



DRAGON DREAMING

Eine Einführung in »Love in Action«



**DIESES E-BOOK IST ALLEN MENSCHEN
GEWIDMET, DIE IHRE TRÄUME NICHT
AUFGEBEN UND ES WAGEN, MIT IHREN
DRACHEN ZU TANZEN!**

Dieses E-Book ist im Frühjahr 2012 entstanden nach einem Workshop im Betahaus in Berlin und in Zusammenarbeit mit Florian Müller, Angel Hernandez und Manuela Bosch. Die Texte basieren auf den Gedanken von John Croft, dem Entwickler von Dragon Dreaming.

Das Buch unterliegt der Creative Commons Licence. D.h. es kann für nicht kommerzielle Zwecke und unter Nennung der Quelle vervielfältigt werden.

Ilona Koglin
www.fuereinebesserewelt.info

Weitere Infos über Dragon Dreaming sowie ein Verzeichnis von Trainern und weiteres Nützliches findet Ihr auch unter **www.dragondeaming.org**



**1. Sie FÖRDERN DAS
WACHSTUM
JEDES MITGLIEDS.**



**2. Sie FÖRDERN DAS
WACHSTUM
DER GEMEINSCHAFT.**



**3. Sie GEBEN DER ERDE
MEHR ALS SIE IHR NEHMEN.**

Alle Dragon Dreaming Projekte erfüllen diese drei Grundsätze, sonst sind sie keine Dragon Dreaming Projekte.

INHALT

Wie wir mit dem Drachen tanzen – Seite 6

Das Dragon Dreaming Rad – Seite 8

Die zwei Achsen – Seite 12

Die Teamtypen – Seite 16

Carismatic Communication – Seite 18

Pinakari (tiefes Zuhören) – Seite 22

Das Traumteam – Seite 24

Der Traumkreis – Seite 26

Smarte Ziele – Seite 30

Aufgaben und Songlines – Seite 34

Das Karrabirth – Seite 36

Die Aufgabenverteilung – Seite 40

Zeit- und Budgetplanung – Seite 42

WIE WIR MIT DEM DRACHEN TANZEN

Wir alle leben üblicherweise in unserer Komfortzone. Was damit gemeint ist? Nun, wir leben am liebsten so und dort, wo und wie 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. Das können wir freiwillig tun – etwa durch eine Reise in ein fremdes Land mit einer fremden Kultur. Wir können aber auch dazu gezwungen werden: etwa durch neue Lebenssituationen oder -Krisen oder durch Menschen, die ein ganz anderes Weltbild haben – weil sie etwas anderes wissen bzw. in einer anderen Komfortzone leben als wir.

Nicht selten machen uns diese Menschen wütend. Wir meinen, es besser zu wissen, wir argumentieren, kritisieren und beharren darauf, Recht zu haben. So entstehen Konflikte. Und nicht selten sind genau das die Konflikte, die nicht produktiv aufgelöst werden, sondern sich verhärten. Im weniger schlimmen Fall entstehen so Fronten und Abgrenzungen zwischen Menschen. Im schlimmsten Fall scheitern so ganze Projekte, Gemeinschaften oder Beziehungen.

Schaffen wir es jedoch, über unsere eigenen Grenzen hinaus zu gehen, uns innerlich zu öffnen und von einem rechthabenden zu einem fragenden, neugierigen, offenen Menschen zu werden, dann können wir solche beängstigenden Situationen und Menschen als Lehrmeister verstehen. Diese offene Haltung kann man auch als »Love in Action« bezeichnen. 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.

Diese Erfahrungen nennen wir gemeinhin – und so auch im Dragon Dreaming – 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. Wir haben ein neues Bewusstsein erlangt.

STAY IN THE QUESTION
AND LIVE YOUR WAY
INTO THE ANSWER.

DAS DRAGON DREAMING RAD

Kreise und Kreisläufe begegnen uns im Dragon Dreaming immer wieder. Einer der grundlegendsten Kreise/Kreisläufe ist die Vorstellung eines idealen Projektablaufs im Dragon Dreaming, wie ihn die Abbildung rechts zeigt.

DAS TRÄUMEN

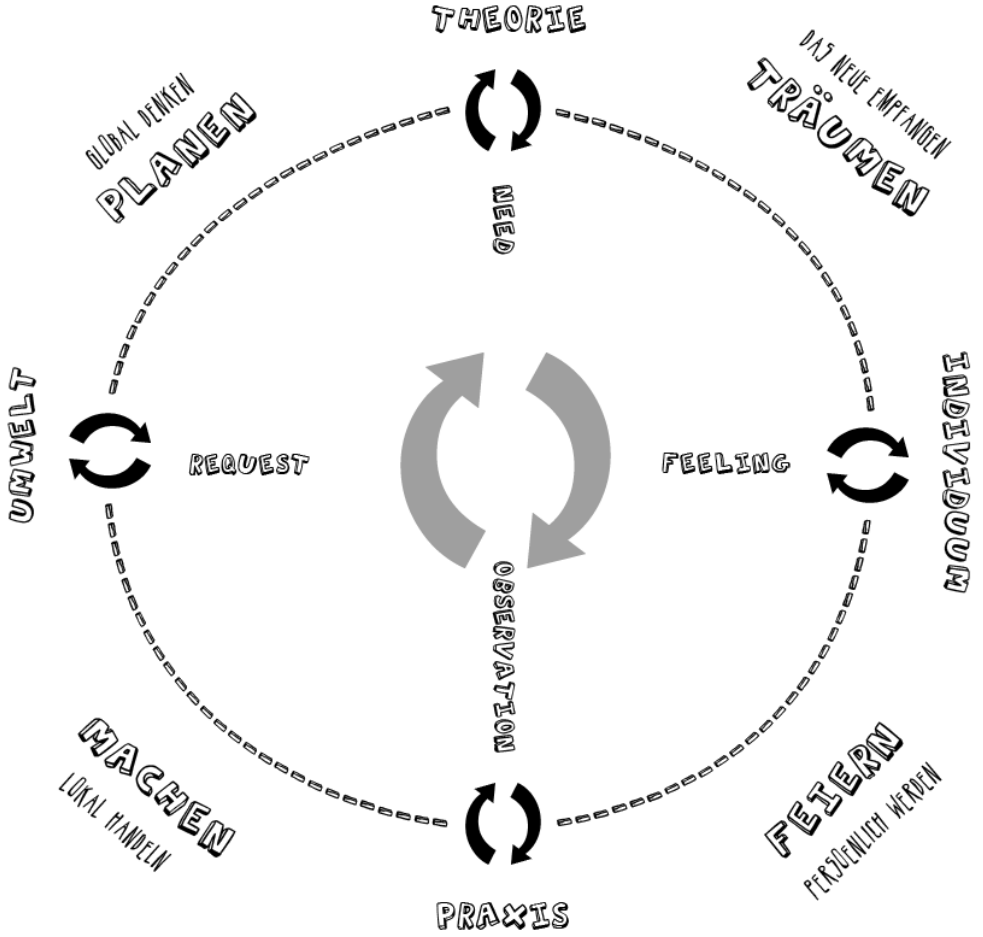
Dabei fängt jedes Projekt – und damit jeder Projektkreislauf – in der Regel mit dem Traum eines Einzelnen an. Meistens entspringt ein Traum einem Aha-Moment – also aus einem neuen Bewusstsein heraus. Damit dieser Traum Realität werden kann, muss sich dieser Mensch seinen Traum überhaupt erst einmal bewusst machen. Danach muss er ihn anderen Menschen bewusst machen. Er muss davon erzählen, seinen Traum teilen und mit anderen neu weiter entwickeln. In dieser Phase muss der Traum des Einzelnen sterben, um als Traum einer Gruppe wieder geboren zu werden (mehr dazu im Abschnitt über den »Traumzirkel«).

Bereits an dieser »Hürde« scheitern viele gute Projektideen. Doch die gemeinsame Traumphase ist ungemein wichtig: nur wenn sich alle Mitglieder eines Projektes zu 100 Prozent in einem Projekt (Ziel, Traum) wiederfinden, werden sie das Projekt ausreichend unterstützen. Konflikte, die man hier übergeht, tauchen später – in der Planungs- und Umsetzungsphase – wieder auf und können dann das gesamte Projekt zum Scheitern bringen.

Haben wir uns und anderen aber unseren Traum bewusst gemacht und zu hundert Prozent positiv ausgemalt, motiviert uns dies in der Regel ungemein, diesen Traum zu realisieren. Wir fangen an Informationen zu sammeln und uns intensiv mit unserem Traum zu beschäftigen. Dieser Schritt ist immer auch ein Schritt heraus aus unserer Komfortzone und hinein in unbekanntes Neuland.

DAS PLANEN

Danach treten wir in die Phase des Planens ein. Wir denken über Alternativen nach und diskutieren sie gemeinsam mit unseren Projektmitstreitern – oder auch Gegnern, denn niemand hilft einem Projekt so sehr wie aktive Gegner. Stehen die Alternativen (Ziele) fest, überlegen wir uns Strategien, mit denen wir unsere Ziele erreichen könnten. Dazu gehört auch die Budget- und Zeitplanung. Gut ist es, wenn es möglich ist, die Ziele bzw.



Alternativen bereits im Kleinen – in Form von Prototypen – zu erproben. Wer beispielsweise ein Öko-Dorf gründen will, sollte vielleicht erst einmal mit einer Wohngemeinschaft (WG) anfangen.

DAS HANDELN

Nun geht es an die Umsetzung: Wir bauen auf, implementieren und setzen um. Wir tun und machen – dürfen dabei aber nicht die Administration und das Management unseres Projektes vergessen: Sind wir noch im Zeit- und Kostenplan? Müssen wir unsere Planung anpassen? Sind wir überhaupt noch dabei, unsere Träume zu verwirklichen – oder haben wir uns vor lauter Geschäftigkeit in eine vollkommen andere Richtung bewegt? Wir achten ständig auf unseren Fortschritt.

DAS FEIERN

Das Feiern kommt üblicherweise in klassischen Projektmanagementabläufen überhaupt nicht vor – ähnlich wie das Träumen. Dabei ist diese Phase ungemein wichtig: Wir kommen mit unseren Projektmitstreitern auf einer rein zwischenmenschlichen Ebene zusammen. Das hilft uns Abstand zum normalen Projektstress und seinen Konflikten zu finden und unsere Mitstreiter neu kennen zu lernen. Es ist aber auch die Phase, in der wir uns besinnen, welche neuen Fähigkeiten wir im Laufe des Projektes erlernt haben – wo wir also aus unserer Komfortzone heraus getreten sind und Aha-Momente erlebt haben.

Das gilt zum einen für die Gruppe insgesamt, aber natürlich auch für den Einzelnen. Es sollte aber – so die Prinzipien des Dragon Dreaming – auch für die Welt insgesamt gelten. Denn alle Dragon-Dreaming-Projekte sollten so angelegt sein, dass sie das Wachstum des Einzelnen und der Gruppe sowie die Welt (die Natur) insgesamt schützen und fördern.

Es geht hierbei also auch darum, die Gemeinschaft zu »zelebrieren« – und was sie uns als Individuum zu schenken in der Lage war. Es geht darum Dankbarkeit zu empfinden und sich die Aha-Momente bewusst zu machen, die man im Verlauf der Projektarbeit gewonnen hat. Denn sie sind quasi die Saat für das nächste Projekt: Sie münden in ein neues Bewusstsein, das einen neuen Traum gebiert. Der Kreislauf beginnt von vorne.

PERFECTION
IS THE ENEMY
OF THE GOOD.

DIE ZWEI ACHSEN

Der Kreislauf eines Dragon-Dreaming-Projektes hat zwei Achsen: Die eine reicht vom Individuum zur Umwelt. Sie beschreibt den Weg von Innen nach Außen und ließe sich auch mit den Adjektiven »introvertiert« und »extrovertiert« charakterisieren. Die zweite Achse reicht von der Theorie zur Praxis, vom Denken zur Aktion. Damit ergeben sich zugleich vier Quadranten, die die verschiedenen Phasen eines Dragon-Dreaming-Projektes charakterisieren:

Träumer beschäftigen sich theoretisch mit einer Idee oder einem Gedanken. Dabei fließen Informationen und Energie vor allem von Außen nach Innen (introvertiert).

Planer sind immer noch bei der Theorie und dem Denken, doch sie wenden sich nach außen: sie geben Informationen und Energien nach Außen ab (extrovertiert).

Handelnde treten in Aktion. Sie bewegen etwas in der realen Welt, unserer Umwelt. Es fließt extrem viel Energie von Innen nach Außen (extrovertiert).

Feiernde sind wir ebenfalls aktiv, aber sie wenden sich damit eher nach Innen bzw. in die Gruppe hinein (introvertiert). Wir beschäftigen sich mit dem, was sie von der Außenwelt erhalten haben (Fähigkeiten, Erkenntnisse etc.). Die Energie, die in das Projekt ging, fließt hier wieder zurück – ein Grund, warum das Feiern wichtig ist, um nicht irgendwann im Burnout zu enden.

Nur wenn alle 4 Quadranten und Pole genug Aufmerksamkeit erhalten, ist ein Projekt nach Dragon Dreaming nachhaltig. Darüber hinaus ist die Vorstellung dieses Kreislaufes auch die eines Fraktals. D.h. alle Phasen – das Träumen, Planen, Handeln und Feiern – tauchen in jeder Phase jeweils wieder auf.

Wichtig dabei ist, dass wir niemals das Feiern vergessen. Es ist ein notwendiger Übergangsschritt von einer Phase zur nächsten. Mit anderen Worten: Jeder Übergang von einer Phase in die nächste (etwa vom Planen zum Handeln) ist auch ein Schritt vom Feiern zum Träumen – und damit auch ein Schritt in für uns unbekanntes Terrain, hinaus aus unserer Komfortzone.

Das ist auch der Grund, warum uns diese Übergänge oft schwer fallen: Sie erfordern Mut und besonders viel Energie. Vor allem der Übergang vom Planen zum Handeln ist schwierig – denn er verlangt von allen Beteiligten ein endgültiges »Commitment« (also die hundertprozentig verbindliche Zusage zum Projekt).

THEORIE

TRÄUMEN

INDIVIDUUM

NEUER BLICKAUF DIE WELT

FEIERN

PRAXIS

IN BEZIEHUNG ZU ANDEREN TRETEN

MACHEN

UMWELT

PLANEN

DAS PROJEKT AUF DEN PUNKT BRINGEN

DER TRAUM IST AM GROSSTEN EIN

Wenn es in Projekten kritisch wird, sollte man sich daher fragen, ob man gerade am Übergang zu einer nächsten Phase steht. Die Übergänge von einer Phase zur nächsten sind durch die unterschiedlichen Merkmale gekennzeichnet, die in der Grafik rechts zu sehen sind. Nicht zuletzt diese Charakteristika weisen auf eine Analogie zu den Jahreszeiten (Winter, Frühling, Sommer und Herbst) sowie die verschiedenen Lebensphasen eines Menschen hin (Kindheit, Jugend, mittleres Alter, Alter).

DIE VIER TEAMTYPEN

Der Kreis bildet jedoch nicht nur die verschiedenen Projektphasen ab, sondern auch verschiedene Charaktere: Idealerweise besteht ein Dream-Team aus rund sieben Menschen, wobei die verschiedenen Charaktertypen ausgeglichen sind - nämlich die Träumer, die Planer, die Macher und die Feierer. Das ist natürlich ein Ideal und muss nicht hundertprozentig umgesetzt werden. Dennoch sollte damit klar sein: Ein Team, das nur aus – beispielsweise – Planern besteht, wird nicht erfolgreich sein. Es wird weder das Projekt realisieren, noch werden die einzelnen Menschen oder die Gruppe etwa Neues lernen.

Nun ist es aber auch so, dass diese vier Typen Gegensätze bilden: Dem Träumer fällt es in der Regel schwer, den Macher zu akzeptieren (und umgekehrt natürlich). Der Planer hat seine Schwierigkeiten mit dem Feierer (gleiches gilt anders herum). In unserer heutigen Welt sind es vor allem die Planer und Macher, die scheinbar »effizient« sind. Sie vergessen aber, dass die Träumer und die Feierer eine ganz wichtige Funktion erfüllen. Jeder von uns ist daher aufgerufen sich zu fragen, was für ein Typ er oder sie eigentlich ist – und mit welchen Typen er oder sie es in seinem oder ihrem Projekt zu tun hat?

Sich genau mit den Menschen (und Themen) auseinander zu setzen, mit denen man so seine Schwierigkeiten hat, liefert uns die größte Chance zu wachsen und zu lernen. Es ist aber natürlich auch die größte Herausforderung und erfordert damit am meisten Mut. Im Dragon Dreaming sagt man dazu, dass man mit »seinem Drachen tanzt«. Ein Projekt wird aber immer von den Menschen profitieren, die es wagen, mit ihrem Drachen zu tanzen und sich diesen Herausforderungen zu stellen.

Bedenkt außerdem: Natürlich steckt in jedem von uns ein bisschen von allen Typen. Außerdem wechseln wir die Rollen auch von Projekt zu Projekt, von Mensch zu Mensch und von Lebensphase zu Lebensphase. Es ist also beispielsweise normal, dass junge Menschen eher Träumer sind und alte eher Feierer.

UNSER grösster
Kritiker hilft
UNSEREM Projekt
am meisten

KOMMUNIKATION & KONZENTRATION

Die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Menschentypen sowie die Erfahrung zeigt: Projekte in nicht-hierarchischen (aber auch in hierarchischen) Strukturen und Gruppen scheitern sehr oft an zwischenmenschlichen Konflikten – also an einer nicht ausreichenden Kommunikation und einem nicht funktionierenden Problemlösungsverhalten der Menschen. Dragon Dreaming legt genau darauf deshalb ein besonderes Augenmerk.

Es geht davon aus, dass das Einüben bestimmter Kommunikations- und Konfliktlösungsrituale die Realisierung von Träumen und Ideen nachhaltig begünstigen kann. Im folgenden sollen zwei wesentliche Themen der Kommunikation erläutert werden: Die so genannte »charismatic Communication« und »Pinakari« (was aus der Sprache der Aboriginen stammt und so viel wie »tiefes Zuhören« bedeutet).

CHARISMATIC COMMUNICATION

Wie zum Beispiel der Kommunikationswissenschaftler Schulz von Thun erläutert, hat unsere Kommunikation mehrere Bedeutungsebenen. Es gibt die inhaltliche Ebene. Also das, was wir (vermeintlich) sagen wollen (Sachebene). Dann gibt es die ich-bezogene Ebene, auf der wir eine Aussage über uns treffen (Selbstkundgabe).

Und eine Du-bezogene Bedeutungsebene, auf der wir den Angesprochenen zu etwas veranlassen möchten: er soll etwas tun, sagen, denken oder fühlen (Appellebene). Zu guter letzt gibt es noch eine Ebene, auf der wir unser Verhältnis zu unserem Gegenüber kund geben möchten (Beziehungsebene). Unsere Worte, unser Tonfall, unsere Gesten, Mimik und Körpersprache können Bewunderung, Respekt, Respektlosigkeit, Gleichgültigkeit und so weiter und so fort.

Ein Beispiel, das Schulz von Thun gibt: Eine Frau sitzt am Steuer eines Autos, neben ihr ihr Mann. Er: »Da vorne ist die Ampel rot.« Sie explodiert. Warum? Weil sie die an sich sachlich richtige Aussage ihres Mannes als Angriff auf sich selbst verstanden hat (Du-Botschaft: Du kannst nicht geschickt Autofahren, Ich-Botschaft: Ich kann es besser). Solche bewussten oder unbewussten Interpretationen nehmen wir andauern vor. Für einen guten, zwischenmenschlichen Austausch ist es wichtig, dass wir uns diese Bedeutungsebenen immer wieder bewusst machen.

WIE MACHE ICH PINAKARI?

Die Übung stammt aus einem E-Book von John Croft.

1. Setze Dich aufrecht hin und schließe die Augen. Atme tief. Tiefes Atmen lässt uns unsere Ängste und Spannungen verlieren.

2. Richte Deine Aufmerksamkeit auf den Bauch. Spüre, wo Du (an den Füßen) mit der Erde verbunden bist. Spüre, wo Dein Rückrad Dich mit dem Himmel verbindet.

3. Versuche die Energieblase, die Dich umgibt, zu visualisieren. Male die in Gedanken ihre Größe, Form und Farbe aus. Weite diese Blase dann aus: auf Deine Sitznachbarn, auf die Gruppe, das Haus, die Stadt, das Land, die Welt.

4. Stell Dir vor, wie präsent Du sein möchtest. Wie muss Deine Stimme dafür klingen?

Das bezieht sich zum einen auf mich und meine Aussagen: Was möchte ich wirklich sagen? Was ist mir wirklich wichtig? Inwiefern drücken meine Worte eine subtile Wertschätzung oder Missachtung meines Gegenübers aus, eine Überhebung über den Anderen oder eine Unterwerfung – und warum? Zum anderen bezieht sich das auch auf das, was andere mir sagen: wie viel interpretiere ich in die Worte hinein? Wie ist etwas wirklich gemeint?

Dragon Dreaming geht davon aus, dass uns unsere Intuition hier zu Hilfe kommt. Im Allgemeinen wird Intuition in unserer Gesellschaft nicht sehr stark anerkannt. Doch haben nicht zuletzt Untersuchungen immer wieder gezeigt, wie punktgenau uns unsere Intuition zu richtigen »Ergebnissen« führt (die Bedeutung der Intuition wird uns vor allem auch noch in der Projektplanung des Dragon Dreaming wieder begegnen).

Genau hier setzt die »charismatic Communication« an: Sie ist der Versuch bzw. die Übung das zu sagen, was wir eigentlich (tief in uns drin) sagen möchten. Das, was sozusagen in unserem Unbewussten schlummert. Sie funktioniert ähnlich wie automatisches Schreiben. D.h. man versucht, seinen Kopf »auszuschalten«. Man versucht nicht mit einzubeziehen, was andere von uns denken könnten oder wie wir möglichst strategisch geschickt unsere Interessen durchbringen könnten und ähnliches. Nein, wir sagen, was wir denken – oder vielmehr, was wir fühlen.

Das erfordert von uns meist mehr Mut, als wir denken. Denn die »charismatic Communication« setzt Vertrauen voraus – das Vertrauen, dass ich meinem Gegenüber meine Empfindungen und Träume anvertrauen kann, ohne dass dieser mich auslacht oder meine vermeintlichen Schwächen ausnutzt. Unser übliche Alltagskommunikation ist in diesem Sinne ein Schutzschild, hinter deren Sachlichkeit wir uns verschanzen. Doch nur wenn wir uns wirklich öffnen, können uns die anderen Menschen wahrnehmen – und auf uns Rücksicht nehmen. Das ist sozusagen die positive Kehrseite, die das Wagnis der »charismatic Communication« in sich birgt.

PINAKARI

Eine zweite, wesentliche Kommunikationskomponente von Dragon Dreaming ist Pinakari (tiefes Zuhören). Praktisch ist Pinakari ein kurzes Innehalten und Insichgehen (vergleichbar mit einer Mini-Meditation).

WIE SPRECHE ICH CHARISMATISCH?

Zwei setzen sich zusammen und machen Pinakari. Danach berichten sie zunächst in »nüchterner« Weise von einem Projekt, das sie gerade umsetzen und das ihnen als erstes in den Kopf kommt. Sie berichten dem anderen so darüber, dass er best möglich versteht, worum es geht – dass er von der Idee des Projektes überzeugt wird.

Danach führen die beiden nochmals Pinakari durch und erzählen sich beide jeweils anschließend nochmals von ihrem Projekt – diesmal aber mit »charismatic Communication«.

D.h. sie erspüren mehr, was sie sagen wollen, als dass sie sich dies gedanklich zurecht legen. Dieses »intuitive Reden« braucht ein wenig Übung. Für manche Menschen ist überhaupt nicht verständlich, was »charismatic Communication« sein soll, weil sie so weit weg von ihrer Intuition sind. Für andere ist diese Form der Kommunikation hingegen schon recht geläufig. Alle sollen die Übung so gut durchführen, wie sie können. Es gibt keinen Zwang und kein zu erzielendes Ergebnis. Der Weg ist das Ziel.

Der jeweils Zuhörende hat die Aufgabe, ganz genau zu zuhören. Eine Sache, die uns häufig auch schwer fällt, weil wir oft schon im Geiste unsere Antwort oder nächste Aussage formulieren und gar nicht genau darauf achten, was der andere gerade sagt. Im Dragon Dreaming spricht man von »deep listening« (tiefes Zuhören). Man versucht dabei, den anderen wirklich zu verstehen – ohne zu bewerten: »Love in Action«.

Jeder Projektteilnehmer hat beim Dragon Dreaming jederzeit die Möglichkeit, über einen bestimmten, vereinbarten Laut (zum Beispiel das Läuten einer Glocke oder das Schlagen eines Gongs etc.) Pinakari einzufordern. Alle Mitglieder der Gruppe »müssen« dann ihr Gespräch oder ihr Tun unterbrechen und für geschätzte 30 Sekunden innehalten. Wie weit dabei jeder jeweils in sich geht, hängt von der momentanen Befindlichkeit ab. Wichtig ist aber, dass sich alle an diese »Schweigepause« halten.

Sinn und Zweck dieser Übung ist, bestimmte menschliche Eigenschaften und Verhaltensweisen zu überwinden. Zum einen hilft Pinakari dabei, innere Blockaden bei Menschen abzubauen, die gerade in einem Konflikt sind. Üblicherweise tendieren wir nämlich dazu, an unserer Meinung festzuhalten je mehr Argumente andere dagegen ins Feld führen.

Dabei ist es oft irrelevant, ob diese Argumente gut und stichhaltig sind – oder nicht. Durch die kurze Pause des Pinakari haben wir die Möglichkeit, innerlich »abzukühlen«, also neu und etwas unvoreingenommener an die Diskussion heran zu gehen.

Zum anderen hilft uns Pinakari aber auch, uns bewusst zu machen, was wir wirklich wollen. Wir können in dieser Schweigepause in uns hinein horchen, um festzustellen, ob uns dieser oder jener Punkt wirklich wichtig ist – oder ob wir uns im Eifer des »Gefechts« zu weit von unseren eigenen Träumen, Wünschen und Bedürfnissen entfernt haben.

Diese einzufordern ist genauso wichtig, wie die »Abkühlung« und Distanzierung von unserer »natürlichen« Rechthaberei. Denn unterdrücken wir unsere Träume und Bedürfnisse – beispielsweise, um von bestimmten Menschen akzeptiert und anerkannt zu werden – hinterlässt dies doch immer ein Mangelgefühl. Und dieses Mangelgefühl wird früher oder später wieder auftauchen und kann dann die Verwirklichung des Projektes insgesamt verschlechtern oder gar verhindern.

Pinakari soll uns also dabei unterstützen, unseren Willen zur Dominanz und zur Unterwerfung zu überwinden und authentisch, wahrhaftig zu werden. Es hilft uns liebevoll zu werden und »Love in Action« zu leben. Beides verhindert ein ausgeglichenes Gemeinschaftsgefühl, in dem jeder mit seinen Wünschen, Träumen und Bedürfnissen gehört wird.

Dieses Ungleichgewicht von Dominanz und Unterwerfung ist in nicht-hierarchisch organisierten Projektgruppen ein äußerst häufiges Phänomen: Einige wenige »Platzhirsche« beanspruchen dann die meiste Redezeit und setzen mit der größten Lautstärke ihre Ideen und Interessen durch.

WELCHER TYP BIN ICH EIGENTLICH?

UM ZU ERKENNEN, WAS FÜR EIN TYP ICH BIN, KANN MAN FOLGENDE ÜBUNG ABSOLVIEREN. SIE SETZT AUF DIE ERFAHRUNG, DASS UNS UNSERE INTUITION GANZ OFT DIE RICHTIGE ANTWORT GIBT:

1. ZEICHNE ODER LEGE DIE OBEN GENANNTEN ACHSEN (INDIVIDUUM/UMWELT, THEORIE/PRAXIS) AUF DEN BODEN. ZEICHNET DIE ACHSEN ZUDEM AUF EIN FLIPCHART. STELL DIR VOR, DIE ACHSEN AUF DEM BODEN HÄTTEN EINE SKALA VON 1 BIS 10.

2. GEHT NOCH MAL IN EUCH (PINAKARI) UND FRAGT EUCH, IN BEZUG AUF WAS IHR EURE ROLLE HERAUSFINDEN WOLLT (ZUM BEISPIEL DAS PROJEKT ODER EUER LEBEN INSGESAMT)?

3. STELLT EUCH NUN GANZ INTUITIV AUF DEN BEIDEN ACHSEN UMWELT-INDIVIDUUM UND THEORIE-PRAXIS DORTHIN, WO IHR EUCH AM MEISTEN SEHT. ES MÜSSEN NICHT 100 PROZENT DABEI HERAUS KOMMEN. D.H. JEMAND KÖNNTE EINE HOHEN WERT (ETWA 9) BEI »INDIVIDUUM« (INTROVERTIERT) UND »UMWELT« (EXTROVERTIERT) HABEN.

4. ÜBERTRAGT DIESE WERTE AUF DIE ACHSEN IM FLIPCHART. ZIEHT DANN EINE VERBINDUNGSLINIE ZWISCHEN DEN PUNKTEN. WÄHLT DIE BEIDEN PUNKTE AUS, DIE AM HÖCHSTEN SIND.

5. SETZT EINEN PUNKT AUF DIE JEWEILIGE ACHSE, DIE DER HÄLFTE ZWISCHEN ACHSEN-NULLPUNKT UND EUREM GEFÜHLTEN STATUSPUNKT ENTSpricht. VERBINDET DIESE BEIDEN PUNKT: DER QUADRANT, INDEM DIESER PUNKT LIEGT, ENTSpricht EUREM DERZEITIGEN CHARAKTER AM MEISTEN.

Die »Sanftmütigen« hingegen ziehen sich zurück – aber auch aus der Verantwortung –, indem sie sich still verhalten und ihre Interessen zurück stellen. Wie alle menschlichen Charaktereigenschaften sind auch diese aber nicht per se gut oder schlecht.

Es kommt darauf an, wie sie eingesetzt werden: Verstehen die »Platzhirsche« ihre Aufgabe in der Gruppe darin, dem Projekt den Raum (nach außen hin) zu verschaffen, wohingegen die »Sanftmütigen« für eine Ausgewogenheit der Interessen sorgen (was meist erheblich Mut und Überwindung von ihnen verlangt), so ist dies für jedes Projekt ein Gewinn!

DAS TRAUMTEAM

Wenn ein Mensch eine Idee oder einen Traum hat, besteht im Dragon Dreaming der erste Schritt darin, sich zu überlegen, mit welchen Menschen man diesen Traum Wirklichkeit werden lassen könnte. Wie bereits gesagt, befinden sich in einem Idealteam ein Träumer, ein Planer, ein Macher und ein Feierer.

Bei der Auswahl ist zudem nicht nur wichtig, dass sich Menschen aussucht, deren Fähigkeiten und Kenntnisse zur Realisierung der Idee beitragen können – nein, es sollten vor allem Menschen sein, mit denen man gerne zusammen etwas bewirken möchte. Es geht um Beziehungen. Geht es um Projekte für eine Kommune, einen Stadtteil oder eine andere, bereits bestehende Gemeinschaft, sollte man sich auch überlegen, wer von dem Projekt direkt »betroffen« sein würde. Diese Menschen sollten zumindest mit einem Stellvertreter beteiligt sein.

Geht es um Projekte, die eine Veränderung in der Gemeinschaft bewirken sollen (was ja eigentlich alle Dragon-Dreaming-Projekte wollen), so sollte man nicht unbedingt diejenigen einladen, die von dem jetzigen Zustand besonders profitieren, empfiehlt John Croft. Hingegen ist es seiner Erfahrung nach gut, Minderheiten, gut vernetzte Menschen (z.B. Hausfrauen) und vor allem auch Kinder und Jugendliche ins Projektteam einzuladen. In jedem Fall rät er zu einer Gruppengröße von 7 bis 8 Personen.

Im weiteren Verlauf des Projektes kann die Gruppe natürlich größer werden (bis zu 12 Personen). Sind mehr als 8 Menschen an der Traumphase des Projektes beteiligt, so hat John Croft gute Erfahrungen damit gemacht, mehrere Untergruppen mit jeweils einem Traumzirkel zu bilden. Die Menschen, die beim Traumzirkel mitmachen können, müssen aber nicht anschließend bei der tatsächlichen Realisierung des Projektes dabei sein. Al-

lerdings zeigt die Erfahrung, dass es mehr als wahrscheinlich ist, dass diese Menschen eine sehr große Lust haben, das Projekt Wirklichkeit werden zu lassen.

DER TRAUMKREIS

Wenn der Initiator oder die Initiatorin eines Projektes entschieden hat, wer in der Gruppe sein soll, lädt er oder sie sie zum Traumzirkel ein. Dabei handelt es sich um ein Treffen, bei dem der Traum des Initiators »stirbt«, damit er als der gemeinsame Traum der Gruppe wieder auferstehen kann.

Denn nur, wenn sich alle Mitglieder zu 100 Prozent in dem Traum wiederfinden, können sie auch 100 Prozent ihrer Selbst in das Projekt einbringen und sich dem Projekt, der Idee verpflichtet fühlen. Eine Grundregel des Dragon Dreaming lautet daher »no compromise! 100 percent of your dreams to come true«. Das hört sich für den ein oder anderen vielleicht zunächst unrealistisch an – aber versucht es. Es geht und zwar so:

Nachdem der Initiator kurz seine Idee vorgestellt hat und in etwa erklärt hat, worum es geht, stellt er seinen Traum quasi zur Disposition, indem er in die Runde fragt: »Wie müsste das Projekt XY aussehen, damit Du nach Beendigung des Projektes sagst: Besser hätte ich meine Zeit nicht verbringen können, als mit Euch und mit diesem Projekt!?!« Daraufhin beantworten alle Anwesenden der Reihe nach diese Frage.

Wichtig ist, dass hier alle »charismatisch kommunizieren«: Jeder muss zunächst sich selbst bewusst machen, was ihm oder ihr wirklich wichtig ist (u.U. mit Hilfe von Pinakari) und dies auch den anderen mitteilen (was wie gesagt zum Teil auch Mut erfordern kann – zum Beispiel, weil man befürchtet, dass es egoistisch oder kleinlich erscheint). Das ist deshalb so wichtig, weil im Laufe des Projektes ohnehin herauskommen wird, was uns wirklich wichtig ist, damit wir uns damit hundertprozentig identifizieren können.

Besser ist es also, es gleich von Anfang an mit einzubeziehen. Wenn sich dies nämlich erst später zeigt, dann zeigt es sich vielleicht in Form von sich zuspitzenden Konflikten, die das gesamte Projekt zu Scheitern bringen können. Es kann aber auch dazu führen, dass einer der Teilnehmer sich quasi innerlich verabschiedet und nicht seine gesamte Kraft in das Projekt steckt. Auch das kann das Projekt schwächen oder gar scheitern lassen.

Falls jemand in der Traumrunde feststellt, dass das Projekt wirklich gar nichts für ihn oder sie ist, sollte er oder sie das auch ehrlich vor sich und den anderen eingestehen und die Gruppe verlassen – auch wenn das vielleicht schmerzt. Dabei hilft es, wenn jeder seinen Traum positiv formuliert. Und es bringt sehr viel Energie in die Gruppe, wenn man seine Träume so formuliert, als sei das Projekt schon realisiert und abgeschlossen. Ein Beispiel: »Das Projektteam hat sich über den gesamte Projektzeitraum gut verstanden und viel von einander gelernt«. Oder: »Wir haben über 3.000 Euro für die Finanzierung akquiriert«.

Auf diese Weise holt man die Zukunft in die Gegenwart. Es mag vielleicht zunächst albern klingen – aber probiert es aus und ihr werdet feststellen, dass es unheimlich motiviert: Anstatt dass man sich ausmalt, was für ein riesiger Berg von Arbeit auf einen wartet, kommt man auf diese Weise nämlich schon fast in »Feierlaune« und erlebt im Geiste, was man alles Tolles erfahren hat.

Daneben gibt es eine bestimmte Verfahrensweise, die es der Gruppe erleichtern soll, die »charismatic communication« am Laufen und das Träumen in Schwung zu bringen: Man verwendet dazu einen »talking stick« - also einen Stein, einen Stock oder irgend einen anderen Gegenstand, der der Reihe nach herum geht. Derjenige, der den »talking stick« in der Hand hält, beantwortet die Frage. Allerdings immer nur einen Punkt oder ein Thema zur Zeit. Der »talking stick« wandert im Uhrzeigersinn herum.

Derjenige, der rechts neben dem Menschen mit dem »talking stick« sitzt (also zuvor gesprochen hat), ist für die Dokumentation seiner Aussage zuständig. Nachdem der Mensch mit dem »talking stick« ausgedet hat, fasst der Dokumentator das Gesagte in einem Satz zusammen – so wie er die Aussage auf dem Flipchart notieren würde – und fragt den talking-stick-Träger, ob das so richtig ist. Dieser hat dann die Möglichkeit, Missverständnisse auszuräumen und sich ggf. genauer zu erklären. Daraufhin wird die Aussage inklusive des Namens desjenigen, der sie getan hat, auf dem Flipchart notiert.

Niemand anderes sagt zur Aussage oder Wiederholung des Dokumentators etwas. Wie beim Brainstorming gibt es keine Bewertungen und keine Diskussionen. Es kommt vielmehr auf die Vielfalt und Authentizität der Gedanken und Träume an. Die Praxis hat gezeigt, dass es auch nicht schlimm ist, wenn sich Träume scheinbar widersprechen. Alles wird notiert. Ganz oft zeigt sich im Verlauf des Projektes, dass sich beides verwirklichen lässt. Wird ein Thema zweimal genannt, kann man den Namen desjenigen, der es als zweites (oder drittes oder viertes) sagt, zur ersten Aussage dazu schreiben.

NO COMPROMISE!

**100 PERCENT OF
YOUR DREAMS
TO COME TRUE.**

Auf diese Weise geht es reihum. Hat jemand in einer Runde nichts zu sagen, gibt er den »talking stick« einfach weiter. Inspiriert jemanden die Aussage eines anderen zu einer neuen Idee, so wartet er oder sie, bis der »talking stick« bei ihm oder ihr ist. Wird er einfach nur noch weiter gereicht oder wiederholen sich die Aussagen, ist dies ein untrügliches Zeichen dafür, dass sich die Gruppe »ausgeträumt« hat. Sie kann zur nächsten Phase – dem Planen – übergehen. Man kann die notierten Träume aber auch noch einem »sacken« lassen und sich zum Beispiel am nächsten Tag zu einer zweiten Traumrunde erneut zusammensetzen. Ach ja: und vergesst das Feiern nicht ;-).

DIE PLANUNG

Ging es in der Traumphase darum, möglichst viele Ideen zusammen zu tragen, so geht es in der Planungsphase darum, die Themen wieder zu konzentrieren, zu filtern und zusammen zu tragen. Dabei werden Ziele definiert, die ersten notwendigen Schritte ermittelt und ein Projektplan mit Aufgaben, Zuständigkeiten sowie einer Zeit- und Kostenbudgetierung entwickelt.

DIE ZIELE

Der erste Schritt der Projektplanung ist – wie beim klassischen Projektmanagement auch – die Definition von Zielen. Auch beim Dragon Dreaming sollen sie dem SMART-Prinzipien folgen. Sie sollen also genau (Specific) sein, messbar (Measurable), akzeptabel (Accepted), machbar (Realistic) und zeitlich begrenzt (Timely). Beim Dragon Dreaming werden die Ziele allerdings gemeinschaftlich und mit einer guten Portion Intuition definiert. Dazu geht man folgendermaßen vor:

Man sieht sich gemeinsam die gesammelten Träume an und liest sie sich gegenseitig noch einmal laut vor. Dann stellt man die Frage »Welche 6 Dinge müssen getan werden, damit 100 Prozent des Traums Realität werden?« Danach erhält jeder 6 kleine Zettel (oder Post-Its) und kann innerhalb von 10 Minuten auf jeden Zettel ein Thema schreiben. Dann gehen die Projektmitglieder der Reihe nach nach vorne und hängen ihre 6 Zettel auf. D.h. zuerst geht der Erste zum Flipchart und hängt alle 6 seiner Zettel auf. Dabei hängt er die Zettel, die zu einem Themenfeld gehören, untereinander auf. Die, die zu unterschiedlichen Themenfeldern gehören, hängt er in einer waggerechten Reihe neben einander.



LOCATION



BUDGET



PR



TEAM-
BUILDING



PROGRAMM



KOOPJ



BURD



FUNDRAISING



KONZEPT



INTERNE
REGELN



SPRECHER



VEREINE



PARTY



SOCIAL MEDIA



MODERATOR



NGOS



WEBSEITE



THEATER



PLAKATE
+ FLYER

Danach kommt der Zweite mit seinen Zetteln nach vorne und sortiert sie am Flipchart. Dabei kann er die Zettel seines Vorgängers aber auch umsordieren, wenn alle damit einverstanden sind. So geht es weiter bis alle Projektmitglieder ihre Zettel angebracht haben.

Anschließend kann man bei Bedarf noch weiter diskutieren und die Zettel noch weiter sortieren und zuordnen. Alles sollte im Konsens geschehen. Sobald es unterschiedliche Meinungen gibt, ist es wichtig, dass diese zu Ende diskutiert werden. Das kann extrem nervig sein – und doch sollte sich jeder seine Verantwortung bewusst machen und nicht einfach nur um des lieben Friedens willen nachgeben oder sich nur um des Rechthabens willen durchsetzen. Beides würde im weiteren Verlauf des Projektes als negativer Bumerang wieder zum Team zurückkommen, die Atmosphäre beeinträchtigen und das Projekt erschweren. Dennoch sollte man sich auch nicht zu sehr verrückt machen. Bedenkt: »Perfection is the enemy of the good!«.

Sind alle Zettel aufgehängt, gruppiert und sortiert, geht es darum, die eigentlich Ziele zu definieren. Dazu teilt sich die Gruppe wiederum auf: Besteht die Gruppe zum Beispiel aus 6 Personen, so können sich jeweils Zweierteams mit zwei Spalten beschäftigen. Sie nehmen sich die Themenzettel vor und versuchen sie zu einem Ziel zu kristallisieren. Dieses Ziel wird auf einen Zettel notiert und über die Themenzettel – quasi wie eine Überschrift – geklebt. Denkt daran, dass diese Ziele SMART sein sollten (siehe oben).

Sobald alle Zielzettel hängen, bekommt jedes Teammitglied 3 Punkte. Diese 3 Punkte kann es an die Überschriften, also die Ziele, verteilen. Es ist möglich, einem Ziel mehr als 1 Punkt zu geben. Es kann aber maximal nur zwei Punkte erhalten. Die Kriterien der Punktevergabe lauten: Welches Ziel ist zeitlich als erstes zu erledigen? Welches Ziel ist insgesamt für das Projekt am wichtigsten? Auf welches Ziel habe ich am meisten Lust? Oft kommen dabei die verrücktesten Dinge heraus. Teilweise welche, die man für unsinnig hält. Doch mit der Zeit werdet ihr mit Sicherheit erkennen: Es war richtig!

Wichtig bei der gesamten Definition der Ziele ist: »keep it playful!« Man sollte sich genug Zeit lassen, um die Ziele gemeinsam herauszufinden. Man sollte die Sache aber auch nicht zerreden (und das passiert schneller, als man denkt!). Denkt also daran: »If it's not fun, it's not worth doing it!«.

CONFUSION IS
THE GATEWAY
TO PRAXIS!

DIE SONGLINES

Eine Philosophie, die der Dragon-Dreaming-Gründer John Croft von den Aborigines mit in die Projektmanagement-Methode eingebracht hat, ist die Vorstellung der so genannten Songlines. Frei übersetzt und etwas reduziert könnte man sagen: der Weg ist das Ziel. Nicht (nur) die Ziele sind relevant, sondern auch die Verbindungswege zwischen ihnen, die sogenannten Songlines.

Diese heißen so, weil die Aborigines sich die Wegbeschreibungen von einem Ort zum anderen anhand markanter, natürlicher Merkmale vorgesungen haben. Sie lauteten also in etwa: »Geh bis zum Felsen, der wie ein Wolf aussieht. Biege dort links ab und geh bis zu dem kleinen Tümpel mit dem Baum am Ufer« und so weiter und so fort.

Alle diese markanten Punkte sind ein »Zeitknoten in einem fließenden Prozess«. Die Dragon-Dreaming-Regel dazu lautet: »Everything is a temporary knot in a process of flow«. Etwas freier übersetzt könnte man auch sagen: Alles ist mit allem verbunden – auch wenn wir es nicht sehen können.

Die Verbindung zwischen dem Felsen, der wie ein Wolf aussieht, und dem Tümpel, an dessen Ufer ein Baum steht, ist da – wir können sie vielleicht nicht sehen, aber wir wissen: Sie sind ein Teil unseres Weges zu einem bestimmten Ziel. So gesehen ist die ganze Welt ein Spinnennetz an Wegen und Zielen (Knotenpunkten). Genauso ist es auch mit unseren Projekten.

Die Projektplanung findet beim Dragon Dreaming daher auch in einem »Spinnennetz« statt, in einem Karrabirth wie die Aborigines dieses nennen (»Karra« = Spinne, »Birth« = Netz). Anders als beim klassischen Projektmanagement, das nur die Meilensteine und To-Dos kennt, spielen beim Dragon Dreaming die Songlines, also die Verbindungslinien zwischen den Aufgabenpunkten, eine wichtige Rolle: Gehen zum Beispiel ganz viele Songlines in einen Punkt rein, aber keine oder kaum welche hinaus, wird diese Aufgabe Schwierigkeiten bereiten: Es geht zwar Energie hinein, aber keine heraus. Genauso ist es, wenn aus einem Punkt viele Songlines hinausgehen, aber keine oder kaum welche hinein.

KEEP IT

PLAYFULL!

DAS KARRABIRTH

Doch fangen wir von vorne an. Um ein Karrabirth zu entwickeln, zeichnet man zunächst die Grundgrafik auf ein Flipchart, die ihr rechts seht.

Wie ihr seht, besteht das Karrabirth aus den bereits bekannten 4 Projektphasen Träumen, Planen, Handeln, Feiern auf der linken Seite – und den dazu gehörenden Unterpunkten auf der rechten Seite. Dies definiert, welche Aufgabe zu welcher Phase gehört. Oben, in der Mitte über dem Karrabirth, befinden sich zudem die Bezeichnungen »Individuum« und »Gruppe/Umwelt«. Je nachdem, welcher Kategorie eine Aufgabe eher zuzuordnen ist, wird sie eben weiter nach links oder rechts einsortiert.

Nun werden im Brainstorming alle Aufgaben ermittelt, die notwendig sind, um das erste Projektziel zu erreichen. Achtet darauf, dass ihr zunächst nicht mehr als 20 bis 25 Aufgaben auflistet. Wenn alle alle Projektaufgaben aufgeschrieben haben, beginnt man diese entsprechend ihrer Zugehörigkeit auf dem Karrabirth zu verteilen: In welcher Projektphase ist die Aufgabe anzusiedeln? Und gehört sie eher zur Gruppe/Umwelt oder zu einem Individuum? Themen, die doppelt vorkommen, solltet ihr im Konsens aussortieren.

Fällt es euch bei dem ein oder anderen Punkt schwer ihn zuzuordnen, so könnt ihr auch einen Kunstgriff des Dragon Dreaming anwenden (er funktioniert erstaunlicherweise!): Hängt diesen Punkt dort in euer Spinnennetz, wo noch Leere herrscht.

In jedem Fall soll euer Karrabirth am Ende der Prozedur gleichmäßig ausgefüllt sein – also keine leeren Flächen aufweisen und auch keine extremen Zusammenballungen von Aufgaben. Wenn dies der Fall ist, dann spricht das dafür, dass ihr entweder noch Aufgaben vergessen habt oder die Zuordnung bzw. Zusammenfassung von Aufgaben noch nicht wirklich passt.

Hierbei gilt das Gleiche wie bei der Zieldefinition: Macht euch bewusst, dass es Eure Verantwortung ist, dass alle wirklich wichtigen Arbeitsschritte aufgenommen werden – aber lasst eure Punkte gehen, wenn es gute Argumente dafür gibt. »Keep it playful«. Und nutzt immer wieder Pinakari, um euch auf das Wesentliche konzentrieren und bewusst zuhören zu können.

Sobald die Aufgaben »richtig« verteilt sind, nehmt ihr die Zettel ab und malt statt dessen an diese Stelle einen kleinen Kreis. Notiert daneben die Aufgabe (und später auch noch

UMWELT

INDIVIDUUM

TRÄUMEN

BEWUSSTSEIN SCHAFFEN
MOTIVATION AUFBAUEN
INFORMATIONEN SAMMELN

PLANEN

ALTERNATIVEN ERÖRTERN
STRATEGIEN ENTWICKELN
TESTEN / PROTOTYPING

MACHEN

VBEREITEN + AUFBAUEN
UMSETZUNG MANAGEN
FÖRTSCHRITT PRUFEN

FEIERN

NEUE FÄHIGKEITEN
ERGEBNISSE SEHEN
WEISE AUSWERTEN

die jeweils Verantwortlichen, siehe unten). Sobald ihr alle Zettel abgenommen und statt dessen Kreise plus Aufgabe notiert habt, nehmen sich alle Projektmitglieder einen Stift, stellen sich vor das Karrabirth und fangen an sehr intuitiv Linien zwischen den Punkten zu ziehen:

Welche Aufgaben hängen von einander ab bzw. bedingen sich gegenseitig? Welche Aufgabe profitiert von einer anderen – oder ist die notwendige Voraussetzung für eine andere? Zieht eure Songlines. Wenn ihr fertig seid, dann schaut euch das Karrabirth noch einmal genau an: Gehen in jeden Aufgabenkreis in etwa so viele Songlines hinein wie hinaus? Wenn nicht: gibt es Verbindungen, an die ihr noch nicht gedacht habt? Oder fehlt gar eine Aufgabe, die ihr noch im Karrabirth ergänzen müsst? Ganz häufig sind dies Punkte im Bereich »Feiern« und »Träumen«.

Zum Schluß identifiziert ihr die Aufgabenkreise, die besonders viele Songlines aufweisen – die also ganz besonders wichtige Knotenpunkte für euer Projekt sind. Markiert sie in besonderer Weise, malt zum Beispiel eine kleine Wolke darum herum. Wenn ihr feststellt, dass das alles nun ein bisschen unübersichtlich geworden ist – macht euch nichts daraus. Eine weitere Regel des Dragon Dreaming besagt: »confusion is the gateway to praxis!«. Das Chaos hilft euch zudem, in der Frage zu bleiben.

Bedenkt: Karrabirths sind nicht in Stein gemeißelt! Ihr könnt jederzeit Aufgaben ergänzen, wenn diese fehlen. Wenn ihr eine Aufgabe erledigt habt, dann könnt ihr den kleinen Kreis zu einem flächigen Punkt ausfüllen. Hängt das Karrabirth irgendwohin, wo alle Projektmitglieder Zutritt haben. So weiß jeder jederzeit, wo das Projekt steht, welche Aufgaben es noch zu tun gibt und wer für welche Aufgaben verantwortlich ist. Denn dazu kommen wir jetzt:

DIE AUFGABENVERTEILUNG

Wenn alle Aufgaben auf dem Karrabirth verteilt und alle Songlines gezogen sind, kann man daran gehen, die Aufgaben zu verteilen. Anders als beim klassischen Projektmanagement geht es hier nicht darum, dass der- oder diejenige die Aufgaben übernimmt, die er oder sie besonders gut (und effizient) erledigen kann – sondern diejenigen, zu denen er oder sie am meisten Lust hat. Damit dennoch niemand überfordert wird oder immer wieder alles neu »erfunden« werden muss, gibt es beim Dragon Dreaming eine besondere Regelung der Aufgabenverteilung:

UMWELT

INDIVIDUUM

TRÄUMEN

Location-Kriterien

Bild zeichnen

BEWUSSTSEIN SCHAFFEN
MOTIVATION AUFBAUEN
INFORMATIONEN SAMMELN

Anzeigen anschauen

Büro teilen?

PLANEN

Netzwerk
fragen

Zuhause
treffen

ALTERNATIVEN ERÖRTERN
STRATEGIEN ENTWICKELN
TESTEN / PROTOTYPING

Locations
anschauen

Büro einrichten

Möbel
finden

MACHEN

Mietvertrag

Mit Bild
vergleichen

VÖBEREITEN + AUFBAUEN
UMSETZUNG MANAGEN
FÖRTSCHRITT PRUFEN

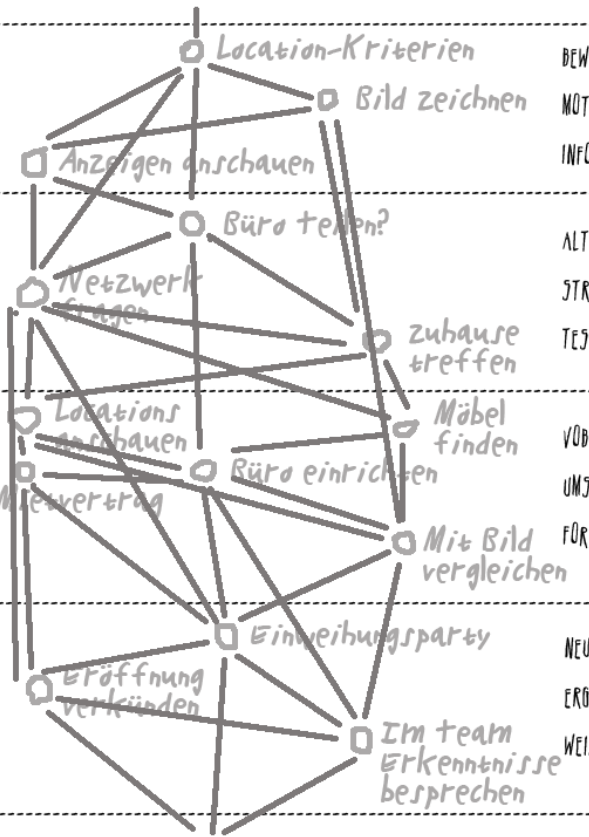
Einweihungsparty

FEIERN

Eröffnung
verkünden

Im team
Erkenntnisse
besprechen

NEUE FÄHIGKEITEN
ERGEBNISSE SIEHEN
WEISE AUSWERTEN



Jede Aufgabe hat einen Hauptverantwortlichen: Für ihn oder sie sollte die Aufgabe am Rand seiner oder ihrer Komfortzone liegen (siehe oben). Er oder sie sollte also nicht vollkommen unbeleckt an die Sache gehen, aber auch kein Profi in diesem Gebiet sein.

Eine Aufgabe kann einen Trainee haben. Das ist jemand, der von dieser Sache überhaupt kein Ahnung hat, das aber gerne lernen möchte. Ein Trainee kann in einem nächsten Projekt zum Beispiel Hauptverantwortlicher in diesem Bereich werden.

Außerdem hat jedes Projekt idealerweise einen Berater. Das ist jemand, der sich in diesem Bereich total gut auskennt und nur bei Bedarf bzw. Fragen hinzugezogen wird. Schreibt die Namen der Verantwortlichen, Trainees und Berater zu den jeweiligen Aufgabenpunkten auf eurem Karrabirth.

DIE ZEIT- UND KOSTENPLANUNG

Da ein Dragon Dreaming Projekt in der Regel ein Projekt ist, das noch nie jemand (oder zumindest diese Gruppe nicht) realisiert hat, ist es natürlich schwierig, eine »realistische« Zeit- und Kostenplanung zu erstellen – es gibt ja keine Erfahrungswerte, auf die man zurückgreifen kann. Weil nun aber die Erfahrung (und etliche wissenschaftliche Untersuchungen) zeigen, dass unsere Intuition ein ziemlich guter und zuverlässiger Ratgeber ist, setzt Dragon Dreaming genau auf dieses »Bauchgefühl«. Und das geht so:

Die gesamte Gruppe versammelt sich im Kreis vor dem Karrabirth. Einer geht es Moderator nach vorne. Die gesamte Gruppe fängt an, einen Rhythmus zu erzeugen – beispielsweise, indem sie gemeinsam in die Hände klatscht. Dann liest der Moderator die erste Aufgabe vor. Die Teammitglieder rufen im Takt wie viel Zeit und Geld sie für diese Aufgabe veranschlagen würden. Der Moderator notiert die Zahlen.

Der Rhythmus und der damit verbundene »Zeitdruck« sollen dafür sorgen, dass die Leute nicht lange nachdenken, sondern aus dem Bauch heraus antworten. Man kann entweder pro Aufgabe nur eine Stimme einholen (dann ruft der- oder diejenige, die als erstes eine Vorstellung hat). Oder pro Aufgabe mehrere oder alle Projektmitglieder ihre Einschätzung abgeben lassen und daraus einen Mittelwert bilden.

Erfahrungsgemäß liegt man mit den so ermittelten Zahlen ganz gut. Die Erfahrung zeigt aber auch – und das können sicherlich sogar Projektmanager mit viel Erfahrung bestätigen –, dass immer alles länger dauert, als man denkt! Eine Dragon-Dreaming-Regel

F a k e

i t t i l l

y o u

m a k e i t

lautet daher »everything takes longer«. Es ist also gut, grundsätzlich 30 Prozent der Zeit noch einmal auf den ermittelten Wert draufzuschlagen. Wichtig ist in jedem Fall aber das Beppo-Prinzip aus »Momo«: Ein Atemzug, ein Besenstrich. Mit anderen Worten: macht einen Schritt nach dem anderen. Alle Zeit- und Kostenpläne könnt ihr bei Bedarf anpassen, das ist nicht schlimm. Die hier ermittelten Werte sollen nur eine grobe Vorgabe liefern.

If it's not fun,

it's not worth

doing it!



Eine Kooperation von
www.dragondreaming.org
www.fuereinebesserewelt.info