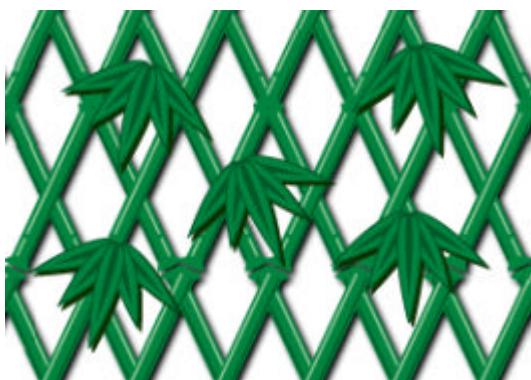


Gordischer Knoten

Was euch bei diesem Spiel zusammenbringt, ist der Versuch, den gordischen Knoten zu lösen. Erst einmal müßt ihr einen guten Knoten fabrizieren. Dafür braucht ihr ungefähr 12 Spieler.



Stellt euch Schulter an Schulter im Kreis auf und streckt die Hände in die Mitte. Nun greift jeder nach zwei Händen. Wenn ihr euch aus dem Knoten jemals wieder befreien wollt, so müßt ihr darauf achten, daß niemand bei Hände eines anderen oder die Hand seines Nachbarn hält. Es kann einige Zeit dauern, bis der Knoten richtig sitzt. (Wem schon dieser Teil zu verwirrend ist, der steigt besser noch vor der Entwirrung aus.)



Jetzt kommt erst der schwierige Teil. Ihr werdet schnell merken, daß man die Sache von zwei Seiten anpacken kann. Die Aktivsten unter euch stürzen sich gleich energisch ins Problem - drunter und rüber und zwischen ihren Mitspielern hindurch - in der Hoffnung, daß sie plötzlich auf die Lösung stoßen. Statt dessen stoßen sie aber vielleicht auf den Analytiker, der, festgewurzelt und ohne den Griff zu lockern, die Lage zuerst sorgfältig prüft, bevor er sich bewegen soll.

Da ihr alle in demselben Schlamassel steckt, müßt ihr euch auf ein gemeinsames Vorgehen einigen. Ist der Knoten endlich entwirrt - hurra! - so findet ihr euch in einem großen Kreis wieder, manchmal auch in zwei ineinander verschlungenen.

Hin und wieder kann es eine Stelle geben, an der die Entwirrung des Knotens scheitert. Einer der Analytiker wird sie sicher entdecken. In diesem Fall, wenn jedes andere Mittel versagt, darf ein Aktivist 'Knotenhilfe' leisten (eine kurze Trennung der Hände), damit ihr wieder freikommt und ein neues Spiel beginnen könnt.



Fluegelmann, Andrew / Tembeck, Shoshana: New Games - Die neuen Spiele, Ahorn-Verlag: Weidgarten 1980, 3. Auflage, S. 69
