

Tematyka zaprojektowanych i samodzielnie przez uczniów wykonanych gier miała koncentrować się wokół ksiązek lub biblioteki i być związana z ich zawartością, ewentualnie z przeznaczeniem (jeżeli projekt był typowo o bibliotece).

W sumie przygotowano 11 różnych prac o charakterze planszowym, opracowano ich zasady i przystąpiono do rozgrywek międzyuczniowskich. Niektórzy nawet opracowali po dwa projekty.

Wbrew powszechnie panującym opiniom tego rodzaju przedsięwzięcia mają swoje wymierne dla człowieka korzyści. Przede wszystkim wspaniale integrują społeczność, wciągając w tę sytuację i angażując wszystkich bez wyjątku. Ponadto niebywale rozwijają wyobraźnię, gdyż ich twórcy i projektanci po raz kolejny udowodnili to, o czym wiedzieliśmy od dawna - niebywałą kreatywność.

Połączenie fantazji i pracowitości z rozrywką daje jeszcze przynajmniej jeden pozytywny rezultat. Chodzi mianowicie o fakt, iż taka gra, podobnie zresztą, jak i lektura książki, rozwija pamięć, myślenie o charakterze krytycznym oraz zachowuje walor edukacyjny. Przemycia wiadomości; sprawia, że są łatwiej przyswajalne.

Wszystkie gry były bardzo starannie wykonane; z pewnością trudno będzie wybrać liderów, ale to już sprawa jury. Ogłoszenie wyników w niedługim czasie.