

Bojti Anna: *Csend apó kertje*

Abszolút Könyvek, Pagony Kiadó,
Budapest, 2022

Pintér Klára

pinter.klara@szte.hu

SZTE JGYPK Alkalmazott Pedagógiai Intézet



A Pagony Kiadó gyerekkönyvei minden korosztály számára igyekeznek igényes szórakozást kínálni úgy, hogy közben az olvasás, a könyvek szeretetére neveljék a gyerekeket. Az Abszolút könyvek sorozat a 9–12 éves korosztálynak kínál olyan izgalmas, olvasmányos történeteket, amelyek már kinőttek a mesekategóriából, de témájuk, cselekményük, szereplőik közel állnak a kiskamaszokhoz.

A Pagony Kiadó több ismert regényéhez játékot is fejlesztett, például a Rumini-sorozat szereplőit, kalandjait több társasjátékban is megjelennek.

A regény és a játék között állnak Bojti Anna interaktív könyvei, melyek közül a legújabb a *Csend apó kertje*. Bojti Anna prezí designer, társasjáték-tervező, író. Építész diplomával a rendszerszemléletét felhasználva prezentációkat, honlapokat tervezett, 2015-ben a Prezi Design Award nyertese volt. Ez a rendszerszemlélet látszik a könyvein is.

A *Csend apó kertje* leginkább egy könyv alakban megjelenő „szabadulószobára” hasonlít, amelyben különböző akadályok leküzdésével kell eljutni a célig. A könyv 300 számozott fejezetpontból áll. Minden rész végén az olvasó dönti el, hogy melyik fejezetponton folytassa a saját maga által alakított történetet. A döntési lehetőségeket a kérdésekre, problémákra adott különböző válaszok, esetleg a *Csend apó kertjében* különböző irányokban való továbbhaladás jelentik.

Már a kertbe való belépéskor érdemes minden lehetséges dolgot megszerezni, így kaphatjuk meg *Csend apó kertjének* térképét (többedik olvasáshoz is letölthető a Pagony honlapjáról), amelyen kíváncsiságunk jutalmaként bejelölhetjük az északi irányt, majd folyamatosan követhetjük, hogy hol járunk, hogyan jutottunk a kőfalakkal határolt, sövényekkel részekre osztott kert egy-egy helyére, ott mit találtunk, és merre érdemes továbbhaladni. Utunk során érdemes minél több emberrel beszélgetni, információt gyűjteni, ezeket megjegyezni, lejegyezni. Segítséget jelent, hogy a fontos információkat, segítségeket, a továbbhaladási irányokat sárga színnel emelték ki a könyvben. A kalandok során tárgyakat gyűjthetünk, amelyek később segítségünkre lesznek. Amennyiben olyan tárgyra lenne szükségünk, amelyet még nem szereztünk meg, vissza kell találnunk arra a helyre, ahol megkaphatjuk ezt a tárgyat. Néha nem olyan könnyű eszben tartani, hogy melyik útvonalon nem jártunk még, hol bukkanhatunk rá a hiányzó eszközre. Ezért is érdemes jegyzetelni és a térképen követni bolyongásunkat.

Az ajánlás szerint „*Ez a könyv nyomokban matekot tartalmaz, de matekallergiások is fogyaszthatják, sőt!*”. Ez azt jelenti, hogy a kertben rejtvényeket, érdekes logikai, kombinatorikai, geometriai problémákat találunk, amelyek megoldása alapján leljük meg a helyes irányt, a szükséges segítségeket. Ezek a feladatok gondolkodást, nem pedig szokványos iskolai rutinokat igényelnek, és már 3. osztályosok számára is megoldhatók. Azonban nem az a fő cél, hogy a kérdésre azonnal kimondjuk a helyes választ, inkább az, hogy törjük a fejünket, és ha megakadunk, esetleg nem rögtön a helyes választ adjuk, akkor a könyv mutat kerülő utat, amelyen lépésről lépésre elvezet a megoldáshoz. Végző kétségbeesésünkben felhívhatjuk walkie-talkie-n a kerten kívül rekedt barátunkat, Zsigát, azonban tőle sem a kész választ kapjuk:

- „*Kezdj úgy gondolkodni...*
- *Nem mondanád rögtön a helyes választ? – kérdezed bosszúsan.*
- *Nem.*”

A könyvben nagyon jól vannak lépésekre bontva a problémák a tanácsok fokozatos leírásával, és többször is előfordul, hogy a megoldás végén annak végrehajtása újra tudatosítja a megoldásban levő rendszert, az indoklást. Sokszor rossz megoldás esetén sem fullad kudarcba a küldetésünk. Miután az újabb fejezetpont rávilágít a hibára, kerülő úton mégis sikerrel járhatunk. Küldetésünk néha valóban véget ér, ez olyankor fordul elő, ha hosszas magyarázat után sem tudjuk a megoldást, és nem kérdeztük meg Zsigát, amikor nem tudtuk a probléma nyitját.

A könyv szórakoztatva fejleszt sokféle képességet. Kíváncsinak kell lenni, kitartóan kell gyűjteni és lejegyezni az információkat, kérdezni, kommunikálni kell. Igaz-hamis állításokat, összefüggéseket kell értelmezni, lehetőségeket számba venni, térgeometriai, tájékozódási problémákat megoldani. Szükség van jó megfigyelőképességre, a megszerzett tudás lejegyzésére, jó tájékozódási képességre és memóriára, hogy emlékezzünk korábbi útvonalakra, esetleg le nem jegyzett, korábban jelentéktelennek tűnő részletekre. Sokszor váratlan irányban tudunk továbbhaladni, például ha felhívjuk a szüleinket, vagy felébresztjük az alvó tigrist. A könyv végül megmutatja, hogy akkor vagyunk erősek, ha együtt tudunk dolgozni.

Nagy nehézséget okoz úgy írni erről a könyvről, hogy ne lőjük le a poént, így lehet, hogy a fentiek akkor válnak igazán érthetővé, ha valaki végigolvassa a könyvet. Pedagógusoknak feltétlenül ajánlom, hogy miután végigjártaszották a könyvet, olvassák el sorban is a fejezetpontokat, hiszen lehetséges, hogy a jó megoldásokkal átugrottak sok tanulmányos módszertani lépést, amely a gyerekek segítségére lehet.

A gyerekek érdeklődését felkeltik a kalandok, az egyéni választási lehetőségek, és – a számítógépes játékokhoz hasonlóan – vonzza őket az egymás utáni próbák sikeres teljesítése. Megtapasztalják, hogy többféleképpen célhoz érhetnek, így sikerélménnyel zárul az olvasás.

Az írónak több hasonló könyve van, ezek közül a Csend apó kertje az 5. osztályos unokám kedvence, mert ebben kell a legérdekesebb problémákat megoldani a végső siker eléréséhez.

Ezek alapján ajánlom a könyvet szórakozni, gondolkodni szerető gyerekeknek, felnőtteknek egyaránt!