

OSNOVNA ŠOLA ŠMARTNO V TUHINJU

Šmartno v Tuhinju 27a, 1219 Laze v Tuhinju

TURISTIČNA NALOGA



# SNEŽKIN PARK

**AVTORJI:** Bajde Alja (8.a), Baloh Pika (8.b), Berlec Taja (9.b), Burja Ana (8.b), Burja Karin (9.b), Cevc Tjaša (9.b), Erzar Lana (9.b), Jerič Ajda (8.a), Levec Erika (8.b), Levec Maja (8.a), Pišek Reza (8.a), Remih Julija (9.b), Sedeljšak Jerca (9.b), Semprimožnik Žana (9.b), Šuštar Viktorija (9.b), Trebušak Ajda (8.b), Zalaznik Tjaša (8.b)

**MENTORJA:** Petra POTOČNIK, prof. geog. in univ. dipl. ped.

Tomaž SMOLE, prof. soc. in univ. dipl. zgod.

Šmartno v Tuhinju, februar 2023

ŠOLA: Osnovna šola Šmartno v Tuhinju

Šmartno v Tuhinju 27a, 1219 Laze v Tuhinju

Tel.: 01 834 72 00; e-mail: tajnistvo@ossmartno-tuhinj.si

NASLOV TURISTIČNE NALOGE: SNEŽKIN PARK

**AVTORJI:** Bajde Alja (8.a), Baloh Pika (8.b), Berlec Taja (9.b), Burja Ana (8.b), Burja Karin (9.b), Cevc Tjaša (9.b), Erzar Lana (9.b), Jerič Ajda (8.a), Levec Erika (8.b), Levec Maja (8.a), Pišek Reza (8.a), Remih Julija (9.b), Sedeljšak Jerca (9.b), Semprimožnik Žana (9.b), Šuštar Viktorija (9.b), Trebušak Ajda (8.b), Zalaznik Tjaša (8.b)

**MENTORJA:** Petra POTOČNIK, prof. geog. in univ. dipl. ped.

Tomaž SMOLE, prof. soc. in univ. dipl. zgod.

## **POVZETEK**

Športne prireditve prinašajo veliko zabave in vznemirjajočih trenutkov. Radi stiskamo pesti, kadar nastopajo naši junaki ali pa se celo sami preizkusimo v kakšni organizirani športni disciplini. V Sloveniji imamo kopico možnosti, kjer smo lahko navijači ali pa tekmovalci skozi celo leto. Sama izkušnja pa je lahko še boljša, če je poskrbljeno tudi za spremljevalni program na prizoriščih športnih dogodkov, pa naj bodo to koncerti ali pa ...

V turistični nalogi smo si zamislili spremljevalni program, ki bi bil popestritev zimske športne prireditve. Turistični produkt smo poimenovali Snežkin park. Snežkin park združuje elemente sobe pobega, športne tekmovalnosti in zabave. Lahko je dodatna popestritev za posameznika, družino ali pa skupino.

**Ključne besede: Snežkin park, soba pobega, spremljevalni program, športna prireditev**

# VSEBINA

UVOD .....	5
1. SOBA POBEGA .....	6
1.1. Potek igre sobe pobega.....	7
1.2. Namen igre sobe pobega .....	7
2. VRSTE ZIMSKIH ŠPORTNIH PRIREDITEV V SLOVENIJI .....	8
3. OBLIKOVANJE TURISTIČNEGA PRODUKTA .....	10
3.1. Načrtovanje .....	10
3.2. Opis turističnega produkta .....	12
3.3. Ime in logotip .....	20
3.4. Lokacija.....	21
3.5. Komu je namenjen turistični produkt? .....	21
4. TRŽENJE TURISTIČNEGA PRODUKTA.....	21
ZAKLJUČEK.....	22
BIBLIOGRAFIJA .....	23

## UVOD

Letošnja tema festivala Turizmu pomaga lastna glava se navezuje na športni turizem. Naša naloga je bila ustvariti popestritev k športnim dogodkom in prireditvam.

Slovenija letos, poleg standardnih športnih prireditev, ki so vsakoletna stalnica, gosti tudi velike športne prireditve, npr. svetovno prvenstvo v nordijskem smučanju v Planici, zimsko plavanje na Bledu, prvenstvo v veslanju na Bledu, EuroBasket za ženske ter še mnoga druga tekmovanja.

Eden izmed odmevnejših dogodkov, ki bo zaznamoval leto 2023, je gotovo Nordijsko smučanje v Planici. Zimski športi odlično popestrijo praznike in počitniške dni zaradi zanimivih aktivnosti, ki jih skozi preostanek leta težko opravljamo. Za tiste, ki pa ne uživajo na snegu, pa zima prinese čepenje pred televizorjem in glasno podpiranje naših prvakov.

Tako smo se tudi mi osredotočili na čas zime. Te prireditve same po sebi pripeljejo množico športnih navdušencev. Za animacijo med samim trajanjem nekega dogodka ni potrebno pretirano skrbeti. Sam dogodek je velika atrakcija, spremljevalni program pa je izjemno pomemben pred, med odmori in po samem dogodku. Razmišljali smo katero prireditev bi izbrali in kakšna bi lahko bila naša dejavnost ob samem dogodku. Za popestritev smo izbrali sobo pobega kot dodatek prireditvi. Pri tem se nam je spisala zanimiva zgodba, ki smo jo vključili v samo igro.

# 1. SOBA POBEGA

Koncept sobe pobega je razvil Takao Kato leta 2006 v Kyotu, kjer je kasneje leta 2007 odprl, Real Escape Game. Kmalu se je ideja razširila po vsem svetu in s tem prišla tudi v Slovenijo kjer se je leta 2014 odprla prva soba pobega v Ljubljani. Temu so kmalu sledile nove z različnimi tematikami. Septembra 2020 je bilo v Sloveniji 20 ponudnikov s 67 sobami oziroma igrami.

Ideja sobe pobega je, da se uspešno rešiš iz sobe s pomočjo namigov, znanja oziroma določenih spretnosti. V vsakem pobegu pa se skriva še neka zgodba v ozadju, kar naredi celotno igro še bolj zanimivo (Smole, 2021).

Soba pobega torej obstaja že dobro desetletje in pol, začela pa se je na virtualen način - pustolovščina, ki se je prvič pojavila na Japonskem. Le-te, poleg virtualnih iger, izvirajo iz igranja vlog v živo ali Larpinga, ki je izkušnja, med katero igralci igrajo vloge likov iz iger ali zgodovinskih dogodkov.

Prve so temeljile na besednih ukazih za nadzor igre. V prejšnjih sedemdesetih letih pa so začeli iskati nove ideje in metode za njih ter njihovo delovanje. Tako je na Japonskem nastala virtualna igra pokaži, klikni. Ker je bila zelo obiskana, je postala popularna, to pa je privedlo do prve virtualne "escape the room".

Leta 1988 je John Wilson ustvaril besedno igro Behind Closed Doors. Bila je ena izmed prvih, v kateri je bil glavni pomen človek, ki je ujet bil v sobi.

Sobe pobega so postale še bolj iskane, ko je prišla igra Crimson Room, leta 2004. Predvsem je bil eden od razlogov večji dostop do interneta. Vsaka se je začela s kratkim besednim uvodom ter prvoosebno perspektivo. Vzdušje med igro pa je pogosto vzbudilo občutek izoliranosti (npr. zaradi glasbe, pa tudi prostora samega). Ta pustolovščina pa je pravzaprav potekala v eni sobi, katero so morali dobro preiskati, da so našli kakšne namige, kateri so jim pomagali, da se prebijejo ven iz sobe oz. uspešno rešijo uganke, ...

Virtualne sobe so postale navdih za resnične sobe pobega. Na začetku so igralci osebne igre igrali v japonskih barih in klubih. Že v naslednjih letih pa so se začele pojavljati stalne lokacije v Aziji in Evropi. ZDA pa so dosegle šele v letih 2012 do 2014. Hitro je začel rasti njihov vzpon po vsem svetu. Kaj pa je pravzaprav privedlo do tega? Ena izmed stvari je zagotovo, ker so igre postale zelo priljubljene in s tem se je dvignilo tudi povpraševanje za zabavo. Poleg tega

pa so se ljudje začeli zavedati, da ne smejo samo sedeti, ampak tudi nekaj narediti, kajti namesto likov na televiziji, so glavni liki oni sami (Ascalon, 2021).

## **1.1. Potek igre sobe pobega**

Vodja igre (tisti, ki organizira in jo vodi) povabi udeležence in razloži kontekst igre: čas, situacijo in cilj. V večini primerov je za cilj postavljena naloga priti oz. se rešiti iz zaprtega prostora v manj kot 60 minutah. Organizator mora tudi razložiti, kako začeti igro: kateri izziv ali uganko je treba rešiti, da začnete. Nato spusti udeležence v igralnico in odštevanje se začne.

Ko se vrata zaprejo, morajo udeleženci (mladi in starejši) sodelovati pri raziskovanju območja, iskanju namigov, reševanju ugank in sodelovati v izzivih, ki jim bodo omogočili, da korak za korakom napredujejo v igri in pobegnejo pred koncem igre predno se zaključi odštevanje.

Ne glede na to ali je bil cilj dosežen ali ne, ali ste pobegnili pred koncem odštevanja, ali se je alarm oglasil tik preden ste dosegli cilj, ... se soba pobega vedno konča s pogovorom med igralci in vodjo igre ter običajno s pijačo ali celo rezino rojstnodnevne torte.

## **1.2. Namen igre sobe pobega**

Sobe pobega so odlične za team building in sodelovanje, saj spodbujajo medsebojno pomoč, deljenje in solidarnost. Celotna ekipa dela za isti cilj.

Družina, skupina prijateljev, sodelavci, učilnica, otroški rojstni dan, ... brez nevoščljivosti, vsi vabljeni k sodelovanju. Razlikuje se lahko samo kompleksnost ugank (escape kit, brez datuma).

### Vrste sob pobega v Sloveniji:

- Gozdne, zavod za sproščanje, rekreacijo in ustvarjanje v naravi - Ljubljana,
- Soba pobega MindMaze, Escape Room - Ljubljana,
- The Key Room Escape - Ljubljana,
- Escape Room The Game - Bled,
- Prison Break Slovenia - Ljubljana,
- Escape Room Misterius - Celje,
- Enigmarium Escape Room Turnerjeva - Maribor, Ljubljana, ... - je največja mreža sob pobega v Sloveniji. Sedem jih najdemo v Ljubljani, kjer je njihovo glavno središče, šest jih je v Mariboru in še v drugih večjih krajih v Sloveniji (Pobegnite v zgodbo, brez datuma).

## 2. VRSTE ZIMSKIH ŠPORTNIH PRIREDITEV V SLOVENIJI

V Sloveniji imamo veliko vrst zimskih športnih prireditev. Pri izdelavi Snežkinega parka smo proučili sledeče:

### SMUČANJE

V Sloveniji sta najbolj znana tekmovanja iz smučanja Zlata lisica, ki je tekmovanje za ženske tekmovalke, medtem ko je pokal Vitranc za moške tekmovalce. Tekmovanje Zlata lisica se je sprva odvijala na Pohorju, vendar pa je zaradi pomanjkanja snega bila prestavljena v Kranjsko Goro.

Pokal Vitranc se prav tako odvija v Kranjski Gori. Ena izmed bolj znanih Slovenk, ki je tekmovala v

Zlata lisici je bila Tina Maze. Eden bolj znanih Slovencev, ki tekmuje na tekmovanju pokal Vitranc pa je Žan Kranjec. Seveda pa obstaja še veliko smučarskih legend kot so Mateja Svet, Bojan Križaj, Rok Petrovič, Jure Košir, Alenka Dovžan in ostali, ki so navduševali Slovence vsako zimo.

### BIATLON

Biatlon je zimski šport, ki združuje tek na smučeh in streljanje s puško. Obravnava se kot tekma, kjer tekmovalci smučajo po progi za tek na smučeh, katere razdalja je razdeljena na strelske kroge. Strelni krogi sami po sebi niso časovno določeni, vendar se glede na tekmovanje zgrešeni streli prištejejo

dodatni razdalji ali času k skupnemu seštevku tekmovalca. V Sloveniji se odvija na Pokljuki.



Slika 1: Zlata lisica (avtor: Avtor: Jernej Borovinšek – <http://j3rn3jphoto.blogspot.com/2011/02/47-zlata-lisica-godlen-fox-2011.html>; licenca: CC BY-SA 2.5 si; URL: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=17485008>)



Slika 2: Biatlon, Pokljuka (avtor: Roman Bric, MORS, [https://sl.wikipedia.org/wiki/Biatlonski\\_stadion\\_Pokljuka#/media/Slika:Pokljuka\\_biathlon\\_world\\_cup\\_in\\_2010.jpg](https://sl.wikipedia.org/wiki/Biatlonski_stadion_Pokljuka#/media/Slika:Pokljuka_biathlon_world_cup_in_2010.jpg))



Nekateri od najboljših slovenskih biatloncev so: Anamarija Lampič, Polona Klemenčič, Alex Cisar, Miha Dovžan, Toni Vidmar, Rok Tršan in Jakov Fak.

## SMUČARSKI SKOKI



Slika 3: Bloudkova velikanka, Planica (avtor: Krtkewiki, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bloudkova\\_velikanka.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bloudkova_velikanka.jpg))

Smučarski skoki so zimski šport, pri katerem tekmovalci želijo doseči najdaljši skok potem, ko na smučeh zdrsnejo s posebej oblikovane ukrivljene klančine. Razen dolžine skoka na končni rezultat vplivajo tudi zračni slog, zalet, teža obleke, ... Nekateri najbolj znani slovenski smučarski skakalci so: Peter Prevc, Domen Prevc, Timi Zajc, Anže Lanišek, ... Med najbolj znane

slovenske smučarske skakalke pa so: Špela Rogelj, Nika Križnar, Urša Bogataj, ...

## HOKEJ

Hokej je lahko tudi nasilen šport. Kljub temu pa je zelo priljubljen. Znane ekipe so HKMK Bled, HD Hidria Jesenice, HDD Sij Acroni Jesenice in še mnogo drugih. Tekmovanja se večinoma odvijajo v drsalnih dvoranah, kot na primer v dvorani Bled.

## DRSANJE

V Sloveniji gostimo tudi tekmovanja iz drsanja, in sicer umetnostno in hitrostno. Dve bolj znani slovenski drsalki sta Darja Škrli in Daša Grm, bolj znana drsalca pa Luka Klasinc in Gregor Urbas.

## DESKANJE NA SNEGU

Deskanje na snegu je tekmovalna dejavnost, ki vključuje spuščanje po zasneženi podlagi, na kateri stoji deskar na deski, ki je skoraj vedno pritrjena na njegova stopala. Pojavlja se na zimskih olimpijskih in para olimpijskih igrah. Najbolj znani slovenski deskarji na snegu so Žan Košir, Jernej Demšar, Polona Zupan, Rok Rogelj, ...

### 3. OBLIKOVANJE TURISTIČNEGA PRODUKTA

#### 3.1. Načrtovanje

Za letošnjo turistično nalogo smo morali narediti spremljevalni program oziroma dogodek, ki bi bil lahko dodatna turistična ponudba že obstoječim športnim prireditvam. Ker smo imeli težave že z osnovno postavitvijo ideje, kaj bi želeli razvijati, smo se odločili, da naredimo med učenci krožka Turizmu pomaga lastna glava krajšo anketo, ki bi bila lahko smernica našega nadaljnjega dela.

##### Manjša raziskava

Med učenci turističnega krožka smo izvedli majhno raziskavo, ki nam bo v pomoč pri razvijanju ideje in načrtovanju turističnega produkta. Zanimalo nas je kje in kateri šport jim je najljubši in kaj tam najraje počnejo.

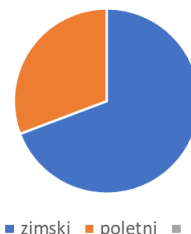
V nadaljevanju predstavljamo rezultate:

#### 1. Ali imaš raje zimske ali poletne športne dejavnosti?

- Zimske
- Poletne

Ugotovili smo, da ima velika večina učencev raje zimske kot poletne športne dejavnosti (kar 9 od 13).

Zimske in poletne športne dejavnosti

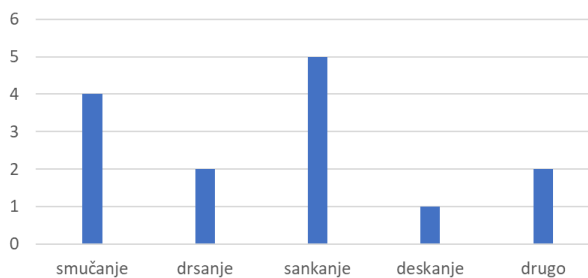


#### 2. Katere od naštetih zimskih športov imaš najrajši?

- Smučanje
- Drsanje
- Sankanje
- Deskanje
- Drugo

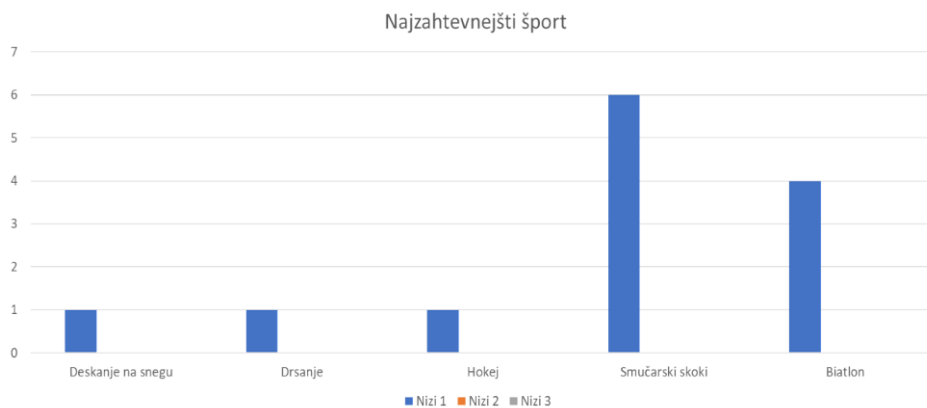
Ugotovili smo, da ima velika večina učencev najraje sankanje in to 5 od 14 učencev.

ZIMSKI ŠPORTI



### 3. Kateri od naštetih športov se ti zdi najbolj zahteven?

- Deskanje na snegu
- Drsanje
- Hokej
- Smučarski skoki
- Biatlon



Ugotovili smo, da se učencem najtežji zdijo smučarski skoki in to kar 6 učencem od 13.

Raziskava med učenci (starost 13 do 15 let) nam je pokazala, da so učencem ljubši zimski športi, predvsem sankanje. Za učitelja (mentorja) se je izkazalo isto.

### Ideja

Slovenija je poznana po številnih športnih prireditvah. Dolgo tradicijo in veliko obiskovalcev privabijo predvsem zimske športne prireditve, zato smo izdelali idejo za popestritev le-teh. Ljudje radi raziskujejo in se ob tem zabavajo. Prišli smo do ideje za sobo pobega, ki pa je malo drugačna od doslej znanih. Dogaja se namreč v zunanjih prostorih, v bližini športnih tekmovanj. Razmišljali smo tudi, kako bi jo preobrazili v aktivnost, ki hkrati predstavlja ekipno sodelovanje.

Oblikovali smo tudi zanimivo zgodbo, ki predvsem mlajše lahko pritegne do sodelovanja. Vse skupaj pa je povezano s spoznavanjem zimskih športov ter znanih slovenskih športnikov.

### Namen in cilj

Z novim turističnim produktom Snežkin park želimo popestriti /obogatiti že obstoječe zimsko-športne dogodke v Sloveniji.

Z našim novim turističnim produktom želimo še:

- poudariti pomen preživljanja prostega časa v družbi (s sovrstniki, družino, prijatelji, ...),
- poudariti pomen aktivnega preživljanja prostega časa na zraku, v naravi,
- pridobiti novo znanje o zimskih športnih disciplinah,
- ustvariti sproščujočo, zabavno izkušnjo za vsakega udeleženca,
- spodbujati k sodelovanju v športnih aktivnostih,
- privabiti obiskovalce na prireditve.

### Načrt izdelave turističnega produkta

Pri izdelavi turističnega produkta smo izvedli naslednje korake:

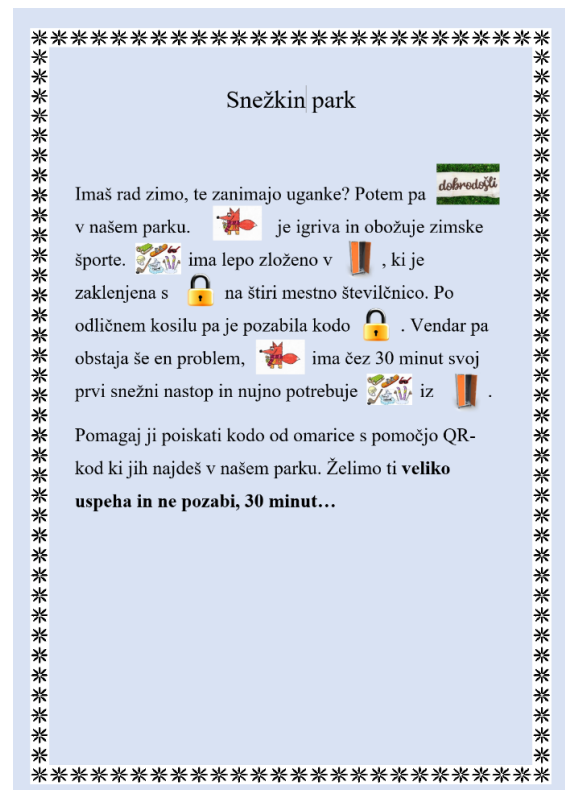
zimske športne prireditve v Sloveniji → ideja → načrtovanje → oblikovanje ponudbe → izgled in predstavitev turističnega produkta.

## 3.2. Opis turističnega produkta

V letošnji turistični nalogi smo zasnovali nov, inovativen turistični produkt, ki združuje koncept sobe pobega, športnega pridiha in tekmovalnosti. Nastal je poseben park, ki smo ga poimenovali Snežkin park. Park je zasnovan kot del spremljevalnega programa zimskih športnih prireditev in njegova lokacija se lahko spreminja. Park se lahko postavi v naravi ali pa v zaprtem prostoru. Park pa seveda krasi naša glavna junakinja lisica Snežka, ki vam ob začetku aktivnosti pove svojo zgodbo, nakar se vaše zimsko nepozabno doživetje lahko začne.

### Snežkina zgodba

Snežkin park je zgodba o lisički in njeni zaklenjeni športni opremi. Udeleženci izziva



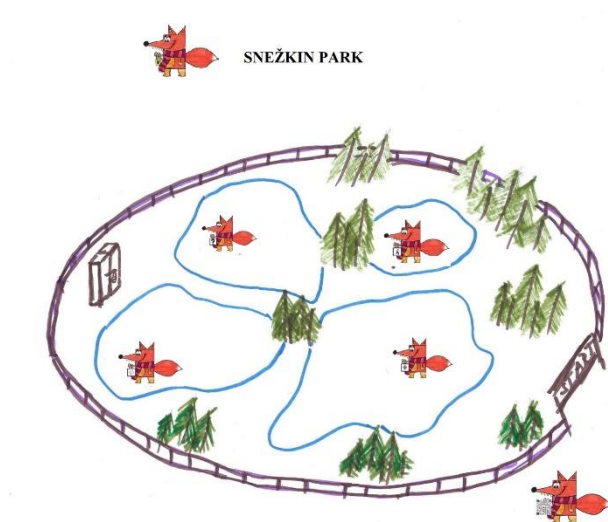
Slika 4: Uvodna navodila za Snežkinega parka

morajo rešiti različne naloge in tako pridobiti namige oziroma rešitve, ki bi pozabljivi Snežki omogočili odklepanje ključavnice na številke in odprtje omarice s športno opremo.

### Izgled

Snežkin park je premičen in se lahko postavlja na različne terene oziroma lokacije. Zasnovan je kot soba pobega.

V osnovi je sestavljen iz petih nalog oziroma dejavnosti, v katerih se morajo udeleženci preizkusiti, da dobijo namige za uspešno končanje sobe pobega Snežkin park. Vsaka posamezna dejavnost je označena s tabelnim slikovnim obvestilom ter QR kodo, kjer se nahajajo navodila s pomočjo programa Google forms.



Slika 6: Snežkin park

QR Pantomima



QR vprašalnik



QR uvod



QR spomin



QR spomin vprašalnik



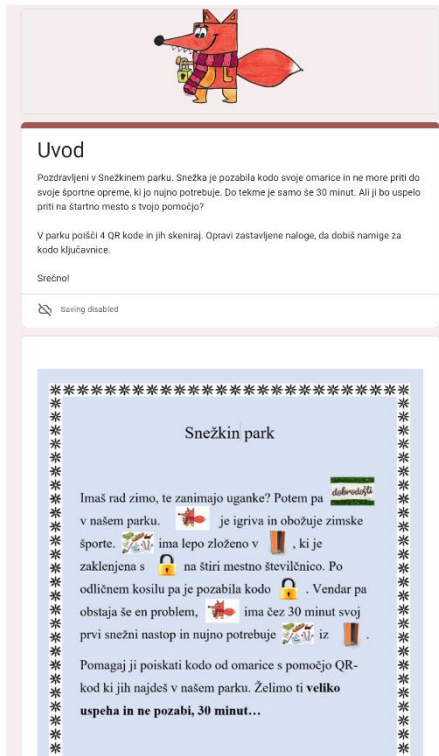
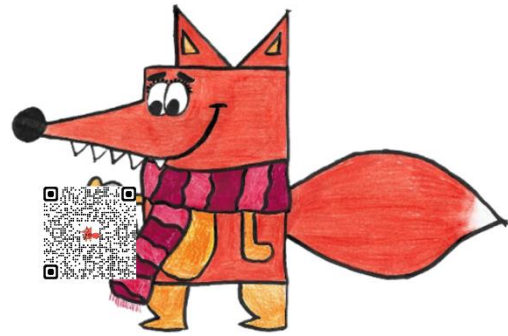
Slika 5: QR kode za dejavnosti v parku



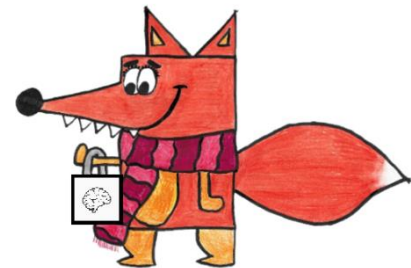
## Dejavnosti

### Uvod

Udeleženci Snežkinega parka začnejo pri maskoti Snežke, ki v roki drži QR kodo. To je uvodna koda, ki tekmovalca popelje na dogodivščino.



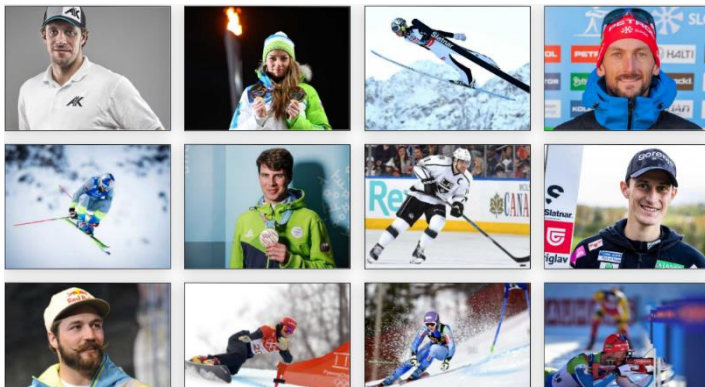
Vrstni red opravljanja nalog ni pomemben. Opraviš nalogo, na katero v parku naletiš. Na koncu moraš imeti štiri številke, ki so tvorijo kombinacijo za ključavnico.



### 1. Spomin

Slika 7: Znak za spomin

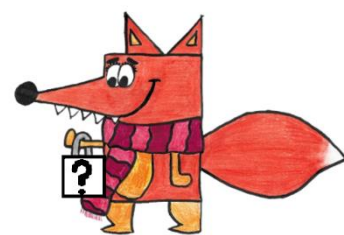
Pri nalogi spomin iščeš spominske karte na temo znanih slovenskih zimskih športnikov. Spomin dobiš s skeniranjem QR kode na svojem mobitelu ali pa tablici. Nahaja se na spletnem naslovu [https://puzzel.org/en/memory/play?p=-NLQf\\_qB3-b7TdOdokdp](https://puzzel.org/en/memory/play?p=-NLQf_qB3-b7TdOdokdp).



Slika 8: slika predstavlja spomin zimskih športov (avtor: Taja Berlec)

Po končanem spominu sledi še ena QR koda z vprašalnikom na temo spomina. Če uspeš rešiti nalogo, dobiš namig v obliki številke, del kombinacije za ključavnico.

The screenshot shows a quiz interface with a fox character at the top. The main section is titled "Spomin" (Spelling). Below it, a question asks: "Katere športna disciplina ni bila prikazana v igri spomin?" (Which sport discipline was not shown in the memory game?). The options are: Smučanje, Smučarski skoki, Hokej, Boardanje, Biatlon, and Umetnostno drsanje. The interface also shows sections 2 and 3 of 3, with section 3 indicating a successful completion.



Slika 9: Znak za vprašanja

## 2. Vprašalnik

Pri tej nalogi se tekmovalci preizkusijo v svojem poznavanju zimskega športa.

The screenshot shows a quiz interface with a fox character at the top. The main section is titled "Vprašalnik" (Quiz). Below it, a question asks: "Koliko je velika naša Planica Velikanke?" (How big is our Planica Velikanke?). The options are: 200 m, 240 m, 210 m, and Add option or Add "Other". The interface also shows sections 3, 4, 8, 9, 16, and 17 of 17, with section 17 indicating a successful completion.

Koliko olimpijskih medalj je osvojil Jakob Fak? * <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> 2	Kdo je naš predstavnik v bordanju? * <input type="radio"/> Primož Peterka <input type="radio"/> Jakob Kril <input type="radio"/> Žan Košir	Untitled section Description (optional)
After section 5 Continue to next section	After section 11 Continue to next section	Koliko tarč moraš zadeti pri biatlonu v enem krogu? * <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 4
Section 6 of 17 NAMIG: A Description (optional)	Section 12 of 17 NAMIG: I Description (optional)	After section 13 Continue to next section
After section 12 Continue to next section	After section 14 Continue to next section	Section 14 of 17 NAMIG: R Description (optional)

Pri vsakem pravilnem odgovoru na vprašanje (6 vprašanj) dobiš namig v obliki črke. Črke pravilno razvrstiš in dobiš besedo, ki je povezana s smučarsko opremo. Med različno opremo, se nahaja tudi tista iz naloge. V njej se skriva nov namig, številka, ki je del iskane kombinacije.

### 3. Pantomima

Pri skeniranju QR kode pantomima se pojavijo trije filmčki, ki prikazujejo določeno športno disciplino. Ko pravilno prepoznaš vse tri discipline, dobiš nov namig v



Slika 10: Znak za pantomimo

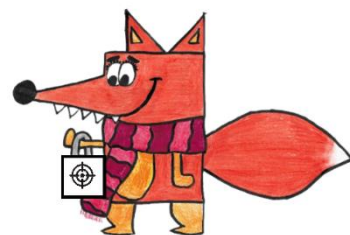
<b>Posnetki</b> Saving disabled *Required	<b>Posnetki</b> Saving disabled *Required	<b>Posnetki</b> Saving disabled *Required
Ogled si posnetek pantomime 1. Ugani katero zimo posnetek in izberi pravi odgovor.	Untitled section Ogled si posnetek pantomime 2. Ugani katero zimsko športno disciplino prikazuje posnetek in izberi pravi odgovor.	Untitled section Ogled si posnetek pantomime 3. Ugani katero zimsko športno disciplino prikazuje posnetek in izberi pravi odgovor.
<input type="radio"/> Deskanje <input type="radio"/> Smučanje <input type="radio"/> Biatlon	<input type="radio"/> Curling <input type="radio"/> Smučarski skoki <input type="radio"/> Sankanje	<input type="radio"/> Smučarski tek <input type="radio"/> Hokej <input type="radio"/> Bob

obliki številke, ki je del kombinacije Snežkine ključavnice.



#### 4. Streljanje na tarčo

Pri tej nalogi se preizkusiš v vlogi biatlonca. Pomembno je, da pred streljanjem povišaš srčni utrip, za kar bodo poskrbeli animatorji na poligonu s posebnimi nalogami, kot so počepi, sklece, tek in podobno. Po opravljenem ogrevanju se lahko začne akcija.



Slika 11: Znak za streljanje na tarčo

Tarča je sestavljena iz petih krogcev. Narejeni so iz kartona, na notranji strani pa so žlice s črnimi krogi. Na zadnji tarči je zadaj skrit balon, ki ga sproži padajoča žlica. Na balonu je številka, ki jo potrebuješ za odklepanje ključavnice. Tarče so od črte oddaljene 4 metre, imaš pet poskusov in še dva rezervna naboja. Če ne zadaneš, imaš kazen, in sicer se ti odšteje ena minuta za vsak zgrešen strel od časa, ki ga imaš za rešitev vseh nalog. Za orožje se uporablja otroške pištole Nerf.

#### Namen

Namen igre Snežkin park je, da obiskovalci Snežki pomagajo iz hude zagate. Snežka se brez ustrezne športne opreme ne more pojaviti na štartu tekme. Opremo ima zaklenjeno s ključavnico na številčno kodo, ki pa jo je pozabila. V 30 minutah moraš rešiti naloge z namigi, ki ti razkrijejo kodo ključavnice.

Igra je zamišljena kot spremljevalna dejavnost športnih prireditev. Lahko se izvaja pred, med ali pa po tekmi, v času odmorov.

#### Postavitev

V nadaljevanju smo razmišljali kaj vse bi bilo potrebno storiti pred postavitvijo našega turističnega produkta na športni prireditvi.

Pred postavitvijo:

- priprava turističnega produkta (nakup sestavnih delov Snežniknega parka),
- izdelava reklame (vabila, Snežkine maskote) in objava le-te (družbena omrežja, ...),
- preverjanje ali so potrebna kakšna dovoljenja.

Postavitev in čas dogodka:

- priprava prostora (postavitev Snežkinega parka na športnem dogodku),

- razdelitev nalog: postavljalci parka, animatorji v parku, maskota Snežka,
- fotografiranje, snemanje, objavlanje na družabnih omrežjih.

Po dogodku:

- pospravljanje parka,
- analiza dogodka,
- na podlagi narejene analize priprava načrta z morebitnimi izboljšavami.

### Finančni okvir

Z učenci smo razmišljali o finančnih sredstvih, ki bi bila potrebna za vzpostavitev Snežkinega parka. Pogovorili smo se o stroških za:

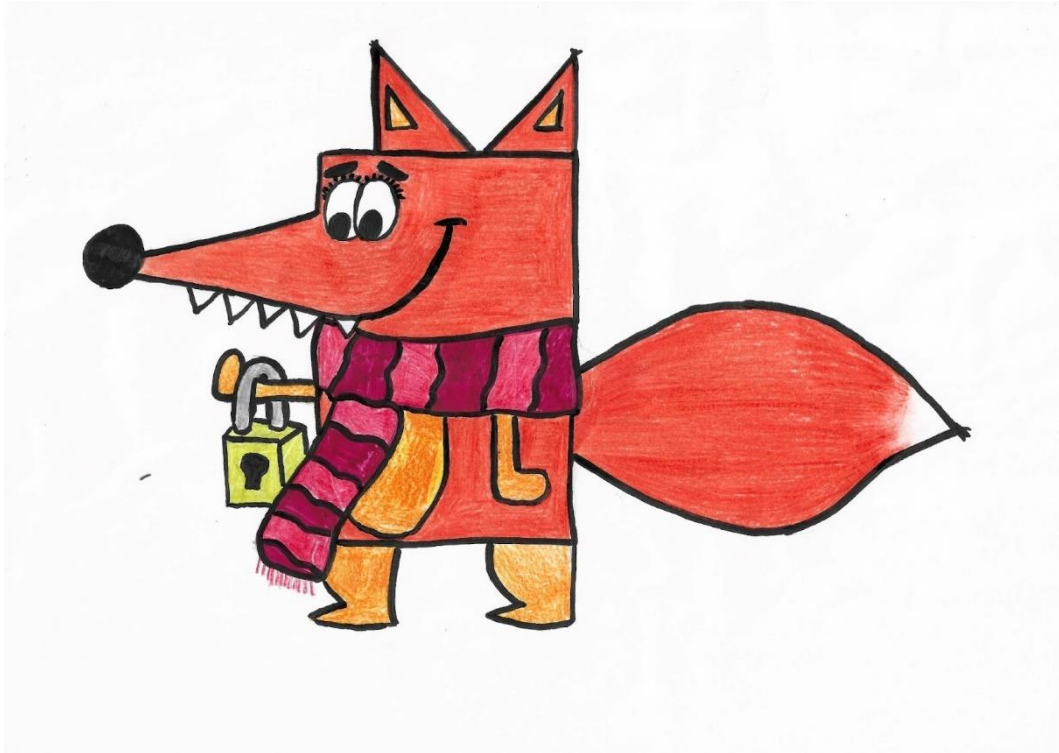
1. pripravo lokacije/prostora Snežkinega parka: z organizatorji dogodka bi se skušali dogovoriti za brezplačen odstop prostora v okviru športne prireditve,
2. pripravo Snežkinega parka / “sobe pobega”, ki vključuje pripravo prostora in različne predmete:

Št.	Kaj?	Cena
<b>Priprava Snežkinega parka</b>		
1.	Rokavice (3x)	22€
2.	Smučarske hlače (2x)	34€
3.	Omarica za športno opremo	119€
4.	Kamenčki	donacija
5.	Ključavnica	16€
6.	Bunda (2x)	120€
7.	Vrv	donacija
8.	Nerf pištola	35€

<b>Št.</b>	<b>Kaj?</b>	<b>Cena</b>
9.	Nerf metki (20 kom)	8€
10.	Tarča	58€
11.	Pancerji (2x)	560€
12.	Smuči	120€
13.	Očala (2x)	70€
14.	Smučarska deska	176€
15.	Smučarska čelada (2x)	112€
<b>Priprava lokacije / prostora</b>		
16.	Ograja	donacija
17.	Napis parka	donacija
18.	Maskota Snežke	donacija
19.	Plačilo osebja / animatorjev v Snežkinem parku	pokrije organizator dogodka
20.	Table	donacija
Skupaj		cc. 1450€

### 3.3. Ime in logotip

Učenci smo izdelali logotip in mu dali ime - Lisica Snežka.



Slika 12: Lisica Snežka (avtorica: Alja Bajde)

Logotip je žival, ki predstavlja lisico. Lisica naj bi predstavljala zimo, zato smo jo tudi poimenovali Snežka. Izhajali smo z imena Zlata lisica, ki je zimski športni dogodek in se dogaja v Sloveniji. Kljub temu, da so ene najbolj prepoznavnih živali na planetu, so v resnici dokaj skrivnostne, kar se dobro sklada z našo temo sobe pobega.

Snežki smo okoli vratu nadedli pisan šal, ker je to en izmed najbolj ključnih zimskih dodatkov. V roki drži ključavnico, ki ima prav poseben pomen v naši zgodbi - pozabila je namreč njeno kodo, ki odklene omarico, zato želi, da ji jo pomagamo odkleniti, saj ima v njej shranjeno športno opremo.

### **3.4. Lokacija**

Turistični produkt Snežkin park je premični objekt, ki se lahko postavi na različnih krajih, kjer potekajo zimski športni dogodki. Primeri takšnih krajev so: Planica, Kranjska gora, Ljubno, Rogla, .... Park bi bil postavljen poleg dogajanja, da bi bil čim bolj viden in dostopen obiskovalcem. Park se lahko namesti tudi v notranjih prostorih.

### **3.5. Komu je namenjen turistični produkt?**

Snežkin park je namenjen obiskovalcem in udeležencem športnih prireditev in je del spremljevalnega programa. Starostne omejitve za park ni, namenjen je vsem generacijam športnih navdušencev. Raziskovanja se lahko udeležijo posamezniki, družine ali pa manjše skupine ljudi. Vsak oziroma vsi tekmujejo samo s časom.

## **4. TRŽENJE TURISTIČNEGA PRODUKTA**

### Financiranje

Postavitev parka, vzdrževanje in osebje, ki delajo v parku seveda stane. Za kritje finančnih stroškov obstaja več možnosti:

- vstopnina v Snežkin park je za obiskovalce športne prireditve brezplačna in je že pokrita s vstopnino na športno prireditev, saj produkt prinaša dodano vrednost / spremljevalni program prireditvi ali
- vstopnina v Snežnik park se plača po simbolični ceni.

### Oglaševanje in promocija

Razmišljali smo o idejah kje vse bi lahko oglaševali, ponudili, promovirali:

- animacijski / povezovalni program na športni prireditvi: voditelj športne prireditve obiskovalce večkrat povabi k obisku Snežkinnega parka,
- velika maskota lisice Snežke v ciljni areni športnega dogodka, ki vabi obiskovalce,

- spletna stran in družbena omrežja, na katerem bi lahko objavljali fotografije in utrinke dogodkov in mest, kjer bi park stal ter s tem spodbudili obiskovalce, da poleg ogleda športnega dogodka obiščejo še naš park,
- spletna stran organizatorjev športnega dogodka,
- reklamni oglas, ki bi se lahko predvajal na spletnih medijih, televiziji, ...,
- reklamni oglas v tiskanih medijih,
- povezava z lokalnimi turističnimi ponudniki oz. dogodki, drugimi ponudniki sob pobega v Sloveniji.

## ZAKLJUČEK

V letošnji nalogi Turizmu pomaga lastna glava smo naredili turistični produkt Snežkin park. Snežkin park je zasnovan kot soba pobega z elementi športnega duha in je zamišljen kot spremljevalni program večjih in manjših zimskih športnih prireditev v Sloveniji. Obiskovalci parka se bodo lahko med prvim in drugim tekom smučanja v Kranjski gori ali pa poletov v Planici sprostili in nabrali novih znanj in moči za nadaljnje navijanje za naše tekmovalce.

Se želite pred dogodkom (ali po njem oz. vmes) malo sprostiti, razgibati, zabavati? Ni problema vstopite v Snežkin park in spoznajte svet zimskih športov.

## **BIBLIOGRAFIJA**

- Ascalon, A. (1. april 2021). *The escape game*. Pridobljeno iz <https://theescapegame.com/blog/the-history-of-escape-rooms/>  
*escape kit*. (brez datuma). Pridobljeno iz <https://escape-kit.com/en/what-is-an-escape-room/>
- Pobegnite v zgodbo*. (brez datuma). Pridobljeno iz spletno mesto STO:  
<https://www.slovenia.info/sl/zgodbe/pobegnite-v-zgodbo>
- Smole, T. (2021). Uporaba sobe pobega za motivacijo učenja zgodovine pri pouku na daljavo. *Zgodovina v šoli*, 46-55.

## **OPIS STOJNICE**

Stojnica se nahaja na predvidenem prostoru v izmeri 2 x 2 metra. Sestavljata jo dve steni, poslikani s prizorom zimske pokrajine. Tla so prekrita z zimsko kopreno, ki spominja na sneg. V levem kotu se nahaja zaklenjena omarica s Snežkino opremo. Na stenah stojnice se nahajajo QR kode in znaki dejavnosti. Ob vhodu na prizorišče stojnice se nahaja smrekica in lisička Snežka.

Na turistični tržnici bodo sodelovali učenci, ki bodo obiskovalce vabili na našo stojnico.