

Informācija medijiem
2017. gada 23. februārī

Atraktīvākie, erudītākie un radošākie vidusskolēni tiksies Latvijas Kultūras kanona konkursa finālā

Piektdien, 24.februārī, Latvijas Nacionālajā bibliotēkā Latvijas Kultūras kanona konkursa finālā divpadsmit vidusskolēnu komandas no visiem Latvijas reģioniem prezentēs savas dāvanas Latvijai valsts simtgadē – galda spēļu prototipus.

Jau piekto reizi Latvijas Kultūras akadēmija izaicināja Latvijas atraktīvākos, erudītākos un radošākos vidusskolēnus piedalīties Latvijas Kultūras kanona konkursā, kas šogad aizrit Latvijas valsts simtgades zīmē. Konkursa moto ir kultūras kanona vērtības Latvijas valsts simtgadē ikvienam, ik dienu. Jaunieši domāja ne tikai par spēles saturu, viņi radīja spēles prototipus un konceptu, kas būtu mehāniski un ekonomiski veiksmīgs potenciālajā pārdošanas procesā.

24.februārī Latvijas Nacionālās bibliotēkas korē ar galda spēļu prototipiem žūriju iepazīstinās Krāslavas Valsts ģimnāzijas, Bebrenes vispārīgizglītojošās un profesionālās vidusskolas, Cēsu Valsts ģimnāzijas, E. Kauliņa Lielvārdes vidusskolas, Ogres Valsts ģimnāzijas, Rīgas 64.vidusskolas, NMV Rīgas Doma kora skolas, Majoru vidusskolas, Auces vidusskolas, Jelgavas Spīdolas ģimnāzijas, Brocēnu vidusskolas un Liepājas Valsts 1.ģimnāzijas komandas.

Radošajā meistarklasē jauniešiem izstrādāt galda spēles palīdzēja uzņēmuma „Brain Games Publishing” pārstāvji. Lai gan, piemēram, tautas tērps un Lielvārdes josta ir viens no centrālajiem elementiem vairākās komandu spēļu idejās, to interpretācija ir atšķirīga – kādas spēles uzdevums būs, atbildot pareizi uz jautājumiem, iegūt 12 Lielvārdes jostas zīmes, bet kādā citā zīmju skaits būs krietni lielāks, un spēlētājam tās būs jāmēģina atpazīt. Kādā komanda Lielvārdes jostu izmantoto kā simbolisku elementu, pa kuru ir jāatrod ceļš uz dzimteni.

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: cits Latviju apceļos ar visiem kanonā atrodamajiem transporta līdzekļiem, bet kāds ar salmiņu palīdzību pūtīs pa spēles laukumu lidmašīnas, kamēr spēlei, kas radusies Latgales reģionā, būs nepieciešama pirkstu veiklība, jo viens no spēles mērķiem ir pēc iespējas precīzāk ar knipi aizsit kauliņu uz kādu no Sēlijas novadiem.

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

Informācija medijiem:

Kultūras kanona konkursa 2016–2017 „Kultūras kanona vērtības Latvijas simtgadei” fināls Latvijas Nacionālajā bibliotēkā 24.februārī no plkst. 11.00, uzvarētāju apbalvošana plkst.17.00. Par pasākuma apmeklēšanu lūgums iepriekš sazināties ar Lindu Pastari (linda.pastare@km.gov.lv, 29374438).

Papildu informācija:

Linda Pastare

Latvijas valsts simtgades biroja sabiedrisko attiecību speciāliste

67330339, 29374438

Linda.Pastare@km.gov.lv

www.lv100.lv