SCHLARAFFIA ®

SEIT 1859 EIN INTERNATIONALER BUND FÜR KUNST, FREUNDSCHAFT UND HUMOR

- in arte voluptas -

in der Kunst liegt das Vergnügen

Kulturverein
Schlaraffia
Eisenach e.V.

Das Wappen des ersten Schlaraffenvereins in Prag

Kunst, Freundschaft und Humor

Gerade im hektischen Alltag und der sehr von den aktuellen weltpolitischen Dingen geprägten Zeit ist es wichtiger denn je, sich ausreichend auch um das eigene Wohlergehen und seelische Ausgeglichenheit zu kümmern. Humor ist dabei die beste Medizin.

Diese Erkenntnis ist nicht neu und wissenschaftlich belegt. Für eine ausgewogene Gelassenheit und die Kraft, den Alltag zu bewältigen, braucht man einen Ausgleich. Körperlich, aber mehr noch geistig. Ein Alternativprogramm, dass einem Ruhe und Entspannung gewährt - abschalten lässt vom Trubel der Welt.

Im besten Falle unter Gleichgesinnten, die sich eben nicht mit Stammtischgeplänkel und Flachwitzen unterhalten, sondern mit Niveau begegnen. Mit Humor, wie ihn Vicco von Bülow (Loriot), Heinz Erhardt, etc. pflegten. Mit Menschen, die sich mit Humor ebenso beschäftigen wie beispielsweise mit Goethe, Schiller, Mozart, Bach, … - aber auch mit Ringelnatz, Elvis oder Wilhelm Busch.

Wissen Sie, was alle diese genannten Persönlichkeiten gemeinsam haben? Allesamt sind sie Schlaraffen - Ehrenschlaraffen um genau zu sein. Sie sind Heroen der Kunst und Kultur und deshalb vom Bund Schlaraffia in diesen Stand erhoben.

Die Schlaraffia ist eben nicht nur ein Begriff für einen gleichnamigen Matratzenhersteller, sondern seit ihrer Gründung 1859 in Prag der internationale Bund zur Pflege von Kunst, Freundschaft und Humor.

Wir möchten Ihnen diesen Bund hier ein wenig näher bringen - Ihnen das Treiben der Schlaraffen in einfachen Worten umschreiben, auf den Sinn und Unsinn eingehen. Und nicht zuletzt aufzeigen, wie Sie davon für sich ganz persönlich profitieren können.

Bild oben: Die „Burg“ (der Veranstaltungsraum) der Schlaraffia Eisenach im Gewölbekeller der Gaststätte Augustiner-Bräu, Georgenstr. 30, 99817 Eisenach.

Bilder unten: Schlaraffen bei einer Veranstaltung in Arnstadt im Oktober 2023.
Mit viel Witz und Geist wird hier einem fantastischen Spiel freien Lauf gelassen.

Im Jahr 1859 hat der Bund Schlaraffia seinen Siegeszug rund um die Welt angetreten.

An allen Orten, an denen Schlaraffen zusammenkommen, wird deutsch gesprochen.

Kunst, Freundschaft und Humor sind die Leitlinien - Politik, Religion und Beruf bleiben aussen vor.

Vorweg - die Schlaraffia als Verein oder das Spiel zu erklären schlägt in jedem Falle fehl.

Betrachten Sie die nachfolgenden Beschreibungen einfach als eine Art Grundinformation und Anhaltspunkte, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Schon mancher ist am Erklärungsversuch zur Schlaraffia gescheitert.

Eine Kurzbeschreibung wäre:
Wir treiben Unsinn mit viel Humor auf einem sehr hohen und gepflegten Niveau - niemals aber nur Klamauk. Wir lassen „das Kind im Manne“ wieder einmal vor die Türe - ohne uns der Lächerlichkeit preis zu geben. Wir schätzen und ehren die Freunde; begegnen ihnen mit Toleranz und Respekt. Wir lieben Kunst in allen Formen, Geschichte, Geschichtchen und Wortspielerei.

Schlaraffia ist ein Spiel, in dem das Treiben an mittelalterlichen Höfen und in Rittersälen nachgeahmt und überspitzt persifliert wird. Jeder Mitspieler hat hierbei für die Zeit des Spieles - in der Regel zwei Stunden - eine Rolle. Die meisten nehmen hierbei eine ganz allgemeine Rolle als Knappe, Junker oder Ritter ein. Ohne irgendeine großartige Verpflichtung, aber eben unter Einhaltung gewisser Regeln.

Wie in anderen Spielen auch:
es gibt besondere Spielfiguren. Solche, die spezielle Funktionen oder Fertigkeiten haben, und solche, die das Spiel quasi (an)leiten. In der Schlaraffia sind das beispielsweise die Oberschlaraffen, der Kantzler, der Ceremonienmeister oder der Junkermeister.

Wichtig ist an dieser Stelle: diese Rollen sind zeitbegrenzt für genau den Zeitraum der Zusammentreffen in den Vereinsräumlichkeiten. Davor und danach sind alle Teilnehmer das, was sie immer sind: Angestellte, Doktoren, Selbstständige, Professoren, Arbeiter, Künstler, … kurzum: ganz normale Menschen, die sich mit Respekt begegnen.

In der Schlaraffia spielen verschiedene Dinge überhaupt keine Rolle: dazu gehören insbesondere die berufliche Position, die Politik und die Religion. Das ist uns wichtig und wird auch strengstens eingehalten.

Die drei genannten Themenbereiche bergen im normalen Leben sehr viel Sprengstoff für kontroverse Diskussionen und Meinungsverschiedenheiten. Durch das Herauslassen aus unserem Spiel sind eben die Streitthemen tabu und bieten damit auch keinen Ansatz für Ärger untereinander.

Man kann sich mit Jedermann im Spiel ohne Vorbehalte oder „Standesunterschiede“ unterhalten und geben - von Mensch zu Mensch.

Und zuletzt: jeder bekommt bei der Schlaraffia, was er verdient: Anerkennung.

Schlaraffia ist keine Loge, kein Geheimbund, nicht Karneval, nicht Chor, kein Kabarett und keine Satireshow.

Zur Geschichte

Die Schlaraffia ist in Zeiten der K-und-K-Monarchie entstanden, als Prag noch deutschsprachig war. Höfisches Getue, exklusive Clubs elitärer Gesellschaftsschichten und glamoröse Bälle beherrschten auf der einen Seite den Alltag, Armut und Überlebenskampf die andere Seite.

Wer etwas darstellte oder darstellen wollte, der war mindestens in einem der angesehenen Herrenclubs aufgenommen und etabliert. Einer dieser Clubs war die Arcadia in Prag. Nun sollte auf Fürsprache eines Mitgliedes ein „Neuer“ aufgenommen werden - ein Vertreter der Künstlerzunft. Das wurde aber kategorisch abgelehnt, was widerum den Fürsprecher sehr ärgerte.

Kurzerhand entstand die Idee, es den Herren der Arcadia zu zeigen und sie auf die Schüppe zu nehmen. In einem Wirtshaus in Prag gründete sich ein Stammtisch, der die Pomp-Gesellschaft persiflieren wollte.

Die Geburtsstunde Schlaraffias.

Es gesellten sich immer mehr Männer zu diesem Stammtisch, die Idee wurde ausgebaut und das heutige schlaraffische Spiel wurde entwickelt.

Da die meisten Mitglieder des neuen Clubs zumeist Künstler waren hatte dies Auswirkungen auf Schlaraffia. Denn Künstler hatten in der Regel nur Engagements für die Wintermonate von Oktober bis April. In der restlichen Zeit zogen sie durch die Lande, um Gelegenheitsangebote zur Beschäftigung anzunehmen.

Daraus ergab sich, dass die Schlaraffen ihr Spiel eben nur in der Zeit spielten, in der sie auch fest an einem Ort waren - in der sogenannten Winterung.

Von Vorteil war, dass sie in der restlichen Zeit an viele andere Orte reisten - und die schlaraffische Idee dorthin mitnahmen. So entstanden schnell weitere Schlaraffenvereine. In Berlin, Leipzig, Gotha, Eisenach … - der Bund wuchs.

Bis heute ist die Winterung als Spielsaison der Schlaraffia beibehalten. Die Schlaraffen wollten die Persiflage aber auf die Spitze treiben und wählten als spielerischen Rahmen für das Treiben die Hochzeit der Standesdünkelei: das Mittelalter.

Das hatte Auswirkungen auf den Sprachgebrauch - so wurden die lokalen Vereine zu „Schlaraffenreychen“ mit eigenen Beherrschern, die Vereinsheime zur „Burg“.

Und auch sonst blieb Deutsch zwar die Sprache, aber eben in vielen Dingen an das Spielumfeld Mittelalter angelehnt.

Die Bekleidung der Schlaraffen, ein Stoffmantel, eine Schärpe und eine Kappe erinnern an Ritterrüstungen - persifliert eben. Hochgestochene Titel und Orden für „schlaraffische Leistungen“ runden das Bild ab: mehr Schein als Sein und immer die Obrigkeit persiflierend.

Ein Nachtrag zur Geschichte

Die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen zur Zeit der Entstehung von Schlaraffia sind der Grund dafür, dass es ein reiner Herrenclub wurde. Und obwohl Damen ganz sicher auch eine wichtige Rolle für diese Herren spielten: im Spiel selbst war und blieb man bei männlichen Mitgliedern.

Die Spielidee entwickelte sich in diesem Sinne weiter, wurde ausgebaut und die Spielregeln erhielten Schriftform: Spiegel und Ceremoniale wurden geschaffen.

Der Spiegel stellt eine Art Gesetz dar - er regelt die grundsätzlichen Dinge und Begrifflichkeiten. Allerdings in schlaraffischer Art und Weise: sehr viele Regelungen sind nur schwammig formuliert und bieten Platz für Auslegungen.

Das Ceremoniale regelt, wie im Spiel selbstbestimmte Abläufe vor sich gehen sollen und wie würdig so manche Zeremonie eben gestaltet werden soll.

Spiegel und Ceremoniale sind die Grundlage allen schlaraffischen Tuns bis heute. Auch sie wurden zwar im Laufe der Zeit hin und wieder einmal angepasst, aber vom Grundsatz her wird noch heute das Spiel gespielt, dass die Gründer sich ausgedacht haben.

Das „sorglose Treiben“ mit dem Verzicht auf Politik, Religion und Beruf im Spiel wurden der Schlaraffia aber mit der Zeit zum Verhängnis: eben die persiflierte Obrigkeit glaubte nicht daran, dass hier nur gespielt wird, vermutete geheimen Aufstand und Auf-rührerei.

Unter Napoleon mussten die Schlaraffen amtliche Protokolle von den Veranstaltungen anfertigen und den Behörden vorlegen. Darin aufgeführt: wer anwesend war und was gesagt wurde.

Schlaraffen wären nicht Schlaraffen, wenn Sie daraus nicht sofort auch wieder ein Spiel gemacht hätten: die schlaraffischen Treffen wurden einfach in zwei Teile getrennt. Der erste Teil enthielt ab sofort die Anwesenheitskontrolle, die Begrüßung von auswärtigen Freunden, das Verlesen von Nachrichten und sonstige amtliche Dinge.

Darüber wurde das „amtliche“, also das vorzulegende Protokoll für die Polizeibehörde angefertigt.

In einem zweiten Teil des Treffens trieb man dann wieder sein Spiel in ungezwungener, nicht dokumentierter Form. Jeder konnte unter Einhaltung der allgemeinen schlaraffischen Regeln wieder tun und sagen, was ihm beliebte.

Dieserlei Aktivitäten im zweiten Teil werden noch heute als nichtamtliches Protokoll festgehalten und meist humorig als Zusammenfassung verlesen. Der Polizeibehörde allerdings wurden sie nie vorgelegt …

Der Argwohn der Regierung aber wuchs mit dem Zunehmen nationalsozialistischen Einflusses - die Schlaraffia wurde in Deutschland verboten.

Wenn das inzwischen weltweit verbreitete Spiel nicht hauptsächlich in der Schweiz und in Amerika überlebt hätte, dann gäbe es die Schlaraffia heute nicht mehr.

Erst nach dem Ende des zweiten Weltkrieges bildeten sich wieder in Deutschland Schlaraffenvereine. In der DDR waren die Schlaraffen auch weiterhin verboten und so gründeten sich dort erst nach der Wiedervereinigung der beiden deutschen Staaten die Vereine wieder.

Das Spiel

Jedes Treffen der Schlaraffen, Sippung genannt, beginnt und endet mit dem sogenannten TamTam-Schlag. Das TamTam ist nichts anderes als ein überdimmensionierter Gong.

Durch dieses akustische Signal wird jedem Anwesenden deutlich zu verstehen gegeben: jetzt ist Spielzeit oder jetzt ist die Spielzeit zu Ende. Denn nur in der Spielzeit ist man in seiner Rolle und in dem geschützten Raum, den einem Schlaraffia auf Zeit gibt.

Alles, was hier und jetzt gesprochen oder getan wird, steht unter dem Schutz des Spiels - und bleibt auch da.

Das hört sich banal an, ist aber durchaus sehr sinnhaft.

Man stelle sich den Bürgermeister einer Stadt als Schlaraffen vor, der plötzlich in „seltsamem“ Gewand der Schlaraffen auftritt und sich in Versen versucht, singt und lacht, Unfug macht.

Alles in allem humorig und niveauvoll - aber übertragen auf das echte Leben eben nicht förderlich für die Karriere. Ein Bürgermeister hat immer auf seinen Ruf zu achten und darf keinen Spaß haben. Sagt man.

Nicht so in Schlaraffia. Das Treiben im Spiel ist geschützt, niemand lacht den anderen aus, niemand zieht über den anderen her - es herrscht Harmonie und Einklang. Das entspannt und führt zu seelischer Ausgeglichenheit. Und hier darf man das auch ausdrücklich!

In sozialen Medien konnte man vor einigen Tagen einen dazu passenden Spruch nachlesen, der eigentlich das Treiben der Schlaraffen auf den Punkt bringt:

„Komm lass uns wirklich anders sein, in dem wir uns gegenseitig gut tun, während die Welt damit beschäftigt ist, sich zu verletzen.“

Jeder, der Schlaraffia das erste mal besucht, entwickelt seine eigene Meinung dazu. Der erste Gedanke ist zumeist: „ein komischer Verein“. Der zweite Gedanke kommt erst mit dem Abstand von ein paar Tagen: „Schlaraffia tut mir gut.“

Die Ideale der Schlaraffia

Die Kunst

Kunst ist bekanntlich ein Begriff, der auf vielfältigste Art und Weise definiert und ausgelegt werden kann.

Kunst ist Kultur - und damit erweitert sich das Feld dessen, was in Schlaraffia hierunter verstanden wird, noch einmal erheblich.

Von Malerei - zum Beispiel in den kunstvoll gestalteten Gästebüchern der Schlaraffia, den Wappen, Titelurkunden und Bildern an den Wänden - bis hin zu Dichtung, Pantomime, Handpuppenspiel, Bauchrednerei oder Gesang und Musik: alles ist in Schlaraffia vertreten.

Das schöne daran: niemand muss sich in einem dieser Felder probieren - aber jeder darf. Ob er es kann oder nicht, spielt dabei erst einmal keine Rolle.

Es gibt nicht wenige Freunde in Schlaraffia, die auf diesem Weg den bisher als völlig absurd eingestuften Wunsch sich an etwas zu versuchen, einfach in die Tat umgesetzt haben. Männer, die plötzlich ihre Liebe zu einem Instrument einfach mal eben ausprobieren oder solche, die anfangen sich mit Versen auseinander zu setzen.

Wer das Spiel richtig spielt, der übernimmt auch irgendwann seine Rolle mehr, gestaltet sie aus. Und niemand nimmt ihm das übel, denn alle wollen sorglos ein paar heitere Stunden ver-bringen, gemeinsam lachen und fröhlich sein.

Doch so sehr auch der Humor mit Niveau im Vordergrund steht: Schlaraffia ist auch ein Ort der Bildung.

Jedes Treffen der Schlaraffen steht unter einem lange vorher bekannten Thema. Und jeder Schlaraffe darf dazu beitragen, was ihm dazu in den Sinn kommt.

Ob das nun ein Vortrag aus Büchern ist, musikalisch oder gestalterisch das Thema aufgearbeitet wurde oder ob man sich etwas Eigenes ausdenkt - man beschäftigt sich damit, liest nach, recherchiert oder wird kreativ.

Der Geist wird durch eigene Beiträge fit gehalten und man lernt unter Umständen aus Vorträgen anderer etwas dazu.

Schlaraffia ist eben ein Ort der Geselligkeit und Kultur.

Das Schöne daran ist, dass man kein Profi auf einem Fachgebiet sein muss. Es reicht, sich mit etwas zu beschäftigen. Den Rest erledigt die Toleranz und der spielerische Rahmen.

Da Beiträge in der Regel nur bis zu 3 Minuten umfassen, bleibt es kurzweilig unterhaltsam. Ein Jeder, der sich beteiligt, erhält die Anerkennung der Gemeinschaft durch drei kräftige Lulu (der schlaraffische Ausdruck von Zustimmung und Freude) sowie lobende Worte vom Thron und oft auch ein kleines Andenken: einen „Pin“, wie man heute sagen würde. In Schlaraffia heißen diese, meist aus Blech bestehenden, sehr schönen Anstecker „Ahnen“. Sie gibt es in tausend Variationen und Formen, die schön anzusehen sind.

Die Ideale der Schlaraffia

Die Freundschaft

Freundschaft - ein in der heutigen Zeit meist abgedroschener Begriff, dem nicht viel an Wert zugemessen wird. Zumindest nicht, wenn man sich in der Welt und im Alltag einmal umschaut.

Die Schlaraffia macht hier einen entscheidenden Unterschied zum echten Leben aus. In ihr wird die Freundschaft auf einem besonders hohen Niveau gepflegt und getragen.

Man begegnet einander mit Respekt und Anstand, toleriert den anderen und schließt die Streit-themen Politik, Religion und Beruf aus.

Die daraus entstehende Basis des Umgangs miteinander schafft eine Verbindung, die so wohl nicht noch einmal auf der Welt in einem Verein gefunden werden kann.

Die gemeinsamen Spielregeln und der Gebrauch von schlaraffischen Begriffen verbindet und schafft auch bei Menschen, die sich gerade erst begegnen sofort einen Vorschuss an Vertrauen. An anderer Stelle in diesem Heft tauchte der Begriff „Lulu“ bereits auf.

Lulu ist nicht nur der Ausdruck schlaraffischer Beifallsbekundung, sondern auch das Gruß-Wort der Schlaraffen.

Lulu - ein Wort, aber eines, das es in sich hat!

Lassen Sie uns das an einem kleinen Beispiel erklären: Sie sind geschäftlich in einer anderen Stadt, womöglich auf einem anderen Kontinent unterwegs. Statt abends alleine in der Lobbie des Hotels zu sitzen, entschließen Sie sich die am Ort befindlichen Schlaraffen zu besuchen. Niemand kennt Sie und auch Sie sind nie einem der Menschen je zuvor begegnet.

Sie betreten die Vereinsräume der Schlaraffen, die Burg, und sagen „Lulu“ zur Begrüßung. Ein Wort. Ein Entscheidendes.

Sofort sind Sie unter Freunden, werden herzlich empfangen und man ist so vertraut mit Ihnen, als wären Sie ein jahrelang bekanntes Gesicht.

Die gemeinsame Sprache Deutsch fördert die Situation natürlich immens. Egal, ob Sie in Thailand, in Nordamerika, Südafrika oder in Europa zu den Schlaraffen gehen, man versteht sich auf Anhieb.

Schlaraffen sind ausserdem sehr reisefreudige Gesellen. Da jeder Schlaraffe berechtigt ist, an jeder Veranstaltung der Schlaraffia auf der Welt ohne Anmeldung oder Ankündigung teilnehmen zu dürfen, sind gegenseitige Besuche quasi an der Tagesordnung.

Und es macht Spaß Freunde zu besuchen. So einheitlich die Regeln in Schlaraffia auch sind, so unterschiedlich wird das Spiel aber auch durch die schwammigen Regeln ausgestaltet.

Die freundschaftliche Bindung auch zu weiter entfernt wohnenden Schlaraffen wird durch die Besuche erheblich enger. Man lernt das Spiel und den Sinn mehr und mehr zu verstehen.

Die Ideale der Schlaraffia

Der Humor

Wie die Kunst ist auch der Humor ein Thema, dass man sehr vielschichtig betrachten kann.

Humor ist aber nicht gleichzusetzen mit Flachwitzen oder Stammtischblödeleien.

An dieser Stelle rufe man sich ins Gedächtnis zurück: Schlaraffen sind Menschen mit einem gewissen geistigen Grundniveau.

Humor kommt in verschiedenen Formen in der Schlaraffia zum Einsatz: in Beiträgen zum Thema, aber hauptsächlich auch in der Ausgestaltung des Gesamtspieles während der Treffen. Wortspielereien führen nicht selten zu humorvollen, doppeldeutigen Diskussionen. Wir nennen eine solche Situation, in der ein Wort gewollt das andere gibt, man sich gegenseitig auf die Schüppe nimmt:

„der güldene Ball fliegt."

Doch Achtung: Humor ist nur dann auch wirklich humorig, wenn man die Gefühle des Gegenüber nicht verletzt, sich gegenseitig trotz allen Spaßes ehrwürdig und tolerant begegnet. Hiebe unter die Gürtellinie sind daher tabu.

Solch ein Verhalten ist die Regel und der gegenseitige Respekt gebietet es, nicht zu albern zu werden.

Nun gibt es aber auch Situationen in der Schlaraffia, bei denen sich schon einmal jemand „auf den Schlips getreten" fühlt. In der Regel ist das nicht weiter schlimm, wenn man die Prinzipien einhält.

Aber es ist durchaus möglich andere (ungewollt) herauszufordern. Und „fordern" ist dann auch schon das richtige Wort für das, was dem folgt:

ein Duell.

Man stelle sich ein Duell zwischen zwei Kontrahenten in der Schlaraffia nun aber nicht blutig und mit Waffen wie im Mittelalter vor. Niemand wird verletzt, niemand wird „um die Ecke gebracht".

Schlaraffen sind friedfertige Menschen, die generell Zwistigkeiten mit Worten untereinander regeln. Und so werden auch Duelle eben schlaraffisch ausgetragen. Geforderter und Fordernder verabreden sich zum Wortgefecht bei einem der nächsten Treffen im Bund.

Dort hat jeder Beteiligte die Möglichkeit vor versammelten Mitgliedern, seinen „Hieb" mit Worten zu setzen, ohne dass ihm der andere dazwischen redet. Ein fairer Zweikampf.

Wer gewinnt, das wird nur in einer Form entschieden: der demokratischen Abstimmung der versammelten Anwesenden. Es gibt darüber hinaus nur den ersten und zweiten Sieger - keine Verlierer.

Und weil Schlaraffen Freunde sind, ist der Streit nach dem Duell und der Entscheidung über den Sieg auch beigelegt. Freundschaft mit Humor ist eben nicht zu übertreffen und durch keine Medizin aufzuwiegen.

Ein paar Informationen zum Uhu, den schlaraffischen Ständen - und nicht zuletzt zum Eintrittsalter in die Schlaraffia

Wer sich mit der Schlaraffia beschäftigt, der stößt unweigerlich sehr schnell auf den Uhu, das Wappentier des Vereins.

Der Grund dafür ist den Überlieferungen zufolge recht banal zu erklären: in der Gaststätte, in der sich Schlaraffen in Prag das erste mal trafen, hing ein ausgestopfter Uhu an der Wand. Da der Uhu gewissermaßen ein Sinnbild für Weisheit ist wurde er kurzerhand zur Symbolfigur erhoben. Das zwinkernde Auge des Uhus steht für den Schalk und Witz, den so mancher Schlaraffe im Wort führt.

Schlaraffen sind eine Art von Mensch, die man nicht anhand des Alters bestimmen kann, sondern eher am Intellekt festmachen muss: es spielt keine Rolle, ob man mit zwanzig oder mit achtzig sein Herz für Schlaraffia entdeckt. Wichtig ist die Selbsterkenntnis, was dieses einfache Spiel für das eigene Wohlbefinden tut und das es eben nicht nur Spiel ist, sondern auch die eigene Kreativität, den Geist und den gelasseneren Umgang mit anderen Menschen im Alltag positiv beeinflusst.

Mit Humor lässt sich die Welt doch wesentlich besser ertragen. Sorgen und Stress werden für ein paar Minuten beiseite geschoben und durch Glück ersetzt.

Diese Vorteile für sich erkennt in der Regel nur jemand, der eine gewisse geistige Reife hat.

Damit die bestehenden Unterschiede gesellschaftlicher Herkunft und Bildung auf ein einheitliches Niveau gehoben werden, gibt es einen festen Werdegang im Bund Schlaraffia:

Jeder Interessierte fängt als Pilger (Besucher) bei an. Ohne irgendwelche Verpflichtungen zu haben kann er bis zu drei mal an Veranstaltungen teilnehmen. Entscheidet er sich für eine weitere Teilnahme, dann wird er Prüfling. In dieser Zeit wird ihm, wie auch den anderen Vereinsmitgliedern Gelegenheit gegeben, sich miteinander vertraut zu machen; sich zu prüfen.

Nach positiver Prüfung erfolgt die Kugelung: die Mitglieder stimmen über eine Aufnahme ab. Im Erfolgsfall wird man Knappe und ist Schlaraffe.

Mit der Zeit lernt man das Spiel der Schlaraffen besser kennen und wird irgendwann zum Junker erhoben.

Die Knappen- und Junkerzeit verbingt man an der Junkertafel unter der Obhut des Junkermeisters. Er sorgt für die „gewissenhafte Erziehung“ des schlaraffischen Nachwuchses.

Immer mit einem großen Augenzwinkern natürlich. Schlaraffen lernen nicht, sie haben Spaß.

Mit dem feierlichen Ritterschlag erreicht man dann zu einem späteren Zeitpunkt die höchste Stufe der schlaraffischen Karriereleiter: den Stand des Ritters und einen eigenen, schlaraffischen, unverwechselbaren Namen.
Zum Beispiel Ritter

Einladung

Wir laden Sie herzlichst ein, einen Abend bei der Schlaraffia zu verbringen. So sehr wir uns auch bemüht haben, Ihnen die Grundwerte und einige Basisinformationen in diesem Heft näher zu bringen - es gelingt nicht, die wahren Werte für jedes einzelne Mitglied, den Sinn und Unsinn des Bundes in aller Gänze darzustellen.

Die Schlaraffia - ihr Wesen und humorvolles Treiben - muss man erlebt haben um beurteilen zu können: „das ist was für mich oder nicht."

In keinem Verein, in keinem Bund und an keiner anderen Stelle finden Sie genau das, was die Schlaraffia ausmacht und für Sie tun kann. Hier zählen nicht höhere Ziele wie soziales Engagement oder berufliche, gesellschaftliche Profilierung:

in Schlaraffia zählen einzig und alleine SIE.

Zeit ist ein Faktor, den Sie haben, den Ihnen niemand nehmen kann. Sie einzig und alleine bestimmen darüber, wie Sie sie nutzen. So mancher Freund ist erst in gesetzterem Alter auf uns aufmerksam und wurde Mitglied im Bund. Meistens mit der wehmütigen Erkenntnis: „hätte ich das schon viel früher gewusst …"

Mit einem herzlichen „Lulu", dem Grußwort der Schlaraffen, erwarten wir Sie in unseren Reihen und nehmen Sie mit Freude in den Kreis auf, erklären Ihnen mehr zum Spiel. Ob Sie schlußendlich dabei bleiben wollen, das bestimmen Sie ganz alleine. Beurteilen können Sie das aber erst nach einem Besuch bei uns.

- in arte voluptas -

in der Kunst liegt das Vergnügen

Kulturverein Schlaraffia Eisenach e.V.
info@schlaraffia-eisenach.de
www.schlaraffia-eisenach.de
Tel. 0152 29283797
© 2023 (a.U. 164) Volker Roeber (Rt Un-Bequem)