



## **Dragon Dreaming**

### **Hintergrund von Dragon Dreaming**

Dragon Dreaming ist ein von John Croft gemeinsam mit Vivian Elanta, seiner verstorbenen Frau, entwickeltes Instrument, um Projekte, vor allem im Bereich der nachhaltigen Gemeinschaftsentwicklung durchzuführen.

Es geht dabei darum, zu einem nachhaltigen Wandel beizutragen, von einem ökonomischen System des unbeschränkten Wachstums, das auf die Zerstörung unseres Planeten hinsteuert, hin zu einer sich selbst erhaltenden Kultur, die die Entfaltung des Lebens auf der Erde fördert.

Dragon Dreaming ist daher weit mehr als eine Methode zur Entwicklung und Durchführung erfolgreicher Projekte. Es liegt ihm eine bestimmte Haltung zugrunde, eine Haltung der Wertschätzung uns selbst und anderen Menschen gegenüber - mit all ihren Stärken und Schwächen - und gegenüber der Umwelt.

Der Dragon Dreaming Prozess besteht aus 4 gleichwertigen Phasen, Träumen, Planen, Handeln und Feiern.

Dragon Dreaming Projekte müssen folgende Kriterien erfüllen:

- Sie dienen dem eigenen Wachstum, der eigenen Entwicklung
- Sie stärken die Gemeinschaft, deren Teil wir alle sind
- Und sie dienen dem Großen Ganzen, der Umwelt, der Erde.

### **Voraussetzung für Dragon Dreaming**

Voraussetzungen dafür sind

- eine bestimmte Art des Zuhörens\_
- gewaltfreie Kommunikation bzw. Charismatische Kommunikation wie es John Croft nennt.
- die Herstellung von Win- Win Situationen, als der weitestgehende Verzicht auf Konkurrenz innerhalb der Projekte.
- und die Bereitschaft sich auf etwas Neues , auf neue Sichtweisen einzulassen, sich aus den eigenen Komfortzonen heraus zu bewegen.

### **Warum heißt es Dragon Dreaming?**

In vielen Kulturen symbolisiert der Drache die eigenen Ängste eines jeden Menschen aber auch seine stärkste Kraft, wenn er sich diesen Ängsten stellt. Es geht darum, die Grenzen der eigenen Komfortzonen festzustellen und zu versuchen, diese ständig zu erweitern.

## **Kommunikation**

Bevor ich auf den Aufbau von Dragon Dreaming eingehe, möchte ich auf die Kommunikation zurückkommen

Viele Projekte, interessanter Weise, vor allem in nicht-hierarchischen Strukturen, scheitern oft an zwischenmenschlichen Konflikten, also daran, dass die Kommunikation zwischen den Projekt-PartnerInnen nicht richtig funktioniert.

Dragon Dreaming geht daher davon aus, dass das Einüben bestimmter Kommunikations- und Konfliktlösungsrituale die Realisierung von Träumen und Ideen nachhaltig begünstigen kann.

### **Pinakari**

Die eine Hälfte der Kommunikation ist das richtige Zuhören. John Croft verwendet hier einen Ausdruck einer Gruppe von Aborigines, den **Nyangamarta** im Nordwesten Australiens: **Pinakari**, das so viel bedeutet wie „Die Ohren Aufstellen“ und frei übersetzt wird mit „tiefes Zuhören“.

Ziel ist es, einerseits innere Blockaden in einem Konflikt, Spannungen los zu werden, andererseits die in unserem Kopf pausenlos dahin plappernde Stimme zum Schweigen zu bringen, die bewertet, urteilt oder zustimmt zu dem was jemand anderer sagt oder sich bereits Antworten zurecht legt, sodass wir nicht mehr hören, was diese Person sagt.

Außerdem hilft Pinakari, uns bewusst zu werden, was wir wirklich wollen. Wir können in uns hinein hören, um festzustellen, ob uns dieser oder jener Punkt wichtig ist, oder ob wir uns unbewusst schon zu weit von unseren Träumen, Wünschen und Bedürfnissen entfernt haben

Nicht zuletzt hilft es auch bei nachlassender Konzentration.

Praktisch ist Pinakari ein kurzes Innehalten und in sich gehen, also eigentlich eine Mini Meditation.

Jede Person kann jederzeit Pinakari einfordern, indem sie das Klangspiel läutet. Dann müssen alle für ½ oder 1 Minute innehalten und Schweigen.

### **Charismatische Kommunikation**

Die andere Seite der Kommunikation ist die Sprache, die Art, wie wir uns anderen mitteilen.

Nach dem Kommunikationswissenschaftler Schulz von Thun hat unsere Kommunikation mehrere Bedeutungsebenen:

- Die Inhaltliche oder Sachebene, was wir (vermeintlich ) sagen wollen
- Die ich-bezogene Ebene, auf der wir Aussagen über uns treffen
- Die DU-Ebene, auf der wir den /die Angesprochene/n veranlassen möchten, etwas zu tun, denken oder fühlen.
- Die Beziehungsebene, auf der wir unser Verhältnis zu Gegenüber kund tun

Unsere Worte, unser Tonfall, unsere Gesten, Mimik oder Körpersprache können Bewunderung oder Verachtung, Respekt oder Respektlosigkeit, Gleichgültigkeit oder Zuneigung usw. ausdrücken

Für einen guten zwischenmenschlichen Austausch ist es wichtig, sich diese Bedeutungsebenen immer wieder bewusst zu machen.

Das bezieht sich einerseits auf mich und meine Aussagen: Was möchte ich wirklich sagen, was ist mir wirklich wichtig? Inwiefern drücken meine Worte subtile Wertschätzung oder Missachtung meines Gegenübers aus, eine Überhebung oder Unterwerfung – und warum?

Andererseits bezieht sich das auch auf das, was mir andere sagen: Wie viel interpretiere ich in die Worte hinein, wie ist etwas wirklich gemeint? Dabei spielt auch Erfahrung aus vorhergegangenen Kommunikationssituationen eine wesentliche Rolle.

## **Win Win Situationen**

Unsere Kultur, unsere Sprache – nicht nur unsere sondern alle Indo –Europäischen Sprachen - beruhen auf Gegensätzen und damit auch auf Gewinn – Verlierer – Situationen (Beispiele: Arm – Reich; erfolgreich – erfolglos; gebildet – ungebildet usw.) Insbesondere unser Wirtschaftssystem beruht darauf, dass es GewinnerInnen und VerliererInnen gibt.

Dragon Dreaming hat das Ziel, dass unsere Träume zu 100 % erfüllt werden und zwar die Träume jedes einzelnen in der Gruppe. Dazu stehen aber Gewinn – Verlust Spiele im Gegensatz.

Was bedeutet das konkret: Es werden keine Mehrheitsentscheidungen getroffen.

Wenn es ein Problem, einen Konflikt gibt, ist es nötig, dass die Personen, zwischen denen es einen Konflikt gibt, so lange dabei bleiben, bis eine Lösung gefunden wird, die für alle akzeptabel ist. Dabei helfen Pinakari, also richtiges Zuhören und charismatische Kommunikation und verschiedene Methoden der Entscheidungsfindung wie systemisches Konsensieren, Soziokratie, etc.

Oft kommen dabei Lösungen heraus, an die wir vorher überhaupt nicht gedacht haben! Also kein „Entweder –Oder“!

## **Mit dem Drachen tanzen – die eigenen Komfortzonen erweitern**

Was bedeuten Komfortzonen?

Wir leben am liebsten so und dort, wo wir uns auskennen. Hier fühlen wir uns sicher. Selten machen wir uns dabei bewusst, dass das, was wir nicht wissen, so unglaublich viel mehr ist, als das, was wir wissen. Ja, von dem allermeisten wissen wir noch nicht einmal, dass wir es nicht wissen...

Lernen können wir jedoch nur, wenn wir uns aus unserer Komfortzone herausbewegen.

Wenn wir es schaffen, über unsere eigenen Grenzen hinaus zu gehen, uns innerlich zu öffnen und zu einem fragenden, neugierigen, offenen Menschen zu werden, dann können wir beängstigende Situationen und Personen mit anderen Meinungen oder Haltungen als Lehrmeister verstehen. Wir können von ihnen lernen, was wir noch nicht wissen. Und wir können von ihnen lernen, dass wir gar nicht wussten, dass wir etwas nicht wussten.

Das sind so genannte „Aha“ Momente. Aha-Momente können entstehen, wenn wir etwas Neues erkannt haben. Sie können aber auch dann eintreten, wenn wir zwischen Dingen, die wir bereits wussten, eine neue Verbindung herstellen können. In jedem Fall führt ein Aha-Moment dazu, dass wir unsere Welt zumindest in einem bestimmten Aspekt neu wahrnehmen.

## **Das Dragon Dreaming Rad**

### **Die 4 Bereiche:**

Individuum (gelb): Meist beginnt ein Projekt mit der Idee eines einzelnen, also eines Individuums. Wenn es mit anderen geteilt wird, bewegt es sich auf einer Achse Richtung Außenwelt bzw. Umwelt (rot)

Die 2. Achse reicht von der Theorie (weiß) zur Praxis (schwarz)

### **Die 4 Phasen:**

Träumen , Planen, Handeln Feiern

In jedem dieser Quadranten gibt es 3 Projektschritte, die in sich auch wieder alle Elemente beinhalten (Tr, Pl, H, F)

In der **Traumphase**:

- Bewusstsein schaffen für das Projekt, indem es mit anderen geteilt wird
- Motivation
- Information sammeln

Dann gibt es entweder eine Feedback-schleife (Feiern!) zum Bewusstsein oder es geht über zum

**Planen** mit den Schritten:

- Alternativen erörtern
- Eine Strategie entwerfen
- Testen

Wieder geht es entweder zurück zu den Alternativen (Feedback= Feiern) oder in die nächste Phase, das

### **Handeln**

- Beginn der Umsetzung
- Verwaltung der Umsetzung

- Überprüfung des Fortschritts

Wieder Zurück zum Beginn der Umsetzung, eventuell Änderung der Vorgangsweise oder weiter zum

### Feiern

- Erwerb neuer Fähigkeiten
- Transformative Ergebnisse
- Weise Auswertung

Und mit diesen neuen Fähigkeiten und der Auswertung der Ergebnisse können wir das nächste Projekt starten kommen also wieder zurück zum Träumen

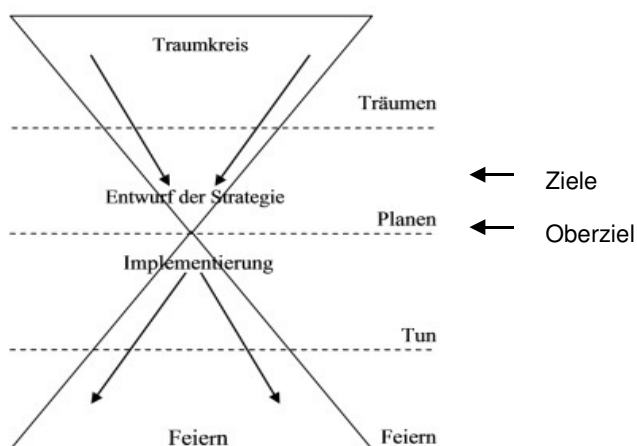
## Der Traumkreis

„Wenn einer träumt ist es ein Traum. Wenn viele träumen, ist es der Anfang von Wirklichkeit.“ (Friedensreich Hundertwasser)

Der Traumkreis ist das zentrale Element der Traumphase. Eine Person bringt die Idee eines Projekts ein und lässt ihr Projekt sterben und zu einem gemeinsamen Projekt des Traumteams werden. Das ist ganz wichtig, damit sich alle Mitglieder des Traumteams gleichermaßen für das Projekt verantwortlich fühlen. Dadurch wird auch verhindert, dass im Falle des Ausscheidens des Initiators, der Initiatorin das Projekt einschläft. Der Traumkreis ist der Schritt der Motivation.

Auf diese Weise entsteht ein Traummanifest der Gruppe, das im weiteren Verlauf des Prozesses immer wieder herangezogen wird, um zu kontrollieren, ob wir uns noch unseren Träumen entsprechend bewegen.

Im nächsten Schritt wird das jetzt sehr breite Spektrum an Ideen allmählich verengt. Ausgehend von den gemeinsamen Träumen werden nun Ziele definiert und danach ein Oberziel indem alle Ziele und nach Möglichkeit alle Träume enthalten sind, ein Titel des Projekts.



## Der Prozess der Zielfindung

### Kriterien für die Ziele

- Zeitlich und inhaltlich begrenzt
- Erreichbar
- In der Zukunft liegend
- Beobachtbar
- Handlungsorientiert

Der nächste Schritt, ist die Findung eines Oberziels, (einer Überschrift, eines Mottos für das Projekt)

Das Oberziel verbindet die Mitglieder des Teams. Es ist die Brücke zwischen dem Traum, den Werten und den Zielen

### Kriterien für das Oberziel (Motto)

- Kurz, präzise
- Alle Ziele und Träume einschließend
- Inspirierend
- Leicht merkbar

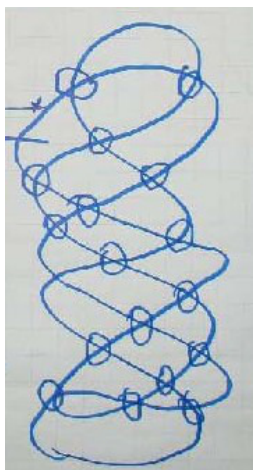
## Erstellung des Spiel – oder Ablaufplanes für das Projekt

Zunächst werden Aufgaben gesammelt, die für die Erreichung der beiden gewählten Ziele nötig sind.

Wichtig ist dabei, dass die Gruppe einen zeitlichen Rahmen vor Augen hat oder dass der/die Träumer/in diesen vorgibt, damit das zeitliche Ziel konkret bleibt. Dadurch wird auch leichter klar, welche Punkte mit dem Ziel harmonieren und welche evtl. einen anderen zeitlichen Rahmen brauchen: Das Ende und der Anfang des Projekts müssen klar sein.

Hier wird offenkundig, wo die Stärken der Gruppe liegen (dort, wo die meisten Punkte genannt werden) aber auch wo es möglicherweise zu Blockaden kommen wird (dort, wo sehr wenige Punkte genannt wurden)

### Das “Karabirt” (=Spinnennetz in der Sprache der Nyangamarta)



Ein sprachlicher Exkurs, der auch mit dem Kapitel Win-Win Situationen zu tun hat: Viele Indigene Sprachen unterscheiden nicht zwischen Objekten, Dingen und Subjekten anders als die Indo-Europäischen Sprachen. Ein Objekt bedeutet, dass ein Subjekt Macht über das Objekt hat, das Objekt aber keine Einflussmöglichkeit über das Subjekt. Für Aborigines sind alle Objekte, Subjekte und

Ereignisse Knoten in einem ständigen Prozess des Fließens. Die Flüsse sind Materie, Information, Energie und Zufall.

Dieser Einstellung liegt auch das Karabirrt zugrunde: Es ist ein Plan der Knoten und der Flüsse, die sie verbinden. Die Knoten sind die Aufgaben und Aktivitäten, die uns helfen, die Ziele und das Oberziel zu erreichen und das Projekt zu verwirklichen.

## **Aufgaben- und Rollenverteilung**

Im Dragon Dreaming gibt es vier verschiedene Rollen:

**KoordinatorIn (grün):** Übernimmt die Verantwortung, kann die Aufgabe machen und ist vollkommen begeistert.

**DrachentänzerIn (Rot):** Kann diese Aufgabe noch nicht bewältigen, will sie es jedoch unbedingt lernen. Hat großes Interesse, aber auch viel Angst und Unsicherheit. Wir lernen dort am meisten, wo unsere größte Angst ist. Hier können wir Ängste abbauen und neue Fähigkeiten erwerben.

**MentorIn (blau):** Hat die Aufgabe schon vielfach gemacht und ist ein/e ExpertIn darin. Will die Aufgabe nicht übernehmen, steht aber als BeraterIn zur Verfügung

**UnterstützerIn (schwarz):** Mag die Verantwortung nicht übernehmen, steht aber als Arbeitskraft zur Verfügung.

Die Rollen werden zugeteilt und auf die einzelnen Post-its mit Namenskürzel in der jeweiligen Farbe markiert.

Wichtig bei Dragon Dreaming ist, dass niemand gezwungen wird Aufgaben zu übernehmen.

Alle Positionen können auch von mehreren Personen besetzt sein.

Mit jedem Dragon- Dreaming- Prozess wachsen dadurch alle Gruppenmitglieder, stellen sich neuen Erfahrungen und erweitern ihren Horizont.

Wenn für Aufgaben sich keine Zuständigen finden, wird in der Gruppe gefragt, ob jemand die Kenntnisse hat und sie doch übernehmen will. Wenn kein Interesse besteht, oder die Gruppenmitglieder die Kompetenzen nicht haben, werden externe Personen für die Aufgaben gesucht, oder das Dreamteam dahingehend erweitert. Oder aber es stellt sich heraus, dass die Aufgabe für die Erreichung der Ziele nicht wichtig ist.