



ÖNKORMÁNYZATI MINISZTERIUM

Jóváhagyták:


Csire Péter
Humán erőforrás és Civilkapcsolati Főosztály
főosztályvezető




Lukács Zsuzsanna
Sport és Stratégiai Főosztály
főosztályvezető



Szóbeli vizsgakérdések
az OKJ 52 813 01 0001 54 01 számú
Rekreációs mozgásprogram-vezető (animátor szakirány)
szakképesítés-ráépülés szakmai vizsgájához

13. vizsgarész

0431-06/3 Az animátor szakirány speciális tevékenységi köre

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Játék a szabadidős programokban. Játékszervezés és -vezetés különböző célcsoportok foglalkozásain. Szellemi és mozgásos játékok

2009.

1. Az Ön animátor cégének fő erőssége, hogy a játékok sajátosságainak és a résztvevők igényeinek ismeretében a célnak leginkább megfelelő játékokat ajánl és valósít meg. Munkatársainak alapos felkészítéséhez Ön tréninget tart a játékok hátterében meghúzódó elméleti kérdésekben is! Mutassa be és fejts ki ennek a játékelméleti tréningnek a legfőbb vázlatpontjait!
2. A játéktár kialakításánál ossza fel a játékokat fő típusai és életkori funkciók szerint! Jellemezze az egyes típusokat!
3. Az Ön játéktárából egy rendezvényre ki kell választania a legmegfelelőbb játékokat. Az itt megvalósítandó játékok kiválasztásánál milyen szempontokat vett figyelembe? Milyen feltételeket kell biztosítani az „eredményes” játékhoz? Ismertesse a csoport, illetve csapatok kialakításának módszereit, a szerepek kiosztását a játékok folyamán, valamint a játékok oktatásának, vezetésének általános módszertanát!
4. Ön gyermekek táboroztatásában vesz részt animátorként. A programok kialakításának folyamatában felmerül az a kérdés, hogy a délelőttök során mennyi „szabadidejük” legyen a gyerekeknek. Van aki több szabadidőt javasol a szervezett mozgásos játékok rovására. Ön ezzel nem ért egyet. Érveljen a programtervezés folyamatában a mozgásos játékok mellett! Beszéljen a játékok jelentőségéről a különböző korosztályokban!
5. Az iskola alsó tagozatos csoportja délutáni foglalkozás keretében azt a játszóházat (játszó udvara is van) látogatja meg, ahol Ön dolgozik. Ön a felkészülése során felosztja a játékokat animációs szempontból, hogy össze tudja állítani a feladatokat. Az összeállított játékok közül ismertessen egy konstruáló játékot részletesen!
6. Egy óvodai látogatása során azt figyeli, hogy mely gyerekek játszanak inkább alkotó játékot, melyek szerepjátékot. Mutassa be felsorolásszerűen a szerepjátékok általános sajátosságát, majd egy Ön általa választott szerepjáték példán keresztül részletesen elemezze ezeket a sajátosságokat!
7. A Margitszigeti Nagyréten megvalósuló gyermeknap szervezői Önt kérik fel, hogy adjon programtervet, melyben az 1 - 2 évesektől a serdülőig a korosztályi csoportoknak megfelelően található szellemi, ügyességi és mozgásos játék. Ismertesse az egyes célcsoportokat! Jellemezze a korosztály specifikus játékokat! Mutasson be példákat az adott korcsoportokra és indokolja választását!
8. Ön egy mozgáskorlátozottak egyesületének animátora. A tagok igényeinek alapján tervezzen és szervezzen szellemi játékokat fél évre előre! Írja ki az egyesület tájékoztató füzetébe, hírlevelébe a programot, hogy legyen idő a felkészülésre! Ismertesse a játékokat, a lebonyolítás rendjét és a szabályokat!

9. Az üdülőben ahol dolgozik, egyhetes turnusokban érkeznek a családok és a házaspárok. Az egyhetes turnus közepén Ön délutáni mozgásos játékos foglalkozást tart. Célja, hogy mindkét célcsoport nagy számban vegyen részt a játékon. Ismertesse a játékos foglalkozás előkészítő menetét az adott üdülőhelyen!
10. Az üdülőben ahol dolgozik, egyhetes turnusokban érkeznek a családok és a házaspárok. Az egyhetes turnus közepén ön délutáni mozgásos játékos foglalkozást tart. Célja, hogy mindkét célcsoport nagy számban vegyen részt a játékon és jól érezzék magukat. Ismertesse a játékos foglalkozás levezetésének, és lezárásának menetét!
11. Egy 9 és 12 éveseknek szervezett táborba új csoport érkezett, amelynek tagjai nem ismerik egymást. Az Ön feladata, hogy összeismertesse a gyerekeket, de néhány gyerek nem szeretne részt venni a játékban. Hogyan oldaná meg, hogy végül mindenki bekapcsolódjon? Ismertesse az ismerkedési játékok céljait és feladatait! Szervezzen és vezessen le 2 ismerkedési játékot!
12. A CO & CO cég megbízza Önt, hogy szervezzen és bonyolítson le egy szórakoztató estét a Golden Crown Billiárdszalonban 36 fős fiatal dolgozó csapata részére. A szalonban 2 darts, 4 biliárd asztal és 2 bowling pálya van. Bowlingozni mindenki szeret, de a másik 2 ügyességi játékot nem mindenki szeretné játszani. Szervezze meg az estét, ossza időrendbe a játékot, és ismertesse a szabályokat! Hogyan teszi „szórakoztatóvá” a programot?
13. Egy születésnap társasági összejövetelre kapott meghívást. Felkérték, hogy állítson össze és vezessen is le társasági játékokat az este folyamán! A születésnapot ünneplő 35 éves és a társaság többi tagja is hasonló korú. Ismertesse a játékokat és animációjukat, valamint optimális egymás utáni sorrendjüket!
14. Ön egy céges rendezvényen tréfás családi váltóversenyt szervez, és vezet. Sajnos a 4. feladat után vita támad a családok között, a végrehajtás módját sérelmezi Kovács család. Azt állítják, hogy Nagyék nem szabályosan hajtottak végre egy feladatot. Hogyan oldaná meg ezt a konfliktushelyzetet? Ismertessen hat váltóverseny feladatot, azok előkészítő, levezető és befejező feladataival együtt!
15. Ön vezető animátor egy 400 vendég fogadására alkalmas, többgenerációs szállodában. Többéves tapasztalattal rendelkezik. A szálloda vezetése megbízza, hogy állítson össze animátor csapatot a nyári időszakra, amikor a következő programajánlással szeretnék a vendégeket szórakoztatni: fitness és sportprogramok, gyermekprogramok, esti táncos programok, vetélkedők, esti show műsorok, időseknek szóló programok. Ismertesse, hogy hány fős csapatot állít össze, és milyen tulajdonságok alapján választja ki segítőit! Mutassa be röviden, hogy mi módon kerül kapcsolatba az animátor jelöltekkel!
16. Gyerekzsúrt tartanak egy olyan családi házban, ahol egy részben földbe süllyesztett, 5 x 12 méter hosszú, egységesen 1 méter mélységű medence is van. Önt

felkéri, hogy tervezzen, szervezzen és vezessen le vízi játékokat egyórási időtartamban 6 - 8 éves gyerekeknek! Készítse el programtervezetét! Ismertesse a játékokat és a vízi játékokkal kapcsolatos baleset megelőzési szempontokat!

17. A Neptun cég felkéri, hogy szervezze meg és bonyolítsa le sportnapjuk programjait. Az előzetes igényfelmérés alapján streetballra, strandröplabdára és kispályás focira van igény. A cég rendelkezik a mindhárom sportpályával. Hat darab 5 fős csapatuk van, minden csapat indul mindhárom labdajátékban. Tervezze meg a napi programot! Neveztesse a csapatokat! A nevezések alapján állítsa össze az időrendet, és írja ki a verseny lebonyolítási rendjét! Szervezze meg a szükséges játékvezetést és az orvosi felügyeletet!

18. Egy középiskolás osztály osztálykiránduláson vesz részt Egerben. Szervezzen az utolsó nap szellemi játékokat a csoportnak!

19. A szülők gyerekzsúrt rendeznek 8 éves kislányuk részére a közeli játszóházban, ahol mozgásos programokra is megfelelő tornaterem, valamint székekkel és asztalokkal ellátott foglalkoztató terem áll a rendelkezésükre. Az Ön, játszóházhoz nem szervesen kapcsolódó animátor cégét kéri fel, hogy szervezze meg és bonyolítsa le a gyerekek partyját 20 fő részére. A tornatermi játék során az egyik gyerek megsérül. Mutassa be a gyermekzsúrok sajátosságait! Ismertesse a szerződő féllel való kapcsolattartás legfontosabb részeit! Mutassa be a zsúr szervezésének és lebonyolításának menetét! Csoportosítsa az adott helyszínhez köthető indoor játékokat és jellemezze a most kiválasztottakat! Sorolja fel intézkedéseit, teendőit a sérülés bekövetkezése után!

20. Zenés - táncos estét szerveznek Halloween alkalmából a közösségi házban. Kettőszáz, vegyes korosztályú vendégre számítanak előzetesen. Ön a közösségi ház animátora, és olyan játékokat kell terveznie, szerveznie és levezetnie, amelyeket táncolás közben tudnak játszani. Ismertesse, hogy milyen játékokat tervez! Mutassa be, hogyan vezeti le ezeket a játékokat és milyen módon értékeli!