

VERZE 2.09

DRAGON DREAMING

Projektový design

čeština



Věnování

Tato kniha je věnována všem, kdo se nevzdávají svých snů a mají odvahu tančit se svými draky! Tato kniha se šíří na základě licence Creative Commons, tj. může být publikována a distribuována pro nekomerční účely s uvedením autorů. Pokud si přejete provést změny nebo knihu použít k jinému účelu, než vytváření projektů a organizací na základě těchto principů, prosíme, kontaktujte autory.

Pamatujte, že Dragon Dreaming je stále ve vývoji: vznikl jako výsledek práce ekologické organizace Gaia Foundation ze Západní Austrálie. Všichni, kdo praktikují Dragon Dreaming od Brazílie až po Rusko, od Kanady po Kongo, jsou součástí živého, stále se učícího společenství, ve kterém každý pracuje podle svých nejlepších schopností. Tato kniha je jen jednou částí vyvíjejícího se celku informací o Dragon Dreaming.

Pokud si nám přejete pomoci s uskutečněním našich snů, a také pomoci celému společenství příznivců Dragon Dreaming růst a šířit práci s touto metodou dál, pak nás kontaktujte. Naše poselství zní: sto procent vašich snů se může uskutečnit! Doufáme, že vám tato malá příručka pomůže začít realizovat jakékoli sny, které vás na vaší cestě čekají. Přejeme vám přitom hodně zábavy i poznání. Mějte na paměti, že pokud nám něco nepřináší radost, pak to není udržitelné! Tak se vydejte za svými sny!



ISBN: Google → „dragon dreaming project design book isbn“

Pokud chcete podpořit společenství Dragon Dreaming finančním příspěvkem, navštivte webovou stránku: <http://www.dragondreaming.org/about-us/become-involved/>



» *Budoucnost patří těm,
kdo věří v krásu svých snů* «
Eleanor Roosevelt



Tiráž

Práce na této knize byla započata na jaře 2012 původním textem, který napsala Ilona Koglin ve spolupráci s Manuelou Bosch, Angelem Hernandezem a Florianem Müllerem. Byla dokončena v létě 2013 ve spolupráci s Johnem Croftem, Catrionou Blanke a Ilonou Koglin, podílely se na ní svými texty také Monica Prado (Mandakini Dasi) z Juiz de Fora (Brazílie) ve spolupráci s Bernadette Otto z Penticton (Kanada). Zvláštní poděkování patří Johnu Croftovi, zakladateli Dragon Dreaming, jehož myšlenky a nápady se staly základem této knihy.

Autoři: Catriona Blanke, John Croft, Mandakini Dasi (Monica Prado), Ilona Koglin

Podpora: Manuela Bosch, Angel Hernandez, Florian Müller, Bernadette Otto,

Technická podpora: Matthias Brück

Ilustrace: Wiebke Koch, Ulrike Reimann, Martin Halíř

Rozvržení: Ilona Koglin, Martin Halíř

Překlad: Kateřina Málková, Eva Hauserová & Martin Halíř

Jazyková korektura: Adéla Hrubá

Více informací o Dragon Dreaming a také seznam trenérů a jiné užitečné materiály najdete na www.dragondreaming.org

Tato verze e-knihy vznikla v období, kdy byla na krátký čas přerušena kontinuita správy vícejazyčné verze e-knihy v komunitě Dragon Dreaming.

OBSAH

Filosofie **Stránka 5**

Osobní růst **Stránka 6**

Čas snění **Stránka 6**

Cesty písni **Stránka 7**

Hry „výhra-výhra“ **Stránka 7**

Komunikace **Stránka 8**

Generující otázky **Stránka 8**

Pinakarri **Stránka 9**

Charismatická komunikace **Stránka 10**

Cyklus projektu **Stránka 11**

Překročení prahů **Stránka 11**

Čtyři typy lidí **Stránka 12**

Ke kterému typu patřím? **Stránka 13**

Snění **Stránka 14**

Tým snu **Stránka 14**

Kruh snění **Stránka 15**

Mluvicí předmět **Stránka 16**

Plánování **Stránka 16**

Stanovení cílů **Stránka 17**

Vytvoření hlavního cíle projektu **Stránka 18**

Karabirrdt **Stránka 18**

Úkoly a odpovědnost **Stránka 19**

Čas a rozpočet **Stránka 20**

Testování **Stránka 21**

Silný Protihráč **Stránka 22**

Realizace **Stránka 23**

12 kontrolních otázek **Stránka 24**

Oslavování **Stránka 25**

Dosažení mistrovství **Stránka 26**

Pocity ve skupině **Stránka 27**

Plánování nástupnictví **Stránka 28**

Jedenáctá hodina –

Proroctví stařešiny kmene Hopi **Stránka 28**

FILOSOFIE

Filosofie Dragon Dreaming vychází z pradávnej moudrosti původních obyvatel Západní Austrálie (Aboriginců) a sleduje tři stejně důležité cíle: Službu Zemi, Vytváření Společenství a Osobní Růst.

Žijeme v zajímavých a náročných časech. Globální změny klimatu už nelze popřít; populace planety rychle roste; ekonomika založená na úvěrech, nikoli na úsporách, nutí mnoho lidí žít v chudobě; ztráta biodiverzity ohrožuje mnoho milionů biologických druhů – o tom všem jste pravděpodobně už slyšeli.

Tváří v tvář této realitě máme dvě možnosti. Zaprvé můžeme počkat, až na nás dolehnou následky těchto změn, a pak se pokusit zvládat co nejlépe krize, které nastanou. Nebo můžeme jednat už teď, rozvíjet ve svém vlastním životě udržitelnost a schopnost k adaptaci, být připravení a snažit se dělat, co je v našich silách, aby všechno dopadlo co nejlépe. Paul Hawken ve své knize „Blessed Unrest“ („Požehnaný nepokoj“) píše o

globálním mezinárodním hnutí občanské společnosti, která vzniká na pomezí ekologie, ochrany občanských práv a přímé demokracie a do které se zapojuje celý svět. Toto hnutí, předem netušené a bez jednotného řízení, fakticky tvoří imunitní systém naší planety a začíná vytvářet budoucnost prospěšnou pro nás všechny. Dragon Dreaming je součástí tohoto hnutí, jehož úkolem je „Služba Zemi“, tj. přispívat k pozitivní lidské přítomnosti na této planetě.

Žijeme ve velmi individualistickém světě, který má také svoje pozitivní stránky, ale zároveň nás vede k větší izolovanosti. Když ovšem máme čelit uvedeným výzvám, potřebujeme se vzájemně podporovat, jak jen to jde. Právě proto se Dragon Dreaming soustřeďuje také na „Vytváření Společenství“.



Podstata Dragon Dreaming spočívá v tom, že bezpečně ztratíme kontrolu nad věcmi

Za třetí rádi trávíme svůj život uvnitř své komfortní zóny. Pravděpodobně to dobře znáte – je to oblast, v níž se dobře vyznáme a v níž komunikujeme převážně s lidmi, se kterými se cítíme příjemně. Tady se cítíme v bezpečí. K něčemu novému se ale můžeme posouvat, pouze když překročíme hranice této komfortní zóny. Právě tam na nás čekají „draci“, z nichž vychází název Dragon Dreaming – Dračí snění. Draci představují naše problémy, naše obavy a strachy, naši nejistotu a lidi, se kterými můžeme mít potíže. Pokud dokážeme překročit své vlastní hranice, učíme se „tančit s našimi draky“, a to nám dovoluje neustále čerpat inspiraci k tomu, abychom pěstovali svoji vnitřní sílu a získávali nové dovednosti. Tímto způsobem Dragon Dreaming míří k třetímu cíli – „Osobnímu Růstu“.

Osobní růst Aha-momenty

Okamžiky, kdy objevujeme něco, o čem jsme doposud nevěděli, jsou krásné. Ještě krásnější jsou okamžiky, kdy objevujeme něco, o čem jsme ani netušili, že to nevíme. Jsou to tzv. Aha-momenty. Obvykle mohou přijít, když zkoumáme nebo studujeme něco nového. Také se mohou objevit, když nacházíme nové souvislosti mezi známými věcmi. V každém případě nám Aha-momenty umožňují nově vnímat některé aspekty okolního světa. A jejich výsledkem je, že se naše vědomí rozšiřuje.

Aha-momenty jsou velmi nakažlivé. Když jeden člověk sdílí své Aha-momenty, zvyšuje pravděpodobnost toho, že se ostatní také dozvědí něco, o čem ani netušili, že to neznají.

Sdílení různých „Aha!“ ve skupině vede k tvořivým řešením společných problémů. Budete-li rozvíjet dovednost pokládat generující otázky, objevíte pro sebe úplně nový svět. Různí lidé mají rozdílné zkušenosti s tím, kdy se Aha-momenty objevují. Pravděpodobnost jejich výskytu se zvýší, když:

- » Jste v kontaktu s živou přírodou.
- » Jste propojeni s různými skutečnostmi, lidmi a prostředími.
- » Cestujete na místa s jinou kulturou.
- » Rozjímáte a přemýšlíte.
- » Hluboce nasloucháte slovům jiných lidí.
- » Objevujete viditelná i neviditelná znamení.
- » Jste ve spojení se svými sny a vizemi.
- » Meditujete.
- » Intenzivně se zaměříte na určitý problém, ale pak se věnujete naprosto odlišné činnosti.

Čas snění Koncepte času Aboriginců

Současné vnímání času je založeno na tom, že jde o objektivní proces, jednotný pro všechny a lineární, plynoucí z minulosti do budoucnosti. Snění je v tomto přístu-

pu vnímáno jako subjektivní proces, který nemá nic společného s realitou. V mnoha kulturách, včetně tradiční kultury australských Aboriginců, je snění vnímáno jako kolektivní a objektivní zkušenost. Takový přístup otevírá dveře společnému tvoření a hlubšímu vzájemnému pochopení. V tomto pojetí není nic odděleno: všechno je dočasný shluk cest v neustálém pohybu.

Jak říká domorodé přísloví: „Všichni jsme hosté v tomto čase a na tomto místě. Jen tudy procházíme. Naším úkolem tady je pozorovat, učit se, růst, milovat... Pak se vrátíme domů do své země.“ To znamená, že všechno je možné a že když pracujeme s koncepcí Času snění, pracujeme s tou naší částí, která má přístup ke kolektivnímu vědomí.

Takový přístup také znamená, že jsme se všichni ocitli v přítomnosti na mostě spojujícím místa, odkud jsme přišli, a místa, kam máme namířeno. Pro některé lidi je tento most malý a snadno ho přejdou, pro jiné je obrovský a strašidelný. Tento most je součástí naší osobní historie – příběhu, který vytváříme

v každém okamžiku svého života, kdy stavíme most kámen po kameni a současně po něm pokračujeme ve své cestě. To vysvětluje naše životy – odkud jsme vyšli, jaká důležitá ponaučení z klíčových událostí svého života jsme načerpali a jaké cíle svého směřování před sebou vidíme: Cesty písní (Songlines).

Cesty písní

Proč jsou projekty důležité

Australští Aboriginci z kmene Noongar věří, že začátkem všeho byl „karl“ – žlutý oheň, světlo prvních paprsků ranního slunce. „Karlup“ je krb, oheň, u kterého se lidé scházejí, aby sdíleli své sny, vyprávěli příběhy, činili rozhodnutí, plánovali své kroky a oslavovali konec dne. Zčásti se to dělo pomocí písní, například když bylo potřeba popsat cestu podle důležitých prvků krajiny. Odsud vychází název Cesty písní.

Tyto Cesty písní dávají našim životům cíl a smysl. Z tohoto pohledu můžeme svůj život vnímat jako řadu důležitých milníků a je-

jich spojnic – Cest písní. Právě tak dávají našim životům smysl a cíl projekty, do kterých se během svého života zapojujeme.

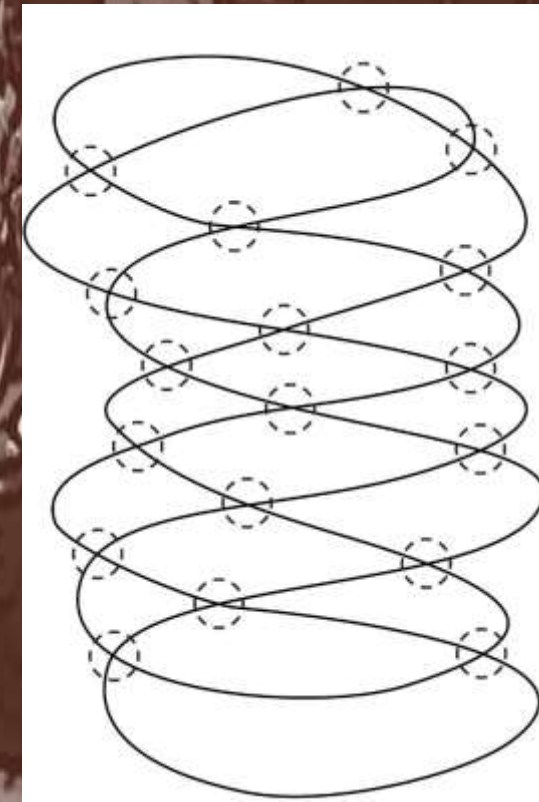
Hry „výhra-výhra“ Konec kultury „výhra-prohra“

Civilizace, jak ji známe, je založena na určitém světonázoru. Prostřednictvím našeho jazyka, který obsahuje subjekty (aktivní) a objekty (pasivní), vnímáme svět jako soubor věcí, které můžeme vlastnit a kontrolovat. Takový pohled všechno dělí na několik kategorií: jedni dominují nad ostatními. To, ve zkratce, spouští hry založené na principu „výhra-prohra“ (jeden získává a druhý ztrácí) a hierarchii násilí, což obvykle pokládáme za jediný možný způsob existence.

Vytvářet si vztahy s prostředím znamená, že vstupujeme do vztahů s živoucím světem, jehož jsme součástí. Víra, že můžeme tento svět ovládnout prostřednictvím síly a moci, je lidským bludem, který vede k rozčarování a krachu. Nemů-

žeme totiž kontrolovat toky energie, hmoty, informací ani chaos a entropii, jejichž jsme součástí. Podle tradic Aboriginců nic nefunguje odděleně od zbytku světa – věda to stále znovu potvrzuje.

Můžeme však působit v součinnosti s těmito toky. To znamená, že můžeme pracovat s čímkoli a s kýmkoli, když se přitom budeme vždycky snažit objevit způsoby, jak hrát hry „výhra-výhra“. Abychom to dokázali, musíme se nejprve stát zranitelnými, protože potřebujeme vždy vidět i druhou stranu problému. Tu stranu, která má výhrady vůči našemu projektu. Stranu, které se týkají naše předsudky a domněnky. Když budeme praktikovat tento nový druh hry, otevřeme se nekonečným možnostem, které nám dříve nebyly dostupné. Hry „výhra-prohra“ jsou neudržitelné. Chceme-li vytvářet skutečně udržitelnou kulturu, hry podporující princip „výhra-výhra“ se stávají nezbytnými.



*Koncepce Času snění podle Aboriginců.
Všechno je dočasný shluk cest v neustálém pohybu.*

KOMUNIKACE

Když používáme Dragon Dreaming, je důležité si uvědomovat, že směřujeme k vytvoření nových paradigmat a nové kultury. Potřebujeme obnovit svoji schopnost hlubokého naslouchání. Slyšet, jak k nám promlouvá Země, naslouchat si navzájem a naslouchat také sami sobě.

Dragon Dreaming se snaží vytvořit nový jazyk založený na koncepci her, kde každý vítězí, a nahradit jím, kde to jen půjde, jazyk založený na hrách „výhra–prohra“ (a někdy dokonce i na hrách „prohra–prohra“). A stejně jako u mnoha jiných dovedností platí, že čím více je praktikujeme, tím lepších výsledků dosahujeme... Velmi často projekty krachují z důvodu nedostatečné nebo zkreslené komunikace. Existují ale různé způsoby komunikace, které nám pomáhají realizovat naše vize, a také řešit konflikty nebo jim předcházet.

Generující otázky Obráťte se k síle emocí

Generující otázky jsou takové otázky, které mají emocionální sílu a dotýkají se života toho, kdo se ptá, i toho, kdo je dotazován. Celkově je jejich úkolem objevit, co

chybí k tomu, aby se situace změnila k lepšímu. Je to otevřené pozvání, abychom se zabývali tím, co ještě neznáme. Děje se to díky otevřené reflektující otázce odhalující hlubší vrstvy reality.

Způsob, jak spolupracujeme na svých projektech, je výrazně ovlivněn tím, jak mluvíme a jak si vzájemně nasloucháme. Generující otázky jsou základem Dragon Dreaming, proto vám radíme a pozvujeme vás k tomu, abyste rozvíjeli své návyky tvorby a pokládání takových otázek. Abyste lépe pochopili jejich principy, uvádíme v této knize několik příkladů...



Pinakarri

O hlubokém naslouchání

Slovo „Pinakarri“ znamená v jazyce Aboridžinců „hluboké naslouchání“. Schopnost empatického naslouchání jsme v naší kultuře z větší části ztratili, a místo toho převážně nasloucháme hlásku ve své hlavě, který všechno soudí ve stylu „výhra–prohra“ (tedy dobře–špatně). Tento hlásek nás vyrušuje a nutí rychleji zapomínat, co jsme slyšeli. Například jsme schopni věnovat svoji pozornost ucelenému tématu v průměru pouze 20 minut, než hlásek spustí a začne nám komplikovat plnohodnotné naslouchání. Pinakarri tento hlásek jemně umlčí.

Každý účastník Dragon Dreaming může kdykoli vyvolat Pinakarri. Můžete použít zvoneček nebo jiný libovolný zvukový signál, na kterém se dohodnete. Jakmile zazní, všichni přestanou mluvit, zanechají jakékoli další činnosti a zůstanou chvíli zticha. Záleží na každém člověku, do jaké hloubky se dokáže uvolnit, důležité je, aby se všichni ztišili. Cílem těchto cvičení je překonat některé aspekty lidského chování. Pinakarri zaprvé pomáhá lidem, kteří právě jsou v nějakém

konfliktu, překonat vnitřní bloky. Míváme totiž tendenci lpět na svém stanovisku tím víc, čím víc nám někdo odporuje. Často je nám pak jedno, že druhý člověk může mít pravdu. Díky krátkým přestávkám Pinakarri máme možnost „vychladnout“.

Zadruhé nám Pinakarri pomáhá důkladněji ověřit, zda něco skutečně chceme. V tichu můžeme naslouchat vlastnímu nitru a vnímat, jestli jsme sami vůči sobě upřímní, anebo jsme ztratili spojení se svým původním snem, přáními a potřebami a bojujeme jen proto, abychom obhájili svoji pravdu nebo neztratili tvář. Konzistentnost našich postojů a přání je stejně důležitá jako včasné zchlazení vzbouřených emocí. Pokud potlačujeme své sny a potřeby, vždy budeme cítit, že nám něco chybí. Tento pocit se bude co chvíli vracet a může vážně ohrozit náš projekt. Brání vzniku opravdové různorodosti, která je nezbytná pro skutečné učení a úspěch.

V projektových týmech se často objevuje nerovnováha dominance a represe: několik „vůdců smečky“ mluví většinu času a protlačují své

Stručný návod k Pinakarri

Zklidněte se a navažte spojení se svým tělem:

1. Soustředte se na místa, kde se vaše tělo dotýká židle nebo polštáře, na kterém sedíte.
2. Vnímejte váhu svého těla. Uvědomte si, jak ji Země podpírá. Gravitace je nejstarší silou ve vesmíru. Kdyby vás nějaký člověk vždycky takto podporoval, pokládali byste to za projev bezpodmínečné lásky. Uvědomte si bezpodmínečnou lásku Země k sobě a podporu, kterou vám dává.
3. Zhluboka se nadechněte a vydechněte. Procit'te rozdíl ve zvuku svého dechu a rozdíly teploty při nádechu a výdechu. Tento rozdíl v teplotě vzniká díky Slunci. Kdo jste? Jste tanec hmotných cyklů Země s energií Slunce.
4. Slyšíte rytmus svého srdce? Bylo s vámi dřív, než jste se narodili, a zůstane s vámi až do vaší smrti.
5. Najděte místo, kde ve svém těle pociťujete napětí nebo přebytek energie. Zhluboka dýchejte do tohoto místa, vědomě ho uvolňujte a vydechujte napětí.
6. Teď jste umlčeli hlásek ve své hlavě. Existuje spousta způsobů, jak stavu Pinakarri dosáhnout. Svobodně experimentujte a najděte si pro sebe nejlepší způsob.

Tip: Kromě Pinakarri existuje mnoho různých způsobů, jak se soustředit na přítomnost a komunikovat charismaticky. Inspiraci můžete čerpat v knihách o nenásilné komunikaci, o teorii „U“ Otty Scharmera, o facilitaci jako duchovní praxi Johna Herrona nebo o vytváření společenství podle M. Scotta Pecka. V českém kontextu můžeme doporučit koncept M. Frýby Focusing a Satiterapie.

nápady a zájmy.

Pinakarri nám pomáhá překonat tuto tendenci dominance několika málo lidí, takže se všichni začnou projevovat autenticky a reálně. Může nám pomoci stát se lidskými bytostmi, které žijí „lásku skrze konání“. A může pomoci vytvořit láskyplné společenství, ve kterém je každý účastník viděn a slyšen. Když začínáte pracovat s Pinakarri, počítejte s tím, že na zvládnutí této techniky budete potřebovat nějaký čas.

Charismatická komunikace Jazyk her „výhra–výhra“

Charismatická komunikace znamená, že sdělujeme to, co skutečně chceme, z hloubi svého nitra. Funguje to obdobně jako automatické psaní. Všechno, co k tomu potřebujete, je vypnout zmiňovaný hlásek ve své hlavě. To často vyžaduje větší odvahu, než by se zdálo. Charismatická komunikace je založena na důvěře – důvěře, že můžeme sdílet své pocity a sny, aniž by hrozilo, že se nám někdo vysměje. Naše každodenní komunikace plní

funkci štítu – schováváme se za fakta a postoje. Když se otevřeme doopravdy, dáváme tím lidem možnost, aby viděli nás i naše projekty ve skutečné podobě.

Jsme zvyklí mluvit o svých nápadech způsobem ovlivněným hláskem v naší hlavě, který zvažuje: „Co chci říci? Co má pro mne význam?“ Často si neuvědomujeme, jak naše slova vytváří sotva viditelnou hru „výhra–prohra“, když někoho obdivujeme nebo jím pohrdáme, nebo dokonce vyjadřujeme nadřazenost nebo represi. Soustřeďujeme se na interpretaci toho, co říkají ostatní, a na hledání „skutečné podstaty“ jejich výroků...

V Dragon Dreaming využíváme svoji intuici, abychom projektu umožnili mluvit našimi ústy. To je Charismatická komunikace. Doporučujeme vám používat Charismatickou komunikaci za všemožných okolností, například skutečně tváří v tvář početnému publiku, nebo při vedení seminářů a workshopů...

Jak komunikovat charismaticky

Věřte, že to je opravdu bezpečný způsob, jak říkat, co si skutečně myslíte.

Praktikujte toto cvičení ve dvojicích. Posadte se proti sobě a mluvte o projektech, které realizujete, anebo teprve hledáte způsoby, jak je realizovat. Nejdříve spolu mluvte obvyklým způsobem. Pak použijte metodu Charismatické komunikace a vyprávějte o svých projektech ještě jednou. Přitom dovoluňte svým projektům, aby promlouvaly skrz vás. Nezapomeňte pak sdílet své prožitky a říci si navzájem, co se v druhém případě změnilo.

1. Praktikujte Pinakarri. Posadte se zpříma a zavřete oči. Dýchejte zhluboka. Hluboké dýchání vás zbaví strachu a napětí. Uvědomte si, v kterých místech jste spojení se Zemí (přes chodidla). Prociťte, jak vás páteř propojuje s nebem.
2. Přeneste pozornost z hlavy do oblasti pod pupkem. To je centrum vaší rovnováhy, Hara.
3. Využijte své představivosti a vizualizujte si sféru osobního prostoru, která obklopuje všechny lidi, se kterými mluvíte. Pak si vizualizujte vlastní bublinu, představte si její velikost, tvar a barvu. Teď ji začněte rozšiřovat, až se propojí s bublinami ostatních a s láskou je obklopí.
4. V duchu si vyvolejte, jaký pocit napojení na přítomnost byste chtěli vytvořit u člověka, se kterým mluvíte. Jaký tón hlasu je potřeba, abyste to dokázali?
5. Použijte tento tón hlasu, držte se předchozích čtyř kroků a nechte svá slova volně plynout ...

CYKLUS PROJEKTU

Propojení mezi původně vnitřním (jedinec) a vnějším (prostředí), stejně jako spojení mezi teorií a praxí, vytváří dvě osy a čtyři kvadranty, které charakterizují každý projekt.

Každý projekt je vzájemnou interakcí mezi vnitřním a vnějším a mezi teorií a praxí. Integruje v sobě všechny tyto aspekty. Když zkombinujeme tyto dvě dvojice a styčné plochy, vzniknou čtyři kvadranty, které popisují čtyři hlavní fáze projektu: Snění, Plánování, Realizaci a Oslavování. Diagram cyklu projektu Dragon Dreaming znázorňuje tento proces.

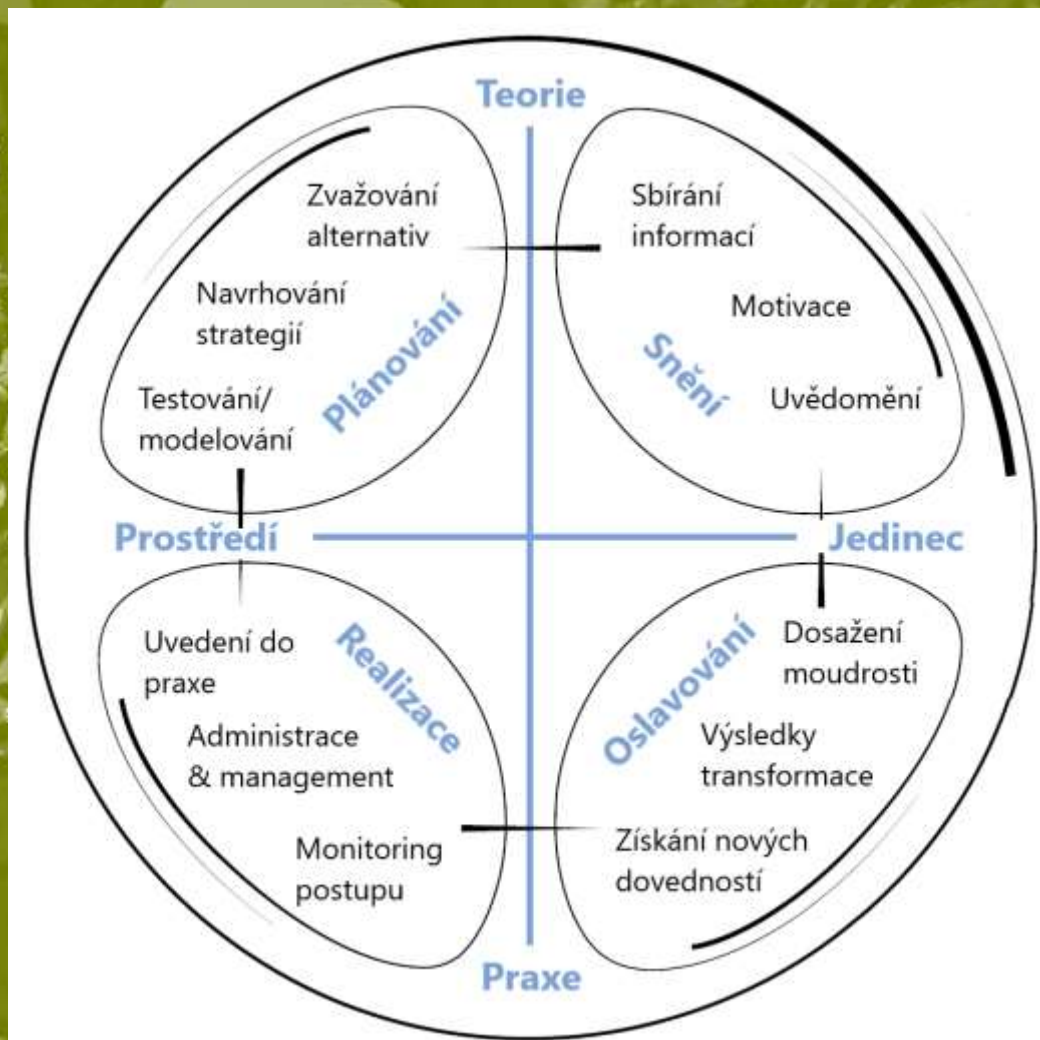
Překročení prahů Styčné plochy komunikace

Rozhraní jednotlivých oddílů fungují jako komunikační orgány. Nejsou to strnulé a neměnné rozdělovací linie. Mohou se posouvat v závislosti na fázi projektu a/nebo na jeho realizačním týmu. Občas převažuje jedna strana, někdy zase jiná. Projekty se podobají fraktálům. To znamená, že v každém kvadrantu můžeme znovu najít

Snění, Plánování, Realizaci a Oslavování.

Projekty využívající metodu Dragon Dreaming mohou být udržitelné jen tehdy, pokud projdou všemi fázemi v každém kvadrantu. Každý kvadrant začíná znovu fází Snění, dále pokračuje Plánováním, poté přechází do fáze Realizace a přechodovým prahem k dalšímu kvadrantu se stává Oslavování.

Mnohé z těchto prahů v nás mohou vyvolávat obavy: přechod od Snění k Plánování vyžaduje odvahu a dostatek energie. Obzvláště složitý může být přechod od Plánování k Realizaci, protože vyžaduje od všech účastníků projektu skutečné nasazení. Pokud se projekt dostává do složité fáze, je vhodné si položit otázku, zda se nenacházíme na prahu přechodu k další etapě.



Vzorec cyklu Dragon Dreaming můžeme najít také v ekosystémech, ve fyzikálních zákonitostech počasí, v šamanském kole severoamerických Indiánů, dokonce i v našich tělech – podobnou strukturu má náš mozek. Jedním z mnoha symbolických aspektů je analogie se čtyřmi ročními obdobími (zima, jaro, léto, podzim), další jsou čtyři fáze života člověka (dětství, dospívání, zralost, stáří). Také každý den můžeme popsat prostřednictvím tohoto cyklu. Začíná sny, pak přichází ranní plánování, denní činnosti, a pokud je člověk dostatečně moudrý, večerní oslava.

» *Za hranicí zaběhlých představ o konání správných a špatných věcí je prostor. Tam se setkáme.* «

Džaláleddín Rúmí

Oslavování je důležitým krokem, kdy překonáváme různé prahy mezi kvadranty. Jinými slovy, každý práh mezi kvadranty, například od Plánování k Realizaci, je také krokem od Oslavování v jednom kvadrantu ke Snění v druhém, a to znamená opuštění naší komfortní zóny. Dostatečná pozornost věnovaná Oslavování ve správnou chvíli může také zabránit „vyhoření“ účastníků projektu. Oslavování je chvílí, kdy získáváme energii, která nás bude pohánět dál. Právě díky ní je projekt udržitelný.

Čtyři typy lidí Snivec, plánovač, realizátor a oslavovač

Dragon Dreaming nejen že rozli-

šuje čtyři fáze projektu, ale také pracuje se čtyřmi rozdílnými charaktery – se snivcem, plánovačem, realizátorem a oslavovačem.

V týmu je dobré mít rovnováhu všech čtyř typů. Smysl je v tom, že například projektový tým složený jen z plánovačů nebude trvale v realizaci projektů tak úspěšný. Vyvážený tým zvyšuje šance na to, aby projekt byl realizován, dosáhl úspěchu a jeho účastníci dosáhli hlubšího poznání.

Současně je třeba zdůraznit, že přítomnost všech čtyř typů v týmu může vyvolat konflikt. Snivec může mít velké potíže spolupracovat s realizátorem, a naopak. Plánovač může mít problémy s oslavovačem, a naopak. V moderní západní společnosti se za efektivní považují pouze plánovači a realizátoři. Ve

skutečnosti jsou ale velice potřební také snivci a oslavovači. Najděte je a zapojte je!

V každém z nás jsou přítomné rysy všech těchto charakterů. Střídáme role v závislosti na situaci, projekt od projektu, jak procházíme životem. Podívejte se na náš vlastní životní cyklus. Miminka a malé děti tráví mnoho času sněním, mladí více plánují, lidé středního věku hodně pracují a starší lidé si užívají života a uvědomují si jeho podstatu, tudíž oslavují.



Ke kterému typu patřím?

Malé cvičení: Jaká je struktura vašeho týmu?

1. Nakreslete na zem kolo Dragon Dreaming a osy křížící se v pravých úhlech (s póly vnitřní–vnější a teorie–praxe). Stejně schéma nakreslete na flipchart nebo na papír. Teď si představte, že každá osa od středu k okraji kola má škálu od 0 do 10: 0 je v centru kruhu, 10 je na obvodu kruhu.

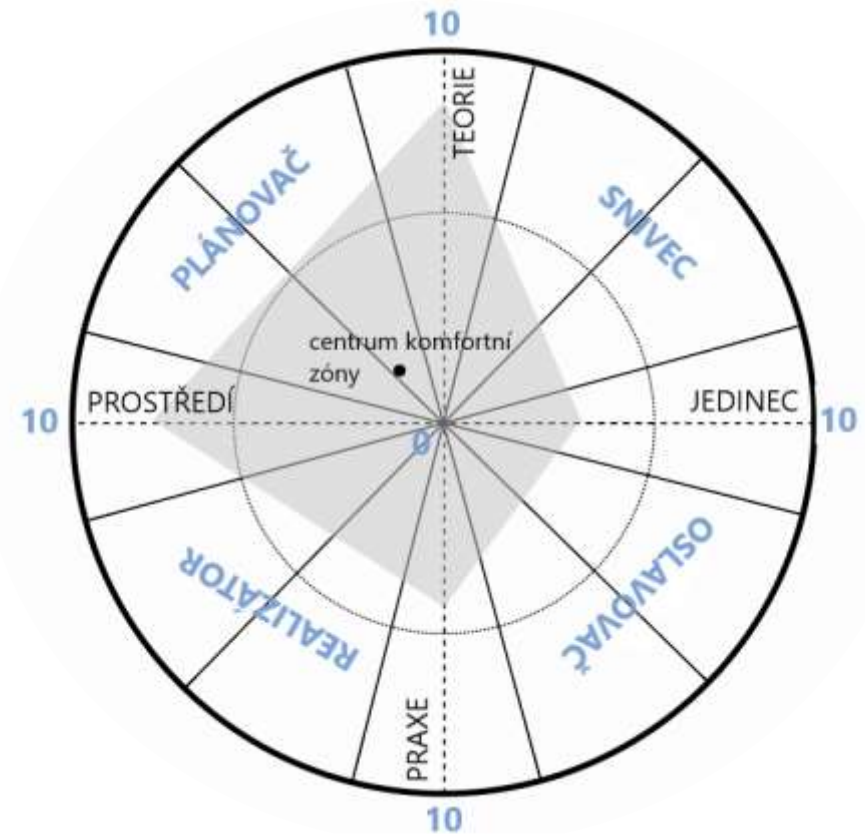
2. Pomocí Pinakarri si zvolte okolnosti, ve kterých byste rádi objevili své místo – pozici (např. ve vašem současném projektu nebo v celém životě).

3. Postavte se doprostřed na osu mezi Jedincem a Prostředím a zvolte si jednu stranu. Začněte přecházet tam a zpět, dokud intuitivně nepocítíte hranici své komfortní zóny. Jak ji poznáte? Pomůže vám vaše tělo! Může to být okamžik, kdy na chvíli přestanete dýchat nebo pocítíte napětí v těle. Totéž zopakujte pro druhou stranu osy, abyste dostali výsledek pro obě: od středu k Jedinci a od středu k Prostředí. Součet nemusí být 100 %. Možná se někdo ocitne na stupni 9 na škále Jedinec (jako introvert), a zároveň na stupni 9 škály Prostředí (jako extrovert).

4. Stejně kroky zopakujte na ose mezi Teorií a Praxí.

5. Zaznamenejte výsledky na flip-chart nebo na papír. Propojte linkami vzniklé čtyři body, které odpovídají vašim výsledkům (viz obrázek).

6. Centrum vaší komfortní zóny ukáže, které tendence u vás převažují. Najdete je tak, že označíte prostředek každé spojovací čáry. Pak spojíte střed čáry Prostředí – Praxe se středem čáry Jedinec – Teorie. Obdobně spojte středy Prostředí – Teorie a Jedinec – Praxe. Překřížení těchto linek se bude nacházet buď v jednom z kvadrantů, anebo na hranici mezi dvěma kvadranty. Tento bod ukazuje střed vaší komfortní zóny.



SNĚNÍ

Každý projekt, který byl kdy realizován, začínal snem nějakého člověka. V Kruhu snění je tento sen obohacován kolektivní inteligencí. Stává se společnou vizí pro celý Tým snu. Cílem přitom je dosáhnout toho, aby byly všechny sny naplněny na 100 %! Žádné kompromisy!

Každý projekt začínal snem nějakého člověka. Velmi často vychází z nějaké změny vědomí, z Aha-momentu. Když člověk o svém snu mluví s jinými lidmi, začíná si plně uvědomovat jeho podstatu. Většina projektů se v této fázi Snění zablokuje, protože lidé vzájemně své sny nesdílejí. To je první práh, který mnohé dobré nápady nedokáží překonat. V současné době lidé přestali věřit v sílu snů. Bojíme se sdílet své sny s ostatními, protože se obáváme, že se nám vysmějí nebo nás jednoduše nevyslechnou. To brání uvádění snů do reality.

Tým snu

Jak si vybrat správné lidi?

Jakmile někdo má nějaký nápad nebo sen, v Dragon Dre-

aming ho ze všeho nejdříve sdílí se skupinou lidí. O koho by mělo jít? Mohou to být přátelé, sousedi, rodina, kolegové, lidé se speciálními dovednostmi a znalostmi, a/nebo zástupci společenství, které by tento nápad mohl zaujmout.

Když si vybíráte lidi do projektu, je důležité nehledět jen na jejich dovednosti a znalosti, kterými by mohli obohatit projekt, ale volit lidi, se kterými byste chtěli být a pracovat. Vztahy jsou nejdůležitější. Pokud se projekt týká vesnice, města nebo jakéhokoli jiného existujícího společenství, bude moudré vzít ohled na to, koho konkrétně se projekt dotýká.



Tito lidé musí být zapojení minimálně jako jeho příznivci nebo podporovatelé. Pokud je projekt spojen se změnami ve společenství, bude moudré k němu přizvat lidi s dobrými sociálními vazbami a také děti a mládež.

Jakmile projekt začne růst, může začít růst i Tým snu. Pokud se fáze Snění účastní více než osm lidí, je lepší vytvořit několik Kruhů snění v menších skupinkách. Také není nutné, aby se každý účastník Kruhu snění bezprostředně účastnil realizace projektu. Zkušenost ale ukazuje, že se lidé pro projekt často nadchnou, když se účastní sdílení snů s ostatními.

Kruh snění Bez kompromisů!

Jakmile jste se rozhodli pro ty, s kterými chcete svůj sen sdílet, pozvěte je do Kruhu snění. Na setkání, jehož smyslem je přizvat kolektivní vědomí skupiny. V tomto procesu je nutné, aby váš individuální sen zemřel a přerodil se ve společný sen celé skupiny, protože je velký rozdíl v energii mezi „pracuji na svém projektu“ a „pracujeme na našem projektu“.

Jak realizovat Kruh snění

Poté co iniciátor představí svůj sen (vizi) a vysvětlí, jak bude projekt vypadat, obrátí se na ostatní a pokládá generující otázky, například:

„Jaký by měl tento projekt být, abyste v budoucnu mohli říct – bylo to úžasné, svůj čas jsem nemohl strávit lépe?“ Anebo: „Díky čemu byste pak řekli – Ano! Jsem moc rád, že jsem se na tomto projektu podílel!“

Pak všichni popořadě tuto otázku zodpoví, mohou přitom použít „mluvicí předmět“. Pokud někdo nebude chtít nic říci, může předat slovo dalšímu. Může něco doplnit později, když na něj znovu přijde řada. Je velmi důležité, aby byly zapsány všechny myšlenky, které se v Kruhu snění objeví. Jedním ze způsobů, jak to udělat, je jmenovat zapisovatele, který bude všechno průběžně zaznamenávat. Další způsob, jak zachytit myšlenky, je, že každý účastník zaznamená, co řekl člo-

věk sedící vedle něj, takže zapisování se posouvá dokola s „mluvicím předmětem“. Nesnažte se zapisovat podrobně a přesně každé slovo, jednoduše zaznamenejte podstatu vyřčeného.

Když všechno zaznamenáte, ověřte s tím, kdo mluvil, zda to odpovídá podstatě jeho sdělení. Pokud si všimnete poklesu energie, znamená to, že něco nefunguje tak, jak by mělo. Snažte se

vyvarovat analytické paralýzy, tj. situace, kdy se váš Tým snu zasekne v debatách o významu slov. Zajistěte, aby v Kruhu snění proudila energie, protože pak bude celá zkušenost pro všechny transformující. Kruh snění pokračuje, dokud nedojde na všechny. Je důležité oznámit, že Kruh je uzavřen – a samozřejmě to oslavit!

Nápověda pro maximální účinnost Kruhu snění:

- » Používejte zvoneček pro Pinakarri.
- » Používejte „mluvicí předmět“.
- » Zapisujte pouze podstatu snu, nikoli všechno, co se řekne.
- » Každý může přidat během jednoho kola jen jeden svůj sen.
- » Nebudte příliš racionální ani příliš abstraktní.
- » Propojujte sen s reálným životem.
- » Zapište sen na hezký papír, vytvořte z něj umělecké dílo.
- » ...

Pokud chybí radost, pak to není udržitelné!

Toto umírání individuálního snu se může zdát jednoduché, ale v praxi může být velmi obtížné. Pochopení toho, že člověk nedokáže realizovat své sny sám, vyžaduje určitý čas a vědomé úsilí... Nebudte na sebe příliš přísní, pokud se to nepovede hned. Je to postupný proces. Uvědomte si, že se to musí stát, aby projekt byl skutečně společný, nad očekávání úspěšný a aby prospíval všem zúčastněným.

V Kruhu snění musí mít každý účastník možnost si především ujasnit, co je pro něj důležité, a říci o svých potřebách ostatním (vyžaduje to odvalu, možná si řeknete, že to bude vypadat sobecky nebo vtíravě). Později během projektu se ale ukáže, že je důležité pro všechny, aby se s ním dokázali identifikovat na 100%.

Pouze za předpokladu, že se všichni zúčastnění dokáží beze-

zbytku ztotožnit se Snem, dokáží se také věnovat projektu naplno a podporovat ho z celého srdce. Jeden ze zákonů Dragon Dreaming zní: „Bez kompromisů! 100% vašich snů se uskuteční.“ Zpočátku to může znít nerealisticky, ale je to možné...

Do Kruhu snění nevnášíme úsudky o správnosti nebo nesprávnosti jednotlivých snů. Toto cvičení rozkrývá všestrannost a originalitu vizí každého člověka, i když mohou odporovat tomu, co říkají ostatní. Pamatujte si, že ve fázi Snění mohou odporující si tvrzení vedle sebe koexistovat v míru. Přijetí protichůdných názorů vytváří úrodnou půdu, ze které mohou vznikat Aha-momenty. Za hranicemi dualismu existuje model nebo místo, kde mohou dvě odporující si tvrzení být správná současně. Sny bývají často paradoxní a protichůdné, a to je na nich právě tak zábavné...

V průběhu Kruhu snění se může vždycky stát, že někdo zjistí, že mu daný projekt nesedí. Takový člověk by o tom měl promluvit otevřeně a pravdivě, přestože to může zraňovat skupinu nebo i jeho samotného. Je prospěšné, když každou část svého snu prezentujeme co nejpozitivnějším způsobem. Pokud někdo mluví o tom, co nechce, snažte se najít způsob, jak by mohl vyjádřit, co konkrétně si přeje. Skupinu nabíjí energií, když se pak společně nahlas přečte v minulém čase, jako by už byl realizován.

Například: „Projektový tým si vedl fantasticky a mnohému se naučil.“ Anebo: „Podařilo se nám získat na realizaci tohoto projektu 3000 dolarů“. Je to účinný způsob, jak pozvat budoucnost do přítomnosti. Na začátku to může znít divně, ale zkuste to. Může vás to motivovat – místo představy ohromného objemu práce, která vás čeká, uvolňujete energii oslavy a už teď prožíváte některé z nejlepších stránek svého projektu.

Mluvicí předmět Užitečný komunikační nástroj

Jedním z nástrojů komunikace, který můžete potřebovat v Kruhu snění, je „mluvicí předmět“ – kámen, klacík nebo jakýkoli předmět, který se vám bude líbit a který si můžete v kruhu vzájemně předávat. Na toho, kdo právě drží předmět, je soustředěna veškerá pozornost celé skupiny. Mluvicí předměty jsou užitečné při hledání odpovědí na otázky, při zkoumání témat, sdílení Aha-momentů, v diskuzích anebo pro představení nových nápadů.

PLÁNOVÁNÍ

Fáze Snění je věnována rozmanitosti a vytvoření co možná největšího počtu nápadů. Fáze Plánování je věnována soustředění pozornosti, pročištění a filtraci. Určujeme cíle, úkoly a podnikáme první kroky k organizaci úkolů, rozdělení odpovědnosti, plánování času a rozpočtu.

Prvním krokem v plánování projektu je rozdělit ho na úkoly. Úkol je určitý, dosažitelný budoucí stav, kterého lze dosáhnout nějakou aktivitou. Úkoly mohou odpovídat principům SMART (konkrétní, měřitelný nebo zapamatovatelný, přijatelný nebo dosažitelný nebo cenově dostupný, realistický nebo odpovídající, termínovaný). Odlišnost od obvyklého způsobu plánování spočívá v tom, že postupujeme hravým způsobem (viz cvičení). Je velmi důležité plánovat úkoly hravou formou, protože to udržuje vysokou hladinu energie. Pokud se ve skupině vytrácí energie, najděte něco, co hravost obnoví. A vždy si pamatujte: „Perfekcionismus je nepřitelem dobrého!“ Cíl projektu je důležitý, protože sjednocuje vizi projektu s jednotlivými úkoly. Proto je cíl důležitou součástí mostu,

který stavíme, a stejně tak je důležité společné jednoduché vysvětlení, které lidé používají, když se jich někdo zeptá, čeho se jejich projekt týká. Na tomto prohlášení o tom, kam projekt směřuje, se musí všichni shodnout.

V tradičním projektovém řízení se často cíl projektu určuje dřív než jednotlivé úkoly, což nezřídka vede k tomu, že se původní myšlenka projektu vzdaluje reálné situaci a vzniká chaos. Dragon Dreaming navrhuje na začátku zformulovat úkoly, a teprve pak se cíl ukotví v realitě. To znamená, že cíl musí mít následující charakteristiky:

» Je stručný. Je krátký, protože dlouze formulované cíle mají tendenci vnášet zmatek do chápání čtenáře nebo posluchače.



» Je inkluzivní. Obsahuje všechno podstatné, čeho se projekt týká, takže existuje jasný vztah mezi úkoly projektu a jeho smem (vizí).

» Je zapamatovatelný. Cíle, které si nelze pamatovat, nestojí ani za řeči, které se kvůli nim vedou. Cíl je „veřejnou tvář“ vašeho projektu, která se musí dobře pamatovat.

» Je inspirativní. Cíl slouží k tomu, aby inspiroval – a to nejen toho, kdo o něm mluví, a toho, kdo o něm čte, ale celou veřejnost, kterou nějakým způsobem zasáhne.

Tip: Pro testování vašich cílů a úkolů (viz následující stránka) vám doporučujeme rozdělit velké strategické cíle na menší pilotní projekty a prototypy. Například ti, kteří chtějí založit ekovesnici, mohou začít vytvořením společenství, které bude žít pospolu.

Krok 1: Stanovení cílů

V tomto procesu nikdy nezapomínejte na hravost. Pokud něco vázne – oslavujte!

1. K tomuto cvičení budete potřebovat 30 samolepicích lístků. Rozdělte je stejným dílem mezi členy týmu.

2. Skupina si ještě jednou přečte sny získané od všech členů. Pak si položí otázku: „Co přesně je potřeba udělat jako první krok k tomu, aby se tento sen realizoval?“

3. Každý člen skupiny pak zapíše jeden nápad na jeden lepicí lístek. Celkový časový limit na tuto aktivitu je 10 minut. (Nezapomeňte, že psát je potřeba tak, aby lepicí místo zůstalo nahoře vzadu.)

4. Pak první člověk nalepí své lístky na flipchart.

5. Další člověk udělá totéž. Podobná témata se dávají do sloupce pod sebe, odlišná témata se umísťují vedle do jiných sloupců. Celkový počet je omezen na 6 až

8 sloupců.

6. Pokud počet sloupců přesáhne osm, může daný účastník přeskupit bločky svých předchůdců. Přitom by měl vysvětlit, proč a jak to chce udělat. V této etapě může vzniknout diskuze mezi dvěma a více lidmi, která by měla skončit konsensem.

7. Tento proces by neměl spotřebovat mnoho času a energie. Každý účastník si musí uvědomovat svoji zodpovědnost za to, aby našel rovnováhu mezi přehnanou analýzou (analytickou paralýzou) a naprostou rezignací jen v zájmu toho, aby diskuze už skončila.

8. Tým určí v každém sloupci klíčová slova. Jsou to slova, která propojují celé téma a pravidelně se objevují na lístečcích.

9. Ke každému sloupci pak zapíšeme cíl s použitím klíčových

slov. Kritéria pro stanovení těchto cílů jsou stejná jako ta, o kterých jsme mluvili dříve (úkol je konkrétní, dosažitelný, zaměřený do budoucnosti, založený na akci).

10. Každý účastník označí tečkou 2 nebo 3 cíle. Generující otázkou tady je: „Který z těchto cílů by měl být splněn jako první, aby to pomohlo realizovat naše sny na 100%?“ Každý účastník má právo rozmístit 3 tečky, ale nesmí všechny umístit k jednomu cíli. Měli bychom mít na paměti, že nejde o test důležitosti úkolů, protože ve hře „výhra–výhra“ jsou všechny úkoly stejně důležité.

Krok 2: Vytvoření hlavního cíle projektu

Krátké cvičení ve stanovování cílů projektů.

- » Znovu si přečtete sny a úkoly vašeho projektu. Využívejte přitom Charismatickou komunikaci a Pinakarri.
- » V tichu každý formuluje svůj hlavní cíl, který podle jeho názoru nejvíc odpovídá 4 kritériím uvedeným dříve (str. 17 a 18).
- » Jeden člověk zapíše svůj cíl doprostřed velkého listu papíru nebo na flip-chart.
- » Kdokoli může tuto původní verzi upravovat, mazat nebo měnit. Při provedení jakékoli změny by ale dotyčný měl jasně vysvětlit, proč je jeho varianta lepší, přesnější, zahrnující víc důležitých věcí, lépe zapamatovatelná nebo inspirativnější.
- » Opakujte předešlý krok po dobu 20 minut. To, co bude pak na papíře napsáno, se stává hlavním cílem projektu. Tento časový limit vám pomůže.

Budete překvapení kvalitou a souladem, který vznikne ohledně společně zformulovaného cíle. Nezapomínejte ale na to, že perfekcionismus je nepřítelem dobrého. Diskuze ohledně přesných významů slov mohou rychle vyčerpat motivaci skupiny.

Karabirrdt Vytvoření herního plánu

Ve fázi Plánování je v Dragon Dreaming nejdůležitějším nástrojem vytvoření herního plánu projektu, tzv. Karabirrdtu. Je to diagram – „pavučina“ (v jazyce australských Aboriginců „kara“ znamená pavouk a „birrdt“ síť). Vytvoření Karabirrdtu se silně liší od tradičního plánování, které v sobě nemá nic hravého a je soustředěno převážně na stanovení termínů uzávěrek určitých prací a na vytvoření seznamů úkolů. Karabirrdt je obdobou dětských stolních her, ve kterých je třeba cestou od startu k cíli překonat všelijaké překážky.

Dragon Dreaming proto věnuje zvláštní pozornost liniím mezi body nebo uzly křížení (karlupgur). Po těchto Cestách písni proudí informace, zdroje, lidé, peníze a rozhodnutí. Pamatujte, že cesta je důležitější než cíl a proces je v určitém smyslu důležitější než jeho výsledek. Například pokud vede mnoho čar k jedinému bodu, ale jen malý počet linií z něj pokračuje dál, nebo dokonce nemá vůbec žádné pokračování, pak tento konkrétní úkol může v budoucnu způsobit potíže – do jednoho bodu se totiž

sbíhá množství energie, ale málo pokračuje dál. Něco obdobného se může dít s jinými body nebo úkoly, ke kterým naopak směřuje jen několik málo linií, ale ven jich vychází mnoho. Podrobně to vysvětlíme později.

Když práci na Karabirrdtu ukončíte, musí být všechny úkoly rozmístěny rovnoměrně, bez větších shluků nebo prázdných míst. Prázdná místa znamenají, že jste zapomněli na některé důležité úkoly anebo neroztřídili či neseskupili úkoly správně. Pokud je pro vás složité umístit některý úkol, zkuste následující postup (zní to neuvěřitelně, ale skutečně to funguje). Položte příslušný úkol na kterékoli prázdné místo Karabirrdtu a ujistěte se, že jeho popis odpovídá jednomu z dvanácti kroků. Při vytváření Karabirrdtu pamatujte, že každý účastník je zodpovědný za celou skupinu. Můžete odstoupit od některých úkolů, pokud to má pádný důvod. Celou dobu podporujte hravost a používejte Pinakarri, které vám pomůže hluboce naslouchat názorům ostatních. Snažte se, aby se váš Karabirrdt stal vzájemně výhodnou hrou, a dělejte ho hravě a s lehkostí!

Krok 3: Vytvoření Karabirrdtu

Následující postup vám pomůže vytvořit Karabirrdt.

1. Pomocí brainstormingu shromáždíte všechny úkoly. Soustředíte se přitom na rychlost a kreativitu a nesnažte se o kritické hodnocení. Snažte se minimalizovat diskuze o jednotlivých námětech.

2. Prohlédněte si úkoly a rozhodněte se, ke kterému kvadrantu patří (Snění, Plánování, Realizace, Oslava). Pokud se názory ve skupině liší, запиšte oba významy jako relevantní.

3. Napište každý úkol na samolepicí lístek. Nakreslete nahoře na lístečku malý kroužek a úkol popište pod ním.

4. Nakreslete základní plán na list papíru orientovaný svisle, se čtyřmi kvadranty, dvanácti kroky seshora dolů a třemi vertikálně orientovanými pozicemi, které po levé straně znamenají úkoly pro projektovou skupinu, napravo spolupráci s širším společenstvím a uprostřed úkoly vyžadující obojí.

5. Všichni účastníci pak umísťují na Karabirrdt své lístečky na správná místa odpovídající fázi projektu a

pozici vůči skupině a širší komunitě.

6. Přesvědčte se, že jste vyjmenovali všechny důležité úkoly a také že nespojujete mnoho pod-úkolů do jednoho velkého úkolu ani nevytváříte velké množství drobných úkolů. Celkem byste měli mít nejméně 24 úkolů, ale ne víc než 48. 36 je optimální číslo, ke kterému byste měli směřovat.

7. Propojte úkoly, které spolu souvisí. Všichni účastníci týmu se shromáždí před Karabirrdtem a začínají intuitivně spojovat kroužky čarami.

8. Podívejte se na Karabirrdt: Je počet linií vstupujících do všech kroužků přibližně stejný jako počet vystupujících linií? Pokud to tak není, nechybí nám některá spojení nebo některé úkoly?

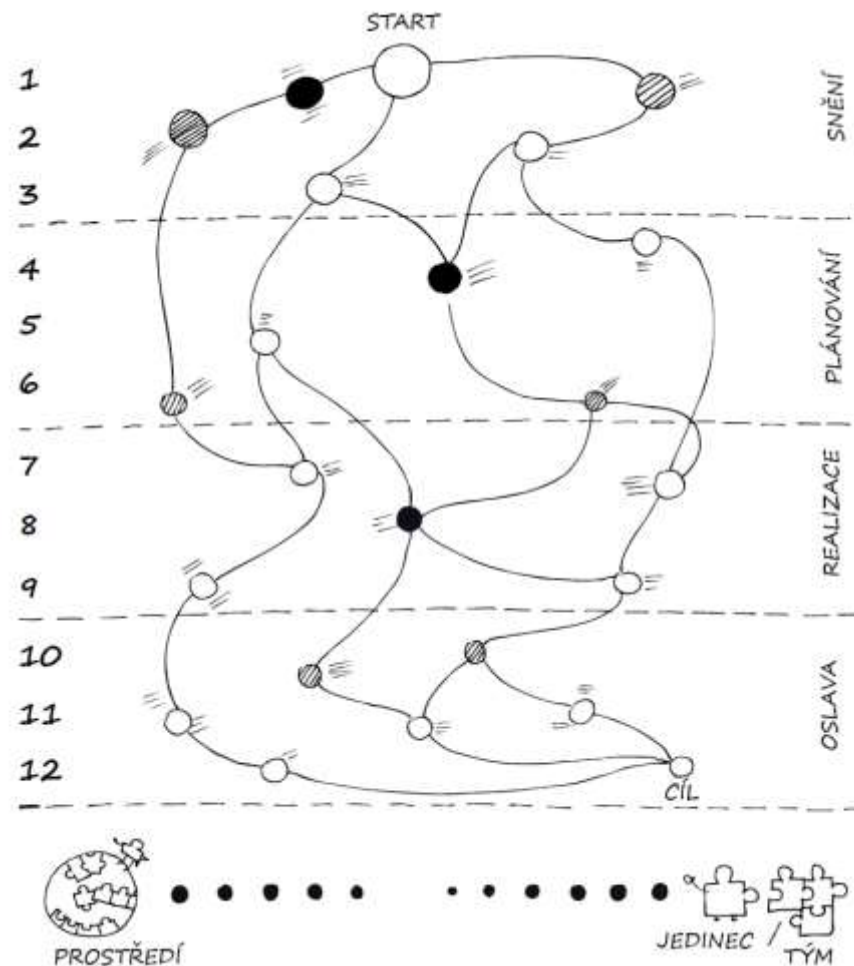
9. Přesvědčte se, že všechny úkoly jsou propojeny jak se začátkem, tak i s koncem projektu. Očísľujte je postupně od startu k cíli shora dolů.

10. Určete úkoly, k nimž se sbíhá hodně vstupujících i vystupujících linií – toto jsou pravděpodobně základní milníky vašeho projektu.

Označte je.

11. Zvýrazněte ty úkoly, na kterých se už pracuje, nebo jsou dokonce hotové. Možná zjistíte, že čtvrtina až třetina úkolů vašeho projektu už byla započatá.

Tip: K tvorbě Karabirrdtu přistupujte maximálně kreativně. Možná z něj budete chtít vytvořit umělecké dílo, přenést ho na papír, na dřevo anebo vytvořit sochu z libovolných materiálů, aby pohled na něj přinášel radost, což může být velmi inspirativní po celou dobu realizace projektu.



Pokud vás teď Karabirrdt mírně uvádí do rozpaků, nevádí. Jednoduše si vzpomeňte na další zákon Dragon Dreaming: „Zmatení je cestou k cvičení“. Chaos vám pomůže zůstat ve stavu tázání a prožít si cestu k odpovědi. Protože Karabirrdt je živý proces, může se měnit. Vždy můžete přidat úkoly, pokud zjistíte, že něco chybí. Přesvědčte se, že jste umístili Karabirrdt tak, aby byl na očích všem členům týmu. Tak bude každý informován o vývoji projektu, o aktuálních úkolech a o tom, kdo je za ně zodpovědný.

Úkoly a odpovědnost Nadšenci, stážisté a mentoři

Když jste do Karabirrdtu umístili všechny úkoly a zakreslili všechny spojnice – Cesty písní, přichází čas delegování úkolů. Tento proces se rovněž liší od tradičního postupu, kdy je člověku s určitými dovednostmi a schopnostmi automaticky přidělován odpovídající úkol. V Dragon Dreaming získá odpovědnost za určitý úkol ten, koho nejvíc zajímá, kdo se s ním nejvíc ztotožňuje. Abyste se přesvědčili, že ni-

kdo z týmu není přetížený ani nebude nucený znovu „vynalézat ko-lo“, využijte speciální metodu pro delegování úkolů, kterou Dragon Dreaming nabízí (viz. cvičení vpravo).

Čas a rozpočet 20 minutové cvičení

Hospodaření s financemi se v projektech Dragon Dreaming děje neobvyklým způsobem. Tradičně rozpočet vytváří jeden nebo dva lidé na základě důkladné analýzy, kterou stráví mnoho hodin a dnů. V Dragon Dreaming se k tomu používá kolektivní intuice skupiny. Jde o mnohem rychlejší a zábavnější proces, než ten konvenční (možná se toho obáváte, ale každopádně to zkuste!) Celá skupina se sejde před Karabirrdtem. Jeden má roli mluvčího. Celá skupina začne rytmicky tleskat nebo bubnovat. Mluvčí nahlas předčítá jeden úkol po druhém. Pro každý úkol členové týmu vykřiknou číslo, které je ve vztahu k financím a času napadne jako první. Celý proces pokračuje v udaném rytmu. Mluvčí zapisuje čísla. Všechno netrvá déle než 20 minut.

Krok 4: Delegování úkolů a zodpovědnosti Zajistěte osobní rozvoj každého účastníka pomocí těchto kroků.

1. Vyberte člověka, který projevuje nejvíc nadšení a nemůže se dočkat zahájení práce na daném úkolu. Bude dobré, pokud už v potřebné oblasti něco dovede, ale nemusí to být žádný profesionál. Jméno (nebo jen iniciály) tohoto člověka napište vedle úkolu zelenou fixou.
2. Vyberte člověka, který se nejvíc bojí, že daný úkol nezvládne, a napište jeho jméno nebo iniciály červenou fixou.
3. Najděte lidi, kteří mohou daný úkol snadno vykonat, ale kdyby ho měli opakovat, bude je to nudit. Jejich jména nebo iniciály zapíšte černou fixou.
4. Zelené značky odpovídají lídrům týmu pro tento konkrétní úkol, červené stážistům a černé mentorovi, na kterého se můžete obrátit pro radu, informace, trénink anebo jinou podporu. Pro každý úkol takto určete zvláštní odpovědné osoby, stážisty a mentory.
5. Úkoly, u kterých se žádná jména neobjeví, mohou vyžadovat společné řešení všech účastníků projektu. Napište vedle nich zeleně „Všichni“.
6. Některé úkoly mohou vyžadovat speciální odbornosti. V budoucnu pro ně můžeme najmout „zeleného“ člověka (koordinátora). Ten může také navrhnout další úkoly, které tvůrci Karabirrdtu opomněli, a rovněž může vnést do Kruhu snění své vlastní sny.
7. Pokud se vyskytnou problémy v delegování některých úkolů, často mohou pomoci lidé, kteří se nacházejí nahoře anebo dole podél proudu (Cesty písní).

Ten, kdo opravdu obdarovává, má stejnou radost jako obdarovaný.

Rytmus a časové omezení eliminují nadbytečné přemýšlení. Lidé vyjadřují své vnitřní, intuitivní přesvědčení. Můžete vybrat odpovědi, které přišly jako první, anebo vyčíslit průměr z návrhu více lidí.

Praxe ukazuje, že tento způsob vytvoření rozpočtu je dostatečně přesný. Je ale dobré přidat, bez ohledu na výsledek, k časovému i finančnímu plánu 15% navíc. Další důležité pravidlo Dragon Dreaming totiž říká, že „Všechno trvá déle.“ Proto je lépe mít rezervu pro nepředvídatelné okolnosti... V každém případě je důležité postupovat krok za krokem. Cesta dlouhá tisíce mil začíná jediným krokem. Rozpočet můžete vždycky aktualizovat, pokud to bude třeba. První rozpočet je spíše orientační a představuje pozvánku k realizaci vašeho záměru.

Testování Ochota týmu vzít na sebe závazek

Teď se posouváme k poslednímu testu plánu vašeho projektu. Má váš tým dost zodpovědnosti a odhodlání, aby projekt skutečně dokázal zrealizovat? Pokud bude vaše otázka autentická a situace nebude připravena předem, pak není možné odpověď předvídat. Pokud bychom předem uspořádali situaci tak, aby každý člověk odpověděl pozitivně, pak by šlo o manipulaci. Pokračovat v projektu by znamenalo donucování. Tento test je nezbytný, abychom členy týmu připravili na svobodu. Jde o jedinou generující otázku v Dragon Dreaming, na kterou se odpovídá jen „Ano“, nebo „Ne“.

„Pokud projekt bude prodělečný

a nevygeneruje dostatek peněz, jste ochotní být jedním z nejméně 4 členů týmu, kteří v případě potřeby rovným dílem pokryjí náklady z vlastních zdrojů? Ano, nebo Ne?“

Za těchto okolností je důležité sdílet a oslavovat stejnou měrou odpovědi „ano“ i „ne“. Pokud zjistíte, že se radujete z „ne“ méně než z „ano“, znamená to, že se z vašeho projektu stává manipulativní hra typu „výhra–prohra“ a že projekt už není výhodný pro všechny. Důvodem, proč potřebujeme alespoň 4 osoby, je snížení pravděpodobnosti, že všichni budou jen snivci (nebo plánovači, realizátoři či oslavovači), takže tým bude alespoň zhruba vyvážený.

Pokud se v týmu nenajdou alespoň 4 lidé, kteří řeknou „ano“, obvykle to znamená, že s vaším plá-

nem není něco v pořádku. Možná se potřebujete vrátit na začátek a znovu zvážit alternativy, například se zaměřit na méně ambiciózní cíle a úkoly. Pokud některý člověk své rozhodnutí něčím podmiňuje, pak se taková odpověď také považuje za „ne“. Pokud teď odpovídá „ne“, ale projekt bude pokračovat, později může svoji odpověď změnit a stát se součástí týmu, který na sebe bere rizika. V průběhu realizace projektu rozhodují pouze lidé, kteří zde odpověděli „ano“, o těch úkolech z Karabirrdtu, které vyžadují financování. To neznamená, že se nemohou radit s ostatními členy týmu nebo že jsou ostatní z projektu vyloučení.

Ale pouze ti, kteří řekli „ano“, mají právo rozhodovat v otázkách spojených s financemi, protože na sebe berou rizika. Skupina se vždy rozhoduje konsensem.

Doposud jsme ještě nikdy neslyšeli o žádném projektu Dragon Dreaming, který by byl prodělečný, zčásti proto, že ti, kdo na sebe berou zodpovědnost, pečlivě sledují finance, aby nedocházelo k nevhodným výdajům. Ve většině projektů Dragon Dreaming, dokonce i když mají omezený rozpočet, se vytváří menší přebytek. Podle principů Dragon Dreaming nelze tento přebytek rozdělit mezi ty, kdo nesli rizika – jejich náklady už měly být pokryty v rozpočtu projektu.

Místo toho předáme v rámci závěrečné oslavy, po vypořádání všech finančních výloh, tento přebytek dalšímu projektu, který odpovídá principům Dragon Dreaming.



Tančete se svými draky!

Silný Protihráč Pracujeme s našimi protihráči

Protihráč může pomoci projektu tím, že díky němu objevíme nepředvídané faktory, obzvláště ty, o kterých jsme ani netušili, že o nich nevíme. Když se setkáme s takovým aktivním Protihráčem, potřebujeme to oslavovat, protože tento člověk, zapojený do hry „výhra–výhra“, nám pomůže ze všech nejvíc. Potřebujeme najít způsob, jak s takovým člověkem navázat komunikaci. Položte mu generující otázku:

„Vím, že považujete náš projekt za nesprávný (špatný, hloupý), proto vám budu upřímně vděčný za vysvětlení, proč si to myslíte.“

Odpověď zapište a přesvědčte se, že je dostatečně přesná. Pak se vraťte s tímto výsledkem ke svému týmu a najděte společně odpovědi na všechny body, které jsou ve vyjádření Protihráče obsaženy. Pak se vraťte k Protihráči s novou generující otázkou:

„Pamatujete si na naše minulé setkání? Zdá se, že jsme našli odpověď..... Co si o tom myslíte?“

Protihráči obvykle odpoví: „Ano, ale....“, a zase získáte nový dlouhý seznam. Pokud zopakujete tento proces několikrát, obvykle to nakonec povede k jiné reakci. „Ano, myslím, že teď to může fungovat!“ Nastává nejlepší okamžik pro upřímné poděkování a vyjádření vděčnosti. Můžete říci: „Děkuji! Ani nevíte, jak jste pomohl našemu projektu! Chtěl byste se přidat k našemu Týmu snu a realizovat jej společně s námi?“ Váš protějšek může zareagovat na projevenou důvěru tím, že odpoví: „Ano!“

REALIZACE

Všechno, o čem jsme doposud mluvili, je jen mapa Dragon Dreaming – ještě to není skutečná pouť zemí Dragon Dreaming.

Bez etapy Realizace zůstává Dragon Dreaming jen teorií. Při realizaci projektů se ale objeví váš drak a vyhledá vás. Právě během Realizace se naučíte:

- » Integrovat teorii a praxi.
- » Zvýšit míru svého sebeuvědomění.
- » Zdokonalit svoji práci v týmu.
- » Rozšířit vlastní představy o sobě, své komunitě a světě.
- » Vytvořit postupy, které nejvíce napomohou strategii realizace projektu.
- » Pracovat s konflikty tvůrčím způsobem.
- » Naučit se zvládat stres a rizika.
- » Rozšiřovat hranice osobního a týmového potenciálu.

Abyste dokázali realizovat projekt, je důležité uvědomovat si fraktální podstatu projektů – pomocí Pinakarri, Charismatické komunikace, relaxace, tělesného pohybu a posilování vlastní mise. Součet všech let osobních zkušeností všech účastníků je mnohem

vyšší než jakákoli zkušenost jednotlivce. Proto je důležitý otevřený přístup ke kolektivnímu vědomí, k vnitřnímu bohatství a moudrosti každého ze zúčastněných.

Etapu Realizace znamená stádium, kdy projekt řídíme a administrujeme. Zároveň se v této etapě může všechno nejnázem a nejhůř pokazit. Je důležité sledovat pokrok projektu a přizpůsobovat se změnám: Dodržujeme časový harmonogram? Daří se nám pokrývat náklady? Potřebujeme nějak upravit své plány? Jak se vypořádáváme se stresem? (to je velmi důležitá otázka...) Jak minimalizujeme rizika? Realizujeme ještě stále původní sen, nebo jsme byli natolik zaměstnaní, že jsme slepě zamířili naprosto jiným směrem? Neustále sledujeme pokrok ve svém projektu. A velmi důležitá otázka v etapě Realizace – stejně jako v ostatních etapách – zní: Oslavujeme dostatečně?



Úspěšné řízení projektu často vyžaduje pečlivé zacházení s časem, stresem a různými zdroji. Může vyžadovat pečlivou koordinaci práce většího počtu lidí – placených spolupracovníků a dobrovolníků, všech, kdo vyvíjejí úsilí pro dosažení cílů a plnění úkolů, pro realizaci společných snů. Všechno toto řízení a administrace často vyžaduje kontrolu (supervizi). Obvykle má tato kontrola podobu uplatňování „moci nad někým“, kdy takzvaní „lídři“ dohlížejí na ty, kteří odvádějí většinu práce. V Dragon Dreaming je to jiné, pokud jsme věrní zásadě prospěšnosti pro všechny. Každý člen organizace má svého supervizora, a tak nakonec mohou být manažeři kontrolováni uklízečkami!

12 kontrolních otázek

Jak se přesvědčit, že váš projekt je na správné cestě

Abyste se přesvědčili o tom, že váš projekt je na správné cestě, že plníte úkoly, dosahujete cílů a společný sen se uskutečňuje, potřebujete nástroj, který vám pomůže celý proces monitorovat. Nástroj kontroly, který zde popisujeme, patří k demokratickým procesům, které se provádí (pro velké projekty) každý týden. Kontrolující a kontrolovaný se domluví na vhodném, oboustranně přijatelném čase a místě setkání. Člověk zastávající roli supervizora položí svému protějšku 12 otázek ověřujících úkoly Karabirrdtu:

1. Čeho jste chtěli dosáhnout, když jste se setkali minule (minulý týden, minulý měsíc)? Realizovali jste to? Pokud ano, oslavili jste úspěch a zabarvili jste odpovídající kroužek na Karabirrdtu? Pokud ne, je ještě stále potřeba tuto práci udělat?

2. Jakou novou práci plánujete dokončit do našeho dalšího setkání? Pomohou tyto kroky uskutečňovat naši celkovou vizi? (Pokud je třeba, projděte si jiné možnosti.)

3. Koho je potřeba zapojit? Kteří lidé se o tuto věc zajímají?

4. Jak plánujete zapojit ty, které je třeba zapojit?

5. Jaké duchovní, mentální, fyzické, emoční a finanční zdroje potřebujete, abyste tento úkol splnili?

6. Jak se dají tyto zdroje nejlépe získat? Jak by se měla příslušná práce vykonat? Jaké procesy jsou pro tuto část projektu nejvhodnější?

7. Kdy je třeba dokončit práci? A kdy se s ní začne?

8. Jaké překážky můžete klást sami sobě, čím se můžete brzdít a co vám může bránit při realizaci úkolů, které jste převzali?

9. Jak byste mohli nejlépe překoná-

vat různé nástrahy? Jakou podporu potřebujete? Kam by měly být výsledky vaší práce dodány? Kde se vám práce vykonává nejlépe?

Na následných setkáních je důležité položit ještě tři dotazy:

10. Pomohly vám odpovědi na naše otázky k lepšímu plnění úkolů? Oslavili jste dosažené výsledky? Jak?

11. Měla realizace úkolů pozitivní dopad na okolí, na vytváření komunity, na jednotlivce zapojené do projektu i na další zainteresované osoby? Jak jste o tom všem komunikovali a jak jste to slavili?

12. Každé setkání ukončete následující otázkou: Kdy a kde se potkáme příště? Jak se cítíte? Chcete ještě něco dodat?

OSLAVOVÁNÍ

Právě důraz na fázi Oslavování odlišuje Dragon Dreaming od jiných metod řízení projektů. Oslavování v tomto případě není úkol pro nějaké hlučné extroverty, jeho součástí jsou reflexe, rozjímání, vděčnost a pokora.

Jsme hluboce přesvědčení o tom, že 25 % zdrojů a energie investovaných do projektů Dragon Dreaming (včetně workshopů o metodě Dragon Dreaming) musí být věnováno Oslavování!

V Dragon Dreaming je Oslavování součástí procesu reflexe a nošení se do hloubky. Taková oslava nespočívá v nadměrném požívání alkoholických nápojů, ale v prožitku vděčnosti, ocenění a přiznání zásluh členům týmu. Spočívá v tom, že vnímáte jiné lidi v jejich kráse a velkoleposti, a zároveň si uvědomujete jejich zranitelnost a citlivost. A také v tom, že vidíme a přijímáme člověka v jeho celistvosti. Dále tato fáze spočívá v oslavování všeho, co se v projektu podařilo, a zároveň i toho, co se tak dobře nepovedlo. Oslavování je také důležitý proces, který propojuje etapu Realizace projektu s jeho počátečními vizemi. Umožňuje nám poznat,

jakým způsobem realizovaný projekt vnáší do našeho života smysl. Je to velice osobní záležitost pro každého z nás.

Znamená to, že vnímáme každého člověka zvlášť, poté přesuneme pozornost k projektovému týmu a konečně, jako u všech projektů Dragon Dreaming, i k samotné Zemi. V Oslavování také nacházíme tři cíle Dragon Dreaming:

Vykonáváme službu Zemi a přitom se učíme oslavovat hru, kterou hrajeme, když vytváříme svůj projekt. Uvědomujeme si, že smutek je zrcadlo lásky – truchlíme jen kvůli tomu, co milujeme, a pokud silně prožíváme to, co se děje kolem nás, můžeme vášnivě a odvážně zasahovat ve prospěch svého prostředí.

Oslavování napomáhá tvorbě společenství. Společenství je bezpečné místo, kde můžeme sdílet své emoce.



Západní kultura nás učí, že nemáme projevat navenek své emoce. Také nás učí vyhýbat se negativním emocím. Když to ale děláme, potlačujeme s negativními emocemi i ty pozitivní. Bojíme se ukázat celé své já, svoji stinnou stránku společně s tou světlou – a to vede k emočnímu zploštění.

Dragon Dreaming nás však učí, že všichni jsme součástí jednoho celku, všichni jsme propojení a všichni se bezprostředně účastníme všeho, co se děje kolem nás. A že když mluvíme nahlas o tom, co sami cítíme a co možná cítí i ostatní, neprokazujeme jim tím jen laskavost, ale vnášíme tím do našeho projektu hloubku a pravdivost.

Oslavování prospívá našemu osobnímu růstu, protože nám dává možnost získat odstup od stresu každodenního života, který nám náš projekt možná přinesl. Ohlédneme se po všem, co jsme se nového naučili, jaké dovednosti jsme získali a kde jsme opustili svoji komfortní zónu a prožili Aha-momenty.

Oslavování je zároveň příležitostí procítit vděčnost za dary a dovednosti, které jsme během realizace

projektu získali. Také si připomínáme Aha-momenty, které jsme při práci na projektu prožili. Tyto Aha-momenty nás přivádějí k novému vnímání, které je zdrojem pro nový sen. Cyklus začíná znovu.

Doporučujeme, aby všechna vaše setkání Dragon Dreaming začínala Oslavováním. Položte účastníkům generující otázku: „Jak dát lidem dohromady tak, aby je to bavilo, aby v nich daný projekt vyvolával zvědavost a aby pocítili motivaci zapojit se?“ „Jak můžeme vytvořit prostředí, které bude všechny zúčastněné podporovat, které bude prohlubovat jejich vzájemné vazby a povede k pochopení toho, že jsme součástí dění kolem sebe?“ „Jak můžeme inspirovat lidi, kteří nerozumí významu Oslavování, aby se zapojili a užili si to?“

Radíme vám, abyste ve svém projektu vytvořili tým, který bude zajišťovat Oslavování během celého projektu (jako součást každé ze čtyř fází celého cyklu). Oslavování může zahrnovat vyprávění příběhů, tanec, zpěv, rituály (věnované jednotlivcům, společenství, Zemi) a samozřejmě chutné občerstvení!

Udržujte hravost!

Dosažení mistrovství Když projekt končí

Důležitou částí Oslavování je dosahování mistrovství, získávání nových dovedností. Vytváření Karabirrdtu, tanec s draky a uskutečňování našich vizí a snů od každého z nás vyžaduje, aby se učil novým dovednostem, překračoval svoji komfortní zónu a objevoval, že dokáže mnohem víc, než si doposud myslel. Tyto nové dovednosti musíme objevit, uznat, ocenit a přijmout. Měli bychom také poděkovat každému člověku, který se na projektu podílel.

Když skončíte etapu Realizace svého projektu, určitě uspořádejte odpovídající velkou oslavu. Teprve touto oslavou bude váš projekt skutečně ukončen. Kruh se uzavře a všechno může začít od začátku znova... Poslední krok vaší oslavy vyžaduje analýzu výsledků transformace, ke které během projektu došlo. Abyste toho dosáhli, čekají vás

následující úkoly:

Za prvé, když jsme teď všechno dokončili, co bychom udělali jinak, kdybychom se do stejného projektu pouštěli znovu? Touto otázkou se aktivuje naše učení, na kterém je založen náš osobní růst. Za druhé, co se nám na projektu líbilo nejvíce a mohli bychom to využít v jakémkoli svém dalším projektu? Čím projekt vedl k našemu skutečnému osobnímu růstu, k posilování našich komunit, jak přispěl k rozkvětu všeho živého na Zemi?

Na naší planetě dochází k vyčerpávání zdrojů a v tomto ohledu projekty Dragon Dreaming vycházejí ze zásady, že máme zanechat Zemi v lepším stavu, než jak jsme ji zdědili. Očista a projasnění prostoru patří k závěrečnému Oslavování jakékoli aktivity v procesu Dragon Dreaming.

Pozornost k pocitům skupiny

Čtyři fáze formování skupiny

Stejně jako můžeme být ve vztahu s druhým člověkem, můžeme mít vztah i se skupinou lidí. Kvalita tohoto vztahu závisí na naší komunikaci – jak krmíme draka, kterého pro nás skupina může představovat. Každá skupina má svá slabá místa a třenice mezi lidmi, které je třeba zvládat. Existují čtyři fáze formování skupiny:

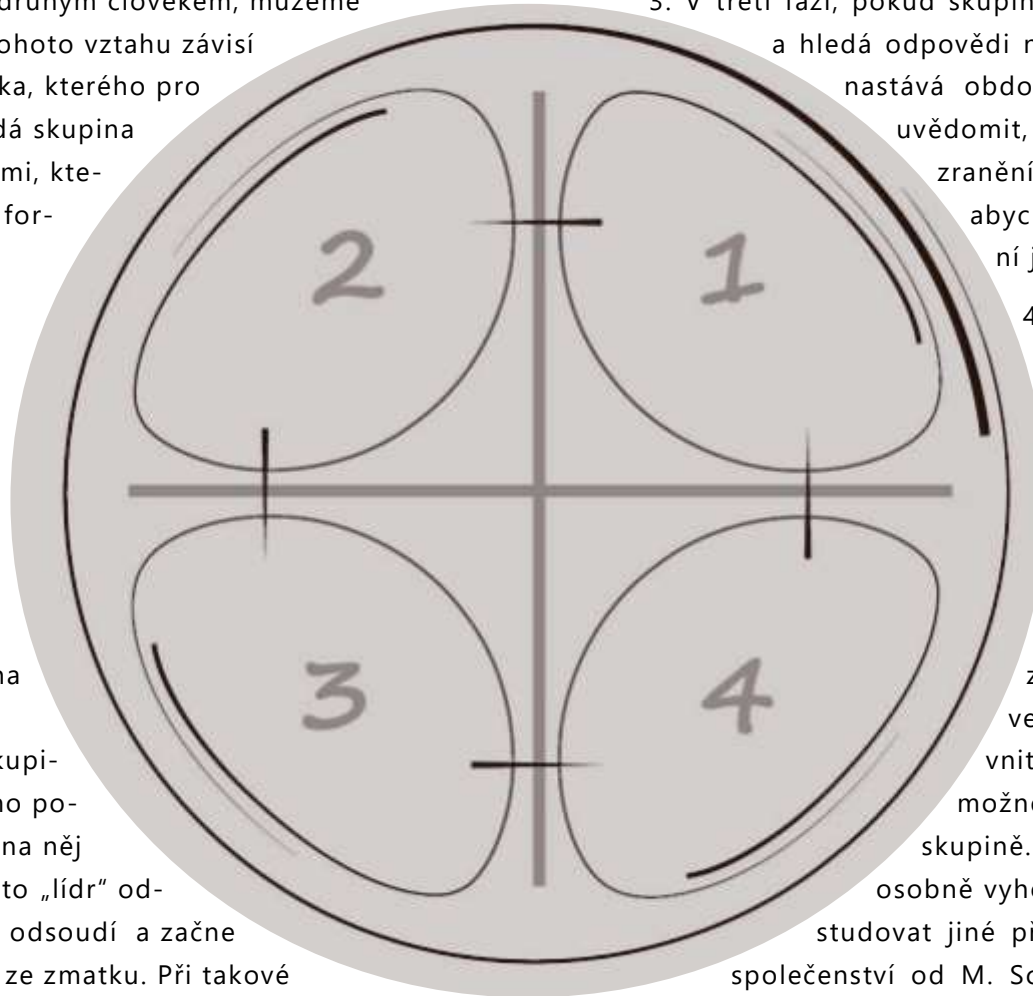
1. Na začátku projektu, když se lidé sejdou poprvé a skupina je ještě nová, účastníci ve svém prvotním nadšení projevují navenek pouze to, co považují za důležité a hodnotné pro skupinu a pro projekt.

2. V druhé fázi se objevují stíny. Motivace může klesnout a projekt se může dostat do stavu chaosu. Skupina může upadnout do her typu „výhra–prohra“ a vzájemného obviňování. Skupiny se velmi často obrátí na toho, koho považovaly za lídra projektu, a začínají na něj tlačit, aby je vyvedl z chaosu. Pokud to „lídr“ odmítne udělat, skupina ho velmi často odsoudí a začne hledat jiného lídra, který by ji dostal ze zmatku. Při takové dynamice vzniká riziko vytvoření hierarchie, která oslabí citění sounáležitosti ve společenství. Účastníci se budou snažit napravovat, léčit nebo měnit ty, které považují za zdroj obtíží, aby se zbavili diskomfortu.

3. V třetí fázi, pokud skupina zvládá tanec s drakem diskomfortu a hledá odpovědi na otázky, které vyvstaly v druhé fázi, nastává období ticha. V tomto tichu si můžeme uvědomit, že všichni máme své stíny a vnitřní zranění, což nás o krůček přiblíží k tomu, abychom se vzdali hodnocení a odsuzování jiných.

4. Po tomto kroku přichází čtvrtá fáze. Naše schopnost hluboce cítit a pozorovat současně nás vede ke skutečnému společenství. Tento proces často bývá hluboce léčivý... Takže oslavujte!

At' už jste v současnosti v kterékoli fázi, nenechte se odradit. Je to přirozené. Jeden ze způsobů, jak poznat, ve které fázi právě jste, je přednést vnitřní „zprávu o počasí“, díky níž je možné lépe identifikovat vnitřní emoce ve skupině. Snažte se zjistit, co skupině i vám osobně vyhovuje nejlépe. Možná budete chtít nastudovat jiné přístupy, například metodiku vytváření společenství od M. Scotta Pecka nebo Hlubinnou ekologii od Joanny Macy. Nebojte se použít různé další postupy k prohloubení skupinových procesů, například tělesný pohyb, libovolné tvůrčí přístupy a samozřejmě ticho. Skvělá příležitost provádět Pinakarri!



Plánování nástupnictví Staňte se co nejrychleji po- stradatenými!

Každý člověk dříve nebo později svůj projekt opustí. Ale přežije projekt váš odchod? Plánování nástupnictví je důležité, aby se projekt nezhroutil, pokud jeho původce a iniciátor vyhoří, pustí se do něčeho dalšího nebo změni oblast svého zájmu. Obvykle se nástupnictví uskutečňuje jen na konci projektu. V Dragon Dreaming je však důležité, abyste sami sebe nahradili někým, kdo, jak se vám zdá, může realizovat projekt lépe než vy sami. Tento krok byste měli udělat, když jste na vrcholu svého zápalu pro věc, nikoli až ve chvíli, kdy jste na tom nejhůř. Když budete čekat až do konce, budete svědky toho, jak se váš projekt zborší, a z vás se stane upír, který loví „čerstvou krev.“

Jak své nástupce najdete? Pravděpodobně se objeví ve vašem týmu, který podporuje uskutečnění vaší vize. Možná budou potřebovat získat nové dovednosti nebo absolvovat nějaký výcvik. Dále budou potřebovat podporu týmu a jeho

pomoc. Delší období „učňovství“ zajistí, aby se historie projektu s odchodem iniciátora nevytratila a aby se z ní dalo stále čerpat.

To, že vás někdo nahradí, ještě neznamená, že musíte projekt opustit. Poskytně vám to ale hluboký pocit svobody. Například budete vědět, že když budete muset ze zdravotních nebo rodinných důvodů opustit projekt, přežije bez problémů váš odchod. Takové nástupnictví vede k hlubokému pocitu pokory.

11. hodina – Poselství stařešiny kmene Hopi

Říkávali jste lidem, že už je Jedenáctá hodina.
Teď se musíte vrátit a říci jim, že již nastal čas!
Jsou věci, nad nimiž je dobré se zamyslet.

Kde žijete?

Čím se zabýváte?

Jaké máte vztahy?

Je v nich všechno v pořádku?

Kde je vaše voda?

Poznejte svoji zahradu.

Přišel čas mluvit Pravdu.

Buďte laskaví jeden k druhému.

Nehleďte vůdce venku, mimo sebe.

Může nastat překrásná doba.

Teď řeka teče velmi rychle.

Je natolik veliká a rychlá, že některé může ovládnout strach.

Budou se snažit zůstat na břehu.

Budou mít pocit, jako by je trhali na kusy, a budou velmi nešťastní.

Vězte, že řeka má cíl.

Starší říkají, že musíme opustit břeh.

Odstrčit se od něj ke středu řeky.

Nechat oči otevřené a hlavu držet nad hladinou.

Říkám vám – uvidíte ty, kdo jsou s vámi, a oslavujte to.

V tento historický okamžik není třeba nic brát osobně.

Obzvlášť – sebe sama.

Když to děláme, náš duchovní růst a naše pout' končí.

Čas vlka samotáře skončil.

Shromážděte se!

Ve svých postojích a slovníku se vzdejte boje.

Všechno, co děláme teď, je třeba vykonávat

v duchu posvátnosti a jako oslavu.

My sami jsme ti lidé, na které jsme čekali!