

Folgende Kartendecks sind erhältlich. Die Reihenfolge spiegelt lediglich das Erscheinungsdatum wieder.

OH-Karten, 88 Bild- sowie 88 Wortkarten als Runde des täglichen Lebens. Anleitung, Schachtel. OH ist in 13 Sprachen erhältlich. Autor Ely/Raman.

SAGA, 55 Bildkarten aus der Welt der Märchen, Mythen und Legenden. Anleitung und Schachtel. Autor Ely Raman.

ECCO, 99 abstrakte Bildkarten für Spiele mit grenzenloser Phantasie. Anleitung und Schachtel. Autor John David Ellis

HABITAT, 88 Bildkarten zum Thema Mensch und Natur. Anleitung und Schachtel. Autor Christian Gronau.

PERSONA, 77 Portrait- sowie 33 Aktionskarten über Menschen aller Länder und ihre Beziehungen. Anleitung und Schachtel. Autor Ely Raman.

BLANCO, 55 einseitig bedruckte Karten zum selbstbemalen.

Bitte bestellen Sie bei:

SAGA

55 Bildkarten zum Erfinden und Erzählen von Mythen, Märchen und Legenden

(1 - 10 Spieler, jeden Alters)

SAGA besteht aus 55 farbigen Aquarellbildern in der Größe von gewöhnlichen Spielkarten. Sie zeigen Szenen aus einem Land, das es niemals gab und das doch immer besteht.

Jede Karte ist der Eingang zu einer Erzählung aus unserer Märchenwelt. Gewinner und Verlierer gibt es hierbei nicht. SAGA lädt zum freien Spielen oder Arbeiten mit unserer Phantasie ein, allein oder zu mehreren, mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen.

Dabei geht es nicht um falsch oder richtig, um Wirklichkeit und Echtheit. In unserer Phantasie ist alles möglich und bei SAGA auch: Frösche können geküßt werden, ein Zaubertrank kann verwandeln, Helden und Heldinnen können retten.

Autor und Copyright Ely Raman,
1989 Verlag Moritz Egetmeyer, Pf 1251, D - 79196 Kirchlzarten

SAGA ist ein Assoziationspiel ohne Wettbewerb, es ist kein Test und kein Orakel. Es gibt hierzu keine festen Regeln, wir möchten einige Verhaltensweisen vorschlagen, die den Spielverlauf freier gestalten:

- * Es ist nicht notwendig eine Karte bildgetreu zu interpretieren. Sie kann auch Auslöser zu einem ganz anderen Gedanken sein.
- * Zeit und Raum sind keine Grenzen für die Phantasie. Wie in einem Traum kann man sich darin ungehindert bewegen.
- * Es muß nicht eine komplizierte Geschichte werden. Mitspieler können besser teilnehmen, wenn nicht einer versucht, sie zu beeindrucken.
- * Eine gemeinsame Geschichte, eine Idee oder ein Märchen entwickelt sich leichter, wenn die Spieler nicht lange grübeln, sondern sie aktiv in Schwung halten.
- * Alle Figuren können bei SAGA magische Fähigkeiten besitzen, alle können sich verwandeln, sich unsichtbar machen, wieder geboren werden, von heimlicher Hand geschützt werden und vieles mehr.

Der kanadische Künstler Ely Raman hat sich viele Jahre lang mit Mythen und Märchen beschäftigt. Diese gab es und gibt es immer dort, wo Menschen in Gemeinschaften zusammenleben. Sie sind ein Baustein der Kulturen. Jede SAGA-Karte bezieht sich auf einen bestimmten Aspekt, nicht aber auf ein bestimmtes Märchen. So können die 55 Bildkarten in immer neuer Weise zusammengestellt werden. Jede Erzählung ist neu und einmalig.

SAGA-Geschichten (bis zu 12 Spieler)

Die Karten werden gemischt und verdeckt in der Mitte ausgebreitet. Der erste Spieler zieht eine Karte, legt diese offen mit den auf den Tisch und beginnt die Geschichte mit einem Satz. Dieser erste Satz sollte das beschreiben, was dem Spieler beim Aufdecken der Bildkarte zu allererst durch den Kopf ging.

Der Nachbar schließt mit einer zweiten Karte und einem zweiten Satz daran an, indem er auch die beiden Bilder inhaltlich miteinander verbindet. Dabei ist es nicht notwendig, den Satz des Vorspielers zu wiederholen.

Nun kommt der nächste Nachbar mit einer dritten Bildkarte dran und so fort. Die Geschichte wächst und rankt wie eine wilde Pflanze. Mit der letzten Karte wird die Geschichte abgeschlossen.

Wenn 55 Bildkarten zu viele sind, kann man zu Beginn einfach einen Teil herausnehmen. Diese Spiel lebt jedoch von der Spontaneität, und auch 55 Karten können schnell gespielt sein.

Variationen der SAGA-Geschichten

Eine Geschichte kann in einer Fremdsprache erzählt werden. Dazu ist es von Vorteil, sich in kleinere Gruppen aufzuteilen, damit jeder Spieler öfter spricht.

Eine Geschichte kann gemeinsam geschrieben anstatt gesprochen werden. Ein Blatt Papier wandert durch die Runde, jeder schreibt seinen Satz auf. Nach einer Runde kann das Ganze schon vorgelesen werden.

Nachdem eine Geschichte erzählt ist, kann diese in ein kleines Theaterstück, einen Sketch ausgearbeitet werden. Auch Pantomime bietet sich dazu an.

Drei oder vier Karten können offen in die Mitte des Tisches gelegt werden. Der Reihe nach ist jeder aufgefordert, diese Karten in beliebiger Reihenfolge erzählerisch miteinander zu verweben. Es gibt mindestens so viele Möglichkeiten wie Mitspieler

SAGA - malerisch

Der Spieler legt eine einzelne Bildkarte auf ein weißes Blatt Papier. Dies muß nicht in der Mitte sein, sondern wo immer der "beste" Platz dafür erscheint. Nun wird das Bild mit Wachsstiften, Wasserfarben oder anderem vergrößert, indem man das malt, was sich außerhalb der SAGA-Karte befindet. Die Karte ist dabei nur ein Stein eines größeren Mosaiks. Zuletzt kann selbst die Karte entfernt werden, sodaß nur noch dieser weiße Platz zu füllen bleibt.

Malerisch können auch zwei oder mehr SAGA-Karten miteinander verbunden werden, indem man diese an verschiedene Stellen des weißen Blattes plaziert. Oder man legt sie mit Abstand nebeneinander und malt die Zwischenräume aus.

SAGA - Solitaires

Eine Bildkarte kann schon ausreichen, um ein Blatt Papier mit unseren Assoziationen zu füllen. Dies kann eine tägliche Eintragung in das Tagebuch der Phantasie werden, wobei 10 Minuten durchaus genügen. Um diese Kurzgeschichte persönlich zu halten, sollte sie in der Ich-Form geschrieben werden. Dabei schlüpft man in die Rolle irgendeines Wesens oder Gegenstandes.

Diese Spiel- und Arbeitsvorschläge sollen die SAGA-Karten vorstellen und den Einstieg beschreiben. Jeder ist aufgefordert eigene Varianten zu erfinden oder die bestehenden so zu verändern, daß sie zu der jeweiligen Situation passen.

Wichtig ist dabei nur, daß SAGA nicht als Wettbewerbspiel gedacht ist, denn wer traut sich schon, etwas ganz Einfaches zu sagen, wenn man daran gemessen wird. Aber gerade das Einfache kann in einer Geschichte das Wichtige werden

Das Genre unserer Karten

SAGA ist Mitglied einer Familie von Karten, die ein eigenes Genre bildet. Dies sind keine gewöhnlichen Spiele, denn es geht nicht um Punkte und Strategie, auch nicht um Gewinnen und Verlieren. Sie sind kein Tarot, mit Orakel haben sie nichts zu tun. Es gibt hierbei keine 'offiziellen' Bedeutungen, jeder Spieler darf nur seiner eigenen Karte eine Bedeutung geben, nicht aber der Karte eines anderen Spielers.

Diese Kartendecks sind wie ungeschriebene Bücher. Sie bringen uns selbst zum Formulieren. Obwohl die künstlerische Gestaltung und die Themenwahl bei jedem Spiel eine andere ist, können alle auch miteinander verbunden werden. Sie sind wie Bausteine, die sowohl einzeln als auch gemeinsam benutzbar sind. Viele neue Spielarten sind möglich, wenn man sie miteinander mischt.

Unsere Karten haben Zugang in viele Berufswege gefunden, in denen damit nicht nur einfach gespielt, sondern spielerisch gearbeitet wird. Jede Karte ist ein farbiges Sprungbrett mitten in unsere eigene Phantasie hinein. Unsere Ideen und Assoziationen werden zu unserem Spielmaterial.

Dieses Genre ist zwischen Spiel und Buch angesiedelt und läßt wie ein Farbkasten die Benutzer zu Malern werden. Die Regeln sollen daher keinen exakten Spielverlauf vorzeigen, sondern eine Atmosphäre schaffen, in der sich die Spiele entfalten können. Dabei wird unsere Kreativität, unser Ideenreichtum angesprochen und ermuntert.