

SPARK 026

(Matrix Code: **SPARK026.00** for StartOver.xyz game.)

UNTERSCHIEDUNG: Jeder Raum ist mit jedem anderen Raum verbunden.

VERTIEFUNG: Diese Unterscheidung präzisiert die Fertigkeit eines Possibility Managers, Raum zu halten und zu navigieren. Als Possibility Manager bist du dafür verantwortlich, welcher Raum gerade existent ist. Jeder Raum, der gerade besteht, besteht deshalb, weil du diesen bestimmten Raum gerade erzeugst. Die Tatsache, dass ein bestimmter Raum gerade besteht, ist keine Ausrede und kein Grund dafür, dass stattdessen nicht jeder andere Raum bestehen könnte. Als Possibility Manager ist es deine Aufgabe zu erkennen, welcher Raum gerade existent ist, und dann zu bestimmen, ob der gegenwärtige Raum der dienlichste Raum ist.

Sollte der gegenwärtige Raum nicht geeignet sein oder könnte ein anderer Raum den Umständen dienlicher sein, dann ist es deine Aufgabe, einen Wechsel von diesem Raum zu einem anderen Raum vorzunehmen. Diese Fähigkeit nennt sich *Raum navigieren*. Einen Raum zu navigieren könnte beispielsweise darin bestehen, ein Meeting, bei dem die Teilnehmer hauptsächlich herumdiskutieren und Positionen verteidigen, zu einem Meeting zu machen, bei dem es um kreative Zusammenarbeit oder Entdeckungssprechen geht. Das Navigieren eines Raumes erfährt einen großen Schritt in der Anwendbarkeit, wenn entdeckt wird, dass jeder Raum mit jedem anderen Raum verbunden ist.

Das bedeutet, dass jeder Raum von jedem anderen Raum aus, zu jeder Zeit und ohne Grund verfügbar ist.

Das sind wundervolle Nachrichten für einen Possibility Manager, denn es bedeutet, dass du niemals steckenbleiben kannst. Der Raum bestimmt, was möglich ist. Wenn du jederzeit von einem Raum zum nächsten wechseln kannst, fehlt es dir nie an Möglichkeit. (Daher auch die Deklaration: Ein Possibility Manager weiß sich zu helfen.) Diese Unterscheidung ist aber auch eine erschreckende Nachricht für einen Possibility Manager, denn sie erinnert dich an deine kompromisslose Verantwortung. Falls du dich festgefahren fühlst oder nicht die Ergebnisse erzielst, die offenbar gebraucht und gewünscht werden, könnte es daran liegen, dass du nicht bereit warst, in denjenigen Raum zu navigieren, der die Möglichkeiten enthält, die für dich funktioniert hätten.

EXPERIMENT:

SPARK026.01 Weil du dazu trainiert wurdest, mit deiner Box identifiziert zu sein, nimmst du automatisch an, dass jeder Raum, in dem du dich befindest, der einzige Raum ist, den es gibt. Du nimmst an, dass der Raum, in dem du bist oder in dem eine andere Person ist, eine solide, unbewegliche und bleibende Realität ist. Während der natürlichen Wechsel von einem Raum zum nächsten schläfst du ein und vergisst, dass du jemals in einem anderen Raum als dem gegenwärtig existierenden Raum warst. Es ist deine alte Denkweise, die diesen Umstand erzeugt.

Bei diesem Experiment benutzt du die neue Denkweise, dass jeder Raum mit jedem anderen Raum verbunden ist. Du kannst es üben, indem du dich willentlich auf

nichtlineare oder orthogonale Weise von einem Raum zum anderen bewegst. Beim Raumwechsel gehst du so vor, dass du dich an den Rand des Raumes begibst und sicherstellst, dass du mit jeder Person in diesem Raum in Kontakt bist. Dann lehnt du deine Schulter sanft gegen die Wand dieses Raumes und schlüpfst durch die Wand in den nächsten Raum. Jeder, mit dem du während des Wechsels in Kontakt bist, wird mit dir zusammen im nächsten Raum sein.

Angenommen, du bist in einer Besprechung, und die Gruppe hat einen Punkt erreicht, wo das Projekt oder die Entscheidung aufgrund von Unklarheiten oder Entmutigung in der Schwebe hängt und keine Möglichkeit zur Lösung in Sicht ist. Egal, ob du nun der offizielle Raumhalter bist oder nicht, in jedem Fall kannst du Verantwortung dafür übernehmen, den Raum zu verändern. Um den Raum zu verändern, könntest du beispielsweise mit einer nichtlinearen Frage beginnen – Fragen sind ein starkes Werkzeug, um den Raum zu navigieren – etwa: „Wer sind wir wirklich?“ Wenn du eine solche Frage stellst, fließt die gesamte Aufmerksamkeit zu dir, so dass du in Kontakt gehen kannst. Daraufhin könntest du mit der Schlussfolgerung der Gruppe übereinstimmen, um eine logische Opposition auszuschließen: „Es stimmt, die Aufgabe ist unmöglich.“

Da es nun keinen Feind gibt, der deinem Vorgehen widerspricht, kannst du dich gegen die Wand des gegenwärtigen Raumes lehnen und den neuen Raum definieren: „Glücklicherweise sind wir das Team, das es liebt, unmögliche Aufgaben zu erledigen.“ In dem neuen Raum sind die Umstände die gleichen, aber die Möglichkeiten sind völlig andere. Nun musst du einige Pfähle in das neue Gebiet schlagen, um es zu stabilisieren und sicherzugehen, dass du deinen Weg zurück findest. Pfähle können nichtlineare Aktionsschritte sein, wie: „Wenn wir diese Aufgabe in der Hälfte der Zeit erledigen müssten, wie könnten wir sie dann angehen?“ Oder: „Was ärgert euch an dieser Aufgabe?“ Oder: „Auf welche Art und Weise könnten wir bei dieser Aufgabe versagen?“ Oder: „Wer kann diese Aufgabe lösen? Welche Eigenschaften hat derjenige? Wie können wir uns diese Fähigkeiten aneignen?“ Und so weiter.

Ein anderes Beispiel bezieht sich auf Kinder. Stell dir vor, zwei oder drei Kinder streiten miteinander. Statt zu versuchen, den Streit zu schlichten oder die Kinder auszuschimpfen, denk daran, dass Kinder nur unter fünf Umständen in Aufregung geraten: bei Durst, Hunger, Müdigkeit, körperlichen Schmerzen oder dem Bedürfnis nach liebender Aufmerksamkeit. Oft handelt es sich um das Letztgenannte: Sie brauchen Aufmerksamkeit. Um den Raum zu verändern, kannst du das Bedürfnis der Kinder nach Aufmerksamkeit unmittelbar erfüllen, indem du alles stehen und liegen lässt, worauf du dich gerade konzentrierst, und den Kindern 100% deiner wertvollen Aufmerksamkeit gibst. Beginne mit einer nichtlinearen Frage: „Wo sind die ägyptischen Grabjäger?“ Deine Fragen müssen nicht unbedingt Sinn ergeben. Wenn die Kinder zu dir kommen, lass sie in körperlichen Kontakt mit dir treten, indem du dich in die Hocke – auf ihre Ebene – begibst und dich berühren lässt. Sie warten dabei auf deine Führung. Je nachdem, wie alt sie sind, kannst du sagen: „Ich werde jetzt mit euch allen gleichzeitig einen Ringkampf aufnehmen.“ Oder: „Lasst uns einen Wettkampf im Anstarren machen.“ Oder: „Ich habe ein neues Spiel. Ich habe eine bestimmte Menge an Energie. Ihr könnt sie benutzen, wie ihr wollt. Wenn ihr meine

Energie schont, indem ihr die kleinen Regeln befolgt, dann kann ich diese Energie dafür verwenden, euch zu helfen, die großen Regeln zu brechen.“

Wenn du mit jedem im Raum in stabilem Kontakt bist, dann wird sich jeder mit dir mitbewegen, wenn du dich bewegst. Wenn du gegen die Wand drückst, stellst du fest, dass das, was zuerst so fest aussah, in Wirklichkeit nicht fester ist als ein nasses Papiertaschentuch. Der Verstand wechselt seine Identifizierung von einem Raum zum nächsten so leicht wie beim Umschalten von Fernsehkanälen. Die Menschen werden sich auf einmal in angenehmer und effektiver Betätigung im neuen Raum wiederfinden, ohne genau zu wissen, wie sie dort hinkamen. Du vollziehst solche Raumwechsel schon jetzt viele Male täglich, obwohl du sie vollziehst ohne dir bewusst zu sein, was du tust. Das Experiment besteht darin, dreimal täglich bewusst von einem Raum in einen produktiveren Raum zu wechseln.