

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI



MEGEP

(MESLEKİ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN GÜÇLENDİRİLMESİ
PROJESİ)

EĞLENCE HİZMETLERİ

OYUN AKTİVİTELERİ

ANKARA 2007

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	i
AÇIKLAMALAR	ii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ-1	3
1. OYUN	3
1.1. Tanım	3
1.2. Oyunun Önemi	4
1.3. Oyunun Yararları.....	5
1.4. Oyunun Amacı	5
1.5. Animasyonda Oyunun Yeri	6
1.6. Çeşitleri ve Özellikleri	7
1.6.1. Grup Oyunları	7
1.6.2. Bireysel Oyunlar	7
1.7. Animasyonda Oyun Alanları.....	25
1.8. Oyun Malzemeleri	25
UYGULAMA FAALİYETİ.....	27
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ.....	28
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	29
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	30
2. PROGRAMIN ÖZELLİKLERİ	30
2.1. Planlama	31
2.2. Aktivite Belirleme	32
2.3. Araç Gereci Belirleme	32
2.4. Oyun Alanını Belirleme	32
2.5. Program Çizelgesine Yerleştirme.....	33
2.6. Güvenlik Önlemlerini Belirleme	33
UYGULAMA FAALİYETİ.....	34
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ.....	35
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	36
MODÜL DEĞERLENDİRME	37
CEVAP ANAHTARLARI	38
KAYNAKÇA	40

AÇIKLAMALAR

KOD	812STE019
ALAN	Eğlence Hizmetleri
DAL	Animatörlük
MODÜL	Oyun Aktiviteleri
MODÜLÜN TANIMI	Oyun aktivite programlarının hazırlanması ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırıldığı öğrenme materyalidir.
SÜRE	40 / 24
ÖN KOŞUL	Bu modülde ön koşul yoktur.
YETERLİLİK	Oyun aktivite programı yapmak
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç ➤ Bu modül ile eğlence departmanında konuk tipine, tesis özelliklerine ve işletmenin marka katkısına göre oyun aktivite programı hazırlayabileceksiniz. Amaçlar 1. Eğlence hizmetleri departmanının programda yer alabilecek oyun aktivitelerini konuk tipine, tesis özelliklerine ve işletmenin marka katkısına göre belirleyebileceksiniz. 2. Eğlence hizmetleri departmanında konuk tipine, tesis özelliklerine ve işletmenin marka katkısına göre oyun aktivite programı hazırlayabileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Ortam: Sınıf, atölye, oyun alanları ve sektör. Donanım: İnternet bağlantısı, bilgisayar yazılım ve donanımları, oyun aktiviteleri için gerekli olan malzemeler.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Modülün içinde yer alan herhangi bir öğrenme faaliyetinden sonra, verilen ölçme araçları ile kendi kendinizi değerlendireceksiniz. Modül sonunda; öğretmeniniz çeşitli ölçme araçları uygulayarak modül uygulamaları ile kazandığımız bilgi ve becerileri ölçerek değerlendirecektir.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Animatör; İnsanların tatil yerlerinde iyi zaman geçirmeleri için bir takım eğlence ve gezi programları düzenleyen kişidir.

Animatör; çeşitli sportif ve kültürel faaliyetlerle, insanları neşelendirmeye çalışır. Bunun için tatil yapmaya gelen insanların, yaşlarına, cinsiyetlerine, kültürel ve ekonomik düzeylerine göre gereksinimlerini ve beklentilerini saptar.

Oynatılacak oyunlar hangi yaş grubuna ait olursa olsun önemli olan, bu aktivitelere katılanlara güzel bir zaman geçirtmektir. Animasyon programının başarısı hem işletme açısından, hem de ülkemiz turizmi açısından önemli rol oynamaktadır.

Siz de bu modüldeki bilgiler sayesinde; eğlence hizmetleri departmanında animasyon programında yer alacak oyun aktiviteleri programı hazırlamak için gerekli olan kurallar ve kullanılan malzemeler hakkında bilgi sahibi olacaksınız. Bu bilgiler sayesinde kendi yaratıcılığınızı da kullanarak değişik aktiviteler hazırlayabileceksiniz.

Unutmayınız, insanoğlu yetişkin de olsa çocuk da olsa oyun oynamaktan zevk alır. Her zaman eğlencenin içinde mutlu olmayı ister.

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Eğlence hizmetleri departmanının programda yer alabilecek oyun aktivitelerini; konuk tipine, tesis özelliklerine ve işletmenin marka katkısına göre belirleyebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Çevrenizdeki işletmelerde, ne tür oyunlara daha çok ağırlık verildiğini araştırıp sınıf ortamında bulunan sonuçları tartışınız.
- Oyun aktivitelerinde kullanılan malzemelere göre ne gibi çeşitlilikler göstermektedir? Araştırınız.

1. OYUN

1.1. Tanım

Oyunun birçok şekilde tanımları vardır. Piaget'e göre "Oyun, bir uyumdur." Oyun, hareket becerilerini bir araya toplamanın ve uygulamanın en güzel yoludur. Bu oyunlar genellikle kurallı oyunlardır. İki takım ya da kişi arasında kazanmak için mücadele edilen belirli kurallara göre oluşan sportif yarışmadır. Oyun her toplumsal ortamda önemli bir değerdir. Oyun tüm zamanlarda insan uygarlığının önemli bir kültürünü oluşturmuştur.

Sözlük anlamı olarak oyun; hoşça vakit geçirmek için karşılıklı yapılan ve hesap, dikkat, çeviklik ya da rastlantılara dayanan eğlenceli, şaşkınlık uyandırıcı, öğretici ya da estetik duyguları okşayıcı hüner olarak tanımlanır.

Oyun, her yaşta insanın hayatında önemli yeri olan bir etkinliktir. Yetişkin için eğlenmek, dinlenmek, boş zaman etkinliği gibi anlamlar ifade eden oyun, çocuk için yaşadığı dünyayı, çevresindeki insanları anlama ve tanıma aracıdır.

Oyunun fiziksel ve zihinsel yönden gelişmeye katkısı büyüktür. Oyun, sonucu düşünülmeden eğlenmek amacıyla yapılan hareketler bütünüdür. Oyun "iş" in karşıtı olarak düşünülmektedir. Çünkü işte belli bir sonuç söz konusudur.

Oyun, hareket oyunları ve spor oyunları olmak üzere iki bölümde incelenebilir. Sportif oyunlar, şans oyunları, düşünme oyunları, tasvir oyunları, hareket oyunları, top oyunları, satranç, dans, bilgisayar oyunları gibi değişik isimlerde adlandırılır. Oyun; çocuk oyunları,

yetişkinlerin oyunu hatta hayvanların birbirleriyle karşılıklı oynadıkları oyunlar şeklinde ortaya çıkmıştır.

Oyun, hareket becerilerini bir araya toplamanın ve uygulamanın en güzel yoludur. Bu oyunlar genelde kurallı oyunlardır. İki takım ya da kişi arasında kazanmak için mücadele edilen belirli kurallara göre oluşan sportif yarışmadır. Oyun, geçmişteki kültürlerin ortaya çıkmasında, toplumların değer yapılarını, adet, örf ve geleneklerini bir anlamda öğrenmemizi sağlar. Oyun insanda oluşturduğu fantezisi ve zamanı hoş geçirmesi açısından önemi bir değerdir.

Oyun zevk dolu bir katılımdır !



Resim 1.1: Havuzda oyun oynayan çocuklar

1.2. Oyunun Önemi

Oyun, insanın temel ihtiyacıdır!

Kültürden kültüre göre farklılıklar gösteren ve değişik anlamlar ifade eden oyun; insanın varlığını simgeleyen bir kavramdır. Sadece kültürlere göre değil zaman, mekân ve teknolojik gelişime göre de farklılıklar gösterir.

Oyun esnasında gülme, sevinç, gevşeme ve mutluluk gibi duygular yaşanır. Ancak oyunun sonucu üzerinde etki eden yarışma esnasında bir gerilim meydana getiren, gayret, çaba ve mücadele gerektirmektedir.

Oyun süreci içinde oyuncu, zamanı unutarak o anı yaşar. Oyunun bitiminde ise zaman su gibi olup çoktan akmıştır bile. Bu zaman tanımaz özelliğinden dolayı oyun, sadece o anın yaşanılmasını sağlayıcı bir faaliyettir.

1.3. Oyunun Yararları

Oyun, hareket becerilerini bir araya toplayıp uygulamanın en güzel yoludur. İnsanlar, kurallı oyunları oynayarak ve hedeflerini belirleyerek taktik düşünce geliştirirler. Oyunlara katılan kişilerde eğlencenin yanı sıra kendine güven de gelişir. Yeni dostluklar geliştirir.

Oyun günümüz karışık yaşantısının insan üzerinde oluşturduğu stres, çatışma duyguları ve kendisiyle çoğu zaman barışık olmayan insanın yaşadığı monotonluğu ortadan kaldırır. Dinamik bir ortamın oluşmasına katkı sağlar. Oyun, geleceğe ait bir düşünce ve etkileşim olmaksızın o anda meydana gelen anın da tatmini sağlamaya yönelik bir olgudur.

Çocuklar oyun yoluyla yaşamlarının ileri dönemlerindeki eylemlerle ilgili deneyim kazanarak hayata hazırlanırlar. İnsanlar oyun yoluyla; boş zaman değerlendirme veya oyun aracılığıyla kültürel eylemleri tekrarladıklarından, kültür aktarımını gerçekleştirirler. İnsanlardaki oyun güdüsü, insan davranışlarını ve kültürel başarıları harekete geçirir.

Oynama özgürlük ve gönüllülüktür!

Oyun aktivitelerinin yararlarını şöyle sıralayabiliriz:

- Sportif oyun aktiviteleri insanın beden gelişimiyle ilgili organik gelişmeyi sağlayarak kişiye sağlıklı yaşam imkânı hazırlar.
- Katılımcıları stres ve gerginliklerden uzaklaştırır.
- Bireylerdeki bastırılmış duyguların dışarı çıkartılıp deşarj olmalarını sağlar.
- Katılımcıların eğlence ihtiyaçlarının karşılanmasıyla yaşamla olan bağlarını güçlendirir.
- Grup veya takım halindeki etkinliklere katılarak iş birliği ve paylaşma duygularını geliştirir.
- Oyun, boş zamanı en iyi değerlendiren uğraştır.
- Oyun milletleri dostça birbirine yaklaştırır.
- Oyun ve hayat birbirleriyle kaynaşmıştır.
- Oyun ve spor sevgisi toplum fertlerini birbirine kaynaştırır.
- Oyun sağlığın korunmasında, çocuğun ve gençliğin sağlıklı yetişmesinde en önemli etkindir.
- Oyun düzenli bir toplum oluşumuna etki yapar.

1.4. Oyunun Amacı

Eski medeniyetlerde, Asya, Güney Amerika, Avrupa ve diğer Ortaçağ feodal yapısında tıpkı 20. yüzyıl medeniyetinde olduğu gibi oyun, yeme, içme gibi bir ihtiyaç olarak kabul edilirdi. Bunu 1974 yılında Friedrich Schiller “İnsan oynadığı yerde sadece bütün ve tam bir insandır.” şeklinde belirtmiştir.

Oyun, sporu toplum seviyesine indirebilecek en etkili kitle sporudur. Bugün medeniyetin yaşam koşulları ağırlığı altında ezilen kişiler en azından bir araya geldikleri zaman daha değişik bir uğraşla meşgul olurlar. Boş vakit geçirmeye çalışırlar. Ancak, bu boş vakit, amaca yönelik olmalıdır ki değerlendirilsin. Artık modern görüşlü toplumlar pasif dinlenmeyi reddetmişlerdir. Bunun yerine değişik uğraşlarla aktif olarak dinlenmeyi tercih etmektedir. Bu kişinin ruh ve beden sağlığı için vazgeçilmez bir meşguliyettir.

Aktif dinlenmeler; değişik yürüyüşler, yüzme, kış sporları, toplu veya topsuz oyunlardır. Bütün bunların içinde de oyunlar önemli yer tutar. Oyun günlük faaliyetler arasına girebilecek en etkili ve yaygın spor dalıdır.

Oyun ve hayat birbirleriyle kaynaşmıştır. Kişi hayatı hep sorunları ile değil, tatlı tarafları ile de yaşamalıdır. Bu yolla dinlenip tekrar çalışma gücüne kavuşmalıdır.

1.5. Animasyonda Oyunun Yeri

İnsanların boş zamanlarını gönüllü olarak katıldıkları, dinlendirici, eğlendirici ve mutlu edici etkinlikler için kullanmasına boş zaman değerlendirme denir. Turizm, boş zaman değerlendirmeye ilgili olay ve ilişkileri kapsamaktadır. Animasyon, en kısa anlamıyla turizm işletmelerinde turistlere sunulan boş zaman değerlendirme etkinlikleridir.

Oyun, haz ve neşe sağlayan bir faaliyettir. Kişi bu tür faaliyetlere katılmak suretiyle mutlu olur. Zaten faaliyete katılmaktaki esas amaç da faaliyetin uygulandığı süre içinde anlık tatmini yakalamak ve yapılan etkinlikten zevk almaktır. Ruhsal ve bedensel doyuma ulaşmaktır. İşletmelerde düzenlenen oyun aktivite programlarının amaçları, konaklama süresince tatilini geçiren insanlara hoşça vakit geçirmelerini sağlamaktır. Hayat kalitesini artırarak, tatmin düzeylerini etkileyip sosyalleşmeye yardımcı olmaktadır. Yaratıcılık, kişisel beceri ve yeteneklerinin gelişimine katkıda bulunmaktır. Kısaca, kaliteli bir tatil geçirmektir. Bir turistik merkezdeki animasyon faaliyetleri, geniş ölçüde işletmenin çekiciliğine, kaynaklarına ve tesislerine bağlıdır. Bu faaliyetlerin uygulanması, geliştirilmesi ve hizmetlerin yaratılması iyi bir organizasyon ile olur.

Yetişkinlerle çocukların eğlence birimleri birbirinden ayrılmıştır. Çünkü bu iki grubun eğlence anlayışları birbirinden farklıdır. Çocuk oyun aktivite programları daha çok mini kulüp çatısı altında gerçekleşmektedir. Bu çatının altında oyun odaları, oyun bahçeleri ve değişik sahneler bulunmaktadır. Buldukları ortamın değişikliğine göre çocuklar için uygulanacak olan oyun aktiviteleri malzemeler konusunda da değişiklik gösterir.

İşletmelere tatil ve dinlenme amacıyla gelen insanlar katıldıkları oyunlarla hem eğlenirler, hem de streslerini atarak yeni dostluklar kurarlar. Oyunlar ilgi duyularak, inanılarak, doyum sağlanarak gerçekleştirilen bir yaşam etkinliğidir. Boş zamanların oyun yoluyla değerlendirilmesi insan olmanın bir gereğidir.

1.6. Çeşitleri ve Özellikleri

İşletmelerde animasyon türünde oynatılan oyunlar; oyunun oynatılma şekline, kullanılan malzemelere ve katılımcı sayısına göre çeşitlilik gösterir. Bu anlamda oyunları:

- Grup oyunları,
- Bireysel oyunlar olarak inceleyebiliriz.

1.6.1. Grup Oyunları

Grup oyunlarını tanımlayacak olursak; birden fazla katılımcıyla belirli kurallar içerisinde oynatılan veya oynanan oyunlardır.

Bu oyunları katılımcılarla takımlar oluşturarak yarışmalı ya da beceri sergilemeyi gerektiren oyunlar olarak açıklayabiliriz.

Grup oyunlarını çocuklara oynatırken onların seviyelerine uygun kurallar konulmalıdır. Çocukların beceri ve kabiliyetlerinin yetişkinlerden daha farklı olduğu unutulmamalıdır.

Oyun aktivitelerinde amacın eğlendirici özelliğinin dışına çıkılmamalı, oyun sonunda galip gelenler mutlaka ödüllendirilmelidir.

1.6.2. Bireysel Oyunlar

Bireysel oyunları; "Bir veya birden fazla katılımcının birbirine rakip olduğu ya da her katılımcının kendini temsil ettiği, belirli kurallar içerisinde oynanan veya oynatılan oyunlardır" şeklinde tanımlayabiliriz.

Bireysel oyunların çeşitleri ve oynama şekli aşağıdadır.

➤ **Boccia**

Boccia'nın izine insanlık tarihinin ilk dönemlerinde bile rastlanmaktadır. Bu spor neredeyse insanoğlunun kendisi kadar eskidir. Tarihte ilk sporlar savunma ve saldırı amaçlı gibi nedenlerden dolayı türemiştir. Zamanla insanoğlu, kendini eğlendirerek ve zararsız bir takım aktiviteler üreterek bunları spora dönüştürmeyi başarmıştır. M.Ö 5000 yıllarında cilalanmış kaya parçalarıyla oynanan ve kökeni Anadolu'ya dayanan boccia, insanoğlunun yaptığı en eski sporlardan biri olarak biliniyor. İlk olarak Mısırlılar tarafından oynanan, daha sonra da Yunanlar ve Romalılar tarafından popüler bir spor haline getirilen boccia, Latince'de "patron" anlamına geliyor. Boccia'nın isim babası olan Romalılar, bugünkü şekline sokan ve oynayan ilk toplum olarak tarihteki yerlerini almışlardır.

Romalılar ilk başlarda bu oyunu, Afrika'dan getirdikleri Hindistan cevizleriyle; ardından da zeytin ağaçlarından oydukları toplarla oynamışlardır. Roma İmparatoru Augustus döneminde, devlet adamları ve hükümdarların oyunu olan boccia, bugün, futbol gibi dünyanın her yerinde yapılan yaygın bir spor halini aldı. Boccia, ünlü Yunan tıp adamı Hipokrat'tan, Rönesans dönemi sanatçıları ve Galileo'ya kadar adını tarihe yazdırmış birçok isim tarafından yapılan bir spordur.



Resim 1.2: Boccia oynayan konuklar

Nasıl Oynanır?

Boccia müsabakaları, bireysel veya takım olarak yapılır. Oynanan sahanın yüzeyi oldukça düzgün olmalıdır. Yüzey asfalt, halı veya sentetik malzemeyle kaplanır. Saha 26 m uzunluğunda ve 4 m genişliğinde olup kenarları 25 cm yüksekliğinde tahtalarla kapatılır. Oyun, greyfurt büyüklüğünde ve 1 kiloya yakın ağırlıktaki toplarla oynanır. Toplar bilyardo topuna benzemektedir. Ancak daha büyük ve ağırdır.



Resim 1.3: Boccia oynayan konuklar



Resim 1.4: Boccia oynayan konuklar

Top Nasıl Atılıyor?

Pinpon topu büyüklüğünde olan hedef topa pallino denir. Oyunda tüm amaç, hedef topa kendi toplarının daha yakın olmasını sağlamaktır. Top elle atılır ve hedef topa yaklaşan

sayı alır. Ancak rakibiniz topa çok yaklaşırsa ve daha yakınına kendi topunuzu yuvarlamak imkânsız olursa rakip topu veya hedef topu vurmak için de atış yapar. Takımlar 6'şar top kullanır. Takımlarda üç asıl ve bir yedek oyuncu bulunur. Bireysel oynanırken ise 4'er top kullanılır. 12 sayıya ilk ulaşan taraf oyunu kazanır. Takım maçları tekler, çiftler ve üç kişilik gruplar arasında yapılır. İki oyun kazanan maçı da kazanmış olur.



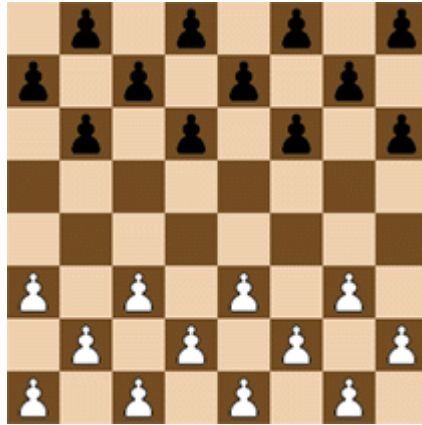
Resim 1.5: Boccia topları ve sepeti



Resim 1.6: Boccia topunu atma anı

➤ Dama

Dama standart 64 karelik satranç tahtasında oynanır. Tüm oyun sadece koyu karelerin üzerinde oynanır. Her oyuncu 12 taşla oyuna başlar. Piyonlar oyuncunun kendi tarafında üç sıraya dizilmişlerdir. Oyunun hedefi, rakibin tüm taşlarını ele geçirmek veya oyunu rakibin geçerli bir hamle yapamayacağı pozisyona getirmektir.



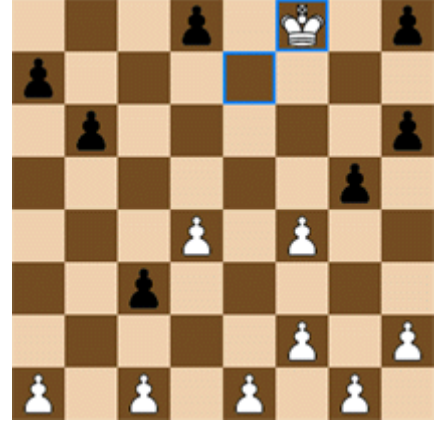
Resim 1.7: Dama tahtası ve piyonları

Hamleler

Piyonlar sadece ileriye doğru çaprazlama hareket edebilir. Geriye doğru hareket edemez. Aşağıdaki resim beyaz piyonun nasıl hareket ettiğini gösterir. Eğer piyon karşı taraftaki (rakibin alanı) son sıraya ulaşırsa, o piyon geriye hamle kabiliyeti olan bir şah dönüştür.



Resim 1.8: Beyaz piyonun ilerleyişi



Resim 1.9: Beyaz piyonun şah olması

Eğer bir piyon rakibin piyonunun yanında duruyorsa (ileri pozisyonda) ve bu piyonun yanındaki kare boş ise, oyuncu rakibinin taşının üstünden atlayarak o taşı ele geçirir. Rakip taş tahtanın dışına çıkar. Ele geçirilen taş tahtanın altında ya da üstünde durur. Ele geçirilen taşlar, alanında oyuncuları bilgilendirmek amacıyla görünür. Rakibin taşının üstünden atladıktan sonra bir başka taşın üstünden de atlanabiliyorsa, oyuncu bu taşı da ele geçirmelidir. Bu oyuncunun birden fazla taşı aynı anda ele geçirebileceği anlamına gelir. Şah için aynı kurallar geçerlidir. Ancak şahlar rakibin taşlarını geriye doğru atlayarak da ele geçirebilir.

Oyuncu sadece rakibin taşlarının üstünden atlayabilir. Kendi taşlarının üstünden atlayamaz. Atlama zorunludur. Eğer rakibin taşlarını ele geçirme imkânınız varsa "normal" bir hamle yapmanıza izin vermez.

Rakibin taşı üzerinden atlamış ve şaha terfi etmiş bir taş (tahtanın karşısına ulaşmış), mümkün olsa bile şah olarak atlamaya devam etmek zorunda değildir. Piyon şah olarak terfi ettiyse, hamle her zaman bitmiş demektir.

➤ Satranç

Satranç standart 64 kare üzerinde oynanır. Her oyuncu 16 taşla oyuna başlar. Taşlar; bir şah, bir vezir, iki kale, iki fil, iki at ve sekiz piyondur. Başlama pozisyonunda oyuncuların tüm taşları, kendi önlerindeki iki sıraya yerleştirilmiştir. Aşağıdaki tabloya bakınız.



Resim 1.10: Satranç tahtası ve taşları



Resim 1.11: Satranç oynayan çocuklar



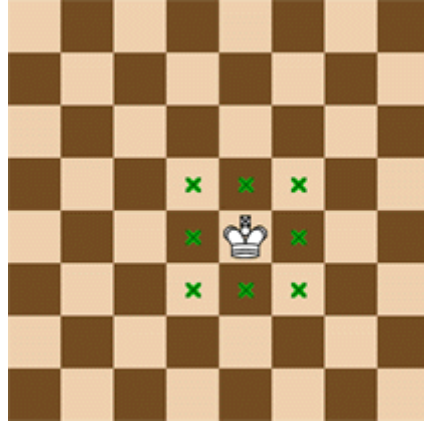
Resim 1.12: Satranç oynayan çocuklar

Oyunun hedefi rakibinizi şah-mat etmektir. Bu, oyuncu rakibinin şahını mat etmek için uğraşmalı ve şahın kaçabileceği her noktada rakibin onu yakalaması anlamına gelir.

Hamleler

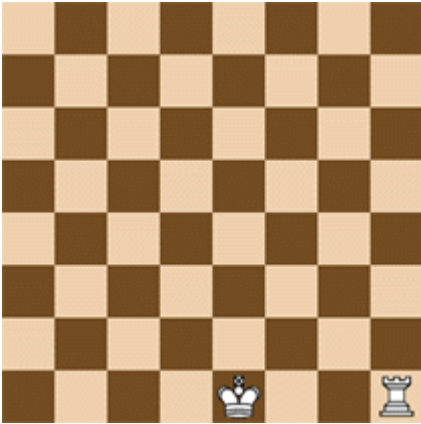
Birçok insan her taşın farklı şekilde hareket etmesi nedeniyle satranç oyunun zor olduğunu düşünür. Her taşın gerçekten de kendine has hareketleri bulunmaktadır. Buna rağmen tüm temel hareketleri hızlı bir şekilde öğrenebilirsiniz. Aşağıdaki resimler her taşın nasıl hareket ettiğini gösteriyor. Yeşil çarpılarla gösterilen pozisyonlar şahın hareket alanını belirliyor.

Şah: Şah her yönde bir kare ilerleyebilir. Rok aynı renkten şah ve kalenin aynı anda hareket etmesinin tek istisnasıdır. Rok, şahın bulunduğu kareden kaleye doğru iki kare ilerlemesi ve ardından kalenin şahın üstünden atlayarak bir kare yanına (komşu kareye) konmasıyla yapılır. Kısa rok ve uzun rok arasındaki ayırım aşağıdaki resimlerde gösterilmiştir.

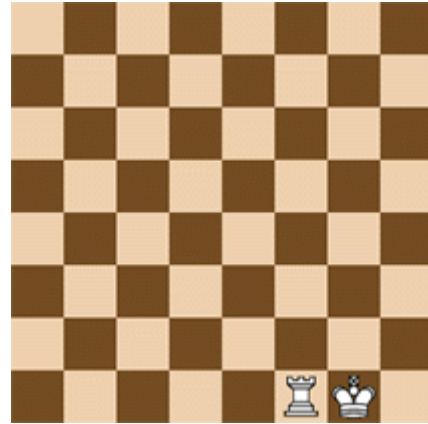


Resim 1.13: Şah taşı

Kısa Rok

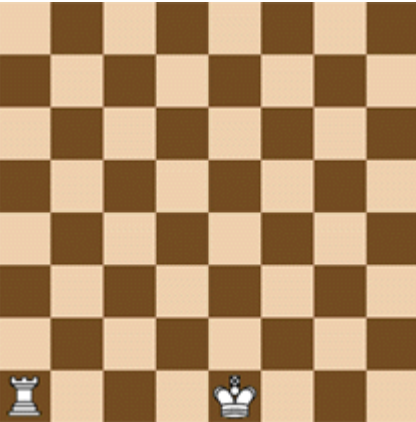


Resim 1.14: Kısa rok öncesi

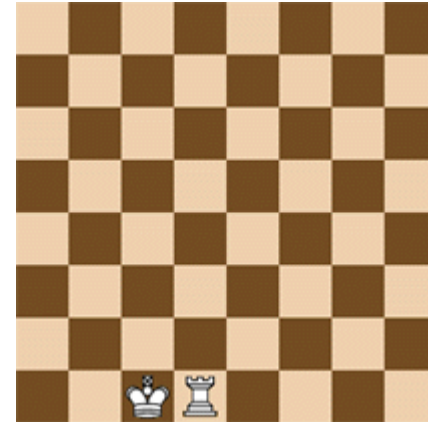


Resim 1.15: Kısa rokun yapılmış hali

Uzun Rok



Resim 1.16: Uzun rok öncesi



Resim 1.17: Uzun rokun yapılmış hali

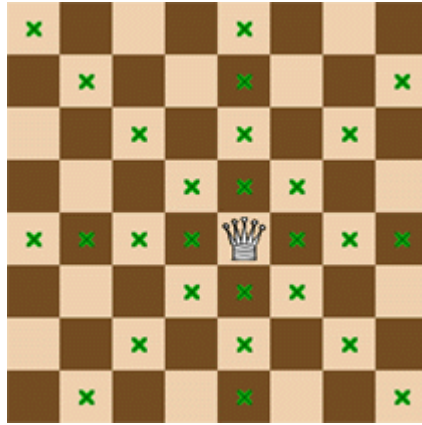
Şu durumlarda rok yapmak mümkün değildir:

- Şah ve kale oyun başından bu yana oynamışsa,
- Şah denilmişse,
- Rok atılacak kale ile şah arasında herhangi başka bir taş varsa,
- Şahın durduğu, rok atarken geçeceği ve rok attığında gideceği kareler rakip taşlar tarafından tehdit ediliyorsa,
- Şah rakip taş ya da taşlar tarafından tehdit ediliyorsa, bu taş ya da taşlar hareket edemiyor bile olsalar şah tehdit altındadır.

Şaha saldırıldığında (şah hareket etmediğinde bir sonraki harekette rakip ele geçirecek ise), bu pozisyona **şah** denir. Şah durumunda olan oyuncu bu pozisyondan kurtulmak için şu yollardan birini hemen uygulamalıdır:

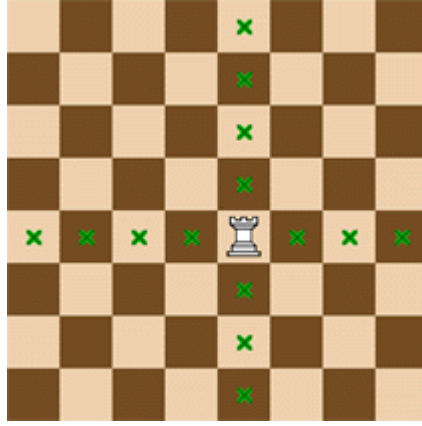
- Şah çeken rakip taşını ele geçirmelidir.
 - Şahını rakip taşın saldırmadığı kareye kaçırmalıdır.
 - Şahıyla rakibin şah çektiği taşın arasına bir taş koyarak şahı kesmelidir.
- Oyuncu eğer şahı kesemezse oyunu kaybeder. Bu duruma **şah-mat** denir.

Vezir: Vezir bulunduğu karenin dikey, yatay ve çaprazlarında herhangi bir kareye gidebildiğinden dolayı satranç tahtasının en güçlü taşıdır.



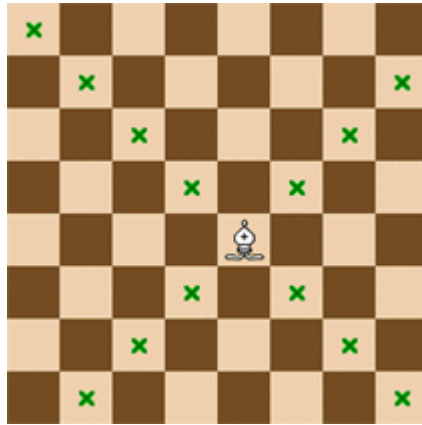
Resim 1. 18: Vezir ve hareket alanları

Kale: Kale, bulunduğu karenin dikey ve yataylarında herhangi bir kareye gidebilir. Vezirden sonra en önemli taşıdır.



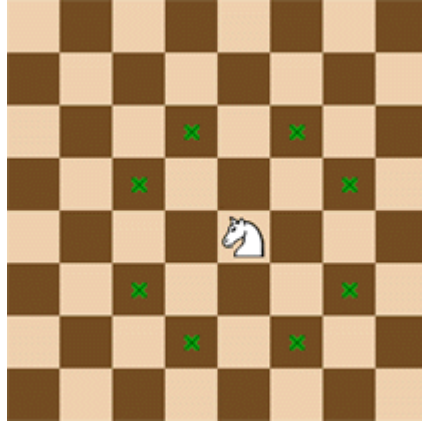
Resim 1.19: Kale ve hareket alanları

Fil: Fil bulunduğu karenin çaprazlarında herhangi bir kareye gidebilir. Dolayısıyla sadece başlama pozisyonundaki rengi ne ise sadece o yönlerde ilerleyebilir. Her oyuncunun iki fili vardır. Biri beyaz karede, diğeri de siyah karededir.



Resim 1.20: Fil ve hareket alanları

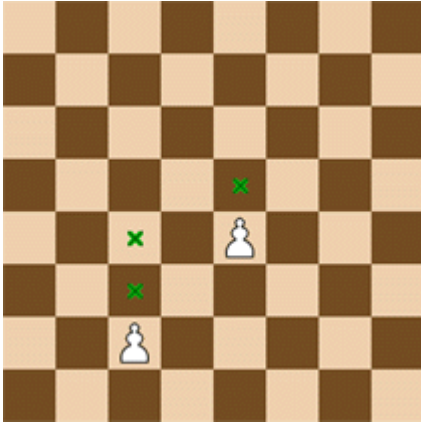
At: Atın hareketi L şekline benzer. At yatay, dikey veya çapraz yönde olmamak şartıyla bulunduğu kareye en yakın karelerden birine gidebilir. Hareket yolunda duran taşların üstünden atlayabilir.



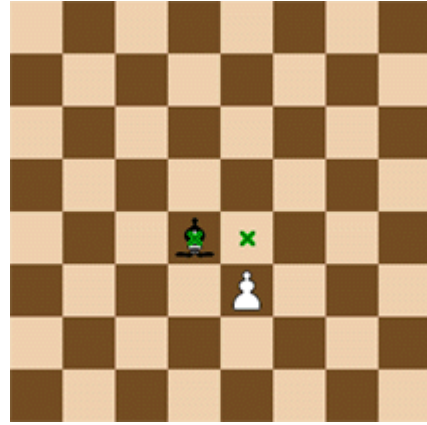
Resim 1.21: Satrançta at ve hareket alanları

Piyon: Piyonlar, satranç tahtasının en zayıf taşlarıdır. Fakat birçok özelliğe sahiptir. Bu nedenle oyunun sonucunu belirlemede önemli paya sahiptir.

Piyon bulunduğu dikeyde sadece önündeki boş kareye doğru ilerleyebilir. Asla geriye doğru hareket etmez. İlk hareketinde, bulunduğu dikeyde önündeki iki karenin boş olması şartıyla iki kare ilerleyebilir. Yan iki dikeyde bulunan (ön çaprazda) rakip taşı yiyerek de bu kareye gidebilir.



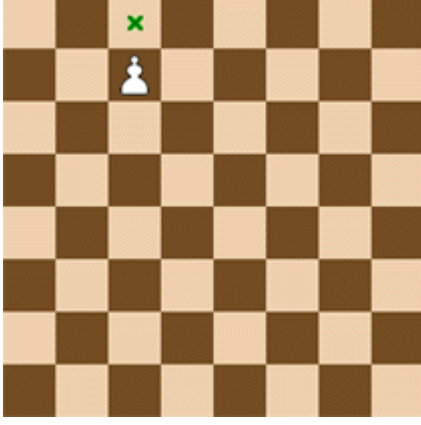
Resim 1.22: Piyonun ilerleyişi



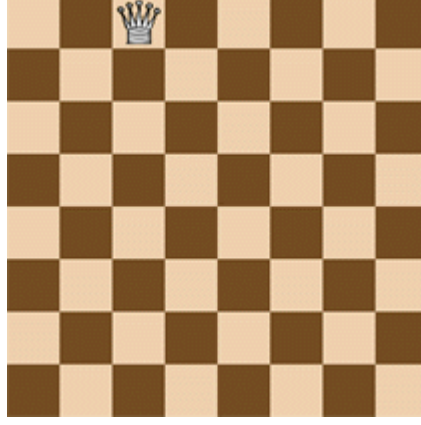
Resim 1.23: Piyonun çapraz rakip taşı alması

Bir piyon bulunduğu ilk konumdan ilerleyerek son sıraya (rakibin ilk yatayı) vardığında derhal aynı renkte bir vezir, bir kale, bir fil veya bir at ile değiştirilir. Bu piyon hareketine "terfi" denir. Yerine konan taş kurallara uygun olarak derhal devreye girer.

Örneğin, terfi ile alınan bir vezir aynı hamlede şah veya şah-mat çekebilir.

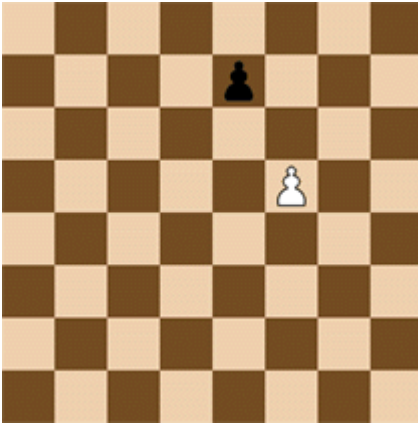


Resim 1.24: Piyonun terfi ilerleyişi

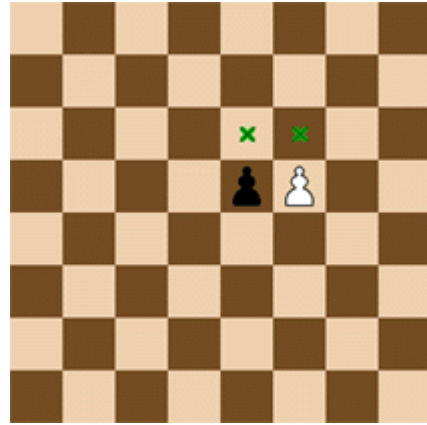


Resim 1.25: Piyonun terfi etmesi

Bir piyon ilk hamlesinde iki kare ilerleyip rakip piyonla yan yana gelirse, rakip piyon bu piyonu sanki bir kare ilerlemiş gibi kabul ederek yiyebilir. Bu harekete **geçerken alma** denir. Bu hak sadece ilk çıkışta (iki kare ilerleme) yapılır. Geçerken alma hakkı bir sonraki hamlelerde kaybolur. Aşağıdaki resimde bir örnek görebilirsiniz (siyahın hareketinden önceki pozisyon, hareketinden sonraki pozisyon ve geçerken alma pozisyonu sonrasındaki durum).



Resim 1.26: Siyahın hareket öncesi durumu



Resim 1.27: Beyazın siyahı alması

Rakip taşların ele geçirilmesi: Oyuncunun sırası geldiğinde, taşlarından birini (veya daha fazlasını) rakibin taşının bulunduğu kareye hareket ettirebiliyorsa, bu taşı ele geçirebilir. Ele geçirmek, rakip taşını satranç tahtası dışına alması demektir ve o kareye kendi taşını koyması demektir. Ele geçirilen taş, tahtanın aşağısında (veya yukarısında, tahtanın duruş şekline göre değişir) oyuncuları oyun hakkında bilgilendirmek için görünür.

Oyuncu kendi taşıyla rakibin taşı arasında başka bir taş varken rakip taşını ele geçiremez. Tüm diğer taşların üstünden atlayabilen at, bu durumun istisnasıdır. Tüm oyuncular şah dışında tüm taşları ele geçirebilir.

Oyun nasıl biter: Şu durumlardan herhangi biri gerçekleştiğinde oyun sona erer.

Oyuncu rakibin şahına saldırır (rakibine **şah** çekerse) ve rakip oyuncu şahı bir sonraki hamlesinde kesemez durumdaysa, bu duruma **şah-mat** denir, şah çekilen oyuncu oyunu kaybeder.

Sırada olan oyuncu kurallara uygun bir hamle yapamıyor ve şahı da tehdit altında bulunmuyor ise oyun berabere biter ve bu duruma **pat** denir.

- Rakibi oyunu terk eden oyuncu oyunu kazanır.
- İki taraf oyun sırasında aralarında anlaşılırsa oyun berabere biter.

Diğer önemli kurallar

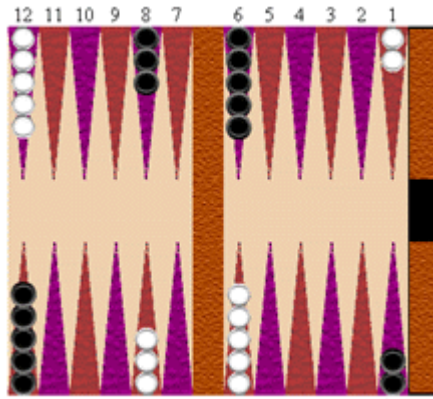
Oyuncu sadece rakibin taşlarını ele geçirebilir. Asla kendi taşlarını ele geçiremez. Oyuncu kendi şahını şah çekilecek pozisyona sokamaz.

➤ Tavlâ

Başlama pozisyonu ve oyun hedefi

Tavlâ ve varyasyonları diğer "normal" tahta oyunlarından biraz daha farklı bir oyun çeşididir. Kare şeklinde bir tahta ve kare şeklinde alanlar yoktur. Oyun özel üçgenler üzerinde 2'şer sıra halindeki ayrı ama birlikte tahtalar üzerinde oynanır. Tüm hamleler 2 adet zara bağlıdır. Bu zarlar her hamle için rastgele atılır.

Beyaz ve siyah evi olarak adlandırılan iki alan vardır. Beyazın evi 19-24 üçgenleri ile siyahın evi ise 1-6 üçgenleri ile tanımlıdır. Her oyuncu belirli yerlere yerleştirilen 15 taş ile oyuna başlar. Oyunun hedefi 15 taşını oyunun dışına almak ve bunu rakibinizin sizden önce yapmasını engellemektir. Oyun, oyunculardan biri taşlarının tamamını topladığında biter.



Resim 1.28: Tavlâ ve başlangıç durumu

Hamleler: Oyuncunun hamle sırası geldiğinde gelen zarlara göre taşlarını hareket ettirmelidir. Eğer zar da çift gelmiş ise oyuncu 4 hamle yapar (örneğin 5-5 gelmişse, oyuncu 4 adet 5 oynar). Beyaz oyuncu beyaz taşları saatin aksi yönünde hareket ettirir ("1" den "24" e doğru). Siyah oyuncu taşlarını saat yönünde ilerletir.

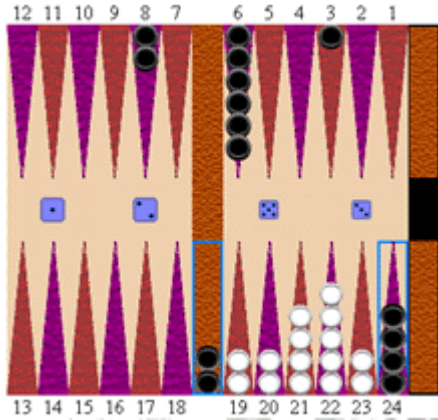
Rakibin taşlarını ele geçirme: Oyuncu rakibinin tek bir taşının bulunduğu üçgene kendi taşını koyarsa o taşı ele geçirmiş olur. Buna **kırık** denir.

Kendi taşınızı tahtanın dışına çıkarma: Aşağıdaki koşullar sağlandığında oyuncu taşlarını toplayabilir.

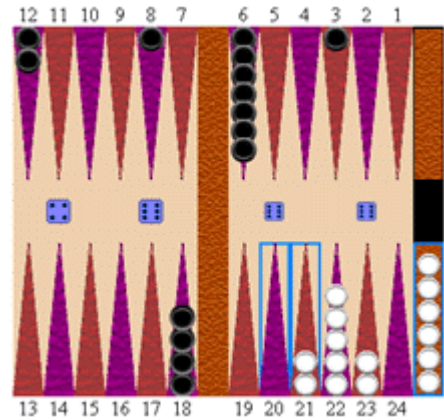
Tüm taşlar oyuncuların kendi evlerindeyse, beyaz oyuncunun tüm taşlarını 19-24 aralığında toplamış olması ve siyah oyuncunun da 1-6 aralığında toplamış olması anlamına gelir. Aşağıdaki resim beyaz için bu koşulun sağlandığı pozisyonu gösterir.

Oyuncunun herhangi bir taşı bar üstünde değilse, hamle yapacağınız esnada gelen zar, toplamı almaya yetiyorsa aşağıdaki resim beyazın 20'nin üstündeki taşı 5 geldiği için alabileceğinizi gösterir.

Bu durumun bir istisnası vardır. Eğer gelen zar üçgende taşın büyük ise bu taşı yine toplayabilirsiniz. Bu resim beyazın 20'nin üzerindeki taşı 6 attığı halde toplayabilmesini gösterir.



Resim 1.29: Beyazın taş alma durumuna gelmesi



Resim 1.30: Büyük gelen zarla taş alma

Diğer önemli kurallar: Oyuncu eğer rakibinin birden fazla taşı bir üçgende duruyorsa, bu üçgene taşını koyamaz. Tavlada bu duruma **blok** denir.

Eğer kırık taşınız varsa önce bunları yerleştirmeniz gerekir. Kırık taş ya da taşlar gelen zara göre rakibin evine yerleştirilir.

Puanlama: Bir oyuncu, tüm taşlarını aldıktan sonra maçtaki bir oyun biter ve o pozisyondaki kalan rakip taşlarının bulunduğu yer, oyunu kazanan tarafın aldığı puanı belirler:

- Oyun (1 puan) - rakip taraf en azından 1 taşını dışarıya almışsa.
- Mars (2 puan) - rakip taraf herhangi bir taşını dışarı alamamışsa.

➤ Dart

Dart tahtası 1'den 20'ye kadar oluşan parçalara bölünmüştür. Aynı zamanda üzerinde iki adet daralan daire bulunmaktadır. İç tarafta kalan daire, üzerinde bulunduğu sayının 3 katı puan vermektedir. Dış tarafta kalan daire, üzerinde bulunduğu sayının 2 katı puan vermektedir.

Dart tahtasının ortasında iki küçük çember bulunmaktadır. Bunlar; iç bull eye ve dış bull eye diye adlandırılmıştır. Dış bull eye 25 puan değerinde, iç bull eye 50 puan değerindedir.

Dart tahtası iç bull eye ile zemin arasında 172.5 cm olacak şekilde duvara asılabilir. Standart atış mesafesi ise vücut ile tahta arası 237 cm olacak şekildedir.



Resim 1.31: Dart tahtası



Resim 1.32: Farklı bir dart tahtası

Skor: Yarışmacılar her turda üç atış yaparlar. Skoru alma atışların isabet ettiği sayılara göre değişir.

301-501-701-1001 puanlandırma sistemi: Bu öğrenilmesi kolay olan ve oyuncuya beceri kazandıran bir dart türüdür. Kuralları oldukça basittir. Oyuncular atış yöntemlerini, dengeyi ve konsantre olmayı daha rahat kavrayacaklardır.

Oyuncu bir turda 3 dart atar. Eğer masa parametrelerinde belirlenen bir süre varsa oyuncular, bu süre içerisinde dartlarını atmak zorundadırlar, atmadıkları takdirde sıralarını kaybederler. Başlangıçta her bir oyuncu x01 puan alır (301, 501, 701 ya da 1001). Puanlar dartın isabet ettiği numaralardan elde edilir. 0 puana ilk inen oyuncu oyunu kazanır.

İç taraftaki halka içinde kalan kısımlar atılan sayının üç katı puan kazandırır. Dış taraftaki halka içinde kalan kısımlar ise sayının iki katı puan kazandırır. Bu, oyundaki en büyük puanın, üç atış sonrasında vurulacak 20'nin üç katlarıyla elde edilen 180 olduğu anlamına gelmektedir.

Skorlar sıfıra yaklaştığında, oyuncular oyunun dışında kalmaya çalışırlar yani sıfıra gelmeye çalışırlar.

➤ Masa Tenisi

Oyun alanı olan masanın üst yüzeyi 2.74 m uzunluğunda ve 1.52 m genişliğindedir. Yerden yüksekliği 76 cm olan dikdörtgen şeklinde bir masadır. Masanın yüzeyi, 30 cm yüksekten bırakılan nizami topu, her noktasında 23 cm zıplatan bir malzemeden oluşmuştur.

Oyun alanının yüzeyi koyu renkli ve mat olmalıdır. Oyun alanının 1.52 m'lik en, 2.74 m'lik boy kenarlarında 2cm genişliğinde beyaz çizgi olacaktır. Oyun alanı, dikey net bir çizgi ile enlemesine iki eşit parçaya bölünmelidir.

Söz konusu net çizgi parça halinde oyun alanı genişliğini tamamen kaplamalıdır. Çift maçları için, oyun alanı dikey olarak ortadan 3mm genişliğinde beyaz çizgi ile iki eşit parçaya bölünmelidir. Bu çizgi her iki oyun alanında sağ bölümün bir parçası olacaktır.

Net düzeneği:

- Bir net,
- Ayarları,
- Masa bağlantı mekanizması,
- Destek çubuklarından oluşur.

Net, iki ucundan bir ip ile 15.25 cm yüksekliğindeki destek çubuklarına asılmalıdır. Bunların dış limitleri yan çizginin 15.25 cm dışında olacaktır. Netin üstü, net boyunca oyun yüzeyinden 15.25 cm yükseklikte olmalıdır. Netin alt kenarları, net boyunca oyun alanına mümkün olduğunca yakın olmalıdır. Netin yan kenarları ise destek çubuklarına mümkün olduğu kadar yakın olmalıdır.



Resim 1.33: Masa tenisi masası ve katlama şekilleri

Masa tenisi topunun özellikleri

- Top küre şeklinde ve 40 mm çapında olmalıdır.
- Topun ağırlığı 2,7 gramdır.
- Top selüloit ya da benzeri plastik malzemeden mat beyaz veya portakal renkli olmalıdır.

➤ Raket

Raket, herhangi bir şekil, boy ve ağırlıkta olabilir. Ancak, topla buluşacak yüzeyi düz olmalı ve esnememelidir. Raket kalınlığının en az % 85'i ağaçtan olmalıdır. Tahta arasına konabilecek fiber tabanlı karbon fiber, cam fiber veya sıkıştırılmış kâğıt malzemelerin kalınlığı 0.35 mm'den veya raket kalınlığının %7,5 oranından fazla olmamalıdır. Raketin topla buluşan yüzeyi yapışkanla birlikte kalınlığı 2mm'yi geçmeyen süngersiz tırtıl lastik veya tırtılları içeride veya dışarıda yapışkan dâhil kalınlığı 4 milimetrenin üzerinde olmayan sandviç lastikle kaplı olmalıdır.

Raket tahtası, sınırlarının dışına taşmayacak şekilde kaplama malzemesi ile kaplanmalıdır. Raketin sapına yakın parmak konan bölümler kısımlar kaplı olmayabileceği gibi farklı malzeme ile kaplı da olabilir. Kaplama malzemesinin yüzeyi, raketin bir yanında koyu kırmızı, diğer yanında siyah ve mat renkli olmalıdır.



Resim 1.34: Masa tenisi raketi

Masa tenisi ile ilgili tanımlar

Ralli: Topun oyunda kaldığı sürenin tanımlamasıdır.

Top: Oyuncunun avucunda sabit durumdayken, servis anında havaya atılmadan önceki anda, net ya da sayıya karar verilene kadar oyundur.

Net: Sayıya ulaşmayan bir rallidir.

Sayı: Sonuca ulaşan bir rallidir.

Raket eli: Raketi tutan eldir.

Serbest el: Raketi tutmayan eldir.

Bir oyuncu topa, elinde tuttuğu raket veya raketi tuttuğu elin bilekten aşağısıyla dokunursa vuruş yapmış sayılır. Rakip topa vurduktan sonra, top karşıdaki oyuncunun alanına değmeden ya da oyun alanının dışına çıkmadan karşı oyuncunun giydiği ya da taşıdığı bir şey topa dokunursa, bu oyuncu topu engellemiş sayılır.

Servis atan: Rallide topa ilk vuran oyuncudur.

Karşılıyıcı: Rallide topa ikinci olarak vuran oyuncudur.

Hakem: Maçın kontrolünü sağlayan görevli kişidir.

Yardımcı hakem: Hakeme belirli konularda yardım eden görevlidir.

Servis atacak oyuncu falso vermeden topu dik veya dike yakın bir şekilde avuç içinden yukarı doğru en az 16 cm yükselecek ve düşecek şekilde atmalıdır. Top, yükselme ve düşme esnasında vuruş yapılana dek hiçbir şeye değmemelidir. Top düşerken, servis atan oyuncu topa önce kendi sahasına sonra da net düzeneğinin üzerinden geçip karşı sahaya geçecek şekilde vurmalıdır. Çiftlerde top, sırasıyla atan ve karşılayan oyuncunun sahasının sağ yarısına değmelidir.

Top ve raket, topun servis için elde sabit duruşundan havaya atılıp raketle temas edene kadar geçen süre zarfında oyun alanı seviyesinin üzerinde olmalıdır. Topa vurulduğu an, top servis atanın saha uç noktasından geride olmalıdır. Ancak, servis atan kişinin kolu dışında, başı, bacağı ya da vücudundan masaya en uzak olanından daha geride olmamalıdır.

İyi bir karşılama, servisten ya da rakip vuruştan gelen topun karşı vuruşla net düzeneğinin üzerinden veya dışından fileye değerek veya değmeksizin geçip rakip sahaya değmesidir.

Vuruş sırası: Teklerde, servis atan geçerli bir servis atacak, karşılayan geçerli vuruş yapacaktır. Bundan sonra sırasıyla her iki oyuncu geçerli vuruşlar yapmalıdır.

Çiftlerde, servis atan geçerli bir servis atmalı, karşılayan geçerli vuruş yapmalıdır. Sonrasında, servis atanın ortağı geçerli bir vuruş yapmalı, peşi sıra servis karşılayanın ortağı geçerli bir vuruş yapmalıdır. Bundan sonra oyuncular bu sırada geçerli vuruşlar yapmalıdırlar.

Net: Aşağıdaki durumlarda ralli 'Net' olur:

- Geçerli bir servis fileye dokunursa ya da servis karşılayan veya partneri tarafından engellenirse,
- Karşılayan oyuncu ya da oyuncular hazır olmadan atılan servislerde, oyuncu ya da oyuncular servisi karşılama teşebbüsünde bulunmazlarsa,
- Oyuncuların kontrolü dışında gelişen bir dış etkenin engellemesi ile geçerli servis atamama ya da karşılayamama durumunda,
- Oyun hakem veya yardımcısı tarafından durdurulmuş ise net olur.

Oyun aşağıdaki durumlarda durdurulur:

- Servis atma, karşılama sırası veya saha değişimi hatalarının düzeltilmesi için,
- Uzun süren karşılaşmalarda hızlandırılmış sistemi devreye sokmak için,
- Oyuncuyu uyarmak veya cezalandırmak için,
- Oyun şartlarında ralliyi etkileyecek bir rahatsızlık oluştuğunda oyun durdurulur.

Sayı kazanma: Rallide bir net yoksa oyuncuların birisi aşağıdaki şartlarda sayı alır:

- Rakip geçerli servis kullanamazsa,
- Rakip geçerli karşılama yapamazsa,
- Geçerli servis ya da karşılama sonrası rakip vurmada önce top net düzeneği haricinde bir şeye değerse,
- Rakip vuruş yaptıktan sonra top oyun alanına değmeden uç noktalar dışına çıkarsa,
- Rakip topu engellerse,
- Rakip topa peş peşe iki kez vurursa,
- Rakip ya da rakibin giydiği veya taşıdığı bir şey oyun alanını yerinden oynatırsa,
- Rakip ya da rakibin giydiği veya taşıdığı bir şey file düzeneğine temas ederse,
- Rakibin serbest eli oyun alanına temas ederse,
- Çiftlerde, rakip ilk servis atan ve karşılayan ile başlayan sırayı bozacak şekilde vuruş yaparsa, sayı alır.

Set: Her iki oyuncunun 10 sayı alması haricinde 11 sayıya ulaşan oyuncu kazanır. Her iki oyuncu 10'ar sayı alırsa seti, peş peşe 2 sayı alıp rakibinin 2 sayı önüne geçen oyuncu kazanır.



Resim 1.35: Maç yapan oyuncular

Maç: Maçın bitmesi ise:

- Maç, herhangi bir tekil sayılı set üzerinden yapılır.
- Maç sırasında oyun, set aralarında oyuncuların alabileceği 2 dakikayı geçmeyecek aralar dışında kesintiye uğramadan süreservis, karşılama ve saha tercihi ilk servis kullanma, karşılama ve saha seçimi kura ile belirlenir.
- Kazanan, servis kullanma ya da saha seçimini yapar.
- Bir oyuncu veya çift, servis kullanma, karşılama ya da saha seçimi yaptığı anda karşı oyuncu veya çift diğer tercihe sahip olacaktır.
- Set sonuna kadar her iki sayıdan sonra, servis karşılayan oyuncu veya çift servis atan oyuncu veya çift olacaktır. Bunun istisnası her iki oyuncu veya çiftlerin 10'ar sayılı olması veya hızlandırılmış sistemin devrede olmasıdır. Bu durumda servis atma ve karşılama sırası aynı olmak şartıyla her oyuncu sıra ile bir servis atacaktır.

- Çiftler maçında servis atacak olan çift, servise kiminle başlayacağını, karşı taraf ise önce kimin karşılayacağını belirler. Sonraki setlerde, ilk karşılayan oyuncu, bir önceki sette bu oyuncuya servis atan oyuncu olmalıdır.
- Çiftlerde servis değişimlerinde, son karşılayıcı servis atan oyuncu, son servis atan oyuncunun ortağı ise karşılayıcı olur.
- Servis atan oyuncu veya çift bir sonraki sette karşılayan oyuncu veya çift olacaktır. Çiftlerde, oyunun olabilecek en son setinde bir taraf 5 sayıya ulaştığında karşılayan taraftaki oyuncular karşılama sıralarını değiştirir.
- Sete oyun alanının bir tarafında başlayan oyuncu veya çift, bir sonraki sete oyun alanının diğer tarafında başlar. Olabilecek en son sette bir taraf 5 sayıya ulaştığı zaman sahaları değiştirirler.

Kural değişiklikleri 2001

- Setler 11 sayıda biter.
- Maçlar 7 veya 9 set üzerinden oynanır.
- Her iki sayıda bir servis değişir.
- Maç son sete uzarsa, son sette bir oyuncu 5 sayıya ulaşınca oyuncular sahaları değiştirir.
- Hangi maçların 7 veya 9 set üzerinden oynanacağına ittf teknik komitesi karar verir.

➤ Yüzme ve su oyunları

Su çocuklarda her zaman için en iyi oyun aracı olmuştur. Havuz ve deniz insan-oğlunun tatil dönemlerinde en çok zaman geçirdiği alanlardandır. Animatörlerin denetimi altında çocukların yaş gruplarına göre değişik dalma ve yüzme yarışmaları, sahilde kum ve çakıllarla birçok oyun aktiviteleri hazırlayabiliriz.



Resim 1.36: Havuzda oynayan çocuklar



Resim 1.37: Denizde oynayan çocuklar

1.7. Animasyonda Oyun Alanları

Animasyonda oyun alanları, havuz başı, plaj, mini kulüp, futbol, basketbol sahaları, plaj voleybol sahası, oyun salonu, çim alanları vb yerlerde oyunlar oynatılmaktadır. Tesisin çevre düzenlemesine göre bu alanlar çoğaltılabilir. Ayrıca sezon başlamadan, oyun alanları planlanarak yerleri belirlenir. Oyun alanlarının sabit olması gerekir. Konuklar hangi aktiviteyi hangi alanda yapacaklarını kolayca bulabilmelidir.

1.8. Oyun Malzemeleri

Oyun malzemeleri her oyunun anlatıldığı bölümde verilmiştir. Oyun malzemeleri sezon başında ayarlanır. Hangi malzemenin nerede bulunacağı, miktarı ve konuklara nasıl teslim edileceği belirlenir. Özellikle konuğa verilen malzemenin verilmesi ve iadesi ile ilgili kurallar konuğa anlatılmalıdır. Malzemeye zarar verilmesi durumunda zararın temin edilmesi konusu özellikle belirtilmelidir.

Oyun malzemeleri aşağıdaki özellikleri taşımalıdır:

- Kesici, batıcı, yaralanmalara neden olacak malzemeler kullanılmamalıdır.
- İlgü çekici renklere sahip olmalıdır.
- Sağlık açısından zararsız maddelerden yapılmış olmalıdır.
- Oyun malzemeleri mutlaka temiz olmalıdır.
- Salıncak, kaydırak vb. malzemelerin sağlam, kaliteli ve kazaları önleyici yapıda olmalarına dikkat edilmelidir.
- Oyun alanları katılımcılara zarar vermeyecek şekilde düzenlenmelidir.
- Havuz ve sahillerde yapılacak olan etkinliklerde katılımcıların özelliklerine göre malzemeler belirlenmelidir.

Programın içerisinde yer alacak oyun aktivitesi oluşturulurken aşağıdaki basamaklar izlenir:

Oyunun adı :

Oyunun konusu :

Oyunun hedefi :

Başlama saati :

Süresi :

Animatör sayısı :

Kullanılacak araç gereçler :

Kostümler :

Oyun alanı :

Bu planlamaya bir örnek verecek olursak;

Oyunun adı: Mini Basket Atma Yarışması

Oyunun konusu: Çocuklar için düzenlenmiş mini basketbol sahasında basket atabilme becerilesi

Oyunun Hedefi: Belirlenen süre içerisinde en çok basketi atabilme

Başlama saati: Saat: 15:30

Süresi: 15 dakika

Animatör sayısı: 2

Kullanılacak araç gereçler: Mini basket potaları, basketbol topları

Kostümler: Oluşturulacak takımlara renkli tişörtler

Oyun alanı: Çizgileriyle belirlenmiş mini basketbol sahası

UYGULAMA FAALİYETİ

Eğlence hizmetleri departmanın programında yer alabilecek oyun aktivitelerini konuk tipine, tesis özelliklerine ve işletmenin marka katkısına göre belirleyiniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ Oyun aktivitelerini çeşitli kaynaklardan araştırınız.➤ Tesisin özelliklerine göre oyun aktivitenizi belirleyiniz.➤ Konuk özelliklerine göre oyun aktivitenizi belirleyiniz.➤ Oyun aktivitesinin oynanış şeklini belirleyiniz.➤ Oyunun kurallarını belirleyiniz.➤ Oyunda kullanılacak malzemeleri belirleyiniz.➤ Oyunun yapılacağı alanları belirleyiniz.➤ Çalışmanızı yazılı hale getiriniz.	<ul style="list-style-type: none">➤ Araştırma yapınız.➤ Dikkatli olunuz.➤ Konuk profilini öğreniniz.➤ Oyunlarla ilgili temel yetenek ve becerilere sahip olunuz.➤ Kuralları öğreniniz.➤ Oyunda kullanılacak malzemeleri tespit ediniz.➤ Oyun alanlarını tespit ediniz.➤ Doküman hazırlayınız.

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

Aşağıda hazırlanan değerlendirme ölçeğine göre yaptığınız çalışmayı değerlendiriniz. Gerçekleşme düzeyine göre EVET – HAYIR seçeneklerinden uygun olan kutucuğu işaretleyiniz.

Değerlendirme Ölçütleri		Evet	Hayır
1	Oyun aktivitelerini çeşitli kaynaklardan araştırdınız mı?		
2	Tesisin özelliklerine göre oyun aktivitenizi belirlediniz mi?		
3	Konuk özelliklerine göre oyun aktivitenizi belirlediniz mi?		
4	Oyun aktivitesinin oynanış şeklini belirlediniz mi?		
5	Oyunun kurallarını belirlediniz mi?		
6	Oyunda kullanılacak malzemeleri belirlediniz mi?		
7	Oyunun yapılacağı alanları belirlediniz mi?		
8	Çalışmanızı yazılı hale getirdiniz mi?		

Yapılan değerlendirme sonunda hayır şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetini tekrar ediniz. Cevaplarınızın hepsi evet ise bir sonraki faaliyete geçiniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümleleri dikkatle okuyunuz. Cümlelerin başına doğru ise “D” yanlış ise “Y” (Doğru/Yanlış) şeklinde işaret koyunuz.

1. () Oyun, sonucu düşünülmeden eğlenmek amacıyla yapılan hareketlerdir.
2. () Oyun çocuk için, içinde yaşadığı dünyayı, çevresindeki insanları anlama ve tanıma aracıdır.
3. () Oyun aktivitelerini uygularken her zaman aynı malzemeleri kullanmamızın ve hep aynı oyunu oynatmamızın hiçbir mahsuru yoktur.
4. () Çocuk animatörlerinin öncelikle çocukları sevmesine ve yaş gruplarının özelliklerini bilmesine gerek yoktur.
5. () Oyunlar gruplar halinde oynatılabildiği gibi bireysel olarak da oynatılabilir.
6. () Oynatılacak oyunlarda her yaş grubundan çocukları aynı anda oynatabiliriz.
7. () Dama, satranç, masa tenisi ve tavla oyunlarında turnuvalar düzenleyerek tatile heyecan katabiliriz.
8. () Oyunlar insanların sıkıntılarında ve stersten uzaklaşmasını sağlar.
9. () Oyun çocuklar için hayattan kesitlerdir. Onların gelişimine yardımcı olur.
10. () Oyunlar boş zaman değerlendirmenin en güzel örneklerindedir.

DEĞERLENDİRME

Sorulara verdiğiniz cevaplar ile cevap anahtarınızı karşılaştırınız. Cevaplarınız doğru ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçiniz. Yanlış cevap verdiyseniz öğrenme faaliyetine dönerek konuyu tekrar ediniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Eğlence hizmetleri departmanında; konuk tipine, tesis özelliklerine ve işletmenin marka katkısına göre oyun aktivite programı hazırlayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Çevrenizdeki tesislerde ve işletmelerde, oynatılan oyunlarda ne gibi malzemeler kullanıldığını araştırınız. Gözlemlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.
- Oyun aktiviteleri uygulanmadan önce; eğlenceye yönelik aktivitelerdeki alınan güvenlik önlemlerini araştırınız.
- Çevrenizdeki tesislerde çocuklar ve yetişkinler için hazırlanan aktivite ve oyun programlarını araştırıp inceleyiniz.

2. PROGRAMIN ÖZELLİKLERİ

Turizmde tatil amaçlı işletmelerin, konukların ihtiyaç ve güdülerine göre konukları işletmede tutmak ve hoşça vakit geçirmelerini sağlamak için mevcut kaynak ve araçları en etkin şekilde kullanması gerekir.

Aktivite programlarının yapılmasında gösterilen özen, eğlence faaliyetine katılmada psikolojik faktörler ve güdülerin önemine göre ortaya çıkmaktadır.

Oyun programları hazırlanırken; oyunların varsa fizyolojik, psikolojik, eğitim vb. açılardan sakıncalı yönlerinin tespit edilmesi gerekir. Oyunların katılımcılara hitap eden, herkesin yapabileceği düzeyde, bölge veya ülke insanları tarafından beğenilebileceğinin belirlenmesi gerekir.

Oyun aktivite programları hazırlanırken yaş, cinsiyet ve ilgi alanları dikkate alınmalıdır.

Programda yer alan oyunlar çeşitli özelliklere sahip olmalıdır:

- Çeşitlilik
- Yenilikçi
- Orijinal
- Dikkat çekici
- Dinlendirici
- Eğlendirici

Oynatılacak oyunların, özel hayatları rencide edici ve dini inançları rahatsız edici olmamasına özen gösterilmelidir.

2.1. Planlama

Konuklarla yapılacak olan oyun aktivitelerinin ilk aşaması iyi bir planlamanın yapılmasıdır. Planlama animasyon aktivitelerinin genel düzenidir. Animasyon aktivitelerinin amaçlarını gerçekleştirmek için ihtiyaç duyulan her şeyi düşünmek, tasarlamak ve belli bir plan çerçevesinde uygulamaya koymak gerekir.

Planlamanın taşınması gereken başlıca özellikler şunlardır:

- Ulaşılabilir amaçlar taşınmalıdır.
- Uygun süreyi kapsmalıdır.
- Zamanlama iyi belirtilmelidir.
- Diğer departman planlarına ve işletmenin genel amaçlarına uyum sağlamalıdır.
- Aktivite haberleri işletmenin belirli bölümlerinde sergilenmelidir.
- Oyun aktiviteleri zaman zaman animatörler tarafından duyurulmalıdır.
- Konuk profiline uygun olmalıdır.
- Esnek olmalıdır.

Oyun aktivite programlarının sezon başında tüm sezon boyunca uygulanabilecek şekilde hazırlanması gerekir.

Planlama yapılırken aktiviteler için gerekli olan malzemelerin alımları sezon başlamadan yapılmalıdır. Bu nedenle bir bütçe oluşturulmalı, sezon öncesi yapılan planlar doğrultusunda hareket edilmelidir. Planlardaki ve aktivitelerdeki değişimler için işletmeler ayrıca harcama yapamazlar.

Oyun aktivitelerinizi gerçekleştirmeye başlamadan önce hazırladığınız planlar doğrultusunda ön hazırlıklar yapmalısınız. Oyun aktiviteleri planlanırken uygulamada karşılaşılabilecek aksaklıklar da düşünülerek hazırlanmalıdır. Planlama ve uygulamada şunlara dikkat edilmelidir:

- Oyun aktivitelerine katılacak olanların; yaşı, cinsiyeti, kilosu, bedensel rahatsızlığının olup olmadığına dikkat edilmelidir.
- Aktiviteler fizyolojik, psikolojik, sosyal ve zihinsel açıdan sakıncalı olmamalıdır.
- Oyun aktivitelerinin yapılacağı alanlar ve kullanılan malzemeler önceden hazırlanmalı temiz, hijyenik ve kullanım açısından güvenli olmalıdır.
- Katılımcılar gönüllü olmalıdır. Katılımcıları aktivitelere özendirecek duyurular yapılmalıdır.
- Oyun aktiviteleri uygulanırken oluşabilecek sağlık problemleri için sağlık ekibi ile iletişim halinde olunmalıdır.
- Oynatılacak oyunların zamanlaması iyi yapılmalı, diğer departmanların planlarına ters düşmemelidir.
- Güvenle oluşturulan ve izlenen bir aktivite her zaman daha fazla keyif verecektir.

- Aktivitelerin neşeli geçmesi, bir sonraki aktiviteye katılımı artıracaktır.
- Yaptırılan aktivitelerde katı kurallar uygulanmamalı, yaptırılan aktivitelerin eğlenceye yönelik olduğu unutulmamalıdır.

2.2. Aktivite Belirleme

Yaptırılacak olan aktivitelerin havuzda, sahilde, mini kulüpte, oyun alanlarında, masa başında, diskoda nasıl ve ne zaman uygulanacağı belirlenip aktivite programında belirtilmelidir.

2.3. Araç Gereci Belirleme

Oyunların özelliklerine göre kullanılan araç gereçler de değişiklik gösterir. Havuzda oynatılacak oyunlar için; suda batmayan toplar, çemberler, suda yüzen ve batmayan renkli büyük oyuncaklar, Disco etkinlikleri için; CD çalar ve değişik müzik CD'leri, oyun alanlarında kullanılmak üzere; değişik toplar (voleybol, basketbol, futbol, hentbol topları), potalar, mini potalar, voleybol filesi, mini futbol kaleleri, voleybol direkleri, Masa oyunları için; satranç, zeka oyunları, dama, masa tenisi, masa futbolu (langırt) ve iskambil kâğıtları kullanılır.

Doğal maddelerle oynatılan oyunlarda su, toprak, kil, kum, taş, değişik çiçekler ve bitkiler kullanılır.

2.4. Oyun Alanını Belirleme

Oynatılacak oyunların özelliklerine göre oyun alanları da belirlenir. Havuz oyunlarında oynatılacak oyunlarda; havuz suyunun temizliğine ve havuzun derinliğine dikkat edilmelidir. Animatörler çocuk oyunları için çocuk havuzlarını tercih etmelidirler. Animatörler, diğer yetişkinler ve 9 yaş üstü konuklar için oyun aktivitelerine katılımcıları yüzmeyi bilenler arasından seçmelidir.

Oyun aktivitelerinin uygulanacağı diğer alanlarda da oyun sahalarının düzenlenmiş, saha çizgilerinin belirlenmiş, potaların, kalelerin, dikme ve filelerin oyun alanlarında sağlam bir şekilde monte edilmiş olması gerekir.

Oynatılacak oyunlar deniz kenarında veya doğa ile iç içe bulunan ortamlarda da gerçekleştirilebilir. Bu ortamlarda kullanılacak malzemelerin sağlık açısından temiz olmasına dikkat edilmelidir.

Oyun aktivite alanları insan sağlığı açısından temiz ve hijyenik olmalıdır. Aktiviteler sırasında yetişkinlere veya çocuklara zarar verici maddelerden arındırılmış, sağlam zemin ve kırık olmayan materyallerle donatılmış olmalıdır.

2.5. Program Çizelgesine Yerleştirme

Planlama bünyesinde yapılan hazırlıklar, en son halini program çizelgesine yerleştirildikten sonra alır. Yapılan çizelgede aktivite hakkında her türlü bilgi olacağından oyuna hakim bir bakış açısı oluşur. Bu sayede de animatörün aktiviteyi yönetmesi ve oyuna gerektiği yerde müdahale etmesi daha kolay olur.

Bir haftalık oyun aktivite programı

Günler	Pazartesi	Salı	Çarşamba	Perşembe	Cuma	Cumartesi	Pazar
Oyunlar ve Saatleri							
Havuz Oyunları	14.00	14.00	14.00	14.00	14.00	14.00	14.00
Dart	15.30	15.30	15.30	15.30	15.30	15.30	15.30
Boccia	16.30	16.30	16.30	16.30	16.30	16.30	16.30
Tavla	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest
Satranç	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest
Dama	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest
Masa Tenisi	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest	Serbest

Yaptırılacak olan oyun aktiviteleri, haftalık program çizelgesinde de belirlenerek tesiste konukların rahat görebileceği info panolarına asılmalıdır. Böylece aktivitelere katılım hem daha fazla olacaktır, hem de işletmeye gelen konukların memnuniyeti artacaktır.

2.6. Güvenlik Önlemlerini Belirleme

Oyun aktivitelerinde konuklar, eğlenirken aynı zamanda kendilerini güvende hissetmek isterler. Oyun aktivitelerinde oyunun özelliğine ve oyun alanına göre güvenlik önlemleri gerekmektedir.

Oyun alanında kullanılacak materyallerin sağlamlığı ve yerleştirilmesi için otelin teknik servisiyle, oluşabilecek sağlık problemleri ile ilgili sağlık ekibiyle, aktivite esnasında izleyiciler veya oyuncular arasında oluşabilecek tehlike veya düzenin sağlanması açısından otelin güvenlik departmanı ile iletişim halinde olmak gerekir.

UYGULAMA FAALİYETİ

Eğlence hizmetleri departmanında konuk tipine, tesis özelliklerine ve işletmenin marka katkısına göre oyun aktivite programı hazırlayınız.

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ Oyun programının süresini belirleyiniz.➤ Konuk profilini inceleyiniz.➤ Tesisin özelliklerini belirleyiniz.➤ Oyun programında yer alacak aktiviteleri belirleyiniz.➤ Belirlenen aktiviteleri günlük ve haftalık olmak üzere oyun çizelgesine yerleştiriniz.➤ Kullanılacak araç gereçleri belirleyiniz.➤ Aktiviteyi uygulayacak ekip üyesini belirleyiniz.➤ Çalışmalarınızı rapor haline getiriniz.	<ul style="list-style-type: none">➤ Oyun süresini araştırınız.➤ Konuk profilini araştırınız.➤ Tesisin özelliklerini araştırınız.➤ Geçmiş yılların aktivite programlarına bakınız.➤ Dikkatli olunuz.➤ Oyunlarda kullanılan araç gereçleri araştırınız.➤ Personelin uzmanlık alanına bakınız.➤ Rapor hazırlayınız.

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

Uygulama faaliyetinde işlem basamaklamalarını takip ederek aşağıdaki değerlendirme kriterlerine göre EVET-HAYIR şeklinde seçeneklerden uygun olan kutucuğu işaretleyiniz.

Değerlendirme Ölçeği		Evet	Hayır
1	Oyun programının süresini belirlediniz mi?		
2	Konuk profilini incelediniz mi?		
3	Tesisin özelliklerini belirlediniz mi?		
4	Oyun programında yer alacak aktiviteleri belirlediniz mi?		
5	Belirlenen aktiviteleri günlük ve haftalık olmak üzere oyun çizelgesine yerleştirdiniz mi?		
6	Kullanılacak araç gereçleri belirlediniz mi?		
7	Aktiviteleri uygulayacak ekip üyesini belirlediniz mi?		
8	Çalışmalarınızı rapor haline getirdiniz mi?		

Yapılan değerlendirme sonunda "hayır" şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetini tekrar ediniz. Cevaplarınızın tamamı "evet" ise bir sonraki faaliyete geçebilirsiniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümleleri dikkatle okuyunuz. Cümlelerin başına doğru ise “D” yanlış ise “Y” (Doğru/Yanlış) şeklinde işaret koyunuz.

1. () Yaptırılacak aktiviteler için önceden planlama yapmaya gerek yoktur.
2. () Animatörler istedikleri saatte bir etkinlik yapabilirler.
3. () Aktiviteyi uygulatanların temel becerilere sahip olması gerekir.
4. () Aktiviteyi uygulatacakların oyunun kurallarını bilmesi gerekir.
5. () Yapılacak olan aktivitelere herkes katılabilir.
6. () Planlamanın dışındaki aktivitelere işletmelerde yer verilmez.
7. () Aktivitelerin uygulatılacağı alanlar ve kullanılan eşyalar temiz ve hijyen kurallarına uygun olmalıdır.
8. () Konuklara aktivitelerin temel becerilerini göstermeye gerek yoktur.
9. () Aktiviteye başlamadan önce mutlaka ön hazırlıklar tamamlanmalıdır.
10. () Yüzme bilmeyenleri su oyunlarına almamız doğru olmaz.
11. () Her yarışmacıyı her türlü aktiviteye alabiliriz.
12. () Aktivitelere kurallar, eğlence amaçlı olduğu için değişkenlik gösterir.

MODÜL DEĞERLENDİRME

Modülü tamamladınız. Bu modülde kazandığınız yeterliği ölçmek amacıyla değerlendirme sorularının boşluklarını doldurunuz.

1. her yaşa ve cinsiyete hitap eden eğlenceli bir aktivitedir.
2. Her oyunda kullanılan ve değişik özellikler gösterir.
3.oynatacakları oyunlar hakkında bilgi beceri sahibi olmalıdırlar.
4. Oyunlar her zaman çok çeşitli ve sınırsız olmalıdır.Yenilikçi, orijinal,,, ve özelliklere sahip olmalıdır.
5. Oyun aktivitelerinde kullanılan malzemeler ve kullanılan alanlarve kurallarına uygun olmalıdır.

Aşağıdaki sorularda yer alan doğru seçeneğin karşısındaki kutucuğa kurşun kalem kullanarak “D” veya “Y” (Doğru/Yanlış) şeklinde işaret koyunuz.

1. () Oyunlarda kullanılan malzemeler insan sağlığına zarar vermemelidir.
2. () Oyun aktivite programları hazırlanırken diğer servis bölümlerinin hizmetleri aksatılmamalıdır.
3. () Planlama aktivitelerin düzenli bir şekilde uygulanmasını sağlar.
4. () Oyun aktiviteleri uygulanırken işletmenin diğer bölümleriyle de iş birliği içinde olunmalıdır.
5. () Oynatılacak oyunlarda çocuk animatörleri her zaman daha dikkatli olmalıdır.

DEĞERLENDİRME

Sorulara verdiğiniz cevaplar ile cevap anahtarınızı karşılaştırınız. Cevaplarınız "doğru" ise bir sonraki modüle geçmek için ilgili kişiler ile iletişim kurunuz. "Yanlış" cevap verdiyseniz modülün ilgili faaliyetine dönerek konuyu tekrar ediniz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ -1'İN CEVAP ANAHTARI

Sorular	Cevaplar
1	D
2	D
3	Y
4	Y
5	D
6	Y
7	D
8	D
9	D
10	D

ÖĞRENME FAALİYETİ -1'İN CEVAP ANAHTARI

SORULAR	CEVAPLAR
1	D
2	Y
3	D
4	D
5	D
6	D
7	D
8	Y
9	D
10	D
11	Y
12	D

MODÜL DEĞERLENDİRME CEVAP ANAHTARI

Boşluk Doldurma

1	Oyun
2	Araç ve gereçler
3	Animatörler
4	Dinlendirici, dikkat çekici ve eğlendirici
5	Temizlik ve hijyen

Doğru Yanlış

1	Y
2	D
3	D
4	D
5	D

DEĞERLENDİRME

Bu modüldeki soruları doğru olarak cevapladıysanız bir sonraki modüle geçebilirsiniz. Cevaplarınızda hatalar varsa modül kitapçığını tekrar ediniz. Modüldeki yeterliliğinizi ölçmek için öğretmeninize başvurunuz.

KAYNAKÇA

- DEMİRCİ Ali, **İlköğretimde Beden Eğitimi Uygulamaları Ders Kitabı**.
- ENGİN İdris Özgür, **Beden Eğitimi Öğretmeni**, Ders Notları.
- HACIOĞLU Necdet, **Boş Zaman & Rekreasyon Yönetimi Örnek Animasyon Uygulamaları**, Detay Yayıncılık, Ankara, Eylül, 2003.
- HAZAR Atila, **Rekreasyon ve Animasyon**, Detay Yayıncılık, Ankara, Eylül, 2003.
- KALE Rasim, **Okul Öncesi Dönemde Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi**, Nobel Yayıncılık, Ankara, Ocak, 2003.
- <http://brainking.com.tr>
- www.finspor.com.tr
- www.gamedesire.com.tr
- www.sporha.com
- www.tsf.org.tr
- www.turkmasatenisi.com/kurallar.html