

TURISTIČNA NALOGA
Turizmu pomaga lastna glava

MLADI IN ŠPORT - MIŠ

ŠPORTNA DOŽIVETJA BOGATIJO MLADINSKI TURIZEM



Šolsko leto: 2022/23

Avtorice naloge: Maruša Rak, Lana Lončarič, Nika Gošnik, Nika Vlaj, Kaja Justinek, Živa Goričan, Ema Frešer, Larisa Pek iz 8. a-razreda

MENTORICI:

Nina Globovnik, prof.

Mateja Kuharič, prof.

ZAHVALA

Zahvaljujemo se našima mentoricama Nini Globovnik in Mateji Kuharič, ki sta nas spodbujali pri pisanju raziskovalne naloge in nam omogočili skupinsko nočitev na šoli, kjer smo se imele nepozabno.

Zahvala gre gospe ravnateljici Lidiji Milošič, ki nam je zmeraj naklonila spodbudno besedo, ko smo jo potrebovale.

Zahvaljujemo se našim zunanjim sodelavcem, ki delujejo na področju športa v naši občini Slovenska Bistrica in so si vzeli čas ter rešili spletno anketo. To so direktor Javnega zavoda za šport Slovenska Bistrica in bivši vrhunski atlet gospod Boštjan Fridrih, nekdanji nogometni reprezentant v funkciji vratarja gospod Mladen Dabanović, nekdanji vrhunski atlet v suvanju krogle in lastnik fitnes centra Jeti gospod Miran Vodovnik ter aktualni perspektivni judoist in trener mlajše sekcije Judo kluba Impol Slovenska Bistrica gospod Vito Dragič.

Zahvaljujemo se profesorici slovenskega jezika gospe Nini Miklavc za lektoriranje naloge.

Iskreno pa se seveda zahvaljujemo tudi našim staršem, ki so nas spodbujali in nam stali ob strani.

POVZETEK

Naša šola se bo letos ponovno udeležila tekmovanja *Turizmu pomaga lastna glava*. Letošnjo raziskovalno ekipo sestavljamo sošolke, učenke 8. a-razreda Osnovne šole dr. Jožeta Pučnika Črešnjevec. Mentorici sta nas uspeli pritegniti k sodelovanju pri raziskovalni nalogi tudi zato, ker sta nam omogočili možnost nočitve na šoli. Sicer je bil dan deloven in usmerjen v raziskovanje mladih in športa ter pisanje raziskovalne naloge, vendar je bilo delo zelo zabavno. Uspele smo sestaviti nabor resnično dobrih idej, kako mlade spodbuditi k športu, ki jih predstavljamo v svoji raziskovalni nalogi.

Razmišljale smo, kako bi naš krajevni praznik na Črešnjevcu, v sklopu katerega je vsako leto organizirano tudi medgeneracijsko kolesarjenje, nadgradili tako, da bi k športnemu dogodku pritegnili čim več mladih. Da bi dobile realni vpogled v delo z mladimi pri športu, smo se odločile, da pripravimo spletni anketni vprašalnik za tiste osebe, ki danes v občini Slovenska Bistrica ključno pripomorejo k spodbujanju mladih v športu. Tako smo k sodelovanju povabile direktorja Zavoda za šport Slovenska Bistrica Boštjana Fridriha, bivšega nogometaša Mladena Dabanovića, nekdanjega atleta v suvanju krogle in lastnika fitnes centra Jeti Mira Vodovnika ter aktualnega judoista in trenerja Vita Dragića.

Anketni vprašalnik smo pripravile tudi za učence naše šole. K sodelovanju smo povabile učence od šestega do devetega razreda ter ugotovile, na katere ovire najpogosteje naletijo na svoji športni poti in kaj jih spodbuja, da vztrajajo v športu.

Glede na rezultate ankete smo oblikovale naš turistični proizvod: ŠPORTNO DOŽIVETJE, KI PRIVABI PREDVSEM MLAJŠE GENERACIJE in v našem primeru je to organizacija spretnostnega poligona **MIŠ** (kratica pomeni **MLADI IN ŠPORT**).

Anketna vprašalnika sta nam podala ključne ugotovitve glede udejstvovanja mladih v športu in zato smo se odločile, da poligonu poleg športnih izzivov dodamo tudi izzive s področja spretnosti, umetnosti in glasbe. Vse izzive smo pripravile tako, da spodbujajo medvrstniško druženje in sodelovanje. Seveda pri tem nismo pozabile na promocijo naše prireditve. V ta namen smo izdelale predloge za promocijski material ter pripravile stroškovnik prihodkov in odhodkov v zvezi z organizacijo tovrstnega dogodka. Spretnostni poligon pa smo prestavile tudi v virtualni svet.

Ključne besede: turizem, šport, mladi

KAZALO

ZAHVALA	2
POVZETEK	3
UVOD	5
1 RAZISKOVALNI DEL NALOGE	7
1.1 Metodologija dela.....	7
1.2 Cilji.....	7
2 Mladi in šport v občini Slovenska Bistrica	8
2.1 Priljubljenost športa in športnih dogodkov med mladimi	9
2.2 Spodbujanje mladih k športu in udeležbi na športnih dogodkih	10
3 Spretnostni poligon MIŠ	12
3.1 Razdelitev dela	13
3.2 Preizkušanje izzivov za spretnostni poligon	14
3.3 Prenos spretnostnega poligona v virtualni svet	21
3.4 Priprava logotipa.....	22
3.4 Priprava promocijskega materiala	23
3.5 Priprava odhodkov in prihodkov izdelave spretnostnega poligona MIŠ	24
4 OSNUTEK PREDSTAVITVE SPRETNOSTNEGA POLIGONA MIŠ NA TURISTIČNI TRŽNICI	26
5 ZAKLJUČEK	27
6 PRILOGA: ANKETNA VPRAŠALNIKA	28
7 VIRI IN LITERATURA	34

UVOD

V raziskovalni nalogi smo se ukvarjale z vprašanjem, kako na lokalni športni dogodek privabiti čim več mladih in jim ponuditi športno doživetje, ki jim bo pisano na kožo. Ker živimo v majhnem kraju z okoli 500 prebivalci, ni organiziranih večjih športnih prireditev. Sicer sta v občini Slovenska Bistrica organizirana atletske miting in Bistriški tek, ki sodita med večje športne dogodke. Je pa Slovenska Bistrica prav gotovo znana po odličnih športnikih, tako da lahko z gotovostjo trdimo, da je za šport in za promocijo športa v naši občini dobro oziroma celo odlično poskrbljeno. Naj naštejemo nekaj bolj prepoznavnih športnikov iz naše občine, ki so prepoznavni v celotni Sloveniji in tudi širše. To so smučar Rene Mlekuž, košarkarja Sani Bečirović in Klemen Prepelič, odbojkarja Tonček in Žiga Štern, vrhunski plesalec Aljaž Škorjanec in bivši nogometaš Mladen Dabanović. In zagotovo bi se našel še kdo, ki je s svojimi športnimi dosežki odlično zastopal našo državo na mednarodnih športnih dogodkih in trenutno razdaja svoje športno znanje med mlade.

Krajevna skupnost Črešnjevci vsako leto v mesecu septembru v okviru krajevnega praznika na Črešnjevcu organizira medgeneracijsko kolesarjenje. To je edini večji športni dogodek v našem kraju. Dogodka se praviloma udeležujejo večinoma starejši občani, mladih je zgolj peščica. V okviru naše raziskovalne naloge smo zato skušale razviti športno doživetje, ki bi pritegnilo naše vrstnike in jih spodbudilo k udeležbi krajevnega medgeneracijskega kolesarjenja.

V sklopu raziskovalne naloge smo iskale glavne razloge, da se tovrstnih prireditev mladi ne udeležujejo. Kolesarjenje je vendarle pri mladih bolj priljubljena športna disciplina, ki ne zahteva večjih finančnih vložkov v športno opremo in tudi pogoji za kolesarjenje so dobri. Delo smo si razdelile tako, da smo najprej pripravile dva anketna vprašalnika v zvezi z udeležbo mladih v športu in njihovem udejstvovanju na športnih dogodkih. Enega smo pripravile za naše vrstnike in enega za bivše vrhunske športnike naše občine, ki so danes še vedno v stiku z mladimi in s športom. Ko smo dobile rezultate anketnih vprašalnikov in s tem vpogled v aktualno stanje na področju športa in mladih, smo se lotile dela in odlične ideje so kar same pričele »prihajati na plan«.

V prvi fazi smo pripravile nabor idej, **kako spodbuditi** mlade k športnemu udejstvovanju in **kakšno športno doživetje** naj pripravimo, da bi pri mladih spodbudile zanimanje. Kar hitro nam je na misel prišla ideja, da moramo športno-turistično doživetje razviti tako, da je lahko organizirano kot **spremljevalni dogodek** športne

prireditve ali kot **samostojen športni dogodek**. Torej nam je bilo izhodišče, da so vsi rekviziti, ki jih za športno doživetje potrebujemo, premični in jih lahko prestavimo na želeno lokacijo oziroma jih premikamo po danem prizorišču.

Veliko pozornosti smo namenile poimenovanju našega športnega doživetja. Strinjale smo se, da mora ime biti prepoznavno, udarno in po možnosti mora biti že iz samega imena razvidno, za kaj pri omenjenem doživetju gre oziroma kaj promovira. Naši iztočnici za poimenovanje sta torej bili MLADI in ŠPORT. Po kratkem premisleku se je ime našega športnega doživetja ponudilo kar samo po sebi: **MIŠ – MLADI IN ŠPORT**.

Vse smo se strinjale, da je ideja fantastična. Ime je kratko, povzame ključne poudarke, komu (MLADI) je dogodek posebej namenjen in kaj promovira (ŠPORT). Predvsem pa se je ob izbranem imenu takoj ponudila tudi maskota za promocijo športnega doživetja. MIŠ, seveda! Kot žival je hitra, spretna in iznajdljiva. Vse lastnosti, ki jih želimo nagovarjati in jih spodbujamo tudi pri našem športnem doživetju. Za mlade bomo torej pripravile športno doživetje, kjer bomo spodbujale šport, zdrav življenjski slog, druženje, tekmovalnost in »ferplej«. Razvile bomo spretnostni poligon in mlade spodbudile, da se preizkusijo v različnih izzivih; **Spretnostni poligon MIŠ**, torej!

Ker smo na podlagi spletne ankete ugotovile, da mlade poleg športa zanimajo še glasba, umetnost in predvsem druženje s sovrstniki, smo se odločile, da Spretnostnemu poligonu MIŠ poleg ŠPORTNIH izzivov dodamo še SPRETNOSTNE, UMETNOSTNE IN GLASBENE. Tako smo pripravile nabor izzivov z omenjenih področij in se lotile priprave našega turistično-športnega doživetja. S tem da smo v doživetje vključile tudi sodobno tehnologijo in telefone, ki so med mladostniki nadvse priljubljeni, smo našemu Spretnostnemu poligonu MIŠ dodale virtualni pridih. Vse izzive smo opremile s QR kodo (<https://www.qrcode-monkey.com/>) in jih prestavile tudi v virtualni svet, v katerega je možno vstopiti s pametnim telefonom.

1 RAZISKOVALNI DEL NALOGE

Kot smo že napisale v uvodu, je bilo naše glavno vprašanje, s katerim smo se letos ukvarjale, kako mlade navdušiti za šport in udeležbo na športnih prireditvah. Naš poudarek je bil na tem, da pripravimo predlog izzivov za športno doživetje, ki bo mlade pritegnilo in v katerem bodo želeli sodelovati. Ker pa smo bile mnenja, da so večji in odmevnejši dogodki v Sloveniji že sami po sebi velika motivacija za udeležbo med mladimi in se jih praviloma radi udeležujejo, smo se odločile, da razvijemo športno-turistično doživetje, ki bi se v bodoče lahko organiziralo na lokalni ravni. V okviru raziskovalne naloge smo zato razvile športno-turistični dogodek v domačem kraju, ki ga tudi najbolj poznamo. Z organizacijo našega športno-turističnega dogodka bi se lahko naš kraj nadalje turistično tržil, kar je ena izmed temeljnih idej turizma.

1.1 METODOLOGIJA DELA

Med raziskovalnim delom smo veliko časa namenile sodelovanju z nekdanjimi vrhunskimi športniki v občini Slovenska Bistrica, ki se tudi danes ukvarjajo s promocijo športa med mladimi ali pa organizirajo odmevne športne dogodke v občini. Pri izdelavi raziskovalne naloge smo uporabljali naslednje raziskovalne metode:

- zbiranje različnih zamisli in idej,
- izdelava in analiza spletnih anketnih vprašalnikov,
- terensko delo (priprava in izvedba izzivov na terenu),
- iskanje informacij na spletu.

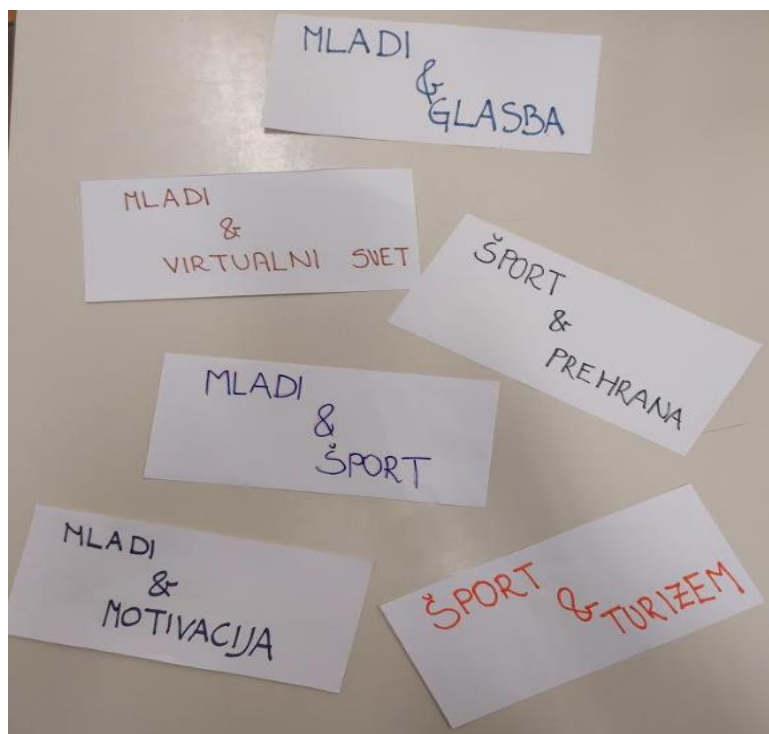
1.2 CILJI

Cilji in namen našega raziskovalnega dela so bili:

- raziskati dejansko stanje glede priljubljenosti športa med mladimi in njihove udeležbe na različnih športnih prireditvah,
- ugotoviti, kako med mladimi promovirati šport in športne prireditve,
- pripraviti atraktivni športni dogodek, ki bi mlade navdušil za šport in udeležbo na športnih dogodkih,
- izdelati promocijski material za športni dogodek,
- organizirati nočitev v šoli, kjer bi preizkusile izbrane izzive,
- izdelati idejno zasnovo za organizacijo atraktivnega športnega dogodka v lokalnem kraju, ki bi spodbudila mlade k športnemu doživetju.

2 MLADI IN ŠPORT V OBČINI SLOVENSKA BISTRICA

Šport med mladimi je v občini Slovenska Bistrica izjemno dobro promoviran. Trenutno deluje veliko klubov iz različnih športnih področji in tudi za infrastrukturo je za večino športov izjemno dobro poskrbljeno. Tako imamo obnovljen stadion z dvema nogometnima igriščema, igrišče za odbojko na mivki, več tenis igrišč, v lanskem letu so obnovili telovadnico, v letošnjem letu načrtujejo izgradnjo največjega plezalnega centra v tem delu Evrope, v poletnem času je na voljo odprt bazen, ki ga mladi radi koristimo ipd. Trenutno v občini na področju športa med mladimi deluje več kot 300 strokovnih delavcev, ki mlade spodbujajo k športu. Tudi članov različnih športnih klubov je med mladimi izjemno veliko. Po neuradnih podatkih Zavoda za šport Slovenska Bistrica bi naj bilo v lanskem letu okoli 1000 registriranih mladih, ki se ukvarjajo vsaj z eno športno disciplino. Zato smo mnenja, da se za priljubljenost športa med mladimi v naši občini ni potrebno pretirano bati. Za to so nedvomno zaslužni starši, športni delavci in učitelji, ki mlade na različne načine spodbujajo k športu. Raziskovalna vprašanja, ki smo si jih zastavile na začetku naše raziskovalne poti, so bila povezana z mladimi in športom ter športom in turizmom. Prav tako pa smo v raziskavo vključile tudi ostala interesna področja med mladimi ter jih upoštevale pri organizaciji našega športno turističnega doživetja. Spodaj so predstavljene iztočnice, ki smo si jih uvodoma zastavile, da smo lažje sledile zastavljenim ciljem.



Slika 1: Raziskovalna področja

2.1 PRILJUBLJENOST ŠPORTA IN ŠPORTNIH DOGODKOV MED MLADIMI

Da smo ugotovile dejansko stanje glede priljubljenosti športa med našimi vrstniki in v kolikšni meri se udeležujejo športnih prireditev, smo se odločile, da sestavimo spletni anketni vprašalnik in ga posredujemo učencem od 6. do 9. razreda naše šole. Ustvarile smo ga preko spletnega orodja Google obrazci, ki je dostopen na naslednji povezavi: https://docs.google.com/forms/d/1v7ATI6x6m_YpRICRigjuaZSEDUi2BHaURjeZuvDZW3s/edit?usp=drive_web, vzorec spletne ankete pa je priložen v Prilogi raziskovalne naloge.

Ko smo dobile rezultate spletne ankete, smo ugotovile, da se na naši šoli večina mladih ukvarja s športom, le redki so takšni, ki jih šport ne zanima. Glavni razlog za vključitev v izbran šport so prijatelji. Najbolj razširjena športa sta odbojka in nogomet, sledijo še atletika, tenis, košarka, plezanje, jahanje, smučanje, judo, gimnastika, ples – pester seznam. Večina jih trenira v klubih, ostali pa v šoli. Radi pogledajo tudi oddaje s športnimi izzivi na televiziji (npr. Exatlon) in bi se s prijatelji kdaj udeležili temu podobne prireditve.

Na podlagi ankete smo tudi ugotovili, da če želimo k našemu dogodku privabiti čim več mladih, moramo poleg športa vključiti še naslednja področja: SPRETNOST, UMETNOST, GLASBO in MEDVRSTNIŠKO DRUŽENJE ter seveda tudi MOBILNE TELEFONE.

To so bili torej glavni poudarki, na katerih smo gradile in razvijale naše športno-turistično doživetje v raziskovalni nalogi. Na podlagi vseh dejstev smo prišle na idejo, da pripravimo vse potrebno za organizacijo spretnostnega poligona. Ta bo mlade spodbujal k športnemu udejstvovanju in jim poleg športnih ponujal tudi spretnostne, umetnostne in glasbene izzive ter jih spodbujal k sodelovanju, športnemu tekmovanju in medvrstniškemu druženju.



Slika 2: Področja spretnostnih izzivov v virtualnem svetu

2.2 SPODBUJANJE MLADIH K ŠPORTU IN UDELEŽBI NA ŠPORTNIH DOGODKIH

Da smo ugotovile, kako nekdanji vrhunski športniki v naši občini gledajo na športna udejstvovanja med mladimi in kako sami kot priznani trenerji danes spodbujajo mlade k športu, smo izdelale spletni anketni vprašalnik, ki smo ga posredovale zunanjim strokovnim sodelavcem na področju mladih in športa. Anketo smo ustvarile z Google obrazci in je dostopna na povezavi

https://docs.google.com/forms/d/1XslvJI8KEoZIS8iMXgULQewtY-mhZBDVlzNU5Aqvico/edit?usp=drive_web.

K sodelovanju smo najprej povabile direktorja Zavoda za šport Slovenska Bistrica Boštjana Fridriha. On je po našem mnenju tisti, ki je med bolj zaslužnimi pri spodbujanju mladih k športu in ima vpogled v organizacijo vseh športnih prireditev, ki se dogajajo v naši občini. Poleg njega smo k sodelovanju povabile nekdanjega nogometnega reprezentanta in trenutnega trenerja v NK Impol Mladena Dabanovića. Tudi on deluje v klubu, ki ima v občini največ zanimanja med mladimi. Spletno anketo je rešil tudi nekdanji vrhunski reprezentant v suvanju krogle in lastnik fitness centra Jeti v Oplotnici Miro Vodovnik. Tudi on veliko časa preživi z mladimi in jih spodbuja k športu. Kot zadnjega pa smo k sodelovanju povabile še Vita Dragiča, aktualnega športnika leta občine Slovenska Bistrica in tekmovalca v judu ter tudi trenerja mlajše

selekcije članov JK Impol. Tudi njegove izkušnje na področju dela z mladimi v športu so bile za naše raziskovanje nepogrešljive.

Spletno anketo smo prav tako kot spletno anketo za naše vrstnike pripravile z istim računalniškim orodjem in jo po mailu posredovale omenjenim športnikom. Vzorec ankete se nahaja v Prilogi raziskovalne naloge.

Anketa je pokazala, da so imeli zelo velik vpliv na veselje do športa učitelji v šoli, ki so že zelo zgodaj navdušili naše anketirane, saj so se s športom začeli ukvarjati med 5. in 11. letom. Največja motivacija sta bili ljubezen do izbranega športa in želja po napredovanju. Danes opažajo, da mladi niso več tako zelo zainteresirani za šport, saj v nekaterih športih število upada. Menijo, da bi se šole in klubi za dvig motivacije morali povezati. Na podlagi testiranj, ki jih opravijo učenci, bi se jih usmerilo v športe.



Slika 3: Članice raziskovalnega tima

3 SPRETNOSTNI POLIGON MIŠ

Ko smo določile, da bo naš turistični proizvod Spretnostni poligon MIŠ, smo pripravile raziskovalni načrt našega dela. Dogovorile smo se, v kakšnem časovnem zaporedju se bomo lotile naloge ter kakšne izzive bomo glede na zainteresiranost mladih vključile v spretnostni poligon. Izhajale smo iz dejstva, da za izzive uporabimo izključno premične rekvizite. S tem lahko spretnostni poligon postavimo kjerkoli, kar se nam zdi velika prednost. Prav tako nam je bilo pomembno, da naš spretnostni poligon lahko organiziramo kot samostojni dogodek ali kot spremljevalno dejavnost večjega športnega dogodka. Tudi tu se nam je zdela prednost ta, da imamo tako več možnosti za realizacijo izvedbe in da bo zato morebiti povpraševanje po naši storitvi večje.

Za začetek smo pripravile nabor primernih izzivov ter navedle potrebne rekvizite, ki jih potrebujemo za izvedbo posameznega izziva. Da pa bi vse izzive dejansko preizkusile, smo prišle na idejo, da za ta del raziskovalne naloge nujno potrebujemo noč na šoli. Tako bi imele na voljo dovolj časa, da vse zbrane izzive tudi dejansko preizkusimo. Svojo idejo smo predstavile obema mentorica in seveda sta bili obe takoj za. Rečeno – storjeno! V začetku januarja smo zato že pričele z organizacijo nočitve na šoli, ki smo jo realizirale v noči s petka, 20. 1. 2023, na soboto, 21. 1. 2023. Bilo je ustvarjalno in nepozabno. Med izvedbo izzivov smo se resnično zabavale in tako smo se že na samem začetku našega raziskovalnega dela prepričale, da smo izbrale zanimive in zabavne izzive, ki bodo zagotovo všeč tudi našim vrstnikom. Strinjale smo se, da smo na pravi poti in da smo rojene za organizacijo športnih doživetij v lokalnem kraju.



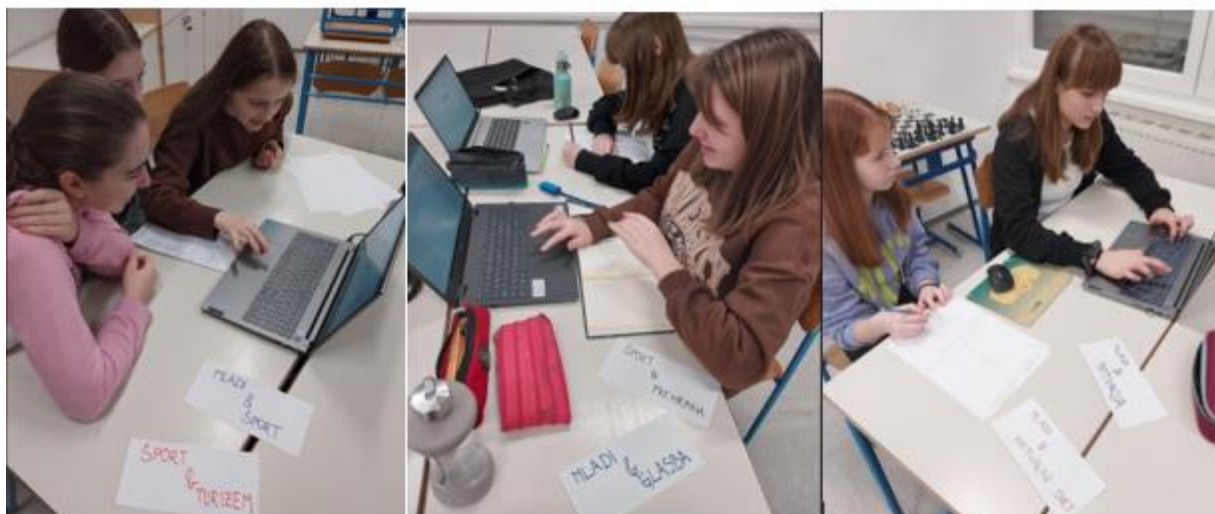
Slika 4: Nočitev na šoli

3.1 RAZDELITEV DELA

Za vsakim uspešnim delom je dobra razporeditev nalog med posamezne člane tima in zato smo se na začetku natančno dogovorile, kako si bomo pravično in enakomerno razdelile raziskovalno delo. Določile smo, katera bo prevzela posamezni del naloge in v spodnji tabeli je prikazan poimenski seznam zadolžitvev.

Raziskovalni del naloge	Ime in priimek
Izdelava anketnih vprašalnikov	Ema Frešer, Maruša Rak
Izdelava logotipa in priprava promocijskih materialov z logotipom	Živa Goričan
Priprava stroškovnika z načrtovanimi prihodki in odhodki za posamezni promocijski material	Larisa Pek
Izbor športnih izzivov za spretnostni poligon	Nika Vlaj, Nika Gošnik
Izbor spretnostnih izzivov za spretnostni poligon	Kaja Justinek, Lana Lončarič
Izbor umetnostnih izzivov za spretnostni poligon	Kaja Justinek, Lana Lončarič
Izbor glasbenih izzivov za spretnostni poligon	Maruša Rak, Ema Frešer

Tabela 1: Razporeditev dela po članih tima



Slika 5: Avtorice raziskovalne naloge pri svojem delu

3.2 PREIZKUŠANJE IZZIVOV ZA SPRETNOSTNI POLIGON


Namen nočitve na šoli je bil, da glede na rezultate obeh spletnih anket pripravimo primerne in dovolj zanimive izzive za spretnostni poligon in jih tudi preizkusimo. Spretnostni poligon smo sestavile iz različnih izzivov, tako da lahko sodelujejo tako posamezniki kot skupine. Pri vsakem izzivu smo za uporabnike pripravile podroben opis naloge, potrebne rekvizite in varnostna priporočila za izvedbo. Glede na področje pa smo posamezne izzive barvno označile, kot je prikazano v spodnji tabeli.

1. ŠPORTNI IZZIVI	2. UMETNOSTNI IZZIVI
3. SPRETNOSTNI IZZIVI	4. GLASBENI IZZIVI

Tabela 2: Razvrščanje izzivov glede na izbrano temo po barvah


Za izvedbo izbranih **ŠPORTNIH** izzivov Spretnostnega poligona MIŠ potrebujemo naslednje rekvizite in opremo:

REKVIZITI:	OPREMA:	NAPOTKI ZA TEKMOVANJE
gume	športni copati	Tekmovalec lahko začne z igro šele, ko igralec pred njim konča z vajo. Čas se ustavi, ko vsi tekmovalci v ekipi opravijo dani izziv.
atletske ovire	športna obleka	
vrv		
žoga		
stožci		
slack line		

1. IZZIV: Hitrostno skakanje iz gume v gumo			
Ekipni izziv (4–8 tekmovalcev)			
Uporaba:	Namen:	Cilj:	Težavnost:
Tekmovalec se postavi za začetno črto. Čim hitreje mora priti do cilja. Gume so postavljene v ravno vrsto. V ravni vrsti je 20 gum.	Spodbuditi hitrost in spretnost pri skakanju iz gume v gumo.	Čim hitreje priti do cilja in spodbuditi ekipno sodelovanje.	Od 6. leta naprej.
			


2. IZZIV: Plezanje čez ovire

Ekipni izziv (4 tekmovalci)

Uporaba:	Namen:	Cilj:	Težavnost:
Igralec se postavi pred začetno črto in ob štartnem signalu prične premagovati ovire tako, da izmenjuje preskakovanje preko ovir in plazenje pod njimi.	Spodbujanje spretnosti pri teku čez ovire.	Čim hitreje priti čez ovire.	Od 6. leta naprej. 


3. IZZIV: Vlečenje vrvi


Ekipni izziv (7 tekmovalcev)


Uporaba:	Namen:	Cilj:	Težavnost:
Člani ekipe se postavijo v kolono drug za drugim in vsak član prime člana pred njim okoli pasu. Na znak pričnejo z vlečenjem vrvi. Zmaga ekipa, ki ostane na svoji strani (ne prestopijo črte).	Spodbujanje ekipnega dela in moči.	Čim hitreje spraviti prvega člana nasprotne ekipe čez narisano črto.	Od 8. leta naprej. 

4. IZZIV: Vodenje žoge med stožci

Ekipni izziv (4 tekmovalci)

Uporaba:	Namen:	Cilj:	Težavnost:
Igralec poskuša čim hitreje žogo spraviti do cilja, tako da žogo odbija ob tla in pri tem vijuga med stožci.	Nadzorovanje žoge pri vodenju.	Čim hitreje žogo spraviti žogo do cilja.	Od 6. leta naprej. 


5. IZZIV: Hoja po vrvi (slack line)			
Ekipni izziv (4 tekmovalci)			
Uporaba:	Namen:	Cilj:	Težavnost:
Elastična vrv je na vsaki strani zavezana ob drevo (steber).	Spodbujati ravnotežje.	Priti čim dlje po vrvi.	Od 6. leta naprej. 

6. IZZIV: Kotaljenje gum			
Ekipni izziv (4 tekmovalci)			
Uporaba:	Namen:	Cilj:	Težavnost:
Igralec mora čim hitreje gumo odkotaliti do cilja, tako da jo z obema rokama potiska pred seboj. Pot je dolga 20 metrov.	Spodbujati spretnosti kotaljenja in vodenja gume.	Čim hitreje gumo odkotaliti preko ciljne črte.	Od 10. leta naprej. 


Za izvedbo izbranih **UMETNOSTNIH** izzivov Spretnostnega poligona MIŠ potrebujemo naslednje rekvizite in opremo:

REKVIZITI:	OPREMA:	NAPOTKI ZA TEKMOVANJE
Čopič	zaščitno pregrinjalo	Tekmovalec, ki ustvari estetsko lepši izdelek, dobi več točk.
List papirja		
Vodene barve		
Slikarsko stojalo		
Naravni materiali v okolici		

1. IZZIV: Risanje z usti

Individualni izziv			
Uporaba:	Namen:	Cilj:	Težavnost:
Tekmovalec ima v ustih čopič in preriše dano sliko.	Tekmovalec mora biti natančen in kreativen.	Narisati čim bolj podobno sliko.	Od 12. leta dalje. 


2. IZZIV: Land art (ustvarjanje iz naravnih materialov)

Individualni izziv			
Uporaba:	Namen:	Cilj:	Težavnost:
Tekmovalci morajo iz naravnih materialov narediti miš (logotip).	Tekmovalci morajo biti kreativni in ustvarjalni.	Iz naravnih materialov narediti čim bolj zanimivo in natančno miš.	Od 8. leta dalje. 

Za izvedbo izbranih **SPRETNOSTNIH** izzivov Spretnostnega poligona MIŠ potrebujemo naslednje rekvizite in opremo:

REKVIZITI:	OPREMA:	NAPOTKI ZA TEKMOVANJE
Odeja	športni copati	Tekmovalec lahko začne z igro šele, ko igralec pred njim konča z vajo. Čas se ustavi šele, ko vsi tekmovalci v ekipi opravijo dani izziv.
Hodulje	športna obleka	
Žoge za žongliranje		
Lok in puščice		
Vrv		
Deska		


1. IZZIV: Žongliranje

Ekipni izziv (2 tekmovalca)			
Uporaba:	Namen:	Cilj:	Uporaba:
Tekmovalca hkrati mečeta 3 žogice iz roke v roko.	Razvijanje motoričnih spretnosti in koordinacije gibov.	Preizkušnja v žongliranju.	Od 10. leta dalje. 

2. IZZIV: Hoja s hoduljami


Ekipni izziv (2 tekmovalca)			
Uporaba:	Namen:	Cilj:	Težavnost:
Tekmovalca tekmujeta, kdo prehodi s hoduljami daljšo razdaljo.	Razvijanje ravnotežja.	Preizkušnja ravnotežja.	Od 12. leta dalje. 

3. IZZIV: Tek z zavezanimi nogami

Ekipni izziv (4 tekmovalci)			
Uporaba:	Namen:	Cilj:	Težavnost:
Po dva tekmovalca imata zavezane noge pri kolenih. Skupaj morata v teku priti do cilja. Zmaga par, ki prvi premaga dano razdaljo.	Sodelovanje s soigralcem. Lovljenje ravnotežja in spretnost pri okrnjenem gibanju.	Čim hitreje priti z zavezanimi nogami do cilja.	Od 11. leta dalje. 


4. IZZIV: Skupinska hoja z desko

Ekipni izziv (6–8 tekmovalcev)

Uporaba:	Namen:	Cilj:	Težavnost:
3–4 tekmovalci morajo stati en za drugim na dveh deskah tako, da z vsako nogo stojijo na eni deski. Noge imajo zvezane na desko. Skupaj nato poskušajo po navodilih prvega čim hitreje priti do cilja.	Sodelovanje s soigralci in uskladitev s sotekmovalci glede na dana povelja prvega v koloni.	Sodelovanje s sotekmovalci in priti čim prej na cilj.	Od 11. leta dalje. 


5. IZZIV: Obračanje odeje


Ekipni izziv (8–10 tekmovalcev)

Uporaba:	Namen:	Cilj:	Težavnost:
Vsi tekmovalci stojijo na odeji. Ob štartnem znaku začnejo odejo obračati na drugo stran, ne da bi kateri od igralcev stopil z odeje.	Sodelovanje in iznajdljivost.	Čim hitreje obrniti odejo na drugo stran, ne da bi kateri od tekmovalcev stopil z odeje.	Od 6. leta dalje. 

6. IZZIV: Ciljanje tarče


Ekipni izziv (2 tekmovalca)

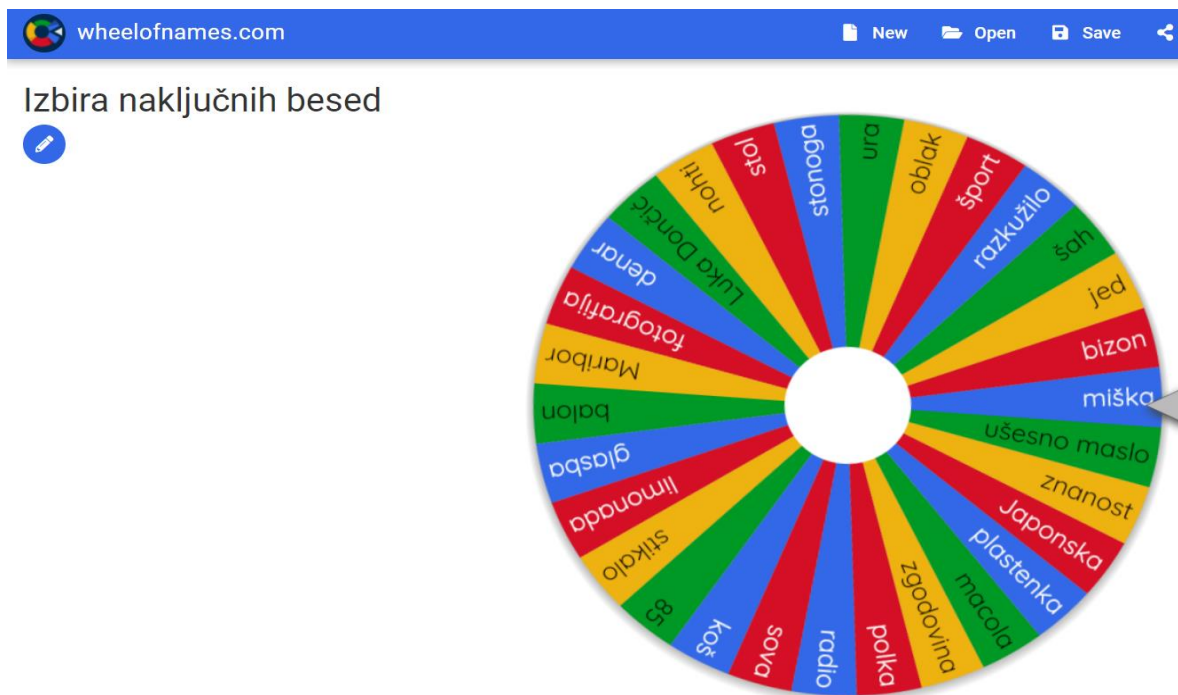
Uporaba:	Namen:	Cilj:	Težavnost:
Tekmovalca morata v luknje spraviti žogice. Skušata zadeti tiste luknje, ki prinesejo večje število točk.	Natančnost pri metanju žoge.	Spraviti žogice v luknje in na koncu zbrati več točk.	Od 6. leta dalje. 

7. IZZIV: Streljanje z lokom			
Ekipni izziv (2–4 tekmovalci)			
Uporaba:	Namen:	Cilj:	Težavnost:
Tekmovalci z lokom streljajo v tarčo. Zmaga tisti, ki doseže več točk.	Tekmovalci morajo biti spretni in osredotočeni na tarčo.	Zbrati čim večje število točk oz. čim večkrat zadeti sredino.	Od 10. leta dalje. 

Za izvedbo izbranih **GLASBENIH** izzivov Spretnostnega poligona MIŠ potrebujemo naslednje rekvizite in opremo:

REKVIZITI:	NAMEN:	NAPOTKI ZA TEKMOVANJE
Dostop do digitalnega kolesa https://wheelofnames.com/c4r-fkb	Tekmovalci s pomočjo digitalnega kolesa dobijo nabor besed, ki jih morajo uporabiti v besedilu pesmi.	Tekmovalci morajo čim bolj izvirno sestaviti besedilo pesmi, kjer zajamejo 10 naključnih besed, ter pesem zarepajo v danem ritmu.
Dostop do izbranega freestyle ritma: https://www.youtube.com/watch?v=tgA7kIkAayg&ab_channel=RAPBATTLE-ENS	Tekmovalci na dani ritem odrepajo besedilo.	

1. IZZIV: Pisanje prostega repa			
Ekipni izziv			
Uporaba:	Namen:	Cilj:	Težavnost:
Besede so izbrane naključno. Tekmovalci jih izberejo z vrtenjem digitalnega kolesa. Previdena izvedba naj traja do 30 sekund	Prosti rep spodbuja ustvarjalnost v poeziji in glasbi ter domišljjsko ustvarjanje.	Iz desetih naključnih besed, izbranih z aplikacijo Wheel of names, oblikovati čim bolj smiselno besedilo na podano glasbeno podlago.	Od 12. leta dalje. 



Slika 6: Digitalno kolo za izbor besed

3.3 PRENOS SPRETNOSTNEGA POLIGONA V VIRTUALNI SVET

Ko smo določile izzive za Spretnostni poligon MIŠ po posameznih temah, smo se odločile, da ga prenesemo tudi v virtualni svet. Za to smo se odločile, ker so danes pametni telefoni in tablice med mladimi izjemno priljubljeni in jih pogosto uporabljajo v svojem prostem času. Na ta način bomo torej k sodelovanju pritegnili tudi tiste, ki jih bolj kot resnični svet zanima virtualna resničnost.

Za predstavitev Spretnostnega poligona MIŠ smo najprej za vsak izbrani izziv izdelale QR-kodo. To smo naredile s pomočjo brezplačnega računalniškega programa *QR Code Creator* (<https://www.qrcode-monkey.com/>). Ustvarjeno črtno kodo udeleženci Spretnostnega poligona MIŠ odčitajo s pomočjo aplikacije *QR Reader* na pametnem telefonu. Tako lahko vstopijo v virtualni svet in tam dostopajo do navodil in opisov posameznih izzivov poligona. Vse črtno kodo smo zbrali v promocijskem katalogu, ki ga bomo ponujale na turistični tržnici v Mariboru in s pomočjo katerega bomo promovirale Spretnostni poligon MIŠ. Da pa bi naslovna stran kataloga bila karseda zanimiva in inovativna, je nastala spodnja fotografija. Ta nazorno prikazuje izbrane izzive in predstavlja mlade, ki se ob opravljanju izzivov družijo, zabavajo in imajo fino.



Slika 7: Naslovna stran kataloga

3.4 PRIPRAVA LOGOTIPA

Da bi lahko Spretnostni poligon **MIŠ** kar najbolje tržili, smo razmišljale o maskoti, ki bi bila primerna za promocijo. Že uvodoma smo omenile, da smo se glede imena spretnostnega poligona hitro strinjale, prav tako smo se hitro strinjale tudi glede maskote. Za maskoto poligona je najbolj primerna žival **MIŠ**, saj se pojavlja že v imenu kratice **Mladi in šport**, hkrati pa je miš zelo majna, hitra in spretna, kar so lastnosti, ki tekmovalcem na spretnostnem poligonu pridejo še kako prav.

M = MLADI	I = IN	Š = ŠPORT
------------------	---------------	------------------



Slika 8: Logotip Spretnostnega poligona MIŠ

Za izdelavo logotipa MIŠ v črno beli in barvni različici smo uporabili brezplačno spletno orodje FIVERR LOGO MAKER, kje je dostopen na naslednji povezavi:

[fiverr.com/logo-maker/choose-variation/projects/6187749bdce6ef00108ece93?variation_id=6187788ffe2da8001002ead3&rand_name=MIŠ&slogan=Mladi%20in%20šport&brief_id=c32](https://www.fiverr.com/logo-maker/choose-variation/projects/6187749bdce6ef00108ece93?variation_id=6187788ffe2da8001002ead3&rand_name=MIŠ&slogan=Mladi%20in%20šport&brief_id=c32)

3.4 PRIPRAVA PROMOCIJSKEGA MATERIALA

Ko smo imele dodelan promocijski logotip za spretnostni poligon, smo določile nabor promocijskega materiala, ki bi ga v okviru raziskovalne naloge izdelale in nato za promocijo ponujale na prireditvi v Mariboru. Izhajale smo predvsem iz tega, kako z minimalnimi stroški izdelati uporabne rekvizite. Odločile smo se, da bomo za promocijo naredile naslednje izdelke:

<p>Majice z logotipom MIŠ</p> <ul style="list-style-type: none"> - številke: XS, S, M, L, XL - barve: vijolična, temno modra, temno zelena
<p>Obeski za ključe z našim logotipom</p>
<p>Beležke: brezčrtne</p> <ul style="list-style-type: none"> - barve: vijolična, temno modra, temno zelena
<p>Plastenke: 0,5 l, naš logotip</p> <ul style="list-style-type: none"> - barve: vijolična, temno modra, temno zelena
<p>Papirnati lončki z našim logotipom</p>
<p>Krema za hlajenje mišic</p>

Tabela 3: Izbor predlogov promocijskega materiala za Spretnostni poligon MIŠ



Slika 9: Primer promocijskih materialov z logotipom

Prav tako bomo za promocijo Spretnostnega poligona MIŠ izdelale promocijski katalog, kjer bodo na voljo QR-kode za virtualni obisk poligona, opisi posameznih izzivov s slikovnim materialom in podrobnejšim opisom navodil in varnostnih priporočil. Katalog bomo delile tudi naključnim obiskovalcem turističnega tekmovanja Turizmu pomaga lastna glava v Mariboru, kjer bomo predstavile raziskovalno nalogo in naš turistični proizvod.

3.5 PRIPRAVA ODHODKOV IN PRIHODKOV IZDELAVE SPRETNOSTNEGA POLIGONA MIŠ

Naša ideja glede prihodkov od organizacije Spretnostnega poligona MIŠ je bila, da delujemo v duhu promocije. Tako smo izhajale iz dejstva, da naš namen ni zaslužek, ampak izključno spodbuda mladih k športu. Pogoj je torej, da smo stroškovno ob koncu dogodka »na pozitivni nuli«. S strani šole, Občine Slovenska Bistrica, Krajevne skupnosti Črešnjevce in potencialnih sponzorjev bi lahko razporejale s finančnim vložkom v skupni vrednosti 2.800,00 €. To je bil razpoložljiv znesek, na katerega smo lahko računale pri načrtovanju promocije našega poligona. Stroškovnik načrtovanih odhodkov in prihodkov organizacije Spretnostnega poligona MIŠ je predstavljen v spodnji tabelah.

PROMOCIJSKI MATERIAL	STROŠKI/KOM	KONČNI STROŠKI
Majice	NABAVA: 1 kos = 3 eur TISK: 1 kos = 5 eur	100 kom x 8 eur = 800 eur
Obeski	NABAVA: 2 eur	100 kom x 2 eur = 200 eur
Beležke	NABAVA: 3 eur TISK: 4 eur	100 kom x 7 eur = 700 eur
Plastenke	NABAVA: 3,2 eur TISK: 1,8 eur	100 kom x 5 eur = 500 eur
Papirnati lončki	NABAVA: 0,6 eur TISK: 0,4 eur	200 kom x 1 eur = 200 eur
Krema za hlajenje mišic	NABAVA EMBALAŽE: 2 eur NABAVA SESTAVIN: 2 eur	100 kom x 4 eur = 400 eur
SKUPNI STROŠKI		2.800,00 EUR

Tabela 4: Predvideni skupni stroški nabave promocijskega materiala

PROMOCIJSKI MATERIAL	PREDLAGANA CENA	PRODAJNA CENA/ DEJANSKI STROŠKI	DOBIČEK
Majice	10 eur/kos	1000 eur/800 eur	200 eur
Obeski	3 eur/kos	300 eur/200 eur	100 eur
Beležke	8 eur/kos	800 eur/700 eur	100 eur
Plastenke	brezplačno	0 eur/500 eur	- 500 eur
Papirni lončki	brezplačno	0 eur/200 eur	- 200 eur
Krema za hlajenje mišic	7 eur/kos	700 eur/700	300 eur
DOBIČEK SKUPAJ			0,00 eur

Tabela 5: Končni prihodki organizacije Spretnostnega poligona MIŠ

Poleg naštetih promocijskih materialov bomo izdelale promocijski katalog, v katerem bodo predstavljeni izzivi Spretnostnega poligona MIŠ. Kot že rečeno, bo vsak izziv imel svojo QR-kodo, s pomočjo katere bodo tekmovalci lahko dostopali do virtualne različice poligona. Tam bo na voljo opis vsakega izziva, zahtevana športna oprema, slikovna predstavitev izvedbe določenega izziva, seznam potrebnih rekvizitov za izvedbo posameznega izziva ter varnostna priporočila za izvedbo.

4 OSNUTEK PREDSTAVITVE SPRETNOSTNEGA POLIGONA MIŠ NA TURISTIČNI TRŽNICI

Po izdelavi raziskovalnega dela smo pripravile načrt programa in promocije na turistični tržnici, kjer bomo predstavile naš turistični proizvod. Odločile smo se, da bomo uvodoma nastopile s plesno točko. Glede na to, da je šport dinamična panoga in da izzivi Spretnostnega poligona MIŠ spodbujajo motorične spretnosti, smo se odločile, da ne bomo imele klasične stojnice, ki kar sama po sebi »kriči« po statičnosti, pa tudi - roko na srce – je dolgačasna in že izpeta. Odločile smo se, da stojnico spremenimo v ovire in tako dejansko predstavimo nekatere od izbranih izzivov našega poligona. Tudi naša ideja, da pri izzivih uporabimo samo premične rekvizite, nam je pri tem prišla še kako prav.

Poleg izzivov bomo predstavile tudi katalog, s pomočjo katerega bo mogoče potovanje v virtualni svet. Udeleženci turistične tržnice bodo s pomočjo skeniranja QR-kod potovali v virtualni svet. Ob poligonu pa bodo na voljo tudi v ta namen izdelani promocijski izdelki, ki jih bomo ponujale. Predstavile bomo tudi nagradni paket za najboljšega tekmovalca.



Slika 10: Promocijski katalog

5 ZAKLJUČEK

Ob letošnji razpisani temi za turistično tekmovanje Turizmu pomaga lastna glava se nam je najprej kar zasmajalo. Zdelo se nam je, da bo nalogo letos resnično lahko napisati. Športna doživetja in mladi že sami po sebi grejo skupaj. Mladi imajo radi šport in se radi udeležujejo športnih prireditev. Vendar smo ob bolj podrobnem premisleku kaj hitro ugotovile, da temu ne bo tako. Kako ponuditi mladim športno doživetje, ki jih bo pritegnilo, ob tem pa pomisliti tudi na turistično promocijo dogodka? To ne bo tako lahko, kot se je zdelo na začetku.

Na podlagi izvedenih spletnih anket smo torej dobile vpogled v realno stanje na področju mladih in športa tako z vidika mladih kot tudi tistih, ki delajo z njimi v športu.

Hitro nam je postalo jasno, da mlade pritegnemo z različnimi izzivi, ki jih lahko opravljajo sami ali v družbi svojih prijateljev. Da pa je bolj zanimivo, smo dodale tekmovalni pridih in poskrbele za to, da se tekmovalci med izvajanjem izzivov zabavajo. Menimo, da nam je to odlično uspelo, saj smo vse izzive preizkusile na lastni koži in se ob tem resnično zelo zabavale.

Naš Spretnostni poligon MIŠ je resnično dobra ideja, ki lahko popestri krajevni športni dogodek medgeneracijsko kolesarjenje, hkrati pa lahko popestri tudi vsak drugi dogodek v bližnji okolici ali širše. Gotovo bomo omenjeni dogodek preizkusili na katerem izmed naslednjih dni dejavnosti na šoli. Prepričane smo, da bodo naši izzivi našim vrstnikom všeč vsaj pol toliko kot nam.

6 PRILOGA: ANKETNA VPRAŠALNIKA

Mladi in šport

Spoštovani!

Osmošolke OŠ dr. Jožeta Pučnika Črešnjevca smo se skupaj z mentoricama Nino Globovnik in Matejo Kuharič odločile sodelovati pri projektu Turizmu pomaga lastna glava in se lotile raziskovalne naloge na temo Športna doživetja bogatijo mladinski turizem. Cilj naloge je pritegniti mlade k športnim aktivnostim. Na vas se obračamo s prošnjo, da nam kot profesionalni športniki zaupate, kako je šport postal del vašega življenja v otroštvu in kako danes motivirate mlade, da pristopijo in ostanejo v športu.

Za rešeno anketo se vam vnaprej zahvaljujemo!



1. S katerim športom se ukvarjate? *

Vaš odgovor _____

2. Kaj vas je vzpodbudilo k športu? *

športni idol

starši

učitelj športa v šoli

Drugo: _____

3. Pri kateri starosti ste se začeli ukvarjati s športom? *

5 - 8 let

8 - 11 let

11 - 14

14 - 17

kasneje

4. Kaj je bila vaša največja motivacija? *

- tekmovanja
- spoznavanje ljudi
- lastno napredovanje v doseganju športnih rezultatov
- Drugo: _____

5. Ste se ob izbranem športu ukvarjali še s katerim?

- Da
- Ne

6. V kolikor ste na predhodno vprašanje odgovorili z DA, navedite s katerim. *

Vaš odgovor _____

7. Ali se po vašem mnenju danes veliko mladih ukvarja s športom ali število upada? *

- veliko
- upada

8. Kateri so po vašem mnenju glavni razlogi, da se mladoletniki ne ukvarjajo s športom? *

telefoni in računalniki

pomanjkanje denarja

nezainteresiranost

Drugo: _____

9. S čim bi lahko vzpodbudili mlade k športu? *

Vaš odgovor _____

Mladi in šport

Pozdravljeni!

Osmošolke naše šole smo se skupaj z mentoricama Nino Globovnik in Matejo Kuharič odločile sodelovati pri projektu Turizmu pomaga lastna glava in se lotile raziskovalne naloge na temo Športna doživetja bogatijo mladinski turizem. Cilj naloge je pritegniti mlade k športnim aktivnostim. Na vas se obračamo s prošnjo, da izpolnite kratko anketo in vas prosimo za iskrenost pri odgovarjanju. Kadar je pri odgovorih podana možnost "drugo", pripiši svoj odgovor. Anketa je anonimna.

Za rešeno anketo se zahvaljujemo!



Označi razred, ki ga obiskuješ. *

- 6.
- 7.
- 8.
- 9.

Označi spol *

- Ž
- M

1. Se ukvarjaš s športom? *

- da
- ne

2. V kolikor je bil odgovor na prvo vprašanje NE, odgovori na to vprašanje. Kaj te od tega odvrta? *

- me ne zanima
- moji starši ne zmorejo finančnega stroška
- oddaljenost od domačega kraja
- Drugo: _____

3. Kaj bi te vzpodbudilo k udeležbi na športnih dogodkih? *

- nič
- prijatelj
- športni dogodek povezan s koncertom znanih glasbenikov
- nagrade
- Drugo: _____

4. V kolikor je bil odgovor na prvo vprašanje DA, odgovori na to vprašanje. S katerim športom se ukvarjaš? *

- odbojka
- nogomet
- atletika
- tenis
- košarka
- Drugo: _____

5. Se redno ukvarjaš s športom? *

- da
- ne
- občasno

6. Kje obiskuješ športne treninge?

- v šoli
- v klubu

7. Si se preizkusil-a tudi v drugih športih? *

- da
- ne

8. Ali na TV spremljaš oddajo Exatlon ali Survivor? *

da

ne

9. Ali bi se s prijatelji udeležil športne prireditve z različnimi športno-zabavnimi izzivi?

da

ne

mogoče

Počisti izbor

7 VIRI IN LITERATURA

1. Digitalno kolo

<https://wheelofnames.com/>

2. Freestyle ritma

https://www.youtube.com/watch?v=tgA7klkAayg&ab_channel=RAPBATTLE-ENS