



BAUSKAS NOVADA PAŠVALDĪBA BAUSKAS APVIENĪBAS PĀRVALDE

Reģ. Nr. 50900038281, Uzvaras iela 6, Bauska, Bauskas nov., LV-3901
tālr. 28624565, e-pasts: bauska.parvalde@bauskasnovads.lv, www.bauskasnovads.lv

Lieldienu izlaušanās spēle “Zaķa slepenā darbnīca” NOLIKUMS Bauskā

*Datums ir pievienotā droša elektroniskā paraksta
un tā laika zīmoga datums*

Nr. 28

*Izdots saskaņā ar iestādes
“Bauskas apvienības pārvalde”
25.11.2021. nolikuma Nr. 27
11.5 apakšpunktu*

1. MĒRĶIS, UZDEVUMS

- 1.1. Veicināt iedzīvotāju radošo domāšanu, atjautību un spēju risināt nestandarta uzdevumus.
- 1.2. Stiprināt kopienas identitāti, iepazīstot Lieldienu tradīcijas, simbolus un pavasara atmodas rituālus.
- 1.3. Radīt demokrātisku, iekļaujošu un atraktīvu piedzīvojumu dažāda vecuma un dzimuma dalībniekiem, veicinot sadarbību un savstarpējo uzticēšanos.
- 1.4. Veicināt Latviešu nemateriālā kultūras mantojuma saglabāšanu un pārmantošanu, interpretējot Lieldienu tradīcijas, simbolus un rituālus mūsdienīgā, izglītojošā formātā.
- 1.5. Piedāvāt tematisku, izglītojošu un emocionāli saistošu aktivitāti - spēli, kas vienlaikus veicina Codes pagasta kultūras dzīves attīstību un stiprina iedzīvotāju un viesu iesaisti un kopienas līdzdalību.

2. VIETA, LAIKS

- 2.1. Spēles norises vietas adrese: “Virsaīši 1”, Code, Codes pag., Bauskas nov., LV-3910.
- 2.2. Laiks: 2026. gada 9. - 30. aprīlis, ceturtdienās no plkst. 17.30 līdz plkst. 19.30, svētdienās no plkst. 10.00 līdz plkst. 14.00.
- 2.3. Spēle notiek slēgtā telpā – tematiski iekārtotā izlaušanās istabā.

3. ORGANIZATORS, VADĪTĀJS UN KONTAKTPERSONA

- 3.1. Organizators: Bauskas novada pašvaldības iestāde “Bauskas apvienības pārvalde”.
- 3.2. Vadītājs un kontaktpersona: Bauskas novada pašvaldības iestādes “Bauskas apvienības pārvalde” Codes pagasta nodaļas kultūras darba organizatore Sintija Šleža, tālrunis Nr. 25619753, e-pasts: sintija.sleza@bauskasnovads.lv.

4. DALĪBNIEMI

- 4.1. Spēlē piedalās jaukta vecuma un dzimuma dalībnieki gan individuāli, gan komandās.
- 4.2. Dalībnieku vecums: no 10 gadu vecuma (jaunākiem bērniem dalība tikai kopā ar pieaugušo).
- 4.3. Cilvēku skaits komandā: ne vairāk par 5.
- 4.4. Dalība spēlē ir bez maksas.

5. PIETEIKŠANĀS

- 5.1. Dalībnieki spēlei piesakās vismaz vienu dienu pirms plānotā spēles apmeklējuma, zvanot vai rakstot (WhatsApp, SMS, e-pasts) 3.2. apakšpunktā norādītajai kontaktpersonai.
- 5.2. Piesakoties dalībnieki norāda:
 - 5.2.1. vēlamu datumu un laiku;

- 5.2.2. pieteicēja vārdu, tālruna. Nr. un/vai e-pastu;
- 5.2.3. dalībnieku skaitu;
- 5.2.4. katra dalībnieka vecumu.

6. SPĒLES NORISES KĀRTĪBA

- 6.1. Dalībnieki spēles norises vietā ierodas 5 – 10 minūtes pirms rezervētā laika.
- 6.2. Spēles tematika balstīta leģendā par Lieldienu Zaķi, kurš nolēmis pārbaudīt, vai cilvēki ir gatavi pavasarim un tā gaismu spēj nest pasaulē.
- 6.3. Dalībnieki tiek “ieslēgti” tematiskajā telpā, kurā, izpildot dažādus secīgus uzdevumus, ir jāatrod durvju atslēga un jāizklūst ārā.
- 6.4. Spēles uzdevumi ietver:
 - 6.4.1. slēptu norāžu un priekšmetu meklēšanu;
 - 6.4.2. atjautības uzdevumu risināšanu;
 - 6.4.3. domāšanu “ārpus rāmjiem”;
 - 6.4.4. sadarbības prasmju veicināšanu.
- 6.5. Dalībniekiem, uzdevumu atrisināšanai, tiek dotas 30 minūtes. Ja dalībnieki neiekļaujas noteiktajā laikā, spēles vadītājs pārtrauc spēli.
- 6.6. Dalībnieki pēc pieprasījuma drīkst izmantot 3 vadītāja norādes.
- 6.7. Spēles laikā dalībnieki nedrīkst bojāt inventāru, lauzt slēdzenes vai izmantot fizisku spēku.
- 6.8. Spēles telpā drīkst izmantot tikai tajā esošos priekšmetus.
- 6.9. Nepieciešamības gadījumā spēles dalībnieki var sazināties ar vadītāju pa tālruni, lai priekšlaicīgi pārtrauktu spēli vai lūgtu norādi.
- 6.10. Pārtraucot vai pabeidzot spēli, dalībniekiem ir pienākums visus izmantotos priekšmetus atstāt spēles telpā.
- 6.11. Pēc veiksmīgi pabeigtas spēles, katrs dalībnieks saņem simbolisku suvenīru.

7. PERSONAS DATU AIZSARDZĪBA, DROŠĪBA UN VESELĪBA

- 7.1. Pieteikumā saņemtie dati tiks izmantoti tikai spēles organizatorisko jautājumu risināšanai.
- 7.2. Spēles laikā iespējama filmēšana un fotogrāfēšana.
- 7.3. Vizuālais, video un audio materiāls spēles publicitātei un popularizēšanai var tikt izmantots masu medijos, interneta resursos un sociālajos tīklos.
- 7.4. Atrodoties spēles telpās, katrs spēles dalībnieks apliecina, ka ir informēts par to, ka var tikt iekļauts vizuālajā, video vai audio materiālā.
- 7.5. Organizators nodrošina drošu vidi un uzdevumus, kas neprasa fizisku piepūli vai riskantas darbības.
- 7.6. Konkursa dalībnieki atbild par savu pašsajūtu un veselību.
- 7.7. Spēles organizators neuzņemas atbildību par traumām vai veselības problēmām, kuras dalībniekam radušās spēles laikā.

8. CITI NOTEIKUMI

- 8.1. Spēles norises vietā kategoriski aizliegts ienest un lietot alkoholiskos dzērienus vai citas apreibinošas vielas, kā arī atrasties to iespaidā. Šī noteikuma pārkāpšana var būt par iemeslu dalībnieka izslēgšanai no spēles.
- 8.2. Piedaloties spēlē, dalībnieki piekrīt nolikuma nosacījumiem.
- 8.3. Organizators patur tiesības veikt nelielas izmaiņas spēles saturā, saglabājot tās tematisko un drošības integritāti.

Iestādes “Bauskas apvienības pārvalde”

vadītāja

L. Vasiļauska