

INHALT



Einleitung	7
Bestrebungen zur Veränderung von Systemen	7
Grundlegende Einstellungen in uns selbst verändern	10
Motiviert sein, das Leben zu bereichern	10
Über Bedürfnisse	10
Die spirituelle Grundlage gesellschaftlicher Veränderung	12
Grundlegende Einstellungen mit anderen teilen – über Strukturwandel .	15
Die Qualität von Beziehungen mit anderen Menschen	15
Die vier Schlüsseldimensionen gesellschaftlicher Veränderung. ...	15
Wie funktionieren Cliques und Herrschaftsstrukturen?	18
Erziehung, Bildung und menschliche Entwicklung	21
Über den Einsatz von Macht.	22
Über Autoritäten	23
Sich selbst und andere für Veränderungen bereit machen.	29
In wirklich bedeutende Ziele investieren	29
Mit der GFK transformieren.	31
Rollenspiel: Dialog mit einem „Cliquesführer“ – 1	33
Den Kern dessen erkunden, was in anderen lebendig ist	39
Feindbilder übersetzen	41
Üben, Üben, Üben	42
In produktiven Meetings den gesellschaftlichen Wandel erörtern	45
Rollenspiel: Dialog mit einem „Cliquesführer“ – 2	46
Rollenspiel: Dialog mit einem „Cliquesführer“ – 3	50
Schlussbemerkung	55
<i>Empfohlene Literatur</i>	57

Informationen über zertifizierte GFK-Trainer/innen im deutschsprachigen Raum.	58
Einige grundlegende Gefühle, die wir alle haben.	61
Grundlegende Bedürfnisse, die wir alle haben	61
Über das CNVC und die GFK	63
Über den Autor	66
Wie Sie den GFK-Prozeß anwenden können	67

Anmerkungen zur Übersetzung

- Wenn wir GFK praktizieren, suchen wir eine persönliche Beziehung zueinander. In Seminaren und Workshops zur Gewaltfreien Kommunikation wird daher in den meisten Fällen die persönliche Anrede per „Du“ von den TeilnehmerInnen gewählt. Deswegen wird in dieser Übersetzung aus dem Englischen, das die Unterscheidung zwischen „Du“ und „Sie“ nicht kennt, anschließend das „Du“ verwendet.
- Die weibliche und die männliche Form werden in der Übersetzung in „zufälliger“ Abfolge eingesetzt.
- In der Abschrift der Rollenspiele wurden die Aussagen, die zum Rollenspiel gehören, in einer anderen Schriftart gesetzt, um die Übersichtlichkeit und die Lesbarkeit der Rollenspiele zu erleichtern.