τομέα θα έπρεπε να γνωρίζει ο ανιματέρ επαγγελματικά. Έναν τομέα πρέπει να τον ξέρει πάρα πολύ καλά και να τον έχει μάθει στα πλαίσια ειδικής εκπαίδευσης. Αυτό θα μπορούσε να ήταν είτε η διεξαγωγή συζήτησης, είτε γεωγραφία, είτε αθλητισμός, είτε δημιουργικότητα ή κοινωνικότητα.

β. Προφίλ απαιτήσεων ενός ανιματέρ κλαμπ.

Στον τομέα των διακοπών σε κλαμπ, των οποίων τα προγράμματα ανιμασιόν έχουν αναπτυχθεί πάρα πολύ, δημιουργήθηκε στην πορεία των ετών, ένα σημαντικό προφίλ απαιτήσεων για τον ανιματέρ, συνεπώς θα μπορούσαμε να φτιάξουμε τον ακόλουθο κατάλογο:

Ηλικία	Από 22 χρόνων (ιδανικά από 25 χρόνων).
Εκπαίδευση	Ανώτερη παιδεία, γενική καλή παιδεία, διπλώματα, π.χ. -Γυμναστής -Νηπιαγωγός -Παιδαγωγός -Επάγγελμα παροχής υπηρεσιών -Επάγγελμα καλλιτεχνικό, μουσικό
Προσωπικά χαρακτηριστικά, προσόντα εμφάνιση	- Συμπαθητική, προσεγμένη
υπομονή	- Ανεκτικότητα, ανοικτός τύπος, - Ευθυμία, αισιοδοξία

-Δραστηριότητα, πρωτοβουλίες,
συνείδηση του εαυτού του

-Ενδιαφέρον για τους ανθρώπους,
ενδιαφέρον για τα κοινωνικά
θέματα

-Εμπειρίες ζωής

-Πρόθυμος για συνεργασία

-Ικανότητα για σημαντική σκέψη
και ενέργεια

-Ταλέντο οργανωτικό

-Ευχάριστη φωνή, ικανότητα
έκφρασης γλωσσικής

-Ικανότητα να χειρίζεται τα
πράγματα με τα χέρια του,
χειρωνακτικές γνώσεις

-Ικανότητα καταπόνησης (φυσικής
και ψυχικής)

Γνώσεις

Γλώσσες

-Τέλεια την μητρική γλώσσα

-Πολύ καλά γερμανικά

-Πολύ καλά αγγλικά

- (ισπανικά, γαλλικά, ιταλικά)

-Εμπειρία στις επαφές με τους
ανθρώπους

-Εμπειρία από την παροχή
υπηρεσιών

γ. Η κοινωνική κατάσταση του ανιματέρ.

Στον μεγαλύτερο αριθμό των περιπτώσεων, ο ανιματέρ που δουλεύει κατά κύριο επάγγελμα σε ένα κλαμπ διακοπών, είναι ένας ιδιωτικός υπάλληλος μιας αλλοδαπής επιχείρησης παροχής υπηρεσιών (ξενοδοχείο, ξενοδοχειακή επιχείρηση κ.λ.π.) και συνεπώς, ένας εργάτης που δουλεύει μακριά από τη χώρα του (έναν εργάτη μετανάστη): δεν έχει χάσει μόνο το κοινωνικό πεδίο της πατρίδας του, του τόπου όπου κατοικεί, της οικογένειάς του και του κύκλου των φίλων του, αλλά βρίσκεται σε μια κατάσταση σημαντικά χειρότερη, αν την συγκρίνει κανείς με τις συνθήκες που επικρατούν ως προς το Εργατικό Δίκαιο και την Κοινωνική Ασφάλιση που ισχύουν. Αυτό ξεκινά ήδη με την υγειονομική ασφάλιση αλλά και τις ψυχιατρικές συνθήκες και την πρόληψη στον τόπο διακοπών και τελειώνει με την ελάχιστη ή ανεπαρκή πρόνοια για τους γέρους, την ασφάλιση για τους άνεργους κ.λ.π.

Τα αποτελέσματα πρέπει να τα παρατηρήσουμε πολλαπλώς:

Ο ανιματέρ ζει σε ένα τεχνητό κόσμο, ζει από μέρα σε μέρα. Δεν λαμβάνει καθόλου ερεθίσματα εξωτερικά, διεξάγει απλώς ένα πρόγραμμα, ο ορίζοντάς του είναι το ξενοδοχείο στο οποίο εργάζεται και το εβδομαδιαίο πρόγραμμα το οποίο ξετυλίγεται. Η ελεύθερη μέρα δεν χρησιμοποιείται συνήθως για να αποκτήσει δυνάμεις, αλλά για να κοιμηθεί και να γράψει ίσως μερικά γράμματα.

Η συνεχής εναλλαγή τουριστών, δεν του επιτρέπει καθόλου ουσιαστικές προσωπικές σχέσεις, αντίθετα λόγω του βιώματος της επανειλημμένης απώλειας με τις αναχωρήσεις κάνει πολλούς ανιματέρ να είναι σκληροί και να μην έρχονται σε επαφή καθόλου με τους άλλους ανθρώπους, να μην ξανοίγονται καθόλου. Κατά ειρωνικό και τραγικό τρόπο συμβαίνει αυτό με τους ανθρώπους για τους οποίους αυτοί ενδιαφέρονται για την επικοινωνία τους και προσπαθούν να βελτιώσουν το έλλειμμα επικοινωνίας, δημιουργώντας στον εαυτό τους ένα τεράστιο κενό.

Ακόμα και αυτές οι επιδράσεις της κοινωνικής κατάστασης, οδηγούν πολλούς ανιματέρ σε επικίνδυνες ψυχικές εντάσεις και τελικά στην εγκατάλειψη της δουλειάς τους και στην ανεύρεση μιας άλλης δουλειάς. Σχετικά είναι πιθανόν ότι, υπό τις σωστές προϋποθέσεις, η ανιμασιόν δηλαδή η επιτήρηση των τουριστών, η εκπλήρωση των υποχρεώσεων και των αναγκών τους, η ανταπόκριση στις προσδοκίες τους, μπορεί να είναι ένα ενδιαφέρον επάγγελμα, ικανοποιητικό και ελκυστικό για όλη τη ζωή κάποιου ανθρώπου, υπάρχουν όμως μόνο ελάχιστα παραδείγματα με εξαιρέσεις βέβαια στον τομέα της ανιμασιόν, που αποδεικνύουν κάτι τέτοιο.

Αυτές οι ελάχιστες εξαιρέσεις δεν είναι αυτό που ονομάζουμε θαυματουργά ζώα, αλλά πρόκειται για κάποιους ανθρώπους που, με διαφορετικά μέσα, έχουν διαμορφώσει μια κατάσταση ζωής που τους βοηθά να πραγματοποιούν συνεχώς μια εργασία ελεύθερου χρόνου. Σε αυτό ανήκει οπωσδήποτε η ασφάλεια, η κοινωνική και η εργατική, αλλά ακόμα και μια συνέχεια του τόπου όπου εργάζονται, ο αναγκαίος ελεύθερος χρόνος και οι αντίστοιχοι ελεύθεροι χώροι για την προσωπική ζωή. Το χτίσιμο διαρκών κοινωνικών επαφών στο πεδίο της εργασίας, δηλαδή ο ανιματέρ βρίσκει στον τόπο διακοπών και στο ξενοδοχείο, το σπίτι του και έχει αντίστοιχες χρονικές και οικονομικές δυνατότητες, ώστε να συμμετέχει στις πολιτιστικές και κοινωνικές εκδηλώσεις της ζωής του τόπου διακοπών, ώστε να ενταχθεί εκεί και κοινωνικά.

VII. Θεμέλια και αρχές της ανιμασιών

α. Παιχνίδι - το κεντρικό σημείο της ανιμασιών

Η ανιμασιών συνδέεται στενά με το παιγνίδι. Αυτό δεν αφορά μόνο τον τομέα κίνηση και κοινωνικότητα, αλλά σχεδόν όλα τα περιεχόμενα της ανιμασιών, ακόμα και αυτά που ανήκαν για παράδειγμα στον τομέα εκπαίδευση.

"Το παιγνίδι είναι μια εκούσια ενέργεια και απασχόληση που πραγματοποιείται μέσα σε συγκεκριμένα όρια και τοπικά, με οικειοθελώς αποδεκτούς, αλλά υποχρεωτικά δεσμευτικούς κανόνες. Έχει πάντοτε ένα σκοπό και συνοδεύεται από το συναίσθημα της έντασης και της χαράς καθώς και τη συνείδηση ότι είναι κάτι διαφορετικό από την συνηθισμένη ζωή. Έτσι οριζόμενος, φαίνεται ο όρος να είναι κατάλληλος και να περιλαμβάνει όλα όσα ονομάζονται παιχνίδι, είτε από τα ζώα, είτε από τα παιδιά, είτε από τους ενήλικους ανθρώπους:

Παιχνίδια επιδεξιότητας και παιχνίδια δύναμης. Παιχνίδια κατανόησης και παιχνίδια τύχης. Παρουσιάσεις και προγράμματα. Αυτή η κατηγορία παιχνίδι, φαίνεται πως αποτελεί ένα από τα βασικότερα πνευματικά στοιχεία της ζωής.

Επειδή, όπως και πριν είπαμε, το αντίθετο του παιγνιδιού είναι μάλλον η εργασία, θα γίνει σαφέστερο πόσο κοντά διακοπές και παιγνίδι βρίσκονται. Οι δύο αυτοί όροι έχουν την ίδια λέξη σαν αντίθετη, δηλαδή την εργασία. Είμαστε, λοιπόν, πεπεισμένοι ότι η ανιμασιών, ακριβώς λόγω αυτής της συγγένειας του παιγνιδιού και των διακοπών, γίνεται σαφέστερη στους ταξιδιώτες από ότι πριν στην κοινωνία μας. Η ξεκούραση, η χαλάρωση, η διαφυγή από την καθημερινότητα αναφέρονται συχνότερα σαν προσδοκίες διακοπών, από ότι η ξεκούραση και η διασκέδαση κ.λ.π. Επειδή από την δεκαετία του '80, παρατηρεί κανείς στην κοινωνία μας διαμορφωθείσα αναγέννηση του παιγνιδιού και επειδή έχουμε την πεποίθηση ότι το παιγνίδι έχει μια πολύ σημαντική θέση στη ζωή του ανθρώπου, όταν το παιγνίδι ιδωθεί στην κοινωνία μας όπως και πριν σαν ένας ιδιαίτερος τομέας που απευθύνεται κυρίως στα παιδιά και στους νέους, θέλουμε να αντιμετωπίσουμε συνεπώς εκτενέστερα αλλά διορθωτικά σωστότερα το παρασκήνιο του όρου παιχνίδι.

Υπάρχουν δύο βασικά συστατικά του παιγνιδιού:

1. Το παιγνίδι είναι μια πνευματική ή σωματική δραστηριότητα που δεν ακολουθεί κάποιον άμεσο πρακτικό σκοπό και μοναδικός σκοπός κίνησης είναι η χαρά γι' αυτό.

2. Το παιγνίδι είναι μια δραστηριότητα που πραγματοποιείται σύμφωνα με ορισμένους και αναγνωρισμένους από όλους τους συμμετέχοντες κανόνες και νόμους, τους κανόνες του παιγνιδιού.

Το παιγνίδι διασπά την ομοιογένεια του χώρου και του χρόνου και αποσπά στους συμμετέχοντες από την καθημερινή τους ζωή που δημιουργεί έναν ιδιαίτερο κλειστό κόσμο. Υπό αυτή την οπτική γωνία, φαίνονται τα στοιχεία του παιγνιδιού να είναι ιδιαίτερα σημαντικά στον κόσμο των διακοπών. Το παιγνίδι περιγράφεται σαν μια μορφή δραστηριότητας και μια κοινωνική λειτουργία και παρουσιάζεται σε πολλαπλές συγκεκριμένες μορφές, σαν μια κοινωνική δομή.

Ο επίσημος χαρακτηρισμός του παιγνιδιού:

Παιγνίδι είναι κατ' αρχήν η ελεύθερη ενέργεια.

Εδώ αναγνωρίζουμε ποια σημαντική θέση έχει το παιγνίδι στον τομέα του ελεύθερου χρόνου και ποια θέση μπορεί να έχει στις διακοπές. Συνοπτικά μιλώντας, θα μπορούσε κανείς να πει:

Το παιγνίδι μπορεί να χαρακτηριστεί σαν :

- Ελεύθερη ενέργεια.
- Εκτός της συνηθισμένης ζωής.
- Χωρίς υλικό ενδιαφέρον.
- Χωρίς ωφέλεια.
- Εντός ορισμένου χρόνου.
- Εντός ορισμένων κανόνων.
- Δημιουργεί δεσμούς κοινότητας στη ζωή.
- Διαφοροποιείται από τον συνηθισμένο κόσμο.

Επειδή το στοιχείο παιγνίδι έχει μια τόσο υψηλή θέση σε όλους τους τομείς ανιμασιών, θέλουμε εδώ να αναφέρουμε επί πλέον κάποιες ιδιαίτερες οπτικές γωνίες.

Η αναγέννηση της κουλτούρας του παιγνιδιού στην κοινωνία μας μπορεί να παρατηρηθεί σε διάφορα σημεία:

- Ο αριθμός των παιγνιδιών που προσφέρεται ετησίως αυξάνει.
- Ο εξοπλισμός των παιγνιδιών είναι επιμελέστερος, πιο αξιολάπητος.
- Έχουν θεσμοποιηθεί καταστήματα παιγνιδιών και καταστήματα αποστολής παιγνιδιών σε όλον τον

κεντροευρωπαϊκό χώρο (κυρίως Δυτική Γερμανία, Αυστρία και Ελβετία).

- Υπάρχουν εν τω μεταξύ περισσότερα ειδικά περιοδικά που σχετίζονται με το παιγνίδι στην Γερμανία αλλά και σε άλλες ευρωπαϊκές χώρες καθώς και στην Αμερική.

Παιγνίδια κίνησης (βλ. τομέα ανιμασιών κίνηση):

Παιγνίδια με μπάλα, παιγνίδια με δίχτυ και ρακέτα, παιγνίδια με ζάρια, παιγνίδια κυνηγιού ή ανοικτού χώρου.

Παιγνίδια διασκέδασης (δες τομέα ανιμασιών κοινωνικότητα):

α) Κοινωνικά παιγνίδια σε τραπέζι: σκάκι, ντόμινο, μύλος και άλλα παιγνίδια, παιγνίδια με χαρτιά, τυχερά παιγνίδια (ζάρια, τάβλι, ρουλέτα κ.λ.π.).

β) Κοινωνικά παιγνίδια: παιγνίδια ομιλίας, παιγνίδια τραγουδιού παιγνίδια με λέξεις, σταυρόλεξα, διαγωνισμός σκέψης, κουίζ, παιγνίδια γραψίματος και σκίτσου, παιγνίδια με εικόνες, παιγνίδια με Πάρτι κάθε είδους (παιγνίδια χοροί), παιγνίδια σόου (σκετς, παντομίμα, τσίρκο, σόου).

Αυτές οι δυνατότητες του παιγνιδιού, τα ποικίλα βιώματα κίνησης και επικοινωνίας που είναι κατάλληλα σε διάφορα παιγνίδια, δείχνουν ότι έχουν μια ενέργεια που ξεκινά από τα παιγνίδια αλλά που έχει διαφορετικές επιδράσεις που απευθύνονται σε διαφορετικούς τομείς (κοινωνικότητα, κίνηση κ.λ.π.).

β. Παιγνίδια και τόποι παιγνιδιού για παιδιά

Ιδανικοί χώροι παιγνιδιού πρέπει να είναι διαμορφωμένοι έτσι, ώστε τα παιδιά μπορούν να πραγματοποιήσουν τα όνειρά τους και τις φαντασίες τους ελεύθερα. Τα παιδιά πρέπει να μπορούν να πειραματιστούν στο παιγνίδι, να δοκιμάζουν, να ενεργοποιούν τα ταλέντα τους, να ασκούν την κοινωνική τους συμπεριφορά και την κινητικότητά τους.

Πρέπει να έχουν μέσω του εποπτεύοντος ανιματέρ ασφάλεια, υποστήριξη αλλά και ελεύθερο χρόνο, δηλαδή πρέπει να γίνουν προσφορές για κάθε μορφή της συγκέντρωσης εμπειριών που μας δίνει χαρά, που, υπό προϋποθέσεις, μπορεί να οργανωθεί από μόνη της. Η μάθηση χωρίς ανία, χωρίς διπλώματα, χωρίς κυρώσεις, μια μάθηση που, στα πλαίσια του σχολείου, δεν είναι δυνατή. Συνεπώς,

οι χώροι του παιγνιδιού, πρέπει να δίνουν στα παιδιά την ευκαιρία να δοκιμάσουν αντικείμενα των μεγάλων σαν υλικό παιγνιδιού.

Συγκεκριμένα ένας χώρος παιγνιδιού για τα παιδιά (και προ παντός αυτός των διακοπών), θα έχει ιδανικά τα ακόλουθα στοιχεία:

1. Το σημαντικότερο είναι το νερό. Σχεδόν όλα τα παιδιά, θέλουν να πλατσορίσουν ή να βρεθούν κοντά στο νερό. Έτσι το νερό πρέπει να είναι ένα βασικό συστατικό στοιχείο ενός γνήσιου χώρου παιγνιδιού για παιδιά.

2. Ο χώρος του παιγνιδιού πρέπει να έχει μια μορφή σπηλιάς, δηλαδή ένα κενό στο έδαφος, μια τάφρο ή κάτι αντίστοιχο, που θα βρίσκονται διάφορα υλικά (φύλλα δέντρων, λάστιχα αυτοκινήτων, κασόνια από μπύρες, μεγάλες πέτρες) έτσι ώστε τα παιδιά να μπορούν να διαμορφώσουν ένα είδος σκεπάσματος της σπηλιάς.

3. Ένα μέρος με γκαζόν πρέπει οπωσδήποτε να υπάρχει για να μπορούν τα παιδιά να κυλιστούν στο έδαφος.

4. Μερικά δέντρα και αναρριχητικά φυτά είναι επιθυμητά, αν είναι δυνατόν, ακόμα περισσότερο και τα κλαδιά θα ήταν ευτυχές να περιπλέκονται όπως είναι στη ζούγκλα, έτσι ώστε τα παιδιά να μπορούν να κάνουν κάποια παιγνίδια στυλ ταρζάν με την βοήθεια σχοινιών, θα μπορούσαν να φτιάξουν κούνιες και να χρησιμοποιήσουν επίσης και δίχτυα από φυσικά υλικά.

5. Μια σταθερή καλύβα όπου θα υπάρχουν εγκαταστάσεις υγιεινής, η οποία επίσης θα χρησιμοποιηθεί και σαν αποθήκη για τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται και χώρος διαμονής σε περίπτωση άσχημου καιρού. Εκεί θα πρέπει να υπάρχει και ένας σωρός από σανίδες, διάφορα υλικά, εργαλεία όπως σφυρί, πριόνι, πρόκες κ.λ.π., έτσι ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν για το χτίσιμο ή άλλες κατασκευές. Ένα κουτί με μεγάλους ρόλους χαρτιού και χρώματα για ζωγραφική καθώς και ένα κουτί με ρούχα, ώστε να υπάρχει δυνατότητα παιγνιδιού με ρόλους και μεταμφιέσεις, κάτι που είναι ιδιαίτερα αγαπητό στα μικρότερα παιδιά. Συνεπώς, τα παιδιά έχουν ότι χρειάζεται για το χώρο του παιγνιδιού τους τα οποία δεν στοιχίζουν και πάρα πολύ: κιβώτια για μπύρες από πλαστικό υλικό, παλιά λάστιχα αυτοκινήτων, μεγάλες πέτρες, πλαστικά υλικά κ.λ.π.

6. Τελικά ο χώρος του παιγνιδιού, θα έπρεπε ανάλογα με τις δυνατότητες, να είναι κατά κάποιο τρόπο

διακριτός και απομακρυσμένος από το εξωτερικό περιβάλλον των μεγάλων μέσω ενός φράχτη ή ενός τοίχου (ακόμα και με την έννοια των μεγάλων: οι περισσότεροι χώροι παιγνιδιού και ιδιαίτερα άτακτοι). Σε τι να μπορούσε να χρησιμοποιηθεί αυτός ο τοίχος: από τα παιγνίδια με μπάλα μέχρι ακόμα και το βάψιμο, τη ζωγραφική. Ακόμα και η είσοδος αυτού του παραδείσου παιγνιδιού, πρέπει να έχει μυστικότητα: ένα τούνελ, μια πύλη πύργου, ή μια γέφυρα θα ήταν επιθυμητά από περισσότερα παιδιά που δεν μπορούν να ξεφύγουν καν από τις σκάλες του σπιτιού τους.

ΔΕΚΑΠΕΝΤΕ ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΛΟ ΧΩΡΟ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ

1. Ο χώρος παιγνιδιού βρίσκεται σ' ένα περιβάλλον που κανείς μπορεί να χρησιμοποιήσει και μπορεί να παίξει.
2. Ο χώρος παιγνιδιού είναι εύκολα προσιτός.
3. Ο χώρος παιγνιδιού είναι αρκετά μεγάλος.
4. Ο χώρος παιγνιδιού ταιριάζει με το περιβάλλον, τον περίγυρο.
5. Ο χώρος του παιγνιδιού είναι μοιρασμένος σε διάφορους χώρους.
6. Στον χώρο παιγνιδιού βρίσκονται πολλά παιγνίδια.
7. Ο χώρος παιγνιδιού έχει πολλές εναλλαγές.
8. Ο χώρος παιγνιδιού προσφέρει διαδικασίες παιγνιδιού.
9. Ο χώρος παιγνιδιού ερεθίζει τη φαντασία.
10. Ο χώρος παιγνιδιού προσφέρει παιγνιδιάστικη πραγματικότητα.
11. Ο χώρος παιγνιδιού είναι ένα σημείο συνάντησης.
12. Ο χώρος παιγνιδιού προσφέρει τη φύση.
13. Ο χώρος παιγνιδιού είναι ασφαλής, όχι όμως χωρίς ερεθίσματα.
14. Ο χώρος παιγνιδιού είναι πολλαπλά χρήσιμος.

γ. Αρχές για το σχεδιασμό της animation

Σχεδιασμός βασικών σημείων.

Η αξία ενός προγράμματος φαίνεται, σε μεγάλο βαθμό, από την ένταξη του στην αγορά και τη λογική του ανταγωνισμού. Θα έπρεπε ταυτόχρονα να αναπτυχθεί ένα ιδανικό πρόγραμμα το οποίο θα περιλαμβάνει το μέγιστο των γενικότερων δυνατοτήτων, λαμβάνοντας υπόψη τις γενικότερες τοπικές ή άλλες παραμέτρους, τα τοπικά ή άλλα δεδομένα.

Το πρόγραμμα Animation έχει 2 διαστάσεις:

Με αυτές τις δύο διαστάσεις το πρόγραμμα ελαχίστου στάνταρτ και ιδανικό πρόγραμμα τίθενται τα όρια του σχεδιασμού της ανιμασιόν και κάνουμε ταυτόχρονα την αρχή για την σωστή κατεύθυνση κατά την δομή και επέκταση του προγράμματος.

Αυτό σημαίνει: Ο σχεδιασμός της ανιμασιόν πρέπει να γίνει τόσο νωρίς, ώστε οι συνέπειές του να μπορούν να χρησιμοποιηθούν και κατά τον σχεδιασμό της αρχιτεκτονικής, την οικονομία και το πρόγραμμα του χώρου κ.λ.π. Μόνο με αυτόν τον τρόπο μπορεί να εξασφαλιστεί ότι η ανιμασιόν θα αποτελέσει αργότερα ένα αναπόσπαστο συστατικό στοιχείο του γενικότερου συμβάντος των διακοπών.

Χαρακτηριστικός αριθμός κόστους

Το κόστος για την ανιμασιόν, δηλαδή για το προσωπικό, τα τρέχοντα έξοδα, τα υλικά που χρειάζονται - μικρά ή μεγάλα - (δηλαδή χωρίς τις βασικές επενδύσεις όπως οι εγκαταστάσεις γηπέδων, σχολείων ιστιοποΐας κ.λ.π.), κινούνται ανάμεσα στο 1,5% και το 5% του ακαθάριστου κύκλου του ξενοδοχείου (με τη βάση ημιδιατροφής ή πλήρους κάλυψης κόστους). Τα κατώτερα όρια που μπορούν να φτάσουν τα μεγαλύτερα ξενοδοχεία διακοπών (600 με 700 κρεβάτια), τα οποία απασχολούν μία ομάδα από 6 ως 10 ανιματέρ, τα μεγαλύτερα μπορεί να δει κανείς σαφέστερα στον τομέα των διακοπών σε κλαμπ, όπου πρέπει να υπολογίσει κανείς τουλάχιστον 5% του κύκλου εργασιών για τα έξοδα του τομέα ανιμασιόν. Πρόκειται εδώ ασφαλώς για υπολογισμούς αξιών που επηρεάζονται ταυτόχρονα και από μια ποικιλία παραγόντων (επίπεδο τιμών, μέσος όρος διάρκειας παραμονής κ.λ.π.). Πάντως αυτοί οι κωδικοί στατιστικοί αριθμοί, δίνουν μια κατεύθυνση της αξίας που

μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν αφετηρία για μελλοντικούς υπολογισμούς.

Η ανιμασιόν είναι μια μακροπρόθεσμη επένδυση που δεν θα έπρεπε να την κάνει κανείς με μικρή καρδιά ή παρεμπιπτόντως. Μόνο ένας πλήρης σχεδιασμός και μια συστηματική και συνετή διεξαγωγή στην οργάνωση και την επένδυση, πραγματώνει ουσιαστικά τον στόχο της επέκτασης της προσφοράς και της εντατικοποίησης των διακοπών για ένα μεγάλο αριθμό τουριστών και εξασφαλίζει μόνο τότε τις μακροπρόθεσμες οικονομικές και κοινωνικοοικονομικές επιδράσεις, δηλαδή την αύξηση της προσέλευσης, τη βελτίωση του τζίρου και την αύξηση του αριθμού των σταθερών πελατών, τη σιγουριά και την αύξηση της κίνησης.

δ. Οργανωτικές αρχές της ανιμασιόν

Η ανιμασιόν έχει μερικές συγκεκριμένες οργανωτικές αρχές:

«Η ανιμασιόν είναι αδύνατη όταν δεν λειτουργεί το τεχνικό σύστημα τέλεια μέχρι και το τελευταίο σημείο. Αυτή η οπτική γωνία, αφορά προ παντός όλους τους τομείς της τεχνικής του ξενοδοχείου: όταν τα καθημερινά υλικά προβλήματα δεν είναι λυμένα τότε δεν είναι δυνατή καμιά ανιμασιόν. Συνεπώς εξαρτάται από την μορφή και τον τρόπο που αντιμετωπίζει κανείς αυτά τα τεχνικά προβλήματα αν βοηθά ή επηρεάζει την ανιμασιόν (π.χ. η διαμόρφωση του κανονισμού του οικήματος που αποτελούν κανόνες περιοριστικούς ή φιλελεύθερους που, λίγο ως πολύ, επηρεάζουν όλους τους τουρίστες). Όλα αυτά τα πράγματα δημιουργούν ή καταστρέφουν το κλίμα στο οποίο είναι δυνατή η ανιμασιόν. Σε αυτό το σημείο, έρχονται όπως είναι αυτονόητο και οι αντίστοιχες προσωπικές προϋποθέσεις στο παιγνίδι, δηλαδή οι ικανότητες του διευθυντή και των υπαλλήλων του. Χωρίς τα προσόντα τους και το ενδιαφέρον τους, δεν είναι δυνατή καμιά ανιμασιόν».

Θα μπορούσε λοιπόν να τονιστεί για μια ακόμα φορά εδώ, ότι η ανιμασιόν δεν περιορίζεται μόνο στην εργασία του ανιματέρ, ή για να το πούμε διαφορετικά : οι βασικές παροχές, το κατάλυμα και η επιμέλεια σαν μορφές παροχής υπηρεσιών των διακοπών, πρέπει να εξασφαλιστούν απόλυτα χωρίς ενστάσεις όταν θέλουμε σε αυτή την βάση να ενεργήσει επιτυχημένη ανιμασιόν. Η ανιμασιόν δεν έχει σε καμιά περίπτωση την αποστολή να ξεπεράσει και να κρύψει ελλείψεις παροχών ως προς τον τουρίστα. Η ανιμασιόν δεν είναι σε καμιά περίπτωση στόχος, κάτι που καλύπτει τα

κενά, η πυροσβεστική και δεν μπορεί να εφαρμοστεί σε καμιά περίπτωση σε φάσεις οικονομικών δυσκολιών.

Το βασικότερο σημείο του προγράμματος ανιμασιών επίσης και ότι αφορά την εγκατάσταση και τον προσωπικό εξοπλισμό, είναι:

Ικανότητα και ποιότητα. Μια πολύ περιορισμένη ικανότητα, εμποδίζει κατά κανόνα την απελευθέρωση και την διάθεση των υπάρχοντων δραστηριοτήτων. Κανόνας: η παραίτηση σκοτώνει την πρωτοβουλία («όταν πρέπει κανείς να περιμένει στην ουρά, δεν έχει ενδιαφέρον!»).

Μια εντελώς ελαφριά, για να το πούμε έτσι ελεγχόμενη, κατάσταση της ικανότητας, μπορεί κατά πάσα πιθανότητα να αυξήσει την φαινομενική προσέλκυση της προσφοράς ανιμασιών. Μια μισοάδεια αίθουσα δίνει μια βαριεστημένη διάθεση. Ένα μπαρ όπου τα άτομα βρίσκονται στοιβαγμένα, λειτουργεί ζωηρά και προσελκυστικά.

Ελλιπής ή ανεπαρκής ποιότητα εξοπλισμών και εγκαταστάσεων στα πλαίσια της προσφοράς ανιμασιών, έχει κατά κανόνα τα ίδια αρνητικά αποτελέσματα όπως και η Ελλιπής ικανότητα («όταν διαρκώς είναι κάτι χαλασμένο και αυτό μας χαλάει τη διάθεση!»).

Προσωπικό

Κάθε μορφή υπηρεσίας και εντελώς ιδιαίτερα οι προσωπικές υπηρεσίες (η ανιμασιών είναι, σύμφωνα με τον ορισμό μας, μια προσωπική παροχή υπηρεσιών), είναι ιδιαίτερα ευαίσθητη απέναντι στις ανεπάρκειες και ιδιαίτερα αυτές που αφορούν τον αριθμό, τα προσόντα και τα κίνητρα των συνεργατών. Για παράδειγμα είναι οι είτε χρονικά και εργατικά πιεσμένοι ανιματέρ συνήθως κακοδιάθετοι, άκεφοι και προ παντός χωρίς υπομονή, δηλαδή χωρίς την μορφή της απεριόριστης φιλικότητας ποτ αποτελεί την ουσία της ανιμασιών στις διακοπές. Υπό αυτούς τους όρους συνήθως οι ανιματέρ απογοητεύουν τις προσδοκίες των τουριστών και δεν μπορούν να ανταποκριθούν στις επιδιώξεις της ανιμασιών. Αυτές οι οργανωτικές οπτικές γωνίες, απαιτούν, τόσο από την πλευρά των φορέων της ανιμασιών όσο και από τον ανιματέρ τον ίδιο, ένα αυξημένο μέτρο ορθολογικού σχεδιασμού και προετοιμασίας αλλά και οργανωτικές ικανότητες.

ε. Διδακτική της ανιμασιών

Όπως διαπιστώνεται, η ανιμασιών στις διακοπές δεν είναι κανένας αυτοσκοπός, αλλά κατευθύνεται μόνο και

αποκλειστικά στις ανάγκες και επιθυμίες των τουριστών και επιδιώκει την ικανοποίηση τους, υπό την έννοια της εντατικοποίησης του βιώματος των διακοπών. Υπό αυτήν την προϋπόθεση, θα χρησιμοποιηθεί εδώ εντελώς συνειδητά ο όρος διδακτική, επειδή βλέπουμε το συμβάν των διακοπών ως τέτοιο στην πρώτη θέση σαν στόχο της ανιμασιόν, την σημασία και την αξία του τουρίστα κατά την διάρκεια των διακοπών. Οι διαδικασίες μάθησης που ξεκινούν από την ανιμασιόν και επιδρούν κατά την συμπεριφορά των διακοπών αλλά και στον τομέα της καθημερινότητας (ημερήσιος ελεύθερος χρόνος, εβδομαδιαίος ελεύθερος χρόνος), θα θεωρηθούν εδώ θετικές διαδικασίες της ανιμασιόν των διακοπών. Σε ευρύτερα όρια, θα θεωρηθεί μια κοινωνικοπολιτιστική ανιμασιόν.

Απόκτηση επαφών. Η ανιμασιόν χτίζει στενές σχέσεις μεταξύ των τουριστών. Πολλοί νέοι ανιματέρ αλλά και ξενοδόχοι και οι συνεργάτες τους του σέρβις, βρίσκονται πολύ συχνά μπροστά στην ερώτηση: «*πως θα δημιουργήσω μια επαφή; Πως κάνω κάτι συγκεκριμένα και πρακτικά;*».

Επαφή

Επαναλαμβάνουμε: η ανιμασιόν στις διακοπές δεν είναι κανένας αυτοσκοπός αλλά ένας στόχος. Κατευθύνεται στις ανάγκες και τις επιθυμίες των τουριστών υπό την έννοια της εντατικοποίησης του βιώματος των διακοπών.

Θέστε στον εαυτό σας πάντα τις ακόλουθες ερωτήσεις:

Τι είδους τουρίστες έχουμε;

Ποιες ανάγκες έχουν αυτοί οι επισκέπτες;

Προσπαθείτε πάντα να βρείτε και να ξεκαθαρίσετε αυτές τις ανάγκες.

Οι βασικές ανάγκες των επισκεπτών μας είναι :

- Ησυχία και ξεκούραση, ανάπαυση.
- Επαφή (να γνωρίσουμε νέους, συμπαθητικούς ανθρώπους).
- Ελευθερία.
- Αναγνώριση

Μια βασική ανάγκη των επισκεπτών μας είναι η ΕΠΑΦΗ. Παρόλα αυτά είναι πολύ δύσκολο για πολλούς ανθρώπους να την πραγματοποιήσουν στην διάρκεια των διακοπών. Συνεπώς, η δημιουργία των επαφών, είναι μια από τις βασικές αποστολές της ανιμασιόν.

Ο στόχος της εργασίας ανιμασιόν, είναι να δεχτεί την ανάγκη επαφών και να πραγματοποιήσει τα αντίστοιχα

προγράμματα. Αυτόν τον στόχο τον κατατάσσουμε στις δραστηριότητες ανιμασιών, που απευθύνονται στην κοινωνία.

Έχετε ενεργητικούς και παθητικούς τουρίστες. Πρέπει κυρίως να απευθυνθείτε στους ενεργούς τουρίστες και να τους δημιουργήσετε προθυμία να αποκτήσουν επαφές, να πάρουν πρωτοβουλία για επαφές.

Με τους παθητικούς τουρίστες. Πρέπει, εσείς σαν ανιματέρ, με ασφάλεια να τους κάνετε ενεργούς, να τους δημιουργήσετε την ετοιμότητα να δεχτούν την πρόσκληση επαφών, να τους προσφέρετε βιώματα επιτυχώς.

Κύριες λέξεις στο θέμα ΕΠΑΦΕΣ:

Έλλειψη επαφών → **ΑΝΑΓΚΗ**
να είμαστε με νέους, συμπαθητικούς ανθρώπους

Έλλείματα → **ΕΛΛΕΙΜΑΤΑ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ**

→ **ΦΟΒΟΙ, ΑΝΑΣΤΟΛΕΣ, ΑΓΧΗ**

→ Δημιουργία επαφής μέσω κοινής δημιουργίας

→ υπεύθυνος επισκεπτών,
ανιματέρ

1. Ενεργητική σύναψη επαφών (πηγαίνουμε στον τουρίστα).

2. Ανοιχτός, φιλικός, εγκάρδιος, χαμόγελα.

3. Σύνδεση βλεμμάτων, χαμόγελα: αρχή της απεριόριστης φιλικότητας.

4. Παρουσιαζόμαστε, συστηνόμαστε (είμαι ο..., με λένε...).

5. Συμπεριφορά, θέση (εξωστρέφεια, παραδειγματική λειτουργία).

6. Ρούχα, εξωτερική εμφάνιση, χαλαρότητα.

7. Ησυχία, ασφάλεια, χαλαρότητα

Βήματα Επαφών

Η απόκτηση επαφών από την πλευρά του ανιματέρ, έχει μια σειρά από θέματα επικοινωνίας που θέλουμε να σας παρουσιάσουμε εδώ. Η απόκτηση επαφών δεν είναι συνεπώς μια μοναδική διαδικασία, αλλά μια διαρκής βαθμιαία προσέγγιση στους νέους τουρίστες:

- Σύσταση: «με λένε Γιώργο, είμαι ...».
- Προσφορά, πρόσκληση, παρότρυνση: «έχουμε ετοιμάσει για σας, αν έχετε διάθεση να κάνετε, μπορείτε να συμμετέχετε, σας προσκαλούμε να συμμετέχετε».
- Θέτουμε στην διάθεση: προσφορά σέρβις: «είμαστε εδώ για σας! Δεν μας ενοχλείτε!».
- Φιλικότητα: χαιρετισμός, ερώτηση επιθυμία - εγκαρδιότητα, δείχνουμε στον επισκέπτη ότι τον συμπαθούμε - συμπάθεια. Η στάση της απεριόριστης φιλικότητας πρέπει να γίνει συνήθεια κάθε ανιματέρ.
- Οικοδεσπότης: καλούν σε ένα γύρο, έτσι ώστε να έχει το συναίσθημα ο τουρίστας ότι είναι ευπρόσδεκτος, ότι είναι στο σπίτι.
- Πηγαίνουμε στους τουρίστες: πηγαίνουμε σε μεμονωμένους τουρίστες ή μικρές ομάδες, τους μιλάμε άμεσα, η επιφυλακτικότητά τους είναι πολύ μεγαλύτερη από αυτή του ανιματέρ.
- Να είμαστε ανοιχτοί προς όλες τις πλευρές: να μην μπλοκαριζόμαστε από φίλους ή κλίκες αλλά να είμαστε ανοιχτοί για όλους τους τουρίστες!
- Να έχουμε χρόνο, να εκμεταλλευόμαστε τον χρόνο: ο ανιματέρ δεν είναι ένας μάνατζερ προγράμματος, αλλά είναι κατ' αρχήν ένα πρόσωπο για τους τουρίστες πάντα παρών, προσιτός, δεν επιτρέπεται ποτέ να πείτε: αυτή την στιγμή δεν έχω χρόνο όταν σας μιλάει ο τουρίστας.
- Να ακτινοβολεί η ηρεμία. Ένας νευρικός, γρήγορος ανιματέρ, αντιδρά άσχημα, δίνει άσχημη εντύπωση, δημιουργεί ανησυχία και σε άλλους ανθρώπους.
- Ακρόαση.
- Δείχνετε κατανόηση, δείχνετε συμπάθεια, δείχνετε ανταπόκριση, ετοιμότητα.
- Βοηθείστε και ζητήστε βοήθεια: βοηθείστε μας να διαμορφώσουμε τις διακοπές σας καλύτερα.
- Κάντε κάτι: δεν υπάρχει τίποτα χειρότερο από την εντύπωση ενός κουρασμένου ανιματέρ που δεν κάνει τίποτα.

Δυνατότητα Επιλογής

Όταν έχουμε σαν αφετηρία ότι κάθε άνθρωπος, ακόμα και στις διακοπές, έχει ανάγκη από μια σταθερή ροή

εντάσεων, παροτρύνσεων, παραδειγμάτων προς μιμητισμό και πληροφοριών και αναμένει κάτι τέτοιο, είναι νομιμοποιημένο δικαίωμα της ανιμασιόν να παράσχει αυτές της παροτρύνσεις. Για να το πούμε διαφορετικά: η ανιμασιόν πρέπει να αποτελεί πάντοτε μια ποικίλη προσφορά, έτσι ώστε να δίνει την δυνατότητα επιλογής στον τουρίστα. Εδώ ανήκουν ιδιαίτερα η δημιουργία εναλλακτικών προβλημάτων και προσφορές για μειονότητες, δηλαδή για ιδιαίτερων ενδιαφερόντων γκρουπ ανάμεσα στους τουρίστες. Η δυνατότητα επιλογής, περιλαμβάνει κατ' αρχήν ακόμα και την μη συμμετοχή, δηλαδή η ανιμασιόν δέχεται ότι ο τουρίστας επιλέγει την μη συμμετοχή του (...).

Εκούσιον

Μια περαιτέρω ουσιαστική διδακτική αρχή της ανιμασιόν είναι ο σεβασμός του εκούσιου, της ελευθερίας του ατόμου και της ανεξαρτησίας των αποφάσεών του. Αυτό σημαίνει στην πράξη: η ανιμασιόν δεν είναι ποτέ πειστική, δεν απαιτεί τίποτα, αλλά κάνει κατά κανόνα ανοιχτές προσφορές. Ο τουρίστας μπορεί ν'αποφασίσει αν και τότε θέλει να νοικιάσει ένα ποδήλατο ή να παίξει τένις. Μπορεί να διαμορφώσει τον χρόνο του ατομικά. Αυτό είναι ένα μέρος της ελευθερίας των διακοπών.

Στο εκούσιο σαν βασική αρχή, ανήκει ακόμα το γεγονός ότι ο ανιματέρ δέχεται την διαφορά αναγκών και κινήτρων των τουριστών. Στον τομέα αυτής της ποικιλίας αναγκών και κινήτρων, ανήκει κυρίως ακόμα και η επιθυμία για ησυχία, παθητικότητα και να μην κάνει κανείς τίποτα. Η αποδοχή αυτή από την πλευρά του ανιματέρ, σημαίνει επίσης ότι από την μη συμμετοχή δεν αναπτύσσεται καμιά απογοήτευση ή εσωτερική αντίδραση οργής απέναντι στους παθητικούς τουρίστες...

Μικρός αριθμός συμμετεχόντων είναι συνήθως μια ένδειξη ανεπαρκούς ή εσφαλμένως σχεδιασμένης προσφοράς ανιμασιόν, ελλιπούς ενθαρρυντικής πρόσκλησης από την πλευρά του ανιματέρ. Λείπει συχνά η προσωπική ταύτιση του ανιματέρ με το πρόγραμμα που πραγματοποιεί. Η ανιμασιόν πρέπει, όπως ήδη έχουμε πει, να καθοδηγεί και προς την ηρεμία, την αυτογνωσία παραλλήλως προς τις ζώνες της δραστηριότητας, να δημιουργεί ζώνες ηρεμίας, μη ενεργητικότητας, εσωτερικής σκέψης, όπως π.χ. με μαθήματα γιόγκα, βραδιές συζήτησης κ.λ.π. Συνεπώς, η ανιμασιόν έχει έναν διφυή χαρακτήρα. Αυτό το μικτό στοιχείο της ανιμασιόν δεν αποτελεί μία αντίφαση ανάμεσα στην απαίτησή μας, δηλαδή να είναι η ανιμασιόν παρότρυνση.

Μίμηση

Στις δεκτικές αρχές της ανιμασιόν, ανήκει και η χρήση του μιμητισμού. Συγκεκριμένως μορφές ανιμασιόν, προ παντός από τον τομέα της κίνησης αλλά και τον τομέα της περιπέτειας, είναι από την πλευρά της πληροφοριακής παρότρυνσης μη κατάλληλες για την προσέλκυση μεγαλύτερου αριθμού τουριστών στο προσφερόμενο πρόγραμμα. Αυτό ισχύει ιδιαίτερα για νέες δραστηριότητες. Σε τέτοιες περιπτώσεις είναι η χρήση του μιμητισμού η καλύτερη λύση. Ο ανιματέρ αναλαμβάνει κάτι και διηγείται στις επαφές του με τους τουρίστες σχετικά.

Η οι ανιματέρ πραγματοποιούν σε μικρότερο κύκλο ένα πρόγραμμα που παρατηρείται από άλλους ανθρώπους, κυρίως τουρίστες, έτσι ώστε να διεγείρεται το συναίσθημα μιμητισμού, ακόμα και με την έννοια της δημιουργίας στυλ. Οι τουρίστες βλέπουν πως π.χ, στην σκιά ενός δένδρου ή περισσότερων δένδρων ένα απομεσημέρο φτιάχνεται μια αιώρα ή πως χτίζονται πυραμίδες από νερό, πως γίνονται κοκορομαχίες, πως παραγγέλνει κανείς καφέ στην τοπική γλώσσα, μερικοί τουρίστες προσπαθούν να κάνουν και οι ίδιοι αυτά τα πράγματα.

Η ανιμασιόν μπορεί συνεπώς στις συγκεκριμένες περιπτώσεις, να λειτουργήσει σαν πρότυπο με συμπεριφορές που δημιουργούν στυλ σε συγκεκριμένες καταστάσεις.

Τελετουργία

Σαν τελευταία διδακτική δυνατότητα για την ανιμασιόν, πρέπει να αναφερθεί η τελετουργία: όταν σε άλλες θέσεις μιλήσαμε για στυλ διακοπών, για διαμορφωμένη ατμόσφαιρα, για χαρακτηριστικό κλίμα στον τόπο διακοπών, τότε υπάρχει δυνατότητα μέσω μιας συγκεκριμένης σειράς τελετών, να δημιουργήσουμε μια ατμόσφαιρα και γύρω να προωθήσουμε αυτήν την ατμόσφαιρα.

Το κλασσικό παράδειγμα είναι η τελετουργία κατά την πολυνησιακή υποδοχή των τομέων τουριστών στα χωριά διακοπών του κλαμπ Μεντιτερρανέ: κάθε τουρίστας λαμβάνει ένα κολιέ με λουλούδια που το περνούν γύρω από τον λαιμό του και λαμβάνει ένα ποτό από τους ήδη υπάρχοντες τουρίστες και με ιδιαίτερα ευχάριστη ατμόσφαιρα. Ακόμα και σε άλλα χαρακτηριστικά σημεία του δεδομένου τόπου διακοπών, υπάρχουν δυνατότητες τελετουργίας στον πρόγραμμα. Χρησιμοποιώντας σαν αφετηρία τις παροτρύνσεις από τον τομέα των κλαμπ, έχουν αναληφθεί εν τω μεταξύ και σε πολλά ξενοδοχεία.

Ανάλογα με την φαντασία και τα τοπικά δεδομένα, μπορούν π.χ. η αναχώρηση των τουριστών ή η έναρξη των διακοπών, η άφιξη των τουριστών, να επηρεαστεί από τοπικά δεδομένα υπό την μορφή τελετουργίας ... Ο χαρακτήρας τονισμού της ευθυμίας, του παιγνιδιού, του απόμακρου από την καθημερινότητα, δημιουργείται πολύ πιο εύκολα με την τελετουργία από ότι με άλλες μεθόδους της ανιμασιόν. Συνεπώς διευκολύνει η τελετουργία σαν τεχνητή μορφή, έτσι ώστε εντελώς συγκεκριμένα στοιχεία της παραδοσιακής καθημερινότητας που δεν έχουν προσεχθεί και δεν έχουν χρησιμοποιηθεί στα πλαίσια της κοινωνίας διακοπών, π.χ. χαιρετά κανείς όσους συναντά στο ξενοδοχείο, ακόμα και ανθρώπους που δεν γνωρίζει, είτε μπορεί κανείς να μιλήσει σε κάθε άλλο τουρίστα, ακόμα και αν δεν έχει συστηθεί προηγουμένως ότι όλοι μιλούν με το μικρό όνομα και στον ενικό κ.λ.π. Αυτή η τεχνητή λειτουργία, που βρίσκεται συνήθως στα χέρια του ανιματέρ, εισάγει συγκεκριμένες τελετουργίες, διευκολύνει την εντατικοποίηση των δυνατοτήτων επαφών και την γρηγορότερη ένταξη των πιο διαφορετικών γκρουπ τουριστών.

VIII Περιγραφή Συστήματος

Παραδείγματα πραγματοποιηθείσης Ανιμασιών

α. Εισαγωγική Παρατήρηση

Μέσω της επιλογής παραδειγμάτων, θέλουμε να δείξουμε την ανιμασιών σε διάφορους τουριστικούς τομείς: στα ξενοδοχεία, στους τόπους διακοπών, στα κλαμπ διακοπών της ιδιωτικής και εμπορικής πρωτοβουλίας.

β. Τουριστικοί τόποι

1) Τόπος Θεραπείας Χέρστερ Λάνγκε

Παρουσιάζουμε εδώ μια ιδέα του αναγνωρισμένου θεραπευτικού τόπου Χέρστερ Λάνγκε στην Ανατολική Βεστφαλία, που είναι για μας χαρακτηριστική για την γενικότερη κατάσταση του γερμανικού τουρισμού, ιδιαίτερα στον τομέα των ιαματικών θεραπευτικών διακοπών μετά και την αναθεώρηση του νόμου για την υγεία, αλλά και που μας δείχνει ποιες δυνατότητες υπάρχουν.

Έννοια της περίθαλψης τουριστών:

Υπό την έννοια περίθαλψη των τουριστών, θέλουμε να καταλάβουμε όλες τις δραστηριότητες για τουρίστες από την πλευρά του τόπου διακοπών, θεραπείας και ανάπαυσης, οι οποίες έχουν σαν αφετηρία και στόχο την διαμονή, περίθαλψη και θεραπεία (σε στενότερη ιατρική έννοια).

Παραδείγματα σχετικά είναι:

- Ιστορικός περίπατος.
- Εβδομάδα παιγνιδιού.
- Εβδομάδα βιβλίου.
- Εβδομάδα πολιτισμού για παιδιά.
- Γαλλική πολιτιστική εβδομάδα.
- Πρόγραμμα ποίησης.
- Συλλογή παιγνιδιών.
- Ανάπτυξη ενός ειδικού προγράμματος για τις διακοπές.
- Συνάντηση θεραπευμένων
- Εκδρομές που συνδυάζονται και με διαλέξεις με διαφάνειες.
- Παιγνίδι πατριδογνωσίας.
- Παιγνίδια ανακάλυψης.
- Παιγνίδι ιστορίας για παιδιά.
- Έκθεση φωτογραφιών των τουριστών.

2) Οικογενειακές διακοπές στο Σένβαλντ (Schonwald) και στο Εσσενς-Μπέρνζιλ (Essens-Bernsiel).

Ακόμα και μικρά τουριστικά μέρη, μπορούν να προσφέρουν μεγάλες προσφορές για τουρίστες. Ο τόπος Σένβαλντ (στο Μέλανα Δρυμό) δίνει σαφώς ένα παράδειγμα με τους μόλις 2.400 κατοίκους του:

Για το πρόγραμμα ελεύθερου χρόνου προσελήφθη ένας άνεργος δάσκαλος ο οποίος διεξήγαγε μερικώς τις εκδηλώσεις, μερικώς όμως ανέλαβε προ παντός την οργάνωση, τον συντονισμό και την προετοιμασία.

Στο πρόγραμμα υπάρχουν:

- Το εργαστήριο του ξυλουργού.
- Το εργαστήριο του ωρολογοποιού.

Στην αγροικία:

- Μάθημα, χόμπι, υφασμάτινες κούκλες με στολές μαύρου δάσους.
- Κυνήγι θησαυρού για πεζούς.
- Επίσκεψη σε ένα χωριό 300 ετών του μαύρου δάσους.
- Καθ'οδόν με τον δασονόμο.
- Φωτογραφικό ράλι.
- Ξυλοκοπτική.
- Περιήγηση με γκριλ.
- Μαθήματα χορού με στολές για μεγάλους και μικρούς.
- Όταν ο πατέρας με τον γιο ... κάνουν ένα μάθημα ξυλοκοπτικής.
- Παιδικό μπόουλινγκ.
- Τουρνουά ποδηλασίας.
- Επίσκεψη σε ένα φούρνο κ.λ.π.

Για μικρότερες τουριστικές κοινότητες, υπάρχουν ακόμα περισσότερες δυνατότητες και παραδείγματα χρήσιμων και πραγματοποιήσιμων ιδεών:

Παιγνίδια πατριδογνωσίας, κυνήγι θησαυρού με ιστορία.

Περιήγηση, αναζήτηση σπόρων.

Τουρνουά σπορ: πατέρας εναντίον γιου, ντόπιοι εναντίον τουριστών για νέους.

Πρόγραμμα αθλητισμός και υγεία για δύο εβδομάδες με μια ενιαία τιμή για οικογένειες.

Λήξη όλων των βραδινών εκδηλώσεων το αργότερο στις 10 η ώρα, έτσι ώστε να μπορούν να συμμετέχουν τα παιδιά και να έχουν την δυνατότητα οι γονείς να συνεχίσουν το πρόγραμμά τους με την ησυχία τους.

Βραδιές χειροτεχνίας για γονείς αλλά και μικρότερα παιδιά, έτσι ώστε να μπορούν να κάνουν κάτι μαζί και στο σπίτι στην συνέχεια. Απογεύματα χειροτεχνίας για γονείς και παιδιά/νέους χωριστά.

Συνεργασία και συντονισμός των μεγάλων εκδηλώσεων με συμμετοχή και προώθηση της κοινής πρωτοβουλίας όλων των ντόπιων και όλων των τουριστών στον σχεδιασμό, προετοιμασία, οργάνωση διεξαγωγή εκδηλώσεων κάθε τύπου.

Εβδομάδες με κύρια σημεία εκδηλώσεων στο Σένβαλντ:

- Πολιτιστική εβδομάδα τον Μάιο.
- Εβδομάδα παιγνιδιού το φθινόπωρο.
- Εβδομάδα βιβλίου για οικογένειες με μικρά παιδιά τον Νοέμβριο.
- Διακοπές με παιδί από παιδί.

ΕΣΣΕΝΣ - ΜΠΕΡΝΖΙΑ

Υπάρχει αφενός το «Παρδαλό Σπίτι» στην ακτή. Εκεί μπορούν τα παιδιά να ικανοποιηθούν. Σε ένα επίπεδο κτίριο, υπάρχουν στα πλαίσια του μοναδικού μεγάλου χώρου, διαφορετικά επίπεδα όπου τα παιδιά ανενόχλητα από τους άλλους, μπορούν να πραγματοποιήσουν τα παιγνίδια τους (μόνο δύο μικροί χώροι είναι χωρισμένοι με ένα μικρό παράθυρο στην πόρτα έτσι ώστε να μπορούν να ρίχνουν μια ματιά οι γονείς που και που), για να δοθεί η δυνατότητα στα πιο ηλικιωμένα παιδιά και τους νέους να απομακρυνθούν, να παίξουν επιτραπέζια παιγνίδια ή με χαρτιά, να ακούσουν μουσική κ.λ.π.

Πιο ήσυχο είναι στον τόπο το «σπίτι ομπρέλα» που κάθε καιρό είναι ανοιχτό για ολόκληρη την οικογένεια. Υπάρχει ένα δωμάτιο για παιδιά, όπου τα παιδιά μπορούν να δοκιμάσουν απαγορευμένα πράγματα από τους γονείς τους, όσον αφορά την δημιουργικότητα και χωρίς τους γονείς τους, για τους μικρότερους υπάρχει μια γωνιά με παιγνίδια, ζωάκια, κούκλες από μαλακό υλικό. Οι πιο μεγάλοι και οι γονείς μπορούν να κάνουν μαζί χειροτεχνίες για διάφορα πράγματα: κεραμικές εργασίες, εργασίες με δέρμα, υφάσματα μπατίκ ή και ακόμα και λάμπες τύπου «Τίφαννυ». Σερβίρεται συνήθως ενδιάμεσα τσάι από τον κληρικό ή από μερικά μέλη της εκκλησιαστικής κοινότητας,

μερικές φορές ακόμα και από την σύζυγο του διευθυντή του θεραπευτικού κέντρου. Οι παύσεις-διακοπές εξυπηρετούν την αμοιβαία γνωριμία, την συζήτηση.

Στα όρια της πόλης βρίσκεται «το κουτί για τα παιγνίδια». Μια αίθουσα για σπορ και παιγνίδι για νέους όπου μπορούν να παίξουν δωρεάν πινγκ-πονγκ ή σε άλλες μέρες, όταν τα τραπέζια έχουν πάει στην άκρη, μπορούν να κάνουν πατινάζ η σκέϊτμπορντ. Ο περιπετειώδης χώρος του παιγνιδιού κάνει την ακτή, ακόμα και με άσχημο καιρό (από εκεί), γοητευτική για μικρούς και μεγάλους:

Στις 11 η ώρα το πρωί προσφέρουν οι «φίλοι των διακοπών» την συμπαράστασή τους: ευχάριστη ώρα για παιδιά με διήγηση ιστοριών και τραγούδια. Ακόμα και κατά την διάρκεια της άμπωτης, μπορεί να γίνει κολύμβηση στην ανοικτή πισίνα με θαλασσινό νερό ή στην πισίνα με κύματα και θαλασσινό νερό κ.λ.π..

3) Τουριστικός τόπος Καπρούν (Kaprun) - Το μοντέλο του Καπρούν

Ανιμασιόν μέσω συνεργασίας

ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΚΑΠΡΟΥΝ:

Η συνεργασία για την κρίση του καλοκαιρινού τουρισμού, ιδιαίτερα στην Αυστρία, χρονολογεί πολλά χρόνια. Η λύση που πραγματοποιήθηκε εκεί, είναι ότι, μόνο με την συνεργασία όλων των φορέων και με κριτήρια ανιμασιόν, είναι δυνατόν να βελτιωθούν οι παροχές και η τουριστική κατάσταση για υπέρβαση της κρίσης (...).

4) Ανιμασιόν σε ένα γερμανικό ξενοδοχείο Α΄ κατηγορίας

Ξενοδοχείο Χέττλ (Hetzl) στον Άνω Μέλανα Δρυμό, στην Σλούχσε (Schluchsee)

Το ξενοδοχείο Χέττλ στον Άνω Μέλανα Δρυμό στην Σλούχσε, είναι ένα από τα πρώτα ξενοδοχεία της ανώτερης κατηγορίας στην Ομοσπονδιακή Δημοκρατία της Γερμανίας που ξεκίνησε στις αρχές της δεκαετίας του '70 με την δημιουργία ενός δικού του προγράμματος ανιμασιόν. Ενδιαφέρον είναι σχετικά, ότι από την αρχή ένας διευθυντής ξενοδοχείου από την γαλλόφωνη Ελβετία και προηγούμενος ανιματέρ κλαμπ, συμμετείχε και έδωσε την αναγκαία ώθηση.

Σήμερα απασχολείται ένα σταθερό τμήμα από περίπου 7 ανιματέρ (συμπεριλαμβάνεται και ένας ανιματέρ για παιδιά) στο ξενοδοχείο. Η ανιμασιόν είναι ένα ειδικό τμήμα της επιχείρησης, με ανθρώπους με ιδιαίτερα προσόντα, αρχηγό ανιματέρ και βοηθό του διευθυντή.

Το πρόγραμμα είναι ιδιαίτερα πολύπλευρο με την μορφή ενός ημερήσιου, αλλά και ενός προγράμματος τριών εβδομάδων.

Ξεκινά με δραστηριότητες στην κλειστή πισίνα (γυμναστική στο νερό, θαλάσσιο μπάσκετ), αλλά και με πολύπλευρες άνετες και φιλικές προς τις οικογένειες περιηγήσεις και ξεναγήσεις στο οίκημα.

Η προσφορά περιέχει επίσης μαθήματα τένις για όλο τον χρόνο, καθώς και Σκανδιναβικό σκι τον χειμώνα καθώς και πρόγραμμα εσωτερικό - ραδιοφωνικό και πληροφόρησης - το ράδιο Χετζλ και ένα καθημερινό βραδυνό πρόγραμμα που πραγματοποιείται στην ειδικά διαμορφωμένη μεγάλη αίθουσα του ξενοδοχείου.

Σχετικά ανήκουν θεματικές βραδιές όπως:

- Βραδιά γουέστερν.
- Επίδειξη μόδας.
- Βραδιά με κουστούμια με θέμα άσπρη νύχτα.
- Βραδιά καζίνο.

Αλλά και βραδιές νυχτερινής περιήγησης ή ακόμα το τραπέζι για τους αθλητές. Και

Φυσικά σόου πλαϊϋ-μπακ για ενήλικες:

«Σόου: οι συνεργάτες του ξενοδοχείου Χετζλ έχουν κάνει ένα μείγμα από σόου. Μιούζικαλ, σκειτς, παρωδίες και σκηνές χορού ...»

Και φυσικά προγράμματα για παιδιά.

Σχετικά υπάρχουν και συμπληρωματικές εκδηλώσεις όπως:

- Μια μικρή ετήσια αγορά του χωριού.
- Εκθέσεις στην αίθουσα υποδοχής. Και
- Εργασίες στον χώρο χειροτεχνίας (ζωγραφική μεταξιού, ζωγραφική σε γυαλί).

Η φιλοσοφία του ξενοδοχείου είναι ότι πρέπει όσο το δυνατόν περισσότερο η οικογένεια να περνά μαζί τις

διακοπές της αλλά ταυτόχρονα κάθε μέλος να έχει την δυνατότητα να κάνει τα δικά του πράγματα, έτσι ώστε να επιτυγχάνεται το μέγιστο της ικανοποίησης για κάθε μέλος της οικογένειας και ταυτόχρονα να διατηρείται η ενότητα της. Δηλαδή, οι γονείς μπορούν να ξεκουραστούν και να αφιερώσουν χρόνο στα χόμπι τους ή στο να είναι το ζευγάρι μαζί, αλλά καθυστερούν επειδή τα παιδιά μπορούν να περάσουν τον χρόνο μόνο τους και με πολύ ενδιαφέροντα πράγματα. Από την άλλη πλευρά χαίρονται και τα παιδιά που βρίσκονται στον ίδιο χώρο με τους γονείς, αλλά που δεν πρέπει να είναι πάντα μαζί τους.

5) **Κλαμπ Μεντιτερρανέ:**

Οι πνευματικές ρίζες του κλαμπ Μεντιτερρανέ βρίσκονται αφενός στην λαμπρή και ιδεολογική ανάμιξη του βιώματος της ομάδας σπορ της δεκαετίας του '30 και από την άλλη μεριά ένα ισάξιο και ταυτόχρονο σοκ της νεώτερης γενιάς μετά την καταστροφή από τον 2^ο παγκόσμιο πόλεμο και το χάος της μεταπολεμικής περιόδου και η με αυτά συνδεδεμένη επιθυμία τους για ειρήνη, ελευθερία και αδελφότητα, τα κλασσικά ιδανικά της Γαλλικής Επανάστασης.

Το κλαμπ Μεντιτερρανέ είναι ο τύπος γέννησης του όρου «διακοπές σε κλαμπ» και είναι ταυτόχρονα το θαυμαστό και μοναδικό γαλλικό σύστημα διακοπών. Το κλαμπ Μεντιτερρανέ δεν είναι στη δομή του και στην ιστορία της εξέλιξής του, στον χαρακτήρα του και στην πραγματοποίησή του, μια μοναδική, δηλαδή γαλλική, θεσμοποίηση, ένας γαλλικός θεσμός, προ παντός ένα αμίμητο και μη μεταφερόμενο, μη αναπαραγόμενο μοντέλο κόσμου.

Αν και το σύστημα του κλαμπ Μεντιτερρανέ δεν είναι γενικά εφαρμόσιμο, θα θέλαμε εδώ να σας παρουσιάσουμε μερικά βασικά και χαρακτηριστικά στοιχεία του κλαμπ:

Πρώτο στοιχείο είναι το μέλος του κλαμπ. Ένας τουρίστας σε μια εγκατάσταση του κλαμπ Μεντιτερρανέ αισθάνεται όχι τόσο σαν τουρίστας σε μια ξενοδοχειακή επιχείρηση αλλά πραγματικά σαν μέλος, στο δικό του κλαμπ, στο δικό του χωριό διακοπών και κάθε άλλου που βρίσκεται με τους παρόντες τουρίστες, είναι ταυτόχρονα μέλος. Η συνείδησή του μέλους δημιουργεί αμέσως το συναίσθημα της αλληλεγγύης, το ότι ανήκουμε κάπου και μειώνει τις κοινωνικές διαφορές.

Ένα περαιτέρω σημαντικό χαρακτηριστικό του κλαμπ Μεντιτερρανέ είναι η απομόνωση του χωριού διακοπών. Κάθε χωριό κλαμπ είναι, κατά κάποιο τρόπο εξωεδαφικό πλήρως

απομονωμένο από κάθε ξένη επίδραση και αυτό με διπλή έννοια: τόσο απέναντι στους ντόπιους πληθυσμούς, όσο και απέναντι στους άλλους τουρίστες που περνούν τις διακοπές τους στην ίδια περιοχή αλλά δεν είναι μέλη του κλαμπ ...

Το τρίτο χαρακτηριστικό του κλαμπ Μεντιτερρανέ είναι ότι είναι - λίγο ως πολύ - μια συγκεκριμένη διαμορφωμένη ιδεολογία, μια ιδεολογική παράσταση. Χαρακτηρίστηκε από τους γάλλους φυσιολόγους σαν συγκεκριμένη ουτοπία και αποτελεί κατά κανόνα το ιδεαλιστικό όνειρο του τέλειου κόσμου ...

Η ιδέα του νησιού του τύπου της Εδέμ - ενός παραδεισένιου κλειστού προνομιακού χώρου - που ικανοποιεί όλες τις ανάγκες και που εκτός από μια σειρά από ιδανικές ποιότητες, περιορίζεται σε ένα γκρουπ ανθρώπων στις διακοπές τους εντελώς συνειδητά. Οι γάλλοι κοινωνιολόγοι λένε ότι αυτός ο χώρος είναι ταυτόχρονα σύμβολο και αντικείμενο:

Αντικείμενο: επειδή το χωριό κλαμπ είναι το μέτρο όλων των πραγμάτων, των δραστηριοτήτων, των κοινωνικών σχέσεων και των σχέσεων με τον εξωτερικό κόσμο.

Σύμβολο: επειδή το ξεχωριστό του χωριού διακοπών, η διαμόρφωση του και ο ορισμός του στόχου του, συμβολίζεται με το όνειρο της ελευθερίας.

Ένα χωριό κλαμπ του κλαμπ Μεντιτερρανέ προσφέρει πρακτικά όλες τις δυνατότητες διαμόρφωσης διακοπών ελεύθερου χρόνου που είναι νοητές

Το κλαμπ Μεντιτερρανέ περιέχει ένα πλήρως διαμορφωμένο σύστημα με εσωτερική διευκόλυνση επαφών και ενιατικοποίηση της επικοινωνίας.

Ανήκει επίσης στο κλαμπ Μεντιτερρανέ ότι ένα μέρος του συνηθισμένου σέρβις ξενοδοχείου μειώνεται ή καταργείται. Το σελφ σέρβις στο μπουφέ κατά την διάρκεια των γευμάτων και η γενικότερη δομή του προσωπικού του χωριού είναι διαφορετικά διαμορφωμένα:

Ο αρχηγός του χωριού έχει την γενική αρμοδιότητα στο χωριό αλλά αναζητεί κατά μεγάλο μέρος τους δικούς του συνεργάτες και διαμορφώνει ένα προσωπικό στυλ, το ειδικό στυλ του κάθε χωριού. Το αυτονόητο του κάθε συνεργάτη, περιορίζεται μόνο στην λειτουργία της παροχής υπηρεσιών, π.χ. σαν υπεύθυνος σπορ ή σαν οργανωτής στον τομέα υποδοχής, σχεδιασμού, μπουτίκ, μπαρ, μπουφέ κ.λ.π., αλλά κάθε συνεργάτης, όταν τελειώνει την αποστολή του, μπορεί

να αναμιχτεί με τους τουρίστες και να γίνει συνεπώς φορέας ανιμασιόν.

Το κλαμπ δεν θα ήταν το κλαμπ, αν ο αρχηγός του χωριού, ο μουσικός, ο μάγειρας, η νηπιαγωγός, αισθάνονταν αποκλειστικά σαν αρχηγός, μουσικός, μάγειρας ή νηπιαγωγός. Ο καθένας έχει βέβαια μια σαφή περιγραφή της εργασίας του, είναι όμως μέλος της ανιμασιόν του κλαμπ.

Οι ανιματέρ του κλαμπ Μεντιτερρανέ δεν είναι ανιματέρ με την κλασσική έννοια, αλλά είναι πολύ περισσότερο τακτικοί συνεργάτες στο κλαμπ με την εκάστοτε λειτουργία τους στην πορεία της επιχείρησης. Οι περισσότεροι ανιματέρ έρχονται από τομείς όπως ρεσεψιόν, σχεδιασμός, ταμείο, μπουτίκ, μπάρμαν, πωλήτρια κολιέ, ενοικίαση παιγνιδιών, διακόσμηση μπουφέ κ.λ.π. Επί πλέον υπάρχει ανιματέρ σπορ για ιππασία, ιστιοπλοία, κολύμβηση κ.λ.π., αλλά όταν τελειώνει η εργασία του, όπως είπαμε και πιο πριν, μπορεί να αναμιχθεί με τους τουρίστες και να λάβει μέρος σε κάθε εκδήλωση. Στο προσκήνιο συνεπώς βρίσκεται στην σταθερή προσφορά.

Στο προσκήνιο της προσωπικής δραστηριότητας στο κλαμπ βρίσκεται λοιπόν η απεριόριστη ετοιμότητα συμμετοχής όλων των μελών του κλαμπ και δημιουργείται συνεπώς μια σταθερή αριθμητική προσφορά προσωπικού πολύ υψηλού επιπέδου.

Τέλος ανήκει στην φιλοσοφία του κλαμπ και στις αρχές του, η ιδέα του εκούσιου, της ελευθερίας, της απόλυτης ελευθερίας για ένα συγκεκριμένο χρόνο, την πραγματοποίηση της οποίας εξάλλου έχει αντιμετωπίσει με ιδιαίτερες κριτικές.

Αυτό το μοντέλο του τομέα εργασίας των ανιματέρ του κλαμπ Μεντιτερρανέ είναι προφανώς μη μεταφερόμενη σε άλλα προγράμματα ή επιχειρήσεις (για λόγους διαφορετικής δομής των γαλλικών αντιλήψεων για τις διακοπές, αλλά και για λόγους εργατικού δικαίου).

Γι' αυτούς τους λόγους, εργαζόμαστε σε αυτή την μελέτη με μια ευρεία έννοια του όρου ανιμασιόν και παράθεση και λειτουργίες της ανιμασιόν. Από αυτούς τους λόγους, χαρακτηρίζουμε την ανιμασιόν σαν το ειδικό πεδίο εργασίας του ανιματέρ και δεν τον βλέπουμε τόσο πολύ στην διπλή λειτουργία ενός φυσιολογικού υπαλλήλου ξενοδοχείου που μετατρέπει τον ελεύθερο από την εργασία του χρόνο σε ανιμασιόν.

Οι κοινωνικές εξελίξεις των τελευταίων 20 χρόνων είναι προφανώς, ακόμα και στο κλαμπ Μεντιτερρανέ, σαφείς. Αυτό έχει σαν συνέπεια, για να το πούμε με συντομία, ότι ο γαλλικός θεσμός αναπτύχθηκε σε μια παγκόσμια διεθνή τουριστική επιχείρηση. Ταυτόχρονα έπρεπε να ξεπεραστούν μεγάλες δυσκολίες:

Ο αριθμός των τουριστών στο κλαμπ Μεντιτερρανέ από την Γερμανία, βρισκόταν εδώ και πολλά χρόνια στους 40.000 περίπου. Ο λόγος γι αυτό ήταν κατ' αρχήν οι γλωσσικές δυσκολίες, ή για να το πούμε διαφορετικά, ο αριθμός των γαλλόφιλων και των γαλλόφωνων Γερμανών που αποδεχόταν το στυλ ζωής των διακοπών, αλλά και που το εισόδημά τους επέτρεπε να πάνε στο κλαμπ Μεντιτερρανέ, ήταν σαφώς μειωμένο. Μια θεαματική προσπάθεια για να παραμεριστούν οι γλωσσικές δυσκολίες, αφού δεν συνάντησε ιδιαίτερη επιτυχία, διακόπηκε ...

Η ώθηση ήρθε κατά ένα ενδιαφέροντα τρόπο από την αμερικανική αγορά: Οι Αμερικάνοι ανακάλυψαν την αγάπη τους στο κλαμπ Μεντιτερρανέ, δεν απέκτησαν καμιά πλήρη αμερικανοποίηση (γιατί θα χανόταν και το ερέθισμα), πολύ περισσότερο, δημιουργήθηκε εκεί ο πυρήνας, αυτό που χαρακτηρίζουμε σήμερα στο Κοντσένς στην Γαλλία σαν διεθνές κλαμπ, ένα γαλλικό κλαμπ με ισχυρά διεθνή στοιχεία:

Ο σεφ του χωριού είναι κατά κανόνα Γάλλος. Η ομάδα του αποτελείται κυρίως από ανθρώπους μέχρι και από 15 διαφορετικά έθνη και εξασφαλίζεται κατά αυτόν τον τρόπο ότι η γνώση γλωσσών και η νοοτροπία ενός διεθνούς κοινού, δεν θα αντιμετωπίσει δυσκολίες λόγω αυτής της μικτής σύνθεσης, θα είναι αντιθέτως πρόσφορη. Η μεγάλη επέκταση των κλαμπ Μεντιτερρανέ στην Αμερική, στην Καραϊβική, στην Κεντρική και Νότια Αμερική αλλά ακόμα και στην Ασία, οδήγησε στο ότι όλοι οι συνεργάτες, όλοι οι φορείς αυτού του γαλλικού θεσμού, έμαθαν ιδιαίτερα ισχυρά, να μπορούν να προσεγγίσουν άλλες ιδιότητες ξένων εθνών, να τις ανέχονται και να τις αποδέχονται.

Το κλισέ των διεθνών προκαταλήψεων λέει ότι οι Γάλλοι είναι εθνικιστές, σωβινιστές. Το κλαμπ Μεντιτερρανέ αποδεικνύει ότι ακόμα και ένας μεγάλος οργανισμός μέχρι και τον μικρότερο συνεργάτη, είναι σε θέση να δεχτεί μη γαλλικές διαφορετικές επιθυμίες, ανάγκες και στυλ διακοπών και να τις εντάξει έτσι ώστε να εκπληρώσει τις επιθυμίες των διεθνών τουριστών, δηλαδή π.χ. των Γερμανών, των Ιταλών, των Αμερικανών.

Το κλαμπ Μεντιτερρανέ συμμετέχει επίσης σήμερα και στο ιταλικό κλαμπ Βαλτούρ, έτσι ώστε να παρουσιάζεται ένα πρόσφορο προϊόν στην ιταλική αγορά.

Οι νέες τάσεις φαίνονται σαφώς στο κλαμπ Μεντιτερρανέ: μπορούν να περιγραφούν με δύο όρους:

- α) Επέκταση και τελειοποίηση της γαστρονομίας.
- β) Περισσότερη άνεση.

Γαστρονομία:

Τα μεγάλα εστιατόρια σε ένα μεγάλο κλαμπ, που σε κάθε αρχιτεκτονική διαμόρφωση παραμένουν τεράστιοι χώροι. Οι τουρίστες που κάθονται σε τραπέζια 8 ατόμων και στα οποία δημιουργείται η γαλλική νοοτροπία γεμάτη ταμπεραμέντο, με ιδιαίτερη φασαρία, αντιμετωπίζουν μια νέα ιδέα: πως κάθε τουρίστας αλλά προ παντός όχι κάθε τουρίστας της κάθε εθνικότητας, δεν θέλει να καθίσει πάντοτε σε ένα τραπέζι με 8 άτομα. Η ποικιλία των επιλογών στον μπουφέ, κάνει εν τω μεταξύ τους μπουφέδες τόσο μεγάλους και τόσο μη εποπτευόμενους, έτσι ώστε μπορεί κανείς να διαπιστώσει στους τουρίστες αμηχανία, ανασφάλεια κ.λ.π.

Η απάντηση: αντί για μεγάλα εστιατόρια με τραπέζια 8 ατόμων, υπάρχουν τρία ή τέσσερα ή πέντε μικρότερα εστιατόρια, ένα από τα οποία είναι ασφαλώς το κλασικό εστιατόριο με τραπέζια 8 ατόμων του κλαμπ Μεντιτερρανέ. Τα άλλα είναι μικρά εστιατόρια σπεσιαλιτέ με διαφορετικές προσφορές φαγητών και φυσικά διαφορετική εσωτερική διαρρύθμιση. Υπάρχει, για παράδειγμα, ένα ιταλικό εστιατόριο για ζυμαρικά, ένα εστιατόριο με Ασιατική κινέζικη κουζίνα, ένα εστιατόριο με τοπικές ή περιφερειακές σπεσιαλιτέ. Ο τουρίστας μπορεί σε κάθε γεύμα να επιλέξει σε ποιο ξενοδοχείο θέλει να φάει και δεν έχει συνεπώς να επιλέξει μεταξύ διαφορετικών ποσών φαγητού αλλά μεταξύ διαφορετικών συνόλων. Έχει συνεπώς εναλλακτικές λύσεις το τραπέζι των 8 ατόμων, όταν θέλει με τον φίλο του ή την φίλη του να φάνε σαν ζευγάρι σε μια ήσυχη βραδιά σε ένα εστιατόριο κλαμπ.

Άνεση:

Στα περισσότερα των κλαμπ καταργήθηκαν οι αχυρένιες καλύβες. Μόνο για τους τελευταίους ρομαντικούς της πρώτης ώρας παραμένουν μερικά τέτοια ξενοδοχεία χωριά με καλύβες (π.χ. στην Κέρκυρα και στην Τσέρπα) διαφορετικά υπάρχουν σύγχρονα μπαγκαλόουζ ή ανέσεις ξενοδοχείων που

περιλαμβάνουν μέχρι κλιματισμό και τηλέφωνο στο δωμάτιο και, εδώ και πολύ καιρό, κλειδώνουν και οι πόρτες...

Τα νεότερα εντυπωσιακά κλαμπ της κατηγορίας Λούξους, έγιναν το 1988 και το 1989 στην Πορτογαλία και στην Νότια Γαλλία και αποδεικνύουν αυτήν την νέα τάση. Το παρθενικό ταξίδι του μεγαλύτερου ιστιοφόρου του κόσμου, του κλαμπ Μεντ 1, είναι το επόμενο συνεπές βήμα στην ίδια κατεύθυνση.

Το κλαμπ Μεντιτερρανέ αποδεικνύει συνεπώς ότι παρά το μέγεθός του και τον παγκόσμιο προσανατολισμό του, η εξέλιξη δεν σταματά ποτέ, ότι υπάρχει σταθερή προσαρμογή στις ανάγκες των τουριστών που αλλάζουν συνεχώς. Ακόμα και οι Γαλλικοί θεσμοί πρέπει να μάθουν να σκέπτονται με ένα ευρωπαϊκό ή ακόμα καλύτερα με ένα διεθνή τρόπο και να κρίνουν με αυτά τα κριτήρια.

Ας δούμε πώς το ίδιο το CLUB παρουσιάζει τον εαυτό του.

HELLO !

The Club Med name , our name, is known today the world over. For millions of men and women it represents happiness. Happiness of being in exceptional places , in environments we take great care to preserve. Happiness of making magic of one's free time; with all artificial distinctions, conventions and taboos swept away. Happiness of getting truly in tune with oneself, happiness of enjoying abundance, be it of food, space or learning.

We have every right to be proud of our success. But what do we owe it to ? No doubt the concept of the village which we invented 40 years ago is one factor. Our ability to change without betraying our principles and to continually break new ground is certainly another. But the underlying factor, our basic truth, is neither our products nor our ideas. Our teams of G.O.'s , made up of people of all races and all nationalities, constitute the ingredient which has made the C.M. what it is, constantly renewing and pushing it forward each year.

G.O.'s come from all over the world and are thus universal. In a world that is too narrow their vocation is to bring down the barriers which separate us from each other, to speed up exchanges, to be intermediaries between each person and his or her desires. Filled with generosity, they aim to provide each of us with just what we want to discover, to be continually on the look out for new ideas, to create and to invent, to help us develop our talents. Day after day without fuss or pompous speeches they send the world a message of peace, warmth, friendship and human values And who can deny today that those are qualities we all badly need ? As professionals the G.O.'s are fully aware of the effort that an undertaking like the club demands: on the individual level through each person's handling of his or her job and on the collective level through the way in which the shared property is cared for. At a time when new huge vistas are opening before us in the Pacific and in Eastern Europe the G.O.'s will more than ever before need to be responsible and independent, simultaneously

inventive and rational and to possess the rare gift to turn people's utopias into realities.

In these years of shattering events in which the world need to hear talk of love, if the C.M. can be proud of one thing, it is not of having invented a vacation concept or having attained a global reach. It is of being able to provide men and women from all five continents with very special places in which the words tolerance and freedom can take on their full meanings and where the respect for nature is closely akin with the respect for each and everyone.

Welcome to the Club

ΙΧ. ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Αναφορικά με τη ψυχαγωγία και την άθληση πελατών η οποία εφαρμόζεται στην Ελλάδα θα μπορούσαμε να πούμε ότι το επίπεδο είναι ακόμα μέτριο. Αυτό συμβαίνει γιατί μόλις τα τελευταία 10 χρόνια άρχισαν οι έλληνες ξενοδόχοι να δίνουν βαρύτητα στη ψυχαγωγία και στην άθληση των πελατών σε σχέση με άλλες τουριστικά ανταγωνιστικές χώρες.

Οι πιο οργανωμένες τουριστικές μονάδες προχωρούν στην εισαγωγή επαγγελματιών ψυχαγωγών πληρώνοντας αδρά σε συνάλλαγμα και κάνοντας πολλές προσφορές προκειμένου να εντάξουν τέτοια άτομα στο ψυχαγωγικό τους πρόγραμμα. Άλλες μονάδες που έχουν τη θέληση αλλά δεν έχουν τη δυνατότητα περιορίζονται σε πιο πρόχειρες λύσεις. Έτσι λοιπόν απασχολούν άτομα χωρίς να έχουν πραγματική γνώση του αντικειμένου, έχουν ελλείψεις στις ξένες γλώσσες και σε άλλα βασικά πράγματα που πρέπει να γνωρίζει ένας επαγγελματίας ψυχαγωγός.

Τέτοιες λύσεις όχι μόνο δεν βοηθούν στην αναβάθμιση των προσφερομένων υπηρεσιών, αλλά αντιθέτως επιφέρουν δυσμενή αποτελέσματα στις προσπάθειες για την ανάπτυξη της μονάδας και γενικότερα της Ελληνικής τουριστικής βιομηχανίας.

Κάποιος πρέπει να λάβει σοβαρά αυτόν το πραγματικά σπουδαίο παράγοντα προώθησης των πωλήσεων ο οποίος λέγεται Ψυχαγωγία και Άθληση Πελατών.

Το κράτος μέσω των υπηρεσιών του προχωρά στην ίδρυση αρμόδιας σχολής.

Οι έχοντες δικαίωμα εισαγωγής σε αυτή τη σχολή θα πρέπει να είναι πολύ καλοί γνώστες δύο ή τριών ξένων γλωσσών τουλάχιστον. Επίσης πρέπει να έχει θεατρικό ταλέντο, γνώσεις υποκριτικής καθώς και αθλητικές ικανότητες.

Η εγκύκλιος του Ε.Ο.Τ. για τη σχολή των *Animateur* αναφέρει τα εξής :

« Ως γνωστόν ο Τουρισμός στη χώρα μας αποτελεί έναν από τους βασικότερους κλάδους της εθνικής μας οικονομίας και αποτελεί σημαντική πηγή εισροής συναλλάγματος.

Τα τελευταία χρόνια επισημάνθηκε το γεγονός ότι ενώ αυξάνουν οι τουριστικές αφίξεις, μειώνονται οι τουριστικές εισπράξεις.

Ένας από τους βασικότερους λόγους αυτού του φαινομένου είναι η ελλιπής εκπαίδευση και υποβάθμιση των τουριστικών υπηρεσιών. Για την αντιμετώπιση αυτού του φαινομένου αναζητούνται τρόποι αλλαγής του προτύπου του μαζικού τουρισμού που αναπτύχθηκε στη χώρα μας από τη δεκαετία του 1960 και η προώθηση εναλλακτικών μορφών τουρισμού.

Για τη σωστή ανάπτυξη του επιλεκτικού τουρισμού απαιτείται άριστο επίπεδο υπηρεσιών από τη στιγμή που ο

τουρίστας επιβιβάζεται στα μέσα μεταφοράς για το τουριστικό του προορισμό και τη συνοδεία μέσα στη χώρα καθώς επίσης και τη ψυχαγωγία του στους χώρους διαμονής.

Οι τομείς αυτοί καλύπτονται από τους τουριστικούς συνοδούς και τους ψυχαγωγούς για τους οποίους δεν υπάρχει ιδιαίτερη εκπαίδευση στη χώρα μας εν αντιθέσει προς άλλες χώρες της Ε.Ε. όπου υπάρχει σχετική εκπαίδευση.

Για την αντιμετώπιση αυτής της έλλειψης οι αεροπορικές εταιρείες πραγματοποιούν σεμινάρια κατάρτισης του προσωπικού ενώ οι εταιρείες κρουαζιερόπλοιων χρησιμοποιούν σχεδόν εξ ολοκλήρου αλλοδαπούς. Στις μεγάλες ξενοδοχειακές μονάδες εκτός αστικών κέντρων, όπου οι πελάτες παραμένουν υποχρεωτικά μέσα στο ξενοδοχείο για να διασκεδάσουν, πραγματοποιούνται σεμινάρια προκειμένου να ειδικευτεί κάποιο εποχικό προσωπικό σαν *animateur* ή προσλαμβάνουν αλλοδαπούς. Τέλος τα τουριστικά πρακτορεία χρησιμοποιούν άτομα που διαθέτουν πρακτική εμπειρία και καμία ειδική τουριστική εκπαίδευση.

Για την αποφυγή σύγχυσης με την ειδικότητα του ξεναγού επισημαίνεται ότι οι συνοδοί συνοδεύουν μόνο τα γκρουπ στα μέσα μεταφοράς, σε καμία περίπτωση δεν τα ξεναγούν σε μουσεία ή αρχαιολογικούς χώρους.

Από τα παραπάνω συνάγονται τα εξής:

Σε συνάρτηση με την αύξηση που παρουσιάζει ο τουρισμός μας κάθε χρόνο, αλλά και με το άνοιγμα νέων αγορών και την ανάγκη αντιμετώπισης του αυξημένου ανταγωνισμού από τις άλλες χώρες δέκτριες, δημιουργούνται νέες θέσεις εργασίας με το επάγγελμα του συνοδού τουριστών και του *animateur*.

Ειδικότερα η μέριμνα για τη κατάρτισή τους κρίνεται αναγκαία λόγω:

1. της έλλειψης παρόμοιων ιδιωτικών ή κρατικών σχολών στην Ελλάδα όπου λειτουργούν μόνο σχολές ξεναγών
2. του μεγάλου αριθμού γνωστικών αντικειμένων που πρέπει να κατέχουν για να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις του επαγγέλματος
3. της ανάγκης βελτίωσης των παρεχομένων υπηρεσιών στο τουρισμό
4. της αναγνώρισης των επαγγελματιών αυτών στην Ε.Ε.
5. των σχετικών αιτημάτων των ιδιωτικών σωματείων συνοδών στον Ε.Ο.Τ.

Μετά τα ανωτέρω και λόγω συνάφειας των επαγγελματιών αυτών με επάγγελμα του ξεναγού προτείνεται η δημιουργία δύο νέων τμημάτων : συνοδών και ψυχαγωγών αρχικά στις σχολές ξεναγών Αθήνας και Θεσσαλονίκης που διαθέτουν τη

κατάλληλη οργάνωση και υποδομή. Τα τμήματα θα διαρκούν 1 ½ έτος το καθένα μαζί με τη πρακτική εξάσκηση ή και περισσότερο αν προβλέπεται διαφορετικός χρόνος σπουδών στην Ε.Ε. προκειμένου να υπάρχει ισοτιμία τίτλου σπουδών και θα τα παρακολουθούν άνεργοι νέοι και νέες απόφοιτοι τουλάχιστον λυκείου με προϋπόθεση εισαγωγής τους την άριστη γνώση μιας ξένης γλώσσας. Οι εκπαιδευόμενοι θα διδάσκονται τα παρακάτω μαθήματα:

ANIMATION

1. Τουρισμός και τουριστική πολιτική
2. ψυχολογία τουριστικής πελατείας
3. επαγγελματική δεοντολογία και δημόσιες σχέσεις
4. τουριστικές υπηρεσίες
5. εισαγωγή στην **animation**
6. ψυχαγωγία πελατών
7. λειτουργία εργαστηρίου ήχου - εικόνας
8. γυμναστική
9. χορογραφία και χορός
10. θέατρο
11. διακόσμηση
12. κουστούμια εκδηλώσεων
13. τέχνη στη γη
14. μακιγιάζ - κομμώσεις
15. ορθοφωνία
16. πρώτες βοήθειες

X. Τεχνικές Διαδικασίες Εφαρμογής Animation

1. ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ

- **ΤΕΡΜΑΤΑ:** Οι παίκτες στέκονται σε κύκλο. Κάθε παίκτης λέει το όνομά του.

Γυρνάνε τριγύρω δύο ή τρεις φορές.

Ένας παίκτης έχει μια μπάλα και φωνάζει το όνομα του παίκτη που πρόκειται να την πετάξει. Οι παίκτες μετά τον καλούμενο παίκτη σηκώνουν τα χέρια τους ψηλά.

Οι παίκτες που αντιδρούν λάθος χάνουν και βγαίνουν από το παιχνίδι.

Όταν ο καλούμενος παίκτης πιάσει τη μπάλα φωνάζει το όνομα ενός άλλου και επαναλαμβάνει το ίδιο.

- ΚΑΡΤΕΣ ΕΠΙΣΚΕΨΕΩΣ

Τοποθετήστε μερικούς αριθμούς. Σε κάθε αριθμό υπάρχει γραμμένη μια δύσκολη αγγαρεία.

Οι αγγαρείες αυτές όμως δεν πρέπει να είναι πολύ δύσκολες.

Για παράδειγμα: - Ποιος μπορεί να κρατήσει ένα μπαλάκι του τένις στον αέρα περισσότερη ώρα;

Οι οδηγίες πρέπει να είναι αναλυτικά γραμμένες στις διάφορες γλώσσες.

Δώστε έπειτα στους παίκτες μία λευκή κάρτα και ένα μολύβι. Όλοι γράφουν το όνομά τους στις κάρτες. Οι παίκτες προσκαλούν ο ένας τον άλλο σ' ένα παιχνίδι και αρχίζουν να διαγωνίζονται με το σήμα του ψυχαγωγού.

Με το σήμα λήξης οι χαμένοι παίκτες δίνουν τις κάρτες τους στους νικητές,

Γράφουν μια καινούργια κάρτα και πηγαίνουν σε άλλο σταθμό.

Στο τέλος όλοι οι παίκτες πρέπει να δείξουν τα άτομα που αντιστοιχούν στις κάρτες που έχουν στην κατοχή τους.

Σ' αυτό το παιχνίδι πρέπει να υπάρχουν αρκετοί σταθμοί.

Αρκετοί θεωρούνται ότι είναι το λιγότερο οι μισοί από τον αριθμό των παικτών που παίρνουν μέρος.

ΤΡΑΠΟΥΛΟΧΑΤΡΑ

Κάνεις ένα παιχνίδι με χαρτιά, κανονισμένα κατά χρώματα. Κάθε χρώμα αριθμεί και ένα συμμετέχοντα. Μ' αυτόν τον τρόπο γνωρίζεις ακριβώς πόσους παίκτες έχεις. Ανάλογα με το πόσες ομάδες χρειάζεσαι, μπορείς να πεις:

- Κάθε παίκτης με κόμπες, μπαστούνια, καρό, σπαθιά πάνε μαζί (4 ομάδες).

- Άλλοι με τα κόκκινα χαρτιά και άλλοι με τα μαύρα (2 ομάδες).

ΚΡΑΥΓΕΣ ΖΩΩΝ (ANIMAL SOUNDS) (VERRY FUNNY)

Στο παιχνίδι αυτό έχεις προετοιμάσει χαρτιά με τα ονόματα διαφόρων ζώων. Σ' αυτά τα χαρτιά πρέπει να υπάρχουν τόσα χαρτιά με το ίδιο όνομα, όσα ακριβώς χρειάζεσαι για μία ομάδα. Αφού ανακατέψεις τα χαρτιά και τα μοιράσεις, οι παίκτες πρέπει να βρουν τους συμπαίκτες τους κάνοντας τη φωνή του ζώου που έχουν στο χαρτί τους.

RIBBONS

Παίρνεις τόσες κάρτες όσοι είναι οι μισοί παίκτες. Έπειτα δίνεις μία κάρτα σε ένα παίκτη. Ο παίκτης στη συνέχεια θα διαλέξει κάποιον άλλο και θα του δώσει την κάρτα, ο άλλος σε κάποιον άλλο και ούτω καθ' εξής. Όταν τελειώσουν οι κάρτες, έχεις δύο ομάδες έτοιμες.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

- 1) Η οργάνωση και η επεξήγηση πρέπει να είναι γρήγορη και εύκολη. Οι συμμετέχοντες δεν πρέπει να βαριούνται.
- 2) Όταν διαλέγεις κάποιο παιχνίδι πρέπει να λαμβάνεις υπόψη τα ενδιαφέροντα, τις φυσικές και διανοητικές ικανότητες των πελατών.
- 3) Κατά την προετοιμασία πρέπει να λαμβάνονται τα κατάλληλα μέτρα, αρκετός χώρος έτσι ώστε, το παιχνίδι να εξελιχθεί ομαλά και ευχάριστα.
- 4) Οργάνωση. Πρέπει να προσεχθεί το υλικό που θα χρησιμοποιηθεί να μην είναι εμπόδιο για τους συμμετέχοντες, αλλά εύκολο στη χρήση. Μ' αυτόν τον τρόπο, ελαττώνεις το χρόνο διοργάνωσης στο ελάχιστο.
- 5) Όταν έχεις να στήσεις κάποιο υλικό ή να αποσύρεις, ζητάς τη βοήθεια των παιχτών για να συντομεύσεις το χρόνο.
- 6) Να κάνεις αλλαγές από δραστήρια σε λιγότερο δραστήρια παιχνίδια.
- 7) Πάρε κι εσύ μέρος στο παιχνίδι. Οι πελάτες το θέλουν πολύ αλλά όχι για πολλή ώρα, γιατί είναι δύσκολο να ελέγχεις τριγύρω.
- 8) Αν πάρεις μέρος στο παιχνίδι, πήγαινε με τους ασθενέστερους.

Σε περίπτωση κακού καιρού:

Σε περίπτωση κακού καιρού, πρέπει να έχεις εναλλακτικές λύσεις. Η καλύτερη λύση είναι να έχεις έτοιμο κάποιο ειδικό πρόγραμμα για να το χρησιμοποιήσεις όταν η κατάσταση το απαιτεί. Είναι πολύ σημαντικό, να έχεις πρόγραμμα για ώρες κακοκαιρίας, γιατί σε τέτοιες μέρες η

διάθεση των πελατών χαλάει απότομα και αρχίζουν να παραπονούνται για όλα και για όλους. Έτσι αν τους κρατήσεις απασχολημένους, θα ξεχάσουν τον κακό καιρό και θα περάσει πιο ευχάριστα η μέρα τους.

Καθήκον κάθε ψυχαγωγού είναι να κρατάει ευχαριστημένους τους πελάτες και τις βροχερές μέρες. Αυτό είναι πολύ πιο δύσκολο από όλες τις άλλες ηλιόλουστες ημέρες.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑΣ

Δυνατότητες για ένα ψυχαγωγό τη νύχτα:

- Εκλογή ιδανικού ζευγαριού.
- Διαγωνισμός χορού.
- Βραδιά χορού.
- Κουίζ.
- Αστεία παιχνίδια.
- Μπίγκο - BINGO
- Μπάρμπεκιου - BARBEQUE
- Πάρτυ στην πισίνα (POOL PARTY)
- Καμπαρέ - CA BA RET
- PLEY BACK SHOW
- CHILDREN SHOWS - Παιδικά προγράμματα.

Δυνατότητες για μια ομάδα τη νύχτα:

- Ελληνική βραδιά
- CA BA RET
- Μουσικές εμφανίσεις.
- DIFFERENT SHOW
- THEME EVENINGS

ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

- Κρατήσου λεπτός (KEEP FIT)
- Μαθήματα κολύμβησης
- Αερόμπικ
- Γυμναστική στο νερό
- Τζάζ χορός
- Μαθήματα τοπικών χορών
- Βόλεϊ
- Φτερωτό βόλεϊ (FEATHER VOLLEY)
- Βόλεϊ με τα πόδια (FOOT VOLEY)
- Τρελά παιχνίδια στην παραλία ή στην πισίνα
(CRAZY BEACH / POOL GAMES)
- Ακόντια - βελάκια
- Τοξοβολία
- Τουρνουά πινγκ - πονγκ
- WATER POLO
- FRENCE BOULES

- Τουρνουά MINI GOLF
- Τουρνουά BEACH BALL
- Τουρνουά TENNIS
- Ολυμπιακή μέρα (OLYMPIC DAYS)
- Παιχνίδια πισίνας.

ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ - ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

- Μαθήματα γλώσσας
- Επίδειξη τοπικής κουζίνας
- Βίντεο
- Βίντεο σχετικά με τη χώρα
- Φοκλορικοί τοπικοί χοροί
- HANDY CRAFTS
- Μαθήματα τάβλι και οργάνωση τουρνουά
- Τουρνουά χαρτοπαιγνίων
- WALKS
- Διαγωνισμός φωτογραφίας
- Διαγωνισμός λουλουδιών

Τα παραπάνω μπορούν να χρησιμοποιηθούν και για παιδιά.

DANCING GAMES (παιχνίδια χορού).

- Ενέργειες για να γεμίσετε την πίστα χορού:
- Βάλτε ένα ζευγάρι να χορέψει
- Κάρτες συμμετοχής που θα είναι αριθμημένες σε γυναίκες και άνδρες. Οι άνδρες πρέπει να βρουν ποία γυναίκα έχει την κάρτα με τον ίδιο αριθμό.
- Πάρε τα παπούτσια των γυναικών και άφησε αυτά στη μέση της πίστας. Έπειτα πες στους άνδρες να πάρουν τα παπούτσια και να προσπαθήσουν να βρουν σε ποία γυναίκα ανήκουν.
- Φτιάξε κάρτες με ονόματα ζώων επάνω. Δύο από κάθε είδος. Ένα για τις γυναίκες και ένα για τους άνδρες. Μετά αυτά πρέπει να βρουν το ταίρι τους, κάνοντας τις φωνές των ζώων που έχουν στην κάρτα τους.

2. ΟΜΑΔΙΚΑ ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ

GIN - WHISKEY - WODKA

Οι πελάτες αρχίζουν να χορεύουν και ταυτόχρονα πρέπει να ακούν τον ψυχαγωγό, ενώ χορεύουν.

Όταν ο ψυχαγωγός πει:

GIN - αλλάζουν ντάμες

WHISKEY - στέκουν ακίνητοι σαν αγάλματα

WODKA - συνεχίζουν να χορεύουν.

Για να κάνεις τα πράγματα δυσκολότερα, σταμάτα τη μουσική κάθε λίγη ώρα.

MUSICAL CHAIRS (μουσικές καρέκλες)

Τοποθετείς σε κύκλο μια καρέκλα λιγότερη από τον αριθμό των συμμετεχόντων.

Ανοίγεις τη μουσική και οι πελάτες αρχίζουν να περπατούν γύρω από τις καρέκλες.

Μόλις σταματήσεις τη μουσική, πρέπει να καθίσουν. Οποιος δεν προλάβει καρέκλα βγαίνει έξω από το παιγνίδι. Στη συνέχεια βγάζεις πάλι μια καρέκλα και ξαναανοίγεις τη μουσική. Το ίδιο συνεχίζεται μέχρι το τέλος.

MUSICAL HATS (μουσικά καπέλα)

Είναι το ίδιο με τις μουσικές καρέκλες, με τη διαφορά ότι χρησιμοποιείς καπέλα αντί για καρέκλες.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΧΟΡΟΥ

- Διαλέγεις τέσσερα ή πέντε ζευγάρια και τα βάζεις να χορέψουν σε διαφορετικά στυλ χορού. Έτσι μπορούν να δείξουν ποιοι είναι καλύτερο ζευγάρι. Π.χ. Ταγκό, Βαλς, Ροκ εντ Ρολ, Τσα-Τσα. Το πλήθος διαλέγει το χορό.

- Κάθε ζευγάρι παίρνει μια εφημερίδα και χορεύει επάνω χωρίς να πατάει έξω από την εφημερίδα. Ο πρώτος που θα πατήσσει έξω, βγαίνει και έξω από το παιγνίδι. Μετά λες στα ζευγάρια να διπλώσουν την εφημερίδα στα δύο και να συνεχίσουν. Ο χορός συνεχίζεται μέχρι να μείνει ένας νικητής.

- Κάθε ζευγάρι παίρνει ένα μακαρόνι (πολύ λεπτό). Κάθε ένας από τους δύο βάζει τη μία άκρη του μακαρονιού στο στόμα του.

Όταν ο ψυχαγωγός δώσει το σύνθημα αρχίζουν να χορεύουν όμως προσπαθούν να μην σπάσουν το μακαρόνι.

Μπορεί να γίνει πιο δύσκολο με το να τους λένε τι πρέπει να κάνουν π.χ.

- Η ντάμα κάνει κύκλο γύρω από τον εαυτό της, ενώ ο καβαλιέρος μένει ακίνητος.

- Ο καβαλιέρος κάνει κύκλο, ενώ η ντάμα μένει ακίνητη.

- Γυρίζουν μαζί.

- Παίρνεις ένα παπούτσι από τον καθένα.

Νικητές ανακηρύσσονται αυτοί που στο τέλος θα έχουν το μεγαλύτερο μακαρόνι.

ΕΚΛΟΓΗ ΙΔΑΝΙΚΟΥ ΖΕΥΓΑΡΙΟΥ

Αλλάζοντας ρούχα.

Τα ζευγάρια μπαίνουν σε μικρά παραβάν και σε τρία λεπτά πρέπει να αλλάξουν τα ρούχα τους. Το ταχύτερο ζευγάρι νικάει.

ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ

Φτιάχνεις κάρτες που έχουν πάνω ονόματα ζώων. Τα άτομα χωρίζονται σε ζευγάρια (άνδρας - γυναίκα). Δείχνεις μία-μία τις κάρτες στη γυναίκα κάθε ζευγαριού. Η γυναίκα πρέπει να προσπαθήσει να δώσει στον άνδρα να καταλάβει ποια ζώα έχει, κάνοντας τη φωνή τους. Ο χρόνος που δίνεται είναι ένα λεπτό και νικητής είναι το ζευγάρι που θα βρει τα περισσότερα ζώα.

ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ

Κάθε ζευγάρι πρέπει να κάνει μια περιγραφή παίζοντας το πρώτο τους ραντεβού. Αυτό, φαίνεται εύκολο όταν τους το λες, αλλά υπάρχει και κάτι περισσότερο. Πρέπει να παίζουν το παιγνίδι, ενώ είναι τρελά ερωτευμένοι, ενώ ταυτόχρονα φαντάζονται ότι είναι :

- Δύο μικρά πουλάκια
- Μία αγελάδα και ένας ταύρος
- Δύο γουρούνια
- Δύο μαϊμούδες
- Μία κότα και ένας κόκορας

Η βαθμολογία βγαίνει από το κοινό που παρακολουθεί το παιγνίδι.

ΧΟΡΟΣ

Τα ζευγάρια χορεύουν την ίδια μουσική

- Τοπική μουσική
- Ροκ εντ Ρολ
- Ταγκό

Η βαθμολογία γίνεται από τους θεατές.

Απαραίτητα εφόδια είναι:

- Κασετόφωνο
- Διαφορετικές κασέτες με ποικιλία μουσικής.

Η ΜΟΥΜΙΑ

Κάθε ζευγάρι παίρνει ένα ρολό χαρτί τουαλέτας. Με το χαρτί αυτό η γυναίκα πρέπει να ντύσει τον άνδρα σαν μούμια.

Νικητής είναι όποιος τα καταφέρει πρώτος.

ΧΑΒΑΝΕΖΑ

Κάθε ζευγάρι, παίρνει λουρίδες με χαρτιά διαφόρων χρωμάτων, Με αυτά η γυναίκα προσπαθεί να μεταμορφώσει τον άνδρα σε κορίτσι από τη Χαβάη, σε τρία λεπτά. Η βαθμολογία δίνεται από το κοινό.

ΤΡΙΓΥΡΩ

Η γυναίκα στέκεται ακίνητη σαν πάσσαλος, ενώ ο άνδρας γυρίζει τριγύρω της τρεις φορές, ενώ ταυτόχρονα κρατάνε ανάμεσα τους ένα μπαλόνι.

Νικητής είναι όποιο ζευγάρι το καταφέρει πρώτο.

3. ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΑΤΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ

ΦΟΥΣΚΩΝΟΝΤΑΣ ΜΠΑΛΟΝΙΑ

Νικητής αναδεικνύεται αυτός που πρώτος θα:

- Σπάσει το μπαλόνι φουσκώνοντας το.
- Σπάσει το μπαλόνι αφού το φουσκώσει και καθίσει πάνω του.
- Σπάσει το μπαλόνι φουσκώνοντας το, με τη διαφορά ότι πρέπει να πίνει μισό ποτήρι νερό κάθε πέντε δευτερόλεπτα.
- Σπάσει το μπαλόνι αφού το φουσκώσει, το δέσει με σχοινί στον αστράγαλό του ποδιού του ενώ προσπαθεί με το άλλο πόδι να πατήσει πάνω στο μπαλόνι.

ΤΟ ΞΥΡΙΣΜΑ ΤΟΥ ΜΠΑΛΟΝΙΟΥ

Κάθε παίκτης παίρνει και φουσκώνει ένα μπαλόνι. Ο ψυχαγωγός γεμίζει αφρό ξυρίσματος τα μπαλόνια και με το σύνθημά του, οι παίκτες αρχίζουν να ξυρίζουν τα μπαλόνια με αληθινά ξυραφάκια ξυρίσματος.

Νικητής είναι αυτός που θα τελειώσει πρώτος το ξύρισμα χωρίς να σπάσει το μπαλόνι.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΡΑΓΟΥΔΙΟΥ

Ρωτάς τους διαγωνιζόμενους ποιο τραγούδι θέλουν να τραγουδήσουν και τους βάζεις κατά σειρά.

Όταν ο πρώτος είναι έτοιμος, του δίνεις το μικρόφωνο και βάζεις τη μουσική πολύ δυνατά. Με αυτό τον τρόπο θέλει να τραγουδήσει πολύ φάλτσα.

Η βαθμολογία δίνεται πάλι από το κοινό.

ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ

Ρώτα τους ποιος είναι ο αγαπημένος τους τραγουδιστής. Έπειτα, δώσε σ'αυτούς το μικρόφωνο με το αγαπημένο τους τραγούδι να παίζει στο κασετόφωνο. Κάθε παίκτης πρέπει να τραγουδάει και συγχρόνως να μιμείται τον τραγουδιστή.

ΦΛΕΡΤ

Οι συμμετέχοντες διαλέγουν από μια γυναίκα μέσα από το κοινό, τυχαία, και την φλερτάρουν ανοικτά και όσο το δυνατόν πιο πιστευτά.

Η βαθμολογία δίνεται από το κοινό.

Κατά τη διάρκεια του φλερτ οι διαγωνιζόμενοι, μπορούν να παριστάνουν τον ταρζάν και τη τζέην.

Ο νικητής εκλέγεται MR. TARZAN.

Η ΚΡΑΥΓΗ ΤΟΥ ΤΑΡΖΑΝ

Κάθε διαγωνιζόμενος προσπαθεί να μιμηθεί τη φωνή του Ταρζαν.

Ο νικητής εκλέγεται από τους θεατές.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ BREAK DANCE

Οι διαγωνιζόμενοι διαγωνίζονται στο χορό του BREAK DANCE.

Η βαθμολογία δίνεται από το κοινό.

ΓΡΑΜΜΗ ΡΟΥΧΩΝ

Κάθε διαγωνιζόμενος, πρέπει να φτιάξει μια γραμμή στο πάτωμα με τα ρούχα που φοράει.

Νικητής είναι αυτός που θα φτιάξει τη μακρύτερη σε μήκος γραμμή.

ΚΑΝΙΒΑΛΟΙ

Κάθε διαγωνιζόμενος, περπατάει χοροπηδώντας ή χορεύοντας γύρω από μια γυναίκα που στέκεται ακίνητη. Προσπαθεί όσο μπορεί περισσότερο να μιμηθεί τους κανίβαλους.

ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ

Στο παιγνίδι αυτό διαλέγεις καταρχήν μια επιτροπή που αποτελείται από τέσσερα άτομα. Σε κάθε διαγωνιζόμενο που παίρνει μέρος στο παιγνίδι δίνεις τρεις κάρτες, οι οποίες έχουν κάτι ζωγραφισμένο επάνω. Οι διαγωνιζόμενοι πρέπει με νοήματα να δώσουν στην επιτροπή να καταλάβει τι αντικείμενα απεικονίζουν οι κάρτες που έχουν. Νικητής αναδεικνύεται όποιος εξηγήσει τις περισσότερες κάρτες.

Ο χρόνος που έχει ο κάθε ένας για να το κάνει αυτό είναι περιορισμένος και ορίζεται από την επιτροπή.

PLAY BACK

Οι διαγωνιζόμενοι παίρνουν το μικρόφωνο κι ενώ ακούγεται ο δίσκος ενός οποιουδήποτε τραγουδιστή, προσποιούνται ότι τραγουδούν οι ίδιοι ανοιγοκλείνοντας το στόμα τους, χωρίς να βγάζουν φωνή, αλλά ταυτόχρονα μιμούνται και τις κινήσεις του συγκεκριμένου τραγουδιστή.

ΑΟΡΑΤΟΣ ΠΑΡΤΑΙΝΕΡ

Κάθε παίκτης χορεύει Ταγκό μόνος του με ένα υποτιθέμενο παρτενέρ. Η βαθμολογία βγαίνει από το κοινό.

4. ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΣΤΟ ΝΕΡΟ

ΒΟΥΤΙΕΣ ΜΕΣΑ ΣΕ ΣΤΕΦΑΝΙ

Σ' αυτό το παιγνίδι ρίχνουν ένα στεφάνι μέσα στο νερό και προτείνουν στους διαγωνιζόμενους να βουτήξουν μέσα του, χωρίς όμως να το ακουμπήσουν. Ο κάθε διαγωνιζόμενος έχει δικαίωμα να κάνει τρεις προσπάθειες.

ΑΛΛΑΓΗ ΡΟΥΧΩΝ

Σε ανάβαθα νερά (μέχρι τους ώμους) οι παίκτες πρέπει να αλλάξουν μεταξύ τους τα ρούχα τους.

Νικητής είναι αυτός που θα το κάνει πιο γρήγορα.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΔΥΝΑΜΗΣ

Οι διαγωνιζόμενοι χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η μια ομάδα στέκεται στη μία άκρη της πισίνας και η άλλη ομάδα στην άλλη άκρη. Μέ ένα σχοινί δένεται η μία ομάδα από τη μία άκρη του σχοινιού, ενώ από την άλλη άκρη του σχοινιού η άλλη ομάδα. Αφού δοθεί το σύνθημα από τον ψυχαγωγό, οι παίκτες αρχίζουν με δύναμη να τραβούν το σχοινί προς την πλευρά τους, με σκοπό να πέσει στο νερό η πιο αδύνατη ομάδα. Ευνόητο είναι ότι αυτοί που θα συκρατηθούν και δεν θα πέσουν στο νερό, θα είναι και οι νικητές.

ΚΟΥΡΣΑ ΜΕΤ' ΕΜΠΟΔΙΩΝ

Στο παιχνίδι αυτό τοποθετούν διάφορα αντικείμενα (εμπόδια) στην πισίνα. Με αυτόν τον τρόπο φτιάχνουν τέσσερις ή έξη γραμμές που θα χρησιμεύσουν για το διαγωνισμό κολύμβησης μετ' εμποδίων.

ΤΟ ΔΟΚΑΡΙ

Τοποθετήστε κατά μήκος της πισίνας ένα δοκάρι (σκάλα). Ο παίκτης που θα διασχίσει όρθιος την πισίνα χωρίς να χάσει την ισορροπία του είναι και ο νικητής.

ΝΑΥΜΑΧΙΑ

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η μία ομάδα είναι στην μία άκρη της πισίνας και η άλλη ομάδα στην άλλη. Καθένας θα πρέπει να έχει από ένα φουσκωτό στρώμα θαλάσσης. Αφού δοθεί το σύνθημα από τον ψυχαγωγό, οι δύο ομάδες πέφτουν στο νερό και προχωρούν προς το κέντρο της πισίνας, όπου θα συναντηθούν. Εκεί, θα εμπλακούν μεταξύ τους, προσπαθώντας ο καθένας να ρίξει τον αντίπαλο από το στρώμα, μέσα στο νερό. Νικήτρια είναι η ομάδα που τουλάχιστον ένας μαχητής παραμένει επάνω στο στρώμα.

ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ

Αφού ριχτούν δύο φουσκωτά στρώματα θαλάσσης στην πισίνα, ένας - ένας οι διαγωνιζόμενοι, προσπαθούν να σταθούν όρθιοι πάνω στα στρώματα όσο μπορούν. Νικητής είναι αυτός που κατάφερε να μείνει όρθιος περισσότερο χρόνο.

ΚΙΝΗΤΗ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗ

Οι διαγωνιζόμενοι χωρίζονται σε δύο ομάδες. Σε ένα στρώμα θαλάσσης στερεώνουν ένα κουβά (κάδο). Η μία ομάδα σπρώχνει το στρώμα σε διάφορες κατευθύνσεις και η άλλη προσπαθεί να βάλει την μπάλα στο κουβά.

ΧΤΙΣΙΜΟ ΠΥΡΑΜΙΔΑΣ

Στην παραλία οι ήδη χωρισμένες ομάδες, χτίζουν πυραμίδες.

Νικητές είναι αυτοί που θα φτιάξουν την ψηλότερη στα πλαίσια της ομάδας τους βέβαια.

ΠΥΡΟΣΒΕΣΤΕΣ

Οι διαγωνιζόμενοι χωρίζονται σε ομάδες. Κάθε ομάδα πρέπει να αποτελείται, τουλάχιστον από έξη άτομα και να έχει από ένα μεγάλο κουβά. Τα άτομα κάθε ομάδας, στέκονται το ένα δίπλα στο άλλο σε απόσταση περίπου δύο μέτρων.

Χρησιμοποιώντας ένα φλιτζάνι του καφέ πρέπει να γεμίσουν με νερό τον κουβά από τη θάλασσα ή την πισίνα. Το γεμάτο φλιτζάνι το δίνει ο ένας στον άλλο όπως έκαναν οι παλαιοί πυροσβέστες. Οποια ομάδα γεμίσει πρώτα τον κουβά, θα είναι και νικήτρια.

ΟΙ ΣΕΡΒΙΤΟΡΟΙ

Το παιγνίδι παίζεται από δύο ομάδες. Η μία ομάδα στέκεται στην μικρή πλευρά της πισίνας και η άλλη ομάδα στη μεγάλη πλευρά. Οι παίκτες της δεύτερης ομάδας έχουν από ένα δίσκο με πέντε μισογεμισμένα πλαστικά ποτήρια και προσπαθούν να τα περάσουν κατά πλάτος στην άλλη πλευρά της πισίνας, ενώ η πρώτη ομάδα τους σημαδεύει με μπάλες.

Κατά την διάρκεια του παιγνιδιού, υπάρχουν πέντε άτομα στην πισίνα για να πετούν τις μπάλες πίσω, στην πρώτη ομάδα.

ΜΑΖΕΜΑ ΠΑΤΑΤΩΝ

Στο παιγνίδι αυτό πετούν πατάτες μέσα στο νερό. Οι ομάδες των παικτών βουτούν και τις μαζεύουν. Όσες μαζεύουν τις βάζουν στο μαγιό τους. Όταν φτάσουν στην άκρη της πισίνας, μπορούν τότε να τις αφήσουν έξω.

Νικήτρια θεωρείται η ομάδα που θα μαζέψει τις περισσότερες πατάτες.

5. ΤΑ ΣΚΕΤΣ

Σκετς είναι πολύ μικρές ιστορίες όπου συμμετέχουν ένας ή περισσότεροι καλλιτέχνες.

Τα σκετς μπορεί να είναι δραματικά ή κωμωδίες, αλλά τα περισσότερα τελειώνουν απρόβλεπτα.

Ένα καλό σκετς είναι καλογραμμένο και εξελίσσεται γρήγορα η υπόθεσή του.

Είναι αρκετά καλό το σκετς που μοιάζει με ένα μικρό σόου, με όλα τα απαραίτητα εφόδια και κοστούμεια.

Στα περισσότερα ξενοδοχεία, υπάρχουν πολλές εθνικότητες πελατών. Σ' αυτή την περίπτωση, κρίνεται σαν καλύτερη λύση το σκετς με παντομίμα από το σκετς με ομιλία.

ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΝΑ ΠΕΙΣ ΓΕΙΑ ΣΟΥ

Παίζεται από δύο άτομα και δείχνει πολλούς τρόπους που μπορείς να πεις γεια σου στις διάφορες χώρες ή επαγγέλματα.

1) ΤΡΥΠΟΚΑΡΥΔΟΙ

Περπατούν ο ένας παίκτης προς τον άλλον και όταν συναντηθούν πιάνει ο ένας το χέρι του άλλου και τα κινούν σαν να πριονίζουν. Μετά γυρίζουν στη θέση τους.

2) ΑΡΕΝΑ

Από τους δύο παίκτες ο ένας παριστάνει τον ταύρο και ο άλλος τον ταυρομάχο. Ο ταυρομάχος κρατάει κόκκινο πανί και ο δήθεν ταύρος τρέχει προς το κόκκινο πανί έχοντας τα χέρια του στο κεφάλι σαν κέρατα και φωνάζοντας ΟΛΕ

3) ΟΙ ΓΙΑΤΡΟΙ

Οι δύο υποτιθέμενοι γιατροί. αφού συναντηθούν, εξετάζουν ο ένας τον άλλο ταυτόχρονα. Εξετάζουν τα μάτια, τον σφυγμό, τα αντανακλαστικά και τη γλώσσα. Αφού τελειώσουν υποκλίνονται ο ένας στον άλλο.

4) ΟΙ ΙΤΑΛΙΑΝΟΙ

Τρέχοντας αγκαλιάζει ο ένας τον άλλο φωνάζοντας ιταλικές λέξεις όπως Μάμα μία, Μπαμπίνο μίο, Σπαγγέτι κ.λ.π., ενώ ταυτόχρονα κλέβουν ο ένας το πορτοφόλι του άλλου από τις τσέπες. Μετά περπατούν ατάραχοι και δείχνουν τα λάφυρα στο κοινό.

5) Ο ΡΩΣΟΣ & Ο ΑΜΕΡΙΚΑΝΟΣ

Ο Ρώσος στρατιώτης της στέπας, περπατάει χορεύοντας κινέζικα και κρατάει και ένα μπουκάλι βότκα στο χέρι. Ο Αμερικάνος φοράει Τζιν ρούχα, μασάει τσίχλα

και πίνει COCA-COLA. Μόλις συναντηθούν αλλάζουν ταυτόχρονα και απότομα κατεύθυνση και αποφεύγουν ο ένας τον άλλο.

6) ΟΙ ΚΙΝΕΖΟΙ

Περπατούν με πολύ μικρά βήματα και με τα χέρια στο στήθος σταυρωτά. Μόλις συναντηθούν, ακουμπούν τις μύτες τους σαν χαιρετισμό και συνεχίζουν να περπατούν.

7) ΟΙ ΒΕΛΓΟΙ

Περπατούν με μία σακούλα πατάτες - CHIPS ο καθένας και μόλις συναντηθούν λένε Χα Σγιεφκε και Χαλό Μανέκε (HA SJEFKE AND HALLO MANNEKE).

8) ΟΙ ΓΕΡΜΑΝΟΙ

Με αυστηρή διάθεση και ύφος περπατούν ο ένας προς τον άλλο. Ο ένας διαβάζει την BILD και ο άλλος έχει ένα μπουκάλι μπύρα. Μόλις συναντηθούν φωνάζουν πολύ δυνατά "MORGEN".

Απαραίτητα εφόδια:

Στολές τρυποκάρυδων
Κόκκινο πανί
Ιατρικά εργαλεία
Γυαλιά ηλίου, πορτοφόλια, πέτσινά μπουφάν
Εφημερίδες, BILD και μπύρες
Κινέζικα καπέλα.

SPAGHETTI SKETCH

Παίζεται με τρία άτομα.

Ο ένας κάθεται σε ένα τραπέζι με τους αγκώνες του επάνω, με τα παπούτσια στα χέρια του σαν να φαίνεται ότι έχει τα πόδια του πάνω στο τραπέζι. Το τραπέζι έχει πάνω ένα μεγάλο τραπεζομάντιλο. Κάτω απ' αυτό κρύβεται το δεύτερο άτομο. Βάζει τα χέρια του στα τραπέζι ώστε να φαίνεται ότι ανήκουν στο πρώτο άτομο. Το τρίτο άτομο παριστάνει το σερβιτόρο. Ο σερβιτόρος πλησιάζει τον κύριο στο τραπέζι και παίρνει παραγγελία. Ο πελάτης ζητάει το μενού και το διαβάζει στη συνέχεια. Αργότερα φωνάζει το σερβιτόρο και παραγγέλλει κρασί και κέτσαπ. Όλα τα παραπάνω φτάνουν στα χέρια του ατόμου που κρύβεται κάτω από το τραπέζι και αυτός με τη σειρά του ταΐζει τον κύριο.

Απαραίτητα εφόδια:

Τραπέζι με τραπεζομάντιλο μακρύ μέχρι το πάτωμα.
Καρέκλα, Μενού.

Ένα πιάτο μακαρόνια, μαχαίρι, πιρούνι, κουτάλι.

Ένα μπουκάλι κρασί και ένα μπουκάλι κέτσαπ.

ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ ΤΟ ΚΟΛΥΜΠΙ (NO SWIMMING)

Είναι ένα σκετς για έξη άτομα (εφτά με τον ψυχαγωγό).

Πάνω στη σκηνή τοποθετούμε ένα άγαλμα σε ένα υποτιθέμενο ύψωμα, πίσω από ένα θρανίο (παγκάκι). Εκεί κοντά τοποθετούμε μια πινακίδα που να γράφει "απαγορεύεται η κολύμβηση". Ένας περαστικός έρχεται, κοιτάζει ολόγυρα και προσεχτικά, βλέπει την πινακίδα αλλά χωρίς να δώσει και πολύ σημασία, γδύνεται και δοκιμάζει τη θερμοκρασία του νερού με το μεγάλο δάκτυλο του ποδιού του. Τη στιγμή αυτή ακούει βήματα περαστικών να πλησιάζουν, σηκώνεται γρήγορα και βγάζει τα άγαλμα από τη θέση του και παίρνει αυτός τη θέση του αγάλματος παριστάνοντας το άγαλμα.

Όταν οι περαστικοί προσπεράσουν δοκιμάζει ξανά.

1. Ένας αστυνομικός φτάνει, περπατάει τριγύρω, κοιτάζει ολόγυρα και φεύγει.

2. Ένα θυμωμένο ζευγάρι έρχεται, κάθονται στο παγκάκι κάτω από το "άγαλμα" με τις πλάτες τους γυρισμένες ο ένας στον άλλο. Το "άγαλμα" χτυπάει δυνατά την πλάτη του ενός στην αρχή και μετά το κεφάλι του άλλου. Το ζευγάρι θυμώνει ακόμη περισσότερο. Μετά όμως το "άγαλμα" τους χαϊδεύει, αυτοί ηρεμούν και ευτυχισμένοι φεύγουν αγκαλιά.

3. Ένας αλήτης έρχεται με ένα κομμάτι ψωμί στο ένα του χέρι και ένα μπουκάλι κρασί στο άλλο. Κάθεται στο παγκάκι για να απολαύσει το ψωμί και το κρασί που κρατάει μαζί του. Έτσι βάζει το κρασί από την αριστερή μεριά και το ψωμί από τη δεξιά. Το "άγαλμα" όμως τους αλλάζει θέσεις. Αυτό επαναλαμβάνεται δύο-τρεις φορές. Την τελευταία όμως το "άγαλμα" πίνει το μισό κρασί.

4. Μια καθαρίστρια έρχεται πάλι κοντά στο "άγαλμα" με ένα κουβά νερό, ένα σφουγγάρι και πανί. Στην αρχή καθαρίζει το πάτωμα και το "άγαλμα" με νερό. Μετά το ξανακαθαρίζει με στεγνό πανί και ειδικό απορρυπαντικό. Τελικά ότι νερό περισσεύει στον κουβά το πετάει στο πρόσωπο του "αγάλματος".

Απαραίτητα εφόδια:

Κάποια βάση για το άγαλμα.

Ένα παγκάκι ή θρανίο.

Κουστούμι για τον αλήτη, τον αστυνομικό, την καθαρίστρια.

Κουβά με νερό, πανιά και σφουγγάρι.

Ψωμί και κρασί.

Η ΚΟΥΚΛΑ ΚΑΙ Ο ΑΛΗΤΗΣ

Στη μέση της πίστας κάθεται μια κούκλα, σε κακή όμως κατάσταση με σχισμένα πόδια, σχισμένη πλάτη κ.λ.π.

Ο αλήτης, περαστικός από κει παρατηρεί την κούκλα πολύ προσεκτικά. Κάθεται πίσω από την κούκλα, ανοίγει την τσάντα που κρατάει μαζί του, βγάζει βελόνα και κλωστή και αρχίζει να ράβει την κούκλα με σκοπό να την επιδιορθώσει. Πρώτα την πλάτη, μετά τα πόδια, τα χέρια κ.λ.π. Σε κάθε βελονιά η κούκλα αρχίζει να κινείται μόνη της. Ο αλήτης σηκώνεται και μαζί του σηκώνεται και η κούκλα. Μαζί αρχίζουν να κινούνται ταυτόχρονα.

(Η κούκλα πρέπει να μοιάζει με μαριονέτα).

Μετά από λίγο η κούκλα αρχίζει να περπατάει μόνη της. Ο αλήτης εκπλήσσεται μ' αυτό που βλέπει, δεν πιστεύει στα μάτια του, αλλά γρήγορα ξεπερνάει το φόβο του και του έρχεται μια ιδέα στο μυαλό. Μπορεί να κερδίσει πολλά χρήματα με τη ζωντανή αυτή κούκλα. Της δίνει λοιπόν το καπέλο του και την σπρώχνει λέγοντας της να μαζέψει χρήματα από τους ανθρώπους που είναι εκεί τριγύρω. Η κούκλα υπακούει σε ότι της λέει ο αλήτης. Και πραγματικά μαζεύει πολλά χρήματα στο καπέλο.

Ο αλήτης όμως δεν ικανοποιείται και της ξαναδίνει το καπέλο, τη σπρώχνει και της λέει να μαζέψει και άλλα. Η κούκλα υπακούει ξανά. Την τρίτη φορά όμως αρνείται να ξαναπάει και ο αλήτης αρχίζει να την χτυπάει με το μπαστούνι του. Η κούκλα πέφτει κάτω και ο αλήτης φεύγει με τα χρήματα ευτυχισμένος.

Τη στιγμή αυτή ψηλώνει η μουσική και η κούκλα αρχίζει να χορεύει λυπητερά. Όταν τελειώνει ο χορός, ξαναγυρίζει στην αρχική της θέση.

Απαραίτητα εφόδια:

Κουστούμια για την κούκλα και τον αλήτη.

Τσάντα με κλωστές και βελόνα.

Μουσική.

Ο ΜΝΗΣΤΗΡΑΣ

Στη σκηνή είναι στημένο ένα μπαρ ενώ πίσω από τη μπάρα βρίσκεται ένας μπάρμαν. Ο μνηστήρας μπαίνει στο μπαρ, περπατάει κοιτώντας ερευνητικά τριγύρω, κάθεται στο Μπαρ και δίνει στο μπάρμαν να καταλάβει ότι ψάχνει για μια ωραία κυρία. Ο μπάρμαν του συστήνει τέσσερις ωραίες κοπέλες αλλά ο μνηστήρας δεν ικανοποιείται. Μετά χορεύει ταγκό με μία πολύ χοντρή κυρία, βαλς με μία πολύ λεπτή κυρία, ροκ εντ ρολ με μία πολύ κοντή κυρία που τη χρησιμοποιεί σαν μπάλα του μπάσκετ και που τελικά την πετάει προς το κοινό.

Τελικά χορεύει μπλουζ με μια κανονικού μεγέθους κυρία. Όλα τώρα φαίνονται εντάξει. Η μυρωδιά όμως που έχουν οι μασχάλες της, τα πόδια της, τον απομακρύνει, κρατάει τη μύτη του και τελικά τη διώχνει μακριά. Θυμωμένος γυρνάει στο μπαρ και ακουμπάει τα χέρια του στη μπάρα απογοητευμένος. Ο μπάρμαν του χαϊδεύει το χέρι στοργικά. Κάτι του ψιθυρίζει στο αυτί και τελικά τον παίρνει και φεύγουν μαζί αγκαλιά. (Ο μπάρμαν φοράει μίνι φούστα και καλτσοδέτες).

Απαραίτητα εφόδια:

Μπαρ.

Γυναικεία ρούχα για το μπάρμαν αλλά μόνο από τη μέση και κάτω. Από τη μέση και πάνω φοράει ανδρικά. Ρούχα δεκαετίας του '60 για τον μνηστήρα. Μουσική Ταγκό, βαλς, ροκ εντ ρολ, μπλουζ.

ΣΚΗΝΟΘΕΤΩΝΤΑΣ ΜΙΑ ΤΑΙΝΙΑ

Βοηθός σκηνοθέτη: Πάμε πρώτη σκηνή.

Η σύζυγος και ο άνδρας της ξαπλώνουν στο κρεβάτι.

Η σύζυγος: Σε παρακαλώ μπορείς να μου βρεις μερικά τσιγάρα;

Ο σύζυγος: Φυσικά αγαπητή μου θα σου αγοράσω μερικά.

Στη συνέχεια ο σύζυγος φεύγει για να αγοράσει τα τσιγάρα, και έρχεται στην κρεβατοκάμαρα ο εραστής της κυρίας.

Η κυρία και ο εραστής της αγκαλιάζονται με πάθος πάνω στο κρεβάτι.

Όταν ο σύζυγος επιστρέφει και βλέπει τον εραστή στο κρεβάτι του μένει έκπληκτος. Ο εραστής πηδάει γρήγορα πάνω και κοιτάζει το σύζυγο μέσα στα μάτια.

Ο σύζυγος: Τι έκανες; Με απατάς μ' αυτόν;
Πρέπει να τον σκοτώσω. Τραβάει γρήγορα το πιστόλι και μπαμ, τον σκοτώνει.

Η σύζυγος: Ωω! Τι θα κάνω τώρα χωρίς αυτόν;
Παίρνει ένα μαχαίρι και αυτοκτονεί. Ο σύζυγος βλέποντας όμως τη γυναίκα του να πεθαίνει, βάζει το πιστόλι στο κεφάλι του απογοητευμένος και αυτοκτονεί και αυτός.

Σκηνοθέτης: Πολύ κακό, πρέπει να προσθέσουμε περισσότερη δράση στην υπόθεση.

Βοηθός
Σκηνοθέτη: Σκηνή δεύτερη πάμε.

Επαναλαμβάνεται η ίδια ακριβώς σκηνή αλλά πολύ πιο γρήγορα.

Σκηνοθέτης: Αυτό είναι υπερβολικά γρήγορο. Πιο αργά παρακαλώ.

Βοηθός
Σκηνοθέτη: Σκηνή τρίτη πάμε.

Η ίδια σκηνή με την πρώτη αλλά αυτή τη φορά απελπιστικά αργά.

Σκηνοθέτης: Πολύ αργά σταματήστε. Πιο ζωηρά παρακαλώ.

Βοηθός
Σκηνοθέτη: Σκηνή τέταρτη.

Επαναλαμβάνεται η σκηνή πιο ζωηρά αυτή τη φορά, αλλά όταν έρχεται η σειρά του συζύγου να αυτοκτονήσει, εμφανίζεται ξαφνικά στη σκηνή ένα κορίτσι που ουρλιάζει: Σταμάτα, σταμάτα. Εσύ έχεις εμένα.
Και πηδάει στην αγκαλιά του.

Η ΙΕΡΟΔΟΥΛΗ ΚΑΙ Ο ΠΑΠΑΣ

Η ιερόδουλη περπατάει τριγύρω από ένα φανάρι του δρόμου περιμένοντας για πελάτες. Ο παπάς φτάνει εκεί και αρχίζει τη συζήτηση μαζί της. Ο παπάς προσπαθεί να την πείσει να του χαμηλώσει την τιμή.

Στο μεταξύ προσεύχεται στο θεό, για να του πει αν η τιμή είναι σωστή.

Τελικά η ιερόδουλη δέχεται την προσφορά του παπά.

Ο παπάς βγάζει το πορτοφόλι του, πληρώνει την κοπέλα, παίρνει το φανάρι του δρόμου μαζί του και φεύγει ευχαριστημένος.

Απαραίτητα εφόδια:

Φανάρι δρόμου.

Ρούχα για την ιερόδουλη και τον παπά.

6. ΟΛΟΗΜΕΡΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ

Πρέπει να έχεις διαφημίσει αυτό που θέλεις να κάνεις μια βδομάδα πιο μπροστά.

Οι πελάτες πρέπει να πιστέψουν ότι αυτό που θα γίνει θα είναι κάτι το εξαιρετικό, το ιδιαίτερο.

Πως θα βρεις τις ομάδες:

- Γράφεις τα ονόματά τους σε ομάδες (κατά τη γνώμη σου).
- Διαφορετικό χρώμα τραπεζομάντιλα στα τραπέζια για το πρωινό.
- Χαρτιά.
- Βρίσκεις ομαδάρχες και άφησε αυτούς να φτιάξουν ομάδα.

ΜΕΡΑ ΤΟΥ ΝΕΡΟΥ

Ο κάθε ομαδάρχης, δίνει στην ομάδα του, ένα χρωματιστό πανί με το όνομα της ομάδας (κάτι να έχει σχέση με νερό). Το πρωί, πριν αρχίσει το παιχνίδι, προτείνουν σ' όλες τις ομάδες να προσπαθήσουν να βρουν όσους πελάτες μπορούν από το ξενοδοχείο για να συναντηθούν το βράδυ.

Το βράδυ, όλοι εμφανίζονται ντυμένοι, ανάλογα με την ονομασία της ομάδας τους.
Βραβεύεται το καλύτερο ντύσιμο.

ΤΡΑΒΗΓΜΑ ΣΧΟΙΝΙΟΥ

Δύο ομάδες κάθε φορά
Π.χ. Κόκκινο - Μπλε
Άσπρο - Κίτρινο.
Χαμένοι μεταξύ τους.
Νικητές μεταξύ τους.

ΑΛΥΣΙΔΑ

Όλες οι ομάδες μαζί βρίσκονται μέσα στο νερό της πισίνας. Από ένα σημείο αφειτηρία, οι πρώτοι αρχίζουν και κολυμπούν μέχρι ένα άλλο σημείο. Εκεί παίρνουν το νούμερο δύο και μαζί ξανακάνουν τον ίδιο κύκλο, αλλά με τα χέρια τους ενωμένα. Μετά παίρνουν το νούμερο τρία κ.λ.π.
Νικητής ο γρηγορότερος.

ΜΑΣΙΛΑΡΟΠΟΛΕΜΟΣ

Παίζεται με δύο ομάδες.

Κάθε ομάδα επιλέγει κάποιον, να μονομαχήσει για την ομάδα. Η μονομαχία γίνεται ισορροπώντας πάνω σ' ένα ξύλο στη μέση της πισίνας.

ΟΛΑ ΤΑ GROUP ΜΑΖΙ

Με το παράγγελμα του ψυχαγωγού όλοι πηδούν στο νερό και σχηματίζουν ένα κύκλο. Χωρίς να σπάσουν την αλυσίδα, προσπαθούν να μαζέψουν όσα περισσότερα αντικείμενα μπορούν μέσα στον κύκλο.

Προηγουμένως βέβαια, έχουν ρίξει όσα περισσότερα πράγματα μέσα στην πισίνα.

ΑΛΛΑΓΕΣ ΡΟΥΧΩΝ

Όλες οι ομάδες μαζί πέφτουν στην πισίνα. Όμως η μισή ομάδα βρίσκεται στη μία πλευρά της πισίνας και η άλλη μισή στην άλλη πλευρά. Ο πρώτος παίρνει τα ρούχα, κολυμπάει απέναντι, τα δίνει στο δεύτερο κ.λ.π.

ΩΡΑ ΓΙΑ ΦΑΓΗΤΟ

15 : 30

ΒΑΨΙΜΟ ΣΩΜΑΤΟΣ

Κάθε ομάδα θα βάψει ένα ή περισσότερα άτομα από το GROUP. Προσπαθούν να είναι όσο πιο ακριβές γίνεται.

Αν μία ομάδα δεν διαθέτει κάποιο "ταλέντο της ζωγραφικής" μπορούν να βρουν κάποιον άλλο.

ΑΠΟΝΟΜΗ ΒΡΑΒΕΙΩΝ

ΩΡΑ ΓΙΑ ΒΡΑΔΥΝΟ

22 : 00 Ο ΤΕΛΙΚΟΣ ΤΟΥ ΝΕΡΟΥ

ΣΒΗΣΤΕ ΤΟ ΚΕΡΙ

Παίρνετε ένα ζευγάρι από κάθε ομάδα.

Η γυναίκα φοράει ένα μαντήλι στα μάτια. Κάποιος δίνει ένα δοχείο με νερό. Η γυναίκα ξεκινάει από ένα προκαθορισμένο σημείο.

Στο τέλος της πορείας της τοποθετείται ένα τραπέζι που έχει πάνω ένα αναμένο κερί (ίσως στην άλλη πλευρά της πισίνας).

Η γυναίκα καθοδηγείται από το συνοδό της, μέσω μικροφώνου.

ΧΟΡΟΣ ΜΕ ΤΑ ΒΑΤΡΑΧΟΠΕΔΗΛΑ

Από κάθε ομάδα, ένα ζευγάρι χορεύει μέσα στην πισίνα Ροκ εντ Ρολ, φορώντας βατραχοπέδηλα.

ΓΕΜΙΣΤΕ ΤΟ ΔΟΧΕΙΟ

Από κάθε ομάδα παίρνουν ένα ζευγάρι. Τοποθετούν ένα άδειο δοχείο στην μία άκρη. Η γυναίκα του ζευγαριού πηγαίνει στην άλλη άκρη με δύο άδεια μπουκάλια, που στη συνέχεια τα γεμίζει με νερό της πισίνας. Ο άνδρας, παίρνει ένα μπουκάλι ανάμεσα στα γόνατά του και περπατάει ως την άλλη πλευρά και το αδειάζει στο δοχείο, χωρίς να αγγίξει το μπουκάλι.

ΠΑΙΓΝΙΔΙ ΚΑΘΡΕΠΤΗΣ

Παίρνουν ένα άτομο από κάθε ομάδα. Όλοι κάθονται σε μία καρέκλα, με ένα τσιγάρο και ένα δοχείο στο κεφάλι. Προσπαθούν να μιμηθούν τις κινήσεις κάποιου από έξω.

- Αλλάζει θέση στο δοχείο.
- Σηκώνεται - κάθεται.
- Τσιγάρο μέσα και έξω από το στόμα.

Όλα αυτά στην αρχή γίνονται αργά, μετά πιο γρήγορα. Μετά λέει, στη συνέχεια άλλα κάνει και άλλα λέει.

Όποιος κάνει λάθος, βγαίνει έξω από το παιχνίδι.

ΠΕΤΑΓΜΑ ΤΣΑΝΤΑΣ ΜΕ ΝΕΡΟ

Από κάθε ομάδα, διαλέγουν δύο άτομα. Μετά πετούν πλαστικές τσάντες, σε απόσταση τριών μέτρων. Μετά από κάθε πέταγμα της τσάντας κάνουν ένα βήμα πίσω. Νικητής είναι αυτός του οποίου η τσάντα δεν έχει σπάσει.

ΤΕΛΙΚΟΣ ΝΕΡΟΥ

Οι ψυχαγωγοί, βρίσκονται ενάντια στις ομάδες ή το κοινό.

Στην πισίνα, υπάρχουν πάρα πολλά μπαλόνια. Όλοι βουτάνε στο νερό και αρχίζουν να μαζεύουν μπαλόνια.

Νικητής είναι όποιος μαζέψει τα περισσότερα.

7. ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ

ΟΛΥΜΠΙΑΚΗ ΗΜΕΡΑ

ΩΡΑ : 10 : 00

Αρχίζει η ολυμπιακή ημέρα με το άναμμα της ολυμπιακής φλόγας.

(Για κάθε παιγνίδι δίνεται χρόνος 15 λεπτών).

WATER POLO ΣΕ ΑΝΑΒΑΘΟ ΝΕΡΟ

Το παιγνίδι παίζεται κανονικά όπως γνωρίζουμε. Υπάρχουν δηλαδή δύο ομάδες. Κάθε ομάδα έχει την εστία της και προσπαθεί να βάλει γκολ στην άλλη. Σ' αυτό το παιγνίδι όμως οι παίκτες δεν επιτρέπεται να λαχανιάζουν, γιατί το νερό είναι ανάβαθο.

ΝΕΡΟ ΜΕΤ' ΕΜΠΟΔΙΩΝ

Ο χώρος που διεξάγεται το παιγνίδι είναι ένας στενός φυσικός ή τεχνητός δρόμος με πολλά εμπόδια. Στην αρχή του δρόμου, υπάρχει ένα βαρέλι με νερό και στο τέλος ένα βαρέλι άδειο. Οι παίκτες πρέπει να κάνουν την διαδρομή τρέχοντας και μεταφέροντας το νερό από το γεμάτο βαρέλι στο άδειο.

Το νερό το μεταφέρουν με πλαστικά δοχεία που έχουν πάνω σ' ένα δίσκο.

BEACH VOLLEY

Σχηματίζονται δύο ομάδες από έξη παίκτες η καθεμιά και αγωνίζονται μεταξύ τους στο γήπεδο που υπάρχει στην παραλία.

Το παιγνίδι παίζεται σύμφωνα με τους κανονισμούς του βόλεϊ, σε ορισμένα όμως σημεία, οι κανονισμοί αυτοί είναι πιο ελαστικοί ώστε να διευκολύνεται η εξέλιξη του παιγνιδιού, καθώς και ο τελικός σκοπός που είναι η διασκέδαση.

Εάν υπάρχει δυνατότητα μπορούν να σχηματιστούν περισσότερες ομάδες ώστε τελικά το παιγνίδι να πάρει τη μορφή ενός μίνι τουρνουά.

ΑΓΩΝΑΣ ΜΕ ΘΑΛΑΣΣΙΑ ΦΟΥΣΚΩΤΑ ΣΤΡΩΜΑΤΑ

Σε κάθε στρώμα, κάθονται τέσσερα άτομα. Η διαδρομή είναι από τη μία άκρη της πισίνας στην άλλη.

Νικήτρια, η ομάδα που θα φτάσει πρώτη.

ΙΣΟΡΟΠΙΑ ΠΑΝΩ ΣΕ ΣΤΡΩΜΑΤΑ

Κάθε διαγωνιζόμενος, προσπαθεί να σταθεί όρθιος όσο το δυνατόν περισσότερη ώρα, πάνω σε δύο στρώματα θαλάσσης.

Όλες οι προσπάθειες χρονομετροούνται και νικητής είναι αυτός που θα κάνει τον καλύτερο χρόνο.

ΩΡΑ 15 : 00

Ξαναπαίζονται τα ίδια παιγνίδια, όπως το πρωί, αλλά τώρα μόνο για παιδιά.

ΩΡΑ 22 : 00

ΔΙΑΝΟΜΗ ΤΩΝ ΒΡΑΒΕΙΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΗΜΕΡΑΣ

- Κλείσιμο της βραδιάς με διαγωνισμό μεταμφίεσης και διανομή βραβείων για την καλύτερη μεταμφίεση. Το πρόγραμμα επίσης περιλαμβάνει ελληνική μουσική και χορό για όλους.

8. ΕΞΩΤΙΚΑ ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ

ΗΜΕΡΑ ΚΑΡΝΑΒΑΛΙΟΥ

Μετά το πρωινό, οι ομάδες των παιχτών, επιλέγουν τα ρούχα για το καρναβάλι.

Οι ομάδες μπορούν να αναγνωρίζονται μεταξύ τους από κάτι το ιδιαίτερο που θα έχουν και θα τους κάνει να ξεχωρίζουν. Για παράδειγμα διαφορετικού χρώματος μύτες.

15 : 30 - Προγράμματα για παιδιά.
- Βάφοντας ο ένας τον άλλο (διαγωνισμός).
- Φτιάχνοντας μάσκες.
- Πρόβες για τα σκετς το βράδυ (μαζί με τους γονείς).

ΩΡΑ 20 : 00 Παράσταση.

22 : 00 Απονομή των βραβείων της ημέρας.

ΕΝΑΡΞΗ ΤΗΣ ΝΥΚΤΑΣ ΤΟΥ ΚΑΡΝΑΒΑΛΙΟΥ

ΩΡΑ 22 : 30 - Μετά από την ψηφοφορία του κοινού, αναγγέλλονται οι πέντε καλύτερες μεταμφιέσεις. Οι πέντε αυτοί νικητές, θα ξαναδιαγωνιστούν για την πιο κωμική αμφίεση αυτή τη φορά.

- Μακιγιάζ: Κάθε μασκαράς παίρνει το μακιγιάζ του και προσπαθεί να μακιγιαριστεί χωρίς καθρέπτη.

- Απονομή βραβείου για τον πιο αστείο μασκαρά.

- Στη συνέχεια της βραδιάς με χορό, παιχνίδια χορού κ.λ.π.

ΑΦΡΙΚΑΝΙΚΗ ΝΥΚΤΑ

Προσπαθούμε να βρούμε μουσική Αφρικάνικη (ζωντανή μουσική ή σε κασέτες).

Οι διαγωνιζόμενοι, πρέπει να ντυθούν ανάλογα.

Όλοι οι μεταμφιεσμένοι ανεβαίνουν στη σκηνή που έχει διακοσμηθεί στην πασαρέλα και στη συνέχεια περπατούν σαν μανεκέν που διαφημίζουν ρούχα.

Οι πέντε καλύτεροι επιλέγονται από το κοινό. Αυτοί θα πάρουν μέρος στα παρακάτω παιχνίδια:

1. Ο χορός της βροχής.
2. Ο χορός του ήλιου.
3. Ο χορός του γάμου.
4. Σαφάρι - πέταγμα του λάσου σε στρουθοκάμηλο.
- Τοξοβολία πάνω σε κεφάλι τίγρης.
- Κυνήγι ελαφιού.

(Στα παραπάνω παιχνίδια τα ζώα παριστάνουν οι ίδιοι οι διαγωνιζόμενοι).

9. BIG SHOWS (ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΠΙΔΕΙΞΕΙΣ)

1. ΓΕΝΙΚΑ

Υπάρχουν διάφοροι τύποι από show που μπορεί να χρησιμοποιήσει κάθε ψυχαγωγός. Για παράδειγμα το Cabaret στο οποίο διάφορα άτομα παίζουν σκέτς, χορεύουν ή τραγουδούν. Σε ένα πραγματικό show παίζεις με ολόκληρο group πάνω σε κάποια σκηνή με όλα τα απαραίτητα εφόδια. Υπάρχει ακόμα σκηνοθέτης, χορογράφος κ.λ.π.

Αυτοσχεδιασμός και αυθορμητισμός επιτρέπονται και θα είναι θα λέγαμε απαραίτητα στοιχεία προκειμένου να φέρεις σε πέρας το πρόγραμμα με επιτυχία.

Και στους δύο τρόπους όμως χρειάζεται μεγάλη προετοιμασία και μεγάλη προσοχή.

Όταν λοιπόν γίνεται ένα πρόγραμμα είναι καλό να γίνεται αλλαγή διαφόρων τύπων show. Για παράδειγμα, τη μια εβδομάδα να παίζεται ένα απλό cabaret και την άλλη εβδομάδα ένα πραγματικό show.

2. Η ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΕΝΟΣ SHOW

Το αποτέλεσμα ενός show εξαρτάται από τους ηθοποιούς , το ρυθμό και τη διαθεσιμότητα των υλικών. Μεγάλο ρόλο επίσης παίζει η επιλογή του θεατρικού έργου που θα παρουσιάσουμε, των σκέτς και των χορογραφιών που πιθανώς να το πλαισιώνουν.

Η δημιουργικότητα της φαντασίας είναι ένα μυστικό της επιτυχίας. Ο σκηνοθέτης θα έχει πάντα κάτι να προσθέσει στα show που έχει ήδη δει καθώς επίσης το ταλέντο και την φαντασία του.

Παρακάτω θα δείξουμε ένα μικρό παράδειγμα, αλλά είναι αδύνατο να είναι λεπτομερέστατο γιατί κάθε ψυχαγωγός χρησιμοποιεί τη δική του φαντασία διαφορετικά, σύμφωνα με τη προσωπικότητα του και τα υλικά που διαθέτει.

Υπάρχει κάτι όμως που είναι το ίδιο για όλους και αυτό είναι η προετοιμασία. Ας μην ξεχνάμε ότι καλή αρχή σημαίνει μισή επιτυχία.

Για αυτό πρέπει :

α. Να ανακοινωθεί το πρόγραμμα μια εβδομάδα πριν τη παράσταση στον πίνακα ανακοινώσεων. Με αυτό το τρόπο μπορούν να προετοιμασθούν και οι πελάτες, αν αυτό είναι αναγκαίο και να βρεθούν και τα κατάλληλα υλικά.

β. Να γίνει ένας κατάλογος με τα απαραίτητα υλικά που θα χρειασθούν και με τους πελάτες - ηθοποιούς που θα λάβουν μέρος μαζί με τους ανιματερ.

γ. Να επιλεγεί η μουσική, τα σκηνικά και η χορογραφία.

δ. Να γίνουν οι απαραίτητες πρόβες.

Αν λοιπόν γίνουν όλα τα παραπάνω στην ώρα που πρέπει μπορούν να αντιμετωπισθούν και οι τυχόν ανεπάντεχες δυσκολίες.

Την ημέρα που θα παρουσιασθεί το show πρέπει να είναι όλα έτοιμα στη σκηνή, ενώ απαραίτητος είναι ο έλεγχος του ήχου και των φώτων μισή ώρα πριν από την έναρξη.

Για τη παρουσίαση του προγράμματος καλό θα είναι να υπάρχει ένας παρουσιαστής για να αναγγέλλει ακόμα και τα μέλη που παίρνουν μέρος. Σε περίπτωση έλλειψης προσωπικού μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια αναγνωριστική μουσική σαν σήμα κάθε φορά που συμβαίνουν αλλαγές ή να χρησιμοποιηθεί μια αόρατη φωνή (ο ένας από τους ηθοποιούς πριν εξέλθει στη σκηνή).

3. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΝΟΣ CABARET

1. Αναγνωριστική μουσική και παρουσίαση επί σκηνής.
2. Διάφοροι τρόποι για να πεις « γεια σου»
3. Play back , cabaret, Lisa Minelli
4. Σκέτς : «Ο αλήτης και η κούκλα»

5. Σκέτς : «Ο μνηστήρας»
6. Play back
7. Σκετς : φτιάχνοντας μια ταινία
8. Play back, New york Frank Sinatra

Στο τέλος της βραδιάς βάζουμε μουσική έτσι ώστε οι ηθοποιοί να χορέψουν μαζί με τους θεατές.

4. BIG SHOWS (ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ)

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ο,τιδήποτε νομίζει ο ψυχαγωγός που θα έχει μεγάλη απήχηση στο κοινό. Πρώτα όμως πρέπει να βεβαιωθεί ότι μοιάζει επαγγελματικό, ότι οι καλλιτέχνες είναι καλοντυμένοι, η σκηνή είναι καλά διακοσμημένη και ότι ο καθένας ξέρει καλά το ρόλο του.

ΔΕΙΠΝΟΣ ΓΙΑ ΕΝΑΝ

Το « Δείπνο για ένα είναι ένα σκέτς που παίζεται κάθε παραμονή Πρωτοχρονιάς στη Γερμανική τηλεόραση. Είναι αγγλικής παραγωγής και διαρκεί περίπου 45 λεπτά.

Οι ηθοποιοί δεν μιλούν πολύ κατά τη διάρκεια του και η δράση του οικονόμου είναι η πιο σημαντική. Ο οικονόμος πίνει όλα τα ποτήρια με το ποτό των επισκεπτών και σιγά σιγά αρχίζει να μεθά και να μιλά όλο και πιο λίγο και χωρίς νόημα.

Η κυρία Σοφία απλώς παίζει το ρόλο της χωρίς να αντιληφθεί ότι ο Τζεημς αρχίζει να μεθά.

Ο Τζεημς σερβίρει τα πιάτα αρχίζοντας από τον κύριο Πόμερου. Περπατά κοντά στο μπουφέ, ελέγχει το τραπέζι και χτυπάει το κουδουνάκι για το βραδυνό. Φτάνει η κυρία Σοφία.

Τζεημς:Καλησπέρα κυρία Σοφία, καλό απόγευμα.

Σοφία :Καλησπέρα Τζεημς.

Τζεημς:Φαίνεστε πολύ ωραία απόψε κα. Σοφία.

Σοφία :Ναι αισθάνομαι πολύ καλλίτερα . Ευχαριστώ.

Τζεημς:Πώς σας φαίνονται οι ετοιμασίες κα. Σοφία

Σοφία :Θα πρέπει να πω ότι όλα φαίνονται πολύ εντάξει.

Τζεημς:Ευχαριστώ πολύ κα. Σοφία .

Ο Τζεημς βοηθά τη κα. Σοφία με τη καρέκλα για να καθίσει και στέκεται στην αριστερή της πλευρά.

Σοφία :Είναι όλοι εδώ

Τζεημς:Μάλιστα , όλοι είναι εδώ. Είναι όλοι παρόντες στην επέτειο σας.

Σοφία :Και οι πέντε θέσεις είναι φτιαγμένες

Τζεημς:Μάλιστα , όπως συνήθως.

Σοφία :Σερ Τόμπυ

Τζεημς:Σερ Τόμπυ. Μάλιστα κάθεται εδώ αυτή τη χρονιά
κα. Σοφία.

Σοφία :Ναύαρχος Φον Σναιντερ

Τζεημς:Κάθεται εδώ.

Σοφία :Κύριος Πομερόϋ

Τζεημς:Τον έβαλα εδώ.

Ο Τζεημς ακουμπά μα το ένα χέρι στη καρέκλα και
ακούει τη κα. Σοφία πολύ προσεκτικά.

Σοφία:Και ο πολύ αγαπητός μου φίλος κύριος

Γουίντερμποτομ

Τζεημς:Στα δεξιά σας, (δείχνει με το χέρι του τηνκαρέκλα)
όπως επιθυμείτε (Και ακουμπάει και με τα δύο τουχέρια στην
καρέκλα) .

Σοφία:Τώρα μπορείς να σερβίρεις τη σούπα
Τζέημς. (Η κυρία Σοφία ξεδιπλώνει την πετσέτα
της και την απλώνει στα γόνατά της) .

Τζέημς: (Περπατάει τριγύρω στο τραπέζι, σερβίρει και
μουρμουρίζει:

ευχαριστώ, ευχαριστώ) .

- Τιγροκεφαλή.

Στο μπουφέ ο Τζέημς κοιτάζει την Τίγρη, κουνάει το
κεφάλι του ενώ την επιπλήττει. Ο Τζέημς πηγαίνει πίσω στο
τραπέζι και στην άλλη πλευρά για να σερβίρει τη σούπα.

Τζέημς: Λίγη σούπα μινεστρόνε κυρία Σοφία; (Σέρβιρε από
τα δεξιά) .

Σοφία :Ναι σ' ευχαριστώ Τζέημς, ξέρεις πόσο μου αρέσει.

Τζέημς:Ναι πράγματι ξέρω. (Πηγαίνει προς τα δεξιά της
νυσταγμένα) .

Σοφία :Νομίζω θα πρέπει να μας φέρεις άσπρο κρασί με τη
σούπα Τζεημς.

Τζεημς:Άσπρο κρασί με τη σούπα (και ξεκινά για το
μπουφέ, αλλά ξαφνικά σταματά και σκέφτεται κάτι.)

Ω ! επί τη ευκαιρία την ίδια διαδικασία όπως πέρυσι,
κα. Σοφία;

Σοφία:Την ίδια όπως κάθε χρόνο , Τζεημς.

(Ο Τζεημς περπατά προς το μπουφέ και παραμιλά: «την
ίδια διαδικασία όπως κάθε χρόνο
Τζεημς». Η τίγρης. Ο Τζεημς την κοιτάζει άγρια και
παίρνει ένα μπουκάλι κρασί sherry) .

Σοφία :Είναι ξηρό sherry , Τζεημς ;

Τζεημς:Ναι, πολύ ξηρό κα. Σοφία.

(Ενώ περπατά προς τη κα. Σοφία - πίσω από τον κο.

Πομερου - ψιθυρίζει: πολύ ξηρό,πολύ ξηρό) .

Τζεημς:Κατευθείαν από το κελάρι σήμερα το πρωί κα.

Σοφία.

(Ο Τζεημς το ανοίγει και της γεμίζει το ποτήρι. Η κα. Σοφία αρχίζει και τρώει τη σούπα της. Ο Τζεημς πηγαίνει στον Σερ Τομπυ , μιλάει μαζί του, γεμίζει το ποτήρι του και υποκλίνεται. Μετά συνεχίζει να γεμίσει και τα άλλα ποτήρια. Αφού γεμίσει το ποτήρι του κυρίου Γουίντερμποτομ πηγαίνει γύρω από το τραπέζι στο μπουφέ. Ο Τζεημς αφήνει το μπουκάλι και γυρίζει πίσω αμέσως στον Σερ Τομπυ τη καρέκλα. Η κα. Σοφία σηκώνει το ποτήρι της.

Σοφία:Σερ Τομπυ.

Ο Τζεημς σηκώνει το ποτήρι του.

Τζεημς: Εις υγείαν κα. Σοφία.

Πίνουν κρασί. Η κα. Σοφία πίνει μια γουλιά και ο Τζεημς το αδειάζει όλο αμέσως- όπως θα κάνει και με όλα τα άλλα ποτήρια.

Σοφία:Ναύαρχε Φον Σναιντερ.

Ο Τζεημς πηγαίνει στην άλλη καρέκλα και κοιτάζει τη κα.

Σοφία.

Τζεημς:Μπορώ να μιλάω αυτό το χρόνο κα. Σοφία;

Σοφία :Μόνο για να με ευχαριστήσεις, Τζεημς. (και σηκώνει το ποτήρι).

Τζεημς:Για να σας ευχαριστήσω λοιπόν. Εντάξει. (σηκώνει το ποτήρι.) Εις υγείαν. (και χτυπά τα πόδια του κάτω δυνατά).

Ο Τζεημς γεμίζει το ποτήρι του ξανά και πίνουν. Μετά πηγαίνει στη καρέκλα του κυρίου Πομερου.

Σοφία :Κύριε Πομερου !

Τζεημς:(Χοντραίνοντας τη φωνή του). Ευτυχισμένος ο καινούργιος χρόνος αγαπητή μου.

Πίνουν πάλι μαζί και μετά πηγαίνει στην επόμενη καρέκλα.

Σοφία:Και αγαπητέ κύριε Γουίντερμποτόμ.

Τζεημς: Φαίνεστε όλο και πιο νέα, κάθε χρόνο.

- Πίνουν ξανά .

Σοφία:Μπορείς να σερβίρεις το ψάρι Τζεημς.

Τζεημς:(Ο Τζεημς περπατά γύρω από το τραπέζι και ταυτόχρονα λέει: Πολύ καλά το ψάρι.)

Τζεημς:Σας άρεσε η σούπα ;

Σοφία :Νοστιμότατη , Τζεημς.

Τζεημς:Ευχαριστώ κα. Σοφία (και υποκλίνεται).

Ο Τζεημς κάτι ψιθυρίζει στον εαυτό του και πηγαίνει προς το μπουφέ. Ο τίγρης παίρνει το ψάρι και ενώ περπατά προς τη κυρία Σοφία κοιτάζει άγρια τη τίγρη.

Τζεημς:Λιγάκι σαργό κα. Σοφία;

Ο Τζεημς σέρβιρε το ψάρι , αλλά η κα. Σοφία παίρνει μόνο φασόλια και μαρούλι.

Σοφία:Νομίζω θα πάρουμε άσπρο κρασί με το ψάρι.

Ο Τζεημς στέκεται στα αριστερά της.

Τζεημς:Το ίδιο όπως πέρυσι;

Σοφία :Τα ίδιο όπως κάθε χρόνο Τζεημς.

(Ο Τζεημς τη κοιτάζει για λίγο , σκέφτεται και λέει: Μάλιστα. Πηγαίνει πίσω στο τραπέζι και ξαναγεμίζει όλα τα ποτήρια. Αυτή τη φορά όμως λιγάκι εκτός εαυτού. Έπειτα περπατά πάλι γύρω από το μπουφέ χωρίς να ακουμπήσει τον τίγρη.)

- Ξαναπίνουν κρασί λέγοντας εις υγείαν αλλά τώρα ο Τζεημς είναι ήδη λίγο μεθυσμένος.

Σοφία :Κύριε Τομπυ.

Τζεημς:Εβίβα κα. Σοφία.

Σοφία :Ναύαρχε Φον Σναιντερ.

Τζεημς:ΩΧ! Μπορώ να μη πιω πάλι κα. Σοφία;

Σοφία :Τζεημς σε παρακαλώ.

Τζεημς:Εις υγείαν (χτυπά πάλι τα πόδια του χαιρετώντας στρατιωτικά) και πίνει.

Σοφία :Κύριε Πομερου.

Τζεημς:Ευτυχισμένος ο καινούργιος χρόνος.

Σοφία :Κύριε Γουίντερμποτομ.

Τζεημς:Φαίνεστε όλο και νεότερη.

Η κυρία Σοφία γελά νευρικά. Ο Τζεημς χαμογελά και πάει προς το μέρος της κρατώντας τη καρέκλα για να μην πέσει. Μετά παίρνει τα άδεια πιάτα

Σοφία :Παρακαλώ σερβίρισε το κοτόπουλο.

Τζεημς:Μάλιστα.

(Σχεδόν τύφλα στο μεθύσι αυτή τη φορά πάει στο μπουφέ , παίρνει το κοτόπουλο και γυρίζει προς τη κυρία Σοφία.)

Σοφία :Φαίνεται πολύ ωραίο το κοτόπουλο.

Ο Τζεημς σερβίρει. Σχεδόν το πετά κυριολεκτικά στα πιάτα ξεχνώντας τη κα. Σοφία που τον κοιτάζει παράξενα.)

Σοφία :Νομίζω ότι έχουμε σαμπάνια με το κοτόπουλο.

(Ψάχνει για τη μερίδα της στο τραπέζι).

Τζεημς:Σαμπάνια; Ναι, όπως πέρυσι τα ίδια; (τραυλίζοντας)

Ο Τζεημς υποκλίνεται, σχεδόν δηλαδή πέφτει μπροστά και περπατά παραπατώντας προς το μπουφέ. Παίρνει το μπουκάλι της σαμπάνιας , κάνει δύο κύκλους στο μπουφέ και πάει προς τη κα. Σοφία. Όταν γεμίσει το ποτήρι του κυρίου Τόμπυ, ρίχνει σαμπάνια και στο πιάτο και μετά το αδειάζει στο ποτήρι.

Γεμίζει και τα άλλα ποτήρια όπως - όπως.

Ενώ πηγαίνει προς το μπουφέ , ρίχνει σαμπάνια πίσω από τα αυτιά του. Μετά πηγαίνει πίσω στη καρέκλα του Σερ Τομπυ να τσουγκρίσει όπως τις άλλες φορές. Όταν φθάνει στο Ναύαρχο χτυπά τα πόδια του , χάνει την ισορροπία του και πέφτει κάτω στο κύριο Γουίντερμποτομ.

Τζεημς:Στην πιο ωραία (χικ) γυναίκα! (Υποκλίνεται).

Στην πιο ωραία γυναίκα (ουρλιάζει).

Ο Τζεημς κοιτάζει σαν χαζός και τραυλίζει. Ξαφνικά κοιτάζει τη κα. Σοφία και χαμογελά σαν να μην συμβαίνει τίποτα.

Τζεημς:Και τώρα διακηρύσσω ότι ανοίγει η γιορτή Σοφάκι.

(Ο Τζεημς ρεύεται δυνατά και υποκλίνεται στη κα. Σοφία. Περπατά τριγύρω, φθάνει στη κα. Σοφία και της τραβά πίσω τη καρέκλα για αστείο. Η κα. Σοφία ουρλιάζει. Ο Τζεημς παίρνει τα πιάτα με τα φαγητά. Πιάτα και τίγρης πετιούνται στον αέρα.)

Τζεημς:Θέλετε λίγη πουτίγκα;

Πετά το επιδόρπιο στο τραπέζι, βάζει το μισό μπροστά στη κα. Σοφία και το άλλο δίπλα της. Προσπαθώντας να σερβίρει σκοντάφτει και ρίχνει τη πουτίγκα στο πρόσωπο της κυρίας Σοφίας. Τη βοηθά να σκουπιστεί.)

Σοφία :Νομίζω ότι έχουμε λικέρ με τη πίτα.

Τζεημς:Ω ! Οχι ! Όπως κάθε χρόνο τα ίδια;

Σοφία :Ορίστε;

Τζεημς:Όπως πέρυσι;

Σοφία: Ναι, Τζεημς. Όπως κάθε χρόνο.

(Ο Τζεημς υποκλίνεται και πάει προς το μπουφέ παραπατώντας. Γυρίζει στο τραπέζι και γεμίζει τα ποτήρια. Στο ποτήρι του Σερ Τόμπυ στέκεται λίγο και προσπαθεί να στοχεύσει μέσα στο ποτήρι, αστοχεί όμως και το ρίχνει κάτω, μετά όμως το σηκώνει ξανά και το γεμίζει πάλι.

Το ποτήρι του Φον Σναιντερ προσπαθεί να το γεμίσει από απόσταση. Τα ποτήρια του κυρίου Πομερου και Γουίντερμποτομ τα γεμίζει αφού προηγουμένως πιτσιλά το περισσότερο ποτό στο τραπεζομάντιλο. Όταν γυρίσει στο μπουφέ πίνει το υπόλοιπο από το μπουκάλι. Σταματά μπροστά στη τιγροκεφαλή και πηδά πάνω της με τα δύο πόδια. Έπειτα αφήνει το μπουκάλι και επιστρέφει στον κυρίου Τόμπυ τη καρέκλα.)

Σοφία :Κύριε Τόμπυ, εις υγείαν!

Τζεημς:(Τραγουδά διάφορα ακαταλαβίστικα τραγούδια).

Σοφία:Ναύαρχε Φον Σναιντερ.

Τζεημς: (Χαιρετά στρατιωτικά , σηκώνει το ποτήρι του με δύναμη, αυτό πετάγεται στον αέρα και πέφτει στο κεφάλι του.)

Σοφία : Κύριε Πομερου.

(Ο Τζεημς κατά λάθος ρίχνει το ποτήρι της κυρίας Σοφίας.

Τζεημς:Συγγνώμη κυρία.

(Ο Τζεημς γρήγορα το σκουπίζει και το στραγγίζει πάλι πίσω στα ποτήρια να το πιουν.)

Σοφία: Κύριε Γουίντερμποτομ.

(Ο Τζεημς ρίχνει το βάζο με τα λουλούδια και τα πετά στον αέρα.)

Σοφία :Λοιπόν Τζεημς ήταν ένα πολύ όμορφο πάρτι.

Τζεημς:Ναι, ναι, ναι.

Σοφία :Νομίζω ότι θα αποσυρθώ τώρα.

Τζεημς:Πάτε για ύπνο;

Σοφία :Όπως σου είπα μάλλον θα αποσυρθώ.

Τζεημς:Τα ίδια όπως κάθε χρόνο δηλαδή;
Σοφία :Τα ίδια Τζεημς, τα ίδια.
Τζεημς:Εντάξει, θα βάλλω τα δυνατά μου.
Ο Τζεημς τη σηκώνει και φεύγουν.

10. ΚΟΥΙΖ

Τα κουίζ γενικά έχουν πολύ επιτυχία , αλλά δεν πρέπει να είναι πολύ μεγάλα γιατί θα γίνουν βαρετά. Στις επόμενες σελίδες υπάρχουν μερικές από τις ερωτήσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν με το ένα ή τον άλλο τρόπο.

α. Κουίζ κουλτούρας.

Φτιάχνουμε ομάδες κατά εθνικότητα. Κάθε ομάδα παίρνει τόσα χαρτιά όσες ερωτήσεις θα γίνουν. Μόλις δοθεί η ερώτηση , η κάθε ομάδα έχει δέκα δευτερόλεπτα να γράψει την απάντηση στο χαρτί και τη ρίχνει σε ένα κουτί μπροστά της.

Αρχίζουμε με διαφορετική γλώσσα κάθε φορά που κάνουμε μια ερώτηση.

- Πέντε ερωτήσεις γενικής γνώσης.
- Πέντε ερωτήσεις μουσικής.
- Πέντε ερωτήσεις σπορ.
- Πέντε ερωτήσεις γεωγραφίας.

β. Κουίζ σαμπάνιας.

Βάζουμε στο τραπέζι τόσα ποτήρια με σαμπάνια , όσες ερωτήσεις πρόκειται να γίνουν. Όταν κάνουν μια ερώτηση , ο ψυχαγωγός καλεί τους ανθρώπους σε κύκλο. Έπειτα γυρίζει ένα άδειο μπουκάλι στο πάτωμα και ρωτά ένα άτομο στο οποίο θα σταματήσει το μπουκάλι. Αν ξέρει τη σωστή απάντηση, τον κερνά ένα ποτήρι σαμπάνια, αν όχι τον τιμωρεί. Σαν τιμωρία μπορεί να του ζητήσει να γράψει για παράδειγμα τους αριθμούς από το ένα ως το εκατό.

ΚΟΥΙΖ ΜΟΥΣΙΚΗΣ

Πρώτα ετοιμάζουν τις κασέτες με τα κομμάτια που έχουν επιλέξει να ρωτήσουν. Πρέπει να γίνονται ερωτήσεις που να ταιριάζουν με τα κομμάτια των τραγουδιών που παίζονται. Παρακάτω υπάρχουν ερωτήσεις σε διαφορετικό στυλ που μπορούν να χρησιμοποιηθούν.

Ακόμα μπορεί να κάνει ερωτήσεις για τη χώρα του. Μπορούμε επίσης να χωρίσουμε ομάδες παικτών κατά εθνικότητα για να συζητούν μεταξύ τους.

Ερωτήσεις που μπορούμε να κάνουμε σε ένα κουίζ είναι:

1. Ποιο είναι το τέρμα του υπερσιβηρικού σιδηροδρόμου;
2. Ποια πόλη λέγεται ότι είναι η γηραιότερη στο κόσμο;

3. Πόσο χρόνο θέλει το φεγγάρι για να κάνει το γύρο της γης;
4. Ποιος είναι ο μεγαλύτερος πλανήτης;
5. Ποια είναι η μεγαλύτερη πόλη της Αυστραλίας;
6. Σε ποιο μέρος γεννήθηκε ο Χριστός;
7. Ποια είναι η πρωτεύουσα της Πορτογαλίας;
8. Ποια είναι η πρωτεύουσα της Κένυα;
9. Υπήρχαν ποτέ λιοντάρια στην Ευρώπη;
10. Ποια θα εορτασθεί η 100η επέτειος των Ολυμπιακών Αγώνων;
11. Ποια Ισπανόφωνη πόλη έχει το μεγαλύτερο πληθυσμό;
12. Ποιο πλάσμα μελετούν οι ανθρωπολόγοι;
13. Το 1903 πέταξε το πρώτο μηχανοκίνητο αεροπλάνο. Από πού;
14. Ποιο είναι το μεγαλύτερο ποτάμι στην Αφρική;
15. Τι διαφορά έχει ένας αλιγάτορας από ένα κροκόδειλο;
16. Ποια είναι η μεγαλύτερη πόλη της Ασίας;
17. Ποιο είναι το όνομα του μεγαλύτερου ποταμού στη Κίνα;
18. Το νησί maladin είναι κοντιότερα στην Ινδία ή στην Αφρική;
19. Πού βρίσκεται το Δουβλίνο;
20. Ποιο πλάσμα πηδά εκατό φορές το ύψος του;
21. Ποιας νήσου μέρος είναι η Ταϊτή;
22. Τι διαφορά έχει το Segnora από το Segnorita;
23. Ποιος διάσημος καλλιτέχνης ζωγράφισε πολύ στη Ταϊτή;
24. Ποια χώρα παράγει το περισσότερο ταμπάκο;
25. Ποιο είναι το πιο παλιό πανεπιστήμιο; Το Oxford ή το Cambridge;
26. Ποιο μέρος του καρχαρία κάνει μια διάσημη σούπα;
27. Πού είναι το λιμάνι της Ισπανίας;
28. Από ποια χώρα έρχεται το Kíwi;
29. Ποιο είναι το δεύτερο γράμμα της Ελληνικής αλφαβήτου;
30. Ποια έρχεται πρώτη, η εποχή του σιδήρου ή του μπρούντζου;
31. Τι είναι το Ιαπωνικό Sake;
32. Ποιος πήρε το Νόμπελ Ειρήνης το 1964;
33. Ποιος ήταν ο πρωταθλητής βαρέων βαρών στο μποξ το 1964;
34. Ποιο είναι το όνομα του διάσημου detective George Simenon;
35. Ποιο ήταν το πιο γνωστό όνομα του Joseph Vissarionovich Diuiushvill;
36. Πότε ήταν οι πρώτοι Ολυμπιακοί αγώνες στην Αθήνα στις μέρες μας;
37. Ποιος έγραψε το βιβλίο « Πόλεμος και Ειρήνη»;
38. Σε ποιο όμορφο νησί της Μεσογείου οφείλει τη γέννηση της μια αρχαία θεά του Ολύμπου;
39. Η Νέα Ζηλανδία ονομάστηκε έτσι αφού ανεξαρτητοποιήθηκε από ποια χώρα;

40. Τι είναι το POW POW;
41. Είναι αλήθεια ότι η καμήλα μπορεί να αντέξει χωρίς νερό περισσότερο από κάθε άλλο ζώο;
42. Ποια είναι η ψηλότερη πρωτεύουσα στο κόσμο;
43. Ποιο έτος βυθίστηκε ο Τιτανικός;
44. Ποιος διάσημος Άγγλος σκοτώθηκε στη μάχη του Τραφάλγκαρ;
45. Ποια χώρα στην Ευρώπη έχει την αρχαιότερη Βουλή;
46. Σε ποια χώρα έζησε η βασίλισσα Κλεοπάτρα;
47. Ποιος δημιούργησε τον Μικυ Μους;
48. Η ντομάτα είναι λαχανικό ή φρούτο;
49. Ποιο είναι το ψηλότερο βουνό στο κόσμο;
50. Ποια χώρα είναι η βασίλισσα στην παραγωγή του καφέ;

ΚΟΥΙΖ: Ο ΓΥΡΟΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ

1. Ποιο είναι το μεγαλύτερο νησί του κόσμου;
2. Ποιος είναι ο μεγαλύτερος Ωκεανός;
3. Ποιο είναι το όνομα του νομίσματος του Αφγανιστάν;
4. Ποια είναι η πρωτεύουσα της Αλβανίας;
5. Ποια είναι η πρωτεύουσα της Βουλγαρίας;
6. Σε ποια χώρα ανήκουν οι Κανάριοι Νήσοι;
7. Ποια είναι η μεγαλύτερη πόλη των Καναρίων Νήσων;
8. Πώς λεγόταν πριν το Ζαίρ;
9. Πότε χτίστηκε το τείχος του Βερολίνου;
10. Ποιος διαδέχθηκε τον Ντε Γκώλ το 1969;
11. Πού βρίσκεται ο ναός του Απόλλωνα ;
12. Ποιας χώρας αποικία είναι το Hong Kong;
13. Ποιο ήταν το μικρό όνομα της κυρίας Γκάντι;
14. Ποιος ήταν ο πρώτος πρόεδρος της Ινδονησίας;
15. Ποιος πρωθυπουργός της Ιταλίας δολοφονήθηκε το Μάιο του 1978;
16. Ποια Ιταλική πόλη είναι η πόλη της τέχνης;
17. Οι Γιαπωνέζοι ονομάζουν την Ιαπωνία Nihon. Τι σημαίνει;
18. Ποια είναι η πρωτεύουσα της Ιρλανδίας;
19. Τι γλώσσα μιλάνε στο Λιχτενσταϊν;
20. Ανάμεσα στο 1815 και 1890, ποιας χώρας ήταν το Λουξεμβούργο;
21. Σε ποια πόλη στεγάζεται το Ολλανδικό Κοινοβούλιο;
22. Ποια είναι η πιο Άγια πόλη του Ισλάμ;
23. Ποιο είναι το άλλο όνομα της Ινσταμπούλ;
24. Ποιος είναι ο μακρύτερος ποταμός στις Η.Π.Α;
25. Πώς ονομάζεται η διώρυγα ανάμεσα στη νότια Ισπανία και το Μαρόκο;
26. Ποιο είναι το μεγαλύτερο νησί της Ινδονησίας;
27. Ποιο είναι το μεγαλύτερο πάρκο της Αφρικής;
28. Σε ποια χώρα είναι το Μάχου Πικού;
29. Σε πόσα μέρη χωρίζεται η Αυστραλία;

11. ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΙΔΕΕΣ

α. Προβολή video κάθε μέρα την ίδια ώρα με διάφορες ενδιαφέρουσες ταινίες καθώς επίσης και ειδικές προβολές όπως αξιοθέατα., αρχαιολογικοί χώροι και τη ροή της ζωής. Ειδικές προβολές κινουμένων σχεδίων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων για παιδιά.

β. Εκμάθηση τοπικών και Ελληνικών χορών. Έτσι, οι πελάτες θα μπορούν να συμμετάσχουν ενεργά σε ορισμένες εκδηλώσεις που διοργανώνονται από το ξενοδοχείο, όπως Ελληνική βραδιά.

γ. Καθημερινό πρόγραμμα άθλησης και αερόμπικ σε κατάλληλο χώρο.

δ. Δημιουργία χώρου κατάλληλα διαμορφωμένου όπου μπορούν να έρχονται παιδιά ορισμένες της ημέρας και να συμμετάσχουν σε δραστηριότητες που θα οργανώνονται ειδικά για αυτά.

12. ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΣΤΗ ΠΙΣΙΝΑ

ΥΠΟΒΡΥΧΙΕΣ ΠΟΔΗΛΑΤΟΔΟΜΙΕΣ

Ένας από κάθε ομάδα οδηγεί ποδήλατο με αναπνευστήρα μέσα στη πισίνα και κάτω από την επιφάνεια του νερού όσο πιο γρήγορα μπορεί. Η μεγαλύτερη απόσταση μετρά 3 πόντους.

BOMBARΔΙΣΜΟΣ

Κάθε μέλος της κάθε ομάδας τρέχει οπλισμένο με μια μεγάλη μπάλα προς την αντίθετη κατεύθυνση και προσπαθεί να ρίξει τον αντίπαλο στο νερό. Προς αποφυγή ατυχημάτων οι ομάδες πρέπει να έχουν αρκετή απόσταση μεταξύ τους.

ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΗ ΒΑΘΜΩΝ ΑΠΟ ΜΑΖΕΜΑ

Οι μπάλες που βρίσκονται στο νερό πρέπει να μαζευτούν από όλους όσο το δυνατό γρηγορότερα και να βγουν στη ξηρά για να συγκεντρωθούν οι βαθμοί. Όσο περισσότερο διαρκεί, τόσο βαρύτερες γίνονται

ΓΕΟΡΡΟΠΙΑ ΣΤΟ ΝΕΡΟ

Πάνω σε μια σανίδα μπαίνει ένας κουβάς πολύ μεγάλος γεμάτος με νερό κατά τρόπο ώστε να μπορεί να σταθεί επάνω ένα καρπούζι -κατά κάποιο τρόπο σα ζυγαριά. Ένας από την αντίπαλη ομάδα μαζί με κάποιον άλλο πρέπει να προσπαθεί να το νερό ώστε να πέσει το καρπούζι στην πισίνα.

ΞΥΛΟΔΡΟΜΙΕΣ

Κάθε φορά 2 συμπαίκτες τρέχουν με ξυλοπόδαρα διασχίζοντας τη πισίνα. Ο πρώτος παίρνει 2 βαθμούς για την ομάδα του. Επειδή προφανώς δεν μπορεί ο καθένας να φτάσει στο τέλος , σημασία έχει η απόσταση που διανύθηκε.

ΟΛΥΜΠΙΑΛΗ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ

Στη συνέχεια τρέχει (κολυμπά) ένας από κάθε ομάδα ντυμένος με πυτζάμες από το ένα στο άλλο άκρο της πισίνας. Όταν φθάσει στο τέλος πρέπει να αλλαχθούν τα ρούχα. Όταν ολοκληρωθεί η αλλαγή κολυμπά ο άλλος μέχρι το άλλο άκρο της πισίνας. Από αυτή τη διαδικασία παίρνει η κάθε ομάδα 5 βαθμούς.

ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕ ΛΑΣΤΙΧΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟΥ

Δυο λάστιχα αυτοκινήτων βρίσκονται στην αφετηρία μέσα στο νερό και σε καθένα από αυτά κάθετα μια κοπέλα της ομάδας. Το κάθε λάστιχο έχει και ένα σχοινί για να μπορεί κανείς να το τραβήξει. Τα άλλα μέλη της ομάδας τραβούν τα δύο λάστιχα μέχρι το άλλο άκρο της πισίνας. Αποκτούνται 3 βαθμοί.

ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕ ΦΟΥΣΚΩΤΑ ΣΤΡΩΜΑΤΑ

Ένα άτομο για κάθε μια από δύο ομάδες κολυμπά με το στρώμα θαλάσσης προς την άλλη άκρη της πισίνας. Όταν φθάσει αλλάζει ρούχα με το συμπαίκτη του, ο οποίος πρέπει να την ίδια διαδρομή επιστρέφοντας.

ΠΕΤΑΓΜΑ - ΣΠΡΩΞΙΜΟ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΒΑΤΗΡΑ

Κάθε συμμετέχων στέκεται ο ένας δίπλα στον άλλο πάνω στο βατήρα καταδύσεων. Η αντίπαλη ομάδα πρέπει να τον πετύχει με τη μπάλα πριν προλάβει να πηδήξει από τον βατήρα.

ΔΙΕΛΚΥΝΣΤΙΔΑ

Οι δύο ομάδες τραβούν το σχοινί κολυμπώντας.

ΠΗΔΗΜΑΤΑΚΙΑ ΜΕ ΣΑΚΙΑ

Είτε σε βαθύ είτε σε ρηχό νερό. Αν οι αποστάσεις δεν είναι πολύ μεγάλες χρονικά μπορούν να γίνουν και σκυταλοδρομίες.

ΚΥΝΗΓΙ ΣΤΟ ΝΕΡΟ

A. ΚΥΝΗΓΙ ΤΗΣ ΧΗΝΑΣ

Αυτός τον οποίο κυνηγούν μπορεί να αποφύγει το κτύπημα αν βάλει το κεφάλι του κάτω από την επιφάνεια του νερού.

B. ΚΥΝΗΓΙ ΜΕ ΒΟΥΤΙΕΣ

Ο παίκτης μπορεί να σωθεί αν βουτήξει όλο το σώμα του μέσα στο νερό.

Γ. ΚΥΝΗΓΙ ΜΕ ΚΑΤΑΒΡΕΓΜΑ

Τα θηράματα επιτρέπεται να καταβρέχουν τους κυνηγούς για να σωθούν κατά αυτό το τρόπο και να αποκλείσουν το οπτικό πεδίο του αντιπάλου.

Δ. ΚΥΝΗΓΙ ΚΟΛΥΜΒΗΤΩΝ

Είναι μόνο για καλούς κολυμβητές. Παίζεται σε μικρό χώρο 10 -15 μέτρα. Ένας παίκτης είναι ο κυνηγός, οι υπόλοιποι κολυμπούν μπροστά από αυτόν απομακρυνόμενοι. Επιτρέπονται οι καταδύσεις, οι βουτιές, διάφορα στυλ κολύμβησης ακόμα και να ανεβαίνουν στις όχθες της πισίνας. Στις όχθες όμως μπορούν να κάνουν μέχρι 3 βήματα και αμέσως μετά πρέπει να πέσουν στο νερό. Οι καλοί κολυμβητές κτυπούν τον κυνηγό ακουμπώντας το κεφάλι του.

ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΚΟΛΥΜΒΗΣΗΣ ΜΕ ΚΟΜΜΑΤΙ ΞΥΛΟΥ

Δύο ισομεγέθεις ομάδες στέκονται σε μια σειρά στην όχθη. Σε κάθε περίπτωση πριν από τον πρώτο παίκτη βρίσκεται μια ξύλινη σανίδα μήκους ενός μέτρου. Με το εναρκτήριο λάκτισμα κάθε πρώτος κολυμβητής αφήνει το ξύλο να γλιστρήσει στο νερό και κολυμπά με αυτό μέχρι την απέναντι όχθη. Εκεί γυρίζει και επιστρέφει τη σανίδα. Το ξύλο το αναλαμβάνει μετά ο δεύτερος, ο τρίτος μέχρι να τελειώσει όλη η σειρά. Κερδίζει η ομάδα που τελιώνει πρώτη τον αγώνα.

ΜΕ ΤΑ ΜΥΝΗΜΑΤΑ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟ ΝΕΡΟ

Για αυτό το παιγνίδι χρειαζόμαστε ένα παλαιό σχολικό τετράδιο που θα έχει γραφεί με μελάνι. Σχίζουμε από αυτό ένα φύλλο για κάθε παίκτη. Κατόπιν στεκόμαστε σε μια σειρά στα όρια του νερού. Ο αρχηγός του παιγνιδιού δίνει το σύνθημα και όλοι μπαίνουν προσεκτικά στο νερό και αρχίζουν να κολυμπούν προς το άλλο άκρο. Ταυτόχρονα πρέπει να προσέχουν να μη πέσει καμία σταγόνα νερού πάνω στο χαρτί. Νικητής είναι ο κολυμβητής που έφθασε πρώτος στην άλλη άκρη χωρίς να έχει σβηστεί κανένα γράμμα.

ΚΥΝΗΓΙ ΣΤΟ ΝΕΡΟ

Μοιραζόμαστε μέσα στο νερό σε δύο ομάδες. Ο αρχηγός του παιγνιδιού ρίχνει τη μπάλα ανάμεσα στις δύο ομάδες. Η ομάδα που θα φθάσει πρώτη τη μπάλα αρχίζει το παιγνίδι. Κυνηγά τους αντιπάλους και προσπαθεί να τους πετύχει με τη μπάλα. Ο παίκτης που τον πετυχαίνει η μπάλα πρέπει να βγει έξω. Η δεύτερη ομάδα αποφεύγει φυσικά και κάνει βουτιές όταν η μπάλα πετά προς την κατεύθυνση της. Ταυτόχρονα προσπαθεί να πάρει υπό την εξουσία της τη μπάλα, π.χ. όταν η μπάλα επιπλέει μόνη της στην επιφάνεια του νερού. Νικήτρια είναι η ομάδα που στέλνει τους περισσότερους αντιπάλους έξω.

ΑΛΙΕΙΑ ΜΑΡΓΑΡΙΤΑΡΙΩΝ

Τη πρώτη φορά προσπαθούμε να παίξουμε αυτό το παιγνίδι σε νερό που φθάνει το ύψος του στήθους. Πακετάρουμε περισσότερα βότσαλα σε αλουμινόχαρτα και τα πετάμε σα μαργαριτάρια στο νερό. Μετά βουτάμε ο ένας μετά τον άλλο στο νερό και προσπαθούμε να μαζέψουμε τα μαργαριτάρια. Οποιος μαζέψει τα περισσότερα μαργαριτάρια είναι ο νικητής.

ΚΥΝΗΓΙ ΠΑΝΩ ΣΕ ΣΤΡΩΜΑ ΘΑΛΑΣΣΗΣ

Αυτό το παιγνίδι μπορούμε να το οργανώσουμε και με βάρκες με κουπιά. Ο αγώνας περιορίζεται σε μια συγκεκριμένη επιφάνεια νερού 50Χ50 μέτρα. Στην αρχή κληρώνουμε το πλήρωμα της βάρκας ή του στρώματος τα μέλη του οποίου θα κυνηγούν τους υπόλοιπους και πρέπει να πετύχουν έναν από αυτούς. Η επίθεση θα γίνει με μια μπάλα που θα πετάξουν προς τη βάρκα ή το στρώμα των εχθρών. Όταν η βάρκα που καταδιώκεται πλησιάζει ένα από τα θαλάσσια στρώματα που επιπλέουν στο νερό προσπαθεί να πετάξει τη μπάλα. Το πλήρωμα επιτρέπεται να αποκρούει τη

μπάλα με τα χέρια , όχι όμως με το κουπί ή άλλο μέσο. Αν η μπάλα πετύχει τη βάρκα αυτό μετρά ως παράδοση της επίθεσης. Σε περίπτωση που η μπάλα αποκρουσθεί με τα χέρια σώζεται το πλήρωμα για λίγο. Οι αντίπαλοι πρέπει να ξαναψαρέψουν τη βάρκα από το νερό. Παίζουμε για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα και μετράνε οι επιτυχίες των επιθέσεων. Μετά αλλάζουν οι ρόλοι των πληρωμάτων.

13. ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΣΤΗ ΠΑΡΑΛΙΑ

ΡΩΜΑΙΚΕΣ ΑΡΜΑΤΟΔΡΟΜΙΕΣ

Πέντε συμπαίκτες σχηματίζουν ένα άρμα έχοντας μπροστά ένα «άλογο» με το κεφάλι προς τα κάτω. Από πάνω στέκεται ένας οδηγός. Πρέπει να διανυθεί μια ορισμένη απόσταση. Τρεις βαθμοί για την αξιολόγηση.

ΔΙΕΛΚΥΝΕΤΙΔΑ ΣΕ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ

Με τέσσερις σημαίες στις γωνίες ή με άλλα σημάδια σχηματίζεται ένα τετράγωνο. Οι παίκτες σχηματίζουν ανά δύο μια ομάδα. Οι συμπαίκτες στέκονται σε απόσταση 2 περίπου μέτρων από τις σημαίες των γωνιών. Το σχοινί θα τεντωθεί γύρω από τα πλευρά και θα δεθεί και οι παίκτες θα πρέπει να φορούν μπλούζες για να μην τραυματισθούν. Οι παίκτες προσπαθούν τώρα χρησιμοποιώντας τη δύναμη του σώματος τους να έρθουν στη κοινή γωνία. Οι βαθμοί θα μοιρασθούν αναλόγως των αποτελεσμάτων.

ΑΓΩΝΑΣ ΔΡΟΜΟΥ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΕΜΠΟΔΙΑ

Μια διαδρομή στην ακτή προετοιμάζεται με πύλες , βουνά κ.λ.π. Ανά δύο συμπαίκτες προσπαθούν να πραγματοποιήσουν τη διαδρομή στο καλλίτερο χρόνο.

ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ

Οι ομάδες στέκονται στη σειρά με απόσταση 10 περίπου μέτρων. Ο πρώτος έχει έναν συμπαίκτη στη πλάτη του και τρέχει μέχρι τον επόμενο παίκτη όπου παραδίδει το «πακέτο» του χωρίς να το αφήσει καθόλου στο έδαφος. Με ταυτόχρονη έναρξη κερδίζει η πρώτη ομάδα 5 βαθμούς. Αν το πακέτο ακουμπήσει στο έδαφος αφαιρείται κάθε φορά ένας βαθμός.

ΔΙΕΛΚΥΝΣΤΙΔΑ

Ομαδικός αγώνας.

ΡΑΓΚΜΠΥ ΠΑΡΑΛΙΑΣ

Ομαδικό παιγνίδι με χαλαρούς κανόνες, αν είναι δυνατό χωρίς κοπέλες.

ΘΑΛΑΣΣΙΟ ΣΚΙ ΠΑΡΑΛΙΑΣ

Κάθε φορά θα τραβιέται ένα άτομο και από τις δύο ομάδες ταυτόχρονα.

ΘΑΛΑΣΣΙΑ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ

Κάθε φορά ένας από κάθε ομάδα έχει μάσκα, αναπνευστήρα, μπρατσάκια και ένα κουβά. Τρέχουν στο νερό, γεμίζουν το κουβά και γεμίζουν με το περιεχόμενο του ένα ντεπόζιτο. Μετά γρήγορη εναλλαγή μεταξύ των μελών της ομάδας.

ΟΜΑΔΙΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ

Μοιράζουμε τους παίκτες σε ισοδύναμες ομάδες των 10 παικτών η κάθε μια. Στην αρχή του παιγνιδιού στέκονται οι δύο ομάδες στη σειρά σαν αλυσίδα πίσω από τη γραμμή της έναρξης. Με το σήμα του διαιτητή τρέχουν προς το τέρμα που βρίσκεται σε απόσταση 10 περίπου μέτρων, γυρίζουν επί τόπου και επιστρέφουν στο σημείο έναρξης. Ο χρόνος τρεξίματος συμφωνείται και από τις δύο ομάδες. Αν η αλυσίδα των παικτών σπάσει καθ' οδόν η ομάδα χάνει. Μόλις η ομάδα επιστρέψει στο σημείο της έναρξης σηκώνει ο πρώτος της σειράς το χέρι του για να δείξει ότι η ομάδα του ολοκλήρωσε τον αγώνα. Η γρηγορότερη ομάδα κερδίζει.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

1. Οι παίκτες της ομάδας στέκονται ο ένας πίσω από τον άλλον. Ο καθένας κρατά τον μπροστινό του και με τα δύο χέρια από τη μέση καλά. Ο συνηθισμένος δρόμος προς το τέρμα και επιστροφή.
2. Κάθε παιδί με μονό αριθμό προς τα δεξιά και κάθε παιδί με ζυγό αριθμό προς τα δεξιά. Μετά πιάνονται από τα χέρια όλοι και με αυτή τη διάταξη τρέχουν προς το τέρμα και επιστρέφουν.
3. Όλοι οι παίκτες σηκώνουν το αριστερό πόδι και στηρίζονται στο δεξιό. Ο δεύτερος της σειράς κρατά με το αριστερό του χέρι το λυγισμένο πόδι του πρώτου, ο

τρίτος το πόδι του δευτέρου κ.λ.π. Με πηδήματα στο ένα πόδι μέχρι το τέρμα και επιστροφή.

4. Οι παίκτες σκύβουν προς τα εμπρός με ελαφρώς λυγισμένα πόδια και περνούν ανάμεσα στα πόδια και προς τα πίσω το δεξί χέρι. Το αριστερό χέρι κατευθύνεται προς τα εμπρός και πιάνουν έτσι το δεξί χέρι του παίκτη που προηγείται. Με αυτό το τρόπο συνδέεται η ομάδα , τρέχουν προς το στόχο και επιστρέφουν.

ΚΥΝΗΓΙ ΜΕ ΠΕΤΡΑΔΑΚΙΑ

Βάζουμε το στόχο σε απόσταση 10 με 15 μέτρα από τη γραμμή έναρξης. Οι παίκτες μοιράζονται σε σειρά πίσω από την εναρκτήρια γραμμή. Καθένας ακουμπά τις παλάμες του πάνω στο στήθος με τους αντίχειρες προς τα πάνω. Ο αρχηγός κρατά στην άδεια παλάμη ένα μικρό βοτσαλάκι. Πηγαίνει κατά μήκος όλης της σειράς σιγά σιγά , στέκεται μπροστά από κάθε παίκτη και βάζει τις παλάμες του στις λυγισμένες παλάμες κάθε παίκτη. Σε ένα παίκτη αφήνει να γλιστρήσει κρυφά το βοτσαλάκι. Ο παίκτης που επελέγη κατά αυτό το τρόπο πρέπει να φθάσει στο στόχο χωρίς να τον ακουμπήσει κανείς. Μπορεί να αρχίσει να τρέχει από τη γραμμή έναρξεως αμέσως μόλις αισθανθεί τη πετρούλα στα χέρια του , μπορεί όμως να περιμένει και καλλίτερη ευκαιρία. Η προσοχή των υπολοίπων παικτών επικεντρώνεται στον αρχηγό γιατί κανείς δεν θέλει να χάσει τη στιγμή που πέφτει το πετραδάκι. Στη περίπτωση που ο πρόσφυγας φθάσει στο στόχο χωρίς να τον ακουμπήσει κανείς γίνεται αυτός αρχηγός στο επόμενο παιχνίδι. Διαφορετικά θα δώσει το πετραδάκι αυτός που πιάσει το πρόσφυγα.

ΤΡΑΒΗΓΜΑ KIRGISISCH

Δένουμε ένα σχοινί μήκους 7 - 8 μέτρα. Δύο παίκτες βάζουν το σχοινί γύρω τους κατά τέτοιο τρόπο ώστε να είναι προς τα πίσω γύρω από το λαιμό και κάτω από τις μασχάλες. Κατόπιν προσπαθούν να τραβήξουν τον αντίπαλο πίσω τους και ο αντίπαλος αντίστοιχα. Οποιος τραβήξει τον αντίπαλο μέχρι και σε απόσταση 2 μέτρων από το σημείο που είχε τεθεί , κερδίζει. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί αντί για σχοινί μια όμορφα κεντημένη λωρίδα - ζώνη από σταθερό υλικό. Αν είναι δυνατό να εξασφαλισθεί μια τέτοια ζώνη αντί για σχοινί , είναι προτιμητέο. Τότε το παιχνίδι θα έχει περισσότερο γνήσιο στυλ και οι παίκτες θα αισθάνονται καλλίτερα με ένα πλατύτερο κομμάτι υφάσματος.

ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ

Χωρίζουμε το τμήμα σε ομάδες των 7 - 10 παικτών. Πριν από την αρχή του παιχνιδιού στέκονται ο ένας πίσω από τον άλλο σε μια σειρά και σε απόσταση από 3 ως 4 μέτρα , ο πρώτος παίκτης από κάθε ομάδα στέκεται στην εναρκτήρια γραμμή. Σε απόσταση 10 μέτρων από κάθε ομάδα έχετε σημαδέψει το στόχο. Με το εναρκτήριο λάκτισμα του διαιτητή αρχίζει από κάθε σειρά ο πρώτος παίκτης να τρέχει γύρω από στόχο και επιστρέφει. Στη γραμμή περιμένει ήδη ο επόμενος παίκτης με προτεταμένη τη παλάμη. Όταν έρθουν σε επαφή οι δύο παλάμες και όχι τα δάκτυλα μπορεί να ξεκινήσει ο δεύτερος παίκτης. Ο αγώνας διαρκεί μέχρι να τελειώσουν όλοι. Μόλις επιστρέψει και ο τελευταίος στην ομάδα σηκώνει ο πρώτος το χέρι του ψηλά και πρέπει τη στιγμή αυτή να βρίσκεται μπροστά πάλι. Ο αγώνας διαρκεί 5 ως 10 γύρους. Η νικήτρια ομάδα παίρνει ένα βαθμό ανά γύρο. Αν μια ομάδα κάνει ατασθαλίες , τότε αποκλείεται.

Παραλλαγές για τους διάφορους γύρους:

1. Κίνηση προς το στόχο με διαφορετικούς τρόπους.
2. Συνηθισμένο τρέξιμο.
3. Πηδώντας στο ένα πόδι.
4. Πηδώντας και με τα δύο πόδια.
5. Τρέχοντας όπισθεν.
6. Τρέχοντας στυλ τριπλούν.
7. Περιπατώντας με τα τέσσερα.
8. Πηδώντας όπως ο βάτραχος.

Κάθε αγώνας ξεκινά από προκαθορισμένη θέση, όπως από κάθισμα , από θέση οκλαδόν, από ανάσκελα, από μπρούμυτα, από πλάγια και από κατακόρυφα.

Από κάθε ομάδα ξεκινούν 2 παίκτες ταυτόχρονα.

- α. το ζευγάρι κρατιέται από το χέρι όσο τρέχει.
- β. το ζευγάρι κρατιέται και από τα δύο χέρια όσο τρέχει.
- γ. ο ένας έχει καβάλα τον άλλο μέχρι το στόχο και από εκεί αλλάζουν θέσεις.
- δ. ο ένας παίκτης τραβά τον άλλο μέχρι το στόχο και μετά αλλάζουν θέσεις.

ΔΙΠΛΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ

Χωρίζουμε τους παίκτες σε δύο αριθμητικώς ισοδύναμες ομάδες. Η πρώτη ομάδα φτιάχνει στο κέντρο του γηπέδου ένα μεγάλο κύκλο και οι παίκτες κρατιούνται από τα χέρια. Η δεύτερη ομάδα φτιάχνει εντός του μεγάλου κύκλου επίσης ένα κύκλο ο οποίος όμως έχει διάμετρο 1 μέτρο μικρότερο από το πρώτο. Και αυτοί οι παίκτες κρατιούνται από τα χέρια. Οι δύο ομάδες είναι αντικριστά, δηλαδή το μέσα

γκρουπ κοιτά προς τα έξω ενώ το έξω προς τα μέσα. Από το σήμα του διαιτητή αρχίζουν να κινούνται οι ομάδες προς αντίθετη κατεύθυνση. Με ένα σήμα του διαιτητή διαλύονται οι ομάδες και καθένας αρχίζει να αναζητά το παίκτη που ήταν αρχικώς απέναντι του. Μόλις βρεθεί ένα ζευγάρι, παίρνει ο ένας τον άλλον στον ώμο του και όποιος είναι επάνω σηκώνει το χέρι του. Το ζευγάρι που συναντιέται πρώτο, κερδίζει. Μετά αρχίζει καινούργιος γύρος με διαφορετικά ζευγάρια.

ΤΟ ΤΡΕΞΙΜΟ ΕΛΕΦΑΝΤΩΝ

Χτυπάτε ένα ραβδί στο έδαφος ώστε να εξέχει περίπου 30 εκατοστά από την επιφάνεια. Σε μια απόσταση 15 περίπου μέτρων τοποθετείται μια πέτρα - ο στόχος. Ο πρώτος παίκτης στέκεται στο ραβδί, προτείνει το αριστερό χέρι, σπρώχνει το δεξί χέρι του προς τα κάτω από το προτεταμένο αριστερό και κρατά / σταματά στο αυτί. Αυτή τη θέση ονομάζουμε « ελέφαντα». Μετά κινείται έτσι προς το μέρος ώστε στο αριστερό του χέρι, η προβοσκίδα να ακουμπά τη κορυφή του ραβδιού και αρχίζει να γυρίζει γρήγορα γύρω από το ραβδί. Μόλις ολοκληρώσει 10 περιστροφές σηκώνεται όρθιος και τρέχει όσο το δυνατό γρηγορότερα προς το στόχο. Ο διαιτητής σταματά το χρόνο. Μόνο λίγοι είναι σε θέση να πάνε κατευθείαν στο στόχο. Η πλειοψηφία των παικτών παραπατάνε και μερικοί πέφτουν αμέσως κάτω. Για τη κατάταξη των παικτών - νικητών αποφασίζει ο χρόνος που μετράται από την αρχή της πρώτης περιστροφής. Όσο γρηγορότερα περιστρέφεται ο παίκτης, τόσο καλλίτερο χρόνο πετυχαίνει αλλά και τόσο μεγαλύτερες δυσκολίες έχει με την ισορροπία.

ΤΡΕΞΙΜΟ ΑΛΟΓΩΝ

Οι παίκτες μοιράζονται σε ομάδες των τριών. Οι δύο πρώτοι κάθε ομάδας αναλαμβάνουν το ρόλο του αλόγου. Στέκονται ο ένας δίπλα στον άλλο και κρατούν τα χέρια πίσω από τη πλάτη τους. Ο τρίτος - ο αναβάτης βάζει το αριστερό πόδι του στη παλάμη του αριστερού και το δεξί πόδι του στη παλάμη του δεξιού αλόγου και στηρίζεται στα κεφάλια τους. Η τριάδα τρέχει μία διαδρομή 20 με 30 μέτρα. Η απόσταση της διαδρομής σχετίζεται με την ηλικία και τις σωματικές ικανότητες.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΦΟΡΩΝ

Οι διαγωνιζόμενες ομάδες είναι αριθμητικά ισοδύναμες. Κάθε ομάδα επιλέγει από τα μέλη της έναν αγγελιαφόρο - τον πιο ελαφρύ παίκτη. Μετά μοιράζονται οι

ομάδες κατά τέτοιο τρόπο ώστε μεταξύ των παικτών να υπάρχει μια απόσταση περίπου 15 μέτρων. Οι επιλεγέντες αγγελιαφόροι στέκονται στο τέλος. Με το σήμα του διαιτητή κάθονται στη πλάτη του τελευταίου παίκτη. Ο αγώνας αρχίζει : ο τελευταίος τρέχει προς τον προτελευταίο. Εκεί αλλάζει πλάτη ο αγγελιαφόρος χωρίς να ακουμπήσει το έδαφος. Το άλογο τον μεταφέρει ένα κομμάτι παραπέρα και τον παραδίδει στον επόμενο παίκτη της ομάδας τους. Έτσι φθάνει ο αγγελιαφόρος μέχρι και τους ώμους του πρώτου που τον μεταφέρει στο στόχο. Νικήτρια είναι η ομάδα που μεταφέρει τον αγγελιαφόρο γρηγορότερα στο στόχο.

ΑΓΩΝΑΣ ΒΕΔΟΥΙΝΩΝ

Οι νεαροί Άραβες θέλουν ένα στόχο σε απόσταση 100 περίπου βημάτων και με το εναρκτήριο λάκτισμα τρέχουν προς αυτόν. Οποιος φθάσει πρώτος στο στόχο στέκεται και φωνάζει « ακε ακαμη» , τη εντολή ότι οι υπόλοιποι πρέπει να επιστρέψουν στην αρχή. Οποιος φθάσει πρώτος εκεί σταματά και με την ίδια εντολή στέλνει τους υπόλοιπους πάλι προς το στόχο. Έτσι τρέχουν πέρα δώθε και σε κάθε γύρο υπάρχει και ένας λιγότερος μέχρι να μείνει στο τέλος ένας μόνο, όποιος τρέχει πιο αργά

Μπορούμε να μειώσουμε την απόσταση σημαντικά, ανάλογα με την ηλικία και τις δυνατότητες των παικτών. Βάζουμε 2 πέτρες ως σημάδια για την αρχή και το στόχο.

ΚΑΡΡΑ ΠΟΥ ΣΠΡΩΧΝΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΑΡΟΤΡΑ

Ένας παίκτης στηρίζεται με τα χέρια του στο έδαφος, ο άλλος πιάνει τα πόδια του συμπαίκτη του από τους αστράγαλους και τα σηκώνει από το έδαφος. Τώρα προσπαθούν και οι δύο μαζί να φθάσουν γρήγορα στο στόχο, ένας τρέχει με τα χέρια και ο άλλος τον ισορροπεί. Μόλις φθάσουν στο στόχο αλλάζουν ρόλους και επιστρέφουν. Το ζευγάρι που φθάσει πρώτο κερδίζει.

ΜΕ ΤΡΙΑ ΠΟΔΙΑ

Δύο παίκτες στέκονται ο ένας δίπλα στον άλλο και το δεξί πόδι του ενός με το αριστερό του άλλου δένονται με ένα πανί στο ύψος του αστραγάλου. Έτσι στέκεται όλη η ομάδα των παιδιών στην αρχή. Με την εντολή « προσοχή, έτοιμος, φύγετε » τρέχουν τα δεμένα ζευγάρια προς το στόχο όπου αλλάζουν αστραπιαία το ύφασμα στα άλλα πόδια και επιστρέφουν. Το ζευγάρι που επιστρέφει πρώτο στην αρχή παίρνει το βραβείο.

ΣΛΑΛΟΜ ΜΕ ΔΕΜΕΝΑ ΜΑΤΙΑ

Βάζουμε στο έδαφος 10 πασσάλους ώστε να προκύπτει ένας διάδρομος για σλάλομ. Τότε κλείνουμε τα μάτια σε ένα παίκτη, σηκώνει τα χέρια και παίρνει στα δύο χέρια ένα σχοινάκι για πήδημα. Ο άλλος τραβά από πίσω τα δύο άκρα του σχοινιού και ο αγώνας μπορεί να αρχίσει. Ο δεύτερος παίκτης κατευθύνει το πρώτο μέσα στο διάδρομο βοηθώντας με ελαφρύ τράβηγμα του σχοινιού προς τα δεξιά ή τα αριστερά. Αν ο παίκτης πέσει πάνω σε ένα πάσαλο ή αφήσει μια πύλη πρέπει να αρχίσουν πάλι από την αρχή.

Οι δύο πρώτοι παίκτες που θα φθάσουν στο στόχο παίρνουν και το βραβείο.

14. ΣΠΑΖΟΚΕΦΑΛΙΕΣ

ΣΥΝΔΙΑΣΜΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΩΝ

Χρειάζονται τρία ζάρια, ένα δερμάτινο ποτηράκι για ζάρια, γραφική ύλη.

Σε αυτό το παιγνίδι με ζάρια δεν έχει σημασία μόνον η τύχη αλλά και η ικανότητα συνδυασμών και προσοχή - παρατηρητικότητα του παίκτη. Πρέπει να προσπαθήσετε με τη βοήθεια των αριθμών των επιφανειών των τριών ζαριών να υπολογίσετε αν είναι δυνατόν όλους τους αριθμούς από το 1 - 16. Για αυτό το σκοπό θα χρησιμοποιηθούν οι 4 βασικές αριθμητικές πράξεις. Στην αρχή του παιγνιδιού έχει κάθε παίκτης 3 ζάρια και πρέπει να ξεκινήσει με ένα - μετά το παιγνίδι συνεχίζεται με μια ζαριά ανά παίκτη. Οποιος ολοκληρώνει πρώτος μια σειρά από το 1 - 16 και αντίστροφα είναι ο νικητής.

ΖΑΡΙΕΣ ΜΕ ΣΠΙΡΤΑ

Ανά παίκτη δίνονται 3 σπέρτα, αριθμός παικτών κατά βούληση. Κάθε παίκτης βάζει πάνω στο τραπέζι την κλεισμένη χούφτα του μέσα στην οποία υπάρχουν από 0 - 3 σπέρτα. Στο πρώτο γύρο του παιγνιδιού πρέπει ο καθένας να κρατά στο χέρι του τουλάχιστον 1 σπέρτο. Με τη σειρά τώρα πρέπει οι παίκτες να μαντέψουν το σύνολο των σπέρτων που βρίσκονται στα χέρια καθενός. Κάθε αριθμός πρέπει να ειπωθεί μια μόνο φορά. Ο παίκτης που μάντεψε σωστά το σωστό αριθμό όλων των σπέρτων μπορεί να βγάλει ένα σπέρτο και τελειώνει το παιγνίδι όταν βγάλει και το τελευταίο σπέρτο. Χαμένος είναι αυτός που στο τέλος έχει ακόμη ένα ή περισσότερα σπέρτα στη παλάμη του.

ΚΟΛΛΗΜΑ - ΚΑΨΙΜΟ

Χρειάζονται ποτήρι με όσο το δυνατό μεγαλύτερο άνοιγμα , χαρτοπετσέτα , τσιγάρο, μικρό νόμισμα. Στο εσωτερικό χείλος ενός υγρού ποτηριού βάζουμε μια χαρτοπετσέτα όσο πιο σταθερά γίνεται. Στη μέση αυτής της κολλημένης πετσέτας βάζουμε ένα μικρό νόμισμα. Τώρα με τη σειρά πρέπει κάθε συμπαίκτης να κάψει το χαρτί με το αναμμένο τσιγάρο κάνοντας μια τρύπα. Χάνει αυτός στον οποίο με το κάψιμο της πετσέτας πέφτει και το νόμισμα στο ποτήρι.

ΣΙΚΑΓΟ

Κάθε παίκτης έχει μέχρι 3 ζάρια . Αυτός που ξεκινά καθορίζει με το μέγιστο των 3 ζαριών αν θα παιχθεί υψηλά ή χαμηλά. Οι συμπαίκτες πρέπει με τον ίδιο αριθμό ζαριών να προσπαθήσουν να πετύχουν το ξεπέρασμά του ή τη μείωσή του. Στο λεγόμενο παιγνίδι στα ψηλά μετρά το νούμερο 1 100 πόντους και το 6 60 πόντους. Όλες οι άλλες ζαριές έχουν την αξία της επιφάνειάς τους. Σε παιγνίδι στα χαμηλά μετρά το άθροισμα των επιφανειών του ζαριού. Μια τριπλή (τρεις ίδιες επιφάνειες στα 3 ζάρια) βρίσκεται πάνω από το σύνολο χαμηλών ή υψηλών συνδυασμών. Είναι ο καλλίτερος συνδυασμός και βγάζει τον παίκτη από το γύρο του παιγνιδιού.

Κάθε παίκτης μπορεί να αποφασίσει αν θα χρησιμοποιήσει όλα τα ζάρια που βρίσκονται στη διάθεσή του ή όχι. Σε περίπτωση που οι παίκτες φθάσουν τον ίδιο αριθμό βαθμών τότε νικητής είναι αυτός που πέτυχε αυτό το νούμερο με μικρότερο αριθμό ζαριών. Σε περίπτωση ισοβαθμίας και ίσου αριθμού ζαριών χάνει ο δεύτερος. Πριν από την αρχή του πρώτου γύρου χρειαζόμαστε ένα συγκεκριμένο αριθμό από σουβερ μπύρας ή σπύρων. Ο χειρότερος ενός γύρου πρέπει να πάρει ένα σουβέρ. Όταν παρθούν όλα τα σουβερ αρχίζει το κατέβασμα. Μόνο ο καλλίτερος ενός γύρου μπορεί να βγάζει σουβερ. Χαμένος είναι ο παίκτης που έχει ένα ή περισσότερα σουβερ επάνω του. Η διάρκεια του παιγνιδιού καθορίζεται από την αρχή.

ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ

Ένας από τους επισκέπτες στέκεται στη σκηνή και κάνει γκριμάτσες και κινήσεις και όλο το κοινό που παρακολουθεί πρέπει να μαντέψει την έννοια. Ο μίμος δεν επιτρέπεται σε καμία περίπτωση να μιλήσει , πρέπει μόνο να επικοινωνήσει μιμητικώς. Συνεργάτες που γνωρίζουν την έννοια προσέχουν μήπως ειπωθεί. Για αυτούς που μάντεψαν

σωστά υπάρχει ένα βραβείο και μπορεί αυτός να αρχίσει το επόμενο παιγνίδι.

ΣΑΦΑΡΙ ΚΑΒΟΥΡΙΩΝ

Α. Τρεις κύριοι στέλνονται έξω για να κυνηγήσουν ο καθένας ένα καβούρι. Χρόνος 15 λεπτά.

Β. Οποιος εμφανισθεί πρώτος με το καβούρι του παίρνει ένα βαθμό. Οι 3 στέκονται στο μέσο της πίστας και τοποθετούνται σε τρεις διαφορετικές κατευθύνσεις και κρατούν τα καβούρια καλυμμένα μέσα σε μια σαμπανιέρα. Με το σύνθημα « αφήνονται τα άλογα ελεύθερα » δεν είναι πλέον κλεισμένο το άνοιγμα στις σαμπανιέρες. Το καβούρι εκείνου που φθάσει πρώτο στη πίστα , στην άκρη τη συγκεκριμένη , κερδίζει.

Γ. Το κοινό κυνηγά τα ζωντανά καβούρια και όποιος φέρει το πρώτο κερδίζει ένα βραβείο.

15. ΑΘΛΗΤΙΚΗ ANIMATION ME TO ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΗΣ ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΗΣ

Ωρα : 8:30

Τόπος : παραλία

Ντύσιμο επισκεπτών : μαγιό

1. Χαλάρωση : τέντωμα χεριών
τέντωμα κορμού
τέντωμα ποδιών
τινάγματα χεριών και ποδιών
2. Τέντωμα : τέντωμα μυών στήθους
τέντωμα μυών ποδιού
άσκηση γενικών διατάσεων
3. Δυνάμωμα : μυών ποδιών
ασκήσεις ζευγαριών
χαλάρωση
4. κυκλοφορικό: ατομική εξάσκηση με διαλείμματα
5. παιγνίδια : τρία ομαδικά παιγνίδια με μπάλα
6. χαλάρωση : γιόγκα ασκήσεις χαλάρωσης
7. κλείσιμο : ανακοίνωση υπολοίπων εκδηλώσεων της ημέρας, αν είναι δυνατό προσφέρεται πρωινό για όλους μαζί

XI. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Προγράμματα Ανάπτυξης (Συμπράξεις)	Προσωνικό Ανταγωνιστικό	Τύπος	Ποσότητα	Κύριο/Βοηθητικό Προβλήματα	Παρατηρήσεις
Παιδική ομάδα "Μίνι κλαμπ"	1+1	παιχνίδια, εδράνες, υδατοκύματα κ.λπ.	(1)	5-50	Πήρανε ανταράξεις, 1 υδατοκύμα και 2 υδατοκύματα ανταγωνιστικά και άλλα υδατοκύματα
Παιδική ομάδα νεοεισερχομένων	2+1	Υδατοκύματα, παιχνίδια, υδατοκύματα κ.λπ.	(2)	5-50	2 ανταράξεις, 1-2 παιχνίδια ανταγωνιστικά και άλλα παιχνίδια
Περίθωρο	1	Βαμνίλια, σαπούνια, παιχνίδια κ.λπ.	1	5-30	0 παιχνίδια ανταγωνιστικά και 2 παιχνίδια ανταγωνιστικά
Μικτός έμπορος	(1)	(ανταράξεις)	(1)	5-30	1 ανταράξη και 1 παιχνίδι ανταγωνιστικό
Μικτός έμπορος κ.λπ.	1	Παιχνίδια, παιχνίδια κ.λπ.	1	10-100	3-6 παιχνίδια ανταγωνιστικά και άλλα παιχνίδια
Μικτός έμπορος/υδατοκύματα	(1)	Παιχνίδια, παιχνίδια κ.λπ.	(1)	3-20	1 ανταράξη και 1 παιχνίδι ανταγωνιστικό
Μικτός έμπορος κ.λπ.	(1)	Παιχνίδια, παιχνίδια κ.λπ.	(1)	2-25	1 ανταράξη και 1 παιχνίδι ανταγωνιστικό

Σύνολο: F-10 35 300 3-7 7-10

Αντίθετα με τα προγράμματα ανταγωνιστικού, τα οποία είναι σχετικά λίγα, τα προγράμματα ανταγωνιστικού είναι σχετικά λίγα και είναι σχετικά λίγα.

(...)

Δυναμικό Αρραπιοίνας και Βισπιάν

ΥΠΟΜΕ ΕΒΔΟΜΑΔΟΣ

ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΔΙΑΛΟΝΙΩΝ

Αρραίοι και
Αρραπιοί
Αττάφι
Αρραίοι

Συνθήκη
παραίτησης
προς Αρραπιοί

πρώτο έργο
κοντά
στο έργο

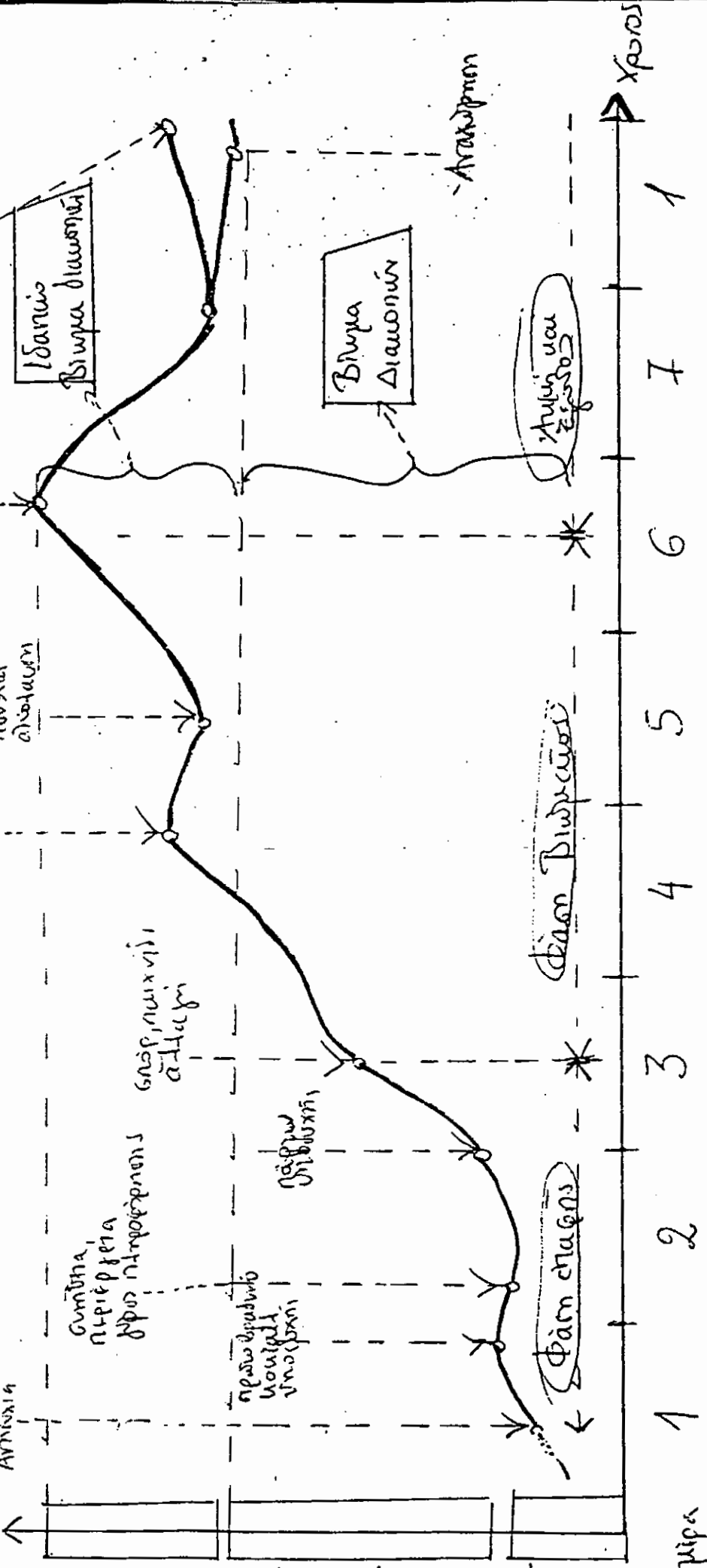
Αρραπιοί

Σημείωση
αττάφι

πρώτο έργο,
παραίτηση,
επιπλέον, σύνθεση
πρώτη
απόφαση

αποφασιστική απόφαση
προς Αρραπιοί, προς
πρώτη
απόφαση

Σημείωση
προς Αρραπιοί.



- Ημερα

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ - ΠΗΓΕΣ

1. Animation in Urlaub, Nahrstend Wolfgang
2. Methoden und Modelle der Animation, Opaschowski
3. Animation als paedagogische Handlungsfora, Gieseke Herman
4. Ε.Ο.Τ Πρόγραμμα Regionoc
5. Μεταβολή του προτύπου του μαζικού τουρισμού, εκδόσεις ΕΤΒΑ.
6. Club Mediteranee
7. Περιοδικό «Τουρισμός και Οικονομία»
8. Εφημερίδα «Travel Trade Gazette»
9. Περιοδικό «Τουριστική Αγορά»
10. Ein Wort durch die Ferienwelt, Friedrich A. Wagner

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ	1
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	1
ΓΙΕΣΕΚΕ:ΘΕΩΡΙΑ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ ΕΛΕΥΘΕΡΟΥ ΧΡΟΝΟΥ	5
Η ΕΝΝΟΙΑ ANIMATION ΚΑΙ Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ	7
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ : ANIMATION ΣΤΙΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ	9
1. ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ANIMATION	9
2. Η ΕΝΝΟΙΑ ANIMATION	9
3. ΟΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ ΤΟΥΡΙΣΜΟΥ ΩΣ ΤΑ ΘΕΜΕΛΙΑ ΤΗΣ ANIMATION	12
4. Η ANIMATION ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΥΠΗΡΕΣΙΑ	14
5. ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΚΑΙ Ο ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ANIMATION	15
6. ANIMATION-ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΕΚΚΙΝΗΣΗ	18
7. Η ANIMATION ΕΙΝΑΙ Ο ΧΩΡΟΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΤΟΥ ANIMATEP	20
8. ΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ANIMATION	21
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ: ΠΡΟΣΔΟΚΙΕΣ ΚΑΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΤΑ ΤΙΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ	23
1. ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΗ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ	23
2. ΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ ΩΣ ΣΗΜΕΙΟ ΑΦΕΤΗΡΙΑΣ	24
3. ΔΟΜΗ ΑΝΑΓΚΩΝ ΚΑΙ ΚΙΝΗΤΡΑ ΓΙΑ ΤΑΞΙΔΙΑ	25
α. Ο ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΑΝΑΓΚΩΝ ΜΕΣΑ ΣΕ ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΠΛΑΙΣΙΑ	25
β. ΤΥΠΟΙ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ ΚΑΤΑ ΤΟΝ ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΧΡΟΝΟ	27
ΑΠΟΛΛΩΝΙΟ ΣΤΥΛ	27
ΔΙΟΝΥΣΙΑΚΟ ΣΤΥΛ	28
4. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΙΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ	29
α. ΠΡΟΣΔΟΚΙΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΚΟΠΩΝ	29
β. ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΣΤΟΝ ΤΟΠΟ ΔΙΑΚΟΠΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΟΥ ΕΛΕΥΘΕΡΟΥ ΧΡΟΝΟΥ ΚΑΙ ΤΩΝ ΔΙΑΚΟΠΩΝ	30
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΕΤΑΡΤΟΝ: ΤΟΜΕΙΣ ΠΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ANIMATION	31
1. ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΗ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ	31
2. ΤΟΜΕΑΣ ANIMATION ΚΙΝΗΣΗ	34
α. ΓΕΝΙΚΕΣ ΔΙΑΠΙΣΤΩΣΕΙΣ	34
β. Η ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΙΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ	36

γ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ANIMATION: ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΜΕ ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΥΠΑΙΘΡΟ	41
3.	ΤΟΜΕΑΣ ANIMATION ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΤΗΤΑ	54
α.	ΓΕΝΙΚΕΣ ΔΙΑΠΙΣΤΩΣΕΙΣ	54
β.	ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΤΗΤΑ ΣΤΙΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ	54
γ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ANIMATION: ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΕΚΔΗΛΩΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ	57
δ.	ΤΟ ΠΑΡΤΙ ΥΠΟΔΟΧΗΣ - ΑΠΟΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΥ	64
4.	ΤΟΜΕΑΣ ANIMATION ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ	68
α.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΣΤΙΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ	68
β.	ΤΟ ΑΤΕΛΙΕ	75
5.	ΤΟΜΕΑΣ ANIMATION ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ - ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ - ΒΙΩΜΑ	79
α.	ΓΕΝΙΚΕΣ ΔΙΑΠΙΣΤΩΣΕΙΣ	79
β.	ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΙΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ	80
γ.	ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ	84
1.	ΟΙ ΔΩΔΕΚΑ ΕΝΤΟΛΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ANIMATER ΠΑΤΡΙΔΟΓΝΩΣΙΑΣ	84
2.	ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΙΣ: ΕΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΒΙΩΜΑ	85
3.	ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΙΧΝΩΝ	87
4.	ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΤΑΞΙΔΙΑ	89
5.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΧΩΡΑ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΣΤΗ ΣΡΙ - ΛΑΝΚΑ	90
6.	ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΤΟΥ ΤΟΠΟΥ ΣΕ ΣΥΝΔΙΑΣΜΟ ΜΕ ΚΥΝΗΓΙ ΘΗΣΑΥΡΟΥ	91
7.	ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΓΛΩΣΣΩΝ ΓΙΑ ΕΝΗΛΙΚΕΣ	98
δ.	ΠΕΡΙΠΑΤΟΣ ΜΕ ΚΑΠΟΙΟ ΝΤΟΠΙΟ ΣΤΗΝ ΚΟΝΤΙΝΗ ΠΕΡΙΟΧΗ	102
6.	ΤΟΜΕΑΣ ANIMATION ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ	106
α.	ΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΣΤΙΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ	106
β.	ΝΥΚΤΕΡΙΝΗ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ	108
7.	ΤΟΜΕΑΣ ANIMATION:ΥΣΥΧΙΑ ΒΡΙΣΚΟΥΜΕ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΜΑΣ	113
α.	Η ΗΣΥΧΙΑ ΣΤΙΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ	113
β.	ΟΑΣΕΙΣ ΗΣΥΧΙΑΣ	114
	ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΕΜΠΤΟ: ANIMATION ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ ΚΑΙ ΝΕΟΥΣ	116
1.	ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ	116
2.	Ο ANIMATER ΠΑΙΔΙΩΝ	116
3.	ΚΥΡΙΑ ΣΗΜΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΝΕΩΝ	119
4.	ΒΑΣΙΚΟΙ ΟΡΟΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΤΗΣ ANIMATION ΜΕ ΠΑΙΔΙΑ	120
5.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ	122

6.	ΣΗΜΑΣΙΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ	124
7.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ	128
	ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΚΤΟ: ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ - Ο/Η ANIMATEP	131
1.	ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΗ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ	131
2.	ΤΟ ΠΡΟΦΙΛ ΑΠΑΙΤΗΣΕΩΝ ΤΟΥ ANIMATEP	132
3.	ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ANIMATEP	133
	ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΒΔΟΜΟ: ΘΕΜΕΛΙΑ ΚΑΙ ΑΡΧΕΣ ΤΗΣ ANIMATION	135
1.	ΠΑΙΓΝΙΔΙ-ΤΟ ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΣΗΜΕΙΟ ΤΗΣ ANIMATION	135
2.	ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΧΩΡΟΙ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ	137
3.	ΑΡΧΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΤΗΣ ANIMATION	140
4.	ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΤΗΣ ANIMATION	141
5.	Η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΤΗΣ ANIMATION	142
	ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΟΓΔΟΟ: ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΕΙΣΗΣ ANIMATION	149
1.	ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΗ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ	149
2.	ΤΟΠΟΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ ΞΕΝΩΝ	149
α.	ΤΟΠΟΣ ΘΕΡΑΠΕΙΑΣ HERSTER LANGE	149
β.	ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΣΤΟ SCHONWALD ΚΑΙ ΣΤΟ ESENS-BERNSIEL	150
γ.	ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΚΑΠΡΟΥΝ	152
δ.	ANIMATION ΣΕ ΕΝΑ ΓΕΡΜΑΝΙΚΟ ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ Α΄ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ	152
ε.	CLUB MEDITERRANÉ	154
	ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΝΑΤΟ: ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	161
	ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΚΑΤΟ: ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ANIMATION	164
1.	ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ	164
2.	ΟΜΑΔΙΚΑ ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ	167
3.	ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΑΤΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ	170
4.	ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΣΤΟ ΝΕΡΟ	172
5.	ΣΚΕΤΣ	175
6.	ΟΛΟΗΜΕΡΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ	181
7.	ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ	183
8.	ΕΞΩΤΙΚΑ ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ	185
9.	BIG SHOWS	186
10	ΚΟΥΙΖ	193
11	ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΙΔΕΕΣ	196
12	ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΣΤΗΝ ΠΙΣΙΝΑ	196
13	ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΛΙΑ	200

14	ΣΠΑΖΟΚΕΦΑΛΙΕΣ	206
15	ΑΘΛΗΤΙΚΗ ANIMATION ΜΕ ΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΗΣ ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΗΣ	208
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	209
	ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ-ΠΗΓΕΣ	210
	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	211