



TINTENSTROM - Theater im Verborgenen

EDITION 1 - Gnothi Seauton / Erkenne dich selbst.



„In ein Spiel wie dieses fließen all die Eindrücke, Begegnungen, Erfahrungen eines ganzen Lebens. Herzlichen Dank an all die MeisterInnen, die offen durch das Leben gegangen sind und dadurch wunderbare Inspiration für TINTENSTROM wurden.“

Briant Rokyta

Das Spiel beginnt!

Die Grundlage von TINTENSTROM ist das allgegenwärtige Theater des Lebens, in dem man seine/ihre Rolle bereits in unvergleichlicher Perfektion spielt. TINTENSTROM fügt diesem Theater nichts hinzu, sondern macht es sichtbar. Die Spielkarten repräsentieren verschiedene Rollen und Aspekte eines Menschen, wie Kindsein, seinem/ihrem Stern zu folgen, Ablenkung, Mut, Zweifel, etc., eben Situationen und Zustände, die Menschen in ihrem Alltag sowieso durchlaufen. Während sich dieses verborgene Theater im wirklichen Leben oft unbewusst und ernst vollzieht, ist es in TINTENSTROM Spiel.

TINTENSTROM ist auch ein Changemaker-Spiel. Die Wurzel der Probleme unserer Gesellschaft ist die Beziehung des Menschen mit sich selbst. Jede(r) Einzelne ist das Zünglein auf der Waage und entscheidet mit, wohin sich das Ganze bewegt. Wollen wir eine schönere Welt?

Das Orakel, wie die Spielkarten und Spielaufgaben sind so aufgebaut, dass sie den/die SpielerIn vom konditionierten Verstand, vom Funktionsmodus, zum Ziel des Spiels, in das Kostbarste, in die Freiheit, in den Seinsmodus, begleiten. Doch nicht nur die Karten und Spielaufgaben, auch Begegnungen, Erfahrungen oder Beobachtungen aus dem realen Leben sind während dem Spiel Hinweise. Achte auf die Zeichen. Zufall? Ich denke nicht.

Macht sich der/die HeldIn des Spiels, gemäß der Einladung des Orakels von Delphi "Mensch, erkenne dich selbst" auf, das Kostbarste in sich zu entdecken, muss er/sie damit rechnen, mit Aufgaben und Gegnern konfrontiert zu werden.



TINTENSTROM ist ein Orakelspiel. Zieht man eine Karte, betritt man das Orakel, eine nicht rationale Welt, mit anderen Gesetzmäßigkeiten und kann von hier aus die Dinge anders sehen, als in der gewohnten Sichtweise. Weil jedoch das Orakel seine Geheimnisse erst wirklich enthüllt, wenn man es lebt, ist TINTENSTROM auch ein Rollenspiel.

Edition 1 besteht aus 48 blauen Karten, während Edition 2 um rote Gegnerkarten und goldene Trumpfkarten erweitert ist und somit insgesamt 78 Spielkarten umfasst.

Manche der Karten wie 'der Narr' oder 'der Eremit' nehmen direkten Bezug auf das Tarot, während andere Karten wie 'SuperheldIn' oder 'Alien' moderne Archetypen repräsentieren und Karten wie 'Vertrauen' oder 'Synchronizität' Aspekte des Lebens darstellen.

Im Zentrum aller *Spielanleitungen* steht das Orakel, welches für unvorhersehbare Wendungen und Blickwinkel sorgt und somit die funktionale Denkweise aufmischt. Lassen wir uns auf das Orakel ein, betreten wir ein intelligentes Universum, in dem alles miteinander verbunden ist, nicht unbedingt rational, eher spielerisch und kreativ, wie in einem verborgenen Theater. Wobei das Orakel nicht das 'Wunderding' ist, es ist nur ein Spiegel. Die Magie ist in dem Menschen, der sich darin erkennt. TINTENSTROM ist nicht ernst und bietet dennoch profunde Einsichten. Zufall? Ich denke nicht.

SPIELANLEITUNGEN

Aus dem Spielaufbau ergeben sich verschiedene Anwendungsmöglichkeiten und deren Kombinationen. TINTENSTROM ist ein offenes Spiel. Es gibt keine strengen Regeln. Die Experimentierfreudigkeit der SpielerInnen ist Teil des Spiels. Unter Spielanleitungen finden sich Vorschläge für diverse Bereiche vom individuellen Orakelspiel, Orakelspiel in Gruppen in offenen Rahmen, über Beispiele für Spieleabende und Workshops bis hin zur Verwendung im therapeutischen Setting oder in Kunst und Theater. Auch die Spielvorschläge dürfen gerne den jeweiligen Anwendungen angepasst werden.



ORAKEL/ROLLENSPIEL INDIVIDUELL

Beim individuellen Orakel/Rollenspiel sind die Spielmöglichkeiten ähnlich wie beim klassischen Tarot, man kann eine Tageskarte ziehen oder verschiedene Legesysteme zum Einsatz bringen (siehe Anhang), um dem Orakel entweder grundlegende Fragen zu stellen oder um - aus einem Moment der Stille heraus – eine Karte zu ziehen und zu sehen, ob der Aspekt oder die Rolle der Karte etwas mit der gegenwärtigen Lage zu tun hat oder einen anderen Zugang zu einer bestehenden Situation bietet. Die Antworten des Orakels haben nicht immer einen rationalen Bezug zur Frage, manchmal verweisen sie auf andere Aspekte, bieten ein Rollenspiel an oder stellen auch Gegenfragen wie ‚Was ist deine Leidenschaft?‘ Diese ‚Umwege‘ führen jedoch oft leichter zum Ziel, als bereits bekannte, neuronale Pfade, die man sonst geht.

Es besteht immer die Einladung, die Spielkarten nicht nur als ‚mentales Futter‘ zu sehen, sondern die Rollen und Aspekte auch wirklich zu verkörpern, an die Spielaufgaben wie SchauspielerInnen heranzugehen, ganz einzutauchen, wie um ein imaginäres Publikum zu überzeugen.

ORAKEL/ROLLENSPIEL IM GRUPPEN IM OFFENEN RAHMEN

Wo Menschen aus einem bestimmten Grund zusammenkommen (Party, Vernissage, Kongress, Festival, etc.), kann TINTENSTROM im offenen Rahmen gespielt werden. Es braucht dazu einen *Orakeltisch* und eine *SpielleiterIn*, der/die das Spiel erklärt, das Orakel betreut, Aufgaben bereitstellt und vor GegnerInnen warnt. Die SpielerInnen können jederzeit in den Spielverlauf ein- oder aussteigen. Die TeilnehmerInnenzahl ist unbegrenzt und der Spielverlauf kann der Dauer der Veranstaltung angepasst werden. Diese Spielvariante läuft parallel zum Programm der eigentlichen Veranstaltung und beeinträchtigt diese nicht. Es wird lediglich eine 2. Ebene, eine Spielebene, ein ‚Theater im Verborgenen‘ eröffnet.

Das Spiel beginnt wie bei *Orakel/Rollenspiel individuell*, nur, dass in dieser Version mehrere SpielerInnen gleichzeitig am Start sind.



Diese Spielvariante kann man sowohl mit als auch ohne Interaktion der SpielerInnen durchführen. Ohne Interaktion dominiert der Selbsterkenntnisfaktor des Individuums.

Um *Interaktion* herbeizuführen, sollten die SpielerInnen sichtbare Zeichen tragen (eine mit Kluppe befestigte Spielkarte an der Kleidung, o. ä.) und bestimmte Spielaufgaben verteilt werden, die Begegnung ermöglichen. Zum Beispiel:

- Die SpielerInnen dürfen einander kontaktieren, jedoch nur aus der eigenen Rolle oder aus dem jeweiligen Spielaspekt heraus. Sie können bestimmte Fragen stellen oder sich etwas zeigen ...
- Eine Schminkstation wird bereitgestellt, bei der sich die SpielerInnen schminken und/oder verkleiden können, um besser in ihre Rollen zu schlüpfen.
- Eine Kreativstation, (ein großes Stück Papier, Leinwand, Farben und Pinsel), bei der sich die SpielerInnen begegnen können, wenn es gerade passt, um einfach eine spontane Geste oder Bewegung darzustellen, oder sich in ihren jeweiligen Rollen und Aspekten auszudrücken.

Man kann die Aufgaben an die örtlichen Gegebenheiten anpassen. So kann z. B. auch der Supermarkt, das Festivalgelände, etc. zur Bühne werden.

ORAKEL/ROLLENSPIEL IN GRUPPEN IM OFFENEN RAHMEN DURCH 4 LEVEL

Wie *Orakel/Rollenspiel in Gruppen im offenen Rahmen*, nur wird das Spiel durch zusätzliche Aufgaben und SpielgegnerInnen um 4 Level erweitert.

Level 1

Der/die SpielerIn zieht eine Karte, versetzt sich in die Rolle oder den Aspekt der Karte und spielt diesen für die Dauer des Spiels, versucht in den Schuhen dieser Rolle zu gehen, die Welt aus dessen/deren Augen zu sehen. Wie bewegt er/sie sich? Was würde er/sie gerne essen? Schenk dir selbst freundliche Aufmerksamkeit, spür deinen Körper. Finde eine Spur von Mōgen im Verkörpern



der Rolle oder des Aspektes der Karte, die du gezogen hast. Was findest du cool daran? Finde das Mögen im Tun. Sobald man eine Spur von Mögen im Tun findet, landet man wie von selbst im Seinsmodus, im Herzen.

Es besteht die Möglichkeit, auch GegnerInnen miteinzubeziehen. Der/die GegnerIn im 1. Level ist *Ablenkung*. Wir leben in einer Gesellschaft, in der Ablenkung allgegenwärtig ist. Meistens bewegen wir uns in einem Arbeit-Essen-Unterhaltung-Schlafen Kreislauf. Kaum nähern wir uns einer tieferen Wahrheit, wirft etwas in uns ein Stöckchen in die Büsche und wir folgen der Ablenkung. Ablenkung möchte nicht, dass wir tiefer in das Spiel einsteigen.

Lässt man sich von der Spielaufgabe abbringen, hat der (entweder imaginäre und als Rolle verkörperte) Gegner gewonnen und man wird selbst zum(r) GegnerIn. Enttarnt man ein(n) GegnerIn, steigt man in das nächste Level auf.

Level 2

Der/die SpielerIn zieht eine Karte, versetzt sich in die Rolle oder den Aspekt der Karte und spielt diesen für die Dauer des Spiels, versucht in den Schuhen dieser Rolle zu gehen, die Welt aus dessen/deren Augen zu sehen. Wie bewegt er/sie sich? Was würde er/sie gerne essen?

Im Level 2 geht es darum, deinen Impulsen zu folgen, anstatt der gewohnten Konditionierung. Entweder man führt Handlungen und Verhaltensweisen automatisch aus, so wie man sie immer tut, oder man folgt den Impulsen, die aus direkt aus der Lebendigkeit kommen. Verkörpere zuerst den Aspekt oder die Rolle der Karte, die du gezogen hast. Dann achte auf Impulse, möchtest du in Kontakt treten? Etwas trinken? Mal an die frische Luft? Sei neugierig! Lass dich von deinem Interesse führen. Wohin zieht es dich, wenn du dich nicht mehr kontrollierst?

Achte dabei auch auf den zweiten Gegner – *Wissen*: Sobald man glaubt, etwas zu wissen, seinen Namen zu kennen, wird es konzeptualisiert. Man sieht es nicht mehr als einzigartiges Phänomen, sondern nur mehr als Gewohntes. Etwas zu wissen, vertreibt die Magie des direkten Erlebens.



Wenn du dich gar nicht erst auf das direkte Erleben der Impulse einlassen willst, weil du glaubst, den Ausgang der Handlung bereits zu kennen, hat dieser Gegner gewonnen. Lässt man sich von der Spielaufgabe abbringen, hat der (entweder imaginäre und als Rolle verkörperte) Gegner gewonnen und man wird selbst zum(r) GegnerIn. Enttarnt man ein(n) GegnerIn, steigt man in das nächste Level auf.

Level 3

Der/die SpielerIn zieht eine Karte, versetzt sich in die Rolle oder den Aspekt der Karte und spielt diesen für die Dauer des Spiels, versucht in den Schuhen dieser Rolle zu gehen, die Welt aus dessen/deren Augen zu sehen. Wie bewegt er/sie sich? Was würde er/sie gerne essen?

Die Aufgabe im dritten Level ist, etwas zu tun, das du noch nie getan hast oder etwas auf eine Weise zu tun, wie du es noch nie getan hast. Lerne eine(n) andere(n) SpielerIn kennen, unterhalte dich mit einem Menschen anderer Herkunft, anderer Altersstufe, take a walk on the wild side! Wenn möglich, beziehe den Aspekt oder die Rolle der Karte, die du gezogen hast, mit ein.

Der/die GegnerIn im 3. Level ist *Angst und Kontrolle*. Angst ist wie eine natürliche Grenze. Jedes Lebewesen wird damit konfrontiert, sollte es sein/ihr gewohntes Terrain verlassen wollen, um in etwas Neues aufzubrechen. Angst ist nur wie ein Alarmsignal, sollte es jedoch zur festen Grenze werden, verhindert sie natürliche Entwicklung, will nur am Gewohnten festhalten und über Kontrolle scheinbare Sicherheit erreichen.

Lässt man sich von der Spielaufgabe abbringen, hat der (entweder imaginäre und als Rolle verkörperte) Gegner gewonnen und man wird selbst zum(r) GegnerIn. Enttarnt man ein(n) GegnerIn, steigt man in das nächste Level auf.



Level 4

Der/die SpielerIn zieht eine Karte, versetzt sich in die Rolle oder den Aspekt der Karte und spielt diesen für die Dauer des Spiels, versucht in den Schuhen dieser Rolle zu gehen, die Welt aus dessen/deren Augen zu sehen. Wie bewegt er/sie sich? Was würde er/sie gerne essen?

Du bist in einem Spiel, hier muss nichts ernst sein. Wenn sich etwas dennoch so anfühlt, steht dir der Endgegner *Ernsthaftigkeit* bereits gegenüber. Deine Spielaufgabe ist Leichtigkeit zu finden, beziehe dafür auch den Aspekt oder die Rolle deiner Karte mit ein. Wirkliche Leichtigkeit findet sich nicht im Wegschieben des Schwierigen, sondern in der tiefen Akzeptanz des Herzens, die weiß, dass sich Leben manchmal schwer anfühlt und dennoch damit zu tanzen beginnt.

Endgegner: *Ernsthaftigkeit*

Ein deutscher und ein österreichischer General unterhalten sich über den Ausgang einer Schlacht. Der Deutsche: "Die Lage ist ernst, aber nicht hoffnungslos." Der Österreicher: "Die Lage ist hoffnungslos, aber nicht ernst." Im Spiel des Lebens möchte der Endgegner die Lage gerne wichtig, bedrohlich und ernst aussehen lassen und er weiß, wie er das anstellen muss ...

Für die Bewältigung dieser Übung erhältst du als Powerup den größten Preis des Spiels: Du hast alle Aufgaben bewältigt. Nun sieh in den Spiegel des Orakels, sieh in dich hinein und erkenne dich selbst, wie zum ersten Mal.

Es gibt bei TINTENSTROM keine guten oder schlechten Karten, alle Aspekte oder Rollen können sowohl konstruktiv als auch destruktiv wirken. Aspekte sind nur dann Gegner, solange sie noch keine Freunde sind. Ablenkung ist ein Freund, solange sie offen in Zeiten ohne Ziel genossen wird. Wissen kann Erkenntnisqualität mit sich bringen und durch Illusionen schneiden. Kontrolle vergewissert sich, ob etwas bestmöglich vollbracht wurde und Ernsthaftigkeit verhilft dazu, etwas oder jemanden die nötige Aufmerksamkeit zu geben.



Während du die Aufgabe erledigst, mach ein Selfie oder lass dich fotografieren oder finde einen anderen Beweis, der belegt, dass du die Aufgabe gemacht hast. Geh mit dem Beweis zum Orakel und frage nach dem nächsten Level.

Man kann sich auch Power-ups einfallen lassen, die SpielerInnen für bewältigte Aufgaben erhalten, z.B. eine zusätzliche Karte ziehen, bestimmte Trumpfkarten verteilen, wie *Courage*, *Vertrauen*, etc. oder sich einen Moment für sich selbst nehmen, wo man - sozusagen als Belohnung - etwas macht, das einem freut.

ORAKEL/ROLLENSPIEL IN GRUPPEN MIT FESTGELEGTEEN RAHMEN, Z.B. SPIELEABEND

Der Orakel/Rollenspieleffekt von TINTENSTROM kann mit vielerlei Arten bereits bestehender Spiele kombiniert werden. Hier zwei Beispiele:

TINTENSTROM meets Vision-Quest und Land-Art

Das ist eine naheliegende Spielvariante, weil es auch bei Vision-Quest darum geht, sich selbst besser kennenzulernen und dadurch das Spiel des Lebens leichter meistern zu können. Der/die HeldIn verlässt ihre gewohnte Umgebung und begibt sich auf eine Reise ins Unbekannte, wo er/sie verschiedene neue Herausforderungen (Quests) zu meistern hat. Stellt er/sie sich diesen Prüfungen, wird er/sie reich belohnt mit innerer Kraft, Bewusstsein und Klarheit.

Das Orakel wird hier noch durch den Spiegel der Natur erweitert. Zuerst ziehen die SpielerInnen jeweils vier Karten, die verschiedene Aufgabenstellungen beinhalten: Die 1. Karte steht für die Ausgangssituation, die 2. Karte für Intention, die 3. Karte für das Loslassen von Altem und die 4. Karte steht für das Neue.

Die SpielerInnen entdecken zuerst die Qualität und jeweilige Aufgabenstellung der Karte, spielen sie für sich durch und gehen dann damit in die Natur, um einen Gegenstand oder eine Beobachtung zu finden, der/die für die jeweilige Rolle oder den Aspekt stimmig ist. Dieser Vorgang wiederholt sich für jede der vier Karten.



Die SpielerInnen stimmen sich zuerst auf die Karten ein und dann auf die Natur. Es empfiehlt sich zuerst einen Moment der Stille, des Lauschens in der Natur zu finden und sich von dem, was einem anzieht, führen zu lassen.

Die SpielerInnen sammeln Naturgegenstände oder Beobachtungen und

- stellen diese entweder in einem gemeinsamen Land-Art Projekt dar, (Mandala, Skulptur, etc.), wobei die einzelnen SpielerInnen im Anschluss kurz ihre Quest anhand des Gegenstandes/Beobachtung präsentieren.
- reihen sie wie in einer Ausstellung auf und stellen dann ihre Objekte/Beobachtungen vor.

TINTENSTROM meets Improtheater

„spielend ein anderer sein“

S.A. Warwitz und A. Rudolf

Hier wird frei assoziiert und spontan agiert. Das Orakel verteilt Rollen und Aspekte an eine bestimmte Anzahl von SpielerInnen und daraus entwickeln sich Geschichten mit den Mitteln des improtheaters.

TINTENSTROM Café: Mehrere Gruppen zwischen 3-5 SpielerInnen, jede(r) SpielerIn zieht eine Karte. Jede Kleingruppe lässt sich anhand der erhaltenen Rollen und Aspekte der Karten ein Improtheaterstück einfallen. (Mit Bewegung, Stimme, Verkleidung, Schminke, etc.) und spielt das den anderen Gruppen vor.

- Entweder sollen die ZuschauerInnen erraten, welche Rollen gespielt wurden. (Pro SpielerIn gibt es drei Wahlmöglichkeiten, eine davon ist richtig.)
- oder je zwei Gruppen tauschen sich aus, was jede(r) in seiner/ihrer Rolle erlebt hat und was die anderen darin gesehen haben.



ORAKEL/ROLLENSPIEL IN GRUPPEN MIT FESTGELEGTEEN RAHMEN, Z.B. WORKSHOP

In diesem Setting gibt es eine begrenzte TeilnehmerInnenanzahl, einen festgelegten Ort und eine gewisse Dauer. Im Zentrum ist das Orakel, die TeilnehmerInnen ziehen Karten und nehmen die Aspekte oder Rollen mit in einen offenen Ablauf mit mehreren Stationen aus kreativen Elementen. Die Elemente können sein: Tanz/Bewegung, Poesie/Schreiben, Malen/zeichnen, Und Körperbemalung.

Spielaufgabe 1: Finde heraus, was dein Spielcharakter gerne tun würde. Es geht darum, eine Spur von Mögen im Moment des Tuns zu finden.

Spielaufgabe 2: Folge Impulsen. Impulse kommen direkt aus unserer Lebendigkeit, jedes Tier richtet seine Handlungen nach Impulsen. Tiere überlegen nicht, sie folgen ihren Impulsen und können dadurch auch gar nichts richtig oder falsch machen. Auch Menschen haben diese Fähigkeit, allerdings wird sie durch die Möglichkeit der Wahl beeinflusst, welche auf vorherige Erfahrungen beruht. Oft werden Impulse durch Überlegungen beschnitten, was auf Kosten der Lebendigkeit geht.

Die TeilnehmerInnen haben ca. eine Stunde Zeit mit ihren Spielcharakter die verschiedenen Stationen aufzusuchen, sich von ihrer Freude führen zu lassen und Impulsen nachzugehen.

Danach können die Erfahrungen zuerst in Kleingruppen und dann in der großen Gruppe ausgetauscht werden.

ORAKEL/ROLLENSPIEL FÜR THERAPEUTISCHE ANWENDUNGEN

TINTENSTROM kommt aus dem kunsttherapeutischen Bereich. In der kunsttherapeutischen Arbeit - hauptsächlich im psychosomatischen Bereich - wurde klar, dass viele Probleme unserer Zeit auf überpersönliche Dynamiken zurückzuführen sind, wie Ausbeutung der Lebendigkeit zugunsten der Wirtschaft, Leistungsgesellschaft versus Kreativität, etc. Die Auswirkungen davon betreffen das Individuum: Freude und Motivation gehen verloren, Schlafstörungen und Selbstwertthematiken entstehen, ein konstruktiver Umgang mit herausfordernden Gefühle ist gefragt und Sinnfragen



stellen sich ein. Jede(r) Einzelne ist aufgerufen, in sich die Weichen für ein schöneres Leben zu stellen.

TINTENSTROM bedient sich den Gesetzen von Spiel, Kunst und Kreativität, um die geheimen Wege aufzuzeigen, die aus dem Funktionszwang in das direkte Erleben führen und hat somit eine therapeutische Komponente.

Den interessierten TherapeutInnen steht frei, wie sie das Orakel am besten in den therapeutischen Alltag miteinbeziehen. Ob man einfach zwischendurch eine Karte zieht, um intuitive Prozesse miteinzubeziehen, oder das Spiel in bestehende Gruppenübungen integriert (siehe WORKSHOP), oder mit therapeutischem Rollenspiel arbeitet.

ORAKEL/ROLLENSPIEL FÜR THEATER.

Die SchauspielerInnen lassen das Stück und/oder ihr eigenes Spiel vom Orakel entwickeln. Das Orakel liefert Inspiration und überraschende Wendungen für dramaturgische Handlungsabläufe oder Choreografien auf der Bühne und lässt das 'menschliche Theater' sichtbar werden.

ORAKEL/ROLLENSPIEL ALS INTERAKTIVES KUNSTPROJEKT

TINTENSTROM - Theater im Verborgenen kommt aus der Kunst, es ist auch ein interaktives Projekt, das in verschiedenen Kunstsettings mittels Installation und Performances in Szene gesetzt wird.

ALLGEMEINES

Das Spiel ist bestens geeignet für Personen ab 14 Jahren.

TINTENSTROM ist ein Spiel, es ist nicht die absolute Wahrheit.

Du kannst das Spiel jederzeit beenden und selbst entscheiden, wie weit du dich einlassen magst.

Im Internet unter www.briantrokyta.com befindet sich ein Link zu einem interaktiven Doc, in dem man gerne seine/ihre Wünsche, Ideen, Anregungen oder Erfahrungen bezüglich des Spiels einbringen



kann. Dein Beitrag ist willkommen! Kreative Entwicklungen sind spielerisch und spannend. Man betritt eine Welt, die sich erst nach und nach erschließt. Möge dich die Magie des Spiels leiten!

Mögen Dir die Karten Freude bringen!

DIE SPIELKARTEN

Die Karten verkörpern gewisse Rollen oder Aspekte des menschlichen Lebens. Es besteht immer die Aufforderung, ganz einzutauchen und sie zu verkörpern, 'in den Schuhen der Rolle oder des Aspekts zu gehen', weil erst dann das Spiel lebendig wird und seine Magie wirken kann. Darüber hinaus braucht es die Fähigkeit, zu sehen, wie der Aspekt oder die Rolle zu einem passen. So kann z.B. die Karte 'Local/Guest' verschieden gedeutet werden. Sie kann sich auf einen örtlichen Aspekt, auf einen Beziehungsaspekt oder auf eine innere Qualität beziehen. Jemand kann sowohl in seinem/ihrer Land, wie in einer Partnerschaft oder seinem/ihren 'Mann/Frau-sein' entweder 'zu Hause' oder Gast sein. Es besteht bei jeder Karte die Möglichkeit, sie gemäß der jeweiligen eigenen Situation zu sehen.

ASPEKTE

ABUNDANCE / FÜLLE

Wir leben auf einem Planeten der Fülle, erfahren jedoch oftmals Mangel. Wir haben ein Wirtschaftssystem geschaffen, das Mangel, Wettkampf und Angst erzeugt.

Achte während der gesamten Dauer des Spiels auf die Fülle. Für jede geschlossene Tür öffnen sich unzählige neue.

Leben verschenkt sich an sich selbst. Mit dieser Erkenntnis ändert sich die unbewusste Grundstruktur des Egos, welche auf dem Prinzip des Mangels basiert. Ego hat nie genug, kann keinen Frieden finden - höchstens ganz kurz, wenn gerade ein Ziel erreicht wurde. Immer fehlt etwas oder ist noch nicht so, wie es sein sollte ...



Ego will etwas. Es spannt sich in seinem Wollen an und hat gleichzeitig Angst es nicht zu bekommen. Dieser Vorgang ist anstrengend und nicht wirklich mit dem Leben verbunden. Loslassen und Vertrauen stärkt die Verbundenheit und bereitet einen empfänglichen Schoss ...

Leben verschenkt sich und möchte sich weiterhin endlos verschenken. Wir sind inniger Teil davon. Das, was wir brauchen, möchte uns bereits aus der Fülle zufließen, wie der Frühling, der sich an ein Dorf lehnt. Diese Großzügigkeit ist ansteckend, sie lädt uns ein, auch einander mit großzügigen Augen zu betrachten ...

ARE YOU READY? / BIST DU BEREIT?

Das Spiel des Lebens lädt dich ein. Es ist offen und verfügbar. Fehlt irgendetwas?

Bist du jetzt bereit dafür zu gehen, was sich tief in dir als wahr anfühlt?

Der konditionierte Verstand wartet ständig auf etwas, sein oberstes Credo ist "noch nicht ...", als würde noch etwas Wichtiges fehlen. Er verschleiert die Tatsache der einfachen Vollkommenheit und webt ständig eingebildete Mängel und Wichtigkeiten ...

Wir denken, wir müssten uns noch um so viele Dinge kümmern, bevor wir zum Wesentlichen kommen, schieben es vor uns her und verbringen unser Leben in der Warteschlange vor dem Eigentlichen ...

Die Zeit des Wartens ist vorbei. Wer entscheidet, dass der richtige Zeitpunkt gekommen ist? Alles, was du brauchst, ist bereits in Fülle hier. Du kennst das Wesentliche. Es war immer mit dir, war niemals weg und wird immer mit dir sein. Bist du bereit?

AWARD FOR SPECIAL ACHIEVEMENTS / AUSZEICHNUNG FÜR BESONDERE LEISTUNGEN

Du bist weit gereist bis hierher. Du warst großartig, besserginge es nicht! Hier ist deine Auszeichnung.

Du kannst dich erstmal auf deinen Lorbeeren ausruhen.



Verdienste gehören gewürdigt. Angesichts der Tatsache, dass du nicht wusstest, worauf du dich in deiner Lebensreise einlässt, hast du dich erstaunlich gut geschlagen. Es gab keine Bedienungsanleitungen, wie du vom Kind zum Erwachsenen wirst und du musstest immer wieder mit scheinbar unlösbaren, paradoxen Aufgaben zurechtkommen ...

Kaum jemand konnte sehen, was du alles getragen hast. Du bist so oft für deine Wahrheit eingestanden, hast empfindliche Verluste verkraftet, hast deinen Mut verloren und ihn wieder gefunden, bist gefallen und wieder aufgestanden, hast dich verirrt und wieder heimgefunden ...

Hier ist dein längst verdienter Anerkennungspreis! Sei dir aufrichtiger Bewunderung bewusst, für dein bisheriges Lebenskunstwerk. Es ist beispiellos, einzigartig und voll wunderschöner Wendungen. Bravo, Bravo! (Applaus) ...

BEAUTY / SCHÖNHEIT

Schönheit ist in der Mitte der Bewegung, in der Qualität der Berührung. Wirkliche Schönheit schreckt weder vor dem Hellen noch vor dem Dunklen zurück. Sie ist in der Reise unserer Lebensbahnen, im Gewinnen, wie im Verlieren. Halt Ausschau nach Schönheit, sie ist der Sinn des Lebens.

Schönheit entsteht überall dort, wo man aufrecht stehenbleibt und hinsieht. Egal, was solch ein Blick erkennt, weckt eine tiefe Schönheit, die ins Staunen versetzt ...

Dieselbe Begebenheit, die der konditionierte Verstand ablehnen würde, weil er sie nicht wirklich versteht, wird - im stillen Blick - von Schönheit begleitet ...

Schönheit tanzt um den wahren Grund der Dinge. Sie ist dein Schild und dein Schwert. Ihre Gegenwart überzeugt in der Sekunde, sie transformiert und heilt ...

BIRTH / GEBURT

Jeden Moment wird etwas Neues geboren. Entweder man lebt im bisher Bekannten, in dem Schubladendenken von gestern, oder man erlebt die Welt jetzt neu, wie zum ersten Mal. Tauche in



den gegenwärtigen Moment mit allen Sinnen. Geh ganz zum Einfachsten, zum Anfang. Du bist. Geh von hier deine ersten Schritte.

Solange etwas nur als Idee existiert, ist es noch im Vorgeburtlichen. Bringt man es zur Welt, beginnt eine Zusammenarbeit mit der Welt. Ein Ringen mit Material, eine Auseinandersetzung mit Herausforderungen und Triumphen. Die Reise beginnt, in der etwas sich selbst werden möchte ...

Etwas Neues, Echtes bahnt sich seinen Weg. Schon seit den ersten Schritten der Menschheit taucht es auf, schaut einem an, mit einem Blick, der an die Knochen rührt, der einem zu erkennen scheint ...

Das Neue kommt aus der Tiefe des Lebens, mit einer Berührung so vertraut wie nichts anderes, Schönheit mit sich zerrend, tröstend in der Wunde und wild, wenn sie Marionettenschnüre der Gewohnheit durchtrennt und alte Panzerungen abgeschüttelt ...

BLUES

Wenn der Blues sein heftiges Lied spielt, weich nicht aus, es läuft nichts verkehrt. Geh ganz rein. Manchmal ist das Dunkel der Nacht das Einzige, das dich wirklich macht. Wenn der Blues seine wilde Flöte spielt, weißt du, es ist nur der Atem der heftigen Götter. Heul den Mond an, mach deine Kunst.

Manchmal klopfen ungebetene Gäste an unsere Tür: Mutlosigkeit. Hoffnungslosigkeit. Hilflosigkeit. Kraftlosigkeit. Eine Schwere sitzt auf der Brust, die uns kaum hochkommen lässt. Es ist mal wieder soweit, der Blues spielt seinen heftigen Song ...

Die Tendenz zur Ablenkung ist groß. Der konditionierte, bewertende Verstand möchte die Tür nicht öffnen, er fällt in das Geheul ein und gibt fatale Ratschläge: Etwas läuft hier ganz verkehrt. Jemand ist schuld! Man selbst hat etwas falsch gemacht, sonst wäre das nicht so, etc ...

Das Herz - jenseits von richtig und falsch - ahnungslos, öffnet die Tür und lässt die ungeliebten Kinder herein. Es hält den Raum für sie, bewirtet sie und lässt sie da sein, solange sie wollen. Die Gäste entspannen sich und bringen ihre Gastgeschenke ...



CONSCIOUSNESS / BEWUSSTSEIN

Bewusstsein existiert einfach. ICH BIN DAS ICH BIN. Etwas im Universum hat zum ersten Mal "Ich bin" gesagt. Seither wurde es millionenfach von unterschiedlichsten Wesen wiederholt. Bewusstsein braucht nichts und ist immer hier, immer neu. Wir alle schwimmen im großen Unbekannten. Begegne es für die Dauer des Spiels.

Bewusstsein ist direkte Erfahrung. 'Etwas' bemerkt, benutzt die Sinne, ist einfach anwesend, ohne woanders hin zu wollen. Es ist wie die erste Schicht, die Mutter allen Erlebens, immer neu. Diese erste Schicht, das direkte Leben, ist so allgegenwärtig, selbstverständlich und klar, dass sie einfach übersehen wird ...

Danach kommt die zweite Schicht: die Interpretation des direkten Erlebens. Man hat es schon erlebt, also kennt man es. Man kennt den Mond und den Baum und den Partner und sich selbst und behandelt alles gewohnheitsmäßig.

Es entsteht eine Welt in der Welt, die wie durch einem Bann vom direkten Leben getrennt ist, die persönlich ist, problematisch und bald leblos wird ...

Es fällt einem nicht mehr auf, dass man auf einem sich drehenden Gestirn steht, dass man atmet und die Existenz eine nie endenwollende, kindliche, berührende Leidenschaft für sich selbst hegt und immer gegenwärtig ist, im direkten Erleben ...

COURAGE / MUT

"Das ist letztlich der einzige Mut, der von uns verlangt ist: der Mut, den eigenartigsten, ungewöhnlichsten, unerklärlichsten Erfahrungen zu begegnen, auf die wir treffen."

R.M. Rilke

Sei achtsam, was alles in dir auftaucht. Es braucht Mut und Freundlichkeit, deine menschliche Natur in allen ihren Aspekten zu erlauben und willkommen zu heißen.



Schon seltsam, man hat eine Idee, etwas inspiriert einem, etwas fühlt sich cool und stimmig an. Der Drang das zu verwirklichen stellt sich ein, man will etwas geben und bald kommen die ersten Schatten, die meinen, das könnte aber auch alles ein Blödsinn sein und was bekommt man dafür?

Herz und Verstand. Das eine will in der Offenheit bleiben, das andere möchte sich verschließen. Mut und Zweifel. Das eine möchte frei wie in den ersten Tagen leben, das andere hat zu viel Schreckliches erlebt. Es ist wie bei "Game of Thrones": Die Kinder des Waldes (Ureinwohner) haben die weißen Wanderer (die ärgsten Monster) selbst erschaffen, weil sie nicht den Mut hatten, sich in ihrer nackten Unschuld der realen oder eingebildeten Bedrohung zu stellen ...

Leben verlangt Mut, Sicherheit hat ihren Preis. Nähern wir uns der ungeschützten, paradiesischen Ursprünglichkeit - kommen die Monster aus dem Schatten. Was wir uns zur Sicherheit schufen, warnt nun, nicht weiterzugehen, empfiehlt dringend, in der Komfortzone zu bleiben. Dennoch weiterzugehen, erfordert den Mut, sich der realen oder eingebildeten Bedrohung und den Monstern zu stellen. Der Preis der Sicherheit ist Unlebendigkeit. Der Preis der Lebendigkeit ist Mut ...

DEATH / TOD

"In einer Welt, wo der Tod der Jäger ist, da ist keine Zeit für Reue oder Zweifel. Da ist nur Zeit für Entscheidungen."

Don Juan Matus

Der Tod hat die unangenehme Aufgabe darauf hinzuweisen, wenn etwas bereits vergangen ist und es Zeit ist, zu neuen Ufern aufzubrechen.

Jede dieser Spielkarten entstammt einem Tod. Solange die Maschine des Egos läuft, entsteht nichts wirklich Neues, höchstens etwas Originelles, dass sich aus bereits da gewesenem zusammensetzt. Wenn die Maschine stoppt, kommt das einem Tode gleich, all die Bilder und Wünsche lösen sich auf, die Triebkraft des Wollens erlischt, das Nichts gähnt einem entgegen ...

Am Grund des Egos bewacht der Tod wie ein Pfortner den ewigen Brunnen. Wenn man sirbt, bevor



man stirbt, gebiert sich das Namenlose. Das Neue drängt in die Welt, ungewohnt, sperrig vielleicht und oft verkannt findet es seinen Weg wie ein Blatt aus dem Zweig ...

Mit dem Tod als Freund sind Verluste zwar schon auch traurig oder ärgerlich, öffnen letztlich jedoch nur neue Türen. Mit dem Tod als Freund stehen alle Wege offen. Mit dem Tod als Freund beginnt erst Leben ...

HUMOR

"Jedes Ding hat drei Seiten, eine positive, eine negative und eine komische."

Karl Valentin

Humor ist, sich der Unzulänglichkeit der menschlichen Existenz bewusst zu sein. Humor stellt sich fast unmittelbar ein, wenn man die gegenwärtige Situation bemerkt und beschließt, sie nicht so ernst zu nehmen.

Wenn wir uns an Großes heranwagen, jedoch auf dem Weg dahin über unsere Schnürsenkel stolpern, dann kommt Humor ins Spiel. Wenn wir 10-mal den Hund wegscheuchen, der nicht kapieren will, dass er nicht erwünscht ist und er kommt immer wieder getrappelt, sieht das irgendwann einfach komisch aus ...

Humor ist sicher eine der wesentlichsten Kräfte im Universum. Ihm wohnt eine Zauberkraft inne. Der konditionierte Verstand neigt dazu, Dinge wichtig und ernst zu nehmen, er kennt eher Ironie und Sarkasmus als Humor. Über dieselbe Situation könnte man jedoch auch 'von Herzen lachen' ...

Lachen entwaffnet den schlimmsten Gegner, bringt Leichtigkeit und frischen Mut. Eine Situation kann hoffnungslos sein, aber sie muss nicht ernst sein. Wie schon Karl Valentin sagte: "Man soll die Dinge nicht so tragisch nehmen, wie sie sind."



IN THE SHADOW OF CHRIST, BUDDHA, ETC. / IM SCHATTEN CHRISTI, BUDDHA, ETC:

Das ist das Ende der Suche. Im tiefblauen Schatten von etwas Heiligem fehlt nichts mehr. Suche einen Ort, der dir heilig ist, setze dich in dessen Nähe und ruhe dich aus.

Suche einen Ort auf, der dir heilig ist. Es kann ein Ort in der Natur sein, ein Kraftort, ein Platz, an dem man die Sterne sieht, ein Tempel, ein Ort, an dem du etwas Besonderes erlebt hast, den du liebst, an dem Gemeinschaft besonders spürbar ist, etc.

Es genügt nicht, einen Ort zu finden, den du bloß magst, er sollte etwas mehr für dich sein, ein Ort, an dem du die Anwesenheit von etwas Größerem als dir selbst spürst. Erst dann kannst du dich fallen lassen ...

Das System entspannt sich erst in Gegenwart des Staunens. Also begib dich in den Schatten von etwas, vor dem du dich verbeugst, was auch immer das für dich ist, setz dich in dessen Nähe und ruh dich aus ...

JOY / FREUDE

"Freude ist nicht die Exstase des Augenblicks, sondern die Glut, die dem Sein innewohnt."

Erich Fromm

Finde eine irgendeine Kleinigkeit und probiere sie zu mögen. Die Welt stirbt langsam, wenn man sie bloß als Mittel zum Zweck benützt. Sie wird lebendig, wenn man der Freude folgt. Man ehrt das Leben, wenn man es wertschätzt.

Wirkliche Freude ist nicht innerhalb der Persönlichkeit zu finden, sie ist eine Qualität des Seins. Man ist so an seine Persönlichkeit gewöhnt, dass man die Glut der Freude vergessen hat, die dem bloßen Sein innewohnt ...



Die Persönlichkeit möchte sie gerne festhalten, besitzen, doch wie jede wesentliche Qualität entzieht sich Freude solch Annäherung und bleibt frei. Freude lädt ein, jeder noch so kleine Funken davon führt direkt zu ihrer Quelle.

Man kann Freude nicht haben, aber man kann sie direkt sein in ihrem zu Hause - jenseits der Persönlichkeit - als würde die Musik von Rossini aus der Erde steigen bis hoch in dynamisch vorüberziehende Wolken ...

LOVE / LIEBE

"Es ist Unsinn, sagt die Vernunft. Es ist, was es ist, sagt die Liebe. Es ist dumm, sagt die Vorsicht. Es ist, was es ist, sagt die Liebe. Es ist unmöglich, sagt die Erfahrung. Es ist, was es ist, sagt die Liebe."

Erich Fried

Die Liebe ist immer dort zu finden, wo etwas oder jemand sein darf, wie er/sie/es ist. Für die Dauer des Spiels lasse jedes Detail so sein, wie es ist.

"Es kann ja alles von Liebe getrieben sein, wie Mark Rothkos Farben."

Liebe ist wohl das am meisten missbrauchte Wort. Viel zu oft wird es damit verwechselt, etwas oder jemand haben zu wollen. Sobald auch nur die kleinste Bedingung an sie geknüpft wird, ist es bereits nicht mehr Liebe ...

Um das Wort wieder aussprechen zu können, genügt jedoch ein kurzes Eintauchen in ihr lebendiges Reich. Schon im Beginn der Bewegung aus dem Vertriebenen hin zu ihr lockert sich das Wünschen, Wollen und Manipulieren und etwas wie Angekommensein stellt sich ein. Du fällst wie Schnee zur Erde ...

Wie von selbst ziehen uns die Gewalten des Lebens hin zum Gesicht der Angst oder hierher zum Gesicht der Liebe, mit ihren Augen älter als Sterne, das von tiefer Verbundenheit und Freiheit spricht. Ein Tag ohne Liebe hat etwas Verlorenes, egal wieviel man geschafft hat. Sie zu finden, bedeutet dich zu finden ...



MAGIC / MAGIE

Entweder erlebt man die Welt durch die Ratio oder man findet die geheimen Eingänge zur ihrer Magie. Man kann über nüchterne Erde gehen, oder auf der versteinerten Haut eines uralten Reptils wandern. Manchmal ist es die Langsamkeit, manchmal das Staunen, welches einem in den Bann der Magie des Seins trägt. Halte nach Magie Ausschau und sie wird dich finden.

Magie ist das steinalte Reich jenseits der Grenzen der Vernunft. Die eleganteste Art, die Grenze zu passieren, ist Freundschaft mit den Wächtern zu schließen: Erlaube, zum Beispiel dem/der WächterIn ‚Angst‘, dein Begleiter zu sein und du wirst kaum bemerken, dass du die Grenze bereits überschritten hast ...

Indigene Völker hatten seit jeher Kontakt mit diesem Reich. Noch bevor der Herrschaft der Vernunft, bewegten sie sich sanft durch die Pflanzen und unter Sternen, wie zwischen Boten, mitten in einem Geheimnis ...

Ziehst du diese Karte, ruft dich der Kern des alten Geheimnisses zu sich. Folge der Intuition, dem Stern im Nichtwissen - jenseits von dem, was du glaubst, zu kennen - wie der Minotaurus, der sich an der Hand eines blinden Mädchens führen lässt ...

PEACE / FRIEDE

Woran erkennt man jemand, der Frieden gefunden hat? Es ist jemand, der/die das Messer fallen gelassen hat, das er/sie gegen sich und andere richtet.

Finde, für die Dauer des Spiels Frieden damit, wie du bist und wie andere sind.

Manchmal schließt Ego das Geschäft. Die Rollläden fahren runter. Das "Geschlossen" - Schild hängt an der Tür. Das Wünschen und Tun will nicht mehr. Es schließt die Augen und Frieden breitet sich aus wie ein Duft in der Nacht ...



Etwas in uns will Frieden, hat das Ego zur Ruhe geschickt und die Leiter ans Fenster gelehnt. Nun wagt es sich kaum, zu bewegen, mag das mächtige Sanfte ja nicht stören. Kann selbst nur still sein, in der Kühle der Nacht ...

Nichts, wirklich nichts, will mehr etwas. Der alte Mond legt die Wolken schlafen, wie seit tausenden Jahren überall auf der Welt. Geräusche treten aus dem Verborgenen und die Welt rückt näher, bis du ihren Atem riechst ...

RENDEZVOUS

Arrangiere eine schöne Begegnung mit dir Selbst. Wähle einen besonderen Ort. Sei offen, verfügbar und wisse: Du wirst nicht so schnell wieder so jemand Besonderen treffen. Vielleicht hast Du darüber hinaus auch noch Lust auf eine schöne Begegnung mit jemand anderen? Schau nach der Schönheit in dir und dem anderen, sodass sie sich zeigen kann.

Diese Karte kann man ruhig so romantisch auffassen, wie sie klingt. Wenn du sie gezogen hast, ziehe ein Rendezvous mit dir selbst in Betracht. Wähle dafür eine Umgebung, die dir gefällt und genügend Zeit, für was auch immer entstehen mag ...

Wie schon Buddha meinte: 'Worauf man seine/ihre Aufmerksamkeit richtet, wird lebendig.' Schenke dir selbst freundliche Aufmerksamkeit. Finde heraus, was du magst und geh dem nach. Wage es, etwas Neues zu entdecken ...

Vielleicht hast du nach dem ersten Rendezvous ja Lust auf mehr? Verbringe die ersten Male nur mit dir selbst, versuche, dich gut kennenzulernen. Vielleicht möchtest du danach auch jemand anderen treffen?

SELF INQUIRY / SELBSTERFORSCHUNG

Wenn sich die Gedankengeschichten verziehen, bleibt dein Wesen zurück und erkennt sich wie in einem Diamantenspiegel. Auf dem Boden des Eigentlichen ist die Spur leicht zu finden. Im rationellen Verstand gibt es keine Antwort. Wer oder was bist du?



"TINTENSTROM - Theater in the Hidden" hat schon auch ein Ziel: "Gnothi seauton / Erkenne dich selbst" stand schon seit Beginn unserer Kultur als Überschrift an der Kultstätte von Delphi, dem damaligen Mittelpunkt der Welt. Wie passend, denn auch TINTENSTROM ist ein Orakelspiel und auch hier geht es darum, sich wirklich zu begegnen ...

Oberflächlich betrachten würden wir meinen wir sind das Produkt unserer Genetik und Konditionierung. Wir haben einen Namen, eine Geschichte, Vorlieben, Abneigungen, Glaubenssätze, Überzeugungen und Meinungen. Unterhalb des oberflächlichen Treibens dieses Egos stehen wir auf mystischen Grund ...

Schenken wir uns selbst sanfte Aufmerksamkeit und begegnen freundlich all den geliebten und ungeliebten Gästen in unserem Inneren, weicht das unbewusste, resignative Grundgefühl des Egos einer überraschenden Freude des Wiederfindens und Wiedervereinigens mit dem, was wir wirklich sind ...

SYNCHRONICITY / SYNCHRONIZITÄT

Da ist entweder die Annahme, dass Dinge aus bloßem Zufall geschehen oder die Möglichkeit einer Intelligenz, in der alles Miteinander in perfekter Ordnung verbunden ist. Was bewirken diese Annahmen in dir? Für welche entscheidest du dich? Bleib für Synchronizität offen.

Als Synchronizität bezeichnet C.G. Jung Ereignisse, die ohne rationalen Grund miteinander verbunden und aufeinander bezogen sind. Man kann Situationen, Begegnungen oder Ereignisse als Zufallsprodukte betrachten, als bloße Ergebnisse von Ursache und Wirkung oder Vertrauen finden in die - alles Versorgende - Intelligenz des Lebens ...

Wenn man diese Intelligenz untersucht stellt man fest, dass nichts zufällig ist, sondern jedes noch so kleine Detail zwischen Quarks und Planeten einer punktgenauen Ordnung folgt und man einfach nicht wissen kann, welches gegenwärtige Ereignis für das Nächste oder ein anderes bedeutsam sein kann ...



Wenn du diese Karte gezogen hast, lass dich auf das Abenteuer Synchronizität ein, wobei es wichtig ist, nicht zu werten. Beobachte sorgfältig - für die Dauer des Spiels - was dir begegnet, vertraue dem, was in dir auftaucht, und lasse dich von der Intelligenz des Lebens führen, die auf mannigfaltige Art zu dir spricht ...

TRUST / VERTRAUEN

"Warum sollten Sie Ihre Last tragen, wenn Sie in der Eisenbahn fahren? Sie befördert Sie und Ihre Last, ob Sie sie nun tragen oder ablegen."

R. Maharshi

Vertrauen bedeutet, die eigene Last und das Gewicht der Welt nicht tragen zu müssen. Leg deine Last für die Dauer des Spiels nieder.

„Eigentlich vertrauen wir schon in das Leben. Wir vertrauen darauf, dass wir noch weiter atmen werden, dass unsere Verdauung ihre Arbeit leisten wird, dass unser Herz weiterhin schlägt.“

David Steindl Rast

Vertrauen ist das Gegenteil von Kontrolle. Das Leben kontrollieren zu müssen, ist eine äußerst anstrengende, ja unmögliche Aufgabe und dennoch verbringen wir so viel Zeit damit, meist ohne es zu bemerken ...

Die Gestaltung des eigenen Lebens kann von Freude getragen sein oder Inspiration. Sie kann aber auch von - mehr oder wenig bewusster - Angst angetrieben sein. Angst verlangt nach Kontrolle, nach scheinbarer Sicherheit ...

Vertrauen löst diese Anspannung. Das Gewicht der Anmaßung, alles tragen zu müssen, die Lösung finden zu müssen, schwindet. Vertrauen entsteht wie von selbst, wenn man die Natur des Lebens erahnt, ihre unbedingte Bedingungslosigkeit, ihren unendlichen Pool an Möglichkeiten und überraschenden Wendungen. Indem man vertraut und ihren Einfallsreichtum auf die Probe stellt ...



WHAT DO YOU REALLY WANT?

Die Frage aller Fragen! Sie bringt Klarheit in Verstrickungen. Sie schneidet durch Illusionen. Sie führt dich von oberflächlichen Wünschen bis tief in die Leidenschaft deines Seins.

Was möchte man erleben? Wem oder was dient man? Wessen Aufträge erfüllt man? Beantwortet man die Frage mit dem konditionierten Verstand erhält man andere Antworten, als wenn man sie dem Herzen stellt ...

Kennt man seine/ihre oberste Priorität nicht, verliert man sich schnell in den Verstrickungen der Welt. Während der Verstand sehr laut argumentiert, braucht es Stille und Aufmerksamkeit für die profunde Antwort des Herzens ...

Es geht darum, sich selbst auf fruchtbaren Grund zu geleiten, Raum zu schaffen für die Frage und die Antwort. Das Herz möchte dich ganz, ein bisschen Hinwendung reicht nicht. Wofür entscheidest du dich? Was willst du wirklich?

WHAT IS THE BEST WAY TO GIVE YOUR GIFT? / WAS IST DIE SCHÖNSTE ART DEIN GESCHENK ZU GEBEN?

Alles, was dich ausmacht, deine Lebensreise, mit all ihren Wundern und Schrecken, Triumphen und Niederlagen bildet ein einzigartiges Muster im Gewebe des Lebens. Dein Geschenk ist, was dir wirklich wichtig ist. Was du tust, ist ganz OK, aber was du bist, ist ein Geschenk.

Erstelle eine Sammlung bedeutender Ereignisse aus deinem Leben. Bedeutende Ereignisse sind solche, die nicht aus planendem Handeln entstanden sind, sondern schicksalhaft oder aus Sehnsucht. Sie änderten jeweils den Kurs deiner Lebensbahn oder stellten zumindest die Weichen dafür ...

Wenn du die Ereignisse sorgfältig betrachtest, ergibt sich daraus ein roter Faden, der sich durch dein Leben zieht. Dieser rote Faden ist eng mit dem Geschenk verknüpft, dass du der Welt gibst ...



Dein Geschenk ist ursächlich damit verbunden, wer du bist und was dir Freude macht. Wenn du diese Karte gezogen hast, geht es darum, herauszufinden, was die schönste Art ist, dein Geschenk zu geben. Das größte Geschenk ist bereits, dass du bist ...

WHAT IS YOUR PASSION? / WAS IST DEINE LEIDENSCHAFT?

Die Wurzel aller Leidenschaft: Ich existiere. Leidenschaft ist das Feuer, das dem Sein innewohnt. Fülle steht in direkten Zusammenhang mit deiner Leidenschaft. Was ist deine Leidenschaft?

Leben liegt eine tiefe Leidenschaft zu grunde: Es liebt zu leben. Es liebt es, sich in allen möglichen Formen selbst zu erleben, sich auszuprobieren und zu feiern. Im Grunde unseres Seins glüht diese Leidenschaft ...

Wir müssen das nicht machen, wir könnten es auch gar nicht machen, wie alle guten Dinge ist Leidenschaft ein Geschenk. Finden wir eine - auch noch so kleine - Spur von Bereitschaft oder Interesse an etwas und gehen dem nach, entwickeln sich bald von selbst Begeisterung, Enthusiasmus und Leidenschaft ...

Wenn du diese Karte gezogen hast, frage dich, was ist deine Leidenschaft? Was zieht dich an? Wir können dem vertrauen, was uns anzieht, es ist fast wie ein körperlich spürbarer Ruf. Der konditionierte Verstand hat keine Ahnung von Leidenschaft, denn sie ist eine lebendige Eigenschaft des Herzens ...

ROLLEN

Role Play: ALCHEMIST / ALCHEMISTIN

Ein(e) AlchemistIn lebt in einer Welt ohne Grenzen. Alles ist möglich. In ihm/ihr ist das Wissen verborgen, mit dem jede Erfahrung zu Gold werden kann.

"... In der Höhle, die du fürchtest zu betreten, liegt der Schatz, den du suchst."

Joseph Campbell



Der/die AlchimistIn verwandelt Unedles in Gold. Das verweist auf das Potenzial des Menschen, alte Anteile wie Scham, Schuld, Einsamkeit, Sorgen oder Versagen, nicht loszuwerden, sondern zu verwandeln. Es ist dies eine Möglichkeit, die inneren Schatztruhen zu öffnen ...

Üblicherweise möchte man eigene unliebsame Anteile einfach nicht mehr haben, man flüchtet in gewohnheitsmäßiges Denken, in Ablenkung und unbewusstes Verhalten. Dadurch verlässt man sich selbst und intensiviert das Leid. Gerade diese Anteile - die das Leben uns anvertraut - sind das "Rohmaterial" für Transformation, meist gehen sie schon einher mit nötigem Druck und Temperatur ...

Der/die AlchimistIn weiß, Erlösung von menschlichen Leid findet nicht in der Zukunft statt und wird auch nicht durch Anstrengung oder Opfer erreicht, sondern entsteht in dem Moment, in dem man aufrichtig sich selbst zuwendet, wenn man sich gerade am nötigsten braucht. Diese Alchemie öffnet von selbst den Schatz im Herzen ...

Role Play: ALIEN

Der/die Außerirdische betrachtet das Leben auf unserem Planeten aus einem völlig anderen Blickwinkel. Es ist dies eine ähnliche Perspektive, als würde man die Welt zum ersten Mal sehen.

"Sie sind nicht von der Welt, wie auch ich nicht von der Welt bin."

(Johannes 17:13-16)

Das Alien empfindet die Welt von einem ganz von außen kommenden Blickpunkt, es nimmt sie im Glänzen ihrer Essenz wahr. Es sieht im Fluss die Masse glitzernder Flüssigkeit, die trägt ihre Bahn durch die Zeit schiebt und in den Möwen geflügelte Wesen die darüber kreisen, wie Teile einer schier endlosen Spieluhr ...

Die Welt verrät sich dem Alien über ihre Geräusche. Im Lauschen - bevor es sich versieht - kennt es alle ihre schamlosen, derben und unglaublich zarten Geheimnisse ...



Das Alien ist gleichzeitig verführt von der Welt, lebt jedoch nicht selbstverständlich in ihr. Es taucht durch die Sinne ein und bleibt auch jenseits davon. Es ist zu verliebt in die Welt, um wieder ganz nach Hause zu wollen, und bleibt doch nur Besucher in ihr ...

Role Play: ARTIST / KÜNSTLERiN

KünstlerInnen sind gestaltende Wesen. Sie gestalten ihr Werk, ihre Umgebung, wie ihr Leben.

"Letztlich sind alle Fragen der Menschheit, Fragen der Gestaltung."

J. Beuys

KünstlerInnen leben in einer anderen Welt. Sie halten sich eher in intuitiven, als in logischen Bereichen auf. Sie lernen, die Welt spielerisch zu verstehen. Sie finden Wege auf denen sie sich ihrem Heiligen Gral nähern: dem Wesentlichen, immer Neuen ...

Kreative Menschen werden von der Intelligenz des Lebens benutzt, um Evolution voranzutreiben. Sie sind, wie Gefäße durch die das Neue zur Welt kommt. Sie greifen in das noch Unbekannte und kommen zurück mit Händen voll Schätzen ...

Dabei sind sie jedoch weder Genies noch besonders speziell, sondern eher wie Erfüllungsgehilfen des Lebens. Sie machen sich zu einem Instrument, indem sie ihrer Leidenschaft folgen. Sie lieben es von diesem unmöglichen Orchester bespielt zu werden ...

Role Play: BAD GUY

Der Bad Guy ist unangepasst, kümmert sich nicht um konditioniertes Verhalten und Scheinmoral. Er ist der Pirat seines Herzens.

Die Qualität des/der Bad Guys wird vor allem dann gebraucht, wenn es unmöglich ist, noch länger der Moral und den Werten einer Gesellschaft zu entsprechen, die hauptsächlich von Angst und Kontrolle geprägt sind ...



Dem/der Bad Guy bleibt nichts anderes übrig, als seiner/ihrer eigenen inneren Stimme und deren Wahrheit zu vertrauen und sich somit fast zwangsläufig ausserhalb der Zone zu bewegen, die diese Gesellschaft als 'richtig' erachtet ...

Er/sie wird dadurch zum Bad Guy und mit der Einsamkeit der Aussenseiterrolle konfrontiert, bleibt sich jedoch treu und verkauft sich nicht an falsches Entsprechen, um einer zweifelhaften Sicherheit willen ...

Role Play: BIRD OF PARADISE / PARADIESVOGEL

Der Paradiesvogel steht für das, wohin Du Dich entwickelst und was Du Dir noch nicht mal in Deinen kühnsten Träumen vorstellen kannst. Finde den wunderbaren Teil in dir und beginne ihn zu leben.

Egal, worin oder als was du geboren bist, du kannst deiner Sehnsucht folgen. Vielleicht erfüllt dich weder die eine noch die andere Art, dein Leben zu leben? Nimm das, was dich nicht erfüllen kann, als Zeichen deinem Stern zu folgen ...

Geh zurück zum Anfang, zu deinem stillen Gesicht, jenseits dessen, was du als deine Welt kennst. Was zieht dich an, was ruft dich? Bereite dich vor, eine zweite Geburt zu erleben, den Tod deiner alten Welt und die Geburt einer Neuen ...

Einer solchen Wiedergeburt geht oftmals eine Krise vorher, der Kokon wird dem Schmetterling unerträglich, bevor er schlüpft. Im Bauch des Wals konnte sich Jonah nicht vorstellen, wie es sein wird, neu und eigentlicher zur Welt zu kommen. Flüchte nicht in Gewohntes, dein Abenteuer beginnt ...

Role Play: CHILD / KIND

Das Kind steht für Unschuld und Neubeginn. Es erlebt die Welt direkt ohne mentale Konzepte. Ihm wohnt der Zauber des Anfangs inne.



Wenn heftige Geschichten durch den Kopf wehen, verbunden mit entsprechenden Gefühlen, wenn sich die Welt der Konditionierung so richtig aufbäumt, bleibt nur die vehemente Entscheidung ganz bei sich zu sein, den Spuk vorüberziehen zu lassen, still mit der Unschuld eines Kindes im tosenden Sturm zu stehen ...

Ohne es zu wissen, tanzt das Kind mit den Göttern. Im Nichtwissen frei, umfangen von Holunderduft, entführt von Pinsel und Farben, zutiefst empört von Ungerechtigkeit, vom Geheimnis berührt, vom Augenblick geküsst ...

Eins mit Impulsen und Gesten, so tapfer in den Gewalten, hungrig nach Erfahrungen, triffst du das Kind nicht mit Konzepten, sondern nur im Sein, im direkten Erleben. Hier wartet es - allzeit zum Spiel bereit - auf deine Aufmerksamkeit ...

Role Play: DRUNKARD / TRUNKENBOLDiN

„Komm, das Haus der Hoffnung ist auf Sand gebaut: Bringt Wein, denn das Gewebe des Lebens ist schwach wie der Wind.“

Hafiz

Dank sei Dionysos, dem Gott des Weins, der Ekstase. Apollo in Ehren, doch reicht Vernunft nicht aus, sie vertrocknet oft an den Gestaden der Lebendigkeit. Auf unterschiedliche Art hat uns die Natur schon immer Rausch angeboten ...

Der/die TrunkenboldIn lässt sich gehen, taumelt vielleicht auch mal, feiert, im Ballsaal des Lebens. Im Rausch, ganz wach, wächst Mondlicht auf den Dingen. In der Trunkenheit kann singen dir gelingen ...

"Komm herein, mein Lieber, von dieser rauen Welt, die einen Steinregen auf dein zartes Gesicht niederprasseln ließ. Unser Trinkspruch: ein Hoch auf die Tapferkeit einer jeden Seele! Bring all deinen Wein mit auf diesen wunderbaren Tisch, der Erde. Teilen wir! Sollte dein Weinkeller leer sein, so könnte dieses ganze Universum für immer von meinem trinken."

Hafiz



Role Play: FOOL / NÄRRIN

Ein(e) NärrIn zu sein, bedeutet in seiner/ihrer "jungen" Kraft zu sein. Vielleicht noch, ohne der Erfahrung der Konsequenz zu sein, doch voll Unschuld und der Magie des ersten Schrittes.

In Indien werden Narren mit Heiligen gleichgesetzt, denn sie leben in der Unschuld des Kindes. Verliert sich der/die NärrIn im Wogen der Gräser, dann nur, weil er/sie so direkt erlebt. Verirrt er/sie sich in den Strahlen der Sonne, dann nur, weil er/sie ganz aufgeht in dem, was er/sie sieht ...

Vergisst er/sie sich im Gezwitscher der Vögel, dann nur, weil er/sie ursächlich Teil davon ist, weil dasselbe Lied auch in ihm/ihr spielt.

Der/die NärrIn ist vielleicht kein(e) gute(r) KampfgefährteIn im Ringen um Macht und Ansehen, er/sie besitzt jedoch bereits den größten Schatz: die Reinheit des Herzens ...

Wenn du diese Karte gezogen hast, geht es um Orientierung: Ist das Erreichen deiner Pläne dein Ziel? Ist die Erfüllung deiner Wünsche dein Glück? Was ist dir wirklich wichtig? Wem oder was dienst du? Wo suchst du deinen Schatz?

Role Play: HERMIT / EINSIEDLERIN

Der/die EremitIn lässt sich auf die Welt ein, bleibt jedoch ganz bei sich angebunden und verliert sich nicht in deren Verstrickungen. In sich entdeckt er/sie alles Wesentliche.

Der/die Eremitin weiß, wann es Zeit ist, sich zurückzuziehen. Er/sie sucht einen Ort und genügend Zeit, um nach innen zu sehen. Manche EremitInnen wählen eine bestimmte Methode (Meditation) oder Umgebung (Natur, Kloster), die sie dabei unterstützt ...

Es genügt ein einfacher Ort, ohne Störungen oder Ablenkungen, an dem man sich auf sich selbst und das Leben einlassen kann. Man braucht keine besonderen Fähigkeiten, außer Bereitschaft und der Neugier seine/ihre aufrichtige Offenheit kennenzulernen ...



Der/die EremitIn sollte auch auf heftige Auseinandersetzungen vorbereitet sein, wenn er/sie die Absicht verfolgt, sich in der mystischen Quelle neu zu erkennen. Wenn du diese Karte gezogen hast, könnte das bedeuten, dass für dich Eremitenzeit gekommen ist ...

Role Play: KING/QUEEN / KÖNIGIN

Der/die KöniglIn steht dafür ganz in seiner/ihrer Kraft zu sein. Ein(e) KöniglIn weiß, es ist nicht seine/ihre Kraft, sondern die Kraft der Existenz an sich, die durch ihn/sie wirkt.

Dem/der KöniglIn geht es nicht um Macht im Außen, er/sie wurde vom inneren Königreich erwählt. Der/die KöniglIn, wird in dem Moment zur KöniglIn, in dem die Welt weich wird und er/sie ins Unbekannte, ja ins Unmögliche eintritt ...

Der/die KöniglIn thront im Augenblick, in der Öffnung der Welt. Er/sie sitzt sowohl im Staub, wie im Schloss - nur den Sternen ergeben - in die Pforten des inneren Königreichs leuchtend, für all jene, die da eintreten mögen ...

Wenn du diese Karte gezogen hast, ruft dich deine majestätische Natur. Der/die KöniglIn öffnet sich der Weite des Tages und der Nacht total, tritt der Unendlichkeit gegenüber und schreckt vor keiner Größe zurück, auch nicht vor der Eigenen ...

Role Play: LOCAL/GUEST / EINHEIMISCHE(R)/GAST

Falls du gerade in deiner Heimat bist, stell dir vor, du wärst nur zu Gast hier, oder auf der Flucht. Wenn du gerade zu Gast in diesem Land bist oder auf der Flucht, stelle dir vor, du wärst ein(e) Einheimische(r).

Der/die Einheimische hat den Vorteil des Verwurzelten, Angestammten, einer selbstverständlichen Anwesenheitsberechtigung die eine gewisse Sicherheit bietet ...

Der Gast ist 'anders', spricht vielleicht nicht dieselbe Sprache, hat einen anderen kulturellen Hintergrund, ist eventuell nicht freiwillig in einem ihm/ihr fremden Land. Wenn du diese Karte



gezogen hast, muss es jedoch nicht nur einen örtlichen Bezug dazu geben, man kann in unterschiedlichen Bereichen, z.B. in Beziehungen, oder im Arbeitsumfeld das Gefühl haben, bloß Gast zu sein ...

Andererseits sind wir alle Gäste des Lebens, eines(r) GastgeberIn, so grenzenlos generös, unglaublich freilassend und geduldig. Die Tatsache der Existenz, dieses 'ich bin', ist eingebettet und gehalten im lebendigen Grund, eingeboren in die Gesetze der Gestirne, empfangen als Gast des Namenlosen ...

Role Play: LOSER

"Wenn du willst, dass Gott lacht, erzähl ihm von deinen Plänen"

Woody Allen

Du hast gerade den Kürzeren gezogen. Ein deutliches Zeichen, dass nicht immer alles nach deinem Plan geht. Es ist OK, sich total zu verlieren! Das Universum arbeitet schon an einem Plan B. Manchmal ist es nötig sich ganz zu verlieren, um zu sehen, worum es wirklich geht.

Der/die LoserIn erlaubt sich, verloren zu haben, verloren zu sein und entdeckt erst dadurch das Wertvollste, das er/sie im Gewinnen zu finden glaubte. Der Schatz ist oft im 'Unbedeutenden' vergraben und wird in der Jagd nach dem 'Bedeutenden' übersehen ...

Im Sich-Verzehren liegt dasselbe Gold wie im Sattsein. Die Sonne senkt sich in den Horizont, ob wir uns unbesiegbar fühlen oder ob ein trauernder Wind um innere Ruinen streift ...

Der/die LoserIn befindet sich in Gesellschaft der Gestrandeten, der Gefallenen, der Engel mit gebrochenen Flügel, deren Existenz von einer Schönheit gesegnet ist, die kein(e) GewinnerIn kennt ...

Role Play: MALE, FEMALE, THIRD / MÄNNLICH, WEIBLICH, DRITTES GESCHLECHT

Die Geschlechter haben sich im Laufe der Zeit viel vorzuwerfen und viel zu verdanken. Wähle für die Dauer des Spiels ein Geschlecht, das nicht dein eigenes ist. Beziehe auch das dritte Geschlecht mit ein.



Wenn du diese Karte gezogen hast, geht es um die Rolle des jeweilig anderen Geschlechts. Welche unterschiedlicheren Blickpunkte auf dieselbe Sache könnte es geben?

Frauen und Männer haben sich im Lauf der Zeit immer wieder verletzt und beschenkt. Es gibt genügend Gründe sowohl für Abneigung wie für Zuneigung ...

Auch diese Karte kann mehrfach interpretiert werden. Vielleicht geht es um deine eigenen männlichen und weiblichen Anteile oder welche dieser Anteile du, in welchen Systemen lebst? Mars, Venus und eine dritte Option erwarten dich. Verschiedene Planeten mit unterschiedlichen Lebensbedingungen. Wie werden Frauen angesehen oder behandelt? Wie Männer? Wie Transgenders?

Wie fühlt es sich an in ihren Schuhen zu gehen? Versuche dich, für die Dauer des Spiels, in die jeweilig andere Seite der Medaille zu versetzen und die Welt aus ihrem Blickwinkel zu sehen. Wie würde ein(e) SchauspielerIn an diese Aufgabe herangehen?

Role Play: MASTER / MEISTERIN

Verfolgt man etwas, dass einem wirklich interessiert, über längeren Zeitraum, passiert Meisterschaft von selbst. Du bist eins mit dem, was dich begeistert.

Für das Herz ist jeder Moment ein Meisterwerk des Lebens, ist in sich komplett und ganz. Der Verstand kann das unmöglich begreifen, für ihn fehlt immer etwas, bedarf einer Verbesserung oder Veränderung, er kann die Ganzheit und Größe des Himmels niemals sehen ...

Ein(e) MeisterIn verhält sich zur Ganzheit, er/sie spielt und tanzt damit. Er/sie betrachtet den Moment als Kunstwerk - mit Augen der Neugier und Faszination, nicht als etwas, dass man reparieren oder verbessern muss.

Der/die MeisterIn braucht Verstand, Herz und Hand, um das, was er/sie liebt, zur Reife zu bringen. Der Weg der Meisterschaft beginnt mit Freude und Spiel, geht über Scheitern, Lernen, Anstrengung und Wollen und endet mit Freude und Spiel ...



Role Play: NAPOLEON

Wähle eine historische Figur, die dich beeindruckt. Was hat sie verwirklicht? Wofür steht sie?

Was repräsentiert sie für dich?

Seit den ersten Menschen haben immer wieder Persönlichkeiten Außergewöhnliches vollbracht. Sei es der Mut eines attischen Kriegers, die visionäre Leidenschaft Van Goghs, der klare, menschliche Blick Hannah Arendts, das politische Geschick Gandhis, die Eleganz Martha Grahams, etc.

Wenn du diese Karte gezogen hast, wandere mit deinem inneren Blick durch die Zeiten und lasse einige historische Persönlichkeiten vorbeiziehen. Wähle eine Persönlichkeit, die dich fasziniert, als Rolle für das Spiel ...

Versuche die Qualität, die sie personifiziert hatte, selbst zu verkörpern, um sie besser kennenzulernen. Wenn wir etwas in jemand anderen bewundern, kann dies auf eine Eigenschaft in uns weisen, die jetzt mehr ins Leben dringen will. Lebe diese Eigenschaft für die Dauer des Spiels ...

Role Play: OLD AGE / ALTER

Das Ende der irdischen Reise bringt bestimmte Eigenschaften mit sich: was ist wirklich wichtig? Was möchte ich noch erleben?

Wenn du diese Karte gezogen hast, stell dir vor, du trittst bald vor den Vorhang. Das Leben geht wie immer seinen Gang, doch für dich ist es besonders eindrücklich. Nimm alles noch mal tief in dir auf ...

Es ist nicht deine Show, es ist die Show des Lebens. Zeige dich den Winden des Südens und des Nordens und des Ostens und des Westens. Zeige dich mit deinen Wunden und deinen Triumphen ...

Zeige dich mit deinen Ängsten, auch wenn du die ganze Welt damit füllen könntest, und zeige dich mit all deiner Liebe. Verneige dich, wie ein(e) SchauspielerIn vor dem letzten Applaus ...



Role Play: OUTSIDER / AUßENSEITERIN

Der/die AußenseiterIn richtet sich nach seinem/ihrer Stern. Er/Sie folgt dem, was er/sie tief im Inneren als wahr erkennt.

"Wer nicht in die Welt zu passen scheint, der ist immer nahe dran, sich selbst zu finden."

Hermann Hesse

Die Vögel zwitschern anders für den, der nirgendwo hinmuss, die Sonne ist eine andere, wenn sie die Kühle der durchwachten Nacht vertreibt und der Wind, der trockene Blätter über den Asphalt kratzen lässt, bedeutet die Welt ...

Der/die AußenseiterIn hat sich seine/ihre Rolle meist nicht ausgesucht, er/sie kommt nicht klar mit der Konsensrealität der Gesellschaft. Daraus können Einsamkeit resultieren und das Gefühl, nicht dazu zu gehören ...

Lernt der/die AußenseiterIn zu sich zu stehen und seine/ihre Einzigartigkeit zu leben, entwickelt sich ein Geschenk außerordentlicher Güte. In der Träne des/der AußenseiterIn spiegelt sich das Antlitz des nackten Lebens ...

Role Play: PEGASUS, MINOTAURS, PIXIES AND CO. / PEGASUS, MINOTAUREN, KOBOLDE UND CO.

Was tummelt sich in parallelen Welten? Pegasus, Minotauren, Kobolde, Meerjungfrauen, Feen und Co. treiben ihr Spiel. Wähle eine mythologische Figur, die dich fasziniert.

Die Museen und Geschichten unserer Kulturen sind voll von fantastischen Gestalten, menschenähnliche Wesen mit Flügel tauchen in fast zu jeder Zeit auf, Menschen mit Pferdekörpern, Stiere mit Menschenleibern, Schwäne mit Frauenköpfen, Mischwesen aller Arten bevölkern die Welt ...

Was im vorchristlichen Pantheon real war, ist noch immer Teil unseres kollektiven Unterbewusstseins. Kunst bezeugt in prächtiger Vielfalt die Existenz dieser Geschöpfe in unserem



Inneren. Ist der Chef mit dem hochroten Kopf etwa ein Minotaurus, der durch sein auswegloses Labyrinth stapft?

Züngeln Gedanken gerade wie wütenden Schlangen am Haupt der Medusa, die nur ein Spiegel zum Schweigen bringen kann? Wenn du diese Karte gezogen hast, spüre nach, welche mythologische Figur, du während des Spiels gerne sein magst und erlebe die Welt in seinen/ihren Schuhen ...

Role Play: POWER ANIMAL / KRAFTTIER

In indigenen Traditionen gibt es den Begriff des Krafttiers. Es verbindet sich mit der Person, schützt und stärkt sie in herausfordernden Zeiten und verleiht der Person die jeweiligen animalischen Eigenschaften. Was ist dein Krafttier?

Jedes Tier verkörpert bestimmte Eigenschaften oder hat besondere Fähigkeiten. Aus den indigenen Traditionen kommt der Begriff des Krafttiers, welches den/die SpielerIn auf ihrer Aufgabe begleitet ...

Wenn du diese Karte gezogen hast, finde einen stillen Moment, wende dich nach innen und schau, welches Tier aus deiner inneren Höhle auftaucht. Es sollte in der Lage sein, dich auf deiner Reise zu begleiten und zu schützen. Sieh, welche seiner/ihrer Eigenschaften, du brauchen würdest. Das erste Tier, das vor deinem inneren Bildschirm erscheint, ist das Richtige ...

Du kannst dein Power Animal am besten kennenlernen, indem du es verkörperst, als bloß mentales Konzept ist es nicht hilfreich. Versuch dich, in das Tier hineinzusetzen, fühle seine/ihre Bewegungen, seinen/ihren Trieb, Hunger, Kraft und Mystik ...

Role Play: PROMINENT / STAR

Du hast es geschafft! Du hast Dein Potenzial verwirklicht. Du besitzt Anerkennung, Ruhm, Reichtum, alles, was Du Dir je erträumt hast.



Du bist ein Star. Du hast allen Grund, dich zu zeigen! Prominent zu sein, bedeutet hier nicht, in den Klatschspalten aufzuscheinen oder möglichst viele Follower in Social Media zu haben. Es heißt aber auch nicht, das eigene Licht unter den Scheffel zu stellen ...

Jedes Blatt zeigt sich ganz dem Licht, auch die Wolken halten sich nicht zurück. Nimm auch du deinen Platz ein. Zeig dich der Sonne, mit allem, was du bist. Gönn dir deine 15 Minuten Ruhm, die laut Andy Warhol allen zustehen sollten ...

Es kann gut sein, dass du mit Ängsten konfrontiert wirst, mit alten, warnenden Stimmen, die meinen, es würde peinlich werden oder du könntest versagen. Doch hier geht es nicht um dein Ego, es geht um das Köstlichste in dir und das Köstlichste in dir ist frei!

Role Play: REBEL / REBELLIN

"Der einzige Weg mit einer unfreien Welt umzugehen, ist, selbst so absolut frei zu werden, dass allein deine Existenz ein Akt der Rebellion ist."

Albert Camus

Der/die RebellIn liebt den freien Raum, in dem das Leben in seiner/ihrer wilden Regentschaft pulst. Er/sie meint jene Freiheit, in der jedes Wesen und jedes Ding ursprünglich sein darf. In der die Strahlkraft der Sonne nicht vermindert ist und der sanfte Regen in klaren Raum fällt ...

Der/die RebellIn folgt dem, was er/sie tief im Inneren als wahr erkennt und steht dafür ein, auch wenn niemand darin übereinstimmt. Er/sie erkennt instinktiv die Gegner der Freiheit in all ihren Verkleidungen: Kontrolle, Manipulation, dominantes Ego, Fundamentalismus, totalitäre Regime, etc.

Der/die RebellIn weiß, einer freien Gesellschaft kann man keine fundamentalistische Ideologie aufzwingen. Das würde einfach am Wert der Freiheit abperlen, würde verdunsten im Glanz des Seins

...



Role Play: SHAMAN / SCHAMANiN

SchamanInnen sind HeilerInnen. Sie können sowohl Spirit, Mensch, Tier, Pflanze oder Mineral sein. Sie leben sowohl in dieser, als auch in parallelen Dimensionen und vermitteln zwischen den Welten.

Der/die SchamanIn ist nicht nur mit der einen psychologischen Persönlichkeit verbunden, in die er/sie geboren wurde, sondern mit dem zeit- und raumlosen Stille, welche sowohl in allen Lebensformen, als auch darüber hinaus existiert. SchamanInnen sind Reisende der Stille und somit auch GestaltwandlerInnen ...

Der/die SchamanIn richtet sich nach der 'inneren' Struktur der Welt. Während die äußere, alltägliche Struktur mit Sinnen und Verstand erfahrbar ist, orientieren sich SchamanInnen an der inneren Stille, in der eine andere Fähigkeit des Menschen am Werk ist, welche ihn zu einem magischen Wesen macht ...

Der/die SchamanIn sieht mit den Augen der Stille und hört mit ihren Ohren. Mittels innerer Stille halten die SchamanInnen die Welt an, kehren somit zum wahren Wesen des Menschen zurück und sind deshalb zu Meisterwerken der Wahrnehmung befähigt, die den rationalen Vorstellungen widersprechen. Hast du diese Karte gezogen, geht es darum, Momente innerer Stille anzusammeln ...

Role Play: SUPERHERO / SUPERHELDiN

SuperheldInnen verfügen über besondere Kräfte. Welche Deiner Eigenschaften entwaffnet die Dunkelheit? Was ist deine Superkraft?

Freiheit und Kontrolle sind ewige Kontrahenten, wie Licht und Dunkelheit. In Mythen und Geschichten gab es seit jeher eine(n) ErzschorkeIn und eine(n) HeldIn. Der/die HeldIn verfügt meist über eine spezielle Kraft, die ihm im Kampf gegen die Dunkelheit beisteht ...

Was ist deine 'Superkraft'? Welche deiner Kräfte oder Eigenschaften besiegt das drohende Übermächtige? Ist es dein Humor, deine Sanftheit, deine Unschuld, oder gar deine Sturheit? Blick



zurück in dein Leben, welche deiner Qualitäten hat dir bisher am meisten geholfen? Hol dir diese Qualität jetzt her und verkörpere sie im Spiel ...

Die schönste und mächtigste aller Kräfte ist das Leben selbst, wenn es in dein Sein dringt, wenn es wie eine Superkraft in deine Funktionen fließt und dich 'übernimmt'. Du bist auch noch da, als Zeuge und siehst, wie das Leben zu einer Person wird. Wenn 'es' dein Herz schlägt, durch deine Augen sieht, deine Erfahrungen macht und zu dir wird ...

Role Play: WEREWOLF / WERWÖLFIN

Du hast ein großes Geheimnis. Etwas Mächtiges, Unkontrollierbares wohnt in Dir.

Bereits in Höhlenmalereien tauchen Wesen auf, die sich in Tiere verwandeln und quer durch die Religionen und Kulturen gibt es Berichte und Abbildungen, die von deren Existenz zeugen ...

Im Menschen wohnen Kräfte, die er/sie nicht mehr kennt und die deshalb als unheimlich dargestellt werden. Eine Werwölfin verkörpert pure Wildheit, sich nicht um die Gesetze der Zivilisation kümmern zu müssen, man dürfte im Freien leben, barfuss, direkt und lustvoll ...

Der/die Werwölfin versinnbildlicht den Zusammenstoß von Instinkt und Zivilisation. Der alte Mond weckt Triebe wie ungehemmte Lebendigkeit und Leidenschaft jenseits von moralischen oder ethischen Grenzen ...

Role Play: WRITER / SCHRIFTSTELLERIN

Im Schreiben lauschen wir den Musen. Im Schreiben bringen wir etwas in Gang. Wir stellen Fragen und bekommen Antworten. Wir finden Worte für das Unausprechliche.

"Im Anfang war das Wort."

Joh 1.1



Homers Odyssee beginnt mit den berühmten und viel zitierten Versen: Nenne mir, Muse, die Taten des vielgewanderten Mannes ... Homer hat sich das Geschriebene also nicht ausgedacht. Schreiben ist Dialog ...

Der/die Schreibende übersetzt das Vorsprachliche in das Begreifbare, Wiederholbare. Er/sie findet Worte für das Unaussprechliche. Wenn du diese Karte gezogen hast, könnte dir das Schreiben gerade dienlich sein?

Wenn ein(e) SchreiberIn sich die Welt erklären möchte, beginnt er/sie und setzt damit einen Dialog in Gang. Antworten fließen ihm/ihr zu. Der/die Schreibende lernt, den Worten zu vertrauen, die durch ihn/sie in die Welt kommen ...

Role Play: YOURSELF / DU SELBST

Bleibe ganz genauso, wie du bist. Jedes Detail, jede deiner Eigenarten, alles, was dich ausmacht, deine Erfahrungen, deine Vorlieben, deine Abneigungen, alles darf so sein, wie es ist.

Entweder man ist abwesend. In Gedanken. Irgendwo. Wie in einem Bann oder in einem Versteck. Eingesponnen in einer mentalen Geschichte. Der Macht der Geschichte ausgeliefert. Mit teilweise minimalen Vitalfunktionen und dennoch angestrengt ...

Oder man zieht ein in sich selbst. Zieht ein in den Körper, wie in ein lebendiges Haus. Es ist gleichzeitig vertraut und doch auch fremd. Gewohnt und doch unbekannt. Anwesend. Als Wesenhaftes im Tempel der Sinne und Möglichkeiten ...

Ohne Vorstellungen, ohne Vergangenheit. Ohne Ziel. Du selbst auf der Spielwiese. Du selbst herausgetreten aus dem Schattentheater. Deine Anwesenheit bezaubert das, was auch immer gerade ist, mildert jede - auch noch so unmögliche - Situation ...



Karte 1 steht für Ihr Ziel. Das ist Ihr Thema, darum geht es.

Die zweite Karte zeigt Ihre bisherige Einstellung, was Sie bisher geglaubt haben.

Die dritte Karte spiegelt Ihre Gefühle oder Ihre unbewusste Einstellung wider.

In der vierten Karte erkennen Sie, wie Sie auf die Außenwelt wirken. Vielleicht sehen Sie auch Ihre Fassade.

Welche äußere Haltung Sie am besten verkörpern, zeigt Ihnen die fünfte Karte.

Für welche Gefühle sollten Sie sich öffnen? Das sagt Ihnen die sechste Karte.

Welche äußere bewusste Haltung günstig für Sie ist, darüber gibt die siebte Karte Aufschluss.

Entscheidungsspiel

Das Tarot kann Ihnen helfen Tendenzen zu erkennen. Bei dieser Legung werden Ihnen zwei unterschiedliche Wege aufgezeigt. Letzendlich entscheiden Sie, welches der bessere und stimmigere Weg für Sie ist.

5

1

3

7

4

2

6

Der erste Weg wird durch die erste, dritte und fünfte Karte veranschaulicht.

Die Karten 2, 4 und 6 geben Aufschluss über den alternativen zweiten Weg.

Die Karte Nummer 7 steht für die Ausgangssituation Ihrer Frage.



Das Planspiel

hilft bei Fragestellungen, wie Sie etwas machen können. Welche Möglichkeiten gibt es z. B. ein Ziel zu erreichen? Wie können Sie beruflich weiterkommen oder sich selbst verwirklichen? Bei dieser Form werden insgesamt 5 Karten gezogen.

2 3

 1

5 4

Die Ausgangssituation wird durch die erste Karte verdeutlicht.

Die zweite Karte gibt Aufschluss darüber, welche unbewussten Kräfte am Wirken sind.

Gibt es hemmende oder verstärkende Einflüsse von außen? Das sagt Ihnen die dritte Karte.

Auf diese Weise können Sie Ihre Pläne nicht umsetzen - verdeutlicht Ihnen die vierte Tarot-Karte.

Wie Sie Ihr Vorhaben erfolgreich realisieren - darauf gibt die fünfte Karte Hinweise.

Der Blinde Fleck

ist für Situationen geeignet, in denen Sie nicht wissen, wo Sie sich gerade befinden und Erkenntnisse brauchen, worum es eigentlich geht. Die Karten können Ihnen verdeutlichen, wohin Sie Ihre Wahrnehmung richten können. Sowohl innere als auch äußere Punkte Ihrer Persönlichkeit werden beleuchtet. Beim Blinden Fleck werden insgesamt 4 Karten gezogen.

1 4

3 2

Mit der ersten gezogenen Karte bekommen Sie Hinweise auf Ihre Identität: So nehmen Sie sich selbst wahr. Die zweite Karte symbolisiert den "Blinden Fleck". Dieses Verhalten und diese Eigenschaften sehen nur die anderen in Ihnen. Die dritte Karte beschreibt Ihre verborgene Seite: So sehen Sie sich selbst, teilen dies aber den anderen nicht mit. Es gibt auch eine Seite, die weder Ihnen selbst noch Ihrer Umgebung bekannt ist. Welche Kräfte dies sind, wird durch die vierte Karte gespiegelt.