

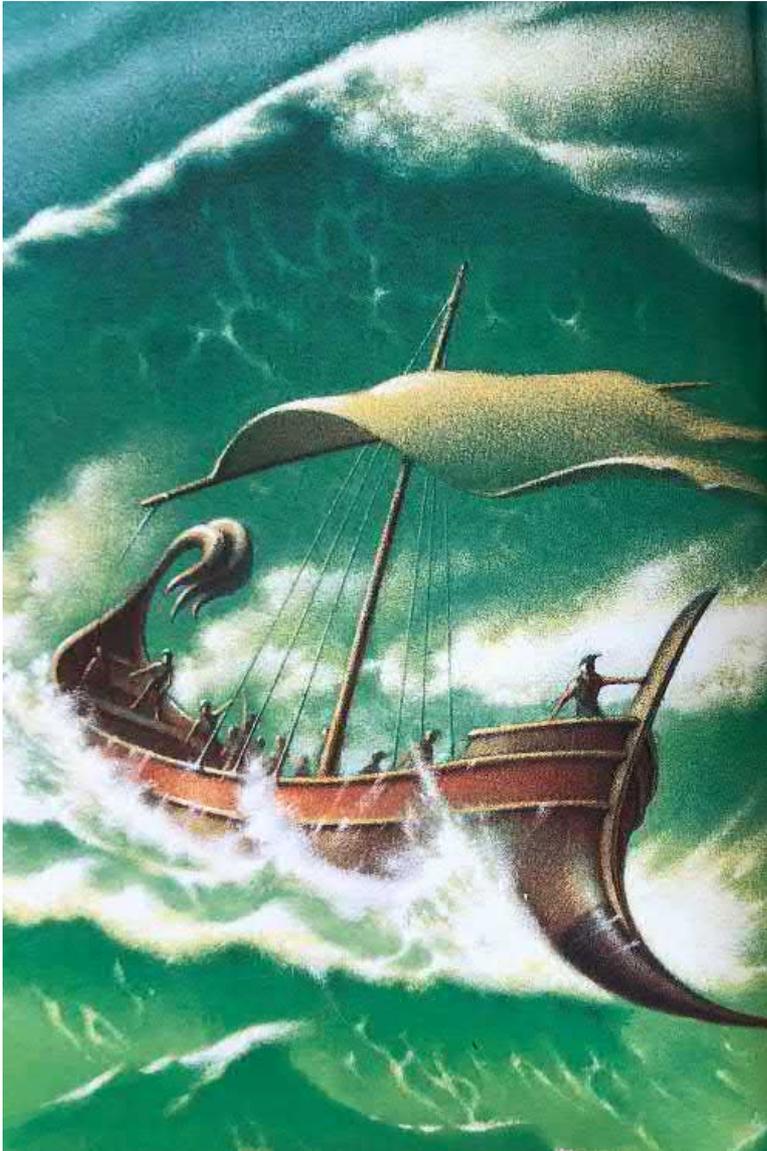


ODYSSSEΣΣΣ
AUF DEM
VIERWALDSTÄTTERSΣΣΣ

Eine griechische Saga in der Zentralschweiz

Die berühmteste Seefahrt der Welt am Tauf-Fest YCL 2022

Abfahrt



Am 27. August 2022 um 13:00 versammelten sich rund 80 Mitglieder des Yacht-Clubs Luzern bei ihrer Club-Heimstätte und harrten bei einem feinen griechischen Apero der Dinge, die da auf Sie zukommen sollten ...

Um 13:30 wurden sie vom Präsidenten herzlich begrüsst, und anschliessend übernahm ein weiss gekleideter Kapitän die Moderation der Bootstaufe, der ein paar Organisatorische Aspekte verkündete. Sodann übernahm ein weisshaariger Mann namens **HOMER** die ganze Geschichte

Bilder: Dieter Wiesmüller (aus Die Abenteuer des Odysseus, dtv, 3. Auflage, 2010)



Begrüßung

Sali zäme – kalimera!

Ich bin aus dem alten Griechenland gekommen um euch zu eurem Fest-Motto „Odyssee auf dem Vierwaldstättersee“ (was für ein primitiver Reim!) aus erster Hand ein paar Infos zu geben – und auch um zu sehen, ob ihr mit unseren alten Helden mithalten könnt.

Vor 2700 Jahren - da habt Ihr hier in Pfahlbauten gehaust und vom Segeln (und vom Schreiben!) noch keinen Schimmer gehabt - habe ich zwei epische Sagen-Geschichten aufgeschrieben: die „Ilias“ (Kampf um Troja) und die „Odyssee“ (die - wie die Ilias - ein Bestseller wurde und wohl als berühmteste Seefahrt der Welt gelten darf).

Den Namen hat die Geschichte von Odysseus, der Hauptperson.

Begrüßung

Damals gab es noch nicht so dünnschalige Schiffchen, wie ich sie hier im Hafen liegen sehe, und die alten Griechen hatten auch eine etwas dickere Haut als ihr heute. Interessant finde ich, dass der schlimmste Feind eurer heutigen Wasser-Spielzeuge einen griechischen Namen hat: die „Osmose“!

Auch sonst bedient ihr euch ziemlich hemmungslos in unserem Vokabular; im Flotten-Verzeichnis lese ich z.B. : „Skylla“ (Seeungeheuer), „Elefria“ (die Freie), „Kythira“ (Insel der Aphrodite), „Triton“ (Sohn des Poseidon), „Aiolos“ (Windgott), „Iris“ (Götter-Botin), oder „Hemera“ (Tages-Göttin).

Die Schiffe

Die **Schiffe**, mit denen Odysseus fuhr, sahen ganz anders aus als eure: es waren offene, nur vorn und hinten gedeckte, flache Holz-Boote, die gut auf den Strand gesetzt werden konnten und vorne einen Rammsporn hatten. Sie hatten einen umklappbaren Mast und ein Rahsegel aus Leinen oder Papyrus und auf jeder Seite 10 Ruder. Die Besatzung bestand aus ca. 40 Mann, damit man sich beim Rudern abwechseln und einen Landungstrupp ausschicken konnte, um Beute zu machen.

Wer war Odysseus?

Odysseus war König auf Ithaka und er schloss sich der griechischen Streitmacht an, die die Stadt Troja (heutige Türkei) angriff. Nach 10-jährigen unentschiedenen Kämpfen mit zahlreichem Eingreifen der Götter, hatte Odysseus die Idee, einige Kämpfer im Bauch eines hölzernen Pferdes zu verstecken und es den Trojanern vor die Stadttore zu stellen. Die Trojaner wurden gewundrig und nahmen das merkwürdige Ding schliesslich hinein in ihre Stadt. In der Nacht stiegen die Griechen aus dem Pferd, öffneten für ihre draussen wartenden Krieger die Stadttore, massakrierten die Trojaner und zerstörten die Stadt. Das war das „trojanische Pferd“.

Ihr braucht den Ausdruck Trojaner ja heute für Computer-Malware-Programme, die man nichts Böses ahnend selbst herunterlädt. Odysseus ist also immer noch präsent – Ihr habt sogar ein Schiff an einer der Bojen mit seinem englisch-verunstalteten Namen („Ulysses“)!

Die Odyssee

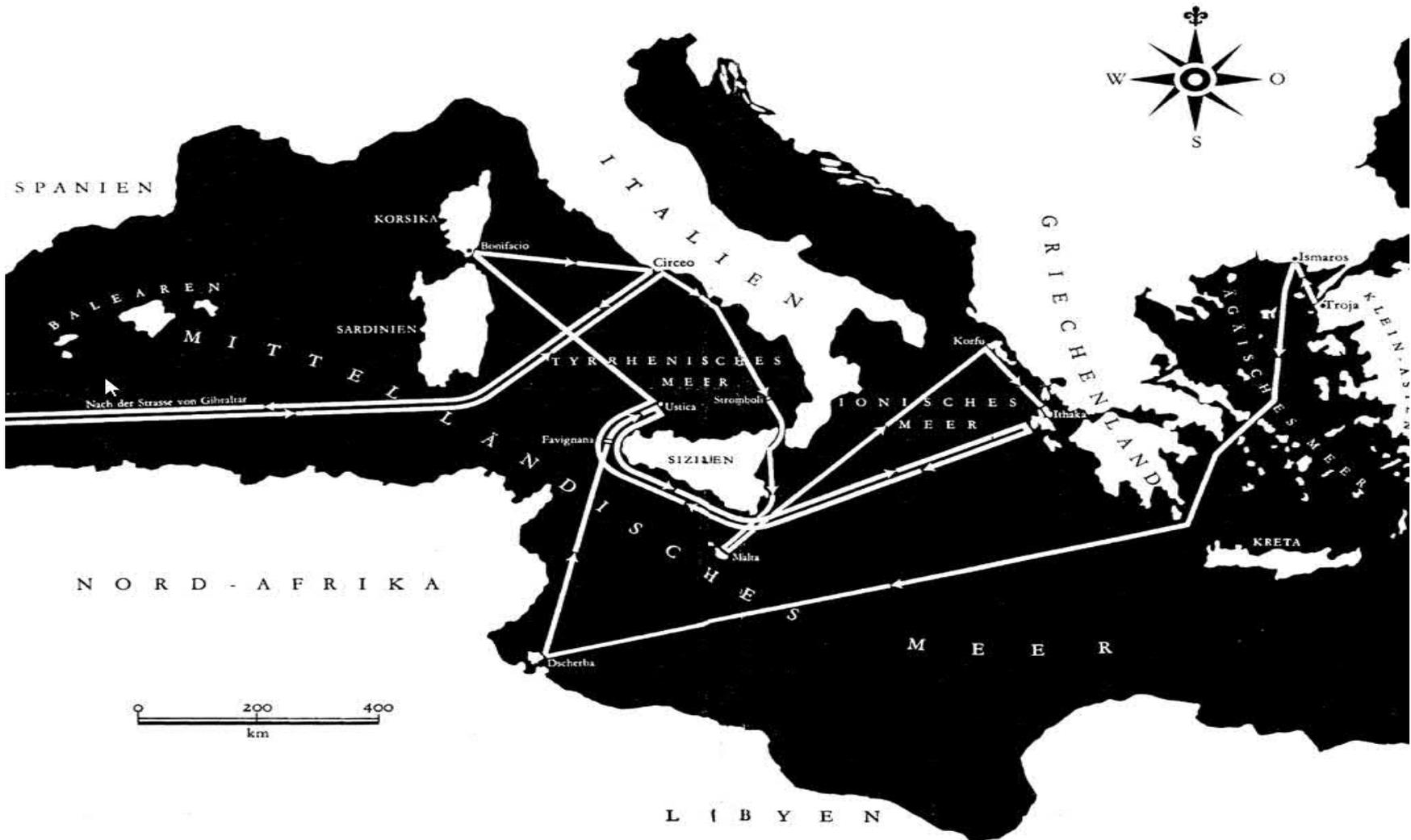
Wie ich höre, kennt ihr „Odyssee“ im Sinne einer Irrfahrt.

In meiner Geschichte geht es aber eigentlich um viel mehr: es geht um die Gefahren von Wind und Wellen (ohne Motor, GPS, Radar und Echolot), um fremde Länder, um Versuchungen, um Gastfreundschaft, um Götter, List und Heldentaten, und natürlich auch um Heimweh und die Heimkehr nach Hause nach langer Abwesenheit

2500 Jahre nach mir hat ein Engländer die Wege der Odyssee auf eine Karte gezeichnet – was für ein Witz: es ist doch eine Sage (die wie alle Sagen aber einen wahren Kern hat) und keine Doku!

Immerhin muss ich zugeben, dass die hier gezeichnete Route überraschend gut zu den Gegebenheiten meiner Geschichte passt:

Die Route



Das 1. Abenteuer:

Fort mit Mord

Nachdem die Griechen also Troja erobert und zerstört haben, wollen sie nach 10 Jahren wieder nach Hause fahren. Odysseus braucht hierzu aber noch Vorräte und zu diesem Zweck überfällt er kurzerhand eine Stadt. Er und seine Gefährten rauben Reichtümer und Wein und feiern ihren Erfolg dann mit einem großen Gelage. Da greifen Nachbarn an und töten zahlreiche Griechen.

Die Ueberlebenden segeln nun mit 12 Schiffen schleunigst los in Richtung Heimat Ithaka.

Das 2. Abenteuer:

Kaum verschifft - schon bekifft

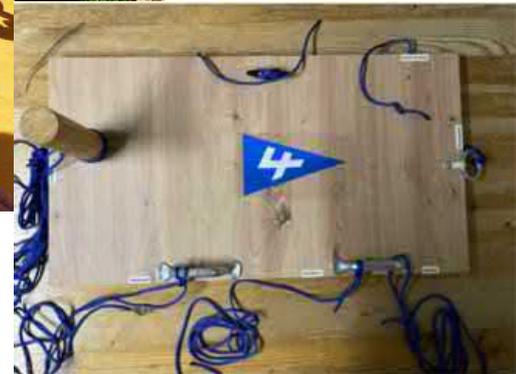
Als sie die Peleponnes umsegeln wollen, werden sie abgetrieben und landen auf einer Insel. Die Einheimischen essen hier die süßen Früchte des Lotosbaums und bewirten auch 3 Kundschafter des Odysseus damit. Diese vergessen sofort alles und erreichen den wohligen Zustand ohne Gedächtnis und damit auch ohne Sorgen: Aerger, Mühsal und Zumutungen, sogar ihre Gefährten und ihre Heimat, nichts belastet sie mehr.

Odysseus aber lässt sie mit Gewalt zurückholen, damit sie nicht alle anderen überreden hier zu bleiben, und nimmt mit seiner Flotte Kurs nach Norden.

Spiel 1: Knoten



Herleitung für dieses Spiel: „Ja, das mit dem Vergessen
– Wer kennt all‘ die nautischen Knoten noch?“



Das 3. Abenteuer:

In blendender Form

Odysseus landet an der „**Ziegeninsel**“. Da wohnt ein einäugiger Riese, der Zyklop namens **Polyphemos**, Sohn des Meergottes Poseidon. Er sperrt die Griechen in seiner Höhle ein und beginnt sie nacheinander aufzufressen. Jetzt kann nur noch List die Eingeschlossenen retten. Odysseus gibt dem Polyphemos Wein zu trinken, den er als Gastgeschenk bei sich hat. Als der Zyklop Odysseus nach seinem Namen fragt, antwortet der: „Ich heiße „Niemand“. Nachdem Polyphemos satt und betrunken eingeschlafen ist, packen die Griechen ihre Chance: sie bohren einen glühenden Olivenast ins Auge des schlafenden Riesen.

Der brüllt, blind, wie am Spieß, so dass Nachbar-Zyklopen herbei eilen. Da sie ihn aber schreien hören: „Niemand will mich ermorden!“ gehen sie kopfschüttelnd wieder nach Hause.

Am nächsten Morgen gelingt Odysseus und den übriggebliebenen Griechen mit knapper Not die Flucht. Odysseus kann es nicht verkneifen, dem Menschenfresser danach vom Boot aus höhnend nachzurufen: Er sei übrigens kein „Niemand“. Nein, er sei Odysseus, der Zerstörer Trojas.

Da bittet Polyphemos seinen Vater, den Meergott Poseidon, er solle Odysseus auf seiner Fahrt verderben.

Das 4. Abenteuer:

Wehe wenn sie losgelassen

Odysseus trifft auf die einsame Insel von Aiolos, dem Herrn der Winde. Odysseus erhält von ihm als Geschenk einen prall gefüllten Lederschlauch, in den alle Winde eingeschnürt sind, außer dem Westwind; denn der bläst sie jetzt zügig nach Hause, und am 10. Tag kommt schon das Heimatland in Sicht! Endlich kann sich Odysseus, der selbst ununterbrochen gesteuert hat, etwas Schlaf gönnen.

Da öffnet die Mannschaft aus Gwunder den Lederschlauch. Sofort brausen die darin gefangenen Winde hervor und treiben die Schiffe vom Land weg zurück zur Insel des Aiolos. Odysseus bittet nun den Herrn der Winde wieder flehentlich um Hilfe. Doch der schreit erbost: „Einem Mann, den die Götter derart hassen, darf ich nicht beistehen!“

Das 5. Abenteuer:

Nur einen Steinwurf entfernt

Es gibt also für die Flotte des Odysseus gar keinen Wind mehr: völlige Flaute! So müssen sie rudern. Nach 6 Tagen erreichen sie erschöpft einen Hafen. Sie haben Pech, denn hier wohnen die kannibalischen **Laistrygonen**, die Felsbrocken von der Küste herabwerfen, alle Schiffe zertrümmern und die Griechen dann aufspießen wie Fische.

Nur Odysseus und ein kleiner Rest entkommen, da Odysseus sein Boot etwas entfernt außerhalb der Einfahrt festgemacht hatte.

Spiel 2: Zielwurf



Herleitung für dieses Spiel: „Die Laistrygonen zielen mit Felsbrocken auf Schiffe, wir als Eidgenossen werfen mit Unspunnensteinen bzw. zielen mit Steinen „

Das 6. Abenteuer:

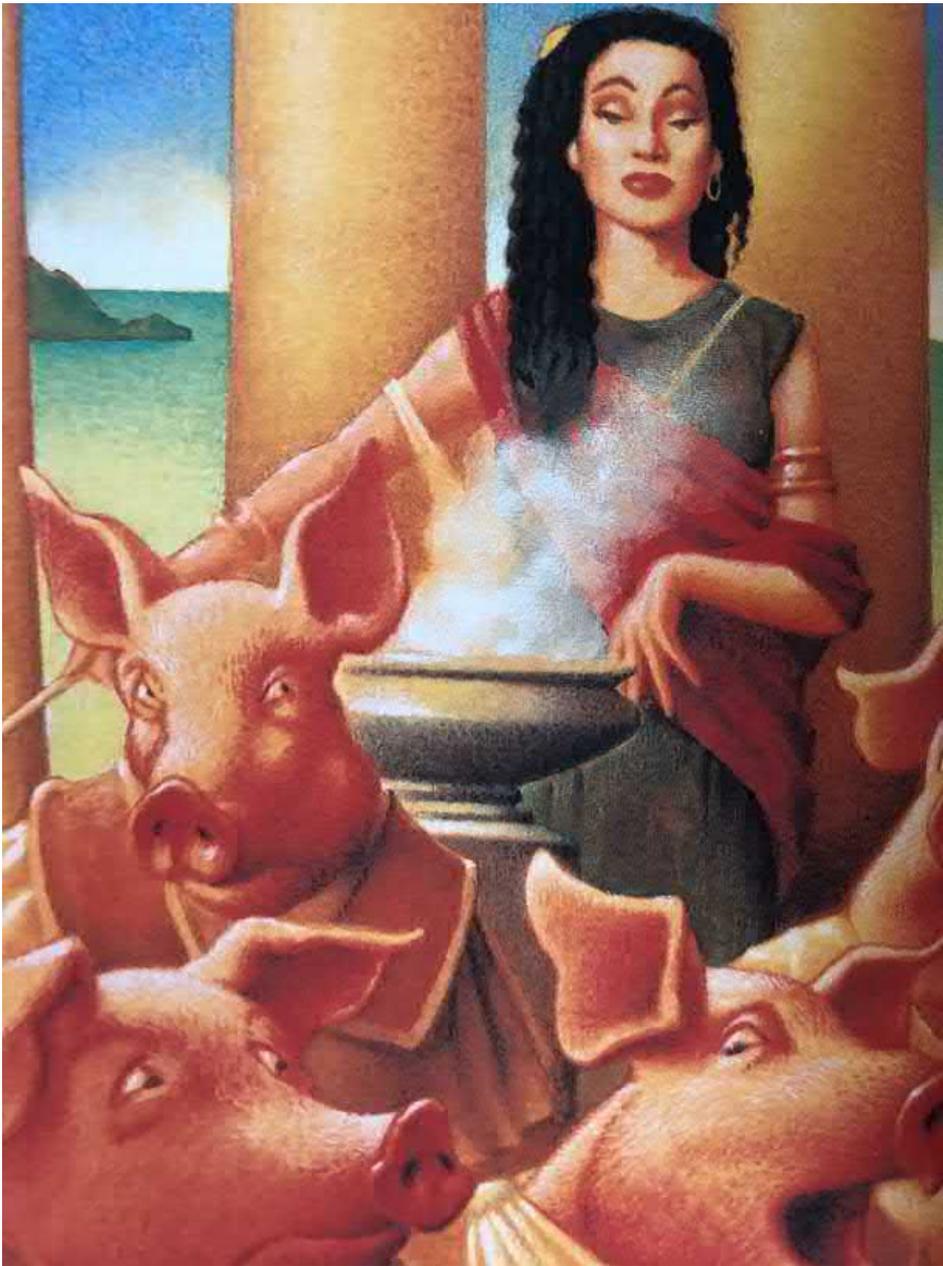
Bei bezirzender Göttin: Männer werden zu Schweinen:

Mit seinem letzten Schiff stößt Odysseus auf **Cap Circeo**. Hier ist die Wohnstätte der göttlichen **Zauberin Kirke**. Die schöne Frau bittet die Besatzung zunächst freundlich ins Haus.

Drinne reicht sie Speisen – vermischt mit betäubenden Kräuterdrogen – und verwandelt die Männer mit ihrem Zauberstab in Schweine. Odysseus zwingt schliesslich Kirke mit Hilfe eines Gegenzaubers, die Gefährten wieder in Menschen zurück zu verwandeln.

Kirke lädt nun die ganze Mannschaft ein, bei ihr und ihren Dienerinnen zu überwintern.

Im nächsten Sommer müssen die Gefährten den Odysseus drängen, doch endlich heim zu segeln...



Das 7. Abenteuer:

Treffpunkt Jenseits

Kirke verkündet ihnen: Statt direkt nach Hause zu gelangen, müssen sie zuerst ans Ende der Welt zum Eingang der Unterwelt: zum **Hades** fahren und sich die Zukunft wahrsagen lassen. Und so geht es westwärts zu den berühmten **Säulen des Herakles**. Sie stellen das Ende der damals bekannten Welt dar (Gibraltar).

Odysseus kommt dann auf der Rückfahrt noch einmal auf der **Insel der Kirke** vorbei. Sie gibt ihm Segelanweisungen für die Heimreise und Ratschläge für das Verhalten z.B. beim Vorüberfahren an den todbringenden Sirenen und beim Durchfahren der Straße von Messina, wo die Monster Skylla und Charybdis ihr Unwesen treiben.

Das 8. Abenteuer:

Tödliche Verführung

Auf südlichem Kurs streift Odysseus die Inseln der **Sirenen**. Wie von Kirke empfohlen, verstopft Odysseus seinen Gefährten die Ohren mit Wachs. Sich selbst lässt er am Mast festbinden, denn er will unbedingt den phantastischen, aber in den Tod lockenden Gesang der Sirenen selbst hören, ohne ihnen zu verfallen.

Die 2 Sirenen singen auf einer blühenden Wiese, umgeben von einem Haufen Skelette und Totenschädel. Odysseus wird vom Gesang absolut unwiderstehlich angezogen, aber seine Männer binden ihn noch fester und rudern schneller, bis sie glücklich vorüber sind.

Spiel 3: Sirenengesang



Herleitung für dieses Spiel: „Wir wollen alle den phantastischen, aber in den Tod lockenden Gesang der Sirenen hören „

Das 9. Abenteuer:

Vorbei an der Insel des Feuer speienden Vulkans Strómboli

Die Fahrt, die Irrfahrt, die doch eine Heimfahrt sein sollte, geht weiter nach Süden. Odysseus sieht nun die **Planken**, d.h. „die Felsen des Scheiterns“ (auch „Irrende Klippen“ genannt). 112 Seemeilen von den Sirenen-Inseln im Golf von Salerno entfernt liegt die Vulkan-Insel **Strómboli**, im Norden der anderen Liparischen Inseln. Europas aktivster Vulkan, an dem Odysseus hier vorbeifährt, stellt ein natürliches Leuchtfeuer dar, nach dem man sich einst orientieren konnte. Und er ist schrecklich. Odysseus selbst berichtet, er sah „einen Rauch und eine große Brandungswelle und hörte ein Dröhnen“ (12,201). Entgeistert lassen die Seefahrer die Riemen los. Odysseus geht durchs Boot, macht seinen Leuten Mut und gibt seinem Steuermann die Anweisung weg zu steuern.

Das 10. Abenteuer:

Zwischen **Skylla** und **Charybdis**: Straße von Messina

Odysseus ist also mit seinem Schiff glücklich am hochaktiven Vulkan Stromboli vorbeigeschippert, weiter nach Süden, 40 Seemeilen bis zur **Straße von Messina**. Im ganzen Altertum war man sich einig, dass es hier gewesen sein muss, wo die beiden See-Ungeheuer **Skylla** und **Charybdis** hausten, zwischen denen Odysseus hindurch musste. Diese beiden Meer-Ungeheuer sind seit jeher berühmt-berüchtigt und sprichwörtlich geworden. Doch kann es sie in Wirklichkeit gegeben haben? Ja, „die wasserstrudelnde Göttin“, die schlürfende **Charybdis** (ein lautmalender Name!), gibt es tatsächlich noch heute! An der Engstelle zwischen der Stiefelspitze Italiens und der Insel Sizilien – sie ist hier nur 3 km breit – strömt das wärmere Tyrrhenische Meer in das kältere und salzhaltigere Ionische Meer. Als gefährlich galt einst die Meerenge wegen dieser Gezeiten; denn hier machen sie sich ausnahmsweise auch im Mittelmeer bemerkbar. Zweifellos war dieses Gewässer mit seinen starken Strudeln einst noch wesentlich gefährlicher als heute, da sich der Meeresgrund durch Erdbeben inzwischen sehr verändert hat.

Das Ungeheuer **Skylla** soll hoch über der Engstelle in einer bauchigen Höhle gehaust haben: Der Körper steckte zur Hälfte im Felsen, ihre 6 überlangen Häuse mit den gräulichen Köpfen ragten heraus und „spähten umher von der Klippe, um Fische zu fangen“ oder gar Seeleute aus vorbeifahrenden Schiffen herauszureißen. Sie bellte oder winselte „wie junge Hunde“.

Spiel 4: Staffette (auf / im Wasser)

Herleitung für dieses Spiel: „Wegen der Strömungen und den Ungeheuern braucht es ein Vor und Zurück sowie ein Ausweichen > „Stafette,,



Schwimmen zum Buchstaben



Lösungswort

Spiel 4: Staffette (auf / im Wasser)



Sisyphus-Rennen ...



Übrigens: „Sturm ist erst, wenn die Schafe keine Locken mehr haben ...“

Das 11. Abenteuer:

Veganer wären davongekommen

Odysseus' Leute, eben dem Tod entronnen, wollen an Land, um zu essen und auszuruhen. Sie finden auch einen guten Ankerplatz, den sie wegen hartnäckigem Schirokko aber einen ganzen Monat lang nicht verlassen können und alle Vorräte verbrauchen. Da schlachten sie, während Odysseus gerade schläft, heilige Rinder. Zeus schickt ihnen zur Strafe einen Sturm, sein Blitz zerschmettert den Mastbaum; das Schiff bricht auseinander, die ganze Mannschaft ertrinkt. Nur Odysseus überlebt

Es gelingt ihm, die Trümmer zu einem notdürftigen Floß aneinander zu binden.

Das 12. Abenteuer:

Albtraum: Mit der Schönen auf der Insel

Er wird dann hilflos 9 Tage und Nächte allein über das Meer getrieben, bis er auf der Insel Ogygia anlangt.

Hier lebt er 7 Jahre(!) lang bei der Göttin Kalypso. Er fällt in eine tiefe Depression. Meist hockt er weinend am Strand und blickt sehnsüchtig über das weite Meer in Richtung Ithaka, seiner Heimat. Nicht einmal mehr die Schönheit Kalypsos interessiert ihn. Die Götter haben sich gegen ihn verschworen.

Dann endlich erbarmt sich Zeus und gibt Kalypso den Auftrag, Odysseus freizugeben. Nach Kalypsos Anweisungen baut er ein großes Floß mit Segel und Steuerruder.

Spiel 5: Optis (an Land / auf Wasser)



Herleitung für dieses Spiel: „Ein grosses Boot mit Segel und Steuerruder bauen und so rasch als möglich nach Hause ... „

Spiel 5: Optis (an Land / auf Wasser)



Spiel 5: Optis (an Land / auf Wasser)



Spiel 5: Optis (an Land / auf Wasser)



Alte Seglerweisheit: wo man nicht segeln kann, muss man rudern ...

Spiel 5: Optis (an Land / auf Wasser)



Alle in der Gruppe sitzen wahrhaftig im selben Boot

Spiel 5: Optis (an Land / auf Wasser)



Wir können den Wind nicht ändern, aber wir können die Segel anders setzen. [Aristoteles]

Das 13. Abenteuer:

Ende gut, alles gut?

Odysseus durchquert allein auf seinem Floß das Ionische Meer. Endlich wird er erschöpft auf einer Insel angespült und von der Königtochter Nausikaa gefunden. Der König bittet Odysseus, von seinen Irrfahrten zu berichten. Gebannt hört der ganze Hof zu. Danach wird ein Schiff mit kostbaren Geschenken beladen und Odysseus als Passagier sicher nach Hause gebracht.

Die Matrosen legen den unterdessen tief schlafenden Odysseus in einer Bucht seiner Insel Ithaka auf den Strand.

Das 14. Abenteuer:

Wieder Herr (und Henker) im eigenen Haus

Als Odysseus aufwacht, erfährt er, dass seine Gattin **Penelope** von vielen frechen, arroganten Freiern umworben wird, von denen jeder seine Nachfolge als König von Ithaka antreten will.

Gemeinsam mit seinem Sohn Telemachos richtet er ein furchtbares Blutbad an, bis alle Freier getötet sind. Erst am Schluss gibt Odysseus sich seiner Frau zu erkennen.

Er ist nach 10 Jahren Krieg in Troja und 10 Jahren Irrfahrt endlich am Ziel.

(Das zugehörige Spiel 6 «Schlacht am Buffet» wird später gestartet

Plötzlich: eine mystische Erscheinung...



... die Täufer ...



Die Täufer und die 15 Täuflinge



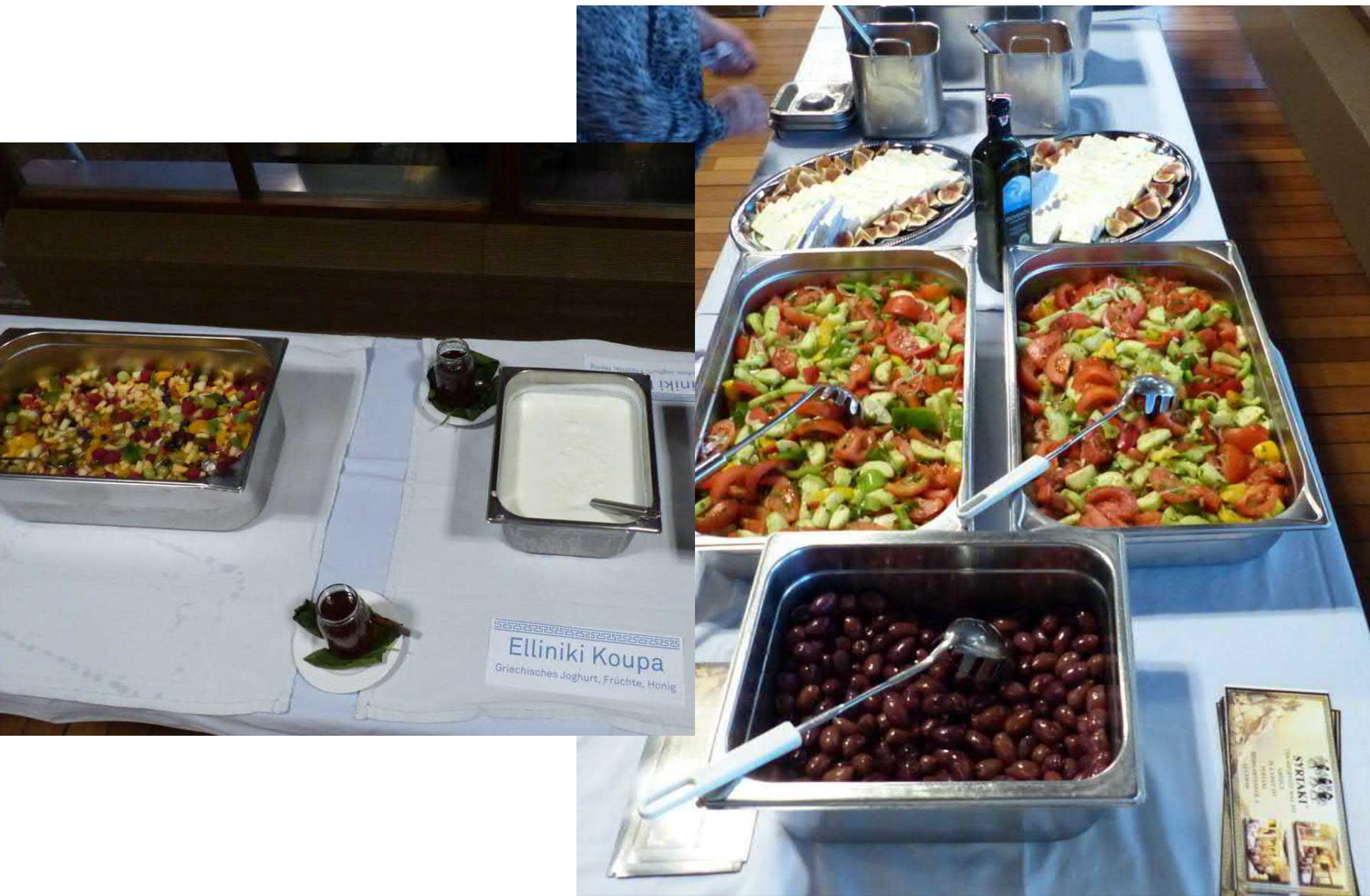
Feucht- fröhliche Taufe



Syrtaki für Täufer und Täuflinge ...



„Spiel 6“: griechisches Buffet



Elliniki Koupa
Griechisches Joghurt, Früchte, Honig



Siegerehrung



Der Pessimist klagt über den Wind, der Optimist hofft, daß er dreht, der Realist richtet das Segel aus. [Sir William Ward (1837 - 1924)]

Und ist der See zu Ende, fahren wir 'ne Wende.

Halse: Segelmanöver, bei dem es vor allem darum geht, das Deck von unliebsamen Landratten, Laien und anderen Verkehrshindernissen zu räumen.

Warst Du auf dem Mittelmeer, hast Du keine Mittel mehr!

Wenn ich die See seh, brauch ich kein Meer mehr....

Eine Yacht ist eine Yacht, zwei Yachten sind eine Regatta.

Man soll die Crew nicht vor dem Abend loben.

Navigation ist, wenn man trotzdem ankommt!

Segeln ist die langsamste, teuerste, aufwändigste und unbequemste Art um an einen Ort zu kommen, wo man gar nicht hin wollte

