

# ЭККО

ЭККО -собрание 99 художественных миниатюр, сделанных в формате обычных игральных карт. Каждая карта пробуждает воображение и является стартовой площадкой для погружения в мир фантазии. В игре с ЭККО не подсчитывают очки, в ней нет победителей и побежденных, в ней не становятся чемпионами.

ЭККО- это итальянское слово, которое приблизительно переводится следующим образом,-«Взгляни на это, все именно так!». Карты позволяют нам прояснить то, что мы видим, представляем и чувствуем.

Карты не имеют, закрепленного за каждой из них названия, и любая интерпретация "правильна". Каждый из нас видит в одной и той же картинке что-то свое: пейзаж, географическую карту, джунгли, городскую сценку, комнату, пещеру, сон, а может быть даже самого себя. Каждый по-разному воспринимает карты, и эти чувства можно выразить в словах, в стихах, в музыке, танце и даже в живописи.

Карты ЭККО - это дверь в мир абстрактного искусства, где чувства, возникшие под влиянием цвета и композиции, выражаются спонтанно, вне связи с какой-то фигурой, сценой или историей, как в песне без слов сама мелодия является носителем смысла.

Карты ЭККО дают возможность тренировать воображение, развлекаться и играть. 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 сортировать 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.

## Для 2-5 игроков

### Выставка

Каждому игроку раздается по 10 карт, из которых он выбирает 3-4 наиболее подходящие одна к другой. Представьте себе, что они являются картинами на тематической выставке. Не показывая карты остальным участникам, игрок придумывает название для выставки и для каждой картины в отдельности.

После этого игрок перемешивает свои десять карт и выкладывает их картинками вверх перед остальными участниками. Их задачей является найти карты, соответствующие теме выставки и названиям картин. Каждый участник по очереди участвует в игре.

Вариант игры: каждый из игроков выделяет 3 из 10 карт для общей выставки. Участники вместе обсуждают в каком порядке расположить карты в галерее, чтобы они наилучшим образом воспринимались зрителем. Они придумывают названия отдельным картинам и выставке в целом. Последующая дискуссия может быть посвящена зданию, в котором можно было бы провести выставку и вариантам пригласительных билетов.

### Пейзаж

Игроки по очереди берут карту из колоды, не показывая ее другим участникам. Если кто-то хочет поменять карту, он может взять другую. Каждый участник описывает свою карту как пейзаж или какое-то место. Как выглядит это место? Как человек чувствует себя там? Что там можно делать? После того, как круг завершился, карты, о которых рассказывали игроки, перемешиваются (можно добавить еще несколько карт) и открываются. Участники вместе пытаются определить, какая карта соответствует тому или иному описанию. Догадки сравниваются и обсуждаются.

### Торговец картинами

Каждому игроку раздается по 7 карт. Можно отказаться от любой из этих карт, открыв ее и положив рядом с колодой. Взамен берется новая карта из колоды.

У следующего игрока тоже есть выбор, взамен своей карты он может взять карту из колоды или одну из тех карт, от которых отказались предыдущие игроки. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из участников не останется доволен своими 7 картами. Игроки демонстрируют свои карты и объясняют их другим участникам

### Идентификация

Каждый игрок вытаскивает из колоды карту и описывает ее как свое актуальное состояние или самого себя. Карта является волшебным зеркалом, отражающим наши мысли, чувства и желания. Игра позволяет участникам группы ближе познакомиться друг с другом.

### Игры в группе.

#### Сновидения.

История рассказывается игроками как сон или фантазия, в которую вовлечены все игроки. Первый играющий вытаскивает наугад карту из колоды, рассматривает ее и начинает рассказ: "Во сне я оказался в таком месте, которое..." Он заканчивает свой рассказ таким образом, чтобы следующий игрок мог продолжить его, используя свою карту. Каждый новый отрывок расширяет сон; продолжение может быть логичным или иррациональным - так, во сне растения могут говорить, а животные могут быть наделены мистическими свойствами.

#### Расширение рисунка

Для этой игры понадобятся листы бумаги, карандаши, фломастеры, краски и кисти. Этот вариант игры доставит удовольствие взрослым, а также может использоваться в школе для работы с детьми всех возрастов. Каждый игрок вытягивает «вслепую» карту из колоды и кладет ее на «правильное» место на большом листе бумаги. Используя цветные карандаши или фломастеры, участники раскрашивают свои картинку, представляя, что это часть какой-то большой мозаики. Когда вся картина нарисована, можно убрать карту и зарисовать оставшееся от нее место. В небольших группах карты всех игроков могут располагаться на одном листе бумаги и дорисовываться совместно. Расскажите о своей карте и о получившейся картине.

### **Для одного игрока.**

#### **Композиция.**

Вытяните из колоды десять карт и разложите их перед собой. Какая из них больше всего вам нравится или не нравится в данный момент? Какие чувства возникают при взгляде на нее? Какие воспоминания она пробуждает? Напишите несколько слов о возникающих у вас ассоциациях.

Вариант: напишите стихотворение или короткий рассказ.

#### **Генеалогическое древо.**

Выберите карты представляющие ваших родственников: родителей, братьев, сестер, детей, вас самих. Объясните, почему Вы выбрали именно эти карты. Постройте из карт генеалогическое древо и нарисуйте или опишите связи, существующие между ними.

#### **Соло**

Приготовьте бумагу и краски. Выберите из колоды 10 карт, которые Вы охотно бы нарисовали в данный момент сами. Внимательно рассмотрите каждую из них и отметьте для себя, какую характерную черту, душевное состояние, поведение она отражает. Переверните карты и нарисуйте картину, соответствующую этим качествам.

Какие бы карты Вы хотели бы нарисовать сами? Какие из карт Вы бы повесили на стене своей комнаты? Есть определенная карта, которая характеризует Вас или Ваше настроение? Какая карта подходит Вам сегодня, какие на ней цвета и фигуры?

Из карт могут быть созданы воображаемые мозаики, пейзажи или картины Вашего города и его окрестностей с высоты птичьего полета. Любые жизненные события также могут быть описаны с помощью комбинаций карт.

Используя карты ЭККО, мы открываем дверь в мир свободных ассоциаций. Мы поощряем любого игрока в создании новых вариантов игры, адаптированных для решения его собственных задач. Во всех вариантах игры, пожалуйста, не забывайте о сотрудничестве и дружественной атмосфере.

### **О жанре**

«ЭККО» - 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
- \* TAHITI, by Paul Gauquin