



# Digitālās spēles izstrādes **KONKURSS** «Iegriez pasauli!»

Satura izklāsts un  
konkursa uzdevums

08.04.2021

# Satura rādītājs

1. Īsumā par aprites ekonomiku.....	3
2. Digitālās spēles mērķis, mērķauditorija un tēmas.....	5
3. Ieteicamās krāsas.....	6
4. Spēles saturs un konkursa uzdevums.....	8
5. Konkursa piedāvājuma iesniegšana un kontaktinformācija.....	14

# Kas ir aprites ekonomika?

- Aprites ekonomika ir ražošanas un patēriņa modelis, kas ietver resursu ieguvi un sadali, atkārtotu izmantošanu, iekārtu remontu, atjaunošanu un pārstrādi, lai izmantotie resursi tiktu lietoti maksimāli ilgi, pirms tie kļūst par neizmantojamiem atkritumiem.
- Tādā veidā tiek pagarināts materiālu dzīves cikls, ļaujot samazināt dabas resursu ieguvi.
- Radīto atkritumu apjoms tiek samazināts līdz minimumam.

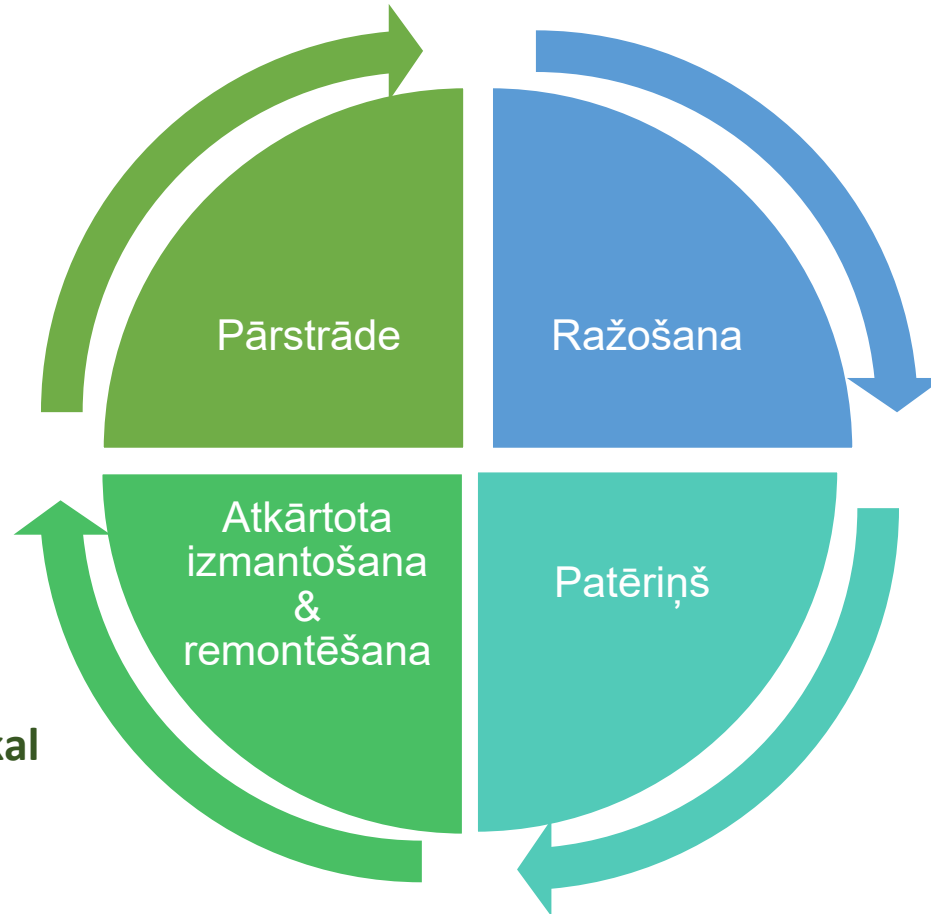


**Zeme ir tikai viena! Ja turpināsim patērēt tikpat negausīgi kā līdz šim, tad 2050. gadā mums būs vajadzīgas veselas trīs Zemes!**

# Aprite ekonomikas modelis

Centieni izvairīties no atkritumiem un pārvērst tos augstas kvalitātes otrās šķiras resursos!

Ražojumi un materiāli ir izstrādāti tā, lai tie kalpotu ilgāk, lai tos būtu vieglāk atkal izmantot, remontēt un pārstrādāt!



Ražošanā palielināt ilgtspēju, ievērojot eko-dizaina principus un izmantojot videi draudzīgākus izejmateriālus, lai tos varētu pielietot ilgāk un tie būtu vieglāk pārstrādājami!

Sekmēt ilgtspējīgu patēriņu un nodrošināties, ka izmantotie resursi pēc iespējas ilgāk tiek saglabāti ekonomikas apriņķī!



## **Digitālās spēles «legriez pasauli!» mērķis:**

pilnveidot jauniešu zināšanas un izpratni par aprites ekonomiku, videi draudzīgu dzīvesveidu, kā arī globālajiem procesiem.

## **Spēles mērķauditorija:**

Jaunieši 12+

Spēle izmantojama gan mācību procesā, gan spēlējama individuāli.

## **Spēlē ietvertas 5 tēmas – aprites ekonomikas procesi:**

- Transports
- Elektroenerģija
- Pārtika
- Daba, tūrisms
- Atkritumi

# Iespējamās krāsu kombinācijas

## Pamatkrāsa



**R** 154

**C** 48

**HEX**

**G** 202

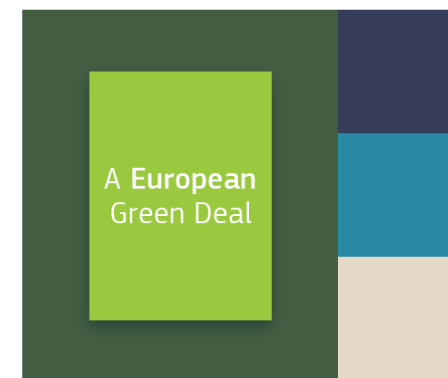
**M** 0

**#9ACA3C**

**B** 60

**Y** 89

**K** 0



## Papildu krāsas



**R** 73    **C** 73    **HEX**  
**G** 95    **M** 46    #495F41  
**B** 65    **Y** 78  
          **K** 30



**R** 60    **C** 83    **HEX**  
**G** 60    **M** 75    #3C3C58  
**B** 88    **Y** 41  
          **K** 32



**R** 255    **C** 0    **HEX**  
**G** 165    **M** 43    #FFA52F  
**B** 47    **Y** 85  
          **K** 0



**R** 196    **C** 29    **HEX**  
**G** 224    **M** 0    #C4E0C0  
**B** 192    **Y** 32  
          **K** 0



**R** 235    **C** 7    **HEX**  
**G** 225    **M** 10    #EBE1D1  
**B** 209    **Y** 18  
          **K** 3



**R** 253    **C** 0    **HEX**  
**G** 101    **M** 73    #FD6579  
**B** 121    **Y** 35  
          **K** 0



**R** 44    **C** 78    **HEX**  
**G** 133    **M** 32    #2C85A4  
**B** 164    **Y** 24  
          **K** 7

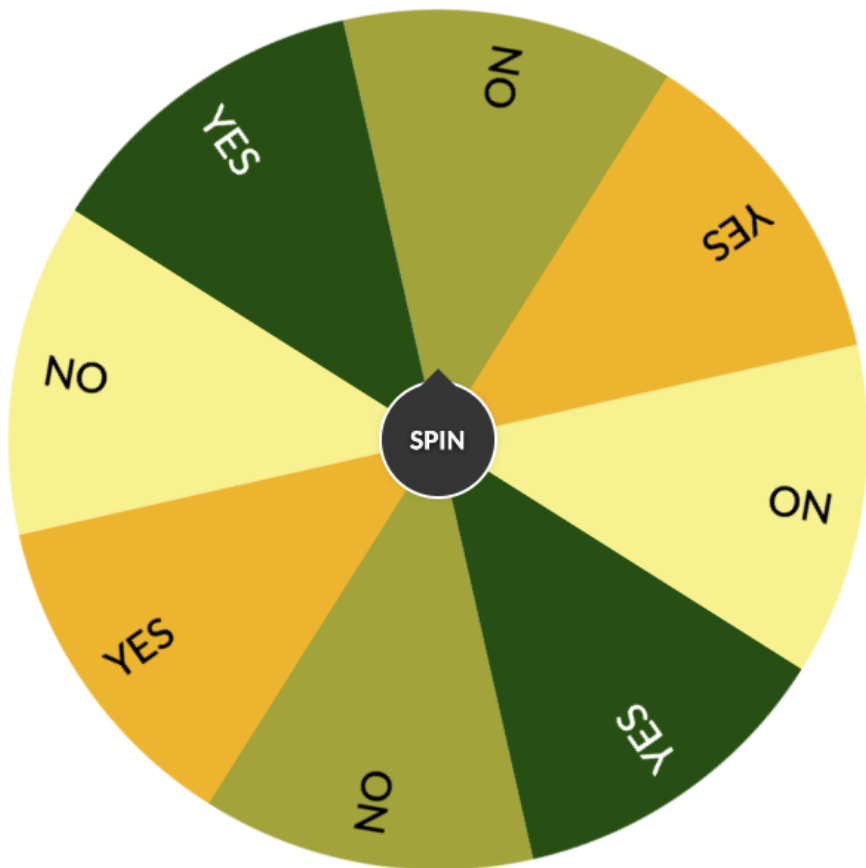


**R** 195    **C** 28    **HEX**  
**G** 229    **M** 0    #C3E5ED  
**B** 237    **Y** 8  
          **K** 0

# SĀKUMSKATS – 1. SOLIS

## Konkursa uzdevums – izstrādāt šo soli

IEGRIEZ, LAI IZPĒTĪTU!



Uz rata ir 5 sadaļas, katrā sadaļā atrodas viena produkta attēls (vai ikona, simbols):

1. HAMBURGERS
2. T-KREKLS
3. AUSTIŅAS, LAI KLAUSĪTOS MŪZIKU
4. BANĀNS
5. LONGBORDS

☞ POGA / PIRKSTS, kas ratu iegriež . Rats griežas un apstājas uz kāda no produktiem.

☞ Programmējot jāņem vērā, ka spēlējot vienu spēli nevar uzgriezties vienādi produkti.

POGA – KAS IEGRIEŽ

POGA KĀ SPĒLĒT / INSTRUKCIJA

\* Attēls ir informatīvs



## 2. SOLIS

# Konkursa uzdevums – izstrādāt šo soli

Uz ekrāna parādās attēls (produkts), uz ko ir apstājies iegrieztais rats. Viens pēc otra parādās 5 jautājumi pēc principa **patiesība/ meli**:



1. Viens Latvijas iedzīvotājs gadā apēd 4 banānus.

patiesība/**meli**

2. Banānu mizas var izmantot kurpju spodrināšanai.

**patiesība**/meli

3. Ēst vietējo nozīmē ēst Latvijā audzētus ābolus, nevis vietējā veikalā pirktus banānus.

**patiesība**/meli

4. Banānu lielražošanā tiek patērēts vairāk agroķimikāliju kā jebkuras citas kultūras audzēšanā.

**patiesība**/meli

5. Banānu mizas labvēlīgi ietekmē zobu emalju. Berzējiet zobus ar mizu divas minūtes un tie kļūs baltāki.

**patiesība**/meli

# 3. SOLIS

## Konkursa uzdevums – izstrādāt šo soli

GRAFISKI AKTĪVI (ar ikonu, simbolu) IEZĪMĒTI TIE APRITES EKONOMIKAS PROCESI, KAS SAISTĪTI AR KONKRĒTO PRODUKTU – BANĀNU:



- Transports (lidmašīna)
- Elektroenerģija (vēja, saules enerģija)
- Pārtika (ābols)
- Daba / tūrisms (mugursoma)
- Atkritumi (atkritumu urna)

AR PELI/ PIRKSTU UZBRAUCOT UZ KONKRĒTĀ PUNKTA TIEK AKTIVIZĒTS TĀS TĒMAS JAUTĀJUMS – KATRA IKONA (KOPĀ 5 GAB) ATKĀRTOJAS 3 REIZES. KOPĒJAIS JAUTĀJUMU SKAITS SPĒLES KĀRTĀ 15 GAB.

PAR KATRU PAREIZU  
ATBILDI - 5 SPĒLES PUNKTI

AR ŠO BRĪDI ARĪ SĀKAS LAIKA  
ATSKAITE - **15 MIN** 15  
jautājumi

GAN SPĒLES LAIKS, GAN  
IEGŪTIE PUNKTI REDZAMI  
UZ EKRĀNA

# 3. SOLIS

## Konkursa uzdevums – izstrādāt šo soli

ZEM KATRAS IKONAS IR VIENS  
JAUTĀJUMS



EKRĀNĀ VISU LAIKU REDZAMS SPĒLES LAIKS  
UN IEGŪTO PUNKTU SKAITS

¶ Kad konkrētais jautājums ir atbildēts, spēlētājs atgriežas kartes sākuma skatā, kur brīvi izvēlas nākamo ikonu. Izspēlētās ikonas vietā parādās zaļa lapiņa (ja pareizi atbildēts), sarkana lapiņa (nepareizi atbildēts).

¶ Aiz katra atbildētā/ neatbildētā jautājuma parādās īss teksts.

Kad spēles laiks (15 minūtes) beidzas, parādās noslēguma uzraksts (skat. tālāk).

Konkursā jāizstrādā šie 2 jautājumi

Ikona «elektroenerģija»

Lai banāns nonāktu Tavās mājās:

- a) ir nepieciešama elektroenerģija
- b) nav nepieciešama elektroenerģija

**Teksts pēc atbildes** Lai garajā pārvadāšanas un uzglabāšanas procesā nodrošinātu banāniem vajadzīgo temperatūras režīmu, izmanto elektrpenerģiju.

Ikona «transports»

Kā pasargāt vidi?

- a) Pārvadāt banānus tikai ar vilcienu
- b) Ēst vairāk vietējo augļu

**Teksts pēc atbildes** Banānu transportēšana nodara kaitējumu dabai. Ēd Latvijā audzētus augļus!

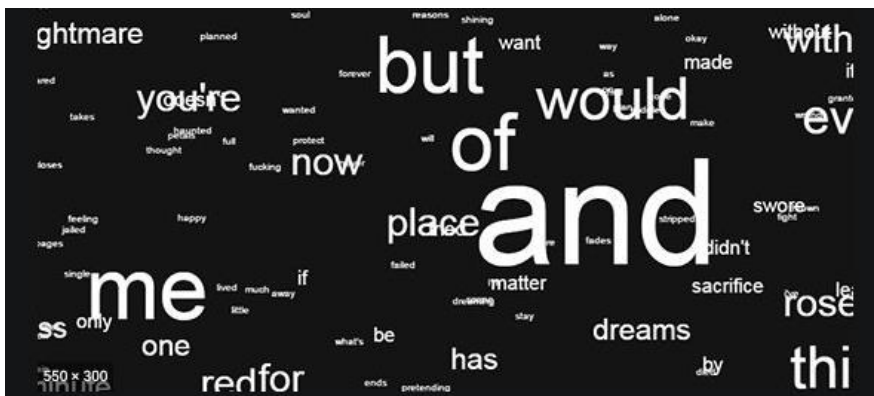
# 4. SOLIS

## Konkursa uzdevums – izstrādāt šo soli

### PARĀDĀS spēles beigās

¶ Vārdi lido spēlētāja virzienā. Ar pirkstu, pelīti jāatlasa tie, kas atbilst aprites ekonomikai. Darbības vārdi, kas saistīti ar aprites ekonomiku – paliek ekrānā.

¶ Vārdi var atkārtoties. Ātrums pieaug. Spēles ilgums 15 sek.



**Vārdi konkursa uzdevumam:** remontē, salabo, sašuj, nešķiro atkritumus, salāpi, šķiro, atdod, aizņemies, tērē ūdeni, iestādi, audzē, pērc jaunu, izmanto ķīmiju, pārstrādā, ēd vietējo, samal u.c.



# 5. SOLIS



**POGA – SPĒLĒT VĒLREIZ**

**POGA – REZULTĀTU TABULA**

Balstoties uz iegūtajiem punktiem, spēles beigu skatā, spēlētājs redz savu iegūto punktu skaitu, kas tiek izteikts ar novērtējuma nosaukumu:

! APRITNIEKS (75 – 100) PUNKTI

! VIDRITNIEKS (35 – 74) PUNKTI

! ŠVAKRITNIEKS (1 – 34) PUNKTI

# Konkursa piedāvājuma iesniegšana un kontaktinformācija

- Konkurss noslēdzas 2021. gada 30. aprīlī.
- Komandas kapteinis 30. aprīlī līdz plkst. 23.55 iesniedz komandas pieteikumu elektroniski šajā saitē: <https://forms.gle/6nCLxHEvAd6aiNjZ9>
- Konkursa kontaktinformācija pa tālruņa nr. 22144144 vai e-pastā: [esmaja@esmaja.lv](mailto:esmaja@esmaja.lv)