



Békés Megyei Könyvtár

5600 Békéscsaba, Kiss Ernő u. 3. – Postacím: 5601 Pf. 35.

Telefon: (66) 530-200 Telefax: (66) 530-203 E-mail: bmk@bmk.hu Honlap: <http://konyvtar.bmk.hu>

EGY BOSZORKÁNYPER NYOMÁBAN ELNEVEZÉSŰ HELYISMERETI SZABADULÓS JÁTÉK

**KÉSZÍTETTE:
KISS ELISABETH
BÉKÉSCSABA, 2024**

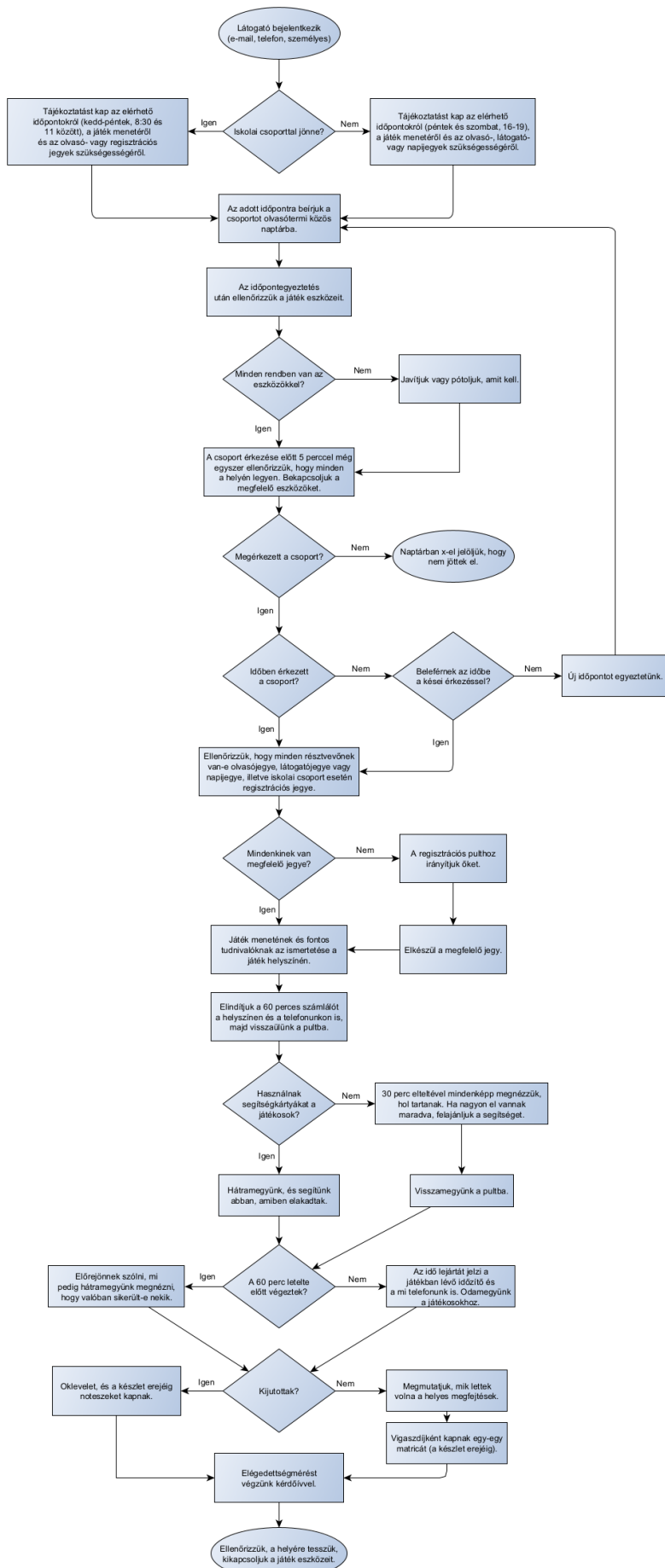
Verziószám	1.0
Forrás	
Oldalszám	8 oldal
Készítette	Kiss Elisabeth
Jóváhagyta	Minőségirányítási Tanács
A jóváhagyás dátuma	2024. 02. 29.
A hatálybalépés dátuma	2024. 02. 29.

.....
Minőségirányítási Tanács vezetője

.....
Igazgató

PH

Verzió	Forrás	Oldalszám	Módosította	Jóváhagyta	A jóváhagyás dátuma	A hatálybalépés dátuma
1.0		8 o.			2024. 02. 29.	2024. 02. 29.



EGY BOSZORKÁNYPER NYOMÁBAN **ELNEVEZÉSŰ HELYISMERETI SZABADULÓS JÁTÉK**

FOLYAMATGAZDA: Kiss Elisabeth

DEFINÍCIÓ: A szabadulós játék a helyismereti gyűjteménnyel egy teremben került kialakításra, főbb berendezési tárgyait egy láda és egy kisebb szekrény alkotják. A szabadulószoba összeállításában és a tényleges játékban is nagy szerepet kapott helyismereti gyűjteményünk, a Békési Gyűjtemény és helyismereti enciklopédiánk, a BékésWiki is.

A tematika meghatározásánál főleg a középiskolai és fiatal felnőtt korcsoportot tartottuk szem előtt, ezért fantasztikus, misztikus és nyomozós vonallal vegyítjük a helyi folklórt, a helytörténetet.

Iskolai osztályok nyitvatartási idő előtt, tehát 8:30 és 11 óra között vehetik igénybe. A nagyközönség részére pénteki és szombati napokon 16 és 19 óra között hozzáférhető. Minden esetben előzetes bejelentkezéshez kötött. A részvétel érvényes olvasó-, napi- vagy látogatójegy meglétéhez kötött. Iskolai osztályoktól elfogadjuk a regisztrációs jegyet is. A játék az NKA támogatásával jöhetett létre.

FOGALOMMAGYARÁZAT

SZABADULÓ JÁTÉK: A szabaduló játék (más néven: szabadulószoba, szabadulós játék, kijutós játék, angolul: escape room vagy escape game) egy játék, melyben a résztvevőknek meghatározott időn belül logikai vagy ügyességi feladatok segítségével kell kijutni egy szobából vagy szobarendszerből.

FOLYAMATLEÍRÁS

1. A látogató bejelentkezik telefonon, e-mailben vagy személyesen.
2. Ha iskolai csoport jönne: tájékoztatást kapnak az elérhető időpontokról (kedd-péntek, 8:30 és 11:00 között), a játék menetéről, a létszámról (2-6 fő lehet bent egyszerre), az ajánlott életkorról (16 éves kortól), a játék menetéről és az olvasó- vagy regisztrációs jegyek szükségességéről.
3. Ha nem iskolai csoport jönne: tájékoztatást kapnak az elérhető időpontokról (péntek-szombat, 16:00 és 19:00 között), a játék menetéről, a létszámról (2-6 fő lehet bent egyszerre), az ajánlott életkorról (16 éves kortól), a játék menetéről és az olvasó-, napi- vagy látogatójegyek szükségességéről.
4. A kiválasztott időpontra beírjuk a csoportot az olvasótermi közös naptárba.
5. Időpontegyeztetést követően ellenőrizzük a játék eszközeit.
6. Amennyiben az eszközökkel bármi hiba lépett fel, javítjuk vagy pótoljuk (pl. tablet feltöltése, elemcsere, szakadt dokumentum cseréje). A csoport/személy érkezése előtt 5 perccel ismét ellenőrizzük, minden rendben a helyén van-e, illetve bekapcsoljuk az eszközöket.
7. Ha késve érkezett a csoport/személy, megállapítjuk, hogy kései érkezéssel beleférnek-e a rendelkezésre álló időbe. Ha igen, ellenőrizzük, hogy minden résztvevő rendelkezik-e olvasó-, látogató-, napi- vagy regisztrációs jeggyel. Amennyiben nem férnek bele az időbe, új időpont egyeztetésére kerül sor.

8. Ha időben érkezett a csoport/személy, ellenőrizzük, hogy minden résztvevő rendelkezik-e olvasó-, látogató-, napi- vagy regisztrációs jeggyel. Hiányzó jegyek esetén a regisztrációs pulthoz irányítjuk őket.
9. Ha egyáltalán nem érkezett meg a csoport/személy, a közös naptárban x-el jelöljük, hogy nem jöttek el.
10. A résztvevőkkel ismertetjük a játék menetét és a fontos tudnivalókat a játék helyszínén.
11. Elindítjuk a 60 perces számlálót a helyszínen és a telefonunkon is, majd visszatérünk a pulthoz.
12. Amennyiben a játékosok élnek a segítségkártyákkal, hátramegyünk és segítünk abban, amiben elakadtak.
13. Ha nem élnek a segítségkártyákkal, 30 perc elteltével mindenképpen megnézzük, hol tartanak. Ha nagyon lemaradtak, felajánljuk a segítséget.
14. Abban az esetben, ha a játékosok 60 perc letelte előtt végeztek, előre jönnek szólni, mi pedig ellenőrizzük, hogy valóban sikerült-e nekik kijutni. Oklevéllel és a készlet erejéig noteszekkel díjazzuk a sikeres játékosokat.
15. Amennyiben nem sikerült 60 perc letelte előtt végezniük, hátra megyünk amikor jelez az időzítőnk, és igény esetén megmutatjuk a helyes megfejtéseket és vígaszdíjként kapnak egy-egy matricát a készlet erejéig.
16. Elégedettségmérést végzünk rövid kérdőívvel (opcionális a kitöltés természetesen).
17. A játékosok távozását követően ellenőrizzük, a helyére tesszük és kikapcsoljuk a játék eszközeit. Esetleges csúszás esetén a játék újra összeállítása elhalasztható a következő napra.

KAPCSOLÓDÓ DOKUMENTUM

- Szervezeti és Működési Szabályzat

KOCKÁZATELEMZÉS

VIZSGÁLT RÉSZTERÜLET: a játék lebonyolítása.

KOCKÁZATI TÉNYEZŐK:

- nem megfelelően előkészített, ellenőrzött eszközök/anyagok,
- a játék közben megy tönkre valamely eszköz/anyag,
- nem a megbeszélrt időpontban érkeznek a résztvevők,
- elégedetlenségüket fejezik ki a résztvevők a játék nehézségi szintje miatt,
- a résztvevők nem tudják teljesíteni a megadott időkereten belül,
- a résztvevők nem tudnak segítséget kérni a könyvtárostól,
- negatív a résztvevők értékelése.

KIVÁLTÓ OK:

- a könyvtáros nem ellenőrizte megfelelően az eszközök működését és felhasználható anyagok helyét a játékosok érkezése előtt;
- a játék közben sérülő eszközök/anyagok pótlása nem biztosított;
- az időpont egyeztetés során félreértés történt, nem került megerősítésre mindkét fél részéről;
- a feladványok nem alkalmazkodnak a látogatók felkészültségéhez/tapasztaltségához – túl nehéz, vagy túl könnyű feladatok;
- a munkatárs ügyeletet végez az adott időben, elfoglalt, nem ellenőrzi 30 perc elteltével a résztvevőket.

GYAKORISÁG, A KÖVETKEZMÉNYEK SÚLYOSSÁGA:

- néha előfordul, súlyos következményekkel jár.

KOCKÁZATI HATÁSOK:

- a játékról negatív vélemény alakul ki,
- a résztvevők száma csökken,
- az intézmény megítélését rossz irányba befolyásolja.

A HIBÁK SÚLYOZÁSA (1-10):

Partnerek véleménye:	9
Könyvtár érdeke:	8
Gyakoriság:	2
Összesen:	144

MIT LEHET TENNI?

- a munkatárs tájékozódik a játékban résztvevők előzetes tudásáról/tapasztaltságáról;
- az időpont egyeztetést követően tájékoztató e-mail kerül kiküldésre a jelentkezők részére;
- a munkatárs időben ellenőrzi a játékhoz szükséges eszközök/anyagok állapotát és elérhetőségét, továbbá előre gondoskodik a meghibásodás esetén történő pótlásáról;
- a mindenkor ügyletben lévő munkatársak közül 1 fő folyamatosan elérhető legyen a játék ideje alatt;
- a munkatárs részletes visszajelzést kér a résztvevőktől.