

Syntopia

1. Einleitung	2
1.1 Idee	2
1.2 Intention	3
2. Ablauf und Elemente	3
2.1 1. Eindruck	3
2.2 WWSW-Wand	4
2.3 Syntopie	5
2.4 Mingling	5
3. Vorannahmen im NLP und in Syntopia	6

1. Einleitung

Syntopia ist das Ergebnis verschiedener Einflüsse, Ideen und Konzepte. An einem unbestimmten Punkt innerhalb des Gestaltungsprozesses kristallisierte sich heraus, dass Syntopia mehr als eine Networking-Veranstaltung werden sollte. Diese Idee ist nach und nach zu einer Vision herangewachsen und ist in meiner Vorstellung so lebendig, wie alle, die daran teilnehmen. Syntopia ist kein fixes Projekt, welches fertig präsentiert wird, sondern vielmehr ein heranwachsender, kollektiver Geist. Syntopia lebt.

1.1 Idee

Die grundsätzliche Idee stammt aus den Büchern „The Big Five For Life“ & „Safari des Lebens“ von John Strelecky. Der dadurch entzündete Funke wurde dann später unter Berücksichtigung verschiedener Aspekte und dem Einfluss des NLPs weiterentwickelt. Beide Bücher sind mit vielen interessanten Geschichten geschmückt, die allesamt dazu anregen über den Tellerrand hinaus zu schauen.

Die Mach-mich-besser/MMB-Sitzungen werden in beiden Werken vorgestellt und obwohl die Rahmenbedingungen für diese Veranstaltung jedes Mal dieselben sind, könnte der Kontext kaum andersartiger sein. In „The Big Five For Life“ kommen um die zwanzig Führungspersönlichkeiten von verschiedenen Tochterunternehmen zusammen, um sich auszutauschen. Dabei geht es insbesondere darum einen Raum für Möglichkeiten und gegenseitige Inspiration zu schaffen. Womöglich hat einer bereits die Lösung für das Problem eines anderen und wahrscheinlich gleicht diese Kooperation einem Dominostein, der noch viele weitere Anstöße geben wird.

„Safari des Lebens“ handelt von Jack, der seine Big Five in den Weiten Südafrikas zu finden hofft, und seiner weisen Weggefährtin MaMaGombe, die ihn bei seiner Suche unterstützt. Als die beiden in einem Dorf Rast machen, hören sie, dass eine MMB-Sitzung stattfinden soll. Diesmal sind es keine leitenden Führungskräfte, sondern eine Dorfgemeinschaft und im Mittelpunkt steht eine junge Frau, die gerade die Schule beendet hat. Da sie sich nicht sicher ist, wie es von nun an weiter gehen soll, tritt sie mit all ihren Wünschen, Fähigkeiten und Ideen vor ihre Gemeinschaft und bittet um Rat und Unterstützung.

1.2 Intention

* Aus welcher Absicht heraus entstand Syntopia?

-

Was ist der Impuls dahinter?

* um Menschen zu verbinden

-

woher weißt du, wen meine Schwesters Freundins Mutter kennt, der dir helfen kann?

* um einander zu inspirieren

—

Fakt Nr.1: Du kannst von jedem, der dir begegnet, etwas lernen.

Wahrscheinlich haben die Meisten das in ihrem Leben schon mal gehört - wahrscheinlich, weil es wahr ist. Ich behaupte an dieser Stelle, es ist wahr.

Fakt Nr. 2: Alle Menschen haben exakt denselben Wert. Ich behaupte an dieser Stelle, Menschen sind auf ihre eigene Art und Weise ganz meisterhafte Wunderwerke.

Frage: Wie viele wundersame Meisterwerke sind dir entgangen?

* um gemeinsam Ideen zu verbessern/ entwickeln

-

unser Erfahrungsschatz gehört zu den wertvollsten Gütern dieser Welt; und teilen bedeutet nicht halbieren.

2. Ablauf & Elemente

Da sich derzeitig kaum sagen lässt, wie viele Menschen Syntopia willkommen heißen werden darf, wird eine gewisse Flexibilität im Ablauf benötigt. Dafür sorgen die einzelnen Elemente, welche jederzeit gewissermaßen angepasst werden können.

2.1 Der erste Eindruck

Zunächst wirst du von Syntopias Gestaltern in Empfang genommen. Für den Fall, dass du bis dahin nicht viel über Syntopia gehört hast und mehr oder

weniger blind hineingetappt bist, werden die Gestalter dir die Intention erklären und alle weiteren Fragen beantworten. Solltest du weiterhin ein Teil von dem Ganzen sein wollen, betrachte dich ab sofort ebenfalls als Gestalter von Syntopia. Für ein weiteres Element bekommst du nun an dieser Stelle ein Schild mit deinem gewünschten Rufnamen und einem von dir gewählten Zeichen.

2.2 WWSW-Wand

„Lass mal werden, Wer Wir Sein Wollen“

& lasst uns einander dabei unterstützen.

Die WWSW-Wand ist zunächst kategorisch in zwei Farben unterteilt; Die Leitfrage der grünen Seite ist „Was möchtest du in diese Welt zurückgeben?“ und die der orangenen Seite ist „Was brauchst du von deiner Gemeinschaft, um dich zu entfalten?“.

Hierbei kommen auch nun die Rufschilder zum Einsatz; jede/-r bekommt so viele Schilder in grün und orange, wie nötig. Auf diesen können die Gestalter dann ihre Geschenke und ihr Gebrauchtes notieren, zusammen mit ihren Namen und dem jeweiligen Zeichen.

Weder Kreativität noch Bedürfnisse sollen hierbei begrenzt werden.

Beispiele für den grünen Teil der Wand:

- Gitarren-/Klavier-/Dudelsack-/Geigenunterricht
- erstellen von Fitnesspläne
- Haare schneiden/ Nägel machen o.ä.
- Haushaltsgeräte o. Werkzeug (zum Verleih)
- Beratung in Fachgebiet X
- Babysitter/Kinderbetreuung,
- Hundebetreuung
- Fotoshootings/ prof. Bildbearbeitung

Beispiele für den orangenen Teil der Wand:

- Proberaum
- Laufpartner, Partner zum Schach spielen
- Lernpartner/-gruppe, Nachhilfe
- Reparatur der Waschmaschine
- Gartenpflege
- Fensterreiniger, Megaphone (zum Verleih)

* die Beispiele könnten genauso gut vertauscht werden

Abhängig von der Anzahl der Gestalter ist es eventuell sinnvoll, die WWSW-Wand weiter in verschiedene Bereiche zu unterteilen (z.B Ernährung, Sport/ Bewegung, Literatur, Handwerk, Musik usw.).

2.3 Syntopie

„Zwei unverbundene Orte, die an einem Ort zusammen kommen (können auch Orte im Geist sein).“

Syntop:

Die Syntopie ist eine Weiterentwicklung der MMB-Sitzung, angereichert durch das NLP Format Walt Disney. Hierbei stellt ein Gestalter seine/ihre Idee/ Plan/ Vision/ Projekt/ Wunsch vor und bekommt Unterstützung bei der Weiterentwicklung von der restlichen Gruppe (max. 20). Dafür wird die Gruppe gemeinsam drei verschiedene Räume betreten; den des kreativen Träumers, des realistischen Planers und des konstruktiven Kritikers. Das Ganze wird natürlich angeleitet und begleitet von jemandem, der Erfahrung mit diesem Format hat.

Während ein Großteil der Aufmerksamkeit bei diesem Element auf einem einzigen Gestalter und seiner/ ihrer Idee o.ä. liegt, sind die bei der gemeinsamen Zusammenarbeit entstehenden Querverbindungen ausdrücklich erwünscht!

* Für den Fall, dass sich niemand ins Zentrum der Aufmerksamkeit traut, besteht immer die Möglichkeit auf diese Art Vorschläge für Syntopia selbst einzuholen.

2.4 Mingling

Mingling bedeutet so viel wie vermischen (z.B. „unter die Leute mischen“ - trifft es meiner Meinung nach am besten) und ist gleichzeitig das flexibelste und auch das unkontrollierbarste Element von Syntopia. Es ist all das, was zwischen und während der anderen Elemente im zwischenmenschlichen Bereich geschieht. Hierbei ist die Offenheit mit der die Gestalter aufeinander zugehen und deren interpersonale Stimmigkeit entscheidend. Ein Spiel unterstützt das Mingling und beugt zu viel tristem SmallTalk vor - das Redespiel heißt Minority

Report und die Regeln sind sehr simpel: Du bekommst zwei Optionen und sollst dich für eine entscheiden.

Beispiele:

- Nie wieder Obst oder nie wieder Gemüse essen?
- Nie wieder Filme oder nie wieder Serien schauen?
- Entweder du behältst alle deine jetzigen Freunde/ Bekannte und lernst nie wieder neue Menschen kennen oder du verlierst alle, die du bis zu diesem Zeitpunkt kennst, und darfst aber weiterhin neue Menschen kennenlernen?
- Nie wieder lieben oder geliebt werden?

Wird dieses Spiel in einer Gruppe gespielt, ist die immer Minderheit (Minority) als nächstes dran und denkt sich eine neue Frage aus.

Es werden überall Schilder in Synopia mit verschiedenen Fragen dieser Art hängen. Weitere Ergänzungen seitens der Gestalter sind ausdrücklich erwünscht!

3. Vorannahmen im NLP & in Syntopia

Mehr Wahlmöglichkeiten sind besser als keine Wahlmöglichkeiten. Die Erhöhung von Wahlmöglichkeiten führt zu mehr Verhaltensflexibilität.

Jedes Verhalten ist in irgendeinem Kontext nützlich.

Menschen besitzen bereits alle Ressourcen, die sie für eine Veränderung benötigen.

Wenn das, was du tust, nicht funktioniert, tue etwas anderes.

Das flexibelste System-Element kontrolliert das System.

Alles, was ein Mensch kann, ist erlernbar.

Es gibt kein Versagen, nur Feedback.

Wir alle sind einzigartig und erleben die Welt auf unterschiedliche Weise. Jeder Mensch ist anders und hat seine eigene Art zu sein.

