

A fáraók senetet játszanak

TIMÁR VIRGIL

Batu kánt félelmetes hordái türelmetlenül várták a csata reggelén. Már égtek a vágytól, hogy végre öljenek, leigázzák a gyenge népeket. De a vezér sehol...

— Hát hol lett volna. Játszott. Az *Ijászok* című tatár taktikai játékot — mondja Sütthő László, Szombathelyről *elszármazott* okleveles vízepítómérnök, akit mostanság az ősi, kultikus játékok tanulmányozása és gyártása jobban érdek, mint Bős—Nagymaros ügye.

— *Ha nem tévedek, önnek most a Dunakiliti víztározót kéne építenie, vagy Bóst, ehelyett...*

— Ehelyett tanítok egy győri szakmunkásképzőben és ősi, számunkra ismeretlen játékokat készítek. Az egész Marci fiam megszületésével kezdődött. Újdonsült apaként elhatároztam, végigjáróm a játékboltokat, hogy vegyek a fiamnak valamit. Ekkor döböntem rá, hogy mennyire rosszak azok a játékok, amelyekkel a gyerekek manapság játszanak. Úgy tél magasságában akadt a kezembe egy játékokkal foglalkozó könyv. Az olvasottakon felbuzdulva a volt osztálytársaimnak ajándékba csináltam egy-két fajtékot. Nagy sikert arattam. Ezután kezdtem komolyabban foglalkozni az ügyel. Gyűjteni

kezdtém a társasjáték-leírásokat. Nagyrészt ókori és középkori játékokat.

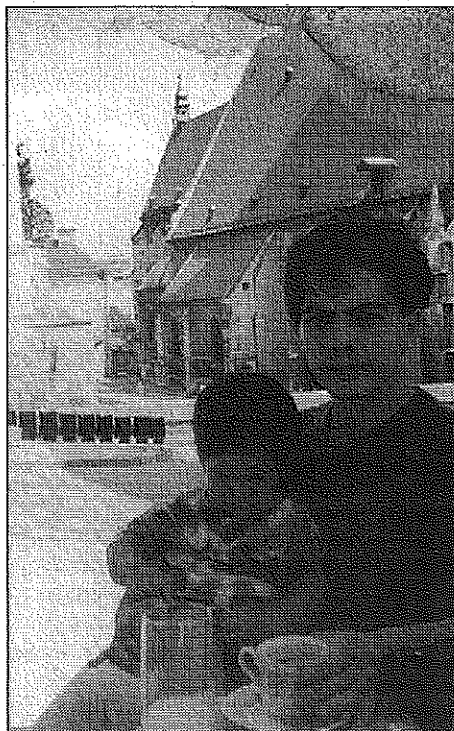
— *A gyerekek manapság a Barbie-babák, vagy a kommandósjátékok után sóvárognak...*

— Igen, de ezek a játékok, illetve a mai társasjátékok nem fejlesztik annyira a gyerekek logikai készségét, nem annyira elméjük, nem tornáztatják meg az agyat

— mondja Sütthő László. — Szép színesek, de gondolkodásra nem ingerelnek. Egy pedagógustovábbképzésen tartottam előadást az ősi játékoknak a tanításban való felhasználásáról. Nagy sikert arattam vele. Ugyanis az ősi játékok előnye, hogy csak természetes anyagból készülnek, és több játékot — például a Hanoi-torony címűt — még oktatásra is lehet használni. Régen az imákat számlálták vele — ahogy nálunk a rózsafüzérrel —, de egy francia tudós rájött arra, hogy matematikai feladatokra is alkalmas. Sok olyan régi játék van, amelyik a geometriai ismereteket bővíti.

— *Mindig csak az a fránya iskola...*

— Nemcsak a tanulásnál hasznosak ezek a játékok, hanem az unalmas hétköznapiakba is hoznak némi izgalmat. A stratégiai játékok közül ma a sakké a főszerep. De régen voltak olyan játékok, melyek felkészítettek a nehezebb feladatokra.



Egyszerűbbek voltak, mint a sakk, sőt talán még izgalmasabbak is. Aztán vannak az üldözésses játékok. Ma talán csak a *Ki nevet a végén?* című játék ilyen. De az 5300 évvel ezelőtt használt egyiptomi *senet* játék ennél sokkal izgalmasabb, lévén, hogy több a szabály benne. A logikai játékok közül kiemelendő talán a *remetejáték*, melyet ma a gyerekek számítógépes programról ismerhetnek. Számomra megdöbbentő dolog az, hogy a mai gyerekek még sakkozni, vagy amőbázni is

számítógéppel akarnak. Borzasztó, hogy idáig jutottunk...

— *Honnan jutottunk idáig?*

— Kutatásaim során azt tapasztaltam, hogy a játékok zöme Egyiptomból származik. Például az *Alquerque* — a dáma őse — arab közvetítéssel jutott el Egyiptomból Spanyolországba, ahol Bölcs Alfonz spanyol uralkodó jegyezte fel a szabályait. Az Indiából származó ostáblát *trick-track* néven az osztrákok, *backgammon* néven az angolok használják még ma is. De a középkornak is nagy játékkultúrája volt. Az év egyharmada vallási, vagy egyéb okokból akkor szabad volt. Ilyenkor az emberek otthon szórakoztak. A játékok kialakulásának van egy íve, az ókorban kultikus szerepet töltöttek be, a középkorban pedig már elszakadva az isteni tartalomtól a szórakozás lett a fő cél.

— *Az ókorban jóslásra használták?*

— Is. A kutatók találtak olyan egyiptomi rajzokat, amelyen a fáraó *senet* játékot játszik, az istennel. A néprajzkutatók valószínűsítik, hogy az ókori uralkodók azt tudakolták meg a játék segítségével az istenektől, hogy mi lesz a lelkükkel a túlvilágon. Érdekes, hogy az egyiptomiak a dobókocka helyett félbevágott pálcákat használtak. De más játékokban is vannak misztikus jegyek. Az ostáblának kétszer 12 mezője van, melyek az asztrológiai jegyeknek felelnek meg. Harminc kővel játsszák, amely a hónapok napjaival azonos. A játéktáblán a fekete-fehér színek dominálnak, melyek az éjszakát és a nappalt szimbolizálják. Egy ősi indiai monda leírja, hogyan vonul át a két szín — a fekete és a fehér — az állatöveken keresztül.

— *Batu kán abbahagyta a játékot és megnyugodva indult a harcba. Neki létfontosságú volt egy parti lejátszása, de...*

— De mire jó nekem? Az az álmom, reális alternatívát jelentsenek ezek a játékok, a mai számítógépes játékokkal szemben. Ennyi és semmi több...

