



MYTHOS

55 akvareller, för skapande och berättande av egna legender och myter.
Spelet lämpar sig för 1-10 deltagare i alla åldrar.

Instruktioner & och regler

Bildkort.nu

© Ely Raman, 1989
www.OH-Cards.com

MYTHOS är 55 akvareller, målade på kort av samma storlek som vanliga spelkort. Korten avbildar scener, bakgrunder och rekvisita som hör hemma i myternas och legendernas värld. En myt har definierats som en berättelse - "påhittad till det yttre och sann på insidan". Varhelst människan har levt, har hon utvecklat mytologi för att uttrycka berättelser om kollektiva erfarenheter.

Konstnären Ely Raman skapade MYTHOS-korten. De togs fram som en inspirationsskälla för oss att skapa nutida mytologier. Då de 55 akvarellerna är förankrade i sägner som vi och tidigare generationer växte upp med, blir det lättare att uttrycka samtida erfarenheter som delar av vår kultur, vår kollektiva drömvärld. Varje MYTHOS-berättelse blir ny, unik och personlig.

För att berätta en MYTHOS-saga, tar varje spelare i tur och ordning en bild, visar den och beskriver eller berättar om den med en mening. Varje deltagares bidrag bygger på det spelarna fått veta hittills och därmed kommer en helt ny berättelse till stånd.

Varje gång korten på nytt blandas kan en ny och unik historia berättas, eftersom varje svar på varje kort också är unikt. Alltså, berättandet med MYTHOS-korten tar aldrig slut.

MYTHOS är en utmärkt följeslagare till de populära SAGA-korten som också är skapade av konstnären Ely Raman. Dessa bildkort kan användas tillsammans.

Myter är ett koncentrat av mänskliga erfarenheter som helhet och kan ses som spegelbilder av våra kulturer. Liknande teman på myter känner vi igen från olika folkgrupper. Myterna är bara klädda i andra kläder.

Varje MYTHOS-bild representerar en viss aspekt av denna mytvärld, men inte en speciell historia. Det här spelet handlar om att skapa dina egna berättelser snarare än att försöka känna igen de kända sagorna i korten.

Vissa bilder kan tyckas ha som sin funktion att sätta fart på den historia som tidigare bara flöt fram lugnt och smidigt..... Denna överraskningseffekt utmanar kreativiteten och får spelarna att flämta av förvåning inför uppkomna associationer.

TRIVSELREGLER

När vi spelar tillsammans i en grupp, kan det vara bra att komma överens om vissa trivselregler. Här följer några förslag.

1. Att spela MYTHOS är inte en tävling.

Det handlar inte om vem som är smartast eller har vem som har mest fantasi. Låt processen vara det viktigaste.

2. Stör inte varandra i berättandet.

Innan spelet börjar, kom överens om ifall ni vill begränsa berättandet till en viss tid.

3. En spelare har rätt att inte spela ett kort

Spelaren kan låta det passera, utan att berätta varför eller behöva svara på frågor från andra.

4. Det är inte nödvändigt att vara bokstavlig vid tolkningen av ett kort.

Vad vi ser i en bild kan vara en symbol eller metafor för det som sker.

5. **Låt fantasin flöda fritt.**
Det är tillåtet att utan begränsning hoppa fram och tillbaka i tid och rum, mellan sammanhang och mening.
6. **Undvik komplicerade berättarstrukturer i det spontana berättandet.**
Låt enkla scener endast följa efter varandra som det faller sig.
7. **Berätta historien med inlevelse och låt händelse efter händelse utspela sig.**
8. **Avstå från att avbryta eller att på nytt tolka en annan spelares kort.**
9. **Hämta inspiration från barndomens magi där trollkarlarnas stavar och brygder, trollformler och förvandlingar för oss långt bort till andra världar.**

OLIKA SÄTT ATT SPELA

FÖR FLERA SPELARE

FABULERANDE

Samlas runt ett bord eller sitt i ring på golvet. Skicka runt MYTHOS-kortleken så att alla får blanda. Bestäm gemensamt om varje insats ska bestå av en mening eller två, eller kanske en minuts berättande. Ska alla kort användas eller ska ett eller fem kort skickas runt?

Den första spelaren drar ett kort ut leken, tittar på det noga och uttrycker en spontan mening om bildens innebörd. Exempelvis: "Det var en gång en talande häst som erbjöd att ta mig till ett fjärran land." Sen sätter berättelsen igång. Nästa spelare drar ett nytt kort, lägger det bredvid det

första och fortsätter berättelsen. Varje spelare gör sen likadant tills det sista kortet har spelats — tills varje spelare deltagit eller tills berättelsen når sitt eget naturliga slut. Denna metod passar alla åldrar, såväl förskolebarn som äldre.

VARIANTER PÅ FABULERANDE

- En historia kan berättas på ett främmande språk. Då rekommenderas små grupper så att alla får flera möjligheter att prata.
- En historia kan skrivas ner inom gruppen, i stället för att berättas muntligt. Ett pappersark skickas runt där varje deltagare skriver sina meningar till den bild som dragits. Eventuellt kan varje spelare ge ett nyckelord från sina meningar till nästa berättare. Bildkorten som dras läggs ut så att alla ser dem. Efter varje runda kan berättelsen läsas upp genom att var och en läser sina meningar.
- När en historia är berättad, kan den gestaltas som en sketch eller pantomim.
- Tre-fyra kort väljs på måfå och läggs uppvända på bordet. I tur och ordning ändrar varje deltagare ordningen på korten och berättar en kort historia. Det blir lika många versioner som antalet spelare.

PÅ EGEN HAND

Ett enda bildkort kan inspirera till hela sidor av skrivna associationer. En sådan daglig övning kan bli en fantasins dagbok. Identifiera dig med några figurer eller ett föremål på det slumpmässigt valda kortet och skriv i sagoform. Skriv snabbt och utan strykningar. Läs igenom vad du skrivit först när du är färdig.

DEN STÖRRE BILDEN

Dra ett MYTHOS-kort och lägg det på ett större pappersark. Använd pennor eller krita och utvidga målningen så att kortet liksom blir en del i en mosaik. Använd sen den större bilden som underlag för din berättelse. Fler än ett kort kan läggas på det tomma arket innan målningen påbörjas.

GENERELLA SYNPUNKTER

Genom MYTHOS-korten och andra kortlekar i genren kan vi öppna dörrarna till fritt associerande. Våra tankar fångas av bilderna. Vi kan lära oss, och träna upp förmågan att reagera konstruktivt på det oväntade som vi stöter på genom korten.

Instruktionerna är avsedda som en introduktion till dessa associationer. Vi uppmuntrar alla att upptäcka nya varianter, att anpassa metoderna efter behov och situationer. Sätt alltid samarbetet i högsätet under spelandet. Känslan av tillit och samhörighet möjliggör för varje deltagare att bidra på sitt vis. I berättandet likväl som i livet självt är det oftast den minsta detaljen som betyder mest för helheten.

HJÄLTENS RESA

Detta sätt att använda korten är inspirerat av jungiansk analys av myt, saga och folksägen som beskrivits av Marie-Louise von Franz. Alla sådana berättelser, oavsett vilken kultur de är sprungna ur, delar en struktur sammansatt av följande sex steg:

1. **hjälte presenteras**
2. **hjälte lämnar hemmet för ett uppdrag, en utmaning, en uppgift**
3. **hjälte möter hjälpare**
4. **hjälte stöter på hinder**
5. **hjälte klarar av hinder**
6. **historien slutar.**

Genom att skapa en historia som bygger på dessa universella element, kanske vi kan se det så att "jaget" möter världen och klarar svårigheter.

OM VÅR GENRE

MYTHOS är medlem i en familj av kort som utgör en egen genre. Även om de är spel finns inga strategier eller poäng, det handlar inte om att vinna eller förlora. Korten har ingen officiell betydelse och varje spelare bestämmer själv betydelsen av sina kort.

Dessa kortlekar liknar obundna böcker, som uppmanar oss att komplettera dem med hjälp av vår erfarenhet och fantasi. Trots att varje kortlek är både konstnärligt och tematiskt unik kan de även användas i kombination med någon eller alla de andra, och öppnar på så sätt nya möjligheter för lek.

Denna familj av kort har funnit sin väg in i olika yrken där de spelas på skoj eller används i lekfullt arbete. Varje färgstarkt kort fungerar som en språngbräda in i fantasins värld. Idéerna och spelarnas sätt att agera tillsammans blir en del av utrustningen, att spela en del av arbetet. Denna genre har sin hemvist mellan spel och bok och kan fungera som en färgpalett.

Korten gör det möjligt för användarna att utvecklas till konstnärer. Alla regler varierar och tjänar främst som riktlinjer för att utveckla en önskvärd situation för att få tillgång till människans rika kreativitet.

The following card decks and books are now available:

- The OH-Cards, by Ely Raman
- COPE, Marina Lukyanova (with Ofra Ayalon)
- SAGA, by Ely Raman
- MYTHOS, by Ely Raman
- 1001, artwork Andrée Pouliot
- SHEN HUA, artwork Han Wei
- ECCO, artwork John David Ellis
- HABITAT, artwork Christian Gronau
- PERSONA, by Ely Raman
- PERSONITA, artwork Ely Raman & Marina Lukyanova
- MORENÁ, artwork WaldeMar de Andrade e Silva
- QUISINE, artwork Anke Siebert.
- ORCA, by Alexandra Morton.
- RACCOON, by A. Douglas / Ch. Gronau.
- CLARO

Limited Edition Cards

- BOSCH, by Hieronymus Bosch
- BEAUREGARD, artwork Joan Beaugard
- LYDIA JACOB STORY, artwork Raymond Waydelich
- TAHITI, Excerpts from the South Sea paintings of Paul Gauguin



Bildkort.nu

Köp fler OH-kortlekar och få fler tips och idéer på www.bildkort.nu

© Ely Raman, 1989

FÖR MER INFORMATION
OH Verlag
Pf. 1251
D-79196 Kirchzarten
Germany

www.OH-Cards.com
Fax: +49 (0) 7661-6312
Epost: OH-Publishing@t-online.de