

Tárgytematika / Course Description

Rekreációs animáció II.

ANTSRA2152
Tárgyfelelős neve /
Teacher's name: dr. Konczos Csaba

Félév / Semester: 2018/19/2

Beszámolási forma /
Assesment: Vizsga

Tárgy heti óraszám /
Teaching hours(week): 0/2/0

Tárgy féléves óraszám /
Teaching hours(sem.): 0/0/0

OKTATÁS CÉLJA / AIM OF THE COURSE

A tantárgy általános célja és specifikus célkitűzései:

- A tantárgy ismertesse meg a hallgatókkal a játék alkalmazásának lehetőségeit különböző rekreációs szintereken, figyelembe véve a helyszíni, életkori adottságokat.
- Legyenek képesek közönséget bevonó játékprogramok tervezésére és lebonyolítására egy játékfesztivál keretein belül

TANTÁRGY TARTALMA / DESCRIPTION

A tantárgy tartalma:

- A játékok kiválasztásának alapjai – nem, életkor, érdeklődési kör, helyszíni-, szer adottságok stb. figyelembevételével
- Játékhelyszínek előkészítésének alapjai. Helyszínválasztás, dekorálás.
- Játék-animáció termekben, szabadtéren, hotelekben, termálfürdőkben, strandon
- Foglalkoztatási formák csoportos foglalkoztatásoknál.
- Játékválasztás szempontjai életkorok, helyszínek, rekreációs célok függvényében
- Játékfesztiválok tervezésének, szervezésének és lebonyolításának az alapjai.

SZÁMONKÉRÉSI ÉS ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE / ASSESSMENT'S METHOD

Tantárgyi követelmény:

- Az órákon való folyamatos részvétel a TVSZ-nak megfelelően.
- Egy csoportos játékprogram forgatókönyvének elkészítése.
- A tervezett program egy részének bemutatása egy játékfesztivál keretein belül.

Beadandó tervezet elkészítésének szempontja>

- 1) A játékfesztivál nev>
- 2) A fesztivál helyszínének bemutatás>
- 3) Célkitűzések>
- 4) A résztvevők bemutatás>
- 5) Szervező bizottság>
- 6) Forgatóköny>

Részcélok	Játékok leírása	Tér, alakzat, min. max. létszám,	Eszközök, beszerzési, elkészítési költségek
-----------	-----------------	-------------------------------------	--

Ismerkedés	Cipőcsere Létszám: az egész csoport A játékban mindenki leveti a bal lábáról a cipőt...	Kör alakzat	Saját cipő
Hangulatteremtés	Nevetős játék Létszám: az egész csoport	Két csoportra osztjuk a résztvevőket. Kétsoros vonalban, egy kijelölt vonalon egymással szembe állítjuk őket kb. 1 m távolságra	Humoros álarcok

- >
- 7) Költségvetés tervezés>
- Bevételi források – önkormányzat, hotel, szponzor, reklámnya>
 - Kiadási tétele>
- >

KÖTELEZŐ IRODALOM / OBLIGATORY MATERIAL

1. Kötelező ill. ajánlott irodalmak jegyzéke:

- Bánhidi M. szerk. (1992): Játék konfliktushelyzetek lebontására. Nemzetközi tudományos konferencia kiadványa Pápa, p. 55
- Dalmáth L.-Frank Cs. (1996): Nagy játékkönyv. Zrínyi Nyomda Rt., Budapest p. 719
- Dobay B.-Bánhidi M. (2005) Az óvodai testnevelés alapjai. Lilium Aurum, Dunaszerdahely p. 239
- Grastyán E. (1985): A játék neurobiológiája. Budapest
- Horváth Z. (1999): Játék és szabadidő-sport. Berzsenyi Dániel Főiskola, Szombathely, p. 267
- Király T. (szerk.): A testnevelés tanításának módszertana tanítók részére. Dialóg Campus Kiadó, Pécs, 2001. 270 o.
- Maszler I. (1996): Játékpedagógia. Comenius Bt. Pécs p. 122
- Perham M. (1998): A nagy játékciklopédia. Pécsi Direkt Kft. Alexandra Kiadója, Pécs
- Stöckert K. (1995): Játékpszichológia. Eötvös J. Kiadó Budapest p. 284
- Szentiváni J. E. (1996): Iskoláskorunk és játékaink. Novadat Bt., Győr p.114

>

>
