



IGRIVO PO KOČEVSKEM S FRIDERIKOM IN VERONIKO

Avtorji in avtorice:

Nadja Pugelj, 8. A
Leja Ranisavljevič, 8. B
Ema Kuduzović, 8. B
Alja Lisac, 9. A
Lana Štimac, 9. A
Nuša Veselič, 9. A
Gabrijela Vukan, 9. A
Stela Poje, 9. B
Žiga Zajec, 9. B

Mentorice:

Petra Debelak, prof. slovenščine in zgodovine
Marja Šolaja, prof. razrednega pouka
Tinkara Hodnik

Kočevje, šolsko leto 2018/2019

Kazalo

1. UVOD.....	3
2. KOČEVJE IN KOČEVSKO – NARAVNA IN KULTURNA DEDIŠČINA	5
3. CILJI.....	8
4. TEORIJA SPOMINKARSTVA	9
5. POTEK DELA	11
5.1 TURIZEM NA KOČEVSKEM.....	11
5.2 SNOVANJE IDEJE DRUŽABNE IGRE (ZGODBA)	11
5.3 OBLIKOVANJE VSEBINE DRUŽABNE IGRE.....	14
5.4 IZBIRA IMENA.....	16
5.5 OBLIKOVANJE VIZUALNE PODOBE IN IZBIRA MATERIALA	16
5.6 SNOVANJE STOJNICE ZA FESTIVAL TURIZMU POMAGA LASTNA GLAVA	19
6. TRŽENJSKI NAČRT	20
6.1 SODELOVANJE S TURISTIČNIM DRUŠTVOM IN HOSTLOM BEARLOG 20	
6.2 REKLAMNI LETAK.....	21
6.3 REKLAMNI SPOT	21
6.4 SOCIALNA OMREŽJA	22
6.5 SODELOVANJE NA PRIREDITVAH.....	22
7. ZAKLJUČEK	23
8. VIRI IN LITERATURA	24
9. PRILOGE	25

Kazalo slik

Slika 1: Obisk v Hostlu Bearlog v Kočevju (učenke, učenec in mentorica Tinkara Hodnik).....	4
Slika 2: Anja Pugelj (Hostel Bearlog) predstavlja razstavljenе spominke.....	4
Slika 3: Graf števila gostov in nočitev v Hostlu Bearlog leta 2018	11
Slika 4: Risanje prvih zamisli za podlago družabne igre.....	13
Slika 5: Sestavljanje vsebine igralnih kartic.....	14
Slika 6: Prvi osnutek podlage družabne igre	17
Slika 7: Končna podoba podlage družabne igre Igrivo po Kočevskem s Friderikom in Veroniko.....	18
Slika 8: Spodnji del podlage družabne igre – sestavljanje za najmlajše s podobo Friderika in Veronike.....	18

1. UVOD

Osnovna šola Ob Rinži leži na robu nekdanj zaspalega, danes pa vse hitreje razvijajočega se mesta Kočevje. V deželi neokrnjenega gozda in rjavega medveda, kočevskega medu in nešteti planinski poti človek lahko najde mir in sprostitev. Prav to pa iščejo tudi vse številčnejši turisti, ki v Kočevje ne prihajajo več zgolj po naključju na poti v kakšno od hrvaških obmorskih letovišč, pač pa mesto s svojo gozdnato okolico privablja vse več domačih in tujih turistov, željnih zelenih odtenkov miru, tišine, divje narave, planinskih tur ali kolesarskih avantur. Kočevje se razvija kot mesto turistov, ki v naše kraje prihajajo zaradi neokrnjene narave, možnosti opazovanja živali v njihovem naravnem habitatu, sproščanja po nešteti planinskih poteh in različnih kolesarskih tur. Lega Kočevja oziroma Kočevske je kljub temu, da nimamo avtocestne povezave, železnica pa je v (ponovni) izgradnji, primerna točno za to, kar ponuja in kar turisti želijo in pričakujejo – mir, odmaknjenost in naravo. Tako se zmanjšuje še vedno prevladujoči tranzitni turizem, ko se tukaj turisti na poti proti Hrvaški ustavijo le za kratek čas in niti ne prenočijo. Z načrtnim širjenjem turistične ponudbe in spretnim širjenjem prepoznavnosti destinacije Kočevsko se povečuje število gostov, ki na Kočevsko prihajajo z namenom tukaj preživeti nekaj časa. Takšni turisti ne prihajajo le iz drugih krajev Slovenije, pač pa beležimo porast tujih turistov. V Turističnem društvu Kočevje so nam kot zanimivost povedali, da je poleg pričakovanih avstrijskih, nemških, italijanskih in hrvaških gostov tudi vse več Belgijcev in Nizozemcev. Posebno slednji radi prihajajo v kraje z vzpetinami, saj jim ravninska dežela, iz katere prihajajo, ne nudi teh doživetij. V novozgrajenem Hostlu Bearlog so nam povedali, da je veliko tudi nemških gostov, ki prihajajo v skupinah z namenom raziskovanja lastnih korenin – iščejo sledi Kočevskih Nemcev, ki so tu prebivali do druge svetovne vojne. V hostlu opozarjajo tudi na dejstvo, da je s porastom gospodarstva v Kočevju tudi vse več poslovnih turistov, ki v Kočevje pridejo poslovno. K temu je v zadnjem času pripomoglo japonsko podjetje robotike Yaskawa, uspešno pa poslujejo tudi ostala podjetja, kot so Melamin, Intersocks in druga.

Z mentoricama Petro Debelak in Tinkaro Hodnik smo člani turističnega krožka naše šole razmišljali in preučevali spominke, ki jih najdemo na policah turistične trgovine v Kočevju ter ugotavljali, česa bi si sami kot turisti v nekem kraju najbolj želeli. Ugotovili smo, da je v zadnjem času veliko turističnih spominkov s področja prehrane, ki vsebujejo med z zaščitenim poreklom ali katerega od drugih čebeljih produktov. Precej je tudi spominkov dekorativne narave in kozmetičnih proizvodov na osnovi naravnih sestavin lokalnega izvora. Naša želja je bila ustvariti izdelek oziroma spominek, ki bo tako po vsebini kot po obliki in zunanem izgledu, čim bolj predstavljal Kočevsko kot celoto. Prvi korak k snovanju ideje spominka je bil tako obširen brainstorming oziroma možganska nevihta, v kateri smo razmišljali o vsem, kar povezujemo z domačim krajem. Najpogostejše ideje, ki smo jih slišali, so bile tako gozd, medvedi, narava, drevesa, mir in okoliške vzpetine. Kaj hitro smo k temu dodali tudi zgodbo ruševin gradu Fridrihštajn na istoimenskem hribu nad mestom in tako se je počasi začela rojevati ideja o združitvi vseh teh elementov v enoten izdelek.

Naslednje vprašanje je tako bilo: Kako združiti toliko raznovrstnih elementov in idej, toliko različnih naravnih danosti in kulturnih spomenikov v en sam spominek, obenem pa ohraniti pristnost, izvirnost in relativno enostavnost uporabe? S svojim bogatim znanjem in poznavanjem sodobnih trendov turistične ponudbe nas je v pravo smer razmišljanja usmerila kar mentorica Petra Debelak, ki je dobila zamisel o družabni igri Igrivo po Koečvskem s Friderikom in Veroniko. Rešitev je bila popolna, saj je povezala vse naše prejšnje ideje in nam hkrati nudila nešteto možnosti. Da gre naše razmišljanje v pravo smer, se nam je potrdilo tudi na izobraževanju za mentorje turističnih krožkov, kjer je dr. Janez Bogataj povedal, da je področje družabnih iger v slovenskem spominkarstvu močno podhranjeno. Izbira tako širokega področja delovanja nam je omogočila, da je preko ustvarjanja družabne igre tako lahko prav vsak od članov ekipe razvijal in pokazal tisto, kar mu najbolj leži oziroma ga najbolj zanima.



Slika 1: Obisk v Hostlu Bearlog v Kočevju (učenke, učenec in mentorica Tinkara Hodnik)

Foto: Tinkara Hodnik



Slika 2: Anja Pugelj (Hostel Bearlog) predstavlja razstavljenе spominke

Foto: Tinkara Hodnik

2. KOČEVJE IN KOČEVSKO – NARAVNA IN KULTURNA DEDIŠČINA

Čeprav so sledovi o tem zelo redki, je bilo Kočevje naseljeno že v prazgodovini. Prva nahajališča so iz časa železne dobe, po Kočevskem pa naj bi v rimskih časih potekala pot proti Beli Krajini. Večja poselitev tega področja se je zgodila v 13. stoletju, ko so za obdelovanje primerne doline, griče in pobočja poselili prvi prebivalci (Koleto 2001, str. 6). V 14. stoletju so bili lastniki tega področja Ortenburžani, mesto pa je oživel z naselitvijo nemških kolonialistov (Hartman 2014, str. 11). Ime Kočevje se v svoji prvotni različici – Gotschee – prvič pojavi v oglejski listini leta 1363. Mestne pravice je mesto ob reki Rinži dobilo leta 1471 (Hartman 2014, str. 11). Nastanek imena zgodovinarji razlagajo z dvema različicama. Po prvi naj bi ime mesta izviralo iz besede »hoja« – Hočevje, po drugi pa iz besede »koča« – Kočevje (Koleto 2001, str. 6). V 15. stoletju so po teh krajih ropali in pustošili Turki. Zaradi številnih krvoločnih turških vpadov in posledično oslabiljenega gospodarstva je takratni cesar domačinom dodelil pravico krošnjarjenja – »krošnjarski patent«. Krošnjarji so po bližnjih deželah tako prodajali svoje izdelke – platno, suho robo pa tudi živino in kasneje južno sadje, kostanj, slaščice in bonbone (Dejak 2014, str. 6).

Za Ortenburžani so kočevski kmetje prišli pod oblast Celjskih grofov, ki so za nas zanimivi predvsem zaradi romantične tragične zgodbe o prepovedani ljubezni med Friderikom II. Celjskim in Veroniko Deseniško. O skrivnostni in nikoli povsem pojasnjeni usodi Friderika in Veronike še danes pričajo ruševine gradu Fridrihtajna na med planinci zelo priljubljeni planinski točki, istoimenskem vrhu nad mestom. Zapuščino, del katere je bila tudi kočevska pokrajina, je po dedni pogodbi iz leta 1377 dobil grof Herman II. Celjski, Friderikov oče (Dejak 2014, str. 6).

Grof Friderik si je dal na vzpetini nad vasjo Livold pri Kočevju sezidati grad sredi gozdov. Z vrha vzpetine, kjer se danes dvigajo le še razvaline nekdanjega gradu, se odpira pogled na Kočevsko polje z grebeni Roga v ozadju, ob lepem vremenu pa lahko z vrha občudujemo tudi Kamniško-Savinjske Alpe in Julijce s Triglavom na čelu. V gradu Fridrihtajna je Friderik živel s svojo drugo ženo, Veroniko Deseniško, s katero se je poročil proti volji svojega očeta leta 1424 (Černač 2011, str. 264). To je le nekaj let po sumljivi smrti Friderikove prve žene, Elizabete Frankopanske. Obstaja sum, da je Elizabeto umoril prav zaljubljeni Friderik, kar je že ohladilo odnose med očetom in sinom. Sodu je izbila dno poroka z Veroniko, zato je besni oče dal grad Fridrihtajna podreti, sina zapreti, Veronika pa je bila – značilno za tisti čas – obsojena čarovništva. Zaradi pomanjkanja dokazov so Veroniko oprostili, vendar to grofa Hermana ni ustavilo. Zaprl jo je v ječo, kjer jo je nameraval do smrti izstradati, vendar za to ni imel potrpljenja. Slugama je naročil, naj hitro opravita z Veroniko in tako sta jo utopila v koritu za napajanje živine. Po Veronikini smrti je oče Friderika izpustil iz ječe in slednji je odšel na dolgo romanje, kasneje pa dal celo ponovno zgraditi grad nad mestom (Černač 2011, str. 264). Tragična zgodba para in edina slovenska srednjeveška romanca je navdihovala številne umetnike, med drugim sta o gradu

poročala tudi svetovno znana pravljicarja, brata Grimm, o čemer piše Mihael Petrovič ml.¹ Danes so od gradu ostale le še ruševine, ki še vedno burijo duhove domačinov in pohodnikov, ki se po Grajski poti povzpnejo na vrh Fridrihštajna. Grajski kompleks je razglašen za kulturni in zgodovinski spomenik, zanimivo pa je, da je tudi najvišje ležeči grad na Slovenskem.

Kočevsko gospostvo je prehajalo iz rok v roke različnim zaupnikom. Leta 1641 so deželo kupili Aurspergi, ki so v mestu postavili grad (Hartman 2014, str. 11). V času Aurspergov je deloval znameniti gozdar Leopold Hufnagl, ki je na Kočevskem oziroma nasploh na Slovenskem zaslužen za začetek načrtovanega varstva narave (Hartman 2014, str. 55). Hufnagl je leta 1892 oblikoval prvi gozdnogospodarski načrt, v katerem je med prvimi v Evropi v gozdovih kneza Aursperga zapovedal opustitev golosečenj in upoštevanje dveh načel: gozd naj stalno prekriva skalna kraška tla in domače vrste naj se naravno same pomlajujejo (prav tam). Prvi se je tudi odločil del gozda ohraniti takšnega, kot je, povsem brez človekovega poseganja – to je bil začetek ohranjanja pragozdov pri nas.

Kočevska je gozdnata dežela, saj je kar 90 % njene površine prekrive z gozdom. Danes je na Kočevskem šest pragozdov s skupno površino 217 hektarjev. Pragozdovi so gozdovi, v katerih še nikoli ni pela sekira, gibanje v njih pa je omejeno. Pragozd oziroma pragozdni rezervat je prepuščen naravnemu razvoju, človek vanj torej ne posega. Meja pragozdnega rezervata je označena z modro črto, vse ostale oznake v gozdovih pa so rdeče oziroma oranžne. Pranaravo lahko поблиže spoznamo le z markiranih poti, ki so speljane ob robovih pragozdnih rezervatov, sicer pa v takšen gozd nimamo vstopa (Hartman 2014, str. 102). Pragozdovi na Kočevskem so: pragozd Krokar, ki je pod UNESCO-vo zaščito; pragozd Strmec; Prelesnikova koliševka, ki se zaradi toplotnega obrata – mrazišča na dnu – postavlja s prvotnim smrekovim gozdom in bogato floro, ki bi jo sicer našli v mrzlem podnebnju gora ali daleč na severu; primarni dinarski bukov pragozd Kopa, pragozd Pečka in pragozd Rajhenavski Rog kot kraljestvi jelke in bukve (Hartman 2014, str. 62). Skupaj s pragozdovi imamo na Kočevskem kar 41 gozdnih rezervatov, pri čemer so za razglasitev predlagani še trije. Gozdni rezervati imajo funkcijo ohranjanja svojevrstnih gozdnih ekosistemov in združb, v njih potekajo učilnice v naravi, imajo naravovarstveno vlogo, mnogi pa so opremljeni tudi s pešpotmi in informativnimi tablami in tako postajajo vse zanimivejši tudi za turiste.

Kočevci so se že od nekdaj veliko odseljevali iz domačega kraja. Večje selitve so se zaradi ekonomskih in gospodarskih vzrokov dogajale okrog leta 1880, ko je veliko domačega prebivalstva odšlo v Ameriko. Nenehno izseljevanje se je končalo v letih 1941 in 1942, ko so vojne obljube iz domovine zapeljale kar 12.000 kočevskih Nemcev. Zapuščene vasi nikoli več niso oživele, veliko jih je bilo porušenih v vojni,

¹ O bratih Grimm in njunem poročanju o gradu Fridrihštajn ter drugih legendah v zvezi z gradom ter mnogih drugih pomembnih osebnosti na Kočevskem piše Mihael Petrovič ml. piše v knjigi V Kočevju pa že ne – 75 znamenitih kočevskih in s Kočevsko povezanih osebnosti. Knjiga je izšla leta 2013, izdalo pa jo je Društvo Peter Kozler.

danes pa jih postopoma prerašča gozd (Hartman 2014, str. 11). Potomci kočevskih Nemcev so danes po poročanju Anje Pugelj iz Hostla Bearlog med številčnejšimi turisti v Kočevju, saj prihajajo odkrivat in raziskovat svoje korenine.

Kočevsko polje z obeh strani obdajajo vrhovi, ki segajo do nadmorskih višin nekaj čez 1000 metrov. V višjem kočevskem pogorju, imenovanem Stojna, so najprepoznavnejši vrhovi Fridrihštajn (970 m), Mestni vrh (1034 m) in Livoldski vrh (994 m), na drugi strani se nahaja nižji sestav vrhov, imenovan Mala gora. Planinstvo oziroma pohodništvo je že od nekdaj razširjeno med Kočevci, vse bolj pa neštete urejene planinske poti, gozdne učne poti, organizirani pohodi in številni naravno pojavi, ki jih lahko planinec sreča no svoji poti po hribih, privabljajo turiste od blizu in daleč.

Prve markirane poti so na Kočevskem naredili nemško govoreči turisti, ki so še v času kočevskih Nemcev v Kočevje prihajali na počitnice k sorodnikom (Koleto 2001, str. 36). Nekdaj so planinske poti markirali s črnimi krogi, obkroženimi z rdečo barvo.

Gozdnato področje Kočevske ni le raj za planince in narave željne turiste, pač pa je bivališče številnim živalskim in rastlinskim vrstam, nekatere le s težavo najdemo v drugih predelih Slovenije. Pri omembi Kočevja povprečen Slovenec takoj pomisli na rjavega medveda, saj Kočevska velja za deželo medvedov. Medved je zaščitni znak našega mesta, ki se pojavlja tudi na številnih spominkih. Turisti so včasih zmotno prepričani, da bodo medveda v Kočevju srečali kar na cesti. Kljub velikemu številu medvedov na tem področju pa največjo evropsko zver tudi domačini srečajo le redko (Koleto 2001, ste. 40). V naših gozdovih prebivajo tudi druge avtohtone vrste zveri: volk, vira, lisica, divja mačka, kuna belica, kuna zlatica, jazbec, mala in velika podlasica, dihur in drugi (Koleto 2001, str. 40). Najdemo tudi številne vrste ptic, med katerimi sta še posebno zanimivi ujedi planinski orel in orel belorepec. V kočevskih gozdovih je od leta 1973 naseljenih tudi nekaj risov (prav tam). Opazovanje medvedov in divjadi v zadnjem času postaja vse bolj razvijajoča se turistična panoga. Kot je opozorila Rebeka Jambrovič iz Turističnega društva Kočevje, bi v Kočevje prišlo veliko več turistov, če bi v Kočevju nudili organizirane turistične ogled medvedov in druge divjadi v njihovem naravnem okolju. Tovrstna turistična panoga je organizacijsko zahtevna, saj je treba poskrbeti tako za varnost turistov kot tudi živali, ki jih v njihovem naravnem okolju ne smemo vznemirjati. Na željo turistov so postavili nekaj opazovalnic, ki predstavljajo potencial za razvijajočo se turistično ponudbo ogledov živali.

3. CILJI

Ob začetku našega dela in razvijanja ideje spominka smo si zastavili nekaj usmerjevalnih vprašanj oziroma ciljev, ki so nas vodili pri našem delu:

- Raziskati turistično ponudbo Kočevja in Kočevske.
- Ugotoviti, kdo so ključni akterji na področju turizma na Kočevskem in z njimi vzpostaviti sodelovalni odnos.
- Raziskati stanje ponudbe turističnih spominkov v ključnih prodajalnah turističnih spominkov v Kočevju.
- Zasnovati spominek, ki bo hkrati aktualen, ki bo sledil načelom trajnostnega turizma in bo čim kompleksneje predstavljal naš kraj oziroma področje.
- Pripraviti trženjski načrt, ki vključuje potencialne izdelovalce večjih naklad spominkov in potencialne prodajalce spominkov končnim kupcem.
- Spoznati, videti, preizkusiti, vprašati, širiti socialno mrežo, odkrivati lastne interese in razvijati talente.

4. TEORIJA SPOMINKARSTVA

Bogataj kot spominek opredeljuje »vsak predmet, izdelek ali spoznanje, ki nam predstavlja posebnosti naravnega okolja in ustvarjalne različnosti vsakdanjikov in praznikov prebivalcev dežel, pokrajin, dolin, mest, vasi, tudi posebnosti, ki nam jih ponujajo v muzejih, naravnih parkih, turističnih centrih« (Bogataj 2008, str. 5). S tem, ko s potovanja sebi ali drugim prinesemo izbrani predmet, ki smo mu dali funkcijo spominka, prinesemo tudi spomin na doživetja in nova spoznanja o deželi ali kraju, ki smo ga obiskali (prav tam). Spominki nastajajo v okviru dejavnosti spominkarstva, ki povezuje tako nivo ustvarjanja, izobraževanja, zaposlitvenih in ekonomskih možnosti (prav tam).

»Turist je oseba, ki potuje zaradi preživljanja prostega časa, sprostitev, poslov ali iz drugih razlogov, vendar ne zaradi zaslužka (turist ne prejme plačila, nagrade), in ki prenoči vsaj eno noč (vendar zaporedno ne več kot 365-krat) v gostinskem ali kakem drugem nastanitvenem obratu v kraju zunaj svojega običajnega okolja.« (Butina in Prijatelj 2018, str. 3).

»Domači turist je oseba s stalnim bivališčem v Sloveniji, ki začasno prebiva v kakem drugem kraju v Sloveniji zaradi preživljanja prostega časa, sprostitev, poslov ali iz drugih razlogov in ki tam prenoči vsaj eno noč v gostinskem ali kakem drugem nastanitvenem obratu.« (Butina in Prijatelj 2018, str. 3).

»Tuji turist je oseba, ki pride iz tujine in se začasno nastani v kakem kraju v Sloveniji zaradi preživljanja prostega časa, sprostitev, poslov ali iz drugih razlogov in ki tam 3/7 prenoči vsaj eno noč v gostinskem ali kakem drugem nastanitvenem obratu. Tujim turistom določamo nacionalno pripadnost po državi prebivališča. Za prenočitev se upošteva vsaka noč, ki jo turist dejansko preživi v nastanitvenem obratu (prespi ali se tam le zadržuje) ali ko je tam le prijavljen (njegova fizična navzočnost ni nujna)« (Butina in Prijatelj 2018, str. 3).

Po Littreleu in drugih (1994) ločimo turiste glede na stil potovanja (v Svečak 2016, str. 16). Avtorji navajajo 4 turistične stile, ki so jih oblikovali na podlagi raziskav vedenja porabnikov v turizmu: etnično-umetniški stil, mestno-zabavljashi stil, zgodovinsko-parkovni stil in stil aktivnosti v naravi (prav tam). Glede na informacije, ki smo jih dobili od turističnih delavk v Kočevju, pa tudi glede na sodobne trende in ponudbo Kočevske, je za naš produkt najzanimivejši prav stil aktivnosti v naravi.

V ta stil sodijo posamezniki, ki so največ aktivni v naravi. Obiskujejo naravne znamenitosti, hodijo na trekinge, taborjenje in se ukvarjajo z ribolovom, čolnarjenjem in podobnimi dejavnostmi. Takšni turisti najraje posegajo po funkcionalnih spominkih, zanimajo pa se predvsem za spominke iz naravnih materialov in izdelke, ki so kakor koli povezani z naravo in rekreacijo (Svečak 2016, str. 16).

Bogataj deli spominke v spominkarsko piramido, kjer so na vrhu reprezentativni spominki Slovenije, osrčje piramide tvorijo izbrani reprezentativni spominki spominki

posameznih slovenskih regij, vznožje piramide pa je sestavljeno iz tipologije spominkov, ki jih Bogataj deli po posameznih zvrsteh, lokacijski vezanosti, načinih izdelave, funkciji in načinu prodaje (Svečak 2016, str. 17). Pri raziskovanju ponudbe spominkov v Kočevju in okolici smo se najprej osredotočili na posamezne zvrsti spominkov. Bogataj našteje nekaj zvrsti turističnih spominkov, kot so npr. turistični vodiči, poštna znamke, razglednice, miniaturre in pomanjšave, množični spominki ali spominkarski kič, glasbila in zvočila, igre in igrače, spominki s področja oblačilne kulture in mode itd.; izdelki domačih in umetnostnih obrti, ki jih lahko bolj podrobno delimo na lectarske, medicinarske in svečarske izdelke, vezenine, pletenine, izdelke iz papirja, mizarske, kamnoseške in sedlarske izdelke, ribniško suho robo itd.

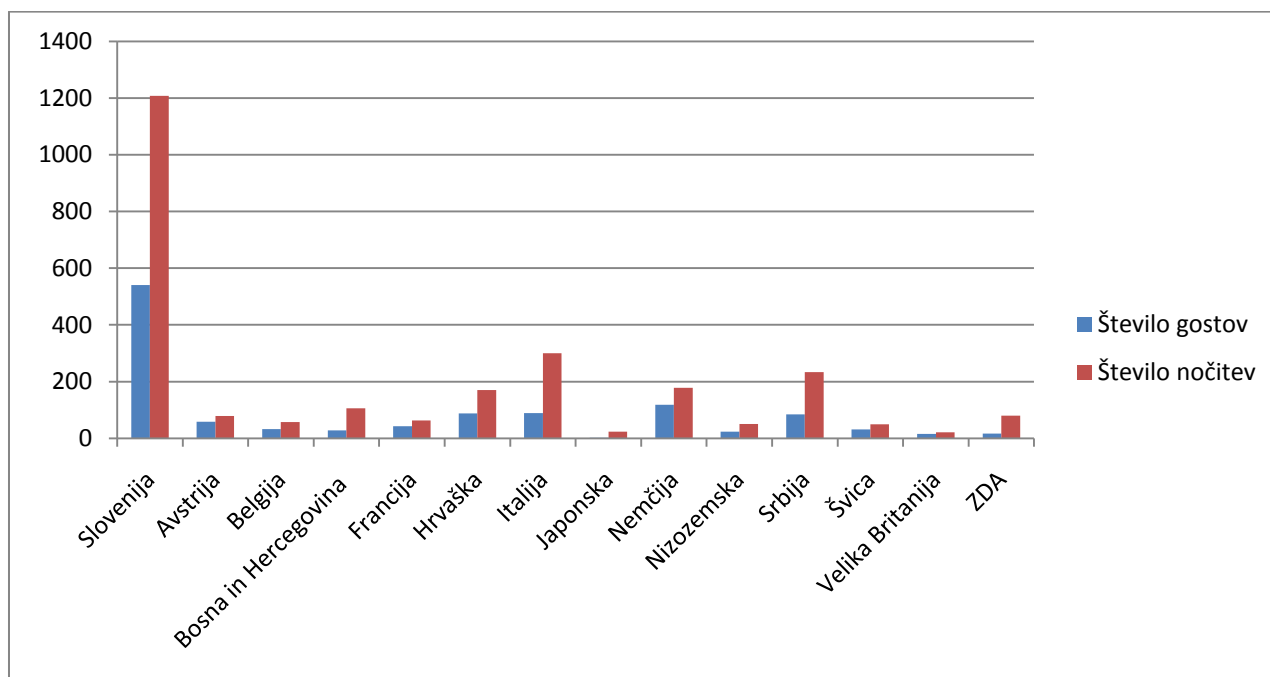
V prodajalni Turističnega društva je med materiali prevladoval les. Veliko je prehrambnih izdelkov, ki temeljijo na medu ali drugih živilih lokalnega izvora (medvedova salama, čaji, domače kraft pivo ...). V Turistični trgovini imajo na policah tudi izdelke, ki niso zgolj lokalnega izvora, pač pa presegajo meje občine – izdelovalci ali proizvajalci prihajajo iz sosednjih pokrajin. V hostlu so vsi izdelki proizvod lokalnih ponudnikov in izdelovalcev, poleg tega pa je lokalnega izvora tudi večina materialov, iz katerih so izdelki narejeni. Samo v začetni fazi za izdelavo našega turističnega spominka ne bomo uporabili lesa iz kočevskih gozdov, je pa les vsekakor slovenski in pridobljen na način, ki sledi načelom trajnostnega razvoja in gospodarstva. Za naše delo sta zanimivi tudi delitvi spominkov po načinih prodaje in njihovih funkcijah. Bogataj našteva naslednje načine prodaje: trgovine s prodajnimi mesti za spominke, spominkarski kioski, muzejske trgovine, delavnice odprtih vrat, občasni načine prodaje (prireditve, nastopi idr.), stalno razpoznavno verigo spominkarske ponudbe in druge načine prodaje (Svečak 2016, str. 17). V začetni fazi sodelovanja in prodaje našega spominka oziroma družabne igre, bi le-ta potekala v trgovini Turističnega društva Kočevje in v Hostlu Bearlog. Obstajajo tudi možnosti prodaje ali vsaj predstavitve spominka na različnih lokalnih prireditvah, ki jih spremlja sejemska prodaja na stojnicah. Na tovrstnih stojnicah bi se lahko predstavili samostojno ali v sklopu stojnice enega od ponudnikov. Zavod za turizem in kulturo Kočevje, v sklopu katerega deluje tudi obiskani Hostel Bearlog, je pogosto prisoten na najrazličnejših sejmih doma in po svetu. Na tovrstnih sejmih predstavljajo izdelke lokalnih izdelovalcev, kar je dober način ustvarjanja prepoznavnosti v svetu. Na tovrstnih sejmih bi lahko predstavljali tudi družabno igro, ki jo oblikujemo, saj bo obstajala tudi v angleški različici.

Po funkcijah pa spominke deli na uporabne, dekorativne, promocijske in reprezentativne (Svečak 2016, str. 18). Prevladujoča funkcija spominka družabne igre Igrivo po Kočevskem s Friderikom in Veroniko je promocija Kočevske. Obenem ima igra tudi uporabno funkcijo, saj predstavlja družabno igro za kakovostno preživljanje prostega časa, preko katere se lahko seznanimo s številnimi zanimivostmi o mestu in njegovi okolici. Spominek ima tudi dekorativno funkcijo, saj je pospravljen v skrbno izdelani leseni embalaži, ki je lahko tudi lep okras.

5. POTEK DELA

5.1 TURIZEM NA KOČEVSKEM

Turistična delavka Anja Pugelj iz Hostla Bearlog nam je posredovala podatke o številu gostov in nočitvah v hostlu za leto 2018. Iz spodnjega grafikona je razvidno, da med gosti še vedno močno prevladujejo domači slovenski gostje. Na drugem mestu so Nemci, med katerimi je več organiziranih skupin potomcev Kočevskih Nemcev, ki v Kočevje pridejo v iskanju svojih korenin. Takšni sicer niso tipični turisti v Kočevju, ki po navadi v okolici mesta iščejo mir in aktivni oddih v naravi. Nemcem sledijo gostje iz sosednjih držav, Hrvaške in Italije, številčni so tudi gostje iz Srbije, nekaj manj pa je takšnih iz Avstrije, Francije, Belgije, Švice in Bosne in Hercegovine. V zadnjem letu je Kočevje obiskalo tudi nekaj Japoncev, kar najverjetneje lahko pripišemo novemu japonskemu podjetju Yaskawa v Kočevju. Hostel so v preteklem letu obiskali celo gostje z drugih celin. Anja Pugelj nam je tako s ponosom pokazala lesen zemljevid, ki se razpenja čez steno pri vhodu v hostel, kjer gostje zabadajo bucike na mesta, od koder prihajajo. Umetniški izdelek v nenehnem nastajanju je že dodobra prekrit s pisanimi žeblički, ki jih lahko najdemo na vseh celinah.



Slika 3: Graf števila gostov in nočitev v Hostlu Bearlog leta 2018

5.2 SNOVANJE IDEJE DRUŽABNE IGRE (ZGODBA)

Družabna igra je osnovana podobno kot svetovna uspešnica, igra Activity. Igra temelji na vprašanih oziroma nalogah o poznavanju Kočevja in Kočevske, ki so zapisane na igralnih kartah. Posamezna igra bo vsebovala 40 kartic različnih tematik. Število kartic zagotavlja, da se igre zlepa ne naveličamo, saj je vseh nalog skupaj kar

120. Naloge treh vrst – risanje, govorjenje in pantomima – niso preveč zahtevne, zato je igra primerna tako za otroke od desetega leta kot tudi odrasle. Najmlajši pa se bodo lahko zabavali ob sestavljanju sestavljanke s podobo Friderika II. Celjskega in Veronike Deseniške, ki sta upodobljena na spodnji strani igralne podlage. Naša igra ni le zabavna, ampak tudi zelo poučna tako za domače kot tudi za tuje turiste (in celo domačine).

Igra je zasnovana na podlagi resnične romantične ljubezenske zgodbe med Friderikom II. Celjskim in Veroniko Deseniško. Naloga igralcev je, da se po uspešno opravljenih nalogah po pohodni poti prebijajo na vrh Fridrihtajna, hriba, na katerem še danes kraljujejo ruševine nekdanjega istoimenskega gradu. Grad je služil kot ljubezensko gnezdo Friderika II. Celjskega in njegove druge žene Veronike Deseniške.

Spominek bi bil zanimiv za turiste, ki si želijo bolje spoznati Kočevje z okolico, kulturne znamenitosti in naravne danosti. Ker si želimo, da bi bila igra zanimiva tudi za tuje turiste, smo se odločili, da oblikujemo slovensko in angleško različico družabne igre. Odločitev so pozdravili tako v hostlu kot tudi v Turističnem društvu Kočevje.

Ker spominek spodbuja h govorjenju, gibanju, vizualizaciji, uporabnika spodbuja k miselni in čustveni aktivnosti, zato obiskovalcu o kraju, ki ga je obiskal, ustvari veliko bolj živo predstavo kot spominek, ki je zgolj "lovilec prahu" oz. spominek, ki ima ozko namembnost (npr. magnetek s podobo kraja). S tem pa igra ne predstavlja zgolj enkratne in trenutne zabave, pač pa spodbuja tudi razvoj govornih sposobnosti, ustvarjalno mišljenje in spomin. Igra tako združuje interaktivno preživljanje prostega časa in poučno zabavo.

Ljudje si izkušnje, ki so veččutne, dramatične, nenavadne ali čustveno intenzivne, zapomnimo za dlje časa kot vsakdanje rutinske izkušnje (Ginnis 2004, str. 22). Možgani so namreč nagnjeni k novostim, ki jim namenjajo več pozornosti. Bolj kot vsakdanje stvari, jih zanimajo tiste, ki so zanje nove (prav tam). Pestrost v učnem procesu je tako zelo velikega pomena za pomnjenje. Kot navaja Ginnis (prav tam), je več raziskav iz osemdesetih let potrdilo, da učenci ne le pomnijo, pač pa dosežejo večje razumevanje obravnavane snovi v okoliščinah, ki vsebujejo napetost, presenečenje, negotovost in nered.

Sporočilo, ki ga zaznavamo z več čutili hkrati, sprejemamo preko različnih kanalov, pri čemer se poveča verjetnost, da si bomo izkušnjo tudi zapomnili. Spomin namreč lahko sprožimo na različne načine – lokacija (kje smo bili), občutki (kako je bilo), gibanje (kaj smo počeli), imena in obrazi drugih ljudi (kdo je bil zraven) – in ne zgolj z besedami (kaj je rekla učiteljica, kaj je pisalo v učbeniku) (Ginns 2004, str. 23).

Ginns pri tem še navaja ugotovitve Ekwalla in Shankerja, ki pravita, da si zapomnimo:

- 10% tega, kar preberemo;
- 20% tega, kar slišimo;
- 30% tega, kar vidimo;
- 50% tega, kar vidimo IN slišimo;
- 70% tega, kar povemo;
- 90% tega, kar hkrati povemo in naredimo (Ginns 2004, str. 24).

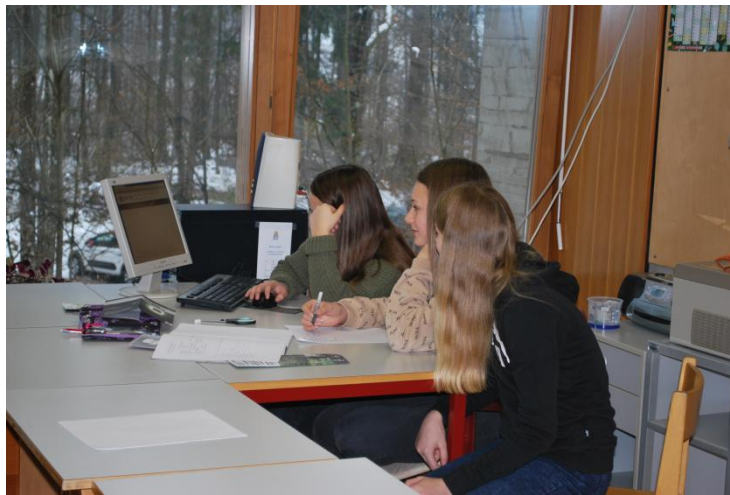


Slika 4: Risanje prvih zamisli za podlago družabne igre
Foto: Petra Debelak

Med obiskom Turistične trgovine in Hostla Bearlog smo natančno opazovali razstavljen izdelke, med katerimi razen lesene družabne igre spomin, ki je bil nagrajen tudi s prestižnim nazivom Naj spominek 2017, nismo opazili nobene družabne igre. Pomanjkanje družabnih iger smo razumeli kot dobro odsokočno desko za nas, saj s tem na področju družabnih iger kot spominkov v Kočevju praktično nimamo konkurence. Pomanjkanje nas sicer ni preveč presenetilo, saj se nam je tudi v praksi potrdila teza dr. Janeza Bogataja, da je spominkarstvo na področju družabnih iger zelo šibko razvito. V Turistični trgovini smo sicer opazili didaktične lesene igrače, kjer iz manjših delčkov lesene vezane plošče lahko sestaviš različne makete, vendar izdelek ni bil neposredno vezan na Kočevje ali Kočevsko. Podobe oziroma makete so bile v obliki traktorja, dinozavrov, letal in kozolca. Lesenih izdelkov je bilo sicer izjemno veliko, kar je, za z gozdom tako bogato področje, popolnoma razumljivo in pričakovano. Na policah smo tako našli spominke vseh tipov in funkcij, ki jih navaja Bogataj. Veliko je lesenih izdelkov s praktičnim in dekorativnim namenom – v les vezani bloki za zapisovanje, leseni svinčniki, obeski, nakit, posode in šatuljice, podstavki za kozarce in podobno. Opazili smo tudi nekaj tradicionalni predmetov, ki so jih na Kočevskem uporabljali v preteklosti, danes pa so le še spominki – eden takšnih je lesena posoda »nečka«, ki so jo nekdaj uporabljali za mesenje testa za kruh ali celo zibelko za dojenčke. Prevladujoči motivi tako na lesenih predmetih kot na dekorativni keramiki so medvedi, čebele in satje ter različne rastlinske vrste, predvsem smreke. Zdi se, da so ustvarjalci pozabili na zgodbo

Friderika in Veronike, saj njune podobe nismo našli na nobene razstavljenem izdelku oziroma spominku.

Po natančnem pregledu vseh razstavljenih izdelkov v trgovini Turističnega društva smo ugotovili, da je edina družabna igra po ideji, materialu in namembnosti primerljiva z družabno igro Igrivo po Kočevskem s Friderikom in Veroniko leseni spomin, ki je bil nedavno razglašen tudi za Naj spominek Kočevske. V Hostlu Bearlog bi med družabne igre lahko šteli ploščate lesene balinčke na lesenem nosilu. To pa sta edini dve družabni igri, ki ju v svojem naboru izdelkov ponujajo kot spominka v dveh najprepoznavnejših turističnih prodajalnah v Kočevju.



Slika 5: Sestavljanje vsebine igralnih kartic
Foto: Petra Debelak

5.3 OBLIKOVANJE VSEBINE DRUŽABNE IGRE

Za oblikovanje vsebine kartic smo raziskovali različne spletne strani, preučevali turistične prospekte in brskali po tiskani literaturi iz šolske in splošne knjižnice. Ideje smo zbirali tudi v obliki brainstorminga, po njih smo povprašali domače in prijatelje ter potem v literaturi poiskali pravilne podatke za smiselno oblikovanje rubrike »Ali veš«? Ob brskanju po spletu in branju literature smo se tudi sami podrobneje seznanili z zgodovino našega mesta, se naučili veliko novega o naravni in kulturni dediščini, dobili kakšno idejo za izlet ali ogled katere od znamenitosti, ki jih (čeprav v domačem kraju) še nismo videli in si oblikovali plan obiska prihodnjih prireditev v Kočevju, ki jih ne gre zamuditi.

Spodaj so navedeni primeri vsebine kartic posameznih tematskih področij. Na karticah je zelo pomemben tudi razdelek »ALI VEŠ?«, ki pravzaprav pojasnjuje posamezne naloge na kartici in jih poveže v samostojno enoto. To je poučni del igre, ki je lahko marsikateremu igralcu tudi spodbuda za naslednji izlet ali ogled predstavljene znamenitosti.

Primer vsebine kartice 1:

PANTOMIMA: kapnik

RISANJE: človeška ribica

BESEDNA ZVEZA: kraška jama

ALI VEŠ? Širše območje Kočevske je prepoznano po največji gostoti kraških jam v Sloveniji. V sklopu projekta LIFE jih je bilo leta 2015 na tem območju popisanih 1829 jam. Med najbolj znanimi so Željske jame, Ledena jama na Stojni in Eleonorina jama.

Primer vsebine kartice 2:

PANTOMIMA: vijugasta reka

RISANJE: lokvanj

BESEDNA ZVEZA: počasen tok

ALI VEŠ? Rinža je edina reka, ki teče po Kočevskem in tudi skozi središče Kočevja. Njena struga je vijugasta in tok počasen, dolga je 14 kilometrov. V njej se ob lepem vremenu pogosto prekomerno razrastejo lokvanji. Reka Rinža je ponikalnica, kar pomeni, da ponikne in po podzemeljskem sistemu preteče pot do Kolpe, kamor se izliva pri kraju Bilpa.

Primer vsebine kartice 3:

PANTOMIMA: Deklica s piščalko

RISANJE: Gozdna nevesta

BESEDNA ZVEZA: akademski kipar

ALI VEŠ? Stane Jarm, priznan slovenski akademski kipar, je živel in bil zaposlen v Kočevju kot likovni pedagog. V mestu si lahko na Poti Staneta Jarma ogledate njegove številne lesene in bronaste skulpture, med katerimi sta tudi Deklica s piščalko in Gozdna nevesta. Jarmu je bilo posvečeno kulturno leto 2011.

Primer vsebine kartice 4:

PANTOMIMA: robotska roka

RISANJE: dežela vzhajajočega sonca

BESEDNA ZVEZA: tehnološki napredek

ALI VEŠ? Korporacija Yaskawa je največji proizvajalec industrijskih robotov na svetu s sedežem v japonskem mestu Kitakjuš. Leta 2017 si je Yaskawa izbrala Kočevje za prvo lokacijo v Evropi, ki bo proizvajala robote, natančneje 6-osne robotske roke.

Primer vsebine kartice 5

PANTOMIMA: koncert

RISANJE: gledališče

BESEDNA ZVEZA: filmska uspešnica

ALI VEŠ? Kulturni center Kočevje je osrednje prizorišče kulturno-umetniškega dogajanja na Kočevskem. V njem se odvijajo koncerti različnih glasbenih zvrsti, na ogled ponujajo filme in gledališke predstave za različna starostna obdobja in okuse.

5.4 IZBIRA IMENA

Ime družabne igre, prepoznavni in zaščitni znak produkta, je bilo izbrano na podlagi zgodbe, ki jo nosi. Igraje po Kočevskem s Friderikom in Veroniko tako prepleta igralno zgodbo in splošno idejo celostnega doživetja, ki ga predstavlja. Obenem povzema bistvo družabne igre, torej igranje s celotno destinacijo, ki jo igralci spoznavajo preko igre. Dopolnitev imena z glavnima likoma znotraj igralne zgodbe predstavlja čarobnost in skrivnostnost grajsko-čarovniškega sveta, ki smo ga vpletli v igro.

5.5 OBLIKOVANJE VIZUALNE PODOBE IN IZBIRA MATERIALA

Snovanje vsebine družabne igre in njene vizualne podobe je potekalo vzporedno in močno prepleteno. Tako zunanja podoba kot njena vsebinska plat namreč nosita podobno sporočilo in sestavljata celostno zgodbo. Po analizi že obstoječih spominkov, ki jih ponujajo na policah Turistične trgovine in Hostla Bearlog, smo razmišljali o zunanji podobi kot nečem, kar ni zgolj preprosta lesena škatla, pač pa ima tudi estetsko funkcijo. Želeli smo, da bi bil izdelek družabna igra, ki pa je hkrati zapakirana v lično embalažo, ki jo lahko uporabimo tudi kot okras. Po nasvet glede oblikovanja vizualne podobe, torej škatle in podlage družabne igre, smo se obrnili na učiteljico likovne umetnosti na naši šoli, Brigito Tekavčič. S svojim znanjem in izkušnjami nam je pomagala tako pri snovanju plošče oziroma igralne podlage za družabno igro kot tudi pri oblikovanju zamisli za škatlo, v katero se igro pospravi. Predstavila nam je prednosti in pomanjkljivosti uporabe lesa ter predstavila možnosti,

ki jih imamo. Zaradi uporabne vrednosti in enostavnejše uporabe smo se odločili v prid vezani plošči. Poleg tega je sodobna vezana plošča tudi nadvse estetska, omogoča morebitno risanje ali graviranje ter je relativno lahka. Upoštevati namreč moramo, da spominka ne bodo kupovali le ljudje, ki imajo lasten prevoz in veliko prostora za shranjevanje. Z uporabo vezane plošče za podlago in škatlo za shranjevanje smo tako nedvomno razširili krog potencialnih kupcev.

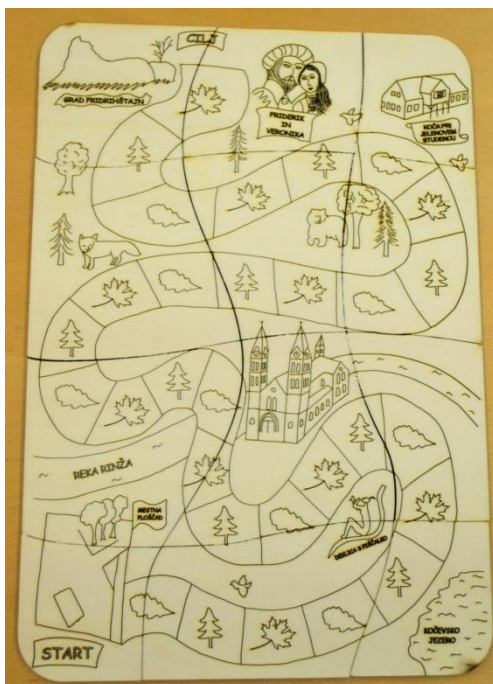


Slika 6: Prvi osnutek podlage družabne igre
Foto: Petra Debelak

Ena od idej je tudi bila, da bi bila škatla nekakšna izdolbena posoda, kar bi sicer zviševalo umetniško unikatno vrednost izdelka, vendar takšna izdelava zahteva zelo veliko časa in napora, je draga in zamudna. Če želimo, da izdelovalec, ki bo naš izdelek v prihodnosti izdeloval (o čemer pišemo v nadaljevanju), izdelek izdela v večjih nakladah, moramo poenostaviti način njegove izdelave. Tako smo opustili misel na izdolbena posoda in se posvetili izrisovanju motivov na igralno ploščo ter končnemu oblikovanju igralnega polja. Prvi osnutek je na risalni list narisala učenka Gabrijela Vukan, načrt z merami pa smo predali učiteljici Marji Šolaja, ki se je z laserjem lotila graviranja motivov v vezano ploščo. Podobo Friderika in Veronike je Gabrijela povzela z naslovnice istoimenske knjige avtorja Karla Gržana.² Marja Šolaja in njen brat, Gašper Šolaja, izdelujeta lesene predmete in se ukvarjata z laserskim obdelovanjem lesa v družinskem podjetju Atropa – lasersko graviranje, ki je tudi v prihodnje pripravljeno prevzeti in izdelati večje naročilo družabnih iger. Posebnost podjetja Atropa je, da sledi načelom trajnostnega razvoja, saj je ves les, ki

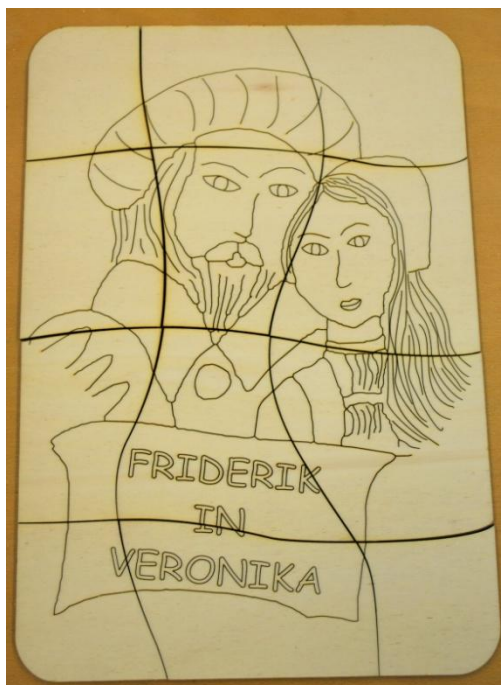
² Knjiga Friderik in Veronika je izšla leta 2006 pri Zavodu Odon Jurklošter v sodelovanju z založbo Mohorjeva družba. Ilustracije so delo Severine Trošt Šprogar.

ga uporabljajo za svoje izdelke, izključno slovenskega izvora in pridobljen v skladu z načeli trajnostnega razvoja.



Slika 7: Končna podoba podlage družabne igre Igrivo po Kočevskem s Friderikom in Veroniko

Foto: Petra Debelak



Slika 8: Spodnji del podlage družabne igre – sestavljanke za najmlajše s podobo Friderika in Veronike

Foto: Petra Debelak

5.6 SNOVANJE STOJNICE ZA FESTIVAL TURIZMU POMAGA LASTNA GLAVA

Stojnico, na kateri bomo na festivalu Turizmu pomaga lastna glava predstavili družabno igro Igrivo po Kočevskem s Friderikom in Veroniko, bomo zasnovali v skladu z idejo družabne igre same. Ozadje bo sestavljeno iz lesenih letev, na katerih bo po načelu "manj je več" nekaj reprezentativnih fotografij mladega kočevskega fotografa Petra Oberstarja. Peter je bil nad sodelovanjem navdušen. Z veseljem nam je pokazal svojo bogato zbirko fotografij, ki jih je v zadnjih letih posnel v Kočevju ali njegovi okolici³. Najraje fotografira naravno, gozdne živali in pokrajino. Motivi fotografij na stojnici bodo ponazarjali Kočevje in Kočevsko kot turistično destinacijo z bogato naravno dediščino in čudovitimi razgledi. Predstavljali bodo naravno lepoto in bogastvo kočevskih gozdov in hribov ter zaokrožali celotno zgodbo družabne igre.

Na stojnici se bodo mimoidoči lahko preizkusili v igranju družabne igre Igraje po Kočevskem. V ta namen bomo izdelali tudi povečano igralno ploščo z velikimi figurami. Za povečano igralno ploščo, ki jo bomo postavili na tla pred stojnico, in za velike figure smo se odločili ravno zaradi njihove opaznosti. Predvidevamo, da bodo velike lesene figure živali pritegnile pozornost mimoidočih, še posebno otrok, ki se bodo zato verjetneje ustavili pri stojnici. Medtem ko bodo otroci občudovali figure, bomo lahko odraslim predstavili svojo družabno igro ter jih povabili, da se preizkusijo v igranju. Pokazati, narisati ali povedati bodo morali eno od točk na izbrani kartici, premakniti figuro na povečanem polju, za nagrado pa jih bomo nagradili s slastno kočevsko bombico. Naša želja je, da bi bili že ob predstavitvi spominka naši »gostje« deležni celostnega doživetja, ki bi se jim vtisnil v spomin ter jih spodbudil k obisku Kočevske.

³ Galerijo slik fotografa Petra Oberstarja si lahko ogledate na njegovem Facebook profilu Peter Oberstar ali na Instagram profilu peteroberstar.

6. TRŽENJSKI NAČRT

6.1 SODELOVANJE S TURISTIČNIM DRUŠTVOM IN HOSTLOM BEARLOG

Turistično društvo Kočevje v Kočevju deluje že od leta 1956. Še bolj aktivno je začelo delovati leta 2010, ko je njegova predsednica postala Darja Delač Felda, ki je tudi ravnateljica Osnovne šole Ob Rinži. Turistično društvo se v Kočevju trudi za razvoj turizma in turistične ponudbe ter predstavlja povezovalni člen med različnimi ponudniki in akterji na področju turizma v občini (Kočevska.net, 2018). Pod okriljem turističnega društva deluje dobro založena trgovina z izdelki lokalnega porekla pa tudi širše. Predstavnica TD Kočevje, Rebeka Jambrovič, ki je prvi stik z obiskovalci turistične trgovine ter odgovorna za vse izdelke, ki jih predstavljajo, je bila nad našim produktom navdušena. V njem je videla velik potencial, in sicer ne le v vlogi turističnega spominka, po katerem bi znali posegati tako domači kot tuji gostje, ampak tudi kot izdelek, ki bi ga lahko tržili kot poslovno darilo. Dogovorili smo se, da skupaj preučimo prototip izdelka, saj nam lahko s svojimi bogatimi izkušnjami kot turistična delavka svetuje pri odpravljanju pomanjkljivosti oziroma nadgradnji izdelka. Kot eno ključnih prednosti je navedla namero, da spominek izdelamo tako v slovenski kot angleški različici.

Javni zavod za turizem in kulturo Kočevje, pod okriljem katerega deluje tudi Hostel Bearlog, je bil ustanovljen leta 2015 z namenom razvoja na področju turizma in kulture v občini Kočevje. Z letom 2016 je bila v okviru zavoda destinacijska blagovna znamka Kočevsko – Skrivnostni gozd Slovenije. Z blagovno znamko se je začela izvajati strategija razvoja turizma v sodelovanju s turističnimi ponudniki na kočevskem, ki pokriva Občino Kočevje, Kostel in Osilnico (Kočevsko, 2018).

Vizija Javnega zavoda je, da destinacija Kočevsko do leta 2025 postane »mednarodno prepoznavna in privlačna turistična destinacija za turiste in obiskovalce, ki si želijo aktivni in doživljajski oddih v pristnosti narave. Destinacija bo izpolnjevala pričakovanja zahtevnemu, aktivnemu ter ekološko ozavešenemu turistu, kar bo prispevalo k dolgoročni ohranitvi naravne in kulturne dediščine ter družbenemu in gospodarskemu blagostanju prebivalcev Kočevskega« (Kočevsko 2018).

Pri tem se zavzemajo za delovanje »v skladu s krovno vizijo slovenskega turizma, da Slovenija postane destinacija za petzvezdična ZELENA, ZDRAVA in AKTIVNA doživetja« (Kočevsko 2018).

Ker naš spominek povzema glavne ideje in se tako preko vsebine, načina izdelave in materialov vključuje v vizijo Javnega zavoda za kulturo in turizem Kočevje oziroma predstavlja eno od uresničitev idej Destinacije Kočevsko, navajamo še naslednji citat:

»Poslanstvo vseh deležnikov destinacije je razviti kakovostno, prepoznavno turistično ponudbo. Ponudba nove prepoznavne destinacije Kočevsko bo privlačna

za turiste, hkrati pa bo delovala trajnostno in odgovorno za dolgo, uspešno poslovanje. Skrbela bo za ohranjanje ekosistemov in naravnih procesov, naravnih vrednot, pestrost habitatnih tipov, živalskih in rastlinskih vrst ter kakovost in pestrost krajin, k ohranjanju kulturne dediščine in kakovosti kulturne krajine, ki je rezultat dolgoletnega sožitja domačinov in narave. Z organiziranostjo in mreženjem deležnikov se bo razvila enovita destinacija z večjimi sinergijskimi učinki, ki se kažejo v rasti in razvoju, predvsem pa v blaginji in zadovoljstvu lokalne skupnosti.» (Kočevsko 2018).

Možnosti prodaje spominka družabne igre Igrivo po Kočevskem s Friderikom in Veroniko so tudi v Turističnem kompleksu Jezero (Camp Jezero – Turistično informacijski center), ki je odprt v času turistične sezone, in v Turistično informacijskem centru Kočevska Reka oziroma v Bunkerju Škrilj, ki prav tako delujeta pod okriljem Javnega zavoda za turizem in kulturo Kočevje.

6.2 REKLAMNI LETAK

Kot eno do sredstev promocije oziroma seznanjanje javnosti z našim spominkom, družabno igro Igrivo po Kočevskem s Friderikom in Veroniko, je tudi reklamni letak. Letak smo oblikovali v skladu z idejo družabne igre. Na prvi strani je narisana podoba Friderika in Veronike, kot se pojavi tudi na vrhu igralne plošče. Podobo je narisala učenka Gabrijela Vukan. Nad podobo zaljubljenega para je napis – ime družabne igre in slogan: Pridruži se Frideriku in Veroniki na igrivem pohodu po Kočevskem. Reklamne letake bomo dali na za to predvidene prostore na prodajnih mestih našega spominka, delili pa jih bomo tudi na festivalu Turizmu pomaga lastna glava.

6.3 REKLAMNI SPOT

Posneli bomo tudi reklamni spot, ki bo zasnovan tako, da bo predstavljal skupino mladih turistov oziroma popotnikov, ki ob domačem čaju s kočevskim medom v hostlu Bearlog igrajo družabno igro Igraje po Kočevskem s Friderikom in Veroniko. Drugi kader bo prikazoval kartico, ki govori o gradu Fridrihštajn, kar bo predstavljalo idejo za izlet skupine mladostnikov. Tretji kader bo posnet na gradu Fridrihštajn, kjer bo skupina v pohodni opremi zopet zbrana okrog igre. S spotom želimo prikazati, da je igrica lahko tudi odličen vir informacij za organizacijo izletov po Kočevskem, opozoriti pa želimo tudi na njeno priročnost in vsestranskost, saj si z njo lahko kjerkoli in kadarkoli krajšamo čas. V oglasni spot bomo vpletli tudi nekatere druge značilnosti oziroma simbole Kočevske, ki so predstavljene na igralnih karticah. Spot povzema tudi ključno idejo družabne igre, ki pravi, da v Kočevje ljudje prihajajo po mir v neokrnjeno naravo, obenem pa želijo svoj čas posvetiti sebi in drugim. Ob družabni igri tako lahko najdejo stik s sabo, z naravo in predvsem – drug z drugim.

6.4 SOCIALNA OMREŽJA

V sodobnem času imajo velik pomen pri ustvarjanju prepoznavnosti vsekakor trenutno aktualna socialna omrežja. V našem prostoru sta za namene promocije naše družabne igre to Facebook in Instagram. Tako Turistično društvo Kočevje kot Hostel Bearlog imata Facebook profil, hostel pa ima aktiven tudi profil na Instagramu. Z obema ponudnikoma bi se v primeru množične prodaje izdelka tako poskušali dogovoriti tudi za promocijo družabne igre preko socialnih omrežij. V ta namen bi pripravili besedilo in fotografijo posamezne objave, ki bi jo posredovali odgovornim za socialna omrežja v hostlu in na društvu. Za večjo prepoznavnost med množico je vedno dobrodošla tudi kakšna nagradna igra, katere glavna nagrada bi lahko bila kar igra Igraje po Kočevskem s Friderikom in Veroniko.

6.5 SODELOVANJE NA PRIREDITVAH

Izdelek si želimo bodisi samostojno bodisi v sklopu Turističnega društva Kočevje ali Zavoda Kočevsko predstaviti na stojnicah na najrazličnejših lokalnih prireditvah. Tu sicer najverjetneje ne bomo imeli neposrednega stika s kupci, ki bi izdelek kupili kot spominek na obiskani kraj, torej z domačimi in tujimi turisti, pač pa večinoma z domačini, ki takšne dogodke v domačem kraju obiskujejo. Večkrat smo že poudarili uporabno vrednost naše družabne igre, ki jo lahko z zanimanjem igrajo tudi domačini, saj preko nje lahko izvejo marsikaj novega o domačem kraju in okolici. Poleg tega je zelo primerno darilo za goste, ki nas pridejo obiskat od blizu in daleč, ali pa darilo za sorodnike in prijatelje, ki jih obiščemo v tujini ali drugih krajih Slovenije, pa bi jim želeli pokloniti nekaj s Kočevske.

7. ZAKLJUČEK

Naučili smo se veliko o domačem kraju in okolici, oblikovanja idej, sodelovalnega dela, timskega dela, spoznavali smo les in možnosti obdelovanja lesa, seznanili smo se z naravno in kulturno dediščino, razvijali svojo nacionalno in lokalno zavest, spoznavali turistično ponudbo kraja, v sebi prepoznavali lastne potenciale (likovno oblikovanje, pisanje, raziskovanje zgodovine, biologije, zeliščarstva, planinskih poti, jam...), začeli prepoznavati zanimanje za delo v turizmu, z obiskom Turističnega društva in Hostla Bearlog smo se še pbližje seznanili z delom turističnega delavca, z možnostmi razvoja turizma, dobili nove ideje, širili socialno mrežo, ugotavljali, kako potekajo načini sodelovanja med različnimi turističnimi ponudniki, spoznali, da nas delo veseli in zanima ter da se bomo tudi v prihodnje ukvarjali s turizmom. Ne nazadnje pa smo skupaj preživeli veliko kakovostnega časa, utrdili medosebne prijateljske vezi, nabrali izkušnje in se ob delu tudi nadvse zabavali.

8. VIRI IN LITERATURA

Bogataj, J. in Hosting svetovanje. (2008). *Strategija spominkov in organizacijski poslovni model produkcije in distribucije spominkov pod tržno znamko slovenskega turizma*. Ljubljana: Slovenska turistična organizacija.

Butina, O. in Prijatelj, M. (2018). *Metodološko pojasnilo. Nastanitvene zmogljivosti, prihodi in prenočitve*. Ljubljana: Statistični urad Republike Slovenije. URL: <https://www.stat.si/statweb/File/DocSysFile/7779> (Citirano: 27. 1. 2019).

Černač, J. (2011). *Kočevska – Nove zapovedi gozdnate in skrivnostne dežele*. Kočevje: Rotary klub Kočevje.

Dejak, N. (2014). *Kočevje – mrtvo mesto, živo mesto. Diplomaska naloga*. Ljubljana: Filozofska fakulteta, Oddelek za etnologijo in kulturno antropologijo.

Ginnis, P. (2004). *Učitelj – sam svoj mojster. Kako vsakega učenca pripeljemo do uspeha*. Ljubljana: Rokus.

Hartman, T. (2014). *Pragozd: pranarava Kočevske = Virgin Forest: Kočevje Primeval Nature*. Ljubljana: Silva Slovenica: Slovenska akademija znanosti in umetnosti.

Kočevska.net. O društvu. URL: <http://www.kocevska.net/index.php/o-drustvu> (Citirano: 26. 1. 2019).

Koleto, H. (2001). *Mesto pod Mestnim vrhom*. Kočevje: samozaložba.

Javni zavod za turizem in kulturo Kočevje. Kočevsko. URL: <https://www.kocevsko.com/sl/javni-zavod-za-turizem-in-kulturo-kocevje/> (Citirano 28. 1. 2019).

Svečak, T. (2016). *Trženje turističnih spominkov v Sloveniji*. Diplomaska naloga. Ljubljana: B&B, Višja strokovna šola.

9. PRILOGE

PRILOGA 1: POVZETEK RAZISKOVALNE NALOGE

PRILOGA 2: SOGLASJE O JAVNI OBJAVI

PRILOGA 1

ŠOLA: OSNOVNA ŠOLA OB RINŽI KOČEVJE, Cesta v Mestni log 39, 1330 Kočevje

tel: 01 893 92 50, e-mail: darjadf@gmail.com

NASLOV RAZISKOVALNE NALOGE: IGRIVO PO KOČEVSKEM S FRIDERIKOM IN VERONIKO

Avtorji in avtorice:

1. Nadja Pugelj, 8. A
2. Leja Ranisavljević, 8. B
3. Ema Kuduzović, 8. B
4. Alja Lisac, 9. A
5. Lana Štimac, 9. A
6. Nuša Veselič, 9. A
7. Gabrijela Vukan, 9. A
8. Stela Poje, 9. B
9. Žiga Zajec, 9. B

Mentorice:

Petra Debelak, prof. slovenščine in zgodovine
Tinkara Hodnik
Marja Šolaja, prof. razrednega pouka

Povzetek:

Člani turističnega krožka Osnovne šole Ob Rinži z mentoricama Petro Debelak in Tinkaro Hodnik v svoji nalogi, s katero smo se pridružili projektu Turizmu pomaga lastna glava, predstavljamo Kočevsko kot deželo mogočnih skrivnostnih gozdov s kar šestimi pragozdovi; kot deželo neokrnjene narave z raznoliko floro in favno, ki jo najbolj zaznamuje prisotnost rjavega medveda, risa, volka, jelena ...; kot deželo, ki jo je zaznamovala njena pestra zgodovina od nesrečne ljubezenske zveze grofa Friderika Celjskega in Veronike Deseniške do Kočevskih Nemcev in tajnega bunkerja Škrilj globoko v podzemlju. Kočevsko turistično ponudbo želimo popestriti z izvirno družabno igro Igrivo po Kočevskem s Friderikom in Veroniko. Z našim turističnim spominkom, narejenim iz lesa, želimo promovirati naravne, kulturne in zgodovinske znamenitosti Kočevskega. Ker ga želimo čimbolj približati široki paleti turistov glede na jezik in starost, izdelek v sebi združuje družabno igro, spominek in didaktični pripomoček za spoznavanje Kočevskega v slovenskem in angleškem jeziku.

Na festivalu Turizmu pomaga lastna glava se bomo predstavili s povečano različico naše družabne igre, reklamnimi letaki in reklamnim videospotom. Poskrbeli bomo tudi za promocijo na družabnih omrežjih. Pri našem delu nas podpira: Turistično društvo Kočevje, Javni zavod za turizem in kulturo Kočevje in Bearlog hostel.

Ključne besede: turistični spominek, družabna igra, Igrivo po Kočevskem, ponudba spominkov

PRILOGA 2