



SAGA

55 bild-kort för att skapa berättelse, legender, myter och sagor

Instruktioner & och regler

Bildkort.nu

Author & © Ely Raman 1989
www.OH-Cards.com

SAGA-korten, 55 akvarellmålningar av Ely Raman inbjuder till att skapa berättelser, legender, myter och sagor. Korten har samma storlek som helt vanliga spelkort.

SAGA-korten lockar oss att följa med på en resa - med eller utan barn - in i berättelsens fantasi, drömmar och magi... Vi kan återupptäcka den värld vi alla en gång kände, där grisar kan flyga, grodor bli prinsar, prinsessor bli räddade och hjältarna alltid segrar. SAGA-korten stimulerar fantasin och låter oss ha kul. Låt berättaren inom oss ta ett SAGA-kort och börja väva en saga.

När vi spelar tillsammans i en grupp, kan det vara bra att komma överens om vissa trivselregler. (Se ruta)

REGLER & ETIKETT

När vi spelar tillsammans med andra, är det bra att följa några enkla etikettregler. Avsikten med etikettreglerna är att skapa en stämning av tillit och trygghet. Reglerna värnar om öppenhet och OH-korten kan ge näring åt självinsikt och självkänsla.

OH-korten omfattar en stor mängd bilder och ord. Givetvis går det bra att använda ett begränsat urval av korten under ett spel.

Användningen av OH-korten ger allra mest när deltagarna pratar utifrån sig själva och inte fjärmar sig från det sagda under skenet av objektivitet. Personliga associationer är mest spännande och berörande, särskilt när de kopplas till aktuella känslor och händelser. OH-korten lämpar sig föga för generaliseringar, filosofi och ideologi. För att utvinna guld ur OH-korten bör följande råd tillämpas.

NÅGRA PUNKTER ATT HA I MINNET VID ANVÄNDNING AV OH-KORTEN:

1. **I OH respekterar vi varandras integritet.**

Jag kan välja att inte spela vissa dragna kort. Det kan jag göra utan motivering, utan att visa draget kort. Ingen bör ifrågasätta min rätt att stå över.

2. **I OH respekterar vi varandras speltid.**

Jag avbryter inte någon.

3. **I OH respekterar vi varandras tolkningar.**

Jag omtolkar inte dina kort, inte ens i mitt inre. Det finns ingen "rätt" eller "fel" tolkning av OH-korten. Jag säger inte emot dig eller argumenterar mot dina tolkningar. Jag kan uttrycka nyfikenhet inför det sagda, eller be dig om ett förtydligande för att bättre lära känna dig. Jag stöder dina tankeprång på bästa sätt.

4. **I OH respekterar vi varandras personligheter.**

När jag spelar mina kort förväntar jag mig inte att du ser vad jag ser, att du utläser vad jag utläser.

OLIKA SÄTT ATT SPELA

SAGOLEK

Samlas runt ett bort eller i en ring på golvet. Skicka runt SAGA-kortleken så att alla får blanda. Bestäm gemensamt om varje insats ska bestå av en mening eller två eller kanske en minuts berättande. Kom överens om ifall samtliga kort ska användas eller bara ett enda skickas runt - eller kanske fem kort? Första spelaren drar ett kort på måfå, tittar på det, lägger ner det och börjar sin berättelse:

"Det var en gång..." När den första spelaren är klar, tar nästa spelare ett kort och lägger ner det bredvid det första och fortsätter berättelsen som redan påbörjats. Varje spelare gör sedan på samma sätt tills sista kortet spelats eller varje spelare gjort sin insats.

TRIPTYK - FÖR PAR ELLER SMÅ GRUPPER

Varje spelare drar slumpvis tre kort, synar dem och lägger ner dem i rad. Spelaren utvecklar sedan en berättelse utifrån korten. Det första kortet föreslår en inledning, det andra förtätar handlingen och det tredje skapar slutet. När berättelsen är avslutad kan de övriga spelarna ställa frågor för att öka förståelsen. Triptyk kan även spelas på egen hand.

EN STÖRRE BILD

Dra ett SAGA-kort på måfå ur leken och lägg det på ett pappersark. Låt-sas att kortet är en detalj i en större bild. Utöka sedan bilden genom ord och /eller med hjälp av pennor eller kriter. Använd den större bilden som ni frambringar som utgångspunkt till en berättelse.

JOURNAL-ANTECKNINGAR

Ta en stund varje dag under en bestämd period (ex. två veckor eller en månad) för att skriva ett avsnitt till en berättelse i en anteckningsbok. Dra på måfå ett kort ur SAGA-leken och skriv minst en sida av berättelsen.

Inled första dagens avsnitt med "Det var en gång..." och avsluta sista kapitlet med "...och sen levde de lyckliga i alla sina dagar." Hänvisa under skrivandet endast till föregående dags avsnitt. Försök låta bli att skapa en berättelse med röd tråd. Låt stämningläget för dagen bestämma berättelsens riktning och kom ihåg att du är i en förtrollad värld där allt är möjligt. Ikläd dig rollen som häxa, kung eller tidsmaskin. Brodera ut och hänge dig åt detaljer som du i vanliga fall finner oviktiga. Döp om figurer, byt ut deras roller, status, färg, kön, eller art. Gör dig av med din huvudkaraktär och låt henne/honom uppstå på något nytt och oväntat sätt – kanske i en helt ny skepnad.

Avsluta berättelsen när den avsatta perioden är över. Ta en kväll och läs igenom hela textmassan. Undvik frestelsen att redigera, ändra eller censurera. Bestäm om du vill läsa upp din berättelse för familjemedlemmar, partner eller vänner.

En alternativ metod är att under journalanteckningarna använda lösblad och fylla högst två ark per dag. Häfta ihop de papper som är skrivna vid samma tillfälle men numrera för övrigt inte sidorna. När din skrivperiod är avslutad, rotera arkens ordningsföljd och läs igenom hela berättelsen.

SAGA MED BARN

Vi kan aldrig få för många redskap för att överbrygga klyftan mellan barn och vuxna. Barn fångslas på egen hand av SAGA-korten. Det kan vara mycket givande för vuxna att spela SAGA tillsammans med barn eller tonåringar. Förutom att SAGA-kortleken kan vara underlag för berättande kan de inspirera till bildkonst, skulpterande, uppsatser, lyrik, dans och sång.

SAGA I UNDERVISNINGEN

SAGA-korten är ett utmärkt tillskott i undervisningen. Korten kan stimulera elevers kreativitet och fantasi och ger tankemässig frihet då alla tolkningar är lika goda. SAGA-korten erbjuder tankeväckande bilder som underlag för beskrivande och gestaltande texter, berättande och skisskrivning i alla former, även för lyrik. SAGA-korten kan även vara källan till improviserad teater eller teman för sånger.

KOM IHÅG NÄR...

Kommer du ihåg när du var liten, satt i ett knä och fick en historia berättad för dig? Ibland var berättelsen obegriplig men fick dig att skratta eller rysa. Ibland uppmuntrade den dig till att hitta på ett eget slut eller till att stuva om handlingen eller ändra inledningen. Du var förundrad. Alla minns vi sagorna som berörde oss. Berättelserna som lämnade oss andlösa - vi ville höra mer. Historierna fyllde våra minnen med en skatt av intryck. Tummelisa, Snövit och de sju dvärgarna, Hans och Greta... Sådana berättelser förenar generationer - både farfar och barnbarn känner till dem - och de kan berättas om och om igen. Återberättandet sker med lätthet och dessa sagor värmer våra hjärtan. SAGA-korten hänvisar direkt och indirekt till klassiska sagor, hjälteeos och myter. Varje kort antyder en scen ur en berättelse eller saga.

Oavsett om en SAGA-bild får oss att återskapa en känd berättelse, eller om den leder oss in på ännu utforskade stigar, kan vi genom kortet vinna inträde i myternas värld. I den världen väntar både berättade och oberättade historier som kan öppna portarna till den eviga själens inre landskap. De universella myterna kommer att finnas så länge mänskligheten existerar. De finns ständigt hos oss - med all sin insiktsfulla skönhet, de finns längs vägen, precis runt hörnet, i landet som...

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:

- hjälte presenteras
- hjälte lämnar hemmet för ett uppdrag, en utmaning, en uppgift
- hjälte möter hjälpare
- hjälte stöter på hinder
- hjälte klarar av hinder
- 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.

GENRE

SAGA 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