

Osnovna šola Železniki
Otoki 13
4228 Železniki



*Nzgoja, zadovoljstvo in učenje
most v nadaljnje življenje.*

34. državni festival Turizmu pomaga lastna glava

Turistična naloga: »FESTIVAL NAJ BO«

FESTIVAL DRUŽABNIH IGER SORICA



Avtorji:

3. razred: Taira Drol, Loti Gasser, Urška Jemec, Kristina Kejžar

4. razred: Katarina Gartner, Miha Koblar, Cene Markelj, Mark Ulbl

5. razred: Lara Drol, Martin Kejžar, Žan Ulbl

Mentorici: Monika Gasser, prof. razrednega pouka, in Bernarda Kejžar, prof. slovenščine in angleščine

Železniki, januar 2020

POVZETEK

Osnovna šola Železniki

Otoki 13

4228 Železniki

Telefon: 04 500 20 00

e-naslov: uprava@os-zelezniki.si

Naslov turistične naloge: Festival družabnih iger Sorica

Avtorji:

3. razred: Taira Drol, Loti Gasser, Urška Jemec, Kristina Kejžar

4. razred: Katarina Gartner, Miha Koblar, Cene Markelj, Mark Ulbl

5. razred: Lara Drol, Martin Kejžar, Žan Ulbl

Mentorici: Monika Gasser, prof. razrednega pouka, in Bernarda Kejžar, prof. slovenščine in angleščine

ZAHVALA

Radi bi se zahvalili vsem članom turističnega in prosvetnega društva Sorica, gostišču Macesen ter gasilcem, ki so nam prisluhnilo ter nam obljubili pomoč pri izvedbi 1. festivala družabnih iger Sorica.

Hvala gospe Alenki Bertoncelj za pomoč pri oblikovanju turistične naloge.

Hvala tudi vsem našim staršem, ki nas spodbujajo pri prvih korakih v svet turizma.

Povzetek

Učenci turističnega krožka smo izdelali turistično nalogo z naslovom Festival družabnih iger Sorica. Družabne igre, narava, tradicionalni Groharjev teden se nam je zdela prava izbira, saj se danes v družinah vse premalo igramo skupaj in preživljamo čas v naravi. Ob družabnih igrah smo si tako zamislili še potep po Sorici, kjer lahko spotoma uživamo v kulturnih in naravnih znamenitostih kraja. Hkrati pa bi radi popestrili ponudbo Groharjevega tedna.

Ključne besede: turistična naloga, družabne igre, aktivno preživljanje prostega časa, družina, Groharjev teden

Abstract

Pupils of the tourist club prepared a paper called the Festival of Board Games Sorica. Board games, nature, the traditional Grohar's week seemed the right choice for us because today we often lack quality family time – we do not play much together and spend time outdoors. We combined playing board games with a walk around Sorica where visitors can enjoy the cultural and natural sights of the village. At the same time, we would like to enrich the offer of Grohar's Week.

Keywords: paper, board games, free time activities, quality family time, Grohar's week

KAZALO VSEBINE

1. UVOD	6
2. TURISTIČNI PROIZVOD: FESTIVAL NAJ BO	6
2.1 Zbiranje idej	6
2.2 Oblikovanje turističnega proizvoda	7
2.3 Podroben načrt izvedbe	8
3. TRŽENJE	18
3.1. Reklamni material	18
3.2 Promocija	19
3.3. Stroški festivala	20
4. NAČRT PREDSTAVITVE NA TURISTIČNI TRŽNICI	20
5. ZAKLJUČEK	22
6. VIRI IN LITERATURA	23
7. PRILOGE	24

KAZALO SLIK

Slika 1: Sprehod po Sorici	6
Slika 2: Sorica v juniju v času Groharjevega tedna	6
Slika 3: Naš slavni rojak, slikar Ivan Grohar	7
Slika 4: Naš slavni rojak, slikar Ivan Grohar, v ozadju Sorica	7
Slika 5: Razmišljamo in zbiramo ideje	7
Slika 6: Ustvarjamo logo	7
Slika 7: Glasujemo za naj logo	8
Slika 8: Med narisanimi logotipi smo izbrali najboljšega	8
Slika 9: Izdelujemo turistično nalogo	10
Slika 10: Pot po Sorici, kjer bodo postaje za družabne igre:	16
Slika 11: Finančni načrt dogodka - primer	17
Slika 12: Zgibanka po postajah družabnih iger – prednja stran	18
Slika 13: Zgibanka po postajah družabnih iger - zadnja stran	19

1. UVOD

V Sorici vsako leto v juniju praznujemo **Groharjev teden** in na različne načine počastimo spomin na našega najbolj slavnega rojaka, impresionističnega slikarja Ivana Groharja. Da bi popestrili dogajanje v tem tednu, smo si zamislili **festival družabnih iger**, saj hočemo odvrniti ljudi od pretirane uporabe elektronskih naprav in da se družine in prijatelji skupaj družijo in zabavajo ob družabnih igrah. Poleg tega pa spoznajo Sorico in preživijo nekaj ur v naravi.

2. TURISTIČNI PROIZVOD: FESTIVAL NAJ BO

2.1 Zbiranje idej

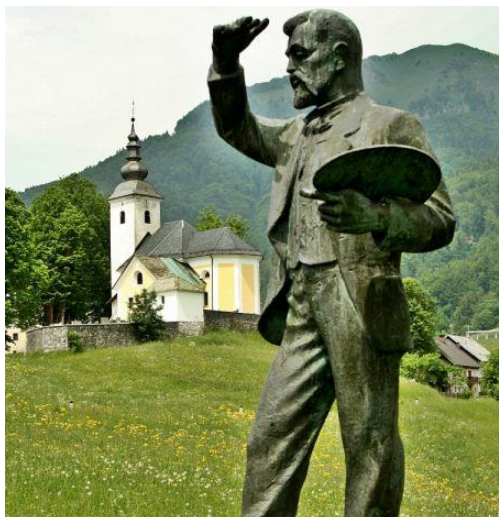
V PŠ Sorica smo v šolskem letu 2019/20 prvač začeli s turističnim krožkom. V zadnjih letih smo opazili, da našo vasico obišče vse več ljudi, tako Slovencev kot turistov s celega sveta. Zato smo se odločili, da tudi mi naredimo prve korak v svet turizma in sodelujemo na 34. festivalu Turizmu pomaga lastna glava. Prva srečanja smo posvetili raziskovanju turistične ponudbe našega kraja in spoznavanju ljudi, ki so vpleteni v te dejavnosti. Razmišljali smo, kako bi obogatili dogajanje v kraju, kako bi pripravili dogodek, ki bi še bolj povezal družine in prijatelje. Odločili smo se, da tradicionalni Groharjev teden, ki poteka v juniju, popestrimo z dogodkom, ki bi ga radi izpeljali na nedeljsko popoldne. Poimenovali smo ga **Festival družabnih iger Sorica**.



Slika 1: Sprehod po Sorici



Slika 2: Sorica v juniju v času Groharjevega tedna



Slika 3: Naš slavni rojak, slikar Ivan Grohar



Slika 4: Naš slavni rojak, slikar Ivan Grohar, v ozadju Sorica

2.2 Oblikovanje turističnega proizvoda

Združili smo vse naše zamisli in nastal je nov turistični dogodek oz. smo obogatili ponudbo že obstoječega tradicionalnega Groharjevega tedna. Dodali smo nedeljski potep po Sorici, da bi lahko vključili še ogled naravnih in kulturnih znamenitosti našega domačega kraja.

Eden naših glavnih ciljev je bil pripraviti dogodek, ki bo zanimiv za več starostnih skupin: za otroke, najstnike in odrasle. Želimo, da se ga udeležijo družine oz. skupine prijateljev, se za nekaj uric zabavajo, sprehodijo po Sorici in utrdijo družinske in prijateljske vezi.



Slika 5: Razmišljamo in zbiramo ideje



Slika 6: Ustvarjamo logo



Slika 7: Glasujemo za naj logo



Slika 8: Med narisanimi logotipi smo izbrali najboljšega

2.3 Podroben načrt izvedbe

Festival družabnih iger je predviden za mesec junij, ko tradicionalno obeležujemo Groharjev teden, na nedeljsko popoldne. Pričakujemo okoli 100 ljudi, pretežno krajanov Sorice.

Načrt dela

Ko smo se dogovorili, komu bo namenjen festival in kakšna bo vsebina, smo si zastavili cilje in okvirni načrt dela.

- Izdelali bomo logo festivala in nalepko »groharček« – za postaje, kjer se bodo odvijale družabne igre.
- Izbrali bomo igre za starost 3-99 let, jih preigrali in se naučili razložiti navodila.
- Izbrali bomo točke po Sorici, kjer se bodo igre odvijale, načrtovali bomo celo pot po Sorici, izdelali bomo zemljevid in smerokaze za te točke ter določili učence, ki bodo zadolženi za določene kontrolne točke.
- Izdelali bomo plakate, ki bodo vabili na dogodek. (Izbrali bomo prepoznavne znamenitosti Sorice.)
- Izdelali in poslali bomo letake oz. vabila na dogodek na domove vseh krajanov.
- Poskrbeli bomo za oglaševanje na šolskem radiu OŠ Železniki, v šolskem glasilu, na spletni strani OŠ Železniki in Sorica.
- V primeru dežja bomo festival izpeljali v dvorani Ivana Groharja v Gostišču Macesen.
- Določili bomo učence, ki preverijo, kateri odrasli bodo lahko varnostniki/spremljevalci na postajah družabnih iger.
- Glede pogostitve bomo poskrbeli za brezplačno vodo.
- Poskrbeli bomo za brezplačno uporabo stranišč.

Priprava dogodka od A do Ž

Ko smo se pripravljali na festival, sta nam učiteljici pomagali z osnutkom s predavanja Maje Čampelj, zato nam je bilo lažje pomisliti na vse, kar je potrebno izpeljati pred dogodkom, na dan dogodka in po njem. Oblikovali smo tabelo, v katero smo sproti dopisovali ideje in brisali, črtali, kar nam ni bilo všeč.

kdo organizira	učenci PŠ Sorica z mentoricama, sodeluje TD in PD Sorica
komu je festival namenjen	družine ali ekipe (predvidoma 100 ljudi)
prostor	začetek na igrišču v Sorici; kontrolne točke; zaključek ob 17.00 na igrišču ter podelitev nagrad najboljšim ekipam/ družinam
trajanje dogodka	14.00 – 17.00
program	<ul style="list-style-type: none"> • 14.00 – pozdrav • potep po Sorici in igranje družabnih iger na petih različnih postajah • 17.00 – zaključek in podelitev priznanj ekipi z največ zbranimi »groharčki«
zadolžitve	<ul style="list-style-type: none"> • opis družabne igre (vsak učenec prispeva en opis) • priprava miz (vsi) • pozdrav na začetku festivala (še določimo) • podelitev priznanja najuspešnejšim (še določimo) • na vsaki kontrolni točki je določen učenec s spremljevalcem
finančni načrt	<ul style="list-style-type: none"> • Mohor Kejžar, akad. slikar: brezplačna pomoč pri oblikovanju logotipa, vabila • gostišče Macesen: brezplačna uporaba stranišč; voda • gasilci – brezplačna pomoč kot redarji, spremljevalci; v primeru dežja nam posodijo mize • tiskanje letakov in zgibank – TD in PD Sorica (donacija) • simbolične nagrade za uspešne ekipe, ki zberejo največ »groharčkov« – TD Sorica (donacija)
promocija (oglaševanje)	<ul style="list-style-type: none"> • letake – izdelamo sami • plakate – izdelamo sami • zgibanka s postajami družabnih iger – izdelamo sami

	<ul style="list-style-type: none">• spletna stran Sorice – kontakt Polona Golija, predsednica TD Sorica
časovnica	<ul style="list-style-type: none">• september, oktober – zbiranje idej, spoznavanje Sorice kot turisti, spoznavanje turističnih delavcev v kraju• november, december – priprava poti po Sorici, izdelava logotipa, zgibanke, časovnice festivala; preizkušanje družabnih iger, izdelava turistične naloge• januar, februar – priprava učencev na »vodenje postaje«: predstavi pravila družabne igre ter postopek in hkrati povej nekaj o znamenitostih, kjer se nahajaš• marec, april – priprava predstavitve na turistični tržnici, izdelava vseh rekvizitov• maj, junij – priprave na izvedbo 1. festivala družabnih iger Sorica; zaključni piknik članov turističnega krožka

Razdelitev nalog

Pri razdelitvi nalog smo sledili načelu od mlajših k starejšim, od preprostejših nalog do zahtevnejših. Opise iger smo prispevali vsi učenci, petošolci pa smo prevzeli oblikovanje turistične naloge. Učenci, ki so bili zadržani, da se za pomoč pri pripravi festivala po zanimajo pri oblikovalcu plakata, v gostišču in pri gasilskem društvu, so svoje delo vestno opravili.



Slika 9: Izdelujemo turistično nalogo

Opis družabnih iger

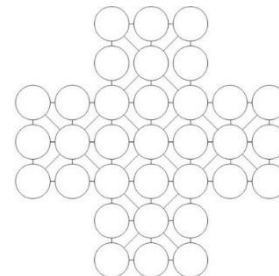
Najprej smo razmišljali, katere igre bi izbrali in za katere starosti. Prišli smo do sklepa, da je treba izbrati nekaj starih, pa tudi sodobnih iger, nekaj lažjih in nekaj težjih iger, da se za vsakega v družini najde nekaj zanimivega. Določili smo tudi, kateri učenci bodo odgovorni za določeno igro in bodo poskrbeli za opis pravil družabnih iger. Opise smo našli na škatlah družabnih iger in na spletu. Tudi slike in navodila za igre smo našli na spletu.

STARE IGRE	MODERNE (SODOBNE) IGRE
VOVKARCA – MARTIN	MAKE 'N' BREAK – LARA
MLIN – MARTIN	POLŽKI – URŠKA
STRELASTIKA – LOTI, URŠKA	PETKA – ŽAN, MIHA
RISTANC – TAIRA	LOOPIN' LOUIE (»Kokošji tat«) – MARK, CENE
ZEMLJO KRAST – KRISTINA	KAKER LAKAK (»Žužek v kuhinji«) – MARK, CENE

Vovkarca

Pravila igre

- Potrebujemo 20 kokoši in 2 volka.
- Igrata 2 igralca. Eden vodi kokoši, drugi oba volka.
- Igro začne igralec, ki ima kokoši. Njemu odgovori s potezo igralec, ki ima oba volka. Tako imata izmenoma vsak po eno potezo, pri kateri pomakneta figuro naprej.
- Začetni položaj (glej fotografijo).
- Naloga se glasi: Kokoši je potrebno spraviti s pašnika, na katerem so v začetku igre, v ogrado. Pri tem volk preži nanje.
- Kokoši se lahko premikajo samo naprej, levo, desno in diagonalno v smeri proti ogradi. Volk se lahko giblje neomejeno v vse smeri in pri tem lahko kokoši tudi požre, če je za njo prazen prostor.
- Igra traja toliko časa, dokler niso vse kokoši – boljše, vse kokoši, ki jih volk ne požre, v ogradi.



Mlin

Pravila igre

Igrata dva igralca (lahko tudi dve skupini).

Vsak igralec dobi po 9 igralnih figur enake barve. Najbolje bo, da žrebamo, kateri igralec bo igro začel. Na začetku je igralna podloga prazna. Nato igralca izmenično polagata po eno figuro na katerokoli presečišče ali vogal narisanih črt in poskuša zgraditi »mlin«, to je po tri figure enake barve v vrsti – vodoravno ali navpično. Pri različici, kjer so na podlogi narisane tudi diagonale, pa tudi poševno.

Igralec, ki naredi mlin, lahko nasprotniku vzame eno figuro z igralne plošče, vendar ne iz nasprotnikovega že zgrajenega mlina.

Zmaga igralec, ki nasprotniku pobere 7 figur. To pomeni, da tistemu, ki igro izgubi, ostaneta le še dve.

Strelastika

Pravila igre

Nasprotnika si razdelita ploščke tako, da jih ima vsak na svoji strani Strelastike po osem. Ko sta pripravljena za igro, z dlanmi udarita skupaj, da je začetek pravičnejši. S prsti ploščke s pomočjo elastike streljata skozi luknjo na sredini.



Igra je končana v trenutku, ko enemu igralcu uspe izprazniti svojo igralno površino.

Dodatna pravila

Če plošček poleti čez sredinsko letvico (ne skozi luknjo), se igra prekine, igralec pa mora ustreljeni plošček vzeti nazaj. Na pravo stran se vrnejo tudi morebitni ploščki, ki jih je kateri od igralcev skozi luknjo ustrelil po tem, ko je nasprotni igralec zahteval prekinitev. Igra se prekine tudi v primeru, ko plošček (ki je sicer šel skozi luknjo in ga igralcu ni treba vzeti nazaj) pade iz igralnega polja.

Zemljo krast

Pripomočki: palica ali žoga, kreda

Priprava: Na tla narišemo krog in ga razdelimo na toliko enakih delov, kot je igralcev. Vsak od igralcev na svojo zemljo zapiše poljubno ime države.

Pravila igre

Vsak igralec se postavi na svoj del kroga (zemlje), eden od igralcev pa dobi palico ali žogo in zavpije ime ene od držav, palico pa vrže na zemlje klicane države. Vsi razen igralca klicane države stečejo iz kroga, klicani igralec pa pobere palčko, zavpije "stop" in z njo poskuša zadeti enega od soigralcev. Če ga zadene, mu lahko "krade zemljo" tako, da s kredo zariše del njegove zemlje (kolikor doseže s kredo, pri tem pa mora z nogami ostati na svojem ozemlju), ki jo podpiše z imenom svoje države. Če igralec zgreši tistega, ki ga je ciljalo s palico, se vlogi zamenjata. Palico nato meče tisti, ki ga je zadela. Zmaga igralec z največ ozemlja.

Ristanc

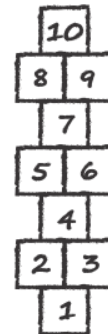
Pripomočki: kamenček, kreda, dovolj velika površina

Priprava: na tla narišemo enako velike kvadrate in znotraj njih vpišemo številke (glej sliko). Če želimo, da igra traja dalj časa, lahko do rišemo dodatne kvadrate s številkami naprej od 10.

Pravila igre

Kamenček vržemo v prvi kvadrataček (označen s številko 1). V kvadrataček skačemo z eno nogo vse do kvadrata s številko 10. tam se lahko za trenutek odpočijemo in skačemo nazaj do kvadrata s številko 1, kjer smo prej vrgli kamenček. Kamenček pobremo in nadaljujemo z metanjem le-tega v kvadrataček s številko 2 in tako dalje. Če zgrešimo ciljani kvadrat, igro prepustimo naslednjemu igralcu, enako se zgodi, če izgubimo ravnotežje in pri tem stopimo z obema nogama na tla. Zmaga tisti igralec, ki uspešno zaključi vseh 10 kvadratov.

Igro lahko tudi otežimo. Na primer: v prostor, kamor smo vrgli kamen, ne smemo skočiti.



Polžki



Pravila igre

Pred začetkom igre postavimo vseh šest polžkov na začetna polja ustrezne barve, ki so označene s puščico.

Rdečega polžka postavimo na rdečo puščico, modrega na modro puščico itd. Tudi če je v igri udeleženih manj kot šest igralcev, igramo z vsemi šestimi polžki. Igro začne najmlajši igralec.

Ko smo na potezi, vržemo obe kocki in premaknemo polžka ustrezne barve na njegovi poti za eno polje. Npr. če vržemo zeleno in rumeno barvo, premaknemo zelenega in rumenega polžka za eno polje naprej. Če pa vržemo dve isti barvi, premaknete polžka določene barve za dve polji naprej.

Zmaga igralec, ki prvi pripelje polžka čez rdeče belo ciljno črto. Polžkov rep mora prečkati črto. Ciljno polje je označeno z barvnim krogcem. Primer: rumen polžek mora pristati na rumenem ciljnem polju.

Petka

Pravila igre

Petka je družabna igra za 2 do 12 igralcev, ki se lahko igra posamezno ali v ekipah. Igra je primerna za vse starosti, ker ima dva načina igranja (lažji in napredni).



Za zmago je potrebno sestaviti pet žetonov iste barve v navpični, vodoravni ali diagonalni smeri na igralni plošči. Žeton se na igralno ploščo lahko postavi le na eno izmed tistih kart, ki jih držimo v roki. Poseben pomen ima karta 5 (od tod in od 5 v vrsto tudi ime igre – PETKA), ki bodisi lahko nadomesti katero koli karto, bodisi lahko imetnik te karte odstrani katerikoli žeton na igralni plošči.

Make 'n' break

Pripomočki v kompletu: 1 odštevalnik časa, 10 gradnikov, 80 gradbenih kart, 60 ocenjevalnih žetonov z vrednostmi 1 in 10, 1 kocka s števkami 1, 2 in 3

Pravila igre

Gre za preprosto, kratko in dobro igro, ki krepi fino motoriko. Igra je primerna za velike in male skupine igralcev.

Gradbene karte prikazujejo konstrukcije, ki jih mora igralec sestaviti v določenem času. Bolj kot je pri tem uspešen, več točk dobi.



Loopin' Louie («Kokošji tat»)



Pravila igre

Gre za namizno družabno igro na baterije, ki jo lahko igrajo hkrati največ štiri igralci. Kokošji tat sedi v svojem malem letalu in ti hoče vzeti tvoje kokoši. Igralec brani svoje kokoši – (žetone s sliko kokoši) tako, da tatu odrine z majhno lopatko. Zmaga tisti igralec, ki mu ostane največ kokoši.

Kaker lakak («Žužek v kuhinji»)

Pravila igre

Gre za namizno družabno igro, ki jo lahko igrajo hkrati 2-4 igralci.

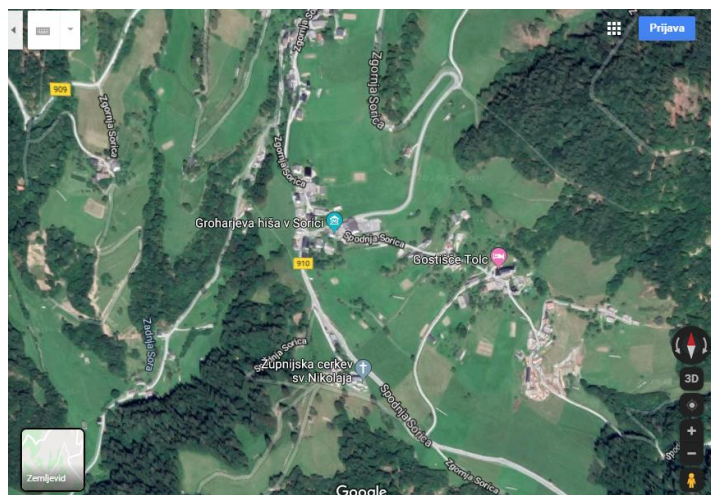
Najprej pripravimo igralno podlogo po danih predlogah (skicah).

Cilj igre je, da gomazečemu žužku (poganja ga baterija) v kuhinji z vilicami, žlicami in noži prekrizamo pot in ga zwabimo v past. Igralec meče kocko, na kateri so narisane vilice, nož, žlica in vprašaj. Če vrže vilice, zavrti ene vilice, če nož, zavrti en nož, če žlico, zavrti žlico. Če pa vrže vprašaj, lahko zavrti karkoli. Žužka poskušamo zwabiti v svojo past. Če nam to uspe, dobimo žeton. Zmaga igralec, ki ima največ žetonov.



Pot po Sorici – postaje z družabnimi igrami

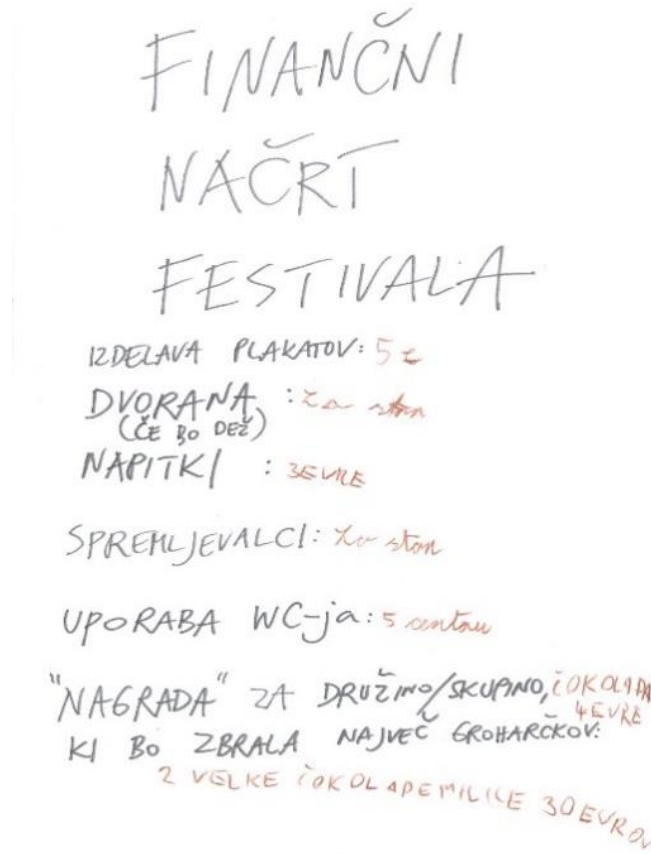
Ker smo želeli, da festival združuje druženje, zabavo in igro na prostem, smo izbrali nekaj postaj oz. kontrolnih točk, kjer naj bi se igrale družabne igre. To so: igrišče ob gostišču Macesen, prostor pred PŠ Sorica, kjer je miza z dvema klopema, dvorišče pred gasilskim domom Sorica, dvorišče pred Groharjevo hišo, prostor pred cerkvijo sv. Nikolaja v Sorici ter travnik ob kipu Ivana Groharja pri odcepu za Spodnjo Sorico.



Slika 10: Pot po Sorici, kjer bodo postaje za družabne igre:

Finančni načrt

Ko smo se pogovarjali o stroških, ki jih lahko predvidimo za pripravo takega dogodka, smo ugotovili, da imamo zelo različne predstave o denarju. Glede na našo starost še nimamo veliko izkušenj s tega področja. Zanimivo je bilo primerjati naša predvidevanja. Določili smo okvirno skupno ceno stroškov (100 eur) in se dogovorili, da bomo poskušali zbrati donacije krajevnih društev oz. gostišča Macesen.



Slika 11: Finančni načrt dogodka - primer

Na dan festivala

Odločili smo se, da se bomo na dan dogodka zbrali dve uri prej. Starši in gasilci nam bodo pomagali pripraviti mize na postajah, kjer se bodo odvijale družabne igre. Ob spremstvu učiteljic bodo nekateri učenci pozdravili zbrane na začetku in na koncu podelili priznanja najuspešnejšim ekipam.

V primeru dežja smo se dogovorili v gostišču Macesen, da bomo lahko postavili mize z družabnimi igrami kar v dvorani Ivana Groharja. Na voljo bo tudi brezplačna uporaba stranišč in voda. Ko bo festivala konec, nam bodo starši in gasilci pomagali pospraviti prostor.

3. TRŽENJE

3.1. Reklamni material

Izdelali smo zgibanko, ki bo spremljala obiskovalce na poti po Sorici in bodo lahko na vsaki postaji prejeli »groharčka« – nalepko za odigrano družabno igro. Družina ali ekipa z največ zbranimi »groharčki« bo prejela simbolično darilo.



Slika 12: Zgibanka po postajah družabnih iger – prednja stran

GROHARJEVA HIŠA	ŠOLA
GROHARJEV KIP	CERKEV
IGRIŠČE	GASILSKI DOM

Slika 13: Zgibanka po postajah družabnih iger - zadnja stran

Za tisk večjega števila izvodov bo poskrbelo TD Sorica.

3.2 Promocija

a) Šolska spletna stran

Na spletni strani naše šole bomo predstavili naš letošnji projekt in tako našo zamisel predstavili širši javnosti oz. gostom, ki bi si želeli obiskati Sorico.

b) Oglaševanje na šolskem radiu

Sestavili bomo prispevek, da predstavimo, kaj počnemo pri turističnem krožku v Sorici. Ta se bo predvajal po šolskem radiu na matični šoli. Pred dogodkom se bomo v maju še večkrat oglasili s povabilom na festival.

c) Članek v šolskem časopisu Naše poti in glasilu Občine Železniki Ratitovška obzorja

Napisali bomo članek za šolski časopis Naše poti in v njem predstavili našo idejo za festival v Sorici ter objavili vabilo v glasilu Občine Železniki Ratitovška obzorja.

d) Turistično društvo Sorica

Izdelano zgibanko in vabilo bomo predstavili odgovornim v TD in PD Sorica, da bodo našo idejo lahko vključili v dejavnosti v Groharjevem tednu.

e) Tuji gosti

Za tuje goste bi lahko izdelali kratko predstavitev v angleščini ter jih povabili na dogodek. Povezali bi se s starejšimi učenci naše šole, ki bi nam pomagali pri prevodu.

3.3. Stroški festivala

Glede na porabljen material, čas in stroške priprave prireditve smo določili ceno 100 €. Vsi predvideni stroški bodo donacije krajevnih društev oz. gostišča Macesen.

Možnosti izvedbe

Zamislili smo si, da bo naš festival družabnih iger del dogajanja v 33. Groharjevem tednu v Sorici v juniju 2020. Podpora s strani turističnega, prosvetnega društva in gasilcev, pa tudi drugih krajanov nas spodbuja, da bomo ta dogodek z veseljem izpeljali in bo morda postal tradicionalen.

4. NAČRT PREDSTAVITVE NA TURISTIČNI TRŽNICI

Za predstavitev na turistični tržnici smo zbrali naslednje ideje.

- Letaki
Pripravili bomo zanimive, privlačne letake, ki jih bomo delili med udeleženci tržnice. Na letake bomo zapisali najpomembnejše informacije, ki bi jih morebitni obiskovalci našega festivala potrebovali.
- Plakat
Izdelali bomo dva kartonasta plakata, ki se ju bo dalo nositi na hrbtu. Eden bo v obliki slikarskega stojala. Na njem bo zapisano vabilo na naš festival v Sorici. Drugi pa v obliki družabne igre, ki bo jasno povedal, da se bo na našem festivalu igralo družabne igre.

- Kostum

Pripravili bomo kostum Ivana Groharja, znanega slovenskega impresionističnega slikarja, ki se je rodil in odraščal v Sorici. Nanj smo zelo ponosni. En učenec se bo oblekel vanj in ljudi vabil, naj si ogledajo ponudbo na naši stojnici.

- Zgibanke

Pripravili smo zgibanke, ki jih bomo delili po tržnici. V zgibanki so oblikovani prostorčki za nalepke, t.i. »groharčke«, ki jih bodo zbirali udeleženci našega festivala. Na zgibanki je natisnjen tudi zemljevid Sorice, na katerem so označene točke z družabnimi igrami, ki jih bodo obiskovalci lahko obiskali, preigrali in si tako prislužili nalepko, ki jo bodo prilepili v zbirko. S preprosto nagrado (obeski za ključce) bomo nagradili tiste, ki bodo preigrali vse družabne igre.

5. ZAKLJUČEK

Učenci PŠ Sorica imamo radi svoj kraj. Kot sveži člani turističnega krožka smo začeli razmišljati o njem tudi kot turisti. Spoznali smo turistične delavce kraja in ostale vpletene v turizem. Razmišljali smo, kako bi Sorico naredili še bolj prepoznavno in obogatili ponudbo, ki bi bila zanimiva za obiskovalce našega kraja. Zato smo se odločili, da se udeležimo 34. državnega festivala Turizmu pomaga lastna glava in pripravimo turistično nalogo. Aktivno smo sodelovali pri vseh točkah priprave dogodka – Festivala družabnih iger Sorica. Najprej smo zbirali ideje, nato pa sami izdelali načrt dogodka. Izbrali smo družabne igre, pripravili pot po Sorici, predvideli dogodek od A do Ž Ugotovili smo, da je Sorica turistično zelo zanimiva in nam s svojimi naravnimi in kulturnimi znamenitostmi ponuja veliko možnosti za aktivno in sproščeno preživljanje prostega časa.

Naš moto je: **SKUPAJ zmoremo vse!** Veselimo se Groharjevega tedna v juniju, kjer bomo predstavili naš 1. festival družabnih iger Sorica.

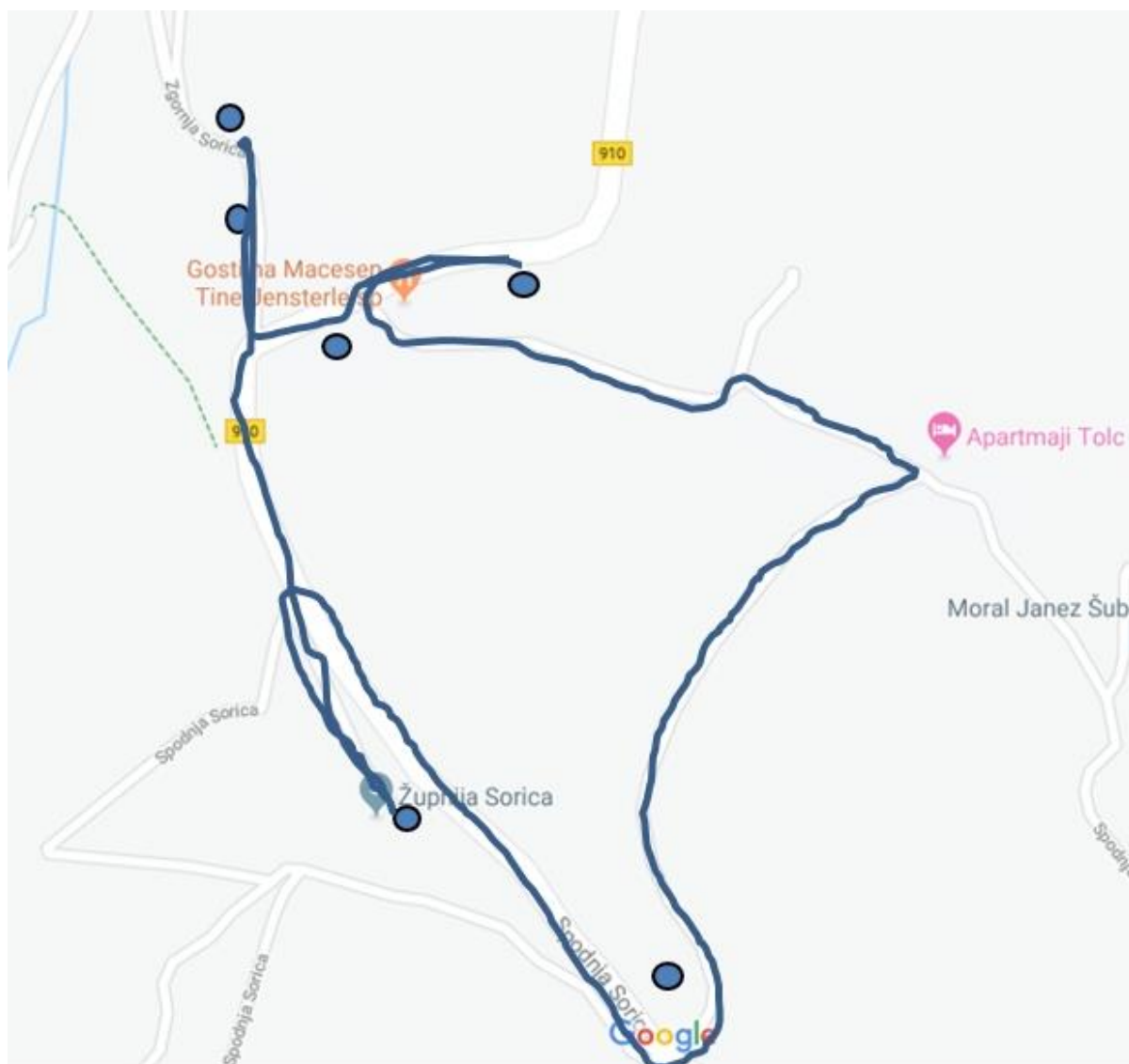
6. VIRI IN LITERATURA

1. Ramovš, A. (ur.) (1986). Sorica in Soriška planina. Škofja Loka. Muzejsko društvo.
2. Maja Čampelj. Festival od A do Ž. Predavanje na posvetu TZS za mentorje turističnih krožkov. Lipica. 22. 10. 2019.
3. http://korenine.skavt.net/korenine/novomesto1/korenina_ljudske_igre.doc, 10. 10. 2019
4. <https://www.kopija-nova.si/koristni-nasveti/ajdine-koristne-informacije/gremo-se-fizolckat>, 8. 11. 2019
5. <https://siol.net/trendi/top-deset/top-10-iger-na-prostem-223381>, 14. 11. 2019
6. http://www.didakta.si/e-knjigarna/raziskovalni_seti/druzabne_igre/petka.html, 14. 12. 2019
7. <https://www.delo.si/nedelo/druzabne-igre-so-zabava-in-vadba-za-spomin.html>, 5. 1. 2020

7. PRILOGE

1. Zemljevid poti po Sorici
2. Zgibanka s postajami družabnih iger in »groharčki«
3. Soglasje strašev
4. Izjava šole

1. Zemljevid poti po Sorici





2. »Groharčki« - nalepke, ki se bodo delile na kontrolnih točkah oz. postajah družabnih iger



SOGLASJE STARŠEV

Seznanjen sem s projektom Turizmu pomaga lastna glava in potrjujem, da moj otrok _____ iz _____ razreda v šolskem letu 2019/20 lahko sodeluje v zgoraj omenjenem projektu.

Soglašam z javno objavo rezultatov festivala in objavo posnetih fotografij v sklopu projekta.

Datum: _____ Podpis staršev: _____

IZJAVA ŠOLE

Izjavljamo, da so učenci in starši seznanjeni s potekom 34. festivala Turizmu pomaga lastna glava ter soglašajo z javno objavo rezultatov z imeni in s fotografijami sodelujočih.

Mentorici:

Ravnatelj:

Žig šole: