

Spieltekttonik

Arbeitsblatt [43](#):

Der Gedeimütigte Bucklige

In einer kleinen Stadt lebte ein buckliger Mann. Immer wenn er sein Haus verließ, rotteten sich die Kinder zusammen, liefen hinter ihm her, verspotteten und verhöhnten ihn. Viele Jahre erduldet der Bucklige diese Schmähungen. Als er eines Tages auf dem Weg zur Arbeit war, und die Kinder wieder hinter ihm herliefen, blieb er plötzlich stehen, drehte sich um und winkte die Kinder zu sich. Diese waren von dem Verhalten überrascht und zögerten zuerst. Dann gewann deren Neugier doch Überhand und sie näherten sich vorsichtig. Der Bucklige sprach:

„Seit Jahren verfolgt und verhöhnt ihr mich nun. Aber ihr habt mich nicht immer erwischt und ausserdem ruft ihr immer die gleichen Floskeln zu. Ich möchte, dass ihr euch mehr anstrengt und ich möchte, dass ihr von heute an noch besser aufpasst, wann ich das Haus verlasse und ich wünsche, dass ihr euch jedes Mal neue Beschimpfungen einfallen lasst! Und zur Belohnung bekommt jeder von Euch jedes Mal einen Taler von mir!“

Der Anführer der Bande lachte und sagte zu den anderen: *„Hört euch diesen Narr an! Der will uns für die Beschimpfungen sogar bezahlen!“* Und zu dem Buckligen gewandt sagte er: *„Wenn es weiter nichts ist, das kannst du haben. Du wirst dich wundern!“* Von diesem Tag an lauerte die Bande dem Buckligen noch unerbittlicher auf und die Beschimpfungen nahmen zu. Jedes mal wenn der Bucklige zur Arbeit oder zum Einkaufen ging und sein Ziel erreicht hatte, drehte er sich um und gab jedem Kind wie versprochen den zugesagten Taler. So ging das einige Wochen. Eines Tages aber, als die Kinder den Buckligen wieder verfolgt und auf das übelste beschimpft hatten, und sie ihr Geld verlangten, schüttelte der Bucklige den Kopf und sagte: *„Ich werde euch zukünftig kein Geld mehr geben. Aber ihr könnt mir natürlich gerne weiterhin auflauern und mich beschimpfen“.* *„Du bist wohl verrückt“*, antwortete der Anführer der Bande, *„Wenn Du uns nicht mehr bezahlst, warum sollten wir dir dann noch auflauern und dich beschimpfen?“* Der Bucklige zuckte mit den Achseln: *„Dann lasst es eben!“*

Und von diesem Tag an hatte der Bucklige seine Ruhe.

Aufgaben: Arbeiten Sie die spieltekttonischen Gestaltungselemente heraus, zählen sie die 20 wichtigsten daraus auf, erläutern sie deren Funktionsweise bei der Auswahl der Gedankenpfade. Welche dieser 20 würden nicht mehr bei älteren Erwachsenen funktionieren, und warum? Warum hingegen funktioniert das Milgram-Experiment (siehe „Die Welle“, „Das Experiment“) auch bei Erwachsenen. Welche der spieltekttonischen Gestaltungselemente werden hier angewandt?