



Informācija medijiem  
Rīgā, 2018. gada 8. martā

## Digitālā spēle “Valodas vingrotava” izaicina skolēnus mēroties spēkiem valodas un literatūras erudīcijā

Sākusies spraigākā valodas cīņa skolēniem - digitālā spēle “[Valodas vingrotava](#)”. Skolēni no visas Latvijas sacentīsies ar vienaudžiem, lai iegūtu balvas sev, savai skolai un klasei, vienlaikus vingrinot savus latviešu valodas un literatūras zināšanu muskuļus.

Lai vairotu skolēnu interesi par latviešu valodu un stiprinātu tās pozīcijas digitālajā laikmetā, saturam un mācīšanās veidam jākļūst iesaistošākam un aizraujošākam, tieši tāda ir “Valodas vingrotava”, kurā skolēni šogad cīnīsies ar dažkārt neizprotamajiem aforismiem un iepazīs latviešu autoru darbus.

Latviešu valoda, tā pat kā skolēni, mainās un attīstās, tāpēc arī spēle “Valodas vingrotava” nestāv uz vietas un piedāvā vēl iesaistošāku spēles pasniegšanas veidu. Pirms spēles uzsākšanas, visi ir aicināti iepazīties ar [spēles oficiālo čatbotu Letinu](#) spēles lapā vai sociālajā tīklā [Facebook](#), kurš izstāstīs par spēli un palīdzēs tai iesildīties! Lai uzturētu savas valodas prasmes formā, zinību resurss [letonika.lv](#) aicina skolēnus piedalīties spēlē “Valodas vingrotava”.

“Spēles atraktīvā veidā pievērš skolēnu uzmanību latviešu valodai un literatūrai – gan parādot valodas bagātību, gan pievēršot uzmanību kļūdām, kuras pieļaujam. Būtiski arī skolēniem “piedzīvot”, ka latviešu valoda joprojām top, un ir tāda, kādu mēs to veidojam,” stāsta [letonika.lv](#) vadītāja Anita Vasiljeva.

“Valodas vingrotava” notiek otro gadu un ir guvusi lielu atsaucību – tajā piedalījās 1 266 klases no 395 skolām visā Latvijā. Šogad spēle sākusies 5. martā un norisināsies 3 posmos: martā, aprīlī un maijā. Spēles mērķauditorija ir 5.–12. klašu skolēni, bet piedalīties spēlē un iegūt balvas var arī jaunāko klašu skolēni. Lai kļūtu par spēles dalībnieku, atliek vien doties uz vietni [letonika.lv/vingrotava](#) un reģistrēties.

Atbildot uz spēles jautājumiem, skolēns uzkrās punktus gan savam individuālajam vērtējumam, gan savai klasei un skolai. Katras kārtas noslēgumā tiks apbalvoti 3 labākie spēlētāji, savukārt spēles noslēgumā vērtīgas balvas saņems gan labākais spēlētājs, gan aktīvākā klase un skola.

Spēli atbalsta un balvu fondu nodrošina [Ilūziju muzejs “Cosmos”](#), Catan, Ice Cool, [“Brain Games”](#), dāvinot Halli Galli un citas populārākās galda spēles, [“Kokmaizītes”](#) galda spēles, [“Tildes Birojs”](#), studija [“JumpSpace”](#), saldumu ražotne [“Skrīveru saldumi”](#) un biroja preču veikala [“Ūpis”](#).

**Vairāk par spēli** un dalības noteikumiem vietnē [letonika.lv/vingrotava](#). Tiekamies valodas ringā!

### Kontaktinformācija

Annija Spēka | Mārketinga speciāliste  
E-pasts: [annija.speka@tilde.lv](mailto:annija.speka@tilde.lv)  
Tel.nr.: 20225463  
VALODAS VINGROTAVA 2018