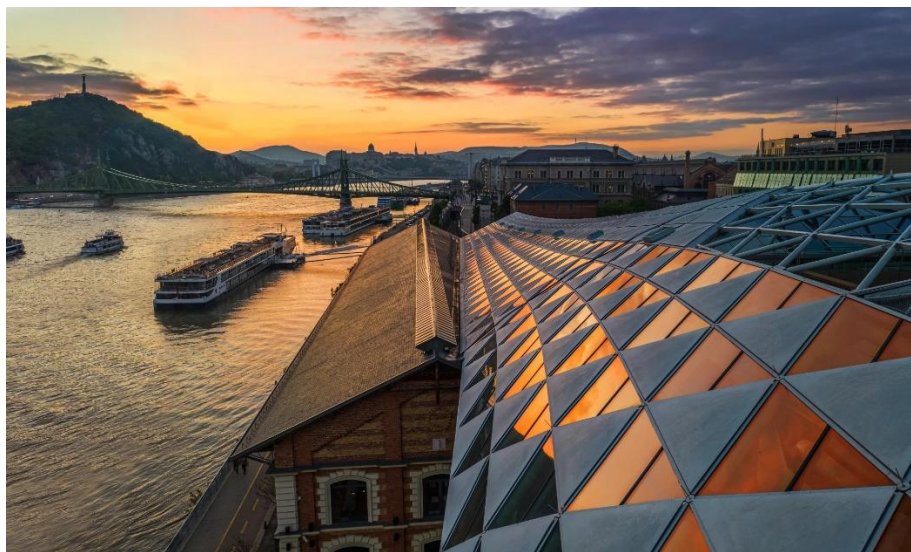


Programok a Bálna Honvédelmi Központban: honvédelemtől a múzeumpedagógiáig



A budapesti városkép ikonikus látványeleme, a Duna part egyik ékköve a Bálna épülete. 2023-ban egy új korszak, új időszak kezdődött a létesítmény életében, amikor honvédelmi tematikájú központtá alakult, ahol a katonaság iránt érdeklődők izgalmas programokon vehetnek részt. A Bálna igazi családi összejövetelek helyszínévé vált, amolyan generációk találkozó pontja, ahová a honvédségben korábban szolgáló katonák is bátran elhozhatják gyerekeiket, unokáikat. A Bálna értéket kínál, az egész család talál magának látványosságot, szórakoztató programot.



I. Földszint

1. 175 éves a Magyar Honvédség című kiállítás

A tavaly májusban megnyílt „175 éves a Magyar Honvédség” kiállításon keresztül interaktív módon ismerhetik meg az érdeklődők a honvédelem színes és izgalmas világát. A tárlat – szakítva a hagyományos hadtörténeti kiállításokkal – interaktív, több érzékszervre ható bemutatóval várja az érdeklődőket.



Olyan izgalmas installációkat lehet kipróbálni, mint a VR kiképző központ, a Gripen repülőgép szimulátor, katonai robotkutyák vagy a kisebbek számára megépített légvédelmi drónelhárító pálya. A kiállítás ugyanakkor izgalmas időutazásra hív, korhű díszletekkel mutatja be a Magyar Honvédség szerepvállalását az első és második világháborúban, lenyűgöző vetítésekkel és egy I. világháborús repülőgép-szimulátor segítségével. A bátrabbak és ügyesebbek kipróbálhatják magukat a Lőtéren, ahol a Magyar Honvédség rendszeresített fegyverzetének airsoft változataival ismerkedhetnek meg. A lőtér használata a legkisebbeknek (8 év alatt) szigorúan tilos, a 18 évesnél fiatalabbak kizárólag demonstrátori felügyelettel lőhetnek! A megnyitás óta több, mint 64 ezren látogattak el a kiállításra, az év során pedig számos, a Honvéd Kadét Programban résztvevő diákcsoportot is vendégül látott a központ. A kiállítás ingyenesen látogatható keddtől-vasárnapig változó nyitvatartási rendben.



A kiállítás több termen keresztül korhű díszletek között mutatja be a magyar katonák szerepvállalását:

- a Nagy Háborúk termében az I. és II. világháború katonáinak korhű egyenruhái láthatók, emellett kipróbálható egy I. világháborús repülőgépszimulátor;
- a Lőtéren a Magyar Honvédség rendszeresített fegyverzetének airsoft változatait próbálhatják ki látogatóink;

a Modern Haderő termében pedig VR szemüveges kiképzőszimulátor, Gripen szimulátor, valamint légvédelmi drónjáték kipróbálására van lehetőség.





2. Hadtörténeti- és VR kávézó:

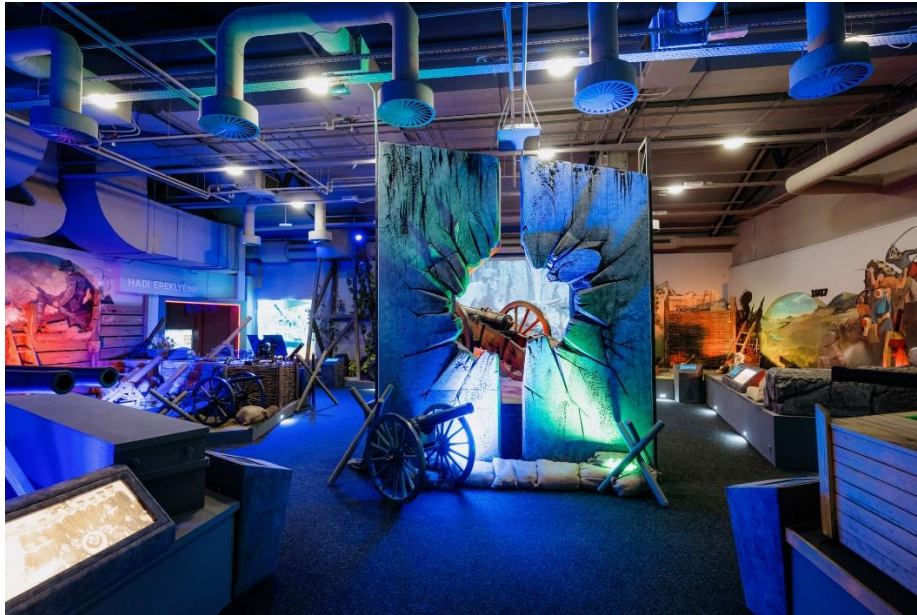
A Bálna földszintjén, az északi, azaz a Fővám tér felőli bejáratnál egy VR eszközökkel felszerelt kávézó került kiépítésre. A kávézó terében VR eszközök segítségével nyílt lehetőség arra, hogy a betérők a virtuális valóság eszközeivel próbálják ki a honvédség fegyverzetét, felszerelését. A kialakított tér múzeumpedagógiai foglalkozások megtartására is alkalmas, így edukációs célt is szolgál.

A katonai témájú VR és AR lehetőségek:

- virtuális kiképzőtábor: ebben a VR-tevékenységben a résztvevők megtapasztalhatják a katonai kiképzés szigorát. Akadálypályákon navigálnak, fitness-kihívásokon vesznek részt, és alapvető taktikai mozgásokat tanulnak.
- virtuális fegyvertár: a VR fegyvertárban a Magyar Honvédség rendszeresített fegyvereinek 3D modelljei szolgálnak a látogatóknak, izgalmas és hasznos információkkal.
- virtuális lőtér: ez a VR-lőtér valóság-hű és magával ragadó élményt nyújt, ahol a résztvevők különböző virtuális lőfegyverekkel gyakorolhatják a lövészetet, a kézfegyverektől a mesterlövészpuskákig. A vendégek versenyezhetnek egymással a legjobb pontossági eredményekért és részt vehetnek a lövészeti kihívásokban és időméréses versenyeken.
- VR légi harc: a résztvevők egy virtuális Gripen vadászrepülőgép pilótaülésébe ülnek, izgalmas légi harcokban és stratégiai bombázásokban vesznek részt. Megtanulnak manőverezni a repülőgéppel, célba venni az ellenséges gépeket és ellenintézkedéseket alkalmazni a beérkező rakéták kikerülésére.

II. A Hadtörténeti Intézet és Múzeum 1. emeleti kiállításai a Bálna Honvédelmi Központban:

2024-ben a „175 éves a Magyar Honvédség” című tárlat új kiállítóterekkel bővült az 1. emeleten, amelyeknek célja a katonai örökség és a katonai szolgálatot teljesítők áldozatvállalásának mélyebb megértése és megbecsülése. Ezek az új kiállítótermek a legmodernebb interaktív tanulási lehetőséget biztosítják, továbbá céljuk az is, hogy a HM Hadtörténeti Intézet és Múzeum (HM HIM) múzeumpedagógiai foglalkozások új színterévé váljanak.



1. Tüzérterem:

„A magyar tüzérség története a középkortól napjainkig” című tárlat kiállítótere, az 1. emeleten, a galériateremben tekinthető meg. Tematikája a magyar tüzérség fejlődése, fegyverzete a középkortól napjainkig.

A kiállítás egy válogatás a HM Hadtörténeti Intézet és Múzeum tüzérségi műtárgyanyagából, illetve a modern magyar tüzérség bemutatása interaktív multimédiás eszközök segítségével. Célja a magyar tüzérségi fegyverzet fejlődésének bemutatása műtárgyak és digitális, interaktív attrakciók, installációk, látványos diorámák segítségével.

A terem világosan elhatárolt részekre van osztva, amelyek mindegyike a magyar tüzérség történetének jelentős korszakait képviselik az alábbiak szerint:

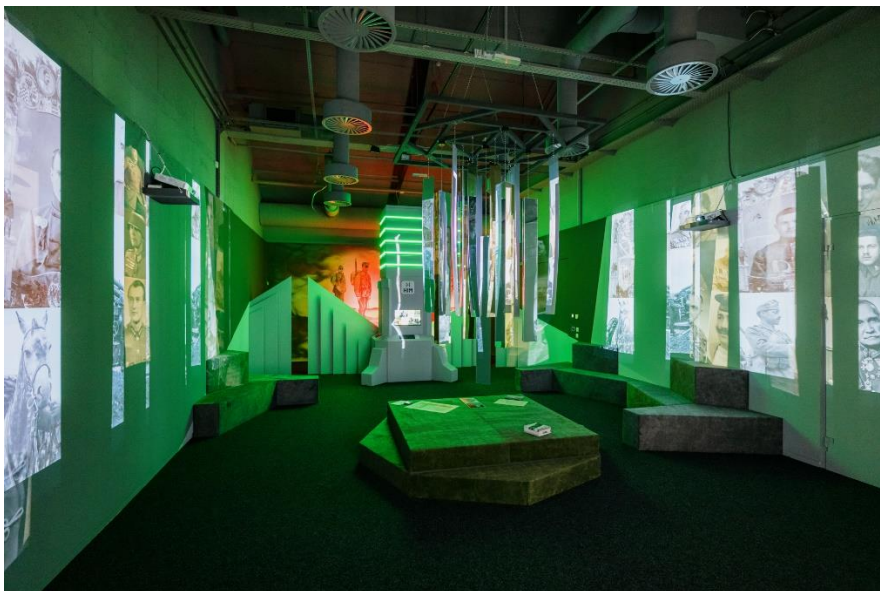
- Kezdetektől a 19. századig;
- Honvédtüzérség 1848-49-ben;
- A tüzérség apoteózisa: az első világháború;
- Tüzérség a második világháborúban és a hidegháborúban;
- Tüzérség a mai Magyar Honvédségben.



2. Katonahőseink terme:

A terem a magyar honvédelem világháborús hőseit mutatja be.

A helyiség a magyar honvédelem, hadtörténelem hőseinek csarnokaként funkcionál, nekik állít emléket. A szoba a tisztelet és az elmélkedés helye, ahol a látogatók megismerhetik a hősök történeteit és áldozatvállalását. Az I. és II. világháborúban elhunyt, megsérült vagy veszteséget szenvedett magyar katonahősök előtt tisztelgünk a teremben, egy erre a célra felépített interaktív totem és egyéb multimédiás megoldások segítségével. A totembe épített kijelzők segítségével bárki használhatja a Hadtörténelmi Intézet és Múzeum veszteségi adatbázisát és kikutathatja saját családjának vagy ismerőseinek világháborús katonahőseit.



3. Hadiereklyéink terme

A terem céljai a személyes tárgyak, perszonáliák, relikviák, történetek, katonai emlékek bemutatása, továbbá a háborúk résztvevőinek emberi közelségbe hozása személyes történetek, sorsok, dicsőséges tettek, személyes katonai relikviák, ereklyék, emléktárgyak bemutatásán és a kapcsolódó történetek megismerésén keresztül

- személyes tárgyak bemutatása: a teremben található süllyesztett “fülkékben” személyes tárgyakat, például leveleket, kitüntetések, személyes emlékeket, egyenruhákat és egyéb perszonáliákat lehet megtekinteni el a plexiüveg borítások mögött. Minden egyes fülkében fókuszált LED-világítás került elhelyezésre, amely kiemelik és felhívják a figyelmet az egyes tárgyra, azok épségének megőrzésével.
- projektoros vetítés, hangos történetek: a két oldal találkozásánál lévő végfalon digitális vetítés segítségével a személyes történetekhez kapcsolódó képek, felvételek és történetek a szerep, illetve meg lehet hallgatni a katonák történeteit, megismerni életútjukat és hősi cselekedeteiket.



III. ARÉNA: A Bálna -1. emeletén kialakított új honvédségi attrakciók:

A Bálna újonnan kialakított helyszínén, a -1. emeleten található Arénában az alábbi interaktív programjainkat próbálhatják ki látogatóink:

1. Lynx-tankok gokart pálya és harci járművek irányítása gyerekeknek;
2. katonai akadálypálya és mászófal, ejtőgép;
3. lézerharc aréna és kiképző terem;
4. világháborús lövészárk szabadulószoza katonai feladatokkal;
5. sötétszobás, éjszakai lőtér.



1. A Lynx harci jármű szimulátor gokartok: A Bálna -1. szintjén csatateret és katonai műveleti területet imitáló akadálypálya került kialakításra, ahol Lynx harci járművekké alakított gokartokkal manőverezhet a pályán a 4-14 éves korosztály. A pálya kialakítását tekintve egy csatateret szimbolizál barikádokkal, díszletbunkerrel, híddal és lőállásokkal, géppuska fészkekkel. A pálya különböző részekből áll, úgymint:

- akadálypálya: a fő pálya részeként külön akadálypálya került kialakításra, hogy a gyerekek manőverező képességét próbára tegye. Szűk átjárókon, szimulált "aknamezón" is át kell navigálniuk, fény és hanghatásokkal övezve, szimulálva a csatater izgalmét.
- edukációs központ: a pálya melletti oktatási területen tanulhatnak a valódi Lynx harcjárművekről és azoknak a Magyar Honvédségben betöltött szerepükről. A központban 3D modellek, interaktív érintőképernyők és virtuális valóság-szimulációk segítik az oktatási célokat.



Akadálypálya lévén az Aréna kiemelt hangsúlyt fektet a látogatók biztonságára: a gokartok biztonsági övekkel vannak ellátva, a sebességük a biztonságos szintre van korlátozva. A pálya kialakítása kerüli az éles kanyarokat vagy meredek emelkedőket. A személyzet tagjai folyamatosan jelen vannak, hogy felügyeljék a pályát és az eszközöket.

2. Katonai akadálypálya és mászófal, ejtőgép:

- a. akadálypálya: az akadálypálya a gyerekek manőverező képességét és ügyességét hivatott fejleszteni. Csatornán, szűk átjárókon, szimulált "aknamezőn", cövekeken kell áthaladni fény- és hanghatásokkal övezve, kölcsönözve a csatatér izgalmait. A Magyar Honvédség katonái nem csak hasonló kiképző pályán gyakorolnak, de a harcmezőn is ilyen akadályokkal találkozhatnak.
- b. Mászófal: a mászófal elemei egy hegyi terep vagy régi építmény fogását adják át, amellyel a katonák a behatolási műveletek során találkozhatnak. A mászási útvonalakat nehézségi szintnek megfelelő színkóddal jelöltük: zöld, sárga, fekete.
- c. Ejtőernyős kiképzés szimuláció: a fal része egy hevederes acélhuzallal biztosított ejtőgép, amely a különleges műveleti katonák ejtőernyős képzését szimulálja. A látogató szabadesésben ugorhat ki a magaslatról, a szerkezet fokozatos lassulással veszélytelen és könnyed érkezést biztosít.



Az akadálypálya, a mászófal és az ejtőernyős szimuláció a különleges műveletek bemutatásának dedikált területe. Az aktivitás egy tipikus katonai kiképzési környezet alapján került kialakításra. A biztonságos működtetést és látogatóink biztonságát beöltözött demonstrátorok biztosítják.

3. Lézerharc aréna: a Lézerharc Aréna interaktív, szórakoztató élményt nyújt a honvédség iránt érdeklődő gyerekeknek és diákoknak. A játékosok átélhetik a különleges alakulatok taktikai küldetéseit egy szimulált csatatéren, egyedi képi- és hanghatásokkal, háborús effektekkel társítva.

A játékosok egy érzékelővel ellátott mellénnyel és egy lézerfegyverrel lőhetnek az ellenségre. A mellény fényeinek színei játéktól függően megkülönböztetik a csapatokat és az egyes játékosok állapotát (él, vezető, sérült, kiesett, zászlót visel, stb.). A fegyver

képernyőjén látható az egyes játékosok állapota. Az ellenség szenzorainak megcélzását egy piros lézermutatató segíti. A küldetésekhez Lasertag fegyverekkel, érzékelőkkel és sisakokkal szereljük fel a látogatókat.

A terem szobákkal, átjárókkal és fluoreszkáló akadályokkal van beépítve. Köd gép, speciális effektek és a harci hangok segítenek fokozni az élményt. A teremben felépítésre került egy UV fényekkel ellátott labirintus, fedezékekkel, lőállásokkal és katonai tereptárgyakkal kiegészítve.

A kialakítás egy különleges műveleti épületharc elemeit imitálja, valós forgatókönyveket szimulálva, elősegítve a katonai taktikai műveletek és cselekmények megértését, a stratégiai gondolkodást és a csapatmunkát, mindezt fizikai kihívásokkal ötvözve.



4. Szabadulószoba: a szabadulószoba célja a Magyar Honvédség 175 éves titkainak megfejtése.

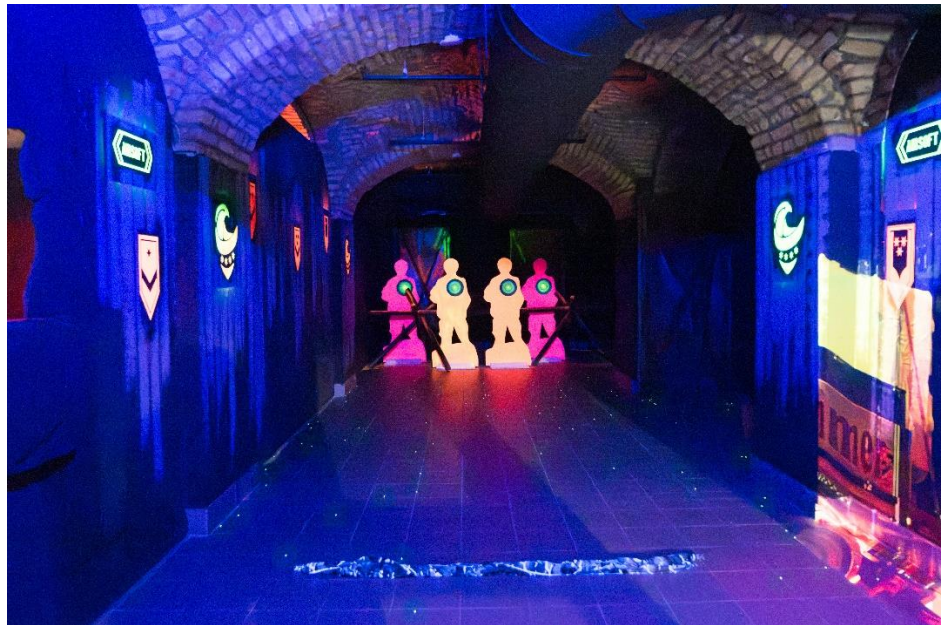
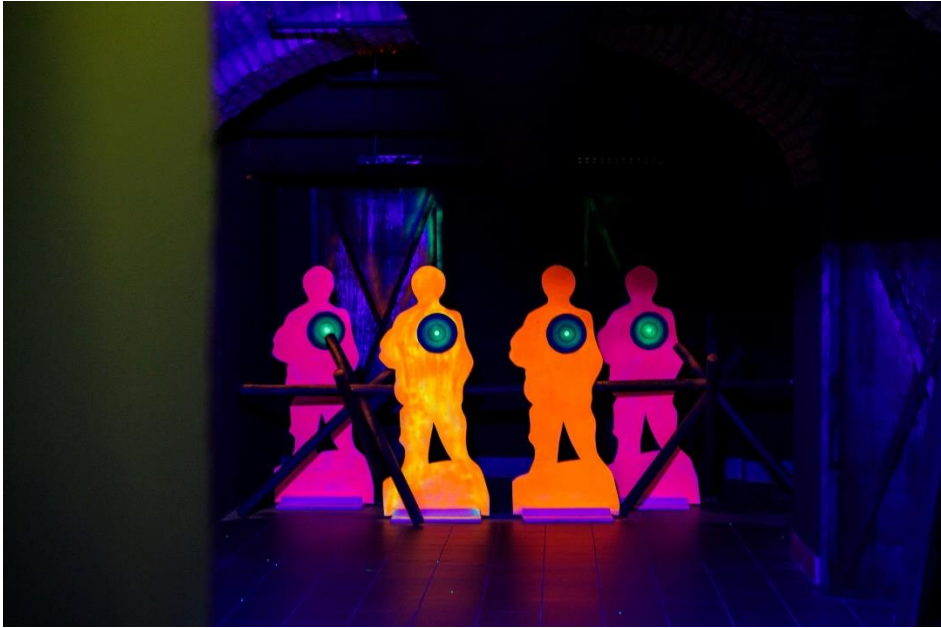
A Bálnában a -1. emeleten kialakításra került egy egyedülálló, honvédelmi tematikájú szabadulószoba is, ahol a látogatóknak lehetőségük nyílik átélni a Magyar Honvédség történelmi korszakait, lefedve az elmúlt 175 évet és annak meghatározó korszakait.

A játék a Pilvax Kávéházból indul, ami átvezet az 1848-as Szabadságharcba, ahonnan a feladatok sikeres végrehajtása után tovább lehet haladni az I. és II. világháborús szobákba. Az ajtók kódjának megszerzése után következik az 1980-as évek Honvédsége, ahol a játékosok Angyalbörbe bújhatnak. A játék modern honvédségi környezetben zárul, ahol a haderőfejlesztés egyes eredményeit és a NATO Szövetséggel kapcsolatos szerepvállalásunkat ismerhetik meg a játékosok.



5. Éjszakai lőtér és katonai beltéri szituációs lövészet sötétben: az éjszakai lőtér a Bálna -1. emeletén kialakított modern, beltéri, biztonságos 3 lőállásos lőtér, ahol airsoft fegyverek segítségével próbálhatják ki az érdeklődők a Magyar Honvédség rendszeresített CZ P09-es maroklőfegyvereit.

A lőtéren a résztvevőket egy valóság-hű katonai szimulációs környezetbe helyezzük. Cél a hiteles éjszakai taktikai lövészet élményének megteremtése, olyan felszerelésekkel, mint az airsoft tracer, digitális torkolattűz szimulátor vagy a nyomjelzős lövedékek.



Múzeumpedagógiai programok:



A. Múzeumpedagógiai foglalkozások az 1. emeleti Aggházy teremben

1. A honfoglalástól az államalapításig:

A foglalkozás során együtt ismerkedünk meg a honfoglaló magyarok viseletével, életmódjával, fegyvereivel és kalandozó hadjárataival. Elsősorban a régészeti és írott emlékek segítségével vizsgáljuk meg, hogy milyenek voltak a 895-ben új hazát szerző őseink és miben változtak meg az államalapítás korára.

Ajánlott korosztály: 7-18 év

2. Aki lovag akar lenni..

E foglalkozáson a legkisebbek ismerkedhetnek meg a lovagok világával, fegyverzetével. Miután egy mese segítségével megtanultuk a legfontosabbakat, kezdődhet a játék!

Ajánlott korosztály: 3-7 év

3. Lovagvilág Magyarországon

A foglalkozás betekintést enged a Magyar Királyság területén élt lovagok mindennapjaiba, „kiképzésükbe”, fegyverzetébe, a lovagi tornák világába, valamint az országban működő lovagrendekbe.

Ajánlott korosztály: 10-18 év

4. Toldi – Lovagregény és história

Múzeumpedagógiai foglalkozásunkon bemutatjuk Toldi Miklós történelmi és irodalomtörténeti hátterét. A korabeli fegyverek segítségével a fiatalok megismerkedhetnek Nagy Lajos korának lovagi fegyverzetével, harcmodorával.

Ajánlott korosztály: 12-15 év

5. Mese és valóság Mátyás királyról

A diákok ezen a foglalkozáson élményszerűen ismerkedhetnek meg Hunyadi Mátyás alakjával és a korabeli Magyar Királysággal. A néphagyományból kiindulva a történelmen át válik megismerhetővé a Hunyadiak világa.

Ajánlott korosztály: 8-12 év

6. A győzhetetlen király, Hunyadi Mátyás

Átfogó előadás keretében ismerkedhetünk meg Hunyadi Mátyás uralkodásával, különös hangsúlyt fektetve hadjárataira, a korabeli harcászatra. Megtudhatjuk, miért lett olyan híres a király „Fekete Serege”.

Ajánlott korosztály: 12-18 év

7. Végek Vitézlő Iskolása

Milyen volt a Balassi által megénekelte végvárak világa, miként zajlott le egy portya, mi az a lesvetés? Milyen fegyvereket forgattak kezükben a huszárok, és hogyan harcoltak a császár zsoldosai magyar földön? Ezekre és sok más kérdésre választ kapnak a törökkori magyar hadtörténet iránt érdeklődő résztvevők.

Ajánlott korosztály: 12-18 év

8. Rákóczi a hadak élén

A foglalkozás betekintést enged a Rákóczi szabadságharc történetébe. Megbeszéljük, hogy miben állt II. Rákóczi Ferenc kurucainak az erőssége, miben a gyengesége, mitől labanc a labanc, illetve, hogy a szemben álló felek hogyan, s milyen fegyverekkel küzdöttek egymással.

Ajánlott korosztály: 6-18 év

9. Középkoros fegyverbemutató

A résztvevők megfigyelhetik, hogy a középkorban hogyan forgatták a különböző kardokat, miként használták az egyéb szúró-, vágó- és zúzófegyvereket és a különféle páncél-típusok mennyiben védték viselőjüket.

Ajánlott korosztály: 4-18 év

10. Huszármese

A gyerekek által eljátszott mese keretében keressük meg a huszárt, hogy utánajárjunk, miért is olyan híres ő. Miután megismerkedtünk alakjával, szemügyre vesszük fegyvereit, viseletét, sőt, kézbe is vesszük, felpróbáljuk azokat.

Ajánlott korosztály: 3-7 év

11. „Fel, fel vitézek a csatára!”

A múzeum kapujánál a gyermekek a honvédsereg táborába csöppenve találkozhatnak egy „örmesterrel”, aki újoncokat gyűjt a magyar szabadság megvédésére. A lelkes önkénteseknek több próbát is ki kell állniuk: fegyverfelismerés és erőpróba. Az izgalmas feladatok után az örmester ünnepélyesen tiszteletbeli honvédekké avatja a csoport tagjai.

Ajánlott korosztály: 3-7 év

12. Híresek és hírhedtek 1848-49-ben

Görgei és Damjanich, Perczel illetve Windischgratz, Jellačić és Haynau élete és tevékenysége a szabadságharc időszakában. Azokat a közös kapcsolódási pontokat vesszük górcső alá, amelyek meghatározóak voltak a harcéri események alakulásában és érintették ezeket a hadvezéreket. Rajtuk és az általuk megvívott csatákon keresztül játékosan ismerkedünk a korszakkal, a szemben álló hadseregekkel, a fegyelem és a motiváció fontosságával, a hazaszeretettel és a katonai etikával.

Ajánlott korosztály: 8-14 év

13. „Aradi vár, aradi vár, halál völgye”

1849. október 6-án a honvédsereg tizenhárom katonája adta életét a magyar szabadságért. Ezt a tizenhárom életpályát áttekintve keressük azt, hogy a különböző életutak miként futnak össze az aradi hadbírószámon, majd a vesztőhelyen, hogy a mai napig példát adjanak számunkra a hazaszeretetről és bátorságról.

Ajánlott korosztály: 10-18 év

14. A lövészárkok világa

Ezen a foglalkozáson az első világháború csatamezőin történeteket dolgozzuk fel. Térképek, korabeli fotók, filmrészletek, irodalmi művek, festmények segítségével interaktív formában tekintjük át a Nagy Háború eseményeit, szem előtt tartva a legfontosabbat, az embert.

Ajánlott korosztály: 13-18 év

15. A katonák titka

Ezen a foglalkozáson az első világháború frontjain harcoló katonák mindennapjait tesszük vizsgálat tárgyává. Személyes használati- és emléktárgyak, fényképek, levelek, ruhadarabok, korabeli fotók, plakátok, dalok segítségével idézzük meg a déd- és ükapák 1914-1918 közötti fronton töltött életszakaszát. Megismerkedünk a körülményekkel, ahogy éltek és a nehézségekkel, amelyekkel szembe kellett nézniük.

Ajánlott korosztály: 13-18 év

16. Állatok a Nagy Háborúban

Elsősorban a fiatalabb korosztálynak ajánlott ez a foglalkozás, ahol állatok segítségével tekintünk be a Nagy Háború történetébe. Megnézzük, hogy hat-, négy- és kétlábú segítőkink hogyan vették ki részüket az első világháborúból, miben, hogyan voltak a katonák segítségére és milyen áldozatot hoztak.

Ajánlott korosztály: 6-14 év

17. Fegyverek és harcászat a Keleti-fronton

A második világháborúban a magyar csapatok a Szovjetunió területén folytattak harcokat a német haderővel közösen. A foglalkozáson áttekintjük a harcoló felek fegyverzetét, harceszközzeit és harcmódját.

Ajánlott korosztály: 13-18 év

18. A szabadságharc fegyverei

Az előadás során bemutatásra kerül a honvédsereg létrejötte, szervezete és felépítése. Megtudjuk, miben hasonlított és miben tért el ellenfelétől, a császári haderőtől. Fegyvernemek szerint megismerhetik az érdeklődők a korban használt ágyúkat, kardokat és puskákat, külön kiemelve az Augustin gyutacsos rendszerű löfegyvereket. A bemutatót követően a hallgatóság közelebbről is szemügyre veheti a fegyvereket.

Ajánlott korosztály: 12-18 év

19. Íjtól a gépkarabélyig

A kézi löfegyverek történetét áttekintő bemutatón a résztvevők testközelből tanulmányozhatják az ősi íjtól a modern sorozatlövő kézfegyverekig lezajlott technikai fejlődést.

Ajánlott korosztály: 12-18 év

B. Múzeumpedagógiai tárlatvezetések a Bálna kiállítóterekben:



1. Tárlatvezetés a Tüzérteremben:

Hogyan fejlődött a tüzérség Magyarországon a középkortól egészen napjainkig? Mitől volt olyan hatékony az 1848-49-es forradalom és szabadságharc honvéd tüzérsége? Milyen új technikai vívmányok jelentek meg a világháborúk alatt? Legújabb kiállításunkban ezekre és még sok másra kaphatnak választ a tárlatvezetés során és megismerkedhetnek a magyar tüzérség történetének egy-egy kiemelt eszközével a sajkás ágyúktól kezdve a táborig lövegeken és aknavetőkön át a modern önjáró tüzérségig.

Ajánlott korosztály: 11-18 év

2. Tárlatvezetés a 175 éves a Magyar Honvédség c. kiállításban:

A Magyar Honvédség megalakulásának 175. évfordulójának alkalmából létrejött interaktív kiállítás bemutatja a katonák színes és izgalmas világát. A kiállítás több termen keresztül korhű díszletek között mutatja be a magyar katonák szerepvállalását:

- a Nagy Háborúk termében az I. és II. világháború katonáinak korhű egyenruhái láthatók, emellett kipróbálható egy I. világháborús repülőgépszimulátor;
- a Lőtéren a Magyar Honvédség rendszeresített fegyverzetének airsoft változatait próbálhatják ki látogatóink;
- a Modern Haderő termében pedig VR szemüveges kiképzőszimulátor, Gripen szimulátor, valamint légvédelmi drónjáték kipróbálására van lehetőség.

Ajánlott korosztály: 11-18 év

C. Múzeumi születésnap

Interaktív múzeumpedagógiai programmal, fegyverbemutatóval, játékkal, kézműves foglalkozással várjuk az ünnepeltet és meghívottait. Elkalauzoljuk őket a lovagok világába vagy a szabadságharc idejébe, hogy kipróbálhassák magukat igazi lovagként vagy huszárként.

Ajánlott korosztály: a programot 6-12 éves korig ajánljuk!

Időtartama 120/180 perc.

A múzeumpedagógiai programok (a múzeumi születésnap kivételével) 1 órásak!