



Probing Our Fortune – Career Preparedness and Life Navigation with Folk tales

Leitfaden für die Verwendung von Märchenkarten

Aminbeg Baschkirisches Volksmärchen

Autorinnen: Dr Éva Virág Suhajda, Júlia Heltai

Lektorin: Dr Ildikó Boldizsár

Illustratorin: Anna Kunt

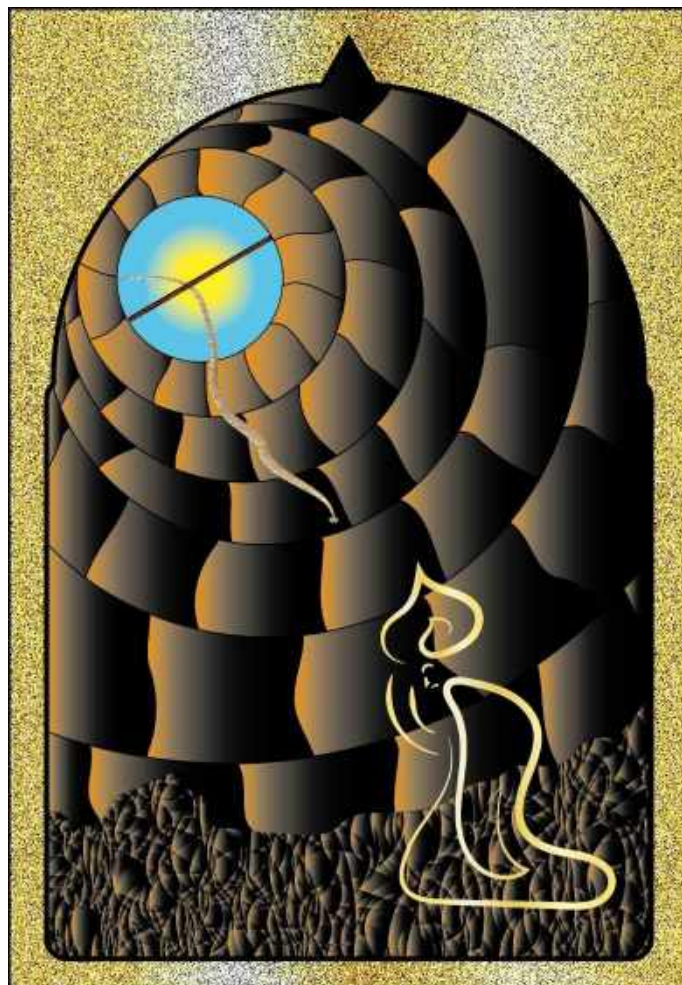


Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein die VerfasserIn; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



Index

Leitfaden für die Verwendung von Märchenkarten.....	1
Aminbeg - Baschkirisches Volksmärchen	3
Leitfaden zum Märchen	8
Wo fangen Sie an, wenn Sie selbst mit der Geschichte arbeiten?.....	10
Wie beginnen Sie als Jugendarbeiter:in mit der Geschichte zu arbeiten?.....	13
Ein mögliches Szenario für eine Gruppenaktivität	16





Aminbeg - Baschkirisches Volksmärchen

Es waren einmal ein alter Mann und eine alte Frau. Sie hatten einen Sohn namens Aminbeg. Der alte Mann und seine Frau wollten um jeden Preis, dass Aminbeg ein Kaufmann wird, aber er selbst hatte nicht das geringste Interesse daran. Sein Herz schlug für die Wissenschaft und die Kunst. Als der Junge sechzehn Jahre alt wurde, gaben ihm seine Eltern hundert Goldstücke und schickten ihn auf eine lange Reise, um in fernen Städten alles zu erlernen, was ein guter Kaufmann wissen sollte.

Aminbeg machte sich auf den Weg, bis er eine große Stadt erreichte. Er verbrachte die Nacht in einem Gasthof. Noch im Halbschlaf, hörte er jemanden unter seinem Fenster schreien:

„Am Ende der Stadt lebt ein hundertjähriger alter Mann! Wenn du schreiben lernen willst, geh zu ihm, er wird dich unterrichten!“

Aminbeg ging sofort zu dem alten Mann, der sich bereit erklärte, ihm für hundert Goldstücke das Schreiben in einem Jahr beizubringen.

Am Ende des Jahres konnte Aminbeg so gut schreiben, dass alle Leute staunten. Aber er schrieb nicht nur wunderschön, sondern war zudem so geschickt, dass er die Handschrift eines jeden ganz genau nachahmen konnte. Er nahm all seinen Mut zusammen und ging nach Hause zu seinen alten Eltern.

Die alten Leute waren sehr verärgert, als sie erfuhren, dass Aminbeg nicht erlernt hatte, ein guter Händler zu sein. Wieder drückten sie ihm hundert Goldstücke in die Hand und baten ihn eindringlich, das nachzuholen, was er versäumt hatte.

Also machte sich Aminbeg wieder auf den Weg. Am Abend erreichte er eine andere große Stadt. Am Morgen, als er aus dem Fenster sah, hörte er wieder laute Rufe:

„Wenn du das Schachspiel erlernen willst, geh zu dem Mann mit dem roten Bart. Er wohnt mitten in der Stadt! Er wird dich unterrichten.“

Aminbeg eilte zu dem rotbärtigen Mann und überzeugte ihn, ihm für hundert Goldstücke das Schachspiel innerhalb eines Jahres beizubringen.

Als das Jahr vorbei war, konnte Aminbeg so gut Schach spielen, dass er sogar die berühmtesten Spieler besiegte.



Wieder machte er sich auf den Weg nach Hause zu seinen Eltern. Sie rügten ihn sehr, da er das Gold, das sie im Angesicht ihres Schweißes verdient hatten, für unnütze Dinge ausgab. Dennoch gaben sie ihm wieder hundert Goldstücke und schickten ihn los, um endlich die Kunst des Handels zu erlernen.

Wie schon auf seinen früheren Reisen kam Aminbeg abends in einer großen Stadt an. Er ging zu Bett. Am nächsten Morgen, als er auf die Straße trat, sah er einen Mann, der mit lauter Stimme verkündete:

„Wenn du lernen willst Geige zu spielen, geh zum Musiker! Er wohnt direkt auf dem Marktplatz!“

Aminbeg ging sogleich zum Musiker und wurde für hundert Goldstücke sein Schüler.

Nach einem Jahr konnte er so schön Geige spielen, dass sogar sein Meister ihn bestaute.

Also kehrte er wieder in sein Elternhaus zurück. Seine Eltern waren wütend, als sie erfuhren, dass ihr Sohn das kostbare Geld erneut für nutzlose Dinge ausgegeben hatte. Sie schämten sich vor ihren Nachbarn, weil sie einen so unwürdigen Sohn hatten. Deshalb packten sie ihre Sachen und machten sich auf den Weg in ein anderes Dorf. Auf dem Weg dorthin bekamen sie Hunger und wollten Brot kaufen. Doch sie fanden in ihren Taschen kein einziges Goldstück mehr. Sie schimpften und beschuldigten Aminbeg.

"Du bist der Grund für all unsere Probleme, deinetwegen sind wir aus unserem Dorf weggezogen, und deinetwegen haben wir nichts mehr!", sagten sie in ihrer Wut und verkauften Aminbeg an eine vorbeiziehende Karawane.

Die Karawane fand sich bald in einer Wüste wieder, in der kein Tropfen Wasser zu finden war. Endlich kamen sie zu einem alten Brunnen. Die Leute schnappten sich ein Seil und einen Eimer und ließen ihn auf den Grund des Brunnens hinab. Aber auch darin fanden sie nicht einen Tropfen Wasser.

"Nun, Junge, versuch du es, vielleicht hast du Glück", sagte der Anführer der Karawane zu Aminbeg.

Es wurde ein Seil um Aminbegs Taille gebunden und er wurde in den Brunnen hinabgelassen. Aminbeg griff auf den Grund und sah sich um, aber auch er fand kein Wasser. Jedoch sah er einen großen Stein, unter dem ein schwaches Licht hervorschien. Als er den Stein anhob, wurde er von dem hellen Glitzern und Funkeln geblendet. Unter dem Stein befand sich eine große Grube, die bis zum Rand mit Gold gefüllt war. Ohne groß nachzudenken, füllte er den Eimer und rief den Leuten zu, dass sie den Schatz hochziehen sollten. Diese freuten sich sehr über das Gold und ließen den Eimer wieder hinunter. Als das letzte Goldstück aufgesammelt war, band sich Aminbeg an das Ende des Seils und rief den Leuten zu, sie sollten ihn hochziehen. Doch die Leute oben begannen zu streiten.

"Wenn wir ihn hochziehen", sagten sie, "wird er den ganzen Schatz für sich beanspruchen."



Also schnitten sie das Seil durch, und der arme Junge fiel zurück auf den Grund des Brunnens. Nach dem Sturz lag er eine Weile wie betäubt da. Dann fing er an zu überlegen, wie er aus dem tiefen Brunnen wieder herauskommen könnte. Als er in der Dunkelheit die Umgebung abtastete, stieß seine Hand auf eine schwere Eisenplatte. Als er sie anhub, öffnete sich ein zick-zack-förmiger Korridor vor ihm. Mutig ging er durch und erreichte bald einen großen Raum. In der Ecke des Raumes saß der Geist des Brunnens. Er war sehr traurig, denn er war so krank, dass ihn seine Kräfte langsam verließen.

Aminbeg näherte sich ihm und verbeugte sich. Der Geist knurrte wütend, doch Aminbeg hatte keine Angst vor ihm. Er bemerkte eine Geige in der Ecke und fragte den Brunnengeist, ob er sie nehmen und spielen dürfe. Er begann so schön zu spielen, dass der Geist im Handumdrehen geheilt war.

"Wie kommst du hierher, Junge?", fragte er Aminbeg freundlich.

Aminbeg erzählte ihm, wie die gierigen Leute ihn behandelt hatten.

"Du hast mich geheilt, ich werde mich dankbar zeigen", sagte der Geist.

Sogleich hob er den Jungen auf seinen Rücken, und mit einem Sprung waren sie wieder oben gelandet. Dort übergab der Geist Aminbeg ein Maultier und schickte ihn auf seinen Weg.

Aminbeg holte bald mit der Karawane auf. Als der Anführer der Karawane den totgeglaubten Jungen sah, schrieb er schnell einen Brief an seine Frau und bat Aminbeg diesen zu überbringen. Der Junge machte sich auf den Weg, aber als die Karawane aus seinem Blickfeld verschwand, öffnete er heimlich den Brief. Dort stand:

"Tötet und vergrabt den Jungen, der diesen Brief bei sich trägt, damit ihn niemand finden kann!"

Aminbeg zerriss den Brief und schrieb an seiner Stelle einen anderen, wobei er die Handschrift des Anführers der Karawane genau nachahmte:

"Nehmt den Jungen, der diesen Brief trägt, in unser Haus auf, gebt ihm zu essen und zu trinken; behandelt ihn gut, bis ich zurückkehre!"



Dort angekommen, las die Frau den Brief ihres Mannes und führte Aminbeg freundlich in ihr Haus. Sie gab ihm zu Essen und zu Trinken und versorgte ihn gut. Als Aminbeg in der Nacht aus seinem Fenster blickte, sah er, dass die ganze Stadt schlief, nur die Fenster eines großen Hauses waren hell erleuchtet.

"Warum brennen in diesem Haus nachts die Kerzen?", fragte er die Frau.

"Der Bürgermeister der Stadt wohnt dort. Er spielt sehr gerne Schach, wahrscheinlich sitzt er immer noch vor seinem Schachbrett. Man sagt, dass er demjenigen, der ihn im Spiel besiegt, seine Macht und seinen ganzen Reichtum schenken wird."

Sobald es dämmerte, war Aminbeg bereits beim Haus des Bürgermeisters.

"Was wünschst du, mein Freund?", fragte ihn der Herr der Stadt.

"Ich habe gehört, du bist ein sehr guter Schachspieler und niemand kann dich schlagen. Ich bin gekommen, um mit dir zu spielen und zu sehen, ob ich vielleicht Glück habe und dich schlagen kann!"

"Gut", antwortete der Bürgermeister. „Wenn du mich siegest, gehören meine Macht und mein ganzer Reichtum dir, aber wenn ich gewinne, werde ich dich enthaupten."

Sie setzten sich hin und spielten. Aminbeg gewann drei Spiele hintereinander.

Da sagte der Bürgermeister zu ihm:

"Ich bin alt und habe genug vom Regieren. Ich habe nach einem Menschen gesucht, der mein würdiger Nachfolger in der Verwaltung der Stadt sein würde. Ich habe ihn gerade gefunden."

Aminbeg nahm den Platz des alten Mannes ein und erhielt seinen ganzen Reichtum.

Inzwischen kam auch die Karawane in der Stadt an und der Anführer kehrte zu seiner Frau zurück. Er fragte sie:

"Nun, meine Frau, hast du getan, was ich in meinem Brief befohlen habe?"



"Das habe ich!", antwortete die Frau. "Ich habe den Jungen, den du geschickt hast, zu essen und zu trinken gegeben, und ich habe ihn behandelt wie meinen eigenen Sohn!"

„Oh, du törichtes Geschöpf! Ist es das, was ich dir geschrieben habe? Gib mir einfach meinen Brief und ich lese ihn dir vor, wenn du nicht lesen kannst!“, rief der wütende Anführer.

Die Frau reichte ihm den Brief. Ihr Mann traute seinen Augen kaum, als er folgendes las:

"Nehmt den Jungen, der diesen Brief trägt, in unser Haus auf, gebt ihm zu essen und zu trinken; behandelt ihn gut, bis ich zurückkehre!"

Der Mann wusste nicht, wohin mit seinem Zorn.

"Wo ist der verdammte Kerl?", fragte er.

"Im Palast. Er ist der neue Bürgermeister unserer Stadt ", antwortete die Frau.

Bald darauf kamen die Eltern von Aminbeg in die Stadt. Sie waren richtig glücklich, als sie ihren Sohn auf dem Balkon des strahlenden Palastes sahen! Sie bedauerten, dass sie ihn zu einem Händler machen wollten. Er wurde trotzdem ein erfolgreicher Mann. Er liebte die Kunst und die Wissenschaft, und er erreichte sein Ziel.

Nachdem Aminbeg Bürgermeister geworden war, baute er viele Schulen. In dieser Stadt wurde man zu einem gebildeten und kultivierten Menschen, und die Geschichte von Aminbeg verbreitete sich auf der ganzen Welt.



Leitfaden zum Märchen

Zu Beginn des Erwachsenenlebens treten wir alle als Aminbeg in das Leben ein. Wir haben unsere eigenen Vorstellungen und Wünsche, es gibt die Erwartungen der Eltern und des Umfelds und wir verfügen über ganz unterschiedliche Ressourcen. Die große Frage für uns alle lautet: Was soll ich damit machen?

Wo soll ich anfangen? Etwas lernen, das wahrscheinlich zu einem gut bezahlten Job führen wird? Sollen wir auf unsere Eltern und unser Umfeld hören und uns entsprechend entscheiden? Oder sollten wir etwas tun, von dem wir glauben, dass es für uns persönlich wichtig ist? Was für Wissen und welche Fähigkeiten brauchen wir im Allgemeinen, um im Leben weiterzukommen?

In der Geschichte entscheidet sich Aminbeg auf sein Herz zu hören. Die Erzählung verrät uns allerdings nicht, wie er sich dabei fühlt. Seine Eltern versuchen dreimal, ihn zu einem Kaufmann zu machen, aber Aminbeg zieht er es vor, die sich ihm bietenden Gelegenheiten zu ergreifen und das zu tun, was ihn interessiert. Wenn man sich ansieht, was er lernt, könnten wir sagen, dass die Inhalte die er wählt, Teilbereiche eines „geisteswissenschaftlichen Bachelor-Abschlusses“ sein könnten.

Wenn wir mit der Geschichte arbeiten, sollten wir nicht zu schnell über die Eltern urteilen, die vermutlich nur das Beste für ihren Sohn wollten und ihm immer wieder Mittel zur Verfügung stellten, um ihn in die "richtige" Richtung zu lenken. Aber egal, wie unterstützend der Gedanke der Eltern ist, Eltern können ihren Kindern nie die richtige Richtung vorgeben. Einer der wichtigsten Schritte auf dem Weg zur Unabhängigkeit und zum Erwachsenwerden ist es, seinen eigenen Weg zu gehen, auch abseits der elterlichen Erwartungen.

Allerdings kann man nicht sagen, dass Aminbeg zu Beginn der Geschichte genau weiß, wo er hingehen wird. Er weiß nicht wirklich, was er will, und geht dorthin, wo sich ihm eine Gelegenheit bietet. Er denkt nicht wirklich darüber nach, wie er sein Gelerntes, tatsächlich nutzen wird. Um sein Leben wirklich in den Griff zu bekommen, braucht er mehr als das, und diese Geschichte erzählt, wie er dieses "Mehr" schließlich erlangt.

Immer wieder geht Aminbeg nach Hause, erwartet und bekommt auch Hilfe von seinen Eltern. Wir werden hier vielleicht an das Bild eines "Tweenagers" erinnert, der von einer Universität zur nächsten zieht, unterstützt von seinen Eltern, bis er dreißig ist. Das ist keine gute Lösung für den Start ins Leben, also ist ein radikaler Schritt nötig: Aminbeg wird an die Karawane verkauft.

Bevor uns die Grausamkeit dieses Bildes, das ein in die Sklaverei verkauftes Kind zeigt, erschüttert, sollten wir einen Moment innehalten, um die Symbolik und die Situation des Märchens selbst zu betrachten. Im Mittelalter war es eine weit verbreitete Methode, Kinder zu erziehen, indem man sie - auch gegen Geld - zu Gehilfen machte, wo sie einen Beruf erlernen und sich schließlich ihren Lebensunterhalt verdienen konnten. Das Märchen selbst sagt uns, dass es sich nicht wirklich um Sklaverei handelt, denn dann hätte der Anführer der Karawane nicht befürchten müssen, dass Aminbeg seinen Anteil an dem gefundenen Gold einfordern würde.

Was könnte die Karawane darstellen? Was war der Schritt, den Aminbeg tun musste? Je nach unserer Lebenssituation kann die Karawane, der wir uns anschließen, viele Dinge bedeuten. Eine



Karawane kann eine Reise zu einem Ziel symbolisieren oder ein Mittel zum Überleben in der Wüste sein. Aminbeg schlug durch die Karawane eine neue Richtung ein, und konnte das bisher Gelernte anwenden. Die Karawane könnte auch ein Arbeitsplatz sein, an dem Menschen zusammenarbeiten, um gegen Bezahlung die Ziele eines anderen zu verfolgen. Aber was passiert, wenn man bei der Arbeit in der Karawane auf Gold stößt?

Da Aminbeg jung und naiv ist, vertraut er seinen Begleitern ohne Probleme und teilt sein Gold mit ihnen. Seine "Belohnung" ist, dass das Seil durchgeschnitten wird und er sich allein auf dem Grund des Brunnens wiederfindet.

Der Anführer der Karawane mag ein äußerer Gegner sein, aber - da sich im Märchen alles in uns selbst abspielt - lohnt es sich, darauf zu achten, welche inneren Hindernisse dieser Anführer symbolisieren könnte.

Naivität, Selbstüberschätzung und ein Mangel an kritischem Denken sind große Probleme. Die meisten von uns machen die Erfahrung, betrogen, ausgenutzt oder einfach nur zum ersten Mal übersehen worden zu sein. Dabei könnten wir auch „unser Gold“ verlieren.

Dies ist der wichtige Wendepunkt in der Geschichte. Aminbeg befindet sich physisch und psychisch am Abgrund. Aber hat er die Mittel, um wieder auf die Beine zu kommen? Es ist nur ein Bewusstseinswandel nötig, um sich wieder aufzurappeln. Aminbeg tut genau das: Er beginnt zu tasten und findet den Weg, den er gehen kann.

Sein Weg führt ihn zum Geist des Brunnens, der selbst deprimiert im Dunkeln sitzt. Aminbeg hätte sich entscheiden können, einfach dabeizusitzen und seine (eigene?) verzweifelte Haltung zu ertragen, aber stattdessen schaut er sich um und setzt schließlich sein Gelerntes in die Tat um.

Die Geige und die Musik sind Symbole für Kunst und Kreativität. Etwas zu Erschaffen kann ein guter Weg sein, um aus der Grube herauszukommen und sich selbst zu finden. Auch Aminbeg ist erfolgreich: Der alte Geist holte ihn nicht nur aus dem Brunnen, sondern stellte ihm auch ein Maultier zur Verfügung. (Wen oder was repräsentiert „der Geist“ in unserem Leben? Welche inneren und äußeren Ressourcen können uns aus dem Abgrund heben?).

Aminbeg, immer noch mitten in der Wüste, schließt sich der Karawane wieder an, aber er ist nicht mehr naiv und wehrt die nächste Intrige des Anführers der Karawane ab, diesmal mit Hilfe seiner anderen Fähigkeit, dem Lesen und Schreiben. Wofür steht die Lese- und Schreibfähigkeit? Vielleicht für Kritisches Denken, grundlegende Informationskompetenz und die Fähigkeit, Informationen zu sammeln und zu nutzen, um Entscheidungen zu treffen.

Jetzt, in besseren Verhältnissen - als Gast im Haus des Anführers der Karawane- ist es für Aminbeg an der Zeit, sein Lebens in die Hand zu nehmen, und das tut er mit Hilfe seiner Schachkenntnisse. Schach - steht für die Fähigkeit, Dinge und Systeme zu durchschauen, strategisch und vorausschauend zu denken.

Der Anführer der Karawane tritt nun in den Hintergrund, und am Ende der Geschichte gibt es endlich die lang ersehnte elterliche Anerkennung und den Segen.



Wo fangen Sie an, wenn Sie selbst mit der Geschichte arbeiten?

Die Arbeit an uns selbst anhand einer Geschichte ist eine spannende Aufgabe, aber sie ist keineswegs einfach. In einem Märchen wird die Ordnung am Ende wiederhergestellt. Der Held des Märchens geht auf eine Reise und erreicht eine nächste Stufe der Selbstentwicklung.

Es ist unsere Aufgabe, die Wendungen und "Codes" des Märchens für unser eigenes Leben zu interpretieren. Wir müssen die Schritte finden, die uns helfen, unser eigenes Leben entscheidend zu verändern.

Wenn wir beginnen, mit dem Aminbeg-Märchen zu arbeiten, sollten wir damit beginnen, die Geschichte aufmerksam anzuhören oder zu lesen, und uns dann zurücklehnen und die Stimmung des Märchens auf uns wirken lassen. Mit geschlossenen Augen können wir vielleicht einen Geschmack, einen Geruch und ein Bild aus der Geschichte herausfiltern. Was würden wir aus der Geschichte mitnehmen, wenn wir könnten? Wo finden wir uns in der Geschichte wieder und welche Rolle spielen wir?

Nehmen Sie dann einen Stift zur Hand und schreiben Sie Ihre Antworten auf (entweder auf den Karten oder im Textfeld). Konzentrieren Sie sich auf die Fragen, die Sie am meisten ansprechen. Nicht alle Fragen mögen für Sie relevant sein. Über manche sollten Sie aber versuchen nachzudenken oder sogar mit anderen darüber sprechen - mit Eltern, Freunden, in der Gruppe oder mit Jugendarbeiter:innen.

Wie läuft dieser Prozess ab? Wahrscheinlich regt eine Figur, ein Ort oder ein Gegenstand des Märchens unsere Fantasie an. Die Elemente in einem Märchen sind nicht unbedingt für alle gleich. Wenn wir eigenständig mit einem Märchen arbeiten, interpretieren wir die Situationen, Figuren usw., die in der Geschichte vorkommen, für uns selbst, ganz unterschiedlich.

Schauen wir uns zunächst die Figuren der Geschichte an.

Wenn Sie ein junger Mensch sind, und wie Aminbeg am Anfang Ihres Lebens stehen, können Sie sich wahrscheinlich mit ihm identifizieren. Schließlich ist er der Held des Märchens. Aber wenn wir mit der Geschichte als Jugendarbeiter:in arbeiten, weil wir sie zum Beispiel später mit unseren Klient:innen verwenden wollen, sehen wir uns vielleicht auch in einer Art Helferrolle - entweder als Meister, als der Geist des Brunnens oder vielleicht als der Bürgermeister. Man kann die Geschichte natürlich auch aus der Perspektive der Eltern betrachten, die konkrete Erwartungen haben und von uns enttäuscht sind.

Jede Figur hat ihre eigenen Stärken, ihre eigene Rolle und ihre eigene Botschaft. Die Karten der Figuren symbolisieren diese Botschaften.

a) Die Karte "Eltern" bezieht sich auf den familiären Hintergrund, und es lohnt sich, darüber nachzudenken, was wir aus unserer eigenen Familie mitbringen. Eltern können sich fragen, welches Erbe Sie selbst weitergeben, und welche offenen und unausgesprochenen Erwartungen sie haben.

b) Aminbeg lernt von den Meistern bestimmte Kenntnisse und übertrifft sie sogar an Wissen. Wenn wir selbst Lehrer sind, stellt sich die Frage, wie wir damit umgehen, wenn ein Schüler seinen Meister



übertrifft. Junge Menschen können sich die Frage stellen, was sie antreibt, das Wissen ihrer Meister zu übertreffen. Was bedeutet es überhaupt, über sich hinauszuwachsen? Wollen wir ein berufliches oder anderes Ziel erreichen oder sogar übertreffen? Wer sind diejenigen, von denen wir selbst viel gelernt haben, und was sind die Eigenschaften, die wir an diesen Personen schätzen? Was davon erkennen wir in uns selbst?

c) Der Geist des Brunnens wohnt in der dunklen Tiefe, ist ziellos und verzweifelt. Aus heutiger Sicht würde man ihm wohl ein Burnout attestieren. Nachdem er durch Aminbeg geheilt wird, findet er zu neuen Kräften und holt Aminbeg nicht nur aus der Tiefe heraus, sondern stellt ihm auch eine „Kraftquelle“ – in Form eines Maultiers – zur Verfügung. Was weiß der Geist des Brunnens? Welche Ressourcen und Fähigkeiten besitzen wir selbst, um uns aus schwierigen Situationen zu befreien?

d) Der Anführer der Karawane ist der Hauptfeind in der Geschichte. Er ist derjenige, der Aminbegs Naivität ausnutzt und ihn vernichten will. Wenn wir uns auf diese Figur konzentrieren, sollten wir nach dem inneren Hindernis suchen, das uns daran hindert, uns durchzusetzen und unsere Ziele klar zu formulieren und zu verfolgen. Der Grund kann ein mangelndes Selbstvertrauen oder ein Vor-sich-herschieben von Problemen sein. Der Anführer ist auch derjenige, der den Brief verfasst, der über Aminbegs Schicksal bestimmen sollte. Wenn wir mit dem Anführer der Karawane zurechtkommen wollen, müssen wir die inneren Faktoren (z.B. unsere vererbten Eigenschaften und Angewohnheiten), die uns daran hindern, unsere Ziele zu erreichen, aufgreifen und daran arbeiten.

Eine weitere entscheidende Frage ist, wo und in welcher Situation wir selbst uns im Märchens befinden. Jede Situation hat ihre eigenen Aufgaben, die wir erfüllen müssen, um zur nächsten Szene zu gelangen.

a) Der erste Ort ist das Haus der Eltern. Wir besuchen diesen Ort mehrmals und kehren immer wieder dorthin zurück. Das eigentliche Ziel ist es jedoch, auszuziehen und unabhängig zu werden. An diesem Ort werden wir zwar mit wichtige Ressourcen ausgestattet, aber gleichzeitig werden wir dort auch hohen Erwartungen und Druck ausgesetzt. Die Frage ist, ob wir diese Erwartungen erfüllen wollen. Sind wir bereit, die Sicherheit des Elternhauses zu verlassen und uns der Unsicherheit zu stellen, um selbstständig zu werden?

b) Der zweite Ort ist die Stadt, wo Aminbeg sich weiterbildet. In unserem Leben müssen wir uns die Fragen stellen: An welchen Orten lernen wir etwas? Was lernen wir, woher und von wem? Lernen wir, was von uns erwartet wird oder was wir lernen wollen? Erkennen wir die Bedeutung unseres eigenen Lernens? Sind wir in der Lage, all das Wissen zu nutzen, das wir gesammelt haben?

c) Der nächste Ort ist die Karawane. Die Karawane kann für viele Dinge stehen, die wir tun, weil wir sie tun müssen. Wir können zum Beispiel die Schule oder den Arbeitsplatz als Karawane erleben. Hatten Sie schon einmal das Gefühl, dass Sie sich für die Sicherheit verkauft haben? Doch was haben Sie aus dieser Situation gelernt? Warum lohnt es sich, bei der Karawane zu bleiben? Warum lohnt es sich, zur Karawane zurückzukehren und warum bleiben manchen Menschen ständig bei ihr?

d) Während unseres Lebens finden wir uns oft auf den Grund des Brunnens wieder. In Geschichten stehen die unterirdischen Orte nicht nur für den emotionalen Tiefpunkt, sondern auch dafür, dass wir etwas über unsere eigenen inneren Werte lernen. Fragen, die wir uns stellen sollten: Warum sind wir in dem Brunnen gelandet? Was hat unser Seil durchtrennt? Was müssen wir ändern? Was



können wir auf dem Grund des Brunnens tun? Wie können wir wieder herauskommen? Es lohnt sich, unsere eigene "Präventions-Therapie" zusammenzustellen, damit wir gar nicht an diesen Punkt gelangen, aber falls doch, müssen wir aktiv handeln.

e) Jenseits der Karawane - wo wir unser eigenes Schicksal neu schreiben - bringen wir alle ein Art "Schicksalsbuch" mit, mit unseren eigenen sozialen Erfahrungen, die uns irgendwo hinführen und uns für etwas bestimmen. Es setzt sich zusammen aus den Erwartungen unserer Eltern, die vielleicht nie ausgesprochen, sondern nur angedeutet wurden, dem Einfluss unseres Umfelds, und den Werten, Traditionen und Verhaltensweisen, die wir alle in uns tragen. Um unseren eigenen Weg zu gehen, müssen wir in der Lage sein, dieses „Schicksalsbuch“ zu verstehen, und uns muss bewusst werden, dass wir dieses umschreiben können. Was bestimmt Ihr Handeln? Was davon wollen Sie behalten und was nicht?

f) Das Haus des Karawanenführers - oder vielmehr das Haus seiner Frau - ist ein wichtiger Ort. Hier ruht sich Aminbeg aus und sammelt Kraft für die letzte große Aufgabe. Welcher Ort ist es für Sie, an dem Sie sich ausruhen und Kraft sammeln können? Was lässt Sie entspannen? Wo fühlen Sie sich sicher? Wo und wie bekommen Sie die Fürsorge, die Aminbeg von der Frau erhalten hat?

g) Der letzte Ort ist der Palast des Bürgermeisters. Der Palast steht für die Erreichung des Ziels ein eigenständiges Leben zu führen. Es lohnt sich, darüber nachzudenken: Wie sieht dieser Palast aus? Was ist das Leben, das wir leben wollen? Wohin gehen wir? Welche Schritte müssen wir unternehmen, um dorthin zu gelangen? (Aminbeg riskierte dabei sein Leben, aber er wusste, dass er auf seine Fähigkeiten vertrauen kann.)

Auch Gegenstände spielen im Märchen eine wichtige Rolle: Sie stellen Ressourcen dar, die uns helfen können, die Probleme im Märchen zu lösen. Im folgenden bieten wir einige Interpretationen an, jedoch ist zu sagen, dass Objekte je nach Situation ganz unterschiedliche Bedeutungen haben können.

a) Das erste Objekt sind die hundert Goldstücke die Aminbeg von seinen Eltern erhält. Auf unser Leben wieder gespiegelt, sollten wir uns fragen, welches „Gold“ unsere Eltern und geschenkt und mit auf den Weg gegeben haben? Es lohnt sich, über die positiven Dinge - nicht nur die materiellen Gegenstände - nachzudenken, die wir von unseren Eltern mitnahmen. Das könnte zum Beispiel die Liebe zum Lesen sein, die Gemeinschaft zu schätzen, Beziehungen aufzubauen und vieles mehr.

b) Zwei weitere Gegenstände sind Papier und Stift: die Werkzeuge der Literatur. Wenn Aminbeg sie benutzt, sind sie ein Symbol für das kritische Denken und für das Informiert-Sein. Wie gehen wir mit diesen Grundkompetenzen um? Nutzen wir unsere Lese- und Schreibfähigkeiten, um informiert zu sein, sodass diese tatsächlich von Nutzen sind? Welche Fähigkeiten und welches Wissen müssen wir uns in unserem Leben noch aneignen?

c) Das nächste Thema ist das Schachspiel. Es ist ein Symbol für strategisches Denken. Um beim Schach zu gewinnen, müssen wir über den Tellerrand hinausdenken, um zu verstehen, was und warum etwas passiert und welche Dinge ein System beeinflussen. Die Frage ist hier, ob wir verstehen, wie die Welt um uns herum funktioniert. Wie gut können wir uns in einem System zurechtfinden?



d) Der letzte Gegenstand ist die Geige. Das Geigenspiel ist die letzte Kunst, die Aminbeg erlernt, obwohl er dies von Anfang an wollte. Die Geschichte erzählt uns von Anfang an, dass er sich für die Kunst interessiert. Es ist auch die Fähigkeit, die er in der Geschichte schließlich als erstes anwendet. Die Geige kann ein Symbol für die Kunst, die Kreativität und das Erschaffen sein. Wie stehen wir zu solchen Fähigkeiten? Was erschaffen wir gerne? Woher kommt unsere Kreativität? Was gibt uns die Kraft und die Energie, um aus einem persönlichen Tief herauszukommen?

Wir sehen, dass wir von unterschiedlichen Ansätzen ausgehen können, wenn wir mit der Geschichte von Aminbeg an uns selbst arbeiten möchten. Es gibt nicht den einen, linearen Ansatz, obwohl die Orte und die dort gestellten Aufgaben explizit aufeinander folgen. Wir können an den Themen in unterschiedlicher Reihenfolge arbeiten.

Wir werden wahrscheinlich nicht so schnell zum Ende unserer Geschichte kommen wie Aminbeg, denn manchmal dauert es Jahre, bis man sein Leben wirklich in die Hand nehmen kann. Die Aufgabe besteht darin, die Schritte zu definieren, und von Zeit zu Zeit zu überprüfen, ob wir in die richtige Richtung gehen. Das kann gemeinsam mit anderen, in einer Karawane, sein oder selbständig, am Rücken unseres Maultiers.

Wie beginnen Sie als Jugendarbeiter:in mit der Geschichte zu arbeiten?

Hier möchten wir betonen, dass wir unter dem Begriff „Jugendarbeiter:in“ alle Personen ansprechen möchten, die mit jungen Erwachsenen zusammenarbeiten, wie z.B. Berater:innen, Coaches, Trainer:innen und Streetworker:innen.

Wenn Sie als Jugendarbeiter:in mit der Geschichte arbeiten wollen, ist der erste wichtige Schritt, aus ihrer persönlichen Perspektive mit der Geschichte zu arbeiten, d.h. sich die Schritte im vorherigen Kapitel durchzudenken.

Es ist notwendig, eine "subjektive" Interpretation der Geschichte zu haben. Wir müssen zuerst eine eigene Interpretation der Geschichte für uns selbst kreieren, bevor wir anfangen, mit Klient:innen zu arbeiten. Es ist nämlich sehr wichtig, dass wir nicht versuchen, den Klient:innen unsere eigene Interpretation aufzuzwingen. Außerdem sollte man beim Arbeiten mit Klient:innen nicht auf Fragen und Themen stoßen, die in uns selbst eine emotionale Reaktion auslösen könnten.

Gleichzeitig müssen wir die Geschichte selbst interpretieren, um die möglichen Interpretationen aus der Sicht des Klient:in durchdenken zu können.

Ildikó Boldizsár nennt diese beiden Ansätze die objektive und die subjektive Matrix der Geschichte. In der objektiven Matrix analysieren wir die Geschichte, während wir in der subjektiven Matrix versuchen, uns selbst in der Geschichte darzustellen.

Die objektive Matrix des Aminbeg-Märchens:

a) Wer ist der Held der Erzählung? - Der Held ist derjenige, der sich entwickelt, in diesem Fall Aminbeg.



- b) Was für eine Lebenssituation stellt die Geschichte dar? - Wir befinden uns am Beginn eines Lebens und werden mit dem Erwachsenwerden konfrontiert.
- c) Was ist die große Herausforderung in der Geschichte? – Die Herausforderung besteht darin, ob Aminbeg in der Lage ist, sein Wissen zu nutzen, sein Schicksal umzuschreiben und unabhängig (sein eigener Herr) zu werden.
- d) Wer/was unterstützt ihn dabei? - Die Meister, die ihn unterrichten, und ihm das nötige Wissen mitgeben, aber auch der Geist des Brunnens, der ihn lehrt aus der Tiefe aufzusteigen, indem Aminbeg das Gelernte anwendet, was einen wichtigen Wendepunkt in der Geschichte und Aminbegs Leben darstellt.
- e) Wer sind die Gegner? - Aminbegs Naivität, sein Mangel an Selbstwertgefühl, seine Ziellosigkeit sowie sein bereits vorgegebener Lebensweg.
- f) Welche Lösung wird angeboten? - Setzen Sie Ihre Fähigkeiten ein und vertrauen Sie auf sich selbst.

Die subjektive Matrix der Aminbeg-Erzählung:

- a) Wer bin ich in der Geschichte? Ich kann mich mit Aminbeg in der Helferrolle identifizieren. Jedoch kann dies auch auf andere Figuren zutreffen.
- b) Wo stehe ich in der Geschichte? Vielleicht habe ich für mich wichtige Ziele bereits erreicht? Vielleicht kämpfe ich aber auch darum, neue Dinge zu lernen, die ich zurzeit nicht anwenden oder nutzen kann? Vielleicht bin ich selbst auf dem Grund des Brunnens und befinde mich in einem persönlichen Tief?
- c) Welche Rolle spiele ich? Was ist meine Aufgabe an einem bestimmten Ort?
- d) Was ist mein inneres Hindernis, das ich überwinden muss, um in meinem Leben voranzukommen?
- e) Was ist meine innere Hilfe? Welche eigenen Ressourcen habe ich zur Verfügung, um Veränderungen herbeizuführen?
- f) Welchen Gegenstand würde ich für mich aus der Geschichte mitnehmen?
- g) Was muss ich konkret tun, um mich in meiner Situation weiter zu entwickeln?

Nach einer gründlichen Selbstreflexion anhand der Geschichte können wir damit beginnen, mit unseren Klient:innen an der Geschichte zu arbeiten. Wenn wir an einer individuellen Unterstützung arbeiten, ist die Hauptfrage, an welcher Stelle der Geschichte wir anfangen? An welchem Ort und in welchem Entwicklungsstadium befindet sich unsere Klient:in? Auch wenn wir dies vielleicht schon in vorangegangenen Gesprächen herausgefunden haben, können wir ihnen die Gelegenheit geben, dies für sich selbst zu erkennen.

Gehen Sie dann auf der Grundlage der Interpretation des Klient:in und der Interpretationen aus den vorangegangenen Sitzungen die Fragen durch. Diese werden in den Sitzungen davor und auf den



Karten während des Moderationsprozess formuliert. Das kann manchmal mehrere Sitzungen in Anspruch nehmen. Es müssen nicht alle Fragen bearbeitet werden, denn einige sind relevant, andere hingegen nicht. Es ist möglich, dass sich aus den Fragen auf den Karten neue Fragen ergeben. Bei den Karten handelt es sich meist um Fragen, manchmal wird den Klient:innen aber auch ein klares Problem gestellt, das sie lösen sollen.

Manchmal stoßen Sie vielleicht auf ein Thema, das nicht mehr zu dieser Geschichte passt. Man kann dann mit einer anderen Geschichte fortfahren und später zu dieser zurückkehren.

Ziel des Prozesses ist es, zu erkennen, welche "Stadt", der junge Mensch am Ende führen möchte. Welche konkreten Schritte sind nötig, um an dieses Ziel zu gelangen? Welches Wissen muss man sich aneignen? Wo kann man dieses erwerben und wie kann man es anwenden? Eine wichtige Aufgabe dabei ist es, den „Brief“ umzuschreiben: seinen vorbestimmten Lebensweg zu skizzieren und ihn, wenn nötig, bewusst in eine andere Richtung zu lenken.

Im Folgenden geben wir auch Vorschläge, wie man die Geschichte mit Jugendlichen in einer Gruppe bearbeiten kann.



Ein mögliches Szenario für eine Gruppenaktivität

Ziel der Arbeitsgruppe "Volksmärchen": Erforschung und Mobilisierung innerer Ressourcen, Vorbereitung sein Leben selbst in die Hand zu nehmen, Mobilisierung der eigenen kreativen Kräfte

Zielgruppe: Junge Menschen zwischen 18 und 23 Jahren (möglicherweise auch älter), die noch nicht vollständig unabhängig von ihren Eltern sind

Dauer: 60 Minuten

Anzahl der Teilnehmer: nicht mehr als 20

Vorbereitung des Veranstaltungsortes:

Das Umfeld sollte entsprechend der Atmosphäre der Geschichte vorbereitet werden. Es ist wichtig, dass die Teilnehmer:innen im Kreis sitzen können – besser ist es auf Kissen am Boden als auf Stühlen. Es sollte einen eindeutigen Eingang geben, das kann die Tür zum Raum sein. Wenn das nicht möglich ist oder der Raum zu groß ist, dann sollte ein selbsterstelltes "Tor" aufgestellt werden.

Achten Sie auf eine ausreichende, aber nicht zu starke Beleuchtung. Wenn Tische vorhanden sind, stellen Sie diese an den Rand des Raumes, sie können für die Einzelarbeit nützlich sein. Wenn keine Tische vorhanden sind, bringen Sie Zeichentafeln oder Mappen mit, auf denen die Teilnehmer:innen schreiben oder zeichnen können.

Legen Sie neben dem "Tor", innerhalb des Raumes die Symbolkarten aus, aus denen die Teilnehmer:innen beim Betreten des Raumes eine auswählen und dann den dazugehörigen Platz einnehmen können. Das können OH-Karten, Dixit-Karten oder auch eine eigene Sammlung von Bildern oder Postkarten sein. Wichtig ist nur, dass diese Karten verschiedene Situationen und Gefühle ausdrücken. Es sollten mindestens eineinhalb bis doppelt so viele Karten wie Teilnehmer:innen geben, damit alle eine ausreichende Auswahl haben.

In die Mitte des Kreises, der durch die Sitzgelegenheiten gebildet wird, sollten Sie ein buntes Tuch, eine Blume oder ein Symbol mit Bezug zur Geschichte legen. Im Fall von Aminbeg könnte dies eine Geige, ein Schachspiel, Schreibpapier oder eine Münze sein. Sie können entweder alle oder wenn Sie sich auf ein bestimmtes Thema konzentrieren möchten, nur einzelne Objekte in die Mitte legen.

Legen Sie außerhalb des Kreises, in Reichweite des Gruppenleiters, alle anderen Gegenstände ab, die Sie verwenden möchten.

Wenn das Erzählen per Video erfolgt, sollten auch der Computer, der Projektor, die Leinwand/Wandfläche und die Lautsprecher vorbereitet und getestet werden, um den Ablauf nicht zu behindern.



Benötigte Werkzeuge:

Tuch oder Schal für die Kreismitte, Dekoration, Symbolkarten, Schreibblöcke falls erforderlich, Kugelschreiber, Buntstifte, Zeichenwerkzeuge, die Story-Box-Karten und genügend Kopien der gedruckten Skizzen für jede Teilnehmer:in.

Bei digitaler Vorstellung per Video: Computer, Projektor, Leinwand/Wandfläche, Lautsprecher

Skript

(Zeiten sind ungefähre Angaben, abhängig von der Gruppe)

1: Eingang

Dauer: 5 Minuten

Lassen Sie die Teilnehmer:innen eintreten, am besten einzeln, und geben Sie allen die folgende Aufgabe:

- Was bedeutet Lernen für Sie? Wählen Sie eine Karte, die dies zum Ausdruck bringt, und setzen Sie sich mit dieser Karte hin.

Wenn jeder seine Wahl getroffen hat und Platz genommen hat, können Sie sich dazusetzen.

2. In Stimmung kommen

Dauer: 10-15 Minuten

Diskutieren Sie die von den Teilnehmer:innen gewählten Karten. Gehen Sie nicht im Kreis herum, sondern bleiben Sie sitzen. Nicht jeder muss unbedingt seine Karte teilen. Wenn jeder, der wollte, seine Karte vorgestellt hat, soll man in der Gruppe besprechen, was Lernen und Entwicklung bedeutet.

Stellen Sie während des Gesprächs die folgende Frage:

Haben Sie schon einmal etwas gelernt, das andere - vielleicht Ihre Eltern - nicht für nützlich hielten?
Was ist passiert? Wie hat es sich angefühlt?

Storytelling

Dauer: etwa 10 Minuten

Wenn die Teilnehmer:innen ihre eigenen Geschichten fertig erzählt haben, können Sie mit dem Märchen fortfahren. Stellen Sie die folgende Frage:

- Es gab einen Jungen, der eine ähnliche Lebenssituation hatte. Möchten Sie seine Geschichte hören?



Das Storytelling sollte in erster Linie mit eigenen Worten erfolgen, da wir auf diese Weise mit den Teilnehmern in Kontakt bleiben können. Wenn dies nicht möglich ist, können Sie die Geschichte vorlesen oder sich den Kurzfilm gemeinsam ansehen.

Wenn wir die Geschichte in eigenen Worten wiedergeben, können wir die Teilnehmer:innen bitten, vorher die Augen zu schließen und sich auf ihre Atmung zu konzentrieren. Wenn die Gruppe zur Ruhe gekommen ist, können Sie mit dem Erzählen der Geschichte anfangen.

Sie können auch zusätzlich ein Musikinstrument (z. B. Koshi, Kalimba, Sansula) verwenden, um die Teilnehmer:innen auf die Geschichte einzustimmen.

Bitten Sie die Teilnehmer:innen am Ende der Geschichte erneut, die Augen zu schließen und geben Sie ihnen die folgenden Aufgaben:

- Wählen Sie eine Farbe aus der Geschichte!
- Wählen Sie einen Duft aus der Geschichte!
- Wählen Sie einen Gegenstand aus der Geschichte!
- Schauen Sie sich um, wo befinden Sie sich in der Geschichte? Was und wer umgibt Sie?

Erarbeitung:

Dauer: 35-40 Minuten

Nachdem alle aus der Geschichte zurückgekehrt sind, besprechen Sie, was die Teilnehmer:innen mitgenommen haben und in welcher Situation sie sich wiedergefunden haben. Es müssen nicht alle antworten, denn die Teilnehmer:innen entscheiden selbst, ob sie sich zu Wort melden möchten. Bei den verschiedenen Orten können Sie die Teilnehmer:innen fragen, was ihre jeweilige Aufgabe dort ist.

Legen Sie dann die Zeichenutensilien auf und teilen Sie die Skizzen aus, wobei Sie allen eine kurze Zeit für die individuelle Arbeit einräumen.

Die erste der zu vergebenden Skizzen ist die Geige. Dies war die erste Fähigkeit, die Aminbeg in der Geschichte einsetzte.

Geigenkarte: Diskutieren Sie, wofür die Geige stehen könnte. Fordern Sie die Teilnehmer:innen auf, die ausgestellte Geige für sich selbst zu dekorieren und die Ressourcen und Aktivitäten aufzuschreiben, die sie selbst inspirieren und ihnen Energie geben.

Nach einer kurzen Zeit der Einzelarbeit - während das Zeichnen und Schreiben noch fortgesetzt werden kann – können diejenigen die möchten, das Erarbeitete vorstellen.



Die zweite Fähigkeit, die Aminbeg einsetzte, war das Lesen und Schreiben des Briefes.

Hier können wir über die folgenden Themen sprechen:

Pergamentkarte: Was kann Lesen und vor allem die Fähigkeit zu analysieren bedeuten? Wie kritisch sind wir gegenüber dem, was wir lesen und hören? Wie kann man durch Lesen getäuscht und manipuliert werden? Wie können wir dies vermeiden?

Die "Lebensweg" Karte: Wer oder was gibt unseren eigenen Lebensweg vor? Wie können wir ihn umschreiben?

(Es lohnt sich, diese Karte / diesen Entwurf zur individuellen Bearbeitung zu Hause mitzugeben. Eine ausführliche Bearbeitung erfordert mindestens eine oder mehrere zusätzliche Sitzungen und erfahrende Moderator:innen).

Die dritte Fähigkeit ist das Schachspiel.

Hier können wir die folgenden Themen bei der Vervollständigung der Skizze diskutieren:

Schachkarte: Was kann Schach darstellen? Wie gut verstehen Sie Systeme und menschliche Dynamik?

Was sind Ihre nächsten "Schachzüge"? Schreiben Sie diese über die Schachfigur. Was würden Sie gerne verbessern? Schreiben Sie dies auf die Schachfigur.

Was sind einige der nächsten Aufgaben und Züge, die Sie unternehmen werden, um eine Veränderung zu erreichen? Schreiben Sie es unter die Schachfigur.

Nach einer kurzen Einzelarbeit - während alle noch weiter zeichnen und schreiben - können diejenigen die möchten, ihr Geschriebenes teilen.

Abschluss:

Wenn die Zeit um ist, werden wahrscheinlich ein paar Leute immer noch an ihrem Werk arbeiten. Wir beenden die Sitzung, indem wir alle bitten, den Raum in den nächsten paar Minuten zu verlassen. Sie gehen zum Ausgang („Tor“) und treffen sich nacheinander mit allen Teilnehmer:innen.

Dort bitten Sie jene die das möchten, Ihnen die eigene Schachfigur zu zeigen: Fragen Sie, welchen Zug die Teilnehmer:innen als Nächstes machen werden, um die nächste Schachpartie in ihren Leben zu gewinnen.