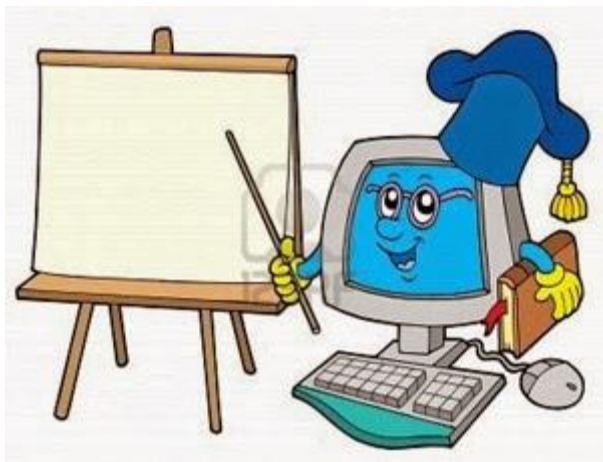


Комунальний заклад "Запорізька обласна бібліотека для дітей "Юний читач"
Запорізької обласної ради



Оригінальні ідеї для бібліотек

Креативні форми роботи із залучення дітей до читання
Методичні рекомендації

Запоріжжя
2015

Оригінальні ідеї для бібліотек: Креативні форми роботи із залучення дітей до читання. Методичні рекомендації / укладач М. П. Зубко; Запорізька обласна бібліотека для дітей "Юний читач". – Запоріжжя, 2015. – 12 с.

Методичний матеріал містить рекомендації по проведенню інноваційних бібліотечних заходів, зокрема, літературної каруселі та бібліонадвечір'я.
Розраховано на бібліотечних фахівців та широке коло читачів.

Укладач:

Зубко М. П.

Комп'ютерна верстка

Веселова Л. Г.

Відповідальна за випуск

Данилова Л. В.

"Поклади своє серце у читання" – такі слова записані майже 6 тисяч років тому, тобто ще при зародженні писемності, в одному єгипетському папірусі. Які дивовижні та мудрі слова!

Книга й читання – це великі вчителі та вихователі людських душ. І тому однією з головних задач діяльності бібліотеки залишається виховання в учнів культури читання, любові до книги.

Та сьогодення вносить свої корективи в бібліотечну діяльність, вимагає нових підходів у впровадженні креативних форм, спрямованих на залучення дітей до читання. В професійній бібліотечній термінології міцно утвердилось поняття "**інновація**". Що ж це таке – "інновація"? Тлумачний словник визначає це слово як **новотворення**.

Бібліотечна інновація – це створення принципово нових зразків бібліотечної діяльності, що виходять за межу традиційного та виводять професійну діяльність на принципово новий якісний рівень. Сьогодні для залучення до книги і бібліотеки дітей та молоді, для розвитку культури читання особливо важливим стає використання нових інформаційних технологій. Великий простір для творчості дає використання мультимедійних технологій, web – дизайну, Інтернету і т. п.

Поява нових форм в культурно-дозвіллевій та інформаційно-масовій роботі бібліотек пов'язана з **трьома моментами**:

- модернізацією старих, вже відомих форм діяльності;
- диверсифікацією (запозиченням) з інших галузей діяльності, наприклад, клубної, музейної, театральної тощо;
- створенням нових форм роботи на основі новітніх технологій.

Ціль масової роботи можна визначити як стимулювання читацької та пізнавальної діяльності читачів. Задачі масової роботи – сприяння збільшенню читання через розповсюдження високохудожніх творів, а також залучення читачів до досягнень світової культури.

Якщо систематизувати масові заходи за змістом творів, за охопленням читацької аудиторії, за часом витраченим на підготовку, виділяються **три загальні групи**:

Перша – це найбільш доступні заходи, які займають небагато часу та підготовки: читання вголос, огляди літератури, (це може бути: огляд-бесіда, огляд виставки, огляд-лекція, огляд-вікторина).

Друга – це заходи, які вимагають значної попередньої підготовки: літературні ігри (брейн-ринги, подорожі станціями, літературні лото, літературні аукціони і т. п.), прес-конференції, конкурси, турніри тощо.

Третя – це заходи, які вимагають значної індивідуальної роботи з учасниками: КВК, літературні композиції, літературні суди, літературні свята, вечорниці, літературні ранки, літературні бали, читацькі конференції тощо.

Зупиняючись на інноваційних, креативних формах роботи, хочеться звернути увагу на такі як:

Літературний аукціон. Це гра, в якій використовується основний принцип аукціону: виграє той, чия правильна відповідь на запитання буде виголошена останньою. Гру проводить "головний аукціоніст" (ведучий). Його атрибути – дзвіночок і молоток. Наприклад, називається прізвище відомого письменника. Гравці один за одним повинні називати його твори. Після кожної правильної відповіді "аукціоніст" повільно рахує до трьох. Той із гравців, хто останнім дає правильну відповідь до виголошення ведучим цифри "три", вважається переможцем і отримує право "купити", тобто, взяти книгу. Для проведення гри необхідно підготувати книги для "продажу", а також завдання, які будуть запропоновані учасникам. Завдання можуть бути, наприклад, такими: перерахувати книги, у назвах яких зустрічаються цифри (колір, імена та прізвища людей, назви тварин тощо). На аукціон можуть бути виставлені і "речі" літературних персонажів.

Літературне лото. Під час проведення заходу діти поєднують розрізнені картки з найменуванням літературознавчих понять та їх визначеннями; з назвами літературних творів та іменами авторів; з іменами героїв та їхніми репліками; добирають пари героїв однієї книги; складають частини назв творів тощо.

Зірковий час. Це захід, що проводиться в ігровій формі та присвячується певній тематиці. Як правило, проводиться в три тури. У першому та другому турах гравці отримують питання з певної теми, гравець який швидше за всіх відповів на запитання отримує "зірку". В наступний тур проходять гравці, які отримали найбільшу кількість зірок. В останній, третій тур проходять 2 учасники. Вони отримують завдання скласти якомога більше слів зі слова, відповідного заявленій темі. Перемагає той, хто складе найбільшу кількість слів.

Чарівний рюкзачок. У рюкзачці – дитячі книги для читання вголос і зошити для відгуків і побажань, а також 2 книги для батьків. Цей проект, спрямований на відродження традицій сімейного читання. Рюкзачок передається від однієї сім'ї до іншої.

Книжкові жмурки. Бібліотекар пропонує дітям витягти першу-ліпшу книгу із спеціальної таємної шухлядки. Усі книги обгорнути щільним папером, і читач не бачить, яку вибирає.

Воркшоп. Це творча майстерня, мета якої – обмін досвідом, знаннями і спільне створення чого-небудь.

Однією із цікавих форм роботи з читачами є **літературна карусель**. Це розважальний захід, який проводиться в ігровій формі на літературну тематику, із швидкою зміною конкурсів та завдань.

Пропонуємо провести літературну карусель, присвячену творчості Жуля Верна під назвою

Великий мрійник в країні фантастики

Змагаються дві команди. Кожна команда по черзі обертає карусель, на якій зазначено 12 секторів з завданнями. Стрілка каруселі визначає сектор, що випав команді. Давши вірну відповідь на запитання, зазначене в секторі, команда отримує квиток на карусель. Перемагає та команда, яка збере більшу кількість квитків.

Ведуча: Добрий день, шановні друзі! Сьогоднішню нашу зустріч ми присвячуємо творчості чудового письменника, великого мрійника і романтика – Жуля Верна. До речі, це єдиний письменник, іменем якого названий місячний кратер, розташований на оборотній стороні Місяця. Жюль Верн був надзвичайно прозорливою людиною. Він передбачив появу підводних човнів і авіації, звукового кіно та далекобійної артилерії, польотів на Місяць і подорожей вглиб Землі. Письменник не лише передбачав і фантазував. Він задумав описати усю земну кулю, її природу, кліматичні зони, тваринний та рослинний світ, звичаї і традиції всіх народів планети.

В історії літератури не так багато письменників, які створили оригінальні літературні жанри. Жюль Верн належить до їх числа. І сьогоднішня літературна карусель буде крутитися саме навколо творчості зачинателя наукової фантастики, основоположника романів подорожей та пригод – Жуля Верна. Тож, зручно сідаємо на карусель і поїхали...

Починає перша команда (черговість можна визначити шляхом жеребкування). Вона обертає карусель і визначає свій перший сектор.

Сектор 1 – Вікторина.

На питання вікторини першою відповідає та команда, яка найшвидше підніме руку.

1. Коли і де народився майбутній письменник Жюль Верн? (8 лютого 1828 р., у місті Нанте, Франція).
2. Ким бажав бачити Жюль Верна його батько? (Адвокатом).
3. Як називалися романи письменника, які склали трилогію "Незвичайна подорож"? ("Діти капітана Гранта", "20 тисяч льє під водою", "Таємничий острів").
4. На якому кораблі герої роману "Діти капітана Гранта" відправились на пошуки загубленої експедиції? ("Дункан").

5. Назвіть ім'я капітана підводного човна "Наутилус". Що воно означає? (*Немо – "ніхто"*).

6. Назвіть декілька творів Жуля Верна, в яких описані здійснені нині, але фантастичні у XIX столітті, проекти. (*"Із гармати на місяць" – політ на Місяць, "Двадцять тисяч льє під водою" – створення підводного човна*).

7. Назвіть відомий роман Жуля Верна, який дає правдиве відображення трагічної долі корінного населення Чорного континенту. (*"П'ятнадцятирічний капітан"*).

Сектор 2 – Аукціон.

Командам пропонується по черзі називати твори Жуля Верна. Квиток на карусель отримує команда, яка останньою назве твір письменника.

Сектор 3 – Сінема.

У цьому секторі командам демонструються уривки з фільмів і пропонується назвати твори Жуля Верна, за якими вони поставлені.

Сектор 4 – Художній.

Ведуча демонструє малюнки, створені за епізодами з творів Жуля Верна і пропонує гравцям відповісти, чи можлива зображена на малюнку ситуація, у житті.

1. Акула з сумкою листоноші. (*Так, це можливо, адже саме у шлунку риби-молота була знайдена пляшка із записами капітана Гранта. У даному випадку акула зіграла роль справжньої поштарки*).

2. Величезний кондор, який тримає в кігтях хлопця. (*Ні. Будова лап кондора така, що він не може підняти будь-що, тим більше на значну висоту. Жюль Верн був введений в оману казками про кондорів*).

3. За борт корабля, що пливе бурхливим морем, матрос виливає рідину з пляшки, на якій написано – "риб'ячий жир", і буря вщухає. (*Так, це можливо, бо рідкий жир, вилитий за борт у великій кількості, втихомирює хвилі, але лише на короткий час*).

4. Людина, тіло якої повністю, з ніг до плечей, вкрито татуюванням. (*Таке можливо. Татуюванням було вкрите тіло Паганеля. На його грудях був зображений великий птах, що розкинув крила і впився дзьобом в його серце*).

5. Звір, що носить з собою сковорідку, на якій його можна смажити. (*Так, це можливо, цей звір – броненосець, якого можна засмажити у власному панцирі*).

Сектор 5 – Впізнай героя.

Гравцям пропонується упізнати героїв роману Жуля Верна "П'ятнадцятирічний капітан" за його описом.

1. "...бувала мандрівниця, яка не раз поділяла з чоловіком труднощі далеких мандрів, була хороброю жінкою і не боялася моря; їй було близько тридцяти років, і вона вирізнялася чудовим здоров'ям". (*Місіс Уелдон*).

2. "...йому було років з п'ятдесят. Попри солідний вік, його не можна було випустити одного з дому. Скоріше худорлявий, ніж худий, і не те щоб високий, але якийсь довгий, з величезною скуйовдженою головою, із золотими окулярами на носі". (*Кузен Бенедикт*).

3. "...Він мав близько сорока років. Худорлявий, жилавий, чорнявий і смаглявий, він, попри свій невеликий зріст, справляв враження сильної людини. Він ніколи не говорив про своє минуле, про свою родину. Ніхто не знав, де він жив і що робив раніше". (*Негоро*).

4. "...Цей п'ятнадцятирічний матрос був сином невідомих батьків. Його ще немовлям знайшли біля чужих дверей, і виріс він у виховному домі. Був він невисокий, але міцно збитий. У ньому одразу відчувався англосакс, хоча він був темноволосяний, з вогненным поглядом блакитних очей". (*Дік Сенд*).

5. "...Ця могутня людина, шести футів з лишком зростом, могла замінити собою лебідку. (*Геркулес*).

Сектор 6 – Рибальський.

Ведуча: Справжні мандрівники знайдуть вихід з будь-якої ситуації. Тож ми пропонуємо вам спробувати відчувати себе справжніми рибалками і спіймати якнайбільше риби. Квиток на карусель отримає та команда, у якої буде більший улов.

Гравцям пропонується іграшковими вудками виловити рибу з імпровізованого водоймища.

Сектор 7 – Морський.

Ведуча: Мандруючи шляхами Жуля Верна, кожен може відчувати себе матросом, а то і капітаном. А який моряк не вміє в'язати морських вузлів. У кожного з вас є можливість спробувати це зробити.

Обидві команди шикуються в ряд. Кожна повинна зв'язати з маленьких мотузок одну довгу та міцну мотузку. Перемагає та команда, яка швидше виконає це завдання.

Сектор 8 – Артистичний.

Ведуча пропонує учасникам команд по черзі зобразити жестами та мімікою різних тварин, а членам іншої команди спробувати їх відгадати. Перемагає команда, яка дала більше вірних відповідей.

Сектор 9 – Запасливий.

Ведуча: Жодна подорож неможлива без запасів їжі. Вам потрібно якнайскоріше забезпечити свою команду необхідним провіантом. У нас тут є багато різних

фруктів, і ми пропонуємо вам їх зібрати. Перша команда збирає апельсини, а друга – лимони. Перемагають ті, хто швидше їх позбирає.

Сектор 10 – Винахідливий.

Ведуча: У творі "П'ятнадцятирічний капітан" головним героям треба було подолати болото. Зараз ви спробуєте також це зробити і не загрузнути, як Бенедикт. Учасникам пропонується подолати певний відрізок імпровізованого болота, перестрибуючи з купинки на купинку.

Сектор 11 – Працьовитий.

Ведуча: Для будь-якого мандрівника важливими є не лише їжа і вода, але і дах над головою. У нас є гілки, з яких ви маєте збудувати собі дім. Виграє та команда, яка швидше справить з цим завданням, і дім якої буде міцнішим.

Сектор 12 – Дружній.

Ведуча: Надзвичайно важливо під час мандрів мати поряд надійного друга, на якого можна покласти у будь-якій ситуації. Ділимо обидві команди по двоє, і зараз кожній парі потрібно, допомагаючи один одному, подолати певний відрізок шляху. У цьому завданні головне – діяти синхронно. Учасники, обхопивши один одного, разом долають дистанцію. При цьому один стрибає на одній нозі, інший проходить її із зав'язаними очима.

Команда-переможець визначається за кількістю отриманих квитків на карусель.

Бібліонадвечір'я

В залі лунає музика. На вході до неї гостей зустрічає Берегиня книжкових скарбів. На голові у неї корона, зроблена у вигляді книги.

Берегиня: Добрий вечір, дорогі юні друзі! Вітаємо вас, шановні дорослі! Погодьтесь, такою нашу бібліотеку не бачив ще ніхто. Адже після заходу сонця книги починають жити своїм особистим таємним життям, а казкові герої оживають. Тож ми сьогодні пропонуємо вам здійснити незвичайну і таємничу подорож залами нашої бібліотеки, де на вас чекають герої чарівних казок, таємничих історій, а також різноманітні конкурси, ігри, різні розваги. Кожен з вас зможе заробити жетони, а потім обміняти їх на подарунки. Для кожного віку у нас підготовано чимало сюрпризів. Тож розглядайте наші орієнтири і мандруйте бібліотекою з задоволенням.

У центрі холу стоїть стовп із вказівниками:

– До відділу обслуговування учнів 1-4 класів та дітей дошкільного віку – **Зал веселих пригод.**

– До відділу масової роботи та естетичного виховання – **Майстерня казкової феї.**

- До інформаційно-бібліографічного відділу – **Бібліовулик**.
- До відділу обслуговування учнів 5-9 класів – **Лабіринт жахів**.
- До відділу науково-методичної роботи та краєзнавства – **Козацькій кіш**

Зал веселих пригод

Перед залом створена імпровізована комірочка морської відьми, де всі бажуючі можуть перетворитися у мешканців моря і погадати на свою долю. У залі веселих пригод дітей зустрічає морська царівна – Русалонька.

Русалонька: Доброго вечора, дорогі друзі. Я – Русалонька, донька морського царя з казки Андерсена. Запрошую вас відправитись зі мною в дивовижну та веселу подорож у підводний світ на пошуки скарбів. У мене є карта, за допомогою якої ми зможемо їх знайти. Чи готові ви відправитися зі мною?

Діти відповідають. Русалонька дістає карту.

Русалонька: Ось ця карта. Нам доведеться подолати багато перешкод, познайомитись з різними мешканцями моря. Але спочатку я перевірю вашу кмітливість. Ну ж бо, спробуйте відгадати мої загадки.

1. Пір'ям махає, хвостом управляє, а на повітрі помирає. (*риба*).
2. Що то воно таке: у воді водиться, з хвостом родиться, а як виростає, хвіст відпадає? (*жаба*).
3. Коли живий – чорний, звариться – червоний. (*рак*).
4. В морі рибка золота, кораблі переверта. (*кит*).
5. В якій риби з одного боку очі? (*у камбали*).
6. На дні, де тихо й темно, лежить вусата колода. (*сом*).
7. Без жил, без сугав перепливла увесь став? (*п'явка*).

Русалонька: Молодці. Отож нагадую, лише проявивши спритність, кмітливість, ми зможемо разом знайти скарб. Тож наша подорож починається, і нам треба подолати **1-й конкурс**. Нам потрібно опустити якір поміж рифів.

На пояс дитини прив'язується мотузка. На кінці мотузки – олівець, який закидається на спину гравця. Гравцеві треба попасти олівцем у пляшку. Кожен учасник має дві спроби.

Русалонька: Ну що ж, дітлахи, з цим завданням ви впорались. Ми на місці, біля моря. І зараз треба приступити до виконання **2-го конкурсу**, одягти акваланги, ласти і пірнути у море.

Змагаються дві команди, кожній видається набір: акваланг і ласти. Треба на швидкість одягти їх та допливти до цілі, обходячи перешкоди.

Русалонька: Молодці! А наша подорож продовжується, і ми переходимо до **3-го конкурсу**. Далі по карті нас чекають медузи. Будьте обережні, медузи можуть жалити. Вам, діти, потрібно обійти цих медуз так, щоб їх не зачепити.

На мотузці, на різній висоті закріплені медузи, треба їх обійти, не зачепивши, не доторкнувшись.

Русалонька: Але медузи – це ще не найстрашніші мешканці моря. Попереду нас чекають акули. І вам необхідно їх обійти так, щоб не розбудити. Це наш **4-й конкурс**. *На підлозі у довільному порядку розкладені кеглі, через які треба перестрибнути. Учасники по черзі виконують завдання.*

Русалонька: А ми рухаємося далі, і наш шлях веде нас до печери, яку нам необхідно подолати. Це наш **5-й конкурс**. Обережно! За печерою нас чекає охоронець скарбу. Треба його задобрити та розвеселити.

Діти шикуються в ряд та проповзають тунелем, зробленим з тканини.

Русалонька:! Наш **6-й конкурс** – це інсценування казки на новий лад.

Діти інсценують запропоновану ведучою казку "Колобок".

Русалонька: Молодці! А ось і наш скарб!

Русалонька відкриває скриню і дістає з неї невеличкі призи, якими нагороджує всіх учасників. Найбільш активним вона роздає жетони, які потім вони зможуть обміняти на подарунки.

Бібліовулик

Кімната, де розташовані каталоги та картотеки стилізована у вигляді вулика. Зустрічає дітей бджілка Майя, героїня твору Бонзельс. Вона пропонує відвідувачам нові книги та журнали, акцентуючи увагу дітей на цікавих моментах.

Лабіринт жахів

На вході у Лабіринт дітей обплітає павутинням павук та баба Яга. Для того, щоб звільнитись від павутиння дітям необхідно відповісти на запропоновані бабою Ягою запитання.

Баба Яга: Нумо, діти, спробуйте відгадати мої загадки.

1. Що росте без коріння? (*Камінь*).
2. Що плаче, а сліз не має? (*Скрипка*).
3. Що солодше від меду, сильніше від лева? (*Сон*).
4. Чого на світі найбільше? (*Слідів*).

Баба Яга: Ну що ж, ви відгадали всі мої загадки, і ми запрошуємо вас до нашого лабіринту жахів, в якому проживає багато відомих фантастичних літературних героїв. А ось яких, ми пропонуємо вам відгадати!

1. Он живёт в лесу неспешно, там хозяин – это...(*Леший*).

2. Старовата и ворчунья, зельє варит... Кого? (Колдунья).
3. Покусает вас до дыр, любить кровь попить ... (Вампир).
4. Сторонится он людей. Злой волшебник... (Чародей).
5. Химера и видение. Простое... (Привидение).
6. Лохматый, маленький, смешной живёт за печкой... (Домовой).

Баба Яга: Ну, що ж, ви знову відгадали всі мої загадки. Але у мене ще є для вас чимало завдань. Бачите моїх помічників: жаб та черв'яків. Вони тут розлізлись по всій кімнаті, тож вам необхідно їх якнайшвидше зібрати.

1-й конкурс. Діти шикуються у дві команди. Одна збирає жаб, інша – черв'яків. Кожен гравець може підняти лише одну жабу чи черв'яка. Перемагає та команда, яка швидше збере усіх помічників баби Яги.

Павук: Ми, павуки, теж можемо бути швидкими. І зараз я також перевірю вас на спритність.

2-й конкурс. Діти шикуються в рад. Кожен учасник гри отримує павука, вирізаного з чорного паперу і закріпленого на нитці довжиною в 1-2 метри з прикріпленням на кінці олівцем. За командою ведучого діти починають намотувати нитку на олівець. Переможе той, хто зробив це найшвидше. Переможці отримують в нагороду жетони.

Баба Яга: А який же справжній лабіринт жахів може бути без кісток? От і у нас вони розкидані повсюди, і лише найуважніші зможуть знайти їх всі.

3-й конкурс. Під час проведення цього конкурсу діти відшуковують розвішані у різних куточках залу вирізані з картону кістки. Треба знайти їх якомога більше. За це ведучі також роздають жетони.

Павук: Обережно, діти. Тільки не галасуйте, бо можете розбудити мумію. А ви пам'ятаєте, як виглядає мумія? Давайте спробуємо її відтворити.

4-й конкурс. За допомогою рулонів паперу дітям пропонується зробити "мумію". Для цього обираються пари учасників, один слугує "мумією", інший обгортає його папером.

Перебуваючи у лабіринті жахів всі бажані можуть взяти участь у виготовленні з монстрами.

Майстерня казкової феї

В майстерні дітей зустрічає Мері Поппінс і запрошує всіх до своїх володінь. Проводиться майстер-клас "Листівки з кави" (або якийсь інший, за бажанням).

Козацькій кіш

На вході всіх зустрічає козак.

Козак: Козак – чесна смілива людина.

Найдорожча йому – Батьківщина.

Козак – слабкому захисник,

Цінити побратимство звик!

Доброго вечора вам, шановні гості. Ви знаєте, що козаки – це вільні, незалежні, сміливі та добре озброєні люди. А чи готові ви спробувати себе у ролі козаків? *(Діти відповідають)*. Добре, але спочатку спробуйте відповісти на мої запитання:

1. Що означає слово "козак"? *(Вершник, вільна людина)*.

2. Найважливіша ознака влади в козацькому війську. *(Булава)*.

3. Що означає для козака слово "чайка"? *(Човен)*.

4. Де розташовувались козацькі табори? *(На Січі)*.

5. Назвіть голову козацького уряду. *(Гетьман)*.

6. Про яку деталь козацького вбрання казали: "широкі, як Чорне море"? *(Шаровари)*.

7. Назвіть найвідомішу козацьку страву. *(Куліш)*.

Козак: Молодці! А чи знаєте ви, що справжні козаки розвивали свої природні дані за допомогою стрибків, бігу та їзди на конях? А у кожного коня було своє ім'я. І тому наш перший конкурс називатиметься "**Поклич коня**". Ваше завдання – швидко зжувати оце сухеньке печиво, свиснути три рази, а потім голосно та чітко покликати коня, придумавши його кличку.

Козак: Добре, молодці! Ви пам'ятаєте, що козаки відрізнялись швидкістю та кмітливістю. І наступний конкурс під назвою "**Козацька лапа**" допоможе нам перевірити у вас саме ці якості.

Учасникам пропонується на швидкість витягти з вузького глечика якомога більше схованих туди каштанів чи горіхів. Перемагає той, хто більше їх витягне за одну хвилину.

Козак: Бачу, гарні ви козаки! А чи знаєте ви, що головне завдання козаків – це захист своєї землі? Тому ви погодитесь, що для них дуже важливо було бути влучними. Тому наступний наш конкурс називається "Влуч у ціль".

Дітям пропонується закинути маленькі кульки у кошик, що стоїть на певній відстані. Перемагає той, хто закине найбільше кульок.

Козак: Ну що ж, бачу, тут зібрались дійсно справжні козаки! Тож отримайте чесно зароблені нагороди. *(Переможцям видаються жетони)*.

Дітям, не задіяним у конкурсах, господарка, тітонька Дарина пропонує визначити на дотик з зав'язаними очима овочі та фрукти, розкладені на столах.

*По завершенні заходів, у холі всіх гостей знову зустрічає **Берегиня книжкових скарбів**. У неї всі учасники можуть обміняти свої зароблені жетони на подарунки. Кожен подарунок має свою ціну – відповідну кількість жетонів.*

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

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

Телефони: (061) 236-85-62
236-85-63
236-86-27
236-86-49
Факс: (061) 236-85-62

i-mail: zodb@ukr.net
www.zodb.zp.ua