

Dragon Dreaming is een project design methode en afkomstig uit Australië. Daar werd het ontwikkeld door John Croft & Vivienne Elanta. Ze verbonden de wijsheid van de Aboriginals aan wetenschappelijke inzichten en creëerden op die manier een projectwiel met twaalf stappen en vier kwadranten. Het wiel doorloopt een proces waarbinnen zorg is voor zowel de persoonlijke ontwikkeling, als de community building en dienstbaarheid aan de aarde.

Om het project proces te ondersteunen ontwikkelden ze tools en handvatten die als paaltjes in de grond nieuwe stappen in de ontwikkeling tot stand brengen. Die tools vind je in dit document. Ze zijn uitgeschreven als werkvorm – wel moet er bij opgemerkt worden dat het gebruiken van de tools zonder verdere kennis te hebben van Dragon Dreaming enigszins beperkend is. Aangeraden wordt om daarom het EBook, dat door de internationale organisatie geschreven is, ook te gebruiken. www.dragondreaming.org

Een Droomcirkel.

De werkvorm ‘droomcirkel’ komt uit de project design methodiek ‘*Dragon Dreaming*’, en wordt gebruikt tijdens de eerste fase van het project. De essentie van de droomcirkel is om de individuele droom van de initiatiefnemer te integreren met de dromen van het team. De individuele droom ‘sterft’ hierdoor.

Duur: Ongeveer 30 – 60 min [afhankelijk van de omvang van het project]

Nodig:

- Een droomteam dat de initiatiefnemer uitgenodigd heeft. Niet iedere deelnemer aan de droomcirkel hoeft het hele traject te blijven, net zoals er later mensen bij kunnen komen. De start is áltijd met een uitgenodigd gezelschap.
- Een facilitator/notulist om de dromen te noteren.
- Een talking stone/stick.
- Een Pinakarri bel.
- Een tijdspad. Je kan er ook voor kiezen om geen tijd in te zetten, en te wachten tot er geen dromen meer toe te voegen zijn - wel moet ik er bij vertellen dat dat weken duren kan. Zelf gebruik ik een zandloper van een kwartier die ik 1 a 2x omdraai. [15 – 30 min.]

Vorbereiding:

Als je onervaren bent, of er een uitgebreid project van start gaat, is het handig om de individuele droom van de initiatiefnemer alvast te kennen. Het is niet noodzakelijk, maar geeft je meer tijd om in te tunen op de juiste vraag. Er zijn verschillende mogelijkheden om tot het stellen van de juiste generatieve vraag te komen. Zelf gebruik ik een aantal variaties waarbinnen ik ruimte heb voor specifieke thema's en onderwerpen.

Algemene voorbeelden zijn:

- 'Wat moet er gebeuren waardoor jij achteraf zegt 'Wow, wat geweldig dat ik deel uit maakte van dit project!?''
- Hoe moet dit project er uit zien waardoor jij achteraf zegt 'Dit was de beste manier was waarop ik mijn tijd kon besteden!?''

Een aantal uitgangspunten voordat je van start gaat:

- Elke droom is welkom in de droomcirkel! Alles is toegestaan.
- Tegenstrijdigheden kunnen bestaan tijdens het formuleren van de collectieve droom. In een droom kan alles.
- Iedere deelnemer voegt één droom per ronde toe.
- Als een deelnemer de woorden even niet vindt, is de facilitator de enige persoon die vragen stelt om tot helderheid te komen.
- De enige persoon die spreekt is de persoon met de talking stone/stick.
- Als een deelnemer een ronde geen droom heeft toe te voegen, dan geeft hij/zij de talking stone door zonder te spreken.
- Vertel de deelnemers dat ze niet te abstract wensen, en dat ze het zo dicht mogelijk bij zichzelf houden. Ook is het behulpzaam om in positieve woorden te spreken.

Hoe werkt het?

1. De deelnemers en facilitator zitten in een kring. Met in het midden de karlupgur [het rituele centrum van de groep/het vuur]. De facilitator heeft papier, pen, pinakarri bel en de talking stick/stone.
2. De facilitator stelt de generatieve vraag. Let op hoe de vraag resoneert in de groep.
3. Pinakarri. [als de groep onbekend is met Pinakarri, kun je de groep vragen even een paar seconden in stilte te laten bezinken wat de vraag oproept. Wat je ook kunt doen, is als facilitator de vraag met charismatische communicatie neerzetten [dit is sowieso een goed idee]. Hierdoor zullen de dromers en vierders in de groep al mee gaan in de collectieve energie. Gebruik daarbij je eigen ruimte en ademhaling].
4. De deelnemer rechts [Jep, we gaan 'tegen' de klok in – zie voor het waarom het Ebook] van de facilitator krijgt als eerste de talking stick/stone in handen, en voegt één persoonlijk antwoord toe. Daarna wordt de talking stone door gegeven.
5. De facilitator schrijft alle dromen die genoemd worden in steekwoorden op het papier. Wees niet te uitgebreid, maar ook niet te kort waardoor je het later vergeet. (!)
6. Aan het einde van de gekozen rondes/tijd leest de facilitator alle antwoorden op in de voltooid verleden tijd. Gebruik daarbij charismatische communicatie, en start met 'Als het project gelukt is, dan...'. Op deze manier klinkt het alsof de dromen al uitgekomen zijn. De losse dromen zijn nu gebundeld tot één collectieve droom.
7. De droom kan worden uitgetekend, getekend, geschilderd, gefotografeerd etc.
8. De droom wordt gedurende het hele creatieproces als inspiratiedocument gebruikt.

