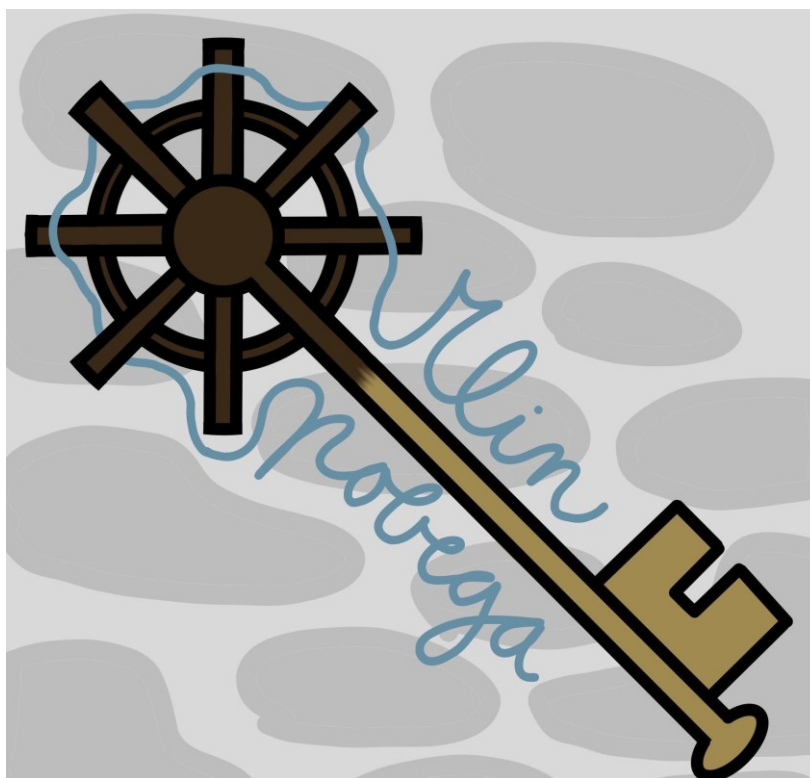


OSNOVNA ŠOLA PRESERJE PRI RADOMLJAH

Pelechova cesta 83

1235 Radomlje

TURISTIČNA NALOGA



AVTORJI: Filip Pavlin, Nika Čater, Ela Pavli, Ema Šetina Slabe, Julija Bartol

MENTORICI: Sara Drolc, Renata Špoljar

Preserje pri Radomljah, februar 2025

KAZALO

POVZETEK.....	3
UVOD.....	4
RADOMLJE	5
SOBA POBEGA.....	5
OBLIKOVANJE PRODUKTA	6
Namen in cilji.....	6
Opis turističnega produkta	7
Mlin pobega	7
Izvedba.....	8
Namen produkta.....	10
TRŽENJE PRODKTA.....	10
Financiranje.....	10
Oglaševanje in promocija	10
ZAKLJUČEK	11
VIRI IN LITERATURA	12
Ustni viri	12
Viri fotografij	12

POVZETEK

Kulturna dediščina je pomemben dejavnik turizma, poleg tega pa nam pomaga razumeti, kdo smo in od kod prihajamo. Povezuje nas s preteklostjo in daje občutek pripadnosti in identitete. Želja prebivalcev Radomelj je razvoj turizma v vasi, saj je vas bogata s kulturno dediščino, ki pa žal ni turistično izkoriščena. Cilj naloge je izdelati turistični produkt, s katerim našo lokalno kulturno dediščino predstavljamo na sodoben način. Poustvarili smo sobo pobega in jo prilagodili naši lokalni arhitekturi, to so mlini. Nastal je turistični produkt Mlin pobega, ki bi združeval zgodovino mlinarstva, zgodovino Radomelj ter sodoben način trženja turističnih dejavnosti. V izdelavo turističnega produkta bi vključili lokalne ponudnike, to je mlinarstvo Kralj.

Ključne besede: mlin pobega, Radomlje, arhitektura, kulturna dediščina

UVOD

Letošnja tema festivala Turizmu pomaga lastna glava je poskrbela za raziskovanje lokalne arhitekture. Za nalogo smo morali poiskati sodobne in privlačne načine, s katerimi bi predstavili lokalno kulturno dediščino. Potrebovali smo veliko časa, da se je rodila ideja.

Želeli smo poiskati zanimive in privlačne načine za predstavitev lokalne kulturne dediščine. Radomlje so vas, ki jo močno zaznamujejo mlini. Potoki mline za metje moke poganjajo že vse od 15. stoletja. Z našim turističnim produktom smo povezali zgodovino Radomelj z lokalno arhitekturo. Nastal je turistični proizvod Mlin pobega, ki predstavlja zgodovino našega kraja na sodoben in privlačen način. Kulturna dediščina nam pomaga razumeti, kdo smo in od kod prihajamo. Povezuje nas s preteklostjo in nam daje občutek pripadnosti in identitete.

RADOMLJE

Radomlje so primer sklenjene vasi, ki je nastala ob potoku. Po nekaterih pričevanjih ime Radomlje izvira iz staroslovenskega osebnega imena Radom. Po drugih pričevanjih pa ime izhaja iz fraze »rado melje«, saj že vse od 15. stoletja v vasi potoki poganjajo mline za mletje moke. (Radomlje, 10. 12. 2024) Radomeljska Mlinščica teče skozi Volčji Potok, Hudo, Radomlje, Škrjančevo, Količevo, Vir in Podrečje, kjer se izteka v Račo. Meri 5400 metrov. Po ustnem izročilu so struge izkopali prebivalci omejenih vasi in domačini rovske okolice. Izročilo še dodaja, da so delali pred več kot 400 leti s tlako. Gosposka jim je obljubila, da bo postavila žage in jim lesa ne bo treba več žagati na roke, kar je bilo gotovo naporno delo. Žage so postavljali kasneje kot mline. Mlin v Volčjem Potoku je v listinah prvič omejen že od leta 1436, mlin v Radomljah pa že od leta 1404. (Stražar, *Ob bregovih Bistrice*, str. 714) Mlinarji so bili zlasti na prelomu iz 19. v 20. stoletje zelo vplivne osebe, ki so se pojavljale na vodilnih mestih v društvenih organizacijah. Bili so krstni botri in župani in so bili zelo pomembni za razvoj samega kraja. Oni so bili zaslužni za gradnjo mostu čez Kamniško Bistrico, gradnjo železnice v okolici Radomelj, razvoj telefonije in elektrifikacije v teh krajih, ustanovitev mlekarске zadruge in gradnjo osnove šole in Sokolskega doma. Velik pomen pri tem so odigrali Kovačkov mlin na Hudem, Jašovčev mlin v Radomljah, Cestn mlin ali Zgornji Kraljev mlin ter Kraljev mlin v Radomljah in Vrbičev mlin na Škerjančevem. (Radomeljska mlinščica, 716) Še vedno



Slika 1: fotografija Kraljevega mlina iz obdobja med vojnama

si lahko ogledamo ostanke dveh mlinov, in sicer Kovačkovega in Jašovčevega mlina. Mlinarsko tradicijo pa nadaljuje Kraljev mlin. To mlinarstvo je manjše družinsko podjetje, ki se s tradicijo luščenja in mletja žita ukvarja že od leta 1872. (ustni vir, Kraljev mlin, 13. 1. 2025)

SOBA POBEGA

V zgodovini so različne turistične atrakcije zajemale elemente, ki so bili podobni sodobni sobi pobega, in bi jih tako lahko razumeli kot predhodnike te ideje. Za predhodnike bi lahko šteli hišo strahov, zabavišne parkie, labirinte, ... Začetek sob pobega pa lahko zasledimo v video

igri z naslovom Planet Mephius. John Wilson je progamiral računalniško igrico z naslovom Beinhd Closed Doors, kjer je igralec ujet v sobi. Leta 2004 je bila ustvarjena računalniška igrica Crimson Room, ki naj bi veljala za prvo sobo pobega. Tri leta kasneje, leta 2007 je bila na Japonskem ustanovljena prva fizična soba pobegaa, ki se je imenovala SCRAP (Real Escape Game). Sprva je bila postavitev za 5-6 igralcev, ponujala pa je različico izzivov videoiger v živo. Ta koncept se je hitro razvil v obsežne dogodke. Leta 2012 se je SCRAP odprl v San Franciscu in tako postal prvo podjetje v Ameriki, ki se je imenovalo "soba pobega". Ta inovativni model je spodbudil globalno širjenje sob pobega, ki so zdaj glavni steber v več kot 60 državah. (History of escape rooms)

Soba pobega je interaktivna igra. Igralci so zaprti v sobi in iz te se morajo rešiti v omejenem času. Igra je zasnovana tako, da se iz le-te reši s pomočjo sodelovanja med člani ekipe, s pomočjo zabave, logičnimi in ustvarjalnim razmišljanjem.

OBLIKOVANJE PRODUKTA

1. Načrtovanje
2. Ideja

Radomlje so mesto, ki se ponaša z bogato kulturno dediščino, predvsem z arhitekturo – mlini na vodo.

Namen in cilji

Z našim turističnim produktom želimo razširiti turistično ponudbo v vasi Radomlje, poleg tega pa si želimo, da bi se ljudje izobrazili o mlinih in njihovi pomembni vlogi, ki so jo odigrali pri razvoju in napredku same vasi.

Z našim produktom želimo:

- seznaniti ljudi s pomembno vlogo radomeljskih mlinarjev, ki so jo odigrali v zgodovini;
- predstaviti zgodovino mlinarstva v Radomljah;
- razširiti znanje o Radomljah in Mlinščici;
- privabiti turiste v naš kraj;
- podpreti mlinarje ter s tem okrepiti trajnostni razvoj v Radomljah;
- ustvariti zanimivo, pustolovsko dogodivščino za vsakega udeleženca.

Opis turističnega produkta

Ime našega turističnega produkta je Mlin pobega. Mlin pobega združuje zgodovino mlinarstva in Radomelj ter zabavno druženje prijateljev.

Vse bolj je popularno je praznovati otroški rojstni dan preko organizirane dejavnosti, kot so: različne animacije za otroke na bazenih, bowling centrih, plezalnih stenah, ... Zelo popularno je tudi preživljati »team buildinge« za različne firme preko organiziranih dejavnosti. Po vzoru sob pobega, ki so se po svetu in v Sloveniji zelo razširile, smo si zamislili mlin obega, kjer bi se udeleženci preizkusili v logičnem in ustvarjalnem mišljenju ter v sodelovanju v skupini. Lokacija mlina pobega bi bila v Kraljevem mlinu v Radomljah. Ta mlin se že ukvarja s prodajo mlevskih izdelkov, z našo idejo pa bi se jim turistična ponudba razširila. S samo lokacijo mlina pobega pa bi uresničevali naš namen, da bi želeli našo kulturno dediščino predstaviti na sodoben in privlačen način.

Mlin pobega

Po sprejetju turistov in po kratki predstavitvi koncepta bi si tekmovalci najprej ogledali kratek video o zgodovini mlinarstva v Radomljah. Nato bi turiste zaprli v sobo, iz katere bi se s pomočjo logičnega in ustvarjalnega mišljenja ter s pomočjo medsebojnega sodelovanja rešili. Na steni je 1. namig, to je QR koda, s katero pridejo do digitalnega kviza, na koncu katerega piše A=R in sporočilo v tej skrivni abecedi. Skrivno abecedo bodo igralci lahko dekodirali s pomočjo mlina abecede, katerega bodo nastavili tako, da velja, da se A ujema z R (slika 3). Namig igralce pripelje do mize, na kateri je škatla s ključavnico na kodo ter valjček, okrog katerega je ovit trak papirja z različnimi črkami. Trak morajo oviti okoli valjčka, da dobijo kodo za ključavnico (slika 2). V tej škatli bi bila moka prekrita s plastiko, pod katero je napisano balon. V sobi morajo igralci poiskati balon in ga počiti. V njem so papirnati listki in na enem izmed njih je QR koda. Ko jo odklenejo, na njej piše, kje najdejo ključ, s katerim odklenejo sobo in pridejo v drugo polovico igre, ki bi potekala na prostem. Ključ, ki odklepa sobo, je v moki. Iz moke bi ga dobili s s pomočjo magneta (na magnetu bi bil naš logotip Mlin pobega, ki bi ga tekmovalci lahko vzeli domov kot turistični spominek). Ko tekmovali zapustijo sobo in pridejo na prosto, najdejo list papirja, prekrita z voskom. Le-tega morajo pomočiti v potoček, saj bi se jim s pomočjo vode na listu odkril napis SESTAVLJANKA. Čez celotno sobo pobega so dobivali kose slike, ki jo nato sestavijo na plošči, na kateri je tudi prozoren sloj z označenim mestom. Ko pokrijejo sestavljanke s prozornim listom, se jim razkrije lokacija naslednjega namiga. Naslednji namig je zadnji. To je QR koda, na kateri je posnetek, ki igralcem čestita za uspešen pobeg iz mlina pobega.



Slika 2: valjček z napisom



Slika 3: mlin z abecedo

Izvedba

Pred izvedbo:

- pogovor z morebitnim poslovnim partnerjem Mlinarstvo Kralj;
- predstavitev turističnega produkta Turističnemu informacijskemu centru Domžale ter Občini Domžale;
- oblikovanje logotipa turističnega produkta;
- izdelava reklame (plakati, video reklama, maskota, vabila) in objava le-te (družbena omrežja, knjižnica Domžale, TIC Domžale, spletni portal domžalec.si, glasilo Slamnik, ...);
- oglaševanje.

Izvedba:

- postavitev nalog mlina pobega v sobi mlina Mlinarstvo Kralj,
- oglaševanje,
- fotografiranje izvedbe.

Po izvedbi:

- analiza,
- na podlagi izkušenj izboljšanje in sprememba poteka Mlina pobega.

Finančni okvir

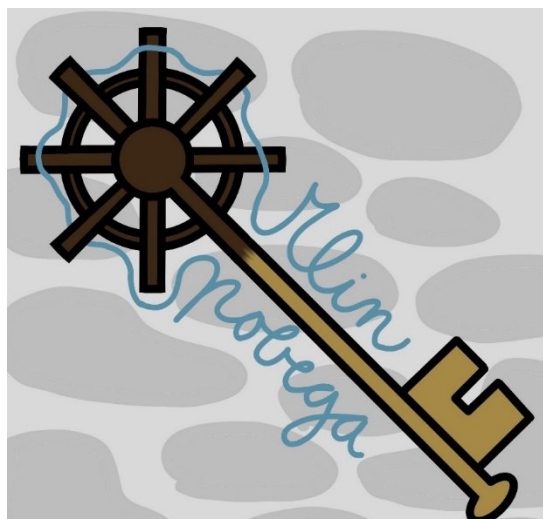
Z učenci smo naredili seznam stvari, ki bi jih bilo potrebno kupiti, da bi lahko izvajali Mlin pobega.

Največji strošek bi nam verjetno predstavljal najem prostora, kjer bi se Mlin pobega izvajal. Z Mlinarstvom Kralj bi se poskusili dogovoriti o brezplačnem najemu sobe, v zameno pa bi jim delali zastoj reklamo o njihovih proizvodih s pomočjo reklamiranja našega turističnega produkta.

Št.	Kaj?	Cena?
1	škatla s ključavnico	10,26 EUR
1	rolica toaletnega papirja	2,95 EUR
1	paket fotokapirnega papirja A4	7,05 EUR
1	balon	3,40 EUR
1	1 kg moke	1,49 EUR
1	ključ	18,29 EUR
10	magnetni papir	15,20 EUR
skupni stroški		58,64 EUR

Ime produkta in logotip

Ime turističnega produkta je Mlin pobega. Ime poudarja koncept naše naloge.



Slika 4: logotip

Logotip našega produkta prikazuje ključ. Držalo ključa je v obliki mlinskega kolesa. Na mlin pa je speljana rečna struga – ta bi tekla v obliki črk, ki bi prikazovale zapis MLIN POBEGA. Logotip kot tak bi uporabili tudi na magnetu, ki se pojavlja kot pripomoček ene izmed nalog. Magnet bi turisti lahko odnesli domov kot turistični spominek.

Namen produkta

Produkt je namenjen vsem generacijam, starejši in mljaši. Vsem, ki se radi zabavajo s prijatelji, družino, sodelavci, ... in vsem, ki radi razrešujejo uganke in naloge. Namenjem je tako domačinom kot turistom. Mlin pobega bi poleg zabave zagotovil tudi spoznavnaje lokalne zgodovine kraja Radomlje.

TRŽENJE PRODKTA

Financiranje

Izračunali smo približno vrednost posamezne sobe pobega. V to ni vseteto delo osebja, ki bi skrbelo za celoten proces (od priprave sobe pobega, do vodenja in nudenja pomoči pri reševanju nalog obiskovalcem) ter v to ni vštet najem prostora, kjer bi se izvajal mlin pobega. Na podlagi ocene stroškov izdelave turistinega produkta bi bila končna vrednost produkta 58,64 €.

Oglaševanje in promocija

Razmišljali smo, kako bi potekala promocija našega turističnega produkta:

- spletna stran Mlinarstvo Kralj;
- spletna stran in družabna omrežja Mlin pobega;
- obvestilo o Mlinu pobega na spletnih straneh, kot so: knjižnica Domžale, TIC Domžale, spletni portal domžalec.si;
- reklamni oglas v različnih revijah in lokalnih časopisih, kot je glasilo Slamnik, ...
- reklamni oglas, ki bi se predvajal na televiziji, radiju;
- povezava s Turističnim društvom Radomlje, ...

ZAKLJUČEK

V letošnji seminarski nalogi Turizmu pomaga lastna glava smo oblikovali turistični produkt Mlin pobega. Turistični produkt je oblikovan kot soba pobega, preko katere se turisti seznaniijo z lokalno zgodovino Radomelj in mlinarstva.

VIRI IN LITERATURA

- *Naši kraji, Radomlje*. Pridobljeno iz spletnega mesta Visit Domžale:
<https://www.visitdomzale.si/mi-domzalcani/nasi-kraji/radomlje>
- *Doživetja, radomeljska Mlinščica*. Pridobljeno iz spletnega mesta Visit Domžale:
<https://www.visitdomzale.si/dozivetja/zelena-os-regije/radomeljska-mlinscica>
- *Escapely*. Pridobljeno iz spletnega mesta Escapely: <https://escapely.com/history-of-escape-rooms/?srsltid=AfmBOopisi8yy678ws6qWAeVCb1I5fV6jmYH29Ckq7gcVaTDM9ir3adf>
- Stane Stražar, *Ob bregovih Bistrice*. Ljubljana: 1988.

Ustni viri

- Intervju z lastnikom Kraljevega mlina, 13. 1. 2025

Viri fotografij

- Slika 1: Kraljev mlin, Jarše. Pridobljeno iz spletnega mesta Zakladnica zgodovine:
<https://zakladnicazgodovine.si/product/domzale-kraljev-mlin-jarse/>
- Slika 2: valjček z napisom (izdelal Filip Pavlin)
- Slika 3: mlin z abecedo (izdelala Ema Šetina Slabe)
- Slika 4: logotip (narisal Filip Pavlin)

PRILOGA 1

OKVIRNA VSEBINA IN PREDSTAVITEV NA TRŽNICI

Stojnica se nahaja na predvidenem prostoru v izmeri 2 x 2 metra. Na vsaki strani sta dve kartonski steni, ki predstavljata mlin pobega. Na levi strani stojnice so naloge, ki jih turisti (udeleženci) rešujejo in s pomočjo le-teh pobegnejo iz mlina pobega.

Štiri turiste (udeležence) na stojnico povabi učenec oblečen kot mlinar in jim razloži pravila mlina pobega. Nato pa turisti začnejo z reševanjem.