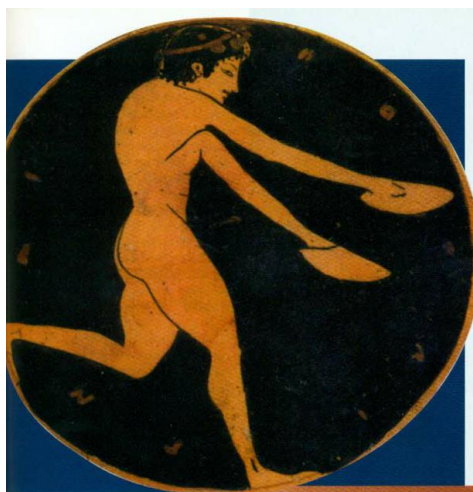


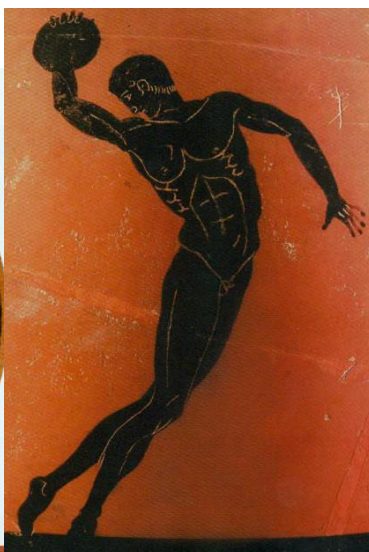
Játék és sport a történelemben Művelődéstörténeti és történelmi vetélkedő

1. Válaszolj az olimpiai játékokhoz kapcsolódó kérdésekre!

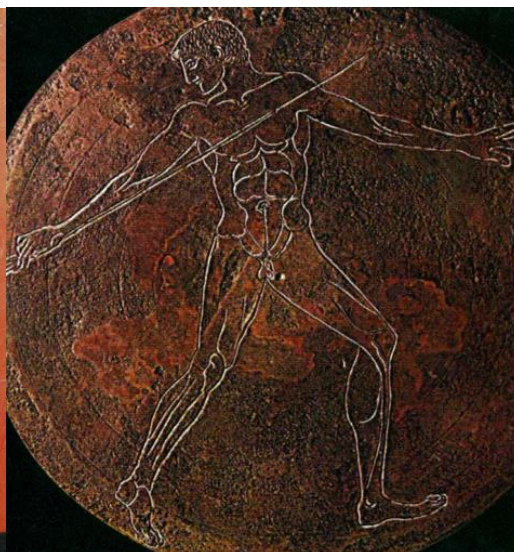
- Miért pont 5 éves az olimpiai ciklus (inkluzív idősámítás) és hogyan kötődik Zeuszhoz?
- Mi volt a jutalma az olimpiák győztesének?
- Hány évvel ezelőtt rendezték az első feljegyzett ókori olimpiai játékokat?
- Mikor rendezték meg az első újkori olimpiát?
- A képek segítségével nevezd meg az ókori pentathlon versenyszámaikat!



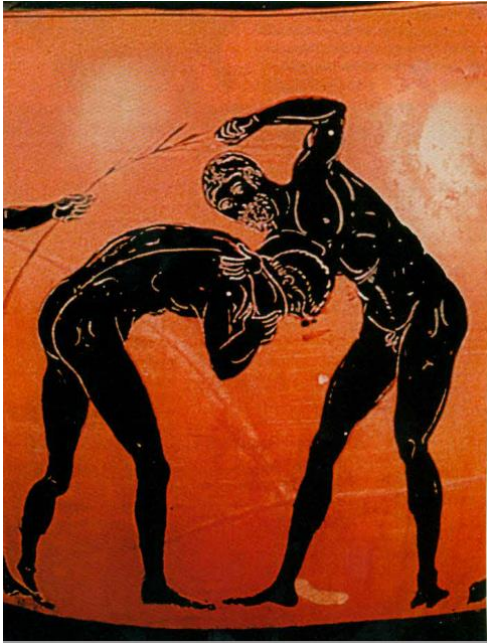
A)



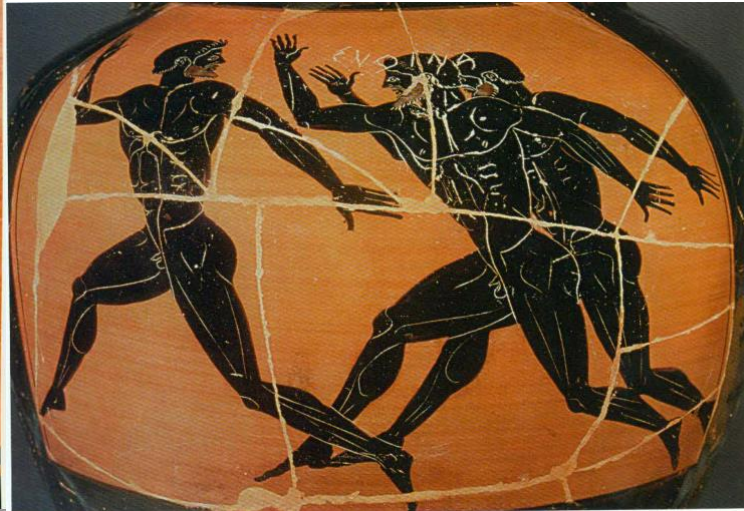
B)



C)



D)



E)

f) Mi volt a pankration?

g) Milyen versenyszámra utal a felirat? Miért különleges Küniszka győzelme?

„Spárta királyai voltak atyáim, s véreim is most.
Gyorsparipáju fogattal díjat nyerve Küniszka állította e szobrot; egész Hellaszban egyetlen nő vagyok én, ki fején hordhat ilyen koszorút.”
(Kerényi Grácia fordítása)

2. A feladat a kockához kapcsolódik. Válaszolj a kérdésekre!

„Alea iacta est” (A kocka el van vetve.) szól a római forrásokból ismert Julius Caesar szállóige. Azonban Caesar ezt nem egy fergeteges dobókockajáték közben mondta.

a) Derítsd ki, mikor és mi okból hangzott el ez a mondat!

b) Írd le saját szavaiddal, mit jelenthet ez a kifejezés!

c) Keress még 3 magyar kifejezést, melyekben szerepel a kocka szó és határozd meg jelentésüket is!

d) A játékon kívül milyen szerepet tölthetett még be az etruszoktól átvett kockavetés?

3. Válaszolj az alábbi kérdésekre a szakirodalom és ismereteid alapján!

- a) Milyen volt a játék középkori megítélése?
- b) Miért volt sok szabadideje a középkori embereknek?
- c) Ki volt Kapisztrán János?
- d) Miért égettette el a kártyákat, ostáblákat, kockákat 1454-ben?

4. Olvasd el a forrást és válaszolj a kérdésekre!

„ Mi, Speier tanácsa észrevettük, hogy a gonosz kockajáték közben, mely itt a városunkban történik, a mi Urunkat rossz és illetlen káromlással gyalázzák, amiért úgy határoztunk, hogy elrendeljük: a városban és annak kerületében senki se kockázzék.” /Speieri városi tanács rendelete, 1347./

- a) Hogyan ítél a városi tanács a kockázás ügyében?
- b) Mivel indokolják az ítéletet?
- c) Melyik középkori országban található Speier?

5. A Carmina Burana a XIII. századi vágánsköltészet remekeit őrzi. Olvasd el a részletet és oldd meg a feladatokat!

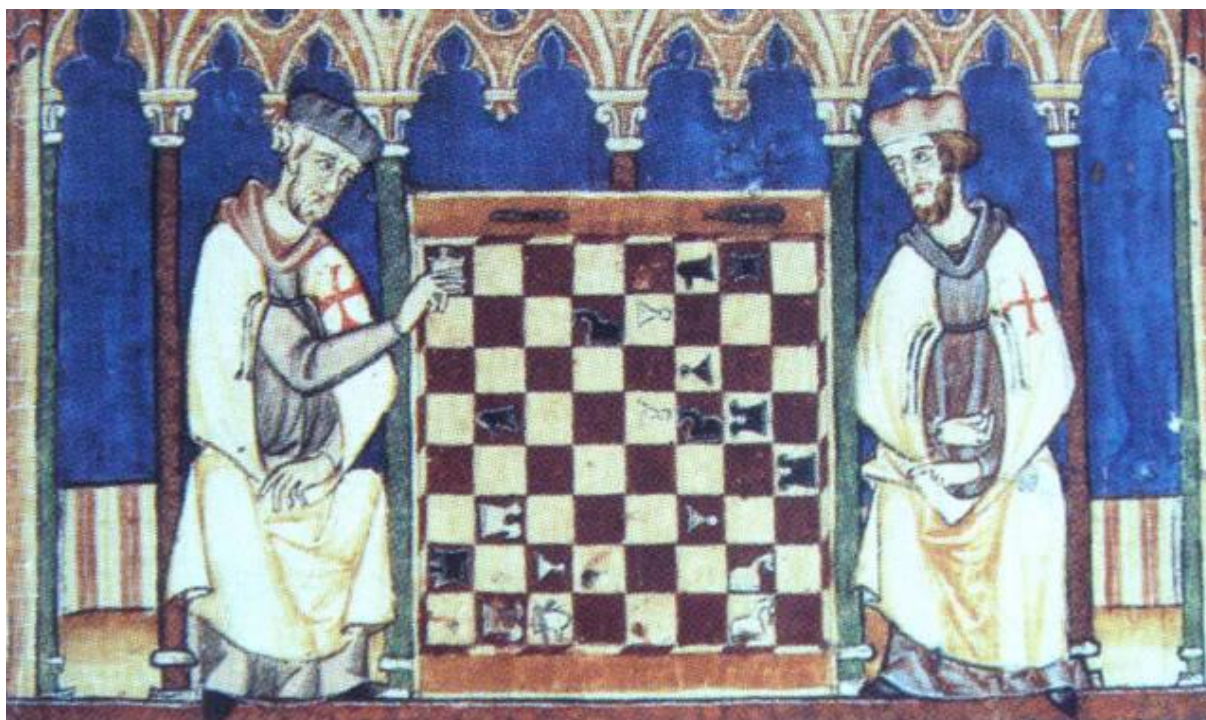
*„ Gyakori nyüzsgésben légy szorgalmatos,
jártasd ujjad, népség, míg megtanulod,
hamisan mint vethetsz,
rajt, hogy nyerészkedhess.*

*Elúszván köpenyed,
tudhatod, nincs veled
Fortuna csatlósa,
a szeszélyes,
ha játszol merészen,
hogy tovább ihass ingyen.*

*A játéktudomány
hamisságot kíván.
A kárvallott kárán
nevet, aki társa
köpenyét lerántja,
hamis-t hányva.”*

- a) Melyik szó illik a szöveg kipontozott helyeire?
- b) A versben említett Fortuna minek a római istennője?
- c) Ki volt Fortuna görög megfelelője?
- d) Milyen cselekedetről szól a versrészlet?
- e) Nézz utána, mit jelent a hazard szó?

6. Az alábbi festmény 1283-ból származik. Két lovagot ábrázol játék közben.



- a) Milyen játékot játszik a két lovag?
- b) Honnan származik a játék?
- c) Ruházatuk alapján melyik lovagrend tagjai lehetnek?
- d) Mikor alapították a lovagrendet?
- e) Honnan ismerhették a játékot a lovagok?
- f) A középkori szabályok alapján, ha sötét lép, két lépésben mattot ad. Add meg a lépéseket!

(A vezér (királynő) csak 1-et képes lépni és csak átlós irányban, a futó max. 2-t átlósan, de át tudja ugrani a bábukat. A többi figura a mai szabályok szerint mozog.)

7. A reneszánsz idején egy Ingold nevű dominikánus barát *Dez guldin spil* (1472) című művében a játékokat a hét főbűn gyógyírként elemzi.

a) Párosítsd a betegséget (főbűn) a gyógyírral (játék)!

- | | | |
|---|--------------------------------|-------------|
| A | bujaság/paráznaság | 1. kockázás |
| B | lustaság/restség | 2. ostábla |
| C | dölyfösség/kevélység/büszkeség | 3. sakk |
| D | zsugoriság/kapzsiság | 4. kártya |
| E | falánkság | 5. tánc |

b) Nevezd meg a két kimaradt főbűnt és javasolj rá orvosságot (játék)! Röviden indokold meg, miért azt választottad!

F

G

8. Nevez meg minél több játékot, szórakozási formát az idősebb Pieter Bruegel *Gyermekjátékok* című festményéről! Nagyítsd a képet, hogy jobban lásd!



9. A középkori septem artes liberales mintájára a német Ritterspiegel rögzítette a hét lovagi ügyességet.

Olvasd el Francois Rabelais Gargantua és Pantagruel (1534) című művének egy részletét és oldd meg a feladatokat!

„Gargantua tehát felébredt reggel négy óra körül. Amíg ledörzsölték, világosan és dologhoz illő kiejtéssel olvastak neki a Szentírásból (1)... Miközben felöltöztették, megfésülték, haját kibodorították, felékesítették, kiillatosították, ismételték neki az előtte való napi leckét. Aztán jó három óra hosszat felolvasnak neki. Majd meg kimennek, egyre az olvasott dolgokról beszélgetve (2), a Bracque nevezetű labdajátszó-házba avagy a rétre és labdázta... Akkor jól letörölték és megdörzsölték őket, inget váltottak és lassan sétálva mentek megnézni, hogy kész-e az ebéd... Ebéd kezdetén felolvastak valamely széphistóriát régi világi cselekedetéről (3), amíg csak a boroskancsót oda nem adták neki ...azután... hálát adtak Istennek, szép énekekkel, az isteni bőkezűség és jóakarát dicséretére. Most pedig kártyákat hoztak, de nem játszani, hanem hogy azokból megtanuljon ezernyi apró ügyességet és új kitalálást, amelyek mind az aritmetikából (4) erednek. Ily módon megkedvelte a számoknak felülmondott tudományát és minden nap, ebéd és vacsora után, ezzel mulatta magát oly gyönyörűségesen, mint a kockával és kártyával szokta... És nem csak ezt tanulta, hanem a többi matematikai tudományt is, mint a geometria, asztronómia és muzsika...Azután énekléssel szórakoztak... Ami a zeneszerszámokat illeti, megtanult játszani lanton, spinéten, hárfán, kilenclyukú harántfuvolán, violán és rézharsonán (5)... Ejtőzés végeztével... három óra hosszat vagy még tovább ismételte a reggeli tanulást,... írta, szépen formálta az ó- és újlatin betűket (6). Azután kimenének palotájából...Gymnastes lovászmesterrel, aki is a lovagi művészetre tanította...Más napokon meg csatabárdal gyakorlá magát,... a fegyverek mestere lehetett volna... Úzte a szarvast, őzet, medvét, dámvadat, vaddisznót, nyulat, fogolyt, fácánt, tűzokot... Birkózott, futott, ugrott,... úszott mély vízben... íjját hajlított, csipején feszítette ki az erős számszeríjját..., célba lőtt... Felkötének neki valamely magas toronyra egy földig érő kötelet: ezen két kezével felmászott, azután lecsúszott (7) ...Csendesen hazatértek és réten avagy más füves helyen átalmentükben megvizsgálták a fákat és növényeket (8)...Asztalhoz ültek...Hálaadás után szépen énekeltek, egybecsengő zeneszerszámokon játszottak, vagy kártyával és bűvészszerlegből vetett kockával mulatták magukat lefekvés idejéig...

Ha úgy esett, hogy esős és zavaros volt az idő... a házban maradtak. A festésnek és szoborfaragásnak művészetét tanulták (9), avagy felújították a *csontocskákkal való régi játékot*...”

a) Milyen órákra járna ma Gargantua? A számozott részek segítségével állítsd össze az órarendjét!

b) Sorold fel a septem artes liberales (hét szabad művészet) tudományait!

c) Hol tanították a középkorban ezeket a tudományokat?

d) Húzd alá a szövegben a lovagi ügyességekre utaló cselekményeket!

e) Mi lehetett az a „csontocskákkal való régi játék”, amit Gargantua játszott?

f) A valóságban melyik uralkodónak feleltethető meg Gargantua alakja?

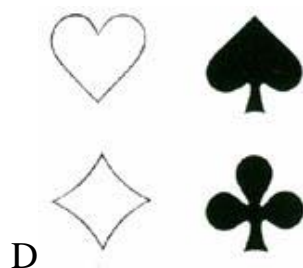
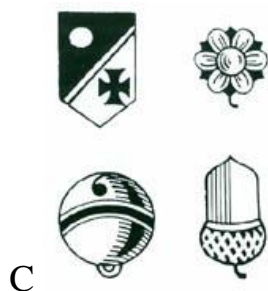
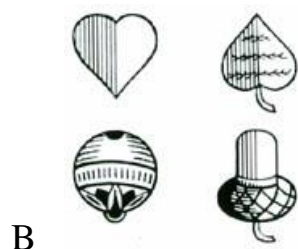
g) Mikor uralkodott?

h) Hogy nevezték az általa létrehozott Habsburg-ellenes szövetséget (1526)?

i) Hol és mikor zajlott a lovagkor utolsó csatája?

10. Az alábbi képek az európai kártyákon szereplő jelképeket ábrázolják.

a) Nevezd meg, melyik nép használta!



b) Milyen társadalmi rétegeket jelöltek az egyes szimbólumok?

A) bot:	B) szív:	C) címerpajzs:	D) szív (couer):
kehely:	zöld/levél:	virág:	pikk (pique):
érme:	csengettyű/tök:	csengettyű/tök:	káró (carreau):
kard:	makk:	makk:	treff (tréfle):

c) Honnan terjedt szét az európai kártya?

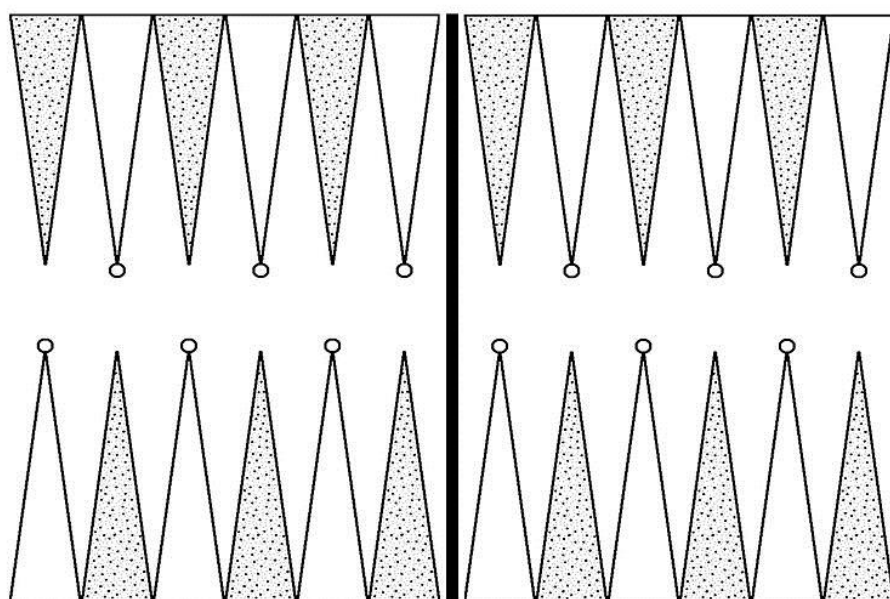
d) Milyen új eljárást használtak a kártyafestők a képnyomtatásra?

e) Mi a naibi?

11. Melyik három táblajáték jelenik meg H. Weiditz fametszetén és melyik társadalmi csoportok játszhatták?



12. Állítsd fel az ostáblát a nard játékhoz! Rajzold be a 2 játékos korongjait a tábla megfelelő mezőibe!



13. Készíts egy saját történelmi lúdjátékot külön lapra! Dolgozd ki a játéktáblát, írd rövid jelmagyarázatot, szabálykönyvet a játékodhoz!