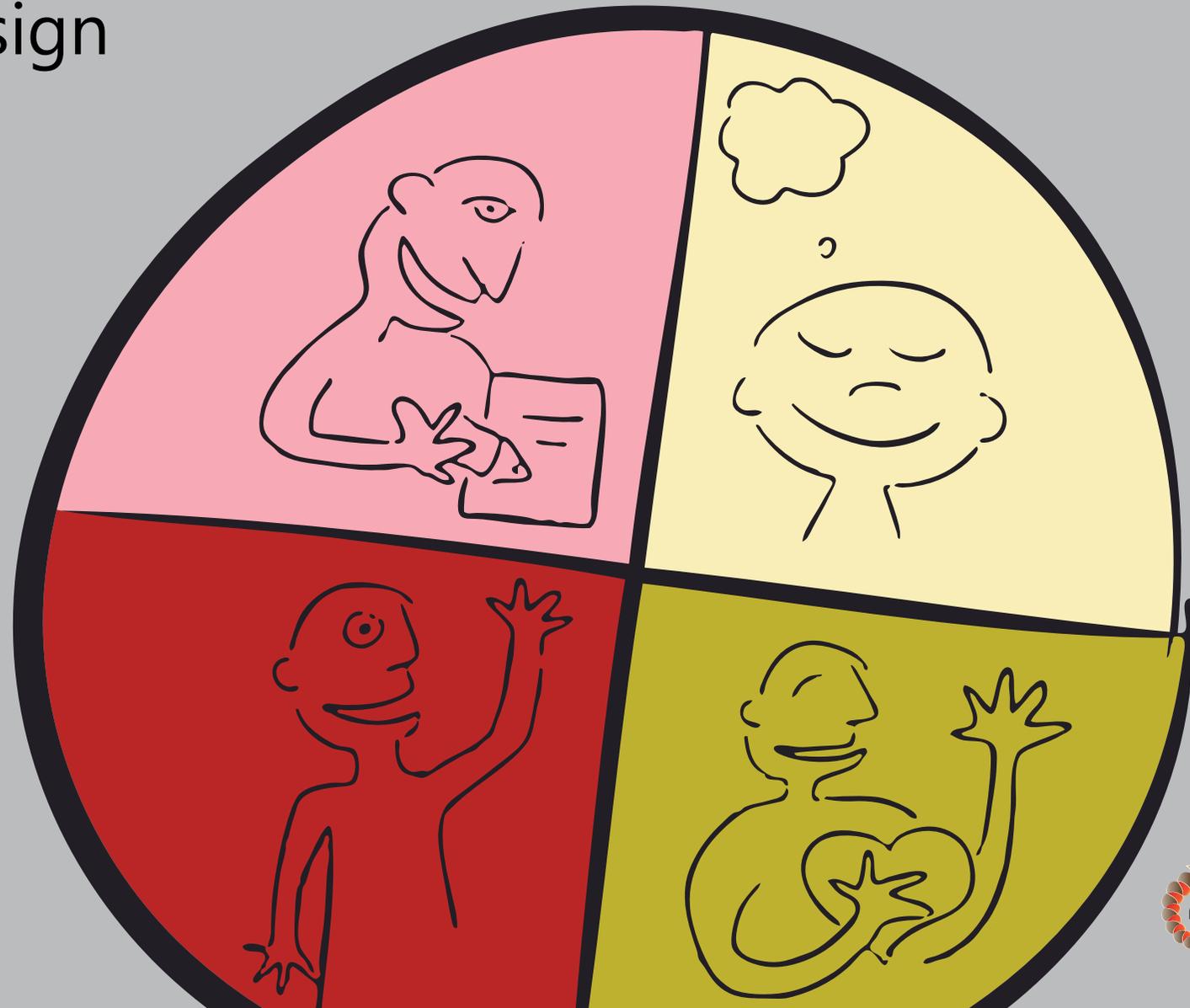


VERSION 2.09

DRAGON DREAMING

Projektdesign

- english
- slovenščina
- español
- latviešu
- русский
- português
- deutsch
- srpski
- polski
- עברית
- français
- ...
- ...
- ...
- ...
- ...
- ...
- ...
- ...



Widmung

Dieses E-Book ist all denen gewidmet, die ihre Träume nicht aufgeben und die es wagen, mit ihren Drachen zu tanzen! Dieses Buch fällt unter die Creative Commons License; die Nutzung und Vervielfältigung für nicht-kommerzielle Zwecke ist gestattet, sofern die Autoren genannt werden. Wenn Du anstrebst, die Inhalte abzuändern oder sie für andere Zwecke zu nutzen als die Anwendung der Prinzipien für den Aufbau von Projekten oder Organisationen, dann frage bitte nach Genehmigung und informiere die Autoren.

Bitte bedenke, dass Dragon Dreaming sich noch im Aufbau befindet. Dragon Dreaming ist aus der Arbeit der Gaia Foundation in Westaustralien hervorgegangen. Dragon Dreamer von Brasilien bis Russland und von Kanada bis zum Kongo sind Teil einer lebendigen, lernenden Gemeinschaft, in der jeder sein Bestes gibt. Dieses E-Book ist nur ein Teil der sich entwickelnden Gesamtheit an Informationen über Dragon Dreaming.

Wenn Du uns und der Dragon Dreaming Gemeinschaft helfen möchtest, unseren Traum zu verwirklichen, zu wachsen und das Werk zu verbreiten, nimm Kontakt auf.

So, da hast Du es nun: 100 Prozent Deiner Träume können wahr werden. Wir hoffen, dass dieser kleine Leitfaden Dir helfen kann, zu beginnen, ganz gleich welcher Traum auch immer Dich erwartet. Wir wünschen Dir eine Menge Spaß und Lernerfahrungen. Und nicht vergessen: Wenn es keinen Spaß macht, ist es nicht nachhaltig! Mach Dich auf den Weg, Dragon Dreamer!

Noch eine kleine Anmerkung: Der einfachen Lesart halber haben wir uns entschieden, bei der Übersetzung ins Deutsche auf verschiedene Gender-Formen zu verzichten. Bitte liebe Leserin, fühle Dich jeweils mit angesprochen und wertgeschätzt, auch wenn wir die männliche Form verwenden.



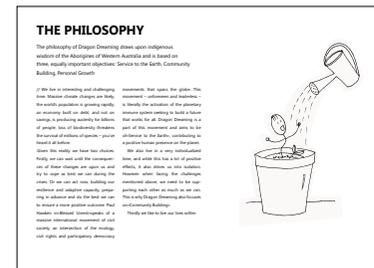
ISBN: Google → „dragon dreaming project design book isbn“

Wenn es Dein Wunsch ist, die Dragon Dreaming Gemeinschaft mit einer Spende zu unterstützen, besuche bitte <http://www.dragondreaming.org/about-us/become-involved/>.

Wie gehe ich mit diesem multilingualen E-Book um?

Um dieses Buch so nützlich wie möglich für Dich zu gestalten, haben wir es interaktiv aufgebaut. Das bedeutet, dass Du verschiedene Optionen hast, was das Aussehen des Buches betrifft.

Um alle Funktionen der multilingualen E-Book Version zu nutzen, verwendest Du am besten einen kostenlosen professionellen PDF „Adobe Reader“.



Klicke hier für eine Schwarz-Weiß-Version: [drucker-freundlich](#)



Klicke hier für eine farbige Version: [bildschirmfreundlich](#)

Sprache

Du kannst auch die Sprache ändern: gehe bitte zur Titelseite und wähle per Mausclick die Sprache aus, die Dir am meisten zusagt.

Wir arbeiten kontinuierlich an neuen Übersetzungen. Wenn es noch keine Übersetzung in Deiner Sprache gibt und Du daran interessiert bist, dieses E-Book zu übersetzen, sind wir hocherfreut. Wir haben schon ein Verfahren dafür eingerichtet. Für weitere Details nimm bitte Kontakt mit uns auf: translations@dragondreaming.org.

»Die Zukunft gehört
denjenigen, die an
die Schönheit ihrer
Träume glauben«
Eleanor Roosevelt



Impressum

Die Arbeit zu diesem E-Book begann im Frühjahr 2012 mit der schriftstellerischen Tätigkeit von Ilona Koglin in Kooperation mit Manuela Bosch, Angel Hernandez und Florian Müller. Sie wurde im Sommer 2013 in Kooperation mit John Croft, Catriona Blanke und Ilona Koglin abgeschlossen und integriert die Schriften von Monica Prado (Mandakini Dasi) aus Juiz de Fora (Brasilien) in Kooperation mit Bernadette Otto aus Penticton (Kanada). Unser besonderer Dank geht an John Croft, dem Mitschöpfer von Dragon Dreaming, auf dessen Gedanken und Ideen dieses Buch basiert.

Autoren: Ilona Koglin, Catriona Blanke, John Croft, Mandakini Dasi (Monica Prado)

Beistand: Manuela Bosch, Angel Hernandez, Florian Müller, Bernadette Otto

Technische Optimierung: Matthias Brück

Illustration: Wiebke Koch

Titelbild: Luiza Padoa

Layout: Ilona Koglin

Übersetzungen: slovenščino - Barbara Dovjak, Lara Kastelic & Nara Petrovič; español - Teresa Fernandez, Juliana Simoes, Daniela Pereira, Julia Ramos & Luna Marcén; latviešu - Rūta Kronberga; русский - Anton Tofilyuk & Sasha Bezrodnova; português - Rita Tojal, Teresa Silva, Marta Duarte, Pedro Ferreira, Njiza Costa & Virgílio Varela; deutsch - Catriona Blanke, Uli Bostelmann, Diemut Kostrzewa, Marcella von der Weppen & Marion Wiesler; srpski - Dubravka Simonović; polski - Robert Palusiński, Andrzej Ciecchulskiego Adama Kamińskiego, Agnieszki Jurko, Karola Jurczyka, Jerzego Kolarzowskiego & Aleksandra Piecucha; עברית - יובל ישי, דרור נוי, נועם תמרי; française: Nathalie Sinthes, Pascale Pluton, Eric Sanner, Hubert Boutin, Renaud Darnet;

Mehr Informationen über Dragon Dreaming sowie eine Liste der Trainer und weitere nützliche Einblicke bietet dir die Homepage www.dragondreaming.org

INHALTSVERZEICHNIS

Philosophie Seite 5	Planen Seite 17
Aha-Momente Seite 6	Die Teilziele festlegen Seite 18
Traumzeit Seite 6	Ein Oberziel entwickeln Seite 19
Die Songlines Seite 7	Das Karabirrdt Seite 19
Win-Win-Spiele Seite 7	Ein Karabirrdt gestalten Seite 20
	Aufgaben und
Kommunikation Seite 8	Verantwortlichkeiten Seite 21
Generative Fragen Seite 8	Zeit und Budget Seite 21
Pinakarri Seite 9	Das Testen Seite 22
Charismatische Kommunikation Seite 10	Der große Widersacher Seite 23
Das Projektrad Seite 11	Handeln Seite 24
Die Schwellen überschreiten Seite 11	Zwölf Fragen zur Supervision Seite 25
Die vier Typen Seite 12	
Übung: Welcher Typ bin ich? Seite 13	Feiern Seite 26
	Meisterschaft lernen Seite 27
Träumen Seite 14	Bewusstheit für Gefühle
Das Traumteam Seite 14	in einer Gruppe Seite 28
Der Traumkreis Seite 15	Nachfolgeplanung Seite 29
Der Redegegenstand Seite 16	
	Die elfte Stunde – Prophezeiung eines
	Hopi-Ältesten Seite 29

DIE PHILOSOPHIE

Die Philosophie von Dragon Dreaming stützt sich auf die indigene Weisheit der Aborigines aus Westaustralien und beruht auf drei gleich wichtigen Anliegen: Dienst an der Erde, Aufbau von Gemeinschaft und persönliches Wachstum.

//Wir leben in interessanten und herausfordernden Zeiten. Massiver Klimawandel ist wahrscheinlich, die Weltbevölkerung wächst rapide; eine Wirtschaft, die auf Schulden statt auf Ersparnissen errichtet ist, erzeugt Mangel für Milliarden von Menschen; der Verlust der Artenvielfalt bedroht das Überleben von Millionen von Spezies – das alles ist Dir sicher nicht neu.

In Anbetracht dieser Realität haben wir die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten. Wir können entweder warten, bis die Konsequenzen dieser Entwicklungen uns ereilen und dann in den Krisen versuchen, so gut wie möglich zurechtzukommen. Oder wir können jetzt handeln, unsere Widerstandskraft und Anpassungsfähigkeit aufbauen, uns im Voraus vorbereiten und unser Bestes geben, um ein besseres Ergebnis sicherzustellen. Paul Hawken spricht in „Wir sind der Wandel“ von einer gewaltigen internationalen Bewegung. Sie ist die Überschneidung der Ökologie-, Bürger-

rechts- und Demokratie-Bewegungen, die den Globus umspannt. Diese Bewegung - unvorhergesehen und ohne Anführer - ist buchstäblich die Aktivierung des planetaren Immunsystems, welches danach strebt, eine Zukunft aufzubauen, die für alle funktioniert. Dragon Dreaming ist ein Teil dieser Bewegung und zielt darauf ab, im „Dienst an der Erde“ zu stehen, um zu einer positiven menschlichen Präsenz auf diesem Planeten beizutragen.

Außerdem leben wir auch in einer sehr individualisierten Zeit, und während dies viele positive Auswirkungen hat, treibt es uns gleichzeitig in die Isolation. Wenn wir aber den obigen Herausforderungen gegenüberstehen, müssen wir uns gegenseitig unterstützen so gut wir können. Aus diesem Grund konzentriert sich Dragon Dreaming auch auf „Gemeinschaftsbildung“.

Zum Dritten leben wir unser Leben gern innerhalb unserer Komfortzone. Vielleicht kennst Du sie. Das ist der



Im Dragon Dreaming dreht sich alles darum, Dinge auf sichere Art und Weise ausser Kontrolle geraten zu lassen.

Bereich, wo wir uns auskennen, und wo wir am liebsten mit Menschen zu tun haben, mit denen wir uns wohlfühlen. Hier fühlen wir uns sicher. Aber lernen können wir nur, indem wir uns aus unserer Komfortzone hinausbewegen. Dorthin, wo die Drachen auf uns warten und wo der Name "Dragon Dreaming" herkommt. Die Drachen repräsentieren unsere Probleme, unsere Ängste und Unsicherheiten und jene Menschen in unserem Leben, mit denen wir Schwierigkeiten haben. Wenn wir es schaffen, unsere eigenen Grenzen zu überschreiten, lernen wir „mit den Drachen zu tanzen“ - wir können uns selbst immer mehr befähigen, unsere Stärken und Fähigkeiten zu entdecken. Und so strebt Dragon Dreaming seinem dritten Zweck zu: "persönliches Wachstum".

Aha-Momente

Kreativität maximieren

Die Augenblicke, in denen wir etwas entdecken, das wir nicht wussten, sind wundervoll. Noch wundersamer aber sind die Augenblicke, wenn wir etwas entdecken, von dem wir nicht einmal wussten, dass wir es nicht wissen: sogenannte Aha-Momente. Sie stellen sich im Allgemeinen ein, wenn wir etwas Neues entdeckt oder verstanden haben. Sie können auch auftauchen, wenn wir neue Verbindungen entdecken zwischen Dingen, die wir schon kannten. In jedem Fall führt ein Aha-Moment zu einer neuen Wahrnehmung irgendeines Aspekts der Welt. Als Ergebnis haben wir Bewusstheit erlangt.

Aha-Momente sind hochansteckend. Eine Person, die ihre Aha-Momente mit anderen teilt, erhöht die Wahr-

scheinlichkeit, dass auch andere etwas entdecken, von dem sie nicht wussten, dass sie es nicht wissen.

»Aha's« in einer Gruppe zu teilen kann zu kreativen Lösungen für gemeinsame Probleme führen. Als Dragon Dreamer übe die Fähigkeit der generativen Fragestellung, und so wird sich Dir eine neue Welt eröffnen. Unterschiedliche Menschen machen unterschiedliche Erfahrungen im Erlangen von Aha-Momenten. So kannst du deine Aha-Momente maximieren:

- » Gehe in Kontakt mit der Natur
- » Gehe in Kontakt mit unterschiedlichen Wirklichkeiten, Menschen, Kontexten
- » Reise in andere Kulturen
- » Beobachte und reflektiere
- » Höre von Herzen den Worten anderer Menschen zu
- » Suche nach sichtbaren und unsichtbaren Zeichen
- » Verbinde Dich mit Deinen Träumen und Visionen
- » Meditiere
- » Fokussiere Dich intensiv auf ein Problem und tu dann etwas komplett anderes

Traumzeit

Das Zeitkonzept der Aborigines

Das moderne Weltbild basiert auf der Überzeugung, dass Zeit für alle gleich abläuft und objektiv ein linearer Prozess ist, der von der Vergangenheit durch die Gegenwart in die Zukunft führt. Innerhalb dieses Weltbildes wird das Träumen als subjektiver, individueller Prozess angesehen, bar jeglicher Realität. In vielen Urkulturen, wie bei den Aborigines in Australien, werden Träume als eine gemeinsame und objektive Erfahrung betrachtet. Diese Sichtweise erlaubt uns den Zugang zu zwischenmenschlicher Kreativität und tieferem Verständnis. In dieser Sichtweise ist nichts getrennt: alles ist ein vorübergehender Knotenpunkt in einem Prozess des Fließens.

Ein Sprichwort der Aborigines lautet: „Wir alle sind Besucher in dieser Zeit, an diesem Ort. Wir sind nur auf der Durchreise. Unsere Bestimmung hier ist zu beobachten, zu lernen, zu wachsen, zu lieben... und dann kehren wir heim.“ Es bedeutet, dass alles möglich ist. Es bedeutet auch, dass wir, wenn wir mit dem Konzept der Traumzeit arbeiten, mit demjenigen Teil von uns arbeiten, der Zugang zur kollektiven Intelligenz hat.

Diese Sichtweise deutet auch an, dass wir alle in der Gegenwart gefangen sind, auf einer Brücke zwischen dem, wo wir

herkommen und dem, wohin wir gehen. Für einige ist diese Brücke schmal und leicht zu überqueren, für andere ist sie hoch und bedrohlich. Die Brücke ist in eine Geschichte eingebettet – eine Geschichte, die wir Moment für Moment kreieren, um damit die Steine für die Brücke zu bauen, während wir reisen. Die Geschichte bildet eine Erklärung für unser Leben – wo es begann, welches die wichtigen Lektionen aus Schlüssel-erlebnissen sind - und sie veranschaulicht den Weg, auf dem wir uns befinden: die „Songline“.

Die Songlines

Warum Projekte wichtig sind

Die Noongar Aborigines glauben, dass alles mit dem „Karl“ beginnt: dem gelben Feuer, in der Anfangsphase der Morgensonne. Das „Karlup“ ist der Herd, die Feuerstelle, an der Menschen sich versammeln, um Träume zu teilen, Geschichten zu erzählen, Entscheidungen zu fällen und Pläne zu schmieden, und um am Ende des Tages zu feiern. Teilweise fand dieses Teilen durch Lieder statt – wie zum Beispiel das Weitergeben von Hinweisen über wichtige Orientierungspunkte. Daher kommt der Name „Songline“.

Diese „Songlines“ - im deutschen „Traumpfade“ - geben unserem Leben

Sinn und Zweck. Wir können unser Leben als ein Projekt mit wichtigen Orientierungspunkten und Traumpfaden dazwischen betrachten. Demnach sind es die Projekte, für die wir uns in unserem Leben engagieren, die unserem Leben Sinn und Zweck geben.

Das Win-Win-Spiel (win = engl. gewinnen)

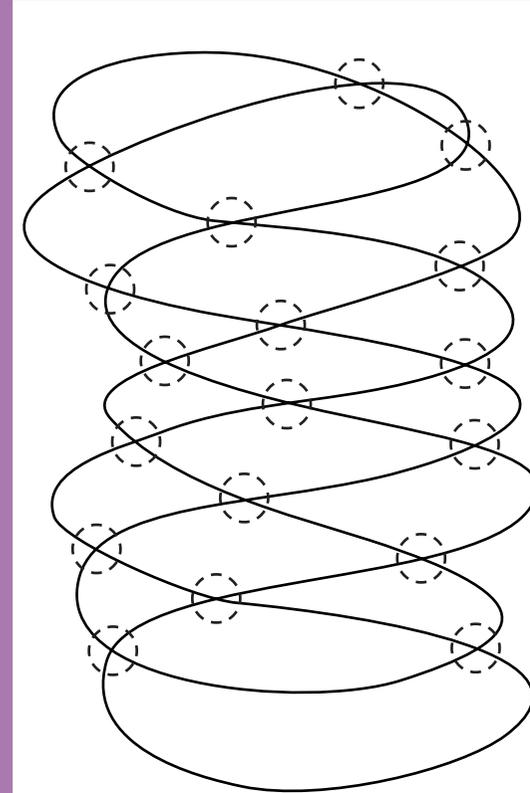
Das Ende der Gewinner-Verlierer-Kultur

Die Zivilisation, wie wir sie verstehen, basiert auf einem bestimmten Weltbild. Unsere Sprache ist durch Subjekte (aktiv) und Objekte (passiv) geprägt; durch sie sehen wir die Welt bestehend aus Dingen, über die wir Macht und Kontrolle zu haben glauben. Das ist eine Sicht, die alles in zwei separate Kategorien teilt: Die einen haben Macht über die anderen. Dies erschafft, kurz gesagt, Gewinner-Verlierer-Spiele und gewaltsame Hierarchien, welche wir gewöhnlich für die einzig mögliche Art und Weise halten, wie die Dinge funktionieren.

Sich mit der Umwelt auseinanderzusetzen bedeutet, dass wir uns mit einer lebendigen Welt auseinandersetzen, von der auch wir ein Teil sind. Der Glaube, dass wir über die Welt Kontrolle erlangen können durch „Macht über ...“ ist

ein menschlicher Mythos, eine Selbstgefälligkeit, die zu Frustration und Kummer führt. Wir können den Prozess des Fließens von Energie, Materie, Informationen und Chaos oder Entropie, in den wir eingebettet sind, nicht kontrollieren. Die Tradition der Aborigines deutet darauf hin, dass nichts getrennt ist – und auch die Wissenschaft bestätigt das immer wieder.

Jedoch können wir im Mitfließen unser Potential entfalten. Das bedeutet, wir können mit Allem und Jedem zusammenarbeiten – stets in dem Versuch, herauszufinden, wie sich Win-Win-Spiele erschaffen lassen. Um das zu tun, müssen wir uns selbst verletzlich machen – wir müssen versuchen, stets die andere Seite zu verstehen: die Seite eines Widersachers unseres Projekts, die Seite einer Situation, über die wir Vermutungen und Vorurteile haben. Indem wir diese neue Art von Spiel üben, eröffnen wir endlose Möglichkeiten, die vorher nicht existierten. Gewinner-Verlierer-Spiele sind nicht nachhaltig. Wenn wir aufrichtig eine nachhaltige Kultur anstreben, werden Win-Win-Spiele essenziell.



Das Konzept der Aborigines von Traumzeit: Alles ist ein vorübergehender Knotenpunkt in einem fließenden Prozess.

KOMMUNIKATION

Wenn wir Dragon Dreaming nutzen, ist es gut, sich darüber bewusst zu sein, dass wir die Erschaffung neuer Paradigmen und einer neuen Kultur anstreben. Wir müssen die Fähigkeit wiedererlangen, mit ganzem Herzen zuzuhören: zu hören, was die Erde uns erzählt, aufeinander hören und auf uns selbst zu hören.

// Dragon Dreaming strebt an, eine neue Sprache zu erschaffen, die auf dem Konzept des Win-Win basiert, um wo immer möglich Win-Lose-Spiele (oder gar Lose-Lose-Spiele) zu ersetzen. Und es ist wie mit vielen Fähigkeiten: je mehr wir üben, desto besser werden wir... Sehr oft scheitern Projekte wegen fehlender oder gestörter Kommunikation. Doch es gibt verschiedene Wege der Kommunikation, die sowohl helfen, Träume zu verwirklichen, als auch Konflikte zu lösen und ihnen vorzubeugen.

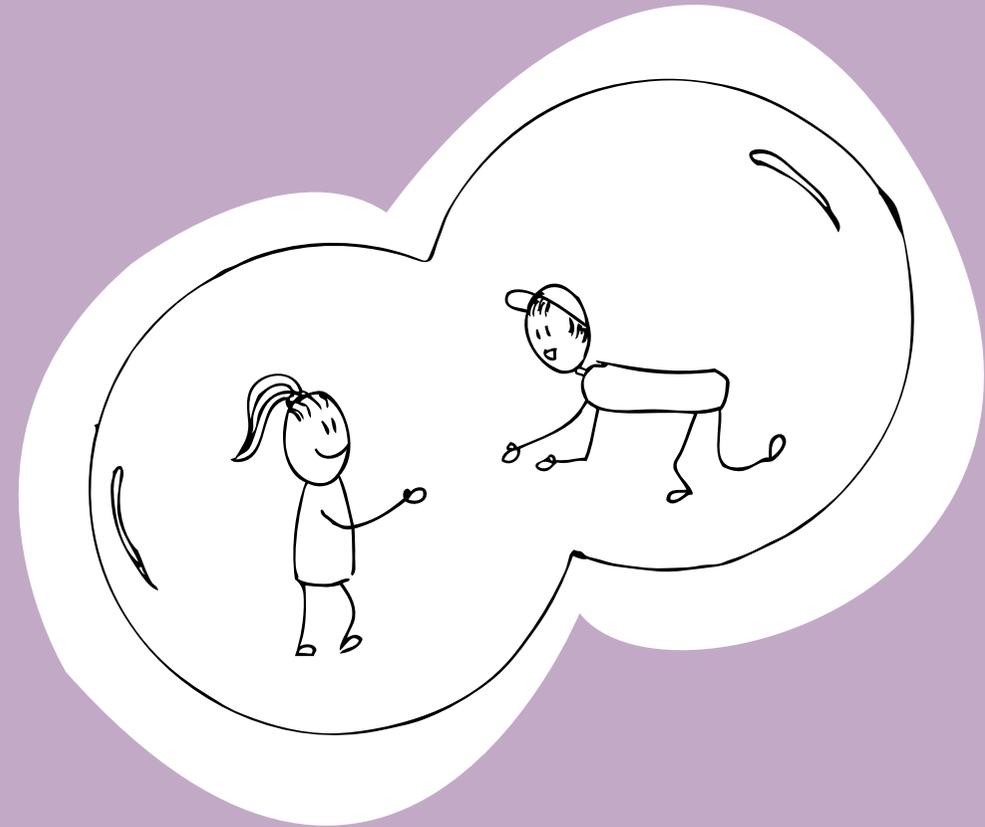
Generative Fragen

Frage nach emotionaler Kraft

Eine Generative Frage ist eine Frage, die emotionale Kraft sowohl im Leben des Fragenden als auch des Gefragten hat. Im Allgemeinen dient sie dazu, das Fehlen dessen, was einen Unterschied

machen würde, aufzudecken. Sie ist eine offene Einladung, uns mit dem zu beschäftigen, was wir nicht wissen. Sie tritt als eine offene, reflektierende Frage in Erscheinung, welche eine tiefere Wirklichkeit enthüllt.

Die Art und Weise, wie wir in unseren Projekten zusammenarbeiten, wird sehr stark von der Art beeinflusst, wie wir miteinander kommunizieren und einander zuhören. Generative Fragen sind zentral im Dragon Dreaming. Fühle Dich daher ermutigt, Deine Fähigkeit des generativen Fragens zu entwickeln. Um Dir dabei zu helfen, haben wir an verschiedenen Stellen in diesem E-Book Beispiele platziert...



Pinakarri

Über Tiefes Zuhören

Pinakarri ist das Wort der Noongar Aborigines für Tiefes Zuhören. Wir haben größtenteils die Fähigkeit verloren, einander mitfühlend zuzuhören und die Angewohnheit entwickelt, vor allem der kleinen Stimme in unserem Kopf zu lauschen, die ständig Win-Lose-Urteile fällt. Diese Stimme ist sehr ablenkend und macht uns vergesslicher: Die meisten Menschen können sich nur etwa zwanzig Minuten z.B. auf konzeptionelle Theorien konzentrieren, ehe die Stimme zu reden beginnt und es uns schwer macht, wirklich zuzuhören. Pinakarri bringt diese Stimme sanft zum Schweigen.

Jeder Dragon Dreaming Teilnehmer kann jederzeit nach einem Pinakarri verlangen. Du kannst ein Glöckchen läuten oder eine andere Art von Zeichen geben, welches vorher vereinbart wurde. Auf das Zeichen hin wird jeder mit dem, was gerade gesprochen oder getan wird, innenhalten und für eine kurze Weile still sein. Es liegt bei der einzelnen Person, wie tief sie entspannen wird, doch es ist wichtig, dass jeder für einen Augenblick still ist. Die Absicht hinter dieser Praxis ist, bestimmte Aspekte des menschlichen Verhaltens zu überwinden. Auf der einen Seite hilft

Pinakarri Menschen, die gerade im Konflikt sind, innere Blockaden zu überwinden. Wir neigen dazu, immer mehr an einer Sichtweise festzuhalten, je mehr jemand dagegen argumentiert. Und oft macht es überhaupt keinen Unterschied, ob die andere Person möglicherweise Recht haben könnte. Durch kleine Pinakarri Pausen bekommen wir die Möglichkeit, uns zu beruhigen.

Pinakarri ist auch hilfreich, um nochmal zu überprüfen, was wir wirklich wollen. In der Stille können wir in uns hineinlauschen und feststellen, ob dieser oder jener Punkt uns immer noch wichtig ist – oder ob wir unseren Kontakt zu dem ursprünglichen Traum, unseren Wünschen und Bedürfnissen verloren haben, nur um Recht zu behalten oder nicht das Gesicht zu verlieren. Sich für seine Wünsche und Bedürfnisse einzusetzen, ist genauso wichtig wie sich zu beruhigen. Wenn wir unsere Träume und Bedürfnisse unterdrücken, werden wir immer ein Gefühl von Mangel haben. Und dieses Gefühl wird hin und wieder auftauchen und kann eine wirkliche Gefahr für unser Projekt werden. Es verhindert wahre Vielfalt, die eine Voraussetzung für echtes Lernen und Erfolg ist.

Das Ungleichgewicht von Macht und Unterdrückung findet sich oft in Projektgruppen: Ein paar „Platzhirsche“ beanspruchen die meiste Redezeit und

Eine kleine Anleitung für Pinakarri

Komme zur Ruhe und verbinde Dich mit Deinem Körper:

1. Spüre, wo Dein Körper Kontakt mit dem Stuhl oder dem Kissen hat, auf dem Du sitzt.
2. Spüre das Gewicht Deines Körpers: Nimm dein Gewicht wahr und wie die Erde es trägt. Diese Schwerkraft ist die älteste Kraft des Universums. Wenn sie ein Mensch wäre, der dich unterstützt, würdest du das vielleicht bedingungslose Liebe nennen. Werde Dir der bedingungslosen Liebe der Erde zu Dir bewusst, der Unterstützung, die sie Dir gibt.
3. Atme tief – ein und aus: Höre den Unterschied im Ton und fühle den Unterschied in der Temperatur zwischen der Einatmung und der Ausatmung. Dieser Temperaturunterschied kommt von der Sonne. Wer bist du? Du bist der Tanz der Stoffkreisläufe der Erde mit der Energie der Sonne.
4. Kannst Du Deinen Herzschlag hören? Er begleitet Dich seit vor Deiner Geburt und wird bei dir sein bis zum Moment Deines Todes.
5. Finde den Punkt, an dem die Spannung oder Energie in Deinem Körper am stärksten ist. Atme dorthin, entspanne Dich bewusst und atme die Spannung aus.
6. Du hast nun die kleine Stimme in Deinem Kopf zum Schweigen gebracht. Es gibt viele Wege, Pinakarri zu erreichen. Sei eingeladen, zu experimentieren und Deinen eigenen Weg zu finden.

Hinweis: Ebenso wie mit Pinakarri gibt es viele Methoden, präsent zu sein und charismatisch zu sprechen. Hinweise findest du z.B. in den Werken zu Gewaltfreier Kommunikation, Theorie U von Otto Scharmer und „Facilitation as a spiritual practice“ von John Heron, ebenso wie Gemeinschaftsbildung nach M.Scott Peck.

setzen ihre Ideen und Interessen durch. Pinakarri kann uns helfen, unsere Tendenz zu Dominanz und Unterdrückung zu überwinden und auf diese Weise authentisch und wahrhaftig zu werden. Es kann uns helfen, zu menschlichen Wesen zu werden, die „Liebe in Aktion“ leben. Und es kann uns helfen, eine liebevolle Gemeinschaft zu bilden, in der jeder Einzelne gehört und gesehen wird. Wenn Ihr Pinakarri einführt, seid Euch bewusst, dass es eine Weile dauern kann, bis sich jeder daran gewöhnt hat.

Charismatische Kommunikation

Win-Win-Sprache

Charismatische Kommunikation ist der Versuch, zu sagen, was wirklich aus dem tiefsten Inneren gesagt werden möchte. Es funktioniert ähnlich wie automatisches Schreiben. Alles was wir tun müssen, ist die kleine Stimme in unserem Kopf abzuschalten. Das braucht oft viel mehr Mut, als wir denken. Charismatische Kommunikation basiert auf Vertrauen – dem Vertrauen, dass wir unsere Gefühle und Träume mitteilen können, ohne ausgelacht zu werden. Unsere alltägliche Kommunikation funktioniert wie ein Schutzschild: Wir verstecken uns

hinter Fakten und Urteilen. Und dennoch: Wenn wir uns wirklich öffnen, geben wir Menschen eine Chance, uns und unser Projekt wirklich zu sehen.

Wir sind es gewohnt, unsere Ideen auf eine Weise zu vermitteln, die durch die kleine Stimme in unserem Kopf beeinflusst wird, die fragt: „Was will ich sagen? Was ist mir wichtig?“ Oft sind wir uns nicht bewusst, dass unsere Worte ein subtiles Win-Lose-Spiel der Bewunderung oder Missachtung für andere Menschen übermitteln, oder gar Dominanz oder Unterdrückung. Wir sind zwanghaft damit beschäftigt, zu interpretieren, was andere sagen und was wohl die „wahre Bedeutung“ ihrer Worte sein mag...

Im Dragon Dreaming benutzen wir unsere Intuition, um dem Projekt zu erlauben, durch uns zu sprechen. Das ist Charismatische Kommunikation. Wir empfehlen Dir, Charismatische Kommunikation in so vielen Situationen wie möglich zu üben; z.B. hilft sie, wenn es darum geht, vor einem großen Publikum zu sprechen oder einen Workshop zu halten...

Wie wir charismatisch kommunizieren

Vertraue darauf, dass es wirklich sicher ist, unsere wahren Gedanken auszusprechen

Übe das Folgende mit einem anderen Menschen: Ihr sitzt einander gegenüber und tauscht Euch über Projekte aus, die Ihr gerade durchführt oder möglicherweise beginnen möchtet. Ihr kommuniziert, wie Ihr normalerweise kommuniziert. Danach wendet Ihr Charismatische Kommunikation an und spricht erneut über Eure Projekte. Dadurch gestattet Ihr Euren Projekten, durch Euch zu sprechen... Vergesst nicht, die Übung nachher zu besprechen und auszutauschen, was Ihr bemerkt habt.

1. Praktiziere Pinakarri: Setze Dich aufrecht hin und schließe Deine Augen. Atme tief. Tief zu atmen hilft Dir, Angst und Anspannung loszuwerden. Sei Dir bewusst, wo Du mit der Erde verbunden bist (durch Deine Füße). Spüre, wie Dich Deine Wirbelsäule mit dem Himmel verbindet.
2. Führe Deine Aufmerksamkeit von Deinem Kopf hin zu knapp unter Deinem Nabel. Hier ist Dein Hara, das Zentrum der Balance.
3. Mithilfe Deiner Vorstellungskraft, visualisiere eine Blase für den persönlichen Raum, der jede Person umgibt, mit der Du redest. Nun visualisiere Deine eigene Blase; Größe, Form und Farbe. Nun lass Deine Blase sich ausdehnen, bis sie die Blasen derer, zu denen Du sprichst, umarmt, hält und liebevoll unterstützt.
4. Stell Dir vor, welche Art der Energie Du in der Person erzeugen willst, mit der Du redest. Welchen Tonfall musst Du anwenden, um diese Energie zu erzeugen?
5. Während Du diesen Tonfall verwendest und die anderen vier Schritte gleichzeitig übst, lass Deine Worte fließen...

DAS PROJEKTRAD

Das Aufeinandertreffen eines Individuums mit seiner Umgebung genauso wie von Theorie und Praxis erzeugt zwei Schnittflächen mit vier Quadranten, die jedes Projekt besitzt: Träumen, Planen, Handeln und Feiern.

// Jedes Projekt ist ein Zusammentreffen zwischen einem anfänglichen Individuum und seiner Umwelt. In einem wechselseitigen Prozess beeinflusst das eine das andere. Es ist auch ein Zusammentreffen von Theorie und Praxis, in dem beide integriert werden. Durch das Platzieren dieser Schnittflächen werden vier Quadranten erzeugt, welche die vier verschiedenen Stadien eines Projektes charakterisieren: Träumen, Planen, Handeln und Feiern. Das Dragon Dreaming Rad stellt diesen Prozess anschaulich dar.

Die Schwellen überschreiten

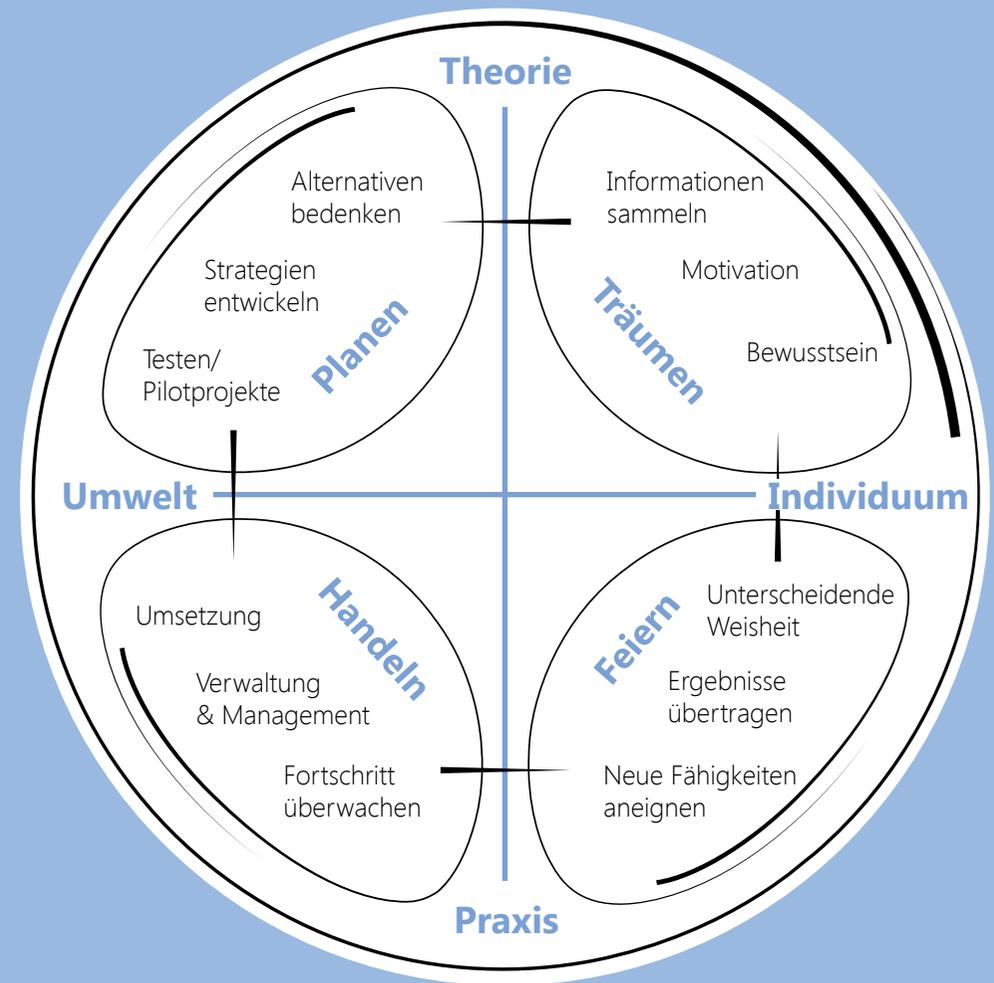
Achsen der Kommunikation

Die Schnittflächen sind Organe der Kommunikation, keine starren Achsen der Trennung. Sie können sich entsprechend des Projektstadiums und/oder

der Gruppe, die das Projekt macht, verschieben. Mal wird eine Seite dominieren, mal die andere. Projekte sind von fraktaler (mathematisch: gebrochener, selbst-ähnlicher) Natur. Das bedeutet, dass Träumen, Planen, Handeln und Feiern in jedem der vier Quadranten gefunden werden können.

Dragon Dreaming Projekte können nur nachhaltig sein, wenn wir in jedem Quadranten jede der vier Phasen durchlaufen. Also beginnt jeder Quadrant mit einer Traumphase, geht über zum Planen, hat danach eine Phase des Handelns und dann, an der Schwelle von einem Quadranten zum nächsten, wird gefeiert.

Viele dieser Schwellen können uns ängstigen: Der Übergang vom Träumen zum Planen beispielsweise braucht Mut und eine Menge Energie. Besonders der Übergang vom Planen zum Handeln kann sehr schwierig sein, denn er erfordert echtes Engagement von allen



Das Muster des Dragon Dreaming Rads findet sich auch in ökologischen Systemen, der Entstehung des Wetters, im Medizinrad der Ureinwohner Nordamerikas und sogar in unseren Körpern wieder: Es ist die Struktur, die in unser Gehirn eingeprägt ist. Ein symbolischer Aspekt unter vielen ist die Entsprechung zu den vier Jahreszeiten (Frühling, Sommer, Herbst, Winter) genauso wie die vier Phasen im Leben eines Menschen (Kindheit, Jugend, mittleres Lebensalter, Alter). Auch jeder Tag kann durch dieses Rad dargestellt werden: beginnend mit dem Träumen, dann das frühmorgendliche Planen, das Umsetzen und – wenn die Person weise ist – am Abend das Feiern.

»Jenseits von Richtig und Falsch gibt es ein Land – Dort werde ich dich treffen.« Jalaladin Rumi

Beteiligten. Wenn ein Projekt in eine schwierige Phase gerät, ist es ratsam, sich zu fragen, ob das Projekt möglicherweise an der Schwelle zum nächsten Quadranten steht.

Feiern ist ein wichtiger Schritt, um die verschiedenen Schwellen zwischen den Quadranten zu überqueren. Mit anderen Worten: Jede Schwelle zwischen einem Quadranten und dem nächsten (zum Beispiel vom Planen zum Handeln) ist auch ein Schritt vom Feiern des einen Quadranten zum Träumen des anderen Quadranten und somit ein Schritt aus unserer Komfortzone heraus. Auch Burn-out kann vermieden werden, wenn man viel und zur rechten Zeit feiert. Feiern ist der Moment, wo wir Energie erhalten, um unseren weiteren Prozess zu nähren. Das ist es, was Projekte zukunftsfähig macht.

Die vier Typen

Träumer, Planer, Macher und Feierer

Dragon Dreaming stellt nicht nur die vier Phasen eines Projekts dar, sondern repräsentiert auch vier verschiedene Persönlichkeitstypen: Träumer, Planer, Macher und Feierer.

Es ist gut, wenn es in Eurem Traumteam ein Gleichgewicht der vier Typen gibt. Wenn ein Traumteam z.B. nur aus vier Planern besteht, wird es nicht so erfolgreich damit sein, das Dragon Dreaming Projekt aufrechtzuerhalten. Ein ausgewogenes Traumteam erhöht die Chancen, dass das Projekt verwirklicht wird und die Teilnehmer neue Dinge auf einer tiefen Ebene lernen.

Gleichzeitig muss gesagt werden, dass es sehr wahrscheinlich Konflikte schaffen wird, diese vier Typen in einem Team zu haben. Ein Träumer hat mög-

licherweise große Schwierigkeiten mit einem Macher zusammenzuarbeiten, und umgekehrt. Der Planer kann es herausfordernd finden, mit dem Feierer zu arbeiten, und andersherum. In der heutigen westlichen Gesellschaft sind es vor allem die Planer und Macher, die als leistungsfähig geschätzt werden. Tatsächlich werden auch die Träumer und Feierer sehr gebraucht: Halte nach ihnen Ausschau und beziehe sie mit ein!

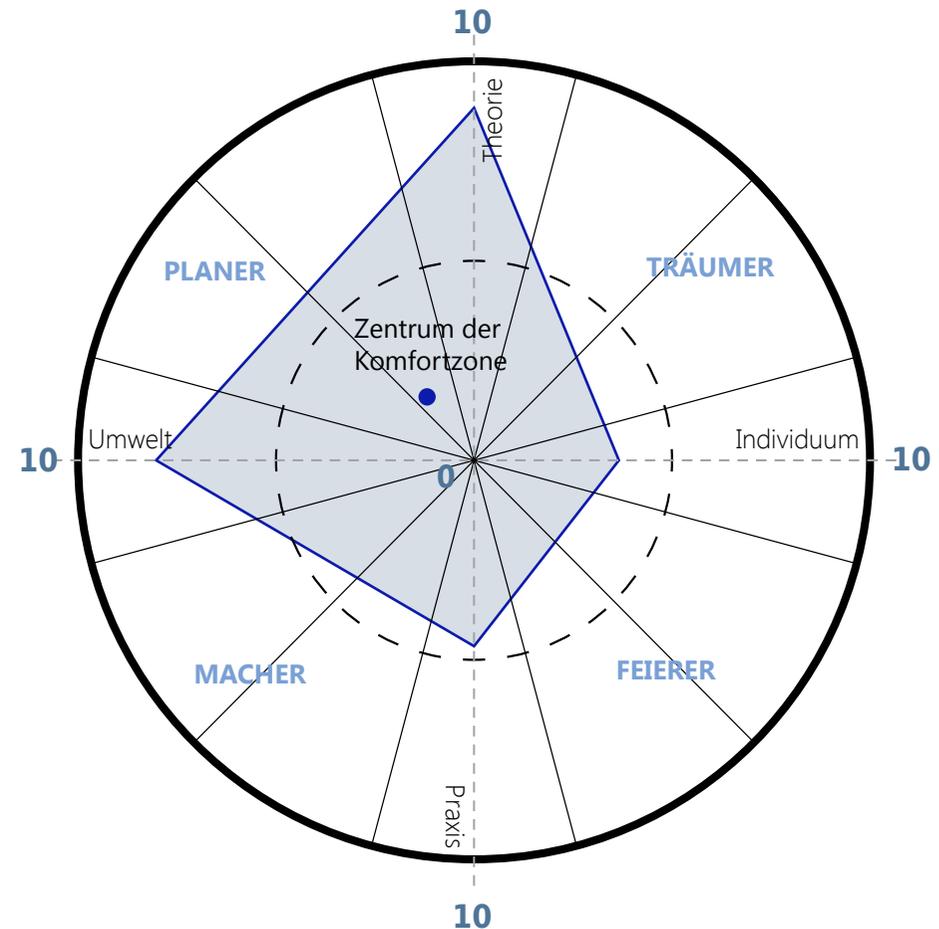
Wir alle haben Anteile aller vier Typen in uns. Wir wechseln die Rollen von Situation zu Situation, von Projekt zu Projekt und von einer Phase unseres Lebens in eine andere. Wenn wir den Kreislauf des Lebens betrachten, verbringen Babys und Kleinkinder ihre meiste Zeit träumend, die Jugend wird vor allem planen, Menschen in der Mitte ihres Lebens werden viel tun und ältere Menschen werden ihr Leben genießen und darüber nachdenken wollen – also feiern.



Übung: Welcher Typ bin ich?

Eine kleine Übung, um einen Einblick in Dein Team zu bekommen.

1. Zeichne ein Dragon Dreaming Rad und seine Achsen auf den Boden (Individuum / Umwelt, Theorie / Praxis). Zeichne es außerdem auf ein Flipchart oder ein Stück Papier. Nun stell Dir vor, dass jede Achse eine Skala von 0 bis 10 hat, wobei 0 sich im Zentrum befindet, dort wo sich die Achsen kreuzen, und 10 ganz außen.
2. Praktiziere Pinakarri und entscheide, für welchen Zusammenhang Du Deine eigene Position ermitteln möchtest (zum Beispiel Dein aktuelles Projekt oder Dein Leben als Ganzes).
3. Stelle Dich nun auf die Achse, die Individuum und Umwelt verbindet, und bewege Dich intuitiv auf ihr vor und zurück, bis Du den Rand Deiner Komfortzone gefunden hast. Wie kannst Du wissen, wo das ist? Dein Körper wird es Dir sagen! Du wirst möglicherweise beobachten, dass Du die Luft für einen kurzen Augenblick anhältst oder Du wirst Dir einer größeren Anspannung im Körper bewusst. Tu dies jeweils für die individuelle Seite und die Umweltseite der Achse. Das Ergebnis muss nicht 100 % sein – es kann gut passieren, dass sich eine Person auf der individuellen Seite auf 9 stellt (also introvertiert) und auf der Umweltseite auf 9 (also extrovertiert).
4. Unternimm dieselben Schritte auf der Achse zwischen Theorie und Praxis.
5. Übertrage die Ergebnisse auf das Flipchart oder das Stück Papier. Ziehe eine Linie von dem Punkt, den Du auf der Individuum-Achse markiert hast, zur Markierung auf der Theorie-Achse, dann zur Umwelt-Achse, von dort zur Praxis-Achse und dann zurück zur Individuum-Achse (siehe Abbildung).
6. Das Zentrum Deiner Komfortzone wird Deine vorherrschende Tendenz abbilden. Finde das Zentrum, indem Du die Mitte jeder Deiner Linien markierst. Verbinde jetzt die Mitte der Verbindungslinie zwischen der Umwelt-Achse (Extrovertierte) und der Praxis-Achse



mit der Mitte der Verbindungslinie zwischen der Individuum-Achse (Introvertierte) und der Theorie-Achse. Ähnlich verfährt Du mit der Mitte zwischen Theorie und Umwelt und der Mitte zwischen Praxis und Individuum. Die beiden neu entstehenden Linien werden sich meist in einem Quadranten kreuzen oder manchmal auf einer Linie zwischen den Quadranten. Dies stellt das Zentrum Deiner Komfortzone dar.

TRÄUMEN

Jedes Projekt, das jemals verwirklicht wird, beginnt mit dem Traum einer einzelnen Person. Während eines Traumkreises wird dieser Traum mit der kollektiven Intelligenz angereichert. Er wird der Traum des gesamten Traumteams. Das Ziel ist, hierdurch sicherzustellen, dass 100 % aller Träume wahr werden! Keine Kompromisse!

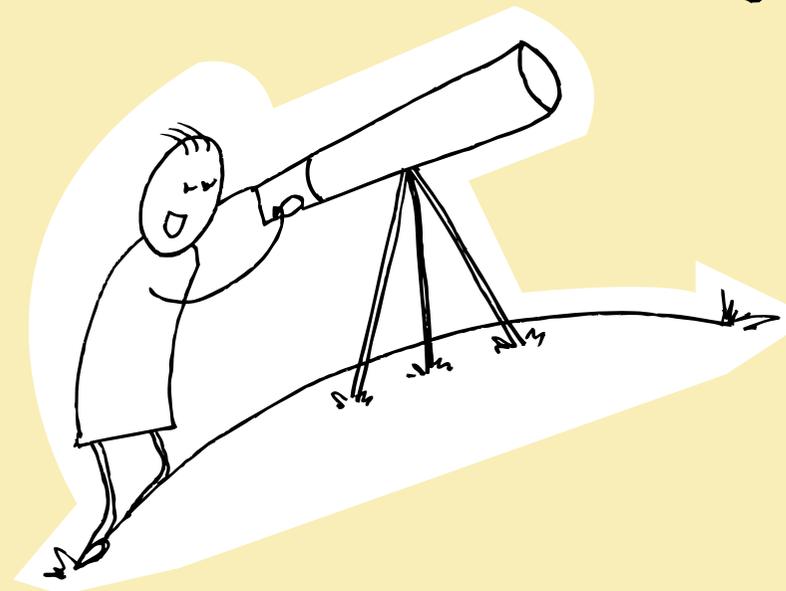
// Jedes Projekt, das jemals verwirklicht wird, beginnt mit dem Traum einer einzelnen Person. Oft kommt der Traum aus einer neuen Bewusstheit, einem Aha-Moment. Durch den Vorgang des Mitteilens des Traums wird sich der Träumer vollständig der Natur seines Traumes gewahr. Die meisten Projekte werden in der Traumphase blockiert, weil Menschen ihren Traum nicht mit anderen teilen. Das ist die erste Schwelle, die viele gute Projektideen niemals überschreiten. In unserer Zeit vertrauen wir der Kraft der Träume nicht mehr. Wir haben Angst, unsere Träume mit anderen zu teilen, weil wir Angst haben, dass man sich über uns lustig machen könnte oder uns gar nicht erst zuhört. Und das ist es, was die Träume davon abhält, Wirklichkeit zu werden.

Das Traumteam

Wie man die richtigen Leute auswählt

Sobald eine Person eine Idee oder einen Traum hat, ist daher der erste Schritt im Dragon Dreaming, dies mit einer Gruppe von Menschen zu teilen. Wer sollten diese Leute sein? Sie können Freunde sein, Nachbarn, Familienmitglieder, Arbeitskollegen, Menschen mit besonderen Fähigkeiten und/oder Menschen aus der Gemeinde, die möglicherweise an der Idee interessiert sind.

Um Leute auszuwählen, ist es nicht nur wichtig, Menschen zu wählen, deren Fähigkeiten und Wissen dem Projekt helfen könnten, sondern auch, dass dies Leute sind, mit denen Du sein und arbeiten möchtest. Es dreht sich alles um Beziehungen. Wenn es im Projekt



um ein Dorf, eine Stadt oder irgendeine Art von schon existenter Gemeinschaft geht, ist es weise, darüber nachzudenken, auf wen das Projekt direkte Auswirkungen haben wird. Diese Menschen sollten zumindest als Unterstützer mit einbezogen werden. Wenn das Projekt die Veränderung einer Gemeinschaft betrifft, ist es weise, Menschen mit guten Netzwerken einzuladen und auch Kinder und Jugendliche.

Während das Projekt wächst, wächst möglicherweise auch das Traumteam. Wenn mehr als acht Personen an der Traumphase beteiligt sind, ist es besser, getrennte Traumkreise für verschiedene kleinere Gruppen zu haben. Auch ist es nicht nötig, dass jeder, der an einem Traumkreis beteiligt ist, an der tatsächlichen Verwirklichung des Traumes beteiligt sein muss. Doch die Erfahrung zeigt, dass Menschen oft beginnen, sich für die Verwirklichung eines Projekts zu begeistern, wenn sie erst einmal den Traum geteilt haben.

Der Traumkreis

Keine Kompromisse!

Wenn Du Dich entschieden hast, mit wem Du Deinen Traum teilen möchtest, lade zu einem Traumkreis ein. Das ist ein Treffen, in dem die kollektive Intelligenz

Wie ein Traumkreis funktioniert:

Nachdem der Initiator seinen Traum präsentiert und erklärt hat, worum es in dem Projekt geht, legt er den Traum dem Team vor, indem er Generative Fragen stellt, wie:

„Wie müsste das Projekt beschaffen sein, damit Du hinterher sagen kannst – besser hätte ich meine Zeit nicht verbringen können?“ Oder: „Was würde Dir ermöglichen, zu sagen: Ja! Ich bin so froh, dass ich an diesem Projekt gearbeitet habe!“

Und nun gibt jeder der Reihe nach Antwort auf die Frage, vielleicht mithilfe eines Redegegenstandes. Wenn jemand für den Augenblick nichts hinzuzufügen hat, kann er das Wort weitergeben. Später, wenn er wieder an der Reihe ist, kann er eine neue Idee beitragen. In einem Traumkreis ist es wichtig, dass jede Idee protokolliert wird. Ein Weg, dies zu tun, ist es, einen Protokollanten zu ernennen, der die mitgeteilten Ideen einfängt. Ein

anderer Weg ist, dem oben erwähnten Prozess zu folgen, dabei schreibt jeweils die Person mit, die gerade neben der Person mit dem Redegegenstand sitzt. In beiden Fällen schreibt der Aufzeichnende den Namen des Sprechenden auf und fängt die Essenz des Gesagten ein. Versucht nicht, jedes Wort einzufangen, gebt nur das Wesentliche wieder.

Wenn es niedergeschrieben ist, prüft mit dem Sprecher, ob es genau wiedergibt, was er sagen wollte. Wenn Ihr be-

merkt, dass die Energie sinkt, dann läuft etwas schief. Nehmt Euch in Acht vor der „Analyselähmung“, d.h. dass euer Traumteam in der Debatte über die Bedeutung einzelner Wörter hängen bleibt. Stellt sicher, dass Euer Traumkreis im Fluss ist, dadurch wird es eine erhebende Erfahrung. Der Traumkreis geht solange, bis jeder der Reihe nach gepasst hat. Es ist wichtig, den Traumkreis für beendet zu erklären und – natürlich – zu feiern!

Um das Beste aus dem Traumkreis zu machen, erinnert Euch:

- » Benutzt ein Pinakarri-Glöckchen
- » Verwendet einen Redegegenstand
- » Schreibt beim Protokollieren die Essenz des Traumes auf, nicht einen ganzen Absatz
- » Fügt pro Person und Runde jeweils nur einen Traum hinzu
- » Seid weder zu rational noch zu abstrakt
- » Bringt den Traum mit dem echten Leben in Verbindung
- » Schreibt den Traum auf ein schönes Blatt Papier; verwandelt es in ein Kunstwerk
- » ...

Wenn es keinen Spass macht, ist es nicht nachhaltig!

einer Gruppe freigesetzt wird. Es ist auch der Prozess, in dem Dein individueller Traum sterben muss, um als Traum der ganzen Gruppe wiedergeboren zu werden – denn es macht einen energetischen Unterschied, ob ich an Deinem Projekt arbeite, oder ob ich an unserem Projekt arbeite.

Dieses Sterben des individuellen Traums mag leicht klingen; es ist jedoch ein Schritt, der ziemlich schwierig sein kann. Zu erkennen, dass die einzelne Person alleine den Traum nicht verwirklichen kann, kann schmerzhaft sein und mag Zeit und eine Menge bewusste Anstrengung erfordern... Sei nicht zu hart zu Dir, wenn es nicht sofort passiert. Es ist ein kontinuierlicher Prozess; sei Dir bewusst, dass es passieren muss, wenn das Projekt ein kollektives sein soll, un-erhört erfolgreich und nährend.

Im Traumkreis müssen zuerst einmal alle die Gelegenheit bekommen, herauszufinden, was ihnen wichtig ist und dann ihre Bedürfnisse den anderen mitteilen (was Mut erfordert - sie denken

möglicherweise, sie könnten egoistisch oder kleinlich erscheinen). Wie auch immer, während das Projekt voranschreitet, wird offensichtlich werden, was gebraucht wird, damit alle sich zu 100 Prozent mit dem Projekt identifizieren können.

Nur wenn sich die Anwesenden zu 100 Prozent mit dem Traum identifizieren können, sind sie fähig, sich dem Projekt zu verpflichten und es von ganzem Herzen zu unterstützen. Ein Gesetz des Dragon Dreaming lautet: „Keine Kompromisse! 100 Prozent Deiner Träume können wahr werden“. Es mag erst einmal unrealistisch klingen, doch es ist möglich...

In einem Traumkreis urteilen wir nicht darüber, ob ein Traum „richtig“ oder „falsch“ ist. In dieser Übung geht es um die Vielfältigkeit und Authentizität der Träume jeder einzelnen Person, sogar wenn sie dem widersprechen, was andere sagen. Bedenke, dass die Traumphase die Phase ist, in der Widersprüche nebeneinander existieren können. Die Wi-

dersprüche aufrechtzuerhalten ist das fruchtbare Feld, aus dem Aha-Momente hervorgehen können. Hinter dem Dualismus gibt es ein Muster, einen Ort, an dem die zwei Seiten eines Widerspruchs gleichzeitig wahr sein können. Träume sind oft paradox und widersprüchlich, das gehört zum Vergnügen...

Während des Traumkreises sollte es jederzeit möglich sein, dass jemand feststellt, dass dieses bestimmte Projekt nichts für ihn ist. Diese Person sollte dies dann offen aussprechen dürfen, auch wenn es für die Gruppe und / oder sie selbst schmerzhaft ist. Es ist außerdem hilfreich, wenn jeder Teil des Traumes möglichst positiv ausgedrückt wird. Wenn jemand sagt, was er nicht möchte, findet einen Weg auszudrücken, was er möchte. Zudem gibt es der Gruppe enormen Antrieb, wenn der fertige Traum dann laut in der Vergangenheitsform vorgelesen wird, als wäre das Projekt schon verwirklicht worden.

Um ein Beispiel zu geben: „Das Projektteam kam prächtig miteinander aus und lernte viel.“ Oder: „Wir schafften es, 3000 Euro für das Projekt zu sammeln.“ Das ist ein kraftvoller Weg, die Zukunft in die Gegenwart einzuladen. Es mag sich erst einmal unbeholfen anhören, doch versucht es. Möglicherweise werdet ihr es sehr motivierend finden – anstatt euch den riesigen Berg Arbeit vorzustellen, der euch erwartet, erschafft

ihr eine Energie des Feierns und durchlebt schon einige großartige Aspekte eures Projekts.

Der Redegegenstand

Ein nützliches Kommunikationshilfsmittel

Ein weiteres Kommunikationshilfsmittel, das Ihr vielleicht während Eures Traumkreises verwenden möchtet, ist der Redegegenstand - ein Stein oder ein Stab oder etwas anderes Schönes, das Ihr im Kreis herumreichen könnt. Wer auch immer den Redegegenstand gerade hat, bekommt die uneingeschränkte Aufmerksamkeit der ganzen Gruppe. Redegegenstände sind sehr nützlich, um Fragen zu beantworten, Aha's zu teilen, ein Thema zu erforschen, zusammenzufassen oder neue Themen und Ideen einzuführen.

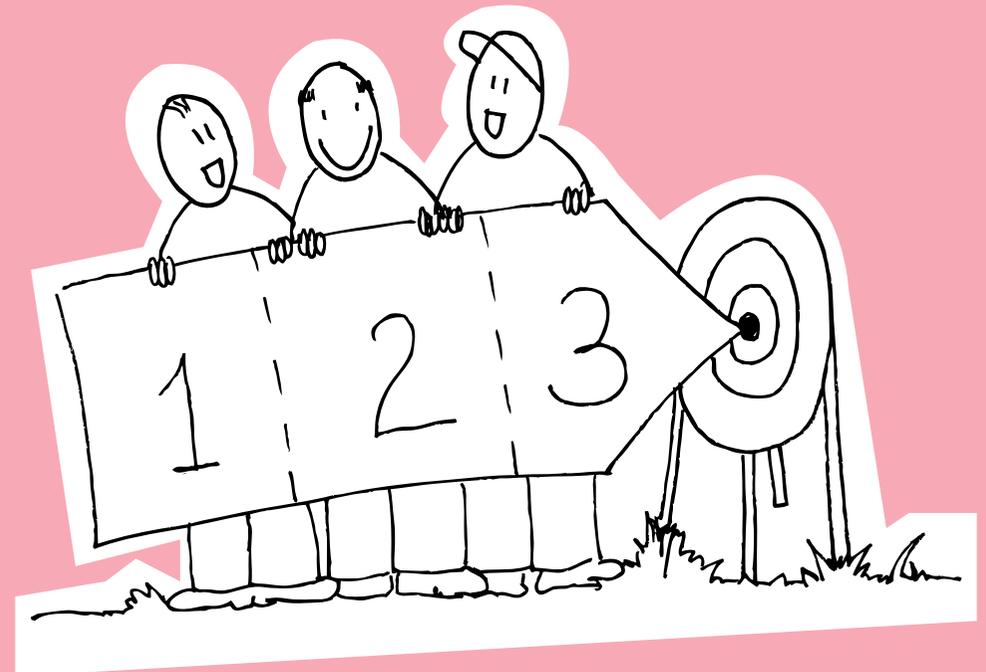
PLANEN

In der Traumphase geht es um Vielfalt und darum, so viele Ideen wie möglich zu sammeln. In der Planungsphase dreht sich alles um Fokussierung, Zusammenfassung und Filtern. Wir definieren Teilziele und Oberziele und machen die ersten nötigen Schritte, um Aufgaben, Verantwortlichkeiten, Zeit und Budget zu organisieren.

// Der erste Schritt bei der Projektplanung ist es, Ziele zu setzen. Ein Ziel ist definiert als begrenzte, erreichbare, zukünftige Bedingung, die handlungsorientiert ist. Die Ziele können auch den SMART-Prinzipien folgen (spezifisch, messbar oder merkbar, akzeptabel oder erreichbar oder erschwinglich, realistisch oder reagierend, und termingerecht). Den Unterschied zu konventionellen Planungsprozessen macht jedoch der spielerische Ansatz in Dragon Dreaming Projekten (s. Übung). Den Prozess der Zielsetzung spielerisch zu halten ist sehr wichtig, denn das hält das Energieniveau hoch. Wenn die Gruppe die Energie zu verlieren beginnt, findet etwas, damit die Sache wieder spielerisch wird. Und bedenkt immer: „Perfektionismus ist der Feind des Guten!“ Das Oberziel eines

Projekts ist wichtig, da es die Gesamtvision verbindet – den Traum eines Projekts mit all seinen Teilzielen. Das Oberziel agiert somit als ein wichtiger Teil der Brücke, die Ihr baut, da es eine gemeinschaftliche Aussage ist, die verwendet wird, um darzulegen, wovon das Projekt handelt. Es ist eine Aussage, auf die man sich geeinigt hat, wohin das Projekt gehen soll.

Konventionelle Projektplanung stellt das Oberziel oft vor den Teilzielen, aber diese Vorgehensweise resultiert oft in einem Allgemeinplatz, der wenig damit zu tun hat, worum es in dem Projekt wirklich geht, und der daher oft zu Verwirrung führt. Dragon Dreaming rät, die Teilziele zuerst zu erstellen, da dann das Oberziel in der Wirklichkeit verankert ist. Ein Oberziel hat daher die folgenden Eigenschaften:



» Es ist prägnant: Es ist kurz – lange Ziele haben den Nachteil, dass sie Verwirrung beim Leser oder Zuhörer stiften.

» Es ist allumfassend: Es schließt alle Grundlagen mit ein, um die es in dem Projekt geht, sodass es eine klare Beziehung zwischen dem Projektziel und dem Projekttraum gibt.

» Es ist einprägsam: Ziele, an die man sich nicht erinnern kann, sind die Worte nicht wert, die man über sie verliert. Als das „öffentliche Gesicht“ Eures Projekts müssen sie erinnert werden.

» Es ist inspirierend: Ziele müssen inspirieren – sowohl den Redner als auch den Leser, aber auch die Öffentlichkeit, die einbezogen werden soll.

Hinweis: Um die Teil- und Oberziele eurer Projekte zu testen (siehe Karabirrdt nächste Seite), ist es ratsam, größere Strategien in kleinere Pilotprojekte und Prototypen aufzuteilen. Zum Beispiel könnten Leute, die ein Ökodorf gründen wollen, damit beginnen, eine Gemeinschaft aufzubauen, indem sie zusammen leben.

Schritt 1: Die Teilziele festlegen

Versucht immer, diesen Prozess spielerisch zu halten. Wenn es mühsam wird: Feiert!

1. Für diese Übung werden 30 „Post-it“ Zettel gebraucht. Teile sie durch die Zahl der Anwesenden und gib jedem die entsprechende Anzahl.

2. Die Gruppe liest noch einmal die gesammelten Träume durch. Dann fragt sie sich: „Welche speziellen Dinge müssen zuerst getan werden, damit dieser Traum wahr wird?“

3. Dann werden alle jeweils eine Idee auf jeden der „Post-it“ Zettel schreiben. Dies sollte nicht länger als 10 Minuten in Anspruch nehmen.

4. Die erste Person klebt ihre Zettel auf das Flipchart.

5. Eine zweite Person folgt und tut dasselbe. Alle ähnlichen Themen werden in senkrechten Spalten angeklebt, alle unterschiedlichen Themen werden horizontal angebracht. Allerdings darf es stets nur 6 bis 8 horizontale Spalten geben.

6. Wenn die Anzahl der Spalten 6-8 übersteigt, erfordert das, dass jemand die Zettel seines Vorgängers neu anordnet. Wenn er das tut, muss er rechtfertigen, warum er die Zettel bewegen möchte. An diesem Punkt kann es eine Diskussion zwischen den beiden geben, an dessen Ende ein Konsens stehen sollte.

7. Dies sollte nicht zu viel Zeit und Energie in Anspruch nehmen. Jeder sollte sich seiner Verantwortung bewusst sein und sich achtsam auf dem schmalen Grat bewegen zwischen Überanalysieren (Analyselähmung) und Aufgeben, bloß um die Diskussion zu beenden.

8. Jeweils ein Team nimmt sich eine oder zwei Spalten vor, um Schlüsselwörter zu identifizieren. Schlüsselwörter sind jene, welche das Thema vereinen und auf die in einer Spalte wiederholt Bezug genommen wird.

9. Dann wird ein Teilziel unter Benutzung der Schlüsselwörter aufgeschrieben: Das Kriterium für die Zielformulierung ist, dass sie die oben erwähnten Merkmale erfüllt (begrenzter, erreichbarer, handlungsorientierter Zustand in der Zukunft).

10. Die Teilnehmer verteilen Punkte auf zwei oder drei Teilziele: Die Generative Frage ist hier: „Welches Teilziel, wenn zuerst berücksichtigt, würde helfen, alle Zielvereinbarungen und 100 Prozent unserer Träume zu verwirklichen?“ Die Spielregel ist: Jeder hat drei Punkte, kann aber nicht alle drei auf ein Teilziel setzen. Seid Euch bewusst: Das ist keine Prüfung der Wichtigkeit der Teilziele – alle sind wichtig in einem Win-Win-Spiel.

Schritt 2: Ein Oberziel entwickeln

Eine kurze Übung, wie Ihr Euer Oberziel definiert

- » Lest noch einmal Eure Projektträume und Teilziele durch: Übt Charismatische Kommunikation und Pinakarri.
- » In Stille schreibt jede Person ihr eigenes Oberziel auf, welches ihrer Meinung nach am besten die vier obigen Kriterien erfüllt.
- » Eines davon wird in der Mitte eines großen Blattes Papier auf ein Flipchart geschrieben.
- » Jeder kann jetzt die erste Aussage modifizieren, ändern, durchstreichen oder überarbeiten. Doch wenn eine Veränderung gemacht wird, muss die verändernde Person umfassend erklären, warum sie denkt, dass ihre Abänderung prägnanter, umfassender, einprägsamer oder inspirierender ist.
- » Wiederholt den vierten Schritt immer wieder: Was auch immer in 20 Minuten auf dem Zettel steht, wird das Projektziel sein. Es hilft, den Zeitdruck aufrechtzuerhalten.

Ihr werdet über die Qualität und das Einvernehmen des erzeugten Projektziels überrascht sein. Doch müsst Ihr Euch daran erinnern, dass Perfektionismus der Feind des Guten ist: Durch das Debattieren über die Bedeutung von Worten wird die Gruppe schnell an Motivation verlieren.

Das Karabirrdt Das Spielfeld aufbauen

Der wichtigste Schritt in der Dragon Dreaming Planungsphase ist es, einen Spielplan zu erstellen: das Karabirrdt. Das ist ein Spinnennetz-Diagramm („kara“ ist ein Aborigine Wort für Spinne, und „birrdt“ das Wort für Netz). Ein Karabirrdt zu erstellen ist ganz etwas anderes als konventionelle Planung, die kein spielerischer Prozess ist, sondern hauptsächlich von Meilensteinen und Aufgabenlisten spricht. Das Karabirrdt ist wie ein Brettspiel für Kinder, bei dem man verschiedene Hindernisse überwinden muss, um vom Start zum Ziel zu gelangen.

Daher legt Dragon Dreaming sehr viel Wert auf die Linien zwischen den einzelnen Punkten oder Knoten (karlupgur): die Songlines, entlang derer Information, Ressourcen, Menschen, Geld und Entscheidungen fließen. Denkt daran: Der Weg ist wichtiger als das Ziel, der Prozess ist in mancherlei Hinsicht wichtiger als das Ergebnis. Zum Beispiel: Wenn viele Linien zu einem Punkt hinführen, aber nur wenige davon weg, könnte diese bestimmte Aufgabe später Schwierigkeiten bereiten – sehr viel Energie fließt in diesen Punkt, aber es kommt weniger heraus. Ähnliches gilt für jene Punkte oder Aufgaben, zu denen nur wenige Linien

hinführen, aber viele davon weg. Doch dazu später mehr.

Nach der Fertigstellung sollten auf Eurem Karabirrdt alle Aufgaben gut verteilt sein, sodass es keine großen leeren Flecken oder Anhäufungen gibt. Sollte es welche geben, so kann das bedeuten, dass Ihr vielleicht wichtige Aufgaben vergessen oder nicht alle Aufgaben richtig zusammengefasst und positioniert habt. Wenn Ihr Schwierigkeiten habt, bestimmte Aufgaben zu positionieren, probiert Folgendes (klingt nach Zauberei, aber funktioniert): Setzt die Aufgabe auf irgendeinen freien Platz im Karabirrdt und stellt sicher, dass die Bezeichnung einem der 12 Schritte entspricht. Bei der Erstellung des Karabirrdt denkt daran: Jeder ist für die ganze Gruppe verantwortlich. Lasst Aufgaben los, wenn es gute Argumente dafür gibt. Haltet es spielerisch und praktiziert zwischendurch Pinakarri, um einander von Herzen zuzuhören. Versucht, Euren Karabirrdt in ein Win-Win-Spiel zu verwandeln und nochmal: haltet das Ganze spielerisch!

Falls das Karabirrdt nun etwas verwirrend auf Euch wirkt, keine Sorge. Denkt an ein weiteres Dragon Dreaming Gesetz: „Verwirrung ist der Zugang zur Praxis“. Das Chaos wird Euch helfen, bei der Frage zu bleiben und Euren Weg in die Antwort zu leben. Außerdem ist das Karabirrdt ein lebendiges Ding, es kann

Schritt 3: Ein Karabirrdt gestalten

Um ein Karabirrdt zu gestalten, folgt den unten genannten Schritten.

1. Sammelt alle Aufgaben mittels Brainstorming. Der Schwerpunkt liegt darauf, Ideen schnell und kreativ zu sammeln, ohne viel kritische Beurteilung. Beschränkt das Diskutieren von Ideen auf ein Minimum.

2. Inspiziert die Aufgaben, um zu entscheiden, in welchen Quadranten sie fallen würden (Träumen, Planen, Handeln oder Feiern). Wenn es Uneinigkeit gibt, schreibt beide Nummern auf.

3. Dann überträgt jede Aufgabe auf einen „Post-it“ Zettel. Zeichnet kleine Kreise oben auf den Zettel und schreibt die Beschreibung der Aufgabe unter den Kreis.

4. Zeichnet das elementare Spielbrett im Hochformat auf ein Blatt Papier, mit den 4 Quadranten und 12 Schritten senkrecht und 3 Positionen: Aufgaben, welche die Projektgruppe aufrechterhalten links, Aufgaben, die das Projekt in eine größere Gemeinschaft tragen rechts und Aufgaben, die beide betreffen in der Mitte.

5. Dann platziert Ihr die „Post-its“ mit

den Aufgaben in ihre richtigen Positionen: welche Phase und welche Seite?

6. Stellt sicher, dass Ihr die wichtigen Aufgaben benennt. Ihr solltet jedoch weder zu viele Teilaufgaben in eine Aufgabe packen, noch zu viele einzelne Aufgaben produzieren. Es sollten nicht mehr als 48 Aufgaben und nicht weniger als 24 sein. 36 ist eine gute Zahl, nach der man sich richten kann.

7. Verbindet die voneinander abhängenden Aufgaben. Alle Teammitglieder versammeln sich vor dem Karabirrdt und verbinden die Kreise intuitiv mit geraden Linien.

8. Betrachtet das Karabirrdt: Gehen ungefähr gleich viele Linien in jeden Kreis hinein, wie wieder hinausgehen? Wenn nicht, fehlen Verbindungen oder Aufgaben?

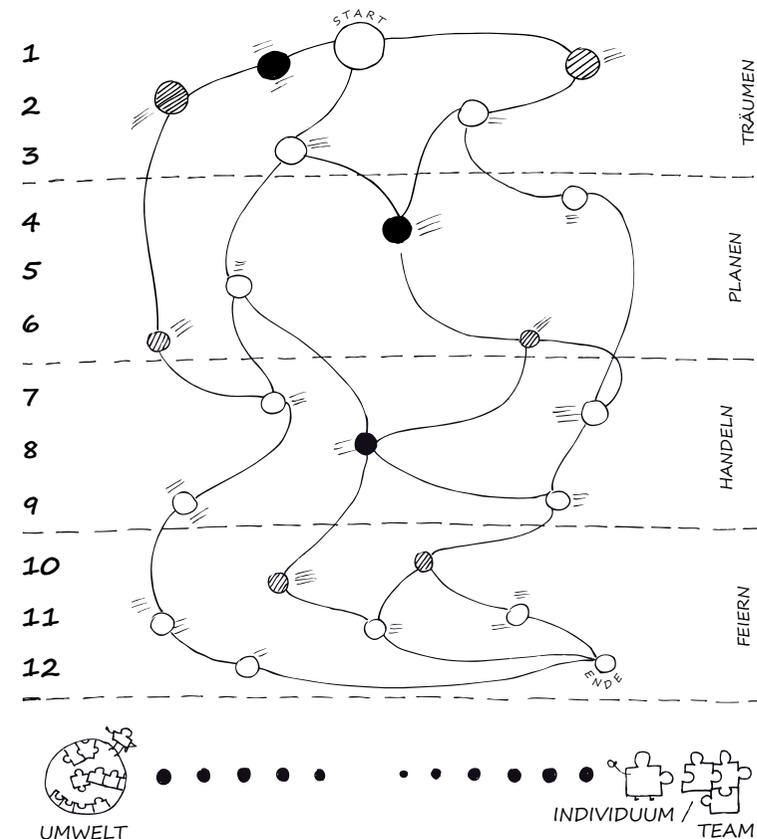
9. Stellt sicher, dass alle Aufgaben sowohl mit dem Anfang als auch dem Ende des Projekts verbunden sind. Nummeriert sie fortlaufend vom Anfang bis zum Ende die Seite herunter.

10. Identifiziert die Aufgaben, die eine ungewöhnlich hohe Anzahl von hineinkommenden und herauskommenden Linien haben – diese sind möglicherweise die Meilensteine in eurem Projekt. Markiert sie.

11. Markiert, welche Aufgaben bereits begonnen oder sogar vollendet wurden. Ihr werdet vielleicht überrascht

feststellen, dass bereits zwischen 1/4 und 1/3 des Projekts begonnen wurde.

Tipp: Maximiert die Kreativität. Vielleicht wollt Ihr das Karabirrdt in ein Kunstwerk verwandeln, auf Papier oder Holz, oder als Skulptur mit anderen Materialien, sodass es Euch immense Freude bereitet, es zu betrachten und es Euch im Laufe des Projekts umso mehr inspiriert.



sich verändern. Ihr könnt immer noch Aufgaben hinzufügen, wenn sie fehlen. Stellt sicher, dass das Karabirrdt an einem gut sichtbaren Platz für alle Teammitglieder aufgehängt wird. So wissen alle immer über den Fortgang des Projekts Bescheid und darüber, welche Aufgaben noch zu erledigen sind, und wer für sie verantwortlich ist.

Aufgaben und Verantwortlichkeiten

Enthusiasten, Lehrlinge, Mentoren

Nachdem alle Aufgaben auf dem Karabirrdt positioniert und die Songlines eingezeichnet wurden, ist die Zeit gekommen, die Aufgaben zu verteilen. Dies geschieht auch anders als bei konventionellen Prozessen, wo die Person, die etwas am besten kann, automatisch die Verantwortung für diese bestimmte Aufgabe erhält. Im Dragon Dreaming übernimmt jene Person für eine Aufgabe die Verantwortung, die am meisten Begeisterung für diese Aufgabe verspürt. Um sicherzustellen, dass niemand überlastet wird oder andauernd das Rad neu erfinden muss, gibt es im Dragon Dreaming eine spezielle Vorgehensweise, die Aufgaben zu verteilen (siehe Übung auf der rechten Seite).

Zeit und Budget

Eine 20-Minuten Übung

Dragon Dreaming Budgets werden auf eine sehr ungewöhnliche Weise ermittelt. Gewöhnlich wird das Budget in einem viele stunden- oder tagelangen Prozess von einer oder zwei Personen erstellt, unter Anwendung einer Menge analytischer Verfahren. Doch für einen Dragon Dreaming Budget-Prozess nutzt Ihr die kollektive Intuition der Gruppe - ein viel schnellerer Prozess, der auch noch Spaß macht (das mag beängstigend sein, doch versucht es trotzdem ☺). Die ganze Gruppe versammelt sich vor dem Karabirrdt. Jemand agiert als Sprecher. Die ganze Gruppe fängt an, einen Rhythmus zu erzeugen, zum Beispiel durch Klatschen oder Trommeln. Der Sprecher beginnt, Aufgabe für Aufgabe laut vorzulesen. Für jede Aufgabe rufen die Mitglieder des Teams die erste Zahl, die ihnen in den Sinn kommt, jeweils für Geld und Zeit. Das tun sie im Rhythmus. Der Sprecher schreibt die Zahlen auf. Die ganze Sache sollte 20 Minuten dauern, nicht länger!

Der Rhythmus und der Zeitdruck helfen dabei, übermäßiges Nachdenken zu verhindern. Die Teilnehmer sollten wirklich aus ihrem Bauchgefühl heraus antworten. Ihr könnt wählen, entweder einfach die erstbeste Antwort zu neh-

Schritt 4: Aufgaben und Verantwortlichkeiten übertragen

Sorgt mit den folgenden Schritten für persönliches Wachstum

1. Stellt fest, wer am meisten Begeisterung für eine Aufgabe spürt und es kaum erwarten kann, sie zu beginnen. Es ist hilfreich, wenn diese Person bereits Erfahrungen auf dem Gebiet hat, sie muss aber kein Profi sein. Der Name (oder die Initialen) dieser Person wird in Grün auf den Zettel mit der Aufgabe geschrieben.
2. Stellt fest, wer am meisten Angst hat, eine bestimmte Aufgabe zu vermasseln. Ergänzt seinen Namen in Rot.
3. Stellt fest, für wen die Aufgabe zwar eine Leichtigkeit, doch todlangweilig wäre, müsste er sie nochmal ausführen. Seine Initialen werden in Schwarz geschrieben.
4. Grüne Namen verweisen auf die Teamleiter für eine Aufgabe, rote auf Lehrlinge und schwarze auf Mentoren, die für Rat, Information, Training oder Unterstützung aufgesucht werden können. Für jede Aufgabe kann es mehrere Verantwortliche, Lehrlinge und Mentoren geben.
5. Aufgaben ohne Namen können Aufgaben sein, die eine Entscheidung von allen Projektbeteiligten erfordern. Wenn das so ist, schreibt „Alle“ in Grün neben die Aufgabe.
6. Manche Aufgaben benötigen eventuell spezielles Fachwissen. Eine grüne Person kann später hierfür rekrutiert werden. Sie kann möglicherweise auch noch auf Aufgaben hinweisen, die von den Erstellern des Karabirrdts übersehen wurden, und ihre eigenen Träume müssen dem Traumkreis hinzugefügt werden.
7. Wenn es Lücken in der Aufgabenübertragung gibt, können Teammitglieder stromaufwärts (entlang der Songline) oder stromabwärts bei der Aufgabe helfen.

Wenn man ein echtes Geschenk macht, erhält der Geber genausoviel wie der Beschenkte.

men, oder die verschiedenen Antworten zu sammeln und den Durchschnitt zu ermitteln.

Die Praxis hat gezeigt, dass dieser Weg, ein Budget zu erstellen, ziemlich präzise ist. Allerdings mag es weise sein, 15 Prozent mehr an Zeit und Geld hinzuzufügen, egal welches Ergebnis Ihr erzielt. Denn ein weiteres überaus wichtiges Dragon Dreaming Gesetz besagt: „Alles dauert länger“. Deshalb ist es gut, für unvorhergesehene Ereignisse etwas hinzuzufügen... In jedem Fall ist es wichtig, einen Schritt nach dem anderen zu machen. Eine Reise von tausend Meilen beginnt mit dem ersten Schritt. Ihr könnt Euer Budget immer anpassen, wenn es nötig sein sollte. Das erste Budget ist lediglich eine Orientierung, und eine Einladung, damit zu beginnen, Eure Träume zu verwirklichen.

Das Testen

Das Commitment des Teams

Nun kommt der endgültige Test für Euren Projektplan. Hat Dein Team genügend Hingabe, um es wirklich geschehen zu lassen? Wenn der Ruf originär und als solcher unhinterfragt ist, kann man nicht im Voraus sagen, was geschehen wird. Doch wenn wir die Situation so gestalten, dass die Person Ja sagt, dann ist das Manipulation. Und Manipulation ist ein Akt der Gewalt. Der Test, den wir brauchen, muss also auf Freiheit vorbereiten. Im Dragon Dreaming ist das eine Generative Frage, die mit Ja oder Nein beantwortet werden kann. Sie lautet:

„Wenn dieses Projekt Verlust machen würde und das benötigte Geld nicht aufbringen könnte, wärst Du bereit, Teil eines Teams von nicht weniger als vier

Leuten zu sein, die die ungedeckten Kosten zu gleichen Teilen aus ihrer eigenen Tasche bezahlen? Ja oder Nein?“

Es ist wichtig, unter diesen Umständen ein Ja oder ein Nein gleichermaßen zu teilen und zu feiern. Wenn Ihr bemerkt, dass Ihr die Neins weniger feiert als die Jas, dann wird Euer Projekt manipulativ und Win-Lose, nicht mehr wirklich Win-Win. Der Grund, warum wir vier Leute brauchen, ist, um zu gewährleisten, dass diese vier nicht beispielsweise vier Träumer (oder Planer, Macher oder Feierer) sind, sondern dass das Team annähernd ausgewogen ist. Wenn eine Person Bedingungen an ihre Antwort knüpft, zählt das als Nein. Doch es kann sein, dass jemand, der jetzt Nein sagt, später Ja sagt und Teil des risikotragenden Teams wird.

Wenn Ihr nicht mindestens vier Leute zusammenbekommt, die Ja sagen, dann

bedeutet das normalerweise, dass etwas mit dem Plan nicht stimmt. Möglicherweise müsst Ihr zurückgehen und nochmals Alternativen erwägen, vielleicht weniger ambitionierte Zielvereinbarungen ausprobieren. Im Durchführen eines Projekts sind es nur die Leute, die hier Ja sagen, die in letzter Instanz die Entscheidungen über die finanziellen Aufgaben auf dem Karabirrd treffen. Damit ist nicht gesagt, dass sie sich nicht mit anderen beraten oder dass die anderen nicht länger Teil des Projekts sind. Doch es sind nur diejenigen, die Ja sagen, welche die Macht haben, über Geld zu entscheiden, denn sie sind diejenigen, die das Risiko tragen. Entscheidungen innerhalb dieser Gruppe werden immer im Konsens getroffen.

Bis heute haben wir von keinem einzigen Fall im Dragon Dreaming gehört, wo ein Projekt Verlust gemacht hätte.

Das mag zum Teil daran liegen, dass die Risikoträger den Fortschritt genau überwachen, um zu gewährleisten, dass keine unangemessenen Risiken eingegangen werden. Die meisten Dragon Dreaming Projekte, selbst die knapp kalkulierten, machen einen kleinen Gewinn. Das Prinzip im Dragon Dreaming ist, dass dieser unerwartete Gewinn nicht unter den Risikoträgern aufgeteilt oder von ihnen behalten werden kann – ihre Kosten wurden schon durch das Projektbudget abgedeckt.

Stattdessen wird dieser Gewinn bei der Abschlussfeier, nachdem die letzten Zahlungen geleistet wurden, als ein freiwilliges und unerwartetes Geschenk an ein weiteres Projekt überreicht, welches den Prinzipien von Dragon Dreaming entspricht.



Tanze mit Deinen Drachen!

Der große Widersacher

Mit unseren Feinden arbeiten

Ein Widersacher kann uns tatsächlich bei einem Projekt sehr helfen, indem er uns nicht bedachte Faktoren bewusst macht, von denen wir nicht wussten, dass wir sie nicht wissen. Wenn wir so einen aktiven Widersacher entdecken, müssen wir feiern, da jene Person - wenn wir es schaffen, sie in Form eines Win-Win-Spiels einzubinden - diejenige sein wird, die uns am meisten hilft. Wir sollten dann das Gespräch mit ihr suchen. Richte folgende Generative Frage an sie:

„Ich weiß, du denkst unser Projekt ist falsch (oder schlecht oder dumm), und ich würde wirklich gerne erfahren, warum?“

Schreibe die Antwort auf und überprüfe sie auf Richtigkeit. Dann bring das Ergebnis Deinem Traumteam und versucht gemeinsam, eine Antwort für jeden genannten Punkt zu finden. Dann geh wieder zu jenem Widersacher mit einer neuen Generativen Frage:

„Erinnerst Du dich an unser letztes Treffen? Wir glauben, wir haben eine Lösung gefunden. ... Was meinst du?“

Wahrscheinlich wird die Person antworten, „Ja, aber...“ und mit einer zweiten langen Liste aufwarten. Diesen Prozess einige Male zu wiederholen wird normalerweise schließlich zu einer anderen Art von Antwort führen: „Ja, ich denke, jetzt wird es funktionieren!“ Dies ist der schönste Moment, eine Feier tiefempfundener Dankbarkeit. Du sagst: „Danke, Du ahnst ja gar nicht, wie sehr du unserem Projekt geholfen hast! Würdest du gerne unserem Traumteam beitreten, um dieses Projekt zu verwirklichen?“ Aufgrund des entgegengebrachten Respekts sagt derjenige dann möglicherweise sogar Ja.

HANDELN

Alles, worüber wir bis jetzt gesprochen haben, ist lediglich die Landkarte für Dragon Dreaming – es bedeutet noch nicht, durch die eigentliche Landschaft zu wandern.

// Ohne die Phase des Handelns ist Dragon Dreaming nur Theorie. Während Ihr Eure Projekte durchführt, werden Eure Drachen Euch suchen kommen. Es geschieht im Handeln, bei der Durchführung des Projekts, dass Ihr Folgendes lernt:

- » Theorie und Praxis zu integrieren
- » Eure Eigenwahrnehmung zu verbessern
- » Eure Arbeit als Teammitglieder zu verbessern
- » Eure persönlichen Anschauungen über Euch selbst, Eure Gemeinschaft und die Welt zu erweitern
- » Taktiken zu entwickeln, die die Strategie Eures Projekts aufnehmen und es zur Verwirklichung bringen
- » Kreativ mit Konflikten zu arbeiten
- » Stress und Risiko zu bewältigen
- » Die Grenzen Eures persönlichen und kollektiven Potentials zu erweitern

Um fähig zu sein, das zu tun, ist es wichtig, die fraktale Natur von Projekten zu erkennen: mittels Pinakarri und Charismatischer Kommunikation, Entspannung, körperlicher Bewegung und Stärkung unserer Mission. Die Jahre an persönlicher Erfahrung, die sich in den Mitgliedern einer Gruppe findet, sind zusammengerechnet viel umfassender, als die individuelle Erfahrung irgendeiner Einzelperson. Es ist daher wichtig, auf die kollektive Erfahrung zuzugreifen, auf die Reichtümer und Weisheit jedes einzelnen Lebens.

In der Handlungsphase verwalten und managen wir das Projekt. Es ist auch die Phase, in der die Dinge am ehesten ernsthaft schiefgehen können. Es geht darum, den Fortschritt zu überprüfen und sich an Veränderungen anzupassen: Sind wir noch im Zeitplan? Sind unsere Kosten noch gedeckt? Müssen wir unsere Planung anpassen? Wie bewältigen wir Stress (eine sehr wichtige Frage... ☺)? Wie minimieren wir das Risiko? Verwirklichen wir tatsächlich noch



den ursprünglichen Traum oder waren wir so beschäftigt, dass wir uns blind in eine völlig neue Richtung bewegt haben? Wir überprüfen kontinuierlich unseren Fortschritt. Eine sehr wichtige Frage in der Handlungsphase – so wie in allen anderen Phasen – ist auch: Feiern wir genug?

Erfolgreiches Management erfordert oft umsichtiges Überblicken von Zeit, Stress und Ressourcen. Es kann die sorgfältige Koordination der Arbeit vieler Menschen einschließen, derjenigen, die für ihre Arbeit bezahlt werden, und derjenigen, die ihre Bemühungen ehrenamtlich einbringen, um des Erreichens des Projektziels und der Teilziele und um der Verwirklichung des Traums willen. Um dies zu erreichen, brauchen Management und Verwaltung oft einen Prozess der Supervision. Normalerweise ist Supervision eine Methode des „Macht über“, wo die sogenannten „Führer“ die Menschen beaufsichtigen, die am Ende die meiste Arbeit erledigen. Im Dragon Dreaming, getreu dem Win-Win Prozess, ist es anders. Jeder in der Organisation hat einen Supervisor, und die Manager könnten am Ende vom Reinigungspersonal überwacht werden!

Zwölf Fragen zur Supervision

Wie Ihr sicherstellt, dass Euer Projekt auf dem richtigen Weg bleibt

Um zu gewährleisten, dass Euer Projekt auf dem richtigen Weg bleibt – die Teilziele umgesetzt, das Projektziel erreicht und Eure kollektiven Träume wahr werden – werdet Ihr ein Werkzeug zur Überwachung des Fortschritts brauchen. Das hier beschriebene Werkzeug zur Supervision ist ein demokratischer Prozess, der – für große Projekte – auf wöchentlicher Basis stattfindet. Der Supervisor und die supervidierte Person vereinbaren eine für beide befriedigende Zeit und einen Ort, wo die Person, welche die Rolle des Supervisors annimmt, zwölf Fragen stellt, um die Aufgaben auf dem Karabirrdt zu überprüfen:

1. Was hattest Du gehofft zu erreichen, seit wir uns das letzte Mal versammelt haben (letzte Woche, letzten Monat...)? Hast Du es beendet? (Wenn ja, hast Du den Erfolg gefeiert und den Kreis auf dem Karabirrdt markiert?) Wenn nicht, sollte diese Arbeit noch getan werden?
2. Welche zusätzliche Arbeit hoffst Du, bis zur nächsten Versammlung fertigzustellen? Tragen diese Aktivitäten im-

mer noch zur Weiterentwicklung des gesamten Traums bei (überprüfe und bedenke Alternativen, falls nötig)?

3. Wer sollte einbezogen werden? Wer sind die Interessenvertreter in diesen Aktivitäten?

4. Wie wirst Du diejenigen einbeziehen, die einbezogen werden sollen?

5. Welche spirituellen, mentalen, physischen, emotionalen oder finanziellen Ressourcen werden von Dir benötigt, um die Aufgabe abzuschließen?

6. Wie kannst Du am besten an diese Ressourcen kommen? Wie sollte die Arbeit erledigt werden? Was sind die besten Prozesse für diesen Teil des Projekts?

7. Bis wann muss die Arbeit abgeschlossen sein? Wann sollte sie beginnen?

8. Auf welche Weise könntest Du versuchen Dich zu sabotieren, abzulenken oder Dich vom Erreichen der Aufgabe die Du Dir gestellt hast, abzuhalten?

9. Wie kannst Du diesen Versuchungen am besten widerstehen? Welche Unterstützung brauchst Du? Wohin sollten die Produkte der Arbeit geliefert werden? Wo wird die Arbeit am besten erledigt?

In einem Follow-up sollten diese 3 Fragen gestellt werden:

10. Führten die Antworten auf die obigen Fragen zu dem erfolgreichen Abschluss, den Du erhofft hattest? Wurde dies gefeiert? Wie?

11. Ist Deine Aufgabe erfolgreich in ihren Auswirkungen auf die Umwelt, den Gemeinschaftsaufbau und die beteiligten Individuen und alle Interessenvertreter und Teilnehmer? Wie wurde das kommuniziert und gefeiert?

12. Beende jede Versammlung / jeden Rückblick mit: Wann und wo können wir uns das nächste Mal treffen? Wie fühlst Du Dich jetzt? Gibt es irgendetwas, das Du hinzufügen möchtest?

FEIERN

Es ist die Bedeutung des Feierns, die das Dragon Dreaming von vielen anderen Projektmanagement Werkzeugen unterscheidet. Hier ist Feiern nicht eine Aufgabe des lauten Extrovertierten, sondern eher Teil von Besinnung, Dankbarkeit und Anerkennung.

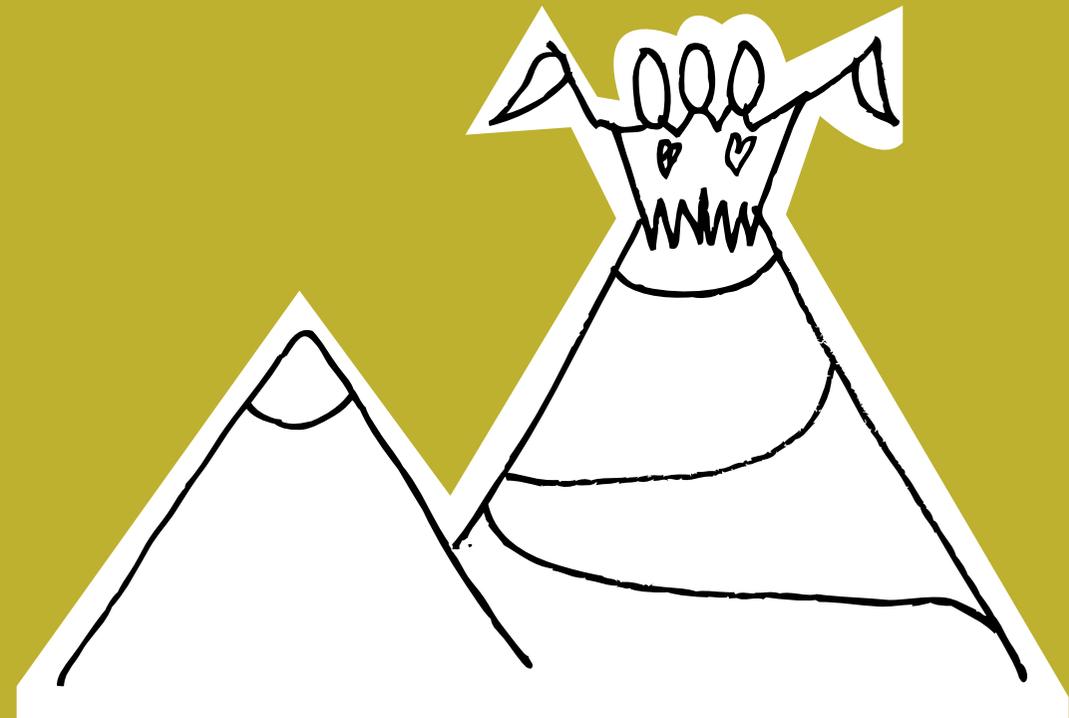
// Wir empfehlen wärmstens, dass 25 Prozent der Kosten und Energie in allen Dragon Dreaming Projekten (die Durchführung von Dragon Dreaming Workshops eingeschlossen) ins Feiern fließen sollten!

Im Dragon Dreaming ist Feiern ein Teil der Besinnung des Introvertierten. Das ist so, weil es im Dragon Dreaming nicht um das exzessive Feiern (z.B. im Sinne des Konsumierens von alkoholischen Getränken) geht, sondern um Dankbarkeit, Erntedank, Anerkennung von Leistung und Bestätigung. Es geht darum, die andere Person in ihrer Großartigkeit und Herrlichkeit zu sehen, und zur gleichen Zeit ihre Verletztheit und Gebrochenheit. Es geht darum, den ganzen Menschen zu sehen und ihn Mensch sein zu lassen. Und es geht darum, alles anzuerkennen und zu ehren; das, was gut lief im Projekt ebenso wie alles, was nicht so gut lief. Feiern

ist auch ein wichtiger Prozess, der die Durchführung, das Handeln eines Projekts wieder mit dem Träumen verbindet. Es ist ein Weg, zu betrachten, wie das Projekt, das wir durchführen unserem Leben Bedeutung gibt. Im Feiern sind wir persönlich.

Das bedeutet, die individuelle Person zu berücksichtigen sowie das Team als solches und auch – wie in allen Dragon Dreaming Projekten – die Erde selbst. Wir finden außerdem die drei Ziele des Dragon Dreamings im Feiern wieder:

Im Dienst an der Erde lernen wir, das Spiel zu feiern, das wir spielen, wenn wir ein Projekt erschaffen. Und wir erkennen, dass Trauer der Spiegel der Liebe ist – wir trauern nur um das, was wir lieben, und solange wir starke Gefühle haben für das, was um uns herum geschieht, können wir uns mit der Umwelt auf eine leidenschaftliche, mutige und unterstützende Weise einlassen ...



Haltet es spielerisch

Gemeinschaftsaufbau wird durch Feiern ermutigt. Gemeinschaft ist ein sicherer Ort, an dem Gefühle geteilt werden können. Die westliche Kultur lehrt uns, dass wir unsere Gefühle nicht zeigen sollten. Sie lehrt uns auch, negative Gefühle abzulehnen. Wenn wir das allerdings tun, unterdrücken wir unsere positiven Gefühle zusammen mit den negativen. Wir haben Angst, unser wahres Selbst zu zeigen, unsere Schatten genauso wie unser Licht – und betreten so emotionales Flachland. Im Dragon Dreaming aber geht es darum zu erkennen, dass wir alle eins sind, dass wir alle verbunden sind und dass wir alle Teil dessen sind, was um uns herum geschieht. Und nicht nur tun wir anderen einen Gefallen, wenn wir aussprechen, was auch sie möglicherweise fühlen, sondern wir tragen auch zur Tiefe und Ehrlichkeit unseres Projekts bei.

Persönliches Wachstum wird durch Feiern gefördert, da es uns die Chance gibt, ein wenig zurückzutreten vom alltäglichen Stress, den ein Projekt möglicherweise mit sich bringt. Wir betrachten, was wir gelernt haben, welche neuen Fähigkeiten wir erworben haben und wo wir tatsächlich unsere Komfortzone verlassen haben und mit Aha-Momenten in Berührung kamen.

Die Phase des Feierns ist auch die Zeit, um die Geschenke und Fähigkeiten zu ehren, die jeder von uns während des

Prozesses durch das Projekt empfangen hat. Im Feiern geht es darum, sich der Aha-Momente bewusst zu werden, die während der Arbeit am Projekt aufgetaucht sind. Diese Aha-Momente führen zu einer neuen Wahrnehmung, die dann einen neuen Traum hervorbringt. Der Kreislauf beginnt von neuem.

Wir schlagen vor, dass Ihr Eure Dragon Dreaming Versammlungen mit Feiern beginnt. Stellt Euch selbst die Generativen Fragen: „Wie können wir Menschen auf eine Weise versammeln, die Spaß macht, ihre Neugier steigert, und sie motiviert ein Teil des Geschehens zu sein?“ „Wie können wir eine Umgebung gestalten, die die Beteiligten nährt, ihre Verbindung miteinander vertieft und zu der Erkenntnis führt, dass wir alle Teil dessen sind, was um uns herum geschieht?“ „Wie ermutigen wir die Leute, die das Feiern bagatellisieren, sich anzuschließen und zu genießen?“

Wir ermutigen Euer Projekt, ein Feierteam zu etablieren, welches gewährleistet, dass durchgehend während des Projekts gefeiert wird (da es Teil jeden Quadranten ist). Beispiele fürs Feiern während des Projekts können beinhalten: Geschichten erzählen, Tanzen, Singen, Rituale (das Individuum, die Gemeinschaft, die Erde feiern) und natürlich: gutes Essen!

Meisterschaft lernen

Wenn ein Projekt endet

Die Feierphase baut das meisterschaftliche Lernen aus, den Erwerb neuer Fähigkeiten. Ein Karabirrdt durchzuführen, mit unseren Drachen zu tanzen und unsere Träume wahr zu machen, wird von allen erfordern, neue Fähigkeiten zu erlernen, aus ihrer Komfortzone herauszukommen und zu entdecken, dass sie mehr sind, als sie bislang dachten. Diese Fähigkeiten müssen entdeckt, geehrt, anerkannt und akzeptiert werden. Jeder Person, die etwas zum Projekt beigetragen hat, muss gedankt werden.

Sobald die Handlungsphase Eures Projekts beendet ist, stellt sicher, dass Ihr eine große Feier veranstaltet. Erst nachdem Ihr das getan habt, ist das Projekt tatsächlich beendet. Und so ist der Zyklus vollendet und kann wieder von vorne beginnen... Und der letzte Schritt Eurer Feier verlangt von Euch, dass Ihr die transformativen Ergebnisse analysiert. Das erfordert folgende Arbeitsschritte.

Erstens, jetzt, da wir am Ende sind, was würden wir anders machen, wenn wir das Projekt noch einmal durchführen müssten? Das erzeugt jenes Lernen, auf welchem echte persönliche Entwicklung basiert. Zweitens, was an dem Projekt haben wir am meisten genossen, um sicherzustellen, dass wir es in jedes zukünftige Projekt einbauen, das wir möglicherweise durchführen werden? Auf welche Weise hat das Projekt wirklich zu unserem persönlichen Wachstum geführt, zur Stärkung unserer Gemeinschaften, und zum fortwährenden Gedeihen und Wohlergehen allen Lebens beigetragen?

Die Fähigkeit der Welt, stetig noch mehr zu geben, erschöpft sich langsam, und deshalb basieren Dragon Dreaming Projekte auf dem Prinzip, etwas zurückzugeben, die Erde als einen besseren Ort zu verlassen, als wir sie vorgefunden haben. Einen Ort zu säubern oder zu klären ist Teil der Abschlussfeier jeder Dragon Dreaming Aktivität.

Bewusstheit für Gefühle in einer Gruppe

Die vier Phasen im Teamaufbau

Genauso, wie wir Beziehungen mit Individuen haben können, können wir auch eine Beziehung mit einer Gruppe haben. Die Qualität dieser Beziehung hängt von unserer Kommunikation ab: wie wir den Drachen füttern, den die Gruppe möglicherweise repräsentiert. Jede Gruppe hat Schwächen oder zwischenmenschliche Schatten, die bewältigt werden müssen. Es gibt vier Stadien im Teamaufbau:

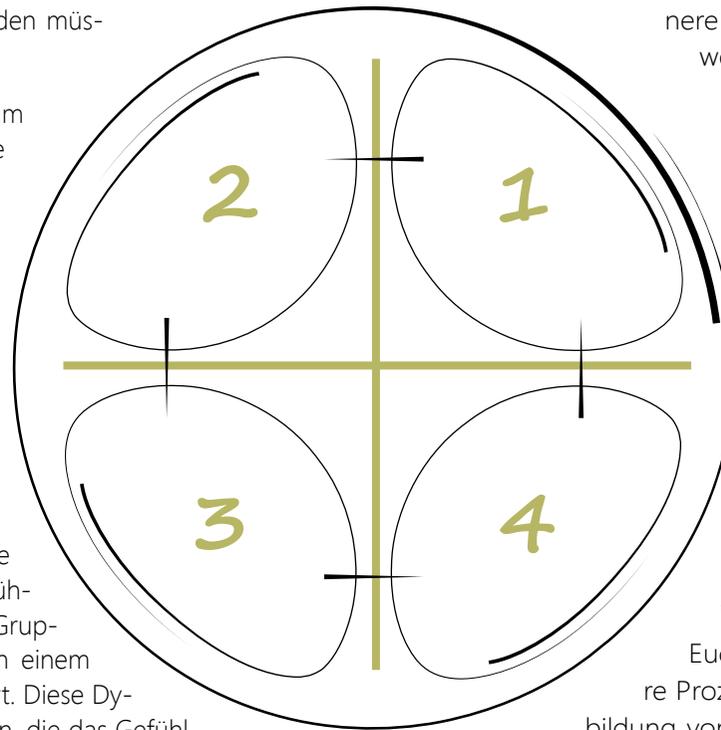
1. Zu Beginn eines Projekts, wenn Menschen zum ersten Mal zusammenkommen und die Gruppe neu ist, zeigen die Teilnehmer in ihrer anfänglichen Begeisterung der Gruppe oft nur das, was sie für akzeptabel und das Projekt unterstützend halten.

2. Im zweiten Stadium tauchen die Schatten auf. Die Motivation kann sinken und das Projekt kann in eine eher chaotische Phase treten. Die Gruppe kann sich in Win-Lose-Spielen verlieren, sich gegenseitig beschuldigen. Gruppen werden sich oft an den werten, den sie für den Anführer halten und Druck auf ihn ausüben, die Gruppe aus dem Chaos zu führen. Wenn der „Führer“ sich weigert, dies zu tun, wird er oft von der Gruppe angeklagt, welche dann möglicherweise nach einem anderen Führer sucht, der sie aus dem Chaos führt. Diese Dynamik birgt das Risiko, dass sich Hierarchien bilden, die das Gefühl von Gemeinschaft schwächen. Um aus dem Unbehagen, das sie erleben, herauszukommen, werden die Gruppenmitglieder vielleicht versuchen, diejenigen in Ordnung zu bringen, zu heilen oder zu bekehren, die sie für die Ursache halten.

3. In der dritten Phase, sofern es die Gruppe schafft, mit dem Drachen des Unbehagens zu tanzen und mit den Fragen zu leben, die im zweiten Stadium aufgetaucht sind, kann eine Phase der Stille entstehen. In dieser Stille können wir anerkennen, dass wir alle Schatten und innere Verletzungen haben. Das bringt uns einen Schritt weiter in Richtung Urteilslosigkeit.

4. Wenn wir diesen Schritt getan haben, taucht ein viertes Stadium auf. Es kommt aus unserer Fähigkeit, tief teilzuhaben und gleichzeitig Beobachter zu sein, was uns in Richtung einer authentischen Gemeinschaft trägt. Dies ist oft ein zutiefst heilsamer Prozess... Alsooo: Feiert! ☺

Lasst Euch nicht entmutigen, egal, in welchem Stadium Ihr gerade seid. Es ist normal. Ein Weg, um festzustellen, in welchem Stadium Ihr seid, ist es, einen inneren Wetterbericht zu geben, der Euch hilft herauszufinden, welches die inneren Gefühle der Gruppe sind. Versucht herauszufinden, was sich am besten für Euch und die Gruppe anfühlt. Ihr wollt vielleicht andere Prozesse erkunden, wie das Werk über Gemeinschaftsbildung von M. Scott Peck und das Werk über Tiefenökologie von Joanna Macy. Fühlt Euch auch ermutigt, verschiedene Methoden für Gruppenprozesse zu nutzen, wie Bewegung, kreative Ansätze aller Art und – natürlich – Stille. Eine großartige Gelegenheit, Pinakarri anzuwenden!



Nachfolgeplanung

Finde so schnell wie möglich
Ersatz für Dich

Jeder wird sein Projekt letzten Endes verlassen. Doch wird Dein Projekt Deinen Weggang überleben? Nachfolgeplanung ist notwendig, um zu gewährleisten, dass Projekte nicht zusammenbrechen, weil der Initiator an Burnout leidet, weggeht, um etwas anderes zu tun oder seine Interessen sich ändern. Gewöhnlich geschieht diese Ablösung nur am Ende eines Projekts. Doch im Dragon Dreaming ist es wichtig, dass Du Dich durch jemanden ersetzt, von dem Du fühlst, dass er besser als Du im Durchführen des Projekts sein könnte, und dass Du dies tust, wenn Deine Begeisterung für das Projekt am größten ist, nicht am geringsten. Bis zum Ende zu warten bedeutet den Zusammenbruch des Projekts und Du wirst zum Vampir auf der Jagd nach frischem Blut.

Wie findest Du diesen Stellvertreter? Er wird wahrscheinlich aus Deinem Traumteam kommen, aus der Gruppe derer, die Dich dabei unterstützen, den Traum wahr zu machen. Er könnte zusätzliche Fähigkeiten oder Training benötigen. Auch er wird auf diesem Weg Unterstützung und Beistand gebrauchen. Ein langer Zeitraum der Schülerschaft wird sicherstellen, dass die

Geschichte eines Projekts nicht endet, wenn der Initiator geht.

Dich selbst auf diese Weise zu ersetzen bedeutet nicht notwendigerweise, dass Du das Projekt verlässt. Allerdings schafft es ein tiefes Gefühl von Freiheit. Du weißt zum Beispiel, dass Dein Projekt Deinen Weggang überleben wird, falls Du es aus persönlichen oder gesundheitlichen Gründen verlassen musst. Dich selbst auf diese Weise zu ersetzen, erzeugt auch ein tiefes Gefühl von Bescheidenheit.

Die elfte Stunde – Prophezeiung eines Hopi-Ältesten

Ihr habt den Leuten gesagt, dass dies Die Elfte Stunde ist.
Geht nun zu ihnen zurück und sagt ihnen, dass es Die Stunde ist.
Und es gibt einiges, über das nachgedacht werden muss.

Wo lebst Du?

Was tust Du?

Was machen Deine Beziehungen?

Stehst Du in rechter Beziehung?

Wo ist Dein Wasser?

Kenne Deinen Garten.

Es ist Zeit, Deine Wahrheit auszusprechen.

Erschaffe Deine Gemeinschaft.

Seid gut zueinander.

Und suche keinen Führer außerhalb von Dir.

Dies könnte eine gute Zeit sein.

Der Fluss strömt jetzt sehr schnell.

Er ist so mächtig und schnell, dass einige Angst haben werden.

Sie werden versuchen, sich am Ufer festzuhalten.

Sie werden das Gefühl haben auseinandergerissen zu werden und sehr leiden.

Wisse, der Strom folgt seiner Bestimmung.

Die Ältesten sagen, wir müssen das Ufer loslassen, uns abstoßen in die Mitte des Flusses,
unsere Augen offen halten und unsere Köpfe über dem Wasser.

Und ich sage, schau, wer mit Dir drin ist und feiere.

In diesem Augenblick der Geschichte dürfen wir nichts persönlich nehmen.

Am allerwenigsten uns selber.

Denn sobald wir das tun, kommen unser spirituelles Wachsen und Reisen zum Stillstand.

Die Zeit des 'einsamen Wolfes' ist vorbei.

Versammelt Euch!

Verbannt den ‚Kampf‘ aus Eurer Haltung und Eurem Wortschatz.

Alles, was wir jetzt tun, muss in heiliger Weise geschehen und in Freude.

Wir sind diejenigen, auf die wir gewartet haben!

