



Tropiciele Tajemnic - edukacyjna gra biblioteczna

2016-01-12

"Tropiciele Tajemnic" to edukacyjna gra biblioteczna, w którą od niedawna można zagrać w czterech filiach krakowskich bibliotek publicznych. Uczestnicy gry wcielają się w rolę detektywów rozwiązujących zagadki. Otrzymują specjalne legitymacje, kartki i ołówki ułatwiające pracę. W trakcie śledztwa poruszają się po "książkowym szlaku" i rozwiązują zadane zagadki. Według wskazówek zapisanych na zakładkach w konkretnych tomach wyszukują odpowiednie pozycje książkowe zbierając fragmenty rozwiązania. Korzystają przy tym z mapy, katalogu i oznaczeń bibliotecznych oswajając przestrzeń biblioteki. Gra została przygotowana przez Fundację Szablą i Piórem przy wsparciu finansowym Marszałka Województwa Małopolskiego (program Małopolskie Czytanie) oraz Krakowskie Biuro Festiwalowe, operatora programu Kraków Miasto Literatury UNESCO.

"Tropiciele Tajemnic" mają trzy poziomy trudności, odzwierciedlone na legitymacji jako trzy "gwiazdki" – na początku uczestnik rozwiązuje cztery najłatwiejsze tajemnice, tym samym zdobywa pierwszą gwiazdkę – potem cztery trudniejsze, a gdy rozwiąże wszystkie 12 zagadek, otrzymuje odznakę Tropiciela Tajemnic. Tajemnice skupiają się wokół różnych zagadnień, np. astronomii lub zoologii, a rozwiązując je czytelnik poznaje zarówno książki popularnonaukowe, powieści jak i legendy, czy baśnie dotyczące danej dziedziny, zdobywając przy okazji zabawy konkretną wiedzę o świecie.

Na tropie gracze "spotkają się" z książkowymi postaciami detektywów, takimi jak Pan Samochodzik czy Marek Piegus, którzy dzielą się z uczestnikami swoimi metodami i wiedzą. Książki te oznaczone są specjalnymi zawieszkami, wyróżniając się na tle księgozbioru. Uczestników gry obowiązuje specjalny kodeks detektywa, który w nieszablonowy sposób uczy właściwego zachowania w bibliotece (zachowania ciszy, odkładania wszystkiego na miejsce) w sposób nietypowy. Dzięki temu gra w dużej mierze może odbywać się bez udziału bibliotekarza.

Celem gry jest uświadomienie dzieciom i młodzieży, że książki są potencjalnym źródłem wiedzy i odpowiedzi na wiele pytań. Gra ma zachęcić uczestników do częstszego sięgania po książki, powrotu do lektur wykorzystanych w grze.

W rozgrywce mogą brać udział zespoły lub indywidualni gracze w wieku od 10, do 14-tego roku życia. Przedział ten jednak jest elastyczny, w zależności od predyspozycji uczestników. Udział w grze jest bezpłatny, a rozgrywka odbywać się może każdego dnia w godzinach otwarcia placówek, bez konieczności rejestracji czy wcześniejszej rezerwacji terminu.

Próbna wersja gry została przeprowadzona we Wrocławiu w 2013 roku. W tym roku pełną wersję gry (12 tajemnic + rozgrywki grupowe) uruchomiono w czterech filiach krakowskich Bibliotek Publicznych:

- Nowohuckiej (Filia nr 8, os. Bohaterów Września 26),
- Podgórskiej (Filia nr 13, ul. Powroźnicza 2),
- Śródmiejskiej (Filia nr 16, al. Pokoju 33),
- Krowoderskiej (Biblioteka Główna przy ul. Królewskiej 59).



**Magiczny
Kraków**

Merytorycznie projekt przygotowały: Hanna Tucznio, Iwona Tucznio, Bianka Lesik, Barbara Mioduszevska oraz autorka koncepcji gry - Zuzanna Wollny.

Gra "Tropiciele Tajemnic" jest elementem programu Kraków Miasto Literatury UNESCO. Jej celem jest poszerzenie oferty bibliotek publicznych dla najmłodszych czytelników i kształtowanie u nich nawyków czytelniczych, a także inspirowanie bibliotekarzy do poszukiwania i wykorzystywania kreatywnych, innowacyjnych narzędzi, łączących edukację z rozrywką.