

Weiland Ritter Eulenspiegel der Mime (11)

Was alle über die Schlaraffia® wissen sollten

Impressum

Herausgegeben vom Verband Allschlaraffia®, Bern / Schweiz. © Autor: Prof. Dr. Harald Scheerer †, Stuttgart (wld. Rt Eulenspiegel, 11). Aktualisierung und Überarbeitung der 3. Auflage: Friedrich Löwenberg (Rt Salomon, 8) und Dr. Franz Janssen M. A. (Rt Aerik, 252). Lektorat, Typographie und Gesamtgestaltung: Dr. Franz Janssen M. A.). Illustrationen: Harald Bukor (Rt Bucasso, 42). Jeder Teil dieser Broschüre darf ohne vorherige Genehmigung der Verfasser mechanisch oder elektronisch reproduziert, vervielfältigt oder verbreitet werden. Schlaraffia® und Allschlaraffia® sind geschützte Wortmarken. Computersatz aus der Times 12 p. Printed in Germany 6/2012.

Was alle über die Schlaraffia® wissen sollten

Burgfrauen – Profane – Pilger – Prüflinge – Sassen

*Von weiland Ritter Eulenspiegel der Mime (11)
(Prof. Dr. Harald Scheerer †)*

Dritte überarbeitete Auflage

Inhalt

Geleitwort	7
Liebe Leserin, lieber Leser	8
Wie ich Schlaraffe wurde	10
Die erste „Sippung“	11
Meine Gründe	12
Blick in die Vergangenheit	14
Vom Proletarierclub zur Schlaraffia	14
Wie ging es mit der Praga weiter?	17
Schlaraffia heute	20
Die Organisationsstruktur	20
Das schlaraffische Spiel und sein Rahmen	22
Spielzeit nur im Winter	28
Die Burg und ihre Gestaltung	28
Der Thron	31
Die Sassenschaft	31
Soziologie der Sassenschaft	32
Die vier Elemente des schlaraffischen Spiels	34
• Gegenseitiges Geben und Nehmen	34
• Das Ritterspiel und seine Spieler	34
Wie kam es eigentlich zum Ritterspiel?	38
• Kunst und Humor	39
• Das Hochhalten der Freundschaft	41
Das Spielfeld: die Sippung	44

Der Fungierende ist „unfehlbar“	44
Die beiden Teile der Sippung	45
Im Ablauf gleich, im Inhalt verschieden	46
So tun, als ob	47
Der „Güldene Ball“	48
Voraussetzungen für das Spiel	50
Wer kann Schlaraffe werden?	50
Das Prinzip der Auslese	50
Die Rolle der Frauen	51
Frauen im schlaraffischen Spiel?	53
Besonderheiten des schlaraffischen Spiels	55
Der Ritterschlag	55
Der Uhu	56
Der Schlaraffengruß	59
Mein Schlaraffenleben	60
Schlaraffia und Profanei	60
Schlaraffia als mein Wegbegleiter	62
Im Reych Stutgardia	63
Erzschlaraffe des Castellum Novaesium	64
Weltweit zu Hause	64
Der Kreis schließt sich	65
Anhang: Wie man Schlaraffia erklären kann	67
Argumente in Kurzform	69



Rt Bucasso, 42

Schlaraffia – Hort von Kunst, Kultur und Humor

Geleitwort

Die Neuauflage dieses kleinen Buches verbinden wir mit einem herzlichen Dank an weiland

Ritter Eulenspiegel der Mime,

(Professor Dr. Harald Scheerer, 21. 1. 1920 – 31. 12. 2011)

dem Schlaraffia® so viele Denkanstöße und Anregungen verdankt.

„Schlaraffenland des Geistes“ und „Freude und Freundschaft durch Kunst und Humor“ sind von ihm entwickelte Kurzerklärungen, die in unseren schlaraffischen Sprachgebrauch fest eingebettet sind.

Ritter Eulenspiegel hat uns in der Gewissheit, bald den Ritt gen Ahalla antreten zu müssen, darum gebeten, die – wegen der starken Nachfrage erforderliche – Neuauflage in eigener Verantwortung in Angriff zu nehmen. Er hat uns freie Hand zu Inhalt und Gestaltung gegeben. Solange er lebte, haben wir mit ihm Textpassagen besprochen und abgestimmt. Leider hat er uns vor Fertigstellung verlassen müssen.

Wir haben uns bemüht, seinen ganz persönlichen Text und Stil weitestgehend zu bewahren.

Dieses kleine Buch vertrauen wir jedem Leser in der Überzeugung an, dass bei entsprechender Bereitschaft in Herz und Verstand der schlaraffische Funke zündet.

Im Brachmond anno Uhui 153

Salomon der Löwe vom Duhmstaan Aerik der Vielsaitige
(Vorsitzender des Allschlaraffenrates)

Liebe Leserin, lieber Leser!

Dieses kleine Buch soll Schlaraffen und Profane – so werden Nicht-Schlaraffen genannt – ansprechen. Ich habe deshalb versucht, so zu schreiben, dass es möglichst einleuchtend über das informiert, was die Schlaraffia war, ist und sein will.

Um nicht zu abstrakt zu sein, habe ich – Beispiele sind besonders verständlich! – einiges am Beispiel meines eigenen Schlaraffenlebens versucht deutlicher zu machen.

Ich wende mich also

- an Sassen, also an Männer, die bereits Schlaraffen sind.

Ihnen möchte ich aufzeigen, wie sie sich selbst und anderen die Schlaraffia erklären können.

Darüber hinaus will ich etwas von der Begeisterung vermitteln, die ich heute – nach über sechs Jahrzehnten – noch immer für dieses herrliche Spiel empfinde.

- an werdende Schlaraffen, also an solche, die sich als Pilger und Prüflinge mehr und mehr dem schlaraffischen Spiel von Geist, Kunst, Humor und Freundschaft nähern oder es schon mitspielen. Ihnen will ich versuchen zu vermitteln, wie vielschichtig und doch einfach, wie unvergleichlich erholsam und aufbauend ihre schlaraffische Zukunft sein kann.

- an noch zu Gewinnende, also an solche, die noch gar nicht wissen, dass sie Schlaraffen sein werden,
- und allen, denen ich gern vermitteln möchte, welches Wunderland dieses „Schlaraffenland des Geistes“ für jeden sein kann, der es aktiv oder passiv mitgestaltet.

Nicht zuletzt aber habe ich es geschrieben

- für Frauen, die mit Schlaraffen verbunden sind, oder deren Ehemänner, Freunde, Söhne und Schwiegersöhne sich anschicken, Schlaraffen zu werden.

Wenn Frauen auch nicht selber Mitglieder werden können, spielen sie doch für das schlaraffischen Leben eine entscheidende Rolle, auf die später noch eingegangen wird.

Alle bitte ich, sich die geringe Mühe zu machen, dieses kleine Buch zu lesen!

Ritter Eulenspiegel (Stutgardia, 11)

Anmerkung

Alle Sachinformationen zur Schlaraffia in dieser Broschüre sind in der obenstehenden Zeitungsantiqua „Times“ gedruckt; die persönlichen Erinnerungen von weiland Ritter Eulenspiegel wurden in dieser Kursivschrift gesetzt.

Ritter Salomon (8)

Ritter Aerik (252)

Wie ich Schlaraffe wurde

Es war in Koblenz an einem regnerischen Oktober-Vormittag des Jahres 1947. Ich war für die neue Spielzeit als Schauspieler und Dramaturg an das wunderschöne, im Krieg nicht zerstörte Theater engagiert worden. Wir – meine Kollegen und ich – probten auf der Bühne das Stück „Des Teufels General“ von Carl Zuckmayer; Regie führte Bruno Schönfeld, der auch Intendant war.

Schönfeld unterbrach die Probe und bat mich und den Kollegen Wallenda in die direkt neben der Bühne befindliche Intendanten-Loge. Dort stand ein kleiner Tisch, auf ihm eine brennende Kerze und ein präparierter Uhu, sowie drei mit Rotwein gefüllte Gläser. Der Intendant hielt eine Ansprache folgenden Inhalts:

„Meine Herren, ich habe Sie hierher gebeten, weil ich zwei mir sehr wichtige Dinge auf dem Herzen habe:

Einmal hat der Kollege Wallenda Geburtstag, wozu ich ihm ganz herzlich gratuliere.“

Dann wandte er sich direkt an mich: „Wallenda und ich sind Mitglieder in einem Verein, der ‚Schlaraffia‘ heißt und den es in vielen Orten gibt.

Hier in Koblenz heißt der Verein – wir sagen ‚Reych‘ dazu – ‚Schlaraffia Confluentia‘. Dort ist Herr Wallenda der „Ritter Gitarro“ und ich bin der „Ritter Belcampo“.

In der Schlaraffia sagt man übrigens ‚Ehé‘ statt ‚Prost‘, und jetzt stoßen wir auf Gitarros Geburtstag an: ‚Ehé!‘

Sie, lieber Herr Scheerer, habe ich dazu gebeten, weil ich der Meinung bin, dass Sie ein guter Schlaraffe werden könnten.

Heute Abend ist ‚Sippung‘ – so heißen unsere Zusammenkünfte – da nehme ich Sie gleich mit, Sie haben ja heute keine Vorstellung.“

Die erste „Sippung“

Damals hatte das Wort des Chefs viel Gewicht, also ging ich unwillig mit.

Diese meine erste Sippung hat mir überhaupt nicht gefallen.

Ungefähr fünfundzwanzig in die gleichen Kostüme (Rüstungen!) gekleidete Herren, mit Baretten (Helmen!) auf den Häuptern, benahmen sich albern und gespreizt, sangen, deklamierten, lieferten sich Wortgefechte, versöhnten sich, freuten sich und waren glücklich – was ich gar nicht verstehen konnte.

Aber beim zweiten und dritten Besuch gefiel es mir schon besser, denn ich begann die Zusammenhänge zu begreifen.

Danach wurde ich mit viel Freude und Engagement im Reych Confluentia Pilger, Prüfling, Knappe und Junker.

Meine Gründe:

Wenn ich mir heute, nach weit über 60 Jahren Mitgliedschaft überlege, was mich damals bewogen hat, Schlaraffe zu werden, so sind es im wesentlichen dieselben Gründe, die mich heute noch mit Begeisterung Schlaraffe sein lassen – wobei die Reihenfolge beileibe keine Rangfolge ist.

- In der Schlaraffia traf ich damals neben Schauspielern, Sängern, Musikern und sonstigen Künstlern wie Malern, Schriftstellern usw. Vertreter aller Berufe, deren Ausübung ein gewisses Bildungsniveau voraussetzen: Kaufleute, Ärzte, Lehrer, Manager, Gelehrte, Rechtsanwälte und Unternehmer, aber auch Pensionäre. Diese Auswahl brachte allen Teilnehmern, also auch mir, eine Fülle von Anregungen.*
- Bei den Sippungsabenden mit ihrem bunten, teilweise anspruchsvollen Programm, eingebettet in ein anfangs merkwürdig erscheinendes, aber sehr fröhliches Spiel, konnten alle Teilnehmer vom Alltag abschalten. Die großen täglichen Sorgen und die Angst vor einer ungewissen Zukunft (zwei Jahre nach Kriegsende!), waren wie weggeblasen. Außerdem gab das in verschiedenen Facetten gelebte freundschaftliche Verhältnis aller Schlaraffen zueinander einem die Hoffnung, auch im Alltagsleben (der „Profanei“) notfalls Rat und Hilfe zu bekommen.*
- Als wohltuend habe ich auch empfunden, dass nichts von einem verlangt wurde außer Mitspielen. Keiner stand unter Leistungsdruck. Man konnte zur Unterhaltung, Belehrung oder Erheiterung beitragen oder auch nicht, ganz wie es einem zumute war. Das galt sowohl für die Berufskünstler als auch für die Amateure – aber auch für die, die keine besondere künstlerische*

Aber hatten, sondern sich mehr durch Zuhören oder durch fröhliche Kommentare auszeichneten. Der Anteil professioneller Künstler bei den Schlaraffen betrug damals geschätzte zehn Prozent.

- *Auch Freunde der Kunst, die keine professionellen Künstler waren, konnten in der Schlaraffia in Rollen schlüpfen, die ihnen im bürgerlichen Leben versagt waren: durch Singen, Rezitieren, Malen, Zaubern, usw. Oder umgekehrt: Wer im Berufsleben stark angespannt war, konnte sich am Sippungsabend auch einmal bequem zurücklehnen (sofern die wacklige Bestuhlung es erlaubte) und sich unterhalten lassen. Das gefiel mir.*

- *Ich habe oft erlebt, dass Freunde, die anfangs eher gehemmt waren, im Laufe ihrer Zugehörigkeit zur Schlaraffia immer freier, immer gelöster wurden, was sich auch positiv auf ihr profanes Leben auswirkte. Mir erging es ebenso.*

Dies waren einige der Gründe, die mich schon damals eng an die Schlaraffia fesselten. Diese Gründe bestehen noch heute, und andere sind dazu gekommen – doch davon später.

Blick in die Vergangenheit

Es war in Prag am 10. Oktober des Jahres 1859, einem schönen, aber schon herbstlich-kühlen Abend. Aus „Freund’s Restauration“ an der Ecke Wassergasse und Grube ertönte lauter Jubel, so dass Vorübergehende einen Moment stehen blieben, um zu lauschen. In der Gaststube fand soeben die Gründung eines Vereins statt, von dem die Gründer damals noch nicht wissen konnten, welche Bedeutung er einmal haben würde und wie viel Freude er vielen Menschen auf der ganzen Welt bringen würde.

Prag gehörte übrigens damals zur „Kaiserlich-Königlichen Monarchie Österreich-Ungarn“, diese wiederum zu den Ländern, die den 1815 auf dem „Wiener Kongress“ gegründeten „Deutschen Bund“ bildeten.

Vom „Proletarierclub“ zur „Schlaraffia“

Die Gründungsmänner waren Musiker, Sänger, Komponisten, Schauspieler, Literaten und Kunstfreunde. Sie nannten ihren Stammtisch „Proletarierclub“. Das war eine durchaus aggressiv gemeinte Protest-Reaktion auf die gesellschaftliche Ausgrenzung eines ihrer Sänger durch die elitäre poetisch-literarische Gesellschaft „Arcadia“, die das Kunstleben im deutschen Teil Prags bestimmte.

Sein Aufnahmeantrag war dort beleidigend abgelehnt worden: „Arcadia nimmt keine Proletarier auf!“ Das forderte die Solidarität der Theaterleute heraus.

Die spontane Namensgebung „Proletarierclub“ war allerdings politisch hoch brisant. Die gescheiterte Revolution des „Vormärz“ lag gerade einmal ein Jahrzehnt zurück, und der Adel hielt das Heft wieder fest in der Hand – auch in Prag. Der namhafte Schriftsteller Dr. Eduard Schmidt-Weißenfels (Ritter Plato), der mit der Ausarbeitung einer Satzung betraut war, und der Redakteur Carl Tobisch (Ritter Gotthold) hatten mehr politischen Durchblick. Sie mussten ihren zwei Dutzend Künstlerkollegen erst klarmachen, dass ein „Proletarierclub“ beim Antrag zur obligatorischen amtlichen Genehmigung des Vereins mit Sicherheit politischen Ärger bringen würde, denn der k & k-Geheimdienst war allgegenwärtig.

Sie schlugen statt dessen den Namen „Schlaraffia“ vor, der so unverfänglich klang wie das Grimmsche Märchen von dem utopischen Genießerland, zu dem man sich durch eine berghohe Mauer von süßem Hirsebrei hindurchessen musste. In Wirklichkeit diente Schlaraffia aber als Tarnname für die unter dem Narrenszepter im Untergrund weiter wirkende Demokratie-

bewegung. Ludwig Kalisch, Mitglied der provisorischen demokratischen Pfalz-Regierung, hatte dazu bereits 1844 den Anstoß gegeben. In seinem Buch „Schlagschatten“ ließ er sich mit dem Spottgedicht „Aus dem Schlaraffenlande“ boshaft-satirisch über die deutschen Zustände vor der März-Revolution aus.

Daran lehnten sich die Prager Künstler an. Schlitzohrig-harmlos schrieben sie in ihre „Verfaßungs-Urkunde für die Gesellschaft Schlaraffia“ vom 9. März 1861 hinein, Zweck des Vereins sei,

- sich durch Heiterkeit und harmlosen Scherz nicht nur zu unterhalten, sondern hauptsächlich durch Zusammenkunft mit ihren Kollegen, anderen Künstlern und Kunstfreunden ihre Erfahrungen auszutauschen.
- Gespräche und Vorträge über Politik und Religion seien gegen den Zweck des Vereins und darum nicht gestattet.

Die wohl unbelesene Prager Zensurbehörde genehmigte die Gesellschaft Schlaraffia daraufhin problemlos. Perfektioniert wurde die Tarnung durch das Tragen einer Karnevals-Narrenkappe als „Praga-Helm“, die der Schauspieler C. Hallenstein (Ritter Höllenstein) von einer Gastspielreise aus Frankfurt mitgebracht hatte.

Die Thematik auf den „Jour fixe“ genannten Vereinsabenden war jedoch nach wie vor auf die Verachtung der zeremonialen adligen und der reaktionären besitzbürgerlichen Gesellschaft ausgerichtet.

Prag war also die Keimzelle der Organisation, die heute „Allschlaraffia“ heißt, inzwischen über 150 Jahre alt ist, zahllose Kriege, darunter zwei Weltkriege, das „Dritte Reich“ und den Kommunismus überstanden hat und heute weltweit über 10.000 Mitglieder zählt.

Wie ging es mit der „Praga“ weiter?

Die Gründer, von uns heute „Urschlaraffen“ genannt, und ihre Nachfolger verloren nicht aus den Augen, dass ihr als „Reych“ bezeichneter Freundeskreis anfangs „Proletarierclub“ hieß. So betteten sie in ihre Zusammenkünfte ein Rollenspiel ein, in dem vordergründig das adlige mittelalterliche Rittertum, in Wirklichkeit aber die herrschende Adelsclique parodiert wurde. Laufend weiter entwickelt, nahm und nimmt es außer dem Spaßfaktor bis heute jegliches selbstgerechte und aufgeblasene Gehabe von Obrigkeiten und selbsternannten Autoritäten aufs Korn.



„Allmutter“ Praga mit ihren „Tochterreychen“

Die heitere Prager Erfindung verbreitete sich bald in Städten, wo Theaterleute aus Prag neue Engagements gefunden hatten. Sie gründeten dort Schlaraffenrunden, deren Spiel sich an den Gepflogenheiten der „Praga“ ausrichtete. So entstanden in rascher Folge schlaraffische Reychsgründungen, die in der Reihenfolge ihrer Entstehung nummeriert wurden: Die „Praga“ erhielt natürlich die Reychsnummer 1; es folgten mit der Nr. 2 die „Berolina“ in Berlin, die „Lipsia“ in Leipzig mit Nr. 3; die „Grazia“ im österreichischen Graz bekam die Nummer 4 usw.

Die letzte schlaraffische Gründung im Jahr 2011 war die „Colonie“ – so nennt sich ein Reych im Entstehen – mit dem Namen „Am Harzberg“ im österreichischen Bad Vöslau. Damit gibt es inzwischen 262 Reychen und Colonien auf fünf Erdteilen.

Einhundervierzig Jahre später kam mir der Einfall, den Begriff „Schlaraffia“ mit dem zutreffenderen Inhalt „Schlaraffenland des Geistes“ auszufüllen.

Schlaraffia heute

Die Urschlaraffen in Prag haben in ihrer Satzung Deutsch als Sprache der Schlaraffen bestimmt.

Deshalb gibt es Schlaraffenreychen vorwiegend in deutschsprachigen Gebieten. Aber auch in fremdsprachigen Ländern, wie zum Beispiel in den USA, in Südafrika, Brasilien oder Thailand, werden die Sippungen in deutscher Sprache gehalten. Auch Staatsbürger fremdsprachiger Länder können Schlaraffen werden, wenn sie die Voraussetzungen dafür erfüllen.

Die Organisationsstruktur

Die Gesamtheit aller Schlaraffen heißt „Allschlaraffia“; die allschlaraffische Welt wird „Uhuversum“ genannt.

Uhuversum deshalb, weil der Uhu in Allschlaraffia eine ganz besondere Rolle spielt. Dazu später mehr.

Bis in das dritte Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts war Allschlaraffia vom Gründungsreych der Schlaraffia, der „Allmutter Praga“ geleitet worden. Unter der NS-Diktatur haben sich alle Schlaraffenreychen in Deutschland 1937 auflösen müssen. Nach dem „Anschluss“ Österreichs wurden die dortigen Reychen ebenfalls aufgelöst;

nach der Besetzung Prags war auch die Praga Geschichte.

In den Ländern hinter dem „Eisernen Vorhang“ blieb unter den kommunistischen Regimen bis zum letzten Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts Schlaraffia verboten.

Seit dem 29. 4. 1957 wird das Uhuversum vom Verband Allschlaraffia geleitet, der aus fünf Mitgliedern, den Landesverbänden Schlaraffia Austria, Schlaraffia Deutschland, Schlaraffia Helvetica, Schlaraffia Lateinamerika und Schlaraffia Nordamerika besteht, die ihre gewählten Vertreter, Allschlaraffenräte genannt, entsenden.

Jedes einzelne Schlaraffenreych ist unabhängig und souverän. Der Allschlaraffenrat überwacht aber das Einhalten der Spielregeln des „Schlaraffischen Spiels“, die damals von den Urschlaraffen entwickelt und bis heute in ihrem Sinne fortgeschrieben wurden. Diese Satzungen sind in zwar straffer, aber auch humorvoller Form im sogenannten „Schlaraffen-Spiegel und Ceremoniale“ festgelegt.

Darüber hinaus nimmt der Allschlaraffenrat eine Reihe koordinierender, beratender und ehrender Funktionen der früheren Allmutter Praga wahr.

Das schlaraffische Spiel und sein Rahmen

Das schlaraffische Spiel wird in allen Reychen gespielt, deshalb dient deren Organisation konsequent der Durchführung dieses Spiels.

Die Spitze des Reyches bilden die **Oberschlaraffen**. Sie sitzen auf dem „Thron“ – einem erhöhten Podest – und werden während der Sippung spielerisch-achtungsvoll mit „Eure Herrlichkeit“ angeredet.

Die Geschäfte des Reyches führt der **Kantzler**, dem die Anrede „Euer Vieledlen“ gebührt. Er hält Verbindung zu den eigenen Sassen, zur allschlaraffischen „Datenzentrale“, zu den befreundeten Reychen, zum Allschlaraffenrat, zu den Ehrenrittern usw.

Der **Reychsmarschall** verfasst und führt die „Reychsmatrikel“ (Mitgliederliste), die „Ehrenmatrikel“ (Liste aller ihrer Auszeichnungen) und in der Regel die Sippungsprotokolle. Nur er allein ist berechtigt, allerdings nur auf Befehl des „Fungierenden“ – das ist der Oberschlaraffe, der jeweils die Sippung leitet – das „Tamtam“ (den Gong) zu schlagen – ein schier unglaubliches Privileg!

Der **Junkermeister** – ihm steht die bezeichnende Anrede „Euer Gestrengen“ zu – unterweist die Knappen und Junker in den „schlaraffischen Wissenschaften“



Rt Bucasso, 42

Der „AHA“ – wichtigster Humpen zum Umtrunk



Rt Bucasso, 42

Der Ceremonienmeister leitet alle Ceremonien in der Sippung

und „erzieht“ sie unnachtsichtig. Er muss allerdings auch für ihr Verhalten in der Sippung geradestehen, denn sie kosten ihre Narrenfreiheit oft weidlich aus, da sie in der Regel nicht vom Thron bestraft werden. Zwecks Disziplinierung hat der Junkermeister zwar eine furchterregende „Knote“ zur Hand – angesichts der überschäumenden „Jugend“ dieser Männer (von 20 bis zu 100 Jahren) – kann er dennoch bisweilen in Schwierigkeiten geraten.

Natürlich gibt es auch einen **„Reychsschatzmeister“**, der den auch bei Schlaraffen wichtigen „Mammon“ (= Geld) sammelt und verwaltet. Er ist nicht um seine Tätigkeit zu beneiden, da er oft wegen übergroßen Geizes beschimpft wird. Er dirigiert den **„Säckelmeister“**, der „Pönen“ (Strafen) und sonstige Abgaben bei den Sassen eintreibt.

Eine wichtige Rolle spielt in jedem Reych der **„Ceremonienmeister“**. Die eine Sippung besuchenden (ein-reyttenden) Sassen „befreundeter“ Reyche (das sind alle Reyche des Uhuversums!) werden von ihm betreut und vor den Thron geführt.

Darüber hinaus leitet und überwacht er alle höchst würdigen Zeremonien, die im Laufe der „Winterung“ (Zeit, in der gesippt wird) zelebriert werden müssen.



Der Kantzler verliest „Sendboten“ (Briefe)

Wichtig für den erfolgreichen Ablauf des Spiels ist auch der „**Zinkenmeister**“, der auf dem „Clavicimbel“ (= Klavier, Flügel) die fröhlichen oder feierlichen Lieder begleitet und häufig auch solistisch tätig wird.

Wohl dem Reyche, das einen guten „**Hofnarren**“ sein eigen nennt! Er kann jederzeit mit dem Narrenszepter in der Hand ohne zu fragen (jeder andere muss den Thron ums Wort bitten) das Wort ergreifen, witzige Kommentare geben und sogar verbal angreifen, ohne dass er vom Fungierenden „gepönt“ (bestraft) werden kann. Ein guter Hofnarr kann jeder Sippung besonderen Glanz verleihen.

So wichtig diese Würdenträger und Amtsinhaber auch sind, im Prinzip bestimmen die Oberschlaraffen den geistigen Kurs eines Reyches: sie sind die Spielleiter.

Das bleiben sie allerdings nur bis zur nächsten Wahl, die alljährlich am Ende der Winterung stattfindet – welch eine weise demokratische Einrichtung!

Spielzeit nur im Winter

Da fast alle Urschlaraffen Theaterleute waren und das Deutsche Landestheater in Prag wie alle Theater nur im Winter spielte, mussten sie im Sommer (in dem sie nicht bezahlt wurden) „tingeln“, d. h. ihren Unterhalt bei Sommerveranstaltungen in Kurorten, bei Konzert- und Rezitationsabenden, bei Gastspielen usw. verdienen.

Deshalb wurde es bis heute zum unumstößlichen Brauch, nur im Winter zu sippen: auf der Nordhalbkugel in der Zeit vom 1. Oktober bis zum 30. April, in der südlichen Hemisphäre vom 1. April bis zum 31. Oktober. Die Sippung findet immer am selben Wochentag („Uhutag“), statt, den jedes Reych für sich individuell festlegt.

Die Burg und ihre Gestaltung

Jede Schlaraffen-„Burg“ – so wird der reychseigene oder gemietete Raum genannt, in dem die Sippungen stattfinden – ist festlich-ritterlich geschmückt mit den Farben des Reyches, den Wappen der Ritter des Reyches, den Wappen des Reyches, des Mutterreyches

und der Allmutter Praga, dem „Reychsbanner“ und mindestens einem geschnitzten oder präparierten Uhu, dem Wappenvogel Schlaraffias.

Am stärksten aber wird das festliche Bild der Burg durch die Sassen und ihre „Rüstungen“ geprägt. In allen Reychen tragen die Ritter den „Helm“ (aus Stoff!) in den Reychsfarben, die von Reych zu Reych verschieden sind. Die Junker tragen den „Junkerhelm“, die Knappen die „Sturmhaube“, Prüflinge die „Prüflingsmütze“ und Pilger die „Pilgermuschel“ oder den „Pilgerhut“.

So bietet eine gut besuchte Burg, in der zumeist auch noch Sassen anderer Reyche in ihren Farben „eingerritten“ sind, ein erhebendes Bild!

Bei entsprechenden Gelegenheiten sind die Sassen dann auch noch bewaffnet, ein gar furchterregender Anblick! Zum Beispiel wird eine Schwertergasse gebildet, wenn Ritter aus befreundeten Reychen einreiten. Allerdings sind die Schwerter der Ritter, die Dolche der Junker und die Partisanen der Knappen zumeist aus Holz.

Der Thron

An der Stirnseite der Burg steht der schon erwähnte ebenfalls festlich geschmückte Thron, auf dem die Oberschlaraffen residieren. Der Oberschlaraffe in der Mitte – er steht zumeist – ist der „Fungierende“. Er leitet als Moderator das schlaraffische Spiel. Vom Ritteraal aus gesehen, ambtieren links vom Thron der Kantzler und rechts der Reychsmarschall.

Die Sassenschaft

Nahe beim Thron – wohl der besseren Überwachung wegen – befindet sich die „Junkertafel“, präsiert vom Junkermeister, der mit einer Knute bewaffnet ist. Dort sitzen nicht nur die Junker, sondern auch die Knappen, also der gesamte schlaraffische Nachwuchs des Reyches.

An der „Rittertafel“ sitzen die „edlen Ritter“.

Die gesamte Sassenschaft lauscht aufmerksam den Ausführungen des fungierenden Oberschlaraffen und nicht minder den sonstigen musikalischen, künstlerischen, unterhaltsamen, humorvollen und geistreichen Beiträgen zur Sippung.

Sehr wichtig sind noch „Clavicimbel“ (= Klavier oder Flügel) und „Rostra“ (= Vortragspult, benannt nach dem Rednerpult auf dem antiken Forum Romanum), die so platziert werden, dass sie gut sichtbar sind, und alles, was von ihnen geboten wird, gut hörbar ist.

Das Clavicimbel wird vom „Zinkenmeister“ oder von sonstigen Sassen „geschlagen“, die mit ihrem musikalischen Können das Reych erfreuen wollen.

Aus der Rostra bringen die Sassen, die sich dazu berufen fühlen, ihre Beiträge zur Unterhaltung und zur geistigen Erhebung des Reyches.

Soziologie der Sassenschaft

Versetzen wir uns zurück in die Zeit der Urschlaraffen im Reych Praga. Sie waren professionelle Künstler: Sänger, Schauspieler, Musiker oder Maler und Bildhauer. Später erweiterte sich der Kreis um Mitglieder, die keinen künstlerischen Beruf ausübten, aber zumeist begabte Hobbykünstler waren.

Zunächst aber waren die Profis fast unter sich. Sie begeisterten sich gegenseitig, in dem sie Teile aus ihren

Rollen, die sie am Theater sangen oder spielten, vortrugen oder veralberten, gemeinsam schnell gedichtete und komponierte Lieder sangen, fröhliche Anekdoten erzählten usw.

Heute ist die Zusammensetzung der Sassenschaft in den Reychen anders, weil es in Schlaraffia im Vergleich zu früher weniger Berufskünstler gibt. Das liegt am heute grundlegend veränderten Kulturbetrieb, der die Künstler durch vielerlei Engagements in Film, Funk und Fernsehen, in der Wirtschaftswerbung und als Synchronsprecher terminlich so fordert, dass ihnen kaum die Zeit zum regelmäßigen Sippen bleibt. Umso mehr lebt Schlaraffia von Amateuren, die oft mit beachtlichen künstlerischen Darbietungen aufwarten.

So sind nach wie vor im „Schlaraffenland des Geistes“, also in fast jeder Sippung, Kunst und Humor die tragenden Säulen des Spieles.

Man unterscheidet „Fechsungen“ (Eigenschöpfungen wie ein eigenes Gedicht, eine eigene Komposition usw.) oder „Vorträge“ (keine Eigenschöpfungen, z. B. die Rezitation eines Gedichtes von Goethe oder die Darbietung einer Beethoven-Sonate).

Die vier Elemente des schlaraffischen Spiels

1. Gegenseitiges Geben und Nehmen

In der Sippung hat jeder die Möglichkeit, sein Steckenpferd zu reiten oder sonstige Begabungen ins Spiel zu bringen.

Jeder, der Lust hat, der es sich zutraut und der sich entsprechend vorbereitet hat, geht in die Rostra, zeigt seine Malerei, macht Musik, singt, trägt etwas vor, meldet sich zu Wort, um Beiträge anderer heiter zu kommentieren, hält Vorträge über ein interessantes Wissensgebiet oder erfreut auf andere Weise die Sassen. Kleinere Beiträge können statt aus der Rostra auch vom „sesshaften Platz“ aus gebracht werden. Zum schlaraffischen Spiel gehören aber auch Sassen, die aufmerksam zuhören.

Dabei werden Themen der Bereiche Politik, Religion oder Geschäft ausgespart. Außerdem werden Zoten nicht toleriert.

2. Das Ritterspiel und seine Spieler

Dieses gegenseitige Geben und Nehmen wird nun in einen zweiten Spielbereich eingebunden: in das Rittertum, oder genauer gesagt, in seine Parodie.

Bevor ich das beschreibe, möchte ich auf den Werdegang eines Schlaraffen eingehen, denn an seinem Ende wird jeder ein „Ritter“ – und mehr als Ritter kann ein Schlaraffe nicht werden. Alles andere sind Ämter, Würden und Ehrungen auf Zeit.

Der Mann, der sich für Schlaraffia interessiert, wird zunächst von einem Sassen des Reyches, in dessen „Gemarkungen“ er wohnt, als „Pilger“ eingeführt. Er ist dann ein lieber Besucher und wird als solcher empfangen und behandelt. Er kann selbstverständlich auch (nach Genehmigung durch den fungierenden Oberschlaraffen) zum Reych reden, etwas vortragen usw.

Hat er mindestens drei Sippungen als Pilger besucht und beabsichtigt er danach, Schlaraffe zu werden, wird er nach Anmeldung durch seinen Paten zum „Prüfling“ ernannt. Dann ist er zwar noch kein Schlaraffe, aber er darf mitspielen.

Nach erfolgreicher Prüfungszeit kann er Schlaraffe werden, wenn er und das Reych das noch wollen. Er wird nach positiv verlaufener „Kugelung“ (= Abstimmung nach antikem Vorbild mit weißen und schwarzen Kugeln) Knappe und als solcher in das Reych und damit in Allschlaraffia aufgenommen.

Damit ist er aber immer noch kein Ritter; das wird er erst nach Ablauf seiner Knappen- und Junkerzeit durch den „feyerlichen“ Ritterschlag.

Während er als Knappe eine Nummer und als Junker seinen Vornamen trägt, kann er sich jetzt aus drei Vorschlägen seinen Ritternamen auswählen, den es in Allschlaraffia jeweils nur einmal gibt. Dieser Name ist bei den Schlaraffen nicht unbedingt „ritterlich“ wie im Mittelalter, als die Ritter „Bernward von Hohenstein“ oder „Ulrich von Hutten“ hießen. Hingegen benennt der schlaraffische Rittername doppelbödig-humorvoll seinen Träger, dessen Eigenschaften, Neigungen oder auch Herkunft. So hieß beispielsweise ein gebürtiger Sachse, der perfekte Reime dreheln konnte und beruflich Direktor der städtischen Gaswerke war, „Ritter Begasus“ oder ein besonders ausrittffreudiger Sasse „Ritter Rum-rast-er“. Zum eigentlichen Namen kommt noch ein charakterisierender Beiname, wie z. B. „der Narrensucher“ für einen beruflichen Psychiater oder „der Vielsaitige“ für einen musikalischen Sassen.

Der Phantasie, aber auch der Bezüglichkeit sind, wie man sieht, bei der Auswahl der Ritternamen keine Grenzen gesetzt!



Rt Bucasso, 42

Steht auf – Ihr seid Ritter!

Wie kam es eigentlich zum Ritterspiel?

Zur Gründungszeit der Praga Mitte des 19. Jahrhunderts herrschte in der deutschen Bürgerschaft eine große Begeisterung für das (scheinbar) romantische Mittelalter, speziell für die Ritterzeit. Da lag es nahe, sich aus den damaligen Ritualen zu bedienen. Auch die Lust zur Persiflage wird dabei eine Rolle gespielt haben; die schlaraffischen (Pseudo)-Würden und ihre devote Verehrung lassen sich leicht dazu benutzen, die unbeliebten Obrigkeiten in der Profanei (= die nicht-schlaraffische Welt) zu verhöhnen.

Die Urschlaraffen nannten sich zunächst nicht „Ritter“. Es war eine allmähliche Entwicklung, die dazu führte, sich in das romantisch verklärte Mittelalter Kaiser Maximilian I, des „letzten Ritters“, hinein zu versetzen.

Diese Entwicklung führte dazu, dass die Schlaraffen heute in „Burgen“ sippen, dass sie eine „Rüstung“ tragen, dass sie eine eigene, mittelalterlich-klingende Sprechweise annahmen, dass einige der Zeremonien pseudo-mittelalterlichen Charakter haben, z.B. der „Ritterschlag“, dass sich ein gravitatisch-gespreiztes Hofzeremoniell entwickelte, dass auch die „Romantik“ des

Mittelalters adaptiert wurde, dass der „Blaue Blume der Romantik“ in vielen Reychen übertrieben gehuldigt wird usw. Durch dieses Rittertum entstand auch die Spielhierarchie Knappe – Junker – Ritter.

Wir sind für diese Entwicklung dankbar, denn sie gestattet es uns heute, dieses so vielseitige und heitere Ritterspiel zu zelebrieren.

Auch die in den Sippungen gebotene gegenseitige Anrede mit dem altertümlichen „Ihr“ statt mit „Sie“ oder „Du“ ist Teil dieser Entwicklung.

3. Kunst und Humor

Wir haben jetzt zwei Spielelemente des schlaraffischen Spiels kennen gelernt:

- **Das Geben und Nehmen der Sassen**

in Vortrag und Fechtung

- **Das Pseudo-Ritterspiel**

Diese beiden Elemente allein würden die Sippung kaum von einem bunten Abend oder einem Laienspiel unterscheiden, wenn nicht noch ein drittes, entscheidendes Element hinzu käme:

• Die Pflege von Kunst und Humor.

Dieses Element ist Satzungsbestandteil der Schlaraffia und sorgt für Niveau in den Sippungen.

Manchmal bestimmt es auch das Thema der Sippung, denn Sippungen in vielen Reychen werden oft unter ein bestimmtes Thema gestellt, z. B. „Musik im Blut – tut jedem gut“, „Hermann Hesse und wir“, „Alt und verstaubt, aber aktuell“ usw.

Da diese Themen schon lange vorher bekannt sind, kann sich jeder – aktiv oder passiv – darauf vorbereiten.

Durch dieses Element „Pflege von Kunst und Humor“ wird jedes Schlaraffenreych zum „Schlaraffenland des Geistes“.

An dieser Stelle möchte ich noch darauf hinweisen, dass jedes Reych die Möglichkeit hat, bedeutende verstorbene („in Ahalla weilende.“) Männer aus Kunst und Wissenschaft zu „Ehrenscharaffen“ zu „erküren“.

Das Reych verpflichtet sich damit gewissermaßen, das künstlerische und gedankliche Erbe des Erwählten zu pflegen.

Das schlaraffische Spiel würde auch mit den drei Elementen – „Geben und Nehmen der Sassen“ in einem

„Ritterspiel“ unter strikter „Pflege von Kunst und Humor“ – keinen Bestand auf Dauer haben, wenn nicht ein viertes Element dazukäme:

4. Das Hochhalten der Freundschaft

Dieses wichtige Element des schlaraffischen Spiels war in den ersten Satzungen der Praga noch nicht vorhanden und wurde erst einige Jahre später aufgenommen. Das hing wohl damit zusammen, dass die Urschlaraffen ohnehin freundschaftlich miteinander verbunden waren.

Als aber einige der Gründer Prag verließen, andererseits neue Ritter hinzukamen, dann auch noch neue Reychen gegründet wurden, entstand die Notwendigkeit, neben den bisherigen verbindenden Elementen „Kunst“ und „Humor“ noch eine enger verbindende Klammer zu finden. Da bot sich die „Freundschaft“ an.

Natürlich war das damals kein bewusster Vorgang, aber er hatte entscheidende Auswirkungen. Er verlieh der Schlaraffia Dauer und machte Allschlaraffia erst möglich.

Übrigens erkennt man weltweit einen Schlaraffen an einer Nadel mit weißem Kopf, üblicherweise am linken Revers getragen. Sie heißt nach ihrem „Erfinder“, dem Rt Roland des Reyches Colonia Agrippina, „Rolandnadel“.

Hier die Gründe:

- Das Niveau der einzelnen Beiträge im Vortrag und im Inhalt kann durchaus unterschiedlich sein.
- Die Zuhörer, also die anderen Sassen, empfinden das Gebotene ebenfalls unterschiedlich, was auf die Leistungen der Profi-Künstler natürlich ebenso zutrifft wie auf die der Amateure.
- Nun verhindert die dank Uhu vorhandene Freundschaft, die man dem Vortragenden entgegenbringt, dass abfällig geurteilt wird. Das fiel mir schon angenehm auf, als ich die Schlaraffia seinerzeit in Koblenz das erste Mal besuchte: Beifall gibt es für den Versuch – gleich, ob geglückt oder nicht geglückt – nicht nur für das Ergebnis. Das macht natürlich Mut, auch einmal in die Rostra zu gehen, selbst auf die Gefahr hin, sich zu blamieren.
- Jeder Schlaraffe kann jederzeit in die Sippungen jedes Schlaraffenreiches im Uhuversum „einreyten“, wie es schlaraffisch heißt, und ist gewiss, freundschaftlich empfangen zu werden. Das schafft eine starke Bindung aller Schlaraffen untereinander.

Diese Freundschaft zeigt sich natürlich auch außerhalb der Sippungen in der profanen Welt – also über das

schlaraffische Spiel hinaus. Freundschaft ist ja ein sehr komplexer Begriff. Jeder versteht etwas anderes darunter. Ich will hier auch keineswegs eine Definition versuchen. Wie jeder Mensch einen anderen Freundschaftsbegriff hat, so ist auch der Grad jeder Freundschaft unterschiedlich stark.

Wenn der Schlaraffen-Spiegel als einen der Hauptgrundsätze schlaraffischen Wesens die „Hochhaltung der Freundschaft“ vorschreibt, so will er damit gewiss nicht sagen, das Freundschaftsgefühl jedes Schlaraffen jedem Schlaraffen gegenüber müsse gleich stark sein. Allerdings begegnet ein Reych in seiner Gesamtheit jedem neuen Mitglied offen mit einer Freundschaft, die den Einzelnen wie eine Aura umfängt. Dieses wunderbare Erlebnis erfährt ein Schlaraffe ebenso, wenn er in ein ihm bisher unbekanntes Reych einreitet.

Diese dargebotene „Grundfreundschaft“ kann die Basis für das Entstehen persönlicher, tiefer gehender Freundschaften sein. Dadurch und durch die weisen Eintrittsvoraussetzungen des Spiegels, die eine Auslese bewirken, ist es jedem möglich, anderen Schlaraffen in irgend einem Grad Freund zu sein.

Das Spielfeld: die Sippung

Versetzen wir uns doch einmal in eine Sippung: Das Spiel wird von den anwesenden Rittern, Junkern und Knappen getragen, genauer gesagt von Menschen, „die so tun, als ob“ sie Ritter, Junker und Knappen wären.

Dazu müssen sie bestimmte, im „Schlaraffen-Spiegel und Ceremoniale“ genau festgelegte Spielregeln in ihren Worten und Handlungen einhalten.

Der Fungierende ist „unfehlbar“

Der Fungierende, also derjenige Oberschlaraffe, der die Sippung leitet, ist „unfehlbar“ in Wort und Tat, denn er ist „erleuchtet“. Wie er fungiert, bleibt ihm überlassen, ob moderat oder spielerisch-despotisch – jedenfalls gebührt ihm absoluter Gehorsam, eine Persiflage auf die adligen Obrigkeiten zu Gründungszeiten der Praga (nur auf diese?)

Daran halten sich im Spiel natürlich viele Sassen nicht und werden „aufmüpfig“. Dadurch entstehen oft humorvolle und geistreiche Wortgefechte zwischen einzelnen Sassen und/oder dem fungierenden Oberschlaraffen und den Sassen. Natürlich kann der Fungierende dann auch spielerisch gar erschreckliche „Pönen“, d. h. Strafen verhängen – bis hin zum Einkerkern im „Burgverlies“.

Einzig der Hofnarr darf die fungierende Obrigkeit jederzeit ungestraft kritisieren oder verspotten.

Die beiden Teile der Sippung

Der Ablauf einer Sippung ist durch „Schlaraffen-Spiegel und Ceremoniale“ (Satzung und Spielregeln) vorgegeben und somit im ganzen Uhuversum gleich.

Jede Sippung besteht aus zwei Teilen, die sich deutlich von einander unterscheiden.

Der erste Teil, der „amtliche“ Teil, ist in erster Linie den Regularien gewidmet:

„Einritt“ und Begrüßung der „Gastrecken“ (Sassen anderer Reyche), Verlesen von Protokollen, Reiseberichte von Sassen, die in andere Reyche eingeritten sind, Ehrung verdienstvoller Sassen, schlaraffische und profane Geburtstage usw.

Wenn der fungierende Oberschlaraffe die Sippung entsprechend im Griff hat und die Sassen agieren und reagieren, hat bereits dieser erste Teil der Sippung, der nach scheinbar strengen pseudo-ritterlichen Regeln abläuft, besonders fröhlichen Spielcharakter.

Es gibt auch Sippungen oder Sippungsteile mit festgelegtem ceremoniellem Ablauf, zum Beispiel der Ritterschlag und die „Ahallafeyer“ (das Totengedenken).

Im Ablauf gleich - im Inhalt verschieden

Alle Sippungen aber, ob ohne oder mit Thema, auch feierliche Sippungen, bestehen aus den vier erwähnten Spielelementen:

Geben und Nehmen (Beiträge der Sassen)

mit

Kunst und Humor

im

Ritterspiel

unter

Hochhalten der Freundschaft.

Diese Mischung ergibt bei richtiger Dosierung oft herrliche Augenblicke, die auch durchaus ernsten Charakter haben können.

Ein mit Eifer betriebenes Spiel ist ja überhaupt eine ernst zu nehmende Angelegenheit!

Jemand, der nicht Schlaraffe ist, kann es sich nicht vorstellen, welche entspannende und gleichzeitig aufbauende Wirkung dieses Zusammenwirken verschiedenster geistiger, seelischer und freundschaftlicher Elemente

haben kann, auch auf die nicht aktiv beteiligten Sassen. Das sind die Augenblicke, in denen das entsteht, was wir **„Schlaraffenland des Geistes“** nennen.

So tun, als ob...

Natürlich wissen die Schlaraffen, dass sie keine „Knappen“, „Junker“ und „Ritter“ sind. Aber sie tun so „als ob“. Mit diesem „so tun, als ob“ verlassen sie ihr „Ich“ und treten ein in das „Wir“ des Spieles.

Das gehört zum Ernst des Spieles und ist Voraussetzung für seinen Erfolg:

Jeder Spieler in seiner Spielwürde nimmt jeden Mitspieler in dessen Spielwürde ernst.

Das gilt für den Mitspieler, der das Spiel aktiv beeinflusst, z. B. den fungierenden Oberschlaraffen oder auch den Knappen, Junker oder Ritter, der in die Rostra geht oder musikalisch etwas beiträgt oder eine humorvolle Bemerkung macht. Das gilt genauso für den Sassen, der nur aufmerksam zuhört und Beifall spendet.

Das gilt auch für alle Würdenträger (gewählt) und Reichsbeamte (ernannt), die im Rahmen ihrer Möglichkeiten viel Zeit und Kraft opfern, um das Spiel zu ermöglichen, in Gang zu halten und allen Mitspielern die weisen und herrlichen Spielregeln (Schlaraffen-

Spiegel & Ceremoniale) vorzuleben und diese mit Leben zu füllen.

Dabei darf niemand vergessen, dass er nur so tut, als ob er Reichsbeamter oder „Würdenträger“ (welch schönes Wort!) sei. Vergäße er es nämlich, so wäre das ebenso fatal, als wenn ein Schauspieler, der Napoleon spielt, sich einbildete, wirklich Napoleon zu sein.

Bei einem der Spielelemente, der Freundschaft nämlich, verbietet es sich allerdings, so zu tun „als ob“.

Orden und „Ahnen“ (kleinere Auszeichnungen) werden mit Freude und würdigem Ernst entgegengenommen, aber jeder weiß, dass er sie nur im Spiel besitzt.

Der „Güldene Ball“

Ein besonderer Höhepunkt des schlaraffischen Spieles ist es, wenn der „Güldene Ball“ fliegt. Was heißt das? Die Metapher vom „Güldenen Ball“ wurde von meinem „in Ahalla weilenden“ (= verstorbenen) Freund „Ritter Juppitter der Kindergott“ des hohen Reiches Castrum Bonnense (Bonn) in seinem Buch „Das schlaraffische Spiel“ geprägt. Hier das Zitat:

„Jeder Schlaraffe hat schon die ereignisvollen Sippungen erlebt, in denen, manchmal durch ein ungewolltes Stichwort ausgelöst, die Sassenchaft zu Spruch und Widerspruch herausgefordert wird, mit Blitzfechungen

und Uhublitzten (Stegreif-Antworten) den fröhlichen Zauber sich streitender Recken spielt und sogar zum Fehdehandschuh greift, so dass lautes Lachen den Rittersaal erfüllt, die Vortragsfolge zurücktritt und des Spieles Unberechenbares hin und her wogt.

Dann fliegt der „Güldene Ball des schlaraffischen Spieles“ von der „Opposition“ zum Thron, vom Thron zur Ritters tafel, von der Ritters tafel zur Junkertafel, genau nach den Spielregeln des Ceremoniale, aber frei und befreiend. Das ist der Augenblick höchster Sippungsfreude, und dann zeigt es sich, ob das Rey ch das geistvolle und fröhliche Spiel beherrscht. ... denn dann sind auch die beteiligt, die nicht die Begabung zu Fechtung und Vortrag haben, aber Geist und Humor, um das Spiel zu beleben.

So mancher stille und vermeintlich kontaktscheue Sasse hat schon mit trockenem Humor und wenigen Worten dieses eigentlichen Spieles höchste Lust ausgelöst.“

So weit Ritter Juppitter.

Voraussetzungen für das Spiel

Wer kann Schlaraffe werden?

Als Stammtisch geboren, als Protestverein weitergeführt, heute eine Gemeinschaft von Männern, denen Kunst, Humor und Freundschaft hohe Werte sind – das war und ist Schlaraffia.

Wie ist es möglich, dass ein Stammtisch im Prag des 19. Jahrhunderts die Kraft entwickeln konnte, Nährboden für eine große Gemeinschaft zu werden, die alle Kontinente umfasst?

Jeder, der sich mit dieser Frage beschäftigt, kann zu einer anderen Erklärung kommen. Hier ist meine:

Das Prinzip der Auslese

Es wurde das Prinzip einer ganz bewussten Auslese entwickelt. Es können nur Männer Mitglieder eines Schlaraffenreiches und damit Mitspieler werden, die ganz bestimmte innere und äußere Voraussetzungen mitbringen.

Es sind – in etwa – folgende Eigenschaften und Fähigkeiten:

Humor · Interesse für Kunst im umfassenden Sinne ·
Eventuell künstlerisch tätig zu sein, als Profi oder als

Amateur · sich freuen zu können · zuhören zu können ·
schweigen zu können · Spielregeln zu respektieren · zu
freundschaftlichen Gefühlen fähig sein.

Die Rolle der Frauen

Hier stellt sich die Frage, wieso Schlaraffia eine Gemeinschaft von Männern ist, Frauen also nicht Mitglieder werden können.

Das hängt mit den beiden Spielelementen „Ritterspiel“ und „Hochhalten der Freundschaft“ zusammen.

In dem schlaraffischen Pseudo-Ritterspiel haben Frauen – wie einst im Mittelalter – keinen Platz. Sie können, wie in der Mittel- und Oberschicht des Mittelalters, offiziell (und alles, was im schlaraffischen Spiel geschieht, ist hoch offiziell!) keine Rolle spielen. (Um einen „hinkenden“ Vergleich zu bemühen: In einer Damen-Sportmannschaft würden auch keine Männer mitspielen.)

Das Hochhalten der Freundschaft, wenn auch ganz unterschiedlicher Grade, ist ein fast noch stärkerer Grund für das Spielen ohne Frauen:

Die Freundschaft zwischen Frauen und Männern unterscheidet sich stark von der unter Männern oder der un-

ter Frauen. Es wäre nie auszuschließen, dass Erotik dabei ins Spiel (!) käme. Aus dem Spiel würde Wirklichkeit, aus den Spielern würden Rivalen.

Dennoch ist die Einstellung der Frauen zur Schlaraffia im persönlichen Umfeld der Schlaraffen sehr wichtig, ganz gleich, ob sie Ehefrau (Burgfrau), Freundin (Burgwonne) oder Tochter (Burgmaid) sind.

Denn kein Mann könnte ohne deren positive Einstellung und vorbereitende Mitwirkung auf Dauer Schlaraffe sein. Um die Frauen einzubinden, erlaubt die Satzung, dass in der „Winterung“ (Sippungs-Jahreszeit) zwei Sippungen mit Burgfrauen stattfinden dürfen.

Auch das Programm der „Sommerung“ (Jahreszeit ohne Sippungen) wird in vielen Reychen stark auf die Interessen der Frauen ausgerichtet, ganz abgesehen von vielen Festen, die ohne Frauen gar nicht stattfinden könnten.

Der bereits erwähnte Ritter Juppitter der Kindergott hat schon vor hundert Jahren in seinem Standardwerk zur Rolle der Frauen in Schlaraffia kluge Gedanken geäußert und damit vielleicht noch deutlicher gemacht, warum Frauen im schlaraffischen Spiel keinen Platz haben. Der Beitrag ist auf der folgenden Seite abgedruckt.

Frauen im schlaraffischen Spiel?

„Daß die Schlaraffia eine Gemeinschaft von Männern ist, also Frauen nicht Mitglieder der Schlaraffia sein können, war immer oberster Grundsatz und wird und muß es bleiben. (...)

Daß es keine Ritter ohne Burgfrauen geben kann, denen sie das Edelste ihres Rittertums entgegenbringen, ist nicht anzuzweifeln. Daß die Burgfrauen mit dem Rittertum, besser dem Schlaraffentum ihrer Männer, auf das innigste verbunden sind und sein möchten, ja verbunden sein müssen, ist eine wichtige Forderung. Wenn jemand für dieses Tun, für dieses fiktive Ritterspiel ein feines Verständnis aufbringt, dann ist es die Frau. Sie weiß um das Kind im Manne und schätzt es und pflegt es, denn das spielerische Tun der emotionalen „Es“-Schicht des Mannes wird den ehelichen Bindungen keinen Abbruch tun. Es ist also nichts Abnormes, wenn die Burgfrau noch in der Nacht den Sippungsbericht ihres heimkehrenden Ritters erwartet und sich von Herzen freut, wenn aus ihm Freude und Heiterkeit strahlt; Skat- und Kegelbrüder können nur von Gewinn und Verlust, Schlaraffen von Bereicherung berichten. (...)

Ich könnte mir keine Burgfrau denken, die am Sippungsabend an der Junker- oder Rittertafel sitzen möchte, wenn auch der Sippungsabend meist den ungeteilten Beifall der Burgfrauen findet. Die echt schlaraffisch fühlende Burgfrau hat den Sippungskalender in ihrem Herzen. Sie lebt in der romantischen Welt schlaraffischer Ideale viel lebhafter mit, als man vermuten könnte.

Wer vom schlaraffischen Geiste erfüllt ist, wer sich ganz in diese schimmernde Welt hineingelebt hat, der weiß um dieses herzhaftes Mitschwingen der Burgfrau.“

Aus: Ritter Juppitter der Kindergott † (Castrum Bonnense): Das schlaraffische Spiel. Zur Psychologie und Phänomenologie eines edlen – alten – weisen Gemeinschaftsspiels. 5. Auflage Bonn 2009, S. 161 f.

Besonderheiten des schlaraffischen Spiels:

Der Ritterschlag

Der Ritterschlag wird im „Schlaraffen-Spiegel & Ceremoniale“ als eine der bedeutungsvollsten und feierlichsten Handlungen bezeichnet.

Er ist eine eindrucksvolle Mischung aus komischem Ernst und ernster Heiterkeit und wird außerordentlich wehevoll (daher die Komik!) durchgeführt.

Man bedenke: Erwachsene, seriöse, ernsthafte Männer, in Pseudo-Ritterkleidung, knieen vor einem ebensolchen Mann, werden von ihm mit dem „Reychsschwert“ auf dem Kopf und an beiden Schultern berührt, hören sich im Beisein eines präparierten Uhus einen von den Urschlaraffen her überlieferten ernst-komischen Text an, geloben diesem Uhu Treue und werden von allen Sassen bejubelt und gefeiert.

Wenn das nicht verrückt, – im Wortsinne ver-rückt aus jeder Wirklichkeit – ist! Aber es macht einfach sehr viel Spaß!

Der Uhu

Im Schlaraffen-Spiegel steht (§ 3):

„1. Jedes Schlaraffenreych steht im Sinne des schlaraffischen Humors unter dem Schutze Uhus, der bei Ergüssen der Freude als Aha und überall, wo ein den Zwecken der Schlaraffia widerstrebendes Element zutage tritt, als Oho sich offenbart.

2. Uhu, als symbolisch-humorvoller Inbegriff aller schlaraffischen Tugend und Weisheit, als der Urgrund allen Schlaraffentums, findet in seiner sichtbaren Verkörperung die allerhöchste Verehrung im Reych und flößt geheimnisvoll dem fungierenden Oberschlaraffen die Erleuchtung und sämtlichen Sassen den Gehorsam gegenüber seinen Verfügungen ein.“

Das war nicht immer so. Bei Gründung der „Praga“ war von Uhu noch keine Rede. Erst später wurde den „Schutzgeistern Aha, Oho, Uhu“ ein Altar errichtet, vor dem man sich devot verbeugte.

Die heutige Verehrung des Uhu als des „Schutzgeistes“ der Schlaraffia ist Ergebnis einer Entwicklung, die Elemente des klassischen Griechentums (die Eule war

Wappenvogel der Göttin Pallas Athene), verschiedener anderer Mythologien und vieles andere mit einschließt.

Es gibt auch andere Lesarten. Eine davon – eine typisch schlaraffische – ist folgende, mündlich überlieferte:

Zur Zeit, als die Urschlaraffen noch in „Freunds Gaststätte“ sippten (der ersten Burg der Praga), war am Deutschen Landestheater eine dramatische Sängerin engagiert, die sich besonders üppiger Körperformen erfreute.

Eines Abends stand sie in der Oper von Bellini als „Norma“ auf der Bühne, ebenso Franz Eilers (ein Urschlaraffe), der einen Priester sang. Im Verlauf der Handlung stand die Sängerin, Runen legend, nach vorn gebeugt auf der Bühne und Eilers trat, zusammen mit einem „Priester“-Kollegen, aus der Kulisse. Die in gebückter Haltung besonders imposante Kehrseite der Norma wirkte so überwältigend auf die beiden, dass sie unwillkürlich in ein lautes „Ah!“ des Erstaunens und der Bewunderung ausbrachen. Im Zuschauerraum wurde das gehört und fand dort einen überaus fröhlichen Widerhall.

Am Stammtisch bei Freund wurde der Vorgang unmittelbar nach der Vorstellung erörtert und weidlich

belacht. Als die beiden Sänger bald darauf erschienen, begrüßte sie ein allgemeines fröhliches „Aha“ der Zechgenossen.

Der zum Umtrunk benutzte mächtige Humpen wies in seinen Formen eine frappante Ähnlichkeit mit jenem üppig entwickelten Hinterteil der betreffenden Sängerin auf; deshalb wurde er von dieser Zeit an scherzhaft als „Aha“ bezeichnet.

Ein ebenfalls benutzter kleinerer Pokal wurde dann durch einfache Lautverschiebung zum „Uhu“.

An den Vogel der Athene als Sinnbild der Schlaraffia dachte zu dieser Zeit noch niemand.

Einige Zeit später schenkte ein Schlaraffe der Schlaraffia einen lebendigen Uhu. Und es war wiederum nur eine Gedankenverbindung, die dann vom Humpen „Uhu“ zum Vogel „Uhu“ führte.

Ganz gleich, wie es zum Uhu kam – auf jeden Fall spielt dieser Uhu seit jener Zeit eine ganz besondere Rolle im schlaraffischen Spiel und wird mit feierlicher Verbeugung und mit großem Ernst verehrt, was wiederum sehr komisch wirkt.

Der Schlaraffengruß

Bei der Begrüßung, beim Abschied und als Beifallsruf sagen die Schlaraffen „Lulu“. Eine Erklärung, wie es zu diesem „Lulu“ kam, sei hier angeboten:

Im Jahr 1859, dem Gründungsjahr der Schlaraffia, war Friedrich Schillers hundertster Geburtstag. Dieser Tag wurde auch in Prag mit großen Festlichkeiten und mit Aufführungen von Schillers Wallenstein-Trilogie gefeiert.

In „Wallensteins Lager“ (7. Auftritt) ruft der Erste Jäger: „Lustig, lustig, da kommen die Prager!“ Danach begrüßten sich einige Schauspieler, die der werdenden Schlaraffia angehörten, mit dem Zitatfragment „lustig, lustig!“ Daraus wurde sehr bald – abgekürzt – „Lu-lu“.

Übrigens: von den anderen Gästen in Freunds Restaurant wurden die Schlaraffen als „Lulu-Brüder“ bezeichnet.

Überliefert wurde diese Anekdote vom weiland Ritter „Minnelob von Branntenstein“ des hohen Reyches Kyborgia (Coburg). Er könnte es vom Urschlaraffen „Graf Gleichen“ (jenem Sänger Franz Eilers, den die „Norma“ zum „Aha“ inspiriert hatte) gehört haben, der viele Jahre am Theater in Coburg wirkte.

Mein Schlaraffenleben

Jetzt habe ich, wie ich glaube, das Wichtigste von dem geschrieben, was Ihr, liebe Leser, ganz gleich, ob Schlaraffe oder nicht, bereit seid (hoffentlich) von mir anzunehmen.

Es bleibt mir nur noch übrig, meinen schlaraffischen Lebenslauf, den ich, wie am Anfang dieses Buches beschrieben begonnen habe, bis heute – ich bin inzwischen fast 92 Jahre alt – fortzuschreiben.

Dabei bitte ich zu bedenken, dass mein Lebenslauf keineswegs repräsentativ ist, denn heute sind verhältnismäßig wenige Schlaraffen Künstler.

Auch ich habe schon nach wenigen Jahren (1952) dem Theater den Rücken gekehrt und verschiedene bürgerliche Berufe „ergriffen“ (ein schöner Ausdruck!).

Ich beschrieb am Anfang, dass mir die Sippungen erst allmählich anfangen zu gefallen. Ich wurde aber nach und nach zum begeisterten Spieler, und zwischendurch, zu meiner großen Freude, im Eismond a. U. 90 (= Januar 1949) als Knappe 57 des hohen Reiches „Confluentia“ in Allschlaraffia aufgenommen.

Schlaraffia und Profanei

Bei meiner Tätigkeit am Koblenzer Theater als Dramaturg, Regisseur, Schauspieler und de facto stellvertretender Intendant verquickten sich Schlaraffia und Profaney miteinander.

Mein Chef und Freund, der Intendant des Theaters, Bruno Schönfeld, nannte sich, wie schon erwähnt, mit Ritternamen „Belcampo der Balzgraf“.

Er war gleichzeitig Vorsitzender des südwestlichen Sektors des „Deutschen Bühnenvereines“ und musste aus diesem Grund oft Dienstreisen machen. Da ich als Dramaturg auch sein Sekretär war, stellte ich seine Reiserouten zusammen. Belcampo wollte auf einer solchen Reise möglichst viele Sippungen anderer Reych besuchen, also möglichst oft einreytten.

Nun war das Reisen damals (1948), kurz nach dem Krieg und der damit verbundenen Zerstörung Deutschlands, äußerst schwierig. Es gab kaum Autos, die „Reichsbahn“ war noch nicht so recht wieder in Gang gekommen. Zerstörte Schienen, demolierte Lokomotiven und Waggon, Kohlemangel (elektrische Bahnen gab es noch nicht), überfüllte, ungeheizte Züge und – durch all das bedingt – völlige Unpünktlichkeit machten das Reisen zur Qual.

Das focht Belcampo nicht an. Er reiste und ritt ein, wann und wo nur immer ein Schlaraffenreych sippte. Er setzte z. B. eine Sitzung des Bühnenvereins für Freitag in Köln an. Das war Absicht, denn das hohe Reych „Colonia Agrippina“ in Köln sippte freitags. Dienstags sippte er noch in Koblenz („Confluentia“), und mittwochs in aller Frühe startete er. Zunächst fuhr er nach Bochum, weil die „Bochumensis“ mittwochs sippte. Donnerstags sippte die „Hagena“ (Hagen) – selbstverständlich ritt er auch dort ein. Dann war er freitags zur Sitzung des Bühnenvereins in Köln und ritt dann abends in die „Colonia Agrippina“

ein. Nun sippte das „Castrum Bonnense“ (Bonn) auch freitags. Die Rheinuferbahn zwischen Bonn und Köln fuhr schon wieder, und so verließ er die Sippung der Colonia früher und fuhr nach Bonn, wo er am späten Abend noch einritt.

Das war wirkliche schlaraffische Begeisterung!

Schlaraffia als mein Wegbegleiter

Profane Umstände zwangen mich, am Ende der Spielzeit Koblenz zu verlassen und nach Bonn zu ziehen.

Selbstverständlich wurde ich dort „sesshaft“, d. h. ich schloss mich dem hohen Reych „Castrum Bonnense“ an und wurde dort an der Junkertafel (ich war ja noch Junker) und vom ganzen Reych sehr herzlich empfangen. Das ließ mich meine profanen Sorgen, die mich damals sehr drückten, leichter ertragen.

Das lernte ich im Laufe meines schlaraffischen Lebens überhaupt kennen: Die schlaraffische Freundschaft, die einem ja insgesamt vom ganzen Reych entgegengebracht wird, nicht nur von den einzelnen Sassen, hilft einem sehr, auch im profanen Leben.

Ritter „Juppitter der Kindergott“, der von mir wiederholt erwähnte Autor des Buches „Das schlaraffische Spiel“, war Oberschlaraffe des Castrum Bonnense und eine der Leitfiguren des schlaraffischen Uhuversums. Er beauftragte mich mit dem Amte des Hofnarren, obwohl ich erst Junker war, und eigentlich nur ein Ritter damit betraut werden durfte. Das war eine

hohe Ehre und eine große Auszeichnung. Juppitter schlug mich auch zum Ritter und verlieh mir den für das schlaraffische Spiel nicht gerade hinderlichen Namen „Eulenspiegel der Mime“, vermutlich nicht ohne Grund.

Das hohe Reych „Stutgardia“, meine spätere schlaraffische Heimat, verlieh mir dann dazu den Beinamen: „Das Reychs-Bon-Bonn“.

A. U. 93 (1952) kam ich nach Stuttgart und wurde sesshaft im ehrwürdigen (Reychsnummer 11!), aber jung gebliebenen Reych „Stutgardia“, dem „Funke-Reych“, so genannt, weil es sich der Pflege des Werkes von Friedrich Schiller (Ehrenscharaffe Funke der Stutgardia) verpflichtet fühlt.

Im Reych Stutgardia

Wegen meiner damals etwas stürmischen Jugend wurde ich in der Stutgardia zunächst mit verhaltener Herzlichkeit begrüßt, aber die Sassen gewöhnten sich an mich, und ich wurde bald Hofnarr und dann Oberscharaffe.

Wieder hatte ich das große Glück, nach den Rittern Belcampo und Juppitter auf einen Freund zu treffen, der ein überragender Scharaffe ist, und dem Allscharaffia – er war später Vorsitzender der Allscharaffenrates – viel zu verdanken hat: Ritter Florett der Rostratege. Mit ihm zusammen auf dem Thron zu fungieren, war ein großer Ansporn und ein wirkliches Vergnügen.

Meine berufliche Orientierung hatte sich inzwischen völlig verändert. Ich war nicht mehr künstlerisch tätig. Trotzdem, oder gerade deswegen wurde mir Schlaraffia besonders wertvoll. Ohne die unaufdringliche geistige und moralische Unterstützung der Schlaraffenfreunde hätte ich manches sicher nicht geschafft.

Bei einer schweren „Bresthaftigkeit“ (Krankheit) sorgten meine Stuttgarter Schlaraffenfreunde vorbehaltlos dafür, dass meine Burgfrau und ich seelisch über die Runden kamen!

Erzschlaraffe des Castellum Novaesium

Durch eine vorübergehende berufliche Abwesenheit von Stuttgart hatte ich die seltene Möglichkeit und die große Freude, „Erzschlaraffe“ (= Gründungsritter) eines neuen Schlaraffenreiches zu werden, des hohen Reiches „Castellum Novaesium“ (Neuss).

Weltweit zu Hause

Sehr geholfen hat mir auch, dass ich auf meinen vielen Reisen viel „einreytten“ konnte. Dadurch lernte ich eine Menge Reich und Freunde kennen. Es ist wirklich eine große Hilfe, in einer fremden Stadt abends – statt im Hotel Trübsal zu blasen oder sich dem Trunk hinzugeben – die Sippung des dortigen Reiches oder des Reiches einer Nachbarstadt zu besuchen und so in der Fremde eine vertraute Heimat zu finden.

Das gilt – mit Einschränkung – auch für Reisen im nicht deutschsprachigen Ausland. Auf jedem Kontinent gibt es Schlaraffenreiche mit Deutsch als „Amtssprache“.

Der Kreis schließt sich

Ich habe versucht, am Beispiel meines Schlaraffenlebens aufzuzeigen, welche vielfältigen und positiv in das gesamte profane Leben ausstrahlenden Möglichkeiten Schlaraffia bietet.

Leider sind die einzelnen Reiche und auch Allschlaraffia rechtlich nur in Vereinsform öffentlich darstellbar. Ich habe versucht zu erklären, dass Schlaraffia für seine Angehörigen weitaus mehr ist als nur ein Verein. Ich vergleiche sie für mich immer wieder mit dem Land der Zauberer inmitten der Profanei der „Muggel“, wie es in den zauberhaften Romanfolgen „Harry Potter“ beschrieben ist.

Am Anfang dieses Buches habe ich erklärt, welche Gründe mich damals (1947) bewogen haben, Schlaraffe zu werden. Diese Gründe sind heute noch genau so gültig.

Dazu kommt aber noch ein weiterer Grund, den ich im Laufe der Jahre verinnerlichen durfte:

Jeder kann sich im „Schlaraffenland des Geistes“ sein eigenes Refugium bauen und sich so einbringen, wie er es möchte!

Mit dieser Erkenntnis erweitert sich das

„Schlaraffenland des Geistes“

zum

„Schlaraffischen Wunderland“.

Was wollt Ihr mehr? – Was wollen Sie mehr?

Anhang

Wie man Schlaraffia erklären kann

- „Es gibt hier in Uhustadt einen Verein, der heißt ‚Schlaraffia‘. Den gibt es auch noch an vielen anderen Orten der Welt, wo sich Männer, die Deutsch sprechen, zusammengefunden haben. Diese Gesellschaft oder dieser Verein hat nur ganz entfernt etwas zu tun mit dem Schlaraffenland, in dem einem die gebratenen Tauben in den Mund fliegen.

In der Schlaraffia fliegt einem aber auch etwas zu: ‚Nahrung für Geist und Gemüt‘. Deshalb kann man sie auch als das ‚Schlaraffenland des Geistes‘ bezeichnen.“

- „Wir beschäftigen uns bei den Zusammenkünften der Schlaraffen mit geistigen Genüssen: Mit Kunst und Kultur im weitesten Sinne, z. B. Musik, Gesang, Literatur, Dichtung, Populär-Wissenschaften usw. Das Schöne und Interessante ist, dass sowohl Berufskünstler als auch Amateure daran beteiligt sind.

Da sich Schlaraffen freundschaftlich miteinander verbunden fühlen, gibt es keine Leistungsvergleiche und die oft damit verbundenen Eifersüchteleien. Jeder, der will, kann sich also ganz unbefangen produzieren.

- Die eben genannten geistigen Genüsse – oft sehr humorvollen Inhalts – sind eingebettet und verankert in einem fröhlichen Ritterspiel.
- In diesem Spiel werden mittelalterliche Bräuche benutzt, um allgemein menschliche Schwächen zu persiflieren. Auch Nur-Zuhörer sind in dieses Spiel integriert.“

Argumente in Kurzform

Kurzformulierung: Was ist Schlaraffia?

„Schlaraffia ist ein ‚Schlaraffenland des Geistes‘ – es wird geistigen Genüssen zugesprochen anstatt materiellen oder kulinarischen.“

Das schlaraffische Spiel:

„Das schlaraffische Spiel besteht aus der Mischung von künstlerischen, humorvollen und sonstigen Beiträgen der Mitspieler (Sassen). Diese Mischung ist eingebettet in ein fröhliches Ritterspiel, bei besonderer Betonung der Freundschaft untereinander.“

Wohltat Schlaraffia:

„Sie müssen es selber mal erleben, wie schnell man bei den Schlaraffen die Alltagssorgen los wird und entspannt und glücklich in den Alltag zurückkehrt!“

Aufforderung zum Sippungsbesuch:

„Also – Sie haben doch Humor und können gut zuhören (wenn nicht, dann lernen Sie es ganz schnell bei uns!). Kommen Sie doch mal mit, ganz unverbindlich. Vielleicht gefällt es Ihnen? Allerdings müssen Sie uns auch gefallen, denn wir sind miteinander recht freundschaftlich verbunden.“

Spielzeiten:

„Die Zusammenkünfte sind im Winter. Wir nennen sie übrigens ‚Sippung‘. Bei uns in Uhustadt immer montags. Jedes ‚Reych‘, so nennen sich die Ortsvereine der Schlaraffen, hat seinen bestimmten Wochentag.“

Aufforderung, den Sippungstag frei zu halten:

„Es wäre bedauerlich, wenn Sie gerade montags stark beschäftigt sind. Aber ich kenne mehrere Freunde, die erst nach ihrer Pensionierung zu uns kamen und dann gesagt haben: ‚Was habe ich alles versäumt! Hätte ich das gewusst, wäre ich schon viel früher gekommen!‘

Prüfen Sie doch mal, ob Sie nicht so viel Einfluss auf die Gestaltung Ihrer Zeit haben, dass Sie doch montags kommen könnten!“

Argumentation zur Stellung der Frau in Schlaraffia:

„In der Schlaraffia ist die Freundschaft der Sassen untereinander ganz wichtig. Die Freundschaft unter Männern hat aber einen ganz anderen Stellenwert als die Freundschaft zwischen Frauen und Männern. Erotik, Sexualität bleiben außen vor.

Schlaraffia ist eine Gemeinschaft von Männern. Dass Frauen nicht Mitglied werden können, hängt mit den

beiden grundlegenden Spielelementen ‚Rittertum‘ und ‚Hochhalten der Freundschaft‘ zusammen. Der dabei gepflegte typisch männliche Humor käme bei den Frauen nicht an.

Um zwei hinkende Vergleiche zu bemühen: In einer Männer-Eishockeymannschaft spielen keine Frauen mit, und bei einem ‚Kaffeekränzchen‘ würden Männer gewaltig stören!

Auch wenn Frauen nicht Mitglieder in Schlaraffia sind, können sie dennoch einen wichtigen Beitrag zum schlaraffischen Leben erbringen. Wer wollte nicht ein Loblied auf die „lieb reizende Burgfrau“ singen, die sich daran erfreut, mit welcher Freude und Gelassenheit sich ihr Burgherr dem Spiel hingibt, die ihm beim „Fechsen“ hilfreich zur Seite steht, mit ihm zum Beispiel Lieder und Texte einstudiert. So kann Schlaraffia auch eine Belebung der partnerschaftlichen Gemeinschaft darstellen.

Viele Frauen profitieren bereits davon, wenn ihr Lebenspartner durch die Schlaraffia mehr Lebensfreude gewinnt, entspannt und fröhlich von den Sippungen heim kommt und ihr begeistert davon berichtet.



Rt Bucasso, 42

Das schlaraffische Band