Інтерактивна гра «Літературний дартс»

Автор ідеї -
Чмельова Ганна Леонідівна,
провідний бібліотекар абонементу
відділу обслуговування читачів-
учнів 5-9 класів

Всім! Всім! Всім!
І дорослим, і малим!
Пропонуємо в дартс пограти!
Свої знання показати!

Про проект

„Літературний дартс” - бібліотечна гра з літературними загадками, ребусами у форматі гри дартс, яка допомагає читачам проявити себе не тільки влучними стрільцями, але й показати своє вміння вільно орієнтуватися у книжковому фонді.

Мета та завдання

1. **Всебічне розширення читацького кругозору**
2. **Формування читацьких інтересів**
3. **Підсилення інтересу до читання літератури певної тематики**
4. **Розвиток навичок орієнтування у виборі художньої та галузевої літератури**
5. **Ознайомлення під час гри з бібліотечними термінами: шифр, каталог, роздільники, систематизація літератури тощо**
6. **Урізноманітнення цікавого та корисного дозвілля читача у бібліотеці**

*Умови гри

***Ігрове поле «Літературного дартсу» поділене на чотири кольорових сектори:**

- **Червоний** – світова література
- **Зелений** – російська література
- **Жовтий** – українська література
- **Синій** – галузева література.

***Кожен сектор складається з трьох категорій:**

«Калейдоскоп загадок» - **20** балів

«Мозаїка ребусів» - **40** балів

«Детективне перехрестя» - 60 балів.

(завдання: знайти у фонді абонементу загадану книгу)

Правила гри

- **Гравці по черзі кидають дротики у мішень і влучають в одну з трьох категорій, після чого їм необхідно виконати певне завдання та заробити відповідну кількість балів**
- **Правильна відповідь принесе бали, неправильна – перехід ходу**
- **Рахунок гри веде бібліотекар відділу**
- **Переможцем є той, хто набере 200 балів!**
- **Після визначення переможця, гру можна розпочати спочатку**

* **Фото переможців розміщуються на «Зоряному п’єдесталі рекордів» відділу у номінаціях «SuperДартсGirl» та «SuperДартсBoy», що заохочує дітей до більш активного відвідування бібліотеки**
* **Найактивніші гравці «Літературного дартсу» потрапляють до «Великої книги бібліотечних рекордів»**

Оцінка результатів

- **Залучення до систематичного читання дітей віком 10-12 років**
- **Збільшення показників відвідування та книговидачі бібліотеки**
- **Здобуття навичок орієнтування у книжковому фонді відкритого доступу**
- **Організація змістовного та корисного дозвілля читачів на основі їх міжособистісного спілкування**
- **Формування позитивниго іміджу бібліотеки.**

Вартість проекту

- **Ватман (ігрове поле)**
- **Кольоровий картон для виготовлення додатків до гри**
- **Магнітні дротики (дитяча гра «Дартс» на магнітній основі)**

Бажаємо весело пограти, ерудицію показати!