



Das Spiel des Lebens (oder: Wenn der Schiri pfeift)

Da ist ein Fußballspiel im Gange. Alle laufen herum, haben Spaß, Stimmung bei den Zuschauern, die Spieler schreien, freuen sich, sind traurig und es gibt ein großes Hallo.

*E*iner steht am Rand und sagt sich, Mensch, was die hier machen, würde ich auch gerne mal erleben. Eine Stimme kommt von oben: „Wirklich?“ „Ja, klar Mann“. - Es gibt einen Schubs, und schwupp ist er im Spiel. Er hat keine Ahnung von den Regeln und worum es überhaupt geht. Er hat lustige Schuhe an und auch sein Anzug ist sehr farbenfroh.

Während des Spiels beginnt er, seine eigenen Regeln aufzustellen.

Nach 5 Minuten hat er begriffen, dass einige so aussehen wie er und andere eben anders. Zu den Gleichaussehenden fühlt er sich hingezogen; die sprechen mit ihm und schauen ihn auch freundlich an. Es wird herumgelaufen und ist sehr lustig.

1. Regel: Sei mit denen, die so sind wie du. Die einen sind Freunde. Die anderen sind Gegner. (Es entsteht Polarität)

Nach 10 Minuten hat er begriffen, dass wenn die einen vorwärts laufen, die anderen wieder zurücklaufen und anders herum. Er macht jetzt fleißig mit.

2. Regel: Laufe dahin, wo deine Freunde hinlaufen.

Nach 25 Minuten ist ihm das doch etwas zu blöd, und er macht jetzt genau das Gegenteil von dem, was seine Freunde tun und läuft bei den anderen mit. Da bekommt er auf einmal einen riesigen Anschauzer von seinen Freunden. Jetzt sind sie nicht mehr nett zu ihm.

3. Regel: Schwimme niemals gegen den Strom. Dann mag dich keiner mehr.

Nach 30 Minuten bekommt er dann endlich einmal den Ball und freut sich. Er nimmt den Ball in die Hand und hält ihn hoch. Jubelnd zeigt er ihn der Menge. Jetzt kommt ein Mann in schwarz und schreit ihn richtig zusammen. Erschrocken legt er den Ball hin und läuft weg. Auch seine Freunde schauen schon wieder nicht freundlich:

„Das ist hier ein Fußballspiel und kein Handballspiel, du Trottel!“

4. Regel: Nimm nie wieder etwas in die Hand, was andere mit Füßen treten.

Nach 35 Minuten kennt er sich schon recht gut aus und alles läuft prima. Alle sind sehr lustig. Da bekommt er auf einmal direkt vor dem gegnerischen Tor den Ball zugespielt. Gerade will er den Ball zu seinen Freunden weiter spielen, da spürt er einen stechenden Schmerz am linken Schienbein. Ein Gegner hat ihn gefoult. Voller Schmerzen und erschrocken über dieses rüde Verhalten zieht er sich zurück.

5. Regel: Tu niemals etwas, das den anderen nicht gefällt. Halte dich lieber aus allem raus.

Nach 45 Minuten gehen auf einmal alle vom Platz. Es scheint einen Imbiss zu geben, denn er hat Hunger. Leider gibt es aber nur Wasser zu trinken. Jetzt sind alle Freunde zusammen und es wird lustig und lautstark herumdiskutiert. Das macht Spaß, denkt er und fängt an, jetzt auch einmal richtig loszulegen. Da wird er von dem Trainer voll zusammengestaucht; was er sich denn einbilde: Wenn der Trainer spricht, halten alle anderen den Mund!

6. Regel: Sprich niemals, wenn ein Stärkerer oder ein Anführer spricht.

* * *

*I*n der zweiten Halbzeit läuft alles wieder sehr lustig an. Man läuft hierhin, man läuft dorthin, man entwickelt Strategien, wie man vielleicht besser hierhin kommt, ohne die anderen zu verärgern. Man spricht sich mit einzelnen Freunden ab, um gemeinsam Dinge erledigen zu können.

7. Regel: In der Gruppe scheint das ganze mehr Spaß zu bringen als alleine.

Jetzt ist richtig Stimmung. Die Zuschauer schreien auch. Auf einmal entwickelt der Neue Ehrgeiz. Es ist auf einmal nicht mehr bloß ein Spiel - nein, jetzt ist es sein Spiel. Er will jetzt vor den Zuschauern und seinen Freunden und auch vor dem Anführer gut aussehen. Er gibt sich besondere Mühe. Und er wird gelobt! Das EGO ist entstanden.

8. Regel: Wenn du dich immer schön anstrengst, bekommst du ganz viel Lob von deinen Freunden und dem Anführer. Alle haben dich lieb.

Der Neue hat richtig Talent und reißt das Spiel an sich. Auch der Trainer wird auf ihn aufmerksam. Einige Mitspieler werden langsam neidisch und es beginnt eine Spannung in der Mannschaft. Er bekommt auch den Ball jetzt nicht mehr von jedem und muss sich diesen oft selbst holen.

9. Regel: Wenn du mehr Lob von deinem Anführer haben willst, musst du besser sein als alle anderen.

Der neue spielt wie ein König. Er bemerkt nicht, dass er inzwischen sehr einsam geworden ist. Weder die Gegner, noch die Freunde mögen ihn. Nur der Trainer jubelt ihm zu und verhandelt derweilen schon mit einem ausländischen Verein. Der Neue hält sich selbst jetzt für den größten, so dass er es locker mit allen auf sich nehmen will. Natürlich wird er wieder einmal von einem Gegner im Strafraum umgerannt und gestoßen. Das lässt er sich jetzt nicht mehr gefallen. Er läuft zum Gegner und schlägt diesen nieder. Das war jetzt nötig, glaubt er! Er schaut zu seinen Freunden und dem Trainer. Da kommt wieder der schwarze Mann. Diesmal zeigt er ihm eine rote Karte und auf einmal fühlt sich der Neue sehr schwach: es ist vorbei. Seine gesamte Lebensenergie schwindet. Man zerrt ihn vom Spielfeld und er ist raus - aus dem Spiel. Das versteht er ja nun gar nicht. Auch der Trainer schaut ihn nicht mehr an.

10. Regel: Wenn du nicht aufpasst, kannst du sterben.

* * *

Der Neue ist jetzt nicht mehr neu. Er unterhält sich mit den Zuschauern. Er erfährt, dass viele schon oft selbst einmal gespielt haben; andere wollen es erst noch versuchen. Er spricht viel mit einer Menge von Zuschauern und stellt fest, dass er jetzt noch mehr Fragen über das Spiel hat als vorher. Jetzt fangen die Fragen eigentlich erst richtig an.

* * *

Bei einem neuen Spiel steht er nun am Spielfeldrand. Er denkt: das würde ich doch gerne einmal verstehen, was mir da passiert ist. Eine Stimme von oben sagt: „Wenn du noch mal spielen willst, nur zu. - - - Doch wisse: wenn du jetzt ganz bestimmte Dinge erfahren willst, suche dir doch schon einmal Mitspieler aus, die dir dabei helfen. Doch vergesst dabei nicht, dass ihr euch an das Abgesprochene nicht erinnern werdet. Ihr wisst lediglich, was ihr tun müsst.“

Er fragt bei den Zuschauern nach und auf Anhieb findet er ganz viele Spieler, die mit ihm ins Spiel gehen und ihm Dinge dann vorspielen wollen, damit er daraus erkennen kann, was er lernen oder erfahren will. Na das wird ja diesmal eine tolle Sache. Da kann ja nichts mehr schief gehen - glaubt er !

Es gibt einen Schubs, und schwupp ist er im Spiel. Er hat keine Ahnung von den Regeln und worum es überhaupt geht.

Er hat lustige Schuhe an und auch sein Anzug ist sehr farbenfroh. Während des Spiels beginnt er, seine eigenen Regeln aufzustellen.

Doch etwas ist anders als beim letzten Mal. Er trägt jetzt einen unsichtbaren Rucksack mit sich herum. Dieser Rucksack ist nicht leer. Es sind kleine Magnetbänder in diesem Rucksack. Jedes dieser Magnetbänder trägt eine Aufschrift:

1. Regel: Sei mit denen, die so sind wie du. Die einen sind Freunde. Die anderen sind Gegner.
2. Regel: Laufe dahin, wo deine Freunde hinlaufen.
3. Regel: Schwimme niemals gegen den Strom. Dann mag dich keiner mehr.
4. Regel: Nimm nie wieder etwas in die Hand, was andere mit Füßen treten.
5. Regel: Tu niemals etwas, das den anderen nicht gefällt. Halte dich lieber aus allem raus.
6. Regel: Sprich niemals, wenn ein stärkerer oder ein Anführer spricht.
7. Regel: In der Gruppe scheint das ganze mehr Spaß zu bringen als alleine.
8. Regel: Wenn du dich immer schön anstrengst, bekommst du ganz viel Lob von deinen Freunden und dem Anführer. Alle haben dich dann lieb.
9. Regel: Wenn du mehr Lob von deinem Anführer haben willst, musst du besser sein als alle anderen.
10. Regel: Wenn du nicht aufpasst, kannst du sterben. (. . . und Du rufst IHN)

Er selbst kann diesen Rucksack weder sehen noch wahrnehmen. Eigentlich ist der Rucksack gar nicht da. Doch manchmal - - - wenn er in eine ganz bestimmte Situation kommt, muss er plötzlich Dinge tun, die er gar nicht tun wollte.

Und ganz leise hörst du im Rucksack ein kleines Magnetband laufen. Und ein Schatten lacht dazu.

Und er spielt viele Spiele. Und einmal ist er Torwart - und ein anderes Mal ist er Stürmer.

Einmal trägt er schöne weiße Sachen und später läuft er in einem satten Blau herum.

Doch einer kommt immer in Schwarz. Wer hat Angst vorm schwarzen Mann ?

* * *

Irgendwann - und der Rucksack ist mittlerweile ganz groß und schwer geworden - kann der „Neue“ nur noch gebückt herumlaufen. Und ihm tun alle Glieder weh. In diesem Spiel hat er nur noch Schmerzen. Er krümmt sich und kämpft aber trotzdem weiter. Doch so sehr er sich auch anstrengt, er schafft es nicht bis zum Schluss des Spiels und bricht zusammen.

Und der Schiri pfeift.

Erst wird es schwarz um ihn herum, doch dann passiert etwas merkwürdiges.

Eine große Wärme umgibt ihn. Ein helles, warmes Licht heilt alle seine Wunden.

Und dann traut er seinen Augen nicht: Der schwarze Mann kommt auf ihn zu. Doch diesmal ist es ihm egal. Er lässt es einfach geschehen. Er will nicht mehr kämpfen.

Es ist sogar irgendwie in Ordnung. Der schwarze Mann nimmt ihm den Rucksack ab. Den Rucksack, der sich wie ein Schwert in seine Schultern geschnitten hat und den er jetzt sehen kann. Als der Rucksack so vor seinen Augen hängt, erkennt er ein kleines ledernes Schild an einem der Riemen:

Dieses ist Dein Karma. Du hast es gemacht. Es ist NIE das, was du getan hast, was dich BINDET; sondern wie du damit umgehst.

Da ist ein Fußballspiel im Gange. Alle laufen herum, haben Spaß, Stimmung bei den Zuschauern, die Spieler schreien, freuen sich, sind traurig und es gibt ein großes Hallo.
Was glaubst Du, wie viele Spiele hast Du schon gespielt und worauf kommt es wirklich an ?

Antworten auf Deine Fragen findest Du unter: <<www.rambarts.de>> Wirklichkeitstraining RaMBArTs, Ralf Marius Bittner ArTs, Institut für Angewandte Metaphysik (All rights)

Alle Rechte vorbehalten. © Copyright für diesen Text liegt beim Verfasser dieser Homepage www.rambarts.de Dieser Text darf nur für private Zwecke, nicht jedoch für gewerbliche oder öffentliche Zwecke verwendet werden. In diesem Fall muss vorher die Genehmigung des Verfassers eingeholt werden.

