

Ajtósi Hírmondó

A Dürer verseny döntőjének hivatalos napilapja

III. évfolyam, 3. szám

2016. február 6. szombat

IX. Dürer

matematika, fizika
és kémia csapat-

Verseny

Döntő

Miskolc,

Földes Ferenc

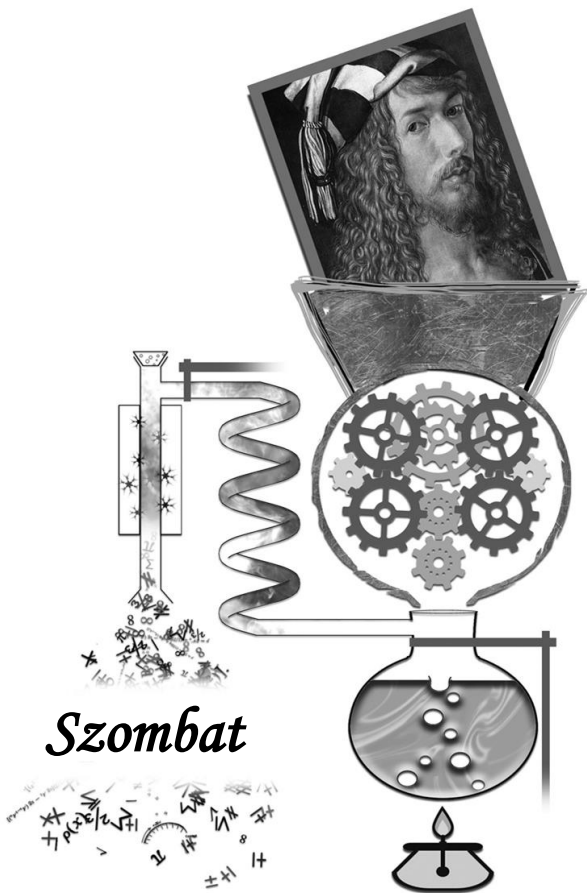
Gimnázium

2016. február 4-7.

Az Ajtósi Hírmondó idej
számait megtaláljátok az
interneten is:



<http://goo.gl/EHnQ4o>



Ingyenes.

Kiemelt támogatóink



Morgan Stanley



Támogatóink

Földes Ferenc Gimnázium, Miskolc • MOL-csoport • Emberi Erőforrások Minisztériuma • Emberi Erőforrás Támogatáskezelő • Oktatáskutató és Fejlesztő Intézet • Nemzeti Tehetség Program • Morgan Stanley Magyarország Elemző Kft. • Pro Progressio Alapítvány • A Gondokodás Öröme Alapítvány • Typotex Kiadó • Silicium Network Kft. • Abaújterv Bt.

Köszönettel vesszük, ha személyi jövedelemadójuk 1%-át alapítványunk részére ajánlják fel: **Albrecht Dürer Pro Mathematica Alapítvány 19335379-1-05.**

Mai számunk tartalmából:

Kedves olvasók! –	
Főszerkesztői köszöntő.....	3
A döntő programja.....	4
Mai program.....	5
Interjúk – „A játék az jó, hogy volt benne, az felüdülés volt...”.....	5
Interjú – Iskolától függetlenül tudunk együttműködni.....	7
The Resistance: Avalon.....	9
Hírek röviden.....	11
Dürer Light.....	12

The Resistance: Avalon**KÖZÖS TÁRSASJÁTÉKOZÁS**

A szombati 2. fordulós verseny után a kedvelt játékot tanítják meg a szervezők; majd játékra is lesz lehetőség. A szabályokat lapunkban is olvashatjátok.

[**THE RESISTANCE: AVALON**]

Bővebben a 9. oldalon

Kedves Olvasók!

Ma véget ér a versenyprogram, a legtöbb kategóriában a váltóversennyel, vagyis relayjel kialakul a végső sorrend. Ennek megismeréséig még várnotok kell (és a tegnapi megoldásokat is csak holnap ismertetik), addig is, lehetőségetek van részt venni a szabadidős programjainkon.

Mai számunkban ezekről is olvashattok némi kedvcsinálót, sőt az Avalon játék legfontosabb szabályairól hosszabb cikket is találtok lapunkban.

Az idei év sem marad interjúk nélkül, két versenyző mellett Csordás Péterrel is olvashattok interjút – legalábbis annak első felét. A második fele holnap „érkezik” majd.

Ha még nem kezdtétek el, mindenképp próbáljátok megoldani a bűnügyi rejtvényünket (mely leginkább talán a logi-sztorikhoz hasonlítható). A verseny természetesen idén is az akadályversennyel, a Ki mit tud?-dal, majd a Li-cittel zárul.

Végül, ezúton kérlek benneteket, hogy a kollégiumi szabályzatot továbbra is tartsátok be, a verseny végeztével is!

Ahogy eddig, úgy továbbra is kellemes és hasznos miskolci időtöltést kívánok!

Bersényi Ágoston, főszerkesztő

Ma, Február 7. (szombat)**2. versenynap**

9.00-10.30: A döntő második fordulója
Matek, kémia relay; fizika mérés

10.50-12.00: Társasjáték-tanítás: The
Resistance: Avalon [9. oldal]

12.00-13.30: Ebéd (Minorita)

13.40-15.00: Előadás

Varga Dezső: Részecskefizikai felfedezések és mérőeszközök

15.00-18.00: Akadémia-verseny

Párhuzamosan a kísérő tanárokat a szervezők egy beszélgetésre várják a verseny tapasztalatairól.

18.00 - 19.00: Vacsora (Lévy)

19.00-20.00 Ki, mit tud? [11. oldal]

20.00-21.30: Licit

Február 8. (vasárnap)

8.00-9.00 Reggeli (Lévy)

9.00-10.30 Megoldásismertetés+, majd
a kijavított dolgozatok megtekintése

11.10-12.00: Eredményhirdetés

A mai versenyfeladat fizikából egy mérés, és egy kapcsolódó számítás elvégzése. Ha a számításhoz tartozó képlet nem jut eszetekbe, a szervezők megmondják. Ez a megszerezhető pontok számát csökkenti, azonban a mérés elvégzéséért, és a helyes végeredményért járó pontszám a veszteségnél sokkal magasabb.

A többi kategóriában ún. váltó, más néven relay forduló lesz. Ez azt jelenti, hogy minden csapat előtt a 15 feladatból mindig csak egy, a soron következő van ott, amint azt megoldották vagy elpasszolták (három rossz tippet adtak rá), akkor kapják meg az újabb tesztkérdést.

Ebben a fordulóban az eredmény mindig egy szám (matekból egész, kémiából normál alakban felírt), esetleg – kémia esetén – egyetlen szó. Itt nem csak a tudás számít, valamennyire stratégia is, mert bár a feladatok elvileg fokozatosan nehezednek, lehet, hogy egy éppen nem szimpatikus feladat a többitől veszi el az időtöket. Ezért javaslom, hogy ha egy feladattal sehogy sem sikerül megbirkóznodok, akkor passzoljátok el (adatok le 3 véletlen, ám elképzelhető tippet), és lépjétek a következőre. Ez különösen akkor kritikus, ha úgy érzitek, hogy a megoldások jó, ám a megoldókulcs rossz. Fontos, hogy a tényleges helyes választ akkor sem fogadhatjuk el, ha meggyőződünk róla, hogy az a helyes, csak a megoldókulcs szereplőt. Ha a megoldókulcs valóban hibásnak bizonyul, akkor azt a kérdést utólag töröljük, azaz senki sem kap rá pontot, még akkor sem, ha véletlenül eltalálta a megoldókulcs szereplő választ, így a passzolással pontot nem veszítetek, az viszont egyáltalán nem mindegy, mennyi időt töltötök el egy olyan feladattal, amellyel nem tudtok pontot szerezni. Figyelem, nem biztos, hogy van rossz válasz a megoldókulcsban, sőt arra törekszünk, hogy ne legyen, ám kizárni nem tudjuk!

Bár a relay pontok végig követhetők lesznek, a végeredmény csak holnap lesz nyilvános, a két forduló pontszámának összeadásával!

Mai program

A MA DÉLUTÁNI SZABADIDŐS PROGRAMOK RÖVID LEÍRÁSA

A Dürer 2. versenynapjának végeztével a szabadidős programokra terelődik a figyelem. Nincs Dürer akadályverseny és Licit nélkül, de lassan már a *Ki mit tud?* is hagyományá válik. Újdonság lesz a Dürer Bank.

A 2. forduló után a szervezők vezetésével a *The Resistance: Avalon* című játékot ismerhetitek meg, és ki is próbálhatjátok. Ebéd után *Varga Dezső* előadására várunk benneteket. Rögtön utána maradhattok is a Nagyteremben, hiszen kezdődik az Akadályverseny jelentkezése, majd csapatonként indulhattok a különböző állomásokra.

Az idei verseny témája az Olimpia, ne lepődjeteek tehát meg, ha sporttal kapcsolatos feladataitok lesznek, de persze nem kell túl sokat mozogni most sem. Idén is ez lesz az utolsó nagy lehetőség dollárok szerzésére.

Az akadályverseny előtt még jelentkezhetek az esti *Ki mit tud?*-ra, amelyen a korábbi években is színvonalas produkciókat láthattunk.

Az ezt követő vacsora után következik a várva várt Licit, a Dürer Verseny aukciója, amelyen különböző ajánlékokkal lehetek gazdagabbak, a Dürer Dollárjaitokért cserében.

A vacsora kezdetétől, 6 órától nyitva lesz a Nagyteremben a *Bank*, amely a kis címleteiteket beváltja nagyobbakra, gyorsabbá téve magát a licitet, használjátok ki a lehetőséget!

Az eredetileg mára tervezett Megoldásismertetés+ holnap reggel lesz.

„A játék az jó, hogy volt benne, az felüdülés volt...”

VERSENYZŐI INTERJÚK

Farkas Ábellel, a nagyváradi Ady Endre Elméleti Líceum 5. osztályos, 11 éves diákjával Szűcs Juli, Szakács Lili Katával, a Villám csapat (Budapesti Fazekas Mihály Általános Iskola és Gimnázium) 11. osztályos versenyzőjével Bersényi Ágoston beszélgetett.

SZÜCS JULI: Mi a kedvenc tantárgyad?

FARKAS ÁBEL: A földrajz és a matematika.

SzJ: Honnan hallottatok a versenyről? Tanárotok, tanárnőtok mondta?

FÁ: Igen, a tanárnőnk.

SzJ: Tavaly akkor nem voltatok?

FÁ: Tavaly én nem voltam, de volt olyan csapattagom, aki kijutott a döntőbe.

SzJ: Hogy tetszik eddig a verseny? Hogy sikerült a feladatsor?

FÁ: Tetszik. Hát, szerintem elég jó.

SzJ: De nehéz volt, vagy könnyebb?

FÁ: Olyan közepes.

SzJ: Más versenyekre is szoktál járni?

FÁ: Igen.

SzJ: Melyikre?

FÁ: Hát, voltam a Bolyain, az ÉMMV-n, még a Düreren, meg a Zrínyire

fogok menni.

SzJ: Ezek akkor mind matekversenyek. Más tantárgyból is indultál?

FÁ: Más tantárgyból nem.

SzJ: És itt a délutáni programok közül melyik tetszett a legjobban?

FÁ: Én nagyjából nem voltam bent; főleg a teaházban ültem meg ezt a krimis feladatot oldottam.

SzJ: És azzal hogy állsz, vagy még mi hiányzik?

FÁ: Hát még úgy a... tehát elég jól állok vele.

SzJ: És mikor mentek haza, még itt maradsz a licitre?

FÁ: Holnap délután megyünk haza.

SzJ: Akkor nem. De és Dürer Dollárókat szereztél, vagy csináltál olya feladatot?

FÁ: Nem, mert nem maradunk itt a licitre.

SzJ: Köszönöm szépen az interjút.

BERSÉNYI ÁGOSTON: Hányadszor indulsz a Düreren?

SZAKÁCS LILI KATA: Ez az első alkalom.

BÁ: Kitől hallottatok a versenyről, miért jöttetek el?

SzLK: Először, még amikor 3 éve volt verseny, akkor Szűcs Gábor mondta nekünk, hogy csak akkor induljunk, ha meghívják minket, mert akkor még a tanárunk volt, aztán idén a csapattagok kerestek meg, hogy kell még nekik lány. És akkor így kerültem ide.

BÁ: Jártál már korábban Miskolcon?

SzLK: Még nem.

BÁ: A városból láttatok már valamit? Fogsz várost nézni?

SzLK: Hát itt a környéket láttuk, és ez a rész ez nagyon szép, úgyhogy majd körbejárjuk szerintem.

BÁ: Erre a versenyre hogy' készültetek? Készültetek külön rá?

SzLK: Nem különösebbképpen. Több csapatmegbeszélést tartottunk a vonatúton.

BÁ: Mi volt a feladatmegosztás? Mindenki gondolkodott egy-egy feladaton, vagy közösen beszélgettetek?

SzLK: A geometriát senki nem szereti, úgyhogy azt rám sózták, aztán a többi feladaton többnyire együtt gondolkodtunk. Aztán a játékot ketten csináltuk meg. Az első feladat az egy ember szüleménye, a többi meg csapatmunka.

BÁ: Hogy tetszett a feladatsor? Mennyire tartottátok kihívásnak?

SzLK: Nagyon érdekes volt. A játék az jó, hogy volt benne, az felüdülés volt. A geometria az elég nehéz volt a mi csapatunknak.

BÁ: D+ kategória...

SzLK: Igen. Elég jó, változatos feladatsor volt. És három órára, három főnek elég is volt.

BÁ: És hogy tetszenek a szabadidős programok? Láttuk, te társasjátékoztál.

SzLK: Bizony. Kihasznlom a lehetőséget arra, hogy játsszak meg ismerkedjek, mert nagyon szeretem ilyen társaságban tölteni az időt.

BÁ: A licitre készülsz már?

SzLK: Bizony. Hallottam, hogy mire kell számítani, hogyan kell dollárt gyűjteni, meg költeni, úgyhogy már

igyekszem szedni a dollárokat, meg taktikázni, hogy mire is gyűjtünk akkor meg hányan.

BÁ: És a holnapi relay versenyformáról beszéltek már a csapatban, hogy hogy fog az kinézni nálatok?

SzLK: Még nem nagyon. A harmadik

csapattag csak most érkezett meg, úgyhogy érdekes lesz. De kíváncsi leszek rá, mert ilyen versenyen még nem indultam.

BÁ: Hát akkor sok sikert hozzá, és köszönjük az interjút.

SzLK: Köszönöm.

Iskolától függetlenül tudnak szakmailag együttműködni

KÉTRÉSZES INTERJÚ A KECSKEMÉTI TEHETSÉGGONDOZÁSRÓL, 1. RÉSZ

A kecskeméti Katona József Gimnázium tanárával, a Mategye Alapítványnál is tevékenykedő Csordás Péterrel beszélgett Szedlák Máté. Terjedelmi okok miatt az interjút két részletben, a mai és a holnapi számban közöljük.

SZEDLÁK MÁTÉ: Szervusz Péter! Hadd kérdezzem, mióta vagy nálunk, hányadik versenyed ez neked a Düreren?

CSORDÁS PÉTER: Sziasztok, szia, Máté, ez, ha jól emlékszem, épp a negyedik versenyünk lesz. És mint mindig, most is sikerült több csapattal is eljönnünk, és nagyon örülünk, hogy itt lehetünk.

SzM: Honnan jöttetek?

CsP: Kecskemétről, több iskolából, én a Kecskeméti Katona József Gimnáziumból jöttem két csapattal egy C-s és egy C+-os csapattal, illetve a kollégám, Nagy Tibor tanár úr, ő pedig a Református iskolából jött egy 7-8- os és egy 5-6-os matekos csapattal és még van egy kollegám, aki pedig kémias csapattal érkezett ide.

SzM: Nagyjából hány iskola van Kecskeméten?

CsP: Hát régebben 24 iskola volt Kecskeméten, ezek nagyrészt azért általános iskolák, volt 6-8 gimnázium. Most már összevonások miatt így

számszakilag kevesebb van, de gyakorlatilag épületben ugyanannyi van.

SzM: Akkor ez még mindig sok gyereket jelent.

CsP: Igen, igen, elég sokan vagyunk. A mi iskolánkban kb. 700 körül van a tanulólétszám, illetve másik két nagy gimnázium, a Boyai János Gimnázium; és a Bányai is elég sok tanuló jár, az egyik 8 osztályos, a másik pedig 4 osztályos gimnázium.

SzM: És gyakran segítetek egymásnak versenyre együtt menni, vagy megnyire szoros az együttműködés az iskolák között.

CsP: Hát nálunk egy különleges helyzet van Kecskeméten, ugyanis van a Mategye Alapítvány, ami teljesen független bármilyen iskolától és most már azért nagyjából saját anyagi forrásokból él, illetve a Kecskemét megyei jogú város önkormányzatának támogatását élvez. A Mategye Alapítvány miatt egy speciális helyzet állt elő, iskolától függetlenül tudnak szakmailag együttműködni a

kollégák, és ez a Zrínyi versenynél, a Gordiusz verseny szervezésénél és a többenél gyakorlatilag nagyon komoly együttműködést jelent a különböző gimnáziumoknak a tanárai között. Hogy csak egy példát mondjak, a Zrínyi matematikaverseny 11 feladatsor-készítője 6 iskolából kerül ki a kollégák közül, és emellett még most is például a C+-os csapatunk, amivel érkezünk az egy Bányais és két Katonás diákból áll. Tehát nagyon szoros együttműködésben dolgozunk.

SzZ: Ez akkor egy mindennapos együttműködést jelent mind a munkában, mind pedig a szakmai egyéb kiegészítő dolgokban, versenyekben, és nem hétköznapi eseményeken is, ugye?

CsP: Igen, igen. Elég szoros az együttműködés. Vannak olyanok, például Varga József tanár úr a Bányai Júlia Gimnáziumból, akivel gyakorlatilag heti rendszerességgel találkozunk most a Zrínyi matematikaverseny feladatsorai kapcsán. Illetve törekszünk arra, mint például a Katona József Gimnáziumban, hogy a jó gyakorlatainkat, ahogy mostanában szokták mondani, például a társasjátékos szakköröket, akkor azokat a speciális sakkjátékokat, amit az egyik kollégám, Takács István tanár úr szokott csinálni a Katona József Gimnáziumból, azokat az általános iskolák felé is tudjuk közvetíteni. Most az előző héten pénteken voltunk éppen az egyik iskolában egy tehetségnapot tartottunk. És ott gy-

akorlatilag négy órán keresztül a matematik tagozatosoknak tartottuk a foglalkozásokat, illetve az alsósoknak. Tehát igen, szoros együttműködés van.

SzZ: És mekkora erre az igény, mennyire veszik ezt jó néven az iskolák, és mennyire adnak támogatást, ehhez? Akár helyben, akár egyéb jelleget dologban is.

CsP: Ez eléggé változó, gyakorlatilag vannak olyan iskolák, akik... mivel azt el kell mondanom, hogy a mi iskolánk az négy osztályos gimnázium és hat osztályos gimnázium is, vannak olyan iskolák, inkább általános iskolák, akik inkább a négyosztályos gimnáziumunkat szeretik, ugyanis onnan nem fognak hatodik után eljönni a gyerekek, mint a hat osztályos gimnáziumunkba. Van ilyen példa is. De most már így pont a társasjátékozás, vagy a robot szakkörök, szoktunk csinálni robot programozó szakköröket, illetve a sakkzással kapcsolatban kezd kialakulni egy olyan együttműködés, hogy a város legjobb általános iskoláival sikerül együttműködnünk, és önállóan most már foglalkozásokat is időnként egyszer-egyszer tartunk. És azt kell mondjam, hogy ez kezd egy kicsit szorosabbra fonódni és kezd ez a fal megszűnni.

Interjúnk második részében még több szó esik a Kecskeméti zsló tehetség-gondozásról, és ennek kapcsán a Mattegye Alapítvány tevékenységéről. Keressétek holnapi lapszámunkban!

The Resistance: Avalon

NAGY, KÖZÖS TÁRSASJÁTÉKOZÁSRA ÉS –TANÍTÁSRA VÁRUNK BENNETEKET

A szombati szabadidős program némileg rendhagyóan alakul. A vasárnap délelőttre került Megoldásismertetés+ helyett szombaton a verseny után a méltán népszerű társasjátékot tanítjuk meg nektek.

Bizonyára sokan ismeritek ezt a játékot. A rutinosabbakat külön körben, az alapjátéknál több karaktert használva várjuk, hogy számotokra még izgalmasabb legyen a játék.

Amennyiben még nem ismeritek, szeretettel várunk benneteket rögtön a versenyek szombati fordulói után, kb. 10.50-től a Nagyteremben, itt először elmondjuk a szabályokat, majd a szervezők vezetésével több kört alkotva kipróbálhatjátok ezt a rendkívül szórakoztató játékot.

Azok számára, akik nem ismerik, következzen hát egy rövid ismertető. Elvileg 5-10 fő játszhat együtt, de tapasztalataink szerint 7 fővel a legélvezetesebb, így ilyen létszámú körök kialakítására törekszünk majd; de 10 fővel is játszható.

Aki ismeri a „*Gyilkosos*” nevű játékot, az könnyen ráismerhet, ugyanis nagyon hasonlít rá. A legnagyobb különbség azzal szemben, hogy itt nincs kieső, tehát mindenki az utolsó pillanatig részt vesz benne. A kerettörténet szerint ezúttal *Artúr* hű lovagjai próbálják megvédeni a Jóságot és a Becsületet *Mordred* (vagyis maga az *Ördög*) seregével szemben.

A játék kezdetén mindenki kap egy karakterkártyát, amely vagy a *jó* (kék) vagy a *rossz* (piros) oldalra sorolja.

Mivel a jók vannak többségben, a játék során mindenki arra törekszik, hogy jónak mutassa magát, és így a jók beválogassák maguk közé a küldetésekbe.

A játék elején van egy ún. éjszaka. Ez alatt mindenki becsukott szemmel, ökölbe szorított kézzel van; majd a játékvezető felszólítására a *rosszak* kinyújtják hüvelykujjukat és kinyitják a szemüket, hogy megnézzék egymást. Ezt követően a szemüket becsukják, de az ujjukat úgy hagyják, hogy a *jók* közül kijelölt személy (vagyis *Merlin*) megnézhesse őket. Így tehát a játék folyamán a három rossz ismeri egymást, és Merlin is ismeri a három rosszat; fordítva viszont nem!

A játék során küldetéseket kell teljesíteni. A cél, hogy a csapat ezek közül hármat nyerjen – ha ez sikerült, a játéknak vége; így összesen legfeljebb öt küldetés lehetséges. Ha a rosszak nyertek három küldetést, meg is nyerték a játékot. Ha azonban a jók gyűjtöttek össze három pontot, még nem nyertek, hanem ekkor a rosszak közül kijelölt személy, Assasin kap lehetőséget tippelni egyet Merlin személyére, vagyis arra a jóra, aki ismerte a három rosszat. Merlinnek tehát nem szabad felfednie kilétét, hi-

szén ha a végén őt ölik meg, akkor a rosszak nyernek. A cél tehát az, hogy a rosszak valamelyik másik jót öljk meg. Ebben az esetben a jók nyernek.

Az, hogy az egyes küldetésekbe kik kerülnek be, szavazásokon dől el. A játék kezdetén kisorsolunk egy kezdő játékost, aki kijelöl egy csapatot. (Az egyes küldetésekben szükséges jelöltek száma a játékosok számától függ, és küldetésenként változik). A jelölő tehát kiválasztja a számára szimpatikus csapatot (magát be is teheti, de ki is hagyhatja – mivel saját maga az, akiben a leginkább bízhat, magát a legtöbbször érdemes bejelölnie; de nem feltétlenül kötelező). Ezt követően szavazni kell róla: „egy-két-há” számolás után minden játékos egyszerre, felfelé vagy lefelé tartott hüvelykujjával egyértelműen jelzi, hogy számára megfelelő-e az adott jelölés a küldetésre. Ha a többség (a játékosok számának felénél több, felfelé kerekítve!) elfogadja, abban az esetben a jelöltek kapnak egyenként egy-egy Siker (Success) és Bukás (Failure) kártyát. Ezek közül az egyiket lefordítva az asztal közepére helyezik, a másikat visszateszik (szintén lefordítva) a pakliba. Fontos, hogy a jók kizárólag Siker kártyát rakhatnak; míg a rosszak szabadon eldönthetik, hogy melyiket teszik a kettő közül. (Mivel azonban a jók nem válogathatnak, a rosszaknak sem érdemes sokáig gondolkodniuk, hiszen azzal lebuktatják magukat!)

Miután beérkezett valamennyi szava-

zat, az asztal közepére tett szavazatokat megkeverik, majd felfordítják.

Ha minden kártya Siker, akkor a küldetés sikerült, azaz a jók kapják a pontot. Azonban, ha akár csak egyetlen Bukás kártya is van a felfordított szavazatok között, az adott küldetést a rosszak nyerik. (Kivétel a 4. küldetés, mert az csak abban az esetben bukik el, ha legalább két Bukás kártya van benne.)

Ha a küldetés lezajlott, a következő játékos jelölhet, és arról szavaznak.

Amennyiben a jelölést a többség nem fogadja el, szintén továbbhalad a jelölés, és a következő játékos jelöl. Fontos azonban, hogy ha egymás után négyszer sikertelen a jelölés, az ötödik játékos jelölését automatikusan el kell fogadni, tehát az általa kijelölt személyek kerülnek be a küldetésbe. Ez kockázatos, ezért érdemes legkésőbb a 4. szavazatnál konszenzusra jutni.

Ha valamely csapat összegyűjt 3 pontot a küldetésekből, a játéknak tehát vége, és ha a jók gyűjtötték össze a 3 sikeres küldetést, a rosszak közül Assassin tippelhet Merlin személyére, és jó tippje esetén megnyerheti a játékot.

A játék során a beszélgetés megengedett, sőt ajánlott. A rejtett, mások által nem érthető kommunikáció viszont nem sportszerű.

Annak érdekében, hogy a játék ne nyúljon hosszúra, bizonyos esetekben a szervezők kissé siettetni fognak benneteket. Ezzel a végeredményt nem kívánják befolyásolni.

Hírek röviden

HÍREK AZ ÁTÍVELŐ JÁTÉKRÓL, AZ AKADÁLYVERSENYRŐL ÉS A KI MIT TUD?-RÓL

Kevés dürer dollárt kaptál? Itt az utolsó nagy alkalom, hogy bezsebelj néhányat a licit előtt. Segíts megoldani a rejtélyt, jelentkezz az akadályversenyre, vagy a *Ki mit tud?*-ra!

Élő krimi

Az egész versenyen átívelő játék ugyan már tegnap elkezdődött, de még ma is érdemes becsatlakozni. A feladatok egy képzelt bűnügyet megoldani, és megtalálni Robi „gyilkosát”.

A megoldáshoz különböző segítségeket rejtettek el számotokra az iskolában. Ezek értelmezéséhez a kék pólós szervezőktől kérdezhetek. Fontos, hogy a szervezőkön kívül mások, így például az iskola személyzete nincs bevonva a játékba, ők érdemi segítséget nem tudnak nektek nyújtani. Ugyanígy fontos hangsúlyozni, hogy nem minden nyom vezet közelebb a megoldáshoz, egyes szervezőktől akár téves információkat is kaphattok.

A rejtélyt sikeresen megoldókat Dürer Dollárokkal jutalmazzuk.

Kovács Béla ezredes közleménye:

„Az éjszaka során a talált bizonyítékok megvizsgálásra kerültek, és sikerült megtalálnunk egy nyomot, ami a pénteki és a szombati TV-s hirdetésben volt elrejtve: Dürer mellkasán egy D látható.

A nyomozhatóságok kérik mindazokat, akik a nyomozásba be szeretnének szállni vagy azt folytatni szeretnék, hogy érdeklődjenek a vörös névtáblát viselő nyomozóknál (Fruzi,

Levi, Máté). Az eset megoldása még csak most indul be. A hatóságok munkáját segítők magas pénzjutalomban részesülnek.

Akadályverseny

Idén apró módosításokkal folyik a verseny: külön indulnak az AB kategóriások a többiektől, illetve kisebb létszámú csapatokat indítunk. Bízunk benne, hogy az újítások elnyerik a tetszésedet. Az akadályverseny feltétele az azt közvetlenül megelőző regisztráció:

15:15 – Regisztráció (Nagyterem)

15:15-15:30 – Csapatok kialakítása (Nagyterem)

15:30-18:00 – Feladatok

Idén is: *Ki mit tud?*

Az iskolapad, a matek, a fizika és a kémia nem minden. Ha van olyan ötleted, mellyel szívesen szórakoztatnád a közönséget pár percben, akkor jelentkezz a *Ki mit tudra!*

Maximum 5 perces vicces, meghökentető, érdekes vagy szórakoztató produkciókkal való jelentkezéseket várunk. Jelentkezni időkorlát miatt csak összesen 10 műsorszám elejéig lehet. A jelentkezési sorrend számít.

Regisztráció: 15:15-16:00, az akadályverseny előtt a Nagyteremben.

Rejtvény - sudoku

Nehéz szint (4/6)

7				1		6	8	
1		9			8	4		
				5			9	
		6	9				1	
		1		4	5			
3	7							1
		4		7	6	5		
5						8		

(c) OnlineSudoku.hu

Következő számunk tartalmából

Holnapi, utolsó számunkban némileg összefoglaljuk a hétvégét, és ismét lesznek interjúk.

Természetesen benne lesz Csordás Péter interjújának második, befejező része is. Emellett pedig több meglepetés is. Tartsatok velünk holnap is!

Napi vicc

Hogyan bizonyítják be az egyes tudományágak képviselői, hogy minden 1-nél nagyobb páratlan szám prím?

Matematikus: 3 prím, 5 prím, 7 prím, innen biztos kijön teljes indukcióval.

Fizikus: 3 prím, 5 prím, 7 prím, 9 - mérési hiba, 11 prím, 13 prím. Most már elég sok esetet megvizsgáltunk, hogy levonhassuk azt az általános következtetést, miszerint minden páratlan szám prím.

Informatikus: 3 prím, 5 prím, 7 prím, 7 prím, 7 prím...

Bölcsész: 2 prím, 4 prím, 6 prím

Fizikatanár órán felírja a táblára: Arkhimédész (287–212) A kezdeti mosoly az arcán egyre halványul, végül szinte ijedt tekintettel néz rá az osztályra.

– Kérem, félre ne értsék! Nem visszafele élt, hanem Krisztus előtt!

Ajtósi Hírmondó, a Dürer verseny miskolci döntőjének hivatalos lapja. Megjelenik a döntő ideje alatt minden reggel, ingyenesen, 150 példányban.

Felelős kiadó: Albrecht Dürer Pro Mathematica Alapítvány, Szűcs Gábor. Főszerkesztő: Bersényi Ágoston. Kapcsolat: <http://durerinfo.hu>, [facebook.com/durerverseny](https://www.facebook.com/durerverseny), durerinfo@gmail.com, vagy a terjesztőkön keresztül.

<http://durerinfo.hu/>



[facebook.com/durerverseny](https://www.facebook.com/durerverseny)



Adó 1%

Albrecht Dürer Pro
Mathematica Alapítvány

19335379-1-05