

1. Cel:
 - a) Popularyzacja czytelnictwa;
 - b) Rozwój kreatywności;
 - c) Stymulowanie podstawowych umiejętności korzystania z bogactwa literatury pięknej;
 - d) Szczegółowe zapoznanie się z treścią książki(jeśli gra będzie z nią związana);
 - e) Dokładne zanalizowanie przeznaczenia szkolnej biblioteki (jeśli gra będzie z nią związana).
2. Metoda-stworzenie dowolnej gry związanej tematycznie z książką lub biblioteką; technika prac-dowolna.
3. Termin: 17.10.2015.-10.06.2016.