

SPARK 026

(Código de matriz: **SPARK026.00** para o jogo StartOver.xyz)

DISTINÇÃO: Cada espaço está conectado com todos os outros espaços.

NOTAS: Esta distinção adiciona uma definição à habilidade da Gerenciadora de Possibilidades (*Possibility Manager*) de amparar e navegar espaço. Como Gerenciadora de Possibilidades, você é responsável pela presença de qualquer espaço que esteja presente. Qualquer que seja o espaço presente, está presente porque você está sendo fonte para esse espaço em particular estar presente. O fato de um espaço em particular estar presente não é desculpa ou razão pela qual qualquer outro espaço não poderia estar presente. Como Gerenciadora de Possibilidades, o seu trabalho é perceber qual espaço está presente e então determinar se o espaço que está presente é o espaço que melhor serve.

É trabalho da Gerenciadora de Possibilidades mudar o espaço de um espaço para outro caso o espaço atual não seja apropriado ou outro espaço poderia servir melhor às circunstâncias. Esta habilidade chama-se *navegar o espaço*. Navegar o espaço poderia ser, por exemplo, para mudar uma reunião onde há uma predominância de argumentos de posições defensivas para uma sobre colaboração criativa ou escuta e fala de descoberta. A navegação de espaço dá um passo notável em direção à praticabilidade quando se descobre que cada espaço está conectado com todos os outros espaços.

Isto significa que qualquer espaço está disponível a partir de qualquer outro espaço, a qualquer momento, por razão nenhuma.

Esta é uma notícia maravilhosa para uma Gerenciadora de Possibilidades porque significa que você nunca poderá estar preso. O espaço determina o que é possível. Se você pode mudar de um espaço para qualquer outro espaço em qualquer momento, então nunca lhe faltam possibilidades. (É a origem da declaração: Uma Gerenciadora de Possibilidades é cheia de recursos). Esta distinção é também uma notícia chocante para uma Gerenciadora de Possibilidades porque a faz lembrar da sua responsabilidade irrenunciável. Se você se sentir presa ou não criar os resultados que parecem ser necessários e desejados, pode ser que você não esteja disposta a navegar o espaço que sustenta as possibilidades que teriam funcionado para você.

EXPERIMENTOS:

SPARK026.01 Porque você foi treinada para se identificar como sendo a sua Caixa, você automaticamente presume que cada espaço em que você se encontra é o único espaço que existe. Você assume que o espaço em que você se encontra ou o espaço em que outra pessoa se encontra é uma realidade sólida, imóvel e permanente. Você adormece durante os movimentos naturais entre um espaço e outro espaço, e você se esquece que alguma vez esteve em um espaço que não é o que existe atualmente. O seu antigo *thoughtware* cria esta condição.

O experimento é começar a usar o novo *thoughtware* de que cada espaço está conectado com todos os outros espaços. Você pode praticar isto fazendo intencionalmente movimentos não lineares (ortogonais) de um espaço para outro. O modo de mudar o espaço é ir até o seu limite. Certifique-se de que você está em contato com todas as pessoas no espaço, encoste o seu ombro suavemente contra a parede desse espaço, e então atravesse a parede em direção ao próximo espaço. Todas as pessoas com quem você está em contato no momento da mudança estarão no próximo espaço com você.

Por exemplo, vamos supor que você esteja em uma reunião e o grupo tenha construído o seu caminho para um espaço onde o projeto ou a decisão pendente se tornou impossível devido à confusão ou ao desencorajamento. Quer você seja ou não a amparadora oficial do espaço, você pode assumir a responsabilidade por mudá-lo. Para mudar o espaço, você pode começar com um pergunta não linear - perguntas são uma ferramenta poderosa para navegar o espaço – como, por exemplo, "Quem realmente somos?" Ao fazer tal pergunta, a atenção de todos vai para você para que você possa fazer contato. Então você talvez concorde com a conclusão do grupo para eliminar a oposição lógica: "É verdade que o trabalho é impossível". Agora que não há inimigo para contradizer o seu movimento, você pode se encostar contra a parede do espaço presente e definir o novo espaço: "Felizmente nós somos a equipe que adora fazer trabalhos impossíveis". No novo espaço, as circunstâncias são as mesmas, mas as possibilidades são inteiramente diferentes. Então você precisa colocar algumas estacas no novo território para estabilizá-lo e assegurar-se de que você encontrará o seu caminho de volta. As estacas podem ser passos de ação não lineares, tais como: "Se tivéssemos que fazer o trabalho com a metade do tempo, como poderíamos fazê-lo?" Ou, "O que te dá raiva neste trabalho?" Ou, "Quais são todas as formas que nós poderíamos falhar com este trabalho?" Ou, "Quem tem a capacidade de fazer este trabalho? Quais são as suas qualidades? Como podemos adquirir essas habilidades?" E assim por diante.

Outro exemplo pode ser com crianças. Imagine duas ou três crianças discutindo uma com a outra. Em vez de tentar parar a discussão ou repreendê-las, lembre-se de que as crianças só ficam agitadas em cinco condições: sede, fome, cansaço, dor física ou a necessidade de atenção amorosa. Em muitos momentos é a última: a necessidade de atenção. Para mudar o espaço, você pode satisfazer a necessidade de atenção das crianças deixando momentaneamente de lado tudo o que te concentra e dando 100% da sua atenção de alta qualidade a elas. Para começar, traga uma pergunta não linear: "Onde estão os invasores de túmulos egípcios?" É preciso que as suas não façam nenhum sentido. Quando as crianças vierem até você, deixe-as fazer contato físico, agachando-se ao nível delas e deixando-se tocar. Elas aguardam pela sua liderança. Dependendo da idade delas, você pode dizer: "Vou fazer braço de ferro com todos vocês de uma só vez". Ou: "Vamos fazer um concurso de olhar". Ou, "Eu tenho um novo jogo. Eu tenho uma certa quantidade de energia. Você pode usá-la da maneira que quiser. Se você economizar a minha energia ao seguir as pequenas regras, eu então posso usá-la para te ajudar a quebrar as grandes regras".

Se você está solidamente em contato com todos no espaço, quando você se move todos os outros se movem com você. Quando você pressiona a parede, você descobre que, o que a princípio parecia ser tão sólido, não é mais resistente do que papel

higiênico molhado. A mente muda muito facilmente a identificação de um espaço para o próximo como uma mudança de canal na televisão. As pessoas de repente se encontrarão operando confortavelmente e efetivamente no novo espaço sem saber exatamente como chegaram lá. Você já faz tais mudanças de espaço muitas vezes ao dia, embora faça a maioria dessas mudanças sem estar ciente do que está fazendo. O experimento é mudar conscientemente de um espaço para um outro mais produtivo três vezes durante cada dia.