## BIENVENUE À LA MAISON D'EDITION DES «CARTES ASSOCIATIVES ET MÉTAPHORIQUES»

Nous sommes heureux de vous présenter de superbes jeux de cartes stimulant la créativité et la communication, chaque carte constituant un tremplin coloré vers notre propre imagination. Elles se situent à mi-chemin entre le jeu et le livre; et constituent à la fois un outil et un jeu, tant pour les adultes que pour les enfants de tous âges, offrant une panoplie de possibilités allant du jeu en famille à l'entraî nement en équipe dans les sociétés. Tout le monde y trouve son plaisir et tout le monde gagne! Chaque jeu se joue d'une maniére qui lui est propre, mais ils peuvent également être associés, servant de blocs de construction à notre créativité et donnant ainsi naissance à des combinaisons infinies. Ces jeux sillonnent le monde en 28 langues différentes et sont accompagnés d'explications détaillées.









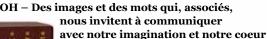


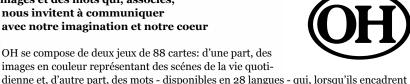


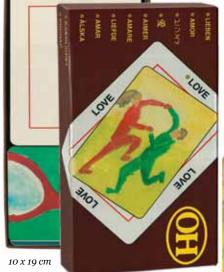




Nous avons pour mission de produire des outils amusants de qualité artistique supérieure qui peuvent être utilisés pour accéder à notre richesse intérieure faite d'imagination et d'intuition, de créativité et d'expression. Les instructions fournies avec chaque jeu de cartes sont de nature tolérante et permettent aux participants d'être authentiques sans se sentir évalués ni jugés.







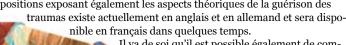
images en couleur représentant des scénes de la vie quotidienne et, d'autre part, des mots - disponibles en 28 langues - qui, lorsqu'ils encadrent l'image, l'éclairent de multiples façons. 7744 combinaisons sont possibles au départ, mais chaque jour nous découvrons d'autres interprétations. L'objectif étant d'échanger et d'exprimer nos idées, c'est le jeu idéal en famille, dans les écoles, les hôpitaux, les associations. Les cartes OH constituent un livre sans fin qui nous entra 'ne dans une nouvelle aventure chaque fois que nous l'ouvrons. C'est avec OH qu'e Ely Raman a inauguré le genre des cartes de jeux associatifs.



#### **COPE – Vers la Communauté et la Communication**

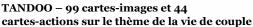
Le monde d'aujourd'hui a besoin de tous les instruments de paix que nous pouvons inventer! Les cartes COPE sont le fruit d'une collaboration entre

une artiste-peintre russe, une thérapeute israélienne et un éditeur allemand. Ses images nous guident à travers des histoires intimes de peine et de joie, afin de nous amener à les exprimer et les partager. Il ne s'agit pas de tableaux mais d'images qui reflètent plutôt le contenu émotionnel des événements. Et en tant qu'images évocatrices elles sont en train de faire leurs preuves de par le monde entier. Le chemin menant du traumatisme à la guérison y est dépeint sous des aspects magnifiques et multiples. Un petit livret de propositions exposant également les aspects théoriques de la guérison des



an Doo

Il va de soi qu'il est possible également de combiner les cartes COPE avec les autres jeux de la série.



Les 99 cartes-images représentent les nombreuses

phases, heureuses ou difficiles, qui jalonnent

les relations de couple : la passion ardente des débuts de la relation, les peines et les souffrances, les conflits, la différenciation, et aussi le pardon, la confance et la guérison. TANDOO est le fruit de plusieurs dizaines d'années de pratique de la thérapie de couple et de la collaboration menée avec le Dr Ofra Ayalon. Cette expérience a nourri les thèmes des illustrations réalisées par la main talentueuse de l'artiste Marina Lukyanova. Les 44 cartes-actions et leurs panneaux de signalisation se réfèrent à un concept de cartographie développé pour le travail relationnel ; les images proposent des situations

qui appellent des émotions, sentiments, réflexions et actions.

Fidèles à l'esprit du genre OH et des Cartes Associatives, toutes ces cartes sont à considérer sous un angle métaphorique et peuvent de ce fait être la base de multiples interprétations.

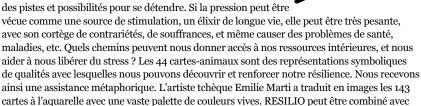
TANDOO est un jeu de cartes extrêmement complet, qui peut s'utiliser dans la sphère privée ou dans un cadre professionnel.



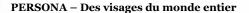
10 x 15 cm

### RESILIO – 99 cartes illustrées sur le thème du stress et de la résilience + 44 cartes-animaux.

Les 99 cartes illustrées reflètent les stress de la vie quotidienne et proposent





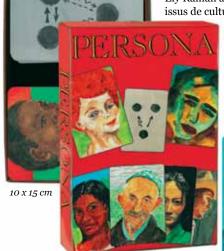


## **PERSONA**

Kesilio

Ely Raman a représenté 77 personnages jeunes et vieux issus de cultures différentes, et propose 33 cartes

relationnelles qui nous entranent dans des sortes de jeux de rules dans lesquels nous donnons vie à ces personnages. Qui sont ces gens? Que font-ils? Que veulent-ils? Par l'intermédiaire des cartes nous sommes invités à rencontrer par le jeu et l'imagination des gens de tous horizons et de toutes cultures, avec tolérance et compréhension.



10 x 15 cm



PERSONITA – 77 portraits d'enfants et de jeunes du monde entier et 44 cartes-situations

# personita

Les 77 portraits peints par les artistes Ely Raman et Marina Lukyanova représentent des enfants et des jeunes de tous les pays et de toutes les cultures du monde. Les 44 cartes- situations, et leurs dessins de type Giacommetti, nous aident à donner vie aux portraits, évoquant notre propre histoire intérieure. Elles sont un miroir pour chacun d'entre nous. Les Cartes PERSONITA sont une invitation à introduire dans le jeu les associations (groupes et famille) qui émergent de notre mémoire et de notre imagination. Stimulés par ces cartes colorées, nous pouvons exercer notre faculté imaginative et nous rapprocher ainsi des autres. Grâce aux cartes PERSONITA, les jeunes du monde entier deviennent des voisins avec qui nous pouvons entrer en relation et communiquer de manière créative et amusante.



personita

SAGA – 55 images permettant d'inventer et de raconter des contes, des mythes et des légendes

Les cartes SAGA, que nous devons aussi aux talents d'Ely Raman, représentent des scènes qui se déroulent dans un pays

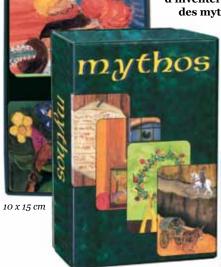
représentent des scènes qui se déroulent dans un pays qui n'a jamais existé mais qui est pourtant bien réel. Chaque carte constitue le point de départ d'une his-

toire tirée de notre monde de contes et de légendes: on peut embrasser des grenouilles, être transformé par une potion magique, sauvé par des héros. SAGA nous fait redécouvrir avec délice la spontanéité de notre enfance, ses surprises et ses rêves. Ces images nous invitent à voyager dans le monde des histoires, de l'imagination et de la magie.



MYTHOS – 55 images permettant d'inventer et de raconter des contes, des mythes et des légendes

# mythos



Suga

10 x 15 cm

MYTHOS comporte 55 aquarelles de la taille de cartes à jouer ordinaires. Elles représentent des scènes et des objets provenant du monde des mythes, contes et légendes. Un conte est une histoire «inventée à l'extérieur, mais vraie à l'intérieur». De tous temps et dans le monde entier les hommes ont inventé des mythes pour exprimer leur expérience collective. MYTHOS est un merveilleux complément aux cartes SAGA que nous aimons tant. Douze ans après avoir peint les cartes SAGA, l'artiste Ely Raman s'est de nouveau laissé aller à son inspiration. De ce fait, on peut aisément combiner les deux jeux.



1001 – 55 cartes-images pour inventer mille et une histoires

L'artiste-peintre Andrée Pouliot a créé notre nouveau jeu de cartes:

55 merveilleuses images inspirées du monde des contes de fées orientaux, dont les multiples facettes ravivent l'art séculaire du conte. Chaque carte nous porte comme un tapis volant à travers ces nuits arabes éclairées par la lune, au cours desquelles le roi écoutait avec ravissement mille et une histoires, couché sur des coussins brodés de fils d'or. A la mille et unième, nous devenons nous-

mêmes auteurs des contes - tout y est possible et, comme des les 1001 nuits, les cartes se renouvèlent à chaque jeu et donnent de nouvelles histoires. Notre imagination reçoit des ailes, le jeu ne vieillit jamais. Le jeu 1001 s'ajoute à SAGA et MYTHOS et peut se combiner à eux.



SHEN HUA - 55 images sur les contes de la Chine ancienne, «l'Empire du Milieu»



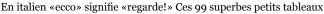


Ces 55 cartes ont été peintes par l'artiste pékinoise, Han Wei. Utilisant un style de peinture traditionnelle chinoise (peinture à l'eau), elle a réuni un ensemble d'objets, de scènes, et de personnages pouvant nous inspirer pour raconter des contes dans un style chinois. Les séduisantes images SHEN HUA trouvent leur origine dans les légendes et les mythes de la Chine ancienne. Que nous connaissions ou non ces histoires, nous pouvons répondre aux images en faisant nos propres associations avec elles et en créant ainsi de toutes nouvelles histoires. Chaque carte, tirée à l'aveugle dans le jeu de cartes, est une surprise; elle est une fenêtre dans le royaume de l'ima-

gination. Lorsque nous déposons les cartes choisies les unes après les autres, une histoire se développe – chaque histoire est unique, un événement unique! Les images SHEN HUA de la lointaine Chine peuvent nous conduire à faire de nouvelles incursions dans notre créativité.

### ECCO – 99 peintures abstraites pour une imagination sans limite

ecco



ont été peints par John David Ellis et nous invitent à regarder les couleurs, les formes et les dessins avec plus d'attention. Les tableaux ne portent pas de noms et n'ont pas de signification particulière - chacun de nous peut y voir quelque chose de différent. Ce jeu constitue un défi pour notre imagination; il est comme un tapis volant dans le monde de la rêverie, un tremplin vers l'art. Les cartes Ecco peuvent également servir d'introduction à la peinture, où les messages se passent d'image, de représentation scénique ou d'action. Les sentiments que suscitent les formes et les couleurs peuventè tre ressentis directement. Chacun y retrouve autre chose: une ville, une piè



#### HABITAT - L'homme et la nature

## HABITAT

88 scènes évocatrices peintes par le naturaliste

hommes, en communication avec cet environnement. Certaines images sont documentaires, d'autres métaphoriques; les unes sont sérieuses, les autres amusantes. Chaque être humain et chaque culture adopte une attitude particuliè re par rapport à son environnement naturel. Les cartes du jeu HABITAT veulent nous inciter de manière ludique à dépasser ce cadre-là et à trouver des interconnections et des réseaux dans

notre environnement.



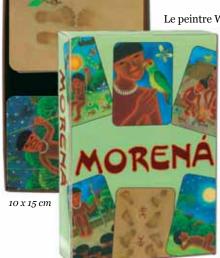
10 x 15 cm



## MORENÁ – Vie tribale dans la forêt vierge brésilienne



Le peintre Walde Mar de Andrade e Silva a vécu avec



les indigènes de la forêt vierge et n'a cessé depuis de dépeindre leur monde. 88 images et 22 cartes représentant des traces de pas dans le sable nous entranent dans la jungle et nous font partager la vie de ce peuple heureux et pacifique. Nous ne pouvons qu' être touchés par les couleurs chaudes et les scènes charmantes. Les enfants en sont particulièrement enchantés. MORENÀ signifie «lieu d'origine» dans la langue Xingu. Il n'y a pas si longtemps, toute l'humanité vivait en tribus et clans. Ces cartes nous permettent d'en refaire l'expérience.



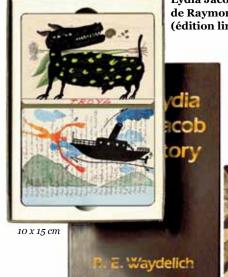
### Lydia Jacob Story – 55 collages en technique mixte de Raymond E. Waydelich (édition limitée)

## Lydia Jacob Story

L'artiste alsacien, Raymond E. Waydelich, a créé à partir de sa longue pas- sion pour les compositions faites de ses trouvailles et de peinture 55 petites oeuvres pleines d'humour publiées en format cartes de jeu. Le jeu LYDIA JACOB STORY constitue un tremplin vers

tormat cartes de jeu. Le jeu LYDIA JACOB STORY constitue un tremplin vers un monde fabuleux et surréaliste contenant tout un répertoire de motifs, d'objets et de sujets qui nous stimulent à faire nos propres associations. Les liens créés dans les images entre les couleurs, les écritures, les objets, les plantes, les personnages et les animaux peuvent être défaits, renforcés, nommés ou réinterprétés à souhait. Les

cartes LYDIA JACOB STORY sont aussi bien de l'art en format cartes que des outils ludiques. Elles servent tout autant à l'observation individuelle qu'à la méditation et à l'introspection; elles peuvent aussi inspirer des activités créatives.



10 x 15 cm

BEAUREGARD – 55 collages de l'artiste Joan Beauregard (édition limitée)



Les collages sont des images créées à partir de matériaux autres que la peinture, car «celle-ci n'en est pas l'élément principal. La fonction essentielle du collage est sa composition elle-même» (K. Schwitters). Les cartes BEAUREGARD sont des arrangements libres de formes et de couleurs qui peuvent profondément affecter l'observateur. Nous pouvons également aller au-delà de la contemplation et utiliser ces collages comme point de départ pour une expression créative personnelle. L'association spontanée peut être la source d'histoires, d'anecdotes ou de récits imaginaires. D'autres réponses à ces cartes vives peuvent être apportées par la peinture, la danse,

la musique ou le mime. Comme Ecco, les cartes BEAUREGARD ouvrent une porte sur le monde de l'art abstrait. Dans une chanson sans paroles, seule la musique exprime le message. De même, l'art abstrait - par l'absence d'objets, de visages, de scénarios ou de paysages interpelle directement l'observateur par la forme et la couleur.

BOSCH – «Le Jardin des Plaisirs» en 65 cartes de couleur (édition limitée)

# **Bosch**

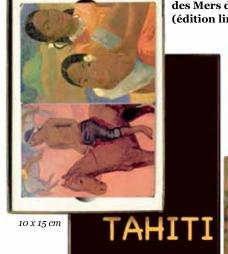


Le tableau «Le Jardin des Plaisirs» de Jérôme Bosch (1450- 1516) est l'ouvre la plus représentative des peurs, espoirs et fantaisies de l'Europe médiévale. Maître dans la narration par les images, Jérôme Bosch a peuplé sa création de bêtes fabuleuses et de créatures fantastiques, ainsi que des gens de son temps et de sa culture. Les 65 cartes de BOSCH représentent «Le jardin des délices» dans son entièreté. Prise individuellement, chaque carte révèle un oeuvre miniature riche de détails. Disposées l'une à côté de l'autre comme les pièces d'un puzzle, les différentes images reconstituent progressivement la composition intégrale. Pendant plus de cinq siècles, le travail de Jérôme Bosch a inspiré et fasciné tant les artistes que les amateurs d'art. Les cartes BOSCH

peuvent ouvrir une nouvelle porte vers son univers et nous guider dans les méandres d'une des oeuvres les plus célèbres de l'histoire de l'art occidental.

TAHITI – 55 segments des peintures des Mers du Sud de PAUL GAUGUIN (édition limitée)

## **TAHITI**



A la fin de sa vie, Paul Gauguin (1848 - 1903) créa des oeuvres brillantes dans les îles lointaines de Tahiti. Il y exprime sa fascination pour cette culture dans des peintures qui cherchent à satisfaire ses profonds désirs de beauté et d'innocence originelle. Ce sont des peintures des scènes de la vie quotidienne, de la campagne et des gens, surtout des femmes. Des images riches en poésie, ainsi qu'une harmonie manifeste qui semble être celle du paradis, emplissent ses oeuvres. Ces 55 cartes, images choisies parmi ses plus belles peintures, sont une invitation à voyager en rêve vers les Mers du Sud. Nous pouvons créer nos propres histoires sur base des motifs de Gaughin. Les cartes TAHITI, comme des pièces exquises d'une grande mosaïque, captivent l'œil, l'attirent







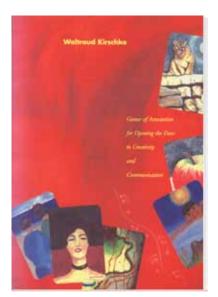
#### **QUISINE – Parlons de nourriture**

Partout où l'être humain s'est implanté, il prépare des aliments. Qui n'apprécie pas un bon repas? QUISINE fait de vous de véritables chefs coqs! Anke Siebert, artiste graphiste, a représenté deux aliments différents sur chaque carte. Ceux-ci servent d'ingrédients à la préparation de repas. Trois cartes vous donnent déjà huit variations, que vous choisissiez d'établir un menu trois services ou un pique-nique, que vous élaboriez votre repas seul ou en «quisinant» avec les autres joueurs. Attention cependant, QUISINE est le meilleur moyen de vous mettre en appétit ...

## **CLARO**

Des cartes à décorer soi-même

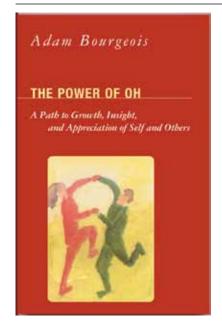
CLARO est constitué de 55 cartes «professionnelles» qui ne sont imprimées et vernies que sur une seule face. Elles peuvent ètre peintes ou dessinées au gré de votre imagination et constituent donc un outil idéal pour représenter vos images intérieures, vous permettant ainsi soit de constituer votre propre jeu, soit de compléter les autres jeux que vous possédez.



### «DES FRAISES DERRIÈRE LA FENÊTRE»

Parution de la traduction en français de l'édition revue et corrigée du guide des Cartes Associatives, 240 pages.

L'auteure, Waltraud Kirschke, raconte l'histoire de nos Cartes Associatives et présente la vision du monde et les valeurs sur lesquelles ce genre de cartes, complètement nouveau et unique, est fondé. La quasi totalité des cartes disponibles sont décrites de façon détaillée dans le livre. Les différentes thématiques y sont expliquées et également situées dans le contexte global. Les nombreux récits, témoignages et compte-rendus d'utilisateurs et de professionnels, issus d'horizons divers et de plusieurs pays, rendent la lecture passionnante. Ce livre vous aidera à faire le pas pour vivre l'expérience par vous-même, et à utiliser les cartes en toute liberté, pour votre plaisir personnel ou dans le cadre de votre métier.



### THE POWER OF OH

A Path to Growth, Insight, and Appreciation of Self and Others

A 200-page workbook for the OH Cards by Adam Bourgeois complete with 88 b/w small representations of the OH picture cards, extensive bibliography and index. The book is organized into three parts. In Part I, Adam discusses the OH Cards and the realms of personal discovery - the conscious, the unconscious, and archetypes. These chapters prepare the way for Part II and Part III which are about the 176 OH Cards and his insights and comments on each individual card, drawing upon myth, fairytales, word histories, and universal symbols. Space is provided after the descriptions for your own entries, through which this book becomes a personalised journal of your own discoveries.