



# Sardinen unterm Bett

## VERSTECKSPIEL MIT EINER PRISE GRUSEL

Verstecken spielen – eine\*r zählt bis hundert, alle anderen rennen kichernd hinter Bäume und warten, bis sie, eine\*r nach der anderen, unter triumphalen Gelächter gefunden werden? Wem das lediglich ein müdes Lächeln abringen kann, mache sich einmal mit der Sardinenvariation vertraut.

■ von eva

Schon mal in einem großen, stockdustren Haus herum getappt, nachts, in absoluter Stille? Es könnte sich wie ein verlassenes Haus anfühlen, wenn du nicht wüsstest, dass irgendwo zehn Menschen an einer Wand stehen oder auf dem Boden liegen, stumm und bewegungslos, aneinandergereiht wie Sardinen, einfach darauf wartend, dass deine seit einer halben Stunde nervös tastende Hand plötzlich auf einen ihrer Körper stößt. Du bist der\*die letzte Verbleibende, alle Anderen nach und nach verschwunden, blind in der Dunkelheit. Trotzdem strengen sich die Augen vergeblich an – da bewegt sich doch ein Schatten! Der Duschvorhang? Ist da wer dahinter? „Hallo?“, deine eigene Stimme lässt dich zusammenzucken. Du schickst eine Silbe unechten, unsicheren Lachens hinterher, nur falls da tatsächlich jemand zuhört. **Die Vorstellung vom Duschvorhang, der beiseite gezogen wird und schemenhaft regungslose Körper offenbart, erinnert dich kalt an dumpfe Horrorfilme** Es ist nur ein Spiel. Also los. Du streckst suchend die Hand aus, greifst den glitschigen Plastikvorhang..

Lächerlich? Wer sich bei diesem Spiel nicht gruselt, werfe den ersten Stein! Es lohnt sich, nochmal den alten Verstecken-im-Dunklen-Klassiker auszupacken und zu perfektionieren. Das Haus muss komplett abgedunkelt werden, keine Kerze, kein Licht brennt mehr, keine digitale Uhr blinkt, es ist Nacht. So ein Haus – je größer und verwinkelter, desto besser – kann wahnsinnig dunkel werden. Diesmal ist es nicht nur eine Person, die sucht, sondern nur eine Person versteckt sich. Dafür kann sie sich mit einer Kerze oder Taschenlampe behelfen, die rechtzeitig ausgemacht wird. Das Versteck sollte groß genug für alle Suchenden sein, aber merke dir: In der totalen Finsternis ist jeder lange Flur, an dessen Ende du einfach still sitzt, ein ebenso gutes Versteck wie ein Unterhosenfach im Kleiderschrank. Nach einer vereinbarten Zeit legen die Suchenden los: tastend, krabbelnd, vorsichtig einen Fuß vor den anderen setzend durchkämmen sie das Haus, öffnen jeden Schrank, jeden Raum, streifen im Alleingang mit den Händen an den Wänden entlang. Die erste Person, die die\*den Versteckte\*n findet, lässt sich nichts anmerken sondern stellt, setzt, legt sich einfach direkt daneben und lässt kein Geräusch, keine Regung mehr von sich. Läuft sie Gefahr, andere Suchende damit auf sich und das Versteck aufmerksam zu machen, wird zunächst scheinbar weiter gesucht bis die Luft rein ist. Dann zurück zum Versteck und gemeinsam ausharren. So dezimieren sich die Suchenden allmählich, die Reihe an Versteckten wächst, **es wird immer gespenstischer angesichts der sich nach und nach ausdünnenden Schritte und Stimmen**. So ein Herumstreifen und Tasten kann eine gefühlte Ewigkeit dauern! So mancher langer, dunkler Flur wird bei der Suche aus Unbehagen bis zum Schluss ausgelassen. Mit der letzten Person, die die Versteckten schließlich ertastet, endet das Spiel.

Das Sardinenspiel eignet sich für Winterfahrten, für Sippenübernachtungen oder Seminafahrten in einem Haus, nicht jedoch für schwache Nerven. ■