

Zeitschrift: Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin
Band: 92 (1966)
Heft: 37

Illustration: [s.n.]
Autor: [s.n.]

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 06.10.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Ein fröhliches Gesellschaftsspiel

Von Hanns U. Christen

Ich bin sicher der falscheste Mann, der Ihnen Gesellschaftsspiele vorschlagen könnte. Wenn in irgend einer Gesellschaft, in die ich durch Unbedacht oder unter unwahren Verlockungen geraten bin, der Moment gekommen ist, wo niemand mehr etwas einfällt und man daher beginnt, Spiele zu treiben, so greife ich zum Hut und verschwinde. Falls es regnet, greife ich auch zum Mantel. Als ich noch ein zartes Kind war, hielt ich's nicht anders. Sobald andere zarte Kinder fröhliche Ringelreihen oder ähnliches zu vollführen begannen, ergriff ich das Schlachtbeil und bahnte mir damit einen Weg ins Freie.

Das Spiel, von dem ich heute schreiben möchte, ist jedoch anderer Natur. Ich habe es schon mehrfach in Basel angetroffen, und es scheint mir, als ob es nicht nur recht gut in dessen Mauern paßt. Sondern auch, daß ich die Pflicht habe, meinen Lesern darüber zu berichten.

Also das Spiel spielt sich folgendermaßen. Man sitzt in angeregtem Gespräche in guter Gesellschaft zusammen. Zum Beispiel unterhält man sich über den kommenden Spielplan des Stadttheaters, oder über die möglichen Interpretatio-

nen des neuen Theaterplakates, oder über sonst etwas sehr Kulturrelles. Und in dieses Gespräch hinein sagt dann jemand mit unverändertem Tonfall:

*Mettwurst auf der Fahnenstange
Macht sich schwer und hält nicht
lange.*

Das Gespräch geht desungeachtet weiter, ohne auch nur die leiseste Notiz von der Unterbrechung zu nehmen. Nachdem die oben angegebenen Themen erschöpft sind, wendet sich das Gespräch zum Beispiel dem neuen Parkplatz des Zoologischen Gartens zu, dessen Gefährlichkeit von einer kaum mehr zu überbietenden Genialität seines Erfinders zeugt. Mitten in die Diskussion wirft dann jemand:

*Altöl in den Zimmerecken
Gibt den Kindern viel zu schlecken.*

Niemand kümmert sich um den Einwurf, aber jedermann nimmt ihn wahr und freut sich über seinen geistigen Gehalt. Nachdem das Gespräch einige Zeit später auf die neuesten Beschlüsse des Großen Rates übergeschwenkt ist und leicht landwirtschaftlichen Charakter angenommen hat, sagt jemand:

*Starkbier in der Lampenschale
Gibt gedämpftes Licht im Saale.*

Und so geht es weiter. Ich nehme fast an, daß Sie, verehrter Leser, das neue Spiel nun schon begriffen haben:

1. Es geht darum, Zweizeiler zu erfinden, die auch nicht das geringste mit dem Gespräche zu tun haben, in das sie hineingeworfen werden.

2. Diese Zweizeiler müssen eine möglichst dickflüssige Masse enthalten, die sich an einem nicht für sie bestimmten Orte befindet.

3. Daraufhin muß streng logisch gesagt werden, was für Folgen sich daraus ergeben.

Das Spiel hat die gute Eigenschaft, daß es nicht als Selbstzweck getrieben wird, sondern einfach nur so zur seelischen Bereicherung des Alltags stattfindet. Es gibt daher auch keine Gewinner und keine Verlierer, niemand braucht ein Pfand zu geben oder es gar einzulösen, und wer es trotzdem tut, ist der große Trottel, für den man ihn (bzw. sie) mit Recht hält.

Ich weiß nicht, ob dieses fröhliche Spiel anderwärts auch schon getrieben wird. Ich könnte mir das aber ganz gut denken. Es wäre mir kein Schweres, mir zum Beispiel einen Nationalrat vorzustellen, der mitten in einer Beratung das Wort verlangt, bedächtig aufsteht, das zu Hause vorbereitete Manuskript seiner spontanen Erklärung in der Hand, und in den Saal schmettert:

*Nachtcrème im Posaunenrohr
Bringt unreinen Klang hervor.*

Selbst wenn diese Äußerung zur Abstimmung käme, würde sie ein überwältigendes Mehr von Ja-Stimmen bekommen, bei nur wenigen Enthaltungen. Denn der Wahrheitsgehalt dieses Satzes sticht vor-

teilhaft vom Wahrheitsgehalte ab, so manchen Satzes ab, der in diesem Gremium schon geäußert wurde.

Ich könnte mir auch vorstellen, daß dieses Spiel geeignet wäre, Abwechslung in jene Dialoge zu bringen, die sich abzuwickeln pflegen, wenn man jemanden auf der Straße trifft, mit dem einen nichts verbindet als die Tatsache, daß er einen kennt. Bislang ging das so vor sich:

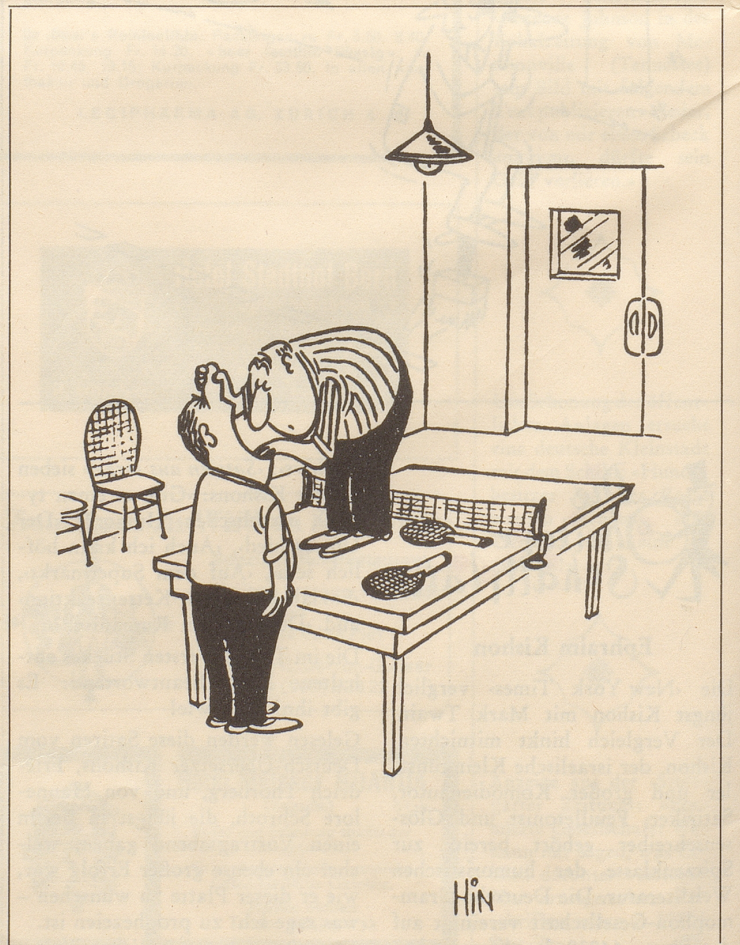
Er: «Guten Tag!» Ich: «Guten Tag!» Er: «Wie geht's?» Ich: «Wie geht's Ihnen?» Er: «Danke, es geht.» Ich: «Danke, mir auch.» Er: «Kühl heute, nichtwahr?» Ich: «Kühler als gestern, sicher.» Er: «Morgen wird's vielleicht wärmer.» Ich: «Vielleicht, oder kühler.» Er: «Kann sein.» Ich: «Aber jetzt muß ich leider weiter.» Er: «Schade. Also Adieu.» Ich: «Adieu, und herzliche Grüße an alle!» Er: «Danke, ich werde es ausrichten. Adieu!» Ich: «Adieu!»

Statt dessen könnte man doch zum Beispiel sagen:

*Spinat auf dem Sofakissen
Wird man wohl entfernen müssen.*

Damit hätte der andere eine handfeste Lebensweisheit, statt vager meteorologischer Vermutungen.

Ich könnte mir vorstellen, daß aus Leserkreisen wertvolle Beiträge für dieses Spiel geliefert werden könnten. Wer hat einen?



Zu beziehen durch Mineralwasserdepots