



MOMENT MAL!

DAS IST SCHLARAFFIA®.

KOMPENDIUM 1

KOMPENDIUM



DIE JUNKERTAFEL

(Noch einmal) pubertieren
mit 40 Jahren?
Ungestüme Jugend mit 50?

FREUNDE HALTEN GESUND

Schlaraffen leben
länger

DAS SCHLARAFFISCHE SPIEL

Der Mensch ist nur da ganz
Mensch, wo er spielt

WICHTIGE INFORMATIONEN

Mach doch kein Theater ...

Mit diesen Worten eröffnete Ritter Ce-LaUS der harmonische Seebär im Jahre 2022 die Magazinreihe „Moment Mal“. Seitdem sind neun Hefte erschienen, die auf der Webseite www.schlaraffen-freunde.com gelesen und heruntergeladen werden können. Die Artikel sind so vielfältig wie unser Bund, ein Kaleidoskop der unendlichen Möglichkeiten im schlaraffischen Spiel den Widrigkeiten des Alltags zu entfliehen. Mit dieser Sonderausgabe haben wir die meistgelesenen Artikel zusammengefasst, ein Kompendium der wesentlichen Elemente eines schlaraffischen Werdegangs und der Idee des schlaraffischen Spiels.

Seit nunmehr 167 Jahren treffen wir uns in unseren „Burgen“, um losgelöst vom Alltag für zwei bis drei Stunden dieses völlig wertfreie, geist- und humorvolle Leben eines Ritters, Junkers oder Knappen zu spielen. Improvisationstheater im besten Sinne. In dem nichts ausgeschlossen ist außer Politik und Religion. Unter den Schwingen des Uhu, des zentralen Symbols der Schlaraffia für Weisheit, Humor und Tugend, treffen

sich Männer allen Alters und jedweder Berufe einmal in der Woche, um das Kind im Manne spielerisch ausleben zu können. In diesen Zusammenkünften, den „Sippungen“, schaffen wir einen Raum, in dem Kunst, Poesie und musische Beiträge den Vorrang haben. Durch das gemeinsame Vortragen von Gedichten, Geschichten, kleinen Theater- oder Musikstücken üben wir uns nicht nur in Kreativität und Humor, sondern erweitern auch ständig unseren geistigen Horizont. So entsteht das sogenannte Schlaraffenland des Geistes. Ich lade Sie ein einzutauchen in diese Welt spielerischer Phantasie. Und wenn Sie neugierig geworden sind, suchen Sie auf der Seite www.schlaraffen-freunde.com nach weiteren Anregungen! Lasst uns gemeinsam spielen!

Mit einem erwartungsvollen
fröhlichen LuLu!

Ritter des Stehaufmännchen

Euer Ritter Posivit
das Stehaufmännchen



Aus dem Inhalt

Die Welt anders sehen

Und was zum Uhu ist Schlaraffia®? 03

Wie funktioniert denn ein Schlaraffen-Reych?

Es ist ein Skandal! 04

Die drei Säulen unseres Weltbundes

Die bauen auf! 05

Das Leben an der Junkertafel

Pubertierende berichten 06

Ein seltsamer Rollentausch

Weh dem, der lügt 07

Die Vielfalt an der Junkertafel

Sie ist die Zukunft 07

Darum leben Schlaraffen länger

Freunde halten gesund 08

Der Junkermeister

Mit Zuckerbrot und Knute 09

Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt

Das schlaraffische Spiel 10

Der Oberschlaraffe

„Unfehlbar“ als Spielleiter und „Herrlichkeit“ 11

Der jüngste Sasse des hohen Reyches 24

Der Knappe 853 12

Das Burgverlies

Schauerhaft 13

Was macht das schlaraffische Spiel mit uns Männern?

Die nackte Wahrheit 14

Der Hofnarr

Eine unglaubliche Spezies in Schlaraffia® 16

Die Chance für hoffnungsvolle Künstler

Universalbühne Schlaraffia® 17

Ein Schlaraffe kreiert eine Weinsorte

Der Zweigelt 18

Der Knappe in Schlaraffia®

Die etwas andere Lehre 19

„Meister Eder“ – der „Bayerische Übervater“ Gustl Bayrhammer

Auch er war Schlaraffe 20

Die Augsburger Puppenkiste – entstanden aus schlaraffischen Wurzeln

Kinder, was für ein Theater! 22

Die Junkertafel oder die „Kinderstube“ eines Reyches

Einzigtätiger Jugendtreffpunkt! 24

Was hat Künstliche Intelligenz mit Romantik zu tun?

KI gab's schon früher 25

Ohne ein Wort: Das NAP als Brot

Das nichtamtliche Protokoll 26

Die Sprache der Schlaraffen ist Deutsch!

Zum besseren Verständnis 27

Impressum

..... 27

Die Waffen der Schlaraffen

Unschlagbar! 28



LEITARTIKEL

Die Welt anders sehen Und was zum Uhu ist Schlaraffia®?

Einige von Ihnen werden sich fragen: was soll das Ganze hier? Nie gehört! **Dann lesen Sie bitte weiter.** Sie werden nie wieder etwas Besseres kennenlernen ...

Andere meinen, Schlaraffia® sei ein Geheimbund, mit undurchschaubaren Mächten und Ritualen. Dann lesen Sie bitte auch weiter. In Wahrheit ist alles ganz einfach: Schlaraffia® ist ein Spiel mit ritterlichen Elementen, das 1859 in Prag gegründet wurde. Von Künstlern, die Freunde waren. Und voller Humor steckten. Somit sind Freundschaft, Kunst und Humor die 3 Säulen Schlaraffias®. Schlaraffia® ist eine Persiflage auf das Leben. Und darum heute moderner denn je. Schlaraffia® lebt jene Werte, die wir gerne hätten, aber die kaum zeitgemäß sind: Toleranz, individuelle Anerkennung, Achtung vor dem Alter und Freundschaft im wahren Sinn des Wortes. Schlaraffia® ist keine Jobbörse, vermittelt keine Aufträge, ist unpolitisch, aber international. Schlaraffia® ist eine wunderbar bunte Bühne – mit begeisterten Zuschauern. Schlaraffia® ist ein Bund aufgeschlossener, weltoffener Männer, die über sich selbst lachen können.

Genug geschrieben! Lernen Sie uns so richtig kennen. Gehen Sie auf die Website www.schlaraffen-freunde.com und nehmen Sie mit uns Kontakt auf. Suchen Sie den nächsten Schlaraffentreffpunkt in Ihrer Nähe und melden Sie sich. Ein Schlaraffe meldet sich umgehend bei Ihnen, um mit Ihnen über dieses wunderbare Spiel zu sprechen, Sie zu einem unvergleichlichen Abend einzuladen.

M.M.



Wie funktioniert denn ein Schlaraffen-Reych?

So oft wurde in Moment Mal! das Wort Reych geschrieben, aber was kann man sich darunter vorstellen?

Das Reych trifft sich einmal wöchentlich in der Burg. Die bis auf wenige Ausnahmen in der Realität keine ist, sondern zu meist ein großer Saal mit einer Vorburg (also ein kleinerer Raum).

Hier finden die wöchentlichen Treffen statt. Wie im profanen Leben besitzt das Reych eine Regierung. Diese ist demokratisch-totalitär, agiert nach strengsten Prinzipien, die allerdings immer wieder widerrufen werden. Die 3 Oberschlaraffen moderieren abwechselnd den Abend und sind in dieser Funktion „erleuchtet“ und somit fehlerlos. Also auf dem Papier. Der Kantzler und der Marschall sitzen neben dem Thron. Im Saal befinden sich der Junkermeister, der Ceremonienmeister, der Herold und der Schatzmeister. Übrigens: Funktionen gibt es jede Menge – wer will denn kein Amt?

Aber es gibt auch die Opposition, sie hat eigentlich kein Einspruchsrecht, aber spricht die ganze Zeit mit. Apropos Opposition: Die Junkertafel und der Hofnarr sympathisieren sehr mit dieser! Der jeweilig den Abend gestaltende Oberschlaraffe hat einerseits viele Wortgefechte zu führen und andererseits das Reych bei Laune zu halten. Das gelingt mit jeder Menge Auszeichnungen, Ahnen, Orden, Süßigkeiten, harten und weichen Getränken ... Für Zündstoff ist immer gesorgt. Egal, was gesagt oder getan wird – es wird kritisch ge-

prüft, kaputt geredet – oder ganz gemacht. Wenn der goldene Ball so richtig fliegt, wird der Abend in die Lach-Annalen des Reyches eingehen, das Verlies besetzt sein und ziemlich sicher ein Duell ausgetragen. Wobei die Entscheidung für einen Gewinner oder Verlierer willkürlich vorgenommen wird, unbeschadet der Volksmeinung. Natürlich gibt es – wie in unserem politischen Alltag – Thronwanzen, die sich einschleimen in der Hoffnung, vom Thron abzustauben. Und dieser ist natürlich völlig korrupt. Aber: Schlaraffia® ist von Geburt an unpolitisch. Wir nehmen unser Spiel und uns überhaupt nicht ernst. Stimmt auch wieder nicht, wir nehmen das Spiel so ernst, dass alles getan wird, dass sich die eingefundenen Freunde bestens unterhalten. Darum gibt es Lieder, die wir gemeinsam singen. Und es gibt im zweiten Teil des Abends im Normalfall (Hilfe, was ist das für ein Wort „Normal“ im Zusammenhang mit Schlaraffia®!) Vorträge und Darbietungen wörtlicher und musikalischer Art. Von ganz schön amateurhaft bis ziemlich professionell. In jedem Fall eines: höchst vergnüglich. In einer Zeit, der die Leichtigkeit fehlt und Vergnügen rar geworden sind.

Wir laden ein, dieses Spiel kennenzulernen.

Ach ja, das Wort Skandal ganz am Anfang wurde nur geschrieben, damit Sie diesen Artikel bis hierher lesen. Dankeschön!

M.M.





Die drei Säulen unseres Weltbundes Schlaraffia®

Die drei Säulen unseres Weltbundes Schlaraffia® sind die Kunst, die Freundschaft und der Humor. Eine dieser Säulen, die Freundschaft, will ich in den Blickpunkt nehmen.

Schlaraffia® ist ein internationaler Bund, deutschsprachig und dennoch weltoffen. Das ist kein Widerspruch, denn viele Freunde fremder Nationalitäten befinden sich in unserer Mitte. Ob in Afrika, dem amerikanischen Kontinent oder im Europäischen Ausland.

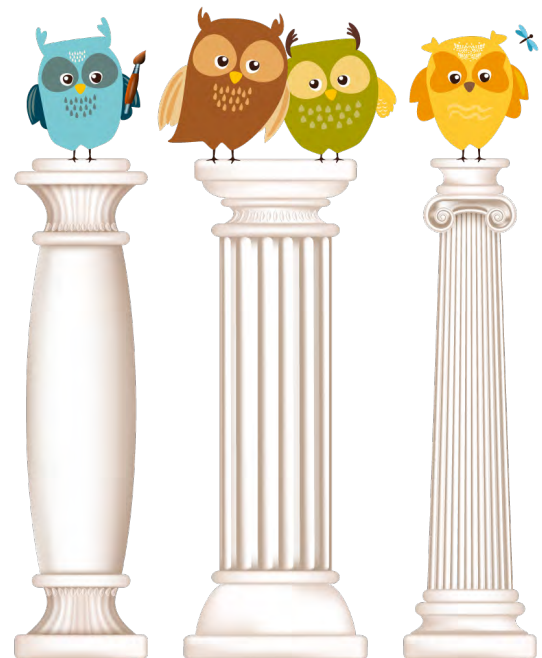
Wir sind offen für Menschen, gleich welcher Hautfarbe, Religion oder demokratisch gewählter Partei, Sie angehören. Damit wir das konfliktfrei vereinen können, halten wir uns in unseren Zusammenkünften, die wir Sippungen nennen, an Regeln.

Politik, Religion, Sexismus sind in den Sippungen tabu.

Damit gehen einher Begriffe wie Rassismus, Fremdenhass, Ausübung und Verherrlichung von Gewalt und Antisemitismus, unter dem unsere jüdischen Brüder in den 1930er Jahren während des Nazi-Regimes gelitten haben. Diese großen Gesellschaftsthemen haben das Potential zur Spaltung. Das wollen wir nicht!

Mit dem Augenblick, in dem wir unsere Burg betreten und uns vor dem Uhu verbeugen, werfen wir diese Themen über Bord und tauchen ein in eine freundliche, tolerante und freundschaftliche Atmosphäre, in der wir unseren Freunden begegnen und unser schlaraffisches, künstlerisches und humorvolles Spiel beginnen können.

L.T.



IHR INTERESSE IST GEWECKT?

Über und von Schlaraffia® zu lesen, ist das halbe Vergnügen. Wir laden Sie ein, Schlaraffia® zu erleben.

Das geht ganz einfach! Gehen Sie auf die Seite **www.schlaraffen-freunde.com** und geben Sie Ihren Wohnort ein. Sie erhalten umgehend eine Auswahl an Schlaraffentreffpunkten in Ihrer Nähe.

Klicken Sie den/die Treffpunkte an, die Ihnen zusagen. In der Folge meldet sich umgehend bei Ihnen die jeweilige Kontaktperson, um die weiteren Schritte zu besprechen!

www.schlaraffen-freunde.com



**KLICHE
HIER**

Das Leben an der Junkertafel

(Noch einmal) pubertieren mit 40 Jahren? Ungestüme Jugend mit 50? Bei Schlaraffia® an der Tagesordnung.

Wer sich für dieses Spiel entscheidet, startet die schlaraffische Entwicklung an der Junkertafel. Und kommt damit unter die Obhut des Junkermeisters. Er ist verantwortlich für die „Ausbildung“, er präsentiert den Knappen und Junkern die Vielfältigkeit des schlaraffischen Spiels.



JK. HANS

Häufiger auf der Rostra.

Ein guter Bekannter nahm mich auf meinen Wunsch hin mit zu einer Krystalline nach Neustadt. Dort war ich vom warmherzigen Empfang sehr angetan. Bei der Gelegenheit nahm ich einige Einladungen zum Start der Winterung gerne an. Zuerst war mir das Prozedere sehr fremd und ungewohnt. Doch es machte mir Mut, auch einmal auf die Rostra zu gehen. Schnell genoss ich auch die freundschaftliche Atmosphäre. Seitdem bin ich fast regelmäßig jede Woche einmal ausreytten und einmal ins Mutterreych gegangen. Die witzigen und auch musikalischen Beiträge gefielen mir sehr. Außerdem fand ich am Mitwirken zur Junkernachtung immer größeren Gefallen: Es half mir auch, häufiger auf die Rostra zu gehen!

Junker Hans (389)

Freilich: die Junker und Knappen haben noch nicht die Rechte, die sie einmal als Ritter haben werden. Aber sie haben die Freiheit der Jugend, egal wie alt sie sind. Sie dürfen sich über den Junkermeister zu Wort melden, sie dürfen Texte und Lieder vortragen – und haben sehr oft sehr oppositionelle Gedanken. Die Junkertafel ist eine der wichtigsten Institutionen Schlaraffias®, sorgt sie doch für den Nachwuchs und hilft jedem Einzelnen, seinen individuellen schlaraffischen Weg zu finden.



JK. HOLGER

„Halt! Stehenbleiben! Polizei!“

Die vielen Jahre meiner Profanei als Polizist ließen wenig Raum für Kunst, Freundschaft und Humor. Dann wurde alles anders.

Mein Nachbar wurde zu meinem schlaraffischen Werber und mittlerweile Paten. Er sorgte für mein schlaraffisches Freischwimmen. Ich probiere mich an mancherlei Herausforderungen: Ist der Mundschenk verhindert, weiß ich, wie ich in den Weinkeller gelange. Fehlt der Säckelmeister, bringe ich den Kneiferbeutel zum Klingeln und Rascheln ... Ich habe noch viel vor, deshalb bin ich gerne Junker und für mich gilt ab jetzt:

„Halt! Sitzenbleiben! Junkertafel!“

Junker Holger (369)

So mancher möchte gar nicht weg von der Junkertafel ...

Eine wichtige Funktion hat der Junkermeister. Seine Rolle, sein Engagement und sein Weitblick tragen sehr viel zur Entwicklung der Junker und Knappen bei. Und er begleitet seine „Jugend“ bis zum Ritterschlag. Aber das ist ein anderes großes Thema! Und was sagen die Junker selbst?

M.M.



JK. PATRICOLAUS

Eine neue Schlaraffenhymne?

Musikalisch bringt Junker Patricolaus Schlaraffia® auf den Punkt. Selbst geschrieben, selbst musiziert. Prädikat: absolut hörensenswert!

Junker Patricolaus (Dr. phil. Patric Nikolaus Becker) ist Psychotherapeut und seit vier Jahren in Oldenburg Schlaraffe.

Junker Patricolaus (110)

Hier geht's zum Video:





Ein seltsamer Rollentausch

»Knappen« und »Junker« haben als Jungschlaraffen ihren Platz an der »Junkertafel« mit dem »Junkermeister« vor Augen, der sein Hintergrundwissen über das Spiel an diese weitergibt und sie – quasi als deren Coach – zu eigenen Beiträgen ermuntert.

So prägt sich an der Junkertafel ein besonderer persönlicher Halt aus. Im besten Falle kommt es sogar zu mehrtägigen gemeinsamen Ausflügen ins »Uhuversum«.

So war Ritter Lump-a-zius für die »Bochumensis« (= Bochum) ein Glücksfall, und es ging anno Uhui 131 (profan 1990) mit seiner Tafel nach Norddeutschland, u.a. mit einem Abstecher in die »Flensburgia« (= Flensburg). Beim Frühstück äußerte ein Junker die Sehnsucht, am Sippungsabend selbst als Ritter Lump-a-zius bei den Rittern zu sitzen und sie dort mit dessen legendären Schnäpsen zu verwöhnen.

Gesagt, getan! Nachdem sichergestellt war, dass man dort nicht von Person bekannt war, nahm die Sippung mit den beiden vertauschten Schlaraffen ihren Lauf. Der Junker suhlte sich zunächst in der neuen Rolle, aber dann wurde ihm schwül und schwüler: Der Habitus dieses gestandenen Ritters war ihm noch zu fremd.

Uhu sei Dank! Später kam ein Ritter hinzu, der den Junkermeister kannte und sich nach Austausch fragender Blicke zu Wort meldete, dass hier wohl etwas nicht stimme. Der Fungierende fragte, ob denn auch die Pässe der Gäste kontrolliert worden seien. Antwort: »Jawohl«.

Ach! Der Schwindel flog auf und wurde zum Hauptthema des anschließenden feucht-fröhlichen Beisammenseins.

M.S.

SIE IST DIE ZUKUNFT:

Die Vielfalt an der Junkertafel

Die Schlaraffen der Stände der Knappen und Junker bilden im Schlaraffenreich unter dem Vorsitz eines erfahrenen »Junkermeisters« die Gemeinschaft der »Junkertafel«. Diese Konstellation ist auch deswegen besonders interessant und reizvoll, da hier Mitglieder des Bundes zueinander finden, deren profane Prägung oft erst wenige Jahre zurückliegt, sodass sich eine bunte Mischung aus allen Teilen der Gesellschaft ergibt. Es zählt lediglich das Spiel in Schlaraffia®, und etwaiger profaner Status spielt keinerlei Rolle. So vereint die Junkertafel Menschen vom Professor bis zum Handwerker, vom Unternehmer bis zum abhängig Beschäftigten, und alle bringen sich auf ihre eigene Weise zweckfrei ins Spiel ein, bereichern einander und damit das gesamte Reich.

Eine solche Atmosphäre fördert die Kreativität, und mit Hilfe des Junkermeisters schafft die Junkertafel oftmals Stern-

stunden für die »weniger jungen« Schlaraffen. Meist geht es hier weniger darum, dass sich einzelne Knappen und Junker kunstvoll produzieren, sondern um die Arbeit der Gemeinschaft, die sich in gelegentlichen »Junker- und Knappensippungen« humorvoll mit einem Thema beschäftigt und gern auch mehr oder weniger klassische Bühnenkunst aufs Korn nimmt – gerade den Möchtegern-Sängern wird hier oft breiter Raum gegeben.

Etliche schlaraffische Talente wurden überhaupt erst so entdeckt. Junkertafeln messen sich ebenfalls gern im Wettstreit miteinander um spielerisch vergebene Trophäen jeder Art.

So hilft die Vielfalt der Junkertafel auch gestandenen Rittern, sich selbst nicht allzu ernst zu nehmen und ihre innere Jugend zu bewahren.

M.S.

Darum leben Schlaraffen länger



Der durchschnittliche deutsche Mann wird heutzutage 78,9 Jahre alt. Ernstzunehmende Statistiker gehen davon aus, dass die Lebenserwartung von Schlaraffen um fünf Jahre höher liegt. Der Grund liegt auf der Hand: Freunde halten gesund, und die Freundschaft ist – neben Kunst und Humor – eine der tragenden Säulen der Schlaraffia®. Natürlich können Schlaraffen nicht mit allen 9199 Mitgliedern ihres Weltbundes befreundet sein. Forscher haben herausgefunden: 5 ist eine gute Zahl – mit fünf Freunden kommen wir gut durchs Leben!

Die Wissenschaft kennt vier Faktoren für ein langes Leben: 1. gesunde, frische Ernährung, 2. Bewegung, 3. soziale Kontakte und 4. lebenslanges Lernen. Dabei zeigen sich die Vorteile, ein Schlaraffe zu sein. Er bleibt geistig fit durch das Schreiben und Vortragen so genannter Fechtungen oder lernt durch bloßes Zuhören der Beiträge anderer. Gute Kontakte hält er durch Einritte in eigenen Reyche und Ausritte in andere Reyche, wodurch er ständig in Bewegung ist.

„Freundschaften sind die höchste Form menschlicher Beziehungen“, sagte der französische Philosoph Michel de Montaigne. Ihre Anzahl und Qualität beeinflussen unser psychisches und körperliches Wohlbefinden sowie unsere Gesundheit. Die Forscher untersuchten einen Mehrwert, um im Alltag besser zurechtzukommen. Meistens basierten die Freundschaften auf Reziprozität, d.h. dass man sich gegenseitig unterstützt. „Sie geben den Beteiligten eine Art seelisches Backup und sie wissen immer: auf diesen Freund kann ich mich verlassen, er hat ein Gehör für mich, und wir beide achten auf uns.“

Verwandte kann man sich nicht aussuchen – Freunde schon. Darin sehen die Forscher einen großen Vorzug: „Wir können Freundschaften frei beginnen und gestalten. Damit haben sie eine ganz andere Qualität als Familie und Nachbarschaft.“ Freunde sind nicht unbedingt die, die man am meisten mag, sondern einfach die, die zuerst da sind. Der Zufall steht Pate, und Schlaraffen kennen das. Wer mit Gleichgesinnten an der

Junkertafel zusammensitzt, begründet nicht selten eine Freundschaft fürs Leben. Gleich zu gleich gesellt sich gern: Wir suchen uns Menschen, die zu uns passen. Und weil wir uns in ihrer Gesellschaft wohl fühlen, werden im Körper „Glückshormone“ freigesetzt, die das Immunsystem stärken.

Dass Schlaraffia® als Männerbund ein Erfolg ist, dafür haben die Wissenschaftler auch eine Erklärung: Was die Freundschaften von Frauen auf Dauer am Leben hält, ist, dass sie miteinander reden. Bei den Männern spielt das keine so große Rolle. Bei ihnen kommt es darauf an, etwas zusammen zu unternehmen. Dazu bietet Schlaraffia® eine ganze Palette an Möglichkeiten, was besonders im Alter wichtig ist.

Die Zahl guter Freunde sagt bei Senioren sehr gut das Risiko für Alzheimer und weitere Krankheiten voraus. Das führt dazu, dass Menschen ohne Treffen leider kürzer leben, als sie es sonst getan hätten.

J.F.

IHR INTERESSE IST GEWECKT?

Über und von Schlaraffia® zu lesen, ist das halbe Vergnügen. Wir laden Sie ein, Schlaraffia® zu erleben.

Das geht ganz einfach! Gehen Sie auf die Seite www.schlaraffen-freunde.com und geben Sie Ihren Wohnort ein. Sie erhalten umgehend eine Auswahl an Schlaraffentreffpunkten in Ihrer Nähe. Klicken Sie den/die Treffpunkte an, die Ihnen zusagen. In der Folge meldet sich umgehend bei Ihnen die jeweilige Kontaktperson, um die weiteren Schritte zu besprechen!

www.schlaraffen-freunde.com





MIT ZUCKERBROT UND KNUTE

Der Junkermeister

Er ist eine der wichtigsten Personen im Spiel: der Junkermeister. Er bildet die schlaraffische Jugend aus – und sorgt somit für die Zukunft des jeweiligen Reyches. Aber wie kann man sich das vorstellen?

Wird ein Mann Schlaraffe, ist er als Knappe schlaraffisch jugendlich - egal ob mit 25 oder 75 Jahren. Er verlässt den Platz neben seinem Paten und kommt an die Junkertafel. Dort sitzen neben dem Junkermeister alle Knappen und Junker, vom eigenen Reich, aber auch alle, die von anderen Schlaraffenorten zu Besuch sind. Nun, so eine „Horde“ Jugend braucht eindeutig Führung. Diese Funktion übernimmt der Junkermeister. Er führt in das schlaraffische Spiel ein und unterstützt die Jugend bei der Rollenfindung. Er organisiert gemeinsame Ausflüge zu anderen Schlaraffenreichen, er zeigt die Möglichkeiten, die das Spiel bietet, auf. Dabei hat die Junkertafel durchaus eine Sonderstellung.

Man glaubt ja nicht, wie sehr selbst nicht mehr ganz junge Mitglieder der Junkertafel pubertieren können! Ja, da weht ein leichter bis stärkerer Oppositionsgeist. Junker und Knappen dürfen sich über den Junkermeister zu Wort melden, werden von den Oberschlaraffen am Sippungsabend zu „Hilfsdiensten“ herangezogen. Bei den Zeremonien spielen sie immer eine Rolle – und wollen für ihren Einsatz Anerkennung.

Am liebsten in Form von Lethe oder Quell (also Wein oder Bier). Selbstverständlich darf der Nachwuchs Vorträge sprechen oder singen. Falls diese unpassend sind, also z.B. beleidigend oder zu schlüpfrig, muss der Junkermeister dafür bezahlen. Manchmal kommt es zur Übernahme des Throns durch die Jugend, die diesen Abend gestaltet. Oft werden so echte Talente entdeckt, in jedem Fall ist der Spaß garantiert! Interessant sind die Turneyen mit anderen Junkertafeln, die sich die Junkermeister ausmachen. Je weltoffener, engagierter und erfahrener ein Junkermeister ist, desto besser die Ausbildung. Darum wird diese Funktion mit wirklich „gestandenen“ Schlaraffen besetzt. Die als Waffe die Knute ständig bei sich tragen. **M.M.**



Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt

Schlaraffia® ist ein Spiel. Die Spieler tauchen ab in eine Welt, die eine Art Gegenpol zum Alltagsleben bildet. Was außerhalb dieses Spiels ist, stellt die Profanei dar – was Teil des Spiels ist, befindet sich im Uhuversum. Der Uhu ist der Schutzpatron aller Schlaraffen.

Das schlaraffische Spiel ist die Unterbrechung der alltäglichen Sorgen und vermittelt ein Gefühl des Losgelöstseins. Es bedeutet, sich freimachen zu können, den Schritt vom Ernst des Lebens in die Entspannung zu gehen. Das Spiel beginnt, wenn der Schlaraffe die Burg betritt. Wie er den Uhu grüßt, macht deutlich, ob er bereit ist, in die Spielsphäre einzutreten oder ob er die „profanen Schlacken“ noch nicht abgeschüttelt hat.

Schlaraffia® ist ein Rollenspiel mit Worten. Der Knappe ist genauso wichtig für das Spiel wie der Junker, der Ritter oder ein Schlaraffe, der eine Wahlwürde hat, z. B. als Spielleiter. Der einzelne Spieler kann seinen Spielwert steigern, z. B. wenn er seine Rolle immer besser ausfüllt, sich tolerant verhält oder sich besonders um einreitende Freunde aus anderen Reichen bemüht.

Ein jeder hat seine Rolle zu spielen – ob es der Knappe ist, der die Knute des Junkermeisters geradezu herausfordert, der Truchsess, ohne dessen Amtshandlung das Spiel nicht beginnen kann, der Hofnarr, der dem Oberschlaraffen mit humorvollen Worten „einen verpuhlt“ oder der Schulrat, der mit gespielter Strenge gespielte Prüfungsangst hervorruft.

Die Schlaraffia® ist nicht nur ein Forum für wort-, text- und musikgewaltige Profis, sondern vielmehr noch Plattform für Amateure. Wer nur einfache Melodien mit einer Hand auf dem Akkordeon spielt und dazu mit dünnem Stimmchen relativ falsch singt, kann im schlaraffischen Spiel genau den richtigen Ton treffen und einen Begeisterungsturm auslösen.



Wer ein eigenes Gedicht zu Gehör bringt und bei Reimen und Rhythmus schwächelt, kann das Spiel besser fördern als ein Vortragskünstler. Auch wer sich von der Bühne fernhält, fördert das Spiel, etwa wenn er den Vortragenden aufmerksam zuhört, auf einzelne Darbietungen eingeht oder an sie anknüpft.

Schlaraffen sind glücklich, wenn der „goldene Ball“ fliegt, wenn ein Wort das andere gibt, von einem Spieler zum anderen wechselt, spontan und unvorhersehbar. Damit heben

sie das eigentlich fiktive Spiel auf eine höhere geistige Ebene, ganz im Sinne von Friedrich Schiller, der einmal sagte: „Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

J.F.



Der Oberschlaraffe

Er ist eine Autorität im schlaraffischen Spiel, wird mit 'Eure Herrlichkeit' angeredet und gilt als unfehlbar: Der Oberschlaraffe hat während der Sippung das absolute Sagen, doch außerhalb davon ist er ein Ritter wie jeder andere. In jedem Reyche gibt es in der Regel drei Oberschlaraffen, die sich in ihrer Funktion ablösen. Der jeweils aktive Spielleiter heißt „Fungierender“, die anderen beiden Funktionsträger sitzen rechts und links von ihm, stehen sozusagen beratend zur Seite.

Sobald das Spiel beginnt, wird der Oberschlaraffe mit dem „Aha“ geschmückt, dem Zeichen seiner Würde, das ihm Weisheit und Erleuchtung verleiht. Im Idealfall führt er souverän durch die Sippung und die Schlaraffen erkennen seine Rolle an. Von seinem Witz, Einfallsreichtum und Charisma hängt der Spielverlauf ab. Er jongliert mit dem goldenen Ball, verteilt Geistesblitze, fängt sie auf oder leitet sie an die Freunde weiter. Spontaneität ist sein größter Trumpf.

Der fungierende Oberschlaraffe entscheidet allein und unanfechtbar über alle Fragen, die sich aus dem Spiel ergeben. Er erteilt das Wort, vergibt Ämter, entscheidet über die Reihenfolge der Darbietungen und ordnet kleine Geldstrafen an, Pön oder Freudenopfer genannt. Sein Urteil gilt – Widerspruch wird als Eingriff in seine Funktion gewertet und entsprechend geahndet. Eine Machtfülle, denn nur ein Oberschlaraffe schlägt einen Junker zum Ritter, verleiht Orden, Ehrenzeichen

und Titel. Hin und wieder bleibt Streit nicht aus. Um solche Fälle zu regeln, kann die „Strafe“, die der Fungierende verhängt, pekuniärer Natur sein (bis zu drei Euro) oder sein Urteil lautet auf Burgverlies (das schlaraffische Gefängnis). Das hört sich schlimmer an, als es ist. Denn auch hierbei hört der Spaß nicht auf, bleibt alles ein Spiel. Zwei bewaffnete Knapen halten Wache, und der Delinquent kommt laut Verfügung der 'Herrlichkeit' frei, wenn er z.B. ein kleines Gedicht vorträgt. Aber auch für einen Oberschlaraffen gibt es Grenzen, die er beachten muss, damit das schlaraffische Spiel keinen Schaden nimmt: Wenn der fungierende Oberschlaraffe sich mit seiner Rolle als Moderator und Spielleiter nicht begnügt, sondern sich mit aller Gewalt selbst darstellen und profilieren will. Oder wenn er einen Uhublitz, vielleicht sogar den goldenen Ball, nicht auffängt oder weiterschleudert, sondern ihn abprallen und ins Aus fallen lässt.

Streitfälle, die über das Sippungsgeschehen hinausgehen, werden nach dem Hausgesetz oder der Vereinssatzung geregelt. Aber das ist die Ausnahme. Der freundschaftliche Umgang der Schlaraffen untereinander reicht bis in die Freizeit und ins profane Leben. Daran haben die Oberschlaraffen wie alle anderen Sassen ihren Anteil. Gut beraten sind Reyche, deren „Herrscher“ nicht an ihren Sesseln kleben, sondern ihre Funktionen auch mal wieder abgeben. Denn wie jedes Spiel lebt Schlaraffia von der Abwechslung.

J.F.





DER KNAPPE 853

Der jüngste Sasse des hohen Reyches Vindobona (Wien)

Profan: Michael Laurenz, Opernsänger (Tenor)

44 Jahre und im November 2022 in den Bund
Schlaraffia® aufgenommen.

Wie seid Ihr auf Schlaraffia® aufmerksam geworden, hast du schlaraffische Vorbilder?

Ich habe eigentlich schon lange mit Schlaraffia® geliebäugelt. Bereits während meines Züricher Engagements war ich als Pilger in der Turicensis (Zürich). Mein aktuelles Engagement an der Staatsoper hat mich nach Wien und schließlich

zur Vindobona geführt. In der Familie erzählt man sich aber, dass schon mein Großvater Schlaraffe war. Das muss aber vor dem zweiten Weltkrieg gewesen sein, denn die Reyche waren in der DDR verboten.

Was fasziniert Euch an Schlaraffia®?

Mir gefällt das Ritterspiel an sich und die Persiflage. Besonders reizvoll sind dabei die künstlerischen Darbietungen jedes Einzelnen, die wertungsfrei von allen anderen akzeptiert und geschätzt werden. Egal wo ich hinkomme, ich werde, wie jeder

Schlaraffe, in jedem Reich mit offenen Armen empfangen, das ist in unserer Zeit nicht mehr selbstverständlich. Das Erkennungszeichen der Schlaraffen, die Rolandsnadel, verbindet uns offenbar mehr, als wir das selbst wahrnehmen. **G.F.**





SCHAUDERHAFT

Das Burgverlies

Dem fungierenden Oberschlaraffen obliegt im Ablauf der Sippungen die unanfechtbare Ordnungsgewalt über die Anwesenden: Er kann ihnen empfindlichste Pönen (Strafen) auferlegen. Nicht zu vergessen: Schlaraffen spielen, sie »tun so als ob« (wld. Ritter Jupiter) und sind dankbar für alle Mittel, die kreatives Spiel ermöglichen. Eine Pön in Mammon (Geld) kann vom Fungierenden bis zu einem Rosenobel (3 Euro) verhängt werden, aber es gibt ein noch interessanteres Mittel zur Disziplinierung: das Burgverlies. Eine Pön auf das Burgverlies sollte im Sinne des Spiels wohl erwogen sein,

denn ihre Umsetzung bedingt teils erheblichen Aufwand und fordert den Betroffenen zugleich (schau-)spielerisches Können ab.

An einer Stelle der Schlaraffenburg stellt sich das Verlies als finsternes, feuchtes und dunkles Gemäuer dar, in das der Missetäter von zwei »bewaffneten« Junkern oder Knappen verbracht wird, die ihn zugleich während der Dauer der Haft streng bewachen. Der Eingekerkerte verbringt diese Zeit bei spärlicher Atzung (Speis') sowie Labung (Trank) und darf keinen Anteil am Geschehen nehmen. Schon diese Be-

dingungen eröffnen mannigfache Spielzüge, die alle tunlichst zu herzhaftem Lachen bringen. Zusätzlich kann der Armesünder mit einem Büberhemd – meist aus Sackleinen – und einer spitzen Bübermütze bekleidet werden, was den optischen Eindruck enorm steigert.

Für Nicht-Schlaraffen ist kaum nachvollziehbar, dass manche Missetäter auch noch stolz auf ihre Missetat sind! So findet im Reych Hagen (Hagen) jährlich ein Treffen der »Knastbruderschaft« statt, bei der sich die ehemaligen Häftlinge als – mehr oder minder – geläutert präsentieren. **M.S.**

FRAGEN AN UNS

Warum sind normalerweise keine Frauen bei den Treffen?

Schlaraffia wurde als Männerbund gegründet – und wird auch so gespielt. Wir „bekämpfen“ uns mit Worten, wir teilen aus und stecken entsprechend ein. Wir lachen gerne über uns selbst. Wenn Frauen dabei sind, beginnt unweigerlich das Balzen. Das tun wir gerne zuhause, aber nicht am Schlaraffenabend. Je nach Treffpunkt gibt es allerdings „Burgfrauenabende“, zu denen die Frauen herzlich eingeladen sind. Und im Sommer spielen wir unser Spiel nicht, aber treffen uns trotzdem regelmäßig. Mit unseren Frauen, und die werden von uns besonders ritterlich und zukommend behandelt.





Was macht das schlaraffische Spiel mit uns Männern?

Interview mit Dr. phil. Patric Becker

(Jk. Patricolaus/110), Psychologischer Psychotherapeut in Oldenburg i.O.

1 Was macht das schlaraffische Spiel mit denen, die es spielen, aus psychologischer Sicht?

Glücklich! Schlaraffia® macht glücklich! Das ist gut nachvollziehbar und erklärbar: Wir Menschen sind sehr soziale Wesen und legen großen Wert auf Beziehungen und Gruppenbindungen. Wir fühlen uns deutlich besser, wenn wir wohlwollend und kritikfrei beurteilt werden. Lob und positive Rückmeldungen interpretieren wir zurecht als Zeichen, angenommen zu werden und dazu gehören zu dürfen. Dies wirkt sich ausgesprochen positiv auf unser Gesamtfinden aus.

2 Wie wichtig ist es, dass wir während des Spiels in eine andere Rolle schlüpfen, z.B. mit Kleidung, Sprache, Habitus und Zeremoniell?

Kindern fällt es wesentlich einfacher, in andere Rollen zu schlüpfen. Uns Erwachsenen ist die Unbefangenheit etwas abhandengekommen. Dank Schlaraffia® dürfen wir diese neu entdecken. Auch in der Psychotherapie ist das Rollenspiel eine bewährte Methode, um aus einer anderen Perspektive die Situation zu betrachten und sich dabei im eigenen Handeln neu zu erleben. Bei den Schlaraffen fördert dies darüber hinaus den wertschätzenden Umgang miteinander. In unserem Spiel haben wir die Chance zu lernen, uns in andere Denk- und Fühlweisen einzuleben, um dadurch achtsamer miteinander umzugehen und eigenes Handeln zu hinterfragen.

3 Spielen Männer andere Spiele als Frauen?

Die Vorlieben für Spiele und Spielzeuge sind bereits in der Kindheit bei Mädchen und Jungen sehr unterschiedlich. Laut Forschung gibt es hierfür sowohl genetische als auch sozialisationsbedingte Ursachen. Unterschiedliche Erfahrungen in der Kindheit führen in der Regel zu unterschiedlichen Interessen im Erwachsenenalter. Das erkennt man recht deutlich an den jeweils für Männer und Frauen typischen Berufsbildern, aber auch an den mitunter sehr verschiedenen Freizeitinteressen.

4 Wir verändern unser Verhalten im schlaraffischen Spiel. Wirkt sich das auch im profanen, alltäglichen Leben aus?

Tatsächlich schlüpfen wir aus unserer alltäglichen Rolle in die einer anderen Person mit besonderen Aufgaben und Privilegien. So macht etwa ein Geschäftsführer im Spiel die Erfahrung, in einer Rolle als Knappe und mit einer Nummer als Namen dennoch würdevoll behandelt zu werden. Es ist mehr als wünschenswert, eine solche Lehre in den Alltag (z.B. in das nächste Personalgespräch) mitzunehmen.



5 Kann Schlaraffia® für einzelne Mitglieder sogar eine Psychotherapie ersetzen?

Schlaraffia® hat mit Sicherheit psychotherapeutische Effekte. Eine Psychotherapie im eigentlichen Sinne wird sie nicht ersetzen können, und das braucht sie auch nicht. In den psychotherapeutischen Sitzungen werden eigene Meinungen, Gedanken und Gefühle mit einer neutralen Person geteilt. Dadurch ist es möglich, alternative „Erkenntnisse“ zu gewinnen. Im schlaraffischen Spiel geht es jedoch nicht um das Aufzeigen alternativer Denk- und Verhaltensweisen, sondern im Idealfall um das Annehmen und Akzeptieren anderer Persönlichkeitsstrukturen innerhalb eines definierten Regelwerkes. Von anderen Menschen unvoreingenommen wertgeschätzt zu werden, löst in der Regel keine tiefergehenden psychischen Probleme, kann jedoch enorm dazu beitragen, dass diese erträglicher sind.

6 Wir haben durch Corona viele Freunde verloren, und Nachwuchs zu finden, wird immer schwieriger. Hat Schlaraffia® noch eine Zukunft?

Schlaraffia® hat nur dann eine Chance weiterzubestehen, wenn sie von ihren ursprünglichen und inzwischen nicht mehr zeitgemäßen Traditionen ablässt. Seit ihrer Gründung und bis heute hat die Schlaraffia® eine hohe soziale Verantwortung. Wenn ein Verein jedoch an über 160 Jahre alten Gepflogenheiten festhält und einem natürlichen, sozialen Wandel nicht mehr gerecht werden kann, wird diese wun-

derbare Spielidee vermutlich in der heutigen Gesellschaftsordnung nicht überleben können.

Ein Verein, der zwischenmenschliche Werte wie Toleranz und Gemeinschaftsgefühl hochhält, macht sich aus meiner Sicht in der heutigen Zeit selber unglaublich, wenn er nicht für alle Menschen zugänglich sein darf!

Ich weiß, dass viele Sassen das anders sehen. Neben traditionsbedingten Ursachen begründen zahlreiche Schlaraffen den Gedanken einer ausschließlich männlichen Mitgliedschaft damit, dass wir Männer in Anwesenheit von Frauen nicht wir selbst sein können. Das mag vielleicht so sein. Doch im Alltag wird ein geschlechtergemischtes Zusammenleben vom überwiegenden Teil der Bevölkerung als allgemein erwünscht angesehen und sogar für notwendig gehalten.

Ich bin davon überzeugt, dass in der Bereitschaft, diesen Verein für alle (!) Geschlechter zugänglich zu machen, sehr gute Chancen für ein Fortbestehen liegen können. (Davon abgesehen: Wenn sich künftig Schlaraffen und „Schlaraffinnen“ in einem gemeinsamen Spiel gegenseitig wertschätzen könnten, würde dies sicherlich auch unseren profanen Alltag bereichern.)

J.F.



MOMENT MAL!

Gefällt?

Sendet es doch ganz einfach an alle weiter, die sich für Schlaraffia interessieren könnten. Also an alle Freunde, Bekannte, Verwandte, ob männlich oder weiblich. Die Dimension Schlaraffias ist riesig. Lasst alle teilhaben, die die schönsten Seiten des Lebens kennenlernen wollen!

Sie sind noch kein Schlaraffe und wollen die nächsten Ausgaben von Moment Mal! direkt kostenlos erhalten?

Bitte klicken Sie hier: <https://www.schlaraffen-freunde.com/newsletter.html>

Alle Schlaraffen in Deutschland und Österreich erhalten Moment Mal! automatisch.



Der Hofnarr



Schlaraffia® ist ein Spiel – und wie jedes Spiel braucht es Spielfiguren, die für die entscheidenden Auftritte sorgen. Die Rolle des Hofnarren ist eine wesentliche. Durch seine Wortmeldungen gewinnt eine der Säulen Schlaraffias® an großer Bedeutung: die des Humors.

Der Hofnarr – die Betonung liegt auf Narr, da bei Schlaraffia® Höfe sehr dünn bis gar nicht gesät sind, darf sich immer unaufgefordert zu Wort melden, ja sogar Handlungen unterbrechen.

Zumeist tritt der Hofnarr in Opposition zum Thron, zum fungierenden Ober-schlaraffen. Idealerweise löst eine Wortmeldung eine Kettenreaktion aus: Ein Wort gibt das andere, es kommt zu Wortgefechten, aber zu jenen mit Niveau.

Blättern wir einmal in Wikipedia:

„Als Narr oder als Tor (davon hergeleitet töricht als Eigenschaft) wurde im Mittelalter jene Person genannt, die als Spaßmacher für Unterhaltung und Belustigung sorgen sollte und dabei meist auffällig gekleidet war. Das Hofnarrentum war eine ideengeschichtlich klar begründete Institution, die fast immer ein fester Bestandteil des Hofstaates war.“

Der Hofnarr hat bei seinen Meldungen jede Freiheit. Wirklich gute Hofnarren sorgen so für eine wichtige Mitgestaltung des Abends. Wenn es wieder einmal heißt, „wir hatten an diesem Abend Tränen vor Lachen“, dann ist das sehr oft eine Folge des Eingreifens der Hofnarren. Die besten von ihnen treten in unregelmäßigen Abständen zu einem

Konvent an – einer Leistungsschau des Humors.

Sie sind neugierig geworden? Einfach bei Schlaraffia® melden!

M.M.



WARUM ICH GERN SCHLARAFFE BIN

Es sind vor allem zwei Dinge, die mir Schlaraffia® gibt:

Da ist zum einen die freundlich-zugewandte Wertschätzung, die jeder erfährt und die ich vom ersten Abend an gespürt habe. Untergegangen geglaubte Tugenden haben hier noch eine Bedeutung. Zum anderen treffe ich auf künstlerisch interessierte Menschen mit den unterschiedlichsten Talenten.

Und so ist der Sippungsabend mein wöchentliches Kleinkunst-Festival mit über 160-jähriger Tradition. Immer wieder darf ich über fantastische Beiträge staunen und natürlich auch selbst etwas beitragen. Meine Freude an Gedichten und dem Spiel mit Sprache kann ich auf diese Weise mit anderen teilen.

Bernd Petersen
Knappe 105, 339





Die Chance für hoffnungsvolle Künstler

Schon Konfuzius sagte: „Oft ist das, was du suchst, bereits in dir!“ Ein Satz, der für Schlaraffia® in mehrfacher Hinsicht gilt. Der weltweite Bund mit seinen drei Säulen Freundschaft, Kunst und Humor ist eine universelle Bühne für verkannte oder noch unentdeckte Talente. Ob Dichter, Musiker, Redner, Sänger, Schauspieler oder gar Zauberer – so mancher profane Mensch hat als Schlaraffe seine (späte) Berufung gefunden.

Der Grund für dieses Phänomen liegt auf der Hand: In der Schlaraffia® traut man sich was! Niemand wird für einen noch so verunglückten Versuch künstlerischer Betätigung ausgelacht. Im Gegenteil: Jedes Bemühen, eine im Innersten verborgene Begabung vor Publikum zu zeigen, wird belohnt durch Applaus in Form von begeisterten Lulu-Rufen.

Da ist der Freund, der bisher zu schüchtern war, eine Rede zu halten, geschweige denn ein Gedicht oder eine Geschichte vorzutragen. Unter Gleichgesinnten fasst er den Mut, in die Rostra (Rednerpult) zu gehen und sein Werk zum Besten zu geben. Der Beifall spornt ihn an und er versucht es beim nächsten Mal mit noch mehr Selbstbewusstsein. Das wirkt sich im Berufs- und Privatleben positiv aus. Kollegen und

Verwandte lernen den bisher zurückhaltenden Zeitgenossen plötzlich von einer ganz neuen Seite kennen.

Da gibt es den Freund, der gerne singen würde, aber schon der Musiklehrer in der Schule hatte ihn vom Chorgesang ausgeschlossen. In Schlaraffia®, wo ohnehin viel gemeinsam gesungen wird, wagt es der neue Sasse sogar, einen eigenen Liedtext zu intonieren. Beim nächsten Mal spielt er dazu noch ein Instrument oder lässt sich von einem anderen Schlaraffen begleiten. Wer in seinem Tun so bestätigt wird, erhält Motivation, weiterzumachen und etwas Neues auszuprobieren.

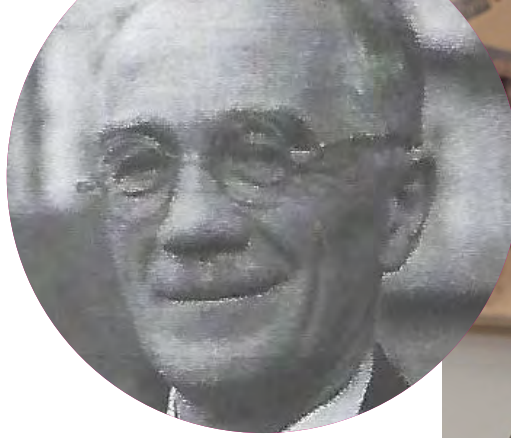
So mancher hatte eine Gitarre, eine Trompete oder eine Mundharmonika daheim verstauben lassen und lange nicht mehr gespielt. Er fasst in der Sippung den Entschluss, einmal erlernte Fähigkeiten zu reaktivieren, zu neuer Perfektion zu bringen. Noch ein Plus hat die Mitgliedschaft in Schlaraffia®: Das Alter spielt keine Rolle. Wenn jemand durch Krankheit oder Behinderung gehandikapt ist, kann er sich immer noch einbringen. Selbst wer nichts vorzutragen hat, ist willkommen als beifallspendender Zuhörer. So leistet jeder Schlaraffe seinen Beitrag in dieser einmaligen Vereinigung zur Persönlichkeitsentfaltung.

J.F.



DER ZWEIFELT!

Ein Schlaraffe kreiert eine Weinsorte



Auch das gibt es: Ein Schlaraffe züchtet eine neue Rebsorte, die zunächst einen anderen Namen trägt, dann aber seinen eigenen bekommt und darunter heute als Qualitätswein bekannt ist.

Aber der Reihe nach: Dr. Friedrich Zweigelt (1888–1964) studierte Naturwissenschaft an der Universität und promovierte 1911 über Maikäfer. 1912 gründete er an der Weinbauschule Klosterneuburg die Rebenzuchtanstalt. Die Rebe Rotburger, später umbenannt in Blauer Zweigelt, entsteht aus den Sorten Blaufränkisch und Sankt Laurent.

Als Mitbegründer der Schlaraffen in Klosterneuburg wird er der Ritter Maikäfer der Uhuverschwirte. Das dürfte in der heutigen Zeit außerhalb Österreichs nur wenigen bekannt sein.

Umso bekannter aber ist inzwischen unter Weinliebhabern der Blaue Zweigelt, wie man ihn nun überall nennt. Selbst in Norddeutschland ist dieser Rotwein inzwischen beliebt und wird auch in Württemberg angebaut, hat aber seine größten Anbauggebiete nach wie vor in Österreich.

Schlaraffen reden im Zusammenhang mit Wein von „Lethe“ nach dem Gewässer aus der griechischen Unterwelt, genießen gern mal einen Zweigelt und prostern sich dabei mit einem fröhlichen „Ehé!“ zu!

T.O.



MOMENT MAL!

Gefällt?

Sendet es doch ganz einfach an alle weiter, die sich für Schlaraffia® interessieren könnten. Also an alle Freunde, Bekannte, Verwandte, ob männlich oder weiblich. Die Dimension Schlaraffias ist riesig. Lasst alle teilhaben, die die schönsten Seiten des Lebens kennenlernen wollen!

Sie sind noch kein Schlaraffe und wollen die nächsten Ausgaben von Moment Mal! direkt kostenlos erhalten?

Bitte klicken Sie hier: <https://www.schlaraffen-freunde.com/newsletter.html>

Alle Schlaraffen in Deutschland und Österreich erhalten Moment Mal! automatisch.





Der Knappe in Schlaraffia®

Mancher Leser steht vor dem Schritt, Schlaraffia® selbst näher kennenlernen zu wollen. Da stellt sich ihm natürlich die Frage, was ihn dort konkret erwartet. Da ihn bereits seine Kontaktperson, sein Pate, in Sippungen begleitet hat, ist ihm das Spiel der Schlaraffen nicht mehr ganz unbekannt. Dann folgt seine Entscheidung, hier selbst mitspielen zu wollen.

Nach positivem Bescheid der Schlaraffen folgt dann der wichtigste Schritt seines Weges in Schlaraffia®, nämlich seine Aufnahme und Einkleidung als Knappe des Reyches. Hier muss man wissen, dass Schlaraffia® ein Spiel ist, dessen Akteure sich in drei »Ständen« betätigen, denen des Knappen, des Junkers und des Ritters. Diese Stände stellen keine prestigeträchtigen »Grade«, sondern lediglich Rollen im Spiel dar – kein Schlaraffe ist dazu berufen, sich über einen anderen zu stellen, darf ihm aber in väterlicher Weise dabei helfen, seine Spielrolle auszufüllen.

Die (Einstiegs-)Rolle des Knappen ist dabei besonders interessant. Er ist im Bunde quasi ein noch unbeschriebenes Blatt, sitzt unter dem Vorsitz seines Junkermeisters an dessen Tafel, spielt dort erst einmal Bescheidenheit, darf sich zunächst zwar in einer Rolle als Zuschauer finden, darf aber unter dessen Vermittlung auch experimentieren und eigene Ideen ins Spiel einbringen, genießt dabei so etwas wie einen Welpenschutz. Das bereichert unser aller gemeinsames Treiben und kann uns durchaus ungemein beflügeln.

M.S.





AUCH ER WAR SCHLARAFFE ...

„Meister Eder“ – der „Bayerische Übervater“ Gustl Bayrhammer

alias Rt Skipps ben Kneißl des Münchner
Reyches Monachia

Quelle: United Archives

„Ich mag keine Wapperl am Arsch“, sagte Gustl Bayrhammer kurz vor seinem Tod. Und doch blieb die Rolle des Meister Eder als Etikett an ihm haften wie dessen berühmter Kobold am Leimtopf. Am 12. Februar wäre der Volksschauspieler 101 Jahre alt geworden. Über 5000 Mal stand er auf einer Theaterbühne, im Fernsehen war er ein Star, unter anderem auch als „Tatort“-Kommissar. Er gilt bis heute als die Inkarnation des g’standenen bayerischen Volksschauspielers und als personifiziertes Bayern schlechthin.

Für Adolf Gustav Rupprecht Maximilian Bayrhammer, den alle Welt nur Gustl rief, hatte es nie ein anderes Ziel gegeben als die Bühne. Sein Vater Max, selbst Hof- und Staatsschauspieler zwischen Frankfurt und Sankt Petersburg, war anfangs skeptisch. Damit er was „G’scheits“ lernt, absolvierte der theaterbesessene Filius zuerst eine Ausbildung an der Münchner Kaufmannsschule, studierte trockene Buchhaltung, den Markt und die Finanzen, bevor er seine von Rauch und Schnupftabak angerauchte Stimme über die Bühnen der Provinztheater poltern ließ. Es war die bekannte „Ochsentour“ eines Schauspielers: Gut 20 Jahre tingelte Bayrhammer durchs Land, trat in Sigmaringen, Augsburg, Karlsruhe, Tübingen und Salzburg auf. 1966, mit 44 Jahren, begeisterte er bei einem Gastspiel am Münchner Volkstheater Therese Giehse für sein Handwerk. Sie war es, die ihm den Weg an die Münchner Kammerspiele ebnete. Plötzlich hatte Bayrhammer alles, wonach er sich gesehnt hatte: Er war zurück in seiner geliebten bayerischen Heimat, interpretierte Shaw, Shakespeare, Schiller und avancierte zum Liebling auf den besten Bühnen der Stadt.

Im Januar 1967 begann eben dort seine Karriere. Gleich zu Beginn seines Engagements brillierte er als Bürgermeister Moosreiner in Ludwig Thomas „Magdalena“. Der Durchbruch gelang dem Schauspieler bereits ein Jahr davor mit der Haupt-

rolle in der Fernsehsatire „Bohrloch oder Bayern ist nicht Texas“, wo er an der Seite von Fritz Straßner und Ludwig Schmid-Wildy spielte. Seinen ersten Bühnenauftritt in München hatte Bayrhammer im Volkstheater im Sonnenhof 1966 als Leopold Bitterwolf in Marieluis Fleißers „Der starke Stamm“.

Einem breiten Publikum bekannt wurde Bayrhammer durch die Rolle des grantelnden Tatort-Kommissars „Melchior Veigl“, den er von 1972 bis 1981 verkörperte. Als Kriminaloberinspektor löste der erste bayerische „Lodermittler“ 15 Fälle. Hierbei gab es auch für seinen stets biertrinkenden, ja beinahe alkoholsüchtigen Dackel „Oswald“ öfters eine Nebenrolle. In den 80er und 90er Jahren fungierte der Parade-Bayer als Sprecher und Darsteller in den „Weißblauen Geschichten“. Außerdem hatte er zahlreiche Gastauftritte in bekannten Fernsehserien des Bayerischen Rundfunks, darunter den beliebten „Münchner Geschichten“, „Polizeiinspektion 1“ und „Königlich Bayerisches Amtsgericht“. Neben seinen zahlreichen Fernseh-Engagements blieb Bayrhammer auch dem Münchner Theater treu. Zu seinen bekanntesten Rollen gehörte der „Petrus“ in dem Stück „Der Brandner Kaspar und das ewige Leben“ am Münchner Residenztheater. In dieser Rolle stand der beliebte Volksschauspieler mehr als 700 Mal auf der Bühne.

Unsterblich wurde Bayrhammer jedoch in der Rolle des grantigen, aber herzensguten Schreinermeisters Franz Eder in der anfangs erwähnten Kinderserie „Meister Eder und sein Pumuckl“ nach Ellis Kaut. Neben einem Kinofilm von 1982 wurde die beliebte Fernsehserie mit dem frechen rothaarigen Kobold von 1982 bis 1989 mit zahlreichen weiteren Volksschauspielern produziert. Zusätzlich entstanden unzählige Bücher und Hörspiel-Kassetten. Nach dem Ende der Dreharbeiten setzte sich Bayrhammer leider erfolglos gegen den Abriss von Altbauhäusern des Münchner Stadtviertels Lehel ein, zu denen



auch die Kulisse der Schreinerwerkstatt in einem Hinterhof der Widenmayerstraße 2 gehörte. 1993 trat der Schauspieler wenige Wochen vor seinem Tod noch einmal als „Meister Eder“ in dem Film „Pumuckl und der blaue Klabauter“ auf.

Abschließend möchte ich – wie passend in der heutigen Zeit – ein typisches Bayrhammer-Zitat wiedergeben: „Es muaß a Bläde gem, aber es wern oiwei mehrer.“

Bayrhammer starb am 24. April 1993 im Alter von 71 Jahren während eines Mittagsschlafes in seinem Haus in Krailing an einem Herzinfarkt.

Rt Skipps – ein leidenschaftlicher Schlaraffe

Die Liebe zu Schlaraffia® hat Bayrhammer wohl von seinem Vater geerbt. Der Schauspieler Max Bayrhammer war nämlich Rt Kneißl der reiseberichtigte Abbruzzenstrolch.

Bereits im Jahr 1953, also a.U.94, gründete er mit anderen Schlaraffen das Reych Hohentübingen und war somit Erzscharaffe. In München trugen ihn „UHUs Schwingen“ in der zweiten Hälfte der 60er Jahre nach Montsalvatsch – so heißt die Burg des Reiches Monachia. Seinen Ritternamen Skipps übernahm Bayrhammer von der Rolle des Matthew Skipps, den er gerade zu dieser Zeit am Tübinger Landestheater spielte. Er liebte wohl die spielerische und vielsagende Doppeldeutigkeit der Sprache dieser Figur. Die Geschichte Monachias prägte er 19 Jahre lang als Oberscharaffe. Aber auch in der Reihe der legendären Hofnarren dieses Münchner Reiches hat er noch immer einen festen Platz.

O.T.

Rollen und Filme

Theater

- Sosias in Heinrich von Kleists „Amphitryon“ (58 Auftritte)
- Pettkoff in George Bernard Shaws „Helden“ (63)
- Nr. 10 in „Die zwölf Geschworenen“ von Reginald Rose / Horst Budjuhn (63)
- Bürgermeister in „Magdalena“ von Ludwig Thoma (67)
- Katterloher in Franz Xaver Kroetz' „Globales Interesse“ (72)
- Titelrolle des „Wittiber“ von Ludwig Thoma (86)
- Petrus in „Der Brandner Kaspar und das ewig' Leben“ von Franz von Kobell (mehr als 700)

Fernsehen

- „Königlich Bayerisches Amtsgericht“ (ab 1967)
- „Witwen“ von Thoma (1969)
- „BR-Tatort“ als Kommissar Veigl (1971)
- „Spannagl & Sohn“ als Jacob (1975)
- „Der Bürgermeister“ (1979)
- „Meister Eder und sein Pumuckl“ (1982)
- „Weißblaue Geschichten“ (1991)
- „Franz Xaver Brunnmayr“ (1984)
- „Wieviel Liebe braucht der Mensch?“ (1988)
- „Das Waldhaus“ (1988)
- „Stein und Bein“ (1991)



Quelle: Pinterest

Die Augsburger Puppenkiste – entstanden aus schlaraffischen Wurzeln

Schlaraffia® wurde 1859 vor allem von darstellenden Künstlern gegründet, und auch heute ist es deshalb ein Glücksfall für diesen Bund, wenn sich ein Reych wesentlich im Zusammenwirken mit den Theaterbühnen belebt. Eines dieser Schlaraffenreychs ist die »Augusta Vindelicorum« in Augsburg, und sehr viele Leser waren bereits ihrem schlaraffischen Einfluss ausgesetzt, meist aber noch ohne von Schlaraffia® zu wissen.

Walter Oehmichen war als Schauspieler und Regisseur eingefleischter Mann des Theaters und suchte nach Ende des Zweiten Weltkriegs sein Publikum. Die dem Theater fehlenden Möglichkeiten ließen ihn und seine Familie den Weg in den Bereich des Marionettentheaters finden und in Augsburg seine Puppenkiste gründen, die zunächst lokal auf begeisterte Zuschauer traf, ohne dass er seine Theaterambitionen einschränken wollte und musste. Es war kein Wunder, dass er zum Schlaraffenreych »Augusta Vindelicorum« fand, wo er auf Ritter Spalanzani, den Intendanten des Stadttheaters und viele seiner Schauspielkollegen traf, die dort ihr kreatives Spiel betrieben. Aus dem profanen Walter Oehmichen wurde dann Ritter Mago der Puppenspüler, der seine Spielrolle mit seinem aristokratischen Flair bekleidete.

Von Anfang an verstand sich seine »Augsburger Puppenkiste« nicht einzig als Kindertheater, das sein junges Publikum angstfrei und ohne erhobenen Zeigefinger unterhielt, sondern Ritter Mago machte sein Marionettentheater auch für Erwachsene. Auch heute noch bietet das Puppentheater gut gemachtes Kabarett, und legendär sind seine Aufführungen von Theaterklassikern, von denen an dieser Stelle zunächst Bertolt Brechts »Dreigroschenoper« erwähnt sei. Man bedenke, dass Brecht als großer Sohn der Stadt Augsburg zu jener

Zeit daselbst nicht sonderlich hoch geachtet war. Auch Mozarts »Die Zauberflöte« wurde mit Marionetten aufgeführt und genoss hohen Zuspruch.

Auf jeden Fall ist zu erwähnen, dass in den Aufführungen der »Augsburger Puppenkiste« sämtliche Rollen von Menschen gesprochen und gesungen werden und Playback verpönt ist. Außerdem hat Schlaraffia® durch die dort zu Gehör gebrachten Arrangements und Kompositionen großen Anteil am Erfolg dieses Marionettentheaters. Seien es die Melodien oder sei es deren typische schräge Instrumentierung – auch der musikalische Anteil am Puppenspiel stammt aus der Feder von Schlaraffen. Dies schlägt sich heute sogar in der Fußball-Bundesliga nieder, denn die Fans des FC Augsburg stimmen nach jedem eigenen Tor die aus »Jim Knopf« bekannte Melodie »Eine Insel mit zwei Bergen« an.

Bundesweite Bekanntheit erlangte die »Augsburger Puppenkiste« durch ihre Fernsehproduktionen, die seit 1953 vom Hessischen Rundfunk ausgestrahlt wurden, angefangen mit »Kater Mikesch«. Gerade die Produktionen »Jim Knopf« und »Urmel« sind prägende Kindheitserinnerungen für viele jung Gebliebene, und das Skript zu »Don Blech und der goldene Junker« weist sogar ausgeprägte schlaraffische Bezüge auf. Diese Blütezeit ist nicht denkbar ohne den Einsatz von Ritter Magos Schwiegersohn, der über entsprechende Verbindungen zum Fernsehen verfügte. Er, profan Hanns-Joachim Marschall, wurde fast selbstverständlich als Ritter Magoletto der Spielkreuzritter selbst Schlaraffe und lenkte in großem Maße das Spiel der Augusta Vindelicorum. Ritter Mago und Ritter Magoletto übten sich im Theater wie in der Schlaraffia® in kreativem Zusammenspiel und trieben regelmäßig Tränen des Lachens in die Augen der Anwesenden.



*Hier geht's
zum Video:*



Auch heute noch sind etliche Mitglieder des heutigen Staatstheaters in der Augusta Vindelicorum aktiv, und der Augsburger Puppenkiste wird dort in der jährlichen Puppenkistensipung Reverenz erwiesen. Die verstorbenen Ritter Mago und Magoletto sind heute Ehrenschlaraffen ihres Reyches.

Besonderer Dank des Verfassers gilt Ritter Olalori, der als persönlicher Freund der Familien Oehmichen und Marschall wertvolles Material für diesen Artikel geliefert hat.

M.S.



Die Junkertafel oder die „Kinderstube“ eines Reyches



Wie verrückt ist das denn? Da sitzen in der „Kinderstube“ Männer mit Bärten! Gestandene Mannsbilder, die sich im Beruf und im Leben bewährt haben, Firmenlenker, Anwälte, Ärzte, Kaufleute, Lehrer usw. Kinderstube!? Da stimmt doch was nicht. Und doch ist es so.

Die Tafel, an der die Knappen und Junker mit dem Junkermeister zusammensitzen, ist, wenn man so will, ein geschützter Raum, in dem man Fehler machen und üben darf. Jeder darf und kann sich ausprobieren, verschüttete musische Fähigkeiten wieder hervorholen, ohne dass die Unvollkommenheit eines Vortrages kritisiert wird. Dieses Üben, sich vor ein Publikum zu stellen, sich in völlig anderen Welten als in der profanen auszudrücken, ist eine Herausforderung. Auf diese Weise zu spielen, beherrscht niemand sofort, der mit der Aufnahme in unseren Bund die Rolandnadel an das Revers geheftet bekommt. Nebenbei bemerkt, diese Nadel, die eine Perle ziert,

ist unser Erkennungszeichen. Wie in jedem Spiel gibt es auch bei uns Regeln, die in einem Buch zu finden sind, welches wir Spiegel & Ceremoniale nennen. Um dieses Werk auf spielerische Weise zu verinnerlichen, ist die Junkertafel da. Einmal in der Winterung gehört der Junkertafel das Reych. Die Junker besetzen den Thron und gestalten einen Sippungsabend. Sehr oft wird dabei vergnüglich die Ritterschaft auf die Schippe genommen. Diese Junkernachtungen wirken noch lange in der Erinnerung nach.

Ich bin schon seit über 30 Jahren Schlaraffe, und die Zeit an der Junkertafel, an der sich auch Freundschaften für das Leben bilden, möchte ich nicht missen. Schließlich sitzen an der Junkertafel die zukünftigen Lenker eines Reyches, und das Lenken will gelernt sein.

L.T.

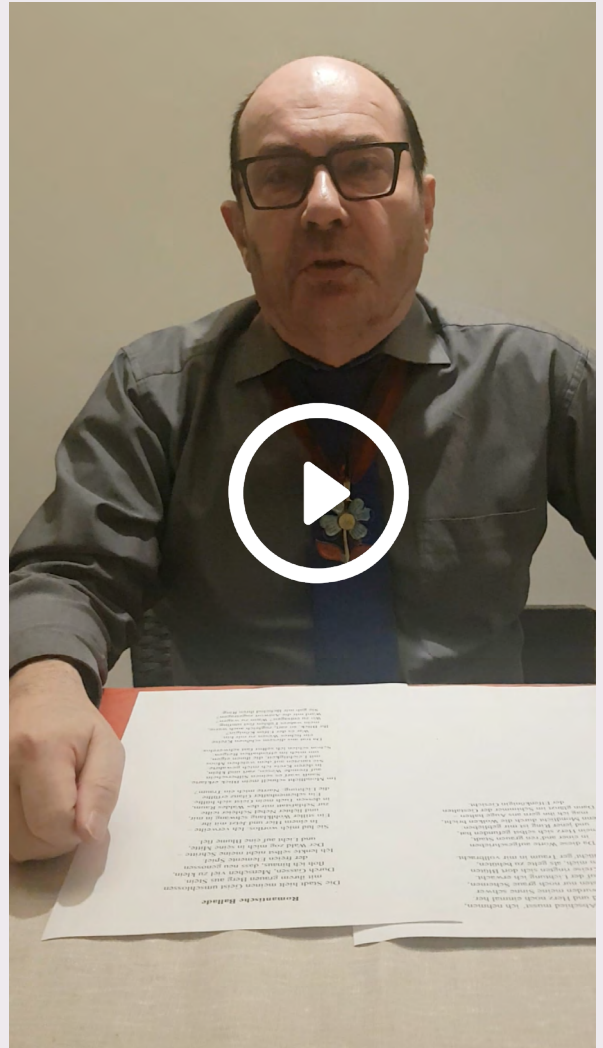


Was hat Künstliche Intelligenz mit Romantik zu tun?

Künstliche Intelligenz bezieht sich auf Fakten, auch wenn sie als Ausgangsmaterial durchaus leicht verfälscht sein können oder die Schlüsse, die aufgrund einander ähnelnder Eigenschaften gezogen werden, nicht unbedingt schlüssig sein müssen: Dies wurde uns in der vergangenen Ausgabe von »Moment Mal!« deutlich vor Augen geführt. Auf jeden Fall schafft Künstliche Intelligenz fern von eigener Fiktion praktisch anzuwendende Ergebnisse, die durchaus auch Arbeit in der Wissenschaft erleichtern können. Mancher mag einwenden, dass »Neuronale Netze« fantastische, gar märchenhafte Bilddeutungen hervorgebracht haben, dass beispielsweise auf einem ursprünglich rein geometrischen Bild plötzlich Elfen und Einhörner erscheinen. Diese sind aber auf der Grundlage von durch Menschen geschaffenen Vorlagen entstanden und werden hier lediglich einprojiziert.

Wir Schlaraffen lieben aber die Fiktion und leben sogar in ihr, und die Dichtkunst der Romantik bedient sich ihrer in besonderem Maße. In diesem Sinne seien die herausragenden Dichter E.T.A. Hoffmann und Wilhelm Hauff genannt, deren Werke einem eigenen Erfindungsreichtum entsprossen sind und so in keiner Weise von einer Künstlichen Intelligenz hätten verfasst werden können, es sei denn, dass jemand Charaktere wie Coppelius, Spalanzani, Klein Zaches oder den kleinen Muck in eine Faktenbasis der »Realität« eingespeichert hätte. Die Romantik zeichnet sich zum einen durch einen ausgeprägten Bezug zur Natur aus, und weiterhin bereichert sie sich durch das Element des Wunderbaren, was beides gerade in den frühen Werken von Eichendorff deutlich sichtbar wird. Es handelt sich hier nicht um rational-kalte Konstrukte, sondern es wird der (teils erdachten) Welt eine ausgeprägte Beseeltheit eingehaucht. Dies kommt uns Schlaraffen sehr entgegen, und wir brauchen nicht zu fürchten, dass uns Künstliche Intelligenz unsere Spielrolle in irgendeiner Weise streitig macht.

M.S.



Hier geht's
zum Video:





DAS NICHTAMBTLICHE PROTOKOLL

Ohne ein Wort: Das NAP als Brot

Im ersten Teil einer schlaraffischen Sippung gibt es die Regularien, aber durchaus auch in humoriger Art. Das bedeutet, dass in diesem mehr offiziellen Part bereits der „goldene Ball“ durch den Raum fliegen kann. Neben dem amtlichen Protokoll, das der Marschall über die vorangegangene Sippung verliest, übernimmt ein Sasse das so genannte nichtamtliche Protokoll (NAP). Darin werden Randbeobachtungen und alle anderen Gedanken festgehalten, die in der Fantasie des Betrachters auftauchen. Eine bestimmte Form ist für das NAP nicht vorgeschrieben. Es kann gesungen, getanzt oder auch als Pantomime vorgetragen werden. Alles ist möglich.

Eine besondere Überraschung erlebten kürzlich die Mitglieder und Gäste in einer Sippung des Reyches Hammonia (Hamburg/36). Manfred Griesemer (Rt. Plopp) überreichte dem Thron unter den erstaunten Blicken der Freunde sein nichtamtliches Protokoll in Form eines riesigen Brotes, das aus den Buchstaben N.A.P. bestand. Dieses ungewöhnliche

Geschenk wurde gern vom fungierenden Oberschlaraffen Habemus akzeptiert. Er verfügte, dass das Brot kleingeschnitten in der Schmuspause den Sassen gereicht werden solle. Eine willkommene Geste, gab es doch an diesem Abend Kaviar dank einer Spende von Claus Peter Schweim (Rt. Colibri).

**„Ohne Wort, ohne Wort,
rinnt das Wasser immer fort.
Andernfalls, andernfalls
spräch es doch nichts anders als:
Bier und BROT, Lieb und Treu –
und das wäre auch nicht neu.
Dieses zeigt (dieses zeigt),
dass das Wasser besser schweigt ...“**

Für die Herstellung seines schmackhaften NAP verbrauchte Manfred Griesemer 1,5 bis 2 Kilogramm Brotteig. „Es ist eigentlich egal, ob man Teig für Weißbrot oder Graubrot nimmt, auch Pizzabrot geht“, sagt der 62-jährige Diplom-Oecotrophologe. Jedenfalls reiche die Menge für drei Buchstaben in der Größe eines DIN A4-Blattes. „Je mehr Teig, desto größer die Buchstaben, desto mehr Schlaraffen werden satt“

Auch wenn damit sein NAP ohne Worte blieb, überließ der backfreudige Schlaraffe der „MOMENT MAL“-Redaktion ein Gedicht von Christian Morgenstern (Ehrenscharaffe Palmström), das gut zum Thema passt.

J.F.



Die Sprache der Schlaraffen ist Deutsch!

Wirklich? Der deutschsprachliche Raum in Europa ist mit seinen Dialekten, wir sprechen in Schlaraffia® über Mundarten, sehr vielfältig. So haben die Bayern Schwierigkeiten, den norddeutschen Dialekt, unser Plattdeutsch, too verstoan, aber wir Norddeutschen haben es auch schwer, den bairischen Dialekten zu folgen. De oid Kath hod an neia Tschamstara. Die alte Käthe hat einen neuen Verehrer. Wer soll darauf kommen? So, hat im wahrsten Sinne des Wortes eine Volksgruppe Schwierigkeiten die andere zu verstehen. Im Westen ist es die Sprache des Ruhrgebietes und im Osten das Sächsisch. Wir hören in der Schweiz das Basel Deutsch und das Churer Deutsch, in Tirol das Rätomanisch und in Österreich das Bairisch und Alemannisch, um nur wenige zu nennen. Das Wunderbare an den Dialekten ist, dass man auch einmal etwas aussprechen kann, was nicht gesellschaftsfähig ist, ohne dass das dann übelgenommen wird. Bei meinen Geschäftsreisen durch Europa konnte ich so die mundartliche Vielfalt unseres Bundes kennenlernen, was mir immer großes Vergnügen bereitet hat. So sind die Mundartensippungen sehr beliebt und gut besucht. Die Vielfalt der musikalischen Beiträge, mit selbst erstellten Texten, eigene Gedichte oder Geschichten in Mundart machen dem Vortragenden und dem Zuhörer viel Freude. Und wer das nicht kann, hat irgendwo im Schrank ein Büchlein mit Mundartgeschichten und -gedichten, mit denen sich die Vortragenden die Zunge brechen können.

*Hier geht's
zum Video:*



L.T.



Ich versteh
euch!

IMPRESSUM

Gestaltung und Verarbeitung:

ghost.company Werbeagentur
Austria GmbH
Donauwörther Straße 12
2380 Perchtoldsdorf
Österreich
Tel.: +43 1 869 21 23-19
Mobil: +43 6991 307 69 57
Fax: +43 1 869 21 23-18
ghostcompany.com

Chefredaktion:

Michael Mehler

Für den Inhalt verant- wortlich, Herausgeber und copyright by:

Landesverband Schlaraffia®
Deutschland e.V.
Berliner Straße 5
91522 Ansbach
Tel.: +49 (0981) 2141-1045
Fax: +49 (0981) 2141-1046
1. Vors. Kurt-Henning Marten
henning.marten@web.de

Redaktion LVD:

2. Vors. Dr. Wolfgang Faust
dr-w-faust@t-online.de
Lutz Trauboth
Sausewind204@t-online.de
Dr.-Ing. Matthias Schlensker †
Jörn Freyenhagen
freyenhagen@t-online.de
Thomas Ostwald
tostwald@t-online.de
Gerhard Fritz
office@monsterdesign.at

Foto Credits:

Bereitgestellt:
Jörn Freyenhagen
Manfred Griesemer
Michael Mehler
Thomas Ostwald
Gerhard Fritz
Lutz Trauboth
Matthias Schlensker †
Freepik
Midjourney (KI Bilder)
Shutterstock
United Archives
Pinterest
Wikipedia



UNSCHLAGBAR!

Die Waffen der Schlaraffen

Bevor die Überschrift zu Missverständnissen führt, sei gleich vorab erklärt, dass die schärfste Waffe des Schlaraffen der Verstand ist. Hört man, dass es an einem Abend, einer Sippung, zu einem ‚blutigen Duell‘ gekommen ist, so muss dazu gesagt werden, dass ein solches Duell eben ein Duell des Geistes ist.

Nach Art der Ritter nimmt man vom dazu bestimmten ‚Hofbeamten‘ den Handschuh und wirft ihn seinem Gegner vor den Bauch. Selbstverständlich nimmt der Geforderte den Handschuh auf und erklärt seine Waffenwahl: ‚Geistig‘ oder ‚geistig geschärft‘ – wobei für den zweiten Fall die Oberschlaraffen ein Duell-Thema vergeben.

Nun gibt es aber natürlich in jedem schlaraffischen Vereinsheim – Burg genannt – auch Waffen. Der Knappe führt die Partisane, der Junker den Junkerdolch, der Ritter schließlich das Schwert.

Diese ‚Waffen‘ kommen zum Einsatz, wenn eine Gasse gebildet wird, durch die anwesende Gäste schreiten und dabei mit dem Geklapper der Ritterschwerter begrüßt werden. Sind diese Schwerter aus Holz, wie bei uns in Braunschweig, so ist das ein munteres, aber erträgliches Geklapper. Aber es gibt auch Reiche, die ihre Schwerter aus Metall anfertigen lassen – und das klingt dann schon sehr martialisch, wenn sie über den Häuption der Gäste zusammengeschlagen werden.

Ein Blick auf die Partisane zeigt uns zumeist eine Hellebarde, wie wir sie vielleicht sogar vom Nachtwächter kennen. Bei Wikipedia finden wir die Abbildung einer Partisane, die eine längliche Spitze und am Schaft scharfe Haken aufweist. Sie hat sich vermutlich einst aus dem Sauspieß entwickelt und wurde noch im 18. Jahrhundert von den Offizieren getragen.

Die Hellebarde dagegen ist eine Mischung aus Stoß- und Schlagwaffe und war die Standardwaffe des Fußvolkes seit dem 14. Jahrhundert.

Beim Junkerdolch gibt es eigentlich kein historisches Vorbild, und auch das jeweilige Ritterschwert ist da ziemlich frei in der Gestaltung. Im 12. Jahrhundert war der Eineinhalbhänder gebräuchlich, eine Waffe, die einen schnellen Schwertkampf ermöglichte und in allen Varianten auch noch heute für das mittelalterliche Spiel erhältlich ist. Ein Knaufschwert in der Art des 12. Jahrhunderts ist ebenfalls abgebildet. In einer stumpfen Ausführung benutze ich es in meiner Darstellung als Herzog Heinrich der Löwe und auch bei besonderen Stadtführungen.

T.O.

