

Méto – das Haus

5 Aus dem Kapitel 1

[...]

Nach dem Frühstück kommt Cäsar 1 und nimmt mich mit in das Blaue Zimmer. Er hat einen dünnen Bart; sein haarloser Kopf glänzt. Auf sein Hemd ist die Nummer 1 gestickt. Er bedeutet mir, ich solle mich auf eine der Bänke entlang den Wänden setzen. Dann verschwindet er hinter einer kleinen Tür. Ich
10 warte. Ich weiss nicht, wohin ich schauen soll. Diese leeren Wände kenne ich in- und auswendig. Schon oft habe ich hier auf eine Strafe gewartet. Doch seit einem Jahr war ich nicht mehr hier. Die Tür öffnet sich, und ein etwa 9-jähriger Junge kommt herein, gefolgt von Caesar 3 [...].

«Das ist Crassus, Méto. Du bist von jetzt an einen Monat lang für ihn verantwortlich und musst ihn mit den Regeln im Haus vertraut machen. Du bist dafür zuständig, dass er nicht die typischen Fehler
15 macht wie diejenigen, die es nicht besser wissen. [...] Dir muss klar sein: wenn er einen Fehler macht, wirst du dafür bestraft, und zwar von heute an einen Monat lang.»

«Ich verstehe.»

Ich hatte all das schon verstanden, bevor er überhaupt zu sprechen begonnen hatte. [...] Man überträgt mir zum ersten Mal eine Initiation. [...] Ich weiss, wie gefährlich so etwas ist, denn die Kinder sind
20 zwar von Anfang an gefügig, aber sie machen unweigerlich Fehler. Sie müssen ja so viele Regeln lernen! Am Anfang muss man sich immer sehr zusammenreissen. Der wichtigste Ratschlag lautet deshalb: Warten, immer warten. Warten, bevor man spricht, warten bevor man handelt. [...]

Wir sind die Ersten im Speisesaal, und Crassus bestaunt die auf den Tischen angerichteten
25 Köstlichkeiten. Regungslos und mit offenem Mund steht er da, fasziniert von den vielen verschiedenen Gerichten. [...]

Schon bald kommen die anderen Kinder. Das Getümmel legt sich, als alle sitzen. Cäsar 5 hebt die Gabel, um uns einen guten Appetit zu wünschen. Ich flüstere Crassus ins Ohr:

«Du musst bis 120 zählen, bevor du anfängst, und musst nach jedem Bissen fünfzig Sekunden warten.

30 Ansonsten kannst du essen, soviel du willst, solange das Mittagessen dauert. [...] Hör zu, die Kleinen zählen ganz leise...» [...] Ich selbst zähle schon lange nicht mehr, denn ich spüre jedes Mal ganz genau, in welchem Moment ich wieder zur Gabel greifen darf.

Crassus isst bis zur letzten Sekunde. Er hat 72 Bissen genommen – das Maximum. Ich merke, dass er
35 müde ist. Bestimmt liegt das am Stress, den das Essensritual anfangs auslöst. Ich habe vergessen, ihm zu sagen, dass es gefährlich ist, zu viel zu essen – vor allem wenn man vorher hungern musste, so wie er. [...]

«Ich schlage vor, dass wir einen kleinen Verdauungsspaziergang machen. Dein Bauch ist zu voll, so kannst du nicht spielen gehen.»

40 «Wo gehen wir hin?»

«Zum Leuchtturm. [...] Sag Bescheid, wenn es nicht geht. Hauptsache, es kommt nicht zur Katastrophe.»

[...] «Keine Sorge, Mëto, es geht mir schon besser. Können wir ein Fenster öffnen, damit ich ein bisschen frische Luft bekomme?»

45 «Ich habe hier im Haus noch nie ein offenes Fenster gesehen. Deshalb ist es auch immer so heiss. Wir gehen jetzt hoch auf den Turm. [...]»

[...] Nach einer Viertelstunde erreichen wir die Plattform und haben freie Sicht. Ich erkläre ihm die Umgebung:

«Unsere Insel sieht aus wie ein Seestern. Sie ist vulkanischen Ursprungs; der Berg in ihrer Mitte ist der
50 ehemalige Vulkan. Das Haus steht am Grund des Kraters. Die Berghänge des Vulkans sind sehr fruchtbar. Hier wachsen in der warmen Jahreszeit Obst, Gemüse und Getreide. Im Norden liegt ein Wald [...]»

Während ich ihm das alles erkläre, fällt mir auf, dass ich die Dinge, von denen ich spreche, noch nie gesehen habe. Ich habe alles im Unterricht gelernt.

55

Aus dem Kapitel 2

Wir gehen zum Krafttraining. Auf dem Programm steht ein Liegestütz-Wettbewerb. Wir stellen die Füsse auf eine Bank. Wie die Hühner auf der Stange, jeweils nach der am Vortag festgelegten Reihenfolge. Ich bin an zehnter Stelle. [...] Ein Cäsar gibt das Startsignal, und wir führen alle

60 nacheinander die Bewegung aus. Sie muss völlig kontrolliert sein. Das Kinn muss leicht den Boden berühren, und bevor man in die Ausgangsstellung zurückkehren darf, muss man die Position drei oder vier Sekunden halten. Am Anfang ist alles noch recht entspannt, weil man nur alle zwei Minuten drankommt. Aber je mehr Kinder aufgeben oder disqualifiziert werden, weil sie einen Fehler machen, umso höher wird das Tempo.

65 [...]

Heute habe ich Angelunterricht bei Herrn V.: *Wie man einen Delfin fängt und zubereitet*. Als ich neu war, habe ich gar nichts verstanden. Meer, Wellen, Gezeiten und Fische waren für mich nur Zeichnungen in Büchern. [...]

Eines Tages stellte ich die Frage:

70 «Wie kann man die Fische in dem farbigen Meerwasser sehen? Wenn ich den Löffel in die Suppe tauche, sehe ich ihn ja nicht mehr.»

«Das Meerwasser ist nicht wie Suppe, sondern durchsichtig und farblos. So steht es auch in euren Büchern.»

«Aber vom Leuchtturm aus habe ich gesehen, dass es grün ist.»

75 «Glaubt das, was in euren Büchern steht», beharrte Herr V. «Sie lügen nicht. Eure Eindrücke können trügerisch sein.

Ein anderer Schüler kam mir zur Hilfe:

«Aber ich habe auch gesehen, dass das Meer farbig ist.» [...]

«Darüber reden wir später.»

80 «Warum nicht jetzt?», beharrte ich. [...]

«Jetzt reicht's! [...] Méto, ich verbiete dir für den Rest der Woche, noch irgendwelche Fragen zu stellen.»

«Ja, Herr Lehrer.»

Natürlich sprach Herr V. nie wieder über dieses Thema. [...]

85

Ab 15:00 Uhr geht der Unterricht weiter. Dann machen die Kinder abwechselnd Brettspiele oder Mannschaftssport [...].

90

Die Brettspiele basieren alle auf Mensch-ärgere-dich-nicht: ein Brett mit vier Farben, ein Würfel und zwei farbige Spielsteine für jeden Spieler. Gespielt wird nach den Grundregeln, weil das am einfachsten ist. Das Würfelglück entscheidet, wer gewinnt. Bei der ersten Variante zieht eine Spielfigur in die eine und die andere in die Gegenrichtung. Ziel ist – wie beim klassischen Mensch-ärgere-dich-nicht –, so schnell wie möglich wieder das eigene Startfeld zu erreichen. [...]. Auch hier geht es darum, die drei Gegner völlig auszulöschen. [...]. Alle versuchen, ein «Sandwich des Todes» zu spielen. So nennen wir es, wenn zwei Figuren der gleichen Farbe eine gegnerische Figur von beiden Seiten blockieren. [...]. Man

95

kann in Teams oder einzeln spielen. Je nach Situation kann man sich auch mit einem Gegner verbünden, nach dem Motto: «Der Feind meines Feindes ist solange mein Freund, bis unser gemeinsamer Feind geschlagen ist.» [...].

100

Jeden Tag wird eine offizielle Rangfolge erstellt. An den Wochenenden treten die Sieger unter den Augen aller anderen gegeneinander an. Am Anfang war ich von diesen Spielen ganz begeistert, weil sie hohes Ansehen bringen. Doch als ich älter wurde, merkte ich, dass die Sieger nie aus meinem Freundeskreis stammten. Seit ein paar Monaten nehme ich aus Prinzip nicht mehr am Finale teil. [...]. Ich tue so, als schaute ich den anderen zu, aber in Wahrheit schweifen meine Gedanken ab. Einmal pro Woche kann ich für ein paar Minuten den Zwängen entfliehen. Aber das sollte ich für mich behalten, denn den Cäsaren würde es gar nicht gefallen.

105

An diesem Abend haben wir Älteren Sport in der Turnhalle.

Am Anfang der Stunde steht die langwierige Prozedur des Ankleidens, von uns «Verpanzerung» genannt. Zuerst ziehen wir einen elastischen Sportanzug an, auf den Metallringe genäht sind. An den Ringen befestigen wir mit Riemen Lederstücke, die in Form und Farbe den wichtigsten sichtbaren

- 110 Muskeln unseres Körpers gleichen. Jetzt sehen wir aus wie der Mann auf der Zeichnung im Anatomieraum. Masken aus Metall und Leder bedecken je die Hälfte unserer Gesichter. Auf unseren Augen sitzen durchsichtige Plastikkugeln, mit denen wir wie Fliegen aussehen.
- Jede Mannschaft besteht aus sechs Spielern. [...].
- Das Spiel heisst »Inch«. Ein Team muss eine Kugel aus Haaren und Stoff in eine 20 mal 20
- 115 Zentimeter grosse Öffnung an der Wand der gegnerischen Spielfeldhälfte werfen und zugleich die andere Mannschaft daran hindern, das Gleiche zu tun.
- Alles ist erlaubt: schubsen, werfen, den Gegner umstossen. Es gibt kein Aus. Jeder in der Mannschaft ist auf etwas spezialisiert. [...]. Eine Partie ist zu Ende, sobald die Kugel in eine der Öffnungen geworfen wurde.
- 120 Ach ja, ich hätte fast das Wichtigste vergessen: die Spieler bewegen sich nur auf allen Vieren und halten die Kugel nur mit den Zähnen fest. Es ist viel Gewalt im Spiel, und das Ganze ist sehr anstrengend. Wer gerade die Kugel hat, muss ständig den Kopf bewegen, damit kein Gegner hineinbeissen und sie ihm entreissen kann.
- [...]. Das Spiel beginnt. Die »Appius«-Variante ist spektakulär. Claudius, der für uns die gegnerischen
- 125 Linien durchbrechen soll, beisst in die Kugel. Vier von uns greifen ihn und schleudern ihn mit aller Kraft Richtung Gegner. Er spreizt Arme und Beine, um so viele Gegner wie möglich bei seinem Sturz mit sich zu reissen. Dann erfüllt jeder von uns wieder die vorgesehene Rolle. Ich nutze Claudius' Angriff, stosse hinter die gegnerischen Linien vor und weiche im Zickzack den Schlägen aus. Das Hin- und Herrobben erschöpft mich. Gleichzeitig ist es in diesem Spiel meine einzige Chance, denn die
- 130 Gegenangriffe sind oft tödlich. [...]. Immer noch hat Claudius die Kugel im Mund. Er schüttelt den Kopf hin und her; versprüht Speichel und Schweiss. Jetzt hat er mich gesehen. Sein Wurf ist zielsicher. Die feuchte Kugel knallt mir mitten ins Gesicht. Ich werfe mich auf sie, beisse zu, richte mich auf und schleudere die Kugel instinktiv in Richtung Tor in der Wand. Doch ein Putzer wirft sich auf mich und drückt mich zu Boden. Ein kurzer Pfiff zeigt an, dass das Spiel zu Ende ist. Ich habe getroffen; wir
- 135 haben gewonnen. [...]. Alle sind froh. Heute wurde niemand verletzt. Wir gratulieren einander. [...]. Wir lieben dieses Spiel, gerade weil es so gewalttätig ist.

Als ich zum ersten Mal anderen Jungen dabei zusah, erinnerte es mich an ein Bild, das ich in einem Buch über wilde Tiere gesehen hatte. Es zeigte zwei Wildschweine, die um ein Stück Aas kämpften.

140 Aus dem Kapitel 4

[...]. Ich weiss jetzt, dass es unter uns Kindern einige gibt, die Cäsars «Ohren» sind. Ich habe also täglich mit Spitzeln zu tun, manche sind vielleicht meine Freunde. [...].

145 Aus dem Kapitel 5

Ich schäme mich ein bisschen, weil ich schon seit drei Wochen meine eigenen Freunde ausspioniere. Seit drei Wochen folge ich ihnen fast überall hin.

Keiner von ihnen ist auch nur kurz verschwunden, um Cäsar zu berichten. Ich bin immer als Letzter eingeschlafen. So bin ich sicher, dass ich mich auf sie verlassen kann. Aber vor den andern müssen wir uns in Acht nehmen.

[...]. Beim Aufstehen bemerke ich einen kleinen Stab, der unter mein Kopfkissen geschoben wurde.

Instinktiv lasse ich ihn in die Tasche meines Schlafanzugs gleiten. Es ist kein Stab, hat aber eine ähnliche Form. Es ist biegsamer, vielleicht ein dünner Streifen Pappe. Beim Umziehen stecke ich ihn in die Hosentasche. [...].

155 Seit einer Viertelstunde sitze ich im Unterricht und lerne etwas über die Nährwerte der Kartoffel.

Ich hole das Taschentuch heraus, das ich um die Papierrolle gewickelt habe. Vorsichtig lege ich die Nachricht auf mein Heft und schnäuze mir die Nase. [...].

Während ich mit der rechten Hand schreibe, drehe ich mit der linken den Zettel um. Er misst ungefähr acht mal ein Zentimeter. Mit grauer Tinte sind in winzigen Buchstaben zwei Zeilen darauf geschrieben:

160 *Während man noch im Haus ist, kann man leichter handeln als danach. Vertraue niemandem, weder tagsüber noch nachts. Wenn du unserem Vorbild folgen willst, wickle ein Haar um den ersten Knopf deines Hemdes. Iss diese Nachricht auf.*

