

Tri idealna dana u Srbiji

Idealno turističko iskustvo - idealna poslovna mogućnost

Nagradni konkurs "Tri idealna dana u Srbiji" organizovan je sa idejom da se podrži razvoj turističke ponude Srbije kroz identifikaciju najboljeg trodnevnog turističkog iskustva i da se kroz razvoj ovako osmišljenih programa pomogne ovom sektoru da razvije i promoviše svoju ponudu i na taj način privuče veći broj stranih gostiju u Srbiju.

"Zamislite da imate tri dana da pokažete stranom gostu najbolje turističko iskustvo u Srbiji. Sada zamislite da možete da se prijavite za finansijsku i stručnu podršku da pretvorite vašu ideju u pravo - i profitabilno - turističko iskustvo. Konkurs "Tri idealna dana u Srbiji" je tu da vas podrži u ostvarivanju upravo te ideje", pisalo je u javnom pozivu koji je objavljen u dnevnim listovima Politika i Blic krajem decembra 2003. godine. **"Ukoliko je vaša delatnost na bilo koj način povezana sa turizmom, ili ukoliko vaša organizacija radi na podršci turizma u Srbiji, želimo da čujemo vaš opis "Tri idealna dana". Budite kreativni. Smislite nešto jedinstveno".**

Do zatvaranja konkursa stiglo je 85 predloga iz cele Srbije. Svi predlozi su pregledani i ocenjeni nakon čega je urađeno testiranje ponuda na terenu. Konkursna komisija testirala je na terenu najkvalitetnije i najatraktivnije predloge koji su ušli u uži izbor, pri čemu se vodilo računa o opštem kvalitetu turističkog iskustva i "autentičnosti priče" koja se nudi, kao i stepena aktivnog učešća turiste u iskustvu. Posle svih procena, pet kandidata finalista se danas na Beogradskom međunarodnom sajmu turizma - IFT 2004, bori za glasove žirija i pobedu na konkursu.

POBEDNIK KONKURSA

"MOST IZMEĐU CIVILIZACIJA"

Vaš tim se ukrcava na mali rečni brod na Beogradskom pristaništu. Na brodu se nalazi tajanstvena torba u kojoj pronalazite nekoliko predmeta, sa misijom da pronađete simbole "vatre", "zemlje", "vazduha" i "vode". Moraćete da rešite zagonetke i da radite zajedno sa timom da bi prešli "Most između civilizacija" u spektakularnom ambijentu istočne Srbije u kome se spajaju ostaci drevnih civilizacija sa prelepim prirodnim lepotama. Igra vas vodi kroz misteriozna ljudska staništa iz perioda neolita, tvrđave koje čuvaju tajne starih kraljevskih dvorova, impresivne ostatke veličanstvenog Rimskog carstva, živopisne običaje istočne Srbije i prelepe spomenike prirode...

Naoštrite svoj duh avanturizma i neka igre počnu!

IGRA POČINJE!

Tvoja avantura počinje jednog sasvim običnog dana kada na tvoja vrata stigne koverat zapečaćen starim voštanim pečatom. Otvoriš ga i u njemu nađeš papir na kome se nalaze datum, sat i broj doka na Beogradskom pristaništu. Sa svojim timom krećeš, rano ujutru na naznačeno mesto gde te čeka mali, brzi brod sa kapetanom koji ne zna nikakve informacije o pravcu vašeg kretanja. Na brodu se nalazi tajanstvena torba u kojoj pronalaziš nekoliko predmeta nepoznate namene: polovinu stare karte, ime prve destinacije, kratke tekstove o mestima važnim za srpsku istoriju i kulturu, ključ od hotelske sobe u nepoznatom hotelu, ključ od automobila za koji ne znaš gde se nalazi, veliki ključ od nekih teških i starih vrata, mali ašov, baterijsku lampu... Svaki predmet ima svoju funkciju u toku igre koja će se polako otvoriti ispred tebe i uvesti te u svoj svet. Moraš da rešiš zagonetke, pronađeš automobil koji te negde čeka i hotelsku sobu u kojoj ćeš prespavati, rešiš sve zadatke koji su ispred tebe.

Daješ vozaču broda ime prve destinacije, gliser polako kreće niz reku i... igra počinje!

TURISTIČKO ISKUSTVO

Fantasy Role Trip(c) je jedinstveno turističko iskustvo koje spaja potpuno originalnu igru sa elementima vrhunske turističke ponude. U ambijentu istočne Srbije u kome se spajaju ostaci drevnih civilizacija sa prelepim prirodnim lepotama, uživaćete u jedinstvenom spoju krstarenja niz lepi, plavi Dunav, vrhunske hrane i avanture. U tri uzbudljiva dana imate priliku da iskusite jedinstvenu igru sa elementima prave avanture. Da bi napredovali kroz igru morate da rešite zagonetke koje se tiču srpske istorije i kulture. Igra ima lak (za početnike) i težak nivo (za stručnjake) a uspeh u igri zavisi isključivo od timskog duha.

Igra "Most između civilizacija" dešava se niz tok reke Dunav i po visoravnima i mestima istočne Srbije. Igra vas upoznaje sa jedinstvenim kulturnim, prirodnim i istorijskim atrakcijama istočne Srbije. Trodnevno iskustvo vas vodi u Vinču - jedan od najstarijih, najvećih i u najvećoj meri istraženih arheoloških nalazišta iz neolita u Evropi gde možete naći rukopise koji se ubrajaju u najstarije spomenike evropske pismenosti; Smederevo - moćnu tvrđavu na Dunavu i staru srpsku prestonicu koja krije tajne uspona i pada epohe srpske vladavine za vreme dinastije Nemanjića; Lepenski Vir - najlepšu praistorijsku civilizaciju koja se razvila pre kraja ledenog doba i čije je otkriće predstavljalo svojevrsnu revoluciju u svetskoj arheologiji; Kučevo - gradić na blagim i moćnim padinama Homoljskih planina sa živopisnim i zabavnim narodnim vašarom gde se prave liciderska srca; Manasiju - jedan od najlepših i najočuvanijih srpskih manastira sa freskama koje otkrivaju najveličanstvenije portrete svetaca iz srednjovekovne Srbije; "Resavsku lepoticu"- najdublju pećinu u Srbiji bogatu prelepim pećinskim mineralima čitavom dužinom od 2830 metara; Veliko Vrelo - najviši vodopad sa zaštitnim znakom - dugom, stalno vidljivom u izmaglici vodopada; Gamizgrad - veličanstvenu palatu rimskih imperatora i jedno od najvećih arheoloških nalazišta u Evropi... Tokom igre imate priliku da obiđete mesta koja se ubrajaju u svetsku kulturnu baštinu i uživete u prvoklasnom smeštaju i hrani pripremljenoj po receptima starim nekoliko vekova. Upoznaćete se sa civilizacijama koje su nastanjivale današnju Srbiju od drevnih vremena do današnjeg dana, prelazeći most koji ih spaja kroz vreme i prostor.

IGRA

Fantasy Role Trip(c) je interaktivna timska igra za timove od 4 do 8 članova. Timovi znaju pravila i polaznu tačku putovanja na kojoj dobijaju smernice i zabavne zagontke koji ih vode dalje kroz uzbudljivu, interaktivnu avanturu punu uživanja i novih otkrića. Članovi svakog tima imaju svoje funkcije i takmiče se sa protivničkim timovima koji takođe igraju irgu. Na svakoj lokaciji tim rešava zagonetku koja mu otkriva dalji tok putovanja. Cilj igre je da se skupe četiri ocila sa srpskog grba koji simoblizuju četiri elementa: vatru, vodu, zemlju i vazduh a koji su sakriveni na terenu istocne Srbije na odgovarajucim lokacijama. Igra podrazumeva i nagradu za najbolji tim (putovanje na neku od atraktivnih lokacija u Srbiji). FRT(c) razvija timski duh, nudi mnogo uživanja i relaksacije kao i osećaj avanture a pre svega dobre, dobre zabave.

Нађите стране речи, подвуците их и замените их домаћим:

1. Пропустио је идеалну прилику за промовисање атрактивне идеје о отварању нове експозитуре.

2. Експерти препоручују ту дестинацију, зато што човек на том спектакуларном месту може да се релаксира.

3. Његова мисија је била да преда информације потребне за идентификацију тог императора.

4. Њена функција је била да обезбеди финансијску помоћ и да убеди остале да је њена идеја профитабилна.

Допуните:

У продавниц__ се прода__ разне ствари__, али Јована највиш__ вол__ да купуј__ половну роб__. Није тако зато што не__ довољно пар__ да куп__ нов__ ствар__ него просто зато што половн__ роб__ виш__ вол__.

Њен__ мама нем__ разумевањ__ за то и стално је због тога критик__.

Нарав__, то не утич__ на ње__ одлуке. Јована__ врло самосталн__ особа. Она виш__ вол__ да носи сукњ__ него панталон__. У панталон__ се не осећ__ добр__. Каж__ да им__ леп__ ног__, а да се у панталон__ оне скор__ никад не вид__. Она је студенткињ__ архитектур__, __ је заним__ и многе друг__ ствар__. На пример, Јована им__ велик__ колекцију филм__ на видео-касет__. Она је велики__ љубитељ филм__ уметност__.

Највиш__ се свиђа__ францис__ и италијанск__ филм__, из седамдесетих и самдесет__ годин__. Једном, кад је би__ у кинотец__ у Косовској улици, тамо где се приказ__ стар__ филмо__, упознала је Дарк__. Њег__ такође интересу__ стар__ филм__, али виш__ вол__ кинематографи__ која долази из источ__ Европе. По његовом мишљењу ти филм__ има__ у себ__ више живот__, али он призна__ квалитет многи__ других кинематографи__. У биоскоп__ чест__ не__ шта да се глед__ па њи__ двоје ид__ позоришт__.

Спој професије с леве са алатима с десне стране као у примеру.

Пример:

кувар – верјача

1. дактилограф	нож за стакло
2. чистачица	мењач
3. певач	чекић
4. писац	лопта
5. наставница географије	рекет
6. столар	каса
7. рукометаш	иклаггија
8. тенисер	тестера
9. фризер	четкица
10. пекар	мапа света
11. сниматељ	машина за куцање
12. сликар	лењир
13. ловац	оловка
14. продавац	епрувета
15. рибар	камера
16. стаклорезац	палица
17. форограф	метла
18. дрвосеча	микрофон
19. ученик математике	пушка
20. возач	мрежа
21. диригент	чешаљ
22. хемичар	блиц

Како се каже?

1. јак као _____
2. спор као _____
3. брз (јури) као _____
4. велики као _____
5. мали као _____
6. вредан (ради) као _____
7. ради (функционише) као _____
8. лењ као _____
9. глув као _____
10. стар (матор) као _____
11. дебео као _____
12. мршав (танак) као _____
13. пијан као _____
14. пије као _____
15. слободан као _____
16. смрди као _____
17. глуп као _____
18. паметак као _____
19. леп као _____
20. ружан као _____

Попуни реченицу којој недостаје почетак.

У **боксу** је забрањено ударање испод појаса.

1. _____ се игра у синглу или у паровима, често и на трави.
2. _____ се свира уз помоћ трзалице или прстима.
3. _____ се игра на леду са штаповима.
4. _____ неки кажу да је “најважнија споредна ствар на свету”, а често га прати и по стотине милиона гледалаца.
5. _____ се дува, а познати извођач је био Луис Армстронг.
6. _____ се лопта пребацује преко мреже и сервира се руком а не рекетом.
7. _____ су производиле породице Страдивари и Гварнери, а чувени маестро био је Паганини.
8. _____ се игра с малим рупичастим лоптицама на великим пољима.
9. _____ се свира и рукама и ногама, а познат је по црним и белим диркама.
10. _____ се игра и рукама и ногама, а познат је по лопти јајастог облика.
11. _____ је олимпијски спорт, игра се игра на табли, за столом, а може и без руку.
12. _____ играју двоје или четворо људи, за столом, рекетима.
13. _____ спада у жичане инструменте, држи се између ногу, а свира се прстима. Никад гудалом.
14. _____ је циљ постићи гол, али се не важи ако је постигнут ногом.
15. _____ се свира ударањем палицама по плочицама које су најчешће од дрвета и нису исте величине.
16. _____ су свирали бардови у старом Риму и Грчкој. Више није у моди, али се често спомиње у песмама.
17. _____ се најчешће изводи у грчко-римском стилу, а примењује се и у свакодневном животу кад се људи туку.
18. _____ није најпопуларнији спорт у Србији и Црној Гори, али је свакако најтрофејнији.
19. _____ се скоро не може ни замислити традиционална роцк-група, али их у последње време све више замењује ритам-машина.
20. _____ се игра у води, играчи традиционално носе плаве и беле капице, а победник је онај ко постигне више голова.

Чему служе мигавци?

Чему служе фарови?

Од чега се прави кајгана?

Наведи најмање три ствари које могу да се намажу на хлеб.

Шта дува кад се отворе врата и прозор?