

SPARK 037

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

ROZRÓŻNIENIE: Najskuteczniejszym sposobem by coś poznać jest nauczać tego.

ADNOTACJE: W pewnym punkcie Twojego rozwoju - który przez wielu czytających te słowa został już osiągnięty (to oznacza Ciebie!) - nauczyłeś się wszystkiego co było dla Ciebie osiągalne zwyczajnymi sposobami, takimi jak warsztaty, czytanie książek, przeglądanie sieci, itp. Twój dalszy rozwój pojawia się, gdy zaczynasz dostarczać innym jakąś formę uzdrowienia, edukacji lub treningu. Konfrontacja z grupą defensywnych, sprytnych, opornych, ukierunkowanych na BOX Gremlinów jest wystarczająco trudnym i kompleksowym wyzwaniem by odkryć, że jedyną drogą pokonania tych przeszkód jest nieustanne definiowanie siebie na nowo. Tym sposobem nie przestajesz się uczyć. Grupa jest tygłem. Twoje zaangażowanie w jej sukces - niezależnie od okoliczności - zapewnia niezbędną żar procesu. To zadanie jest właściwie niewykonalne. Podejmujesz się go mimo wszystko.

Musisz zachować ostrożność kiedy angażujesz się w praktykę tworzenia klarowności i możliwości dla innych. Jeśli decydując się uczyć czegoś nieświadomie ustawisz dynamikę na relację nauczyciela wobec studenta, lekarza do pacjenta, mistrza do ucznia, uzdrowiciela do chorego lub terapeuty do szaleńca, wtedy taki układ jest niezrównoważony, gdyż może służyć jedynie Twoim nieodpowiedzialnym i ukrytym celom.

Stawiając się w nadrzędnej, odosobnionej roli jesteś bezpieczny, gdyż nie ponosisz ryzyka. Jednakże, dla Possibility Managera taka sytuacja jest zaproszeniem do stworzenia drużyny odkrywców. W takim uczącym się zespole na przygodę wyruszają wszyscy razem. Jedynym powodem, dla którego sam zasiadasz w fotelu pilota, jest to, że masz więcej doświadczenia w tworzeniu bezpiecznych warunków eksplorowania nowych terytoriów dla wszystkich w drużynie. Twoim prawdziwym celem jest możliwość zostania zastąpionym, szkolenie większej liczby pilotów.

Zaczynasz pierwszy, po to by inni też mogli tego doświadczyć. Pierwszy pozwalasz sobie stopić się do stanu płynnego, pierwszy wyprawiasz się do jaskini by stanąć twarzą w twarz ze smokiem, pierwszy rozpląwasz się w intensywnej nieważkości. Ale nie idziesz tam bez swojej drużyny i nie idziesz tam też bez błogosławieństw swojej Archetypowej Linii, która przecież wyposażyła Cię w mapę, która doprowadza Cię do tego miejsca. Drużyna i linia są tym, co buduje bezpieczeństwo, ponieważ obie dostarczają Ci informacji zwrotnych. Nauczysz innych jako sposób na spłatę Twojego długu. Dzielisz się z innymi we wdzięczności za to co zostało podarowane Tobie. Jeśli kiedykolwiek złapiesz się na myśleniu, że powinieneś odejść i rozpocząć własną linię, zamiast kontynuować wysiłek pogłębiający związek z obecną linią, od razu możesz zadać sobie pytanie: „Kogo oszukuję?”. Tym impulsem jest prawdopodobnie Twój Gremlin zachęcający Cię do poluzowania krótkiego łańcucha.

Zdobyta wiedza żyje tylko gdy się nią dzielisz. Sukces Twojej nauki przejawia się gdy dzielisz się jej sukcesami w Tobie. Nauka przejawia się poprzez opowieści, które dzielisz z innymi. Odtwarzanie kontekstu pozwala na jego rozwój. Nie możesz posiadać daru, który otrzymałeś dopóki się nim nie dzielisz.

EKSPERYMENT:

SPARK037.01 Ten eksperyment może nie być dla Ciebie. Nie jest stworzony dla wszystkich. Jeśli nie jest dla Ciebie, nie rób go (będziesz mieć tydzień wolnego). Jeśli jest dla Ciebie, to czas na jego wykonanie już minął i lepiej zabrać się do działania jak najszybciej. Nie masz wystarczająco dużo czasu, aby zrobić wszystko, co należało zrobić. Zawsze będą istnieć powody i wymówki na to by nie robić tego doświadczenia. Jednak nic innego w Twoim życiu nie może go zastąpić, dlatego równie dobrze możesz mieć to już z głowy.

Nie próbuj być źródłem tej możliwości. Wiedz jednak, że Twoim zadaniem jest zebrać grupę ludzi w imię zasady możliwości i nawigować w taki sposób, by grupa mogła poznawać przestrzeń niezwykłości. Korzystaj z autentyczności w pytaniach i rzeczywistych, życiowych sytuacji aby utrzymać cel spotkań. Jednocześnie korzystaj z klarowności dostarczonej przez taką książkę jak ta, by dostarczyć ludziom nowych idei i prowadzić ich ku eksperymentom do wypróbowania. Grupa powinna liczyć przynajmniej pięć osób, ale nie więcej niż dwanaście. Osiem osób to optimum.

Nie ma znaczenia jakiego rodzaju przestrzeń nauczania proponujesz. Liczy się że, cokolwiek to jest, ma to szczególne znaczenie dla Ciebie. Poproś ludzi o minimum trzy miesiące zaangażowania, powinni też płacić pewną sumę pieniędzy za uczestnictwo w nauce. Płatność jest potrzebna, gdyż tworzy dla ludzi możliwość przyjęcia tego co jest przekazywane. Podejmij zobowiązanie by uczynić to doświadczenie niezwykłym dla każdego, zwłaszcza dla siebie, bardziej wartościowym i interesującym niż jakakolwiek ilość rozrywek w ich życiu. Poznaj różnicę pomiędzy dyskusjami a poszukiwaniami. Nie zezwalaj na dyskusje. Zadawaj niebezpieczne pytania, na które nie masz jeszcze odpowiedzi. Wypowiadaj się zanim wymyślisz co chcesz powiedzieć. Bądź punktualny, rozpocznij o godzinie rozpoczęcia i zakończ o godzinie zakończenia. Zamknij drzwi gdy zaczniesz aby nikt, kto przyjedzie spóźniony, nie mógł wejść. Bądź bez zarzutu. Baw się dobrze. Do dzieła!