



Probing Our Fortune- Preparazione alla carriera e vita Esplorazione attraverso i racconti popolari

Guida all'uso delle carte

Il Cavallo del Mago
Storia popolare lituana

Autore: Éva Virág Suhajda

Supervisore: Ildikó Boldizsár

Illustratore: Szentimrey Zsófia



**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

La Storia - Il Cavallo del Mago	2
Guida al racconto	7
Lavorare con il racconto da soli	11
Un possibile scenario per un'attività di gruppo	15



La Storia - Il Cavallo del Mago

C'era una volta un re che aveva tre figli. Un giorno i tre principi uscirono a caccia in una grande foresta a qualche distanza dal palazzo del padre, ma il principe più giovane si perse, così i suoi fratelli dovettero tornare a casa senza di lui.

Per quattro giorni il principe vagò per le radure della foresta, dormendo sul muschio sotto le stelle della notte, e vivendo di radici e bacche selvatiche. Alla fine, la mattina del quinto giorno, arrivò in un grande spazio aperto nel mezzo della foresta, dove sorgeva un palazzo signorile; ma né all'interno né all'esterno c'era traccia di vita umana. Il principe entrò dalla porta aperta e vagò per le stanze deserte senza vedere un'anima viva. Alla fine arrivò in una grande sala, e al centro della sala c'era una tavola imbandita con piatti delicati e vini scelti. Il principe si sedette e soddisfece la sua fame e la sua sete, e subito dopo la tavola scomparve dalla sua vista. Questo sembrò al principe molto strano; ma sebbene continuasse la sua ricerca in tutte le stanze, al piano di sopra e giù, non riuscì a trovare nessuno con cui parlare. Alla fine, proprio mentre cominciava a fare buio, sentì dei passi in lontananza e vide un vecchio venire verso di lui su per le scale.

‘Che cosa ci fai a girovagare per il mio castello?’ chiese lui.

Il principe rispose: «Ho smarrito la strada cacciando nella foresta. Se mi porterai al tuo servizio, rimarrò con te e ti servirò fedelmente.’

‘Molto bene,’ disse il vecchio. ‘Puoi entrare al mio servizio. Dovrai tenere la stufa sempre accesa, dovrai prendere la legna dal bosco, e ti occuperai del cavallo nero nelle scuderie. Ti pagherò un fiorino al giorno, e all'ora dei pasti troverai sempre la tavola in sala imbandita con cibo e vino, e potrai mangiare e bere quanto vorrai.’

Il principe era soddisfatto, ed entrò al servizio del vecchio, e promise di controllare che ci fosse sempre legna sui fornelli, in modo che il fuoco non si spegnesse mai. Ora, anche se non lo sapeva, il suo nuovo padrone era un mago, e la fiamma della stufa era un fuoco magico, e se si fosse spento il mago avrebbe perso gran parte del suo potere.

Un giorno il principe dimenticò e lasciò che il fuoco bruciasse così basso che quasi si spense. Proprio mentre la fiamma tremava, il vecchio entrò nella stanza.

‘Perché lasci che il fuoco bruci così basso?’ Ringhiò. ‘Sono arrivato appena in tempo.’ E mentre il principe gettava frettolosamente un tronco sulla stufa e soffiava sulla cenere per accendere un bagliore, il suo padrone lo colpì alla testa e lo avvertì che se fosse successo di nuovo gli sarebbe andata male.

Un giorno il principe era seduto sconsolato nelle scuderie, quando, con sua sorpresa, il cavallo nero gli parlò.

‘Vieni nella mia stalla,’ disse, ‘ho qualcosa da dirti. Prendi la mia briglia e la mia sella da quell'armadio e mettimele addosso. Prendi la bottiglia che è accanto a loro; contiene un unguento che farà brillare i tuoi capelli come oro puro; poi metti tutta la legna che puoi raccogliere sul fornello, fino a quando non sarà ammucchiata abbastanza in alto.’

Così il principe fece ciò che il cavallo gli disse; sellò e imbrigliò il cavallo, si mise l'unguento sui capelli finché non brillò come oro, e accese un fuoco così grande nella stufa che le fiamme spuntarono e diedero fuoco al tetto, e in pochi minuti il palazzo bruciò come un enorme falò.



Poi si affrettò a tornare alle scuderie e il cavallo gli disse: "C'è un'altra cosa che devi fare. Nell'armadio troverai uno specchio, una spazzola e un maneggio. Portali con te, sali sulla mia schiena e cavalca più forte che puoi, perché ora la casa sta bruciando allegramente."

Il principe fece come gli aveva ordinato il cavallo. A malapena era salito in sella che il cavallo era sceso e via, galoppando a un ritmo tale che, in breve tempo, la foresta e tutto il paese appartenente al mago giacevano molto dietro di loro.

Nel frattempo il mago tornò al suo palazzo, che trovò in rovina fumanti. Invano chiamò il suo servo. Alla fine andò a cercarlo nelle stalle, e quando scoprì che anche il cavallo nero era scomparso, sospettò subito che fossero andati insieme; così montò su un cavallo marrone che si trovava nella stalla successiva e partì all'inseguimento.

Mentre il principe cavalcava, le attente orecchie del suo cavallo sentirono il suono dei piedi che inseguivano.

"Guarda dietro di te," disse, "e vedi se il vecchio ti sta seguendo." Il principe si girò in sella e vide una nuvola come fumo o polvere in lontananza.

"Dobbiamo sbrigarci," disse il cavallo.

Dopo che ebbero galoppato per qualche tempo, il cavallo disse di nuovo: "Guarda dietro e vedi se è ancora a una certa distanza".

"È abbastanza vicino," rispose il principe.

"Allora getta lo specchio a terra," disse il cavallo. Così il principe lo lanciò; e quando il mago si avvicinò, il cavallo marrone calpestò lo specchio e si schiantò! il suo piede scivolò sul vetro, inciampò e cadde, tagliandosi i piedi così tanto che non c'era altro da fare per il vecchio che tornare lentamente con lui alle stalle e mettersi le scarpe nuove ai piedi. Poi ricominciarono a inseguire il principe, perché il mago attribuiva grande valore al cavallo ed era determinato a non perderlo.

Nel frattempo il principe si era allontanato molto; ma le veloci orecchie del cavallo nero percepirono il suono dei piedi che lo seguivano da lontano.

"Smonta," disse al principe; "metti l'orecchio a terra e dimmi se non senti un suono."

Così il principe scese e ascoltò. "Mi sembra di sentire la terra tremare," disse; "Penso che non possa essere molto lontano."

"Montami subito," rispose il cavallo, "e galopperò il più velocemente possibile." E partì così in fretta che la terra sembrò volare da sotto i suoi zoccoli.

"Guardati indietro ancora una volta," disse, dopo poco tempo, "e vedi se è in vista."

"Vedo una nuvola e una fiamma," rispose il principe; "ma molto lontano."

"Dobbiamo sbrigarci," disse il cavallo. E poco dopo disse: "Guarda di nuovo indietro; non può essere lontano ora".

Il principe si voltò in sella ed esclamò: "È vicino dietro di noi, in un minuto la fiamma dalle narici del suo cavallo ci raggiungerà".

"Allora getta la spazzola a terra," disse il cavallo.

E il principe lo lanciò, e in un istante il pennello si trasformò in un bosco così fitto che nemmeno un uccello avrebbe potuto attraversarlo, e quando il vecchio si avvicinò il cavallo marrone si fermò improvvisamente, incapace di avanzare di un passo nel fitto groviglio. Quindi per il mago non c'era



altro da fare che ripercorrere i suoi passi, andare a prendere un'ascia, con la quale si tagliava una via attraverso il bosco. Ma gli ci volle un po' di tempo, durante il quale il principe e il cavallo nero salirono ben più avanti.

Ma ancora una volta sentirono il suono di piedi che inseguivano. 'Guardati indietro,' disse il cavallo nero, 'e vedi se ti sta seguendo.'

'Sì,' rispose il principe, 'questa volta lo sento distintamente.'

'Sbrighiamoci,' disse il cavallo. E poco dopo disse: "Guarda indietro ora e vedi se è in vista".

'Sì,' disse il principe, voltandosi, 'vedo la fiamma; è vicino dietro di noi.'

'Allora devi buttare giù la frusta,' rispose il cavallo.' E in un batter d'occhio la frusta si trasformò in un ampio fiume. Quando il vecchio si avvicinò, spinse il cavallo marrone nell'acqua, ma man mano che l'acqua saliva sempre più in alto, la fiamma magica che conferiva al mago tutto il suo potere diventava sempre più piccola, finché, con un frizzante, si spense, e il vecchio e il cavallo marrone affondarono nel fiume e scomparvero. Quando il principe si guardò intorno non si vedevano più.

"Ora", disse il cavallo, "puoi scendere; non c'è più nulla da temere, perché il mago è morto. Accanto a quel ruscello troverai una bacchetta di salice. Raccoglilo e colpisci la terra con esso, ed esso si aprirà e vedrai una porta ai tuoi piedi.'

Quando il principe ebbe colpito la terra con la bacchetta, apparve una porta che si aprì in una grande sala di pietra a volta.

"Conducimi in quella sala", disse il cavallo, "resterò lì; ma devi attraversare i campi fino a raggiungere un giardino, in mezzo al quale c'è un palazzo reale. Quando ci arrivi devi chiedere di essere preso al servizio del re. Addio, e non dimenticarti di me.'

Così si separarono; ma prima il cavallo fece promettere al principe di non far vedere a nessuno nel palazzo i suoi capelli d'oro. Così gli legò intorno una sciarpa, come un turbante, e il principe si incamminò per i campi, fino a raggiungere un bel giardino, e oltre il giardino vide le mura e le torri di un palazzo signorile. Al cancello del giardino incontrò il giardiniere, che gli chiese cosa volesse.

'Voglio servire il re,' rispose il principe.

"Beh, puoi rimanere e lavorare sotto di me nel giardino", disse l'uomo; poiché il principe era vestito da povero, non poteva dire di essere il figlio di un re. 'Ho bisogno di qualcuno che diserbasse il terreno e spazzasse via le foglie morte dai sentieri. Avrai un fiorino al giorno, un cavallo che ti aiuterà a portare via le foglie, cibo e bevande.'

Così il principe acconsentì e si mise al lavoro. Ma quando gli fu dato il cibo, ne mangiò solo metà; il resto lo portò nella sala a volta accanto al ruscello e lo diede al cavallo nero. E questo lo faceva ogni giorno, e il cavallo lo ringraziava per la sua fedele amicizia.

Una sera, mentre erano insieme, dopo che il suo lavoro nel giardino era finito, il cavallo gli disse: "Domani una grande compagnia di principi e grandi signori verrà al palazzo del tuo re. Arrivano da lontano e da vicino, come corteggiatori delle tre principesse. Si metteranno tutti in fila nel cortile del palazzo, e le tre principesse usciranno, e ognuna porterà in mano una mela di diamanti, che lancerà in aria. A chi cadrà la mela sarà lo sposo di quella principessa. Devi essere vicino al giardino al tuo lavoro. La mela della principessa più giovane, che è la più bella delle sorelle, rotolerà oltre i corteggiatori e si fermerà davanti a te. Raccoglilo subito e mettilo in tasca.'

Il giorno dopo, quando i corteggiatori erano tutti riuniti nel cortile del castello, tutto accadde proprio come aveva detto il cavallo. Le principesse gettarono le mele in aria e la mela di diamante della principessa più giovane rotolò oltre tutti i corteggiatori, verso il giardino, e si fermò ai piedi del



giovane giardiniere, che era impegnato a spazzare via le foglie. In un attimo si era chinato, aveva raccolto la mela e se l'era messa in tasca. Mentre si chinava con la sciarpa intorno alla testa, scivolò un po' di lato e la principessa vide i suoi capelli dorati e lo amò da quel momento.

Ma il re era molto triste, perché la sua figlia più giovane era quella che amava di più. Ma non ci fu alcun aiuto; e il giorno dopo fu celebrato un triplice matrimonio a palazzo, e dopo le nozze la principessa più giovane tornò con il marito nella piccola capanna nel giardino dove viveva.

Qualche tempo dopo la gente di un paese vicino andò in guerra con il re, e lui partì per la battaglia, accompagnato dai mariti delle sue due figlie maggiori montate su destrieri maestosi. Ma il marito della figlia più giovane non aveva altro che il vecchio cavallo abbattuto che lo aiutava nel suo lavoro in giardino; e il re, che si vergognava di questo genere, si rifiutò di dargliene un altro.

Così, poiché era determinato a non essere lasciato indietro, entrò nel giardino, montò il ronzino dispiaciuto e partì. Ma a malapena aveva cavalcato qualche metro prima che il cavallo inciampasse e cadesse. Così scese e scese al ruscello, dove viveva il cavallo nero nella sala a volta. E il cavallo gli disse: 'Sella e imbrigliami, e poi vai nella stanza accanto e troverai un'armatura e una spada. Indossali e cavalcheremo insieme per combattere.'

E il principe fece come gli era stato detto; e quando ebbe montato il cavallo la sua armatura scintillò al sole, e sembrava così coraggioso e bello, che nessuno lo avrebbe riconosciuto come il giardiniere che spazzò via le foglie morte dai sentieri. Il cavallo lo portò via a grande passo, e quando raggiunsero il campo di battaglia videro che il re stava perdendo la giornata, così tanti dei suoi guerrieri erano stati uccisi. Ma quando il guerriero sul suo cavaliere nero e in armatura scintillante apparve sulla scena, tagliando a destra e a sinistra con la sua spada, il nemico rimase sgomento e fuggì in tutte le direzioni, lasciando il re padrone del campo. Poi il re e i suoi due generi, quando videro il loro liberatore, gridarono e tutto ciò che era rimasto dell'esercito si unì al grido: "Un dio è venuto in nostro soccorso!" E lo avrebbero circondato, ma il suo cavallo nero si alzò in aria e lo portò fuori dalla loro vista.

Poco dopo, una parte del paese si ribellò contro il re, e ancora una volta lui e i suoi due generi dovettero andare in battaglia. E anche il genero che si era travestito da giardiniere voleva combattere. Così andò dal re e disse: "Caro padre, lasciami cavalcare con te per combattere i tuoi nemici".

'Non voglio che un idiota come te combatta per me,' rispose il re. 'Inoltre, non ho un cavallo adatto a te. Ma vedi, c'è un carrettiere sulla strada che trasporta fieno; puoi prendere il suo cavallo.'

Così il principe prese il cavallo del carrettiere, ma la povera bestia era vecchia e stanca, e dopo qualche metro inciampò e cadde. Così il principe tornò tristemente nel giardino e guardò il re cavalcare alla testa dell'esercito accompagnato dai suoi due generi. Quando furono fuori dalla vista, il principe si recò nella camera a volta sul lato del ruscello e, dopo aver consultato il fedele cavallo nero, indossò l'armatura scintillante e fu portato sul dorso del cavallo attraverso l'aria, fino al punto in cui si stava combattendo la battaglia. E ancora una volta sconfisse i nemici del re, colpendo a destra e a sinistra con la sua spada. E di nuovo tutti gridarono: "Un dio è venuto in nostro soccorso!" Ma quando cercarono di trattenerlo, il cavallo nero si alzò in aria e lo portò fuori dalla loro vista.

Quando il re e i suoi generi tornarono a casa non poterono parlare di altro che dell'eroe che aveva combattuto per loro, e tutti si chiesero chi potesse essere.

Poco dopo il re di un paese vicino dichiarò guerra, e ancora una volta il re, i suoi generi e i suoi sudditi dovettero prepararsi per la battaglia, e ancora una volta il principe pregò di cavalcare con loro, ma il re disse che non aveva cavalli da vendere per lui. 'Ma,' aggiunse, 'puoi prendere il cavallo del boscaiolo che porta la legna dalla foresta, è abbastanza buono per te.'



Così il principe prese il cavallo del boscaiolo, ma era così vecchio e inutile che non poteva portarlo oltre le porte del castello. Così si recò ancora una volta nella sala a volta, dove il cavallo nero gli aveva preparato un'armatura ancora più magnifica di quella che aveva indossato nelle occasioni precedenti, e quando l'aveva indossata e montata sul dorso del cavallo, lo portò direttamente sul campo di battaglia, e ancora una volta disperse i nemici del re, combattendo da solo nelle loro file, ed essi fuggirono in tutte le direzioni. Ma accadde che uno dei nemici colpì con la spada e ferì il principe alla gamba. E il re prese il suo fazzoletto da taschino, con il suo nome e la corona ricamati su di esso, e lo legò intorno alla gamba ferita. E il re lo avrebbe costretto a montare in una lettiga e ad essere portato direttamente a palazzo, e due dei suoi cavalieri avrebbero dovuto condurre il caricabatterie nero alle scuderie reali. Ma il principe mise la mano sulla criniera del suo fedele cavallo, e riuscì a tirarsi su in sella, e il cavallo montò in aria con lui. Allora tutti gridarono e gridarono: «Il guerriero che ha combattuto per noi è un dio! Deve essere un dio.»

E in tutto il regno non si parlava d'altro, e tutto il popolo diceva: 'Chi può essere l'eroe che ha combattuto per noi in tante battaglie? Non può essere un uomo, deve essere un dio.'

E il re disse: "Se solo potessi vederlo ancora una volta, e se risultasse che dopo tutto era un uomo e non un dio, lo ricompenserei con metà del mio regno".

Ora, quando il principe raggiunse la sua casa - la capanna del giardiniere dove viveva con sua moglie - era stanco, si sdraiò sul letto e dormì. E sua moglie notò il fazzoletto legato intorno alla sua gamba ferita e si chiese cosa potesse essere. Poi lo guardò più da vicino e vide nell'angolo che era ricamato con il nome di suo padre e la corona reale. Così corse dritta a palazzo e lo disse a suo padre. E lui e i suoi due generi la seguirono a casa sua, e lì il giardiniere giaceva addormentato sul suo letto. E la sciarpa che portava sempre legata intorno alla testa gli era scivolata via, e i suoi capelli dorati brillavano sul cuscino. E tutti riconobbero che questo era l'eroe che aveva combattuto e vinto tante battaglie per loro.

Poi ci fu grande gioia in tutto il paese, e il re ricompensò suo genero con metà del suo regno, e lui e sua moglie regnarono felici su di esso.

Guida al racconto

In ogni racconto c'è un punto di partenza, una situazione di vita momentanea in cui l'eroe si trova. Alcuni dicono addio ai genitori e partono in cerca di fortuna. Altri fuggono dai genitori adottivi, mentre in altre storie i loro genitori muoiono. In questo racconto, abbiamo un inizio particolare: il nostro eroe era un principe, ma si è perso e la sua famiglia non lo ha mai più ritrovato.

Ci sono molti modi per perdersi: spazialmente, temporalmente o anche emotivamente. Il principe vaga per giorni, mangiando e bevendo tutto ciò che trova. A quale situazione di vita reale potrebbe riferirsi? Vagare nella foresta corrisponde a una ricerca interiore secondo l'interpretazione junghiana. Il principe si lascia alle spalle la sua vecchia famiglia (la storia non menziona mai il suo desiderio di tornare da loro in seguito) e non sa ancora da che parte andare. Potremmo trovarci anche noi in una situazione del genere, in cui abbiamo qualcosa già alle nostre spalle, e non torneremmo indietro, ma non abbiamo idea di dove andare dopo. Questa situazione di vita può verificarsi all'inizio della nostra vita, ma non



esclusivamente: è anche un problema caratteristico delle crisi di mezza età, ma può accadere alla fine degli studi, o anche dopo una rottura o un divorzio. Anche il dolore è uno stato emotivo simile.

Guardandolo da questo punto di vista, possiamo identificarci con la situazione in cui il principe "saziò la sua fame con radici e bacche selvatiche per alcuni giorni, e di notte il suo letto era muschio sotto le stelle". Il racconto non descrive come il principe abbia vissuto questa esperienza, possiamo contemplare liberamente quali sentimenti potrebbe evocare una situazione di vita del genere.

La storia successiva del principe parla di ciò che accade quando ritrova se stesso, quando "trova la sua strada" da qualche parte. La posta in gioco del racconto è quella di diventare di nuovo un principe e assumere una posizione regale nella vita a cui è destinato. E il viaggio dell'eroe è la storia di ciò che deve fare per raggiungere questo obiettivo, dove deve evolversi.

Il racconto sembra riguardare più storie che si svolgono una dopo l'altra, oppure può essere visto come una narrazione a puntate: nella prima parte, il principe lavora per il Mago e se ne libera, mentre nella seconda ottiene gloria, moglie e regalità alla corte reale. Molti racconti potrebbero concentrarsi esclusivamente sull'una o sull'altra storia, ma non nel caso di questo principe.

In quei racconti in cui il protagonista va alla corte reale, guadagna fama e una moglie, l'eroe sa cosa vuole, mentre in questo racconto non lo sa. E nelle storie in cui un eroe ha bisogno di fuggire dalla fortezza di un nemico, di solito ci va per un motivo, qualcosa che vuole ottenere e per sconfiggere il nemico, ma non è così nemmeno qui.

Durante le sue peregrinazioni, questo principe si imbatte in un palazzo abbandonato e, senza alcun sospetto, serve volentieri la prima persona che incontra. Questa persona è un uomo anziano che non sembra troppo pericoloso e si avvicina apertamente al principe. In mancanza di un'idea migliore, il principe chiede un servizio al vecchio, che gli viene concesso.

Al principe sono affidati solo tre compiti: raccogliere legna, tenere vivo il fuoco e prendersi cura del cavallo nero nella stalla, in cambio di provviste complete. Al principe piacciono i compiti e svolge servizio. Tuttavia, quando un giorno si dimentica del fuoco, il Mago - perché il vecchio è un Mago e il fuoco è il suo potere - lo rimprovera severamente e lo colpisce persino.

Questa situazione può essere vista da due prospettive. Il principe, che qui non è più un principe ma un servitore, non adempie ai suoi doveri, anche se non sono straordinariamente numerosi, ma dimentica anche quel poco. È ovvio che non possiamo trovare alcuna traccia di ambizione, aspettative di prestazioni interne, determinazione o indipendenza nel ragazzo, il che ovviamente rende anche comprensibile come possa essersi allontanato dalla sua famiglia reale.



Semplicemente non era tagliato per questo. E il Mago, che trovava conveniente che il principe fosse facilmente manipolabile, sfrutta questa situazione. Crea una dinamica in cui il destino del principe dipende da lui, ma che dipende anche dal ragazzo: se il fuoco si spegne, non sarà in grado di eseguire magie. Possiamo vedere una tipica dinamica abusiva qui, in cui il più forte preda il più debole: questa non deve necessariamente essere una situazione di relazione romantica, può essere comprensibile anche in un sistema di relazioni sul posto di lavoro.

Il principe ha un altro compito: la "cura" del cavallo nero. Il cavallo non appartiene realmente al Mago è solo tenuto rinchiuso. È solo con il senno di poi che possiamo capire che questo cavallo appartiene al principe, ma perché lui possa mobilitarlo, ha anche bisogno di cambiare, ci deve essere qualcosa che lo spinga fuori da quel torpore in cui trascorre le sue giornate.

Il cavallo sa quando rivolgersi al ragazzo, quando è il momento di cambiare, quando la paura prevale sulla comodità. Come primo passo, il cavallo nero chiede un unguento dal palazzo. Poi convince il ragazzo a dare fuoco al palazzo stesso, e poi raccogliere qualche altra "sciocchezza" prima di partire.

Qui arriva il punto di svolta nel ragazzo – e a un esame più attento, possiamo vederlo anche dallo schema delle parole associate al ragazzo. Mentre fino a quel momento era stato *perso, contento, smemorato e lamentoso* (tutte azioni di natura passiva e senza direzione), ora diventa improvvisamente attivo: *si pettina i capelli, accende un fuoco e dà fuoco al palazzo*.

Perché dare fuoco al palazzo? Perché non scappare? La risposta trova il suo significato nel contesto delle relazioni violente: si brucia il palazzo perché in questo modo non c'è un posto dove tornare. Se riesce a fuggire, e il Mago lo raggiunge, potrebbe facilmente riportarlo nel suo palazzo isolato, nel vuoto, nella paura e nell'abuso, dove si sa esattamente come sopravvivere. Ma proprio per questo, il Mago torna in una casa bruciata, dove è ovvio che la "situazione" non può continuare.

Prima di partire, il principe si applica l'unguento sui capelli, facendoli sembrare fatti d'oro. L'oro è prezioso, forse in questo modo sta cercando di attingere forza da dentro di sé. Cambiare il colore e la forma dei nostri capelli è un modo tipico di cambiare noi stessi, e molto spesso significa qualche cambiamento radicale nella vita di una persona.

Il cavallo porta con sé diversi oggetti: uno specchio, un pettine e una frusta, che svolgono un ruolo importante durante la fuga/inseguimento.

Prima viene l'uso dello specchio. Lo specchio mostra chi siamo e anche chi è l'altra persona. Una parte cruciale dell'uscita da una relazione disfunzionale è quella di mostrare uno specchio a noi stessi e all'altro, proprio come l'uso dello specchio qui è stato un passo importante. Quando il cavallo del Mago lo calpesta, si frantuma e un frammento gli taglia una gamba. Lo specchio rivela la verità, e a volte questa verità provoca dolore. Tuttavia, dal punto di vista del principe, questo è un bene perché gli fa guadagnare tempo.



Il secondo oggetto magico è il pettine. Il pettine può essere utilizzato per districare, pulire e appianare i nodi, ma a volte ci sono troppi nodi e ostacoli. A volte, in una situazione, ci sono troppi grovigli da sbrogliare. Questo pettine si è trasformato in una fitta foresta, che è una tipica svolta fiabesca. La foresta è anche un luogo di segreti e bugie, e questa foresta ferma di nuovo il Mago, che deve tornare indietro per prendere un'ascia.

Il terzo elemento è la frusta. Con la frusta si può colpire, o addirittura vendicarsi, come in questa situazione. La frusta si trasforma in un fiume, che si riversa verso il Mago, che è ancora incapace di vedere oltre la sua rabbia e il suo dolore, incapace di emergere da esso - e vi annega dentro. Il principe è liberato.

Ma la storia non finisce qui, perché ora si ritrova "solo" dove si trovava all'inizio del racconto, da qualche parte nello spazio e nel tempo in cui non sta andando da nessuna parte, ma non può nemmeno tornare indietro. Eppure ora si trova in una situazione diversa, perché sa di essere sopravvissuto, di aver persino sconfitto il Mago, e di avere anche un meraviglioso cavallo nero.

Il cavallo lo conduce in una camera sotterranea e lo mette in rotta, mostrandogli come raggiungere il giardino del palazzo reale. Tuttavia, rimane indietro, sostenendo il principe dallo sfondo, mentre lui, a sua volta, si prende cura di lui e continua a nutrirlo. Gli offre un consiglio: non rivelare i suoi capelli dorati. Che cosa potrebbe significare? I capelli d'oro, simbolo dello status reale, non possono ancora essere mostrati, in quanto potrebbe sembrare un vanto senza prove di regalità. Pertanto, non arriva a palazzo con un cavallo, un cavaliere o un principe, ma come un semplice uomo in cerca di servizio ancora una volta.

Inizia la sua vita "dal basso" nel palazzo, come assistente giardiniere. Ma questa situazione gli permette comunque di essere presente dove le cose accadono quando necessario. Le principesse cercano uno sposo che abbia incantesimi magici. Chiunque sia il bersaglio della mela dovrebbe teoricamente essere degno della mano della principessa, quindi sorprende tutti (tranne il lettore) quando la mela della principessa più giovane rotola verso il figlio del giardiniere. Il ragazzo non può (si spera non voglia) nascondere la sua vera identità alla ragazza, i suoi capelli dorati brillano e la ragazza si innamora di lui e lo sposa. Ma questo non è ancora sufficiente a dimostrare il suo valore e la sua idoneità.

È qui che la guerra offre "un'opportunità". Il principe non è in una buona posizione perché non è molto stimato, e non gli viene data la possibilità di dimostrare il suo valore (non può essere il cavaliere di qualcun altro), ma il suo cavallo lo aiuta tre volte e, in incognito, vince la battaglia per il re. È importante che non si riveli ancora perché ha ancora qualcosa da dimostrare, e fino a quando non stabilirà la propria reputazione di cavaliere, non si affiderà ai "legami familiari" per l'aiuto. Probabilmente potrebbe farlo dopo la prima volta, ma non lo fa, e alla fine è sua moglie a rivelare il suo segreto. Perché? Qual è la prova che il principe deve ancora superare per diventare un vero imperatore?



Da un lato, è una prova di umiltà e modestia. Possiamo vedere che più a lungo aspetta, maggiore è la ricompensa attesa, perché dopo la terza occasione, il re gli offre metà del regno.

Qui arriva il compito per il principe di alzarsi in piedi e abbracciare “pubblicamente” se stesso. Questo non è facile, perché potrebbe anche non credere di essere bravo come gli altri lo percepiscono - e qui viene in suo aiuto sua moglie, che è anche un personaggio di supporto. Vede l'eroe nel ragazzo e lo dice a suo padre. Ora anche gli altri vedono i suoi capelli d'oro, le sue virtù, e può giustamente salire al trono come un degno eroe.

Si è guadagnato il suo regno, quindi può davvero governare felicemente fino alla morte.

Lavorare con il racconto da soli

Lavorare su una storia da soli è un'esperienza entusiasmante, ma non è affatto semplice. Nei racconti popolari, l'ordine viene ristabilito alla fine, gli eroi intraprendono un viaggio e attraverso questo si sviluppano.

Questo è anche il nostro compito: interpretare le svolte e i "codici" del racconto popolare per la nostra vita, per trovare i passi che ci aiuteranno a diventare padroni della nostra vita.

Quando iniziamo a lavorare su "Il Cavallo del Mago", dovremmo prima ascoltare o leggere la storia e poi sederci e lasciare che l'atmosfera del racconto ci travolga. Anche ad occhi chiusi, possiamo trovare un sapore, un odore o un'immagine della storia. Cosa prenderemmo dalla storia se potessimo? A che punto della storia siamo e che ruolo stiamo giocando?

Poi dovremmo prendere una matita e scrivere le nostre risposte alle domande (sulle schede o nel testo qui). Dovremmo concentrarci sulle domande che ci parlano di più. Non tutte le domande possono essere rilevanti per noi, ma vale la pena pensare a lungo a quelle che lo sono, o anche parlarne con gli altri: genitori, amici, coetanei o persino aiutanti.

In che modo questo avviene? Probabilmente qualche personaggio, luogo o oggetto cattura la nostra immaginazione. Gli elementi di un racconto popolare non significano necessariamente la stessa cosa per tutti, e infatti, quando lavoriamo alla storia da soli, interpretiamo le situazioni, i personaggi, ecc. che vi compaiono completamente per noi stessi.

Diamo prima un'occhiata ai personaggi della storia. Ogni personaggio ha i propri punti di forza, il proprio ruolo e il proprio messaggio:

- ❖ L'eroe della nostra storia è un principe perduto. Non conosciamo il suo nome, quindi chiunque di noi potrebbe essere lui. Il suo compito è quello di trovare la sua strada, di diventare un vero re, non solo di vagare nella foresta e servire le prime persone



che incontra. Per diventare un re, per controllare la propria vita, deve imparare molte cose e dimostrare il suo valore.

- ❖ Il Mago è l'antagonista principale del racconto, e anche una lezione molto importante: se non sai cosa fare di te stesso, gli altri si approfitteranno di te, ma lo faranno per i loro scopi. Non siamo ingenui come il principe, che aveva bisogno di quello "schiaffo simbolico" (e non solo simbolico) ricevuto all'inizio dal vecchio apparentemente buono e solidale. Si può imparare dai propri avversari, e il Mago non fa eccezione: da lui possiamo imparare a non lasciare che il nostro fuoco interiore si estingua, e forse anche a non affidare il nostro fuoco magico ad altri, e a non lasciarci motivare da ostinate vendette.
- ❖ Il principale aiutante del principe è il cavallo nero. Dà consigli e fornisce assistenza fisica concreta sia nella fuga che nelle battaglie. Ma per questo, il principe deve prendersene cura, nutrirlo e ascoltarlo. Che tipo di "cavallo magico" interiore abbiamo, e come possiamo nutrirlo? Quali consigli ci sussurra il nostro "cavallo magico" interiore?
- ❖ La principessa aiuta anche il principe vedendolo per quello che è veramente e sposandolo. Lei si innamora di lui. Pertanto, quando si convince che suo marito è lo stesso principe eroe dai capelli d'oro che lei vede, lo dice anche a suo padre. C'è qualcuno nella nostra vita che ci vede preziosi, importanti ed è disposto a riconoscerlo di fronte agli altri?
- ❖ Il re (e i suoi parenti) non riescono a vedere il vero valore del ragazzo, lo vedono solo come il figlio di uno sciocco giardiniere e non gli danno la possibilità di dimostrare il suo valore. Ma il ragazzo deve rompere questa immagine e mostrare la sua forza in una battaglia. Alla fine, il re è giusto e generoso: gli dà sua figlia e più tardi, quando ha dimostrato il suo valore, gli offre metà del regno. Ci sono persone a cui dobbiamo dimostrare il nostro valore, ma che possiamo contare sul loro aiuto in seguito? Come possiamo metterci alla prova, quali battaglie dobbiamo combattere?

Possiamo anche studiare i vari luoghi del racconto. In quale contesto possiamo trovarci? Ogni scena presenta i suoi compiti, che dobbiamo svolgere per arrivare alla stazione successiva.

- ❖ La prima ambientazione è la foresta, teatro del vagabondaggio: qui il compito è quello di trovare un luogo dove siamo fisicamente al sicuro.
- ❖ La seconda location è il castello del Mago: qui il compito è quello di mantenere vivo il fuoco del Mago, per poi riuscire a fuggire da qui.



- ❖ Il terzo luogo è la via di fuga: qui abbiamo diversi compiti: affrontare noi stessi (specchio), chiarire i problemi che ci circondano (pettine), ed essere in grado di uscire da dinamiche malsane (Il fiume significa evitamento), e in questo modo, dobbiamo essere in grado di cambiare e abbandonare i vecchi schemi negativi.
- ❖ Il quarto luogo è la camera sotterranea, il nostro spazio interno segreto dove risiede il cavallo nero. Qui conserviamo le nostre risorse; È qui che torniamo per aiuto, risorse, consigli e per nutrire il nostro cavallo.
- ❖ Il quinto luogo è il campo di battaglia: qui il compito è dimostrare che siamo degni del trono, che siamo veri cavalieri.
- ❖ La sesta location è la casa della giovane coppia: qui il compito è quello di poterci mostrare alla principessa, di farci valere.
- ❖ Infine, l'ultimo luogo è il palazzo reale, dove il nostro compito è quello di affermare noi stessi e di assumere il ruolo di imperatore.

Quando lavoriamo da soli con il racconto, possiamo partire da diverse direzioni e non c'è un approccio unico e lineare. Sebbene i luoghi e i compiti che appaiono nella storia siano presentati in un ordine sparso, possiamo lavorare sugli altri temi all'incirca in qualsiasi sequenza.

Arrivare alla conclusione di un racconto popolare non avviene sempre così in fretta. I processi e gli eventi che il protagonista attraversa non accadono da un giorno all'altro. È quindi importante rispettare anche i nostri ritmi personali. Questa è una storia con cui possiamo lavorare per anni. L'importante è rivisitarlo di tanto in tanto e vedere quanta strada abbiamo fatto.

Lavorare con il racconto come trainer

Quando vogliamo lavorare con la storia come trainer, il primo passo è lavorare noi stessi con la storia, cioè pensare ai passaggi descritti nella sezione precedente.

Prima di iniziare a lavorare con la storia come trainer, è necessario avere un'interpretazione soggettiva del racconto, un'interpretazione della storia come si applica alla nostra vita personale, perché è molto importante evitare di imporre la nostra interpretazione a chi assistiamo. Per fare questo, abbiamo bisogno di sapere qual è la nostra interpretazione. D'altra parte, è anche importante interpretare il racconto popolare in relazione alla nostra



vita, in modo da non imbatteci in domande e argomenti che scatenino in noi una reazione emotiva mentre lavoriamo con gli altri.

Allo stesso tempo, però, dobbiamo anche interpretare la storia in modo oggettivo e pensare alle possibili interpretazioni dal punto di vista dell'altro.

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

La matrice oggettiva del racconto 'Il cavallo del mago' è la seguente:

- ❖ Chi è l'eroe del racconto? - Il personaggio principale del racconto è il bambino perduto, il principe errante.
- ❖ Qual è la situazione della vita? - Allontanandosi dalla sua famiglia, il principe perduto cerca la sua strada e se stesso.
- ❖ Qual è il tema della storia? - Il principe diventerà capace di diventare un re?
- ❖ Chi è l'antagonista? - Anche se all'inizio l'antagonista principale può sembrare il Mago, il principe stesso è colui che lo serve - e ha bisogno di liberarsene, vedere tutte le dinamiche che lo tengono lì e cambiare consapevolmente il corso della sua vita.
- ❖ Chi è l'aiutante? - L'aiutante è il cavallo nero che aiuta a mobilitare risorse interne ed esterne affinché il principe diventi un re.
- ❖ Qual è la soluzione? - Il principe ha bisogno di ritrovare se stesso e anche di dimostrare il suo valore sia a se stesso che al suo ambiente.

La matrice soggettiva del racconto "Il cavallo del mago" è la seguente:

- ❖ Chi sono io nel racconto? - È più facile identificarsi con il personaggio principale, soprattutto se abbiamo mai lottato con una situazione di vita in cui non avevamo davvero idea di cosa volessimo o dove andare. Tuttavia, come aiutante, possiamo identificarci con il cavallo, che salva il principe da una relazione di sfruttamento, persino abusiva, e lo aiuta a trovare la propria strada. E, naturalmente, potremmo anche identificarci con la principessa o anche con suo padre se vediamo qualcuno nel nostro ambiente che lentamente si rimette in sesto.
- ❖ Dove mi trovo nel racconto? - Una cosa è certa: non posso essere in un posto in cui il personaggio con cui mi identifico non è stato. Una volta trovata la scena in cui mi sento me stesso, vale la pena guardarsi intorno e riflettere sulla domanda successiva.
- ❖ Qual è il mio compito in questa scena? - Potrebbe essere solo per cercare bacche in modo da non morire di fame, o forse ho bisogno di rendermi conto che devo



scappare dal Mago che mi sta maltrattando. Le nostre varie situazioni di vita possono comportare compiti molto diversi e, a seconda di dove mi vedo nel racconto, compiti diversi possono aspettarmi ora.

- ❖ Qual è il mio avversario interiore che devo superare per andare avanti? - Come principe, ho prima bisogno di abbandonare la mancanza di scopo, gli atteggiamenti acritici e l'autocommiserazione per intraprendere il percorso dello sviluppo. Come aiutante, devo essere in grado di rivolgermi agli altri quando sono ricettivi all'udito, e fare un passo indietro quando la loro crescita li porta avanti.
- ❖ Qual è il mio sostegno interiore, quali sono le mie risorse per il cambiamento? - Per cambiare qualcosa nella nostra vita, abbiamo bisogno di risorse. Il cavallo magico, come aiutante interiore, simboleggia tutte queste risorse. Che cos'è allora il mio cavallo magico? Quali risorse, abilità e punti di forza lo compongono?
- ❖ Quale oggetto tirerei fuori dalla storia? - Gli oggetti magici svolgono anche una certa funzione di assistenza nei racconti. Non tutte le fiabe hanno un oggetto così magico, ma ciò non significa che gli oggetti che appaiono nel racconto non possano avere un potere magico per noi personalmente. Ci sono oggetti qui che hanno un potere magico, aiutando nella fuga, o forse oggetti che aiutano a diventare un cavaliere (armatura del cavaliere). Ma potrebbe anche essere che io abbia bisogno del fuoco del Mago.

Qual è la cosa molto specifica di cui ho bisogno per andare avanti nella mia situazione attuale? - Se abbiamo esplorato a fondo le domande di cui sopra, probabilmente è già emersa una possibile strada per noi. Ma molto spesso, questo rende la nostra situazione ancora più scoraggiante. Potremmo trovarci di fronte a una moltitudine di compiti da risolvere. Come sarò in grado di gestire tutto questo? Quanto tempo ci vorrà? Sono sicuro che non sarò in grado di affrontare questa sfida, potremmo dire a noi stessi. Prima di farci prendere dal panico, vale la pena suddividere il percorso davanti a noi in passi e confidare nel fatto che se facciamo un passo, saremo in grado di fare il successivo. Quindi, la domanda è: qual è il prossimo passo che posso fare in questo momento?

Dopo un'attenta riflessione sul racconto, possiamo iniziare a lavorarci con gli altri. Se stiamo lavorando con qualcuno in un processo individuale, la domanda principale è davvero da dove cominciare, considerando in quale luogo e in quale fase di sviluppo si trova. Potremmo averlo già accertato durante le conversazioni precedenti, ma potremmo dare loro la storia, oppure potrebbero ascoltarla e determinarla da soli.

Poi, sulla base dell'interpretazione di chi assistiamo e delle interpretazioni fatte nelle sessioni precedenti, dovremmo passare in rassegna le domande formulate nelle sessioni precedenti e sulle schede durante il processo di facilitazione, che a volte può richiedere diverse sessioni. Non tutte le domande devono essere risolte, alcune sono rilevanti, altre meno. E' possibile



che dalle domande in programma emergano nuove domande, e da lì andremo avanti. Le carte presentano principalmente domande, tuttavia a volte c'è un problema specifico da risolvere.

A volte possiamo imbatterci in un argomento che non rientra più nell'ambito della storia attuale. Possiamo quindi continuare con un'altra storia e tornare su questa più tardi.

L'obiettivo del processo è sviluppare e applicare strategie di coping efficaci, trovi la causa principale della sua ansia e, infine, la rilasci.

Di seguito sono riportati suggerimenti su come interagire con la storia anche con i giovani in gruppo.

Un possibile scenario per un'attività di gruppo

- ❖ **Lo scopo del gruppo di lavoro sui racconti popolari:** trovare e nutrire il proprio cavallo
- ❖ **Fascia d'età target:** giovani di età compresa tra i 18 e i 23 anni (possibilmente di più), che non sanno ancora di cosa sono capaci
- ❖ **Durata:** 60 minuti.
- ❖ **Numero di partecipanti:** non più di 20.

Preparazione della sede:

L'ambientazione per il gruppo di storie dovrebbe essere preparata in base all'atmosfera del racconto. È importante che i partecipanti possano sedersi in cerchio, magari non su sedie, ma su cuscini. Dovrebbe esserci un punto di ingresso chiaro, che potrebbe essere la porta della stanza, ma se ciò non è possibile, o se la stanza è troppo grande, allora dovrebbe essere istituito un "cancello".

Dovrebbe esserci un'illuminazione sufficiente ma non eccessiva. Se ci sono tavoli, dovremmo metterli vicino al muro; Possono essere utili per il lavoro individuale in seguito. Se non ci sono tabelle, dobbiamo portare tavoli da disegno o cartelle su cui i partecipanti possano scrivere o disegnare.

Accanto al 'gateway', già all'interno dello spazio, posizioniamo delle carte simbolo che i partecipanti possono scegliere al momento dell'ingresso, prima di sedersi. Possono essere cartoline OH, carte Dixit o anche una collezione personale di immagini o cartoline: l'importante è che raffigurino situazioni e sentimenti diversi e che ci siano almeno una volta e mezza o due volte più cartoline rispetto ai partecipanti, in modo che tutti possano scegliere liberamente.

Al centro del cerchio, vale la pena mettere uno scialle colorato, o magari un fiore o un simbolo legato alla storia. Nel caso di "Sfurtuna", potremmo scegliere dei vestiti, un nastro, dei salatini o anche una corona.



Al di fuori del cerchio, vicino al capogruppo, posizioniamo tutti gli altri oggetti di scena desiderati, comprese le carte dei racconti popolari e le dispense stampate per colorare e scrivere.

Se la narrazione viene eseguita utilizzando il video, anche il computer, il proiettore, la superficie dello schermo/parete e gli altoparlanti devono essere preparati e testati in modo da non ostacolare il processo.

Se il gruppo è già nella stanza prima di iniziare, dovremmo chiedere a tutti di andarsene e disporre le carte dei simboli, lo scialle, i simboli, ecc. solo quando il gruppo sta aspettando fuori.

Strumenti necessari:

Uno scialle o un pezzo di stoffa per il centro del cerchio, oggetti decorativi, carte con i simboli, tavole da disegno se necessario, penne, matite colorate, attrezzatura da disegno, le carte dei racconti popolari e un numero sufficiente di copie delle dispense per ogni partecipante.

Possibilmente: un computer, un proiettore, uno schermo/parete, altoparlanti.

Copione:

(gli orari sono approssimativi, dipendendo dalle dimensioni del gruppo)

1. Entrata

Durata: 5 minuti

Permettiamo ai membri del gruppo di entrare, preferibilmente uno alla volta, e diamo a ciascuno di loro il seguente compito:

Ti sei mai trovato in una situazione nella vita in cui non avevi idea di cosa avresti dovuto fare, vagando come perso in una foresta? Scegli una carta che rappresenti questa situazione nella vita".

Quando ognuno ha fatto la sua scelta e si è seduto, possiamo unirli.

2. Entrare nell'umore giusto

Durata: 10-15 minuti

Discutiamo le carte scelte dai partecipanti. Non dobbiamo girare in tondo e non tutti devono necessariamente condividere la propria carta. Quando tutti coloro che desiderano farlo hanno parlato, possiamo discutere di cosa succede quando non sappiamo cosa dovremmo fare e andiamo alla deriva.

Durante la conversazione, possiamo porre le seguenti domande:

- Quali situazioni ci fanno perdere completamente la nostra vita?



- In che modo questo influisce sulle nostre relazioni umane?
- Quanto bene possiamo prendere buone decisioni in questo stato?
- È possibile che qualcuno approfitti della nostra mancanza di scopo e ci usi per i propri fini?

3. Narrazione

Durata: circa 15 minuti

Quando sono state raccontate storie simili e continuiamo con questa particolare storia, dovremmo fornire la seguente introduzione:

"C'era un ragazzo che si era perso nel bosco e si era allontanato, e si era rivolto a qualcuno per chiedere aiuto dove non avrebbe dovuto. Ti piacerebbe sentire la sua storia?"

Lo storytelling dovrebbe essere fatto preferibilmente da noi stessi, con parole nostre, perché in questo modo possiamo mantenere il contatto con i partecipanti. Se non possiamo raccontare la storia personalmente, possiamo leggerla ad alta voce o ascoltare una registrazione/guardare un video del racconto.

Se stiamo raccontando noi stessi la storia, prima che inizi, potremmo chiedere ai partecipanti di chiudere gli occhi e concentrarsi sul loro respiro. Quando tutti sono concentrati, possiamo iniziare.

Possiamo anche usare uno strumento musicale (ad esempio campanelli koshi, una kalimba o una sansula) per mettere i partecipanti nell'atmosfera dell'esperienza narrativa.

Alla fine del racconto, chiediamo nuovamente ai partecipanti di chiudere gli occhi e, lasciando abbastanza tempo per attivare il proprio immaginario interno, diamo loro i seguenti compiti:

- ❖ Scegli un colore dalla storia!
- ❖ Scegli un odore dalla storia!
- ❖ Scegli un oggetto dalla storia!
- ❖ Guardati intorno, a che punto sei della storia? Cosa ti circonda, chi ti sta vicino?

4. Trattamento

Durata: 35-40 minuti

Dopo che tutti sono tornati dalla storia, discutiamo di chi ha preso cosa dalla storia, in quale paesaggio si è trovato. La risposta non è obbligatoria; I partecipanti possono offrirsi volontari per parlare se lo desiderano. Per quanto riguarda i luoghi, possiamo chiedere ai partecipanti qual è il compito in quel particolare luogo.

Poi (o nel frattempo, a seconda dei casi) possiamo parlare con i partecipanti delle seguenti domande:



- Perché il principe si sarebbe messo in una situazione del genere? Quali sono le sue qualità che lo hanno messo nei guai? Quanto spesso si trovano in queste situazioni?
- Cosa pensano del Mago? Che cosa dovrebbe imparare il principe da lui?
- Hanno persone nella loro vita, come il Mago, che all'inizio sembrano utili, ma poi si rivelano sfruttatrici di coloro che si rivolgono a loro?

La prima attività consiste nell'avviare la modifica.

Quindi posiziona gli strumenti per colorare i capelli, lo specchio e il pettine al centro. Dividi il gruppo in coppie. Chiedi loro se hanno mai avuto una situazione in cui hanno cambiato i capelli. Quali sono state alcune di queste situazioni? Chi ha cambiato o cambierebbe i capelli in quale colore?

Pensa se c'è un grande passo nella tua vita attuale che sarebbe un cambiamento così grande come quello che ti farebbe cambiare il tuo aspetto?

Le coppie dovrebbero discutere e poi scegliere insieme alcune situazioni di vita in cui è necessario un grande cambiamento o una situazione di vita simile a quella che stanno affrontando.

Secondo: il processo di cambiamento

Il processo di cambiamento. Parlate brevemente di ciò che lo specchio, il pettine e la frusta potrebbero aver significato nel processo di cambiamento per il principe (vedi il libro di fiabe), e poi invitate i partecipanti a lavorare individualmente. Per fare questo, distribuisce il libro da colorare "specchio" e il cartoncino 9. I compiti sono i seguenti:

- Quali sono alcune cose che vedresti di te stesso in uno specchio magico che potrebbero impedirti di raggiungere i tuoi obiettivi?
- Lo specchio mostra anche un cavallo: cosa ti piace vedere di te stesso quando ti guardi allo specchio?

Dovremmo dare a ciascun gruppo circa 6-8 minuti per condividere i propri pensieri e poi lavorare con l'intero gruppo per fare un brainstorming su come prevenire tali situazioni o affrontarle se si verificano.

La terza parte: il racconto interiore della paripa. (scheda 5)

- Di quali risorse hai bisogno per avere il controllo della tua vita?
- Quali sono alcune delle risorse che avete a disposizione?
- Hai un aiutante che può aiutarti a sapere a cosa rivolgerti quando hai bisogno di aiuto?
- Come si fa a nutrire il cavallo nero che c'è in te?

Dovremmo lasciare del tempo per il lavoro individuale, forse fino a 8-10 minuti. Dopodiché, i partecipanti possono condividere liberamente. Non tutti devono condividere o parlare di ogni domanda.



Per fare questo, aggiungi la colorazione "Cavallo Nero" e la carta 5. Ogni partecipante dovrebbe scegliere un argomento relativo alle quattro domande di cui sopra che pensa "debba essere lavato", come Mother Fate, o "debba essere cotto", come i salatini all'anice.

5. Chiusura / Uscita

Quando il nostro tempo sarà scaduto, alcune persone lavoreranno ancora. Concludiamo la sessione chiedendo a tutti di lasciare lo spazio della storia entro pochi minuti. Attraversiamo la 'porta' e incontriamo tutti quelli che sono pronti a partire, uno per uno.

Lì, chiediamo alla persona in questione di dirci come nutre il suo cavallo interiore.