

Департамент культури, туризму, національностей та релігій
Запорізької обласної державної адміністрації
Комунальний заклад "Запорізька обласна бібліотека
для дітей "Юний читач" Запорізької обласної ради



Магія читання: історії, що надихають

На допомогу бібліотекарям
щодо організації
Тижня дитячого читання

Методичні рекомендації

Запоріжжя
2026

Магія читання: історії, що надихають. На допомогу бібліотекарям щодо організації Тижня дитячого читання: Методичні рекомендації / укладач М. В. Сотник; Запорізька обласна бібліотека для дітей "Юний читач". – Запоріжжя, 2026. – 20 с.

Методичні рекомендації «Магія читання: історії, що надихають» покликані допомогти бібліотекарям організувати змістовні, сучасні та захопливі заходи в межах Тижня дитячого читання, а також використовувати запропоновані ідеї протягом року з метою популяризації книги та читання серед дітей різного віку.

До збірника увійшли методичні поради щодо організації читацьких заходів і практичні розробки інтерактивних програм для різних вікових категорій. Запропоновані сценарії можна адаптувати відповідно до можливостей бібліотеки, кількості учасників, їхнього віку та читацьких інтересів.

Укладач

Марина СОТНИК

Редагування

Людмила ВЕСЕЛОВА

Комп'ютерна верстка

Марина СОТНИК

Відповідальний за випуск

Олена ЛІТВАК

Тиждень дитячого читання – це не просто щорічна традиція, а чудова нагода ще раз нагадати дітям, що книга може бути джерелом відкриттів, натхнення, знань і щирих емоцій. У сучасному світі, де увагу дітей постійно привертають цифрові технології, соціальні мережі та різноманітні мультимедійні розваги, особливо важливо допомогти юним читачам відчувати справжню магію книги – ту, що народжується у процесі читання, роздумів, співпереживання героям і творчого осмислення прочитаного.

Сучасна дитяча бібліотека давно перестала бути лише місцем, де можна взяти книгу. Сьогодні вона є відкритим культурним простором, територією спілкування, творчості, гри та нових відкриттів. Саме тому заходи, присвячені читанню, дедалі частіше поєднують літературу з інтерактивними іграми, квестами, творчими майстернями, дискусіями, театралізаціями та іншими формами, які допомагають дітям не лише читати, а й проживати історії разом із книжковими героями.

Особливої актуальності набуває використання інтерактивних методів роботи, що заохочують дітей бути активними учасниками заходу. Адже саме емоції, особистий досвід, командна взаємодія та можливість висловити власну думку перетворюють читання на цікаву пригоду, а бібліотеку – на місце, куди хочеться повертатися.

Нехай кожен захід стане для дітей маленькою подорожжю у світ історій, де народжується цікавість, розквітає уява, зміцнюється любов до книги й відкриваються нові горизонти пізнання. Адже справжня магія читання полягає не лише в сюжетах і персонажах, а й у тому, що кожна прочитана книга здатна змінити людину, надихнути її на добрі вчинки, нові мрії та великі звершення.

Кілька ідей, які працюють: методичні поради

Кожне покоління дітей має свої захоплення, звички та способи сприйняття інформації. Те, що викликало захоплення двадцять років тому, сьогодні не завжди здатне привернути увагу юних читачів. Проте незмінним залишається одне: діти люблять цікаві історії, щирі емоції, гру, можливість діяти, досліджувати, ставити запитання й бути почутими. Саме тому сучасний бібліотечний захід – це вже не лише знайомство з книгою, а й спільний досвід, який хочеться згадувати.

- ***Починайте не з книги, а з інтриги***

Не поспішайте одразу розповідати про автора чи сюжет. Запропонуйте дітям загадку, покажіть незвичайний предмет, поставте несподіване запитання або створіть невелику таємницю. Нехай книга стане відповіддю, яку захочеться знайти.

Наприклад, замість фрази «Сьогодні ми поговоримо про пригодницькі книги» можна запитати: «Якби вам дозволили взяти лише одну річ у подорож до незвіданого світу, що б це було?» Така розмова природно приведе дітей до історій про пригоди й відкриття.

- ***Давайте дітям більше можливостей говорити***

Сучасні діти не хочуть бути лише слухачами. Їм важливо висловити власну думку, поділитися враженнями, посперечатися, поставити запитання чи навіть не погодитися з героями книги. Саме в таких розмовах народжується справжній інтерес до читання.

Не бійтеся відкритих запитань. Вони не мають правильних або неправильних відповідей, зате допомагають кожній дитині відчувати, що її думка важлива.

- ***Не переказуйте книгу – зацікавлюйте нею***

Найкраща реклама книги – це бажання дізнатися, що буде далі. Не варто детально переказувати сюжет або відкривати фінал. Краще залишити місце для здивування, несподіванок і власних відкриттів читача.

Добре працюють короткі інтригуючі уривки, загадкові предмети, пов'язані з книгою, або кілька фактів про героя без розкриття головної таємниці історії.

- ***Дозвольте дітям рухатися***

Навіть найцікавіша розповідь втрачає увагу аудиторії, якщо діти довго сидять без можливості змінити діяльність. Невеликі рухливі завдання, пошук підказок, командні ігри, переходи між локаціями бібліотеки допомагають підтримувати інтерес і створюють відчуття пригоди.

Особливо добре це працює під час літературних квестів, експедицій або бібліотечних мандрівок.

- ***Використовуйте силу творчості***

Не кожна дитина захоче переказувати сюжет, але майже кожна із задоволенням намалює власного героя, створить нову обкладинку, вигадася продовження історії чи складе лист персонажу. Такі творчі завдання допомагають не лише краще зрозуміти книгу, а й зробити її частиною особистого досвіду.

- ***Створюйте атмосферу***

Іноді саме деталі запам'ятовуються більше, ніж слова. Незвичайно оформлена книжкова виставка, тематична фотозона, музика, кілька символічних предметів або навіть приглушене світло під час читання можуть перетворити звичайний захід на маленьку подію.

Для цього не обов'язково мати великий бюджет – достатньо фантазії, кількох книг, творчого підходу й бажання дивувати.

- ***Дозвольте дітям обирати***

Коли дитина має можливість самостійно обрати книгу, команду, роль у грі чи навіть наступне завдання, вона відчуває себе не глядачем, а повноцінним учасником події. Це підвищує зацікавленість і створює атмосферу партнерства.

- ***Пам'ятайте: головна мета – не провести захід, а закохати в читання***

Іноді найкращим результатом стає не бездоганно виконаний сценарій, а дитина, яка після заходу підходить до полиці й каже: «А можна я візьму цю книгу додому?»

Саме заради таких моментів бібліотеки створюють простір, де книга перестає бути лише джерелом інформації й стає другом, порадником, натхненням і початком нових пригод.

«Чарівна формула» сучасного бібліотечного заходу

Інтрига + взаємодія + емоції + творчість + свобода висловлювати власну думку + книга = захід, після якого дитині захочеться читати.

Варіанти книжкових виставок, які варто приурочити до Тижня дитячого читання

«Історії, які чекають саме на тебе»

На виставці можна представити яскраві пригодницькі книги, сучасні казки, історії про дружбу, доброту, фантазію та мандрівки. Варто обрати видання з привабливими обкладинками й короткими анотаціями, щоб дітям було легше зробити власний вибір.

«Книги, після яких хочеться говорити»

До виставки варто включити сучасні українські та зарубіжні твори для підлітків, що порушують важливі теми: дорослішання, дружбу, вибір, гідність, пошук себе, взаєморозуміння, силу людського духу.

До кожної книги можна додати коротке запитання-«гачок», наприклад: «Чи завжди легко бути собою?», «Що робить людину сміливою?» або «Чи можна змінити власну історію?». Так виставка стане продовженням дискусії й заохотить підлітків до самостійного вибору книги.

«Книги, які хочуть із тобою познайомитися»

До виставки варто включити твори з яскравими персонажами, дотепними діалогами та захопливими сюжетами, що легко викликають емоційний відгук у дітей. Поруч із книгами можна розмістити невеликі картки від їхнього імені: «Привіт! Я люблю пригоди. А ти?», «Мені є чим тебе здивувати!», «Відкрий мене – і ми станемо друзями». Такий прийом викликає цікавість і допомагає дітям обирати книги не лише за обкладинкою, а й за настроєм.

«Впізнай мене з першої сторінки»

На виставці можна представити популярні твори для дітей і підлітків. До кожної книги варто додати коротку інтригу або цікаве запитання без назви твору, щоб читачі спробували самостійно впізнати її й зацікавилися змістом.

Приклади заходів для дітей та підлітків

Інтерактивна книжкова експедиція «Полювання на історії»

Вікова категорія: 6–8 років

Форма: інтерактивна книжкова експедиція

Мета:

- формувати позитивне ставлення до читання;
- розвивати читацьку цікавість, уважність, уяву, уміння працювати в команді;
- познайомити дітей із різноманіттям дитячих книг через гру та творчі завдання;
- створити позитивний емоційний досвід відвідування бібліотеки.

Обладнання:

- карта бібліотеки (можна намалювати стилізовану);
- конверти із завданнями;
- книжкова «карта експедиції» для відміток;
- компас (іграшковий);
- лупа;
- «сліди» або стрілки для маршруту;
- чарівна скриня;
- невеликі сувеніри або книжкові закладки;
- книги, які братимуть участь у грі;
- музичний супровід.

Попередня підготовка:

- у бібліотеці заздалегідь оформлюються кілька тематичних станцій;
- кожна містить невелике завдання та частинку «загубленої історії» (наприклад, пазл, літеру, символ або ключ);
- наприкінці всі знайдені частинки допомагають відкрити чарівну скриню.

Хід заходу

1. Відкриття експедиції

Вступне слово бібліотекаря:

Доброго дня, юні дослідники! Сьогодні наша бібліотека стала незвичайною. Кажуть, цієї ночі тут сталася дивовижна пригода...

З книжкових полиць зникли кілька історій. Ні, книги нікуди не поділися. Але їхні пригоди, таємниці, герої й казкові світи ніби сховалися між сторінками, залишивши лише маленькі підказки.

На щастя, до бібліотеки завітала команда справжніх мисливців за історіями – це ви!

Попереду на нас чекає експедиція. Ми будемо досліджувати бібліотеку, розгадувати загадки, виконувати цікаві завдання, допомагати книжковим героям і збирати чарівні ключі.

Чи готові ви вирушити на пошуки? (*Діти відповідають*).Тоді оголошую експедицію відкритою!

Під веселу музику бібліотекар вручає дітям:

- ✓ карту експедиції;
- ✓ компас;
- ✓ лупу.

2. Знайомство

Гра «Яка книга схожа на тебе?»

Кожна дитина називає:

- своє ім'я;
- яку книгу або казку вона любить найбільше;

або

- ким із книжкових героїв хотіла б бути.

Це допомагає налаштувати дітей на атмосферу читання.

3. Експедиція

Станція 1. «Чарівна валіза»

Бібліотекар дістає з валізи різні предмети, а діти мають здогадатися, з яких казок або історій ці речі:

- червоний капелюшок (*«Червоний капелюшок»*);
- червоне яблуко (*«Білосніжка і семеро гномів»*);
- кришталевий черевичок (*«Попелюшка»*);
- кишеньковий годинник (*«Аліса в Країні див»*);
- перо (*«Гидке каченя»*);
- горщик меду (*«Вінні-Пух»*);
- троянда (*«Маленький принц»*).

За правильні відповіді команда отримує перший символ (*це може бути буква або склад слова*).

Станція 2. «Слідами героїв»

На підлозі розкладені кольорові сліди.

На зворотному боці кожного – загадка про героя. Після кожної правильної відповіді діти знаходять наступний слід.

Наприклад:

- ✓ Він дуже любить мед, має добрих друзів і живе у лісі. (*Ведмедик Вінні*)
- ✓ Дівчинка у яскравому головному уборі. Вона дуже довірлива та турботлива, проте через свою наївність ледь не стала обідом для сірого хижака. (*Червона Шапочка*)
- ✓ Цей хлопець – справжній богатир. Він народився незвичним способом: його мати з'їла горошину, і на світ з'явився малюк, що виріс не по роках, а по днях. (*Котигорошко*)
- ✓ Маленька, крихітна дівчинка, яка народилася з чарівної квітки. Її зріст – усього один дюйм. (*Дюймовочка*)
- ✓ Працьовита, добра і дуже скромна дівчина. Вона терпить знущання від злої мачухи та лінивих сестер, але завдяки своїй хрещеній феї потрапляє на бал. (*Попелюшка*)
- ✓ Цей розумний і відданий улюбленець господаря зробив усе, щоб його бідний власник став багатим, одружився з принцесою і жив у розкоші. (*Кім у чоботях*)
- ✓ Цей хлопчик дуже допитливий, веселий та непосидючий. Справжній шибеник, який часто потрапляє у халепу. Його головна особливість — довгий ніс, який росте кожного разу, коли він каже неправду. (*Піноккіо*)
- ✓ Він зроблений з тіла, спечений у печі та залишений на вікні. Втік від діда й баби та закатився у ліс. (*Колобок*).

За правильні відповіді команда отримує наступний символ.

Станція 3. «Загублені сторінки»

На столі лежать ілюстрації з різних книжок.

Завдання:

- знайти книгу, до якої вони належать.

Коли діти поєднують малюнки з книгами, бібліотекар читає невеличкий уривок. Але не закінчує його.

Запитують: Як ви думаєте, що сталося далі?

- ✓ Покотився Колобок з вікна на призьбу, з призьби на землю, а з землі та й побіг по дорозі. Біжить, біжить, а назустріч йому... (*Заєць*)
- ✓ Прийшла Лисичка до Журавля на гостину. А він наварив кашки з бурячками, з картопелькою, покрав дрібненько, розмавав по тарілці та й каже: «Їж, кумонько...» Що зробила Лисиця? (*Лизала-лизала, нічого не вхопила*)
- ✓ Посадив дід ріпку. Виросла ріпка велика-превелика. Став дід ріпку з землі тягти: тягне-потягне, витягти не може. Покликав дід на допомогу... (*Бабу*)
- ✓ Знайшов Півник пшеничний колосок. Гукнув Мишенят, показав знахідку, а ті кажуть: «Треба його обмолотити!». Півник питає: «А хто молотитиме?». Що відповіли Круть і Верть? (*«Тільки не я!» та «Тільки не я!»*)

✓ Йшов дід лісом та й загубив рукавичку. От біжить мишка, улізла в ту рукавичку та й каже: «Тут я буду жити!». Коли це жабка плигає та й питає: «А хто, хто в цій рукавичці живе?». Що відповіла мишка? (*Мишка-шкряботушка. А ти хто?*)

Після кожної відповіді бібліотекар показує відповідну книгу.

За правильні відповіді команда отримує ще один символ.

Станція 4. «Таємна книжкова лабораторія»

Дітям пропонують уявити себе письменниками.

Вони навмання витягують три картки.

Наприклад:

- кіт
- ракета
- дощ

За одну хвилину команда вигадує коротеньку історію.

Бібліотекар підкреслює: Ось так і народжуються нові книги!

За свою роботу команда отримує останній символ.

Станція 5. «Скарб історій»

Діти знаходять чарівну скриню. Але вона зачинена.

Щоб її відкрити, потрібно скласти всі символи, які вони знайшли, виконуючи попередні завдання.

Наприклад, вони утворюють слово **КНИГА** або **ЧИТАЙ**.

Після цього скриня відкривається.

Всередині:

- красиві закладки;
- дипломи "Мисливець за історіями";
- невеличкі солодощі або сувеніри (за можливості).

4. Творча майстерня «Моя власна історія»

Кожна дитина отримує силует книги (розгортку). Всередині малює:

- улюбленого героя;
- або
- якийсь чарівний предмет;
- або
- місце, де хотіла б побувати.

По завершенні роботи всі книги розміщують на плакаті «Наше Дерево історій» або «Галерея книжкових мрій».

5. Підбиття підсумків

Заключне слово бібліотекаря

Сьогодні ви стали справжніми дослідниками книжкового світу. Ви довели, що уважність, фантазія, дружба й бажання відкривати нове допомагають знаходити навіть ті історії, які, здавалося б, загубилися.

Але є одна маленька таємниця.

Насправді історії ніколи не зникають. Вони терпляче чекають на своїх читачів на книжкових полицях. Варто лише відкрити книгу – і починається нова подорож, нові пригоди, нові знайомства.

Сподіваюся, що сьогодні кожен з вас знайшов свою історію. А можливо, саме зараз на якійсь полиці на вас уже чекає книга, яка стане улюбленою.

Тож бажаю вам ніколи не втрачати цікавості, сміливо вирушати назустріч новим відкриттям і пам'ятати: кожна книга – це двері до нового світу. Варто лише їх відчинити.

До нових зустрічей у бібліотеці!

Літературний квест «Таємниця загубленої книги»

Вікова категорія: 9–12 років

Форма: командний літературний квест

Мета:

- популяризувати читання серед дітей;
- розвивати логічне мислення, уважність, кмітливість, навички командної роботи, творчу уяву та інтерес до сучасної й класичної дитячої літератури.

Обладнання:

- карта бібліотеки;
- маршрутні листи;
- конверти із завданнями;
- QR-коди (за бажанням);
- уривки книг;
- ілюстрації;
- пазли;
- «загублені сторінки»;
- печатки або наліпки;
- фінальна скриня.

Особливість квесту:

Учасники не просто проходять станції.

На кожній вони знаходять сторінку із загадкової книги.

На сторінці є:

- фрагмент історії;

- символ;
- частина шифру.

Лише зібравши всі сторінки, команди зможуть відкрити фінальну скриню.

Хід заходу

1. Вступне слово

Друзі, сьогодні ми отримали дивний лист... *(Бібліотекар демонструє старий конверт, відкриває його та читає лист)*

«Якщо ви читаете цього листа – часу майже не залишилося... У бібліотеці сталося неймовірне... Зникла дуже особлива книга.

Ніхто не знає її назви, автора чи навіть обкладинки. Відомо лише, що в ній зберігалися найцікавіші пригоди про найсміливіших героїв і найдивовижніші світи. Через це у книжковому світі почався справжній безлад. Герої заблукали, сторінки переплуталися, а деякі історії можуть назавжди зникнути.

Єдиний спосіб повернути книгу – пройти всі випробування, знайти сторінки, розгадати код і відкрити таємницю. Лише справжні дослідники здатні повернути книгу...»

Далі бібліотекар звертається до дітей:

Чи готові ви стати командою книжкових детективів? *(Діти відповідають).*

2. Квест

Станція 1. «Код бібліотеки»

Команди отримують стародавній шифр.

Потрібно правильно розставити книги за алфавітом, жанром або тематикою.

Після виконання завдання відкривається перша підказка.

Станція 2. «Переплутані історії»

На столі лежать картки з переплутаними сюжетами. Команди мають знайти помилки й "повернути" героїв до своїх книг.

Раунд 1: Сюжетний вінегрет

✓ Хлопчик зі шрамом у вигляді блискавки отримує листа з Гогвортсу, сідає у ди-ліжанс і вирушає у Дистрикт-12, де змушений битися на арені за допомогою чарівної палички. *(«Гаррі Поттер» та «Голодні ігри»);*

✓ Звичайна дівчина Белла переїжджає у дощове містечко Форкс, де закохується у прекрасного хлопця, який вдень виглядає як людина, а вночі перетворюється на титана, що руйнує захисні стіни міста. *(«Сутінки» та «Атака титанів»);*

✓ Чотири рідні брати та сестри лізуть у стару платяну шафу та потрапляють у гігантський Механічний Лабіринт, який щоночі змінює свою структуру і кишить кіборгами-гріверами. *(«Хроніки Нарнії» та «Той, що біжить у лабіринті»);*

✓ Персі Джексон дізнається, що його батько – бог морів Посейдон. Він бере тризуб і вирушає в подорож, щоб знищити Перстень Всеваддя у вогні Фатум-гори. (*«Персі Джексон» та «Володар Перснів»*)

Раунд 2: Герої не на своїх місцях. Уявіть, що персонажі помінялися світами. Вгадайте книгу за її «новим» мешканцем.

✓ Катніс Евердін замість лука бере до рук світловий меч, сідає у космічний корабель «Тисячолітній сокіл» і летить підривати Зірку Смерті. З якою космічною сагою переплутали «Голодні ігри»? (*«Зоряні війни»*);

✓ Шерлок Голмс разом із доктором Ватсоном беруть у руки карти Мародерів і шукають таємні кімнати та крестражі у школі чаклунства. Куди потрапив детектив? (*У світ «Гаррі Поттера»*);

✓ Головний герой антиутопії «451 градус за Фаренгейтом» Гай Монтег замість спалювання книг раптом починає ходити на уроки магії до школи Аліум, щоб навчитися керувати вогнем разом із Наталі та іншими підлітками-чародіями. З якою українською фентезі-серією перетнувся сюжет? (*«Часодії» Наталії Щерби*);

✓ Огастус Вотерс і Гейзел Грейс із книги «Провина зірок» замість Амстердама сідають на гіпогрифа і летять рятувати Сіріуса Блека з Азкабану. Куди їх занесла фантазія автора? (*У книгу «Гаррі Поттер і в'язень Азкабану»*).

Раунд 3: Магічні артефакти-невидимки. Ці предмети потрапили не в ті руки. Хто мав би ними володіти насправді?

✓ **Артефакт №1:** Беатрис (Тріс) Праєр із книги «Дивергент» проходить тест на визначення фракції, але замість комп'ютерного моделювання їй на голову одягають старий Сортувальний капелюх, який кричить: «Грифіндор!». Кому належить капелюх? (*Школі Гогвортс / Гаррі Поттеру*);

✓ **Артефакт №2:** Письменник НьюТ Скамандер («Фантастичні звірі») відкриває свою магічну валізу, але замість нюхлерів та лукотрусів знаходить там компас, який показує не на північ, а на те, чого людина найбільше бажає у світі. Чий це компас? (*Капітана Джека Горобця («Пірати Карибського моря»*);

✓ **Артефакт №3:** Герої книги «Клуб недільних сищиків» знаходять на місці злочину дивний кулон із пісочним годинником. Коли вони крутять його, то повертаються на три години назад у минуле, щоб запобігти вбивству. Що це за артефакт? (*Маховик часу («Гаррі Поттер»*)

Станція 3. «Живі сторінки»

Команда отримує уривок з книги. Бібліотекар пропонує уважно прочитати його та згадати, у якій книзі відбувалися такі події та хто її написав.

«– Мені обов'язково треба повернутися. Там мій замок. Мій лицарський замок! Я збудував його під старою грушею...

– Який замок? – здивувався Суботик. – Паперовий чи з піску?

– Та ні, справжній! Тобто майже справжній. Звичайно, він малий, але там усе як слід: і вежі, і бійниці, і навіть підйомний міст!»

- **Підказка:** У цій книзі розповідається про дивну істоту з рудим волоссям і синіми цятками на обличчі, яка вміє здійснювати бажання. (Автор: Пауль Маар. Твір: «Суботик повертається в суботу» (або будь-яка інша книга з серії про Суботика));

«Хлопці причаїлися. По дорозі, збиваючи куряву, бігло цапеня. За ним, люто мекуючи, гналася баба Мокрина з лозиною.

– Тримайте його! Ловіть! – кричала баба.

Ява вискочив з-за куща і перехопив цапеня. Але воно вирвалося, крутнулося і з розгону влучило Яву лобом у живіт. Ява гепнувся в куряву.»

- **Підказка:** Це пригодницька повість про двох розбишак із села Васюківка, які навіть намагалися побудувати власне метро під свинарником. (Автор: Всеволод Нестайко. Твір: «Тореадори з Васюківки»);

«Він підійшов до дзеркала й подивився на себе. На нього чекало нове потрясіння. На лобі, прямо над правим оком, чітко виднівся глибокий поріз, що формою нагадував блискавку.

– Це в тебе від того вибуху, – тихо сказала тітка Петунія. – Коли твої батьки загинули в автокатастрофі. Не чіпай його.»

- **Підказка:** Хлопчик із цього уривка незабаром дізнається, що він чарівник, і поїде навчатися до школи Гогвортс. (Автор: Джоан Ролінг. Твір: «Гаррі Поттер і філософський камінь»);

«Посеред кімнати на стільці сиділа дівчинка. Одягнена вона була вельми дивно. На ній була синя сукня, але в жовтих яблуках. Руде волосся заплетено у дві тугі кіски, що стирчали в різні боки. На ногах вона мала довгі панчохи: одну коричневу, а другу чорну. І величезні чорні черевики, які були їй якраз удвічі завеликі.»

- **Підказка:** Ця неймовірно сильна дівчинка живе сама у віллі «Курка» разом з великим конем та мавпочкою на ім'я пан Нільсон. (Автор: Астрід Ліндгрен. Твір: «Пенні Довгапанчоха»);

«Через хвилину вони вже стояли перед високими залізними воротами. За ними починався дивовижний сад. Замість трави там росли шоколадні нитки, а з-під землі били справжні фонтани з гарячого рідкого шоколаду. Посеред саду текла величезна коричнева річка.

– Дивіться! – закричав пан Вонка. – Увесь цей шоколад справжній!»

- **Підказка:** Бідний хлопчик Чарлі виграв золотий квиток і потрапив на екскурсію до найтаємнічої кондитерської фабрики у світі. (Автор: Роальд Дал. Твір: «Чарлі і шоколадна фабрика»).

Станція 4. «Чорна скринька»

У скриньці лежить предмет.

Наприклад:

- компас
- годинник
- дзеркальце
- троянда
- капелюх

Бібліотекар звертається до учасників: Ці п'ять предметів належать до відомих творів світової літератури – казок та фентезі. Вони об'єднують різні історії про мандрівки, самопізнання, магію та щирі почуття. За трьома моїми підказками вам потрібно здогадатися, з якої книги цей предмет.

1. Компас

Підказка: Цей магічний прилад не показує напрямок на північ. Натомість він вказує на те, чого найбільше прагне серце його власника. Допомогає розкривати змови та рятувати інші світи. (Автор: Філіп Пулман. Твір: Трилогія «Темні матерії» (зокрема перша частина «Північне сяйво»));

2. Дзеркальце

Підказка: Чарівний предмет, який належав злій та гордій королеві. Він вмів говорити правду і відповідав на питання, хто є найгарнішим у світі. Саме через заздрість до падчерки це дзеркало стало початком багатьох пригод. (Автор: Брати Грімм. Твір: «Білосніжка та семеро гномів»);

3. Троянда

Підказка: Казкова квітка, яку головний герой виростив на своїй маленькій планеті. Вона була дуже примхливою та гордою, вимагала догляду та захисту, але стала для героя найдорожчою у Всесвіті. (Автор: Антуан де Сент-Екзюпері. Твір: «Маленький принц»);

4. Годинник

Підказка: Унікальний механізм, який належав дуже пунктуальному персонажу – Кролику, що постійно кудись поспішав. Його дзенькіт і вигляд змусили дівчинку побігти слідом, що привело її до Дивокраю. (Автор: Льюїс Керрол. Твір: «Аліса в Дивокраї»);

5. Капелюх

Підказка: Цей предмет одягу належав справжньому чарівнику, який жив у Долині мумі-тролів. Будь-яка річ, що потрапляла всередину цього капелюха, перетворювалася на щось зовсім інше або оживала. (Автор: Туве Янсон. Твір: «Капелюх Чарівника»).

Станція 5. «Літературна лабораторія»

Команди витягують три картки:

- герой
- місце
- предмет

Наприклад:



За три хвилини потрібно придумати абсолютно нову історію.
Наприкінці всі голосують за найоригінальнішу.

Станція 6. «Таємниця загубленої книги»

Команди складають усі знайдені сторінки.

На звороті утворюється:

- малюнок,
- або карта,
- або шифр.

Він приводить дітей до чарівної скрині.

3. Фінал

У скрині лежить не просто подарунок.

Там – нова книга.

Бібліотекар урочисто говорить:

Ви врятували Книгу історій. Але вона має одну особливість. Вона оживає лише тоді, коли її читають. Тому сьогодні кожен із вас допоміг врятувати не одну історію, а цілий книжковий світ.

4. Творче завершення «Капсула часу читача»

Кожен учасник отримує невеликий сувій або картку.

Пише відповідь лише на одне запитання:

- Яку книгу ти мрієш прочитати цього року?
- або
- Яким книжковим героєм ти хотів би стати хоча б на один день?

Усі відповіді складають у символічну «капсулу часу» – красиву скриньку, банку чи коробку. Через певний час (наприклад, під час наступного Тижня дитячого читання

або наприкінці навчального року) бібліотекар може запропонувати дітям відкрити капсулу й перевірити, чи здійснилися їхні читацькі плани.

Літературне ток-шоу «Історії, які змінюють нас»

Вікова категорія: 13–17 років

Форма: інтерактивне літературне ток-шоу

Мета:

- заохочувати підлітків до усвідомленого читання;
- розвивати критичне мислення, уміння аргументовано висловлювати власну думку, вести діалог, аналізувати літературні твори та їхній вплив на формування особистості.

Обладнання:

- зручне місце для дискусії (коло або напівколо);
- картки із запитаннями;
- книги різних жанрів;
- цитати письменників;
- картки для голосування;
- фліпчарт або дошка;
- мультимедійний супровід (за можливості).

Попередня підготовка:

- бібліотекар добирає 10–15 сучасних і класичних книжок для підлітків, які порушують теми дружби, вибору, відповідальності, мрій, сили духу, людяності, пошуку себе. Важливо, щоб серед них були як українські, так і зарубіжні автори, а також книги різних жанрів – пригодницькі, реалістичні, фантастичні, психологічні.

Хід заходу

1. Відкриття ток-шоу

Вступне слово бібліотекаря:

Кожен з нас хоча б раз дочитував книгу й ловив себе на думці: «Після цієї історії я вже трохи інший». Одні книги змушують сміятися, інші – співпереживати, треті – замислитися над власними вчинками чи поглянути на світ по-новому.

Читаючи, ми подорожуємо не лише різними країнами чи вигаданими світами. Ми знайомимося з людьми, які ніколи не існували, але їхні переживання часто дуже схожі на наші. Саме тому хороші книги залишаються з нами надовго.

Сьогодні ми не будемо перевіряти, хто скільки прочитав. Не буде правильних чи неправильних відповідей. Це простір для розмови, де кожен може поділитися своїми думками, враженнями й книжковими відкриттями.

Отже, запрошую вас до літературного ток-шоу «Історії, які змінюють нас».

2. Розігрів «Книга одним словом»

Кожен учасник називає книгу, яка справила на нього враження, і характеризує її лише одним словом.

Наприклад:

- «сміливість»;
- «надія»;
- «пригода»;
- «дружба»;
- «несподіванка».

Після цього кілька учасників пояснюють свій вибір.

3. Основна частина

Раунд 1. «Книга, яка змусила замислитися»

На столі лежать різні книги.

Учасники навмання обирають одну.

Після короткої розповіді бібліотекаря обговорюють:

- Чому люди читають?
- Чи може книга змінити погляди?
- Чи траплялося, що після прочитання книги ви інакше подивилися на певну ситуацію?

Раунд 2. «Складний вибір героя»

Бібліотекар описує моральні дилеми з різних літературних творів, не називаючи їх.

Наприклад:

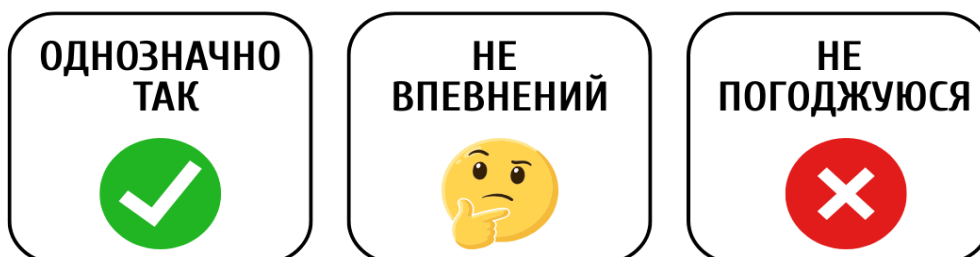
- Чи варто ризикувати собою заради інших?
- Що важливіше – сказати правду чи зберегти дружбу?
- Чи можна пробачити людину, яка помилилася?

Учасники висловлюють свою думку, після чого бібліотекар відкриває, з якого твору взято ситуацію, і коротко розповідає про неї.

Такий формат дозволяє говорити не про сюжет, а про життєві цінності.

Раунд 3. «Книжковий рейтинг»

У різних куточках приміщення розміщують таблички



Бібліотекар озвучує твердження, а учасники займають ту позицію, яка відповідає їхній думці.

Приклади:

- Книга може навчити більше, ніж фільм.
- Класика завжди актуальна.
- Герої не повинні бути ідеальними.
- Кожна людина може знайти «свою» книгу.
- Перечитувати улюблені книги так само цікаво, як відкривати нові.

Після кожного вибору охочі пояснюють свою позицію.

Раунд 4. «Книга, яку я пораджу»

Кожен учасник має лише одну хвилину, щоб зацікавити інших будь-якою книгою, не переказуючи її сюжет і не розкриваючи фіналу.

Наприкінці всі голосують, яка презентація була найпереконливішою.

4. Творче завдання «Лист собі в майбутнє»

Учасники завершують речення:

- Я хочу прочитати...
- Я хочу навчитися...
- Я мрію знайти книгу, яка...
- Через рік я хотів/хотіла б сказати...

Картки можна залишити в бібліотеці й повернутися до них наступного року.

5. Підбиття підсумків

Заключне слово бібліотекаря:

Кожна книга – це чийсь досвід, чиясь мрія, чиясь спроба зрозуміти світ і людину. Ми не завжди погоджуємося з героями, іноді сперечаємося з авторами, але саме в цьому й полягає цінність читання – воно спонукає думати, ставити запитання, шукати власні відповіді.

Можливо, сьогодні ви почули про книгу, яку захочете прочитати. А можливо, зрозуміли, що ваша думка може бути цікавою іншим. Адже справжня історія не закінчується на останній сторінці – вона продовжується в наших роздумах, рішеннях і вчинках.

Бажаю кожному знайти книгу, яка стане не просто цікавою, а справді важливою. І пам'ятайте: іноді одна історія здатна змінити погляд на світ, а іноді – навіть життя.

Творча майстерня
«Якби книга могла говорити...»

Вікова категорія: 7–10 років

Форма: інтерактивна творча майстерня

Мета:

- розвивати творчу уяву, емоційний інтелект, читацьку активність і любов до книги;
- формувати вміння висловлювати власні почуття та враження від прочитаного через творчість, гру й спілкування.

Обладнання:

- дитячі книги;
- кольоровий папір;
- картон;
- олівці, фломастери, фарби;
- ножиці;
- клей;
- заготовки книжкових закладок;
- конверти й папір для листів;
- картки із завданнями;
- музичний супровід.

Попередня підготовка:

- у бібліотеці оформлюється тематична книжкова виставка. У центрі можна розмістити плакат із написом: «У кожної книги є свій голос. Треба лише навчитися його чути...»

Хід заходу

1. Відкриття майстерні

Вступне слово бібліотекаря:

Ми звикли думати, що книги мовчать. Вони стоять на полицях і терпляче чекають, поки хтось відкриє їхні сторінки.

Але чи справді це так?

Уявіть, що сьогодні книги ожили. Вони можуть сміятися, дивуватися, сумувати, ставити запитання і навіть писати листи своїм читачам.

Як ви думаєте, що сказала б книга, яку ви любите найбільше?

Сьогодні ми спробуємо це з'ясувати.

2. Вправа «Про що шепоче книга?»

Бібліотекар показує дітям різні книги.

Кожен обирає одну на вивчення.

Потрібно відповісти лише на одне запитання:

- Якщо ця книга могла б заговорити, що вона сказала б тобі першою?

Наприклад:

- «Відкрій мене – і ми вирушимо в подорож!»

- «Не бійся мріяти!»
- «У мене є секрет...»

3. Творчі майстерні

Майстерня 1. «Портрет книги»

Діти обирають книгу й малюють її так, ніби вона – жива істота.

Потрібно придумати:

- ✓ обличчя;
- ✓ настрій;
- ✓ характер;
- ✓ улюблені слова;
- ✓ улюблений колір.

Після цього кожен коротко представляє свою книгу.

Майстерня 2. «Голос героя»

Кожна дитина обирає книжкового героя.

Потрібно:

- ✓ придумати, як він говорить;
- ✓ яку фразу повторює найчастіше;
- ✓ чого боїться;
- ✓ про що мріє.

За бажанням можна інсценізувати короткий діалог між героями з різних книг.

Майстерня 3. «Лист герою»

Кожен учасник пише невеликий лист улюбленому книжковому персонажу.

Наприклад:

- ✓ поставити запитання;
- ✓ подякувати;
- ✓ дати пораду;
- ✓ запросити в гості;
- ✓ розповісти про себе.

Після цього кілька дітей можуть зачитати свої листи.

Майстерня 4. «А що було потім?»

Бібліотекар пропонує дітям подумати:

- Що сталося після останньої сторінки книги?

Наприклад:

- ✓ куди вирушили герої;
- ✓ кого зустріли;
- ✓ яку нову пригоду пережили.

Діти можуть намалювати або коротко описати продовження історії.

Майстерня 5. «Закладка для улюбленої книги»

Кожен учасник створює власну книжкову закладку.

На ній можна написати:

- ✓ улюблену цитату;
- ✓ побажання читачеві;
- ✓ невеликий малюнок;
- ✓ власне книжкове гасло.

Наприкінці всі закладки можна оформити у міні-виставку.

4. Підсумкова вправа «Скарбничка книжкових побажань»

У центрі стоїть невелика декоративна скринька.

Кожен учасник завершує речення:

- ✓ Я хочу, щоб книги...
- ✓ Після сьогоднішнього дня я...
- ✓ Найбільше мене здивувало...
- ✓ Наступною я хочу прочитати...

Картки складають до скриньки.

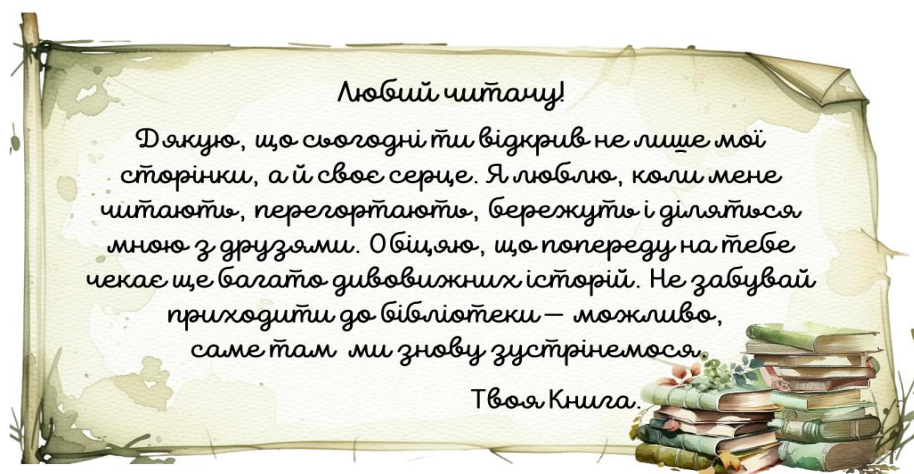
5. Заключне слово бібліотекаря

Сьогодні ми ще раз переконалися, що книги – особливі. Вони не говорять уголос, але вміють знаходити слова, які залишаються з нами надовго. Вони можуть розсмішити, підтримати, навчити, здивувати або надихнути. Кожна історія оживає тоді, коли знаходить свого читача. І кожен із вас сьогодні подарував книгам свій голос, свої емоції, свої мрії. Нехай поруч з вами завжди буде книга, яка зрозуміє, підтримає й запросить у нову пригоду. Адже варто лише відкрити першу сторінку – і починається справжня магія читання.

Ідея, яка зробить цей захід справді незабутнім.

Наприкінці бібліотекар може вручити кожній дитині «Лист від книги» – невеликий красиво оформлений аркуш, однаковий для всіх, але написаний від імені книги.

Наприклад:



Літературне шоу «Читання наосліп»

Вікова категорія: 10–14 років

Форма: командне інтерактивне літературне шоу

Мета:

- популяризувати читання серед дітей;
- розширювати читацький кругозір;
- розвивати логічне мислення, уважність, швидкість реакції, комунікативні навички та вміння працювати в команді через сучасні ігрові формати.

Обладнання:

- мультимедійна презентація (за можливості);
- картки із завданнями;
- емодзі;
- чорна скринька;
- книги;
- предмети-відгадки;
- картки з цитатами;
- таблички для відповідей;
- сигнальні картки або дзвіночки;
- дипломи чи невеликі сувеніри для учасників.

Попередня підготовка:

- учасники об'єднуються у дві або більше команд;
- кожна команда обирає назву та капітана;
- бібліотекар готує завдання різного рівня складності, використовуючи як класичні, так і сучасні дитячі книги.

Для підтримання атмосфери шоу можна використати музичні заставки, таймер, таблицю результатів або символічні жетони за правильні відповіді.

Хід заходу

1. Відкриття

Вступне слово бібліотекаря:

Чи можна впізнати книгу лише за кількома емодзі? Чи здогадатися про героя, якщо його ім'я не називають? Або визначити твір за одним предметом?

Сьогодні ми перевіримо не лише вашу пам'ять, а й уважність, логіку, фантазію та вміння працювати разом. На вас чекають незвичайні випробування, у яких книги відкриватимуть свої таємниці зовсім по-новому.

Тож запрошую до літературного шоу «Читання наосліп»!

2. Хід гри

Раунд 1. «Вгадай книгу за емодзі»

На екрані або картках з'являються комбінації емодзі.

Наприклад:



Команди записують свої відповіді.

- *Джоан Роулінг «Гаррі Поттер»;*
- *Льюїс Керролл «Аліса в В задзеркаллі»;*
- *Антуан де Сент-Екзюпері «Маленький принц».*

Раунд 2. «Герой без імені»

Бібліотекар описує персонажа, не називаючи його імені.

Наприклад:

- Він носить круглі окуляри, навчається у школі чарівників і завжди готовий допомогти друзям (*Гаррі Поттер, Джоан Роулінг*);
- Ця дівчинка має надзвичайну силу, живе сама і ніколи не боїться пригод (*Пенні Довгопанчоха, Астрід Лідгрен*);
- Це світловолосий хлопчик із чистою душею та щирим поглядом, мандрівник між планетами. Його найлегше впізнати за яскраво-жовтим волоссям, дзвінким сміхом та характерним гардеробом. (*Маленький принц, Антуан де Сент-Екзюпері*).

Команди мають назвати героя та автора твору.

Раунд 3. «Чорна скринька»

У чорній скриньці знаходиться предмет.

Команди отримують три підказки: перша – загальна, друга – конкретніша, третя – майже підводить до правильної відповіді.

Чим швидше команди називають книгу та автора, тим більше балів отримають.

Наприклад:

Предмет: троянда

Підказки:

- Вона була особливою лише для однієї людини.
- Її потрібно було берегти, поливати й захищати.
- Саме за неї відповідав маленький хлопчик.

Книга: «Маленький принц», Антуан де Сент-Екзюпері.

Предмет: горщик меду

Підказки:

- Без цього герой не уявляв жодного дня.
- Заради цього смаколика він був готовий вигадати найхитріші плани.
- Його найбільше любив ведмедик.

Книга: «Вінні-Пух та його друзі», Алан Мілн

Предмет: кишеньковий годинник

Підказки:

- Його власник постійно поспішав.
- Саме через нього почалася незвичайна пригода.
- Його носив білий кролик.

Книга: «Аліса в Країні Чудес», Льюїс Керрол

Раунд 4. «Книга за п'ятьма фактами»

Бібліотекар по черзі озвучує факти.

Після кожного факту команда може відповісти.

Чим раніше названа книга – тим більше балів.

Наприклад:

- Головний герой цієї книжки носить круглі окуляри та має незвичайний шрам.
- Його найкращі друзі – хлопець із багатодітної родини та дуже розумна дівчинка-всезнайка.
- У цій історії грають у небезпечний спорт на мітлах під назвою квідич.
- Головний навчальний заклад у книзі – школа чарів і чаклунства Гогвортс.
- Авторкою цієї всесвітньо відомої серії є Джоан Роулінг.

Відповідь: *Серія книг про Гаррі Поттера;*

- Події починаються у похмурому місті під назвою Лондон, де панує густий туман.
- Головний герой – багатий і дуже пунктуальний англійський джентльмен Філеас Фогг.
- Разом із ним подорожує його новий кмітливий слуга на ім'я Паспарту.
- Причиною цієї шаленої мандрівки став великий грошовий заклад у клубі.
- Мандрівники мають повернутися у початкову точку рівно за 80 днів.

Відповідь: *«Навколо світу за вісімдесят днів» (Жюль Верн);*

- Головний герой – бешкетний хлопчик, який живе зі своєю тіткою Поллі у містечку Сент-Пітерсберг.
- Його найкращого друга звати Гекльберрі Фінн, і він живе на вулиці.
- Один із найвідоміших епізодів книги – те, як герой змусив інших хлопців білити за нього паркан, та ще й брав за це плату.

- Персонажі цієї книги шукають скарби, тікають на безлюдний острів та губляться в моторошній печері.

- Цю класичну американську пригодницьку повість написав Марк Твен.

Відповідь: *«Пригоди Тома Соєра»;*

- Події відбуваються у фантастичній країні, де панує вічна зима, але ніколи немає Різдва.

- Потрапити в цей дивовижний світ можна через звичайну стару шафу для одягу.

- Країною править жорстока Біла Відьма, яка перетворює своїх ворогів на камінь.

- Справжнім і законним правителем цього світу є величний лев на ім'я Аслан.

- Головними героями є четверо дітей: Пітер, Сьюзен, Едмунд та Люсі.

Відповідь: *«Хроніки Нарнії: Лев, Біла Відьма та чарівна шафа» (Клайв Стейплз Льюїс);*

- Ця книга є однією з найпопулярніших сучасних українських пригодницьких повістей для підлітків.

- Головні герої – двоє шкільних друзів Павлусь Завгородній і Степан Карафолька.

- Хлопці постійно потрапляють у халепи: то будують метро під свинарником, то намагаються стати тореадорами.

- Їхнього улюбленого і дуже прудкого цапа звати Жора, а корову – Контрибуція.

- Цей веселий шедевр дитячої літератури написав Всеволод Нестайко.

Відповідь: *«Тореадори з Васюківки»;*

- Сюжет розгортається навколо хлопчика на ім'я Чарлі Бакет, який живе у дуже бідній, але любій родині.

- Потрапити на екскурсію в загадкове місце можна було лише за допомогою Золотого квитка.

- Разом з Чарлі туди потрапляють ще четверо вередливих і невихованих дітей.

- На цьому підприємстві працюють маленькі чоловічки – умпа-лумпи.

- Власником цього дивовижного місця є ексцентричний кондитер Віллі Вонка.

Відповідь: *«Чарлі і шоколадна фабрика» (Роальд Дал).*

Раунд 5. «Правда чи вигадка»

Команди отримують цікаві твердження.

Наприклад:

✓ «Першу книгу про Гаррі Поттера кілька видавництв відхилили». Так, це **абсолютна правда**. Перш ніж світ побачив історію про хлопчика-який-вижив, рукопис роману «Гаррі Поттер і філософський камінь» відкинули близько 10-12 відомих видавництв. (Джоан Роулінг «Гаррі Поттер і філософський камінь»);

✓ «У «Маленькому принці» немає жодної ілюстрації автора» *Це твердження – неправда.* Знамениту казку-притчу «Маленький принц» власноруч проілюстрував сам автор, французький письменник і льотчик Антуан де Сент-Екзюпері. Його оригінальні акварельні малюнки є невіддільною частиною твору та відображають його глибоку філософію. (Антуан де Сент-Екзюпері «Маленький принц»);

✓ «Пеппі Довгопанчоха старша за Карлсона» *Так, це правда.* «Пеппі Довгопанчоха» старша за «Карлсона» як літературний персонаж. Обидві казки написала видатна шведська письменниця Астрід Ліндгрен, проте дати їхнього створення різняться: книгу «Пеппі Довгопанчоха» світ побачив у **1945 році**, а книга «Малюк і Карлсон» вперше була опублікована через 10 років, у **1955 році**. (Астрід Ліндгрен «Пеппі Довгопанчоха», «Малюк і Карлсон»);

✓ У першій книзі Гаррі Поттер отримує в подарунок на Різдво Мантию-невидимку від директора Албуса Дамблдора, хоча дізнається ім'я відправника значно пізніше. *Так, це правда.* Дамблдор повернув мантию, яку йому колись позичив батько Гаррі, Джеймс Поттер. (Джоан Роулінг «Гаррі Поттер і філософський камінь»);

✓ Віллі Вонка винайшов жувальну гумку, яка замінює повноцінний обід із трьох страв: суп, смажену яловичину та чорничний пиріг. *Так, це правда.* Віолета Борегард з'їла її й перетворилася на велетенську чорницю. (Роальд Дал «Чарлі і шоколадна фабрика»);

✓ У Нарнію через платяну шафу першим потрапив найстарший із дітей – Пітер. *Це твердження – неправда.* Першою магічний світ відкрила наймолодша сестра – Люсі. (Клайв Стейплз Льюїс «Хроніки Нарнії»);

✓ Том Соєр переконав своїх друзів, що фарбувати паркан – це надзвичайно нудна й важка робота, тому вони змусили його зробити це самого. *Це твердження – неправда.* Хитрючий Том удав, що фарбування паркану – це велика честь, тому хлопці платили йому іграшками та скарбами за можливість попрацювати. (Марк Твен «Пригоди Тома Соєра»);

✓ Головний герой Персі Джексон дізнається, що його рідним батьком є Посейдон – давньогрецький бог морів. *Так, це правда.* Саме тому Персі вміє керувати водою, дихати під нею та зцілюватися завдяки морським хвилям. (Рік Ріордан «Персі Джексон та Олімпійці»);

✓ Геніальна дівчинка Матильда навчилася самотійно читати у віці трьох років і прочитала всі книжки в місцевій бібліотеці. *Так, це правда.* Вона була настільки розумною, що легко опанувала дорослу класику, поки батьки дивилися телевізор. (Роальд Дал «Матильда»);

✓ Ява та Павлуша намагалися збудувати під свинарником метрополітен, але станцію «Кривава рудня» зруйнувала п'ятипудова свиня Манюня. *Це твердження – частково неправда.* Вони справді будували метро під свинарником, але станція називалася «Комсомольська», а проїзд коштував три копійки. Свиня Манюня провалилася крізь землю й зруйнувала тунель. (Всеволод Нестайко «Тореадори з Васюківки»);

✓ Коли Лемюель Гуллівер потрапив до країни Ліліпутії, місцеві жителі були такими крихітними, що його зріст перевищував їхній у 12 разів. **Так, це правда.** Для ліліпутів він був справжнім велетнем, якого вони називали «Людина-Гора». (Джонатан Свіфт «Мандри Гуллівера»);

✓ Пірат Джон Сільвер мав дерев'яний протез замість лівої ноги, а на плечі в нього постійно сидів папуга на ім'я Капітан Флінт. **Так, це правда.** І це один із найвідоміших образів піратів у світовій літературі. (Роберт Луїс Стівенсон «Острів скарбів»);

✓ Грицик і Санько, рятуючись від татар, зустріли козака-характерника Пилипа Швайку, який умів розмовляти з вовками та тваринами. **Так, це правда.** Швайка мав вірного вовка Барвінка, який допомагав йому у розвідці. (Володимир Рутківський «Джури козака Швайки»).

Учасники визначають, які твердження правдиві, а які ні. Після кожної відповіді бібліотекар коротко пояснює правильний варіант.

Раунд 6. «Хто сказав?»

Звучить коротка цитата. Потрібно назвати героя, якому належать слова, книгу та автора (по можливості).

- «Ти назавжди береш на себе відповідальність за тих, кого приручив» (Маленький принц, «Маленький принц», Антуан де Сент-Екзюпері);

- «Якщо настане день, коли ми не зможемо бути разом, збережи мене у своєму серці, і я залишатимуся там назавжди» (Вінні-Пух, «Вінні-Пух та його друзі», Алан Мілн);

- «Якщо ти мене приручиш, ми будемо потрібні один одному. Ти будеш для мене єдиний у цілому світі. І я буду для тебе єдиний у цілому світі...» (Лис, «Маленький принц» (Антуан де Сент-Екзюпері);

- «Ні, я жива, я буду вічно жити, я в серці маю те, що не вмирає!» (Мавка, «Лісова пісня», Леся Українка);

- «Я не хочу бути героєм! Я просто хочу повернутися додому і щоб усе було як раніше!» (Персі Джексон, «Персі Джексон та Викрадач блискавок», Рік Ріордан);

- «Якщо ти не здатна думати, то принаймні не заважай думати іншим!» (Шерлок Холмс, «Пригоди Шерлока Холмса» Артур Конан Дойл);

- «Шукайте мене в кущах малини! Я там ховаюся від дорослих проблем.» (Пеппі Довгапанчоха, «Пеппі Довгапанчоха», Астрід Ліндгрен);

- «Немає нічого гіршого за нудне життя! Нам терміново потрібні пригоди, навіть якщо доведеться збудувати метро під свинарником!» (Ява Рень та Павлуша Завгородній, «Тореадори з Васюківки», Всеволод Нестайко);

- «Немає значення, ким ти народився, головне — ким ти став!» (Албус Дамблдор, «Гаррі Поттер і Келих вогню», Джоан Роулінг);

▪ «Явища, які здаються нам надприродними, насправді є лише проявами законів природи, яких ми ще не розуміємо.» (*Капітан Немо, «20 000 льє під водою», Жюль Верн*);

▪ «Якщо людина вміє радіти кожній дрібниці, вона ніколи не буде нещасною. Це ж так просто – грати в радість!» (*Полліанна, «Полліанна», Елеонор Портер*);

▪ «Моя дорогоцінність! Моя прелесть!» (*Голум, «Володар перснів», Дж. Р. Р. Толкін*).

Раунд 7. «Живі обкладинки»

На столі розкладені картки з назвами книг. Команда навмання витягує одну з карток.

За три хвилини потрібно без слів створити її «живу обкладинку» – використовуючи пози, міміку та підручні предмети.

Інша команда намагається відгадати твір.

Фінальний раунд. «Книга-сюрприз»

На столі лежить обгорнута книга.

Бібліотекар читає кілька інтригуючих речень не називаючи автора книги, її назву, не описуючи ілюстрацій.

Команди висловлюють припущення:

- ✓ про що ця книга;
- ✓ який у неї жанр;
- ✓ кому вона може сподобатися.

Після обговорення бібліотекар відкриває книгу та коротко презентує її.

Цей раунд не оцінюється балами. Його мета – викликати цікавість до нової книги.

3. Підбиття підсумків

Після завершення всіх раундів визначається команда-переможець. Проте варто відзначити й інших учасників у символічних номінаціях, наприклад: «Найкмітливіша команда», «Літературні детективи», «Майстри логіки», «Найкращі актори» або «Справжні книголюби». Це допоможе зберегти доброзичливу атмосферу та підкреслити внесок кожної команди.

Заключне слово бібліотекаря:

Сьогодні ви ще раз довели, що читання – це не лише сторінки й тексти. Це уважність, уява, спостережливість, уміння мислити й працювати разом.

Кожна книга приховує безліч загадок, і що більше ми читаємо, то більше відкриваємо для себе. Сподіваюся, сьогоднішнє шоу не лише подарувало гарний настрій, а й допомогло комусь знайти наступну книгу, яку захочеться прочитати.

До нових книжкових відкриттів!

Ідея, яка дуже пасуватиме сучасній бібліотеці.

Наприкінці шоу можна провести «Сліпе книжкове побачення» (Blind Date with a Book). Бібліотекар заздалегідь загортає кілька книг у папір, залишаючи лише короткі інтригуючі підказки, наприклад:

- «Якщо любиш пригоди й несподівані повороти...»;
- «Ця історія навчить дивитися на світ по-іншому...»;
- «Тут є дружба, гумор і трохи магії...».

Учасники обирають книгу навмання, не знаючи її назви чи автора.

Такий формат давно став популярним у бібліотеках різних країн і чудово працює як ненав'язливий спосіб заохотити дітей спробувати щось нове.

Корисні додаткові матеріали, які можна використовувати при підготовці та проведенні заходів

7 цікавих історій про книги та читання

1. Чому книги пахнуть по-різному?

Напевно, ви помічали, що нові книги пахнуть інакше, ніж старі. Це не випадково. Запах нової книги створюють папір, фарба та клей, а старі книги з роками виділяють особливі природні речовини, через що з'являється той самий знайомий «бібліотечний аромат». Саме тому багато книголюбів кажуть, що можуть впізнати бібліотеку із заплющеними очима.

2. Одна книга може об'єднати весь світ

Щороку в різних країнах мільйони людей одночасно читають одні й ті самі книги. Потім вони обговорюють їх у школах, бібліотеках, книжкових клубах та в інтернеті. Виходить, що люди, які ніколи не зустрічалися, можуть переживати однакові емоції завдяки одній історії.

3. Колись книги були справжнім скарбом

Сьогодні достатньо зайти до бібліотеки, щоб обрати книгу. А багато століть тому одну книгу переписували вручну місяцями, а іноді й роками. Такі книги були настільки цінними, що їх могли дозволити собі лише монастирі, правителі чи дуже заможні люди. Саме тому до книг завжди ставилися з великою повагою.

4. Під час читання працює майже весь мозок

Коли ми читаємо цікаву історію, мозок не просто розпізнає літери. Він уявляє запахи, звуки, голоси героїв, кольори, місця, їхні емоції. Саме тому інколи здається, ніби ми самі побували у чарівному лісі, космосі чи старовинному замку.

5. Улюблені герої теж мають своїх шанувальників

У різних країнах можна знайти пам'ятники літературним героям. Люди фотографуються поруч із ними, залишають квіти чи записки, а іноді навіть загадують бажання. Це ще раз доводить, що книжкові персонажі можуть стати такими ж близькими, як справжні друзі.

6. Книга починається задовго до першої сторінки

Перш ніж книга потрапить до читача, над нею працює ціла команда: автор, редактор, художник, дизайнер, коректор, верстальник, друкар. Кожен допомагає зробити її цікавою, красивою та зрозумілою. Тож кожна книга – це результат спільної творчості багатьох людей.

7. Найдивовижніша магія книги

Фільм закінчується однаково для всіх глядачів. А книга в кожного оживає по-своєму. Читаючи одну й ту саму історію, люди можуть уявити різні голоси героїв, різні кольори, будинки чи навіть драконів. Саме тому кожен читач стає трохи співавтором книги – він створює її у своїй уяві.

10 універсальних запитань до будь-якої книги

Ці запитання допоможуть бібліотекарю легко організувати обговорення після читання будь-якого художнього твору. Вони не передбачають правильних чи неправильних відповідей, а спонукають дітей аналізувати прочитане, висловлювати власну думку та ділитися враженнями.

- Яке враження справила на тебе ця книга? Які емоції вона викликала?
- Який герой запам'ятався найбільше? Чим саме він або вона тебе зацікавив(ла)?
- Який епізод книги став для тебе найцікавішим, найсмішнішим або найзворушливішим? Чому?
- Чи був у книзі момент, який тебе здивував або змусив замислитися?
- Якби ти міг(могла) поговорити з одним із героїв, що б ти йому або їй сказав(ла)?
- Якби ти опинився(лася) в цій історії, ким би став(ла): головним героєм, його другом чи зовсім новим персонажем?
- Чи змінив(ла) б ти фінал книги? Якщо так, то яким він був би?
- Чого, на твою думку, навчає ця історія? Яку головну думку хотів донести автор?
- Кому ти порадив(ла) б прочитати цю книгу? Чому саме цій людині?
- Яку книгу ти хотів(ла) б прочитати після цієї? Чим вона схожа або відрізняється?

Під час обговорення не обов'язково використовувати всі запитання. Достатньо обрати 4–6, які найкраще відповідають віку дітей, змісту твору та формату заходу.



Комунальний заклад "Запорізька обласна
бібліотека для дітей "Юний читач"
Запорізької обласної ради

69006
м. Запоріжжя,
вул. В. Лобановського, 14

Телефони: (061) 236-85-62

Електронна пошта: zobd@ukr.net
Сайт: www.zobd.zp.ua