

Literackie gry na smartfony

Szczegółowe informacje znajdują się pod linkiem:

www.wbp.lodz.pl/aktualnoci/spotkania-sesje/2936-gry-stacjonarne-na-smartfony.html

"Literacki surfing" - wirtualny spacer literacki po Łodzi

Jana Sztaudyngera i innych wybitnych pisarzy i poetów z regionu łódzkiego można spotkać na literackim szlaku. Wystarczy zagrać w grę na smartfony "Literacki surfing" - bezpłatnie i bezpiecznie, bo bez wychodzenia z domu. Biblioteka poleca stacjonarną wersję gry, a na wersję miejską zaprosi w spokojniejszych czasach.

Szczegóły projektu: www.wbp.lodz.pl/literacki-surfing

Grę przygotowano dzięki dofinansowaniu ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.

„Uwolnij Klementynę”

gra na smartfony skierowana dla dzieci i młodzieży, dzięki której będzie można przenieść się do świata fantasy i ruszyć na ratunek tajemniczej kobiecie. Ale czy na pewno Klementyna jest kobietą? Odpowiedź na to pytanie poznają wszyscy, którzy odważą się zanurzyć w tym wyimaginowanym świecie i podążą wraz z bohaterami w podróż. Po drodze czekać będzie graczy wiele wyzwań i trudnych decyzji.

Gra przygotowana w ramach projektu „Zagraj w literaturę”:

www.wbp.lodz.pl/gra-na-smartfony-zagraj-w-literature

„Łowca autografów” – gra promująca region łódzki, przeznaczona dla osób od 10 roku życia. Celem gry jest przede wszystkim zabawa, ale także rozbudzenie zainteresowania historią ziemi łódzkiej i jej wielokulturowym dziedzictwem. „Łowca” popularyzuje nasz region poprzez niesztampowe zaprezentowanie znanych w Polsce i na świecie osób, których losy spłotyły się z regionem łódzkim. Wiele znanych postaci wywodzi się z Łódzkiego, a nie zawsze są z nim kojarzone. Graczom „Łowcy” proponujemy wirtualną podróż przez wszystkie powiaty regionu, ukazując ich atrakcyjność i przytaczając niekoniecznie powszechnie znane ciekawostki. Zadaniem uczestników będzie zdobycie jak największej ilości autografów prezentowanych postaci. Należy wykazać się wiedzą, pomysłowością i sprytem. Wyzwania przygotowane dla graczy są łatwiejsze lub trudniejsze.

Gra jest bezpłatna i dostępna przez całą dobę na stronie internetowej Biblioteki od 1 czerwca 2020 r. w dwóch wersjach – mobilnej i stacjonarnej. Wystarczy ściągnąć aplikację Action Track z internetowych sklepów AppStore lub Google Play (łatwizna) i pobrać kod QR.

Z książką dookoła świata

Gra zaprasza w podróż razem z Bibliofagiem, sympatycznym molem książkowym, który właśnie wygrał na loterii rejs dookoła świata i może zabrać graczy ze sobą.

Z książką dookoła świata 2 - Mól książkowy na kwarantannie

To druga część gry Z książką dookoła świata. Tym razem bohater gry – Bibliofag – przeżywa różne

przygody odbywając kwarantannę domową.

Świat komiksów - tylko dla orłów!

Zbliża się sesja egzaminacyjna w Wyższej Szkole Nauk o Komiksie. Aby zdobyć wszystkie zaliczenia trzeba wykazać się niemałą wiedzą o polskich i zagranicznych komiksach. Zdasz czy oblejesz?