

Wilde Spiele 4

Die Dunkelheit entdecken

Von Mica Frangenberg

Allein die Tatsache, dass es zu nachtschlafender Zeit rausgeht ins Dunkle, reicht schon: Die Jungen und Mädchen der Offenen Tür (OT) St. Anna in Köln-Neuehrenfeld sind total aufgeregt. 17 Kinder zwischen zehn und 15 Jahren warten, dass Anne Schalott endlich das Zeichen zum Aufbruch gibt. Doch die Sozialpädagogin hat sich noch kurz mit einem Kind in ihr Büro zurückgezogen. „Es gibt Kandidaten“, sagt sie, als sie wieder rauskommt, „die brauchen 'ne kurze Ansage vor solch einer Aktion.“ Noch einmal kontrolliert die 28-Jährige alle Taschenlampen, die sie am Nachmittag gemeinsam mit den Kindern für ein Spiel präpariert hat. Abgeklebt mit bunter Folie, leuchten deren Lichtkegel nun blau, rot, gelb und grün.

Es geht in den Blücherpark. Raus aus dem Laternenlicht der Großstadtnacht, hinein ins undurchdringlich Schwarze, in seltsame Geräusche und Schatten. Je dunkler es wird, desto enger rücken die Kinder zusammen. Die Mädchen gehen Arm in Arm, die Jungs berühren sich mit den Schultern. Jona, elf Jahre alt, braucht keinen Körperkontakt. Ihn inspiriert die gruselige Atmosphäre. „Zombiekänaninchen leben auf Bäumen“, erzählt er den Mädchen. „Sie lassen sich einfach auf ihre Opfer fallen und saugen dann deren Blut. Am liebsten schnappen sie sich Kinder, die am Rand einer Gruppe gehen.“ Larissa (10) hat Angst und greift nach der Hand von Anne Schalott. An der ersten Wegbiegung sind die „Großen“ auf einmal verschwunden. Allen ist sofort klar, was jetzt als Nächstes passieren wird. Die Frage ist bloß, wo und wann. Und dann, unvermeidbar, ohrenbetäubendes Gekreische. „Erschrecken ist so geil“, brummt eine lange Gestalt aus einer Art Henkerkapuze heraus.

Obwohl eine Nachtwanderung für die meisten Kinder an sich schon ein großes Abenteuer ist, ist es kein Fehler, ein paar Spiele vorzubereiten und an geeigneter Stelle einzubauen. Spiele lockern die angespannte Stimmung, vermeiden, dass diese in Aggression umschlägt und lenkt furchtsame Kinder von ihren Ängsten ab. Viele Spiele funktionieren überhaupt nur im Dunkeln. So auch das, was Sozialpädagogin Schalott den Kindern der OT St. Anna nun anbietet. Die Regeln hat sie schnell erklärt: Die Kinder sollen sich auf einem sehr dunklen Fußballplatz verteilen. Die mutigen stehen weit auseinander und ganz für sich, die ängstlicheren bleiben bei den Erwachsenen. Die Taschenlampen sind aus. Gesprochen werden darf nicht. Auf ein Kommando hin sollen die präparierten Taschenlampen angeschaltet werden. Gleiche Farben sollen sich dann wortlos, aber möglichst schnell zu Gruppen zusammenfinden. Ziel des Spieles, so scheint es, ist die dabei entstehende Light-Show in der Dunkelheit. „So schööön“, finden das die Kinder, dass noch eine zweite Runde gespielt wird. Sie sind so bei der Sache, dass sie kaum Notiz nehmen von einer weiteren Gruppe Kinder, die wohl auf eigene Faust durch den Blücherpark streift. Die finden es witzig, übrig gebliebene Sylvesterkracher in Richtung der OT Gruppe zu werfen, geben ihr Unterfangen aber wegen mangelnder Beachtung schnell wieder auf. Auf dem Rückweg durchdringen immer wieder dunklere Schreie, gefolgt von hohen Kreischtönen, die Nacht. Iman hat auf dem Weg vorbei am Kahnweiher einen Frosch gefunden. Erfasst von 17 Lichtkegeln und behindert durch 34 Füße versucht der verzweifelt zum Wasser zu kommen. Anne Schalott legt einen letzten Spielestopp ein. Mit den jüngeren Kindern spielt sie die Nachtfassung eines Spieleklassikers, heute bekannt als „Wer hat Angst vorm Leuchtturmmann“. Die „Großen“ ziehen sich währenddessen unauffällig zurück. Ganz ohne Eltern in der Nacht - das finden auch die „Großen“ noch „cool“.

Buchtipp

Nachtspiele in Natur und Haus
Martin Völkening
rex Verlag, Luzern
Preis: 15,80 Euro

Kölner Stadtanzeiger (Magazin) vom 5. Mai 2008