



# Simplify NLP – Sleight of Mouth. Magie der Sprache (R. Dilts)

---

## Inhalt

|   |   |
|---|---|
| Einleitung.....   | 2 |
| Bruchstücke der Prädikatenlogik - spielerisch.....  | 3 |
| Tabelle 1 Bruchstücke der Prädikatenlogik.....  | 3 |
| Tabelle 2 Sleight of Mouth Beispiele und Elemente der Prädikatenlogik.....                      | 4 |
| Kurzkommentare zu einzelnen Sleight of Mouth Mustern:.....                                      | 5 |
| Fazit 1: .....  | 6 |
| Suggestionen von R. Dilts im Vorwort seines Buches Sleight of Mouth. ....                       | 6 |
| Tabelle 3 Dilts' Suggestionen.....  | 7 |
| Milton Erickson, Hypnose, Suggestion .....  | 8 |
| Fazit 2: Wende Sleight of Mouth an bei der Vermarktung der Sleight of Mouth („Rekursion“) ..... | 8 |
| Anhang.....   | 9 |
| Vgl NLP CORE Wörterbuch (Pilotprojekt) >>> .....  | 9 |
| Vgl. dort auch Sleight of Mouth – Spielerischer Einstieg >>>.....                               | 9 |
| Vgl. dort auch Sleight of Mouth – Magie der Sprache. Systematischer Einstieg >>> .....          | 9 |



## Einleitung

Tabelle 1 bietet einen spielerischen Einstieg in einfachste Operationen der Prädikatenlogik („Einführung einer Einführung in die Einführung“).

Hilfreich kann es sein, zunächst oder ergänzend folgende zwei CORE Artikel zu lesen: [Sleight of Mouth](#) und [Sleight of Mouth – Spielerischer Einstieg](#).

In Tabelle 2 wird unter Einsatz der logischen Formelsprache (Tabelle 1) beschrieben, was Dilts als „Redefine“ modelliert haben will. An zwei in der traditionellen NLP Szene bekannten Beispielen.

Die Kurzkommentare sollen die These unterstützen, dass es sich bei Dilts' Magie der Sprache um eine Aneinanderreihung von Gemeinplätzen und Selbstverständlichkeiten (im Bereich der Logik und Linguistik) handelt.

Suggestionen von R. Dilts sind ein Beispiel, wie Kunden unter Einsatz metaphorischer und anderer Muster umworben werden.

Ein flüchtiger Blick in die suggestive und hypnotische Schatzkiste von Milton Erickson unterstreicht diese Bewertung.

Fazit 2 ermuntert den Leser, selbst zu prüfen, ob Dilts bei der Bewerbung seines Produkts („Sleight of Mouth“) zu ganz ähnlichen Mitteln greift, die er unter diesem „Markennamen“ dem Kunden „verkaufen“ möchte.

Links zur Website Sleight of Mouth >>>



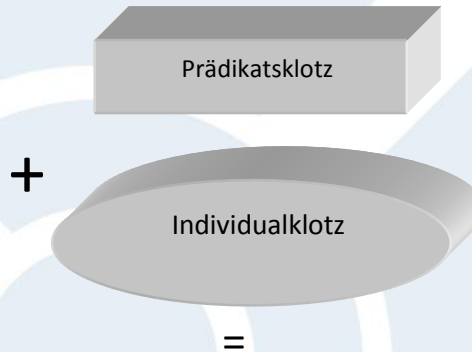
Bild: By Joost J. Bakker (Flickr: Blokkendoos) [CC BY 2.0

(<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0>), via Wikimedia Commons)



## Bruchstücke der Prädikatenlogik - spielerisch

Tabelle 1 Bruchstücke der Prädikatenlogik

| Konstruktion und Manipulation von Sätzen   | Was, Wie  | Formel / Hilfe / Hinweise / Metaphern   | Beispiel   |
|--|---|---|--|
| 1) Aussagesatz bilden  | Prädikat<br><br>+<br><br>Individualkonstante(n)<br><br>=<br><br>Aussagesatz   |  <p><b>Einfacher Aussagesatz</b><br/>           Logische Formel <math>Sp = S(\text{chläft}) p(\text{eter})</math> oder <math>Sf = S(\text{chläft}) f(\text{rida})</math> oder <math>Sm = S(\text{chläft}) m(\text{utter})</math></p> | schläft<br><br><br><br>Peter oder Frieda oder die Mutter<br><br>Peter schläft oder Frieda schläft oder Mutter schläft. |
| 2) Aussage mit Prädikat und 2 Konstanten   | Prädikat (T=treffen),<br>Konstante (f=Fritz),<br>Konstante (b=Ball)   | Logische Formel $Tfb = T(\text{riff}), f(\text{ritz}), b(\text{all})$   | „Fritz trifft den Ball“  |
| 3) Variable, Freistelle einfügen:<br>Variable oder Freistelle hält den Platz frei, an dem wir Namen oder die Bezeichnung irgendeines „Dinges“ einfügen können. „Dinge“ können sein: z.B. Menschen, Zahlen, Zeitpunkte, Ereignisse usw. | Eine Individualkonstante (Fritz) durch Variable bzw. „Frei-Stelle“ x ersetzen   | Logische Formel $Txb = T(\text{riff}), x, b(\text{all})$  | „x trifft den Ball“ (x als Variable kann ersetzt werden durch „Dinge“ – vgl. 1. Spalte links in dieser Zeile)          |
| 4) Zwei Variablen, Freistellen einfügen  | Beide Individualkonstanten ersetzen (Fritz und Ball) durch eine Variable bzw. „Frei-Stelle“ x und Variable bzw. „Frei-Stelle“ y | Logische Formel: $Txy = T(\text{riff}), x, y$   | „x trifft y“ (x und y als eine Variable können durch „Dinge“ ersetzt werden (vgl. obige Zeile, 1. Spalte, 3))          |



## Sleight of Mouth – Magie der Sprache – Spielerischer Einstieg Entwurf – wird überarbeitet

Dieser kurze Überblick bietet einen simplen und extrem (!) vereinfachten spielerischen Einstieg in **Bruchstücke** der Prädikatenlogik. Tabelle 1 zeigt, wie einfach Sätze konkret (Individualkonstanten) und abstrakt (Variablen, „Leer-Stellen“) dargestellt und verändert werden können. „Magie der Sprache“? Der Umgang mit Sätzen besteht aus einfachen kontrollier- und beherrschbaren Operationen. Vgl. dazu auch Anhang

Wenden wir nun diese Grundlagen auf die bekannten Sleight of Mouth Beispiele an.

Tabelle 2 Sleight of Mouth Beispiele und Elemente der Prädikatenlogik

| Zwei Beispiele für Sleight of Mouth   | Was, Wie   | Formel Hinweise  | Beispiel  |
|---|--|--|---|
| <b>5) Dilts' Beispiel:</b><br>„Krebs verursacht Tod“                                      | Prädikat mit zwei Konstanten                                     | Logische Formel: $Vks = V(\text{erursacht}) k(\text{rebs}) t(\text{od})$ -             | Krebs verursacht Tod  |
| 6) „Krebs“ durch Variable, Leerstelle x ersetzen  | Prädikat mit einer Konstanten („Tod“) und einer Variablen (x)    | Logische Formel: $Vxt = V(\text{erursacht}),x, t(\text{od})$                           | x verursacht Tod. <ul style="list-style-type: none"><li>Abhängig von der angenommenen Grundmenge möglicher Dinge bzw. dem definierten Rahmen/ Frame möglicher Dinge können nun Elemente/Dinge aus diesem jeweiligen Rahmen für x eingesetzt werden: Krebs, Auto, Frau/Mann, lachen, – aber auch „unsinnige“ Variablen: Theorie, Steckenpferd, Untertasse, Löwenzahn, Bauchtanzgruppe. Diese „domain of discourse“ (Grundmenge möglicher „Dinge“) wird definiert und kann sich ändern. Im Extremfall umfasst sie „alle Dinge“ - vgl. auch mathematische Mengenlehre)</li></ul> |
| 7) „Tod“ durch Variable, Leerstelle y ersetzen  | Prädikat mit zwei Variablen (x,y) an Stelle von Konstanten       | Logische Formel: $Vxy = V(\text{erursacht}),x,y$                                       | x verursacht y.<br><br>vgl. obere Zeile zum Thema Grundmenge, Rahmen/Frame möglicher Dinge, „domain of discourse“, die für Variable x und Variable y <i>eingesetzt werden können</i>  |
| <b>8) Beispiel:</b> „Wenn sie mich besucht, bedeutet das, dass sie sich um mich kümmert.“ | Wir vereinfachen den Satz auf zwei Konstanten und einem Prädikat | Logische Formel: $Bbk = B(\text{edeutet}), b(\text{besuchen}), k(\text{sich kümmern})$ | Besuchen (b) bedeutet (B) sich kümmern (k).   |



|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| 9) „Besuchen“ durch Variable, Leerstelle x ersetzen       | Prädikat mit <b>einer</b> Konstanten („kümmern“) und einer Variablen x | Logische Formel: $Bxk = B(\text{edeutet}), x, k(\text{sich kümmern})$ | x bedeutet (B) sich kümmern (k)<br>Abhängig von der Grundmenge, der „domain of discourse“, dem „definierten Rahmen / Frame“ möglicher Dinge kann nun ein „Ding“ für die Variable x eingesetzt werden: Krebs, Auto, Frau/Mann, lachen, – aber auch „unsinnige“ Variablen: Theorie, Steckenpferd, Untertasse, Löwenzahn, Bauchtanzgruppe.... |
| 10) „(sich)kümmern“ durch Variable, Leerstelle y ersetzen | Prädikat mit <b>zwei</b> Variablen an Stelle von Konstanten            | Logische Formel; $Bxy = B(\text{edeutet}), x, y$                      | x bedeutet (B) y<br>Abhängig von der Grundmenge, der „domain of discourse“, dem „Rahmen (frame) möglicher Dinge können die Variablen x und y durch konkrete Dinge ersetzt werden   |

Die von Dilts suggerierte Fokussierung auf „Ursache-Wirkungs“-Verzerrungen“, „komplexe Äquivalenzen“ (Meta-Modell der Sprache) und „Veränderung von Glaubenssätzen“ ist überflüssig. Sie trägt nur zur Verwirrung und Verkomplizierung einfacher Prinzipien bei. Das Grundprinzip der Konstruktion und Manipulation von Aussage-Sätzen zu erlernen und zu beherrschen ist simpel (vgl. Tabelle 1 und Tabelle2).

### Kurzkomentare zu einzelnen Sleight of Mouth Mustern:

1. Umdefinieren – vgl. Tabellen 1 und 2
2. Konsequenz: Jeder in einem sozialen Kontext gedachte oder ausgesprochene Satz ist soziale Handlung: Vgl. dazu >>>. Logischerweise können Sätze Konsequenzen haben. Für den Sprechenden selbst wie für andere. Vgl. dazu z.B. [Sprechakttheorie](#) oder [CORE LernWebsite](#).
3. Absicht: Soweit man Sätze als soziale Handlung versteht, darf man bei der Aussprache von Sätzen Absichten, Motive, Intentionen beim Sprecher unterstellen.
4. „Chunk up. Abgesehen von der Missverständlichkeit des Begriffs „Chunk up“ – tatsächlich geht es um Abstraktion.: Selbstverständlich kann man für jede Individualkonstante und Variable allgemeinere oder konkretere Worte bzw. Begriffe wählen. (Für Individualkonstante „Peter“ z.B. „das Kind“, für den bereits abstrakten Begriff Mensch „Lebewesen“ oder „Säugetier“. Vgl. insbesondere Tabelle 1.  
Vgl. auch Abstraktion Wikipedia >>> vgl. auch Abstraktion bei Korzybski >>> oder CORE LernWebsites: in google.ch „nlp core Korzybski“ eingeben oder >>>
5. Chunk down: vgl. 4 Chunk up
6. Gegenbeispiele sind ähnlich wie Verneinungen in der Logik: entweder ist ein Satz wahr oder er ist nicht wahr. Ein Drittes gibt es nicht. Vgl. Wikipedia Tertium non datur >>> Gegenbeispiele verneinen die Wahrheit eines Satzes....Vgl. Negation in der Logik Wikipedia >>>



## *Sleight of Mouth – Magie der Sprache – Spielerischer Einstieg Entwurf – wird überarbeitet*

7. Jede Suggestion in Hypnotherapie und NLP versucht Aussagen anders oder neu auszurichten: und zwar auf das „wohlgeformte“ Ziel der Intervention.
8. Über die Bedeutung von Metaphern als Mittel der Überzeugung wurde bereits in der antiken Rhetorik geschrieben. Vgl. dazu CORE LernWebsite [>>>](#)
9. Rekursion ist ein einfaches Prinzip aus Mathematik, Programmierung und bestimmten Linguistik-Bereichen. Im Folgenden bildliche Beispiele mit mathematisch z.T. schwer verständlichen Ausführungen [>>>](#). Isab. verwies auf rekursive Phänomene in der systemischen Therapie.
10. Hierarchie der Kriterien: dass man auf Grund unterschiedlicher Werte zu unterschiedlichen Aussagen kommt, ist ein Gemeinplatz.
11. Ändern des Kontextes. Tatsächlich basieren alle bisherigen Muster auf eine Änderung des Kontextes (mal ist die Konsequenz Kontext, mal die Absicht, dann wieder der Abstraktionsgrad einer Variablen/Konstanten. Den Bereich der Dinge, die man als Menge von Konstanten oder Variablen definiert, ist auch ein Kontext (vgl. definierter Rahmen, Grundmenge, domain of discourse rechte Spalte Tabelle 2).
12. Meta-Aussage – ein alltägliches Phänomen
13. Dass sich aus einer anderen Theorie, Weltanschauung oder einem anderen Glaubenssystem Optionen zur Neuinterpretation/Neuformulierung eines Aussage-Satzes ergibt, ist eine Binsenweisheit.
14. Bedeutungsbildender Prozess: Jede Überprüfung einer Aussage oder Theorie oder Schlussfolgerung führt logischerweise zu Auseinandersetzungen mit den Vorannahmen oder evtl. den Aussagen widersprechenden „Tatsachen“.

### Fazit 1:

Warum, aus welchen Gründen es zu einer [unterschiedlichen Bewertung](#) der “Magie der Sprache” in Form der Diltsschen Sleight of Mouth kommt, werden wir an dieser Stelle nicht weiter erläutern. Auch nicht, warum in der traditionellen NLP-Szene diese vermeintlich “magischen” Sprachmuster zum grossen Teil unkritisch und unreflektiert wiedergekaut und abgeschrieben werden. Vgl. leider auch das CORE Handbuch aus der Zeit **vor** (!) dem kritischen Wechsel zum [Trialog-Konzept](#).

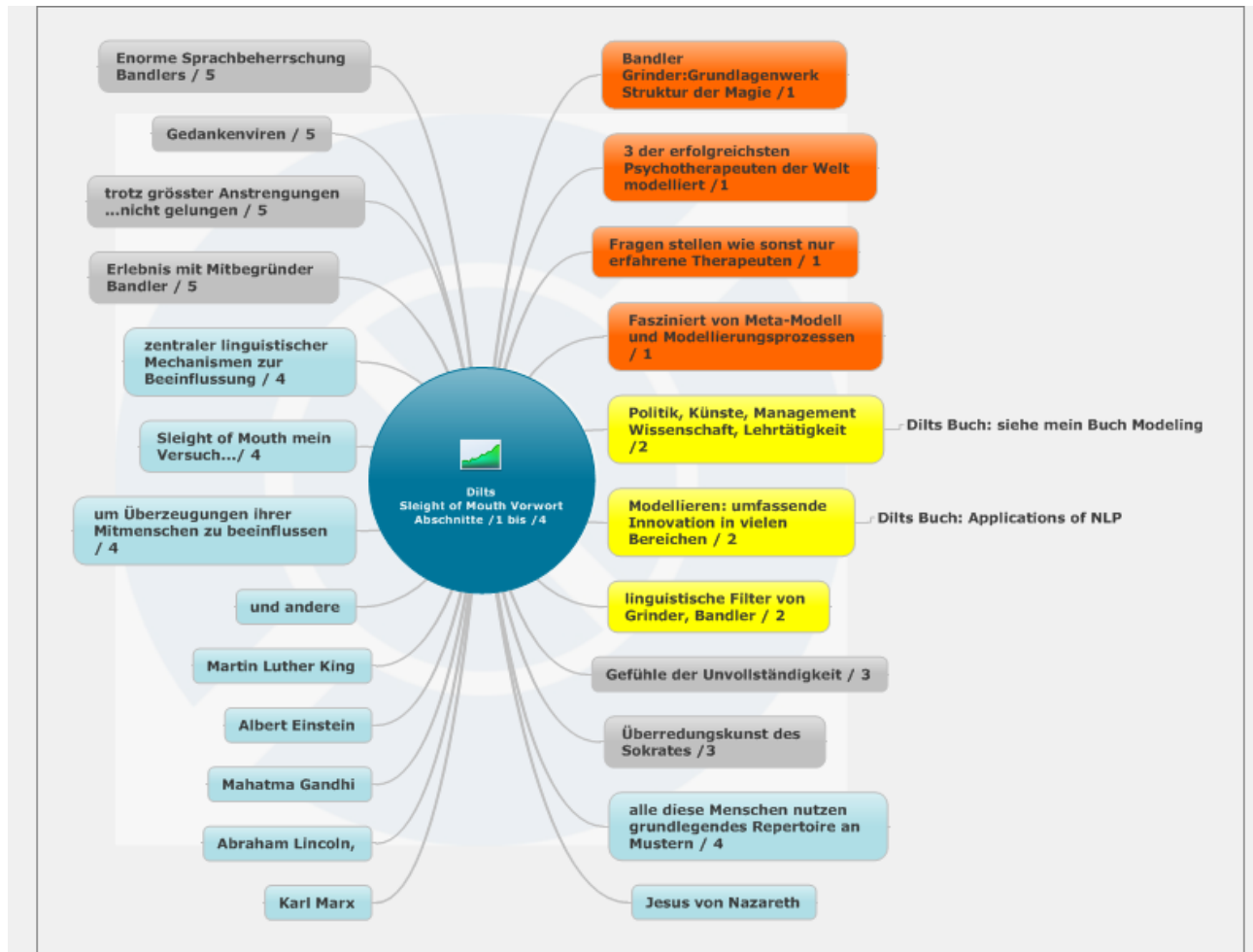
### Suggestionen von R. Dilts im Vorwort seines Buches Sleight of Mouth.

Evtl. hat es mit den “magischen” und suggestiv-hypnotischen Mundwerks-Fertigkeiten von R. Dilts selbst zu tun? Also einer „Anwendung“ der Sleight of Mouth auf den geneigten und vertrauensvollen Leser? Eine Kostprobe davon liefert Dilts’ Vorwort. Im Folgenden eine CORE-Mindmap, die wesentliche [Suggestionen](#) in nur fünf Absätzen auf den ersten 1 1/2 Seiten des Vorworts enthält ([R. Dilts, Die Magie der Sprache, Paderborn 2001](#), S. 11-12. Originaltitel: Sleight of Mouth. The Magic of Conversational Belief Change, 1999). Vgl. dazu auch CORE LernWebsite „startnlp“ [>>>](#)Tabelle 3 Suggestionen von R. Dilts in seinem Vorwort



## Sleight of Mouth – Magie der Sprache – Spielerischer Einstieg Entwurf – wird überarbeitet

Tabelle 3 Dilts' Suggestionen





Wissen über wenige Grundlagen der Logik/Prädikatenlogik und andere selbstverständliche Erkenntnisse (z.B. über „Abstraktion“, Korzybski oder soziale Kommunikation) ersparen es dem kritischen NLP-Lernenden, sich Selbstverständlichkeiten der Sprach- und Kommunikationsforschung als magisches Brimborium verkaufen zu lassen.

## **Milton Erickson, Hypnose, Suggestion**

Der Hypnose-Fachmann Kossak schreibt [>>>](#)

„Erickson (1980) entwickelte insgesamt zwölf indirekte Suggestionen wie z.B.:

**„Truismen: Tautologien, Gemeinplätze, Binsenweisheiten.**

Durch Verwendung verallgemeinernder Aussagen schafft der Therapeut eine Ja-Haltung und mindert die Widerstände des Patienten...

**Metaphern** Metaphern (meta = jenseits, über; pherein = bringen, tragen) „stellen ein Instrument dar, mit dessen Hilfe jeder von uns sich die Welt weitgehend unbewusst und automatisch erschliesst“ (Gutknecht, 2000, S. 161). Grundsatz ist dabei, multiple Ebenen des Bewusstseins, der Bedeutung und Kommunikation anzusprechen, die indirekt den Zugang zu z.B. Erinnerungen oder Lösungen ermöglichen. In der Therapie erfolgt dies durch Erzählungen wie Märchen, Anekdoten etc. (Gordon, 1978).“ – Vgl. auch Bandler und Grinders „Milton-Modell der Sprache“. Vgl. dazu CORE LernWebsite [>>>](#)

## **Fazit 2: Wende Sleight of Mouth an bei der Vermarktung der Sleight of Mouth („Rekursion“)**

Metaphern sind eine von den Sleight of Mouth Techniken, mit denen sich „**Überzeugungen**“ von Mitmenschen „**beeinflussen**“ lassen (vgl. Dilts' Vorwort zur „Magie der Sprache“). Ein Meister metaphorischer Suggestion war [Milton Erickson](#). Dilts hat sich selbst als „Schüler Ericksons“ bezeichnet.

Dilts vollzieht eine **metaphorische Einbettung** der Sleight of Mouth. Eingebettet wird sein Angebot in **Geschichten (Metaphern)** über ihr Zustandekommen und ihre Modellierung. Angeblich haben Dilts dafür u.a. Einstein, Jesus, Sokrates(Platon), Lincoln, Marx, Gandhi in irgendeiner nicht näher definierten Form Pate gestanden (Dilts im Vorwort seines Buches). Die Modellierung des NLP Mitbegründers Bandler als Quelle der Sleight of Mouth / Magie der Sprache wird ebenfalls behauptet.





## *Sleight of Mouth – Magie der Sprache – Spielerischer Einstieg Entwurf – wird überarbeitet*

Mit diesem **Preframe** (Vorwort) **reframet** Dilts einfachste Erkenntnisse und Wissensbestände u.a. aus Logik und Linguistik – vorausgesetzt, er hat davon überhaupt Kenntnis (vgl. dazu seine „Enzyklopädie“ / Stichwort „[predicate](#)“) und befindet sich nicht in einem Zustand [selbstverschuldeter Unmündigkeit](#) (Kant). Das Ganze umrankt (geframet) mit einem bombastischen [Namedropping](#) (Metaphern!!) von Jesus bis Einstein. Der Fokus der Aufmerksamkeit (übrigens eine etwas unzureichende Minimaldefinition von Hypnose) geht **weg von** grundlegenden und altbekannten Erkenntnissen der Philosophie und Wissenschaften; **hin zu** speziellen NLP Themen (Glaubenssätze, komplexe Äquivalenzen, Ursache-Wirkungs-Verzerrungen): Dilts Spezial-Angebote.

Wer an diese Geschichten (Metaphern) von Dilts **glaubt, ihnen einen [Wahrheits- und Genauigkeitswert](#) zuschreibt und vertraut**, dem erschliesst sich seine ganz eigene persönliche magische Welt der Sprache (vgl. Kossak-Zitat oben). Wer würde hier nicht gerne „Rapport“ aufnehmen? Wenn wir Dilts' Produkt ihm oder gläubigen NLP Ausbildern „abkaufen“, nehmen wir dann nicht alle Anteil an den Ressourcen von Sokrates, Einstein und Gandhi? Und Jesus Christus nicht vergessen!

Tatsächlich ist Dilts' Vorgehensweise typisch für die **traditionelle suggestive Vermittlung** des Bandler Grinder Dilts NLP. Folglich fabriziert Dilts hier keinen Ausrutscher oder Ausnahmefall. Die Sleight of Mouth verraten ein wenig, wie in **traditionellen** NLP „Ausbildungen“ die „Überzeugungen“ der Teilnehmer „beeinflusst“ werden. Vgl. dazu suggestive Strategien in traditionellen NLP Ausbildungen [>>>](#)

Einfache Ein- und Zuordnungen der Konstruktion und Manipulation von Aussagesätzen bleiben auf der Strecke. Simple Wissensbausteine aus Logik, Linguistik und Kommunikationstheorie verblassen hinter einem Blendwerk von Sleight of Mouth/Mundwerksfertigkeiten. Der Lernende wird zum Objekt metaphorisch und hypnotisch induzierter [Suggestionen](#). Von Robert Dilts.

### **Anhang**

**Vgl NLP CORE Wörterbuch (Pilotprojekt) >>>**

**Vgl. dort auch Sleight of Mouth – Spielerischer Einstieg >>>**

**Vgl. dort auch Sleight of Mouth – Magie der Sprache. Systematischer Einstieg >>>**