

PERSONITA

77 värviportreed ja 44 olukorrakaarti
1 – 10 igas eas mängijale

PERSONITA sisaldab 2 pakki kaarte: 77 käsitsi maalitud värviportreed kujutab laia valikut lapsi ja noori kultuurilt põhjast lõunasse ning idast läände. Portreedega on kaasas 44 olukorrakaarti, mis skemaatiliselt näitavad sidemeid, seoseid ja sündmusi. Portreekaarte võib kasutada nii üksi kui koos olukorrakaartidega. Hetkest kui võtame kätte kaks portreed, hakkab meie kujutlusvõime küsima: „Kuidas võiksid need noored inimesed olla seotud? Millised sümpaatiad ja antipaatiad, millised lootused ja hirmud mõjutavad nende isiklike lugusid ja aitavad avada nende suhteid?“ Olukorrakaarte nende Giacomettilike figuuridega võib vabalt tõlgendada nii kehahoiakute kui inimeste paigutusena ja sel moel aidata meid fantaasiale vormi andmiseks ja PERSONITA lugude arendamiseks.

Eri stiilides Kanada kunstniku Ely Raman'i ja Vene kunstniku Marina Lukyanova maalitud PERSONITA portreed esindavad lapsi ja noori kõikjalt inimkultuuri ruumist, aga ka meie seoste ja kujundite sisemaailma lapsepõlvest ning noorusest. Vaadates protreesid, hakkame mõtlema, mis sorti elu nad elavad. Mida tunnevad ja mõtlevad? Kuidas nad iseendid tajuvad ja kuidas teised neid näevad? Millised lootused ja unistused, hirmud nende elusid mõjutavad? Ja millised nooruse aspektid on endiselt meis elus?

Meie maailm tundub kasvavat väiksemaks kuivõrd inimeste elud muutuvad keerukamaks. Selles kiires maailmas müriaadi mõjutajate all eesmärges seades ja identiteete arendades end koduselt tunda tundub aegajalt raske. Rohkem kui kunagi varem nõuab elu meilt koostöövalmidust ja rahumeelsust. PERSONITA kutsub meid mänguliselt vaatama läbi teise silmade harjutamiseks tolerantset elamise oskust. Ettekujutuse abiga saame harjutada nii oma kui kaasinimeste tunnete, soovide ja käitumise mõistmise oskusi.

“Personita“ on ladinakeelse sõna „persona“ hellitusvorm tähendades:

- mängija mask,
- tegelaskuju,
- näitleja või esineja,
- õigusi omav olend,
- hilisemas kasutuses inimest laiemalt.

PERSONITA kaartidega anname need tähendused lastele ja noortele.

PERSONITA kaartidega mäng kutsub meid lugema nägusid ja tegelaskujusid, kujutama ette seoseid ja kokkusattumisi, leidma endid teistes ja teisi meis.

Üksimängijad võivad kasutada PERSONITA kaarte eelmänguks maalimisele või kirjutamisele.

Pereliikmete, sõprade või tuttavatega võib koos lihtsalt lõbu pärast mängida. Õpetamisel ja sotsiaalsetel erialadel võib suhtlemist harjutada. Mänguks ja praktiliseks kasutamiseks on piiramatult võimalusi.

Kombineerides PERSONITA ja PERSONA (88 portreed, peamiselt täiskasvanutest) kaarte, avaneb põlvkondadevaheline mäng. Tegevu- ja olukorrakaardid on omavahel kombineeritavad.

PERSONITA kaartide kasutamine ei ole järgnevate reeglitega piiratud. Mängijatest sõltub, millise vormi nende mäng võtab. Järgnevatel lehtedel esitletakse võimalusi varieeritavaks ja arendatavaks mänguks.

Siiski on mängides soovitatav järgida neid juhiseid:

- Hoia esiplaanil koostöö – PERSONA mängimine ei ole võistlus.
- Ole spontaanne ja isiklik vältides üldistusi ja lohisevaid monolooge.
- Iga tõlgendus on personaalne ja subjektiivne, õige ja vale kontseptsioon ei kehti siin. Kaarte ei tohi tõlgendada “sõnasõnalt” - igat pilti võib näha metafoorilises valguses ja see võib viia hoopis teiste seosteni kui esmapilgul võiks märgata.
- Ühelegi mängijale ei segata vahele, kedagi ei parandata ega vastandata.
- Igal mängijal on õigus jätta käik vahele.
- Punkte ei arvestata ja keegi ei kaota PERSONITA mängus.

Sellises koostöö vormis mängus, kus jagatakse üleskerkinud seoste ja ideede rikkusi, võidavad kõik. Kaarte

võib valida pimesi või jagab segaja nad välja. Mäng võib alata tavapärasel moel jagajast vasakut kätt või kes iganes on esimesena valmis alustama. Üldiselt avatakse kaardid ainult parasjagu käiva mängija poolt ja seda kahel põhjusel: esmalt, et mängijad saaks olla aktiivsed kuulajad oma loo ettevalmistamise asemel ning teiseks, et mängijad saaksid säilitada spontaansuse oma käikudeks.

Lisaks võib luua olemasoleva 44 olukorrakaardi kõrvale uusi, näiteks perepuu kaart, kus iga figuur tähistab üht pereliiget. Julgustame mängijaid neid mängu meiega kooslooma.

2 JA ENAMALE MÄNGIJALE

MUUTUSED

Mängijad valivad juhuslikult või neile jagatakse 2 kaarti, mida nad omaette uurivad. Järelejäänud kaardid jäävad pakki näod alaspidi, väljaarvatud 1 avatud kaart paki kõrval. Järgemööda võtavad mängijad kaarte üles ja panevad teise pakki maha kuni nad on rahul 2 portreega, mis kujutab sama tegelast kahel erineval eluhetkel. Mängijad avavad järgemööda oma kaardid ning räägivad lood nende tegelaste muutumistest.

SOLO

Mängijad valivad juhuslikult või neile jagatakse 1 portreekaart hoides näo alaspidi. Mängijad avavad oma kaardid järgemööda andes näole nime ja kirjeldades mõnda aspekti selle tegelase elust.

Näiteks:

- positsioon peres
- tegevused ja isiksus
- religioon ja/või kultuur
- minapilt
- muusikariist, lemmiksöögid, värvid jne

Variatsioon I: Kirjelda nagu ülal, aga mina-vormis. "Minu nimi on Marielle ja ma olen 12-aastane. Hakkan elus esimest korda vahetama kooli ja mõtlen, mida minult uues olukorras oodatakse. "

Variatsioon II: Iga mängija kaart väljendab üht aspekti sama tegelaskuju isiksusest. Üht tegelast kirjeldab kogu grupp.

DUO

Mängijad valivad juhuslikult või neile jagatakse 2 portree kaarti näod alaspidi. Järgemööda avavad mängijad kaardid kirjeldades kaht tegelast omavahelises suhtes.

Variatsioon: üks kahest kaardist esindab mängijat, kes kirjeldab kaarte, teine on tegelane, kellega mängijal on suhe. Kirjelda seda suhtlust "mina" vaatenurgast.

NAABRUSKOND

Aseta kaardid pakina lauale pildid allpool. Järgemööda võtab iga mängija kaardi ja annab talle spontaanselt rolli naabruskonnas. Kõik on võimalik – auväärsest vanaemast ja postkontori juhatajast pisivarga või tagahoovi kollini.

4 JA ENAMALE MÄNGIJALE

TUTVUSTUSED

Kõik mängijad saavad 4 või 5 kaarti, millest vaid üht kasutatakse. Iga mängija paneb järgemööda valitud kaardi maha kirjeldades end mina-vormis selle tegelasena, nimetades eesnime ja riigi või päritolu kultuuri. Mängult on tegemist ühe noorte grupiga, kes on juhuslikult kuskil laias ilmas kokku saanud - võibolla noorte hostelis või konverentsil vms. Osalejad asuvad vestlusse, kus ei pea tingimata järjekorras rääkima. Ootused, lootused, lood päritolust ja kodukultuurist sealhulgas sõjast põhjustatud probleemid ja traumad on näiteks teemad, mida vestluses käsitleda. Ka positiivsed asjad, millest teised kasu võiks saada, lülitatakse vestlusse - iga mängija saab teha teistele kingituse mõne loo, idee või hea elu soovitusena, mis pärineb tema

tegelaskuju kultuurist.

NELI KORDA ÜKS

Iga mängija valib pimesi 4 portree kaarti. Järgemööda avavad mängijad oma kaardid ning kirjeldavad üht tegelast 4 kaardi abiga, kus kaardid väljendavad füüsilist välimust, emotsionaalset mina, intellektuaalset mina ja sotsiaalset mina.

SUHE

Iga mängija valib ühe olukorrakaardi ja uurib seda. Seejärel valivad mängijad pimesi selle arvu portreekaarte, kui palju on kujusid nende olukorrakaardil hoides samal ajal portreekaarte vaatamata. Seejärel avavad kõik mängijad korruga oma kaardid ning paigutavad need olukorrakaardi skeemi kohaselt kirjeldades igat tegelast ja nende suhet. Figuuride suurus, asukoht teiste suhtes jms aitab meil ettekujutada, milliseid omadusi ja tegusid võime me portreedel olevatele inimestele omistada.

PASJANSID

BIOGRAAFIA - PERSONA ja PERSONITA kaartide koos kasutamine

Lappa avatud kaardipakk läbi valides esmase reaktsiooni (ja tunde) alusel 5 kaarti, mis esindaks sind ennast lapsena, teismelisena, noorukina, keskealise ja eakana. Loo vestlus nende 5 vahel.

Variatsioon I: Vali portreed, mis kujutaks sinu elus olulist rolli mänginud inimesi. Vali kaarte kas nende välimuse või sisemiste omaduste alusel. Vali vähemalt üks kaart, mis kujutab sind ennast. Mida on neil inimestel sulle öelda? Üksteisele? Ja sinul neile?

Variatsioon II: Vali portreed kujutamaks sinu vanemaid, õdesid-vendi ja sind ennast. Lisada võib vanavanemad, elukaaslased või lapsed. Kas on suhtekaarte, mis iseloomustaks neid suhteid? Kas on olukorrakaarti, mis kujutaks teid kõiki? Kui mitte, siis joonista paberile suhteskeem, kuhu kõik valitud kaardid on kaasatud.

PERSONITA kaarte kasutades saame me luua pilte oma igapäevaelust ja sisimast elust. Julgustame kaardide kasutajaid materjali oma vajadustele ja olukordadele kohandama. Võid vabalt lisada oma portree kaardipakki! PERSONITA võib vabalt kombineerida kõigi selle žanri kaartidega.

ŽANRIST

PERSONITA on omaette žanri kaardiperekonna üks liige. Kuigi need on mängud, pole seal strateegiaid ega punkte, võitmist ega kaotamist. Ka ei ole need ennustuskaardid nagu Tarot – neil kaartidel pole ametlikke tähendusi ja iga mängija ise määrab iga oma kaardi tähenduslikkuse. Need kaardid on kui köitmata raamatud kutsudes meid kasutama oma seostamisoskusi ja fantaasiat. Kuigi iga mäng on kunstiliselt ja temaatiliselt ainukordne võib neid kasutada koos teiste komplektidega avades sel moel uusi võimalusi mängimiseks.

See kaardipere on leidnud oma tee erinevatesse erialadesse, kus mäng võib olla ka mänguline töö. Iga värviline kaart on kui hüppelaud fantaasia sügavustesse. Mängija ideed ja assotsiatsioonid saavad osaks tööriistadest, mäng osaks tööst. See žanr asetub mängu ja raamatu vahele, nagu värvikarp, võimaldades kasutajatel saada kunstnikuks. Kõik reeglid on muudetavad ja toimivad juhtlõngadena luues ihaldatud konteksti inimloovuse rikkusteni pääsemiseks.

Autor ja © Ely Raman, 1994 www.OH-Cards.com