

Latvijas Kultūras kanona konkursa fināls

**Kultūras pasākums**  
**“Telec KULTŪRĀ!”**

Ernsta Glika Alūksnes Valsts ģimnāzijas komanda:

Dana Deineko (11.a)

Deivids Miķelsons (11.a)

Armīns Rēdelis (11.a)

Skolotāja Ida Zelča

Rīga, 2019

Pasākuma nosaukums: “Ielec KULTŪRĀ!”

Veids: Sporta diena

Norises laiks: Maija pēdējā nedēļa, alternatīvā mācību diena

Norises vieta: Ernsta Glika Alūksnes Valsts ģimnāzijas pagalms un aktu zāles (sliktu laikasptākļu gadījumā – skolas iekštelpās)

Mērķauditorija: 7. – 12. klašu skolēni

Mērķi:

1. Aktualizēt Latvijas Kultūras kanonu un tā vērtības skolēnu vidū, savienojot sportiskas un izglītojošas aktivitātes.
2. Iepazīstināt skolēnus ar Latvijas Kultūras kanona mājaslapu un tās piedāvātajām iespējām.

Organizatori un sadarbības partneri: Ernsta Glika Alūksnes Valsts ģimnāzijas komanda Latvijas Kultūras kanona konkursā (Dana, Deivids, Armīns), Skolēnu Ministru kabinets, Alūksnes Bērnu un jauniešu sporta skola

Sponsori: Alūksnes Kultūras centrs, Alūksnes muzejs, Alūksnes novada pašvaldība

## Pasākuma programma

Laiks	Norise
09.15- 09.30	Ierašanās skolas pagalmā (atnākušos sagaida ar atspirdzinošu dzērienu)
09.30- 09.35	Konkursa "Kultūras kanons" dalībnieku ievadvārdi
09.35- 09.40	EGAVĢ direktores Dainas Dubres - Dobres uzruna
09.40- 09.50	Kopīga iesildīšanās
09.50- 09.55	Komandām tiek piešķirti pārvietošanās grafiki
09.55- 10.00	Komandas dodas uz pirmo kontrolpunktu
10.00- 11.55	Komandas veic uzdevumus
~12.00	Pusdienas
12.30- 14.25	Komandas turpina veikt uzdevumus
14.25 – 14. 40	Kopīgais pasākuma foto
14.40	Apbalvošana
14.50	Noslēguma runa

## Klašu pārvietošanās plāni

Katram uzdevumam atvēlētais laiks ir 10 min

Pārvietošanās no punkta uz punktu ir 5 min

Pusdienas no 12.00 stāvlaukumā aiz 7.-9. kl. ēkas

Laiks /Klases	10.00-10.10	10.15-10.25	10.30-10.40	10.45-10.55	11.00-11.10	11.15-11.25	11.30-11.40	11.45-11.55	~12.00	12.30-14.25
	Uzdevumu numuri								<i>Pusdienas</i>	Orientēšanās
7.a	1	2	3	4	5	6	7	8		
7.b	2	3	4	5	6	7	8	1		
7.c	3	4	5	6	7	8	1	2		
8.a	4	5	6	7	8	1	2	3		
8.b	5	6	7	8	1	2	3	4		
8.c	6	7	8	1	2	3	4	5		
9.a	7	8	1	2	3	4	5	6		
9.b	8	1	2	3	4	5	6	7		

Laiks/ Klases	10.00-11.55	~12.00	12.30-12.40	12.45-12.55	13.00-13.10	13.15-13.25	13.30-13.40	13.45-13.55	14.00-14.10	14.15-14.25
	Orientēšanās	<i>Pusdienas</i>	Uzdevumu numuri							
9.c			1	2	3	4	5	6	7	8
10.a			2	3	4	5	6	7	8	1
10.b			3	4	5	6	7	8	1	2
10.c			4	5	6	7	8	1	2	3
11.a			5	6	7	8	1	2	3	4
11.b			6	7	8	1	2	3	4	5
12.a			7	8	1	2	3	4	5	6
12.b			8	1	2	3	4	5	6	7

## Uzdevumu norises vietas

Visi uzdevumi tiek veikti ģimnāzijas teritorijā

<b>Uzdevuma numurs</b>	<b>Nosaukums</b>	<b>Vieta</b>
1.	Kas zem tā slēpjas?	Stāvlaukums pie ēdnīcas
2.	Personību kāpnes	7.-9. kl. ēkas foajē
3.	Turpinot tradīcijas	7.-9. kl. ēkas trešā stāva gaitenis
4.	Mūzika Jāņkalniņā	Jāņkalniņa virsotne, pie skolas
5.	Uzbur tautasdziesmu	10.-12. kl. aktu zāle
6.	Kino basketbols	Skolas sporta zāle

## Kontrolpunkta laika grafiks (piemērs)

### 6.Kino basketbols

(Skolas sporta zālē)

Klases	Laiks	Vērtējums
7.a	11.15 - 11.25	
7.b	11.00 -11.10	
7.c	10.45 - 10.55	
8.a	10.30 - 10.40	
8.b	10.15 – 10.25	
8.c	10.00 – 10.10	
9.a	11.45 – 11.55	
9.b	11.30 – 11.40	
<b>Pusdienas</b>		
9.c	13.45 - 13.55	
10.a	13.30 – 13.40	
10.b	13.15 – 13.25	
10.c	13.00 – 13.10	
11.a	12.45 – 12.55	
11.b	12.30 – 12.40	
12.a	14. 15 – 14.25	
12.b	14.00 – 14.10	

## Klašu pārvietošanās grafiks (piemērs)

# Uzdevumu lapa.

## 7.c

Uzdevuma Nr.	Nosaukums	Vieta	Laiks	Atbildīgā komentārs
1.	Turpinot tradīcijas	7.-9. kl. ēkas trešā stāva gaitenis	10.00-10.10	
2.	Mūzika Jāņkalniņā	Jāņkalniņa virsotne, pie skolas	10.15-10.25	
3.	Uzbur tautasdziesmu	10.-12. kl. aktu zāle	10.30-10.40	
4.	Kino basketbols	Skolas sporta zāle	10.45-10.55	
5.	Ar drošiem soļiem	7.-9. kl. aktu zāle	11.00-11.10	
6.	Ielec epizodē	Skolas iekšpagalms	11.15-11.25	
7.	Kas zem tā slēpjas?	Stāvlaukums pie ēdnīcas	11.30-11.40	
8.	Personību kāpnes	7.-9. kl. ēkas foajē	11.45-11.55	

- Pusdienas ~12.00 (stāvlaukumā aiz 7.-9. kl. ēkas)
- Pēc tam pulcēšanās skolas pagalmā

## **Kontrolpunktu apraksts**

### **1. Kas zem tā slēpjas?**

Nepieciešams: spēles dēlis ar 10 sanumurētiem klucīšiem, 10 dažādas grūtības jautājumi par Kultūras kanonā iekļautajām vizuālās mākslas un arhitektūras un dizaina vērtībām, punktu reģistrēšanas lapa, kurā apkopot rezultātus.

Uzdevuma izpildes laiks: 5 min

Atbildīgo skaits: 1

Apraksts: uzdevuma pamatā ir klases sadarbošanās prasme un spēja darboties komandā. Klasei 5 minūšu laikā, ar 4 striķos iesieta āķa palīdzību, ir no spēles laukuma jānoceļ sanumurētie klucīši. Noceļot klucīti no spēles laukuma, tiek uzdots jautājums, un, pareizas atbildes gadījumā, komanda saņem noteiktu punktu skaitu. Katra klucīša numurs atbilst punktu skaitam, kuru iespējams saņemt, pareizi atbildot uz uzdoto jautājumu.

### **2. Personību kāpnes**

Nepieciešams: 26 lapas ar vizuālās mākslas un literatūras pārstāvju vārdiem (piem. Kārlis Zāle u.t.t.), platā līmlente, punktu reģistrēšanas lapa.

Uzdevuma izpildes laiks: 5 min

Atbildīgo skaits: 3

Apraksts: uzdevums balstīts uz spēju sadalīt pienākumus un atmiņas pārbaudi. Uzdevums notiek uz divām skolas galvenajām kāpnēm. Visu kāpņu garumā uz pakāpieniem ir salīmēti pazīstamu personu vārdi, kuri, komandai dodoties augšā pa kāpnēm, ir jāatceras. Galvenais uzdevuma noteikums: komanda drīkst kāpt tikai uz augšu, nekāpjot atpakaļ. Nonākot augšā, klasei jānosauc visi cilvēki, kuru vārdus viņi ieraudzīja, kāpjot pa kāpnēm. Par katru pareizu atbildi tiek saņemts 1 punkts.

### **3. Turpinot tradīcijas...**

Nepieciešams: rudzu maizes klaips, drāna, kur klaipu iesaiņot, punktu reģistrēšanas lapa.

Uzdevuma izpildes laiks: 5 min

Atbildīgo skaits: 2

Apraksts: uzdevums ir balstīts uz dalībnieku godprātīgu mājasdarba izpildi un erudīciju. Klasei uzdevuma sākumā tiek nodemonstrēts, kā pareizi iesaiņot rudzu maizes klaipu, tad visiem dalībniekiem kopā šī darbība jāatkārto. Pēc maizes iesaiņošanas visa komanda sastājas kolonnā un pa vienam skaita tautasdziesmas. Pēc katras noskaitītās tautasdziesmas, klase drīkst pavirzīties par soli uz priekšu. Par katru veikto soli piešķir 1 punktu. Kad uzdevuma izpildes laiks ir beidzies, tiek saskaitīts soļu skaits un aprēķināti punkti. Pareizas rudzu maizes klaipa iesaiņošanas gadījumā, piešķir vēl papildus 5 punktus.

### **4. Mūzika Jāņkalniņā**

Nepieciešams: 12 bezvadu skaļruņi, 12 Kultūras kanonā iekļauti skaņdarbi vai kanonā iekļautu komponistu skaņdarbi, punktu reģistrēšanas lapa.

Uzdevuma izpildes laiks: 5 min

Atbildīgo skaits: 2

Apraksts: uzdevuma pamatā ir komandas spēja saklausīt un atpazīt vairākas melodijas vienlaicīgi. Visa klase staigā pa noteiktu Jāņkalniņa teritoriju, kurā vienlaicīgi skan daudzas melodijas. Viņu uzdevums: 5 minūšu laikā saklausīt pēc iespējas vairāk melodiju, un, uzdevuma beigās, tās pareizi nosaukt, norādot komponistu un skaņdarba nosaukumu. Par katru pareizo atbildi piešķir 2 punktus.

## **5. Uzbur tautasdziesmu**

Nepieciešams: 16 lapiņas ar zināmākajām latviešu tautasdziesmām, punktu reģistrēšanas lapa.

Uzdevuma izpildes laiks: 5 min

Atbildīgo skaits: 1

Apraksts: uzdevuma mērķis ir pārbaudīt komandu atjautību, attēlojot tautasdziesmas. No klases nejauši tiks izvēlēts pārstāvis, kuram tiks iedota lapiņa ar tautasdziesmu. Viņam klasei būs jāattēlo šī tautasdziesma, taču klases uzdevums būs pareizi nosaukt vismaz pirmo tautasdziesmas rindiņu.

Ja klase tautasdziesmu uzmin, tad nākamajam pārstāvim tiek iedota nākamā tautasdziesma, un viņam jāveic tāds pats uzdevums. Par katru pareizi atminēto tautasdziesmu, komanda saņem 1 punktu.

## **6. Kino basketbols**

Nepieciešams: 3 basketbola bumbas, basketbola grozs, saraksts ar populārākajām latviešu filmām, punktu reģistrēšanas lapa.

Uzdevuma izpildes laiks: 5min

Atbildīgo skaits: 2

Apraksts: uzdevuma pamatā ir dalībnieku erudīcija un zināšanas latviešu kino.

Uzdevuma sākumā klase nostājas kolonnā pie soda metienu līnijas. Viņi 5 minūšu laikā met soda metienus, taču, lai iegūtu punktu, pie katra iemestā metiena jānosauc kāda latviešu filma. Par katru pareizi nosauktu filmu piešķir 1 punktu.

## **7. Ar drošiem soļiem**

Nepieciešams: dators ar interneta piekļuvi, 2 skaļruņi, punktu reģistrēšanas lapa.

Uzdevuma izpildes laiks: 5 min

Atbildīgo skaits: 1

Apraksts: komandai jāparāda pēc iespējas vairāk deju veidu, kādus viņi zina. Katrai dejai var meklēt pavadījumu internetā, taču nedrīkst meklēt deju veidus. Par katru nodemonstrēto deju komanda saņem 1 punktu.

## **8. Ielec epizodē**

Nepieciešams: virve, punktu reģistrēšanas lapa, jautājumi par kino

Uzdevuma izpildes laiks: 5 min

Atbildīgo skaits: 2

Apraksts: uzdevuma pamatā ir skolēnu spēja atbildēt uz uzdotajiem jautājumiem par Latvijas Kultūras kanonā (sadaļā kino) iekļautajām vērtībām, veicot fiziskas aktivitātes. Visa komanda sastājas līnijā un visi kopā lec ar lecamauklu. Šīs darbības laikā klasei papildus tiek uzdoti sagatavotie jautājumi par kino. Par katru pareizi atbildētu jautājumu komanda saņem 1 punktu.

## **9. Foto orientēšanās**

Nepieciešams: leģendas katrai klasei, 8 hronometri, fotokolāža ar jautājumu katrā no kontrolpunktiem.

Uzdevuma izpildes laiks: 115 min

Atbildīgo skaits: 10

Apraksts: uzdevuma pamatā ir klases spēja ātri un veiksmīgi orientēties teritorijā un prasme izmantot kopējās zināšanas mērķa sasniegšanai. Katrai klasei startā tiek iedota leģenda ar kontrolpunktu attēliem. Vadoties pēc leģendas, visai klasei secīgi jāiziet visi kontrolpunkti. Katrā kontrolpunktā klasi sagaidīs atbildīgais, kurš katrai komandai iedos fotokolāžu, pēc kuras būs jāatmin pazīstama kino vai mākslas darba nosaukums. Ja komanda atminēs darba nosaukumu, tad atbildīgais uzdos 1 papildjautājumu par šo darbu. Ja komanda uz jautājumu atbildi nezin, tā iegūst soda 30 sekundes pie kopējā uzdevuma izpildes laika, taču ja uz jautājumu tiek atbildēts pareizi, tad no kopējā laika tiek atņemtas 10 sekundes. Uzvar tā komanda, kura visātrāk veic trasi.