

Kunst, Humor & Freundschaft



Der Werdegang eines Schlaraffen

Das schlaraffische Spiel muss man gut kennen lernen, um es zu verstehen und schliesslich zu lieben. Schlaraffe wird man nicht einfach so, man ist vielmehr von der Idee überzeugt, wenn man dem Bund beitrifft.

Pilger und Prüfling

Die Schlaraffia legt deshalb in ihren Satzungen fest, dass jeder, der Schlaraffe werden möchte, eine bestimmte Zeit an den Anlässen teilnehmen soll, bevor er sich definitiv entscheidet. Ein gestandener 'Sasse' führt als 'Pate' den 'Pilger' ein und begleitet den 'Prüfling' bis zu dessen Aufnahme durch die 'Sassenschaft' des 'Schlaraffenreyches'.

Knappe, Junker, Ritter

Nach der Aufnahme, der 'Kugelung', ist man 'Knappe' und trägt lediglich eine Nummer, was darauf hinweist, dass man noch viel zu lernen hat. Die nächste Stufe ist der 'Junker', der mit seinem profanen Vornamen angesprochen wird. Die höchste Stufe erreicht der Schlaraffe durch den Ritterschlag. Als 'Ritter' trägt man einen fantasievollen, meist ironisch-persiflierenden Ritternamen, der auf die Persönlichkeit, eine bestimmte Fähigkeit oder die profane Tätigkeit hinweisen kann.

Reychswürden und Ämter

Geleitet wird ein 'Schlaraffenreych' durch das 'Oberschlaraffat', in der Regel drei 'Oberschlaraffen'. Diesen steht eine Art Hofstaat aus 'Kantzler', 'Marschall', 'Junkermeister', 'Ceremonienmeister', 'Schatzmeister' und weiteren 'Ambtsträgern' zur Seite.

Die weltumspannende Allschlaraffische Organisation

Übergeordnet bestehen fünf Landes- resp. Kontinentalverbände, darüber ein 'Allschlaraffenrat' der die weltumspannende Organisation der Schlaraffen leitet.