

Lina Elevine Sødal Myrseth

Thea Bellen Haflan

FRA

B

KONGSBERG BIBLIOTEK

Spillkveld

GRATIS ↗

Pizza & brus
Nintendo, PS4 & PS5

NÅR?

Kl. 16:00 - 18:00

14. august

11. september

16. oktober

13. november



SPILLDAG

LØRDAG
30. SEPTEMBER

KL. 12:00-18:00

- RETROHjørNET
- MINECRAFT
- DND
- VR/AR
- BRETTSPILL
- SIMULATORER
- TURNERINGER
- OG MYE MER!



FOR ALLE ALDRE

SE KONGSBERGBIBLIOTEK.NO ELLER FACEBOOK FOR MER INFORMASJON
ARRANGEMENTET ER ET SAMARBEID MELLOM KONGSBERG BIBLIOTEK, BIBLOGAMES, KONGSBERG VITENSENTER OG KUR

Kort intro om spilltilbudet på kongsberg.

- Spillkvelder, 1 gang i mnd

- Spilldag i halvåret, i samarbeid med Bibliogames og andre kommunale aktører



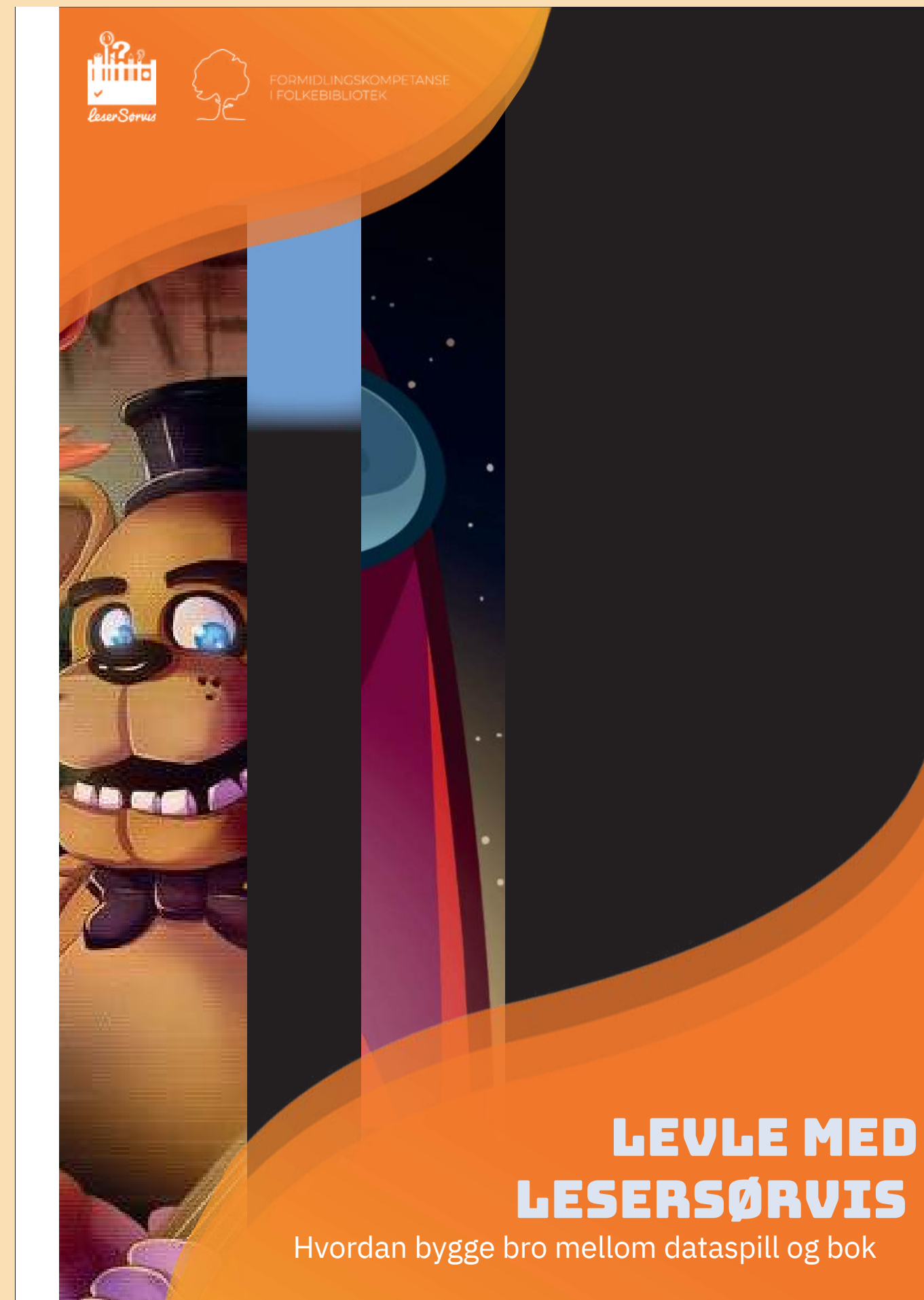
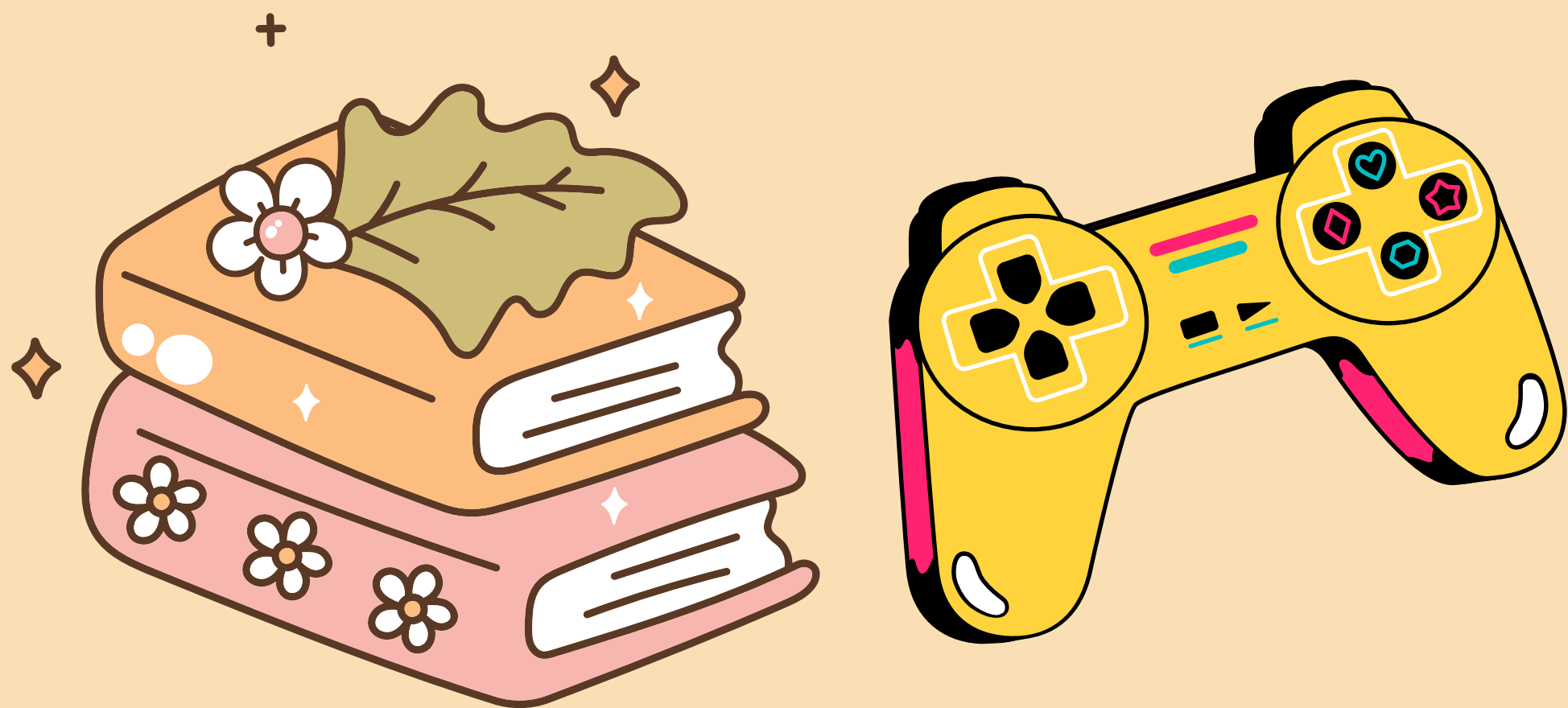
Kuben, passivt spiltilbud i åpningstiden vår. 12 år oppover. Her man brukere låne et stort utvalg av playstation 4 og 5 og nintendo switch spill.

*Folkebibliotekene skal ha til oppgave å fremme opplysning, utdanning og annen kulturell virksomhet, gjennom aktiv formidling og ved å stille bøker og **andre medier** gratis til disposisjon for alle som bor i landet. ... Det enkelte bibliotek skal i sine tilbud til barn og voksne legge vekt på kvalitet, **allsidighet og aktualitet**. - Folkebibliotekloven §1*



*“**Dataspillkulturen er multimedial** – både musikk, historiefortelling, litteratur, scenekunst og visuell kunst er integrert i spillene – og disse kulturuttrykkene når frem til svært mange i samfunnet. Dataspillkulturen har særlig betydning for barn og unges oppvekst og sosialisering og kan bidra til å **styrke digitale ferdigheter og digital kompetanse**, samt utvikle dømekraft og teknologisk forståelse.” - Dataspillstrategi 2024-2026*

Spill og litteraturformidling



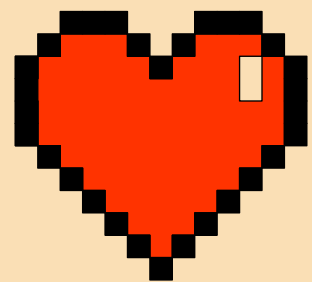
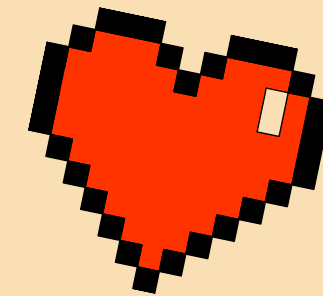


Lavterskel møteplass, alle er inkludert og representert. Demokratiserende og inkluderende. Mangfold. Kultur for barn og unge og voksne. Ikke glem de voksne heller. Er det viktigste kulturuttrykket for en stor brukergruppe. Digital kompetanse, digital utenforskap. Tilgang til et variert spilltilbud, kan utforske ulike spill.



Økonomisk aspekt - ikke tilgjengelig for alle, familier har ikke råd. Utenforskap, digital utenforskap. Inkluderende tilbud på bibliotek, møtes på nøytral grunn, sosialt samvær.

SPILL ER VIKTIG!





Takk for oss!

Lina Elevine Sødal Myrseth

Thea Bellen Haflan

FRA



KONGSBERG BIBLIOTEK