

VOOR TWEE OF MEER SPELERS

SOLO

De spelers krijgen of kiezen een portret-kaart, zonder ze te tonen. Elk op zijn beurt toont dan zijn kaart, en beschrijft het gezicht, de verschillende aspecten van het leven van de persoon op zijn kaart. Je kan bij voorbeeld iets zeggen over zijn/haar plaats in de familie, zijn/haar beroep, hobby's, bezigheden, geloofsovertuiging, levensopvattingen, het beeld dat het personage van zichzelf heeft, of hij/zij een muziekinstrument bespeelt, wat hij/zij het liefste eet enz.

Variant 1: Beschrijf zoals boven aangegeven, maar in de eerste persoon. 'Dit is mijn portret, ik heet Sofie, ben 21 jaar en sta aan het begin van een muzikale carrière; jammer genoeg lijdt ik aan ... enz. ...

Variant 2: Elke speler beschrijft met zijn/haar kaart een aspect van éénzelfde personage. Dit personage wordt dan door de hele groep beschreven. Er kan een kaart getrokken worden om het personage fysisch te beschrijven.

DUO

Elke speler krijgt of kiest 2 kaarten en legt ze met de portretzijde naar beneden. Elk op zijn beurt draait de kaarten om en beschrijft de relatie tussen deze twee personen.

Variant: Eén van de kaarten stelt de speler zelf voor en de andere kaart iemand die de speler kent. Beschrijf de interactie tussen beiden vanuit het 'ik'-standpunt.

VERANDERINGEN

De spelers kiezen of krijgen 2 kaarten, die ze bij zich houden. De rest van de kaarten wordt op een pakje in het midden gelegd, bovenkant naar onderen gekeerd. Om de beurt nemen de spelers een kaart en gooien er één terug, tot ze tevreden zijn met hun twee portretten, die eenzelfde personage weergeven op twee verschillende momenten van hun leven. Dan toont elke speler zijn kaarten en vertelt het verhaal van de evolutie van zijn personage.

DE BEURT

Leg de kaarten, bovenzijde naar onder, op een stapeltje in het midden van de tafel. Om de beurt neemt elke speler een kaart en toont ze, terwijl hij/zij het personage op de kaart een rol toebedeelt uit zijn buurt. Alles is mogelijk, van een eerbiedwaardige grootmoeder, tot een postchef of een dierendief tot de 'perverse kerel uit een donker steegje'.

VOOR VIER OF MEER SPELERS

VIER MAAL EEN

Elke speler neemt blindelings 4 portret-kaarten. Om de beurt toont elke speler zijn kaarten en beschrijft één personage opgemerkt uit de 4 kaarten: één beschrijft zijn uiterlijk, de andere zijn emotionele, intellectuele en sociale kanten.

HET PLURI-CULTUREEL CAFE

Elke speler kiest of krijgt 4 of 5 kaarten, waaruit hij er maar één kiest. Om de beurt leggen de spelers hun kaart op tafel en stellen zichzelf voor alsof zij dit personage zijn (dus in de eerste persoon geven ze hun voornaam, nationaliteit of culturele achtergrond). Vermijd een herhaling van de nationaliteiten. De bedoeling is dat de spelers een groep reizigers voorstellen van alle nationaliteiten en rassen die per toeval in hetzelfde café terecht komen voor een maaltijd. Knoop een gesprek aan en begin een spontane discussie, dus zonder noodzakelijk om de beurt te spreken. Bespreek actuele onderwerpen, persoonlijke wensen of culturele verzoeken voor de toekomst, huidige verwachtingen enz.

INTERACTIE

Elke speler kiest een interactie-kaart die hij goed bekijkt. Dan kiezen de spelers blindelings een aantal portret-kaarten zonder ze te bekijken. Het aantal kaarten dat hij/zij kiest komt overeen met het aantal punten op de interactie-kaart. Om de beurt tonen de spelers hun kaarten en schikken de portretten in functie van de punten en beschrijven ze hun personages met hun relaties in functie van de lijnen en pijlen. De interactie kan een gebeurtenis zijn, een gesprek, ideeën of wensen of wat de speler ook naar wenst te bepalen.

VOOR EEN SPELER

BIOGRAFIE

Voor dit spel en de varianten ervan, kiezen de spelers de portretten in functie van hun emotionele reactie erop eerder dan voor het portret zelf. Op die manier spelen geslacht, leeftijd of huidskleur geen rol. Kies 5 kaarten op basis van je eerste reactie die jezelf voorstellen als kind, puber, jonge volwassene, volwassene en bejaarde. Laat deze 5 personen een gesprek beginnen.

Variant 1: Kies portretten om belangrijke personages uit je leven weer te geven, maar van het andere geslacht. Een vrouw kan bijvoorbeeld kaarten kiezen om vader, broer(s), vriendjes, kameraden, zonen, minnaars al of niet denkbeeldig enz. weer te geven. Kies ten minste één portret om jezelf weer te geven. Wat hebben deze karakters je te vertellen, of aan mekaar en wat heb jij ze te vertellen?

Variant 2: Kies portretten om je ouders, broer(s), zus(sen) en jezelf weer te geven, eventueel ook grootouders, vrienden en kinderen. Zijn er interactie-kaarten die deze relaties weergeven? Maak een schema op van al de relaties die tussen deze personen bestaan en zorg ervoor dat alle personages erin voorkomen.

REGISSEREN

Je regisseert een theaterstuk in 3 bedrijven. Kies blindelings, of weloverwogen, 3 interactie-kaarten die elk één bedrijf weergeven van het stuk. Leg ze dan, met de bovenkant naar onder, in een bepaalde volgorde en kies je personages uit de portret-kaarten en laat ze spelen.

OVER DEZE KAARTEN

PERSONA maakt deel uit van een reeks kaarten die een heel eigen genre vormen. Alhoewel het kaartenspel is, bevatten ze geen strategie of puntenverdeling, noch winnaars of verliezers. Het zijn ook geen orakel-kaarten zoals de Tarot, ze hebben geen echte betekenis en elke speler bepaalt zelf wat zijn kaart(en) betekenen. Deze kaartenspel zijn als ongebonden boeken, die ons uitnodigen ze aan te vullen met onze associatievermogens en onze verbodding. Elk spel is weliswaar uniek in een artistieke en thematische betekenis, maar de spelen kunnen door mekaar gebruikt worden of met elkaar gecombineerd worden, zodat er nieuwe mogelijkheden aan het spel worden toegevoegd.

Onze kaarten worden in verschillende beroepen gebruikt en kunnen ook als 'werktuig' gebruikt worden. Elke kaart is een springplank naar de diepere lagen van de verbodding. De ideeën en de verbodding van de spelers maken deel uit van het spel. Dit genre situeert zich tussen een spel en een boek, en net zoals met een verdoos kan de gebruiker ervan een kunstenaar worden. Alle voorschriften kunnen aangepast worden maar ze zijn als richtlijnen die een sfeer kunnen ontwikkelen waarin de poorten naar de rijkdom van onze creativiteit opengesteld worden.

Verdeler voor België:

Dominique Monette, Institu Belge de Kinésiologie,
46 Avenue Ducpétiaux - 1060 Brussel

Tel./Fax: (32)(2) 537 64 61

Contacteer ons voor meer informatie over deze spelen of over Kinesiologie

©Ely Raman

Verantwoordelijk verdeler voor Europa: Egetmeyer Postfach 1251 D-7815 Kirchzarten, Deutschland.

DE PERSONA KAARTEN

77 portret-kaarten in kleur en 33 interactie-kaarten over de mens en interpersoonlijke relaties

De PERSONA kaarten bestaan uit 2 spellen: *één spel met 77 portretten*, in kleur en met de hand geschilderd, dat een grote verscheidenheid van menselijke wezens beschrijft van allerlei leeftijden en culturen; en *één spel van 33 interactie-kaarten*, schema's van verbanden en relaties. De portret-kaarten kunnen alleen gebruikt worden of samen met de interactie kaarten. Als we deze portretten bekijken, geschilderd door Ely Raman, die een beschrijving zijn van 77 personen die van om het even welke uithoek van onze wereld of van onze verbodende deel kunnen uitmaken, beginnen we ons vragen te stellen over hun levensstijl, wat ze denken, hoe ze zich voelen, hun namen, hoe anderen hen zien, of hoe ze zichzelf zien. Anderzijds kunnen deze kaarten eerder verschillende aspecten van éénzelfde persoon ontwaren, dan dat ze een beschrijving zijn van verschillende personen.

Als we 2 portret-kaarten kiezen, kunnen we een relatie beginnen te bedenken, met haar empathieën en anipathieën, die zich afspeelt ergens tussen komedie en drama. Een interactie-kaart, waaraan de speler een eigen betekenis geeft, kan de fantasie vorm geven en er een verhaal uit laten voortvloeien.

Naargelang het menselijke leven ingewikkelder wordt en de landen dichter bevolkt, schijnt onze wereld altijd maar kleiner te worden. De verschillende culturen moeten mekaar leren ontmoeten, hun vooroordelen achterwege laten en verdraagzaamheid ontwikkelen. De PERSONA kaarten zijn een uitnodiging om met plezier door de ogen van anderen te kijken, en ze via de filter van de verbodende te voorzien van allerlei handelingen, antwoorden, emoties, en verzuchtingen.

PERSONA spelen laat ons toe de gezichten te lezen, personages te beoordelen, verbanden en samenloop van omstandigheden te bedenken, onszelf in anderen terug te vinden en de anderen in ons te ontdekken. Een Indiaanse spreuk zegt dat we om de anderen te kennen eerst vele kilometers in hun schoenen moeten lopen. We kunnen de PERSONA kaarten gebruiken alleen om de verbodende te stimuleren, of toe het schuldigen of beschrijven om te spelen. Met familie, vrienden of kennissen kan het PERSONA kaartenspel samengespeeld worden gewoon 'om zich te amuseren'. Collega's op het werk kunnen creatieve reacties verkennen in hun professionele relatie (zoals b.v. sociale beroepen, in het onderwijs). De spelmogelijkheden en de toepassingen zijn onbeperkt.

Het PERSONA kaartenspel is niet aan een streng reglement gebonden. De spelers zelf kunnen bepalen hoe het spel zich zal afspelen. We stellen hier verschillende mogelijkheden voor en het is aan jullie allen om ze aan te passen naar believen.

Enkele richtlijnen moeten wel gevolgd worden, namelijk:

- het is geen competitie, dus stel het samenspelen op de eerste plaats
- probeer spontaan en persoonlijk te zijn; vermijd algemeenheden en lange monologen
- een speler mag nooit onderbroken of gecorrigeerd worden door de andere spelers
- elke speler heeft het recht zijn beurt over te slaan.

De kaarten kunnen ofwel vrij gekozen worden of door een speler uitgedeeld worden. Het spel kan beginnen zoals gewoonlijk bij de speler die links zit van wie de kaarten heeft uitgedeeld, of bij wie het eerst klaar is om te beginnen. Over het algemeen toont de speler pas zijn kaarten als hij aan de beurt is, en dit om twee redenen: ten eerste omdat de spelers dan actief luisteren, zonder hun eigen verhaal voor te bereiden en ten tweede om de spontaneiteit te behouden. Nieuwe interactie-kaarten kunnen ontworpen worden en toegevoegd worden aan de bestaande 33 kaarten, zoals b.v. een stamboom waarbij elke tak iemand van de familie voorstelt. De spelers worden aangemoedigd om het spel mee creatief te ontwikkelen.