

Zimowa Akademia Wyobraźni 2018 — relacja z zajęć w Czytelni dla Dzieci i Młodzieży

zy zimowy wypoczynek spędzony w mieście może być atrakcyjny? Oczywiście! Przekonali się o tym najmłodszy czytelnicy naszej biblioteki — uczestnicy zajęć zorganizowanych podczas Zimowej Akademii Wyobraźni. Było coś i dla ciała, i dla ducha. Przecież „w zdrowym ciele zdrowy duch” — jak przekonywał sympatyczny Miś Zdrówko, którego „porady nie od parady” rozpoczęły pierwszy tydzień ferii. O bezpieczeństwie (zarówno tym podczas zabaw zimowych, jak i w wirtualnym świecie) mówiła także aspirant Karolina Gurba z Powiatowej Komendy Policji w Gorlicach. Po prelekcji przyszedł czas na zajęcia literacko-artystyczne. Inspiracji dostarczyła znana śląska *Legenda o Skarbniku*, zaprezentowana w konwencji japońskiego teatrzyku kamishibai. Jak naprawdę wygląda ten dobry duch kopalni? Było to zadanie dla młodych miłośników prac plastycznych. Nie jedyne. Ozdabianie serc z masy solnej, decoupage czy papierowe inspiracje to kolejne twórcze wyzwania, z którymi poradzili sobie doskonale. Przecież każdy może być artystą. Za sprawą audiobooka pt. *Mądre bajki z całego świata* przenieśliśmy się do świata baśni. Uczestnicy zajęć wysłuchali opowieści *Kotek Zuzi, czyli o tym, że dobro zawsze do nas wraca*. A ponieważ nasze spotkanie odbywało się w przeddzień Międzynarodowego Dnia Kota, stworzyli galerię kocich piękności. „Dbaj o swój język i mów poprawnie” — to cenna rada, jednak język polski do łatwych nie należy. Przekonali się o tym młodzi czytelnicy, którzy zmagali się z *Wierszykami ćwiczącymi języki* oraz z publikacją *Rymowane dranie, czyli wiersze trudne niesłychanie*. Po takiej gimnastyce gra Literkowy wyścig była jedynie dzieciinną igraszką. Do świata cyrku zaprosiła najmłodszych Marta Karp, która przygotowała najprawdziwszy pokaz cyrkowych sztuczek. Uczestnicy tych nietypowych warsztatów, wykorzystując rekwizyty cyrkowe, spróbowali swoich sił w trudnej sztuce żonglowania piłkami i chustami, kręcenia talerzami, flowerstickiem czy też chodzenia na szczudłach. Była też niespodzianka — każdy otrzymał wykonanego z balonu kolorowego pieska, kotka bądź samolot. Mali informatycy, wykorzystując tablety oraz aplikacje Solar System i Solar Walk Lite, mogli odbyć wirtualną podróż po układzie słonecznym, by obejrzeć z bliska planety, gwiazdy czy satelity, a dzięki aplikacji Quiver ożywiali kolorowanki, zamieniając je w przestrzenne animacje.

