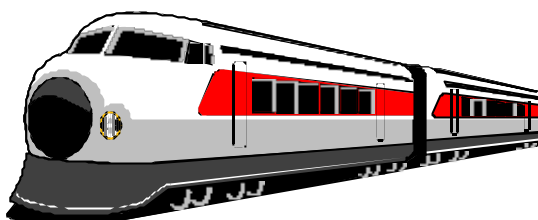


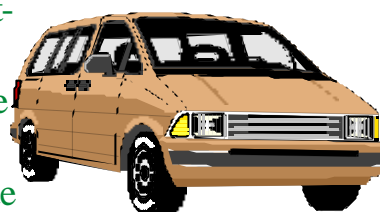
Se avete aperto a questa pagina, penso che un poco di passione vi abbia già preso... proseguendo, capirete anche voi che forse questa esperienza può andare oltre *"un'estate al mare"*.



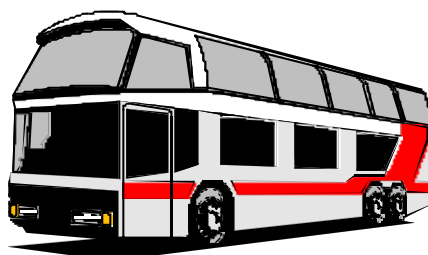
IL TURISMO

Molto è stato scritto sul perchè la gente si muove, del perchè del fenomeno del turismo di massa, del perchè sempre più la gente, quando può, cerca di evadere...

Nel nostro racconto abbiamo cercato di dire che uno dei motivi/necessità è quello di ricrearsi (mettendosi dentro del positivo). La risposta è certamente più complessa.



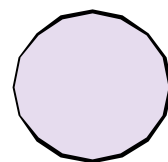
Noi, comunque, ci fermiamo a queste semplici considerazioni.
Pensiamo bastino.



L'ANIMAZIONE



Noi siamo interessati al mondo dell'Animazione e di quello che possiamo dare perchè la gente si apra al sorriso almeno durante il comunque sempre breve periodo delle vacanze.



Da anni andiamo dicendo che *"l'Animazione"* è come una buona portata sulla tavola imbandita.
E' un piatto di cui non si può fare a meno.

I sociologi, studiosi dei fenomeni di massa, direbbero:

"L'animazione è fondata su un profondo motivo etico-sociale, in quanto consente ai suoi operatori (animatori) di "insegnare" al turista ad essere disponibile, a superare le angustie dell'individualismo, a spezzare le maglie delle chiusure egoistiche, a vivere gli aspetti più brillanti della vita turistica".

Io voglio farvi notare due piccole cose e forse ci capiremo meglio:

a) Convenite con me che la gente con un poco di sole in viso (non serve una grande abbronzatura) è molto più bella?

b) Sarete anche d'accordo sul fatto che la gente che sorride diventa più simpatica, più accattivante, ancora una volta: più bella!

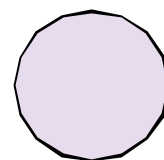


Bene!

Per il sole non ci possiamo fare molto...se non consigliare di scegliere un buon periodo.

Ma per il sorriso possiamo darci da fare! E, credetemi, non serve solo fare i clown!





Presto detto ma l'animazione è una macchina complessa e molto articolata.

Alcune figure tipiche di animatore e loro mansioni.

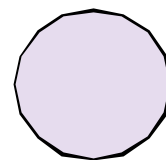
Capo animazione (responsabile animazione): organizzatore e responsabile di tutte le attività ricreative che si svolgono nel "villaggio": è lui che decide i programmi settimanali o bisettimanali e ne controlla lo svolgimento. A lui non è richiesto essenzialmente di apparire ma di "essere". Sarà punto di riferimento per tutti i ragazzi del gruppo di animazione. Sarà interlocutore della direzione e dei vari settori della struttura. Un buon capo animazione avrà buon naso per riconoscere al volo le necessità della clientela in base alla tipologia (età-sesso, periodi, gruppi...).

Attraverso riunioni preventivamente stabilite (una-due volte la settimana), avrà modo di verificare, correggere, stimolare; senza dimenticare che è vitale saper anche ascoltare. I ragazzi, suoi collaboratori, devono poter crescere giornalmente. Quindi userà, a secondo dei casi, dopo una lucida analisi, pazienza e fermezza. Dovrà sempre incoraggiare specialmente i meno navigati e i più giovani.

Animatore di contatto: colui che instaura e mantiene un rapporto di amicizia e simpatia con il cliente (senza fermarsi troppo ai soliti).

Animatore sportivo: istruttore (qualificato) di più discipline sportive e responsabile dei tornei sportivi (sci-nuoto-surf-vela-tennis-bocce-ginnastica presciistica...).

Animatore serale: di norma si tratta di un animatore con molta esperienza alle spalle, con grosse capacità dialettiche e linguistiche.



I pochi che ho conosciuto evidenziavano buone capacità mimiche-espressive e grossa padronanza del palcoscenico.

Coreografo/a: istruttore di danza, aerobica, si occupa anche di preparare gli spettacoli serali con i colleghi animatori o con gli ospiti.

Scenografo-decoratore: di norma predispone, ad inizio stagione, tutte le scene per i vari spettacoli (badando al tipo di materiale utilizzato - deve resistere almeno una stagione). Di solito è anche responsabile della cartellonistica e delle bacheche che risulteranno più lette grazie ai suoi disegni e decori.

Costumista: si interessa della realizzazione e, dove previsto, dell'affitto dei costumi per le feste e gli spettacoli; solitamente è anche truccatore.

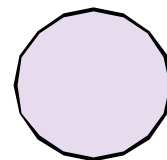
Disc-Jockey: oltre che responsabile della discoteca potrà essere *"l'intrattenitore serale"*.

Responsabile suono - luci: montatore luci per spettacoli, tecnico suono e montatore impianti.

Responsabile mini club: è lo specialista in giochi, animazione e spettacoli per bambini...ma, per un buon successo in questo, ha conoscenze di psicologia del bambino e del fanciullo.

Intrattenitore: è colui (pianista, chitarrista, prestigiatore, fantasista...) che, attraverso tecniche particolari, riesce ad accendere un sorriso...creare un momento divertente, gioioso, coinvolgente, spettacolare.

Maestro d'arte: propone specifici ateliers (*Art & Craft*) improntati sulla manualità.



Ovviamente, questi ruoli sono ruoli tipo, è possibile trovare realtà diverse... vi posso dire che ce ne sono...Eccome! Molte volte non sempre positive. Ma noi dobbiamo pensare al nostro "*Animation Village*", che, secondo me, deve crescere dentro di noi giornalmente con un'idea fondamentale: "*il BUONGUSTO*".

Essere e fare con BUONGUSTO.

Lo staff

Questo gruppo di persone è il grande potenziale chiamato animazione. E' finalizzato a creare un "*ambiente*", a evidenziare (tirar fuori) le capacità di ciascun cliente (persona) in piena armonia con la comunità (Villaggio- Hotel-Camping) in cui vive.

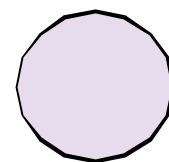
L'animazione sarà in grado, come abbiamo già visto nel racconto, di gestire l'internazionalità della clientela.

Saprà, per esempio, mediare tra un gruppo italiano e un gruppo di lingua straniera, esprimendosi in entrambi gli idiomi evitando il rischio di essere noiosi e didascalici.

Viene spontaneo affermare che questo tipo di progetto non si sviluppa casualmente nè si improvvisa, ma necessita di una meticolosa e attenta programmazione comunque variabile e migliorabile nella concretezza del quotidiano.

L'ANIMATORE

Da una vecchia dispensa (della SPR di Bergamo) traggo la seguente definizione: "*L'Animatore deve avere una personalità poliedrica* particolare: essere anticonformista ma sapersi adeguare ai gusti di chi non sa uscire da un tracciato; essere un amico che aiuta chi non sa; avere valore umano, suscitare fiducia, saper fare mille cose, sciare, recitare, conoscere storie e luoghi, risolvere problemi e difficoltà dell'ospite, proporsi come modello senza mostrarlo, esibirsi senza eccedere, saper raccontare ma anche ascoltare, saper indurre all'allegria, alla*



socialità, saper creare un'atmosfera di cordialità, di interesse, di coesione tra équipe ed individuo, tra individuo ed individuo, saper annullare le differenze di età, di educazione, di temperamenti, saper risolvere le inevitabili tensioni, saper comporre le discordanze, capire nostalgie, le tristezze improvvise e trasformarle in stati d'animo positivi, come con una bacchetta magica".

Dico io a questo punto, scherzando: *"E che è? Un mostro sacro?"*

Ma rileggendo scopro che tutto è molto importante!

Basta mettersi in cammino e imparare...imparare da tutti.

(*)-Il termine **animatore poliedrico** pensavo di averlo coniato io.

L'animazione (e quindi l'animatore) trova la sua classica collocazione nelle strutture tipo **villaggio**; abbiamo visto in precedenza di quali spazi e strutture dispone per un'animazione sportiva, ricreativa e di spettacolo.

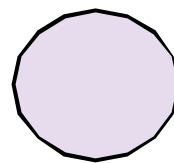
Il pacchetto del *"tutto compreso"* è ancora vincente: la gente gradisce di poter disporre di un'organizzazione che pensa a tutto, incluso il divertimento proposto e garantito da un'animazione vivace e coinvolgente.

Gli **hotels** di norma invece prediligono un'animazione più *"soft"*, più tranquilla.

L'animazione, negli hotels di 2 o 3 stelle, è affidata ad un'équipe di animatori con un suo capo.

In Hotels di 4 o più stelle di solito è affidata a pochi interventi e solo di tipo professionale: la danzatrice, il trio musicale, il fantasista...

Per il resto della giornata poche attività: ginnastica, aerobica...affidate ad uno o due animatori.



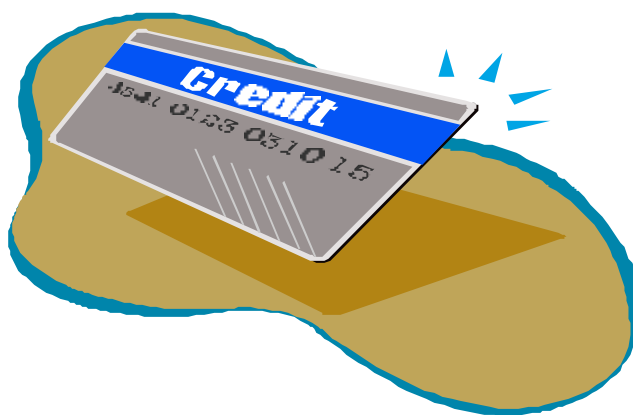
Il **residence** (si vive in appartamenti - con angoli cottura - quasi come in città) offre ben poche possibilità di contatto tra l'animazione e la clientela.

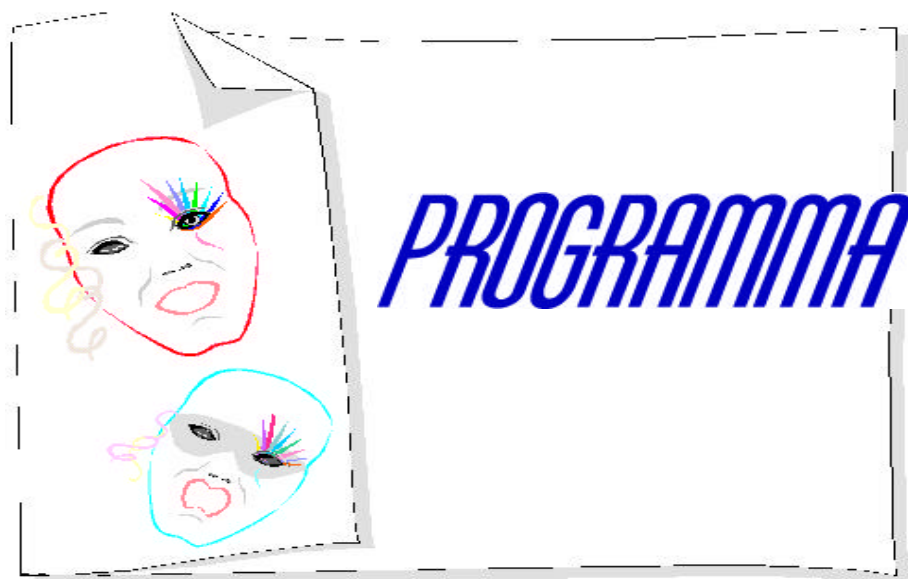
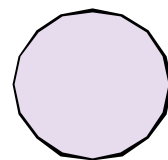
Comunque l'animazione con apposite bacheche (poste nei posti più strategici - di maggior passaggio) catturerà l'attenzione degli ospiti. Un punto di forza per l'animazione sarà il mini club e quindi i bambini, per entrare in contatto e così coinvolgere anche gli adulti.

Il **campeggio** (vita all'aria aperta) di norma offre, visto anche il tipo di clientela (sono di più i giovani), un buon programma di animazione impostato su tornei sportivi, giochi in spiaggia e alcuni spettacoli serali.

La formula Club

In diverse strutture alberghiere esiste la cosiddetta "formula Club"; trattasi in sostanza di spasi, attrezzature e servizi messi a disposizione della clientela (che vi vuol aderire) dietro sottoscrizione a pagamento di una tessera Club.





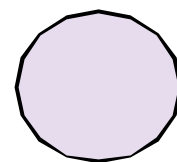
Vediamo qualche **programmazione tipo** del nostro *Animation Village*.

All'inizio stagione in base all'organico e al budget si stabilirà il programma di norma quindicinale per non rischiare di ripersi - di solito la clientela si intrattiene una o due settimane. Si concorderanno gli appuntamenti più importanti: feste, spettacoli e le giornate speciali (o a tema) che necessitano delle idee e della fattiva collaborazione di tutti i servizi.

Per una festa è impensabile, ad esempio, il parere dell'animatore senza tener conto di quello dello chef o del pasticciere.

Ai fini della programmazione è opportuno ricordare il giorno/i degli arrivi e quello della partenza/e, per uno sviluppo delle attività in progressione ed in un crescendo di importanza.

Ipotizziamo che gli arrivi siano di lunedì entro le ore 18:00.



La **programmazione della prima settimana** potrà essere così impostata:

SERATE e SPETTACOLI - ore 22:00

- LU - presentazione équipe e giochi di contatto con il pubblico.
- MA - serata di scenette (sketchs)
- ME - giochi e quiz a squadre
- GI - spettacolo ospiti (impegno a cui tutta l'animazione deve tendere)

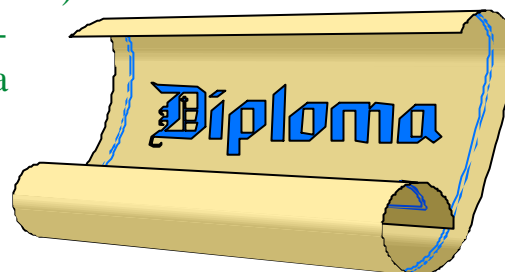
E' il momento in cui si misura la reale capacità di coinvolgimento dello staff - la festa proseguirà in discoteca

-VE - è tempo di vedere all'opera i bambini in un breve spettacolo (max 30') inizio ore 21:00 o 21:30 a seguire Cabaret animatori

-SA - dopo una "*serata di gala*" è gradito un momento danzante con brevi intermezzi (imitazione di cantanti o gruppi musicali)

-DO - potrebbe essere la serata dedicata alle premiazioni dei tornei e gare della settimana con un momento di spettacolo (non intitolato "*Addio*" ma "*Arrivederci*")

La **seconda settimana** potrà scorrere sulla stessa falsariga della prima ma ovviamente con ingredienti diversi.



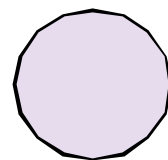
Settimanalmente o almeno quindicinalmente, risulta sempre gradito, un "**grande gioco**"

- Anche i più tradizionali funzionano sempre, come:

Caccia al tesoro, Giochi senza F...(senza bandiere) e in Amicizia, le Olimpiadi e via dicendo.

In quasi tutti i villaggi i gruppi di animazione prediligono mettere in scena, almeno **una volta ogni 15 giorni, anche una riduzione di un famoso Musical.**

Il **Karaoke** ha goduto di buon successo.



Sull'argomento "**programma**" è inutile che mi dilunghi: **ogni direzione, val la pena di ricordarlo, ama impostare l'animazione in base alle proprie esigenze e idee** (anche se non sempre sono idee di competenti).

Ma così va il mondo!

Alcune direzioni prediligono a sostegno dei momenti di animazione locale, momenti di tipo folcloristico o professionale: ballerini - gruppi teatrali - fantasisti... Questo può servire in modo particolare per concedere momenti di riposo a chi di norma è sotto pressione tutti i giorni.

Le giornate invece saranno vissute principalmente attraverso le seguenti attività (vincenti nel tempo):

Ore 09:30-10:00 Aerobica, stretching o risveglio muscolare

Ore 09:45-12:30 Attività presso: il baby, mini e junior club

Ore 10:00-12:00 Lezioni collettive di sports

Ore 11:00-12:00 Giochi in spiaggia per adulti

Ore 12:30-12:45 Gioco aperitivo

Ore 13:00- Buon appetito!

Ore 14:00-14:30 Gioco caffè

Ore 14:30-15:30 Momento musicale al bar o nella hall (*se distante dalle camere*) - *rispettando il tempo dedicato al riposo*

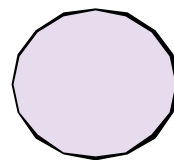
Ore 15:00-16:00 Eventuali lezioni (tipo: lingua locale, scacchi...)

Ore 15:30-18:00 Riprende il baby, mini e junior club

Ore 16:30-18:00 Tornei ricreativi: carte, dama, o di ping-pong...

Ore 17:00-19:00 Tornei sportivi o giochi in piscina per adulti





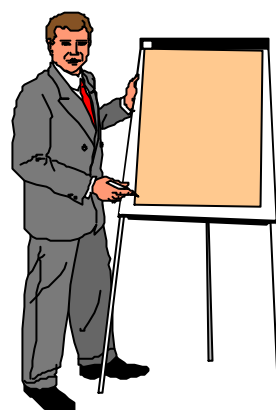
Ore 18:00-19:00 Ginnastica acquatica o in spiaggia
Ore 19:30 Buon appetito
Ore 20:30-21:00 Baby dance
Ore 21:00-22:00 Piano bar - ballo liscio
Ore 22:00 Spettacolo serale...a seguire Discoteca
Ore 24:00 Spuntino di mezzanotte (pizzette, bruschetta, spaghetтата, anguriata...) e poi ancora *"disco"* o *"una chitarra e canzoni"* in spiaggia attorno ad un falò - in alternativa alla discoteca.

PROPAGANDA delle attività e spettacolo

La pubblicizzazione di ogni iniziativa di animazione è uno degli aspetti fondamentali della vita del villaggio. Si potrebbe dire che una informazione curata sarà la base del successo delle varie iniziative.

Cartelli

Siano: chiari, leggibili, colorati, semplici, ma nello stesso tempo vivaci. Devono attrarre l'attenzione del cliente. La loro collocazione: i posti più frequentati o di grande passaggio (bar, hall, discoteca, etc.). E' ovvio ricordare che saranno scritti nelle varie lingue parlate dagli ospiti.

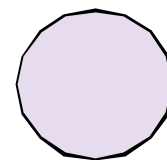


Propaganda amplificata

Nelle ore stabilite all'uso dell'impianto voce - brevi messaggi. *"Radio Village"*.

Propaganda diretta

Un passaggio tra i tavoli (pranzo-cena) per un *"buon appetito"* potrà servire anche per evidenziare un appuntamento importante. Ai bordi della piscina o in spiaggia ottiene sempre un buon risultato *"L'uomo sandwich"*.



Giornalino

Il giornalino del villaggio oltre a dare spunti e notizie della vita quotidiana (settimanale) del villaggio, ricorderà gli avvenimenti che lo staff di animazione vorrà valorizzare. Oggi con il computer il giornalino (può essere anche solo un foglio) si è arricchito graficamente.

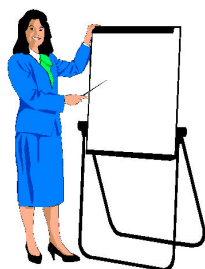


Messaggi personalizzati

Un messaggio così concepito (indirizzato alla Signora...X o al Signor...Y), inserito sotto la

porta o consegnato con le chiavi alla reception, renderà ancora più importante il vostro avviso.

In modo particolare potrete (con le informazioni che possiede la reception) porgere auguri: per il compleanno festeggiato durante la vacanza o per gli sposini in viaggio di nozze.



Accoglienza

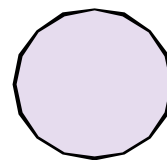
E' fondamentale l'attenzione dell'animatore che svolge l'importante ruolo di accoglienza.

Questo è un momento molto importante (nella vita di un animatore ce ne sono molti).

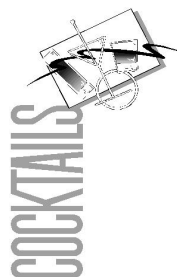
Il cliente ha fatto un viaggio! Necessita di mettersi comodo, farsi una doccia, rifocillarsi, farsi un riposino...tutte cose che lo tengono in tensione. La grande gentilezza che gli verrà riservata (dipende anche da voi) lo coinvolgerà in un'atmosfera che sentirà familiare.



L'animatore dovrà essere informato su tutto e, se il suo ruolo lo prevede, dovrà aiutare il nuovo ospite a sistemare i bagagli mostrandogli la camera. L'animatore avrà con il cliente lo stesso comportamento del padrone di casa nei confronti dell'ospite.



Di solito l'accoglienza inizia con un brindisi "**cocktail di benvenuto**" presso la hall o il bar. Occoglienze più festose e colorate (vedi racconto) possono essere riservate a comitive e gruppi. L'animazione provvederà, con cartelli e striscioni di benvenuto scritti nelle diverse lingue, a rendere più gioiosa la hall.

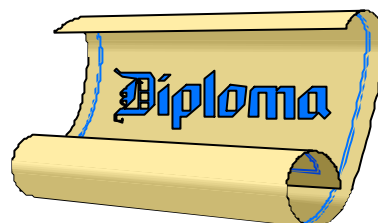


Attività sportive

Tutte le attività programmate, anche quelle sportive, costituiscono Animazione. Sono "*animati*" coloro che vi partecipano attivamente ma anche coloro che vi assistono in qualità di spettatori. Questo è da tenere ben presente!

E' importante che tutti gli animatori nei giochi e nei tornei diano all'ospite la possibilità di essere protagonista. Le regole, dove possibile, siano ribadite prima dell'inizio della gara e poi fermamente mantenute per stabilire il vincitore.

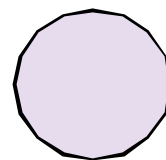
Premi finali (medaglie, coppe, diplomi, bevuta...), sempre stabiliti in precedenza, saranno distribuiti in una cerimonia particolare e coinvolgeranno il maggior numero di clienti. Anche questo momento, se ben calibrato, sarà animazione.



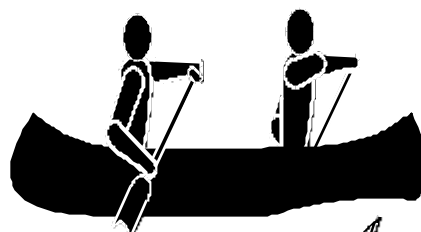
Diamo una panoramica degli **sports che si possono praticare**, in un villaggio piuttosto che in un altro:

- 01 Volley ball
- 02 Beach Volley
- 03 Aerobic
- 04 Stretching
- 05 Body building
- 06 Circuito Jogging
- 07 Dardi





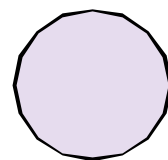
- 08 Tiro con l'arco
- 09 Tiro con balestra
- 10 Tiro con carabina
- 11 Tiro con pistola
- 12 Tennis
- 13 Badminton (gioco del volano)
- 14 Ping-pong
- 15 Football (calcio)
- 16 Sci nautico
- 17 Immersione
- 18 Canoa - Kajak
- 19 Tavola a vela
- 20 Catamarano
- 21 Vela leggera e di gruppo
- 22 Corso di nuoto
- 23 Palla nuoto
- 24 Ginnastica acquatica
- 25 Equitazione
- 26 Ciclo cross
- 27 Maratona
- 28 Trekking
- 29 Promenade in cammello
- 30 Golf



La gamma degli sports ovviamente varierà, a seconda che ci si trovi in una struttura alberghiera vicina al mare o in un villaggio di montagna.

*I disegni della pagina rappresentano alcune **icone** utilizzate per indicare gli sports praticati.*





Gare e tornei tipo:

Scala quaranta

Bridge

Canasta

Scopa

Briscola

Dama

Scacchi

Dardi (freccette)

Ping Pong

Tennis (singolo - doppio)

Tennis padella

Calcetto

Tiro con l'arco

Tiro con la carabina

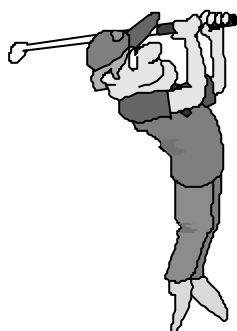
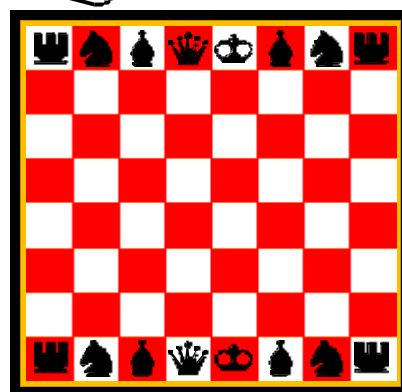
Pallavolo tris (beach-terra-acqua)

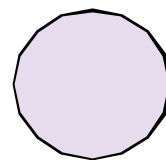
Basket

Tamburello o volano

Minigolf

Maratona





Le feste e serate a tema - Giornate o momenti vissuti da tutta la struttura alberghiera con: grande teatralità, ambientazioni scenografiche, costumi (anche semplici, fatti di materiale povero: carta crespata, cartoni, nastri...), musiche e giochi in argomento.

Alcuni titoli:

I pirati

Marinai, donne e guai

Hollywood

Brasil

I berberi

Espana

I figli dei fiori

Pigiama Party

FANTASMAgoria

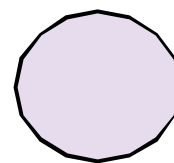
Halloween (Maghi, Streghe e un po' di Horror)



...le occasioni e gli eventi locali sono da tenere ben presenti.

Uno o più di questi titoli potrà servire per far vivere ai vostri ospiti una giornata di festa. I giochi e le gare (sempre molto semplici) di quella giornata, come dicevamo, saranno rivisitati in base al tema. I clienti parteciperanno alle varie competizioni con un simbolo (non serve che sia vistoso; basterà che sia simpatico, spiritoso) inerente al tema. La serata invece li vedrà mascherati dalla "cena di gala...a tema" sino a tarda notte. Il grande show serale e i balli della notte decreteranno il successo della festa. L'animatore, pur partecipandovi, sarà sempre vigile ed attento perchè tutto si svolga al meglio. Allegria, quindi, ma sempre buongusto!

Durante le cene di gala una "torta flambée", presentata a luci spente, farà scattare gli applausi.



Il Musical (storia o avvenimento raccontato attraverso la musica, le canzoni, i balletti e azioni mimiche-teatrali)

Gli adattamenti o gli spunti tra i più visti e rappresentati nei villaggi:

A chorus line

Il fantasma dell'opera

I promessi sposi

A Starlight Express

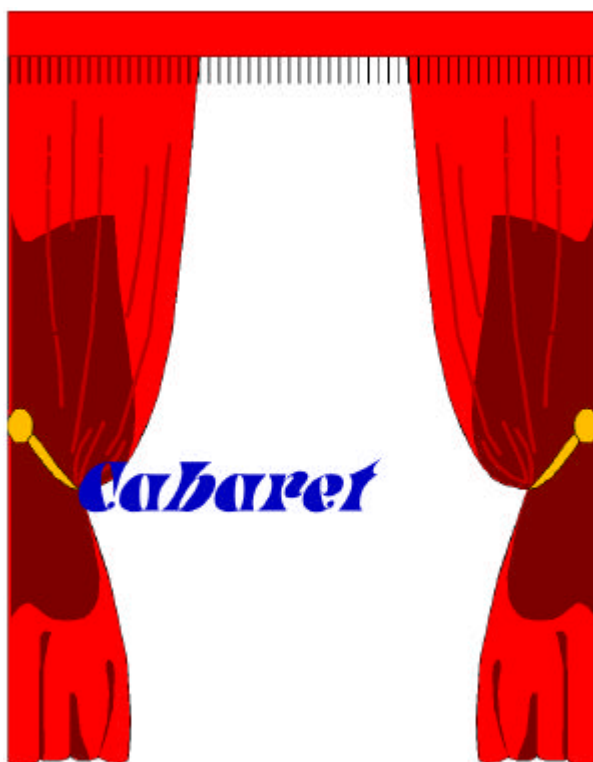
Starmania

Cats

Hello Dolly

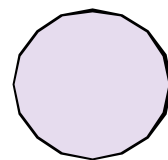
La bottega

fantastica



Da "**Cabaret**", un grande successo di Broadway, reso famoso anche dal film omonimo (USA 1972) con la bravissima Liza Minnelli, quasi tutti gli staff di animazione hanno tratto spunti per spettacoli serali.

Anche "**New York, New York**" offre ancora oggi diversi spunti per balletti e play back.



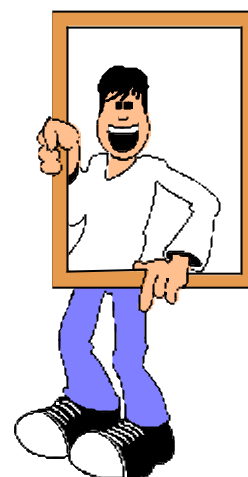
Le entrate al ristorante sono dei "*quadri*" (scenette) creati da animatori, truccati e vestiti in base all'argomento, che attendono il cliente all'ingresso del ristorante. Lo scopo è sempre quello di farlo sorridere anche se magari sta facendo la fila in attesa del suo turno di ingresso alla sala.

Esempi:



Ciack si gira! Il regista riprende (con una cinepresa di legno e decisamente troppo grande) l'ingresso dei clienti al ristorante

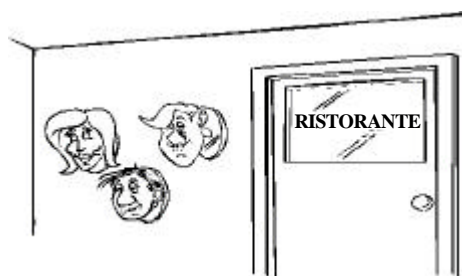
Belli da incorniciare!

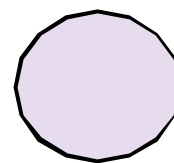


La caccia grossa

(animatori, *come trofei*, al posto degli animali)

Basta una parete di legno o di cartone con dei buchi adatti a mostrare le teste di animatori nascosti sul retro.





I taroccarì (il gioco delle tre tavolette)

Via col vento (come nel film)

Le cere (una scena tratta dal museo...)

Gli oracoli e gli amuleti (di cartone) saranno regalati agli ospiti per una serata fortunata

Gli amorini Animatori con pannolino, arco e frecce con punta a forma di cuore

Cantastorie (una chitarra e due strofe per augurare buon appetito)

E poi via di seguito...

I clown

L'uomo delle caverne

La band

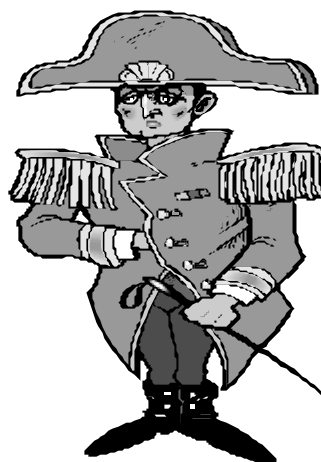
Conigliette e coniglietti

Pirati

La maga con la sfera di cristallo

Il robot

Le statue (romani-egizi-Dante-Napoleone...)

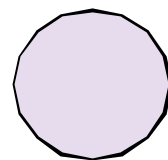


I passaggi in spiaggia

Sono dei semplici momenti di animazione (che sorprendono piacevolmente i clienti in spiaggia). Con l'ausilio di costumi, mascheramenti e piccoli accorgimenti l'animatore sarà promotore di una sana risata.

Se il tema sarà il **Pirata**, non sarà necessario tagliarvi una gamba per essere più realistici.





Il maestro di musica

Basta osservare il disegno
per capire come proporre il
proprio concerto...
in spiaggia.



Il cow boy

a caccia della coniglietta
della prateria.



Lo sciatore
in spiaggia.

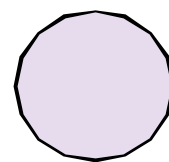


il telefonone

(di polistirolo)
gigante per la
telefonata del
signor Rossi.



*Questi sono quei
"passaggi" che mi
sono piaciuti di più.
Ce ne sono molti altri e
altri ancora che la vostra
fantasia vi suggerirà.*



S.O.S. Animazione

Nelle giornate in cui un evento atmosferico (pioggia-vento) o malauguratamente un impedimento tecnico ci proibiscono di esercitare le attività del programma stabilito, è necessario ricorrere a quella "*animazione di emergenza*" che ci consentirà con dei "*ripieghi*" (alternative) di interessare comunque la clientela. Se questa possibilità l'avevamo già preventivata (organizzandola come le cose fin lì proposte), nel giro di pochi minuti, i nostri ospiti saranno chiamati a partecipare: chi ai giochi-quiz, altri al torneo di carte, altri ancora al torneo di ping pong...che si terranno negli spazi interni (bar, hall, discoteca, sala polivalente...). Tale animazione è particolarmente importante (non solo in montagna dove certi avvenimenti si verificano più facilmente) per distogliere il cliente da eventuali malumori per l'assenza di alcuni servizi.

Il gioco

Il gioco ci dà la possibilità di osservare "*nei momenti veri*" il cliente. Individueremo i soggetti più simpatici che poi diventeranno il tramite tra gli ospiti stessi e l'équipe di animazione.

Durante i giochi e i tornei ha molta importanza la presenza del pubblico per dare carica ai partecipanti, incitandoli, applaudendoli con calore ed entusiasmo.

Questo farà sì che il gioco si trasformi in spettacolo.

INDICE

<i>Il racconto... di un giovane animatore</i>	<i>pag. 4</i>
<i>La meta: Jerba "la dolce"</i>	<i>pag. 6</i>
<i>Il mio primo volo</i>	<i>pag. 7</i>
<i>Che emozione!</i>	<i>pag. 9</i>
<i>L'accoglienza al villaggio</i>	<i>pag. 11</i>
<i>Spettacolo di benvenuto</i>	<i>pag. 12</i>
<i>Presentazione stage - il cantastorie - la storia</i>	<i>pag. 14</i>
<i>Gli altri istruttori</i>	<i>pag. 15</i>
<i>Una definizione di "animatore"</i>	<i>pag. 19</i>
<i>Strutture e attrezzature dell'Animation Village</i>	<i>pag. 20</i>
<i>Lo spazio "mini club"</i>	<i>pag. 22</i>
<i>Le materie insegnate durante il corso</i>	<i>pag. 23</i>
<i>Le mie conclusioni</i>	<i>pag. 24</i>
<i>Il mio primo impiego come animatore</i>	<i>pag. 25</i>
<i>Il Mago (Prestigiatore)</i>	<i>pag. 27</i>
<i>Vedi indice schede tecniche da pag 29 a 69</i>	
<i>Note di buongusto</i>	<i>pag. 70</i>
<i>Nuove figure di animatore</i>	<i>pag. 72</i>
<i>Alcune figure significative</i>	<i>pag. 75</i>
<i>Un'attenzione ecologica</i>	<i>pag. 77</i>
<i>Il racconto finisce</i>	<i>pag. 78</i>

Segue:

INDICE Schede Tecniche (pagine colore)

INDICE Schede Tecniche (pagine colore)

<i>Il turismo - l'animazione</i>	<i>pag. 29</i>
<i>Figure tipiche di animatori e loro mansioni</i>	<i>pag. 31</i>
<i>Essere e fare...con buongusto - Lo staff -</i>	
<i>L'animatore</i>	<i>pag. 33</i>
<i>Il villaggio - L'hotel</i>	<i>pag. 34</i>
<i>Il residence - Il campeggio - La formula club</i>	<i>pag. 35</i>
<i>Programmazione tipo</i>	<i>pag. 36</i>
<i>Propaganda attività e spettacolo</i>	<i>pag. 39</i>
<i>Accoglienza</i>	<i>pag. 40</i>
<i>Attività sportive</i>	<i>pag. 41</i>
<i>Tornei tipo</i>	<i>pag. 43</i>
<i>Feste e serate a tema</i>	<i>pag. 44</i>
<i>Il musical</i>	<i>pag. 45</i>
<i>Le entrate al ristorante</i>	<i>pag. 46</i>
<i>I passaggi in spiaggia</i>	<i>pag. 47</i>
<i>S.O.S. Animazione - Il gioco</i>	<i>pag. 49</i>
<i>Il Mini Club:</i>	<i>pag. 50</i>
<i>- Esempio di programma</i>	<i>pag. 51</i>
<i>- Consigli utili...per giochi di successo</i>	<i>pag. 54</i>
<i>- Il risveglio muscolare (muscolini)</i>	<i>pag. 55</i>
<i>- Attività pratiche - Giochi in spiaggia</i>	<i>pag. 56</i>
<i>- Ginnastica acquatica</i>	<i>pag. 57</i>
<i>- Gioco Aperitivo - Gioco spremuta</i>	
<i>- Ritorno dai genitori - Torneo di ping pong</i>	<i>pag. 58</i>
<i>- Torneo di mini volley - Calcetto</i>	<i>pag. 59</i>
<i>- Torneo di Minigolf - Tennis</i>	
<i>- Giochi in piscina</i>	<i>pag. 60</i>
<i>- Merenda - Baby Dance</i>	<i>pag. 61</i>
<i>- Caccia al tesoro</i>	<i>pag. 62</i>
<i>- Mini olimpiadi</i>	<i>pag. 64</i>
<i>- Spettacolo del mini club</i>	<i>pag. 66</i>
<i>- Consigli utili</i>	<i>pag. 69</i>

AVVERTENZE

L'uso è consentito ai singoli Animatori e privati.

Non è concesso l'uso a scopo di lucro.

**Non consentita la pubblicazione e la diffusione senza l'autorizzazione
dell'Autore.**