



Kuidas valida sajandi eestlast?

1998

Tänaest alates saab esitada suurkujude kandidaate.

1999

4. jaanuarist alates saab avalikkus 7 valdkonna kaupa suurkujusid valida ja osaleda diskussioonis internetiküljel. Koos valimisega toimuvad aasta jooksul artikli-, näituse- ja saatesarjad, mis tutvustavad Eesti suurmehi ja -naisi. Lõplikult selguvad 100 suurkuju jõuludeks 99.

Mis järjekorras valitakse?

kirjamehed	4. jaanuarist 21. veebruarini
muusikud	4 aprillini
kunstnikud	9. maini
kultuuri- tegelased mitmelt alalt	27. juunini
ühiskonna- tegelased	5. septembrini
teadlased	24. oktoobrini
sportlased	28. novembrini

Igast valdkonnast pääseb suurkujude hulka kindel arv esindajaid. Arvu aluseks on vastava eluala esindajate osakaal ühiskonnas ning Eesti Entsüklopeedias.

Saja hulka pääsevad:

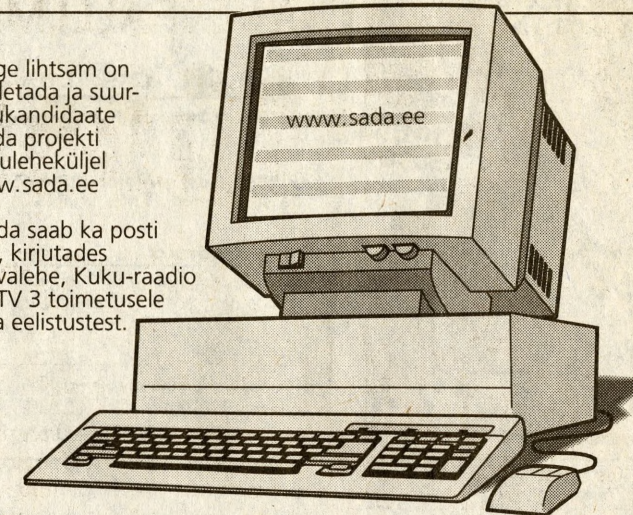
20 ühiskonnategelast
20 teadlast

15 kirjameest
13 kultuuritegelast

12 muusikut
10 kunstnikku
10 sportlast

Kõige lihtsam on hääletada ja suurkujukandidaate lisada projekti koduleheküljel www.sada.ee

Valida saab ka posti teel, kirjutades Päevalehe, Kuku-raadio või TV 3 toimetusele oma eelistustest.



Kas Lennart Meri on sajandi suurkuju?

- 1 Meri on esitatud suurkuju kandidaatide nime kirja Entsüklopeedia-kirjastuse poolt ühena 305 kandidaadist.
- 2 Kui Meri poleks alg-nimekirja kantud, saaks iga valija ta oma kandidaadina nimekirja lisada.
- 3 Esimene võimalus Meri poolt hääletada on jaanuaris-veebruaris 1999, kui valitakse suuri-maid kirjamehi. Meri on kirjutanud reisi- ja ajaloo-raamatuid ning kõnesid.
- 4 Kui Meri 15 suurema kirja-mehe hulka ei pääse, võib tema poolt hääletada mais-juunis, kui valitakse kultuuri-tegelasi. Meri sobib sellesse valdkonda kui dokumentaal-filmide lavastaja.
- 5 Kui Meri filmipanus pole piisav, võivad tema poliitilise ande austajad proovida kolmandat korda ühiskonnategelaste valdkonnas. Suure tõenäosusega pääseb Eesti president siin suurkujude hulka.
- 6 Lennart Meri nimi trükitakse koos 99 teise suurkujuga ära 1999. aasta detsembris küsitluse põhjal valmivas raamatus.