



Moduł VI

Programowanie imprez turystycznych

Wprowadzenie

1. Etapy organizacji imprezy turystycznej
2. Zasady programowania imprez turystycznych
3. Przykłady programów imprez turystycznych realizowanych na obszarach wiejskich

Bibliografia

Wprowadzenie

Impreza turystyczna, według ustawy o usługach turystycznych, to co najmniej dwie usługi turystyczne tworzące jednolity program i objęte wspólną ceną, jeżeli usługi te obejmują nocleg lub trwają ponad 24 godziny albo jeżeli program przewiduje zmianę miejsca pobytu. Do najczęściej spotykanych imprez turystycznych na terenach wiejskich należą wczasy i pobyty w gospodarstwach agroturystycznych, zielone szkoły, rajdy, złazy, zloty, spływy, rejsy, biwaki, obozy wędrowne piesze, rowerowe, obozy stałe, pielgrzymki. Z turystyką wiejską związane są również różnorodne imprezy rekreacyjno-sportowe i kulturalno-rozrywkowe, np. festyny, turnieje, konkursy, koncerty, wystawy.



Źródło: biblioteka zasobów multimedialnych

1. Etapy organizacji imprezy turystycznej

Organizacja imprezy turystycznej obejmuje cztery etapy:

- przygotowanie,
- sprzedaż,
- realizację świadczeń zgodnie z programem,
- rozliczenie.

Pierwszy etap (przygotowanie imprezy) obejmuje: planowanie (określenie celu, grupy docelowej, formy, terminu, miejsca, rodzaju świadczeń), opracowanie programu, kalkulację kosztów oraz zamawianie świadczeń (np. noclegi, transport, wyżywienie, zwiedzanie).

Wyróżniamy cztery podstawowe formy zakontraktowania miejsc:

- czarter – polegający na zobowiązaniu organizatora do zakupu określonej liczby miejsc noclegowych w określonym czasie; organizator musi zapłacić także w przypadku, gdy nie uda mu się sprzedać wszystkich miejsc;
- allotment – polegający na rezerwacji ściśle określonej puli miejsc noclegowych w określonym czasie; w przypadku braku chętnych pokoje zostają zwolnione i właściciel obiektu noclegowego może je sprzedać innemu klientowi;
- rezerwacja ad hoc – polegająca na rezerwacji miejsc noclegowych dopiero po pojawieniu się zainteresowanego klienta;
- organizator imprezy turystycznej może być również właścicielem obiektu noclegowego.

Podobne zasady kontraktowania miejsc występują w środkach transportu.

Drugi etap (sprzedaż) poprzedzony jest przygotowaniem materiałów reklamowych i prowadzeniem kampanii reklamowej. Sprzedaż imprezy turystycznej przebiega według określonego schematu. W pierwszym etapie dokonują się ustalenia z klientem jego potrzeb związanych z miejscem pobytu, terminem, ceną, standardem. Po zapoznaniu z oczekiwaniami klienta następuje prezentacja oferty imprez turystycznych. Po dokonaniu przez klienta wyboru dochodzi do podpisania umowy o świadczenie usług turystycznych. Klient powinien otrzymać warunki uczestnictwa, regulamin, program imprezy. Następny etap obejmuje wpłatę zaliczki a następnie całej kwoty. Organizator turystyki jest obowiązany wydać klientowi wpłacającemu należność za imprezę lub zaliczkę przekraczającą 10% tej sumy, pisemne potwierdzenie posiadania przez niego gwarancji bankowej lub ubezpieczeniowej albo umowy ubezpieczenia na rzecz klientów. Dokumenty te powinny wskazywać sposób ubiegania się o wypłatę środków z gwarancji lub



umowy ubezpieczenia. Pracownik biura podróży przekazuje klientowi dokumenty podróżne (np. voucher, informatory, bilety).

Trzeci etap – realizacja imprezy obejmuje: odprawę pilota (imprezy grupowe), odprawę i wyjazd uczestników, realizację świadczeń zgodnie z programem, powrót uczestników.

Ostatni etap – rozliczenie imprezy turystycznej obejmuje: odbiór rachunków, faktur, funduszy, dokumentacji, analizę zrealizowanego programu, rozliczenie pilota wycieczki, rozpatrywanie ewentualnych reklamacji ze strony uczestników, kalkulację rzeczywistych kosztów i zysków z imprezy.

2. Zasady programowania imprez turystycznych

Programowanie imprezy turystycznej obejmuje określenie celu, miejsca, terminu i harmonogramu imprezy oraz rodzaju środka transportu.

Program imprezy przedstawiany jest w formie ramowej i szczegółowej. Program ramowy przeznaczony jest dla uczestników imprezy turystycznej. Powinien zawierać ramy godzinowe poszczególnych punktów programu, np. zwiedzania czy posiłków. Program szczegółowy jest wewnętrznym dokumentem organizatora turystyki zawierającym następujące elementy: hasło – nazwę imprezy, szczegółową trasę, harmonogram czasowy, rodzaj transportu, przewidziany czas wolny, dane adresowe usługodawców, np. hoteli, restauracji, przewodników turystycznych.

Programując imprezę turystyczną, należy odpowiedzieć na szereg pytań dotyczących sposobu organizacji, miejsca oraz programu imprezy.

Tabela 6.1. Programowanie imprezy turystycznej

Zagadnienia	Pytania
Organizacja	<ul style="list-style-type: none">• Kto jest organizatorem?• Jaki jest charakter produktu (wczasy, wycieczka, rajd)?• Jaki środek transportu (np. autokar, pociąg, samolot)?• Kiedy (data, przedział czasowy, sezon)?• Do kogo adresowana jest impreza?• Jakie będą formy płatności?• Jaka jest liczba oferowanych miejsc?• Jakie jest zakładane obłożenie (frekwencja)?• Jakie są źródła finansowania imprezy?• Jaki będzie sposób sprzedaży?
Miejsce	<ul style="list-style-type: none">• Gdzie będzie miała miejsce impreza turystyczna?• Jakie są cechy przestrzenne wybranego miejsca (miejscowość, region, szlak)?• Jakie walory (atrakcje) turystyczne będą wykorzystane?• Jakie elementy infrastruktury miejsca będą wykorzystane?• Jaką rolę w przygotowaniu imprezy będą odgrywać lokalne władze i producenci?• Jakie korzyści odniesie społeczność lokalna?
Program/usługa	<ul style="list-style-type: none">• Jakie świadczenia będą realizowane w trakcie programu?• Co tworzy powtarzalne i niepowtarzalne elementy programu?• Jaki jest ramowy rozkład dnia?• Jakie będą możliwości korzystania z atrakcji nie planowanych w programie?

Przedmiot/ rzecz	<ul style="list-style-type: none">• Jakie elementy materialne wchodzi w skład produktu (pamiątki, gadżety reklamowe)?• Kto będzie producentem tych przedmiotów?
---------------------	--

Źródło: opracowanie własne autora na podstawie Kaczmarek, Stasiak, Włodarczyk 2002, s. 33

Przygotowanie imprez rekreacyjno-sportowych i kulturalno-rozrywkowych obejmuje:

- określenie celu, terminu, miejsca i treści imprezy,
- opracowanie regulaminu imprezy,
- skonstruowanie szczegółowego programu minutowego,
- przygotowanie scenariusza otwarcia, przebiegu i zamknięcia imprezy,
- zaprojektowanie preliminarza finansowego,
- promocję imprezy (zaproszenia, komunikaty w środkach masowego przekazu, plakaty itp.),
- przygotowanie dekoracji miejsca imprezy,
- gromadzenie nagród i upominków dla uczestników,
- uzyskanie pozwoleń wymaganych prawem.

Więcej informacji na temat organizacji imprez turystycznych znajdziesz na stronie:

- <http://ww.org.pl/data/Poradnik%20organizatora%20imprez.pdf>

Podstawowym celem wyjazdu w imprezach o charakterze pobytowym jest wypoczynek, w związku z tym program powinien przewidywać zajęcia sportowo-rekreacyjne oraz kulturalno-rozrywkowe. W przypadku programowania imprez objazdowych należy kierować się następującymi zasadami:

- program nie powinien być przeładowany;
- uczestnik wycieczki jest w stanie maksymalnie 5–6 godzin koncentrować się na zwiedzaniu, po tym należy zrobić przerwę na posiłek;
- poszczególne obiekty mają różne godziny otwarcia i wejścia na ostatnie zwiedzanie;
- w trakcie zwiedzania należy przewidzieć czas na zdjęcia i zakup pamiątek;
- w grupie mogą być ludzie w różnym wieku i o różnej kondycji fizycznej (czas zwiedzania powinien to uwzględniać);
- po pewnym czasie należy zaplanować wolne dla uczestników, aby mieli chwilę na odpoczynek, relaks;
- przeciętne zwiedzanie atrakcji turystycznej z przewodnikiem trwa 3–4 godziny;
- czas potrzebny na spożycie śniadania wynosi około 1 godz. natomiast obiad lub kolację można zjeść w ciągu 1,5 godz.;

- przerwa w trakcie jazdy nie może trwać krócej niż 15–30 minut;
- racjonalnie zaprogramowany dzień w wycieczce objazdowej nie powinien trwać dłużej niż 10 godzin (Kruczek 2011).

Zasady programowania wycieczki pieszej nizinnej



Źródło: biblioteka zasobów multimedialnych

Wycieczki piesze nizinne są najpopularniejszą formą imprez turystycznych. Uprawiane są do wysokości 600 m n.p.m. przez cały rok. Skierowane są do różnych grup wiekowych, wymagają od uczestników dobrej kondycji fizycznej, odpowiedniej odzieży, obuwia i sprzętu turystycznego (np. plecaków, śpiworów). Wyznaczoną trasę pokonuje się najczęściej po znakowanych szlakach. Kierownik wycieczki powinien posiadać aktualną mapę

terenu, kompas lub nawigację satelitarną. Na początku grupy idzie kierownik wycieczki, następnie mniej sprawni fizycznie uczestnicy, na końcu idzie opiekun grupy lub doświadczony turysta. Tempo marszu powinno wynosić ok. 4 km/h. Czas marszu nie powinien przekraczać 6 godzin dziennie. Po pierwszych 20 min marszu należy zorganizować odpoczynek, następne przerwy zarządzać należy po każdych 40–60 min marszu. Po przebyciu połowy drogi należy przewidzieć dłuższą przerwę przeznaczoną na posiłek. W przypadku wycieczek wielodniowych w trzecim dniu należy zmniejszyć dystans trasy, ze względu na zmęczenie uczestników. W przypadku poruszania się po drogach publicznych należy przestrzegać zasad kodeksu drogowego. Program wycieczki należy modyfikować w zależności od warunków pogodowych i możliwości uczestników.

Zasady programowania wycieczki rowerowej

Liczebność w przypadku wycieczek młodzieżowych to 2 opiekunów na grupę 10–13 uczniów (w kolumnie rowerów nie może jechać więcej niż 15 osób). Wszyscy uczniowie muszą posiadać kartę rowerową. Prowadzący wycieczkę jedzie na początku, za nim najślabi w grupie, następnie pozostali uczniowie. Drugi opiekun jedzie na końcu grupy. Tempo jazdy powinno być dostosowane do możliwości najślabszego uczest-



Źródło: biblioteka zasobów multimedialnych

nika. Odstępy pomiędzy jadącymi powinny wynosić do 5 m. Uczestnicy wycieczki jadą jeden za drugim (nie wolno jechać obok siebie), jak najbliżej prawej krawędzi drogi, zgodnie z przepisami ruchu drogowego. Opiekun wycieczki powinien posiadać apteczkę pierwszej pomocy oraz narzędzia do ewentualnej naprawy rowerów, a także zapasowe dętki i wentyle oraz pompkę. Uczestnicy powinni mieć ubiór odpowiedni do jazdy, kask ochronny na głowę oraz elementy odblaskowe.

(<http://www.pttk.pl/aktywna/wycieczki/index.php?co=zasady>)

Zasady programowania wycieczek autokarowych dla młodzieży szkolnej

Liczebność grupy powinna być dostosowana do możliwości technicznych autokaru/liczby miejsc. 1 opiekun przypada na 15 uczniów (nie licząc kierowcy i pilota/przewodnika). Każdy opiekun ma przydzieloną grupę 15 uczniów. Miejsca przy drzwiach zajmują osoby dorosłe (opiekunowie). Przejścia w autokarze muszą być wolne, nie mogą znajdować się tam dodatkowe miejsca do siedzenia. Kierowca musi posiadać świadectwo kwalifikacyjne kierowcy zawodowego oraz potwierdzenie sprawności technicznej pojazdu. Postoje mogą odbywać się tylko w miejscach do tego wyznaczonych, tj. na oznakowanych parkingach. Po każdej przerwie w podróży należy sprawdzić stan liczebny grupy. Obowiązkiem opiekunów jest dopilnowanie grupy w czasie jazdy (należy mieć zapięte pasy, nie wolno chodzić po autokarze, siedzieć tyłem, na oparciu, wyrzucać śmieci przez okno).

Programując wycieczkę autokarową, należy dostosować się do maksymalnego czasu prowadzenia autobusu przez kierowcę, który nie może przekraczać 9 godzin. W ciągu tygodnia dzienny czas kierowania pojazdem wynoszący 10 godzin dopuszczalny jest dwukrotnie. Kierowca zobowiązany jest do przymusowej przerwy po 4,5 godzinach ciągłej jazdy. Odpoczynek trwa 45 minut i może być rozłożony na dwie przerwy: po 15 i 30 minut.

W przypadku organizacji imprez turystycznych w gospodarstwie agroturystycznym należy najpierw zapoznać się szczegółowo z zamówieniem na usługi i przeanalizować możliwość realizacji imprezy w gospodarstwie (odpowiednia liczba miejsc noclegowych, standard obiektu, możliwość realizacji zamówionych usług dodatkowych). Następnym etapem będzie opracowanie ramowego programu imprezy turystycznej uwzględniającego życzenia zamawiającego dotyczące noclegów, wyżywienie, usług dodatkowych (np. ognisko, łowienie ryb, zbieranie grzybów, udział w pracach rolnych) oraz przygotowanie kalkulacji kosztów pobytu. Po zaakceptowaniu warunków przez zamawiającego należy przygotować gospodarstwo na przyjazd gości.



Studium przypadku 1. Zamówienie imprezy motywacyjnej w gospodarstwie agroturystycznym

Poznań, 19 marca 2012 r.

Mega-tech sp. z o. o.
ul. T. Kościuszki 6
92-129 Poznań
NIP 523 127 88 88

Gospodarstwo Agroturystyczne
Marian Tomczak
ul. Leśna 9
54-190 Zielonka

Zwracam się z prośbą o zorganizowanie 3-dniowej imprezy motywacyjnej dla naszych pracowników w terminie od 6 do 8 lipca 2012 r.

W imprezie weźmie udział 8 osób (4 mężczyzn, w tym 2 obcokrajowców, i 4 kobiety). Proszę o zapewnienie grupie dwóch noclegów w pokojach 2-osobowych oraz wyżywienia – 2 posiłki dziennie: śniadanie i obiadokolacja. Pierwsze świadczenie – obiadokolacja powinno mieć miejsce 6 lipca, a ostatnie – śniadanie 8 lipca. Grupa dojedzie do Państwa gospodarstwa własnymi samochodami. Planowany przyjazd grupy nastąpi 6 lipca 2012 r. o godzinie 15.00, wyjazd – 8 lipca 2012 r. o godzinie 12.00.

W programie imprezy proszę między innymi zaplanować w drugim dniu całodniowy pobyt w lesie połączony z zabawą w paintball. Proszę przygotować również wieczorek integracyjny oraz prelekcję dotyczącą walorów przyrodniczych Parku Krajobrazowego „Puszcza Zielonka” i sztuki rolniczej.

Proszę o przedstawienie atrakcyjnego programu imprezy motywacyjnej w gospodarstwie agroturystycznym, uwzględniającego nasze sugestie oraz kalkulacji kosztów z podaniem ceny na jednego uczestnika.

Z poważaniem

Dyrektor
Tomasz Szymczak

Źródło: zadanie egzaminacyjne egzaminu potwierdzającego kwalifikacje zawodowe w zawodzie technik turystyki wiejskiej, CKE 2012

3. Przykłady programów imprez turystycznych realizowanych na obszarach wiejskich

W rozdziale przedstawiono przykłady programów imprez turystycznych realizowanych na obszarach wiejskich.

Studium przypadku 2. Wycieczka dla uczniów szkoły podstawowej klasy 4–6. Stajnia Wilga

- Termin imprezy: 1–2.06.2014 r.
- Cel imprezy: aktywny wypoczynek
- Transport: autokar Biura Podróży Omega
- Zakwaterowanie i wyżywienie: Gospodarstwo Agroturystyczne Stajnia Wilga

Dzień 1:

8.00–8.15 – zbiórka uczestników przed szkołą
8.15–10.00 – przejazd na trasie Warszawa – Stajnia Wilga (54 km)
10.00–11.00 – przyjazd do Stajni Willa i zakwaterowanie
11.00–13.00 – spacer po okolicy i zabawy rekreacyjne na terenie gospodarstwa
13.00–14.00 – obiad
14.00–15.00 – czas wolny
15.00–18.00 – podchody z zadaniami terenowymi (w grupach): posługiwanie się mapą, rozpoznawanie znaków topograficznych, marsz z kompasem, wyznaczanie kierunków świata, azymut, komunikacja przez walkie-talkie, szyfrowanie wiadomości
18.00–19.00 – kolacja
19.00–21.00 ognisko z kiełbaskami
21.00 – nocleg

Dzień 2:

8.00–9.00 – śniadanie,
9.00–12.30 – zajęcia w Stajni Wilga: przedstawienie koni, ras, umaszczenia, kilka słów o żywieniu i opiece nad koniem, opis sprzętu jeździeckiego, zabawy na ujeżdżalni: przeciąganie liny, rzut podkową, tor przeszkód, wyścigi w workach, wyścigi na „nartach”, przejażdżki konne, przejażdżka bryczką
12.30–13.00 – czas wolny
13.00–14.00 – obiad
14.00–14.30 – pakowanie i przygotowanie do wyjazdu,
14.30 – wyjazd
14.30–16.15 – przejazd na trasie Stajnia Wilga – Warszawa (54 km)

16.15 – przyjazd na teren szkoły, pożegnanie uczestników, zakończenie wycieczki (<http://www.stajniawilga.pl/>)

Studium przypadku 3. Szkoła Kreatywności. Przystanek Drzewina

Szkoła Kreatywności to wyjazdy dla dzieci i młodzieży, podczas których największy nacisk kładziemy na edukację artystyczną. Nie zapominamy jednak o rozwoju ruchowym, dlatego też zajęcia kreatywne przeplatane są zabawami ruchowymi oraz zajęciami przygodowymi. Miejsce realizacji – Przystanek Drzewina. Obiekt jest położony około 35 km od Gdańska, z dala od hałasu, ruchliwych dróg i codziennego pośpiechu. Otaczają go lasy i łąki, wprost wymarzone na weekendowe spacerów oraz wyprawy survivalowe w poszukiwaniu przygód. Okolica daje możliwość zarówno aktywnego spędzenia czasu, jak i spokojnego wypoczynku.

Dzień 1. Przyjazd i zakwaterowanie grupy. **Zajęcia integracyjne** – na wstępie krótkie zajęcia, które pozwolą przełamać wszelkie lody i rozweselić. Gry i zabawy integracyjne wspomagają komunikację w grupie i współdziałanie, skłaniają do interakcji i twórczego myślenia. W programie m.in. pajęczynka, ślepiec, tratwa, skok zaufania i inne. Obiad. **Obraz rzeczywistości na płótnie** – uczestnicy podzieleni na grupy i wyposażeni w ogrodowe spryskiwacze napełnione farbą będą malowali pejzaż. Płótno rozciągnięte jest na sznurku, aby ułatwić zadanie. **Wiosenne kubki** – mając do dyspozycji farbę akrylową, pędzelki i kubki uczestnicy zaprojektują swój własny, nietypowy wzór. Następnie kubki zostaną wypalane tak, aby mogły służyć przez dłuższy czas. Kolacja. **Sztuczna jaskinia** – specjalnie dla miłośników pokonywania ciasnych, krętych korytarzy przygotowaliśmy unikatowy trenażer – sztuczną jaskinię, która pozwala wczuć się w rolę prawdziwego speleologa.

Dzień 2. Śniadanie. **Tworzenie kartek okolicznościowych** – mając do dyspozycji dziurkacz, nożyczki, kolorowe papiery, flizelinę i bibuły, uczestnicy stworzą kartki na różne okazje. **Trójwymiarowy kolaż naturą malowany** – uczestnicy udadzą się na wyprawę w pobliskiej okolicy, gdzie nazbierają różne dary natury. Z nich następnie stworzą przestrzenny kolaż. **Slackline** – nauczymy chodzić po cienkiej taśmie zawieszanej pomiędzy drzewami na wysokości 50 cm od ziemi. Slackline jest nową, zdobywającą ogromną popularność dyscypliną, zwłaszcza za granicą. Obiad. **Guzikowe szaleństwo**, czyli warsztaty tworzenia różnych dziwnych stworów i postaci z guzików. Wystarczy odrobina kreatywności, różnej wielkości i kolorów guziki, cienki drucik i przednia zabawa zagwarantowana. **Szkolenie i impreza na Orientację** – zasady posługiwania się mapą i kompasem w terenie oraz marsz po najbliższej okolicy w poszukiwaniu punktów kontrolnych. Kolacja przy ognisku. **Strzelanie z łuków** – poznamy również broń znaną od stuleci, jedną z najszlachetniejszych odmian sportu – strzelać będziemy do tarczy z łuków sportowych.

Dzień 3: Śniadanie. **Ozdoby z masy solnej, ciastoliny** – będzie można poznać przepis na „domową” modelinę, ciastolinę, glinę, masę solną. Po wyrobieniu ciasta stworzyć trzeba przepiękne figurki. Następnie należy je ozdobić tak, aby były miłą pamiątką z wycieczki. Obiad. Wyjazd (http://www.przystanekdrzewina.pl/?pl_szkola-kreatywnosci-3-dni,67).

Studium przypadku 4. Obóz rodzinny na Mazurach. Gospodarstwo Agroturystyczne Folwark Łękuk

Obóz przeznaczony jest dla Rodzin z Dziećmi w wieku 3–8 lat. Miejsce: Folwark Łękuk, uroczysko i kameralne gospodarstwo agroturystyczne na Mazurach. Obozowy dzień podzielony jest na trzy części programowe: zajęcia przedpołudniowe, popołudniowe oraz wieczorne. Każdego dnia przygotowaliśmy blok zajęć wspólnych dla całych Rodzin, a także zarezerwowaliśmy czas wyłącznie dla relaksu Rodziców. W tym czasie Maluchy biorą udział w grach i zabawach, przygotowanych specjalnie dla nich. Cisza nocna dla Dzieci zapada o 21:00, nasi Wychowawcy kładą je spać, a Rodzice mają czas na spacer nad brzegiem rzeki, miłą kolację przy świecach lub udział w przygotowanych przez nas animacjach.

Zajęcia wyłącznie dla Małych Obozowiczów: Wielkie budowanie Boba i Marty – zamienimy się w małych budowniczych. Przy wykorzystaniu odpowiednich materiałów i narzędzi zbudujemy własne konstrukcje, mosty, domy i wszystko to, co mamy podpowie wyobraźnia. Na koniec wielkie malowanie nowych budowli i uroczyste przecięcie wstęgi. Na wyjątkowych przyrodniczych zajęciach Maluszki dowiedzą się, kto mieszka w lesie, jak nazywa się ptak z czerwonym brzuszkiem i jakie roślinki rosną na łące. Wspólnie z wychowawcami stworzą Wielki Zielnik i dowiedzą się, dlaczego nie wolno śmiecić i dlaczego trzeba zakręcać wodę w kranie. Wielka wyprawa – przygoda wśród pól i lasów. Będą to podchody jak na prawdziwym dzikim zachodzie, połączone z wieloma zadaniami jak np. strzelanie z łuków, budowanie szałasów, czy nauka kamuflażu przy użyciu kredek maskujących. Oczywiście dla Zwycięzców (jak i dla reszty Zawodników) czekają nagrody.

Zajęcia wspólne: każdego dnia zorganizujemy zajęcia integrujące wszystkich Obozowiczów, Małych i Dużych. (...) Jednego dnia zorganizujemy Wielkie Wydarzenie Artystyczne. Sporządzimy portrety rodzinne, które na pewno będą miłą pamiątką po powrocie z Obozu. Do wyboru wiele technik rysunkowych i malarskich. Zapewniamy wszystkie materiały. Zaprosimy Państwa na wspólne ognisko, połączone z pieczeniem kiełbasek. Nie zabraknie przygotowanych wcześniej przez Rodziny skeczy i piosenek, wesołych piosenek oraz oczywiście śpiewania znanych i lubianych piosenek przy akompaniamencie gitary. Mile widziane własne instrumenty.

W czasie, gdy Dzieci są pod opieką naszych Wychowawców i biorą udział w swoich obozowych zajęciach, proponujemy Państwu chwilę aktywnego odpoczynku i relaksu. (...) Pierwszego dnia, po położeniu Maluchów do łóżek, zapraszamy Państwa na powitalną kolację ze specjałami kuchni mazurskiej oraz winem. W czasie kolacji, jak i w czasie pozostałych wieczorów, Mali Uczestnicy pozostają pod baczną opieką naszej Kadry. (...) Zapraszamy do skorzystania z usług pobliskiej stajni i hodowli wyjątkowo przyjemnych koni kabardyjskich.

(http://www.kompas.pl/obozy,kolonie,Ob%C3%B3z_Rodzinny_na_Mazurach,2261,537,1.htm)

Studium przypadku 5. Sylwester na wsi w Agroturystyce „Kozia Baba”

Czwartek: 17.00–22.00 zakwaterowanie gości.

Piątek: 9.00–10.00 – śniadanie, 12.00 – wędzenie pstrągów połączone z degustacją ciepłej ryby, z grzany piwem i pieczonymi ziemniaczkami, 15.00 – spacer po okolicy, zwiedzanie rezerwatu doliny Rurzyca, 19.30–4.00 – zabawa sylwestrowa przy muzyce ze sprzętu. Menu: barszcz czerwony, pierś z kurczaka po królewsku, de volai, kurczak zawijany w boczku ze śliwką, pstrąg w zalewie pomidorowej, pieczona karkówka i schab ze śliwkami, pstrąg w galarecie, sałatka warzywna, sałatka ziemniaczana, bigos na golonce i miodzie, kielbaski na ciepło, kawa, herbata, ciasto: sernik z brzoskwiniami, orzechowiec, patery z zakąskami, surówki, koreczki, sałatka ziemniaczana, jajka w majonezie, szampan.

Sobota: 10.00–11.00 śniadanie, 12.00–14.00 kulig, 15.00–22.00 – biesiada wiejska przy ognisku lub altanie. Menu: pieczone kielbaski z chlebem ze smalcem i ogórkiem, ziemniaki z gzikiem oraz oczywiście „bogacz” – syte jadło gotowane w żeliwnym kociołku w płomieniach.

Niedziela: 09.00–10.00 – śniadanie, 11.00 – Noworoczny Spływ Kajakowy. Dla odważnych trasa: rzeka Dobrzyca z Wiesiółki do Tarnowa (czas płynięcia około 2–3 godziny) – za dodatkową odpłatnością 35zł/os + transport, 14.00 – wykwaterowanie gości (<http://www.koziababa.pl/>).

Studium przypadku 6. Oferta dla wycieczek szkolnych – Gospodarstwo Agroturystyczne „Stara Chata u Kowola”

Przyjazd, powitanie przez gospodarzy (ok. 15 min). Zwiedzanie stuletniej chaty urządzonej w staropolskim stylu, poznanie tradycji, w których wyrastały pokolenia na wsi (ok. 30 min). Pokaz przędzenia wełny, wyrabiania masła, sera (ok. 20 min). Wykonanie



Marzanny (wiosną) przez dzieci w gospodarstwie. Spacer i topienie kukły. Przejście do kuźni, kucie „podkowy szczęścia”, która będzie pamiątką pobytu w gospodarstwie, pokaz prasowania żelazkiem „z duszą” (ok. 30 min). Słodka niespodzianka dla gości (ok. 15 min). Przejazdźdźka bryczką po malowniczych okolicach – las, wrzosowiska, pola, łąki. Zapoznanie z pracą w gospodarskiej zagrodzie – karmienie zwierząt, dojenie (ok. 60 min). Sadzenie pamiątkowego drzewka, prace polowe: orka, siew (ok. 30 min). Mecz piłki nożnej: Goście kontra uczniowie z Kluczewa. Ognisko z pieczeniem kiełbasy, ziemniaków, jabłek. Stare i nowe zabawy podwórkowe, śpiewanie piosenek biesiadnych (ok. 60 min). Pożegnanie (http://www.ukowola.note.pl/wycieczki_szkolne.php).

Bibliografia

Literatura obowiązkowa

Kruczek Z., *Obsługa ruchu turystycznego*, Wydawnictwo Proksenia, Kraków 2011.

Kurek W., *Regiony turystyczne świata*, cz. 1, PWN, Warszawa 2012.

Leszka G., *Podstawy turystyki*, WSiP, Warszawa 2013.

Meyer B., *Obsługa ruchu turystycznego*, PWN, Warszawa 2006.

Mikuta B., Żelazna K., *Organizacja ruchu turystycznego na wsi*, Format – AB, Warszawa 2004.

Steblik-Właźlak B., Rzepka L., *Geografia turystyczna. Podręcznik*, cz. 1 i 2, Wydawnictwo Rea, Warszawa 2010.

Literatura dodatkowa

Jędrysiak T., *Wiejska turystyka kulturowa*, PWE, Warszawa 2010.

Kaczmarek J., Stasiak A. Włodarczyk B., *Produkt turystyczny albo jak organizować poznanie świata. Przewodnik do ćwiczeń*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2002.

Sikora J., *Organizacja ruchu turystycznego na wsi*, WSIP, Warszawa 1999.

Czasopisma turystyczne

„Rynek Turystyczny”

„Poznaj Swój Kraj”

„Poznaj Świat”

„Podróże”

„Voyage”

„National Geographic”

Netografia

<http://ksow.pl/turystyka-wiejska.html>

<http://www.katalog.pttk.pl>



http://br.wszia.edu.pl/zeszyty/pdfs/br30_10warminska.pdf

<http://www.pot.gov.pl/>

<http://www.pttk.pl/aktywna/wycieczki/index.php?co=zasady>