

SPARK 037

(Matrix Code: **SPARK037.00** for StartOver.xyz game.)

UNTERSCHIEDUNG: Die beste Art und Weise etwas zu lernen ist, es zu lehren.

VERTIEFUNG: An einem bestimmten Punkt deiner Entwicklung – und für die meisten Leser wurde dieser Punkt bereits erreicht (damit bist du gemeint!) – hast du bereits so viel gelernt wie du auf die gewöhnlichen Lernarten (Kurse besuchen, informative Bücher lesen, im Netz surfen usw.) lernen kannst. Deine weitere Entwicklung ergibt sich daraus, dass du anderen Menschen dienst, indem du ihnen irgendeine Art von Heilung, Ausbildung oder Training zukommen lässt. Einer Gruppe von abwehrenden, cleveren, widerstrebenden und Gremlin-gesteuerten Boxen gegenüber zu stehen, ist eine derart schwierige, komplexe und konfrontative Herausforderung, dass der einzige Weg durch diese Hindernisse nur möglich ist, indem du dich selbst immer wieder neu erfindest. Auf diese Weise fährst du fort zu lernen. Die Gruppe ist der Schmelztiegel. Deine Verpflichtung für ihren Erfolg – komme was wolle – liefert die Hitze. Die Aufgabe ist im Grunde unmöglich. Du tust es trotzdem.

Wenn du eine Praxis daraus machst, Klarheit und Möglichkeit für andere zu schaffen, sei gewarnt. Wenn du dich ansiehst, etwas zu lehren und dabei unbewusst eine Dynamik von Lehrer zu Schüler, Arzt zu Patient, Meister zu Nachfolger, Heiler für die Kranken oder Therapeut für die „Verrückten“ aufbaust, dann ist die Beziehung unausgewogen und kann so nur deinen unverantwortlichen versteckten Absichten dienen. Indem du dich in eine trennende oder überlegene Position bringst, gehst du auf Nummer Sicher, weil du bei diesem Spiel keinem Risiko ausgesetzt bist.

Für einen Possibility Manager lautet die Einladung, sich ein Team von Mitforschern aufzubauen. In einem Lernteam begibst du dich gemeinsam auf Abenteuerreise. Der einzige Grund, warum du als Pilot am Steuer sitzt, ist, weil du erfahrener darin bist, bei der Erkundung des neuen Gebietes Sicherheit für das Team zu schaffen. Deine wahre Absicht besteht darin, dich zu ersetzen, mehr Piloten zu trainieren. Du machst den ersten Schritt, damit die anderen auch kommen können. Du zerschmilzt als erster im Flüssigzustand, du dringst als erster in die Höhle ein und stehst dem Drachen gegenüber, du setzt dich als erster der Intensität aus, keinen Boden mehr unter den Füßen zu haben. Aber du gehst nicht ohne dein Team dahin, und du gehst nicht ohne den Segen der Herkunft dahin, welche dir die Landkarten überhaupt erst vermittelt hat. Das Team und die Herkunft sind diejenigen, die es sicher für dich machen, denn sowohl das Team als auch die Herkunft sind diejenigen, die dir dein Feedback geben. Du lehrst andere aus Dankbarkeit dafür, dass es dir gegeben wurde. Wenn du dich jemals dabei ertappst, zu denken, dass du abzweigen und deine eigene Herkunftslinie starten solltest, statt weiterhin damit zu ringen, deine Beziehung zu deiner bestehenden Herkunft zu vertiefen, ist es augenblicklich an der Zeit, damit anzufangen, dir die folgende Frage zu stellen: „Wem mache ich etwas vor?“ Die Beunruhigung ist wahrscheinlich dein Gremlin, der sich starkmacht, um von seiner kurzen Kette loszukommen.

Was du gelernt hast, lebt nur, wenn du es weitergibst. Der Erfolg deines Lernens existiert, wenn du über diesen Erfolg in dir kommunizierst. Das Lernen lebt durch die

Geschichten, die du erzählst, während du dich anderen mitteilst. Im Prozess der Wiederbelebung des Kontextes, blüht der Kontext auf. Du kannst das Geschenk, das du empfangen hast, erst dann besitzen, wenn du es weggeben kannst.

EXPERIMENT:

SPARK037.01 Es könnte sein, dass dieses Experiment nicht für dich ist. Es ist nicht für jeden. Wenn es nicht für dich ist, dann mach es nicht. (Du hast eine Woche frei.) Wenn es für dich ist, dann ist es höchste Zeit, dass du es machst, und am besten legst du gleich los. Du hast kaum genug Zeit, all das zu tun, was für dich ansteht. Es wird immer Ausreden und Gründe dafür geben, dieses Experiment nicht zu tun, aber nichts anderes kann diesen Platz in deinem Leben einnehmen, also kannst du genauso gut gleich damit anfangen.

Das Experiment geht folgendermaßen: Stell eine Gruppe von Menschen zusammen, die sich regelmäßig einmal in der Woche treffen, wobei du der Raumhalter bist und verantwortlich dafür, irgendeine Form von Möglichkeit zur Verfügung zu stellen. Versuch nicht, selbst die Quelle dieser Möglichkeit zu sein. Wisse stattdessen, dass deine Aufgabe darin besteht, die Gruppe im Namen des Prinzips der Möglichkeit zusammenzubringen und dann so zu navigieren, dass die Gruppe außergewöhnliche Räume erforscht. Benutze authentische Fragen und echte Lebensthemen, um deinen Treffen Relevanz zu geben. Nutze gleichzeitig die Klarheit eines Buches wie dieses hier, um die Menschen mit neuen Ideen zu nähren und sie an Experimente heranzuführen. Die Gruppe sollte aus mindestens fünf, aber nicht mehr als zwölf oder fünfzehn Leuten bestehen. Acht sind ideal.

Es spielt keine Rolle, welche Art des Lernraumes du anbietest. Wichtig ist, dass es dir selbst wirklich am Herzen liegt. Bitte die Teilnehmer darum, sich für ein Minimum von drei Monaten zu verpflichten und irgendeine Teilnahmegebühr zahlen. Die Zahlung ist notwendig, weil sie Raum schafft, damit die Leute empfangen können, was gegeben wird. Verpflichte dich dazu, es für jeden zu einem außergewöhnlichen Erlebnis zu machen, insbesondere für dich selbst, wertvoller und interessanter als irgendeine der unzähligen Ablenkungen im Leben. Lerne den Unterschied zwischen Diskussion und Forschung. Lass keine Diskussionen zu. Stell immer wieder gefährliche Fragen, auf die du noch keine Antworten hast. Sprich, bevor du weißt, was du sagen wirst. Fang pünktlich an. Hör pünktlich auf. Schließ bei Beginn die Tür ab, so dass jeder, der zu spät kommt, nicht mehr reinkommen kann. Sei makellos. Viel Spaß. Auf geht's!