

Strategia lui Walt Disney (după Robert Dilts)

1. Exploratorul caută o situație X în care îi sunt necesare mai multe idei sau pentru care dorește o strategie de realizare. Din poziția META, Exploratorul plasează marcatorii ancorelor de poziție pentru:

- a) **Visător** – el poate produce orice idee, fantezia lui nu cunoaște limite;
- b) **Realizator** – el trăiește transpunerea în fapte a ideilor Visătorului, trăiește visul ca și cum ar fi adevărat;
- c) **Critic** – el apreciază informațiile de până acum și comentariile. Treptat apar dorințe de schimbare, sunt prevăzute posibilele obstacole/provocări...)

2. Ghidul îl roagă pe Explorator să intre în poziția **Visătorului** și să dea frâu liber ideilor legate de tema X: imagini, filme, culori, umbre, sunete, senzații... chiar și ceea ce visătorul nici măcar în vis nu și-ar putea permite. Când **Visătorul** a creat o „imagine” cu care este mulțumit, părăsește ancora de poziție și break-state în poziția META.

La acest punct este important ca exploratorul să prezinte o situație ideală.

3. Ghidul îl roagă pe Explorator să intre în poziția **Realizatorului** și să perceapă cum se simte în noua situație creată. Trăiește corporal și emoțional cum ar fi când această fantezie ar fi realitate. Se caută soluții pentru ca fantezia să devină realitate. Exploratorul părăsește ancora de poziție și break-state în poziția META.

La acest punct este important ca exploratorul să prezinte un plan concret de implementare a soluției ideale identificate anterior.

4. Ghidul îl roagă pe Explorator să intre în poziția **Criticului** și să audă ce critici există: de exemplu comentarii ale unor persoane sau ale vocii sale interioare. El poate separa vocile și comentariile celorlalte persoane de propriul său dialog interior. Exploratorul părăsește ancora de poziție și break-state în poziția META.

La acest punct este important ca exploratorul să aducă critici constructive (cum poate fi îmbunătățită atât soluția ideală cât și planul concret de realizare). Întrebările de ”ecologie” pot ajuta la acest punct.

5. Atunci când **Criticul** nu este mulțumit pe deplin, urmează o nouă rundă (punctele 2,3,4). Se vor realiza câte runde sunt necesare pentru a se ajunge la mulțumirea **Criticului** – în principal, **Visătorului** și **Realizatorului** – în secundar.

6. Proiectarea în viitor: În ce împrejurări vei folosi această strategie și când anume?

* Important: după fiecare rundă are loc schimb de idei din poziția META. Dacă nu dorim acest lucru putem să creăm ancore chinestezice suplimentare pentru fiecare stare (visător, realizator și critic) la începutul procesului.

STIL DE GÂNDIRE	VISĂTOR	REALIST	CRITIC
ORIENTARE CĂTRE	Ce?	Cum?	De ce?
REFERINȚĂ DE REPREZENTARE	Viziune	Ațiune	Logică
ABORDARE	Implicat	Implicat	Distant
CADRU TEMPORAL	Termen lung	Termen scurt	Termen lung și scurt
REFERINȚĂ	Internă - sine	Externă - mediu	Externă - ceilalți
MOD DE COMPARAȚIE	Potrivire	Potrivire	Nepotrivire