

# Történelmi játékok

VÁRADI ISTVÁN

*A történelmi játékokat nem kellett felfedezni. A módszer ott lapult a történelmet idéző meséket önmaguk szórakoztatására életre keltő gyerekek játékában. Sok közösségi játék, vetélkedő, túraprogram sugallta a módszert, táborozások kalandjátékai működtek a történelmi játék meg nem fogalmazott módján. A tanítási órán is jelen voltak, amikor még a drámajátékról sem beszéltek. A tudatos alkalmazásnak Mezei Éva kísérlete, illetve az erről – a Valóságban 1975-ben – megjelent írása adott lendületet. Az írás tanítási órára utalt ugyan, de a történelmi játék drámajáték-elemeit mindenféle körülményre alkalmazhatóan magában hordozta. Cikkünk terjedelmi okokból csak utalhat az irodalomajánlásra, mely az előzményekről is szól.*

A hetvenes években megjelent és népszerűsödő, különösen a Fiala Népművészek Stúdiójának tevékenységére, a népi gyermekjáték reneszánszára épülő, a drámajáték mozgalom pedagógiájával ötvözött csillebérci művészeti táborok a gyermek-közművelődés metodikai megújulását jelentették. E táborok sorában jelent meg a művelődéstörténeti, majd történelmi tábor modellje. Ebből a forrásból, a múzeumpedagógia eredményeit hasznosítva és igényeit kielégítve született meg a történelmi játszóházi forma. Ennek kimunkálása a Magyar Nemzeti Múzeum munkacsoportjának érdeme. A többéves munkában e sorok írója is közreműködött. Alábbiakban a történelmi játékok jól körülhatárolható, két rokon fajtájáról: a történelmi játszóházról és a történelmi-művelődéstörténeti táborokról adunk ismertetést. Közös jellegzetességeikre a komplex játék elnevezés utal.

## Komplex játék

A komplex játékban a kézműves-tárgyalkotó tevékenység a rögtönző-megjelenítő játékkal ötvöződik. Mindkét tevékenység kreativitást igénylő-fejlesztő, jól összehangolható. Az adott játékprogram tervezésénél e két tevékenység tartalmát kell a történelmi kor talajából növeszteni. A játszóház és a tábor attól komplex módszer, hogy a tárgyalkotás és a kor megjelenítése egymásba fogódnak: a készülő tárgyak, de maguk a tárgyalkotó technikák is a rögtönzés forrásai és eszközei, a rögtönzés korfestő elemei a tárgyalkotás pillanatában már jelen vannak. A történelmi játszóház és a történelmi tábor valójában csak az időbeli paraméterek szempontjából különíthetők el, a tapasztalat mégis kialakította a két foglalkoztatási forma modelljét.

## Történelmi játszóház

A játék időtartama – ez tapasztalati célszerűség – 2 óra. A játék tervezőjének első feladata a történelmi-művelődéstörténeti kor kiszemelése. Erre az alapkörülményre kell először a kézműves tevékenységek lehetőségeit felvázolnunk. A résztvevők létszámát a kézműves „munkahelyek” száma, animációs igénye szabja meg: egy „mester” keze alatt 10-15 gyerek dolgozhat, a játék sokszínűsége 3-4 tevékenység választékát kívánja. Ez együtt máris megszabja a játékban részt vevők célszerű létszámhatárait. Eszerint 30-60 gyerek részvételére gondoljunk. A kézműves feladat lehet a kor egy viseleti darabjának, használati tárgyának, jellegzetes építménye makettjének elkészítése, de megtaníthat

egy mesterség alapjaira – persze bármilyen is a munkafolyamat, valamilyen „alkotás” csak szülessen belőle. Már ezeknél az ötleteknél gondoljunk arra, hogy az elkészült alkotások hogyan lelik meg helyüket a további játékban. Például a viseleti darabot valóban felöltik, az eszközt használják, a makettet mint alkotó mester jelentkezik annak hasznosítására – mondjuk egy palotamakettel építőmesterként a királynál.

A következőkben a kor eseményeit – hétköznapját, ünnepét, annak epizódjait – rögtönzésekkel, a szerepeket önként vállaló szereplőkkel jelenítjük meg. A játékvezető a rögtönzést szereplőként vezeti, igyekeztve olyan szerepet alkotni önmagának, melyből a játék irányítója maradhat. A későbbi példánkban szereplő várúr például „nem állhat le” lovagi tornát vezetni, mégkevésbé a páncélozott paripákra a lovakokat felszeríteni, az udvarmesterek azonban ez „munkaköri feladata”. Talán kiderült az eddigiekből, hogy a gyerekek a játék szerepeire nem készülnek, nem betanult, szöveghű párbeszédet mondanak fel. A játékvezető a játék mozzanatainak eljátszatásakor indítványozza ugyan az elvárt szöveget, de mindig ügyeljen arra, hogy a szöveget nem ismételhetően indítványozza, önálló fogalmazásra ösztönzi a gyerekeket.

E rögtönzések játékot színesítheti egy-egy versenyjáték. Nem könnyű ilyenre bukkanni – bár alkalmunk lenne ebben segíteni –, megnyugtató megoldás lehet a kortalannak tekinthető népi versenyjáték alkalmazása. Persze a versenyjáték is a rögtönzés szövetében jelenik meg. Hasznára válik a játéknak a felvételtől – azaz udvari muzsikuskok által – játszott korabeli hangszeres zene, ugyanígy választott és közösen is énekelt, akár ott megtanult dal. Ha módunkban áll korhű táncot tanulni, tanítsuk a játék végén a résztvevőknek, ezt is a játék megkomponált részeként. Kézműveskedéshez ezúttal nem ajánlunk irodalmat, hozzáférhető elegendő anyag. Játékokra, zenére van néhány ötletünk.

A történelmi játszóház azzal veszi kezdetét, hogy a játékvezető – későbbi szerepében – a foglalkozásvezető „mesterekhez” irányítja a gyerekeket. A lehetőségek közti választás legyen önkéntes. A kézműves vezetők is megjelenhetnek szerepben: a mester tanulókat, inasokat keres. A munkát kezdő gyerekek előtt mindig legyen ott az elkészítendő tárgy mintadarabja, a történelmi hitelesség – múzeumi – tárgy fotója, és lehetőleg szerszám, hogy egyszerre minden gyerek dolgozhasson. A kézműveskedésre egy órát szánjunk, de ez alatt mindenki fejezze be a munkát. A gyorsabb, ügyesebb gyerekek számára legyen kéznél ráadás feladat, mert a semmittevő gyerekek kizökkentik egymást a játék hangulatából.

Néhány játszóházátéma a magyar történelemből: honfoglalás, az államalapítás kora, lovagkor, Mátyás király – a reneszánsz, törökvilág Magyarországon, Rákóczi kora, a reformkor, az 1848-49-es forradalom és szabadságharc. Az egyetemes történelem köréből az ókori művelődéstörténeti játszóházak szolgálnak sok játéklehetőséggel: az ókori Egyiptom, a Biblia világa, az ókori görög demokrácia, a Római birodalom.

## Történelmi-művelődéstörténeti tábor

Ez is komplex játékforma. A játszóháztól nem csak időtartamában különbözik, hanem abban is, hogy erre a gyerekek akár egész tanéven át készülnek. Persze nem a szerepekre, hanem a kor megismerésére. Például álljon itt az ókori görög demokráciát játszó tábor, mely e sorok írójának és kollégájának „kísérleti munkája” volt, módszertani leírása kettőjük könyvében található. A felidézendő korból költözők nevet, életkort, akár mesteriséget, családi állapotot választanak, ezen persze változtathatnak a játék során. A kor egész tábori életmódjukat meghatározza, tehát nem csupán délelőtt 10-től 12-ig „ókorikak”. Élnek a kor hétköznapjait, annak ismétlődő eseményeit – példánkban naponta „üzemel” az agora, itt dolgoznak és árusítanak a mesteremberek, itt sűrű-forog a nép, és szerzi a hétköznapok benyomásait. Naponta összesejben a népgyűlés, a tábor gondjainak megvitatására is lehetőséget adva. Ha nem is minden nap, de sor kerül a kor vallásának gyakorlására: „kommunikációra” az istenekkel, áldozatbemutatás, jóslatkérés formájában. Készülnek az ünnepekre a kor szellemében – tehát nem „szereptanulással”. Megrendezik az olimpiát annak megannyi szertartásával, a drámai versenyeket, a tiszteletadást isteneknek. A tábori játék kézműves feladatait az eddigiek

adják: az agorán készülnek a „görög vázák” és különféle cserépedények, hangszerek, színházi maszkok, kavicsmozaikok stb. Maguk készítik korabeli öltözetüket, és díszletszerű jelzésekkel avatják korabelivé a tábor épületeit. E játékokban még ógörög tábori kisszótár is készült, két tucat tábori fogalom játékos, de hiteles ókori megnevezésére. További részletekkel az ajánlott könyv szolgál.

Sikkerrel megvalósított „tábori korok”: honfoglalás, reneszánsz, reformkor.

## Másképpen is?

A komplex történelmi játék alkalmazható szakkörökben is, időben tetszőlegesen elosztva a játszóház, vagy akár a tábor adta ötleteket. Említésre méltó e sorok írójának három tanévet átfogó kísérlete: két iskola egy-egy ötödik osztályát a hetedikes tanév végéig kísérve a történelem anyag valamennyi egységét – fejezetét – történelmi játszóházzal foglalták össze, ez három év alatt 25 féle játszóházat jelentett.

Itt jegyzem meg: a komplex történelmi játékok – játszóház, tábor – néprajzi tartalommal is „működnek”, kísérleteink igazolják ezt, és a tapasztalatokra az irodalomajánlásban is található utalás.

## Egy példa: Lovagjáték

A terem különböző pontjain egy fegyvermester páncélsisakot, másik címerpajzsot készít, illetve tanítja erre a jelentkezőket. Az építőmester egy épülő vár makettjét formázza. Egy ügyes kezű udvarhölgy női fejdísz készítésére tanítja az udvari eseményre készülő társait.

Ezután megjelenik az udvarmester, aki a lovagi torna rendezésére vállalkozott. A várúr és családja szerepét gyerekek vállalják, jelzett öltözetet is kapnak – a várúrnő és a várkisasszony magakészítette fejdísz visel. Ünneplés bevonulásukat fanfár hangja jelzi – a fanfáros szintén újdonsült jelentkező, a díszjel magnóból hangzik. Az udvar bókja fogadja őket. Megkezdődik a torna. A tét: a várkisasszony kezének elnyerése. A lovagok felsorakoznak az imént készült sisakokkal, címerpajzsokkal. Kiderül, hogy még néhány jelentkezőt lovaggá kell ütni. Ez a várúr tiszte, az udvarmester vezeti a ceremóniát. Ekkor előállnak – jelentkezőknek – a várúr legjobb paripái, az ő hátukra ülnek a lovagok. A belemegítő „karusszel” – felfüggesztett karikába dőfés karddal, egymást követően kört alkotva –, majd a bajvívás következik, „ember ember ellen”. A szembenállók egymás sisakjáról igyekeznek leütni a színes sisakforgót. A küzdelmek után a várkisasszony választ, de nem feltétlenül a legügyesebbet, hanem azt, aki a legrokonszenvesebben küzdött. Ezután kezdetét veszi a vigasság. Tréfás versenyek követik egymást, ebben még a várúr is részt vesz. Végül az egész vár népe táncot jár – táncot tanul – az ünneplés pavane-t. A torna minden résztvevője oklevelet kap a várúrtól.

## A történelmi játékok népszerűsége

Szerte az országban kedvelik a történelmi játszóházat. Nem ritka a művelődési ház, ahol – ha nem is egyetlen tanév alatt – végig játsszák a történelmi korokat, azzal sem törődve, hogy a résztvevők valamennyien tanultak-e már a játszott korról. Tudunk olyan intézményről, amely bérletet bocsátott ki e programokra. A történelmi játszóház sikerrel mutatkozott be Bécsben és Németország több városában, gyerekprogramként, bemutatóként és pedagógus továbbképzés tárgyaként. Legelismertebb a középkori és az ókori görög játék volt. Több tanfolyam és vezetőképző tábor segítette a módszer elterjedését. Számos történelmi táborról tudunk, ezek egymás tapasztalataira épülnek. Így van ez például az ógörög táborral is, melynek első, tíz év előtti próbájának vezetői és azóta felnőtt gyerekrésztvevői baráti társasággá szerveződtek „kedvenc játékok” ügyének ápolására.

## IRODALOM

1. *Mezei Éva*: Történelmi játékok. In: Valóság 1975/2. (Lásd még a szerző jegyzeteivel a 4. sz. könyvben.)
2. Utazások a történelemben. Szerk. *Békey Lászlóné*. Pest Megyei Művelődési Központ, Szentendre, 1981.
3. Kalandozások múltban és jövőben. Szerk. *Papp György – Trencsényi László*. Ságvári Endre Könyvszerkesztőség, ILK, 1981.
4. Gyerekek, évszázadok, kalandok. Történelmi játékok módszertani gyűjteménye. Szerk. *Trencsényi László, Várad István*. Ifjúsági Lapkiadó, 1986.
5. Tájak, korok, gyerekek. Művelődéstörténeti táborok. Kiadja a Tájak, Korok, Múzeumok Egyesület. 1993.
6. Játsszunk tábor. Szerk. *Kóvessy Erzsébet*. Budapesti Művelődési Központ, 1984.
7. *Trencsényi Imre*: Játsszótábor. In: Népművelés 1983/10. 16–20. p.
8. *Trencsényi László, Várad István*: Ókori görögök – mai gyerekek. Tankönyvkiadó, 1987. (Ókori görög művelődéstörténeti tábor)
9. *Kesik Gabriella–Lovas Márta*: Történeti játszóház. In: Múzeumi közlemények 1984/2. 93–105. p. (Honfoglalás kori játszóház)
10. A történelem segédtudományai. Szerk. *Kállay István*. ELTE BTK, 1986.
11. *Endrei Walter–Žolnay László*: Társasjáték és szórakozás a régi Európában. Corvina Kiadó, 1986.
12. *Dobszay László*: A magyar dal könyve. Zeneműkiadó, 1984.
13. *Vályi Rózsi*: A táncművészet története. Zeneműkiadó, 1969.
14. Népdalaink a magyar történelemben. Szerk. *Szomjas-Schiffert György*. Néprajz mindenki-nek sorozat. Tankönyvkiadó, 1984.