A kortes bora – tanári ismertető

Oct 9, 2026 · @Szabó Márta Mária

Egy este a Korona fogadóban

1847 októbere, Nagykálló. Kint szitál az eső, a Korona ivójában füstöl a faggyúgyertya. A hosszú asztalnál sáros csizmás kisnemesek ülnek. Van, aki maga szántja azt a pár hold földet, ami még az övé, és van, akinek a nemeslevelén kívül semmije sincs. Az asztalfőn egy jó posztókabátos idegen úr. Senki sem tudja, honnan jött, de ő mindenkit a nevén szólít. „Bort mindenkinek! Az én számlámra."

A második kancsó után közelebb hajol. Tudják-e az urak, mit üzent nyáron a megye a pozsonyi követeknek? Hogy szavazzanak a közteherviselésre. „Ezt holnap meg kell változtatni. Vagy talán adót akarnak fizetni, akár a jobbágy?" Aztán szó nélkül minden pohár mellé tesz egy ezüstforintot.

Az asztal végén egy napkori kisnemes forgatja az ujjai között a pénzt. Holnap délben a vármegyeházán az ő szava annyit nyom majd, mint a leggazdagabb táblabíróé, és mindenki hallani fogja, mit mond.

Ezt a kisnemest játssza a diák. Neki kell eldöntenie, zsebre teszi-e a forintot, kinek hisz, és mit felel, amikor a nevét szólítják. Közben sorra előkerülnek a reformkor fogalmai, a követutasítástól a telekaprózódásig, mindig ott, ahol a döntéshez szükség van rájuk.

A játék röviden

A diák egy szabolcsi bocskoros nemes bőrében tölt el egy éjszakát 1847-ben, a megyei közgyűlés előtt. Egy kortes bort fizet a kisnemeseknek, hogy másnap megszavazzák a reformpárti követutasítás megváltoztatását. A diáknak el kell döntenie, mit tesz.

Célcsoport	10–12. évfolyam, érettségire készülők
Témakör	Reformkor: vármegye és országgyűlés, nagy viták, pártok, társadalom
Időigény	20–25 perc játék + 15–20 perc megbeszélés
Eszköz	Böngésző telefonon, tableten vagy számítógépen; telepítés és regisztráció nem kell
Munkaforma	Egyéni játék, utána közös megbeszélés; párban is játszható

Tanulási célok

- **Fogalmak:** a reformkor táblaképének mind az öt területét lefedi a játék 38 fogalma, és mindegyik a történet egy pontján jelenik meg. A diák nem definícióként találkozik velük, hanem a szereplők érveiként.
- **Multiperspektivitás:** ugyanazt a kérdést, a közteherviselést, négy nézőpontból látja: a kortesé, a bocskoros nemesé, az eladósodott középbirtokosé és a jobbágyé. A reformot itt érdek is mozgatja, nem csak elv.
- **Történelmi okozás:** megérti, miért érte meg bort fizetni a kisnemeseknek: 1819 óta személyenként számolták a szavazatokat, és a szavazás nyílt volt.
- **Érvelés:** a játék végén a diák 2–4 mondatban indokolja a döntését, fogalmakkal és egy másik szereplő nézőpontjával.

A játék menete

Hat döntés követi egymást estétől délig, mindegyiknél két lehetőséggel. Az út elágazik, ezért két diák ritkán ugyanazt a történetet játssza végig.

1. **Este 6, Korona fogadó:** leül-e a diák a kortes asztalához.
2. **Este 8:** elfogadja-e a kortes ezüstforintját, vagy elmegy a jegyzővel a liberálisokhoz.
3. **Éjfél:** a kocsmai zűrzavarban kiabál, vagy lecsillapítja a komáját; illetve Ormós táblabíró házában vállalja-e az áldozatot.
4. **Hajnal:** felül-e a kortes szekerére, vagy szóba áll a robotra menő jobbággyal.
5. **10 óra, közgyűlés:** meggyőzi-e a többi bocskoros nemest, vagy hallgat.
6. **Dél:** nyílt szavazás: „Változzék!” vagy „Maradjon!”

Három befejezés van. Aki a változtatásra szavaz, annál megváltozik az utasítás. Aki a megtartásra szavaz, és közben másokat is meggyőzött, annál megmarad. Aki egyedül szavaz a megtartásra, alulmarad. A játék így elválasztja az egyéni elvhűséget a politikai cselekvéstől.

Minden döntés után két fogalmi kérdés jön: egy választós (1 pont) és egy beírós (2 pont). A kérdésbank 86 kérdésből áll, a játék a jelenetben szereplő fogalmakat részesíti előnyben, ezért az újrajátszás más kérdéseket hoz.

Döntési profil: minden választás mögött egy indíték áll (anyagi érdek, elvhűség, rendi összetartás, óvatosság, mások nézőpontjának mérlegelése). A végén ezek összesítése jelenik meg. Ez nem pontszám, hanem a megbeszélés alapja.

Indoklás (max. 8 pont): két fogalom 4 pont, egy fogalom 2 pont; másik szereplő nézőpontja 2 pont; ok-okozati kötőszó 1 pont; 2–4 mondatos terjedelem 1 pont. Egy teljes játék legfeljebb 26 pontot ér: 18 pont a kvíz, 8 pont az indoklás.

Óravázlat 45 percre

Idő	Tevékenység	Megjegyzés
0–5. perc	Ráhangolás: „Mennyit ér egy szavazat? Eladnád egy vacsoráért?”	A követutasítás fogalmát érdemes előre tisztázni
5–28. perc	Egyéni játék	A tanár nem segít a döntésekben, csak technikai kérdésekben
28–30. perc	Eredmények bemásolása és beküldése	Lásd Gyakorlati tudnivalók
30–43. perc	Megbeszélés: ki hogyan szavazott, milyen indítékkal	A táblán két oszlopban rögzítjük: „változzék” / „maradjon”, és mellé a döntési profilok
43–45. perc	Kitekintés: 1848: V. és VIII. tc.	Mit vesztett és mit tartott meg a bocskoros nemes?

Ha csak egy tanóra jut rá, az indoklás házi feladatnak is kiadható: a diák a megbeszélés után újrajátszhatja a játékot, és más utat választhat.

Megbeszélő kérdések

1. Melyik indíték vezette a legtöbb döntésedet? Szerinted egy valódi 1847-es bocskoros nemesnél is ez lett volna?

2. Ormós táblabírónak a reform hasznot is hoz, neked áldozatot. Mennyire volt önzetlen a reformnemesség? Milyen forrásokból lehetne ezt eldönteni?
3. A kortes és a liberálisok is a nemesi szabadságra hivatkoznak. Mit értett ezen az egyik, és mit a másik?
4. Miért nem számít a játékban, hogy a diák egyedül helyesen szavaz? Mit mond ez a reformkori vármegyei politikáról?
5. A jobbágyot „a közgyűlésen úgysem kérdezi senki”. Kinek a sorsa dőlt el ezen a szavazáson, és ki szavazott róla?
6. Széchenyi és Kossuth célja azonos, az eszközük eltérő. Melyikük útját képviselte a játékban a kortes, és melyikét Ormós? Lehet, hogy egyikét sem tisztán?

Történeti hitelesség

A szereplők és a Korona fogadó kitaláltak, a helyzet a reformkori vármegyei politika valós mintáit követi. Az 1847-es szabolcsi közgyűlés ebben a formában nem történt meg.

Valós keret	Kitalált vagy egyszerűsített
Korteskedés borral, pénzzel, szekérrel	A szereplők: Varga Jancsi, Tóth jegyző, Ormós táblabíró, az idegen úr
Adminisztrátori rendszer 1845-től	A szabolcsi követutasítás konkrét tartalma és a szavazás kimenetele
Személyenkénti szavazás 1819-től, nyílt szavazás	A befejezések feltétele: egy diák meggyőző ereje döntő lehet
Ellenzéki Nyilatkozat, Konzervatív Párt, Védegylet	A jobbágy tájékozottsága Táncsicsról
A táblakép fogalmai és évszámai	

Két pontosítás, amelyre a megbeszélésen érdemes figyelni:

- **Felkiáltás és szavazás:** a közgyűlés vitás ügyben rendszerint felkiáltással döntött; szavazást kifogás esetén rendeltek el. A szavazás nyílt volt, ezért a kortes ellenőrizhette, ki hogyan szavaz. A „név szerinti szavazás” kifejezés inkább az országgyűlésre illik, a játék ezért nem használja.
- **A bocskoros nemes vesztesége 1848-ban:** az adómentességét elvesztette (VIII. tc.), a választójogát viszont „régi jogon” megtartotta (V. tc.). A játékban Ormós táblabíró a választójog elvesztését is áldozatként említi: ez 1847-ben jogos félelem volt, utólag nem igazolódott.

Gyakorlati tudnivalók

- **Eredmény beküldése:** a játék végén az „Eredmény másolása” gomb vágólapra teszi a diák nevét, pontszámát, szavazatát, döntési profilját, útját és indoklását. Ezt a diák e-mailbe, Classroomba vagy Krétába illeszti be. A játék maga nem küld adatot sehová.
- **Automatikus pontozás:** az indoklásnál a gép csak azt nézi, szerepelnek-e a fogalmak, egy másik szereplő neve és egy ok-okozati kötőszó. Az érvelés helyességét és történeti pontosságát a tanár értékeli. Fogalomhalmozással a 8 pont érdemi tartalom nélkül is elérhető.
- **Fogalomtár:** a felső sáv „Fogalomtár” gombja a 38 fogalmat a táblakép öt területe (a–e) szerint mutatja. Játék közben is megnyitható, és nem jár pontlevonással.
- **Újrajátszás:** az „Újra játszom” gomb új kvízkérdéseket ad; a megadott név megmarad.
- **Megosztás:** a játék linkjét a megosztás menüben kell nyilvánossá tenni, különben a diákok nem tudják megnyitni.