



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

Leitfaden für die Verwendung von Märchenkarten

## Das Pferd des Magiers

Volksmärchen aus Litauen

Autorinnen: Dr Éva Virág Suhajda, Júlia Heltai

Lektorin: Dr Ildikó Boldizsár

Illustratorin: Zsófi Szentimrey



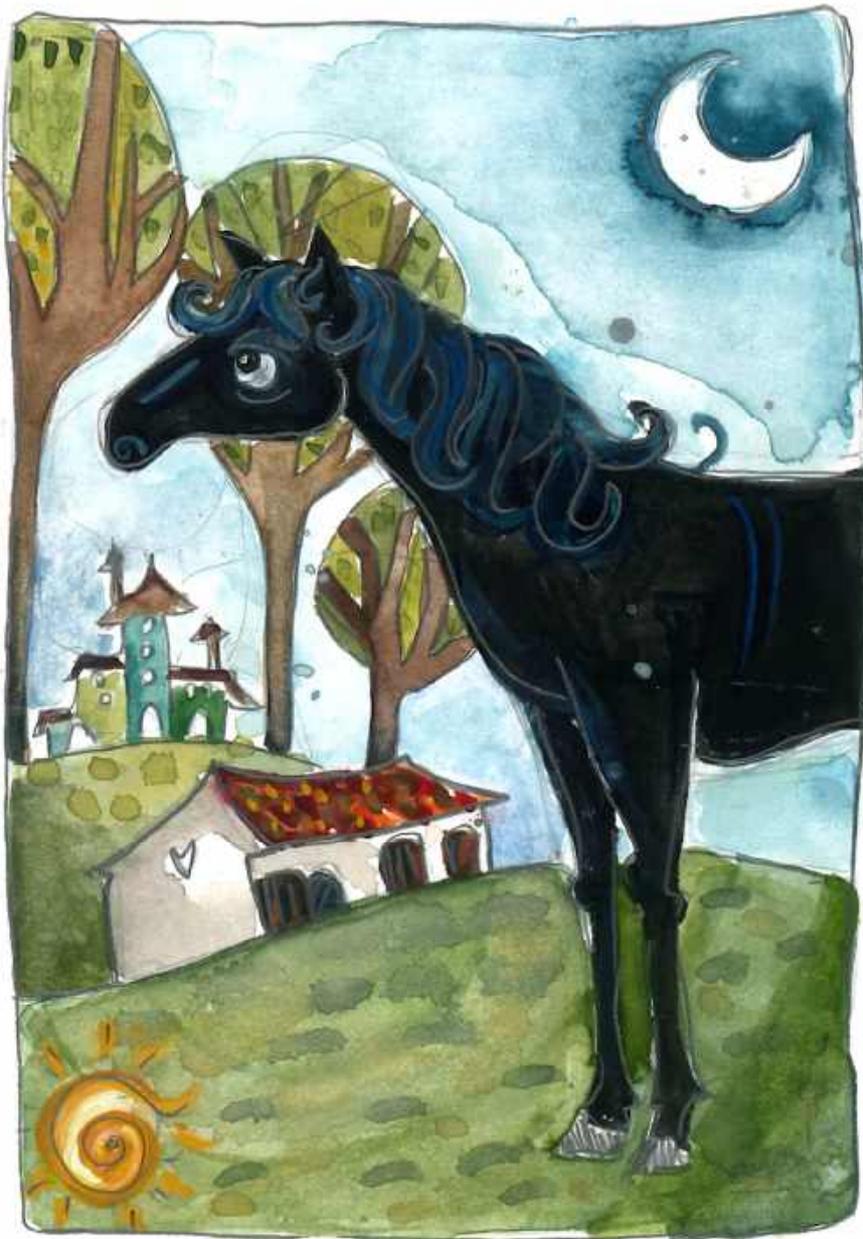
Kofinanziert von der  
Europäischen Union

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.



## Inhalt

Das Märchen – Das Pferd des Magiers.....	3
Leitfaden zum Märchen .....	10
Wo fängt man an, wenn man mit einer Geschichte arbeitet?.....	14
Wo fangen Sie in der Beratung an?.....	16
Ein mögliches Szenario für eine Gruppenaktivität .....	19





## Das Märchen – Das Pferd des Magiers

Es war einmal ein König, der hatte drei Söhne. Es begab sich, dass die drei Prinzen eines Tages in einem großen Wald in einiger Entfernung vom Palast ihres Vaters auf die Jagd gingen, und der jüngste Prinz sich verirrte, so dass seine Brüder ohne ihn nach Hause zurückkehren mussten.

Vier Tage lang wanderte der jüngste Prinz durch die Lichtungen des Waldes, schlief nachts auf Moos unter den Sternen und ernährte sich tagsüber von Wurzeln und Waldbeeren. Endlich, am Morgen des fünften Tages, kam er an eine große Lichtung mitten im Wald, und hier stand ein stattlicher Palast. Aber weder drinnen noch draußen war eine Spur menschlichen Lebens zu sehen. Der Prinz trat durch die offene Tür und wanderte durch die verlassenen Räume, ohne eine lebende Seele zu sehen. Schließlich kam er in einen großen Saal, in dessen Mitte ein Tisch mit köstlichen Speisen und erlesenen Weinen gedeckt war. Der Prinz setzte sich hin, stillte seinen Hunger und Durst, und sah wie gleich darauf der Tisch aus seinem Blickfeld verschwand. Das kam dem Prinzen sehr seltsam vor, denn obwohl er alle Zimmer, oben und unten, durchsuchte, konnte er niemanden finden. Endlich, gerade als es dunkel wurde, hörte er in der Ferne Schritte und sah einen alten Mann die Treppe heraufkommen.

„Was treibst du dich in meinem Palast herum?“, fragte der alte Mann.

Darauf antwortete der Prinz: „Ich habe mich bei der Jagd im Wald verirrt. Wenn Ihr mich in Eure Dienste nehmt, möchte ich bei Euch bleiben und werde Euch treu dienen.“

„Sehr gut“, sagte der alte Mann. „Du kannst in meinen Dienst treten. Du wirst den Ofen immer brennen lassen, du wirst das Holz dafür aus dem Wald holen, und du wirst das schwarze Pferd im Stall hüten. Ich zahle dir einen Gulden pro Tag, und zu den Mahlzeiten ist der Tisch in der Halle immer mit Essen und Wein gedeckt, und du kannst so viel essen und trinken, wie du willst.“

Der Prinz war zufrieden, trat in den Dienst des Alten und versprach, dafür zu sorgen, dass immer Holz im Ofen sei, damit das Feuer nie erlösche. Nun war sein neuer Herr, was der Prinz nicht wusste, ein Magier, und die Flamme des Ofens war ein magisches Feuer. Wenn dies erlösche, würde der Magier einen großen Teil seiner Macht verlieren.

Eines Tages vergaß der Prinz das Feuer, so dass es fast ausbrannte. Gerade als die Flamme zu flackern begann, stürmte der alte Mann ins Zimmer.

„Was bezweckst du damit, dass du das Feuer so niederbrennen lässt?“, knurrte er. „Ich bin gerade noch rechtzeitig gekommen.“ Und während der Prinz eilig ein Holzsplitter in den Ofen warf und in die Asche blies, um eine Glut zu entfachen, gab ihm sein Herr eine schallende



Ohrfeige und warnte ihn, dass es ihm schlecht ergehen würde, wenn das noch einmal passierte.

Eines Tages saß der Prinz trostlos in den Ställen, als das schwarze Pferd zu seiner Überraschung mit ihm sprach.

„Komm in meinen Stall“, sagte es, „ich habe dir etwas zu sagen. Nimm mein Zaumzeug und meinen Sattel aus dem Schrank und lege sie mir an. Nimm das Fläschchen, das daneben steht. Es enthält eine Salbe, die dein Haar wie pures Gold glänzen lässt. Dann leg alles Holz, das du sammeln kannst, in den Ofen, bis es ganz hoch aufgeschichtet ist.“

Der Prinz tat, was das Pferd ihm sagte, sattelte und zäumte das Pferd, schmierte sich die Salbe auf das Haar, bis es wie Gold glänzte, und machte ein so großes Feuer im Ofen, dass die Flammen hochschlugen und das Dach in Brand setzten. In nur wenigen Minuten brannte der Palast wie ein riesiges Lagerfeuer.

Dann eilte er zurück in den Stall, und das Pferd sagte zu ihm: „Du musst noch eine Sache erledigen. Im Schrank findest du einen Spiegel, einen Pinsel und eine Reitpeitsche. Nimm sie mit, steige auf meinen Rücken und reite so schnell du kannst, denn jetzt brennt der Palast lichterloh.“

Der Prinz tat, was das Pferd ihm befahl. Kaum hatte er sich in den Sattel geschwungen, galoppierte das Pferd in einem solchen Tempo davon, dass in kurzer Zeit der Wald und das ganze Land, das dem Magier gehörte, weit hinter ihnen lag.

In der Zwischenzeit kehrte der Magier zu seinem Palast zurück, den er in schwelenden Ruinen vorfand. Vergeblich rief er nach seinem Diener. Dann ging er in den Stall, um ihn zu suchen, und als er entdeckte, dass auch der schwarze Rappe verschwunden war, ahnte er, dass sie zusammen gegangen waren. Also bestieg er ein rotes Pferd, das im nächsten Stall stand, und machte sich auf die Suche.

Als der Prinz ritt, nahm das Pferd ein Geräusch war. „Schau hinter dich“, sagte es, „und sieh nach, ob der alte Mann dir folgt.“ Der Prinz drehte sich im Sattel um und sah in der Ferne eine Wolke aus Feuer und Staub.

„Wir müssen uns beeilen“, sagte das Pferd.

Nachdem sie eine Weile galoppiert waren, sagte das Pferd wieder: „Sieh nach hinten und sag mir, wie weit er noch entfernt ist.“

„Er ist ganz in der Nähe“, antwortete der Prinz.

„Dann wirf den Spiegel auf den Boden“, sagte das Pferd. Der Prinz warf ihn, und als der Magier auftauchte, trat sein rotes Pferd auf den Spiegel, und krach! Der Huf durchschlug das Glas, das Pferd stolperte, fiel und verletzte sich so schwer, dass dem Alten nichts anderes übrig blieb,



als langsam mit ihm in den Stall zurückzugehen und es zu versorgen. Dann machten sie sich erneut auf die Suche nach dem Prinzen, denn der Magier legte großen Wert auf das schwarze Pferd und war entschlossen, es zurückzuholen.

Der Prinz hatte sich inzwischen weit entfernt, aber die sensiblen Ohren des schwarzen Pferdes vernahmen von weitem das Geräusch eines herannahenden Reiters.

„Steig ab“, sagte er zu dem Prinzen, „leg dein Ohr auf den Boden und sag mir, ob du etwas hörst.“

Der Prinz stieg ab und lauschte. „Ich scheine die Erde beben zu hören“, sagte er, „ich glaube, er kann nicht mehr weit entfernt sein.“

„Steig sofort auf“, antwortete das Pferd, „und ich werde so schnell galoppieren, wie ich kann.“ Und es ritt so schnell los, dass die Erde unter seinen Hufen zu fliegen schien.

„Schau noch einmal zurück“, sagte er nach einer kurzen Zeit, „und sag mir, ob er in Sicht ist.“

„Ich sehe eine Staubwolke und eine Flamme“, antwortete der Prinz, „aber in weiter Ferne“.

„Wir müssen uns beeilen“, sagte das Pferd. „Schau noch einmal zurück, er kann nicht mehr weit sein.“

Der Prinz drehte sich im Sattel um und rief: „Er ist uns dicht auf den Fersen, in einer Minute werden uns die Flammen aus den Nüstern seines Pferdes erreichen.“

„Dann wirf die Bürste auf den Boden“, sagte das Pferd.

Dies tat der Prinz, und im Nu verwandelte sich das Gestrüpp in einen so dichten Wald, dass nicht einmal ein Vogel hindurchkommen konnte. Als der alte Mann darauf zuritt, blieb sein Pferd plötzlich stehen, denn es konnte keinen Schritt in das dichte Gewirr hineinmachen. So blieb dem Magier nichts anderes übrig, als wieder heimzureiten und eine Axt zu holen, mit der er sich einen Weg durch den Wald hieb. Doch das dauerte eine Weile, und der Prinz und der schwarze Rappe konnten sich weiter entfernen.

Dennoch hörten sie einige Zeit später erneut das Geräusch eines herannahenden Reiters.

„Schau zurück“, sagte der Rappe, „und sieh nach, ob er dir folgt.“

„Ja“, antwortete der Prinz, „diesmal höre ich ihn deutlich.“

„Lass uns weiterreiten“, sagte das Pferd. „Schau zurück und sieh nach, ob er schon in Sicht ist.“

„Ja“, sagte der Prinz und drehte sich um, „ich sehe die Flamme, er ist dicht hinter uns.“

„Dann musst du die Peitsche wegwerfen“, antwortete das Pferd. Im Handumdrehen verwandelte sich die Peitsche in einen breiten Fluss. Als das Wasser immer höher stieg, wurde die magische Flamme, die dem Magier all seine Kraft gab, immer kleiner und kleiner, bis sie mit einem Zischen erlosch und der alte Mann und sein Pferd im Fluss versanken und verschwanden.

„Nun“, sagte das Pferd, „kannst du absteigen. Es gibt nichts mehr zu befürchten, denn der Magier ist tot. Am Flussufer wirst du einen Weidenstab finden. Nimm ihn und schlage damit auf die Erde, und sie wird sich öffnen. Du wirst dann eine Tür zu deinen Füßen sehen.“



Nachdem der Prinz mit dem Zauberstab auf die Erde geschlagen hatte, erschien eine Tür, die in eine große gewölbte Steinhöhle führte.

„Führe mich in diese Höhle“, sagte das Pferd, „ich werde dort bleiben. Du aber musst durch die Felder gehen, bis du zu einem Garten kommst, in dessen Mitte ein Königspalast steht. Wenn du dort ankommst, musst du darum bitten, in die Dienste des Königs aufgenommen zu werden. Lebe wohl und vergiss mich nicht.“

So trennten sie sich, doch zuvor musste der Prinz dem Rappen versprechen, dass er sein goldenes Haar stets verbergen würde. So band es ihm ein Tuch wie einen Turban um, und der Prinz machte sich auf den Weg durch die Felder, bis er zu einem schönen Garten kam, und jenseits des Gartens sah er die Mauern und Türme eines prächtigen Palastes. Am Gartentor traf er den Gärtner, der ihn fragte, was er wolle.

„Ich möchte in den Dienst des Königs treten“, antwortete der Prinz.

„Nun, du kannst bleiben und als mein Gehilfe im Garten arbeiten“, sagte der Mann. Da der Prinz wie ein armer Mann gekleidet war, konnte er nicht erkennen, dass er ein Königssohn war. „Ich brauche jemanden, der das Unkraut jätet und das Laub von den Wegen fegt. Du sollst einen Gulden pro Tag bekommen, ein Pferd, das dir hilft, das Laub wegzukarren, und Essen und Trinken.“

Der Prinz willigte ein und machte sich an die Arbeit. Als ihm dann sein Essen gereicht wurde, aß er nur die Hälfte und brachte die andere Hälfte dem schwarzen Pferd in die Steinhöhle am Fluss. Das tat er jeden Tag, und das Pferd dankte ihm für seine treue Freundschaft.

Eines Abends, als sie wieder beisammen waren, sagte das Pferd zu ihm: „Morgen kommt eine große Schar von Prinzen und großen Herren in den Palast deines Königs. Sie kommen von nah und fern, damit sie um die drei Prinzessinnen werben können. Sie werden alle in einer Reihe im Hof des Palastes stehen, und die drei Prinzessinnen werden aus dem Palast kommen. Jede wird einen diamantenen Apfel in der Hand tragen, den sie in die Luft werfen. Wem der Apfel zu Füßen fällt, der wird der Bräutigam dieser Prinzessin sein. Du musst bei deiner Arbeit im Garten ganz in der Nähe sein. Der Apfel der jüngsten Prinzessin, die bei weitem die schönste der Schwestern ist, wird an den Werbern vorbeierollen und vor dir zu liegen kommen. Hebe ihn sofort auf und stecke ihn in deine Tasche.“

Am nächsten Tag, als die Brautwerber alle im Hof des Schlosses versammelt waren, geschah alles so, wie das Pferd es gesagt hatte. Die Prinzessinnen warfen die Äpfel in die Luft, und der Diamantapfel der jüngsten Prinzessin rollte an allen Werbern vorbei, hinaus in den Garten und blieb vor den Füßen des jungen Gärtners liegen, der gerade das Laub wegfegte. Sofort bückte er sich, hob den Apfel auf und steckte ihn in seine Tasche. Als er sich bückte, rutschte das Tuch



um seinen Kopf ein wenig zur Seite, und die Prinzessin erblickte sein goldenes Haar. Sie liebte ihn von diesem Augenblick an.

Aber der König war sehr traurig, denn seine jüngste Tochter war die, die er am meisten liebte. Aber es gab keine Abhilfe, und am nächsten Tag wurde im Palast eine dreifache Hochzeit gefeiert. Nach der Hochzeit kehrte die jüngste Prinzessin mit ihrem Mann in die kleine Hütte im Garten zurück, in der er wohnte.

Einige Zeit später erklärten die Bewohner eines Nachbarlandes dem König den Krieg und dieser zog in Begleitung der Ehemänner seiner beiden ältesten Töchter auf prächtigen Rössern in die Schlacht. Der Ehemann der jüngsten Tochter aber besaß nichts als ein altes, klappriges Pferd, das ihm bei der Gartenarbeit half. Der König, der sich für diesen Schwiegersohn schämte, weigerte sich, ihm ein anderes zu geben.

Da er aber nicht tatenlos zurückbleiben wollte, ging er in den Garten, bestieg den bedauernswerten Gaul und ritt los. Doch kaum war er ein paar Meter geritten, stolperte das Pferd und stürzte. Da stieg er ab und ging zum Fluss hinunter, in die Steinhöhle des schwarzen Rappen. Das Pferd sagte zu ihm: "Sattelle und zäume mich, und dann geh in den nächsten Raum, wo du eine Rüstung und ein Schwert findest. Zieh sie an, und wir werden gemeinsam in die Schlacht reiten."

Der Prinz tat, wie ihm geheißen, und als er das Pferd bestieg, glitzerte seine Rüstung in der Sonne, und er sah so tapfer und schön aus, dass ihn niemand als den Gärtner erkannt hätte, der das tote Laub von den Wegen fegt. Das Pferd trug ihn mit großer Geschwindigkeit davon, und als sie das Schlachtfeld erreichten, sahen sie, dass der König den Kampf verlor, und viele seiner Soldaten getötet wurden. Doch als der Krieger auf seinem schwarzen Rappen und in glänzender Rüstung erschien und mit seinem Schwert nach rechts und links schlug, erschrecken die Feinde und flohen in alle Richtungen, so dass der König wieder Herr des Feldes wurde und die Schlacht gewann. Als der König und seine beiden Schwiegersöhne ihren Retter sahen, schrien sie: "Ein Gott ist uns zu Hilfe gekommen!" Alle, die vom Heer übrig geblieben waren, stimmten in den Ruf ein und wollten ihn umringen, aber sein schwarzes Pferd erhob sich in die Luft und trug ihn aus ihrem Blickfeld.

Bald darauf rebellierte ein Teil des Landes gegen den König, und wieder mussten er und seine beiden Schwiegersöhne in den Kampf ziehen. Der Schwiegersohn, der als Gärtner am Hof lebte, wollte auch kämpfen. So kam er zum König und sagte: "Lieber Vater, lass mich mit dir in den Kampf gegen deine Feinde ziehen."

„Ich will nicht, dass ein Dummkopf wie du für mich kämpft!“, antwortete der König. „Außerdem habe ich kein passendes Pferd für dich. Aber sieh mal, da ist ein Fuhrmann auf der Straße, der Heu transportiert; du kannst sein Pferd nehmen.“



Der Prinz nahm das Pferd des Fuhrmanns, aber das arme Tier war alt und müde, und nachdem es ein paar Meter gegangen war, stolperte es und stürzte. So kehrte der Prinz traurig in den Garten zurück und sah zu, wie der König an der Spitze des Heeres und in Begleitung seiner beiden Schwiegersöhne davonritt. Als sie außer Sichtweite waren, begab sich der Prinz in die Steinhöhle am Flussufer. Nachdem er sich mit dem treuen schwarzen Rappen beraten hatte, zog er die glitzernde Rüstung an und ließ sich auf dem Rücken des Pferdes durch die Luft zum Schlachtfeld tragen. Wieder schlug er die Feinde des Königs nieder, indem er mit seinem Schwert nach rechts und links hackte. Und wieder riefen sie alle: "Ein Gott ist uns zu Hilfe gekommen!" Aber als sie versuchten, ihn aufzuhalten, erhob sich das schwarze Pferd in die Luft und trug seinen Reiter davon.

Als der König und seine Schwiegersöhne nach Hause zurückkehrten, konnten sie von nichts anderem reden als von dem Helden, der für sie gekämpft hatte, und alle fragten sich, wer er wohl sein könnte.

Kurz darauf erklärte der König eines Nachbarlandes den Krieg, und wieder mussten sich der König, seine Schwiegersöhne und seine Untertanen zum Kampf rüsten, und wieder bat der Prinz darum, mit ihnen reiten zu dürfen, aber der König sagte, er habe kein Pferd für ihn übrig. „Aber“, fügte er hinzu, "du kannst das Pferd des Holzfällers nehmen, das ist gut genug für dich.“

Der Prinz nahm also das Pferd des Holzfällers, aber es war so alt und schwach, dass es ihn nicht über das Schlosstor hinaus tragen konnte. So begab er sich erneut in die Steinhöhle am Fluss, wo der schwarze Rappe eine noch prächtigere Rüstung für ihn vorbereitet hatte. Er legte diese an und das Pferd trug ihn geradewegs zum Schlachtfeld. Erneut zerstreute er die Feinde des Königs in alle Richtungen. Einer der Feinde jedoch, der mit seinem Schwert zuschlug, verwundete den Prinzen am Bein. Da nahm der König sein eigenes Taschentuch, auf das sein Name und seine Krone gestickt waren, und band es um das verwundete Bein des Prinzen. Der König bot ihm an, in eine Sänfte zu steigen und direkt in den Palast getragen zu werden. Doch der Prinz legte seine Hand auf die Mähne seines treuen Pferdes und schaffte es, sich in den Sattel zu schwingen. Das Pferd hob sich mit ihm in die Luft. Da riefen sie alle: "Der Krieger, der für uns gekämpft hat, ist ein Gott!"

Im ganzen Königreich wurde von nichts anderem mehr gesprochen, und das ganze Volk sagte: "Wer kann der Held sein, der in so vielen Schlachten für uns gekämpft hat? Er kann kein Mensch sein, er muss ein Gott sein.“



---

Und der König erwiderte: "Wenn ich ihn nur noch einmal sehen könnte, und wenn sich herausstellen würde, dass er doch ein Mensch und kein Gott ist, würde ich ihn mit der Hälfte meines Königreichs belohnen."

Als der Prinz sein Haus erreichte - die Hütte des Gärtners, in der er mit seiner Frau lebte - war er müde, legte sich auf sein Bett und schlief. Da bemerkte seine Frau das Taschentuch, das um sein verwundetes Bein gebunden war, und sie fragte sich, was wohl geschehen war. Als sie es genauer betrachtete, sah sie in der Ecke, dass es mit dem Namen ihres Vaters und der Königskrone bestickt war. So lief sie sofort zum Palast und erzählte es ihrem Vater. Er und seine beiden Schwiegersöhne folgten ihr zurück in ihr Haus, wo der Gärtner schlafend auf seinem Bett lag. Das Tuch, das er immer um den Kopf gebunden trug, war heruntergefallen, und sein goldenes Haar schimmerte auf dem Kopfkissen. Nun erkannten sie alle, dass dies der Held war, der so viele Schlachten für sie geschlagen und gewonnen hatte.

Da herrschte große Freude im ganzen Land, und der König belohnte seinen Schwiegersohn mit der Hälfte seines Königreichs. Der Prinz und seine Frau regierten ihr Land und waren glücklich.



## Leitfaden zum Märchen

In jedem Märchen gibt es einen Ausgangspunkt, eine momentane Lebenssituation, in der sich der Held oder die Heldin befindet. Manche verabschieden sich von ihren Eltern und machen sich auf, um ihr Glück zu suchen. Andernorts fliehen sie vor den Stiefeltern, während in wieder anderen Geschichten die Eltern sterben. In dieser Geschichte haben wir es mit einem seltsamen Anfang zu tun: Unser Held war ein Prinz, aber er verirrte sich, und seine Familie fand ihn nie wieder.

Es gibt viele Möglichkeiten, sich zu verirren: räumlich, zeitlich oder auch emotional. Der Prinz wandert tagelang umher und isst und trinkt, was er findet. Auf welche Situation im wirklichen Leben könnte sich dies beziehen? Das Wandern im Wald entspricht nach der Jungschen Deutung einer inneren Suche. Der Prinz lässt seine alte Familie zurück - in der Erzählung wird nie erwähnt, dass er später zu ihr zurückkehren will - und er weiß noch nicht, welchen Weg er gehen soll. Auch wir können uns in einer Situation befinden, in der wir nicht in das Alte zurückkehren möchten, obwohl wir nicht wissen, wohin wir gehen sollen. Diese Lebenssituation tritt häufig in der Phase des Erwachsenwerdens auf, ist aber auch ein typisches Problem der Midlife-Crisis. Sie kann auch am Ende des Studiums oder nach einer Trennung oder Scheidung auftreten. Das Gefühl der Trauer ist ein ähnlicher emotionaler Zustand.

Unter diesem Aspekt betrachtet, können wir uns mit der Situation des Prinzen identifizieren, der "einige Tage lang seinen Hunger mit Wurzeln und wilden Beeren stillte, und nachts in einem Bett aus Moos unter den Sternen schlief." Das Märchen beschreibt nicht, wie der Prinz dies erlebte, und wir können frei darüber nachdenken, welche Gefühle eine solche Lebenssituation bei uns hervorrufen könnte.

Im weiteren Verlauf der Geschichte geht es darum, was der Prinz tut, wenn er wieder zu sich selbst findet, also "seinen Weg findet", wieder ein Prinz wird und die königliche Position in seinem Leben einnimmt, für die er bestimmt ist. Die Geschichte beschreibt die Reise des Helden und seine Aufgaben, die er erfüllen muss, um um seine Bestimmung zu finden.

Die Geschichte besteht aus unterschiedlichen Teilen, fast als würden sich mehrere Geschichten nebeneinander entfalten, aber man kann sie auch als fortlaufende Erzählung betrachten: Im ersten Teil arbeitet der Prinz für den Zauberer und befreit sich von ihm, während er im zweiten Teil Ruhm erlangt, eine Prinzessin heiratet und schließlich seinen Status als Prinz am königlichen Hof erlangt.

In den meisten Geschichten, in denen der Protagonist an den königlichen Hof geht, Ruhm erlangt und heiratet, weiß der Held, was er will. In der Geschichte vom „Pferd des Magiers“ ist dies anders. Der Protagonist scheint in jeder Hinsicht verloren. In Geschichten, in denen ein



Held aus einer feindlichen Festung fliehen muss, tut er das aus gutem Grund, z.B. um etwas zu erlangen oder den Feind zu besiegen, aber auch das ist hier nicht der Fall.

Auf seinen Wanderungen stößt der Prinz auf einen verlassenen Palast, und ohne Verdacht zu schöpfen, dient er bereitwillig der ersten Person, die er trifft. Diese Person ist zufällig ein alter Mann, der nicht allzu gefährlich zu sein scheint und sich dem Prinzen offen nähert. In Ermangelung einer besseren Idee bittet der Prinz den alten Mann um einen Dienst, der ihm gewährt wird.

Der Prinz wird mit nur drei Aufgaben betraut: Holz sammeln, das Feuer am Leben erhalten und sich um das schwarze Pferd im Stall kümmern. Als Gegenleistung erhält er volle Verpflegung. Dem Prinzen gefallen die Aufgaben und er tritt den Dienst an. Als er jedoch eines Tages das Feuer vergisst, schimpft und schlägt ihn der alte Mann, der eigentlich ein Magier ist und seine Macht aus dem lodernden Feuer bezieht.

Diese Situation kann aus zwei Perspektiven betrachtet werden. Der Prinz, der hier kein Prinz mehr ist, sondern ein Diener, kommt seinen Pflichten nicht nach, auch wenn sie nicht überwältigend zahlreich sind. Von Ehrgeiz, innerer Leistungserwartung, Entschlossenheit und Selbstständigkeit ist bei dem Jungen offensichtlich keine Spur zu finden. Dies könnte ein Hinweis sein, warum er sich von seiner eigenen königlichen Familie entfernt haben könnte.

Er war einfach nicht dafür geschaffen. Und der Magier, dem es gelegen kam, dass der Prinz leicht manipulierbar war, nutzte diese Situation aus. Er schafft eine Dynamik, in der das Schicksal des Prinzen von ihm abhängt, aber auch sein eigenes von dem Jungen beeinflusst werden kann: Wenn das Feuer ausgeht, kann er nicht mehr zaubern. Wir sehen hier eine Situation, in der der vermeintlich Stärkere den Schwächeren ausnutzt: Das passiert häufig in romantischen Beziehungen, aber eben auch am Arbeitsplatz.

Der Prinz hat noch eine weitere Aufgabe: Er versorgt das schwarze Pferd, das der Magier in seinem Stall einsperrt, zu dem er aber keine weitere Verbindung zu haben scheint. Wir können erst im Nachhinein verstehen, dass dieses Pferd eigentlich dem Prinzen gehört, aber dieser einige Aufgaben erfüllen muss, damit er es mobilisieren kann.

Das Pferd weiß, wann es den Jungen ansprechen muss, wann es Zeit für eine Veränderung ist und der Punkt erreicht ist, wo die Angst über die Bequemlichkeit siegt. Das schwarze Pferd bittet den Jungen die Salbe und andere „Kleinigkeiten“ in die Satteltasche zu packen, und überredet ihn, den Palast in Brand zu stecken. Dann machen sie sich gemeinsam auf den Weg.

Das ist der große Wendepunkt im Leben des jungen Prinzen und bei näherer Betrachtung können wir dies auch an den Beschreibungen in der Geschichte erkennen, die mit dem Jungen verbunden werden. Während er bisher verloren, zufrieden, vergesslich und trübsinnig war (alles Handlungen, die richtungslos und passiv sind), wird er nun plötzlich aktiv: Er setzt den Palast in Brand und scheint auf der Flucht hoch konzentriert und kooperiert mit dem Pferd.



Warum muss der Junge den Palast in Brand setzen? Warum kann er nicht einfach fliehen? Die Antwort könnte im Zusammenhang mit dem Abhängigkeitsverhältnis vom Magier interessant sein: Vielleicht, weil es auf diese Weise keinen Ort mehr gibt, an den er zurückkehren kann. Wenn er einfach flieht und der Magier ihn einholt, könnte er ihn leicht in seinen Palast zurückbringen und er müsste sein ödes Leben dort fortführen. Durch den Brand aber hat der Magier alles verloren und kann ihn nicht zurückholen.

Nach der gelungenen Flucht trägt der Prinz die Salbe auf sein Haar auf, so dass es aussieht, als sei es aus Gold. Gold ist kostbar, vielleicht versucht er auf diese Weise, Kraft aus sich selbst zu schöpfen. Die Veränderung der Haarfarbe ist oft ein typisches Zeichen dafür, dass sich Menschen verändern möchten.

Das schwarze Pferd ließ den Jungen noch mehrere Gegenstände einpacken: einen Spiegel, einen Kamm und eine Peitsche, die während der Flucht eine wichtige Rolle spielen.

Zuerst kommt der Gebrauch des Spiegels. Der Spiegel zeigt uns, wer wir sind, und auch, wer die andere Person ist. Ein wesentlicher Teil des Ausstiegs aus einer dysfunktionalen Beziehung besteht darin, uns selbst und dem anderen einen Spiegel vorzuhalten, so wie die Verwendung des Spiegels hier ein wichtiger Schritt war. Als das rote Pferd des Magiers auf den Spiegel tritt, zerbricht er, und die Scherben dringen in die Hufe ein. Der Spiegel enthüllt die Wahrheit, und manchmal verursacht diese Wahrheit Schmerzen. Aus der Sicht des Prinzen ist dies jedoch gut, denn es verschafft ihm Zeit.

Der zweite magische Gegenstand ist der Kamm. Der Kamm kann zum Entwirren, Reinigen und Glätten von Knoten verwendet werden, aber manchmal gibt es zu viele Knoten und Hindernisse. Manchmal gibt es in einer Situation einfach zu viele Verwicklungen, die es zu entwirren gilt. Dieser Kamm hat sich in einen dichten Wald verwandelt, was eine typische Verwandlung in einem Märche ist. Der Wald ist auch ein Ort der Geheimnisse und Lügen, und dieser Wald hält den Zauberer wieder auf - denn er muss zurückgehen, um eine Axt zu holen.

Der dritte Gegenstand ist die Peitsche. Mit der Peitsche kann man zuschlagen oder sogar zurückschlagen, wie in dieser Situation. Die Peitsche verwandelt sich in einen Fluss, der auf den Magier zuströmt, der immer noch nicht über seine Wut und seinen Schmerz hinwegsehen kann. Er ist in seiner Wut nicht in der Lage aus dem Fluss herauszukommen ertrinkt darin. Somit ist der Prinz vom Magier befreit.

Aber die Geschichte endet hier nicht, denn nun befindet sich der Prinz erst wieder dort, wo er am Anfang der Geschichte stand: Irgendwo in Raum und Zeit, wo er nicht weiß, wie es weitergeht, aber auch nicht mehr zurück kann. Dennoch geht er aus der Flucht gestärkt hervor, denn er weiß nun, dass er überleben kann, ja sogar den Zauberer besiegen konnte, und er hat die Unterstützung von dem wunderbaren schwarzen Pferd.

Das Pferd führt ihn in die Steinhöhle und zeigt ihm den Weg in den königlichen Palastgarten. Es bleibt jedoch zurück und unterstützt den Prinzen aus dem Hintergrund, während er sich im



Gegenzug um es kümmert und es weiter ernährt. Es gibt dem Prinzen einen Rat: Er soll sein goldenes Haar nicht zeigen. Was könnte das bedeuten? Das goldene Haar, das den königlichen Status symbolisiert, darf noch nicht offenbart werden, da dies als unbewiesene Prahlerei erscheinen könnte. Deshalb kommt er nicht mit einem prächtigen Pferd als Ritter oder Prinz in den Palast, sondern als einfacher Mann, der wieder einmal einen Dienst sucht.

Er beginnt sein Leben im Palast wieder „ganz unten“, als Hilfgärtner. Aber diese Situation erlaubt es ihm, bei Bedarf dort zu sein, wo die wichtigen Dinge passieren. Die Prinzessinnen suchen einen Partner mit magischen Zaubersprüchen, und wer auch immer den Apfel bekommt, sollte theoretisch der Hand der Prinzessin würdig sein. Daher überrascht es alle (außer den Leser), als der Apfel der jüngsten Prinzessin an den Sohn des Gärtners fällt. Der Junge kann seine wahre Identität vor dem Mädchen nicht verbergen, sein goldenes Haar blitzt, und das Mädchen verliebt sich in ihn und heiratet ihn. Aber das reicht noch nicht aus, um seine Würdigkeit und Eignung zu beweisen.

Hier bietet der Krieg eine Chance. Der Prinz ist in keiner guten Position, weil er nicht angesehen ist und keine faire Gelegenheit hat, sich zu beweisen. Aber sein magisches schwarzes Pferd hilft ihm dreimal, und inkognito gewinnt er die Schlachten für den König. Es ist wichtig, dass er sich noch nicht zu erkennen gibt, denn er möchte sich nicht auf die Hilfe von "Familienverbindungen" verlassen. Am Ende ist es seine Frau, die sein Geheimnis enthüllt. Warum? Welche Prüfung muss er, als einfacher Gärtner, noch bestehen, um ein wahrer Prinz zu werden?

Einerseits ist es ein Test für Demut und Bescheidenheit. Andererseits können wir sehen, dass sich das Warten lohnt, da die Belohnung dadurch umso größer ist. Denn nach der dritten gewonnenen Schlacht bietet ihm der König das halbe Königreich an.

In dieser Situation steht der Prinz vor der Aufgabe, aufzustehen und sich öffentlich zu bekennen. Das ist nicht leicht, denn vielleicht glaubt er nicht einmal, dass er so gut ist, wie andere ihn wahrnehmen. Hier kommt ihm seine Frau zu Hilfe, die ebenfalls eine unterstützende Figur ist. Sie sieht den Helden in dem Jungen und erzählt dies ihrem Vater. Nun sehen auch andere sein goldenes Haar, seine Tugenden, und er kann zu Recht als würdiger Held auf den Thron steigen.

Er hat sich seine eigene Herrschaft verdient, so dass er wirklich bis zu seinem Tod glücklich regieren kann.



## Wo fängt man an, wenn man mit einer Geschichte arbeitet?

Sich eine Geschichte selbst zu erarbeiten, ist eine spannende Erfahrung, aber sie ist keineswegs geradlinig. In Volksmärchen wird die Ordnung am Ende wiederhergestellt, die Helden gehen auf eine Reise und entwickeln sich dadurch.

Das ist auch unsere Aufgabe - die Wendungen und "Codes" des Volksmärchens für unser eigenes Leben zu interpretieren, die Schritte zu finden, die uns helfen, bessere Meister und Meisterinnen unseres eigenen Lebens zu werden.

Wenn wir mit der Arbeit an "Das Pferd der Magier" beginnen, sollten wir die Geschichte zunächst hören oder lesen und uns dann zurücklehnen und die Stimmung des Märchens auf uns wirken lassen. Selbst mit geschlossenen Augen können wir einen Geschmack, einen Geruch oder ein Bild aus der Geschichte finden. Was würden wir aus der Geschichte mitnehmen, wenn wir könnten? Wo in der Geschichte befinden wir uns, und welche Rolle spielen wir?

Dann sollten wir einen Stift nehmen und unsere Antworten auf die Fragen der jeweiligen Karten aufschreiben. Wir sollten uns auf jene Fragen konzentrieren, die uns am meisten ansprechen. Nicht alle Fragen mögen für uns relevant sein, aber jene, die es sind, sollten uns dazu anregen, ausführlich darüber nachzudenken oder mit anderen darüber zu sprechen: mit Eltern, Freund:innen, Gleichaltrigen oder Helfer:innen.

Wie gehen wir dabei am besten vor? Wahrscheinlich regt eine Figur, ein Ort oder ein Gegenstand unsere Fantasie an. Die Elemente in einem Volksmärchen haben nicht unbedingt für jeden die gleiche Bedeutung, und wenn wir die Geschichte selbst bearbeiten, interpretieren wir die darin vorkommenden Situationen, Figuren usw. für uns selbst.

Schauen wir uns zunächst die Figuren der Geschichte an. Jede Figur hat ihre eigenen Stärken, ihre eigene Rolle und ihre eigene Botschaft:

- ❖ Der Held unserer Geschichte ist ein verlorener Prinz. Wir kennen seinen Namen nicht, also könnte jeder von uns er sein. Seine Aufgabe ist es, seinen Weg zu finden, ein echter König zu werden und nicht nur durch den Wald zu streifen und den ersten Menschen zu dienen, die er trifft. Um ein König zu werden - um sein Leben selbst in die Hand zu nehmen - muss er viele Dinge lernen und sich als würdig erweisen.
- ❖ Der Magier ist der Hauptgegner in diesem Märchen und steht gleichzeitig für eine sehr wichtige Lektion: Wenn du nicht weißt, was du mit dir selbst anfangen sollst, werden andere dich für ihre eigenen Zwecke ausnutzen. Seien wir nicht so naiv wie der Prinz, der die symbolische (und nicht nur symbolische) Ohrfeige brauchte, die er zu Beginn von dem scheinbar guten und hilfsbereiten alten Mann erhielt. Man kann von seinen



Gegnern lernen, und der Magier ist da keine Ausnahme: Wir können von ihm lernen, unser inneres Feuer nicht erlöschen zu lassen, und vielleicht auch, unser eigenes magisches Feuer nicht anderen anzuvertrauen und uns nicht von sturer Rache leiten zu lassen.

- ❖ Der wichtigste Helfer des Prinzen ist das schwarze Pferd. Es gibt Ratschläge und leistet konkrete körperliche Hilfe sowohl bei der Flucht als auch im Kampf. Aber dafür muss der Prinz sich um es kümmern, es nähren und auf es hören. Welche Art von innerem "magischem Pferd" haben wir und wie können wir es nähren? Welchen Ratschlag flüstert uns unser inneres "magisches Pferd" zu?
- ❖ Auch die Prinzessin hilft dem Prinzen, indem sie ihn so sieht, wie er wirklich ist, und ihn heiratet. Sie verliebt sich in ihn. Als sie sich sicher ist, dass ihr Mann derselbe goldhaarige Heldenprinz ist, als den sie ihn sieht, erzählt sie dies auch ihrem Vater. Gibt es jemanden in unserem Leben, der uns als wertvoll und wichtig ansieht und bereit ist, dies auch anderen mitzuteilen?
- ❖ Der König und seine Verwandten können den wahren Wert des Jungen nicht erkennen. Sie sehen in ihm nur den dummen Gehilfen eines Gärtners und geben ihm keine Chance, sich zu beweisen. Aber der Junge muss dieses Bild durchbrechen und seine Stärke in der Schlacht beweisen. Schließlich ist der König gerecht und großzügig: Er gibt ihm seine Tochter und bietet ihm später, als er sich bewährt hatte, die Hälfte des Königreichs an. Gibt es Menschen, vor denen wir uns beweisen müssen, aber danach auf ihre Hilfe zählen können? Wie können wir uns bewähren, welche Schlachten müssen wir schlagen?

Wir sollten auch die verschiedenen Schauplätze der Erzählung untersuchen. An welchem Schauplatz können wir uns wiederfinden? Jede Szene hat ihre eigenen Aufgaben, die wir lösen müssen, um zur nächsten Station zu gelangen.

- ❖ Der erste Schauplatz ist der Wald, der Schauplatz der Wanderung: Hier geht es darum, einen Ort zu finden, an dem wir physisch sicher sind.
- ❖ Der zweite Schauplatz ist das Schloss des Magiers: Hier besteht die Aufgabe darin, das Feuer des Magiers am Leben zu erhalten und dann von hier zu entkommen.
- ❖ Der dritte Ort ist der Weg der Flucht: Hier haben wir mehrere Aufgaben: Uns selbst zu begegnen (Spiegel), die Probleme um uns herum zu klären (Kamm) und in der Lage zu sein, aus ungesunden Dynamiken auszusteigen (Fluss - Vermeidung). Dies versetzt uns in die Lage, die alten negativen Muster zu ändern und aufzugeben.
- ❖ Der vierte Ort ist die Steinhöhle, unser geheimer innerer Raum, in dem das schwarze Pferd wohnt. Hier bewahren wir unsere Ressourcen auf; hierher kehren wir zurück, um Hilfe und Rat zu erhalten und unser Pferd zu nähren.



- ❖ Der fünfte Ort ist das Schlachtfeld: Hier gilt es zu beweisen, dass wir des Throns würdig sind, und dass wir wahre Ritter sind.
- ❖ Der sechste Ort ist das Haus des jungen Paares: Hier geht es darum, sich und seine Verletzung der Prinzessin zu zeigen.
- ❖ Der letzte Schauplatz ist der Königspalast, in dem wir uns selbst behaupten und die Rolle des Königs übernehmen.

Wenn wir alleine mit der Geschichte arbeiten, können wir aus verschiedenen Perspektiven beginnen, ohne den linearen Ansatz zu beachten. Obwohl die Schauplätze und die Aufgaben, die in der Geschichte vorkommen, in einer bestimmten Reihenfolge präsentiert werden, können wir diese beliebig ändern.

Ein Märchen benötigt Zeit, um an das Ende zu gelangen.

Die Prozesse und Ereignisse, die der Protagonist oder die Protagonistin durchläuft, geschehen nicht über Nacht. Es ist daher wichtig, dass auch wir unser eigenes Tempo finden. Mit Märchen können wir über Jahre hinweg arbeiten. Wichtig ist, dass wir sie von Zeit zu Zeit wieder hervorholen und sehen, wie weit wir gekommen sind.

## Wo fangen Sie in der Beratung an?

Wenn wir als Trainer:in oder Berater:in mit der Geschichte arbeiten wollen, besteht der erste Schritt darin, die Geschichte für uns selbst zu bearbeiten, d. h. die im vorherigen Abschnitt beschriebenen Schritte durchzugehen.

Bevor wir als Trainer:in mit der Geschichte arbeiten, ist es notwendig, eine subjektive Interpretation der Geschichte zu haben, also eine, die sich auf unser eigenes Leben bezieht. Es ist nämlich sehr wichtig, dass wir unseren Klient:innen nicht unsere eigene Interpretation aufzwingen. Dazu müssen wir wissen, was unsere eigene Interpretation ist. Andererseits ist es auch wichtig, das Volksmärchen in Bezug auf unser eigenes Leben zu interpretieren, damit wir bei der Arbeit mit Klient:innen nicht auf Fragen und Themen stoßen, die in uns selbst eine emotionale Reaktion auslösen.

Gleichzeitig müssen wir die Geschichte aber auch objektiv interpretieren und die möglichen Interpretationen aus der Sicht der Klient:innen durchdenken.



Ildikó Boldizsár nennt diese beiden Ansätze die "objektive und subjektive Matrix der Geschichte". In der objektiven Matrix interpretieren wir die Geschichte selbst, während wir in der subjektiven Matrix uns selbst im Lichte der Geschichte untersuchen.

Die objektive Matrix des Märchens "Das Pferd des Zauberers" lautet wie folgt:

- ❖ Wer ist der Held des Märchens? Die Hauptfigur des Märchens ist das verlorene Kind, der wandernde Prinz.
- ❖ Wie ist die Lebenssituation? Der verlorene Prinz wandert von seiner Familie weg und sucht nach seinem Weg und sich selbst.
- ❖ Was ist das Thema der Geschichte? Wird der Prinz fähig sein, ein König zu werden?
- ❖ Wer ist der Antagonist? Obwohl der Hauptantagonist auf den ersten Blick der Magier zu sein scheint, ist der Prinz selbst derjenige, der ihm dient - und er muss sich davon befreien, alle Dynamiken erkennen, die ihn dort halten, und bewusst den Kurs seines Lebens ändern.
- ❖ Wer ist der Helfer? Der Helfer ist das schwarze Pferd, das dem Prinzen dabei hilft, interne und externe Ressourcen zu mobilisieren, damit er König werden kann.
- ❖ Was ist die Lösung? Der Prinz muss sich selbst finden und sich und seiner Umwelt beweisen, dass er seiner Position würdig ist.

Die subjektive Matrix der Erzählung "Das Pferd des Zauberers" sieht folgendermaßen aus:

- ❖ Wer bin ich in der Erzählung? Es ist am einfachsten, sich mit der Hauptfigur zu identifizieren, vor allem, wenn wir schon einmal mit einer Lebenssituation zu kämpfen hatten, in der wir wirklich nicht wussten, was wir wollten oder wohin wir gehen sollten. Als Helfer können wir uns jedoch mit dem Pferd identifizieren, das den Prinzen aus einer ausbeuterischen, sogar missbräuchlichen Beziehung rettet und ihm hilft, seinen eigenen Weg zu finden. Und natürlich können wir uns auch mit der Prinzessin oder sogar ihrem Vater identifizieren, wenn wir sehen, wie sich jemand in unserem Umfeld langsam aufrappelt.
- ❖ Wo bin ich in der Geschichte? Eines ist sicher: Ich kann nicht an einem Ort sein, an dem die Figur, mit der ich mich identifiziere, noch nicht war. Wenn ich die Szene gefunden habe, in der ich mich gerade befinde, lohnt es sich, sich umzusehen und über die nächste Frage nachzudenken.
- ❖ Was ist meine Aufgabe in dieser Szene? Vielleicht muss ich nur Beeren suchen, um nicht zu verhungern, oder ich muss erkennen, dass ich dem Magier, der mich ausbeutet, entkommen muss. Unsere verschiedenen Lebenssituationen können sehr



unterschiedliche Aufgaben mit sich bringen, und je nachdem, wo ich mich in der Erzählung sehe, erwarten mich jetzt vielleicht andere Aufgaben.

- ❖ Was ist mein eigener innerer Widersacher, den ich überwinden muss, um voranzukommen? Als Prinz oder Prinzessin muss ich zunächst Ziellosigkeit, unkritische Haltungen und Selbstmitleid ablegen, um den Weg der Entwicklung zu beschreiten. Als Helfer muss ich in der Lage sein, auf andere zuzugehen, wenn sie bereit sind, zuzuhören, und zurückzutreten, wenn ihr Wachstum sie weiterbringt.
- ❖ Was ist meine innere Stütze, und was sind meine eigenen Ressourcen für Veränderungen? Um etwas in unserem Leben zu verändern, brauchen wir Ressourcen. Das magische Pferd, als innerer Helfer, symbolisiert all diese Ressourcen. Was also ist mein eigenes magisches Pferd? Aus welchen Ressourcen, Fähigkeiten und Stärken setzt es sich zusammen?
- ❖ Welchen Gegenstand würde ich aus der Geschichte herausholen? Magische Gegenstände haben in Märchen eine gewisse Hilfsfunktion. Nicht in jedem Märchen gibt es einen solchen magischen Gegenstand, aber das bedeutet nicht, dass die Gegenstände, die im Märchen vorkommen, keine magische Kraft für uns persönlich haben können. Hier gibt es Gegenstände, die magische Kräfte haben, die bei der Flucht helfen, oder vielleicht Gegenstände, die helfen, ein Ritter zu werden (Ritterrüstung). Es könnte aber auch sein, dass ich das Feuer des Magiers brauche.

Nach einer gründlichen Reflexion der Geschichte können wir beginnen, mit unseren Klient:innen zu arbeiten. Wenn wir mit Klient:innen in einem individuellen Prozess arbeiten, besteht die Hauptfrage darin herauszufinden, wo wir anfangen sollen und in welchem Entwicklungsstadium sich unsere Klient:in befindet. Das konnten wir vielleicht schon in früheren Gesprächen klären, aber Klient:innen sollten dies für sich selbst herausfinden.

Danach sollten wir auf der Grundlage der Interpretation der Klient:in die Fragen durchgehen, die bereits im Vorfeld formuliert wurden. Dies kann mehrere Sitzungen in Anspruch nehmen. Es müssen nicht alle Fragen bearbeitet werden, sondern die relevantesten. Es ist möglich, dass sich aus den vorformulierten Fragen neue ergeben, und wir diese heranziehen. Die Karten enthalten hauptsächlich Fragen, aber manchmal gibt es auch ein bestimmtes Problem zu lösen.

Manchmal stoßen wir auf ein Thema, das nicht mehr in den Rahmen der aktuellen Geschichte passt. Wir können dann mit einer anderen Geschichte fortfahren und später zu dieser zurückkehren.

Ziel des Prozesses ist es, dass Klient:innen wirksame Bewältigungsstrategien entwickeln und anwenden, dass sie die Ursachen ihrer Ängste finden und diese schließlich loslassen können.



Im Folgenden finden Sie Vorschläge, wie Sie die Geschichte auch in Gruppen mit jungen Menschen bearbeiten können.

## Ein mögliches Szenario für eine Gruppenaktivität

- ❖ **Der Zweck der Arbeitsgruppe "Volksmärchen":** Das eigene Pferd finden und füttern
- ❖ **Alterszielgruppe:** Junge Menschen im Alter von 18 bis 23 Jahren (möglicherweise auch älter), die noch nicht wissen, wozu sie fähig sind.
- ❖ **Dauer:** 60 Minuten
- ❖ **Anzahl der Teilnehmer:** Nicht mehr als 20 Teilnehmer:innen

### 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 sollte 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. 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 Ihrer Reichweite, 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.



Wenn die Gruppe bereits im Raum ist, bevor wir beginnen, sollten wir alle bitten, den Raum zu verlassen, und die Symbolkarten, das Tuch, die Symbole usw. erst auslegen, während die Gruppe draußen wartet.

### **Benötigte Werkzeuge:**

Tuch oder Schal für die Kreismitte, Dekorationsartikel, Symbolkarten, Schreibblöcke, falls erforderlich, Stifte, Buntstifte, Zeichenwerkzeuge, die Story-Box-Karten und genügend Kopien der gedruckten Skizzen für alle Teilnehmer:innen.

Möglicherweise: Computer, Projektor, Leinwand/Wandfläche, Lautsprecher

Skript

(Zeiten sind ungefähre Angaben, abhängig von der Gruppe)

## **1. Eingang**

**Dauer: 5 Minuten**

Wir lassen die Gruppenmitglieder eintreten, vorzugsweise einzeln, und geben jedem von ihnen die folgende Aufgabe:

"Haben Sie sich schon einmal in einer Lebenssituation befunden, in der Sie keine Ahnung hatten, was Sie tun sollten, und sind Sie wie verloren im Wald herumgeirrt? Wählen Sie eine Karte, die diese Lebenssituation darstellt."

Wenn alle ihre Wahl getroffen haben und Platz genommen haben, können wir beginnen.

## **2. In Stimmung kommen**

**Dauer: 10-15 Minuten**

Wir diskutieren die von den Teilnehmer:innen gewählten Karten. Wir sollten uns nicht im Kreis drehen und nicht jede/r muss unbedingt seine/ihre Karte teilen. Wenn alle, die es wünschen, gesprochen haben, können wir darüber diskutieren, was passiert, wenn wir nicht wissen, was wir tun sollen und uns einfach treiben lassen. Während des Gesprächs können wir die folgenden Fragen stellen:

- Welche Situationen führen dazu, dass wir uns in unserem Leben völlig verlieren?
- Wie wirkt sich das auf unsere zwischenmenschlichen Beziehungen aus?
- Wie gut können wir in diesem Zustand gute Entscheidungen treffen?
- Ist es möglich, dass jemand unsere Ziellosigkeit ausnutzt und uns für seine eigenen Zwecke verwendet?

## **3. Geschichtenerzählen**



### **Dauer: ca. 15 Minuten**

Wenn wir mit dieser speziellen Geschichte fortfahren, sollten wir die folgende Einleitung geben:

" Es war einmal ein Junge, der sich auch im Wald verirrt hatte und verloren war. Er bat den falschen Menschen um Hilfe. Möchten Sie ihre Geschichte hören?"

Das Erzählen sollte vorzugsweise in unseren eigenen Worten erfolgen, da wir auf diese Weise den Kontakt zu den Teilnehmer:innen aufrechterhalten können. Wenn wir die Geschichte nicht frei erzählen, können wir sie laut vorlesen, uns eine Aufnahme anhören oder das Video ansehen.

Wenn wir die Geschichte selbst erzählen, können wir die Teilnehmer:innen vor Beginn bitten, die Augen zu schließen und sich auf ihren Atem zu konzentrieren. Wenn alle konzentriert sind, können wir beginnen.

Wir können auch ein Musikinstrument (z. B. ein Koshi-Glockenspiel, eine Kalimba oder eine Sansula) verwenden, um die Teilnehmer:innen auf die Erzählung einzustimmen.

Am Ende der Geschichte bitten wir die Teilnehmer:innen erneut, die Augen zu schließen, und geben ihnen die folgenden Aufgaben, um ihre eigenen inneren Bilder zu aktivieren:

- ❖ Wählen Sie eine Farbe aus der Geschichte!
- ❖ Wählen Sie einen Geruch aus der Geschichte!
- ❖ Wählen Sie einen Gegenstand aus der Geschichte!
- ❖ Wo befinden Sie sich in der Geschichte? Was umgibt Sie? Wer ist in Ihrer Nähe?

## **4. Bearbeitung**

### **Dauer: 35-40 Minuten**

Nachdem alle aus der Geschichte zurückgekehrt sind, diskutieren wir, wer welche Teile aus der Geschichte mitgenommen hat und in welcher Landschaft er oder sie sich wiedergefunden hat. Eine Antwort ist nicht verpflichtend. Die Teilnehmer:innen können sich freiwillig zu Wort melden, wenn sie das möchten. In Bezug auf die Orte können wir die Teilnehmer:innen fragen, was die Aufgabe an diesem bestimmten Ort ist.

Danach (oder in der Zwischenzeit, je nach Bedarf) können wir mit den Teilnehmer:innen über folgende Fragen sprechen:

- ❖ Warum bringt sich der Prinz in eine solche Situation? Welche Eigenschaften hat er, die ihn in Schwierigkeiten gebracht haben? Wie oft geraten sie in solche Situationen?
- ❖ Was halten sie von dem Magier? Was sollte der Prinz von ihm lernen?
- ❖ Haben sie Menschen in ihrem Leben, wie den Magier, die auf den ersten Blick hilfreich erscheinen, sich dann aber als Ausbeuter derer erweisen, die sich an sie wenden?

Die erste Aufgabe besteht darin, den Wandel einzuleiten.



Legen Sie dann das Haarfärbemittel, den Spiegel und den Kamm in die Mitte. Teilen Sie die Gruppe in Paare auf. Fragen Sie die Teilnehmer:innen, ob sie jemals eine Situation erlebt haben, in der sie ihre Haarfarbe gefärbt haben? Was war der Grund? Wer hat seine Haare in welcher Farbe gefärbt oder würde sie färben?

Denken Sie darüber nach, ob es in Ihrem jetzigen Leben einen großen Schritt gibt, der Sie dazu animieren würde, ihr Aussehen zu verändern.

Die Teilnehmer:innen sollten paarweise diskutieren und dann gemeinsam einige Lebenssituationen auswählen, in denen eine große Veränderung erforderlich ist.

Zweitens: Der Prozess der Veränderung

Diskutieren Sie kurz, was der Spiegel, der Kamm und die Peitsche im Veränderungsprozess des Prinzen bedeuten könnten und fordern Sie dann die Teilnehmer:innen auf, einzeln zu arbeiten. Geben Sie dazu die Malvorlage "Spiegel" und die Karte 9 aus. Die Aufgaben lauten wie folgt:

- ❖ Welche Dinge würden Sie in einem Zauberspiegel an sich selbst erkennen, die Sie daran hindern, Ihre Ziele zu erreichen?
- ❖ Der Spiegel zeigt auch ein Pferd. Was möchten Sie an sich selbst sehen, wenn Sie in den Spiegel schauen?

Wir sollten den Teilnehmer:innen etwa 6-8 Minuten Zeit geben, um ihre Gedanken mitzuteilen, und dann mit der ganzen Gruppe ein Brainstorming durchführen, um solche Situationen künftig zu vermeiden oder zu lernen mit ihnen umzugehen, wenn sie dennoch auftreten.

Der dritte Teil: Der innere Helfer (Karte 5)

- ❖ Welche Ressourcen brauchen Sie, um Ihr Leben in den Griff zu bekommen?
- ❖ Welche Ressourcen stehen Ihnen zur Verfügung?
- ❖ Haben Sie einen Helfer, der Ihnen sagt, an wen Sie sich wenden können, wenn Sie Hilfe brauchen?
- ❖ Wie pflegen Sie Ihr eigenes inneres schwarzes Pferd?

Wir sollten Zeit für die individuelle Arbeit lassen, ca. 8-10 Minuten. Danach können sich die Teilnehmer:innen frei austauschen. Nicht jeder muss sich zu Wort melden.

Jeder Teilnehmer und jede Teilnehmerin, wählt ein Thema aus, das mit den obigen vier Fragen zusammenhängt und seiner/ihrer Meinung nach "gewaschen" werden muss, wie Mutter Schicksal, oder "gebacken" werden muss, wie die Anisbrezen.

## 5. Beenden



---

Wenn unsere Zeit um ist, werden einige Leute noch arbeiten. Wir beenden die Sitzung, indem wir alle auffordern, den Geschichtenraum innerhalb weniger Minuten zu verlassen. Wir gehen durch das "Tor" und treffen uns nacheinander mit den einzelnen Teilnehmer:innen.

Dort bitten wir alle Teilnehmer:innen einzeln, uns mitzuteilen, was ihr erster Schritt auf dem Weg zum „Füttern ihres inneren Pferdes“ sein wird.