



Legen Sie die beiden Blätter nun zur Seite. Sie zeigen Ihren **STAND-PUNKT vor der Lektüre** dieses Buches. Vielleicht haben Sie ja Lust, diese Übung **nach der Lektüre zu wiederholen** und die Ergebnisse zu vergleichen. Das kann extrem spannend sein!

Nehmen Sie nun ein weiteres Blatt **Papier** und nummerieren Sie auf der linken Seite von eins bis neun. Denn ich werde Ihnen gleich neun Begriffe nennen und Sie **notieren ganz schnell und spontan** jeweils den **Gegensatz** oder Gegenpol. Angenommen, ich würde Ihnen den Begriff „heiß“ nennen, dann würden Sie vielleicht „kalt“ schreiben. Angenommen, ein weiterer Begriff wäre „kommen“, dann schreiben Sie vielleicht „gehen“. Alles klar? Dann los:

1. Dankbarkeit
2. Angst
3. frei
4. Leben
5. Lebenssinn
6. Liebe
7. Schwäche
8. Unsicherheit
9. Zweifel

Wie lautet Ihre Antwort auf **Frage 6**? Die meisten Menschen notieren hier ganz spontan **Hass** als das **Gegenteil von Liebe**. Ich werde Ihnen im Laufe des Buches noch verraten, was für mich der Gegensatz zu Liebe ist, aber so viel sei vorab schon gesagt: Das, was wir normalerweise als Liebe bezeichnen, ist keine. **Echte Liebe** kann sich nie in Hass verwandeln. Vielleicht haben Sie an dieser Stelle ja Lust, ein **KaWa** (siehe MERKBLATT 1, Seite 83ff.) zu „HASS“ anzufertigen, um diesen Gedanken zu vertiefen. Schreiben

Weitere hilfreiche
Übungen finden Sie
in MERKBLATT 2,
Seite 91.

Sie das Wort auf einen Zettel in die Mitte und assoziieren Sie, was Ihnen zu jedem Buchstaben einfällt!

Materiell oder spirituell?

Werfen wir nun einen Blick auf eine bestimmte Art von **Märchen**. Es gibt Märchen, in denen jemand von einem bösen Zauberer oder einer Hexe **verzaubert** wird, zum Beispiel in einen Frosch. Dann lebt derjenige in dieser Gestalt, bis am Ende des Märchens etwas passiert. Überlegen Sie einmal, welches sind **die gemeinsamen Nenner** dieser Märchen? Vielleicht möchten Sie sich dazu einige Notizen machen, wir kommen darauf zurück.

Der ge-
meinsame
Nenner?

Hier eine weitere Gedankensituation, zu der Sie bitte **Ihre allererste emotionale Reaktion notieren**, so Sie diese in Worte fassen können. Wenn Sie Probleme damit haben, versuchen Sie trotzdem in irgendeiner Weise Ihre allererste Reaktion auf die Frage, die ich Ihnen stelle, zu notieren. Vielleicht machen Sie drei Minuszeichen „---“ für „ganz schlimm“ oder drei Pluszeichen „+++“ für „ganz toll“.



Stellen Sie sich vor, ein **himmlisches Wesen** erscheint bei Ihnen und sagt zu Ihnen: „Du kannst alles haben, was du willst, absolut alles!“ Vorausgesetzt, Sie glauben dem Wesen, wie sähe Ihre Antwort aus? **Bitte notieren Sie: Was würden Sie sich wünschen?**



Haben Sie eine Antwort aufgeschrieben? Dann erhebt sich die Frage: Ist das, was Sie notiert haben, eher **materieller** Natur oder hat es möglicherweise einen **spirituellen** Nutzen? Wir

* Manche erschrecken bei diesem Gedanken zu Tode oder eine innere Stimme flüstert ihnen zu: „Von wegen alles, was ich will. So ein Quatsch!“

unterscheiden also zwischen dem kleinen ICH oder dem EGO (wenn wir „Selbstwertgefühl“ sagen, müssten wir eigentlich „Ichwertgefühl“ sagen) und dem höheren Selbst, der Seele (oder wie auch immer Sie es sonst nennen wollen). Das kleine ICH in uns will materielle Dinge haben, will sich behaupten, recht haben, während das höhere Selbst anders gelagert ist.

Spiele des Lebens

Objekt-
oder
Meta-
Spiele?

Im Literaturverzeichnis finden Sie die Namen Thomas SZASZ und Robert de ROPP. Beide sprechen in sehr interessanten Büchern über die **Spiele des Lebens**. Thomas SZASZ war ein amerikanischer Psychiater, der sagt, dass wir SPIELE brauchen, wenn wir nicht mental verkümmern wollen. Die Frage ist nur, welche Art Spiele spielen Sie? Spielen Sie **OBJEKT-Spiele** oder **META-Spiele**?

OBJEKT-Spiele

Ruhm,
Reichtum
und Erfolg

Bei den **OBJEKT-Spielen** geht es um materielle Objekte, materielle Dinge – um Ruhm und Reichtum im üblichen Sinne, um materiellen Erfolg. Bei den **META-Spielen** geht es um Spiele, die einen spirituellen Nutzen haben. Robert de ROPP beschreibt materielle Spiele wie folgt:

Schwein
am
Futtertrog

Es gibt das Spiel **Schwein am Futtertrog**, bei dem es darauf ankommt, möglichst viel in sich hineinzufressen, auch wenn man andere dazu zur Seite stoßen muss. Doch komischerweise nutzt das Fressen nichts, weil man immer wieder Hunger bekommt. Das ist „Fast Food“ für die Seele und befriedigt nicht. Und darum muss man ständig neue Ziele formulieren und ständig sehen, wie man am Futtertrog zurechtkommt.

Ein zweites Spiel ist **Hahn auf dem Mist** – Ruhm um jeden Preis. Das sind die Menschen, die gute PR-Beziehungen aufbauen und den Großteil ihrer Energien darauf verwenden, die Kunde von ihnen in die Welt hinauszutragen. Welche Kunde das ist, spielt dabei eine untergeordnete Rolle, frei nach dem Motto: Lieber ein bekannter Terrorist sein als ein unbekannter Niemand.

Hahn
auf dem
Mist

Das **gefährlichste und tödlichste Spiel** aber heißt **Moloch**. Das Wort wird heute oft falsch verwendet. Wir sprechen von den Großstädten als Moloch und meinen, es wäre ein Konglomerat von Gebäuden. Das ist jedoch nicht die Bedeutung. Moloch war im mittleren Osten ein Gott, dem man die eigenen Kinder als größtmögliches Opfer dargebracht hat, um so das eigene Wohlergehen zu sichern. Beim Moloch geht es ausschließlich um das Siegen – egal zu welchem Preis. **Kriege** beispielsweise sind Moloch-Spiele: Man verheizt Abertausende von jungen Männern, die in eine Uniform gesteckt werden, damit sie den gewünschten Sieg erringen. Gesteuert aber wird das Ganze von einer bestimmten Gruppe, die sich irgendwo weit hinter der Front befindetet. Aber auch im Alltag sehen wir eine ganze Menge MOLOCH-Spiele, zum Beispiel auf der Autobahn. Denn sonst hätten wir nicht so viele tödliche Unfälle. Ich schätze, dass 70 % der Autounfälle das Ergebnis einer Mischung aus Moloch und Hahn auf dem Mist sind – ausgetragen von Menschen, die sich am Futtertrog so satt gegessen haben, dass sie dicke Autos fahren, in denen sie ein phänomenales Sicherheitsgefühl haben. **Der Rest der Welt ist dann unerheblich geworden.**

M
O
L
O
C
H

META-Spiele

META-Spiele sind Spiele, bei denen es um **Wissen** geht, um Weisheit. In der alten indischen Tradition der Brahmanen ist es

**Wissen
und
Weisheit**

so, dass man vier Lebensphasen durchschreitet. In der ersten wird man **geboren** und durchläuft eine gewisse Entwicklung. Dann kommt eine **materielle Phase**, in der man die Welt erforscht und sie auch zum gewissen Teil im Griff haben, sie manipulieren will. Danach gründet man eine **Familie**, die Bedürfnisse werden etwas sozialer. Ein ganz wichtiges Spiel! Schließlich verabschiedet sich der Mann – früher galt das nur für die Männer – **im Alter von 50 bis 55 Jahren** von der Familie und wendet sich für den Rest seines Lebens seiner **Seele** zu. Das heißt, er wird ein META-Spieler.

**10
Prozent
mehr?**

Natürlich kann jeder machen, was er will, wir fällen hier keine Werturteile. Und vermutlich ist es auch gar nicht sinnvoll, dass jeder 19-Jährige sich ausschließlich META-Spielen widmet. Wichtig ist vielmehr, sich die Frage zu stellen, **wie lange man ein OBJEKT-Spieler sein möchte**. Möglicherweise lässt sich für den Anfang **der Anteil der META-Spiele** auch einfach etwas erhöhen? Vielleicht 10% mehr im spirituellen Bereich?

**Resonanz-
Gesetz, siehe
auch S. 53f.**

Wir werden noch darüber sprechen, dass der **materielle Reichtum** ganz automatisch zu Ihnen **hingezogen** wird, wenn Sie spirituell „gut drauf“ sind. Gerade im Bereich SERVICE versuche ich das immer wieder zu vermitteln: Wenn Ihr **Hauptziel** ist, dem Kunden eine **gute Leistung** zu bieten, weil Sie ihn lieben, achten und respektieren, **„kommt die Kohle von allein“!** Wenn es Ihnen aber vorwiegend darum geht, schnell viel Geld zu verdienen, steht das wie eine Wand zwischen Ihnen und dem Kunden. Und der sieht nur die Mauer mit den Dollarzeichen drauf.

Wenn Sie sagen: „Ich möchte aber schon einen gewissen Reichtum materieller Art!“ Warum nicht? Die Frage ist nur, ob der Weg, den Sie gehen, der optimale ist. Wenn Sie sich für einen eher spirituellen „Kuchen“ entscheiden und haben als „Sahnehäubchen“ ein Haus o. Ä. drauf, was ist dagegen einzuwenden?