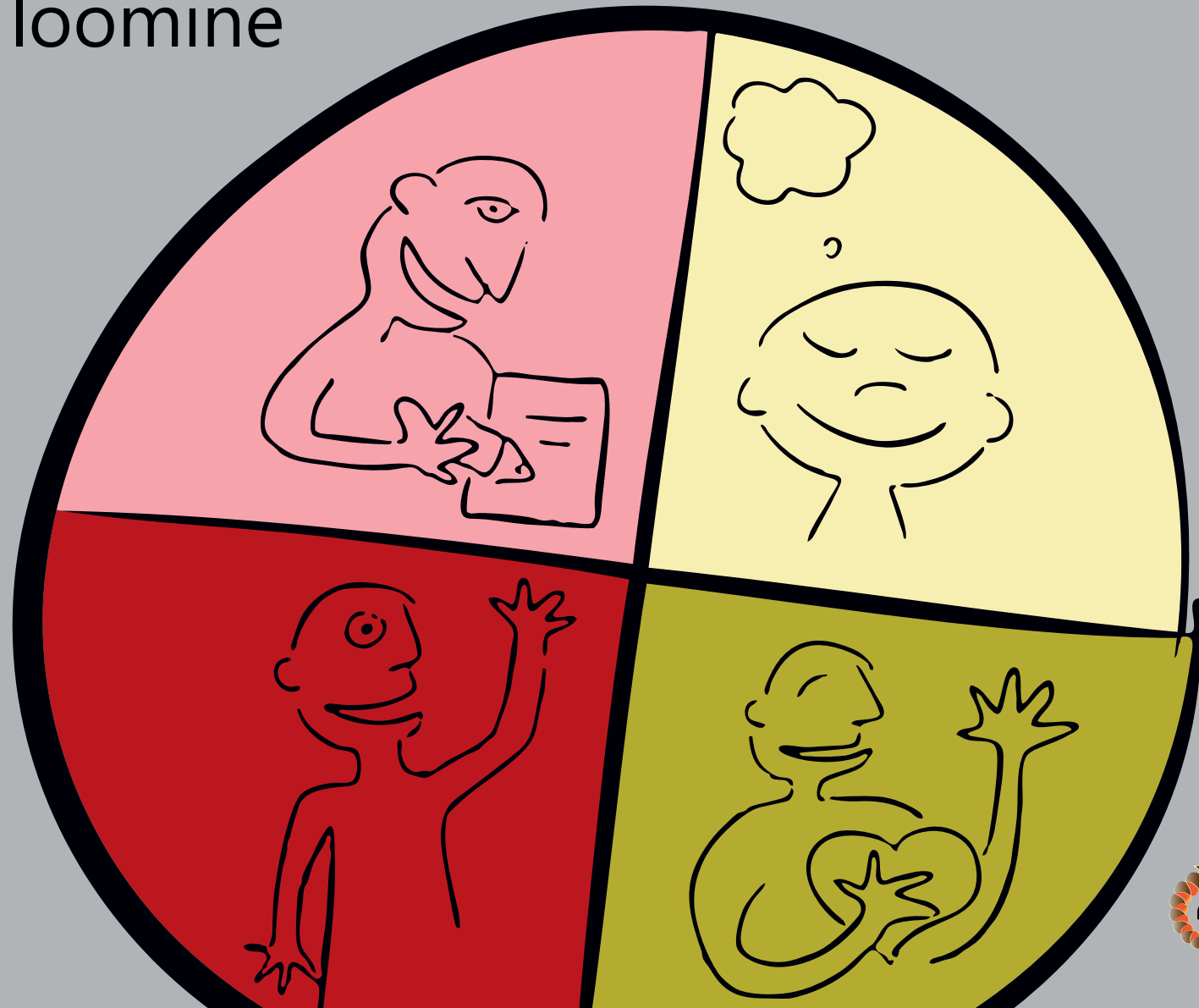


VERSIOON 2.06

DRAAKONIUNISTAMINE

Projektide loomine



Pühendus

Käesolev e-raamat on mõeldud kõigile, kes ei loobu oma unistustest ja julgevad tantsida oma draakonitega! Raamat kuulub Creative Commons litsentsi alla, mis tähendab, et seda võib mitteäriilistel eesmärkidel ning autoritele viidates kasutada ja paljundada. Kui soovite selle sisu muuta või kasutada seda muul otstarbel kui raamatus toodud põhimõtete järgi projektide või organisatsioonide loomiseks, siis palume sellest autoreid teavitada ja neilt luba küsida.

Pidage silmas, et draakoniunistamine on jätkuv protsess – draakoniunistamine on välja kasvanud Lääne-Austraalias tegutseva Gaia Foundationi tööst. Draakoniunistajad Brasiiliast Venemaani ja Kanadast Kongoni kuuluvad õppivasse ja elavasse kogukonda, kus igaüks annab endast parima. Käesolev e-raamat on vaid osa üha täiustuvast draakoniunistamise alaste teadmiste kogumist.

Kui soovite meid abistada unistuste elluviimisel ning aidata draakoniunistamise kogukonnal kasvada ja tehtud tööd edasi anda, siis võtke meiega ühendust. Nii ongi – 100% teie unistustest võivad teoks saada. Loodame, et see väike käsiraamat aitab teil algust teha mistahes unistuse elluviimisega. Soovime teile palju lõbusaid ja õpetlikke kogemusi. Pidage meeles, et mis pole lõbus, pole ka kestlik! Põnevat teekonda!



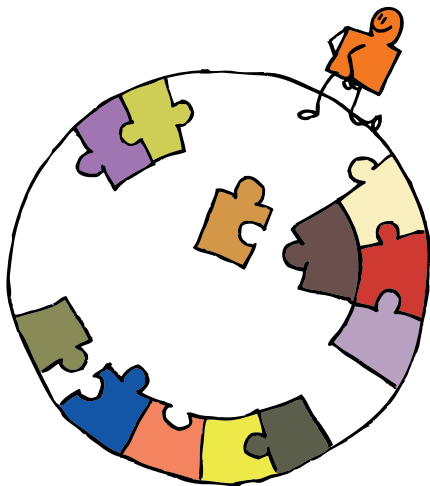
Kui soovite draakoniunistamise kogukonda annetusega toetada, siis külastage järgmist lehekülge: <http://www.dragondreaming.org/about-us/become-involved/>.

Keel

Töötame pidevalt uute keeltega. Kui teie keeles tõlge puudub ja olete huvitatud selle e-raamatu tõlkimisest, siis meil on selle üle väga hea meel. Selleks on protseduur juba olemas. Lisateabe saamiseks võtke meiega ühendust aadressil translations@dragondreaming.org.

»Tulevik on nende päralt, kes
usuvad oma unistuste ilusse«

Eleanor Roosevelt



Raamatust

Töö selle e-raamatuga algas Ilone Koglini kirjatööst koostöös Manuela Boschi, Angel Hernandez ja Florian Mülleriga kevadel 2012. Töö valmis suvel 2013 John Crofti, Catriona Blanke'i ja Ilona Koglini koostööna, kaasates ka Monica Prado (Mandakini Dasi, Brasiilia) kirjutisi koostöös Bernadette Ottoga (Kanada). Meie eriline tänu kuulub John Croftile, draakoniunistamise kaasloojale, kelle mõtetel ja ideedel raamat põhineb.

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

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

Tehniline teostus: Matthias Brück

Illustratsioonid: Wiebke Koch

Kaanepilt: Luiza Padoa

Kujundus: Ilona Koglin

Tõlkija: Paavo Eensalu

Raamatu tõlkimist rahastas siseministeerium ja Kodanikuühiskonna Sihtkapital



SISEMINISTEERIUM



Kodanikuühiskonna
Sihtkapital

KODANIKUÜHISKONNA TOETUSEKS

Lisateavet draakoniunistamise kohta, koolitajate nimekirja ning muudki kasulikku leiate aadressilt www.dragondreaming.org

SISUKORD

Filosoofia	lk 4	Plaanimine	lk 16
Ahhaa-hetked	lk 5	Eesmärkide seadmine	lk 17
Muinasuni	lk 5	Projekti lõppeesmärgi määratlemine	
Laulujooned	lk 6	lk 18	
Võitja-võitja mängud	lk 6	<i>Karabirrdti</i> loomine	lk 18
		Ülesanded ja vastutused	lk 20
Kommunikatsioon	lk 7	Aeg ja eelarve	lk 20
Generatiivsed küsimused	lk 7	Testimine	lk 21
<i>Pinakarri</i>	lk 8	Suur vastuseisja	lk 22
Karismaatiline suhtlus	lk 9		
		Teostamine	lk 23
Projektiratas	lk 10	12 kontrollküsimust	lk 24
Lävede ületamine	lk 10		
Neli isiksusetüüpi	lk 11	Tähistamine	lk 25
Harjutus: milline tüüp ma olen?		Meisterlikkuse omandamine	lk 26
lk 12		Teadlikkus tunnetest grupis	lk 27
		Mantlipärijate plaanimine	lk 28
Unistamine	lk 13		
Unistuste meeskond	lk 13	Viimane hetk	
Unistamisring	lk 14	Hopi vanema ennustus	lk 28
Jutusau	lk 15		

FILOSOOFIA

Draakoniunistamise filosoofia on inspireeritud Lääne-Austraalia aborigeenide põlistarkusest ning sel on kolm võrdselt olulist eesmärki: Maa teenimine, kogukonna areng ja eneseareng.

// Elame huvitaval ja keerulisel ajal. Võime tõenäoliselt oodata massiivseid kliimamuutusi, maailma populatsioon kasvab kiiresti, mitte säästudele vaid võlale ehitatud majandus loob vaesust miljarditele inimestele, bioloogilise mitmekesisuse kadumine ähvardab miljonite liikide püsijäämist – olete seda kõike varemgi kuulnud.

Seda reaalsust arvestades on meil kaks valikut. Esiteks võime oodata kuni nende muutuste tagajärjed meid tabavad ja proovida siis kriisidega võimalikult hästi toime tulla. Või võime kohe tegutseda, arendades paindlikkust ja kohanemisvõimet, valmistudes ja tehes oma parima positiivsema tulemuse tagamiseks. Paul Hawken kirjutab oma raamatus „*Blessed Unrest*“ („Õnnis rahutus“) massiivsest, kogu planeedil levivast rahvusvahelisest

kodanikuühiskonna liikumisest, milles ristuvad ökoloogia, kodanikuõiguste ja osalisdemokraatia liikumised. See ettenägematu ja juhita liikumine on sõna otseses mõttes planeedi immuunsüsteemi aktiveerumine, mis soovib luua kõigi jaoks toimivat tulevikku. Draakoniunistamine on osa sellest liikumisest, soovides teenida Maad ja panustades inimkonna positiivsele olemasolule siin planeedil.

Ühtlasi elame väga individualiseerunud ajastul, ja kuigi sel on ka palju positiivseid mõjusid, viib see meid eraldatusse. Ülalmainitud väljakutsetele vastu astudes tuleb meil aga üksteist võimalikult palju toetada. Seepärast keskendub draakoniunistamine ka kogukonna arengule.

Kolmandaks sooviksime oma elu elada mugavustsoonis.



Draakoniunistamine lubab asjadel turvaliselt kontrolli alt väljuda.

Ilmselt olete sellega tuttav – tsoon, kus orienteerume vabalt ja eelistame kokku puutuda inimestega, kellega saame end mugavalt tunda. Tunneme end siin turvaliselt. Õppida saame aga ainult mugavustsoonist väljudes. Seal varitsevadki meid „draakonid“, millest tuleb ka draakoniunistamise nimetus. Draakonid sümboliseerivad meie probleeme, meie hirme ja ebakindlust, samuti inimesi meie elus, kellega võib olla keeruline. Kui suudame omaenda piire ületada, siis õpime oma draakonitega tantsima – suudame end üha rohkem väestada, et avastada oma tugevused ja oskused. Siit ka draakoniunistamise kolmas eesmärk ehk eneseareng.

Ahhaa-hetked

Loovuse kasvatamine

Millegi uue avastamise hetked on imelised. Veelgi imelisemad on aga hetked, kus avastame midagi, mille mitteteadminegi polnud meile teada – ehk nn ahhaa-hetked. Need tekivad üldiselt siis, kui oleme midagi uut teadvustanud või mõistnud. Need võivad tekkida ka uute seoste leidmisel juba teadaolevate asjade vahel. Igal juhul viivad ahhaa-hetked meid maailma mõne aspekti uudse tunnetamiseni. Selle tulemusel muutume teadlikumaks. Ahhaa-hetked on väga nakkavad.

Kui üks inimene oma ahhaa-hetki teistega jagab, suurendab see tõenäosust, et ka teised võivad avastada midagi, mille mitteteadmist nad ei teadnud. Ahhaa-hetkede jagamine grupis võib viia ühiste probleemide loova lahendamiseni. Harjutage draakoniunistajana generatiivsete küsimuste esitamise oskust, see avab teile terve uue maailma. Erinevatel inimestel on ahhaa-hetkedeni jõudmiseks erinevad viisid. Kaasa aitavad järgmised tegevused:

- Ühendus loodusega
- Ühendus erinevate reaalsuste, inimeste ja kontekstidega
- Reisimine erinevates kultuurides
- Vaatlemine ja peegeldamine
- Sügav kuulamine,
- Nähtavate ja nähtamatute märkide otsimine
- Ühenduse loomine oma unistuste ja visioonidega
- Meditatsioon
- Sügav probleemile keskendumine ja seejärel hoopis millegi muuga tegelemine

Muinasuni

Aborigeenide ajakontseptsioon

Kaasaegne maailmavaade põhineb uskumusel, et aeg on kollektiivne ja subjektiivselt lineaarne protsess, mis liigub minevikust, läbi oleviku, tulevikku. Selle vaate kohaselt nähakse unistamist subjektiivse individuaalse protsessina, millel pole reaalsusega mingit pistmist. Paljude põliskultuuride, sh traditsiooniliste Austraalia aborigeenide hulgas, nähakse unistamist aga kollektiivse ja objektiivse kogemusena. See perspektiiv annab meile juurdepääsu inimestevahelisele loovusele ja sügavamale mõistmisele. Selle vaate kohaselt pole miski eraldi – kõik on ajutine sõlm voolamisprotsessis.

Nagu ütleb aborigeenide vanasõna, „Me kõik oleme selle aja ja koha külalised. Oleme vaid läbisõidul. Meie eesmärgiks siin on vaadelda, õppida, kasvada, armastada... ja seejärel naaseme koju“.

See tähendab, et kõik on võimalik ja et töötades muinasune kontseptsiooniga töötame me selle poolega endast, millel on juurdepääs kollektiivsele tarkusele.

See vaatenurk ütleb ka, et me kõik oleme sillal, mis ühendab meie minevikku tulevikuga. Mõne jaoks on sild lühike ja kergesti ületatav, teiste jaoks aga sügav ja hirmutav. Sellest sillast räägib üks lugu – lugu, mida me ise igas hetkes loome, lisades edasi liikudes silda uusi kive. See loob meie elule seletuse – kust me alustasime, oluliste elusündmuste käigus saadud õppetundidest, ning kirjeldab, kuhu me oma tunnetuse kohaselt läheme – ehk „laulujoone“.

Laulujooned

Miks on projektid olulised

Noongari aborigeenid usuvad, et kõik algab „karlist“ – kollasest tules tõusvas hommikupäikeses. „Karlup“ on tulease, lõke, mille juurde kogunetakse unistusi jagama, lugusid rääkima, otsuseid tegema, tegevusi planeerima ja

päeva lõpus tähistama. Osa jagamisest käis laulu kaudu, näiteks oluliste maamärkide kohta juhiste edastamine. Siit tulebki sõna „laulujooned“.

„Laulujooned“ annavad meie elule eesmärgi ja tähenduse. Nii saame vaadelda kogu oma elu kui projekti, milles on olulised „maamärgid“ ja neid ühendavad „laulujooned“. Projektid, millega me oma elu vältel tegeleme, annavadki sellele eesmärgi ja tähenduse.

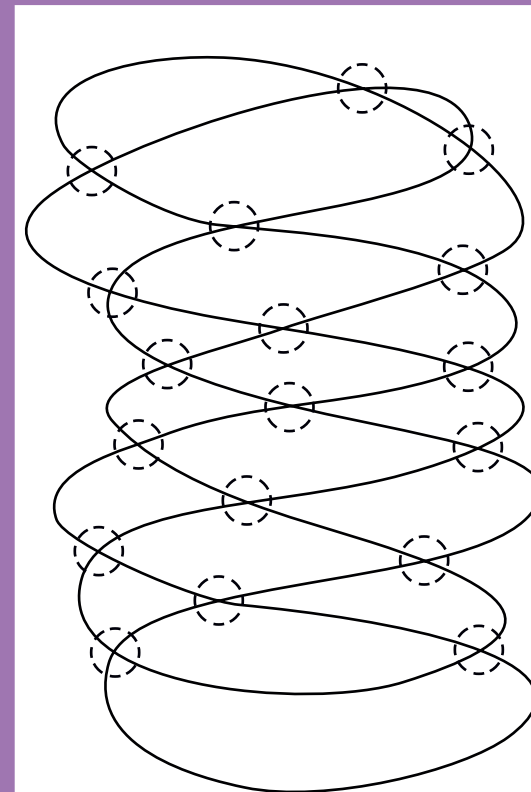
Võitja-võitja mängud

Võitja-kaotaja kultuuri lõpp

Meile tuttav tsivilisatsioon põhineb teatud maailmavaatel. Läbi keelekasutuse, kus on (aktiivsed) subjektid ja (passiivsed) objektid, näeme maailma koosnevat asjadest, mille üle meil on enda arvates võim ja kontroll. Selle maailmavaate kohaselt jagatakse kõik eraldi kategooriatesse – ühtedel on võim teiste üle. See tekitabki lühidalt öeldes võitja-kaotaja mängud ja vägivaldse hierarhia, mida tavatseme pidada ainsaks võimalikuks asjade toimimise viisiks.

Keskkonnaga tegelemine tähendab elusa maailmaga tegelemist, mille osaks oleme ka meie ise. Uskumus, et saame seda maailma võimu abil kontrolli alla võtta, on inimeste müüt, egoism, mille tulemuseks on frustratsioon ja südamevalu. Me ei saa kontrollida protsessi, milles voolavad energia, materia, info ja kaos ehk entroopia, ja millesse kuulume ka ise. Ka aborigeenide traditsioon ütleb, et miski pole eraldiseisev, ning teaduski tõestab seda ikka ja jälle.

Saame aga nende vooludega jõud ühendada. See tähendab, et saame teha koostööd kõige ja kõigiga, püüdes alati välja nuputada, kuidas luua võitja-võitja mängu. Selleks tuleb meil end aga haavatavaks teha ja püüda alati teist poolt näha. Näha projekti vastuseisja poolt, näha situatsiooni poolt, mille suhtes meil on eeldused ja eelavamused. Seda uut moodi mängu praktiseerides avame lõputult palju uusi võimalusi. Võitja-kaotaja mängud ei ole kestlikud. Kui otsime tõeliselt kestlikku kultuuri, muutuvad võitja-võitja mängud hädavajalikuks.



Aborigeenide muinasune kontseptsioon – kõik on ajutine sõlm voolamisprotsessis.

KOMMUNIKATSIOON

Draakoniunistamise kasutamisel on hea teadvustada, et püüdleme uute paradigmade ja uue kultuuri loomise suunas. Peame taasleidma sügava kuulamise võime, et kuulata, mida Maa meile räägib, et kuulda teineteist ja iseennast.

// Draakoniunistamise sihiks on luua uus keel, mis põhineb võitja-võitja kontseptsioonil, asendades kõikjal, kus võimalik võitja-kaotaja mängude (või isegi kaotaja-kaotaja mängude) keele. Ja nagu on paljude oskustega – harjutamine teeb meistriks. Projektid nurjuvad väga sageli puuduva või halva kommunikatsiooni tõttu. On aga mitmeid kommunikatsiooniviise, mis aitavad unistusi ellu viia ning konflikte lahendada ja ära hoida.

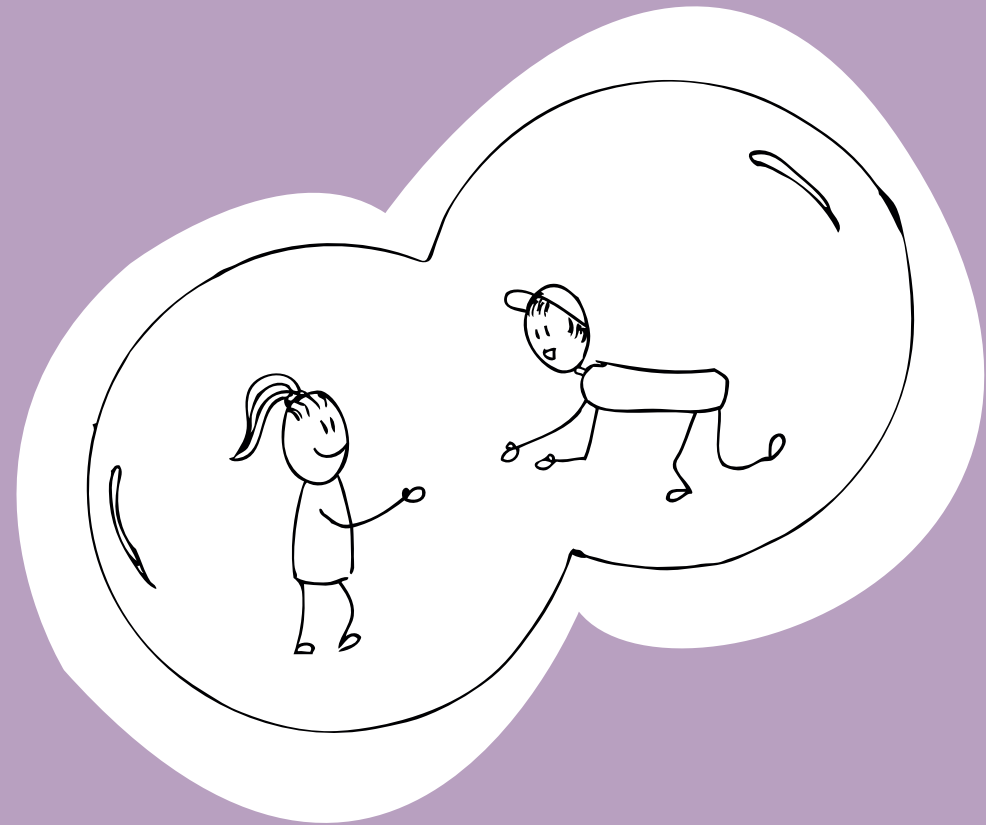
Generatiivsed küsimused

Emotsionaalse laenguga küsimused

Generatiivne küsimus on selline

küsimus, millel on nii küsija kui vastaja jaoks emotsionaalne laeng. Üldiselt on selle eesmärgiks leida puuduolev, mille olemasolu muudaks midagi. See on avatud kutse tegelema sellega, mida me ei tea. See toimub läbi avatud reflektiivse küsimuse, mis toob nähtavale sügavama reaalsuse.

Meie suhtlemise ja teineteise kuulamise viis mõjutab tohutult seda, kuidas me projektides koos töötame. Generatiivsed küsimused on draakoniunistamises kesksel kohal, seega arendage julgesti nende loomise ja küsimise võimekust. Et teid selles abistada, oleme käesolevasse e-raamatusse lisanud erinevaid näiteid.



Pinakarri

Sügavam kuulamine

Pinakarri on aborigeenide sõna, mis tähendab sügavat kuulamist. Oleme enamjaolt kaotanud üksteise empaatilise kuulamise oskuse ning välja arendanud viisi kuulata peamiselt väikest häält peas, mis annab pidevalt võitja-kaotaja hinnanguid. See hääleke on väga häiriv ja see paneb meid kiiremini unustama – enamik inimesi suudavad näiteks umbes 20 minutit kontseptuaalsetele teooriatele keskenduda, enne kui see hääli rääkima hakkab, raskendades tõelist kuulamist. *Pinakarri* vaigistab õrnalt selle väikese hääle.

Iga draakoniunistamises osaleja võib igal ajahetkel *Pinakarri* algatada. Võite helistada kella või kasutada mõnda muud kokkulepitud signaali. Signaali kuuldes lõpetavad kõik rääkimise või tegevuse ja jäävad natukeseks ajaks vait. Selle praktika eesmärgiks on saada üle mõnest takistavast aspektist

inimkäitumises. Ühest küljest aitab *Pinakarri* parajasti konfliktis olevatel inimestel oma sisemistest takistustest üle saada. Kipume seda rohkem kiinduma oma arvamusse, mida rohkem keegi sellele vastu vaidleb. Ning see, kas teisel inimesel õigus võib olla, ei tähenda sageli üldse midagi. Lühikeste *Pinakarri* pauside tegemine annab võimaluse nõ maha jahtuda.

Pinakarri on kasulik ka kontrollimaks, mida me tegelikult tahame. Vaikuses on võimalik kuulata, mis meis toimub ja vaadata, kas see või teine mõte on meile endiselt olulised või oleme ehk kaotanud ühenduse oma algse unistuse, soovide ja vajadustega, kuna tahtsime end õigustada või oma mainet päästa. Oma soovide ja vajaduste eest seismine on sama tähtis kui „mahajahtumine“. Oma unistusi ja vajadusi alla surudes tunneme alati, et midagi on puudu. See tunne võib iga natukese aja tagant tagasi tulla ja projekti tõeliselt ohustada. See pärsib ehtsat mitmekesisust, mida on vaja tõeliseks õppimiseks ja eduks.

Väike pinakarri juhend

Rahustage end maha ja looge ühendus kehaga:

1. Tunnetage kohta, kus teie keha on ühenduses tooli või padjaga, millel istute.
2. Tunnetage oma keha raskust: märgake oma raskust ja kuidas Maa seda kannab. Gravitatsioon on vanim jõud universumis. Kui mõni inimene teid nii kannaks, nimetaksite te seda tingimusteta armastuseks. Saage teadlikuks Maa tingimusteta armastusest teie vastu, toest, mida see teile pakub.
3. Hingake sügavalt sisse ja välja: kuulake tooni erinevust ja tunnetage temperatuuri erinevust sisse ja välja hingamisel. Temperatuuri vahe tuleneb päikesest. Kes te olete? Olete Maa materiaalsete tsüklite tants päikese energiaga.
4. Kas kuulete oma südame trummirütmi? See on olnud teiega alates looteeast ja püsib kuni surmahetkeni.
5. Leidke punkt kehas, kus pinge või energia on kõige tugevam. Hingake sellesse punkti, lõdvestuge teadlikult ja hingake pinge välja.
6. Nüüd olete vaigistanud oma peas oleva väikese hääle. *Pinakarri* tegemiseks on palju viise. Eksperimenteerige julgesti ja leidke enda jaoks sobivaim viis.

Vihje: sarnaselt pinakarri on ka enda esitlemiseks ning karismaatiliseks rääkimiseks palju viise. Vihjeid võib leida vägivallatust suhtlemisest, Otto Scharmeri U-teooriast ja John Herroni vaimsest hõlbustamispraktikast, samuti M. Scott Pecki kogukonna loomise põhimõtetest.

Projektiühmades võib sageli kohata domineerimisest ja allasurumisest tulenevat tasakaalutust – domineerivamad inimesed kasutavad ära enamiku rääkimisajast ja suruvad oma ideid ja huve läbi. *Pinakarri* võib aidata meil üle saada omaenda kalduvusest domineerida või teisi alla suruda ning saada seeläbi autentsemaks ja tõelisemaks. See võib aidata meil saada inimesteks, kes elavad põhimõttel „armastus peitub tegudes“. See aitab meil luua armastavat kogukonda, kus iga üksikisikut kuulatakse ja nähakse.

Pinakarri juurutamisel tuleks arvestada, et inimestel võib selle kasutamisega harjumine aega võtta.

Karismaatiline suhtlus

Võitja-võitja keel

Karismaatiline suhtlus on püüe öelda seda, mis meie sisimas sügaval tõeliselt välja ütlemist vajab. See toimib sarnaselt automaatkirjutamisele. Tuleb vaid see väike hääl meie peas välja

lülitada. See nõuab sageli palju rohkem julgust kui arvata võib. Karismaatiline suhtlus põhineb usaldusel – usaldusel, et saame jagada oma tundeid ja unistusi, ilma et meie üle naerdaks. Meie igapäevasuhtlus toimib kilbina: peidame end faktide ja hinnangute taha. Tõeliselt avanedes saame aga anda inimestele võimaluse end ja oma projekte tõeliselt näha.

Oleme harjunud oma ideid väljendama viisil, mida mõjutab väike hääl meie peas, mis mõtleb: „Mida ma tahan öelda? Mis on mulle tähtis?“ Oleme sageli ebateadlikud oma sõnadest, mis loovad vaevumärgatava võitja-kaotaja mängu, mis väljendub teiste imetlemises või põlgamises või isegi domineerimises või allasurumises. Oleme hõivatud teiste jutu interpreteerimisega, et leida nende sõnade „tõelist tähendust“...

Draakoniunistamises kasutame oma intuitsiooni, et lubada projektil enda kaudu rääkida. See ongi karismaatiline suhtlus. Soovitame teil seda võimalikult paljudes olukordades harjutada, see on kasulik ka näiteks suure publiku ees rääkides või koolitusi andes.

Kuidas karismaatiliselt suhelda

Usaldage, et on tõeliselt turvaline öelda, mida tegelikult mõtlete

Tehke järgmist harjutust paaris vastamisi istudes ning jagage oma pooleliolevaid või plaanitavaid projekte. Esmalt tehke seda tavapärasel viisil. Seejärel kasutage karismaatilist suhtlust ja rääkige oma projektist uuesti. Lubage oma projektil enda kaudu rääkida... Ärge unustage lõpuks tähelepanekuid jagada.

1. Praktiseerige pinakarrit; istuge sirgelt ja sulgege silmad. Hingake sügavalt. Sügav hingamine aitab vabaneda hirmust ja pingest. Saage teadlikuks oma maaühendusest (jalgade kaudu). Tunnetage, kuidas selgroog ühendab teid taevaga.
2. Viige oma tähelepanu peast naba alla; see on hara, teie tasakaalukese.
3. Kasutage kujutlusvõimet, et visualiseerida isikliku ruumi mulli, mis ümbritseb iga inimest, kellega te räägite. Nüüd kujutlege omaenda mulli; selle suurust, kuju ja värvi. Siis suurendage mulli, kuni see ümbritseb ja toetab armastavalt kõikide teiste mulle, kellega te räägite.
4. Kujutlege kohalolu tunnet, mida te soovite tekitada inimeses, kellega te räägite. Millist hääletooni te vajaksite, et sellist kohalolu luua?
5. Laske sedasama hääletooni kasutades ning eelnevaid nelja sammu üheaegselt praktiseerides sõnadel voolata...

»Üle õige ja vale haljendab väli, kohtume seal«, Rumi

Raskuste korral projektis tasub endalt küsida, kas käsil võib olla üleminek ühest etapist teise.

Tähistamine on oluline samm erinevate sektoritevaheliste lävede ületamisel. Teisisõnu – iga sektoritevaheline lävi (näiteks üleminekul plaanimisest teostamisse) on ühtlasi samm ühe sektori tähistamisest järgmise sektori unistamisse, seega samm meie mugavustsoonist välja. Piisava ja õigeaegse tähistamise abil saab ka läbipõlemist ära hoida. Tähistamine on aeg, mil saame energiat oma käimasoleva protsessi tarbeks. See muudabki protsessi kestlikuks.

Neli inimtüüpi

Unistaja, plaanija, teostaja ja tähistaja

Draakoniunistamine ei kirjelda ainult nelja projekt etappi, vaid ka nelja isikuomaduste tüüpi: unistajad, plaanijad, teostajad ja tähistajad.

Hea oleks, kui need neli tüüpi oleksid teie unistuste meeskonnas tasakaalus. Põhjuseks on see, et näiteks ainult plaanijatest koosnev unistuste meeskond ei oleks draakoniunistamise projekti juhtimisel nii edukas.

Tasakaalus unistuste meeskond suurendab võimalusi projekti elluviimiseks ning meeskonnaliikmete võimalusi sügavuti uusi asju õppida.

Samas tuleb mainida, et nende nelja tüübi olemasolu meeskonnas loob tõenäoliselt ka konflikte. Unistajal võib olla raske töötada koos teostajaga ja vastupidi. Plaanijal võib olla väljakutse töötada koos tähistajaga ja vastupidi. Tänapäeva lääne ühiskonnas hinnatakse tõhusate inimestena ainult plaanijaid ja teostajaid. Tegelikuses on aga ka unistajad ja tähistajad väga vajalikud. Otsige ja kaasake neid!

Meis on kõigi nelja tüübi omadusi. Vahetame rolle sõltuvalt olukorrast, projektist või eluetapist. Elutsükli lõikes veedavad beebid ja väikelapsed enamiku oma ajast unistades, noored plaanivad enamuse oma aega, keskealised inimesed teevad palju ja vanemad inimesed soovivad elu nautida ja seda meenutada – seega tähistada.



PROJEKTIRATAS

Algataja ja keskkonna kohtumisel, samuti praktika ja teooria kohtumisel tekib kaks telge ja neli sektorit, mis on olemas igas projektis: unistamine, plaanimine, teostamine ja tähistamine.

// Iga projekt on algataja ja tema keskkonna kohtumine. Üks mõjutab teist vastastikus protsessis. See on ühtlasi praktika ja teooria kohtumine, mis sisaldab mõlemat. Nende telgede paiknemise kaudu tekivad neli sektorit, mis tähistavad projekti nelja etappi: unistamine, plaanimine, teostamine ja tähistamine. Seda protsessi kujutabki draakoniunistamise ratas.

Lävede ületamine

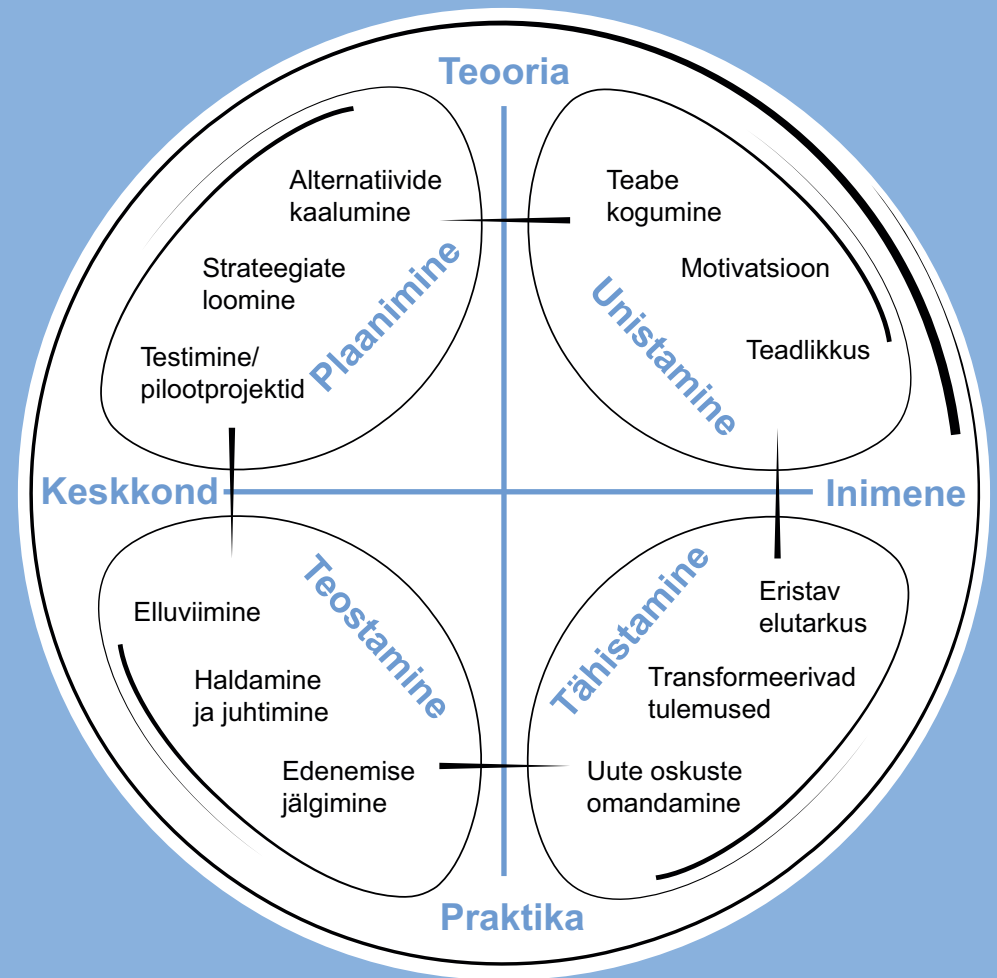
Suhtluse teljed

Teljed on suhtlusvahendid, mitte jäigad eraldajad. Need võivad ka liikuda, sõltuvalt projekti etapist ja/või projekti teostavast grupist. Mõnikord domineerib üks pool, mõnikord teine. Projektid on

fraktaalse olemusega. See tähendab, et igast neljast sektorist võib leida nii unistamise, plaanimise, teostamise kui tähistamise.

Draakoniunistamise projektid saavad olla kestlikud vaid juhul, kui läbime kõik need etapid igas sektoris. Niisiis algab iga sektor unistamisest, jätkub plaanimisega, teostamisega ja seejärel on järgmisesse sektorisse ülemineku lävel tähistamine.

Paljud neist lävedest võivad meis hirmu tekitada – liikumine unistamisest plaanimisse nõuab julgust ja palju energiat. Eriti keeruline võib olla üleminek plaanimisest teostamisele, kuna see nõuab kõikidelt osalejatelt tõelist pühendumust.

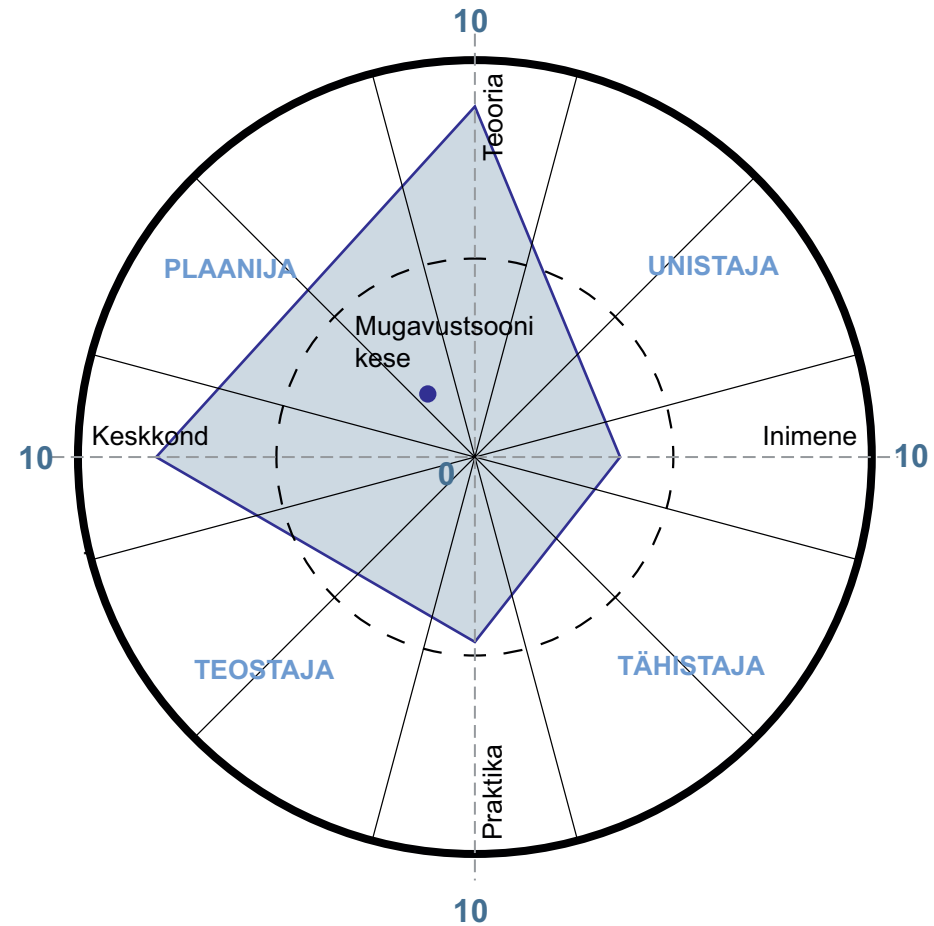


Draakoniunistamise ratta mustri võib leida ka ökosüsteemides, ilma kujunemises, Ameerika põlisrahvaste elurattas ning isegi meie kehas; see on struktuur, mida kanname oma ajus. Üks sümbolne aspekt paljudest on analoogia nelja aastaajaga (talv, kevad, suvi ja sügis) ning inimese nelja eluetapiga (lapsepõlv, noorus, keskiga ja vanadus). Ratas võib tähistada ka iga päeva, mis algab unistamisest, varahommikusest plaanimisest, tegutsemisest ja kui inimene on tark, siis ka õhtusest tähistamisest.

Harjutus: mis tüüpi ma olen?

Lühike harjutus meeskonnaga tutvumiseks

1. Joonistage pörandale draakoniunistamise ratas koos selle lävedega (inimene / keskkond; teooria / praktika). Joonistage need ka pabertahvlile või paberilehele. Seejärel kujutlege, et igal lävel asub skaala vahemikus 0 kuni 10, kus 0 on keskpunktis, kus läved ristuvad ja 10 on välisservas.
2. Praktiseerige pinakarrit ja valige kontekst, milles soovite oma positsiooni avastada (nt praeguses projektis või elus tervikuna).
3. Seiske lävel, mis ühendab inimest ja keskkonda ja liikuge piki seda joont intuitiivselt edasi-tagasi, kuni leiate oma mugavustsooni serva. Kuidas seda leida? Teie keha ütleb teile! Võte avastada, et hoiate hetkeks hinge kinni või märkate kehas suuremat pinget. Tehke seda nii läve inimese poolel kui keskkonna poolel. Tulemus ei pea moodustama 100% - on võimalik end paigutada ka 9 juurde inimese skaalal (seega introvert) ning 9 juurde keskkonna skaalal (seega ekstravert).
4. Sooritage sama ka teooria ja praktika vahelisel lävel.
5. Jäädvustage tulemused pabertahvlile või paberilehele. Ühendage punkt, mille märkisite inimese lävele punktiga teooria lävel, seejärel punktiga keskkonna lävel, siis praktika lävel ning seejärel taas inimese lävel oleva punktiga.
6. Teie mugavustsooni keskpunkt kaardistab teie domineerivad kalduvused. Leidke keskpunkt, märgistades iga diagonaali keskpunkti. Nüüd ühendage keskkonna (ekstravertide) ja praktika vahelise diagonaali keskpunkt inimese (introvertide) ja teooria lävede vahelise diagonaali keskpunktiga. Seejärel toimige samamoodi teooria ja keskkonna vahelise diagonaali keskpunkti ja praktika ja inimese vahelise diagonaali keskpunktiga. Kaks saadud ühendusjoont kipuvad ristuma ühes neljast sektorist või mõnikord sektorite vahelisel joonel. Sellega ongi teie mugavustsoon kaardistatud.



UNISTAMINE

Iga projekt, mis eales ellu viiakse, algab ühe inimese unistusest. Unistamisringi ajal rikastatakse see unistus kollektiivse tarkusega ja see muutub terve unistuste meeskonna unistuseks. Seejuures on eesmärgiks tagada, et kõik unistused viidaks 100% ellu. Kompromissideta!

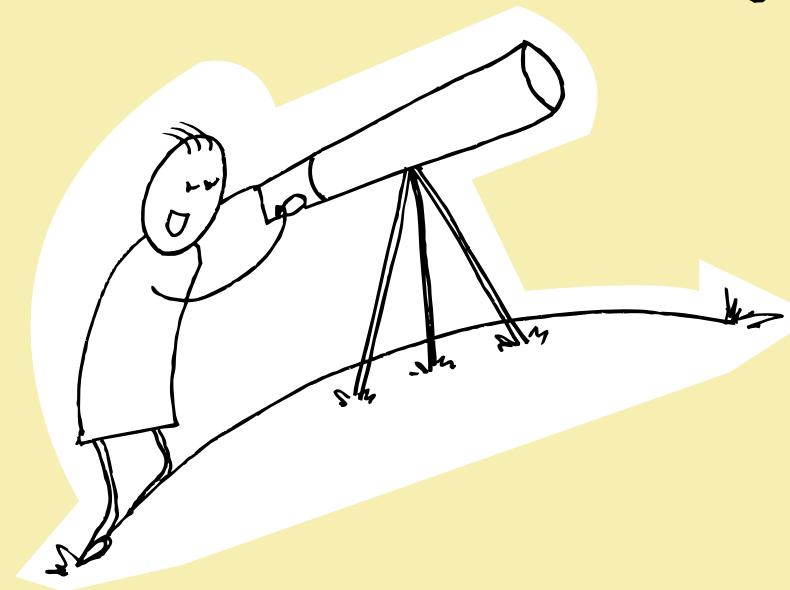
// Iga projekt, mis eales ellu viiakse, algab ühe inimese unistusest. Sageli võib unistus tekkida uuest teadvustusest, ahhaa-hetkest. Alles oma unistuse väljendamise kaudu saab unistaja selle olemusest täielikult teadlikuks. Enamik projekte tõkestuvad unistamise faasis, kuna inimesed ei jaga oma unistust teistega. See on esimene lävi, mida paljud head projektiideed ei ületagi. Tänapäeval ei usuta enam unistuste väge. Kardame oma unistusi jagada, peljates naeruvääristamist või üldse ärakuulamata jätmist. See ei lasegi unistustel reaalsuseks saada.

Unistuste meeskond

Kuidas õigeid inimesi valida

Kui inimesel on tekkinud idee või unistus, siis draakoniunistamise kohaselt oleks esimene samm seda rühma inimestega jagada. Kes need inimesed peaksid olema? Nad võivad olla sõbrad, naabrid, pere, kolleegid, eriliste oskustega inimesed ja/või inimesed kogukonnast, kes võiksid idee vastu huvi tunda.

Inimeste valikul pole oluline valida ainult inimesi, kelle oskused ja teadmised võiks projektis abiks olla, vaid ka see, et need oleksid inimesed, kellega te soovite koos olla ja töötada.



Kõik on seotud suhetega. Kui projekt tegeleb mõne küla, linna või mõne muu olemasoleva kogukonnaga, oleks tark mõelda, keda projekt otseselt mõjutab. Need inimesed peaksid osalema kasvõi toetajatena. Kui projekt tegeleb mõnes kogukonnas muutuste läbiviimisega, siis on tark kaasata inimesi, kellel on head võrgustikud ning samuti lapsi ja noori.

Projekti kasvades võib ka unistuste meeskond kasvada. Kui unistamisfaasis osaleb üle kaheksa inimese, siis on parem teha mitu unistamisringi mitmes väiksemas grupis. Kõik unistamisringis osalejad ei pea tingimata unistuse tegelikus elluviimises osalema. Kogemused aga näitavad, et inimesed muutuvad pärast oma unistuse jagamist sageli ka projekti elluviimise osas entusiastlikuks.

Unistamisring Kompromissideta!

Kui olete otsustanud, kellega soovite oma unistust jagada, kutsuge nad unistamisringi.

Kuidas korraldada unistamisringi?

Pärast algse unistuse esitlemist ja projekti olemuse selgitamist teema algataja poolt asetab ta unistuse meeskonna ette, küsides generatiivse küsimuse, nagu näiteks:

„Missugune see projekt peaks olema, et saaksite pärast öelda – see oli parim võimalik viis mu aja veetmiseks?“. Või: „Mis võimaldaks teil öelda – jah! Mul on hea meel, et ma selle projekti kallal töötasin!?“

Seejärel vastavad kõik kohalviibijad kordamööda sellele küsimusele, näiteks jutusaua kasutades. Kui kellelgi pole midagi lisada, võib saua ka lihtsalt edasi anda. Kui keegi saua lihtsalt edasi annab, saab ta uue idee lisada alles siis, kui ring uuesti temani jõuab. Unistamisringis on oluline kõik ideed jäädvustada. Uks viis seda teha on määrata protokollija, kes kirjutab jagatavad ideed üles.

Teine viis on lasta ideed jäädvustada jutusaua hoidja kõrval asuval inimesel, järgides muidu sama protsessi. Kummalgi viisil kirjutab protokollija üles rääkija nime ja jäädvustab öeldus põhilise. Ärge proovige iga sõna üles kirjutada, piisab tuumast.

Kontrollige pärast üles kirjutamist, kas rääkija arvates sai kirja täpselt see, mida nad soovisid öelda. Kui leiate, et energia langeb, siis on midagi valesti. Märgake

analüüsi-paralüüsi, st olukorda, kus teie unistuste meeskond jääb kinni vaidlusse sõnade tähenduse üle. Tagage unistamisringis voolamine – sel viisil saab sellest meeliülendav kogemus. Unistamisring jätkub kuni kõik on saanud end väljendada. Oluline on ka ring lõppenuks kuulutada ja muidugi – tähistada!

Unistamisringist maksimumi võtmiseks pidage silmas järgmist:

- kasutage pinakarri kella
- kasutage jutusaua
- kirjutage üles põhiline, mitte kogu tekst
- iga inimene lisab ühe unistuse korraga
- ärge olge liiga ratsionaalne ega ka liiga abstraktne
- seostage unistus reaalse eluga
- kirjutage unistus ilusasti paberile, muutke see kunstiteoseks
-

Mis pole lõbus, pole ka kestlik!

See on kohtumine, kus vabastatakse grupi kollektiivne tarkus. See on ühtlasi protsess, kus teie isiklik unistus peab surema, et see saaks taassündida kogu grupi unistusena – sest energia on erinev, sõltuvalt sellest, kas ma töötan sinu või meie projekti heaks.

Isikliku unistuse suremine võib kõlada lihtsana, kuid võib tegelikkuses üsna raskeks sammuks osutuda. Tõdemus, et inimene üksi ei suuda oma unistust ellu viia, võib olla valus ja nõuda aega ja suurt teadlikku pingutust. Ärge olge enda vastu liiga karm, kui see kohe ei õnnestu. See on jätkuv protsess. Teadke aga, et see peab juhtuma, et projekt saaks olla kollektiivne, pööraselt edukas ja rahuldustpakkuv.

Unistamisringis saavad kõik esmalt võimaluse avastada, mis on neile oluline ja väljendada siis oma

vajadusi ka teistele (mis nõuab julgust – nad võivad mõelda, et paistavad egoistlikud või rahutud). Projekti jätkudes saab aga selgeks, mida on vaja, et kõik saaksid end projektiga 100%-liselt siduda.

Ainult juhul, kui osalejad suudavad end 100%-liselt unistusega siduda, suudavad nad projektile pühenduda ja seda kogu südamest toetada. Üks draakoniunistamise seadus on järgmine: „Kompromisse pole! Teie unistused saavad 100%-liselt teoks“. See võib esmapilgul ebarealistlik tunduda, kuid on siiski võimalik...

Unistamisringis ei anta hinnanguid, kas kellegi unistus on õige või vale. See harjutus on igaühe unistuste mitmekesisuse ja autentsuse väljatoomiseks, isegi kui need on vastuolus teiste öelduga. Pidage silmas, et unistamisfaasis saavad ka vastuolud kõrvuti eksisteerida. Vastuolude

Tasakaalus Duaalsuse taga on muster, koht, kus vastuolu pooled võivad üheaegselt kehtida.

Unistused on sageli paradoksaalsed ja vastuolulised, mis on osa lõbust...

Unistamisringis osalejal peaks alati olema võimalik avastada, et see konkreetne projekt pole tema jaoks. Ta peaks tohtima seda avatult ja ausalt välja öelda, isegi kui seda võib olla grupi ja/või tema enda jaoks valus kuulda. Aitab ka see, kui iga unistuse osa väljendatakse võimalikult positiivsel viisil. Kui keegi ütleb, mida ta ei soovi, siis püüdke leida viis öelda, mida ta soovib. Kui unistus seejärel oleks projekt juba teoks saanud, annab see grupile tõeliselt energiat.

Näiteks: „Projektimeeskond sai omavahel fantastiliselt hästi läbi ja õppis palju“. Või: „Meil õnnestus projekti jaoks 3000\$ koguda“. See

on võimas viis tuleviku kutsumiseks olevikku. See võib algul kummaline tunduda, kuid proovige seda. Võite avastada, et see on väga motiveeriv – tohtu eesiseiva tööhulga kujutlemise asemel loote te tähistamise energia ja elate juba läbi mõningaid oma projekti suurepäraseid aspekte.

Jutusau

Kasulik suhtlusvahend

Veel üks suhtlusvahend, mida on kasulik unistamisringis kasutada, on jutusau – kivi, puupulk või mõni muu kena ese, mida antakse ringis käest kätte. Kelle käes on jutusau, saab kogu ülejäänud grupi jäagitu tähelepanu. Jutusau on kasulik küsimustele vastamisel, teemade uurimisel, ahhaa-hetkede jagamisel, infojagamisel või mõne uue teema või idee tutvustamisel.

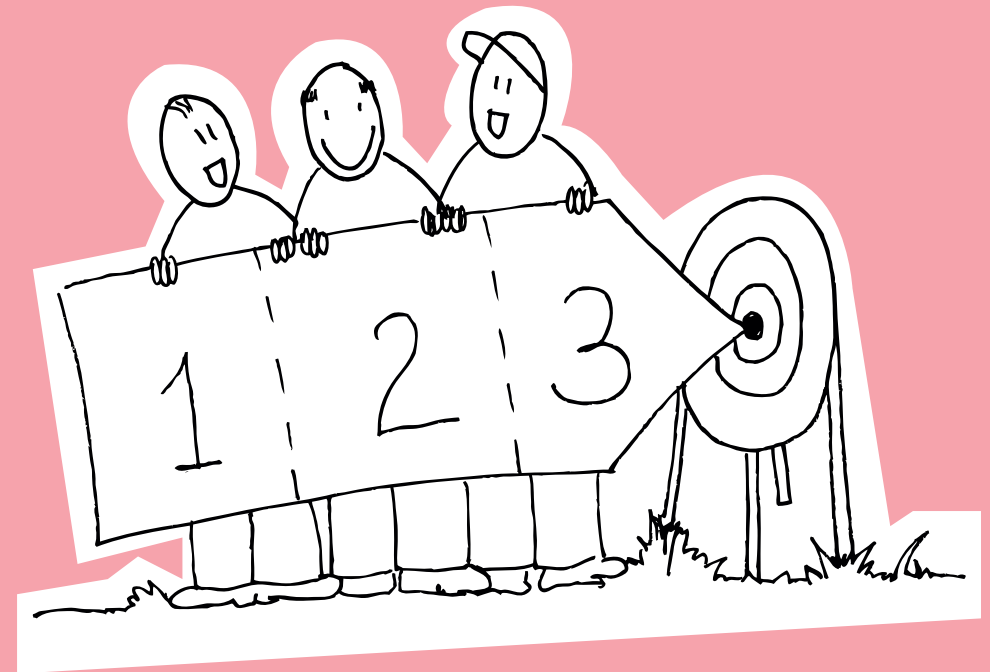
PLAANIMINE

Unistamisfaas tegeleb mitmekesisuse ja võimalikult paljude ideede kogumisega. Plaanimisfaas tegeleb fokuseerimise, destilleerimise ja filtreerimisega. Määratleme vahe- ja lõppeesmärgid ja teeme esimesed vajalikud sammud ülesannete, vastutuste, aja ja eelarve korraldamiseks.

// Esimene samm projekti plaanimises on (vahe-)eesmärkide määratlemine. Eesmärk on piiratud, saavutatav ja tegevusele suunatud tulevane olukord. Eesmärgid võivad järgida ka SMART põhimõtteid (spetsiifiline, mõõdetav või meeldejääv, aktsepteeritav või saavutatav või taskukohane, realistlik või reageeriv/tundlik, ja õigeaegne). Tavalistest planeerimisprotsessidest erineb draakoniunistamine aga projektide plaanamise mängulisuse poolest (vt harjutust). Eesmärkide seadmise protsessi mängulisena hoidmine on väga oluline, kuna see hoiab energiat üleval. Kui grupp hakkab energiat kaotama, siis leidke midagi, mis protsessi taas mänguliseks teeks. Ja pidage alati meeles: perfektsionism ei too head! Projekti lõppeesmärk on

oluline, kuna see ühendab üldise visiooni – projekti unistuse – selle eesmärkidega. Lõppeesmärk toimib seega olulise osana sildade ehitamisel, kuna see on ühine väide, mida kasutada, kui küsitakse, millega projekt tegeleb. See on ühiselt kokkulepitud väide selle kohta, kuhu projekt peaks liikuma.

Traditsioonilises projektijuhtimises luuakse projekti lõppeesmärk sageli enne eesmärkide loomist, kuid sellise protsessi tulemuseks on sageli tühi eesmärgipüstitus, millel pole projekti tegeliku sisuga palju ühist ja mis lisab kokkuvõttes vaid segadust. Draakoniunistamises soovitatakse esmalt vaheeesmärgid luua, kuna sel juhul lähtub lõppeesmärk reaalsusest. Lõppeesmärgil on seega järgmised omadused:



- see on kokkuvõtlik: see on lühike – pikad eesmärgikirjeldused kipuvad lugejat segadusse ajama;
- see on kaasav: see hõlmab projekti kõiki põhiosi, nii et projekti eesmärkide ja unistuse vahel on selge seos;
- see on meeldejääv: lõppeesmärk, mis ei jää meelde, ei vääri sõnadesse panemist. Lõppeesmärgid peavad projekti „avaliku näona“ kergesti meelde jääma;
- see on inspireeriv: lõppeesmärk peab inspireerima – see peab inspireerima nii rääkijat kui lugejat, kuid ka kaasatavat avalikkust.

Vihje: projekti vahe-eesmärkide ja lõppeesmärgi (vt järgmist lehekülge) testimiseks on soovitatav jaotada suuremad strateegiad väiksemateks piloot- ja prototüüpprojektideks. Näiteks ökoküla alustada soovides oleks hea alustada koos elamisest.

1. samm: vahe-eesmärkide seadmine

Proovige protsessi alati mängulisena hoida. Kui läheb raskeks, siis tähistage!

1. Selleks harjutuseks on vaja 30 post-it märkmepaberit. Jaotage see arv kohalolijate arvuga ja andke igaühele vastav arv märkmepabereid.

2. Grupp loeb veelkord läbi kogutud unistused. Seejärel küsitakse iseendalt: „Mida konkreetset tuleb selle unistuse elluviimiseks esmalt teha?“

3. Igaüks kirjutab seejärel ühe idee post-it märkmepaberile. See ei tohiks võtta üle 10 minuti. (Pidage meeles, et kirjutate märkmepaberile nii, et liim oleks tagaküljel ülaservas.)

4. Seejärel kinnitab esimene inimene oma märkmepaberi pabertahvlile. a-võitja mängus olulised.

5. Teine inimene teeb sama. Kõik sarnased teemad paigutatakse

püsttulpadesse, erinevad teemad paigutatakse horisontaalselt. Igal ajal tohib olla ainult kuni 6-8 horisontaalset tulpa.

6. Kui tulpade arv ületab 6-8, siis peab inimene eelneva inimese märkmepabereid ümber paigutama. Seda tehes tuleb põhjendada, miks ta soovib seda teha. Nad võivad omavahel ka arutada ja lõpuks võiksid nad jõuda konsensuseni.

7. See ei tohiks olla liiga aja- ja energiamahukas – igaüks peaks tajuma oma vastutust ja leidma tasakaalu üleanalüüsimise (analüüsi-paralüüsi) ja lihtsalt järeleandmise vahel arutelu lõpetamiseks.

8. Üks grupp võtab ühe või kaks tulpa, et leida märksõnad. Märksõnad võtavad teema kokku ja neid võib ühes tulbas korduvalt esineda.

9. Seejärel kirjutatakse märksõnade abil eesmärk – eesmärk peab vastama ülaltoodud kriteeriumitele (piiratud, saavutatav, tegevusele orienteeritud tulevane olukord).

10. Osalejad annavad punkte kahele või kolmele eesmärgile, kasutades selleks järgmist generatiivset küsimust: „Missugune eesmärk võiks esmajärjekorras aidata ellu viia kõik eesmärgid ja 100% meie unistustest?“ Siin on järgmine reegel – igaühel on hääletamiseks kolm täppi, kuid neid kõiki ei saa ära kasutada ühe eesmärgi juures. Pange tähele: see pole eesmärkide olulisuse test, kõik eesmärgid on võitja-võitja mängus olulised.

2. samm: projekti lõppeesmärgi määratlemine

Lühike harjutus projekti lõppeesmärgi loomiseks

- Lugege veelikord läbi projekti unistused ja vahe-eesmärgid, praktiseerides samas karismaatilist suhtlust ja pinakarrit.
- Iga inimene kirjutab vaikusel omaenda lõppeesmärgi; mis vastab tema arvates kõige paremini ülaltoodud kriteeriumitele.
- Üks neist kirjutatakse suure paberilehe keskele.
- Igaüks võib nüüd esmast sõnastust muuta, kustutada või kohendada. Kuid muudatuse tegija peab andma täieliku selgituse, kuidas tema parandus on lühem, kaasavam, meeldejäävam või inspireerivam.
- Korra järjest neljandat sammu: mis iganes on paberile kirjutatud 20 minuti pärast, sellest saabki projekti lõppeesmärk. Ajaline surve on abiks.

Võite üllatuda, kui kvaliteetne ja millise vastastikuse nõusolekuga lõppeesmärk sel viisil saadakse. Kuid pidage meeles, et perfektsionism ei too head – sõnade tähenduse üle vaidlemine võtab grupilt kiiresti motivatsiooni.

Karabirrdt

Mängulaua koostamine

Draakoniunistamise plaanimisfaasi kõige olulisemaks tööriistaks on projekti vooskeemi ehk *karabirrdti* koostamine. See kujutab endast ämblikuvõrku meenutavat skeemi („*kara*“ on aborigeenide sõna, mis tähendab ämblikku, „*birrdt*“ tähendab võrku). *Karabirrdti* koostamine erineb suuresti tavapärasest plaanimisest, mis pole mänguline protsess, vaid tegeleb versta-postide ja tööde loenditega. *Karabirrdt* meenutab aga laste lauamängusid, kus on mitmeid takistusi, mida tuleb algusest lõpuni liikudes ületada.

Seega on draakoniunistamises suur rõhuasetus punktide ehk kohtumissõlmede (*karlupgur*) vahelistel joontel ehk laulujoontel, mille kaudu voolavad teave, ressursid, inimesed, raha ja otsused. Ning pidage meeles: teekond on tähtsam kui sihtkoht, protsess on teatud mõttes olulisem kui tulemus. Näiteks kui ühte punkti saabuvad mitmed jooned, aga väljuvad vähesed, siis võib see

ülesanne hiljem raskusi põhjustada – punkti siseneb palju energiat, aga välja tuleb vähem. Midagi sarnast võib öelda punktide kohta, millesse siseneb vähe jooni, aga väljub palju. Sellest räägime hiljem veel.

Valmis *karabirrdtis* peaks ülesanded olema ühtlaselt jaotunud, et ei oleks suuri tühje ega liiga tihedaid kohti. Vastasel korral võib see tähendada, et olete unustanud mõned olulised ülesanded või te pole kõiki ülesandeid õigesti paigutanud või koondanud. Kui mõnele ülesandele on raske kohta leida, siis proovige järgmist meetodit (kõlab maagiliselt, aga toimib): paigutage see ülesanne mistahes tühja kohta *karabirrdtis* ja veenduge, et selle nimi sobib ühega 12st sammust. *Karabirrdti* koostamisel pidage meeles – igaüks vastutab kogu grupi eest. Loobuge ülesannetest, kui selleks on head argumendid. Ärge unustage mängulisust ja aeg-ajalt *pinakarri* praktiseerimist, et suudaksite teiste arvamusi sügavuti kuulata. Püüdke teha *karabirrdti* koostamisest võitja-võitja mäng ja pidage meeles –

3. samm: Karabirrdti loomine

Karabirrdti loomiseks järgige alltoodud samme.

1. Koguge ajurünnaku abil kokku kõik ülesanded. Keskenduda tuleks kiirele ja loovale ideede kogumisele, vältides kriitilisi hinnanguid. Ärge laskuge aruteludesse.

2. Otsustage, millisesse sektorisse ülesanded kuuluvad (unistamine, plaanimine, teostamine või tähistamine). Lahkarvamuste korral kirjutage mõlema sobiva sektori numbrid.

3. Seejärel kirjutage iga ülesanne post-it märkmepaberile. Joonistage märkmepaberi ülaossa väike ring ja kirjutage ülesande kirjeldus ringi alla.

4. Joonistage vertikaalsele paberilehele põhiskeem, kus paiknevad vertikaalselt ülalt alla neli sektorit ja 12 sammu ning kolm tulpa – projektigrupi puudutavad ülesanded paremale, projekti laiemasse kogukonda viivad ülesanded vasakule ja mitmesuunalised ülesanded keskele.

5. Inimesed paigutavad post-it märkmepaberid seejärel õigetele kohtadele karabirrdtil, valides õige etapi ja tulpa.

6. Nimetage kindlasti ära olulised ülesanded, kuid ärge paigutage ühte ülesandesse liiga palju alamülesandeid, samuti ärge looge liiga palju üksikülesandeid. Ei tohiks olla üle 48 ülesande ja mitte vähem kui 24. 36 on hea arv, mida sihtida.

7. Ühendage ülesanded omavahel. Kõik meeskonnaliikmed kogunevad karabirrdti ette ja hakkavad ringe intuitiivselt sirgjoontega ühendama.

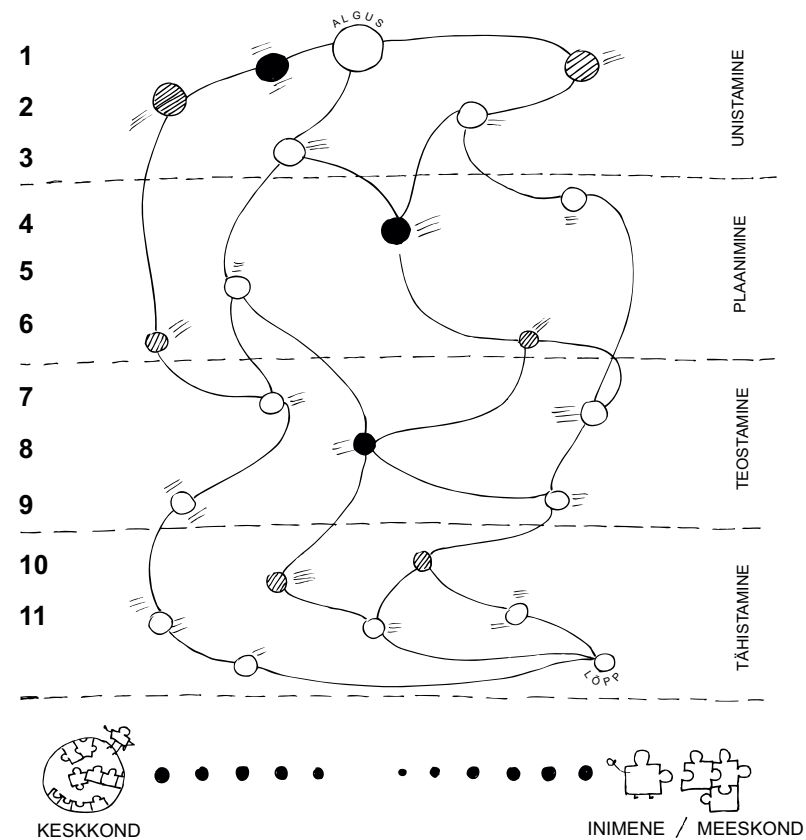
8. Vaadake karabirrdti: kas igasse ringi siseneb sama palju jooni kui sealt väljub? Kas mõni joon on puudu?

9. Veenduge, et kõik ülesanded on ühenduses nii projekti alguse kui lõpuga. Nummerdage need järjest algusest lõpuni, ülalt alla.

10. Leidke ülesanded, millel on eriti palju sisenevaid ja väljuvaid jooni – need võivad olla teie projekti verstepostideks. Märgistage need.

11. Samuti märgistage juba alustatud või koguni lõpetatud ülesanded. Võite üllatuseks avastada, et 1/4 kuni 1/3 projektist on juba alanud.

Vihje: viige loovus maksimumini. Võite nautida ka karabirrdti kunstiteoseks muutmist, paberil, puidust või muudest materjalidest skulptuurina, et saaksite kõik selle vaatamisest tohutult rõõmu tunda ja et see inspireeriks teid kogu protsessi vältel veelgi rohkem.



hoidke mängulisust!

Kui *karabirrdt* tundub teile nüüd segadusseajav, siis sellest pole midagi. Meenutage ühte draakoniunistamise seadust: segadus on värv praktikasse. Kaos aitab teil küsimuses püsida ja läbi elu vastuse poole liikuda.

Karabirrdt on ühtlasi elav, seda võib muuta. Võite sinna alati puuduvaid ülesandeid lisada. Paigutage *karabirrdt* kindlasti kõigi meeskonnaliikmete jaoks nähtavasse kohta. Nii püsivad kõik kursis projekti edenemisega, teavad eesiseivaid ülesandeid ja nende eest vastutajaid.

Ülesanded ja vastutused

Entusiastid, õpilased ja mentorid

Kui kõik ülesanded on *karabirrdtile* kantud ja kõik laulujooned joonistatud, on aeg ülesanded ära jagada. Ka seda tehakse erinevalt tavapärastest protsessidest, kus vastutajaks saab automaatselt antud töös kõige kogenum inimene. Draakoniunistamises saab

ülesande eest vastutajaks selle suhtes kõige entusiastlikum inimene. Vältimaks kellegi ülekoormamist või siis pidevat ratta leiutamist, on draakoniunistamises spetsiaalne ülesannete jagamise meetod (vt ülesannet paremal).

Aeg ja eelarve

20-minutine harjutus

Draakoniunistamise projektide eelarve koostatakse väga ebatraditsioonilisel viisil. Tavaelus koostavad eelarve üks või kaks inimest paljude tundide ja päevade jooksul, kasutades paljusid analüüsi protsesse.

Draakoniunistamise projektide eelarvestamiseks kasutatakse aga grupi kollektiivset intuitsiooni – mis on palju kiirem ja lõbusam protsess (mis võib tunduda hirmutav, kuid proovige siiski!). Kogu grupp koguneb *karabirrdti* ette. Üks on kõneleja. Kogu grupp hakkab rütmi hoidma, nt plaksutades või trummide abil. Kõneleja hakkab ülesandeid ükshaaval valjusti ette lugema. Iga ülesande juures

4. samm: ülesannete ja vastutuste delegeerimine

Järgmiste sammude abil tagate meeskonnaliikmete enesearengu

1. Leidke inimene, kes on kõige entusiastlikum ja ei jõua ära oodata, millal ülesandega alustada saab. On kasuks, kui inimesel on juba antud alal oskusi, aga ta ei pea olema professionaal. Selle inimese nimi kirjutatakse ülesande juurde roheliselt (vajadusel initsiaalidega).
2. Leidke inimesed, kes kardavad selle konkreetse ülesandega tegeledes hätta jääda ja märkige nende nimed punasega (samuti vajadusel initsiaalidega).
3. Leidke inimesed, kes suudaksid ülesande hõlpsalt täita, kuid neil oleks seda juba igav teha. Nende initsiaalid kirjutatakse mustaga.
4. Rohelised initsiaalid tähistavad ülesande meeskonnajuhti, punased praktikanti ja mustad mentorit, kellelt saab nõu, teavet, väljaõpet või tuge küsida. Igal ülesandel võib olla mitu vastutajat, praktikanti ja mentorit.
5. Ülesanded, mille juures pole nimesid, võivad vajada kõigi projektis osalejate otsust. Kui see on nii, siis kirjutage selle juurde roheliselt „kõik“.
6. Mõned ülesanded võivad vajada erioskusi. Nende ülesannete jaoks võib edaspidi vastutaja palgata. Ta võib soovitada ka ülesandeid, mis on *karabirrdti* koostajatel kahe silma vahele jäänud ja võib-olla tuleb tema unistused lisada unistamisringi.
7. Kui delegeerimisse jääb tühimikke, siis võivad ülesannet aidata täita kas ülesvoolu või allavoolu (piki laulujoont) paigutatud inimesed.

Tõelist kingitust andes on nauding sama suur kui seda saades!

hõikavad meeskonnaliikmed esimese arvu, mis pähe torkab, nii raha kui aja kohta. Nad teevad seda rütmi saatel. Kõneleja kirjutab arvud üles. Kogu sündmus peaks kestma 20 minutit, mitte rohkem!

Rütm ja ajaline surve aitavad ülemõtlemist vältida. Inimesed peaksid tõesti vastama oma kõhutundest lähtuvalt. Võite valida kas esimesena antud vastuse või võtta mitme inimese vastused ja arvutada neist keskmine.

Praktika on näidanud, et sel viisil loodud eelarve on üsna täpne. Oleks siiski tark lisada saadud tulemusele 15% aega ja raha, sest üks väga tähtis draakoniunistamise seadus ütleb, et kõik võtab rohkem aega. Seega

on hea seda natuke ettenägematuteks juhtudeks lisada. Igatahes on oluline minna üks samm korruga. Tuhandemiiline reis algab esimesest sammust. Vajadusel saate eelarvet alati kohandada. Esmane eelarve on pelgalt orientiiriks ning kutseks hakata oma unistust ellu viima.

Testimine

Meeskonna pühendumus

Nüüd tuleb teie projektiplaani viimane proovikivi. Kas teie meeskonnal on projekti elluviimiseks piisavalt pühendumust? Kui üleskutse on ehtne, siis ei tea keegi ette, mis

Kui aga korraldaksime olukorra nii, et öeldaks „jah“, siis oleks tegu manipulatsiooniga. Ja osalemine oleks siis vägivaldne. Seega vajame testi, mis valmistaks meid ette vabaduseks. Draakoniunistamises on üks generatiivne küsimus, millele saab vastata „jah“ või „ei“: „Kui projekt peaks miinusesse jääma, kui vajalikku raha ei õnnestu kokku saada, kas oleksid nõus olema üks vähemalt neljast inimesest, kes oleksid valmis oma taskust võrdset kahjusid kandma? Jah või ei?“

Seejuures on oluline nii vastuseid „jah“ kui „ei“ võrdset tähistada. Kui avastate, et tähistate „ei“-sid vähem kui „jah“-he, siis on teie projekt muutumas manipulatiivseks ja „võitja-kaotaja“

mänguks, mitte enam ehtsaks „võitja-võitja“ mänguks. Miks vajame vähemalt nelja inimest? Tagamaks üldiselt, et kõik need inimesed poleks kõik näiteks unistajad (või plaanijad, teostajad või tähistajad), ja et meeskond oleks tõenäolisemalt üldiselt tasakaalus.

Kui ei leidu vähemalt nelja inimest, kes „jah“ ütleksid, siis see tähendab tavaliselt, et plaaniga on midagi viltu. Võib-olla on vaja uuesti alternatiive kaaluda, võib-olla proovida muid vähem ambitsioonikaid vahe- ja lõppeesmärke. Kui kellegi vastusel on tingimused, siis on tema vastus „ei“. Praegu „ei“ vastates võib projekti edenedes ka hiljem „jah“ öelda ja riskimeeskonnaga liituda.

Projekti elluviimisel teevad *karabirrdtis* rahaga seotud ülesandeid puudutavaid otsuseid need, kes siin „jah“ ütlesid. See ei tähenda, et nad teistega ei konsulteeriks või et teised pole enam projektis osalised, vaid et „jah“-ütlejatel on õigus rahaküsimusi otsustada, kuna nemad on need, kes kannavad riski. Selle grupi siseselt tehakse otsuseid alati konsensusel teel.

Tänaseks pole me veel kuulnud ühestki draakoniunistamise juhtumist, kus projekt oleks kahjumisse jäänud, osaliselt seetõttu, et riski võtjad jälgivad

hoolega projekti edenemist, välistamaks liigsete riskide võtmist. Enamik draakoniunistamise projekte, isegi napi eelarvega, teenivad väikest kasumit. Draakoniunistamise põhimõte on, et seda ootamatut kasumit ei saa riski võtjad omavahel ära jagada ega endale võtta – nende kulud on juba projekti eelarves kaetud.

Selle asemel antakse kasum lõpupeol, pärast viimaste maksete tegemist, palumata ja ootamatu kingitusena järgmisele draakoniunistamise põhimõtetele vastavale projektile.



Tantsi oma draakonitega!

Suur vastuseisja

Koostöö vaenlastega

Vastuseisja võib projektile tegelikult kõige rohkem kasu tuua, kuna teadvustab meile ettenägematuid tegureid, neid mille mitteteadmistest me teadlikud polnud. Avastades sellise aktiivse vastuseisja, tuleb tähistada, kuna võitja-võitja viisil rakendades aitab see inimene meid kõige rohkem. Seejärel tuleks selle inimesega suhelda. Küsige temalt generatiivne küsimus:

„Ma tean, et te peate meie projekti vales (või halvaks või rumalaks) ja ma sooviksin siiralt teada saada põhjuse, miks?“

Kirjutage vastus üles ja kontrollige selle tõelevastavust. Seejärel viige tulemused meeskonnale ja töötage, et leida vastus igale tõstatatud punktile. Seejärel minge vastuseisja juurde tagasi uue generatiivse küsimusega:

„Meenutades meie viimast kohtumist, arvame, et oleme vastuse leidnud, Mis teie arvate?“

Tavaliselt nad vastavad: „Jah, aga...“ ja annavad järgmise pika nimekirja. Selle protsessi mitmekordsel kordamisel on tavaliselt tulemuseks juba teistsugune vastus: „Jah, ma arvan, et nüüd see toimiks!“

Nüüd saabub üks meeldivamaid hetki, südamliku tänulikkuse tähistamine. Te ütlete: „Aitäh. Teil pole aimugi, kui palju te olete meie projekti aidanud. Kas sooviksite meie unistuste meeskonnaga liituda, et see unistus saaks teoks?“ Ülesnäidatud austuse tulemusena võib ta vastata „Jah!“.

TEOSTAMINE

Kõik, millest me seni oleme rääkinud, on vaid draakoniunistamise maakaart – see pole veel draakoniunistamise maal käimine.

// Ilma teostamisfaasita on draakoniunistamine vaid lugu. Projektide teostamisel tuleb teie draakon teid otsima. Projekti teostamisel õpite järgmist:

- integreerima teooriat ja praktikat,
- suurendama teadlikkust iseendast,
- täiustama oma tööd meeskonnaliikmena,
- laiendama omaenda paradigmasid iseendast, oma kogukonnast ja maailmast,
- looma taktikaid, mis võtavad teie projekti strateegia ja teevad selle teoks,
- töötama loovalt konfliktidega,
- haldama stressi ja riske,
- laiendama oma isikliku ja kollektiivse potentsiaali piire.

Et seda suuta, tuleb mõista projektide fraktaalset olemust: läbi *pinakarri* ja karismaatilise suhtluse, lõdvestumise, kehalise liikumise ja ühise missiooni tugevdamise.

Grupiliikmete aastatepikkuse elukogemuse summa on palju suurem kui üksikliikme oma. Seepärast on oluline kasutada kollektiivset arukust, igaühe rikkalikku elutarkust.

Teostamisfaasis toimub projekti administreerimine ja juhtimine. Siis võivad asjad kõige kergemini ka tõsiselt valesti minna. Tähtis on edenemist jälgida ja muutustega kohaneda – kas oleme ajagraafikus? Kas meie kulud on endiselt kaetud? Kas peame oma plaane kohandama? Kuidas me stressiga toime tuleme (väga oluline küsimus)? Kuidas me riske maandame? Kas me realiseerime endiselt algset unistust või oleme oma hõivatuses triivunud pimedalt täiesti uues suunas? Jälgime pidevalt edenemist. Väga oluline küsimus teostamisfaasis, nagu igas faasis, on: kas me tähistame piisavalt?



Edukas juhtimine nõuab sageli hoolikat aja, stressi ja ressursside haldamist. See võib tähendada paljude inimeste töö hoolikat koordineerimist, mis hõlmab nii palgaliste kui vabatahtlike panustajate tööd projekti eesmärkide saavutamiseks ja unistuste elluviimiseks. Selle saavutamiseks on haldamisel ja administreerimisel sageli vajalik järelevaatamisprotsess. Tavaliselt nimetatakse järelevaatamiseks/järelevalveks võimu rakendamise meetodit, kus „juhid“ teostavad järelevalvet inimeste üle, kes teevad enamuse tööst. Draakoniunistamises käib see tänu võitja-võitja protsessile teisiti. Organisatsioonis on kõigil järelevaataja ning juhtidel võivad olla järelevaatajateks koristajad!

12 kontrollküsimust

Kuidas olla kindel, et projekt on endiselt õigel kursil?

Veendumaks, et projekt on endiselt joone peal – teostatakse eesmärgi, saavutatakse lõppeesmärgi ja viiakse kollektiivset unistust ellu – on vaja edenemise jälgimise vahendit. Siin kirjeldatav järelevaatamise viis on demokraatlik protsess, mis toimib suuremate projektide puhul iganädalaselt. Järelevaataja ja järelevaadatav lepivad kokku mõlemale sobiva aja ja koha, kus järelevaataja rolli täitja küsib 12 küsimust, et vaadata üle karabirrdtis olevad ülesanded:

1. Mida lootsite saavutada alates eelmisest kohtumisest (eelmisel nädalal, eelmisel kuul)? Kas viisite selle lõpule? (kui jah, kas tähistasite oma edu ja värvisite ära ringi karabirrdtil?) Kui ei, kas see töö tuleks endiselt ära teha?
2. Mis tööd loodate ära teha järgmiseks kohtumiseks? Kas need tegevused panustavad üldise

unistuse elluviimisse (vaadake üle ja kaaluge vajadusel alternatiive)?

3. Kes peaksid kaasatud olema? Kes on nende tegevuste huvipooled?

4. Kuidas kaasate neid, keda tuleb kaasata?

5. Millised vaimsed, mentaalsed, füüsilised, emotsionaalsed või rahalised ressursid on vajalikud selle ülesande teostamiseks?

6. Kuidas neid ressursse parimal viisil saada? Kuidas tuleks seda tööd teha? Millised on parimad protsessid selle projekti osa läbiviimiseks?

7. Mis ajaks tuleb töö lõpetada? Millal see peaks algama?

8. Kuidas võite ülesandeid tahtmatult saboteerida, peatada või neilt tähelepanu kõrvale juhtida?

9. Kuidas oleks kõige parem ahvatlustele vastu seista? Millist toetust te vajate? Kuhu tuleks edastada töö tulemus? Kus on kõige parem tööd teostada?

Järelekontrolliks tuleks küsida järgmised kolm küsimust:

10. Kas ülalolevate küsimuste vastused viisid eduka lõpetamiseni, mida lootsite? Kas seda tähistati? Kuidas?

11. Kas teie ülesanne kulgeb edukalt, arvestades selle mõju keskkonnale, kogukonna arengule ja inimestele, kes töid teevad ning kõikidele huvipooltele ja osalejatele?

12. Lõpetage iga kokkusaamine/järelevaatamiskohtumine küsimusega: kus ja millal me järgmine kord kohtume? Kuidas te end praegu tunnete? Kas peate midagi veel lisama?

TÄHISTAMINE

Tähistamise olulisus eristab draakoniunistamist paljudest teistest projektijuhtimise meetoditest. Siin ei ole tähistamine valjuhäälese ekstraverdi pärusmaa, vaid pigem peegeldamise, tänulikkuse ja tunnustamise koht.

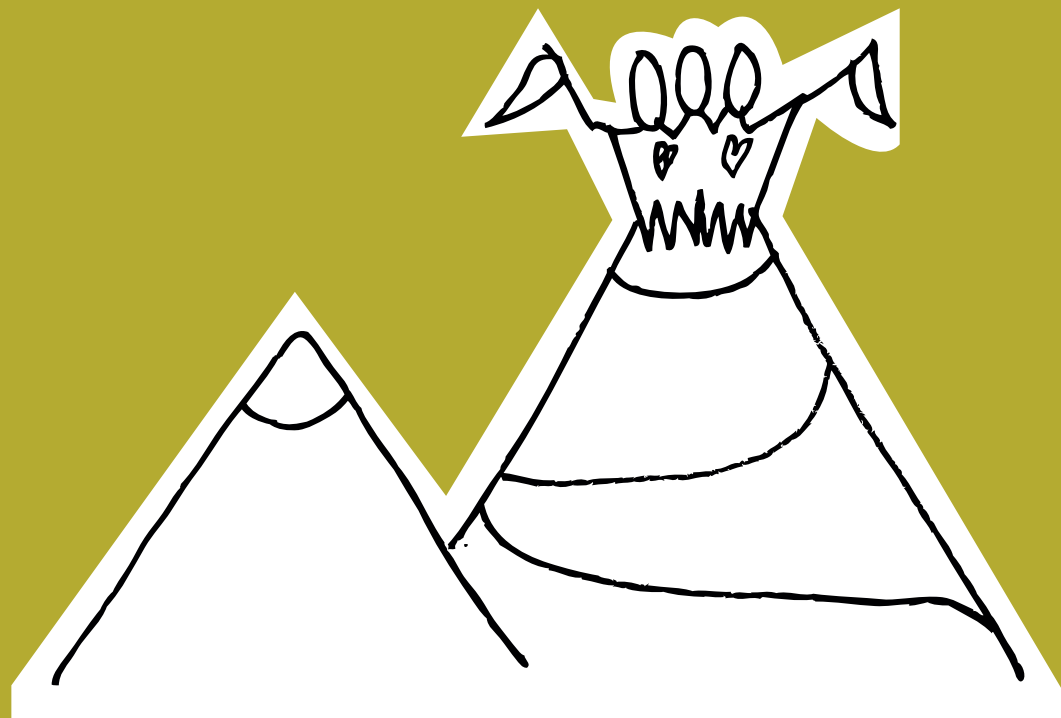
// Soovitame tungivalt kõikides draakoniunistamise projektides (sh draakoniunistamise kursustel) kasutada 25% rahast ja energiast tähistamiseks!

Draakoniunistamises on tähistamine endassevaatamise ja peegeldamise koht. Kuna draakoniunistamine ei tähenda liigset alkoholsete jookide tarbimist, vaid pigem tänulikkust, tänu avaldamist ja pingutuste tunnustamist. See tähendab teise inimese nägemist kogu tema vägevuses ja ilus, nähes samas ka tema haavatud ja katkist poolt. See tähendab kogu inimese nägemist ja aktsepteerimist. Ja see tähendab kõige tunnustamist ja austamist, mis läks projektis hästi ja mis nii hästi ei läinud. Tähistamine on ühtlasi oluline samm, mis ühendab projekti teostamise taas unistamisega. See on võimalus

vaadata, kuidas meie teostatav projekt meie eludele tähenduse annab. Tähistamise ajal oleme me isiklikud.

See tähendab arvestamist iga üksiku inimesega, projektimeeskonnaga ning – nagu kõikides draakoniunistamise projektides – Maa endaga. Kolm draakoniunistamise eesmärki leiduvad ka tähistamises: Maad teenides õpime tähistama mängu, mida projekti läbi viies mängime. Õpime ka tunnustama leina kui armastuse peegelpilti – leiname ju vaid seda, mida armastame, ja kui tunneme tugevalt kaasa meie ümber toimuvale, suudame ka keskkonnaga suhestuda kirglikult, julgelt ja rikastavalt.

Tähistamine aitab kaasa ka kogukonna arengule. Kogukond on turvaline paik, kus saab emotsioone jagada. Lääne kultuur



õpetab meile, et me ei peaks oma emotsioone näitama. Samuti õpetatakse meid negatiivseid tundeid alla suruma. Ent seda tehes surume ühtlasi alla ka oma positiivsed emotsioonid. Kardame näidata oma tõelist olemust, nii oma varju kui valgust – ja nii jõuame välja emotsionaalsesse kõrbe. Draakoniunistamine aga tunnistab, et oleme kõik üks, oleme kõik ühendatud ja oleme osa meie ümber toimuvast. Ning andes hääle sellele, mida teisedki võivad tunda, ei tee me ainuüksi neile teenet, vaid muudame ka oma projekti tervikuna sügavamaks ja ausamaks.

Tähistamine aitab kaasa enesearengule, kuna annab meile võimaluse astuda samm tagasi igapäevasest projektiga seotud stressist. Vaatame, mida oleme õppinud, milliseid uusi oskusi oleme omandanud ja kus oleme lahkunud oma mugavustsoonist ja kogenud ahhaa-hetki.

Tähistamisfaas on ka aeg kingituste ja oskuste austamiseks, mida me kõik oleme kogu projekti vältel saanud. Tähistamine on aeg projekti vältel tekkinud ahaa-hetkede teadvustamiseks. Need

ahhaa-hetked viivad uute tajumusteni, mis toovad omakorda esile uue unistuse. Tsükkel algab uuesti.

Soovitame alustada kõiki draakoniunistamise kohtumisi tähistamisega. Küsige endalt järgmised generatiivsed küsimused: „Kuidas koguda inimesed kokku viisil, mis on lõbus, tekitab uudishimu ja motiveerib neid toimuva osaks olema?“, „Kuidas luua keskkonda, mis toetab osalejaid, muudab nende omavahelist ühendust sügavamaks ja viib äratundmiseni, et oleme kõik meie ümber toimuva osaks?“, „Kuidas julgustada liituma ja nautima ka neid, kes tähistamist oluliseks ei pea?“

Soovitame asutada projekti raames tähistamismeeskonna, mis hoolitseb tähistamise eest kogu projekti vältel (kuna see on ka iga veerandi osa). Projekti vältel võib tähistada näiteks järgmiselt: lugude jutustamine, tantsimine, laulmine, rituaalid (inimese, kogukonna, Maa tähistamine) ja muidugi hea toit!

Hoidke mängulisust!

Meisterlikkuse omandamine

Kui projekt lõpeb

Tähistamisfaasi aluseks on meisterlikkuse omandamine, uute oskuste saamine. Karabirrdi koostamine, draakonitega tantsimine ja unistuste elluviimine nõuavad kõigilt osalejatelt uute oskuste omandamist, mugavustsoonist väljaastumist ja avastamist, et nad on midagi enamat, kui nad arvasid. Neid oskusi tuleb avastada, austada, tunnustada ja aktsepteerida. Iga projekti panustanud inimest tuleb tänada.

Kui projekti teostamisfaas on lõppenud, korraldage kindlasti suur tähistamine. Alles pärast seda on projekt tõeliselt lõpetatud. Ring saab täis ja võib uuesti alata... Tähistamise viimase sammuna tuleb analüüsida transformeerivaid tulemusi. Selleks on vaja järgmisi ülesandeid.

Esiteks, olles projekti lõpule viinud, mida me muudaksime, kui peaksime kõike uuesti tegema? See annab õppetunni, mille põhinebki tõeline eneseareng. Teiseks, mida me selles projektis kõige enam nautisime, et saaksime selle ka võimalikesse tulevastesse projektidesse kaasata? Mis viisidel viis projekt meid tõelise enesearenguni, tugevdas meie kogukondi ja panustas kogu elava õitsengusse ja heaollu?

Maailma andmisvõime on lõppemas, ja seetõttu põhinevad draakoniunistamise projektid printsiiбил, et Maa tuleks jätta paremasse seisu, kui see enne meid oli. Iga draakoniunistamise tegevuse lõpupeo osaks on ka ruumi koristamine ja puhastamine.

Teadlikkus tunnetest grupis

Neli meeskonnaloomise etappi

Nagu meil on suhted inimestega, võib meil olla suhe grupiga. Selle suhte kvaliteet sõltub meie suhtlusest: kuidas toidame draakonit, keda grupp võib meie jaoks esindada. Igal grupil on omad nõrkused või inimestevahelise suhtluse varjuküljed, millega tuleb hakkama saada. Meeskonna loomisel on neli etappi:

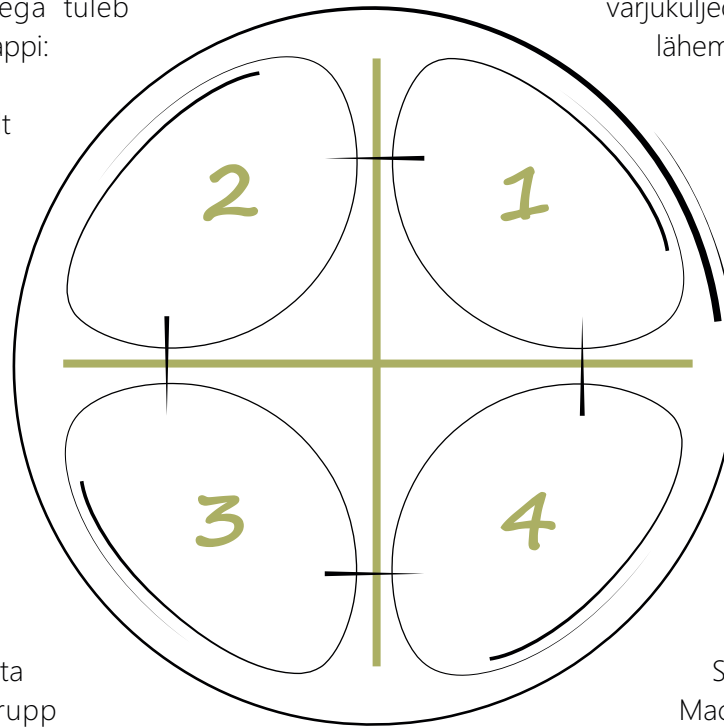
1. Kui inimesed projekti alguses esmakordselt kokku tulevad ja grupp on uus, näitavad osalejad algses õhinas tavaliselt vaid neid külgi endast, mida nad peavad grupi jaoks aktsepteeritavaks ja projekti toetavaks.

2. Teises etapis hakkavad nähtavale ilmuma varjuküljed. Motivatsioon võib langeda ja projekt võib siseneda kaootilisemasse faasi. Grupp võib end kaotada võitja-kaotaja mängudesse ja üksteise süüdistamisse. Grupid pöörduvad sageli projekti juhtfiguuri poole ja survestavad teda, et ta grupi kaosest välja tooks. Kui „juht“ keeldub seda tegemast, satub ta sageli grupi süüdistuste märklauaks ja grupp proovib leida teise juhi, kes nad kaosest välja tooks. Selle dünaamika ohuks on hierarhia tekkimine, mis nõrgestab kogukonnavaimu. Inimesed võivad üritada ebamugavustundest väljasaamiseks korrigeerida, tervendada või ümber veenda neid, keda nad peavad olukorra põhjustajateks.

3. Kolmandas etapis, kui grupil õnnestub oma ebamugavuse draakonitega tantsida ja teises etapis tekkinud küsimuste juures püsida, võib ilmuda vaikuse periood. Selles vaikus võime avastada, et meil kõigil on oma varjuküljed ja seesmisel haavad, mis viib meid sammukese lähemale hinnanguvabadusele.

4. Pärast selle sammu astumist ilmneb neljas etapp. See lähtub meie võimest üheaegselt sügavuti osaleda ja ka vaadelda, mis viib meid tõelise kogukonna suunas. See on sageli sügavalt tervendav protsess... Seega – tähistage!

5. Ärge laske end ühestki etapist heidutada. See kõik on tavaline. Avastamiseks, millises etapis te parajasti asute, on heaks tavaks anda sisemine „ilmateade“, mis aitab meil avastada grupis parasjagu esinevaid emotsioone. Proovige selleks leida endale ja grupile sobilik viis. Võite ka uurida teisi protsesse, nagu kogukondade loomist puudutavad kirjutised M. Scott Peckilt ja süvaökoloogia alaseid töid Joanna Macy'lt. Kasutage julgesti ka erinevaid grupiprotsesside meetodeid, nagu liikumine, kõiksugused loomingulised lähenemised ja muidugi – vaikus. Suurepärane võimalus kasutada pinakarrit!



Mantlipärijate plaanimine

Vahetage end esimesel
võimalusel välja!

Kõik lahkuvad lõpuks oma projektist. Kuid kas teie projekt elab teie lahkumise üle? Mantlipärijate plaanimine on vajalik tagamaks, et projektid ei kukuks kokku algataja läbipõlemisel, edasiliikumisel või huvide muutumisel. Tavaliselt toimub inimeste asendamine alles projekti lõpus.

Draakoniunistamises on aga oluline end asendada kellegagi, kes teie arvates on teist parem projekti läbiviija, ja seda tuleks teha siis, kui entusiasm projekti osas on kõrgseisus, mitte siis, kui see on madalseisus. Lõpuni ootamine viib projekti kokkukukkumiseni ja siis muutute te justkui vampiiriks, kes otsib projekti värsket verd.

Kuidas asendajat leida? Teda võib tõenäoliselt leida teie unistuste meeskonnast, nende hulgast, kest teid unistuse elluviimisel toetavad. Ta võib vajada lisaoskusi või väljaõpet. Ka

tema vajab toetavad ja abistavat meeskonda. Pikk praktikandi-periood tagab selle, et projekti ajalugu ei lähe algatajate lahkumisel kaduma.

Taoline enesearendamisviis ei pruugi tingimata tähendada, et te projektist lahkute. See loob aga sügava vabadusetunde. Siis teate, et kui peaksite isiklikel või tervislikel põhjustel oma projektist lahkuma, elab see teie lahkumise üle. Asendaja leidmisega käib kaasas sügav alandlikkus.

Viimane hetk – hopi vanema ennustus

Oled öelnud inimestele, et käes on viimane hetk, nüüd pead minema tagasi ja ütleva, et Tund on tulnud.

Ja on asju, millega tuleb arvestada.

Kus sa elad?

Millega sa tegeled?

Millised on su suhted?

Kas oled õiges suhtes?

Tunne oma aeda.

On aeg oma Tõde rääkida.

Olge üksteise vastu head.

Ja ärge otsige endast väljastpoolt juhti.

See võib olla hea aeg.

Üks jõgi on väga kiiresti voolamas.

See on nii suur ja kiire, et on neid, kes löövad kartma.

Nad klammerduvad kaldasse.

Nad tunnevad, nagu rebitaks neid pooleks ning kannatavad raskesti.

Ent teadke, et jõel on oma siht.

Vanemad ütlevad – peame kaldast lahti laskma ja end jõe keskele tõukama,

hoidma silmad lahti ja pea vee kohal.

Ja ma ütlen: vaata, kes on seal sinuga koos ja tähista.

Sel ajaloo hetkel ei tohiks midagi isiklikult võtta.

Kõige vähem iseennast.

Niipea, kui seda teeme, peatub meie vaimne kasvamine ning reis.

Üksiku hundi ajad on möödas.

Tulge kokku!

Peletage oma suhtumisest ja sõnavarast sõna „heitlus“.

Kõike, mida me nüüd teeme, tuleb läbi viia pühitsedes ja tähistades.

Meie olemegi need, keda oodanud oleme!

