

# Klub Pożeraczy Książek

## Karta lojalnościowa twojej biblioteki



Oto pierwsza propozycja w ramach Szkolnego Programu Edukacji Czytelniczej.

**P**rawie każda duża sieć handlowa ma swoją kartę lojalnościową. Ludzie, a tym bardziej dzieci, lubią coś zbierać. Stąd pomysły specjalistów od marketingu na Świeżaki, Lidlaki i inne profity mające sprawić, że dzieci namówią rodziców do korzystania z danego sklepu.

Biblioteki szkolne nie zatrudniają agencji marketingowych, dysponują za to czymś, za co każda z nich dałaby się pokroić: codziennym dostępem do uczniów, o których uwagę mogą walczyć. A raczej muszą walczyć, ponieważ współcześnie – na skutek istnienia ogromnej oferty wszystkiego, od rozrywki, przez dobra materialne, po edukację – mamy więcej możliwości niż czasu i zdolności do skupienia się na nich.

Bez obaw, nie proponujemy wdrażania do bibliotek programów lojalnościowych na poważnie. Jednak skoro wszyscy je znają i (w dużej mierze) chętnie stosują, to dlaczego nie skorzystać z gotowego pomysłu i zrozumiałych zasad działania, by zachęcić dzieci do czytania w nowym roku szkolnym?

### NA CZYM TO POLEGA?

Zapraszamy do zabawy w Klub Pożeraczy Książek. W jej trakcie uczniowie przeczytają po pięć książek i i zrealizują dwa wyzwania związane z czytaniem, a jednocześnie będą zdobywać kolejne poziomy wtajemniczenia. Zaba-

### Konsultuj przebieg i pochwal się efektem

Akcja jest pierwszym działaniem w ramach Szkolnego Programu Edukacji Czytelniczej. Zachęcamy do konsultowania się z innymi nauczycielami oraz pochwalenia się swoją akcją. Taka możliwość znajdzie się niebawem pod adresem: [biblioteka.pl/program](http://biblioteka.pl/program).

wa jest wzorowana na kartach lojalnościowych, sukcesie naszej akcji „Bilet powrotny do biblioteki” z 2021 r., a także na zasadach znanych z gier komputerowych.

### DLA KOGO?

Zabawa skierowana jest do dzieci od rozpoczęcia szkoły aż do poziomu, który uznacie za adekwatny. Trudno ustalić tu sztywną granicę. Wiele zależy od preferencji uczniów, kontaktu z nimi oraz ich zaangażowania w życie biblioteki w danej szkole. W razie potrzeby zabawa zakłada możliwość modyfikacji, co ułatwia przystosowanie jej do potrzeb starszych uczniów.

### INSTRUKCJA

- 1 Rozdaj czytelnikom karty. Możesz je pobrać z portalu Biblioteka.pl lub skserować ze wzoru dołączonego do tego numeru. Karty najlepiej wydrukować dwustronnie, na grubszym papierze. Rozdając karty, wyjaśnij, na czym polega akcja.
- 2 Karty można przekazać wszystkim uczniom (np. gdy

będą wchodzić do szkoły lub za pośrednictwem wychowawców klas) albo tym, którzy skorzystają z biblioteki. Zachęcamy jednak do poszerzania grona odbiorców.

- 3 Na karcie znajduje się osiem pól. Większe pola oznaczają przeczytane (i zwrócone) książki z określonych kategorii, których opis znajduje się na odwrocie. Mniejsze pola to towarzyszące czytaniu wyzwania.
- 4 W trakcie całej zabawy uczeń ma do zrealizowania dwa wyzwania. Nie określamy jakie, żeby można je było dostosować do preferencji i wieku uczniów. Poniżej znajdują się nasze propozycje, ale możecie zaproponować dowolne. Zachęcamy jednak, by nie przesadzać z poziomem trudności. Dobrym pomysłem może być zaproponowanie kilku (np. rozpisanych na ścianie) do wyboru przez uczniów.
- 5 Do waszej oceny należy, czy chcecie nagrodzić realizację każdego zrealizowanego wyzwania

bonusem, czy potraktujecie je jako zwykły element akcji. Gdy wymyślaliśmy zasady, początkowo bonus miał towarzyszyć każdemu wyzwaniu, by zasady przypominały te z gier komputerowych, w których gracz, poza zwykłą rozgrywką i osiągnięciem kolejnych poziomów, czasem otrzymuje dodatkowe zadania, dzięki którym np. odblokowuje dodatkowe funkcje. Nasze propozycje bonusów znajdziecie na końcu artykułu, ale nie musicie ich stosować.

- 6 Po przeczytaniu każdej kolejnej książki (i czasem zrealizowaniu wyzwania) gracz (czyli uczeń) osiąga kolejny poziom. Kategorie książek umieszczone na polach są powiązane ze zdobywanymi poziomami. Kategorie celowo są bardzo ogólne. Zdajemy sobie sprawę, że nie zawsze jest wystarczająca liczba atrakcyjnych książek z wąskich kategorii, dlatego

stworzyliśmy je tak, by obejmowały większość tytułów dla dzieci i młodzieży.

- 7 Po oddaniu piątej książki uczeń zdobywa poziom Pożeracza Książek i otrzymuje dyplom (do pobrania na Biblioteka.pl) lub inną nagrodę (np. z tabelki z bonusami).

Z portalu Biblioteka.pl możesz pobrać:

- kartę dla czytelnika wraz z legendą;
- dyplom dla uczestników.

### NASZE PROPOZYCJE

Wyzwania:

- Zaprojektuj swoją wersję okładki.
- Napisz blurb, czyli rekomendację lub bardzo krótkie streszczenie, które umieszcza się najczęściej na tylnej okładce książki.
- Przyprowadź do biblioteki koleżankę lub kolegę, którzy z niej nie korzystają, lub za-

chęć kogoś do przeczytania oddanej książki.

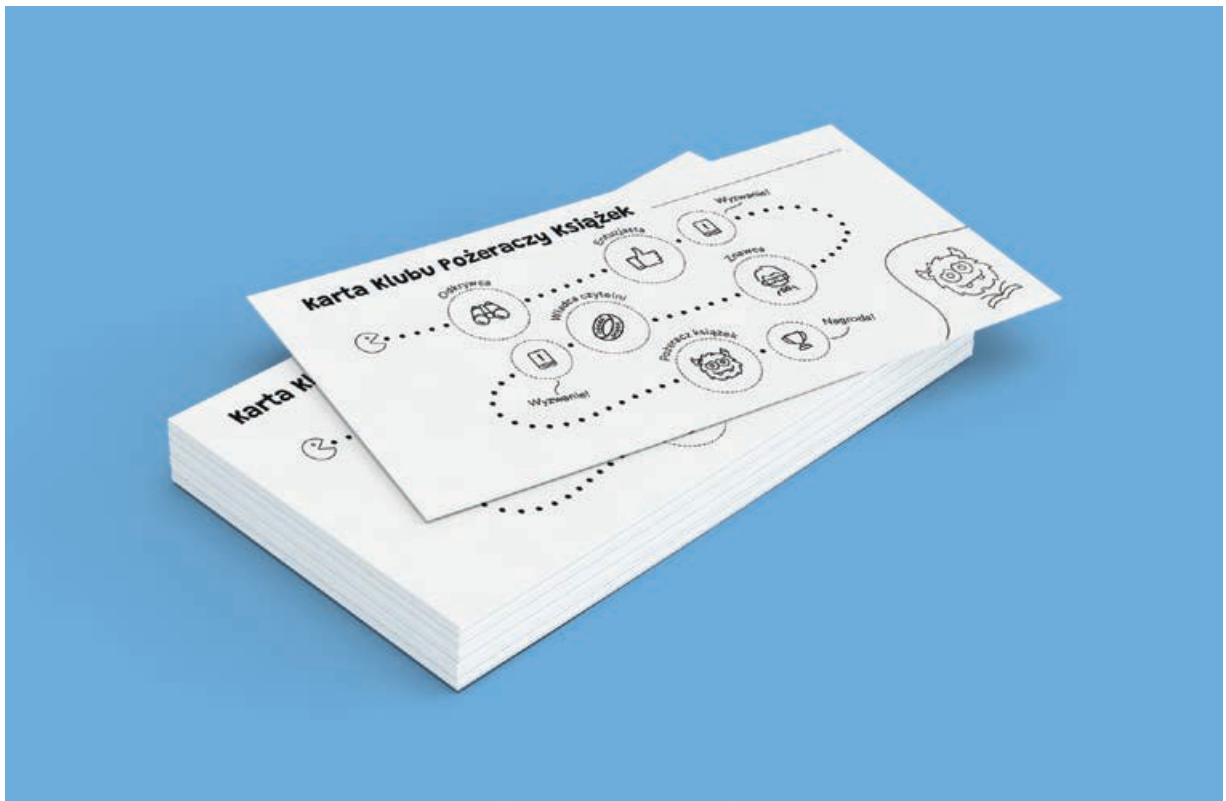
- Wymień dwie pozytywne i dwie negatywne cechy tej książki.

Bonusy:

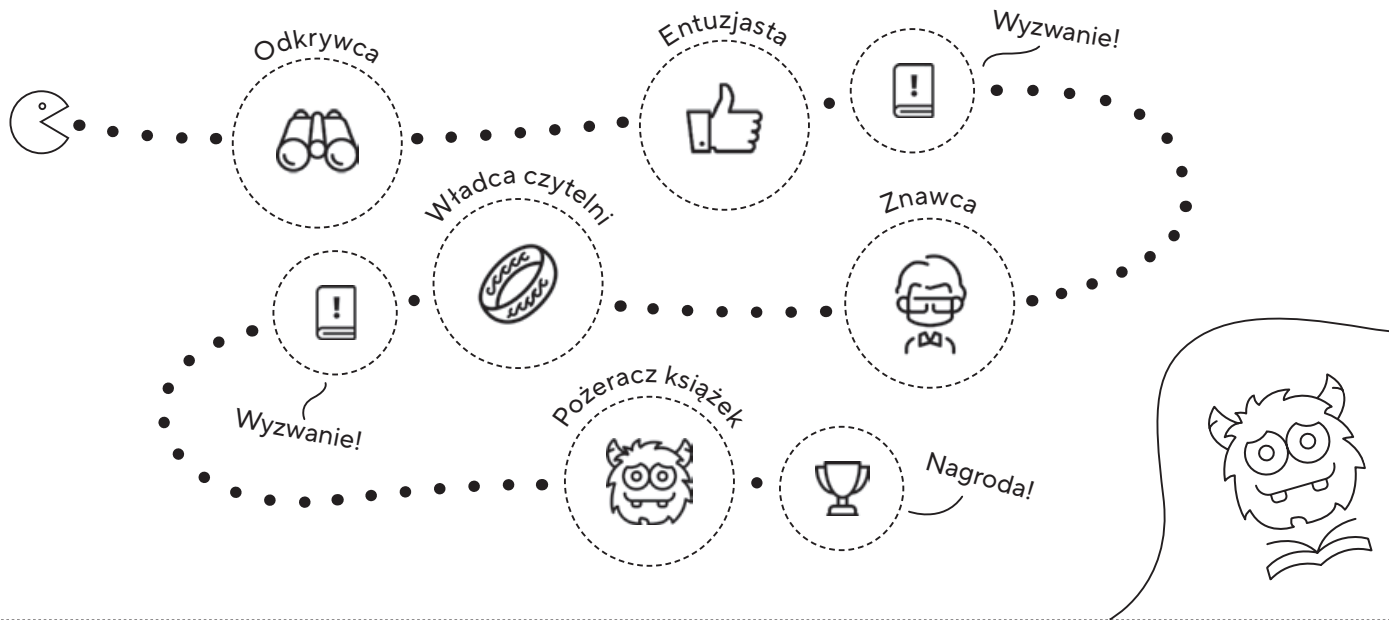
- Od teraz możesz samodzielnie przeglądać i wybierać książki prosto z półki (bonus raczej dla najmłodszych uczniów).
- Otrzymujesz jeden ze szkolnych kodów do e-booków.
- Możesz zgłosić dowolną książkę na półkę książek polecanych przez bibliotekę.
- W tym semestrze masz pierwszeństwo w razie kolejki oczekujących na daną książkę.
- Otrzymujesz zakładkę do książki.
- Dostajesz naklejkę czytelnika.
- Dostajesz przekąski lub słodycze.



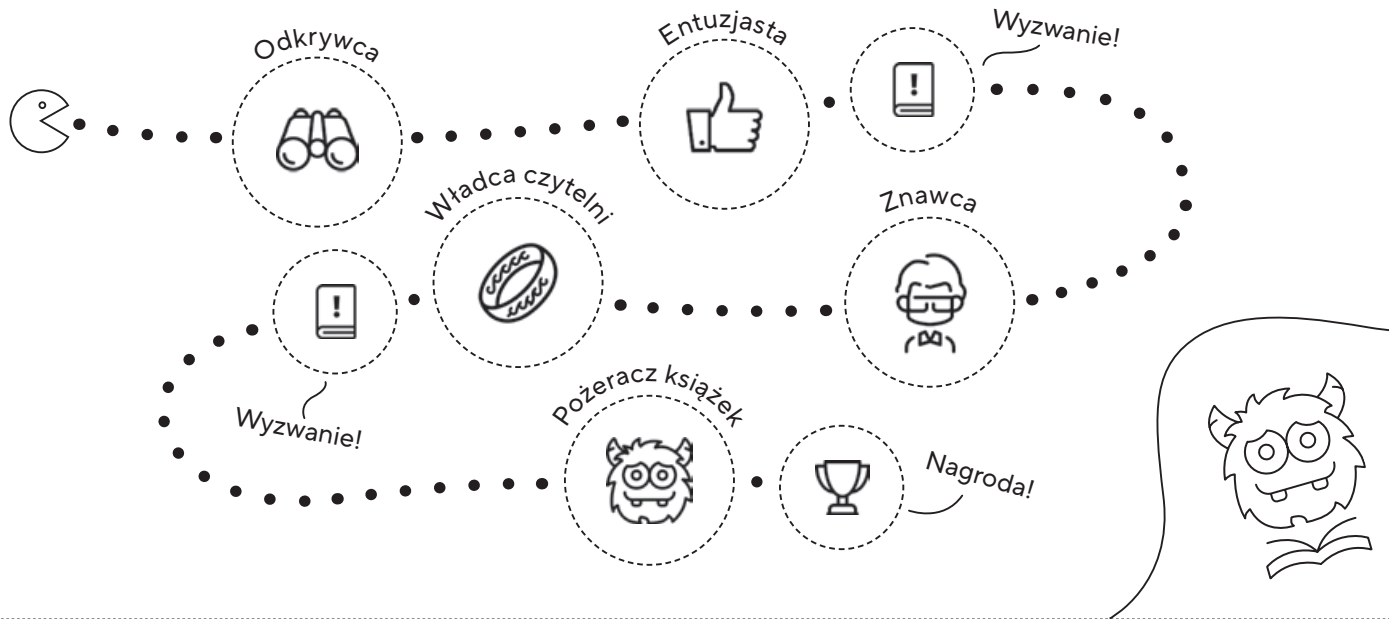
Załączniki do pobrania znajdują się na stronie: [biblioteka.pl/pozeracze](http://biblioteka.pl/pozeracze).



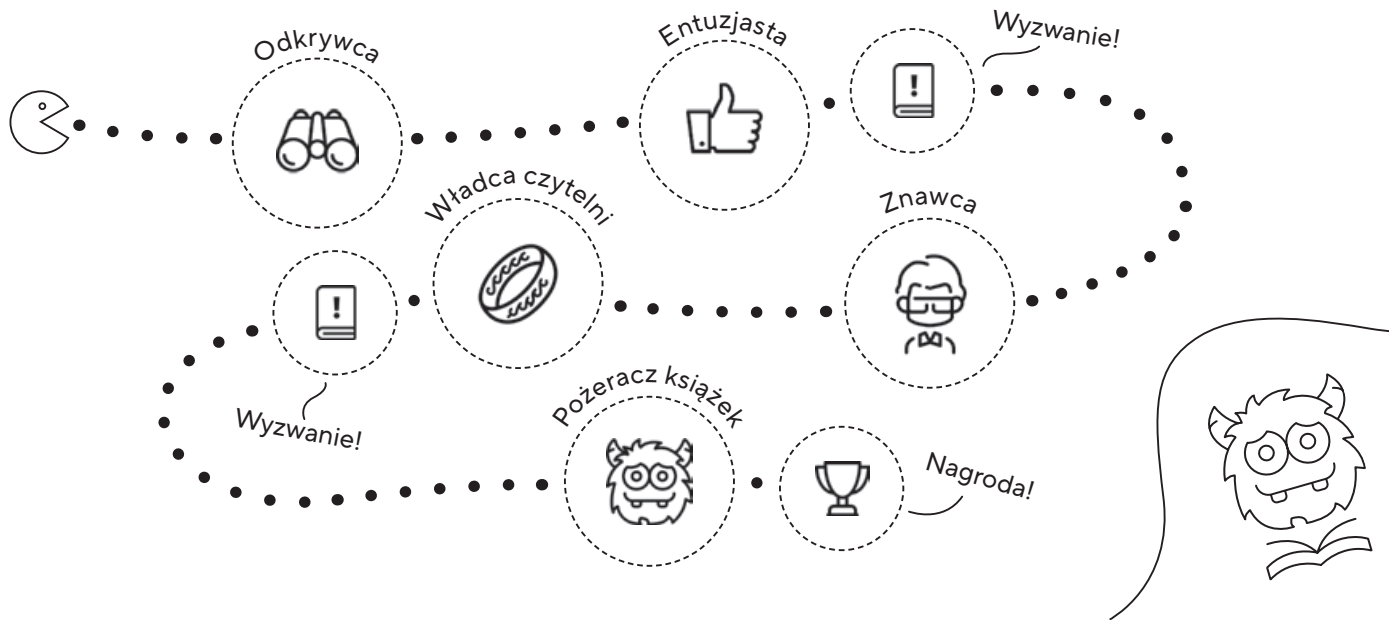
# Karta Klubu Pożeraczy Książek



# Karta Klubu Pożeraczy Książek



# Karta Klubu Pożeraczy Książek



## INSTRUKCJA

Wstąp do klubu dla prawdziwych czytelników. Czytaj książki i zdobywaj kolejne poziomy, by zostać Pożeraczem Książek. Po drodze czekają wyzwania, a na końcu nagroda.



### Odkrywca

Odkrywaj z nami świat książek. Zacznij od książki z tajemnicą, np. detektywistyczną.



### Entuzjasta

Poproś koleżankę lub kolegę o polecenie książki. Możesz też poprosić o rekomendację w bibliotece.



### Znawca

Poznaj nowych bohaterów i ich losy. Przeczytaj książkę o swoich rówieśnikach.



### Władca czytelnik

Dzięki książkom można wejść w inne, nierealne światy. Przeczytaj książkę z elementami magii lub fantastyki.



### Pożeracz książek

O książkach wiesz już naprawdę dużo, więc najlepiej wiesz, co chcesz przeczytać. Wybierz coś z półek biblioteki.



Wyzwanie – oddając książkę, otrzymasz czytelnicze wyzwanie.



Po ukończeniu wszystkich poziomów odbierz nagrodę!

## INSTRUKCJA

Wstąp do klubu dla prawdziwych czytelników. Czytaj książki i zdobywaj kolejne poziomy, by zostać Pożeraczem Książek. Po drodze czekają wyzwania, a na końcu nagroda.



### Odkrywca

Odkrywaj z nami świat książek. Zacznij od książki z tajemnicą, np. detektywistyczną.



### Entuzjasta

Poproś koleżankę lub kolegę o polecenie książki. Możesz też poprosić o rekomendację w bibliotece.



### Znawca

Poznaj nowych bohaterów i ich losy. Przeczytaj książkę o swoich rówieśnikach.



### Władca czytelnik

Dzięki książkom można wejść w inne, nierealne światy. Przeczytaj książkę z elementami magii lub fantastyki.



### Pożeracz książek

O książkach wiesz już naprawdę dużo, więc najlepiej wiesz, co chcesz przeczytać. Wybierz coś z półek biblioteki.



Wyzwanie – oddając książkę, otrzymasz czytelnicze wyzwanie.



Po ukończeniu wszystkich poziomów odbierz nagrodę!

## INSTRUKCJA

Wstąp do klubu dla prawdziwych czytelników. Czytaj książki i zdobywaj kolejne poziomy, by zostać Pożeraczem Książek. Po drodze czekają wyzwania, a na końcu nagroda.



### Odkrywca

Odkrywaj z nami świat książek. Zacznij od książki z tajemnicą, np. detektywistyczną.



### Entuzjasta

Poproś koleżankę lub kolegę o polecenie książki. Możesz też poprosić o rekomendację w bibliotece.



### Znawca

Poznaj nowych bohaterów i ich losy. Przeczytaj książkę o swoich rówieśnikach.



### Władca czytelnik

Dzięki książkom można wejść w inne, nierealne światy. Przeczytaj książkę z elementami magii lub fantastyki.



### Pożeracz książek

O książkach wiesz już naprawdę dużo, więc najlepiej wiesz, co chcesz przeczytać. Wybierz coś z półek biblioteki.



Wyzwanie – oddając książkę, otrzymasz czytelnicze wyzwanie.



Po ukończeniu wszystkich poziomów odbierz nagrodę!