



GOSPODA

Ludzkie życie jest jak gospoda:
co rano nowy gość:
radość, depresja i nikczemność –
pojawiają się jako nieproszeni goście.

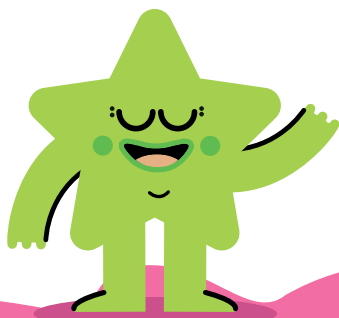
Powitaj i ugość ich wszystkich!
Nawet jeśli trosk jest wiele,
i przemocą niszczą twój dom,
wyrzucając z niego meble.

Nawet wtedy podchodź do każdego
gościa z szacunkiem.
Może on właśnie przygotowuje cię
na zupełnie nowe radości.

Powitaj w drzwiach z uśmiechem
czarne myśli, wstyd, złośliwość
i zaproś je do siebie.

Bądź wdzięczny za każdego, kto przychodzi,
bo wszyscy zostali przysłani z innego świata,
by cię prowadzić.

Rumi



Pytania 2 i 3 oraz 20 i 21 się powtarzają, aby wzmocnić i rozwijać zasoby gracza, a przez to odblokować i oswajać emocje. Warto zatem postugiwać się pytaniami dodatkowymi i kreować własne propozycje pytań. Jeśli temat zaskoczenia czy złości nie jest dla gracza komfortowy, daj graczowi chwilę oddechu i kontynuujcie rozgrywkę.

Dla pytań 2 i 3

- Powiedz, jaka inna rzecz zaskoczyła Cię w ostatnim czasie? Czy lubisz być zaskakiwany? Czy zdarza Ci się kogoś zaskakiwać? Czy lubisz dostawać prezenty? Czy lubisz obdarowywać innych prezentami? Kiedy ostatnio dostałeś(-łaś) prezent? Czym chciałbyś/chciałabyś być zaskoczony(-na)?

Dla pytań 20 i 21

- Kiedy się złościsz, czego najczęściej dotyczy Twoja złość?
- Jakie słowa przychodzą Ci do głowy, gdy złość jest z Tobą? Czy może chcesz coś wtedy powiedzieć szeptem, głośno czy może chcesz się znaleźć w jakimś innym miejscu, niż teraz jesteś, np. w lesie? A może wolisz spisywać sobie odpowiedzi na kartce?
- Co Twoja złość może chcieć Ci powiedzieć? Po co do Ciebie przychodzi? Czy zdarzyło się, aby Twoja złość Cię zmotywowała? Jeśli tak, to do czego? Jeśli nie była motywująca, to co się z nią stało?
- Czy mówisz komuś o swojej złości? Czy to dobrze, czy źle?
- Jak reagujesz, kiedy się złościsz, a jak chciałbyś/chciałabyś reagować? Jakie znasz sposoby na złość? Które są dobre, a które nie?
- Możesz przeczytać graczowi wiersz „Gospoda” na głos lub dać mu chwilę na zapoznanie się z treścią. Kontynuuj rozmowę o złości: czy jest nieproszonym gościem, czy warto ją przyjąć, bo może przynieść coś dobrego.

Nie zostawiaj gracza w jego emocjach i podróżuj razem z nim, wspierając go podczas odpowiedzi na poszczególne pytania.