



PERSONITA

77 färgporträtt och 44 situationskort
för 1 till 10 spelare i alla åldrar

**Instruktioner
&
och regler**

Bildkort.nu

© Ely Raman, Marina Lukyanova, 2005
www.OH-Cards.com

PERSONITA består av 2 kortlekar, 77 färgporträtt som visar barn och ungdomar från olika kulturer, från norr till söder, från öster till väster. Med porträtten följer 44 situationskort som schematiskt visar samband, relationer och händelser. Porträttkorten kan användas i kombination med situationskorten eller utan dessa.

När vi tar två porträttkort börjar fantasin ställa frågan: "Vad kan dessa barn och ungdomar ha gemensamt? Vad tycker de om och vad avskyr de? Vilka förhoppningar och rädslor påverkar deras individuella berättelser och bidrar till utvecklingen av deras relationer?" Situationskorten med de Giacometti-liknande figurerna ska tolkas fritt. De fungerar som byggställningar eller visar på mellanmännsliga samband och kan på så sätt bidra till att hjälpa oss skapa en ram till fantasin när vi utvecklar våra PERSONITA-berättelser.

PERSONITA-porträtten, målade i olika stilar av den kanadensiske artisten Ely Raman och den ryska konstnären Marina Lukyanova, gestaltar barn och ungdomar varsomhelst och överallt i vår värld av så många mänskliga kulturer. PERSONITA-porträtten gestaltar även den barn- och ungdom som ryms i våra inre världar i form av associationer och metaforer. När vi ser på porträtten börjar vi fråga oss vad för slags liv dessa barn och ungdomar lever. Vad kan de tänka och känna? Hur de ser på sig själva, hur ser andra på dem? Vilka förhoppningar och drömmar, vilka rädslor påverkar deras liv? Och vilka aspekter av barnet är fortfarande levande inom oss som vuxna?

Världen omkring oss verkar bli mindre och snabbare på samma gång som våra liv blir alltmer komplexa. Att känna sig hemma i denna hektiska värld av myriader av influenser och samtidigt utveckla sin identitet och sätta upp mål, det känns ibland svårt. Mer än någonsin tidigare, kräver livet av oss att kunna samverka på ett fredligt. PERSONITA inbjuder oss att på ett lekfullt sätt se genom andras ögon och på detta sätt öva upp färdigheterna i att leva tolerant. Genom fantasins hjälp kan vi öva upp vår förmåga att förstå de känslor, önskingar och beteenden som finns både hos oss själva och våra medmänniskor.

Ordet "personita" är diminutivformen av ordet "persona". Det är latin och betyder:

- en mask som används av en skådespelare
- en karaktär eller gestaltad personlighet
- någon som spelar eller föreställer något
- en varelse som har rättigheter
- och, i nutida betydelse, en mänsklig varelse i största allmänhet.

Med PERSONITA tillämpar vi dessa betydelser på barn och ungdomar. Att spela PERSONITA inbjuder oss att läsa ansikten och karaktärer, att skapa samband och sammanträffanden, att finna oss själva i andra och andra i oss.

Singelspelare kan använda PERSONITA-korten som en upptakt till att måla eller skriva. Familjer vänner och bekanta kan spela tillsammans "bara på skoj". I undervisning och sociala yrken kan kommunikation övas. Variationerna för lek och praktisk användning inom dessa områden är obegränsade.

Genom att kombinera PERSONITA med PERSONA-korten (88 porträtt, huvudsakligen av vuxna) öppnas möjligheten för att spela över generationsgränserna. De båda kortlekarnas interaktions- och situationskort går att kombinera.

REGLER & ETIKETT

Användningen av PERSONITA-korten är inte begränsad till vissa regler. Det är upp till spelarna att bestämma vilken form deras spel kommer att ta. Här presenteras idér att använda, och de kan alla ändras eller utvidgas.

Här följer först några instruktioner för spelet som skapar trygghet i gruppen och är grunden för utveckling, blomstrande fantasi och kreativitet.

- 1. Låt processen vara det viktigaste.**
Att spela PERSONITA är inte en tävling.
- 2. Var spontan och personlig.**
Undvik generaliseringar och långa monologer.
- 3. Före spelet, kom överens om ifall ni vill begränsa berättandet till en viss tid.**
Stör inte varandra i berättandet.
- 4. En spelare har rätt att inte spela ett kort**
- låta det passera, utan att berätta varför eller behöva svara på frågor från andra.
- 5. Varje tolkning är personlig och subjektiv.**
I PERSONITA finns inga "rätta" eller "felaktiga" tolkningar.
- 6. Det är inte nödvändigt att vara bokstavlig vid tolkningen av ett kort.**
Varje bild kan ses i en metaforisk ljus och leda till helt andra associationer än vad en första anblick kunde indikera. Fortsätt inte att tolka någon annans kort.
- 7. Inga poäng delas ut, ingen förlorar i PERSONITA-spelet.**
Alla vinner genom att dela på den uppsjö av kombinationer och idér som uppstår under detta samarbetsspel.

OLIKA SÄTT ATT SPELA

Kort kan väljas blint eller delas ut av en spelare. Spelet kan börja på det vanliga sättet med spelaren till vänster om utdelaren, eller med den som först är redo att börja.

Rent generellt gäller att det endast är den spelare vars tur det är som tittar på ett kort. Det finns två skäl till detta.

- Spelarna kan vara aktiva lyssnare utan förbereda sina egna berättelser.
- Spelarna kan spara spontaniteten till det är deras tur.

Nya situationskort kan skapas för att komplettera de 44, till exempel ett enkelt släktträd med en siffra som representerar varje familjemedlem. Det finns så många utvecklingsmöjligheter med dessa spel — alla spelare uppmuntras att skapa nya spelvarianter!

FÖR 2 ELLER FLER SPELARE

FÖRÄNDRINGAR

Varje spelare tar 2 slumpmässiga porträttkort eller blir tilldelad dem. Korten ska hållas i handen och inte ses av de övriga. Alla andra kort är vända nedåt, med undantag för 1 kort med framsidan upp bredvid stapeln. Spelaren i tur tar ett tredje kort, antingen från stapeln eller det kort som är utlagt och avslutar genom att lägga 1 kort med framsidan upp bredvid stapeln. Detta fortsätter tills alla har 2 kort som de anser vara en-och-samma-person i olika skeden av livet. Spelarna visar i turordning sina kort och berättar om de förändringar som individen har upplevt.

(PERSONITA kan i detta spel med fördel kombineras men PERSONA.)

SOLO

Spelarna väljer slumpmässigt eller tilldelas 1 porträttkort, lägger det framför sig med framsidan nedåt. Spelarna avslöjar sina kort i turordning, namnger ansiktet och beskriver vissa aspekter av karaktärens liv.

Exempel: - ställning i familjen - aktiviteter och personlighet - religion och / eller kultur - självbild - musikinstrument, favoriträtter, färger etc.

Variation I:

Beskriv som ovan men i första person som en berättelse: *"Mitt namn är Marielle och jag är 12 år gammal, på väg att byta skola för första gången och undrar vad som kommer att förväntas av mig i den nya situationen."*

Variation II:

Varje spelares kort representerar en aspekt av en enda karaktärs personlighet. Samma karaktär beskrivs av hela gruppen spelare — en karaktär med olika egenskaper skapas alltså.

DUO

Spelare väljer slumpmässigt eller tilldelas 2 porträttkort, lägger den med bilsidan nedåt. Spelare visar i turordning sina kort och beskriver de 2 karaktärerna i förhållande till varandra.

Variation:

Ett av de 2 porträtten är spelaren som beskriver korten, det andra är en karaktär som spelaren har en relation till. Beskriv interaktionen i första person. *"Jag..."*

GRANNSKAP

Ordna porträttkortleken i en hög på bordet med bilsidan nedåt. Varje spelare tar i turordning ett kort, visar det och ger spontant karaktären en roll i närområdet.

FÖR 4 ELLER FLER SPELARE

INTRODUKTIONER

Varje spelare väljer eller tilldelas 4 eller 5 kort, men endast ett av dessa ska användas. Spelarna lägger i tur och ordning ner sitt utvalda kort, introducerar sig själv som denna karaktär i första person, med förnamn och land eller ursprungskultur. Spelarna låtsas vara en grupp unga människor som har träffat av en slump någonstans i världen - kanske på ett vandrarhem eller på en konferens för unga människor. Deltagarna börjar prata med varandra, inte nödvändigtvis i tur och ordning. Förväntningar och föreställningar, berättelser om ursprung och hemkultur, inklusive problem som orsakats av krig och trauma är exempel på vad som kan ingå i dessa samtal. Positiva aspekter, som gör att karaktären kan vara med och sprida det som är positivt skall också ingå. Varje spelare ger en gåva till de andra i form av en berättelse, eller kanske en idé - ett tips på ett gott liv som har sitt ursprung i PERSONITA-karaktärens ursprungskultur och miljö.

FYRA GÅNGER EN

Varje spelare väljer slumpmässigt 4 porträttkort. Spelarna visar sina kort i turordning och beskriver en karaktär som består av alla 4 korten — vart och ett av korten föreställer olika delar av karaktären, till exempel utseende, känslomässig kontroll, intellektuell och social självbild.

INTERAKTION

Varje spelare väljer ett situationskort som visar olika karaktärs samspel och undersöker det. Spelarna väljer sedan slumpmässigt ett antal porträttkort, lika många som antalet figurer på det egna situationskortet visar och håller dem med bildsidan nedåt. Spelarna visar i turordning alla sina kort på en gång, arrangerar porträtten enligt den stiliserade bilden på situationskortet. Storleken på figurerna, deras placering i förhållande till varandra osv, hjälper till att föreställa oss olika kvaliteter och handlingsmönster som vi kan tillskriva människorna i porträtten.

SOLITAIRES

BIOGRAFI

(Spelas med PERSONITA och PERSONA kort tillsammans)

Bläddra igenom kortleken, titta på bilderna och låt din första tanke (känsla) välj 5 kort som representerar dig själv som barn, tonåring, ung vuxen, medelålders och äldre. Låt de 5 karaktärerna komma i samspråk med varandra.

Variation I:

Välj porträtt som representerar människor som har varit viktiga i ditt liv. Välj dem antingen beroende på utseende eller inre egenskaper. Välj åtminstone ett porträtt som representerar dig själv. Vad har dessa människor att säga till dig och till varandra, och du till dem?

Variation II:

Välj porträtt som representerar dina föräldrar, dina syskon och dig själv. Morföräldrar kan ingå, eller kompisar och barn. Finns det interaktionskort som skildrar dessa förhållanden? Finns det situationskort som kan representerar er alla? Om inte, skapa ett som inkluderar alla dina valda porträtt.

När vi använder PERSONITA-kort kan vi återskapa scener ur vårt dagliga liv, såväl som från vår inre liv. Kortanvändare uppmuntras att anpassa materialet till sin egen situation och behov. Känn dig fri att lägga till egna porträtt i kortleken! PERSONITA-korten kan även användas i kombination med alla de andra kortlekarna i genren.

OM VÅR GENRE

PERSONITA 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 PAINTBOX. Korten gör det möjligt för användare 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