

Várad István

A történelmi játékokról

Mit lássunk a történelmi játékokban? Játékot? Ismeretátadó módszert? Az ünneplés kristályosabb módját? Valamennyit együtt. És még valamit. A gyerek számára a társadalom, a bennünket körülvevő világ kóstolgatásának játékos-komoly eszköze. Ez pedig figyelmet érdemel.

A történelmi játékot nem kellett kitalálni... Ezzel a közismert megállapítással nem a módszertörténeti előszót akarom átugrani. A kijelentés egyik alapja, hogy a harmincas években *Domonkos Lászlóné* „új iskolája” már ismerte a módszert, a másik egy (nem éppen művelődéstörténeti értékű) kijelentés. Mikor a történelmi játékkal „módszeresen” kezdtünk foglalkozni, feleségem megjegyezte: Edit néni, gimnáziumi történelemtanárom már (a hatvanas évek elején) „*Mezei Éva-módra*” tartotta óráit. Csak nem tudta, hogy az történelmi játék... Itt az idézet vége, *Mezei Éváról* meg majd később. „Ezt a nagyheví, nyüzsgő szertelenséget nem ismeri a mai iskola” – írta egy történelmi játszóházamról az újságíró, nem rossz szándékkal. Mert az iskola talán ismeri, de nem ismeri el.

A történelmi játékokat időtartamuk szerint csoportosítva történelmi táborokról, többszintű (többnyire egynapos) játékokról, az úgynevezett szerepjátszó akadémiaversenyéről és a talán legelterjedtebb műfajról: a történelmi játszóházról szövegeztünk. A sor végére maradnak az egyáltalán nem érdektelen „egyebek”.

Történelmi táborok

Történelmi tábornak – legalábbis ezen a helyen – a „nonstop”, „éjjel-nappal” játékot értjük, nem a „bejáró”, azaz estére hazajáró tábort, és nem azt, amelyikben – igény, lehetőség vagy lelkesedés híján – naponta egy-két órán át játszunk történelmet.

Kedveltek az „időutazásos” táborok, ahol is naponta vagy kétnaponta változtatják a korokat. E forma választásának oka legtöbbször az igénytelenség, eszköztelenség, és néha az, hogy a gyerekek felkészülés nélkül nem tudnak (a vezetők meg talán nem akarnak) egyetlen korban mélyebben alámerülni. Az igényesebb táborok a gyerekeket valamilyen szinten (év elejétől vagy csak a tábort megelőző időszakban, személyesen vagy a tábor koráról kiadott kis ismertetőt, illetve „kötelező olvasmány” által) felkészítik a játékokra, a többi még ez utóbbit sem teszi. Ez oda vezet, hogy a gyerekek – nem lévén beavatva – csak kritizálnak, és néhány társuk örömeinek is elrontóivá válnak. A tábori vezetők szűkebb körének alapos felkészülése, tágabb körének az előbbieket által történő felkészítése a szakszerű, ezért sikeres tábor alapfeltétele.

A történelmi tábor ma már „korhatár nélküli”, kisiskolástól középiskolásig mindenki számára élményforrás lehet.

A történelmi táborok között – módszerességét tekintve mindenképpen – első, publikálásának köszönhetően meghatározó volt a csillebérci *őgorög* tábor, a korszerű elveket szervezett művészeti táborok sorában a nyolcadik. A gyermekközösségek egész éves tájékozással, tárgybéli tevékenységgel, pályázati alkotással jelentkez-

hettek az ország bármely tájáról. Mintegy hétszáz gyerek jött el a táborba, közel száz (felnőtt és ifi-) vezető fogadta őket. Ők is egész évben, egyenleg és a helyszíni felkészítőkön készültek a nagy játéokra.

A játék módszertani alapja a közös alkotás volt személyre szabott feladatokkal. Az alkotás (tárgyalkotás és megjelenítés) feltételezi a tudást és feltétele a szellemi kultúra birtokbavételének.

Az *ógörög* játékot a zánkai úttörőtábor *reneszánsz* majd *honfoglalás kori* játéka követte, némileg módosított keretek és követelmények között.

A történelmi táboroknak csak kis hányadát említjük. *Ógörög* tábor volt a Győr-Moson-Sopron megyei Novákpuztán, a budapesti kőbányai ifik vezetésével. Malatonlennél, országos hatókörű drámapedagógiai tanfolyam hallgatói és tanítványaik, később a Garabonciás Együttes tagjainak részvételével a Debrecen melletti Hármashegyén, nemrég a budapesti Bárczi Géza Általános Iskola rendezésében Sátoraljaújhelyen. A Magyar Nemzeti Múzeum a Balaton mellett, a Garabonciás Együttes a Zempléni-hegység lábánál, Hejccén rendezett a *honfoglalás korát idéző* tábort. Dunaújvárosi pedagógusok voltak gazdái középiskolások *középkori* táborozásának Sinatelepen, a csepeli ÁMK pantomim gyerekszakköre utazott a *lovagkorba* Hármashegyén. *Reneszánsz* tábort rendezett 1986-tól 1990-ig évente a szolnoki „Zöld iskola”, az onnan kinőttekkel évről évre gyarapodva (róluk a későbbiekben még lesz szó), 1989-ben (korábbi sikeres *törökkori* tábort követően) az Árpád Gimnázium, 1990-ben a Tájak-Korok-Múzeumok Egyesület, mint korábbi (*római*) táborozóit is, egész éves akcióban mozgósítva. Színvonalas *reformkori* tábora volt 1989-ben Előszálláson félszáz dunaújvárosi középiskolásnak, 1991-ben a Tájak-Korok-Múzeumok Egyesület aratott sikert *Széchenyi korát* idéző táboraival (ez a tábor is „jól publikált”, lásd az irodalomjegyzéket). Évről évre rendez Bakonyalpon történelmi tábort, több korban kalandozva a veszprémi *Zeitler Gabriella*.

Többszintű játékok

Általában egyetlen napon, tanítási időben vagy hét végén, többnyire jeles naphoz kapcsolva rendezik. „Indíttatása” vagy az ünneplés egy lehetséges formájának kipróbálása, vagy a módszer egy megszállottjának „jutalomjátéka”.

Nagy létszám, ha nem teljes iskola, akkor a teljes alsó vagy felső tagozat részvétele jellemzi. A tervezők feladata a gyerekek egységenkénti (osztályonkénti), a helyszínek és a személyi adottságok szabta célszerű foglalkoztatása. Ez szervezési próbatétel, melyet az ötletgazdagság és a közreműködők jó adottságai könnyíthetnek. Fontos a csoportok helycseréjének nagyon szigorú (és persze „katonás”), de játékos lebonyolítása, a foglalkozások időbeli méretezése (az egyes helyszíneken belül is egyszerre végezzenek a gyerekek feladatuk megoldásával).

Néhány példa az efféle játékokra:

Eszterháza a Ferencvárosban. A játékra Közép-Európa Barokk Éve során, 1993-ban került sor. A részvételre az egyik budapesti kerület művelődési házában a főváros bármelyik iskolájának 8-12 fős csoportja „nevezési alkotással” jelentkezhetett. Az érkezőket az eszterházi kastélynak tekintett épület bejáratától korhűen öltöztött és úgy is viselkedő lakájok kísérték. A különböző helyszíneken a táncmestertől menüetett, a vívómestertől vívást tanulhattak, miközben a társasági viselkedést, az ingyencégek illendő tálalását is gyakorolták, természetesen némi kóstolgatással. A játék utolsó mozzanata egy korhoz hitelesített műsor megtekintése volt.

Az 1848-as forradalom és szabadságharc évfordulójáról emlékeztek meg *iskola méretű reformkori játékkal* a kőbányai Újhegyi sétányon található iskolában és a debreceni-újkeri iskolában. A játékok a teljes iskolát megmozgatta. A huszárk maguk készítették csákójukat, dobjukat és persze gyakorolták a huszár verbunkost, a színészek korabeli színművet próbáltak, majd mutattak be. A játék mindenkinek mozgósító része volt a reformkori országgyűlés, illetve a forradalmi események rögtönzése. A rögtönzésben mindkét esetben a pedagógusok is szerepet vállaltak.

Hellász napjai címmel volt iskolarendezvény különleges évforduló nélkül a budapesti József Attila lakótelep 12 évfolyamos iskolájában, a kor – az előzőekben említett – tábori megjelenítésének elemeit alkalmazva. Külön érdekessége, tapasztalatok forrása volt a széles életkori színkép.

Élet a limesen volt a címe a dunaúvárosi Bánki Donát Szakközépiskola római játéknak, mely szerencsésen épült a helytörténeti adottságokra. Az egész éves programot záró, a római kötárnál rendezett ünnepség keretében a rögtönzések és az osztályonkénti felkészülés bemutatói váltogatták egymást. (Az iskola korábban ókori görög programjával hagyományt teremtett. Játékuk 1995-ben a honfoglalás korát idézi.)

Koronázási ünnepet rendeznek évek óta a Tolna megyei Bátaszék II. Géza Gimnáziumának tanárai, diákjai. Az eseményt egész éves felkészülés előzi meg. A koronázási játék ma már a város „közügye”.

Reszánsz játék rendezője volt a Debreceni Tanítóképző gyakorlóiskolája. Tartalmas felkészülést zárt az iskolánap, a gyerekek között megtalált (mert szokása szerint most is álrühás) Mátyás király jelenlétében.

Szerepjátszó akadályverseny

A műfaj elnevezését a versenyfeladatokra, pontgyűjtésre épülő játéktól kapta, de csak azt a sajátosságát tartalmazza, hogy a játékokban kisebb-nagyobb (6–12 fős) csoportok indulnak útra bizonyos időközökben, és jelennek meg a feladatokat jelentő „állomásokon”. A feladatok nem akadályok, a játéknak (esetünkben) történelmi keretmeséje van, melynek a gyerekek, illetve a csoportok rögtönzött szereplőivé válnak a történetbe illeszkedő minőségben. Az állomásoknál is a játék (persze beavatott) szereplői vannak, akik a jól kitalált „útvonal-dramaturgiának” köszönhetően a cselekmény bonyolítóit, a csoport „identitásának tudatosítóit”. Szerkesztési gondot okoz, hogy ezek a szereplők helyhez kötöttek, a történetben csak egyszer jelenhetnek meg. Azaz mégsem, mert többszörös szereposztással akár a csoport kísérőivé is válhatnak. A játékba kézműves tevékenység is építhető, a „menettery” betartásával. Egyes megvalósított játékok leírásával az irodalom szolgál.

Megemlítünk néhány megoldást:

Műfajteremtők a hajdani úttörő művészegyüttes ilyen játékaik, már a hatvanas évekből. Terepük a nyári táborozás adta természeti környezet vagy a téli táborok városainak terei, középületei. Utóbbi „városi akadályversenyek” sokszor keltettek feltűnést a járókelők körében, de az esetek többségében a járókelők is jó rögtönzőknek bizonyultak. Két évtized alatt csaknem az egész magyar történelmet „végigjátszották”, beleértve a mozgalmi ihletésű, de történelmi közegben zajló játékokat, a II. világháborús események felidézését is. Ennek a gyerekközösségnek volt része olyan játékokban, mely állomásonként más-más kort idézett a magyar történelemből, egyetlen „körút” során, a budai várnegyedben.

Számos játék szerveződött a csillebérci művészeti táborokban 1976–1983 között.

A hajdúszoboszlói „*felszabadulási játék*” a város összes gyerekének szolgált színes programul.

A Kincskereső c. lap táborainak emlékezetes eseményei a szerepjátszó akadályversenyek. A magyarok őstörténetéből íródott, a törökkori, a II. Rákóczi Ferenc korába helyezett játékaik résztvevői – a lap olvasói – 1976-tól minden évben az egész országba elvitték a műfaj hírét, szerencsére a lapban is nyomot hagyva.

Szerepjátszó terepjáték volt 1988-ban a fertői kastélyban „*látogatás Haydn mesternél*”. A játék vissza-visszatérő motívuma volt, hogy a gyerekek Haydn mesterrel szerettek volna találkozni, de megannyi „véletlen” vagy „fodorlatos” körülmény eltérítette őket. Emé eltérések következményeként a kastély különböző művészeti „műhelyeibe” tévedtek, és minden esetben bekapcsolódtak a műhely munkájába. A végén – a játék befejezése mindig „felemelő” – sikerült a Mesterrel találkozniok és részt venniök a Haydn vezette koncerten. (Ez valóságos hangverseny volt, bár a zenekar a Mestert alakító felnőtt „vezénylete” nélkül ugyanúgy eljátszhatta volna műsorát.) A játékot az akkor Bécsben szervezett Európai Gyermekszínházi Találkozóra a világ számos országából érkezett gyerekek számára rendezték.

Érdekes játékot szervezett a Magyar Nemzeti Múzeum a törökkori történelmi játszóház közös játékában. A játék helyszínei úgy voltak kitalálva, hogy azok *tetszőleges* (persze nem a csoportok kezdeményezése szerinti) sorrendben voltak értelmezhetőek, a továbbhaladást mindig a megelőző állomás irányította. A menet-terv biztosította valamennyi helyszín párhuzamos kihasználását, és azt, hogy a csoportok az állomásokon össze ne találkozzanak. A játék vége a kuruc táborban járt vidám tánc volt.

Történelmi játszóház

A történelmi játszóház genezise

Korábbi törekvések, tapasztalatok, igények hatására 1979-ben, a Gyermek Nemzetközi Évében a Népművelési Intézet *Hollós Gizi* vezetésével támogatást kapott a hagyományosan *kézműves játszóház* módszerének kimunkálására. A kísérletben kezdetben négy település – Jász Kisér, Kecskemét, Szombathely és Újpalota (Budapest) úttörőháza, illetve művelődési háza, valamint a Nemzeti Galéria vett részt. (Később e sor további 80 intézménnyel gyarapodott.) E játszóházak tartalmi és személyi forrása a Fiatal Népművészek stúdiója és a szárnyait bontogató táncmozgalom volt. A tapasztalatok nyomán kialakult alapelvek csaknem maradéktalanul érvényessé váltak és máig is érvényesek történelmi játékok számos változatára.

A másik forrás a *drámajátékmódszer*, illetve *Mezei Éva* 1975-ben megjelent írása volt. Ezzel az írással a rögtönzések játéka, a drámapedagógia alkalmazásának hazai alapirodalma látott napvilágot, és bár a módszer a történelem tárgynál szélesebb területet fog át, címe és tárgya – „Történelmi játékok” – jelen gondolatkörben még áttételezést sem igényel.

A történelmi játszóházi módszer kialakulásának is lökést adott az 1983-ban rendezett *ókori görög tábor*, erről szokatlanul frissen jelentek meg publikációk (később a teljes módszert bemutató könyv, lásd az irodalomjegyzékben).

Nem utolsó forrásként említjük a korszerűsödő *múzeumpedagógiát*. Nem véletlen, hogy a történelmi játszótér modelljének kidolgozására – átvizsgálva az előzményeket, köztük *Békey Lászlóné* nagykőrösi tapasztalatait – a Magyar Nemzeti Múzeum munkacsoportja vállalkozott. (E sorok írója is a munkacsoport tagja volt, a módszer drámapedagógiai és játékpedagógiai vonulatait munkálva, a játszótér játékevezető szerepét évekig vállalva.)

A történelmi játszótér szerkezete

A játék két súlypontja: a választott történelmi korhoz illeszkedő kézművesmunka és a többlelemű közös játék. Ez utóbbi alapja a rögtönzés, kiegészítő a versenyjáték, a zene, a tánc vagy (és) más mozgásjáték. A közös játék a kézművesmunkát, annak „termékeit” saját játékközegében rögzíti. Mindezekről a történelmi játékok eszköztáraként szólnunk még.

A két rész időaránya többnyire egyenlő. A rögtönzéses játék – annak egy része – megelőzheti a kézműves teendőket, hangulati nyitást biztosítva a játéknak. A kézművesmunka színesebb, a játékba jobban beilleszthető, ha már a kézműveskedés közben „szerepben van” gyermek és foglalkozásvezető egyaránt (például fegyvermester és a mesterjelöltek, inasok). A játék jól bevált időtartama két óra.

A résztvevők számát a választható kézművesmunkahelyek számán (helyenként legfeljebb 15 gyerek) túl a közös játékban érvényesítendő „emberközelség” szab határt, ez legfeljebb 60 fő.

A történelmi játszótértörténet jelenkorának számít több oktatási és művelődési intézmény játéksorozata. Külön említtem az Országos Pedagógiai Intézet munkatársának két budapesti Általános Művelődési Központ iskolájában folytatott többéves kísérletét: a kiválasztott tanulócsoporthoz ötödik osztálytól a századfordulót tanulmányozó hetedikig minden kort (fejezetet) történelmi játszótérrel zártak. A módszert *tananyagkövető játszótér*nek nevezték.

Kiemelést érdemel a dunaujvárosi Bartók Béla Művelődési Központ pedagógusai által alakult brigád, mely történelmi játszótérrel „szolgáltatással” évekig járta a megye iskoláit. E játszótér hatását vizsgálva e sorok írója felmérést készített, ebből álljon itt néhány megállapítás: „A játszótérben nem szóltak ránk.” – „Majdnem a valóságban voltunk” (a nyilatkozó a játék természetességére utal). – „Az iskolában csak kimondják...” (tudniillik a történelmi anyagot).

Fontos alkalmazása és sikere a módszernek a fejlesztő (gyógy)pedagógiai célú felhasználás. A játékevezető történelemtanár szerint „a folyamatok és törvényszerűségek az ő számukra csak efféle vonzó, játékos módon közelíthetők meg.

Különböző játékmódok

Egyszeri játékok

Honfoglalási játékot rendeztek 1995-ben Baján. A város iskolái egy-egy honfoglaló törzset alkottak, a történelem adta helyszíneken az azokhoz kapcsolódó mondákat mutatták be, erre előzőleg felkészültek. A gyerekeket a játék végén egy igazi jurta várta.

Honfoglalási játék volt a főváros tövében levő Hármashatárhegyen is. „Nyitott” program volt, bárki, felkészülés nélkül részt vehetett benne, ha hírt vette. Az Őskultúra Alapítvány rendezte, többek között.

Múzeumi program az Aquincumi Múzeum évente megrendezett római virág-ünnepe, a *Florália*, korabeli életmód- és hadi bemutatókkal, pánsíp, színházi maszk, korabeli kerámia készítésével és más kézműveskedéssel, sok virággal és az aquincumi orgona megszólaltatásával.

Egyszeri játék a reneszánsz farsang (mondjuk Mátyás király udvarában, ahogy azt játszóházi formában is rendezik) iskolákban, művelődési házban, történelmi múzeumokban. Itt (is) jelentkezik a történelmi – „historikus” – tánc iránti igény.

A múzeumi játékok szerkezete és színvonala

Ha egy szóval kellene kifejezni: változó. Sokszor az ötlet (és persze a szándék) jó, de a kivitelezők kezében mindez gyermekfoglalkoztatássá szűkül. Erényükké válik, ha a kézműves munkát a kiállítás látványaihoz kapcsolják.

Rögtönzéses játék volt a Magyar Nemzeti Múzeum „játsonapjának” népszerű műfaja: a résztvevők „hozott ötletéből” kerekítettek kis jeleneteket a drámapedagógia módszerével. Együtt játszott itt az ötéves unoka a nagyszülővel, tízen inneni és túli diákok, tizennégyen felüliek is. A Szentendrei Szabadtéri Néprajzi Múzeumban a bejelentkezett csoport tagjai felkészülnek a meglátogatandó tájegység „néprajzából”, hogy a látogatáskor stílusos öltözetet öltsenek magukra (a múzeum gyerekekre tereztett készletéből), és a helyszínen osztott szerepekben, az ismert információk birtokában játsszanak el életképeket a falu életéből. Mindezt persze „eredeti” helyszínen. A néprajz világa is maga a történelem, ezért soroljuk ide a fenti példát.

Egyszeri játék is lehetne, mivel nem kötelező minden alkalommal megjelenni, a Budapesti Történelmi Múzeum havonta jelentkező gyerekprogramja. A reneszánsz udvari életet jelentik meg. (Mátyás menyegzője, követek fogadása, vásár a királyi udvarban, lakoma – a történelmi gyermekegyüttes közreműködésével, hogy csak néhány eseményt említsünk.) A módszer fontos tényezője a hiteles tervek alapján, drága kelmékből, gyermekméretre, szakszerűen elkészített megannyi pompás jelmez és kellék.

Sajátos játék a Térszínház társulatának játékmódellje, *Bucz Hunor* alkotása és szervezése. A történelmi játszóházhoz sorolhatnánk, de más, több annál. A játékot népes felnőtt csapat vezeti, együtt játszva az akár százfőnyi, nem csak gyermekkorú közönséggel. Játékaik között csak a mi közelítésünkben első a történelmi tárgyú játék, mert a népi ünnepkör, a vallás, a mesék-mondák világa egyenrangú, egyszerű téma, egyszerű kivitelezésben.

A múzeumi játékoknál említettekkel rokon az a „nyíltszíni” rögtönzés, melyet a Széchenyi-évben a Tájak-Korok-Múzeumok Egyesület rendezett a Széchenyi-hegyen. Széchenyi (felkészült felnőtt, jelmezben, sminkeltén, ő az egyetlen, küllemben is tökéletes szereplő), jelzett jelmezben levő főúrak körében a „Lánchíd-kérdésben” kívánt szólni az egyszerű emberekkel. Ezek az emberek az odasereglett gyerekek, fiatalok, kis számban felnőttek voltak, akik (a nekirugaszkodott eső ellenére egy darabig) népgyűlés hangulatát idézve kértek, érveltek, panaszkodtak, ahogyan a játékba illőnek vélték. A „Széchenyiből” jól felkészült címszereplő jó partnere volt az a tíz-egynéhány (többnyire húsz év körüli) főúr, akik a rögtönző többséget jól animálták. A játék elején a rikkancsok korabeli újság reprintjét osztogatták. Sokan merítették a rögtönzéshez ebből hirtelenjében tárgyi alapot. Aztán – Széchenyi szervezte meglepetésként – paripák tűntek fel, azokat lehetett megülni, amíg az eső engedte.

Történelmi kavalkád színhelye volt a városligeti Vajdahunyad-vár. A sok kort átfogó épületegyüttes tövében és termeiben az épületek meghatározta korok játéka, táncai elevenedtek meg. Volt itt reneszánsz és barokk táncház, középkori vásári mutatóványos, a három testőr (és D'Artagnan) vívóiskolát működtetett, fel lehetett ülni Sanchó Panza hús-vér szamarára, miközben a Búsképfő lovag a gyerekeket hősi tettekre lelkesítette. A színes, ötletes programot a Garabonciás Gyermekegyüttes rendezte.

Folyamatos történelmi játékok

Ilyenek a szakkörök, a projektmódszerrel kialakított történelmi-művelődéstörténeti programok (lásd az irodalomjegyzéket), az előre meghirdetett, kronológiára ügyelő történelmijátékszínház-sorozatok.

A Mátyás király-émlékévből az Almágy téri Szabadidőközpont nyolc, más-más forgatókönyvvel szerkesztett, részben egymásra épülő reneszánsz játszóházat rendezett. Valamennyi játék igyekezett felidézni a korábbi játékokon szerzett ismereteket, mindvégig azonos „udvarmester” irányításával.

A szolnoki „Zöld iskola” a már említett művészeti táborok sorában megvalósult, zánkai reneszánsz tábor élményei nyomán évről évre közéjük nőtt „kicsikkel” gyarapodva a reneszánsz iránt rajongó csapatot nevelt. Ennek életkori súlypontja egyre feljebb helyeződött, a játék életmóddá vált, mi több, a hajdani gyerekek reneszánsz táncsoporként itthon és külhonban népszerűsítik a történelmi kultúrát.

A zömmel 9–14 évesekből álló, 1988-ban alakult Garabonciás Gyermekegyüttes sajátos egysége a rögtönzéses és a produkciós igényű játéknak. Az oktatás egyik mosztohagyoménkét, a történelmi (értsd: koronkénti) táncot gyermekeknek tanítják, azok lelkesen tanulják, tovább is adják gyermek-, nemegyszer felnőtt-, olykor pedagógusközönségüknek. Ez önmagában is fehér foltot oszlat, különösen a táncforrások ínsége miatt. A „nem táncolható” korokat, helyzeteket megelevenítő pantomim, inkább eszközös mozgásjáték az együttes egyik csoportjának műfaja, a műsorban táncjal ötvözve művelődéstörténeti korok komplex megjelenítésére képes. Mindez műfajában, módszerében, elemeiben átörökíthető. Az együttes a régi zenét művelő fiatalokat is összefogja.

A Pro Patria Szövetség gyermekmozgalomként keresi a helyét, tevékenységével – ők a Hagyományörzők – történelmi hagyományaink ismeretére, tisztelésére nevel. A történelmi játék nekik is „mindennapi kenyérük”. A Szövetség 1989-ben alakult. Túramozgalmuk, a „Damjanich vörössipkása” sok követőre talált.

Egy iskola gyermekszervezetének indult a Lovagrend, a budapesti Lovag utcai iskolában lovaggá ütessel, a kisebbek apróddá avatásával.

A Tájak-Korok-Múzeumok Egyesület a nyolcvanas évek elején a gyermekmozgalmon belüli mozgalommá vált. Tevékenysége, jelentősége messze túlmutat a múzeumok nyújtotta értékek közvetítésén. Nevelési céljai vannak – lehetnek is –, a gyerekekkel kialakított mind közelebbi kapcsolata révén. A „hazai tájakon” kalauzoló akció 1983-ban alternatív felépítésével (feladatválasztás, aztán beírás a Vándorkönyvbe) válhatott népszerűvé. A mintegy tíz évvel későbbi, a Közép-Európa Barokk Évében szervezett művelődéskatalizáló akciójuknak a televízió segítségével sikerült a széles közönség előtt megmérettetnie. Történelmi táboraikról fentebb már szoltunk.

A „Mátyás deák barátai” gyermekközösség tagjai érdeklődésük alapján összeroglett, nem azonos iskolába járó „kisiskolások”. Játékaik a történelmi játékok sokféleségéből válogatódnak. Ismerkednek a királyi udvarral (művelődéstörténet, művészet, viselkedés, viselet, zene, tánc és még sok egyéb), ezen alkalmakkor közöttük van (a közülük való, alkalmanként más-más gyerek által megjelölt) Mátyás király. Máskor – Mátyás álhódás kalandjátékát idézve – Mátyás deák barátaiaként a falusi étellel (néprajz) ismerkednek és mesét játszanak. Mindkét „változatban” súlyozott helye van a szerepjátéknak. A gyerekek – szakszerű szabásminták alapján – saját reneszánsz udvari öltözékekkel rendelkeznek. A csoport (klub) székhelye a Ferencvárosi Művelődési Központ.

Nem történelmi játékok

A műfajnak csak „rokonai” az alábbi, a tárgyi és szellemi kultúrát egységbe fogó játékok:

- Néprajzi táborok (a művészeti táborok sorában Csillebércen 1976-tól 1982-ig kétévénként),

- Néprajzi játszóházak a téli, tavaszi ünnepek, hétköznapi és családi ünnepek megjelenítésére.

- Mese tárgyú programok komplex játszótéri „képletre” vagy csak a rögtönzésre építve. Említést érdemel a martonvásári pedagógusok „modellje”: színjátszó és drámapedagógiai felkészültségű (!) 13-14 évesek animálnak meserögtönzésre náluk alig néhány évvel ifjabb (9-10 éves) gyerekeket. A „titok” a gyermeklényű animátorok elsősorban pedagógiai felkészítése. A módszerre a debreceni Általános Művelődési Központ iskolájában rákontráztak: ötödikesek játszottak elsősöket, sikerrel.

- A céhek története és a deákélet sok játéklehetőséget rejteget önálló komplex játszótéri témaként vagy megfelelő kort idéző tábori játékokban.

A történelmi játékok eszköztára

A *drámajáték* alkalmazásában a dramaturgiai érzék és a rögtönzéses játék technikájának ismerete fontos. A rögtönzést kezdeményezhetjük, rendezhetjük „belülről”, szerepet vállalva a játékban, és kívülről, rendezőként. A vezető által ismert és összeszokott csoport – főleg, ha a vezetőt már szereplőként is ismerik – elfogadja a rögtönzés „kívülről”, azaz nem szerepből történő vezetését is, az alkalmi vagy először találkozás azonban nem. A rögtönzésre szólítás alapszabályai: a részvétel (mint minden játékban) önkéntes. Előbb csoportos, majd szólófeladat, előbb mozgásjáték, csak később beszédes rögtönzés. Mindez kisebb és nagyobb esetében egyaránt igaz. Aki a rögtönzésben nem szívesen vesz részt, azt ne erőltessük, a játékban csak „tömegszerepet” vállalva is jól érezheti magát. A rögtönzést ne minősítsük, negatívan semmiképp sem. Ha a játék jellege megengedi, inkább kérdezzük meg, ki vállalkozna a szerep „másféle” megformálására. Azonos szerepet a játék során más-más gyerek is játszhat. Ha a játéknak nem műhelymunkajellege van, tehát a rögtönzés folyamatossága fontos, ügyeljünk a pontos rögtönzési instrukcióra. Ennek is több módja van: vagy saját szerepünkben irányítjuk (például én vagyok az udvarmester), az egybegyűlteknél mintegy előre jelezzük a játék következő mozzanatát („a várúr ilyenkor szólani szokott a lovagokhoz”), vagy a szereplőnek súgjuk ugyanazt, de ezt is szerepünkben tesszük. Ha a rögtönzésben több felnőtt vesz részt, mindegyiküknek lehet egy-egy (vagy több) szereplőt irányí-

tania. A rögtönzés nem tűr anakronizmust, ha mégis elkerülhetetlen, ezt – legkésőbb a játék befejeztével – „helyre kell tenni”. A rögtönzésnek a drámajátékban nincs nézőközönsége. A történelmi játékok ezt megengedi, ha a résztvevők szerepbe hívását fokozott tapintattal végezzük. Fentiek természetesen a szerepjátzó akadályversenyre nem vonatkoznak, itt az állomásokon az esemény megírt forgatókönyv szerint zajlik. A gyerekek reagálásának lehetséges változatait azonban érdemes jól átgondolni.

A *pantomim* – nevezzük inkább mozgásjátéknak, hiszen a címszó a klasszikus műfajra utal – hangtalansága ellenére is lehet természetes. Szerepelhet a játékban afféle illusztrációként etűdszórú jelenetecske, például az ókori olimpiai verseny egyik számának korhű megjelenítése. Előadható – akár rögtönzéssel – rövid, kerek történet. Végül összeállítható egy kort, helyszínt – például egy középkori vásárt – megjelenítő montázs. A mimesek megjelenhetnek például mint a vásár vagy az udvar komédiásai.

Ha *zenét* alkalmazunk, még ha csak aláfestésként is, törekedjünk a korhűsége, vagy válasszunk „nagyon semleges” zenét. A történelmi zene gazdag tárháza található hanglemezeken, rövidesen kazettákon, CD-n. A szükséges zenéket előre másoljuk össze egy programkazettára. A történelmi játékokba – még a történelmi játszóházba is – jól illeszkedik egy „profí” zeneszám, de csak akkor, ha előadója valóban kifogástalanul, jelmezjelzést öltve, szerepben adja elő a zeneszámot.

A *tánc* talán a legnehezebb terület. Történelmi tánc leírásához nehéz hozzájutni, a táncoktatók forrás híján gyakran vállalkoznak számukra is megoldhatatlan feladatra. Amíg ilyen anyag nem lesz hozzáférhető, inkább mondjunk le a táncról. Ha a játék sodrása erre terelhető (a főúri közegetben indított mese végződjön akár egy „népünnepélyben” vagy a már említett vásárban), a játék néptáncal színesíthető, illetve zárható.

A *versenyjátékok* a történelmi játék hasznára válnak, azonban ezek forrása sem túl gazdag (lásd az irodalomban). A népi eredetű, kortalannak tekinthető játékok ilyenkor segíthetnek.

Szóljunk e helyen a *jelmezekről*, a *kellékekről*, a *környezetről*. Gyakorlott „játékosok” nem igénylik ezeket a külsőségeket, bár ők is jó néven veszik. A játék színhelyét drapériával vagy egy korhű (korhűvé tett) bútordarabbal is pontosíthatjuk. (Óvakodjunk az efféle szellemeskedő tábláktól: „ez itt az erdő”). Hiteles megoldás a rajzolt díszlet. A kellékeket – ha azokat ennek megfelelően tervezzük – akár „pótanyagból” elkészíthetjük. A jelmezek, ha jelzesszerűek is, legyenek stílusosak. Ha a viselettörténeti irodalom nem segít, történelmi regények illusztrációi között kutassunk. A legegyszerűbb jelmezjelzés is szebb, ha textíliából és nem papírból készül. Játsszóházban a gyerekek maguk készítik kellékeiket, viselik tárgyaikat. A játék *hangháttere* legyen valóságos. Ha nem jutunk zajkazettához, sok hangféleséget magunk is felvehetünk.

A komplex történelmi játékok *kézművesmunkáinak* ötletét mindig a megidézett kor adja. Korhű munka a fémdomborítás (honfoglalás kori tarsolylemez, ékszer), az üvegfestés, a pecsétnyomó- (és pecsét-) készítés, a pénzérmeöntés gipszből (mindkettő korhű minta, rajz nyomán), gyertyamártás. Készíthetnek a lovagok páncélsíkot, címerpajzsot, az udvarhölgyek csúcsos fejdíszét vagy gyöngydzsítéses fejpántot. A makettkészítés több területe ajánlható: épületek (ókori, illetve Árpád-kori magyar templom, vár, reneszánsz palota), valamint római kocsi, reneszánsz és barokk hintó, papírszínház stb. Ha kifejezetten korhoz igazodó kézműves ötletünk (vagy anyagunk, szakemberünk) nincs, a népi kismesterségek segíthetnek.

Tovább...

Történelmi Játékok Konferenciája volt 1995 márciusában Debrecenben. Az Iskolafejlesztési Alapítvány és a fiatalok történelmi kultúrát feltámasztó tevékenységét szíven viselő Garabonciás Alapítvány szervezte. Jelen volt itt a történelmi játékok művelőinek – alkotóknak és kivitelezőknek – népes csapata meg az érdeklődők, tanulni vágyók. Volt bemutató történelmi játék, reneszánsz és barokk táncmulás (táncház), módszervásár. A közös óhaj: jövőre... ugyanitt. Vagy máshol. Csak a feltételeken múlik...

Hol lehet tanulni? Irodalom alig van. A kevésből nehéz összeszedni azt, ami éppen kellene. Voltak tanfolyamok a játszóházak forrásánál, a Magyar Nemzeti Múzeum szervezésében és az Országos Pedagógiai, majd Közoktatási Intézet szárnyai alatt több is. Utóbbi intézmény fiatalok számára is szervezett tanfolyamot több ízben. A történelmi játékok sok helyi továbbképzési programban idén is szerepel. Akik nem jutnak el oda, azoknak segédkönyv kellene.

Az ókori görög művelődéstörténet tanításának játékos módszerére szövetkezett pedagógusok, népművelők létrehozták az Anaplaszisz (újrateremtés, ógörög) névre hallgató baráti kört, információáramoltatás céljából.

Egy művelődési ház várhatóan gazdája – módszertani központja, könyvtára – lesz a történelmi játékoknak. Addig is, a honfoglalás emlékévének teendői között szívesen osztja meg tapasztalatait a történelmi játékok kedvelőivel e sorok írója.

Irodalomajánlás**Módszertani irodalom**

Békey Lászlóné: Utazások a történelemben. Pest Megyei Művelődési Központ és Könyvtár, Szentendre, 1981.

Bucz Hunor: Ünnepeink. In: Nyelvünk és Kultúránk, 63. szám, 1986.

Gyerekek, évszázadok, kalandok (Szerk.: *Trencsényi László, Váradi István*) ILK, 1986.

Játéksarok (Szerk.: *Trencsényi László*) ILK, 1979.

Játékos történelem (Szerk.: *Kövessy Erzsébet*) BMK, 1984.

Kalandozások múltban és jövőben (Szerk.: *Papp György, Trencsényi László*) ILK, 1981.

Kesik Gabriella-Lovas Márta: Történelmi játszóház. In: Múzeumi közlemények, 1984/2.

Kincskereső táborvezető kézikönyv. Kincskereső, 1983.

Mezei Éva: Történelmi játékok. Valóság, 1975/2. (a szerző 1985. évi jegyzeteivel lásd még a Gyerekek, évszázadok, kalandok c. ajánlásban)

Szép Ilona: Robinson környezetjáték. In: Visszajelzés (Szerk.: *Trencsényi László*) ILV, 1982.

Tájak, korok... Gyerekek (Szerk.: *Gabrieli Gabriella-Nemes András-Tóth Kálmán*) TKM, 1992.

Trencsényi László-Váradi István: Ókori görögök, mai gyerekek. Tankönyvkiadó, 1987.

Világkerék (Szerk.: *Trencsényi László*) ALTERN módszerfüzetek-3. Iskolafejlesztési Alapítvány-OKI Iskolafejlesztési Központ, 1991.

Történelem, művelődéstörténet – történelmi játék szerkesztéséhez

Bíró Ferencné-Csorba Csaba-Rékassy Csaba: Élet a középkori Európában és Magyarországon. Évezredek hétköznapi sorozat. Móra, 1985.

Bíró Ferencné-Csorba Csaba-Rékassy Csaba: Az ókori görögök és rómaiak élete. Évezredek hétköznapi sorozat. Móra, 1983.

Hogyan éltek elődeink? (Szerk.: *Hanák Péter*) Gondolat, 1980.

Zombori István: Lovagok és lovagrendek. Kozmosz, 1988.

Zolnay László: Ünnepek és hétköznapi a középkori Budán. Gondolat, 1969.

Segéd tudományok, segéd könyvek

Bogdán István: Kézművesek mestersége. Gondolat, 1989.

Bogdán István: Régi magyar mesterségek. Magvető, 1973.

Bogdán István: Régi magyar mulatságok. Magvető, 1978.

Céhvilág Magyarországon. TKM, 1984.

Endrei Walter-Zolnay László: Társasjáték és szórakozás a középkori Európában. Corvina, 1986.

Feiszt György: Rövid magyar címer- és pecséttan. Szakköri füzetek, 15. Tankönyvkiadó, 1986.

Fux Kornél stb.: Magyar pénzérmék. Szakköri füzetek, 14. Tankönyvkiadó, 1985.

Gabnai Katalin: Drámajátékok... Tankönyvkiadó, 1987.

Kivágósok történelmi játékokhoz (Szerk.: *Váradi István*) Mentor, 1994.

Kybalová: Képes divattörténet. Corvina, 1977.

Magyar történelmi fogalomtár. Gondolat, 1989.

Németh György: Ókori játékok. Pesti Szalon, 1994.

Népdalaink a magyar történelemben. Néprajz mindenkinek sorozat-2. Tankönyvkiadó, 1984.

Régi érdekes játékok (Szerk.: *Majercsik Krisztina*) Kolibri könyvek, Móra, 1985.

A történelem segédtudományai (Szerk.: *Kállay István*) ELTE, 1986.

Vályi Rózsa: A tánc története. Zeneműkiadó, 1969.

