

## «ЖИВАЯ ИСТОРИЯ», или Лето в музее



**Владислав Вениаминович Хабаров,**  
*заведующий отделом Национального музея  
Республики Татарстан, руководитель  
военно-исторического клуба «Витязь»*

С 1990 года при Национальном музее Республики Татарстан работает объединение молодых людей, изучающих историю методом «погружения». После нескольких ролевых игр члены объединения начали активно работать с детьми. В 1994 году при музее был создан клуб военно-исторической реконструкции «Витязь», который возглавил автор статьи — директор профильного лагеря «Безнен тарих».

- ролевые игры • погружение в эпоху
- древние ремёсла • сюжеты исторических событий
- логика исторического процесса
- смена в палаточном лагере

**Л**агерь существует уже пятнадцать лет, основная его цель — углублённое изучение истории. Дети слушают лекции по археологии, истории, работают в ремесленных мастерских и творческих студиях, где можно «погрузиться» в эпоху. В мастерских ребята работают по несколько часов в день, в каждый — как минимум, по два-три дня, чтобы освоить ремесло, научиться работать руками.

### Живая история

Несколько поколений ребяташек уже стали вполне самостоятельными людьми, которые с удовольствием, с гордостью говорят: в нашей жизни был лагерь «Безнен тарих»!

«Безнен Тарих» в переводе с татарского языка — «Живая история»: так называется ежегодная смена историко-краеведческого лагеря, которую проводят в Татарстане совместными усилиями Министерство

по молодёжной политике, спорту и туризму, центр «Лето», Национальный музей Республики Татарстан, объединение «Отечество — Республика Татарстан». Готовят эту смену ребята из военно-исторического клуба «Витязь».

Идея родилась в 1994 году. Члены клуба задумались, как суметь рассказать современным детям об истории Татарстана, особенно о тех малоизвестных древних временах, которым

в учебнике отведено всего несколько строк, причём не просто рассказать, а «погрузить» их в эти эпохи, дать почувствовать жизнь в те времена изнутри, чтобы она наполнилась красками переживаний и осталась в памяти ярким пятном.

Ведь мы часто знаем о прошлом, тех далёких временах, когда письменности не было, или до нас дошло только несколько отрывочных сообщений, по обломкам, найденным



археологами, фрагментам старинных преданий, выявленных учёными в этнографических экспедициях.

Но дети не могут на основе этих обрывочных знаний построить связную картину мира, и получается, что историю Греции или Египта они представляют себе много лучше, чем прошлое своего края.

И вот тогда было решено совместить такие, казалось бы, далёкие друг от друга понятия, как археология, туризм, ремесленная деятельность и ролевые игры. В результате и получился лагерь «Безнен Тарих». Постепенно сложился коллектив: археологи, охотно работающие с детьми, педагоги, мастера, обучающие детей своему ремеслу, игротехники, которые могут придумать ролевую игру на любую тему.

Министерство по молодёжной политике, спорту и туризму поддержало и выделило деньги, несколько организаций тоже помогли, чем сумели, и теперь ежегодно работает смена палаточного лагеря.

### Игра в эпоху

Каждый год заранее объявляется, какой эпохе будет посвящена смена. В каком времени только ни жили наши участники — от каменного века до Казанского ханства. Основой смены становится игра в эпоху. Палаточный лагерь, раскидывающийся на живописном берегу Камы, где проводятся эти смены, становится то первобытной стоянкой, то средневековым городом, отряды — то племенами, то родами, улицами — каждый год по-разному. Каждая группа подбирается так, чтобы в ней были ребята и девочки разных возрастов: старшие помогают младшим. Игра идёт почти постоянно, причём играют все — от детей до администрации лагеря, у каждого свой персонаж. Директор лагеря может быть эмиром города, вожатый — старейшиной городского квартала, мастер — древним ремесленником.

Все носят сшитую заранее одежду, соответствующую выбранной эпохе. Мастера-игротехники разрабатывают различные сюжеты: то надо охранять караван, то выследить шпионов из вражеского стана, то найти лекарственные растения. Отдельные задания сливаются в одну большую игру, в которую органично входят занятия по истории и археологии.

Лагерь «Безнен тарих» — один из интереснейших проектов, в рамках которого разработано множество ролевых, настольных и других обучающих и развлекательных игр, что позволяет «погрузить» игроков в эпоху, дать им почувствовать реалии давно прошедшего времени. Дети работают в гончарных, кожевенных, литейных, кузнечных мастерских: лепят посуду по образцам прошедших эпох, чеканят монету, учатся выковывать украшения и элементы доспехов, в мастерской женских украшений учатся шить и вышивать.

Иногда, в зависимости от темы, можно поработать и в такой экзотической мастерской, как мастерская по обработке кремния. Все изделия в мастерских делаются в стиле эпохи, в которой проходит игра: одни служат как обереги, другие — определителями статуса и игрового возраста: игрок проходит за смену (порой не один раз) игровой возраст «ребёнок», «взрослый» «старейшина». Бывает он и в разных статусах: «член племени», «старейшина рода», «крепостной крестьянин», «свободный человек», «дружинник», «феодал», чтобы лучше почувствовать жизнь эпохи.

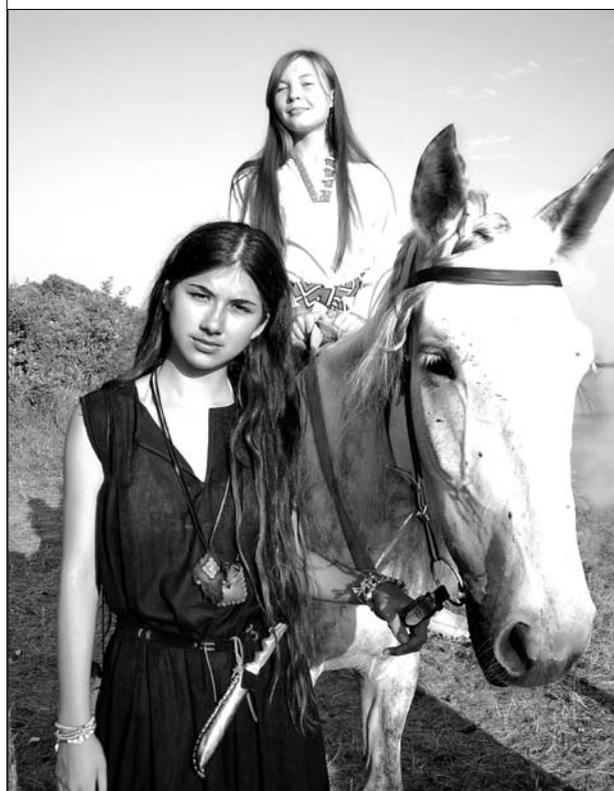
Если игра идёт по эпохе Волжской Булгарии, Золотой Орды или Казанского Ханства, то в игру вводятся денежные отношения, чеканятся монеты, собираются налоги, работает базар. Ребёнок на собственном опыте познаёт всё то, что он проходит в школе и пропускает «мимо ушей» на уроках истории.

Разумеется, не обходится и без «военных действий». По разработанным правилам ролевых игр проходят и осады крепостей, и полевые бои и другие виды «боевого взаимодействия», сообразно логике развития игровых событий. Тут важно, чтобы оружие для «боевых действий» было не травмоопасным и соответствовало историческому периоду.

Проводятся специальные занятия по фехтованию и стрельбе из лука, и когда начинается «боевое время» (а к этому времени приурочивается игровой сюжет), то в равных условиях все — и дети и взрослые: бывали случаи, когда восставшие горожане «поднимали на копьё» и ненавистного эмира с его дружиной, и захватывали власть в городе. Проигравший отправляется в «страну мёртвых» и там прово-

дит время на хозработках от одного до двух часов, ведь «боевое время» редко длится меньше 12 часов.

Мастера-игротехники следят за развитием сюжета, лишь изредка незаметно подталкивают развитие событий в нужное русло, ведь ребята должны не только вынести яркие впечатления, но и понять логику исторического процесса. Почему, например, банда разбойников



обречена в конце концов на уничтожение, или почему неуплата налогов ведёт к гибели государства (мятежные горожане не смогли содержать воинские силы, и город был взят иноземными войсками).

### Смена в палаточном лагере

Но лагерь «Безнен тарих» — это не только игра в историю, это ещё и полноценная смена в палаточном лагере.



Приходит время, и все снимают историческую одежду, и время заполняется обычной лагерной деятельностью: занятиями в театральной студии, конкурсами, пением у костра, купанием и спортивными состязаниями — они, кстати, имеют непосредственное отношение к истории, так как дети охотно играют в игры, в которые в своё время играли наши бабушки и дедушки. Особенно популярна лапта: эта старинная игра как нельзя лучше

подходит для лагерных условий. Чемпионат по лапте проводится каждую смену и вызывает горячий интерес и желание принять в нём участие.

Несмотря на погружение в эпоху, выпускается общелагерная стенгазета. Каждый номер выпускает дежурный род (улица, племя), а поскольку освещаются в газете последние события, даются объявления, размещаются правила и вводные для новых игр, то прочитывается номер охотно и внимательно.

В этом году группа школьников традиционно отдыхает на берегу реки Камы и в июле будет «жить» в эпохе Золотой Орды, во времена правления ханов Узбека и Джанибека. Также, как и каждый год, в лагере будет проведён День музея, когда сотрудники Национального музея выезжают с фондовыми показами коллекций оружия, украшений, детских игрушек, редких книг: это очень сближает детей с музеем, куда они приходят и зимой на занятия клуба «Витязь». Некоторые из них связывают свой дальнейший путь с археологией, историей, этнографией, поступая в казанские вузы.

Многие ездят в лагерь каждый год, ведь такой лагерь в России единственный! Его пятнадцать смен дают пример того, как можно превратить летний отдых в поучительное и интересное путешествие во времени. **НО**