

Levon Vallankumous ja Uusi Sampo

Tervetuloa Myötäpäivöisten yhteisöön. Tämä dokumentti on arkkitehtuurinen ja henkinen piirustus ekosysteemistä, jossa uusi maailma rakennetaan radikaalin levon, yhteisöllisen hoivan ja syvällisen hahmoleikin kautta.

Hahmoleikki: Työkalu Maailman Uudelleenluomiseen

Vakavuus & Taakka

Maailman
pelastaminen.
Raskas, uuvuttava
rakennustyö.

Synteesi: Hahmoleikki

Arkkityyppien testaus
OME-tapahtumissa
mahdollistaa uusien
elämisen mallien
tutkimisen ilman
suorituspainetta.

Kevyys & Leikki

Lapsenmielinen
tekeminen.
Tontut, henkioppaat
ja kalevalainen
mystiikka.

Leikki tuo meitä lähemmäs toisiamme ja lisää uskallustamme
tarttua uusiin, maailmaa mullistaviin ideoihin.

Leikin Mekaniikka: Miten Rooli Muuttuu Todellisuudeksi

Ydin
(Kantasolu)

Ydin
(Kantasolu)

Ensimmäiset 6 hahmoa, jotka syntyvät aiempien leikkien ja laulujen rytmistä. Luovat fyysisen ja palvelullisen perustan.

Kehä 2 (Ryhähahmot)

Dynaaminen, muuttuva pilvi. Jäsenten leikkimiä testihahmoja. Kun ryhähahmo inspiroi, joku voi ryhtyä sen kummiksi ja nostaa sen Rahahahmoksi.

Kehä 2 (Ryhähahmot)

Kehä 1 (Rahahahmot)

Pysyvät yhteisön ylläpitäjät. Saavat yhdistyksestä palkan. He toimivat hahmojen kummeina, vastaten alustan ja palvelumallien pyörittämisestä.

OME-Kalenteri: Yhteisön Rytmi ja Kanssapalautuminen

Päivittäinen: Yksittäiset
päivät ja 4 viikoittaista
tapahtumaa
(Holistisen elämän
simulaatio)

Keskipitkä: 3 ja 7
päivän polut
(Intensiiviset luontolaturit
ja retriitit)

Pitkäkestoinen: 3 tai 6
kuukauden matkat
(Syvä uppoutuminen
Myötäpäivöisten arvoihin
ja hahmomatriisiin)

Avainhuomio: Seuraavassa kesän OME-tapahtumassa Kantasolun palvelumallit
tuodaan näkyväksi käytännössä: lipunmyynti aktivoi ensimmäiset Rahahahmot
ja virallistaa Myötäpäivöisten yhdistyksen.

Arkkityyppien Spektri: Holistinen Ekosysteemi



Hahmon Anatomia

1. Hahmo & Arkkityyppi:

Mikä rooli ja tehtävä on kyseessä.

2. Heimo:

Mihin 7 suuresta kategoriasta hahmo kuuluu.

3. Visuaalinen Design:

Hahmon ulkoinen ilmentymä, materiaalit ja energia.

4. Toiminta & OME-rooli:

Konkreettiset tehtävät tapahtumissa ja yhteisössä.

5. Pölytysviesti:

Hahmon jakama syvempi oppi tai informaatio.

6. Yhteydet:

Miten hahmo linkittyy muihin matriisin solmuihin.

7. Lentävä Lause:

Hahmon ydinfilosofia yhteen virkkeeseen tiivistettynä.

8. Hahmon Leikit:

Mitä elämisen malleja tämän hahmon kautta testataan.



Saunatonnttu

Arkkityyppi: Saunan, lämmön ja puhdistumisen vartija. Tuo näkyväksi saunan pyhyiden yhteisöjen siemenenä.

Toiminta: Luo puhdistumisen tiloja (sauna, löyly, hiljaisuus). Pesee pois Kakkiaisten jäänteitä lämmön ja turvekuvun lempeiden löylyjen kautta. Kaikki tapahtuu löylyn ja luonnon rytmissä, ilman kiirettä.

Lentävä lause: Levon vallankumous



Lähdevahti

Arkkityyppi: Veden, levon ja virtauksen ymmärtäjä.

Toiminta: Vastaa lähdeveden tuomisesta tarjolle Pakurilaan käyttövedeksi, saunaan löylyvedeksi ja juotavaksi eri tilanteisiin. Tuo yhteisöön tietoisuutta vedestä ja sen merkityksestä palautumiseen.

Lentävä lause: Kaikki Lähteestä lähtevi



Personal Biohakkeri

Arkkityyppi: Arjen optimointia ja hyvinvointia tutkiva käytännön ihminen.

Toiminta: Säättää unta, ravintoa ja palautumista. Tunnistaa Kakkiaisen modernina stressijärjestelmänä ja näkee Myötiäiset hyvinvointitiloina. Tukee yhteisöä luonnollisten biohakkeroinnin menetelmien, ravinnon ja lisäravinteiden valinnassa.

Lentävä lause: Totuus on tarua ihmeellisempää



Pakurilan Pitäjä

Arkkityyppi: Terveystä edistävän kahvilan (Pakurilan) pyörittäjä.

Toiminta: Keittää ja tarjoilee pakuria ja kahvia retriittien ja pölytyspäivien aikana. Ymmärtää syvällisesti ravinnon merkityksen palautumiseen. Tuo kehoon palauttavia luonnollisia voimia funktionaalisten, terveyttä edistävien juomien ja ruokien kautta.

Lentävä lause: Kestävää hyvinvointia



Majatalon Pitäjä

Arkkityyppi: Asumisen, unen ja tilojen harmonian vartija.

Toiminta: Vastaa yhteisön majoittumisesta OME-tapahtumien, retriittien ja kokoontumisten yhteydessä. Ottaa vieraat vastaan, ohjaa heidät omiin nukkumatiloihinsa ja varmistaa, että ympäristö tukee täydellistä kanssapalautumista.



Elementtirakentaja

Arkkityyppi: Myötäpäiväisten infran ja terveyttä edistävän rakentamisen taitaja.

Toiminta: Rakentaa tilat, joissa asiat tapahtuvat (kupu-elementtirakentaminen). Toteuttaa ratkaisuja hahmojen tilatarpeisiin. Kouluttaa ja opettaa muita rakentamaan uudella, kestäväällä tavalla.

Lentävä lause: Kestävää hyvinvointia



OME Hoitaja

Arkkityyppi: Kalevalainen jäsenkorjaaja ja energiahoitaja luontolaturissa.

Toiminta: Auttaa vierasta löytämään fyysiseen kehoonsa linjauksen, jossa nesteet ja energia virtaavat vapaasti. Tekee hoitoja tapahtumissa ja tarjoaa syvää tietoutta ihmisen anatomiasta osana Myötäpäiväisten sisäistä terveydenhuoltoa.

Lentävä lause: Levon Vallankumous

Uuden Sammon Rakenne: 7 Heimoa



Hahmomatriisi: Ensimmäiset 42 Solmua

Kantasolu

Lepo opas
Olemisen opas
Tunne opas
Majatalonpitäjä
Pakurilan pitäjä
Elementtirakentaja

Leikki

Lähdevahti
Saunatonttu
Henkiopas
Lempitonttu
Tulivahti
Tekoälytonttu

OME-Ydinhahmot

Tapahtuman tekijä
Bardi
Kokki
Kauppias putiikki
OME lähetti
Kauppias vaeltava

Laulu/Merkitys

Uuden sammon
saattaja
Tietäjä
Taitaja
Käsityöläinen
Pölyttäjä
Hahmottaja

Omavaraisuus

Mässymestari
Ekokemisti
Sieniviljelijä
Metsäpaimen
Yrttitietäjä
Viljelijä

Hoito/Palvelu

Eläintenhoitaja
Lastenhoitaja
Tilanhoitaja
Ome hoitaja
Rahaston hoitaja
Vanhusten hoitaja

Mahdollistajat

Lahjoittaja
Kyläläinen
Kanssapalautuja
Kanssaluojia
Mahdollistaja
Yhdistäjä

Kohti 108 Hahmon Täydellistä Ekosysteemiä

Kanssaluominen

Kun yhteisö keskittyy Kantasolun mukaiseen tekemiseen, luodaan tila kanssapalautumiselle ja sitä kautta kanssaluomiselle.

Omavaraisuus

Matriisin kasvaessa tuotteet, palvelut ja hankinnat siirtyvät hahmojen väliseksi sisäiseksi verkoksi, nostaen yhteisön omavaraisuusasteen maksimiin.

Uusi Sampo

Levon vallankumous ei ole vain pakoa uupumuksesta, vaan aktiivinen, leikkisä koneisto, joka jauhaa kestäväää runsautta kaikille.