



OŠ GORICA

Goriška cesta 48, 3320 Velenje

36. festival Turizmu pomaga lastna glava Voda in zdravilni turizem

**DO VODE ZASPAÑ,
NAZAJ NASMEJAN**



Avtorce:

Eva Lesjak, 7. razred

Pia Andrejc, 7. razred

Nuša Ramšak, 7. razred

Žana Ferme, 7. razred

Sara Rančnik, 7. razred

Mentorici: Lea Stiplovšek, prof. angl. jezika

Helena Lekše, prof. raz. pouka

Velenje, 2021/22

Kazalo vsebine

1 UVOD	2
2 UČNA POT ŠKRATA BISERA.....	4
2.1 VOVKOV MLIN	4
2.1.1 INTERVJU Z GOSPODOM DRAGOM PUNGARTNIKOM.....	6
3 POT DO IZDELKA.....	10
3.1 RAZISKAVA TRGA	10
3.2 ŠKATLA DO VODE ZASPAÑ, NAZAJ NASMEJAN.....	10
3.2.1 SESTAVI SVOJ MLIN.....	11
3.2.2 OPIS IGRE GOZDNI DETEKTIV	14
3.2.3 OPIS IGER, KI SE JIH LAHKO IGRAMO, KO NAJDEMO VSE PREDMETE	14
3.3 EMBALAŽA.....	19
3.4 RAZDELITEV DELA.....	20
4 TRŽENJE	21
4.1 LOGOTIP ŠKATLE	21
4.2 CENA IZDELKA.....	22
4.3 PRODAJA in IZPOSOJA.....	22
5 ZAKLJUČEK.....	24
6 VIRI.....	25
7 PRILOGE.....	26



1 UVOD

Večina pozna občutek miru, ko nas prevzame, ko smo ob vodi. Kot je že znano, voda sestavlja 60 % našega telesa oziroma 75 % naših možganov. Verjetno je zato tako pozitiven občutek, ko vidimo vodo ali pa jo samo slišimo. To so čutila že starodavna ljudstva, ki so se naseljevala ob vodi, saj so se tam počutili varne, voda pa je bila tudi vir preživetja.

Vpliv vode na človeka je raziskoval biolog in okoljevarstvenik Wallace J. Nichols, ki je ugotovil, da se ob vodi vklopi modri um, ki predstavlja neko sproščenost ali meditativno stanje človeka. Ta modri um tekmuje z rdečim in sivim umom. Rdeči um je stresen, tesnoven, sivi um pa je otopel, demotiviran in nezadovoljen. Človek se vse večkrat srečuje z rdečim in s sivim umom, premalo pa z modrim. Ta modri um dosežemo s pomočjo vode, že ko jo samo poslušamo. Zato smo ob vodi tudi zelo srečni, kar vpliva tudi na osebno počutje.

Navadno smo ob vodi, ko gremo na dopust. Človek pa si vse preredko privošči dopust in možgani dobesedno hrepenijo po njem, ker voda poenostavlja zvok in pogled. S slikanjem možganov so tudi ugotovili, da se ob vodi v nas poveča izločanje dobrih hormonov, dopamina in oksitocina, zniža pa se raven stresnega hormona kortizola.

Nicholas je tako ob pomoči drugih znanstvenikov doumel, da so najrazličnejše oblike vode vodnjaki naše sreče in sprostitve, miru in svobode, samozavesti, ustvarjalnosti, sočutja, spoštovanja in lepote.

Zato bi bilo potrebno tega več. Naši možgani zato obožujejo modro barvo. Ta barva spodbuja jasne misli, pomirja in spodbuja koncentracijo. Je tudi povezana z mirom, odprtostjo in modrostjo. (1)

Vse avtorice te naloge prihajamo iz nam zelo dragega kraja, iz Vinske Gore. Ker živimo na podeželju, smo z naravo zelo povezane in znamo uživati tudi v drobnih stvareh. Domači kraj zelo dobro poznamo in prav zaradi tega smo že lele našo turistično nalogu in turistični produkt povezati prav z Vinsko Goro.

Že v preteklosti je voda imela za naš kraj ogromen pomen. Predvsem zato, ker je del Doline mlínov potekal prav skozi Vinsko Goro. Že od malega smo rade obiskovale ruševine mlínov in prav tako še delajoče mline. Večkrat pa smo tako s šolo kot tudi z družinami prehodile Pot škrata Bisera, ki je bila leta 2019 imenovana kot naj učna pot Slovenije.

Naš namen oziroma cilj je bil, da bi s preprostim turističnim produkтом lahko to učno pot še nadgradile in popestrile. Vanjo smo že lele vključiti aktivnosti za predšolske in osnovnošolske otroke in tako mladim raziskovalcem omogočiti nepozabno dogodivščino. Želele pa smo tudi pokazati, da lahko preživimo dan brez plastičnih igrač in elektronskih naprav in se ob tem neizmerno zabavamo.

Ob ustvarjanju naše naloge smo resnično uživale, hkrati pa smo se z našimi krajani dodatno povezale in ob predstavljanju našega turističnega produkta naleteli na pozitiven odziv.



Osrednji del turističnega produkta, škatle DO VODE ZASPAÑ, NAZAJ NASMEJAN, je sestavljanje lesenega mlina in izkustvo ob potočku, ki ga lahko doživijo vsi tisti mladi obiskovalci, ki prehodijo učno pot škrata Bisera, dodanih pa je kar nekaj iger z naravnimi materiali za še bolj razgiban in razigran dan.

Kot je dejal znani raziskovalec Wallace J. Nichols: »Čim smo ob vodi, dobimo signal, da je vse OK.« (1)



2 UČNA POT ŠKRATA BISERA

Učna pot škrata Bisera zajema šest točk, ob katerih izvemo bogato zgodovino območja Doline mlinov. Voden ogled traja okoli 2 uri. Ob poti so tudi odzivniki, ki predstavijo zgodovino tega območja.

Prva točka: Domačija Lamperček

Lokalni vodnik vas počaka pod več kot 100 let staro lipo, predstavi pot in obiskovalcem razdeli zgibanke.

Druga točka: Temnjaški potok

Pri Gorjančevem mlinu vodnik predstavi pomen Temnjaškega potoka, ob katerem je včasih mlelo 13 mlinov. Pot nadaljujete po dolini mlinov.

Tretja točka: Vovkov mlin

Ko prispete do Vovkove domačije, se lahko usedete na klopi ob mizah in si privoščite okrepčilo iz nahrabnika. Po predhodnem dogovoru si lahko ogledate tudi delovanje mlina.

Četrta točka: Gozdna sprostitev

Na tej točki vam lokalni vodnik predstavi pomen gozda za naše življenje, spoznali boste nekaj dreves značilnih za to območje in sodelovali pri sprostitveni vaji.

Peta točka: Kačji grad

Na Kačjem gradu vam bo vodnik predstavil njegovo zgodovino, ki je zares bogata. Informacijska tabla vas seznaní z zanimivo legendó iz časov, ko so tu živelí graščaki.

Šesta točka: Zbirka starin Blažiš

Gospod Peter Habe je eden večjih zbirateljev starin na celjskem območju. Po predhodnem dogovoru si boste lahko ogledali zbirko koles za vse poklice in ostala stara vozila.

Pot se zopet zaključi na Domačiji Lamperček, kjer se od vas lokalni vodnik poslovi, vi pa si lahko po predhodnem dogovoru ogledate oboro divjadi, lovski muzej in še kakšno znamenitost na domačiji. (2)

2.1 VOVKOV MLIN

Vse razen ene avtorice prihajamo iz Vinske Gore, zato smo se odločile, da bi v našo nalogo vključile zgodovino okolice našega kraja in delček nje prenesle v naš turistični produkt.

Vinska Gora leži na meji med občino Velenje in občino Dobrno. Na tem področju je včasih delovalo 29 mlinov, če prištejemo vse tiste, ki so mleli še za Dobrno. Dolina mlinov se nahaja v Lokovini pod hribom Temnjak, kjer ob vznožju hriba priteče potok, ki je bil včasih poln vode in je v tej dolini poganjal kar 7 mlinov, ki so mleli za dodatni zaslužek in tudi za domače potrebe.





Slika 1: Vovkov mlin (Foto: H. Lekše)

Eden izmed najbolj ohranjenih mlinov je zgornji Vokov mlin, ki šteje že kar 450 let. Nahaja se severno od stanovanjske stavbe na naslovu Lokovina 36. Po domače jim rečemo pri Vovkovi. Stoji na desnem bregu potoka Temnjaški potok. V preteklosti je mlin mlel žito za potrebe Kačjega gradu. Mlin so obnovili septembra 2007 in je tudi začel ponovno delovati. Večinoma je lesen in ima ohranjene stope, ki so pri nas v Sloveniji zelo redke, saj je v Sloveniji samo še en tak primer. Ob prihodu v mlin vam lastniki razkažejo tudi notranjost. Pri njih pa se lahko tudi dobi planinski žig. Mlinarstvo je zelo staro in družinska obrt. V tem okolišu so si mline postavljali na samotnih kmetijah. Življenje po drugi svetovni vojni pa je ustavilo marsikateri mlin. (3)



Slika 2: Rezbarstvo (Foto: N. Ramšak)



2.1.1 INTERVJU Z GOSPODOM DRAGOM PUNGARTNIKOM

5. 2. 2022 smo obiskale lastnika Vovkovega mlina, gospoda Draga Pungartnika, ki nam je z veseljem razkazal mlin in odgovoril na naša vprašanja.

KOLIKO MLINOV JE STALO NA POTOKU TEMNJAŠKI POTOK?

Na tem potoku je bilo največ 13 mlinov. Sedem mlinov oz. njihovih ostankov si še lahko ogledamo, ampak samo še en mlin lahko zmelje žito v moko. To je Vovkov mlin.

KAKO JE POTEKALO DELO V MLINU?

Ko so žito pripeljali v mlin, ga je mlinar moral najprej stehtati. Pomagal si je z leseno tehnicno. Vse si je skrbno zapisoval. Potem je bilo potrebno žito očistiti. Včasih je vse delo potekalo ročno. Mlinar je žito vsul na leseno sito in ga tresel, da so se nečistoče ločile od žita. Potem je žito vsul v lijak, v katerem se je žito treslo. Sunki so povzročili, da je pšenica prišla do mlinskih kamnov, kjer se je zdrobila na manjše koščke. Zdrobljena pšenica je po kanalčku letela do spodnjega dela mlina, ki so ga imenovali tudi »pajkeltruga«. Tukaj je mlinar lahko z različnimi mrežicami na situ nastavil strukturo moke. Del zrnja, ki ni šel skozi sito, se je vrnil na ponovno mletje. Ostanke so porabili za hrano domačim živalim.

Mlin poganja voda iz potoka. Na mlinsko kolo jo usmerimo z lesenim žlebom. Mlinar to upravlja ročno, iz notranjosti mlina.

MLINSKI KAMNI SO ZELO POMEMBNI, KAJNE?

Res je. Mlinskih kamnov niso naredili, ampak so jih zlomili v kamnolomu in potem oblikovali. Ni vsak kamen primeren za to in kamnolomov, ki so izdelovali mlinska kolesa, je bilo zelo malo. Vsak mlin potrebuje dve mlinski kolesi. Spodnji kamen miruje, zgornji pa se vrvi. S časom se kamna obrabita. Mlinarji so kamne potem tolkli s kladivi in s posebnim orodjem, da so spet postali hrapavi. Kasneje so jih, da so jim podaljšali življensko dobo, obdali z betonom.



Slika 3: Mlinsko kolo (Foto: Ž. Ferme)



Slika 4: Mlinski kamni (Foto: Ž. Ferme)



ALI JE VSE DELO V MLINU POTEKALO ROČNO?

Na začetku je delo res večinoma potekalo ročno, vendar so se skozi čas mlinarji modernizirali in kupili stroje, ki so jim olajšali delo. Eden od takih strojev, ki je v našem mlinu, se imenuje »sitrigel« in se je uporabljal za čiščenje žita. Mlinarju je zelo olajšal delo, saj je očistil do 95 % nečistoč. Ostalo je še vedno potekalo ročno. S siti »pajkeln« so zdrobljeno žito presejali na krušno moko, zdrob in otrobe, včasih pa tudi belo moko.



Slika 5: Čiščenje žita (sitrigel) (Foto: Ž. Ferme)



Slika 6: Presejanje moke (pajkeln) (Foto: Ž. Ferme)

KOLIKO PA JE STAR VOVKOV MLIN?

Starost Vovkovega mlina ocenjujejo na približno 450 let. Tukaj so mleli žito še za potrebe Kačjega gradu, od katerega so že zdavnaj ostale samo ruševine. Mlin so večkrat popravili, obnovili. Leta 1839 so obnovili zgornji del mlina in s tem pridobili prostor kašče za shranjevanje žita in sobico za mlinarja. Leta 1953 pa so zgradili še sprednji del mlina. Uredili so še eno sobo za mlinarja, ki je bila za razliko od prejšnje, ki je skoraj popolnoma v zemlji, precej manj vlažna in mrzla ter tako bolj udobna in primerna za bivanje.

JE MLINAR ŽIVEL V MLINU?

Ja. Mlin je bil vedno del domačije in v mlino je delal sorodnik gospodarja ali gospodarice. Na domačiji je dobil hrano. Jedel in spal pa je v mlino, saj je mlin ves čas deloval, tako da je mogel biti prisoten podnevi in ponoči. 100 kg žita se je mlelo okoli 24 ur. Seveda je lahko v tem času tudi spal. Na mlinskih kamnih je bil nameščen zvonček, ki je zazvonil, ko je zmanjkalo žita in mlinar je nasul novo žito, saj se mlinski kamni nikoli ne smejo vrtneti brez zrnja.





Slika 7: Mlinarjeva soba (Foto: Ž. Ferme)



Slika 8: Mlinarjeva soba - muzej (Foto: Ž. Ferme)

KAKO SO SHRANJEVALI MOKO?

Pšenico in moko so shranjevali v leseni kaščah. Poleg shranjevanja so kašče služile tudi za to, da do moke niso prišle miši. V mlin pa so zrnje prinesli v posebnih vrečah, ki so bile narejene iz ovčje kože.



Slika 9: Vreče iz ovčje kože (Foto: Ž. Ferme)



Slika 10: Ročni mlin (Foto: Ž. Ferme)

KOLIKO PA JE IMEL MLINAR PLAČE?

Včasih je bilo drugače kot sedaj. Niso dobili vsak mesec redne plače. Plačilo so prejeli glede na to, koliko moke so zmleli za druge. Ljudje, ki so prinesli žito v mlin, so mletje lahko plačali z denarjem ali pa so mlinarju pustili določeno količino moke.





Slika 11: Cenik plačil z moko (Foto: Ž. Ferme)

ALI VI ŠE VEDNO MELJETE SVOJO MOKO V MLINU?

Žal ne. Mlin je polno deloval do jeseni leta 1990. V neurju in hudi poplavi, ki je sledila, je zasulo celo takratno kolo in mlin ni mogel več mleti. Mlin je zdaj obnovljen, vendar moko zmelje samo še enkrat na leto – na Mlinarsko nedeljo, ki je vsako prvo nedeljo v septembru.

NA DOMAČIJI PA STE IMELI KAR DVA MLINA, KAJNE?

Da. Precej kasneje je bil postavljen še en mlin. Ta stoji malce nižje ob potoku. Bil je ves lesen, zato tudi ni tako ohranjen. V njem se je mlela samo koruza.



Slika 12: Pogled iz Vovkovega mlina na domačijo in lesen mlin (Foto: Ž. Ferme)



3 POT DO IZDELKA

3.1 RAZISKAVA TRGA

Ko smo imele idejo glede našega turističnega produkta, smo se povezale z gospo Ano Žerdoner, predsednico Turističnega društva Vinska Gora. Predstavile smo ji našo škatlo *Do vode zaspan, nazaj nasmejan*. Predlagale smo tudi, da bi naš turistični produkt vpletle v zgodbo škrata Bisera in tako učno pot nadgradile z aktivnostmi za otroke. Nad našo škatlo je bila navdušena. Dejala je, da je to prava popestritev Učne poti škrata Bisera in da jo bodo z veseljem uvrstili v ponudbo.

Hkrati pa smo se povezale tudi z lastnikom domačije Lamperček, gospodom Tomažem Drevom. Glede na to, da se pri njih začne in konča Učna pot škrata Bisera in da jih obišče mnogo turistov, večinoma družine z otroki, se tudi njemu zdi naša škatla dobra zamisel.

3.2 ŠKATLA DO VODE ZASPAN, NAZAJ NASMEJAN

Že v začetni fazi nastajanja škatle smo razmišljale o tem, da bi vanjo postavile le nekatere predmete, ki se potrebujejo pri nadaljnjih aktivnostih, vse ostalo pa bi morali mladi raziskovalci poiskati sami.

Ves čas smo imele v mislih tudi otroke, ki radi sestavljajo razne kocke in različne gradnike. Zato smo se odločile, da v škatlo vključimo dele za leseni mlin, ki ga lahko sestavijo na Vovkovi domačiji in ga preizkusijo v tamkajšnjem potočku.

Čeprav ima voda magično lastnost, da te, ko jo začneš opazovati, kar ne spusti, smo vseeno dodale še nekaj iger, ki se jih lahko igramo ob vodi, ne glede na to, koliko smo starci.

Strinjale smo se, da mora biti škatla enostavna in lahka za nošenje, hkrati pa dosti prostorna, da obiskovalci vanjo postavijo najdene predmete, ki jih poiščejo med hojo po Učni poti škrata Bisera.

Navodila za igro Gozdni detektiv morajo biti enostavna, da jih lahko razumejo tudi najmlajši in hkrati takšna, da v njih spodbudijo željo po raziskovanju. Zaradi rokovanja z navodili smo se odločile, da jih plastificiramo.

Ob koncu smo prišle na idejo, da bi bila naša škatla z logotipom še bolj privlačna.



3.2.1 SESTAVI SVOJ MLIN

Osrednji del našega turističnega produkta predstavlja mlin, ki se sestavi po navodilih. Želele smo, da je mlin enostavno sestavljen in da pri sestavljanju ne potrebujemo dodatnega orodja. Pri samem načrtu mlina in pri izdelavi smo prosile za pomoč učitelja tehnike na OŠ Gorica, profesorja Petra Brgleza, ki nam je pri tem svetoval in nas vodil skozi vse faze nastajanja mlina iz lesa.

Potrebne stvari, ki se nahajajo v škatli *Do vode zaspan, nazaj nasmejan*:

- štiri enake smrekove deščice z zarezami,
- palica iz aluminija v letvici iz hrastovega lesa.

Navodila za igro Gozdni detektiv, ki med drugim nagovorijo obiskovalca, da poišče:

- dve rogovili oz. palici v obliki črke Y, ki sta približno enake velikosti.



Slika 13: Smrekove deščice (Foto: Ž. Ferme)



Slika 14: Palica (Foto: Ž. Ferme)

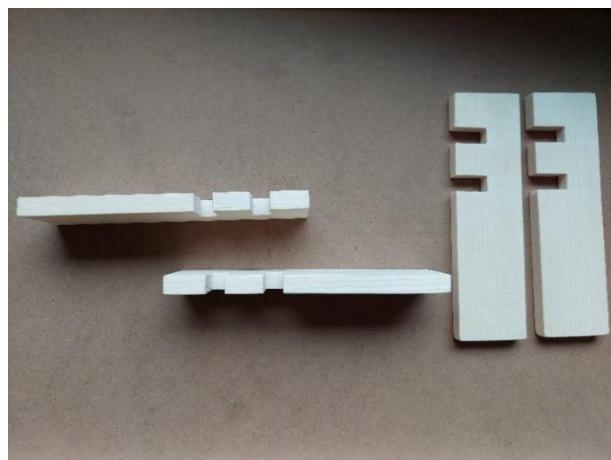


Slika 15: Palici v obliki črke Y (Foto: Ž. Ferme)



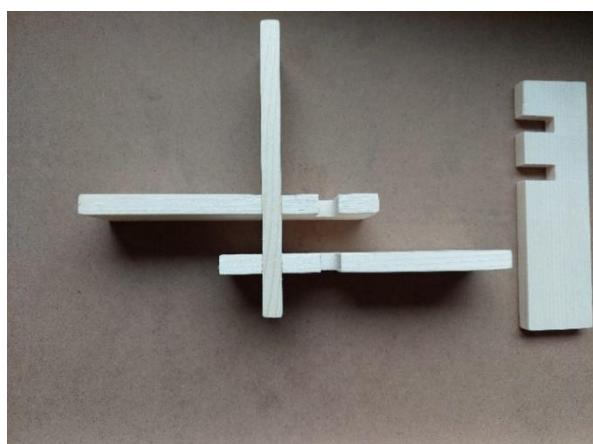
SESTAVLJANJE:

1. Najprej postavite dve deščici vzporedno.



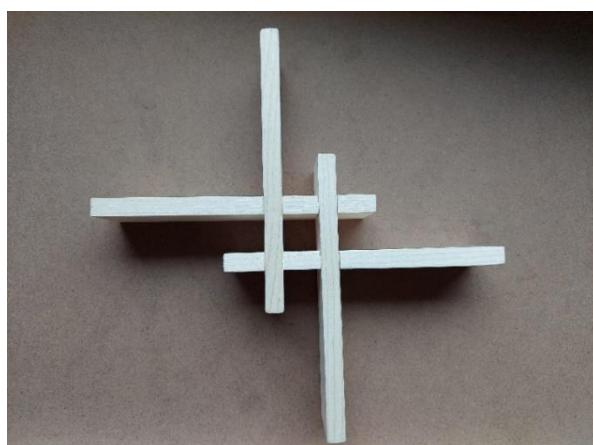
Slika 16: Navodilo 1 (Foto: Ž. Ferme)

2. Nato v dve zarezici vstavite eno deščico obrnjeno navzgor.



Slika 17: Navodilo 2 (Foto: Ž. Ferme)

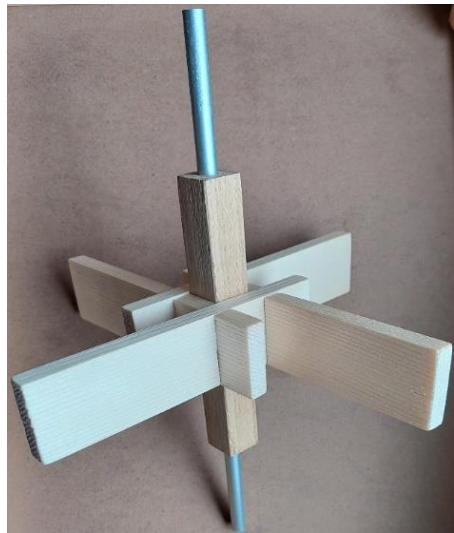
3. V ostali dve zarezici pa vstavite še četrto deščico, ki jo obrnete navzdol.



Slika 18: Navodilo 3 (Foto: Ž. Ferme)



4. V kvadratek, ki je nastal v sredini, vstavite palico.



Slika 19: Navodilo 4 (Foto: Ž. Ferme)

5. Rogovili zapičite v primerno mesto v potočku. Mednje postavite mlinček.



Slika 20: Navodilo 5 (Foto: Ž. Ferme)



3.2.2 OPIS IGRE GOZDNI DETEKTIV

Gozdni detektiv je raziskovalec, ki po poti natančno opazuje in najde zanimive predmete. Kdor prvi najde vse predmete, je zmagovalc izziva. V škatli je plastificiran list, kjer je napisano oz. narisano, kaj je po poti potrebno poiskati. (Priloga A)

Predmete potem uporabimo za izdelavo mlinčka oziroma pri drugih igrah.



Slika 21: Gozdni detektiv

3.2.3 OPIS IGER, KI SE JIH LAHKO IGRAMO, KO NAJDEMO VSE PREDMETE

MLINČEK

Mlinček že stoji. S premikanjem rogovil, na kateri je mlinček naslonjen, poskusi ugotoviti, kdaj se vrati hitreje in kdaj počasneje. Je pomembno, kako globoko v vodo sežejo deli mlinskega kolesa? Mlini, ki jih poganja voda, se med seboj razlikujejo. Volkov mlin je mlin »na zgornjo vodo«, mlinček, ki smo ga postavili sami, pa je »mlin na spodnjo vodo«. Znaš pojasniti, zakaj se tako imenujeta in kakšna je razlika med njima?

Zapri oči in poslušaj žuborenje potočka. Kaj še slišiš? Prepoznaš ptice, ki jih slišiš?

ŽABICE

Potrebujemo gladek ploščat kamen in čim bolj miren del potočka. Kamen pod kotom vržemo v vodo. Zmaga tisti, kateremu se kamen največkrat odbije na površini vode.

NEKAJ, KAR PLAVA NA VODI

Poglej, opazuj. Res vsi predmeti plavajo? Kateri predmet je hitrejši?



Če ste našli plavajočo stvar, ki ni naraven material, jo vzemite iz vode in po končanem izletu odvrzite v ustrezni koš.

TRI V VRSTO 1

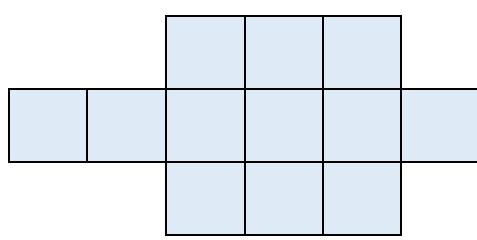
Potrebujemo 4 približno enake palice ter 5 kamenčkov in 5 storžev. Igra je za dva igralca. En igralec ima kamenčke drugi pa ima storže. Palice postavimo v obliko 'lestve' (#). Igralca eden za drugim postavlja storže in kamenčke. Zmaga tisti, ki ima prvi 3 svoje predmete (npr. storže) v vrsti (velja vodoravno, navpično ali diagonalno).



Slika 22: Tri v vrsto (Foto: N. Ramšak)

TRI V VRSTO 2

Namesto postavljenih palic lahko igralno polje s palico narišemo v zemljo. Če dodamo 3 kvadratke, postane igre še bolj zanimiva, saj je možnosti za 3 v vrsto več.



Slika 23: Tri v vrsto 2

BALINČKI

Vsek igralec vzame svojih 5 kamnov. Potrebujemo še en večji storž. V tla narišemo črto, od koder mečemo. Cilj igre je, da vržeš svoj kamen čim bliže storžu. Igralec, ki je vrgel kamen najbliže storžu, dobi točko. Zmagovalec je igralec, ki prvi zbere 5 točk.



CILJANJE DEBLA

Potrebujemo velike in majhne storže. Najdemo primerno debelo drevo. Označimo razdaljo, od koder bomo metali. Tekmujemo, kdo večkrat zadene deblo.

MINI GOLF

Storži postanejo žogice, palice tudi imamo. Označite prostor, kamor je potrebno s čim manj udarci spraviti storž. Več kot bo ovir na poti (skale, korenine, luknje ...), težja bo igra. Zmaga igralec, ki mu uspe spraviti storž do označenega mesta z najmanj udarci. Tudi to igro lahko točkujete. Za vsako točko določite nov cilj, kamor je potrebno pripeljati storž.

MNOGOBOJ

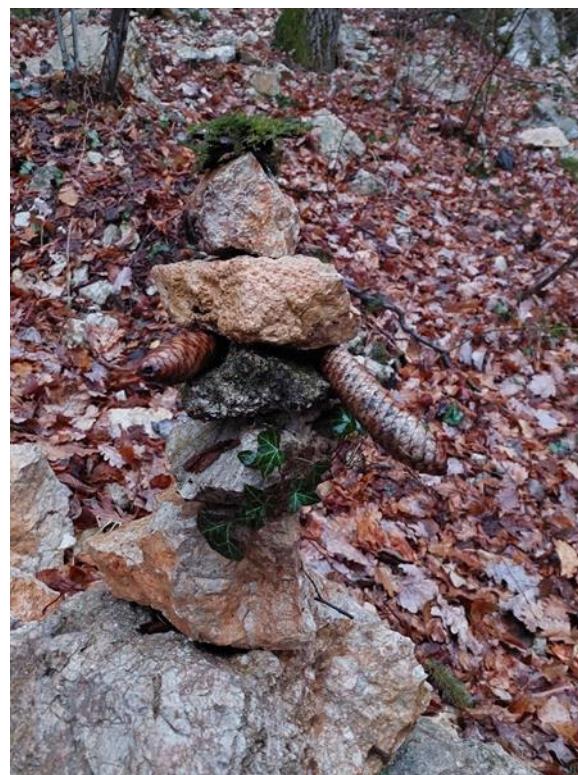
Izberite si poljubno število opisanih iger (seveda lahko dodate tudi kakšno svojo) in priredite mnogoboj. Dosežke vsake discipline točkujete: najboljši dobi 1 točko, drugi 2 točki ... Zmagovalec je igralec, ki ima najmanj točk po končanih vseh disciplinah.

MOŽICI IZ KAMNOV

Iz kamnov in storžev sestavite čim višjega in čim bolj zanimivega možica. Lahko pa narišete talno sliko.



Slika 24: Možic iz kamnov 1 (Foto: Ž. Ferme)



Slika 25: Možic iz kamnov 2 (Foto: Ž. Ferme)





Slika 26: Talna slika (Foto: E. Lesjak)

ISKANJE ZAKLADA

Iz zbirke najdenih predmetov izberite predmet, ki bo vaš zaklad. Naj bo čim bolj edinstven, nenavaden. Nekdo predmet skrije, ostali ga iščejo. Zmaga tisti, ki prvi najde zaklad. Igro pa lahko otežite s tem, da skrijete več predmetov ali pa poenostavite in usmerjate igralce z vroče-mrzlo, glede na to, kako blizu skritega predmeta so.

SKRIVALNICE

Najprej izberete nekoga, ki bo štel. Ostali se skrijejo nekje v bližini. Ko ta, ki šteje, prešteje do deset (oz. kolikor se dogovorite), začne iskatiti. Igra se zaključi, ko najde vse igralce. Zmaga pa tisti, ki je bil najden zadnji.



Slika 27: Skrivalnice (Foto: P. Andrejc)



GNILO JAJCE

Potrebujemo kamenček ali pa storž. Več igralcev je, bolje je. Eden nosi kamenček ali storž, ostali pa čepijo v krogu. Tisti, ki hodi, nekomu podtakne storž, tisti, ki ima storž oz. kamenček, mora to ugotoviti in nato mora ujeti tistega, ki hodi okoli. Loviti neha takrat, ko se tisti, ki je storž podtaknil, usede na njegovo mesto.

ZEMLJO KRAST

S palico na tla narišemo velik krog. Tega nato približno simetrično razdelimo na toliko delov, kot je igralcev (najmanj trije). Vsak ima svoj kos zemlje, ki ga poimenuje po državah ali celinah. Igralci stopijo proti sredini kroga. Igralec, ki je narisal krog, vzame palico in jo postavi točno na sredino kroga. Nanjo prav vsi postavijo svoj kazalec in na znak tri, štiri, zdaj, le-tega umaknejo. Igralec, ki mu je palčka padla na njegov kos zemlje, mora stopiti nanjo in to oznaniti tako, da izgovori besedo stop. Vsi ostali poskušajo v tem času (do izrečene besede STOP) zbežati čim dlje proč, nato pa v trenutku otrpniti. Igralec, ki ima palčko, poskuša zadeti enega izmed igralcev. Če mu to uspe, si lahko prisvoji del njegovega ozemlja. Če zgreši, mu njegovo zemljo vzame tisti, ki ga je ciljal. Vsi igralci se vrnejo na svoje ozemlje. Z igro nadaljuje tisti, ki je izgubil kos svojega ozemlja, in sicer tako, da v rokah drži palčko in glasno izgovarja NAPADAM, NAPADAM, NAPADAM (izgovori eno izmed držav ali celin soigralcev) ter čim hitreje na njegovo ozemlje vrže palčko. Nato pa čim hitreje, tako kot vsi nenapadeni, zbeži stran, napadeni pa poskuša najhitreje prekiniti bežanje z zgoraj opisanim postopkom (STOP). Igra se zaključi, ko eden od igralcev ukrade prav vso zemljo vseh igralcev.

OBJEMANJE DREVES

V gozdu vsak uživa po svoje. Lahko uživate tudi v tem, da objemate drevesa.



Slika 28: Objemanje dreves (Foto: E. Lesjak)



DELANJE LASTOVK

Poleg objemanja dreves pa lahko tudi delate lastovke. Lahko tekmujete, kdo dlje drži položaj lastovke. Vam gre enako dobro tudi na levi nogi?



Slika 29: Lastovka (Foto: N. Ramšak)

NEKAJ, KAR NE SPADA V GOZD

Vse kamne, storže, palice in ostale zaklade lahko mirno pustite v gozdu, ko se nehate igrati. Predmeti, ki ste jih pobrali zato, ker ne spadajo v gozd, so po vsej verjetnosti smeti. Lepo vas prosimo, da jih odnesete iz gozda in odvržete v koš. Če pa odpadke še pravilno ločite, vam bo pa narava še kako hvaležna.

3.3 EMBALAŽA

Strinjale smo se, da mora biti celotna embalaža čim bolj naravna, okolju prijazna, primerna za prenašanje stvari in hkrati ne sme predstavljati prevelikega stroška.

Odločile smo se za škatlo iz lepenke. Ugotovile smo, da je cena škatel zelo različna in kar nekaj ponudnikov smo kontaktirale, preden smo se odločile za nakup.

Škatle smo naročile v spletni trgovini Nakit M in odločile smo se za škatlo velikosti 37cm x 25 cm x 7cm.

Navodila smo morale žal plastificirati, a so na takšen način primernejša za večkratno uporabo. Papir in mapo za plastificiranje smo dobile v šoli, vsekakor pa smo ugotovile, da je ugodnejši nakup v spletnih trgovinah kot nakup v knjigarni oziroma papirnici.





Slika 30: Škatla Do vode zaspan, nazaj nasmejan (Foto: N. Ramšak)

Škatla je morala biti tudi dovolj velika, da lahko mladi obiskovalci vanjo spravijo vse predmete, ki so predvideni za igro Gozdni detektiv.

3.4 RAZDELITEV DELA

Največji izziv nam je zagotovo predstavljala izdelava mлина. Ob pomoči učitelja tehnike, gospoda Petra Brgleza, smo prišle do željenega izdelka. Od načrtovanja do izvedbe smo za prvi mlin potrebovali približno dve uri dela, z izdelavo drugega mлина pa smo bili hitrejši. Prepričane smo, da bi bilo delo učinkovitejše, če bi pri izdelavi večje količine mlinov izbrale način tekočega traku, da bi vsaka opravila samo en del. Verjamemo, da nam bi sošolci in ostali učenci naše šole prijazno priskočili na pomoč, če bi potrebovale večje število lesenih mlinov. V okviru neobveznih izbirnih predmetov je tehnika eden izmed bolj priljubljenih učnih predmetov.

Navodila za sestavljanje mлина, igre in gozdnega detektiva smo natisnile v kabinetu v šoli s pomočjo mentoric. Tudi plastificirale smo v kabinetu. Tiskanje navodil in logotipa ter plastificiranje nam ni vzelo veliko časa. Če bi imele veliko naročil, bi verjetno morale k stroškom prišteti še ceno plastifikatorja.



4 TRŽENJE

4.1 LOGOTIP ŠKATLE

Ob koncu smo razmišljale tudi o logotipu naše škatle. Vedele smo, kaj bi že elele, da logotip zajema – naravo, potoček, škatlo, nasmejane otroke in vidno povezavo z Vinsko Goro. Sara je najprej narisala nekaj skic. Ko smo zbrale tisto, ki nam je bila najbolj všeč, jo je naredila še v računalniškem programu *IbisPaintX*. Odločile smo se, da tudi logotip, ki se nahaja na škatli *Do vode zaspan, nazaj nasmejan*, plastificiramo.



Slika 31: Skica logotipa (S. Rančnik)



Slika 32: Izdelan logotip (S. Rančnik)



4.2 CENA IZDELKA

Za izdelavo enega lesenega mlina smo v Lesnini Hudovernik kupile hrastovo letvico, smrekovo letev in aluminijasto palico. Ves omenjeni material je bilo možno kupiti le v dimenzijah 2 m. Zato smo preračunale, koliko materiala smo potrebovale za izdelavo enega mlina.

Škatlo, v kateri prenašamo in shranjujemo vse predmete, smo kupili preko spletne trgovine Nakit M.

Okvirni stroški izdelave škatle DO VODE ZASPAÑ, NAZAJ NASMEJAN so prikazani v tabeli.

Kupljene sestavine (preračunano za izdelavo enega mlina)	Cena
Hrastova letvica	0,25 €
Smrekova letev	0,45 €
Okrogla aluminijasta palica	0,20 €
Škatla iz lepenke	1,50 €
Papir in mapa za plastificiranje	0,15 €
Ostali stroški: tiskanje navodil, električna energija, delo	1,00 €
SKUPAJ STROŠKI:	3,55 €

Iz tabele lahko razberemo, da so bili materialni stroški za posamezno vsebino škatle 2,55 €. K temu moramo prišteti še ostale stroške, kot so tiskanje in plastificiranje navodil in opisov iger ter električna energija, kar znese približno 1,00 €. Tako skupna cena stroškov znaša 3,55 €. Zato smo se odločile, da bi osnovna cena znašala 4,50 €.

V šoli smo vprašale zaposlene učitelje, kuharice, čistilke in tudi učence, če se jim zdi cena škatle sprejemljiva. V večini so bili mnenja, da je cena kar primerna. Nekateri so predlagali, da bi zaokrožili na 5 €, da ne bi imeli težav z vračanjem drobiža. S tem predlogom smo se vse strinjale, zato bi ceno izdelka postavile na 5 €.

4.3 PRODAJA in IZPOSOJA

Povezale smo se z gospo Ano Žerdoner, predsednico Turističnega društva Vinska Gora. Nad našo škatlo je bila navdušena. Pravi, da je to prava popestritev učne poti Škrata Bisera in jo bodo z veseljem uvrstili v ponudbo. Bila je mnenja, da bodo lahko tako na ogled učne poti privabili še več obiskovalcev, tudi družine s predšolskimi otroki, in da bo ob igranju Gozdnega detektiva pot od ene do druge točke še hitreje minila.



Povezale smo se tudi z lastnikom domačije Lamperček, gospodom Tomažem Drevom. Glede na to, da se pri njih začne in konča Učna pot škrata Bisera, in da jih obišče mnogo turistov, večinoma družine z otroki, se tudi njemu zdi škatla dobra zamisel. Po zaključeni Učni poti Škrata Bisera obiskovalci radi posedijo pri njih, pojedo malico in kaj popijejo. Zdaj se bodo lahko otroci igrali tudi igre z naravnimi materiali, kar se mu zdi krasna zamisel, saj zdaj vidi vedno več otrok, ki po končanem izletu vzamejo v roke telefon in se ne pogovarjajo z nikomer več.

Razmišljale smo tudi o možnosti izposoje škatle *Do vode zaspan, nazaj nasmejan*. Vendar bi za to bilo nujno mlinček vsaj prelakirati oz. kako drugače obdelati za zaščito pred vplivom vode. Ker pa je bilo naše osnovno vodilo čim več naravnih materialov in čim manj okolju škodljivih stvari, se za možnost izposoje škatle nismo odločile. Smo pa v ta namen plastificirale navodila za igre in za gozdnega detektiva, tako da si jih lahko obiskovalci brezplačno izposodijo.



5 ZAKLJUČEK

Ko sedimo ob vodi, nas prevzame občutek miru. Vodo lahko opazujemo zelo dolgo in čas kar beži. Kot bi meditirali. Možgani so sproščeni, ampak osredotočeni in to zmanjšuje stres, tesnobo in depresijo, izboljšuje pa predvsem našo zbranost in kakovost spanja. Postanemo povezani z naravo in predvsem s seboj.(1)

Učna pot škrata Bisera velja za eno najboljših učnih poti v Sloveniji. Poteka skozi Dolino mlinov, ki smo jo že zelo dobro poznale. Cilj naše turistične naloge je bil, da bi Učno pot škrata Bisera nadgradile in vanjo vpletle tudi aktivnosti za mlade obiskovalce. V ta namen smo želele izdelati škatlo z navodili, ki bi jo obiskovalci lahko kupili ob pričetku učne poti, pri domačiji Lamperček ali pa pri TD Vinska Gora.

Z našo zamislio smo seznanile tudi predsednico Turističnega društva Vinska Gora, ki je bila nad našo idejo navdušena. Dejala je, da bi našo škatlo z veseljem vključila v ponudbo, kar nas je resnično presenetilo.

Ker smo že nekajkrat prehodile to učno pot, smo se tokrat osredotočile na predel poti, kjer se nahajajo mlini, tako delujoči kot njihove ruševine. Obiskale smo 450 let star Vovkov mlin in z lastnikom mlina, gospodom Dragom Pungartnikom, izvedle intervju.

Ko smo imele dovolj idej, smo pričele z izdelavo škatle, ki smo jo poimenovale *Do vode zaspan, nazaj nasmejan*. V njej se nahajajo sestavni deli preprostega mlina na spodnjo vodo, navodila za sestavljanje le-tega, opis igre Gozdni detektiv in opisi iger, s katerimi si lahko mladi obiskovalci popestrijo učno pot, ki jih vodi ob raznih potočkih, ki se nahajajo v Vinski Gori.

Ob koncu smo dodale še logotip, kjer je v na videz enostavni sliki prikazan naš turistični produkt in njegov namen.

Učno pot škrata Bisera vsako leto obišče veliko obiskovalcev. Predvsem so to mlade družine ter učenci, ki pot prehodijo v okviru športnih in naravoslovnih dni.

Menimo, da bo za mlade obiskovalce in njihove družine izkustvo sestavljanja mlina in nato igranje ob potoku spodbudilo v njih lepe občutke, umirjenost in sproščenost. Hkrati pa smo želele, da bi naša škatla obiskovalce razveselila in na njihov obraz privabila nasmeh.

Ob prehitrem tempu življenja se nam zdi pomembno, da se znamo ustaviti, prisluhniti naravi in uživati v malih stvareh. Zvok žuborenja potočka, pogled na osameli mlin, otroški smeh in otrokovo zadovoljstvo, ker mu je pravkar uspelo sestaviti leseni mlinček, ki se resnično vrti, ko ga poganja voda, so neprecenljivi. Ob igranju različnih iger pa se družina še bolj poveže med seboj, otroci pa se naučijo skrbeti za naravo.



6 VIRI

- (1) Zabukovec, S. Zakaj ljubimo vodo?: <https://www.viva.si/Psihologija-in-odnosi/14806/Zakaj-ljubimo-vodo> (13.12.2021)
- (2) Učna pot škrata Bisera: <https://www.visitsaleska.si/sl/saleska-valley/ucna-pot-skrata-bisera/> (1. 1. 2022)
- (3) Drev, A. Spoznavanje Vinske Gore skozi oči turističnega vodiča, interna brošura izdala TD VG in društvo upokojencev, Vinska Gora, 2021
- (4) Vovkov mlin: <https://www.visitdobra.si/zgornji-vovkov-mlin/> (27. 12. 2021)
- (5) Slike za igro Gozdni detektiv; spletna stran z brezplačnimi slikami <https://pixabay.com/> (22. 2. 2022)



7 PRILOGE

PRILOGA A

GOZDNI DETEKTIV



PET PODOBNIH KAMNOV



EN GLADEK, PLOŠČAT KAMEN



NEKAJ MEHKEGA



5 MAJHNIN STORŽEV



5 VELIKIH STORŽEV



VSAJ ENO POLŽJO NIŠICO



2 ROGOVILI (PALICI V OBЛИKI ČRKE Y)



4 PALICE



NEKAJ, KAR NE SPADA V GOZD



NEKAJ, KAR PLAVA NA VODI



1 PTIČJE PERO



NEKAJ LEPEGA



ŠOLA: OŠ GORICA, Goriška 48, 3320 Velenje

Tel: 03 898 42 50 e-mail: tajnistvo@osgorica-velenje.si

NASLOV RAZISKOVALNE NALOGE: DO VODE ZASPAH, NAZAJ NASMEJAN

Avtorji:

1. Pia Andrejc, 7. razred
2. Žana Ferme, 7. razred
3. Eva Lesjak, 7. razred
4. Nuša Ramšak, 7. razred
5. Sara Rančnik, 7. razred

Mentorici:

Lea Stiplovšek, prof. angl. jezika

Helena Lekše, prof. raz. pouka

Povzetek:

Večina avtoric te naloge prihajamo iz nam zelo dragega kraja, iz Vinske Gore. Ker živimo na podeželju, smo z naravo zelo povezane in znamo uživati tudi v drobnih stvareh. Domači kraj zelo dobro poznamo in prav zaradi tega smo že zelele našo turistično nalogu in turistični produkt povezati prav z Vinsko Goro.

Že v preteklosti je voda imela za naš kraj ogromen pomen. Predvsem zato, ker je del Doline mlínov potekal prav skozi Vinsko Goro. Že od malega smo rade obiskovale ruševine mlínov in prav tako še delajoče mline. Večkrat pa smo tako s šolo kot tudi z družinami prehodile Pot škrata Bisera, ki je bila leta 2019 imenovana kot naj tematska učna pot Slovenije.

Naš namen oziroma cilj je bil, da bi s preprostim turističnim produkтом lahko to učno pot še nadgradile in popestrile. Vanjo smo že zelele vključiti aktivnosti za predšolske in osnovnošolske otroke in tako mladim raziskovalcem omogočiti nepozabno dogodivščino. Že zelele pa smo tudi pokazati, da lahko preživimo dan brez plastičnih igrač in elektronskih naprav in se ob tem neizmerno zabavamo.

Ob ustvarjanju naše naloge smo resnično uživale, hkrati pa smo se z našimi krajani dodatno povezale in ob predstavljanju našega turističnega produkta naleteli na pozitiven odziv.

Osrednji namen turističnega produkta, škatle DO VODE ZASPAH, NAZAJ NASMEJAN, je sestavljanje lesenega mlina in izkustvo ob potočku, ki ga lahko doživijo vsi tisti mladi obiskovalci, ki prehodijo Učno pot škrata Bisera, dodanih pa je kar nekaj iger z naravnimi materiali za še bolj razgiban in razigran dan.

Ključne besede: izkustveno učenje, prosti čas, Učna pot škrata Bisera, Vinska Gora





OŠ GORICA

Goriška cesta 48, 3320 Velenje

IZJAVA

Avtorce turistične naloge z naslovom Do vode zaspan, naprej nasmejan, vsi sodelujoči na turistični tržnici in njihovi starši so seznanjeni s potekom 36. državnega festivala Turizmu pomaga lastna glava. Hkrati soglašajo z javno objavo rezultatov z imeni in fotografijami.

Velenje, 25. 2. 2022

Mentorici:

Helena Lekše, Lea Stiplovšek

Ravnateljica OŠ Gorica:

Barbara Trebižan



DO VODE ZASPAH, NAZAJ NASMEJAN