Bors Anikó

Lépésről lépésre a statisztika felé

Gamifikáció a KSH Könyvtárban

Az év fiatal könyvtárosa-díj elnyerésére benyújtott pályamunka

Budapest, 2019. május

Tartalomjegyzék

Bevezető – Miért jó a játékos ismeretszerzés? 3
1. A könyvtárpedagógia eszközeinek bővítése korosztályonként 5
2. KSH Könyvtár: szakkönyvtár és közművelődési könyvtár 9
3. Játék a számokkal – könyvtárbemutató és irodalmi élmény a gamifikáció módszereivel – szabadulószobák 11
4. Tapasztalatok, további tervek 19
Felhasznált irodalom 21
Mellékletek 22

Bevezető – Miért jó a játékos ismeretszerzés?

A gyerekekkel velük születik a játék iránti érzékenység. Aminek az egyik legfontosabb eleme a világra való kíváncsiság. A valóságra, melynek a játék a leképezője.[1] A játék alapvetően élményt nyújt minden gyerek számára, általa fejlődnek a későbbi tanulási készségek is.

Az élmény pedig lelki eredetű emberi megnyilvánulás. Eredhet a mindennapok természetes eseményeiből, melyek az egyénben kellemes vagy kellemetlen emléket hagynak. Az élmények nagyon gyakran magukban foglalják az újdonság megtapasztalásának, ismeretlen lehetőségek kipróbálásának érzelmi töltését.[2] Az élmény könnyebbé teszi a megismerést, ezáltal a tanulást is.[3]

Vekerdy Tamás szerint a pozitív érzelmek növelik az intellektuális teljesítményt, ellentétben az unalommal. A hatékony tanulás feltételezi az idegrendszer feszült állapotát. Ugyanott kereshetjük, ahol az érzelmek, érzékletek helye van. Tehát ezek aktivizálásához a gyereknek látnia, hallania, tapintania kell, hogy érdeklődés alakuljon ki benne az új iránt.[4] Az érzelmek segítik hozzá, hogy játék közben észrevétlenül fejlődjön érzelmi intelligenciája, önismerete, szociális viselkedése.

Bár manapság a reformpedagógia egyik irányzataként határozzák meg az élménypedagógiát, de akár már a több ezer évvel ezelőttről is vannak rá utalások.[5]

A 17. századi Comenius által meghatározott pedagógiai módszernek három fontos eleme van: a szemléltetés (a tanulás folyamatába fontos, hogy a lehető legtöbb érzékszervet bevonjuk, ne csupán a verbalitást); a gondolkodásra nevelés (minél korábban kezdjen el a gyerek önállóan gondolkodni); a drámajáték (fejleszti a memóriát és megismerik a körülöttük lévő világ törvényszerűségeit).[6]

A játék fontos funkciója a különféle készségek fejlesztése, amelynek során kiemelkedő helyet foglalnak el a játékok. A játéktörténelem bizonyítja, hogy mindig léteztek, életkortól, érdeklődéstől és természetesen anyagi lehetőségektől függő változatban. Már a 16–17.

[1] K. Nagy Emese (2014) 106 p.

[2] Mező Katalin (2015) 30. p.

[3] Mező Katalin (2015) 32. p.

[4] Vekerdy Tamás (2008) 19. p.

[5] Mező Katalin (2015) 35. p.

[6] Mező Katalin (2015) 36. p.

században is említik, de 19. századra már egész Európában számtalan rajzos és nyomtatott változatban használják a játékok több típusát.[7]

Mindhárom hozzánk látogató korosztály szempontjából a legfontosabb cél az élmény-alapú ismeretszerzés. A könyvtárról való információk elsajátítását egy irodalmi mű alapján készített csapatjáték segítheti. A feladatok az életkor figyelembevételével, ahhoz alkalmazkodva készültek, valamint csoportmunkát is igényelnek.

A hozzánk érkező osztályok motivációját segíti a már ismert történet. Ahogy a szó eredete is utal rá (a kifejezés a latin movere szóból ered, melynek jelentése mozgatni) már ismert információkhoz kötnek újakat, nem frontális tanulási formában, hanem élményekkel összekapcsolva, szinte észrevétlenül.[8] A motiváció belső mozgatóerőt jelent, amelynek okát lehetetlen közvetlenül vizsgálni, csupán jótékony hatását tapasztalhatjuk az ismeretátadási folyamatokban.

[7] Matuz Edit – Ridovics Anna (2004) 10. p.

[8] Stöckert Károlyné (2011) 28. p.

1. A könyvtárpedagógia eszközeinek bővítése korosztályonként

1.1. Óvodás korosztály

Az óvodás korosztály számára a könyvtárpedagógia elsődleges célja a könyvek, mesék és a könyvtár tereinek megismerése, megszerettetése.

A könyvtárhasználóvá nevelés már az olvasástanulás előtt megkezdődik. Ekkor kezdődnek az első, szülőktől független, csoportos könyvtárlátogatások. A polcon található klasszikus és kortárs művek sokfélesége már hatással lesz rájuk. Ekkor a foglalkozások lényege még a játékosság, a pozitív élmények kialakítása, a mesehallgatás.[9] Ebben a szakaszban a legfontosabb a történetmesélés és a közös tevékenységek, bár már itt sem hagyhatjuk figyelmen kívül televízió, az internet és az okoseszközök hatalmas vonzerejét. Ebben az életkorban különösen fogékonyak minden interaktív tartalomra.[10] Hiszen ekkor legerősebb a képek szerepe az ismeretszerzésben. Majd ehhez társulnak folyamatosan az egyre több és összetettebb szöveggel rendelkező történetek, ismeretterjesztő kiadványok.

A KSH Könyvtár foglalkozásai is teljes mértékben ezekre a sajátosságokra építenek. A bevezető könyvtárismertető foglalkozással kezdve, a minden alkalommal elhangzó mesékig. Az irodalmi élmény mellett a különböző dokumentumtípusok bemutatása is sorra kerül. A látogatások során a Papírszínház műfajától a diafilmvetítésen át a képek szerepe rendkívül hangsúlyos.

1.2. Általános iskolás korosztály

Az iskola indulásával az olvasóvá nevelés új lehetőségei nyílnak meg a pedagógusok és a könyvtári szakma számára is. Fontos a sikerélmények átélése az olvasás által, valamint az ezzel együtt járó értelmi és érzelmi fejlődés. Később pedig megfogalmazódik az igény az olvasásra, sőt szükségletté válik. A könyvtárba érkező gyerek már ismeri a különböző tereket,

[9] Dömsödy Andrea (2018) 70. p.

[10] Dömsödy Andrea (2018) 67. p.

felismeri a korosztálya szerinti különböző dokumentumtípusokat, és ezekben ki tud keresni különböző információkat, össze tudja foglalni tartalmukat.[11]

A felső tagozatban már az értő olvasásra építve összetettebb tudás kialakítása lehet a cél. A korosztálynak szóló könyvek használata, valamint az internethasználat alapvető képesség kell legyen. Minden dokumentumtípust a megfelelő probléma megoldására használjanak. Már a lényeg összefoglalásán túl a jegyzetelés és vázlatkészítés is kiegészíti a forrásfeldolgozást.[12] Az eddig megismert könyvtári fogalmakat ekkor már lehet rendszerezni, hogy majd később ezek az alapok bővíthetőek legyenek. Az olvasási készség elsajátítása után tartalom szempontjából már a legfontosabb szempont, hogy olyan olvasmányélményeket tudjon nyújtani a könyvtár, mely leköti ezt a korosztályt, kapcsolódik aktuális problémáikhoz, érdeklődési körükhöz.[13] Az ifjúsági irodalom az utóbbi években egyre szélesedő kínálata is ehhez az igényhez igazodik. Rendkívül nagy műfaji és tematikus választék alakult ki. A rendszeres olvasás pedig bizonyíthatóan javítja az iskolai teljesítményt is.

Mindhárom korosztály közül itt van a legnagyobb jelentősége az egyre szaporodó, olvasási kedvet élénkítő, sorozatoknak, melyek hol a fantáziavilágra építve, hol az ő mindennapjaikhoz hasonló világot tár eléjük. Ezért a már több mint egy évtizede töretlenül népszerű Rumini-sorozat volt a legalkalmasabb egy nyomkereső játék irodalmi alapjaként. Első kötetét számos iskolában az alsó tagozat 3–4. osztálya számára kötelező olvasmányként dolgozzák fel. De már az éppcsak olvasni tudó, vagy óvodás korú gyerekektől is gyakran hallom, mint kedvenc folytatásos esti mesét, a főszereplő kisegér kalandjait. Bár nehéz helyzetből indul, de találékonyságával és váratlan ötleteivel a legnagyobb bajból is kihúzza saját magát és társait is. Ahhoz pedig, hogy túljárjon a kalóz patkányok és a bizalmatlan fabatkák eszén, bizony törnie kell a fejét. Varázseszközöket kell használnia, rejtvényeket megfejtenie, ezért a hozzánk érkező kis „hajósinas” csapatoknak is hasonló próbákat kell kiállni, hogy végül ők is elmondhassák magukról, méltók a hajóskapitány rangjára.

1.3. Középiskolás korosztály

Az életszakasz rendkívül sok változást hoz fizikai-lelki szempontból, az útkeresések hasznos kiegészítői lehetnek az olvasmányélmények. Fontos az önálló olvasás folytatása és a felnőttkorba való átmenet biztosítása. Hiszen az egyre növekvő iskolai, és iskolán kívüli fel-

[11] Dömsödy Andrea (2018) 72. p.

[12] Dömsödy Andrea (2018) 73. p.

[13] Dömsödy Andrea (2018) 73. p.

adatok, érdekesebb lehetőség a kikapcsolódásra egyaránt eltéríti az addig olvasókat a könyvtártól.[14]

Azok számára, akik mégis felfedezik a lehetőségeket a könyvekben, segítenünk kell, hogy megtalálják a fejlődésüket, elakadásaikat segítő aktuális forrásokat, kikapcsolódást. Ebben az időszakban gyakran már nem a gyermek- és ifjúsági irodalom polcairól válogatnak, hanem inkább a felnőtteknek szóló irodalom polcairól, akár klasszikus, akár a szórakoztató könyvek műfajából.

Ők a Z-generáció tagjai, akik már az internet világába születtek, többnyire innen tájékozódnak a legegyszerűbb információktól kezdve, egészen saját identitásuk meghatározásáig, melyet a róluk alkotott vélemények alapján állítanak össze. Vagyis az internet és főként a közösségi média felületei már nem csupán tájékozódást nyújtanak, hanem személyiségük, én- és világképük formálójává is válik. Amit a könyvtári információszerzés többletként nyújthat mindenképp a lehető legkülönbözőbb forrásokból való tájékozódás során egyfajta kritikus szemlélet, mely lehetővé teszi a szelektálást köztük. A gyakorlott kereső fel tudja ismerni a számára releváns információkat.

A könyvtáraknak ezekhez az új elvárásokhoz alkalmazkodva kell támogatást nyújtani a majdani munka világához megszerezhető tudás megszerzéséhez. Ehhez mindenképp előnyös az online felületek bevonása és az általuk használt technikai eszközök bevonása a felkínált programokba.

Kiemelten fontos ebben az időszakban a társas tanulás, a kortársakkal való közös problémamegoldási helyzetekben való sikeres részvétel. Talán nem véletlen, hogy a középiskolás és fiatal felnőtt csoportok, baráti társaságok körében a legnépszerűbbek a szabadulószobás játékok, ahol az imént felsorolt képességeiket egy különleges helyzetben hasznosíthatják. Bár a helyzet mesterségesen létrehozott, jellegéből adódóan alkalmas egy társas kikapcsolódásra és szinte észrevétlen információszerzésre is.

Ezért választottuk a KSH Könyvtárban irodalmi alapként Agatha Christie egy regényét *(Három vak egér),* ahogy a szabadulós játékok ősének tekintett 2006-os első verzióban is a krimi királynőjének rejtélye szolgáltatta a játék történeti keretét. A műfaj nem ismeretlen a középiskolások számára, sokan vettek már részt hasonló játékban, viszont a történet és a megoldandó rejtélyek ismeretlenek számukra.

A Magyarországon 2012-ben elindított játék első verziója is még lakatokra és kulcsokra alapozott, most már sokkal inkább szükség van elektronikai eszközökre. „Ezek már második-

[14] Dömsödy Andrea (2018) 74. p.

harmadik generációs szobák" – mondta nemrég Koltai Balázs, a Pániq Szoba üzletlánc egyik tulajdonosa. A szobák sikerének titkát pedig a bezetőben is említett flow-élményben látja: „aki eljön egy szabadulószobába, az teljesen kizárja a külvilágot, és csak arra koncentrál, amit éppen csinál. Ennek következtében teljesen átjárja a flow élmény. Nagyon sokszor előfordul, hogy sokkal rövidebbnek érzik a bent töltött időt, mint amennyit valójában a szobában töltenek."[15]

A gamifikáció lényege azonban, hogy alkalmazzák akár az online, akár az offline világban, a megfelelő eszközökkel egyaránt működőképes. A közben átélt flow-élménynek köszönhetően előfordul velük, hogy annyira elmerülnek egy cselekvésben, lehet akár munka, művészet, játék, hogy megszűnik számukra a külvilág. Az élmény során örömmel töltődnek fel. Ezért fontos, hogy a játék során kellenek olyan feladatok, melyek könnyebben megoldhatóak és olyanok is, amik nagyobb kihívást jelentenek.[16]

A középiskolás korosztály már nem szereti a játék szót hallani. A játszás és a játékosítás között van egy lényegi különbség: míg előbbi célja maga a szórakozás, utóbbinál a szórakozáson kívül mindig van egyéb cél. A KSH Könyvtár esetében ez a könyvtár tereinek megismertetése (egy irodalmi mű szövegei alapján), valamint a játékos feladatokon keresztül a statisztika mindennapi életben való megjelenésének lehetősége. A cél eléréséhez pedig mindenekelőtt fontos az érdeklődés felkeltése, hogy kedvük legyen a folyamatban részt venni.[17] A játékosok egymásra vannak utalva, s bár kérdezhetnek tőlünk, a bevezetőben elhangzik, hogy fontos, hogy folyamatosan kommunikáljanak, segítsék egymást. Ez igazi csapatmunka, hiszen az állomásokon talált részmegoldásokból tevődik össze a végső megoldás. Az egymásrautaltság és közös megoldáskeresés fejleszti a szociális kompetenciájukat. A szabadulós játékok megtervezésénél előny, ha se nem túl könnyű, se nem túl nehéz a pálya. Mivel a túl nehéz pályák esetében elvész a sikerélmény, a túl könnyűek pedig nem igazán jelentenek kihívást a résztvevőknek.

[15] Kovács Réka Fruzsina (2017)

[16] Pusztai Ádám (2018) 19. p.

[17] Pusztai Ádám (2018) 79. p.

2. KSH Könyvtár: szakkönyvtár és közművelődési könyvtár

A KSH Könyvtár 2017-ben ünnepelte alapításának 150. évfordulóját. A magyar könyvtárügyben sokféle szerepet töltött be ezek alatt az évek alatt. Elsősorban hivatali könyvtár volt kezdetben, majd 1897-től nyilvános és országos feladatkörű intézmény. 1929- től a nemzet második könyvtára. 1955-től főként kutatókönyvtár, valamint élen járt a hazai könyvtárgépesítésben. Az utóbbi két évtized pedig egyértelműen közkönyvtári jellegét erősítette.[18]
A KSH Könyvtár is igyekszik hagyományos feladatainak ellátása mellett további, 21. századi szolgáltatásokkal bővíteni repertoárját. Alapvető tevékenységei közé tartozik: a személyre szabott szolgáltatások a hivatal munkatársainak (szakirodalommal való ellátás, a kutatómunka segítése); a (szak) tudásközvetítés új eszközeinek használata; részvétel a tudástermelésben önálló kutatásokkal és kiadványokkal; közösségi programok szervezése, kultúraközvetítés.[19]

2010-ben Bibó Istvánról elnevezett új közösségi teremmel bővült a Központi Statisztikai Hivatal Könyvtára. Itt elsősorban a szépirodalom, az ismeretterjesztő irodalom, a napilapok és magazinok iránt érdeklődők számára kínálunk olvasnivalót. Az intézmény ettől az évtől kezdve nemcsak a KSH dolgozóinak, hanem a kerület lakóinak is kölcsönöz könyveket.

Legnagyobb olvasótermünk a Findura Imre terem, ahol statisztikai, demográfiai, közgazdaságtani, szociológiai, politikatudományi, közigazgatás-tudományi, jogi és bölcsészettudományi szakkönyvet, valamint életrajzi adattárakat és általános lexikonokat helyeztünk el. A magyarországi népszámlálások és mezőgazdasági összeírások kiadványai, az általános, ágazati és területi statisztikai adatgyűjtemények mellett megtalálható a polcokon a hazánkban eddig megjelent összes hivatalos helységnévtár és helységnévkönyv, a Hivatalos statisztikai közlemények és a Magyar statisztikai közlemények valamennyi kötete.

A kölcsönzési lehetőség kiterjesztése új felhasználói csoportok és igények megjelenését vonta maga után. Míg korábban csak a kutatás és a helyben olvasás lehetősége volt hozzáférhető, addig 2010 őszétől már a II. kerület polgárai, majd 2012 januárjától a 14 éven felüli állampolgárok, 2013 szeptemberétől pedig a 14 évnél fiatalabbak is beiratkozhattak könyvtárba.[20]

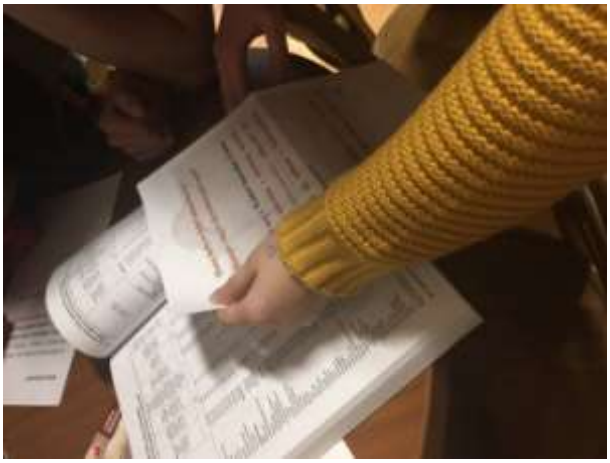
A könyvtárlátogatók növekvő száma és életkori változatossága a kulturális programok bővítését eredményezte. Valamint egyre nagyobb hangsúlyt kapott az óvodás és iskolás kor-

[18] Rózsa Dávid (2018) 165. p.

[19] Rózsa Dávid (2018) 198. p.

[20] Rózsa Dávid (2018) 173. p.

osztály, a jövő olvasói, és reménybeli könyvtárhasználói. Nagyobb könyvtári rendezvények alkalmával fogadtunk már osztályokat, így az OKN (Országos Könyvtári Napok) programkínálatában vándornyomdász bemutatóját nézhették meg, a középiskolás korosztályt pedig biblioterápiás foglalkozással vártuk. A kötelező közösségi szolgálati órákra már 12 iskola diákjait fogadjuk.



2018 őszétől Rózsa Dávid főigazgató kezdeményezésének köszönhetően a környékbeli óvodák rendszeres látogatói lettek a könyvtárnak, beiratkozásukkal pedig a jövőbeli látogatások lehetősége is fennáll. A könyvtár vezetése és az Olvasószolgálati Főosztály munkatársai fontosnak tartják, hogy ezek a látogatások ne csupán egy hagyományos könyvtárismertetőt tartalmazzanak, amely a fiatalabb korosztály számára még nehezen befogadható és hasznosítható. Számukra korosztályonként a statisztikához kötődő, de alapvetően játékos, tematikus programokat dolgoztunk ki, a bevezetőben említett élménypedagógia szem előtt tartásával, amely lekötheti figyelmüket, felkeltheti további érdeklődésüket. Dolgozatomban ezek összefoglalására teszek kísérletet.

3. Játék a számokkal – könyvtárbemutató és irodalmi élmény a gamifikáció módszereivel – szabadulószobák

Ahogy Pusztai Ádám gyakorlati gamifikációs könyvének fülszövegében is olvashatjuk, a játékosítás nem új trend, nem bonyolult és nem drága. Röviden összefoglalva a gamification/játékosítás lényege, hogy játékelemeket viszünk, nem-játék környezetbe, ami által élvezhetőbbé tehetünk folyamatokat, és a játékosok viselkedésének számunkra pozitív irányba történő változtatására is lehetőséget kapunk.[21] „Egy jól megtervezett és felépített játék csodákra lehet képes: alkothatunk benne, hatalmat gyakorolhatunk, szabadon dönthetünk, barangolhatunk, összefoghatunk másokkal, versenyezhetünk, sőt a fenti okok bármely kombinációja előfordulhat.” Saját atmoszférát hoznak létre a játékok, ami kiragad a valóságból. Akkor tudunk elmerülni egy tevékenységben, ha a korábban említett belső motivációnkat célozza meg.[22]

Miért játszunk? Milyen élmények érnek minket játék közben? Ennek számos – és akár egymáshoz szorosan kapcsolódó – oka lehet. Így más emberekkel való versengés és együttműködés; kíváncsiság mely a felfedezés és szerepjátszás felé visz; a nehezen elérhető győzelem elérése, mint cél; és végül a játékos vagy a világ megváltoztatása.[23] A 19. század végén az első játékelméletek szerint az állatvilágban megfigyelhető ismétlődő, játéknak nevezhető cselekvések azért vannak, mert a fiataloknak gyakorolniuk kell az életben maradásukhoz fontos készségeket. Később már megfigyelik, hogy köze van a vidámsághoz, szórakozáshoz is.[24]

Ahhoz, hogy közösen tudjunk szórakozni, annak a közösséghez való kötődés az alapja, az egymáshoz való kapcsolódásunk. Ezt erősíti a kommunikáció és az együttműködés lehetősége. Fontos a szórakozáshoz a kihívások felismerése és a teljesítmény érzése. Befejezésként pedig a kézzel

[21] Pusztai Ádám (2018) 293. p.

[22] Pusztai Ádám (2018) 11. p.

[23] Pusztai Ádám (2018) 16. p.

[24] Millar, Susanna (1997) 15. p.

fogható jutalom erősíti meg a játékosok élményét.[25]

Mitől izgalmas egy film vagy egy könyv? Mitől van az, hogy emlékezni tudunk rá akár hónapok vagy évek múlva is? A felfedezés élménye, a kiszámíthatatlanság pozitív feszültsége érezhető, a játék egyfajta filozófia, látásmód. Bár a munka, a tudomány és a tanulás komolysága ellentétben áll a játék felszabadult hangulatával. Akár lehetne mondani a fő időtöltéssel párhuzamba állítható felnőttek és a gyerekek világa. Előbbi – többek között – az egyén megélhetésének eszköze, ezért komolyan vesszük és minden elkövetett hiba, vagy rossz válasz a tanulás esetében, negatív megítélést, értékelést kap. A játékosított tanulásban talán az a legnagyobb előny, hogy leveszi vállunkról a „rossz válasz" terhét. A játékos foglalkozásokban sem történik számonkérés, vagy ha egy feladat nem sikerül, még lehet folytatni tovább, hiszen a feladatok nem épülnek egymásra és bárhonnan elkezdhetők.[26]

„A játékok nem csupán öncélú, szórakoztató szabadidős tevékenységek, hanem olyan potenciális értékteremtő eszközök, amelyek az élet minden területét képesek átalakítani, hatékonnyá tenni, és nem utolsósorban a közérzetet és a hétköznapi hangulatot is jelentősen javíthatják."[27] A belső öröm átéléséért, szívesen végezzük. Ez volt az indító gondolat, mely köré a játékos foglalkozások témája felépült. „A játék segít kilépni gondolkodásbeli korlátaink és beidegződéseink kereteiből."[28]

3.1. Óvodások – tematikus foglalkozások

Rózsa Dávid, a KSH Könyvtár főigazgatója, 2018 őszén azzal a felvetéssel kereste meg a II. Kerületi Önkormányzatot, hogy a könyvtár szeretné tovább erősíteni a már évek óta meglévő kapcsolatot, és még inkább részt venni a kerület életében. Bár nálunk minden korosztály talál magának olvasnivalót és

[25] Pusztai Ádám (2018) 17. p.

[26] Fromann Richárd (2017) 9. p.

[27] Fromann Richárd (2017) 15. p.

[28] Fromann Richárd (2017) 15. p.

programot, de készek voltunk szélesíteni a palettát. Dr. Kolláth Adél kabinetvezető asszszony vetette fel, hogy forduljunk az óvodás korosztály felé. Eredetileg arra gondoltunk, hogy házhoz vinnénk a kerületi óvodáknak a könyvet, illetve fogadni is tudnánk óvodás csoportokat. Az óvodavezetők tetszését végül is az utóbbi lehetőség nyerte el, így már öt óvoda (Százszorszép Óvoda, Százszorszép Óvoda Érmellék Utcai Tagóvoda, Szemlőhegy Utcai Óvoda, Pitypang Utcai Óvoda, Törökvész Úti Kézműves Óvoda) több csoportját is vendégül láthattuk könyvtárunkban. (A Százszorszép utcából például négy csoport jár hozzánk.) Vannak kéthavonta visszajáró csoportok és egyszeri látogatók is; 2019 májusáig 453 óvodás látogatónk volt. Ahogy Rózsa Dávid kiemelte: „Fontosnak tartjuk, hogy a könyvekkel minél hamarabb meg tudjanak ismerkedni a gyerekek, és majd olvasó, a kultúra iránt érdeklődő és fogékony fiatalokká váljanak. (…) Hosszú távra tervezünk. Azt szeretnénk, ha évről évre újabb csoportokat fogadhatnánk. (…) Remélem, a program jó híre elterjed majd.”[29]

A KSH Könyvtárba érkező óvodás csoportok első alkalommal egy általános könyvtárbemutatón vesznek részt, amelynek során a könyvtárhasználat alapvető fogalmaival ismerkednek meg. Hol vagyunk? Mi az a könyvtár? Mit lehet itt csinálni? Ki jöhet be ide? Mit jelent könyvet kölcsönözni? Milyen sokféle könyvet találhatunk itt? Mi az, amit már ismernek közülük? Néhányat megmutatunk a legkisebbeknek való képeskönyvektől a mesekönyvekig.

Majd átvezetjük őket a Findura Imre terembe, ahol elmondjuk, hogy ezekben a könyvekben sok-sok számot látnak, ha kinyitják, és az itt dolgozók ezeket a számokat használják. Például megszámolják, hogy Magyarországon hány ember él, hogy mennyien vannak óvodások, és mikor még ők meg se születtek, akkor volt egy népszámlálás, mikor hozzájuk is bekopogtattak és megkérdezték, hogy mennyien laknak ott. Végül felhozzuk a raktárból könyvtárunk legkisebb és legnagyobb könyvét, előbbi, egy minikönyv, utóbbi pedig egy 1800-ban kiadott hatalmas térképalbum. A minikönyvet óvatosan kézbe foghatják, az óriáskönyvet pe-

[29] Novák Zsófi Alíz – Péter Zsuzsanna (2018)

dig egy könyvtári mérőke segítségével megmérjük, és mindenki odaállhat a mérőkéhez és elmesélheti, hogy akkora könyvet látott, ami a könyökéig ért. Végül egy Papírszínház mesét kapnak útravalóul. Később a csoportvezetők kérése alapján, illetve jeles napokhoz kapcsolódva tartunk további foglalkozásokat.

Az óvodába kerülő gyermek már rendelkezik bizonyos matematikai tapasztalattal, élménnyel. Felismeri a tárgyak közötti különbségeket, azonosságokat, tud összehasonlítani.[30] A gyerekek a szavakkal való megismerkedés után nagyon hamar felfigyelnek a számokra és elsajátítják a számneveket anélkül, hogy ezek jelentését vagy mennyiségét felfognák. A számok világával való ismerkedés az egy halmazon belüli elemek rendezésével is történhet.[31] Ezt a meglévő képességet használtuk fel a gyakorlatban is tematikus foglalkozásaink során.

A Madarak és fák napja alkalmából hozzánk látogató csoportot egy vándormadár előfordulási gyakoriságát mutató grafikonnal és további, kisebb és nagyobb madárképekkel vártuk. Mikor megérkeztek beszélgettünk arról, hogy amikor először látogattak hozzánk elmeséltük, hogy az itt dolgozók nagyon sok számmal foglalkoznak, megszámolják az óvodásokat, az autókat, akár még a madarakat is. Majd rátértünk a Madarak és fák napjára, hogy kik azok a vándormadarak, hova vándorolnak, mikor jönnek, mikor mennek, és miért. Elmondtam nekik, hogy egyik évben kevesebben vannak, másik évben többen, ezért meg szokták őket számolni. Ezeket a számokat aztán egymás után felrajzolják, és ebből tudják megállapítani, hogy ebben az évben kevesebben jöttek-e a korábbiakhoz képest.

A hat leggyakoribb áprilisban vagy májusban érkező madár képét kinyomtattam, még-

[30] Perlai Rezsőné (2016) 20. p.

[31] Perlai Rezsőné (2016) 76. p.

pedig olyan sorrendben, hogy a legnagyobb, a fülemüle, volt a leggyakoribb, és a legkisebb, a gébics, alig néhány centis. Elmondtam a madarak nevét és a papír nagyságok okát. A parafa táblára az óvodások tehették fel egyenként sorrendben a madarakat, az összehasonlítás után, úgy, hogy közben újra elhangzott mindegyik neve, végül pedig elvihették magukkal az óvodába az általuk összeállított vándormadártablót. Ahogy az elején ígértem nekik, a leggyakoribb madárról, egy különlegesen szép hangú fülemüléről szóló mesét hallgathattak meg a foglalkozás végén, amelyet Hans Christian Andersen írt.

3.2. Általános iskolások – „Ruminivel a számok tengerén”

Az élménypedagógia segítségével, az érdeklődés felkeltésével megváltoztathatjuk a diákok hozzánk és a tudáshoz való viszonyát. Érdemes ezt olyan eszközökkel tenni, amelyeket szeretnek, ismernek.[32] Ezért jó alapja a nekik szóló foglalkozásoknak a különböző életkoroknak megfelelő logikai játékok, amelyek akár élményalapú információforrássá is válhatnak.

Manapság egyre nagyobb hírnévnek örvendenek az úgynevezett szabadulós játékok. Sokan választják céges rendezvények programjaként vagy baráti társaságok kikapcsolódási lehetőségeként. A gyerekek és fiatalok körében is népszerű program, néhányan már tapasztalattal is rendelkeznek a játéktípusról. A számítógépes játékok ihlette szabadulószobát először a Szilícium-völgyben valósítottak meg 2006-ban, amelynek témája Agatha Christie egyik krimijére épült. Magyarországon 2011 óta van jelen ez a különleges szórakozási lehetőség.

Ezek a logikai fejtörőkre alapuló játékok számos pszichológiai folyamatot indítanak el, így például a bezártság növeli stresszhelyzetet. Később, ha ez a feszültség sikerélménnyé válik, akkor jó eséllyel maradandó pozitív élmény lesz. Mindeközben erősödik a csapatszellem, hiszen egymásra támaszkodva kell véghezvinni a fejtörőket. A konfliktuskezelés és a problémamegoldás vezet majd a kompromisszumokhoz, amik árán a csapat kiszabadul a különböző történeteket megelevenítő szorult helyzetekből.

[32] Vóna Mária (2018) 150. p.

A szabadulószobák mintájára a könyvtár termeiben és folyosóin képeket helyeztünk el, amelyek a regény illusztrációi. Az érkező csoportok köszöntése után néhány szóban elmondjuk, hol vannak, mivel foglalkozik a KSH, és milyen könyveket találnak itt a polcokon, hogy kapcsolódik mindez ahhoz az eseményhez, amire ideérkeztek hozzánk.

A könyvtárban a játék megkezdése előtt egy órával kialakítom az állomások helyszíneit és díszleteit. A szükséges eszközöket, a logikai feladványokat vagy épp a statisztikai évkönyveket a polcról vagy a raktárból az asztalra helyezem. Arra, hogy maguk keressék meg a polcon a szükséges forrást, több időre és helyismeretre lenne szükség.

A játékot alsó tagozatos diákoknak találtuk ki. Nem szükséges hozzá a Rumini-regények ismerete, a feladatok nem kapcsolódnak szorosan a műhöz, de természetesen előny és nagyobb élmény is, ha már ismerik a szereplőket és a helyszíneket. A játék az első kötetből vett szövegrészletek alapján kalauzolja a gyerekeket a játékállomások között. A következő idézetet olvassák, majd a könyvtártérképen megkeresik az állomást, melyet a megfelelő képpel/szimbólummal jelöltünk, ezzel segítve a csapatokat, hogy a megfelelő állomáshoz jussanak el. Osztálylétszámtól függetlenül hat csapat indul el egyszerre (egy-egy kísérőnkkel), és az állomásokat végigjárva a leggyorsabbak próbálhatják meg először kinyitni a számzáras kincsesláda lakatját. Nem szabadulószobának, inkább nyomkereső játéknak lehetne mondani, mert a játék a könyvtár 4 különböző termében zajlik, természetesen közben folyik a kölcsönzés, tehát nem zárjuk az ajtókat. Nem szükséges időkeretet meghatározni a játékhoz, hiszen minden csapat ugyanazt a tizenkét állomást járja végig, csak épp más-más sorrendben. Minden állomáson egy számot kell megtalálniuk a feladatok megoldásaként, majd a számok összege oldhatja fel a kincsesláda számzáras lakatját.

A feladatok átírhatók és bármely tetszőleges témával feltölthetők. Természetesen az egy időben, több helyszínen való mozgás miatt bonyolultabb nyomon követni a csapatok

előrehaladását, viszont nagyobb önállóságot biztosít számukra. Ez különösen a középiskolás korosztály esetében hatott jótékonyan a játék hangulatára és a csapatok haladására. Az általános iskolások még igényelték a kísérést, ezért egy-egy kollégánk vállalta a hajó kormányos szerepét. A hajósinasok pedig Ruminihez hasonlóan egy kalandos utat jártak be, ahol számpiramist építettek, titkosírást és keresztrejtvényt fejtettek meg vagy épp egy infografikáról olvasták le a tengeri csata részleteit. Az állomások száma épp a fele a csapatok számának, erre azért van szükség, hogy elkerüljük az egyes állomások előtti tolongást, az eltérő megoldási időkből adódóan. A játékhoz tartozó feladatokból egy válogatás található az 1-10. számú mellékletben.

3.3. Középiskolások – Vidéki nyugalom Agatha Christie módra

A gyerekek életkoruktól függetlenül egyénenként változó sebességgel oldanak meg összetett feladatokat. Az intelligencia tesztek egyik fő eleme, hogy kortársaikhoz képest mennyivel több probléma rejtvényszerű feladatot tudnak megoldani.[33] Ezért a középiskolásoknak szánt nyomkereső játék is számos logikai játékot, rejtvényt tartalmaz; valamint a szöveghez kapcsolódóan információkeresést statisztikai kiadványainkban.

A bevezetőnk szerint ebben a történetben egy panzióba zár mindenkit a hóvihar néhány napra. De a pihenés tragikus fordulatot vesz: ketten meghalnak és mindenkinek lenne indítéka a gyilkosságra. A panzió lakói figyelik egymást, és akár az asztalon hagyott hétfői újság is elég, hogy valakit gyanúba keverjen… Megérkezik a házba a felügyelő és kezébe veszi az irányítást, de még ő sem tud mindenhol ott lenni, ezért segíteni kell neki. Tizenkét

[33] Millar, Susanna (1997) 215. p.

állomás vár felfedezésre (lehetőleg jó távol egymástól) és a krimi szövegrészletei (maximum két bekezdés) alapján kell végigjárni mindegyiket.

A csoportok induláskor kapnak a csapatok egy könyvtártérképet, a hátoldalán pedig az összefoglalót a játék menetéről. Innentől önállóan mennek. A panzióban (vagyis a könyvtárban), hétköznapi tárgyak között van a kulcs a gyilkosság felderítéséhez, így pl.: egy kalap, egy régi telefon vagy bőrönd vezet nyomra.

Minden állomáson egy-egy betűt kell megtalálni a nyomok mellett kihelyezett logikai vagy ügyességi feladatok alapján (szókereső, labirintus, évkönyvben való keresés). A feladatokat közösen kell megoldani, hiszen az idő is számít, ha minden csapattag részt vesz benne, akkor hamarabb végeznek. Induláskor minden csapat a páratlan számú állomások szövegeit kapja így elkerülhető a torlódás.

Az összes csapat végigjárja az állomásokat, a sorrend nem számít. Mivel minden állomás feladata mellett ott lesz egy borítékban az újabb szöveg, ez irányítja őket, külső beavatkozás helyett, a következő állomásra. A megtalált betűket rá kell írni a térképre, ahol megtalálták. A végén, ha megvan a 12 betű, visszajönnek az olvasóterembe, és közösen találják ki a betűkből a megoldást. A játékot legalább három-, de legfeljebb hatfős csapatokban érdemes játszani, a játékidő 1–1,5 óra.

A valós szabadulószobákkal ellentétben a könyvtárban lemondtunk arról a motiváló (vagy épp nyomasztó) tényezőről, miszerint a játékosokat egy helyiségbe kell zárni. A témák és feladatok azonban következetesen a választott történet tárgyi elemei és cselekménye köré épülnek. A feladatok között logikai, matematikai és ügyességi feladványokkal találkozhatnak. Majd a következő, műből származó idézet vezeti el őket a következő feladványhoz. Minden részletében, valósághűen igazodik a cselekményhez, ahol a játéktér egyben a könyvtári tér is, amely nem csupán díszletként van jelen, hanem az egyes feladatokhoz közvetlenül kapcsolódva. A játékhoz tartozó feladatokból egy válogatás található az 11-22. számú mellékletben.

4. Tapasztalatok, további tervek

Az osztályfőnökök, kísérők visszajelzései alapján az osztályok jól érezték magukat a foglalkozások alatt, szívesen vették az újabb feladatokat, miközben, egy addig ismeretlen intézményt ismertek meg.

Ami a saját megfigyeléseinket illeti, összhangban vannak a visszajelzésekkel, egy lényeges elemmel kiegészítve. Mégpedig, hogy gyerekek a játékot komolyan veszik (igen, még középiskolában is), ezért segítséget kell adnunk neki a győzelem és a vereség feldolgozásához, hiszen a jelenlegi jutalmazási rendszer szerint óhatatlanul mindkét kategóriába fognak tartozni. Szomorúak, ha nem sikerül a versenyben elsőként végezni, és elégedettek, boldogok, ha a szerencse és a gyorsaság nekik kedvez. Ezért szeretnénk tovább differenciálni az egyes fordulók értékelését, végül az eredményhirdetésen sem csak egy győztes csapatot emelnénk ki, hanem teljesítési szinteket határoznánk meg. Ezeket pedig a gamifikáció elemei szerint a történetekből vett játékos rangokkal jellemeznénk.

A távolabbi jövőben talán a foglalkozások virtuális térben való továbbfejlesztése sem elképzelhetetlen. Hiszen így könnyebb lenne az azonnali visszajelzés, illetve a különböző megismerési/játék szintek választhatóak. Lennének jelvények, pontok, melyeket akár újra és újra játszhatnának. A folyamatos haladás közben észrevétlenül a hozzá kapcsólódó tudásanyagot sajátíthatnák el, amely mellé pozitív játékélmény is párosulna.

Az infokommunikációs technológiák rohamos fejlődésének köszönhetően az IKT eszközök széles körben elérhetőek lettek szinte bárki számára. Ez már megalapozta a gamifikáció elterjedését és bevezetésének lehetőségét számos területen. A játékosítás manapság már nem csak online vagy virtuális formában használható, így alacsonyabb eszközigénnyel is alkalmazni tudjuk, amennyiben erre van igény vagy lehetőség. A játékosítás fogalma egyre szélesebb körben értelmezhető, mivel az alkalmazási területei is széles körben terjednek. Ezért számos területen nyújthat segítséget alkalmazói számára. Tapasztalataink szerint mindez a könyvtárpedagógia esetében is igaz.

Kezdettől fogva élményt szeretnénk adni a hozzánk látogató különböző korosztályoknak egy olyan tudományterületről, mely az ő világuktól látszólag nagyon távol áll. A statisztika és a számok, vagy akár a könyvek sokasága, főleg ha számokkal van tele, első hallásra is bonyolultnak vagy épp unalmasnak hangzik. Legjobb esetben is a matematika tantárgy jut eszükbe, és az ehhez kapcsolódó tapasztalataik. Ezért fontos, hogy egy-egy irodalmi mű és néhány egyszerű logikai játék segítségével mutassunk valami újat a gyerekek számára korántsem olyan vonzó számok világáról. A nagyobbaknál a szövegekhez tematikusan kapcsolódó keresési feladatok hozzák közelebb a különböző statisztika évkönyvekben való tájékozódást.

A játék végére pedig azt reméljük, hogy már azt is felismerik, hogy a könyvtári könyveinkben található számok megmutatják a mindennapi életünket, a valóságot, szokásainkat, a világ változásait régen és most.

Felhasznált irodalom

- Dömsödy Andrea (2018): *A könyvtárpedagógia elmélete és gyakorlata.* Budapest, Könyvtárostanárok Egyesülete, 307 p.
- Fromann Richárd (2017): *Játékoslét. A gamifikáció világa.* Budapest, Typotex, 223 p.
- Kovács Réka Fruzsina (2017): Koltai Balázs: Nekünk az az érdekünk, hogy legyenek jó szabadulószobák. *KamaraOnline.hu,* 2017. március 17. Letöltés dátuma: 2019. május 20. http://kamaraonline.hu/cikk/koltai-balazs-nekunk-az-az-erdekunk-hogy-legyenek-jo-szabaduloszobak
- D. Matuz Edit – Ridovics Anna (2004): Szerkesztői előszó. In uők szerk.: *Játszani jó. Történelmi barangolás a játékok birodalmában.* Budapest, Budapesti Történeti Múzeum, 13–14 p.
- Mező Katalin (2015): *Kreativitás és élménypedagógia.* Debrecen, Kocka Kör, 160 p.
- Millar, Susanna (1997): *Játékpszichológia.* Budapest, Maecenas, 315 p.
- K. Nagy Emese (2014): *Gondolkodásfejlesztés táblajátékkal.* Budapest, Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége, 113 p. Letöltés dátuma: 2019. május 20. http://tehetseg.hu/sites/default/files/konyvek/geniusz_33_net_teljes.pdf
- Novák Zsófi Alíz – Péter Zsuzsanna (2018): Óvodások ismerkedtek a KSH Könyvtárral. *Budai Polgár,* 2018. 19. sz. 11. p. Letöltés dátuma: 2019. május 20. http://www.budaipolgar.hu/data/cms170979/BP_2018_19.pdf
- Perlai Rezsőné (2016): *Matematika az óvodában. Kézikönyv óvodapedagógusok számára.* Budapest, Flaccus Kiadó, 255 p.
- Pusztai Ádám (2018): *Gyakorlati játékosítás.* Veszprém, Kollektíva (Pann-túra Szövetkezet), 293 p.
- Rózsa Dávid (2018): *Szakkönyvtár a holnap határán.* Budapest, Központi Statisztikai Hivatal Könyvtár, 236 p.
- Stöckert Károlyné (2011): *Kis játékpszichológia.* Budapest, Eötvös József Kiadó, 98 p.
- Vekerdy Tamás (2008): *Kicsikről nagyoknak 2. – Az iskoláskor.* Budapest, Park, 2008. 130 p.
- Vóna Mária (2018): Kvízek a könyvtárban. In: Dömsödy Andrea – Németh Szilvia szerk.: *Olvasás, élmény, könyvtár. Egy könyvtárostanári konferencia lenyomata.* Budapest, Könyvtárostanárok Egyesülete, 150–157 p.

1. számú melléklet

HAJÓSINASOK

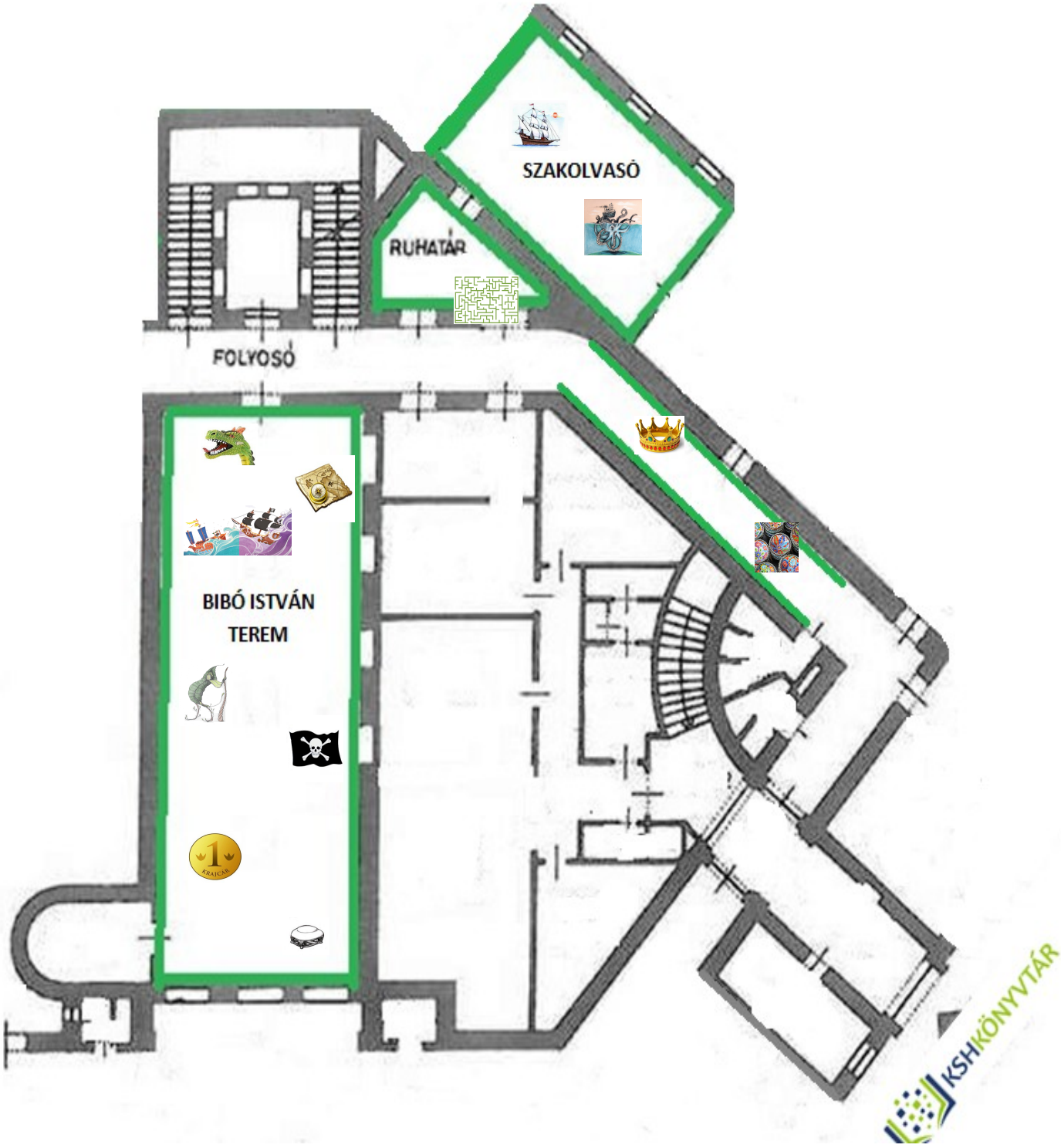
MENETLEVELE

Hajósinasok neve:

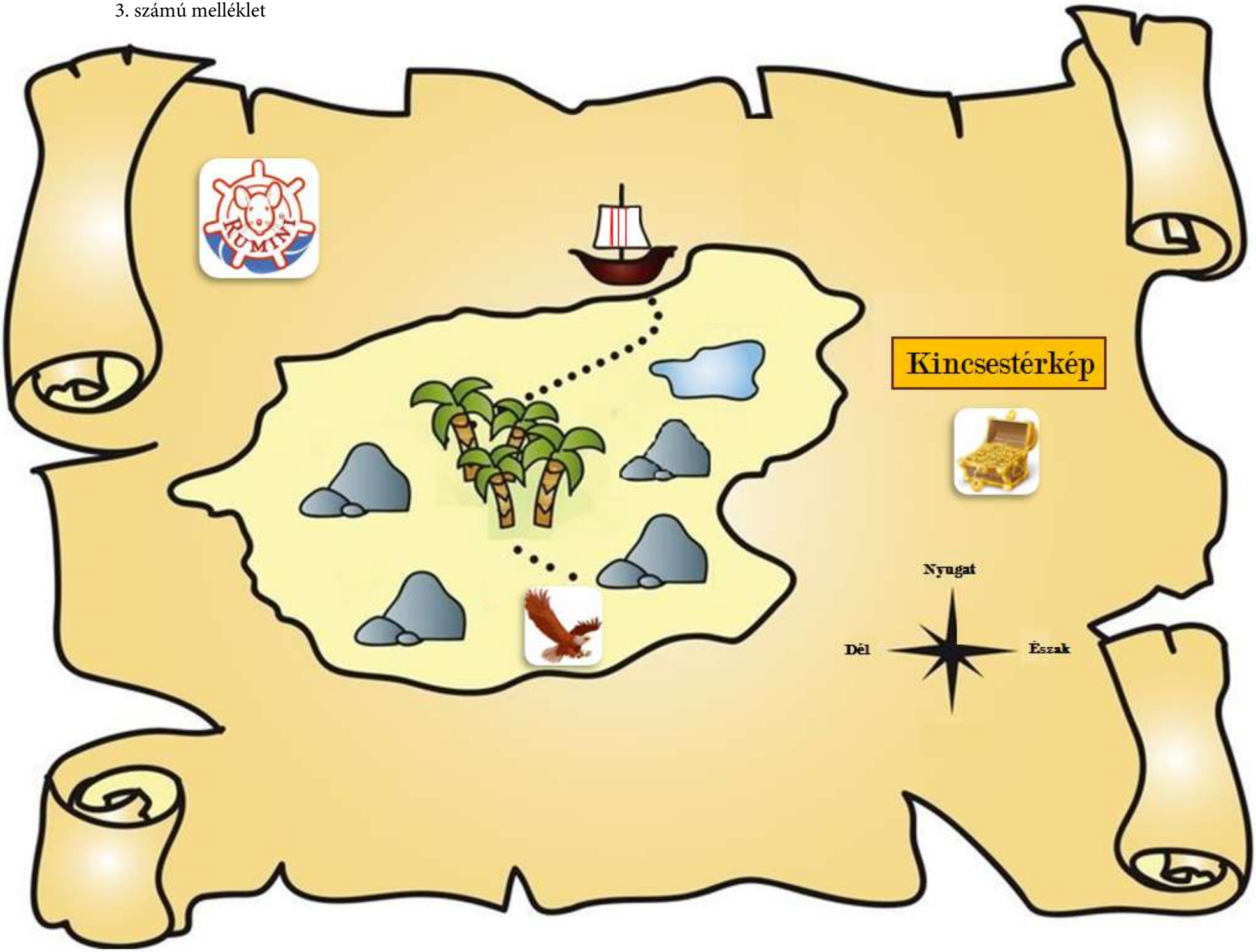
	ÁLLOMÁSOK	SZÁMOK
1.	A pele király udvara	
2.	Rufus mester boltja	
3.	Ragacs-tenger	
4.	Tengeri csata	
5.	Fogságban Pelevár alatt - labirintus	
6.	Aranyvadász	
7.	Kincsestérkép	
8.	Fabatkák szigete	
9.	Pelevári bazár	
10.	Szélkirálynő	
11.	Polip	
12.	Sárkány-szoros	

A „KIKÖTŐ”-BEN ADD ÖSSZE AZ ÁLLOMÁSOKON TALÁLT SZÁMOKAT, ÉS NÉZD MEG, HOGY SIKERÜLT-E MEGTALÁLNOD A KINCSESLÁDA LAKATJÁNAK KÓDJÁT!

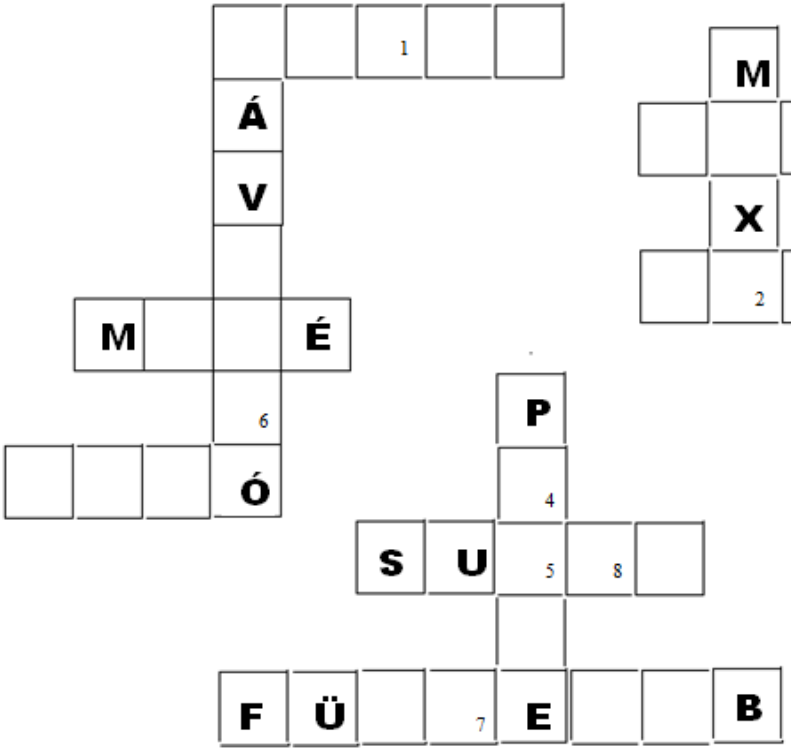
2. számú melléklet



3. számú melléklet

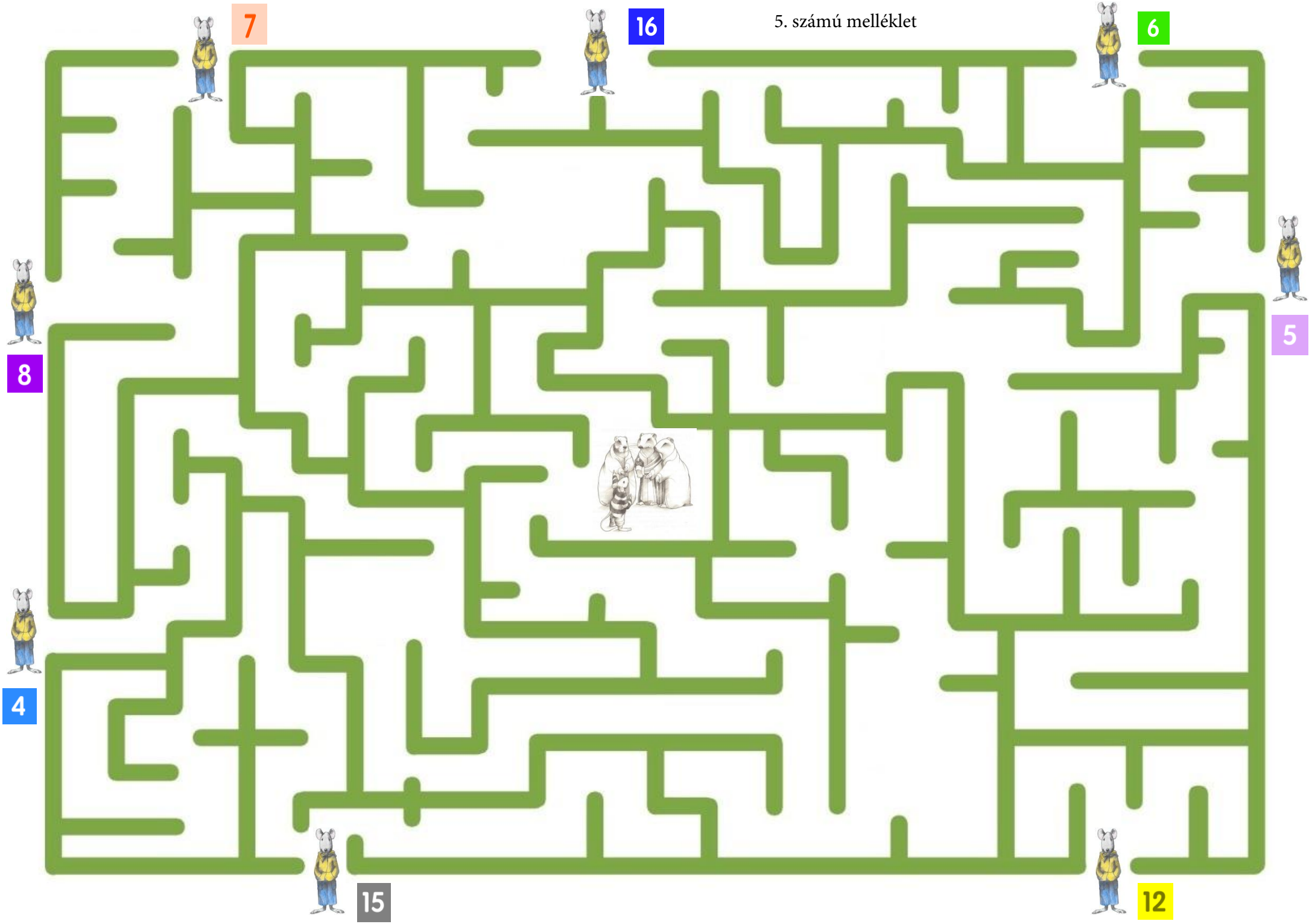


1	2	3	4	5	6	7	8

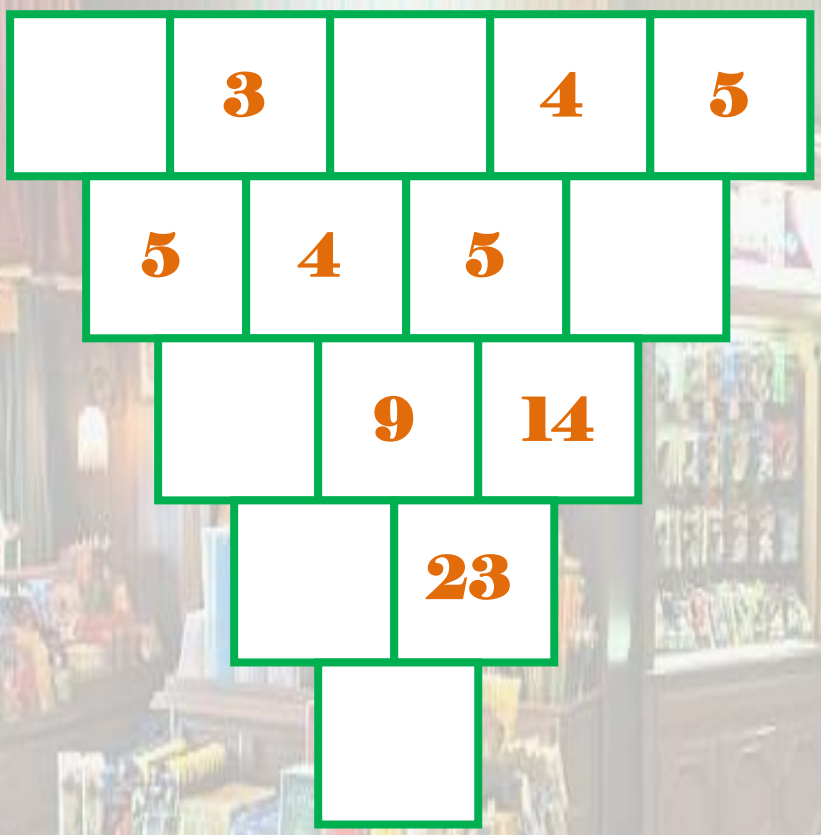


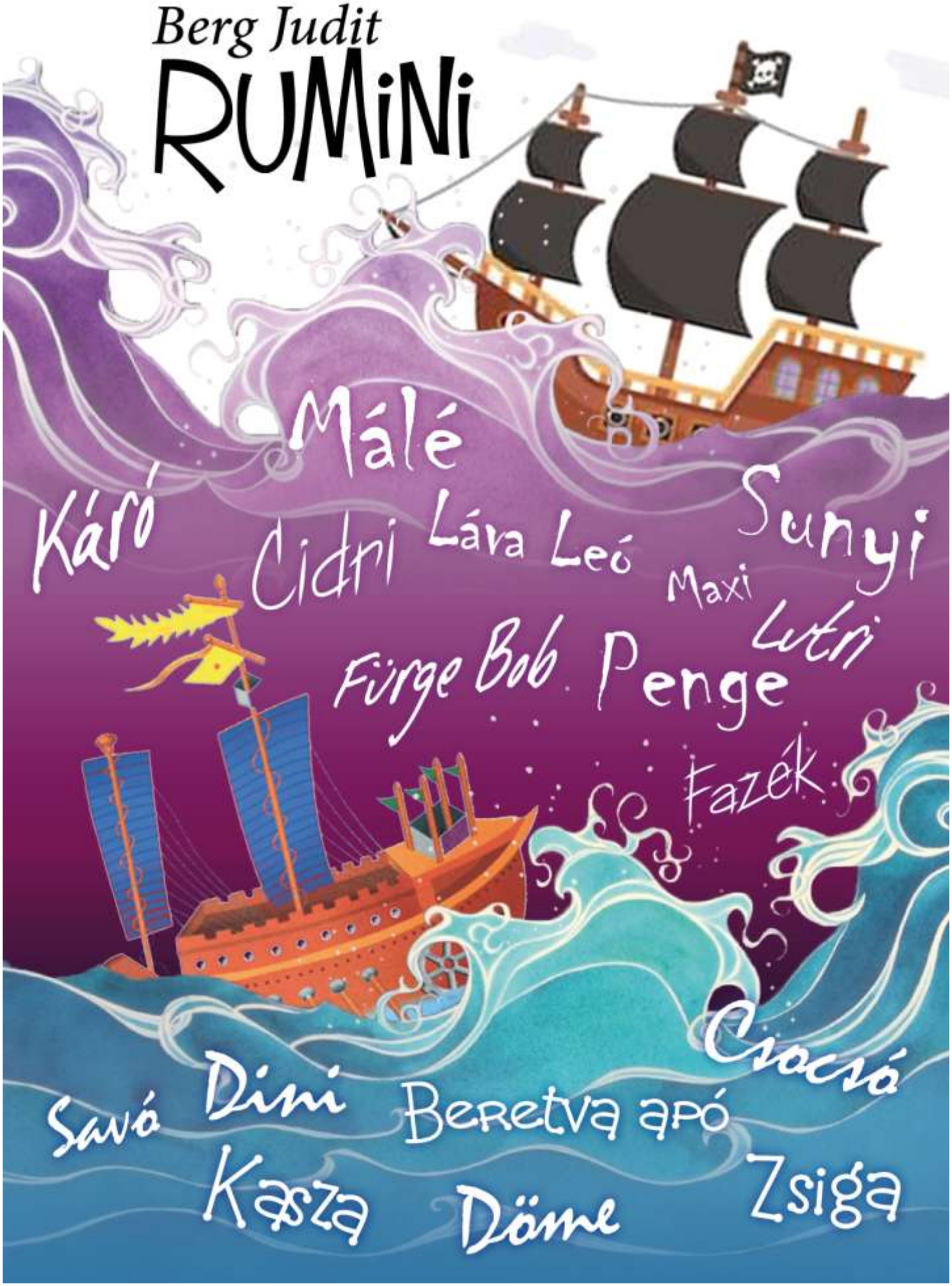
Az ARANYVADÁSZ legénysége:

Láva Leó	Lutri
Káró	Sunyi
Penge	Fazék
Maxi	Málé
Cidri	Fürge Bob


7
16
6
5
8
4
15
12

6. számú melléklet




Berg Judit
RUMINI
Málé
Káró
Cidri
Lára
Leó
Sunyi
Maxi
Lutri
Fürge Bob
Penge
Fazék
Csocsó
Savó
Dini
Beretva apó
Kasza
Döme
Zsiga

8. számú melléklet

G	C	S	O	D	A	K	E	N	Ő	C	S	P	L
Y	K	F	E	G	Y	V	E	R	I	G	É	Ó	Á
Ü	L	E	N	P	U	S	K	A	C	Y	K	K	T
M	É	D	E	S	S	É	G	E	K	Ö	S	K	Ó
Ö	V	E	N	P	Á	N	C	É	L	N	Z	A	Ü
L	Z	S	U	G	O	R	Í	T	Ó	G	E	L	V
C	M	É	C	S	E	S				Y	R	A	E
S	B	O	G	A	R	A	K			Ö	E	P	G
K	N	Ö	V	E	S	Z	T	Ő		K	K	K	Ő
O	A	C	É	L	P	E	N	G	E	H	Á	R	O
S	M	L	E	G	Y	E	Z	Ő	P	A	J	Z	S
Á	R	E	C	E	F	I	C	E	K	É	R	E	G
R	K	E	L	M	É	K	S	Z	U	R	O	N	Y

acélpenge
bogarak
csodakenőcs
édességek
ékszerek
fegyver
gyöngyök
gyümölcskosár
kalap
kelmék
kő
látóüveg
legyező
mécses
növesztő
pajzs
páncél
pók
puska
receficekéreg
szurony
zsugorító

Kincsestérkép

„A két barát a raktár ajtajában körülkémlelt. Mindenki a fedélzeten volt elfoglalva, nem járt arra senki. Besurrantak. Rumini lámpát gyújtott, és kiterítette a térképet egy hordóra. Ujjával mutatta Balikónak, hol a forrás, merre vezet az északi csücsökbe az ösvény, és hol a barlang bejárata. – Látod, ez a piros „x" pedig a kincs helyét jelöli."

Számold meg, hány különbséget találsz a kincsestérkép két változata között!

Fabatkák szigete

„A csarnokban nyüzsögtek a fabatkák. Legtöbbjük Cirokra és társaira hasonlított, de nem csak levél alakúak voltak közöttük. Néhányan fakéregnek, mohának vagy éppen fűcsomónak látszottak az első pillanatban. Középen, vörös kéregből épült trónuson ült a király. Koronáját fagyöngyök díszítették, teste göcsörtös ágra emlékeztetett."

A fabatkák egy titkosírással készült könyvben felsorolták a receficekéreg gyógyhatásait, melyik az utolsó oldalszám? A titkosírás megmutatja…

Pelevári bazár

„A világ legnagyobb bazárja. Sehol máshol nem lehet zsugorító meg növesztő port kapni; csak itt árulják a híres látóüveget, amivel a falon is át lehet látni; de van még örökké világító mécses, láthatatlanná tevő kalap... – ...és soha ki nem fogyó gyümölcsöskosár – vágott közbe Balikó. – Igen. A régi pajzsokról, késekről, fegyverekről, kincsesládákról és csodakenőcsökről nem is beszélve. – Ó – sóhajtott Balikó –, alig várom már, hogy ott legyünk."

A szókeresőben találd meg a pelevári bazárban kapható portékákat, a megmaradt betűket balról jobbra (és felülről lefelé) összeolvasva kapod a megoldást …

10. számú melléklet

Molnár Ferenc Angol-Magyar Két Tanítási Nyelvű Általános Iskola

4. b osztály
legkiválóbb hajósinasainak a

„RUMINIVEL A SZÁMOK TENGERÉN"

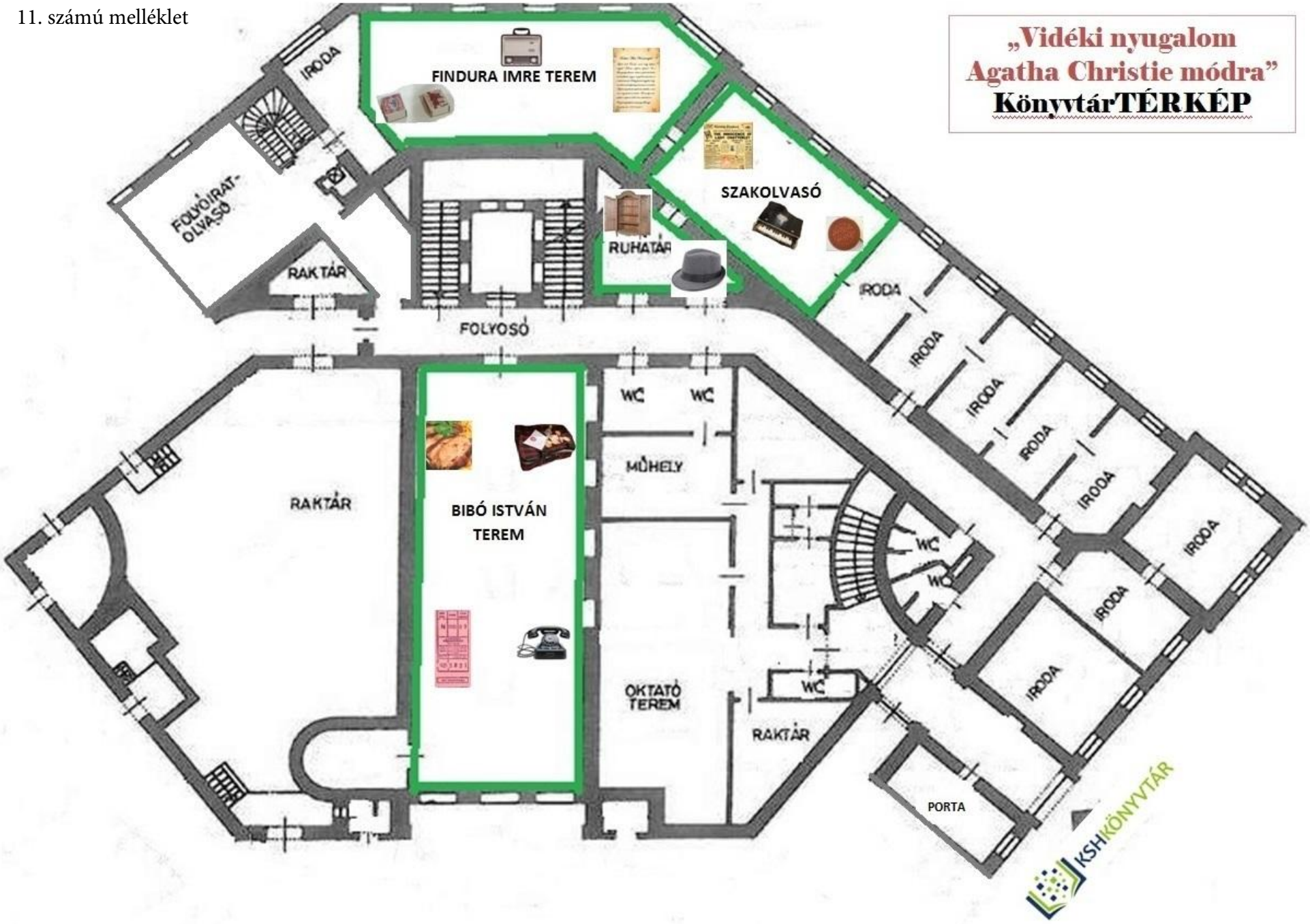
című nyomkereső játékon elért

I. HELYEZÉSÉRT

Budapest, 2019. április 29.

KSHKÖNYVTÁR

11. számú melléklet



12. számú melléklet

„– Nem volt gyufájuk – ismételte meg bátorítólag.
– Nem, pont kiürült az a doboz, ami nálam volt, a Bill öngyújtója meg nem működött, és akkor megszólítottam egy pofát, aki arra jött. „uram, tudna adni egy szál gyufát?” – mondok. Nem gondoltam én semmi különöset, akkor még nem. Csak arra járt, mint sokan mások, és én éppen őt kérdeztem meg.
Parminter ismét bólintott.
– Szóval, gyufát azt adott. Nem szólt egy szót se. „Kegyetlen hideg van”, mondta neki a Bill, ő meg csak olyan suttogásféle hangon felelte: „Az, bizony.” Légcsőhurutja van neki, gondoltam. Ja, és rendesen be volt ám bugyolálva. „Köszönjük, uram”, mondok, és visszaadom a gyufáját, és ő rögvest elhúz, olyan gyorsan, hogy amikor észreveszem, hogy elejtett valamit, már túl késő, hogy visszahívjam.”

Betű:

00000000000000

“Mrs. Boyle a könyvtárszobában ingerülten tekergette a rádió gombját. Az első kísérlete nyomán a gyermekversek eredetéről és fontosságáról szóló fejtegetésbe csöppent. Erre aztán végképp nem volt kíváncsi. Türelmetlenül továbbkeresgélt, ekkor egy kulturált hang arról tájékoztatta: „A félelem lélektanát alapjaiban kell megértenünk. Mondjuk, egyedül vagyunk egy szobában. Mögöttünk észrevétlenül kinyílik egy ajtó...”
Kinyílt egy ajtó.
Mrs. Boyle hevesen fölpattant, és hirtelen megfordult.
– Ó, maga az – mondta megkönnyebbülten.- Csupa bárgyú műsort adnak. Semmi olyat nem találok, amit érdemes volna hallgatni.”

Betű:

00000000000000

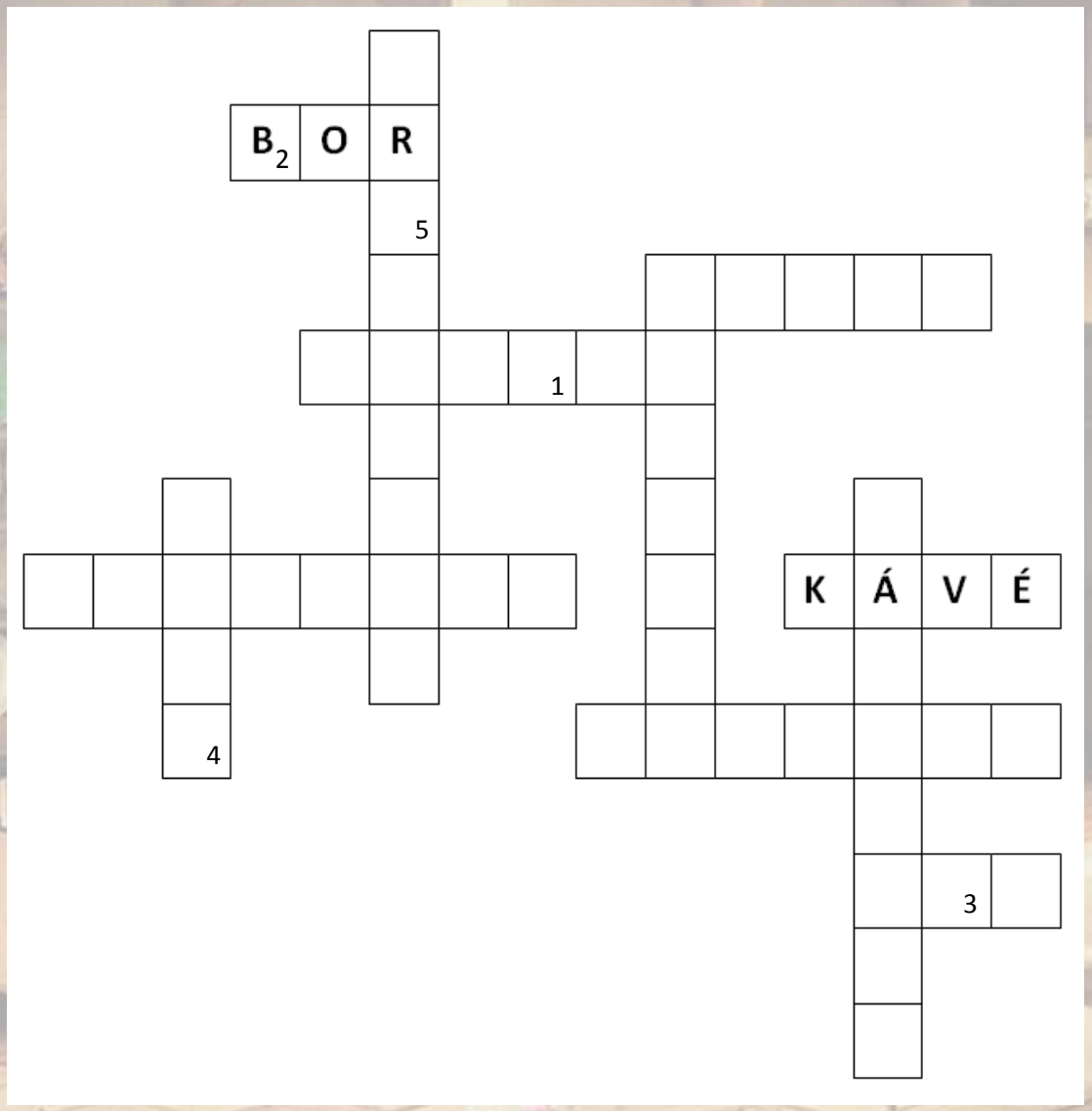
“A pék az újságokat is behozta, melyeket Molly a hallban lévő asztalon terített szét. A külügyek háttérbe szorultak. Az időjárás és Mrs. Lyon meggyilkolása került címlapra. Molly a halott asszony arcvonásait tanulmányozta az elmosódott fényképen, amikor Christopher Wren szólalt meg a háta mögött:
– Elég mocskos gyilkosság, nem gondolja? Egy ronda nő egy ronda utcában. Az ember el sem tudja, ugyebár, képzelni, milyen történet volt a háttérben.”

Betű:

14. számú melléklet

„Mi készül Molly konyhájában?”

keresztrejtvény



~~bor~~
tea
~~kávé~~
sajt
keksz
lekvár
pirítós
krumpli
pástétom
szalonna
ürügerinc

Helyezd a szavakat a rejtvény kockáiba, majd a számozott betűket összeolvasva kapod a megoldást!

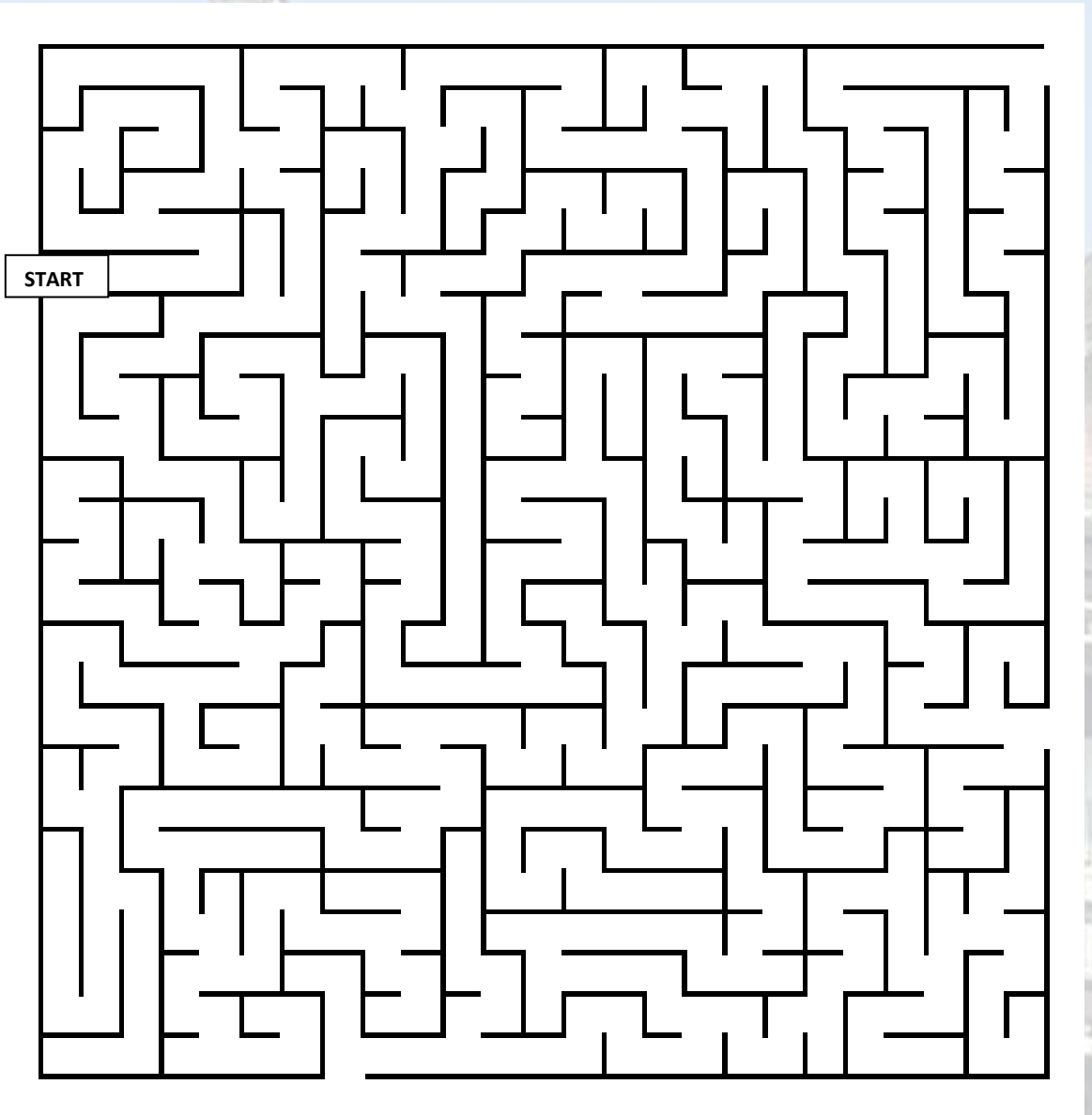
A dohányzás elterjedése Angliában Francis Drake angol tengerésznek köszönhető, aki 1586-ban a nyugat-indiai vizekről dohánnyal megrakott spanyol gályákat fosztogatva tért vissza. A történetírók szerint a hazatérő angolok orrukon és szájukon át füstöt eregettek. Ettől az időszaktól kezdve divat lett Londonban a dohányzás. A 20. század közepén, amikor a történet játszódik, vajon honnan szerezték be az angolok az elfüstölnivalót?

Több szomszédos európai országban gyártottak cigarettát a Nemzetközi Statisztikai Évkönyv 1965-ös kötete szerint. Az egyes országok cigarettatermelése is millió darabokban volt mérheto. Keresd meg az említett évkönyv Ipar fejezetének Cigarettatermelés címu táblázatát.

A feladat megoldása annak az országnak az utolsó elotti betuje, ahol a táblázatban *a Háború elotti évekre* vonatkozó oszlopban a 2551-es számot találjátok.

Az állomáson keresett betű a helyes kijárat első betűje lesz

16. számú melléklet



„Hogy jutunk ki innen?”
labirintus

17. számú melléklet

Kedves Miss Wainwright!

Azért írok Önnek, mert nagy bajban vagyok! Kérem, segítsen rajtam! Itt a Longridge-farmon, ahová a szüleink halála óta kerültünk, nagyon rosszul bánnak velem és a testvéreimmel. Dolgoztatnak reggeltol estig, vernek és nem kapunk szinte semmi ennivalót. Azért nem járunk napok óta iskolába, mert nem engednek el minket. Ha módja van, segítsen rajtam és két árva testvéremen.

Oszinte tisztelettel és reménnyel:Georgie

Longridge-farm, 1940. december 3.

18. számú melléklet

Szókereső

A tábla alatt felsorolt szavak vízszintesen, függőlegesen és átlósan bújnak meg a betűk között. Húzd ki őket és az utolsó szabadon maradt betű a megoldás!

K	R	I	M	I	R	Á	D	I	Ó	A
C	H	R	I	S	T	I	E	L	S	K
Y	T	Ó	R	D	É	T	L	A	Á	Ó
N	D	H	Á	Z	R	E	Y	H	Z	D
É	Z	A	E	E	W	Z	L	T	O	N
G	É	R	V	S	K	Ü	L	A	M	O
E	K	L	K	I	É	F	O	G	O	M
R	U	N	N	O	S	O	M	A	Y	N
C	O	F	É	L	E	L	E	M	N	E
M	F	E	L	Ü	G	Y	E	L	Ő	R
Ó	T	J	A	L	O	N	D	O	N	W

a szavak lehetséges iránya:

⇨ ⇧ ⇩ ⇗ ⇘

Agatha
ajtó
Christie
Culver
Davis
drót
érv
félelem
felügyelő
füzet
ház
hó
kéz
kés
krimi
London
Molly
mondóka
Monkswell
nyomozás
oson
rádió
regény
tér
Wren

19. számú melléklet

A telefonkészülék – régi nevén távbeszélő – olyan eszköz, amely a hangot a készülék mikrofonjának segítségével elektromos jelekké alakítja át és azt nagy távolságra továbbítva a készülék hangszórójával újra hallható hanggá alakítja. A telefon több mint száz éve az emberek közötti személyes kommunikáció egyik alapvető és meghatározó eszköze. A világháborúk, a gazdasági válság a telefon előfizetők számára is hatással voltak. Pedig egy szorult helyzetben – mint a történetbeli behavazott panzió – egy segélyhívás életmentő lehet.

A telefon történetének századfordulóján, még a mobiltelefonok megjelenése előtt milyen gyakori lehetett a távbeszélgetések száma? Ezt mutatja meg a Posta és távközlési évkönyv 1985-ös kötetének IV. fejezete, a Teljesítmények tevékenységenként, Távbeszélőszolgálat.

A feladat megoldása annak az országnak az első betűje, amelyik A belföldről külföldre kezdeményezett távbeszélőforgalom országonként táblázat 1981-es oszlopa szerint 85460 távbeszélgetést folytatott.

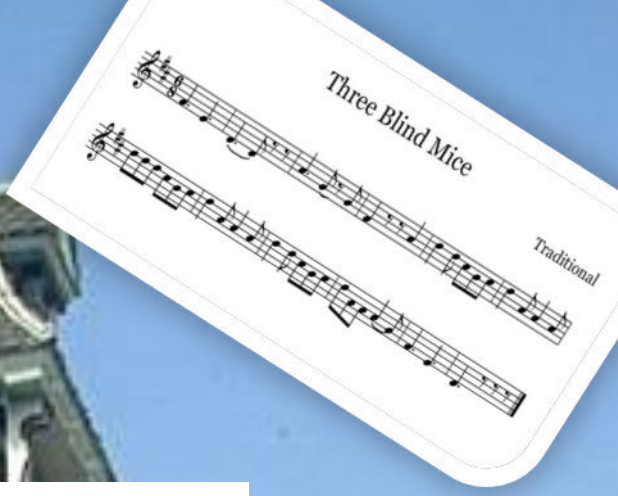
A történetben szereplő Mrs. Davis nővére, Miss Wainwright tanítónő volt. A levelet író kisfiú tőle várt segítséget. A századfordulón és az azt követő évtizedekben Európában a tanítók, tanárok fizetése vajon lehetővé tette volna, hogy magához vegye a gyerekeket?

A kérdésre egy lehetséges választ a Budapest székes főváros statisztikai évkönyvének 1894-es kötetében a Közművelődés fejezet első táblázata adja meg, mely kerületenként közli az értelmiségi kereseteket.

A feladat megoldása annak a foglalkozási ágnak az első betűje, mely a Tanítók, tanárok keresetének számánál 137-tel kevesebb a II. kerületben.

21. számú melléklet

Emléklap



Kós Károly Ének-zene Emelt Szintű Általános Iskola

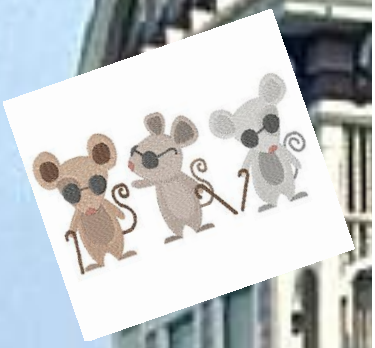
8. A

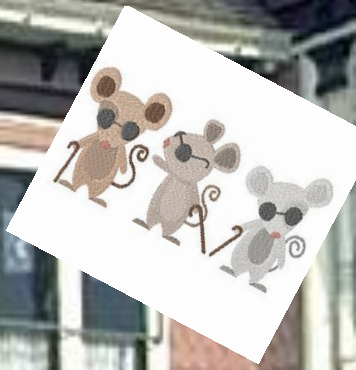
osztályának a

„Vidéki nyugalom Agatha Christie módra”

című nyomkereső játékon való sikeres részvételért

Budapest, 2019. március 26.





KSHKÖNYVTÁR