

Probing Our Fortune - Career Preparedness and Life Esplorazione attraverso i racconti popolari

Guida all'uso delle carte

Aminbeg

Racconto popolare bashkir

Autori: Júlia Heltai, Éva Virág Suhajda, Szilamér Fehér

Supervisore: Ildikó Boldizsár

Illustratore: Anna Kunt



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Indice

Il racconto.....	3
Guida al racconto	7
Da dove cominciare quando si inizia a lavorare con la storia?	8
Da dove si comincia quando si lavora con lo storytelling come facilitatore/facilitatrice?.....	11
Esempi di attività di gruppo	12

Il racconto

C'erano una volta un uomo ed una donna anziani. I due avevano un figlio di nome Aminbeg. Gli anziani genitori volevano a tutti i costi che Aminbeg diventasse un mercante, ma lui non aveva il minimo desiderio di diventarlo. Il suo cuore era più attratto dalla scienza e dall'arte. Quando il ragazzo compì sedici anni, i genitori gli diedero cento monete d'oro e lo mandarono a fare un lungo viaggio in città lontane per imparare tutto ciò che un buon mercante dovrebbe sapere.

Aminbeg partì. Viaggiò fino a raggiungere una grande città. Passò la notte in una locanda. Quando ormai era quasi sveglio, sentì qualcuno gridare sotto la sua finestra:

- In fondo alla città vive un vecchio uomo centenario! Se volete imparare a scrivere, andate da lui e vi insegnerà!

Aminbeg si recò immediatamente dal vecchio e concordò che egli gli avrebbe insegnato a scrivere in un anno in cambio di cento monete d'oro.

Un anno dopo, Aminbeg aveva una calligrafia così bella da far risplendere le lettere come delle perle. Ma non solo scriveva benissimo, era diventato anche molto abile ad imitare la scrittura di chiunque, persino ad imitarne la punteggiatura. Dunque sistemò le sue cose e tornò dai suoi anziani genitori.

Gli anziani genitori si arrabbiarono molto quando scoprirono che Aminbeg non aveva imparato a commerciare. Di nuovo, gli diedero cento monete d'oro e gli imposero di imparare ciò che aveva tralasciato.

Dunque Aminbeg si alzò di nuovo. Di sera raggiunse un'altra grande città. Al mattino, quando guardò fuori dalla finestra, sentì di nuovo gridare:

- Se volete imparare a giocare a scacchi, andare dall'uomo con la barba rossa che vive nel centro della città!

Aminbeg si precipitò dall'uomo dalla barba rossa e lo convinse che in cambio di cento monete d'oro l'uomo gli avrebbe insegnato a giocare a scacchi in un anno.

Alla fine dell'anno, Aminbeg era in grado di giocare a scacchi talmente bene da sconfiggere anche i giocatori più famosi.

Tornò a casa di nuovo e incontrò i suoi genitori. Loro lo rimproverarono molto perché aveva speso i soldi che loro avevano guadagnato con sudore per cose inutili. Poi gli diedero di nuovo cento monete d'oro e lo mandarono via per imparare i segreti del commercio.

Proprio come nei suoi viaggi precedenti, di sera, il giovane arrivò in una grande città. Andò a letto ed al mattino, quando uscì per strada, vide un uomo che annunciava a gran voce:

- Se volete imparare a suonare il violino, andate dal musicista! Vive lì, nella piazza del mercato!

Aminbeg si recò immediatamente dal musicista e divenne un suo allievo in cambio di cento monete d'oro. Dopo un anno, era in grado di suonare il violino così bene che persino il suo maestro rimaneva incantato ad ascoltarlo. Partì dunque e tornò a casa dei suoi genitori. Gli anziani si arrabbiarono quando scoprirono che il loro figlio aveva speso di nuovo il denaro prezioso per cose inutili.

Provavano anche vergogna davanti ai loro vicini di casa per avere un figlio così inutile. Dunque decisero di non rimanere più nel loro villaggio, fecero i bagagli e partirono per trasferirsi in un altro villaggio. Durante il viaggio, ebbero fame e vollero comprare del pane. Sì, ma non avevano più un soldo in tasca.

Incolparono molto Aminbeg per questo.

“Sei la causa di tutti i nostri problemi, ci siamo trasferiti dal nostro villaggio a causa tua, non abbiamo più nulla per colpa tua!” - dissero. Poi vendettero Aminbeg ad un caravana di passaggio.

La carovana presto si ritrovò nel deserto, dove non si trovava neppure una goccia d’acqua. Alla fine, giunsero ad un Vecchio pozzo. Gli uomini presero una corda ed un secchio e lo calarono in un pozzo, ma non trovarono neppure un goccino d’acqua.

“Beh, ragazzo, provaci tu, magari sarai fortunato!”, disse il proprietario della caravana ad Aminbeg.

Legarono una corda attorno la vita di Aminbeg e lo calarono dentro il pozzo. Il ragazzo raggiunse il fondo del pozzo e si guardò intorno, ma di certo non trovò l’acqua. Vide però una grossa pietra, da cui traspariva una luce flebile. Sollevò la pietra e fu accecato da un grande scintillio e da un lampo_ sotto la pietra c’era un grande pozzo pieno d’oro fino all’orlo. Senza pensarci molto, riempì il secchio e gridò di tirare su il tesoro. La gente che lo aspettava attorno al pozzo era molto felice di vedere tutto quell’oro e abbassò di nuovo il secchio. Quando l’ultimo granello d’oro fu estratto, Aminbeg si legò la corda intorno alla vita e gridò alla gente di tirarlo su. Loro iniziarono a discutere.

“Se lo tiriamo su”, dissero, “vorrà l’intero tesoro per sé”.

Così tagliarono la corda ed il povero ragazzo ricadde sul fondo del pozzo. Rimase un po’ stordito per la caduta, e poi si chiese come sarebbe potuto uscire da quella profonda prigionia. Mentre iniziava a brancolare nel buio, la sua mano colpì una pesante lastra di ferro. La sollevò e davanti a lui si aprì un corridoio a zig zag. Lo percorse coraggiosamente e presto raggiunse un’ampia sala. In un angolo della stanza, lo Spirito dei Pozzi stava seduto in un angolo, era molto triste perché era così malato che le sue forze lo stavano abbandonando.

Il giovane si avvicinò e gli fece un inchino. Il fantasma ringhiò con rabbia. Tuttavia, Aminbeg non aveva paura di lui. Notò un violino poggiato in un angolo e chiese allo Spirito dei Pozzi se poteva prenderlo. Poi cominciò a suonarlo, ma in modo così bello che lo Spirito dei Pozzi guarì dai suoi mali in un batter d’occhio.

“Come sei arrivato qui, ragazzo?” – chiese ad Aminbeg in modo amichevole.

Aminbeg gli raccontò come lo avevano trattato gli avidi corrieri.

“Mi hai guarito, e io non sarò irrispettoso”, disse il fantasma.

Così, si caricò il ragazzo sulle spalle e, hip-hop, in un secondo si ritrovarono fuori dal pozzo. Lì lo spirit diede ad Aminbeg un mulo e lo mandò per la sua strada.

Aminbeg raggiunse preso la carovana. Quando il proprietario della caravana vide il ragazzo che pensava essere morto, scrisse rapidamente una lettera e chiese al ragazzo di procedere da solo e di andare a consegnare la lettera alla moglie. Aminbeg partì e, quando la carovana scomparve dalla sua vista, aprì la lettera e vide che riportava le seguenti parole:

“Uccidi e seppellisci il ragazzo che porta questa lettera in modo che nessuno possa vederlo!”.

Aminbeg strappò la lettera e ne scrisse un’altra, imitando fedelmente la calligrafia del proprietario della carovana:

“Accogli in casa nostra il ragazzo che porta questa lettera, dagli da mangiare, dagli dell’acqua; trattalo bene fino al mio ritorno!”.

La donna lesse la lettera di suo marito, accolse il ragazzo a casa sua in modo amichevole, gli diede da mangiare, da bere e non gli fece mancare nulla. Di notte, quando Aminbeg guardò fuori dalla sua finestra, vide che tutta la città dormiva e che solo le finestre di una grande casa erano illuminate.

“Chissà perché tengono ancora accesa la candela in quella casa a quest’ora di notte?” chiese alla donna.

“Il capo della città vive lì”. Gli piace molto giocare a scacchi, probabilmente è ancora seduto accanto alla sua scacchiera. Si dice che darà il suo potere e tutte le sue ricchezze a chi lo sconfiggerà nel gioco.

Appena spuntato il sole, Aminbeg era già a casa del capo della città.

“Cosa desideria, amico mio?” gli chiese il capo della città.

“Ho sentito dire che sei molto bravo a scacchi e che nessuno può batterti”. Sono venuto a giocare con te per vedere se sono fortunato!”.

“Va bene”, rispose il capo della città. “Se mi sconfiggi, il mio potere e tutte le mie ricchezze saranno tue, ma se vinco io, verrai decapitato”.

Si sedettero per giocare. Aminbeg vince tre partite di fila.

Allora il capo della città gli disse:

“Sono vecchio ormai e sono stanco di governare. Cercavo una persona che fosse un mio degno successore nella gestione della città. L’ho appena trovata.”

Aminbeg prese il posto del vecchio e ricevette tutte le sue ricchezze.

Nel frattempo la carovana arrivò ed il contadino tornò dalla moglie.

“Ebbene, moglie mia, hai fatto quello che ti ho ordinato nella lettera?”

“Certo!” – rispose la donna. “Ho nutrito e mi sono presa cura del ragazzo che hai mandato, l’ho trattato come se fosse un mio dolce figlio”.

“Oh, sciocca creatura! È questo che ti ho scritto? Dammi la lettera e te la leggerò dato che tu non sai leggere!” Gridò il proprietario della carovana.

La donna gli diede la lettera. L’uomo stentava a credere ai suoi occhi, ecco cosa c’era scritto nella lettera:

“Accogli in casa nostra il ragazzo che porta questa lettera, dagli da mangiare, dagli dell’acqua; trattalo bene fino al mio ritorno!”.

Il proprietario della carovana non sapeva come sfogare la sua rabbia.

“Dov’è quel maledetto ragazzo?” domandò.

“Nel palazzo reale. È diventato il capo della città” – rispose la donna.

Presto arrivarono in città i genitori di Aminbeg. Ma quanto erano felici quando videro Aminbeg sul balcone del palazzo reale! Si pentirono di aver voluto fare dei lui un commerciante! Aminbeg divenne comunque un uomo, e che uomo potente diventò! Era assetato di scienza e ottenne tutto quello che voleva.

Aminbeg, dopo essere diventato il capo della città, costruì delle scuole. In quella città, tutti divennero istruiti e colti. E la storia di Aminbeg si diffuse in tutto il mondo.

Guida al racconto

All'inizio della vita adulta, tutti noi viviamo quello che ha passato Aminbeg, carichi dei nostri desideri, delle aspettative dei genitori e dell'ambiente che ci circonda e di risorse che abbiamo più o meno a disposizione. La domanda, la grande domanda per tutti noi è la seguente: cosa ne facciamo?

Da dove cominciare? Impariamo qualcosa che possa portare a un lavoro ben retribuito? Dobbiamo ascoltare i nostri genitori e il nostro ambiente e scegliere di conseguenza? O dovremmo fare qualcosa che riteniamo importante? Di che tipo di conoscenze e competenze abbiamo bisogno in generale per fare carriera?

Alla fine, Aminbeg - il racconto non ci dice come la pensa al riguardo - sceglie di ascoltare il suo cuore. I suoi genitori provano per tre volte a farlo diventare un mercante, ma ogni volta lui preferisce "cogliere al volo" le opportunità che gli vengono offerte e fare ciò che gli interessa. Guardando a ciò che sta imparando, si potrebbe pensare che stia seguendo una carriera accademica in materie umanistiche, acquisendo competenze e abilità apparentemente inadeguate.

Non giudichiamo troppo in fretta nemmeno i genitori, che presumibilmente volevano il meglio per il figlio e lo hanno appoggiato dandogli diverse volte risorse per indirizzarlo verso la "giusta" direzione. Ma a prescindere dal sostegno dei genitori, questi ultimi non possono mai decidere la direzione giusta per i loro figli. Uno dei passi più importanti per diventare indipendenti e crescere è iniziare a percorrere la propria strada, anche lontano dalle aspettative dei genitori.

Tuttavia, non possiamo dire che all'inizio della storia Aminbeg sia veramente consapevole della sua strada. Non sa bene cosa vuole e va dove si presenta un'opportunità. Non pensa davvero a come utilizzare ciò che ha imparato. Per avere davvero il controllo della sua vita, ha bisogno di qualcosa di più, e questa storia racconta come alla fine ottiene questo "di più".

Ancora e ancora, Aminbeg torna a casa, si aspetta - e ottiene! – supporto dalla sua famiglia, finché i suoi genitori non si arrendono. Forse qui ci viene in mente l'immagine di un adolescente che passa da un'università all'altra, sostenuto dai genitori, fino ai trent'anni. Tuttavia, questa non risulta essere una corretta soluzione per iniziare una vita adulta, quindi è necessario un passo radicale: Aminbeg viene venduto alla carovana.

Prima di essere colpiti dalla crudeltà di questa immagine, che sembra essere quella di un bambino venduto come schiavo, fermiamoci un attimo a considerare il simbolismo e la situazione del racconto stesso. Nel Medioevo, un modo molto comune di educare i bambini consisteva nel darli come assistenti a qualcuno, anche in cambio di denaro, di modo che potessero imparare un mestiere ed eventualmente guadagnarsi una via d'uscita. Il racconto stesso ci dice che non si tratta di vera e propria schiavitù, perché in tal caso il padrone della carovana non avrebbe temuto che Aminbeg reclamasse la sua parte dell'oro trovato.

Cosa potrebbe rappresentare la carovana? Qual era il passo che Aminbeg doveva compiere? A seconda della nostra situazione di vita, la carovana di cui facciamo parte può rappresentare molte cose. Una carovana è un viaggio verso una meta e un mezzo per sopravvivere nel deserto. Aminbeg aveva bisogno proprio di questo, di una direzione in cui mettere a frutto ciò che aveva imparato. Una carovana può essere una sorta di luogo di lavoro, dove le persone lavorano insieme per la sopravvivenza (il salario) per gli obiettivi di qualcun'altro. Ma cosa succede se si trova l'oro lavorando nella carovana?

Aminbeg è giovane e ingenuo, quindi si fida senza problemi dei suoi compagni e condivide con loro il suo oro. La sua "ricompensa" è il taglio della corda e il ritrovarsi in fondo al pozzo, da solo.

Il padrone della carovana può essere un avversario esterno, ma - poiché in una fiaba tutto si svolge in realtà dentro di noi - vale la pena esaminare quali ostacoli interiori può rappresentare.

L'ingenuità, l'eccessiva fiducia, la mancanza di pensiero critico sono grandi problemi. La maggior parte di noi vive la delusione di essere stato ingannato, sfruttato o semplicemente ignorato per la prima volta. Abbiamo bisogno del nostro oro e non lo abbiamo.

Questo è il punto di svolta della storia. Aminbeg si trova fisicamente e psicologicamente nell'abisso. Ma ha le risorse per rimettersi in piedi? È necessario un cambiamento di coscienza e Aminbeg prova ad intraprendere il cambiamento: inizia a tastare il terreno e trova la strada da percorrere.

Il suo cammino lo conduce al fantasma del pozzo, che a sua volta siede depresso nel buio. Aminbeg avrebbe potuto scegliere di starsene seduto e sopportare il suo (proprio?) atteggiamento scortese, ma invece si guarda intorno e mette finalmente a frutto ciò che ha imparato.

Il violino, la musica è un simbolo delle arti, della creatività. Creare può essere un buon modo per uscire dalla fossa, per ritrovare sé stessi. Anche Aminbeg ha successo: non solo il vecchio fantasma ci tira fuori dal pozzo (chi o che cosa rappresenta nella nostra vita? Quali risorse interiori ed esteriori possono tirarci fuori dall'abisso?), ma ci fornisce anche un mulo.

Aminbeg, ancora in mezzo al deserto, si ricongiunge alla carovana, ma non è più un ingenuo e riconosce il successivo intrigo del padrone della carovana, questa volta usando la sua altra abilità, l'alfabetizzazione. Cosa rappresenta l'alfabetizzazione? Forse il pensiero critico, l'alfabetizzazione informativa di base, la capacità di raccogliere e utilizzare le informazioni per prendere decisioni.

Ora, in circostanze migliori - ospite nella casa del padrone della carovana - è il momento per Aminbeg di diventare il padrone della sua vita, e lo fa usando le sue abilità scacchistiche. Gli scacchi - la capacità di vedere le cose a fondo, di dare un senso ai sistemi, di pensare strategicamente, di vedere avanti - sono uno strumento importante.

Il padrone della carovana passa in secondo piano e alla fine del racconto arriva il tanto atteso riconoscimento e la benedizione dei genitori.

Da dove cominciare quando si inizia a lavorare con la storia?

Lavorare su noi stessi attraverso una storia è un compito entusiasmante, ma non è affatto semplice. In una fiaba, l'ordine viene ristabilito alla fine, l'eroe della storia intraprende un viaggio generale e passa a una fase successiva di autosviluppo.

Questo è anche il nostro compito: interpretare le svolte e i "codici" della fiaba osservandoli in relazione alla nostra vita, trovare i passi che ci aiuteranno a diventare migliori padroni e padrone della nostra vita.

Quando iniziamo a lavorare con noi stessi attraverso la fiaba di Aminbeg, prima ascoltiamo o leggiamo la storia, poi sediamoci e lasciamo che l'atmosfera della fiaba ci inondi. Anche a occhi chiusi, possiamo trovare un sapore, un odore, un'immagine della storia. Che cosa porteremo con noi dalla storia se potessimo? In quale punto della storia ci troviamo e che ruolo stiamo svolgendo?

Poi prendete una matita e scrivete le vostre risposte alle domande (sui cartoncini o nel testo). Concentratevi sulle domande che vi colpiscono di più. Non tutte le domande possono essere rilevanti

per noi, ma per quelle che lo sono valgono vale la pena riflettere a lungo, o anche di parlarne con altri - genitori, amici, coetanei, o anche aiutanti.

In che modo avviene questo? Probabilmente qualche personaggio, qualche luogo, qualche oggetto cattura la nostra immaginazione. Gli elementi di una fiaba non sono necessariamente gli stessi per tutti e infatti, quando lavoriamo alla storia con noi stessi, interpretiamo le situazioni, i personaggi, ecc. che compaiono nella storia in modo del tutto personale.

Vediamo innanzitutto i personaggi della storia.

Se siamo giovani alle prime armi, come Aminbeg, molto probabilmente ci identifichiamo con lui. Dopo tutto, è lui l'eroe della storia. Ma se ci rivolgiamo al racconto come strumento di supporto, ad esempio perché vogliamo usarlo con i nostri clienti, potremmo anche vedere noi stessi in un qualche ruolo di aiutante - come il Maestro, o come lo Spirito del Pozzo, o forse come il Capo della Città. In effetti, potremmo guardare la storia dalla prospettiva di un genitore con delle aspettative, frustrati da queste ultime.

Ogni personaggio ha un messaggio. Ognuno ha i suoi punti di forza, il suo ruolo, il suo messaggio. Le schede dei personaggi portano questi messaggi.

a) La carta dei Genitori si riferisce al background familiare e vale la pena riflettere su ciò che portiamo dentro di noi dalla nostra famiglia e, come genitori - se ci troviamo in quel ruolo nella storia -, su quale eredità stiamo trasmettendo e su quali aspettative palesi e non palesi stiamo ricevendo e trasmettendo ai nostri figli ed alle nostre figlie.

b) Dai maestri, Aminbeg apprende conoscenze specifiche e addirittura le supera. Se anche noi siamo insegnanti, la domanda è come ci rapportiamo al momento in cui un discepolo supera il suo maestro, e come giovani la domanda è cosa ci spinge a superare la conoscenza dei nostri maestri, dei nostri predecessori. Cosa significa trascendere? Vogliamo raggiungere o superare qualche obiettivo professionale o di altro tipo? Oppure, chi sono coloro da cui abbiamo imparato molto e quali sono le caratteristiche che ci spingono a identificarci con loro? Quali di queste caratteristiche abbiamo in noi?

c) Lo spirito del Pozzo abita nelle profondità ed è, per dirlo in termini utilizzati molto al giorno d'oggi, un po' in *burn out*, spezzato, senza scopo. Ma ha un violino, che Aminbeg usa per guarirlo, e poi è lo spirito che lo fa uscire dagli abissi e fornisce ad Aminbeg una fonte di forza. Che cosa sa lo Spirito del Pozzo? Qual è la capacità, la risorsa che possiamo mobilitare dentro di noi per uscire dalle situazioni difficili?

d) Il padrone della carovana è il nemico principale della storia. È colui che sfrutta l'ingenuità di Aminbeg e che vuole distruggerlo. Quando ci concentriamo su questo personaggio, cerchiamo l'ostacolo interiore che ci "spinge" in fondo al pozzo, che ci impedisce di affermarci, che ci impedisce di formulare e raggiungere i nostri obiettivi. Può essere la nostra mancanza di fiducia, oppure la procrastinazione. È anche colui che scrive la lettera che determina (o almeno vorrebbe determinare) il destino di Aminbeg, cioè la sua socializzazione infantile. Quando lavoriamo con il padrone della carovana, dobbiamo individuare i fattori interni, i modelli ereditati e ricevuti, gli elementi del nostro stesso comportamento che ci impediscono di raggiungere i nostri obiettivi.

È anche una questione di dove ci troviamo, in quale ambientazione della fiaba. Ogni scena ha i suoi compiti, che dobbiamo svolgere per arrivare alla scena successiva.

a) Il primo luogo è la casa dei genitori. Visitiamo questo luogo più volte, tornandovi, ma l'obiettivo finale è quello di staccarsi, di diventare indipendenti. Da qui otteniamo risorse, ma da qui riceviamo,

possiamo ricevere, aspettative eccessive, pressioni, e spesso rappresenta una fonte di tensione. La domanda è: vogliamo soddisfare queste aspettative? Siamo disposti a scambiare la sicurezza di un luogo d'infanzia con l'insicurezza di un altro luogo che possa aiutarci a diventare autonomi?

b) Il secondo (e ne seguiranno altri) è la città, luogo dell'apprendimento. Qui Aminbeg impara "solamente". Quali sono i luoghi del nostro apprendimento? Cosa stiamo imparando, da dove e da chi? Stiamo imparando ciò che ci si aspetta da noi o ciò che vogliamo imparare? Vediamo il significato del nostro apprendimento? Siamo in grado di utilizzare tutte le conoscenze che abbiamo raccolto e accumulato? Qui sorgono molte domande sull'apprendimento.

c) Il luogo successivo è la carovana. La carovana può rappresentare molte cose che facciamo perché dobbiamo. Possiamo anche vivere la scuola stessa come una carovana, o un luogo di lavoro. Vi siete mai sentiti come se vi foste venduti per avere maggiore sicurezza, stabilità, per sopravvivenza? Qual è la cosa che avete imparato da questa situazione? Perché vale la pena rimanere con la carovana? Perché vale la pena tornare alla carovana? Perché alcune persone rimangono?

d) Andiamo in fondo al pozzo diverse volte nella nostra vita. Nelle storie, i luoghi sotterranei rappresentano non solo il fondo emotivo, ma anche la conoscenza di noi stessi, la nostra profondità interiore. Se siamo nel pozzo, perché ci siamo finiti dentro? Cosa ha tagliato la nostra corda? Cosa dobbiamo cambiare? Cosa possiamo fare in fondo al pozzo? Come possiamo uscirne? Vale la pena mettere insieme la nostra "terapia antidepressiva" quando non siamo in fondo al pozzo e, invece, quando ci siamo, dobbiamo fare qualcosa.

e) Oltre alla carovana – che riscrive il nostro destino - tutti portiamo con noi un "libro del destino", la nostra socializzazione che ci guida da qualche parte e ci destina a qualcosa. È formato dalle aspettative dei nostri genitori, forse mai dette ma solo sottintese, dall'influenza del nostro ambiente, dai valori, dalle tradizioni e dai comportamenti che abbiamo portato con noi. Per andare avanti per la nostra strada, dobbiamo essere in grado di "leggere", di prendere coscienza di questi messaggi del destino e di riscriverli. Che cosa determina il vostro modo di agire? Quali di questi messaggi conservate e quali non volete?

f) La casa del padrone della carovana - o meglio, della moglie - è un luogo importante. Qui Aminbeg si riposa e raccoglie le forze per l'ultimo grande compito. Qual è il luogo in cui vi riposaste e raccogliete le forze? Cosa vi fa rilassare? Cosa vi fa sentire al sicuro? Come potete prendervi cura di voi stessi allo stesso modo in cui la moglie del padrone si è presa cura di Aminbeg?

g) Il luogo finale è il palazzo del capo della città. Questo è l'obiettivo del viaggio nella fiaba, ed è l'obiettivo di tutti: diventare il signore della propria vita. Vale la pena di riflettere: che aspetto ha questo palazzo? Qual è la vita che vogliamo vivere? Dove stiamo andando? Quali passi dobbiamo fare per arrivarci? (Aminbeg stava rischiando di perdere la testa, anche se si fidava delle proprie conoscenze).

Anche gli oggetti presenti nella storia possono essere d'aiuto. Gli oggetti nelle fiabe rappresentano risorse che possono aiutarci a risolvere i problemi della fiaba. Quelle che trovate di seguito sono possibili interpretazioni, ma è probabile che in una determinata situazione ogni oggetto abbia un significato completamente diverso nella propria interpretazione.

a) In questa storia, il primo oggetto che appare sono le monete d'oro dei genitori. Quale oro ci hanno regalato i nostri genitori? Vale la pena di pensare alle cose positive - non solo materiali - che portiamo con noi dateci dai nostri genitori, dalla casa dei nostri genitori. Possono essere l'amore per la lettura, la compagnia, le relazioni e mille altre cose. Pensiamoci.

b) Il secondo oggetto è la pergamena e la penna, gli strumenti dell'alfabetizzazione. Quando Aminbeg ne fa buon uso, si rivela in realtà un simbolo dell'abbandono dell'ingenuità, del pensiero critico, dell'essere informati. Come ci comportiamo con queste competenze di base? Usiamo le nostre competenze alfabetiche per diventare abbastanza informati da non essere usati contro di noi, ma da essere utili? Quali sono le competenze e le conoscenze che dobbiamo acquisire nella nostra vita per farlo?

c) Il prossimo oggetto sono gli scacchi. È un simbolo del pensiero strategico. Per avere successo negli scacchi, dobbiamo vedere il quadro generale, capire cosa sta succedendo, perché sta succedendo e cosa influenza cosa. La domanda è: abbiamo un'idea di come funziona il mondo che ci circonda? Quanto riusciamo ad avere una visione d'insieme?

d) Infine, l'ultimo oggetto è il violino. È l'ultima cosa che Aminbeg impara a usare, anche se ha voluto farlo fin dall'inizio, poiché il racconto ci dice fin dall'inizio che è interessato alle arti. Ed è interessante notare che utilizzerà questa abilità per prima. Il violino può simboleggiare le arti, la creatività e l'inventiva. Che rapporto abbiamo con queste abilità? Cosa ci piace creare? Da dove viene la nostra creatività? Che cosa ci dà la forza e l'energia per risalire dal fondo?

Sembra che possiamo partire da diverse direzioni quando lavoriamo su noi stessi con la storia. Non c'è un approccio unico e lineare, anche se i luoghi e i compiti che vi sono indicati sono esplicitamente in sequenza, ma possiamo lavorare sui temi trattati dalla storia più o meno in qualsiasi ordine.

Non è detto che si arrivi alla fine di un racconto velocemente. A volte ci vogliono anni prima di poter prendere davvero il controllo della propria vita. Il compito è quello di formulare i passi per arrivarci e di verificare di tanto in tanto che stiamo andando nella direzione giusta, sia con la carovana che al di fuori di essa, spostandoci a dorso del mulo che ci è stato dato dallo Spirito.

[Da dove si comincia quando si lavora con lo storytelling come facilitatore/facilitatrice?](#)

Quando si vuole lavorare con la storia come facilitatori o facilitatrici, il primo passo è quello di lavorare con il racconto in prima persona, cioè di riflettere sui passi del capitolo precedente.

È necessario avere un'interpretazione "soggettiva" della storia, un'interpretazione della storia per noi stessi, prima di iniziare a lavorare con essa come facilitatori, poiché è molto importante non cercare di imporre la nostra interpretazione ai clienti. Per farlo, dobbiamo sapere qual è la nostra interpretazione. D'altra parte, è anche importante interpretare la fiaba in relazione alla propria vita, in modo da non imbattersi in domande e argomenti che scatenano in noi una reazione emotiva durante il lavoro con il cliente.

Allo stesso tempo, però, dobbiamo anche interpretare la fiaba stessa, per riflettere sulle possibili interpretazioni dal punto di vista del cliente.

Ildikó Boldizsár chiama questi due approcci matrice oggettiva e soggettiva della storia. Nella matrice oggettiva interpretiamo la storia, mentre nella matrice soggettiva esaminiamo noi stessi alla luce della storia.

La matrice oggettiva del racconto di Aminbeg è la seguente:

a) Chi è l'eroe del racconto? - L'eroe è colui che si sviluppa, in questo caso Aminbeg.

b) Qual è la situazione di vita? - Siamo di fronte al racconto dell'inizio di una vita adulta.

c) Qual è il conflitto del racconto? - Il conflitto principale riguarda la capacità di Aminbeg di usare la sua conoscenza, riscrivere il suo destino e diventare indipendente (il padrone della propria vita).

- d) Chi/cosa sono gli aiutanti? - I maestri e la conoscenza che loro gli hanno dato, lo Spirito del Pozzo, con cui mettere in pratica la propria conoscenza ha causato una svolta del racconto (anche nella vita di Aminbeg).
- e) Chi è l'avversario? - L'ingenuità di Aminbeg, la sua mancanza di dubbi su sé stesso e la sua mancanza di scopo, e il suo "messaggio del destino" già scritto.
- f) Qual è la soluzione? - Iniziare a mettere in pratica le proprie capacità e ad avere fiducia in sé stessi.

La matrice soggettiva del racconto di Aminbeg:

- a) Chi sono io nella storia? Posso identificarmi con Aminbeg, come aiutante, ma anche con un altro personaggio.
- b) Dove mi trovo nella storia? Posso avere il controllo di me stesso, ma anche lottare per imparare molte cose nuove che poi non riesco a mettere in pratica o utilizzare. O forse sono io stesso in fondo al pozzo.
- c) Qual è il mio ruolo qui? Qual è il mio compito in questo luogo?
- d) Qual è il mio avversario interno che devo superare per andare avanti?
- e) Qual è il mio aiuto interiore, le mie risorse per il cambiamento?
- f) Quale oggetto tirerei fuori dalla storia per me stesso?
- g) Qual è la cosa più concreta che devo fare per andare avanti in questa situazione?

Dopo una riflessione approfondita sulla storia, possiamo iniziare a lavorare con i nostri clienti. Se stiamo lavorando con il cliente in un processo di aiuto individuale, la domanda principale è da dove iniziamo, in quale luogo, in quale fase dello sviluppo si trova il nostro cliente. Potremmo averlo già scoperto nel corso delle conversazioni precedenti, ma potremmo dare loro la storia o potrebbero ascoltarla e determinarla da soli.

Poi, in base all'interpretazione del cliente e alle interpretazioni fatte nelle sessioni precedenti, si passano in rassegna le domande formulate nelle sessioni precedenti e sulle carte durante il processo di facilitazione, che a volte può richiedere diverse sessioni. Non è necessario lavorare su tutte le domande, alcune sono rilevanti, altre meno. È possibile che dalle domande presenti sulle schede nascano nuove domande e che da lì si vada avanti. Le carte sono principalmente domande, ma a volte al lettore viene dato chiaramente un problema da risolvere.

A volte ci si può imbattere in un argomento che non rientra più nello scopo di questa storia. Si può allora continuare con un'altra storia e tornare a questa in un secondo momento.

L'obiettivo del processo è quello di capire qual è la "città" di cui il giovane vuole diventare padrone e i passi che portano ad essa: quali conoscenze acquisire, dove ottenerle e come applicarle. Un compito importante in questo senso è riscrivere la lettera - tracciare il destino pre-scritto e metterlo consapevolmente su un binario diverso.

Di seguito forniamo anche suggerimenti su come affrontare la storia con i giovani in gruppo.

Esempi di attività di gruppo

Scopo del gruppo di lavoro con i racconti popolari: esplorare e mobilitare le risorse interiori, preparare le persone a prendere il controllo della propria vita, mobilitare i propri poteri creativi.

Età dei partecipanti: giovani di 18-23 anni (eventualmente anche più grandi), ancora solo parzialmente indipendenti dai genitori

Durata: 60 minuti

Numero di partecipanti: non più di 20

Preparazione del luogo:

L'ambiente per il gruppo deve essere preparato in base all'atmosfera della storia. È importante che i partecipanti possano sedersi in cerchio, magari non su sedie ma su cuscini. Dovrebbe esserci un chiaro punto di ingresso, che potrebbe essere la porta della stanza, ma se questo non è possibile o se la stanza è troppo grande, allora si dovrebbe creare un "cancello".

L'illuminazione deve essere sufficiente ma non eccessiva. Se ci sono tavoli, posizionate ai margini della stanza, possono essere utili per il lavoro individuale. Se non ci sono tavoli, portate tavole da disegno o cartellette su cui i partecipanti possano scrivere o disegnare.

Accanto al "cancello", già all'interno dello spazio, preparate delle carte simbolo che i partecipanti possono scegliere all'ingresso e prendere posto facendo la loro scelta. Possono essere carte OH, carte Dixit o anche una vostra collezione di immagini o cartoline, l'importante è che esprimano situazioni e sentimenti diversi e che siano almeno il doppio del numero dei partecipanti, in modo che tutti possano scegliere.

Al centro del cerchio definito dai posti a sedere, è opportuno mettere un foulard colorato, magari con un fiore o un simbolo legato alla storia. Nel caso di Aminbeg, potrebbe trattarsi di un violino, di scacchi, di una pergamena, di monetine - tutti, o se ci si concentra su un tema o un oggetto particolare.

All'esterno del cerchio, a portata di mano del conduttore del gruppo, posizionate tutti gli altri oggetti di scena che volete utilizzare, comprese le carte della storia.

Se la narrazione avviene con l'ausilio di video, è necessario preparare e testare anche il computer, il proiettore, lo schermo/la superficie della parete e gli altoparlanti, in modo da non ostacolare il processo.

Se il gruppo è già riunito nella stanza quando iniziamo, chiediamo a tutti di lasciare la stanza e dunque disponete il setting, le carte, i disegni, il foulard, i simboli solo quando il gruppo è fuori dalla stanza.

Strumenti necessari:

Foulard per il centro del cerchio, oggetti decorativi, carte simboliche, blocchi per scrivere se necessario, penne, matite colorate, disegni, strumenti per disegnare, le carte della Story Box e un numero sufficiente di copie degli schemi stampati per ogni partecipante.

Eventualmente: computer, proiettore, schermo/muro, altoparlanti.

Scaletta

(i tempi sono approssimativi e dipendono dal gruppo)

1: Ingresso

Durata: 5 minuti

Lasciate che i membri del gruppo entrino, preferibilmente uno alla volta, e date a ciascuno il seguente compito:

- Cosa significa per te imparare? Scegliete una carta che lo esprima e prendete posto con questa carta.

Quando tutti hanno fatto una scelta e si sono seduti, incominciamo.

2. Entrare nello stato d'animo

Durata: 10-15 minuti

Discutete le carte scelte dai partecipanti. Non seguite l'ordine del cerchio, non tutti devono necessariamente condividere la propria carta. Quando tutti coloro che lo desiderano hanno condiviso la loro scelta, parliamo di cosa sia l'apprendimento e lo sviluppo.

Durante la conversazione, ponete la seguente domanda:

Avete mai imparato qualcosa che altri, magari i vostri genitori, non hanno trovato utile? Che cosa è successo? Come vi siete sentiti?

Racconto di una storia

Durata: circa 10 minuti

Quando vengono raccontate storie simili e si prosegue con la storia, porre la seguente domanda:

- C'era un ragazzo che aveva una situazione di vita simile. Volete ascoltare la sua storia?

La narrazione dovrebbe essere fatta prima di tutto con le parole dal vivo, perché in questo modo possiamo rimanere in contatto con i partecipanti. Se non si può fare con le parole dal vivo, si può leggere la storia o ascoltare l'audio o guardare il cortometraggio insieme.

Se si usa la narrazione a parole, si può chiedere ai partecipanti di chiudere gli occhi e di ascoltare il proprio respiro prima della storia, per poi iniziare il racconto quando il gruppo è concentrato.

Si può anche usare uno strumento musicale (ad esempio, koshi, kalimba, sansula) per far entrare i partecipanti nell'atmosfera della narrazione.

Alla fine della storia, chiedete nuovamente ai partecipanti di chiudere gli occhi e, lasciando il tempo necessario per attivare il proprio immaginario interno, date i seguenti compiti:

- Scegli un colore della storia!

- Scegli un odore della storia!

- Scegliete un oggetto della storia!

- Guardatevi intorno, dove vi trovate nella storia? Cosa vi circonda, chi vi circonda?

Elaborazione:

Durata: 35-40 minuti

Dopo che tutti sono tornati dalla storia, discutete su chi ha tratto cosa dalla storia, in quale paesaggio si è trovato. Nessuno è obbligato a rispondere, tutti possono intervenire volontariamente se lo desiderano. Per quanto riguarda i luoghi, potete chiedere ai partecipanti quale sia il loro compito in quel luogo.

Quindi disponete gli strumenti da disegno e le tavole e distribuite i disegni dei simboli, dando un breve tempo per il lavoro individuale.

Il primo dei disegni da distribuire è il violino. Aminbeg ha utilizzato per prima le sue capacità di suonare il violino.

Scheda del violino: discutete su cosa potrebbe rappresentare il violino. Invitate i partecipanti a decorare il violino rilasciato per loro stessi e a scrivere le risorse, le attività, i passatempi che li ispirano e li energizzano.

Dopo un breve momento di lavoro individuale - mentre il disegno e la scrittura possono ancora continuare - aprite la possibilità a coloro che desiderano di condividere ciò che hanno realizzato/pensato.

Per il lavoro individuale a casa, possiamo distribuire la Carta di auto sintonizzazione.

La seconda abilità utilizzata da Aminbeg è l'alfabetizzazione e la riscrittura della lettera.

Qui possiamo parlare dei seguenti argomenti:

Disegno di una scheda pergamena: cosa può rappresentare l'alfabetizzazione e, soprattutto, la capacità di leggere? Quanto siamo critici nei confronti di ciò che leggiamo e ascoltiamo? Chi e perché può essere ingannato/manipolato? Come possiamo evitarlo?

Riscrivere il nostro destino: cosa scrive il nostro destino? Come possiamo riscriverlo?

(Questa scheda/schema vale la pena di essere distribuita per l'elaborazione individuale a casa. Richiede almeno una o più sessioni aggiuntive e un facilitatore esperto).

La terza abilità è il gioco degli scacchi.

Qui possiamo discutere i seguenti argomenti mentre completiamo il disegno:

Carta degli scacchi: cosa possono rappresentare gli scacchi? Quanto comprendi i processi e le dinamiche umane?

Quali sono le vostre prossime "partite a scacchi"? Scriveteli sopra il pezzo degli scacchi. In cosa vorreste migliorare? Scrivetelo sul pezzo degli scacchi.

Quali sono i prossimi compiti e le prossime mosse che farete per raggiungere questo obiettivo? Scrivetelo sotto il pezzo degli scacchi.

Dopo un breve lavoro individuale - mentre si può ancora continuare a disegnare e scrivere - si può dare la possibilità a chi lo desidera di condividere ciò che ha scritto.

Chiusura / Uscita:

Al termine del tempo a disposizione, ci saranno ancora persone che disegnano, colorano, lavorano. Concluderemo la sessione facendo uscire tutti dallo spazio della storia per i prossimi minuti. Si esce dal cancello e si incontra chi è pronto, uno per uno.

Lì gli chiederete di mostrarvi il suo pezzo degli scacchi, se lo desidera, e gli chiederete quale sarà la prossima mossa che farà per vincere la prossima partita a scacchi della sua vita.