



Gradivo za interno uporabo
Srednji strokovni izobraževalni program
GASTRONOMSKO TURISTIČNI TEHNIK

M 17 – ANIMACIJA



AVTORICA: ANITA CIZEL

ANIMACIJA

Anita Cizek

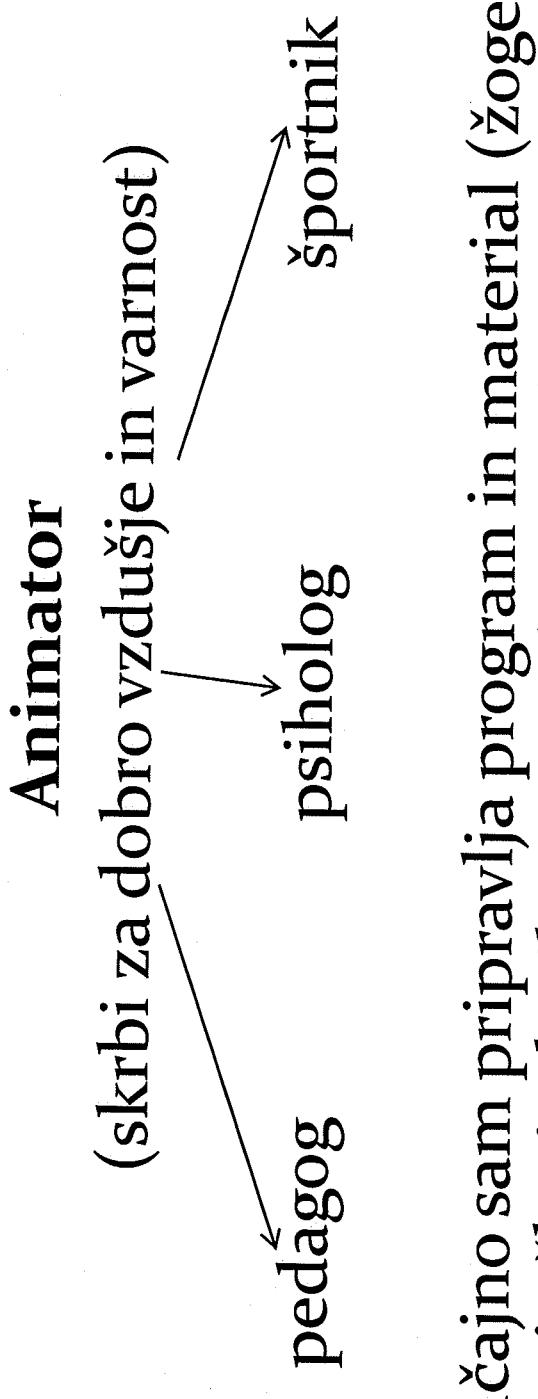
Osnovni načeli animacije

Animator lahko uresničuje cilje animacije ob upoštevanju:

1. Načela svobode (nevsiljivost animacije)
2. Načelo aktivnosti (aktivni in pasivni program)

Športne aktivnosti,
ekskurzije, igre, ...
kulturni dogodki,
ogledi tekem

Mini club programe običajno vodijo drugi animatorji kot programe za odršle.



Previdnost pri nagrajevanju in pohvalah!

Plan B!

- Ena aktivnost zjutraj, ena popoldne in ena zvečer

- Seznam aktivnosti:

- pozdravno srečanje
- dvoranske igre
- ples
- tombola
- teater
- tekmovanje talentov
- itd.
- glasbene igre
- risanje
- mini kviz
- modeliranje
- mini golf
- športna družina

- ustvarjalne delavnice
- zanimive družabne igre
- gledališke delavnice
- likovne delavnice
- igre v bazenu
- igre na prostem
- pravljične urice
- igre “Vsak en stavek”, vlak, ...

- ustvarjalne delavnice
- zanimive družabne igre
- gledališke delavnice
- likovne delavnice
- igre v bazenu
- igre na prostem
- pravljične urice
- igre “Vsak en stavek”, vlak, ...

POVEZOVANJE ANIMACIJE Z GOSTINSKIM DELOM

Anita Čize

TAKOJ OB PRIHODU OTROK V MINI CLUB
MORA ANIMATOR REGISTRIRATI IMENA
IN STAROST OTROK TER JIH RAZDELITI
V SKUPINE!

Mini klub program

Programi za različne starosti otrok.

Če je v hotelu samo en mini club ne smejo noter otroci mlajši od 4 let in starejši od 13 let.

Če je več mini clubov jih razdelimo:

- mini club 4 = od 2 -4 let
- mini club 8 = od 5 – 8 let
- mini club 13 = od 9 – 13 let
- mini club 17 = teenager 14 – 17 let

Mini club se prične vedno ob isti uri na istem mestu!

Srednje in pozno otroštvo

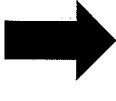
- srednje (6. do 8. leta) in pozno (do 13. leta)
- otroci pridobivajo na gibalnih spretnostih in logičnem mišljenju
- pomembno vlogo pridobivajo vrstniki

Mladostništvo

- zgodnje (od 14. leta), srednje (od 18. leta), pozno (22 – 24 leto)
- znaki pubertete, hiter telesni razvoj, oblikovanje identitete
- vrstniki so najpomembnejši, odnosi s starši so zmerno konfliktne

Razvojne značilnosti otrok glede na starost

Motivacija je gonilna sila kakovostno opravljenega dela animatorja!



upoštevamo starost otrok

Zgodnje otroštvo

- od 3. do 6. let
- Otrokovvo mišljenje je zelo egocentrično
- njegovo igranje je domiselno, zapleteno in družabno
- družina je zelo pomembna

OTROŠKI ANIMACIJSKI PROGRAM

Anita Cizel

VAJA

Sestavite časovnico večerne prireditve s šestimi hodi. Tema: glasba, poezija in vino!

Sestavite scenarij za prireditev “Piknik na Šobcu”

ali

Sestavite scenarij za prireditev “Otroško praznovanje Novega leta”

NAPAKE IN PROBLEMI

Napake in problemi, ki se utegnejo pojaviti na delovnem mestu animatorja:

- pomanjkanje finančnih sredstev za animacijo
- neresnost hotelskega osebja
- nepoznavanje sodelavcev
- nepoznavanje animacijskega programa
- komunikacija med sodelavci
- prilagoditev animacije gostinskemu delu
- neprimeren prostor za animacijo
- statičnost animacije
- problematika animacijske opreme

21.35 - 21.45	deserviranje tople predjedi
21.45 - 22.15	postrežba sorbeta, animacija na terasi
21.45 - 22.15	deserviranje kozarcev s prvim vinom
22.15 - 22.20	postrežba drugega vina, dolivanje vode
22.20 - 22.25	animacija
22.25 - 22.40	postrežba glavne jedi
22.40 - 22.55	gostje jedo glavno jed
22.55 - 23.05	deserviranje glavne jedi
23.05 - 23.10	deserviranje kozarcev drugega vina
23.10 - 23. 20	postrežba tretjega vina, dolivanje vode
23.20 - 23.25	animacija
23.25 - 23.35	postrežba sladice
23.35 - 23.40	gostje jedo sladico
23.40 - 23.45	animacija
23.45 - 23.50	deserviranje sladice
23.50 - 24.00	postrežba kave

Primer časovnega načrta prireditve

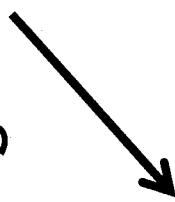
časovni okvir	aktivnost
19.00 - 19.30	sprejem gostov, postrežba aperitiva, posedanje
19.30 - 19.40	postrežba vode in prvega vina
19.40 - 19.50	postrežba hladne predjedi
19.50 - 20.05	gostje jedo hladno predjed
20.05 - 20.15	deserviranje hladne predjedi
20.15 - 20.20	animacija
20.20 - 20.30	postrežba juhe
20.30 - 20.45	gostje jedo juho
20.45 - 20.55	deserviranje juhe
20.55 - 21.05	dolivanje vode
21.05 - 21.10	animacija
21.10 - 21.20	postrežba tople predjedi
21.20 - 21.35	gostje jedo toplo predjed

- rekviziti in kostumi
- časovno usklajevanje
- “suha” vaja pred izvedbo prireditve
- izvedba prireditve
- analiza in poročilo prireditve

PRIPRAVA IN IZVEDBA PROGRAMA

- Vedno bolj moderni tematske prireditve.
- Priprave se lotimo po korakih:
 - kraj dogajanja prireditve
 - postavitev miz
 - dekoracija prostora in miz plesišče in oder
 - ozvočenje in osvetlitev
 - prihodi in izhodi animacije in strežbe dodatni prostori
 - izdelava animacijskega programa
 - predstavitev programa

POZNAVANJE PROGRAMA

- ◎ program poteka med obroki (animacijski program je spremljevalni program)
 - ◎ ko je sestavljen mora biti na vpogled vsem in da se vsi z njim strinjajo
- 
- ekipa kuharjev
 - ekipa natakarjev
 - animacijska ekipa
- ◎ gostinsko delo je lahko del animacije

POVEZOVANJE ANIMACIJE Z GOSTINSKIM DELOM

**Animator in gostinec sta dva poklica v
turizmu!**

**Z NJUNIM SKUPNIM DELOM IN POVEZOVANJEM
LAHIKO ZADOVOLJIMO ŠE TAKO ZAHTEVNEGA
GOSTA!**

**Animacija je dodatek jedem. Animacija se
prilagaja gostinstvu → usklajevalec**

Delitev gostov v animaciji

- samski gost
- mlad zakonski par brez otrok
- starši z otroki do 6 let
- starši s starejšimi otroki
- starsi z najstniki
- zakonci
- zakonca – seniorja
- vdovec/vdova, ki je še zaposlen oz. že upokojen
- invalidi
- gostje z določenim poklicnim profilom (posl. hoteli)

OBLIKOVANJE PROGRAMA

SEZONA

CJNA SKUPINA

LOKACIJA

RAZPOLOŽUJIVA
DELOVNA SILA

Načrtovanje animacije

1. Tipi programov:

- ponujen
- možni
- prosti

2. Po času trajanja:

- dnevni
- vikend
- tedenski
- sezonski
- mesečni
- celoletni

Tudi turistični vodniki morajo obvladati osnove turistične animacije. Predvsem ob naslednjih priložnostih:

- pri neizpolnjeni obljubi tur. agencije za določeno storitev
- pri okvari ali zamudi tur. prevoznega sredstva
- pri prestrašenosti turistov

KREATIVNOST

IGRA

ANIMACIJA

ISKANJE SAMEGA SEBE

Animacija:

- šport
- mini club
- games
- hobistična animacija
- kulturna animacija
- deževni dnevi
- show program
- turizem na kmetiji

Področja in oblike animacije

Osnovna področja animacije(po Krippendorfu):

- gibanje (šport, ...)
- druženje (izleti, rojstni dnevi, ...)
- ustvarjalne dejavnosti (risanje, ...)
- izobraževanje, odkrivanje, doživljjanje (koncerti, tečaji, ...)
- pustolovščine (taborni ogenj, ...)
- mirovanje, srečanje s samim seboj (joga,...)

Kaj ne želi animacija

- Prisiliti ljudi k sodelovanju, manipulirati
- Zabavati za vsako ceno
- Delovati v nasprotju z osnovno ponudbo
- Delovati ne da bi upoštevala dejanskega gosta

Kako nastajajo skupine?

Zakaj se posamezniki vključujejo v skupine in ostajajo njeni člani?

1. Zaradi cilja, ki se skupini predstavlja
2. Zaradi aktivnosti, ki se v skupini opravlja
3. Zaradi privlačnosti ostalih članov skupine
4. Zaradi možnosti, da pokažejo svoje sposobnosti

- Animiranje naj bi se razvijalo v treh smereh:
 - kot pomoč za odkrivanje lastne osebnosti
 - kot pomoč za bliževanje z drugimi gosti
 - kot pomoč za bliževanje z gostiteljem in njegovo deželo

Animacija v klubih tour operatorjev je lažja, kot pri individualnih gostih (najprej potrebno ustvariti skupino)

Razvoj, pomem in cilj

- Besedi *anima* in *animare* izvirata iz latinskega jezika in pomenita dušo ter ozivljati nekaj.
- Animacija pomeni opogumiti človeka, da se razživi, v človeku sprosti svobodo.
- Pomagala naj bi odstranjevati prepreke, povečati veselje!
- Animacija je torej dejavnost, ki naj bi oživila turistično ponudbo in j vrahnila življenje z novo vsebino.

“Zgodovina” animacije

- animacija se je pojavljala že v antičnih časih
- prisotna je v času renesanse
- evropski dvori pritejajo kulturne in umetniške večere
- sodobna animacija ima začetke v 30-ih letih 20. stol. v Franciji, kjer po 2. svet. vojni priznajo izobraževanje za animatorje
- G. Blietz in G. Trigano (www.clubmed.com)
- v Nemčiji animacija v 70-ih letih (Club Aldiana, Robinson Club)

2. ANIMACIJA IN ORGANIZACIJA PROSTEGA ČASA

Rezultati zadnjih let kažejo na zniževanje števila nočitev in krajše bivanje gostov. V večjem delu hotelov in gostinskih obratov se je v zadnjih letih izboljšala opremljenost, dvignilo se je udobje, povečala se je učinkovitost kuhinj, zgrajeni so bili številni novi počitniški objekti. Toda samo to mnogim gostom ne zadošča več oziroma imajo to za samoumevno. Dopustnik ima vrsto drugih potreb in pričakovanj, ki se jih ne more zadovoljiti samo z dobro infrastrukturo, pokrajino in običajnim servisom. Sem sodi tudi kontakt med domačini in gosti ter posebna doživetja. Dopust postaja več kot samo »jesti, pitи in spati«. Večina gostov исče družabnost in doživetja, vendar sami teh dopustniških pričakovanj ne morejo uresničiti. Animacija je torej del turistične ponudbe in je neločljivo povezana z ostalo ponudbo in jo pomaga konkretnizirati. Gostu jo naredi bolj predstavljivo, tako da jo le-ta lažje konzumira. Animacija pomaga premostiti strah pred spremembami in postavi bazo za doživetij poln dopust. Animacija prepozna želje gostov in jih spremeni v ponudbo, ki zadovoljuje gosta in se zaradi tega tudi dobro prodaja. Kaj pa pravzaprav je animacija? Je nasmeh na ustih receptorja je lepo pripravljena miza, je pester večerni program, je zanimivo turistično vođenje... in še marsikaj drugega. Mogoče boste ob prebiranju tega poglavja ugotovili, da ste že dolgo tudi sami animatorji.

Animacija je stará dejavnost, ki se je pojavljala že pri antičnih narodih ter še kasneje v italijanski renesansi in sicer v komediji *De l' Arte* v podobi Harlekina, ki je ljudi s svojo igro spravil v smeh. Na evropskih dvorih so skozi stoletja pripravljali kulturne in umetniške večere, ki jih lahko označujemo kot predhodnike animacije. Sodobna animacija ima svoje korenine v razvoju skupinskega dela v Franciji v 30-ih letih ~~tega~~ stoletja: v mlađinskih organizacijah je takrat veljala predstava o pomembnosti sodelovanja mladih na socialnih in družbenih področjih. Tesno s tem je povezan nastanek »Hiš mladosti in-kulture« v 40-ih letih tega stoletja. Kmalu po 2. svetovni vojni se je razvilo državno-vodenje in priznane izobraževanje za »animatorja«. Kot navaja Jere Lazariski-(2005,3) sta bila pionirja na tem področju *Gerard Blitz* in *Gilbert Trigano*, ki sta leta 1949 ustanovila *Club Méditerranée* (www.clubmed.com). Vzporedno z njim so v 50. letih nastale francoske počitniške vasice, ki so že od začetka v svoji turistični ponudbi ponujale animacijski program. V nemškem okolju se je animacija pojavila v turistični ponudbi še leta v 70. letih in sicer z izgradnjo nemških počitniških klubov kot sta: »Robinson Club« (www.robinson.com) in »Club Aldiana« (www.aldiana.de), ter tako našla pot v počitniške hotele v vseh turističnih deželah srednje in južne Evrope. Animacija ima v svetovni turistični ponudbi posebno mesto. Najbolj znani so tipi animacije, kot jih predstavlja »Club Med« vzdolž Azurne obale ter v drugih klubih po vsem svetu. V ZDA se pojavlja nov tip pasivne animacije v obliki managementa prireditev.

Slovenija na tem področju na žalost še nazaduje, vendar se stanje izboljšuje vsaj z zadnjimi akcijami – ustanovitev poklicnega standarda za turističnega animatorja na Centru za poklicno usposabljanje (več o tem si lahko preberete na spletni strani: <http://is.cpi.si/2005>) ter ustanovitev ljubiteljskih združenj, ki se ukvarjajo z animacijo v prostem času. Animacija v Sloveniji je v preteklih letih imela korenine predvsem v obalnih krajih od Portoroža do Strunjana. Kasneje pa se je razširila tudi v druge kraje Slovenije. Rezultati žal še niso vidni v celoti, saj implementacija takih stvari traja dolgo časa. Vendar se bo stanje v nekaj letih in z zagretimi animatorji kmalu bistveno spremenilo.

2.1.1. Cilji animacije

Cilji animacije so pospeševanje kontaktov med ljudmi, zmanjševanje strahu pred spremembami in s tem posredno povečanje potrošnje, samostojnost in prostovoljnost udeležencev, omogočanje bivanja, ki je polno doživetij in ustreza potrebam gostov, spodbujanje lastne aktivnosti gostov, povečanje vrednosti ponudbe, predstavitev elementov za oglaševanje in reklamo ter posredovanje znanja za oblikovanje nove, še bolj pestre ponudbe.

Jere Lazanski (2005, 5) pravi, da animator lahko uresničuje cilje animacije samo ob upoštevanju naslednjih dveh načel. Načelo svobode pomeni, da se aktivnosti gostu ne smejo predpisovati, temveč je potrebno posamezniku prepustiti, da si izbere tiste, v katerih bo sodeloval kot pasivni ali aktivni član. Načelo aktivnosti pa pomeni, da mora animator v svojih animacijskih programih stremeti za tistimi vsebinami, ki omogočajo aktivno sodelovanje turista. Tu ločimo predvsem dve vrsti programov, in sicer aktivne, kjer je turist igralec, ter pasivne programe, kjer je turist le gledalec. Seveda pa moramo biti pozorni tudi na omejitve v animaciji, ki ne sme: prisiliti ljudi k sodelovanju, biti ostra in manipulirati z ljudmi, zabavati za vsako ceno, delovati v nasprotju z osnovno ponudbo, delovati brez upoštevanja želja dejanskega gosta.

2.1.2. Animator

V pozitivnem primeru se animator obnaša kot »*gostitelj med gosti*«. Gostje morajo čutiti, da mu je njegova vloga in aktivnosti, ki jih vodi, v veselje. Animacijo naj bi vodili izobraženi animatorji z najvišjimi značajskimi lastnostmi in z najboljšo pedagoško izobrazbo. Finger Benoit (1988) trdi, da je »*animacija preveč pomembna, da bi se lahko prepustila vedenju nepoučenim in šarlatanom, zahteve po izobrazbi in osebnosti animatorja pa izhajajo iz kompleksnosti njegovih nalog*«. Zadovoljiv razvoj poklica animatorja bo v prihodnosti odvisen od mnogih drugih poklicnih področij, povezanih s prostim časom in turizmom. Predvsem se bo animacija pojavljala na naslednjih področjih:

- storitveni poklici,
- poklici v kulturi in kulturnem delu,
- poklici prostorskega planiranja, načrtovanja krajine in mest.

Animator ima odločajočo vlogo za prihodnost hotela predvsem s svojimi zmožnostmi, ki so v realnih primerih pogosto neizkoriščene. Pomembne so tudi osebnostne lastnosti animatorja. V ozjemu smislu je to temperament človeka ter njegov značaj. Potrebno pa je tudi veliko motivacije, da delo lahko uspe. Veselje do kontaktov, odprtost, pristop do ljudi, spontanost in fleksibilnost so prav tako kot človeške vrednote osnovni pogoj za ta poklic. Potrebne so naslednje sposobnosti:

-  - socialne sposobnosti (interes in simpatija za človeka, veselost),
-  - psihološke sposobnosti (sposobnost kontaktov, sposobnost za doživetja, socialna skrb, obremenjenost),
-  - športne sposobnosti (dobro zdravje, fizična kondicija, fitness, po možnosti razna praktična znanja),
-  - govorne sposobnosti (pogovorna in govorna tehnika, znanje tujih jezikov),
-  - splošne kvalifikacije (občutek odgovornosti, poštenost, angažiranost, trdnost značaja).

- pri neizpolnjenih obljudbah turistične agencije za določeno storitev ali dejanje, ki ga potniki pričakujejo,
- pri okvari ali zamudi turističnega prevoznega sredstva,
- ob nesrečah in nezgodah.

2.2.1. Načrtovanje animacije v turizmu

Pri načrtovanju vsebine animacije razlikujemo tri osnovne tipe programov:

- ponujen program, ki je načrtovan za vsakega posameznega turista ali skupino,
- možni program, ki ga lahko izvede vsak turist glede na obstoječe površine, pripomočke, ipd.,
- prosti program, ki je oblikovan po želji turista oziroma skupine turistov.

Ko začnemo oblikovati animacijske programe, moramo poznati vsaj nekaj predpostavk, ki so nam ob nadalnjem delu v veliko pomoč. Programi se najprej nanašajo na našo lokacijo, sezono, na misijo naše organizacije. Ko oblikujemo programe, je potrebno poznati tudi število razpoložljive delovne sile – ali nam bo na razpolago en animator ali bomo imeli celoten animacijski tim. Prav ta zadnja odločitev je predvsem v rokah hotelskega managementa in sledi viziji hotela. Pred oblikovanjem programov je potrebna tudi definicija naših potencialnih gostov – kakšna bo naša ciljna skupina. Ciljne skupine delimo v več kategorij, kot npr.:

- samski gost,
- mlad par (brez otrok),
- mladi starši (otroci, stari do 6 let),
- starši s starejšimi otroki,
- starši z najstniki,
- poročeni pari,
- starejši poročeni pari,
- vdovci (zaposleni ali upokojeni),
- invalidi,
- gostje z določenim poklicnim profilom (sploh v poslovnih hotelih).

Potrebeno je vedeti, da naši animacijski programi potrebujejo dve perspektivi – aktivno in pasivno stran animacijskih programov:

1. Aktivna animacija: športno-rekreacijske aktivnosti (gimnastika, aerobika, tehnike meditacije in sprostitve, športne igre, turnirji, tekmovanja, itd.), informacijsko-izobraževalne aktivnosti (ekskurzije, razgledovanje, sprehode, družabne igre, srečanja, razstave, itd.), zabavne aktivnosti (igre, mini klubi, ples, tematske zabave, itd.).
2. Pasivna animacija: kulturni dogodki (redni in posebni programi), športni dogodki (redni kot npr. tekmovanja, turnirji, svetovni pokal, itd. ter posebni dogodki), ekskurzije.

Zadnji korak pri oblikovanju animacijskih programov pa je delitev na posebne kategorije:

- Dnevni animacijski program: temelji predvsem na dnevni količini časa turista oz. na raziskovanju življenja turista med 24 urnim bivanjem v hotelu ali turističnem mestu – upoštevati je potrebno turistov čas ter osnovne fiziološke potrebe. Navadno jih razdelimo na šest delov – jutro, dopoldne, poldne, popoldne, večer in noč. Poleg raznovrstnosti v načrtovanju dnevnih aktivnosti turista moramo biti pozorni tudi na določene vsebine, ki bi se morale odvijati vsak dan ob istem času: razgovor z animatorjem, jutranja rekreacija, ipd. Na ta način se pri turistu razvije navada, da v nekaterih aktivnostih redno sodeluje.