

**Mensch ärgere dich nicht.**

**Das Spiel, das Leben und ein Gott, der mitspielt**

Spätaufsteher, Markus, 8. Feb 2026, 11.45 Uhr

Glocken

**Mensch ärgere dich nicht –**

**Oder: Wie das Leben einem so mitspielt ...**

Musik

**Mensch ärgere dich nicht**

**Spiele des Lebens im Wandel**

Lied

**Gott würfelt nicht, aber er spielt mit – doch wie?**

Lied

Gib mir die Kugel!

Musik

Vaterunser

Abkündigungen

Musik



## **Mensch ärgere dich nicht –**

### **Oder: Wie das Leben einem so mitspielt ...**

Es ist ein altes Spiel – und dann wird es wiederentdeckt. Enkel kommen in die Spielphase, fragen Oma und Opa, was das für ein Spiel ist. Lernen die Regeln schnell und spielen es mit Freude und manchmal unter Tränen, dass die Figuren durch die Luft fliegen. Mensch-ärgere-dich-nicht.

Das Spiel lädt ein zum Spielen: leichte Regeln, keine Strategie, viel Zufall, Idee, was man machen könnte – und dann gibt der Würfel die falsche Augenzahl – und schon kommt von hinten jemand, der einen rausschmeißt. Da können schon die Kleinen mitspielen und die Großen. Und lernen können beide: dass es Pläne gibt und wie durchkreuzt werden. Am Ende gewinnt einer und alle.

Mensch ärgere Dich nicht – diesem Spiel und seiner Faszination wollen wir heute nachgehen und sehen wie es sich wandelt. In einem zweiten Gedankenschritt fragen wir: ob oder wie Gott mitspielt. Und am Ende etwas Neues, das eigentlich sehr alt ist – der Schluss trägt den Titel „Gib mir die Kugel!“ Was sich dahinter verbirgt, wird nicht verraten. Nur so viel: es ist eine Premiere in dieser Kirche, vielleicht zum ersten Mal in einer Kirche in Bayern.

Wenn es um Spiel geht, da muss die Königin der Spiele mit dabei sein – die Musik. Und die Königin unter den Instrumenten, das ist die Orgel. Um sie zu spielen braucht es viel Übung, man muss die Regeln kennen, der Musik wie des Instruments. Und man muss sie anzuwenden wissen – die Regeln in aller Freiheit. Das ist die Königskunst der Musik. Die Improvisation. Und mit einer solchen beginnen wir.

## **Mensch ärgere dich nicht**

### **Spiele des Lebens im Wandel**

Erfunden vor über 100 Jahren, genauer gesagt im Jahr 1907 und dies eher aus Verlegenheit. Da gab es einen Mann namens Josef Friedrich Schmidt, der lebte in München Giesing und konnte sich nur eine winzige Wohnung leisten. Allerdings hatte er drei lebhaftes Söhne – und die müssen auf dem engen Raum dringend beschäftigt werden. Also wird Schmidt kreativ. Auf eine alte Hutschachtel zeichnet er ein Spielfeld in Kreuzform, dazu überlegt er sich Regeln. Vermutlich ahnt er damals schon, dass es ein Spiel der Emotionen werden würde. Denn er gibt seinem Spiel den Namen „Mensch ärgere dich nicht“. Und schnell stellt sich heraus: Es ist schwer möglich, das Spiel zu spielen, ohne dass sich jemand dabei ärgert.

Die ersten Exemplare sind nur für seine Familie und Freunde gedacht. Doch dann beginnt 1914 der Erste Weltkrieg – und hilft dabei, das Spiel weltberühmt zu machen. Schmidt ist Patriot und schickt 3000 in seiner Werkstatt produzierte Spiel als Spende an die deutschen Lazarette. Er will den verwundeten Frontsoldaten eine Freude bereiten – und das gelingt ihm. Nach Kriegsende machen die Soldaten das Spiel bekannt<sup>1</sup>.

Warum, so ist die Frage, warum wurde das Spiel gerade im Krieg so wichtig und bekannt? Die erste Vermutung: Es ist ein Spiel mit Gewinnern und Verlierern, man kann herausgeworfen werden oder einen anderen hinausschmeißen – also eigentlich ein Kampfspiel. Dann aber wäre doch ein anderes Spiel besser gewesen, eines, das noch näher am Kampf und Krieg ist, etwa Schach. Das ist doch das wahre Kampfspiel: Königen, Damen und Bauern, mit Strategien. Aber genau dieses Spiel ist es nicht oder nicht mehr. Denn der 1. Weltkrieg kennt keine Könige und Damen, sondern nur Bauern, alle gleich. Und es gibt keine Strategien, die man sich im Hinterkopf überlegt und dann in Ruhe umsetzt. Der 1. Weltkrieg ist ein Schlachten, das nicht berechenbar ist. Panzer und Giftgas machen die

Strategie kaputt. Es regiert auf den Schlachtfeldern der Kampf ums Überleben, Überleben wird Zufall und Glück, wenn man es gerade so schafft, ins Loch zu kommen. Das Durchkommen ist nicht berechenbar.

Das gilt auch für die Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg. Da wurde Mensch-ärgere-dich-nicht zum festen Bestandteil des deutschen Wohnzimmers. Und das mit Grund: es gab wenig Raum und wenig Spielressourcen, man konnte generationenübergreifend spielen, weil alle im Raum waren, es war kein Vorwissen nötig, das ist das eine. Das andere ist das Lebensgefühl: Menschen haben Kontrollverlust erlebt, Rausgeworfenwerden so kurz vor dem Ziel ist Alltagserfahrung. Das Spiel vermittelt beides: es kennt Kontrollverlust und vermittelt zugleich Illusion der Kontrolle – und gleicht beides miteinander aus.

Jenseits der Schlachtfelder und nach dem Krieg blieb das Spiel und wurde wieder zum Kinderspiel. Oder wie Christian Gürtler, der hier an der FAU arbeitete: Bei „Mensch ärgere dich nicht“ sind die Regeln so einfach, dass auch kleine Kinder sie begreifen können. Und es ist ein gutes Einstiegsspiel, um Regeln zu lernen und einzuhalten – das ist das eine. Das andere ist: ein gutes Spiel, um die eigenen Gefühle zu regulieren. Das Spiel läuft nicht, wie geplant – und das freut und ärgert. Und dieser Ärger wird Teil des Spiels. Und so lernen schon die Kleinen, wie es zugeht im Leben und wie sie damit umgehen können. (Vgl Endnote 1)

Das Spiel ist auch heute noch ein Klassiker – auch wenn es mittlerweile andere Spiele gibt und wenn sich etwas Wesentliches verändert hat: Spiel und Leben überlappen sich immer mehr. Es gibt so etwas wie eine Gamification der Welt <sup>ii</sup>. Dazu gehören etwa Spielformen im Lernen – man lernt spielerisch. Aber noch mehr: Spiele bilden das Leben ab und machen es spielbar. Was bestimmt unser Leben? Nun ja: Wirtschaft, Finanzen und Ökonomie. Dazu wurde ein Spiel erfunden und weltberühmt: Monopoly. Da kann man lernen, wie es zugeht im wahren Leben: kaufen und verkaufen, investieren und Pleite gehen, ein Schnäppchen machen, Risiken eingehen und notfalls im Gefängnis landen. Gewinnen heißt hier: Gewinn machen. Mit Lotto wird das Monopoly dann Realität. Oder eine andere beliebte Spielform, die Shootingspiele per Video, Töten im virtuellen Raum. Nun kann man sagen: alles halb so wild, hier werden nur Aggressionen abgebaut. Aber umgekehrt gilt auch: Militäreinsätze werden auch über Videospiele eingeübt – und der Krieg, das Töten wird unreal: am Computer wird eine Drohne gestartet und der Tod ist dann irgendwo da draußen. Und ein Letztes, etwas, was ich eher durch Zufall bei der Vorbereitung zu diesem Spätaufsteher entdeckt habe, prediction markets, Vorhersage-Märkte. Das sind Internetplattformen, in denen nicht einfach wie in der Börse hier Aktien gekauft und dort verkauft werden. Hier geht es um Vorhersagen, um Wetten: 10 zu 1, dass Trump Grönland militärisch besetzt – dann wird gesetzt. Kollabiert das Klima in 10 Jahren? Wer wirft die erste Atombombe? Und wer sagt, ob das, was mit viel Geld vorhergesagt, dann nicht doch auch vorherbestimmt wird – bis es heißt: Game over!

Wenn man so etwas liest, dann könnte einen Wut überkommen. Man ist ausgeliefert fremden Mächten, die einen zur Spielfigur machen. Zufall, ob man überlebt oder nicht. Oder alles nur Fake, nur Fiktion, nur Spiel? Vielleicht ist dies aber der Grund, warum gerade heute das Spiel „Mensch-ärgere-Dich-nicht“ wieder so beliebt ist. So viel ist unberechenbar geworden, ärgere dich nicht, spiele Mensch-ärgere-dich-nicht. Damit wir vor Wut nicht platzen oder wie Jesus sagt: damit die Sonne nicht untergeht über deinem Zorn. Und: man spielt es gemeinsam. Der Zufall wird demokratisiert.

### **Gott würfelt nicht, aber er spielt mit – doch wie?**

Lassen wir die wirre Welt hinter uns und wenden uns dem Himmel und dem lieben Gott. Denn das ist sicher: Gott würfelt nicht, so der Ausnahmedenker Albert Einstein. Gott spielt nicht – und deswegen: auf Gott ist Verlass, seine Ordnungen sind sicher und geben Geborgenheit. Auch wenn wir denken: alles Zufall, im Heilsplan Gottes ist alles aufgehoben.

Ja, und doch nicht so ganz. Immerhin gibt es, wenn auch wenige Hinweise, dass Gott das Spielen kennt und selber spielt. Ein schönes Beispiel dafür ist dieses Wort aus dem Buch der Sprüche aus dem Alten Testament:

*Als er die Himmel bereitete, war ich da, als er den Kreis zog über der Tiefe, als er die Wolken droben mächtig machte, als er stark machte die Quellen der Tiefe, als er dem Meer seine Grenze setzte und den Wassern, dass sie nicht überschreiten seinen Befehl; als er die Grundfesten der Erde legte, da war ich beständig bei ihm; ich war seine Lust täglich und spielte vor ihm allezeit; ich spielte auf seinem Erdkreis und hatte meine Lust an den Menschenkindern. (Buch der Sprüche 8)*

Zunächst ist es Zuversicht im Chaos. Es gibt ein Meer, in dem man versinken kann, ein Gewimmel des Lebens, in dem man verlorengelassen werden kann, eine Weite des Himmels, in der man verloren ist. Und dann die Zusage: All das gibt es, aber Gott hat all dem eine Ordnung gegeben, Gott hat Himmel und Erde, den Lauf der Gestirne und des eigenen Lebens geschaffen und er garantiert die Ordnung. Verlasst Euch darauf. Die Weisheit, der Glaube, die Lebensklugheit sagt dies aus der Erfahrung der Welt und im Blick auf deren Ursprung – irgendwo weit draußen und zugleich Ziel. Und dann sagt die Weisheit noch etwas anderes: dass sie vor Gott und mit den Menschen spielt.

Das klingt seltsam. Gott erkennen und die Welt sehen, wie sie wirklich ist, das ist kein Akt des Berechnens und Planens. Die Ordnung der Welt, das ist kein Masterplan, den man durch Nachdenken herausbringen kann, auch nicht durch Superrechner und KI. Sondern durch Spiel. Spiel, was ist das? Es ist ein Schweben, ist die Entdeckung von Möglichkeiten, von Überraschendem. Spiel ist Freiheit, Freiheit von den Notwendigkeiten des Lebens, den Ordnungen des Lebens, auch von den Gesetzen der Welt. All das gibt es, aber das ist eben nicht alles. Das Leben darin zu entdecken, das ist das Spiel der Freiheit.

Ungefährlich ist das nicht. In aller Freiheit lauert auch immer ein Scheitern. Bei Gott auch. Und deswegen noch ein zweites Wort zum Spiel des lieben Gottes, aus Psalm 104.

*Wie zahlreich sind deine Werke, HERR, sie alle hast du mit Weisheit gemacht, die Erde ist voll von deinen Geschöpfen. Da ist das Meer, so groß und weit, darin ein Gewimmel, nicht zu zählen: kleine und große Tiere. Dort ziehen die Schiffe dahin, der Leviatan, den du geformt, um mit ihm zu spielen. (Psalm 104)*

Hier kommt sie wieder vor, die Werke Gottes und seine Ordnung und die Weisheit, die das alles erkennen lässt. Sie sieht aber auch die Gefahr, den Absturz: das wunderbare Meer und darin die Möglichkeit, abzusaufen, die Fische und die Schiffe, die ihre Bahnen ziehen und den Teufel, der die Bahnen durchkreuzt. Und nun heißt es mutig: Gott hat ihn gemacht, um mit ihm zu spielen. War wohl keine so gute Idee des lieben Gottes, den Teufel als Spielfigur ins Spiel des Lebens zu rufen. Oder ist es eher umgekehrt: im Spiel des Lebens geht es immer um Leben und Tod – und der Tod, das Sterben und Scheitern, das ist letztlich eingefangen in Gottes Ordnung, eingefangen in Gottes Plan von diesem zum ewigen Leben.

Und das gehört zum Leben, das Spiel. Nur im Spiel kommt der Mensch zu sich selber, sagen manche Philosophen. Nur so entdeckt er andere Welten: die Phantasie, die Kunst, die Religion und Gott.

Das Spiel eröffnet Freiheit, aber zur Freiheit gehört auch das Risiko, zur Ordnung der Zufall – das, was einem so zufällt im Leben, was einen gefällt und was einen umfallen lässt. Und da, da beginnt die Weisheit: in den Zufällen zu erkennen, was gemeint ist, wie es weitergehen soll, es gehört das Lachen dazu über Geschenke des Lebens und das Weinen über harte Schicksalsschläge. Der Zufall lässt die Welt erkennen, Dich selber, Deinen Weg, auch den zu Gott. Oder etwas philosophischer: Es gibt die Notwendigkeit des Zufalls, der erkennen lässt, was wirklich notwendig ist <sup>iii</sup>.

**Gib mir die Kugel!**

Zu den beliebtesten Spielen gehören jene mit Ball, Ballspiele – und ein besonders schönes ist das Jonglieren – die Bälle in der Luft zu halten, dass sie fliegen. So leicht sollte das Leben sein.

Aber so leicht ist es nicht immer: Es gibt ein Sinnbild fürs Leben, in dem ein Ball zu einem Riesenrund geworden ist und der Mensch dieses Monster auch noch den Berg hochrollen muss. Und wenn er oben ist, dann fehlt die Kraft, den Monsterball oben zu halten, er rollt zurück, der Mensch hinterher und muss von vorne beginnen. Das ist der Mythos von Sisyphos, und so kommt einem manchmal auch das Leben vor.

Jetzt stelle ich Ihnen noch ein drittes Ballspiel vor – und auch das hat mit unserem Leben zu tun. Es ist das „Spiel der Welt“ und erfunden hat es ein mittelalterlicher Theologe Nikolaus von Kues. Er lebte von Anfang bis Mitte des 15. Jahrhunderts, also ein paar Jahrzehnte vor Luther. Und es war ein besonderer Kirchenmann, nämlich so streitbar wie vorsichtig. Vorsichtig, was die Erkenntnis Gottes angeht. Können wir Gott erkennen, mit der Vernunft oder durch den Glauben oder durch das Lesen der Heiligen Schriften oder durch einen super-untadeligen Lebenswandel? Ja und nein – ja, weil das der Weg ist, der zu Gott führt – und nein: ganz erkennen, wissen, wer Gott ist und damit die Welt und wer ich selber bin, dieses letzte Wissen ist den Menschen verborgen. Er schrieb ein Buch dazu: *Docta ignorantia*, gelehrtes Unwissen – ein Wissen, das die Grenzen der Erkenntnis und damit des eigenen Lebens mitbedenkt. Aber genau das ist die Weise, wie man Gott erkennt: indem man im Wissen um alle Vorläufigkeiten ihn weiter sucht. Auf diesem Weg kommt Gott einem entgegen.

Und dazu hat er ein Spiel erfunden, das Spiel der Welt. Der Spielplan ist einfach, eine Kugel und eine Unterlage, auf denen konzentrische Kreise sind oder eine Spirale. Links sehen Sie eines der Originalbodenbilder, rechts eine, die ich gemalt habe – weniger schön, aber nur eins solche konnte ich hier in die Kirche bringen. Es gilt nun, die Kugel so zu werfen, dass sie möglichst nahe an die Mitte kommt. Das Problem ist nur: die Kugel ist keine ganze Kugel, sondern sie hat eine Delle. Blöd, könnte man sagen, so ist der Mensch, würde Nikolaus antworten. Wir sind eben keine runde Kugel. Eine ganz runde Kugel, das ist das Zeichen für Gott, die vollkommene Form und überall gleich. Wir Menschen sind das aber eben nicht. Wir haben unsere Dellen, Kratzer, Absplitterungen und jeder ist aus einem anderen Holz geschnitzt. Und nun zum Spiel: Du wirst Deine Kugel über die Kreise, um möglichst ins Zentrum zu kommen. Das Ergebnis: es läuft nicht rund, es geht nicht gerade vorwärts, was wackelt und dreht ab. Man ärgert sich, man lacht, und versucht es noch einmal. Und wieder ähnlich, ein anderer Plan zu werfen, eine andere Handbewegung, ein anderer Lauf, aber eben auch wieder anders als gewünscht und geplant. Damit, so Nikolaus, lässt sich einiges über das Leben lernen: eigentlich denkt der Mensch, er hat sein Leben im Griff, in der Hand die Kugel, die den eigenen Lebensweg eröffnet. Hier bin ich jetzt, dort will ich hin – den Beruf will ich, diesen Mann habe ich mir erhofft und nächstes Jahr zum Urlaub nach Italien. Dann der Wurf – manches klappt, manches weniger, es gibt Abweichungen, Umwege. Manchmal bin ich näher am Ziel, manchmal ziemlich weit weg. Also lass es mich nochmals versuchen, ich bin doch jetzt erfahrener, und nochmals. Es war nicht schlecht, aber auch nicht perfekt. Und immer lernt man dazu, sieht Neues, lernt neue Leute kennen, entdeckt ganz andere Wege.

So ist das auch mit Gott. Er ist das Ziel der Lebensreise. Aber solange wir leben: direkt antreffen werden wir Gott nicht in unserem Leben. Mal näher, in wunderbaren Augenblicken, mal unendlich weit weg, dass man verzweifeln möchte. Aber Du hast es in der Hand, nicht Dein Leben, aber den nächsten Wurf. Und in diesem Spiel, sagt Nikolaus, da steckt Gott selber mit drin: er ist es, der in der Mitte ist und somit eine Ausrichtung, eine Orientierung schafft. Er ist es, der dir die Kugel in die Hand gibt, damit Du sie wirfst – und er ist genau da, wo die Kugel landet.

Dass die Kirchenoberen nicht unbedingt einverstanden waren, liegt auf der Hand. Das Leben von Geburt bis zum Tod, vom irdischen zum ewigen Leben, das ist schwierig, aber Kirche ist der Begleiter,

weil sie den Masterplan Gottes kennt. Deswegen gibt es Ordnungen – die heißen: arbeiten und beten – und der Hinweis, dass der Mensch ordentlich sein soll. Heilige Spiele gibt es, von der Antike bis zur Reformation, aber nur in klar begrenzten Bezirken und Prozessionen – maximal als Schauspiel, wie der Gottesdienst, der auch genau geregelt ist durch die Liturgie. Aber selbst hier haben die Reformatoren gewarnt, etwa der Zürcher Reformator Zwingli: „Dass man Gott auf dem Schauplatz spiele, ist eine Verachtung seines göttlichen Wortes.“ (1523) Und hat damit auch gleich Kritik am Theater in die protestantische Kultur eingeführt. Spiel hat etwas zu tun mit Freiheit – und die muss begrenzt werden.

Aber wir spielen heute. Nimm die Kugel in die Hand und wirf – dann kannst Du nachdenken: was habe ich letzte Woche gewollt, wie ist es gelaufen und wo bin ich herausgekommen. Und das, das ist dann mein Lebenslauf, mein Lebensweg. Ich habe vier Kugeln und einen paar Kreise auf dem Boden.

Zum Schluss. Es ist ein Bild, das unsere Tochter Katharina malte, so vor 35 Jahren. Sie hatte davon gehört, dass Gott über der Welt thront und Sonne, Mond und Sterne geschaffen hat. Und daraus ein Bild gemacht mit dem Kommentar: Das ist der liebe Gott, der balanciert auf einer großen Kugel und jongliert mit Sonne, Mond und Sterne, dass sie nicht vom Himmel fallen.



---

<sup>i</sup> Das Spiel der großen Emotionen wird 110: Wie Mensch-ärgere-Dich-nicht so berühmt wurde. <https://www.merkur.de/bayern/mensch-aergere-dich-nicht-wird-110-wie-der-amberger-josef-friedrich-schmidt-das-spiel-beruehmt-machte-93007471.html>.

<sup>ii</sup> Yana Lyapova, Tobias Unterhuber (Hg), Spielgeschichte(n). Games und Game Studies in medienkulturgeschichtlicher Perspektive, Bielefeld 2026.

<sup>iii</sup> Johan Huizinga (Autor), Andreas Flitner (Hrsg.): *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* („Homo ludens“, 1939). Rowohlt Verlag, Reinbek 2009.