

36. DRŽAVNI FESTIVAL

TURIZMU POMAGA LASTNA GLAVA

Športna doživetja bogatijo mladinski turizem



Avtorji:

Mija Hari, 7. razred
Hana Hari, 7. razred
Zara Mislosavljevič, 6. razred
Ana Cigüt, 6. razred
Kaja Pucko, 6. razred

Mentorici:

Silvija Sambt
Sonja Tot

Fokovci, šolsko leto 2022/23



ZAHVALA

Člani turističnega podmladka OŠ Fokovci bi se naprej zahvalili učiteljem, ravnateljici in ostalim delavcem, ki so nas spodbudili za delo in nam omogočili pripravo naloge ter predstavitev na turistični tržnici.

Za posredovanje informacije in pripravljenost za sodelovanje se zahvaljujemo:

- TIC-u Murska Sobota,
- Balonarskemu klubu Roto Balon klub,
- lokalnim športnim društvom.



POVZETEK

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

Naslov naloge: **LüftGumi**

Avtorji:

<i>Mija Hari, 7. razred</i>	<i>Ana Cigüt, 6. razred</i>
<i>Hana Hari, 7. razred</i>	<i>Kaja Pucko, 6. razred</i>
<i>Zara Milosavljevič, 6. razred</i>	

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

Športni dogodki so zmeraj povezani z druženjem, pričakovanjem, navijanjem in zabavo, pa naj smo na njih udeleženi kot obiskovalci ali kot tekmovalci. Veliki športni dogodki privabijo številne gledalce in navijače. Zato smo tudi mi pobrskali, kateri so bili tisti odmevnejši v pokrajini ob Muri.

September 2022 so nebo nad Prekmurjem prepravil številni toplozračni baloni, saj je potekalo precej odmevno mednarodno tekmovanje. Začeli smo razmišljati v smeri, kako tako tekmovanje približati mladim, da bi ga lahko tudi sami bolj aktivno doživeli, ne le kot pasivni »fotografi« in opazovalci pisanih balonov. Pri oblikovanju dogodka smo izhajali iz naslednjih ključnih besed: baloni, zabava, druženje, raznolikost aktivnosti in predvsem gibanje na prostem. Vse naštetu smo želeli povezati v novo ponudbo, hkrati pa ne izgubiti povezave z balonarskim tekmovanjem, čeprav smo kaj kmalu ugotovili, da se lahko (upoštevajoč varnostne predpise) naše igre odvijajo predvsem na tleh.

Tako smo z malo domišljije oblikovali aktivno športno doživetje za mlade, ki ga odlikujejo zabava in druženje z vrstniki. Športno doživetje združuje gibanje, sodelovanje, navijanje in raznolikost aktivnosti, s katerimi smo vključili tako mlade kot tudi otroke. Dali smo mu posebno ime **LüftGumi**, s katerim smo že takoj želeli opozoriti na povezavo z baloni (*gumilüft* – skovanka za gumijsti balon). S tekmovanjem s toplozračnimi baloni pa ga nismo povezali le preko imena, ampak tudi preko samih aktivnosti, s katerimi smo ta šport želeli tudi vsebinsko približati obiskovalcem.

Ključne besede: športno doživetje, igre, balonsko tekmovanje, Prekmurje



KAZALO

ZAHVALA	2
POVZETEK.....	3
KAZALO.....	4
1 UVOD – ŠPORT IN DOŽIVETJA ZA MLADE	5
1.1 IZBIRA TEME.....	5
2 PREKMURJE IZ PRIČJE PERSPEKTIVE.....	6
2. 1 Zbiranje idej.....	6
2. 1. 1 POTREBE MLADIH, LOKALNIH PONUDNIKOV IN MOŽNOSTI ŽE OBSTOJEČE PONUDBE.....	7
2.2 ODLOČITEV: pripraviti novo športno-zabavno doživetje za mlade.....	8
2.3 CILJ: športna aktivnost in doživetje za mlade	9
3 NAČRTOVANJE	9
3.1 Izbira prostora.....	10
3.3 Osebjje	10
3.3.1 Izbira animatorja	10
3.3.2 Osebjje za izvedbo in nadzor nad potekom iger	10
3.3.3 Osebjje za pripravo promocijskega gradiva	11
3.4 Dovoljenja in varnost	11
3. 5 Hrana in pijača.....	11
4 OBLIKOVANJE TURISTIČNEGA PROIZVODA.....	13
4. 1 PREDLOG PRIPRAVLJENIH IGER.....	13
4. 2 PROGRAM ŠPORTNEGA DOŽIVETJA.....	18
4.1.1 PREDSTAVITEV DOGODKA.....	19
5 KAKO PRODUKT PRODAJATI?.....	24
5. 1 PROMOCIJA	24
5.2 FINANČNI NAČRT	25
6 PO PRIREDITVI	26
7 ZAKLJUČEK.....	27
8 NAČRT PREDSTAVITVE NA TURISTIČNI TRŽNICI.....	29
LITERATURA	30



1 UVOD – ŠPORT IN DOŽIVETJA ZA MLADE

1.1 IZBIRA TEME

Kako aktualno športno tekmovanje narediti privlačno tudi za mlade?

Letošnja tema festivala nam je sprva predstavljala zelo velik izziv, saj smo se kar nekaj časa ukvarjali z vprašanjem, kako pripraviti športno doživetje za mlade in kako ga vključiti oz. povezati z aktualnim športnim dogodkom. Najprej smo se lotili pregleda športnim prireditve v naši okolici. Vsi smo se najprej spomnili pisanih balonov, ki so v septembru 2022 preletavali nebo nad Prekmurjem. Ugotovili smo, da bodo tudi letos priredili državno prvenstvo, zato smo se povezali z organizatorji in se lotili priprave novega športnega doživetja za mlade. Doživetja, kjer bi “leteli” na krilih kreativnosti in dobrega vzdušja ob druženju.

Ob začetnem navdušenju smo čez čas skorajda obupali, saj naloga povezati balonarsko prvenstvo z mladimi, željnimi doživetij in adrenalina, ni bila enostavna. Zelo hitro smo ugotovili, da je samo občudovanje pisanih balonov veliko premalo za uspešen dogodek. Zato smo začeli dogodek načrtovati tako, da smo izhajali iz potreb mladih.

Ker vemo, da je pomembno, da za mlade pripravimo doživetje, ki bo aktivno, zabavno, nudilo možnost spoznavanja in druženja z vrstniki, smo želeli balonarstvo mladim približati skozi vse te elemente. Želeli smo ustvariti program doživetja, ki bo mlade privabil na prireditev in jih zabaval skozi celoten dan ter jih tako preko doživetij povezal z balonarstvom. Tako je nastal ideja o **LÜFTGUMIJU** – o športnem doživetju za mlade, ki si želijo gibanja na prostem, zabave in druženja.



2 PREKMURJE IZ PRIČJE PERSPEKTIVE

2.1 ZBIRANJE IDEJ

V preteklem letu je bilo balonarstvo zelo prepoznavno še posebej zaradi mednarodnega prvenstva v poletu s toplozračnimi baloni, ki je potekalo v Murski Soboti. Zato smo se tudi same začele odločati za pripravo spremljevalnega dogodka balonarskemu tekmovanju. Naš dogodek bo nekako povezan z letalstvom, letenjem in balonarstvom. Odločale smo se tudi za manjše delavnice v okvirju tega projekta. Delavnice bi bile namenjene predvsem mladim pa tudi otrokom, ki bi se lahko vključili z izdelovanji letal, zmajev, mladi pa bi se razgibali z različnimi športnimi igrami, ki so namenjene predvsem skupnemu druženju, sodelovanju in zabavi. Ko smo se odločile za vsebino, smo začele razmišljati o kraju, tj. kje bi se vse to dogajalo. Ko smo nekaj časa razmišljale, ko smo se spomnile na Expano in Soboško jezero, ki ponuja veliko prostora za različne gibalne dejavnosti na prostem in predvsem, ker je bil tudi v okviru mednarodnega balonarskega tekmovanja prizorišče nekaterih spremljevalnih dogodkov.

Pri pripravi turistične ponudbe smo se znašle pred težko preizkušnjo, ker smo morale sestaviti dovolj zanimivo turistično ponudbo, ki bi vključevala vse naštetu in s katero bi pritegnile dogodivščin željne, predvsem mlade. Hkrati pa smo želele pripraviti program, ki bo lahko živel v tem okolju, zato smo izhajale tudi iz potreb okolja. Obstoječo ponudbo smo hotele nadgraditi in jo narediti dovolj privlačno za širši krog mladih pa tudi otrok. Zato smo:

- od balonarskega kluba poskušale pridobiti čim več informacij o obstoječem balonarskem tekmovanju in razmisliti, kako bi bilo smiselno prirediti nadgraditi, da bi jo naredili privlačno za otroke in mlade;
- iskali ljudi (RC Expano in TIC Murska Sobota), ki so nas pripravljene podpreti pri oblikovanju naše ponudbe in ki bi v njej videli tudi nov doprinos pri turistični ponudbi kraja (pa tudi regije nasploh);
- pri učencih naše šole preverile, kaj je za njih zanimiv in privlačen športen dogodek, ki bi se ga tudi sami udeležili;
- preverili, kakšne so potrebe turistov, ki predstavljajo našo ciljno skupino, tj. mladih željnih doživetij na prostem (spoznavanje novega preko posebnih doživetij in različne aktivnosti, povezane z lokalnim utripom).



2. 1. 1 POTREBE MLADIH, LOKALNIH PONUDNIKOV IN MOŽNOSTI ŽE OBSTOJEČE PONUDBE

A) Potrebe mladih

Ker pripravljamo dogodek za mlade, smo najprej na izbrani populaciji mladih preverili, kakšne so njihove potrebe oz. kakšen naj bo dogodek, da se jim bo zdel zanimiv in bi se ga tudi sami udeležili (kot tekmovalci ali kot gledalci).

Mlade smo povprašale po pozitivnih in negativnih vidikih športnega dogodka, ki bi se ga udeležili kot tekmovalci ali gledalci. Odgovorili so, da se jim zdi dobro, da se lahko gibljejo, da se ob tem morajo tudi zabavati in predvsem, da lahko sodelujejo in se družijo s svojimi vrstniki. Ob tem je dobro, da spoznavajo nove oblike aktivnosti, da so aktivnosti raznolike. Kot negativno so izpostavili strah pred neznanim in negativnimi odzivi gledalcev, možnosti poškodb pa tudi vreme, ki je pogosto razlog za odpovedi dogodkov na prostem ali vpliva na slabši obisk. Zanimalo nas je tudi, kaj je tisti pomemben dejavnik, ki bi neko športno prireditev za njih naredil še posebej zanimivo. Navajali so, da mora biti organiziran tako, da ponuja različne aktivnosti, da mora biti dostopen za širši krog (ne le vrhunske športnike), da naj omogoča sestavo mešanih ekip (po spolu, starostih), da mora biti poskrbljeno za hrano, pijačo, glasbo in da bi sodelujoči dobili tudi vrečke presenečenja.

Torej je pri oblikovanju športnega dogodka pomembno upoštevati, da si mladi želijo dogodka na prostem, kjer je pomembno predvsem druženje in sodelovanje ter da bo omogočal doživetje za mlade in otroke.

B) Potrebe organizatorjev

Ker smo želeli oblikovati ponudbo, ki bo v bodoče lahko prerasla v vsakoletno prireditev, predvsem pa bo stalnica pri balonarskem tekmovanju, smo se morali pozanimati, kakšne so potrebe organizatorja tekmovanja – tj. Balonarskega kluba Roto Balon klub in tudi kakšne so možnosti za vključevanje obstoječih društev in organizacij. Zato smo se obrnili na TIC Murska Sobota in se pozanimali, kakšne športne dogodke najpogosteje organizirajo, kdo pri tem sodeluje in za koga jih organizirajo.

Ugotovili smo, da so oboji v preteklosti že sodelovali pri pripravi mednarodnega balonarskega tekmovanja. Da je tako sodelovanje nujno, saj balonarsko tekmovanje pomeni tudi neko specifiko in da so njihovi dogodki vključevali tako ustvarjalnice za otroke kot organizacijo koncertov, hkrati pa neke skupne akcije kot je Night glow (večerni ogled balonov nad gladino jezera).



Balonarski klub je našo pobudo za oblikovanje športnih in ustvarjalnih aktivnosti za mlade kot del spremljevalnega programa sprejel z navdušenjem, saj je njihov cilj vedno organizacija spremljevalnih dogodkov za različne starostne skupine. Tako smo se tudi povezali in izvedeli nekaj več o posebnostih tega tekmovanja in organizacijskih zahtevah, ki so nam pomagale pri načrtovanju.

Pregledale smo ponudbo lanskih spremljevalnih dogodkov, se pozanimale o načrtih za letošnje in se lotile načrtovanja dogodka, ki bi ga lahko čim bolj vključili v obstoječo ponudbo in bi pomenil tudi neko popestritev, hkrati pa bi ga bilo mogoče izvajati večkrat, tj. tudi ob novih prireditvah.

2.2 ODLOČITEV: PRIPRAVITI NOVO ŠPORTNO-ZABAVNO DOŽIVETJE ZA MLADE

Ko smo zbrale osnovne informacije o potrebah mladih, se pozanimale o trenutnih zmožnostih ponudbe in se odločile, da bo naš dogodek potekal kot spremljevalni dogodek balonarskega tekmovanja, smo si zadale nalogo oblikovati športni dogodek, ki bo:

- ponujal različne aktivnosti na prostem, ki ne bodo toliko tekmovalne kot predvsem zabavne narave;
- ga bomo povezali z zgodbo balonarstva v pomurskem prostoru in ga tako umestili tudi obstoječo turistično ponudbo prostora;
- bo izhajal iz potreb in želja mladih in otrok in bo njim tudi namenjen.

Pobrskale smo po preteklih turistični produktih, ki so jih oblikovali učenci naše šole in ugotovili, da so pogosto v ponudbo vključevali aktivnosti, ki so bile zanimive tudi za mlade. Zato smo začele razmišljati o povezovanju teh idej, torej o povezovanju različnih potreb mladih v enoten športni dogodek, ki bo ponujal aktivno doživetje.

Želele smo oblikovati privlačno ime dogodka, ki bo zanimivo zvenelo, hkrati pa bo odražalo tudi vsebino dogodka, tako smo po daljšem in precej burnem premišljevanju naletele na LüftGumi. V našem narečju sicer nismo našle besede za balon, smo pa našle skovanko gumiluft. Zdela sen nam je odlična, saj se na nek način navezuje na balone in hkrati na zrak – nebo, ki je prostor balonarskega tekmovanja. Dobro pa bi odražala tudi naš dogodek, katerega namen je zabava in druženje, ki ju pogosto povezujemo tudi s pisanimi baloni. Odraža pa tudi zven prekmurščine. Ime je kratko in dobro zveni, skratka LüftGumi je druženje, zabava in baloni na nebu.



2.3 CILJ: ŠPORTNA AKTIVNOST IN DOŽIVETJE ZA MLADE

Naš cilj je pripraviti športno-zabavni dogodek, ki bo spremljevalni dogodek balonarskega tekmovanja in bo mladim in otrokom nudil možnost zabavnega druženja skozi aktivnosti na prostem. Skozi zabavne aktivnosti udeleženci sledijo “balonski zgodbi”, tj. balonarskemu tekmovanju na poseben način. Preizkusijo se v zabavnih gibalnih aktivnostih, v katerih razgibajo prste in telo, preizkusijo svojo orientacijo in skupinskega duha. Posebnost aktivnosti je, da smo jo pripravili kot izziv za ekipe, ki so sestavljene iz članov različnih starosti. Cilj tega izziva pa je, da skupina pokaže skupinskega duha in sposobnost načrtovanja, kako se bo lotila iger. Hkrati pa smo svojo idejo želeli oblikovati tako, da bi kasneje lahko postala tudi del redne turistične ponudbe. Zato so morali posamezne elemente povezati.

3 NAČRTOVANJE

Ob načrtovanju dogodka se nam je pojavilo veliko vprašanj o tem, kako naj ga organiziramo, kaj je pri tem pomembno, za kaj moramo poskrbeti in kaj želimo doseči.

Da bi naša organizacija in pozneje izvedba dogodka bili čim bolj učinkoviti, smo preverili, za kaj vse moramo poskrbeti oz. kaj vse moramo upoštevati pri organizaciji takega športnega doživetja. Pri tem smo izpostavili naslednje:

- kaj ponujamo;
- komu je namenjeno;
- kraj in čas (pri tem smo morali upoštevati tudi dejstvo, da je izvedljivo le v lepem vremenu);
- potek dejavnosti in časovni okvir;
- sodelavci oz. osebje, ki ga potrebujemo za izvedbo in kje najti primerne vodje dogodka;
- rekviziti, ki jih rabimo (rekviziti za igre – kdo jih zagotovi, kje se nahajajo);
- dovoljenja (če jih potrebujemo, katera);
- izbira prostora in posebnosti;
- kapacitete ponudnikov, tj. kako veliko skupino lahko sprejmemo na prizorišče;
- skrb za varnost (koga vse je potrebno vključiti in zakaj).



3.1 IZBIRA PROSTORA

Pri organizaciji spremljevalnega dogodka smo morali upoštevati želje in potrebe organizatorja tekmovanja. Ker sama izvedba balonarskega tekmovanja zahteva tudi nekaj specifik, npr. prepoved omejevanja gibanja v določenem zračnem prostoru in zahteva zagotavljanje prostora za celotno spremljevalno ekipo, smo prizorišče spremljevalnega dogodka ustrezno odmaknili in se uskladili z ostalimi spremljevalnimi dogodki. Izbira lokacije ob Soboškem jezeru, kjer stoji stavba Expano, je bila tako kot na dlani. Dovolj velik prostor s travnatimi površinami in motorik parkom nam je zagotovil odlično izhodišče za izvedbo našega športnega doživetja. Hkrati pa nam je ponudil možnost, da vanj vključimo še ponudbo Expana in celotno zgodbo povežemo z zgodbo balonarstva v Pomurju. Pri tej ideji so nas podpri tudi na TIC-u Murska Sobota, saj je prizorišče ob jezeru vsako leto tudi prizorišče predstavitev različnih športov, ki jih organizirajo ob dnevu slovenskega športa, pa tudi prizorišče vseh preostalih dogodkov spremljevalnega programa na državnem prvenstvu v poletih s toplozračnimi baloni.

3.2 Rekviziti

Ker smo za naš izlet predvideli tudi nekaj zabavnih iger, za katere rabimo rekvizite, smo morali jasno opredeliti, katere rekvizite rabimo in kdo za njih poskrbi. Vse to smo natančno opredelili v časovnici športnega doživetja, kjer smo tudi navedli, kdo poskrbi za njih.

3.3 OSEBJE

Ugotovili smo, da pri **izvedbi iger** potrebujemo pomoč. Rabimo sodnike za posamezne igre, osebje, ki nam bo pomagalo pri pripravi hrane in pijače ter nadzor nad celotnim potekom iger. Tudi nekoga, ki bo pripravljen prevzeti vodenje dogodka, ki bo odgovoren za okviren časovni potek in bo skrbel za nemoten potek. Vodenje mora prevzeti polnoletna oseba, ki poskrbi za prijavo in uspešno izvedbo. V našem primeru bodo vodstvo prevzeli zaposleni na TIC-u Murska Sobota, ki skrbijo tudi za prijavo skupin in komunikacijo z lokalnimi vključenimi športnimi društvi, ki bodo sodelovala pri izvedbi dogodka. Vse to smo natančno opredelili v časovnici dogodka.

3.3.1 Izbira animatorja

Ker želimo organizirati dogodek za mlade, želimo animatorja, ki se jim bo znal približati. Svoje delo mora imeti rad, ga spoštovati in uživati v stikih z ljudmi, mora biti tudi komunikativen in zabaven, kar so naši vrstniki izpostavili kot najpomembnejšo lastnost. Pomembno je, da pozna igre in njihovo povezanost s tekmovalnimi kategorijami balonarjev. Predvidele smo, da bi to delo lahko opravila ob pomoči odrasle osebe (predstavnik TIC-a, ki ima že izkušnje z vodenjem podobnih prireditve) tudi ena izmed članic turističnega krožka.

3.3.2 Osebje za izvedbo in nadzor nad potekom iger

Pri izvedbi iger lahko sodelujemo članice turističnega krožka, ki smo igre tudi sestavile. Za izvedbo smo se povezale s člani društva za golf disk in lokostrelstvo, ki nam bodo pri dveh



igrah pomagali z izposojjo rekvizitov in bodo hkrati prisotni kot sodniki. Vsako od iger bomo tudi prej preizkusile na športnem dogodku, ki ga bomo kot zabavne igre organizirale na šoli v mesecu maju.

3.3.3 Osebe za pripravo promocijskega gradiva

Potrebno je zagotoviti tudi ustrezen promocijski material: logotipe, letake, prijavnice, plakate in seveda majice za tekmovalce. Idejo za oblikovno podobo in pripravo materiala bomo pripravile članice turističnega krožka v sodelovanju z računalniškim krožkom. Za tisk pa bodo poskrbeli v TIC-u.

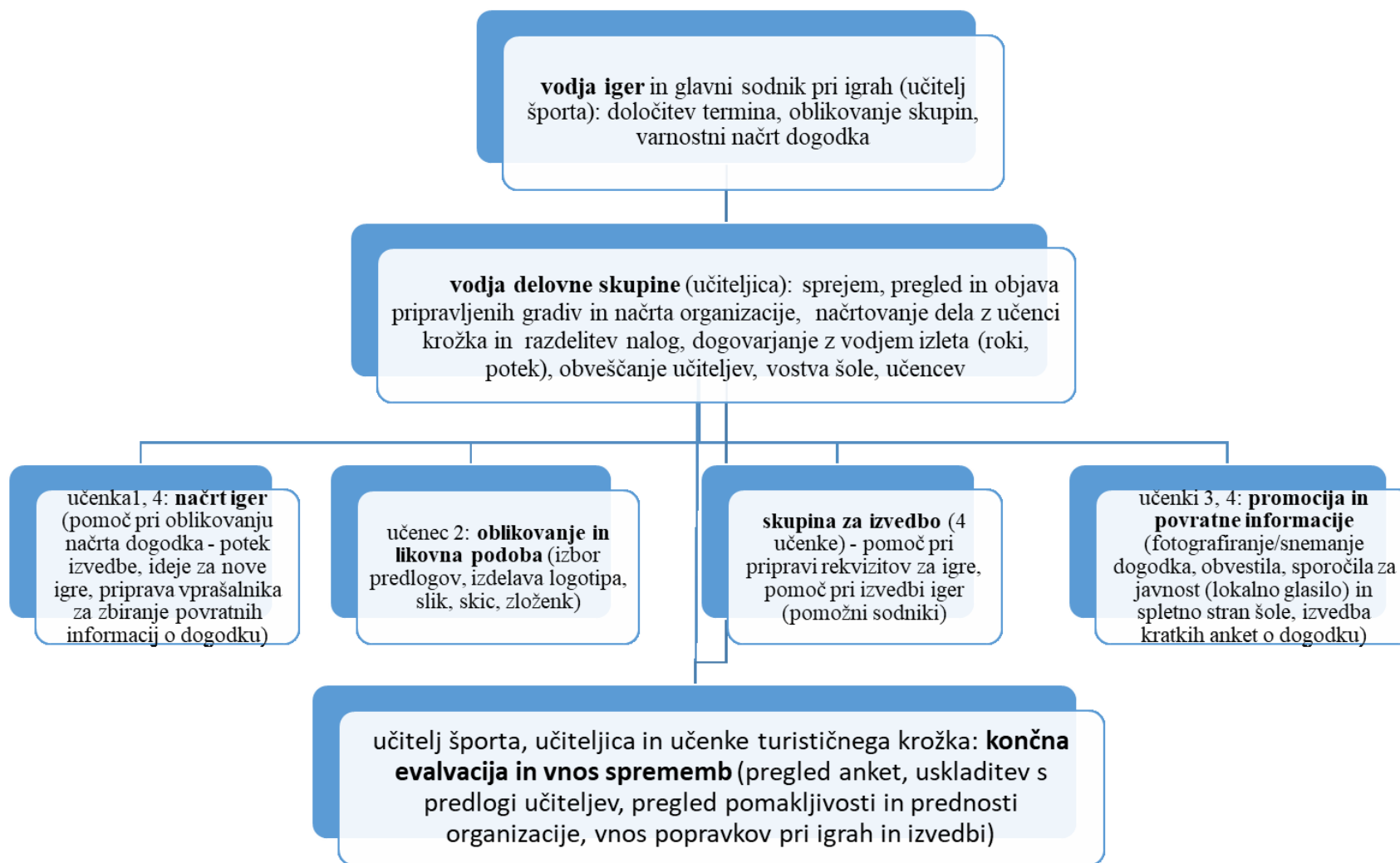
3.4 DOVOLJENJA IN VARNOST

Ker gre za organizacijo dogodka, je potrebno poskrbeti za varnost udeležencev in obiskovalcev in pri tem upoštevati tudi določene predpise, na kar so nas opozorili delavci TIC-a. Posebnih dovoljenj tako ne bi potrebovali, ker bodo za njih poskrbeli v okviru ostalih spremljevalnih prireditev. Zagotovili so nam, da za varnost poskrbijo z redarji, gasilci, reševalci in, zaradi bližine vode (v poletnih mesecih tudi možnosti kopanja in izvajanja športnih aktivnosti na vodi) tudi z reševalci iz vode. Sami pa smo bili pri izbiri iger in načrtovanju njihovega izvajanja previdni, da poskrbimo za takšno izvedbo, ki bo hkrati zagotavljala varnost tekmovalcem.

3.5 HRANA IN PIJAČA

Za organizacijo dogodka je potrebna tudi oskrba s hrano, pijačo in dostop do sanitarij. Ko smo mlade povprašali, kaj jim je pri takem dogodku pomembno, so izpostavili tudi hrano in pijačo. V TIC-u so nas opozorili na možnost uporabe piknik hišic (vsaka ima tudi svoj kamin), kjer bi za tekmovalce lahko organizirali še dodatno posebno doživetje, in sicer možnost, da si obrok pripravijo ekipe kar same. V času, ko ekipe čakajo na razglasitev rezultatov, bi to lahko bila dobra možnost za druženje ekip. Tako bi lahko v t. i. "štartnini", ki jo ekipe plačajo ob prijavi, bil v znesek vključen tudi paket za piknik košaro (za mentorja ekipe in tekmovalce). Bližina piknik hišic zagotavlja tudi dostop do sanitarij in bližnjega ponudnika pijače in manjših prigrizkov.

Športno doživetje bomo pred samo prireditvijo v juniju tudi poskusno izvedli (seveda z nekaterimi manjšimi prilagoditvami) v okviru šole, in sicer v maju, za kar bomo poskrbeli sami v okviru turističnega krožka, zato smo predvideli naslednjo organizacijo:



Slika 1: Organizacijska shema za šolsko izvedbo



4 OBLIKOVANJE TURISTIČNEGA PROIZVODA

Ugotovili smo, da so aktivnosti na prostem privlačne za mlade, hkrati pa mladi želijo, da se ob tem zabavajo in počutijo varno. Izpostavili so, da jim več pomeni druženje kakor pa samo tekmovanje. Zato smo se lotili priprave športnega dogodka, ki bo hkrati tudi doživetje. Ugotovili smo, da morajo pripravljene aktivnosti tako biti relativno nezahtevne, saj bodo tako omogočile vključevanje tudi tistim, ki sicer niso v najboljši kondiciji. Želeli smo tudi, da se aktivnostim lahko pridružijo različne starostne skupine osnovnošolcev, saj bi dogodek organizirali na prvi dan počitnic (24. 6. 2023).

Po vzoru t.i. iger brez meja, smo pripravile zabavne igre, ki vključujejo gibanje in kreativnost in jih povezale s tekmovalnimi kategorijami poletov s toplozračnimi baloni. Hkrati smo želele, da bi bile nezahtevne za izvedbo in bi jih lahko kot del stalne ponudbe še naprej izvajali ali kot spremljevalno dejavnost tekmovanja ali pa (ker smo v njih vključili tudi ponudbo okoliških športnih društev) del ponudbe dejavnosti, ki jih letno organizirajo ob dnevu slovenskega športa.

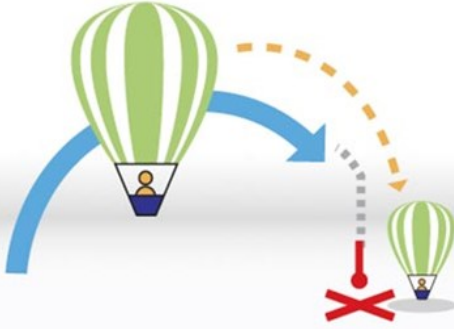
V nadaljevanju bomo predstavili predlog iger, ki smo jih oblikovale, in program športnega doživetja.

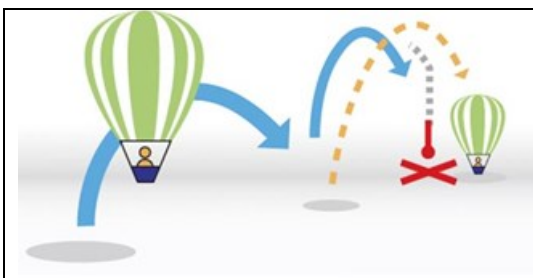
4. 1 PREDLOG PRIPRAVLJENIH IGER

V pogovoru s predstavnikom Roto balon kluba, ki je tudi organizator državnega prvenstva v tekmovanju s toplozračnimi baloni, smo ugotovili, da si želijo spremljevalnega dogodka. Ker smo želeli naše igre povezati z baloni in balonarskim prvenstvom, smo kar nekaj časa napenjali možgane, saj gre za specifičen šport, ki ga je nekoliko težje približati osnovnošolcem. Tako smo dobili idejo, da bi tekmovali v kategorijah, ki so podobne tistim pri balonarjih, le da v njih tekmujejo na tleh z uporabo pripomočkov, ki letijo (napihljivi baloni, frizbi, zmaj, papirnata letala). Prav tako za vsako kategorijo stoji cela ekipa (kot tekmovalci ali navigatorji). Igre pa poleg gibanja vključujejo tudi kreativnost članov ekip. Tako smo sestavili naslednje igre:

Kategorija v balonarstvu	<u>Naša kategorija</u>
LOV NA LISICO (HNH) Lisico predstavlja balon, ki ga ne upravlja tekmovalec, lovske pse pa vsi tekmovalci. Navadno lisica poleti nekaj minut pred tekmovalci. Direktor tekmovanja omeji čas, ko lisica leti. Na mestu pristanka lisice se razprostire tarča, ki jo morajo tekmovalci z	LOV NA LISICO Vseh 6 ekip tekmuje naenkrat (po dve in dve na istem tekmovalnem polju) in tiste 3 ekipe, ki zmagajo, se pomerijo med seboj za skupno zmago. V igri sodelujejo najmanj 3 člani ekipe. Sodnik določi, kateri dve ekipi se bosta pomerili skupaj.



<p>metom markerja zadeti.</p> <p>Rezultat naloge je razdalja med markerjem in ciljem. Najboljši je tisti, ki je marker vrgel oz. označil čim bližje tarči.</p> 	<p>Vsaka ekipa si mora iz danih papirjev zgubati tri letala, najmlajši član ekipe mora zgubiti vsaj eno letalo, s katerim tekmujejo.</p> <p>Mesto pristanka papirnatih letal je določeno z balinarsko žogico, ki je 6 metrov oddaljena od mesta meta. Člani ekipe pa imajo 4 poizkuse, da bi se s papirnatimi letali čim bolj približali balinarski žogici. Zmaga ekipa, katere letalo je pristalo najbližje balinarski žogici. V primeru izenačenega rezultata ima vsaka ekipa na voljo še en dodatni met letala.</p> <p>Vsi 3 zmagovalci prvega kroga se pomerijo naenkrat v končni tekmi.</p> <p>Prva ekipa dobi 5 točk, druga 3 točke in 3 ekipa 2 točki.</p> <p>Število igralcev: najmanj 3, lahko tudi 4</p> <p>Trajanje igre: 30 minut</p> <p>Potrebni rekviziti: balinarska žogica, listi papirja A4 format za izdelavo letal</p>
<p>LADJICE POTAPLJAT (WDN)</p> <p>Naloga je kombinacija skupnega cilja in lova na lisico. Enako kot pri skupnem cilju si piloti sami izberejo svoje vzletno mesto. Direktor določi minimalno razdaljo od vzletnega mesta tekmovalcev do vzletnega mesta lisice, ki navadno za tekmovalce predstavlja prvi cilj. Na mestu pristanka lisice se razprostire tarča, ki predstavlja drugi cilj in jo morajo tekmovalci z metom markerja zadeti.</p> <p>Rezultat naloge je razdalja med markerjem in tarčo, ki jo je razprostrla lisica. Najboljši je tisti, ki je marker vrgel oz. označil čim bližje tarči.</p>	<p>LADJICE POTAPLJAT</p> <p>Igro začne vseh 6 ekip naenkrat.</p> <p>Na lokostrelske tarče so pritrjeni kaveljčki za obešanje. Na kaveljčkih visijo z vodo napolnjeni baloni, ki jih morajo člani ekipe zadeti s puščico. Pod tarčo je nastavljeno vedro za zbiranje vode. Cilj igre je, da z vodo iz balonov napolnijo merico do označenega mesta – tj. 2 decilitra vode.</p> <p>Ko vsi trije baloni počijo, jih član ekipe zamenja in obesi nove balone. Balone polni eden izmed članov ekipe s črpalko sam. Medtem se pri streljanju z lokom zamenjajo člani ekipe.</p> <p>V streljanju z lokom morajo sodelovati vsaj 3 člani ekipe.</p> <p>Igra se konča, ko ekipa napolni merico z vodo do označene višine ali po preteku 30 minut. Ekipa, ki ji uspe prvi napolniti merico (ali zbere največ vode), dobi 5 točk; ekipa, ki je končala druga, dobi 3 točke in ekipa, ki je končala tretja, dobi 2 točki.</p> <p>Število igralcev: najmanj 3</p> <p>Trajanje igre: 30 minut</p>

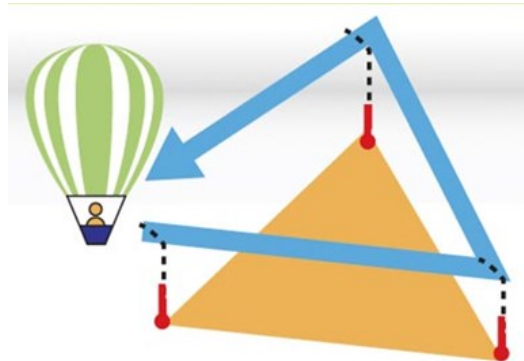


Potrebni rekviziti: vodni baloni s črpalko, lokostrelska tarča, lok in puščice

ZEMLJO KRAST (LRN)

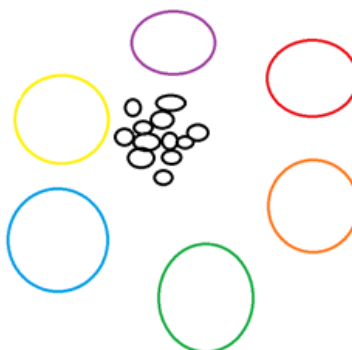
Tekmovalec poizkuša s svojo potjo orisati čim večje območje. Direktor tekmovanja določi prvo točko tega območja A, tekmovalec pa med poletom še točki B in C tako, da bi imel trikotnik ABC čim večjo površino. Navadno direktor tekmovanja določi minimalni čas poleta ali razdaljo, po kateri tekmovalec lahko vrže marker oz. označi točki B in C.

Tekmovalec, čigar trikotnik ima največjo površino, je zmagovalec v nalogi.



ZEMLJO KRAST

Vse ekipe sodelujejo v igri naenkrat. V igri sodelujeta dva člana ekipe (in sicer en tekmuje, drugi ima lahko vlogo navigatorja). Vsaka ekipa ima enobarvno polje (označeno z barvnim obročem), v katerem je en član ekipe - igralec. Drugi član ekipe - navigator se nahaja ob polju in svojega sotekmovalca lahko samo usmerja z navodili. Na znak igre začnejo vse ekipe naenkrat. Cilj igre je v polje oz. obroč prinesiti čim več klobučkov iz sredine, ki je od polj oddaljena 15 metrov. Naenkrat lahko igralec nese le en klobuček. Igralec lahko v polju ostane samo tri sekunde, če pa prekorači čas, mora odhiteti do sredine in se vrniti, vendar brez klobučka. Klobučke lahko prinese tudi iz sosednjega polja vendar mora biti polje prazno (tj. v njem ne sme biti igralca). Tudi iz sosednjega polja lahko odnese en klobuček na enkrat. Na sredini je 40 klobučkov. Igra se konča po 5 minutah oz. ko na sredini zmanjka klobučkov za prenašanje. Zmagovalna ekipa je tista, ki ima v svojem polju največ klobučkov. Ta dobi 5 točk.

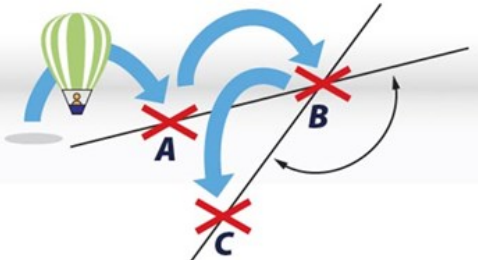


Število igralcev: 2

Trajanje igre: 20 minut

Potrebni rekviziti: barvni obroči, markirni stožci



<p>KOMOLEC (ELB)</p> <p>Pravila naloge zahtevajo, da pilot v poletu doseže čim večjo spremembo smeri.</p> <p>Osnovno smer tekmovalci označijo s pozicijama v smeri leta A in B, spremembo smeri glede na osnovno smer pa s točko C.</p> <p>Rezultat naloge je sprememba smeri in se izračuna kot velikost sokota kotu ABC.</p> <p>Direktor tekmovanja navadno določi najmanjšo in največjo razdaljo med točkami A, B in C. Tekmovalec, ki doseže največjo spremembo smeri (ima največji sokot), je v nalogi najboljši.</p> 	<p>KOMOLEC</p> <p>Naenkrat tekmuje vseh šest ekip, in sicer iz vsake ekipe po en tekmovalec. Ostali tekmovalci lahko pred tekmo sodelujejo kot svetovalci, tj. skupaj se dogovorijo za velikost polja. Pred metom si igralec določi polje, v katerem bo ujel bumerang, čim manjše je polje, tem več točk dobi. Polje si označi s palicami, ki jih položi na tla v obliko kvadrata.</p> <p>Bumerang mora ujeti, ne da bi izstopil iz svojega polja. Če bumerang ujame in ne stopi iz polja, dobi točke. V nasprotnem primeru ne dobi točk. Na voljo ima 2 poskusa (v istem polju). Število točk je odvisno od velikosti polja.</p> <p>Točkovnik:</p> <p>0,5m x 0,5m = 6 točk 1,0m x 1,0m = 3 točke 1,5m x 1,5m = 2 točki 2,0m x 2,0m = 1 točka</p> <p>Število igralcev: 1 Trajanje igre: 10 minut Potrebni rekviziti: palice različnih dolžin za označevanje polja, bumerang</p>
--	--



INDIVIDUALNI CILJ (FON)

Cilj naloge je, da pilot zadane izbran cilj, ki si ga izbere med poletom. Direktor tekmovanja pa omeji minimalno razdaljo od točke, ko pilot določi cilj, do izbranega cilja. Navadno pilot določa cilj med letom na predhodno nalogo.

Rezultat naloge je razdalja med markerjem in ciljem. Najboljši je tisti, ki je marker vrgel oz. označil čim bližje cilju.



INDIVIDUALNI CILJ

Igro igrajo vse skupine naenkrat – po dve in dve ekipi skupaj. Pare določi sodnik z metom kovanca. Vse tri igre pa potekajo istočasno.

V eni igri igrata 2 dvojici iz iste skupine in dva tekmovalca iz nasprotne. Igralca sta v par zvezana z roko in nogo, tj. en igralec ima svojo levo roko zavezano na podlahti z desno roko soigralca, levo nogo pa na zavezano z desno nogo soigralca. Na razdalji 15 metrov si podajajo frizbi. Pri tem jih lahko ovirata igralca nasprotne ekipe, ki si stojita nasproti 5 metrov oddaljena od para, ki si podaja frizbi. Ta poskušata s podajanjem žoge izbiti leteči frizbi.

Cilj igre je, da dvojice uspešno opravijo toliko neprekinjenih podaj, kot si jih sami določijo, najmanjše število podaj mora biti 5. Za neprekinjeno podajo, tj. uspešno podajo se šteje, da ujamejo frizbi, ne da bi frizbi prej padel na tla. Če ekipi to uspe za 5 podaj, dobi 5 točk. Vsaka dodatna podaja, ki so jo določili v začetku, pa prinaša novo točko. Ekipa lahko zbere največ 8 točk.

Po končani igri se vloge ekip zamenjajo. In igro ponovijo.

Število igralcev: 4 + 2 (iz nasprotne ekipe)

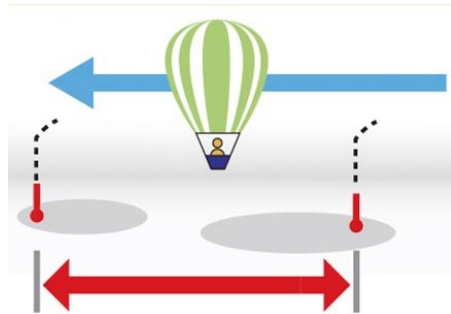
Trajanje igre: 30 minut

Potrebni rekviziti: frizbi, žoga, bombažni trakovi



NAJDALJŠA DALJICA (XDD)

Podobno kot pri nalogi najkrajša daljica tudi pri tej direktor določi dve ali več točkvalnih območij, tekmovalci pa meče markerje tako, da doseže čim večjo razdaljo med obema markerjema.



(NAJ)DALJŠA DALJICA

Vsi člani ekipe na znak štartajo in grejo po dani material, saj iz materiala (lesene palice, vrvice in PVC vreče) naredijo zmaja (pri izdelavi lahko poleg vrvic uporabijo tudi lepilni trak).

Za izdelavo zmaja imajo na voljo dvajset minut. Po preteku 20 minut vse ekipe poskušajo vsaka svojega zmaja spraviti v zrak. Za to imajo na voljo 15 minut časa. Če zmaj ostane v zraku vsaj 3 minute, ekipa dobi 5 točk.

Število igralcev: 6

Trajanje igre: 35 minut

Potrebni rekviziti: lesene palice, vrvice, PVC folija, lepilni trak

4. 2 PROGRAM ŠPORTNEGA DOŽIVETJA

Športno doživetje smo si zamislili kot tekmovanje 6 ekip, ki se pomerijo v zabavnih igrah in preživijo dan ob skupnem druženju. Dogodek ni samo tekmovanje, je druženje in zabava. Gre za idejo približati balonarstvo in balonarsko tekmovanje tudi mladim in jih aktivno vključiti kot tekmovalce v dogodek.

Sestava ekip: Vsako ekipo sestavlja 6 tekmovalcev, ki so stari od 9 do 14 let. V vsaki ekipi morajo zagotoviti vsaj enega tekmovalca, ki je star 9 let, ostali so lahko starejši. Posamezen član ekipe lahko tekmuje v največ 4 igrah. Poziv za sestavo ekip bo potekal vsaj 1 mesec pred dogodkom. Ekipo lahko sestavijo šole, društva in druge organizacije. Vsaka ekipa mora imeti tudi svojega mentorja, tj. osebo, ki je stara najmanj 18 let. Naloga mentorja je prijava in priprava ekipe na tekmovanje ter spremljanje ekipe na dan dogodka.

Prijava in izbor ekip: Vabilo z dopisom delavci TIC-a pošljejo na šole in društva. Ekipe se prijavijo s prijavnico in pismom, v katerem predstavijo svojo ekipo z imenom in izdelano



navijaško zastavico na čim bolj izviren način. Ker lahko na tekmovanju sodeluje le 6 ekip¹, delavci TIC-a v primeru večjega števila prijav opravijo tudi izbor ekip (tj. izberejo ekipe z najizvirnejšim pismom – zastava, ime, predstavitev) in prijavljene 20. 6. 2023 obvestijo o izboru po e-pošti, ki so jo navedli na prijavnici. Po e-pošti ekipe dobijo tudi seznam iger s pravili.

Prijavnica za ekipe

Ime ekipe: _____

¹Podatki o tekmovalcih: |

Ime in priimek tekmovalca						
Letnica rojstva						

Podatki o mentorju ekipe²:

Ime in priimek: _____ Letnica rojstva: _____

Kontaktni podatki (za pošiljanje obvestil o dogodku):

e-naslov: _____ št. tel.: _____

Podpis mentorja: _____

¹ Podatke bomo uporabili izključno za namen tekmovanja.
² Podatke bomo uporabili izključno za namen tekmovanja.

Slika 2: Prijavnica za ekipe

Štartinina: Za sodelujoče pripravljamo majice in malico (piknik varianta) ter manjše presenečenje, zato smo predvideli tudi plačilo štartinine, ki ga izbrane ekipe izvedejo do 23. 6. 2023.

4.1.1 PREDSTAVITEV DOGODKA

Da bi lažje sestavili program, smo si izdelali okvirno časovnico dejavnosti, kjer smo predvideli tudi pripomočke in osebje, ki ga potrebujemo za izvedbo. Zavedamo se, da je časovnica nujna za lažjo organizacijo in razporeditev časa za posamezne dejavnosti.

¹ Ker dogodek prirejamo prvič, smo se odločili za manjše število sodelujočih. Pri tem smo upoštevali tudi število osebja, ki ga imamo na voljo za izvedbo dogodka. V primeru, da bi se prijavilo več ekip, smo si tako določili pravila za izbor ekip.



Časovnica za izvedbo iger:

Čas	Vključene ekipe	Aktivnost	Kdo	Pripomočki ²
Pred izvedbo (1.6.2023 - 15.6.2023)		- pošiljanje dopisa s prijavnico šolam in turističnim društvom	- TIC MS	
18. - 20.6. 2023		- izbor ekip in pošiljanje obvestil o poteku tekmovanja	- TIC MS	
23.6.2023		- priprava paketov za ekipe	- TIC MS	majice, piknik paket, zloženka z navodili
IZVEDBA ŠPORTNEGA DOGODKA – 24. 6. 2023				
9.00 - 9.30		prihod ekip in registracija (ekipe so se predhodno prijavile, potrdijo samo svoje člane na seznamu s podpisi in prevzamejo tekmovalne majice) seznanitev s časovnim potekom iger in razporeditvijo ekip fotografiranje vzleta balonov – ekipe s telefoni naredijo	delavci TIC-a (preverijo seznam ekip, razdelijo pakete za tekmovalce) učenke krožka sodelujočim razdelijo časovnico poteka, kjer so navedene tudi igre in sodelujoče ekipe in jih povabijo k fotografiranju vzleta balonov animator – nagovor ekip za posnetek selfija ekipe z baloni v ozadju	seznam prijavljenih, majice za ekipe

² Za večino pripomočkov poskrbijo članice turističnega krožka, razen za lokostrelske tarče, loke in puščice (poskrbijo člani lokostrelskega društva), frizbiji (poskrbijo člani disk golf društva). Za majice in piknik pakete s tiskovinami poskrbi TIC Murska Sobota.



		selfie ekipe ob vzletu balonov in fotografije delijo na FB strani dogodka	balonarji – vzlet balonov na prvenstvu	
9.35 (trajanje 5 minut)	(vse ekipe se zberejo)	predstavitve sodnikov in poteka dogodka	animator + članci turističnega krožka	ozvočenje (delavci TIC-a)
9.40 (trajanje 15 minut)	vse ekipe	ogrevamo se z glasbo (za začetno ogrevanje se ekipe naučijo preproste koreografije, ki jo lahko uporabijo za navijanje)	animator + članci turističnega krožka Ana in Hana	ozvočenje (delavci TIC-a)
10.00 (trajanje 30 minut)	vseh šest ekip tekmuje, po dve in dve skupaj na istem tekmovalnem polju, tekmujejo trije člani ekipe	1. Igra LOV NA LISICO	animator + 3 članice turističnega krožka (Ana, Hana in Kaja)	balinarska žogica, papir za letala (4 listi papirja za vsako skupino), markerji za označitev polja
10.40 (trajanje 30 minut)	vseh šest ekip začne tekrovati skupaj, tekmujejo trije člani ekipe	2. Igra LADJICE POTAPLJAT	animator, 3 člani lokostrelskega kluba in članica turističnega krožka (Zara)	6 lokostrelskih tarč, loki in puščice, baloni z vodo (4 baloni za vsako ekipo), 6 merilnih valjev
11.15 (trajanje 20 minut)	vseh šest ekip začne tekrovati na enkrat, tekmuteta dva člana ekipe	3. igra ZEMLJO KRAST	animator, članica turističnega krožka (Mija)	6 barvnih obročev, 40 klobučkov
11.40	vseh šest	4. Igra	animator, 3 članice	palice ustreznih



(trajanje 10 minut)	ekip začne tekmovati na enkrat, tekmuje en član ekipe	KOMOLEC	turističnega krožka (Mija, Zara, Ana)	dolžin za označitev polja
12.00 (trajanje 30 minut)	vseh šest ekip naenkrat, 4 člani ekipe	5. Igra INDIVIDUALNI CILJ	animator , 3 člani društva za disk golf	vrvice za zavezovanje rok in nog, 6 žog, 6 frizbijev
12.35 (trajanje 35 minut)	vseh 6 ekip tekmuje naenkrat, tekmujejo vsi člani ekipe	6. Igra NAJDALIŠA DALJICA	animator , 3 članice turističnega krožka (Mija, Kaja, Zara)	22 lesenih palic, 6 PVC večjih vreč, 6 zavitkov vrvice, 6 lepilnih trakov
13.15 (trajanje 45 minut)	vse ekipe z mentorji	Kosilo – piknik varianta pajani kruh z zaseko in česnom, pečen krompir v kosih, hrenovke, jabolčni sok, piškoti v obliki balonov oblitni s čokolado	kuhar in hišnik osnovne šole Fokovci (pomoč pri kurjenju ognja) + mentorji ekip (poskrbijo za pripravo malice) dogajanje se preseli na prostor za piknik hišice	les, vžigalnik, voda, 30 palic za pajanje kruha + piknik paket za ekipo (kruh, zaseka/humus namaz, česen, krompir, hrenovke, jabolčni sok, piškoti)
14.00 (trajanje 15 minut)	vsi udeleženci	razglasitev zmagovalca in podelitev nagrad, fotografiranje ekip – v napihnjenem balonu, v katerega lahko vstopijo (atrakcija na voljo tudi za ostale obiskovalce)	delavci TIC-a, članici turističnega krožka (Mija in Zara) balonarski klub (priprava in postavitve balona)	ozvočenje, nagrade: - let z balonom (prvo mesto) - <i>balonarski klub Roto</i> , - obisk doživljajskega interaktivnega parka (drugo



				<p>mesto) - <i>Expano</i>, - izposoja supov in ura supanja (tretje mesto) - <i>Surf in sub klub</i> <i>Pomurje</i></p>
<p>od 14.15 do 16.00</p>		<p>(možnost udeležbe na ostalih spremljevalnih dogodkih in druženje)</p> <p>delavnice za najmlajše (pobarvanke, risanje na balone, poslikava obraz) + druženje ob glasbi (stare prekmurske družabne igre, plesi)</p>	<p>delavci TIC-a + članice turističnega krožka (pomoč pri delavnicah)</p>	<p>pobarvanke, barvice, flomastre, balone različnih oblik, vrvice, čopiče in barve za obraz, ozvočenje, šolski bend, pripomočki za družabne igre</p>



5 KAKO PRODUKT PRODAJATI?

Oblikovani produkt smo vezali na obstoječo ponudbo in ga zasnovali tako, da smo se čim bolj približali potrebam ponudnikov. Ker so naša ciljna skupina predvsem mladi, smo športno doživetje tako zasnovali, da smo upoštevali njihove potrebe. Temu smo prilagodili tudi ceno štartnine. Promocijo pa smo povezali z glavnim dogodkom, tj. prvenstvom v poletih s toplozračnimi baloni. Tako ne bomo imeli posebnih dodatnih stroškov oglaševanja. Bomo pa tudi sami prispevali k promociji.

5.1 PROMOCIJA

Za učinkovitejšo promocijo smo želeli poskrbeti že v sami fazi nastajanja naše ideje in potem tudi skozi izvajanje in po njem:

- Posneli bomo video vabilo, s katerim želimo pritegniti ekipe k prijavi na dogodek. Vabilo bomo objavili na družbenih omrežjih in ga delili na uradni spletni strani dogodka.



Slika 3: QR koda vabila

- Za boljšo promocijo dogodka bomo oblikovali tudi **letak** z osnovnimi informacijami in povezavo do vabila in prijavnice, ki ga bomo ponudili TIC-u.
- Vse svoje promocijske materiale pa ponujamo preko **logotipa** dogodka, ki smo ga oblikovali in se nahaja na vseh naših promocijskih materialih (majicah, zloženkah, plakatih, vabilu).



Slika 4: Logotip

Tako video vabilo omogoča sprotno promocijo. Seveda pa računamo tudi na to, da bodo naši obiskovalci svoje spomine delili na ostalih družbenih omrežjih in s tem širili promocijo. Prav tako na sprotno promocijo računamo z mini aktivnostjo fotografiranja vzleta toplozračnih balonov, ki smo jo vključili v dogajanje.

Ker pa je v sam produkt vključenih tudi nekaj lokalnih društev, je mogoča promocija naše ideje tudi pri njih in s tem posledično tudi na vseh prireditvah, na katerih se predstavljajo.

Turistično nalogo bomo oglaševali tudi na turistični tržnici v Mariboru in na spletni strani šole. Za obiskovalce naše tržnice pa bomo pripravili še promocijski material v obliki zloženek.

Tudi prevzem nagrad bomo fotografirali, posneli in posnetke objavili na spletni strani po sami prireditvi. Tako si bomo zagotovili še material za promocijo dogodka v naslednjem letu.

5.2 FINANČNI NAČRT

Da bi lahko oblikovali neko ceno, ki jo pri prijavi plačajo ekipe, smo upoštevali vse stroške, ki jih bomo imeli s pripravo in izvedbo. Hkrati pa smo upoštevali tudi vso delo, ki smo ga v projekt vložili, saj je veliko dela bilo opravljenega prostovoljno, nekaj pa bomo dobili tudi sponzorskih sredstev.

	Cena (brez sponzorskih sredstev/prostovoljnega dela)	Cena (upoštevajoč sponzorska sredstva/prostovoljno delo)
Stroški organizacije: -tisk zloženek, prijavnice z vabili -animator	3,00 €/enoto 80,00 €/skupino	3,00 €/enoto 10,00 €/skupino (sodniki se bodo kot predstavniki društev, ki popularizirajo svoj šport vključili prostovoljno, enako tudi članice turističnega krožka)



-majice za ekipe in izvajalce	10,00 €/majico	7,00 €/majico, ker bodo ostalo sponzorska sredstva tiskarne)
-najem prostora, ozvočenje	400,00 €	0,00 € (brez dodatnih stroškov, ker se prostorsko in časovno vključimo v že načrtovano prireditev)
Izvedba iger: -papir -vrvice -lepilni trak -vodni baloni s črpalko -lesene palice -potrebni rekviziti	10,00 €/zavoječek 1,00 €/zavitek (6,00 €) 0,90,00 €/ekipo (5,40 €) 6,00 €/ekipo (36,00 €) 2,00 €/ekipo (12,00 €) 120,00 €	10,00 €/zavoječek 1,00 €/zavitek (6,00 €) 0,90,00 €/ekipo (5,40 €) 6,00 €/ekipo (36,00 €) 2,00 €/ekipo (12,00 €) 0,00€ (v našem primeru brezplačna izposoja šole in lokalnih športnih društev)
piknik paket za ekipo	30,00 €/ekipo	5,00 €/ekipo (donacije hrenovke, sok in kruh donacija lokalnih proizvajalcev, ki bodo navedeni tudi kot sponzorji)
Oblikovanje (animacija za video vabilo, oblikovanje zloženke, logotipi, plakati)	500,00 €	0 € (prostovoljno delo članov turističnega in računalniškega krožka)
Nagrade za ekipe	280,00 €	0 € (donacije organizatorjev prvenstva)
Cena štartnine za ekipo:		50,00 €/ekipo

Na podlagi predvidenih stroškov smo oblikovali ceno štartnine za ekipo, s katero bi si lahko povrnili nastale stroške.

6 PO PRIREDITVI

Po izvedenem dogodku nas čaka še nekaj dela. Najprej moramo poskrbeti za prireditveni prostor, tj. pospraviti rekvizite in smeti v okolici šole (v primeru izvedbe v maju) in v piknik hišicah ter na prizorišču iger (v juniju). Za to bodo poskrbele članice turističnega krožka, ki bodo poskrbele tudi, da bodo izposojeni rekviziti vrnjeni.

Po izvedbi dogodka za učence šole (v maju) bomo naredili tudi **evalvacijo izleta**: kako dolgo so potekale posamezne igre in ali so bili načrtovani rekviziti in število sodnikov ustrezni. Za sodelujoče bomo pripravili pisne anketnike, da ocenijo igre, katere so jim bile všeč, katere



spremembe predlagajo. Tako bomo lahko pravočasno poskrbeli za morebitne dopolnitve oz. spremembe v izvedbi v juniju.

Pri načrtovanju in izvedbi naše ideje nam je priskočilo na pomoč kar nekaj posameznikov, organizacij. Vsem bomo (učenci krožka, zadolženi za pisanje besedil) po izvedbi turistične tržnice in pozneje po dogodku poslali tudi pisne **zahvale**.

Prav tako moramo poskrbeti za **promocijo po zaključeni prireditvi**, da si s tem zagotovimo zanimanje za obisk v prihodnje. Učenci turističnega krožka bodo pripravili novico o poteku turistične tržnice in šolski izvedbi dogodka za spletno stran in za objavo v lokalnem glasilu. Fotografije in novico bomo poslali tudi na TIC Murska Sobota za objavo na njihovi spletni strani. Prav tako bomo članice turističnega krožka svoja doživetja delile na svojih socialnih omrežjih.

Pomembno bo tudi objavljane in fotografiranje zmagovalnih ekip, ko bodo prevzele svoje nagrade in se odpravile na polet z balonom, obisk interaktivnega doživetja ali supanje. Tudi privlačnost nagrad, ki smo jih izbrali tako, da nudijo nova doživetja, bo tista, ki bo naš dogodek promovirala po izvedbi in bo lahko osnova za promocijo v naslednjih letih.

7 ZAKLJUČEK

Oblikovanje naše turistične ponudbe se nam je sprva zdelo zelo enostavno, ko pa smo začeli malo raziskovati, pa smo ugotovili, da priprava športnega dogodka, ki bi bil zabaven in všečen mladim, sploh ni tako preprosta. Še posebej smo se znašli pred velikim vprašanjem, ko smo želeli oblikovati dogodek, s katerim bi privabili širšo množico mladih.

Mednarodno tekmovanje toplozračnih balonov, ki je potekalo v naših krajih, je bilo zelo odmevno. Zato smo želeli pripraviti mladim zanimiv spremljevalni dogodek, ki bi bil sicer športne narave, predvsem pa zabaven in družaben. Ker smo o tem vedeli zelo malo, smo se povezali z ljudmi, ki so nam bili pripravljeni predstaviti potek organizacije in izvedbe dogodka, nas opozorili, na kaj vse moramo biti pozorni. Ob tem smo se veliko naučili, predvsem, kako pomembna sta načrtovanje in delitev dela, pa tudi kako se dogovarjati in kako napisati dopise organizacijam. Ob vsem tem pa smo se tudi zabavali, predvsem ko smo morali usklajevati ideje ali iskati zanimivo ime našega dogodka. Najbolj pa smo se zabavali, ko smo bili že skoraj pri koncu z oblikovanjem naše ideje, ob snemanju video vabila.

Pri oblikovanju programa in ob informacijah, ki so nam jih posredovali na TIC-u, so se nam že kar sproti odkrivala možnost za nadgradnjo našega dogodka, tj. kako bi ga v prihodnje lahko pripravili kot zanimivo aktivnost ob dnevu slovenskega športa. TIC Murska Sobota namreč vsako leto prireja športne dogodke ob Soboškem jezeru, kjer se predstavijo različna športna društva. V ta namen bi dogodek lahko nadgradili z novimi igrami, v katere bi vključili še ostala društva in tako pripravili igre, ki bi se jih lahko udeležile različne generacije. Hkrati bi ga lahko ponujali tudi kot zanimivo počitniško ponudbo.



V pripravo in oblikovanje našega produkta smo vložili veliko dela in zavedamo se, da smo šele začeli, saj moramo sedaj napeti tudi vse moči, da bi ga dobro promovirali.



8 NAČRT PREDSTAVITVE NA TURISTIČNI TRŽNICI

Na turistični tržnici bo naš produkt predstavljalo 5 učenk, 3 bodo po celotnem nakupovalnem centru, kjer se bo odvijala turistična tržnica, vabile obiskovalce, da se ustavijo na našem prostoru.

Stojnico oz. razstavni prostor in učence na stojnici bomo »preobleki« tako, da bodo simbolno predstavljali idejo naše turistične ponudbe – LüftGumi kot dogodek in izdelek. Posebno vlogo bomo dali balonom in letenju in seveda igri.

Za obiskovalce smo pripravili promocijski material v obliki letakov, poskušali pa bomo trenutne vtise obiskovalcev predstaviti tako kot v našem turističnem produktu – z akcijo in pisanimi “baloni”.



LITERATURA

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

European Road Safety Charter. *Kolesarji in pešci*. Dostopno na spletnem naslovu:

<http://www.promet.preporod.net/si/kolesarji/>

Kako se organizacije športne prireditve lotijo profesionalci. Dostopno na spletnem naslovu:

<https://zakonctedna.com/2019/06/27/kako-se-organizacije-sportne-prireditve-lotijo-profesionalci/>

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

Mednarodni balonarski festival. Dostopno na spletnem naslovu:

<https://www.hotairballoons2022.com/>

Normativi za varnost pri vodenju skupin. Dostopno na spletnem naslovu:

<http://www.csod.si/stran/normativi-za-varnost>

Organizacija potovanj in turistično vodenje. Dostopno na spletnem naslovu:

http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/vs/Gradiva_ESS/Impletum/IMPLETUM_124GOSTINSTVO_Dopolnilne_Hiti.pdf

Podatki o organizaciji športnega dogodka. Delovno gradivo in dopis TIC-a Murska Sobota, november 2022.

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

L. Kovač Konstantinovič: *Priložnosti športnega turizma*. Gradivo s posveta Športna doživetja bogatijo mladinski turizem. Ljubljana, 2022. Dostopno na: [Strokovni posvet TZS: Športna doživetja bogatijo mladinski turizem](#)

Toplozračni baloni poleteli nad Miklošovin senjon, državno prvenstvo bo v Pomurju.

Dostopno na spletnem naslovu:

https://www.pomurec.com/vsebina/70487/FOTO_Toplozracni_baloni_poleteli_nad_Miklosovin_senjon_drzavno_prvenstvo_bo_v_Pomurju#4

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

Vrata v Pomurje. Dostopno na spletni strani: <https://www.expansio.si/>

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

