

## WÖRTERBUCH VON GEISTIGEN BEGRIFFEN

THEMA	BEGRIFF	ERKLÄRUNG
<b>Wesen</b>	Wesen	Ein Anteil von Energie, der lebt und Erfahrungen mit seinen Taten sammelt. Jedes Wesen hat einen Teil von Bewusstsein (eine Art Höheres Ich) und Lebendigkeit (Lebensfunke).
	3D-Wesen	Jedes Wesen, das seine Verkörperung in 3D hat. Die Wesen können verschiedene Bewusstseins Ebenen haben und verschiedenen Zwecken dienen. Z.B. Pflanzen, Bäume, Tiere, Vögel, Menschen.
	Mensch	Ein verkörpertes Wesen mit Selbstbewusstsein und der Fähigkeit "Gut" und "Böse" zu erkennen, im 3D-Körper eines Humanoiden. Ein Mensch hat mehrere Körper. Die vier Physischen Körper: Materieller, Astraler, Mentaler, Ätherischer. Wesenszentrum des Menschen ist die Seele.
	Astrale Wesen	Ein Wesen das in der Astralen Welt wohnt. Es hat keine 3D-Verkörperung, kann aber durch Gedanken- und Gefühlsverbindungen mit Menschen, Tieren oder anderen lebenden Wesen wirken. 4D-Wesen, Naturgeister, Elementarwesen.
	Egregor	Ein Wesen gebaut von Menschen mit seinen Gedanken, das lebt und den Mentalen Plan beeinflusst. Jede Firma hat einen dahinter stehenden Egregor. Jedes Land hat einen Egregor. Z.B. CocaCola hat einen riesigen Egregor, der gepflegt wird mit glänzender Werbung und gefüttert von allen Menschen, die CocaCola kaufen "wollen" [Wohin Gedanken und Gefühle fließen, dahin fließt auch die Energie des Denkers].
	3D-Welt, Physischer Plan, Physische Welt	Welt, die aufgebaut ist auf 5 Basiselementen: Erde, Wasser, Feuer, Luft, Äther. Die materielle Welt, in der der Mensch leben kann. Von hier kommen Sehen, Schmecken, Hören, Riechen, Tasten (Sinne).
	Astrale Welt, Astraler Plan	Zeit/Raum, der aus Gedanken und Emotionen besteht, von auf der Erde lebenden Wesen, hauptsächlich gebaut von Menschen. Die am dichtesten besiedelten Orte haben das meiste Kollektivpotenzial, die höchste Realitätsdichte.
<b>Wesensteile des Menschen</b>	Lebensfunke	Die Essenz/Das Basiselement der Lebendigkeit - Empfänger/Leiter von Universumsenergie, inkl. Bewusstsein und seiner Verkörperung. Der Lebensfunke liegt im Herz. Bei selbstbewussten Menschen haben sich Körper und Seele geeinigt, die Seele überlagert den Physischen Körper und dadurch liegt der Lebensfunke im Zentrum der Seele.
	Höheres Ich, Höheres Selbst	Selbstbewusstseinsteil des Schöpfers, der das Wesen begleitet.

<b>Wesensteile des Menschen</b>	Seelenaspekt	Ein Teil der Seele, der auf seinem eigenen Weg Erfahrungen macht, durch sein eigenes Bewusstsein. Z.B. Ein Mensch. Z.B.2. Ein Hund, der bei dem Menschen als "Seelen-Zwinger" angekommen ist, um zu helfen sich öfter Zeit zu nehmen raus zu gehen oder um ihn zu schützen.
	Seele	Das Höhere Wesen, das den Menschen auf seinem Erfahrungsweg leitet und führt. Teil des Göttlichen Bewusstseins mit eigenem Bewusstsein und Evolutionsaufgaben. Besteht aus 12 Seelenaspekten.
	Oberseele	Die Familie von Seelen
	Monade	Die Erschaffer von Oberseelen. Die 144 Galaktischen Wesen.
	Obermonade	Die Familie von Monaden. Die 12 Wesen dieses Universums.
	Oberwesen	Der oberste selbstbewusste Wesensteil des Selbst-Schöpfers, der noch mit eigenem Ich ist. Beinhaltet 12 Obermonaden.
	Lichteltern	Wesen, die die Monade des Menschen erschaffen haben. Eltern erschaffen "Kinder" und geben Entwicklungsrichtungen vor. Geschaffen wird die Monade durch "Heiliges Singen". Jede Seele hat ihren einzigartigen Vibrationsgesang, mit dem sie erschaffen ist. Diese Info steht in der Mandala der Seele geschrieben. Falls das Mandala zu stark gestört ist, soll ein Heiler die Lichteltern bitten, den Gesang der Seele-Schöpfung erneut zu singen und dadurch das ursprüngliche Mandala zu erneuern.
	Mandala der Seele	Enthält Informationen über das Universum, die Galaxie und die Evolutions-Aufgaben für das Wachsen. Man kann sie sich vorstellen als eine Art Indisches Mandala, das aus übersinnlichen Struktur- und Informations-Elementen als Ornamente, Muster, einzigartig gestaltet ist. Die Reinheit dieses Mandala ist sehr wichtig, um die "Augen der Seele" offen zu haben. Dann weiß die Seele Bescheid, welche Richtung sie gehen soll, was für sie harmonisch ist, wo sie Zugang hat, wo die benötigte Information ist, usw. Eine der ersten Aufgaben des Heilers ist das Mandala zu reinigen, weil die Seele dann besser helfen kann, damit auch der Mensch "mit offenen Augen" leben kann.
	Vibration	Energieschwingung / Grundschwingung
	Physischer Körper	Körper das ein Wesen annimmt beim Inkarnieren in diese Physische 3D-Welt: Materieller, Astraler, Mentaler, Ätherischer Körper.
	Göttliche Körper	Körper (7) die den Göttlichen Bewusstseinsteil annehmen, um eigenen selbstbewussten Erfahrungsweg zu gehen: Informativer, Ideen, Buddhistischer, Nirvanischer, Brahma, Atmischer, Absoluter Körper. Ein Wesen hat nur dann Göttliche Körper, wenn es auf dem Lichtevolutionsweg ist.

<b>Physische Körper</b>	Physischer K., Materieller K.	Der 3Dimensionale Körper eines verkörperten Wesens.
	Astraler K., Emotionaler K.	Der Emotionale Körper eines Menschen - enthält alle Emotionen, die der Mensch in den ca. letzten 2 Jahren in sich getragen oder ausgestrahlt hat.
	Mentaler K.	Der Gedanken-Körper des Menschen - enthält alle Gedankenformen, Muster, die der Mensch im Bewusstsein hält.
	Ätherischer K.  Elementarer K.	Der Basis/Elementar-Körper eines 3D-Wesens - enthält alle Informationen über DNS, Organe, Baustoffe, Wissen wie Erneuerung und Wachstum des Körpers passiert. Der Unterbewusstseins-Körper eines 3D-Wesens - enthält alle Informationen über dessen physische Funktionen: Nahrung, Gehen, Trinken, Tasten, Organe, usw. Je selbstbewusster ein Mensch wird, umso mehr geht dieser Körper in den Ätherischen Körper über, wo alles durch mentale Gedanken seines Besitzers kontrolliert werden
<b>Hilfs-Körper</b>	Vitaler K.	Dient als Energie-Verteiler - ist immer in Verbindung mit Schöpfer, empfängt die Energie vom Schöpfer und leitet sie weiter an Körperteile und Ausdrücke seines Besitzers. Sitzt im Herzen des Menschen. Verantwortlich für genügend Lebenskraft um die Ziele seines Besitzers durchzusetzen. Staut die Energie, falls der Mensch in die falsche Richtung geht oder etwas Disharmonisches tut, etwas entgegen dem Lichtplan des Schöpfers und Planeten.
	Kausaler K.	Enthält Information über bisherige Erfahrungen und Tätigkeiten. Lichtaufsammlungen. Wissen, Bewusstseinskristalle, ganzer Reichtum, was der Mensch/Wesen in bisherigen Inkarnationen auf verschiedenen Planeten gesammelt hat.
<b>Göttliche Körper</b>	Informativer K.	Enthält Informationen des Karmas, der Szenarien und Erfahrungen des Menschen. Ist die Informations-Dimension des Kausalen Körpers.
	Ideen K.	Enthält Informationen über die Ziele, Ideen, Aufgaben des Menschen.
	Buddhistischer K.	Enthält die Liebe-Energie-Formen, Vergebungsenergie des Menschen.
	Nirvanischer K.	Enthält die Lichtfähigkeiten und -begabungen, Licht-Instrumente, Licht-Portale, -Energiequellen, -Wissen, Licht-Kristalle, -Strahlen des Menschen.
	Brahma K.	Enthält Informationen über die Göttlichen Fähigkeiten, das Göttliche Wissen des Menschen.
	Atmischer K.	Enthält Informationen über die Fähigkeit des Menschen, die Absolute Realität bewusst wahr zu nehmen und damit umzugehen.
	Absoluter K.	Enthält Bewusstsein, dass der Mensch ein Lichtteil des Schöpfers ist, mit dem Schöpfer verbunden ist, selbst Schöpfer ist.

<b>Energetische Einflüsselemente</b>	Programme	Eine Mentale, Astrale oder anders gebaute Wirkung zwischen Mensch/Wesen und seiner Umgebung. Beispiel: Mensch reagiert in bestimmter Situation auf bestimmte Art, weiss aber selbst nicht, warum er das so tut. Z.B. wenn Jan eine Frau mit blonden Haaren sieht, hustet er.
	Matrizen	Bereich mit einem oder mehreren Programmen. Z.B. Beziehungsmatrizen - alle Matrizen, die Einträge (Programme) enthalten über das Verhalten oder Wirken in Beziehungen.
	Kristalle	Ein energetischer Edel-Baustein, der eigene Strahlung, Portale, Verbindungen, Ausdruck hat. Wirkt folgendermaßen: Die Lebenskraft oder der Lebensfluss fließt durch das Bewusstsein/Oberbewusstsein des Menschen und wird durch einen Durchfluss des Kristalls in einer bestimmten Art ergänzt, und fließt weiter wie ein lebendiges Programm. Z.B. ein Bewusstseinsteil von Kraftgefühl - der Mensch fühlt sich in jeder Situation, in der er ist, immer kraftvoll. Z.B.2. ein Unterbewusstseinsteil mit "ich bin Teil des Planeten Erde" - der Mensch hält die Natur sauber, weil er weiß, dass sie ein großes lebendiges Wesen ist.
	Strahl	Energiefluss mit bestimmten Vibrationen. Wenn man diese aufnimmt oder durch sich weiter leitet, richtet man die bestimmte Energie an ein Ziel, einen eigenen Fokus. Z.B. man nimmt einen Strahl mit Liebeenergie, leitet ihn durch sich selbst und schickt ihn weiter an einen lieben Menschen. Wenn man die Energie durch sich selbst leitet, ergänzt man auch sich selbst mit dieser Energie. Z.B.2 Strahl-Arten: Liebestrahl, Kraftstrahl, Wissenstrahl.
	Verbindung	Informativer und Energetischer Fluss von Energie, der sich auswirkt auf Gedanken und/oder Ausdruck des Menschen/Wesens. Z.B. Monika geht eine Straße entlang und fühlt, sie sollte ihre Mutter anrufen. Z.B.2. Jan geht die Straße entlang und bekommt konstruktive Gedankenformen von seinem Lichtlehrer für die Lösung eines lange überlegten Themas.
	Magnete	Wenn man etwas Bestimmtes anzieht. Z.B. Monika zieht immer schick angezogene, selbst-verliebte Männer an, weil sie in sich einen Anziehungsmagneten dafür hat, weil sie lernen soll, sich selbst etwas mehr zu lieben.
	Implant	Wenn man von einem anderen Menschen/Wesen eine Matrize, ein Erfahrungsmuster, Wissen bekommt, um bestimmte Infos in einer bestimmten Art zu interpretieren. Z.B. Seit Jan die Melanie kennt, mag er nicht in den Regen rausgehen, weil die Melanie Angst vor Donner hat.
	Imprint	Was der Mensch unbewusst aufgedrückt bekommt als sehen/arbeiten/wirken/beobachten/... Muster von seiner Umgebung. Z.B. weil Jan in einem Bauernhaus geboren und aufgewachsen ist, denkt er, dass es "normal" ist zu essen obwohl man keinen Hunger hat.
	Vorhang, Verschleierung	Geistiges, mentales Hindernis, das verhindert die wahre Realität zu sehen. Z.B. Jan erkennt nicht, dass sein Lieblingsbäcker ihm nur deshalb Witze erzählt, weil der Bäcker ihn als Kunden behalten will. Z.B.2. Monika arbeitet in einer Versicherungsfirma um Geld zu verdienen und erkennt nicht, dass ihre Arbeit in den Menschen Angst oder Parasiten hinterlässt.

<b>Energetische Einflüsselemente</b>	Hologramm	Ähnlich wie Vorhang, manipuliert aber noch zusätzlich die Realität - eine Matrize, die zwischen dem Bewusstsein des Menschen und der Realität steht. So ähnlich wie hochentwickelte Brillen mit eingebautem Fernseher, der Sachen in der Umgebung als etwas anderes erscheinen lässt.
	Erfahrung	Wissen, das der Mensch gesammelt hat während seines Lebens, in dieser und in anderen Inkarnationen.
	Aufsammlungen	Energetische Stoffe, die man gesammelt hat durch seine Wirkung in diesem oder früheren Leben, inklusiv allen Erfahrungen. Z.B. Jan hat einmal einem kleinen Kind geholfen, nachdem es ausgerutscht war, aufzustehen. Die Seele des Kindes hat Jan einen Positiven Energetischen Stoff dafür geschenkt. Kann sein, dass Jan in diesem Leben deswegen viele liebe Kinder um sich hat. Z.B.2. Ein Mensch mit vielen Lichtaufsammlungen ist sehr positiv und bekommt viel Unterstützung von seiner Umgebung.
	Karma	Aufsammlungen meines Wirkens in dieser 3D-Welt. Wenn der Mensch eine Firma leitet, dann zählt alles was die Firma macht als Karma für diesen Menschen. D.h. gute Arbeitsplätze bauen ein gutes Karma.
	Antennen	Verbindungs-Elemente in energetischen Körpern, die die Info weiterleiten, was der Mensch denkt und tut. Das erlaubt anderen Wesen die Infos zu erhalten. Z.B. Simon wollte schwimmen gehen, genau auf dem Weg dahin wird er etwas für ihn Vorbereitetes treffen.
	Chips	Ähnlich wie materialistische Matrizen. Bei Matrizenmanipulationen denkt der Mensch er soll etwas machen und tut das so. Bei Chips - macht der Mensch etwas, weiss aber gar nicht warum. Die "billige Version" um Menschen zu programmieren.
<b>Störungen</b>	Blockaden	Jegliche Art von energetischen Einflüsselementen, die den freien Licht-/Lebens-/Bewusstseins-Energiefluss für das Vorankommen und Wachsen des Wesens eingrenzt, manipuliert oder stört
	Gewohnheiten	Man ist gewohnt in bestimmter Art und Weise zu reagieren. Diese Gewohnheit kann von vorherigen oder aus diesem Leben kommen. Einige davon sind in der aktuellen Umgebung oder Zeit aber nicht mehr harmonisch oder passend.
	Manipulationen, Manipulations-Matrizen	Energetische Einflüsselemente, die den Ausdruck und die Wirkung eines Menschen beeinflussen, ihm aber nicht bekannt sind und es nicht erwünscht ist, dass es ihm bewusst wird.
	Parasit	Ein Wesen, das sich an andere bindet und die Lebensenergie von diesen abzieht. Meistens sind Parasiten Astrale Wesen.
	Besetzung	Ein Wesen übernimmt den 3D-, Mentalen oder anderen Körper eines 3D-Wesens, um dessen Ausdruck/Energiefluss zu beeinflussen.

<b>Szenario</b>	Szenario	Erfahrungs-, Lern-, Entwicklungs-Weg des Menschen/Wesens (siehe auch "Energie-Charakteristiken")
	Ursprüngliches Szenario	Szenario, das die Seele vor der Inkarnation vorgesehen hatte durchzugehen.
	Aktuelles Szenario	Szenario, nach dem das Leben eines Menschen gerade jetzt läuft
	Lichtszenario	Szenario, durch das der Mensch sich am besten (harmonisch, voranbringend, leistungsvoll) voran entwickeln kann, in seinen Fähigkeiten, Erfahrungen, als ein vollständiges Wesen des Universums, mit unendlichem Wachstumspotenzial.
<b>Innere Energien des Menschen</b>	Kundalini	Urenergie des Universums und Schöpfungskraft des Menschen. Im unerweckten Zustand schlummert sie im 1. Wurzelchakra, wenn sie aber erwacht, schlängelt sie sich im zentralen Energiekanal im Rückenmark empor. Gelangt sie bis zum 7. Kronenchakra, kann sich die Kundalini mit dem reinen Bewusstsein rückverbinden und der Wiederaufstieg führt zur Schlangenkraft.
	Schöpfungsenergie	Energie, die man benutzt um zu schöpfen, um Samen auszusäen, zu formen, zu helfen in einer bestimmten Form zu wachsen. Kundalini ist eine reiche Schöpfungsenergie, geeignet für den Ausdruck auf dem Planeten Erde.
	Lebendigkeits-Energie	Lebenskraft, Wunsch zu wachsen, voran zu kommen, erfolgreich zu sein, zu evolutionieren. Dieses ist die Grundenergie und dadurch auch die Wichtigste eines jeden lebendigen Wesens. Jedes Wesen, das einen Lebensfunken besitzt, hat eine Resource von Lebendigkeits-Energie. Sie wird ständig vom Schöpfer aufgefüllt, falls sich das Wesen mit Lebensfunken auf dem Lichtevolutionsweg befindet. Um diese Energie-Resource dreht sich das Leben. Um sie zu sammeln, ist das Geldsystem mit Versklavungscodes entwickelt - damit die Menschen etwas völlig Falschem dienen, bis die eigene Lebenskraft eines Tages verschwindet und sie die Motivation weiterzuleben verlieren. Dann kann so eine Seele gefangen werden und für Dunkelziele benutzt werden, solange sie sich noch am Leben hält.
	...	Es gibt Energien für alle Zwecke, die sich der Mensch ausdenken kann. Meistens nimmt man aber ein starkes Basismaterial und formt daraus das gewünschte Zielelement. Z.B. wenn Peter ein Land besitzen will, dann bittet er um Verstärkung seiner Ausdruckskraft, Lebenskraft, Samen-Bearbeitungskraft. Das sind Galaktische Strahlen, die fließen zwar sowieso, jetzt aber stärker. So wird Peter rasch ein Angebot finden, Land bearbeiten, säen und den ganzen Sommer zuschauen können, wie die Samen, die er ausgesät hat, jetzt wachsen. Er wird spüren, wie die Pflanzen wachsen, wie sich ihr Bewusstsein entwickelt. Er wird sich als "kleiner" Schöpfer fühlen, der einen Lebenskraft-Ausdruck auf der Erde vorangebracht hat.

<b>Energien</b>	3 Strahlen	3 Grundstrahlen unseres Weltraums
	7 Strahlen	7 Erweiterungs-Strahlen, Planetarisches Bewusstsein
	49 Strahlen	49 Erweiterungs-Strahlen, Galaktisches Bewusstsein
	144 Strahlen	144 Erweiterungs-Strahlen, Weltraum Bewusstsein
	Heilige Geometrie	Geometrische Kurven als Energieflusspfade. Wenn Energie durch ein Symbol von Heiliger Geometrie fließt, lädt sie sich auf mit der entsprechenden Energie und fließt weiter zur Verwirklichung.
<b>Kraftorte</b>	Kraftort	Ein physischer Ort auf Planet Erde, wo ein starker Energiefluß erdet. Hier kann man stehen und sich mit entsprechender Energie aufladen. Es soll geachtet werden, dass da ein reines Energieportal ist.
	Timirjakmatrize	Die Matrize des Ausdrucks unseres Planeten. Sie ist Hauptmuster für planetarisches Leben. Wie die Knochen für den Physischen Körper, hält die Timirjakmatrize das ganze Bewusstsein, wie sich Tiere und Pflanzen entwickeln, wie sie evolutionieren, was unser physischer Körper usw. braucht, damit alles harmonisch zusammen integriert wird und sich entwickelnd lebt.
	Gitter des Planeten Erde	Das Hauptgitter der Lebensenergie-Flüsse. Meistens wahrgenommen als Gitter mit Knotenpunkten. Energien fließen nicht horizontal, sondern meistens mit Kurven vom Universum in den Planeten hinein und vom Planeten aus in das Universum oder ein anderes Bewusstsein, das es weiter leitet/erdet.
	Multidimensionalität	Verschiedene Ebenen von Schwingungsfrequenzen. Eine Bandbreite kann als Feld oder Dimension bezeichnet werden.
	Schwingung	Entsteht aus der Vibration. Astrale, mentale, emotionale Schwingungen.
	Silberfaden	„Aufwärts“ Bindung vom Physischen Körper zur Obermonade, Oberwesen, bis zum Schöpfer. Durch diese Verbindung bekommt ein Mensch ein Muster für sein Leben, was er tun kann und soll, um weiter zu evolutionieren und dabei harmonisch für seine aktuelle Umgebung zu sein. Alle Lichtwesen haben diese Verbindung.
<b>Seelenformen</b>	Lichtseele	Kann unendlich viel kosmische Energie erhalten, besitzt einen Lebensfunken des Göttlichen Lichts.
	Lichtseele mit Dunkelcode	Die Lichtseele hat einen „Zusammenarbeits-Stempel“ in ihre Seelenmatrize erhalten, da sie ihre eigene Licht-Lebenskraft für den Dunkel-Evolutionsplan eingesetzt hat. Sie hat Lichtressourcen benutzt um etwas Licht-Störendes zu bauen.

	Dunkelseele	Im Zentrum befindet sich ein geraubter Lebensfunke des Göttlichen Lichts, der mit Programmen der Dunkelwelt bedeckt ist. Dadurch ist die Lebens- und Entwicklungs-Kraft und das -Szenario neutralisiert und die Lebendigkeit wird verwendet um die aufprogrammierten Matrizen, Szenarien durchzuführen. Hat weder Silberfaden noch Seelenfamilie. Arbeiter der Dunkelwelt. Ziel eines solchen Wesens ist, die Lichtenergie, Lebensenergie von anderen abzuziehen und für sich selbst zu nehmen, bzw. um sie an "Dunkelgötter" weiter zu senden.
<b>Seelenformen</b>	Dunkelintellekt	Besonders talentierte Dunkelhierarchie-Mitarbeiter in Menschenkörpern. Ziel ist die Versklavung und Vernichtung der Lichtwelt
	Götter	Die Wesen, die einen Weltraum oder Teile davon beherrschen, z.B. eine Galaxie mit allem Leben, das darin stattfindet.
	Dunkelgötter	Götter, die im eigenen Weltraum oder Teil davon hauptsächlich die Ausnutzung und Versklavung fördern, die Lebensenergie von anderen Lebenswesen abziehen. Die Dunkelgötter machen das so, weil sie getrennt sind vom Schöpfer und deswegen keine Lebensenergie bekommen (sie ließen sich davon überzeugen, sich vom Schöpfer zu trennen und ein eigenes Universum zu machen). Sie sind wie Piraten - wenn sie nichts zu Essen haben, gehen sie woanders hin und rauben das Essen. Anstatt die Basissätze des Lebens und der Entwicklung zu lernen und zu akzeptieren, leben sie von den Früchten des Raubens. Sie senden ihre Piraten-Mannschaften zu verschiedenen Planeten, Planetensystemen, um dort die Lebenskraft und Lichtseelen zu sammeln, zu "ernten".
<b>Ausdruck</b>	Ausdruck	Jegliche Art von Wirkung, die den materiellen, mentalen oder emotionalen Zustand beeinflusst. Z.B. Sachen bewegen, etwas sagen, sich freuen. Z.B.2 Ein Spiel veranstalten.
	Spiel	Eine Art von Ausdruck oder Ausdrucksinterpretation, man agiert ohne persönlich betroffen zu sein (oder denkt nicht betroffen zu sein), man blickt auf seine Aktivitäten mit dem Abstand eines Beobachters.
	Ziel	Hintergrund, warum sich der Mensch mit multi-dimensionalen Ressourcen seiner sichtbaren und auch unsichtbaren Umgebung ausdrückt.



	Ziel – Licht	<p>Wenn der Ausdruck des Ziels und alles was damit verbunden ist, auch der Weg, gemäß der Lichtordnung ist und diese harmonisch weiter bringt. Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>.) Um sich selbst zu stärken (aber nicht auf Kosten von anderen).</li> <li>.) Um sich selbst auszudrücken (aber nicht wenn es die Lichteolution anderer stört)</li> <li>.) Um eine Lebensordnung aufzubauen (aber nicht wenn die Politik den Menschen versklavt)</li> <li>.) Um den eigenen Reichtum, Realitätsumfang zu vergrößern, zu vermehren (aber nicht durch Kleinhalten oder auf Kosten anderer)</li> </ul> <p>Z.B.2 Lernen Flöte zu spielen um Harmonie in sich selbst und in der Umgebung zu erschaffen.  Z.B.3 Lernen Fußball zu spielen um körperliche Sport-Leistung zu erhöhen oder sich selbst körperliche Aktivität zu schenken.  Z.B.4 Forschen an Technologien die der Menschheit kostenlosen, ökologischen Strom liefern.  Z.B.5 Einfach Sein, sich selbst mehr bewusst zu nehmen (aber nicht durch Anquatschen von anderen).  Z.B.6 Lichtvibrationen durch produktive Unterhaltung auszustrahlen.</p>
<b>Ausdruck</b>	Ziel – Unterhaltung	Einfach Wirken ohne Wert-Ziel. Zeitverschwendung ist Verschwendung von Lebendigkeitsenergie, von Lichtressourcen. Deswegen wird das von Höheren Wesen als Missbrauch von Lichtenergie interpretiert und damit – in abgeschwächter Form – als Ziel-Dunkel.
	Ziel – Dunkel	Wenn der Ausdruck nicht gemäß der Lichtordnung ist, ihre Entwicklung behindert oder ihr entgegen wirkt für die Teilnehmer, Organisatoren, die Betroffenen oder die Umgebung.
<b>Spielarten</b>	Spiel (Gesellschafts-Verständnis)	Man kann machen was man will. Was dabei passiert, betrifft mich nicht – man kann immer davon weg gehen. Falls etwas Gutes dabei herauskommt, dann nehme ich das.
	Spiel (Generell)	Menschen denken sich Regeln aus und halten sich daran. Tun Aktivitäten als wäre es Realität. Jedes Spiel hat einen Grund, warum es gespielt wird. Spiel hat Auswirkungen, außer auf den Bereich der Teilnehmer. Spiel hat meistens auch Zuschauer. Spielen um zu schauen, was das Ergebnis sein wird, wenn der Spieler eine bestimmte Aktion tut.
	Spiel (Experiment)	Spielen um zu schauen, was das Ergebnis sein wird, wenn der Spieler eine bestimmte Aktion tut.
	Spiel (Fußball)	Leistungsspiel – es geht darum, die körperliche und mentale Leistung der Teilnehmer zu trainieren. Die Spieler wissen, dass es ein selbst ausgedachtes Spiel mit selbst ausgedachten Regeln ist. Alle halten sich freiwillig daran. Die beste Zeit um aus dem Spiel auszusteigen, ist bei Erreichung der angestrebten Leistung.
	Spiel (Theater)	Astrales/mentales Spiel – Eintauchen in eine Illusion um bestimmte Emotionen zu erfahren. Dem Spieler ist dabei bewusst, dass es sich um eine Illusion handelt.
	Spiel (Unterhaltung)	Das Sandkastenspiel eines Kindes, wenn es z.B. eine Burg baut.

	Spiel (Instrument)	Ein Mensch lernt ein Vibrationen-Strahlendes Werkzeug zu bedienen.
	Teilnehmer – aktiv	Die Spieler selbst. Leiten die Lebensenergie des Spiels durch den eigenen Körper (gilt auch für Organisatoren, Punkte-Zähler u.a.)
	Teilnehmer – passiv	Die, die selbst nicht spielen, aber von den Auswirkungen und Aktivitäten des Spiels betroffen sind.
	Verantwortung	Die aktiven Spieler sind für alle Auswirkungen des Spiels verantwortlich.
	Zuschauer	Die Zuschauer können das Spiel als Realität oder als Illusion sehen. Um der Lichtordnung zu entsprechen, darf kein Zuschauer oder Spieler, der das Spiel wahrnimmt, wegen seines Glaubens unterdrückt oder versklavt werden.
	Regeln	Gemeinsame Regeln – alles was sich in einem Spiel dazu eignet, sich daran zu halten Private Regeln – alles woran sich der einzelne Spieler während des Spiels hält Falls private Regeln der Dunkelordnung dienen, dient damit auch das Spiel und dessen Ziel der Dunkelordnung.
	Lichtordnung	Der Erfahrene hilft dem Unerfahrenen sich gemäß der Lichtordnung weiter zu entwickeln. Erfahren und Lernen was der Erfahrene weiß.
<b>Spielarten</b>	Dunkelordnung	Der Erfahrene beutet den Kleinen aus. Er benutzt den Kleinen als Ressource, um sich eine eigene Realität aufzubauen.
	Der Kleine	Ein Mensch oder anderes Wesen mit weniger Macht oder Bewusstsein, oder Kraft. Kann auch ein Naturgeist sein oder Teile der Natur, das Grüne, die Flüsse usw. Sie besitzen eine eigene Stärke, können aber auch von menschlicher 3D-Realität missbraucht werden.
<b>Energie- Charakteristiken</b>	Urelemente	Basis-Elemente, aus denen die verschiedenen Existenz-Dimensionen aufgebaut sind. Existenzfeld ist Ausdehnung des Schöpfers, ist Urelement.
	Vibrationen/ Schwingungen	Ausdruck allen Seins. In einem bestimmten Muster oder einer bestimmten Frequenz in verschiedenen Dimensionsebenen schwingende Urelemente. Z.B. man sagt "Frequenz/Schwingungen des Planeten Erde sind seit 2012 enorm gestiegen". Damit soll man verstehen, dass das Bewusstsein des Planeten Erde - die Summe allen Bewusstseins von allen Wesen der Erde, inklusive Menschen, Tiere, Pflanzen - aufgestiegen ist, bewusster geworden ist, gezielter evolutionieren kann. Z.B.2 Mensch mit höheren Vibrationen - ein Mensch, der ein sehr mächtiges Licht-Bewusstsein besitzt. Wenn man in das energetische Feld eines solchen Wesens eintritt, fühlt man Sicherheit, Harmonie, Kraft, reines klares Bewusstsein, gereinigten Emotions- und Mentalen Körper, Heilung. Z.B.3 Gold enthält Reichtums-Vibrationen.

	Frequenz	Numerische Einheit der Vibrations-Intensität von einer Charakteristik. Oft benutzt als Synonym zu Vibrationen. Angenommen "höhere Frequenzen/Vibrationen sind besser". Benennung von unterschiedlichen Frequenz-Hertz kann verschieden interpretiert werden, je nachdem wer "gemessen" hat. "Gehirn-Frequenzen" hat eine andere Bedeutung. Beta: 21..14Hz. Alpha 14..7Hz. Theta 7..4Hz. Delta 4..0Hz. Bei niedrigeren Frequenzen verbreitet sich das Bewusstsein und kommt etwas mehr in Berührung mit anderen Dimensionen. Deswegen ist man beim Schlafen oftmals hellwach.
	Strahl	Ein Fluss von Energie mit bestimmter Charakteristik (selektierte Frequenzen). Z.B. Liebe-Strahl enthält alle Vibrationen, mit denen verschiedene Liebe-Ausdrucksformen gemacht werden können. Z.B.2 Kraft-Strahl wird dem mentalen und materiellen Zustand des Menschen helfen, genügend Kraft zu haben um voran zu gehen.
	Göttlicher Lichtstrahl	Strahl mit dem vollen Spektrum von Licht-Energien.
	Licht-Vibrationen	Alle Vibrationen, die durch Licht-Erfahrung das Vorankommen auf dem Evolutionsweg fördern oder ein harmonisches Umfeld dafür aufbauen.
<b>Energie-Charakteristiken</b>	Licht-Erfahrung	Der am besten harmonische und erfolgreiche Weg um etwas zu lernen und dadurch die Seele zu evolutionieren und auf ihren Lichtweg zu bringen.
	Szenario	Entwurf, Planung für Gegebenheiten, in denen sich ein Geschehen, eine Handlung abspielen kann. Z.B. Anfangs-Szenario des Menschen ist Lebens-Szenario, mit dem der Mensch hier auf die Erde gekommen ist. Es enthält alle Beschreibungen von Beziehungen und Erfahrungen, die der Mensch/die Seele durchgehen will, Sammeln aller Kenntnisse für Erfolg. Gut ist, wenn dieses Szenario heil und gut geschützt ist und nach Plan läuft.
	Transformation	Änderung von Vibrationen. Meistens ist damit verstanden "Transformation zum Licht" - Ändern der Vibrationen von bestimmten Gegenständen, Emotionen, Erlebnissen, so dass sie nur noch Licht-Vibrationen besitzen.
<b>Lichtfähigkeiten</b>	Sein	Die Fähigkeit einfach zu "sein", als Energietransformator, der die Energie aus dem Kosmos nimmt, sie durch den eigenen Körper leitet und ausstrahlt in die Physische Welt durch Tun, Sprechen, Denken usw., oder auch weiter leitet in die Erde hinein. In diesem Zustand kommt man in Meditation, das Bewusstsein des Wesens ist verbunden mit seinem Höheren Selbst und bekommt Informationen und Gefühle, Wissen, Antworten auf innere und äußere Fragen.
	Energie-Leitung	Fähigkeit eigene Mentale Kraft zu konzentrieren um Energien aufzunehmen, in den eigenen Körper/Raum einfließen zu lassen und weiter auszusenden so wie sie sind.
	Energie-Transformation	Fähigkeit die Eigenschaften von Energien zu ändern. Z.B. Man hat gehört, dass jemand aufgeregt ist. Man transformiert dann das ganze Szenario so, dass das Disharmonische gelöscht wird und Besserung einsetzt.

	Energie-Füllung	Erfüllen eines Raumes/Wesens/Raumzeit/Szenarios usw. mit Energie mit bestimmten Vibrationen. Damit programmiert man die Wesen oder Szenarien oder Sachen um auf eine bestimmte Art zu wirken.
	Wahrnehmung	Alle Menschen haben übersinnliche Wahrnehmungs-Begabungen. Die Wahrnehmungs-Kanäle kann man in 4 Gruppen einteilen: .) Sehen - man sieht mit dem dritten Auge einige zusätzliche Formierungen oder Visionen. Dann ist man wie im Kino/Theater mit 2 überlappenden Bildschirmen - einer zeigt die Physische Welt, der andere die Energetische Welt von angefragten Dimensionen/Vibrationen. .) Spüren - beim Verbinden mit bestimmten Wesen/Sachen, es entwickeln sich innerlich Gefühle mit eigener Bedeutung. .) Wissen/Intuition - beim Fragen kommt die entsprechende Antwort wie es ist. .) Hören - man hört zwischen den gesprochenen Sätzen oder in einem Geräusch einen Text oder eine Idee, etwas was nicht ausgesprochen wurde.
<b>Lichtfähigkeiten</b>	Aura-Sehen / Astrales Sehen	Wahrnehmung von den fein-vibrierenden Feldern, die Menschen, Sachen oder auch Wesen umgeben. Aura hat mehrere Strahlungs-Ebenen, meistens wird der Ätherische oder Emotionale Körper betrachtet. Astrale Wesen sind dadurch erkennbar, dass sie ein lebendiges energetisches Feld ergeben, es aber keine eigene Verkörperung/Sachmittel dazu gibt oder auch nur eine Anbindung dazu. Es gibt sehr viele Menschen, die Aura-Felder wahrnehmen können oder auch sehen können.
	Wahres-Sehen	Die Wahrheit sehen beim Verbinden mit oder Fokussieren auf bestimmte Situationen oder Wesen. Z.B. der Mensch sagt "ich will Bier", sehen dass nicht ER ein Bier will, sondern dass ein Parasit, der durch einen parasitärischen Magneten an ihn gebunden ist, nach Bier aus der Fußballspiel-Werbung fragt. Z.B.2 Frau sagt "ich will Schokolade", sehen dass es disharmonische Emotionsmatrizen in der Verbindung mit ihrem Freund gibt, die gerade ihren Energieeinsatz zum Bearbeiten nötig hätten.
	Channeling	Fähigkeit sich mit Wesen oder eigenen Wesenteilen in höheren Dimensionen zu verbinden und zu reden. Z.B. mit Höherem Selbst reden. Z.B.2 vom Lichtlehrer eine Botschaft anhören, aufschreiben und die Infos weiter geben.
	Resonanz- Wahrnehmung (bei Tätigkeit)	Alles geht schon mit wenig Energie-Input sehr gut voran, ist erfolgreich und positiv. Das weist darauf hin, dass man das gut vorbereitet hat auf Physischen, Mentalen, Astralen und anderen Ausdrucks-Ebenen.

	Resonanz Wahrnehmung (bei Beobachtung)	Person X erzählt Person Y von einer bestimmten Tätigkeit, einem Plan oder Vorhaben usw. Person Y spürt einen mächtigen Energiefluss durch Person X. Denn wenn der Mensch sagt, was er wirklich braucht und was für ihn positiv ist, auch von höheren Ebenen, bekommt er extra Energie, um diese Gedanken/Tätigkeit zu fördern. Ein sensitiver Heiler kann diesen extra Energiefluß spüren und nennt das in der Physischen Welt "es resoniert", "es ist positiv". Seine Beobachtung ist aber eher von der Seite, als fremde Gefühle/Ansichten, meistens erinnert er sich wenig an den Inhalt, die Worte, er weiß aber, dass es bei bestimmten Gedankformen/Projektionen resoniert hat.
<b>Lichtfähigkeiten</b>	Einheits-Verständnis (Unity- Consciousness)	Zustand des Bewusstseins, wenn es nicht nur eigene Gedanken und Beobachtungen wahrnimmt, sondern auch das was "ist". Anfangsstufe beim eigenen Körper: Knochen spüren, fühlen wie Blut fließt, eigene Aura, eigene Ausstrahlung, eigene Ausdrucks-Welt spüren. Weitere Stufen beziehen sich auf alles Lebendige und alle Dinge in der Umgebung: wie geht der Besitzer mit seinem Auto/Sofa/Fernsehen um; wie fühlt sich ein Baum, was hat er zu erzählen, was hat er gesehen, hat ihm jemand weh getan; wie fühlt sich eine Kuh, mag sie auf die Wiese gehen, gemolken werden. Eine weitere Stufe ist Globales Sein: wie fühlt sich der Planet Erde, wie fühlen sich Ozeane, Länder, wie fühlen sich Menschen/Völker, wieviel Freiheit haben sie, wieviel können sie von ihren Vorhaben verwirklichen. Noch höher geht das Planetare Bewusstsein: man fühlt wie die Planeten um die Sonne kreisen, was deren Aufgaben sind, wie das Leben dort ist.
	Telepathie	Fähigkeit mit einem anderen Wesen durch Gedanken zu kommunizieren.
	Telekinese	Fähigkeit Gegenstände durch Mentale Kraft zu bewegen oder zu beugen.
	Teleportation	Fähigkeit eigenen Körper zu "transportieren"/"bewegen"/"projizieren", zu einem anderen, entfernten Ort.
	"Durch Wände gehen"	Fähigkeit die physische Dichte von Körpern oder Gegenständen zu variieren und sich so hindurch zu bewegen.