



OSNOVNA ŠOLA CIRKOVCE, Cirkevce 47, 2326 Cirkevce, DŠ: 70374619,

telefon: (02) 789-00-10, e-pošta: ravnateljica@os-cirkevce.si, <http://www.os-cirkevce.si>



OSNOVNA ŠOLA CIRKOVCE

Turizmu pomaga lastna glava

Športna doživetja bogatijo mladinski turizem –

Cirkošpil

Avtorji naloge: Ema Crnjakovič, Tian Hajšek, Saša Kancler, Tjaša Kancler, Nik Muršec, Lana Petje, Jan Širec, Neli Žunko

Mentorice: Metka Kaiser, Janja Kosar, Nastja Zacharias

ZAHVALA

Zahvaljujemo se vsem, ki so sodelovali in nam pomagali pri ustvarjanju turistične naloge. Predvsem učencem naše šole za pomoč pri poskusnem izvajanju iger. Iskreno se zahvaljujemo tudi našim mentoricam Metki Kaiser, Janji Kosar in Nastji Zacharias za njihovo potrpežljivost, pomoč in spodbudo, ko nam je zmanjkalo poguma in navdiha. Brez njih nam ne bi uspelo.

POVZETEK

Letošnja tematika raziskovanja nas je še toliko bolj navdušila, saj smo vsi udeleženi »zaljubljeni« v šport. Vsak se v svojem prostem času udejstvuje ali rekreativno ukvarja z nekim športom.

Raziskali smo, kako bi lahko naše navduševanje nad športom širili in ozaveščali njegov pomen predvsem med mladino, saj je med njimi vse preveč digitalne tehnologije – komunikacije. Odločili smo se, da bomo tradicionalno športno prireditev pod imenom »Igre za male in velike«, ki jo vsako leto prirejamo v naši občini in je v osnovi namenjena predvsem otrokom vrtca in učencem 1. triade osnovne šole, še obogatili in razširili. Zraven že tradicionalnih iger bi izbor še povečali na način, da bi se lahko v vanje vključili predvsem mladi tako organizacijsko kot sodelovalno. Dobrodošle pa so vse generacije; od najmlajših do najstarejših – kar ponazarja naš naslov, ki je hkrati tudi logotip. Da bi zanimanje za prireditev še povečali, bomo seveda vanjo vključili kulinariko in kulturne aktivnosti – ples in petje, kar je značilno za naš kraj. Tako bi »zapakirali cel paket«, ozaveščali pomen športa – gibanja za zdravo življenje, pomen in uporabo lokalnih pridelkov, ohranjanje kulture našega kraja in pomena medgeneracijskega druženja. Vse naštetu namreč krepi tako naše fizično kot duševno zdravje ter vpliva in bogati naše dobro počutje.

Športna prireditev *CirkoŠpil* bi se dogajala prvo soboto v mesecu septembru v našem kraju Cirkovce. Ta datum smo izbrali, saj si po počitnicah in dopustih vsi želimo druženja in kakšnega kilograma manj. V ospredju dogajanja bodo različne športne igre, v katerih bodo tekmovali (simbolične nagrade) predvsem mladi, vključili se in sodelovali pa bodo lahko udeleženci vseh starostnih skupin ob pestri ponudbi lokalnih jedi ter sproščanju ob glasbi in plesu.

Ključne besede: šport, mladina, športna prireditev, športne igre, gibanje, *CirkoŠpil*, Cirkovce, kulinarika, medgeneracijsko druženje, ples, petje

KAZALO VSEBINE

1	UVOD	5
2	TEORETIČNI DEL.....	6
2.1	Predstavitve našega kraja.....	6
2.2	Športne aktivnosti v našem kraju	6
2.2.1	Šola zdravja – »oranžne telovadke«	7
2.2.2	NTK Cirkovce.....	7
2.2.3	ŠD Cirkovce.....	7
2.2.4	Cirkovška olimpijada.....	7
2.2.5	Igre za male in velike	7
3	RAZISKOVALNI DEL NALOGE.....	9
3.1	Pomen ŠPORTA:.....	9
3.1.1	Šport kot rekreacija	9
3.1.2	Šport kot zdrav način življenja.....	10
3.1.3	Šport kot druženje in zabava	10
3.1.4	Šport kot zdravilo	10
3.2	CIRKOŠPIL – predstavitev trženjskega načrta.....	10
3.2.1	Športno-rekreacijsko-zabavno-sprostitutvene igre	10
3.2.2	Dodane športne igre.....	18
3.2.3	Kulturni program	23
4	ORGANIZACIJA TURISTIČNEGA PRODUKTA.....	24
4.1	Ciljne skupine	24
4.2	Namen	24
4.3	Urniki <i>Cirkošpila</i>	24
4.4	Financiranje	25
5	PROMOCIJA TURISTIČNEGA PROGRAMA.....	25
6	OSNUTEK PREDSTAVITVE TURISTIČNE PONUDBE NA TURISTIČNI TRŽNICI.....	26
7	ZAKLJUČEK.....	27
8	VIRI IN LITERATURA	28
9	PRILOGE.....	28
9.1	Letak	28

1 UVOD

Devetošolci, navdušenci nad športom, smo se odločili, da bomo naše navdušenje širili in ponudili zanimiv turistični produkt. Odločili smo se namreč, da bi ljudi navdušili nad športom s čisto preprostimi zabavnimi igrami. V občini namreč že tradicionalno vsako leto izvajamo športno prireditve »Igre za male in velike«. Ker je le-ta namenjena predvsem najmlajšim, smo jo mi razširili in kot tako naredili primerno za vse generacije. Za posebno ponudbo pa smo seveda »izumili« posebno ime – *CirkoŠpil*. Prav izbiranju primerne naslova smo namenili precej časa. Želeli smo takšnega, ki bi služil kot logotip za pano v reklamne namene, da bi bilo atraktivno na pogled, ter da že izgled pove bistvo dogajanja. »*Cirko*« je prvi del imena našega kraja Cirkovce. Uporabili smo ga, da sporočimo lokacijo športne prireditve. Drugi del »*Špil*« izhaja iz besede igranje oziroma narečno »špilanje«.

Z njim smo naznanili, da se bo v Cirkovcah igralo. Da pa ne bi pomislili na igranje na instrumente, smo zapis podkrepili tudi slikovno. Izbrali smo tri igre, ki se bodo izvajale na naši športni prireditvi. Seveda smo načrtno izbrali in narisali tudi ljudi; in sicer vseh treh generacij. Želja vseh je, da bi s tem športnim dogodkom popestrili dogajanje v naši okolici s športom, gibanjem, druženjem in zdravo zabavo.

2 TEORETIČNI DEL

2.1 PREDSTAVITEV NAŠEGA KRAJA

Cirkovce ležijo v Podravski regiji in spadajo v občino Kidričevo. Tradicionalna pokrajina je Štajerska. Skupna površina Cirkovc je 4,47 km², nadmorska višina pa 242,2 metra.



Prikaz lokacije vasi

Vas šteje okrog 400 prebivalcev. Cirkovce imajo od leta 1876 učno ustanovo (šolo). Trenutno jo obiskuje 222 učencev. Šoli je pridružen tudi vrtec. Ob šoli je tudi več igrišč, ki jih vodi Športno društvo Cirkovce. Na njih se odvijajo različne dejavnosti. Poleg učencev šole in otrok vrtca so na njih aktivni še igralci tenisa in starejši krajanji s sprostitvenimi igrami. V sklopu šole je tudi telovadnica, ki smo jo ob izgradnji imenovali večnamenski prostor. V tem prostoru, ki je prvenstveno namenjen športni vzgoji, se odvijajo tudi druge športne dejavnosti – v zadnjem času blesti namiznoteniški klub in kulturne aktivnosti. V tem prostoru je sodobno opremljen oder, ki omogoča zahtevne gledališke oziroma kulturne prireditve.

Cirkovce so ponosne tudi na lepo urejeno cerkev, ki je bila nazadnje obnovljena leta 2004. Je župnijska cerkev župnije Cirkovce. V Cirkovcah je na železniški progi Pragersko–Ptuj tudi železniška postaja, s čimer je omogočeno prevažanje do bližnjih mest. V Cirkovcah je samopostrežna trgovina, blizu katere se nahaja tudi veterinarska ambulanta, krajevna organizacija Rdečega križa in kmetijsko gozdarska zadruga (Sloga). Pred nekaj leti so uredili trg, kjer se odvijajo številni dogodki in kulturne prireditve (npr. tradicionalno praznovanje »cirkovškega fašenka« s pustno povorko). V Cirkovcah pa živi in deluje Zdenko Kodrič, ki se je rodil leta 1949 na Ptujju. Po poklicu je pisatelj, novinar, pesnik in dramatik. Napisal je devet romanov, dve pesniški zbirki, več radijskih iger, scenarijev za dokumentarno igrane filme in muzikal. Vas se ponaša tudi z znano Folklorno skupino Vinko Korže Cirkovce, ki velja za najstarejšo skupino v Sloveniji, saj ima že več kot 90-letno tradicijo. Folklorna skupina sodeluje pri etnografskih prireditvah, krajevnih slovesnostih in mnogih drugih dogodkih. Po okriljem le-te se je razvila tudi otroška folklorna skupina, ki je lani praznovala 50-letni jubilej.

2.2 ŠPORTNE AKTIVNOSTI V NAŠEM KRAJU

Čeprav smo zelo majhen kraj, pa v našem kraju in bližnji okolici deluje veliko športnih dejavnosti in aktivnosti.

2.2.1 Šola zdravja – »oranžne telovadke«

Društvo Šola zdravja je nevladna organizacija, ki združuje ljudi z namenom izvajanja jutranje vadbe na prostem v vseh letnih časih. Z redno vadbo »1000 gibov« krepimo telo in duha, širimo krog znancev, pridobivamo nove prijatelje in se prek društva vključujemo v lokalne dogodke. Društvo Šola zdravja skrbi tako za fizično in psihično zdravje posameznika kot tudi za socializacijo, ki je pomemben dejavnik za kakovost življenja. Skupina »oranžnih telovadk« v Cirkovcah šteje 19 članic. Članice prihajajo iz Cirkovc ali okoliških vasi. Telovadijo samo upokojenke. Vsak dan se telovadbe udeležijo praktično vse. Telovadijo od ponedeljka do petka od osme do pol devete ure za šolo. Letos ima skupina v Cirkovcah peto obletnico. Enkrat letno se udeležijo skupne telovadbe kjer so tudi druge skupine iz cele Slovenije. Včasih jih pride izobraževat kineziolog.

2.2.2 NTK Cirkovce

Namizno teniški klub Cirkovce deluje od leta 2011. V njem je vključeno približno 60 do 70 članov in članic vseh starosti. Razdeljeni so v kategorije: mlajši kadeti in kadetinje, kadeti in kadetinje, mladinci in mladinke, člani in članice do 21 let ter člani in članice.

2.2.3 ŠD Cirkovce

Športno društvo Cirkovce deluje že vrsto let. Namen društva je prostovoljno združevanje krajanov. Njihovi cilji so vzpodbujanje članov in drugih občanov, zlasti mladine, k aktivnemu udeleževanju v športnih aktivnostih, s svojo dejavnostjo naučiti oz. vzpodbujati člane k samostojnosti, disciplini, tovarištvu, širjenje zanimanja za športno rekreacijsko dejavnost, organiziranje športnih tekmovanj in prireditev. Do zdaj že izvajajo in organizirajo različne treninge in priprave za člane društva, imajo strokovna vodenja treningov in strokovno usposabljanje članov.

2.2.4 Cirkovška olimpijada

Cirkovška olimpijada je dogodek, ki se zgodi vsako šolsko leto na dvorišču OŠ Cirkovc. Na Cirkovski olimpijadi sodelujejo učenci od prvega do devetega razreda Osnovne šole Cirkovce, pred nekaj leti so se udeležili tudi učenci od sedmega do devetega razreda OŠ Kidričevo in OŠ Hajdina. Nekaj dni pred olimpijado učenci izberejo 2 dejavnosti, pri katerih bi radi sodelovali (nogomet, odbojka, košarka, med dvema ognjema, badminton, rolanje, Hoja po vrvi). Na dan olimpijade, ko pridejo učenci v šolo, dobijo vsi enake majice in se razdelijo med dejavnosti, h katerim so se prijavili. Pri prvi dejavnosti sodelujejo do malice, potem pa gredo k drugi dejavnosti. Ta športni dan se konča nekje med 12.00 in 13.00. Vsak učenec dobi medaljo za sodelovanje, naredi se tudi skupinska fotografija.

2.2.5 Igre za male in velike

Gre za športno prireditev – stare preproste igre, namenjene predvsem mlajšim. Otroci so se od nekdaj igrali, le igre in igrače so bile drugačne, kot jih poznamo danes. Nekatero so utonile v pozabo, druge so se ohranile, vendar v nekoliko spremenjeni obliki.

- Hoja s hoduljami

Za igro potrebujemo hodulji, ki sta lahko leseni palici s stopničkama, lahko pa na dva kosa lesa napeljemo vrvi, ki morata biti med hojo napeti. Tekmovalci lahko tekmujejo v hitrosti in

različnih spretnostih. Stopničke ali kosa lesa naj ne bosta previsoka, da bo igra varna, zabava pa bo zagotovljena, saj se je treba hoje s hoduljami najprej priučiti.

- Met na koš

Opis pravilne končne izvedbe: Igralec vodi žogo, se ustavi in meče na koš iznad glave z eno roko. Položaj za izmet: Žoga leži na blazinicah prstov desne roke nad desno polovico temena. Kazalec je nad desno stranjo glave. Prsti morajo biti primerno razširjeni, komolec usmerjen proti košu, vsi trije deli roke pa morajo oblikovati prevrnjeno črko U. Z levo roko držimo žogo s strani. Na koš gledamo med rokami.

- Padalo

Igralno padalo je zanimiv in uporaben športni pripomoček, saj spodbuja domišljijo in ustvarjalnost. Padalo je izredno motivacijski športni pripomoček. Z njim lahko izvajamo razne terapije in sprostivke. Hkrati pa je odličen za tkanje prijateljskih vezi. Igre s padalom so primerne za vse otroke, od najmlajših v vrtcih do nižjih razredov v šoli. Igre lahko izvajamo v zaprtih prostorih, vsekakor je pa bolj zabavno na sončku v naravi. Padalo je izdelano iz živahnih barv.

- Tek na smučeh

Tek na smučeh je ena najlepših in okolju najprijaznejših oblik rekreacije. Zdravniki in drugi strokovnjaki uvrščajo tek na smučeh med najpomembnejše telesne aktivnosti. Poleg tega, da ugodno vpliva na vse vitalne funkcije našega organizma, zadovoljuje večno človeško potrebo po avanturi in odkrivanju nečesa novega.

- Skakanje z žogo

S pomočjo Hop žoge otrok poleg doživete zabave razvija in izboljša tudi svoje motorične sposobnosti. Skakanje s Hop žogo spodbuja otrokovo koordinacijo, ravnotežje, limfni pretok in ob tem nudi veliko zabave. Varnost omogočata posebej patentirana ročaja, ki sta sklenjena.

- Skakanje z vrečo

Uporabimo lahko vreče za krompir ali prevleko ali staro odejo. Stopiš v vrečo, jo v pasu držiš in sonožno skačeš do cilja.

- Ristanč

Prednost ristanca je, da se ga lahko igramo kjer koli, saj lahko polja zarišemo s kredo na asfalt, s palico v pesek ... Igra ima veliko različic. Pri enostavnejši igralec vrže kamen v polje 1, na eni nogi skoči v to polje, kamen pobere in z njim odskaklja po eni nogi nazaj na izhodišče. Potem ga vrže v polje 2 in tako vse do polja 9, če mu uspe brez napake. Če kamen ne pristane v polju, ki ga cilja, ali če se dotika črte, se šteje za *fuč*. Enako se šteje za *fuč*, če igralec stopi na črto ristanca ali če stopi na obe nogi. Takrat igro nadaljuje drugi igralec, na koncu pa še igralec, ki je naredil *fuč*, in to od polja, kjer je naredil napako. Malčki skačejo dobro po eni nogi približno pri štirih letih, zato lahko mlajšim igro prilagodimo s sonožnim skakanjem, manjšimi kvadrati, manjšim številom polj.

Vse te igre bomo nekoliko priredili, tako da bodo primerne za vse generacije. K tem bi pa dodali še nekaj dodatnih in k sodelovanju povabili zgoraj omenjena športna društva našega kraja.

- Vožnja samokolnic

1. možnost

Postavijo se v kolone za startno črto. Naloga se izvaja v dvojicah. Prvi v koloni se za startno črto postavi v oporo ležno za rokami in predstavlja samokolnico, drugi pa je voznik samokolnice. Le ta prime prvega za gležnje in mu dvigne noge od tal. Učenca morata priti do postavljenega stožca, gresta okoli stožca in nazaj do cilja. Ko samokolnica prestopi ciljno črto, je njena naloga končana in tekmovalec se postavi na konec kolone, dotedanji voznik pa postane nova samokolnica. Njega prime za gležnje tretji iz kolone, ki prevzame vlogo voznika samokolnice.

2. možnost

V samokolnico (primerno za otroke) se naložijo predmeti. Tekmovalec s samokolnico prevozi slalom v najhitrejšem možnem času.

3 RAZISKOVALNI DEL NALOGE

Pri izdelavi naloge smo uporabljali naslednje metode:

- opazovanje obstoječe prireditve in raziskovanje športnih področjih,
- razgovor s starejšimi učenci v obliki intervjuja,
- zbiranje podatkov iz strokovne literature v knjižnicah in na spletu,
- analiziranje že obstoječih dejavnosti v sklopu Iger za male in velike.

Cilji in namen turističnega produkta:

- spodbujati zdrav način življenja,
- spodbujati športne in kulturne prireditve, ki dobro vplivajo na naše telo ter um,
- krepitev aktivnosti, ki nas napolnijo z energijo in pozitivnim mišljenjem,
- medgeneracijsko ter medvrstniško druženje ter sodelovanje,
- spodbujati zdravo lokalno prehrano,
- obujati in spoznavati kulturo,
- poskrbeti za promocijo kraja,
- v naš kraj pritegniti turiste.

3.1 POMEN ŠPORTA:

3.1.1 Šport kot rekreacija

Športna rekreacija ima kot oblika telesne aktivnosti po zdravstvenem pojmovanju vse pozitivne učinke, ki jih ima tudi tekmovalni šport. V rekreaciji uporabljamo enake oblike gibanj kot v tekmovalnem športu. Razlika je v namenu: osnovni namen rekreacije je zabava, tekmovalnega športa pa zmaga. V primerjavi s tekmovalnim športom ima rekreacija prednost, ker je lahko množična ne glede na starost in zdravstveno stanje, prav tako pa je možnost poškodb manjša. Ukvarjanje s športno rekreacijo nima samo blagodejnih zdravstvenih učinkov, ki jih omenjamo najpogosteje, temveč so tu še številni drugi, od nove kakovosti

življenja, polepšanje telesa, spoznavanje prijetnih ljudi, navezovanje odnosov, spoznavanje novih športov, zmanjšanje stresa.

3.1.2 Šport kot zdrav način življenja

V najzgodnejšem otroštvu je ključno gibanje, ki je zelo pomembno za razvoj možganov. Otroci se danes gibljejo manj, zato so gibalno bistveno šibkejši v primerjavi z otroki pred nekaj leti ali desetletji; v porastu je tudi diabetes. Vedno pogostejše so tudi motnje govora, disleksija in podobno. Obseg gibanja in športnega udejstvovanja med mladimi upadeta v državah po vsem svetu. Glavni krivec za to je vedno bolj razširjen sedeči način življenja. Vedno manj otrok hodi v šolo peš ali s kolesom. Preveč časa se porabi za gledanje televizije, igranje računalniških igr, za delo z računalnikom in uporabi mobilnih telefonov. Redno gibanje in športno udejstvovanje mladim preprečujejo mnogi dejavniki: pomanjkanje časa in motivacije, premajhna podpora in vodenje odraslih, občutek zadrege ali nesposobnosti, pomanjkanje varnih prostorov za gibanje in šport in prepogosto nepoznavanje

3.1.3 Šport kot druženje in zabava

Športne aktivnosti lahko izvajamo sami ali s prijatelji, z družinskimi člani, sorodniki ali sošolci in sošolkami. Mladi (sploh po obdobju epidemije koronavirusa, ko nam je bilo druženje onemogočeno) vedno raje izberemo druženje skozi športne aktivnosti. Za druženje lahko izberemo različne športne aktivnosti, kot so: sprehod, tek, odbojka, badminton, tenis in namizni tenis, košarka, nogomet, drsanje in rolanje ...

3.1.4 Šport kot zdravilo

Stres je že postal en velik del naših življenj, z njim se sooča vedno več ljudi in pojavlja se v vseh starostnih obdobjih. Stres je čustveni, telesni in vedenjski odgovor posameznik a na škodljiv stresni dejavnik (stresor). Eden izmed priporočljivih načinov za zmanjševanje stresa je redna vadba. Pri vadbi se sprošča naravna snov endorfin, ki nastaja v možganih in je naravni anestetik ter pripomore k boljšemu spancu. Zelo priporočljiva je tudi meditacija in joga, saj se pri teh vadbah osredotočaš na globoko dihanje in na sprostitvev telesa. Kisik raztaplja in zmanjšuje stresne hormone, kar nam pomaga pri ohranjanju notranjega ravnovesja. Priporočena je vsakodnevna vadba ali pa vsaj trikrat na teden, kot na primer vsaj sprehod, joga, razgibavanje telesa, tek ali trening. Za ohranjanje zdravja ni potrebna intenzivna vadba, vendar pa je ključnega pomena to, da smo aktivni skozi vsa življenjska obdobja.

3.2 CIRKOŠPIL – PREDSTAVITEV TRŽENJSKEGA NAČRTA

3.2.1 Športno-rekreacijsko-zabavno-sprostitutvene igre

Cilj iger ni zgolj tekmovanje med udeleženci, temveč spremljanje lastnega napredka pri igri. Želimo, da bi otroci ob igrah pridobivali intelektualne, socialne, govorne, čustvene, moralne, gibalne in še kakšne izkušnje. Gre za spontano, notranje motivirano dejavnost, ki vključuje igralčevo ustvarjalnost in sproščenost, ne glede na starost otroka oz. odraslega. Na našem *Cirkošpilu* smo se odločili, da se lahko tekmovalci preizkusijo v premagovanju izzivov ali v tekmovanju med svojimi tekmovalci. V kolikor se bodo tekmovalci preizkusili v premagovanju izzivov, izberejo **Osnovni kartonček**. Ko opravijo 10 nalog, dobijo nagrado, ki jo bodo sponzorirala naša lokalna domača podjetja. Če želijo udeleženci tekrovati, izberejo

Tekmovalni kartonček. Pri tem lahko udeleženci dosežejo 1., 2. in 3. mesto. Vključili bi tudi posebne nagrade, ki jih lahko prejmejo le mladi tekmovalci. S tem bi jim dodatno želeli povečati zainteresiranost in motiviranost za sodelovanje in kvalitetno preživljanje prostega časa s športnimi aktivnostmi.

Tekmovalne kartončke smo razdelili glede na življenjsko obdobje oziroma starost:

- Tekmovalni kartonček zahtevnosti 1. stopnje imajo možnost izbrati otroci do 8. leta in starejši od 50 let.
- Tekmovalni kartonček zahtevnosti 2. stopnje pa je namenjen starejšim od 8 let in mlajšim od 50 let).




Na vsakem Tekmovalnem kartončku pa mora tekmovalec izmed vseh ponujenih iger izbrati tri zahtevne naloge, ki bodo na sami prireditvi in na kartončku označene z utežjo. Koliko točk pa bo vsak tekmovalec dobil pri posamezni nalogi, je odvisno, v katerem poskusu bo izziv opravil. Torej če v prvem poskusu dobi 5 točk, če v drugem 4 točke itd. Če izziva ne opravi v 5. poskusih, pri tej nalogi ne prejme točk.


Pri vsaki postaji bo en vodja. Vsak vodja bo imel določeno šampiljko, ki bo predstavljala določeno igro. Tekmovalec si bo dal kartonček okrog vratu, saj bo na vrvici. Igre se na samem kartončku ne smejo podvajati. Igre bomo vodili sami učenci turističnega krožka. Za pomoč bomo še prosili člane športnih društev ter mladino še neuveljavljenih društev, ki so v naši okolici.

Osnutek kartončka:

Osnovni kartonček	
1.	2.
3.	4.
5.	6.
7.	8.
9.	10.

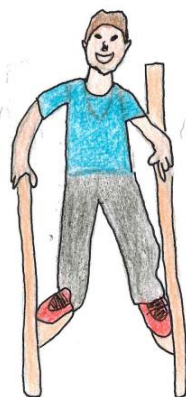
Tekmovalni kartonček

Naloge: Zahtevnost 1. stopnje	
Štampiljka, ki določa začetek določene igre	Točke dosežene pri opravljeni igri
1.	0 1 2 3 4 5
2.	0 1 2 3 4 5
3.	0 1 2 3 4 5
4.	0 1 2 3 4 5
5.	0 1 2 3 4 5
6.	0 1 2 3 4 5
7.	0 1 2 3 4 5
 8.	0 1 2 3 4 5
 9.	0 1 2 3 4 5
 10.	0 1 2 3 4 5

Naloge: Zahtevnost 2. stopnje	
Štampiljka, ki določa začetek določene igre	Točke dosežene pri opravljeni igri
1.	0 1 2 3 4 5
2.	0 1 2 3 4 5
3.	0 1 2 3 4 5
4.	0 1 2 3 4 5
5.	0 1 2 3 4 5
6.	0 1 2 3 4 5
7.	0 1 2 3 4 5
 8.	0 1 2 3 4 5
 9.	0 1 2 3 4 5
 10.	0 1 2 3 4 5



3.2.1.1 Hoja s hoduljami



Osnovna naloga

Naloga je opravljena, ko tekmovalec z otroškimi ali z lesenimi hoduljami v poljubni razdalji po progi opravi pot.

Tekmovanje

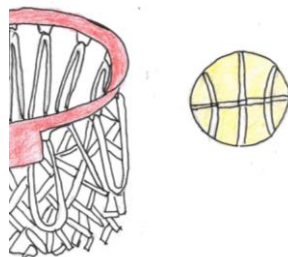
Zahtevnost 1. stopnje

Naloga je uspešno opravljena, ko tekmovalec prehodi progo z ovirami s hoduljami. Igra bi potekala v skupini. V ekipi bi bilo 4–6 tekmovalcev. Na progi bi imeli ovire in bi med njimi vozili slalom. Vsak naslednji tekmovalec začne tekrovati takrat, ko je predhodnik na koncu in priteče do njega ter mu preda hodulje.

Zahtevnost 2. stopnje

Naloga je uspešno opravljena, ko tekmovalec s hoduljami prestopi oviro. Igra bi potekala v skupini, kjer bi bilo od 4–6 tekmovalcev. Na progi bi imeli ovire, kjer bi med njimi vozili slalom, nadaljujejo premagovanje ovire (prestopi oviro), gre pod oviro in na koncu stopanje s hoduljami v obroč. Naslednji začne tekrovati, ko njegov predhodnik pride na cilj.

3.2.1.2 Met na koš



Osnovna naloga:

Naloga je opravljena, ko iz poljubne dolžine tekmovalec zadene 5 košev. Na voljo bodo različne velikosti košev.

Tekmovanje:

Zahtevnost 1. stopnje

Pravila igre: meče se iz dva pa pol metra. Tekmujeta dva tekmovalca. Za uspešno opravljeno nalogo mora vsak tekmovalec zadeti pet metov. Vsak ima pet metov, tisti ko zadene več, zmagaja. Če so nasprotniki izenačeni, se pravila malo spremenijo in mečejo tako dolgo, dokler nekdo ne zadene. To igro lahko igrata najmanj dva igralca.

Zahtevnost 2. stopnje

Za uspešno opravljeno nalogo mora vsak tekmovalec zadeti pet metov zaporedoma. Vsak ima pet metov, tisti ko zadene več, zmagaja. Če so nasprotniki izenačeni, se pravila malo spremenijo in mečejo tako dolgo, dokler nekdo ne zadene. To igro lahko igrata najmanj dva igralca.

3.2.1.3 Padalo



Padalo je igra, v kateri je lahko več igralcev (odvisno od velikosti padala).

Osnovna naloga

Naloga je uspešno opravljena, ko tekmovalec žogo odbije vsaj 10-krat.

Tekmovanje

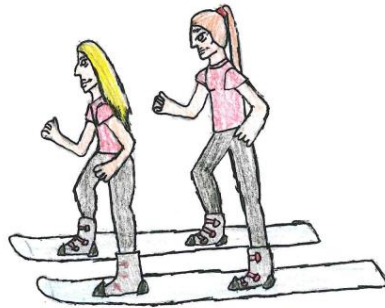
Zahtevnost 1. stopnje

Na padalo damo žogico, ki ne sme pasti na tla. Za uspešno opravljeno nalogo mora tekmovalec žogo odbiti vsaj 10-krat. Takoj po odboju pa mora tekmovalec zapustiti mesto in se podati pod padalom na drugo mesto padala.

Zahtevnost 2. stopnje

Na padalu je žogica, ki ne sme pasti na tla. Tekmovalec mora vsaj 10-krat odbiti žogo, hkrati pa si mora z ostalimi igralci pod padalom podajati nogometno žogo.

3.2.1.4 Tek na smučeh



Za to igro potrebujemo stare preurejene smuči. Smučem bi navezali vrv, tako da bi jo lahko tekmovalca držala.

Osnovna naloga

Na njih smučeh sta dva igralca, ki se morata čim hitreje premikati proti cilju.

Tekmovanje:

Zahtevnost 1. stopnje

Tekmovalca morata priti do cilja v čim hitrejšem času. Pomembno je, da sta tekmovalca enakomerna pri prestavljanju nog.

Zahtevnost 2. stopnje

Tekmovalca morata priti do cilja v kratkem času z ovirami (npr. met na koš, vijuganje med stožci, metanje obročev na palico).

3.2.1.5 Skakanje z žogo



Osnovna naloga

Naloga je opravljena, ko tekmovalec odskače z žogo pripravljeno progo.

Tekmovanje:

Zahtevnost 1. stopnje

Naloga je opravljena, ko tekmovalec odskače z žogo ovire na progi, odskače slalom ter uspešno pride do cilja.

Zahtevnost 2. stopnje

Pri drugi težavnostni stopnji bi vse potekalo enako samo, le da je poligon zahtevnejši in daljši. Z žogo morajo tekmovalci preskočiti kamenje, oviro in skakati z žogo med stožci.



3.2.1.6 Skakanje z vrečo



Osnovna naloga:

Naloga je opravljena, ko tekmovalec sonožno poskakuje v vreči vse od starta do cilja. Če želi, lahko gre skozi poligon ali pa se preizkusi samo v poljubni hitrosti.

Tekmovanje:

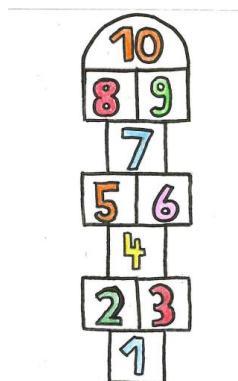
Zahtevnost 1. stopnje

Naredimo dve stezi, ki sta približno dolgi 50 m. Nato se tekmovalca postavita vsak v svojo stezo ter na znak oba štartata in sonožno skačeta proti cilju. Med tekmo se ne smeta prerivati ali pa drug drugega zapirati. Zmagovalec je tisti, ki prvi prečka ciljno črto in se uvrsti v naslednji krog tekmovanja. Pomembno je tekmovalca prideta do cilja.

Zahtevnost 2. stopnje

Naredili bi poligon, na katerem bi bile določene ovire (na primer stopnice ali palice, čez katere bi skakali, bale, okrog katerih bi šli) in bi zraven merili čas. Za igro naredimo dve stezi, po katerih tekmujejo tekmovalci po 2 in 2. Vsi udeleženci igre morajo imeti noge v vreči. Igra je precej zabavna, saj ne moreš pričakovati zmagovalcev. Naloga je opravljena, ko tekmovalec sonožno poskakuje v vreči vse od starta do cilja in premaga ovire (stopnice, palice, bale, okrog katerih bi šli).

3.2.1.7 Ristanc



Osnovna naloga:

S kredo narišemo poligon in polja označimo s številkami, običajno od 1 do 10. Po enojnih poljih skačemo z eno nogo, pri dvojnih z obema, na koncu so nebesa, kjer se v zraku obrnemo in pristanemo na nebesih pripravljeni za pot nazaj. V nebesih lahko tudi počivamo.

Tekmovanje:

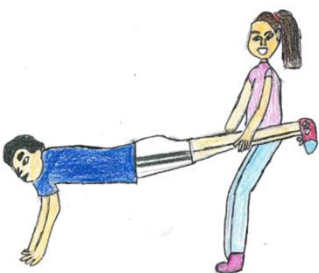
Zahtevnost 1. stopnje

Tekmovalec začne igro tako, da vrže kamenček v prvo polje. Nato preskoči vsa polja in nazaj grede pobere kamenček. Nato nadaljuje in meče kamenček v drugo polje, poskače do konca in nazaj grede pobere kamenček. Tako nadaljuje, dokler ne naredi napake. S tem je naloga opravljena.

Zahtevnost 2. stopnje

Polja se ne bi dotikala, ampak bi bil med njimi razmik. Namesto kamenčka bi imeli malo žogo, da bi bilo težje zadeti polje.

3.2.1.8 Vožnja samokolnic



Osnovna naloga:

Naloga je opravljena ko svojega vrstnika uspešno pripelješ do cilja, tako da ga primeš za stegna.

Tekmovanje:

Zahtevnost 1. stopnje

Vožnja s samokolnicami je igra, pri kateri lahko sodelujejo 4 osebe, ki se razdelijo v pare. Vsak par ima eno samokolnico, en v paru se usede v samokolnico, ta drugi pa ga v samokolnici pelje čez določeno razdaljo, čez ovire in ovinke.

Zahtevnost 2. stopnje

Naloga je opravljena, ko svoja dva vrstnika v samokolnici uspešno pripelješ do cilja čez ovire, ovinke in klance.

3.2.2 Dodane športne igre

3.2.2.1 Prenašanje žogic



Osnovna naloga

V poljubnem času tekmovalec s pladnjem, na katerem bi bile žogice, prenese od starta do cilja. Udeleženec si lahko poda izziv in prestopi ovire, naredi pohod okrog slaloma. Pomembno je, da ostanejo vse žogice na pladnju v poljubnem času.

Tekmovanje:

Zahtevnost 1. stopnje

S pladnjem, na katerem bi bile žogice, bi se opravili okrog ovir (stožci, palice ...), spodaj pod oviro in na koncu bi prestopil manjšo oviro. Naloga je opravljena, če ostanejo žogice na pladnju. To nalogo moraš v danem poskusu opraviti v treh minutah.

Zahtevnost 2. stopnje

Tekmovalci bi hodili po ozki klopi. Iz stojala (na začetku klopi) bi z eno roko na drugo stran (konec klopi) prestavljali žogice, in sicer na drugo stojalo. V drugi roki pa bi morali ves čas držati pladenj z žogicami. Pri prestavljanju ne sme s pladnja pasti nobena žogica.



3.2.2.2 Žlica in jajce



Osnovna naloga:

V usta si daš žlico in na žlico položiš jajce. Cilj je, da prideš do cilja, brez da ti jajce pade dol.

Tekmovanje:

Zahtevnost 1. stopnje

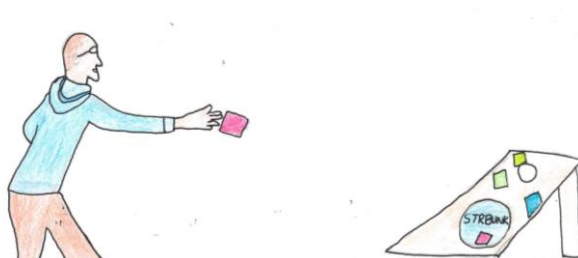
Zraven žlice in jajca potrebujemo še rutko za zavezo oči. To igro se igra tako, da daš v usta žlico in na žlico položiš jajce ter z zavezanimi očmi prideš do cilja, brez da ti jajce pade dol.

Zahtevnost 2. stopnje

V usta si daš žlico in na žlico položiš jajce. Cilj je, da prideš do cilja s skirojem, brez da ti jajce pade dol.



3.2.2.3 Štrbunk



Osnovna naloga:

Udeleženec mora z razdalje najmanj enega metra zadeti luknjo.

Tekmovanje:

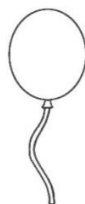
Zahtevnost 1. stopnje:

Za igranje štrbunka potrebujemo: 2 plošči za štrbunk, 2-krat po 4 vrečke in igrajo 2 do 4 igralci. Igralci stopijo z eno nogo naprej in se postavijo 5 m stran od plošče. Eno od svojih vrečk vržejo na nasprotno stran. Cilj je, da vrečka pristane (in ostane) na plošči ali pa pade skozi luknjo na plošči. Nato je na vrsti nasprotnikova ekipa. Na koncu seštejemo točke. Tista ekipa, ki ima več točk zmagaja.

Zahtevnost 2. stopnje:

Igra poteka na enak način, le da so igralci oddaljeni 15 m stran od plošče.

3.2.2.4 Poligon z balonom



Osnovna naloga

Udeleženec mora premagati poligon z balonom (lahko ga drži v roki, lahko se preizkusi, da ga ima med nogama ...). Pomembno je, da udeleženec pride z balonom, brez da mu počni na cilj.

Tekmovanje:

Zahtevnost 1. stopnje

Igra je za 2 osebi. Igralca imata balon med njunima telesoma (trebuhom) in morata v čim krajšem času priti skozi poligon in ovire. Edino pravilo pa je, da si ne smeta pomagati z rokami, nogami oz. z ničemer. Ko jima balon pade, se morata ponovno vrniti na cilj. Tak dolgo ponavljata, dokler ne prideta do cilja brez, da bi jima balon padel na tla.

Zahtevnost 2. stopnje

Naloga se izvaja popolnoma enako kot pri zahtevnosti 1. stopnje, razlika je le, da imata tekmovalca balon med hrbtoma.

3.2.2.5 Samokolnica in buče



Osnovna naloga:

Na voljo bodo različne samokolnice. Udeleženec si v samokolnico naloži bučo ali buče. Pomembno je, da pripelje v samokolnici do cilja vsaj eno bučo. Lahko poskusi pot prevoziti mimo ovir ali brez ovir.

Tekmovanje

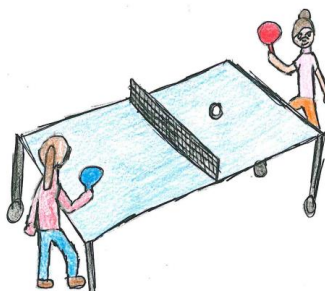
Zahtevnost 1. stopnje

Tekmovalci si izberejo poljubno velikost buč in jih s pomočjo samokolnice prevažajo mimo ovir po klancu navzdol in navzgor do voza. Pri tem se ne sme nobena buča skotaliti ven iz samokolnice. To nalogo morajo opraviti v petih minutah.

Zahtevnost 2. stopnje

Tekmovalci si izberejo najmanj tri različne buče izmed vseh (oranžne, zelene, rumene, male, velike, oglate ...). S pomočjo samokolnice prevažajo mimo ovir po klancu navzdol do voza. Pri tem se ne sme nobena buča skotaliti ven iz samokolnice. Za opravljeno nalogo morajo na voz pripeljati najmanj šest buč

3.2.2.6 Ping pong



Osnovna naloga:

Z loparjem in žogico je potrebno ciljati obročke na mizi. Pri tem vrstni red ni pomemben. Od šestih obročev jih mora posameznik zbiti najmanj tri.

Tekmovanje:

Zahtevnost 1. stopnje

Z loparjem in žogico ciljati obročke na mizi od večjega do manjšega

Zahtevnost 2. stopnje

Z loparjem je potrebno odbiti zaporedoma žogico 50 krat.

3.2.2.7 Badminton



Osnovna naloga:

Badminton je šport, pri katerem se uporabljata lopar in pernata žogica iz plutovine. Igralec poskuša udariti žogico preko mreže v nasprotnikovo polje. Igra se lahko tudi v parih. Udeleženec mora udariti preko mreže pet krat.

Tekmovanje

Zahtevnost 1. stopnje

Igralec mora udariti žogico vsaj petkrat preko mreže.

Zahtevnost 2. stopnje

Igralec mora udariti žogico zaporedoma vsaj petkrat preko mreže.

3.2.2.8 Folklorne igre



V našem kraju ima velik pomen folklor, zato smo na *CirkoŠpilu* ponudili tekmovalcem kar tri vrste iger naših babic oz. iger, ki jih današnji otroci po večini več ne poznajo.

a) Igra s kamenčki

Osnovna naloga

V zrak vržemo kamenček in ga ujamemo z isto ali z drugo roko. Kamenček lahko ujame z dlanjo ali hrbtno stranjo dlani. Sodeluje en otrok ali več, igra se lahko izvede kot tekmovanje. Za igro potrebujemo majhne oglate kamenčke.

Tekmovanje

Zahtevnost 1. stopnje

V zrak vržemo kamenček in ga ujamemo z isto roko na hrbtne strani dlani.

Zahtevnost 2. stopnje

V zrak vržemo najmanj dva kamenčka in ju ujamemo z isto roko na hrbtne strani dlani.



b) Slepi konj

Na tla postavimo predmete (žoge, steklenice, večje kamne ...) v več vrstah druge za drugim tako, da je med dvema predmetoma približno pol metra razdalje.

Osnovna naloga

Tekmovalec hodi v počepu ali s kozarčkom vode v roki nazaj oz. zadenjsko) po vijugasti poti med predmeti. Naloga je opravljena, če v počepu prehodi vso pot, oz. da ostane v kozarčku vsaj 1 dl vode.

Tekmovanje:

Zahtevnost 1. stopnje

Eden od igralcev je »slepi konj«, ki ima zavezane oči. Konj mora hoditi po vijugasti poti med predmeti, vodi ga en igralec (sošolec, prijatelj) »kočijaž« z navodilom: levo, desno, vstran ... Slepi konj uspešno opravi nalogo, kadar ne podre ali se ne dotakne manj kot 10 predmetov.

Zahtevnost 2. stopnje

Eden od igralcev je »slepi konj«, ki ima zavezane oči v roki pa kozarček z vodo. Konj mora hoditi po vijugasti poti med predmeti. Vodi ga en igralec (sošolec, prijatelj) »kočijaž« z navodilom: levo, desno, vstran, gor, dol. Slepi konj uspešno opravi nalogo, kadar ne podre ali se ne dotakne manj kot 5 predmetov in pot opravi tako, da še ima v roki kozarček z vodo.



c) Igra s kovinskim obročem od kolesa in leseno palico

Za igro potrebujejo kovinski obroč od kolesa in leseno palico.

Osnovna naloga

Igralec vodi z leseno palico kovinski obroč do črte. Če kolo pade, lahko igralec nadaljuje od tam naprej.

Tekmovanje

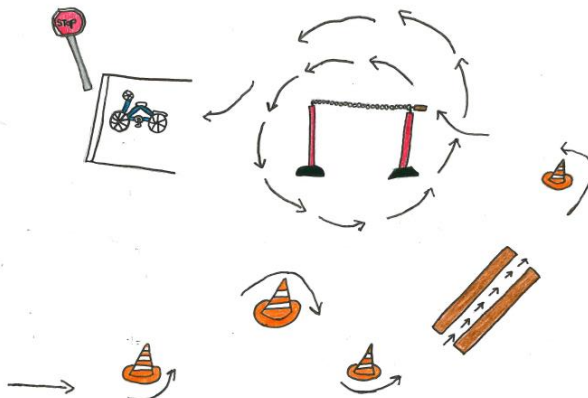
Zahtevnost 1. stopnje

Igralec vodi z leseno palico kovinski obroč med ovirami (deščicami). Če kolo pade, igralec začne od začetka.

Zahtevnost 2. stopnje

Igralec vodi z leseno palico kovinski obroč med ovirami (deščicami) nazaj/zadenjsko. Če kolo pade, igralec začne od začetka.

3.2.2.9 Poli-poligon



Poligon je sestavljen je iz stožcev, dveh lesenih desk in dveh stožcev z verigo.

Osnovna naloga

En igralec mora s skirojem skozi poligon, brez da bi podrl katerokoli oviro. Stožci so oddaljeni 5 metrov. Igra je opravljena, ko prevoziš cel poligon brez napake.

Tekmovanje

Zahtevnost 1. stopnje

En igralec mora s kolesom skozi poligon, brez da bi podrl katerokoli oviro. Stožci so oddaljeni 5 metrov. Igra je opravljena, ko prevoziš cel poligon brez napake.

Zahtevnost 2. stopnje

Igra je primerna za otroke starejše od 5. razreda. Poligon je daljši in stožci so bližje skupaj (največ 3 m). Igra je opravljena, ko prevoziš cel poligon brez napake.

3.2.3 Kulturni program

Ob športnih igrah bi ponujali in degustirali proizvode ponudnikov v našem kraju (kmetije Kotnik in Čelofige, Pri OMI Neži ter Pekarne Metličar, Žitnik, Medved,). Nastopili bodo izvajalci našega kraja Pepi Krulet – narodno zabavni bend, Kreativke – pevska skupina, Vesele Polanke – ljudske pevke veteranke, folklorne skupine – Folklorna skupina Vinko Korže, veterani FS Vinko Korže, FS Drgoč Vinko Korže, FS Vinko Korže generacija 72–94, Otroška folklorna skupina Cirkovce, tamburaška skupina, pevka Nuša Rojs.

4 ORGANIZACIJA TURISTIČNEGA PRODUKTA

Turistični produkt bo organiziran pod okriljem raziskovalcev učencev, njihovih mentorjev ter športnih društev našega kraja in okolice ter še neuveljavljenih društev, v katera je vključena predvsem mladina.

4.1 CILJNE SKUPINE

Naš turistični produkt je namenjen

- mladini, ki bi si rada ustanovila društvo,
- turistom,
- domačinom,
- družinam,
- otrokom od 3. leta dalje,
- vsem, ki imajo radi medgeneracijska druženja,
- vsem, ki želijo kulturne in športne sprostitev.

4.2 NAMEN

Namen našega turističnega produkta je, da bi predvsem mladi spoznali, da je šport zabava in odlična priložnost za druženje. Obenem pa želimo preko iger ljudem osvetiti pojem, da je telesna aktivnost prijetno opravilo, da se sprostimo, da uživamo na prostem in se vključimo v tiste dejavnosti, ki nas osrečujejo. Ob vsem tem pa lahko tudi spoznamo nova prijateljstva.

Nekaj denarja bo namenjenega povračilu nastalih stroškov, del pridobljenih denarnih sredstev pa bomo namenili v Šolski sklad OŠ Cirkovce, ki že več let pomaga socialno ogroženim otrokom naše osnovne šole: pri nabavi šolskih potrebščin, obiskovanju šole v naravi, financirajo poučne predstave in prevoze, brezplačna prehrana.

4.3 URNIK CIRKOŠPILA

Dogajanje bo potekalo na šolskem igrišču OŠ Cirkovce prvo soboto v mesecu septembru, torej 2. 9. 2023. Začetek bo ob 10.00. Takrat bi potekale prijave tekmovalcev, ob 12.00 pa bi bil začetek tekmovanja. Sočasno bodo potekale vse opisane igre. Pri vsaki pa bomo mi nadzorniki, ki bomo vodili igro in beležili rezultate. Pomagali pa nam bodo člani ŠD Cirkovce.

Tekmovanje bi se zaključilo ob 16.00. Medtem bi bile postavljene stojnice lokalnih ponudnikov, na katerih bi ponujali domače pridelke/proizvode. Pripravljale pa bi se tudi različne jedi (izpod peke, golaž, hot dogi ...).

Od 17.00 bi potekala razglasitev najboljših in podelitev nagrad za prva tri mesta. 17.15–22.00 bi se začel zabavno-kulturni program. Predstavitev urnika dogajanja:

ČAS	DEJAVNOST
10.00–11.30	Prijava tekmovalcev
12.00–16.00	Tekmovanje skupin v igrah
17.00	Razglasitev in podelitev nagrad
17. 15–22.00	Kulturni program

4.4 FINANCIRANJE

Glavni vir dohodka bodo prijavnine. Prijavnina za osnovne naloge bo simbolična, in sicer 1 evro, saj želimo samo privabiti čim večje število ljudi. Zraven bodo prijavljeni dobili še bon za brezplačno pijačo ob hrani. Udeleženci, ki pa se bodo odločili za tekmovanje zahtevnosti 1. stopnje ali 2. stopnje, bodo za prijavnino odšteli 5 evrov. Dobili pa bodo bon za brezplačen obrok.

Aktivirali bomo društva (Šola zdravja Cirkovce, , Društvo podeželskih žena in deklet, Kmetija Goljevšček, Čebelarstvo Damijan Medved, Folklorno društvo Cirkovce, Športno društvo Šikole), ki nam bodo pomagali pri izvedbi. Za pomoč bomo poprosili tudi lokalne izvajalce (Pepi Krulet, Kreativke, Vesele Polanke, pihalni orkester, tamburaška skupina, Nuša Rojs,). Vsa kulturna društva in lokalne nastopajoče glasbene skupine bodo delovale brezplačno. Zveza kulturnih društev pa bo sprejela sklep, da bo vsako društvo, ki bo sodelovalo na delavnicah, dobilo višje donatorstvo s strani Občine Kidričevo. Na sami kulturni in glasbeni prireditvi pa se bodo pobirali prostovoljni prispevki za glasbene skupine. Verjamemo pa, da nam bo finančno priskočila tudi na pomoč Občina Kidričevo. Ves čas pa bi bila na voljo hrana za ostale. Na takšen način bi pomagali tudi lokalnim gostincem in obrtnikom (Restavracija Pan, Kmetija Kotnik, Čelofiga, Kmetija Žitnik, Pekarna Metličar, gostilna Kurež, Pri OMI Neži). Tisakrna Batis Plus pa nam bo brezplačno natisnila urnik delavnic.

5 PROMOCIJA TURISTIČNEGA PROGRAMA

Želimo si, da bi predvsem mladina kvalitetno preživljala svoj čas (brez digitalne tehnologije). Obenem pa popestrili dan vseh generacij – od najmlajših do najstarejših.

Reklamni material

Pripravili smo reklamni material, s katerim želimo obiskovalce prepričati, da pridejo na sprostitevno preživljanje svojega prostega časa in tako športno preživijo dan.

V mesecu avgustu bomo začeli z oglaševanjem:

- **Letak:** Letaki so pomembno gradivo za promocijo, zato smo jih izdelali tudi mi. Letake bomo natisnili v nakladi 300 izvodov.
- **Socialna omrežja** (Facebook, Instagram, spletna stran šole in občine Kidričevo),
- **Občinsko glasilo – Ravno polje:** V zadnji številki občinskega glasila – Ravno polje, ki izide meseca junija 2023, bo objavljen napovednik za *Cirkošpil*.
- **Transparenti:** Platna z napisi bodo ob cestah naše občine.
- **Radio Ptuj;**
- **KTV Cirkovce.**

Naš letak s kratkim video posnetkom bomo poslali na KTV Cirkovce in jih prosili za objavo.

6 OSNUTEK PREDSTAVITVE TURISTIČNE PONUDBE NA TURISTIČNI TRŽNICI

Da bi ljudi privabili na naš *Cirkošpil*, bomo pripravili zanimivo in atraktivno ponudbo na turistični tržnici.

Na stojnici bomo predstavljali:

- predstavitve iger, ki bodo potekale na *Cirkošpilu*,
- dejanski prikaz in izvedba določenih iger – Štrbunk, prenašanje žogic, žlica in jajce,
- simbolične nagrade za opravljene naloge – bonboni.

Udeležencem bomo delili letake s predstavitvijo *Cirkošpila*. Na tržnici bo za prepoznavnost in zanimivo dogajanje poskrbela maskota.

7 ZAKLJUČEK

V letošnji raziskovalni ekipi nas je nekaj posameznikov, ki prvič sodelujemo v takšnem projektu, zato nas je bilo na začetku kar malo strah, saj nismo vedeli, v kaj natančno se spuščamo. S pomočjo mentoric in ostalih članov pa smo začeli razgibavati naše možgančke in iskali inovativne ideje, kako bi naš turistični produkt kar najbolj zanimivo pripravili in kasneje predstavili. Razmišljali smo, kaj nam uveljavljeni dogodek že ponuja, kako bi to kar se da najboljše izkoristili, in katere dejavnosti bi še dodali, da bi pritegnili obiskovalce.

Naučili smo se, kaj pomeni timsko delo, in kaj lahko vsak od nas v to ekipo prinese. Ideje so kar deževale, ko smo spoznali, da smo resnično lahko drzni. Naša domišljija res nima meja in tako smo s pomočjo mentoric strnili najboljše in predvsem uresničljive ideje za naš *CirkoŠpil*.

Menimo, da smo bili zelo kreativni. Na koncu smo se celo odločili, da bomo opise iger popestrili z lastnimi ilustracijami. Domislili smo se ogromno idej, kako bi lahko vso ponudbo okrog Iger za male in velike še razširili, in kako bi že obstoječo izboljšali. Razmišljali smo o igrah, ki jih lahko igrajo vse generacije, tekmovalno pa se v njih pomerijo predvsem mladi in ta tak način bogatimo in izboljšujemo mladinski turizem našega kraja in okolice. Spoznali smo, da si mladi marsikaj želimo, in mislimo, da bi to sami boljše opravili kot posamezniki, ki se s že tem ukvarjajo. Ko pa malo o tem razmislimo in se pogovarjamo z odraslimi, vidimo, da je peljati tak projekt izjemno zahtevno delo.

8 VIRI IN LITERATURA

1. Naših 45 let: Zbornik ob 45-letnici delovanja folklorne skupine Osnovne šole Cirkovce. 2016. Marije Jurtela. Cirkovce. Osnovne šole Cirkovce.
2. Cirkovško izročilo: 50 let folklore v Cirkovcah na Dravskem polju. 1981. Anton Brglez, Zdenko Kodrič. Prosvetno društvo Cirkovce in ZKO Ptuj.
3. Brglez, L. (1998). Naravna in kulturna dediščina na območju Cirkovc na Dravskem polju. Diplomsko delo, Maribor: Univerza v Mariboru, Pedagoška Fakulteta.

SPLETNI VIRI:

<https://www.vzajemnost.si/clanek/187011/otroske-igre-nekoc-in-danes/>

<http://didaktikasporta.splet.arnes.si/met-z-eno-roko-iznad-glave-po-vodenju/>

<https://www.sim-sport.com/sportna-oprema/didakticni-pripomocki/144/igralno-padalo-mavrica>

<https://www.lekarna-soca.si/zoga-hop>

<https://strbunk.si/o-igri/>

<https://www.facebook.com/groups/207574927826/?mibextid=HsNCOg>

<https://flipperworld.org/tech/prednosti-in-slabosti-telefona-uporaba-mobilnega-telefona-opis-prednosti-in-slabosti>

<https://www.mojaobcina.si/ljubljana/novice/sodobni-mediji-in-vpliv-tehnologije-na-predsolske-otroke.html#>

<https://lek.si/sl/skrb-za-zdravje/stres/>

<https://www.paracelzus.si/kaj-je-stres/>

<https://sport-rodica.splet.arnes.si/sport-in-zdravje/>

9 PRILOGE

9.1 LETAK

