



2026. gada aprīlis

Radošo darbu konkursa “No saimniecības līdz Tavam galdam” NOLIKUMS

Radošo darbu konkursu “No saimniecības līdz Tavam galdam” organizē Lauku atbalsta dienests sadarbībā ar mārketinga aģentūru SIA “BSMS” (Reģ.Nr. LV40003471367). Konkurss tiek finansēts no Eiropas Lauksaimniecības garantiju fonda un valsts budžeta līdzekļiem.

1. Pamatinformācija

Konkursa mērķis ir veicināt 1.–4. klašu skolēnu radošu iesaisti, veidojot pozitīvu attieksmi un izpratni par veselīgu uzturu, tostarp programmā iekļauto piena, augļu un dārzeņu nozīmi veselības uzturēšanā, kā arī izglītot bērnus par pārtikas ceļu (procesu) no ražotāja līdz patērētājam.

Konkursa ietvaros bērni tiek aicināti veidot radošas kolāžas par vienu no varoņiem, ko viņi redzēja video*, un attēlot, kā piens, augļi un dārzeņi nonāk līdz mūsu galdam.

Veidojot kolāžas, bērni aicināti izmantot gan lietas, kas ir svarīgas, audzējot un apstrādājot pārtiku, piemēram, graudus un sēklas, gan citus dabā atrodamus materiālus, bez kuriem nevar iztikt lauksaimniecībā (piemēram, sienu vai zemi), gan iepakojumu, kas paliek pāri pēc produktu izlietošanas (korķīšus, iepakojumu u.tml.).

Papildus aicinām darbu radīšanā izmantot arī mājās pieejamus materiālus, piemēram, izgriezumus no veco burtnīcu vākiem, darba materiāliem, žurnāliem un citiem drukātiem avotiem.

Šāda pieeja palīdz nodrošināt, ka dalībniekiem nav nepieciešams iegādāties jaunus materiālus. Vienlaikus tā veicina radošu domāšanu un spēju ieraudzīt vērtību lietās, kas bieži tiek utilizētas, tādējādi piešķirot tām otro dzīvi un mudinot bērnus aizdomāties par elementiem, kas rodas un tiek izmantoti ražošanas procesā.

*Kampaņas video apskatāmi šeit - <https://youtu.be/TZfVwq00o1Y?si=TOXIUgGHwVCYSTee> un <https://youtu.be/Rn0MtKPOtHc?si=QmGgS5heHpfuUZG5>

2. Dalībnieki

Konkursa dalībnieki ir Latvijas vispārizglītojošo skolu 1.- 4. klašu skolēni. Konkursā piedalās visa klase kopā.

3. Konkursa uzdevumi un prasības

- 3.1. Vienas klases ietvaros jāizveido radošais darbs (aplūkācijas, kolāžas) par vismaz vienu varoni, ko skolēni redzēja video, un jāattēlo pārtikas produktu ceļš (procesu) no saimniecības līdz mūsu galdam.
- 3.2. Radošā darba kolāžā jāiekļauj materiāli un resursi, kas paliek pāri ražošanas procesā, piemēram:
 - kartona kastes, kurās dārzeņi mērojuši savu ceļu;
 - dažādus iepakojumus;
 - iepakojumu vāciņus, salmiņus;
 - dabas materiālus - sēkliņas, lapas, sienu, melnzemi;
 - u.c. materiālus.
- 3.3. Papildu tam dalībnieki darbu veidošanā ir aicināti izmantot arī mājās pieejamus materiālus, piemēram, izgriezumus no veco burtnīcu vākiem, darba materiāliem, žurnāliem un citiem drukātiem avotiem.
- 3.4. Darbam jābūt radošam, pārskatāmam un oriģinālam, mudinot skolēnus domāt radoši, aizdomāties par pašsaprotamām norisēm un ieraudzīt ikdienišķu lietu vērtību.

4. Konkursa norise

Pieteikšanās dalībai konkursā notiek, aizpildot elektronisko anketu (<https://forms.gle/Tkci1gG47U1Cfe5aA>) līdz 2026. gada 19.aprīlim (ieskaitot).

Radošie darbi jāiesniedz līdz 2026. gada 5. maijam (ieskaitot), tie jānosūta uz e-pastu konkurss@bsms.lv vai jānogādā klātienē, uz aģentūras "BSMS" biroju (adrese: Rīga, Dēļu iela 4, LV-1004); par piegādes laiku ir jāvienojas iepriekš, rakstot uz iepriekšminēto e-pastu vai zvanot pa tālruni +371 26478686. Ja darbus sūta caur kādu servisu ar linku (mākonī), linkam jābūt aktīvam vismaz 2 nedēļas no nosūtīšanas dienas.

Iesniedzot darbu, tam jāpievieno nosaukums - radošo darbu konkursam "No saimniecības līdz Tavam galdam" un šāda informācija:

- izglītības iestādes nosaukums;
- klase un komandas nosaukums;
- klases audzinātāja vai pieteicēja vārds, uzvārds un kontaktinformācija (e-pasts, tālruņa numurs).

5. Darbu vērtēšanas kritēriji

No 2026. gada 6. līdz 11. maijam konkursā iesniegtos darbus vērtēs mārketinga aģentūras "BSMS" un Lauku atbalsta dienesta pārstāvji.

Konkursa darbi tiks vērtēti pēc šādiem kritērijiem:

- Darba atbilstība un tēmas izpratne: darbs skaidri un saprotami atspoguļo konkursa tēmu, parāda izpratni par to, kā piens, augļi un dārzeņi nonāk līdz mūsu galdam un ceļu no to izaudzēšanas līdz patērēšanai (maksimālais punktu skaits – 3 punkti).
- Materiālu izmantošana: izvēle ir pārdomāta, materiāli ir izmantoti radoši. Īpaši tie, kas paliek pāri ikdienā. Materiāli organiski iekļaujas darbā un palīdz atspoguļot produktu dzīves ciklu (maksimālais punktu skaits – 3 punkti).
- Radošums: darbs izceļas ar oriģinālu ideju un radošu pieeju, atklāj skolēnu iztēli un ieguldīto darbu (maksimālais punktu skaits – 3 punkti).
- Vizuālais noformējums: ir pievilcīgs, atklāj izmantoto krāsu un materiālu daudzveidību (maksimālais punktu skaits – 3 punkti).
- Produkta dzīves cikla attēlošana: darbā ir skaidri redzams kāda varoņa (piena, augļu vai dārzeņu) ceļojums līdz tavam galdam (maksimālais punktu skaits – 3 punkti).

Punktu piešķiršanas skala:

- 0 punkti – neatbilst kritērijiem;
- 1 punkts – izpildīts minimums;
- 2 punkti – daļēji atbilst;
- 3 punkti – pilnībā atbilst.

Maksimālais iespējamais punktu skaits: 15 punkti.

6. Konkursa balvu fonds un balvu ieguvēji

- 6.1. Balvas: katrā klašu grupā (1.-2.klase un 3.-4.klase) tiks nominēti trīs uzvarētāji – 1., 2. un 3. vietas ieguvēji. Kopumā konkursā tiks apbalvotas divpadsmit uzvarētāju klases.
- **1.-2. klašu kategorijā 1. vietas** ieguvējs saņem šādas balvas: vienu galda spēli “Halli Galli”, vienu augļu grozu L, divas lielās galda spēles pēc izvēles (lielo un mazo galda spēļu klāsts un sadalījums norādīts pielikumā).
 - **1.-2. klašu kategorijā 2. vietas** ieguvējs saņem šādas balvas: vienu galda spēli “Halli Galli”, vienu augļu grozu M, vienu lielo galda spēli pēc izvēles, vienu mazo galda spēli pēc izvēles (lielo un mazo galda spēļu klāsts un sadalījums norādīts pielikumā).
 - **1.-2. klašu kategorijā 3. vietas** ieguvējs saņem šādas balvas: vienu galda spēli “Halli Galli”, divas mazās galda spēles pēc izvēles (lielo un mazo galda spēļu klāsts un sadalījums norādīts pielikumā).
 - **3.-4. klašu kategorijā 1. vietas** ieguvējs saņem šādas balvas: vienu galda spēli “Halli Galli”, vienu augļu grozu L, divas lielās galda spēles pēc izvēles (lielo un mazo galda spēļu klāsts un sadalījums norādīts pielikumā).
 - **3.-4. klašu kategorijā 2. vietas** ieguvējs saņem šādas balvas: vienu galda spēli “Halli Galli”, vienu augļu grozu M, vienu lielo galda spēli pēc izvēles, vienu mazo galda spēli pēc izvēles (lielo un mazo galda spēļu klāsts un sadalījums norādīts pielikumā).

- **3.-4. klašu kategorijā 3. vietas** ieguvējs saņem šādas balvas vienu galda spēli “Halli Galli”, divas mazās galda spēles pēc izvēles (lielo un mazo galda spēļu klāsts un sadalījums norādīts pielikumā).
- 6.2. Pilns piedāvāto spēļu saraksts ir pieejams 2. pielikumā. Tajā iekļautas gan klasiskas, gan jaunas, aizraujošas un attīstošas spēles, kas veicina loģisko domāšanu, radošumu un komandas sadarbību.
 - 6.3. Organizators patur tiesības veikt izmaiņas piedāvātajā sarakstā, ņemot vērā spēļu pieejamību brīdī, kad balvas tiks izsniegtas. Pēc konkursa noslēguma uzvarētājiem tiks individuāli nosūtīts galējais spēļu saraksts ar norādītām izvēles iespējām.
 - 6.4. Veicināšanas balvas: novērtējot visu dalībnieku ieguldīto darbu, ikviena klase, kas piedalījās konkursā, saņems:
 - digitālu diplomu ar pateicību par dalību, kas tiks nosūtīts uz pieteikumā norādīto e-pasta adresi.

7. Uzvarētāju paziņošana

Uzvarētāju klases tiks informētas personīgi, zvanot vai sūtot SMS uz reģistrācijā norādīto tālruņa numuru vai sūtot vēstuli uz norādīto e-pastu četru darba dienu laikā pēc konkursa noslēgšanas.

Tāpat konkursa rezultāti tiks publicēti programmas “Piens un augļi skolai” tīmekļa vietnē <https://piensaugliskolai.lv/lv/> un sociālo tīklu *Instagram* un *Facebook* profilos. Visas konkursā reģistrētās klases saņems paziņojumu par rezultātiem uz pieteikumā norādīto e-pasta adresi.

Konkursā iesniegtie darbi tiks apkopoti un izvietoti virtuālajā galerijā programmas “Piens un augļi skolai” tīmekļa vietnē, lai ikviens interesents varētu iepazīties ar skolēnu radītajiem darbiem un iedvesmoties no to radošajām idejām.

8. Balvu izsniegšana

- 8.1. Pēc konkursa uzvarētāju paziņošanas un sazināšanās ar laimētājiem katrai uzvarētāju klasei tiks nosūtīts piedāvāto galda spēļu saraksts, no kura klase varēs izvēlēties sev vēlamās balvas atbilstoši iegūtajai vietai.
- 8.2. Balvas tiks piegādātas uz uzvarētāju norādīto izglītības iestādi vai citu iepriekš saskaņotu adresi, izmantojot:
 - kurjera pakalpojumus,
 - pakomātu sistēmu, ja balvu izmērs un saturs to pieļauj.
- 8.3. Balvu piegāde tiks nodrošināta ne vēlāk kā 30 (trīsdesmit) dienu laikā pēc tam, kad klase būs sniegusi informāciju par izvēlētajām galda spēlēm.
- 8.4. Ja organizatoram desmit darba dienu laikā pēc pirmās saziņas mēģinājuma atkārtoti neizdosies sazināties ar uzvarētāju klasi vai tās pārstāvi, organizators patur tiesības balvu nepiešķirt.

- 8.5. Organizators neuzņemas atbildību par balvu nozaudēšanu vai bojājumiem, kas radušies pēc to izsniegšanas kurjeram vai piegādes pakalpojumu sniedzējam.
- 8.6. Veicināšanas balvas (digitālie diplomi) tiks nosūtīti elektroniski uz konkursa pieteikumā norādīto e-pasta adresi 14 (četrpadsmit) darba dienu laikā pēc konkursa noslēguma.



Līdzfinansē
Eiropas Savienība



Nacionālais
attīstības plāns



Zemkopības ministrija



Lauku atbalsta dienests

Pielikums Nr.1

Informācija par fizisko personu datu apstrādi

1. Kas mēs esam?

Konkursu “No saimniecības līdž Tavam galdam”, organizē Lauku atbalsta dienests sadarbībā ar SIA “BSMS” (Reģ. Nr. LV40003471367, juridiskā adrese: Dēļu iela 4, Rīga, LV-1004, e-pasts: bsms@bsms.lv, tālr. 26478686).

2. Kas ir personas dati un kādēļ tie tiek sargāti?

Personas dati ir jebkura informācija, kas tieši vai netieši ļauj identificēt konkrētu personu, piemēram, vārds, uzvārds, e-pasts un tālruņa numurs. Saskaņā ar Vispārīgo datu aizsardzības regulu (VDAR) [saite uz <https://gdprinfo.eu/lv>] fizisko personu dati tiek aizsargāti, un tos nedrīkst patvaļīgi apstrādāt.

3. Kādēļ datu apstrāde ir nepieciešama konkursam “No saimniecības līdž Tavam galdam”?

Lai nodrošinātu dalību konkursā un balvu piegādi uzvarētājiem, nepieciešama noteiktu personas datu apstrāde. Ja konkursa pieteikuma iesniedzējs nepiekrīt datu apstrādei, dalība konkursā nav iespējama.

4. Kādi dati tiek apstrādāti?

4.1. Pieteikuma anketā tiks ievākti šādi dati:

- Izglītības iestādes nosaukums
- Klases nosaukums
- Klases audzinātāja vai pieteicēja vārds, uzvārds
- Kontaktinformācija (e-pasts, tālruņa numurs)

4.2. Balvu piešķiršanas un nosūtīšanas procesā uzvarētāju klašu pārstāvjiem var tikt pieprasīta papildu informācija par piegādes adresi un saņēmēju, ja nepieciešams.

5. Piekrišana datu apstrādei

Pieteikuma iesniegšana konkursā tiek uzskatīta par piekrišanu personas datu apstrādei šī nolikuma ietvaros. Dalība konkursā ir brīvprātīga, un dalībniekam ir tiesības jebkurā brīdī atsaukt savu piekrišanu, nosūtot rakstisku pieprasījumu uz konkurss@bsms.lv no reģistrācijas laikā norādītā e-pasta vai reģistrācijas laikā norādītā tālruņa uz mūsu tālruni 26478686. Piekrišanas atsaukšana nozīmē, ka dalība konkursā tiek anulēta.

6. Dalībnieku tiesības

6.1. Jums ir tiesības pieprasīt informāciju par to, kādi jūsu dati tiek apstrādāti, un nepieciešamības gadījumā lūgt to labošanu vai dzēšanu.

6.2. Ja uzskatāt, ka jūsu dati tiek apstrādāti prettiesiski, jums ir tiesības iesniegt sūdzību Datu valsts inspekcijā.

6.3. Nepilngadīgu skolēnu gadījumā par piekrišanu datu apstrādei atbildīgi ir bērna vecāki vai aizbildņi, un jebkādas pieprasītās izmaiņas personas datu apstrādē var veikt tikai viņu uzdevumā.

7. Datu glabāšanas ilgums

Personas dati tiks glabāti līdz konkursa noslēgumam un balvu izsniegšanai, pēc tam tie tiks dzēsti, izņemot gadījumus, kad normatīvie akti nosaka ilgāku glabāšanas termiņu.

8. Citi jautājumi

Ja jums ir jautājumi par datu apstrādi, lūdzu, sazinieties ar mums, rakstot uz konkurss@bsms.lv.

Novēlam veiksmi konkursā!

Pielikums Nr.2

Konkursa balvu fonds – piedāvāto spēļu klāsts

1. Zemāk norādītais galda spēļu saraksts ir orientējošs, un to var ietekmēt pieejamība konkursa noslēguma brīdī. Ja kāda no spēlēm nebūs pieejama brīdī, kad tiks izsniegtas balvas, organizators patur tiesības piedāvāt līdzvērtīgu alternatīvu. Pēc konkursa noslēguma uzvarētājiem tiks nosūtīts precizēts spēļu saraksts.

2. Lielās galda spēles:

- Halli Galli
- Spārnotie
- Living Forest
- Cubiq
- Mežā
- Avocado

3. Mazās galda spēles:

- Cirks
- Halli Cups
- Tikai Viens
- DJECO spēle Vegeto Mondo
- Cortex
- Šurpu turpu
- Grabbit

Pielikums Nr.2

4. Balvu sadalījums pa vietām:

	GALDA SPĒLES	1.-2. klases skolēni			3.-4. klases skolēni		
		1v.	2v.	3v.	1v.	2v.	3v.
Spēle par augļiem katrā komplektā	Halli Galli	1	1	1	1	1	1
Lielās spēles pēc izvēles	Spārnotie	2	1		2	1	
	Living Forest						
	Mežā						
	Cubiq						
	Avocado						
Mazās spēles pēc izvēles	Cirks	1	1	2	1	1	2
	Halli Cups						
	Tikai Viens						
	DJECO spēle Vegeto Mondo						
	Cortex						
	Šurpu turpu						
	Grabbit						
Augļu grozi	Augļu grozs M		1			1	
	Augļu grozs L	1			1		