

Ningkatkeun LABYRINTH

Wilujeng sumping di labirin. Catetan ringkes ieu dimaksudkeun pikeun ngenalkeun sakedik sajarah labyrinths, ogé pikeun nawiskeun sababaraha pedoman kumaha anjeun badé ngadeukeutan leumpangna hiji. Rasakeun jalan anjeun.

SAHA APA PELAKONAN?

Labyrinth mangrupikeun jalan tunggal, ka arah pusat – teu aya tungtung paéh atanapi jalanan buta kanggo éléh. Biasana nuturkeun salah sahiji sababaraha pola biasa, labirin tiasa dicét kana kanvas, dikintunkeun padang rumput hejo, atanapi permanén disetél ka lantai-diantara seueur kamungkinan sanés.

Labyrinths tiasa dipendakan di sakumna dunya, sareng gaduh sajarah anu panjang. Pola umum anu dipasang dina taneuh, diaspal dina batu, atanapi dicirian dina tembok guha parantos kapanggih dina sababaraha tempat anu béda, ogé dina seueur gambar dina naskah kuno. Aranjeunna Fitur dina seueur moza Romawi, sareng disimpen dina lanté katedral hébat Éropa.

Di Chartres di Perancis, contona, labyrinth anu kasohor dipaké ku para jamaah anu henteu tiasa angkat ka Yerusalem.

Nanging, labyrinth leumpang sanés ngan ukur prakték anu dinikmati di barat – labyrinths di Asalna Amérika, Hindu, Budha, Jain, sareng agama anu lain, sareng dijalankeun ku seueur jalma anu teu ngagaduhan iman. Labyrinths parantos kasohor pisan dina taun-taun ayeuna saprak labyrinth dicetak dina kanvas (tinimbang kudu disetél sacara permanén jadi lanté) didamel pikeun Cathedral Grace di San Francisco taun 1990an.

Kiwari, seueur jalma leumpang labyrinths pikeun tapa, nembongkeun, atanapi milahkeun ti sadinten bari sakedap. Seueur jalma ngalaporkeun perasaan anu diideuan, dibangkitkeun, atanapi gaduh lampu kilat inspirasi nalika atanapi saatos leumpang, tapi biasana umumna gaduh katenangan karapihan.

Upami henteu nawiskeun sanés sanésna, laboratorium nawiskeun rohangan anu aman dimana anjeun tiasa ngahiji sareng diri anjeun, henteu nungtung nanaon ti anjeun sanés anu anjeun nempatkeun hiji suku di payuneun teras ngambekan!

MENYANGKEUN KABEH

Sadaya anu diperyogikeun pikeun leumpang labyrinth téh mimitian ti mimiti na mindahkeun dina laju anjeun sorangan ka tengah. Anjeun panginten badé difokuskeun pamikiran atanapi sual anu khusus nalika anjeun leumpang, ngan perhatikeun kumaha suku anjeun ngaléngkah sareng mindahkeun nalika anjeun leumpang, atanapi nengetan engapan anjeun.

Upami teu kitu, cobian kosongkeun pikiran anjeun dina pikiran anu sibuk, tapi ulah salempang teuing ngunaan naon waé pikiran atanapi parasaan anu anjeun datang.

Salami anjeun leumpang, anjeun tiasa sigana condong leumpang dina laju anu langkung gancang sareng kadangkala laun ti batur, sigana aya kalana hoyong lirén. Anjeun panginten kadang-kadang kedah di-sidestep ku batur anu leumpang di payun anjeun, atanapi anu sanés panginten kedah dipasih anjeun. Jalanna henteu balap, sareng henteu masalah upami anjeun teu ngahontal pusatna.

Candak unggal waktos anjeun kedah sumping di pusat, sareng santai sana waé upami anjeun ngaharep (calik, nangtung, lutut atanapi naon anu karasa leres). Sawaktos Anjeun tos siap, tinggalkéun labirin ku jalan anu tibalik kana anu anjeun lebetkeun pusat ti (atanapi balik sapanjang jalur anu sami upami labirin ukur ngagaduhan hiji jalan).

Upami sababaraha jalma ngantosan asupkeun labyrinth sakaligus, host (upami aya hiji) bakal nunjukkeun nalika anjeun badé ngamimitian leumpang anjeun, ngijinkeun sakedik rohangan antara unggal jalma dina mimiti. Éta ogé bakal nunjukkeun nalika labirin dibuka pikeun leumpang,

biasana ku nyada bel bel (henteu aya anu peryogi buru-buru ngamimitian anjeun leumpang dugi ka parantos siap-cekap).

Sarupa ogé, nalika nuju ka tungtung waktos anu sayogi, host tiasa nutup dina leumpang sareng cincin krime sanés anu sanés. Kaseueuran jalma resep calik sareng nembongkeun jalan-jalan saderhana sateuacan rurusuhan, sareng sababaraha anu tiasa masihan jilid kana notebook anu aranjeunna tiasa tetep sareng aranjeunna.

Tangtosna upami anjeun leumpang labirin, atanapi teu aya host, teras nganggo nganggo pertimbangan anjeun nyalira nalika anjeun ngamimitian sareng salse jalan anjeun.

TUGAS Pikeun Ngadamel

Sanaos henteu aya aturan anu teuas sareng gancang pikeun leumpang labirin, ieu tiasa waé pituduh anu épék:

- Upami anjeun tiasa, punten miceun sapatu atanapi sapatu sateuacan leumpang labirin, utamina upami bécék. Ieu bakal ngabantosan nyayogikeun umur labirin.
- Punten pareuman telepon sélulér, sareng ulah nyarioskeun upami anjeun tiasa leumpang bari ngantosan batur ngamimitian atanapi ngarengsekeun jalanna. Entong ngaji dina labirin.
- Tahan leungeun anjeun, leumpang dina unggal laju, sareng lakukeun naon waé anu dirasa leres dina labirin - tapi punten émut sareng hormat kapentingan batur.
- Dina jalan anu diselenggara, gumantung kana saran anu bakal ditawarkeun host, anjeun tiasa badé wangsul deui ka korsi anjeun dina jempé saatos leumpang anjeun upami batur masih leumpang, atanapi kantun sepi.

Hiji-hijina masalah anu émut pikeun émut nyaéta pikeun hormat ka walkers anu sanés, sareng hormat kana labirin sanésna (supados éta moal gancang rusak atanapi rusak). Anjeun tiasa ngaharepkeun ngawas barudak ngora nalika aranjeunna leumpang.

LEPAS KANGKUNG SANGKU

Upami anjeun resep dinu anjeun, sareng tiasa ngahudang langkung seueur ngeunaan labyrinths, anjeun badé nganjang kana situs web Labyrinth Launchpad, www.labyrinthlaunchpad.org, dimana aya sajumlah halaman wéb, buku, video YouTube sareng podcast didaptarkeun (dina ragam basa). Ieu kalebet 'The Labyrinth Locator', fasilitas milarian online pikeun milari laboratorium anu tiasa caket di tempat anjeun.