

Veress Anikó

A nyomok a könyvtárba vezetnek

Nyomozás a krimi világában – vetélkedő az iskolai diáknapon

A diáknapra szervezett vetélkedő célja az volt, hogy játékos feladatokon keresztül, kötetlen formában népszerűsítse a könyvtárat és az olvasást. Fel szerettem volna hívni a figyelmet az új beszerzésekre¹ és a krimi műfajára, amely nem olyan népszerű a középiskolás fiúk körében.

A vetélkedő tartalma, keretei

A vetélkedő témája a krimi volt. Választásom azért esett erre a műfajra, mert a pályázaton nyert könyvek között több rejtélyes történetet dolgozott fel, illetve tapasztalatom alapján ez a korosztály szereti a nyomozós feladatokat, habár a krimi műfaját nem kedveli. A rendezvényen 6 két fős csapat vehetett részt. A verseny 1,5–2 órát vett igénybe. A rendezvényt támogatta a diákönkormányzat, így az első három helyezett jutalomban részesült.

A vetélkedő során hat detektívregényt szerettem volna megismertetni a diákokkal, melyek közül kettőt választottam a pályázaton nyert könyvekből. A könyvek a következők:

- Böszörményi Gyula – Machó Zsófia: EzoPara 1. könyv, melyben hőseinket egy eleven halott temetésére hívják (pályázaton nyert)
- Gimesi Dóra – Jeli Viktória – Tasnádi István: A körző titka (Időfutár 1.)
- Mészáros Dorka: Én vagy senki
- Nesbo, Jo: Hóember
- Poznanski, Ursula: Erebos (pályázaton nyert)
- Szabó Tibor Benjámin: Epic. Az első küldetés

A kerettörténet szerint hat könyv tűnt el a könyvtárból, s ezeket a csapatoknak (nyomozóknak) kellett megkeresni. A feladatok négy nagyobb téma köré csoportosultak: helyszínelés, informálódás, nyomozás, sajtótájékoztató. A versenyzők a vetélkedő során

egy jegyzőkönyvet töltenek ki. A csapatok a feladatokra pontokat kaptak, s a legtöbb pontot elért csapat nyert.

Formai, szervezési szempontok

A feladatok felépítése révén maximum 6 csapat vehet részt a vetélkedőn. Szükség van a feladatok megoldásához minden csapat számára egy internettel rendelkező számítógépre, valamint egy QR-kód olvasására alkalmas mobil eszközre. Mi a vetélkedőt egy számítógépes teremben tartottuk, mivel a könyvtárban nincs megfelelő számú számítógép. A verseny során a diákoknak természetesen a könyvtárat is kellett használniuk.

1. A helyszínelés

A helyszínelés a ráhangolódást szolgálta, itt három feladaton keresztül ismerték meg a tanulók, mely könyvekről lesz szó a vetélkedő során. A feladatmegoldás közben használhatták az internetet.

a) Különbségkeresés

Az első feladat egy különbségkeresés volt, amely során két képet kellett összehasonlítani. Egy nyomozó számára fontos a jó megfigyelőképesség és a memória. Az egyik képen az összes, pályázaton nyert könyv látható, a másikon kettő hiányzik. Először az összes könyvet tartalmazó képet nézhették a versenyzők egy percig, aztán a hiányosat, s ez alapján kellett megállapítaniuk, hogy mely könyvek tűntek el. A fotót úgy érdemes elkészíteni, hogy jól olvashatóak legyenek a könyvek címei. Ezt a feladatot akár élőben is meg lehet valósítani, s akkor biztos nem lesz probléma a címek láthatóságával.



b) Hiányos tárgyi bizonyítékok

A második feladatban elszakadt könyvborítók alapján kellett kitalálni a hiányzó könyvek címét.



c) Kirakó

A harmadik feladatban egy-egy puzzle-t kellett kirakniuk a versenyzőknek a maradék két könyv kitalálásához. A puzzle-kat az internetes Jigsawplanet nevű programmal készítettem.²

2. Az informálódás

Két témát tartalmaz ez a szakasz.

a) Keresztrejtvény

Az elsőben a krimiről általában kellett információt keresni az interneten. Ehhez egy keresztrejtvényt készítettem, melyből minden csapat megtudhatta, hogy a nyomozás során a későbbiekben melyik könyvet kell megkeresniük. (Ez a feladat azt is meghatározta, hogy a vetélkedőben maximum 6 csapat vehetett részt.) A csapatoknak ugyanazokra a kérdésekre kellett válaszolniuk, csak a megoldás lett minden csapatnál más. A keresztrejtvény kérdéseit egy-egy QR-kód mögé rejtettem, melyet papíron kinyomtatva kapott meg minden csapat.

A diákok ezt a feladatot tartották a legérdekesebbnek.

A keresztrejtvény kérdései (zárójelben a válasz olvasható)

- A krimi atyja (Edgar Allan Poe)
- Agatha Christie híres belga nyomozója (Hercule Poirot)
- Sherlock Holmes orvos barátja, aki megírja nyomozásai történetét (Doktor Watson)
- A skandináv krimi jelentős alkotója, regényei főszereplője Kurt Wallander (Henning Mankell)
- Nagyon termékeny kortárs magyar krimi- és kalandregényíró, írói álneve: Leslie L. Lawrence (Lőrincz L. László)
- Kondor Vilmos történelmi krimisorozata, melynek főszereplője Gordon Zsigmond (Bűnös Budapest)
- A híres svájci drámaíró, Friedrich Dürrenmatt egyik krimije (Az ígéret)



A diákok „nyomozás” közben

b) Online teszt

A másodikban rövid informálódás után töltötték ki a tanulók egy online feleletválasztós tesztet a kiválasztott 6 könyvről. A feladat elején kaptak 5 percet, hogy utánanézzenek az interneten, azoknak a könyveknek, melyeket nem ismernek a hat közül. Ehhez előzetes információkat, instrukciókat nem kaptak, csak annyit tudtak, hogy utána kérdésekre kell válaszolniuk. A feladathoz a Kahoot³ programot használtam. Minden regényhez 3 kérdést szerkesztettem, így összesen 18 kérdés lett.

Az alábbiakban közöljük a kérdéseket és a válaszlehetőségeket. A megoldást aláhúzással jelöltük.

- Q1: Melyik regény indult rádiójátékként a Kossuth Rádión?
(Én vagy senki, Ezopara, Epic, Időfutár)
- Q2: Minek az istene Erebosz a görög mitológiában?
(világosság, föld, sötétség, emlékezés)
- Q3: Melyik krimi szól egy sorozatgyilkosról, aki családostól megöl?
(Én vagy senki, Ezopara, Hóember, Időfutár)
- Q4: Az egyik krimi írója a regény írásának felénél gyilkost váltott. Melyiké?
(Én vagy senki, Epic, Erebos, Hóember)
- Q5: Melyik regényben játszik fontos szerepet az időutazás?
(Időfutár, Erebos, Hóember, Epic)
- Q6: Sok természetfölötti, hátborzongató esemény történik ebben a műben.
(Időfutár, Epic, Én vagy senki, Ezopara)
- Q7: Melyik regény szól különlegesen tehetséges fiatalokról?
(Epic, Hóember, Én vagy senki, Erebos)
- Q8: Melyik krimiben tölt a főszereplő egyre hosszabb időt sötéttünderként a virtuális világban? (Erebos, Ezopara, Én vagy senki, Hóember)

- Q9: Melyik mű cselekménye kapcsolódik szorosan Kispál és a Borz-dalokhoz?
(Epic, Ezopara, Én vagy senki, Időfutár)
- Q10: A főszereplő egy nehéz természetű, alkoholistá, láncdohányos, de zseniális gyilkossági nyomozó.
(Erebos, Hóember, Én vagy senki, Epic)
- Q11: Mit jelent az Epicben feltűnő szikambria kifejezés?
(aranyetszés, művészi arányosság; a trónuson ülő Szűz Máriát szentekkel ábrázoló festmény; egy ókori város, melyet Attila hun király alapított.; az idő és a termékenység istene a rómaiknál)
- Q12: Melyik regény foglalkozik a mesterséges intelligencia kérdésével?
(Időfutár, Epic, Én vagy senki, Erebos)
- Q13: A fiatalok mindegyike küzd valamilyen problémával (testképzavar, bűntudat, ki-rekesztettség). (Időfutár, Én vagy senki, Hóember, Erebos)
- Q14: Melyik műben játszik fontos szerepet Mozart híres operája, a Varázsfuvola?
(Én vagy senki, Ezopara, Időfutár, Erebos)
- Q15: Melyik regényből készült 2017-ben film?
(Epic, Én vagy senki, Erebos, Hóember)
- Q16: Melyik regényben nyomoz 7 kamasz a zaklatójuk után, aki korábban megmérgezte 3 társukat?
(Időfutár, Erebos, Ezopara, Én vagy senki)
- Q17: Ez a regény néha a Harry Potterre, néha a Da Vinci-kódra, néha pedig az X-Menre hasonlít. (Időfutár, Ezopara, Epic, Én vagy senki)
- Q18: Melyik regényben ismerkednek össze a szereplők egy ismeretlen férfi temetésén?
(Hóember, Időfutár, Ezopara, Én vagy senki)

3. Nyomozás

A nyomozás során a részt vevő diákoknak meg kellett keresniük az iskola épületében elrejtett könyveket. (Minden csoportnak csak egy könyvet kellett megtalálnia.) A csapatok kaptak egy titkosírással írt szöveget, amely a megkeresendő könyv helyét tartalmazta, illetve egy könyvcímet oldalszámmal, amely szükséges volt a titkosírás megfejtéséhez. A titkosíráshoz a könyvkódolást használtam, ahol a betűket egy számpár jelöli. Először tehát meg kellett találni a könyvtárban a titkosírás megfejtéséhez szükséges könyvet a katalógus alapján, aztán a könyv alapján megfejteni az elrejtett krimi helyét. A kódolás megfejtéséhez szükséges könyveket úgy válogattam össze, hogy helyileg viszonylag távol legyenek egymástól, és a csapatok ne zavarják egymást a keresésben.

Pl.: Singh, Simon: A nagy bumm. Bp., 2006. 17. p.

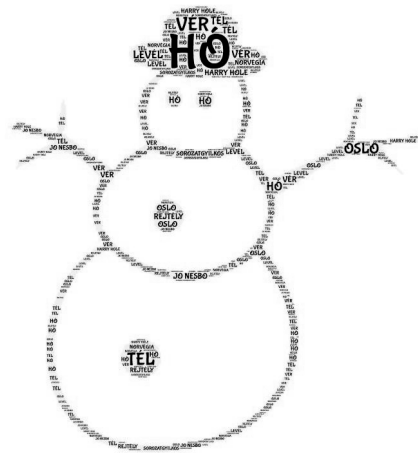
Mendöl Tibor: A földrajztudomány az ókortól napjainkig. Bp., 1999. 15. p.

Példa a kódolásra: A nagy bummban a 17. oldalon kellett a következő betűket megkeresni első szám=sor, második szám=betű a sorban):

3-10, 10-2, 3-21, 2-5, 10-7, 2-31

2-10

6-6, 5-8, 4-10, 2-9, 1-15, 14-16, 12-5



4. Sajtótájékoztató

A sajtótájékoztatót az a könyvet kellett bemutatni, amit megtaláltak. Ehhez egy szófelhőt kellett készíteniük legalább 10 szóból. Ehhez a *WordArt* internetes oldalt használtuk. Íme két elkészült szófelhő (Hóember, Erebus).

Pontozás

Az egyes feladatok elérhető pontszámai és szempontjai:

Helyszínelés 12 – Minden jó válasz 1 pont.

Keresztrejtvény 15 – Minden jó válasz 2 pont. Plusz 1 pont a megfejtés.

Kahoot 12 – 1. csapat: 12 pont, 2. csapat: 10 pont, 3. csapat: 8 pont, 4. csapat: 6 pont, 5. csapat: 4 pont, 6. csapat: 2 pont

Nyomozás 9 – 1. csapat: 6 pont, 2. csapat: 5 pont, 3. csapat: 4 pont, 4. csapat: 3 pont, 5. csapat: 3 pont, 6. csapat: 1 pont

Szófelhő 12 – 1. csapat: 12 pont, 2. csapat: 10 pont, 3. csapat: 8 pont, 4. csapat: 6 pont, 5. csapat: 4 pont, 6. csapat: 2 pont

Összesen 60

Jegyzet

1. Az EKE OFI Országos Pedagógiai Könyvtár és Múzeum (OPKM) a Magyar Olvasástársaság közbenjárásával nagy mennyiségű gyermek- és ifjúsági irodalomhoz jutott. Ezeket a Kortárs olvasnivalót az iskolai könyvtárakba! 2018 című pályázat keretében az iskolai könyvtárak állományának gyarapítására fordították. A nyertesektől azt várták, hogy az elnyert művekhez kapcsolódóan osszák meg tapasztalataikat, ötleteiket, oktatási segédanyagait, amelyeket az Olvasás portálon folyamatosan közzétesznek annak érdekében, hogy a pályázat résztvevőit és bármely más kollégát inspiráljanak az olvasásnépszerűsítő tevékenységében. Már a Könyv, könyvtár, könyvtáros 2018. augusztusi száma is hírt adott a projektről, illetve meg is osztott néhányat a beküldött munkák közül.
2. A két kirakó: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=002108cf8a7e>
<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2f370aeb3274>
3. <https://kahoot.com/>