**Аксаковские дни**,

посвященные годовщине со дня рождения С. Т. Аксакова

и 10-летию присвоения библиотеке имени писателя

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Дата проведения** | **Форма** | **Название** | **Место проведения** |
| 20 сентября – 10 октября | Литературная онлайн-акция | #ОсеньКакУКлассика | Группа ВК «Детская библиотека им. С. Т. Аксакова, г. Трехгорный» |
| 28 сентября-  4 октября | Ролевая игра | «Свой кошель припаси  да сколь хочешь тряси» | Все залы библиотеки |
| По запросам педагогов  в течение октября | Блеф-клуб | Рассказы охотника  о разных охотах | Зрительный зал |
| Игра-викторина | Пелагеюшкина сказка | Аксаковский литературный зал |
| Беседа | Детский мир Сережи Аксакова | Аксаковский литературный зал |
| Экскурсия по Аксаковскому литературному залу | Сергей Аксаков: жизнь, творчество, увлечения | Аксаковский литературный зал |

Основным событием Аксаковских дней 2020 года, адресованным детям, является долговременная ролевая игра «Свой кошель припаси да сколь хочешь тряси». Состоит из цикла мероприятий, указанных ниже в таблице. Посвящена играм, в которые любила играть по вечерам большая семья Сергея Тимофеевича Аксакова. Ролевая игра проводится в течение 6 дней, с 28 сентября по 4 октября (суббота – выходной). Ежедневно для детей организуются интересные творческие дела и игры. Каждый участник получает Ориентир-лист с указанием в каком зале какая игра будет проходить. Любой желающий может стать участником игры в любой день игрового периода «28 сентября-2 октября». Все игры активируются ежедневно во всех залах в одно и то же время – в 12.00. Каждый участник играет за себя, индивидуально и в то время, которое для него удобно; посвящает игре столько времени, сколько посчитает нужным. 4 октября, в воскресенье – завершающий тематическую неделю день. В этот день проходит финальная игра, которая собирает вместе и объединяет всех игроков, а также происходит поощрение всех участников.

За участие в каждом дне участник получает картинку с изображением какого-либо вкусного продукта, подходящего для чаепития (конфета, сушка, печенка, бутерброд с вареньем и др.). Нарисованный продукт должен тематически совпадать с темой игры, с темой дня. Таким образом, к концу недели у каждого игрока, при его активном участии, набирается несколько «вкусных» картинок. Чтобы картинки не потерялись, каждый участник посещает мастер-класс, на котором делает из бумаги кошелек. Кошелек подписывается и хранится в одном из залов библиотеки. В последний день недели организуется чаепитие, вначале которого все «вкусные» картинки обмениваются на настоящие «вкусняшки». Так образуется у каждого участника тарелка с угощением.

**Ролевая игра «Свой кошель припаси да сколь хочешь тряси»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Дата проведения** | **Форма** | **Название** | **Время проведения** |
| 28сентября -  2 октября | Мастерская | «Свой кошель припаси…» | 12.00-19.00  Любое время на выбор участника в указанный временной период |
| Игровое поле-  копилка  (для твоего кошелька) | Игра «Лото» |
| Игра «Бирюльки» |
| Игра «Блошки» |
| Игра «Рыбалка» |
| Игра «Волчок» |
| Игра «Пузель» |
| Игра «Гусек» |
| Игра «Домино» |
| Игра «Бильбоке» |
| Игра «С потолка» |
|  |
| 4 октября  *(Финал недели. Только для участников Аксаковских дней)* | Литературная  игра-путалка | Верю-не верю | 12.00 |
| Лавка сладостей | Кошель припас? На конфетки-бараночки растряс! |
| Чай из самовара | Из блюдечка да в прикусочку… |