

## Mensch, ärgere dich nicht!

Die gelbe Figur des nicht nur bei Kindern beliebten Brettspiels „Mensch, ärgere dich nicht!“ wird mit der Hand eines kleinen Kindes (das so spielt, wie es ihm gerade im Moment einfällt, ohne zu überlegen, was zum potenziellen zukünftigen Sieg helfen könnte) an einen neuen Standort bewegt, wo sie aber nicht bleiben will und das ärgert sie, obwohl das Kind überhaupt keine Ahnung hat, dass auch die Plastikfiguren nachdenken können und eigene Wünsche haben. Genau so geht es der grünen Figur, „mit der ein Erwachsener zieht, der aber mit einer Strategie spielt und sich nach der aktuellen Lage der anderen Figuren richtet. Diese grüne Figur möchte aber auch einen anderen Weg gehen, aber weil sie nicht frei ist und von einer anderen Kraft „von oben“ geleitet wird, ist ihr Wunsch unerfüllbar. Nur die rote Figur ist zufrieden, weil es ihr egal ist, was mit ihr passiert und sie lässt mit sich gerne bewegen und warten, was als Nächstes kommt.

Es gäbe zwei „Handlungslinien“:

1. „die Welt über dem Brettspiel“, also eine Familie mit Kindern, die dieses Spiel spielen und sich dabei unterhalten und wegen dem schwankenden Verlauf des Spieles aufeinander böse sind.
2. „die Welt im Spiel“, also die kleinen Figuren, die immer in Bewegung sind und die diese Bewegung nicht beeinflussen können, was sie ärgert. Sie könnten eine eigene Sprache sprechen, die für den Menschen unverständlich wäre genauso wie die menschliche Sprache für die Figuren unverständlich ist. Ihre Gedankenwelten würden mit kurzen Zwischengesprächen dargestellt.

Es könnten dabei die Unterschiede zwischen den Wünschen (der Figuren) und der Taten (der Menschen) gezeigt werden, indem es sich in den gegensätzlichen Dialogen widerspiegeln könnte. Das Ende kann offen bleiben, mit einer Hoffnung der Figuren aber dabei sollte schon klar sein, dass es sich wirklich nicht verbessern kann.

Die Dialoge sollten zweideutig/ lustig/“mit einer Idee“ sein, damit es nicht langweilig ist aber damit sich immerhin eine Idee zum Nachdenken anbietet.