



HABITAT

88 bildkort på människor och natur
avsedda för fantasifullt spel och utbyte av idéer

***Instruktioner
&
och regler***

Bildkort.nu

© Christian Gronau, 1993
www.OH-Cards.com

HABITAT-korten visar en rad av jordens olika naturmiljöer. Korten är lika stora som vanliga spelkort. De färgstarka bilderna avbildar oss människor i samspel med vår natur. Vissa bilder är nästan dokumentära, andra snarast gåtfulla. Vissa är allvarliga, andra lekfulla.

HABITAT presenterar inga nya upptäckter, korten ställer inga givna frågor. Korten väcker associationer och dessa utgör grunden för spelet. HABITAT är inte en samling avbildningar utan ett nätverk i vilket mänskligheten ständigt befinner sig. Vi behöver alla våra färdigheter för att orientera oss i ett sådant virrvarr och för att höja vår blick mot fjärran horisonter. Alla kan delta i HABITAT-spelet: Det finns inga åldersgränser, inga vinnare eller förlorare.

HABITAT är det latinska ordet för "hemvist". Korten utmanar oss till utforskning genom lek och fantasi. Varje kultur har ett visst förhållningssätt till omgivande natur. Den tar sig uttryck i både medvetna och omedvetna attityder och beteenden. Sådana förhållningssätt kan förändras över tid och variera från en känsla av suveränitet över naturen till ren underkastelse — och alla skiftningar däremellan. Vi lever i en tid av snabba förändringar, en så kallad utveckling. Inom några generationers tidsdräkt går minnet av det förflutna förlorat för de allra flesta människor. Vilka kunskaper från våra förfäder tar vi med oss in i framtiden? Hur långt kan vi skåda framåt? Vi lever i en tid av omvärdering och söker för framtiden hållbara livsstilar. Det är dags för eftertanke, tid att ställa oss frågan: "Hur ser planen ut för de närmaste 100 åren?"

Bilderna i HABITAT är målade 1993 av Christian Gronau som bor med sin maka i Aileen på en ö utanför Kanadas stillahavskust. Deras egenhändigt byggda hus kan nås endast sjövägen och naturens djur trivs i deras sällskap. De studerar och bokför data om sina vilda vänner, bland annat hundratalet fågelarter. HABITAT kan användas på egen hand, i par eller grupp för att stimulera tanken kring vårt samspel med övriga livsformer på vår planet. Så här skrev den engelske poeten Francis Thompson: "Man kan inte plocka en blomma utan att rubba en stjärna."

REGLER OCH ETIKETT

HABITAT har inga bestämda spelregler. Nedan ges exempel på spelmöjligheter, alla öppna för variationer. Följande råd är bra att ha i minnet.

1. **Var kortfattad och saklig.**
*Tänk på att utdragna monologer utesluter andra deltagare.
Undvik generaliseringar.*
2. **Ingen spelare bör avbrytas, tillrättavisas eller motsägas.**
3. **Varje spelare kan välja att inte spela ett kort, utan att detta ifrågasätts.**
4. **Det är själva spelandet — samspelet — som står i förgrunden.**
HABITAT är ingen tävling.
5. **Ett kort behöver inte tolkas bokstavligt**
— varje bild kan väcka många olika associationer.

OLIKA SÄTT ATT SPELA

RUBRIK

Varje spelare drar slumpmässigt ett kort och granskar det. Uppgiften är att ge kortet en rubrik eller titel, som om det vore en affisch, ett nyhetsinlägg, en film eller en annons. Beskriv en händelse utifrån rubriken.

ANEKDOT

Den förste spelaren drar ett kort, lägger det uppvänt på bordet och besvarar följande frågor: Var i världen är det här? Vad händer där? Hur angår det här mig? Varje spelare fortsätter i tur och ordning på samma vis. I andra omgången sammanflätas första och andra kortet, förutom att frågorna besvaras. Ett antal omgångar kan spelas.

CIRKEL-BERÄTTELSE

Varje spelare ges 8 slumpmässigt utvalda kort och granskar dem enskilt. Den första spelaren väljer ett av sina 8 kort, lägger upp det och beskriver det kortfattat. De övriga spelarna väljer i tur och ordning ett kort ur sin hand och lägger det bredvid redan spelade kort, beskriver det i relation till föregående lagt kort och bygger vidare på den berättelse som börjar ta form.

Spelare får "passa" om de inte finner något kort att anknyta till det senast spelade kortet. Berättelsen går vidare tills den avrundas av sista spelarens kort. En större grupp kan använda alla 88 korten. De drar alltid översta kortet i leken tills alla har korten spelats. Kortet kan läggas i spiral och bilda ett färggrant nät av sammanflätade bilder.

I GÅR, I DAG, I MORGON

Spelarna ges slumpmässigt 3 kort som läggs nedåtvända. I turordning visar spelarna sina kort, lägger dem i tidsföljd och berättar en historia som omfattar alla tre korten. Bilderna ska sammanflätas för att skapa en utveckling från det förgångna genom nutiden till framtiden.

PROBLEM – LÖSNING

Spelarna ges eller tar 5 kort som de granskar enskilt. Den första spelaren lägger upp ett kort och beskriver ett problem som bilden visar. Vilken spelare som helst kan erbjuda ett av sina egna kort med en förklaring till en möjlig lösning på problemet. Detta kort läggs bredvid det första.

Nästa spelare uttrycker ett nytt problem genom att lägga ett kort och kortfattat beskriva det. Precis som tidigare kan en lösning erbjudas av valfri spelare med valfritt kort. Spelet pågår tills alla kort på hand har spelats. Det är viktigt att alla spelare ges chans att uttrycka både problem och lösningar. Det här spelet leder förstås till meningsutbyte, för vid problemlösning finns ofta flera möjliga lösningar. Under diskussionen kanske korten glöms bort.

Efter avslutad diskussion bör deltagarna fråga sig: Vad har jag lärt mig? På vilket sätt bidrog jag?

ROLLBYTE

Den första spelaren drar ett kort, lägger upp det och beskriver det utifrån ett ting eller en växt på bilden — alltså från ett icke-mänskligt perspektiv. Exempelvis: *"Jag är ett träd. Något varmt och pulserande lutar sig mot mig."* Beskriv hur det känns. I turordning drar varje spelare ett nytt kort.

Variant 1:

Varje spelare ges 10 kort, väljer ut 2-3 av dem och beskriver dem som ovan men där korten har samband med varandra.

Variant 2:

Ett kort vänds upp mitt på bordet. Spelarna beskriver kortet i tur och ordning utifrån perspektivet hos de avbildade växter, djur, personer o.s.v.

OM VÅR GENRE

HABITAT 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

7



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