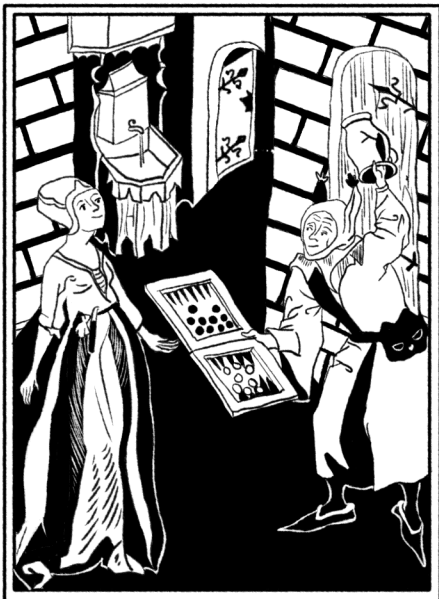


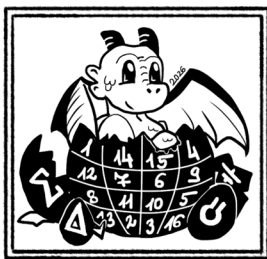
AJTÓSI HÍRMONDÓ

➤ A Dürer Verseny hivatalos lapja ➤



human fire

*casualtúvú gaudi alna gaudi
húman gaudi fire human*



Alna most more casual gaudi Alpa human

af alpa vóvú mudi

fire vóvú



**HOGYAN MÉRJÜNK KI
EGY 5 LITERES ÉS EGY
3 LITERES EDÉNNYEL
4 LITER VIZET?**

Alpa alpa casual fire casual gaudi

Alpa Alpa fire casual human



TÉRKÉPEK ÉS ÚTLEÍRÁSOK

Az alábbi QR-kódot a telefonotokkal beolvasva megnyithatjátok a szervezők által összeállított térképet, ami segíthet benneteket a fontosabb helyszínek közötti tájékozódásban a verseny során. Használjátok egészséggel, nehogy elkeveredjete a városban!

Minorita menza

A gimnázium főbejáratától jobbra 1 perc séta (bejárat a Deák tér felől).

Tömegközlekedés

1 vonaljegy elővételben 430 Ft (10 db-os gyűjtőben is vehető 3700 Ft-ért), tömegközlekedési eszközön 700 Ft. Aki tudja, hogy többször is tömegközlekedéssel fog utazni, érdemes lehet 24 vagy 72 órás jegyet váltania. Az előbbi 1450 Ft-ba kerül (már 4 utazással megéri), utóbbi pedig 3600 Ft (9 utazással éri meg).

Csoportok kombinált tanuló 24 órás jegy 5/10 főig:

Legfeljebb 5/10 fő érvényes diákigazolvánnyal rendelkező általános, középis-

kolás tanuló és legfeljebb 1/2 kísérője részére lehet kiállítani. Egy járművön együtt utazva használható. 4000 Ft/8000 Ft-ba kerül.

A jegyek megvásárolhatók bérletpénztárból, illetve automatából.

Bérletpénztárak a közelben: Búza tér, Uitz Béla utca*, Tiszai pályaudvar

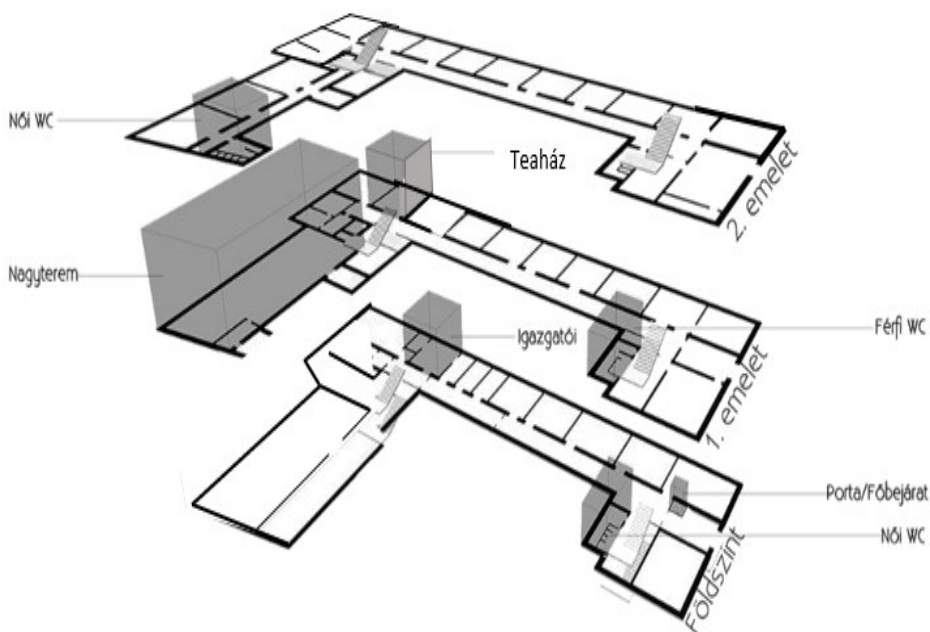
Automaták: Búza tér, Miskolc Pláza első emelet, Tiszai pályaudvar

*1 perc sétával elérhető a Villanyrendőrtől a Földessel ellenirányba elindulva. A nagy kereszteződénél balra kell elfordulni és pár méterrel arrébb ott lesz a bal oldalon!



Helyszínek

- Földes Ferenc Gimnázium – Miskolc, Kelemen Didák u. 5.
- Minorita Menza – Miskolc, Kelemen Didák u. 3.
- Kelemen Didák Kollégium – Miskolc, Hősök tere 5.
- Nyilas Misi Ház – Miskolc, Kossuth Lajos u. 13.
- Lévay József Református Diákotthon – Miskolc, Kálvin János u. 2.
- Palantír Panzió – Miskolc, Toronyalja u. 61.
- Central Residence Apartmanok – Miskolc, Palóczy László u. 1.



A Földes Ferenc Gimnázium térképe

PÉNTEKI PROGRAM (február 6.)

08:00 - 09:00	Reggeli (Minorita Menza)
09:00 - 10:15	Regisztráció
10:15 - 10:30	Megnyitó
10:30 - 13:30	A döntő 1. fordulója
10:30 - 13:30	Kerekasztalbeszélgetés a tanárokkal
13:30 - 14:45	Ebéd (Minorita Menza)
15:00 - 16:00	Beszélgetés az egyetemekről
16:15 - 17:30	Kvíz
17:00 - 18:30	Akadályverseny regisztráció
17:30 - 19:00	Vacsora (Minorita Menza)
17:00 - 20:00	Szállások elfoglalása

Regisztráció

Egyeztetjük az adataitokat és a rendeléseiteket. Kérjük, a gördülékeny regisztráció érdekében kövessétek a szervezők útmutatásait!

Megnyitó, 1. forduló

A megnyitót a C, F , és F+ kategóriák versenyzői az A-teremben, a D, E, E+, K, K+ és L kategóriáké pedig a Nagyteremben hallgathatják meg. Ezt követi az első forduló. Ez az L kategóriában 210 perces, a többi kategóriában 3 óras.

Reggeli, ebéd, vacsora

A Földessel szomszédos Minorita Menzán kapjátok az ebédet, illetve vacsorát, a regisztrációnál kapott jegy ellenében. Ebédnél érdemes lehet minél előbb elindulni a verseny után, mivel mindig hosszú szokott lenni a sor.

A reggeli: Tea, zsemle, margarin, sonka, uborka

Az ebéd: Zöldséges bableves, sertéspaprikás, tésztaköret

A vacsora: Pincepörkölt, csalamádé

SZOMBATI PROGRAM (február 7.)

08:00 - 09:00	Reggeli (Minorita Menza)
09:00 - 11:00	A döntő 2. fordulója
11:05- 12:00	Rendhagyó tanórák
12:00 - 13:00	Ebéd (Minorita Menza)
13:10 - 14:30	Megoldásismertetés+
14:45 - 18:00	Akadályverseny
18:00 - 19:00	Vacsora (Minorita Menza)
19:00 - 20:00	Licit

A Beszélgetés az egyetemekről programról a 8. oldalon, a Rendhagyó tanórákról az 11. oldalon, a Kvízzről, Akadályversenyről és Licitről pedig a 10. oldalon olvashattok részletes leírást.

Reggeli, ebéd, vacsora

A pénteki naphoz hasonlóan a Minorita Menzán történnek az étkezések. Ebédnél ismét érdemes lehet minél előbb elindulni az előadás után, mivel mindig hosszú sor szokott lenni.

A reggeli: Tea, túrós batyu

Az ebéd: Zöldborsóleves, sült csirkecomb, burgonyapüré, savanyúság

A vacsora: Bolognai spagetti, banán

2. forduló

A szombati versenynapon a matek és kémia kategóriákban egy másfél órás váltóverseny lesz megrendezve 9:15-től 10:45-ig.

A fizikásoknak a szombati feladat egy két órás mérés lesz az első emeleti termekben.

Megoldásismertetés+

Ezen a programon a feladatsorokat javító szervezők ismertetik a pénteki forduló megoldásait, a feladatokkal kapcsolatos érdekességeket és a javítás tapasztalatait. A tanulságok levonásán kívül azért is érdemes megjelenni ezen a programon, mert a lelkes résztvevők Dürer dollárokat is kaphatnak.

VASÁRNAPI PROGRAM (február 8.)

08:00 - 09:00	Reggeli (Minorita Menza)
08:45 - 09:30	Megoldások megtekintése
09:30 - 10:30	Közös játék
10:30 - 11:30	Licitbolt
11:30 - 12:30	Eredményhirdetés

Reggeli, hidegcsomag

Ezen a napon is a Minorita menzán lesz a reggeli. A korábbiakhoz hasonlóan most is szükségetek lesz a regisztrációnál kapott étkezési jegyre. A hidegcsomagot szintén a reggelinél vehetitek át.

A reggeli: Tea, kenyér, virsli, mustár

A hidegcsomag: Zsemle, saláta, sonka, paprika, lapka sajt, ásványvíz

Megoldások megtekintése

Megnézhetitek a dolgozataitok javítását, hogy mire hány pontot adtak a szervezők. Ha valami nem világos, hogy miért pont annyi pontot ér, meg is kérdezhetitek. Sőt, akár reklamálhattok is, ha valahol nem lenne jó a javítás. Elég fáradtak voltunk, mikor javítottunk. ☺ Azért természetesen csak a megalapozott reklamációkat fogadjuk el.

Közös játék

Egy új játékkal fogunk megismertetni benneteket, amelyet ott helyben lehet megtanulni. Hogy pontosan mi is ez, az legyen meglepetés! Utána pedig kisebb-nagyobb csoportokban már mehet is a játék a szervezőkkel.

Licitbolt

A hétvége során összegyűjtött Dürer dollárokból vásárolhattok, de vigyázzatok az árakkal!

Eredményhirdetés

A hétvége zárásaként mindenkit szeretettel várunk az eredményhirdetésen, ahol el tudunk búcsúzni egymástól, és átvehetitek a okleveleiteket, ajándékaitokat.

Dürer dollár szerzésre fel!

Szabadidős programok

DürerDollár

Minden, amit a Dürer dollárról tudni érdemes

A verseny „hivatalos fizetőeszköze” a Dürer dollár (Đ). Az alábbiakban ismertetjük a legfontosabb tudnivalókat.

A Dürer Verseny nem csak egy többnapos verseny, hanem maga az alternatív valóság, ahol a fizika szexi, a matek trendi és a kémia is illatos. Na jó, ez igazából mindig így van, pontosan ezt szeretnénk nektek megmutatni ezen a hétvégén.

A Đ viszont tényleg csak itt van, itt viszont mindenhol. Ha részt vesztek a fakultatív programokon, sikeresen teljesítetek bizonyos feladatokat, akkor azokért Dürer dollárt kaptok. A Đ egy 1, 5, és 10 dollár értékű címletekben létező pénz. Hogy mire jó? Szombat délután lesz egy igazi aukció (Licit), amin Dürer dollárokkal lehet licitálni.

A licit után maradék Dürer dollárjaitokat a Licitboltban is elkölthetitek az eredményhirdetés előtt. Ez egy, a tőzsdére emlékeztetően mozgó árfolyamokkal dolgozó bolt lesz, ahol kisebb ajándékokat vásárolhattok.

A programokon való részvételért általában 1-5 dollárt kaptok. Sok

dollárt gyűjthettek az Akadályversenyen, a Kvízen és a Teházban.

A tökéletes fantasy hős

Üdvözlünk titeket, kalandorok!

Rengeteg krónikát elolvastunk már, de az igazi hőst még így sem találtuk meg, talán mert még meg sem születt! Segítséget szeretnénk tőletek kérni!

A kezdőcsomagotokban kaptatok 3 képet, amik egy-egy képességet tartalmaznak a következők közül:

íjász, gyógyító, lopakodó, szupererejű, éjjellátó, védekező, szupergyors, gondolatolvasó, mágikus erejű

Osszátok szét egymást közt ezeket a képeket! Alakítsatok más csapatok tagjaival 5-7 fős szövetségeket, ahol minden tagnak különböző különleges képessége van. Ha összeállt a csapat, szőjetek a hőstök köré egy felejthetetlen legendát! Használjátok a fantáziátokat, képességeiteket, majd ha készen álltok, keressétek fel a Teaházat. A különleges törtétekért Dürer Dollár jár!

Dürer dollár szerzésre fel!

Szabadidős programok

Teaház, társasjátékozás

Péntek délutántól egészen az eredményhirdetésig az első emeleten a Nagyteremmel szemközti teremben tudtok enni-inni, társasozni és egymással ismerkedni. Ugyanebben az időszámban lesz nyitva az A tornateremben a Teaház, ahol számos érdekes dollárszerző feladványt találtok.

Kvíz

(Péntek, 16:15-17:30)

A hagyományos kvízre péntek délután kerül sor, ahol több fős csapatokban mérhetitek össze a tudásotokat. Izgalmas kérdésekkel, gondolkodtató feladatokkal találkozhattok majd. A kvíz során nemcsak az élménnyel gazdagodnak a győztes csapatok, hanem sok-sok Dürer dollárral is!

Beszélgetés az egyetemektől

(Péntek, 15:00-16:00)

Mit csinál egy átlagos Dürer szervező, amikor éppen nem ír feladatokat vagy éppen nem vagdos Dürer dollárokat? A válasz egyszerű: valószínűleg egyetemre jár! Gyertek el Ti is az „Egyetemi beszélgetésekre”, ismerjétek meg a szervezőiteket oktató intézmények képzéseit, lehetőségeit, kulisszatitkait kedvenc kékpólósaítok saját szájából! Ha Te az SE ÁOK-ra jelentkeznél, netán az ELTE kémia, fizika vagy matematika képzése mozgat meg, vagy a BME műszaki pályái izgatják a fantáziád, esetleg a közgáz érdekel, mindenképpen itt a helyed! Ha pedig nem tudod még, hol fogsz tovább tanulni, vagy csak simán pár extra Dürer dollárra fáj a fogad, akkor irány az „Egyetemi beszélgetések”!

Akadályverseny

(Szombat, 14:45-18:00)

A hagyományokhoz híven idén is megrendezzük az Akadályversenyt, ahol kb. 10 fős csapatokban versenyezhetek értékes Dürer dollárokért különféle helyszíneken. Szükségeitek lesz a mozgékonyaságotokra, általános műveltségeitekre, megérzéseitekre és humorérzéketekre. Versenyzőink szerint ez a döntő egyik legnépszerűbb programja, így hogy ne maradj le róla, regisztrálj Te is a Teaházban pénteken 17:00 és 18:30 között! Érdemes vegyes iskolákból jött csapatokkal indulni, mert így több pontot szerezhettek!

Licit, licitbolt

A szombat esti Liciten nyer végre értelmet, hogy szorgalmasan gyűjtögettétek a Dürer dollárokat! Egy igazi aukciót tartunk Nektek, ahol számos kisebb és nagyobb eszmei vagy valós értékű tárgyra licitálhatok. De azok se csüggedjenek, akiknek nem sikerült minden Dollárjukat elkölteniük a Liciten, mert vasárnap egészen az eredményhirdetésig mindenkit vár a Licitbolt. Ez egy, a tőzsdére emlékeztetően mozgó árformákkal dolgozó bolt lesz, ahol kisebb ajándékokat vásárolhattok. Vigyázzatok az árakkal!

Szabadidős programok és Rendhagyó tanórák

Bátor hercegnőnk, Dürerandra, a veszéllyel nem törődve szerkesztőségünkhöz juttatta azt az információt, hogy a sárkányok mellett csak úgy lehet elsuranni, ha mindhárom fejük megfájdul, valamint ha a vitézek a legkisebbtől a legnagyobbig haladnak végig. Dürerandra levele alapján a három szörnyeteg kilenc feje mindig csak magára gondol, ha veszély fenyegeti őket, csak azon jár az eszük, hogyan mentsék a saját bőrüket. Ugyanebben az üzenetben az első sárkány egyik mondatát is idézte, illetve egy képet is mellékel a fenevadról:

Én nem aggódom különösebben. A fennem csak a káprázatos **csodaelixirtől** fájdul meg, azt pedig egyedül a **Teaház varázslója** tudja elkészíteni. Ám ő elég válogatós, nem dolgozik akárkinek!



Reméljük, a királylány hősiessége nem hiábavaló, és az információkkal felvértezve olvasóink szívében fellángol a bátorság és megmentik Dürericiát!

Rendhagyó tanórák

Már hagyomány, hogy néhány szervező egy-egy számukra kedves témába vezeti be a versenyzőket interaktív tanórák formájában. Az idei kínálatunkról itt olvashattok rövid leírásokat, hogy könnyebb legyen számotokra a választás.

Kísérletbemutató - avagy milyen is az amikor a kémia életre kel?

Doszpoth Viki

Idén is megtartjuk a kémialaborban a jól bevált „villogós-robbantós-füstölgős” kémiaórát, ahol garantáltan lesz minden, ami látványos, hangos vagy legalább kicsit meglepő. Aggodalomra semmi ok: áldozatokat továbbra sem mutatunk be (feltéve persze, ha a gumimacikat nem tekintjük élőlényeknek... Amennyiben igen... ezt az ígéretünket nem tudjuk (és nem is akarjuk) betartani). A kísérletek - bár néha ijesztően viselkednek - teljesen biztonságosak. Gyertek el bátran, és nézzétek meg, milyen, amikor a kémia kilép a tankönyvből! A fény- és hangjelenségek mellé idén is jár (ingyen és bérmentve) Zsigi szokásos szövegelése arról, hogy miért is izgalmas ez az egész kémia dolgoz.

Zöld álmok, kék fény, sötét jövő?

Glück Kriszti

Megment minket a technológia, vagy csak gyorsabban merítjük le az akkumulátort – a bolygóét is? Egy laza, vitázós, beszélgetős foglalkozás a fenntarthatóság és a digitalizáció ellentmondásairól, környezeti reményről, szorongásról, és arról, hogy milyen jövőt látsz magad előtt.

Állatok

Gazdag Ferenc

Rengeteg állat van, ami az embernek nem jutna hamar eszébe, amikor az állatokra gondol. Nem négy lábuk van, nem szőrösek, nincs szemük, vagy nagyon furá helyen van. Ezekről keveset tanulunk, és ezekkel keveset találkozunk, de attól még érdekesek. Néha a működésük is érdekes, a nyelés meg a rágás korántsem általános, van ahol csillók végzik a hasonló szerepeket. Meg persze az állkapocs bármennyire is egyetlen csontnak tűnik rajtunk, nyilván nem lehet az kígyókon. Gyertek és találjuk ki, hogy miért nem működik amire számítunk, és mi van helyette.

Fogolydilemma

Paróczi Orsi

Egy sötét börtön mélyén ülsz a társaddal. Ha mindketten hallgattok, pár hónap után szabadultok. Ha elárulod őt, te azonnal mehetsz haza, de ő rács mögött marad évekig. De mi van, ha ő is ugyanezt tervezi? Ezen a rendhagyó tanórán megismerkedhetsz a játékelmélet egyik leghíresebb problémájával, a fogolydilemmával, összemérheted a stratégiád a többiekével, és még arra is (részben) választ kaphatsz, hogy miért nem mindig önzőek az emberek.

Beszélgetés kémikusokkal – mi lehet belőlem, ha nagy leszek?

Sokan kevésbé, sokan nagyon szeretik a kémiát, ez tény. Az is tény, hogy sok kémiaversenyen hasító diák végül nem kémikusként folytatja tovább tanulmányait. És ha már tények: sokan azt se tudják, pontosan mivel is foglalkozhat egy jól megtermett kémikus. Ez bizony elrettentő lehet. Azonban a kémia egy gyönyörű tudomány, ami karrier szempontjából iradatlan potenciálokat rejtget magában. Példának okáért, lehet belőled gyógyszerkutató... Vagy reaktor tervező... Esetleg élelmiszervegyész, de akár borász is. Vadászhatsz ismeretlen anyagokra a laborban, vagy akár a természetben, folyókban. Szabadalmakat írhatsz, kutathatsz. Lehetőségek végtelen tárháza ez, amely középiskolában valahogy mindig rejtély marad.

Ez vált világossá a *Magyar Kémikusok Egyesülete* számára is, így létrehozták a kémia szeretetét megreformáló megmozdulást. Ez a **Kémia Mindenkinek**. Mindenkinek: nem csak az elitnek, nem csak a

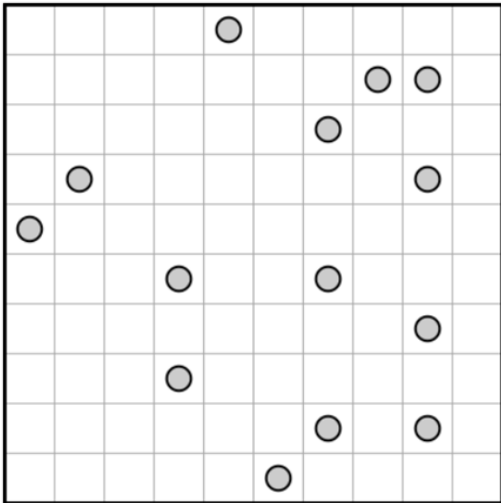
legjobb eredményeket elérő versenyzőknek, de nem is csak a középiskolásoknak. Mindenkinek. A **Kémia Mindenkinek** célja, hogy a legfiatalabbaktól a szülőkön át a nagyszülőkig megmutasson mindent, amiben a kémia megmutatkozik. Ez pedig hihetetlenül fontos, ugyanis a magyar innovációk közel fele a vegyiparból érkezik, ami már most szakember utánpótlási gondokkal küzd. De pontosan milyen is kémikusként karriert építeni? Milyen jellegű feladatokat lát el egy vegyész? Hogyan válhatsz igazi, kiváló szakemberré?

Ezekre a kérdésekre is választ találhattok **péntek 15:00-tól**, az egyetemi beszélgetésekkel párhuzamosan, amikor is a Magyar Kémikusok Egyesülete válogatott fiatal, vagy épp idősebb vegyész-, gyógyszervegyész, és ilyen-olyan kémikus kollégákkal érkezik Hozzátok, hogy mindent is elmeséljenek egy interaktív beszélgetés keretében. Gyeretek, és kérdezzetek Ti is!

DÜREJTVÉNY

Nagy Kartal

A verseny hagyományainak megfelelően most is készültünk nektek rejtvényekkel, melyeket megoldva, és a Teaházban a szervezőknek bemutatva Dürer dollárok (Đ) sokaságában részesülhettek. Egy csapat csak egyszer kaphatja meg a rejtvényekért járó jutalmat. A rejtvényeket vasárnap 10:30-ig tudjátok leadni. De ne halasszátok az utolsó pillanatra, ne ezen múljon egy értékes ajándék megvásárlása a licitboltban!

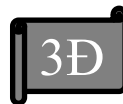
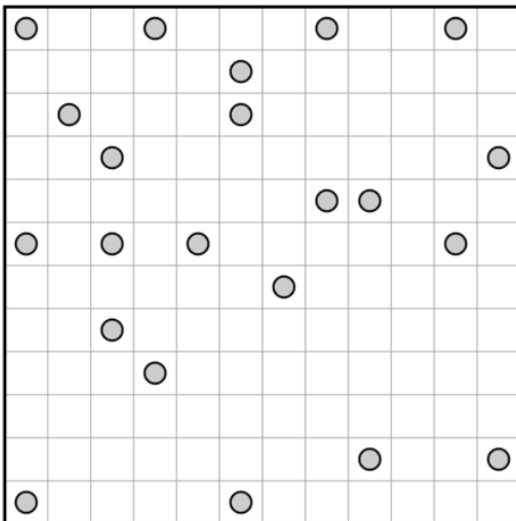


A rejtvényeket az újságban elszórtan találjátok meg.



Négyzetre bontás

Bontsátok fel az alábbi ábrákat négyzetekre úgy, hogy minden mező pontosan egy négyzethez tartozzon, és minden négyzetben pontosan egy szürke pont legyen!



Melyik a legjobb fantasy?

Mezey Dorottya

Előfordult már veletek, hogy szerettetek volna olvasni egy jó fantasyt, de ötletek sem volt, hogy melyik fantasy annyira szuper, hogy biztosan megéri belevetnetek magatokat? Szerencsére itt vannak a Dürer szervezők! Megszavaztuk a legjobb 5 fantasyt a történelemben, így biztosak lehettek benne, hogy egy szuper könyvet választhattok a listánkról, hiszen kik érthetnének jobban az irodalomhoz, mint a Dürer szervezők?

J. R. R. Tolkien: A Gyűrűk ura

Szerintem meg tudtátok volna tippelni az első helyezettet. Talán nevezhetjük a világ legjelentősebb fantasy alkotásának, ami minden későbbi fantasy szerzőre nagy hatást gyakorolt, de ha nem terveztek fantasyt írni, Bilbó és társai akkor is egy varázslatos világba kalauzolnak el titeket. Egy fantasy mind fölött!

J. K. Rowling: Harry Potter sorozat

Biztos vagyok benne, hogy Harry-ről is hallottatok már, de ha még nem olvastátok el a könyveket, mindenképpen érdemes nekikezdenetek! A Roxfort falai között olyan történeteket ismerhetünk meg, amiktől egy kicsit mindenki varázslónak, boszorkánynak érzi magát. Vigyázat, ha egyszer belekezdte az olvasásba, minden bagolytól egy levelet fogsz várni!

Rick Riordan: Percy Jackson és az olimposziak

Mit tennél, ha egyszer csak a metróra felszállva azzal szembesülnél, hogy egy görög isten fia vagy? Percy-nek pontosan ezt a mindennapi problémát kellett megoldania, és talán nem meglepő, hogy ezután rengeteg kalandban volt része. Ha szereted Harry Potter korábban emlegetett kalandjait, ez a sorozat is be fog húzni, ha pedig még a görög mitológia is érdekel, akkor egyenesen kötelező olvasmány!

Ha klasszikus fantasykról beszélünk, a Narnia krónikáit is muszáj megemlíteni. Ez a fiatalabbaknak íródott regénysorozat egy olyan varázsvilágot mutat be, ahol a legkisebbek is lehetnek a legnagyobb hősök. A szekrényekkel pedig óvatosan!

Christopher Paolini: Örökség-ciklus (Eragon sorozat)

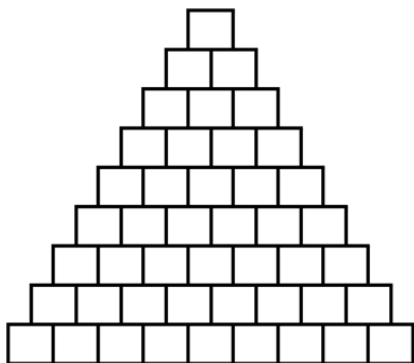
Érdekel egy tündékkal és törpékkel teli világ, ahol sárkányháton kell megküzdeni az igazságért? Eragon és sárkánya, Saphira a sárkányokért küzdve szembeszállnak egy egész birodalommal, miközben rengeteg pártfogóra találnak, és múltbeli titkokat is felfedeznek. Egyszerűen egy igazi fantasy kalandregény! Érdekesség, hogy az író az első könyvet mindössze 15 évesen kezdte el megírni. Kereshetitek magatokban az írói vénát!

Remélem, sikerült meghoznunk a kedvetek az olvasáshoz, és már pontosan tudjátok, hogy a Dürer Döntőn töltött hétvégét hogyan fogjátok kipihenni!

Szópiramis

4D

Az alábbi meghatározásokkal egy-egy szót írtunk körül: az elsővel 1 betűset, majd minden következővel egy egy betűvel hosszabbat. Az újabb szóhoz mindig tartalmaznia kell az előző szó betűit (akár teljesen megkevert sorrendben), plusz még egy új betűt, melynek nem feltétlen kell különböznie az addigi betűktől.

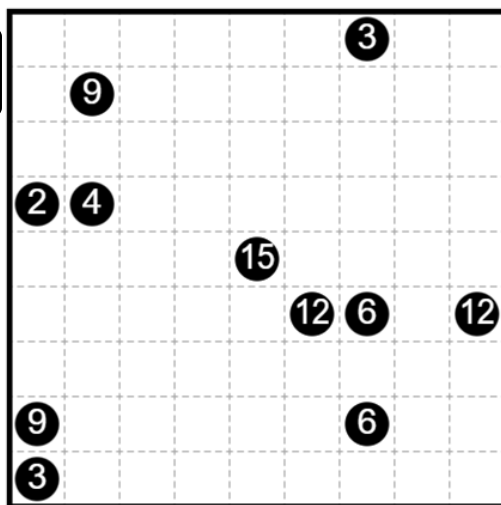


1. Tárgyrag
2. Nem én
3. Napszak
4. Ebből épül fel a testünk
5. A kávé is lehet ilyen
6. Használhatatlan (tárgy)
7. Tárgy magasból való elengedése
8. Egy tárgy ismeretlen helyre rakása
9. Titokzatos

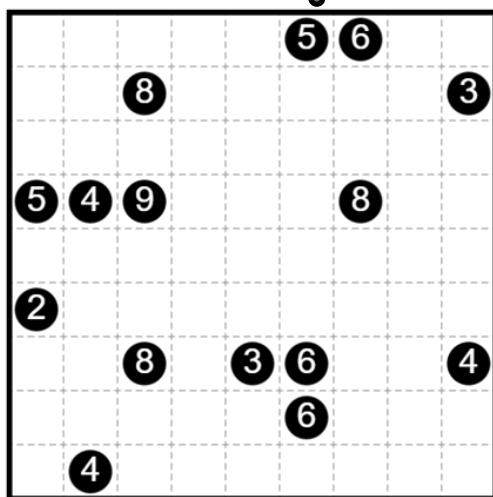
Téglalapok

Osszátok fel az ábrát téglalapokra úgy, hogy minden téglalapba pontosan egy szám kerüljön. A téglalapokba került számok az adott téglalap területét mutassák.

2D



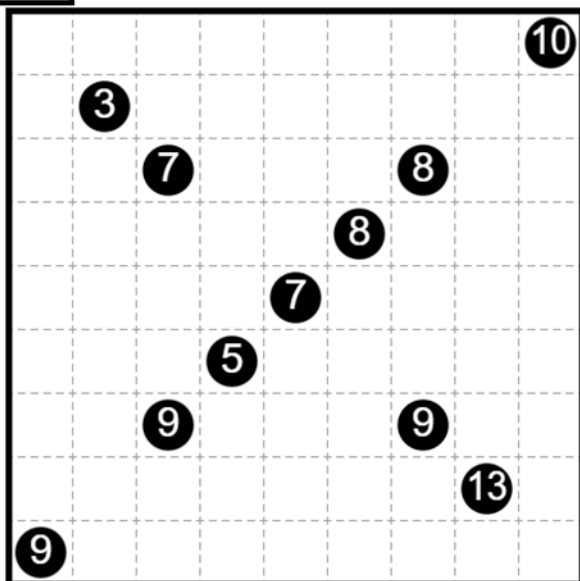
3D



Téglalap egy hibával

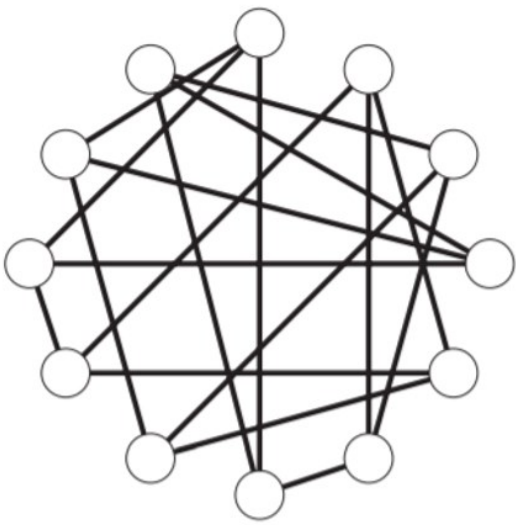
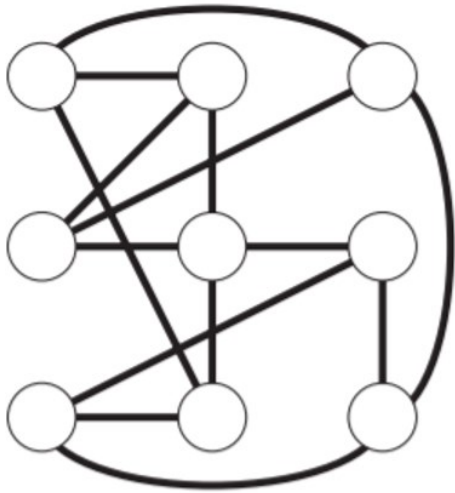
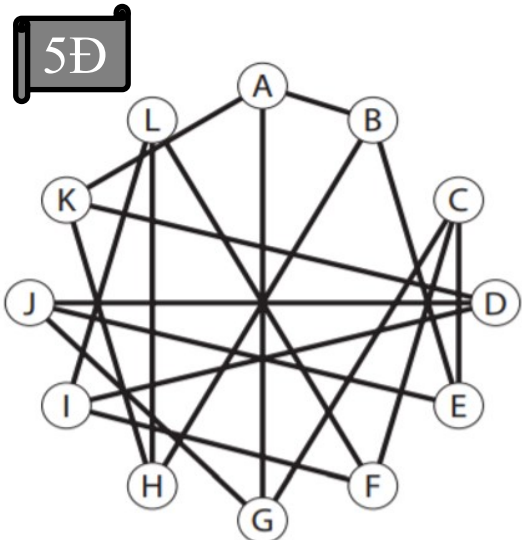
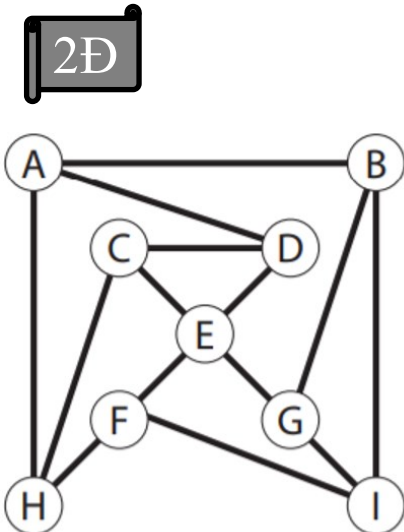
Osszátok fel az ábrát téglalapokra úgy, hogy minden téglalapba pontosan egy szám kerüljön. A téglalapokba került számok az adott téglalap területénél eggyel kisebb vagy nagyobb számot mutatják.

5D



Rugalmas rács

Írjátok be a felső ábra betűit az alsó ábrába úgy, hogy pontosan ugyanazok a betűpárok legyenek összekötve mindkét ábrán.



Mi mindenből alakul ki egy fantasy világ?

Mohay Lili

Sokan olvastatok vagy láttatok már fantasyt, de nézzünk meg néhány példát, mi minden hat egy íróra és rajta keresztül a felépített képzeletbeli világra, illetve mitől lesz különleges, egyedi a mű. Hiszen ebben a műfajban nem is annyira a cselekmény, inkább az újszerű világ az, ami fontos.

A legelső, ami sokaknak eszébe jut mint fantasy, J.K.Rowling Harry Potter könyvsorozata. A legtöbb hasonló műtől eltérően itt a varázslóvilág a Földön játszódik, még hozzá a modern korban. Bár az ötlet egészen egyedi, megvan az a hátránya, hogy például a természet és az építészet is többnyire nem tér el a valóságtól. Ami különlegessé teszi, hogy az élet szinte minden területére sikerült valami újjal előállnia Rowlingnak, mint például a Bogoly Berti féle Mindenízű Drazsé, a különféle seprűk, varázspálcák vagy a kviddics játék felszerelései.

Sokan talán már eddig is tudták, hogy a könyv ötlete akkor született, amikor Manchesterből hazafele tartott egy vonaton: “Egy fiú, aki varázsló iskolába utazik”. Az utazás motívum érthető, a varázslóiskola pedig egyrészt onnan is jöhetett, hogy Rowling imádta a fantasy történeteket kicsi kora óta, másrészt tanárként is dolgozott és szerette ezt a munkáját, így nem olyan meglepő, hogy a helyszín egy iskola lett.

A másik ugyanilyen híres J.R.R.Tolkien A Gyűrűk Ura című műve. Itt ugyan egy középkorhoz hasonló világban játszódik a történet és kevesebb mágikus tárggyal találkozunk, viszont a felépített világ részletesebb lett. A történelme, a helyszínek, de legfőképpen a nyelv aprólékosan ki lett dolgozva. Tolkien nyelvészként rengeteg mesterséges nyelvet talált ki, amik a műveiben is megjelentek. A könyvek előzmény története, A hobbit gyerekmesének lett szánva, de A Gyűrűk Ura komolyabbra sikeredett, mivel erre jobban kihatottak az első és második világháborús emlékei az írónak.

Nézzünk egy kevésbé ismertebb mesét. Most, hogy megjelent a Wicked musical kétrészes feldolgozása, talán sokatoknak eszébe jutott Óz, a nagy varázsló (Óz, a csodák csodája) története L. Frank Baumtól. Ami talán kevésbé tudott, hogy a mű egy gazdasági és politikai állásfoglalást rejt magában. 1873-ban az USA-ban egy olyan törvényt hoztak, ami kitiltotta az ezüst dollárt. Ezzel a gazdaságban forgó pénz-mennyiség jelentősen visszaszorult. 1896-ban az elnökválasztásnál a republikánus jelölt kitartott a törvény mellett, míg a demokrata az arany és ezüst pénzverést támogatta. Előbbi nyerte a választást, ezután írta meg a könyvet Baum. Dorothy a naiv amerikai néppel, útítársai a póruljártakkal állnak párhuzamban: a madárijesztő a farmereket, a bádogember az ipari munkásokat, az oroszlán pedig feltehetően a demokrata jelöltet szimbolizálták. A veszélyekkel teli sárga út az aranyra reflektál, a csaló varázsló, akitől mindenki a megoldást remélte a republikánus elnököt jelöli, és végül Dorothyt az ezüst cipellők juttatják haza.

Mivel a mű főleg a politikára akart utalni, így nem lett alaposan kidolgozva a világ, amibe Dorothy belecsöppent, eltérően a legtöbb fantasyval, és a szereplői is sokkal egyszerűbbek. A korszak azonban nem lehetett nagyon régen, hiszen hőlégballon már létezett. Viszont biztosan nem manapság játszódik a történet, mivel Dorothynak el kell gyalogolnia a fővárosba, ahol először fogadni se akarták. Ha manapság játszódna, először felhívta volna a varázsló titkárnőjét és időpontot kért volna.

Láttuk, hogy az író foglalkozása, az átélt tapasztalatok és a politika is befolyásolhatja a kitalált világot. Viszont érdekes lehet megvizsgálni egy olyan fantasyt, ami több mint 40 éve keletkezett. Biztosan sokan ismeritek a Hupikék törpikék című rajzfilmsorozatot. A kis kék ember-szerű lények egy varázslatos középkorban élnek. Az eredeti 1981-ben megjelent televíziós sorozatból két karaktert lehet kiemelni, akik megváltoztak a 2021 óta vetített sorozatra.

Törpapa az eredeti történetben egy bölcs, türelmes nagyapára emlékeztető karakter volt, akitől a törpök sokszor kértek tanácsot és nélküle gyakran rossz döntéseket hoztak. Ellenben az újonnan megjelent epizó-

dokban, Törpapa sokkal inkább a laborjába visszahúzódó remetére hasonlít, a törpjei pedig önállóbbak lettek, akik maguktól is képesek helyrehozni a hibájukat.

A másik jelentős változáson Törpilla esett át. Kezdetben a törpök hercegnője volt, aki sokszor került bajba, és ha meg is oldotta, többnyire kedvességgel. A külsejére sokat adott és sokkal inkább lelki támogatást nyújtott a törpieknek. A most is futó sorozatban azonban egy harcias, önérzetes lányt látunk, aki cselekvő karakterré változott. Valamint a lányfalu felfedezésével (Az elveszett falu) sokkal valóságosabb képet kapunk, egy olyan falut ahol éppúgy élnek lányok, mint fiúk, ami jobban megfelel a mai nézeteknek.

Sokáig sorolhatnánk még példákat különféle fantasy művekre, hogy a keletkezésükre mi minden volt hatással. Mivel ebben a műfajban van a legnagyobb szabadságra lehetősége az íróknak, így nem is csoda, hogy annyiféle mű keletkezett és szinte minden ember mást szeret belőlük.

1. kérdés: Mely művészettörténeti korszakban alkotott Albrecht Dürer?

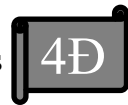
									

2. kérdés: Mely mai ország területén született Dürer?

Titkosírás

Fejtsétek meg az alábbi idézet első felét. Az azonos jelek végig ugyanazt a betűt jelölik.



..., aki abból ki tudja ragadni, az megkapta.” (Dürer)

3. kérdés: Mi volt Dürer legjelentősebb mestersége?

4. kérdés: Melyik, ma már nem létező magyar faluból származott Dürer családja?

Ne mondja meg senki!

Ragó Marcell

...hogy mit csináljak? Néha azért jó, ha vannak szabályok és kötelességek. Viszont, ha én azt szeretném, hogy egy kitalált történet egyik szereplője menjen felfedezőútra, vagy éppen találjon fel egy varázserővel bíró találmányt, akkor miért ne tehetne így.

Sokan szeretnek fantasyt olvasni, mert egy másik elképesztően érdekes világba repít, ahol bármi megtörténhet. Jó érzés nagyszerű írók műveit megismerni, ahol mindig meglepetés ér. De a világ- és történetalkotás nem szükségszerűen egyoldalú. Sőt, nem is előre meghatározott.

Ezzel, - a gyanúsán közhelyes bevezető után - el is érkeztünk a szerepjátékok világába. Itt beszélhetünk a többnyire könyvek alapján született társasjátékokról és videojátékokról, és az asztali szerepjátékokról. A lista mindhárom esetben szinte végtelen, így most csak a harmadik csoportban szereplőkkel szerzett élmények alapján írok, azon belül is a legismertebb és a legnépszerűbb: a Dungeons&Dragons kapcsán. Mentségemre szóljon, nem a Stranger Things miatt - bár ez segít abban, hogy ne kelljen Ádámtól és Évától kezdenem.

Nem arról olvashattok a következőkben, hogy hogyan működik a játék, és nem fogom érvek nélkül trónra emelni sem (ám érvekkel meglehet, hogy mégis). Helyette inkább saját és mások élményei alapján megfogalmazott tanácsokat írok le dióhéjban. Nem titkolt célom elérni, hogy adjatok egy (vagy még egy) esélyt a játéknak. Ugorjunk is fejest!

Egy összeszokott, tréfás kedvű társasággal sokszorozódik az élmény. Fontos ellenben, hogy mindenki helyén kezelje a játékot. Jó érzés és kell is néha a székről lefordulva nevetni, ugyanakkor a leglényegesebb pont, hogy beleéljük magunkat az elképzelt világban élő szereplőnk bőrébe. Avagy sokaknak nem tetsző módon komolyan kell venni a játékot és pont ez fogja szórakoztatóvá tenni a vele töltött sok-sok órát.

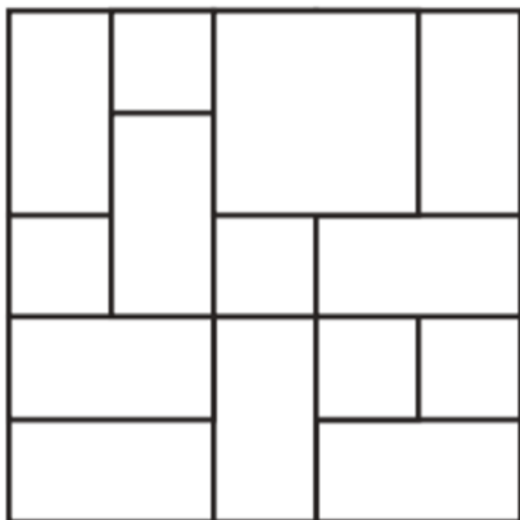
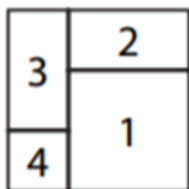
Igen, ha egyszer leültök “szerepelni”, senki ne tervezzen programot aznapra, de még talán holnapra sem (aludni utána is lehet). Könnyedén el tudja rontani az élményt, ha valami miatt ideje korán félbe kell szakítani a játék menetét, ráadásul visszatérve nagyon hosszú idő felvenni a fonalat.

Az egészséges fanatizmus egy-két játékostól jót tesz. A mesélőnek hosszas felkészülésre van szüksége ahhoz, hogy megfelelően helyt tudjon állni a bolondabbnál bolondabb ötletek tüzeiben és még a szabályokat is betartassa, közben pedig színes történetet meséljen és jól reagáljon a döntésekre. Cserébe a játékosoknak szereplőt kell alkotniuk akár a legmélyebb részletekig. Röviden sok energiát kell befektetni egy asztali szerepjátékba, különösen a D&D-be a harc bonyolult szabályai miatt, de ez mind megtérül és úgy álltok fel az asztaltól, hogy folytatni szeretnétek.

Végül pedig: érdemes változatos, nyugodt helyszíneken játszani, rajzolni, bábukat használni, mert ezek mind segítenek, hogy át tudjatok szellemülni, elérni a játék célját: kiszakadni egy kicsit a valóságból. És nem is csak a D&D létezik...

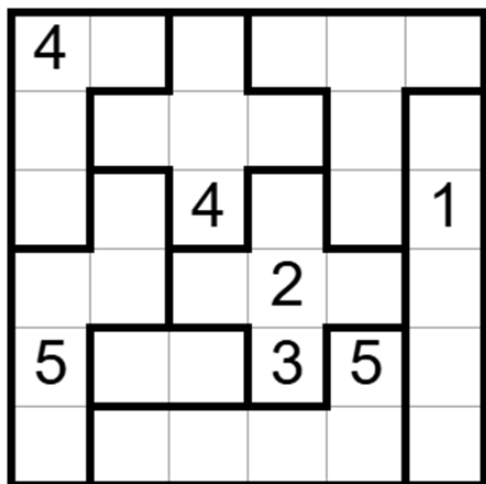
Négyzet pakolás

Az alábbi ábrán 14 darab 2x2-es papír négyzetet helyeztünk el. Szeretnénk ezeket a négyzetek leszedni egymásról. Írjátok rá a négyzetekre, hogy milyen sorrendben tudjuk őket levenni, ha mindig csak a legfelső négyzetet vehetjük el! (A jobb oldali példán 4 darab négyzetet helyeztünk el.)



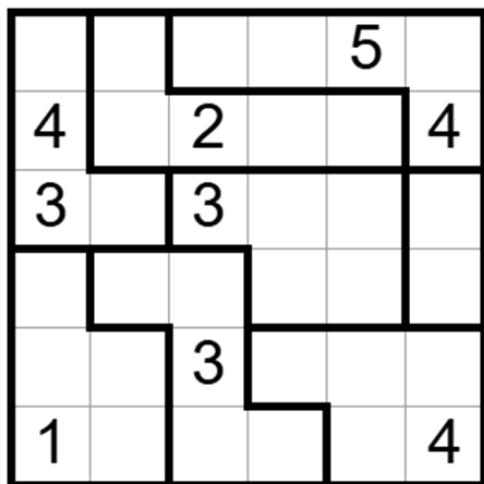
Suguru

Töltsétek ki a hiányzó mezőket úgy, hogy két azonos szám nem lehet szomszédos, még átlósan sem! Ezenkívül minden vastag vonallal jelölt területen belül az 1,2,...,n számok szerepeljenek pontosan egyszer, ahol n jelöli a vastag vonallal körbezárt terület méretét. (Ha például egy terület 4 négyzetből áll, akkor a területen belül az 1,2,3,4 számok mindegyike pontosan egyszer szerepeljen.)

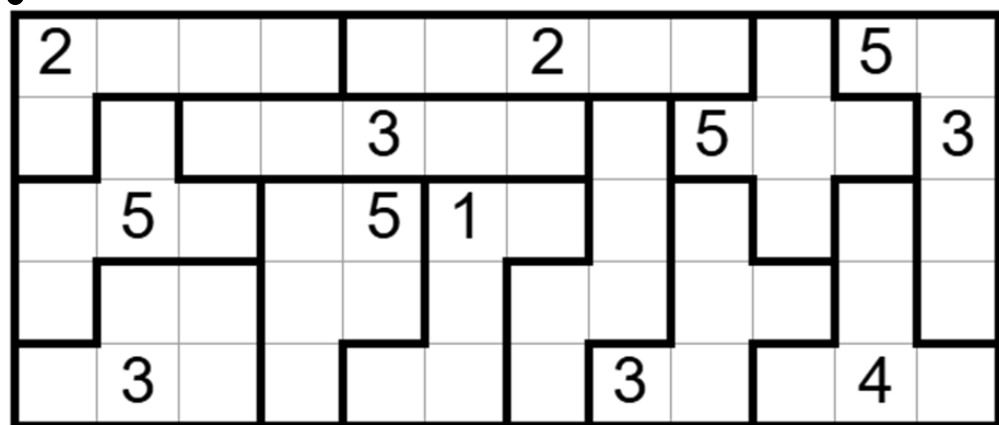


1D

5D

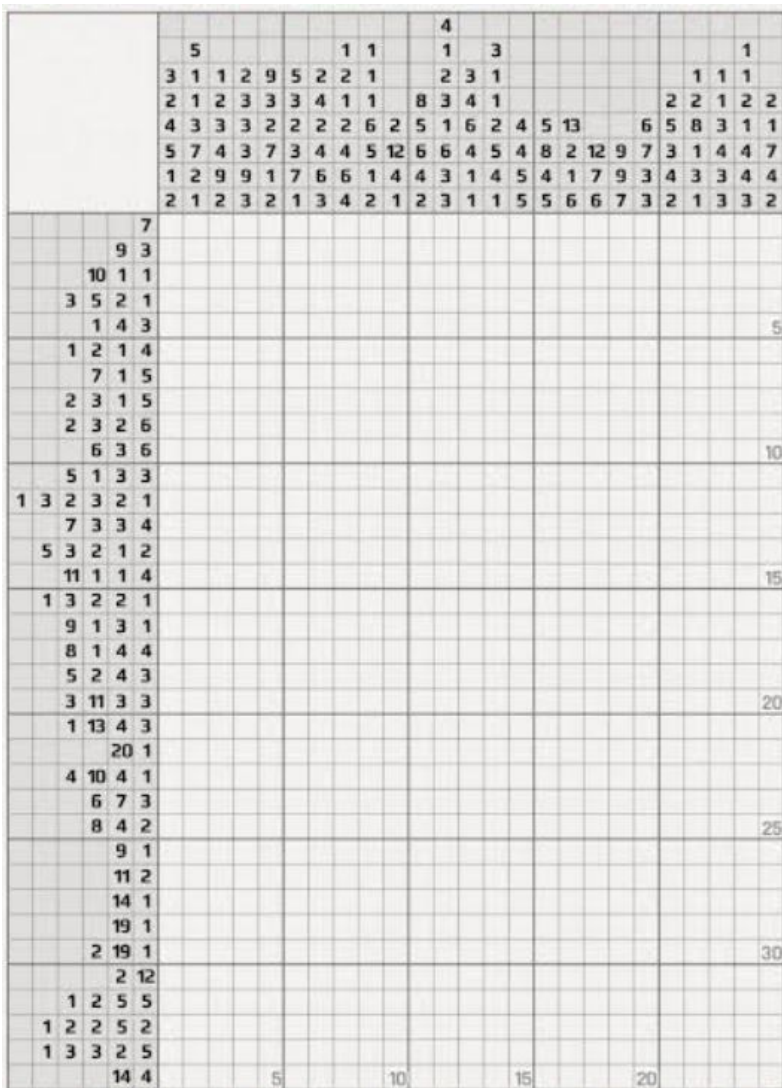


3D

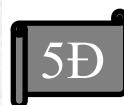


NONOGRAM

A Nonogram egy logikai rejtvény, egyszerű szabályokkal és elgondolkodtató megoldásokkal. A szabályok egyszerűek. Kapsz egy négyzethálót, melyben a mezőket kell besatíroznod. Minden sor mellett/oszlop felett megadjuk az abban a sorban/oszlopban található, egybefüggő fekete blokkok hosszát egymást követő rendben. A feladatod minden fekete mező besatírozása. Ha bemutatód a megoldásodat a Teaházban, Dürer dollárokkal jutalmazunk!



Példa: ahol 2|1 szerepel a sor szélén, ott van egy 2 hosszú összefüggő blokk és tőle JOBBRA egy 1 hosszú összefüggő blokk.



Miért nem jár Oscar a varázspálcához?

Glück Kriszti

Megérttem, ha a legtöbben szkeptikusan álltok a díjátadókhöz, viszont azoknak, akiknek nincs túl sok ideje filmeket nézni, mennyire jól hangzik már egy lista, ami összefoglalja az év legjobb filmjeit? Valami ilyesmi volt a fejemben, amikor két éve a kolinkban elindítottam az Oscar filmklubot, és magamat is megleptem, hogy még 2026-ban is lehet lelkesedni egy díjátadóért.

Természetesen egy pillanatig sem állítom, hogy a Filmakadémia döntései nem hagynak kívánnivalót maguk után, és erre remek példa a fantasy filmek és az Oscar ambivalens viszonya. Az Akadémia ízlését évtizedeken át a realista, társadalmi vagy pszichológiai drámák határozták meg. A „komoly” filmművészethez sokáig azokat az alkotásokat sorolták, amelyek a valóságot ábrázolják, történelmi eseményeket dolgoznak fel, vagy emberi sorsokat mutatnak be a lehető legkevesebb stilizációval. Ezzel szemben a fantasy eltávolodik a realitástól, mitikus világokat, természetfeletti lényeket és szimbolikus történetmesélést alkalmaz. Ez a távolság sokáig elegendő volt ahhoz, hogy a műfajt az Akadémia „kevésbé komolyan vehetőnek” tekintse.

Ennek következményeként a fantasy filmek többsége legfeljebb technikai kategóriákban kapott elismerést. A látványtervezés, jelmez, smink, hang vagy vizuális effektek területén az Akadémia elismeri a műfaj szakmai teljesítményét, ugyanakkor a rendezés, forgatókönyv vagy legjobb film díjaiban ritkán jutnak szóhoz.

A műfaji elfogultságra számos kritika hívja fel a figyelmet. A fantasy gyakran ugyanazokat az emberi kérdéseket tárgyalja, mint a díjazott drámák: hatalom, halandóság, erkölcsi döntések, identitás vagy veszteség. Ezek azonban metaforákon és képzeletbeli világokon keresztül jelennek meg, amit az Akadémia sokáig inkább szórakoztatásként,

semmint magas művészetként kezelt.

Az Oscar-történelemben azonban akad néhány kivétel, amelyek részben megtörték ezt a mintázatot. A Gyűrűk Ura: A király visszatér (2003) máig az egyetlen egyértelműen klasszikus fantasy film, amely elnyerte a Legjobb film díját, összesen 11 Oscarral. A víz érintése (2017) szintén Best Picture-győztes lett, jelezve, hogy a fantasy elemek elfogadhatóbbá válnak, ha erős művészfilmes és allegorikus keretbe ágyazódnak.

Vannak persze olyan filmek, amelyek nem feltétlenül fantasy kategóriákba sorolhatók, de valamilyen szempontból mindenképp kiemelkedőek, és valószínűleg az Oscar-jelölések vagy díjak nélkül sokkal kevesebb emberhez jutnak el (például hozzám sem). Így a végére tehát néhány személyes ajánlás, az Oscar filmklubunk gyöngyszemeiből:

A téli szünet (The Holdovers)

Meghitt, emberközeli történet egy mogorva tanárról és néhány „ottelejtett” diákról, akik együtt töltik a karácsonyi szünetet. Valóságos, minden fantasy-elemtől mentes sztori, amely gyönyörű, havas téli környezetben bontakozik ki.

Egy zuhanás anatómiája (Anatomy of a Fall)

Semmi fantasy: minden nagyon is életszagú, ettől lesz igazán nyomasztó és izgalmas. A történet havas, téli környezetben indul, ami ráerősít a hideg, bizonytalan hangulatra. És végig ott lebeg a kérdés, hogy mi az igazság, ha senki sem mondja el teljesen.

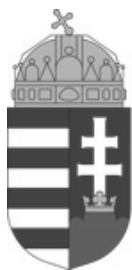
Oppenheimer

Nem egy száraz történelemóra, hanem egy brutálisan feszült sztori arról, hogyan született meg az atombomba. Látványos, hangos, gondolkodós film, ami simán leköt akkor is, ha nem vagy atomfizika-rajongó.

TÁMOGATÓINK



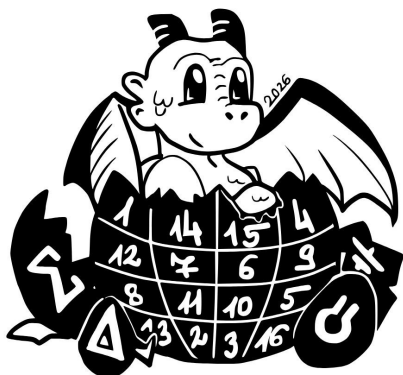
Jane Street



**KULTURÁLIS ÉS INNOVÁCIÓS
MINISZTERIUM**



**Nemzeti
Tehetség Program**



Köszönettel vesszük, ha személyi jövedele-
madójuk 1%-át alapítványunk részére
ajánlják fel!

A Gondolkodás Öröme Alapítvány

Adószám: 18619672-1-42