



# Spielen

## Das Mafiaspiel

*Material: Zettel und Stift*  
*Teilnehmer: 10 – 20 plus*  
*einen Spielleiter*

Alle sitzen im Kreis und jeder erhält einen Zettel, auf dem seine „Rolle“ festgelegt ist: a) Mafioso (M auf dem Zettel) oder b) Bürger (B auf dem Zettel). Die Identität ist streng geheim. Auf vier Bürger kommt ein Mafioso.

Der Spielleiter erzählt eine gruselige Geschichte, die darin mündet, dass alle schlafen, also die Augen schließen. Auf das Signal des Spielleiters erwachen die Mafiosi und wählen sich ein Opfer aus, indem sie still auf jemanden zeigen bzw. mit Blicken auf ihn weisen. Die Erzählung geht weiter, die Mafiosi gehen wieder schlafen und schließlich erwachen alle. Der Spielleiter vermeldet den Mord und benennt das Opfer. Die

aufgebrachten Bürger (inklusive der nicht bekannten Mafiosi) diskutieren, was sie in der Nacht gehört haben und äußern Verdächtigungen. Der Spielleiter lässt über den Kreis der Verdächtigen abstimmen, welcher dem Mob zum Opfer fällt. Der Gewählte stirbt und sagt, ob er nun zu den Mördern gehörte oder unschuldig starb (sprich aus dem Spiel ausscheidet). Die Spielrunde wiederholt sich in dieser Form solange, bis entweder alle Bürger ermordet oder die Mafiosi gefunden sind.

Je nach Geschick des erzählenden Spielleiters und den Verdächtigungen der Spieler entwickelt sich ein sehr spannender Krimi ...

Um die psychologische Diskussionsituation zu stimulieren, kann man die erste Runde auch ohne Mord gestalten. Es finden sich also lediglich die Mafiosi.

## Diktat des Würfels

*Material: eine Stadt, ein Ziel (z.B. Eisdiele), einen Würfel*  
*Teilnehmer: alle, die das Ziel erreichen wollen*

Man bricht auf und geht in Richtung des Ziels. Jedoch stoppt man an jeder Weggabelung. Hier unterwirft man sich dem Diktat des Würfels. Das heißt, man legt fest, bei welcher gewürfelten Zahl man in welche Richtung abbiegt. Auf diese Weise kann man stundenlang neue Winkel der Stadt entdecken, ohne das „Ziel“ zu erreichen. Am Ende kann man eine Revolution gegen den Würfel starten und direkt zur Eisdiele laufen, an die man bisher nie näher als 50 Meter rankam.

## Leckerschmeckerspaßentdecker

Eigentlich geht es lediglich darum, das Einkaufen unterhaltsam zu gestalten. Jeder Teilnehmer bekommt einen Zettel mit einer mehrdeutigen Produktbeschreibung (z.B. Hartweizengries in Röhrchenform für Penne, Makaroni, Cannelloni) und muss das Gesuchte schnellstmöglich einkaufen. Beim gemeinsamen Kochen hinterher muss man dann evtl. etwas improvisieren =)

Variante: Statt eineszettels einen Bildausschnitt des Produkts (in Nahaufnahme) oder einen Teil der Verpackung austeilten. Oder jeder bekommt zwei Euro bzw. entsprechende Landeswährung und kauft dafür, was er für sinnvoll hält.

In jedem Fall ist Improvisieren beim Kochen angesagt!

## Schielen

Das Spiel funktioniert, wie das altbekannte Zublinzeln, nur ohne Zublinzeln. Das heißt alle stehen in Zweiergruppen im Kreis und eine einzelne Person muss versuchen ein anderes Paar zu trennen, um nicht mehr alleine zu sein. Dazu ruft man einen Namen. Der Gerufene muss nun allerdings nicht zu dem Rufenden rennen, sondern seinen Partner festhalten. Gelingt es dem Gerufenen nicht, seinen Partner festzuhalten, weil er zum Alleinstehenden gelaufen ist, so muss er nun nach einem neuen Partner rufen.

## Schattenfangen

*Teilnehmer: 5 – 20*

Jeder wählt sich im Stillen zwei Leute aus. Auf „Los“ versucht er sich zwischen diese beiden Personen zu stellen, also ihre Schatten zu fangen. – Ende des Spiels: wenn alle hechelnd und mit plattgetretenen Füßen übereinander gefallen sind.

## Popcorn

Alle Mitspieler sind Maiskörner und watscheln als solche piependerweise über das Spielfeld. Der Fänger ist ein Popcorn und springt entsprechend herum, ruft immerzu „poppop“ und versucht die anderen zu fangen, indem er sie mit der Schulter anspringt. Ist ein Korn getickt, wird es auch zum Popcorn, muss nun „poppop“ rufen, springen und die anderen fangen helfen.





# Sprach- & Erzählspiele

## Lexikonspiel

Ein witziges, partyerprobtes Sprach- und Erzählspiel. Wir brauchen nur ein Wörterbuch, Stifte, möglichst gleichaussehnde Papiere und wortwitzige Leute.

Eine Person sucht im Wörterbuch ein Wort, das keiner kennt. Ist eines gefunden, schreibt die suchende Person das Wort und die richtige Lexikondefinition auf einen Zettel. Die anderen Schreiben das Wort und eine erfundene Definition – möglichst im Lexikonstil – auf ihren Zettel.

Der mit dem Lexikon kriegt alle Zettel, mischt sie und liest vor. Nun müssen alle anderen

raten, welche Bedeutung richtig ist – wer richtig liegt, bekommt einen Punkt. Und alle, deren Definition als die richtige angesehen wurde, bekommt auch je einen!

## Wer bin ich?

Ein gutes, schlichtes Spiel für den Zeitvertreib ist das Leuteraten. Überlege Dir eine Person (real oder fiktiv, lebend oder tot, Schauspieler, Wirtschaftsboss, Autor oder Romanheld ...) und die anderen dürfen raten. Du antwortest nur mit „Ja“ oder „Nein“.

Wer's errät, ist als nächster dran.

## Erzählspiele:

### Platz am Fenster

Ein Spiel frei nach Auggie aus dem Film „Smoke“: Der hatte ein merkwürdiges Hobby – in einem dicken Fotoalbum sammelt er das scheinbar immer gleiche Foto. Aber beim genauen und wiederholten Hinsehen wird deutlich, dass sich die Bilder unterscheiden. Auggie machte jeden Morgen

zur selben Zeit aus der selben Position heraus ein Foto – es zeigen sich die gleichen Personen immer wieder, aber in unterschiedlicher Kleidung. Die Jahreszeiten wechseln, die Zeitungen, die Moden. Diese Fotos schreiben eine Chronik in Schnappschüssen.

Suche dir einen festen Platz, etwa der Blick aus deinem Fenster. Und schau jeden Tag möglichst zur gleichen Zeit hinaus und notiere, was du siehst. Konzentriere Dich auf verschiedene Details. Sieh hin und schreib auf.

## Die fiktive Biografie

Ebenfalls eine Anregung aus einem Film:

Beobachte Leute und erfinde ihre Biografie. Überlege Dir, was die Person gerade macht, arbeitet, plant, heute erlebt hat. Und auch mit wem, woher sie kommt, ob sie verheiratet ist

## Schreiben beim Gehen

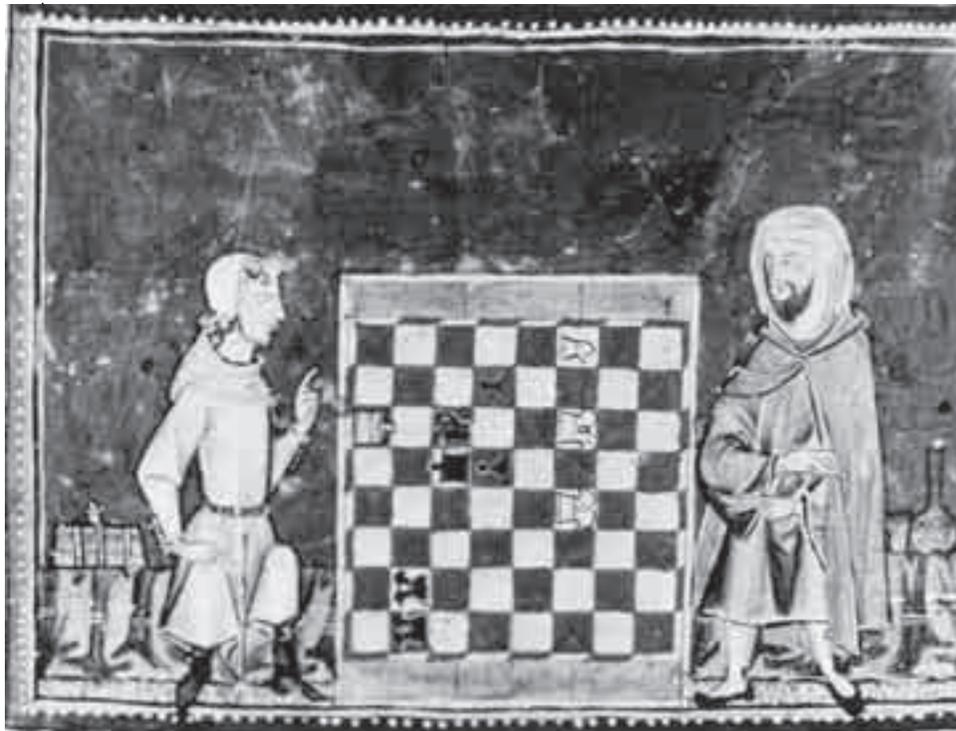
Für lange Wanderungen eignet sich folgendes: Schreibe beim Gehen, was du siehst. Schreibe ungefiltert und ohne nachdenken, versuche direkt das, was du wahrnimmst und denkst aufzuschreiben. Versuche, deinen inneren „Redakteur“ abzuschalten, keinen Einfluss zu nehmen auf das zu Schreibende.

## Perspektivwechsel

Versuche etwas aus einer fremden Perspektive zu schreiben. Du bist ein Frosch oder ein Vogel, du bist ein Außerirdischer und hast keine Ahnung, was hier wie funktioniert. Lass es Dir beschreiben oder beschreibe, was du siehst.

## Parodie

Eine sehr bekannte Form des spielerischen Erzählens. Nimm einen kurzen Text, schreibe wie eine bekannte Boulevardzeitung. Mach was Hektisches draus, was Extrem-Lautes!! – Oder rede in einem sehr geschwellenen und verquastenen, quasi einem feuilletonistischen Grundton, wider den prekariatgesteuerten diskursfernen Grundton der Sozialgesellschaft; dem klassischen Philologen zugetan. Mach aus Thomas Mann ein Telegramm. Oder schreibe aus einer Kafkakurzgeschichte eine Seifenoper, eine Folge Daily-Soap.



■ von Steffen

## Das Spiel der Könige

**A**ls pazifistisch erzogenes Kind sagte ich zu Schach immer „Krieg spielen“. Wahrscheinlich war ich einfach zu faul mich auf die komplexen Denkvorgänge, die zum erfolgreichen Schachspiel nötig sind, einzulassen. Und da der Mensch ja bekanntlich zum Schubladendenken neigt verwahrte ich die Schachspieler direkt neben den Informatikern in einer Ecke. Vor einiger Zeit besuchte ich jedoch eine Ausstellung mit dem Titel „Stille Schlachten“. Mehr aus handwerklichem Interesse zwar, da über 40 verschiedene Schachspiele aus aller Welt angekündigt waren, aber die gut aufgemachte Ausstellung schaffte es doch mich mit einigen Tafeln über die Geschichte des Spiels und Erklärungen dazu einige „Problemstellungen“ zu lösen, die großformatig angebracht waren. Und schließlich muss ich zugeben etwas Genugtuung empfunden zu haben, als ich auch die als schwieriger angezeigten Mattzüge gelöst hatte.

Foto von photos.com

Schach ist wohl das erfolgreichste Spiel der Welt und zudem noch eins der ältesten. So endlos viele Möglichkeiten mit nur 32 Figuren. In königlichen Salons, verrauchten Trinkhallen, Kaisergärten, Schützengräben, auf Mahagonitischen und Zugsitzen, Straßen und Dachterrassen wird es gespielt. Wo man auf der Welt Menschen trifft, ihre Sprache nicht versteht und Zeit totschlagen muss: Schach scheint immer zu gehen. So kann das „Kriegsspiel“ auf einmal zur Völkerverständigung beitragen. Vielleicht ist das Spiel auch so erfolgreich, weil es mit seinen Figuren und dem gleichmäßig aufgeteiltem Spielbrett eine Ästhetik ausstrahlt, die jedem anderem Spiel abgeht. Es gibt wohl keine anderen Spielfiguren, die im Laufe der Jahrhunderte so oft in handwerklicher Vollendung gestaltet wurden und die einfach nur aufgestellt einen so eleganten Eindruck machen.

So unterschiedlich wie die Orte, an denen es gespielt wird, sind die Ausführungen der Spiele, da gibt es Micky Mouse, chinesische Elfenbeinfiguren, die so filigran gearbeitet sind, dass man sich nicht traut, sie anzufassen, ein englisches Spiel aus dem 18. Jahrhundert, in dem sich Kolonialtruppe und Inder mit Turban und Krummsäbel gegenüberstehen. Napoleon gegen die preußischen langen Kerls, sogar Churchill gegen Hitler, das 3D Spiel aus Starwars neben mit Rasierklingen geschnitzten Miniaturfiguren aus russischer Kriegsgefangenschaft, die in einer Walnuss Platz finden. Die Versionen scheinen unendlich weiter zu gehen. Genauso wie die Möglichkeiten, wie eine Partie ausgehen kann.

Zwar bin ich nun kein begeisterter Schachspieler geworden, aber ich habe doch ein bisschen von der Faszination verstanden, die das Spiel ausstrahlt. Ein im Grunde einfacher Spielverlauf, der immer nur so spannend weiter gehen kann, wie die Spieler intelligent sind.





## Andy Goldsworthy – Spiele / Kunst in der Natur

*Zeichnen oder gar Malen, da mag der eine oder die andere schon abwehrend mit dem Kopfe schütteln. „ich kann das nicht, bin dafür gar nicht begabt genug!“*

*„Kunst existiert nicht, wenn sie nicht angewendet wird“ um einmal meinen Kunstprofessor zu zitieren. Nun klar ist, das Kunst nicht existiert. Kunst ist ein Begriff. Noch niemand hat die Kunst gerochen oder geschmeckt, gehört oder gesehen. Zur Gesicht bekommt man nur konkrete Ausformung.*

**M**it der Kunst spielen Auf den ersten Blick mag dies ein seltsamer Weg durch das Wasser sein. Ein Steindamm schiebt sich spiralförmig vom Ufer in den See hinein. Das Wasser im Inneren der Spirale ist verfärbt. Als Schutzmaßnahme für das Ufer ergibt die Mole in dieser Form keinen Sinn. Auch eine Hafenanlage taugt so nichts. Was mag das sein, eine Kultstätte – oder zweckfreie Kunst?

1970 verändert der amerikanische Künstler Robert Smithson die Oberfläche des Großen Salzsees im US-Bundesstaat Utah. Mit einem Bagger schiebt er eine

Geröllspirale aus Steinbrocken in den See hinein und färbt die Wasserflächen im Inneren der Spirale rot ein. Der Damm „Spiral Jetty“ wird durch Naturkräfte geformt und zu einer weithin sichtbaren Skulptur.

Die organische Zeichnung bekommt durch das Zusammenspiel mit der weitreichenden Umgebung eine magische Wirkung. Für einen Moment, der begrenzt ist, setzt sie ein Zeichen kultureller Harmonie in das unberührte Naturgebiet – bis der Salzsee das Kunstwerk nach einer gewissen Zeit, wieder verschwinden lässt.



Ende der 60er Jahre verlassen erst amerikanische, dann auch europäische Künstler die Atelierräume. Mit groß angelegten Eingriffen in Landschaften oder mit schwer erkennbaren Zeichensetzungen, in der Natur, schaffen sie Kunstwerke in teilweise unberührten Außenräumen. Einige lassen sich von erhaltenen Ritualplätzen wie der „Stonehenge“ inspirieren, andere finden bei den Landschaftsbildern von C.D. Friedrich oder William Turner Anregungen.

Statt wie Smithson aufwändig in die Landschaft einzugreifen, hinterlässt der Engländer Richard Long auf

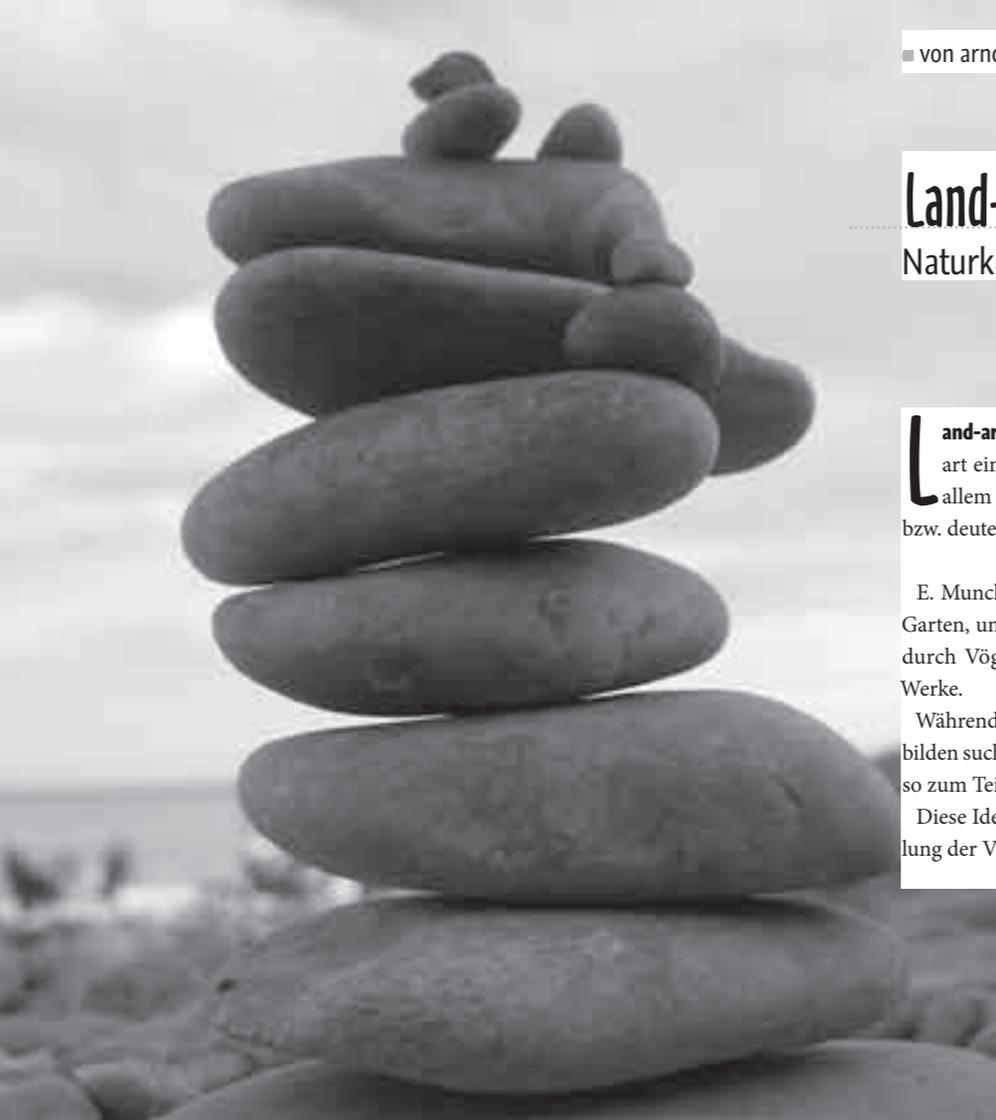
Wanderungen durch einsame Gegenden des Himalaja, der Anden, Australiens oder Islands elementare Spuren, die seine zeitweilige Anwesenheit dort belegen. Die Materialien für diese „Markierungen“ entdeckt und sammelt der Künstler vor Ort. In den 70er trägt er seine Spurensetzungen auch in Museen und Galerien: gesammelte Steine, Äste oder Tannennadeln ordnet er in einer Grundform der quadratischen Fläche so an, dass eine meditative Atmosphäre im Raum entsteht.

Wie wäre es denn, wenn ihr mit eurer Sippe, auf

Großfahrt, in der Einsamkeit Norwegens auch eure Spuren hinterlasst? Natürlich nicht euren Müll, das ist wohl klar. Aber was hindert euch daran Steine/Äste/Holzbalken etc. zu sammeln und ein ähnliches Kunstwerk zu schaffen? Spielt mit euren Vorstellungen und Ideen. Kunst ist ein großes Abenteuer und zusammen macht es sehr viel Spaß das zu entdecken.

Gut Pfad, spup





■ von arnd und Yvonne Dieg

## Land-art—

Naturkunst / Aktionskunst

**Land-art – Hofakademie 2007.** Laut dem Kunst-Duden ist Land-art eine Kunststrichtung, die in den späten siebziger Jahren vor allem in den USA entwickelt wurde. Die Konzepte verändern bzw. deuten die Natur anders.

E. Munch (1863 – 1944) hängte seine Bilder eine Zeit lang in den Garten, um sie Sonne, Schnee und Regen, ja sogar Verunreinigung durch Vögel auszusetzen. Die Veränderungen waren Teil seiner Werke.

Während bis Ende des 19. Jahrhunderts die Kunst die Natur abzubilden suchte, wird die Natur durch das Element der Vergänglichkeit so zum Teil der Kunst selbst.

Diese Ideen und Entwicklungen, dieses Verständnis einer Darstellung der Vergänglichkeit finden sich deutlich in der Land-art.

In ihren Ursprüngen verfolgte die Land-art eine explizit gesellschaftskritische Komponente. Dem Besitzbürgertum, das die Werke der bildenden Kunst nur noch als Spekulationsobjekte betrachtete, wollte man kein neues Konsumgut liefern. Zu Beginn gestatteten die Künstler nicht einmal Foto- oder Filmaufnahmen ihrer vergänglichen Arbeiten. Wenn jemand die Kunstwerke sehen wollte, dann musste er sich auf eine innere und äußere Reise begeben und die Skulptur direkt in der Landschaft unter freiem Himmel bei Wind und Wetter mit all seinen Sinnen erleben.

Wichtige Künstler der Land-art: Andy Goldsworthy (\*1956 in Cheshire, England), Christo (\*1935 in Bulgarien), Jeanne-Claude (\*1935 in Casablanca), Robert Smithson (\*1938 in Passaic, New Jersey)

[www.smalldepartment.de](http://www.smalldepartment.de)  
Landart + Geocaching

das spielzeug von damals ...





## Das Experiment (der Film)

basierend auf dem Stanford-Prison-Experiment und dem Roman „Black Box“ von Mario Giordano

*20 freiwillige Teilnehmer. 2 Wochen. Durch Zufall eingeteilt in Wächter und Gefangene. Erforscht werden soll das Aggressionsverhalten von Menschen mithilfe einer künstlichen Gefängnissituation.*

**E**in „Spiel“. Ein „Spiel“, bei dem der Gewinn 4000 Mark beträgt. Ein „Spiel“, welches kein Spiel ist, indem es die Grenzen menschlichen Denkens und Handelns bis auf das Äußerste herausfordert. Nur das ist am Anfang niemandem klar.

### Die Regeln:

1. Die Gefangenen reden sich untereinander nur mit Nummern an.
2. Alle Gefangenen reden die Wärter mit „Herr Strafvollzugsbeamter“ an.
3. Nach „Licht aus“ redet keiner der Gefangenen mehr.
4. Die Mahlzeiten sind vollständig aufzuessen.
5. Jeder Anweisung der Strafvollzugsbeamten ist unverzüglich Folge zu leisten.
6. Nichteinhalten der Regeln wird bestraft.

**Aus einer spielerischen Anfangssituation** entwickelt sich langsam eine Spannung, welche durch Provokationen und Nichteinhalten der Regeln von Häftlingen stärker wird. Die Wärter pochen auf ihre Autorität, die Gefangenen rebellieren gegen Demütigung und Schikane durch Wärter; eine Spirale der Gewalt setzt sich in Bewegung. Aus dem harmlosen „Spiel“ wird ein erbitterter Kampf um Leben und Tod.

Das Besondere des Films ist, dass der Zuschauer den Zeitpunkt im Film vom harmlosen „Spiel“ zum nicht mehr moralisch vertretbaren Handeln der Personen nicht fassen kann. Der Übergang zur Ebene des Unwahrscheinlichen ist fließend. Alle Wechsel zwischen den Szenen, in denen die Eskalation vorangetrieben wird, sind plausibel aufgebaut. Der Zuschauer wird dazu gebracht zu glauben, dass das Experiment nur so hätte ausgehen können.

„Du hast angefangen!“, so lautet einer der letzten Sätze des Films. Spätestens da wird einem klar, dass man sich nicht wieder auf das anfänglich „harmlose Spiel“ berufen kann. Das Spiel, welches schon längst kein Spiel mehr war. Der kindliche Spielcharakter wird genutzt, um jegliche Verantwortung für das Geschehene abzuwälzen. Die unsichtbare, fließende Grenze zwischen Spiel und Ernst wurde überschritten und der Mensch entdeckt sich selbst als seinen eigenen Feind.



# Spannung und Wettkampf

Unsere Geländespiele sind zumeist konfrontativ aufgebaut. Es stehen sich also Gruppen gegenüber – meist zwei, drei oder mehr gleichstarke. Oder die eine Gruppe ist besetzt mit Älteren (also Stärkeren) bzw. von den Spielregeln bevorzugt. Also: Es geht um Wettkampf, um Gegeneinander, um Kräfteressen. Doch müssen wir nicht immer konfrontativ spielen – es gibt Alternativen. Sogar ganz einfache – etwa ein abstrakter Gegner wie die Zeit. Man muss in bestimmter Zeit dies und das schaffen. Spannung und Wettkampf kann trotzdem aufkommen, etwa durch Störergruppen oder Konkurrenz der Spielergruppen untereinander. Drei Beispielspiele:

## Beispiel Virenspiel:

Dieses Spiel haben wir entwickelt für ein Wochenende mit einer Studierendengruppe. Es war sehr aufwändig – vor allem, da es nur zwei oder drei Stunden dauerte. Der „Plot“ würde übernommen vom Virenspiel des Wandervogelhofes: Ein Virenstamm wurde gestohlen und musste gefunden werden. Was genau das Wandervogelspiel daraus machte, weiß ich nicht mehr, eindrucklich in Erinnerung blieb mir das Bild vom Arzt und zwei Krankenschwestern, die mit Schreibtisch, Aktenordnern und Telefon mitten am Feldrand warteten.

Wir haben eine umfangreiche Landkarte gezeichnet mit verschiedenen Orten und für alle 20 Minuten (fiktiv für einen Tag) für jeden Ort neue Werte festgelegt, die Erkrankungen in diesem Ort anzeigten. Anhand dieser Werte konnte man also durch sprunghaftes Ansteigen der Erkrankungen sowie das Abklingen dieser Welle den Weg der Virendiebe rekonstruieren. Die Aufgabe für die Leute war nun, dass sie die Statistikkarten einsammeln und bei der zentralen Sammelstelle abliefern mussten.

Doch es gab Störfaktoren: Unsere Statistiksammler mussten sich natürlich – es sollte ja realistisch sein – regelmäßig nach 2 Karten dekonterminieren. Außerdem waren einige wenige Journalisten unterwegs und unsere Spieler hatten ihnen gegenüber eine Informationsschuld. Sie mussten also Karten abgeben.

Die Journalisten waren wirklich gut – so gut, dass sie am Ende die wichtigen

Karten zusammenbekommen hatten und die Fährte inklusive Versteck rekonstruieren konnten.

## Beispiel Umweltspiel

Die Idee für dieses Spiel entstand aus einem damals aktuellen Fall: Giftfässer waren in Bayern gefunden worden. Wir haben daraus ein Umweltspiel gemacht: Die Spieler sollten als Redakteure einer Umweltmagazins Giftfässer (harmlose Gläser mit Zetteln) suchen und mussten diese dann auswerten lassen (wahlweise im Labor „Fnell & Schlüchtig“ oder bei „Gauber & Sud“). Die gewonnenen Ergebnisse von den Laboren, deren Genauigkeit und Zuverlässigkeit etwas differenzierte – dafür war das eine Labor deutlich schneller, konnten nun bei zwei Stellen überprüft werden. Auch hier gab es Unterschiede, wie sich später herausstellte. Aber aufmerksame Redakteure bekamen einige Hinweise, die sie vor Fehlern bewahrte.

Auch hier hatten wir Störfaktoren eingebaut – etwa eine Dekonterminierung – aber auf Konfrontation verzichtet, also z.B. auf Infojagd durch Konkurrenten. Das nahm etwas Hektik aus dem Spiel, die Vielseitigkeit der Spielmöglichkeiten und die verschiedenen Anlaufstellen sorgten aber für genügend Spannung.

Ein drittes Beispiel ist das Spiel auf dem Bundeslager 2000 in Kreuzebra. Dort mussten verschiedene Gruppen gegeneinander spielend Geld beschaffen und bei einem Baumarkt Material einkaufen – für den Bau einer gemeinsamen Wasserleitung.

Viele Geländespiele leben in erster Linie von Wettkampf, von der Auseinandersetzung „Mann gegen Mann“. Aber solche Spiele, bei denen vor allem der Einsatz von Körperkraft im Vordergrund steht, können viele Mitspielende frustrieren. Nicht alle Mitglieder unseres Bundes sind männlich. Diese Beispiele zeigen, dass relativ robuste, einfache Spiele ohne Kampfelemente möglich sind.

## Konfrontation in Spielideen

Bei den Spielideen steht die Konfrontation im Mittelpunkt. Es wird mittels eines Drehbuchs ein Spannungsbogen aufgebaut, Unterlager gegeneinander positioniert. Konflikte werden geschürt bis zu einer Entscheidungsschlacht. Zum Endkampf. Zwischen durch werden verschiedene historische Elemente als Würze eingestreut. Ich glaube nicht, dass diese Spielidee- und Geländeelemente irgendwelche psychischen Schäden verursachen.

Aber trotzdem fehlt mir schon seit einigen Bundeslagern eine Auseinandersetzung mit den Hintergründen. Historische Grausamkeiten bleiben Grausamkeiten. Auch wenn wir sie nachspielen. Wenn Feindbilder geschaffen werden und Aggressionen geschürt, dann spielen wir massiv mit Emotionen. Konflikte führen schnell zu Gewalt – auch in unseren Spielideen. Nur wenige Sippenführer werden ihre zwölfjährigen Sippkinder vor oder nach dem Bundeslager Hintergründe erklärt haben.

putti schrieb in der Nachbetrachtung „seiner“ Spielidee 1996: „In wohl jedem Menschen steckt der Wunsch nach Macht, seine Gerechtigkeit durchzusetzen, diesem Affen von Englisch-Lehrer sollte man ..., die Gurke von Chef könnte mich mal ..., dem Milosevic müsste man aber mal ..., und dem Hitler hätte man aber ...! [...]“

Aber eigentlich ist das ja nicht das, was wir für uns erreichen wollen! Spielideen wie die von uns im Sommer erlebte werden daher oft kritisiert, sie würden Gewalt und Kreig spielend nachvollziehen, anstatt den richtigen Umgang zwischen Menschen zu lehren. Unsere christlichen und pfadfinderischen Ideale blieben dabei auf der Strecke.

Ob das so ist, liegt entscheidend an uns. An jedem einzelnen – ebenso wie an unserer Gemeinschaft: Denn mit der Intensität unserer Auseinandersetzung vorher und hinterher bestimmen wir, wieviel wir verstehen von dem, was im Sommer in und um Tenochtitlan-Frankenthal geschah. Bestimmen wir, was davon zurückbleibt ...“