

ДЕРЖАВНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»
МІНІСТЕРСТВА ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

А.В. Сидорук

**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ
З ОРГАНІЗАЦІЇ АНІМАЦІЙНИХ ПОСЛУГ**



Затверджено
вченою радою ЗНУ
Протокол № 12 від 23.06.2015

**Запоріжжя
2015**

УДК: [796:004.928](072.8)

ББК: ч486.73-27

С347

Сидорук А.В. Методичні рекомендації з організації анімаційних послуг / А.В. Сидорук. – Запоріжжя: ЗНУ, 2015. – 56 с.

Зміст видання розроблено відповідно до навчальної та робочої програм дисципліни «Організація анімаційних послуг». Студентам надано методичні рекомендації з вивчення програмних тем і питань курсу. Для формування необхідних професійних навичок запропоновано практичні завдання; для діагностики рівня засвоєння знань – питання для самоконтролю та тести. Поглибленому вивченню дисципліни та успішному виконанню завдань сприятиме рекомендована література. Зміст основних понять навчальної дисципліни розкрито в глосарії.

Для студентів освітнього рівня «бакалавр» напряму підготовки «Туризм» денної та заочної форм навчання.

Рецензент І.О. Денисенко, к.н.ф.в., ст. викладач кафедри туризму

Відповідальний за випуск Н.В. Маковецька, д.п.н., завідувач кафедри туризму

ЗМІСТ

Вступ	5
Тема 1 Анімація як вид фізкультурно-дозвільної діяльності.....	7
Тема 2 Історія організації дозвілля.....	10
Тема 3 Валеологія як теоретична основа анімації.....	12
Тема 4 Анімаційні програми технологія їх створення.....	15
Тема 5 Національні особливості відпочиваючих.....	19
Тема 6 Організація діяльності анімаційної служби.....	24
Тема 7 Персонал служби анімації.....	27
Тема 8 Спортивна анімація.....	31
Тема 9 Дитяча анімація.....	34
Тема 10 Ігри як ефективна форма анімаційної діяльності... ..	37
Тести	41
Глосарій	46
Додатки	49

ВСТУП

Виховання та професійна підготовка майбутніх фахівців фізичної культури є важливим чинником розвитку суспільства в соціально-економічній галузі.

На всіх етапах професійного виховання особливо значущим є формування професійно важливих якостей майбутніх фахівців як організаторів і функціонерів, які повинні вирішувати актуальні проблеми організації дозвілля як частини виховного процесу в освітній діяльності. На сучасному етапі все більше загальноосвітніх, спортивно-оздоровчих та дитячих закладів, організацій фізкультурно-спортивної спрямованості стали використовувати таку додаткову послугу, як анімація.

Курс «Організація анімаційних послуг» є одним із загальнотеоретичних профільних предметів професійної освіти майбутніх фахівців з туризму, у рамках якого студенти отримують глибоку теоретичну і практичну підготовку, набувають необхідних професійних умінь для здійснення анімаційної діяльності.

Основною метою анімації є гуманітаризація вільного часу, заохочення до соціально значущої діяльності, яка спрямована на формування загальної культури людини, пробудження в особистості віри в свої можливості, розвиток творчих здібностей, активізацію процесу спілкування, самопізнання, самореалізації та самовдосконалення.

Основними завданнями вивчення дисципліни є формування у студентів системи теоретичних знань, умінь і навичок з організації дозвілля і надання основних видів анімаційних послуг; оволодіння технологією створення анімаційних програм; засвоєння особливостей роботи аніматорів з різними категоріями людей.

У результаті вивчення курсу студент повинен

знати:

- загальні поняття, мету, завдання анімаційної діяльності;
- передумови виникнення анімації;
- основні види анімаційних послуг;
- складові елементи анімаційних програм;
- технологію створення анімаційних програм;

вміти:

- складати анімаційні програми з метою подальшої апробації і виявлення рівня їх відповідності запитам індивіда;
- розробляти різні види спеціалізованого відпочинку і розваг з урахуванням потреб індивіда;
- проектувати фізкультурно-оздоровчі, культурно-дозвільні і святкові заходи.

У виданні запропоновано методичні поради щодо організації вивчення програмних тем і питань дисципліни, а також виконання практичних завдань.

Опрацювання кожної теми рекомендовано у такій послідовності:

1. Ознайомлення з темою і метою її вивчення.
2. Засвоєння теоретичного матеріалу (конспект лекцій, рекомендована література) з урахуванням методичних рекомендацій щодо організації вивчення окремих питань.
3. Виконання завдань з використанням рекомендованої літератури.
4. Проведення діагностики рівня засвоєння знань за питаннями для самоконтролю і тестами.

ТЕМА № 1. АНІМАЦІЯ ЯК ВИД ФІЗКУЛЬТУРНО-ДОЗВІЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Мета заняття: ознайомитися з поняттям «анімаційна діяльність», її типологією, функціями та видами.

План

1. Значення анімаційної діяльності.
2. Види та функції анімації.
3. Типологія анімації.

Ключові терміни та поняття: анімація, анімаційна діяльність, особистість.

Методичні рекомендації

У першому питанні необхідно усвідомити і чітко засвоїти зміст поняття «анімація». Цей термін має латинське походження (anima – вітер, повітря, душа; animatus – натхнення) й означає наснагу, натхнення, стимулювання життєвих сил, залучення до активності. Він вперше з'явився на початку ХХ ст. у Франції у зв'язку з упровадженням закону про створення різних асоціацій і трактувався як діяльність, спрямована на провокування та підсилення інтересу людства до фізичного, культурного й творчого розвитку. Анімаційна діяльність – це особливий різновид діяльності, здійснюваної в спортивно-оздоровчих, виховних, культурно-розважальних закладах, а також на транспортних засобах, що залучає учасників до різноманітних заходів через активну їх участь у спеціально розроблених програмах дозвілля.

Отже, анімаційна діяльність – це напрям соціально-педагогічної діяльності, спрямованої на реалізацію певних дій з метою оздоровлення соціального клімату певного середовища, створення атмосфери креативності, допомоги людям адаптуватися до соціальних змін, сприяння їх інтеграції в соціокультурному просторі, спонукання до взаємодії та порозуміння в групі людей через залучення їх до спільної діяльності. У результаті такої взаємодії задовольняються спортивні, релаксаційно-оздоровчі, культурно-творчі, освітні потреби й інтереси учасників даного процесу, створюються умови для формування соціально активної особистості, здатної до саморозвитку та самореалізації в навколишній дійсності.

Опрацьовуючи друге питання основну увагу необхідно приділити видам і функціям анімаційної діяльності, які класифікуються залежно від задоволення специфічних потреб особистості. Розрізняють наступні її види:

- *анімація в русі* — задовольняє потреби в русі, що поєднується із задоволенням і приємними переживаннями;

- *анімація через переживання* — задовольняє потреби у відкриттях, у відчутті нового, невідомого, несподіваного при спілкуванні, а також у подоланні труднощів;

- *анімація через спілкування* — задовольняє потреби в спілкуванні з новими, цікавими людьми, у відкритті внутрішнього світу людей і пізнанні себе через спілкування;

- *анімація через заспокоєння* — задовольняє потреби в психологічному розвантаженні від повсякденної втоми через заспокоєння, самоту, контакт із природою, а також потреби в спокої й «ліні на дозвіллі»;

- *культурна анімація* — задовольняє потребу в духовному розвитку особистості через залучення до культурно-історичних пам'яток і сучасних зразків культури країни, регіону, народу, нації;

- *творча анімація* — задовольняє потребу у творчості, демонстрації своїх творчих здібностей і встановленні контактів із близькими за духом людьми через спільну творчість.

Така розмаїтість видів анімації обумовила й різноманіття її функцій, окрім головних: *лікувальної, спортивно-оздоровчої та пізнавальної*:

- *адаптаційна* – дозволяє перейти від повсякденного оточення до вільного дозвілля;

- *компенсаційна* – звільняє людину від фізичної й психічної втоми повсякденного життя;

- *стабілізуюча* – створює позитивні емоції й стимулює психічну стабільність;

- *оздоровча* – спрямована на відновлення й розвиток фізичних сил людини, ослаблених у повсякденному трудовому житті;

- *інформаційна* – дозволяє одержати нову інформацію про країну, регіон, людей тощо;

- *освітня* – дозволяє набути й закріпити в результаті яскравих вражень нові знання;

- *удосконалююча* – приносить інтелектуальне й фізичне вдосконалення;

- *рекламна* – дає можливість через анімаційні програми зробити особистість носієм інформації.

Третє питання передбачає детальний аналіз типології анімаційної діяльності (рис. 1)

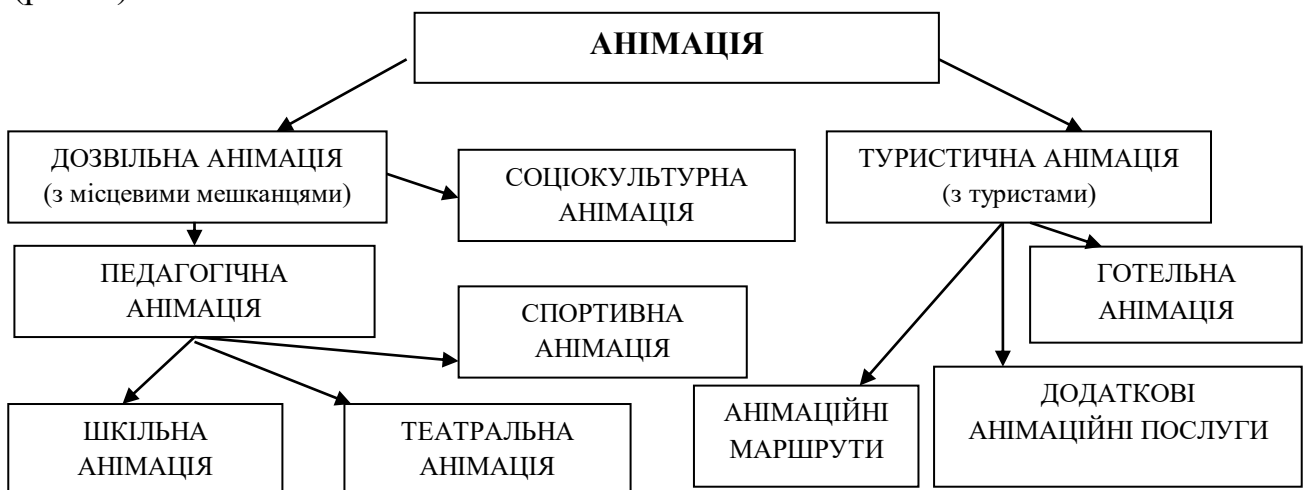


Рис. 1. Типологія анімаційної діяльності

У процесі вивчення питання важливо засвоїти специфічні особливості кожного типу анімаційної діяльності у такій послідовності:

Анімація – вид дозвільної діяльності, спрямованої на відновлення духовних і фізичних сил людини, в ході проведення анімаційних програм, здійснюваних дозвільними установами або підприємствами.

Туристична анімація – це різновид діяльності, здійснюваної на туристському підприємстві, на транспортному засобі або на місці перебування туристів, що залучає їх до різноманітних заходів через участь у спеціально розроблених програмах.

Туристична анімація поділяється на три основних типи:

Перший тип. *Анімаційні маршрути* – цільові поїздки заради однієї анімаційної програми, або безперервний анімаційний процес, розгорнутий у просторі у формі подорожі, переїзду від однієї анімаційної послуги до іншої, які надаються в різних географічних місцях.

Другий тип. *Додаткові анімаційні послуги в технологічних перервах* – програми, призначені для «підтримки» основних послуг, зазначених у програмі дозвілля, і діючі в обставинах, обумовлених переїздами, затримками в шляху й у випадках непогоди тощо.

Третій тип. *Готельна анімація* – комплексна послуга, заснована на особистих людських контактах тураніматора з туристом і спільною їхньою участю в розвагах.

Дозвільна анімація поєднує соціокультурну та педагогічну анімації.

Соціокультурна анімація – вид соціально-культурної діяльності громадських груп, пов'язаний з наданням самостійного, індивідуального вибору дозвіллевої діяльності особистості через творчість та спілкування.

Педагогічна анімація – вид освітньої діяльності у сфері культурного дозвілля, заснований на сучасних соціально-педагогічних, психологічних, культуротворчих, здоров'язберігаючих технологіях, які забезпечують організацію активного дозвілля дітей, підлітків, молоді. Об'єднує такі види анімаційної діяльності як:

Шкільна анімація спрямована на організацію дозвіллевої діяльності учнів у школі під час змін, шкільних канікул, після уроків і базується на використанні театралізованих, ігрових, здоров'язберігаючих, розвиваючих засобів.

Спортивна анімація – вид діяльності, які спрямований на організацію і проведення різноманітних колективних або індивідуальних спортивних, рухливих ігор, а також змагань та спортивно-оздоровчих заходів.

Театральна анімація спрямована на залучення дітей та молоді до драматичної гри, творчості, а також до сприйняття культурно-масових видовищ і вистав.

Завдання до виконання

1. Підготувати ілюстровану доповідь про один із закладів організації дозвілля (тематичні парки, культурно-розважальні та спортивно-оздоровчі комплекси тощо) за таким планом:

- назва;

- місце розташування;
- історія створення (по можливості);
- основні напрямки діяльності;
- анімаційні послуги;
- режим роботи;
- вартість обслуговування.

Питання для самоконтролю

1. Охарактеризуйте роль і значення анімаційної діяльності як складової частини дозвілля.
2. Перелічіть основні вимоги до організації анімаційної діяльності.
3. Розкрийте розбіжності основних типів анімації залежно від важливості, пріоритетності й обсягу їх використання в організації дозвілля.

Рекомендована література

1. Байлик С.И. Вступление в анимацию гостеприимства / С.И. Байлик. – Харьков: Кроссроуд, 2008. – 127 с.
2. Бочелюк В.Й. Дозвіллезнавство / В.Й. Бочелюк, В.В. Бочелюк. – К.: Центр навчальної літератури, 2006. – 208 с.
3. Курило Л.В. Теория и практика анимации / Л.В. Курило. – М.: Советский спорт, 2006. – 195 с.
4. Пальчевський С.С. Соціальна педагогіка / С.С Пальчевський. – К.: Кондор, 2005. – 560с.
- 5.Третьякова Т.Н. Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме / Т. Н. Третьякова. – М. : Академия, 2008. – 270 с.

ТЕМА № 2. ІСТОРІЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ДОЗВІЛЛЯ

Мета заняття: розглянути зміст поняття «дозвілля»; ознайомитися з історією розвитку дозвілля.

План

1. Дозвілля у сфері фізичної культури. Форми діяльності на дозвіллі.
2. Організація дозвілля стародавніх греків і римлян.
3. Проведення дозвілля в середньовіччі.
4. Дозвілля на Русі з давніх часів до сьогодні.

Ключові терміни та поняття: анімація, особистість, відпочинок, дозвілля.

Методичні рекомендації

Перш ніж перейти до з'ясування сутності поняття «дозвілля» у фізичній культурі, необхідно розглянути зміст тісно пов'язаних з ним термінів: «вільний час» і «фізична культура». Під виразом «вільний час» розуміється обсяг часу,

що залишається в людини за винятком робочого часу й витрачається як на здійснення непорушних обов'язків, так і на відпочинок, відновлення сил, фізичний і духовний розвиток особистості. Дозвілля ж є частиною вільного часу, зміст якого наповнений діяльністю заради власного задоволення, розваги, самовдосконалення, розвитку або досягнення інших цілей за власним вибором. Фізична культура – це частина культури суспільства, що включає систему фізичного виховання та сукупність спеціальних наукових знань і матеріальних засобів, необхідних для розвитку фізичних здібностей людини, зміцнення її здоров'я, а також для зростання загального інтелекту людини та її розумових здібностей. Фізична культура включає в себе процес організації дозвілля особистості, що поєднує відновлення її працездатності зі спортивно-оздоровчою, культурно-пізнавальною, духовно-моральною та розважальною діяльностями. В цьому питанні доречно перелічити форми діяльності на дозвіллі:

- відпочинок, тобто процес відновлення психофізіологічного балансу людського організму (досягається як пасивним розслабленням організму, так і навпаки, активною діяльністю);
 - розваги;
 - спілкування на дозвіллі;
 - «споживання культури», тобто сприйняття й освоєння накопичених людством культурних цінностей у ході читання, відвідування різноманітних видовищних установ, виставок, концертів тощо.
 - ігрова діяльність;
 - праця на дозвіллі («аматорська праця»), тобто різноманітна трудова діяльність, здійснювана в добровільному порядку і яка не має товарної або побутової цінності.

У другому питанні слід розглянути особливості організації дозвілля в Давній Греції та Стародавньому Римі, зокрема особливості проведення щорічних свят Діоніса: Малі Діонісії, Ленеї, Анфестерій, Великі Діонісії; історію виникнення таверн, постійних дворів, катагогій (готелів), які були важливим елементом соціального й релігійного життя. Значну увагу варто приділити організації спортивних змагань, прикладом тому можуть служити Олімпійські ігри; особливостям проведення Гладіаторських поєдинків, а також Триумфів – масових свят, які влаштовувалися на честь перемоги. Окрім того, необхідно відмітити етапи розвитку своєрідних культурних центрів дозвілля, якими були лазні (терми), що в епоху імперії будувалися у вигляді величезних споруджень із розкішним внутрішнім оздобленням. Тисячі римлян проводили в них свій вільний час, оскільки вони призначалися не тільки для купання й спортивних тренувань, а й для інтелектуального розвитку, бо в них були також бібліотеки й зали для занять.

У рамках вивчення третього питання необхідно ознайомитися з особливостями організації дозвілля в середньовіччі, на що неабиякий вплив мала церква. Вона дозволяла християнам дивитися театральні вистави тільки з біблійними сюжетами. Та попри всі обмеження в епоху середньовіччя влаштовувалися гучні свята, змагання й, звичайно, знамениті лицарські

турніри – військові змагання, які відбувалися на спеціально влаштованій арені, оточеній місцями для глядачів.

Вивчення четвертого питання передбачає проведення детального аналізу дозвілля на Русі із давніх часів до наших днів. З прадавніх часів свята були гучними, багатолюдними, з хороводами, гаданнями, веселими іграми, театральними виставами, піснями й танцями, а також зі змаганнями в спритності (кулачними боями, боротьбою тощо), влаштовувалися бали і карнавали.

Завдання до виконання

1. Проведіть детальний аналіз однієї із запропонованих тем:
 - Організація дозвілля в Давній Греції.
 - Організація дозвілля в Стародавньому Римі.
 - Організація дозвілля в середньовіччі.
 - Організація дозвілля на Русі від стародавніх часів і до наших днів.
2. Підготуйте доповідь на тему «Національні свята України», в якій розгляньте історію свята, традиції святкування, основні обряди та можливості використання ігор.

Питання для самоконтролю

1. З'ясуйте відмінність понять «вільний час» і «дозвілля».
2. Розкрийте особливості форм діяльності на дозвіллі.
3. Охарактеризуйте основні види дозвілля (навчання, самонавчання, спорт, творча і культурна діяльність).

Рекомендована література

1. Байлик С.И. Вступление в анимацию гостеприимства / С.И. Байлик. – Харьков: Кроссроуд, 2008. – 127 с.
2. Курило Л.В. Теория и практика анимации / Л.В. Курило. – М.: Советский спорт, 2006. – 195 с.
3. Приезжева Е.М. Социально-культурная анимация в туризме / Е.М. Приезжева. – М.: «Турист», 2003. – 250 с.
4. Уокер Дж. Р. Введение в гостеприимство: учеб. пособие / пер. с англ. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2002. – 607 с.

ТЕМА № 3. ВАЛЕОЛОГІЯ ЯК ТЕОРЕТИЧНА ОСНОВА АНІМАЦІЇ

Мета заняття: ознайомитися з валеологією як наукою, її основними поняттями та термінами; з'ясувати особливості впливу анімаційної діяльності на здоров'я людини.

План

1. Визначення понять: «валеологія» і «здоров'я».

2. Види здоров'я й ознаки зміни здоров'я під впливом анімаційної діяльності.

3. Співвідношення понять «здоров'я» і «анімація».

Ключові терміни та поняття: валеологія, здоров'я, здоровий спосіб життя.

Методичні рекомендації

Анімаційна діяльність є свого роду синтезом різних видів оздоровчої роботи. Тому важливою теоретичною складовою анімаційної діяльності є валеологія.

Опрацьовуючи перше питання, необхідно засвоїти, що навчальна дисципліна валеологія все більше інтегрується як педагогічний базис і важливий методичний інструмент при розкритті предмета й завдань анімації в спеціалізованих установах спортивного профілю. Організаторам анімаційної діяльності необхідно володіти знаннями про загартовування й особисту гігієну учасників анімаційних заходів, профілактику шкідливих звичок, оптимальний руховий режим й позитивні емоції. Валеологія (від латинського *valeo* – «здоров'я», «бути здоровим») – наука про формування, збереження й зміцнення здоров'я, але основну увагу необхідно приділити розгляду терміна «**валеологія**» як науки про зміцнення здоров'я засобами анімаційної діяльності, яка відображає якість пристосування організму до умов зовнішнього середовища, а також представляє процес взаємодії людини й середовища перебування. Визначальним поняттям валеології є здоров'я. Тому слід засвоїти увагу на визначення Всесвітньої організації охорони здоров'я, згідно з яким «**здоров'я**» – це стан повного фізичного, психічного й соціального благополуччя, а не просто відсутність хвороб або фізичних дефектів.

У процесі вивчення другого питання необхідно засвоїти, що стан здоров'я формується в результаті взаємодії зовнішніх (природних й соціальних) і внутрішніх (спадковість, стать, вік) чинників. Важливо детально розглянути види здоров'я:

1) *Соматичне здоров'я* – поточний стан органів і систем організму людини, основу якого становить біологічна програма індивідуального розвитку з використанням активної анімації.

2) *Фізичне здоров'я* – рівень росту, розвитку органів і систем організму, який спирається на морфологічні й функціональні резерви, що забезпечують адаптаційні реакції з можливим використанням помірної анімації.

3) *Психічне здоров'я* – стан психічної сфери, основу якої становить стан загального душевного комфорту, що забезпечує адекватну поведінкову реакцію. Такий стан обумовлений як біологічними, так і соціальними потребами, а також можливостями їхнього задоволення за допомогою діяльності на дозвіллі.

4) *Моральне здоров'я* – комплекс характеристик мотиваційної сфери життєдіяльності, основу якого визначає система цінностей, установок і мотивів поведінки індивіда в суспільстві.

Необхідно засвоїти ознаки, за якими можна визначити стан і зміни здоров'я під впливом анімаційної діяльності: специфічна (імунна) і неспецифічна стійкість до дії травмуючих чинників; показники росту й розвитку; функціональний стан і резервні можливості організму; наявність і рівень якогонебудь захворювання або дефекту розвитку; рівень морально-вольових і ціннісно-мотиваційних установок.

У третьому питанні, розглядаючи валеологію як провідний теоретичний принцип використання анімаційної діяльності, обумовлений її впливом на адаптацію людини до соціально-економічних умов її буття, доцільно співвіднести поняття «здоров'я» й поняття «анімація». Для цього необхідно проаналізувати категорії способу життя, які слід враховувати при здійсненні анімаційної діяльності:

1. *Рівень життя* – ступінь задоволення матеріальних, духовних і культурних потреб людини (економічна категорія).

2. *Якість життя* – ступінь комфорту в задоволенні людських потреб у фізичній культурі (переважно соціальна категорія).

3. *Стиль життя* – поведінкові особливості життя людини, тобто певний стандарт, згідно з яким формується психологія та психофізіологія особистості (соціально-психологічна категорія).

Важливо розуміти, що взаємозв'язок між анімацією й валеологією найповніше розкривається в понятті «здоровий спосіб життя», який покладено в основу як валеології, так і анімаційної діяльності. Здоровий спосіб життя поєднує все, що сприяє виконанню людиною професійних, суспільних і побутових функцій, в оптимальних для здоров'я умовах, і виражає орієнтованість діяльності в напрямку формування, збереження й зміцнення як індивідуального, так і суспільного здоров'я. Поняття здорового способу життя включає такі складові: відмова від шкідливих звичок (паління, вживання алкогольних напоїв і наркотичних речовин); оптимальний руховий режим; раціональне харчування; загартовування; особиста гігієна; позитивні емоції.

Завдання до виконання

1. Детально проаналізуйте види і форми анімаційної діяльності залежно від виду здоров'я. Результати аналізу оформіть у вигляді таблиці.

Види здоров'я	Види анімації	Форми анімаційних заходів
Соматичне		
Фізичне		
Психічне		
Моральне		

2. Визначте вплив анімаційної діяльності на формування здорового способу життя.

Питання для самоконтролю

1. Поясніть значення валеології у розвитку теорії й практики анімаційної діяльності.
2. Охарактеризуйте основні види (компоненти) здоров'я.
3. Назвіть основні категорії способу життя та проаналізуйте їх.
4. Перелічіть та охарактеризуйте складові здорового способу життя.

Рекомендована література

1. Аванесова Г.А. Культурно – досуговая деятельность: Теория и практика организации: учебное пособие / Г.А. Аванесова – М.: Аспект Пресс, 2009. – 236с.
2. Билич Г.Л. Основы валеологии / Г.Л. Билич, Л.В. Назарова. – СПб.: Водолей, 1998. – 560 с.
3. Грибан В.Г. Валеология: підручник / В.Г. Грибан. – К.: Центр учбової літератури, 2008. – 214 с.
4. Стафійчук В.І. Рекреалогія. навчальний посібник / В.І. Стафійчук. – К.: Альтерпрес, 2006. – 264 с.

ТЕМА № 4. АНІМАЦІЙНІ ПРОГРАМИ І ТЕХНОЛОГІЯ ЇХ СТВОРЕННЯ

Мета заняття: з'ясувати зміст поняття «анімаційна програма»; ознайомитися з особливостями розробки і реалізації анімаційних програм.

План

1. Визначення поняття «анімаційна програма».
2. Види анімаційних програм.
3. Етапи розробки і проведення анімаційних програм.

Ключові терміни та поняття: анімаційна програма, інтерес, анімаційний захід.

Методичні рекомендації

Оскільки анімаційна діяльність розглядається як діяльність із розробки й реалізації спеціальних програм проведення вільного часу, то в першому питанні необхідно насамперед з'ясувати зміст понять «анімаційна програма» та «аніматор».

Анімаційну програму потрібно розглядати як об'єднаний загальною метою або задумом план проведення фізкультурно-оздоровчих, культурно-масових, пізнавальних та аматорських занять. Вони передбачають спортивні ігри й змагання, танцювальні вечори, карнавали, ігри, хобі та інші різноманітні заняття, що входять у сферу духовних інтересів. Розробкою та

проведенням індивідуальних і колективних анімаційних програм займається аніматор.

До функцій фахівця-аніматора належать організація й керівництво культурними, оздоровчими й спортивними заходами, їхнє подальше поширення серед відпочиваючих.

Поряд з поняттям «анімаційна програма» часто використовується таке поняття як «анімаційний захід», який і є складовою частиною анімаційної програми. Наприклад, якщо складається анімаційна програма на день, то вона включає кілька анімаційних заходів: спортивні змагання, пізнавально-розважальні заходи, ігри тощо.

Отже необхідно запам'ятати, що анімаційні програми створюються аніматорами для розваги відпочиваючих, відновлення (рекреації) їхнього здоров'я, але, в процесі цього, обов'язково слід звертати увагу на такі важливі чинники, як: вік учасників або глядачів; рівень їх освіченості; стать; етнічна приналежність; настрої на момент реалізації даної програми.

Вивчаючи друге питання, перш за все, слід звернути увагу на те, що програмний анімаційний вплив на людину тією чи іншою мірою сприяє збереженню й відновленню її здоров'я: соматичного, фізичного, психічного, морального. Саме ці компоненти здоров'я й визначають відповідну умовну **типологію напрямків програм анімації**:

- перший тип – спортивні, спортивно-оздоровчі, спортивно-розважальні програми;
- другий тип – видовищно-розважальні, пригодницько-ігрові програми;
- третій тип – пізнавальні, спортивно-пізнавальні, культурно-пізнавальні, екскурсійні, навчальні, аматорські й творчо-трудова програми;
- четвертий тип – комплексні програми, комбіновані з однорідних програм.

Необхідно детально розглянути особливості кожного з чотирьох названих типів:

Спортивні анімаційні програми призначені для людей, що захоплюються тим або іншим видом спорту, звикли поєднувати свій відпочинок із певною системою тренувань.

Спортивно-оздоровчі програми відрізняються від спортивних тим, що вони розраховані на «аматорів» спорту й активного відпочинку, які для відновлення сил і здоров'я використовують активні фізичні навантаження тільки в умовах натуральної природи й чистого повітря.

Спортивно-розважальні програми орієнтовані на відпочиваючих будь-якого віку. Вони будуються на залученні їх до активної рухової діяльності через привабливі, веселі конкурси й змагання.

Спортивно-пізнавальні програми орієнтовані на залучення відпочиваючих до духовно-моральних цінностей у процесі активного відпочинку (походи, пішохідні екскурсії).

Екскурсійні програми охоплюють різні види екскурсій, а навчальні дозволяють набути різних умінь і навичок.

Культурно-пізнавальні програми сприяють залученню до культурно-історичних і духовних цінностей націй, країни, місцевості та включають: відвідування музеїв, театрів, кінотеатрів, художніх галерей, парків, виставок, національних фольклорних заходів, концертів, вечорах поезії, зустрічей із відомими діячами культури.

Пригодницько-ігрові програми дозволяють отримувати цікаві, хвилюючі, незвичайні відчуття, завдяки участі у різноманітних рольових іграх і конкурсах, відвідуванню печер, піратській вилазці, вечорам народних переказів і легенд, нічному походу, нічному спуску на гірськолижному курорті, тематичному пікніку тощо. Ці програми мають попит незалежно від віку, статі, національності, рівня освіти.

Аматорські (творчо-трудова) програми передбачають залучення до творчості, співтворчості, змагання у виготовленні місцевих виробів, що пробуджує інтерес до місцевих національних традицій тощо.

Видовищно-розважальні анімаційні програми включають: святкові заходи, конкурси, фестивалі, карнавали, тематичні дні, ярмарки, дискотеки, танцювальні вечори, концерти художньої самодіяльності тощо.

Анімаційні програми на зразок «спілкування за інтересами» є, по суті, комбінаціями названих програм, однак тут необхідно приділити більше уваги тій невимушеній, ненав'язливій, комфортній обстановці, яка б налаштовувала на спілкування відповідно до інтересів, бажань, темпераменту, національних особливостей індивідуума.

У третьому питанні необхідно детально розглянути технологію створення вже визначених анімаційних програм, зосередивши увагу на таких етапах:

Перший етап (найбільш складний і відповідальний) – підготовчий, що включає в себе:

- аналіз пропонувананих анімаційних програм;
- визначення цілей і завдань;
- вибір місця й часу проведення програми;
- проектування анімаційної програми з урахуванням вікових, етнічних та інших особливостей споживачів даної послуги;
- створення або підбір сценаріїв анімаційних заходів, включених у програму;
- складання кошторису витрат на проведення програми;
- підбір творчих колективів, розподіл обов'язків;
- технічну підготовку: закупівлю інвентарю;
- установку технічних засобів;
- проведення репетицій, навчання правил ігор тощо;
- проведення рекламної кампанії намічених анімаційних заходів:

Другий етап – змістовний, етап проведення анімаційної програми.

Третій етап – заключний, у ході якого відбувається підбиття підсумків:

- нагородження учасників;
- аналіз проведеної програми;
- анкетування споживачів з наступним аналізом;
- робота над удосконаленням програми.

Завдання до виконання

1. Навести приклади анімаційних програм, в яких поєднуються різні види анімації.
2. Скласти анімаційну програму для будь-якого святкового заходу (День народження, 8 Березня, Новий рік тощо) за таким планом:
 - назва програми;
 - вікова категорія споживачів;
 - національність споживачів;
 - мета проведення святкового заходу;
 - сценарій (вступ, основна частина, підсумок).

Питання для самоконтролю

1. Назвіть і охарактеризуйте основні елементи анімаційних програм, за рахунок яких можна досягти найбільшого відновлювально-оздоровчого ефекту.
2. Перелічіть основні етапи технологічного процесу розробки анімаційної програми.
3. Визначте за якими критеріями визначається успішність організації дозвілля?
4. Назвіть фактори, які необхідно враховувати при розробці анімаційних програм.

Рекомендована література

1. Бабарицька В.К. Менеджмент туризму. Туроперейтинг. Понятійно – термінологічні основи, сервісне забезпечення тур продукту / В.К. Бабарицька, Ю.О. Малиновська. – К.: АЛЬТЕРПРЕС, 2004. – 288 с.
2. Гаранин Н.И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации / Н.И. Гаранин, И.И. Булыгина. – М.: Советский спорт, 2006. –128 с.
3. Жолдак В.И. Основы менеджмента в спорте и туризме / В.И. Жолдак – М.: Советский спорт, 2002. – 184 с.
4. Ильина Е.Н. Туроперейтинг: организация деятельности / Е.Н. Ильина. – М.: Финансы и статистика, 2008. – 240 с.
5. Петрусинский В.В. Игры. Обучение. Тренинг. Досуг / В. В. Петрусинский. – М.: Новая школа, 1994. – 156 с.

ТЕМА № 5. НАЦІОНАЛЬНІ ОСОБЛИВОСТІ ВІДПОЧИВАЮЧИХ

Мета заняття: ознайомитися з основними чинниками, які впливають на організацію анімаційної діяльності.

План

1. Класифікація відпочиваючих за віковими категоріями.
2. Типи людей за ступенем їх активності на дозвіллі.
3. Етнографічні особливості рекреантів.

Ключові терміни та поняття: анімаційна програма, вік, активність, інтерес, рекреант.

Методичні рекомендації

Інтереси туристів залежать від багатьох чинників: віку, статі, національності, освітнього рівня, матеріального стану, професійних інтересів, хобі тощо. Існують різні види класифікацій відпочиваючих. Найчастіше зустрічаються класифікації за такими ознаками, як стать, вік, матеріальне становище, ступінь активності, етнічна приналежність.

У першому питанні слід детально розглянути класифікацію відпочиваючих за віковою категорією:

- 0-2 роки – інфанти;
- 3-8 років – діти-дошкільники;
- 9-18 років – підлітки-школярі;
- 18-25 років – молодь, студенти;
- 26-64 років – дорослі люди;
- 65 років і більше – пенсіонери.

У ході опрацювання питання необхідно враховувати що, категорію молодих людей можна поділити на 2 вікові підкатегорії: від 18 до 24 і від 25 до 34 років. Ці під категорії охоплюють значно більшу групу людей, які відзначаються значною руховою активністю. Це дозволяє правильно підбирати форми роботи, гармонійно поєднуючи активний і пасивний відпочинок, роблячи дозвілля цікавим і повноцінним.

Слід мати на увазі, що люди «третього віку» також мають такі підкатегорії:

- від 55 до 64 років – характеризуються наявністю вільних коштів, адже вони позбавлені матеріальних витрат на освіту, утримання дітей;
- від 65 до 74 років – вважаються активними пенсіонерами;
- від 75 до 84 років – порівняно з першою групою не такі активні, найчастіше не налаштовані на подорожі;
- від 85 років і більше – надають перевагу лише пасивному відпочинку.

У другому питанні слід проаналізувати типи людей за їх відношенням проведення дозвілля:

- *перший тип* – *ініціативні відпочиваючі*, які заздалегідь планують як робочі дні, так і дні відпустки. Тому всі ідеї з організації дозвілля будуть належати їм;
- *другий тип* – *ділові люди*, які в повсякденному житті практично позбавлені дозвілля і навіть вільний час намагаються проводити з максимальною користю. Найчастіше це бізнесмени, менеджери, представники

наукової й технічної інтелігенції. Цей тип віддає перевагу такому дозвіллю, що сприяє удосконаленню (ділові ігри, наукові диспути), або спокійному відпочинку, що дозволяє розслабитися від стрімкого темпу життя (риболовля, полювання, виїзд на природу);

- *третій тип* – «*вузькоспеціалізовані*». Таким людям притаманне якесь одне велике захоплення в житті. Улюбленій справі вони присвячують увесь свій вільний час, тому їм найбільше підходить клубний відпочинок;

- *четвертий тип* – *активні відпочиваючі*, що прагнуть під час дозвілля якнайбільше рухатися (грати в спортивні ігри, влаштовувати змагання). Працювати з ними – одне задоволення, оскільки вони підтримують будь-яку ініціативу. Анімаційну програму для цього типу треба складати з розрахунком на максимальну рухову активність;

- *п'ятий тип* – *пасивні люди*. Люди цього типу схильні до домашніх видів дозвілля (перегляд телепрограм, багатогодинний відпочинок на пляжі). Вони можуть годинами сидіти перед телевізором, лежати на пляжі. Для пасивних відпочиваючих підійдуть програми, в які включені ігри на пляжі, вечірні шоу й відеотека;

- *шостий тип* – *невиправні скептики й буркуни*. Це найскладніша категорія людей. Їх важко чим-небудь захопити, однак, при розмаїтості пропонованих програм, і вони можуть знайти собі розвагу.

Оскільки ставлення до відпочинку залежить не тільки від характеру людей, їхніх особистих якостей, займаної посади, але й **від національності**, у третьому питанні необхідно розглянути, етнічні чинники організації дозвілля серед яких: географічне положення країни, етнічне оточення, традиції та релігія.

Майбутні фахівці з організації анімаційної діяльності повинні засвоїти основні характеристики деяких національних особливостей:

Німці – педантичні, пунктуальні, холоднокровні, діловиті. Вони ставляться до життя максимально серйозно, відрізняються своєю економічністю, тому, заплативши за відпочинок, намагаються одержати всі задоволення, які надаються комплексом, брати участь у всіх заходах. Люблять театр, прогулянки на природі, до якої ставляться дбайливо й турботливо. У межах Німеччини німці чемні, акуратні, ввічливі. За кордоном вони люблять відпочивати приємно, весело, простодушно, колективно.

Поляки – народ зібраний, розважливий. Основними рисами польського національного характеру є колективізм, пристосовність, схильність імпровізації.

Американці – не люблять їздити за кордон, вважаючи, що у США є й тропіки, й арктичні райони, і два океани, і єдина валюта, і високий рівень комфорту. Високий рівень життя в США багатьом американцям забезпечує можливість подорожувати. Туристами в основному є пенсіонери, що подорожують групами й прагнуть споглядати і пізнавати, а також бізнесмени.

Іспанці – енергійні, але неорганізовані й часто непередбачувані. Вони дуже люблять усілякі нововведення, розваги й задоволення, у тому числі азартні ігри. Особливо захоплюючим видовищем є їхні національні танці. Родину, дітей, домівку іспанці ставлять понад усе, тому люблять відпочивати

всією родиною де-небудь на березі моря, насолоджуючись гучною музикою та смачними стравами. Вони дуже люблять усілякі свята, видовищні заходи (кориди, фейєрверки).

Французи – товариські, акуратні, мають особливе почуття гумору. Всілякі святкові заходи (банкети, фестивалі), вони перетворюють у грандіозні спектаклі, насолоджуючись дійством і власною участю в них. Будучи експериментаторами по природі, французи з великою повагою ставляться до всякого роду нововведень і вигадок, тому беруть участь у них завжди із задоволенням. Люблять інтимну обстановку, тихий відпочинок від великого міста. Французи вміють організувати своє дозвілля (чи то відпустка, чи вихідний день), дуже люблять займатися спортом. У Франції навіть автостоянки мають свої спортивні площадки, тому спортивні програми й розваги підходять їм якнайкраще.

Англіїці – у повсякденному житті педантичні, недовірливі, обережні, вкрай рідко проявляють свої щирі емоції. Однак на відпочинку вони керуються девізом «веселитися, незважаючи на вік і обставини». Вони віддають перевагу активному відпочинку з усілякими змаганнями (спортивними, інтелектуальними, жартівними), в яких неодмінно прагнуть виграти. Навіть люди похилого віку пізнім вечором, коли, здавалося б, давно пора спати, із задоволенням танцюють на дискотеці нарівні з молоддю. Вони погоджуються брати участь у всіх запропонованих їм заходах, часом, навіть ще не знаючи правил, люблять гострі відчуття.

Шведи – прихильники протестантської трудової етики. Вони постійно працюють або вчаться, тому свою п'ятитижневу щорічну відпустку прагнуть провести з максимальною користю. Шведи особливо прагнуть насолодитися сонячним теплом, оскільки сонце для Швеції з її суворим кліматом – розкіш. Шведи охоче займаються спортом, особливо спортивним орієнтуванням. Люблять театр, із задоволенням знайомляться із культурою, історією, звичаями місцевого населення.

Греки – розумні, енергійні, але неорганізовані й нетерплячі, темпераментні, у той же час зовсім невпевнені в собі люди. Їхній національний характер являє собою поєднання протиріч, що споконвіку інтригувало і зачаровувало мандрівників та істориків. Греки дуже товариські, люблять розваги, багаті застілля, подорожі, уїк-енди.

Японці – дуже дисципліновані й відповідальні. Люблять екскурсії, фотографують і записують на відеокамеру всі екскурсійні об'єкти. Вони музичні, люблять пісні інших народів. Цікавляться культурою інших народів. Японців мало приваблюють природні об'єкти й пляжний відпочинок за кордоном.

Завдання до виконання

1. Підготуйте доповідь на тему: «Основні риси культури народів та фактори, які на них впливають» (географічне положення країни, традиції, релігія, спосіб життя, манера поведінки, смаки та соціальні взаємовідношення).

2. Визначте форми анімаційних заходів залежно від типології людей. Дані внесіть у таблицю:

Класифікаційні ознаки	Категорії	Характеристика	Анімаційні заходи
за віком	0 – 2 роки – інфанти		
	3–8 років – діти-дошкільники		
	9–17 років – підлітки-школярі		
	18–25 років – молодь, студенти		
	26–64 – дорослі люди		
	65 років і більше – люди похилого віку		
за статевою ознакою	Жінки		
	Чоловіки		
за ступенем активності	Активні		
	Пасивні		
	Ділові		
	Вузькоспеціалізовані		
за етнічною належністю	Американці		
	Англійці		
	Французи		

	Німці		
	Греки		
	Італійці		

Питання для самоконтролю

1. Коротко охарактеризуйте національні особливості українського народу.
2. Назвіть фактори, від яких залежить активність відпочиваючих.
3. Визначте форми роботи з різними віковими категоріями.
4. Охарактеризуйте типи людей за їх ставленням до проведення дозвілля.
5. Проаналізуйте вплив національних особливостей на розробку анімаційних заходів.

Рекомендована література

1. Бабарицька В.К. Менеджмент туризму. Туроперейтинг. Понятійно – термінологічні основи, сервісне забезпечення тур продукту / В.К. Бабарицька, Ю.О. Малиновська. – К.: АЛЬТЕРПРЕС, 2004. – 288 с.
2. Байлик С.И. Вступление в анимацию гостеприимства / С.И. Байлик. – Харьков: Кроссруд, 2008. – 127 с.
3. Гаранин Н.И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации / Н.И. Гаранин, И.И. Булыгина. – М.: Советский спорт, 2006. –128 с.
4. Дурович А.П. Организация туризма / А.П. Дурович, Н.И. Кабушкин. – М.: Новое знание, 2003. – 632 с.
5. Ильина Е.Н. Туроперейтинг: организация деятельности / Е.Н. Ильина. – М.: Финансы и статистика, 2008. – 240 с.
6. Приезжева Е.М. Социально-культурная анимация в туризме / Е.М. Приезжева. – М.: «Турист», 2003. – 250 с.

ТЕМА № 6. ОРГАНІЗАЦІЯ ДІЯЛЬНОСТІ АНІМАЦІЙНОЇ СЛУЖБИ

Мета заняття: ознайомитися зі структурою анімаційної служби.

План

- 1 Організаційна структура анімаційної служби.
- 2.Штатна структура анімаційної служби готелю.
3. Матеріальна база для забезпечення роботи анімаційної служби.

Ключові терміни та поняття: анімаційна діяльність, анімаційна служба, структура, матеріально-технічна база.

Методичні рекомендації

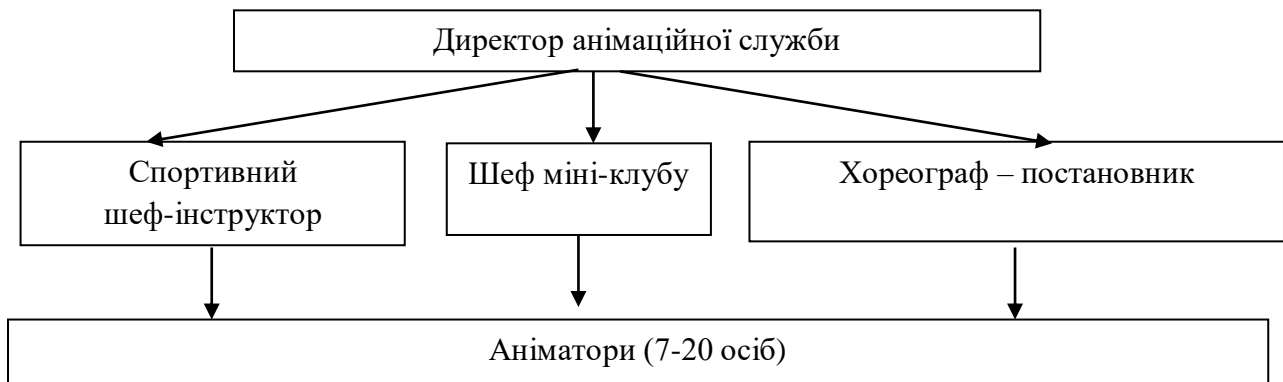
Вивчаючи перше питання, насамперед треба чітко усвідомити, що **потреби людини** – це якісна характеристика її стану перед здійсненням відпочинку (проведення дозвілля), що виражає (свідомо або несвідомо) її прагнення змінити цей стан у кращу сторону, наприклад, відновити фізичні сили, знайти рівновагу, спокій і нових друзів, одержати емоційний заряд або естетичне задоволення; а **задоволеність** – це якісна оцінка її стану після відпочинку, яка визначається трьома основними взаємозалежними й взаємообумовленими чинниками:

- 1) відчуттям досягнення мети відпочинку;
- 2) відчуттям комфортності середовища;
- 3) відчуттям безпеки середовища.

Отже, головною метою роботи анімаційної служби є всебічна задоволеність потреб людини, а завданням – організація цікавого й різноманітного дозвілля.

Слід звернути увагу на те, що фахівці-аніматори працюють із гостями протягом усього дня: ранком запрошують на ігрові й спортивно-оздоровчі програми, удень – на театралізовані вистави, увечері – організують різноманітні шоу й дискотеки. Команди професійних інструкторів-аніматорів проводять спортивні змагання, організують майстер-класи, наприклад, з аеробіки й східних танців, навчають азам східних одноборств, навичкам верхової їзди. Один із важливих напрямків анімаційної діяльності – це анімація для дітей: діти віком 3-12 років і молодь 12-15 років, яким пропонуються різноманітні ігрові програми, водні атракціони, конкурси, творчі гуртки.

Структура анімаційної служби виглядає таким чином:



У рамках вивчення першого питання потрібно здійснити детальний аналіз кожного компонента структури анімаційної служби.

Варто відзначити, що робота **спортивного відділу** найбільш напружена й активна, тому що спортивні аніматори протягом усього дня перебувають у безпосередньому русі, проводячи більшу частину часу біля басейну або на спортивному майданчику. Вони проводять різні спортивні заходи (заняття аеробікою і ритмікою, катання на водних лижах, гру на пляжі, дартс, бадмінтон тощо).

У групі спортивних аніматорів повинні бути чітко розподілені обов'язки, щоб їхня робота й відпочинок чергувалися, адже витрачається багато енергії

при проведенні вказаних заходів. Кожен спортивний аніматор проводить строго визначену кількість заходів і повинен добре знати правила організовуваних ним ігор і змагань, а також уміти проводити необхідний інструктаж із техніки безпеки.

Незважаючи на те що головним завданням спортивного відділу є забезпечення максимальних фізичних навантажень, важливо пам'ятати про індивідуальні особливості людей, яким не прийнятний активний відпочинок і великі фізичні навантаження. Усі спортивні аніматори повинні мати відповідну підготовку, бути завжди підтягнутими, стрункими, життєрадісними й комунікабельними.

Відділ **шоу-анімації** складається з професійного хореографа, танцюристів та музикантів, які забезпечують організацію різноманітних шоу-програм. Слід зазначити, що даний відділ також відповідає за проведення дискотек, а також організовує навчання танцювальних рухів.

Міні-клуб – важливий відділ анімаційної служби, особливо для сімейного відпочинку. Головний обов'язок аніматорів міні-клубу – організувати цікавий, повноцінний відпочинок дітям. Клуб має бути добре обладнаний і містити кімнату відпочинку (з телевізором, зручними дитячими меблями, набором ігор) та відкритий ігровий майданчик.

Необхідно розуміти, що фахівці даного відділу, крім розважальних функцій, виконують і функцію виховання, тому вони повинні знати основи педагогіки й психології, уміти відповісти дітям на їхні запитання, пояснити правила гри, розповісти щось цікаве.

Відділ творчих занять передбачає організацію діяльності клубів за інтересами.

У ході вивчення питання необхідно чітко засвоїти, що розглянуті відділи найпоширеніші в анімаційній службі, структура якої може бути більш розгалуженою, що залежить від розмаїтості надаваних послуг.

Опрацьовуючи третє питання даної теми, слід ознайомитися зі складовими матеріальної бази, без якої неможливо організувати професійну діяльність анімаційної служби.

Так, *матеріальна база для анімаційних програм повинна включати:*

- устаткування для відпочинку на пляжі (водні атракціони, вежі вільного падіння, парасолі, гірки, човни тощо);
- устаткування для дитячих майданчиків (гойдалки, каруселі, альтанки, гірки, ігрові й пневматичні атракціони, оформлювальні фігури у вигляді казкових персонажів, надувні карнавальні костюми тощо);
- приміщення, меблі й необхідний реквізит та інвентар для міні-клубу (різні настільні ігри, фарби, книжки-розмальовки, пластилін, пазли, ляльки, машинки, кольоровий папір, олівці тощо);
- устаткування для рухливих ігор і тренажерних залів (спортивні тренажери, екстремальні атракціони, мішені, аксесуари для пейнтболу, бадмінтону, футболу тощо);
- приміщення, книги й меблі для бібліотеки;

- приміщення й інвентар для станцій і пунктів прокату човнів, водних велосипедів, лиж тощо;
- приміщення, амфітеатр або обладнаний майданчик на відкритому повітрі для проведення масових заходів і розважальних шоу;
- устаткування, декорації й набір костюмів та реквізиту для сцени;
- проекційне, звукове, сценічне, світлотехнічне й інше устаткування для проведення шоу, дискотек, конкурсів і змагань;
- устаткування й приміщення для більярда, боулінга.

Завдання до виконання

1. Перелічити та охарактеризувати посадові обов'язки структурних одиниць анімаційної служби (директор служби анімації, спортаніматор, дитячий аніматор, хореограф).
2. Підготувати доповідь на тему: «Державний і соціальний ефект анімації в рекреаційній діяльності».

Питання для самоконтролю

1. Розкрийте зміст поняття «анімаційна служба». Окресліть мету й завдання анімаційної служби.
2. Проаналізуйте функціональну схему управління анімаційною.
3. Охарактеризуйте необхідні складові матеріально-технічної бази анімаційних програм.

Рекомендована література

1. Байлик С.И. Вступление в анимацию гостеприимства / С.И. Байлик. – Харьков: Кроссруд, 2008. – 127 с.
2. Бабарицька В.К. Менеджмент туризму. Туроперейтинг. Понятійно – термінологічні основи, сервісне забезпечення тур продукту / В.К. Бабарицька, Ю.О. Малиновська. – К.: АЛЬТЕРПРЕС, 2004. – 288 с.
3. Гаранин Н.И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации / Н.И. Гаранин, И.И. Булыгина. – М.: Советский спорт, 2006. – 128 с.
4. Приезжева Е.М. Социально-культурная анимация в туризме / Е.М. Приезжева. – М.: «Турист», 2003. – 250 с.
5. Петрова І.О. Дозвілля в зарубіжних країнах / І.О. Петрова. – К.: Кондор, 2005. – 408 с.

ТЕМА № 7. ПЕРСОНАЛ СЛУЖБИ АНІМАЦІЇ

Мета заняття: ознайомитися з моделлю фахівця анімаційної діяльності; розглянути складові анімаційної майстерності.

План

1. Зміст поняття «аніматор». Професіоналізм аніматора та особисті його якості.

2. Модель фахівця анімаційної діяльності.
3. Права й обов'язки аніматора.

Ключові терміни та поняття: анімаційна діяльність, фахівець, аніматор, особисті якості.

Методичні рекомендації

Перед тим як перейти до розгляду особистих якостей аніматора, слід пригадати, що спектр професійних функцій фахівця фізичного виховання в анімаційній діяльності досить широкий. З огляду на це він може виконувати завдання як організатора спортивної анімації (спортивний відділ), так і організатора дитячої анімації (міні-клуб), хореографа, організатора шоу-програм (шоу-анімація), а також художнього керівника. Усі ці напрямки діяльності передбачають наявність у фахівця даної професії багатьох відповідних психолого-педагогічних знань, умінь і навичок.

Отже, важливо усвідомити, що **аніматор** – це фахівець, який займається проведенням індивідуальних і колективних програм на дозвіллі. Він створює атмосферу захопленості, гри й азарту, що зацікавлює та залучає в її процес, сприяє поживленню відпочинку й появі безпосередніх вражень від особистої участі в анімаційних програмах.

Фахівці-аніматори пропонують сюжетно-динамічні й рольові ігри, спортивні змагання, веселі, оригінальні, стилізовані свята та всілякі розважальні програми, які будуть до вподоби різним категоріям людей.

Професійна майстерність таких фахівців характеризується рівнем їх професійних умінь і навичок у процесі розробки анімаційних програм та їхньої реалізації.

Важливо засвоїти вміння, які є складовими анімаційної майстерності фахівця фізичної культури. Так, фахівець-аніматор повинен уміти:

- скласти цікаву анімаційну програму, що відповідає потребам і запитам споживача;
- привернути увагу до даної програми, зацікавити споживача;
- урахувати вікові, психологічні, естетичні, етичні, релігійні й інші особливості відпочиваючих і на основі цього забезпечити індивідуальний, диференційований підхід;
- поєднувати теоретичну й практичну діяльність;
- доцільно використовувати накопичений у даній сфері досвід і новітні досягнення передової педагогіки й психології;
- урізноманітнювати анімаційні програми, заняття, уникаючи шаблонів у їхній організації.

Аніматорами можуть працювати фахівці фізичної культури різних вікових категорій, професійні вимоги до яких, окрім фізичної підготовленості, умінь проводити заняття з атлетичної гімнастики, аеробіки тощо, включають знання в галузі психології, музичного мистецтва та індустрії розваг, а також вміння надавати першу медичну допомогу.

Розглядаючи друге питання насамперед важливо усвідомити, що одне з головних завдань вищого навчального закладу – це виховання висококваліфікованих фахівців у тій чи іншій галузі діяльності.

Треба пам'ятати, що **справжній фахівець-аніматор повинен мати такі особистісні якості**, як комунікабельність, терплячість, відповідальність, інтелігентність, фізична тренованість, а також володіти акторськими здібностями й задатками природженого лідера.

Залежно від виду професійної діяльності фахівця анімаційної діяльності його кваліфікаційні вимоги розділяються таким чином:

Види професійної діяльності	Особистісні якості	Кваліфікаційні вимоги (спеціальні знання й уміння для даного виду діяльності)
Спортивно-туристична	Спритність, спостережливість, якості природженого лідера	<p>Знати: вітчизняний й зарубіжний досвід організаційної структури професійної діяльності у сфері анімації; методи і засоби проведення методичної роботи у сфері анімаційної діяльності.</p> <p>Уміти: організувати спортивно-туристичну діяльність, застосовувати в ній новітні досягнення, використовувати сучасні засоби й устаткування, розробляти відповідні програми й маршрути дозвілля.</p>
Фізкультурно-оздоровча	Фізична тренованість, спритність	<p>Знати: вітчизняний й зарубіжний досвід масової оздоровчої роботи; організаційні структури професійної діяльності; методи та засоби організації фізкультурно-оздоровчої діяльності.</p> <p>Уміти: організувати фізкультурно-оздоровчу діяльність; з позицій сучасних досягнень психолого-педагогічної науки й передової практики розробляти індивідуальні й групові програми дозвілля для населення.</p>
Видовищно-розважальна	Комунікабельність, артистизм, емоційність	<p>Знати: основи театрального мистецтва, режисури й інших спеціальних напрямів організаційної структури даної професійної діяльності.</p> <p>Уміти: розробляти, організувати та реалізовувати видовищно-розважальні заходи; застосовувати на практиці знання з валеології.</p>
Пізнавально-екскурсійна й анімаційно-навчальна	Пам'ять, естетичний смак, інтелект	<p>Знати: історії світової й художньої культури, релігієзнавства й краєзнавства, а також організаційної структури й змісту професійної екскурсійної й музейної діяльності.</p> <p>Уміти: визначати загальні й конкретні цілі й завдання екскурсійної діяльності як складової частини гармонійного розвитку особистості; проводити агентсько-операторську й методико-екскурсійну роботу, маркетингові дослідження; конструювати цикли музейно-екскурсійного обслуговування.</p>

Важливим фактором для фахівця фізичної культури у сфері анімаційної діяльності є систематична робота над самовдосконаленням і чітке дотримання певних правил поведінки:

- сумлінно виконувати свої функціональні обов'язки, інструкції та вказівки адміністрації установи;
- стежити за своїм зовнішнім виглядом, одягом і взуттям;
- дотримуватися чистоти й порядку у місці роботи й на анімаційних майданчиках;
- бути привітним і доброзичливим;
- дбайливо ставитися до матеріально-технічної бази;
- не вживати алкогольних напоїв й не курити в робочий час;
- не обговорювати якість, сервіс і роботу закладу;
- не обговорювати внутрішні проблеми закладу й персоналу з відвідувачами;
- не обговорювати умови трудової угоди;
- не розмовляти на теми релігії, національних особливостей, політики;
- не вступати в суперечки з рекреантами, адміністрацією та іншим персоналом;
- звертатися з питань, які виникають, і зі скаргами тільки до директора.

Завдання до виконання

1. Скласти портрет фахівця анімаційної діяльності (у вигляді таблиці):

Теоретичні якості	Практичні якості	Особистісні якості

2. Професійну діяльність фахівця анімаційної діяльності характеризують специфічні мотивація, мета та засоби. Доповнити список своїми пропозиціями:

1. Мотиви професійної діяльності:

- усвідомлення важливості організації дозвілля;
- стан глибокої задоволеності, радості, успіху;

- _____

- _____

- _____

2. Цілі професійної діяльності:

- формування духовно-моральних цінностей особистості, емоційного та інтелектуального потенціалу;
- розвиток фізичних і творчих здібностей та задоволення культурних потреб;

- _____

- _____

- _____

3. Засоби професійної діяльності:

- володіння якостями педагога, психолога, тренера, актора, організатора;
- наявність природних даних, які сприяють формуванню особистісних якостей фахівця-аніматора, як-от: фантазія, творчий потенціал, уява;

- _____

- _____

- _____

Питання для самоконтролю

1. Розкрийте роль професійної підготовки фахівців фізичної культури у сфері організації дозвілля.
2. Проаналізуйте загальні вимоги до підготовки фахівців анімаційної служби.
3. Охарактеризуйте функціональні обов'язки аніматорів.
4. Назвіть загальні правила поведінки аніматора в організації дозвілля.

Рекомендована література

1. Байлик С.И. Вступление в анимацию гостеприимства / С.И. Байлик. – Харьков: Кроссруд, 2008. – 127 с.
2. Бабарицька В.К. Менеджмент туризму. Туроперейтинг. Понятійно-термінологічні основи, сервісне забезпечення тур продукту / В.К. Бабарицька, О.Ю. Малиновська. – К.: АЛЬТЕРПРЕС, 2004. – 288 с.
3. Гаранин Н.И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации / Н.И. Гаранин, И.И. Булыгина. – М.: Советский спорт, 2006. – 128 с.
4. Гальперина Т.И. Актерское мастерство в деятельности менеджера туристской анимации / Т.И. Гальперина. – М.: «Турист», 2004. – 205 с.
5. Дурович А.П. Организация туризма / А.П. Дурович, Н.И. Кабушкин. – М.: Новое знание, 2003. – 632 с.
6. Жолдак В.И. Основы менеджмента в спорте и туризме / В.И. Жолдак. – М.: Советский спорт, 2002. – 184 с.
7. Приезжева Е.М. Социально-культурная анимация в туризме / Е.М. Приезжева. – М.: «Турист», 2003. – 250 с.

ТЕМА № 8. СПОРТИВНА АНІМАЦІЯ

Мета заняття: ознайомитися із особливостями спортивної анімації у фізичному вихованні та спорті; розглянути роль і значення аеробіки в анімації; проаналізувати засоби розвитку фізичних якостей як невід'ємної складової спортивної анімації.

План

1. Спортивно-оздоровчий напрямок.
2. Розвиток фізичних якостей.
3. Аеробіка в анімації.

Ключові терміни та поняття: здоровий спосіб життя, гра, сила, спритність, витривалість, швидкість, гнучкість, аеробіка.

Методичні рекомендації

Вивчаючи перше питання, насамперед треба усвідомити, що *в основі спортивної анімації лежить здоровий спосіб життя*, який поєднує все те, що сприяє виконанню людиною суспільних, професійних і побутових функцій. Збереження й зміцнення здоров'я – це основні *функції спортивної анімації*.

Слід зауважити, що особливе значення в комплексі заходів спортивно-оздоровчого напрямку, приділяється всіляким спортивним заняттям, змаганням, конкурсам. І тут може бути використане все, що напрацьовано й створено людством у цій сфері на сьогодні. Це і здавна знайомі всім ігри та змагання з відомими умовами й правилами; і зовсім нові, розроблені у процесі спілкування; і запропоновані кимось, модернізовані, пристосовані до даної ситуації. Динамічність, азартний характер змагальності дозволяє людям виявити свої здібності, таланти. Отже, створювана атмосфера, з одного боку, сприяє колективізму, взаємодопомозі, а з другого боку, – поживляє відпочинок, а це і є основним завданням, що стоїть перед фахівцями даної сфери.

Перш за все, необхідно засвоїти, що гра є ефективним методом навчання й виховання. З допомогою гри не тільки пізнається навколишній світ, але й виховується творча ініціатива, пробуджується допитливість, формується почуття ритму, виробляється пластичність, активізується мислення. Гра має неабиякий вплив на інтелектуальний, естетичний, духовний, моральний розвиток людини. Вчить співвідносити свою позицію з позицією іншого учасника гри і дарує радість творчості, радість перемоги.

Важливо детально розглянути **класифікацію ігор** як засобу оздоровчо-спортивного напрямку діяльності:

- 1) *За віком*: дитячі, підліткові, юнацькі й ігри для дорослих.
- 2) *За місцем проведення*: ігри в приміщенні, на спортмайданчику, у воді тощо.
- 3) *За часом проведення*: літні, зимові.
- 4) *За змістом*: спортивні, обрядові, ділові, клубні.
- 5) *За фізичним та інтелектуальним навантаженням*: рухливі, малорухливі.
- 6) *За призначенням*: ігри-тренування (тренінг), ігри-вправи, ігри-жарти.

Ефективність проведення ігор і досягнення ігрових завдань значною мірою залежать від професійної майстерності фахівця, наявності у нього необхідних знань, умінь і навичок.

Вивчаючи друге питання, слід усвідомити, що розвиток фізичних якостей особистості є невід'ємною складовою спортивної анімації. Варто детально проаналізувати засоби розвитку кожної з них:

З метою розвитку **сили** необхідно підбирати вправи або ігри, в яких людина повинна долати власну вагу або чинити протидію чомусь. Дуже корисно проводити ігри з пляжного волейболу, естафети на піску, а також такі ігри, як «Вершники», «Тачка», «Біг крабів», «Регбі на колінах», «Тягни в коло» (додаток 1). Для розвитку **швидкості** використовують такі вправи, як реакція у відповідь на сигнал і швидкість м'язових скорочень, кількість рухів за одиницю часу, швидкість пересування тіла і його частин у просторі (додаток 2). Розвиток **спритності** передбачає освоєння різних рухів і координацію їх у різних

поєднаннях. Ігри на швидкість і точність виконання вправ на рівновагу і координацію формують гарну основу для розвитку спритності. Високий рівень розвитку спритності досягається завдяки вправам або рухливим іграм ациклічного характеру, де умови їх виконання постійно змінюються (додаток 3). Вправи на розвиток *випривалості* – вправи циклічного характеру, які вимагають високого рівня активності та значної роботи центральної нервової системи, а також можуть викликати втому й зниження працездатності. Такі вправи добре поєднувати з рухливими іграми. Вони не тільки фізично, а й емоційно розвантажують учасників (додаток 4). Для розвитку *гнучкості* слід підбирати вправи цілеспрямованого впливу на окремі групи м'язів, зв'язки і суглоби. Ефективність таких вправ підвищується завдяки використанню спортивних снарядів, збільшенню навантажень та амплітуди рухів. Активна гнучкість залежить від сили м'язів, тому доцільно включати в ігри елементи силової боротьби, використання обтяження, в яких виключені статичні навантаження (додаток 5).

Вивчення третього питання необхідно розпочати із з'ясування змісту поняття «аеробіка». Цей термін з'явився вперше в Америці в 60-ті роки минулого століття. Відомо, що загальнорозвивальні й танцювальні вправи, об'єднані в безперервно виконуваний комплекс, добре стимулюють роботу серцево-судинної та дихальної систем. Це і дозволило використовувати термін «аеробіка» для різноманітних програм, які виконуються під музичний супровід і носять танцювальну спрямованість.

Подальше вивчення питання передбачає ознайомлення з **класифікацією аеробіки** залежно від її специфічних цілей і завдань:

- *оздоровча аеробіка* – напрям масової фізичної культури з використанням регульованого навантаження;
- *прикладна аеробіка* – додатковий засіб у підготовці спортсменів інших видів спорту (аэробоксинг), а також у виробничій гімнастиці, в лікувальній фізкультурі (кардіофанк) і в різних рекреаційних заходах (шоу-програми, групи підтримки спортсменів, черлідінг);
- *спортивна аеробіка* – це вид спорту, в якому спортсмени виконують безперервний і високо інтенсивний комплекс вправ, що включає поєднання ациклічних рухів зі складною координацією, а також різні за складністю елементи структурних груп і взаємодії між партнерами.

Аналізуючи значення аеробіки в анімаційній діяльності, необхідно з'ясувати зміст терміна «аква-аеробіка». Аква-аеробіка (вправи у воді) – це дієвий засіб для підтримки фізичної форми різних категорій рекреантів, який не тільки здатний поліпшити фізичну форму, але і зняти стрес, нормалізувати психоемоційний стан людини та підвищити самооцінку.

Важливо детально вивчити позитивний вплив і переваги занять аква-аеробікою, як-от:

- зміцнення психічного і фізичного здоров'я людини;
- досягнення результатів без навантаження на суглоби і хребет;
- можливість змінити середовище і внести різноманітність у тренувальний процес; широкі можливості для ігор і різних видів активності;

- темп виконання рухів у воді помірний, що дозволяє непідготовленим людям займатися і відчувати себе впевнено;
- аква-аеробікою можуть займатися і повні люди, для яких інші види спортивних занять практично не доступні;
- використання різного обладнання дозволяє підібрати оптимальне навантаження і досягти необхідних результатів;
- спеціальні пристосування розвивають м'язову силу і витривалість без піднімання ваги;
- підвищення аеробних можливостей, м'язової сили, витривалості, гнучкості;
- підвищення рівня метаболічних процесів, що сприяє виведенню шлаків з організму;
- нормалізація кров'яного тиску;
- посилення відтоку крові від ніг до серця, що сприяє полегшенню його роботи; перерозподіл м'язової і жирової маси в бік зменшення останньої.

Завдання до виконання

1. Скласти комплекс загальнорозвивальних вправ із використанням інвентарю (гімнастична палка, м'яч тощо).
2. Скласти комплекс загальнорозвивальних вправ у воді.
3. Ознайомитися із Законом України «Про фізичну культуру і спорт» від 01.04.11. Законспектувати основні його положення.

Питання для самоконтролю

1. Охарактеризуйте види аеробіки, які використовуються в анімаційній діяльності відповідно до її класифікації.
2. Поясніть на розвиток яких фізичних якостей людини направлені рухливі ігри.
3. Розкрийте сутність спортивної анімації.
4. Дайте визначення таких понять, як «сила», «швидкість», «спритність», «витривалість», «гнучкість».

Рекомендована література

1. Байлик С.И. Вступление в анимацию гостеприимства / С.И. Байлик. – Харьков: Кроссруд, 2008. – 127 с.
2. Бабарицька В.К. Менеджмент туризму. Туроперейтинг. Понятійно – термінологічні основи, сервісне забезпечення тур продукту / В.К. Бабарицька, Ю.О. Малиновська. – К.: АЛЬТЕРПРЕС, 2004. – 288 с.
3. Гальперина Т.И. Актерское мастерство в деятельности менеджера туристской анимации / Т.И. Гальперина. – М.: «Турист», 2004. – 205 с.
4. Дурович А.П. Организация туризма / А.П. Дурович, Н.И. Кабушкин. – М.: Новое знание, 2003. – 632 с.
5. Жолдак В.И. Основы менеджмента в спорте и туризме / В.И. Жолдак. – М.: Советский спорт, 2002. – 184 с.
6. Кувватов С.А. Активный отдых на свежем воздухе / С.А. Кувватов. – М.: Феникс, 2005. – 314 с.

7. Приезжева Е.М. Социально-культурная анимация в туризме / Е.М. Приезжева. – М.: «Турист», 2003. – 250 с.

ТЕМА № 9. ДИТЯЧА АНІМАЦІЯ

Мета заняття: ознайомитися з особливостями організації анімації для дітей; розглянути організацію роботи міні-клубу.

План

1. Значення дитячої анімації.
2. Організація роботи міні-клубу.
3. Рухливі ігри на дитячому майданчику та басейні.

Ключові терміни та поняття: гра, рухлива гра, міні-клуб.

Методичні рекомендації

У першому питанні необхідно розглянути особливості анімації для дітей як одного із важливих напрямків анімаційної діяльності. Насамперед варто звернути увагу на те, що при організації дитячої анімації використовуються різноманітні спортивні та рухливі ігрові програми, водні атракціони та конкурси, які вимагають професійного підходу щодо їх проведення. Окрім того, важливе значення має грамотне дозування навантаження в різному дитячому віці і урахування фізичної підготовленості дітей. З огляду на це необхідно засвоїти вікові особливості дітей різного віку:

Діти молодшого віку допитливі, рухливі, активні, але швидко стомлюються, тому необхідна швидка зміна діяльності. У дітей цього віку домінує авторитет старших, вони намагаються у всьому їх наслідувати, із задоволенням грають, малюють, ліплять. Однак треба пам'ятати про дотримання техніки безпеки. За дітьми молодшого віку необхідно пильно стежити увесь час, особливо при проведенні ігор на воді. Не допускати перегрівання й переохолодження.

Діти середнього віку відрізняються підвищеною збудливістю, емоційністю й навіть конфліктністю. Вони легко захоплюються грою, змаганням, творчою справою. Однак важливо підтримувати цей інтерес яскравими заходами, цікавими справами.

Діти підліткового віку характеризуються досить складною поведінкою. У цьому віці починається статеве дозрівання, іде перебудова всього організму. Підлітки хочуть здатися всім оточуючим дорослими, однак їх інтереси й можливості поки ще дитячі. Вони мають потребу в діяльності, яка б дозволила їм вивільнити свою невгамовну енергію. Однак часто пропозиції старших сприймають скептично, тому захопити їх набагато складніше. Зате підлітки із задоволенням танцюють на дискотеках, спілкуються з однолітками, беруть участь у конкурсах краси й інших заходах. Підлітків потрібно активно залучати в розробку заходів, підготовку й проведення ігор і змагань, довіряючи їм роль лідера.

Дітям відповідно до віку можуть пропонуватися різні форми проведення дозвілля: бесіди, вікторини, дискотеки, карнавали, конкурси (ерудитів, дівчаток, хлопчиків, загадок, пісень, малюнків, виробів тощо), концерти, олімпіади, пікніки, змагання, турніри, шоу, екскурсії.

Предметом другого питання є міні-клуби. Так, для організації дитячої анімаційної діяльності використовують не тільки матеріальну базу для дорослої анімації, але й спеціальні спорудження, приміщення й устаткування для дітей. У багатьох торгівельно-розважальних комплексах та дозвільних закладах є спеціальне приміщення для дитячої анімації – міні-клуб.

Мета аніматорів міні-клубу – зацікавити і зайняти дітей, щоб принести їм задоволення, а батькам дати можливість відпочивати спокійно, не турбуючись про них, їхнє місцезнаходження й безпеку.

Важливо з'ясувати специфіку *роботи аніматорів у міні-клубах*. Основними вимогами до аніматора міні-клубу є професіоналізм, спеціальна педагогічна підготовка й досвід роботи з дітьми. Окрім того, аніматори повинні володіти неабиякими особистісними якостями, бути добрими, чуйними, товариськими й уважними. Адже їм доводиться вирішувати міжособистісні конфлікти дітей, спрямовувати їхню діяльність, зацікавлювати, захоплювати, враховуючи вікові особливості. Аніматор повинен забезпечити кожному члену дитячої групи можливість для активної участі у всіх видах діяльності, постійно змінюючи склад учасників і розподіл ролей у групах.

Анімація в міні-клубі повинна відрізнитися від розваг дітей у школі або дитячому садку своєю святковістю, барвистістю, ефектністю. Аби вона запам'яталася дітям надовго, фахівцям-аніматорам важливо ретельно підбирати цікаві ігри, розваги, конкурси й часто міняти їх. Необхідно продумувати альтернативні заходи на випадок непередбачених обставин. Важливо пам'ятати, що програми для дітей мають бути диференційовані за віком (від 3 до 6 років; від 6 до 9; від 9 до 12 років).

У процесі вивчення третього питання, насамперед слід засвоїти головне правило проведення рухливих ігор на дитячому майданчику та у басейні – це пильний і постійний контроль за дітьми та дотримання правил техніки безпеки. Діти різної вікової категорії характеризуються своєю рухливістю та цікавістю до всього навкруги, тому фахівці-аніматори повинні постійно пильно наглядати за ними.

Програми рухливих ігор на дитячому майданчику чи басейні організовуються відповідно до вікових особливостей дітей та їх індивідуальних якостей. Ігри проводяться як із використанням інвентарю, та і без нього, і можуть бути направлені не тільки на розвиток фізичних якостей дитини, а й на розвиток її творчих здібностей.

Завдання до виконання

1. Підготувати ігротеку аніматора для дітей молодшого віку (3 гри для проведення на дитячому майданчику, 2 – у дитячому басейні).

2. Скласти анімаційну програму для дітей віком 10-15 років на 3 дні перебування у відпочинковому таборі. Програму розписати по годинах, урахувавши режим харчування (сніданок, обід, полудень, вечеря).
3. Спроекувати анімаційну програму на 2 дні для сімейного відпочинку.

Питання для самоконтролю

1. Визначте умови якісної організації дитячої анімації.
2. Охарактеризуйте професійні якості, якими повинен володіти працівник міні-клубу.
3. Проаналізуйте особливості планування анімаційних заходів з урахуванням вікових груп.
4. Окресліть основні вимоги до проведення рухливих ігор на дитячому майданчику та в басейні.
5. Опишіть процес проведення дитячих рухливих ігор.

Рекомендована література

1. Аванесова Г.А. Культурно-досуговая деятельность / Г.А. Аванесова. – М.: Аспект Перс, 2006. – 236 с.
2. Байлик С.И. Вступление в анимацию гостеприимства / С.И. Байлик. – Харьков: Кроссруд, 2008. – 127 с.
3. Бабарицька В.К. Менеджмент туризму. Туроперейтинг. Понятійно – термінологічні основи, сервісне забезпечення тур продукту / В.К. Бабарицька, Ю.О. Малиновська. – К.: АЛЬТЕРПРЕС, 2004. – 288 с.
4. Горлинская Н.С. Массовик-затейник. Организация корпоративных мероприятий. Универсальные сценарии для любой компании / Н.С. Горлинская. – М.: Астрель, 2007. – 253 с.
5. Дурович А.П. Организация туризма / А.П. Дурович, Н.И. Кабушкин. – М.: Новое знание, 2003. – 632 с.
6. Кувватов С.А. Активный отдых на свежем воздухе / С.А. Кувватов. – М.: Феникс, 2005. – 314 с.
7. Приезжева Е.М. Социально-культурная анимация в туризме / Е.М. Приезжева. – М.: «Турист», 2003. – 250 с.

ТЕМА № 10. ІГРИ ЯК ЕФЕКТИВНА ФОРМА АНІМАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Мета заняття: ознайомитися з різновидами ігор, використовуваних в анімаційній діяльності.

План

1. Зміст терміна «гра». Класифікація ігор.
2. Психолого-педагогічні можливості гри.

Ключові терміни та поняття: гра, психологічна гра, шоу-гра, фізична гра.

Методичні рекомендації

Вивчаючи перше питання, необхідно чітко усвідомити, що ігри супроводжують людину від самого народження і до глибокої старості. Через гри ми пізнаємо світ, вчимося взаємодіяти в колективі, знайомимося з різними моделями поведінки, виявляємо свої знання, активність і багато іншого.

Поняття **«гра»** означає психофізичну, інтелектуально-творчу та соціальну діяльність, яка має свою модель, структуру, функції, елементи та результати.

Варто детально розглянути загальну **класифікацію ігор**:

1. *Фізичні та психологічні ігри (тренінги)* – рухові (спортивні, рухливі, моторні), екстатичні (що викликають захват і стан екстазу), розваги, лікувальні ігри та забави.
2. *Інтелектуально-творчі ігри* – предметні забави, сюжетно-інтелектуальні, дидактичні ігри (навчально-предметні, навчальні, пізнавальні), трудові, технічні, конструкторські, електронні, комп'ютерні та інші; ігрові методи навчання.
3. *Соціальні ігри* – творчі, сюжетно-рольові (наслідувальні, режисерські, ігри-драматизації), ділові ігри (організаційно-діяльнісні, організаційно-комунікативні, рольові, імітаційні).
4. *Комплексні гри* – колективно-творча та дозвільна діяльність.
5. *Шоу-ігри* – конкурси, вікторини, лотерея, аукціони.

Аналізуючи дану класифікацію, треба звернути увагу на те, що за змістом ігри поділяються на спортивні, рухливі, інтелектуальні, музичні, лікувальні, жартівливі тощо; за формою: дитячі всіх типів, ігри-святкування; ігрові імпровізації, конкурси, естафети, обряди, ігрові звичаї, карнавали, маскаради; за часом проведення: зимові, весняні, літні, осінні; за місцем проведення: настільні, кімнатні ігри, ігри на подвір'ї; за кількістю учасників: одиночні, індивідуальні, парні, групові, командні та масові ігри.

Продовжуючи розгляд даного питання, необхідно засвоїти значення таких понять:

Рухливі ігри – методично організовані дії, спеціально підібрані з метою фізичного виховання, інтелектуального розвитку або психологічного загартування особистості.

Ігри-забави (або атракціони) часто проводяться на вечорах, святах і являють собою веселе видовище, розвагу для всіх присутніх, яка вимагає від учасників спритності, вправності, винахідливості та прояву фантазії.

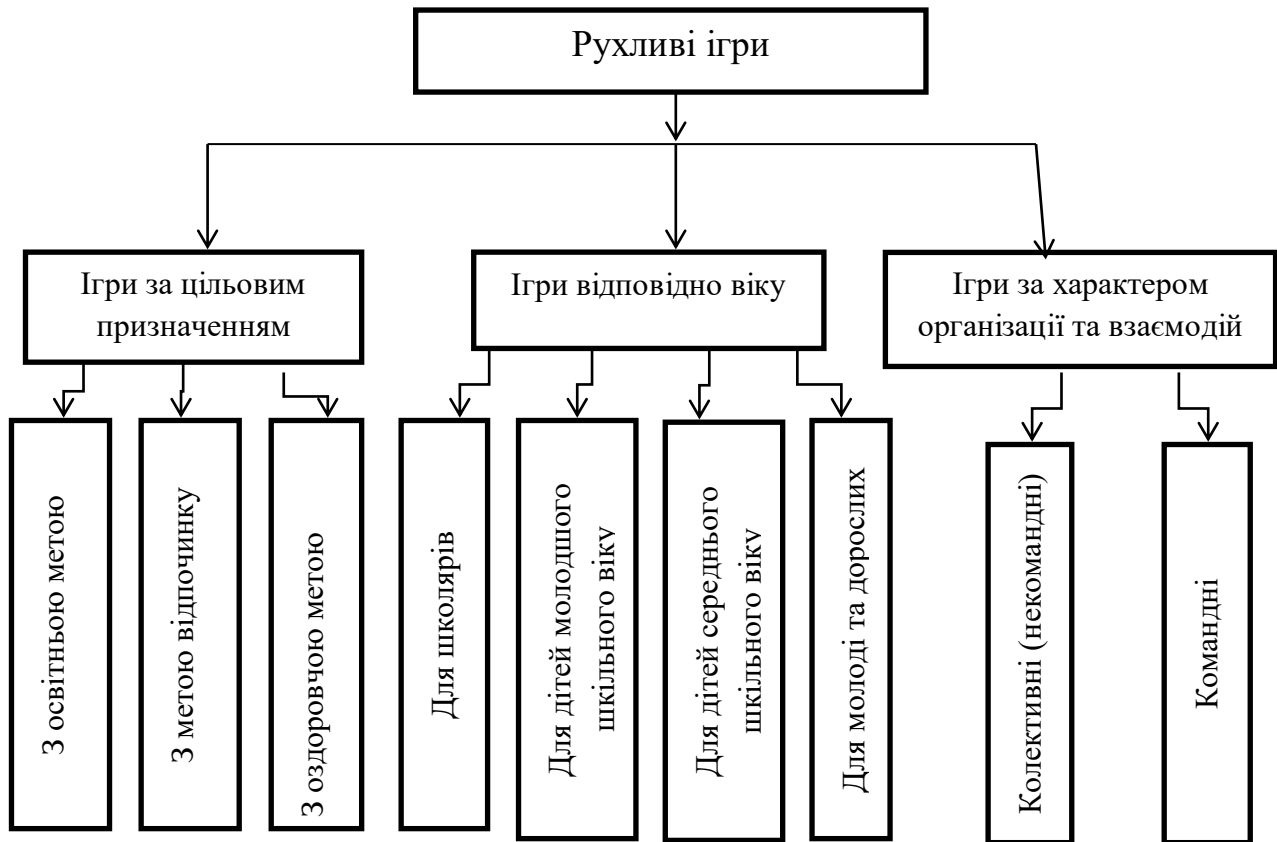
До **шоу-ігор** належать: *конкурс* – відносно інтелектуальна гра, побудована на питаннях і відповідях та *вікторина* – інтелектуальна гра, де на питання можуть відповідати кілька людей (команд).

Слід зазначити, що у практиці фізичного виховання виокремлюють п'ять видів рухливих ігор, як-от:

- *тренувальні ігри*, що поєднують у собі вправи, які допомагають тренувати особистісні якості;
- *сюжетно-рольові*, які передбачають орієнтацію по карті або азимуту, і носять розважальний характер;
- *ігри-походи*, які мають освітню мету;
- *військово-спортивні ігри*, що носять прикладний життєвий характер;

- ігри для відпочинку і розваг.

Рухливі ігри можна згрупувати таким чином:



У ході вивчення другого питання необхідно засвоїти невичерпні можливості гри як унікального простору для прояву величезного творчого потенціалу, який необхідно використовувати в процесі анімаційної діяльності. Завданням анімаційної діяльності в процесі гри, на відпочинку, є створення умов для формування у всіх учасників суб'єктивного ставлення до інших людей і до власного життя.

Важливо детально розглянути види психологічних ігор:

1. **«Ігрові оболонки»** – найпоширеніший і досить простий вид гри. В даному випадку гра використовується як певне обрамлення, загальний фон психологічної, педагогічної, виховної, художньої або театралізованої діяльності, яка за своєю суттю може бути не ігровою, а всього лише тренінговою.
2. **«Гра-проживання»** – це більш складний вид гри як для туристів-учасників, так і для ведучого менеджера-аніматора. Для аніматора складність може становити управління ігровим процесом, для учасників – необхідність включатися у відносини, вибудовувати їх, звертатися до свого власного «Я» з непростими питаннями. Ця гра дозволяє створити умови для спільного і водночас індивідуального вигаданого простору, побудови в його рамках міжособистісних відносин, створення і осмислення цінностей особистого існування в даній ситуації.

3. **«Гра-драма»** – вид ігрової діяльності, який можна успішно застосовувати в готелях, на туристських базах, в автокемпінгах. За сюжетним задумом будь-яка «гра-драма» передбачає необхідність самовизначення кожного учасника в конкретній ігровій ситуації і здійснення особистого вибору. «Гра-драма» орієнтована на вирішення психологічних завдань, її квінтесенція – ситуація вибору.

Значна частина ігрового часу йде на те, щоб «вживити» учасників в їх ролі та ситуацію. Для цього застосовуються найрізноманітніші прийоми: зовнішній антураж, елементи костюмів, оформлення приміщення, театральні декорації, світлові та музичні ефекти, надання учасникам сюжетних статусів, ролей.

4. **«Ділові ігри»** – це ігри, спрямовані на освоєння, осмислення інструментальних завдань, пов'язаних з побудовою реальної професійної діяльності, досягненням конкретних цілей, структуруванням системи ділових відносин учасників.

«Ділові ігри» з дітьми можуть носити нескладний сюжетний характер або проводитися у формі організаційного семінару. Їх можна розподілити на три види. В іграх першого виду діти вирішують суто інструментальні завдання – планують своє найближче і віддалене майбутнє, але дія в цілому має ігрову структуру й логіку. Другий вид – «організаційні гри», є більш складними, оскільки в них немає сюжетних ліній і заданого ззовні емоційного фону відносин. Перспективний напрям – «проектні ігри». Їх призначення – формувати проектне мислення учасників, вміння працювати над вирішенням проблеми.

5. **«Психологічні акції»** – це ігрове середовище, яке на певний час створюється в рамках колективу. Акція не заважає здійсненню інших видів діяльності дітей і дорослих, але має певний зміст, правила, намічений результат. Її основна мета – розширення життєвого простору учасників за рахунок внесення в їх життя нових додаткових смислів, чуттєвих відтінків, культурних значень.

Отже, створення великої психологічної гри – виключно творчий процес, який важко привести до певного алгоритму і описати технологію. Водночас слід твердо розуміти, що створення гри починається з усвідомлення проблеми і похідних від неї психологічних завдань. Мета і завдання роботи, усвідомлені в процесі аналізу деякої реальної проблеми, визначають усю стратегію створення гри.

Завдання до виконання

1. Підготувати 2 (на вибір) психологічні гри для відпочинку людей, зайнятих у діловій сфері.
2. Скласти анімаційну програму на 1 день для людей похилого віку з використанням шоу-ігор.
3. Спроекувати анімаційну програму на 2 дні для відпочиваючих різних вікових категорій (на вибір).

Питання для самоконтролю

1. Поясніть значення різних видів ігор в організації анімаційної діяльності.

2. Охарактеризуйте особливості використання психологічних ігор в проектуванні анімаційних програм.
3. Проаналізуйте класифікацію рухливих ігор у фізичному вихованні.

Рекомендована література

1. Аванесова Г.А. Культурно-досуговая деятельность / Г.А. Аванесова. – М.: Аспект Перс, 2006. – 236 с.
2. Байлик С.И. Вступление в анимацию гостеприимства / С.И. Байлик. – Харьков: Кроссруд, 2008. – 127 с.
3. Бабарицька В.К. Менеджмент туризму. Туроперейтинг. Понятійно – термінологічні основи, сервісне забезпечення тур продукту / В.К. Бабарицька, Ю.О. Малиновська. – К.: АЛТЕРПРЕС, 2004. – 288 с.
4. Горлинская Н.С. Массовик-затейник. Организация корпоративных мероприятий. Универсальные сценарии для любой компании / Н.С. Горлинская. – М.: Астрель, 2007. – 253 с.
5. Дурович А.П. Организация туризма / А.П. Дурович, Н.И. Кабушкин. – М.: Новое знание, 2003. – 632 с.
6. Кувватов С.А. Активный отдых на свежем воздухе / С.А. Кувватов. – М.: Феникс, 2005. – 314 с.
7. Приезжева Е.М. Социально-культурная анимация в туризме / Е.М. Приезжева. – М.: «Турист», 2003. – 250 с.

ТЕСТИ

Варіант 1

1. Як називалися перші святкування в Стародавній Греції?
 - А. Масляна;
 - Б. Діонісії;
 - В. Родючість.

2. Частина позаробочого часу, що залишається у людини для вільного розвитку його особистості:
 - А. Робочий час;
 - Б. Відпустка;
 - В. Дозвілля.

3. Напрямок діяльності, який ґрунтується на загальних методах соціально-педагогічних впливів на кожну особу окремо, а також на групи, колектив, нестабільну аудиторію і різні соціальні спільноті в подорожі й на відпочинку з урахуванням загальних фізіологічних і психологічних можливостей людини, що виявляються в рекреаційній, пізнавальній та творчій діяльності:
 - А. Анімація;
 - Б. Рекреація;

В. Дозвілля.

4. Форма дозвільної діяльності, спрямованої на відновлення духовних і фізичних сил людини:

А. Рекреаційна анімація;

Б. Творча анімація;

В. Спортивна анімація.

5. Цільові поїздки заради однієї анімаційної програми або безперервний анімаційний процес, розгорнутий у просторі у формі подорожі, переїзду від однієї анімаційної послуги до іншої, які представляються в різних географічних точках:

А. Додаткові анімаційні послуги;

Б. Соціокультурна анімація;

В. Анімаційні туристські маршрути.

6. Інтегральна наука про здоров'я, профілактику індивідуального, психічного, фізичного, професійного та громадського здоров'я:

А. Медицина;

Б. Валеологія;

В. Культурологія.

7. Поточний стан органів та систем організму людини, основу якого становить біологічна програма індивідуального розвитку з використанням анімації:

А. Фізичне здоров'я;

Б. Соматичне здоров'я;

В. Психічне здоров'я.

8. Стан психічної сфери, основу якого становить рівень загального душевного комфорту, що забезпечує адекватну поведінкову реакцію:

А. Фізичне здоров'я;

Б. Соматичне здоров'я;

В. Психічне здоров'я.

9. Спортивний напрямок анімаційних програм:

А. Розважальна анімація;

Б. Комплексна анімація;

В. Пізнавально-оздоровча анімація.

10. Мета творчої анімації:

А. Задоволення потреби людини у духовному розвитку особистості;

Б. Задоволення потреби людини у творчості;

В. Задоволення потреби людини у психологічному розвантаженні.

11. Функція анімації, що дозволяє перейти від повсякденної обстановки до дозвільної:
- А. Стабілізуюча;
 - Б. Адаптаційна;
 - В. Компенсаційна.
12. Розважальний захід на карнавальних святах в епоху Відродження в XVI ст.:
- А. Комедія дель арте;
 - Б. Соті;
 - В. Риторичні камери.
13. Стан спокою або діяльність такого роду, яка знімає втому і сприяє відновленню працездатності:
- А. Відпочинок;
 - Б. Рекреація;
 - В. Дозвілля.
14. Освітня функція анімації спрямована на:
- А. Відновлення та розвиток фізичних сил людини;
 - Б. Інтелектуальне і фізичне вдосконалення;
 - В. Набуття нових знань про навколишній світ.
15. Назвіть масові видовищні заходи в Стародавній Греції?
- А. Свято пива
 - Б. Олімпійські ігри
 - В. День міста

Варіант 2

1. Де зародилися масові святкові дії?
- А. У Стародавній Греції;
 - Б. У Стародавньому Римі;
 - В. У Китаї.
2. Масовий видовищний захід Стародавньої Греції:
- А. Свято пива;
 - Б. Олімпійські ігри;
 - В. День міста.
3. Розважальний захід на карнавальних святах в епоху Відродження в XVI ст.:
- А. Комедія дель арте;
 - Б. Соті;
 - В. Риторичні камери.
4. Процес відновлення психофізичного балансу людського організму:

- А. Вільний час;
- Б. Рекреація;
- В. Дозвілля.

5. Напрямок діяльності, який ґрунтується на загальних методах соціально-педагогічних впливів на кожну особу окремо, а також на групи, колектив, нестабільну аудиторію і різні соціальні спільноти в подорожі й на відпочинку з урахуванням загальних фізіологічних і психологічних можливостей людини, що виявляються в рекреаційній, пізнавальній і творчій діяльності:

- А. Анімація;
- Б. Рекреація;
- В. Дозвілля.

6. Різновид діяльності, здійснюваної у розважально-оздоровчому комплексі, на транспортному засобі або в місці перебування туристів:

- А. Туристична анімація;
- Б. Готельна анімація;
- В. Анімаційні маршрути.

7. Комплексна рекреаційна послуга, заснована на особистих людських контактах аніматора з рекреантом і спільною їх участю в розважальних заходах, пропонувані анімаційною програмою дозвільного комплексу:

- А. Готельна анімація;
- Б. Спортивна анімація;
- В. Рекреаційна анімація.

8. Інтегральна наука про здоров'я, профілактику індивідуального психічного, фізичного, професійного громадського здоров'я:

- А. Медицина;
- Б. Валеологія;
- В. Культурологія.

9. Рівень росту і розвитку органів і систем організму за рахунок морфологічних і функціональних резервів, що забезпечують адаптаційні реакції з можливим використанням помірної анімації:

- А. Моральне здоров'я;
- Б. Психічне здоров'я;
- В. Фізичне здоров'я.

10. Комплекс характеристики мотиваційної та інформативної сфери життєдіяльності, основу якого визначає система цінностей, установок і мотивів поведінки індивіда в суспільстві:

- А. Моральне здоров'я;
- Б. Психічне здоров'я;
- В. Фізичне здоров'я.

11. Культурно-дозвільний напрям анімаційних програм:

- А. Видовищно-оздоровча анімація;
- Б. Спортивно-оздоровча анімація;
- В. Пізнавально-оздоровча анімація.

12. Програми, призначені для «підтримки» основних послуг, що зазначенні у програмі дозвілля, але реалізуються за бажанням відпочиваючого і за окрему плату:

- А. Анімаційна програма;
- Б. Додаткові анімаційні послуги;
- В. Елементи анімації.

13. Удосконалююча функція анімації спрямована на:

- А. Відновлення та розвиток фізичних сил людини;
- Б. Інтелектуальне і фізичне вдосконалення;
- В. Набуття нових знань про навколишній світ.

14. Функція анімації, що дозволяє перейти від повсякденної обстановки до дозвільної:

- А. Стабілізуюча;
- Б. Адаптаційна;
- В. Оздоровча.

15. Мета культурної анімації:

- А. Задоволення потреби людини у духовному розвитку особистості;
- Б. Задоволення потреби людини у творчості;
- В. Задоволення потреби людини у психологічному розвантаженні.

ГЛОСАРІЙ

1. **Аніматор** – фахівець, що займається розробкою індивідуальних і колективних програм проведення дозвілля, орієнтує людей у різноманітні види дозвілля, організовує його повноцінне проведення, що є не тільки засобом зняття стресових факторів, а й засобом нейтралізації негативного впливу повсякденного життя.
2. **Анімаційна діяльність** – фізкультурно-оздоровча, культурно-масова, розважальна, пізнавальна, аматорська, творча діяльність, до якої залучаються відпочиваючі фахівцями-аніматорами.
3. **Анімаційна служба** – один з відділів підприємства, в завдання якого входить повноцінна організація дозвілля.
4. **Анімаційна майстерність** – професійна майстерність, що виражається насамперед у вмінні скласти цікаву анімаційну програму, яка відповідає потребам і запитам споживача.
5. **Анімаційний захід** – елемент, структурна частина анімаційної програми, що складається з певних дій, об'єднаних спільним завданням (спортивний захід, розважальний захід та ін.).
6. **Анімаційний менеджмент** – це комплекс принципів, методів, організаційних форм і технологічних прийомів управління анімаційними системами (центрами, службами, відділами і т.д.), спрямований на підвищення ефективності їх функціонування та розвитку.
7. **Анімація** (від лат. anima, animus – дух, душа, animates – живий) – напрям діяльності, метою якого є залучення клієнтів за допомогою пропонованих дозвільних програм.
8. **Анімація соціокультурна** – вид соціально-культурної діяльності громадських груп, пов'язаний з наданням самостійного, індивідуального вибору дозвільної діяльності особистості через творчість та спілкування.
9. **Анімація педагогічна** – вид освітньої діяльності у сфері культурного дозвілля, заснований на сучасних соціально-педагогічних, психологічних, культуротворчих, здоров'язберігаючих технологіях, які забезпечують організацію активного дозвілля дітей, підлітків, молоді.
10. **Анімація рекреаційна** – вид діяльності з організації дозвілля, що спрямована на відновлення духовних і фізичних сил людини. Програми, реалізовані з рекреаційними цілями, можуть проводитися як туристичними підприємствами з туристами і гостями, так і розважальними установами з місцевими мешканцями.
11. **Анімація туристична** – діяльність з розробки спеціальних анімаційних турів і подання спеціальних програм проведення вільного часу на туристських маршрутах.
12. **Валеологія** – наука про здоров'я.
13. **Відпочинок** – стан спокою або такого роду діяльність, яка знімає втому і сприяє відновленню працездатності.
14. **Дозвілля (вільний час)** – засіб відновлення сил у процесі будь-якої діяльності, аматорських занять та ін.; діяльність у вільний час поза

- сферою суспільної та побутової праці, завдяки якій індивід відновлює свою здатність до праці і розвиває в собі в основному ті уміння і здібності, які неможливо удосконалити у сфері трудової діяльності. Це діяльність, здійснювана в руслі певних інтересів і цілей, які ставить перед собою людина (засвоєння культурних цінностей, пізнання нового, спорт, творчість тощо).
15. **Гра** – один з видів діяльності людини, що служить для розваги, відпочинку; психофізична, інтелектуально-творча та соціальна діяльність, яка має свою модель, структуру, функції, елементи та результати.
 16. **Ігротека** – колекція ігор або спеціальне приміщення для зберігання ігор та атрибутів до них.
 17. **Клуб** – організація, що об'єднує однодумців, людей зі спільними інтересами і захопленнями.
 18. **Масовий спорт (спорт для всіх)** – діяльність суб'єктів сфери фізичної культури і спорту, спрямована на забезпечення рухової активності людей під час їх дозвілля для зміцнення здоров'я.
 19. **Директор анімаційної служби** – фахівець, який здійснює управління аніматорською діяльністю підприємства.
 20. **Методика** – сукупність методів навчання.
 21. **Моделювання анімаційної програми** – складання різних моделей анімаційних програм з урахуванням інтересів клієнтів, їх віку, етнічної приналежності та інших особливостей.
 22. **Обряд** – традиційне чи ритуальне дійство, пов'язане з певними релігійними віруваннями або сформованими побутовими традиціями.
 23. **Організатор фізкультурно-оздоровчих або спортивних заходів** – юридична (юридичні) або фізична (фізичні) особа (особи), яка (які) ініціювала (ініціювали) та проводить (проводять) фізкультурно-оздоровчі або спортивні заходи та здійснює (здійснюють) організаційне, фінансове та інше забезпечення підготовки і проведення цих заходів.
 24. **Парк національний** – територія з унікальними природними об'єктами і ландшафтами, що знаходиться під охороною держави.
 25. **Парк тематичний** – парк з атракціонами та розвагами, об'єднаними однією спільною темою.
 26. **Послуги соціально-культурні** – послуги, які забезпечують підтримку і відновлення фізичного здоров'я, духовний розвиток особистості, підвищення професійної майстерності працівника. Так, до даного виду послуг можуть бути віднесені анімаційні послуги, медичні послуги, послуги культури, туризму, освіти тощо.
 27. **Похід** – організована подорож за заздалегідь визначеним маршрутом.
 28. **Програма** – певна послідовність дій.
 29. **Програма анімаційна** – це об'єднана спільною метою програма проведення фізкультурно-оздоровчих, культурно-масових, розважальних, пізнавальних і аматорських заходів із зазначенням місця і часу їх проведення.

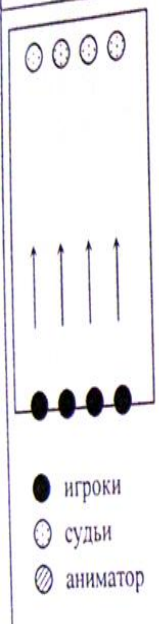
30. **Рекреація** – відтворення сил людини (фізичних, інтелектуальних та емоційних).
31. **Свято** – урочистий день на честь якої-небудь події (сімейне свято, національне свято і т.д.).
32. **Сценарій** – заздалегідь складений детальний план або опис якого-небудь анімаційного заходу.
33. **Творча майстерня** – об'єднання творчих людей або приміщення для творчих занять.
34. **Технологія** – сукупність виробничих методів і процесів у певній галузі виробництва, а також науковий опис способів виробництва
35. **Технологія анімаційної діяльності** – конкретні способи організації анімаційної діяльності.
36. **Фізкультурно-оздоровча діяльність** – заходи, що здійснюються суб'єктами сфери фізичної культури і спорту для розвитку фізичної культури.
37. **Фізкультурно-оздоровчі заходи** – заходи, що здійснюються організаторами фізкультурно-оздоровчих заходів для залучення різних груп населення до занять фізичною культурою.
38. **Фізична культура** – діяльність суб'єктів сфери фізичної культури і спорту, спрямована на забезпечення рухової активності людей з метою їх гармонійного, передусім фізичного, розвитку та ведення здорового способу життя. Фізична культура має такі напрями: фізичне виховання різних груп населення, масовий спорт, фізкультурно-спортивна реабілітація.
39. **Фізична підготовка** – складова фізичного виховання різних груп населення, яка полягає у формуванні рухових умінь та навичок людини, розвитку її фізичних якостей і здібностей з урахуванням особливостей професійної діяльності.
40. **Форма анімаційної діяльності** – зовнішня оболонка певного виду анімаційної діяльності (естафета, змагання, конкурс, вікторина, турнір, олімпіада тощо).
41. **Екскурсія** – одна з форм анімаційної діяльності, що передбачає похід або поїзду на об'єкти туристського інтересу, які супроводжуються поясненнями екскурсовода.

ДОДАТКИ

1. «ВЕРШНИК», «ТАЧКА», «СУХАРИКИ»

Естафета з прикладними завданнями.

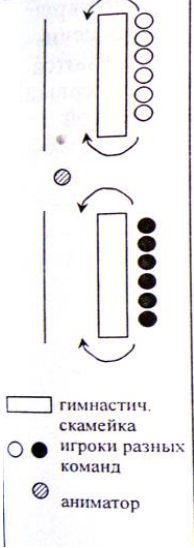
Місце проведення – спортивний майданчик.

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ВКАЗІВКИ
	<p>«Вершник». Один із гравців стає навпочіпки, інший сідає на нього зверху, ноги нарізно, і тримається за плечі. За командою аніматора гравці рухаються до обумовленого місця, потім міняються місцями і рухаються назад.</p> <p>«Тачка». Гравці стають обличчям у напрямку бігу один біля одного. Один гравець приймає вихідне положення «упор лежачи», інший бере його за ноги. За сигналом аніматора рухаються до обумовленого місця, потім міняються місцями і рухаються назад.</p> <p>«Сухарики». Гравці стають спиною один до одного, один спиною, інший обличчям у напрямку бігу, схрещуючись між собою руками. За сигналом аніматора вони починають рухатися до суддів, торкаються їх рукою і рухаються назад.</p>	<p>Не дозволяється:</p> <ul style="list-style-type: none"> а) переступати умовну межу; б) підтримуючи ноги, підштовхувати свого партнера. 	<p>Дійшовши до краю майданчика, помінятися місцями і продовжити виконання завдання.</p>

«ГОНКА З ГІМНАСТИЧНОЮ ЛАВОЮ» «ЗМІНА МІСЦЯ В УПОРІ НА РУКАХ», «БІГ КРАБІВ»

Інвентар – гімнастичні лавки

Місце проведення – спортивний майданчик

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ВКАЗІВКИ
 <p> гімнастич. скамейка ігрові різні команд аніматор </p>	<p>«Гонка». Обидві команди стають лівим боком до гімнастичних лав. За сигналом аніматора перестрибують через лавку, гравці нахиляються, беруть лавку двома руками і через верх переставляють її на інший бік, знову перестрибують через неї. Дійшовши до умовної лінії, повертаються назад, не змінюючи початкового положення.</p> <p>«Зміна місць в упорі на руках». Необхідно подолати певну відстань, пересуваючись в упорі на руках, без допомоги ніг.</p> <p>«Біг крабів». Вихідне положення – сидячи в упорі, зігнути ноги в колінах. За сигналом аніматора, піднімаючи таз, гравці починають біг до протилежної команди за годинниковою стрілкою, міняючись місцями в кожній підгрупі. Кожен наступний гравець починає старт, коли ноги попереднього торкнуться умовної лінії. Можливий варіант: те саме в.п., але біг спиною вперед.</p>	<p>Взяти лаву одночасно двома руками. Лаву не кидати, а ставити плавно.</p>	<p>Командна гра проводиться, як зустрічна естафета.</p>

2. «ФРАНЦУЗЬКА ГРА З КУЛЯМИ – БОЧА»

Інвентар – металеві кулі вагою 800 г, мітки з номерами для позначення дальності кидка.

Місце проведення – спортивний майданчик.

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ВКАЗІВКИ
	<p>Учасники гри по черзі підходять до лінії старту і за командою аніматора штовхають кулі у бік лінії.</p> <p>Мета – докинути кулі до лінії або за лінію. Виграє той, хто штовхне кулю далі за всіх.</p>	<p>Учасники гри не повинні наступати на лінію старту, штовхати кулі без команди аніматора.</p> <p>Кожному гравцеві повинен бути присвоєний номер, що відповідає певній позначці; дальність поштовху фіксує аніматор.</p>	<p>Троє гравців, які штовхнули кулі далі за всіх, отримують 3, 2, 1 балів відповідно і оголошуються переможцями.</p>

«КАРАСІ І ЩУКИ»

Інвентар – два м'ячі.

Місце проведення – спортивний майданчик.

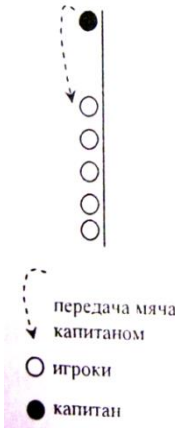
ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ВКАЗІВКИ
	<p>1. Дві команди утворюють коло. Одну команду формують парні номери другу – непарні. Два капітани, які стоять поруч, тримають м'ячі в руках. За сигналом аніматора м'ячі передаються по колу в різних напрямках, через одного гравця – тільки гравцеві своєї команди. Кожна команда прагне передавати м'яч швидше, щоб першою виконати передачу м'яча капітанові.</p> <p>2. На одному боці майданчика знаходяться гравці команди «Карасі», по середині – «Щуки». За сигналом аніматора «Карасі» перебігають на інший бік, а «Щуки» їх ловлять. Спіймані гравці беруться за руки і</p>	<p>Якщо м'яч втрачається, його піднімають і продовжують гру.</p>	<p>Гравці утворюють коло і розраховуються на перший – другий.</p>

	утворюють «невід». Тепер «Карасі» повинні бігти в інший бік через «невід» (під руками). «Щуки» стоять за «неводом» і підстерігають їх. Той, кого піймали останнім, і є переможець.		
--	--	--	--

3. «ПЕРЕДАВ – СІДАЙ»

Інвентар – волейбольний м'яч.


Місце проведення – спортивний майданчик.

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ВКАЗІВКИ
	<p>Капітани отримують по волейбольному м'ячу. За сигналом аніматора кожен капітан передає м'яч гравцеві своєї команди.</p> <p>Отримавши м'яч, цей гравець повертає його капітанові.</p> <p>Капітан кидає м'яч другому гравцеві, третьому і т. д. Кожен із гравців, повернувши м'яч капітанові, сідає.</p> <p>Одержавши м'яч від останнього гравця, капітан піднімає його вгору.</p>	<p>Виграє команда, гравці якої виконують завдання швидше за всіх, і її капітан підніме м'яч вгору першим.</p>	<p>Якщо під час гри гравець втратив м'яч, він повинен підняти його з підлоги і кинути капітанові.</p>

«ЗАХИСТ УКРІПЛЕННЯ»

Інвентар – м'яч.

Місце проведення – спортивний майданчик.

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ВКАЗІВКИ
	<p>За сигналом аніматора гравці починають збивати м'ячем укріплення, а захисник відбиває м'яч руками і ногами. Гравець, якому вдалося збити укріплення, міняється місцями із захисником. Грають певний час. За підсумками гри визначається кращий захисник.</p>	<p>Гравці не повинні заходити за лінію кола. Захисник не має право чіпати укріплення руками. Якщо укріплення не впало, то гра триває.</p>	<p>Цю гру добре проводити у двох колах двома командами. У кожному колі є своє укріплення. Захищає укріплення гравець протилежної команди.</p>

«ДАРТС»

Інвентар: гра «Дартс».

Місце проведення: спортивний зал або майданчик.

Умови гри: Пропонується три варіанти гри.

Простий (класичний) дартс. Перший гравець, який набрав 210 очок, оголошується переможцем.

Складний (killer) дартс. Кожному гравцеві дається «3 життя» – три спроби набрати 210 очок. Якщо в якійсь із спроб гравець за встановлену кількість кидків не набирає 210 очок, то ця спроба анулюється, всі очки з цієї спроби і це «життя» згорають. Гравці, у яких залишилося хоча б одне життя, виходять у фінал. У фіналі необхідно набрати 210 очок. Той, хто не зміг їх набрати, вибуває. Переможець визначається за сумою очок, набраних протягом трьох спроб і фіналу.

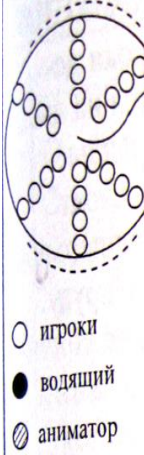
Мета гри: набрати найбільшу кількість очок.

Killer-2. Проводиться за попередньою схемою, але із суттєвими ускладненнями. Наприклад:

- збільшується кількість очок;
- кидки виконуються або із зав'язаними очима, або лівою рукою, або спиною до мішені, через плече тощо.

«КОЛЕСО»


Місце проведення – спортивний майданчик.

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ВКАЗІВКИ
 <p>○ ігроки ● водящий ⦶ аниматор</p>	<p>Ведучий біжить навколо колеса, торкається гравця, який стоїть останнім у якій-небудь колоні, що стоїть попереду, по одному і зупиняється біля нього. Гравець, якого торкнувся ведучий, злегка б'є його перед тим, як той передає свій удар далі, і так до гравця, що стоїть попереду колони, який говорить: «Хоп!» і біжить праворуч або ліворуч своєї колони, вибігає за колесо і, оббігаючи його, швидко повертається на своє місце. Всі ті (в тому числі і ведучий), що стоять у його колоні, біжать за ним, по дорозі обганяючи один одного, щоб не стати останнім. Коли всі гравці повернуться на свої місця, гравець, який виявився останнім, стає ведучим. Гра триває.</p>	<p>Тікати можна тільки тоді, коли гравець, що стоїть попереду, крикне: «Хоп!» і побіжить у певному напрямку. Тікати можна праворуч і ліворуч. Бігти через коло не можна. Не можна штовхати один одного.</p>	<p>Обирається ведучий. Усі інші шикуються в колону по одному обличчям до центра кола. Колони стоять нібито «спиці в колесі». Ведучий розташовується осторонь.</p>

«НЕ ДАВАЙ М'ЯЧА ВЕДУЧОМУ»

Інвентар – м'яч.

Місце проведення – спортивний майданчик.

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ВКАЗІВКИ
	<p>Гравці перекидають м'яч по повітря, передають по землі або підлозі так, щоб ведучий не зміг його торкнутися. Ведучий, який бігає у колі, намагається доторкнутися м'яча. Якщо йому це вдалося, то його місце займає той гравець, під час кидка якого ведучий торкнувся м'яча. Вони міняються місцями. По закінченні гри визначаються гравці, які жодного разу не були ведучими.</p>	<p>М'яч можна кидати по повітря, перекидати з відскоком від землі, перекичувати по землі. Якщо м'яч вискочив з кола, то гравці повинні швидко його підняти, стати на своє місце і продовжити гру.</p>	<p>Гравці стають по колу на відстані витягнутої руки один від одного. Обирають ведучих: 3-4 гравців, які йдуть у середину кола; якщо гравців не більше 15, вибирають одного ведучого. Ті, які стоять по колу, ловлять м'яч.</p>

5. «ЕСТАФЕТА З ПОВЗАННЯМ І ПЕРЕПОВЗАННЯМ»

Інвентар – мати і гімнастичні лави.

Місце проведення – спортивний майданчик.

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ВКАЗІВКИ
	<p>За командою аніматора перші гравці біжать до лави, перестрибують через неї, підбігають до гімнастичної стінки, залазять наверх, торкаючись рукою верхньої рейки, спускаються вниз (не стрибаючи), вдруге перестрибують через лаву, підбігають до того, хто стоїть попереду колони, і доторкаються до нього рукою. Гра продовжується доти, доки черга не дійде до учасника, який її розпочинав. Кожен раз гравець, який повертається, стає в</p>	<p>Гравець, який повернувся, торкається правою рукою лівої руки наступного гравця, зліва обходить колону і стає в кінці неї. Піднімаючись по гімнастичній стінці, необхідно торкнутися рукою верхньої планки.</p>	<p>Гравець який повернувся, торкається правою рукою лівої руки наступного гравця, зліва обходить колону і стає в кінці неї. Піднімаючись по гімнастичній стінці, необхідно торкнутися рукою верхньої планки. На відстані 10 м від гімнастичної стінки паралельно їй ставлять гімнастичні лави. Гравці діляться на 2-4 команди і шикуються в колону по одному.</p>

	<p>кінець своєї колони, а останній робить півкроку вперед так, щоб перший гравець став біля лінії старту. Перемагає команда, яка закінчила гру раніше за іншу.</p>		<p>Між колонами має бути відстань один-два кроки. Перед гравцями креслиться лінія старту. Біля стінки кладуть мати.</p>
--	--	--	---

«БАСКЕТ СЕРФ»

Інвентар: дошка-серф, кільце, баскетбольний м'яч.

Місце проведення: басейн.

Умови гри: аніматор, учасники встають на протилежні поперечні сторони басейну навпроти один одного. Гравець з бортика стрибає на дошку і пливе у напрямку до протилежного борту, стоячи на дошці.

Аніматор тримає кільце перед собою на витягнутих руках. Гравець, допливаючи до середини басейну, здійснює кидок у кільце.

Мета гри: Влучивши м'ячем у кільце, за кожний влучний кидок гравець отримує приз.

«ГОЛЬФ»

Інвентар: ключка, тенісний м'яч, ворота від водного поло.

Місце проведення: басейн.

Умови гри: гравець займає визначену позицію на бортику поздовжньої сторони басейну. Навпроти нього встановлюються ворота. Гравець б'є по м'ячу ключкою, посилаючи його у ворота. Кожен м'яч, який потрапив у ворота, зараховується, а гравець отримує приз.

Мета гри: влучити м'ячем у ворота.

«ПОДОЛАЙ ПЕРЕШКОДУ»

Інвентар: дошка-серф, мотузка або турнік з перекладиною, яка може змінювати рівень висоти.

Місце проведення: басейн.

Умови гри: учасник встає на поперечний бортик басейну. На відстані 2/3 довжини басейну поперек нього на певній висоті натягується мотузка. Гравець стрибає на серф і рухається уздовж басейну. Допливаючи до перешкоди, перестрибує її. Дошка в цей час пропливає під перешкодою. Можна ускладнити гру, підвищивши рівень висоти перешкоди.

Мета гри: перестрибнувши перешкоду, встати на дошку.

«СЕРФ-ТАКСІ»

Інвентар: дві дошки-серф, мотузка або канат з поплавками.

Місце проведення: басейн.

Умови гри: у естафеті беруть участь дві команди з рівною кількістю учасників. Посередині басейну поперек нього натягується роздільна мотузка. Команди стають в одну лінію, кожна на своїй половині уздовж басейну. За сигналом аніматора учасники обох команд під номером один сідають на серф і рухаються по колу, допомагаючи собі руками, на своїй половині басейну. Учасник під номером один підпливає до учасника під номером два і віддає йому серф, той так само пливе по колу і передає серф учаснику під номером три, і так далі до останнього гравця. Команда, яка завершила естафету першою, виграє.

Мета гри: першими закінчити гру.

Навчально-методичне видання
(українською мовою)

Сидорук Анна Вікторівна

**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ
З ОРГАНІЗАЦІЇ АНІМАЦІЙНИХ ПОСЛУГ**

Рецензент *І.О. Денисенко*
Відповідальний за випуск *Н.В. Маковецька*
Коректор *Д.А. Люта*

Підп. до друку 25.06.2015. Формат 60×90/16. Папір офсетний.
Друк цифровий. Умовн. друк. арк. 4.
Замовлення № 124. Наклад 20 прим.

Запорізький національний університет
69600, м. Запоріжжя, МСП-41
вул. Жуковського, 66

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи
до Державного реєстру видавців, виготівників
і розповсюджувачів видавничої продукції
ДК № 2952 від 30.08.2007 р.

