

Turistični spominek mojega kraja

33. DRŽAVNI FESTIVAL

TURIZMU POMAGA LASTNA GLAVA



Avtorji:

Amadeja Ilić 9. razred	Raja Novak 7. razred	Nina Malačič 6. razred	Rea FELICIJAN 5. razred
Lara Kuhar 9. razred	Živa Horvat 6. razred	Nika SMEJ 6. razred	Lana MILOSAVLJEVIČ 5. razred
Sabrina Mojzer 9. razred	Katarina Ilić 6. razred	Zara Dobrijevič 5. razred	

Mentorici:

Silvija Sambt, profesorica slovenščine
Sonja Tot, profesorica kemije in biologije

ZAHVALA

Člani turističnega podmladka OŠ Fokovci bi se naprej zahvalili učiteljicama Silviji Sambt in Sonji Tot, da sta nas spodbudili za delo in nam omogočili izdelavo naloge.

Za posredovanje informacij in pripravljenosti za sodelovanje se zahvaljujemo:

- TIC-u Moravske Toplice;
- vsem ostalim lokalnim ponudnikom, ki so bili ali bodo vključeni v izdelavo naloge in izvedbo;
- zahvala podjetju OK dobrote, ki nam je svetovalo in pomagalo pri izvedbi ideje za pečatke;
- zahvala medgeneracijskemu centru Mensana pri oblikovanju in šivanju nahrbtnika;
- zahvala tudi podjetju QR code Generator, ki je z zanimanjem prisluhnilo naši ideji, da smo skupaj lahko poiskali rešitve.

Zahvala gre tudi ravnateljici OŠ Fokovci, ki nas je pri izdelavi naloge podprla.

POVZETEK

Šola: OŠ FOKOVCI, Fokovci 32, 9208 Fokovci
Tel: 02/544 90 20 e-mail: osmsfo1s@guest.arnes.si

Naslov naloge: **štemPLAY Goričko**

Avtorji:

<i>Amadeja Ilić, 9. razred</i>	<i>Živa Horvat, 6. razred</i>	<i>Zara Dobrijevič, 5. razred</i>
<i>Lara Kuhar, 9. razred</i>	<i>Katarina Ilić, 6. razred</i>	<i>Rea FELICIJAN, 5. razred</i>
<i>Sabrina Mojzer, 9. razred</i>	<i>Nina Malačič, 6. razred</i>	<i>Lana MILOSAVLJEVIČ, 5. razred</i>
<i>Raja Novak, 7. razred</i>	<i>Nika Smej, 6. razred</i>	

Mentorici: *Silvija Sambt, prof. slovenščine; Sonja Tot, prof. kemije in biologije*

Za pokrajino, iz katere prihajamo – Goričko, je še značilna neokrnjena narava, arhitekturna dediščina, zanimivi običaji in obrti, številne kolesarske poti, ki vodijo skozi gozdove, mimo manjših vasi in polj, mimo sadovnjakov in vinogradov, kjer so razmetani posamezni vinotoči. Zato smo posebnost naših predhodnih idej, tj. predstaviti naš kraj in njegovo okolico kot doživetje pokrajine skozi vse čute (sluh, voh, tip, vid, okus) tako, da bo doživetje zabavno in vsaj malo drugačno (tudi adrenalinsko), hoteli predstaviti v našem spominku. Oblikovali smo ga tako, da »govori« zgodbo te naše pokrajine, katera je s svojimi prebivalci in njihovo dediščino vsaj tako posebna kot zven narečja, ki ga govorimo. Z našim spominkom pa je to zgodbo mogoče vedno znova doživljali in jo vedno znova nadgradili z novimi doživetji.

Zadali smo si nalogo narediti spominek, ki bo predstavil turistično ponudbo kraja čim bolj celovito, ki bo drugačen in predvsem zanimiv, celo igriv, praktičen in uporaben ter čim bolj ekološki, atraktiven tudi za mlade, in ki bo predvsem omogočal, da turisti vtise svojega doživetja **odtisnejo/štemplajo** še enkrat doma in jih na poseben način delijo z ljudmi, ki pokrajine še niso doživeli na kraju samem.

Nastal je poseben, inovativen spominek **štemPLAY Goričko** - interaktivna družabna igra (z video in audio vsebinami vezanimi na Goričko - sliko, glasbo, zven narečja), v katerem smo združili tradicijo s sodobnostjo tako, da smo oboje povezali v novo celoto. Oblikovali smo ga tako, da ne govorimo več zgolj o spominku v fizični obliki, ampak je vanj mogoče vključiti tudi sodobno tehnologijo, da bi lahko bil tudi spominek nove »informacijske dobe«. Že v imenu spominka je skrito vse, kar naš spominek ponuja: spominek je posebna interaktivna družabna igra, ki se jo igra (**GO PLAY**) s posebnimi pečatki (prekmursko **štempli**), ki niso le igralne figure, ampak skrivajo »motive« goričke pokrajine (**Goričko**), katere je mogoče po končani igri odtisniti na piškotke, s katerimi lahko pričaramo še nekaj kulinarčnih doživetij pokrajine.

Ključne besede: **turistični spominek, Goričko, interaktivna družabna igra, kulinarika, naravna in kulturna dediščina**

KAZALO

1 UVOD – SPOMIN NA DEŽELO IN NJENE LJUDI	1
1.1 IZBIRA TEME.....	1
2 ZGODBA SPOMINKA.....	2
2.1 ZBIRANJE IDEJ.....	2
2.1.1 Potrebe turistov in možnosti že obstoječe ponudbe.....	3
2.2 ODLOČITEV: PRIPRAVITI UPORABEN IN ZABAVEN SPOMINEK, KI BO »TRAJAL«	5
2.3 CILJ: IGRIV SPOMINEK NA IGRIVO DOŽIVETJE.....	5
2.3.1 Zgodba pokrajine	6
3 NAČRTOVANJE	10
3.1 OPIS SPOMINKA	10
3.2 KAJ SPOMINEK SPOROČA OZ. TURISTIČNO-PROMOCIJSKA VREDNOST.....	11
3.3 IZBIRA MATERIALOV.....	12
3.4 UPORABNOST IN DEKORATIVNOST.....	12
3.5 EMBALAŽA	13
3.6 MOŽNOST PROIZVODNJE	13
3.7 MOŽNOST NADGRADNJE IN VARIACIJ	13
3.8 PROMOCIJSKA VREDNOST SPOMINKA.....	14
4 PREDSTAVITEV SPOMINKA štemPLAY GOričko	15
4.1 DRUŽABNA IGRA štemPLAY GOričko.....	15
4.1.1 Igralno polje	15
4.1.2 Igralne figure.....	18
4.2.3 Pravila igre	18
4.2.4 Kartice s pojmi.....	20
4.2.5 Nahrbtnik	20
4.2 KOMPLET ZA PIŠKOTE štemPLAY GOričko	21
5 KAKO SPOMINEK PRODAJATI?.....	22
5.1 PROMOCIJA IN PRODAJA	22
5.2 CENA SPOMINKA.....	23
6 ZAKLJUČEK.....	24
7 NAČRT PREDSTAVITVE NA TURISTIČNI TRŽNICI.....	25
LITERATURA.....	26
PRILOGA: ZLOŽENKA	27

1 UVOD – SPOMIN NA DEŽELO IN NJENE LJUDI

1.1 IZBIRA TEME

Turistični spominki so spomin na izlet, dopust, potovanje in ta spomin želimo odnesti s sabo domov. Zakaj? Da nas spominja na doživetja lepot kraja, na prijaznost ljudi, na zanimive običaje, na glasbo, na hrano... Lepo je ta spomin deliti s tistimi, s katerimi smo kraj doživeli, še lepše bi ga bilo deliti tudi z ljudmi, ki kraja še niso obiskali. Kako ustvariti spominek, ki bo omogočal deljenje »zgodb«, ki bo predstavil kraj na zanimiv način in ne bo končal kot zaprašen kipec na zaprašeni polici dnevne sobe? Kakšen naj bo ta spominek, da bo zanimiv, drugačen? Znašli smo se pred zares velikim izzivom, kako ustvariti tak spominek.

In potem smo se spomnili naših prejšnjih turističnih nalog, s katerimi smo ustvarjali ponudbo za mlade in avanturiste, kjer smo klasične vsebine izletov (arhitekturno dediščino, običaje, obrti) ponudili na čisto drugačen način: brez »dolgoveznih predavanj«, aktivno in karseda adrenalinsko, nujno zabavno in obvezno povezano z rabo pametnih telefonov. V teh turističnih produktih je zgodba naših krajev z vsem, kar ponujajo in na način, ki je igriv, adrenalinski, zabaven, omogoča rabo novih tehnologij in je eno samo veliko doživetje. To moramo zdaj samo predstaviti v spominku.

Tako je padla ideja o oblikovanju spominka, ki bo zabaven, uporaben, drugačen, bo omogočal deljenje spominov in doživetij z ljudmi, ki kraja še niso obiskali. Z njim bi vzbudili željo, da bi ta doživetja izkusili na kraju samem, obiskali Goričko in odtisnili ali kot pravimo mi na Goričkem »štemplali« svoje ime na »zid« obiskovalcev.

2 ZGODBA SPOMINKA

2.1 ZBIRANJE IDEJ

V prejšnjih nalogah smo ugotavljali, da je turistična ponudba v naših krajih sicer precej raznolika, a še vedno močno razpršena, zato ostajajo nekatere kulturne znamenitosti, pa tudi kulinarčna ponudba, pogosto prezrti ali slabše obiskani. Zato smo preko zgodb vse te elemente povezali v zanimivo celoto in pripravili ponudbe, ki bi zadovoljile potrebam turistov po aktivnem preživljanju prostega časa in spoznavanju znamenitosti kraja, vključno s tradicionalno kulinariko, glasbo in prekmurskim narečjem¹.

In zdaj želimo tem zgodbam dodati še spominek, ki bo prav tak:

- predstavil naj bi turističen ponudbo kraja čim bolj celovito;
- naj bo drugačen in predvsem zanimiv, celo igriv;
- podobno kot ponudba izletov/doživetij naj bi tudi spominek povezoval posamezne lokalne ponudnike;
- naj bo trajen, tj. nekaj s praktično neomejenim rokom trajanja;
- tudi praktičen in uporaben;
- kot večina naših ponudb naj bo tudi čim bolj ekološki;
- atraktiven tudi za mlade, zato naj na nek način vključuje tudi nove tehnologije in možnosti promocije (npr. nekaj povezano s pametnimi telefoni).

Želeli smo torej oblikovati spominek, ki bo ne le predstavljal kraj, ampak bo izhajal iz kraja, zato smo upoštevali že obstoječo ponudbo spominkov in preverili možnosti za njeno nadgradnjo. Zato smo:

- od TIC-a Moravske Toplice pridobili čim več informacij o obstoječi ponudbi turističnih spominkov na njihovih policah v okolici in širše;
- ugotavljali, kaj je tisto, kar naredi nek spominek dober;
- na terenu iskali zanimive obrtnike, mojstre, ki se ukvarjajo z izdelovanjem raznolikih predmetov;
- se pozanimali, kaj turisti najpogosteje kupijo kot spominek;
- iskali ljudi, ki so nas pripravljene podpreti pri oblikovanju naše ponudbe in ki bi v njej videli tudi nov doprinos pri turistični ponudbi kraja in njegove okolice.

¹ Te ponudbe smo predstavili v obliki izletov, namenjenih mladim, družinam in avanturistom, in sicer *Goričkolada ali čokolada je boukša z akcijof, ANICA GIBKA, Ko ovcam postane dolgčas ali kako je nastal gorički jogurt, S cekron po gūjžino*. Vse te ponudbe smo opisali v prejšnjih turističnih nalogah, ki smo jih objavili na šolski spletni strani <http://www.os-fokovci.si/projekti/turizmu-pomaga-lastna-glava/>

2. 1. 1 Potrebe turistov in možnosti že obstoječe ponudbe

Iskali smo informacije, kaj turiste najbolj pritegne pri nakupu spominkov in kakšna je trenutna ponudba spominkov v Sloveniji (T. Svečak, 2016, J. Bogataj 2003). Ugotovili smo, da so najpogosteje kupljeni spominki prehrabni izdelki značilni za obiskani kraj (krajnska klobasa, blejske kremne rezine, trojanski krofi, Prešernove fige, pršut, olivno olje, vina) ali izdelki z motivi kraja oz. znamenitosti, npr. miniatura ljubljanskega zmaja, motiv zvona želja z Bleda, lectarski izdelki. Pri nakupu spominkov pa je turistom pomembno, da so cenovno dostopni, estetski, uporabni (npr. oblačila, modni dodatki) in edinstveni, tj. da jih je mogoče kupiti le na kraju samem, ne pa tudi povsod drugod. Pomemben pa se nam je zdel tudi razlog, zaradi katerega se turisti odločajo za nakup spominkov. Ugotovili smo, da največkrat spominke kupujejo kot darila za družino in prijatelje ali za osebno rabo.

Nato pa smo preverili še, kakšna je ponudba spominkov v območju, katerega predstavljamo v nalogi. Ugotovili smo, da je mogoče najti naslednje spominke:

- razni prehrabni izdelki (siri, domača žganja, medenjaki, bučno olje, bučna semena, sokovi, čokolade);
- uporabni spominki (lončeni izdelki, majice, torbe in dežniki z logotipom);
- dekorativni spominki (lectova srca, obeski za ključe z motivi štorclje, magnetki z motivi znamenitosti);
- tiskovine (zemljevidi, kartice, knjige – vodniki).

Večino teh spominkov je mogoče kupiti v prostorih TIC Moravske Toplice ali TIC Selo, na samem kraju tj. ob znamenitostih pa je ponudba slaba (lončarstvo Filovci) ali je sploh ni (npr. mlin Berkovci, dvorec Prosenjakovci). Ob znamenitostih je večinoma ponudba omejena na spominke, ki se nanašajo na znamenitost samo, a je ponudba teh spominkov boljša kot v TIC-u. TIC pa razpolaga z veliko bolj raznovrstno ponudbo različnih ponudnikov. Povsod pogrešamo ponudbo, ki bi bila izvirna ali zanimiva mladim.

Zanimalo pa nas je, kako mladi gledajo na nakup spominkov, v čem vidijo prednosti oz. pozitivne razloge za njihov nakup in kaj je tisto, kar se jim pri nakupu ne zdi pomembno – negativni razlogi za nakup ter kaj bi bilo zanimivo pri tem še razviti. Ugotovili smo:

POZITIVNO	NEGATIVNO	ZANIMIVO bi bilo
<p>spominek mi je všeč – okras</p> <p>spominek je uporaben</p> <p>da si zapomniš, kje si bil</p> <p>spominek lahko ohraniš</p> <p>je spomin na vesel dogodek</p> <p>spominek je zanimiv</p> <p>iz dobrega/kvalitetnega materiala</p> <p>pritegne pozornost</p> <p>je odlična hrana</p> <p>denar od prodaje ostane v kraju, kjer si ga kupil</p> <p>kupim še enega za prijatelja</p>	<p>zapravljanje denarja</p> <p>pozneje mi spominek ni všeč</p> <p>ne vem, kam bi ga dala</p> <p>pozneje ugotovim, da ni uporaben</p> <p>ni kvaliteten, npr. hitro se zlomi ali ima napake</p> <p>nimaš več prostora za shranjevanje</p> <p>onesnažuješ okolje s tem, da kupuješ nepotrebno</p> <p>so preveliki, pretežki</p> <p>so lahko tudi spomin na manj prijetne dogodke</p>	<p>več spominkov bi sestavljalo sestavljanko</p> <p>oblikovati zbirko spominkov</p> <p>če bi vsak kraj imel drugačnega</p> <p>da bi jih lahko vedno drugače/na novo uporabil</p>

Na podlagi ugotovljenega smo začeli zbirati ideje za oblikovanja našega spominka.

2.2 ODLOČITEV: PRIPRAVITI UPORABEN IN ZABAVEN SPOMINEK, KI BO »TRAJAL«

Posebnost naših predhodnih idej predstaviti naš kraj in njegovo okolico kot doživetje pokrajine skozi vse čute (sluh, voh, tip, vid, okus) tako, da bo izlet zabaven in vsaj malo adrenalinski, nas je vodila do razmišljanja, kako to predstaviti v spominku. Tuhtali smo, kako oblikovati spominek, da bo »govoril« zgodbo te naše pokrajine in preko katerega bi to zgodbo lahko vedno znova doživljali in jo vedno znova nadgradili z novimi doživetji. Zadalimo si nalogo narediti spominek, ki bo omogočal, da turisti vtise svojega doživetja **odtisnejo/štemplajo** še enkrat doma in jih na poseben način delijo z ljudmi, ki pokrajine še niso doživeli na kraju samem.

Posamezne ideje smo povezali in oblikovali poseben, inovativen spominek, v katerem smo združili tradicijo s sodobnostjo tako, da smo oboje povezali v novo celoto. Oblikovali smo ga tako, da ne govorimo več zgolj o spominku v fizični obliki, ampak je vanj mogoče vključiti tudi sodobno tehnologijo, da bi lahko bil tudi spominek nove »informatijske dobe«. In tako je nastala ideja o »igrivem« spominku **štemPLAY Goričko**.

2.3 CILJ: IGRIV SPOMINEK NA IGRIVO DOŽIVETJE

Naš cilj je izdelati spominek, ki bo ponujal podoživljanje goričke pokrajine na poseben način: bo omogočal deljenje doživetij, druženje, zabavo in bi imel tudi neko uporabno vrednost. Zato bomo naše avanturistične kolesarske poti in doživetja pokrajine preoblikovali v posebno (inter)aktivno igro, ki je dinamična, odkriva lepote in zanimivosti naše pokrajine.

Posebnost našega spominka je v tem, da predstavlja naše kraje kot celoto in omogoča, da jih (po)doživimo skozi vse čute:

- z uporabo sodobne tehnologije doživimo sliko, glasbo, zven narečja;
- z »dvojno« uporabo igralnih figur na poseben način spomnimo na gastronomske užitke;
- samo igranje igre pa je doživetje, je zabava in malce adrenalina, skoraj podobno kot ga doživimo na izletu v neznano.

Že v imenu spominka je skrito vse, kar naš spominek ponuja: ker je spominek pravzaprav posebna interaktivna družabna igra (z video in audio vsebinami vezanimi na Goričko), ki se jo igra (**GO PLAY**) s posebnimi pečatki (prekmursko **štempli**), ki niso le igralne figure, ampak skrivajo »motive« goričke pokrajine (**Goričko**), katere je mogoče po končani igri odtisniti na piškotke, s katerimi lahko pričaramo še nekaj kulinaričnih doživetij pokrajine.

Hkrati pa smo svojo idejo želeli oblikovati tako, da bi kasneje lahko postala tudi del redne turistične ponudbe v okolici. Zato smo morali posamezne elemente povezati v zgodbo Goričkega, samo oblikovanje spominka pa dobro načrtovati.

2. 3. 1 Zgodba pokrajine

Naši kraji turistom zaenkrat ne ponujajo veličastnih stavb, velikih izumov ali nepozabnih gala prireditev, niti ne ponujajo veličastnih zgodovinskih dogodkov ali legend. Je v tem delu Goriškega narava še neokrnjena, kolesarske poti pa vodijo skozi gozdove, mimo manjših vasi in polj, skozi svet, ki počasi izginja. Tu so kraji z nepozabnim razgledom z vrha vinogradov, kjer so razmetani posamezni vinotoči in kjer poleg zvena klopotcev jesensko pokrajino obarvajo tudi rdeča jabolka v sadovnjakih. Tukaj je tudi nekaj kulturnih biserčkov v obliki arhitekture (romanska rotunda v Selu iz 13. stol., ruševine dvorca Matzenau v Prosenjakovcih, Časarovega mlina v Berkovcih), običajev (proščenja oz. žegnanja ob kapelicah, obiranje grozdja oz. jabolk), obrti (lectarstvo, medicinarstvo, čebelarstvo, sirarstvo), narečnih izrazov in kulinarike, ki se je ohranila v ponudbi vinotočev in okoliških gostiln. To je enostavno zgodba gričevnate pokrajine, ki je s svojimi prebivalci in njihova dediščino vsaj tako posebna kot zven narečja, ki ga govorimo Prekmurci. To je zgodba, ki vas bo sladko zacumprala (začarala) in katero smo želeli sporočiti skozi naš spominek. In vse to je mogoče doživeti skozi kolesarske ali pohodniške izlete.

Zgodba o naših krajih vas bo popeljala v čarobni svet energij, šušljanj o templarjih, sladkih spominov na dobrote in domačine, ki jih pripravljajo.

Začne se z vzponom na čudovite in s soncem obsijane griče, od koder se odpira razgled na vinograde in nasade jabolk. Tukajšnji človek živi obdan z naravo in za naravo in le-ta mu to zna vračati. Zato tukaj rasejo odlična jabolka in se prideluje dobro vino. Vožnja po gozdni poti pa odkrije potoček ob katerem počiva stari mlin.

Mlin leži ob Ratkovskem potoku, v vasi Berkovci. V mlinu si je mogoče ogledati vodni mlin– muzej, ki je bil zgrajen leta 1930 in je proglašen za kulturno-tehnični spomenik. V njem sta posebno zanimiva Francisova turbina in mogočni stroj, katerega poganja plin. Vsa strojna oprema je obnovljena. Etnološka zbirka obsega zbrane predmete in orodja, ki so jih včasih uporabljali za kmečka opravila in za mlinarsko dejavnost. V mlinu si je mogoče ogledati še delujoča valjčna mlina za mletje koruze in hidravlično stiskalnico za pridelovanje bučnega olja.



Slika 1: Časarov mlin

Prednost neokrnjene narave poznajo tudi čebele, zato je tukajšnji gozdni in cvetlični med odlične kvalitete in zato so tako dobri tudi medenjaki in lectova srca narejena iz lokalnega medu.

Družina Celec z veseljem sprejme obiskovalca v svoji hiši v Ratkovcih, na lepem sončnem gričku z imenom Kermedin. Pri njih se boste seznanili z domačo obrtjo, s katero se ukvarja že tretja generacija. Raznovrstne medenjake pečejo po recepturah, starih nekaj stoletij. Nekaj posebnega je njihovo figuralno lectovo pecivo (konjički, babike, ptčki), med katerim ponosno izstopa lectovo srce, ki simbolizira ljubezen, veselje, praznovanje – skratka vse dobro in lepo. Delovanje medicarstva, kot pravi Janez Bogataj, ni povezano le s Prekmurjem in severovzhodno Slovenijo, ampak medicarka sodeluje na številnih prireditvah in razstavah v Sloveniji in v tujini. Svoje izdelke prodaja na proščanjih, etnoloških prireditvah, sejmih ter v delavnici, kjer ima urejen tudi razstavno-prodajni kotiček.



Slika 2: Lectovo srce

Tukaj še živi tradicija poklanjanja lectovih src in »figic« ob sejmih in proščanjih, ki jih je mogoče doživeti ob cerkvenih praznikih v bližini cerkva.

Romanska rotunda leži na majhni vzpetini v dolini Kobiljskega potoka v vasici Selo in času ter vsem viharjem zgodovine kljubuje že od 13. stoletja, ko je bila sezidana. Cerkev je ustanovil red templarjev, ki naj bi imel v neposredni bližini cerkve tudi svoj samostan. Cerkev je majhna, okroglega tlorisa s kupolo in polkrožno apsidno kot oltarnim prostorom. Premer tlorisa je 6,56 m oziroma »praški čevelj«, kar kaže na to, da je arhitekt te zgradbe iz Vzhodne Evrope. Temelji cerkve so grajeni iz vulkanskega tufa, zidovi so opečnati, streha pa skodlasta. Notranjost cerkvice krasijo freske, ki so nastajale skozi stoletja. Cerkvica je zelo preprosta, brez odvečnega okrasja. Zaradi svoje lege in majhnosti ter čudovite preprostosti se nam zdi romanska rotunda v teh krajih pravi biser kulture, ki ga je potrebno čuvati in ohranjati tudi za bodoče rodov.



Slika 3: Romanska rotunda

Čarobnost panonskih vasi, polj, goričkih travnikov in gozdov spominja na spokojnost sveta, ki skorajda že izginja in ostaja le še kot ruševine nekdanjih dvorcev, ki jih zakriva gozd in do katerih vodi le še makedmaska pot.

Dvorec Matzenau so v začetku 19. stoletja pozidali grofje Batthyany. Leta 1900 ga je kupil avstrijski konzul, po rodu Čeh, grof Matzenauer. Dvorec je opremil z odličnimi primerki stilnega pohištva, militarijami, slikami in eksotičnimi predmeti iz raznih krajev sveta. Usoda teh stvari danes ni znana. Grad naj bi svojim lastnikom služil predvsem kot bivališče v času počitnic, predvsem v času lova.



Slika 4: Dvorec Matzenau

Tukajšnji človek je znal od nekaj ceniti zemljo, še več znal jo pregnesti in iz nje oblikovati mojstrovine, ki so nastajale na lončarskih vretenih pod rokami mojstrov.

Začetki lončarske delavnice v Filovcih segajo v petdeseta leta minulega stoletja, ko se je izdelovala predvsem črna lončevina, žgana v starih kopastih pečeh. Oblikovanje je potekalo na lesenih lončarskih vretenih na nožni pogon. Dobro izdelani produkti so našli svoj prostor tudi po mnogih gostiščih v obliki lestencev, svečnikov, jušnikov, pekačev, krožnikov in podobno. Danes lončarska delavnica Bojnec obratuje v sklopu muzeja na prostem Filovci, ki ga tvorijo kulturni spomeniki, ki pričajo o nekoč prisotnem stavbarstvu in načinu življenja v pomurski krajini. Petkova domačija je lep primer tipične panonske gradnje iz lesa, gline in slame. Zgrajena je v obliki črke "L", ki povezuje stanovanjski in gospodarski del. Lesena bruna so ometana z glino, streha pa je iz ržene slame. Hiša je nekoč služila kot lončarska delavnica, danes pa v njej domuje stalna razstava filovskih lončarskih mojstrov 20. stoletja. Glinena tla, majhna okna in nizka vrata vas bodo zlahka očarala in popeljala v svet naših prednikov, kot tudi tipična cimprača s črno kuhinjo.



Slika 5: Lončene pajtre

Kajti zemlja in voda sta bili izrednega pomena za preživetje tukajšnjih ljudi, zato so cenili in skrbeli za vsak izvir. Tako je bistra in pitna voda, ki priteče iz teh izvirov še danes na voljo tebi popotnik, ki se ustaviš v teh krajih.

Jezero je sicer nastalo z umetno zajezitvijo potoka Bukovnica, vendar to ne zmanjša njegove lepote in miru. V okolici so urejene sprehajalne poti, prostor za piknike in turistično informacijski center. V bližini je bajeslovni izvir sv. Vida, kjer stoji tudi kapela. S hladno vodo, ki iz izvira enakomerno teče vse leto, si ljudje umivajo obraz, izpirajo oči in se odžejajo. Stare lokalne legende pravijo, da ima voda iz Vidovega izvira energijsko moč ter zdravilne učinke pri zdravljenju vida. Morda je tudi to pred dobrim desetletjem botrovalo odkritju točk z zdravilno energijo. Tukaj je zrasel je dobro obiskan Energijski park, kjer so označene točke z izvori energije, ki naj bi pomagala pri izboljšanju določenih bolezenskih stanj.



Slika 6: Bukovniško jezero in vidov izvir

3 NAČRTOVANJE

Pri načrtovanju spominka smo želeli biti čim bolj inovativni. Želeli smo oblikovati spominek, ki bo uporaben, a bo hkrati nekaj novega, nekaj, česar nismo našli v trenutni ponudbi spominkov. S spominkom smo hoteli nagovoriti tako mlade kot tudi starejše. Tako smo se odločili za spominek, ki je sestavljen iz več elementov, da lahko vsakdo v njem najde nekaj zase, hkrati pa kot celota vse te posameznike in njihove želje/interese združuje. In kaj združuje bolj kot družabna igra? Ker pa smo želeli, da je ta družabna igra doživetje in da na nek način govori zgodbo pokrajine, smo jo oblikovali »interaktivno«. In ker smo hoteli biti inovativni, smo oblikovali družabno igro, ki ni klasična družabna igra, niti poučen kviz, je enostavno zabavna in hkrati omogoča deljenje spominov preko sodobnih komunikacijskih sredstev. Le-ta namreč postajajo vedno bolj pomembna za promoviranje destinacij in njihovo priljubljenost predvsem pri mlajših skupinah turistov.

3.1 OPIS SPOMINKA

Naš spominek je sestavljen iz več posameznih elementov, ki so na domiselni način povezani v družabni igri.

- a) Polje družabne igre (glej poglavje Predstavitev spominka) je oblikovano kot slikovita kolesarska pot, po kateri se podajo skupine/pari igralcev. Igro igrajo tako, da z risanjem, pantomimo ali razlago uganjujejo besede, ki so zapisane na karticah v knjižni slovenščini in tudi v prekmurskem narečju. Polje predstavlja kraje iz naše okolice tj. dela Goričkega, ki se nahaja na območju Krajinskega parka Goričko in v njegovi neposredni bližini. Vsako polje, ki označuje enega izmed krajev (Selo, Berkovci, Prosenjakovci, Bukovnica, Filovci, Ratkovci), je opremljeno s QR kodo. S skeniranjem te kode se odpre posebna aplikacija, ki omogoča predstavitev kraja skozi kratek video, povezavo do spletne strani znamenitosti. Koda pa skriva tudi navodilo za nadaljevanje igre v obliki navodil za stare otroške igre, ki so se jih igrali nekoč.
- b) Figure igre so pravzaprav leseni pečatki za odtiskovanje piškotkov. Vsak pečatek ima poseben motiv povezan z delom Goričkega, ki ga želimo predstaviti. Po končani igri pečatke operemo in jih uporabimo za peko odličnih piškotov s posebnimi nadevi, ki spominjajo na prekmursko gibanico. Tako je preko pečatkov mogoče našo pokrajino podoživeti tudi kulinarčno.
- c) Piškoti, in seveda recept za pripravo novih, so dodani, kot prehrabeni izdelek. Z njimi želimo poudariti pomen lokalno pridelanih živil in hkrati promovirati ponudnike ob kolesarski poti (sirarno, čebelarstvo, medicinarstvo, mlin). Posebnost pa je odtis motiva goričkega na piškotih, npr. romanske rotunde Selo, logotip Goričko, napis Prekmurska gibanica.
- d) Nahrbtnik, opremljen z logotipom, je embalaža naše družabne igre, da lahko spominek enostavneje odnesemo domov. Mogoče pa ga je nositi kot samostojen izdelek.

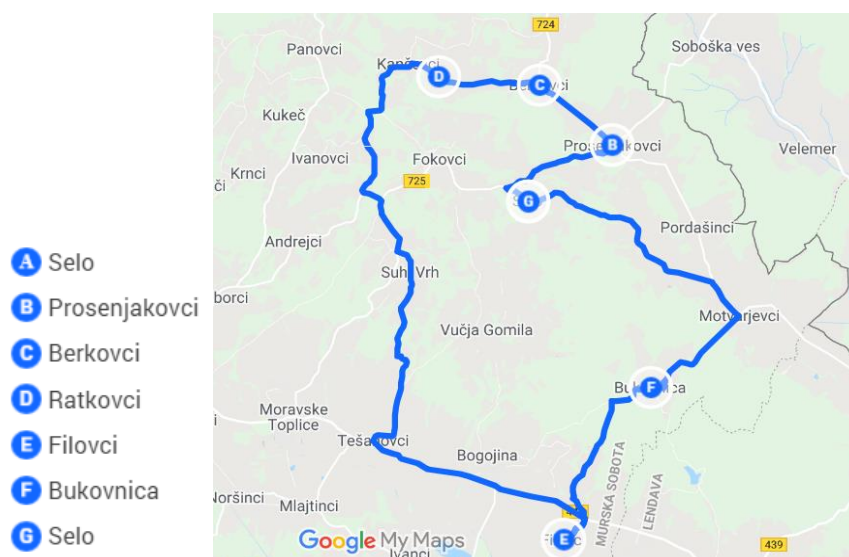
Vsi elementi povezani v celoto – družabno igro pa predstavljajo izviren turistični spominek naših krajev pod logotipom štemPLAY Goričko. Ob igri obujaš spomine na kraje, ki si jih obiskal na Goričkem, in se zabavaš.

3.2 KAJ SPOMINEK SPOROČA OZ. TURISTIČNO-PROMOCIJSKA VREDNOST

Spominek ponazarja turistične točke krajev na Goričkem, tj. območja, ki je označeno na zemljevidu spodaj. To je tudi hkrati območje, kjer potekajo naslednje kolesarske proge, ki so označene v kolesarskem vodniku občine Moravske Toplice: *Zacumprala si me*, *Rotunda*, *Sladka pout*.

Poleg tega, da so kraji in njihove znamenitosti simbolno prikazani na igralnem polju igre, pa igra predstavlja še:

- **znamenitosti krajev** v obliki video gradiva, do katerega se dostopa s skeniranjem QR kod na igralni površin; aplikacija, ki jo odpremo s skeniranjem kode pa omogoča deljenje video posnetkov preko družbenih omrežij in dostop do spletnih strani posamezne znamenitosti;
- posebnost samega **narečja** (zapisi na igralnih karticah in igre besed, ki jih skrivajo QR kode);
- kulturno dediščino v obliki **starih otroških iger**, ki se jih igra v okviru družabne igre (navodila so dostopna preko QR kod);
- del **glasbene dediščine** dostopen preko video vsebin (zvočni posnetek);
- delček **kulinarične dediščine** z dvojno uporabo igralnih figur, saj pečatke lahko uporabimo za pripravo piškotov z »gibanica« nadevi – tako smo na poseben način promovirali še najznačilnejšo prekmursko sladico – gibanico;
- progo **kolesarskih poti**, saj naša igra želi promovirati kraje ob omenjenih kolesarskih poteh, zato smo se odločili še za nahrbtnik, ki je praktično del »obvezne« opreme kolesarskega turizma.



Slika 7: Zemljevid predstavljenega območja

3.3 IZBIRA MATERIALOV

Ker poudarjamo neokrnjenost narave Goriškega in je naša želja, da naravo tako tudi ohranimo, smo izbrali temu primerne materiale, iz katerih je spominek narejen:

- Za igralne figure/pečatke smo izbrali **les**, ker je les naravna surovina in značilnost Goriškega, saj velik del poraščajo gozdovi.
- Za igralno površino in kartice pri igri, smo uporabili **recikliran papir**, ker se nismo želeli posluževati umetnih materialov, ki so nerazgradljivi. Posebno pozornost smo posvetili tudi nahrbtniku.
- Nahrbtnik je iz stare vreče za moko, ki je izdelana iz **konoplje in lana**. To sta surovini, ki so ju nekoč tukajšnji prebivalci pogosto gojili, saj so iz njiju tkali platno. Danes spet pridobivata na veljavi. Vrečo smo s pomočjo podjetja Mensana, ki se ukvarja z izdelovanjem unikatnih tekstilnih izdelkov iz zavrženega tekstila, reciklirali in preoblikovali v nahrbtnik.
- Piškoti pa na poseben način poudarjajo povezanost ponudnikov, ki se nahajajo ob teh kolesarskih poteh (mlin, čebelar, sirar). Narejeni so iz **lokalnih sestavin**: moke, medu, smetane, jajc, masla.

3.4 UPORABNOST IN DEKORATIVNOST

Spominek mora biti lep, a se njegova vrednost poveča, če je tudi uporaben. Z informacijami, ki smo jih pridobili preko vprašalnika in od delavcev TIC-a Moravske Toplice, smo ugotovili, da je prodaja oz. nakup spominkov, ki imajo uporabno vrednost, večja. Zato smo želeli, da je naš spominek uporaben. Primeren je za vse starosti in ima, poleg tega, da je namenjen zabavi in druženju, tudi uporabno vrednost.

Spominek je sicer drugačen od običajnih spominkov, saj je povezava običajnih spominkov v fizični obliki s spominki s področja video ali glasbenih medijev, katerih vrednost je predvsem estetska. Samo polje družabne igre je zanimivo porisano, zato je tudi dekorativno, in ponuja tudi možnost vključevanja video vsebin. Figure igre/pečatki in sam nahrbtnik, ki je pravzaprav embalaža izdelka, pa imajo uporabno vrednost: pečate uporabljamo za izdelavo piškotov, nahrbtnik pa lahko pozneje služi tudi kot priročna torba, ki jo vzamemo, ko gremo po vsakodnevnih opravkih. Navsezadnje so vreče nekoč služile ravno za to – za prenašanje različnih stvari.

Vrečka piškotov je dodana kot prehramben izdelek, saj so le-ti priljubljena vrsta spominkov pri turistih. Predvsem pa preko sestavin, iz katerih so narejeni, odlično povezujejo nekatere lokalne pridelovalce.

Ker je izdelek tudi primerne velikosti in zapakiran v priročni nahrbtnik, ga je tudi lažje odnesti domov kot običajno družabno igro, ki je zapakirana v veliko nerodno škatlo.

3.5 EMBALAŽA

Ker ves čas poudarjamo neokrnjenost narave Goriškega, je bila odločitev za embalažo velikega pomena. Plastična embalaža, pravzaprav vsaka nepotrebna embalaža, četudi je njen namen povečati estetskost izdelka, dodatno obremenjuje okolje. Zato smo prišli na idejo, da embalaža našega izdelka pravzaprav ne bo samo embalaža. Imeti mora neko dodano uporabno vrednost. In tako smo prišli na idejo o nahrbtniku, ki bi ga naredili iz lokalnih sestavin. Zato smo se odločili za laneno oz. konopljino blago. Ker so nekdam to blago v naših krajih pogosto uporabljali za vreče, prte, ki se še danes najdejo v kakšnem zaprašenem podstrešju, smo prišli na idejo, da bi bil naš nahrbtnik narejen iz teh vreč oz. prtov – da bo recikliran. Tako smo našli ekološko sprejemljivo obliko embalaže – nahrbtnik narejen iz stare vreče za moko.

3.6 MOŽNOST PROIZVODNJE

Ponudba kolesarskih poti temelji na povezovanju, zato je takšna tudi proizvodnja spominka:

- Izdelava polja družabne igre je povezana z grafičnim oblikovanjem in tiskom, pa tudi s snemanjem in izdelavo video vsebin.
- Izdelava figuric/pečatkov je stvar oblikovanja lesa oz. obrti povezane z izdelovanjem lesnih izdelkov.
- Nahrtnik pa je povezan s tekstilno industrijo, tj. šivanjem in tkalstvom.
- Peka piškotov povezuje lokalne pridelovalce hrane preko sestavin s storitveno dejavnostjo lokalne turistične kmetije, tj. peka kruha in peciva.

Spominek je mogoče izdelati kot del množične proizvodnje, njegovo dodano vrednost oz. pristnost pa daje izdelava pri manjših obrtnikih oz. delavnicah, ki se med sabo povežejo v okolju. Sami smo si izdelek zamislili kot rezultat sodelovanja lokalnih umetnikov (slikar, fotograf, snemalec) in obrtnikov (rezbar, šivilja oz. krojač, slaščičar).

3.7 MOŽNOST NADGRADNJE IN VARIACIJ

Zavedamo se, da je smiselno spominek oblikovati tako, da ga je mogoče še nadgraditi, s tem ga naredimo zanimivejšega tudi za ostale skupine turistov, ne la za družine in avanturiste:

- Tako bi polje lahko oblikoval lokalni umetnik, morda bi se ga dalo celo oblikovati tako, da bi služilo kot »umetniška« slika ali plakat in bi tako dobilo tudi neko umetniško vrednost. Mogoče bi bilo polje oblikovati tudi kot sestavljanke – puzzle.
- Seveda pa je mogoče igro narediti tudi za druga območja, potrebno je oblikovati le temu primerno polje in videe, prilagoditi vsebine, ki se nanašajo na narečje in glasbo, oblikovati nove motive pečatkov. Sam sistem igre pa je mogoče ohraniti.
- Video gradivo, ki smo ga vključili, je sicer plod naše »proizvodnje«, seveda pa bi kakovostni videoposnetki/fotografije s predstavitev krajev in zanimivosti bili odlična nadgradnja obstoječe igre. Kakovostne fotografije in videi postajajo vse bolj pomembni

za promocijo krajev, saj aplikacije že v osnovi vsebuje možnost za njihovo deljenje preko družabnih omrežij.

- Navsezadnje pa igro oblikujemo za turiste, zato je nujno potrebno omogočiti še prevod navodil in kartic v angleščino in nemščino, ki sta tudi najpogostejša jezika turistov iz tujine.
- Tukaj vidimo tudi možnost izpolnitve aplikacije, do katere dostopamo preko QR kode, in sicer bi aplikacija lahko že v osnovi ponudila možnost izbire jezika. Prav tako bi lahko bila ponujena še možnost dostopanja do google zemljevidov s preprostim klikom na ikono, kar bi uporabniku omogočilo, da takoj dobijo vpogled, kjer se določen kraj/znamenitost nahaja.
- Namesto nahrbtnika je mogoče spominek ponuditi v platneni nosilni vrečki (cenejša varianta).
- K spominku pa bi bilo mogoče vključiti še enega izmed bolj prodajanih artiklov na področju spominkov - majico z logotipom.
- Seveda pa je najboljša možna varianta, da je vse izdelke igro, nahrbtnik, majico, lesene pechatke in sestavljenko mogoče kupiti tudi posamezno.

3. 8 PROMOCIJSKA VREDNOST SPOMINKA

Zavedamo se, da mora spominek imeti **promocijsko vrednost**. Naš spominek igra štemPLAY GOričko je primerno darilo za družine, hkrati je lahko dodatna ponudba v primeru organiziranih skupinskih dejavnosti v okolju, npr. tabori, šolski izleti, počitniške dejavnosti. Lahko bi bila tudi kot protokolarno občinsko darilo, saj praktično predstavlja občino v celoti. Ker pa je družabna igra oblikovana tako, da je preko QR kod mogoče posnetke, fotografije, povezave deliti na različna družbena omrežja, preko katerih je mogoče doseči največje število ogledov, je promocija kraja preko spominka zagotovljena. Kode pa so tudi dinamične, kar pomeni, da je mogoče njihovo vsebino posodabljati, pri tem pa kode še vedno ostanejo aktivne.

Za nakup je pomembna tudi *cenovna dostopnost* spominka. V primeru, da bi bil spominek rezultat masovne proizvodnje, bi bila seveda njegova cena nižja, zato bi bil tudi zanimivejši za nakup. Trenutna cena spominka med 25 in 40 eur bi bila, kar smo preverili pri aktualni ponudbi, sicer še sprejemljiva cena. Zato smo se odločili spominek oblikovati v dveh variantah:

- dražji, ki zajema **družabno igro štemPLAY GOričko**;
- cenejši **komplet za piškotke štemPLAY GOričko**, kjer je v kompletu le del, ki se nanaša na izdelavo piškotov (glej poglavje Predstavitev spominka).

Tako smo se tako s ceno kot s vsebino prilagodili različnim željam in potrebam turistov.


4 PREDSTAVITEV SPOMINKA štemPLAY Goričko

Ugotovili smo, da je za uspešnost spominka potrebno upoštevati veliko kriterijev, zato smo pri sami izvedbi izdelka nemalokrat naleteli na težavo. Predvsem smo želeli biti inovativni, želeli smo upoštevati mlade in hkrati narediti izdelek, ki bo tudi cenovno dostopen. Zato smo ugotovili, da lahko naš spominek ponujamo v dveh izvedbah:

- dražji, a primernejši za različne skupine turistov, v bolj inovativni, sodobnejši, in zabavnejši obliki – **družabna igra štemPLAY Goričko** (vsebuje: družabno igro, figure za igro v obliki pečatkov za peko piškotov (tudi recept), zavojček piškotov, nahrbtnik)
- cenejši in morda bolj zanimivi za določeno skupino turistov – **komplet za piškote štemPLAY Goričko** (vsebuje: pečatke za peko piškotov z recepti in variantami izdelave, zavojček piškotov, nahrbtnik).

V nadaljevanju bomo predstavili obe obliki spominka **štemPLAY Goričko**.

4.1 DRUŽABNA IGRA štemPLAY Goričko

Igro smo želeli oblikovati kot izvirno in čim bolj slikovito predstavitev naših krajev. Zato smo se odločili, da mora biti poseben njen izgled in sam način igre: dinamičen, vključuje naj različne aktivnosti in omogoča tudi uporabo pametnih telefonov. Tako je nastala igra štemPLAY Goričko. To ime smo izbrali, ker za igralne figure uporabljamo pečatke (prekm. *štempline*) za izdelavo piškotov in ker na posebnih poljih igre, označenih s QR kodami lahko pustimo svoj pečat (všeček ) , ker z igro predstavljamo destinacijo **Goričko** in ker jo enostavno moraš igrati (**GO PLAY**).

4.1.1 Igralno polje

Igralno polje igre predstavlja kraje v našem delu Goriškega z napisi in poslikavami, ki ponazarjajo turistične zanimivosti. Izbrali smo predvsem tiste kraje, ki skrivajo turistične znamenitosti, npr. Selo z romansko rotundo iz 13. stol; Berkovci s starim mlinom, kjer je danes muzej; Prosenjakovci z ruševinami dvorca Matzenau; Ratkovci z medicarsko in lectarsko obrtjo; Filovci z lončarsko obrtjo in muzejem s staro panonsko hišo; Bukovnica z jezerom z energijskimi točkami in Vidovim izvirov pitne vode.

Posebnost našega igralnega polja so vstavljene QR kode, ki jih igralci skenirajo in odprejo povezave, ki skrivajo video navodila za nadaljevanje igre, hkrati pa tudi kratke video predstavitve kraja/znamenitosti. Aplikacija, ki se odpre ob skeniranju, omogoča povezavo do spletnih strani ponudnikov in do družbenih omrežij ter tako zagotavlja tudi promocijo kraja in zanimivosti.



QR koda 1: Ratkovci



QR koda 2: Bukovnica



QR koda 3: Filovci



QR koda 4: Berkovci



QR koda 5: Prosenjakovci



QR koda 6: Selo

4.1.2 Igralne figure

Za igralne figure smo uporabili unikatno izdelane pečatke za piškote. **Pečatki so z motivi**, ki smo jih vezali na naše kraje in igro. Vsak pečat ima svoj logotip:

- logotip igre – štemPLAY Goričko;
- motiv romanske rotunde v Selu;
- logotip naše destinacije – Goričko;
- četrti pa na poseben način promovira našo kulinarično dediščino, saj ima logotip Prekmurska gibanica.



Slika 9: Leseni pečatki

Za pečatke smo se odločili, ker jih lahko uporabimo na dva načina: kot figure za igro in pozneje še za peko piškotov (narejeni so tako in opremljeni so z znakom, da gre za izdelek, ki se ga lahko uporablja v kulinariki) Zato smo k pečatkom priložili tudi recept za pripravo piškotov, saj so piškoti lahko odlična popestritev družabnega dogodka. Ker so narejeni iz lesa, jih po kočani igri enostavno operemo z detergentom in krtačo, posušimo in so nared za odtiskovanje v testo. Zato smo igri priložili še recepte za pripravo piškotov in za začetek še zavojček že narejenih piškotov.

4.2.3 Pravila igre

Ker smo želeli igro oblikovati tako, da bi omogočala podoživljanje aktivnih kolesarskih doživetij, ki smo jih kot turistični produkt oblikovali že v naših prejšnjih nalogah (S cekron po güjžino, Ko ovcam postane dolgčas, Goričkolada, ANICA GIBka), mora biti aktivna, zabavna, povezana s sodobno tehnologijo. Tako smo se odločili, da bomo vključili različne aktivnosti. Tako smo jo oblikovali po vzoru Activity igre, a smo ji dodali nove, zabavne in interaktivne elemente. Pravila pa smo poskušali čim bolj poenostaviti.

PRAVILA IGRE

Število igralcev: 4–12

Starost: 8+

Igra vsebuje: 1 igralna ploskev, 4 igralne figure, 50 kart s pojmi




Za igro potrebujete še: papir in svinčnik (za risanje), štoparico (uporabite kar tisto na vašem pametnem telefonu), pametni telefon (za skeniranje QR kod), kovanec.

ZAČETEK:

Igro začne skupina/par, v kateri je najmlajši igralec, zaporedje ostalih skupin/parov se enako določi po starosti (od najmlajših do najstarejših). Vsaka skupina/dvojica si izbere eno igralno figuro. Igra se začne na polju start, in sicer tako, da **začnemo z risanjem**. Eden izmed skupine/para, ki igro začne, potegne kartico s pojmi s kupa in pojem nariše svoji skupini/paru, le-ta pa ga mora uganiti. Za to ima na voljo največ 30 sekund. Če pojem ugame(-jo) se skupina/par pomakne za toliko polj naprej, kot je navedeno število ob pojmu na kartici. V nasprotnem primeru ostanejo na istem mestu. Nato igro nadaljuje naslednja skupina/par.

POTEK:

Igro nadaljujemo tako, da mora igralec skupini/paru, ki je na vrsti predstaviti pojme s pojmovnih kart bodisi z risanjem, razlago ali pantomimo (odvisno, kateri simbol je označen na polju, na katerem so pristali), soigralci pa morajo uganiti, za kateri pojem gre. Pri tem velja:

 RAZLAGA	Pri razlagi mora pojem razložiti tako, da bo čim bolj jasno kaj opisuje. Pri opisovanju ne sme uporabiti te besede niti njenih izpeljank.
 RISANJE	Pri risanju igralec ne sme uporabljati besed niti kretenj, risbe pa ne smejo sestavljati črke in številke.
 PANTOMIMA	Igralec s svojimi gibi natančno poskuša pokazati pojem. Pri tem ne sme govoriti in kazati na predmet/pojem če je v prostoru.

Za polja ki so označena s **QR kodami** veljajo posebna pravila. QR koda skriva posnetke z igrami. Skupina/par kateri je prišel na to polje skenira QR kodo in v posnetku so navodila za nadaljevanje igre.

KONEC:

Igre je konec, ko prva skupina/par pride na cilj. Zmagovalec je tisti par/skupina, ki pride prvi na cilj. Če ima igralec do konca dve polji in dobi kartico za uganjevanje z npr. tremi točkami, gre do konca in je zmagovalec igre.

Slika 10: Pravila igre

4.2.4 Kartice s pojmi

Na karticah so napisani različni pojmi, ki jih igralci prikažejo z risanjem, pantomimo ali jih razlagajo. Vsi pojmi so napisani tudi v prekmurskem narečju. Tako smo samo igro dodatno popestrili in naše kraje približali obiskovalcem tudi jezikovno.



Slika 11: Kartice s pojmi

4.2.5 Nahrbtnik

Namesto klasične embalaže pa smo celotno igro zapakirali v priročni **nahrbtnik** z logotipom štemPLAY GOričko. Nahrbtnik je narejen iz stare vreče, kot so jih nekdaj uporabljali za moko. Blago je iz lanu ali konoplje, zato je nahrbtnik trpežen. Oblikovan je tako, da ga lahko uporabljamo tudi samostojno. Dopusčamo pa tudi možnost izvedbe nahrbtnika v drugih variantah.



Slika 12: Nahrbtnik

4.2 KOMPLET ZA PIŠKOTE štemPLAY Goričko

Komplet za piškote je druga varianta našega spominka. Vsebuje manj elementov in je namenjen tistim, ki jih zanimajo zgolj prehrabeni ali s prehrano povezani spominki. Zaradi pečatkov (prekm. štemplinov) za piškote smo spominek še vedno poimenovali štemPLAYGoričko. V tem kompletu so enaki pečatki z enakimi motivi kot v družabni igri, prav tako komplet vsebuje tudi zavojček piškotov z recepti.

Slika 13: Recept za piškote

RECEPT ZA PIŠKOTE	
Masleni piškoti	Pirini piškoti
600g moka TIP 500	600g pirine moka TIP 500
200g mletega sladkorja	200g rjavega sladkorja
10g vanilin sladkorja	10g vanilin sladkorja

Dodamo: 1 jajce, 1 rumenjaka, 250g masla sobne temperature, 3 žlice sladke smetane (sestavine, katere imamo v hladilniku, naj bodo segrete na sobno temperaturo)

Za boljši okus lahko dodamo naribano limonino ali pomarančno lupino.

V kolikor želimo:

- čokoladni piškot: 4-6 žlic kakava (odvisno kako intenzivne piškote želite), 1 žlica sladke smetane
- cimetrov piškot: 4 žlice cimeta, 1 žlička mletih klinčkov, polovico žličke muškarnega oreščka, polovico žličke mletega kardamoma, 1 žlica sladke smetane

Priprava:

V večjo posodo stresete moko, dodajte sladkor in vanilin sladkor ter maslo (segreto na sobni temperaturi). Vse mokre sestavine (jajce, rumenjaka, sladka smetana) zmešajte skupaj ter dodajte suhim sestavinam. Z rokami zamesite v testo, ki ga razvaljate na debelino 2-3 mm. Najlažje to naredite med dvema peki papirjema, tako se vam testo ne bo prijemalo.

Preden začnete z odtisi žig predhodno pomočite v OSTRO MOKO, potresite, da se odvečna moka odstrani in odtisnite na razvaljano testo. Okoli odtisa izrežite krogle, kvadratne ali poljubne piškote in jih polagajte na hladen peki papir. Pečico segrejte na 200°C. Piškote pečete 8-10 minut, da so robovi zlato zapečeni.

Nadevi: Piškote je mogoče pripraviti z različnimi nadevi, ki smo jih poimenovali gibanica nadevi:

- Za makov nadev rabite 3 žlice mletega maka, ki ga primešate raztopljeni temni čokoladi.
- Za orehov nadev rabite 3 žlice mletih orehov, ki jih primešate raztopljeni beli čokoladi.
- Za jabolčni nadev rabite 2 žlici raztopljene jabolčne čežane, ki jo primešate raztopljeni beli čokoladi.
- Za skutni nadev rabite 3 žlice puste skute, ki jo primešate raztopljeni beli čokoladi.

Pred odtiskovanjem piškotov, je potrebno žige oprati s krtačko in detergentom ter jih posušiti!

Tudi ta set smo zapakirali v nahrbtnik z logotipom štemPLAY Goričko.

5 KAKO SPOMINEK PRODAJATI?

Spominek smo oblikovali tako, da ne predstavlja le ene znamenitosti. Tako ga je mogoče prodajati na širšem območju Goričkega, tj. ob znamenitostih vseh naštetih kolesarskih poti. Ker pa gre za družabno igro, ki jo je vedno zanimivo igrati in je uporabna tudi kot darilo, je lahko odlična promocija naših krajev.

5.1 PROMOCIJA IN PRODAJA

Naš spominek je učinkovita promocija naših krajev, ker:

- ne gre za klasični spominek, ampak preko QR kod zagotavlja deljenje videov/fotografij o lepotah naših krajev in njihovih zanimivostih, aktivnostih, ki jih ponujajo za turiste in ker je to deljenje omogočeno **preko družbenih omrežij**, kjer prihaja do največjega obiska in je širjenje informacij najhitrejše;
- predstavlja širše območje, ni omejen le na en kraj/znamenitost in ga je zato **mogoče prodajati ob več znamenitostih**, hkrati pa še vedno ni samo splošen spominek, ampak je vezan na določeno območje;
- **je družabna igra**, ki je primerna za skupine in oblikovana tako, da z igranjem igre igralci lahko podoživljajo svoja doživetja, hkrati pa tistim, ki krajev še niso obiskali vzbudi zanimanje za obisk z ogledom posnetkov, ki smo jih objavili na **youtube kanalu** (dostopni so s skeniranjem QR kod na igralnem polju);
- spominek je lahko del aktivnosti ob samih znamenitostih, npr. **kot del delavnic** ali izobraževalnih programov ob ogledih šolskih skupin;
- je v dveh izvedbah in tako cenovno dostopen, vse elemente spominka (igro, nahrbtnik, set za piškotke) pa lahko ponujamo tudi samostojno preko **enotnega logotipa**, ki smo ga oblikovali in ki že v napisu promovira destinacijo, tj. Goričko;
- ker predstavlja skoraj vse turistične točke v občini, bi bil lahko tudi ustrezno **občinsko protokolarno darilo**.



Logotip štemPLAY Goričko vsebuje elemente (tj. besede), ki predstavljajo naš turistični spominek – interaktivno družabno igro z video in audio vsebinami, ki se jo igra (**GO PLAY**) s posebnimi pečatki (prekmursko *štempli*), ki skrivajo motive naše pokrajine (**Goričko**), katere je mogoče po končani igri odtisniti (**štemPLAY**) na piškotke.

Slika 14: Logotip

Razne fotografije/videi omogočajo promocijo. Seveda pa računamo tudi na to, da bodo tudi naši obiskovalci svoje spomine delili na družbenih omrežjih in s tem širili promocijo. Za ta orodja tržnega komuniciranja smo se odločili zato, ker z njimi najbolj dosežemo mlade in večje število obiskovalcev, hkrati pa so za nas cenovno najbolj ugodna.

5.2 CENA SPOMINKA

Pri oblikovanju cene smo upoštevali vse stroške, ki jih bomo imeli z izdelavo in prodajo spominka. Ceno smo oblikovali tako, da smo se pozanimali o cenah posameznih storitev (npr. tisk, snemanje, grafično oblikovanje) in proizvodov (pečatki, nahrbtnik, piškoti) ter sestavili kalkulacijo cene našega spominka. Hkrati pa smo upoštevali tudi vso delo, ki smo ga v projekt vložili, saj je veliko dela bilo opravljenega prostovoljno, nekaj pa smo dobili tudi sponzorskih sredstev (predvsem v obliki storitev).

Zavedamo pa se, da bi vsakršna izboljšava spominka (npr. snemanje video gradiva) pomenila dodatne stroške. Hkrati pa v tem primeru gre za storitve, ki bi se lahko uporabile (npr. kvalitetne fotografije oz. posnetki) v promocijo destinacije tudi na vseh drugih kanalih, npr. uradnih spletnih in FB straneh turističnih ponudnikov.

Stroški storitev: -tisk polja -tisk navodil in receptov -grafično oblikovanje in snemanje -vzdrževanje in vzpostavitev QR kod	 1,4 €/polje 0,5 €/kos 400,00 € (v našem primeru prostovoljno delo članov turističnega in računalniškega krožka) 200,00 €/letno (naš dejanski strošek 40 €, ostalo donacija firme in prostovoljno delo članov turističnega krožka)
Izdelki: -pečatki -piškoti -nahrbtnik	 3,00 €/pečat (4 pečati v paketu = 12 €) 1,00 €/zavoječek (150 g) 5,00 €/kos (v našem primeru recikliran iz stare vreče – donacija podjetja Mensana)
Cena za spominek (cena + 20 % ddv): - družabna igra štemPLAY GOričko (igralno polje, 4 pečatki, zavoj piškotov, nahrbtnik, navodila in recepti) - set za piškotke štemPLAY GOričko (4 pečatki, zavoj piškotov, nahrbtnik, recepti)	 22+4,4 = 26,4 € 16+2,4 = 18,4 €
Pribitek na ceno	(odvisno od prodajalca)

Na podlagi predvidenih stroškov smo oblikovali ceno spominka, pri kateri nismo upoštevali marže prodajalca (pribitek na ceno), saj si jo le-ta določi sam, saj smo predvidevali, da je spominek mogoče prodajati na različnih lokacijah, npr. TIC ali neposredno pri lokalnih znamenitostih oz. ponudnikih.

6 ZAKLJUČEK

Oblikovanje turističnega produkta nas je letos postavilo pred posebej zahtevno nalogo, ker smo želeli oblikovati produkt – turistični spominek, ki bo omogočal deljenje »zgodb Goričkega«. Goričko gradi na sožitju z naravo, s svojim kulturnim bogastvom, z značilno kulinariko in življenjskim slogom prebivalcev ter značilnim narečjem pa lahko ljudi popelje nekam drugam. Iskali smo drznost in drugačnost in tako prišli do ideje, da bi izdelali spominek, ki bo ne le predstavljal kraj, ampak bo izhajal iz kraja in bo ponujal podoživljanje goričke pokrajine na poseben način: bo omogočal deljenje doživetij, druženje, zabavo in bi imel tudi neko uporabno vrednost. Naš produkt je namenjen družinam in prijateljem, ki bi se skupaj zabavali in odkrivali neznane koticke Goričkega.

Ob oblikovanju naše turistične ponudbe smo si člani turističnega krožka nabrali kar nekaj izkušenj in pridobili nova znanja. Ko smo iskali možnosti, kako naše ideje uresničiti, smo naleteli na posameznike in organizacije, ki so nam bili pripravljeni pomagati pri izvedbi. Pri oblikovanju naših produktov (nahrbtnik, logotip, projektna naloga, igralna plošča, pečati) smo bili vsi člani krožka prisotni in upoštevale so se vse naše ideje, tako smo se veliko naučili, kako pomembno je pri sodelovanju in načrtovanju upoštevati vse dejavnike. Spoznavali smo tudi prednosti družbenih omrežij in sodobne tehnologije, ki smo ju uporabili za boljšo/modernejšo izvedbo družabne igre in promocijo izdelka. Pri oblikovanju naloge smo ugotavljali, da je našo idejo turističnega spominka mogoče prilagajati in spreminjati ter jo tako ponuditi v različnih oblikah. Tako smo z našimi predlogi dali nove možnosti za razvoj in za promocijo celotnega območja.

Oblikovali smo spominek, za katerega upamo, ki bo zanimal vse generacije in bo pripomogel k promociji Goričkega.



Slika 15: Komplet izdelkov štemPLAY Goričko

7 NAČRT PREDSTAVITVE NA TURISTIČNI TRŽNICI

Na turistični tržnici bomo predstavili celostno podobo našega turističnega produkta – razstavní prostor in učence na stojnici bomo »preobleki« tako, da bodo simbolno predstavljali idejo našega turističnega spominka tj. interaktivno družabno igro **štemPLAY Goričko**.

Ker smo že pri izbiri materialov za embalažo poudarjali neokrnjenost narave Goričkega in je naša želja, da naravo tako tudi ohranimo, smo tudi pri izbiri materialov za stojnico razmišljali podobno. Zato naša stojnica ne bo klasična, ampak drugačna, sodobna in istočasno tradicionalna, saj bo vključevala elemente iz življenja goričkega človeka.

Na turistični tržnici bo naš produkt predstavljalo 9 učencev, ki bodo oblečeni v unikatne majice, na katerih bo logotip in slogan našega turističnega spominka. 4 bodo na stojnici, ostali pa bodo po celotnem nakupovalnem centru, kjer se bo odvijala turistična tržnica vabili obiskovalce, da se ustavijo na našem prostoru.

Obiskovalcem bomo na poseben način predstavili naš spominek. Pripravili bomo **promocijski material** v obliki zloženke, preko katere bomo na kratko predstavili našo nalogo in namen spominka. Obiskovalci na stojnici ne bodo samo pasivni opazovalci, ampak jim bomo vključili v dogajanje preko zabavnih iger, ki jih skrivajo naše QR kode. Da pa bodo obiskovalci naš spominek tudi nekako začutili, bodo lahko tudi sami pustili svoj štemplin (odtis). Vse skupaj pa bomo popestrili s pesmijo, ki smo jo na izbrano melodijo napisali sami. Kulinarični del našega spominka pa bodo lahko okusili, zato bomo pripravili pokušino naše »štemPLAY kreacije«.

LITERATURA

V. Babij, J. Balažic, M. Bidovec, H. Dobrovoljc, I. Huber, M. Jeršek, J. Litrop...*Prekmurje za radovedneže*. Ur. O. Luthar. Ljubljana: ZRC SAZU, 2010.

J. Bogataj, B. Meden, J. Pukšič: *Spominki Slovenije*. Ljubljana: Turistična zveza Slovenije, 2003.

Česarov mlin. Dostopno na spletnem naslovu: <http://livescore.wix.com/mlin>

M. Detela: *Abeceda turizma*. Ljubljana: Turistična zveza Slovenije, 2007.

V. Kuštor: *Krajinski park Goričko; Živi z naravo*. Grad: Javni zavod Krajinski park Goričko, 2006.

Muzej na prostem. Dostopno na spletnem naslovu: <http://loncarska-vas.com/>

ONKULT 2018 – 20120. Dostopno na spletnem naslovu <http://www.turisticna-zveza.si/Dogodki/345/ONKULT.pdf>

Podatki o strukturi turistov. Delovno gradivo TIC-a Moravske Toplice, november 2015.

Raj za kolesarje. Moravske Toplice z okolico. TIC Moravske Toplice, 2006.

RDO Pomurje. Dostopno na spletnem naslovu: <http://www.rejnodobro.si/>

Rejčno dobro kot RDO Prekmurja in Prlekije. Dostopno na spletnem naslovu: <http://www.pomurje.si/aktualno/gospodarstvo/rejčno-dobro-kot-rdo-prekmurja-in-prlekije/>

Sladka pot. Dostopno na spletnem naslovu: <http://www.sladkapot.si/>

Sladka pot, turistična zgibanka. Mikro-turistični grozd Sladka pot, 2004.

T. Svečak: *Trženje turističnih spominkov v Sloveniji. Diplomsko delo*. Ljubljana: B&B višja strokovna šola, 2016.

Užij dan! Rekreativne poti Murska Sobota – Moravske Toplice z okolico. TIC Murska Sobota.

A. Zupan: *Preko igre in dela do znanja*. Ljubljana: Založba Valuk, 1990.

»ŠTEMLAJ / ODTISNI«
svoje ime na »zid« obiskovalcev



S kolesom med ravnice in gorice



GORIČKO

OŠ FOKVCI
OKO

»ŠTEMLAJ / ODTISNI«
svoje ime na »zid« obiskovalcev

Turistični
spominek



ŠTEMLAJ GORIČKO



PRILOGA 1

turistični spominek štemPLAY Goričko



... atraktiven za vse skupine in govori
zgodbo pokrajine

ZAKAJ ...

INTERAKTIVNA DIDAKTIČNA IGRA

z video in audio vsebinami vezanimi na
Goričko - silko, glasbo, zven narečja

Skenuj QR kodo in odkrij, kaj ti ponujamo in kako »potuješ« z nami!



ker predstavlja:

- ◊ **znamenitosti krajev** v obliki video gradiva QR kod,
- ◊ **prekmursko narečje**,
- ◊ **del kulturne dediščine** v obliki starih otroških iger – leseni pečati kot igralne figure,
- ◊ **del glasbene dediščine** preko video vsebin (zvočni posnetki),
- ◊ **delček kulinarčne dediščine** - leseni pečati odtisnejo spomine na testo, progo **kolesarskih poti**.

... je drugačen, zanimiv, IGRIV,
praktičen, uporaben, ekološki

turistični spominek štemPLAY Goričko

vsebuje elemente (tj. besede):

igro (**GO PLAY**) s posebnimi **štempli**
pečate odtisniti (**štemPLAY**) na piškotke



... vključuje uporabo vseh čutil in celovito
predstavlja turistično ponudbo kraja