

Хабитат

88 карт-картинок о людях и природе для игры, включающей обмен идеями и фантазиями.

Карты Хабитат (среда обитания) отражают разнообразный и живописный природный мир Земли. Такого же размера, как и обычные игральные карты, эти яркие образы изображают взаимосвязь людей с окружающей средой. Некоторые картинки кажутся документальными, другие почти мистическими, третьи серьезными, четвертые забавными.

Хабитат не сообщает нам о новых открытиях, не задает конкретных вопросов. Карты стимулируют наши ассоциации, которые становятся основой для игры. Любой человек может принимать участие в этой игре - здесь нет победителей и побежденных, нет правильных и неправильных историй.

Среда обитания не является раз и навсегда утвержденным сводом правил, а скорее отражает возможный спектр взаимосвязей и отношений, в которых мы постоянно находимся. Чтобы ориентироваться в этом сложном и неоднозначном мире и при этом хотя бы иногда заглядывать за горизонт, нам приходится использовать все наши способности. В переводе с латыни Хабитат значит «проживающий, проживающая здесь». Карты помогают нам исследовать эту тему через игру и фантазию.

На протяжении человеческой истории каждая культура занимала определенную позицию по отношению к среде своего обитания. Отношения со средой проявлялись в сознательных и бессознательных способах и моделях поведения людей. У разных народов и в разных культурах эта позиция со временем менялась. От вариантов, предполагавших, что мы можем управлять природой или наоборот, являемся ее жертвами, до всех возможных промежуточных, существовавших между двумя крайностями.

Мы живем во времена быстрых, иногда революционных перемен. Если мы смотрим в прошлое, то чаще всего, наш взгляд может охватить лишь несколько предыдущих поколений. Какие знания и навыки мы унаследовали, например, от наших далеких и не очень далеких предков? Как далеко мы можем заглянуть в будущее и насколько мы будем при этом прозорливы?

Мы живем во время переоценки старых и поиска новых ценностей. Наша задача найти для себя такой образ жизни, который был бы более гармоничен и созвучен будущему. Сейчас время для того, чтобы остановиться, сделать глубокий вдох и спросить себя и других, что мы планируем на следующие сто лет?

Хабитат - это коллекция образов, написанных натуралистом Кристианом Гронау, проживающим вместе со своей женой Эйлин, на канадском острове в Тихом океане. Они живут в доме, который они построили своими руками. До острова можно добраться только на катере. Они ведут наблюдение и собирают информацию о диких животных и более чем ста видах птиц, обитающих на острове. Всем этим живым существам хватает места на этом, не очень большом участке суши.

Хабитат может использоваться 1-им игроком, парами или в групповой работе. Карты стимулируют и проясняют мысли и чувства, связанные с нашим взаимодействием с другими формами жизни, которые разделяют с нами эту планету. Как писал английский поэт Френсис Томпсон «Человек не может сорвать цветок, не разрушив звезду».

Искусство, взаимодействуя с нами через карты, структурирует окружающий нас мир, делает его более безопасным и понятным. Близость, которая развивается между зрителем и объектом, рассматриваемым в течение этого процесса, придает уверенность, укрепляет веру в собственные силы, дает энергию и воодушевляет! Эти эффекты имеют большое значение при применении карт для последующей работы, обучения какой-либо деятельности, или терапии.

Независимо от того, как вы собираетесь использовать карты, пожалуйста, помните эти рекомендации:

Не обязательно быть буквальным в интерпретации карты. Изображение на ней может рассматриваться как символ или метафора.

Искусство является основой для творчества – предоставьте полную свободу своим ассоциациям. Постарайтесь быть максимально искренними.

Избегайте сложных сюжетов. Простая сюжетная линия более забавна, и за ней легче следить.

Воздерживайтесь от интерпретации или реинтерпретации карты другого игрока. Нет «неправильных» ответов или историй.

Рассказывайте историю в настоящем времени и описывайте события «в движении» и динамике. Работа в группе идет лучше, если игроки реагируют на выбранную карту спонтанно, используя больше свою фантазию, нежели логику. Избегайте длительных монологов. Предоставляйте возможность всем участникам включиться в игру.

Не стесняйтесь отсортировать любые карты, которые вы по любой причине считаете неподходящими. Во время игры каждый может поменять выбранную карту или пропустить ход без объяснения причин.

Для этой игры не существует никаких твердых правил. Мы, тем не менее, предлагаем Вам несколько идей, которые вы сможете использовать в игре в качестве концептуальной основы. Она создаст необходимые условия для того, чтобы процесс рассказывания истории мог свободно развиваться по своим собственным правилам.

Заголовок.

Каждый игрок по очереди вытягивает карту и рассматривает ее. Задание - дать карте название, придумать слоган или заголовок, как будто это афиша, объявление, фильм или реклама. Опишите происходящее и придумайте этому название.

Рассказ.

Первый игрок вытягивает карту, кладет ее на стол картинкой вверх и отвечает на следующие вопросы:

В какой части мира это могло бы происходить?

Что здесь происходит?

Как я связан с этим?

Каждый последующий игрок по очереди вытягивает карту и описывает ее по тем же принципам. Во втором раунде, так же как и в первом, отвечая на вопросы, игроки связывают события первой и второй карт между собой. Может играть любое количество раундом.

История по кругу

Игрокам раздается (либо карты вытягиваются в слепую) по восемь карт. Каждый игрок рассматривает розданные ему карты, но при этом не показывает их другим игрокам. Первый игрок выбирает одну карту из своей стопки, кладет ее изображением вверх и кратко описывает. Следующие игроки по очереди кладут свою карту, описывая ее так, чтобы история продолжалась. Игроки могут пропустить ход, если у них нет подходящей карты для продолжения истории. Игра продолжается до тех пор, пока не остается игрок с последней картой.

Большая группа может использовать все 88 карт, по очереди вытягивая верхнюю карту из колоды, пока они все не сыграют. Карты могут быть положены спирально, создавая таким образом, красочную образную картину.

Вчера, сегодня, завтра

Участникам раздается или игроки вытягивают из колоды по три карты, держа их рубашкой вверх. Игроки по очереди открывают свои карты, располагая их в хронологическом порядке. Рассказывая короткую историю, необходимо использовать все три карты. Попытайтесь связать образы в определенную последовательность, начиная с прошлого через настоящее, заканчивая будущим.

Проблема-решение

Игроки получают или вытягивают по пять карт, смотрят на них, не показывая другим участникам. Первый игрок кладет карту лицом вверх на стол, описывая кратко проблему, отраженную на этой карточке. Любой другой игрок может предложить карту - объяснение того, как можно решить эту проблему, ее возможное решение. Эта карта кладется рядом с первой.

Следующий игрок объявляет новую проблему, кладя новую карту на стол, и кратко описывая ее. Решение находится, как и прежде другим игроком и с помощью другой карты. Игра продолжается до тех пор, пока все карты на руках не будут отыграны. Важно, чтобы все игроки смогли заявить проблему, и принять участие в решении.

Очевидно, что игра приведет к дискуссии, так как обычно единого мнения не бывает и вариантов решения может быть несколько. В конце дискуссии игроки могут спросить себя: «Чему я научился?», «Каким был мой вклад?».

Смена роли

Первый игрок вытягивает карту, кладет ее лицом вверх и описывает ее от лица животного или растения, представленного на картинке. Например, «Я дерево, и что-то теплое и пульсирующее прислоняется ко мне». Как вы это ощущаете? Игра продолжается, пока все игроки не описали свои карты.

Вариант I: Игрокам выдается по 10 карт, каждый участник выбирает из них по 2-3 и сочиняет рассказ, связывая эти карты в единую историю.

Вариант II: Одна карта кладется в центр стола, игроки по очереди описывают ее с позиций изображенных на ней животных, растений, людей и т.д.

Игра без содержания

Игра состоит в том, чтобы придумать названия новым вариантам игр:

«Для чего нужны люди?»

«Кто говорит за вола (кита, лес, гору...)?»

Этот список может явиться отправным пунктом для создания и развития новых игр.

Дальнейшие варианты игры

Описанные выше игры подходят для групп до восьми участников. В добавлении к придумыванию историй, мы можем также рисовать, писать или разыграть сценку или пантомиму, опираясь на карты Хабитат.

Каждый из участников игры может изобретать свои собственные варианты, или изменять уже существующие, адаптируя их к конкретным ситуациям. Не стесняйтесь добавлять ваши собственные карты к колоде! Карты «Хабитат» могут также использоваться в комбинации со всеми другими колодами метафорических ассоциативных карт.

О жанре

«Хабитат» - это член семьи метафорических ассоциативных карт, которые формируют свой собственный, непохожий ни на какие другие карты жанр. Использование этих карт, не похоже на обычную карточную игру. В этой игре нет стратегии, нет проигравших и победителей. У этих карт нет закрепленных за каждой из них, как в картах Таро, определенных значений. Каждый игрок в процессе игры сам определяет для себя их смысл.

Хотя каждая колода уникальна, она может использоваться совместно со всеми другими колодами метафорических ассоциативных карт, открывая новые возможности для игр и создавая бесконечное пространство для игры нашего воображения.

Эти карты можно использовать не только для развлечения, но и как эффективный рабочий инструмент для самой различной профессиональной деятельности.

Каждая карта - это цветной трамплин для нашей собственной фантазии. Наши идеи и ассоциации не ограничены никакими рамками. Правила применения метафорических ассоциативных карт являются максимально гибкими. Они служат руководством для создания желаемого контекста, в котором каждый из нас получает доступ к своему творческому, креативному началу.

Контактная информация:

Published by: OH Verlag, Moritz Egetmeyer, Pf 1251, 79196 Kirchzarten, Germany, OH-Publishing@t-online.de
and: Eos Interactive Cards, Canada, info@OH-Cards.com, www.OH-Cards.com

В настоящее время имеются в продаже следующие карточные колоды и книги:

- * The OH-Cards, by Ely Raman
- * COPE, by Marina Lukyanova (with Ofra Ayalon)
- * SAGA, by Ely Raman
- * MYTHOS, by Ely Raman
- * 1001, by Andrée Pouliot
- * ECCO, by John David Ellis
- * HABITAT, by Christian Gronau
- * PERSONA, by Ely Raman
- * PERSONITA, by Ely Raman and Marina Lukyanova
- * MORENÁ, by WaldeMar de Andrade e Silva
- * QUISINE, by Anke Siebert.
- * ORCA, by Alexandra Morton.
- * RACCOON, by A. Douglas / Ch. Gronau.
- * CLARO

Книги о картах

- * The Little Book about the OH Cards, by Raman/Lawrence
- * "Strawberries Beyond My Window" by Waltraud Kirschke
- * The Power of OH, by Adam Bourgeois

Карты, выпущенные ограниченными тиражами:

- * BOSCH
- * BEAUREGARD, by Joan Beauregard
- * LYDIA JACOB STORY, by Raymond E. Waydelich
- * TAHITI, by Paul Gauvain