

Im Tempel der süßen Verlockungen

Mit der Göttin Isis zur richtigen Ernährung: Eine Spielidee gegen Übergewicht und Fettsucht / Von Joachim Müller-Jung

FRANKFURT, 17. Dezember. Adonis und die schöne Helena sucht man auf dem Spielfeld vergebens. Es ist fast ein Wunder, daß ein verschlagener Werbetexter, wie es Raimund Wybranietz gewiß ist, nicht diese beiden Urbilder der Schönheit rekrutierte. Aber in der Verkörperung des Ideals durch die Göttin Isis steckt vielleicht auch jenes Stück Verschlagenheit, die dieses zauberhafte Spektakel und seinen Autor ausmacht. „Isis' Süsse Sünde“ lautet der schöne Titel seines Brettspiels. Kein Spiel wie jedes andere. Keines, das die vergnüglichen Seiten des Lebens, Abenteuer und Spaß, thematisiert, sondern eines, das gewissermaßen aus einer gesellschaftlichen Not geboren und zugleich Teil einer gesundheitspolitischen Hoffnung ist. Es handelt sich um ein Ernährungsspiel, um ein spannendes und zugleich lehrreiches Würfel-, Sammel- und Legespiel rund um die richtige, ausgewogene Ernährung.

Ein vergnügliches Spiel? Wie kann etwas Vergnügen bereiten, das zumal in der jüngsten Vergangenheit nur für öffentlichen Verdruß gesorgt hat. Wir erleben, daß Ärzte und Fachgesellschaften ob der „grassierenden Fettsucht“ immer öfter den Zeigefinger heben, wir hören von Hiobsbotschaften und niederschmetternden Statistiken über bewegungsarme, diabetesbedrohte Kinder, und wir haben zuletzt, Mitte des Jahres, den ersten großen politischen Genschlag mit einer Ernährungskampagne durch Verbraucherministerin Renate Künast registriert. Dreieinhalb Millionen Kinder allein in Deutschland sollen übergewichtig sein. Nächstes Jahr schon, so prophezeit Künast, könnten Fettleibigkeit und Bewegungsmangel in Amerika Rauchen als Todesursache Nummer eins ablösen. Zuletzt schreckten immer neue medizinische Studien auf, wie jene in der renommierten Zeitschrift „Lancet“ veröffentlich-

te Untersuchung neuseeländischer Forscher, wonach es einen klaren Trend zur Fettleibigkeit bei jenen Kindern und Jugendlichen gibt, die zwei oder mehr Stunden am Tag vor dem Fernseher sitzen.

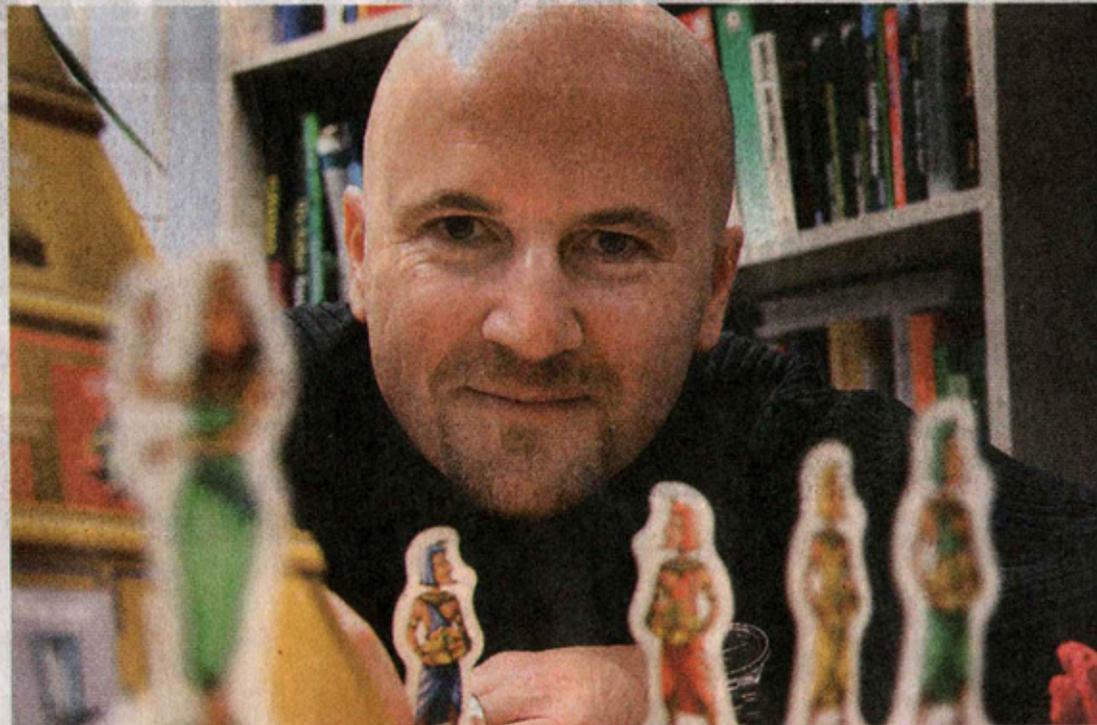
Das alles sind keine Erkenntnisse, die zu vergnüglichen Schlußfolgerungen Anlaß geben. Sie schreien eher nach erzieherischer Strenge und Restriktion. Doch warum nicht den anderen Weg gehen, dachte sich Werbefachmann Wybranietz vor vier Jahren, als zwar die öffentliche Hysterie noch nicht so groß, aber der Schlankheitsmarkt schon heftig in Bewegung war. Der Achtunddreißigjährige arbeitete damals für ein Pharmaunternehmen, das Schlankheitsspielen im Programm hatte. Damals war er auf die Idee gekommen, diese „Geschäftsidee“

nicht nur mit Werbesprüchen, sondern auch pädagogisch mit Leben zu füllen. Wybranietz experimentierte als Spieleautor – nebenberuflich. „Eigentlich bin ich kein leidenschaftlicher Spieler“, sagt er heute, aber die Idee, aus der Ernährungsmisere etwas zu machen, habe ihn von da an nicht mehr losgelassen.

Er tüftelte, bastelte, probierte – und ließ seine Freunde probieren. So entwickelte sich in seiner kleinen privaten Spielwerkstatt in Weinheim ein Brettspiel, das bald die ausgebufftesten Spieleexperten zu verblüffen wußte. Einen Verlag, der seine Idee verwirklichen und vermarkten wollte, fand er zwar nicht. Aber auf dem diesjährigen Gipfel der Spielekreativen in Göttingen wurde das Ernährungsspiel in die Endrun-

de des Förderpreises „Spiel des Jahres“ gehievt. Seitdem hat Wybranietz einige Freunde um sich geschart, einen eigenen kleinen Verlag gegründet und die Produktion selbst in die Hand genommen.

Ausgangspunkt von „Isis' Süsse Sünde“ ist die Ernährungspyramide – jene von der Deutschen Gesellschaft für Ernährung herausgegebene Versinnbildlichung einer ausgewogenen und nach dem Stand des Wissens gesunden Ernährung. Diese Pyramide hat Wybranietz auf seine Spielidee gebracht, den historischen Ort der Handlung sozusagen. Es ist das Reich der altägyptischen Pharaonen und Götter. In diesem Imperium, das von der Göttin des Thrones und der mythischen Mutter des Pharaos – Isis – und ihren Dienern als Spielfiguren repräsentiert wird, gehört es zum guten Lebensstil, ein reiches Angebot von Speisen unterschiedlichster Art zu nutzen. Die Aufgabe der Diener ist es, diese Speisen in der Tempelanlage zu beschaffen. Mit etwas Glück landen sie in den richtigen Speisekammern. Und so gelingt es hoffentlich nicht nur Isis, die richtige Kalorienmenge aufzunehmen, sondern es wird auch die magische Ernährungspyramide jedes Mitspielers mit den richtigen Lebensmittelkarten aufgefüllt. Doch wie im richtigen Leben lauern auf den verschlungenen Wegen zur ausgewogenen Ernährung jede Menge Verlockungen und Gefahren: „Ereigniskarten“ sorgen für einen kalorienreichen Urlaub, wer zu viele Kalorien gesammelt hat, muß mit „Sportkarten“ für Ausgleich sorgen. Spielerisch wird man so eingeführt in die eigentliche Währung der Schönheitsindustrie. Man hortet Kilojoule und Kalorien und stößt sie ab, wenn es zuviel wird. Kluges Rechnen ist also gefragt. Ähnlich wie bei Monopoly. Wenn aber Monopoly die Kinderstube der Marktwirtschaft ist, dann könnten die Pyramiden zur Volksschule der Gesundheitspolitik werden.



Raimund Wybranietz und seine gertenschlanken Spielfiguren

Foto Claus Setzer