

Doppelinduktionen und Konfusionstechnik (KT)

Robert Schoderböck

Diese Techniken haben vor allem ein Ziel:

Eine gemeinsame Trance aller Beteiligten, also de facto eine Gruppentrance auszulösen. Um die verschiedenen Spiele gemeinsam mit den Helferinnen spielen zu können, bedarf es hoher Aufmerksamkeit und Konzentration. Seien Sie sich bewusst, dass Trance ein Zustand ist, der sich auch körperlich überträgt.

Sie als Behandler gehen mit ihren Helferinnen gemeinsam in Trance. Die Begleitperson (meistens die Mutter) muss ihre Spiele verfolgen und geht dabei unweigerlich ebenfalls in Trance.

Gemeinsam ist allen diesen Spielen, dass Sie neue Gedankenfäden erzeugen, neue Verknüpfungen im Gehirn. Dadurch wird die gesamte Gruppe daran gehindert, alten Gedanken nachzuhängen (z. B. Zahnarztangst). Sie spinnen also im wahrsten Sinn des Wortes. Seien Sie mutig und nicht zu sehr um Ihren guten Ruf besorgt. Ist der Ruf erst ruiniert, spinnt sich's völlig ungeniert. Effektivität ist das Maß, an dem sie gemessen werden, und diese Methoden funktionieren sehr gut.

Schlussendlich überträgt sich die Trance auf das Kind. Alle Spiele spielen sie zuerst für die Erwachsenen und nur am Rande für die Kinder. Wir empfehlen

allerdings, vorab die Eltern über KT aufzuklären (Elterninformation).

1. Tierratespiel:

Lassen Sie das Kind an ein Tier denken und versuchen Sie, es während der Behandlung NICHT zu erraten.

Höhere Mathematik: Eine Spielart davon ist das Rechnen mit Tieren: 2 Eichhörnchen dividiert durch 4 Hasen mal 7 Elefanten ergeben einen Teich.

2. Einstreumethode:

Während Sie die Behandlung erklären, streut ihre Helferin scheinbar wahllos Zahlen, Farben, Wochentage in ihren Sprechpausen ein. Wenn Sie dieses Spiel mit erwachsenen Patienten spielen, empfehlen wir, unbedingt dem Patienten die Augen geschlossen halten zu lassen, so ist der kritische Verstand ausgeschaltet.

3. Echomethode:

Ihre Helferin wiederholt Worte oder Sätze von dem von ihnen Gesagten.

4. Schaukelmethode:

Sie beginnen eine Geschichte, die Helferin setzt sie fort und zurück. Dabei können diese Geschichten gerade, einfach oder verwirrend gehalten werden, wichtig dabei ist es, dass Sie den Faden nie verlieren.

5. Diskussionstechnik:

Hier spielen Sie einen scheinbaren Streit zwischen Arzt und Helferin.

Dieser Streit ist natürlich nur gespielt und konstruiert. „Diskutiert“ wird um Kleinigkeiten.

zum Beispiel: Was fressen Igel? oder Sie streiten über den Unterschied zwischen zwei gleichen Dingen: Ist blau blauer als Blau?

6. Abkürzungen:

Was könnten verschiedene Abkürzungen bedeuten. Als Einstieg bieten sich natürlich Füllungsnamen an, z. B.: mod.

Jede andere Buchstabenkombination ist ebenso willkommen. Trainieren lässt sich dieses Spiel während des Autofahrens an Nummernschildern.

7. Lieber-als-Spiel:

Hier kommen wir zu einem etwas anspruchsvolleren Thema. „Lieber reich und gesund, als arm und krank“, ist ziemlich bekannt.

„Lieber ARM dran, als BEIN ab“, lädt schon eher zum NACH-DENKEN ein. Besonders gut funktionieren Worte mit Mehrfachbedeutungen! Viele Witze sind so aufgebaut.

8. Silbenspiel:

Welche TISCHe kennen sie? Welche BARs sind ihnen vertraut?

9. Worte wörtlich nehmen:

Auch hier öffnet sich ein sehr weites Feld von Trancespielen. Wenn jemand einen Weg einschlägt, ist der Weg dann kaputt? Wenn ein

Konzern tausend Stellen streicht, womit streicht er diese? Trainieren können sie dieses Spiel beim Lesen einfacher Boulevardblätter.

10. Sprichworte verfälschen:

Wiederum ein sehr wirkungsvolles Spiel. Wir sind seit Generationen an Sprichwörter gewohnt. Nun gehen Sie her und verfälschen eines und diskutieren mit ihrer Helferin darüber wie es richtig heißen könnte. Der Effekt auf die umstehenden Personen ist erstaunlich (im wahrsten Sinn des Wortes)

11. Märchen verändern:

Eine sehr elegante Methode, die allerdings etwas Übung verlangt. Sie erzählen ein bekanntes Märchen verändern aber den Inhalt. Sehr trancefördernd!

12. Was- wäre-wenn-Spiel:

Ein Spiel, das in sämtlichen Kneipen der Welt gespielt wird. „Was wäre wenn unsere Partei die Wahl gewinnen würde?“ „Was wäre wenn ich im Lotto gewinnen würde?“

Für die Praxis empfehlen wir aber abstraktere Themen: WWW der Mond eckig wäre, die Erde eine Scheibe usw.

13. Worte zerlegen u. neu deuten:

Welche Worte stecken im Wort Restaurant? Das Wort REST ist klar, AURA kennen wir auch und NT ist irgendein

Computerspiel. Also handelt es sich bei einem Restaurant um den Rest eines esoterischen Computerspieles. REST AURA NT

14. Dichten:

Finden sie gemeinsam mit ihrer Helferin Reime und Gedichte.

Zum Beispiel: „Jetzt ist Schluss mit dem Gejammer, jetzt kommt der Narkosehammer“ (in einem unserer Kurse entstanden, für die Praxis nur bedingt tauglich.)

15. Worte analysieren und Buchstaben verändern:

Zum Beispiel: Was unterscheidet einen Notar von einem Notarzt? 2 Buchstaben.

GE-Spiel (nach Udo Petscher): Ersetzen Sie die Buchstaben ge durch das Wort geistig. So wird aus dem Gedicht, geistige Dichte (wie treffend), aus Gedanken geistiges Danken usw.

16. Unvollständige Fragen stellen:

Unser Unterbewusstsein verträgt vieles aber eines sicherlich nicht:

Unvollständige Fragen.

Zum Beispiel: „Haben wir IHN schon gefüttert?“ Und dann legen Sie los, füttern ihn mit allem was Ihnen einfällt, ohne jedoch jemals zu erwähnen wen Sie füttern.

Unser UB ist darauf programmiert, Sätze und Fragen zu vervollständigen. Ich kenne kein Mittel sich dagegen zu wehren.

„Also sollen wir Jetzt?“

17. Choans:

Hier handelt es sich um eine alte fernöstliche Meditationstechnik. Dem Schüler werden unlösbare Rätsel aufgegeben, um seinen bewussten Verstand auszuschalten.

Beispiel: „Wie klingt das Klatschen einer Hand?“

18. Philosophietechnik:

Hier vereinigen sich alle vorherigen Techniken und Spiele. Die Kombinationsmöglichkeiten sind nahezu unendlich und für den Praxisalltag sicherlich ausreichend.



Dr. Robert Schoderböck
A-4550 Kremsmünster
Lange Stiege 1
scho@zahn1.at