



Schlaraffia rund um die Wartburg

In arte voluptas - In der Kunst liegt das Vergnügen

Lieber Leser,
an dieser Stelle erfahren Sie etwas über Eisenach und den Wartburgkreis, was Ihnen so bisher sicher noch nicht bekannt war. Konkret: es geht um die Aktivitäten des internationalen Ritterbundes „Schlaraffia“ im Umfeld der Wartburg.

Nun - wer hier Ritterbund liest, der hat sofort ein Bild vor Augen:

Mittelalter. Wackere Recken auf ihren Rössern durchreiten das Thüringer Land von Mühlhausen bis Eisenach. Mit Schwert bewaffnet kämpfen sie gegen das Böse und sie residieren natürlich in einer Burg. Und die Burg ist der zentrale Ort, an dem sich die Ritter zur Tafelrunde treffen und dem Fürsten lauschen. Das Ganze folgt festgelegten Zeremonien und das höfische Getue einschliesslich Hofnarr gehört natürlich dazu.

Ja - genau dieses Bild trifft auf den Ritterbund Schlaraffia mit einigen Abstrichen zu; zumindest im übertragenden Sinne. Denn die Ritter der Schlaraffia gibt es erst seit 1859. Der Bund ist also einige Jahrhunderte nach dem Mittelalter gegründet - und hat die Traditionen aus der vergangenen Zeit einfach übernommen.



Aber fangen wir von Vorne und in Prag an. Im Jahr 1859 war Prag deutschsprachig geprägt und unterstand der K.-u.-K.-Monarchie. Wer etwas darstellen wollte, der war natürlich Mitglied in einem der Gesellschaftsvereine oder Herrenclubs. Dort spiegelte sich das höfische Gehabe wieder - man konnte sich selbst darstellen, seine Orden und Auszeichnungen präsentieren und nicht zuletzt unterlag all dieses Treiben dem Pomp und dem Getue der Herrschenden am Hofe. Kurzum: es war ‚en vogue‘ dort Mitglied zu sein.



Da war kein Platz für den einfachen Mann von der Straße - und die Frauenrechte wurden erst viel später eingeführt. Die Herren der Gesellschaft trafen sich in Clubs, die Frauen zu Kaffee- oder Teekränzchen.

Einer dieser renommierten Clubs in Prag war die „Arcadia“. Und eines der Mitglieder von Arcadia wollte einen Freund in den Club aufnehmen lassen. Dieser Freund war jedoch Künstler - und so wurde ihm aufgrund seines „anrühigen“ Berufsstandes die Mitgliedschaft verwehrt. Das ärgerte so sehr, dass dieses Mitglied und der Freund eine Idee entwickelten: die heutige Schlaraffia.

Prinzipiell verfolgte man ab sofort das Ziel, genau die versnobte Gesellschaft tüchtig auf den Arm zu nehmen. Auf der anderen Seite wollte man die Kunst, die Freundschaft und den Humor zeitgleich niveauvoll pflegen - also durchaus ernst genommen werden. Die Idee wurde weiter entwickelt und man stellte weitreichende, bis heute geltende Weichen für den inzwischen international vertretenen Bund Schlaraffia.

In der Stephansgasse 10 in Prag traf man sich fortan, um die Idee zu vervollkommen und zu leben.

Mitglieder des Bundes Schlaraffia wurden sehr schnell viele Künstler, Studenten und Bürger. Sie spielten ein Ritterspiel, angelehnt an die Zeremonien im Mittelalter, um die Pomp-Gesellschaft der Monarchie zu persiflieren.

Durch wechselnde Engagements insbesondere der Künstler ist die Schlaraffia-Idee auf andere Städte übersprungen. Von Prag nach Berlin, Leipzig und Graz war der Funke sehr schnell verbreitet. Und auch in Thüringen erreichte die Schlaraffia in Windeseile Gotha, Weimar, Jena, Mühlhausen und Eisenach. Doch die Nationalsozialisten und auch das DDR-Regime machten den Schlaraffen sehr bald Probleme:

Schlaraffia wurde verboten. Treffen der Schlaraffen waren in der Nazi-Zeit gänzlich verboten, in der DDR konnten sich die Mitglieder nur heimlich treffen.

Der Grund für die Verbote: die Schlaraffia und ihr humorvolles Treiben waren nicht „arisch“ genug, verfolgten nicht typisch deutsche Kulturtraditionen. Und was sich dort abspielte, war der Obrigkeit suspekt. Linientreue war in der Schlaraffia nicht zu erwarten - weil Humor ohne Politik und Religion kaum den Vorstellungen der Herrschenden entsprachen.

Zum Glück der Schlaraffia war die Idee inzwischen weltumspannend verbreitet und ist es bis heute. Von Australien über Thailand und Südafrika, von Nord- bis Südamerika, in Deutschland, der Schweiz und Österreich, in Italien, Frankreich und Spanien sind heute Schlaraffenvereine anzutreffen.

Und genau die Schlaraffen aus der Schweiz und Amerika haben während des Verbotes der Schlaraffia in Deutschland das Spiel weiter geführt, quasi am Leben gehalten. So war ein Neuanfang und Wiederaufbau der schlaraffischen Aktivitäten in Deutschland nach dem zweiten Weltkrieg in Westdeutschland sehr schnell möglich. In der DDR mussten die Schlaraffen warten, bis die Mauer gefallen war und die Wiedervereinigung der beiden deutschen Staaten erst einmal wieder die Grundlagen schaffte.

In Weimar, Erfurt und Gera konnten schnell wieder Treffen stattfinden und die Vereine erblühten wieder. Für eine Reihe von Schlaraffenvereinen, insbesondere in Thüringen, war es aber zu spät: Jena, Gotha, Mühlhausen und Eisenach blieben auf der Strecke. Die letzten Mitglieder der ehemaligen Vereine sind längst aus Altersgründen gestorben.

Schlaraffia in Eisenach

So bunt die Schlaraffia vom Grunde her schon ist: einer der herausstechendsten Schlaraffenvereine war der in Eisenach. Er war Zeit seines Bestehens immer gut besucht, hatte sehr viele Mitglieder und war - geschichtlich dokumentiert - eines der „Lieblings-Kinder“ der Gründer in Prag.

Die Mitglieder des Eisenacher Schlaraffenvereins, der den Namen Ysenaha trug, waren ehrenwerte Männer aus Eisenach und Umgebung. Von Kaufleuten, Lehrern, Arbeitern und Angestellten über Künstler, Musiker, Ärzte bis hin zu Professoren waren hier alle gesellschaftlichen Schichten vertreten.

Die Idee, Kunst, Freundschaft und Humor zu pflegen, ist eben übergreifend. Hinzu kommt, dass es sich bei der Schlaraffia nicht um einen „Stammtisch“ in der Eckkneipe handelt, sondern um einen Verein, der respektvollen Umgang pflegt und niveuvollen Humor forciert. Die Freundschaft untereinander lebt davon, dass Themen rund um Politik, Religion und den Berufsstand völlig außen vor bleiben. Das vermeidet von Anfang an Streitigkeiten zwischen den Mitgliedern.

Die Schlaraffia in Eisenach hatte im Laufe der Zeit verschiedene Treffpunkte; zumeist in Vereinsräumlichkeiten, die zu einer Gaststätte gehörten. Im schlaraffischen Sinne (und der Spielidee folgend“ bezeichnen die Schlaraffen ihre Vereinsräume noch heute als „Burg“.

Dabei ist der Vereinsraum natürlich nicht gleichzusetzen mit einer echten Burg. Trotzdem: der äußerliche Schein des Hauses, in dem Schlaraffen treffen, ist nicht maßgebend. Über eine „eigene Burg“ verfügen inzwischen die allermeisten Schlaraffenvereine. D.h. sie haben Räumlichkeiten fest angemietet und diese nach ihren Vorstellungen und für das schlaraffische Ritterspiel ausgestaltet.



Da kann man sehr oft staunen ... denn die Innenräume kommen einem Rittersaal dann oft schon sehr nahe. Liebevoll und mittelalterlich dekoriert ergibt sich für den Besucher sehr schnell der Eindruck, dass man sich in einer echten Burg befindet.

Auf der vorhergehenden Seite ist als Beispiel die Schlaraffenburg aus Weimar bildlich dargestellt. Im Hintergrund kann man den Thron erkennen, im Vordergrund rechts und links die Ritter- und Junkertafeln.

Ein weiteres Beispiel für eine liebevoll eingerichtete Burg von Schlaraffen findet sich in Goslar:



Doch zurück zu den Schlaraffen in Eisenach, der Ysenaha. Sie feierten 1925 die Gründung des Vereins im „Gesellschaftshaus Erholung“ und auf der Wartburg.



Besonders zu erwähnen ist bei der Ysenaha, dass von Anfang an nicht nur eine tiefe Freundschaft zwischen den Mitgliedern herrschte, sondern auch, dass die sogenannten Burgfrauen (also die Damen der Mitglieder) sehr oft mit in das Vereinsgeschehen mit einbezogen wurden.

Bemerkenswert ist dieser Umstand deshalb, weil Schlaraffia eigentlich aus der gesellschaftlichen Entstehung heraus bis heute ein reiner Männerbund ist.

Diese Tatsache hat nichts mit Frauenfeindlichkeit zu tun. Das wird sehr schnell bei einem Besuch einer schlaraffischen Veranstaltung klar und die Damen der heutigen Schlaraffen werden das gerne bestätigen: Schlaraffia und das Spiel funktionieren nicht, wenn Damen anwesend sind. Warum?

Die Schlaraffen spielen ein humor- und niveauvolles Spiel, bei dem man „das Kind im Manne“ einmal wieder herauslassen darf. Bei dem man Neues probieren kann ohne ausgelacht zu werden.

Die Schlaraffia bietet hierfür durch die Spielregeln eine Art „geschützten Raum“. Vom Beginn bis zum Ende der Schlaraffen-Treffen befindet man sich in einer Rolle des Spiels. Und diese Rolle kann man entsprechend ausstaffieren, humorvoll spielen. Nach dem Ende der Veranstaltung ist man wieder der, der man immer ist: der ernstzunehmende Arzt, der Lehrer an einer Schule oder der Verwaltungsangestellte.

Dieses Austaffieren der Rolle bezieht sich auf die eigene, eben sich selbst auf den Arm nehmende Selbstdarstellung und das Hineinfühlen in eine Rolle ähnlich dem Theater. Man darf auch mal Späße machen, die sonst mindestens für die eigene Person und das Ansehen nicht so zuträglich wären.

Sobald Damen anwesend sind, verändert sich das Verhalten der Männer meist sehr eklatant: man will schliesslich zeigen, wie wichtig man ist. Man(n) will imponieren. Und das verträgt sich nicht mit der Grundidee der Schlaraffia. Schlaraffia ist ein Spiel auf Zeit; eines, in dem man eine Rolle übernimmt. Das Spiel selbst ist auf dieses Zeitfenster begrenzt und soll es auch bleiben. Spaß, Freundschaft und die Pflege von Kunst stehen im Vordergrund. Sie geben die Möglichkeit, vom Stress des Alltags einmal abschalten zu können. Und das gelingt nur dann, wenn man das „profane Leben“, also den Alltag, einfach mal stundenweise vergessen darf.

Was im Spiel passiert ist, das spielt nach der Veranstaltung keine Rolle mehr - es ist vergessen und wird erst zum nächsten Treffen in der Burg eventuell wieder Thema.

Die Schlaraffia ist durch die gesamte Konzeption des Spiels eigentlich ein Verein, der nur das eine Ziel verfolgt: den Mitglieder für ein paar Stunden im Monat die Zeit einzuräumen, um Kraft für den Alltag zu tanken und die Sorgen zu vergessen. Ein Selbstzweck quasi.

Einzigartig und somit in keinem anderen Verein zu finden ist die Tatsache, dass der genannte Zweck konsequent durch das Auslassen von Politik, Religion und Beruf geschieht, sowie durch respektvollen, freundschaftlichen Umgang untereinander umrahmt wird. Diese Grundregeln gelten weltweit und werden von allen Mitgliedern respektiert. Sie verbinden sehr eng - was man schnell feststellen kann.

Schlaraffen sind Menschen, die die Freundschaft untereinander sehr eng pflegen und sich zum großen Teil auch gerne bei ihren jeweiligen Treffen gegenseitig besuchen.

Um diese Freundschaft zu ermöglichen, hat jedes Mitglied per Status als „Schlaraffe“ schon einmal einen Vertrauensvorschuss. Wer irgendwo auf der Welt als Schlaraffe aufgenommen wurde, der ist ein „geprüfter“ Freund, passt also zu den Ideen und Idealen des Bundes.

Sämtliche schlaraffischen Veranstaltungen, die Treffen werden intern als „Sippung“ bezeichnet, sind in einer Jahresübersicht für jedes Mitglied abrufbar. Damit kann man für sich schon weit im Voraus planen, ob, wann und wo man befreundete Schlaraffenvereine bei ihren Treffen besuchen kann.

Gerade für Menschen, die beruflich (oder privat) sehr viel reisen müssen gibt es eigentlich nichts Schöneres, als an einen fremden Ort zu kommen und dort auf Gleichgesinnte, auf Freunde treffen zu können. Aber auch wenn einem zuhause mal die sprichwörtliche „Decke auf den Kopf“ fällt: ein Blick in die Übersicht und man weiß, wohin man am Abend fahren kann um abschalten zu können.

Stellen Sie sich vor, Sie kommen an einem Ihnen fremden Ort zu einer Veranstaltung, bei der Sie niemand kennen.

Im realen Leben ganz sicher mit einigen Vorbehalten und durchaus manchmal auch mit „Ängsten“ verbunden. Wie sind die? Was erwarten die von mir? Wie stelle ich mich vor? Was erwartet mich da?

Das sind Fragen, die sich ein Schlaraffe nie stellen wird. Und auch nie stellen muss: denn wenn er zu Freunden kommt, dann wird er von Anfang an wie ein Freund behandelt. Das fängt schon bei der Begrüßung an.

Ein freundliches „Lulu“, der schlaraffischen Tagesgruß, reicht aus, um sich als Schlaraffe erkennen zu geben - und man ist sofort mit den Anwesenden auf einer Wellenlänge. Da gibt es kein Fremdeln und man wird behandelt, als würde man sich schon ewig kennen.

Doch auch schon im Vorfeld kann das Eis gebrochen und die Freundschaft genutzt werden, um sich sofort nach der Ankunft vor Ort heimisch zu fühlen: für jeden lokalen Schlaraffenverein gibt es eine Art Kommunikationszentrale in Persona, den sogenannten „Kantzler“. Er hat intern viele wichtige Aufgaben; u.a. ist er die Informationsbasis für alle Mitglieder und nach außen hin zu Interessenten, aber auch gegenüber den Mitgliedern anderer Schlaraffenvereine die Schnittstelle.

Meldet man seinen Besuch bei ihm an, dann ist er in der Regel auch bei der Auswahl und Empfehlung von Unterkünften für die Übernachtung behilflich.

Und er kann auf Wunsch ggf. jemanden aus dem lokalen Verein organisieren, der dem angemeldeten Besucher die Stadt und ihre Sehenswürdigkeiten ein bisschen näher bringt.

Besonders hilfreich ist es, sich rechtzeitig vorher anzumelden, wenn man im Ausland unterwegs ist. Denn was in der Schlaraffia dank „amtsdeutsch“ kein Problem darstellt, kann im wahren Leben schon zum Problem werden: die Sprache. Mit einem Schlaraffenfreund aus dem lokalen Verein an seiner Seite kann man sicher sein, dass man Land und Leute versteht.

Schlaraffen sind in der Regel sehr freundliche, humorige und hilfsbereite Menschen.



Das schlaraffische Spiel

Kommen wir zurück auf die eingangs erwähnte Situation, bei der Sie sich bildlich den Rittersaal ins Gedächtnis rufen und vorstellen.

In einem Rittersaal ist die räumliche Organisation von Alters her vorgegeben: vor Kopf befindet sich der Thron, an dem die „Herrscher“ (im schlaraffischen Spiel die Oberschlaraffen) Platz nehmen. Links davon nimmt der Kantzler Platz, der mit einer Art Sekretariat vergleichbar ist und noch weitere Funktionen hat. Rechts vom Thron findet sich der Reychsmarschall, der Protokolle führt und die schlaraffischen Treffen durch einen Gongschlag, das sogenannte Tamtam, eröffnet und beendet.

Im Saal davor stehen Tischreihen, an den die Ritter (Mitglieder) Platz nehmen, sowie einen gesonderten Tisch, der mit „Junkertafel“ ausgezeichnet ist. An diesem besonderen Tisch platziert sich der Junkermeister, der die „Aufsicht“ und Erziehung des schlaraffischen Nachwuchses inne hat. An seinem Tisch nehmen dementsprechend auch die Neumitglieder, die Knappen und Junker, Platz.

Aufsicht und Erziehung waren im Mittelalter wichtig, um die angehenden Ritter an die höfischen und ritterlichen Tugenden zu gewöhnen, sie richtiges Benehmen zu lehren und teilweise auch, um sie im Zaum zu halten. Denn der Nachwuchs macht - wie im richtigen Leben - schon einmal Unfug und schlägt über die Stränge.

Passiert solcher Unfug durch Knappen oder Junker, so haben diese aber keine Strafe zu erwarten - für sie muss der Junkermeister haften.

Insgesamt hört sich das Ganze ein wenig nach Schule für Erwachsene an. Im schlaraffischen Spiel sollte man das aber eben mit sehr viel Humor sehen und nicht ganz so bierernst nehmen. Der meiste Spaß und die engsten Freundschaften entstehen genau an dieser Junkertafel.

Ein wenig Ernst ist natürlich auch dabei. Das Spiel der Schlaraffen unterliegt gewissen Regeln; einer Art Gesetz - dem sogenannten Spiegel und Ceremoniale. Hier wird in überschaubarer Form die Grundlage für das weltweite Spiel beschrieben. Und um Neumitgliedern die Möglichkeit zu geben, diese Regeln zu verinnerlichen, gibt es eben die Junkertafel.



Doch damit sind wir bei der Beschreibung des Rittersaales noch nicht am Ende. Zwei wichtige Dinge wären noch zu beschreiben:

Der Ceremonienmeister findet sich in der Regel in der Nähe der Tür. Er kündigt Besucher namentlich an und ist ein besonderer Kenner der ritterlichen, bzw. schlaraffischen Zeremonien. Wenn er seinen Zeremonienstab schwingt, dann hört alles auf sein Kommando.

Und letztlich steht da meist in der Nähe des Throns noch eine Rostra. So wird das Rednerpult in der Schlaraffia genannt. Da jedes Schlaraffen-Treffen unter einem Motto steht, darf und kann auch jedes Mitglied etwas dazu beitragen.

Die Betonung liegt hier allerdings auf der Freiwilligkeit. Niemand muss etwas vortragen - aber jeder darf es eben. Die einzelnen Beiträge, das ist jedem bekannt, sind dabei auf maximal 3 Minuten beschränkt und sollten zum vorgegebenen Thema passen.

Da das Wort Schlaraffe vom niederdeutschen „Slur-Affe“ kommt, was soviel wie „stiller Geniesser“ bedeutet, steht es natürlich auch jedem Mitglied frei, einfach nur zuzuhören.

Übrigens können Beiträge zum Thema in vielfältiger Form dargebracht werden: als Vortrag (zum Beispiel Zitate aus Büchern, Abhandlungen, ...), eigene Gedanken in Prosa oder Gedichtform, theatralisch darstellend oder musikalisch. Alles darf - Nichts muss.

Und bei der Gelegenheit: so manches Mitglied hat auf diesem Weg schon verborgene Talente in sich entdeckt. Zum Beispiel durch das Erlernen eines Instrumentes oder dichterische Fähigkeiten.

Schlaraffen erwarten von Niemand Perfektion - insofern kann man hier auch Nichts falsch machen oder sich blamieren.

Selbst wenn der eigene Beitrag einmal kräftig daneben geht: man darf sich sicher sein, dass man eine kleine Belohnung schon für den Versuch und Mut bekommt. Und da das schlaraffische Spiel in dem bereits genannten, geschützten Raum stattfindet, bleiben natürlich auch Fehlversuche innerhalb. Nichts dringt nach außen - niemand wird sich darüber lustig machen.

Apropos Belohnung. Der Mensch hat in den meisten Fällen eine sehr simpel gestrickte Mentalität: er strebt fortwährend nach Selbstbestätigung und Anerkennung. Er will sich und/oder anderen etwas beweisen - will wichtig sein und ein akzeptiertes Mitglied der Gesellschaft.

Das ist normal und das erleben wir auch gerade im Alltag sehr oft. Wer ist schon gerne verzichtbar?

Die Schlaraffia hat hier ein ausgeklügeltes, wie auch ebenso simples System, um jedem Mitglied dieses kleine Stück Glück zu schenken. Und zwar auf drei Arten.

Lulu

Das Wort Lulu haben Sie schon einmal hier gelesen. Es ist die schlaraffische Grußformel untereinander. Woher dieses Wort kommt, kann niemand mehr so genau sagen. Es ist einfach da und lässt sich auch nicht mit Bestimmtheit von irgendetwas ableiten.

Lulu ist aber auch der schlaraffische Ausdruck von Zustimmung und Beifall. Und man darf sicher sein: trägt man etwas zum Geschehen bei den Schlaraffen-Treffen bei, dann wird das mit mindestens einem Lulu von allen Anwesenden belohnt.

Ahnen

Neben dem verbalen Beifall mittels „Lulu“ gibt es in der Schlaraffia die sogenannten Ahnen. Das sind kleine Blech- oder Plastikanstecker in den unterschiedlichsten Formen, Farbgebungen und Ausprägungen. Sie werden als sächliche Form der Anerkennung vergeben und stolz an der schlaraffischen Rüstung getragen. Ähnlich dem Ordengehabe in der Monarchie, wo man seine Auszeichnungen auch zur Schau trug.

Orden / Titel

Wer sich besonders im Spiel einbringt bei den Schlaraffen, zum Beispiel durch hervorragende Leistungen oder außergewöhnliches Tun, der soll auch nicht leer ausgehen. Was in anderen Vereinen mit Ehrenurkunden erledigt wird, das regeln Schlaraffen mit der Vergabe von Titeln oder Orden.

Titel-Urkunden sind sehr oft schmuckvoll in mittelalterlicher Art künstlerisch erstellt. Das ist aber nicht das Wesentliche. Vielmehr vergeben Schlaraffen gerne klangvolle Titel wie „Fürst“ oder Ähnliches, die ein wenig an den Hofstaat erinnern. In den allermeisten Fällen bekommt man jedoch echte schlaraffische Wortkreationen als Titel verliehen - wie z.B. „Reychsabstauber“ oder „Reychsparkettkosmetikermeister“. Also Begriffe, die es im wahren Leben nie gab und die auf humoristische Weise die Leistung des Aspiranten beschreiben. Dem Wortwitz kommt hier besondere Bedeutung zu - und die deutsche Sprache eignet sich für solcherlei Wortspiele hervorragend.



Die einstigen Schlaraffenreyche (so bezeichnen sich die lokalen Vereine) in Eisenach und in Mühlhausen sind nun leider unwiderbringlich erloschen.

Die schlaraffische Idee und vor Allem der Humor der Menschen, der Wunsch nach Geselligkeit mit einem gewissen Quentchen Niveau, sowie nach einer Möglichkeit zum gelegentlichen abschalten vom Alltag sind aber ungebrochen vorhanden.

Aus diesem Grund wird ab Ende 2023 im Wartburg- und Unstruth-Hainich-Kreis mit Unterstützung des Weltbundes Schlaraffia auch wieder versucht, die Schlaraffia in dieser Region wiederzubeleben.

Die Vorgehensweise für ein solches Unterfangen ist in der Schlaraffia klar beschrieben. Im ersten Schritt ist ein sogenannter Stammtisch zu gründen, der dann die Interessierten nach und nach in das schlaraffische Spiel einweiht. Spielerisch, freundschaftlich und ohne Hast tastet man sich mit der Zeit bis zum perfekten Spielablauf an die Schlaraffia-Idee heran.

Und genau das ist jetzt die Absicht im Großraum Eisenach/Mühlhausen und Umgebung.

Interesse geweckt?

Ort und Zeitpunkt der Treffen für den neuen Stammtisch werden unter **www.ysenaha.de** bekannt gegeben.

Interessenten können sich bereits jetzt schon bei dem Initiator, Ritter Un-Bequem (profan Volker Roeber) gerne per Email unter info@dreygleichen.de oder Tel. 0152 292 83 797 melden.

Sie gehen zu diesem Zeitpunkt keinerlei bindende Verpflichtungen ein - wir halten Sie dann aber gerne zielgerichtet über die Entwicklung auf dem Laufenden.

Und wer sich das Spiel der Schlaraffia einfach einmal unverbindlich vorab ansehen will, der ist herzlich eingeladen das bei den folgenden Schlaraffen-Vereinen zu tun:



Zu den drey Gleichen (Arnstadt & Gotha)

www.dreygleichen.de

Am Eschenwege (Eschwege)

www.schlaraffia-am-eschenwege.de

Meinung'a (Meiningen)

www.meinunga.de





Herausgeber:

Schlaraffia Gotha und Arnstadt e.V.
Brauhausstr. 1-3, 99310 Arnstadt

Verantwortlicher:

Ritter Un-Bequem (Prof.: Volker Roeber)
info@dreygleichen.de | Tel. 0152 292 83 797

WWW.YSENAHA.DE