

# SAGA

55 карт-картинок для сочинения и рассказывания легенд, мифов и сказок

Карты «Сага» - это 55 красочных акварельных картинок в формате обычных игровых карт, изображающих героев и события из стран и времен, которых до этого никогда не существовало. Каждая карта - это трамплин в хорошо нам знакомый миф или волшебную сказку, или в историю, которую никто раньше не рассказывал.

Карты «Сага» вновь освещают нашу жизнь светом спонтанности и удивления, воспоминаний о несбыточных детских фантазиях. Их изображения приглашают в путешествие в мир сказочных историй, фантазии, мечты и магии...

Мир, о котором мы когда-то знали и теперь вновь открываем для себя, где свиньи могут летать, жабы превращаться в принцесс, а принцессы могут быть спасены непобедимыми героями.

Карты «Сага» дают возможность тренировать воображение, развлекаться и играть. Это игра без набирания очков, без победителей и побежденных.

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.

Для вдохновения обратитесь к магии детства: волшебная палочка, магическое зелье, заклинание, помогут вам в создании историй.

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.

## Давайте представим ...

Сядьте за стол или расположитесь в круг на полу. Пусть каждый из игроков перетасует колоду «Сага». Согласуйте между собой из скольких предложений 1 или нескольких будет состоять рассказ каждого участника, а возможно есть смысл договориться о временных ограничениях, например, одной или двух минутах. Решите, будут ли использоваться все карты или игра будет состоять из 1-5 раундов. 1-й игрок вытягивает карту из колоды, кладет на стол и продолжая на нее смотреть, начинает рассказывать историю: «Однажды...». Когда 1-й игрок закончил, следующий игрок берет карту из колоды, кладет ее рядом с предыдущей и рассказывает продолжение истории.

Так продолжается до тех пор, пока последний игрок не закончит историю.

## Триптих (для пар или небольших групп)

Каждый игрок вытягивает 3 карты, смотрит на них и кладет их в ряд, не обязательно в порядке вытягивания. Затем игрок рассказывает историю, основываясь на картах: начинать следует с первой карты, основной сюжет составить из второй и закончить третьей.

Когда история закончена, игроки могут задать вопросы, чтобы что-то для себя прояснить.

Этот вариант игры может использоваться для самостоятельных упражнений.

## Большая картинка

Вытяните карту и положите ее на листок бумаги. Используя цветные карандаши или фломастеры, дорисуйте изображение, представляя, что карта это лишь часть большой картины. Расскажите историю, основываясь на том, что вы нарисовали.

## Дневник (1 игрок)

Ежедневно или на протяжении какого-то периода времени (месяц, 6 недель и т.д.) в определенное время, записывайте часть истории в личный дневник или тетрадь.

В первый день написания вашей истории вытяните из колоды случайную карту и напишите хотя бы 1 страницу, начиная ее с предложения: «Однажды ...» и закончите историю в последний день фразой «... и они жили с тех пор долго и счастливо».

Перед тем, как записывать следующую историю, перечитывайте лишь предыдущую страницу. Не пытайтесь создать связную историю. Позвольте настроению дня диктовать направление развития истории. И помните, что Вы находитесь в мире волшебства и магии, где возможно все. Драпируйте себя в мантии ведьмы, монарха или механической куклы. Играйте в провалы памяти; наслаждайтесь навязчивой идеей по отношению к деталям, которые Вы иначе считали бы незначительными; переименуйте героев, измените их роли, статус, цвет, пол. Внесите в сюжет любые изменения. Покончите с вашим главным героем и воскресите его (ее) в новой и неожиданной форме.

Когда выбранный вами срок заполнения дневника подошел к концу, закончите историю. Сядьте и прочитайте все с начала и до конца.

Не поддавайтесь искушению исправить или отредактировать историю. Если вы хотите, вы можете прочитать ее семье, друзьям, партнерам.

Существует еще один вариант. Для записи истории вы можете использовать отдельные листы бумаги, не нумеруя их. Когда история будет закончена, перечитайте ее и пронумеруйте страницы в желаемом порядке.

## Сага при работе с детьми

«Сага» это еще один новый способ, помогающий нам построить мост над пропастью, разделяющей детей и взрослых. Детям понравится игра в «Сагу». Вы можете играть с ними вместе, если они вам это позволят.

Хотя «Сага» это карты для рассказывания историй, они могут быть источником вдохновения для создания картин, скульптур, эссе, стихов, песен.

## «Сага» для учителей

«Сага» может служить отличным учебным пособием. Она может стимулировать творчество и развивать воображение учеников. По картам «Сага» можно писать эссе, сочинения, короткие истории или стихи. Они так же могут быть основой для театра импровизаций или темой для песен.

## Вспомните, когда...

Можете ли вы вспомнить, когда вы сидели на родительских коленях и слушали историю, рассказанную только для вас? Иногда в истории нет смысла - она может вызвать смех или дрожь, иногда это заставляет вас создать свою собственную концовку или придумать другое начало. Иногда она заставляет вас удивляться. Все мы помним правдивые истории, в которых мы никогда не сомневались и не будем сомневаться. Эти сюжеты заставляли нас затаить дыхание.

Они заполнили нашу душу сказочными образами: Белоснежка и семь гномов, русалочка и множество других персонажей.

Такие истории связывают поколения - их знают и бабушки и их внуки. И они могут быть рассказаны снова и снова, вновь и вновь согревая наши сердца.

Карты «Сага» отражают иногда прямо, а иногда метафорически сказки, героические истории и мифы. Каждая карта описывает определенную сцену или историю.

Напоминают ли нам изображения «Саги» о Сэре Ланселоте или о Бабе-Яге или показывают нам сюжеты никогда ранее нами не виданные? С помощью карт мы можем подобрать слова для создания универсального мифа.

Универсальные мифы, написанные магическим пером фантазии, просуществуют столько, сколько будет существовать человечество. Они с нами во всей своей неопишуемой красоте и гармонии....

## О жанре

«Сага» - 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](mailto:OH-Publishing@t-online.de)  
and: Eos Interactive Cards, Canada, [info@OH-Cards.com](mailto:info@OH-Cards.com), [www.OH-Cards.com](http://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
- \* MORENA, 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
- \* ТАИТИ, by Paul Gauguin