

Het kruispunt

Daar staat hij dan, verbaasd. Zijn weg eindigt op een kruispunt waar nog vijf andere wegen vertrekken. Nergens staat er enige aanduiding waar die wegen naartoe lopen. Op de wegwijzer naar de weg waar hij net vandaan komt staat evenmin een aanduiding. Nochtans, ik weet wel waar ik vertrokken ben en ik kan dus anderen vertellen waar die weg naartoe loopt, zegt hij tegen zichzelf. Wacht even, is dat wel zo? Waar kom ik eigenlijk vandaan? Ik heb in de loop van de voorbije jaren verschillende malen een afslag genomen, om uiteindelijk op de laatste weg te komen die hier naartoe leidt. Wel heb ik steeds de wegwijzer “Succes verzekerd” gevolgd. Nu staat er niet zo’n pijl. Langs de kant van de weg zit een meisje te spelen. Ze heeft een bordspel met daarop het kruispunt waar hij staat! Bij de richtingaanwijzer waar hij vandaan komt ligt een kaartje en daarop staat “Succes verzekerd”. Hoe kan dat nou? Waar heb ik iets gemist? Moet ik nu terug?

- Meisje, waar lopen die andere wegen heen?
- *Dat weet ik niet. Dat kiest ieder die dit spel speelt. Kijk, ik heb vijf kaartjes en een dobbelsteen. Eerst schrijf je op ieder kaartje een bestemming. Die leg je dan bij de genummerde richtingaanwijzers. Vervolgens werp je de dobbelsteen. Het getal van de dobbelsteen geeft aan welke weg je moet lopen.*
- Hoe kan dat nou? Wegen bereiken toch steeds hetzelfde doel? De wereld verandert toch niet zomaar en toch zeker niet omdat ik iets op een kaartje schrijf.
- *Als jij dat zegt zal dat wel zo zijn voor jou. Maar zo speel je het spel niet.*
- Hoe komt het dat er bij die ene pijl het kaartje “Succes verzekerd” ligt?
- *Oh, dat is van de vorige speler. Wanneer je weggaat neem ik alle kaartjes weg behalve dat bij de weg die jij kiest. Dat laat ik liggen voor de volgende speler.*
- Goed, ik heb het spel begrepen. Maar waarom zou ik het spel spelen? Ik ga mijn leven toch niet laten afhangen van een dobbelsteen! Ik kan toch gewoon een van de wegen kiezen en verder lopen.
- *Ja, zei het meisje, dat kan je doen. Dan kies je uit vijf onbekende wegen. Je kunt ook naar mijn grote zus gaan die ginder zit. Zij heeft hetzelfde bordspel als ik, echter zonder dobbelsteen en met een spel kaarten die reeds zijn ingevuld. Je kiest dan blind vijf kaarten en zij helpt je daaruit de juiste keuze te maken.*

- Ik wil eerst wel weten wat er op haar kaarten staat.
- *Dat zal ze niet laten zien, zo werkt haar spel niet.*
- Wacht even, ik kan jouw spel ook spelen zonder dobbelsteen! Ik kan iets op de kaartjes schrijven en zelf kiezen waar ik heen ga.
- *Ja, zei het meisje, dat is een andere mogelijkheid, een die weinigen kiezen.*
- Wat wordt er zoal op de kaartjes geschreven?
- *Wat maakt het uit voor jou? Wil je de weg van een ander lopen of je eigen weg?*
- O.K. dat heb ik begrepen. Ik zocht enkel wat inspiratie.
- *Stel dat je twintig kaartjes mag invullen wat zou er voor jou op kunnen staan? Tracht eens jezelf te inspireren.*
- Goed, ik denk dan aan:
 Dit lukt je zeker
 Een gevaarlijk avontuur
 Hier hoeft je weinig moeite voor te doen
 Gewoon verder gaan met hoe je het doet
 Dit vergt een totale ommekeer
 Oefen, oefen, oefen
 Vorder met kleine stappen
 De eerste stappen zijn de belangrijkste
 Opgelet voor de valkuilen
 Doe, denk niet lang na
 De weg is het doel
 Jij bent de eerste op deze weg
 Een uitdaging die je aankan
 Wandel aandachtzaam (mindful)
 Loop met iemand samen
 Houd vaak halt en kijk goed rond
 Vermijd de voetsporen van anderen
 Je bent wat je doet
 Naar het land van Wu-wei¹
 Iemand wacht op jou
 Oh ja, ook: Succes verzekerd
- *Nu dan, je kunt er aan beginnen. Wil je vijf kaartjes? Of ga je toch liever naar mijn zus?*

¹ Lees meer in: Wu-wei– Bereik meer met actief niet-doen → [Korte teksten](#)