

SPARK 198

(Matrix Code: SPARK198.00 für das StartOver.xyz Spiel.)

UNTERSCHIEDUNG: Du wirst verletztlich, wenn du sagst, was du willst.

VERTIEFUNG: Zu sagen, was du willst, ist sehr beängstigend. Das Problem ist, dass das *Erschaffen* dessen, was du willst, damit beginnt, zu *sagen*, was du willst, so kannst du es nicht umgehen, das, was du willst, auch auszusprechen. Es hilft zu sehen, dass "was du willst" in drei Kategorien fällt:

1. KREIEREN: Du willst, dass etwas erscheint oder beginnt, wo jetzt noch nichts existiert oder geschieht.
2. ENTFERNEN: Du willst, dass etwas verschwindet oder endet, wo etwas bereits existiert oder geschieht.
3. TRANSFORMIEREN: Du willst, dass sich etwas in etwas anderes verändert.

Die womöglich kraftvollste Handlung dabei ist, wenn du und andere zu Beginn erklären, welches "Du" und welcher deiner 5 Körper (physisch, intellektuell, emotional, energetisch oder archetypisch) das Wollen macht! Dies wird auf wunderbare Weise Situationen innerhalb kürzester Zeit aufklären. Welches "Du" will etwas? Ist es deine Box, die Annehmlichkeiten will und dass die Dinge auf bekannte Art und Weise verrichtet werden; oder ist es dein Gremlin, der Niedere-Drama-Interaktion zur eigenen Unterwelt Unterhaltung will; ist es das nicht initiierte "Du", das deiner Mutter gefallen oder Anerkennung von deinem Vater bekommen will; das "Du", das nett oder gut sein will, indem es Regeln befolgt; das "Du", das gesellschaftlich akzeptierte Verhaltensweisen oder religiöse Dogmen befolgt; das furchtsame, bedürftige, kindliche "Du", das Sicherheit will und die Freiheit, unverantwortlich sein zu können; das "Du", das unsichtbar bleiben will; das "Du", das gewinnen will; das "Du", das herausragen will, die Erste oder der Beste sein will, mehr Aufmerksamkeit oder Anerkennung als die anderen bekommen will; das "Du", das den Raum zerstören will; das "Du", das einem Impuls deiner Archetypischen Linie folgen oder deinen Hellen Prinzipien dienen will, usw.?

Wenn du sagst, was du willst, machst du dich selbst verletztlich, weil du sagst, dass du das, was du willst, nicht bereits hast. Viele Menschen vermeiden Verletzlichkeit, indem sie so tun, als hätten sie das bereits, was sie wollen, auch wenn sie es nicht haben. Wenn du so jemanden fragst: "Wie geht's dir?" ist die Antwort: "Gut", auch wenn er lügt. Hier ein Vorexperiment: Statt jemanden zu fragen: "Wie geht's dir?", frag ihn: "Was kreierst oder veränderst du gerade, um das zu bekommen, was du willst?" Dann hör still zu.

Das, was du willst, muss es nicht schon geben, aber es muss *möglich sein, dass es real existieren kann*, sonst werden die Bullshit-Detektoren der anderen verrückt spielen, und sie werden dich reflexartig ignorieren. Die Entdeckung des tatsächlichen Potentials dessen, was du willst, geht nur, wenn du im "praktischen Menschenverstand" wurzelst. Diesen praktischen Menschenverstand zu entwickeln ist eine lebenslange Aufgabe, die mit dem Erlernen der Widerstandskraft von Materialien, grundlegender Physik, Chemie, Mechanik und der Ökologie (nicht

Ökonomie) geschlossener Kreisläufe beginnt. Wenn du diese Unterscheidungen nicht hast, dann hol jemanden in dein Team, der sie beherrscht, und höre auf ihn oder sie. Etwas zu wollen, was nicht kreiert werden kann, lässt dich in einer Fantasiewelt stranden.

Du wirst verletztlich, wenn andere Leute wissen, was du willst, weil es gut sein kann, dass ihr unbewusster Gremlin versuchen wird, dich zu verletzen. Er kann dich zum Beispiel vor anderen Leuten dafür kritisieren, dass du willst, was du willst. Er kann sich über dich lustig machen. Er kann möglicherweise sogar versuchen, etwas anderes als das, was du willst, zu kreieren, so dass du dann ohne das dastehst, was du willst. Kannst du diese Leute stoppen oder kontrollieren? Nein. Kannst du dein Zentrum behalten, dein Erdungskabel, die Blase deines persönlichen Raumes, dein Schwert der Klarheit, deine Hellen Prinzipien, deinen Absichtenschnüffler, deinen eigenen Gremlin an der kurzen Leine, dein Rotes Tuch auf der Seite, deinen Selbstbehauptungshammer bereit und deine Scheibe des Nichts vor dir? Kannst du Raum halten und Raum navigieren und die Spielwelt kreieren, die du willst, so dass sie in der globalen Ethnosphäre existiert, auch wenn sie aus einem außergewöhnlichen Kontext erwächst? Ja... mit etwas Übung kannst du das definitiv. Dies ist Spaß auf höchstem Niveau.

EXPERIMENT:

SPARK198.01 Wähle einfache Orte und Menschen, um jeden Tag dreimal klar und einfach zu sagen, was du willst. Denk daran, zuerst zu sagen, welches "Ich" das Wollen gerade macht, und was jeder deiner 5 Körper will. Beobachte, ob du herausgefordert, abgelehnt oder angegriffen wirst, oder ob die Menschen mit dir zusammen daran arbeiten, das zu kreieren, was du willst. Fang damit in einem beim Schuster an, in einem Café, im Kino, in der Postfiliale – dort, wo du sowieso gefragt wirst, was du willst. Sag einfach, was du willst. Und dann probiere riskantere Orte aus, wie etwa Arbeitsmeetings.

SPARK198.02 Mach das Gegenteil. Statt zu sagen, was du selbst willst, sag dreimal am Tag einem anderen Menschen, dass du wissen willst, was er oder sie will. Sei mit deiner Bitte so klar und spezifisch wie du nur kannst.

"Ich will wissen, wie du den Tisch gedeckt haben willst fürs Abendessen."

"Ich will hören, wie du gern von mir in ein Gespräch eingeladen werden willst."

"Ich will hören, was du kreierst, um das zu bekommen, was du willst."

SPARK198.03 Sprich dreimal täglich das aus, was du nicht willst.

SPARK198.04 Bitte dreimal täglich dein Gegenüber, dir zu sagen, welches seiner Ichs gerade spricht.

SPARK198.05 Lass jedes Mal, wenn du eine "gute Idee" hast, was du als nächstes sagen willst, diese Idee gleich wieder fallen und stattdessen etwas komplett anderes aus deinem Mund herauskommen. Warum du dir das angewöhnen solltest? Weil die Stimmen, die du in deinem Kopf hörst, schon alt sind, wenn du sie hörst. Sie stammen von anderen, von Gewohnheiten, von deinem Gremlin, aus der Vergangenheit, von äußeren Autoritätsfiguren, von "ich sollte" und "ich sollte nicht", von einem anderen Moment. Im minimierten Jetzt des Erwachsenen Ego-Zustands gibt es sehr wenige Stimmen. Das Jetzt ist zu klein für Geschichten. Geschichten existieren in der Zeit. In der Gegenwart gibt es keine Geschichten. Vergewissere

dich, dass du dein Zentrum hast, dein Erdungskabel, deine Blase, dein Schwert der Klarheit und deine Hellen Prinzipien in deinem Arbeitsraum sind. Dann lass deine Präsenz aus deinem minimierten Jetzt heraus sprechen. So entsteht Ekstase in 5 Körpern.

SPARK198.06 Wenn du sagst, was du willst, beginne damit, deine Absicht offenzulegen (und denk dabei daran, erst bloßzulegen, welches “Du” im Moment spricht...). Zum Beispiel könnte es “deine” Absicht sein, es dir angenehmer zu machen, deinen Teil der Verantwortung zu übernehmen oder zu vermeiden, gemäß irgendeines Verhaltenskodexes Recht zu haben oder andere zu verbessern, es zu vermeiden, bestraft oder beschuldigt zu werden, für das Wohlergehen anderer zu sorgen, den Kontext einer Spielwelt zu schützen, Raum zu halten für einen transformativen emotionalen Heilungsprozess, die Intimität der Präsenz zu erforschen, das soziale Netz im Dorf zu weben oder zu reparieren, wahrgenommene Spannungen zu reduzieren, Verbindung oder Verständnis herzustellen, eine potentielle Möglichkeit auszuloten. Sei nicht selbstgerecht. Es geht einfach darum, deine Absicht klar zu legen.

SPARK198.07 Sag in Gruppen und Teams, was du kreieren, entfernen oder transformieren willst, so dass möglichst jeder im Team oder jeder Kreis ebenso das bekommt, was er will. Das bedeutet, dass du nicht-lineare Möglichkeit als Ressource nutzt, um für alle Beteiligten Wege zu finden und zu navigieren, auf denen sie bekommen, kreieren, behalten oder erfahren, was ihr authentisches Selbst wirklich will. Das ist weit häufiger und weit einfacher möglich, als die meisten Menschen denken würden. Probier's aus!