

KLUB SUPERMOCY

Dzięki książkom możesz poznać coś, do czego nie masz dostępu i przenieść się do zupełnie nierealnego świata.

Czytaj książki i zdobywaj kolejne supermoce.

Rozwiąż zadania i pokonaj rywali.

Zostań książkowym superbohaterem!

MOC ODWAGI

Odrzuć strach. Przeczytaj książkę z dreszczykiem, tajemnicą lub książkę detektywistyczną.



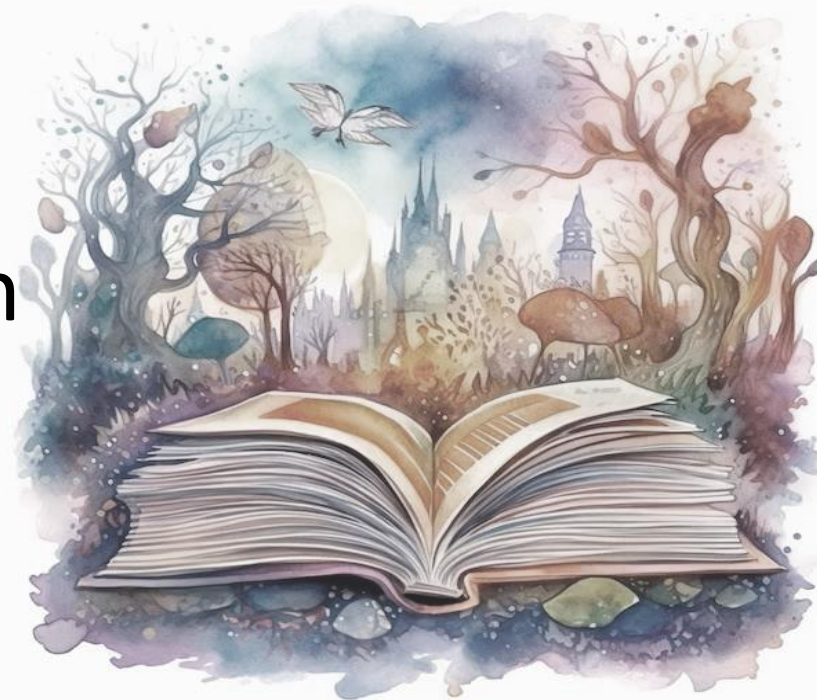
MOC MĄDROŚCI

Czytając o innych ludziach, uczysz się na ich błędach. Przeczytaj książkę o swoich rówieśnikach.



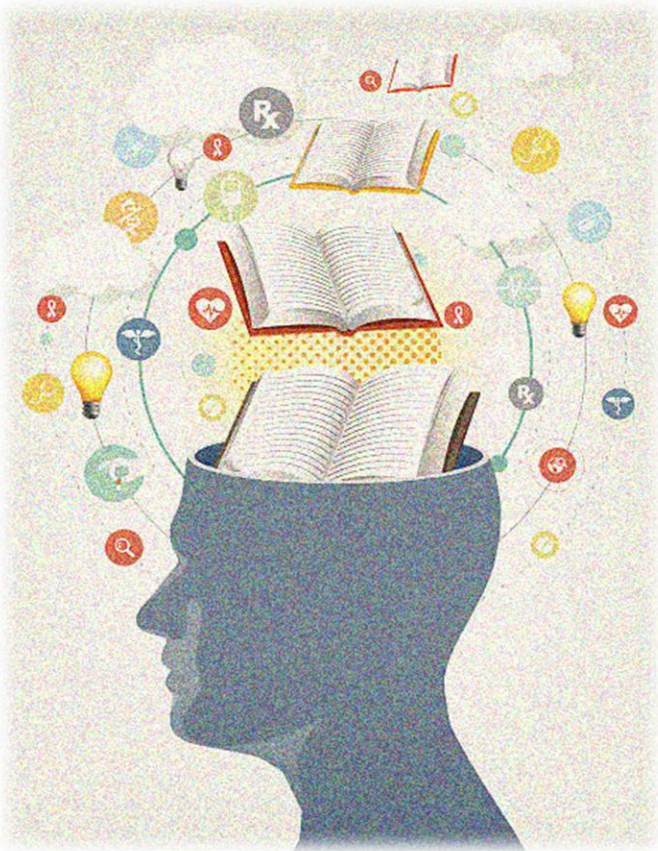
MOC MAGII

Poznaj tajemnice fantastycznych światów. Przeczytaj książkę z elementami magii, fantastyki.



MOC ŚWIADOMOŚCI

Jesteś już świadomym czytelnikiem. Wybierz, co chcesz przeczytać z półek biblioteki lub poproś w bibliotece o radę.





WYZWANIA CZYTELNICZE



1. Zaprojektuj swoją wersję okładki do przeczytanej książki.
2. Weź udział w akcji „Książkowy superbohater”. Stwórz dowolną techniką plastyczną portret ulubionego bohatera literackiego.
3. Zaprojektuj zakładkę do książki.
4. Wymień dwie zalety i dwie wady przeczytanej książki.
5. Weź udział w akcji „Czytam sobie – czytam Tobie – tworzę audiobook”. Nagraj czytaną przez siebie bajkę.



SUPERMOCE

ZASADY UDZIAŁU

- + Pobierz z biblioteki szkolnej kartę lojalnościową.
- + Na karcie znajduje się 6 ikonek. Te z numerami oznaczają przeczytane i zwrócone książki z określonych kategorii. Dwie mniejsze to towarzyszące czytaniu wyzwania.

- ✚ Po przeczytaniu każdej kolejnej książki gracz zdobywa moc i przechodzi na następny poziom.
- ✚ W trakcie zabawy gracz musi zrealizować również dwa wybrane wyzwania. Za każde wykonane zadanie gracz otrzymuje specjalny bonus!
- ✚ Gdy gracz po przeczytaniu książki zdobędzie moc i przejdzie na kolejny poziom lub zrealizuje wyzwanie, zaznacza na swej karcie tę część labiryntu, koloruje ikonkę i otrzymuje naklejkę. Zostaje też wręczony interaktywny kupon z kodem QR.
- ✚ Po przeczytaniu 4 książek i zrealizowaniu 2 zadań gracz zdobywa moc superbohatera, otrzymuje dyplom i inną nagrodę.