



Виктория Гришанкова

ТАКИЕ НЕОБЫЧНЫЕ
ДЕВОЧКИ В ТАРО
НИКОЛЕТТЫ ЧЕККОЛИ

18+

Виктория Гришанкова

**Такие необычные девочки
в Таро Николетты Чекколи**

«Автор»

2026

Гришанкова В.

Такие необычные девочки в Таро Николетты Чекколи /
В. Гришанкова — «Автор», 2026

Эта книга-толкователь к Таро Николетты Чекколи, необычные девочки так и манят, чтобы разгадать их, меня увлекло изучение этого таро настолько сильно, что я решила поделиться своими мыслями с другими. Каждая карта будет просматриваться в нескольких аспектах, так же в конце этой книги будет добавлено описание к Оракулу Николетты Чекколи.

© Гришанкова В., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Введение	5
Немного о самой художнице	7
Колоды Таро оракульного типа	8
Мужские образы в Таро Николетты Чекколи	10
Персонажи и предметы в колоде	11
Стихии, ранги и развитие масти	14
Структура колоды и книги	15
0.Шут	16
Конец ознакомительного фрагмента.	19

Виктория Гришанкова

Такие необычные девочки в Таро Николетты Чекколи

Введение

Добро пожаловать в мир удивительных девочек!

Лично я обожаю эту колоду и считаю, что она является недооценённой. Но если хорошенько присмотреться к ней и понять её, то она может стать для Вас незаменимым помощником.

Иногда мы сами не знаем, что происходит у нас в голове и какие только тараканы там могут обитать, вы себе и представить не можете.

Эта колода я считаю, является глубоко психологическим инструментом, с помощью которого, мы сможем изучить глубины нашего подсознания. Понять наши страхи и фобии, найти наши блоки, разобраться в себе, и если с ней правильно работать, она поможет найти выходы из трудных ситуаций.

В этой книге я опишу каждую карту так, как именно я её вижу, как она работает со мной, мои практические наработки и то, как я её чувствую.

Если вы будете не согласны с чем-то, это нормально, не спешите «забрасывать в меня тапками», ведь с каждым эта колода будет «разговаривать» по-своему, понятному только ему языку.

Но если книга вам откликнется, хоть даже немного поможет вам в изучении и понимании этой колоды, поможет разобраться в какой-нибудь карте, которую вы не понимаете, я буду очень счастлива.

В свою очередь, я постараюсь описать все карты настолько подробно, насколько смогу.

Ещё немного дружеских напутствий перед началом, так как я буду в некоторых картах описывать что может проигрываться в вопросах здоровья, а так же в каждой карте я затрагиваю «психологические интерпретации», то прошу Вас, не ставить ни психологических, ни медицинских диагнозов!

Ведь не все здесь будут медиками и психологами, мы просто не имеем на это право, так как своими непрофессиональными заключениями, можем навредить человеку. Помните о главном правиле таролога: «Не навреди». Мы можем просто про себя отметить то или иное заключение, и на этом всё.

Для кого подойдёт эта колода:

- для психологов (считаю, что для психологов эта колода просто находка)
- для коучей (для различных мыслительных и творческих процессов)
- для МАК специалистов (как работать с этой колодой в МАК технике я опишу в конце книги)
- для тарологов (ведь это же и есть таро, правда?!)
- для тех, кто хочет исследовать глубины своего подсознания, заглянуть внутрь себя, понять свои страхи, «достать» своего испуганного внутреннего ребёнка, который, возможно, очень глубоко запрятался внутри Вас, ну вообще, для изучения себя.

Для чего её можно использовать:

- для проработок своих страхов
- для проработок детских травм
- для проработок психологических проблем

- для работы с внутренним ребёнком
- для просмотра теневых аспектов личности
- для анализа сновидений и расшифровки снов (это я не добавляла в книгу, потому что, во-первых, у меня в этом нет почти никакого опыта, я попросту не экспериментировала со снами с помощью этой колоды, а во-вторых, есть Методическое пособие по Таро Николетты Чекколи автора Елены Коломенской «По ту сторону снов» 2020 в которой она прекрасно описала тему сновидений в колоде).

Немного о самой художнице

Художница Николетта Чекколи родилась в 1973 году в Италии в Республике Сан-Марино. Закончила Национальный Институт искусств в Урбино.

На своей родине она очень популярна и известна, она получила много различных наград и премий, вот некоторые из них:

В 2001 году получила престижную премию Андерсона, как лучший итальянский иллюстратор детских книг.

В 2006 году стала обладателем серебряной медали от Общества иллюстраторов в Нью-Йорке.

В 2008 году создала дизайн для 3D-французского анимационного фильма **«La mécanique du cœur»** под руководством Матиаса Мельзо и при участии Люка и Силлы Бессон.

Так же Николетта участвовала в 11 групповых выставках и провела 9 персональных выставок своих работ.

В 2022 году принимала участие в Венецианской биеннале.

Николетта Чекколи является художницей-иллюстратором многих сюрреалистических работ. Героинями её творчества, как раз таки и являются эти милые, на первый взгляд и симпатичные девчули.

Она сама описывает свои работы как «исследование моих сильных и слабых сторон с тонким чувством юмора и психологическим напряжением».

В её работах прослеживаются пути жизни и смерти, потерь и приобретений, невинности и зрелости. Девочки через свои эмоции общаются с миром, они это делают по-своему, где-то через агрессию, где-то через слёзы, где-то через любовь, через их любовь, как могут только они любить.

Есть очень интересные арт-буки работ Николетты, издательство Metamorphoses:

«Девочка в замке, внутри музея» 2023

«Дневные грёзы» 2022

«Прелестные кошмары» 2022

«Поиграй со мной» 2022.

Колоды Таро оракульного типа

Я согласна с тем, что действительно такие колоды подстраивают под систему Таро Уэйта, но вы должны понимать, что мы не можем переносить все значения из Таро Уэйта на каждую карту оракульного типа Таро, ведь на то оно и оракульное и смысл его в том, чтобы отталкиваться от изображения на картинке и символике на ней, так что пожалуйста, не натягивайте сову на глобус.

Если под любую колоду, на которой будет написано Таро, таролог будет привязывать значения бедного затырканного Уэйта, то этот таролог будет, по крайней мере, не достаточно компетентным, если что, никого не хочу задеть или обидеть, просто пытаюсь объяснить отличие классики, от более современных колод Таро, на которых изображения, будут отличаться так или иначе.

Возьмём, к примеру Аркан IV Император из колоды Чекколи и классической колоды Артура Уэйта, ну разве их можно сравнивать и говорить, что нести они будут одни и те же значения?

Посмотрите на Императора Уэйта, сидит уже такой, действительно умудрённый опытом правитель, который, судя по его рыцарским доспехам, далеко не одно сражение пережил, воевал, вёл за собой многотысячные полки воевод и готов даже в эту же секунду, пока мы на него смотрим, вскочить и кинуться в бой.

И теперь смотрим на Императора из колоды Николетты, ну разве этот маленький мальчик готов к каким-нибудь смелым подвигам и сможет повезти за собой войско? Что у него может быть общего с воинственным и отважным Императором Уэйта? Единственное, на что он способен, это пампезно сидеть на своей деревянной лошадке и совершать великие подвиги у себя в голове.

Надеюсь я понятно описала свою мысль, колод Таро оракульного типа сейчас с каждым днём становится всё больше и больше и это замечательно, представляете какой простор открывается для нашего воображения и сколько всего можно нафантазировать?

Отличающиеся от себя колоды от того и интереснее, что различных сценариев и значений становится больше, у меня уже очень много таких колод и я их просто обожаю, каждая колода, по-своему прекрасна и я не устаю ими восхищаться. Это тот момент, когда старина Уэйт немного даёт путь более молодому поколению колод, ни сколько не отрицаю, что классическая колода является самой, по сей день популярной колодой Таро, но согласитесь, что свежий взгляд на Таро в целом и его мутации тоже необходимы. Ведь с создания колоды Уэйта прошла уже добрая сотня лет и жизнь и взгляды с тех пор не хило изменились.

А теперь о том, на что нужно обращать внимание, чтобы понимать любую оракульную колоду:

- 1) Сколько персонажей на карте, один, два или несколько?
- 2) Чем персонаж занят?
- 3) Он статичен или динамичен?
- 4) Во что он одет?
- 5) Какие основные цвета преобладают в карте?

6) Какие дополнительные предметы или символы вы замечаете? (это важно, обращаем внимание на всё, смотрим на каждую деталь, как Императрица из этой колоды)

Если перебрав все эти пункты, вы всё равно в ступоре, сделайте так, представьте себя на месте этого персонажа, какое бы действие вы дальше сделали? Если персонажа два, о чем бы вы разговаривали? Как бы реагировали на всё происходящее?

Если есть самая сложная карта для понимания, отложите её на потом и уделите ей столько времени, сколько понадобится, проживите эту карту, станьте образно этой картой.

Ну вот, всё что я хотела сказать на эту тему, надеюсь, что каждый таролог, сможет «читать» любую колоду Таро, несмотря на их явное отличие друг от друга, желаю Вам удачи в этом! А мы продолжим дальше.

Мужские образы в Таро Николетты Чекколи

Так уж получилось, что мальчиков на картах этой колоды можно пересчитать на пальцах и видимо это не случайность. Возможно, сама Николетта таким образом переносит на свои иллюстрации такое вот «своеобразное» общение с мужчинами.

Мир девочек Чекколи это мир где мальчикам нет места, им там не особо рады. Ни в одной карте мы не увидим обычного взаимодействия мальчиков с девочками, даже карты, где девочка по сюжету должна показать свою любовь к противоположному полу, нам в образе её возлюбленного предстоит какие-то выдуманные мужские образы.

Я насчитала 9 карт на которых присутствует реальное или хотя бы приближённое изображение мальчиков:

- 1) IV. Император – единственный мальчик, изображенный в главной роли;
- 2) V. Верховный Жрец – на карте слева мальчик сидит на коленях;
- 3) VIII. Правосудие – справа рыцарь в доспехах;
- 4) XVI. Башня – малюсенький худощавый мужчина у входа в башню;
- 5) 10 жезлов – на заднем фоне темноволосый мальчик в голубом костюмчике;
- 6) Король жезлов – молодой парень, на которого нападает дракон;
- 7) Король кубков – молодой юноша плывущий на корабле;
- 8) 7 мечей – скрывающийся за стеной мальчик;
- 9) Король мечей – на заднем плане темный силуэт всадника на коне.

Теперь перейду к тем картам, где по-моему мнению изображен мужской образ в колоде, персонажи, от которых исходит угроза, зло или какой-нибудь не добрый поступок, эти изображения несут в себе присутствие мужской роли, их я насчитала 12 штук:

- 1) VI. Влюблённые – змея обвившая девочку
- 2) XI. Сила – дракончик проткнутый девочкой
- 3) XV. Дьявол – сам дьявол берет на себя роль мужчины
- 4) 1 жезлов – саламандра в крепких объятиях девочки
- 5) 5 жезлов – змеедракон носящий угрозу
- 6) 7 жезлов – чёртик с розгами в руках
- 7) 9 жезлов – хамелион на стене
- 8) 5 кубков – полу-птица и полу-человек
- 9) 6 кубков – змея с лицом человека и крыльями бабочки
- 10) 10 мечей – злобная пееенька и человек-вилка
- 11) 3 пентаклей – гусеница
- 12) 4 пентаклей – человек-кубик в мужском костюме.

На всех этих картах в основном исходит угроза, общение с мужским миром происходит через конфликты, непонимание, как будто какая-то пропасть существует между миром девочек и миром мальчиков.

Персонажи и предметы в колоде

В колоде есть много дополнительных персонажей в виде животных, насекомых, а так же игрушек и сладостей, которые занимают далеко не последнее место, так как являются второстепенными героями карт, где-то помогают героиням, где-то наоборот несут опасность, ну в общем и целом являются интересными объектами для изучения, ведь они будут добавлять тот или иной символизм в карте.

А так же необходимо обращать внимание на то, какая обстановка в комнатах, какие предметы её заполняют, вплоть до того, какого цвета стены, это тоже важно, какая природа вокруг, цветущие растения или увядшие, фон карты, темный или светлый, символизма в картах очень много, но я коснусь самых главных, по-моему мнению, моментов, которых точно не стоит упускать из виду.

Вкусности и сладости, еда:

В этой колоде очень много изображено разнообразной еды, проходит процесс необходимого насыщения для продолжения жизни.

- **тортики, кексы, пончики, печенья и конфеты** (все детки просто обожают сладости, и иногда им приходится вести себя хорошо, чтобы получить желаемую вкусность, поэтому в этой колоде это будет момент получения наслаждения, получение желаемого удовольствия, полное удовлетворение, момент счастья)

- **леденцы**(маленькие сладкие конфеты, которые долго рассасываются, помогают ненадолго отвлечься от какой-то ситуации, иногда их едят горстями, дабы заглушить нервное состояние, дабы заполнить пустоту внутри, насытиться, но тут уже будут присутствовать переживания более глобальные, депрессии, леденцы будут давать искусственную и быстропроходящую радость, небольшое мнимое счастье на какое-то мгновение)

- **яблоки**(символ великого искушения и грехопадения, здесь будут выступать моментом перед совершением, возможно, какой-то ошибки, либо тупиковой ситуации, будут подниматься вопросы выбора)

- **овощи**(в основном дети овощи не любят, а так как в этой колоде преобладают образы маленьких девочек, значит овощи тут будут выступать как продукт нежелательный к употреблению, значит, обстановка, где будут присутствовать овощи, не будет приносить приятное чувство, будет давить)

Живые существа:

Большое количество различных обитателей флоры и фауны присутствуют на картинках, в основном выступают добрыми спутниками для героинь, а иногда, могут быть и на противоположной стороне.

- **птицы**(ощущение свободы, куда хотят, туда и летят, возможность самим решить дальнейшие свои действия)

- **зайцы**(хитрые и изворотливые, очень трудно их изловить, но в то же самое время являются трусливыми и боязливыми животными)

- **бабочки** (символ трансформации, символ души, глубокий процесс перерождения, волшебство превращения, способность превратится из одного, в совершенно другое, более прекрасное)

- **мыши**(проныры, способные приспособиться где угодно, несут за собой хаос и разрушения)

- **всякие насекомые**(мухи, жучки, паучки, пчёлы, стрекозы, светлячки и прочие, в основном никто не любит насекомых, но эти девочки постоянно окружены ими, нахождение в среде, которую многие боятся и избегают такого общества)

- **змеи**(символ мудрости, обновления, а так же искушения, снова отсылка к Адаму и Еве, при всем при том, когда змея ощущает опасность, она начинает обвивать свою жертву и придушивать, чтобы та не смогла ей навредить, жёсткая защита себя)

- **рыбы**(несут плодородие и изобилие, так же рыбы это пассивность, рыбы могут долго находиться на одном месте и не двигаться, значит некая пауза будет присутствовать на карте с изображением рыбы, застревание в одном месте, нахождение в некой зоне комфорта)

Мифические персонажи:

Все те, от кого может исходить реальная угроза, невозможно знать наперёд как поведёт себя то или иное существо.

- **драконы**(известны своим необузданным характером, к ним нужен своеобразный подход, а иначе можно получить неконтролируемую порцию огня в свою сторону, испепеление, уничтожение противников)

- **чертики**(коварные существа, которые пойдут с вами на сделку, только если вы что-то отдадите значимое для них взамен, в этом случае персонаж теряет что-то важное для себя, например, свободу)

- **русалки-сирены-ундины**(красавицы, известные своим заманиванием мужчин на дно морское, каждый раз преследуют для себя одну и ту же цель, в этой колоде сами девочки будут выступать в их роли)

- **змеедраконы**(может как сжечь до тла, так и придушить при необходимости, такой вот дабл персонаж, усиленная удвоенная мощь, которая может быть направлена по своему усмотрению на кого угодно)

Интерьер, природа, фон:

Немаловажным считается фон карты, в какой комнате происходит какая-то ситуация, какого она цвета, что в обстановке интерьера бросается вам в глаза? Если персонаж находится на открытом пространстве, что его там окружает? Что находится за его спиной?

- **серые комнаты**(серый цвет – скука, унылое настроение, монотонность, некая рутина, отсутствие энергии, депрессия, меланхолия, интровертность)

- **черный фон** (там, где позади изображен черный фон, не знаешь к чему быть готовым, в этой тьме может скрываться всё, что угодно, неизвестная ситуация, скрытые факторы, будь то какая-то угроза или просто сам факт неизвестности, как в фильме ужасов, когда герои смотрят в темноту, играет напряженная музыка и никто не знает что будет дальше, выпрыгнет кто-то из темноты или так и будет давить эта довлеющая тишина неизвестности)

- **шахматный пол**(выстраивание стратегии, стратегическое мышление, обдумывание следующего хода, мысли на несколько шагов вперед, цель - победа)

- **закрытые ограничивающие «жилища»** (это сковывающие рамки, быть заложником чего-то. Чтобы было понятно о чем я, это карты II Жрица девочка-скала, IV Император и его очень ограниченная комната, XVI Башня девочка стоит в маленьком кубике, XX Суд девочка в лабиринте, XXI Мир и 4 кубков девочка в стеклянном шаре, 6 кубков узкая башенка, 4 мечей девочка в узкой кровати и такая же ограниченная комната как у Императора)

Острые предметы:

Карты с этими предметами будут показывать сценарии, которые несут некую опасность, угрозы и агрессию, момент нападения, где главная цель при помощи этих предметов нанести персонажу боль и вред.

- **булавки** (изделие для прикалывания, крепления чего-то, с помощью булавки можно пригвоздить интересующую нас информацию на листочке, чтобы потом, при первой необходимости, вернуться на то место и быстро напомнить себе что записывали, в этой колоде приколоты девочки, видимо, для того, чтобы в любой момент можно было бы подойти к ним, а они будут оставаться всегда «под рукой»)

- **ножи, копья**(оба этих оружия нужны для ближнего боя, копье выступает как защита и граница себя от того, кто представляет опасность, для того, чтобы отделить пространство между вами, с ножом будет уже более близкий контакт с противником, здесь нужна мужественность и сила, чтобы обороняться при помощи такого оружия)

- **плетка**(инструмент для нанесения телесного наказания, так же для приручения и управления животными, плетка является символом власти и контроля над кем-то, чтобы продолжать поддерживать определённый порядок)

Игрушки, различные предметы:

Происходит игра с чем-то, разыгрывание некоего сценария.

- **игральные кости** (элемент случайности, невозможность предугадать следующий исход грядущего события, что выпадает, над тем мы не властны, будет что будет)

- **кубики** (элемент игры, так же элемент сооружения, например, башни или ещё какого-то строения)

- **мягкие игрушки**(друзья, помощники, от них девочки получают поддержку, с их помощью они могут ощущать присутствие кого-то, с ними они уже не одиноки, они не одни)

- **мячики** (в процессе игры с мячом, происходит фокусирование только на игре, не замечается обстановка вокруг, иногда нежелание видеть всё, что тебя окружает в данную минуту, такое вот погружение в себя, уход в свои интересы, заикленность на повторяющихся движениях)

- **куколка-ребёнок** (прослеживается материнский инстинкт, забота о ком-то, необходимость прививать себе ответственность за другого, менее беззащитного, за того, кто не сможет сам о себе позаботиться)

- **юла** (элемент повторяющегося сценария, цикличное действие, действие по-кругу, неизменяющийся сценарий, невозможность поднять выше планку, застойная ситуация, нет развития)

- **конструктор** (выстраивание общего полноценного и большого элемента, выстраивается что-то необходимое, нужное, включается логика, создание из нескольких частиц единой конструкции)

- **пуговики** (в прошлом считались оберегами и талисманами, здесь могут выступать неким символом помощи, ресурсом, то, что поможет найти решение в ситуациях)

- **бусинки**(сосредоточенность, терпеливость, вовлеченность, сфокусированность на мелких деталях, отвлечение на другое, внимание не на ситуации в общем, проведем аналогию с четками, когда их перебирают, то успокаиваются, здесь имеет место быть момент отвлечения, ради успокоения себя и попытке обратить внимание на другое, перефокусироваться).

Стихии, ранги и развитие масти

В колоде у нас имеется 4 стихии и 4 масти:

Стихия Огня – масть жезлов (очень страстная и энергичная масть, активная энергия, «гореть делом», развитие, реализация, получение статуса в обществе, огромное количество амбиций, желание показать себя, проявиться в социуме).

Стихия Воды – масть кубов (эмоциональная и чувствительная масть, через масть кубов мы проживаем эмоции, через проживание идёт восприятие мира, спектр эмоций, от любви до ненависти, так же эта масть является интуитивной, «прощупывать» мир через чувства, эмоции и ощущения).

Стихия Воздуха – масть мечей (интеллектуальная масть, всё проходит через разум и обдумывание следующего шага, раздумывание стратегий и тактик тоже сюда, размышление, анализирование, аргументирование).

Стихия Земли – масть пентаклей (очень стабильная масть, здесь уже идёт получение ресурсов, важен порядок и сохранение своих ресурсов, следование своим ценностям и принципам).

Масть жезлов и мечей являются мужскими стихиями, отсюда эти масти считаются активными, расширяющими.

Масть кубов и пентаклей являются женскими стихиями, отсюда эти масти считаются пассивными, принимающими.

Придворные карты представляют собой 4 ранга:

Ранги показывают некую иерархию, степень влияния на ситуацию.

Пажи – детская позиция, ученики, зависимы от других, не имеют никакого опыта, проходят стадию обучения, набираются опыта, учатся осваивать свою масть.

Рыцари – молодые ребята, уже двигаются с определённой миссией, они очень энергичные, у рыцарей всегда есть цель, к которой они стремятся, они нацелены на некий результат и прилагают все усилия для его достижения.

Королевы – взрослая женская фигура, уже достигшие определённых результатов, стараются преумножить и накапливать ресурс своей масти.

Короли – взрослая мужская фигура, короли достигают максимума в своей масти и всё полученные ими ресурсы стараются сохранять и контролировать.

Развитие масти от 1-10:

- 1 – импульс, начало развития масти, идея, некий шанс, чтобы просто начать
- 2 – выбор, пауза, несколько вариантов, обдумывание следующего хода
- 3 – получение первого результата
- 4 – сохранение этого результата, стабильное положение
- 5 – внешний кризис, некая конфликтная ситуация с кем-то
- 6 – выход из кризиса, победа над ситуацией
- 7 – внутренний кризис, конфликт с самим собой
- 8 – выход из кризиса, получение опыта
- 9 – близость кульминационного периода, один шаг до конца
- 10 – итог, завершение масти, трансформация, переход.

Структура колоды и книги

Структура колоды

В этой колоде как и в любой колоде таро всего 78 карт.

Из них 22 Старших аркана (от Шута до Мира)

56 Младших Арканов (40 номерных от 1-10) и 16 карт двора (от Паж до Короля)

Хочется обратить ваше внимание на то, что в таро Николетты Чекколи, я бы не выделяла старшие арканы как главные и самые глубокие, как мы привыкли работать с колодой таро Уэйта, там как раз таки старшие арканы являются глубочайшими архетипами, указывают на судьбоносные моменты в жизни человека, отражают психотип личности, много «говорят» о духовном и т.д. и т.п..

В таро Николетты, вы и сами заметите, что каждая карта является огромным миром, который хочется изучать все больше и больше, каждая карта несет в себе свои глубокие значения, разбирая в каждом аркане все символы на карте, можно найти много интересного.

Структура книги

Я расписала все карты в пунктах:

1) Сюжет и описание карты(там я описываю всё, что происходит на карте + некоторые размышления)

2) Значение карты(как проигрывается событийно, местонахождение, плюсы и минусы карты, хоть колода и является теневой, но так или иначе, каждая карта содержит в себе как «+», так и «-»)

3) Ключевые слова(быстрые трактовки карты)

4) Характеристика личности(характеристика человека)

5) Отношения(рассматриваю трактовки по отношениям для пар, для одиночек и на знакомство, там я опишу, если новый знакомый будет описываться по данной карте, то, каким он будет или как пройдет знакомство)

6) Работа, финансы и профессии(всё об этом, а так же, добавляю перспективу в работе)

7) Страхи(боязнь и фобии)

8) Психологическая интерпретация (какие психологические моменты в карте)

Я не стала добавлять позиции «Совет» и «Предостережение» по одной простой причине, так как считаю, что это и так понятно, на позиции Совет – делать то, что изображено на карте, на позиции Предостережение – не делать того, что изображено на карте, примерно так.

Нас уже заждались **Старшие Арканы**, поэтому давайте наконец начнём с Вами это интересное путешествие!

0.Шут

«Гиперактивное чудо»

Сюжет и описание карты

Что происходит на этой карте? Вся карта говорит нам о некоем хаосе. Итак, мы видим девочку, которая сидит внутри большого барабана, а точнее, она катится, и уже сразу возникают вопросы, если это барабан, то почему он едет? Если это машинка, то почему она выглядит как барабан?

Девочка сама управляет барабаном, или он управляет ею и в ситуации есть некое невидимое глазу лицо? Отсутствие какого-либо управления этой конструкцией. Нет ни руля, ни тормоза, есть только колёсики, которые везут девочку непонятно куда и как долго она будет катиться, тоже не ясно. Это говорит нам о её неподготовленности к любым сложным жизненным ситуациям. Но зато она всегда готова на легкое отправится в любое весёлое приключение, живёт одним днём и не задумывается о завтрашнем дне.

Отсутствие ног это отсутствие опоры, обуславливается неуверенностью в своих поступках и завтрашнем дне.

Девочка целенаправленно движется в правую сторону, это говорит нам о том, что она сконцентрирована на будущем, прошлое её не интересует, даже её взгляд сосредоточен на чем-то, что ей интересно и только это её заботит, на остальное она совершенно не обращает внимания.

На голове у нее колпак с бубенцами, который прикрывает её уши, это значит, что она не готова и просто не хочет слушать какое-либо мнение о себе, неприятие любой критики в свою сторону и реагирование на какие-либо попытки простым: «бла-бла-бла».

В руках у неё палочки для барабана, которые она явно использует по назначению, так как её руки занесены для удара по нему. Это говорит нам о том, что где бы не появилась эта девочка, рядом с ней всегда будет шум и гам, а вот нравится вам это или нет, ей нет до этого дела, у неё есть своя цель и своё понимание о том, как надо себя вести. Так же её готовность барабанить изо всех сил, может быть защитным механизмом, попытка отпугнуть от себя любого, если это потребуется.

Обратим также внимание на яркую расцветку её наряда, это может нам сказать о том, что через свой образ она может проявляться таким образом в мире, так сказать выделяться из общей массы людей. Необычные экстравагантные наряды обязательно будут занимать главенствующее место в её шкафу. Может наряжаться каждый день как на праздник, находясь всегда на веселье. Она одевается как хочет и ей совершенно плевать на мнение окружающих, о том, как она выглядит.

Здесь имеет место быть явное привлечение внимания неординарными, безбашенными поступками. Может постоянно балаболить, болтать не по теме и неадекватно себя вести.

Значение карты

Событийно:нахождение в непонятной ситуации, могут быть шумные мероприятия, концерты, могут происходить какие-то безумия рядом.

Места: цирк, концертные площадки, детский сад, детские площадки.

Плюсы:всё делается на легкое, позитивная реакция на всё происходящее, жизнь одним днём.

Минусы:неготовность к сложным ситуациям, отсутствие управления событиями, может происходить что угодно, внезапные события, все действия выполняются без тормозов, отсутствие целей, странное поведение.

Ключевые слова

Ребёнок, незрелость, шум, легкомысленные поступки, действия без тормозов.

Веселье и праздность, жизнь одним днём, шутки – прибаутки, приключения на одно место.

Спонтанность, неожиданный поворот, неуправляемые действия, неготовность к неожиданным событиям, отсутствие опоры, жизнь на автопилоте, поспешные решения, неожиданно появившийся неуправляемый фактор.

Характеристика личности

Вечное дитя, балагур, безбашенный человек, человек на своей волне, со своими представлениями какой должна быть жизнь.

Вечно отшучивающийся по-любому поводу и без, неординарная личность, человек, который всегда выделяется в толпе людей, одевается ярко и экстравагантно, у него собственный стиль в одежде, под названием «что захотел, то и одел».

Его может быть слишком много, он может быть очень шумным и чересчур веселым, такого тяжело заткнуть, он будет творить и вытворять что хочет, делать что его душе угодно, причем на мнение окружающих ему плевать, он даже не слушает, если ему как-то пытаются сказать о его поведении.

Отношения

Для пар:если на характеристику уже имеющихся отношений выходит Шут, то здесь полное непонимание партнера, у каждого свое мнение и своя линия поведения, так же не готовность слушать и выслушать партнёра, своя правда, отвлечение только на себя и нахождение в своем понятном только ему мире. Например, геймер, который целыми днями играет и не обращает внимание на свою половинку, нахождение в своем виртуальном мире и неготовность разговаривать.

Для одиночек:разгульный образ жизни, могут быть несерьёзные интрижки, романы однодневки, может быть много встреч и знакомств по этой карте, много увлечений, не успел приехать к одной, уехал к другой.

На знакомство:встреча с новым человеком, который просто ворвётся в вашу жизнь так стремительно и быстро, что вы сами не успеете это осознать, окунёт вас с головой в свой ритм жизни, прокатит на эмоциональных горках, перевернет вашу жизнь с ног на голову и, возможно, так же быстро укатится из неё и это для него будет его обычное поведение и его жизнь.

Работа и финансы, профессии

В работе:нет чёткого плана, нет никаких инструкций, много действий не о чем, хаос и неразбериха, действия ради действий, шумная работа, шум и гам и никакой последовательности.

Финансы:деньги тут не задерживаются, тратятся на необдуманные и импульсивные покупки, могут быть постоянные траты совершенно на не нужный хлам.

Профессии:всё, что связано с переодеванием в костюмы и с костюмами в целом (аниматор, артист цирка, артист театра, костюмер, танцор)

Работа связанная с громкой музыкой (шоу и представления, тамода, диджей, барабанщик, рок музыкант)

Работа с детьми, группами, там где много детишек, все кричат и балуются (нянечка или воспитатель в детском саду, ясельная группа, учитель танцев для малышей)

На перспективу в работе:совершенно неясная перспектива, возможно как неожиданное принятие на работу так и неожиданный уход с неё.

Страхи

Быть не таким как все, отличаться от всех, выглядеть глупо, слишком выделяться, быть аутсайдером, быть изгнанным и непонятым другими.

Психологическая интерпретация

Перекладывание ответственности на других.

Незрелость в целом, человек сам не понимает, что отличается от всех, для него это обыденность.

Сме

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.