
34. DRŽAVNI FESTIVAL TURIZMU POMAGA LASTNA GLAVA FESTIVAL NAJBO

TURISTIČNA NALOGA: OTROŠKA VESELICA



AVTORJI NALOGE:

ŽIVA ZADRAVEC, 8.R; NUŠA HORVAT, 8.R; SAŠA ŽERDIN, 8.R; EMA NOVAK, 6.R;
ANA KOVAČ, 6.R; LARA LUTAR, 6.R

MENTORICI:

TADEJA PRŠA, MAG. PROF. SOCIOLOGIJE IN PEDAGOGIKE
LEA KOCIPER, PROF. BILOGIJE IN MATEMATIKE

Črenšovci, 31. 1. 2020

ZAHVALA

Zahvaljujemo se gospe ravnateljici, mag. Mariji Horvat, ki nas je spodbudila in podprla pri odločitvi, da sodelujemo pri projektu Turizmu pomaga lastna glava.

Za pomoč pri izdelavi turistične naloge se zahvaljujemo učiteljem in vsem zunanjim sodelavcem, ki so nam kakorkoli pomagali in nas spodbujali, da smo prišli do željenega cilja.

POVZETEK

34. državni festival Turizmu pomaga lastna glava, s tematiko Festival naj bo, nas je učence turističnega podmladka Osnovne šole Franceta Prešerna Črenšovci navdihnil s številnimi idejami, ki smo jih združili v turističnem proizvodu z naslovom Otroška veselica. V nalogi predstavljamo enodnevni festival, ki vsebuje raznovrstne aktivnosti, preko katerih se sodelujoči na zabaven način učijo in spoznavajo kulturno in turistično bogastvo našega kraja. Namenjen je učencem od 1. do 9. razreda ter njihovim družinskim članom. Turistični proizvod se bo odvijal v okviru zadnjega šolskega dne. Udeleženci festivala morajo biti pripravljeni na medsebojno spoznavanje, sodelovanje, številne izzive, ki jim jih bo ponudil program. Aktivnosti v proizvodu se prepletajo, hkrati se prepletata sedanjost in preteklost. V festival smo zajeli kulturni in umetniški program za vse generacije, ki bi s želele sprostiti, spoznati igre, ki so se jih igrali nekoč ter poskusiti lokalno kulinariko.

Ključne besede: otroška veselica, festival, turistična ponudba, igre nekoč, kulinarika

KAZALO VSEBINE

1 UVOD	5
2 RAZISKOVALNI DEL NALOGE	6
2.1 TURISTIČNI PRODUKT	6
2.1.1 Opredelitev turističnega produkta in organizacija	6
2.1.2 Logotip festivala.....	6
2.1.3 Kraj in čas izvedbe	7
2.1.4 Prijava.....	7
2.1.5 Prihod in parkiranje	7
2.1.6 Priporočena oprema udeležencev	8
2.2 OPIS DEJAVNOSTI.....	8
2.2.1 Kaj je festival?.....	8
2.2.2 Medgeneracijsko učenje skozi igro	9
2.2.3 Potek festivala	9
2.2.4 Časovnica našega turističnega produkta.....	16
2.2.5 Organizacija izvedbe festivala.....	17
2.4 FINANČNI NAČRT	18
3. ZAKLJUČEK.....	19
4. LITERATURA IN VIRI	19
5. PRILOGE	19
5.1. ZLOŽENKA Z IGRAMI	19
5.2 PREDSTAVITEV VSEBINE IN STRUKTURE TURISTIČNEGA PRODUKTA NA TURISTIČNI STOJNICI	22
5.3 IZJAVA ŠOLE.....	23

1 UVOD

Letošnja tema festivala Turizmu pomaga lastna glava je za nas postala nov izziv. Letos smo se po premoru ponovno opogumili in se v popolnoma drugačni sestavi prijavili v projekt. Za sodelovanje na državnem festivalu smo se odločili zato, ker zaznavamo bogato tradicijo in kulinariko našega kraja, ki ga želimo predstaviti drugim obiskovalcem festivala. Na naši šoli radi raziskujemo ter se lotevamo novih izzivov, ki nam prinašajo nove izkušnje in znanja.

Naloga nas je v začetku postavila pred izziv, saj prihajamo iz kraja, kjer je sicer kar nekaj znamenitosti in zanimivosti, poleg tega imamo v Črenšovcih Jenamena festival – festival kulinarike, rokodelstva in starih običajev, vendar smo želeli nekaj drugečnega. Naša mentorica je obiskovala našo osnovno šolo in je omenila, da so v času njenega šolanja šolsko leto zaključili z veselico za starše in učence in morda bi bilo kaj podobnega smiselno obuditi. Letos mineva trideset let od prve šolske veselice od katere so zbrane prispevke namenili za nakup prvega računalnika. Ure sestajanja so nas vodile v ustvarjanje turističnega proizvoda, ki bo zanimiv, zabaven, poučen in tesno povezan s kulturo in kulinariko našega kraja.

Člani krožka se med seboj dobro poznamo, zato je sodelovanje potekalo v prijetnem timskem duhu. Mentorici sta nas pri delu spodbujali in usmerjali ter nam dajali nasvete, kako se posamezne naloge lotiti. V začetku smo se srečevali enkrat tedensko, nato dvakrat tedensko, veliko pa smo naredili tudi doma ali o nalogi govorili kar med odmori. Med seboj smo se dogovorili, kaj bo posamezen član poiskal, raziskal, zapisal in to smo tudi naredili. Mentorici sta naše delo sproti pregledovali, nas usmerjali in svetovali, kako naj z delom nadaljujemo. Pri nastajanju turistične naloge smo si člani krožka okvirno zastavili potek dela. Posluževali smo se naslednjih metod dela: nevihta možganov, pogovor, zapis predlogov, analiza in izbor najboljšega predloga, razdelitev nalog, zbiranje gradiva, analiza gradiva, pisanje naloge, načrtovanje predstavitve. Skozi ure druženja in razpravljanje je nastal turistični proizvod »Otroška veselica« s podnaslovom obudimo igre in kulinariko preteklosti. S pestrim enodnevnim oz. nekaj urnim programom smo učencem naše šole in njihovim družinskim članom želeli približati kulturo in kulinarico našega kraja. Predvideli smo sodelovanje z Kulturno-turistično društvo Črenšovci in Občino Črenšovci, ter sponzorji Kmetija Kolenko, Mlinarstvo Kolenko, Pekarna Omar.

Upamo, da smo pri vas vzbudili vsaj nekaj začetne radovednosti, zato vas vabimo Otroško veselico skozi našo turistično raziskovalno nalogo.

2 RAZISKOVALNI DEL NALOGE

2.1 TURISTIČNI PRODUKT

2.1.1 Opredelitev turističnega produkta in organizacija

Za turistični produkt smo izbrali pripravo programa za izvedbo festivala z naslovom Otroška veselica. Načrtovan festival je dogodek javnega značaja in ker je priprava takšnega dogodka zahteven projekt, smo se za sodelovanje in pomoč obrnili na lokalno skupnost. Dogodek bomo izvedli pod okriljem naše občine, ki nam bo stala ob strani v finančne smislu.

Naš turistični produkt je namenjen učencem od 1. do 8. razreda ter njihovim družinskim članom. Ideja je, da bi zadnji šolski dan, namesto pouka namenili popoldanskemu druženju in zabavi ob različnih igrah, ki so se jih igrali nekoč v našem kraju, obenem pa bi predstavili tudi kulinariko našega kraja. Festival bi lahko izvajali vsako leto z določenimi prilagoditvami, kot so menjava teme festivala ipd. Otroška veselica je enodnevni, nekaj urni festival, ki ga bo povezala rdeča nit naše naloge – obudimo igre preteklosti in kulinarika našega kraja. Prireditev se bo pričela ob 15.00 uri in končala ob 18.00 uri. V tem času bodo učenci in njihovi družinski člani po razredih tekmovali v različnih igrah, ki jih bodo pripravili učenci 8. razreda, ob igrišču pa bodo člani Kulturno-turističnega društva ponujali hrano, ki bo imela predviden prostovoljni prispevek. Zbran denar bo šel v šolski sklad za nakup nove športne opreme. Z našim turističnim produktom želimo doseči, da bi vsak udeleženec festivala doživel konec šolskega leta na prijeten način in se bo septembra znova rad vrnil v šolske klopi. Prepričani smo, da se bomo člani turističnega krožka lahko s pomočjo festivala preizkusili v vlogi moderatorja programa in tudi v vlogi animatorjev, saj želimo našim gostom pričarati nepozabna srečanje.

2.1.2 Logotip festivala

Želeli smo, da bi vsak udeleženec imel spomin na festival, zato so učenci z učiteljem likovne vzgoje oblikovali logotip, ki ga bomo obiskovalcem delili v obliki brošk. Logotip festivala vsebuje naslov festivala, kraj izvajanja festivala in balone. Barve balona predstavljajo osnovne barve mavrice in otroško razigranost. Baloni predstavljajo otroško radovednost in svobodo.



Slika 1: Logotip festivala

2.1.3 Kraj in čas izvedbe

Za izvedbo prireditve smo morali izbrati primeren prostor, ki bi ustrezal zahtevam našega turističnega produkta. Kot najprimernejšega smo ocenili športni park Črenšovci in šolsko igrišče. V neposredni bližini je šolska telovadnica, kjer bi lahko izvajali aktivnosti v primeru slabega vremena. V primeru lepega vremena lahko aktivnosti izvajamo na travnatem in asfaltnem igrišču. Tu je tudi dovolj prostora za pogostitev vseh udeležencev, saj je na prireditvenem prostoru kuhinja s spremljajočim večjim pokritim prostorom, pa tudi sanitarije. V primeru slabega vremena bi kulinarčni del festivala in druženje potekalo v pokritem prostoru. Športni park obenem omogoča zagotavljanje varnosti udeležencev, prav tako je omogočeno parkiranje za starše.

Dovoljenje za uporabo Športnega parka Črenšovci in prostorov OŠ Franceta Prešerna Črenšovci v namen izvedbe festivala smo pridobili pri ravnateljici Osnovne šole Franceta Prešerna Črenšovci, mag. Mariji Horvat, in županji Občine Črenšovci, ga. Veri Markoja. Pridobili smo dovoljenje za uporabo športnega parka kot osrednjega prireditvenega prostora. Dovoljenje za uporabo kuhinje v Športnem parku Črenšovci smo pridobili pri upravitelju kuhinje, Kulturno-turističnem društvu Črenšovci, ki mu predseduje Damjan Hozjan.

2.1.4 Prijava

Predhodna prijava se nam zdi smiselna, če že ne nujna, saj bomo tako lahko zagotovili vse potrebno (material, prehrana, število stolov...) za nemoten potek festivala. Vsak učenec bo en teden pred koncem pouka prejel prijavnico na kateri bodo starši označili koliko članov družine se bo festivala predvidoma udeležilo. Zraven bodo učenci odnesli domov tudi vabilo s kratkim programom festivala. V dopoldanskem času pouka ne bo, bo pa vsak učenec prejel bon za brezplačno hrano in pijačo, ki ga bo financirala Občina Črenšovci.

2.1.5 Prihod in parkiranje

Zbiranje udeležencev bo potekalo med 14:30 in 15:00 uro, ko se bo tudi uradni program začel. Starši, ki bodo pripeljali otroke z avtomobilom, imajo možnost brezplačnega parkiranja tik ob Športnem parku Črenšovci. Udeleženci, ki bodo na dogodek prišli s kolesi, imajo možnost parkiranja koles v pokriti kolesarnici Osnovne šole Franceta Prešerna Črenšovci. Članici turističnega krožka (Živa in Veronika) bosta sprejeli udeležence in preverili njihovo prijavo na seznamu prijavljenih, ostale članice turističnega krožka pa bodo vsakemu udeležencu podarile vrvico z obeskom, ki bo vseboval logotip festivala kot spomin na zadnji šolski dan .

2.1.6 Priporočena oprema udeležencev

Da bodo udeleženci lahko čim boljše sodelovali v načrtovanih aktivnostih in se ob tem dobro počutili, priporočamo športna oblačila (ker predvidevamo, da bo v času dogodka zunaj vročina, naj so oblačila zračna, priporočljiva je tudi dodatna majica v nahrbtniku). Ker bodo dejavnosti potekale dlje časa, je priporočljivo, da imajo otroci s seboj tudi plastenko za vodo (pitno vodo bodo lahko udeleženci dobili na prireditvenem prostoru).

2.2 OPIS DEJAVNOSTI

2.2.1 Kaj je festival?

Ljudje že od nekdaj težijo k obeleževanju pomembnejših dogodkov v svojem življenju. Pojavlja se tudi vse večja potreba po medsebojnem druženju. Getz (v Sikošek 2010, 13) trdi, da z udeleževanjem na prireditvah človek zadovoljuje svoje fizične in socialne potrebe.

Prireditve delimo glede na velikost in vsebino. Glede na velikost se uporabljajo kazalci, kot so privlačnost in sposobnost prireditve, da privabi določeno število obiskovalcev in medijev, in ekonomski kazalniki, kot so npr. finančni rezultati. Avtorji, kot so McDonnell, Allen in O'Toole (v Sikošek 2010, 17), ločijo prireditve na:

- manjše prireditve, ki so lokalnega značaja, privabijo lokalno prebivalstvo in manjše število nedomačinov, prav tako nimajo večjega vpliva na medije;
- večje prireditve (»major events«) privabijo večje število obiskovalcev, vzbudijo zanimanje pri medijih; takšne prireditve imajo tudi vpliv na turizem;
- velike prireditve (»mega events« ali »hallmark events«) privabijo izjemno število obiskovalcev, ima močan odziv v medijih in prinaša dolgoročne ekonomske, infrastrukturne in ekološke vplive, segajo pa daleč čez nacionalne meje.

Med prireditve vsekakor spadajo tudi festivali. Beseda festival izhaja iz latinske besede *festivus*, kar pomeni »vesel, radosten, zabaven, veder, živahen, dobrovoljen«, *festus* pa »svečan, slovesen, prazničen« (Kozorog 2013, 19). S praznovanjem je povezana tudi beseda *celeber*, ki pomeni »slavilen« in se nanaša na množičnost in živahnost. Vsekakor pa festival združuje pojme, kot so prazničnost, množičnost, živahnost, veselost, periodičnost, javnost izvedbe, programska celovitost, dogodkovnost itd. (Kozorog 2013, 18). Klemnova (v Kozorog 2013, 18) pojmuje festivale kot javne dogodke s časovnim, prostorskim in programskim okvirjem, ki nosijo določeno sporočilo in so praznične narave, vključujejo pa bistvene akterje, to so organizatorji, izvajalci in občinstvo.

2.2.2 Medgeneracijsko učenje skozi igro

Igra je univerzalna in povsod prisotna. Je eden od načinov učenja o sebi in svetu okoli nas. Interakcija v igri je dober način grajenja odnosov med mlajšimi in starejšimi generacijami. Prav to sodelovanje prispeva h kognitivni rasti, boljši socializaciji, fizičnemu razvoju in čustvenemu počutju. Starejši in otroci uživajo v medsebojnem druženju in se učijo drug od drugega. Igra deluje kot povezava med različnimi generacijami. Starejše spominja na njihovo otroštvo, otroci pridobivajo bogate izkušnje, na starejše pa gledajo kot pozitiven vzor. Današnji utrip življenja nekaterim otrokom onemogoča medgeneracijski stik in posledično igro, saj so stari starši še zaposleni ali pa živijo drugje. Eden izmed mnogih pozitivnih vidikov medgeneracijske igre je, da vsak odrasel, neodvisno od izobrazbe in statusa, lahko sodeluje pri igri z otroki in je pozitiven vzor. Otroci v medgeneracijski igri močneje razvijajo domišljijo, pridobivajo nove predstave in povezave ter strategije reševanja problemov. Napredujejo v govoru, se učijo sprejemati kompromise, pridobivajo konkretne izkušnje o stvareh in izboljšujejo grobe in finomotorične sposobnosti in spretnosti. Učijo se spoprijemanja s čustveno težkimi situacijami, izkazovanja empatije in gradijo samozavest. Odrasli pa v medgeneracijski igri obnavljajo domišljijско in kreativno razmišljanje, ob prepoznavanju nepredvidenih situacij prilagajajo ideje in navade. Delijo poglede in izkušnje, se učijo prilagajati. Ob igri aktivirajo različne skupine mišic, z gibanjem skrbijo za svoje zdravje (Davis, Graves in Larkin, 2002).

2.2.3 Potek festivala

Na prireditvenem prostoru se bomo zbrali do 15:00 ure, ko bo tudi uradna otvoritev festivala Otroška veselica. Najprej bo Saša, članica turističnega krožka najavila začetek festivala. V polurnem kulturnem programu se bodo s plesom predstavile romske plesalke v tradicionalnih oblekah, sledil bo nastop šolske folklorne skupine v kateri nastopajo učenci 4. razreda, predstavil se nam bo otroški in mladinski pevski zbor naše šole ob koncu pa bo zaigral šolski ansambel. Kulturni program bo zaključila ravnateljica mag. Marija Horvat, ki bo zbrane pozdravila in jih povabila na sodelovanje v športnem in kulinaričnem delu festivala.

V nadaljevanju se bodo učenci in njihovi starši vključili v posamezne igre, ki so se jih igrali nekoč. Učenci 8. razredov bodo koordinirali posamezno igro, pripravili pripomočke, podali

navodila in nadzorovali čas. Na vsaki igri bosta prisotna dva učenca iz 8. razreda. Na voljo bo sedem iger, na vsaki postaji bodo lahko ostali nekje 10 minut. Igre bodo potekale do 16:30 ure.



Slika 2: Primeri tabel, točk na katerih se bo igra odvijala

Učenci in starši se bodo priključili razredničarkam, ki jih bodo pri prvi igri počakale pri posamezni igri. Po določenem času se bodo v smeri urinega kazalca menjali in šli naprej na naslednjo točko.

Med 16:30 in 18:00 uro bo na voljo tradicionalna hrana, sledilo bo druženje v parku. Člani Kulturno-turističnega društva bodo pripravili »kulje«, »zlejvanke«, langaš, gibanica. Po igrah se bodo obiskovalci lahko družili v parku, kjer bodo pripravljene mize in klopi. Udeleženci festivala bodo lahko s prostovoljnimi prispevki prevzeli hrano, učenci naše šole pa bodo imeli en obrok brezplačen. Hrano bodo pripravili člani Kulturno-turističnega društva in kuharji naše šole. Dobili smo tudi nekaj sponzorskih sredstev, za ostale surovine za pripravo jedi bodo poskrbeli sami. Člani turističnega krožka smo vse jedi poskusili narediti z mentorico v okviru projekta Popestrimo šolo v delavnici Zdravo kuham in jem.

Kmetija Kolenko iz Črenšovec nam bo donirala krompir za krompirjev langaš. Na kmetiji že od nekdaj gojijo in pakirajo krompir. Poleg krompirja pa se podjetje ukvarja še s pridelavo čebule in česna, prav tako pa so začeli pridelovati prvo slovensko krompirjevo vodko. Njihovi izdelki so sveže pripravljene in vakuumsko pakirane. S svojimi izdelki zalagajo številne hotele, osnovne šole, restavracije.

Mlinarstvo Kolenko iz Gornje Bistrice nam bo doniralo moko za trgance, zlejvanke in langaš. Imajo ekološko blagovno znamko svojih lastnih ekoloških izdelkov, kot so testenine, moke različnih tipov in kaše. Žita mlin Kolenko odkupuje od kmetov in ostalih pridelovalcev, ki se ukvarjajo z ekološkim kmetovanjem, in kmetov, ki se ne ukvarjajo z ekološkim kmetovanjem. Poleg lastne trgovine s svojimi izdelki zalagajo tudi nekatere prodajalne po Sloveniji.

Pekarna Omar iz Rankovec nam bo spekla in donirala pravo Prekmursko gibanico. V pekarni Omar sedaj proizvajajo krušne izdelke po domačih prekmurskih receptih. Ponujajo domači rženi kruh, domači vrtanik, orehovo potico, makovo potico, posolanko, jabolčne in bučne idinjače, repnjače, ajdov kruh z orehi ali ovseni kruh.



Slika 1: Kulji oz. trganci



Slika 4: Zlejvanke



Slika 2: Langaš



Slika 6: Gibanica

V nadaljevanju so prikazane igre, ki se jih bodo udeleženci lahko igrali na festivalu. Vse igre smo preizkusili z učenci nižje stopnje ter posneli fotografije za lažje razumevanje. Z učenci 2. razreda smo v razširjenem programu narisali risbe za posamezno igro ter naredili zloženke, ki si jih bodo lahko obiskovalci festivala vzeli domov in igre ponovno preizkusili doma (zloženka se nahaja v prilogi). Igre smo poiskali v knjigi INDA smu se pa v Čerenšovcaj tak špilali... saj smo z raziskovanjem ugotovili, da obstaja več različic iger, mi pa smo hoteli obiskovalcem kraja predstaviti igro tako kot so se jo nekoč igrali v Črenšovcih.



Slika 7: Risanje risbic za zloženko

ŽIBEKI, ŽIBEKI PRIDETE DOMOV oz. ŽIBEKI ŽIBEKI OTE DOMOV

Igra se igra na prostem in je za njo potrebno najmanj 5 igralcev (mama, žibeki in volk). Na eni strani je mati, ki kliče svoje otroke domov, na ob strani v grmu pa jih čaka volk, ki hoče otroke ujeti. Igra se igra tako:

Mati: »Žibeki, žibeki, ote domou!«

Žibeki: »Nemo šli, ka je vuk za grmom!«

Mati: »Ka pa dela?«

Žibeki: »Mujvle se!«

Mati: »S ken se pa brijše?«

Žibeki: »Z mačkijin repon.«

Mati: Žibeki, žibeki, ote domou!«Nato začnejo žibeki teči proti svoji materi, medtem pa jih lovi volk. Če volk katerega žibeka ulovi, potrem ta postane volk in z njim lovi naprej. Igra se nadaljuje tako dolgo dokler volk ne ujame vseh otrok.



Slika 8: Mati kliče žibeke domov.



Slika 9: Žibeki tečejo domov



Slika 10: Volk poskuša ujeti žibeke

KJE JE BELA LENDA VA oz. GE JE BEJLA LENDA VA

Igro lahko igra poljubno število igralcev. Prvi igralec je na vseh štirih, drugi mu stoji oz. lažje je da mu sedi na hrbtu in ga vpraša:

»Ge je bejla Lendava?«

»Atan gori.«

»Ka tan delajo?«

»Pogače pečejo.«

»Pogledni gor, ka ti Bougec edno vržejo!«

Igralec, ki drži na svojem hrbtu soigralca, se začne premikati, pozibavati in skuša igralca vreči na tla.



Slika 11: Otroci sedijo in sprašujejo kje je bela Lendava.



Slika 12: Mlajši otroci lahko sedijo tudi na prikazan način.

SAMOKOLNICO VOZITI oz. TELIGE VOZITI

Igro lahko igra poljubno število igralcev. Eden je bil samokolnica, drugi pa je vozil. Tisti, ki je bil samokolnica, je legel s trebuhom na tla in se z rokami oprl, kot da bi delal sklece, Tisti, ki je vozil, pa ga je prijel za noge in sta se pomikala naprej, tekmovali so kdo pride prej na cilj.



Slika 13: Tekmovanje v vožnji samokolnice



Slika 14: Položaj tekmovalcev

ŠKARJICE BRUSITI oz. ŠKARJICE BRŪSITI

Igro lahko igra poljubno število igralcev. Vsi igralci, razen enega, so se postavili vsak k enemu drogu ali drevesu. Ta, ki ni imel svojega droga, je hodil okrog od enega do drugega in spraševal: »Date škarje brūsiti?« Če mu je igralec odgovoril, da ne, je igralec nadaljeval pot. Če mu je igralec odgovoril, da da brusiti škarje je obrnil dlani navzgor. Tisti, ki škarje brusi, pa ga poskuša udariti po dlaneh. Če uspe udariti po dlaneh, se zamenjata, tisti čas se zamenjajo tudi ostali igralci. Če ga ne uspe udariti po rokah, gre dalje spraševati.



Slika 15: Igralci stojijo ob drogu.



Slika 16: Igralec sprašuje ali da brusiti škarje



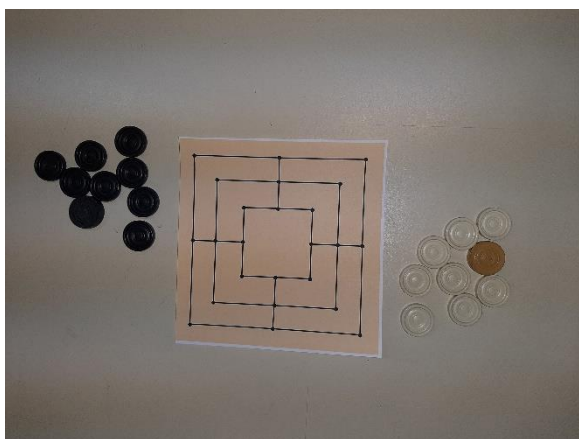
Slika 17: Deklica je dala brusiti škarje



Slika 18: Položaj rok

MLIN

Igro igrata dva igralca. Vsak igralec dobi po 9 igralnih figur enake barve. Igralca izmenično polagata po eno figuro na katerokoli presečišče ali vogal narisanih črt in poskuša zgraditi mlin. Mlin je takrat, ko so tri figure enake barve v vrsti – vodoravno, navpično ali diagonalno. Igralec, ki naredi mlin lahko nasprotniku vzame eno figuro z igralne plošče, vendar ne iz nasprotnikovega že zgrajenega mlina. Ko igralca odložita vse svoje figure, jih začneta izmenično premikati. Igralec, ki je na potezi eno figuro pomakne na sosednje polje in poskuša zgraditi nov mlin. Na vrsti je nasprotnik, ki prav tako lahko naredi eno potezo. Ko kateremu igralcu ostanejo samo še tri figure, figure ne premika le za eno polje, temveč lahko skoči na katerokoli prazno polje. Zmaga igralec, ki nasprotniku pobere 7 figure. To pomeni, da tistemu, ki igro izgubi ostaneta le še dve figuri.



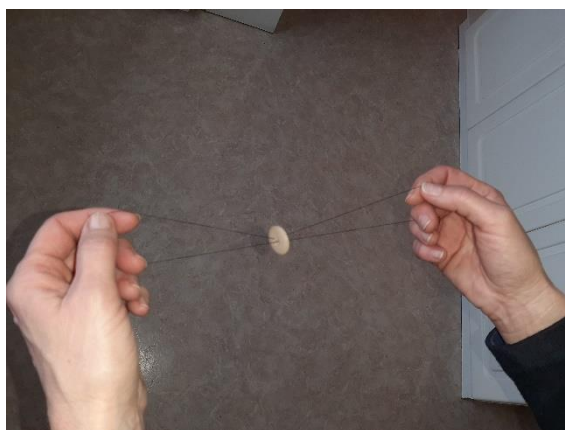
Slika 19: Podloga in figure za igro mlin



Slika 20: Igranje igre

VRTENJE GUMBA

Gumb z luknjicama privežemo na vrvico tako, da je gumb na sredini, na vsaki strani pa gre vrvica gor in dol. Vrvico primemo na vsaki strani z roko in vrtimo gumb okrog osi toliko časa, da se vrvica navije. Roki potem približujemo in oddaljujemo, tako, da se gumb vrti.



Slika 21: Vrtenje gumba

KLJUKA oz. KLŮKA

Igra je izštevanka. Igro lahko igra več igralcev. Igralci stojijo v krogu, eden pa je v sredini kroga. Igralci pojejo: »Klůka ide na senje, što se ne pokluni, tistoga de klůkala. Izštevanka se je začela pri nogah in si govoril to besedilo ter si se s prsti pomikal po telesu navzgor. Kjer se je besedilo končalo, tam si otroka požgečkal.



Slika 22: Položaj igralcev



Slika 23: Petje izštevanke

2.2.4 Časovnica našega turističnega produkta

Potrebno je bilo še konkretizirati vsebinski program našega turističnega produkta. Z vsebino programa smo seznanili Kulturno-turistično društvo Črenšovci in ravnateljico Osnovne šole Franceta Prešerna Črenšovci. Sodelovanje z nami sta podprli obe. Spodaj prikazujemo okvirni čas za posamezne aktivnosti našega programa z definiranimi kraji, kjer se bo posamezna aktivnost odvijala, in zapisali, kdo od sodelujočih partnerjev bo prevzel izvedbo aktivnosti.

Tabela 1: Časovni razpored festivala

TRAJANJE	AKTIVNOST	KRAJ DEJAVNOSTI	SODELUJOČI
14:30 – 15:00	Prihod in sprejem udeležencev	Asfaltno igrišče	Organizator
15:00	Nagovor predstavnika turističnega podmladka OŠ Franceta Prešerna Črenšovci in najava programa festivala, govor ravnateljice	Asfaltno igrišče	Organizator

15:00 – 15:30	Kulturni program učencev OŠ Franceta Prešerna Črenšovci	Asfaltno igrišče	Organizator in učenci
15:30 – 17:00	Igre nekoč – sodelovanje v igrah	Športni park	Organizator in udeleženci
17:00 – 18:00	Pogostitev in druženje v parku ter zaključek festivala	Športni park	Kulturno-turistično društvo Črenšovci in organizator

2.2.5 Organizacija izvedbe festivala

Potrebne prijave dogodka:

- Dogodek moramo prijaviti na Policijski postaji Lendava. Najmanj 5 dni pred dnevom festivala moramo obvestiti pristojno policijsko postajo oz. oddati prijavo na posebnem obrazcu, ki pa ni plačljiv.
- Pridobiti moramo dovoljenje na Upravni enoti Lendava. Najmanj 7 dni pred dogodkom moramo vložiti vlogo. Pridobiti pa moramo tudi soglasje Občine Črenšovci.
- Prijava SAZAS-u mora biti izvedena zaradi izvajanja in predavanja različnih avtorskih skladb na kulturnem programu. Najmanj 8 dni pred dogodkom je potrebno izpolniti obrazec, ki je dostopen na spletni strani.

Koordinacija vseh sodelujočih:

- Organizacijski tim: vodja tima je Saša Žerdin, potrebno je pripraviti seznam vseh sodelujočih in sestaviti časovnico koordinacije vseh sodelujočih. Organizacijski tim pozna celoten potek dogajanja. Vodja po predhodnem posvetu z ostalimi člani tima jasno opredeli naloge posameznih sodelujočih in opozori na doslednost pri prevzemanju odgovornosti.
- Organizacijski tim ter učenci 8. razredov, ki bodo koordinirali posamezne igre bodo oblečeni v majice enake barve z logotipom.

Obveščanje:

- Najava in program festivala bosta objavljena na spletni strani OŠ Franceta Prešerna Črenšovci. Vsak učenec bo na dom prejel tudi vabilo na Otroško veselico skupaj s

prijavnico na festival. Pred festivalom ne bomo obveščali ostale javnosti, bomo pa obvestili lokalni spletni medij Sobotainfo.com in Pomurec.com za reportažo o dogodku.

2.4 FINANČNI NAČRT

Stroške, ki bodo nastali pri izvedbi našega turističnega produkta, bodo krili Občina Črenšovci, KTD Črenšovci, OŠ Franceta Prešerna Črenšovci, ki nam bodo določene usluge/surovine podarili.

Tabela 2: Finančni načrt

<u>Vrsta izdatka</u>	<u>Cena na osebo v €</u>
Majice za člane tima (16 majic)	100 € - financira OŠ
Broške tisk	30 € - financira projekt Popestrimo šolo
Logotip – oblikovanje in tisk	učitelj Tibor Frančič in učenci izbirnega predmeta likovnega snovanja
Oblikovanje zloženk + tisk	Učenke turističnega krožka z mentoricama, OŠ F.P. Črenšovci
Postavitev odra in ozvočenja	Učitelj Elvir Denič in Zdenko Temlin
Postavitev klopi + stolov	javni delavci občine Črenšovci in učenci 8. razreda
Prehrana	OŠ F.P. Črenšovci in KTD Črenšovci, sponzorji
Označbe iger + pripomočki	učenci 8. razreda, tisk OŠ

3. ZAKLJUČEK

Turistična naloga, ki smo jo pripravili, nam je predstavljala velik izziv. S timskim delom, doslednostjo in zagnanostjo smo napisali nalogo, čaka pa nas še priprava tržnice. Med izdelavo naloge smo izvedeli veliko novega o igrah na vaših krajih in kulinariko. Nalogo smo ustvarjali z veseljem in se na srečanjih zelo zabavali. Ugotovili smo, da so naši domači kraji polni naravnih in kulturnih zanimivosti, ki jih na prvi pogled zlahka spregledamo. Naučili smo se, kaj je dejansko turistični proizvod, kateri so ključni elementi, ki so potrebni za njegov obstoj. Zavedamo se, da je za uspešnost samega turističnega proizvoda potrebno sodelovanje širše lokalne skupnosti. Obenem smo spoznali, da je potrebno za uspešno trženje turističnega proizvoda načrtovati in izvesti številne aktivnosti, zato je sodelovanje tima, ki se odloči za trženje turističnega produkta, izjemno pomembno. Pri tem je za skupen končni uspeh nadvse pomembno, da člani tima dobro sodelujejo, si zaupajo in odgovorno opravijo vse dogovorjene naloge. Pri delu pa mora vladati sproščeno in prijateljsko vzdušje, saj je potem delo bolj in lažje opravljeno. Vsekakor smo člani turističnega krožka nadvse uživali pri ustvarjanju našega turističnega produkta in brezpogojno verjamemo v vrednost in uspešnost le-tega.

4. LITERATURA IN VIRI

Davis, L., Graves, S. B., Larkin, E. (2002). Intergenerational learning through play. *International Journal of Early Childhood*, 34(2), 42–49

Kozorog, M. 2011. Festivalizacija Slovenije in festivalska produkcija lokalnosti. *Glasnik Slovenskega etnološkega društva* 3/4:61–68. Ljubljana: Slovensko etnološko društvo.

Sever, A. in drugi (2013). Inda smu se pa v Čerenšovcaj tak špilali: predstavitev iger in igrač nekoč v Črenšovcih in okolici. Črenšovci: Kulturno-turistično društvo Črenšovci

Sikošek, M. 2010. Management prireditvev. Koper: Univerza na Primorskem.

5. PRILOGE

5.1. ZLOŽENKA Z IGRAMI

V nadaljevanju je predstavljena zloženska, ki jo bodo obiskovalci festivala prejeli, da bodo igre lahko igrali tudi doma. Zloženske bomo delili tudi obiskovalcem na turistični tržnici.

KJE JE BELA LENDA VA oz. GE JE BEJLA LENDA VA

Igro lahko igra poljubno število igralcev. Prvi igralec je na vseh štirih, drugi mu stoji oz. lažje je da mu sedi na hrbtu in ga vpraša:

»Ge je bejla Lendava?«

»Atan gori.«

»Ka tan delajo?«

»Pogače pečejo.«

»Pogledni gor, ka ti Bougec edno vržejo!«

Igralec, ki drži na svojem hrbtu soigralca, se začne premikati, pozibavati in skuša igralca vreči na tla.



ŽIBEKI, ŽIBEKI PRIDETE DOMOV oz. ŽIBEKI ŽIBEKI OTE DOMOV

Igra se igra na prostem in je za njo potrebno najmanj 5 igralcev (mama, žibeki in volk). Na eni strani je mati, ki kliče svoje otroke domov, na ob strani v grmu pa jih čaka volk, ki hoče otroke ujeti. Igra se igra tako:

Mati: »Žibeki, žibeki, ote domou!«

Žibeki: »Nemo šli, ka je vuk za grmom!«

Mati: »Ka pa dela?«

Žibeki: »Mujvle se!«

Mati: »S ken se pa briješ?«

Žibeki: »Z mačkijin repon.«

Mati: Žibeki, žibeki, ote domou!«Nato začnejo žibeki teči proti svoji materi, medtem pa jih lovi volk. Če volk katerega žibeka ulovi, potrem ta postane volk in z njim lovi naprej. Igra se nadaljuje tako dolgo dokler volk ne ujame vseh otrok.



TURIZMU POMAGA LASTNA GLAVA – FESTIVAL NAJ BO OSNOVNA ŠOLA FRANCETA PREŠERNA ČRENŠOVCI



V ZLOŽENKI SO PREDSTAVLJENE IN OPISANE IGRE, KI SO SE JIH NEKOČ IGRALI V ČRENŠOVCIH.

RISBE SO NARISALI UČENCI 2. RAZREDA V RAZŠIRJENEM PROGRAMU, OPISE IGER SO ZBRALE UČENKE V TURISTIČNEM KROŽKU

Črenšovci, 2020

SAMOKOLNICO VOZITI oz. TELIGE VOZITI

Igro lahko igra poljubno število igralcev. Eden je bil samokolnica, drugi pa je vozil. Tisti, ki je bil samokolnica, je legel s trebuhom na tla in se z rokami oprl, kot da bi delal sklece, Tisti, ki je vozil, pa ga je prijel za noge in sta se pomikala naprej, tekmovali so kdo pride prej na cilj.



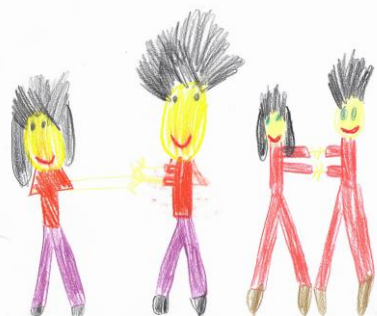
VRTENJE GUMBA

Gumb z luknjicama privežemo na vrstico tako, da je gumb na sredini, na vsaki strani pa gre vrstica gor in dol. Vrstico primemo na vsaki strani z roko in vrtimo gumb okrog osi toliko časa, da se vrstica navije. Roki potem približujemo in oddaljujemo, tako, da se gumb vrti.



ŠKARJICE BRUSITI oz. ŠKARJICE BRŪSITI

Igro lahko igra poljubno število igralcev. Vsi igralci, razen enega, so se postavili vsak k enemu drogu ali drevesu. Ta, ki ni imel svojega droga, je hodil okrog od enega do drugega in spraševal: »Date škarje brūsiti?« Če mu je igralec odgovoril, da ne, je igralec nadaljeval pot. Če mu je igralec odgovoril, da da brusiti škarje je obrnil dlani navzgor. Tisti, ki škarje brusi, pa ga poskuša udariti po dlaneh. Če uspe udariti



po dlaneh, se zamenjata, tisti čas se zamenjajo tudi ostali igralci. Če ga ne uspe udariti po rokah, gre dalje spraševati.

KLJUKA oz. KLŪKA

Igra je izštevanka. Igro lahko igra več igralcev. Igralci stojijo v krogu, eden pa je v sredini kroga. Igralci pojejo: »Klŭka ide na senje, što se ne pokluni, tistoga de klŭkala.

Izštevanka se je začela pri nogah in si govoril to besedilo ter si se s prsti pomikal po telesu navzgor. Kjer se je besedilo končalo, tam si otroka požgečkal.



MLIN

Igro igrata dva igralca. Vsak igralec dobi po 9 igralnih figur enake barve. Igralca izmenično polagata po eno figuro na katerokoli presečišče ali vogal narisanih črt in poskuša zgraditi mlin. Mlin je takrat, ko so tri figure enake barve v vrsti – vodoravno, navpično ali diagonalno. Igralec, ki naredi mlin lahko nasprotniku vzame eno figuro z igralne plošče, vendar ne iz nasprotnikovega že zgrajenega mlina. Ko igralca odložita vse svoje figure, jih začneta izmenično premikati. Igralec, ki je na potezi eno figuro pomakne na sosednje polje in poskuša zgraditi nov mlin. Na vrsti je nasprotnik, ki prav tako lahko naredi eno potezo. Ko kateremu igralcu ostanejo samo še tri figure, figure ne premika le za eno polje, temveč lahko skoči na katerokoli prazno polje. Zmaga igralec, ki nasprotniku pobere 7 figure. To pomeni, da tistemu, ki igro izgubi ostaneta le še dve figuri.



5.2 PREDSTAVITEV VSEBINE IN STRUKTURE TURISTIČNEGA PRODUKTA NA TURISTIČNI STOJNICI

Na turistični stojnici bomo obiskovalcem predstavili igre, ki so se jih igrali nekoč in sam festival. Na stojnici bo sodelovalo šest učenk 8. in 6. razreda. Stojnica ne bo tradicionalno postavljena ampak bomo iz kartonskih škatel naredili vhod na festival, zgoraj pa bo škatle krasil naslov festivala. Ob vhodu bomo za obiskovalce imeli postavljeno kolo sreče. Ko bo obiskovalec zavrtel kolo in se bo le to ustavilo na določeni igri jo bo skušal predstaviti. Obiskovalcem bomo razdelili tudi zloženke z opisanimi igrami in broške z logotipom otroške veselice.

5.3 IZJAVA ŠOLE

OSNOVNA ŠOLA FRANCETA PREŠERNA ČRENŠOVCI

JUŠA KRAMARJA 10

9232 ČRENŠOVCI

ČRENŠOVCI, 31. 1. 2020

IZJAVA

Izjavljamo, da so učenci, ki so sodelovali pri nastanku turistične naloge za 34. festival Turizmu pomaga lastna glava, in starši seznanjeni s potekom festivala ter da soglašajo z javno objavo rezultatov z imeni in s fotografijami sodelujočih za potrebe organizatorja festivala.

Mentorji:

Tadeja Prša

Lea Kociper

Ravnateljica:

mag. Marija Horvat