

1001

55 maalitud miniatuuri avastamiseks 1001 lugu

(1-10 igas eas mängijale)

55 pastelset kaardiformaadis maali viivad meid vanasse Araabiasse ja 1001 öö muinasjutumaale. Elas kord kuningas, kes vandudes, et ei usalda ühtegi naist, lasi igal ööl tema kaaslasteks olnud naisel hommikul pea maha võtta. Kaval ja julge Scheherazade kasutas oma oidu vältimaks eelkäijate saatust. Tema öö kuninga seltsis möödus lugusid jutustades, kus iga lugu viis uude ja viimane jäi ikka koiduks veel lõpetamata. Kuidas oleks saanud tema elu lõpetada, kui kuningas juba ootas järgnevat ööd ja jutu jätku? Ja nii pikenes Scheherazade elu päev päeva kaupa, lugu loo järel kuni 1001 ööd pehendasid kuninga südame ning lõpetasid ta julma strateegia.

1001 kaardid kutsuvad meid kujutluste maailma oma lugusid leidma. Iga kaart on ukseks, mis avaneb maale, kus meid ootavad demonid ja kaunitarid, paleed ja telgid, karavanid ja merereisid, peidetud aarded ja lendavad vaibad. Lihtsalt võta üks kaart ja sisene – lugu algab!

Selles lugude rääkimise mängus ei ole võitmist ega kaotamist, ei õiget ega vale. Fantaasial pole piire nagu ka uute lugude loomise võimalustel. Kaardid annavad impulsi, meie seostamisvõime ehitab loo. Igaüks meist, nagu Scheherazade, võib täita 1001 ööd lõppematu kujutlusega.

1001 kaarte võivad kasutada grupid, paarid või üksi mängijad, lapsed, noored ja igas vanuses täiskasvanud. Neid võib kasutada ka koos **SAGA** ja **MYTHOS** lugudevestmise kaartidega.

1001 on võistlusvaba seostamise mäng. Ainsaks reegliks järgnevad soovitused, mis aitavad luua paindlikke raame vabalt areneva loo vestmise jaoks.

- ❖ Kaarte ei pea sõnasõnalt tõlgendama. See, mida kaardil näeme, võib olla ka kujund või metafoor. Näiteks võib nägu tähendada ka tunnet või hoiakut, mida ta tundub väljendavat ja mitte ilmingimata inimest ennast.
- ❖ Fantaasia ei tunne piire. Nagu unenäos, võib ka lugu piiramata aega vahele jätta või ajas ja ruumis edasi hüpata.
- ❖ Väldi keerukaid teemaarendusi. Lihtne lugu on vahvam ja kõigile kergemini jälgitav.
- ❖ Hoidu vahelesegamisest ja teise kaardi ümbertõlgendamisest. Ei ole “vale” moodust, kuidas kaardile vastata.
- ❖ Räägi lugu aktiivses pinges ja pea sündmustega ka sammu. Loo vestmine grupis töötab paremini kui mängijad reageerivad valitud kaartidele spontaanselt ega kaalutle selle üle, mida öelda. Ära pea monoloog!
- ❖ Inspiratsiooniks viita lapsepõlve maagiale: lase asjadel ja inimestel seletamatult muutuda, kaduda, uuesti sündida või saada nähtamatu kaitsja poolt päästetud.
- ❖ Võid vabalt välja tõsta kaardid, mis (mingil põhjusel) tunduvad sulle ebasobivad. Mängu jooksul võib igaüks soovi korral valitud kaarti teise vastu vahetada ilma selgitusi jagamata.

Kanada kunstnik Andrée Pouliot elas 17 aastat Indias. Seal õppis ta miniatuurse maali klassikalist kunsti avardades Läänes lõpetatud graafilise kunstniku eriala oskusi. Need oskused, kombineerituna süvauurimustega India, Pärsia ja Araabia mütoloogias, lõid kultuuriliselt mitmekesise põhja Andrée käesolevale tööle. Tema õpingud, elukogemus ja kunst, sealhulgas **1001** kaardid, toovad kaasaega kokku kolm iidset kultuuri nagu seda tegi ka Šeherazade lugudes “Araabia ööd” (*1001 öö muinasjutud – tõlk.*) Sindbad Meresõitja muistsetel aegadel rännates Araabiast Pärsiasse ja Indiasse.

Müüdid, legendid ja muinasjutud on olnud meiega niisama kaua kui inimesed on elanud gruppides. Nad pole mitte ainult juurdunud meie minevikku, need on pidevas arenemises, muutudes koos kultuuriga, kes neid räägib ja taasräägib. Lisaks suurepäraseks meelelahutusele, on need lood universaalseiks inimkogemuse destillaadiks ja sellistena võime neid vaadata kultuuri peeglitena. Nõnda näeme me teemasid nagu sünd, rännakud, seiklused ja surm kajastumas kõige erinevamate kultuuride lugudes, lihtsalt erinevais rõivais.

Ja nii mängime me **1001** kaartidega endi sisemisi müüte, riietades neid seekord vana Araabia moodi. Jäägu rõhk sinu väljamõeldud lugude rääkimisele selle asemel, et püüda uuesti vesta Šeherazadet või võistelda ajaloolises

korrektuses. **1001** kujundid on mõeldud seoste stimuleerimiseks. Nad on kavandatud esindama pigem lugude aspekte kui teatud lugusid endid.

Selliseid müüte, legende ja muinasjutte avastades ja rääkides osaleme samas aegade pikkuses tavas nagu meie esivanemad ja eelkäijadki. Samal ajal lisame me neile tavadele oma aegade vürtse ning panustame vastuolulises kontekstis jätkuvalle legendide, müütide ja muinasjuttude arendamisele.

Nõnda võivad need 55 kaarti juhatada meid mitte ainult 1001 vaid piiramatu hulga lugudeni – uus, unikaalne ja isiklik iga kord kui kaardipaki avame!

1001 loo vestmine (kuni 12 mängijat)

Segatud kaartidega pakk pannakse selg ülespidi keset mänguala. Esimene mängija tõmbab ühe juhusliku kaardi, vaatab seda ja paneb selle maha alustades lugu spontaanse vastusena kaardil nähtule. Näiteks “Elas kord üks vana kingsepp, kes tegi erakordsed tantsukingad.” Või “Ühel päeval ärkasin ma avatud aknast kostunud tänavalärmi peale.” Ja nii algab lugu

Teine mängija võtab omakorda kaardi ja paneb selle esimese kaardi kõrvale jätkates alustatud lugu. Pole vaja korrata seda, mis eelnevalt öeldi, iga mängija jätkab samamoodi kas niikaua kuni viimane kaart on mängitud või viimane mängija on oma käigu teinud või kuni lugu jõuab ise sobiva lõpuni.

Kui 55 kaarti tundub liiga palju, võib mängida ka osaga pakist. Siiski, kuna mäng toimib spontaansusel, võivad kõik 55 kaarti saada mängitud väga kiiresti. Meetodit võib kohandada konkreetse olukorraga. Sedasorti mängimine on end õigustanud igas vanuses alates lasteaedadest kuni vanuriteni välja. Jutu loomisel loovuse jagamine võib anda väärtusliku panuse grupi kuulumise ja ühtsustunde jaoks.

Vestmise võimalused

- Lugu võib rääkida võõrkeeles. Soovitav on mängida väikeses grupis, et iga mängija saaks korduvalt rääkida.
- Grupis rääkimise asemel võib loo kirjutada. Valge paberileht liigub ringi ja osalejad kirjutavad sinna oma laused ning katavad oma osa voltides kinni. Pildikaardid on kõigile nähtavalt laiali laotatud. Tekkinud lugu võib iga ringi järel valjusti ette lugeda. Ääremärkuse mõttes võivad mängijad soovida öelda märksõna enda kirjutatud lause kohta.
- Pärast loo vestmist võib seda pantomiimi või sketšina mängida.
- Valida võib juhuslikud kolm-neli kaarti, mis pannakse pilt ülespidi lauale. Iga mängija paigutab oma käigu ajal need kaardid ümber ja räägib nende kohta oma lühikese loo. Kindlasti on erinevaid versioone niisama palju kui on erinevaid mängijaid.

1001 peotäis

Kõik mängijad võtavad pakist 5 kaarti ja hoiavad neid peos teistele avamata nagu tavaliste kaardimängude puhul. Lugu algab nagu tavalise loo vestmise versiooni puhul, kuid erinevus tuleb sellest, et kaardid käiakse välja peost ning need on vabalt valitud. Esialgu tundub, et lugu on võimalik tahtlikult juhtida, aga mida enam mäng edasi kulgeb, seda vähemaks jääb kaarte peos ja fantaasia vägi tuleb võtta appi, et lugu lõpetada.

Pasjanss

Üksainus pilt võib inspireerida terveks leheküljeks seosteks. Selline harjutus võib igapäevasel praktiseerimisel saada “Kujutlusvõime päevikuks”. Määratle end suvaliselt valitud kaardil mõne inimese või objektina ja kirjuta mina-vormis. Anna endale 10-15 minutit aega ning kirjuta kiiresti ja tsenseerimata. Ära loe kirjutatut enne kui oled lõpetanud.

Suurem pilt

Tõmba suvaliselt üks **1001** kaart ja pane see suuremale paberilehele (ei pea olema keskel). Kasutades värvipliiatseid või kriite laienda maalitud kaart paberile nagu see oleks vaid üks killuke suurest mosaiigist. Kasuta loodud suurt pilti

oma loo alguspunktina. Paberile võib panna ka rohkem kui ühe kaardi. Kui pilt on lõpetatud, võib kaardid paberilt eemaldada ja järgi jäänud valged kohad omakorda täita.

- Üldist -

Kasutades **1001** ja teisi selle žanri kaarte, saame avada ukSED vabadele assotsiatsioonidele. Nagu unistades, tõusevad meie mõtetest pinnale vastused kujutisele. Sisuliselt võime õppida ja aktiivselt harjutada kunsti, kuidas loovalt reageerida ootamatule, valides kaarte juhuslikult.

Need juhised on mõeldud tutvustamiseks assotsiatsioonide kaarte. Julgustame kõiki mängijaid avastama uusi võimalusi, kohandama mängumeetodeid erinevate vajaduste ja olukordadega.

Kõigis mänguversioonides palume hoida koostööd esiplaanil – võistlemise harjutamiseks on mängu küll ja veel! Usalduse ja koostöö õhkkond annab võimaluse kõigil panustada, olgu siis tegemist keerulise või lihtsa mänguga. Loo vestmises, nagu ka elus, on sageli pisiasi see, mis annab tervikule kõige enam juurde.

- Žanrist -

1001 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 kõigi oma kaartide 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 nii 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, võimaldab see kasutajatel saada kunstnikuks. Kõik reeglid on muudetavad ja toimivad juhtlõngadena luues ihaldatud konteksti inimloovuse rikkusteni pääsemiseks.

Kirjastatud: OH Verlag, Moritz Egetmeyer

Pf 1251, 79196 Kirchzarten, Germany

OH-Publishing@t-online.de

ja: Eos Interactive Cards, Canada

info@OH-Cards.com

www.OH-Cards.com

Autor & © Andrée Pouliot