

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI



MEGEP

(MESLEKÎ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN
GÜÇLENDİRİLMESİ PROJESİ)

EĞLENCE HİZMETLERİ

KARA OYUNLARI

ANKARA 2006

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından geliştirilen modüller;

- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 02.06.2006 tarih ve 269 sayılı Kararı ile onaylanan, Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında kademeli olarak yaygınlaştırılan 42 alan ve 192 dala ait çerçeve öğretim programlarında amaçlanan mesleki yeterlikleri kazandırmaya yönelik geliştirilmiş öğretim materyalleridir (Ders Notlarıdır).
- Modüller, bireylere mesleki yeterlik kazandırmak ve bireysel öğrenmeye rehberlik etmek amacıyla öğrenme materyali olarak hazırlanmış, denenmek ve geliştirilmek üzere Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında uygulanmaya başlanmıştır.
- Modüller teknolojik gelişmelere paralel olarak, amaçlanan yeterliği kazandırmak koşulu ile eğitim öğretim sırasında geliştirilebilir ve yapılması önerilen değişiklikler Bakanlıkta ilgili birime bildirilir.
- Örgün ve yaygın eğitim kurumları, işletmeler ve kendi kendine mesleki yeterlik kazanmak isteyen bireyler modüllere internet üzerinden ulaşılabilir.
- Basılmış modüller, eğitim kurumlarında öğrencilere ücretsiz olarak dağıtılır.
- Modüller hiçbir şekilde ticari amaçla kullanılamaz ve ücret karşılığında satılamaz.

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	ii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ – 1	3
1. KARA OYUNLARI	3
1.1. Oyunun Tanımı ve Yararları	3
1.2. Oyunların Yararları	5
1.2.1. Katılımcılara Yönelik Faydaları	5
1.2.2. Turizm Sektörüne Yönelik Faydaları	6
1.3. Kara Oyunları	6
1.4. Kara Oyunlarının Çeşitleri	7
1.5. Oyunların Kuralları, Kullanılacak Malzemeler ve Özellikleri	7
1.5.1. Dart Oyunu	7
1.5.2. Langırt Oyunu (Masa Futbolu)	9
1.5.3. Aır Hockey Oyunu	11
1.5.4. Top Oyunları	12
1.5.5. Yetenek Yarışmaları	19
UYGULAMA FAALİYETİ	22
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	23
ÖĞRENME FAALİYETİ – 2	25
1. OYUNLARI UYGULAMA	25
1.1. Temel Beceriler (Davranışlar)	25
Oyunları Uygulama	26
UYGULAMA FAALİYETİ	28
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	29
MODÜL DEĞERLENDİRME	31
CEVAP ANAHTARLARI	32
KAYNAKÇA	33

AÇIKLAMALAR

KOD	812STE024
ALAN	Eğlence Hizmetleri
DAL	Animatörlük
MODÜL	Kara Oyunları
MODÜLÜN TANIMI	Öğrenciye kara oyunlarını tanıtır ve uygulama becerisini kazandıracak olan öğrenme materyalidir.
SÜRE	40 / 24
ÖN KOŞUL	
YETERLİLİK	Oyun aktivitelerini uygulamak.
MODÜLÜN GENEL AMACI	Eğlence hizmetleri departmanında konuklarla oynanabilecek kara oyunlarını araştırarak konukların özelliklerine ve oyunların kurallarına uygun olarak uygulayabileceksiniz.
AMAÇ	Eğlence hizmetleri departmanında konuklarla konuk özelliklerine uygun kara oyunlarını çeşitli kaynaklardan araştırabileceksiniz. Eğlence hizmetleri departmanında konuklarla kara oyunlarını, konukların özelliklerine ve oyunların kurallarına uygun olarak uygulayabileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Ortam: Bilgisayar yazılım ve donanımları, internet, Donanım: Bilgisayar donanımları, VCD, DVD, televizyon, projeksiyon, oyun araç gereçleri
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Modülün içinde yer alan herhangi bir öğrenme faaliyetinden sonra verilen ölçme araçları ile kendi kendinizi değerlendireceksiniz. Modül sonunda; öğretmeniniz tarafından teorik ve pratik performansınızı ölçme teknikleri uygulayarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgi ve becerileri ölçerek değerlendirileceksiniz.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Bilindiği gibi animasyon; turistlerin otelde kaldıkları süre içerisinde hoşça vakit geçirmelerini sağlayan faaliyetlerdir. Otel işletmelerinde animasyon faaliyetleri önemli yer tutar. Yiyecek içecek satışlarını ve oda satışlarını artırır. Turistlerin konaklama süresini uzatır. Otel işletmesinin gelirini artırır. Bu durum ülkede turizm sezonunun uzamasına neden olur.

Turizm sektöründe animasyon, rekabetin önemli bir unsuru haline gelmiştir. Dolayısıyla bu departmanda çalışacak olan personel bu konuda eğitim almış, yetenekli ve diğer ülkelerin kültür yapıları hakkında bilgi sahibi olması gerekir. Animasyon departmanında çalışan personel konaklayan misafirlerle sürekli ilgilenmelidir. Aynı zaman da insan psikolojisinden anlamalı, onların sorunlarıyla ilgilenmelidir. Otelde yapılacak olan oyun faaliyetleri (sabah ve akşam yapılacak olan faaliyetler, şovlar, gösteriler) hakkında misafirleri haberdar etmelidir.

Bu modülde eğlence hizmetleri departmanında konuk özelliklerine uygun kara oyunlarını öğrenecek ve bu oyunu oynayabilmek için gerekli teorik bilgi ve uygulama becerisine sahip olacaksınız.

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Eğlence hizmetleri departmanında konuklarla oynanabilecek kara oyunlarını çeşitli kaynaklardan (basılı, canlı, internet vb.) araştırabileceksiniz

ARAŞTIRMA

- Kara oyunlarını tanımlayınız. İşletmeye olan faydalarını sınıfta tartışarak rapor haline getiriniz.
- Gittiğiniz otellerdeki kara oyunlarını gözlemleyerek hangi oyunların daha çok oynandığını araştırınız. Sonuçları rapor ediniz.

1. KARA OYUNLARI

1.1. Oyunun Tanımı ve Yararları

İnsanoğlu henüz yeryüzünde var olmamışken hayvanlar tarafından yapılan eylem oyunları temelini oluşturmuştur. Hayvanlar insanın onlara oyunu öğretmesini beklememişlerdir. İnsan ortaya çıktıktan sonra “oyun” sayesinde dili, sanatı, kültürü oluşturmuştur.

Zamanla oynayarak yarattıklarını, oyunla ortaya koyduğunu unutmuş ve bugün “oyunu” tamamen kendisinden uzakta, “çocukça” bir eylem gibi görmektedir. Oyun, kültürden eskidir. İnsanın, genel anlamda oyun kavramına hiçbir katkısı olmamıştır.

Oyun hakkında çok çeşitli tanımlar yapılmıştır. Bu tanımlar;

Oyun, çocuğun kendisini ifade etmesidir.

Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları kendi deneyimleri ile öğrenmesi yöntemidir.

Oyun, çocuğun iç dünyasının aynasıdır.

Oyun, yenilik ve değişiklik arzusuna olumlu bir cevaptır.

Oyun, çocuğun bulunduğu yaş ve gelişme düzeyine göre bir boş zaman faaliyeti, eğlence için yapılan bir etkinliktir.

Oyun, insandaki gizli enerjinin kullanılmasıdır.

Oyun, canlılık anlamına gelen yaratıcılığın sürekli göstergesidir.

Oyun, yalnızca eğlenmek amacıyla yapılan bir faaliyetten çok, ciddi bir faaliyettir.

Oyun, çocuğun, sosyal ve etik değerleri öğrendiği bir arenadır.

Oyun, çocuğun zeka, beden ve kişilik gelişimi sağlayan bir faaliyettir.

Oyun, geniş anlamda çocuğun kişiliğini bütünü ile etkileyen bir faaliyettir.

Oyunun bu kadar geniş bir alana sahip olması psikologların da ilgisini çekmiştir. Ruhsal sorunların azaltılmasında “oyun” bir yöntem olarak kullanılmaktadır. Bu tanımlarda ya oyunun bir kısmı ile uğraşıldığını ya da sonuçlarıyla uğraşıldığını görüyoruz.

Johan Huizinga göre; oyun, anlam bakımından zengin bir işlemdir. Her oyun bir anlam taşır. Oyun herkes tarafından gözlenebilir bir olgu olarak aynı anda hem hayvanlar âlemini, hem de insanlar âlemini kapsamaktadır. Her oyun, her şeyden önce gönüllü bir eylemdir. Emirlere bağlı oyun, oyun değildir. Oyun, “boş zaman” içinde gerçekleştirilmektedir. Oyun, bu hayattan kaçarak kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunmaktadır. Oyun başlar ve belli bir anda biter, sonuna kadar oynanır.

Huizinga’dan yola çıkan yazarlardan Prof. Dr.Metin AND, "Huizinga”nın çalışmasına Anadolu’da oynanan oyunlardan örnekler vermektedir.

Prof. Dr. Metin AND’a göre Oyun, gönüllü ve özgür bir uğraşdır; sınırlandırılmış yerde ve zamanda yapılır; sonucun belirsizliği katılımcıyı heyecanlandırır, gerilimini artırır, oyuncu kurallara uymak zorundadır.

Turizm sektörü açısından oyun; konukların otelde kaldıkları süre içerisinde boş zamanlarını değerlendirdikleri faaliyetlerdir. Dolayısıyla oyun aktiviteleri animasyon hizmetlerinin büyük bir bölümünü oluşturur.

Konaklama işletmelerinde sunulan animasyon hizmetleri çok farklı olmasına rağmen, yapılış yeri ve zamanına göre dörde ayırabiliriz.

- Kara Aktiviteleri
 - Mini golf
 - Plaj Voleybol (Beach volley)
 - Basketbol
 - Dart
 - Langırt (masa futbolu)
 - Aır hocker
 - Yetenek yarışmaları

- Deniz Aktiviteleri
 - Su kayağı
 - Sörf
 - Sürat motoru gezileri
 - Balık avı organizasyonları
 - Yelkenliler (dragon, sneyd, kadetler)
 - Yüzme
 - Havuz jimnastiği
 - Deniz paraşütü

- Sağlıklı Yaşam Aktiviteleri
 - Masaj ve sauna üniteleri
 - Türk hamamları ve buhar banyosu
 - Sıcak ve soğuk havuzlar
 - Jimnastik salonu
 - Koşu ve yürüyüş seansları
 - Futbol ve basketbol oyunları
 - Gece Aktiviteleri

Gece animasyonlarında en önemli unsur, çeşitli ülkelerden gelen turistlerin ortak zevklerine hitap eden yönlerin ortaya konulmasıdır. Örneğin; bir iftar sofrası organizasyonu veya düğünlerdeki kına gecesi bütün turistlerin ilgisini çeken aktivitelerdendir. Gece animasyonlarında işletmede çeşitli milletlerden misafirler konaklıyorsa tek dille sadece bir ülkenin oyununu içeren animasyonlar yapılmamalıdır. Gece animasyonları;

- Restoranlarda; çingene geceleri, dansözler, Türk geceleri, balo, eğlence şeklinde olabilir.
- Tesisin uygun bir bölümünde kına gecesi yapılabilir. Gecenin tüm ayrıntıları aslına uygun olmalıdır.
- Sayfiye işletmelerde, deniz mahsullerinden yapılan bir menü ve kaliteli bir şarapla güzelleştirilen bir gece düzenlenebilir.
- Yat ve botlarla gece turları düzenlenebilir.
- Diskolarda şampanya partileri, dans ve güzellik yarışmaları düzenlenir. Tesisin amfi tiyatrosu mevcut ise; halk oyunları, konserler organize edilebilir.
- Köy geceleri ve fileler düzenlenebilir.

Bu tür organizasyonlar; faaliyetlere katılma oranı, aktivitelere olan talep, eğitim kültür ve öğrenim düzeyi, gelecekteki animasyon aktivitelerinin belirlenmesinde temel etmenleri oluşturur.

1.2. Oyunların Yararları

Oyun aktivitelerinin yararlarını üç grupta incelemek mümkündür.
Katılımcılara yönelik faydaları
Turizm sektörüne yönelik faydaları
Sosyal faydaları

1.2.1. Katılımcılara Yönelik Faydaları

Oyun aktivitelerinin katılımcılara yönelik faydaları şunlardır. (Tezcan 1982:140–141, Hazar 1993:55-56)

- Sportif oyun aktiviteleri insanın bedeni gelişimiyle ilgili organik gelişmeyi (kas ve sinir sisteminin, zihinsel reaksiyonların gelişmesi) sağlayarak kişiye sağlıklı yaşam imkanı hazırlar.
- Katılımcıları stres ve gerginliklerden uzaklaştırmak.

- İnsanlardaki bastırılmış duyguların (saldırganlık duygusu vb.) dışarı çıkartılarak deşarj olmalarını sağlamak.
- İnsan davranışlarını geliştirmek.
- İnsanların boş zamanlarında zararlı faaliyetlere yönelmelerini engelleyerek dürüst karaktere sahip olmalarını sağlamak.
- Katılımcıların eğlence ihtiyaçlarının karşılanmasıyla yaşamla olan bağlarını güçlendirmek
- Grup veya takım halindeki etkinliklere (basketbol, voleybol, futbol vb.) katılarak işbirliği ve paylaşma duygularını geliştirmek.

1.2.2. Turizm Sektörüne Yönelik Faydaları

Oyun aktivitelerinin turizm sektörüne yönelik faydaları şunlardır. (Tezcan 1982:140–141, Hazar 1993: 55-56)

- Toplam turistik ürüne çeşitlilik, zenginlik konusunda katkı sağlama.
- Turizm sezonunu uzatarak, tüm yıla yayarak, konaklama süresini uzatarak turizm gelirlerini artırma.
- Satışları artırma(yiyecek, içecek, oda satışları vb.)
- Boş zaman değerlendirmeyi turizme yönlendirme.
- İç ve dış turizmi geliştirme.
- Konaklama tesisinin çekiciliğini artırma.
- Ülke tanıtımı, turistik ülke ve iyi işletme imajı yaratma yoluyla talebi artırma .

Sosyal faydaları

Oyun aktivitelerinin sosyal faydaları şunlardır.

- Kültürel eylemlerin tekrarlanması veya canlandırılması yoluyla (geleneksel yaşantı biçimi, geleneksel eğlenceler vb.) gelecek kuşaklara kültür aktarımını gerçekleştirmek.
- Kültürel değerlerin (sanat, yaşam felsefesi, eğlence biçimi, giyim, mimari, manevi değerler vb.) paylaşılmasıyla bölgesel, ulusal ve uluslar arası dayanışmanın sağlanmasına katkıda bulunmak.
- İnsanlara fiziksel, ruhsal ve zihinsel güç kazandırılmasıyla sağlıklı toplum yaratma imkanı sağlamak.

1.3. Kara Oyunları

Kara aktiviteleri geniş kapsamlı bir konudur. Konukların boş zamanlarını en iyi şekilde doldurmak amacıyla karada yaptıkları faaliyetlerdir. Kara aktiviteleri çok çeşitlidir. Bu oyunların en büyük özelliği uygulamalı olmasıdır. Oyun aktivitelerine katılacak olan kişilerde aşağıdaki özelliklerin olması gerekir.

- Hareketli, tutkulu, bir kişiliğe sahip olmak.
- Fikirleri ifade etme, tartışma yeteneğine sahip olmak.
- Karşısındaki kişilere saygılı, hoşgörülü olmak.
- Dinlemeyi, konuşmayı bilmek.

- Geniş bir kültür birikimine sahip olmak.
- Sempatik ve güven verici olmak.
- Sorumluluk duygusuna sahip olmak.
- Organizasyon ve yaratıcılık yeteneği olmak.
- Beceri sahibi olmak.

1.4. Kara Oyunlarının Çeşitleri

- Dart oyunu
- İnsan Langırtı (Masa futbolu)
- Aır Hocker Oyunu
- Top oyunları
 - Plaj Voleybolu (Beach Volley)
 - Basketbol oyunu
 - Mini Golf oyunu
- Yetenek yarışmaları

1.5. Oyunların Kuralları, Kullanılacak Malzemeler ve Özellikleri

1.5.1. Dart Oyunu



Resim 1: Dart ve dart tahtası

- Dünyada Dart Oyunu

Dart sporu dünyada, özellikle 1970'lerden itibaren hızla gelişen bir spor dalı olarak biliniyor. Dart oynamak için gerekli olan ekipmanların diğer birçok spor dalına kıyasla az maliyetli olması, oynanması için küçük bir alanın yeterli olması, özel bir giyim gerektirmemesi ve en önemlisi de iyi bir oyuncu olabilmek için yaş, cinsiyet vücut özellikleri (boy, kilo ve güç) gerektirmemesi, dart sporunun hızla yayılmasını sağlamaktadır. Ayrıca birçok bedensel engelin bu sporu icra etmeye engel olmayışı da özel bir durum ortaya çıkarır.

Dart sporunda kısa süre içinde karar verebilmek, bu kararı nasıl uygulayacağını planlamak, planlanan atış yapılamaz ise hem yaşanan yoğun moral bozukluğu ile baş edebilmek hem de bir sonraki atışın nasıl yapılacağını düşünmek gibi yoğun zihinsel faaliyetler önemli bir yer tutmaktadır.

Dart sporunun ortaya çıkışının 1500'lere dayandığı, bugünkü halini ise 19. yüzyılın sonlarında aldığı söyleniyor. Dartın spor olarak kabul edilmesi, oyuncularının daha düzenli ve örgütlü bir şekilde faaliyet göstermesi ise 20. yüzyılın başlarından itibaren gerçekleşiyor. 1908'de İngiltere'de publarda şans oyunlarının yasaklandığı bir dönemde, bir pub sahibi olan Anakin'in dartı bir şans oyunu olarak mekanında oynatıyor olmasından dolayı mahkemeye verilmesi ve bunun üzerine Anakin'in mahkemede kurdurduğu bir dart tahtasına atışlar yaparak bunun bir şans değil beceri ve antreman işi olduğunu kanıtlaması ile mahkemenin düşmesinin darta bakış açısını geniş ölçüde değiştirdiği görülüyor. Dünya Dart Federasyonu (WDF) halen 51 ülkenin üye organizasyonları ile birçok önemli dart faaliyetine ev sahipliği yapıyor.

➤ Türkiye de Dart Oyunu

Türkiye'de dartın tarihi oldukça yeni. Dart sporu 2000 yılında alınan bir kararla GSGM (Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü) bünyesindeki Atıcılık ve Avcılık Federasyonuna bağlanarak Federe bir spor haline geldi. 2003 yılı başında Federasyon yetkilileri ile görüşmeler yapılarak bir Dart Teknik Kurulu oluşturuldu. Yapılan girişimler sonunda ülkemizin tüm yörelerinde dart sporcularının dart sporcu lisansı çıkarmaları sağlandı. Temmuz 2002'de Barcelona'da gerçekleştirilen dünya şampiyonasına katılan Türkiye takımı dünya beşinciliğiyle geri döndü.

Ocak 2006 yılında İngiltere de düzenlenen dart şampiyonasında Hollandalı Klaasen dünya dart şampiyonu oldu.

➤ Dart Oyun Kuralları

- Dart tahtası 1' den 20' ye kadar oluşan parçalara bölünmüştür. Aynı zamanda üzerinde iki adet daralan daire bulunmaktadır. İç tarafta kalan daire genelde üzerinde bulunduğu sayının 3 katı puan vermektedir. Dış tarafta kalan dairenin üzerinde bulunduğu sayının 2 katı puan vermektedir.
- Dart tahtasının ortasında iki küçük çember bulunmakta; iç bull eye ve dış bull eye. 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.
- Yarışmacılar her turda üç atış yaparlar. Skorlama atışların isabet ettiği sayılara göre değişir.

- **Dart Oyun Çeşitleri ve Kuralları**
 - 301, 501, 701, 1001
 - 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 taktirde sıralarını kaybederler.
 - Başlangıçta her bir oyuncu x01 puan alır (301, 501, 701 ya da 1001). Puanlar dartın isabet ettiği numaralardan elde edilir. 0 puana gelen oyuncu oyunu kazanır.
 - Dart – Rulet
 - Bu versiyonda oyun 7 tur üzerinden olup her turda oyuncular üçer atış yaparlar.
 - Atış yapılacak hedef önceden belirlenir, her turda değiştirilir.

➤ **Kullanılacak Malzemeler**

Dart oyununun oynanması için gerekli araç, gereçler ise dart (Oklar) ve dart tahtasıdır.

1.5.2. Langirt Oyunu (Masa Futbolu)

Langirt sözcüğü “Dikdörtgen kutu biçimli masa üzerinde oynanan Minyatür futbol oyunu” biçiminde tanımlanmıştır. (Büyük Larousse Sözlük Ansiklopedisi 12.cilt, 7352. sayfa). Langirt oyunu anlam karmaşasından dolayı Türk Ceza Kanununun 1072 sayılı kanununa göre “Rulet, Langirt vb. oyunlar” yasaklanmış oyunlardı. Bu tür oyunların umuma açık yerlerde oynanması ve oynatılması yasaklandı. Umuma açık yerler; spor kulüpleri, gençlik teşekkülleri ve derneklerdir. Yapılan araştırmalar sonucunda bu masanın mekanik oluşu oynayanların zihinsel ve bedensel yeteneklerini eğlenirken geliştirebileceği, bahis oyunu özelliği taşımaması nedeniyle umuma açık alanlarda oynanmasında hiçbir sakınca olmadığı ortaya çıktı.

En son ülkemizde 2005 yazında 10 bin dolar ödüllü langirt turnuvası düzenlenmiştir.

Langirt oyunu; sadece yarışma amaçlı bir spor branşı değil, insanların stresini atacağı, yeni insanlarla tanışmasını kolaylaştıracak, bedensel faaliyetleri kadar zihin faaliyetlerini de kullanacağı bir sosyal etkinlik olarak ön plana çıkaran oyundur.

➤ Langırt Tipleri



Resim 2: Çekmeceli Model



Resim 3: Jetonlu Model

➤ Oyun Kuralları

Bu oyun; oynanması son derece basit olan ve aynı zamanda zevkli olan eğlence faaliyetidir.

- Langırt oyununda jeton, süre belirleyici bir unsurdur.
- Langırtta makinenin içine kaç adet top koyarsanız, jeton atıldığı zaman o kadar top aşağıya (top haznesine) dökülür.
- Makinenin içine 9 ya da 11 top koymanızı tavsiye edilir.
- Daha sonra oyuncu topları birer birer alıp oyuna sokar ve kaleye giren (gol olan) top içerde makinenin içinde kalır. Topların hepsi gol olduğu zaman top haznesinde top kalmamıştır artık.
- Oyuncu oyuna devam etmek isterse topların yeniden top haznesine dökülmesi için yeni bir jeton atması gereklidir.

➤ Kullanılacak Malzemeler

Langırt oyununun oynanması için gerekli araç-gereçler ise; langırt masası ve bilyeler (toplar)'dir.

➤ Masa Futbol Makinesinin Özellikleri

Makinenin gövdesi laminant kaplamadır. Suntalam ve MDF Lam gibi malzemeler deniz havası, rutubet ve suya dayanıksız olduğu, şişme yaptığı için tercih edilmemektedir.

Futbolcular kollar üzerine enjeksiyon ile basıldıklarından dönmeleri mümkün değildir. Kollar soğuk çelik çekme boru ve üzeri nikel-krom kaplamadır.

Masa futbol makinesinin ayakları 2mm kalınlığında alüminyum profildir.

Top mekanizması sistem içindeki yollar ve top havuzu galvaniz saçtan üretilmiştir.

Kilit sistemi, makine alt ve üst grubunun her iki köşesinden kilitleme özelliğine sahiptir.

1.5.3. Air Hockey Oyunu



Resim 4: Jetonlu model

Air hockey masası, Langirt masasına benzemektedir. Ancak bu masa tipinde oyun kollar yardımıyla değil takozlar ve diskle oynanmaktadır. Amaç her iki oyunda da gol atmaktır.

Air Hocker oyunu da tıpkı Langirt oyunu gibi masa futbolunun ayrı bir çeşididir.

Air Hockey oyunu masa futbolu gibi sadece yarışma amaçlı bir spor branşı değil, insanların stresini atacağı, yeni insanlarla tanışmasını kolaylaştıracak, bedensel faaliyetleri kadar zihin faaliyetlerini de kullanacağı bir sosyal etkinlik olarak ön plana çıkaran oyundur.

➤ Oyun Kuralları

Bu oyun oynanması kolay ve aynı zamanda zevkli olan eğlence faaliyetidir.

- Air Hockey'in süresi de ayar kumanda sizde olduğu için size bağlıdır.
- Bir adet jetonla minimum 2 dakika, maksimum 90 dakika oynatabilmeniz mümkündür.
- Air Hockey'de iki kişi, buzda kayarmış gibi zeminde kayan bir disk tutma takozu ile karşılıklı olarak birbirlerine gol atmaya çalışmakta, her gol oluşunda dijital olarak gol sayıları scoreboard'da yazmakta ve hoş bir müzik çalmaktadır.

➤ Kullanılacak Malzemeler ve Özellikleri

Air Hocker oyununun oynanması için gerekli araç, gereçler ise Air Hocker masası, tutma takozu ve disk'dir.

Küçük boy Air Hocker masa ölçüsü 197 x107 cm olup masa zemini paslanmaz krom sactır.

Büyük boy Air Hocker masa ölçüsü 240 x120 cm olup masa zemini paslanmaz krom sactır.

Masanın üst kenarları laminantdır.
Elektronik gösterge masanın üst kenarına montajlıdır.
Oyuna başlama, bitiş ve gol müziği vardır. İstenirse özel melodiler yüklenebilir.

1.5.4. Top Oyunları

1.5.4.1. Plaj Voleybolu (Beach Volley)



Resim 5



Resim 6

➤ Oyun Kuralları

- Bir takım sadece iki oyuncudan oluşur. Maç öncesi takım kaptanı müsabaka cetvelini imzalar. Kurada takımını temsil eder.
- Oyuncuların sandalyeleri yazı hakemi masasının bulunduğu tarafta, yan çizgilerden 5m. mesafeye yerleştirilir. Set, en az iki sayı farkla ilk önce 15 sayı alan takım tarafından kazanılır.
- Sayılarda 14-14 eşitlik olması halinde iki sayı farka erişilinceye kadar oyun devam eder.
- Maç öncesi takımlar başka bir sahada ısınma olanağı bulmuşlarsa file de üçer dakika, bulamamışlarsa beşer dakika ısınabilirler. Oyuncu değişikliği yoktur. Her iki takımın iki oyuncusu da daima oyunda olmalıdır.
- Servis atan oyuncu tarafından topa vurulduğu anda her takım kendi oyun alanında bulunmalıdır.(servis atan oyuncu hariç)
- Oyuncular istedikleri pozisyonu almakta serbesttirler. Oyun alanında belirlenmiş pozisyon yoktur.
- Oyun başhakemin düdüğü ile başlar. Bununla beraber top servis vuruşu ile oyundadır. Oyun hakemin düdüğü ile son bulur. Bununla beraber düdüğü bir hataya binaen çalınmışsa hatanın oluştuğu andan itibaren top oyun dışıdır.
- Top sınır çizgiler de dahil olmak üzere oyun alanı içinde yere değdiği zaman dahildir. Sınır çizgilerinin tamamen dışında yere düşerse (sınır çizgisine değmeden) oyun alanı dışında bir cisme, yan bantların dışındaki fileye değerse top hariçtir denir.

- Bir takım topu filenin üzerinden geri göndermek için en fazla üç defa vurma hakkına sahiptir. Takımın bu vuruşları, sadece oyuncuların isteyerek yaptıkları vuruşları kapsamaz, aynı zamanda istemeyerek yapılan top ile temaları da kapsar. Bir oyuncu iki defa topa vuramaz. İki oyuncu aynı anda topa dokunabilir.
- Oyun sahası içinde bir oyuncunun topa ulaşmak için takım arkadaşının veya herhangi bir yapının veya cismin desteğini almasına izin verilmez. Bununla beraber, hata yapmak üzere olan bir oyuncu(fileye dokunmak veya rakibinin oyununa müdahale etmek gibi)takım arkadaşı tarafından durdurulabilir veya geri çekilebilir.
- Servis dışında top fileyi geçerken ona değebilir. Top filenin iplerini yırtar veya filenin kopmasına neden olursa oyun durdurulur ve servis tekrarlanır.
- Her takım kendi oyun sahası ve oyun boşluğunda oynamalıdır. Bununla beraber top serbest bölgenin dışından da geri çevrilebilir.
- Blok esnasında, bir blok oyuncusu rakibinin son hücum vuruşu anında veya neticesinde oyuna müdahale etmemek şartı ile öteki taraftaki topa dokunabilir.
- Filenin herhangi bir bölümüne veya antenlere temas yasaktır. Top filenin içine takılır ve bu nedenle file rakibe temas ederse hata olarak kabul edilmez.
-
- Bir setin ilk servisi, kurada servis atma hakkını kazanan takım tarafından kullanılır.
- Mola kurallara uygun bir oyun duraklamasıdır. Mola süresi 30 saniyedir. Her takım her sette en çok 4 mola hakkı vardır.
- Top oyunda iken ciddi bir kaza meydana gelirse hakem derhal oyunu durdurmalıdır. Sakatlanmış oyuncu set içinde 5 dakikalık iyileşme süresi verilir. Bu sürenin sonunda oynayıp oynamamaya yalnız oyuncunun kendisi karar verir. Oyuncu iyileşmemişse takımı eksik ilan edilir.
- Her set 5 dakika sürer. Bu mola sırasında başhakem kura atışı yapar. Set içindeki oyun alanlarının değişimi esnasında takımlara en çok 30 saniye süre tanınır.
- Sportmenliğe yakışmayan davranış için hiçbir ceza verilmez, ancak oyuncu aynı sette benzeri davranışın tekrarına karşı uyarılır. Kaba davranış için takım servis kabı ile cezalandırılır veya rakibin servis atması halinde rakibine bir sayı ilave edilir. Saldırgan davranış için oyuncu oyun sahasını terk etmelidir ve takımı maç için eksik ilan edilmelidir.
- Bir maç için hakem grubu aşağıdaki görevlilerden oluşur. Başhakem, yardımcı hakem, yazı hakemi, çizgi hakemi
- Başhakem, filenin sonunda hakemler için ayrılan bölümde ayakta veya oturur pozisyonda durur. Hakemin görüşü fileden fileden 50 cm. olmalıdır.

- Yardımcı hakem başhakemin karşı tarafındaki direğin yakınında ve onunla yüz yüze gelecek şekilde oyun alanının dışında, ayakta görevlerini yerine getirir.
- Yazı hakemi, başhakemin karşısında ve onunla yüz yüze gelecek şekilde yazı hakemi masasına oturarak görevlerini yerine getirir.
- Resmi uluslar arası müsabakalarda iki çizgi hakemi bulunması zorunludur. Bunlar oyun alanının çapraz karşılıklı köşelerinde 1 ile 2m. Uzaklıkta ayakta dururlar. Her biri kendi tarafındaki hem dip hem de yan çizgileri kontrol ederler

➤ Kullanılacak malzemeler ve özellikleri



- Oyun Sahası

Oyun sahası ve serbest bölgeden oluşur. Oyun alanı 16x8m ölçülerinde bir dikdörtgendir. En az 3m genişliği olan simetrik dikdörtgen biçiminde bir serbest bölge ile çevrilmiştir. Oyun sahasının yüzeyinden itibaren en az 7m ye kadar yükseklik, tüm engellerden arındırılmış olmalıdır.

- Oyun sahasının yüzeyi

Sahanın yüzeyi mümkün olduğunca üniform ve düz, oyuncuların yaralanma ve sakatlanmalarına yol açabilecek taş, kabuk ve benzeri maddelerden arındırılmış eğimsiz kumdan oluşmalıdır.

Oyun sahasının yüzeyi oyuncular için sakatlanmaya yol açacak bir tehlike teşkil etmemelidir. Pürüzlü ve kaygan yüzeyde oynanması yasaktır.

Dünya müsabakalarında kum, kaba olmayan makul bir boyuta getirilmek için elekten geçirilmeli, taşlardan ve tehlikeli parçacıklardan arındırılmalıdır. Bununla birlikte kum deriye yapışacak veya deriye batacak kadar da ince olmamalıdır.

- Saha üzerindeki çizgiler

İki yan ve iki dip çizgi oyun alanını belirler. Yan ve dip çizgiler oyun alanının boyutlarına dahil olarak yerleştirilir. Orta çizgi yoktur. Bütün çizgiler 5-8cm genişliğindedir. Çizgiler kumun rengi ile bariz zıt renkte olmalıdır.

- File

File gergin asıldığında 1m(+/-3cm) genişliğinde, 9,50m. uzunluğunda oyun alanının tam ortasında ve buna dik olarak yer alır.

- Filenin Yüksekliği

Filenin yüksekliği erkekler için 2.43m bayanlar için 2.24 m olacaktır. Filenin yüksekliği oyun alanının ortasından bir ölçü çubuğu ile ölçülür. Filenin iki kenarı (yan çizgileri üzeri) oyun sahasının yüzeyinden aynı yükseklikte olmalıdır. Buradaki yükseklik kuralda belirtilen yüksekliği 2cm'den fazla geçemez.

- Direkler

Filenin bağlandığı direkler, düzgün yuvarlak, 2.55 m Yüksekliğinde ve tercihen ayarlanabilir değildir. Direkler iki yan çizgiden 0.50 m ila 1.00 m Mesafede yerleştirilmelidir. Direklerin tel ile tutturulması yasaktır. Tüm tehlikeli veya engelleyici aygıtlar bertaraf edilmelidir.

- Top Özellikleri

Top içinde lastik veya benzeri bir kese bulunan, küresel ve dış kısmı su geçirmez esnek bir deriden yapılmış olmalıdır. Voleybol topunun rengi parlak sarı veya diğer parlak renkler tercih edilmelidir. Topun çevresi 65-67 cm, ağırlığı 260-280gr, iç basıncı ise 11-221m bar olmalıdır.

1.5.4.2. Basketbol Oyunu

Basketbol, beser (5) oyuncudan oluşan iki (2) takım arasında oynanır. Her takımın amacı, rakibin sepetine sayı yapmak ve diğer takımın topun kontrolünü eline geçirmesine veya sayı yapmasına engel olmaktır.



Resim 7



Resim 8

➤ Oyun Kuralları

- Basketbol müsabakaları iki hakem tarafından yönetilir. Misafir takım sahayı seçme hakkına sahiptir. Her devreden sonra saha değişimi yapılır.
- Oyun, orta saha çizgisinde her takımdan birer oyuncu arasında yapılan hava atışı ile başlar. Hava atışına çıkan oyuncular, topu tek elleri ile takım arkadaşlarına kazandırma hedefini taşır.
- Oyun, 10'ar dakikalık dört periyottan oluşur. Beraberlik durumunda uzatma periyodu oynanır. Her takım ilk üç periyotta ve uzatma periyodunda 2'şer dakikalık bir, dördüncü periyotta iki mola hakkına sahiptir. İkinci ile üçüncü periyot arasında 15 dakikalık devre arası verilir.

- Hücüm eden takım, kendi sahasını 8 saniye içinde terk etmek 24 saniye içinde de hücumunu tamamlamak zorundadır, aksi halde top kullanma hakkı rakip takıma geçer.
- Oyuncu topla birlikte, top sürme (dribbling), pas atma (passing), şut atma (shooting) aktivitelerini yapma şansına sahiptir. Bir oyuncu top sürerken topu eline alarak durdurursa tekrar top sürme şansına sahip değildir; topu istediği yöne ve kişiye pas ya da şut atmak zorundadır.
- Her takım 5 kişiden oluşur ve takımların sınırsız oyuncu değişikliği hakkı vardır. Eğer faul hakkını doldurmamışsa her çıkan oyuncu tekrar oyuna dahil olabilir. Bir takımdaki beş oyuncudan biri ortada (post), ikisi savunma (guard) ve ikisi de hücum (forward) oyuncusudur.
- Oyunu bir baş hakem ve yardımcı hakem olarak iki hakem yönetir.
- Her oyuncu beş faulle oyun dışında kalır, tekrar o maç için oyuna dahil olamaz. Her oyuncunun bireysel olarak yaptığı faul sayısının toplamı, takım faullerini de belirler. Toplamda dört takım faulüne ulaşan takımın daha sonra yaptığı her faul, karşı takıma serbest atış kullanma hakkı kazandırır.
- Hakem tarafından durdurulmadıkça top potadan veya çemberden dönerse oyun devam eder. Ayrıca, oyuncu sahayı belirleyen çizgilerin dışına temas etmedikçe top oyun çizgilerinin dışına değmeden havadan saha çizgisinin dışına çıksa dahi, oyuncu topu içeri çevirebilirse de oyun devam eder.
- Her sayı atışından sonra veya hakemin düdüğü çalmasının ardından, oyun ve oyun zamanı durur. Sayı yiyen takımın pota gerisindeki çizgi arkasından topu oyuna sokması ile hem zaman hem de oyun tekrar başlar. Oyun içindeki diğer durumlara göre hakemin gösterdiği yerlerden, top oyuna sokulur.
- Üç sayı çizgisi içinden yapılan her başarılı atış iki sayı, üç sayı çizgisi gerisinden yapılan her başarılı atış üç sayı olarak değerlendirilir. Faullerden veya kural ihlallerinden dolayı kazanılan başarılı serbest atışlar bir sayı olarak değerlendirilir.
- Oyuncular iki durumda cezalandırılır: 1- Bireysel kural ihlalleri 2- Faul yapılan durumlar. Kural ihlali veya hatası (hatalı yürüme, topun çizgi dışına çıkması, hücum oyuncusunun üç saniyeden fazla post içinde durması vb.) top kullanma hakkını karşı takıma verir. Yapılan bireysel fauller (itme, çekme, vurma, tutma vb.) ise oyuncunun faul cezası almasını sağladığı gibi faulün yapıldığı yer göz önünde bulundurularak rakip topu yandan oyuna sokar ya da serbest atış yapma hakkı kazanır.

- Serbest atış hakkı adedi, faulun yapıldığı zaman, yer ve çeşidine göre değişir. Şut atışı sırasında faul yapılmış ve atış sayı olmamışsa, atışı yapan takıma iki serbest atış hakkı verilir. Eğer atış sayı olmuşsa, bir serbest atış hakkı verilir. Bir takım, bir devredeki "takım faul" sınırını geçmiş ve atış sahası dışında faul yapmışsa, o zaman bire-bir denen serbest atış hakkını kullanır. Bu atışta kural, ilk atış sayı olursa ikinci atış yapma hakkı kazanmaktır. Bire-bir'de ilk atışı kaçırın ikinci atışı yapamaz, top potadan oyun alanına dönerse oyun devam eder. Teknik faullerde (oyunu geciktirme, sportmenlik dışı davranışlar, hakeme itiraz, izinsiz oyuna girme vb.) iki serbest atış hakkı verilir.

➤ Kullanılacak malzemeler ve özellikleri



- Oyun Sahası

Dikdörtgen, düz, engelsiz, sert bir yüzey olmalıdır. FIBA'nın (Uluslararası Basketbol Federasyonu) resmi karşılaşmalarında ve yeni yapılan bütün sahalarda sahanın ölçüleri sınır çizgilerinin iç tarafından ölçüldüğünde, 28 metre uzunluğunda ve 15 metre genişliğinde olması gerekir.

- Çizgiler

Tüm çizgiler aynı renkte tercihen beyaz, 5 cm genişliğinde ve net görülebilir olmalıdır. Oyun sahası her iki dip çizgi(oyun sahasının kısa tarafları)ve kenar çizgiler (oyun sahasının uzun tarafları)ile sınırlandırılmış alandır. Bu çizgiler oyun sahasına ait değildir.

Orta Çizgi; kenar çizgilerinin orta noktalarından dip çizgilere paralel bir orta çizgi çizilerek ve bu çizgi her iki kenar çizgiden 15 cm dışarı taşacaktır.

Orta Daire; sahanın ortasına çizilecek ve yarıçapı dairenin dış kenarından ölçülmek üzere 1.80 metre olacaktır.

- Sepetler



Resim 9

Sepetler; çemberler ve filelerden oluşur.

Çemberler, som çelikten, iç çapı 45 cm turuncu renge boyalı olacaktır. Fileler çembere asılı beyaz ipten yapılacak ve topu sepetten geçerken bir an için tutacaktır. 40 cm den kısa, 45 cm den uzun olmayacaktır. File eşit aralıklarla 12 ayrı noktadan bağlanmalıdır. Filenin üst kısmı yarı sert olmalıdır. Bu sayede filenin çemberin içinden yukarıya savrulması, topun filenin içinde kalması veya tekrar üstten dışarı çıkması engellenecektir.

- Basketbol Topu

Basketbol topu küre ve geleneksel şekilde sekiz(8) parçadan oluşan onaylanmış turuncu renktedir. Dış yüzeyi sentetik deri, kauçuk veya sentetik bir maddeden olmalıdır. Topun çevresi 74.9 cm den az 78 cm den fazla 567 gramdan az 650 gramdan fazla olamaz.

1.5.4.3. Mini Golf Oyunu



Resim 10

Mini Golf; küçük bir topu çeşitli sopalarla ve mümkün olan en az sayıda vuruşla küçük deliklere sokma temeline dayanan bir açık hava oyunudur. Mini Golf oyunu sadece bir spor değil aynı zamanda da düşünce oyunudur.

Alternatif Golf olarak nitelendirdiğimiz Mini Golf sahaları toplam 9 ayrı üniteden oluşmaktadır. 75-80 m² lik bir alana rahatlıkla kurulabilmektedir.

Dokuz delikli Mini Golf sahaları; taşınabilir olup ister havuz başında ister plajda, otel müşterileri için turnuvalar düzenlemenizi, hiçbir kısıtlama olmadan zevkli ve renkli animasyon imkanı yaratmanızı sağlar.

- Oyun Kuralları
 - Her oyun başlangıç noktası olan numaralı alandan başlar.
 - Top kenarlarda veya köşelerde kaldığında 10 cm açıktan vuruş yapılabilir.
 - Her oyun için 6 vuruş hakkı vardır. Altıncı vuruş sonunda topu deliğe atamayan oyuncunun oyun hanesine 7 yazılır.
 - Topun oyun alanı dışına çıkması halinde tekrar başlangıç noktasından başlanır.
 - Parkur tamamlandığında en az vuruş ile oyunu tamamlayan oyunu kazanır.
- Kullanılacak Malzemeler ve Özellikleri
 - Mini Golf Sahası

Mini Golf sahası taşınabilir özeliğe sahip olup sahanın ölçüsü;475x 70 cm dir. Golf sahasının ağırlığı ise ortalama 75- 82 kg dir.

- Mini Golf Sopası ve Topu

1.5.5. Yetenek Yarışmaları

Bu bölümde yer alan oyunların ideal olduğu iddiası söz konusu değildir. Konaklama işletmelerindeki konukların yeteneklerine ve becerilerine göre belirlenmiştir. Konaklama tesislerinde oynanan oyunlar oldukça fazladır. Biz bunlardan sadece bir kaçı üzerinde duracağız.

1.5.5.1.Boş Şişeye Leblebi Sokma

- Oyun Kuralları
 - - Konukların göremeceği şekilde ağız önceden kurulanmış boş şişe deskin veya masanın üzerine konur.
 - Şişenin ağızına kuru leblebi tanesi yerleştirilir.
 - Konuklardan ellerini kullanmadan üfleyerek leblebiyi şişenin içine sokmaları istenir.
 - Tüm çabalara rağmen leblebi şişe içine girmez. Komik durumlar ortaya çıkar. Çoğu zaman leblebi dışarı çıkar.
 - Leblebiyi şişeye sokmak için konuklara hissettirmeden leblebi hafifçe ıslatılarak şişenin ağızına konur ve üflenir. Leblebi şişeye girer.
- Kullanılacak Malzemeler
 -

Bu oyunda kullanılacak malzemeler, boş ve ağız kısmı kuru olan cam şişe ve bir adet leblebi tanesi.

➤ Uygulama Yeri

Bar deksi veya masa üzeri vb.

1.5.5.2. Mini Basketbol

➤ Oyun Kuralları



- Pool barın uygun bir köşesine mini basketbol potası yerleştirilir.
- Takımlar oluşturulur. Yazı-tura atılarak hangi takımın yarışmaya öncelikli olarak başlayacağı belirlenir.
- Üç dört metre uzaklıktan;
- Birinci turda sağ elle
- İkinci turda sol elle
- Üçüncü turda sandalyeye oturarak sağ elle
- Dördüncü turda şezlonga uzanılarak sağ elle potaya top atılır.
- Beşinci turda 2 metre uzaklıktan gözler kapalı iken sağ elle potaya top atılır.
- Oyunculara her turda 3 top atma hakkı verilir. Potaya giren her topa bir (1) puan verilir. Oyun sonunda en fazla puan toplayan takım ödüllendirilir.

➤ Kullanılacak Malzemeler



Bu oyunda kullanılacak malzemeler; mini basketbol potası, üç adet pamuklu top.

➤ Oyuncu Sayısı

16 yaşından büyük kişilerden oluşan en fazla beşer kişilik iki takım (yarışma, bireysel de olabilir.)

➤ Uygulama Yeri

Pool bar (havuz bar) vb.

1.5.5.3. Dans Yarışması

➤ Oyun Kuralları



- Gönüllü yarışmacılar seçilerek piste alınır ve izleyicilere tanıtılarak pistin uygun bir yerinde bekletilir.
- Oyuncuların dans yapma sırası belirlenir.
- Oyun müzik eşliğinde başlar.
- Müzik belli aralıklarla değişir ve yarışmacılardan bu müziklere uygun dans etmesi beklenir.

- Oyuncular sıra ile dans eder.
- Tüm yarışmacıların dansı bitince konukların her yarışmacıyı ayrı ayrı alkışlaması istenir. En çok alkışı alan yarışmacı birinci seçilerek ödüllendirilir.

➤ Kullanılacak Malzemeler



Bu oyunda kullanılacak malzemeler, müzik yayını yapabilecek sistemin olması gerekir.

➤ Oyuncu Sayısı

4-5 kişiden oluşmaktadır.

➤ Uygulama Yeri

Disco, Amfitiyatro (açık hava tiyatrosu)

UYGULAMA FAALİYETİ

Otel işletmelerinde konuklarla oynanan kara oyunlarını araştırınız. Sonuçları rapor ederek arkadaşlarınızla paylaşınız. Bu araştırmayı yaparken aşağıdaki işlem basamaklarına dikkat ediniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Konuklarla oynanabilecek kara oyunlarını kitap, dergi vb. basılı kaynaklardan araştırınız.	➤ Gerekli hazırlıkları zamanın da yapınız. ➤ Dikkatli ve disiplinli çalışınız. ➤ Basılı kaynaklara kütüphanelerden ulaşabilirsiniz.
➤ Konuklarla oynanabilecek kara oyunlarını canlı kaynaklardan araştırınız.	➤ Güler yüzlü olunuz. ➤ İyi bir iletişim kurunuz. ➤ Çevrenizdeki tesisin şef animatörleri ile görüşünüz.
➤ Konuklarla oynanabilecek kara oyunlarını internet ortamında araştırınız.	➤ Enerjik olunuz. ➤ Bilgisayar öğretmeninden yardım alınız. ➤ Planlı ve organizeli bir şekilde çalışınız.
➤ Farklı aktiviteleri konuklarla oynanabilecek şekilde uyarlayınız.	➤ Oyunlarla ilgili temel yetenek ve becerilere sahip olunuz. ➤ Sorumluluk sahibi olunuz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorularda parantez içine Doğru ise (D), Yanlış ise (Y) harfini yazınız.

1. () Oyun aktiviteleri konukların otelde kaldıkları süre içerisinde boş zamanı değerlendirdikleri faaliyetlerdir.
2. () Kara aktiviteleri konaklama tesisinin çekiciliğini artırmaz.
3. () Dünya Basketbol Federasyonu'nun kısaltması WDF'dir.
4. () Türkiye Dart Spor, Atıcılık ve Avcılık Federasyonuna bağlıdır.
5. () 2006 yılında dart şampiyonası İspanyada gerçekleştirilmiştir.
6. () Dart oyununda yarışmacılar her turda beş atış yaparlar.
7. () Langırt oyunu bedensel engelli kişiler tarafından da oynanan bir oyundur.
8. () Plaj voleybolunda bir takım sadece iki oyuncudan oluşur.
9. () Basketbol oyunu, 10' ar dakikalık, dört periyottan oluşur.
10. () Mini golf sahaları 10 ayrı üniteden oluşur.

Değerlendirme

Sorulara verdiğiniz cevaplar ile cevap anahtarını karşılaştırınız. Cevaplarınız doğru ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçiniz. Yanlış cevaplarınız varsa öğrenme faaliyetinin ilgili bölümlerini tekrar ediniz.

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

Aşağıda hazırlanan değerlendirme ölçeğine göre kendiniz çalışmayı değerlendiriniz. Gerçekleşme düzeyine göre “Evet /Hayır” seçeneklerinden uygun olanını kutucuğa işaretleyiniz.

Değerlendirme Kriterleri	Evet	Hayır
Otellerde en çok tercih edilen kara oyunlarını tesbit ettiniz mi ?		
Oyunlarda kullanılacak araç gereçleri araştırdınız mı?		
Oyunların kurallarını basılı, görsel kaynaklardan araştırdınız mı?		
Araştırma için gerekli hazırlıkları yaptınız mı?		
Elde ettiğiniz araştırma sonuçlarını doğru değerlendirdiniz mi?		
Kara oyunlarının uygulama alanlarını araştırdınız mı?		
Yaptığınız araştırmaları rapor haline getirdiniz mi?		

Değerlendirme sonucunda eksik olduğunuzu tespit ettiğiniz konuları tekrar ederek eksiklerinizi tamamlayınız.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Eğlence hizmetleri departmanında konuklarla kara oyunlarını konukların özelliklerine ve oyunların kurallarına uygun olarak uygulayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Oyunlara katılan kişilerde bulunması gereken temel bilgi ve becerileri araştırınız.
- Konuklara eşlik eden animasyon ekibin de bulunması gereken özellikleri araştırınız. Sonuçları rapor ediniz.
- Oyunları Uygulamada uyulması gereken ilkeler nelerdir? Araştırınız.

1. OYUNLARI UYGULAMA

1.1. Temel Beceriler (Davranışlar)

Otel işletmelerinde Oyun aktivitelerine katılacak olan konukların bir takım bilgi, yetenek ve becerilere sahip olması gerekir. Her birey farklı beceri ve yeteneklerle donatılmıştır.

Bireyin yeteneği, becerileri, her aktivitede göstereceği performans aynı değildir. Bir oyunda başarılı olan kişi veya kişiler farklı bir oyunda aynı başarıyı gösteremez. Plaj voleybolu oyununa karşı ilgisi, yetenek ve becerisi olmayan bir konuğu oyuna almanız halinde ortaya komik bir durum çıkabilir.

Konaklama işletmelerinde oyun aktivitelerin uygulanmasında;

- Konukların yetenekleri
- Yaşı,
- Kilosu,
- Bedensel engel vb. özellikleri dikkate alınmalıdır.
-

Oyun aktivitelerine katılan yarışmacıların gönüllü olması gerekir. Aktiviteye seçilen kişilerin oyunun özelliğine göre seçilmesi gerekir.

Kara aktivitelerinde asıl amaç; konuk memnuniyeti artırmak ve tatillerini unutulmaz yapmaktır.

Bu durumda aktivitelerin uygulanmasında konuklara eşlik eden animasyon personelinin bir takım görev ve sorumluluklara sahip olması gerekir.

- Animasyon personelinin profesyonel ve bu konuda ciddi bir eğitim almış olması gerekir.
- Animasyon personeli temizlik ve sağlık kurallarına uymalı, mesleki ve kültürel konularda kendini geliştirmeli, aktüel ve sosyal olayları takip etmelidir.
- Animasyon personeli yapacakları her aktiviteye kendini tanıtarak başlamalı, mümkün olduğunca misafirleri ismen tanımalı, aktivitelere zamanından 5 – 10 dakika önce hazırlanmalı, aktiviteyi yabancı dillerde anlatacak seviyeye gelmelidir.
- Dünya kültürlerini tanıyan, akıcı lisan bilen, farklı inanç ve değer yargularına vakıf olup saygı gösteren, eğlence dünyasını, insan psikolojisini iyi bilen kişilerden oluşmalıdır.
- Animasyon personeli bilgi ve becerisine dayanarak değişik oyunlar yaratmalı bu şekilde oyunları çeşitlendirme yoluna gitmelidir.

Her alanda olduğu gibi oyunları uygulamada iletişim önemli bir faktördür.

- İletişim(Communication): Kelime anlamı; karşılıklı bilgi, duygu alışverişidir. İletişimin gerçekleşmesi; bilgi ve duygunun başka bir deyişle mesajın hem aktarılmasını hem de algılanmasını gerektirir.

Animasyon departmanında yapılacak olan aktivitelerin verimli bir şekilde gerçekleşmesi etkin bir iletişim ile mümkündür. İletişimde uygun, doğru kanallar, araç ve teknikler kullanılmalıdır.

Animasyon personelinin konukları tanıması gerekir. Konukları tanımada doğru iletişim araçları tercih etmelidir. Konuğun tercihleri, beklentileri, hobileri, zevkleri vb. tespit edilmeli ve bu özelliklere göre konukla sağlıklı bir iletişime girilmelidir.

Konaklama tesislerinde aktivite programında yer alan oyunlardan başka oyunlar yaratma yoluna gidilerek aktivitelerde çeşitlilik yoluna gidilmelidir. Oyun aktivitelerinin kuralları esnek olmalıdır. Kurallarda değişiklikler yapılabilir. Konuğun kültür yapısına, cinsiyetine, tercihlerine göre oyun kuralları kolaylıkla değiştirilebilir.

Yeni oluşturulan oyun aktiviteleri kolay ve basit bir şekilde uygulanmalıdır. Oyun kuralları anlaşılır olmalıdır. Aynı zamanda konuğun psikolojik ve zihinsel yapısını olumsuz şekilde etkilememelidir.

OYUNLARI UYGULAMA

Turizm işletmeleri tarafından konukların aktif katılımlarına sunulacak olan animasyon oyunlarının seçiminde, uygulanmasında görev alan kişiler tarafından uyulması gereken kurallar şunlardır.

- Oyunlar, fizyolojik, psikolojik, sosyal ve zihinsel vb. açılardan sakıncalı olmamalıdır. Sağlık, güvenlik ve hijyen kurallarına uygun olmalıdır. Oyuncuyu veya yarışmacıyı sağlık açısından zor duruma düşürecek yarışmalar düzenlenmemelidir. Sakatlanmalara meydan verebilecek oyunlara yer verilmemelidir.
- Zamanlama iyi belirlenmelidir. Bar, cafe vb. yerlerde servis hizmetinin aksatılmamasına önem verilmelidir. Konuk yoğunluğunun az olduğu saatlerde bireysel veya grup oyunlar oynatılmalıdır.
- Yiyecek, içecek ödüllü yarışmalarda oyunu yönetenlerin (animatör, barmen vb.) gerektiğinde ödenmezleri olmalıdır.
- Ödüller uygun olmalıdır. Kurallar açıklandıktan sonra oyun başlatılmalı, uygun yer ve zamanlarda oyunlar arasında esprili konuşmalara yer verilmelidir.
- Oyunlara gönüllüler katılmalıdır. Gönüllü katılımlar için konuklar özendirilmelidir.
- Yarışmalarda süre uzayacaksa izleyicilerde bıkkınlık doğabilir. Bu durumda kura çekilerek veya yazı tura atılarak birinci belirlenmelidir.
- Şaka espri yapılacak oyunlarda gönüllüler seçilirken alıngan olmayan, espri ve şakalardan hoşlanan kişiler seçilmelidir.
- Kişileri veya grupları rahatsız ve rencide edici şaka, espri ve oyunlara yer verilmemeli, konukların psikolojik ve sosyolojik yapıları iyi bilinmelidir.
- Kültürel farklılıklara bağlı olarak toplumların eğlence anlayışları da değişeceğinden oyunların hangi gruplar, kişiler tarafından beğeni kazanacağını analizi yapılmalıdır.

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıdaki uygulamaları yapınız.

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Oyuna ait malzemeleri hazırlayınız.	➤ Dikkatli ve titiz çalışınız. ➤ Sorumluluk sahibi olunuz.
➤ Oyun alanını hazırlayınız.	➤ İş disiplinine sahip olunuz ➤ Planlı ve organize çalışınız.
➤ Oyunlara katılacak konukları belirleyiniz.	➤ Konuklarla olumlu iletişim içerisinde olunuz. ➤ Konuklara karşı güleryüzlü olunuz.
➤ Konuklara oyunun kurallarını açıklayınız.	➤ Enerjik olunuz.
➤ Oyun süresince konuklara eşlik ediniz.	➤ Kaza ve tehlikelere karşı tedbirli olunuz ➤ Gerekli tedbirleri alınız.
➤ Oyunun sonucunu değerlendiriniz.	➤ Aktivitenin sonucunu değerlendirirken tarafsız olunuz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorularda parantez içine Doğru ise (D), Yanlış ise (Y) harfini yazınız.

1. () Oyun aktivitelerine katılan yarışmacıların gönüllü olması gerekir.
2. () Animasyon personelinin eğitim alması önemli değildir.
3. () Animasyon personeli insan psikolojisini iyi bilen kişilerden oluşmalıdır.
4. () İletişim, mesajın hem aktarılmasını hem de algılanmasını gerektirmez.
5. () İletişimde uygun, doğru kanallar, araç ve teknikler kullanılmamalıdır.
6. () Oyunların kurallarında değişiklikler yapılabilmelidir.
7. () Konuğun psikolojik ve zihinsel yapısını olumsuz şekilde etkilememelidir.
8. ()Oyunlarda zamanlama önemli değildir.
9. () Oyun uygulanırken konuklar arasında esprili konuşmalara yer verilmelidir
10. () Animatör tarafından konukların psikolojik ve sosyolojik yapıları iyi bilinmelidir.

Değerlendirme

Sorulara verdiğiniz cevaplar ile cevap anahtarını karşılaştırınız. Cevaplarınız doğru ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçiniz. Yanlış cevaplarınız varsa öğrenme faaliyetinin ilgili bölümlerini tekrar ediniz.

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

PERFORMANS DEĞERLENDİRME

Aşağıda hazırlanan değerlendirme ölçeğine göre beden eğitimi öğretmeni rehberliğinde kendiniz ya da arkadaşlarınızla kara oyunlarından birini tercih ederek okul bahçesinde ya da spor salonunda uygulayınız. Oyunu gerçekleştirme düzeyine göre “Evet /Hayır” seçeneklerinden uygun olanını kutucuğa işaretleyiniz.

Değerlendirme Kriterleri	Evet	Hayır
Uygulayacağınız aktiviteyi seçtiniz mi?		
Oyunu gerçekleştireceğiniz oyun alanını belirlediniz mi?		
Oyunlara katılacak olan arkadaşlarınızı belirlediniz mi?		
Oyuna katılanlar oyun kurallarını biliyor mu?		
Katılımcılara oyun kuralları hakkında gerekli açıklama yapıldı mı?		
Oyunu arkadaşlarınızla beraber oynadınız mı?		
Oyun sırasında beraber argo konuşmalar yaptınız mı?		
Oyunu rehber öğretmen gözetiminde mi uyguladınız?		
Oyun sırasında esprili sözler konuştunuz mu?		
Oyunun sonucunu değerlendirirken tarafsız, adil davrandınız mı?		

Değerlendirme sonucunda eksik olduğunuzu tespit ettiğiniz konuları tekrar ederek eksiklerinizi tamamlayınız.

MODÜL DEĞERLENDİRME

Modülü tamamladınız. Bu modülde kazandığınız yeterliliği ölçmek amacıyla oyun aktivitesi olarak Dart oyunu uygulanacaktır. Bu oyunla ilgili uyulması gereken oyun kurallarına dikkat ederek oyunu uygulayınız. Eğer “hayır” cevaplarınız var ise modülü tekrarlayınız. Modülü başarı ile bitirmişseniz bir sonraki modüle geçebilirsiniz.

Modüldeki yeterliliği ölçmek için öğretmeninize başvurunuz.

Değerlendirme Kriterleri	Evet	Hayır
Oyuna uygun kıyafeti giydiniz mi?		
Oyun alanını tespit ettiniz mi?		
Oyun öncesi tüm güvenlik önlemlerini aldınız mı?		
Çalışma alanına gerekli araç gereçleri yerleştirdiniz mi?		
Oyun kurallarını belirlediniz mi?		
Oyun için gerekli olan arkadaş grubu veya ferdi ise rakip arkadaşınızı belirlediniz mi?		
Oyunu eğlendirici buldunuz mu?		
Oyunu eğitici buldunuz mu?		
Oyunu mutlu edeci buldunuz mu?		
Sağlığınıza olumlu etkisi oldu mu?		
Arkadaşlarınızla daha kolay ilişki kurabildiniz mi?		

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ 1 CEVAP ANAHTARI

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

ÖĞRENME FAALİYETİ 2 CEVAP ANAHTARI

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

KAYNAKÇA

- HACIOĞLU Necdet, **Boş zaman & Rekreasyon Yönetimi Örnek Animasyon Uygulamaları**, Detay Yayıncılık, Ankara, 2003.
- HAZAR Atilla, **Rekreasyon ve Animasyon**, Detay Yayıncılık, Ankara, 2003.
- Johan Huizinga, **Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme “Homo Ludens”**, Ayrıntı Yay. 1. Basım ,1995
- **Türkiye Atıcılık Bowling ve Dart Sporları Federasyonu Dart Asbaşkanlığı, Dart Sporunu Tanıyalım.**
- www.mertspor.com
- www.tiyatrom.com
- www.turizmforumu.com
- www.turizm gazetesi.com
- www.blkbasketboldosyası.com