

PERSONITA

77 цветных карт-портретов, плюс 44 ситуационные карты для 1-10 игроков любого возраста.

«Персонита» состоит из двух колод карт: 77 цветных портретов изображают самые разнообразные типы и лица детей и подростков разных стран и народов: северных и южных, восточных и западных. В набор помимо карт-портретов, входит 44 ситуационные карты, которые схематично указывают на возможные связи, отношения и события. Карты-портреты могут использоваться отдельно или в комбинации с картами-ситуациями.

В тот момент, когда мы берем две карты-портрета, наше воображение начинает задавать вопросы: «Как могут быть эти люди связаны между собой? Какие симпатии и антипатии, надежды и страхи влияют на их личные истории и способствуют развитию их отношений?» Ситуационные карты в виде определенных геометрических фигур могут свободно интерпретироваться как существующее положение вещей, состояния (текущая ситуация, душевный настрой) или формы отношений, помогая нам использовать собственное воображение в создании наших персональных историй.

Карты «Персонита», написанные в различных стилях канадским художником Эли Раманом и русской художницей Мариной Лукьяновой, состоят из портретов детей и молодежи из всех уголков Земли, цивилизаций и культур и так же из детей и подростков, живущих в нашем внутреннем мире, мире ассоциаций и метафор.

Рассматривая эти портреты, мы начинаем спрашивать себя, какую жизнь ведут эти люди? Что они могут думать и чувствовать? Как они видят себя? Как другие видят их? Какие надежды и мечты, какие страхи, влияют на их жизнь? Что из нашего детства и нашей юности до сих пор живет в нас самих?

Мир вокруг нас как будто становится меньше, время ускоряет свой бег, а наша жизнь становится все более сложной и запутанной. Ощущать себя «своим», «в своей тарелке» в этом суматошном мире, сохранять свою целостность и развиваться дальше, даже находясь под таким прессингом, порой кажется очень непростой задачей. Больше, чем когда бы то ни было, жизнь требует от нас доброжелательности и терпимости по отношению к людям другой расы или культуры.

«Персонита» предлагает нам с помощью игры взглянуть на жизнь глазами других людей, таким образом обучая нас навыкам толерантности к чужим взглядам и убеждениям. Используя наше воображение, мы можем тренироваться в понимании чувств, желаний и поведения самих себя и окружающих, а также осознании глубинного смысла нашего человеческого существования.

Слово «Персонита» - уменьшительное от слова «персона», которое по-латински означает:

- маску, используемую актером,
- характер или персонаж, которого играет актер,
- тот, кто играет в представлении,
- лицо, имеющее какие-либо права,
- и в более позднем варианте, человек вообще.

Мы используем слово «Персонита» для обозначения детей и подростков. Карты приглашают нас поупражняться в чтении лиц и характеров, понимании связей между людьми и нахождении совпадений между собой и другими.

Играя с самим собой, можно использовать карты «Персонита» как отправную точку для рисования или сочинения рассказов. В семье, с друзьями или знакомыми можно играть просто для забавы. Эти карты также можно использовать для обучения коммуникативным навыкам в педагогической деятельности и в других профессиях, связанных с общением с людьми. Количество различных вариантов игры и способов ее практического использования во всех вышеперечисленных сферах безгранично.

При комбинации карт «Персонита» и «Персона» (88 портретов, в основном взрослых), становится возможной демонстрация связей и отношений между разными поколениями людей. Карты-взаимодействия и карты-ситуации из этих колод можно использовать совместно.

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

Не обязательно быть буквальным в интерпретации карты. Изображение на ней может рассматриваться как символ или метафора. Например, выражение изображенного на карте лица, возможно, метафорически говорит нам об определенных чувствах или отношениях, и сама эта карта никак не связана с каким-то конкретным человеком.

Искусство является основой для творчества – предоставьте полную свободу своим ассоциациям.

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, без объяснения причин.

«Персонита» - это ассоциативная игра, а не соревнование. 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.

Карты могут быть выбраны в слепую или розданы игрокам. Игра может начаться с игрока, раздавшего карты или с того, кто готов начать первым. Игроки могут играть по часовой стрелке или в любой другой последовательности. Вообще, карты раскрывает тот игрок, чей сейчас ход. Для этого существуют две причины: во-первых, так игроки смогут внимательно слушать рассказчика, без обдумывания в этот момент своих собственных историй; во-вторых, так игроки смогут сохранить свою спонтанность до того момента, когда наступит их очередь рассказывать.

Вы можете создать новые карты-ситуации, которые могут быть присоединены к 44 имеющимся, например, карта в виде генеалогического дерева, в котором каждая фигура представляет отдельного члена семьи. Мы поощряем такое сотрудничество с нами!

Игры для 2 и более игроков.

Изменения.

Раздаются по 2 карты-портрета или каждый игрок вытягивает их в слепую. Полученные карты не должны показываться другим игрокам. Все остальные карты остаются лежать в колоде рубашкой вверх, кроме одной карты, которую открывают и кладут рядом с колодой. Игроки по очереди берут третью карту из колоды или одну из открытых карт, лежащих рядом с ней. Участник заканчивает свой ход открывая одну карту и кладя ее рядом с колодой. Игра продолжается до тех пор, пока у каждого игрока не остается по две карты, которые, по их мнению, являются изображениями одного и того же человека в различные периоды его жизни. Игроки открывают свои карты и рассказывают, какие изменения произошли в жизни человека, изображенного на них.

Соло

Игроки вытягивают из колоды по одной карте-портрету или же карты раздаются. Карты держат рубашками вверх. Игроки по очереди открывают карты, обозначая персонажи, которая на них изображены и описывают некоторые аспекты жизни этих людей.

Например:

- семейное положение
- род деятельности, увлечения, личные свойства и особенности характера
- религиозные взгляды и система ценностей
- представление о самом себе
- любимый музыкальный инструмент, еда, цвет и так далее.

Вариант I: Опишите эту ситуацию, видя ее со стороны, но от 1-го лица: «Меня зовут Мерилин, мне 12 лет, я собираюсь впервые сменить школу и мне интересно, что из этого получится и что все от меня ожидают».

Вариант II: Каждый игрок по очереди описывает один из аспектов персоны, которая изображена на карте.

Дуэт

Каждый игрок получает или тянет 2 карты и держит их закрытыми. После того, как карты розданы, участники по очереди раскрывают две свои карты и описывают отношения между людьми, которые на них изображены.

Вариант: один из карт это игрок, а вторая- это человек, с которым у него есть какие-то отношения. Опишите эти отношения от первого лица с точки зрения карты 1.

Соседи

Игроки по очереди берут верхнюю карту из колоды и описывают ее как некую личность из своего окружения со всеми ее особенностями.

Игры для 4 и более игроков.

Введение

Каждый участник тащит из колоды или получает от раздающего игрока 4-5 карт, и выбирает ту, которая будет использоваться в игре. Игроки по очереди открывают одну карту, описывая персонаж, изображенный на ней: его имя, страну происхождения или культуру, к которой он принадлежит. Участники с помощью карт изображают группу молодых людей, которые случайно встретились в какой то точке мире - возможно в гостинице или на конференции молодежи. Участники по очереди вступают в диалог друг с другом, рассказывая об ожиданиях и планах своих персонажей, стране их происхождения и ее культуре, включая рассказы о проблемах, например, вызванных войной. Необходимо также обратить внимание на положительные аспекты, имеющиеся в стране и её культуре, эти знания могут

могут быть полезны остальным. Каждый участник может сделать подарок другим участникам группы в форме сюжета, идеи или конфиденциальной информации из надежного источника, позволяющей хорошо адаптироваться в стране и культуре их персонажа.

Четыре качества

Каждый игрок берет из колоды 4 карты. Участники по очереди открывают свои карты и описывают личность человека, характеристика которого состоит из отдельных качеств, представленных на каждой из 4 карт. Например, первая карта отражает его внешний вид, вторая- эмоциональное состояние, третья- интеллект и четвертая- социальные качества. Игрок также может придумать историю о том, как все эти качества взаимодействуют между собой.

Взаимодействие

Каждый игрок вытаскивает из колоды карту-ситуацию и внимательно рассматривает ее. Затем участники вслепую выбирают такое количество карт-портретов, которое соответствует числу фигур на их карте-ситуации. Игроки по очереди открывают все свои карты, располагая их согласно схеме, нарисованной на карте-ситуации. Участник описывает значение каждой карты и их взаимодействие внутри этой схемы. Размер получившейся фигуры, взаиморасположение карт относительно друг друга и т.д. помогают нам приписать карточным персонажам определенные воображаемые качества и действия.

Пасьянсы

Биография–

карты «Персонита» и «Персона» могут использоваться вместе.

Посмотрите колоду карт. Спонтанно, руководствуясь своими чувствами, выберите 5 карт с помощью которых вы можете представить себя ребенком, подростком, юношей (девушкой), взрослым, пожилым человеком. Организуйте их беседу друг с другом.

Вариант I: Выберите карты, чтобы представить людей, которые занимали важное место в вашей жизни. Изображения в первую очередь должны соответствовать их внутренним качествам. Выберите одну карту представляющую вас. Что этим людям необходимо сказать Вам и друг другу, а что вы бы хотели сказать им?

Вариант II: Выберите карты, которые будут представлять Вас, ваших родителей и близких. Карты с дедушками и бабушками, детьми и приятелями тоже могут быть включены в игру. Есть ли карта-взаимодействие, которая может показать отношения с ними? Имеется ли карта-ситуация, которая отражает ваше положение в семье? Если нет, то попробуйте ее нарисовать или описать.

При выборе карт в этих играх нужно меньше ориентироваться на фактическое внешнее сходство и больше на чувства, которое они у вас вызывают. Таким образом, при выборе карт мы не привязаны к возрасту, цвету кожи или полу.

Используя карты «Персонита» мы можем воссоздать сцены из нашей повседневной или нашей внутренней жизни. 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 «Персонита» могут также использоваться в комбинации со всеми другими колодами метафорических ассоциативных карт.

О жанре

«Персонита» - 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 Beaugard
- * LYDIA JACOB STORY, by Raymond E. Waydelich
- * TAHITI, by Paul Gauguin