

EDUKACINIO UŽSIĖMIMO „LITERATŪRINIS STALO
ŽAIDIMAS „KNYGOSŪKIS“ APRASAS

PATVIRTINTA
L. e. direktoriaus pareigas
Kristinos Kundrotienės
2019 m. gegužės 24 d.
įsakymu Nr. V-17

Pavadinimas: Literatūrinis stalo žaidimas „Knygosūkis“
Tikslas: jaunimo skaitymo skatinimas, pasitelkiant jiems patrauklias priemones-literatūrinį stalo žaidimą, literatūrinį proto mūšį.
Uždaviniai: <ol style="list-style-type: none">1. Žaidimo parengimas ir pritaikymas proto mūšiui;2. Žaidimo rekomenduojamų knygų sąrašo papildymas;3. Proto mūšiai ir žaidimo pristatymai įvairiuose Lietuvos miestuose;4. Žaidimo viešinimas Lietuvoje.
Dalyviai: 7-12 klasių moksleiviai ir jaunimas iki 29 metų.
Mokomoji kalba: lietuvių.
Užsiėmimo trukmė: 60-90 min.
Užsiėmimo vieta ir kontaktai: Vokiškų leidinių biblioteka (Herkaus Manto 25, Klaipėda), tel. Nr. (846) 410345, el. paštas: skaitykla@klavb.lt
Edukacinio užsiėmimo priemonės: 400 stalo kortelių, žaidimo lenta, 6 figūrėlės, smėlio laikrodis, laimės ratas, bukletas apie žaidimo kūrėjus, taisyklės, rekomenduojamų skaityti knygų sąrašai.
Eiga: <ol style="list-style-type: none">1. Žaidimas pritaikytas individualiam (2-6 žaidėjams) ir komandiniam žaidimui (proto mūšiui). Yra parengti 400 klausimų, susijusių su lietuvių ir užsienio autorių literatūros kūriniais.2. Kiekvienas išsirenka spalvotą figūrėlę, kuri atstovaus jam žaidime. Ratu sėdintiems žaidėjams klausimai užduodami pagal laikrodžio rodyklę, atsakymui į klausimą skiriama 1 minutė (kuri skaičiuojama smėlio laikrodžiu);3. Žaidėjas, kuris pradeda žaidimą, garsiai perskaito klausimą. Pirmasis spėja sėdintis iš kairės. Žaidėjui į klausimą atsakius teisingai, žaidimo lentoje paeinama 3 ėjimus į priekį.4. Jei žaidėjas nežino teisingo atsakymo, galima pasinaudoti pagalba, kuri yra išsukama laimės ratu.5. Žaidėjas, atsakęs į klausimą panaudodamas pagalbą, žaidimo lentoje paeina 2 ėjimus į priekį.6. Jeigu žaidėjas į klausimą neatsako, figūrėlė lieka stovėti vietoje, o klausimas perleidžiamas kitam žaidėjui iš kairės. Jis pagalbos naudoti nebegali, o už teisingą atsakymą paeina 1 ėjimą į priekį.7. Niekam neatsakius į klausimą, klausimo skaitytojas garsiai perskaito atsakymą ir kortelę padeda į šalį. Kitą klausimą skaito į klausimą atsakinėjęs žaidėjas.8. Pagalbos: @-pasinaudojimas internetu, užuomina – ją perskaito klausimą uždavęs žaidėjas (užuomina parašyta klausimo kortelėje pasviruoju stiliumi), atsakymas – gaunamas teisingas atsakymas, atsakymo nėra – deja, pagalbos nebus. Pagalbą naudoti galima kiekvienam klausimui, vienam klausimui-viena pagalba.9. Laimi žaidėjas, greičiausiai pasiekęs paskutinį žaidimo langelį.
Tikėtini rezultatai: dalyvaudami literatūriniame stalo žaidime „Knygosūkis“, jaunimas įgis literatūrinių žinių, praplės akiratį ir sugebės tinkamai pasirinkti geriausią literatūrą skaitymui. Proto mūšis skatins norą skaityti ir domėtis lietuvių ir užsienio literatūra.