



Interreg

România-Ungaria

Fondul European de Dezvoltare Regională



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din FONDUL EUROPEAN DE DEZVOLTARE REGIONALĂ
prin Programul Interreg V-A România-Ungaria
Titlul proiectului: „Educarea adulților în domeniul vieții sănătoase și a mediului de viață sustenabil”
Contract de finanțare nr. 42314/25.03.2019
Cod eMS: ROHU-380

Parteneriat pentru un viitor mai bun

www.interreg-rohu.eu

Suport curs

”ANIMATOR SPORTIV”

**Formatori: Jozsa Norbert Nicolae
Mihăilă Marius**



Asociația pentru Promovarea Valorilor Naturale și Culturale ale Banatului și Crișanei „EXCELSIOR”

Arad, str. Suceava, nr. 18, 310465 Arad

tel. 0257 210 192, fax: 0257 210 192, mobil: 0745608905

www.ongexcelsior.ro, ong@ongexcelsior.ro



ANIMATOR SPORTIV

-SUPPORT CURS-

Termenul de animator provine din cuvântul latin animus care se traduce „suflet”, aceasta înseamnă ca el este sufletul participanților/sportivilor cu care lucrează.

Animatorul sportiv are vocație educativă în domeniul sportiv, bazându-se pe tehnici motrice. În virtutea acestei vocații, el poate participa la elaborarea unor răspunsuri privind: inițierea unor activități motrice, dezvoltarea și crearea unei legături sociale. Toate acestea se realizează plecând de la necesitățile persoanelor care lucrează în mod direct cu publicul (copii, tineri, adulți).

Munca de animator sportiv reprezintă o modalitate, un instrument de relaționare cu publicul, folosindu-se de activități de tip fizic și sportiv. Pentru aceasta el trebuie să cunoască și să aplice diverse practici și tehnici de animație în grup, fără să neglijeze însă relația individuală. În România, animatorul sportiv este integrat într-o echipă de animatori care realizează proiecte generale de animație sportivă, educativă destinate unui public larg: copii, tineri și adulți. Animatorul își organizează activitatea în cadrul unui proiect general al structurii sportive din care face parte și în cadrul căreia lucrează, în funcție de nevoile publicului.

Organizarea activității, începe cu programarea acesteia și se continuă până la evaluarea finală. Animatorul coordonează, monitorizează și întocmește un raport privind activitatea în derulare. Principiile de lucru ale animatorului sunt cele ale toleranței, autonomiei individuale, responsabilității sociale, respectării drepturilor copilului. Ocupația necesită cunoștințele și deprinderile necesare animatorului sportiv pentru organizarea activității proprii și planificarea acesteia, prin stabilirea priorităților, planificarea etapelor activității și revizuirea planificării acestora.

Animatorul sportiv se preocupă permanent de menținerea și dezvoltarea relațiilor interpersonale cu superiorii săi, dar și cu toți colaboratorii, manifestând spirit colegial și respect, fiind un model de comportament pentru cei din jur.

1. Modulul I Elaborarea proiectelor pentru activitățile de animație (unitate specifică)

Activitățile sportive se vor desfășura conform unui **proiect de animație** prin care animatorul lucrează în mod direct cu copiii, tinerii sau adulții.

Animatorul participă la proiect și propune anumite activități. El/ea trebuie să fie atent la obiectivele fixate, să țină cont de mijloacele pe care le poate utiliza și să aleagă metodele care îi vor permite cel mai bine să acționeze într-un mod consecvent. Proiectul activității animatorului trebuie să îmbine într-un mod foarte fericit toate aceste date. Proiectele de activitate trebuie să se refere la activitățile sportive desfășurate în aer liber, expresive, tehnice și științifice, precum și aspectele legate de viața cotidiană petrecută în colectivitate.

Atenție: proiectul trebuie să rămâna concret, inteligibil pentru toți și să poată fi adaptat.

Orice proiect trebuie să confere niște răspunsuri în special la următoarele întrebări:

- durata, date (pe ce durată?, când?)
- loc (unde?)
- publicul cărui i se adresează (cine?)
- obiective (de ce?)
- mijloace (cu ce?, cu cine?)
- metode (cum?)

Orice reușită a unui proiect de animație depinde de:

- luarea în considerare a caracteristicilor, a nevoilor și a dorințelor grupului: acesta este un punct de plecare important
- definirea și realizarea colectivă
- gradul de adeziune la proiect manifestat de către membrii grupului
- buna repartizare a sarcinilor
- elaborarea unor rezultate dorite
- posibilitatea de a se adapta la situații neprevăzute (posibilitatea de reorientare și evoluție de la proiectul inițial)

La toate aceste elemente enumerate mai sus trebuie să mai adăugăm încă unul cel puțin la fel de important: motivația, entuziasmul și gradul de implicare pe care fiecare animator îl manifestă pe parcursul fiecărei etape a elaborării, a realizării și a evaluării proiectului de activitate.

Jocul este o activitate specific umană, dominantă în copilărie, prin care omul își satisface imediat, după posibilități, propriile dorințe, acționând conștient și liber în lumea imaginară ce și-o creează singur.

Jocul are bogate valențe formative favorizând dezvoltarea sistemului psihomotor prin activitatea motrică, fizică și intelectuală.

Prin spiritul și natura sa, jocul reușește:

- să dezvolte spiritul de observație, de investigare
- să cultive gândirea, imaginația, creativitatea
- să disciplineze conduita morală, caracterială
- să formeze mai rapid mecanismele psihice care ușurează învățarea, munca, creația, în funcție de posibilitățile fiecărui copil

Prin joc, copilul își completează reprezentările privind noțiunile de «bine», «rău», «datorie», «ideal de viață», își manifestă sentimentele și își apreciază obiectiv aptitudinile pe care le are. «Jocul este o latură importantă a învățaturii».

Clasificarea jocurilor:

1. Jocuri simbolice - cu reguli intrinseci

- jocuri de manipulare - cu materiale mărunte, cu materiale din natură, bile, castane, bețișoare, alte jucării, etc.
- jocuri imitative - acestea poartă numele acțiunilor pe care le imită
- jocuri cu subiecte - din povești, din viața de zi cu zi, etc.
- jocuri de construcție
- jocuri de conviețuire socială - se raportează la motivație, îndemânare

2. Jocuri cu reguli

- jocuri de mișcare (motrice):
 - simple - alergări, târâșuri, cățărări, săritul corzii, jocuri la diferite aparate
 - complexe (competitive) - păstrarea echilibrului, trecerea peste obstacole, jocuri sportive, jocuri mari, in aer liber, jocuri de pistă
- jocuri cognitive:

- jocuri senzoriale
- jocuri pentru sensibilizarea auzului, a pipăitului, a gustului, a mirosului
- jocuri intelectuale - de memorie, de inteligență
- jocuri pentru cunoașterea mediului înconjurător, jocuri matematice, jocuri muzicale, jocuri pentru dezvoltarea operativității gândirii, jocuri logice, jocuri de atenție, jocuri de cunoaștere, de perspicacitate, de societate, de observație

Jocurile pot fi de interior sau de exterior în funcție de complexitatea jocului, de baza material și de vreme, etc.

Jocurile mici sunt acele jocuri care sunt de scurtă durată și cu un număr mai restrâns de participanți.

Jocurile mari sunt jocuri complexe, pe o perioadă mare de timp și cu un număr mare de participanți.

Caracteristicile jocurilor mari

Jocul mare răspunde la nevoile copilului și este important pentru dezvoltarea lui:

Fizică: consum de energie, descoperirea capacităților proprii.

Intelectuală: identificare (prin rolul jucat), imaginație (prin tema jocului), dezvoltarea simțului tactic (prin înțelegerea principiului, regulilor și elaborarea strategiei de joc).

Afectivă: valorizare, afirmare personală, depășirea limitelor proprii.

Socială: expresia fenomenelor de grup într-un cadru determinat: elaborarea și respectarea regulilor, scop colectiv (în echipă), solidaritate.

Sunt identificate diferite tipuri de joc mare:

De pistă (traseu): copiii divizați în echipe, urmează una sau mai multe piste pt. a atinge unul sau mai multe obiective. Marcajul poate fi clar sau codificat.

De tabără: copiii divizați în două tabere se înfruntă pt. un anumit obiectiv, urmând reguli stabilite.

De urmărire: (de-a prinsa): în grup, în echipe sau individual, copiii trebuie să se apropie de un punct fără să se facă văzuți, recunoscuți sau prinși.

Jocul mare se poate desfășura după etapele de mai jos, după cum urmează:

Pregătirea

Pașii recomandați pentru pregătirea jocului mare sunt:

1. Alegerea jocului se face în raport cu:

- terenul avut la dispoziție

- categoria de vârstă
- condițiile meteo
- 3. Pregătirea materialului (marcarea echipelor, inventarul materialelor înainte de joc, etc.)
- 4. Alegerea temei

Derularea

1. Sensibilizarea

2. Explicarea clară a regulilor:

- fiecare animator cunoaște regulile
- regulile nu variază pe timpul jocului
- regulile sunt garantate de animatori
- ele sunt explicate mai bine în echipe, decât în grup mare

3. Delimitarea clară:

- a terenului
- a timpului de joc (semnalizare de început și de sfârșit, ex.: sonoră)

4. Atitudinea animatorului

- el conduce echipa sa
- încurajează copiii
- NU incită la trișare
- veghează tot timpul la securitatea și la implicarea copiilor

Concluziile trebuie să fie clare, precise și scurte.

Cunoașterea elementelor de bază ale particularităților biologice, sociale și cognitive permite depistarea principalelor cerințe și nevoi.

Echipa de animatori decide care sunt metodele și atitudinile cele mai potrivite comunicării. Activitățile fizice trebuie adaptate fiecărei etape de dezvoltare.

Categoriile de vârstă se pot grupa astfel:

- I. 4 - 6 ani
- II. 7 - 10 ani

III. 11 - 14 ani

IV. 15 - 18 ani

Cunoașterea participanților

Cunoașterea nevoilor și dorințelor participanților permite animatorilor sportive să identifice mai bine atitudinile favorabile comunicării cu copiii. În același timp, ea trebuie să faciliteze selectarea și punerea în practică a unei eventuale activități adaptate caracteristicilor fiecărei etape de dezvoltare.

Cunoașterea copiilor din grupa de vârstă 7 - 10 ani

În general este vorba de grupa de vârstă preferată de către animatorii sportivi care se gândesc la acești tineri ca la unii cu care pot face orice. Dacă această constatare se dovedește a fi adevărată, atunci ea semnifică faptul că nevoia lor de a progresa este atât de puternică, încât ei îi solicită foarte tare pe adulți să le creeze cadrul necesar.

Caracteristici fizice

La această vârstă copiii își acceptă corpul de copil. Ei sunt jucăuși și au multă energie pe care și-o consumă făcând multă mișcare. Nu sunt stăpâni însă pe forțele proprii și nu își cunosc limitele fizice, fiind stângaci. Au nevoie în general între 10 - 11 ore de somn, ținând cont că de multe ori joaca se poate prelungi până târziu în noapte, iar a doua zi scade atenția și capacitatea de concentrare la activitățile sportive.

Caracteristici psihologice

Emotivitatea și fragilitatea îi caracterizează la această vârstă. Copiii au încredere totală în adulți și sunt influențabili - manipulabili. De aceea, animatorul sportive trebuie să folosească cu responsabilitate aceste caracteristici. Sunt entuziaști, visători, dar și curioși și doritori să învețe. Curiozitatea intelectuală este extrem de mare, este vârsta la care se realizează mari achiziții cognitive (lectură, desen, abilități muzicale). Prin prisma lor, activitatea trebuie să debuteze prin creație. În cadrul acestor jocuri, ei se concurează unii pe alții pentru a se pune în valoare. Dar trebuie păstrată atenția înspre frica de un eșec care poate înfrâna dorința lor de a progresa. Adulții trebuie să permită acestor copii să se pună în valoare, ei fiindu-le consilieri tehnici care le vor facilita progresul, care va contribui la o reușită sigură. Au o imaginație debordantă, gânduri concrete și simt nevoia de a se exprima. Mai trebuie ținut cont de faptul ca

sunt neatenți (puterea de concentrare este limitată în timp), iar activitățile să fie programate pe măsură.

Caracteristici sociale

Între 7 - 11 ani copiii sunt individualiști, descoperă viața în societate și formează grupe de băieți și grupe de fete separat. Prin intermediul acestor grupuri, acești copii își satisfac nevoia de independență, stabilind astfel noi raporturi sociale. Cea care începe să se facă resimțită aici este autonomia, pentru că acești copii simt nevoia să aparțină unei lumi anume, luând în considerare și respectând conștiința normelor sociale, și, pentru a le accepta și de a trăi prin prisma constrângerilor impuse de ele, ei își construiesc propria lor personalitate. Grupul căruia îi aparțin deține și aici un rol extrem de important. Au deja simțul dreptății și nedreptății. Pentru ei familia este importantă și această vârstă este vârsta socializării.

Caracteristici afective

Din punct de vedere afectiv ei sunt tandri, caută îmbrățișările și protecția părinților care sunt importanți. Simt nevoia de a iubi și a fi iubiți.

Caracteristici spirituale

Credința este ceva natural pentru ei și Dumnezeu este mai presus de toate. Cercetează însă și concretul și este vârsta întrebărilor existențiale despre viață.

Rolul animatorului

Animatorii obișnuiesc copiii să păstreze curățenia corporală și a locului de joacă și favorizează activitățile fizice.

Îi provoacă și dezvoltă intelectual prin propuneri de tehnici, idei, material etc. Rolul lor afectiv constă în a discuta cu copiii, dar și prin faptul că îi ascultă. Creează o ambianță afectivă, însă fără exagerări.

Din punct de vedere al colectivității, animatorul participă la activități, ajută la organizare, nu impune regulile proprii și rezultatul, are rol de arbitru și creează obișnuința de respect și de responsabilitate adevărată.

Cunoașterea copiilor din grupa de vârstă 11 - 14 ani

Această perioadă este caracterizată de către schimbările radicale de natură biologică și

psihologice ale individului în raport cu mediul său social ambiant. Animatorii sportivi le pot acorda dreptul de a participa la pregătirea și organizarea activităților, energia și creativitatea lor fiind un foarte bun garant în vederea elaborării unor noi proiecte.

Caracteristici fizice

Începând de la această vârstă copiii conștientizează deja identitatea sexuală proprie, fiind necesară stabilirea de reguli clare de comportament.

Apar diferențe mari între fete și băieți în dezvoltare și este vârsta pubertății.

Datorită creșterii apare riscul unor probleme fizice de vedere, la dinți, spate, etc. Simt că nu își mai stăpânesc corpul și se enervează ușor. Nu pun mare preț pe igienă și de multe ori își caută limitele.

Caracteristici psihologice

Există o reactualizare a conflictelor lor afective și demararea unor conflicte de natură socială care semnalează căutarea în vederea identității, a unui loc în societate. Aceste schimbări sunt așteptate cu mai multă sau mai puțină înțelegere, ori cu tensiune.

Ele se manifestă sub forma agresivității reținute, transformate sau amplificate, hrănite prin prezența sau apartenența la un grup. Sunt influențabili de către ceilalți tineri și deseori au tendința de a refuza adulții de același sex și sunt pudici. Această grupă de vârstă este puternic marcată de către exaltarea abilităților creative. Sunt curioși și foarte inventivi, se lasă uneori pradă impulsivității. Prin imaginația lor debordantă se refugiază într-o altă lume. Se entuziasmează repede, dar se și lasă repede, sunt susceptibili dar simt și nevoia de a fi responsabili. De multe ori au o poziție tranșantă, văzând lumea în alb și negru și având o atitudine de acceptare sau respingere a unui anumit model. Este vârsta testelor.

Caracteristici sociale

La această vârstă au nevoie de reguli și au simțul dreptății. Își caută repere și își revendică autonomia față de familie. În general fug de sexul opus și au nevoia de a se compara cu alții. Apartenența la un grup de prieteni de aceeași vârstă este puternică, având codurile, ritualurile proprii și obiceiurile proprii. Se identifică cu idoli iar aspectul este relevant pentru ei. Înțeleg valoarea banilor și, în ciuda unui aer independent, sunt foarte ușor de impresionat. Descoperirea existenței lumii și a altor culturi le face plăcere, ceea ce poate fi util în a le prezenta lumea vie.

Caracteristici afective

Fetele între 11 - 14 ani sunt romantice iar băieții prezintă accente de huliganism. Sunt fideli în prietenie și îi admiră pe adulții pe care îi identifică drept modele. Își chestionează familia și se detașează de ea. Este vârsta contradicțiilor.

Caracteristici spirituale

Sunt într-o căutare de sine spirituală și își pun sub semnul întrebării religia. Sunt atrași la această vârstă de paranormal.

Rolul animatorului

Acesta este experimentat, competent și acordă atenție problemelor fizice. Pentru dezvoltarea intelectuală propune tehnici stimulatoare. Este disponibil afectiv, cu o atitudine sinceră, fără echivoc și favorizează reușita activităților. În colectivitate este arbitru și catalizator, participă la activități, nu impune nimic și ține cont de potențialii lideri formați între copii.

Nevoile copilului

Animatorii trebuie să fie capabili să descopere și să îndeplinească nevoile fiecărui grup și fiecărui individ.

Acest obiectiv se poate realiza ușor prin informarea în prealabil, la care se adaugă experiența proprie animatorului. Fiecare copil are un trecut. Nu toți copiii cresc în același ritm. Ei sunt diferiți de adulți având capacități diferite, trăiesc într-o lume diferită, au o scară de valori diferită.

Nevoile copiilor formează trei mari categorii în permanentă interacțiune, schimbându-și permanent ierarhia: nevoi biologice, sociale, cognitive.

Nevoi de ordin fiziologic și fizic:

- hrană constantă și echilibrată
- odihnă - nocturnă și în timpul zilei
- curățenie, igienă - mișcare
- jocuri, activități sportive, etc.

Nevoi sociale:

- să fie singur
- să fie cu ceilalți
- să își aleagă prietenii
- să își aleagă adulții

Nevoi de autonomie, de libertate:

- pentru a-și exprima dorințele, trecutul, criticile
- pentru a fi asociat hotărârilor
- să fie responsabilizat

Nevoi de securitate și ordine:

- program
- să știe de unde și unde să ducă lucrurile
- să cunoască pe toată lumea, mai întâi adulții, să știe cine este cine

Nevoi de afecțiune:

- să aibă în preajmă un adult
- în momente deosebite

Nevoi intelectuale:

- să înțeleagă
- să acumuleze cunoștințe
- să descopere
- să se afirme, să facă parte dintr-un mediu și să acționeze asupra lui

Nevoi de activitate, de creație:

- activități manuale
- activități fizice, sportive, jocuri

Nevoi de ficțiune, de miraculos:

- legende, basme, povești

2. Modulul II Pregătirea proiectelor de animație

I- PROIECTUL DE ANIMAȚIE

Proiectul de animație poate fi realizat pentru o singură sesiune/activitate sau pentru o serie de sesiuni de animație (programe de activități).

Structura proiectului pentru o sesiune de animație:

a) Planificare:

- Tema și obiectivele proiectului de animație
- Beneficiari (număr, vârstă, sex, tipuri de nevoi etc.)
- Locul de desfășurare - spațiu acoperit / teren deschis, dimensiuni, alte caracteristici
- Data de desfășurare a sesiunii de animație
- Durata sesiunii
- Conținutul sesiunii de animație - activitățile propuse (jocuri, ateliere etc.) și timpul alocat fiecăreia în parte
- Resurse necesare (umane - număr de animatori și voluntari, materiale, financiare)

b) Implementarea proiectului de animație:

- Amenajarea spațiului de lucru - delimitarea, decorarea și împartirea spațiului pentru diferitele tipuri de activități, pregătirea materialelor
- Desfășurarea sesiunii de animație - coordonarea și moderarea activităților (asigurarea respectării regulilor, promovarea toleranței, stimularea și implicarea tuturor participanților), organizarea și supravegherea grupului de participanți;
- Strângerea materialelor, curățarea spațiului

c) Evaluarea (feedback-ul) - discuție de grup/analiza activității (aspecte pozitive și negative) din perspectiva:

- animatorilor: activitățile întreprinse, siguranța participanților, materiale folosite, organizarea spațiului, timp
- beneficiarilor: număr, vârsta (pentru un grup necunoscut de participanți), comportamente
- gradului de atingere a obiectivelor: rezultate, succese, îmbunătățiri, schimbări, idei de viitor

Un animator sportiv :

-realizează și conduce un proiect de animație, de inițiere și de pregătire a propriei activități.

-se adaptează la persoanele cu care și pentru care lucrează și trebuie să aibă o anumită responsabilitate, asigurându-le totodată protecție.

-trebuie ca, în timpul activității, să fie capabil să comunice toate informațiile privind asociația sau fundația în care lucrează.

-participă la funcționarea și gestionarea activității asociației sau fundației din care face parte.

Un animator lucrează cu un public, pe care trebuie să îl identifice ținând cont de următoarele aspecte :

-vârsta,

-tipuri sociale,

-criterii de origine sociale

-nevoi.

Animatorul este cel care trebuie să întâmpine și să informeze publicul cu privire la activitățile ce urmează a fi realizate. Pentru aceasta el trebuie să cunoască diverse practici și tehnici de animație în grup, fără să neglijeze relația individuală.

Munca animatorului presupune lucrul cu colectivitățile și individual, indiferent de tipul de activitate.

Pentru aceasta, el trebuie să fie capabil să conducă un grup în timpul activităților de animație, de mediere, de descoperire sau de inițiere. Dar acest grup este majoritatea timpului alcătuit din indivizi diferiți, cu istoria lor, cu personalitatea lor. Conștient de acestea, animatorul trebuie să fie capabil să lucreze uneori cu tot grupul, alteori individual.

Animatorul isi programează activitatile pe care le va conduce, pornind de la asteptarile si respectând condițiile de securitate.

Conduita animatorului

Animatorul poate sa fie in doua situatii: sa fie arbitrul jocului sau sa fie jucator ca si ceilalti.

In ambele situatii el trebuie:

- *sa fie imparțial,*
- *sa fie drept cu toti participanții,*
- *sa nu fie influențat de jucători,*
- *sa aibă grija sa fie respectate regulile,*
- *sa mențină o ambianta pozitiva,*
- *sa vegheze la securitatea jucătorilor,*
- *sa penalizeze o eventuala trișare,*
- *sa nu fie agresiv,*
- *sa nu fie pasiv,*
- *sa nu fie depășit de evenimente*
- *sa supravegheze ca toți participanții sa fie integrați in grup si ca se amuza .*

ATITUDINEA ANIMATORULUI - ADOLESCENȚI (14-18 ANI)

- Oferirea de situații în care adolescentul să se simtă independent, de a se descurca singur;
- Crearea momentelor de calm;
- Oferirea adolescenților a unor responsabilități importante asumate;
- Să fie un bun ascultator, să îi facem conștienți de potențialul de care dispun, de aptitudini ;
- Urmarește ca proiectele realizate de adolescent să fie realizabile și să se finalizeze;
- Nu se emit judecați la adresa adolescentului, ci încurajări, sfaturi;
- Să sfătuiască adolescentul cu privire la posibilele profesii;
- Să stimuleze trăsăturile de caracter, de personalitate ;
- Să fie deschiși la nou;
- Să susțină moral adolescentul în perioadele de criză;

- Să știe să medieze conflicte.

Activități propuse: excursii, tabere, spectacole de dans, concursuri și întreceri sportive, jocuri bilateral, sporturi individuale, jocuri de societate.

ATITUDINEA ANIMATORULUI - PUBERTATE (10 - 14 ANI)

- Creează un mediu favorabil exprimării libere pentru ca subiectul să își găsească locul în societate și pentru dezvoltarea încrederii în sine;
- Oferirea mijloacelor necesare pentru a reuși și pentru a potența valorile;
- Efectuarea de experiențe și luarea contactului cu situații complexe și diverse din realitate;
- Stimularea comunicării interumane, interesele copilului fiind centrate pe prieteni, pe grup de apartenență;
- Stimularea capacității de aplicare a cunoștințelor;
- Dezvoltarea capacității decizionale;
- Atenuarea, eliminarea complexelor fizice și psihice cauzate de transformările biologice;
- Stimularea dorinței de aventură și a curiozității.

Activități propuse: excursii, tabere, spectacole de dans, concursuri și întreceri sportive, jocuri bilateral, sporturi individuale, jocuri de societate.

ATITUDINEA ANIMATORULUI - ȘCOLARUL MIC (6-10 ANI)

- Stabilește REGULI care trebuie respectate atât de copii;
- Propune activități prin care copilul reflectă realitatea;
- Este conducătorul grupului, dar nu uită să privilegieze situațiile în care copiii poartă responsabilitatea;
- Oferirea unor momente de calm;
- Să stimuleze gândirea concretă prin jocuri de explorare perceptivă și de exersare a

motricității fine, de autocontrol.

Activități propuse: jocuri pentru stimularea imaginației și a spiritului de observație, jocuri de mișcare, ștafete.

ATITUDINEA ANIMATORULUI - PREȘCOLAR (3-6 ani)

- Creează climat securizant;
- Îmbogățește activitatea cu ideile sale, prin materialele sale;
- Stimulează fiecare copil să se autodepășească;
- Să faciliteze experiența directă cu mediul;
- Stimulează exprimarea verbală a experiențelor trăite;
- Stimularea socializării (se face trecerea de la egocentrism la o viață în grup);
- Reglează problemele, mai ales în momentele de calm;
- Stimularea creativității;
- Să propună o categorie mare de activități, pentru ca la această vârstă copiii se plictisesc repede;
- Să fie nepărtinitor.

Activități propuse: jocuri de mișcare, jocuri de stimulare a memoriei, ștafete, jocuri pentru stimularea imaginației și a spiritului de observație.

Animația sportivă se bazează pe un stil de viață sănătos. Menținerea și îmbunătățirea sănătății sunt principalele funcții ale animației sportive. O importanță deosebită în complexul de evenimente menite să distreze subiecții este acordată tuturor tipurilor de activități sportive, competiții, competiții.

Acestea sunt jocuri familiare tuturor cu condiții și reguli bine cunoscute; și altele complet noi.

Sarcina animatorilor sportivi este de a încălzi interesul și de a controla cursul jocului, de a soluționa situațiile posibile de conflict. În timpul jocului, animatorul stabilește clar regulile, îi asigură continuitatea, siguranța, un început și un sfârșit organizat cu un rezultat obligatoriu și anunțul câștigătorilor. Animatorii creează o astfel de atmosferă de entuziasm și emoție. Dinamismul, natura plină de viață a competiției permite oamenilor să fie eliberați, să arate unele abilități și talente. Și, în plus, jocurile în echipă îi apropie și pe oameni.

ABC-UL SIGURANȚEI

Oricare ar fi activitățile și vârsta participanților, animatorii sunt responsabili de siguranța acestora. În acest sens, ei au ca o primă datorie să evalueze riscurile activităților și să cunoască regulile de siguranță care se aplică în aceste cazuri.

Sunt trei aspect esențiale în responsabilitatea animatorilor în ceea ce privește siguranța : prevenirea, capacitatea de intervenție și siguranța.

Prevenirea

Prevenirea constă în a face totul pentru a evita producerea de incidente sau accidente, adică de evenimente care ar putea să compromită securitatea tinerilor. Iată câteva elemente cărora întreaga echipă de animatori ar trebui să le acorde o atenție deosebită.

Starea sănătății tinerilor și aptitudinea fiecăruia de a urma programul activităților. Părinții trebuie să completeze o fișă privind sănătatea copiilor în momentul respectiv ; este important să cunoaștem limitele fizice ale fiecărui participant. Vom avea grijă ca activitățile fizice mai exigente să fie la îndemâna celor mai puțin dezvoltați.

Conformitatea localului la normele de siguranță. Localul este destul de spațios ? Există un extingtor în caz de incendiu ? Un adult ar putea să se servească de acesta ? Poate fi localul evacuat rapid?

Securitatea locurilor exterioare. Perimetrul de activități este bine delimitat ? Care sunt riscurile de răni sau accidente ? Condițiile vremii (frig, zăpadă, ploaie, furtună) se pretează la activitățile prevăzute ?

Mănuirea adecvată a materialelor sportive. Anumite activități prevăd folosirea unor material sportive cum ar fi mingi, conuri, frânghii. Aceste material sportive sunt într-o stare bună ? Tinerii cunosc regulile lor de siguranță ? Le aplică ?

Capacitatea de intervenție

Capacitatea de intervenție constă în a ști ce să faci și a putea să faci acest lucru în caz de pericol sau de accident. E recomandat ca fiecare unitate cu animatori să aibă **cel puțin o persoană brevetată care se ocupă cu siguranța**, al cărei brevet să nu dateze de mai mult de trei ani. Toți animatorii ar trebui să poată sări în ajutorul tinerilor aflați în pericol.

Din când în când, este util să facem exerciții de simulare, ca să testăm totodată competențele în materie de siguranță și să experimentăm măsurile de urgență.

Fiecare unitate trebuie să aibă o trusă de prim ajutor. Responsabilii trebuie să știe unde se află aceasta și să se poată folosi de ea în caz de nevoie.

Modulul III Desfășurarea proiectelor de animație

Ce trebuie să facă un animator sportiv după ce alege atent un joc și îl încorporează într-un plan de proiect? Mulți consideră că tot ce trebuie să facă este să explice regulile jocurilor, să dea participanților materialele necesare și să înceapă să se joace. Corect? Greșit!

a. Introducerea jocului

Animatorul sportiv ar trebui să înceapă cu descrierea ideii generale asupra felului cum se joacă jocul, trebuie să explice pe scurt și clar scopul jocului, regulile lui specifice, numărul de echipe și numărul de persoane din fiecare echipă, limitele fizice ale locației și suporturile care pot sau trebuie folosite la joc.

Oricând este posibil, însoțește această descriere verbală cu o demonstrație fizică. Ajută-i tot timpul pe participanți să devină nerăbdători arătând entuziasm și încântare.

Atunci când explici un joc să ai mereu în minte patru aspecte:

1. Asigură-te că toți te aud bine; vorbește tare și clar.
2. Asigură-te că toți văd bine demonstrația (și elementele jocului dacă este necesar)
3. Descrierea să fie foarte scurtă, dacă e posibil mai puțin de un minut.
4. Arată entuziasm și demonstrează cât de distractivă este activitatea.

După ce ai explicat jocul, creează șansa de a pune întrebări. Păstrează timpul pentru întrebări cât de scurt posibil. Este mai bine să începi să joci înainte ca toți să înțeleagă jocul decât să explici jocul la nesfârșit; asigură-te totuși că participanții știu despre ce este vorba. De îndată ce începe jocul, participanții sunt de obicei capabili să înțeleagă destul de repede ce se întâmplă. Dacă, după ce ai început jocul, mai mulți participanți nu par să îl înțeleagă, e ușor să estimezi ce informații trebuie date, apoi explică din nou jocul, știind că nu trebuie să-i plictisești pe ceilalți cu ceva ce au înțeles deja.

După ce ai explicat jocul, împarte grupul în atâtea grupe cât sunt necesare pentru jocul respective. Împarte grupul în echipe sau parteneri pe cât de rapid și corect posibil. Regula principală este să pierzi cât mai puțin timp posibil cu începutul jocului pentru a petrece cât mai mult timp posibil jucându-l.

b. Jocul în sine

Începe să joci cât mai repede. Odată ce jocul a început, urmărește grupul pentru a vedea dacă este nevoie de mai multe explicații.

Dacă jocul este prea ușor sau prea greu pentru unii dintre jucători, va trebui să adaptezi regulile sau limitele pentru a crea egalitate pe terenul de joacă și a face jocul amuzant pentru toți. Elementele cheie în a deveni un bun lider de jocuri sunt creativitatea și adaptabilitatea - nu doar formulezi jocul și apoi te retragi; fii atent la nevoile grupului pentru ca jocul să devină cât mai instructiv și amuzant.

Cum să câștigi încrederea participanților

La prima vedere, te-ai putea întreba de ce încrederea este un aspect atât de important în conducerea jocurilor. La urma urmei, tinerilor le place să se joace, nu-i așa? De ce ar fi încrederea o problemă? Există mai multe niveluri la care încrederea este esențială în conducerea jocurilor.

Pentru a conduce un joc într-un mod eficient, participanții trebuie să aibă încredere în tine. Dacă un joc include un anumit grad evident de risc și provocare, participanții

trebuie să aibă încredere că tu, în calitate de animator sportiv, îi vei instrui cum să joace pentru a evita orice vătămare fizică sau emoțională.

Dacă participanții nu sunt dispuși să-și asume riscul de a juca jocul propus de tine, jocul nu va avea succes. Pentru a-i convinge de competența ta, trebuie să te pregătești și să te porți ca și cum ai fi pregătit. Trebuie să ai toate materialele adunate și organizate înainte ca participanții să sosească. Testează jocul dinainte, folosind toate elementele de decor și activitățile pentru a fi sigur că totul va merge bine. Să ai un joc de rezervă în cazul în care ceva nu merge bine.

Elemente de care trebuie să ținem cont atunci când organizăm un joc :

Număr de jucători, vârsta, sex, pregătirea fizică a fiecăruia, gradul de pregătire al jucătorilor, vreme, îmbrăcăminte (trebuie adaptată), mentalitatea jucătorilor (gusturile lor), obișnuința de a se juca (care ne ajută să alegem jocuri mai dificile sau mai ușoare), loc, materiale de care dispunem, durata disponibilă, momentul zilei.

A. ÎNAINTE DE ÎNCEPEREA JOCULUI :

Este ideal să fi jucat tu însuși jocul ales. Dacă nu este posibil, căuta să-l înțelegi foarte bine.

- Cunoaște din timp locul unde se va desfășura jocul.
- Este bine să ai pregătite unul sau doua jocuri de rezerva.
-

1. Aducem materialele necesare pentru jocul planificat.
2. Crearea dispoziției necesare, dacă au o ținută adecvată (atenție la obiectele ce pot cauza accidente).
3. Pentru a da explicații clare, creem liniște și maximum de interes, de atenție.

Vorbim tare, rar, explicația trebuie să fie completă, scurtă și progresivă, explicațiile trebuie ordonate.

Ordinea în care se fac explicațiile.

Exemplu :

1. teren, limite ;
2. împărțirea pe echipe (cu semne distinctive si nume) ;
3. scopul si spiritul jocului ;
4. regulile principale, in numar mic, si daca se poate reguli secundare in timpul jocului ;
5. semne de arbitraj (fluier, mijloace vizuale) ;
6. timp de joc în funcție de capacitățile grupului;
7. reguli particulare: ce nu trebuie facut ;
8. sugerarea unor tactici, tehnici ;
9. intrebati daca sunt necesare explicatii suplimentare.

Ne asiguram ca toti jucatorii au inteles, apoi daca este posibil jucam o tura sau doua de proba.

B. ÎN TIMPUL JOCULUI :

Rolul animatorului : arbitrează, animă, supraveghează.

ARBITREAZĂ, adică :

- cunoaște perfect regulile jocului si situatiile dificile ce pot aparea ;
- Daca observi ca regulile nu sunt respectate, fii sigur ca au observat si altii. Ai obligatia sa intervii urgent.
- bun observator al jucatorilor si al stilului lor de joc ;
- rezolva situatiile conflictuale ce apar (este important sa avem semne conventionale) ;
- este just, echitabil : o autoritate ce nu poate fi contestata.
- Regulile jocului nu se schimba niciodata dupa dorintele unuia sau altuia.
- Nu lungi dar nici nu scurta durata jocului.
- Daca este necesar sa tii scorul, atunci utilizeaza un mijloc vizual, in asa fel incat rezultatele sa fie vazute de toti.
-

ANIMĂ, adică :

- entuziasmeaza copiii ;
- Incurajeaza-i pe toti.
- Respecta fiecare jucator.
- supravegheaza observarea regulilor si semnaleaza jucatorilor greselile.
- Nu trebuie sa credem ca un copil triseaza cu buna stiinta.
- Insistati intotdeauna asupra greselii si nu asupra autorului ei;
- Participa activ la joc.
- Ai grija ca toti membrii grupului sa ia parte la joc. Subliniaza importanta cooperarii si a spiritului de echipa. Fiecare jucator poate contribui la reusita jocului.

SUPRAVEGHEAZĂ:

Acest lucru este foarte important, mai ales cand exista copii care cunosc putin sau nu cunosc jocul.

- Daca tu esti singurul responsabil al grupului, tot tu raspunzi de securitatea acestuia. O mica trusa de prim ajutor este intotdeauna utilă.

Animatorul trebuie sa observe semnele de oboseala fizica, acestea fiind :

- paloare subita sau progresiva ;
- imbujorare exagerata ;
- deschiderea exagerata a gurii sau dilatarea narilor ;
- respiratie precipitata;
- tremurul mușchilor si membrelor in timpul anumitor exerciții de forța;
- transpirație abundenta;
- iritare nervoasa;
- pierderea brusca a atentiei;
- diminuarea energiei in comparatie cu debutul jocului.

Observati jucatorii, deoarece copiii isi dezvaluie caracterul in timpul jocului mai

mult decat oriunde altundeva. Prins in joc, copilul se comporta natural.

C. LA SFARSITUL JOCULUI :

Jocul se termina cand :

- timpul prevazut pentru joc s-a terminat ;
- s-a atins scopul ;
- conditiile atmosferice nu mai sunt favorabile...

- interesul față de joc scade

- se menține ordinea ;
- se dau rezultatele, se felicită ambele echipe (nu numai cea câștigătoare) ;
- faceți o critică pozitivă a jocului ;
- recuperati materialele ;
- profitati de ambianta creata.

- Victoria este foarte dorită în jocurile competitive și poate aduce o notă pasionantă, însă ea nu este scopul principal. Înfrângerea poate fi acceptată, atunci când participanții au înțeles cât au avut de învățat.

- Planifică la sfârșitul jocului timpul necesar pentru evaluare. Sunt foarte importante discuțiile de genul: s-au respectat toate regulile, ce am învățat, cum am reușit să învingem anumite dificultăți, care a fost partea cea mai amuzantă, dacă ne-am simțit bine etc.

- Tu ești responsabil de reușita jocului.

Feed-back-ul

Ultima etapă a programului de animație sportivă este evaluarea modului în care a decurs, cererea și primirea de feedback din partea participanților. Discuțiile post event trebuie să aibă loc cât mai recent după încheierea acestuia.

În centrul acestora trebuie să se afle **participantul**. Atmosfera frumoasă a unui concurs este, în mare parte, meritul participanților, dar să nu uităm nici rolul pe care-l are animatorul sportiv.

• Evaluarea include mai multe aspecte:

- Identificarea problemelor potențiale din cadrul programului
- Identificarea zonelor care au nevoie de întărire
- Identificarea punctelor forte ale programului
- Monitorizarea obiectivelor programului
- Declarație rezumativă asupra eficienței programului
- Rezultate neanticipate ale programului
- Comparații cu alte programe similar

Calitatea comunicării depinde foarte mult de calitatea feedbackului, deoarece în funcție de el ne ajustăm comportamentul. Feedbackul înseamnă mai mult decât un schimb de mesaje, el presupune o identificare progresivă cu interlocutorul, un schimb personal cu acesta.

Cel mai ușor de măsurat este feedback-ul avut pe rețelele de socializare:

Facebook – like-uri, comentarii, distribuiri, click-uri pe link.

Twitter – număr de urmăritori, distribuiri, aprecieri, replici.

Instagram – număr de abonați, like-uri, comentarii.

Youtube: vizualizări, comentarii, like-uri, minute urmărite.

Newsletter – număr de abonați, rată de deschidere, click pe linkuri.

Feedback-ul trebuie:

- * să fie constructiv, adică să transmită clar ceea ce simțim și ce gândim
- * să fie direct și să se bazeze pe încrederea reciprocă, trebuie să fie justificat și să se refere strict la situațiile de față
- * să aibă un caracter specific.

- Feedbackul evaluativ *poate fi*

- pozitiv, când are un rol de motivare,
- negativ, când are un rol corector.

Pentru ca un feedback să fie util trebuie să conțină următoarele caracteristici:

- * să demonstreze o încredere reciprocă;
- * să fie receptat ca o experiență comună, nu ca o opinie, cu atât mai puțin ca o replică negativă;
- * să se bazeze pe o ascultare atentă, mai ales din partea emițătorului, care devine receptor;
- * comportamentul emițătorului să fie de tip suportiv pentru ca receptorul să fie deschis și sincer în exprimare;

- Feedbackul nonevaluativ *poate fi* :

- de sondare când cerem informații pentru clarificarea unor aspecte;
- de înțelegere, când încercăm să înțelegem semnificația celor transmise;
- suportiv, când receptorul și emițătorul sunt în acord cu cele transmise de emițător

Feedbackul are deci funcția principală să ajute emițătorul să-și adapteze mesajul la nevoile și răspunsurile receptorului, dar cea mai importantă funcție este aceea că îl ajută pe receptor să se simtă implicat în comunicare.

Deși feedbackul este reprezentat ca o buclă inversă, de la receptor la emițător, el nu distruge procesul de comunicare, dimpotrivă aici este locul în care procesul de transmitere a mesajului devine eficient.

4. Modulul IV Promovarea activităților de animație

Dintre toate mijloacele de comunicare comercială folosite, publicitatea a fost cel mai mult studiată; pentru ea s-au dezvoltat numeroase metode și tehnici; mai mult ca în oricare alt domeniu, intuiția și talentul creativ joacă aici un rol esențial. Publicitatea este mai mult decât un mijloc de comunicare, este un sector economic, o întreagă industrie.

Poate fi întâlnită peste tot: pe stradă, la posturile de radio și la televiziune, pe Internet, pliante, autocolante, afișe, broșuri, postere, panouri.

□ obiecte promoționale inscripționate și gravate, agende, pixuri, suveniruri și mape de prezentare;

• publicitate online - web site de prezentare a programelor de animație.

– publi-reportaje;

”Cu cât veți fi mai inventivi cu atât veți avea un succes mai mare”

Publicitatea media are o serie de atâtea avantaje specifice:

- se adresează unui public larg
- grad ridicat de flexibilitate și creativitate;
- se bazează pe principiul repetiției
- continuitate, insistență; ușurința repetării este utilă pentru mărirea gradului de recunoaștere al mesajului;
- mesajul este unic și direct pentru întreg publicul țintit: același mesaj este adresat întregii audiențe, putând fi controlat în totalitate de furnizor ș.a.
- transmit mesaje mai bine adaptate diferitelor segmente de audiență, adesea interactive);

Ex: **Animator sportiv în domeniul hotelier** – cel mai des întâlnit job în zilele noastre în domeniul animației.

În ultimele decenii, conținutul conceptului de „animație” a evoluat de la o dimensiune ocupațională fără obiective precise și bazată mai mult pe activități simple, propuse unor indivizi pentru ca acestia să se lupte împotriva plictiselii și izolării, la o semnificație mai globală și mai filozofică – aceea de a însufleți, de a da

sens și interes vieții în colectivitate, de a crea un anumit climat, un dinamism, într-o unitate de cazare etc.

Obiectul animației îl constituie realizarea activităților care să permită indivizilor să se distreze, să se amuze, să se destindă. Participarea la o acțiune de animație înseamnă, pentru subiect, să uite, pentru un interval de timp, de stresul cotidian al vieții sale.

În lumea modernă, în condițiile unei concurențe dure pe piața serviciilor turistice, este imposibil să ne imaginăm un complex hotelier fără să organizăm activități de animație sportivă în incinta acestora.

Potrivit experților, includerea de programe de animație sportivă, în funcționarea hotelurilor crește prestigiul și cererea acestora pe piața serviciilor turistice.

Animația în hoteluri joacă un rol important în crearea unui climat psihologic favorabil în hotel, creând astfel condițiile prealabile pentru întoarcerea oaspeților, ceea ce contribuie semnificativ la creșterea imaginii și a veniturilor acestui hotel.

Animatorul sportiv este persoana care se ocupa de gestionarea timpului liber și de activitățile recreative, oriunde într-o structură de vacanță : sat turistic, hotel, club etc.

Animatorul are ceva dintr-un iluzionist, ceva dintr-un formator, ceva dintr-un vânzător, ceva dintr-un medic, ceva dintr-un psiholog, ceva dintr-un lider, ceva dintr-un transformator al stărilor de spirit, ceva dintr-un prieten, ceva dintr-un . și destul de mult dintr-un mesager al fericirii .

Se poate spune fără exagerare că un animator este, în primul rând, un bun psiholog care înțelege și simte oameni, care este capabil să vină în ajutorul lor nu numai în timpul orelor alocate odihnei, ci și în orice moment în care turiștii simt nevoia ajutorului și serviciilor sale.

Putem afirma că primul beneficiar al stării de bucurie este însuși animatorul fiind imposibil să transmită veselie dacă el însuși nu este vesel. Surâsul sincer, de exemplu, este una din manifestările unei stări interne. Unele studii recente au demonstrat că surâsul influențează și modifică starea de spirit și că, atunci când cineva surâde, starea sa de spirit este mai bună .

Sarcina principală a animatorilor este de a organiza activități de agrement interesante și variate. Aici sunt implicați nu numai profesioniști

independenți, ci și echipe întregi de animație care lucrează cu oaspeții pe tot parcursul zilei.

Echipa de animatori sportivi este condusă de un instructor șef sportiv. Lucrarea acestui departament este cea mai activă și intensă. Pe tot parcursul zilei, animatorii sunt în contact direct cu turiștii, oferind oaspeților diverse activități sportive. Fiecare animator sportiv conduce un număr strict definit de clase și trebuie să fie bine conștient de regulile jocurilor și competițiilor organizate, precum și să poată conduce instrucțiuni de siguranță. Toți animatorii sportivi trebuie să aibă o pregătire adecvată, să fie întotdeauna în formă, subțiri, veseli, sociabili.

Echipa de animatori sportivi pot organiza diferite activități în funcție de participanți:

Jocuri sportive în piscină :

- De exemplu: „Găleată plutitoare” - două găleți plutesc în jurul piscinei. La semnalul de start, toți participanții (două echipe) încep să arunce mingi în găleată. Un jucător (pe fiecare echipă) este lângă găleată și aruncă toate mingile care nu au lovit găleată înapoi. Câștigătorul este echipa care a aruncat mai rapid toate bilele în găleată.

Boccia / mingea franceză, se joacă pe iarbă/nisip. Regulile sale amintesc oarecum de bowling. Fiecare jucător primește o minge de mărimea unui măr . Prezentatorul aruncă o minge mică cât o minge de ping-pong, iar sarcina participanților este să-și arunce mingea cât mai aproape de mingea mică (ping-pong).Animatorul acordă puncte primelor trei mingi care sunt cele mai apropiate de mingea mică. Jocul se desfășoară în mai multe runde, la final punctele sunt calculate și câștigătorului i se acordă un premiu. Pentru a face jocul mai distractiv, mingea poate fi aruncată din diferite poziții: ghemuit, cu ochii închiși , pe burtă, pe spate, printre picioare etc.

Gimnastica de apă. Se ține în piscină, însoțită de muzică rapidă, ritmată. Periodic, este la modă să schimbi exercițiile, astfel încât să nu fie plictisitor să faci același lucru.

„Waterpolo”. Se desfășoară cu participarea directă a animatorilor - o echipă de animatori împotriva unei echipe de invitați. Mai mult, există de obicei 10 animatori și pot fi 20-25 de participanți. Regulile sunt aceleași ca în poloul obișnuit.

„Volei cu baloane de apă”. Două echipe stau de ambele părți ale plasei întinse. În loc de o minge, se dă un balon umplut cu apă. Sarcina echipei este să nu spargă balonul în partea lor de teren și să îl arunce în așa fel încât să se spargă în terenul adversarilor. Se folosesc 15-20 de baloane. Echipa care reușește să aibă cele mai puține baloane sparte în terenul lor câștigă.

- volei în piscină

- aqua gym și step aerobic.

- pescuit.

- alpinism

- badminton

-tenis, șah, table, fotbal, volei, baschet, tenis de masă

-gimnastica de dimineață

-diferite ștafete etc

Resurse necesare pentru a putea desfășura în bune condiții activitățile sportive:
Echipamente și jocuri sportive mingi de volei, de fotbal, de polo, de tenis, de ping-pong, rachete de tenis, palete de badminton, palete de ping-pong, fileu de volei, de tenis, de badminton, de ping-pong, panouri de baschet, porti de polo, masa de tenis, funie, corzi, inele, cercuri, bile, tabela de marcaj, fluier.