

Hans Fluri



von
Hans Fluri

Das Spielen in der Liturgie

Was ich will

Das Leben ist an und für sich ein grosses bis gewaltiges Spiel mit allem, was dazugehört. Auch wenn ich manchmal gar nicht durchblicke. Immer wieder möchte ich mir darüber klarwerden, was in der Welt, in der Gesellschaft und in der Politik eigentlich gespielt wird. Ich bin überzeugt, dass ich im privaten Umfeld und – etwas weniger – in unserer Demokratie zahlreiche Möglichkeiten habe, Regeln zu gestalten und mich mit etwas Zivilcourage für deren Einhaltung zu

engagieren. Was ist mir im Zusammenspiel einer Glaubensgemeinschaft wichtig? Ich will den gewohnten Verlauf zwar so wenig wie möglich, aber doch so viel wie nötig verändern.

Ich will, dass mit Hilfe einiger einfacher Interaktionen und Bewegungen an Ort und Stelle damit begonnen wird, das Wort umzusetzen.

Ich will, dass die Rede von «liebe deinen Nächsten» nicht erst nächstens, sondern im Hier und Jetzt Hand und Fuss bekommt.

Das Spielen in der Liturgie

Ich will, dass Menschen frohen Mutes, froh und mutig, frohgemut also, in den Alltag zurückgehen.

Ich will Fröhlichkeit in den Gesichtern aufleuchten sehen, weil die Menschen sich begegnen, weil sie einander in die Augen sehen, weil sie sich berühren. Sie sind sich nicht gleichgültig, sondern wortwörtlich und «tat-sächlich» voneinander berührt.

Ich will, dass Gottesdienst auch Menschen-dienst ist, der die Anwesenden aufrichtet, indem ich sie zu Bewegungen und Haltungen verführe, bei denen sie aufrecht im Raum stehen, statt in Bänken zu sitzen wie abgelöschte Schüler, die ihre Hausaufgaben nicht gemacht haben. Ich meine, dass Gott selber sein Werk auch lieber so in der Schöpfung drinstehen sieht. So wird er sich nicht fragen müssen, was eigentlich schief-gelaufen ist, dass Alt und Jung ausgerechnet in seinem Haus so zerknirscht in den Bänken kauern, ohne Freude und Interesse an ihren Nachbarn.

Ich will Alt und Jung lachen sehen und erleben, wie sie über sich selber staunen, weil

«Ich will, dass Gottesdienst auch Menschen-dienst ist.»

sie ganz spielend etwas Unerwartetes getan haben, das sie ermutigt, das ihnen Vertrauen schenkt, das sie inspiriert und von dem sie zu Hause gern erzählen.

Ich setze Material ein, das in allen Menschen spielend etwas verändert, das ihnen ein Gefühl für den rhythmischen Wechsel von Spannung und Entspannung gibt, das ihnen hilft, etwas, das eigentlich zu Boden fallen will, hoch oben in der Balance zu halten, das sie herausfordert, etwas auf den Punkt zu bringen. Und das sich bereits in früheren Zeiten und in zahlreichen anderen Kulturen millionenfach bewährt hat.

Und einmal mehr will ich mein eigenes Lampenfieber überwinden, wissend, dass es einer der grössten Fehler ist, davor Angst zu haben, einen Fehler zu machen. Mein eigener Mut gibt mir eher das Recht, von den anderen zu erwarten, dass auch sie mit Vertrauen über den eigenen Schatten springen.

«Es ist einer der grössten Fehler, davor Angst zu haben, einen Fehler zu machen.»

Welches Spiel wähle ich?

Was ist zu beachten, wenn im Rahmen einer gottesdienstlichen Feier mit Spielen gearbeitet werden möchte? Wie bereits an anderer Stelle erwähnt (vgl. Seiten 4–7), gibt es unterschiedliche Möglichkeiten. Es kann vor oder nach der Kirche gespielt werden, man kann im Gottesdienst eine «spielerische Stimmung» aufbauen, oder Spiele können innerhalb des Gottesdienstes ihren Platz finden. Dabei ist aber zu beachten, dass diese Einheit von einer erfahrenen Spielleiterin bzw. einem erfahrenen Spielleiter geleitet werden sollte.

Verbindende Elemente können die Welt in die Kirche holen und die Kirche in die Welt bringen. Denken wir beispielsweise an den Begriff «Gemeinsamkeit». Wird im Gottesdienst die Bedeutung der christlichen Gemeinschaft, der Gemeinsamkeit herausgearbeitet, kann dieser

Gedanke in der «Welt» mit einem Fallschirm aufgenommen werden. Zum Beispiel, wenn beim Verlassen der Kirche draussen ein Fallschirm auf die Kirchgängerinnen und Kirchgänger wartet.

Zwischen den beiden Welten – der kirchlichen und der nicht-kirchlichen Welt – wird eine Kommunikation, ein Dialog aufgebaut. Es geht dabei um nicht mehr und nicht weniger als um eine spielende Rück-Versinnlichung des Gottesdienstes, wie es auch Musik, Gesang, Bilder und das gemeinsame Essen und Trinken (Abendmahl) anstreben.

Spiele innerhalb der Liturgie

Die Nummern der folgenden Spielvorschläge beziehen sich alle auf mein Buch «1012 Spiel-

und Übungsformen in der Freizeit» (9., komplett überarbeitete Auflage 2015). Die Spiele, die ich innerhalb der Liturgie wähle, sind in der Regel Interaktionsspiele, also Spiele, die von zwei bis einigen Hundert Personen gespielt werden und mit viel Lachen verbunden sind.

Beispielsweise gibt der Spielleiter oder die Spielleiterin ein Geräusch voller Bewegung vor. Das kann ein leichtes Trommeln mit den Fingerspitzen auf die Sitzfläche oder auf die Kirchenbank sein. Dieses Geräusch kann auf ein Zeichen des Spielleiters bzw. der Spielleiterin hin von vorne nach hinten, von hinten nach vorne durch den ganzen Raum wandern. Das Geräusch kann auch im Kirchenraum oder im Saal rundherum weitergegeben und in der Lautstärke variiert werden. Das leise Trommeln (Regentropfen) kann bis zu einem Gewitter (mit den Knöcheln klopfend) an- und wieder abschwellen. Durch diese Übung demonstrieren alle Anwesenden, jede einzelne Person der Gruppe, ihre Präsenz.

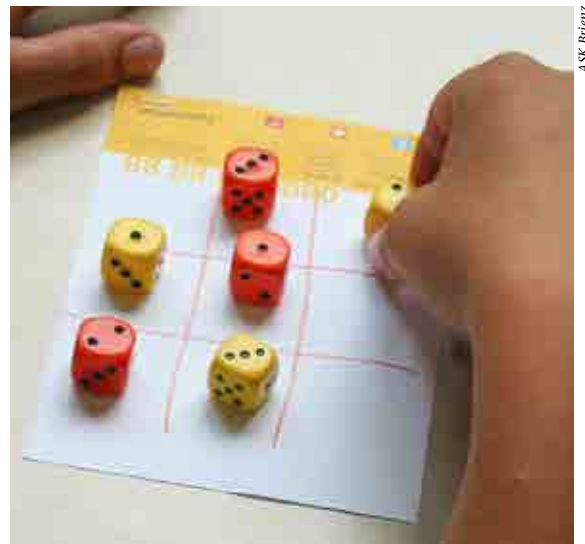
Weitere Spiele sind Aura (871), Gruppenaura (873) oder Aurohra/Ohrläppchen (874), bei dem sich die Spielenden gegenseitig vorsichtig an die Ohrläppchen fassen und vertrauensfroh sein müssen. Deshalb ist dieses Spiel natürlich nicht als Einstieg geeignet.



Aurohra: ein vertrauensfrohes Spiel, bei dem sich alle gegenseitig an die Ohrläppchen fassen.

Spiel-Ideen nach dem Gottesdienst

Für das spielende Zusammensein nach dem Gottesdienst eignen sich auch Spiele mit Hölzchen (z. B. Marienbad, 550), mit Karten und Würfeln



Tic-tac-toe oder Drei gewinnt

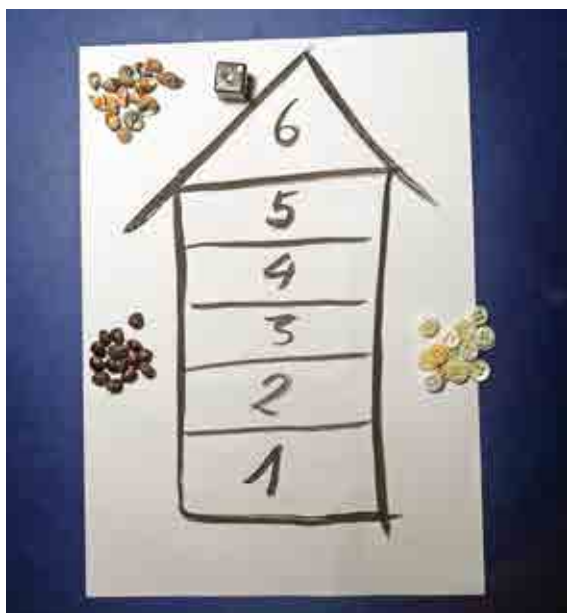
(z. B. Verflixte Eins, 570, Glücks-Sieben, 587, oder Glück im Haus, 580). Mehr Würfelspiele finden sich unter den Nummern 566 bis 610, weitere Kartenspiele unter den Nummern 611–627. Das Spiel Tic-Tac-Toe (607/1010/1011) ist meist schon bekannt und lässt sich beliebig variieren: Spielen lässt es sich mit Steinen, Münzen, Würfeln, frisch gefallenem Kastanien ...

Alle Spiele sind so ausgewählt, dass sie innerhalb einer Minute auch von weniger spielgeübten Personen gut gespielt werden können. Diese Spiele eignen sich besonders gut zum Spielen an langen Tischen mit drei oder vier Generationen nach dem Essen, neben dem Spielbuffet oder in wechselnder Zusammensetzung.

Ein Spielplan kann beispielsweise auch zusammen mit einem Gebet auf das Tischset gedruckt werden. Bei einem Papiertischtuch braucht es lediglich einen Bleistift und Hölzchen, und schon kann direkt auf das Tischtuch gezeichnet und darauf gespielt werden.

Wer nichts hat, gewinnt (580)

Der Spielplan ist ein fünfstöckiges Haus plus Dachstock (vgl. Bild Seite 23). Die Spielanleitung lautet folgendermassen: Drei bis sechs Spieler wollen je 15 Chips (Muscheln, Steine, Hölzer) loswerden. In der ersten Runde macht jeder



einen Wurf. Ins entsprechende Stockwerk des Hauses darf ein Chip gelegt werden. Ist die Zahl aber besetzt, muss der Spieler den Chip zu sich nehmen. Bloss im Dachgeschoss (6er-Wurf) darf alles liegenbleiben. Ab der zweiten Runde muss jeder einmal würfeln. Er darf danach so lange weiterspielen, wie er keinen Chip nehmen muss. Sind zu viele Felder besetzt, kann er den Würfel auch schon vorher weitergeben. Das Besondere an diesem Spiel ist, dass der gewonnene, der zuerst nichts mehr hat.

Spiele statt Sittenmandate

Bis ins 18. Jh. waren gemeinsame Karten- und Würfelspiele bei schwerer Strafe und immer rigoros verboten. Zur Durchsetzung einer religiös-sittlichen öffentlichen Ordnung erliess der Schweizer Reformator Huldrych Zwingli 1530 u. a. folgende Gebote: *«Weil aber das Spiel, wie unsere biedereren Landleute klagen, die meiste Ursache aller Winkelwirtschaften, Frevel und anderer Unfuge ist, so haben wir auf das Ersuchen unsrer Landleute alle Spiele verboten, es sei mit Karten, Würfeln, Brettspiel, Schachen, Kegeln, Wetten usw.»*

Dabei sind auch Karten- und Würfelspiele ausgezeichnet für das spielende Zusammensein

nach einem Gottesdienst geeignet. Beispielsweise «Der Kartendieb» (626). Bei diesem Spiel wird ein vollständiges Kartenspiel auf dem Tisch ausgelegt. Der Spielleiter hat aber zuvor eine Karte stibitzt. Wer zuerst merkt, welche Karte fehlt, wird in der nächsten Runde Spielleiter bzw. Spielleiterin. (Zu Beginn kann das Spiel mit nur einer ausgelegten Kartenfarbe begonnen werden.)

Ebenfalls geeignete Kartenspiele sind «Loanne» und «Loanne mit Trumpf», zwei Spiele mit Jasskarten, oder das neue Kartenspiel «Sternen Brienz Picdunia» für zwei bis vier Spieler. Zum Glück haben sich die Zeiten geändert!

Loanne

Im Zusammenspiel mit mehreren Generationen eignet sich dieses Spiel besonders gut. Es setzt keine grossen Kartenkenntnisse und keine strategischen Überlegungen voraus. Zudem schlägt es eine Brücke zum späteren Jassen und wirkt so in unserem Land integrierend, auch bei Menschen unterschiedlicher Kulturen.

Alle 36 Karten werden auf drei oder vier Spieler verteilt. Der Reihe nach legt jeder von seinem verdeckten Stapel die oberste Karte offen hin. Das Ass ist die stärkste Karte, der Sechser die schwächste. Die stärkste Karte gewinnt den Stich. Liegt mehr als eine Karte gleichzeitig mit dem höchsten Wert, gewinnt der Spieler, der die Karte dieses Werts zuerst gelegt hat.

Reihum beginnt jede folgende Runde mit dem nächsten Spieler rechts. Wenn die Spieler in der Reihenfolge A-B-C-D ihre erste Karte ge-

legt haben, werden also B-C-D-A ihre zweite Karte in dieser Reihenfolge legen. Die dritte Runde wird C starten. So hat immer wieder ein anderer Spieler bei gleichwertigen höchsten Karten (z. B. zwei Königen) die Chance, den Stich zu gewinnen. Wer pro Runde am meisten Stiche gewonnen hat, erhält einen Punkt. Zu Beginn des Spiels wird abgesprochen, wie viele Runden (z. B. vier oder acht) gespielt werden.

Bis ins 18. Jh. waren gemeinsame Karten- und Würfelspiele bei schwerer Strafe verboten.