

# SPIELEN – WAS SONST?

Lebenserfahrungen  
von Null bis Ultimo

Herausgeberin  
Erny Hildebrand

Engelsdorfer Verlag  
Leipzig  
2016

Bibliografische Information durch die  
Deutsche Nationalbibliothek:  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese  
Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;  
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über  
<http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Collage Titelbild: Annette Korintenberg

ISBN 978-3-96008-694-9

Copyright (2016) Engelsdorfer Verlag Leipzig

Alle Rechte beim Autor

Hergestellt in Leipzig, Germany (EU)

[www.engelsdorfer-verlag.de](http://www.engelsdorfer-verlag.de)

12,90 Euro (D)

Diese Leseprobe ist urheberrechtlich geschützt!

## Inhaltsverzeichnis

<i>Vorwort</i> .....	10
<b><i>Christa Anderski</i></b>	
<i>Wenn ihr nicht spielt wie die Kinder</i> .....	12
<i>Pfeifkonzert am Nachmittag</i> .....	16
<i>Tante Emma</i> .....	17
<i>Eine andere Welt</i> .....	19
<b><i>Suzanne Augenstein</i></b>	
<i>Ich wäre dann mal der Majoratsberr</i> .....	22
<b><i>Ingrid Basile</i></b>	
<i>Abgeliebte Spielzeuge</i> .....	30
<i>Tödliche Skatrunde</i> .....	32
<i>Wenn's ums Geld geht</i> .....	33
<b><i>Rita Bauer</i></b>	
<i>Gedankenspiele</i> .....	34
<i>Ein etwas anderer Nachmittag</i> .....	36
<b><i>Margarete Gritli Blickensdörfer</i></b>	
<i>Mutprobe im Vorschulalter</i> .....	39
<b><i>Gerda Blume</i></b>	
<i>Nikolaus</i> .....	42
<i>Gefährliches Spiel</i> .....	44
<i>Worüber wir gelacht haben</i> .....	46
<i>Schattenspiele</i> .....	47
<i>Auf der Bühne</i> .....	48
<b><i>Sabine Büchner</i></b>	
<i>Meine Nachbarn</i> .....	51
<i>Die Zeit totschiagen</i> .....	52
<i>Mein Kind ist verunglückt</i> .....	52

<b>Renate Dahms</b>	
<i>Hochzeit der Sinne</i> .....	54
<i>Drinne und draußen</i> .....	54
<i>Der Clown</i> .....	58
<i>Im Spielen das Leben einüben</i> .....	59
<b>Ingrid Denzel</b>	
<i>Allein zu Hause</i> .....	63
<i>Tarot in der Eifel</i> .....	66
<b>Rita Dietrich</b>	
<i>Stilles Verstehen</i> .....	71
<i>Sonntage</i> .....	72
<i>Der Frischetest</i> .....	74
<i>Liebespiele</i> .....	75
<i>Rache ist süß</i> .....	77
<i>Böhmerwald</i> .....	79
<b>Christiane Eichhorn</b>	
<i>Darf denn in der Schule gespielt werden?</i> .....	81
<b>Ursel Fuchs</b>	
<i>Das Spiel ist aus – der Puppenkopf in Scherben</i> .....	89
<i>Lesen lernen – ein Kinderspiel</i> .....	91
<i>Spiel mit dem Feuer</i> .....	93
<b>Angelika Gewehr</b>	
<i>Spielend lernen</i> .....	98
<b>Monika Gockel</b>	
<i>Wir hatten ein ganzes Dorf zum Spielen</i> .....	101
<b>Helga Gondek</b>	
<i>Schulschluss</i> .....	106
<i>Blinde Kub</i> .....	108
<b>Marlis Gondek</b>	
<i>Die Heizerin</i> .....	111
<i>Die Verkäuferin</i> .....	112

Diese Leseprobe ist urheberrechtlich geschützt!

<b>Elisabeth Gradowski</b>	
<i>Wolkenspiele</i> .....	113
<i>Wasserspiele</i> .....	115
<b>Lore Heller</b>	
<i>Die Vertreibung aus dem Paradies</i> .....	116
<i>Theater</i> .....	117
<i>Bist du eigentlich glücklich?</i> .....	119
<i>Wir machen es selbst</i> .....	124
<i>Im Heidelberger Kinderladen</i> .....	125
<i>Tanzspiel</i> .....	127
<b>Barbara Heubach</b>	
<i>Straßenfest</i> .....	129
<i>Des Teufels Gebetbuch</i> .....	131
<i>Aus der Mistgrube zum Schloss</i> .....	134
<b>Erny Hildebrand</b>	
<i>Schau mal, wie die Fische fliegen</i> .....	138
<b>Susanne Holtz</b>	
<i>Kinderparadies</i> .....	143
<i>Das Glück im Karton</i> .....	145
<i>Sieger sein</i> .....	147
<b>Wilma Kohlschein</b>	
<i>Du bist kein kleines Kind mehr</i> .....	148
<i>Mascha spielt keine Rolle mehr</i> .....	149
<b>Monika Kristen</b>	
<i>Itta, U und ich</i> .....	151
<i>Dat schöne Pitterken</i> .....	155
<i>Top-Team 1988</i> .....	157
<b>Brigitte Kümper</b>	
<i>Die komische Schrift</i> .....	160
<i>Wenn Bürokraten „Wichtig! Wichtig!“ spielen</i> .....	161

<b>Ute Ladewig</b>	
<i>Wer spielt, gewinnt!</i> .....	164
<b>Isabell Lorenz</b>	
<i>Erstes Spiel</i> .....	169
<i>Wir spielen Einschlafen</i> .....	170
<i>Das Kind muss mit anderen Kindern spielen</i> .....	172
<i>Das vermaledeite Märchenpuzzle</i> .....	173
<i>Meine Mutter, die Puppen und ich</i> .....	174
<i>Aufregung in der Schule</i> .....	175
<i>Das Klavier und die Filme</i> .....	176
<i>Das Spielen heute</i> .....	178
<b>Christine Machande</b>	
<i>Spielen wurde meine Leidenschaft</i> .....	180
<i>Die Intrige</i> .....	182
<i>Das Insekt</i> .....	183
<b>Pauline Pérez Chalezquer</b>	
<i>Ein Hackbrett fürs Rheinland</i> .....	184
<i>Roserl und Franz</i> .....	190
<b>Marion Portz-Kube</b>	
<i>Der will ja nur spielen!</i> .....	193
<i>Spiel-ABC</i> .....	194
<b>Christa Reinke</b>	
<i>Schlammspiele</i> .....	196
<i>Federball versus Badminton</i> .....	199
<b>Nanni Schnitzler</b>	
<i>Musik für Oma Krause</i> .....	202
<i>Die Wette</i> .....	204
<i>Fromme Kinder</i> .....	205
<i>Plitsch – Platsch</i> .....	206
<i>Imi, Ata und Persil</i> .....	207

Diese Leseprobe ist urheberrechtlich geschützt!

<b>Karina Weiß</b>	
<i>Falsches Spiel</i> .....	210
<i>Freispiel</i> .....	213
<i>Schreibspiele für Gruppen</i> .....	217
<i>Altweibersommer</i>	
<i>Erinnerungslose</i>	
<i>Es war einmal ... ganz anders</i>	
<i>Hartnäckige Wörter</i>	
<i>Kennst du den?</i>	
<i>Krimi in fünf Sätzen</i>	
<i>Miró-Elfchen</i>	
<i>Zirkelgeschichte</i>	
<i>Wer bin ich?</i>	
<i>Adressen</i> .....	227
<i>Weitere Bücher der Gruppe Schreibzeiten</i> .....	228

## Vorwort

Geh spielen!  
Hat alles verspielt.  
Der spielt ja nur!  
Das ist kein Spiel!  
Sie spielt mit ihrer Gesundheit!  
Ich kann nicht aufhören zu spielen.  
Sei kein Spielverderber!  
Diese Rolle will ich nicht mehr spielen.  
Spielend lernen  
Kann ich spielen gehen?  
Spiel dich nicht so auf!  
Sie meisterte alles spielerisch  
Das Kind ist immer noch so verspielt.

Sprachlich und tatsächlich zieht sich das Spiel durch das ganze Leben. Wir spielen unterschiedliche Rollen, die wir mehr oder weniger ausgestalten, sind Kind, Mutter, Vater, Chefin oder Angestellter, Gewinner oder Verlierer. Wir spielen sogar mit unserem Leben und das Lied vom Tod.

Spiele hat in unserer Gesellschaft und in unserer Zeit viele Betonungen, einige davon zielen darauf ab, eine Trennlinie zwischen Spiel und Ernst zu ziehen. Wenn der Ernst des Lebens beginnt, wann auch immer das sein mag, ist die Spielzeit vorbei, so scheint es. Aber ist das wirklich so? Das Spiel ist das einfachste und zugleich kreativste Werkzeug, das wir haben. Im Spiel, vor allem im freien Rollen- und Phantasiespiel ist alles möglich, kann Neues probiert werden. Entwicklung ist ohne eine spielerische Komponente kaum möglich, denn Spielen setzt Kreativität frei, eine Ressource, die für die Lösung von Problemen notwendig ist. Der

Diese Leseprobe ist urheberrechtlich geschützt!



Neurobiologe Gerald Hüther postuliert in seinem Buch „Rettet das Spiel“ sogar: „Ein Leben ohne Gedankenspiele wäre ein Leben ohne Lebendigkeit“ und spricht sich für eine „Kultur spielerischer Lebenskunst“ aus, die er für heilsam und lebendigkeitsfördernd hält. Friedrich Schiller vermerkte in seinen Überlegungen zur ästhetischen Erziehung: „Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Die Biografiegruppe „Schreibzeiten“ hat das Thema „Spielen“ erst zögerlich, dann mehr und mehr interessiert und schließlich gefesselt aufgenommen. Wir sind um das Thema herumgeschlichen, haben es gepackt, geknetet, hin und her gewälzt. Wir haben uns an manches erinnert, anderes erdacht, einiges verworfen und schließlich bestaunt, wie sich das Thema Spielen durch unser aller Leben zieht.

So umfasst diese Anthologie

- Biografische Texte
- Kurzgeschichten
- Fachbeiträge sowie
- Anregungen für Schreibspiele

Damit ist das Buch eine Einladung, die eigene spielerische Seite wieder öfter oder auch mal ganz anders zu betrachten und zu leben.

***Erny Hildebrand***

*Schreibgruppenleiterin und Psychotherapeutin*

## ***Christa Anderski***

*1945 in Köln geboren, 5 Kinder. Zeitweise lebte und arbeitete sie in England und Südamerika. Lange Zeit war sie als Psychologin in Düsseldorf tätig. Sie schreibt Biographien von Zeitzeugen im Rahmen des ASB-Projekts „Geschichtsschreiber“. Bisherige Veröffentlichungen: Lyrik in verschiedenen Anthologien, Fachbücher, Märchen.*

### **Wenn ihr nicht spielt wie die Kinder**

Da steh ich nun und versuche in mir zu klären, was Spielen ist. Die ersten Assoziationen, die aufsteigen, sind Begriffe wie: Spielen aus „Spaß an der Freud“, Spielen, eine Tätigkeit ohne bestimmten Zweck, mit Freunden zusammen spielen, phantasievoll spielen. Weitere Begriffe wie Olympische Spiele, Fußballspiele, Wettspiele, Lernspiele drängen sich auf. Ich schüttelte mich. Nein, die haben nach meinem Empfinden nichts mit Spielen zu tun. Sie alle sind auf einen bestimmten Zweck und ein Ziel ausgerichtet. Plötzlich erwacht mein Widerwillen gegen die sogenannten pädagogischen Spiele. So wie früher überkommt mich der Ärger: Unter dem Deckmantel eines lustvollen Spiels wird dir ein zu erreichendes Lernziel untergeschoben. Das ist unlauter! Oder die Olympischen Spiele, die nur noch erbitterte Kämpfe um Hundertstel Sekunden oder um wenige Millimeter sind, die darüber entscheiden, ob du gut oder schlecht bist. Das hat aber nichts mit meiner Auffassung von Spiel zu tun. Was ist Spielen eigentlich? In meinem Kopf dreht es sich.

Ich stürze mich ins Internet und suche nach Aufklärung. Je länger ich suche, desto verwirrter werde ich. Vielfältige Definitionen tauchen auf, die unterschiedliche Schwerpunkte setzen und sich zum Teil widersprechen.

Diese Leseprobe ist urheberrechtlich geschützt!

Nach längerem Recherchieren kann ich für mich nur feststellen: Es gibt einfach keine eindeutige, allgemeingültige Definition von Spielen. Das erscheint mir sehr seltsam, denn soweit ich weiß, haben alle Kulturen zu allen Zeiten Spiele gehabt. Ich forsche nach und finde meine Meinung bestätigt: Es gibt Spiele aus der Steinzeit, bei den Ägyptern und den Griechen, bei den Germanen und Wikingern. Es muss demnach etwas ganz Wichtiges für die Entwicklung und die Evolution des Menschen sein. Ist Spielen etwas Menschenspezifisches?

Plötzlich sehe ich Fotos von spielenden Tierkindern vor meinem inneren Auge: sich balgende Welpen oder kleine Katzen, die einem Wollfaden hinterher jagen. Das bedeutet, dass Spielen nicht unbedingt etwas spezifisch Menschliches ist. Ein nächster Internet-Ausflug. Ich lese von Tieren, die in freier Wildbahn spielen – nicht nur junge Tiere, nein, auch erwachsene Tiere. Es gibt beeindruckende Aufnahmen von Delfinen, die unter Wasser mit selbst erzeugten Luftblasen spielen oder auf den Bugwellen großer Schiffe reiten und dabei offensichtlich große Freude empfinden. Ich sehe Bilder von Schildkröten, die Bälle vor sich hertreiben, und selbst von Oktopoden, die scheinbar amüsiert Korken in Strömen aus Luftblasen auf und ab hüpfen lassen. Bei den Tieren sind die Forscher sich einig, dass Spielen vor allem Lernen und Üben bedeutet.

Erstens: Das Training des jungen Körpers, die Stärkung von Sehnen, Muskeln und Gelenken – eben das Einstudieren von Bewegungsabläufen wie anschleichen oder Beute packen.

Zweitens: Daneben entdeckt das Tier spielerisch seinen Lebensraum und lernt diesen einzuschätzen.

Drittens: Eine besondere und komplexe Bedeutung kommt dem Sozialspiel, dem Spiel mit Artgenossen zu

wie die Spielkämpfe bei jungen Hunden: Zähne fletschen, Beißen, Herumtollen, ohne dass ein Beteiligter ernsthaft verletzt wird. „Dieses Raufen und Toben dient vor allem dem Aufbau und der Festigung sozialer Bindungen und dem Erlernen der Regeln, der „Moral“ des sozialen Verbands, in dem das Tier lebt“, sagt Marc Bekoff, Verhaltensforscher der University of Colorado. Bei Affen zum Beispiel kann Spiel unter Erwachsenen die Funktion haben, soziale Bindungen zu knüpfen. Bei Wölfen wurde beobachtet, dass einige Individuen anscheinend durch Spiel Konflikte in der Gruppe schlichten. Die Verhaltensforscher deuten das Spielverhalten bei Tieren als eine angeborene Neigung, die zweckfrei und spontan erfolgt.

Wie ist das nun beim Menschen? Frau Haug-Schnabel, Leiterin der Forschungsgruppe Verhaltensbiologie des Menschen, sagt: „Beim Spielen von Kindern handelt es sich um eine angeborene Lernstrategie. Es gibt Kindern die Möglichkeit, die Welt zu erkunden, zu beobachten und nachzuahmen, Erfahrungen zu sammeln, diese selbst zu überprüfen und später abzurufen“. Die kindliche Offen- und Unbefangenheit, die kindliche Freude und die spontan- neugierig- kreative Haltung der Welt gegenüber ist etwas, was wir im Spielen, so wie ich es verstehe, finden.

Vor diesem Hintergrund halte ich es mit Picasso, der gesagt haben soll: *„Als Kind ist jeder ein Künstler. Die Schwierigkeit liegt darin, als Erwachsener einer zu bleiben.“* Der österreichisch-irische Künstler Gottfried Helnwein führte in seinem Interview mit Herbert Schorn, *Oberösterreichische Rundschau*, 2006, weiter aus: *„Das ist deshalb so schwer, weil die meisten Erziehungssysteme wie Mähdrescher funktionieren: vorne kommen die lieben Kinder hinein, und hinten kommen sie fein geschrotet und gemahlen wieder*

Diese Leseprobe ist urheberrechtlich geschützt!

*heraus. Und so werden Erwachsene erzeugt: durch die Zerstörung des Kindseins, des Spielens und Träumens, der Kreativität und jeder Spontaneität. Aber das ist wahrscheinlich unvermeidlich, wenn man sich ordentliche Staatsbürger wünscht, wie Soldaten, Steuerfahnder, Zubälter, Psychiater, Geheimagenten, Rennfahrer, Banker, Politiker, usw.“*



*Das Erziehungssystem Mädrescher habe ich am eigenen Leib erfahren.*

Schaue ich mir zudem die Vielzahl der Verben mit „spielen“ an, so entdecke ich die Mannigfaltigkeit der durch das Spielen betroffenen Lebensbereiche. Hierzu einige Beispiele: anspielen, aufspielen, abspielen, ausspielen, bespielen, einspielen, erspielen, falschspielen, hochspielen, herunterspielen, jemandem böse mitspielen, nachspielen, niederspielen, eine Rolle spielen, runterspielen, überspielen, umspielen, verspielen, vorspielen, verrückt spielen, weiterspielen, zuspieren, zusammen spielen, zurückspielen.

Da bleibt mir nichts anderes übrig, als zu sagen: Wenn ihr nicht spielt wie die Kinder, so werdet ihr nicht die

Diese Leseprobe ist urheberrechtlich geschützt!

Erfahrungen machen, die euch zu zufriedenen, kreativen, sozialen und aufgeschlossenen Erwachsenen formen können.

## **Pfeifkonzert am Nachmittag**

Durch das dichte Laub des Haselnussstrauchs winden sich Töne, gleiten auf Blättern hinunter und purzeln ins Gras. Helle Pfeiftöne, mal schnell, mal langsam. Immer und immer wieder. Einige langgezogene Töne tanzen auf den Ästen, andere tropfen schnell und abgehackt zu Boden. Zwischendurch Kinderlachen. Das Pfeifen auf einem Ton will kein Ende nehmen.

Mein Kaffee wird kalt und noch immer schraubt sich das helle Pfeifen in mein Ohr. Ab und zu lassen Kinderstimmen das Pfeifen verstummen. Aber kaum sind die Worte verklungen, so schwillt das eintönige Pfeifen wieder an wie zuvor.



*Kannst du  
pfeifen...?  
Gewiss kann ich  
das!*

Diese Leseprobe ist urheberrechtlich geschützt!

Ich schleiche mich an und erblicke durch die Hecke zwei Kinder blitzenden Auges mit Stöcken um sich schlagen. Ihren wenigen Worten entnehme ich, dass sie Piraten sind und sich verteidigen müssen. Jeder Schlag mit dem Schwert, jede Woge, die das Schiff emporhebt, jeder Schritt auf Deck wird mit einem Pfeifton untermalt. Ein wahres Pfeifcrescendo. Da, ein langgezogenes schrilles Pfeifen, der Gegner gleitet getroffen zu Boden. Die Kinder lachen siegesgewiss. Ein „Caramba“ saust durch die Luft. Der Kopf eines neuen Feindes taucht über der Bordwand auf. Ein Pfeiffortissimo setzt ein. Plötzlich wird ein Fenster aufgerissen und eine Männerstimme gellt durch den Nachmittag: „Verdammt noch mal, könnt ihr denn nicht endlich mal mit dem elenden Gepfeife aufhören. Das ist ja schrecklich nervtötend.“ Das Pfeifen bricht abrupt ab und wir drei ducken uns schnell hinter die Bordwand.

## **Tante Emma**

Eines Abends klingelte das Telefon. Ich hob den Hörer ab und schon schallte mir die Stimme meiner Cousine entgegen. „Tante Emma hat doch bald Geburtstag. Weißt du, was sie sich wünscht? Das rätst du nie!“ Vor meinem Auge sah ich Tante Emma: schlank, ernst, gewissenhaft, verantwortungs- und pflichtbewusst und ich hörte wieder den Spruch, den sie uns als Kinder so oft gesagt hatte: „Erst die Arbeit und dann das Vergnügen.“ Und wie oft hatten wir, wenn wir bei ihr zu Besuch waren, erlebt, dass die Zeit der Pflichtenerfüllung zu lang war, um noch spielen gehen zu können. Ich begann zu raten: „Wünscht sie sich einen Staubsauger?“ Ach nein, ich verwarf den Gedanken. Mir fiel das letzte Telefonat mit ihr ein. „Sie sprach doch von einer Tief-

Diese Leseprobe ist urheberrechtlich geschützt!

kühltruhe, damit sie ihr Essen für die Woche vorplanen könne. Tante Emma wünscht sich sicher eine Tiefkühl...“ Das Lachen meiner Cousine unterbrach mich. „Ich hab doch gesagt, das errätst du nie!“ Und wieder ergoss sich ihr Gelächter über mich. Ich versuchte es erneut: „Ein neues Haushaltsbuch? Einen Terminkalender oder einen Wochenplaner?“ Das Kopfschütteln meiner Cousine höre ich bis zu mir. „Du wirst es nicht glauben.“ Sie kicherte. „Sie wünscht sich einen Nachmittag mit Spielen.“ Ich glaubte nicht richtig gehört zu haben, Tante Emma und spielen? Das passt doch so gut zusammen wie Nordpol und Palmen. „Das ist nicht wahr! Du machst Witze!“ stieß ich ungläubig hervor. „Nein, wirklich, sie wünscht sich einen Geburtstag zum Spielen. Ich habe es auch nicht geglaubt, als sie mir dies sagte. Und auf meine entgeisterte Nachfrage entgegnete sie nur: „Lasst euch was einfallen!“

Nachmittags beriefen wir eine Familienkonferenz ein, aber niemand von uns konnte sich vorstellen, was Tante Emma mit „spielen“ meinte. Wir einigten uns darauf, dass jeder ein Spiel für sie kaufen sollte, das wir dann am Geburtstag mit ihr spielen würden.

Dann war es soweit. Wir überreichten ihr ein Spiel nach dem anderen: Schach, Mühle, Halma, Master Mind, Abalone. Peter gab ihr sogar eine Eintrittskarte zum nächsten großen Fußballspiel. Doch sie freute sich nicht richtig. Sie setzte sich zwar mit uns an den Tisch und begann zu spielen, aber sie war nicht richtig dabei.

Nach einer Weile drängte sich Nico, mein kleiner Sohn, an sie und sagte: „Tante Emma, es ist so langweilig, komm, wir gehen raus und spielen.“ Er fasste sie bei der Hand und zog sie nach draußen. Wir sahen, wie die beiden die Köpfe zusammensteckten und miteinander flüsterten. Nico verschwand für ein paar Minuten und

Diese Leseprobe ist urheberrechtlich geschützt!



kam dann wieder. In seinen Händen hielt er Hühnerfedern und zwei Stöcke umklammert. Beide steckten sich die Federn ins Haar und die Stöcke wurden zu Speeren. Sie schauten sich an. Dann duckten sie sich und schlichen in den Wald, wo sie unseren Blicken entschwanden.

Auch wir schauten uns an. Wir wollten nicht glauben, was wir gesehen hatten. Tante Emma, die ach so Vernünftige, hat sich auf solche Kindereien eingelassen. Wir verstanden die Welt nicht mehr. Kopfschüttelnd setzten wir uns um den Tisch und ließen es uns schmecken.

Ewigkeiten später flog plötzlich die Türe auf und zwei Indianer umtanzten, wildes Kriegsgeschrei ausstoßend, unseren Tisch. Speere zielten auf uns und wir wurden zur Herausgabe von Kuchen gezwungen.

Tante Emmas Backen glühten, ihre Augen blitzten und ihr Kriegsgeschrei gellte in unseren Ohren. Sie sprühte vor Lebenslust.

## **Eine andere Welt**

Letztes in der Straßenbahn hörte ich zufällig ein Gespräch zweier Jugendlicher mit. Sie tauschten sich voller Begeisterung über die neusten Internetspiele aus. Je mehr sie darüber sprachen, desto weniger verstand ich etwas. Es war eine total fremde Welt, die sich da vor mir auftat. Ausdrücke wie World-of-Warcraft, Second-Life, Lebensenergie, Katakis, Takatis ...“

Ich bat die Jugendlichen, mir zu erklären, wie das mit den Onlinespielen sei. Sie schauten mich entgeistert an und hatten schon eine abweisende Antwort auf den Lippen. Also setzte ich noch einmal nach und erklärte: „Ich würde wirklich gern etwas darüber erfahren. Meine

Enkel finden das so cool, aber ich verstehe absolut nichts davon.“

Vielleicht hat meine Unwissenheit sie gerührt oder mein weißes Haar sie so besänftigt, dass sie begannen, mir die Welt der Online Spiele zu eröffnen. Der Lange mit der Undercut-Frisur holte weit aus: „Zum einen gibt es Browser-basierte Onlinespiele, die entweder auf reinem HTML-Code basieren oder zusätzliche Browser-Plugins, zum Beispiel Flash oder Java, benötigen.“ Der Kurze fiel ihm ins Wort: „Und dann gibt es die Client-basierten Multiplayer-Onlinespiele. Diese setzen die Installation einer Client-Software voraus. Die Client-Software verbindet sich dann entweder mit anderen Clients oder sie stellt eine Verbindung zu einem Spielserver her.“ Sie schauten mich erwartungsvoll und um Verständnis heischend an. Ich schüttelte den Kopf, um den Wortschwall der mir fremden Begriffe abzuschütteln. „Tut mir leid, ich habe nichts verstanden!“ Sie schauten sich an. Der Lange zuckte mit den Schultern und wandte sich ab. Der Kurze blickte mir ins Gesicht und da er meinen echten Wunsch darin las, die Sache zu verstehen, raffte er sich noch einmal zu einem Erklärungsansatz auf. „Wissen Sie, es gibt z. B. Ego-Shooter Spiele, bei denen man früher zumeist allein gegen Feinde kämpfte und sie möglichst alle vernichten musste. Man hatte die unterschiedlichsten Waffen zur Verfügung: Pistolen, Pumpguns, Raketenwerfer mit unterschiedlicher Munition, Feuerrate und Streuung.“ Ich spürte, wie Erinnerungen an den Krieg in mir aufsteigen, doch der Junge holte tief Luft und fuhr begeistert fort: „Heutzutage gibt es aber den Mehrspieler-Modus, bei dem sich mehrere Spieler über das Internet oder über ein Netzwerk zusammenfinden, um sich in Gruppenkämpfen oder Mannschaftsspielen miteinander zu

Diese Leseprobe ist urheberrechtlich geschützt!