

SIMBAD – Deutsch

DENKSIMULATIONEN

Was ist eine Denksimulation? Eine Denksimulation ist eine mentale Übung, mit der man die Abductions Probleme lösen kann. Es gibt verschiedene Techniken: hier wollen wir über die Methode SIMBAD (Self Introduced Method for Blocking Abductions Definitely) sprechen.

Die Simbad ist eine etwas veraltet Methode im Vergleich zu den neuen Techniken wie zum Beispiel das TCDT (Triad Color Test Dynamics). Das Problem ist, dass die neuen Techniken eine führende Person brauchen, das heißt einen Experten, der die Simulation sehr gut kennt. Heutzutage gibt es Experten nur in Italien und (je eine Person) in Rumänien und Argentinien. Fürs erste werden wir nur die Simbad Methode erklären.

Diese Übung stützt sich auf die Mischung von drei Techniken, d.h. die transzendente Meditation von Maharashi Maesh, die Theorie von Kosslyn über virtuelle Bilder und das Moreno-Psychodrama.

Durch diese Übung wird das Subjekt in der Lage sein, Aliens oder „Parasiten“ zu erkennen, eine Besprechung mit der eigener Seele, Geist und Verstand aufzunehmen, die Aliens zu jagen und sich aus dem Phänomen Abduction zu befreien.

Die SIMBAD Methode

Macht es euch bequem und beruhigt euch.

Stellt euch als Fernseh-Moderator vor, in einem Round-Table-Gespräch.

Stellt euch das Fernsehstudio vor, den Tisch wo die Gäste, von euch eingeladen, Platz nehmen werden.

Lasst euch Zeit, um euch die Materialien und die Farben des Zimmers, der Stühle, der Möbel, die Tele-Kameras vorzustellen.

Beobachtet die Wärme, die von dem Konstruktionsmaterial ausstrahlt.

Stellt euch die rau der Materialien vor.

Lasst euch noch Zeit, um euch die Lichter und die Geräusche des Raumes vorzustellen.

Wenn ihr wollt, könnt ihr auch das Publikum einsetzen.

Vorsicht, dass ihr euch nicht über die Kabel der Fernsehkameras stolpert, die werden euch gleich ins Bild nehmen.

Bereitet auch einen großen Spiegel vor: er muss so positioniert werden, dass die Gäste, wenn sie hereintreten, vor dem Spiegel vorbeigehen müssen.

Wenn ihr fertig seid, könnt ihr mit der Sendung anfangen: ihr werdet euch an die Kamera Nummer 1 wenden und werdet einen Satz wie diese sprechen:

„Meine Damen und Herren guten Abend,

heute werden wir ein sehr wichtiges Thema behandeln. Der Gegenstand des Gesprächs ist: Ich und die Aliens.

Um dieses Thema zu behandeln, haben wir einige Gäste eingeladen. Bitte, es können jetzt meine Seele, mein Geist und mein Verstand hereinkommen, aber immer einzeln und hintereinander.

Ladet ihr eure Seele, euren Verstand und euren Geist ein, sich im Spiegel zu betrachten. Kontrolliert, dass die Spiegelbilder identisch sind. Achtet darauf, wenn die Bilder anders sind, d.h. dass die Gäste eine falsche Identität haben. In diesen Fall müssen Sie nochmals eure Seele wieder rufen bis „etwas“ reinkommt das sich identisch widerspiegelt.

Wenn die Gäste hereinkommen, merkt ihr wie Seele, Geist und Verstand gebildet sind, wie und wo sie sich hinsetzen; sitzen sie auf den Stühlen? Welcher Form auch immer haben, setzt die Simulation fort.

Wenn alle 3 Gäste bei Tisch sind, könnt ihr anfangen Fragen zu stellen, aber immer beginnend mit der Seele.

Bittet sie sich vorzustellen und fragt ihr sie, ob sie die anderen Gäste kennt.

Tut das Gleiche mit Verstand und Geist.

Jetzt fragt ihr die Seele, ob sie das Alien- Problem kennt. Fragt das auch den Verstand und den Geist.

Es wird eine Debatte eröffnet.

Wenn die drei miteinander einverstanden sind, werdet ihr im Fernsehstudio einen Bildschirm herablassen, worauf eure Seele Bilder zeigen wird, als die Aliens kamen.

Nach der Diskussion werdet ihr die Aliens einladen, so viele ihr wollt, am Tisch zu sitzen. Die Aliens sind so viele ihr wollt: sie können im Studio sein, in der Videokonferenz, am Telefon.

Die Gäste werden durch die Tür hereinkommen; ihr werdet jeden Gast beim Namen oder mit einer Abkürzung nennen. Lasst sie wohin sie wollen Platz nehmen.

Stellt euch den Saal vor, die Mikrofone, die Stühle.

Lasst euch Zeit, die Anordnung und die Art des Lichtes anzuschauen.

Schaut die Gäste an: welches Aussehen haben sie? Wie sind sie gekleidet? Wie betrachten sie sich? Wie scheinen sie euch?

Beobachtet das Verhalten jeder Einheit.

Es ist möglich, dass am Tisch freie Stellen bleiben oder, dass ihr ein neuer Platz hinzufügen müsst.

Beobachtet die Anordnung um den Tisch und notiert euch die Lage eines jeden Gastes. (Nachher müsst ihr eine schematische Zeichnung mit der Lage und der Beschreibung eines jeden Gastes

entwerfen).

Wenn die Gäste alle gekommen sind, bittet ihr sie, sich vorzustellen.

Erinnert euch, dass ihr die Moderatoren seid: wenn ihr eine Diskussion mittendrin abbrecht, müssen sie das respektieren.

Nach dem Vorstellen beginnt ihr mit Fragen: ihr könnt alles fragen, aber die Seele muss immer als erste antworten.

Die erste Frage ist obligatorisch:

„Kennst du diese Aliens- Gäste, die an diesem Tisch sind?“

„Weißt du, wer sie sind und was sie wollen?“

Nach dieser obligatorischen Frage fängt man die Debatte an, die möglicher Weise für mehrere Episoden fortsetzen wird (um euch nicht zu viel zu ermüden).

Dann wendet ihr euch an die verschiedenen Gäste und fragt sie, was sie über das Aliens- Problem denken. Was sie hier machen und was ihre eigentlichen Gründe sind.

Fragt sie, ob jemand ihnen hilft, ob sie Freunde oder Feinde untereinander sind, und wann sie die Arbeit beenden werden, etc.

Die Debatte hat die Aufgabe festzulegen, warum die Aliens hier sind und welches Verhältnis sie mit eurer Seele, eurem Geist und eurem Verstand haben.

Ihr könnt auch Filmberichte zu Hilfe nehmen. Zum Beispiel, wenn eure Seele mit den Gästen uneinig ist, könnt ihr die Filmberichte benutzen und zeigen was echt passiert ist. Kommentiert die Bilder mit den Gästen. Die Filmberichte wurden von eurem Gehirn aufgenommen und die visuellen Daten wurden von ihm geliefert. Diese Daten sind eure Erfahrungen: jetzt könnt ihr sie auf die Leinwand projizieren.

Habt keine Angst, euch die Taten vorzustellen: euer Gehirn hat das Erlebte vollständig registriert und es weiß, welche Bilder es zeichnen kann.

Zum Schluss der Sendung, um zu dem Schluss zu kommen, fragt ihr eure Seele, ob sie mit der Anwesenheit der Aliens einverstanden ist.

Wenn die Antwort nein ist, ladet ihr sie ein, das Problem direkt zu lösen.

Veranschaulicht ohne Eile eure Seele am Werk.

Beobachtet den Moment, in dem die Seele das Problem löst; beobachtet, wie die Seele erscheint, wann sie ihren „Wille“ benutzt. Beschreibt die Szene in einer Erzählung.

Zieht während der Debatte eure Gefühle in Betracht, und lasst ihr freien Lauf.

Betrachtet die Figuren in den Augen, wenn ihr sie mit der Kamera ins Bild nehmen wollt.

Am Ende ist es sehr wichtig, die 3 Gäste zu grüßen und einen neuen Termin vereinbaren: im

zweiten Treffen außer diese 3 Gäste (Seele, Verstand und Geist) werden gleiche oder neue Alien-Gäste eingreifen, die weiter den Stand der Dinge zeigen werden.

Zum Schluss macht ihr eine Zeichnung und schreibt eine kurze Erzählung über die ganzen Erfahrungen.

Ich erinnere euch, dass diese Übung ausschließlich für echte entführte Personen entworfen wurde, jedoch die nicht- Entführten können es tun, um ihre Entfremdung vom Phänomen zu sanktionieren.

SIMBAD FÜR AUDITIV UND KINÄSTHETISCHE PERSONEN

Stellt euch vor in einem Raum im Halbschatten zu sitzen. Ihr sitzt in einem sehr bequemen Sessel.

Stellt euch den Sessel vor, seinen Stoff, seine Form und beobachtet seinen Komfort und seine Bewegungsfähigkeit.

Nehmt den Geruch des Stoffs und der Materialien des Sessels wahr (auch die Temperatur der Materialien).

Untersucht eure Kleider und wählt eine Kleidung für die SIMBAD Übung.

Am Anfang ist das Zimmer leer und im Halbschatten; nur schwaches Licht beleuchtet die Wände. Man hat Mühe, den Rest zu sehen. Gegenüber dem schönen Sessel, den ihr geschaffen habt, gibt es einen großen Schreibtisch, auf dem es drei Videotelefone es gibt.

Analysiert den Schreibtisch: berührt die Oberfläche, beobachtet die Rauheit, die Wärme und die Gefühle, die er überträgt.

Eines der drei Videotelefone ist rechts, ein anderes links von euch und das dritte vor euch.

Die Videotelefone wurden mit verschiedenen Materialien konstruiert; auch wenn ihr nicht gut sehen könnt, könnt ihr sie berühren und die Unterschiede zwischen den drei Telefonen verstehen.

Ihr könnt die Freisprechanlage, den Hörer oder den Schirm benutzen.

Wenn ihr fertig seid, könnt ihr die drei Hörer abhängen oder die Freisprechanlage einschalten oder den Videoschirm betätigen.

Die drei Telefone sind ständig mit Seele, Verstand und Geist verbunden. Wenn ihr mit ihnen sprechen wollt, müsst ihr den Kontakt betätigen. (Auch durch eine Video-Konferenz oder was immer ihr möchtet, ihr könnt Bilder und Töne der drei Telefonen auf einem Bildschirm vor eurem Schreibtisch projizieren).

Wenn ihr fertig seid, aktiviert ihr die drei Kommunikationen: beginnt immer mit der Seele, dann kommen Verstand und Geist; bittet sie, sich vorzustellen und fragt sie, ob sie die anderen Gäste kennen.

Jetzt fragt die Seele, was sie über Aliens weiß, wann sie anwesend sind oder wenn sie nie angekommen sind.

Richtet es so ein, dass sich Verstand und Geist an der Diskussion beteiligen.

Notiert euch, welche Hand ihr benutzt, um die Hörer zu abzuhängen.

Wenn die Gäste die Aliens kennen, fragt ihr sie, wer sie sind und was sie euch getan haben.

Lasst andere Telefone auf dem Tisch erscheinen, eines für jeden Alien, (ihr könnt auch immer Video und Bilder benutzen)

Jetzt, wenn eure Seele will, kann sie die Konversation für immer ausschalten. Ihr könnt die Kommunikation schneiden oder die Telefonleitung verbrennen: auf diese Weise wird das Alien mit der Konversation aufhören, um nicht verbrannt zu werden.

Am Ende der Konversation visualisiert ihr die drei Telefone, die zu Seele, Geist und Verstand gehören: sie schmelzen zusammen und werden ein neues Telefon, mit dem ihr mit der Triade sprechen könnt.

Tricks um die Aliensinterferenzen während des Simbad zu vermeiden.

Wenn ihr einen Simbad macht, kann der Alien euer Gehirn stören, um den Text nicht zu beenden.

Es kann passieren, dass....

- ...die Kontakte ausgeschaltet werden.
- ...das Licht ausgefällt.
- ...das Telefon klingelt
- ...Gegenstände unerklärlicherweise fallen.
- ...jemand euch ruft und ablenkt...
- ihr fühlt einen starken Schmerz im Körper (gewöhnlich in den Gliedmaßen)
- ...ihr fühlt einen starken Druck über dem Herzen.
- ...Anima nicht kommt.
- ...wer kommt, ist nicht der, wer er sagt zu sein.

Erinnert euch: ihr leitet den SIMBAD und ihr seid kräftiger als die Aliens. Ihr habt Seele! Wenn sie das Licht ausmachen, zündet es wieder an! Geht weiter, was auch immer passiert.

Technik des Spiegels

Manchmal das, von dem wir denken, es sei die Seele, in Wahrheit ein Alien ist. Lasst die Seele, den Verstand und den Geist vor den Spiegeln vorbeigehen. Wenn das Spiegelbild verzerrt oder abwesend ist, ist es nicht die Seele.

Der Spiegel ist auch sehr wichtig, wenn man Schwierigkeiten hat, mit der Seele zu sprechen, weil sie nicht erscheint.

Verschiedene Gründe, wenn die Seele nicht erscheint:

-sie existiert nicht.
- ...sie hat Angst vor den Aliens im Zimmer.
- ... sie ist in einer Falle gefangen; Aliens wollen nicht, dass sie erscheint.

Wenn die Seele nicht existiert, wird sie nie erscheinen; es gibt keine Abduction.

Wenn die Seele Angst hat, muss sie den Spiegel durchqueren. Ihr werdet entdecken, dass die Seele in dem anderen Teil ist und wegen der Aliens nicht kommt.

Die Seele muss überzeugt sein, dass sie viele Kapazitäten hat.

Wenn die Seele gefangen ist, müsst ihr sie in anderen Zimmern suchen.

Das ist eure Simulation: ihr müsst machen, was ihr wollt!

Löst eure Probleme mit eurer Einbildungskraft. Benutzt Intelligenz und Unternehmungsgeist; Aliens haben keine.