

Cemer PARK ve BAHÇE

Cemer A.Ş.'nin 2 aylık bültenidir. Para ile satılmaz. Yıl: 2 Sayı: 10 AĞUSTOS / 2017

CEMER SATIŞ SONRASI HİZMETLER SİSTEMİYLE DAHA UZUN ÖMÜRLÜ VE GÜVENLİ PARKLAR...

Syf: 2



Cemer Satış Sonrası Hizmetler Sistemiyle Daha Uzun Ömürlü Ve Güvenli Parklar

Syf 3

Sosyal Güvenlik Kurumu (SGK) Torbalı Şube Müdürü Kadriye AY Fabrikamızı Ziyaret etti

Syf 3

Trakya'nın En Büyük Çocuk Parkı Açıldı

Üniversite - Sanayi İşbirliği çerçevesinde ODTÜ Mezuniyet Projesi Çalışması Sunumu

Çocukların Yaratıcılıklarını Öldüren Katil Parklar

Syf 4-5

Sasalı Hayvanat Bahçesindeki bu parkı çocuklar terk etmek istemiyor

Syf 5

Pencereden Görünenler

Cemer Personel Gecesi

Syf 6

Cemerden Özgün ve Farklı Tasarımları ile Yeni Oyun Grupları Fitness Aletleri ve Kent Mobilyaları

Syf 7

Cemer'de Takım Ruhu ve Etkili İletişim ile MS Excel Eğitimleri

Syf 8

Cemer Yönetim Sistemleri Gözetim Tetkikini Başarıyla Tamamladı

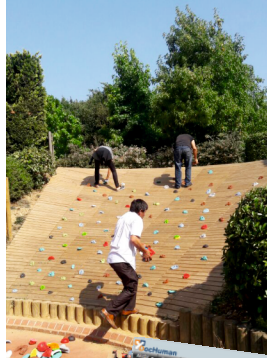
Cemer'de Periyodik Sağlık Muayenesi

Syf 8

Geçmiş Zaman Çocuk Oyunları: 6 Mendil Kapmaca

CEMER SATIŞ SONRASI HİZMETLER SİSTEMİYLE DAHA UZUN ÖMÜRLÜ VE GÜVENLİ PARKLAR...

● Cemer, ürünlerinin Dünya Kalite ve Güvenlik Standartlarına göre kurulumlarını gerçekleştirmek, kurulum sonrası düzenli kontrol ve raporlamalar ile daha uzun ömürlü olması ve güvenli kalmasını sağlamak için oluşturduğu Satış Sonrası Hizmetler birimi ile kalite çitasını yükseltmeye devam ediyor.



Türk Standartları enstitüsünün **TS EN 1176-7** sayılı standardının, oyun alanı elemanları ve zemin düzenlemelerinin kurulum, muayene, bakım ve işletme için kılavuz bölümünde, Muayene, onarım ve bakım gibi, güvenlik yönetiminin bir parçası olan görevlerin üretici firmanın talimatlarına tam anlamıyla uygun olarak ve uzman kişiler tarafından yapılması gerektiği belirtiliyor.

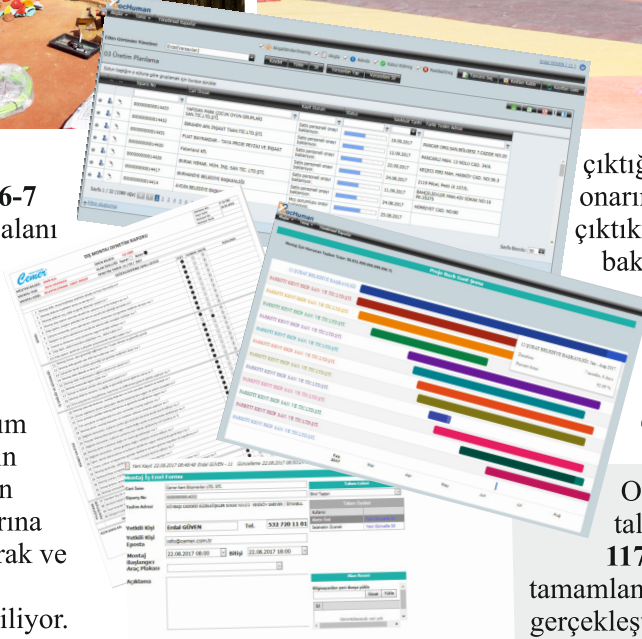
Bu standarttan yola çıkarak Cemer A.Ş., ürünlerinin Dünya Kalite ve Güvenlik Standartlarına göre kurulumlarını gerçekleştirmek, kurulum sonrası düzenli kontrol ve raporlamalar sayesinde daha uzun ömürlü olması ve güvenli kalmasını sağlamak için oluşturduğu Satış Sonrası Hizmetler birimi ile kalite çitasını yükseltmeye devam ediyor. Burada amaç ürün çeşitliliği ve kalitesiyle bir dünya markası olma yolunda hedeflerini bir bir gerçekleştiren Cemer'i, hem üretim hem de satış sonrası desteği ile çok daha profesyonel bir hale getirmek.

Satış sonrası hizmetlerin Türkiye'de; sadece sorun

çıktığında ya da ürün zarar gördüğünde ürünün onarımı olarak algılandığını, aslında ürün fabrikadan çıktıktan sonra ürünün kurulumundan, periodik bakımlarla ürünün sağlam ve güvenli kalmasına, ürünün arıza yapması ya da zarar görmesi durumundan, parça değişimi gereken zamanlarda değişim ve onarımların yapılmasına kadar geniş bir yelpazeyi kapsadığını belirten Cemer Yönetim Kurulu Başkanı Fuat Eroğlu;

Oyun grubu, güvenli bir şekilde ve imalatçısının talimatlarına uygun olarak kurulmalıdır. (**TS EN 1176-1, Madde 6**). Yeni bir oyun elemanının tamamlanmasında, bir kurulum sonrası muayene gerçekleştirilmelidir. Oyun Grubu ve bileşenleri uygun sıklıkta muayene edilmeli ve bakımı yapılmalıdır (**TS EN 1176-1:2008 Madde 6**).

Periyodik rutin muayeneler; şiddete maruz kalan, kullanım veya hava koşullarından kaynaklanan etkilerin ve belirgin tehlikelerin, tespit edilmesini sağlar. Hayati önem taşıyan ve aşınma açısından elemanın çalışma ve kararlılığının etkileyecek durumların tespiti için önemlidir. **Yıllık ana muayene;** güvenlik tedbirlerinin değerlendirmesinin bir sonucu olarak yapılan tüm değişiklikler, hava etkileri, çürüme ya da korozyon belirtisi ve yapılan onarımların ya da ilâve edilen ya da değiştirilen bileşenlerin bir sonucu olarak elemanın temellerinin ve yüzeylerinin toplam güvenlik seviyesini ortaya çıkarmak için yapılır.



Dochuman sistemi ile satış sonrası hizmet süreçleri, kolaylıkla takip edilip raporlanabilmektedir.

“Nasıl mobilya, elektronik eşya vb. bir ürünü aldığımızda ürünün parasını ödedikten sonra üretici ve satıcı ile ilişkiniz kalmıyor, ürünün kurulum ve bakımlarını ürünün yetkili servisleri yapıyor, sektörümüzde de biz bunu sistemleştirmeyi hedefledik. Artık satış sonrası hizmet denilen bir sistem devreye giriyor. Bu sistem şu anda başkasında yok. Tüm bölgelerimizde hem kurulumu yapacak, hem ortaya çıkacak arıza ve sorunlara anında müdahale edebilecek yerleşik satış sonrası hizmetler ekiplerimiz bulunmaktadır. Bu ekipler, düzenli bakım ve kontrollerle ürünün sorun çıkarmadan, uzun süre sağlam ve güvenli kalmasını da sağlayacak.” dedi.



Tüm Bölgelerde Cemer'in yerleşik, Satış Sonrası Hizmet Ekipleri Bulunmaktadır.

Satış Sonrası Hizmetler Sisteminin Cemer ürünlerini kullanan belediye ya da özel sektör firmaları açısından, hem ekonomik, hem hukuki faydalar sağlayacağını da sözlerine ekleyen Eroğlu, “Ürünler gerekli periyotlarda, uzman ekipler tarafından düzenli olarak kontrol edileceği için, belediye ve özel firmaların, bu iş için ek eleman istihdam etmesine gerek kalmayacak ve kurulum sürecinden, kurulum sonrasında gerçekleştirilecek kontrollere kadar yapılacak düzenli raporlamalar ile ürünlerin durumu hakkında sürekli bilgi sahibi olacaklar. Bu durumda, kaza ve yaralanma riskleri en aza inecek, TSE standartlarına uyulduğu ve gerekli sorumluluklar yerine getirildiği için de herhangi bir kaza ya da yaralanma durumunda, kurum ya da işletmelerin hukuki sorumlulukları azalacak.

Eğer satış sonrası hizmet sözleşmesi de yapılır ise, sadece raporlama değil, anında müdahale de yapılabilecek ve yedek parça ya da değişim gerektiği durumlarda garanti durumu ve sözleşme koşullarına göre, ekonomik açıdan daha avantajlı fırsatlardan yararlanma şansı olacaktır” şeklinde konuştu.

Trakya'nın En Büyük Çocuk Parkı Açıldı

● 20 Ağustos Pazar günü 'Çerkezköy Kartaltepe Piknik Alanı'nda düzenlenen toplu nikah ve toplu sünnet şöleninin ardından 3500 m²'lik yerleşim alanı ile, Trakya'nın en büyük çocuk parkı olan '23 Nisan Çocuk Parkı'nın açılışı, Çerkezköy Belediye Başkanı Vahap AKAY tarafından gerçekleştirildi.



Üniversite - Sanayi İşbirliği Çerçevesinde ODTÜ Mezuniyet Projesi Sunumu

● ODTÜ Endüstriyel Tasarım Bölümü son sınıf öğrencisi Gizem Turan Cemer Tasarım Merkezi ile çalışarak yaptığı mezuniyet projesi sonucunu ortaya çıkan BLINK isimli interaktif oyun grubunu sundu.



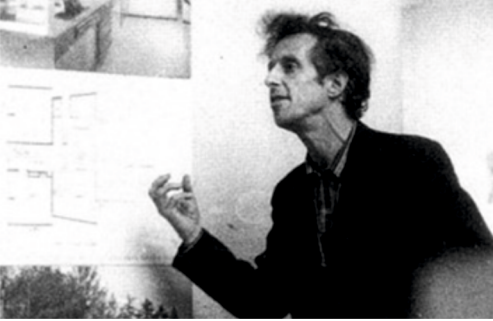
Sosyal Güvenlik Kurumu (SGK) Torbalı Şube Müdürü Kadriye AY Fabrikamızı Ziyaret Etti

● Düzenli fabrika ziyaretleri yaparak, işletmecilerin görüş ve önerilerini dinleyen Torbalı SGK Şube Md. Kadriye Ay, Cemer Yönetim Kurulu Başkanı Fuat Eroğlu ile sohbet etti.



Çocukların Yaratıcılıklarını Öldüren Katil Parklar...

● **“Penguen şeklinde kaydıraklar, kurbağa şeklinde tahterevalli yaparak çocuklara uygun tasarım yapıldığı sanılıyor, oysa bu figürlerle onlara nasıl hayal kurmaları gerektiği baştan dikte ediliyor.”**



Başta Rotterdam olmak üzere şehirlerinin çoğunun bombalanıp yağmalandığı Hollanda'da, ekonomik sıkıntılar ve yokluklar halen devam etse de İkinci Dünya Savaşı'nın hemen ertesinde yeniden inşa ve iyileştirme projeleri hızla hayata geçirilmeye başlamıştı. Bu projelerden biri savaş sonrası doğan neslin ve belki de tüm ulusun geleceğini etkileyecek mütevazı ama oldukça tesirli olan çocuk oyun alanları projesi idi.

Van Eyck'in ilk tasarımı köşeleri yuvarlatılmış dikdörtgen bir kum havuzu içinde dört silindirik taş ve çocukların asılabileceği borulardan yapılmış basit çerçevelerden ve kum havuzun etrafında yer alan beş tane banktan oluşuyordu. Bu alanın kullanımı o kadar benimsendi ki Van Eyck, bundan sonra yaptığı 700'den fazla alanda hep bu basitliği geliştirerek tektonik geometrik formları kullandı.

Konut kıtlığı ve yetersiz altyapının yanı sıra savaş sonrası gelen psikolojik ferahlama ile hızla artan çocuk nüfusu için Hollanda şehirlerinde ne evlerde ne de dışarıda oynayacak hiç yer yoktu. Amsterdam Belediyesi'nde çalışan 28 yaşındaki mimar Aldo Van Eyck'a 1947 yılında bu sorunu çözme görevi verilir.

Eyck, 30 yıl boyunca Amsterdam'ın tüm mahallelerinde artık alanlarda 700'den fazla oyun alanı tasarlar. Başarısının ardında çocukların yaratıcılığını tetikleyecek basitliği yakalaması yatar.

Oyun alanları sert peyzaj elemanları ve orada mevcut ağaç ve bitkiler dışında başka elemanlar içermiyordu. Van Eyck'in başarısı bu tektonik elemanları hiyerarşik olmayan bir düzende ama birbirleri ile ilişki kurabilecek şekilde yerleştirebilmesinde yatıyordu. Ürettiği tasarımlar çocukların yaratıcılıklarını kullanmalarını teşvik edecek şekilde sade ve nötrdü.

Borulardan yapılmış kubbe formunda bir eleman tırmanma tepesi olabildiği gibi

üstüne atılan eski bir halı ile içine girilebilecek kulübeye dönüşebiliyordu. Tasarım yolu ile hiç bir senaryo dikte edilmediği için çocuklar kendi hikayelerini ve oyunlarını kendileri icat ediyorlardı.

Van Eyck çocuk parklarında edindiği bu tecrübeleri, Amsterdam'daki ünlü Yetimhane binası dahil büyük ölçekli binalar da uyguladı. 1940'lar mimarlıkta Le Corbusier'in, Walter Gropius'un başını çektiği fonksiyonalizmi tahta çıkaran katı



modernizmin dönemiymi.

Van Eyck'in ilk başlarda içinde olduğu CIAM'ın prensiplerine daha sonraları karşı çıkması ve ayrılarak TEAM X ekibinde yer alması onun karakterini ve mimarlık anlayışını anlamamız için önemli.

Van Eyck'a göre mimarlık sadece elle tutulabilen fiziksel elemanlar dışında sosyal ilişkiler yaratan fiziki olmayan elemanlar da içermeliydi.

Le Corbusier ve Gropius'un başını çektiği CIAM'ın ilkeleri Van Eyck'a göre fazlası ile katıydı ve insan ögesini içermiyordu.

Ona göre fonksiyonellik üzerine bu kadar vurgu yapılması yaratıcılığı öldürüyordu. Bu nedenle yine Hollanda'lı olan Johan Huizinga'nın “Homo Ludens” (Oyun oynayan insan) fikirlerini

benimseyen Situationistlerle çalışmalar yapmayı tercih etti. Van Eyck ve Situationists grubunun üyelerine göre oyun modern kapitalizm ve modern mimarlığa karşı çıkışın bir aracıydı. Oyuncu ve yaratıcı insan geleneksel endüstri toplumundaki üretken insana göre evrimsel



olarak daha üstün bir varlıktı.

Bu yüzden Van Eyck'a göre tüm şehir gizli sürprizler içeren, yaratıcılığı teşvik edecek bir oyun alanı gibi olmalıydı.

“Oyun Alanları ve Kent” adlı kitapta Van Eyck'ın, “çocuklar düşünülmeden yapıldıysa orası yetişkin vatandaşlar için de uygun değildir, o zaman zaten iyi bir şehir değildir” sözüne yer verilir.

Bundan yaklaşık yarım asır önce bu netlikte düşünülmüş oyun alanlarının şimdiki durumuna baktığımızda tamamen

Van Eyck'ın karşı çıktığı prensiplerin uygulandığını görmek üzücü. Etrafınızdaki parklardaki çocuk alanlarına, AVM'lerde, restoranlarda çocuklarınızı bıraktığınız çocuk köşelerine tekrar bir bakın. Güvenlik kaygısı ile üretilmiş parlak renkli nesnelere

hareket etmeliydi. Bu yüzden atlama taşları, tırmanma çubukları, borulardan mamul kubbeler, kum havuzları yeterli idi. Bu nesnelere çocukların hayal gücü ile birleştiğinde kah bir Eskimo iglosu, kah bir korsan gemisi olabiliyordu.

duymayacak şekilde fazlasıyla dikte edilmiş bir tasarım ortamı ile baştan kurulmuş bir hikayenin içine figüran olarak yerleştiriliyorlar.

Belediyeler kataloglardan seçtikleri, yeni güvenlik standartlarına göre üretilmiş renkli plastik aletleri satın alıp parkların bir köşesine kauçuk zemin üstüne monte edince çocuklar için bir hizmet yaptıklarını varsayıyorlar. Oysa bu parklar çocukların yaratıcılıklarını öldüren, hayal güçlerini dizginleyen katil parklar.

Endüstriyel tasarımcıların, mimarların sayısının bu kadar arttığı bir dönemde belediyelerin çocuk pedagojisine uygun, yaratıcılığı teşvik edecek parklar tasarlayıp inşa ettirecek tasarımcılara ulaşamaması bir bahane olamaz. Ama elbette ihale ile satın alınabilecek kataloglardan seçilen oyun parkı modülleri ve kent mobilyaları ile hizmet yapmak kolay ve alışıldık bir yöntem.

Aynı taktiği yetişkinler için parklara serpiştirilen spor aletlerinde de görüyoruz. Peyzaj, kent mobilyası ve kent sanat eserleri konusuna ise hiç değinmeyelim, bu yazının hacmini aşar. Ancak en azından çocuk oyun parkları konusunda belediyeleri zorlayacak, ufuk açıcı yaklaşımların tasarımcılar tarafından başlatılması gerekiyor.

- ❖ Yüksek Mimar Ömer KANIPAK
- ❖ Bu yazı *Istanbul Art News*'in Aralık 2014 sayısında yayınlanmıştır.



donatılmış bu oyun alanları çocukların kendi hayal güçlerini harekete geçirmekten hayli uzak.

Kauçuk esaslı sentetik zemine monte edilmiş birbirileri ile ilişkisi hiç düşünülmemiş onlarca oyun aletinde çocukların eğlendiğini sanıyoruz. Aslında belki sadece vakit geçiriyorlar.

Her alet salt bir hareketi yapmaya programlanmış durumda: kaydırak kaymak, tahterevallili yukarı aşağı hareket etmek, salıncak sallanmak için. Van Eyck'a göre oyun alanlarındaki nesnelere değil çocuklar

Oysa şimdi plastikten üretilmiş korsan gemisi şeklinde tüm bir çocuk oyun alanını istediğiniz parka monte etmek mümkün. Penguen şeklinde kaydıraklar, kurbağa şeklinde tahterevallili yaparak çocuklara uygun tasarım yapıldığı sanılıyor, oysa bu figürlerle onlara nasıl hayal kurmaları gerektiği baştan dikte ediliyor.

Bu yüzden çoğu parkta çocukların aletlerle birebir ilişki kurduğunu ama birbirleri ile etkileşime geçemediğini gözlemişsinizdir. Çünkü kendi hikayelerini kurmaları için arkadaşlara ihtiyaç

Sasalı Hayvanat Bahçesindeki bu parkı çocuklar terk etmek istemiyor...

● 'İzmir Doğal Yaşam Parkı'nda bulunan ve farklı tasarımlarıyla ilgi çeken oyun gruplarında oynamanın keyfini çıkaran çocukları parktan ayırmak çok zor...



Alıştığımız çocuk parkı oyuncaklarından farklı ürünlerle donatılmış olan İzmir Sasalı'daki doğal yaşam parkında bulunan oyun alanlarında çocuk civıltısı hiç eksik olmuyor.

Çocukların daha önce gittikleri parklarda benzer oyuncaklar görmediğini ve bu parktaki farklı oyuncakların çocukların ilgisini çektiğini belirten veliler, çocukların bu oyuncaklarda zaman geçirmekten keyif aldıklarını ve çocukları parktan ve oyun gruplarından ayırmakta çok zorlandıklarını belirttiler.

Renkli hayal dünyalarında kimi vahşi bir ormanda keşfe çıkmış bir kaşif, kimi hayali bir dağa tırmanan bir dağcı kimi ise survivor yarışmacısı olan çocuklar ise eğlencenin tadını çıkarıyorlar.





● Pencereden Görünenler...

Bir hastanede ölümü bekleyen hastaların koğuđu. Koğuđuta bir oda, odada iki yatak ve yatalak iki hasta.

Birisinin yatađı pencerenin önünde, diđeri duvar dibinde.

Hayatlarının řu son döneminde pencere kenarındaki, sabahtan akřama kadar pencereden bakıp, tüm gördüklerini duvar dibinde hiçbir řey göremeyen arkadařına aktarır:

“Bugün deniz dünden daha durgun. Rüzgar hafif olmalı. Beyaz yelkenliler belli belirsiz ilerliyor.... Park mı? Park henüz tenha. Salıncakların ikisi dolu, ikisi boş. Geçen haftaki sevgililer yine geldiler.

Ergüvanlar bugün çıldırımıř, öyle bir çiçek açtı ki; etraf mordan geçilmiyor. Erikler desen gelinden farksız...

Eyyvah miniklerden biri düřtü. Annesi yetiřti bađrına basıyor çocuđu. Neyse çocuk sustu. Gülüyor řimdi...

Öđrenciler mi? Onlar yine kitaplarına dalmıřlar...

Dur bakayım ha...Simitçi geldi. İki simit alıp beře paylařtırıp yiyorlar.

řimdi de çocuklar katıldılar uçurtma uçurtmaya...Uçurtma yükseliyor yükseliyor. Hayır, yelkenliler henüz görülmedi. Ama martıların keyfi yerinde. Baloncu da erkenci. Mavi, mor, yeřil, kırmızı, turuncu kocaman balonları var...”

Pencere kenarındaki adam bunları tüm ayrıntıları ile anlatırken, duvar dibinde yatan gözlerini kapatır ve bu muhteřem manzarayı hayalinde canlandırır.

Sıcak bir öđleden sonra, arkadařı

geçmekte olan bir řenlik alayımı öyle güzel anlatır ki, duvar dibinde yatan adam bando seslerini duyamasa bile o řenlik alayında gibi hissederek kendini.

Bu durum her gün böyle sürüp giderken ve pencere kenarında yatan her gördüğünü arkadařına tüm detaylarıyla anlatırken, ansızın, müthiř bir kriz geçirir pencere kenarında yatan adam.!

Duvar dibinde yatan düđmeye bassa, doktor çağırabilir. Ve belki de yanındaki arkadařını kurtarabilir. Ama... Ama... Arkadařı ölürsa, pencerenin yanı boşalacak ve o yatak ona kalacaktır. Ve duvar dibindeki adam düđmeye basmaz, doktor çağırılmaz. Arkadařı ölü.

Uygun zaman geçtiđine karar verdiđinde, duvar dibinde yatan hasta pencerenin kenarındaki yatađa tařınmasının mümkün olup olmadıđını sorar hemřireye. Hemřire memnuniyetle isteđini yerine getirir, hastanın rahat olduđundan emin olduktan sonra onu yalnız bırakır.

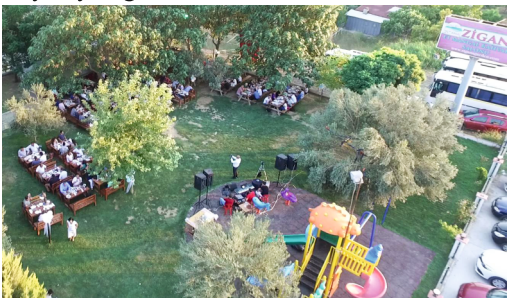
Yavařça, duyduđu acıya aldırmadan, bir dirseđine yaslanarak dıřarıdaki dünyaya bakmak üzere yatađından dođrulur adam. Sonunda, dıřarıyı kendi gözleriyle görme zevkini yařayabilecektir. Pencereden dıřarı bakabilmek için yavařça dönmeye zorlar kendisini.

Beklediđi an gelmiřtir. Pencereden dıřarıya bakar ve gördükleri karřısında řok olur. Pencerenin karřısında kapkara bir duvardan bařka řey yoktur.

Cemer Çalıřanları, Personel Gecesinde Doyasıya Eđlendi...

● Cemer çalıřanları arasındaki etkileřimi daha da arttırmak ve personelin dönem yorgunluđunu atması amacıyla düzenlenen Geleneksel Cemer Personel Gecesi, Zigana Restaurantta gerçekleřtirildi.

Yönetim Kurulu Bařkanı Fuat Erođlu'nun yaptıđı açılıř konuřması ve ardından yapılan çekiliřle bařlayan gecede řanlı çalıřanlara hediyeleri verildi. Akřam yemeđinin ardından horon ile bařlayan eđlence, halay ve oyun havaları ile devam etti. Ödüllü halat çekme, çuval yarıřı, kařıkta yumurta tařıma ve müzikli sandalye oyunları ile renklenerek gecede Cemer çalıřanları doyasıya eđlendi.



Cemerden Özgün ve Farklı Tasarımları ile Yeni Oyun Grupları Fitness Aletleri ve Kent Ekipmanları...

● **CMRPLAY**, **CMRACTIVE** ve **CMRURBAN** markaları ile fark yaratacak oyun grubu, fitness aletleri ve kent ekipmanı tasarımlarına imza atan Cemer, Tasarım Merkezi tarafından geliştirilen yeni ürünleri ile park ve meydanlarda...

CMRPLAY markası ile Oyun grupları üreten Cemer Tasarım Merkezi tarafından üretilen yeni ürünler parklardaki yerlerini almaya başladı.

Yeni oyun grubu serilerinden SGM Serisi oyun gruplarının Yurt içi ve Yurt dışı ilk satış ve kurulumları gerçekleştirildi.

Yurtdışında özellikle Avrupa'da rağbet gören SGM1028'in ilk yurtdışı müşterisi Fransızlar oldu. Bu ürün Yurt içinde ise Manisa ve Çerkezköy'de parklardaki yerini aldı.

Bir başka yeni ürün grubu ise Jungle (GGJS) Serisi.



GGJS 1016

GGJS 1015

CMRACTIVE markası ile üretilen özel seri fitness aletleri; fitness aletlerinin en şık ve elit hali olarak ergonomik tasarımı ve krom – kompozit malzemesi ile, parkınızın en değerli köşesi olmaya aday. Beden eğitimi ve fitness uzmanlarından alınan bilgiler değerlendirilerek tasarlandı.



CMRURBAN markası altında üretilen yeni seri kent ekipmanları, şehrin sokaklarını süslemeye aday. Cemer, tasarım merkezi tarafından hazırlanan Bruto Serisi, Zebra Serisi, Modüler Seri, Bermuda Serisi ve Piet Serisi kent ekipmanları ile modern şehir sokakları için modern tasarımlar sunuyor. Ürün kataloğuna ulaşmak için **tıklayınız**.



Cemer'de Takım Ruhu ve Etkili İletişim ile MS Excel Eğitimleri



Sürekli gelişim ve iyileştirici faaliyetleri şirket politikası olarak benimseyen Cemer' bu amaca yönelik Şirket içi eğitimler gerçekleştiriyor.

Bu kapsamda planlanan ve İzmir Gelişim

Akademisinden Şenay Demirkan tarafından verilen Temel ve İleri Seviye MS Excel ve Kalder' den Dilara Karaçoban tarafından verilen, 15 er kişilik 2 grupta gerçekleştirilen Takım Ruhu ve Etkili İletişim eğitimleri ile personel verimlilik ve yetkinliğinin daha üst seviyeye taşınması hedefleniyor.



Cemer Yönetim Sistemleri Gözetim Tetkikini Başarı İle Tamamladı

● Cemer Kent Ekipmanları, TSE tarafından gerçekleştirilen Kalite, Çevre ve İş Sağlığı ve Güvenliği Yönetim Sistemlerinin uygulanması ile ilgili gözetim tetkiklerini başarıyla tamamladı.



ISO 9001 Kalite Yönetim Sistemi, ISO 14001 Çevre Yönetim Sistemi ve OHSAS İş Sağlığı ve Güvenliği Yönetim Sistemi belgeleri ile ilgili gözetim tetkiki, TSE Denetmenleri tarafından gerçekleştirildi.

3 Gün süren gözetim tetkikinde yapılan görüşme ve incelenen belgeler sonucunda denetmenler, birimlerin Yönetim Sistemi gerekliliklerini karşıladığını raporladı.

Çık dışarıya oynayalım :)

Geçmiş zaman çocuk oyunları-6

MENDİL KAPMACA



Mendil Kapmaca Oyununu, eşit sayıda oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır. Takımlar, aralarında 20-25 metre aralık bırakacak biçimde, karşılıklı birer sıra halinde dizilir.

İki sıranın ortasındaki alanın tam orta yerine, yarım metre çapında bir daire çizilir ve ortasına mendil ya da başka bir nesne koyulur. Oyunu yöneten bir hakem ya da kaptan seçilir. Bu hakem dairenin ortasında durarak mendili de elinde tutabilir.

Hakem, "3'ler!" diye bağırınca, her iki takımdan üçüncü oyuncular koşarak mendili kapıp kaçır. Mendili kapmanı kovalayan öbür oyuncu onu yakalamaya çalışır. Mendili alan oyuncu yakalanmadan eski yerine dönebilirse, takımına bir sayı kazandırır. Yakalanıp mendili kaptırırsa, takımı bir sayı kaybeder.

Mendili alan oyuncunun yakalanmadan yerine dönmesi üzerine, hakem yeniden her iki takıma seslenir ve oyun sürer. Oyunu, daha çok sayı alan takım kazanmış olur.

Cemer'de Periyodik Sağlık Muayenesi



Cemer çalışanlarına yönelik 3 yılda bir düzenli olarak yapılan sağlık taraması ve Göz Sağlığı ile ilgili kontroller, Pastel OSGB. (Ortak Sağlık Güvenlik Birimi) tarafından gerçekleştirildi. Genel Sağlık taramasına ek olarak Göz taraması da yapıldı. Cemer yönetimi, ekran karşısında çalışan tüm personelinin göz sağlığını korumak amacıyla yıllık olarak göz taraması yaptırma kararı almıştı.