



Scuola di Scienze Psichiche

Corso professionale per **OPERATORE ESOTERICO**

“Bambini e Favole - Viaggio con i Tarocchi ”

Tesi di **Monica Simonazzi**

N. Registro Scuola: Form – 085 – OP

Relatore: Prof. Ferdinando Alaimo.

Settembre 2014



Centro di Ricerca Erba Sacra

Associazione Culturale per la Conoscenza e lo Studio di Discipline orientate al Benessere Psicofisico della Persona

www.erasacra.com

BAMBINI E FAVOLE - VIAGGIO CON I TAROCCHI

INTRODUZIONE :

Parlare di Tarocchi con tanta letteratura già scritta e letta pare impresa da Folle , Folle Burlone , libero e nomade ,impresa gioiosa verso la fantasia sfrenata , un grande viaggio.

Per iniziare ci vuole l'abilità e il talento di un Mago. Impresa ardua la stesura di un tale scritto ma possibile con pazienza e con costanza, nel silenzio della solitudine , nel ritiro monacale di una Papessa. Scrivere dei Tarocchi con creatività , bellezza ed eleganza di Imperatrice, ma anche con l'equilibrio e la responsabilità di un Imperatore, con la saggezza e la maestria e il desiderio di comunicare del Papa. Scrivere dei tarocchi con eros e con cuore come Innamorata. Potrebbe esser un Viaggio sul Carro da gestire con saggezza per non disperdersi nelle due direzioni, Viaggio deciso, bilanciato condotto con coraggio e Forza . Viaggio a tratti percorso in solitudine , silenzio, distaccata saggezza da Eremita. Viaggio pronto a virare ,a mutare a rinnovarsi come una Ruota della Fortuna.. Pronti poi a ricominciare con coraggio , con nuova potenza creativa con equilibrio e Giustizia .Per ritornare subito dopo nella meditazione , nel riposo Appeso all'attesa. E di nuovo distruggere, pulire , pronto alla Morte per rinascere. Rinascere sotto la protezione della Temperanza , della misura dell'armonia Stando attenti alla tentazione , al desiderio, all'incatenamento , all'attaccamento provocato dal Diavolo , che sfocerebbe nell'esplosione allegra della Torre d'avorio. Un viaggio sacro, siderale , cosmico su una Stella, per poi passare alla poesia, al mistero al magnetismo femminile della Luna. E poi ancora al calore e all'amore paterno del Sole. E dopo un simil viaggio rinasce , con rinnovato Giudizio , con eroismo ed estasi un nuovo Mondo. Pronti a cominciare un viaggio Folle?

Tarocco Intuitivo

Dal Dizionario della Lingua Italiana

Tarocco =

[ta-ròc-co]

A *s.m.* (pl. *-chi*)

I Ciascuna delle 22 carte con figure che, unite alle 56 contenenti i quattro semi, servono a fare il gioco dei tarocchi

|| Fare i tarocchi a qualcuno, predirgli il futuro usando le carte dei tarocchi, a ciascuna delle quali è attribuito un valore simbolico e divinatorio

2 al pl. Il mazzo completo, di 78 carte

|| Il gioco che si fa con i tarocchi

B *agg.* (pl. m. *-chi*; f. *-ca*, pl. *-che*)

pop. Falsificato, contraffatto, spec. di prodotto di pregio: *un orologio t.*

tarocco¹

s.m.

1. **1.**

Ciascuna delle carte figurate (per lo più 22) che, unite a quattro serie numerali di 14 carte ciascuna, servono per il gioco delle carte detto appunto *dei tarocchi*, che si svolge fra tre o quattro giocatori, ciascuno dei quali deve cercare di prendere agli avversari le carte di maggior valore rispondendo al seme di uscita del gioco, in mancanza del quale si giocano i tarocchi, che hanno valore di briscole e quindi possono prendere tutte le carte; per i personaggi e le allegorie che vi sono raffigurati, i tarocchi sono spesso usati in cartomanzia.

2. **2.**

gerg.

Falso, patacca.

tarocco²

[ta-ròc-co] **s.m.** (pl. *-chi*)

Varietà di arancio pregiato siciliano

|| Il frutto di tale pianta, di forma ovale, con buccia sottile, sugoso, privo di semi.

Ebbene si , il Tarocco è anche una varietà pregiata di Arancia

Nel *Dizionario Etimologico Italiano* di C. Battisti e G. Alessio, Firenze, 1957, alla voce "Taroccare" troviamo: veneziano *Tarocàr*: bisticciarsi - romagnolo *Tarochè*: gridare, adirarsi, bestemmiare - genovese e piacentino *Tarocà*: contendere, altercare - cortonese *Tarocchè*: altercare, litigare, brontolare - moltalese *Tarocchè*: bisticciare - bolognese *Tarucär*, garrire - calabrese *Taroccu*: orrenda bestemmia, sciocchezza - siciliano *Taroccu*: moccolo, bestemmia e *Taruccari*: gridare, bestemmiare - pisano *Taloccà*: brontolare stizzosamente.

(Nota all'articolo " Dell'Etimo Tarocco " di Andrea Vitali ---Associazione Le Torot).

Per una più dotta ed esaustiva storia del significato del termine " Tarocco" , oltre alla " storia discussa del taroccare" , di questo mazzo di carte rinvio al testo del Prof. Alaimo " Tarocchi e Zodiaco" e a numerose altre fonti rintracciabili dalla bibliografia del testo sopracitato e dalla bibliografia riportata alla fine di questo modestissimo scritto.

Intuitivo =

intuitivo

[in-tui-tì-vo] **agg., s.**

- • **agg.**
- **1** Dell'intuizione: *facoltà i. della mente*; che si attua per mezzo dell'intuizione: *conoscenza i.*; in cui predomina l'intuizione sul ragionamento: *giudizio i.* || metodo *i.*, secondo il quale l'insegnamento deve prendere l'avvio dai dati acquisiti dal bambino con l'esperienza diretta
- **2** estens. Che si capisce o s'intuisce facilmente; evidente: *verità i.*
- **3** Istintivo, naturale: *i. purezza di stile*

- 4 Che procede più per intuizione che per ragionamento: *persona i.*
- **s.m. (f. -va)** Nell'accezz. 4 dell'agg.
- **avv.** intuitivamente, in modo i.

Intuire =

Dal latino :

TUEOR (tuitus part. Perf.) = vedere guardare osservare contemplare esaminare , ispezionare
IN dentro

Quindi Tarocco Intuitivo significa Tarocco che guarda dentro . Ma cosa guarda ?
Come guarda? Chi guarda?

“Il primo libro che si occupa di questo modo dei Tarocchi si intitola appunto “Il Tarocco Intuitivo “ di Prembodhi e Rejandra (Re Nudo , Milano, 1979) ed è basato sul mazzo di Waite al quale introduce per la prima volta i lettori italiani fino a quel momento assai più familiari con le carte Marsigliesi”. (da “ Tarocchi e Zodiaco” Ferdinando Alaimo).

Ecco che il mazzo dei Tarocchi assume una nuova veste funzionale: specchio dell'anima , non più solo gioco di carte ne strumento divinatorio per cartomanti ma semplice e giocoso mezzo per “ispezionare, guardare , esaminare dentro di sé” da sé stessi o con l'aiuto di un facilitatore che , senza assumersi la responsabilità di dire ciò che accadrà in base alle carte estratte , semplicemente aiuterà il consultante a focalizzare le emozioni che le carte suscitano , aiuterà il consultante a riscoprire dentro di sé tutte le risposte , i consigli , gli aiuti , che già custodisce e ha dentro di sé ma che sono solo ricoperti dallo strato spesso di polvere formato dalla razionalità e dalla logica. Queste risposte risiedono nelle idee archetipiche , archetipo = dal greco: *arche* principio, originale *typos* modello, esemplare.

L'archetipo è un modello, un'immagine prima. Ma a differenza delle altre immagini prime ha una più decisa connotazione temporale: l'archetipo è un esemplare primigenio che esiste da che mondo è mondo, atavicamente condiviso da ogni uomo

all'interno di una cultura o perfino dell'intera specie. Così, ad esempio, l'archetipo della grande madre, che taglia trasversalmente l'umanità nello spazio e nel tempo in manifestazioni diverse - dalla Venere di Willendorf alla Vergine Maria. I 22 Arcani Maggiori si rispecchiano in altrettanti archetipi : Il Folle , Il Mago e così via . Anche per una descrizione più ampia del concetto di “archetipo” rinvio a più dotte documentazioni. Guardare dentro di sé , far luce nel proprio inconscio e nell'inconscio collettivo . Inconscio collettivo : concetto introdotto da C.G. Jung , si veda anche lo scritto di Jung più sotto riportato integralmente, mentre l'inconscio personale è formato da contenuti che sono stati un tempo consci ma che sono poi scomparsi perché dimenticati e/o rimossi , l'inconscio collettivo non ha contenuti acquisiti personalmente , individualmente, ma devono la loro esistenza all'eredità ed è formato essenzialmente da archetipi (da “ Gli archetipi dell'inconscio collettivo “ C.G. Jung). Volendo spiegare ulteriormente il concetto di “inconscio collettivo” con ricerche e metodologie più moderne potremmo esemplificare con il concetto di “Campo Morfogenetico” di Ruper Sheldrake.

Campo Morfogenetico – Ruper Sheldrake

La teoria di Sheldrake afferma che i sistemi sono regolati non solo dalle leggi conosciute dalla scienza fisica, ma anche da campi organizzativi invisibili, che lui chiama “morfogenetici”.

Il termine indicherebbe un nuovo tipo di campo fisico che svolge un ruolo nello sviluppo della forma.

In altre parole, i campi morfogenetici sarebbero responsabili della forma e dell'organizzazione specifica dei sistemi a tutti i livelli di complessità, non solo in biologia ma anche in chimica ed in fisica.

Questi campi ordinano i sistemi con cui sono associati influenzando su eventi che, da un punto di vista energetico, appaiono come indeterminati o probabilistici, cioè, in termini più semplici, non sembrano possedere apparentemente alcun rapporto gli uni con gli altri.

Questa teoria suppone, tra l'altro, che, se un membro di una specie biologica impara

un nuovo comportamento, il campo morfogenetico per la specie cambia, anche se lievemente. Se il comportamento viene ripetuto abbastanza a lungo, la sua “risonanza morfica” si accumula e inizia a influenzare l’intera specie. Più individui della stessa specie imparano a eseguire un nuovo compito, più potente diventa questo loro campo morfogenetico e più facilmente gli altri individui della specie impareranno a eseguire quel compito.

È il cosiddetto salto quantico, che facilita il raggiungimento di un obiettivo, prima considerato difficile per i più.

Ciò è vero non solo a livello di specie, ma anche riportato al microcosmo dell’universo cellulare.

Sheldrake pensa che la capacità per rimembrare, richiamare, ricollegare, o riconoscere dipenda dalla risonanza morfica.

Per risonanza morfica Sheldrake intende il rapporto o il processo per mezzo del quale le precedenti forme e le strutture di attività interagiscono con forme ed attività similari. La risonanza morfica funziona attraverso sia lo spazio che il tempo ed essa non diminuisce con la distanza nel tempo o nello spazio.

Applicando la teoria di Sheldrake allo sviluppo degli stati di coscienza più elevati, possiamo prevedere che maggiore è il numero di individui che iniziano a elevare il proprio stato di coscienza, più forte diverrà il campo morfogenetico per stati più elevati, e più facile sarà per gli altri muoversi poi in quella direzione. Ricordiamo tutti la storia della scimmietta che iniziò a lavare le patate prima di mangiarle , poco dopo altre del suo gruppo la imitarono e quando si raggiunse una massa critica indicata come cento scimmiette che lavavano le patate prima di mangiarle , altre scimmiette in luoghi lontani iniziarono ad avere lo stesso comportamento.

Sincronicità e divinazione

“Rubo “ questo titolo del paragrafo dall’articolo di Gerardo Lonardoni “ Carl Gustav Jung e il Tarocco- Sincronicità e divinazione . Nell’articolo viene citato il poco noto, ai più , interesse dimostrato da C.G. Jung per i Tarocchi , a fronte del riconosciuto enorme interesse e diffusione nei confronti del I-Ching. Secondo Jung esiste un metodo per collegare gli eventi tra loro definito della sincronicità : tutti gli eventi che

accadono nello stesso istante , sono perciò stesso collegati tra loro da vincoli misteriosi non causali . Quindi chi consulta ad esempio i Tarocchi ottiene una lettura che inevitabilmente riflette ciò che sta accadendo nello stesso tempo. L'azione divinatoria si specchia nell'attimo in cui viene compiuta e ne fornisce una chiave di lettura non-causale e non-razionale ; tale azione inoltre, a differenza dell'esperimento di laboratorio , tiene conto dell'aspetto soggettivo costituito dall'osservatore-divinante che entra a pieno titolo nell'operazione. La lettura oracolare è quindi la somma dei dati oggettivi costituiti dai segni e dal dato soggettivo costituito dall'interpretazione del divinante. I tarocchi racchiudono immagini archetipiche , millenarie depositate nell'inconscio collettivo e , come tali , fonti a cui si attinge per "intuire" la sincronicità degli eventi nel momento in cui vengono osservati. Il 1° marzo 1933 Carl Jung parlò del tarocco durante un seminario che stava conducendo sull'immaginazione attiva , questa è la trascrizione delle sue esatte parole: " Un altro strano campo di esperienze occulte in cui appare l'ermafrodito è il tarocco. Questo è un insieme di carte da gioco , originariamente usate dagli zingari- ci sono esemplari spagnoli , se ricordo bene, - che risalgono al 15° secolo. Queste carte sono realmente all'origine del nostro mazzo di carte , in cui il rosso e il nero simboleggiano gli opposti , e la divisione in quattro - fiori , picche, quadri e cuori ,- appartiene anch'essa al simbolismo dell'individuazione. Esse sono immagini psicologiche , simboli con cui si gioca, come l'inconscio sembra giocare con i suoi contenuti. Esse si combinano in certi modi, e le differenti combinazioni corrispondono al giocoso sviluppo degli eventi nella storia dell'umanità . Le figure originali carte del tarocco consistono delle carte ordinarie da gioco , il re, la regina, il cavaliere , l'asso ecc. però le figure sono in un qualche modo differenti e inoltre , ci sono ventuno carte sulle quali ci sono simboli , o raffigurazioni di situazioni simboliche. Per esempio , il simbolo del sole o il simbolo dell'uomo appeso per i piedi, o la torre colpita dal fulmine , o la ruota della fortuna , e così via. Queste sono una sorta di idee archetipiche, di natura differenziata , che si mescolano ai componenti ordinari del flusso dell'inconscio, e perciò è adatto ad un metodo intuitivo che ha lo scopo di comprendere il flusso della vita , forse anche predire eventi futuri , eventi che si presentano alla lettura delle condizioni del momento presente. E' in tal modo analogo all'I CHING, il metodo divinatorio cinese che permette quanto meno una lettura delle condizione presente . Vedete , l'uomo sempre ha sentito la necessità di

trovare un accesso attraverso l'inconscio al significato di una condizione presente , perché c'è una sorta di corrispondenza o somiglianza fra la condizione prevalente e la condizione dell'inconscio collettivo.

Ora nel tarocco c'è una figura ermafrodita chiamata il diavolo. Ciò sarebbe in alchimia l'oro. In altre parole , un tentativo come l'unione degli opposti appare alla mentalità Cristiana come diabolico, qualcosa di malvagio che non è permesso, qualcosa che appartiene alla magia nera “ .(Da Visioni:note del seminario tenuto nel 1930-34 da C.G.Jung, curato da Claire Douglas).

Quando si guarda una carta dei tarocchi e si lascia parlare il proprio intuito , o meglio , si guarda con l'occhio del cuore dentro di sé , attingiamo a tutte le informazioni che si sono sedimentate sia nella nostra storia personale , sia nella storia dell'umanità e si traggono le nozioni utili in quel momento confermando esattamente quanto più sopra riportato citando lo scritto di Jung: “I tarocchi racchiudono immagini archetipiche , millenarie depositate nell'inconscio collettivo e , come tali , fonti a cui si attinge per “intuire” la sincronicità degli eventi nel momento in cui vengono osservati.”

Cito brevemente la grande importanza che viene riconosciuta agli Archetipi anche dalla Psicogenealogia e dalla Psico-bio-genealogia, rimando a letture dotte ed esplicative citate in bibliografia.

Possiamo desumere e riconoscere quindi l'importanza introspettiva , conoscitiva ed educativa dell'uso Intuitivo del Tarocco. Alcune sere fa , parlando con una persona , questa mi disse che usava spesso i Tarocchi per se stesso , facendo molte domande su come si sarebbero potute svolgere alcune questioni che gli premevano . Si era accorto che a domande un po' sempliciotte corrispondevano risposte sempliciotte mentre a domande più serie corrispondevano risposte più serie , temeva però di diventare un po' “troppo dipendente” da questa pratica, risposi che usando i Tarocchi in modo intuitivo non solo non avrebbe creato nessuna dipendenza ma anzi , avrebbe avuto una maggior conoscenza di sé e dopo avergli fatto sperimentare attivamente questa modalità , ne convenne l'utilità poiché le risposte venivano dalla SUA conoscenza e dal SUO INCONSCIO , non da una mia (in quel caso) interpretazione dei simboli estratti, e

rispondevano molto bene e chiaramente a quanto chiesto.

“Bambini” e Tarocchi

Idea nata attorno ad un tavolo quando un bambino mi chiese di leggere i Tarocchi , dopo avermi vista fare questo gioco/lettura in modo intuitivo con la sua mamma, la mamma ebbe qualche perplessità poiché un bimbo difficilmente riesce a focalizzare una domanda e a dar voce ad una carta , così estrassi alcune carte e chiesi al bimbo di inventarne una favola, il gioco gli piacque e da lì ebbe inizio questa storia. In questo “ Lungo racconto” desidero dare voce ai bambini per età anagrafica o ai bambini interiori , che altro non aspettano che di essere invitati per poter parlare ed esprimersi , per poter uscire e giocare. E’ sorprendente sperimentare come dinnanzi a queste Carte Colorate i racconti inizino dapprima timidamente , i primi racconti escono quasi a fatica, è un gioco così semplice a cui non si è più abituati a giocare , ora ci sono i videogames , la televisione , la playstation e tutta una serie di giochi virtuali , non si racconta quasi più , non si dà quasi più spazio all’immaginario però poi.....inizia la magia ed ecco che ad un primo , timido e breve raccontino ne segue un altro ed un altro ancora , un po più lungo ed articolato . E’ bello vedere come i bambini , ma anche gli adulti , si aprano , a poco a poco , per essere ascoltati nelle loro libere espressioni, si racconta ciò che si desidera , non si racconta la giornata né si rispondono a domande, si racconta, ci si esprime , si inventa e soprattutto si è ascoltati con attenzione. La magia , in questo mondo sempre di corsa , dove si comunica per dovere , per scambio di informazioni necessarie , dove i bambini spesso sono ascoltati su ciò che hanno fatto a scuola o comunque nei tempi dove non erano presenti i genitori , si crea nel momento in cui il bambino (anagrafico o interiore) è ascoltato con attenzione, nel momento in cui “crea una sua fantasia , una sua favola “, in cui tutto può essere liberamente espresso persino la crudeltà , la morte , il furto , l’inganno , cioè tutti quegli aspetti che fanno parte di ogni essere umano ma che i condizionamenti sociali tendono a reprimere e a disconoscere. All’inizio l’uso dei Tarocchi spaventa anche un pochino , si sa i Tarocchi sono usati dalle cartomanti per

predire il futuro , spesso portano bugie o verità troppo pesanti da ascoltare ed accettare o ancora speranze perché finalmente accada ciò che si spera e desidera ; però essere protagonisti e lasciare che quelle carte simboliche ci ispirino , facciano parlare ciò che il nostro inconscio custodisce , e riversare il tutto in una favola che ci riguarda solo se lo vogliamo riconoscere diventa a poco a poco un gioco magico e intrigante .

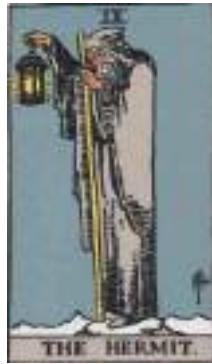
E' mia intenzione riportare qui le favole così come mi sono state raccontate senza correzioni grammaticali , senza stilare profili psicologici , oltretutto non sarebbe questa la sede e nemmeno mi arrogo le competenze per poterlo fare , traggio però , alla fine di ogni sequenza di storie di ciascun bimbo/a , spunti di riflessione che mi sono stati suggeriti dal comportamento del “ fantastizzatore” di turno . Resta la considerazione che i Tarocchi , le favole che suggeriscono , sono specchio dell'interiorità , dell'inconscio . Il mondo magico e fantastico non è altro che un'immagine del mondo interiore che rispecchia quello esteriore . I bimbi raccontano di re e regine buoni , raccontano di cavalieri che trasportano pesi (il peso della scuola e dei compiti) , di feste ,di guerre (episodi scolastici o documentari visti) , di cavalieri che viaggiano in paesi lontani (paesi visti in documentari e su libri) , parlano del loro ben-essere o del loro mal-essere , parlano del rapporto con i genitori , con la scuola, con il mondo esterno, parlano però anche , come sopra già detto , di tutti quegli aspetti insiti in ciascuno di noi , come la cattiveria, l'inganno e così via, che l'educazione e i condizionamenti tendono a sopprimere ma che qui trovano spazio e voce. Così pure le favole inventate dalle mamme , che hanno finto di lasciarsi convincere dai figli, ma di buon grado hanno giocato questo gioco . Hanno dato voce alla loro bimba interiore , hanno espresso la loro gioia e creatività o i loro pensieri e fatiche quotidiane . Hanno giocato con “serietà” esattamente come da bimbe quando giocavano con le bambole e fingevano di essere mamme e con i pentolini di plastica facevano immaginarie pappette , tutte molto prese dal ruolo di mamma e cuoca ma consapevoli che fosse solo un gioco.

Lorenzo , 7 anni.

5 spade



l'erecita



il giudizio



il re di spade



il mago



Soldati che si stanno allenando con le spade , un mago con la lanterna sta girando di notte:

i soldati si preparano per la battaglia mentre un mago girovaga di notte , gli abitanti del castello chiedono a dio di essere protetti dai soldati , è scoppiata la guerra e la Spagna ha vinto , no i francesi hanno vinto (guerra dei cento anni ...francesi contro inglesi), i francesi vincono la battaglia e tutti fanno festa. Il mago permette ai francesi di vincere la battaglia, le popolazioni chiedono aiuto per essere protetti , poi alla fine vincono e fanno festa , questa persona da inizio alla festa perchè ha tutti i simboli : spada, calice, etc...

4 coppe



7spade



6 coppe



9 denari



7 denari



un soldato che sta posizionando le spade per la guerra, un uomo vorrebbe dare dei calici per mettere dei fiori per darli a sua moglie e a sua figlia, qui c'è una signora con tante stelle intorno perché è un po' famosa, ha sulla mano un uccellino, infine un uomo che è stanchissimo a forza di rastrellare trova delle stelle d'oro che sono 7, trova 7 stelle d'oro davanti a lui e le usa vuole fare il cambio con il re con una delle sue coppe, stella in cambio di coppa poi con la coppa diventa un grande soldato e vince tutte le battaglie a cavallo di un cavallo bianco.

9 denari



fante di spade



C'è un signore che diventa marito della bambasciona (9 di denari) che poi chiede di essere ricco come la bambascione che chiede di diventare regina, poi lui diventa re e poi suo figlio si esercita a combattere con i bastoni, tutti e tre diventano ricchi, il figlio un guerriero grandissimo, la bambasciona sempre bamba, il signore è diventato sempre più pelato.

Fante denari



Il Mago



Sei di denari



Qui c'è un mago di coppe e di denari che sta regalando dei denari a un fante e a un signore che poi li distribuiranno ai poveri.

Ogni settimana gli regala dei soldi da dare ai poveri perché sono buoni.

Otto denari



fante spade



due spade



regina di coppe:



Un signore scolpisce dei denari da attaccare sugli alberi come segno, poi un cavaliere deve cercare una coppa del male da distruggere e portare alla sua regina, ma incontra una signora che gli deve fare una prova (gli benda gli occhi per vedere se riesce a seguire l'istinto per dimostrare che l'istinto può vincere sopra ogni altra cosa) per vedere se lui è abbastanza abile da affrontare la prova di portare la coppa alla regina, che la deve distruggere.

Se il cavaliere otterrà la coppa, il signore che scolpisce i denari glieli darà in premio.

Sei di spade:



Un signore sta remando perché gli è nato un bambino qualche anno fa: visto che stanno andando al villaggio, hanno fatto forgiare delle spade e c'è anche la moglie. Sono tutti coperti perché è freddo, sta arrivando l'inverno.

Vengono dall'Inghilterra e portano le spade perché così si sentono più sicuri tutti, anche il bambino che ormai avrà due-tre anni.

La forza



Una signora con un leone come animale da compagnia: tutti e due simboleggiano la forza, ma un altro tipo di forza, la forza dell'amicizia, che significa che non si separeranno mai.

C'è il segno dell'infinito sulla testa della signora che significa che la loro amicizia non finirà mai, sono in mezzo alla vegetazione perché significa che amano la Natura, ha dei fiori sul vestito e una corona di fiori.

Sta accarezzando il suo leone e questo significa che è un'amicizia eterna, mentre il leone le lecca la mano.

Carte scelte : il diavolo



il 5 bastoni:



Ci sono il Diavolo e il 5 di bastoni: si vedono i figli del diavolo che vogliono far combattere tutti gli uomini e vogliono far trionfare il male, ma poi gli uomini smettono di combattere e costruiscono qualcosa come una mini struttura che dimostra al diavolo

che niente può trionfare su di loro e questo dimostra quanto sia importante non “Scimunirsi” e non perdere la testa, se ti danno fastidio e se ti insultano.

Il diavolo voleva farli diventare cattivi.

Lorenzo è il bimbo che mi chiese di leggere i tarocchi , a lui spetta il posto d'onore perché ha preso per mano la mia “bambina” e l'ha invitata a giocare con lui , a raccontare favole. Lorenzo è un bimbo sereno , stimolato al racconto, alla fantasia e alla creatività da mamma Viviana , che da qualche anno ha iniziato a scrivere favole e racconti per bambini.

Il suo modo di raccontare è fluido , le sue favole rispecchiano la sua quotidianità con tutte le piccole e grandi scoperte . Mi sorprende piacevolmente constatare come nelle ultime favole inserisca spontaneamente valori e concetti importanti come la forza dell'amicizia , il seguire il proprio istinto come guida interiore “..deve fare una prova (gli benda gli occhi per vedere se riesce a seguire l'istinto per dimostrare che l'istinto può vincere sopra ogni altra cosa)” , il non perdere la testa nelle situazioni difficili ..”quanto sia importante non “Scimunirsi” e non perdere la testa, se ti danno fastidio e se ti insultano” , ma so anche che questi suoi pensieri e comportamenti ispirano le favole e i racconti che scrive la mamma e spesso , poi li commentano assieme in famiglia. Con lui , come con altri bimbi/e che seguono , ho iniziato dapprima ad estrarre cinque carte poi abbiamo cambiato assieme “ le regole” lasciandoci prendere dal gioco e sperimentando combinazioni diverse , ricordando che si sta sempre giocando. La “ bambasciona” è un termine in uso nella famiglia di Lorenzo e significa una persona un po sciocca e che si da delle arie, nelle favole esce il proprio mondo con la sua “propria “ terminologia.

Viviana mamma di Lorenzo (racconto a due)

6 coppe



re coppe



diavolo



imperatore



3 di coppe



C'era una volta in un paese lontano lontano due fratellini Ricciolo d'oro e Cappuccetto Colorato e la loro madre era la regina del mare e il loro padre il Diavolo, figli del dio degli inferi e della dea del mare ma vivevano in un castello e nessuno glielo voleva dire per difenderli e proteggerli perché il padre poteva fargli del male perché tiene legati gli altri figli, i fratellastri, per evitare che fossero incatenati dal padre viene celata a loro la vera identità, l'imperatore protegge i bambini è il patrigno ed era sempre stato innamorato della madre ma non glielo aveva mai detto alla fine il dio degli inferi fu sconfitto e non ebbe più il dominio del lato oscuro, la figlia prenderà il posto della madre che è la regina del mare e lui deve per forza prendere il posto del padre ma non terrà i figli legati e trasformerà gli inferi in un posto bello tranne per quelli cattivi.

Nicol quasi 6 anni

l'imperatrice il 4 coppe 2 spade re di bastoni la regina di denari una regina del bosco seduta sul trono che ha un gettone, abitava nel bosco, un uomo seduto sul prato che c'è una mano che gli da una coppa, è la mano della regina e dentro c'è dell'oro, poi c'è un uomo che ha le spade, è seduto ed è al mare e c'è la luna e i sassi, c'è un cavallo con un cavaliere e poi è in Egitto e ha una mazza in mano, poi c'è un'altra regina, la regina delle rose ed è seduta sul trono. Assieme le due regine vanno a fare delle avventure con i suoi amici.

Aiutavano chi erano in difficoltà poi salvavano le persone che si facevano male, usando le mani , sull'erba, e con l'oro delle coppe .

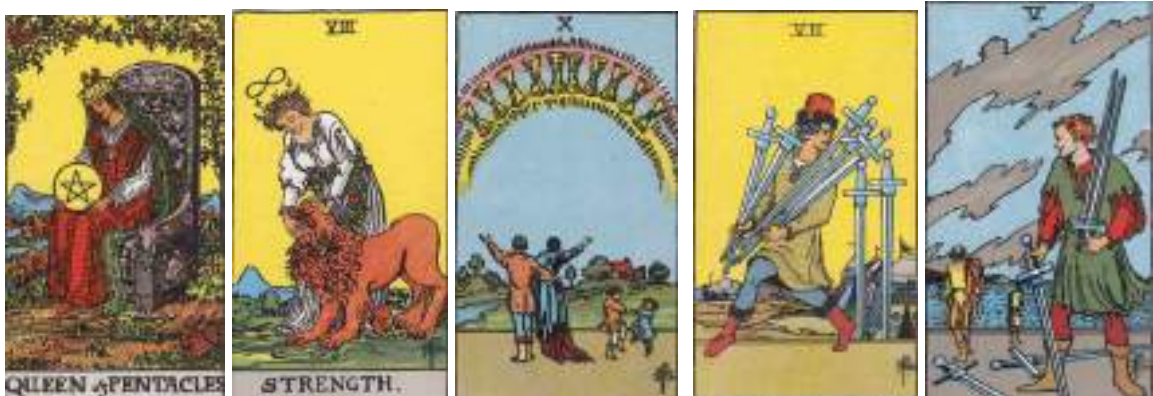
Regina di bastoni 6 spade fante bastoni il papa il carro.



Una regina con il bastone e un gatto con un uomo con un bastone lungo con dei sacchi e delle spade , e un uomo che è in Egitto e ha un bastone , un re e un uomo che è su un carro .

Quando deve fare delle avventure il cavaliere uccide i cattivi , un re con i suoi servi e un uomo che è sul carro , e va a controllare tutto il paese perché glielo ha detto la regina . E' la regina degli animali , con un servo un cacciatore e un re e una guardia. Il re e la regina vanno a vedere tutto il mondo e partono con il cacciatore e con il servo e con la guardia e vanno in giro per tutto il mondo . Iniziano il viaggio dall'Egitto e vanno vedere le piramidi (la mamma di Nicol le ha fatto vedere un libro sull'Egitto

Regina denari la forza 10 coppe 7 spade 5 spade.



C'era una regina delle rose che è in montagna , poi c'è una donna che accarezza un leone poi ci sono un papà e una mamma con 2 bimbi che sono felici perché c'è

l'arcobaleno di coppe e un uomo col cappello e gli stivali e in mano le spade ,e un uomo al mare cha ha le spade . Il leone è della regina , assieme c'è la sua serva ,il leone difende l'oro e l'arcobaleno e le spade si devono portare alla regina per difenderla se viene un ladro. L'altro è un suo amico che porta le spade alle persone che vede . La regina ha in mano un gettone che da soldi ai poveri per prendere le cose da mangiare , c'è una la feste delle coppe , una bella festa e si festeggiano le pozioni magiche da dare alla regina così se ha i fiori appassiti e l'erba appassita li fa rivivere , anche gli alberi li fa rivivere . Il leone morsica il ladro , le spade le portano alla gente povera . Il leone è buono ma non quando c'è un ladro anche se a volte difende i ladri che devono essere difesi e li lascia scappare , le coppe le regaliamo ai poveri e qualcuna alla regina . Nella carta ci sono spade e delle tende (7 di spade) perché c'è un campeggio .

2 bastoni

il giudizio

il mondo

il fante di spade

il 10 di denari



C'era una volta un uomo con una mazza in mano che girava il mondo c'era la gente che ha visto un angelo che è apparso nel cielo e suona la tromba con una bandiera e c'era un altro angelo che aveva tutti i suoi animali e un uomo con una spada in mano . L'uomo con la spada fa la guardia a chi fa i cattivo o chi ammazza qualcuno o se ruba la borsa e poi finalmente erano tutti liberi perché non c'era nessun ladro e l'angelo gli ha regalato tante monete e quelle che avanzavano le davano ai poveri e anche ai ladri ma pochi , si danno i soldi ai ladri perchè li hanno messi in prigione perché sono andati a rubare perchè non avevano da mangiar e dopo non rubano più . La donna abbraccia l'angelo .

Il cavaliere di spade il fante di spade il 5 di denari

il folle

il 2 di spade



C'era una volta un cavaliere per aiutare dei poveri davanti alla chiesa , la regina del sole , un maestro che insegna battaglie , il re del mare . Il cavaliere andava ad aiutare dei poveri davanti alla chiesa , e un maestro di battaglie con le spade che era al mare . La regina del sole faceva crescere i fiori . Il re del mare era cattivo perché faceva del male ai poveri Anche la regina salvava i poveri. Il maestro di battaglia sconfigge il re del mare e tutti gli dicono che è bravo e lo sconfigge con i poteri che gli ha dato la regina del sole. I poteri che la regina del sole da al maestro di battaglia sono quello di volare , di costruire le case in fretta, di essere trasparente . Il re del mare è molto cattivo perché fa del male ai poveri , gli fa i dispetti .

Un modo diverso di raccontare con Nicol :



La regina di denari , la regina delle rose e porta un denaro e ed è



venuta accompagnata dal mago che ha i poteri e fa le magie , fa le giornate belle , le piscine il mare i fiori la terra e l'erba , e a giocare con tutto ciò



arriva il re di coppe che porta alla regina e al mago tutto l'oro e porta la regina a fare un giro e le offre la cena al ristorante , poi arriva l'asso di



coppe e dentro la coppa come cibo c'è una pizza margherita e bevono acqua e coca cola birra succo di frutta albicocca, poi a tavola arriva il folle



e fanno festa e lui ordina insalata di mare e assieme al folle c'è la Kira (è la mia cagnolona),che dice che vuole fare un giro al mercato per comprare verdura e acqua fresca , ad accompagnare la Kira al mercato arriva il cavaliere di coppe che va a fare la spesa anche lui .

Nicol è una bimba tranquilla e molto timida , il suo racconto è lento , frammentato , spesso la mamma la incoraggia . E' comunque una bimba molto serena e amata e questo emerge dal senso di protezione verso tutto e tutti che esce dalle sue storie. Le prime storie escono con difficoltà , lentamente poi provo ad interagire con lei , come se fossimo due bambine , estraggo le carte una alla volta , solo dopo aver inventato un pezzo di storia uscirà una carta a proseguire il racconto , in questo modo nascono risate e buffe espressioni che permettono a Nicol di sentirsi più a suo agio e dopo non vorrebbe più smettere ma è giunta l'ora di andare a casa. Ogni

bimbo è unico e tale deve essere l'approccio con lui; questo è stato il più grande insegnamento che mi ha dato Nicol.

Mamma Nicol

La morte

9 di bastoni

6 denari

re bastoni

7 bastoni



In un giorno vicino lontano non si sa viaggiava un cavaliere mascherato era cattivo e dove passava lasciava morte e desolazione un giorno arrivò un Papa buono che parlò a lungo con lui e gli spiegò che non poteva far male ai bambini allora un povero che passava di lì ascoltò il racconto del papa buono e decise di costruire tante case per i tutti poveri del villaggio suo fratello che era buono e aveva tanti campi con tanto grano dava il grano a tutti per fare un po di farina e con la farina ci facevo fare il pane dopo tanti anni i 2 fratelli diventarono molto grandi uno dei due morì e l'altro prese il trono divenne un re potente (quello più povero se ne andò) l'altro fratello divenne un re grande e buono sconfisse il cavaliere cattivo e il figlio del re che si salvò che divenne grande si mise a favore lo stesso lavoro dello zio costruire case e coltivare tanti alberi per fare case x tutti i poveri del villaggio

Roberto: età scolare

Ho incontrato Roberto in un "Open Day" organizzato a Milano , la mamma desiderava seguire le conferenze che si tenevano e lui si annoiava così gli ho proposto di giocare con me. Il gioco consisteva nell'estrarre 5 carte a caso e inventare una storia . Roberto mi ha stupito , raccontava le storie con estrema facilità perché è abituato a leggere e raccontare le storie alla sua gatta Isidora che lo ascolta molto attentamente. Purtroppo non avevo modo di registrare o scrivere i

suoi racconti , molto belli , articolati e sereni però desideravo riportare questa esperienza perché davvero molto positiva.

Gaia 6 anni appena compiuti vede il papà leggere le carte così vuole farlo anche lei , le chiedo di estrarre 5 carte e inventare una favola: piange , non racconta nulla e si nasconde tra le braccia del papà. Gaia è abituata , seppur così piccola, a trascorrere molte ore davanti al televisore inoltre mamma e papà si sono separati da un anno e le figure di cavalieri e regine che le sono apparse le hanno provocato un disagio specchio di un disagio ben più profondo.

Gianluca 11 anni

La morte



2 coppe



5 bastoni



4 coppe



asso denari



Un giorno la morte incontrò un vecchio signore che doveva portare nel luogo dei morti perchè aveva già fatto una vita troppo lunga , questo signore provò a scappare fino a quando non trovò un negozio dove si cambiò gli abiti e divenne un bambino e trovò una coppa e questo signore trasformato in bambino trovò un altro bambino che aveva una coppa anche lui e fecero amicizia e poi arrivarono altri 3 bambini con in mano ognuno un bastone , uno ne aveva 3 e li diede agli altri due che non ce l'avevano e cominciarono a fare la lotta, finita la lotta i due bambini con le coppe se ne andarono e un altro che si era fatto molto male andò sotto un albero e poi trovo 4 coppe e se le porto a casa e dopo andò , le fece fondere formando una specie di soldo con una stella in mezzo

Il fante bastoni 10 denari 2 coppe il sole 3 denari



Un giorno un anziano signore andò e trovò piantato per terra un bastone senza radici, allora lo prese camminando camminando andò in un posto dove c'erano dieci soldi con all'interno dieci stelle poi trovò un suo amico e chiacchierarono. Chiacchierando chiacchierando alla fine trovarono due coppe e queste coppe erano magiche e questi due anziani signori si fusero e diventarono un bambino piccolo e questo bambino piccolo gattonando gattonando trovò un cavallo bianco lo montò andò in un castello dove lì vide tre soldi con all'interno tre stelle e questo bambino tornò normale e dopo fece altre amicizie.

Asso di denari la giustizia la papessa gli amanti 4 di spade



Un giorno molto strano una mano volante apparve con in mano un soldo con in mezzo una stella questa mano volò in un castello dove divenne il giudice con la corona la spada e vestito molto bene. Questo giudice pesava i cuori se erano più pesanti di una piuma andavano all'inferno se erano più leggeri andavano in paradiso. Qualche giorno dopo incontrò la papessa e questa papessa era molto bella e profumata e decisero di sposarsi, qualche mese dopo andarono da chi li sposava..un angelo dio con in testa delle foglie e si fecero sposare però dopo tredici anni

dopo il loro matrimonio una bambina e una vecchia signora ammazzarono questa coppia con quattro spade , le prime tre spade ammazzarono l'uomo la quarta spada ammazzo la donna.

9 denari

la morte

10 spade

3 spade

7 bastoni



Un giorno molto strano una signora andò a prendere i suoi raccolti trovando 9 soldi con in mezzo 9 stelle poi trovò un uccellino molto strano con la testa al contrario e un osso trafficato nel collo , lo prese sul dito e questo uccello morsicò la signora e la signora diventò la morte, la morte sul suo cavallo spaventoso incontro un vecchio che doveva morire definitivamente perché aveva un miliardo e 199 milioni di anni così lo uccise con dieci spade conficcate in tutto il corpo poi la morte bevve il sangue e gli tirò fuori il cuore ancora altre tre spade gli trafigge il cuore e poi se lo mangia la morte dopo aver mangiato questo cuore divenne un contadino che stava piantando sette bastoni però questo contadino con i sette bastoni se ne diede uno intesta e poi morì

L'eremita

5 coppe

5 spade

asso denari

regina di coppe



Un giorno un signore detto l'eremita fece quattro passi, dopo aver mangiato, con un bastone d'oro e con una lanterna per vederci perché era buio .Il giorno seguente

si trovò lungo un fiume e in lontananza si vedeva un ponte e un castello questo eremita trovò cinque coppe, tre per terra e due in piedi, in quelli in piedi c'erano cinque spade, qualche anno dopo questo signore eremita divenne Ercules un uomo molto muscoloso che riusciva a tenere cinque spade su cinque dita. Questo Ercules dovette andare in battaglia contro due uomini Ercules usò soltanto due spade e infatti sconfisse i suoi due nemici però dopo averli sconfitti si alzarono quattro mura e trasformarono Ercules in una mano con in mano un mega soldo con una stella all'interno questa mano sorvolava un bellissimo giardino con dei meravigliosi fiori e in lontananza delle meravigliose montagne con della neve qualche settimana dopo la mano trovò una corona e se la mise e divenne la regina delle coppe con una coppa meravigliosa che ogni giorno si inchinava davanti ad essa questa regina era molto ricca perché aveva molti soldi un bellissimo trono, era molto bella perché aveva bei vestiti costosi e in lontananza si vedevano le dolomiti, dentro la coppa c'era la pozione per farla tornare l'eremita.

Re di denari

4 bastoni

asso spade

il mondo

cavaliere di bastoni



Un giorno un re molto ricco pieno di denari ma tanti tanti miliardi di miliardi abitava in un castello con 4 bastoni che sono leggendari e sono detti i bastoni delle 4 dee. Questo re ha due aiutanti una donna e un uomo e un giorno fatale il re venne ucciso da una spada con una corona perché era troppo ricco e troppo cattivo. Qualche millennio dopo questo re divenne il mondo, una raffigurazione di Picasso, e dopo dopo dopo divenne un cavaliere abile e forte che uccideva tutti i suoi nemici con un semplice bastone.

La ruota della fortuna 9 bastoni

carro

re bastoni il fante di spade



Un girono dal paradiso scese dal cielo una ruota della fortuna che indicò la strada ad un povero mercante che cercava 9 bastoni che erano fatati e lo fecero diventare un abile re molto ricco con due leoni come animali domestici e viaggiava sempre in una carrozza dorata. Però qualche tempo dopo decise di cambiare e prese uno dei bastoni della dea AFRODITE e con i 9 bastoni che l'avevano fatto diventare ricco fece un trono meraviglioso con delle raffigurazioni questo re aveva una meravigliosa corona capelli rossi uno scialle verde una collana dorata un vestito rosso e come amico una bella lucertola. Qualche millennio dopo, visto che grazie a questo bastone aveva l'immortalità, divenne un anziano ragazzo dal cuore super, divenne un abile spadaccino che combatteva contro il male per difendere la gente dal suo popolo.

8 di coppe



(Ho chiesto a Gianluca di iniziare il racconto con “ Io sono.....”)

Io sono un giovane cercatore di tesori con una meravigliosa bussola un vestito rosso e scarpe rosse sono anche chiamato cappuccetto rosso però ho anche un

bastone meraviglioso dorato che ho trovato in fondo al lago , oggi sono andato a fare una piccola gita e non ho ancora trovato niente aspetta sto osservando in lontananza su una spiaggia vedo otto coppe e adesso le vado a prendere. Ehi ma cosa è successo alla luna? Ha la faccia da sole, ah bo sarà il mondo che starà diventando strano. Ci sono dei maiali di fianco a me e delle montagne che sorgono dal , bel posto si si ma non fa per me. Vado a vendere le otto coppe che ho trovato intanto faccio una bella foto a il soleluna che c'è questa sera

il fante di coppe



Io sono un signore che fa rider e il mio grande e onnipotente re della città che si chiama Klensklesh , sono anche il ricercatore di questo re, che va a ricercare tesori in fondo al mare oppure nella foresta. Ho una specie di cappello blu in testa, un vestito blu con fiori rossi, non ho ne scarpe ne calze e ho un vestito tutto rosso. Sto camminando per la spiaggia senza trovare niente. Ma aspetta... In lontananza cosa si vede? E' un calice con il pesce di Odino , no di Nettuno. Vado a prenderlo ,voglio vedere come sarà contento il mio capo di questo villaggio e mmmm.... aspetta e se me lo tenessi? Mmmmm..... no il re mi ammazzerebbe. Ah scusate non vi ho parlato della mia mitica cintura che mi fa volare , fare salti grandiosi, può fare di tutto può anche farmi respirare sott'acqua ...aspetta respirare sott'acqua? Siamo in una spiaggia vicino al mare mi faccio un bel bagnetto ma se poi mi ruba....bhe fa lo stesso per la coppa, tanto il re ce ne ha cos' tante che la perderà nel suo meraviglioso castello. Aspetta me la tengo io ...ciao vado a trovare Atlantide.

Asso di coppe



Io sono una colomba la colomba del signore l'amica di Gesù e sto portando il suo corpo alla mano di dio che è in un meraviglioso calice dove esce dell'acqua intorno a me c'è un bellissimo laghetto rane rospi girini pesci fiori e tante altre cose ma ..parliamo un po del posto dove vivo il cielo , conosco tanti amici e ne facci odi roba stavamo parlando della mano del signore e si è onnipotente vive sempre ed esce sempre da una meravigliosa nuvola bianca splendida che è lucida è proprio meravigliosa ma parliamo anche un po di me non solo di queste cose ma di me che sono bianco ho delle penne meravigliose ho un becco lucidissimo diciamo sono l'uccello perfetto e ora vi posso salutare.

8 bastoni



Io sono un giovane fantasma che vive in una casa stregata, io sono nell'anima di otto bastoni che sono fatati , magici , sono i bastoni degli otto dei greci e non so bene l'italiano ne la storia perchè non so se sono otto o nove o un miliardo o ventinove miliardi. Nella mia casa c'è una bellissima vista su un lago gigantesco, sono su una grossa collina con tanti alberi ecc ecc, si questi bastoni li uso per fare

resuscitare la gente ma voi vi chiederete perché non li ho usati per far resuscitare me, mia madre, mio nonno e tutta la mia famiglia, perché non mi andava, mi piace di più essere un fantasma, andare a spaventare la gente ecc ecc il mio nome è Vandos, sono il più forte della mia famiglia e ero molto famoso e anche adesso si parla molti di me sul pianeta Terra dei vivi. Sono un fantasma angelo perché sono stato in paradiso a ritrovare i miei genitori per poi di venire qui di nuovo sulla terra in sembianze , di notte sono fosforescente.

Asso di spade il giudizio



Buongiorno io sono il diavolo e sono venuto ad ammazzarti mano di dio
Non ce la farai mai perchè grazie ai miei angeli e a tutti i credenti sulla terra ti sconfiggerò.
Ma sai io ho un nuovo potere: posso ipnotizzare la gente e farli diventare di fuoco
Eheh sai che paura! Io ho una spada che può rifarli ritornare normali con una supercorona con il simbolo della croce e così te te ne andrai.
Come mai oggi sei così cattivo? Di solito sei buono
Sì ma con te non sarò mai buono, Mmmm solo al tuo funerale che piangerò
piangerò piangerò ma di gioia ah ah
Bhe anche io al tuo funerale farò questo
Sai cosa sembri ? Un bambino piccolo
Bhe perchè tu?
Bhe perchè tu?
Basta!!...
Ma chi ha detto basta?

Siamo noi la gente di giù. Vè che vi stiamo ascoltando e noi vecchiette vorremmo dormire è l'una di notte e tutto non va bene come mio nipote che sta piangendo.

La forza

il fante di coppe



Oh senti chi parla io sono la forza quello immortale quello strafortunato quello che come animale domestico ha il leone.

Eh senti chi parla! io sono il re di coppe, ho tantissime coppe anche se non sono fortunato come te , non sono immortale ho un regno che comando te invece dov'è che vivi ?

Io vivo tra le montagne, dove vado a cercare tutti gli animali.

Eh si così te li mangi ah ah .

Non provare a dire sugli animali . Sono sacri! Eh se... neanche il didietro del tuo animale è sacro woowwwww

Che paura adesso mi metto a piangere uhhhhh

Fai ridere fai lo spiritosa va... che più che un re sembri un giullare.

Come cosa hai detto ? Un giullare? guardie ammazzatelo !!!

Fante di spade 8 denari

3 denari



Io sono un giovane ragazzo avventuriero .

Eh sarai pur una gallina invece io sono il fabbricatore d'oro ,rubo anche, cioè mi tengo anche tanti spiccioli ah si

Non puoi ti ammezzero.

Eh si però prima dovrai passare sul mio corpo e io farò un disco dorato che ti ammazzera cioè che vi ammazzera tutti e due anche se uno mi vuol proteggere e l'altro mi vuol ammazzare.

Eh si io rubero al re le sue guardie e il giullare che vi farà morire dal ridere mentre le guardie vi ammazzeranno uahh .

Cos'è questo uahheee ? Sembra una gallina che sta per fare un uovo.

Senti chi parla chi lo dice sembra un asino che vuol mangia l'erba!

Ehi voi due ! Sembrate fratello e sorella che fanno lotta tutto il giorno .

Stai zitto!

Mi hai tolto le parole di bocca , ammazziamolo.

Gianluca si esprime con grande facilità . Racconta con espressione e dà voce ai personaggi e alle carte cambiando anche tonalità . Il raccontare lo rende protagonista , attore principe e questo gli piace moltissimo:.. “ma parliamo anche un po di me non solo di queste cose ma di me che sono bianco ho delle penne meravigliose ho un becco lucidissimo diciamo sono l'uccello perfetto e ora vi posso salutare.” , non si può dire che Gianluca non sappia chi sia !

. Nelle sue storie compaiono nomi di miti , dei e dee , non si può dire che non presti attenzione a ciò che accade a scuola, a ciò che viene spiegato; così come emerge l'educazione di stampo cattolico . Gianluca è un ragazzino dotato di estrema sensibilità , attento ai particolari e ai dettagli del vivere quotidiano ed estremamente comunicativo, le sue storie lo rispecchiano appieno: sono articolate e dettagliate , con espressioni particolari ed esclamative , la gamma di tutte le varie emozioni , azioni e sensazioni , nei racconti , spazia libera: dalla gioia e la festa alla morte , dalla bontà alla furberia e al furto, dal rispetto per la natura e gli animali alle guerre. Si sente un cercatore , un esploratore che per ora non ha ancora trovato matroverà , per ora è molto attento ai particolari che incontra nel quotidiano (il soleluna ne è un esempio)

Martina 13 anni

7 denari

2 bastoni

2 coppe

6 spade

10 spade



Un contadino che lavora nei campi del re , sta zappando la terra della vite e c'è il re che lo controlla dal balcone del suo castello e poi il re ordina ad altri due suoi lavoratori di riempire due coppe all'acqua del lago vicino al suo castello però loro si sbagliano e non prendono l'acqua dal lago davanti al suo castello ma dal lago dietro al suo castello così il re si arrabbia e lo manda su una nave che li porta dall'altra parte dell'oceano e arrivati là vengono uccisi con 10 spade

Giulia 8 anni

La giustizia

4 bastoni

il fante bastoni

l'imperatore

2 di spade



C'era un re che aveva una spada in mano che ordinò alle sue serve di raccogliere dei mazzi d'uva loro li avevano raccolti dopo uno dei servo andò in un deserto e poi trovò un altro re che gli ordinò di rapire una ragazza e di mettergli le spade in mano e su una nave

Martina

La forza

re di spade

il diavolo

8 coppe

fante di coppe



C'era una contadina che viveva in un paese in Africa dove la vita era infinita e non si moriva mai e dove si potevano avere tutti gli animali domestici più strani del mondo a parte i leoni però erano gli animali preferiti della contadina così in segreto prese un leone . Un giorno mentre lo portava a fare un giro il re la vide quindi la mandò dal diavolo il diavolo la maledisse e uccise il suo leone poi la mandò in un paese deserto dove non c'era nessuno a parte lei .dopo 8 anni un fante riuscì a trovarla e riuscì a salvarla dalle grinfie del diavolo

Martina

5 coppe

fante denari



C'è una signora povera che ammira delle coppe arrugginite di fianco ad un fiume e vede un ragazzo giovane tutto vestito bene con un soldo in mano il soldo più prezioso del paese così gli chiede di aiutarla perchè aveva fame ed era molto povera lui però gli risponde che quel soldo non lo dava a nessuno e lo teneva solo per sè così la signora si tolse il mantello e lui scoprì che era una strega e lei gli fece un maleficio che se non gli dava la moneta lui diventava povero e restava vecchio per il resto della sua vita lui gli disse che non era vero e non ci credeva

così lei gli fece il maleficio lui tornò a casa si guardò allo specchio e vide che il maleficio che gli aveva lanciato la strega era vero e vide che era diventato vecchio e pieno di rughe e i suoi vestiti erano tutti strappati e neri.

Giulia

2 denari

6 coppe



C'era un signore che aveva un elastico fatto a forma di 8 e questo signore in mezzo aveva messo con due monete e stava giocando con l'elastico con dentro le monete e poi chiese a delle bambine se gli andavano prender dei fiori le bambine andarono a prendere i fiori per lui per loro per la sua mamma e per il suo papà e poi glieli portarono i fiori e dopo lui gli dava 2 monete una a una bambina e una all'altra e loro andavano a casa loro e avevano fatto vedere come luccicavano i soldi alla loro mamma e al loro papà

Giulia e Martina

8 coppe

la regina denari cavaliere di denari 2 denari



Giulia ... C'era un signore seduto su una panchina che intorno aveva un telo con sotto del cartone con sopra appoggiato delle coppe oro dentro alle coppe ci potevano essere tante monetine d'oro poi lui scopre che in quella più grande c'era

una grandissima moneta per terra e quella coppa era per terra e la moneta era caduta quindi la prese e la dà alla regina e la regina non smise mai di ammirare il suo luccichio perchè era brillante e poi gliela aveva regalata un uomo molto importanteMartinaquesto uomo tornò dalla regina e gli disse che rivoleva indietro la sua moneta perchè aveva trovato la moneta uguale a quella che gli aveva donato e aveva scoperto che assieme valevano di più che ognuna da sola quindi andò dalla regina e gliela prese di mano e corse via con il suo cavallo. Tornato dove abitava diede l'altra moneta ad un signore che le mise in un otto come simbolo dell'infinito e in modo che queste monete, girando nell'otto, diventassero infinite e quindi si moltiplicarono ogni minuto e ci sono state molte monete

Giulia

8 coppe

papessa

3 coppe

imperatore

il mondo



C'era una volta una signora che vide otto coppe d'oro e viste che ce n'erano così tante ne rubò una e poi la signora portò questa coppa rubata oro a una regina, che la regina la trasformò in una macchina, appena la trasformò in una luna brillante e la usò come una lucina quando c'era buio di notte e poi questa signora con la sua macchina ha messo da parte dei pezzi oro per fare delle coppe e queste coppe le dà a tre donne che dentro ci mettono dell'acqua e dell'uva spremuta con delle pesche tagliate e dopo fanno una festa per far vedere a tutti queste coppe oro e dopo queste coppe vanno a finire in una fabbrica però nella fabbrica c'era in mezzo un re che le raccolse e disse ai suoi servi di lucidarle ancora di più perchè erano sporche e dopo il re disse ai servi che dovevano catturare una donna e metterla in un

cerchio e dopo loro catturano una donna e la mettono in un cerchio di spine così non poteva più uscire per tutta la sua vita

Martina

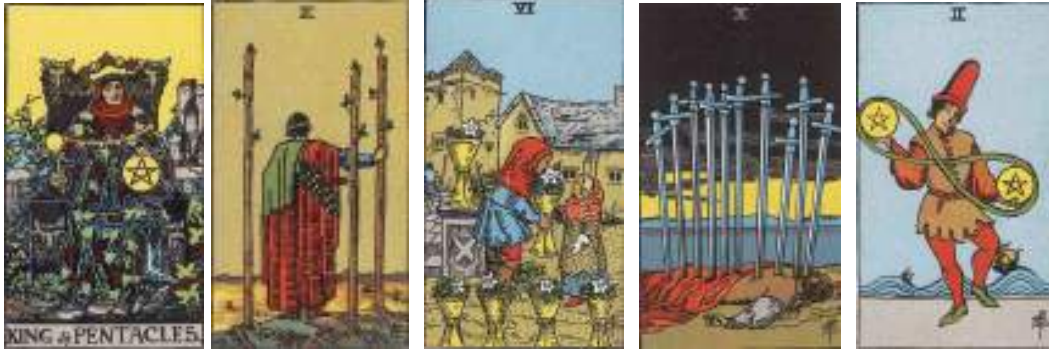
Re denari

3 bastoni

6 coppe

10 spade

2 denari



C'è un re, il re della natura con un vestito fatto di foglie e di uva e questo re decide di andare sulla collina più alta del suo regno per vedere dove erano posizionate le nuove case del suo regno così iniziò la salita della collina di mattina e a fine serata arrivò sulla collina. Sulla collina vide la città del suo regno e in particolare vide la fontana dove a fianco c'erano sei coppe piene di erba e fiori e una ragazza ne stava dando una a una bambina così il re si infuriò perchè le coppe erano talmente preziose e non voleva che nessuno le toccasse, così scese dalla collina e quando scese cercò per tutto il paese queste due ragazze e la sua coppa persa. Il re però mentre cercava queste ragazze fu assalito da dieci cavalieri e le loro dieci spade lo uccisero e intanto il giullare della corte era felice perchè finalmente il re era morto e non doveva più ricevere solo due monete al giorno ma con un re diverso poteva avere una vita diversa.

Giulia

2 bastoni

6 spade

il mondo

papessa

regina di bastoni



C'era un uomo con un mappamondo in mano e un bastone nell'altra mano e questo uomo disse a un suo amico di rapire una mamma e un bambino il suo amico li ha rapiti con intorno delle spade dopo li portò in un mondo che separavano la mamma dal bambino la mamma la mettevano in un cerchio con in mano delle bastoncini con sopra dei fiammiferi e dopo li avvolsero un telo addosso e il bambino lo mandarono dalla regina che gli ha dato una luna per illuminare la notte per ricordarsi la sua mamma questo bambino dopo 20 anni così diventò un re a in mano aveva un girasole e un bastone e aveva comprato un gattino e il girasole gli ricordava la sua mamma.

Martina

Fante di spade



C'era un uomo che era il capitano di una nave ed era con tutti i marinai, ad un certo punto venne un temporale e il mare diventò mosso talmente tanto che la nave imbarcò l'acqua e affondò, solo tre di loro sopravvissero e arrivarono a nuoto su una spiaggia. I tre sopravvissuti erano il capitano della nave e due marinai, avevano tutte le spade anche dei loro compagni, si mesero a cercare aiuto ma la spiaggia era deserta quindi restarono per tantissimo tempo e morirono lì.

Giulia

6 coppe



C'erano due bambine che vivevano in una villa molto molto grande e avevano delle fontane come piscine e ad un certo punto c'erano tante tante coppe con dei fiori dentro e loro ne avevano prese quattro: una per sua mamma, una per suo papà, una per uno di loro due, uno per l'altra e dopo nella grande villa una delle piscine non c'era più e non avevano capito chi l'avesse rubata o sfatta giù, ad un certo punto avevano scoperto che era stato suo padre che l'aveva data ad un suo amico e il suo amico l'aveva distrutta e quindi ad un certo punto arrivò arrivo la guerra e uccisero suo padre.

Giulia

3 di denari la papessa 4 spade la ruota della fortuna il cavaliere di bastoni



7 denari



C'era un ragazzino che aveva un giullare che il ragazzino gli aveva ordinato di rapire un uomo poi l'uomo di portarlo dalla papessa e la papessa gli aveva detto di ucciderlo e dopo lo avevano ucciso e per fortuna con la ruota della fortuna ritorno vivo

però giovane giovane come cavaliere e dopo lavorò nella casa delle re e gli raspava tutto il giardino e in mezzo c'erano delle monete e gli puliva il giardino gli innaffiava il giardino e trovava sempre 7 monete e a questo punto divento ricco

Martina

L'imperatore 6 bastoni il re bastoni 6 spade 5 coppe l'appeso



C'era l'imperatore del regno della felicità che disse ai suoi abitanti che quel giorno era il giorno più importante dell'anno perché vent'anni prima in quel giorno era nato suo figlio e quindi disse a tutti di preparare una manifestazione per ricordare questo momento, così tutti presero dei bastoni e ci legarono una ghirlanda sopra in onore del re. Il re era molto felice per questa manifestazione come regalo l'imperatore al re di nascosto fece arrivare la moglie del re e suo figlio che erano andati via anni fa vestiti come due poveri, lei arrivò prese in braccio suo figlio e lo nascose nel mantello poi raccolse 5 coppe dal campo di coppe e andò alla festa. Alla manifestazione il re era molto contento di vederla così si mise a testa in giù attaccato a un palo per far scorrere la sua felicità al suo cervello e al cuore

Giulia

Re di coppe 2 denari Il Mago



C'era una regina che aveva in mano due coppe una grande e una piccolissima e stretta e questa regina ordinò al suo giullare di corte di far vedere delle cose divertenti per farlo pagare che dopo i soldi li dava la regina e allora aveva già portato due monete per fare i trucchi . Poi incontrò un mago che il mago faceva apparire tantissime monete un tavolo pieno di monete e alla fine il giullare di corte le prese e la dava tutte alla regina e faceva finta di averle tutte guadagnate invece il maghe gliele aveva create e gliele aveva date

Martina

Il Giudizio

il re di spade

8 di denari



C'era un paese dove tutti non si preoccupavano del giudizio degli altri ed erano tutti felici e andavano in giro molti senza vestiti e non si preoccupavano di niente il re di questo paese in giudizio era molto contento perchè il suo paese era felice e nessuno lo giudicava per il modo in cui regnava o faceva delle cose. Il re per essere grato a tutti gli abitanti del suo paese fece fare ad un orefice una moneta d'oro per ogni abitante che abitava nel suo paese per festeggiare questo paese

Giulia e Martina sono due sorelle . All'inizio , come spesso accade considerando che non mi hanno mai visto e che questo gioco è davvero insolito, sono un po' titubanti , poi via via i racconti prendono vita , le sorelle si sfidano quasi e la "regola delle 5 carte " ,da cui siamo partite , viene presto superata e si giocacambiando i parametri , ampliando le modalità. Le due sorelle, apparentemente in competizione , si "alleano" e si uniscono per una storia raccontata assieme , a due voci , ma con ordine e rispetto di entrambe, lo fanno da sole , autonomamente , senza suggerimenti o interferenze. Le storie si susseguono per un intero

pomeriggio e alla fine chiedono alla mamma diprocurarsi i Tarocchi e giocare anche in altre occasioni. Anche in questo caso la possibilità di raccontare , inventare , essere ascoltate con attenzione in un racconto libero , creato da loro , ponendole al centro dell'attenzione fa sì che i temi archetipici emergano: il giudizio , la morte violenta, la magia , ecc. Interessante l'interpretazione dell'Appeso data da Martina: "alla manifestazione il re era molto contento di vederla così si mise a testa in giù attaccato a un palo per far scorrere la sua felicità al suo cervello e al cuore ", la felicità che scorre al cuore e al cervello , però per farlo ci si deve mettere a testa in giù , forse a volte guardare le cose da un punto di vista differentefa la differenza!

Silvia mamma di Martina e Giulia

Il sole il fante denari il 4 bastoni il cavaliere di bastoni asso di spade



C'era una volta un bambino felicissimo che giocava a cavallo , cavalcava in un bellissimo campo di girasoli c'era un sole meraviglioso bello caldo il bambino era nudo bello libero il sole lo ammirava sarebbe voluto andare volentieri anche lui a cavallo come il bambino e il bambino per esaudire questo desiderio del sole aveva una sciarpa un nastro che arrivava fino al sole così sembravano più vicini e lì vicino c'era il papà di questo bambino con una sfera di cristallo in mano e mentre guardava cosa faceva il suo bambino guardava la sfera di cristallo e guardava il sole e guardava se la sfera gli svelava qualche segreto particolare invece la mamma di questo bambino era nel castello stava preparando insieme alle sue amiche una bellissima festa per tutta la famiglia stava preparando i fiori l'uva le decorazioni con l'uva la frutta ed erano tutti felici . ad un certo punto passa di lì un cavaliere con suo cavallo che invece della spada porta al castello un bastone che poteva servire per fare queste decorazioni per la festa così anche lui porta un dono

per la festa e offrì mentre partecipava alla festa perchè era stato invitato promise che li avrebbe aiutati molto volentieri con la sua spada perchè era un cavaliere

Nicola 11 anni.

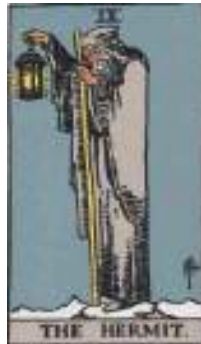
2 coppe

9 spade

l'eremita

il mago

il fante di bastoni



C'erano due signore che bevevano da 2 coppe e suo figlio quella sera si sveglia che aveva fatto un incubo e guardo le sue spade ricordandosi il vecchio eremita che aveva visto che gli aveva detto che aveva incontrato un mago visto che a sua volta aveva incontrato un fante di bastoni.

Re di coppe

il mago

il fante di bastoni

il 9 denari

l'eremita



C'era una volta un re che si chiamava re di coppe che odiava un fante di bastoni perché rubava il pane ,che ordinò al mago di uccidere il fante di bastoni che però riuscì a non essere uscito e a tornare a casa e fece una premonizione che venne un eremita pazzo che abitava in una grotta scura con pipistrelli insetti e scarafaggi ,che

lo uccise. L'erecita trasformo il fante in una pecora che era in un gregge e poi la uccisero per essere mangiata. Intanto il re beveva coca cola light.

Re coppe la giustizia il 9 di spade il mago l'erecita



(inizia da dx)

C'era una volta un eremita che viveva su in montagna con il suo discepolo che voleva imparare l'arte dei maghi una volta fece un incubo era in una stanza e c'erano un letto ben fatto e tante spade al muro , l'incubo rappresentava una premonizione che lui in realtà era di famiglia nobile era figlio di un re e della giustizia così un giorno decise di andare via dalla montagna e andare in città ma un giorno ma un giorno non capiva chi era e diede dell'anziana signora alla giustizia . la giustizia per punirlo lo fece decapitare quando fu decapitato il suo spirito andò nel castello dal re di coppe che il fantasma lo fece paura lo rapì e lo uccise e dopo a sua volta venne risucchiato nel regno dei fantasmi da cui a sua volta finì in un carcere x maltrattamento così il giovane vivo diventò re e si impadronì del castello del re di coppe

4 denari re di bastoni 2 spade la temperanza il fante di bastoni



C'era una volta un geometra che aveva dei poteri che riusciva a trasformare delle persone in denari con delle forme geometriche all'interno, arrivò un giorno un re di bastoni per sconfiggerlo era sopra un cavallo con un'armatura e molto fortunato e mentre stava andando dal geometra mago incontro una signora bendata con due spade era il guardiano del lago in cui risiedeva un angelo solo che anche un altro cavaliere lo stava cercando ma in realtà non era un cavaliere ma un avventuriero e si scontrarono vince l'avventuriero ma però venne trasformato in una moneta con dentro un pentagramma e così il mago però lui aveva uno specchio così il raggio lo colpì ma lui ne lanciò un altro lo specchio lo riflesse e il mago anche e lui diventò una moneta solo che visto che i suoi poteri lo avevano distrutto trasformato esplose e morì del tutto così l'incantesimo svanì e tutte le persone che aveva trasformato in monete tornarono persone normali e ci fu una grande festa che durò 4 giorni e 4 notti il 5 giorno gli diedero una ricompensa cioè tutte le armi magiche del mago: il righello, una matita, una squadra, un goniometro, un compasso si trasformarono in bastone magico dai poteri di trasformare tutti gli uomini cattivi in monete

8 denari

asso di spade

5 coppe

l'eremita

il re di bastoni



C'era una volta un ragazzo che gli piaceva fabbricare monete un giorno arrivò uno spirito che era intrappolato in una spada e disse al ragazzino se mi liberi ti darò una grande ricompensa gli disse che l'unico modo per andare via dalla spada era sconfiggere un uomo che era anche un mago che aveva il potere di mettere le persone dentro agli oggetti e l'unico modo era sciogliere la spada e così si sarebbe distrutta e lui sarebbe andato via dalla spada quindi successe ma arrivò ma quando venne distrutto non era stato distrutto anzi tornò in una persona nella sua vera

forma un vecchio signore che magicamente lancio un onda superdistruttiva che distrusse e trasformato tutti in coppe tranne la spada la spada si trasformo in una nuvola così arrivo un cavaliere che sconfisse il mago che lancio ancora un onda che trasformo lui in una coppa ma lui venne divenne distrutto e visto che venne distrutto si trasformo di nuovo ma non si trasformo in un re ma nel cavallo così il cavallo divenne il re e il re divenne cavallo dopo un po' il cavallo

7 spade la forza il re di denari il mondo il cavaliere di spade



C'era una volta un ragazzo di nome Geppino che aveva un'amica che aveva come cucciolo non aveva un cane o un gatto ma un leone e questo padre era un re di denari molto avido che non gli piaceva avere contatti con nessuno infatti lo stava distruggendo nel suo labirinto di siepi vorticanti con una maledizione che era che si avventurava e non era ben venuto dei mostri pianta lo avrebbero divorato ma un giorno fu distrutto la magia da una maga che aveva il potere di dissolvere gli incantesimi il re molto arrabbiato allora andò da un cavaliere che era anche un mago di nome Excalibur e gli chiese di invocare un mostro che con lo sguardo con un raggio avrebbe potuto proteggere il labirinto ma il labirinto non sarebbe più stato di erbe urticanti anzi una fortezza di mattoni blocchi di pietra calcarea e molte trappole tra quelli gli chiese anche di uccidere una maga e i suoi poteri andassero a lui così richiamo gli animali e li trasformo in servi cattivi al suo potere e con quelli andò da suo fratello che era Geppido il mastro di spade che nascondeva l'identità di essere un cavaliere che aveva il potere di evocare la sua ombra che combatteva con lui di nome mastro spadaccino Lancelot col potere che ogni volta che era in pericolo succedeva che delle meteore venivano da lui e uccidevano

La maga che era stata sconfitta era tornata in versione cattiva perchè aveva uno spirito protettore come Geppino che però era diverso si basava sulla musica era come un direttore d'orchestra in grado di dargli forza ed energia solo che gli dava il potere di lanciare un' onda sonora in grado di frantumare ogni cosa così il mastro di spade e la maga si incontrarono solo che vinse la maga e così lo intrappolò e lo spedì e lo distrusse però si ribellò anche al re che anche lui morì.

La Temperanza 5 di coppe 10 di denari L'eremita La giustizia



C'era una volta un angelo che vive in un fiume che era vicino ad un palazzo dove vive un uomo che collezionava coppe d'oro l'uomo era un signore che non gli piaceva stare in città così lui se ne stava lì però un giorno visto che l'angelo era stufo che gli dava fastidio ma l'uomo non lo sapeva un giorno così l'angelo gli disse che lui quando avrebbe raggiunto 20 anni tutti gli uomini che sarebbero vissuti in città l'avrebbero attaccato e ucciso solo che un eremita lo vide e capì che era sotto una maledizione solo che il giorno dopo avrebbe compiuto 20 e così successe che la regina e dopo tutti gli altri hanno incominciato a sentirsi male e svenirono e così dopo tutti gli uomini e la regina attaccarono il signore che era scappato e così andò dall'eremita che gli aveva detto che sapeva come distruggere la maledizione ma l'uomo non gli aveva creduto e ma dopo andò da lui che viveva sulle montagne fra il vuoto e quando arrivò l'uomo disse aiutami aiutami solo che l'eremita disse perchè ti dovrei aiutare che non credi in me e allora lo trasformo in pietra e gli dice una maledizione quando fossero arrivati loro lui non era più in grado di muoversi e lo avrebbero ammazzato

3 di denari

La Papessa

8 di spade

4 di denari

10 di bastoni



C'era una volta in una città due poveri uomini che erano appena tornati dalla guerra che erano andati che erano venuti e videro in un sogno che consisteva quello che era il meglio per loro cioè una foresta con molta frutta delle ragazze e un castello solo che poi dopo uno spiritello che entrò nel sogno e trasformò il paradiso in una landa desolata e brutta e dove la ragazza era trasformata in un drago in cui il drago non gli piaceva vivere sottoterra che però non era un drago normale era un drago con i baffi con le ali e che con una sfera di cristallo e ogni volta che veniva lui c'era la nebbia e solo col gesto di artigliarti riusciva ad artigliarti solo che lo spiritello non riusciva più a controllare il suo potere e venne trasformato in una pecora però anche la pecora aveva anche lei dei poteri cioè aveva il potere di trasformare con la mente : costruire delle cose e metterle nel proprio corpo così costruì due cannoni ai fianchi e andò nel sogno per sconfiggere il drago ma il drago lo distrusse e lui morì. Arrivò un giovane che costruì un recinto magico di dieci bastoni per imprigionare il drago solo che i bastoni erano magici e il drago spacciato restò lì si dice che quando cerco di distruggere con il potere della sfera , la sfera si distrusse in tre piccole sfere così le chiamò solo che a lui venne un impatto e così morì e diventa un drago fantasma e si dice che ancora adesso è lì che cerca di nuovo di diventare umano le chiamò le tre sfere che in realtà erano una, le sfere della distruzione mentale che era un' arma capace che quando le usavi per distruggere qualcosa loro ti aiutavano ma se le usavi più di due ore in un giorno ti distruggevano la mente finché non ne rimaneva più niente.

Re denari

4 denari

re di spade

la stella

6 di spade



Parte da dx

C'era una volta un mercante che viveva in una città che si chiamava la città di spade che a sua volta era governata da un re che si chiamava re di spade che sua moglie adorava le stelle così un giorno creò una spada che alla fine aveva la forma di una stella solo che si chiese ad un uomo che in realtà era un mago al servizio di suo fratello il re di denari il re decise di usare un libro, il mago aveva un libro da cui poteva evocare tutte delle leggende e decise di evocare una leggenda che richiamava quella città che si chiama città di spade perché lì c'era una grande quantità di magma solo che lì ci abitavano prima dei giganti grazie ad un intervento di una spada di nome Excalibur cacciò via una minaccia che abitava lì il mago lesse una storia che rappresentava quello ma non sapeva che quel libro faceva ritornare in vita lesse quel titolo si chiama la leggenda dei mangiafuoco erano dei mostri che erano capaci di evocare una magia del fuoco che vivevano lì tanti anni fa solo che furono sconfitti ci fu una accesiissima battaglia che però vinsero i mangiafuoco e la città tornò ad essere una città di vulcani quando però i mangiafuoco erano perduti in le spade che il ragazzo stava trasportando in verità erano delle spade in cui dentro c'erano sei cavalieri di cui quattro di nome i Paladini che sconfissero i mangiafuoco solo che loro quando muoiono esplodono quindi erano morti tutti solo che il re cattivo governò su tutto il paese di spade finché morì.

Nicola è un bimbo dolcissimo, un po' timido; i suoi racconti sono un po' confusi, caotici, dispersivi, li ho riportati fedelmente (come è logica di questo elaborato), alcuni necessitano di essere letti più volte per capire il senso della storia. Le stesse

difficoltà Nicola le presenta nella scuola e nello svolgimento dei compiti a casa.

Le sue storie sono particolari , fantasiose , richiamano il mondo dei cartoni animati e dei personaggi animati che segue e guarda alla TV , a cui aggiunge , ovviamente, ciò che apprende a scuola e dalla mamma.

Sabrina , mamma di Nicola

7 bastoni

2 bastoni

9 bastoni

8 spade

7 coppe



C'era una volta un contadino che lavorava in un campo e piantava i bastoni per costruire una recinzione , doveva costruire una recinzione molto molto forte perchè doveva difendere la sua casa , abitava su una collina e si sentiva sempre molto in pericolo e quindi aveva deciso di costruire questa fortificazione intorno alla sua casa perchè nessuno potesse venire a dare fastidio alla sua casa moglie, ai suoi figli e animali. Siccome però l'ultima volta che l'aveva costruita c'era stato un tornado che l'aveva abbattuta decise di chiedere aiuto a questa specie di santone che c'era a valle perchè facesse sì che il suo recinto diventasse molto molto forte. Questa specie di santone che abitava nel villaggio aveva già fatto questa cosa per altre persone ed era abbastanza famosa per essere uno che faceva sortilegi di protezione. Quindi il contadino costruì il suo recinto e il santone fece il sortilegio su tutto. Nella notte arrivò un bandito che voleva entrare per rubargli gli animali, trovò questa fortificazione e decise di smontarla ,toglierne qualcuna per entrare, ma tutte le volte che toglieva un bastone e lo appoggiava si girava e tac questo bastone ritornava al suo posto , e tutta la notte questo povero disgraziato di bandito cercò di togliere i pali per entrare col carro e rubare gli animali ma non ce la poteva fare, alla mattina disperato decise di abbandonare il tutto se ne andò. Quando

però alla mattina il contadino andò nell'orto arrivò per vedere se tutto aveva funzionato, trovò sua moglie bendata e attorniata da tutta una serie di spade perchè la moglie era uscita al mattino presto per andare nell'orto per cogliere le verdure ma era rimasta vittima dell'incantesimo : tutti i pali che il bandito aveva cercato di togliere si erano rinfilati e trasformati in spade e l'avevano circondata. Il povero contadino disperato ,che trovò la moglie bendata ,legata e circondata di spade in mezzo all'orto si preoccupò moltissimo e si senti in colpa perchè pensava che fosse per colpa del sortilegio del santone per proteggere la casa, quindi si recò dal santone e gli chiese cosa doveva fare. Questi gli disse di andare dal ricco proprietario che abitava in fondo alla valle, che era ricco e aveva nella sua casa una stanza piena di tesori, gioielli, coppe d'oro ed era talmente avaro che se le guardava solo lui ; lui avrebbe dovuto rubare una di queste coppe e portarla al bandito e così il sortilegio sarebbe scaduto . Lui non avrebbe avuto la fortificazione così forte ma il bandito, grato del tesoro non sarebbe più andato a cercare di rubargli . Il povero contadino si mette in marcia aspetta la notte , e di notte quando il ricco signore avaro dorme entra di nascosto nella casa , ruba una di queste coppe poi corre a casa a perdifiato si mette davanti al suo recinto e si mette ad aspettare che arrivi il bandito. Ma il bandito non arriva, il contadino aspetta giorni e giorni ma il bandito non arrivò mai e il contadino è ancora lì che aspetta il bandito per liberare la moglie . Chissà magari un giorno arriverà

Vittoria 5 anni

7 bastoni

7 denari

la morte



C'è un signore che sta piantando dei bastoni che hanno le foglie e un altro signore sta guardando dei soldi con cui si può fare una bella vacanza ,.

9 coppe

Uno che fa il vino e gli servono le coppe x distribuirlo

E lo da a **Re di coppe**

Le coppe contengono un po di gioielli e un po di vino , c'è una riga che divide le coppe , metà di vino e metà d'oro

Il vino prima o poi se lo bevono

Il re nella coppa ha dei gioielli e va dall'oste a comprare coppe e bottiglie di vino

Arriva poi **Il 2 di spade** che vuole rubare le coppe all'oste e vuole prendere il vino e si ubriaca per benino così non può più combattere e le coppe restano a loro.

Il due di spade è ubriaco e resta lì

Arriva il 2 di denari

Che fa che riporta dei soldi e li da al re e all'oste così ne hanno tanti , in cambio gli danno il vino ma lui non si ubriaca , se lo beve e basta a casa con i biscotti.

Arriva il carro

Sopra c'è una regina che vuole andare a prendere il re , che è anche ricco.

Arriva poi 8 di bastoni

Quello lì non serve a niente quindi se ne va dal gioco

Arriva il diavolo che non serve e se ne va

Arriva il 10 di bastoni che fanno una capanna piena di soldi per la regina e il re e

poi arriva **il cavaliere di bastoni** che è il loro bimbo della regina e del re , è nato grande perchè era già grande .

Arriva la regina di denari che è la sorella del cavaliere e loro due sono i bimbi di questi due e poi arriva **7 di spade**

Con le spade ci facevano un recinto per la tenda così non la distruggevano

Arriva il 4 di denari Che però non lo usiamo **Arriva la forza**

Il leone lo usavano perchè se riuscivano a passare le spade lui li morsicava tutti , e la signora è la nonna. Il leone fa la guardia alla capanna. Il leone è della nonna ed è buono.

Asso di spade che però da solo non si sa che fa , arriva **l'imperatore** e poi arriva **8 di coppe** , coppe ha i bignè e questo qui ha l'oro , **arriva la torre** dove ci sono due che si buttan giù perchè è crollato il castello e cadono per terra , l'imperatore ha tutte le coppe lui e poi c'è il guardiano delle coppe che le vende , e vende sia quelle col vino che quelle coi gioielli a seconda di quelle che vogliono e i soldi li da al re .
Quelli che sono caduti dalla torre non si sono fatti niente e vanno a letto. **Arriva il 5 di bastoni** con quella ci volevano fare il recinto per tutte le coppe , **il 2 di denari** e nelle coppe ci mettevano i denari , poi arriva **il 9 di spade** che li da a quelli che montano il recinto , un recinto di bastoni e spade . poi arriva **8 di denari** e li sta scolpendo e li uniscono alle coppe e le mettono nel recinto di bastoni e spade.
L'imperatore aspetta che gli arrivino i soldi mentre gli altri lavorano. Arriva **il fante di bastoni** che non fa niente e guarda. Arriva **il cavaliere di coppe** che va dal gigante ad andare a prendere la corona e poi la mette nella coppa e la porta al re. **Poi arriva la giustizia** , il re e la regina e gli portavano le coppe e con il bambino che è cresciuto ed è diventato grande. **Poi arriva la temperanza** , fa i quadri , ha in mano due coppe , lui stava dal re e a dalla regina e fa da messaggero, porta i messaggi. Arriva **il Mago** che fa apparire i soldi , il mangiare, tutto è il Mago di corte che fa apparire tutto quello che serve. E cambia la pasta che non piace alla Vittoria

Vittoria è una bimba un po' timida , racconta lentamente , aiutata e sollecitata dalla nonna Tiziana; si diverte moltissimo ad estrarre nuove carte così , dopo la prima storia , iniziamo a giocare in modo diverso , come ho fatto per Nicol , Vittoria estrae una carta poi , una dopo l'altra , arrivano le altre . Vittoria è una bimba molto attenta , con proprietà di linguaggio , molto razionale , descrive il lavoro del papà con dovizia di particolari e facendo spesso riferimento al fatto che lui è il capo, descrive come sono organizzati in casa e cosa fa lei, spesso ritorna il concetto di famiglia con la mamma , il papà e un bambino o più bambini anche se sono "già un po' grandi " ; ma inventare con le parole le riesce ancora un po difficile anche se la diverte . Alla fine mi regala un disegno : un bel fiocco di neve

gigante per rinfrescare le giornate calde, indubbiamente la sua creatività e fantasia si esprimono meglio e più facilmente con immagini disegnate da lei che non con parole suggerite da immagini precostituite, anche se alcuni particolari sono davvero originali e simpatici

Tiziana (la nonna)

Re di spade

Il Papa

7 coppe



Storia sintetica:

Il condottiero andava alla guerra x conquistare 7 coppe d'oro che erano tenute in una grotta segreta da un gigante x regalarle al papa.

Storia un po' più lunga:

C'era il papa poveretto che aveva saputo che nel villaggio vicino c'era un gigante che aveva tanto oro e tanti tesori però li teneva nascosti dentro ad una grotta e aveva messo a sorvegliare la grotta dei serpenti, un lucertolone e lui avrebbe voluto impadronirsi di questo tesoro perchè quando uno ha tanto oro vuol dire che è tanto ricco ma lui non voleva andare a combattere allora ha pagato un cavaliere promettendogli tanta gloria che andasse a conquistare il tesoro che era nascosto in questa grotta il cavaliere ha accettato perchè voleva essere glorioso tutto il mondo avrebbe detto guarda come è stato bravo ha sconfitto il gigante e ha fatto un grande regalo al papa, lui è partito a cavallo del suo cavallo bianco con tutta un'armatura pesante tutto protetto perché sapeva che doveva combattere contro i lucertoloni giganti e i serpenti. E' partito ed è andato a combattere il gigante ha cecato e

chiesto notizie e gli hanno indicato dove era la grotta ma nella grotta il gigante non c'era perché lui si faceva gli cavoli suoi andava a dormire, mangiava si divertiva e lasciava che gli animali facessero la guardia al suo tesoro . allora lui ha sguainato la sua spada e ha cominciato a combattere i serpenti velenosi , serpenti che cercavano di morderlo c'erano i lucertoloni che cercavo di mordere il garrese del cavallo così se il cavallo si imbizzarriva lui cadeva e i serpenti avrebbero potuto prendere pero il cavallo andava forte sempre al galoppo lui è riuscito a combattere questi animali e si è impadronito del tesoro quando ha avuto il tesoro a lui sono rimasti la gloria e tutti quanti avrebbero detto che è stato bravo , un po' di tesoro è stato dato anche a lui perchè qualcosa bisognava dargli aveva combattuto tanto , tutto il resto l'ha dato al papa come aveva promesso

CONSIDERAZIONI FINALI

Siamo giunti alla fine di questo viaggio Folle, questo viaggio nelle favole raccontate dai bambini usando le immagini dei Tarocchi si ferma qui ; sosta breve o lunga , viaggio che può essere ripreso in qualunque momento , magia che può ripetersi in qualunque occasione.

Questa modalità di “lettura dei Tarocchi” lascia aperte le proprie porte ,e finestre, ai tempi e ai modi più diversi e ampi: può essere un semplice gioco / passa tempo in un pomeriggio bigio e nuvoloso oppure simpatico gioco familiare , le mamme e le nonne si sono mostrate ben liete di essere coinvolte, può essere un modo per dare attenzione , un modo per educare , un modo dolce e discreto per indagare nella vita dei bambini e far emergere disagi e difficoltà, può essere una modalità giocosa per affrontare dubbi e paure . Come tutti i viaggi arricchisce notevolmente , offre spunti di riflessione : ho incontrato bambini di età analoghe ma molto diversi tra loro ; quanto hanno inciso la famiglia , la scuola e tutto ciò che li circonda sulla loro personalità? Ho incontrato bimbe più piccole (Gaia e Vittoria) e da queste sono rimasta molto colpita , vuoi per la serietà e razionalità di Vittoria , vuoi per la chiusura ad esprimersi di Gaia . La cosa più bella che ho imparato ,e spero di non dimenticare nella frenesia del quotidiano , è come sia bello giocare , creare regole per un bel gioco e dopo un po' cambiarle per sperimentare una modalità diversa

per giocare allo stesso gioco e nello stesso tempo vedere cosa accade di nuovo: dalle cinque carte iniziali siamo passati ad un numero non ben precisato di carte estratte una volta , oppure un dialogo tra due carte , o ancora anziché scegliere le carte a caso e con dorso coperto , scegliere quelle che si desideravano e così via. Siamo giunti alla fine di questo viaggio Folle , pronti a dare la mano al Mago , a far girotondo con la Papessa , l'Imperatrice , l'Imperatore , il Papa e gli Innamorati, pronti a salire tutti sul Carro , guidato dalla Giustizia e dalla saggezza dell'Eremita, a seguire la Ruota della Fortuna chè con Forza ci faccia provare l'attesa dell' Appeso e ci faccia Rinascere per incontrare via via la Temperanza e il Diavolo, ci faccia entrare e saltare con la Torre, salire sulla Stella e volare tra la Luna e il Sole , lasciando il Giudizio per un Mondo migliore....Magi-ca Foll-ia .

BIBLIOGRAFIA

Tarocchi e zodiaco Ferdinando Alaimo ed.Cerchio della Luna

Riferimenti alla bibliografia del testo sopra citato.

Psicologia dell'inconscio C.G. Jung ed.Bollati – Boringhieri

L'uomo e i suoi simboli C.G. Jung ed. TEA

Psico-Bio-Genealogia A. Bartoli ed. MacroEdizioni

La via dei Tarocchi A. Jodorowsky – M. Costa ed. Feltrinelli

Metagenealogia A.Jodorowsky – M. Costa ed. Feltrinelli

Gli Archetipi dell'inconscio collettivo C.G. Jung ed. Bollati –Boringhieri