Προγράμματα και παρουσίαση της animation

7.1 Προγράμματα και παρουσίαση της animation

Για το πολύπλοκο έργο της οργανωμένης animation, απαιτούνται πολλά προγράμματα, με διάφορες σκοπιμότητες. Αλλά το πλέον απαραίτητο είναι το ημερήσιο πρόγραμμα της animation, το οποίο εκτός του ότι αποτελεί σημαντικό οργανωτικό εργαλείο, ενημερώνει και τους πελάτες για την animation του προσεχούς 24ώρου. Η ανάλυση των παραγόντων που διαμορφώνουν την ξενοδοχειακή animation, δε δίνει τις πληροφορίες που δίνει η περιγραφή και εξιστόρηση των όσων συμβαίνουν, ή ορισμένων από όσα μπορούν να συμβούν στο Club.

7.2 Προγραμματισμός του hotel club

Ο προγραμματισμός είναι απαραίτητος για την αποτελεσματική οργάνωση των εργασιών κάθε οικονομικής μονάδας. Είναι ένα εργαλείο, το οποίο χρησιμεύει για να εντοπισθούν οι προσφερότεροι τρόποι και μέθοδοι, όπως και ο απαιτούμενος χρόνος για την επίτευξη κάποιου σκοπού.

Galaxy A15 5G

7.2.1 Ημερήσιο πρόγραμμα της animation

Το ημερήσιο πρόγραμμα της animation, πέρα από τον οργανωτικό του ρόλο, αποτελεί ένα μέσο επικοινωνίας μεταξύ club και πελατών. Ανακοινώνεται κάθε ημέρα σε συγκεκριμένα σημεία του club και ενημερώνει τους πελάτες πού και πότε, εάν θέλουν, μπορούν να αθληθούν οργανωμένα, ή να συμμετάσχουν σε μια ψυχαγωγική δραστηριότητα της "animation".

Το κάθε ημερήσιο πρόγραμμα είναι διαφορετικό από το προηγούμενο. Ο αριθμός διαφορετικών προγραμμάτων της animation εξαρτάται από το μέσο όρο παραμονής των πελατών στο ξενοδοχείο. Συνήθως υπάρχουν δεκατέσσερα τέτοια προγράμματα, που ανακυκλώνονται συνεχώς.

Προυποθέσεις

Για να γίνει το ημερήσιο πρόγραμμα της animation, πρέπει προηγούμενα να ελεγχθεί το περιβάλλον της "animation", το οποίο αφορά κύρια στο ξενοδοχείο, αλλά αφορά και στο χώρο που περιβάλλει το ξενοδοχείο.

Σε σχέση με τον περί το ξενοδοχείο χώρο, ελέγχονται οι προσφεράτερες τοποθεσίες για εκδρομές και τα στοιχεία του φυσικού και πολιτιστικού περιβάλλοντος, τα οποία θα μπορούσαν να ενδιαφέρουν τους πελάτες και κατά συνέπεια την animation.

Σε σχέση με το ξενοδοχείο ελέγχονται τρεις παράγοντες:

1. Η υπάρχουσα υποδομή.
2. Τα μέσα τα οποία είναι διαθέσιμα.
3. Το διαθέσιμο προσωπικό.

Στην περίπτωση που υπάρχουν ελλείψεις ή ποιοτική ανεπάρκεια στους παραπάνω τρεις παράγοντες, ελέγχεται κατά πόσο είναι εφικτή η τροποποίησή τους.

Αν υπάρχουν ελλείψεις στην υποδομή, προτείνονται λύσεις και ελέγχεται κατά πόσο είναι δυνατή και συμφέρουσα η εφαρμογή τους. Αν για παράδειγμα εντοπισθεί η έλλειψη μιας πισίνας, πρέπει να γνωρίσουμε το κόστος το οποίο επιφέρει η κατασκευή της, να ελέγξουμε κατά πόσο θα ήταν αποδοτική η επένδυση και κατά πόσο θα μπορούσαν να υπάρξουν εναλλακτικές λύσεις. Δηλαδή κατά πόσο οι δραστηριότητες της animation οι οποίες γίνονται σε μια πισίνα, δεν μπορούν να γίνουν στη θάλασσα, ή να αντικατασταθούν με άλλες εξίσου αποδοτικές δραστηριότητες, οι οποίες βέβαια δεν απαιτούν την κατασκευή της πισίνας. Αν τελικά αποφασισθεί να γίνει η πισίνα, πρέπει να σχεδιασθεί προσεκτικά, ώστε να εξυπηρετεί τους σκοπούς για τους οποίους θα κατασκευασθεί. Πρέπει να ελέγχεται σχολαστικά η τήρηση του αρχικού σχεδιασμού σε όλες τις φάσεις του κτισίματος, ώστε πράγματι να εξυπηρετεί τους σκοπούς και τις ανάγκες της animation.

Με την ίδια λογική ελέγχεται και ο εξοπλισμός της animation. Τα ταχύπλοα σκάφη, οι ρακέτες του τένις, οι μπάλες διαφόρων αθλημάτων, η σκηνή του χώρου καλλιτεχνικών παραστάσεων κλπ. Αν υπάρχουν ελλείψεις, ελέγχεται η δυνατότητα κάλυψής τους. Αν υπάρχουν φθορές, πρέπει να αποκατασταθούν.

Επίσης ελέγχεται κατά πόσο υπάρχει το απαραίτητο προσωπικό της animation και κατά πόσο αυτό το προσωπικό ενδείκνυται για την αποτελεσματικότητά της. Αν υπάρχουν ελλείψεις, γίνονται οι απαραίτητες ενέργειες για την κάλυψη των κενών και την προσαρμογή ή αντικατάσταση των μη κατάλληλων.

Ο σχεδιασμός της animation τροποποιείται συχνά, ανάλογα με την απόκλιση που υπάρχει μεταξύ πραγματικής και πρότυπης αποτελεσματικότητας της animation. Πραγματική είναι η αποτελεσματικότητα της animation μίας ημέρας, αναφορικά με τις αντιδράσεις των πελατών. Αν οι αντιδράσεις των πελατών ήταν έντονα θετικές η αποτελεσματικότητα κρίνεται θετική. Σε άλλη περίπτωση μπορεί να εκτιμηθεί σαν μη θετική ή σαν αρνητική. Πρότυπη είναι η αποτελεσματικότητα της animation που επιθυμεί η διεύθυνση της οργάνωσης.

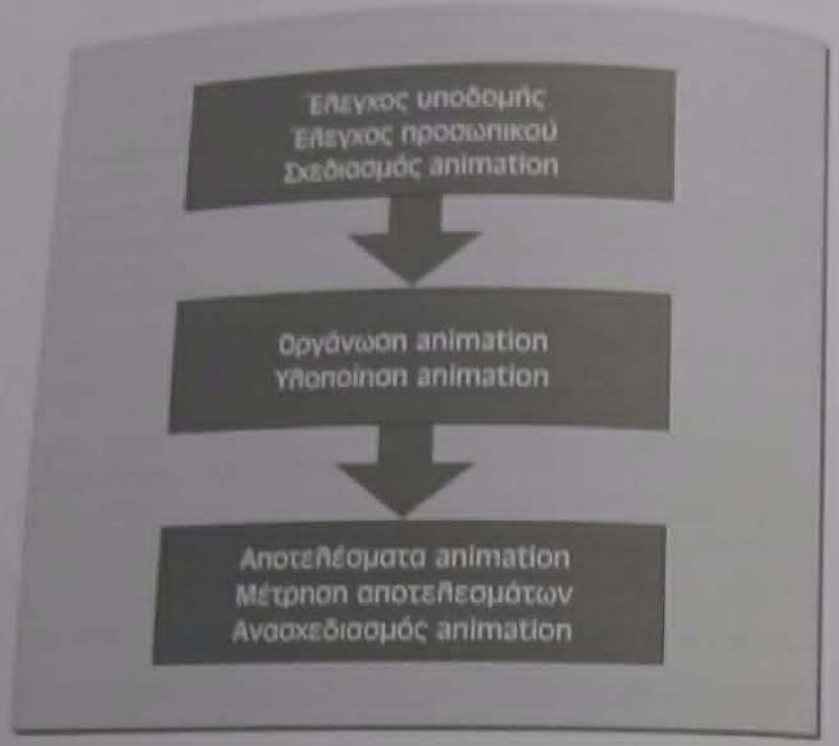
Ο μηχανισμός σχεδιασμού της animation παρουσιάζεται στο σχήμα 7.1. Αρχικά ελέγχεται η υποδομή, ο εξοπλισμός και το διαθέσιμο προσωπικό. Οργανώνεται η animation και πραγματοποιείται. Τα αποτελέσματα εκτιμώνται και χρησιμεύουν σαν πληροφορίες επανασχεδιασμού. Το κύκλωμα αυτό βέβαια συνεχίζει όσο συνεχίζει το ξενοδοχείο τη λειτουργία του.

Στρατηγική

Ας υπενθυμίσουμε ότι η στρατηγική είναι σίγουρα μια "στρατιωτική τέχνη", όμως υπό μια δεύτερη έννοια, είναι η: "τέχνη του να συνδυάζεις τις επιχειρήσεις για να πετύχεις κάποιο σκοπό".

Galaxy A15 5G

Σχήμα 7.1
Διεύθυνση της animation



Ο Jillet Jean Claude αποκαλεί "στρατηγική ικανότητα: «Τη δόμηση από τον animateur ενός λεπτού παιχνιδιού επανισορρόπησης των εξουσιών, την ικανότητά του να κάνει διάλογο, ν' ακούει, να δίνει τη δυνατότητα στις διάφορες ομάδες να διαπραγματεύονται, να υλοποιεί τις συμβιβαστικές συναλλαγές, την ικανότητά του να επανασυνδέει ανθρώπους που εκπροσωπούν προοπτικές ψυχολογικές, οικονομικές, μορφωτικές, της επικοινωνίας, την ικανότητά του να δρα, να δημιουργεί σχέσεις, να συλλαμβάνει και να οργανώνει δραστηριότητες και σχέδια μέσα στον συνεταιρισμό μεταξύ των πρωταγωνιστών».

Οι δραστηριότητες της animation αποτελούν απλά το μέσο για να ψυχαγωγηθούν οι τουρίστες και όχι το σκοπό της ξενοδοχειακής animation. Έτσι λοιπόν αποτελούν απλά το μεταβατικό αντικείμενο, όπως το μωρό χρησιμοποιεί τη γωνία της κουβέρτας για να υποκαταστήσει την έλλειψη της μητέρας. Οι δραστηριότητες αυτές έχουν

ανάγκη από ένα χώρο ο οποίος θα είναι ενίοτε το μέσον για να εξελιχθεί η ομάδα σε κάτι νέο και προτιμότερο του προηγουμένου. Ο animateur επιτρέπει σ' όλους να ξεναφριεθούν σε μεταβατικούς χώρους[95], εκεί όπου υπάρχει το αόριστο, η αβεβαιότητα, το περιθώριο, το πιθανό παιχνίδι. Από εκείνο το σημείο αρχίζει η τροποποίηση αυτής κατάστασης με τη σαφή μορφή της δραστηριότητας, αλλά δε σπαταλάει ρότητα με σκληρούς και μη διαπραγματευόμενους κανονισμούς. Η στρατηγική του animateur αψηφά τις εξελικτικές φάσεις της δραστηριότητας σε περίπτωση που αυτές βλάπτουν τον τελικό σκοπό, ο οποίος είναι η ψυχαγωγία της ξενοδοχειακής πελατείας.

Η animation είναι ένα σύστημα ενεργειών που πλαισιώνουν μιαν συλλογική λειτουργία μέσα στο ξενοδοχειακό κοινωνικό περιβάλλον, όπου ο επαγγελματίας animateur δεν είναι ο μοναδικός άνθρωπος της κατάστασης, ούτε ο μόνος που θα παίξει κάποιο ρόλο σ' αυτήν. Η λειτουργία της animation προϋποθέτει την πολυφωνία των πρωταγωνιστών κι όχι τον μονόλογο.

Πορεία – τακτικές

Η πορεία που ακολουθείται θα μπορούσε να ονομασθεί πορεία των εξακολουθητικών μεταβολών, ή πορεία των μη αλμάτων. Οι μεταβολές αυτές κατευθύνονται μεν στους διαφόρους ειδικούς στόχους, ορίζονται και περιορίζονται δε από τους παρακάτω παράγοντες:

- Το πρόγραμμα της animation αρχίζει με την άθληση και τελειώνει με τη διασκέδαση. Ενδιάμεσα βέβαια εναλλάσσονται διάφορες αθλητικές και ψυχαγωγικές δραστηριότητες.
- Η άθληση είναι απαραίτητο να συνοδεύει το πρωινό ξύπνημα, ώστε οι πελάτες να εξασφαλίσουν την ευεξία ενός γυμνασμένου οργανισμού. Το πρωί λοιπόν είναι η κατάλληλη ώρα για αθλητικές δραστηριότητες που δίνουν έμφαση στη γύμναση και σπανιότερα ή έχουν ελαττωμένο ψυχαγωγικό περιεχόμενο. Ψυχαγωγικά ή θεαματικά αθλήματα μπορούν να λάβουν μέρος στη συνέχεια.
- Μετά από έντονης δράσης κοπιώδεις δραστηριότητες πρέπει να ακολουθούν ηπιότερες, ώστε να δοθεί ο απαραίτητος χρόνος στους πελάτες να ξεκουραστούν.
- Οι ενεργητικές δραστηριότητες μεγάλων ομάδων είναι προτιμητέες. Οι παθητικές όμως δραστηριότητες είναι κατάλληλες για σωματική ξεκούραση ή ψυχική ηρεμία.

95. *Jillet J.C. «Animation et Animateurs» L' Harmattan, Paris 1985.*

- **Το πρόγραμμα δεν επιζητεί τη μέγιστη ψυχική ευχαρίστηση σε σέες τις ψυχαγωγικές δραστηριότητες, διότι τότε θα επέλθει ψυχική κούραση και συναισθηματικός κορεσμός. Το πρόγραμμα πολύ περισσότερο, δεν επιζητεί διαρκή και έντονη αθλητική δράση.**
- Οι δραστηριότητες της animation πρέπει να εναλλάσσονται σε ύφος και περιεχόμενο, ώστε να αποφεύγεται η ρουτίνα.
- Για να έχει ενδιαφέραν το πρόγραμμα Άθλησης & Διασκέδασης πρέπει να κινείται από τα επουσιώδη στα ουσιώδη. Από τις δραστηριότητες με μικρα αποτελέσματα στις αποτελεσματικότερες.
- Να δίνεται έμφαση στην ελληνική φύση και τα πλεονεκτήματά της.
- Το πρόγραμμα δεν πρέπει να απαιτεί μετακινήσεις των πελατών, σ' εγκαταστάσεις του club οι οποίες απέχουν πολύ μεταξύ τους. Οι διαδοχικές δραστηριότητες πρέπει να γίνονται σε γειτονικούς χώρους.
- Το πρόγραμμα πρέπει στη διαδρομή του να καλύπτει τις ξενοδοχειακές ανάγκες των πελατών, στις οποίες εκτενώς αναφερθήκαμε στην αρχή του παρόντος.
- Ορισμένα θαλάσσια αθλήματα πρέπει να γίνονται αργά το απόγευμα όταν η θάλασσα είναι ήρεμη.
- Τα έντονης δράσης χερσαία αθλήματα πρέπει να αποφεύγονται μεταξύ 12.00 και 17.00 λόγω της ζέστης. Αντίθετα αυτές οι ώρες είναι καταλληλες για ορισμένα αθλήματα νερού.
- Το πρόγραμμα σύμφωνα με όσα αναφέρθηκαν έχει το τέλος του στην προχωρημένη νύκτα, όπου πρέπει να υπάρχει έντονη ενεργητική συμμετοχή των πελατών σε ψυχαγωγικές δραστηριότητες.

Ο άνθρωπος πάντα και παντού, θεωρούσε τη νύκτα σαν κατάλληλο περιβάλλαν για τη διασκέδασή του. Αυτό είναι φυσικό από την άποψη ότι η ημέρα διαθέτει το φως το οποίο εξυπηρετεί την εργασία, έτσι ώστε η νύκτα να παίρνει από το εικοσιτετράωρο υποχρεωτικά το ρόλο του χρόνου ανάπαυσης και διασκέδασης. Επίσης μετά από τη λήθη της μέθης, η νύκτα προσφέρει το καταφύγιο της λήθης του ύπνου.

Ο άνθρωπος εγκαταλείπει τις άμυνές του, κατά τη διάρκεια του ύπνου. Ο ύπνος περέχει κάτι το άγνωστο, το οποίο προκαλεί κάποιο δέος. Για το λόγο αυτό ο άνθρωπος έχει μια παραπάνω ανάγκη να κλείσει το ψυχικό ισοζύγιο της προηγούμενης, με ένα καλό ψυχικό αποτέλεσμα ενισχυμένο από ένα καλό ψυχαγωγικό αποτέλεσμα. Έτσι επιτρέπει στο εαυτό του να θυσιάσει ένα μικρό ή μεγάλο μέρος από τον συντηρητισμό του και να πιει αλκοόλ, να καπνίσει περισσότερο ή ακόμη και να εκδηλώσει τον καλά κρυμμένο ψυχικό του κόσμο. Ο βαθμός θυσίας του συντηρητισμού, εξαρτάται από το ψυχικό όφελος που αποδίδει στον κάθε άνθρωπο, η συγκεκριμένη ψυχαγωγική ενασχόληση.

Οι νυκτερινές ψυχαγωγικές δραστηριότητες, λαμβάνουν μέρος συνήθως στο "night club" του ξενοδοχείου και δεν αναφέρονται στο ημερήσιο πρόγραμμα της animation. Είναι βέβαια αυτονόητο ότι αυτές τα happenings αναφέρονται στο ημερήσιο πρόγραμμα.

Παράδειγμα ημερησίου προγράμματος των animation

Πίνακας 7.1
ημερήσιο πρόγραμμα animation

Δευτέρα 1η Ιουνίου		
Α.	9. 00 - 10. 00	Σουηδική γυμναστική
Β.	10. 00 - 11. 00	Μουσική γυμναστική
Γ.	11. 00 - 12. 00	Τουρνουά ping pong
Δ.	12. 00 - 1. 00	Μάθημα συρτάκι
Ε.	1. 00 - 2. 00	Αγώνας polo
ΣΤ.	3. 00 - 4. 00	Παιχνίδια με κοφέ
Ζ.	4. 00 - 5. 00	Καταδύσεις στην πισίνα
Η.	5. 00 - 7. 00	Ποδοσφαιρικός αγώνας
Θ.	7. 00 - 8. 00	Barefoot show
Ι.	8. 00 - 10. 00	Παιχνίδι κρυμμένου θησαυρού
ΙΑ.	10. 00 - 11. 30	Θέατρο

Επεξηγήσεις - περιγραφή δραστηριοτήτων του προγράμματος

Α. **Γυμναστική** ήπιων ασκήσεων
Β. **Γυμναστική ρυθμική** συντονισμένη από μοντέρνα μουσική.
Γ. **Αγώνες επιτραπέζιας αντισφαίρισης** και ανάδειξη του πρωταθλητή.
Δ. **Ο δάσκαλος animateur,** συνήθως ντυμένος περίεργα, διδάσκει συρτάκι στην τέλεια μορφή του κάνοντας χιούμορ και πειράζοντας τους πελάτες που δεν τα καταφέρνουν. Συχνα δημιουργεί μικρές ομάδες για να οδηγούνται από τον ικανότερο πελάτη στις χορευτικές τους επιδόσεις.
Ε. **Αγώνες θαλάσσιας αντισφαίρισης.** Το sport αυτό είναι ιδιαιτερα κουραστικό σε βαθιά νερά. Για το λόγο αυτό στο hotel club οι δυο εστίες τοποθετούνται σε αβαθη νερά.

ΣΤ. Οι πελάτες με τα μαγιό τους παίρνουν στο beach bar τον μεσημεριανό καφέ τους. **Οι animateurs σκορώνουν φάρσες, οργανώνουν παχνίδια και διαγωνισμούς.** Θ' αναφέρουμε ενδεικτικά μία φάρσα και ένα παχνίδι διαγωνισμού.

Ο animateur κρατά ένα τρύπιο πλαστικό κύπελλο με καφέ με τέτοιο τρόπο, ώστε με το ένα δάχτυλο να κλείνει μια τρύπα που βρίσκεται προς την πλευρά του πελάτη. Δίνει το ποτήρι στον πελάτη, αλλά τη στιγμή που ο τελευταίος το παίρνει, η τρύπα ελευθερώνεται και αδειάζει τον καφέ επάνω του.

Ο animateur καλεί δύο ανδρικές πενταμελείς ομάδες. Αυτές παρατάσσονται η μια απέναντι από την άλλη και μπροστά από κάθε άτομο τοποθετούνται πέντε μεγάλα ποτήρια μπύρας. Με το σύνθημα έναρξης ο κάθε διαγωνιζόμενος πρέπει να πιει το περιεχόμενο του ενός ποτηριού και να το αναποδογυρίσει πάνω στο κεφάλι του. Τότε ο διπλανός του κάνει το ίδιο.

Η διαδικασία πίνω και αναποδογυρίζω στο κεφάλι μου συνεχίζεται στις δύο ομάδες ταυτόχρονα, ώσπου να τελειώσουν οι πέντε μπύρες του κάθε μέλους της ομάδας.

Νικήτρια είναι η ομάδα που θα αδειάσει τα 25 ποτήρια της γρηγορότερα.

Δεδομένου δε, ότι δεν απαγορεύεται να αδειάσει κάποιος το ποτήρι της μπύρας στο κεφάλι του αντί να την πιει, στο τέλος του διαγωνισμού, ο αγώνας παίρνει μορφή διαγωνισμού ντους απ' ότι μπυροποσίας. Η νικήτρια ομάδα κερδίζει άλλες 25 μπύρες.

Ζ. **Διοργανώνεται διαγωνισμός βουτιάς.** Αρχικά κάνουν καταδύσεις από τον χαμηλό βατήρα της πισίνας, οι αρχάριοι πελάτες. Κατόπιν οι εκπαιδευμένοι πελάτες και οι animateurs κάνουν show καταδύσεων. Τέλος βραβεύεται και επαναλαμβάνεται η πιο αστεία και η πιο έντεχνη βουτιά.

Η. **Καλοοργανωμένος ποδοσφαιρικός αγώνας** υπό την εποπτεία και καθοδήγηση των animateurs.

Θ. **Θαλάσσιο σκι χωρίς πέδιλα.** Απαιτεί άριστη φυσική κατάσταση και ικανότητες. Αποτελεί ενδιαφέρον και σπάνιο θέαμα.

Ι. Δημιουργούνται δέκα τετραμελείς ομάδες πελατών, οι οποίες ακολουθώντας οδηγίες των animateurs, ερευνούν για τα ίχνη που θα τους οδηγήσουν **σ' ένα κρυμμένο θησαυρό.**

Οι πρώτες οδηγίες δίνονται έγγραφα κι οδηγούν τις ομάδες σε συγκεκριμένο σημείο, όπου αντί του θησαυρού βρίσκονται άλλες έγγραφες οδηγίες. Αυτό επαναλαμβάνεται 4-5 φορές και οι τελικές οδηγίες

οδηγούν τις ομάδες στην αφετηρία, όπου κάτω από τα δόξαρι των animateurs είναι κρυμμένος ο θησαυρός.

Ο θησαυρός τελικά είναι ένα πανό, επάνω στο οποίο κάνει γραμμένη η φράση **"η υγεία είναι θησαυρός"**, αλλά οι animateurs σπεύδουν να διευκρινίσουν ότι υπάρχουν και δευτερεύοντα βραβεία, όπως 12 μπουκάλια σαμπάνιας, τα οποία δίνονται στο κουπί τους και θα κατανάλωθούν το βράδυ από τη νικήτρια ομάδα στο night club.

ΙΑ. **Κωμωδίες** που παρουσιάζονται συνήθως έπειτα από τους πελάτες ή τους animateurs και σαν θέμα τους έχουν το σατιρισμό της κοινωνικής ζωής. Προσεγμένα σκηνικά και εντυπωσιακά κοστούμια, ανεβάζουν την ποιότητα του οποιουδήποτε θεάματος.

Το night club δεν αναφέρεται στο πρόγραμμα. Είναι ο χώρος όπου οπωσδήποτε θα συγκεντρωθούν οι πελάτες τις βραδινές ώρες. Εκεί οι animateurs έχουν να κάνουν πολλά.

7.2.2 Night Club και animateurs

Κάθε βράδυ οι animateurs συγκεντρώνουν όλους τους πελάτες σε κάποιο χώρο όπου η animation τροποποιεί την πορεία της από ψυχαγωγική σε διασκεδαστική. Ο χώρος αυτός μπορεί να είναι η παραλία επ' ευκαιρία ενός beach party, το θέατρο επ' ευκαιρία μιας παράστασης ή το night club, στο οποίο οι γνωστοί παράγοντες διασκέδασης, μουσική - ποτό - παρέα, οργανώνονται κι ενισχύονται δια μέσου της animation και των animateurs. Πολλά happenings, παχνίδια και διαγωνισμοί μπορούν να εμπλουτίσουν μία βραδιά, αλλά κάθε δραστηριότητα έχει τη σκοπιμότητά της και τα σαφή της όρια. Η δυσκολότερη βραδιά είναι αυτή που ακολουθεί μία ημέρα πολυπληθών αφίξεων, διότι οι νέοι πελάτες είναι αμύητοι στις απαιτήσεις και την ατμόσφαιρα της animation. Γι αυτό το λόγο στη συνέχεια ενδεικτικά θα περιγράψουμε μία τέτοια βραδιά, στην οποία οι animateurs θα προσπαθήσουν να επιτύχουν αβίαστα την προσαρμογή και των νέων πελατών. Θα προσπαθήσουμε λοιπόν να πάμε και εμείς στο υπαίθριο night club του hotel club και να παρακολουθήσουμε τους νέους πελάτες να φθάνουν σιγά-σιγά μαζί με τους παλαιούς και το night club να γεμίζει.

Η μουσική, τα φώτα, η επήρεια των πρώτου ποτού που προσφέρεται στους νεοαφιχθέντες, η γλυκιά ελληνική καλοκαιρινή ατμόσφαιρα, οι νέες ημερήσιες εμπειρίες, κάνουν τον πελάτη να είναι έτοιμος για κάτι το διαφορετικό.

Galaxy A15 5G

Πάντα όμως ο animateur, πρέπει να γνωρίζει και να ελέγχει τη διάθεση συμμετοχής των πελατών, στη διαμόρφωση αυτής της αξέχαστης βραδιάς που θα επακολουθήσει.

Αφού οι πελάτες πιουν, συζητήσουν και χορέψουν λίγο και αφού οι διστακτικοί νέοι πελάτες διαπιστώσουν την άνεση των παλαιών, οι animateurs ανεβαίνουν στην πίστα και χορεύουν με τον κόσμο.

Ένα ειδικό τραγούδι, υπάρχουν πολλά σχετικά, συνήθως λατινοαμερικάνικο (La bamba, Cuba, salza κ.λπ.) δίνει την έναρξη δράσης των animateurs. Πιάνουν ο ένας τη μέση του άλλου και δημιουργούν μια γραμμή η οποία κινείται στο ρυθμό της μουσικής ενώ ο ένας animateur βρίσκεται πίσω από τον άλλον. Οι παλαιοί πελάτες γνωρίζοντας το έθιμο δένονται πίσω από τους animateurs, ώστε σχηματίζεται μια συνεχής ανθρώπινη γραμμή, η οποία αφού συμπληρωθεί φεύγει από την πίστα. Ο πρώτος άνθρωπος στη γραμμή είναι animateur και οδηγεί τη γραμμή αυτή ανάμεσα στα τραπέζια, καρέκλες και πάγκους του night club, τοποθετώντας στο τέλος της γραμμής τους πελάτες που πριν δε συμμετείχαν στον χορό.

Όταν δεν υπάρχει κανείς πελάτης που να μη συμμετέχει σ' αυτό το ανθρώπινο τρένο, ο πρώτος animateur κατευθύνεται προς την πίστα, όπου δημιουργεί ένα μεγάλο κύκλο και ζητά πλέον από όλους να σταθούν πιασμένοι ο ένας δίπλα στον άλλο, κοιτώντας το κέντρο της πίστας.

Ένας animateur μπαίνει στο κέντρο του κύκλου και χορεύει μόνος με ένα μαντίλι στο χέρι. Μετά από 30' περίπου καλεί μια κοπέλα animateur (animatrice) και της προσφέρει το μαντίλι. Χορεύουν για λίγο μαζί, τη φιλά στο στόμα και ο animateur επιστρέφει στον κύκλο.

Η animatrice συνεχίζει να χορεύει με το μαντίλι, διαλέγει κάποιον παλαιό πελάτη, τον καλεί στο κέντρο, χορεύουν μαζί, τον φιλά, του δίνει το μαντίλι και επιστρέφει στον κύκλο.

Αυτή η διαδικασία συνεχίζεται μέχρι τη στιγμή που όλοι οι πελάτες, νέοι και παλαιοί, έχουν πάρει μέρος, ή μέχρι τη στιγμή που ο ενθουσιασμός του παιχνιδιού αρχίσει να μειώνεται.

Ο disc jockey τότε αλλάζει τη μουσική. Η πίστα αδειάζει και οι animateurs προχωρούν τη βραδιά με ένα άλλο παιχνίδι-διαγωνισμό.

Στην πίστα τοποθετούνται ορισμένα φύλλα εφημερίδας και τα διαγωνιζόμενα ζευγάρια υποχρεούνται να χορέψουν πάνω στο φύλλο, χωρίς αυτό να σχιστεί. Αν κάποιο ζευγάρι πατήσει έξω από την εφημερίδα τότε το ζευγάρι βγαίνει από το παιχνίδι.

Σε λίγο ο animateur διακόπτει το παιχνίδι και διπλώνει το φύλλο στα δυο. Το διαθέσιμο εμβαδόν δαπέδου για το χορό του κάθε ζευγαριού, μειώνεται στο μισό. Πάντα μόλις ένα πόδι πατήσει έξω από την εφημερίδα, το ζευγάρι αποκλείεται από τον διαγωνισμό.

Galaxy A15 5G

Στη συνέχεια, σε τακτά χρονικά διαστήματα που εξαρτώνται από το προσφερόμενο θέαμα, ο animateur διπλώνει ξανά και ξανά την εφημερίδα, ώσπου τα ζευγάρια χορεύουν κολλητά, σε ελάχιστα χώρο. **Κερδίζει το βραβείο το τελευταίο ζευγάρι, που παρέμεινε πιστό στην καταπάτηση του μέσου μαζικής ενημέρωσης που λέγεται εφημερίδα και που ποτέ δε φέρνει τα καλά νέα στον άνθρωπο.**

Οι δυσκολίες και τα εύθυμα προβλήματα των διαγωνιζομένων στα τελευταία στάδια του αγώνα, προκαλούν θορυβώδεις και ενθουσιώδεις αντιδράσεις των θεατών.

Αλλά ήδη έχει φθάσει η ώρα για μείωση της δράσης. Οι animateurs σταματούν να επεμβαίνουν και η βραδιά συνεχίζεται αυτοδύναμα.

7.2.3 Αξιολόγηση – Έλεγχος του προγράμματος

Μία από τις αποτελεσματικότερες μεθόδους αξιολόγησης ενός ημερήσιου προγράμματος, είναι το σχετικό βαθμητικό σχεδιάγραμμα, όπως φαίνεται στο Σχήμα 7.2.

Στο σχεδιάγραμμα αυτό ελέγχονται:

α. **Το είδος της κάθε δραστηριότητας.** Αν είναι ψυχαγωγική ή αθλητική,
β. **Το είδος των ομάδων που απαιτούνται.** Μεγάλες ή μικρές και αν θα δράσουν ενεργητικά ή θα περιορισθούν σε παθητικούς ρόλους,
γ. **Τα αναμενόμενα αποτελέσματα σε σχέση με τη σκοπιμότητα.** Αν είναι χιουμοριστική δραστηριότητα, αν προάγει τις ανθρώπινες σχέσεις, αν είναι θεαματική και αν είναι επιθυμητή από τους πελάτες.

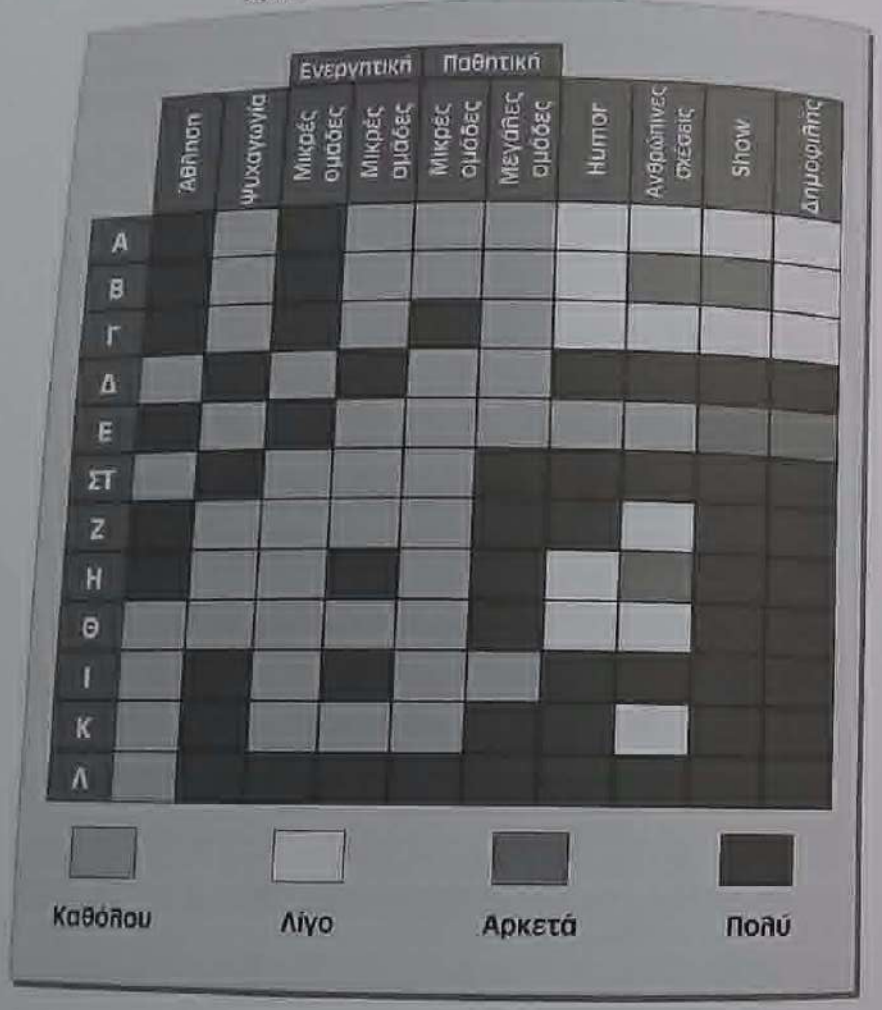
Βέβαια, στην περίπτωση που θα κριθεί σκόπιμο, το σχεδιάγραμμα αξιολόγησης θα μπορούσε να εξετάζει και πολλές άλλες μεταβλητές της δραστηριότητας, όπως τις ηλικίες των πελατών στις οποίες απευθύνεται, το στόχο της δραστηριότητας (δημιουργικό, κοινωνικό, εκπαιδευτικό, περιπέτειας ή ηρεμίας) κ.λπ.

Η πρώτη στήλη του σχήματος 7.2 με τα γράμματα Α, Β, Γ κ.λπ. αντιστοιχεί στην επεξήγηση της δραστηριότητας που παρουσιάζεται στον πίνακα 7.1.

Ένα αξιόλογο πρόγραμμα, παρουσιάζει συγκέντρωση σκουρόχρωμων τετραγωνιδίων τα οποία δηλώνουν «πολύ» στο κάτω δεξιό άκρο του πίνακα. Δηλαδή στο τέλος της ημέρας πρέπει να γίνονται δημοφιλείς θεαματικές δραστηριότητες οι οποίες διευκολύνουν τις ανθρώπινες σχέσεις και έχουν χιούμορ.

Galaxy A15 5G

Σχήμα 7.2
Αξιολόγηση των δραστηριοτήτων της animation



7.2.4 Άλλο ένα πρόγραμμα

Παραθέτουμε ένα ακόμη πρόγραμμα εντοπίζοντας ότι η πείρα και η φαντασία μπορούν να δημιουργήσουν απειράριθμα προγράμματα άθλησης και διασκέδασης.

Πίνακας 7.2
Πρόγραμμα animation

9 - 10	Γιόγκα (ασκήσεις ινδικής θρησκευτικής φιλοσοφίας που βασίζονται στην αυτοσυγκέντρωση).
10 - 11	Ζιου - ζίτσου (ανατολικές αμυντικές τέχνες)
11 - 12.30	Basket ball
12.30 - 2.00	Παιχνίδια στο beach bar [βρέστο και πάρ' το]
2.00 - 7.00	Θαλάσσιο σκι (γίνονται μαθήματα στους πελάτες από τους γυμναστές. Τα σκάφη βέβαια πρέπει να είναι αρκετά).
7.00 - 8.00	Άλματα θαλάσσιου σκι (διαγωνισμός από έμπειρους αθλητές).
8.00 - 10.00	Bingo (ομαδικό τυχερό παιχνίδι).
10.00 - 11.00	Μουσική & σκετς (από πελάτες).
11.00 -	Beach party και ski - parasut night show. Οι πελάτες συγκεντρώνονται στην παραλία,, όπου θα βρουν άφθονο δωρεάν κρασί ή ούζο. Θα φάνε θαλασσινούς μεζέδες, θα τραγουδήσουν ή θα χορέψουν γύρω από τις φωτιές και θα παρακολουθήσουν το νυκτερινό show. Αυτό αποτελείται από επίδειξη θαλάσσιου σκι, όπου οι αθλητές κρατώντας αναμενες ειδικές δάδες, κάνουν διάφορους σχηματισμούς πάνω στο νερό ή ανεβαίνουν ο ένας στις πλάτες του άλλου, κάνοντας εν κινήσει πυραμίδες. Επίσης ταχυπλοα σκάφη σηκώνουν ειδικά αλεξίπτωτα,, πάνω στα οποία οι αλεξιπτωτιστές animateurs ανάβουν και κρατούν διάφορα μικρά πυροτεχνήματα αργής καύσης. Τα ταχύπλοα περιφέρονται σε μικρή απόσταση από την παραλία και ο νυκτερινός ουρανός στολίζεται από τον κινούμενο πολύχρωμο φωτισμό των πυροτεχνημάτων.

7.2.5 Το 14ημερο πρόγραμμα

Το πρόγραμμα animation της μιας ημέρας, πρέπει να διαφέρει απ' αυτό της προηγούμενης. Για το λόγο αυτό, δημιουργείται ένα σύνολο δέκα τεσσάρων ημερήσιων προγραμμάτων, τα οποία ανακυκλώνονται σε σταθερή σειρά.

Ο αριθμός δεκαπλάσιος συμπίπτει με τον συνήθη μέσο όρο παραμονής των πελατών στα Hotel Clubs.

7.2.6 Μαθήματα παιχνίδια και διαγωνισμοί στο Club

Πολλά παιχνίδια γεννήθηκαν μέσα σε κλαμπ διακοπών, για να κάνουν στη συνέχεια το γύρο του κόσμου! Η τηλεόραση και το ραδιόφωνο δεν διστάζουν να τα πάρουν και να τα χρησιμοποιήσουν στις ψυχαγωγικές τους εκπομπές. Οι δραστηριότητες Ψυχαγωγίας & Αθλησης που περιλαμβάνει το πρόγραμμα, εκτος από τις προαναφερόμενες μπορούν να είναι πολλές άλλες. Μερικές αναφέρονται παρακάτω.

Μαθήματα

Στο club γίνονται μαθήματα ελληνικής γλώσσας, ελληνικής μαγειρικής, διαφόρων αθλημάτων (σκι, τένις κ.λπ.), χορού, δραματικής τέχνης, ζωγραφικής, κεραμικής κ.λπ.

Κατασκευές

Στο club γίνονται κατασκευές από υλικά τα οποία υπάρχουν ελεύθερα στη φύση ή είναι ευτελούς αξίας και υπάρχουν σε επάρκεια στο χώρο του ξενοδοχείου. Οι πελάτες οργανώνονται σε ομάδες, οι οποίες διαγωνίζονται για τα ομορφότερο έργο, πάνω στο θέμα που είχαν ορίσει οι animateurs. Οι διαγωνισμοί κατασκευών μπορούν να έχουν σαν θέμα τους τη φύση (θάλασσα, σύννεφα κ.λπ.), το ζωικό βασίλειο (φαλαίνες, κάστορες κ.λπ.), κάποια χώρα όπως η Κίνα, κ.λπ.

Παιχνίδια παντομίμας

Παντομίμα είναι ένα κομμάτι της υποκριτικής τέχνης στο οποίο οι ηθοποιοί εκφράζονται χωρίς να χρησιμοποιούν τη φωνή τους γι' αυτό. Από τους πλέον ταλαντούχους μίμους ο Τσάρλι Τσάπλιν, διαμέσου του κινηματογράφου, έκανε την παντομίμα δημοφιλή σ' όλο τον πλανήτη.

Για τον Marcel Marceau παντομίμα είναι η τέχνη της έκφρασης των συναισθημάτων με κινήσεις. Παντομίμα είναι η ταύτιση του ανθρώπου με το περιβάλλον του. Είναι μία τέχνη που κάνει το αόρατο ορατό και μέσα από το μίμο μορφοποιεί το χώρο. Τα παιχνίδια της παντομίμας

είναι ξεκούραστα και συνήθως εμπλουτίζονται με χορούς. Τα παιχνίδια αυτά παίζονται στο μπαρ, στην παραλία ή στις εκδρομές, οπότε μπορούν σε μέτριες ή μικρές συγκεντρώσεις ξενοδοχείου, πελατών ή παρουσιάζονται σε μεγάλες ομάδες πελατών στο δείπνο του club. Πάντα όμως διαμορφώνουν συνθήκες ανάπαυσης, ανθρωπιάς και γενικότερα κλίμα παρέας.

Ζουγκλα

Οι animateurs ηθοποιοί δεν μιλούν. Παρουσιάζουν την παρακάτω ιστορία με κινήσεις του σώματος, των χεριών, της κεφαλής, με το βλέμμα τους και γενικά με την έκφραση τους.

Το σκηνικό αναπαριστά τη ζούγκλα. Ένας animateur που υποδύεται τον Ταρζάν, είναι ξαπλωμένος προσποιούμενος τον κοιμισμένο. Σωστικά μία animatrise η οποία υποδύεται την Τζέην και είναι ντυμένη με δέρματα ζώων, μπαίνει τρέχοντας στο σκηνικό και έντρομη παρατηρεί στον άρχοντα της ζούγκλας την επίθεση που δέχτηκε από ένα γορίλα. Ο Ταρζάν όμως δεν την παρακολουθεί. Σιγά-σιγά με μεγάλη δυσκολία, τεντώνεται και συμπεριφέρεται με προκλητική ανάπαυση, σαν γνήσιος άνθρωπος της ζούγκλας. Η Τζέην διαμαρτύρεται για τον τρόπο που ο άρχοντας της ζούγκλας αντιμετωπίζει την ίδια όπως και την προσωπική τους σχέση. Ο Ταρζάν τελικά αποδεικνύεται πειθήνιος απέναντι στην επιθετικότατη συμβία του και πρόσωπα ν' ασχολείται με το πλέξιμο.

Οι πελάτες σε ζευγάρια καλούνται να συμπεριφερθούν ομοειδώς και η καλύτερη μίμηση κερδίζει το βραβείο.

Ενδιαφέρουσα εναλλαγή αποτελεί η πρόσθεση ενός ακόμη προσώπου στο επεισόδιο, το οποίο υποδύεται τον χαμπαζή του Ταρζάν, τη γνωστή Τσίτα, η οποία ξυπνά τον Ταρζάν και γενικά υποστηρίζει την Τζέην.

Ο Βασιλιάς και η Βασίλισσα

Σημαντικό ρόλο στα παιχνίδια της animation παίζει η παρουσίασή τους. Έτσι το παιχνίδι αυτό παρουσιάζεται με υποβλητική αφήγηση, κατάλληλο σκηνικό κι άριστη συμμετοχή του φωτιστή (ειδικός υπολογιστής επί των φωτιστικών). Η αφήγηση, διά στόματος animateur, ο οποίος κρατά στο χέρι του δύο ευτελή στέμματα, έχει το παρακάτω κείμενο: «Σ' αυτόν εδώ το θρόνο βαθιά στη ζούγκλα, μια φορά κι ένα καιρό, καθόταν ένας βασιλιάς και μία βασίλισσα που ήταν πάντα ευτυχισμένοι, διότι φορούσαν στο κεφάλι τους αυτά τα μαγικά στέμματα.

πιον διαχνιών το άγχος: τον πονοκέφαλο και τα κουνούπια. Σήμερα ζητούμε το ζευγάρι που θ' αποδειχτεί ικανό να φορέσει αυτά τα μυθικά σπίτια. Το ζευγάρι όμως πρέπει ν' αποδείξει την αξία του, κάνοντας ότι κάνει ο βασιλιάς με τη βασίλισσα».

Τώρα ένας animateur και μία animatrise, ντυμένοι βασιλικά παρουσιάζουν με παντομίμα την εξής μικρή πλοκή: Ο βασιλιάς μαγειρεύει κάποιο φανταστικό φαγητό, η βασίλισσα κάνει γυμναστική και ταυτόχρονα χορεύουν, άλλοτε μαζί κι άλλοτε ο καθένας μόνος, χωρίς να εγκαταλείπουν το μαγειρεμα και τη γυμναστική. Οι κινήσεις είναι ελαφρά υπερβολικές και η σχέση του ζευγους δείχνει να είναι παραπάνω από άριστη.

Οι απαιτήσεις του παιχνιδιου, το οποίο δεν είναι παρά μια παραλλαγή του γνωστου παιγνιωδους διαγωνισμού «κάνε ότι κάνω», είναι να επαναλαβουν πιστά οι πελάτες την παντομίμα των animateurs.

Το λεωφορείο

Πρόκειται για μια ποιοτικότερη παραλλαγή διαγωνισμού τύπου «κάνε ότι κάνω». Απαιτεί δυο ομάδες, οι οποίες αρχικά απομακρύνονται από το χωρο που διεξάγεται η δραστηριότητα. Ο animateur εξηγεί στο κοινό το σενάριο της παντομίμας του. Περιμένει στη στάση το λεωφορειο. Το λεωφορείο φτάνει. Ανεβαίνει επάνω. Ακυρώνει το εισιτήριό του. Προχωρεί μπροστά. Κρατιέται από τη χειρολαβή και κοιτάζει το τοπίο που προσπερνά, ενώ τραντάζεται από τη κίνηση του λεωφορείου. Κτυπά το κουδούνι. Το λεωφορείο σταματά και αυτός κατεβαίνει.

Στη συνέχεια καλείται ένας αντιπρόσωπος από κάθε ομάδα. Ο animateur τους κάνει την ίδια παράσταση χωρίς όμως να τους επεξηγεί το ρολο της κάθε κίνησης. Στη συνέχεια καλείται η πρώτη ομάδα. Ο εκπρόσωπός της κάνει την ίδια παντομίμα και η ομάδα καλείται να βρει το σενάριο της παντομίμας. Στη συνέχεια γίνεται το ίδιο με την άλλη ομάδα. Κερδίζει η ομάδα που το σενάριό της είναι το πλησιέστερο με το αρχικό. Πρόκειται για ένα συνδυασμό των παιχνιδιών «κάνε ότι κάνω» και «χαλασμένο τηλέφωνο».

Το play back

Το play back είναι η αναπαράσταση πράξεων, που συμβαδίζουν με ήχους οι οποίοι προέρχονται από αναπαραγωγικά μηχανήματα Συνήθως χρησιμοποιείται από τραγουδιστές οι οποίοι παριστάνουν ότι τραγουδούν ένα τραγούδι, το οποίο όμως ακούγεται από δίσκο, ή κάποιο μαγνητικό μέσο αποθήκευσης δεδομένων (cd, cd rom, μαγνητοταινία, κ.λπ.). Στον κόσμο της animation στο play back, συνήθως ζητείται από τους πελάτες

να τραγουδήσουν με παντομίμα τα τραγούδια που [illegible] γίνεται από τα μεγάφωνα, μιμούμενοι τις κινήσεις του [illegible] του σώματος του τραγουδιστή. Επιλέγοντας βέβαια [illegible] γνωστοί για τη κινησιακή τους τραγουδιστές, όπως [illegible] Elvis Presley, κ.λπ. Είναι απαραίτητο τα [illegible] τραγούδια, να είναι από τα πλέον γνωστά.

Το play back ονομάζεται «show in a box» ή [illegible] απαιτεί απόλυτο συγχρονισμό της ηχητικής παράστασης με τη δραματική αναπαράσταση. Απαιτεί πολλές πρόβες, και [illegible] ποιοτικό θέαμα. Στο play back show είναι [illegible] και τα ποιοτικά σκηνικά. Τα θεματά του μπορούν να [illegible] από γνωστές φάσεις της ζωής ή της τέχνης.

Μερικά παραδείγματα:

Το καμπαρέ της Madame Authur

Σε σκηνικό με ατμόσφαιρα καμπαρέ, με φόντο μία μουσική [illegible] παρουσιάζονται η μία μετά την άλλη διάφορες μοίραιες γυναίκες, [illegible] η Lisa Mineli περιτυλιγμένη με το πουπουλένιο περιλαίμιό της, η Veronique Sanson να κάθεται στο πιάνο το οποίο κάνει να [illegible] και η Marilyn Monroe να χορεύει αγκαλιά με το μικρόφωνό της. Στη συνέχεια ακολουθεί ο Bruce Springsteen ιδρωμένος με [illegible] του, ή ο Julio Iglesias ψιθυρίζοντας στο μικρόφωνό του.

Όλα τα παραπάνω βέβαια, διαδραματίζονται πάνω στους ήχους μιας ηχογραφημένης μαγνητοταινίας.

Το γουέστερν

Σε σκηνικό σαλούν της άγριας δύσης γίνεται μία κανονική μάχη. Οι ομιλίες των cowboys, ο ήχος του κάθε κτυπήματος και οι πυροβολισμοί προέρχονται από την μαγνητοταινία που παίζει πίσω από την σκηνή.

Η ορχήστρα και οι πολυνησιακοί τραγουδιστές

Οι πελάτες του club εμφανίζονται με κιθάρες και μία ποικιλία κρουστών οργάνων, ντυμένοι με παρεό και κολιε από λουλούδια. Λικνιζόμενοι τραγουδούν τα τραγούδια της φανταστικής τους χώρας.

Οι τραγουδιστές της όπερας

Πρόκειται για παρωδία όπερας, όπου οι πελάτες αναπαριστούν τμήμα γνωστής παράστασης. Στις παραστάσεις αυτές η Carmen αντιμετωπίζει προβλήματα με τη μασέλα της που πέφτει, ο Don Jose με ένα μπαστούνι που δεν ανοίγει και ο Escauilles δείχνει ότι φοβάται τον ταύρο.

Galaxy A15 5G

Παιχνίδια ερωτήσεων

Τα παιχνίδια ερωτήσεων είναι παιχνίδια παρέας, τα οποία προσφέρονται για να απασχολήσουν ξεκουράστα τους πελάτες. Η καλύτερη στιγμή για να παρουσιαστούν είναι το μεσημέρι, στο μπαρ της παραλίας ή στο μπαρ της πισίνας, με ένα καφέ ή αναψυκτικό στο χέρι, όπως επίσης και στη διάρκεια του ταξιδιού της εκδρομής.

Ο μυστήριο

Το παιχνίδι παίζεται με μία μεγάλη ομάδα, η οποία θέτει το αίνιγμα σε μία μικρότερη (η οποία είναι ο ψυχολόγος). Η μεγάλη ομάδα μυστικά ορίζει ένα κωδικό, δηλαδή κάτι που θα είναι κοινό σε όλες τις απαντήσεις. Ο κωδικός θα μπορούσε να είναι μία γκριμάτσα, μία λέξη, υπερτονισμός ενός φωνήεντος, κ.λπ. Η μικρή ομάδα καλείται ν' ανακαλύψει τον κωδικό αυτό. Για να το πετύχει αυτό, δικαιούται να κάνει οποιαδήποτε ερώτηση στα μέλη της μεγάλης ομάδας. Έτσι τα μέλη της μεγάλης ομάδας δέχονται εν σειρά μία και μόνο κάθε φορά ερώτηση από τους ψυχολόγους, μέχρι οι τελευταίοι ν' ανακαλύψουν τον κωδικό.

Ο κωδικός μπορεί να είναι και:

- Η αντίθετη της πραγματικότητας απάντηση, δηλαδή στην ερώτηση «είσαι άνδρας;» ένας άνδρας πρέπει ν' απαντήσει «όχι».
- Η απάντηση του κάθε μέλους της μεγάλης ομάδας για λογαριασμό του διπλανού του δεξιά. Δηλαδή στην ερώτηση «είσαι άνδρας;» ενός μέλους της μεγάλης ομάδας το οποίο έχει δεξιά του μία κυρία, αυτός απαντά «όχι».

Η ιστορία

Το παιχνίδι αυτό απαιτεί μία μεγάλη και μία μικρή ομάδα, όπως το προηγούμενο. Η μικρή ομάδα καλείται να ανακαλύψει την ιστορία που υποτίθεται ότι γνωρίζει η μεγάλη ομάδα, κάνοντας ερωτήσεις στην μεγάλη ομάδα, η οποία απαντά μόνο ναι ή όχι. Η μεγάλη ομάδα όμως δεν έχει προετοιμάσει κάποια ιστορία, απλά έχουν συνεννοηθεί να απαντούν όχι αν η τελευταία λέξη της ερώτησης τονίζεται στη λήγουσα και ναι σε περίπτωση που τονίζεται σε άλλη συλλαβή. Έτσι ένας πιθανός διάλογος είναι ο παρακάτω:

- Μικρή ομάδα: Ήταν δύο
- Μεγάλη ομάδα(ομαδικά): Ναι

- Μικρή ομάδα: Η τρία
- Μεγάλη ομάδα(ομαδικά): Ναι

Πρόκειται για ένα ευχάριστο παιχνίδι το οποίο δημιουργεί ενθουσιώδη ατμόσφαιρα και τελικά διαμορφώνει μία ιστορία.

Τι θα φέρετε στα εγκαίνια του club

Ορισμένοι πελάτες που θα είναι και οι παίκτες του παιχνιδιού, απομακρύνονται για λίγο και ο animateur εξηγεί στο κοινό ότι καταλληλο είναι το δώρο το οποίο έχει αρχικό γράμμα το ίδιο με του ονόματος του κάθε πελάτη που ερωτάται. Όταν επιστρέψουν οι παίκτες, ο animateur τους εξηγεί ότι πρέπει να ανακαλύψουν ποιο είναι το καταλληλο δώρο για τα εγκαίνια του club. Για παράδειγμα ο animateur λέει στον Κώστα, «μπορείς να φέρεις ένα κουλούρι, αλλά δεν μπορείς να φέρεις ένα φούρνο», στην Ελένη λέει «μπορείς να φέρεις ένα ελατήριο, αλλά δεν μπορείς να φέρεις ένα ρόλοι». Οι παίκτες δίνουν διάφορες εξηγήσεις για την καταλληλότητα του δώρου, οι οποίες συνήθως γνωρίζουν την άρνηση του animateur, αλλά και του κοινού.

Απαντήσεις χωρίς ναι ή όχι

Ο animateur κάνει καταιγιστικά ερωτήσεις στον παίκτη-πελάτη, ο οποίος πρέπει ν' απαντά χωρίς να χρησιμοποιεί τις λέξεις «ναι» και «όχι».

Βρες το κοινό πόρτο

Το κοινό πρέπει να μαντέψει ένα κρυμμένο αντικείμενο το οποίο έχει επάνω του ο animateur, κάνοντάς του ερωτήσεις στις οποίες αυτός απαντά μ' ένα ναι ή μ' ένα όχι. Όταν απαντά ναι, ο υποψήφιος έχει το δικαίωμα να ονομάσει το αντικείμενο που έχει στο νου του. Ο νικητής κερδίζει το κρυμμένο αντικείμενο, το οποίο μπορεί να είναι ένα χαρτονόμισμα, μια πλαστική οδοντοστοιχία, μια ψεύτικη μύτη, ένα μπαλόνι, μια καρφίτσα κ.λπ.

Οι κραυγές ζώων

Ο animateur ζητά από τους συμμετέχοντες να μιμηθούν την κραυγή των ζώων που ονομάζει. Τελειώνει τον κατάλογό του ζητώντας τον ήχο του μυρμηγκιού.

Galaxy A15 5G

Οποιος δώσει τις περισσότερες απαντήσεις κερδίζει ένα κουτάκι σπιρτα γεμάτο με ψύλλους. Στην πραγματικότητα το σπιρτόκουτο είναι άδειο αλλά και ο νικητής δεν θα τολμήσει να το ανοίξει.

Οι συλλαβές

Περιγράφονται οι συλλαβές μιας λέξης, ενώ ταυτόχρονα αναφέρεται το συναλικό νόημα της λέξης που αποτελούν οι συλλαβές. Για παραδειγμα:

- Οι δυο πρώτες συλλαβές σε φωνάζουν (έλα)
- Η τρίτη και τελευταία καίγεται όταν είναι διπλή (δα από τη δάδα)
- Ολες μαζί παρουσιάζουν την πιο όμορφη χώρα του κόσμου (Ελλάδα).

Τα αινίγματα

Μπαίνουν διάφορα αινίγματα με συνεχώς αυξανόμενο βαθμό δυσκολίας, οπως:

- Ποιο μέρος του σώματος δεν μπορούν να φτάσουν και τα δύο χέρια συγχρόνως;
- Υπάρχουν δυο κροκόδειλοι, ένας μεγάλος και ένας μικρός. Ο μικρός είναι γιος του μεγάλου, αλλά ο μεγάλος δεν είναι ο πατέρας του μικρού. Τι του είναι;
- Υπάρχουν δύο δρόμοι, ο ένας οδηγεί στο club και ο άλλος στο γκρεμό. Στη διασταύρωση των δρόμων αυτών στέκονται δύο ίδιοι άνθρωποι, για τους οποίους είναι γνωστό ότι ο ένας λέει πάντα την αλήθεια και ο άλλος πάντα ψέματα. Μπορούμε να κάνουμε μια μόνο ερώτηση σε έναν από τους δύο, χωρίς να γνωρίζουμε αν είναι ο φιλαλήθης ή ο ψεύτης. Ποιά ερώτηση θα κάνουμε;
- Υπάρχουν δέκα τσουβάλια λίρες. Τα εννέα περιέχουν γνήσιες λίρες βάρους δέκα γραμμαρίων η κάθε μια, και το ένα τσουβάλι περιέχει κάλπικες λίρες βάρους εννέα γραμμαρίων η κάθε μια. Υπάρχει μία ζυγαριά ακριβείας, αλλά δικαιούμαστε να κάνουμε ένα μόνο ζύγισμα, για να ανακαλύψουμε ποιό τσουβάλι έχει τις κάλπικες.

Οι απαντήσεις για τα παραπάνω είναι αντίστοιχα:

- Ο ίδιος αγκώνας,
- Η μητέρα του,
- Αν ρωτήσω τον διπλανό σου, ποιο δρόμο θα μου δείξει; Και όποια δρόμο δείξει αυτός, εμείς επιλέγουμε τον άλλον.

- Παίρνουμε μία λίρα από το πρώτο τσουβάλι, δύο από το δεύτερο, τρεις από το τρίτο κ.ο.κ. Μαζεύουμε πενήντα πέντε λίρες, τις οποιες ζυγίζουμε και όσα γραμμάρια βγαίνουν λιγότερα από πεντακόσια πενήντα, μας δείχνουν τον αριθμό του τσουβαλιού με τις κάλπικες λίρες. Δηλαδή, αν για παράδειγμα το βάρος των 55 λιρών είναι 548 γραμμάρια, αυτό σημαίνει ότι ζυγίστηκαν 4 κάλπικες λίρες (δηλαδή λιγότερα 4 γραμμάρια από το σύνολο) και κατά συνέπεια το τέταρτο τσουβάλι περιέχει τις κάλπικες.

Βέβαια ορισμένα από τα αινίγματα αυτά αφορούν σε λογοπαίγνια της ελληνικής γλώσσας, όπως το δεύτερο αινίγμα. Ένα κατηγόρημα είναι τα αινίγματα τα οποία αφορούν σε πολλές εθνικότητες ταυτόχρονα και ειδικότερα εκείνα τα οποία είναι ταυτόχρονα χαμηλόφωνα. Μία ομάδα τέτοιων αινιγμάτων, τα οποία τίθενται στην αγγλική γλώσσα, αφορά στην ερμηνεία, ή μάλλον παρερμηνεία, των αρχικών γνωστών αεροπορικών εταιρειών, όπως:

- B.O.A.C. – Better On A Camel
- T.W.A. – Try Walking Across
- S.A.S. – Sex And Service
- OLYMPIC – Onasis Likes Your Money Paid In Cash
- LUFTHANSA – Let Us Fake The Hostess As No Stuart Available

Οπωσδήποτε, αυτοσχεδιάζοντας μπορούν να ερμηνευθούν τα αρχικά πολλών από τις γνωστές αεροπορικές εταιρείες.

Οι σκέψεις

Καλείται κάθε άντρας και κάθε γυναίκα να γράψει μια διασκεδαστική σκέψη του, σχετικά με το αντίθετο φύλο. Τα χαρτάκια αυτά ανακατεύονται για να διαβαστούν πριν από το κυρίως γεύμα. Οι πλέον χειροκροτημένες φιλοσοφίες βραβεύονται.

Το σώμα στην "αργκό"

Ζητούμενο είναι να ονομάσουν οι παρευρισκόμενοι τα μέλη του σώματος από το κεφάλι μέχρι τα πόδια, στην «αργκό».

Τα διπλά αρχικά γράμματα

Ζητείται από τους συμμετέχοντες να βρουν ονόματα γνωστών ηθοποιών του κινηματογράφου, των οποίων το όνομα έχει το ίδιο αρχικό

Galaxy A15 5G

γράμμα με το επίθετο, όπως Greta Garbo, Charlie Chaplin, Marylin Monroe, Simone Signorel, Danielle Daroux, Brigitte Bardot, Robert Redford, Silvester Stallone, Marcelo Mastroyianni, Francoise Fabian, κ.λπ.

Στιχοι

Ζητούνται αυτοσχέδια στιχάκια με μία κοινή λέξη. Για παράδειγμα στίχοι με τη λέξη ξενοδοχείο.

Αυτοσχέδια συνθέσεις

Ζητείται από τους πελάτες να διαμορφώσουν τετράστιχα, αναφέροντας ένα στίχο ο καθένας. Όταν ένα τετράστιχο ολοκληρώνεται, τότε οι πελάτες το τραγουδούν όλοι μαζί, πάνω στη μελωδική γραμμή ενός γνωστού τραγουδιού και κάτω από τις οδηγίες των animateurs.

Αυτοσχέδιο σενάριο

Ζητείται από τους πελάτες να διαμορφώσουν ένα σενάριο, αναφέροντας μία φράση ο καθένας. Οι animateurs επεμβαίνουν συχνά για να δώσουν σασπένς στην πλοκή, διότι το σενάριο θα προβαριστεί και θα παρουσιαστεί στο θέατρο ή στο μπαρ του club hotel.

Παιχνίδια στο μπαρ

Τα παιχνίδια του μπαρ γίνονται όλες τις ώρες, αλλά περισσότερο τις μεσημβρινές. Είναι ώρες στις οποίες παρουσιάζονται ανάγκες φαγητού και ποτού, αλλά και ώρες αναψυχής. Τα παιχνίδια του μπαρ, συχνά στη διαγωνιστική τους μορφή βραβεύουν τους νικητές με ένα καφέ ή ένα ποτό, γι' αυτό και ονομάζονται παιχνίδια του καφέ. Ορισμένα παρουσιάζονται στη συνέχεια.

Το ξύρισμα του μπαλόνιου

Οι πελάτες καλούνται να καλύψουν με αφρό ξυρίσματος ένα μπαλόνι και στη συνέχεια να το ξυρίσουν με ένα ξυράφι χωρίς αυτό να σπάσει και να τινάξει γυρω τον αφρό.

Μπαρ βολέι

Στο μπαρ της παραλίας ή της πισίνας στήνεται ένα μικρού μεγέθους δίχτυ του βόλεϊ ανάμεσα σε δύο τραπέζια. Οι πελάτες παίζουν καθιστοί με ένα μπαλόνι που αντικαθιστά τη μπάλα.

Ζώα με φτερά και με τρίχωμα

Οι animateurs δίνουν σε έναν παίκτη-πελάτη μια τρομπέτα και ένα κουδούνι σε άλλον. Όταν ακούγεται το όνομα ενός ζώου με φτερά, ο πρώτος φυσά στην τρομπέτα και όταν ακούγεται το όνομα ενός ζώου με τρίχωμα, ο δεύτερος χτυπά το κουδούνι. Κερδίζει αυτός που θα κάνει τα λιγότερα λάθη.

Τα κεριά

Ο animateur δένει τα μάτια δύο πελατών και δίνει στον καθένα ένα κηροπήγιο με αναμμένο κερί. Τους οδηγεί να γυρίσουν αρκετές φορές γύρω από τον εαυτό τους ώστε να αποπροσανατολιστούν. Νικητής είναι όποιος σβήσει πρώτος το κερί του αντιπάλου του.

Οι μούμιες

Ο animateur καλεί τέσσερα ζευγάρια και δίνει στο καθένα δύο ρολά χαρτί υγείας. Οι γυναίκες πρέπει να τυλίξουν τους άντρες όσο το δυνατόν γρηγορότερα, αμέσως μετά το δικό του σήμα. Οι μούμιες πρέπει να αναπνέουν και για το λόγο αυτό η μύτη πρέπει να είναι ελεύθερη. Η νικήτρια μούμια θα αναδειχθεί μέσα από το χειροκρότημα.

Οι κύβοι

Ο animateur καλεί δύο παίκτες και τους δένει τα μάτια. Τοποθετεί στη μέση του χώρου δύο καρέκλες και διασκορπίζει πάνω στο έδαφος οκτώ ξύλινους κύβους. Νικητής θα είναι όποιος τοποθετήσει μία καρέκλα πάνω σε τέσσερις κύβους και καθίσει πρώτος σε αυτή.

Δώσε μου το πορτοκάλι

Καλούνται δύο δεκαμελείς ομάδες, οι οποίες αποτελούνται από πέντε άνδρες και πέντε γυναίκες η κάθε μία. Οι γυναίκες τοποθετούνται ανάμεσα στους άνδρες, ώστε η κάθε ομάδα να αποτελείται από δέκα

Galaxy A15 5G

ατομα τα οποία δεν είναι ποτέ δύο συνεχόμενοι άνδρες ή δύο διπλανές γυναίκες.

Ο animateur τοποθετεί ένα πορτοκάλι στο λαιμό του πρώτου παίκτη της κάθε ομάδας, έτσι ώστε αυτός να το συγκρατεί με το πιγούνι του. Αυτός πρέπει να παραδώσει στον λαιμό του επόμενου παίκτη το πορτοκάλι, χωρίς τη χρήση χεριών, τα οποία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πρέπει να βρίσκονται πίσω από την πλάτη.

Η ομάδα της οποίας πέφτει το πορτοκάλι χάνει. Αν οι δύο ομάδες διατηρήσουν το πορτοκάλι στο λαιμό των παικτών τους, κερδίζει η ομάδα η οποία θα μεταφέρει το πορτοκάλι της γρηγορότερα από τον πρώτο μέχρι τον τελευταίο παίκτη της.

Οι πατάτες

Ο animateur καλεί έναν άνδρα και μία γυναίκα, οι οποίοι φορούν παντελόνι ή σορτς. Δένει στο πίσω μέρος της ζώνης τους ένα σχοινί στην άκρη του οποίου είναι δεμένη μία πατάτα. Το μήκος του σχοινιού μετά βίας επιτρέπει στην πατάτα να ακουμπά στο πάτωμα.

Στη συνέχεια ο animateur τοποθετεί μπροστά τους μια δεύτερη πατάτα. Μετά το σήμα της εκκίνησης, θα πρέπει, λικνίζοντας τη λεκάνη τους μπρος-πίσω και κτυπώντας τη δεύτερη πατάτα με την πρώτη, να καλύψουν μία συγκεκριμένη απόσταση. Το δώρο του νικητή αποτελεί ένα σακουλάκι πατατάκια.

Το γρήγορο κουταλιά

Δημιουργούνται δύο πενταμελείς ομάδες, από άνδρες και γυναίκες, οι οποίοι είναι όλοι ντυμένοι με πουκάμισο. Τα μέλη της ομάδας στέκονται σε ευθεία γραμμή, ο ένας δίπλα στον άλλον. Το μέλος της ομάδας το οποίο βρίσκεται στο κέντρο, στέκεται πάνω σε μία καρέκλα, οι διπλανοί του πάνω σε δύο σκαμνάκια και τα ακραία μέλη στέκονται στο έδαφος, ώστε σε σύνολο η κάθε ομάδα δημιουργεί μία πυραμίδα.

Η κάθε ομάδα περνά ένα σχοινί μέσα από το μανίκια των πουκάμισων των μελών, το οποίο ξεκινά από το δεξιό χέρι του πρώτου και βγαίνει από το αριστερό χέρι του πέμπτου. Στο σχοινί δένονται δύο κουτάλια και κερδίζει η ομάδα που θα ολοκληρώσει στο μικρότερο χρόνο, τη διαδρομή των κουταλιών μέσα από τα μανίκια των μελών της.

Τα χαμογέλα

Ο animateur παρουσιάζει στην ομάδα έναν πίνακα όπου είναι κολλημένες περίπου δέκα φωτογραφίες, στη κάθε μία από τις οποίες απεικονίζεται ένα τμήμα προσώπου το οποίο χαμογελά και για την ακρίβεια τα μάτια και το στόμα. Οι συμμετέχοντες πρέπει να αναγνωρίσουν τους εικονιζόμενους. Απαραίτητα επιλέγονται γνωστές προσωπικότητες και ανάμεσα σε αυτές τοποθετείται το χαμόγελο του animateur.

Το χρώμα του κρασιού

Πρόκειται για την προσπάθεια αναγνώρισης του χρώματος του κρασιού με δεμένα μάτια και πίνοντας μόνο μία γουλιά.

Ποιο είναι το τυρί

Ίδια διαδικασία. Αυτό το παιχνίδι μπορεί να συνδυαστεί με το προηγούμενο. Λίγο ψωμί, λίγο κρασί και τα κατάλληλα τυριά.

Τα μακαρονια.

Καλούνται πέντε ζευγάρια. Κάθε ζευγάρι πρέπει να δαγκώσει την άκρη μίας κλωστής πέντε μέτρων και στη συνέχεια να κατευθυνθούν ο ένας προς τον άλλον, μαζεύοντας την κλωστή στο στόμα τους και έχοντας συνεχώς τα χέρια πίσω από την πλάτη τους. Κερδίζει το ζευγάρι το οποίο συναντιέται πρώτο.

Ποιος είναι ο Versage

Οι animateurs δίνουν σε τρεις άνδρες περίπου δέκα κομμάτια υφάσμα, διαφόρων χρωμάτων και ένα βραχιόλι με καρφίτσες, το οποίο περνούν γύρω από το μπράτσο τους. Ο καθένας από τους αντρες επιλέγει μια γυναίκα από τις παριστάμενες, την οποία ντύνει καρφιτσώνοντας τα κομμάτια του υφάσματος πάνω στα ρούχα της κυρίας και στη συνέχεια τη βαφτίζει με ένα διασκεδαστικό όνομα.

Κατόπιν τα τρία μανεκέν παρελαύνουν μπροστά στο κοινό, το οποίο αναδεικνύει το ομορφότερο με το χειροκρότημα του.

Το καστανό

Σχηματίζονται έξι ομάδες δύο ατόμων. Δίνονται σε κάθε ομάδα ένας σωρός από εφημερίδες και ένα ραλό χαρτοταινία. Στη συνέχεια, ζητείται από κάθε ομάδα, δηλαδή από τον μοδιστρο και το μανεκέν του να διαμορφώσουν σε περιορισμένο χρόνο (δέκα λεπτά), μία προσωπικότητα της επιλογής τους[96], ντυμένη με εφημερίδες. Το χειροκρότημα του κοινού αναδεικνύει τους νικητές.

Δοκιμή γιαπί

Καλούνται 10 άντρες με σορτσάκια και τοποθετούνται στη σειρά, όρθιοι πάνω στη σκηνή. Έπειτα καλείται η συνοδός ενός από αυτούς να έρθει στην πίστα. Δένονται τα μάτια της και ζητείται της να αναγνωρίσει το συνοδό της, αγγίζοντας μόνο τις γάμπες των αντρών που στέκονται μπροστά της.

Οι φρέσκες

Ο animateur καλεί πέντε άνδρες να ανέβουν στο σκηνικό χώρο, όπου βρίσκεται μια καρέκλα για τον καθένα. Ο animateur δίνει στον καθένα τους από μια τρόμπα ποδιού και ένα μεγάλο μπαλόνι. Η τρόμπα τοποθετείται επάνω στην καρέκλα όπου κάθονται οι διαγωνιζόμενοι και αφήνεται το στόμιο να περάσει ανάμεσα στα πόδια τους. Εκεί στερεώνεται το μπαλόνι και μόλις ο animateur δώσει το σήμα, αυτοί σαν καβαλάρηδες επάνω σε υποζύγια, θα πρέπει να φουσκώσουν και να τα σκάσουν τα μπαλόνια κουνιώντας τους γλουτούς τους.

Παιγνιώδεις φάρσες

Οι φάρσες αποτελούν είδος κωμωδίας με χονδροειδή κωμικά στοιχεία. Αρχικά περιορίζονταν σε παρωδία θρησκευτικών κειμένων, αλλά στη συνέχεια εξελίχτηκε από μονόλογο σε διάλογο και κατέληξε να αποτελεί είδος θεατρικού έργου. Στο club γίνονται παιχνίδια τα οποία έχουν σκοπό να εξαπατήσουν ένα πελάτη. Στα παιχνίδια αυτά βέβαια πρέπει να επικρατεί θετική ατμόσφαιρα και να αντιμετωπίζεται φιλικά και καλοπροαίρετα ο απατημένος πελάτης, έτσι ώστε σε καμία περίπτωση να μη δημιουργείται η εντύπωση ότι πρόκειται για προσωπική χρήση επιθετικού χιούμορ.

96. *Π.χ. τον Ναπολέοντα, τον Μπούφαλο Μπιλ, τον Ουίνστον Τσώρτσιλ κ.λπ.*

Galaxy A15 5G

Το μπιμπερό

Ο animateur καλεί πέντε γυναίκες να ανεβούν στο σκηνικό χώρο, όπου βρίσκεται μια καρέκλα για την καθεμία. Ο animateur τους ζητά να διαλέξουν ένα άνδρα από τους παριστάμενους, ο οποίος θα κάθεται στα γόνατά της και θα μετατραπεί σε μωρό. Στη συνέχεια ο animateur ανακοινώνει ότι οι διαγωνιζόμενες πρέπει να θηλάσουν τα μωρά τους.

Έπειτα από μια μικρή περίοδο αμηχανίας οι animateur δίνουν από ένα μπιμπερό (γεμάτο με σαμπάνια ή μπύρα) στις κυρίες για να ταΐσουν το μωρό τους. Ο διαγωνισμός αφορά σε ένα αγώνα ταχύτητας θηλασμάτος.

Πριν όμως ξεκινήσει το παιχνίδι, οι animateur έχουν διευρύνει την τρύπα κάθε θηλής, εκτός από μια. Το κοινό πρόκειται να παρακολουθήσει τις αστείες προσπάθειες του μωρού, το οποίο προσπαθεί απελπισμένα να πιει έγκαιρα το ποτό του.

Η φάρσα με τη σφυρίχτρα

Ο animateur καλεί δεκατρείς παίκτες. Βγάζει τρία άτομα έξω από το χώρο και μαζεύει τα υπόλοιπα δέκα, καθισμένα σταυροπόδι στο έδαφος, γύρω από αυτόν. Ο animateur κινείται στο εσωτερικό του κύκλου που έχει δημιουργήσει, έχοντας κρεμάσει στο πίσω μέρος της ζώνης του μια σφυρίχτρα στο ύψος του στόματος των καθισμένων παικτών, οι οποίοι σφυρίζουν όταν φτάνει μπροστά τους, έχοντας όμως τα χέρια πίσω στην πλάτη. Καλεί τους τρεις διαγωνιζόμενους να επιστρέψουν και τους ενημερώνει ότι πρέπει να βρουν την σφυρίχτρα. Αυτοί πρέπει να βρίσκονται πάντα μπροστά του, ώστε να τους δημιουργηθεί η εντύπωση ότι η σφυρίχτρα γυρίζει από χέρι σε χέρι, ενώ προσπαθούν να υποδείξουν τους πιθανούς κατόχους της. Οι τελευταίοι επιδεικνύουν προφανώς τα άδεια χέρια τους. Το παιχνίδι μπορεί να διαρκέσει για αρκετή ώρα μέχρι να αποκαλυφθεί η απάτη.

Η φάρσα με τις δεμένες πετσέτες

Ο animateur καλεί δύο παίκτες. Ζητείται από τον ένα να στρίψει μια επιτραπέζια πετσέτα και να κρατήσει τις δύο άκρες οριζόντια. Κατόπιν φωνάζει τον άλλο συμμετέχοντα, ο οποίος κρατά με τον ίδιο τρόπο μια δεύτερη πετσέτα τυλιγμένη και του ζητά να την περάσει μέσα από την πρώτη. Οι δύο πετσέτες είναι τώρα ενωμένες σαν δύο δαχτυλίδια, περασμένα το ένα μέσα στο άλλο. Ο animateur ζητά στη συνέχεια από τους παίκτες να χωριστούν μέσα σε τρία λεπτά, χωρίς να λύσουν τα

χέρια τους. Στη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού οι παίκτες παίρνουν απιστευτες στάσεις με τα χέρια και τα πόδια τους και ανταλλάσσουν έναν αστείο διάλογο.

Στο τέλος ο animateur αποκαλύπτει ότι μπορούν να ελευθερωθούν μόνο αν αφήσουν την άκρη της πετσέτας τους.

Συγκέντρωση μυαλού – θεατρική φάρσα

Επιλέγονται τρεις ή τέσσερις πελάτες οι οποίοι πρόκειται να είναι οι συνενοχοι του animateur στη φάρσα αυτή. Οι πελάτες αυτοί πρέπει να είναι διακριτικοί και να προβάρουν πολλές φορές το νούμερο.

Το βράδυ, ο animateur ανακοινώνει ένα πείραμα υψηλού επιστημονικού επιπέδου, κατά το οποίο θα ερευνηθούν έννοιες όπως το μαγνητικό ρευστό, η πέμπτη διάσταση κ.λπ. Ο animateur καλεί έναν εθελοντή, ο οποίος βέβαια είναι ένας από τους συνένοχους, ζητά την ησυχία του κοινού και τον αποκοιμίζει με τον συνήθη τρόπο (τα βλέφαρά σας είναι βαριά, βαριά... το σώμα σας είναι βαρύ, θα κοιμηθείτε, θα κοιμηθείτε, θα κοιμηθείτε... κοιμόσαστε). Στη συνέχεια ο animateur ζητά από τον υπνωτισμένο να αναφέρει στοιχεία από την παιδική του ηλικία όπως και από μια προηγούμενη ζωή του. Τον ξυπνά και καλεί ένα-ένα διάφορους εθελοντές, φροντίζοντας να επιλέγει πάντα κάποιον συνένοχο. Από αυτούς ζητά επίσης να αναφερθούν στο παρελθόν τους, αλλά ζητά επίσης να παίξουν ένα φανταστικό μουσικό όργανο, να ξεντυθούν λόγω μιας ανυπόφορης ζέστης, κάποιας ερήμου, να περιγράψουν την πεθερά τους σε μία προηγούμενη ζωή και εν γένει να διακωμωδήσουν αυτή την αλλαγή επιπέδου συνείδησης. Στο τέλος κάθε ύπνωσης ξυπνά γλυκά τους συμμετέχοντες, οι οποίοι πιθανόν να βρεθούν με μαγιό μέσα στα χειροκροτήματα του κόσμου, αν κάτι τέτοιο τους ζητήσει ο animateur κατά τη διάρκεια της ύπνωσης.

Χερσαία αθλητικά παιχνίδια

Τα χερσαία αθλητικά παιχνίδια γίνονται συνήθως πάνω σε χόρτο ή στην παραλία.

Κυλίνδροι

Ο animateur χαράζει στην άμμο μια γραμμή παράλληλη με τη θάλασσα. Πέντε ομάδες τριών πελατών παρατάσσονται σε σειρά πίσω από τη γραμμή. Ο πρώτος κάθε ομάδας ξαπλώνει κατά μήκος της

γραμμής. Με το σήμα του animateur οι πέντε παίκτες πρέπει να κυλήσουν μέχρι το νερό και να κάνουν μια πλήρη περιστροφή μέσα σ' αυτό, να επιστρέψουν κυλιόμενοι και να ακουμπήσουν τα χέρια τους στο πόδι του δεύτερου παίκτη της ομάδας, που θα κάνει το ίδιο κ.ο.κ. Κερδίζει η πιο γρήγορη ομάδα.

Παιχνίδι με μαντίλια

Ο animateur ζητά να σχηματισθούν δύο ομάδες των 10-12 ατόμων η καθεμία. Κάθε παίκτης έχει στερεωμένο ένα μαντίλι συγκεκριμένου χρώματος στην πλάτη (για παράδειγμα μπλε μαντίλι για τη μία ομάδα, κόκκινο για την άλλη). Τα χέρια των παικτών πρέπει να είναι πάντα δεμένα πίσω τους. Ο στόχος κάθε παίκτη είναι ν' αφαιρέσει με τα δόντια του το μαντίλι κάποιου αντιπάλου. Όποιος παίκτης χάσει το μαντίλι από την πλάτη του, βγαίνει απ' το παιχνίδι. Το γήπεδο είναι ιδιαίτερα μικρό, περίπου 5X8 μέτρα. Νικητής δεν είναι μια από τις δύο ομάδες, αλλά οι παίκτες που θα παραμείνουν στο τέλος μέσα στο γήπεδο με το μαντίλι ν' ανεμίζει πίσω τους.

Τα καροτσάκια

Πρόκειται για ένα αγώνα ταχύτητας ζευγαριών, όπου ο ένας παίκτης προχωρεί με τα χέρια και ο παρτενέρ του τον κρατάει από τις γάμπες.

Οι ολυμπιακοί τροχοί.

Καλούνται δύο εύσωμοι πελάτες και μπροστά τους τοποθετούνται 5 λάστιχα από παιδικά ποδήλατα. Μόλις δοθεί το σήμα, οι διαγωνιζόμενοι πρέπει να περάσουν ένα-ένα τα λάστιχα μέσα τα πόδια τους και να τα βγάλουν από το κεφάλι. Ο περισσότερο γρήγορος κερδίζει.

Ολυμπιακοί αγώνες

Πρόκειται για μεγάλης σημασίας αθλητικό γεγονός του club, για το οποίο απαιτείται άριστη οργάνωση και η αναλογη εορταστική ατμόσφαιρα.

Οι πελάτες χωρίζονται σε πενταμελείς ομάδες και καλούνται να διαγωνιστούν σε ένα σύνολο αγωνισμάτων, όπως:

- Αγώνας δρόμου με τα πόδια μέσα σ' ένα τσουβάλι
- Διαγωνισμός ζευγαριών, τα οποία πετούν ένα ωμό αυγό σε συνεχώς αυξανόμενη απόσταση. Το τελευταίο γερό αυγό κερδίζει

- *Διαγωνισμός πενταμελών ομάδων οι οποίες στέκονται στη σειρά ο ένας πίσω από τον άλλο και καλούνται να περάσουν μία μπάλα με τη μεγαλύτερη δυνατόν ταχύτητα, κάτω από τα πόδια και μετά πάνω από τα χέρια, τρεις φορές.*
- *Διαγωνισμός γεμίσματος ενός μπουκαλιού με νερό, το οποίο μεταφέρεται από απόσταση ενός μέτρου, μόνο με τα χέρια.*
- *Σκυταλοδρομία ζαλισμένων. Η αφετηρία διαθέτει πέντε ξύλινους στύλους στη σειρά. Πέντε ομάδες με πέντε μέλη η καθεμία συγκεντρώνονται μπροστά σ' ένα στύλο η καθεμία. Τριάντα μέτρα απέναντι από τους πέντε στύλους στέκονται ισάριθμοι animateurs. Ο κάθε σκυταλοδρόμος πρέπει*

α) πρώτα να κάνει επτά περιστροφές γύρω από το στύλο,
β) να τρέξει μέχρι τον animateur που βρίσκεται απέναντι,
γ) να επιστρέψει στο στύλο για να ξεκινήσει τις περιστροφές ο επόμενος παίκτης.

Η κάθε ομάδα στέλνει τους αντιπροσώπους της αρεσκείας της σε κάθε αγώνισμα που δεν απαιτεί την απαρτία της ομάδας. Στο τέλος κάθε αγωνίσματος οι animateurs ανακοινώνουν τη βαθμολογία των ομάδων, και η τελική βράβευση συνοδεύεται από happenings και εορταστικά γεγονότα, όπως παράθεση μπουφέ και show των animateurs.

Παιχνίδια στο ύπαιθρο

Μπουκάλια και κρίκοι

Πρόκειται για παραλλαγή του γνωστού παιχνιδιού των λούνα παρκ. Δένεται ο κρίκος σε μια πετονιά μήκους τριών μέτρων, η οποία είναι δεμένη σε καλάμι ψαρέματος μήκους δύο μέτρων. Οι συμμετέχοντες προσπαθούν από απόσταση τεσσάρων μέτρων να φορέσουν τον κρίκο του καλαμιού τους στο λαιμό ενός από τα συγκεντρωμένα μπουκάλια, τα οποία οι animateurs έχουν στερεώσει πάνω σε ένα τραπέζι. Όποιος κατορθώσει κάτι τέτοιο, κερδίζει το μπουκάλι.

Το αναποδογύρισμα του μπουκαλιού

Σκοποβολή με μπαλάκια του τένις με στόχο ένα πλαστικό μπουκάλι αναψυκτικού, του 1,5 λίτρου. Το μπουκάλι τοποθετείται στο έδαφος

και οι επίδοξοι σκοπευτές ρίχνουν τα μπαλάκια τους από απόσταση τεσσάρων-πέντε μέτρων, όπου οι animateur έχουν τραβήξει στο έδαφος μία γραμμή.

Ο ιππόδρομος

Ζητούνται τέσσερα ζευγάρια, και ο άνδρας παίρνει στην πλάτη του τη γυναίκα. Οι animateur του δένουν ένα μαντίλι στα μάτια και στη συνέχεια πρέπει με τις οδηγίες της αναβάτιδας να καλύψει μία δύσκολη διαδρομή η οποία περιέχει σλάλομ ανάμεσα από καρέκλες, υπερπήδηση μικρών εμποδίων και περισυλλογή αντικειμένων.

Αγώνας μπαλονιού

Ο animateur ζητά δύο δεκαμελείς ομάδες και δίνει πέντε μπαλόνια στην κάθε ομάδα. Τοποθετούνται δύο καλάθια σε απόσταση επτά περίπου μέτρων από τις ομάδες. Δύο μέλη της κάθε ομάδας πρέπει να μεταφέρουν από ένα μπαλόνι στο καλάθι, χωρίς σε καμία περίπτωση να το πιάσουν με τα χέρια. Όταν το πρώτο ζευγάρι της κάθε ομάδας επιστρέψει, τότε ξεκινά το δεύτερο ζευγάρι, μέχρι να μεταφερθούν τα πέντε μπαλόνια στο καλάθι, ή να πέσουν έξω από το καλάθι.

Το παιχνίδι αρχίζει με το φούσκωμα των μπαλονιών. Στη συνέχεια ξεκινά το πρώτο ζευγάρι κάθε ομάδας, το οποίο συγκρατεί το μπαλόνι ανάμεσα στις πλάτες των δύο μελών του ζευγαριού. Όταν το μπαλόνι πέσει στο καλάθι, ή όταν πέσει στο έδαφος, ξεκινά το δεύτερο ζευγάρι, το οποίο στηρίζει το μπαλόνι με το στομάχι του κάθε μέλους του ζευγαριού. Ακολουθούν τα λοιπά τρία ζευγάρια, τα οποία στηρίζουν το μπαλόνι με το κεφάλι, με το γοφό και με τη μύτη. Κερδίζει η ομάδα η οποία θα βάλει τα περισσότερα μπαλόνια στο καλάθι, στο μικρότερο χρόνο.

Μπαλάκια και μπαλόνια

Ο animateur δίνει στους διαγωνιζόμενους από ένα κουτάλι, ένα μπαλάκι του πινγκ πονγκ και ένα μπαλόνι. Το μπαλάκι τοποθετείται στο κουτάλι και η λαβή του κουταλιού συγκρατείται με το στόμα. Το μπαλόνι τοποθετείται ανάμεσα στα πόδια των παικτών, οι οποίοι πρέπει να διασχίσουν μία απόσταση επτά περίπου μέτρων, να κάνουν τον κύκλο γύρω από έναν animateur ο οποίος στέκεται εκεί και να επιστρέψουν στην αφετηρία, χωρίς να πέσει το μπαλάκι ή το μπαλόνι. Πρόκειται βέβαια για ένα παιχνίδι ταχύτητας κάτω από ειδικές συνθήκες.

Galaxy A15 5G

Οι κουβάδες

Δύο διαγωνιζόμενοι, με τα χέρια πίσω στην πλάτη γονατίζουν ο καθένας μπροστά από έναν ρηχό κουβά με νερό ή αλεύρι. Θα κερδίσει όποιος κατορθώσει πρώτος να βγάλει με τα δόντια του και χωρίς να ρίξει τον κουβά, ένα μικρό αντικείμενο (συνήθως ένα κέρμα) από τον κουβά.

Οι ξύλινοι κύβοι

Καλούνται όσοι επιθυμούν να συμμετέχουν. Τοποθετούνται δύο ξύλινοι κύβοι μπροστά στους διαγωνιζόμενους οι οποίοι παρατάσσονται σε μία γραμμή. Αυτοί πρέπει να διασχίσουν μια απόσταση 30 μέτρων περίπου περπατώντας πάνω στους δύο κύβους, τους οποίους τοποθετούν μπροστά τους, τον ένα μετά τον άλλο. Είναι αυτονόητο ότι απαγορεύεται να πατήσουν το πόδι τους στο έδαφος μέχρι να φτάσουν στο τέρμα. Το ίδιο παιχνίδι μπορεί να γίνει και με το να μετακινούνται οι παίχτες πλάγια, τοποθετώντας τους κύβους δίπλα-δίπλα.

Οι πύθωνες

Καλούνται δύο πενταμελείς ομάδες. Η κάθε ομάδα πρέπει να ξηλώσει τον πάτο από είκοσι τσουβάλια και να δέσει τις κλωστές ώστε να κατασκευάσει ένα σωλήνα, μήκους δέκα τσουβαλιών. Στη συνέχεια τα δύο μέλη της ομάδας κρατούν την είσοδο και την έξοδο του «σωλήνα», ενώ οι τρεις διαγωνιζόμενοι πρέπει να διασχίσουν ο ένας πίσω από τον άλλο το τούνελ τους, σερνόμενοι με ταχύτητα μέσα στα τσουβάλια.

Το βραβείο κερδίζουν οι παίχτες της ομάδας η οποία θα ξεπροβάλλει πρώτη από το τέλος του τούνελ.

Το καλάθι με τα ρούχα

Καλούνται τέσσερις παίκτες, στους οποίους δίνεται από ένα καλάθι, το οποίο περιέχει μια αστεία στολή, διαφορετική για κάθε καλάθι (π.χ. άσπρος κλόουν, Αύγουστος, στρατιώτης, φόρεμα και μεσοφόρεμα), σε μεγάλα νούμερα και μαζί με παπούτσια. Μόλις δοθεί το σήμα. αυτοί πρέπει να τρέξουν γύρω σε μία αυτοσχέδια πίστα, έχοντας το καλάθι στο στόμα τους και ταυτόχρονα να ντύνονται χωρίς να σταματούν. Νικητής είναι όποιος ντυθεί πρώτος, έχοντας κάνει τους περισσότερους γύρους.

Το παιχνίδι μπορεί να συνεχιστεί, με την αντίθετη εντολή. Οι διαγωνιζόμενοι να κινηθούν αντίθετα, βγάζοντας τα ρούχα που είχαν προηγουμένως και τοποθετώντας τα πίσω στο καλάθι.

Σκυταλοδρομία ντυσίματος

Καλούνται μία ανδρική και μια γυναικεία ομάδα, αποτελούμενες από τέσσερις διαγωνιζόμενους η κάθε μία και στην άλλη άκρη της πίστας τοποθετούνται τέσσερις βαλίτσες, οι οποίες περιέχουν μια περίληψη ενδυμασία. Η κάθε ομάδα πρέπει να στείλει τον πρώτο παίκτη σπεύντι, προκειμένου να γδυθεί και να φορέσει τα ρούχα που βρίσκονται στη βαλίτσα. Αυτός επιστρέφει και ξεκινά για τη βαλίτσα ο επόμενος παίκτης, ο οποίος θα φορέσει τα ρούχα του προηγούμενου και ούτω καθεξής. Αυτή η διαδικασία γίνεται τέσσερις φορές και την πεμπτη πηγαίνουν στις βαλίτσες όλα τα μέλη της ομάδας και φορούν τα αρχικά τους ρούχα. Νικήτρια ομάδα, είναι όποια βρεθεί πρώτη φορώντας τα αρχικά της ρούχα, στο σημείο της εκκίνησης.

Παιχνίδια στο νερό

Υδατο- διελκυστίνδα

Το παιχνίδι αυτό παίζεται στην πισίνα, όπου γίνεται διελκυστίνδα με τις δύο ομάδες στις απέναντι όχθες. Η κάθε ομάδα δένεται με το σχοινί και κερδίζει εκείνη που τραβώντας, ρίχνει την άλλη στο νερό. Ένα μικρό κομμάτι κόκκινο πανί δεμένο στη μέση του σχοινιού δείχνει κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού, ποια ομάδα βρίσκεται σε πλεονεκτική θέση.

Το καράβι

Στην πισίνα έχει στερεωθεί ένα χονδρό σχοινί ένα περίπου μέτρο πάνω από την επιφάνεια του νερού, στις δύο όχθες και γίνεται διαγωνισμός με σκοπό οι διαγωνιζόμενοι να περάσουν απέναντι πατώντας σε ένα στρώμα θαλάσσης που βρίσκεται μέσα στο νερό, αφού τραβώντας το σχοινί.

Μπάλα στο νερό

Ο animateur ρίχνει στα ρηχά της πισίνας 10 ευμεγέθη [illegible] και αναγγέλλει την βράβευση του πελάτη ο οποίος θα κατ[illegible]ει να

Galaxy A15 5G

Galaxy A15 5G

δαγκώσει ένα μήλο χωρίς να το πιάσει με τα χέρια, τα οποία κατά τη διάρκεια των δαγκωμάτων βρίσκονται πίσω από την πλάτη του.

Πισίνα - surf

Μέσα στην πισίνα τοποθετείται μία σανίδα surf. Γίνεται διαγωνισμός όπου οι διαγωνιζόμενοι πρέπει να πηδήσουν επάνω στη σανίδα, με τέτοιο τρόπο ώστε να φθάσουν στην απέναντι όχθη, ή έστω να διασχίσουν τη μεγαλύτερη δυνατή απόσταση χωρίς να πέσουν.

Η μονομαχία

Δύο διαγωνιζόμενοι όρθιοι πάνω σε σανίδες surf, πλέουν ο ένας εναντίον του άλλου και καθένας προσπαθεί να ρίξει τον άλλο στο νερό σπρώχνοντάς τον με ένα μεγάλο κοντάρι, το οποίο στην άκρη του έχει αφρώδες υλικό και δεν επιτρέπει τα ατυχήματα.

Δύτες μανεκέν

Διοργανώνεται μια κωμική παρέλαση από μεταμφιεσμένα μανεκέν, με περούκες και έντονο μακιγιάζ. Οι animateurs παρουσιάζουν τα μανεκέν ένα προς ένα, τα οποία βαφτίζονται με ονόματα γνωστών αρωμάτων. Η παρέλαση περιλαμβάνει μια βουτιά από το βατήρα και στη συνέχεια, τα βρεγμένα μανεκέν παρελαύνουν στην πασαρέλα της ομορφιάς και το κοινό, με το χειροκρότημά του, αναδεικνύει τους νικητές.

Μπάσκετ-πονγκ

Το παιχνίδι αυτό παίζεται με τέσσερις παίκτες, οι οποίοι βρίσκονται στις τέσσερις γωνίες της πισίνας, έχοντας ένα κουτάλι του γλυκού στο στόμα και έναν ένα μικρό καλάθι στα πόδια τους. Ο animateur πετά είκοσι μπαλάκια του πινγκ-πονγκ στο κέντρο της πισίνας και οι παίκτες πρέπει να μπουν στο νερό και να μεταφέρουν ένα-ένα, όσο το δυνατό περισσότερα μπαλάκια πάνω στο μικρό κουτάλι τους και να τα αφήσουν στο αντίστοιχο δοχείο, χωρίς να χρησιμοποιήσουν τα χέρια τους.

Παραλλαγή του παιχνιδιού αυτού για δυνατά σαγόνια, μπορεί να πραγματοποιηθεί με κουτάλια της σούπας και μικρά λεμόνια.

Τα βυθισμένα πιάτα

Πετιούνται περίπου είκοσι πιάτα μέσα στην πισίνα και αφήνονται να βυθιστούν. Στη συνέχεια καλούνται όσοι επιθυμούν να παίξουν, και με το σφύριγμα του animateur πρέπει να μαζέψουν όσο το δυνατό περισσότερα πιάτα μπορούν.

Τα σκάφη

Στην πισίνα τοποθετούνται δέκα παιδικές μπανιέρες και ισάριθμοι διαγωνιζόμενοι πρέπει να διασχίσουν δύο φορές την πισίνα κατά μήκος μέσα σε αυτές, κωπηλατώντας με τα χέρια. Εάν πέσουν, επιτρέπεται να επιβιβαστούν ξανά στο «σκάφος» τους.

Με μια σανίδα παρέα

Ζητείται από πέντε παίκτες στην παραλία να τρέξουν μέχρι τη θάλασσα με μία σανίδα surf στα χέρια, να πλεύσουν ξαπλωμένοι επάνω στη σανίδα μέχρι το σημείο όπου βρίσκεται ένας animateur (συνήθως σε απόσταση 100 μέτρων), από τον οποίο παίρνουν ένα συγκεκριμένο αντικείμενο και επιστρέφουν στην παραλία, στο σημείο εκκίνησης.

Οι κολυμβητές σερβιτόροι

Δέκα διαγωνιζόμενοι πρέπει να διανύσουν κολυμπώντας την πισίνα κατά μήκος, κρατώντας ένα δίσκο με ένα μισο-γεμάτο μπουκάλι και δύο ποτήρια (όλα πλαστικά) έξω από το νερό.

Ντυμένοι ή βρεγμένοι

Τοποθετείται μια στενή σανίδα πάνω από το νερό της πισίνας, στο πλάτος της. Τοποθετούνται επάνω τα ρούχα από δύο διαφορετικές στολές (ένα μακρύ καλσόν, ένα πουκάμισο, μία γραβάτα, ένα κοστούμι με γιλέκο). Ζητείται από δύο διαγωνιζόμενους με μαγιό να ντυθούν ισορροπώντας πάνω στη σανίδα. Κερδίζει ο ταχύτερος.

Τα ρούχα του μπάνιου

Το παιχνίδι αυτό παίζεται με δύο διμελείς ομάδες. Τοποθετούνται δύο βαλίτσες με ρούχα στη μία άκρη της πισίνας και δύο στην άλλη άκρη. Δίπλα στις βαλίτσες στην κάθε όχθη της πισίνας, στέκονται τα

δυο μέλη της κάθε ομάδας. Μόλις δοθεί το σύνθημα από τον animateur, αυτοί πρέπει:

- να βουτήξουν, να διασχίσουν την πισίνα
- να βγουν στην όχθη της πισίνας, να ανοίξουν τη βαλίτσα που βρίσκεται εκεί και να ντυθούν.
- να βουτήξουν εκ νέου ντυμένοι και να φτάσουν στο σημείο της εκκίνησης.

Η περισσότερο γρήγορη ομάδα βραβεύεται.

Παιχνίδια στο night club

Μουσικές καρέκλες

Στην πίστα τοποθετούνται δέκα καρέκλες κυκλικά και στο ρυθμό της μουσικής ένδεκα πελάτες περιφέρονται προς την ίδια κατεύθυνση, γύρω από τις καρέκλες. Τη στιγμή που η μουσική σταματά, οι συμμετέχοντες στο παιχνίδι κάθονται στις καρέκλες πλην ενός. Αυτός βγαίνει από το παιχνίδι. Ο animateur αφαιρεί και μια καρέκλα. Το παιχνίδι συνεχίζεται με εννέα καρέκλες και δέκα πελάτες. Η μουσική σταματά. Ένας ακόμη διαγωνιζόμενος αποχωρεί και το παιχνίδι συνεχίζεται, μέχρις ότου μείνει ένας διαγωνιζόμενος πάνω στην τελευταία καρέκλα. Τότε αυτός βραβεύεται και η βραδιά συνεχίζεται.

Σημειώνεται ότι ο disc jockey χαμηλώνει μερικές φορές τη μουσική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χωρίς να την κλείνει. Τότε όλοι οι συμμετέχοντες σπεύδουν να καθίσουν, αλλά η μουσική ξαναδυναμώνει, εξηγώντας ότι άδικα ανησύχησαν.

Γραμμές από ρούχα

Καλούνται πέντε γυναίκες και πέντε άνδρες εθελοντές για να λάβουν μέρος.

Οι πέντε άνδρες κάνουν γραμμή και παίρνουν θέση απέναντι από τη γυναικεία γραμμή.

Ο animateur εξηγεί δυνατά στους αγωνιζόμενους και στους παρακολουθούντες τους κανόνες του παιχνιδιού.

Η ομάδα που θα κάνει μεγαλύτερη γραμμή από ρούχα πάνω στην πίστα, θα κερδίσει πέντε σαμπάνιες.

Ο χορός με το μπαλόνι (baloon dance)

Τα ζευγάρια χορεύουν στηρίζοντας ένα φουσκωμένο μπαλόνι, ανάμεσα στα μέτωπά τους.

Η μουσική αλλάζει συνεχώς, ζητώντας συγκεκριμένα είδη χορού. Κερδίζει το ζευγάρι που θα απομείνει τελευταίο, με το μπαλόνι ανάμεσα στα δύο μέτωπα.

Wet t-shirt competition (Διαγωνισμός βρεγμένης μπλούζας)

Διαγωνισμός καλλονών με καλοκαιρινά μπλουζάκια, που ο animateur βρέχει με σαμπάνια.

Διαγωνισμός χορού limbo

Οι διαγωνιζόμενοι περνούν χορεύοντας με ειδικό τρόπο κάτω από ένα οριζόντιο καλάμι. Μετά από κάθε ανακύκλωση των διαγωνιζομένων το καλάμι κατεβαίνει μερικούς πόντους.

Στα πλαίσια του διαγωνισμού αυτού, μπορεί να γίνει η παρακάτω φάρσα. Ο animateur δένει τα μάτια δύο ή τριών ζευγαριών, τα οποία πρέπει να περάσουν κάτω από την πολύ χαμηλή μπάρα, η οποία όμως έχει αφαιρεθεί.

Ο χορός του πορτοκαλιού.

Καλούνται όσα ζευγάρια επιθυμούν και τους δίνεται από ένα πορτοκάλι. Το κάθε ζευγάρι πρέπει να συγκρατήσει το πορτοκάλι ανάμεσα στο μέτωπό τους, ενώ την ίδια ώρα να κρατούν τα χέρια τους πίσω από τις πλάτες τους. Οι χορευτές πρέπει να ακολουθούν τις αλλαγές του ρυθμού και τις εντολές το animateur, ο οποίος προτείνει να χορεύουν με το ένα πόδι σηκωμένο, να κάνουν κάθισμα βαθύ, να χαιρετήσουν το κοινό με τα δύο χέρια, κ.λπ. Νικητής ανακηρύσσεται το ζευγάρι που κρατά το πορτοκάλι ανάμεσα στα μέτωπά του, για περισσότερη ώρα.

Τα λεμόνια σας

Καλούνται όσα ζευγάρια επιθυμούν να συμμετέχουν. Δίνεται σε κάθε ζευγάρι ένα λεμόνι (πορτοκάλι ή μήλο). Το κάθε ζευγάρι δεν πρέπει να πιάσει το φρούτο με τα χέρια, αλλά πρέπει:

- να χορέψει σφίγγοντας το φρούτο ανάμεσα στα μέτωπα των δύο χορευτών,
- να το αφήσουν προσεκτικά να γλιστρήσει ανάμεσα στη μύτη τους,
- στη συνέχεια να κυλήσει ανάμεσα στα στόματά τους,
- έπειτα στα πιγούνια τους,
- και τέλος να το αφήσουν να κατέβει και μέχρι το στομάχι τους.

Η μουσική είθισται να παίζει περισσότερο γρήγορα μόλις το ζητά ο animateur. Αν το φρούτο πέσει, το ζευγάρι αποκλείεται.

Ο χορός των σγαλμάτων

Καλούνται όσα ζευγάρια επιθυμούν να συμμετέχουν ενώ η μουσική εναλλάσσει μια σειρά από γρήγορους ρυθμούς. Σε κάθε σφύριγμά του animateur η μουσική σταματά και τα ζευγάρια πρέπει να ακινητοποιηθούν. Οι χορευτές που κάνουν την παραμικρή κίνηση αποκλείονται. Στη συνέχεια ο animateur ζητά από τα ζευγάρια να σταματούν παίρνοντας μία συγκεκριμένη πόζα, όπως:

- η κυρία και το σκυλάκι της
- οι αντιμέτωποι μποξέρ
- οι δύο ποδηλάτες, ο ένας πίσω από τον άλλο
- ο ζωγράφος ή ο φωτογράφος και το μοντέλο του.

Ο ήχος του μπαλονιού

Καλούνται όσα ζευγάρια επιθυμούν να συμμετέχουν. Δίνεται σε κάθε ζευγάρι ένα μπαλόνι και ένα μέτρο σχοινί. Καλούνται οι χορευτές να φουσκώσουν το μπαλόνι τους και να το δέσουν στη πλάτη του καβαλιέρου. Κάτω από τους ήχους πολύ ρυθμικής μουσικής και χωρίς να χωρίσει η ντάμα από τον καβαλιέρο της, το κάθε ζευγάρι πρέπει να σκάσει το μπαλόνι των υπόλοιπων ζευγαριών. Κάθε ζευγάρι που το μπαλόνι του τρυπά, βγαίνει από το παιχνίδι, ώστε στο τέλος πρέπει να μείνει μόνο ένα φουσκωμένο μπαλόνι.

Παραλλαγή του παιχνιδιού αυτού γίνεται με μαντίλι, το οποίο στερεώνεται στη ζώνη του καβαλιέρου. Στην περίπτωση αυτή, τα ζευγάρια πρέπει να αρπάξουν τα μαντίλια που περνούν δίπλα τους, προφυλάσσοντας παράλληλα τα δικά τους.

Galaxy A15 5G

Το βάλε των μπουκαλιών

Τοποθετούνται πάνω στην πίστα σε ευθεία γραμμή δέκα πλαστικά μπουκάλια σε απόσταση ενός μέτρου το ένα από το άλλο και καλούνται οκτώ ζευγάρια. Αυτά πρέπει, το ένα μετά το άλλο, να διασχίσουν την πίστα χορεύοντας βαλς και να περάσουν με σλάλομ ανάμεσα στα μπουκάλια.

Τα κινητά σακάκια

Καλούνται τα ζευγάρια που επιθυμούν να συμμετέχουν, υπό την προϋπόθεση ότι ο καβαλιέρος φορά σακάκι. Μόλις δοθεί το σήμα από τον animateur, οι χορευτές, χωρίς να σταματήσουν το χορό, πρέπει σε περιορισμένο χρόνο να βγάλουν το σακάκι τους και να το δώσουν ο καθένας στη ντάμα του για να το φορέσει. Όσα ζευγάρια δεν κατάφεραν να ολοκληρώσουν την διαδικασία έγκαιρα, αποκλείονται. Η διαδικασία αυτή επαναλαμβάνεται μέχρι να βρεθεί ο νικητής.

Για να δοθεί χρώμα στο παιχνίδι, ο animateur ζητά διαδοχικά:

- να κουμπώσουν εντελώς το σακάκι
- να σηκώσουν τα μανίκια
- να το αναποδογυρίσουν
- να το φορέσουν ανάποδα και να κουμπώσουν τα κουμπιά στην πλάτη
- να το γυρίσουν από την πλευρά της φόδρας.

Ο Νίκος είπε

Οι χορευτές πρέπει να εκτελούν την εντολή του animateur, μόνο στην περίπτωση που αυτή συνοδεύεται από τη φράση «ο Νίκος είπε» π.χ.:

- ο Νίκος είπε φιληθείτε
- ο Νίκος είπε κρατείστε τη μύτη σας

Εάν ο animateur δεν χρησιμοποιήσει την φράση «ο Νίκος είπε», τότε δεν πρέπει να υπακούσουν στην εντολή. Η ποινή σε περίπτωση σφάλματος είναι η αποβολή από το παιχνίδι.

Ο animateur δημιουργεί δυσκολίες στους συμμετέχοντες, με απευθείας εντολές, όπως «δείξτε με» (χωρίς την φράση «ο Νίκος είπε»), και με ομόηχες φράσεις όπως «η Νίκη είπε», «ο νύστας είπε» κ.λπ.

Galaxy A15 5G

Χορευτικό σίδηρο

Ο animateur αναφέρει στα ζευγάρια που συμμετέχουν και ενώ αυτά χορεύουν, ονόματα ζώων και διαφόρων αντικειμένων. Στο άκουσμα ονόματος πτηνού, οι χορευτές πρέπει να χοροπηδήσουν. Το παιχνίδι αυτό είναι ιδιαίτερα ρυθμικό. Ο χρόνος αναπήδησης είναι απόλυτα ορισμένος. Ο animateur φωνάζει τις διάφορες λέξεις ρυθμικά ανάλογα με τον ρυθμό του τραγουδιού που καλύπτει τη δραστηριότητα. Οι χορευτές πρέπει να κάνουν το μικρό τους πήδημα ακριβώς στην εξέλιξη του ρυθμού αυτού. Οι εκτός ρυθμού αναπηδήσαντες χορευτές όπως και αυτοί που αναπηδούν σε λέξη η οποία δεν είναι πτηνό, αποκλείονται.

Τα κρυμμένα μπαλόνια

Καλούνται όσα ζευγάρια επιθυμούν να συμμετέχουν. Δίνεται σε κάθε ζευγάρι να φουσκώσει ένα μπαλόνι το οποίο τοποθετείται ανάμεσα στους δύο χορευτές. Κατά τη διάρκεια του χορού πρέπει να το προστατεύσουν, προσπαθώντας ταυτόχρονα να σκάσουν το μπαλόνι των άλλων χορευτών.

Το λουκάνικο

Δίνεται στους χορευτές μπαλόνια σε σχήμα λουκάνικου. Αφού τα φουσκώσουν, πρέπει χορεύοντας να κάνουν τον κύκλο της πίστας, κρατώντας τα ανάμεσα στα γόνατά τους.

Η φαραντόλα

Η φαραντόλα συνήθως κλείνει το χορό μέσα σε ατμόσφαιρα ευθυμίας. Καλούνται οι παρευρισκόμενοι να ανεβούν στην πίστα και να κάνουν ένα κύκλο κρατώντας ο ένας το χέρι του άλλου. Κάτω από τους ρυθμικούς ήχους της σάμπα, ζητείται από τους χορευτές να κάνουν διάφορες φιγούρες, όπως:

- να πιαστούν όλοι από τους ώμους και μετά από τη μέση χωρίς βέβαια να σταματήσουν το χορό
- να σκύψουν και να προχωρήσουν μπροστά
- να πιάσουν την αριστερή γάμπα του χορευτή που προηγείται και στη συνέχεια τη δεξιά
- να κάνουν το ίδιο χορεύοντας προς τα πίσω

- να κάνουν οι άντρες μία γραμμή και απέναντι οι γυναίκες το ίδιο
- οι άντρες πρέπει να κατευθυνθούν προς τις γυναίκες με τα πόδια ανοικτά
- στη συνέχεια πρέπει να γίνει το αντίθετο
- κατόπιν όλοι πρέπει να χορεύουν πάνω στο ένα πόδι, μετά πάνω στο άλλο
- να σηκώσουν το αριστερό χέρι στον αέρα και κατόπιν το δεξιό
- να σχηματίσουν μια πομπή (καλείται πομπή ελεφάντων)
- να περάσουν το χέρι τους ανάμεσα από τις γάμπες και να πιάσουν το χέρι του χορευτή που είναι πίσω τους, ενώ με το άλλο χέρι κρατούν το χέρι του μπροστινού τους
- να σχηματίσουν οι γυναίκες έναν κύκλο και οι άντρες έναν άλλο, ο οποίος περικυκλώνει τον κύκλο των γυναικών, ενώ ταυτόχρονα κινείται αντίθετα προς αυτόν
- στη συνέχεια να γίνει το αντίθετο, δηλαδή ο αντρικός κύκλος να τοποθετηθεί στη μέση
- να πλησιάσουν οι γυναίκες τους άντρες και να τους αγκαλιάσουν κλπ

Χορευτικά παιχνίδια γνωριμίας

Τα παιχνίδια γνωριμίας αναταράσσουν την κοινωνική δομή του ομίλου φέρνοντας σε επαφή άγνωστα μεταξύ τους άτομα. Συχνά τα παιχνίδια αυτά έχουν ερωτικό χαρακτήρα ενώ δεν αποκλείεται να είναι τολμηρά. Για το λόγο αυτό πρέπει οι ιδιαιτερότητες του κάθε παιχνιδιού, ιδιαίτερα στην περίπτωση των τολμηρών, να ανακοινώνεται από πριν στην πελατεία του ξενοδοχείου, ώστε να μην αισθάνονται οι συμμετέχοντες ότι παγιδεύτηκαν σε μια δραστηριότητα της animation. Ταυτόχρονα όμως πρέπει να ληφθεί υπόψη, ότι μια δραστηριότητα στην οποία συμμετέχουν όλοι οι πελάτες, θεωρείται κοινωνικά αποδεκτή και κατά συνέπεια δεν δημιουργούνται αντιδράσεις.

Το ρύζι στη σκακιέρα[*]

Ο animateur ζητά από ένα ζευγάρι που ήδη βρίσκεται στην πίστα να χωριστεί και να ζητήσει από δύο παρακαθήμενους πελάτες να ανεβούν

* Ο τίτλος οφείλεται στον κινέζικο μύθο σύμφωνα με τον οποίο ένα σπιρί ρύζι που διπλασιάζεται όταν μετακινείται από το ένα τετραγωνάκι της σκακιέρας στο άλλο, όταν εξαντλήσει τα 64 τετράγωνα έχει πολλαπλασιαστεί σε τέτοιο βαθμό που αποτελεί ποσότητα τόνων ρυζιού.

Galaxy A15 5G

στην πίστα, οι οποίοι με τη σειρά τους θα χωριστούν για να καλέσουν νέους παρτενέρ. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να μη μείνει κανείς πελάτης σε καρέκλα.

Το μακαρόνι

Οι animateurs πλέκουν πέντε κομμάτια ισχυρής κλωστής μήκους 5-6 μέτρων, με τέτοιο τρόπο, ώστε να διασταυρώνονται μεταξύ τους. Στη συνέχεια ζητούν από πέντε ζευγάρια, οι άνδρες να πιάσουν με τα δόντια τους την άκρη κάθε μίας απ' τις κλωστές και να προχωρούν μαζεύοντας την κλωστή στο στόμα τους, πλησιάζοντας τις γυναίκες που έχουν στο στόμα τους την άλλη πλευρά της κλωστής. Ταυτόχρονα οι παίκτες πρέπει να κάνουν ελίγμους ώστε να ξεμπερδευτούν οι κλωστές. Κερδίζει το ζευγάρι που θα συναντηθεί πρώτο. Να σημειωθεί βέβαια ότι δεν είναι γνωστό σε ποιόν νέο παρτενέρ θα αντιστοιχεί η άκρη της κάθε κλωστής.

Το καλέσμα της γυναίκας

Μόλις το night club αρχίσει να γεμίζει και τη στιγμή που ο disc jockey ξεκινά το χορευτικό του πρόγραμμα, οι animateur βοηθούν στο ενθουσιώδες ξεκίνημα της νυκτερινής διασκέδασης, ζητώντας από τις γυναίκες να καλέσουν τους άντρες για χορό.

Αλλαγή παρτενέρ

Ο animateur ζητά από τους χορευτές να αλλάξουν παρτενέρ σε κάθε παύση της μουσικής.

Οι κάρτες

Συνολικά πρόκειται για ένα παιχνίδι αλλαγών παρτενέρ. Ζητείται από 12 ζευγάρια να ανέβουν στη πίστα και δίνεται μια κάρτα σε κάθε χορευτή και χορεύτρια. Οι κάρτες έχουν ανά δύο κάποιο κοινό σημείο, το οποίο μπορεί να είναι ένα φρούτο, δηλαδή δύο κάρτες έχουν ένα λεμόνι, δύο άλλες έχουν ένα πορτοκάλι κ.ο.κ. Επίσης ανά δύο οι κάρτες έχουν ένα δεύτερο κοινό σημείο, όπως για παράδειγμα ένα ζώο. Φροντίζεται βέβαια, οι κάρτες με το ίδιο φρούτο να μην περιλαμβάνουν και το ίδιο ζώο. Εκτός αυτού οι μισές κάρτες είναι κόκκινες και οι άλλες μισές μπλε. Έτσι είναι προ-οργανωμένη η εικόνα της κάθε κάρτας, ώστε οι κόκκινες παραδίδονται στις κυρίες και οι μπλε παραδίδονται

στους κυρίους, για να εξασφαλιστεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το ετεροφιλο του ζευγαριού.

Ο animateur, κατά τη διάρκεια του χορού ζητά από τους συμμετέχοντες να αλλάξουν παρτενέρ, επιλέγοντας αυτόν που έχει κάρτα, με ίδιο το ένα από τα στοιχεία της κάρτας. Δηλαδή ο animateur δίνει την εντολή να χορέψουν τα όμοια φρούτα. Τότε στην πίστα παρατηρείται σύγχυση κατά τη δημιουργία 12 νέων ζευγαριών. Στη συνέχεια ο animateur δίνει την εντολή να δημιουργήσουν ζευγάρια τα όμοια ζώα. Έτσι επαναλαμβάνεται η προηγούμενη σκηνή.

Κατόπιν ζητά να δημιουργήσουν νέα ζευγάρια, όμοιων ζώων ή φρούτων, όπως επιθυμούν. Τότε παρατηρείται ότι δημιουργούνται λίγα ζευγάρια, αλλά κατά τα άλλα επικρατεί πανικός και αμηχανία. Ο animateur τότε ζητά από όσους δεν δημιούργησαν ζευγάρι να καθίσουν και βραβεύει όσους έκαναν άμεση επιλογή παρτενέρ.

Τον χορό της σκούπας

Στην πίστα ανεβαίνουν δώδεκα άνδρες και έντεκα γυναίκες. Ο animateur δίνει μια σκούπα σ' έναν άντρα, ο οποίος στέκεται στη μέση της πίστας. Αυτός πρέπει να κτυπήσει τη σκούπα στο έδαφος και να την αφήσει κάτω, δίνοντας έτσι το σήμα αλλαγής των παρτενέρ και να προσπαθήσει να βρει ντάμα. Ο άνδρας που μένει μόνος του παίρνει τη σκούπα και την κτυπά με τη σειρά του στο έδαφος, δίνοντας εκ νέου σήμα για αλλαγή παρτενέρ και το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο, μέχρι τη στιγμή που κάποιος άνδρας πιάνει για τρίτη φορά τη σκούπα. Προς έκπληξη όλων βραβεύεται αυτός, για την αδυναμία που δείχνει στην οικιακή καθαριότητα.

Ο χορός του χαλιού

Οι animateurs ζητούν από τους συμμετέχοντες, να σχηματίσουν μια αλυσίδα ενώ χορεύουν, κρατώντας ο ένας το χέρι του άλλου και να δημιουργήσουν ένα κύκλο στην πίστα υπό τους ήχους ενός εμβατηρίου. Στη συνέχεια δίνουν σε έναν από τους παίκτες (ή σε δύο εάν συμμετέχουν πολλοί πελάτες) ένα μικρό χαλί, το οποίο πρέπει να τοποθετήσει μπροστά στο χορευτή ή τη χορεύτρια της επιλογής του. Οι δύο παίχτες γονατίζουν πάνω στο χαλί, φιλιούνται και ο επιλεγείς (-είσα) φεύγει με τη σειρά του για να υποκλιθεί μπροστά σε έναν άλλο ή μία άλλη.

Για να γίνει περισσότερο ενδιαφέρον το θέαμα, οι animateurs μπορούν να ζητήσουν από τους παίχτες να φιληθούν:

- ακουμπώντας στα χαλί το ένα γόνατο,
- σηκώνοντας το ένα πόδι,
- ακουμπώντας τα χέρια στους γοφούς,
- ή ακόμα κάνοντας μια αυλική υπόκλιση.

7.2.7 Εορταστικές Βραδιες (Parties)

Το κέντρο διασκέδασης διακοσμείται βάσει ενός θέματος, ή οι πελάτες έρχονται ντυμένοι με ιδιαίτερα ρούχα, ή και τα δυο μαζί.

Ρωμαϊκό παρτι

Οι πελάτες έρχονται ντυμένοι με λευκά σεντόνια στυλ χλαμύδας. Το club διακοσμείται ανάλογα και προσφέρονται φρούτα σε πιατέλες. Οργανώνεται διαγωνισμός χορού που καλείται αρματοδρομίες. Ο άνδρας χορεύοντας πρέπει να διασχίσει την πίστα, έχοντας την παρτενέρ του πίσω του καθιστή πάνω στη χλαμύδα, ενώ κρατιέται από αυτή.

Ελληνικό παρτι

Ελληνικοί χοροί, ελληνικοί μεζέδες, ούζο κ.λπ.

Black and white

Οι πελάτες πρέπει να ντυθούν με ασπρόμαυρα ρούχα. Γίνεται διαγωνισμός καλλιστείων για το πιο ασπρόμαυρο ζευγάρι.

Jamaika party

Διακόσμηση με καλάμια, ποτά με ρούμι, διαγωνισμός limbo dance και φυσικά πολλή μουσική reggae από τη Jamaika.

Μεξικανική Βραδιά

Το night club διακοσμείται με κάκτους, φαναράκια, πόντσος, σομπρέρος, ξύλινους πάγκους και βαρέλια και οι πελάτες ντύνονται ανάλογα. Μικρός μεξικανικός μπουφές με tacos, burittos, chimichangos, refritos con chili, ensaladas και άλλους αντιπροσωπευτικούς μεζέδες της μεξικάνικης γαστρονομίας.

Γίνεται επίδειξη tequila flambe, όπου η tequila ανάβει και χύνεται πάνω σε μια ελικοειδή μεγάλη φλούδα πορτοκαλιού, μέχρι να γεμίσει φλεγόμενη τη κούπα του κάθε πελάτη.

Επικρατεί λατινοαμερικάνικη μουσική και γίνονται καλλιστεία «κος και κα Μεξικό».

Βραδιά Χαβάης

Τροπική διακόσμηση, μπουφές εξωτικών φρούτων, εξωτικά cocktails με βάση το ρούμι, αναπτυγμένο πρόγραμμα λατινοαμερικάνικης μουσικής και διαγωνισμός χαβανέζικων χορών μόνο για κυρίες. Οπωσδήποτε, στην άφιξη των πελατών στο night club, οι animatrices τους φορούν ένα περιδέραιο από λουλούδια και τους δίνουν ένα φιλί.

Παρτυ στην πισίνα

Η πισίνα διακοσμείται επίσημα και γίνεται διαγωνισμός χορού μέσα στο νερό.

Βέβαια τα parties διανθίζονται με διάφορα παιχνίδια, happenings και διαγωνισμούς, που οργανώνουν οι animateurs και τα ενσωματώνουν προσεκτικά στη βραδινή διασκέδαση των πελατών.

Τα θέματα για οργάνωση ειδικών βραδιών είναι άπειρα και δε θα επιμείνουμε άλλο σ' αυτά.

Βραδινά θεάματα

Πολλά από τα βράδια στα ξενοδοχειακά clubs, πριν από την βραδινή διασκέδαση, οργανώνονται θεαματικές παραστάσεις στις οποίες συμμετέχουν αποκλειστικά animateurs, animateurs και πελάτες ή αποκλειστικά πελάτες. Τα θέματα των θεαμάτων αυτών μπορούν να αντληθούν από το κόσμο των τεχνών και μερικά παραδείγματα παρουσιάζονται παρακάτω.

Belle Epoque

Οι πελάτες προσέρχονται φορώντας κάτι σχετικό με την εποχή αυτή, όπως ένα ριγέ μαγιό ή ένα ψάθινο καπέλο. Η διακόσμηση είναι ανάλογη και ένα καμπαρέ show μπορεί να συμπληρώσει την ατμόσφαιρα.

Ταξίδι γύρω από τον κόσμο

Πρόκειται για μία βραδιά στην οποία επικρατεί η εθνική μουσική απ' όλες τις ηπείρους. Μπορεί να συνδυαστεί με επεξηγηματικά slides που θα προβάλλονται σε μια κατάλληλα χωροθετημένη οθόνη και τα οποία θα παρουσιάζουν στοιχεία της χώρας από την οποία προέρχεται η μουσική που ακούγεται.

Παιδική Βραδιά

Χορευτικό ή θεατρικό show που παρουσιάζεται από παιδιά και χορός για μικρούς και μεγάλους.

Να η ευκαιρία

Καλούνται οι πελάτες οι οποίοι πιστεύουν ότι έχουν ικανότητες σε κάποιο τομέα των show businness. Το χειροκρότημα του κοινού αποτελεί και το κριτήριο βράβευσης των πλέον αξιόλογων καλλιτεχνών.

7.2.8 Πρόγραμμα εκδρομών

Το πρόγραμμα εκδρομών καλύπτει συνήθως τη διάρκεια των δυο εβδομάδων και επαναλαμβάνεται αμέσως μετά τη λήξη του. Παραμένει πάντα το ίδιο και αλλάζει μόνον όταν παρουσιασθούν σοβαρά εμπόδια. Οι πελάτες οι οποίοι ενδιαφέρονται να λάβουν μέρος σε μια εκδρομή, πρέπει να το δηλώνουν έγκαιρα.

Οι εκδρομές είναι δυνατόν να έχουν στο πρόγραμμά τους ορισμένα happenings, τα οποία πολλές φορές στηρίζονται σε ένα σεναριακό σκελετό.

Το πρόγραμμα των εκδρομών πρέπει να εξασφαλίζει την ποικιλία στη διάρκεια της κάθε εκδρομής. Έτσι οι θαλάσσιες εκδρομές πρέπει να εναλλάσσονται με τις ή χερσαίες και τα προγράμματα των εκδρομών να διαφέρουν σημαντικά, και όχι μόνο ως προς τη τοποθεσία. Ένα δεκατετραήμερο πρόγραμμα εκδρομών, θα μπορούσε να έχει την παρακάτω μορφή.

Πίνακας 7.3
Πρόγραμμα εκδρομών

ΙΟΥΛΙΟΣ				
ΔΕΥΤΕΡΑ	1	Pick Nick	Θ	
ΠΕΜΠΤΗ	4	Ελληνικά χωριά		
ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ	5	Ρομπινσόν Κρούσος	Θ	Σ
ΣΑΒΒΑΤΟ	6	Ιστορικά Μνημεία		
ΚΥΡΙΑΚΗ	7	Δυο γειτονικά νησιά	Θ	
ΔΕΥΤΕΡΑ	8	Αξιοθέατες περιοχές		
ΠΕΜΠΤΗ	11	Πειρατείες	Θ	Σ
ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ	12	Κρουαζιέρα στο ηλιοβασίλεμα	Θ	
ΣΑΒΒΑΤΟ	13	SAFARI		
ΚΥΡΙΑΚΗ	14	Υποβρύχιες έρευνες & φωτογραφίες	Θ	

Το σύμβολο **Θ** δηλώνει θαλάσσια εκδρομή, ενώ το **Σ** δηλώνει τις σεναριακές εκδρομές.

Βέβαια εκεί που εμείς αναγράφουμε ελληνικά χωριά ή δύο γειτονικά νησιά κ.λπ. θα αναφέρεται η ονομασία τους στο πρόγραμμα.

Οι ημέρες Τρίτη και Τετάρτη δε συμπεριλαμβάνονται στο πρόγραμμα διότι (έστω) τις ημέρες αυτές γίνεται μεγάλος αριθμός αφιξεναχωρήσεων και οι animateurs είναι απασχολημένοι.

Στη συνέχεια περιγράφουμε τα κύρια χαρακτηριστικά αυτών των εκδρομών:

PICK NICK

Θαλάσσια εκδρομή με τοπικά καΐκια. Τα καΐκια σταματούν σε μια γραφική και έρημη παραλία, όπου ετοιμάζεται θράκα από τους animateurs και οι πελάτες ψήνουν ελληνικούς μεζέδες στα κάρβουνα. Το pick nick καλύπτεται μουσικά και το ελληνικό κρασί ρέει άφθονο. Οι πελάτες πρέπει να κάνουν το μπάνιο τους πριν από το pick nick, διότι μετά αυτό είναι επικίνδυνο.

Galaxy A15 5G

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΧΩΡΙΑ

Λεωφορεία μεταφέρουν τους πελάτες σε γραφικά μη τουριστικά χωριά, όπου όλοι γευματίζουν σε γραφικές ταβέρνες, γνωρίζουν τον ελληνικό καφέ τη γνήσια ελληνική φιλοξενία, μαθαίνουν τάβλι σε ελληνικά καφενεία και κάνουν πρακτική εξάσκηση και εφαρμογή στα μαθήματα ελληνικής γλώσσας και ελληνικών χορών που πήραν τις προηγούμενες ημέρες στο ξενοδοχείο.

ΡΟΒΙΝΣΩΝ ΚΡΟΥΣΟΣ

Τα καΐκια μεταφέρουν τους πελάτες σε ένα έρημο νησί ή σε μία ερημική ακτή, όπου βρίσκονται διάφορα υλικά με τα οποία οι πελάτες στήνουν ένα πρόχειρο καταφύγιο. Τα καΐκια φεύγουν και μετά από μία ημέρα με φαγοπότι, οι πελάτες περιμένουν την επιστροφή των καϊκιών, για να τους παραλάβουν και να τους γυρίσουν πίσω. Τα καΐκια όμως καθυστερούν και οι animateurs δηλώνουν ότι θα πρέπει να περάσουν όλοι τη νύκτα τους στην παραλία.

Καθώς όμως νυχτώνει, από μακριά φαίνονται μερικές φωτοβολίδες. Οι animateurs κάνουν ένα ολόκληρο show με πυροτεχνήματα και σε λίγο τα καΐκια καταφθάνουν φέρνοντας και τον διευθυντή του hotel club, ο οποίος είχε ανησυχήσει. Στην επιστροφή οργανώνεται η σχετική γιορτή για τη σωτηρία των χαμένων ναυαγών.

ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΜΝΗΜΕΙΑ

Επίσκεψη και ξενάγηση στα τουριστικά μνημεία της περιοχής. Σύνδεση της εποχής κατασκευής των μνημείων με τη σημερινή και συζήτηση για το πώς θα διαμόρφωναν οι ίδιοι οι πελάτες τον τρόπο ζωής τους στην αρχαιότητα.

ΔΥΟ ΓΕΙΤΟΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ

Εκδρομή με καΐκια σε γραφικά ελληνικά νησιά, όπου οι animateurs φροντίζουν με παιχνίδια και happenings να γεμίσουν τις ώρες του ταξιδιού.

ΑΞΙΟΘΕΑΤΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Εκδρομές με χερσαία μέσα σε αξιοθέατες περιοχές όπως ποτάμια, λίμνες, χαράδρες, φαράγγια, υδροβιότοπους, εθνικά πάρκα κ.λπ., διανθισμένες με την εφευρετικότητα των animateurs.

ΠΕΙΡΑΤΕΙΕΣ

Τα καΐκια ξεκινούν πριν από τη συμφωνημένη ώρα, χωρίς τους πελάτες. Οι animateurs βάζουν τους πελάτες σε ταχύπλοα και επιβιβάζονται στα καΐκια στη μέση της θάλασσας, με ένα ασφαλές "ρεσάλτο".

Στη συνέχεια ορισμένοι animateurs ντύνονται περίεργα σαν πειρατές και απειλούν να ρίξουν τους πάντες από τη σανίδα στη θάλασσα. Προσφέρεται ρούμι και τα καΐκια καταλήγουν σε μία μοναχική παραλία ταβέρνα, όπου γίνεται ένα γνήσιο πειρατικό γλέντι.

Στο γυρισμό οι animateurs δηλώνουν ότι το ρούμι τελείωσε και καμαρώνουν ένα περαστικό καΐκι γεμάτο bacardi. Η βραδιά τελειώνει με την επιστροφή στο hotel club ή "κρησφύγετο".

ΧΡΟΥΑΖΙΕΡΑ ΣΤΟ ΗΛΙΟΒΑΣΙΛΕΜΑ

Ρομαντική βόλτα με καΐκι το δειλινό. Ρομαντική μουσική, τροπικά cocktails και παντελής απουσία των animateurs.

SAFARI

Οι πελάτες επιβιβάζονται και οδηγούν οι ίδιοι μικρά jeeps, τα οποία δημιουργούν μια μακριά γραμμή στο δρόμο. Σταματούν όπου σταματήσει το πρώτο jeep και επισκέπτονται αξιοθέατα και παραλίες.

ΥΠΟΒΡΥΧΙΕΣ ΕΡΕΥΝΕΣ

Αφού προηγηθεί θεωρητικό μάθημα, οι πελάτες επισκέπτονται με τα καΐκια καθαρές παραλίες, που ο βυθός τους προσφέρεται για παρατήρηση και φωτογράφηση.

Οι πελάτες καταδύονται σε μικρές ομάδες, κάτω από τη συνεχή παρακολούθηση του βατραχανθρώπου δασκάλου τους.

Ορισμένα Hotel clubs δεν επιτρέπουν την κατάδυση των πελατών με φιάλες οξυγόνου και έτσι η εκδρομή αυτή περιορίζεται σε αβαθή νερά και σε μέτρια αποτελέσματα.

Πάντα όμως οι φωτογραφίες που θα πάρουν από το βυθό οι πελάτες, θα είναι μία υπενθύμιση αυτών των διακοπών, για τους ίδιους και για άλλους.

Αυτές και πολλές άλλες εκδρομές μπορούν να οργανωθούν σε ένα Hotel club. Και πάντα έγκειται στους animateurs να τις οδηγήσουν σε ένα καλό αποτέλεσμα, όπως και στον υπεύθυνο των εκδρομών, ο οποίος πρέπει πάντα να φροντίζει να βρίσκεται το καθετί εκ των προτέρων στη θέση του.