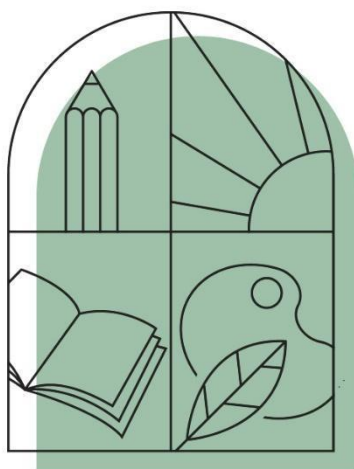




Līdzfinansē
Eiropas Savienības
Erasmus+ programma

CULTURA UNIVERSALIS SKOLOTĀJA ROKASGRĀMATA



CULTURA
UNIVERSALIS

Contents

levads	1
1. Sagatavošanās spēlei	2
Instrukcijas spēles spēlēšanai:	2
Spēles sākums - pierakstīšanās	3
Pārvietošanās spēlē.....	6
Spēles beigas.....	6
Tehniska informācija.....	6
<i>Spēles iestatījumi — ierīces un pārlūkprogramma</i>	6
<i>Sākotnējā spēle</i>	7
<i>Tehnisko problēmu risināšana</i>	7
2. C.U spēles scenāriji	8
a. <i>UNESCO starpkultūru kompetenču koncepts un darbības ietvars</i>	8
b. <i>Spēles scenāriji</i>	8
3) Instrukcijas spēles pilottestēšanai.....	62
4) Skolotāju novērtēšanas anketa	63



Ievads

C.U rokasgrāmata skolotājiem ir izstrādāta Cultura Universalis Erasmus+ projekta ietvaros.

C.U projektā tika izveidota uz kultūru balstītu radošo aktivitāšu darbnīcu kolekcija un interaktīva tiešsaistes spēle, lai ar mākslas palīdzību veicinātu starpkultūru kompetenci un prosocialitāti bērniem vecumā no 7 līdz 14 gadiem. Kultūras daudzveidība un starpkultūru kontakti ir kļuvuši par mūsdienu dzīves faktu un prasa starpkultūru kompetences. Eiropa pati par sevi ir konteksts ar augstu kultūras daudzveidību, kurā ir 23 oficiālās valodas un 60 reģionālās vai minoritāšu valodu kopienas. Tāpēc Eiropas kultūras mantojuma bagātība ir unikāls sociālās un izglītības vērtības avots starpkultūru kompetences, prosociālas uzvedības un iekļaušanas izkopšanai. Tāpēc mūsu mērķis ir palīdzēt skolotājiem viņu darbā, lai uzlabotu skolēnu starpkultūru kompetenci, izveidojot novatoriskus un izklaidējošus rīkus, piemēram, CU spēli. C.U spēle ir tiešsaistes spēle, kuras mērķis ir uzlabot studentu starpkultūru izpratni un viņu kompetenci daudzveidības jomā.

Tā ir bezmaksas, tiešsaistē, publiski pieejama un izmantojama galddatoros, klēpj datoros un planšet datoros ar labu interneta savienojumu un pārlūkprogrammu Google Chrome.

C.U spēles rokasgrāmata ir paredzēta tiem, kas vēlas izmantot C.U spēli kā pamatu individuālām un grupu diskusijām, lai mudinātu skolēnus paaugstināt savu starpkultūru kompetenci.

Izdevums tapis Erasmus+ Stratēģiskās partnerības skolu izglītībā "Cultura Universalis – starpkultūru kompetences paaugstināšana caur mākslu" (2021-2023) ietvaros, ko finansē Eiropas Savienība.

Partnerībā ietilpst:

COOPERATIVE D'INITIATIVE JEUNES – projekta koordinators (Francija), ISON PSYCHOMETRICA (Grieķija), Radošās Idejas (Latvija), DEP INSTITUT SL (Spānija), Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Lodzi (Polija) and ELLINOAGLIKI AGOGI (Grieķija).

Projekta mājas lapa: culturauniversalis-project.eu



Cultura Universalis skolotāju rokasgrāmata ir licencēta atbilstoši Creative Commons Attribution 4.0 International License.

1. Sagatavošanās spēlei

Pirms dot iespēju skolēniem piekļūt spēlei, ir nepieciešams runāt ar viņiem par spēles mērķi. Paskaidrojiet viņiem, ka C.U. spēles mērķis ir palīdzēt viņiem iegūt vairāk zināšanu par dažādām kultūrām, sastapties ar dažādām nacionālajām ētikas un paražām, apzināties kultūras daudzveidību un pilnveidot savu starpkultūru kompetenci.

Varat sākt ar to, ka palūdziet viņiem atsaukt atmiņā kādus nacionālos svētkus, ēdienus, pieminekļus, dzejoļus vai tautas stāstus utt., ko viņi zina no citas valsts. Tajā brīdī jūs varat iepazīstināt viņus ar spēles scenārijiem (kā parādīts nākamajā nodaļā), lai iepazīstinātu skolēnus ar dažādām paražām, ēdieniem, skulptūrām, literatūru, gleznām, ainavām, apģērbiem, kas nāk no dažādām Eiropas un trešajām valstīm, un veidos pamatu C.U spēles uzdevumiem. Plašākai un dziļākai informācijai par valstu dažādajiem elementiem papildus var izmantot C.U. darbnīcas.

Aicinām spēli spēlēt mazās komandās ar skolotāju, taču to var spēlēt arī individuāli. Spēle ilgst aptuveni 70-80 minūtes un beidzas, kad visi vingrinājumi ir veiksmīgi izpildīti (piešķirta vismaz viena zvaigzne). Ja pedagogi vēlas, lai spēlētāji iegūtu dziļāku izpratni par spēles tēmām, viņi var piedāvāt papildu resursus, lai spēlētāji varētu iepazīties ar tēmām. Šajā gadījumā spēle varētu ilgt ilgāk, ja instruktori vēlas, lai spēlētāji vairāk laika veltītu katra vingrinājuma domāšanai.

Instrukcijas spēles spēlēšanai:

Pēc spēles scenāriju izskatīšanas un spēles jomas izskaidrošanas jūs varat sniegt skolēniem noderīgus norādījumus, kā orientēties spēlē.

Lielākajai daļai skolēnu vecumā no 7 līdz 14 gadiem spēlē nav jāinstruē, viņi intuitīvi pārvietojas tiešsaistes vidē, sekojot norādījumiem, kas tiek pasniegti katru reizi.

Citos gadījumos (īpaši jaunākiem skolēniem) skolotājs var palīdzēt viņiem iekļūt spēles lapā un izskaidrot, kā lietot bultiņas un pāriet no vienas misijas uz misiju.

Spēles links: <https://culturauniversalis.pl>
Ieejot spēles ieejas lapā, jāizvēlas valoda.



English

Français

Ελληνικά

Latvija

Polski

Español

Spēles sākums



Līdzfinansē
Eiropas Savienības
Erasmus+ programma



Spēles sākums - pierakstīšanās

Pieteikšanās spēlē (reģistrācija) iespējama šādos veidos:

1. Skolotāji: izmantojot "Login" un paroli. Paroli var mainīt citi skolotāji no cita skolotāja konta. Jaunus skolotāju un skolēnu kontus var izveidot, izmantojot vadības paneli, kas parādās pēc pieteikšanās kā skolotājs. Pēc noklusējuma ir viens pamata konts ar pieteikšanos "skolotājs" un iepriekš definētu paroli.

2. Skolēni: izmantojot "Login" un paroli (pēc izvēles): skolēniem ir pieslēgšanās vārdi un paroles, kuras var iestatīt no katra skolotāja konta. Skolēnu kontiem paroles nav obligātas (var būt pat tukšas) vai arī var būt ļoti vienkāršas. Skolēnu paroles tiek saglabātas tekstā, un tās var apskatīt skolotāja kontā. Studentu un skolotāju pieteikumiem ir jābūt unikāliem.

Welcome to Cultura Universalis Games!

Login here

Play as guest

Welcome to the Cultura Universalis interactive game!

This game aims to provide you with a set of activities for you to develop your intercultural and prosocial competences and familiarize yourself with different cultural elements.

So, let's begin this exciting journey together and explore the world of intercultural awareness!

CU game aims to help students to develop Intercultural awareness and competence.

Intercultural competence is a set of abilities, knowledge, attitudes and skills that allow us to appropriately and effectively manage relations with persons of different linguistic and cultural backgrounds. A person, who demonstrates intercultural competence, understands and respects people who have different cultural affinities, and holds adequate knowledge about different cultures. The UNESCO UNESCO Intercultural Competences Framework" and Intercultural Competences Tree" visualises the intercultural competences, to prepare individuals to a wide variety of diverse situations in daily life.

Pierakstīšanās lapa

Pierakstoties kā skolotājs, varat redzēt šādas opcijas:

Logout

Logged in as: Default teacher

Schools (edit/add)

Groups and game days (edit/add)

Users (edit/add)

Start the game!

Certificates

Log out



Skolas: Šajā cilnē varat pievienot spēlei skolu

Groups Users Logout

Schools editor

School name	Default language	Edit	Delete
Default school	en	Edit	Delete
LOIV w łodzi	pl	Edit	Delete
LOV w łodzi	pl	Edit	Delete
School Ison	gr	Edit	Delete

Add school

Back

Grupas un spēles daļas: Šeit jūs varat izvēlēties skolu un grupu, kurai plānojat īstenot spēli, un spēles daļas - aktivitātes, kuras vēlaties iekļaut spēlē.

Groups Users Logout

Groups

Select school

School Ison

[Edit schools](#)

Groups in selected school:

Group name	Active games	Edit	Delete
Group A	Food, Sculpture, Literature, Costumes, Landscape, Customs and Traditions, Painings	Edit	Delete

Add group

Back

Logout

Edit/add group

Group name:

Group A

Turn game parts on and off:

- Food
- Sculpture
- Literature
- Costumes
- Landscape
- Customs and Traditions
- Painings

Save

Cancel



Lietotāji: Šajā lapā varat pievienot spēles lietotājus/skolēnus

Cultura Universalis Home Schools Groups Users Logout

Users

Select school

School Ison

[Edit schools](#)

Select a group

Group A

[Edit groups](#)

Users in selected group:

Login	Password	Real name (display name)	Role	Language	Progress	Edit	Delete
Mar	Mar123	Mar	student	gr	0 / 17	Edit	Delete

Add user

Back

Sertifikāti: Šeit jūs varat atrast savu audzēkņu sertifikātus, kuri ir veiksmīgi pabeiguši visas spēles aktivitātes (vismaz 1 zvaigzne katrā aktivitātē).

Lai iegūtu papildinformāciju par to, kā pieteikties un lietot spēli, varat noskatīties šo videoklipu:

<https://www.youtube.com/watch?v=HBriUPajGWw>



Pārvietošanās spēlē

Ieejot "kartē", skolēns redz 7 salas ar spēles tematikas numuriem: 1. Literatūra, 2. Tēlniecība, 3. Glezniecība, 4. Tradīcijas, 5. Tautastērpi, 6. Ēdiens, 7. Ainavas.



Viņiem jāiet katrā no 7 salām un jāiziet visas iekļautās aktivitātes. Par katru sekmīgi pabeigto darbību viņi saņem vismaz vienu zvaigznīti (2 vai 3, ja uzdevums izpildīts labi). Neveiksmes gadījumā viņiem ir jāatkārto darbība, lai iegūtu vismaz vienu zvaigznīti. Viņu misija ir aizbraukt uz visām salām un aizpildīt visas paredzētās aktivitātes.

Spēles beigas

Spēle sastāv no 17 uzdevumiem, kas spēlētājam ir jāizpilda. Spēle ilgst aptuveni 70-90 minūtes un beidzas, kad visi vingrinājumi ir izpildīti. Ja pedagogi/instruktori vēlas, lai spēlētāji iegūtu dziļāku izpratni par spēles tēmām, viņi var piedāvāt papildu resursus, lai spēlētāji varētu iepazīties ar tēmām. Šajā gadījumā spēle varētu ilgt ilgāk, ja instruktori vēlas, lai spēlētāji veltītu vairāk laika, domājot par katru uzdevumu.

Tehniska informācija

Katrs pedagogs var sekot līdzi skolēnu grupas progresam pēc pierakstīšanās spēlē, izmantojot skolotāja kontu. Panelī Lietotāji (rediģēt/pievienot) pēc skolēnu grupas atlasīšanas tabulā, kurā ir visi skolēni lietotāji, ir kolonna ar nosaukumu "Progress". Tur var redzēt, cik salas lietotājs ir izspēlējis (tas ir salas, par kurām lietotājs ieguvis vismaz vienu zvaigznīti).

Spēles iestatījumi — ierīces un pārlūkprogramma

Mēs iesakām spēlēt spēli, izmantojot galddatoru vai klēpj datoru tīmekļa pārlūkprogrammā (pārbaudīts pārlūkprogrammās Chrome, Edge un Firefox). Spēlētājam var būt visērtāk izmantot peli, taču spēle darbojas ar jebkuru rādītājierrīci, tostarp skārienekrānu. Nemiet vērā, ka spēli Snake var vadīt arī ar tastatūras bulttaustiņiem. Spēle darbojas arī mobilajos tālruņos vai planšet datoros.

Spēli var spēlēt pārlūkprogrammas logā vai pilnkrāna režīmā (lielākajā daļā pārlūkprogrammu F11 taustiņš pāriet pilnkrāna režīmā). Tomēr katrai dienai pievienotais papildu saturs, kuram var piekļūt, izmantojot pogu "(I)" salās, tiek atvērts jaunās pārlūkprogrammas cilnēs. Tāpēc ilgtermiņā var būt ērtāk spēlēt logu režīmā.

Sākotnējā spēle

Lai atvieglotu spēles pieredzi un padarītu to mazāk jutīgu pret nestabilu interneta savienojumu, spēle lejupielādēs lielāko daļu spēles līdzekļu, kad to startēsiet pirmo reizi. Atkarībā no jūsu interneta savienojuma spēles uzsākšanai var paiet kāds brīdis.

Tehnisko problēmu risināšana

Ja jūsu skolēni saskaras ar kādām tehniskām problēmām (piemēram, spēle uzskārās vai spēle netiek pareizi ielādēta), spēlējot vai ielādējot spēli, pirms sazināšanās ar mums aiciniet viņus izmantot šādu procedūru, lai mēģinātu novērst problēmu:

1. Atsvaidziniet pārlūkprogrammas logu, nospiežot F5 vai atsvaidzināšanas pogu.
2. Ja spēle vispār netiek ielādēta, pārbaudiet viņu interneta savienojumu. Varētu arī palīdzēt rūtera restartēšana, jo dažreiz tas stabilizē interneta savienojumu.
3. Apskatiet, cik daudz RAM datorā patērē citi vienlaicīgi darbojošies procesi. Lai nodrošinātu vienmērīgāku spēles pieredzi, ieteicams pārlūkprogrammā aizvērt citas programmas un cilnes.
3. Mēģiniet restartēt spēli. Ja parastā tīmekļa lapas atsvaidzināšana nedarbojas, aizveriet visus pārlūkprogrammas logus un sāciet to no jauna.
4. Mēģiniet spēlēt spēli citā pārlūkprogrammā. Piemēram, ja rodas problēmas, palaižot spēli pārlūkprogrammā Firefox vai Safari, izmēģiniet pārlūkprogrammu Chrome.

Ja spēle uzkaras spēles laikā, viņiem ir jārestartē epizode. Ja tā pati problēma joprojām pastāv, viņi var izlaist atsevišķas epizodes.

Spēles saglabāšana

Notīrot kešatmiņu un sīkfailu atmiņu spēles spēlēšanas laikā, students tiks izrakstīts no sava konta. Spēles gaita tiek saglabāta pēc katras minispēles uzvaras (ekrānā, kurā redzamas zvaigznes) jebkurā pārlūkprogrammā, jo spēles gaita tiks automātiski saglabāta jūsu kešatmiņā. Epizodes spēlēšanas laikā spēli nevar saglabāt manuāli, taču, tiklīdz tiek pabeigta noteikta epizode, spēle saglabā progresu, un skolēni var atsākt spēlēšanu citā dienā no vietas, kur pārtrauca spēli.

2. C.U spēles scenāriji

Nodaļā ir aprakstīti spēles scenāriji, kas ir iedvesmoti no C.U. darbnīcu aprakstiem un UNESCO starpkultūru kompetenču koncepta un darbības ietvara.

a. UNESCO starpkultūru kompetenču koncepts un darbības ietvars

Ietvars ietver atbilstošas un savstarpēji cieši saistītas komunikatīvās kompetences (valoda, dialogs, neverbālā uzvedība) un kultūras kompetences (identitāte, vērtības, attieksmes un uzskati) (UNESCO, 2013).

Viens no UNESCO pamatelementiem ir **starpkultūru dialogs un starpkultūru kompetences**.

Starpkultūru dialogs attiecas uz dialogu, kas notiek starp dažādu kultūras grupu locekļiem. Tiek pieņemts, ka dalībnieki piekrīt uzklaut un izprast vairākas perspektīvas, tostarp pat tos, kas pieder grupām vai indivīdiem, kuriem viņi nepiekrīt. Tas ir process, kas ietver atklātu un cieņpilnu viedokļu apmaiņu starp indivīdiem un grupām ar atšķirīgu etnisko, kultūras, reliģisko un valodu izcelsmi un mantojumu, pamatojoties uz savstarpēju sapratni un cieņu. Saskaņā ar Publiskā dialoga konsorcijs teikto, dialogs ir "iekļaujošs, nevis ekskluzīvs... runas brīvība tiek apvienota ar tiesībām tikt uzklautam un atbildību klausīties ... atšķirības tiek uzskatītas par resursiem, nevis šķēršļiem ... konflikts ir tiek risināti kopīgi, nevis nelabvēlīgi... un lēmumi tiek pieņemti radoši, nevis aizsardzībā. Šīs īpašības būtu labs sākums jebkuram starpkultūru dialogam.

Starpkultūru kompetences attiecas uz atbilstošām zināšanām par konkrētām kultūrām, kā arī vispārīgām zināšanām par problēmām, kas rodas dažādu kultūru pārstāvju mijiedarbībā, uztverošu attieksmi, kas veicina kontakta nodibināšanu un uzturēšanu ar dažādiem citiem, kā arī nepieciešamo prasmju apguvi. mijiedarboties ar citiem no dažādām kultūrām, izmantot zināšanas un attieksmi. Vērtības, uzskati un attieksme ir galvenie kultūras aspekti, un tie ir visas saziņas ar citiem pamatā. Būtiskas mijiedarbības grūtības rodas, ja dalībnieki atklāj, ka viņu pieņēmumi atšķiras, izraisot pārpratumus un konfliktus pat labi iecerētu starpkultūru dialogu vai mijiedarbības laikā. Saskaņā ar Deardorff (2011) prasmēm un kompetencēm, kas tiek saprastas kā minimālās prasības starpkultūru kompetenču iegūšanai, ietilpst:

- Cieņa ("citu vērtēšana");
- Pašapziņa/identitāte ("izpratne par objektīvu, caur kuru mēs katrs skatāmies uz pasauli");
- Skatīšanās no citām perspektīvām/pasaules skatījumiem ("gan kā šīs perspektīvas ir līdzīgas, gan atšķirīgas");
- Klausīšanās ("iesaistīšanās autentiskā starpkultūru dialogā");
- Adaptācija ("spēja īslaicīgi pāriet citā perspektīvā");
- Attiecību veidošana (noturīgu starpkultūru personisko saišu veidošana);
- Kultūras pazemība ("apvieno cieņu ar pašapziņu").

Kopīga pieredze, sarunas un stāstu stāstīšana ir viens no veidiem, kā dažādas grupas dalībnieki var saprast viens otru (UNESCO, 2013).

Nemot vērā, ka starpkultūru kompetences ir nepieciešamas globalizētā pasaulē, kurā redzam pieaugošus draudus cilvēktiesībām, mēs apzināmies, ka ir būtiski censties uzlabot starpkultūru kompetences bērniem, lai viņi varētu dot ieguldījumu kultūras daudzveidības saglabāšanā un veicināšanā un cilvēktiesībās.

Šajā ziņā spēle *Cultura Universalis* un piedāvātie scenāriji – aktivitātes sniegs skolēniem pārskatu par dažādu kultūru elementiem, t.i., tautas pasakām, skulptūrām, paražām, tērpiem, ēdieniem, ainavām un gleznām, lai paplašinātu viņu redzesloku un dotu iespēju uzlabot savas starpkultūru prasmes.

b. Spēles scenāriji

Zemāk ir parādīti scenāriji, kas ir izmantoti spēlēs. Skolotāji tiek mudināti iesaistīt skolēnus aktivitātēs, lai prezentētu katras tematiskās jomas saturu, t.i., dažādas tautas pasakas, tradicionālos ēdienus utt., lai iepazīstinātu viņus ar valstu dažādajiem aspektiem un aktivizētu dialogu par tiem.

I.Literatūras sala

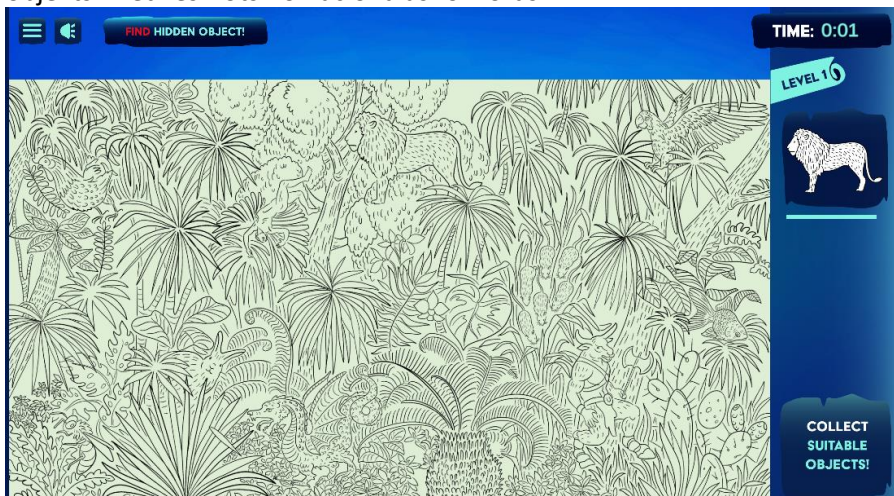
Šajā dienā iekļautās spēles ir: savienošanas spēle un slēptie objekti.



Saskaņošanas spēlē skolēniem jāaskaņo attēli, kas attēlo tautas pasaku, ar tās valsts karogu, no kuras nāk tautas pasaka.



Slēpto objektu spēlē skolēniem dotajā attēlā jāatrod slēptais objekts, kas atrodas spēles labajā pusē. Apslēptais objekts ir iedvesmots no nacionālās folkloras.





Spēlē ir iekļautas sekojošas nacionālās tautas pasakas.

Franču tautas pasakas

Cāļi

Mazais cālis kādu dienu dabūja kāvienu no vecākiem un kopā ar diviem brāļiem aizbēga no vistu kūts. Cāļi sāka taisīt būdu dzīvošanai un pēc 8 dienām, kad būda bija gatava, vecākais brālis dejoja un vicināja spārnus tik ilgi, ka salauza spārnu un krita tik ātri un spēcīgi, ka sagāza būdu. Troksnis bija tik skaļš, ka cāļu vecāki to dzirdēja un saprata, ka tie ir viņu cāļi. Viņi steidzās mežā un tos atrada. Nokaunējušies viņi tos aizveda mājās uz fermu.

Lauva dodas karā (Lafontēns, no franču valodas atdzejojis Ēvalds Valters)

Lūk, kādu ideju reiz lauva galvā ņēmis:

Viņš kara padomē bij zvēriem ziņojis,

Ka uzsākt karadarbu lēmis.

Kas katra spējās ir, tas jāpildot būs viss:

— Lūk, jānes smagie kararīki Ir zilonim uz muguras.

Nav lācim pienākumi sīki:

Tam jāuzbrūk pirms uzvaras.

Un lapsai uzdodu: tev būt par karaspiegu.

Viebt viepļus mērķaķim, lai naidnieks samulstas.

— Bet lamzaks ēzelis! — kāds sauc. — Prom!

Neder tas,

Kad karš! Un zaķus prom! Tie visi laiž pa diegu!

— Nē, — lauva bilst, — nē, nē, mans karaspēks

bez tiem

Tik pilnīgs nebūtu. Te visus izmantošu.

Šī taure lamzakam cels šausmas naidniekiem,

Būs zaķis ziņnesis, kad ziņojumus došu. —

Ja valdnieks gudri rīkojas,

Tad visuniecīgo prot lietot savā labā;

Ikkatra spēju saredz tas.

Jo nederīgo nav gan dabā.

Grieķu pasakas

Ikars un Daidals

Reiz sensenos laikos pirms daudziem gadsimtiem dzīvoja kāds mākslinieks. Viņa vārds bija Daidals. Viņš pielietoja savas mākslinieka dotības, lai būvētu ēkas un tempļus. Iespējams, ka viņš bija sava laika prasmīgākais arhitekts.

Karalis Mīnojs ielūdza Daidalu uz brīnišķīgo Krētas salu. Karalis vēlējās, lai Daidals uzbūvē labirintu, kas kļūtu par mājām karaļa iemīļotajam dzīvniekam – Mīnotauram. Mīnotauris bija šausmīgs monstros, kuram bija vēša galva uz cilvēka ķermeņa. Karalis mīlēja šo briesmīgo monstros un vēlējās, lai tam būtu brīnišķīga mītne.

Daidals bija mazliet pārsteigts par karaļa mīļdzīvnieka izvēli, tomēr darbs paliek darbs. Daidals iecerēja padarīt labirintu par izaicinājumu – tik sarežģītu, ka ikviens, kas tajā ieiet, maldītos pa to tik ilgi, līdz tiktu izglābts. Tādā veidā karalis būtu laimīgs, briesmonis tiktu savaldīts, un cilvēki varētu dzīvot drošībā. Daidals nešaubījās, ka viņš spēs izprojektēt tādu labirintu. Viņš patiešām bija izcils arhitekts.

Daidals atveda sev līdzīgu savu jauno dēlu Ikaru. Viņš bija pārliecināts, ka bērns uz salas izbaudīs peldēšanās priekus un rotaļāsies ar citiem bērniem. Gan Daidals, gan Ikars bija laimīgi, ka ir šeit ieradusies. Karalis Mīnojs priecājās par savu labirintu. Dzīve uz salas bija mierīga un jauka. Daidals nesteidzās doties projām.

Kādu dienu uz salu atkuģoja grupa grieķu. Nākamajā dienā viņi netraucēti aizbrauca, paņemot līdzīgu karaļa skaisto meitu, bet atstājot aiz sevis nonāvēto Mīnotauru.

Karalis Daidals bija gluži vai prātu zaudējis aiz bēdām. Viņš nespēja noticēt, ka jebkāds būtu varējis iekļūt labirintā un izglābties, nesaņemot palīdzību – visdrīzāk palīdzību varēja būt sniedzis pats labirinta būvētājs. (Īstenībā palīdzību bija snieguši bērni, nevis pats Daidals.) Karalis Mīnojs sodīja nevainīgo Daidalu, paturot viņu un viņa jauno dēlu Ikaru kā gūstekņus uz Krētas salas.

Daidals centās izgudrot veidu, kā varētu izglābties. Kādu dienu viņš pamanīja virs galvas lidojam putnus. Tā viņam iešāvās prātā ideja. Spārni!!! Viņam nepieciešami spārni. Daidals sāka vākt kopā visas putnu spalvas, kas vien bija atrodamas. Viņš tās salīmēja ar vasku. Kad divi pāri spārnu bija izgatavoti, viņš brīdināja savu jauno dēlu nelidot pārāk tuvu saulei, jo vasks sāks kust.

Daidals piestiprināja spārnus viņiem abiem pie rokām. Viņi savicināja spārnus un traucās pretī debesīm. Krētas sala palika tālu aiz muguras. Ūdens vizēja zem viņiem, cik vien tālu sniedzās skats. Debesis bija zilas. Pūta viegls vējiņš, tas ļāva viņiem pilnīgi droši noturēties gaisā. Tas bija brīnišķīgi!

Ikars lidoja arvien augstāk un augstāk. Viņš uzlidoja tik augstu, ka, pirms viņš spēja apjaust notiekošo, saule bija sākusi kausēt vasku uz viņa spārnēm. Ikars juta, ka sāk krist. Viņš vicināja spārnus arvien ātrāk un ātrāk – bet nekas nelīdzēja. Nabaga Ikars iegāzās ūdenī un noslīka.

Noskumušajam Daidalam nācās turpināt lidojumu vienatnē

Tēsejs un Mīnotauris

Reiz sensenos laikos dzīvoja karalis, vārdā Mīnojs. Karalis Mīnojs dzīvoja uz skaistas salas ar nosaukumu Krēta. Karalim Mīnojam piederēja viss, ko vien karalis varēja vēlēt. Šad un tad karalis Mīnojs nosūtīja savu floti pāri jūrai uz nelielo Atēnu ciematu.

Atēnu karalis nezināja, ko iesākt, viņš bija gluži izmisis. Viņš prātoja – ja viņam būtu pietiekami daudz laika, viņš izveidotu tik spēcīgu floti, ka varētu sūtīt pupās karali Mīnoju nākamajā reizē, kad tas grasītos uzbrukt Atēnām. Atēnu karalis piedāvāja Karalim Mīnojam darījumu: ja tas neuzbruktu Atēnām deviņus gadus, Atēnas nosūtītu 7 zēnus un 7 meitenes uz Krētas salu, kur tos apēstu briesmīgs monstros – šausmīgais Mīnotauris, kuru karalis Mīnojs turēja kā savu mīluli.

Mīnotauris dzīvoja Krētas salā pazemes labirinta centrā. Karalis Mīnojs šo briesmoni mīlēja. Karalis Mīnojs uzbruka Atēnām vienīgi tajos brīžos, kad viņu mocīja garlaicība. Īstenībā viņš neko nevēlējās. Tādā veidā viņa iemīļotais briesmonis varēja cerēt uz īpaši gardu maltīti apmēram ik pēc 9 gadiem. Karalis Mīnojs piekrita Atēnu piedāvājumam.

Lai gan Atēnas bija uzbūvējušas savu floti, Karalis Mīnojs nedevās uzbrukumā, kā Atēnu karalis bija cerējis. Īstenībā Karalis Mīnojs turēja doto vārdu. Un tagad bija pienākusi reize, kad Atēnām vajadzēja turēt savējo. Atēnās visi izmisumā raudāja.

Atēnu princis Tēsejs apzinājās, cik svarīgi ir turēt doto vārdu. Viņš zināja, ka darījums paliek darījums. Bet vienlaikus viņš bija arī pilnīgi pārliecināts, ka nav pareizi sūtīt mazus bērnus, lai tos apēstu briesmonis. Princis

Tēsejs izstāstīja savam tēvam karalim, ka viņš grasās doties uz Krētu kā Atēnu septītais dēls. Viņš gribēja nogalināt Mīnotauru un izbeigt šo briesmīgo tradīciju.

“Mīnotaurš taču ir briesmīgs monstrs! Kāpēc tu domā, ka spēsi to uzvarēt?” – viņa tēvs iesaucās.

“Es atradīšu veidu, kā to izdarīt,” – Tēsejs mierīgi atbildēja. – “Dievi man palīdzēs.”

Viņa tēvs izmisīgi lūdās, lai dēls tā nerīkojas. Tomēr princis ieņēma savu vietu kā septītais Atēnu zēns. Kopā ar sešiem citiem Atēnu zēniem un septiņām Atēnu meitenēm princis Tēsejs ar kuģi devās uz Krētu.

Kad princis kopā ar bērniem ieradās Krētas salā, karalis Mīnojs ar savu meitu, princesi Ariadni devās viņus sagaidīt. Princese Ariadne neteica ne vārda, tikai viņas piere bija saraukta dziļās domās. Vēlu naktī viņa uzrakstīja princim Tēsejam zīmīti un ieslidināja to zem viņa guļamistabas durvīm.

Ariadne rakstīja – “Dārgo Tēsej, mani ieraugot, tu droši vien pamanīji, ka es esmu skaista princese. Es esmu arī ļoti garlaikota. Bez manas palīdzības Mīnotaurš tevi noteikti aprīs. Ja es palīdzēšu tev uzvarēt briesmoni, tev jāapsola, ka aizvedīsi mani projām no šīs mazās saliņas, lai citi varētu apbrīnot manu skaistumu. Ja tevi interesē šāds darījums, tad sastapsimies pie labirinta ieejas pēc vienas stundas. Patiesi tava, Princese Ariadne Princis Tēsejs klusām izlavījās no pils un pacietīgi gaidīja pie vārtiem. Beidzot parādījās princese Ariadne. Viņai rokās bija zobens un diega kamols.

“Ariadne iedeva zobenu un diega kamolu princim Tēsejam.”

“Noslēp abas šīs lietas pie ieejas labirintā. Rīt, kad tu kopā ar pārējiem bērniem no Atēnām ieiesi labirintā, tev jāpagaida, līdz vārti tiks aizvērti, un tad piesien pavedienu pie durvīm. Ritini kamolu vaļā, kad tu iesi cauri labirintam – tas palīdzēs tev atrast ceļu atpakaļ. Nu, bet zobens – tu zināsi gan, ko darīt ar zobenu,” – viņa smējās.

Tēsejs pateicās princesei par viņas laipnību.

“Tikai paturi prātā,” – viņa brīdināja Tēseju. – “Tev jāaizved mani sev līdz, lai visi cilvēki varētu apbrīnot manu skaistumu.”

Nākamajā rītā atēniešu bērni, to starpā arī princis Tēsejs, tika ieģrūsti labirintā. Durvis aiz viņiem tika cieši noslēgtas. Sekojot Ariadnes norādījumiem, Tēsejs piesēja vienu pavediena galu pie durvīm. Viņš lika bērniem palikt pie durvīm un uzmanīt, lai pavediens būtu visu laiku cieši piesiets, tādējādi princis varētu atrast ceļu atpakaļ. Bērni cieši turēja apvedienus, kamēr Tēsejs viens pats iegāja labirintā.

Izmantodams Ariadnes doto zobenu, Tēsejs nogalināja briesmīgo nevēru. Sekodams pavedienam, viņš gāja atpakaļ un pieklauvēja pie durvīm.

Princese Ariadne viņu jau gaidīja. Viņa atvēra durvis. Neviens nepamanīja, kā princis Tēsejs un Atēnu bērni aizskrēja pie sava kuģa un klusām burāja projām. Princese Ariadne devās viņiem līdz.

Pa ceļam uz mājām viņi piestāja pie mazās Naksas salas, lai papildinātu krājumus. Princese Ariadne uzstāja, ka viņa vēlas izkāpt krastā. Uz salas īsti nebija ko darīt, drīz viņa aizmīga. Visi cilvēki sapulcējās, lai apbrīnotu aizmigušo princesi. Tēsejs ar Atēnu bērniem mierīgi aizkuģoja un atstāja viņu tur guļam. Galu galā, darījums paliek darījums.

Latviešu pasakas

Bites sods par meliem

Rudzātu pagasta dravnieki to parādību, ka bites ņem medu no sarkanā āboliņa, vijgriezēm un dzeltenā dedestiņa, izskaidro šādi: kad Dievs bija radījis zemi un kukaiņus, tad viņš teicis bitei, lai tā ejot un palūkojot, kura puķe visvairāk medu dodot.

Bite aizskrējusi – visas puķes aplūkojusi. Izrādījies, ka sarkanais āboliņš, vijgriezis un dzeltenais dedestiņš dodot visvairāk medu. Bite pārnākusi mājās. Dievs prasījis, kuras puķes dodot vislabāko medu.

Bite atbildējusi, ka visas puķes dodot, izņemot jau iepriekš minētās. Tā bite apmelojusies, gribējusi noslēpt visienesīgākos ziedus.

Bet Dievs labāk zinājis un kā sodu par melošanu bitei aizliedzis ņemt medu no sarkanā āboliņa, vijgriezēm un dzeltenā dedestiņa.

Mazā zelta zivtiņa

Vecs vīrietis un sieviete jau daudzus gadus dzīvo trūcīgi. Viņiem ir maza būdiņa, un katru dienu vīrietis iziet makšķerēt. Kādu dienu viņš iemet savu tīklu un divas reizes pēc kārtas izvelk jūraszāles, bet trešajā izvelk zelta zivtiņu. Zivs lūdz saudzēt tās dzīvību, solot pretī izpildīt jebkuru vēlēšanos. Taču vecīti biedē tas, ka zivs prot

runāt; viņš saka, ka neko negrib, un ļauj zivij iet. Kad viņš atgriežas un pastāsta sievai par zelta zivtiņu, viņa sadusmojas un saka vīram, lai viņš iet palūgt zivij jaunu sili, jo tā ir saplīsusi, un zivs šo mazo lūgumu apmierina. Nākamajā dienā sieva lūdz jaunu māju, un zivs to arī piešķir. Pēc tam sieva pēc kārtas lūdz pili, lai kļūtu par dižciltīgu lēdiju, kļūtu par savas provinces valdnieku un visbeidzot kļūtu par Jūras valdnieku un pilnībā pakļautu zelta zivtiņu savai neierobežotajai gribai. Vīram ejot prasīt katru mantu, jūra kļūst arvien vētraināka, līdz pat pēdējam lūgumam, kur vīrietis gandrīz nedzird sevi domājam. Kad viņš lūdz, lai viņa sieva tiek iecelta par jūras valdnieku, zivs izārstē viņas alkatību, ieliekot viņu atpakaļ vecajā būdā un atdodot salauzto sili.

Zelta oliņa

Dzīvoja vecītis un vecenīte. Viņiem bija raiba vistiņa. Tā izdēja zelta oliņu. Vecītis sita, sita oliņu, bet nesusita; vecenīte sita, sita – nesusita. Skrēja pelīte un ar astīti nogrūda oliņu. Tā nokrita zemē un saplīsa. Vecītis un vecenīte sāka raudāt. Vistiņa klukstēdama saka: - Neraudi, vecīt, neraudi, vecenīt, es jums izdēšu citu oliņu – nevis zelta, bet parastu. To jūs varēsiet gan sasist, gan apēst!

Poļu pasakas

Legēnda par Vāveles pūķi

Karalim bija skaista meita Vanda. Viņi dzīvoja bezrūpīgu un laimīgu dzīvi, un labklājība plūda cauri pilsētai. Kādu dienu debesīs parādījās milzīgs pūķis. Tam bija lieli spārni, un tā biezās bruņas pretojās bultām. Ignorējot cilvēkus, kuri mēģināja viņu padzīt, viņš apmetās alā zem kalna. Viņš šad un tad ēda lopus.

Cilvēki pamazām sāka pamest pilsētu, tā pakāpeniski iztukšojās. Bezpalīdzīgais karalis lūdza bruņinieku palīdzību - bet tie pārdrošnieki, kas ieradās alā ar nolūku nogalināt pūķi, tika nekavējoties apirti. Par pūķi ieinteresējās arī gudrais kurpnieks Skuba. Darbnīcā, kurā strādāja, viņš no aitādas izgatavoja aitam līdzīgu lelli, piepildīja to ar sēru no akmeņlauztuvēm un aiznesa pie pūķa alas.

Atgriezies viņš visiem pastāstīja par savu plānu. Ikviens bija ļoti ziņkārīgs redzēt, kā briesmonis rīkosies. Kad pūķis pamodās, tas tūdaļ aprija aitas lelli. Drīz viņa zarnās sāka burbuļot uguns. Sērs radīja viņam lielas sāpes un dedzinošu sajūtu kaklā. Lai remdētu slāpes, viņš dzēra Vislas ūdeni, līdz pārsprāga. Laimīgie cilvēki satvēra Skubu rokās un aiznesa pie karaļa Kraka, kurš viņam sniedza savas meitas Vandas roku.

Skulptūra, kas stāv pie upes Vāveles pils pakājē, pie ieejas Pūķa midzenī, atgādina par pūķa pieveikšanu.

Legēnda par Popielu

Pirms neilga laika Krušvicā pie Goplo ezera pilī dzīvoja princis Popiels ar savu sievu, vācu princesi Gerdu. Viņiem abiem patika spēlēt, un viņi nerūpējās par saviem pavalstniekiem. Popiels sagādāja bažas arī saviem tēvočiem, Lielpolijas bruņiniekiem. Viņi brīdināja viņu, ka viņam jābrūpējas par savu īpašumu, bet viņš viņus neklausīja. Viņš pavadīja laiku medībās kopā ar sievu, neinteresējoties par savu pavalstnieku lietām vai sienu stāvokli, kas aizsargā apmetni pret barbaru cilšu iebrukumiem.

Ļaunā hercogiene, sarūgtināta par Popiela onkuļu mudinājumiem, ieteica viņam sarīkot dzīres, uzaicināt visus savus onkuļus un ieliet viņu vīnā indi. Viņi tā arī darīja – onkuļi ieradās uz mielastu un uzsauca tostus un pēc brīža viņi nokrita miruši uz grīdas. Naktī hercogiene lika kalpiem iemest līķus ezerā. Viņa bija pārliecināta, ka neviens neuzzinās, kas noticis.

Neviens neizdzīvoja, tāpēc Popiels varēja baudīt troņa pārņemšanu, kļūstot par karali.

Pēc dažām dienām no viņa radinieku ķermeņiem izšķīlās peles un sāka pulsēties ap pili. Ar katru stundu viņu bija arvien vairāk: viņi ar varu iespedās, un viņu čīkstēšana drīz vien bija dzirdama katrā pils istabā. Popiels un viņa sieva pārcēlās uz salu ezerā un atrada patvērumu vecā tornī.

Peles viņiem sekoja. Viņi grauza laivas dibenu, lai neviens nevarētu aizbēgt no salas. Viņi uzkāpa tornī, metās pie Popiela un viņa sievas un tos aprija.

Pienāca ziema, un Krušvicas apkārtnē bija mierīga. Taču cilvēkus satrauca pilī valdošais klusums. Daudzas dienas neviens nebija iznācis vai no skursteņa nākuši dūmi. Beidzot jaunais zemnieks uzdrošinājās doties uz pili un atnesa biedējošu un priecīgu ziņu:

- Princis ir miris! Tornī ložņā tikai peles! Paskaties, kas palicis pāri pēc Popiela!

Tāds bija sods par blēdīgu un nežēlīgu slepkavību, par cilvēku mocīšanu, un ezers, kas naktī skalojas krastā, atgādina šo stāstu. Vecais tornis joprojām stāv uz Gopļo ezera – lai neviens neaizmirstu par sodu, ko saņēma ļaunais pāris, to sauca par Peļu torni.

Spāņu pasakas

Patufets

Reiz sen senos laikos dzīvoja ļoti, ļoti mazs zēns. Viņa vārds bija Patufets. Viņš bija gudrs bērns un strādīgs.

Kādu dienu, kad viņa mamma gatavoja pusdienas, viņa teica:

-Patufet, tagad es eju uz veikalu nopirkt safrānu, ko pievienot rīsiem. Neej ārpus mājas.

-Mammu, ļauj man aiziet uz veikalu! Lūdzu!- Patufets teica

-Tu nevari iet, Patufet. Tu esi tik mazs, ka cilvēki uz ielas tevi neredz. Un cilvēki uzkāps tev virsū – mamma teica.

- Es dziedāšu dziesmu, un, ja cilvēki mani neredzēs, viņi mani dzirdēs. Lūdzu, ļauj man iet! Lūdzu!

-Labi, bet dziedī skaļi.

Mamma viņam iedeva 1 centa monētu, un Patufets devās uz veikalu un dziedāja šādi:

Patim, patam, patum

Vīri un sievas, lūdzu, uzmanieties

Patam, patam, patum

Neuzkāpiet Patufetam.

Visi cilvēki klausījās dziesmu, bet neviens nevarēja redzēt zēnu, jo viņš bija ļoti mazs.

Kad viņš ieradās veikalā, viņš teica:

-Lūdzu, vienu centu safrāna!

-Kas prasa safrānu? Es nevienu neredzu, - teica veikala pārdevēja.

- Vienu centu safrāna Patufetam, lūdzu, - viņš atkal teica.

Veikala pārdevēja ieraudzīja monētu un aiz tās mazu, mazu zēnu. Viņa iedeva viņam mazliet safrāna.

Patufets atgriezās mājās, dziedot:

Patim, patam, patum

Vīri un sievas, lūdzu, uzmanieties

Patam, patam, patum

Neuzkāpiet Patufetam.

Pa ceļam sāka līt. Viens piliens, divi pilieni, trīs pilieni... un sākās īsta lietussgāze. Patufet atrada pajumti zem kāpostiem, lai nesalītu. Bet, ak vai! Pienāca vērsis un ar vienu kumosu viņš norija kāpostus, Patufetu un viņa grozu. Viss nokļuva viņa kuņģī!

Tētis devās mājās. Viņš bija ļoti noraizējies:

-Kāpēc tu man neatnesi manas pusdienas? - viņš jautāja sievai

-Kur ir Patufets? Vai viņš negāja un neatnesa? -Patufeta māte atbildēja-. Ak! Nabaga mēs! Mans Dievs! Mūsu bērns ir pazudis!

Mamma un tētis izgāja laukā viņu meklēt, un viņi kļiedza:

-Patufet, kur tu esi? Patufet, kur tu esi?

Un Patufets teica:

-Vērša vēderā, kur silts un sauss! Kad vērsis palaidīs gāzes, Patufets tiks laukā.

Bet viņi viņu nedzirdēja un turpināja kliegt:

-Patufet, kur tu esi? Patufet, kur tu esi?

Un Patufets teica:

-Vērša vēderā, kur silts un sauss! Kad vērsis palaidīs gāzes, Patufets tiks laukā.

Bet viņi nedzirdēja Patufetu un izmisīgi kļiedza un kļiedza:

-Patufet, kur tu esi? Patufet, kur tu esi?

Un Patufets teica:

-Vērša vēderā, kur silts un sauss! Kad vērsis palaidīs gāzes, Patufets tiks laukā.

Tad, viņu sadzirdējuši, viņi iedeva vērsim daudz siena.

Beigās, kad viņš bija labi paēdis un paēdis, viņš palaida gāzes:

<<PRRRR!>>

un Patufets tika laukā!!!

Un, kā parasti beidzas pasaka angļu valodā, viņi dzīvoja laimīgi līdz mūža galam!

Vai, kā mēs sakām katalāņu valodā: es vet aquí un gat, i vet aquí un gos, vet aquí un conte que s'ha fos.

Kas nozīmē: Un bija kaķis, un bija suns, un bija stāsts, kas izgaiss.

Patiesības putns

Zvejnieks atrada divus zīdaiņus stikla šūpulī, kas peld upē, un uzaudzināja tos kā savus. Mazuļiem augot, vecākie brāļi un māsa bija pret viņiem ļauni, un dvīņi bieži aizbēga uz upes krastu, kur viņi ar rīvmaizi baroja putnus. Pateicībā putni iemācīja runāt savā valodā.

Ceļojumā dvīņi dzirdēja, kā putni plāpā par karali, kurš bija apprecējis drēbnieka meitu, neskatoties uz augstmaņu pretestību. Kad viņš atgriezās no kara, viņam teica, ka viņa sieva dzemdējusi dvīņus, kuri miruši. Tā kā viņai pietrūka mazuļu, karaliene kļuva traka, un viņu nācās ieslēgt tornī. Patiesībā viņi nebija miruši, bet tika iemesti upē stikla šūpulī. Dvīņi saprata, ka stāsts ir par viņiem. Putni turpināja teikt, ka tikai Patiesības Putns varēja pārliecināt karali, ka bērni patiešām ir viņa bērni, un putnu turēja milzis. Pēc piedzīvojumiem, lai atrastu patiesības putnu, viņi atkal satiekas ar karali, kurš uzklausa putnu. Dvīņi atkalapvienojas ar savu tēvu karali un kopā izglābj karalieni un dzīvo laimīgi mūžam.

Leģenda par Svēto Juri

Reiz baismīgs pūķis biedēja mazas Katalonijas pilsētiņas, ko sauca par Monblānu, iedzīvotājus. Tas radīja postu pilsētas iedzīvotāju vidū un aprija laukos ganītos dzīvniekus. Tāpēc, lai remdētu pūķa dusmas, pilsētas iedzīvotāji nolēma katru dienu kādu upurēt, izlozējot, ko viņi piedāvās kā savas labās gribas apliecinājumu. Kādu dienu pienāca kārta upurēt ķēniņa meitu. Bet tieši tad, kad pūķis grasījās viņu apēst, parādījās izskatīgs bruņinieks un stājās pretī zvēram. Bruņinieks bija Svētais Juris. Viņš iedūra pūķim savu zobenu, un no izlijušajām asinīm izauga sarkanu rožu krūms. Svētais Juris rozi atdeva princesei.

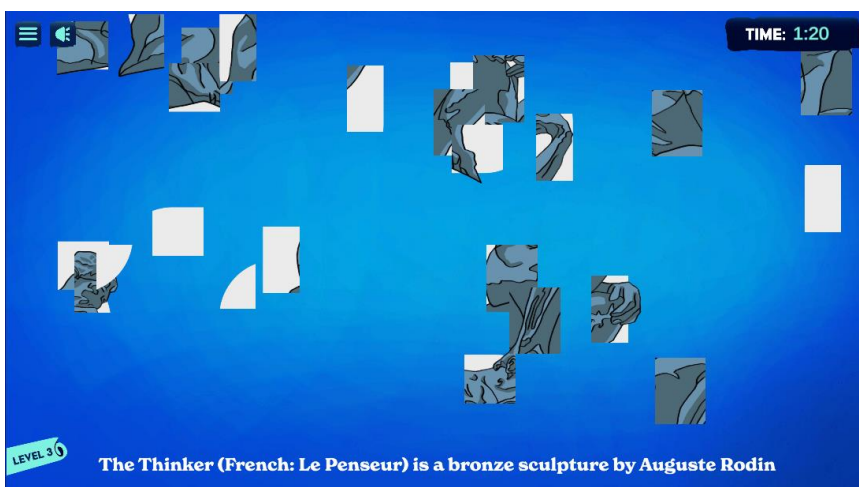
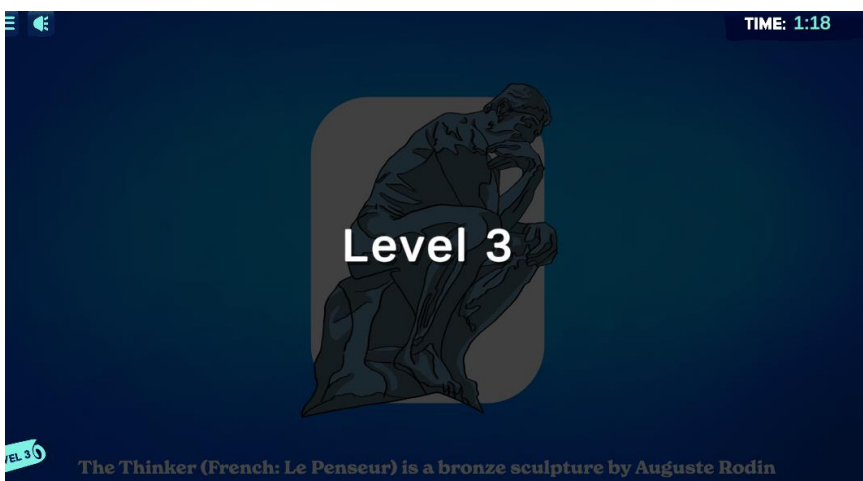


II. Skulptūru sala

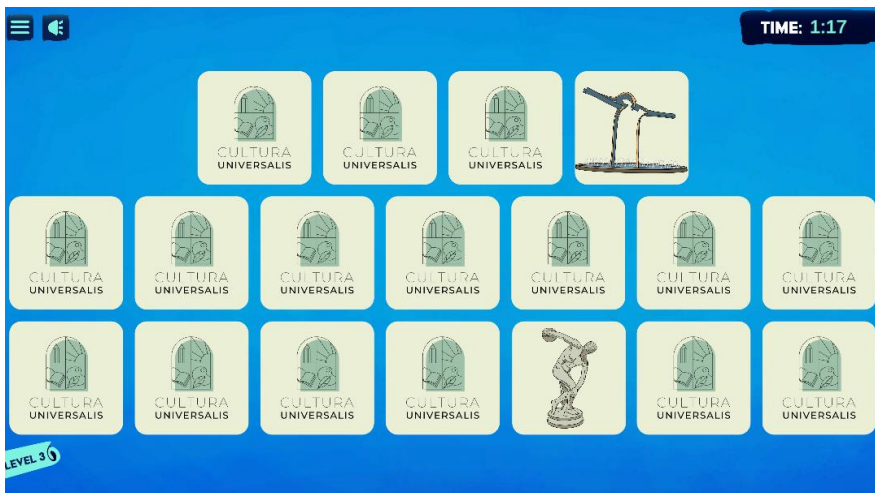
Šajā sadaļā ir divas spēles: puzzle un atmiņas spēle.



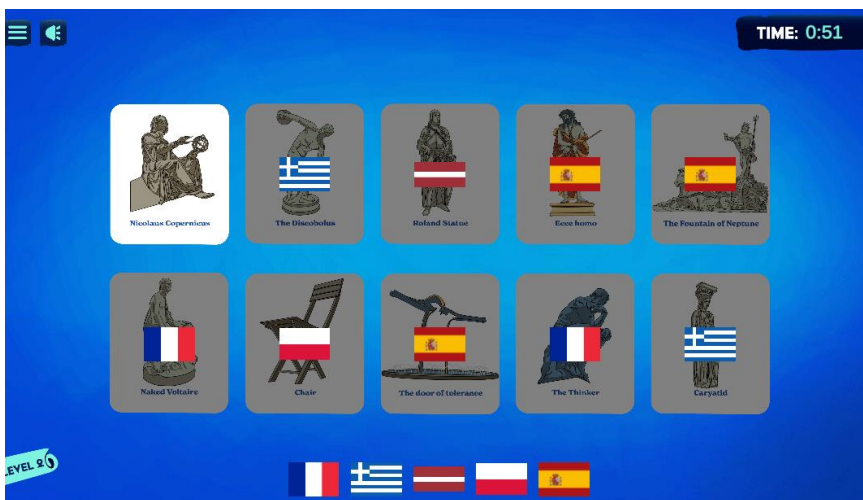
Puzzlē skolēniem jāizveido dažādas puzzles, kurās attēlota viena skulptūra no 5 dažādām partnerības valstīm: Grieķijas, Francijas, Latvijas, Polijas, Spānijas.



Atmiņas spēlē skolēniem jāiegaumē attēli, kuros attēlotas nacionālās skulptūras, un jāatver vienādi pāri.



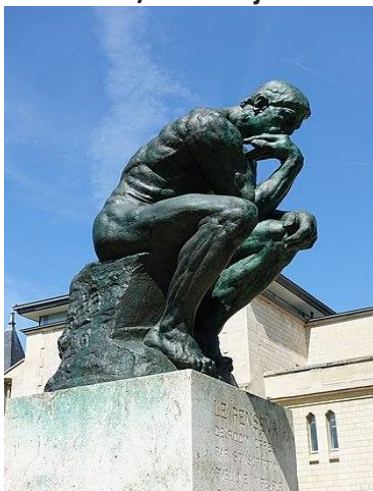
Savienošanas spēlē skolēniem ir jāaskaņo tēli, kas attēlo skulptūru, ar tās valsts karogu, no kuras skulptūra nāk.



Spēlēs iekļautās skulptūras ir parādītas zemāk, sniedzot pamatinformāciju, ar kuru skolotāji varētu dalīties ar saviem skolēniem.

Francija

Le Penseur/ Domātājs



Domātājs ir viena no slavenākajām mākslinieka Ogista Rodēna skulptūrām. Tā attēlo cilvēku, kurš meditē, šķietami saskaroties ar dziļu dilemmu. Rodēna domātājs ir kails vīrietis, kas simbolizē domu universālumu, un muskuļots, kas saista prāta vingrinājumus ar ķermeņa vingrinājumiem.

Šī bronzas statuja tika veidota 1903. gadā. Mūsdienās tā atrodas māksliniekam Rodinam veltītajā muzejā.

Voltaire Nu/ Kailais Voltērs



Žans Batists Pigalle (1714–1785) izveidoja Kailā Voltēra skulptūru pēc 17 filozofu kopas lūguma 1770. gadā. Šī statuja ir veltījums slavenajam filozofam Voltēram, viņa vienaudžu dāvana.

Tā ir Karāras marmora statuja. Žans Batists Pigalle izvēlējās tēlot filozofu kailu senā varoņa manierē, tomēr viņu idealizējot. Vērojams novecojušais un novājējušais burtu vīra ķermenis. Voltērs sēž uz akmeņa, kails, pār muguru pārmetis mēteli. Viņš tur sava amata darbarīkus: vienā rokā spalvu, otrā tīstokli. Viņa skatiens ir pacelts pret debesīm. Kailais Voltērs tagad ir viens no lielākajiem tēlniecības šedevriem, kas izstādīti Luvrā (Parīze).

Le Passe-muraille / Caur sienu ejošais



Le passe-muraille, kas pazīstama arī kā sensorā istaba, ir bronzas skulptūra, ko 2006. gadā izveidoja franču tēlnieks Žans Bernārs Metais. Tā atrodas Luksemburgas pilsētas "Parc du Pescatore" un tika izveidota virs pilsētas vecā kazemātu tīkla. Skulptūra veidota no divām bronzas puslodēm; tā ir 3 metrus augsta un tās diametrs ir 6 metri. Caur šīm puslodēm var iekļūt skulptūrā. 8000 caurumu ļauj ainavai spīdēt cauri.

Kentaurs Ness nolaupa Dējaneiru



Marqueste vispirms izveidoja divreiz mazāka izmēra lējumu. Šo oriģinālo lējumu valsts iegādājās 1892. gadā, vienlaikus ar marmoru, kas tika deponēts Šamberī Mākslas muzejā (1895. gada 15. jūnija dekrēts), bet 1959. gadā tika iznīcināts. Marmora statuja no Tilerī dārza tika izstādīta Franču Mākslinieku salonā 1892. gadā (Nr. 2858) un tā nekavējoties tika iegādāta par summu 25 000 franku (1892. gada 2. maija dekrētu), lai 1894. gadā to uzstādītu Tilerī dārzos. Sākotnēji tā tika izstādīta uz dienvidaustrumiem no Grand Bassin Rond uz pašreizējās Sicard grupas Le Bon Samaritain bāzes. Tā tika pārvietota uz ziemeļrietumiem uz identiskas bāzes 1994. gadā.

Grieķija

Kariatīda



Kariatīda ir skulpturāla sievietes figūra, kas kalpo kā arhitektūras balsts, ieņemot kolonnas vai staba vietu un balstot uz viņas galvas esošu entablatūru. Grieķu termins kariatīda burtiski nozīmē "Karjajas jaunavas"; Karjaja bija sena pilsēta Peloponēsā. Karjajā bija templis, kas bija veltīts dievietei Artemīdai viņas Artemīdas Karjatisas aspektā: "Kā Karjatisa viņa priecājās par riekstu koku ciema Karjara dejām, Kariatīdēm, kuras savā ekstātiskajā apaļa dejā nesa uz savām galvām grozus ar niedrēm, it kā tās būtu dejojoši augi".

Atlants jeb telamons ir kariatīdas vīrišķā versija, t.i., vīrieša skulptūra, kas kalpo kā arhitektūras balsts.

Dromeas - Skrējējs



Dromeas, saukts arī par skrējēju, ir izgatavots no atsevišķiem stikla gabaliem, kas sakrauti viens virs otra, lai iegūtu kustībā esoša skrējēja izplūdušo formu. Tūkstošiem asu, robainu stikla gabalu veido skulptūru. Skriešanas figures autors ir Kostas Varotsoss, kurš sāka strādāt pie tās 1988. gadā un pabeidza tikai 1994. gadā. Sākotnēji tā tika uzcelta Omonijas laukumā, taču vēlāk tā tika pārvietota, jo cilvēki kļuva noraizējušies par būvniecību un pazemes metro radītajām vibrācijām, kas varētu izraisīt tās sabrukšanu vai apgāšanos. Šī skulptūra labie iederas pilsētā ar senu skriešanas vēsturi — Atēnas galu galā bija galamērķis Feidipīda slavenajam skrējienam pēc Maratonas kaujas.



Samotrakijas spārnotā uzvara



Samotrakijas spārnotā uzvara ir votīvs piemineklis, kas sākotnēji tika atrasts Samotrakijas salā uz ziemeļiem no Egejas jūras. Tas ir hellēnisma laikmeta grieķu tēlniecības šedevrs, kas datēts ar 2. gadsimta sākumu pirms mūsu ēras. To veido statuļa, kas attēlo dievieti Nīke (Uzvara), kurai trūkst galvas un roku, un tās pamatne ir kuģa priekšgala formā.

Kopējais pieminekļa augstums ir 5,57 metri, ieskaitot cokolu; statuļa vien ir 2,75 metri. Skulptūra ir viena no nedaudzajām lielākajām helēnisma statujām, kas saglabājušās oriģinālā, nevis romiešu kopijās. Spārnotā uzvara kopš 1884. gada ir izstādīta Luvras muzejā Parīzē, galveno kāpņu augšpusē.

Diskobols



Mīrona Diskobols ir sengrieķu tēlnieka Mīrona skulptūra, kas radīta ap 460. – 450. gadu p.m.ē. Skulptūra attēlo jauneklīgu vīriešu kārtas sportistu, kurš met disku. Sākotnējā grieķu bronzas skulptūra ir zaudēta. Darbs ir pazīstams no tā daudzajām romiešu kopijām - pilna izmēra marmora kopijām, kas bija lētākas par bronzu, piemēram, Palombara Diskobols, un mazāka mēroga versijām bronzā. Potenciālā enerģija, kas izteikta šīs skulptūras cieši savītajā pozā, paužot stāzes brīdi tieši pirms atbrīvošanas, ir klasiskās tēlniecības progresa piemērs no arhaiskā perioda.

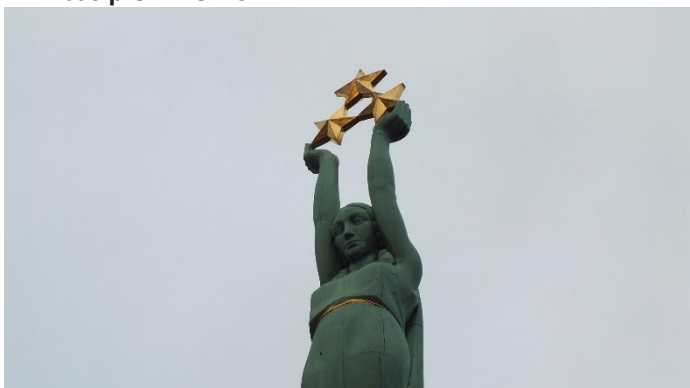
Latvija

Rolanda statuja



Rīgā jau kopš viduslaikiem ir bijusi Kārļa Lielā galma pusizdomātā paladīna Rolanda statuja. Tomēr tikai 19. gadsimta beigās Rātslaukumā tika uzcelta pastāvīga statuja šim aizsargam. Īstais Rolands bija tuvs Svētās Romas imperatora uzticības cilvēks un gāja bojā Ronsvalles kaujā 778. gadā. Vēlāk viņš tika slavināts tā sauktajā Francijas lietā, viduslaiku literatūras darbā, kurā militārpersona tika attēlota kā taisnīgs tautas aizstāvis. Pašreizējā statuja ir oriģināla kopija, kas atrodas nelielas pastaigas attālumā Sv. Pētera baznīcā, un tās pamatnē ir dzeramā ūdens strūklaka.

Brīvības piemineklis



Brīvības piemineklis atrodas Rīgā, Latvijā, godinot Latvijas Brīvības cīņās (1918–1920) kritušos karavīrus. To uzskata par nozīmīgu Latvijas brīvības, neatkarības un suverenitātes simbolu. 42 metrus (138 pēdas) augstais granīta, travertīna un vara piemineklis, kas tika atklāts 1935. gadā, bieži kalpo kā centrālais punkts publiskajām pulcēšanās vietām un oficiālajām ceremonijām Rīgā.

Pieminekļa skulptūras un bareljefi, kas sakārtoti trīspadsmit grupās, attēlo Latvijas kultūru un vēsturi. Pieminekļa kodolu veido tetragonālas formas, kas atrodas viena virs otras un kuras samazinās uz augšu, un to pabeidz 19 metrus (62 pēdas) augsta travertīna kolonna ar vara figūru Brīvība, kas paceļ trīs apzeltītas zvaigznes. Pieminekļa koncepcija pirmo reizi radās 20. gadsimta 20. gadu sākumā, kad Latvijas Ministru prezidents Zigfrīds Anna Meierovics pavēlēja izstrādāt "piemiņas kolonnas" projektu konkursa noteikumos. Pēc vairākiem konkursiem piemineklis beidzot tika uzcelts 30. gadu sākumā pēc shēmas "Mirdzi kā zvaigzne!", kuru iesniedza latviešu tēlnieks Kārlis Zāles. Būvdarbi tika finansēti par privātiem ziedojumiem.

Piemineklis Latviešu strēlniekiem



Tas atrodas Rīgas centrā, Latviešu strēlnieku laukumā pie Latvijas Okupācijas muzeja. Piemineklis Latvijas loka šāvējiem tika atklāts 1971. gadā Latvijas strēlnieku laukumā blakus bijušajam Latvijas Sarkanā strēlnieku muzejam (birka: Okupācijas muzejs). Padomju laikā tēma tika skatīta caur šauru komunistiskā režīma ideoloģijas prizmu. Vieta kalpoja Rīgas reprezentēšanai un idealizēta stāsta veidošanai, stiprinot mītu par latviešiem kā padomju varas cīnītājiem.

Salaspils memoriālais ansamblis



Salaspils memoriālais ansamblis tika uzcelts vietā, kur atradās policijas cietums un labošanas darbu nometne. To cēla deportētie ebreji no Vācijas, Austrijas un Čehoslovākijas. Nometnē tika ieslodzīti Latvijas, Lietuvas un Igaunijas civiliedzīvotāji un militārpersonas, kā arī tranzītieslodzītie, tostarp mazi bērni no Latgales, Baltkrievijas un Krievijas. Dažādos Salaspils nometnes darbības periodos tajā atradās vairāk nekā 20 000 cilvēku. Smagā darba, slimību, bada un necilvēcīgas izturēšanās un sodu dēļ nometnē nomira vismaz 2000 līdz 3000 cilvēku.

Memoriāls veido dzīvības un nāves robežas simbolu ar 100 metrus garu betona sienu, uz kuras rakstīts – “Aiz šiem vārtiem sten zeme”. Ir arī septiņas betona skulptūras: “Māte”, “Nesalauztais”, “Pazemotais”, “Protests”, “Sarkanā fronte”, “Solidaritāte”, “Zvērests”. Salaspils memoriālais ansamblis ir daļa no Latvijas kultūras kanona.

Polija

Nikolajs Koperniks



Nikolaja Kopernika piemineklis Varšavā ir viens no Polijas galvaspilsētas ievērojamākajiem orientieriem. Tā atrodas pirms Stašiča pils, Polijas Zinātņu akadēmijas mītnes Krakowskie Przedmieście. To 1822. gadā projektējis Bertels Torvaldsens, tas tika pabeigts 1830. gadā. Torvaldsena oriģinālais ģipša modelis no 1822. gada un mazāks 1821. gada pētījums glabājas Torvaldsena muzejā Kopenhāgenā.

Tradicionālā Varšavas Prāgas ielas grupa



Auduma cepures tradīcija Varšavā aizsākās senā pagātnē. Pirmskara Prāgas ielas grupa šajās ziņā ir vietējā lēģenda, un tagad piecu cilvēku grupa ir pagodināta ar pieminekli, ko veidojis Andžejs Reness.

Neatpazīts



Citadelē, plašā parkā, kas atrodas kalnā netālu no Poznaņas pilsētas centra, ir uzstādītas simts divpadsmit dzelzs skulptūras bez galvām, kuru veidojusi izcilā poļu māksliniece, visā pasaulē slavena Magdalēna Abakanoviča. Skulptūras ir izveidotas teritorijā, kuru agrāk aizņēma 19. gadsimta prūšu forts, kas lielākoties tika nopostīts Otrā pasaules kara laikā. Figūru grupa, ko māksliniece nodēvējusi par Neatpazīto (Nierozpoznani), ir pirmā Magdalēnas Abakanovičas monumentālā brīvdabas skulptūra, kas uzstādīta Polijā. To veido divus metrus garu, noslēpumainu klaidoņu pūlis, kas dodas uz priekšu. Tas pauž mūsdienu emocionālo dimensiju. Izdobtas, atņemtās miesas, tās runā par dzīves fenomenu un skar tādus jautājumus kā cieņa, drosme, izdzīvošana, aprakstot cilvēka klātbūtni mūsdienu pasaules visvarenajā politiskajā un tehniskajā telpā. Viņi ir mītisks pūlis, kas rodas no dabas, kas tos ieskauj – no koku birzs, no zemes, no mākoņiem virs tiem. Katrā no tām ir cita mugurkaula pēdas un katrs virzās citā virzienā.

Kantora krēsls



1995. gadā Tadeuša Kantora fonds Krakovas Hucisko, blakus mākslinieka projektētajai mājai, lika uzliet milzīgu vienpadsmit metrus augstu betona krēslu. 2011. gadā Vroclavā Rzeźnicza ielā tika uzstādīts arī deviņus metrus augsts betona krēsls.

Spānija

Vēja ķemme



Eduardo Čillida ir viens no slavenākajiem spāņu māksliniekiem. Pazīstams ar savām liela mēroga skulptūrām, viņa darbus var redzēt muzejos, parkos un publiskos laukumos visā pasaulē. Dzimis 1924. gadā Sansebastjanā, Basku zemē, viņš pavadīja laiku gan Madridē, gan Parīzē un bieži veltīja savus darbus sabiedriskiem darbiniekiem vai piemiņas pasākumiem.

Viens no slavenākajiem Čilidas darbiem Vēja ķemme (1977) ir atrodams Sansebastjanas jūras krastā. Tas tika izveidots sadarbībā ar arhitektu Luisu Penju Gančegui un sastāvēja no divām dzelzs spīlēm vai ķemmēm, kas sniedzās jūrā. Skulptūra veiksmīgi sakausē kopā viļņu niknumu un dzelzs konstrukciju spēku, lai radītu spēcīgu gabalu.

Ecce hommo



Luisa Ignacia Roldán (Seviļa, 1652. gada 8. septembris – 1706. gada 10. janvāris), saukta La Roldana, bija baroka laikmeta spāņu tēlniece. Viņa ir pirmā sieviete, kas ir dokumentēta Spānijā. Luisa Ignacia apguva tēlniecības mākslu sava tēva Pedro Roldāna, slavenā Andalūzijas galvaspilsētas tēlnieka, studijā. Tā kā uzņēmums saņēma lielu pasūtījumu skaitu, tajā strādāja lielākā daļa no divpadsmit bērniem, kā arī citi palīgi.

Ecce Homo (1684) no Kadisas katedrāles ir pirmais oficiāli dokumentētais La Roldanas darbs. Šajā figūrā ir apkopotas dažas tēlnieces pirmā posma īpatnības, piemēram, dramatiskie reālismi, kas atspoguļo Jēzus seju, uzmanību un rūpes matu grebšanā, tas viss apgūts viņa tēva darbnīcā. Citi darbi, piemēram, Dolorosa de la Soledad (1688), Svētais Jāzeps ar bērnu un Svētais Jānis Kristītājs vai Svētās ģimenes grupa pieder šim pašam periodam.

Neptūna strūklaka



Neptūna strūklaka ir neoklasicisma strūklaka, kas atrodas Madridē, Spānijā. Tas atrodas Plaza de Cánovas del Castillo centrā, kas ir apļveida krustojums Paseo del Prado. Skulpturālā grupa tās centrā attēlo Neptūnu, romiešu ūdens dievību.

Ventura Rodrigesa izstrādātā skulptūra, kas izgatavota no baltā marmora no Montesklaros, tika pasūtīta Huanam Paskualam de Menam. Tēlniecības darbi sākās 1781. gadā. Pēc meistara nāves 1784. gada aprīlī strūklaku 1786. gada oktobrī pabeidza viņa mācekļi. Strūklaku veido apļveida pilons, kura centrā atrodas skulpturālā grupa. Kronētais romiešu dievs ar vienu roku vicina trīszaru, bet ar otru roku satver jūras čūsku.

Tā maksimālā ūdens ietilpība ir 305 m³.

Tolerances durvis



Tā ir liela laminēta lokšņu metāla skulptūra (14 metrus augsta un 20 metrus plata), kas atrodas apļveida krustojumā, lai piekļūtu pilsētai, un tā vainago lielu strūklaku. Skulptūras nosaukums ir "Tolerances vārti", kas norāda uz Parlas pilsētas atvērto garu. Tās autors ir Karloss Alberts.

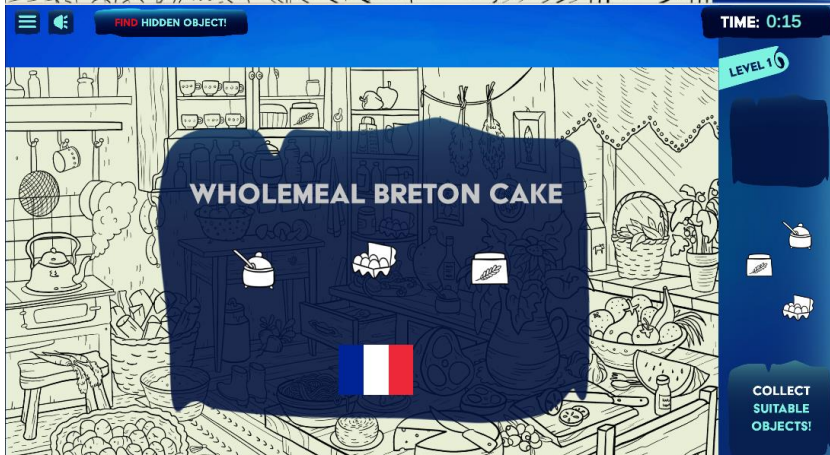
III. Ēdienu sala

Šajā salā ir trīs spēļu kategorijas: slēptais objekts, čūska un savienošana.

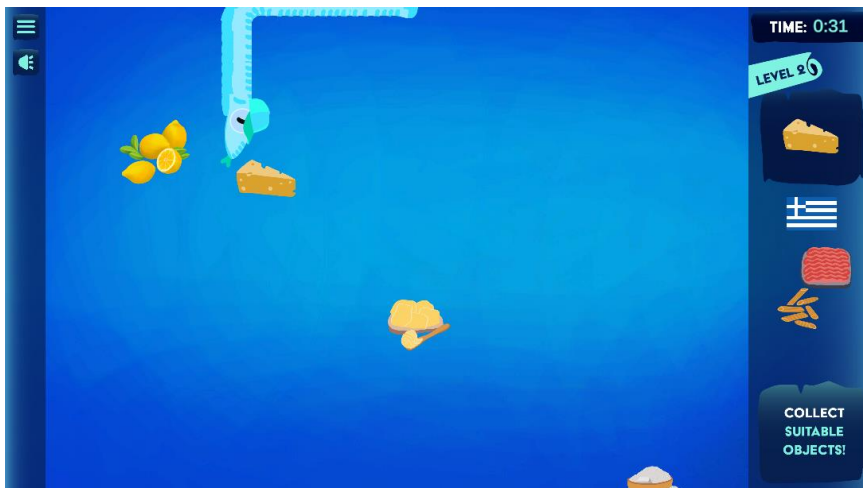
Savienošanas spēlē skolēniem ir jāaskaņo attēli, kuros attēlots nacionālais ēdiens, ar tās valsts karogu, no kuras ēdiens ir cēlies.



Apslēpto objektu spēlē skolēniem dotajā attēlā jāatrod slēptais objekts, kas atrodas spēles labajā pusē. Slēptais objekts attēlo sastāvdaļu no nacionālā ēdiena receptes.



Čūska spēlē skolēniem ir jāpārvieta čūska uz uzrādīto sastāvdaļu. Katra līmeņa sastāvdaļas ir nacionālās receptes daļas.

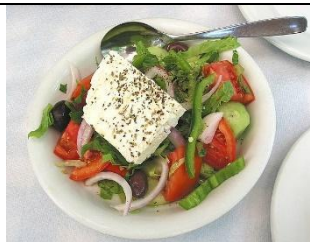


Spēļu aktivitātēs izmantotās nacionālās receptes redzamas zemāk.

Grieķija

Ciema (grieķu) salāti

Ciema salāti ir sinonīms bezgalīgajai grieķu vasarai, un tie tiek pasniegti visur Grieķijā, katrā krodziņā vai restorānā un katrā mājā. Tas ir vienkārši, tas ir garšīgi, tas ir ļoti veselīgi!



Sastāvdaļas:
tomāti
olīveļļa
zaļie pipari



<p>Pasticio</p> <p>Pasticio ir grieķu makaronu ēdiens ar maltu gaļu un bešamela mērci, ar ēdiena variācijām, kas sastopamas citās Vidusjūras valstīs. Tā nosaukums ir cēlies no itāļu pasticcio — lielas ceptu pikantu pīrāgu saimes, kuru pamatā var būt gaļa, zivis vai makaroni, ar daudzām dokumentētām receptēm no 16. gadsimta sākuma un līdz mūsdienām.</p>			
<p>Sastāvdaļas: makaroni maltā gaļa siers</p>			

Francija

<p>Pilngraudu Bretoņu kūka</p> <p>Pasakaina sviesta kūka no Francijas. Gâteau Breton ir klasiska franču sviesta kūka no Bretaņas.</p>			
<p>Sastāvdaļas: milti cukurs olas</p>			

<p>Pētersīļu gliemeži</p> <p>Gliemeži, kas pazīstami arī kā escargot, ir tipisks franču ēdiens vai uzkoda. Šeit tie tiek pasniegti īpašā traukā, kas galvenokārt sastāv no ķiplokiem un sviesta.</p>			
<p>Sastāvdaļa: Gliemeži Sviests Ķiploks</p>			

Latvija

Sklandrauši

Tas ir tradicionāls lībiešu izcelsmes latviešu ēdiens. Tas ir salds pīrāgs, kas izgatavots no rudzu mīklas un pildīts ar kartupeļu un burkānu pastu un ķimenēm.



Sastāvdaļas:

Milti
Burkāni
Skābais krējums



Aukstā Zupa

Aukstā zupa ir atsvaidzinoša latviešu aukstā zupa ar neparastu, dziļi rozā krāsu. To gatavo no bietēm, gurķiem, kefīra, cieti vārītām olām un piena desu. Zaļumi, piemēram, dilles un lociņi, ir būtiski, un lielākā daļa cilvēku bauda zupu, pievienojot nedaudz etiķa.



Sastāvdaļas:

Bietes
Olas
Kefirs



Polija




Pelmeņi (Poļu pierogi)

Pierogi ir pildīti pelmeņi, ko gatavo, apvijot neraudzētu mīklu ap pikantu vai saldu pildījumu un vārot verdošā ūdenī. Pierogi vai to šķirnes ir saistītas ar Centrālās, Austrumeiropas un Dienvidaustrumeiropas virtuvēm.




<p>Sastāvdaļas: Milti Piens Sviests</p>			
---	---	---	---

<p>Bigošs Bigošs, kas angļu valodā bieži tiek tulkots kā mednieku sautējums, ir poļu ēdiens no dažādu veidu sasmalcinātas gaļas, kas sautēta ar skābētiem kāpostiem un sasmalcinātiem svaigiem kāpostiem. To pasniedz karstu un var bagātināt ar dārzeņiem, garšvielām vai vīnu.</p>	
---	--

<p>Sastāvdaļas: Desa Āboli Sēnes</p>			
--	--	--	--

Spānija

<p>Čurros Čurros ir spāņu un portugāļu virtuves ceptas mīklas veids, ko gatavo no choux mīklas mīklas, kas iepildīta karstā eļļā ar maīsu un lielu slēgtu zvaigznītes galu vai līdzīgu formu.</p>	
--	--

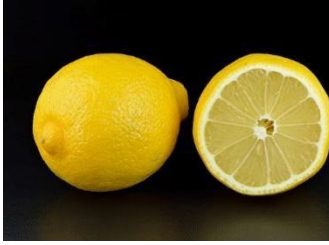
<p>Sastāvdaļas: Milti Cukurs Ūdens</p>			
--	---	--	---

Sobaos

Sobao jeb sobao pasiego ir Valles Pasiegos raksturīga spāņu delikatese un viena no Kantabrijas raksturīgākajām delikatesēm.



Sastāvdaļas:
Milti
Citrons
Liķieris



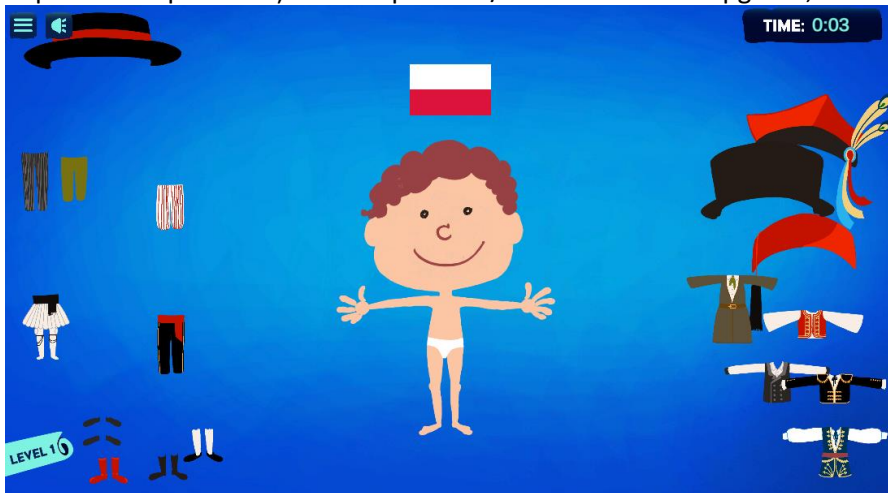
IV. Tautastērpu sala

Šajā salā ir divas spēļu kategorijas: papīra lelle un savienošana.

Savienošanas spēlē skolēniem jāaskaņo attēli, kuros attēlots tautastērps, ar tās valsts karogu, no kuras tērps nāk.



Papīra lelles spēlē mērķis ir ietērt vīrieti/sievieti tās valsts apģērbā, kuru attēlo karogs.



Kostīmi, kas ir iedvesmojuši mūsu spēli, ir redzami zemāk.

Grieķija

Sievietes tradicionālais tērps



Kāzu tērps tika izstrādāts detalizēti un tā sagatavošana ilga vairākus mēnešus, kā rezultātā radās semantisks vēstījumu kopums, kas tika izteikts ar rotām un krāsām, izšuvumiem, dekoratīviem elementiem un audumu un faktūru kombināciju. Viena iezīme, kas raksturīga visos Grieķijas reģionos, ir tā, ka kāzu tērps bija īpaši krāsņš: rotaslietas un sarežģīti rotājumi nosedza visu līgavas ķermeni, padarot tērpu īpaši smagu, tas svēra vairāk nekā 30 kilogramus. Līgavas kostīms tika valkāts pēc kāzām visos svētkos un svinīgos gadījumos līdz pat otrā bērna piedzimšanai.

Vīrieša tradicionālais tērps



Evzoni ir atlasīti Grieķijas armijas karavīri, vairāk pazīstami kā tsoliades. Viņu kostīmu oficiāli izveidoja Grieķijas karalis Otto, kurš arī valkāja šo kostīmu oficiālajās uzstāšanās. Kostīmā ietilpst sarkana filca cepure ar garu, melnu pušķi, balts krekls, baltas vilnas zeķes un raksturīgie apavi carouchia, kuriem zolēs ir naglas, kas rada iespaidīgu troksni ejot. Apaviem ir arī melni pušķi.

Francija

Tāpat kā lielākajā daļā valstu, tradicionālais apģērbs atšķiras atkarībā no reģiona, un spēlē tiek izmantoti tautastērpi no Bretoņu reģiona.



Sievietēm tas sastāv no garas kleitas vai svārkciem ar lielu baltu priekšautu, mežģīņu apkaklēm un mežģīņu galvassegu.

Bretonas reģiona vīriešu tradicionālo kostīmu veido balts krekls ar melnām biksēm un pieguļoša veste.

Latvija

Tradicionālā tērpa pamatelements ir krekls, kas kalpoja kā apakšveļa un apģērbs. Sieviešu krekli bija gari, sniedzās līdz ceļiem un kalpoja gan kā blūze, gan kā apakšsvārki. Vīrs krekla sievietes uzlika svārkus, ņieburus, jakas; savukārt vīrieši valkāja vesti un īsu jaku vai garāku vai īsāku mēteli.

Pilns tērps nebija iedomājams bez galvassegas: kronis meitenēm no pusaudža gadiem līdz laulības dienai un cepure vai lakats precētām sievietēm; vīriešu cepures valkāšana nebija tik stingri reglamentēta.



Polija

Sieviešu tradicionālais tērps

Balta kokvilnas blūze, ko sauc par kreklu, bagātīgi izšūta ar baltiem pavedieniem. Bagātīgi izšūts priekšauts un svārki, kuriem bieži ir krāsains ziedu raksts, un korsete, kas ir sasieta priekšā.

Vīriešu tradicionālais tērps

Vīriešu kostīmi pieder lielai Karpatu tautu ganu tērpu saimei. Augstkalniešu apģērba elementi ietver: augstkalnu bikses, kas izgatavotas no balta auduma, šauras apakšā, ar raksturīgu sānu šķēlumu kājās, ko var savienot, ja

uznāk sals. Bikses ap aizdarēm dekorētas ar krāsainu parzenicu (tradicionālu elementu sirds formā), kas izšūta ar krāsainu dziju, sarkans pušķis izvietots ap potīti.

Tērpa augšdaļu veido balti vai pelēki lina krekli, kas pie krūtīm sastiprināti ar adatu. Papildinājums augstkalnu tērpiem ir tā sauktās lentes, t.i., ādas josta, kas rotāta ar īpašiem reljefa rakstiem, kā arī pogām un aizdarēm



Spānija

Spānijas gadījumā tautastērpi ievērojami atšķiras atkarībā no reģiona. Spēlē tiek izmantoti tradicionāl iapģērbi no Andalūzijas reģiona.

Sieviešu tradicionālais tērps



Tradicionālais apģērbs ir flamenko kleita vai čigānu kostīms. Sievietes valkā garu, pieguļošu kleitu ar volāniem. Visizplatītākie aksesuāri ir zieds, ķemme un šalle.

Vīriešu tradicionālais tērps



Vīrieši valkā bikses, baltu kreklu, īsu jaku, siksnu un vesti, kā arī Kordovanas cepuri.

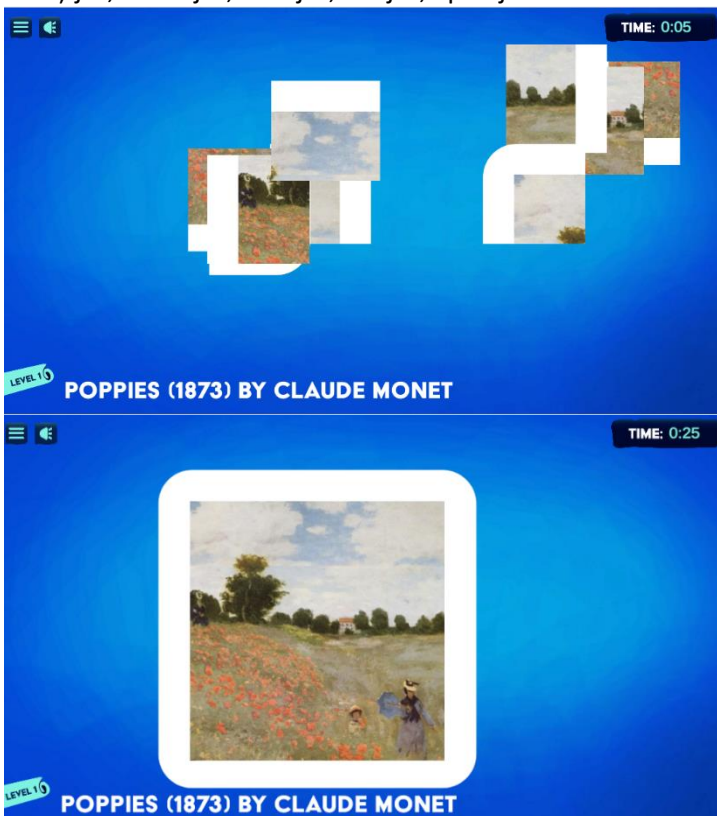
V. Glezniecības sala

Ir trīs spēļu kategorijas: puzzle, atmiņas spēle un savienošana.

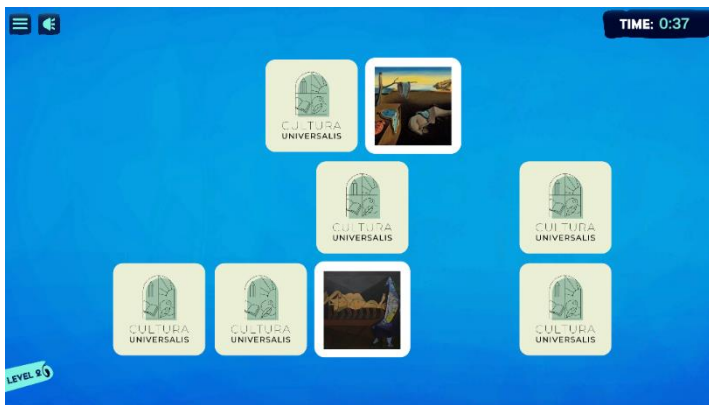
Savienošanas spēlē skolēniem ir jāaskaņo attēli, kuros attēlota glezna (un gleznotāja vārds), ar tās valsts karogu, no kuras glezna nāk.



Puzzles spēlē skolēniem jāsaliek dažādas puzzles, kurās attēlota viena glezna no 5 dažādām partnerības valstīm: Grieķijas, Francijas, Latvijas, Polijas, Spānijas.

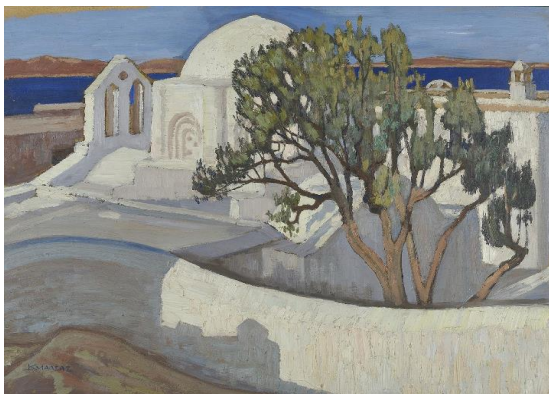


Atmiņas spēlē skolēniem jāiegauvē attēli, kuros attēlotas dažādu valstu gleznas, un jāatver vienādi pāri.



Spēlē ir iekļautas sekojošas gleznas.

Grieķija



Pantanassa, Naksos, autors Konstantinos Maleas

Konstantinos Maleas (1879 – 1928) bija viens no nozīmīgākajiem 20. gadsimta postimpresionisma grieķu gleznotājiem. Dažkārt viņu uzskata par Grieķijas nozīmīgāko mūsdienu mākslinieku.



Mazā Kefalonijas baznīca, autors Konstantinos Parthenis

Konstantinos Parthenis (1878 – 1967) bija izcils grieķu-ēģiptiešu gleznotājs, dzimis Aleksandrijā. Parthenis pārtrauca 19. gadsimta grieķu akadēmisko tradīciju un savā mākslā ieviesa modernus elementus kopā ar tradicionālajām tēmām, piemēram, Kristus figūru.



Salmu cepure, autors Nikolaoss Litras

Nikolaoss Litras (1883 – 1927) bija grieķu modernisma gleznotājs, kurš specializējās portretu, kluso dabu un ainavu veidošanā.



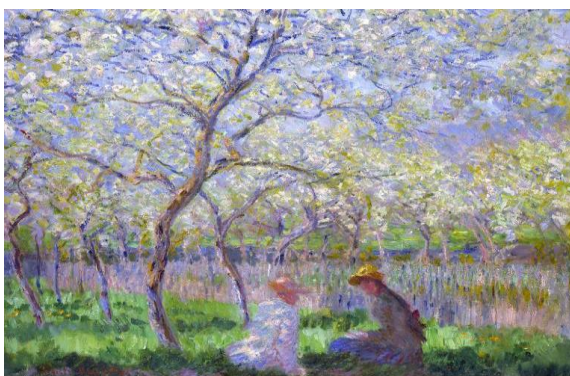
Bērnu koncerts, autors Jorgoss Jakobides

Jorgoss Jakobides (1853 – 1932) bija gleznotājs un viens no galvenajiem Minhenes skolas grieķu mākslas kustības pārstāvjiem. Viņš nodibināja Grieķijas Nacionālo galeriju Atēnās un bija tās pirmais kurators.

Francija

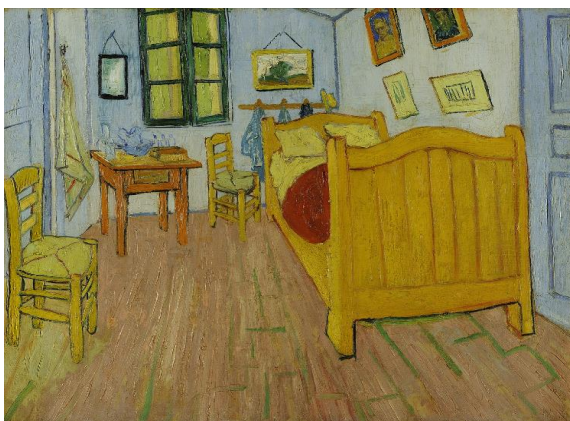


Magones, autors Klods Monē



Pavasaris, autors Klods Monē

Oskars Klods Monē (1840 – 1926) bija franču gleznotājs un impresionisma glezniecības pamatlicējs, kurš tiek uzskatīts par galveno modernisma priekšteci, īpaši viņa mēģinājumos gleznot dabu tādu, kādu viņš to uztvēra.



Guļamistaba Arlā, autors Vincents van Gogs

Vincent Willem van Gogh (1853 – 1890) bija holandiešu postimpresionisma gleznotājs, kurš pēc nāves kļuva par vienu no slavenākajām un ietekmīgākajām personām Rietumu mākslas vēsturē. Dzīvojot Francijā, viņš radīja savus slavenākos mākslas darbus, kam raksturīgas drosmīgas krāsas un dramatisks, impulsīvs un izteiksmīgs otu darbs, kas veicināja modernās mākslas pamatus.



Sēdētājs, autors Rodžers de La Fresnē

Rodžers de La Fresnē (1885 – 1925) bija franču kubistu gleznotājs, kurš sintezēja lirisko krāsu ar kubisma ģeometriskiem vienkāršojumiem.

Latvija



Rudens saule, autors Vilhelms Purvītis

Vilhelms Purvītis (1872 – 1945) tiek uzskatīts par vienu no izcilākajiem latviešu gleznotājiem 20. gadsimta pirmajā pusē. Viņa ainavas ir vietējo motīvu pilnas, un Latvijas daba ir attēlota neoromantiskā gaisotnē.



Dāmas jūrmalā, autors Jēkabs Kazaks

Jēkabs Kazaks (1895 – 1920) bija latviešu modernisma gleznotājs, kura personīgo stilu raksturo izteiksmīgums, vienkāršība, sintēze un formu deformācija.



No baznīcas, autors Jānis Rozentāls

Jānis Rozentāls (1866 – 1916) bija slavens latviešu gleznotājs. Viņa mākslā bija reālisma, nacionālā romantisma, impresionisma, jūgendstila un neoklasicisma elementi. Viņš bija viens no nacionālās glezniecības skolas dibinātājiem un viens no Baltijas mākslas modernizētājiem.



Vecais bēglis, autors Jāzeps Grosvalds

Jāzeps Grosvalds (1891 – 1920) bija viens no Latvijas izcilākajiem gleznotājiem, kas ienesa jaunas idejas tā laika latviešu mākslā. Lai gan lielāko dzīves daļu viņš pavadīja ārzemēs, viņa stils ir Eiropas modernisma un abstraktā apvienojums ar izteikti latvisku ietekmi.

Spānija



Apgērbtā maha, autors Fransisko Goija

Fransisko Goija (1746 – 1828) bija spāņu romantisks gleznotājs un grafiķis. Viņš tiek uzskatīts par nozīmīgāko 18. gadsimta beigu un 19. gadsimta sākuma spāņu mākslinieku.



Atmiņas pastāvība, autors Salvadors Dalī

Salvadors Domingo Felipe Jacinto Dalī (1904 – 1989) bija spāņu sirreālisma mākslinieks, kas slavens ar savām tehniskajām prasmēm, precīzo rasējumu un pārsteidzošajiem un dīvainajiem attēliem savā darbā.



Aubade, autors Pablo Pikaso

Pablo Ruīzs Pikaso (1881 – 1973) bija spāņu gleznotājs, tēlnieks, grafiķis, keramiķis un teātra dizaineris, kurš lielāko daļu savas pieaugušo dzīves pavadīja Francijā. Viens no 20. gadsimta ietekmīgākajiem māksliniekiem, viņš ir pazīstams kā kubistu kustības līdzdibinātājs, konstruētas skulptūras izgudrotājs un kolāžas līdzizgudrotājs.



Dejotāja, Žuans Miro

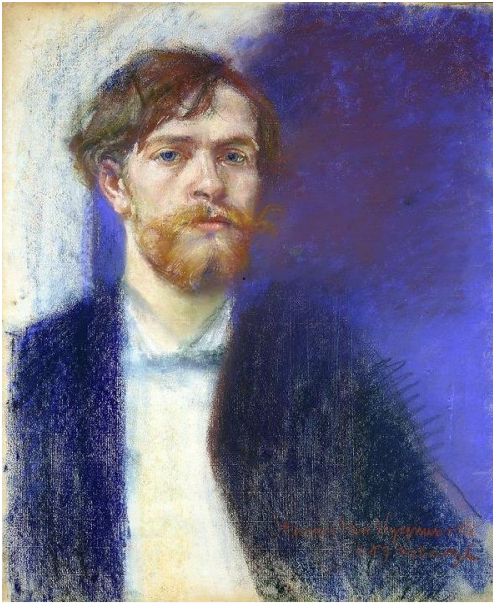
Žuans Miro i Ferrà (1893 – 1983) bija spāņu gleznotājs, tēlnieks un keramiķis. Viņš bija ievērojams ar savu interesi par zemapziņu, kas atspoguļojās viņa atveidojumu bērnišķīgumā.

Polija



Guļošais Stašs, autors Staņislavs Vispjāņskis





Pašportrets, autors Staņislavs Vispjaņskis

Staņislavs Vispjaņskis (1869 – 1907) bija poļu dramaturgs, gleznotājs un dzejnieks, kā arī interjera un mēbeļu dizainers. Viņš veiksmīgi apvienoja modernisma tendences ar poļu tautas tradīciju un romantisma vēstures tēmām.



Tamāra zaļā Bugatti, autore Tamara de Lempicka

Tamara Lempicka (1898 – 1980), labāk pazīstama kā Tamāra de Lempicka, bija poļu gleznotāja, kura savu darba mūžu pavadīja Francijā un ASV. Viņa ir vislabāk pazīstama ar noslīpētiem Art Deco stila aristokrātu un turīgo portretiem, kā arī ar ļoti stilizētajiem aktiem.



Rinda turpinās, autors Andžejs Vrubļevskis

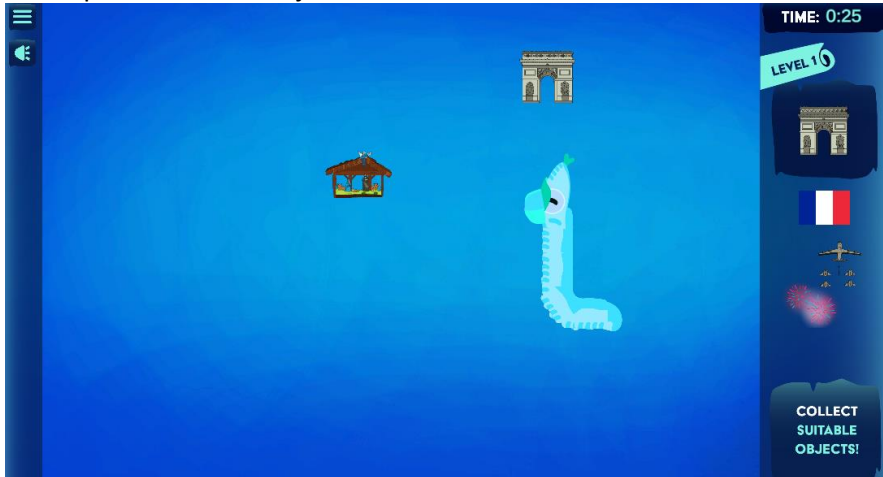
Andžejs Vrubļevskis (1927 - 1957) bija poļu figurālais gleznotājs. Daudzi viņu atzīst par vienu no ievērojamākajiem Polijas māksliniekiem periodā pēc Otrā pasaules kara, radot izteikti individuālistisku pieeju reprezentācijas mākslai.

VI. Tradīciju sala

Šajā salā ir divu veidu spēles: čūska un slēptais objekts.

Slēpto objektu spēlē skolēniem attēlā jāatrod slēptais objekts, kas atrodas spēles labajā pusē. Slēptais objekts attēlo priekšmetu, kas saistīts ar nacionālo paražu vai tradīciju.

Čūskā skolēniem ir jāpārvieto čūska uz uzrādītajiem priekšmetiem. Katra līmeņa priekšmeti ir daļa no 5 projekta valstu paražas vai tradīcijas.



Paražas un/vai tradīcijas, kas iedvesmojušas spēles aktivitātes, ir aprakstītas zemāk.

Grieķija

Epifānija "Ūdens svētīšana"

Epifānija (6. janvāris), kas Grieķijā pazīstama arī kā Teofānija vai Ta Fota (kas nozīmē "gaismas"), piemin Svētā Jāņa Kristītāja Jēzus kristīšanu pie Jordānas upes. Pēc dievišķās liturģijas priesteri veic ūdens svētīšanu. Priesteri iemet krustu jūrā, upē vai ezerā, un vīriešu grupa ienirst ūdenī, lai to atgūtu. Tiek norādīts, ka tas, kurš pirmais atradīs krustu, tiks svētīts uz gadu un ūdens pēc ceremonijas ir attīrīts.



Epifānija / Adobe stock photos

Laivas dekorēšana Grieķijā

Pirmo reizi Ziemassvētku eglīšu rotāšanas tradīcija tika ieviesta Grieķijā 1833. gadā. Bavārijas princis Otto, kurš tajā laikā valdīja valstī (1832-1862), izrotāja pirmo Ziemassvētku eglī savā pilī Nafplio Peloponēsā. Pēc vēsturnieku domām, Ziemassvētku eglītes nākamajās desmitgadēs bija redzamas tikai augstākās sabiedrības mājās. Tradīcija kļuva populāra tikai pēc Otrā pasaules kara. Pirms tam grieķu ģimenēm bija daudz raksturīgāk izrotāt nelielu laivu. Izgaismotā laiva simbolizē mīlestību un cieņu pret jūru, kā arī cerības uz atkalredzēšanos ar jūrnikiem, jo Grieķija ir jūrniecības valsts.

Francija

14. jūlijs

14. jūlijs kļuva par valsts svētku dienu 1880. gadā.

Lai gan 14. jūlijs parasti tiek saistīts ar Bastīlijas ieņemšanu 1789. gadā, patiesībā tas ir 1790. gada 14. jūlijs, Fête de la Fédération, ko Francijā oficiāli piemin vairāk nekā gadsimtu.

Šis festivāls piemin Bastīlijas vētru un tautas sacelšanos 1789. gada 14. jūlijā jeb "brīvības atmodu" (Viktors Igo), kas simbolizē absolūtās monarhijas beigas. Taču tajā tiek pieminēta arī pirmā nacionālā un plaši atzītā Federācijas diena 1790. gada 14. jūlijā: pēdējā lielā nacionālās vienotības demonstrācija, prieka uzliesmojums starp "Lielo baiļu" un smagāko revolūcijas periodu.

Bastīlijas vētra ir galvenais Francijas revolūcijas notikums. Patiešām, 1789. gada 14. jūlijā cilvēki sacēlās, lai gāztu monarhiju pēc ekonomiskās krīzes, ko izraisīja tā laika sliktās ražas un finanšu problēmas.



14. jūlija svinības / Adobe stock images

Lielākajās Francijas pilsētās notiek nakts šovs ar ugunošanu. Precīzāk, tas ir skaņas un gaismas pirotehniskais šovs. Galvaspilsētā ugunošana notiek Eifeļa torņa apkārtnē.

Fête de la music

Fête de la Musique, kas pazīstama arī kā Pasaules mūzikas diena vai mūzikas diena, ir globāli mūzikas svētki, kas katru gadu tiek rīkoti 21. jūnijā. Pirmo reizi šo pasākumu Francijā 1982. gadā izveidoja Francijas kultūras ministrs Džeks Lengs un mūzikas direktors Moriss Flērē. To mērķis bija mudināt Francijas iedzīvotājus piedalīties un baudīt mūziku gan kā izpildītājus, gan kā klausītājus.

Festivāla koncepcija ir vienkārša: popularizēt mūziku, ļaujot amatieriem un profesionāliem mūziķiem uzstāties publiskās telpās bez maksas, tādējādi padarot visus mūzikas žanus pieejamus ikvienam. Festivāls notiek vasaras saulgriežu dienā, gada garākajā dienā, kas simbolizē mūzikas un kultūras pārpilnību mūsu dzīvē.

Gadu gaitā Fête de la Musique ir ieguvusi starptautisku atzinību un šobrīd tiek svinēta vairāk nekā 120 pasaules valstīs. Katra valsts, pilsēta un kopiena organizē savus unikālos svētkus, kas var ietvert ielu koncertus, atvērto mikrofonu vakarus, mūzikas darbnīcas un īpašus priekšnesumus tādās vietās kā muzeji, parki un dzelzceļa stacijas.

Pasākumā tiek demonstrēti dažādi mūzikas stili, sākot no klasiskās un džeza līdz rokam, hip-hop, elektroniskajai un pasaules mūzikai. Tas veicina sadarbību un kultūras apmaiņu starp mūziķiem, kā arī veicina vienotības un kopības sajūtu, izmantojot universālo mūzikas valodu.

Viens no galvenajiem Fête de la Musique aspektiem ir tā iekļaušana, jo tajā tiek aicināti piedalīties visu vecumu, pieredzes un prasmju līmeņi. Šī demokrātiskā pieeja mūzikai palīdz nojaukt barjeras, ļaujot cilvēkiem sazināties un novērtēt dažādas mūzikas izpausmes.

Latvija

Vasaras saulgrieži (Jāņi)

Kad diena ir visgarākā un nakts visīsākā, vasaras saulgriežos latvieši svin Līgo vakaru (23.06.) un Jāņu dienu (24.06.), uzturoties nomodā pie uguns kuriem vai augstu stabos paceltām degošām mucām.

Latviešu zemnieku kalendārā Jāņi iezīmē pirmo siena pišanu un seko astronomiskās vasaras sākumam. Tradīcijās ietilpst pavasara darbu noslēgšana, ravēšana, puķu dobjū kopšana, tautasdziesmu mācīšanās, mājas uzkopšana, īpaša Jāņu siera gatavošana saules diska formā, alus brūvēšana, pīrāgu cepšana un iepriekšējā dienā pirms svētkiem – lauku sētas izrotāšana ar bērzu zariem, ziedu pušķiem, vītņēm, ozola zariem un vainagiem.

Līgo vakarā uguns kurus iekur un dedzina no saulrieta līdz nākamajam rītam. Šī prakse atspoguļo pārliecību, ka ugunsgrēku gaisma pāries uz nākamo Saules gadu. Tiek uzskatīts, ka lēkšana pār uguni nākamajam gadam nesīs vislabāko veiksmi un labklājību.

Ziemas saulgrieži (Ziemassvētki)

Ziemas saulgrieži, ko sauc par Ziemassvētkiem, tiek svinēti gada visīsākajā dienā un garākajā naktī. Gadsimtu gaitā senās pagānu tradīcijas ir sajaukušās ar kristīgajām tradīcijām.

Ziemassvētku vakaru sauc arī par Bluķa nakti (Yule Night), kad cilvēki ripināja balķi no vienas saimniecības uz otru un galu galā to sadedzināja. Ziemassvētku balķa sadedzināšana simbolizē jauna Saules gada sākumu un pašu Sauli.

Citas Ziemas saulgriežu tradīcijas ir pirts apmeklēšana, deviņu kārtu maltīte, kas nodrošina veiksmīgu nākamo gadu, ģērbšanās īpašos tērpos (iet budēļos, ķekatās, čigānos), zīlēšana un dāvanu pasniegšana.

Polija

Andrzejki (Svētā Andreja diena)

“Poļiem ir arī unikāls veids, kā svinēt Andreja dienu (30. novembrī, lai gan svētki var sākties 29. novembra vakarā). Svinības ietver dažādas zīlēšanas spēles, tostarp sveces vaska ieliešanu caur atslēgas caurumu aukstā ūdenī, lai izveidotu vaska figūriņu, kuras formu pēc tam izmanto nākotnes pareģošanai. Notikuma atslēga ir tradīcija paredzēt laulību iespējamību ar uzjautriņošu apavu sacīksti, kurā ikviens telpā esošais novelk kurpes un noliek tās pāri grīdai, vienu pāri pēc otra, sākot no sienas, kas atrodas vistālāk no durvīm. Pirmais apavu pāris, kas pārkāpj sliekšni, īpašniekam nozīmē kāzu zvanus.”

Marzannas slīcināšana

Pirmajā pavasara dienā poļi atzīmē ziemas aiziešanu (vai aiziešanu) ar "Marzannas slīcināšanu" (un dažreiz arī degšanu). Šī tradīcija sakņojas slāvu pagānu pirmskristietības upurēšanas rituālos. Marzanna ir poļu vārds slāvu dievītei, kas saistīta ar nāvi, ziemu un dabu.

Lelle Marzanna tradicionāli ir izgatavota no salmiem un balta audekla un dekorēta ar krāsainām lentēm. Vietējie iedzīvotāji veido lelli, izmantojot salmus, vecus apģērbus un pat aksesuārus, piemēram, lakatu. Pēc tam viņi burtiski iemet "ziemu" ezerā vai upē, lai noslīcinātu. Prakse ir simboliska ziemas aizsūtīšanai un dabas sagatavošanai pavasarim un tās atdzimšanai. Bieži gājienu pavada dziedāšana vai senu pantiņu skaitīšana: "Marzanna, Marzanna, peldi pāri jūrām. Lai zied puķes, un lauki kļūst zaļi. Marzannas tradīcija joprojām ir populāra dažās Polijas daļās, galvenokārt laukos.

Spānija

Reyes Magos (Karaļa diena)

Karaļa dienas jeb Día de los Reyes Magos svinēšana sākas dienu iepriekš, 5. janvārī. Pilsētās visā Spānijā notiek parādes. Trīs karaļi - Melhior, Kaspars un Baltazars, ar fanfarām. Alkojā Alikantē parāde notiek visnenāk, kopš 1885. gada. Parādei ejot garām, skatītājiem tiek mesti saldumi. Trīs ķēniņi vai gudrie nes dāvanas bērniem, kamēr viņi guļ naktī uz 5. datumu. Bērni atstāj kurpes, lai karaļi noliktu savas dāvanas.

Diada de Sant Jordi (Svētā Jura diena)

Sant Jordi jeb Svētais Džordžs ir Katalonijas patrons, un Diada de Sant Jordi, Svētā Jura diena, ir svinīgs pasākums, kas gadu gaitā ir kļuvis par Katalonijas kultūras svētkiem, ko raksturo grāmatas un rozes.

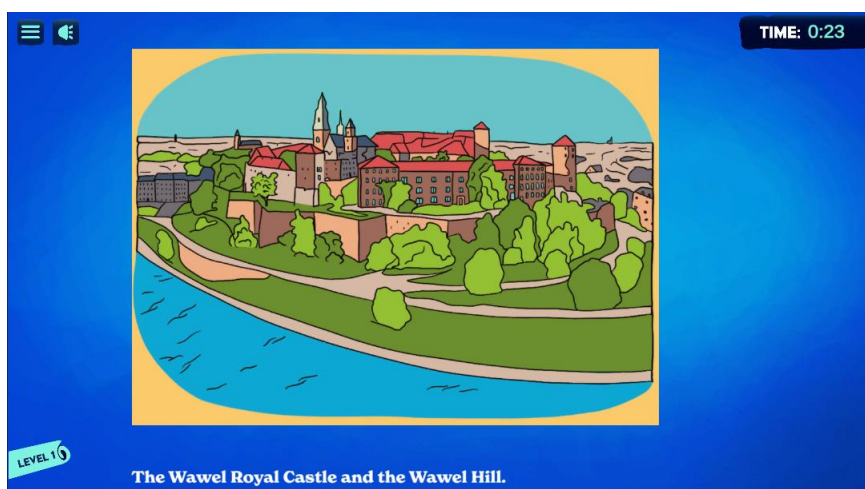
Leģenda par Svēto Juri skaidro, ka sen Monblānā (Taragonā) pilsētas iedzīvotājus biedējis mežonīgs pūķis, kas spējis saindēt gaisu un nogalināt ar elpu. Iedzīvotāji, nobijušies un noguruši no pūķa postījumiem un nedarbiem, nolēma viņu nomierināt, katru dienu pabarojot vienu cilvēku, kas pēc nejaušības principa tiks izvēlēts izlozē. Pēc vairākām dienām nelaimīgā loze tika princesei. Kad princese izgāja no mājām un devās pretī pūķim, Juris, tērpies mirdzošās bruņās un jājot uz balta zirga, pēkšņi parādījās, lai viņu glābtu. Svētais Džordžs pacēla zobenu un nodūra pūķi, beidzot atbrīvojot princesi un pilsoņus no šī satricinājuma. No pūķa asinīm izauga rožu krūms ar sarkanākajām rozēm, kādas jebkad bija redzētas. Svētais Juris, tagad varonis, noplūka rozi un piedāvāja to princesei.



VII. Ainavu sala

Šajā salā ir divu veidu spēles: puzzle un savienošanas spēle.

Puzzlē skolēniem jāsaliek 3 dažādas puzzles (3 dažādi līmeņi), kas attēlo ainavu no 5 dažādām partnerības valstīm: Grieķijas, Francijas, Latvijas, Polijas, Spānijas.



Savienošanas spēlē skolēniem ir jāsaskaņo attēli, kas attēlo ainavu, ar tās valsts karogu, no kuras ainava nāk.



Spēlē iekļautas sekojošas ainavas.

Grieķija

Meteora



Meteora atrodas Kalampakas reģionā Grieķijas kontinentālajā daļā. UNESCO Pasaules mantojuma sarakstā iekļautā Meteora ir jāredz, lai tai noticētu. Meteora nozīmē 'piekārts gaisā', un Meteora attiecas uz 24 klosteriem, no kuriem seši joprojām ir aktīvi un atrodas smilšakmens virsotnēs, kas veidojās pirms 11 miljoniem gadu. Klosteri, kurus varat apmeklēt, ir savienoti ar celiņiem un kāpnēm, nevis ar virvēm un groziem, uz kuriem mūkiem bija jāpaļaujas senatnē! Daudzi no tiem, kas ierodas Meteorā klosteros, bieži iesaistās arī klinšu kāpšanā un pārgājienos.

Santorini



Santorini, viena no Kiklādu salām, neapšaubāmi ir Grieķijas kroņa dārgakmens. Tā ir Kiklādu salu grupas vistālāk uz dienvidiem esošais loceklis, kura platība ir aptuveni 73 km² (28 kvadrātjūdzes) un, atbilstoši 2011. gada tautas skaitīšanas datiem, to apdzīvo 15 550 iedzīvotāju. Pirms vairāk nekā 3500 gadiem šeit notika viens no lielākajiem vulkāniskajiem sprādzieniem, kāds jebkad noticis, iegremdējot lielu daļu kalderas. Tagad sala ir ideāls dabas un cilvēka radītā skaistuma sajaukums. Zilu kupolu baznīcas un balsinātas mājas rindojas joprojām aktīvā vulkāna nogāzēs, kas pēdējo reizi izvirda 1950. gadā.

Atēnu Akropole



Atēnu Akropole ir slavenākais senās Grieķijas piemineklis, tā ir sena citadele, kas atrodas kalna galā Atēnu pilsētā. Tas ir kaļķakmens kalns 157 metrus virs jūras līmeņa, kas paceļas 90 metrus virs pilsētas, atrodas Atēnās. Nosaukums Akropole nozīmē "augšpilsēta". Tajā atrodas vairāku vēsturisku ēku paliekas. Slavenākā Atēnu Akropoles ēka ir Partenons, tas ir Atēnu patronesei dievietei Atēnai veltīts templis. Skulptūras šajā templī izstrādāja Fidija - izcilākais grieķu tēlnieks. Turklāt svarīga ēka ir Erehtejons, Poseidonam un Atēnai veltītais templis, kā arī Atēnas Nike jeb Atēnas Uzvarētājas templis.

Francija

Franču dārzi



Formālais dārzs ir dārza veids ar furnitūru un dekorācijām, klasicisma izpausme dārzkopības mākslā, ko raksturo formālās pilnības meklējumi un teatrāls majestātiskums. Ārkārtīgi raksturīga franču stila dārzu iezīme ir tādi elementi kā apgriezti dzīvžogi, puķu dobes vai smalki apgriezti veģetācijas kamoli, kas imitē interesantus dabas vai ģeometriskus elementus.

Kā piemēru var minēt dārzu pie Versaļas pils (24 km no Parīzes), kas dibināts 17. gadsimtā pēc karaļa Luija XIV pavēles. Tas aizņem 95 hektārus un ir franču stila dārzu kvintesence. Daba šeit ir pilnībā pakārtota cilvēka domai, gandrīz katrs fragments ir rūpīgi režisēta ainava. Viss ir plānots; terases, strūklakas, skulptūras, pat celiņi un alejas, mākslīgie ezeri, ģeometriskas formas paklāju gultas, vienmērīgi apgriezti koki un krūmi.

Luāras ieleja



Luāras ieleja Francijas rietumos atrodas Val-de-Loire un Pays-de-Loire reģionos. Šī kultūras ainava aptver visu upi. Luāru veidojusi gadsimtiem ilga mijiedarbība starp upi, zemi, ko tā apūdeņo, un cilvēkiem, kas tur ir apmetušies vēstures gaitā. Luāra bija galvenā saziņas un tirdzniecības ass no gallu-romiešu perioda līdz 19. gadsimtam, tādējādi veicinot ielejas un tās pilsētu ekonomisko attīstību. Lauku ainavas, zemes organizāciju un audzēšanas veidus (tirgus dārzkopība, vīna dārzi), kā arī pilsētas ainavas veidojusi upe. Tādējādi Luāras krastos ir uzceltas lielas pilsētas, piemēram, Orleāna, Blūza, Tūra un Ambuāza. Gar Luāras upi atrodas arī daudzi labi zināmi vīna dārzi. Francijas vēsture no viduslaikiem līdz renesansei, Luāras ieleja bija karaliskās varas vieta. Tika uzceltas daudzas ēkas un pilis, un tagad tās ir slavenas šajā reģionā, piemēram, Čambordas, Šenonso, Ambuāzas, Blūzas un Azay-le-Rideau pilis.

Monsoro pils

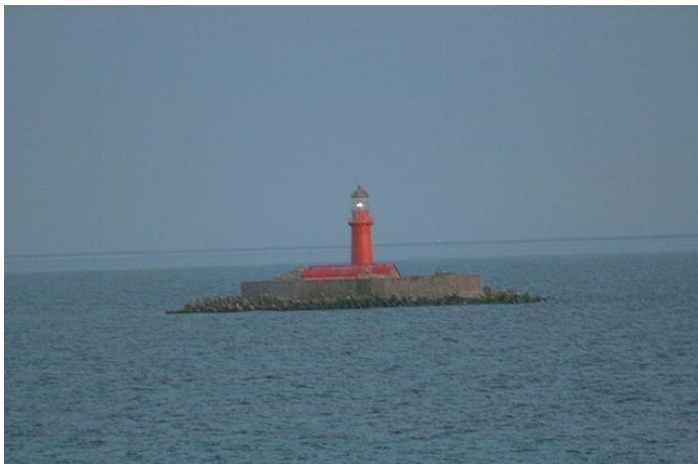


Renesanses pils Luāras ielejā. Tā ir vienīgā pils Luāras ielejā, kas uzcelta tieši upes krastā. Kopā ar citām apkārtnes pilīm tā ir iekļauta UNESCO sarakstā. Kopš 2016. gada pilī darbojas Laikmetīgās mākslas muzejs.



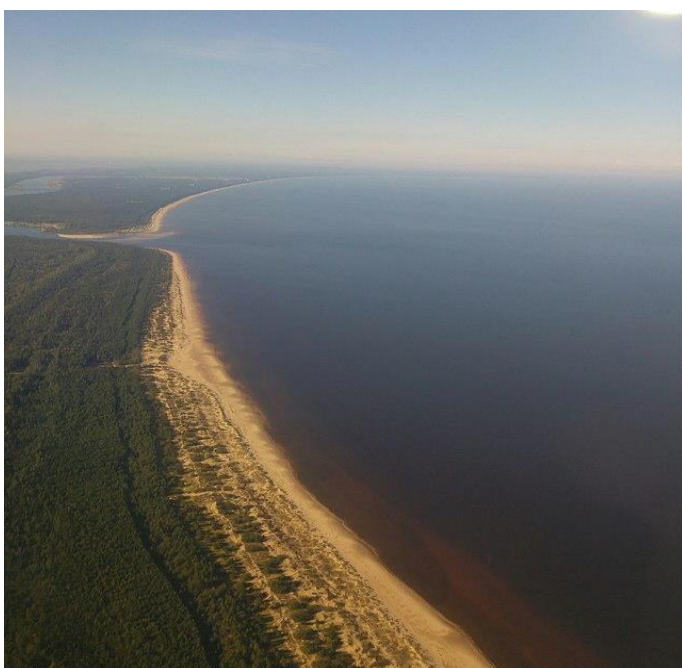
Latvija

Kolkas rags



Tas ir rags Baltijas jūrā, netālu no ietekas Rīgas līcī, Livonijas krastā, Latvijas Kurzemes pussalā. Netālu no raga atrodas Kolkas ciems un Kolkas bāka. Diezgan labi redzama 19.gadsimta bāka, kas atrodas uz mākslīgas salas, 6 km no raga krasta.

Rīgas jūras līcis



Baltijas jūras līcis starp Latviju un Igauniju. Igaunijā esošā Sārēmā sala (un mazākā - Muhu) atdala līci no Baltijas jūras ūdeņiem. Taču Baltijas jūra caur Irbes jūras šaurumu ir savienota ar Rīgas jūras līci. Līcis visu gadu ir pakļauts ārkārtīgi lielām temperatūras svārstībām.



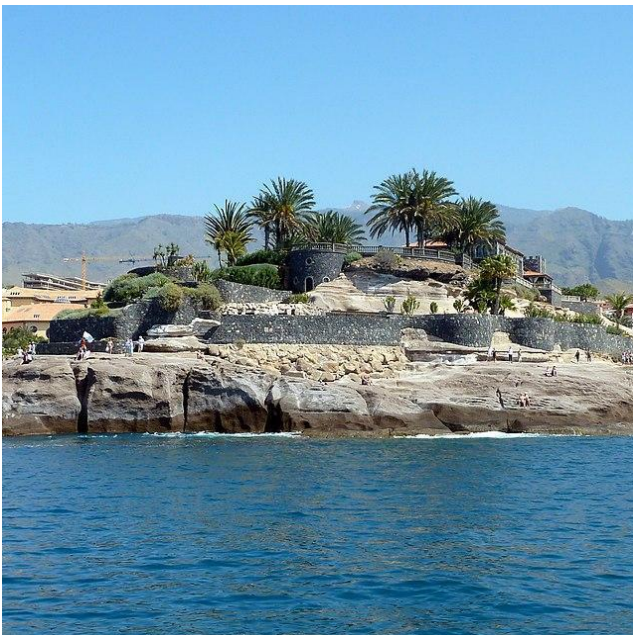
Daugavas ielejas dabas parks



Daugavas ielejā posmā no Krāslavas līdz Naujenei dibināts dabas parks, lai saglabātu unikālo un savdabīgo Daugavas vidusteces ielejas ainavu, augu un dzīvnieku sugu bioloģisko daudzveidību, kā arī kultūrvēsturiskos pieminekļus. Dabas parks, kurš atrodas Latgales dienvidaustrumos, tika izveidots 1990.gadā ar mērķi saglabāt unikālās dabas un kultūras vērtības. Daugavas loki kalpojuši arī kā robeža starp laikiem un cilvēkiem – starp baltiem un somugriem, Livoniju un Polijas-Lietuvas valsti. Daugavas upes raksturīgie loki veidojušies apmēram pirms 13-15 tūkstošiem gadu, un vieta ir unikāla ar retu augu un dzīvnieku sugu populāciju. Dabas parkā ietilpst astoņi 4–6 km gari, gleznaini Daugavas loki jeb meandri, kas tiek uzskatīti par senākajiem Daugavas ielejas veidojumiem Latvijā, kur upe saglabājusi savu dabisko tecējumu. Daugavas loki ir daļa no aizsargājamo ainavu apvidus "Augšdaugava", kas 2004. gadā atzīts par NATURA 2000 teritoriju, bet 2011. gadā iekļauts UNESCO Pasaules mantojuma Latvijas nacionālajā sarakstā.

Spānija

Tenerife, Kanāriju salas



Tenerife ir vulkāniska sala, kas atrodas Atlantijas okeāna vidū, Kanāriju salu arhipelāgā. Tenerife ir klimatiski un ainaviski daudzveidīgākā sala šajā arhipelāgā. Lielā augstuma atšķirība starp piekrasti un salas iekšpusi veido

vairākas klimatiskās zonas, sākot no subtropu līdz augstkalnu ar biežu sniega segu. Sala ir parādā savu popularitāti Teides vulkānam, kas paceļas pār salu. Ar vairāk nekā 3700 metriem masīvs ir augstākā virsotne Kanāriju salās un visā Spānijā.

Teides nacionālais parks



Tas ir lielākais un vecākais no Kanāriju salu parkiem. Tās neparastā ainava ir viens no iespaidīgākajiem ģeoloģiskajiem pieminekļiem pasaulē, kurā vulkāniskie konusi un lavas plūsmas veido neparastu krāsu un formu kopumu. To raksturo liela bioloģiskā bagātība, ārkārtīgi liels endēmisko augu sugu procentuālais daudzums un bezmugurkaulnieku faunas nozīme skaita un ekskluzivitātes ziņā.

Timanfaya nacionālais parks

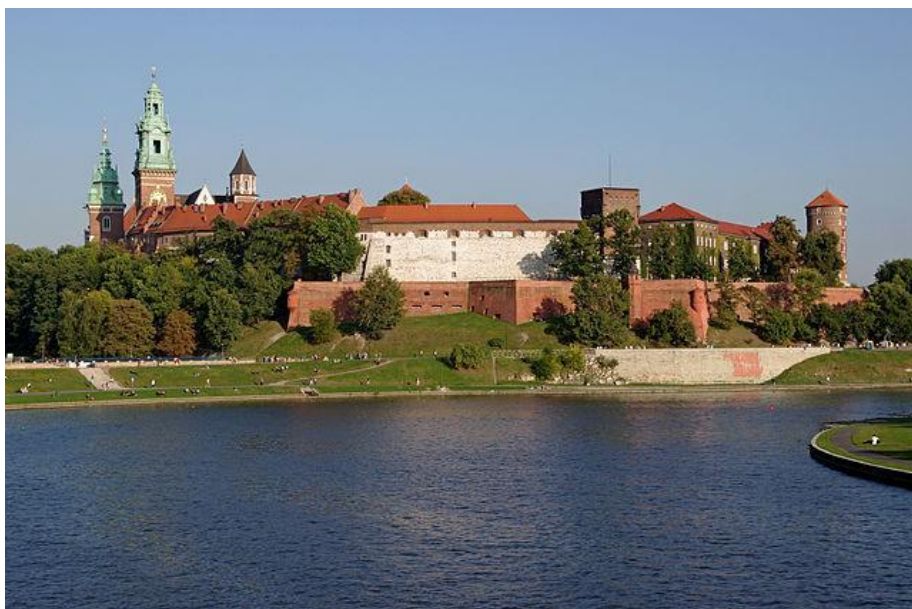


Timanfaya nacionālais parks atrodas uz Kanāriju salas vistālāk austrumiem - Lansarotē. Mēness ainava ir tikai pirms 300 gadiem notikušu vulkānu izvirdumu rezultāts. Lava un magma ir radījušas ainavu tieši no zinātniskās

fantastikas filmām. Viņi saka, ka šī vieta nav mirusi zeme, bet gan jaundzimušā. Lai arī šīs nelīdzenās ainavas ir šķietami pamestas, tās ir kolonizējušas galvenokārt augu pasaule. Dominē melni un sarkanīgi lapilli un smilšu toņi, kā arī bazalta lavas tumšās nokrāsas, kas ir izraibinātas ar dažādu krāsu plankumiem, kas pieder daudzām ķērpju sugām. Nevar aizmirst par tās bioloģisko bagātību un lielo augu un dzīvnieku endēmismu skaitu.

Polija

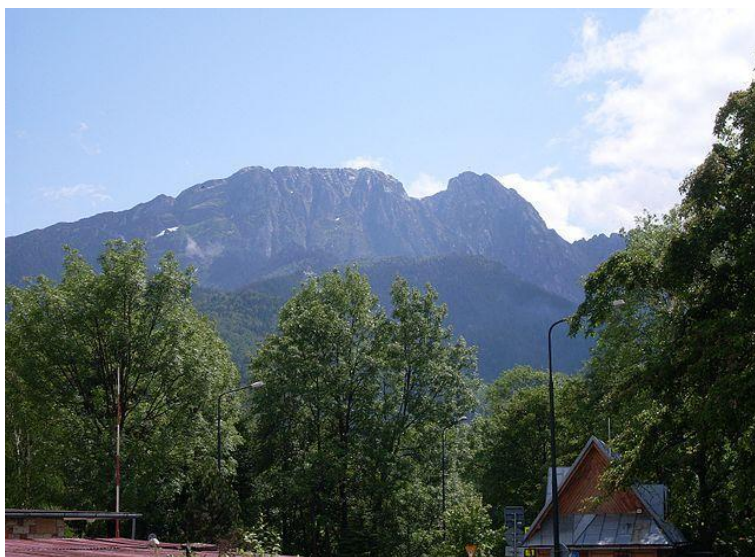
Vāveles karaliskā pils un Vāveles kalns



Vāveles karaliskā pils un Vāveles kalns Krakovā ir vēsturiski un kultūras ziņā nozīmīgākā vieta Polijā. Vāvele ir kaļķakmens kalns Krakovas centrā pie Vislas upes ar monumentālu pieminekļu kompleksu, kam ir izcila vēsturiskā un mākslinieciskā vērtība. Šī neparastā vieta nosaka poļu identitāti, tā ir viņu nacionālais un kultūras simbols. Vāvele ir arī vieta, kur tika veidota Polijas vēsture.

Vāveles pils tika uzcelta 11. un 12. gadsimta mijā, kad Krakova kļuva par galveno Polijas valdnieku mītni. Kā viena no valsts nozīmīgākajām kultūras vietām pils tagad kalpo kā muzejs lielākā Vāveles kompleksā, un tajā ir apskatāma plaša karalisko un militāro priekšmetu kolekcija. Šobrīd pilī ir izvietotas vairākas dažādas izstādes, iespējams apmeklēt reprezentatīvos karaļu palātus, privātos apartamentus, apskatīt dārgumu krātuvi un bruņojumu.

Gievonta kalns



Gievonta kalns ir virsotne Rietumu Tatros ar 1894 m augstumu. Kalns ir Polijas Tatra kalnu galvaspilsētas Zakopanės simbols. Tam ir arī ārkārtīgi svarīga loma patriotiskajā un reliģiskajā kontekstā. Tas atgādina uz muguras guļoša bruņinieka figūru. Kā vēsta leģenda - vienā no alām, kas atrodas Gievonta nogāzēs, guļ poļu bruņinieku vienība no seniem laikiem. Leģenda vēsta, ka bruņinieki pamodīsies, kad vajadzēs aizstāvēt Poliju pret lielajām briesmām, kas tai draud.

Belovežas mežs



Belovežas mežs ir vienīgā dabas vieta Polijā, kas iekļauta UNESCO Pasaules mantojuma sarakstā. Tādā veidā tika novērtēta šī dabiskā meža unikālā, no zinātnes, aizsardzības un dabas skaistuma viedokļa universālā vērtība. Belovežas mežs atrodas uz Polijas un Baltkrievijas robežas, tā ir milzīga pirmatnējo mežu josla, kas aptver gan skujkoku, gan lapu kokus, ar kopējo platību 141 885 hektāri. Tā ir unikāla vieta no bioloģiskās daudzveidības saglabāšanas viedokļa. Pateicoties šādām dabas parādībām, mēs varam novērtēt mežu un koku iedvesmojošo lomu, kuriem nepieciešama īpaša aizsardzība. Tā ir mājvieta lielākajai īpašuma ikoniskās sugas – Eiropas bizonu – populācijai.

3) Instrukcijas spēles pilottestēšanai

Nodaļā ir sniegtas instrukcijas spēles pilottestēšanai sadarbībā ar skolām, pirms, tās laikā, kā arī pēc pilottestēšanas.

Spēle ir jāpilotē skolēniem vecumā no 7 līdz 14 gadiem. Ļoti iesakām spēli pilotēt skolēnu grupās, nevis individuāli. Izmēģinājuma dienā katram skolēnam vai skolēnu grupai jābūt pieejamiem portatīvajiem datoriem, datoriem vai planšetdatoriem. Pirms spēles sākšanas ir vērtīgi skolēniem izskaidrot spēles apjomu un īsu diskusiju par kultūras daudzveidības un starpkultūru kompetences nozīmi. Varat arī veltīt kādu laiku, lai viņus iepazīstinātu ar dažādiem spēles scenārijiem un pēc tam sniegtu norādījumus, kā pārvietoties spēlē. Studenti var spēlēt spēli vienatnē līdz tās beigām, vai arī jūs varat iet soli pa solim visi kopā un katru reizi, kad viņi pabeidz vingrinājumu/līmeni, varat par to diskutēt.

Jebkurā gadījumā, kad skolēni pabeidz spēlēt spēli, viņi ir jāaicina dalīties pārdomās par savu pieredzi. Ir ļoti svarīgi, lai skolotājs iedvesmotu skolēnus izteikties par mācībām, ko viņi apguvuši pēc spēles, formulēt pašrefleksiju un apspriest savas sajūtas. Pašrefleksijas procesu var veikt grupā vai individuālās nodarbībās, ja ir studenti, kuri nevēlas izteikties citu priekšā.

Lai uzsāktu diskusiju par skolēnu pieredzi, varat uzdot jēgpilnus jautājumus vai aicināt viņus izteikties, izmantojot mākslu (t.i., zīmējot attēlu).

Kad skolēni pabeigs spēli, viņiem tiks dota atsauksmju veidlapa, kurā varēs novērtēt savu pieredzi spēlē un, ja vēlas, sniegt papildu komentārus.

Runājot par izmēģinājuma ilgumu, tas varētu ilgt no 60 minūtēm līdz 1,30 stundām atkarībā no laika, kas nepieciešams diskusijai ar studentiem par spēles scenārijiem un starpkultūru kompetences nozīmīgumu.

Ir svarīgi, lai koordinators veiktu piezīmes par skolēnu jautājumiem, grūtībām, ar kurām viņi saskārās, strādājot ar C.U spēli, laiku, kuru skolēni pavadīja C.U spēlē utt.

Tāpat tiks nodrošināti kontakti ar projekta partneriem, ja koordinatori varētu būt nepieciešama tūlītēja palīdzība pilotēšanas laikā (mobilais, Skype, e-pasts).

Pēc pilotēšanas katrs partneris aicinās skolotājus uz 2 stundu semināru un pārrunās pilotēšanas norisi, grūtības, ar kurām skolēni saskaras, strādājot ar C.U spēli utt. Tie, kuri gatavojas palīdzēt pilotprocesā kā skolotāji aizpildīs arī sniegto novērtējuma veidlapu, kas ir parādīta nākamajā nodaļā.

Atsauksmju anketas skolotājiem tiks izmantotas ne tikai pilotēšanai, bet arī parastai C.U-spēļu funkcionēšanai, jo projekta komandai ir svarīgi veikt spēles uzlabojumus.



4) Skolotāju novērtēšanas anketa

Ņemot vērā jūsu pieredzi ar skolēniem, spēlējot C.U spēli, lūdzu, atbildiet uz šādiem jautājumiem:

1. Spēles dizains ir pievilcīgs (interfeiss, grafika utt.)

1. Nemaz nepiekrītu	2. Nepiekrītu	3. Ne piekrītu, ne nepiekrītu	4. Piekrītu	5. Pilnībā piekrītu
---------------------	---------------	-------------------------------	-------------	---------------------

2. Spēli ir viegli spēlēt

1. Nemaz nepiekrītu	2. Nepiekrītu	3. Ne piekrītu, ne nepiekrītu	4. Piekrītu	5. Pilnībā piekrītu
---------------------	---------------	-------------------------------	-------------	---------------------

3. Instrukcijas ir skaidras un viegli saprotamas

1. Nemaz nepiekrītu	2. Nepiekrītu	3. Ne piekrītu, ne nepiekrītu	4. Piekrītu	5. Pilnībā piekrītu
---------------------	---------------	-------------------------------	-------------	---------------------

4. Spēles aktivitātes un misijas ir interesantas

1. Nemaz nepiekrītu	2. Nepiekrītu	3. Ne piekrītu, ne nepiekrītu	4. Piekrītu	5. Pilnībā piekrītu
---------------------	---------------	-------------------------------	-------------	---------------------

5. Spēles uzdevumu izpilde skolēniem radīja gandarījuma sajūtu par paveikto

1. Nemaz nepiekrītu	2. Nepiekrītu	3. Ne piekrītu, ne nepiekrītu	4. Piekrītu	5. Pilnībā piekrītu
---------------------	---------------	-------------------------------	-------------	---------------------

6. Spēle ir efektīvs līdzeklis studentu kultūras kompetences paaugstināšanai

1. Nemaz nepiekrītu	2. Nepiekrītu	3. Ne piekrītu, ne nepiekrītu	4. Piekrītu	5. Pilnībā piekrītu
---------------------	---------------	-------------------------------	-------------	---------------------

7. Laiks, kas skolēniem nepieciešams spēles pabeigšanai, ir apmierinošs

1. Nemaz nepiekrītu	2. Nepiekrītu	3. Ne piekrītu, ne nepiekrītu	4. Piekrītu	5. Pilnībā piekrītu
---------------------	---------------	-------------------------------	-------------	---------------------

8. Vai jūs ieteiktu spēli citiem pedagogiem?

1. Jā	2. Nē	3. Neesmu pārliecināts
-------	-------	------------------------

9. Citi komentāri un ieteikumi:

10. Skolēnu vecuma grupa:

7-8 gadi	9-10 gadi	11-12 gadi	13-14 gadi
----------	-----------	------------	------------

11. Skolēnu skaits, kuri spēlēja C.U spēli: _____

Paldies!