

Inhalt:

Vorbereitung	1
Vorgang	2
Die Grafik vom Utopie-Zauberkreis.....	3
Ebenenmodell hinter dem Utopie-Zauberkreis	4
Kulturmodell GFK-plus.....	5

Vorbereitung

1. Es geht nicht darum, etwas zu gestalten, sondern nur darum, einen Moment lang zwischen den alten Konzepten, Gedanken, Emotionen und Gewohnheiten einen kleinen Raum zu eröffnen. Mach dir eines klar: Jenseits aller Informationen und allen Vorwissens hast du auch ein inneres Wissen und eine innere Weisheit, die du mit dieser Übung aktivieren kannst. Was will aus deiner inneren Quelle ins Bewusstsein kommen?
2. Wähle dazu ein Thema / ein Projekt /einen Zeitraum **XYZ** :
3. Den Utopie-Zauberkreis auf den Boden auslegen/aufmalen
4. Seid ihr im Team, könnt ihr euch in 3-er Gruppen teilen. Person A durchläuft den Prozess, Person B begleitet ihn. Person C achtet darauf, dass sich alle mit Tipps und neugierige Fragen zurückhalten und der Prozess nicht zu sehr ins Stocken gerät.
5. Am Ende kommt das komplette Team zusammen. Alle tauchen sich aus und experimentieren vielleicht noch einmal gemeinsam mit dem Utopie-Zauberkreis.
6. Es ist nicht ungewöhnlich, dass man anfangs mehr oder weniger großen Widerstand fühlt. Dabei kann man sich vergegenwärtigen, dass man diesem Widerstand nach 10 Minuten wieder nachgeben kann, während man ihn im Moment einfach kurz ignoriert und mal spielerisch experimentiert. Dabei wird man nichts verlieren, was zu einem gehört, doch vielleicht neue Blickwinkel, Inspirationen und Impulse bekommen. Wird der Widerstand zu stark, kann man auch einfach aussteigen. Alles ist ok. Es gibt kein Richtig oder Falsch.

Vorgang

1. Person A geht im Uhrzeigersinn über die 4 Felder im Kreis und spricht auf jedem Feld die beiden Sätze, wie sie auf den Karten stehen. Jedem Satz kurz nachlauschen. Die Begleitperson B wiederholt den Satz, beginnt ihn allerdings mit einem „Und ...“ (z.B. „Und vielleicht hast Du den Sinn von XYZ noch nicht so richtig erfasst.“). Oder sie fragt: „Was wäre dein erster Impuls hier?“ Nicht zu lange auf den Feldern verweilen und keine langen Geschichten und Begründungen erzählen. Es bringt nichts.

Man kann auch das Spielfeld aus dem Downloadbereich ausdrucken. Dann wählt man eine Spielfigur aus einem Brettspiel oder einen Alltagsgegenstand, die als Spielfigur für einen selbst steht. Diese bewegt man über das Spielbrett, während man die beiden Sätze des Feldes spricht und ihnen nachlauscht.

2. Nach ein oder 2 Runden wechseln sich die Personen ab, bis neue Ideen und Impulse kommen.
3. Ab einem gewissen Moment kann sich etwas verändern und Person A kann sich qualitativ anders fühlen. Vielleicht entstehen neue Sinnbezüge, Gefühle, Gedanken und Pläne. Wenn nicht, dann kann das auch später als Nachwirkung kommen oder als Inspiration bei den Begleitpersonen auftauchen.

Die Grafik vom Utopie-Zauberkreis



Ebenenmodell hinter dem Utopie-Zauberkreis

(Mischung aus Theorie U, Deep Democracy und GFK-plus Kulturmodell)



