

# Kartišu spēle skolēniem

## Jāzeps Vītols: personība, dzīve un darbi



### Ievads

Pieminot izcilā latviešu komponista Jāzeps Vītola 150. gadskārtu, kas iekļauta UNESCO svinamo gadadienu kalendārā 2012. – 2013. gadam, UNESCO Latvijas Nacionālā komisija sadarbībā ar Valsts izglītības satura centru ir izstrādājusi spēli skolu jaunatnei ar mērķi rosināt interesi par Jāzeps Vītola personību, dzīves ceļu un ieguldījumu Latvijas mūzikas attīstībā.

### Spēles materiāli

Spēle sastāv no trīs dažādu sarežģītības pakāpju kartītēm:

Pirmā sarežģītības pakāpe **A**: 4.- 6. klase;

Otrā sarežģītības pakāpe **B**: 7.- 9. klase;

Trešā sarežģītības pakāpe **C**: 10.-12. klase.

Katrā pakāpē ir 40 kartītes, kas izkārtotas uz 8 izdrukas lapām. Katra kartīte ietver vienu faktu par Jāzeps Vītola dzīvi un daiļradi, kā arī jautājumu, kas ir tieši vai netieši saistīts ar šo faktu. Katram jautājumam ir 3 atbilžu varianti.

### Sagatavošanās spēlei

Lejuplādē un izdrukā spēles lapas uz stingra papīra (piemēram, 120 g/m<sup>2</sup>), no kurām pēc tam izgriež spēles kartītes. Izdrukas papīru iespējams apdrukāt no abām pusēm, lai kartītēm vienādā vizuālajā stilistikā būtu noformēta arī aizmugure.

## Spēles noteikumi

Spēlētāju skaits: 4 - 10 cilvēki

Ieteicamais spēlētāju vecums: no 10 līdz 19 gadiem

Spēles ilgums: 20 - 40 minūtes

Spēles dalībnieki kaudzītē noliek visas kartītes ar informatīvo daļu uz leju. Viens spēlētājs sāk spēli, paceļot kartīti no kaudzes un nolasot tajā iekļauto faktu „Vai Tu zini, ka...”. Pēc fakta nolasīšanas spēlētājs uzdod tajā esošo jautājumu (kas nav tieši saistīts ar kartītē esošo faktu) nākamajam dalībniekam pulksteņa rādītāja virzienā no viņa. Tiek piedāvāti arī atbilžu varanti (pareizā atbilde ir atzīmēta ar noti). Ja dalībnieks atbild pareizi, viņš patur pie sevis kartīti ar atbildēto jautājumu. Ja viņš atbild nepareizi, uz jautājumu atbild nākamais dalībnieks pēc kārtas pulksteņa rādītāja virzienā. Ja arī viņš atbild nepareizi, atbild nākamais dalībnieks pulksteņa rādītāja virzienā, līdz tiek saņemta pareizā atbilde. Spēli, paņemot jaunu kārti, turpina dalībnieks, kas ir nākamais pulksteņa rādītāja virzienā aiz iepriekšējā fakta nolasītāja un jautājuma uzdevēja. Spēle turpinās, līdz visas kartītes tiek izspēlētas. Uzvar tas dalībnieks, kas ir savācis vislielāko spēles kartīšu skaitu.

Lai atvieglotu atcerēšanos, kurš būs nākamais jautātājs, var izmantot kādu ceļojošu priekšmetu, piemēram, spēles žetonu ar Jāzepa Vītola profilu, kas atrodas uz izdrukas lapām.

© UNESCO Latvijas Nacionālā komisija, Valsts izglītības satura centrs, 2014

Spēles saturs: Ilma Grauzdiņa

Dizains, makets: SIA "OUT LOUD"



UNESCO  
Latvijas  
Nacionālā komisija



Valsts izglītības satura centrs