**Regulamin Nocy Bibliotek 2022 w Gminnej Bibliotece Publicznej
w Kamionce Wielkiej Filii Mystków**

**§1 Postanowienia ogólne**

1. Organizatorem Nocy Bibliotek jest Gminna Biblioteka Publiczna w Kamionce Wielkiej filia Mystków
2. Organizację Nocy Bibliotek określa niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”), który wchodzi w życie z dniem jej rozpoczęcia i obowiązuje do czasu jej zakończenia.
3. Termin spotkania: 30.09.2022 od godz. 19:00 do 01.10.2022 godz. 8:00.
4. Miejsce spotkania: Szkoła Podstawowa w Mystkowie, 33-334 Kamionka Wielka.
5. Uczestnictwo w Nocy Bibliotek jest bezpłatne.
6. Spotkanie przeznaczone jest dla dzieci w wieku 11-12 lat.

**§2 Zasady**

1. Warunkiem uczestnictwa osób niepełnoletnich w Nocy Bibliotek jest dostarczenie pisemnej zgody rodzica/opiekuna prawnego (załącznik nr 1 do Regulaminu Nocy Bibliotek 2022).
2. Niepełnoletni uczestniczą w imprezie na odpowiedzialność osób, które sprawują nad nimi pieczę (rodziców/opiekunów prawnych).
3. Uczestnicy są zobowiązani do odpowiedniego zachowania się, stosowania się do poleceń bibliotekarzy, zachowywania zasad bezpieczeństwa oraz dbania
o mienie Biblioteki.
4. Organizator nie odpowiada za rzeczy pozostawione lub zgubione w czasie Nocy Bibliotek.
5. Uczestnika musi odebrać rodzic/opiekun prawny 01.10.2022 roku
o godzinie 8:00 – 8:30.

**§3 Program**

1. Przywitanie uczestników i wyjaśnienie przebiegu tegorocznej Nocy Bibliotek pod hasłem „To się musi powieść”.
2. „W kręgu morskich opowieści” – czytanie fragmentów literatury przygodowej.
3. „Piractwo jest tak stare, jak stare są morskie wyprawy – burzliwe dzieje niepoprawnych marynarzy” – najsłynniejsi piraci świata.
4. „Atrybuty pirata i pirackie słownictwo” – tworzenie słownika pirackiego.
5. „Ahoj szczury lądowe - piracki kodeks” – pasowanie na pirata.
6. „Przygodówka z morałem w tle – kartka do kartki, czyli jesteśmy twórcami książki”

 – konkurs na najlepsze opowiadanie przygodowe.

1. „Czapka Pirata” – zajęcia manualne
2. „Rejs ku przygodzie – piracki okręt” – tworzymy statki, szalupy z klocków LEGO
3. „Bitwa o statki” – gra w zespołach.
4. „Zmieniamy słowa w kropki i kreski” – zapoznanie dzieci z alfabetem Morse’a i kodami flagowymi.
5. „List w butelce” – odnalezienie listu i wykonanie zadań.
6. „ Piracka uczta” – kolacja
7. „Zagadki kapitana Hooka – prawdziwi piraci mają sprawne nie tylko ciało, ale także umysł” – gry, zabawy, zagadki, krzyżówki i inne atrakcje.
8. „Zakładka do książki 3D”
9. „Beczka śmiechu” – malowanie twarzy.
10. „Piraci na ekranie” – projekcja filmu „Piraci z Karaibów”.
11. Zakończenie Nocy Bibliotek.

**§5 Postanowienia końcowe**

1. Przystąpienie do udziału w Nocy Bibliotek jest jednoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu.
2. Wszelkich dodatkowych informacji na temat Nocy Bibliotek udzielają bibliotekarze pod nr tel. 18 445 66 58.