

Informācija medijiem
2017. gada 27. februārī

Dāvanā Latvijai valsts simtgadē skolēni rada 12 izzinošas galda spēles

Šogad Latvijas Kultūras kanona konkursā, kas norisinās jau piekto gadu, vidusskolēni kā dāvanu Latvijas valsts simtgadē radījuši galda spēļu prototipus. Spēles veidotas tā, lai dažādu vecumu cilvēki aizraujošā veidā varētu izzināt Latvijas valsti, tās cilvēku sasniegumus un vērtības, dabas, kultūras mantojuma un mūsdienu faktus un procesus.

Kā pasākuma atklāšanā atzīmēja Latvijas valsts simtgades biroja Izglītības un jauniešu projektu vadītāja Aija Tūna: „Kultūras kanons ir tā fantastiskā vieta, kur vienkopus sastopas Purviša gleznas, Rīgas pantomīma, Lūcijas Garūtas un Emīla Dārziņa skaņdarbi, mopēds „Rīga”, rudzu maize, hrestomātiskie izteicieni no filmas „Limuzīns Jāņu nakts krāsā” un daudz kas cits, kas mums svarīgs un kas Latviju padara par Latviju. Tas viss jānes tālāk. Par to jāstāsta mūsdienīgā, aizraujošā un dzīvā veidā.”

Ir tikai loģiski, ka šogad Latvijas skolēni un pedagogi tika mudināti uz Kultūras kanona vērtībām parudzīties Latvijas valsts simtgades aspektā, jo Kultūras kanons ir sava veida pamats, uz kura katrs cilvēks un mēs kā sabiedrība varam atsperties, dodoties nākamajā simtgadē, augot līdzī laimam un paši to veidojot. Latvijas valsts simtgades svinību programma aicina svinēt svētkus priecīgi, un te nu Latvijas kultūras vērtību apgūšana jaunā, mūsdienīgā veidā ir īsti vietā.

Konkursa finālā 24.februārī Latvijas Nacionālajā bibliotēkā jaunieši pārstēdza žūriju un cits citu ar to, cik pārdomātas bija spēles un precīzi izstrādāti prototipi. Konkursa apbalvošanas ceremonijā uzņēmuma „Brain Games” vadītājs Egils Grasmanis teica: „Principā visi šodien redzētie prototipi bija izstrādāti labāk nekā vairums piedāvājumu, ko cilvēku piedāvā mums izdošanai pēc divu gadu darba.”

Pēc ilgām diskusijām uzņēmuma „Brain Games” pārstāvji nolēma Grand Prix balvu piešķirt trīs komandām - Cēsu Valsts ģimnāzijai, Ogres Valsts ģimnāzijai un NMV Rīgas Doma kora skolai. Šī balva paredz tālākas sadarbības iespējas ar uzņēmumu un potenciālu spēles pārvēršanu komerciālā produktā. „Šī balva neparedz to, ka visas spēles tiešām tiks izdodas. Šī ir iespēja sadarboties, kopīgi strādāt, un, ja sadarbība būs veiksmīga, taps spēle, no kuras ienākumiem skolēni saņems autortiesību samaksu,” teic uzņēmuma pārstāvji.

Veselu virkni speciālbilvu, kā arī nomināciju „Labākā dāvana Latvijas valsts simtgadē” ieguva NMV Rīgas Doma kora skolas radītā spēle, ko viņi paši pieteica kā sava veida „nepieradināto kultūras kanonu”. Šī spēle mudina izpētīt mazāk zināmas vietas un faktus savā apkārtnē, sākt ar mazumiņu, ar sevi pašu un tad pārklāt spēles audeklu pār visu Latviju.

Varētu domāt, ka klasiski spēles ir balstītas uz sacensību, bet aizvien biežāk uzvarai nepieciešama arī sadarbība un fokusēšanās pašam uz savu mērķi. To, izskaidrojot savas spēles „Iedez savu gaismu Latvijai” noteikumus, akcentēja arī Cēsu valsts ģimnāzijas komanda, sakot, ka, mazāk traucējot citiem, var ātrāk paveikt to, kas jādara pašam, un sasniegt savu mērķi.

Jaunieši domāja ne tikai par spēles saturu, viņi radīja spēles prototipus un konceptu, kas varētu būt mehāniski un ekonomiski veiksmīgs potenciālajā pārdošanas procesā. Vairākās spēlēs viens no centrālajiem elementiem bija latvju zīmes, tautas tērpi vai Lielvārdes josta, to interpretācija bija atšķirīga – no zīmju atpazīšanas līdz izveidošanai, tautastērpa komplektēšanai utt.

Vairākas spēles ir balstītas uz jautājumu – atbilžu principu, bet ir arī tādas, kurās latviešu mākslinieku darbi ir atrodami uz kuba, kas jāsavieto kopā ar citu, mākslinieku citātu vai biogrāfijas kubu. Tāpat jaunieši radoši izstrādāja veidus, kā pārvietoties pa spēles laukumu: viens Latviju apceļos ar kanonā atrodamajiem transporta līdzekļiem, cits ar salmiņu palīdzību pūtīs pa spēles laukumu lidmašīnas, vēl

cītā gadījumā būs nepieciešama pirkstu veiklība, lai iegrieztu vēla pilno apli pēc iespējas precīzāk ar knipi aizsistu spēles kauliņu uz kādu no Sēlijas novadiem.

Visas komandas ieguva pirmās pakāpes diplomu un balvu konkrētā nominācijā:

Krāslavas Valsts ģimnāzija – „Radošākais tradīcijas spēles risinājums”;

Bebrenes vispārizglītojošā un profesionālā vidusskola – „Labākā novada izpētes spēle”;

Cēsu Valsts ģimnāzija – „Oriģinālākā spēle”;

Edgara Kauliņa Lielvārdes vidusskola – „Kvalitatīvākais spēles prototips”, kā arī Latvijas Nacionālās bibliotēkas specbalvu;

Ogres Valsts ģimnāzija – „Laikmetīgi patriotiskākā spēle”;

Rīgas 64.vidusskola – „Labākā tradīcijas izpētes spēle”;

NMV Rīgas Doma kora skola – „Labākā dāvana Latvijas valsts simtgadei”, kā arī Valsts izglītības satura centra, Kultūras ministrijas un Latvijas valsts simtgades biroja, kā arī Saeimas specbalvu;

Majoru vidusskola – „Spēlētājiem draudzīgākā spēle”;

Jelgavas Spīdolas ģimnāzija – „Labākā Latvijas Kultūras kanona vērtību apguve spēlē”, kā arī Latvijas Nacionālā kultūras centra specbalvu;

Auces vidusskola – „Labākā spēle latvju zīmju komunikācijā”;

Brocēnu vidusskola – „Labākā spēle skolai”;

Liepājas Valsts 1. ģimnāzija – „Spēle visplašākajai mērķauditorijai”.

Kultūras kanona konkursu rīko Latvijas Kultūras akadēmija sadarbībā ar Kultūras ministriju, Latvijas valsts simtgades biroju un Valsts izglītības satura centru. Konkursu atbalsta Latvijas Nacionālā bibliotēka un SIA „Brain Games Publishing”.

Papildu informācija:

Linda Pastare

Latvijas valsts simtgades biroja sabiedrisko attiecību speciāliste

67330339, 29374438

Linda.Pastare@km.gov.lv

www.lv100.lv