

«23, 4, 20, 24...»

Über Harmonie, Faszination zufälliger Zahlen, Erfahrungen, Gewinne und Lottos, und was dies mit der Kindheit zu tun hat.

Die Zahlen 23, 4, 20 und 24 sind nicht nur Teil des heutigen Datums, sondern versetzten mich letztthin zurück in meine Kindheit.

In Stalden fand am 7. April das jährliche Lotto seiner Musikgesellschaft «Harmonie» statt. Während meiner Kindheit in Zermatt war ich oft an Lottos, aber als Erwachsener schon lange nicht mehr. Ein Lotto ist doch nur gepflegte Langweile, altmodisch, zeitverschwenderisch und für Senioren.

Am 7. April wurde ich in der Mehrzweckhalle eines Besseren belehrt, denn auf einmal lagen vor mir wieder Kartonkarten mit

Zahlen, drei Reihen in der Höhe und neun in der Breite. Auf jeder breiten Reihe befinden sich fünf Felder mit Zahlen zwischen 1 und 90. Die vier weiteren Felder sind leer.

«23!», ruft ein Jahrgänger meiner Frau ins Mikrofon, nachdem er ein Täfelchen aus einem Beutel zieht. Zustimmendes Blinzeln hier, enttäushtes Kopfschütteln dort. Wer, so wie ich, die Zahl 23 auf seiner Karte hat, greift nach einem der sich auf dem Tisch befindenden, etwas unregelmässig geschnittenen Papierschnitzel und bedeckt damit die Zahl. Ich gönne mir ein flüchtiges Lächeln. Mit «4» geht es weiter und ein Glücksgefühl er-

greift mich, da die Zahl 4 ebenfalls auf der gleichen Reihe ist. Bald ist die Quinterne erreicht! Befreit und erleichtert werde ich dann «Lotto! Lotto!» schreien.

«Mischen!», ruft jemand in der Halle.

«73» und meine Nervosität macht sich auch bei den Tischnachbarn bemerkbar. Es fehlen mir nur noch zwei Zahlen! Hoffentlich kriege ich einen Hauptpreis der Serie und nicht nur einen Trostpreis.

Während die Spannung steigt und es Zahl um Zahl weitergeht, steigt bei mir leider nur mein Frust und Neid. Als dann

auf einmal ein Klassenkamerad meiner Frau «Lotto im Computer!» ins Mikrofon ruft, sind Frust und Enttäuschung auf dem Höhepunkt. Warum dürfen Leute gewinnen, welche sich nicht einmal die Mühe machen, in der Halle zu sein? Nach dem Ertönen eines weiteren «Lotto!» nach der nächsten Zahl folgen direkt missgünstige Gedanken. So geht es weiter, und auf einmal ist die Serie erfolglos für mich beendet und der Geräuschpegel in der Halle nimmt wieder zu.

Interessanterweise ist das Gesellschaftsspiel Lotto ein Beispiel von einem «Kinderspiel». Entwicklungspsychologisch bezeichnet dies «die Tätigkeit des Kin-

des, bei der es, mit angeborener Neugier und Lust dem Spieltrieb folgend, sich selbst kennenlernt, seine Umgebung erforscht und sein Rollenverständnis in der Gesellschaft entwickelt».

Genauso ist es mir ergangen! Ich habe mich selbst kennengelernt, den Zufall in all seinen Facetten erlebt, meine Umgebung und Konkurrenz analysiert und kritisiert und einen geselligen Sonntagnachmittag inmitten der «Harmonie», der Faszination von zufälligen Zahlen und bekannten Gesichtern verbracht.

Es war eine Zeitreise in meine Kindheit und die fast vier Stun-

den vergingen wie im Flug. Reicher an Erfahrungen und Gewinnen (zwei Speckseiten, zwei Salaria und ein Gutschein) verliessen wir stolz und (emotional) erschöpft die Halle.

Bis zum nächsten Lotto!



Diego Kuonen
1973, stammt aus Zermatt und wohnt in Bern. Er ist Statistiker und Datenwissenschaftler.
diego@kuonen.com