II Noc Bibliotek w Bibliotece Głównej AGH w Krakowie: Wbrew stereotypom

Karolina Forma-Kita
Karolina Imiołek-Stachura
Biblioteka Główna AGH

21 października 2023 roku Biblioteka Główna AGH otworzyła swoje drzwi w ramach Nocy Bibliotek – wyjątkowego wydarzenia, które przyciągnęło zarówno miłośników książek, jak i entuzjastów gier i wyzwań.

Dzień zaczął się od gry terenowej „Zaginiony rękopis". Atrakcja skierowana była do grup zorganizowanych, składających się z 4-6 uczestników. W grze uczestnicy mieli okazję przeżyć niezwykłą przygodę szukając tajemniczego rękopisu rodziny Koperników. Gra odbywała się w całym budynku biblioteki, obejmując wszystkie jej agendy udostępniające. Drużyny miały za zadanie samodzielnie odnajdywać książki i czasopisma, sprawnie wyszukiwać informacje w bazach danych oraz korzystać z kolekcji map i norm. Gra nie tylko dostarczyła emocji i rozrywki, ale również zachęciła do pracy zespołowej i rozwoju umiejętności logicznego myślenia. Ważnym elementem gry byli także bibliotekarze i bibliotekarki świadomie wystylizowani jako stereotypowi przedstawiciele swojego zawodu.

Dla tych, którzy poszukiwali nieco innych doświadczeń, Biblioteka Główna AGH zaprosiła przedstawicieli Centrum Nauki i Zmysłów WOMAI, które przygotowało warsztaty sensoryczne prowadzone przez osobę niewidomą. Uczestnicy mieli okazję poznać świat niewidomych i doświadczyć, jakie wyzwania stawia przed nimi codzienne życie. Warsztaty te nie tylko miały nauczyć szacunku dla osób ze szczególnymi potrzebami, ale także zapoznać uczestników z alfabetem Braille'a. Można było również przejść tor przeszkód z białą laską, co było wyjątkowym doświadczeniem. Ponadto na stanowisku dostępne były gry sensoryczne i szachy dla niewidomych.

Dla miłośników szlachetnej gry w trakcie II Nocy Bibliotek został zorganizowany Turniej Szachowy. Celem zawodów była popularyzacja szachów w społeczności akademickiej. Wydarzenie to przyciągnęło wielu pasjonatów szachów, zarówno doświadczonych graczy, jak i tych, którzy chcieli spróbować swoich sił w tej strategicznej rozgrywce. Turniej dostarczył emocji, rywalizacji i okazji do doskonalenia umiejętności. Współorganizatorem rozgrywek była fundacja Gens Una Sumus, prowadząca Klub Szachowy Dwie Wieże Kraków. Obowiązywał system szwajcarski na dystansie 11 rund tempem 3 minuty na partię dla zawodnika z dodawaniem 2 sekund na każde posunięcie. Dla najlepszych przewidziano nagrody finansowe, dyplomy, medale oraz puchar dla zwycięzcy. Agnieszka Podrazik – zastępca dyrektora BG AGH, otworzyła turniej oraz wręczyła nagrody laureatom.

Na miłośników gier planszowych czekały rozgrywki planszówek sponsorowane przez MUDUKO. Był to świetny sposób na spędzenie czasu w towarzystwie, rozwijanie strategii i umiejętności negocjacyjnych.

Wieczorem zaczęły się emocje związane z escape roomem „Księga Wyjścia 2: Techno-historie". Fabuła prezentowała się następująco:

„Nadszedł ten dzień. Musisz zwrócić książkę, ale z jakiegoś powodu brakuje w niej stron. Czy zniknęły same? Czy w ogóle tam były? Czy wyrwał je Twój niesforny kolega, poczuwszy nagłą potrzebę papieru?

Wstyd się przyznać do zniszczenia książki, ale oto masz możliwość wykorzystać jedyną na sto lat okazję, aby odkupić swe winy. Wiesz jednak, że nie dasz rady samotnie – musisz zebrać drużynę i wziąć udział w wyzwaniu Najstarszego Bibliotekarza, pamiętającego czasy ostatniej zarazy. Waszym zadaniem będzie zejść ze zniszczoną książką do magazynu, pokonać trudności technologiczne, znaleźć brakujące strony i przekonać Opiekuna Zbiorów, aby przywrócił utraconą

Szybka lekcja podstaw języka Braille'a

fot. P. A. Nowaczyk

fot. P. A. Nowaczyk

fot. z lewej: Przeprowadzenie kwerendy w bazach danych wymaga skupienia...

fot. z prawej: Uczestnicy i postaci escape roomu

świetność książce. Wtedy pozostanie Wam już tylko szczęśliwie wydostać się z magazynu i oddać książkę nim wstanie słońce...".
Escape room odbywał się w podziemnym Magazynie Czasopism BG AGH. Uczestnicy rozwiązywali zagadki związane z technologiami, które zdążyły odejść do lamusa – zapoznali się z obsługą czytnika mikrofisz, walkmana czy automatycznej maszyny do pisania. Musieli także wykazać się pięknym czytaniem na głos i rozwiązać zagadkę matematyczną z klasycznej książki Lilavati. W grze wystąpili ponownie bibliotekarze wprost z dawnych stereotypów – przywdziano więc swetry z lat 80., skwaszone miny i ortopedyczne obuwie; wszystko, by pokazać kontrast z aktualnym stanem rzeczy. Escape room spotkał się z entuzjastycznym przyjęciem – nie tylko dostarczył dawkę adrenaliny, ale również pobudził wyobraźnię i zdolności logicznego myślenia uczestników.

Dla osób uczestniczących w grze terenowej oraz pokoju zagadek przygotowano nagrody, między innymi gadżety BG AGH oraz upominki od sponsorów: Centrum Nauki i Zmysłów WOMAI Kraków, Muduko oraz Urania. Postępy astronomii.

> II Noc Bibliotek w Bibliotece Głównej AGH w Krakowie pokazała, że biblioteka to centrum wiedzy i kultury, które wciąż jest w stanie zaskakiwać i zachęcać do odkrywania nowych aspektów edukacji i rozrywki. W epoce cyfrowej rola bibliotek ulega zmianie, ale nadal pozostaje ważna.

Noc Bibliotek była doskonałą okazją, aby poznać przepastne zbiory biblioteki, ale także dowiedzieć się o jej dostępności i innowacjach wprowadzonych w ostatnich latach.

fot. z lewej: Pamiątkowa fotografia zwycięzców i organizatorów turnieju szachowego

fot. P. A. Nowaczyk