

Es war einmal vor gar nicht allzu langer Zeit, da lebte in einer Burg Namens Schema-F-Stein der junge Ritter Praxis Anleiter. Da aber das Leben in Schema-F-Stein furchtbar langweilig war und immer wieder immer die gleichen Tätigkeiten zu verrichten waren, und man noch dazu immer alles alleine machen musste, träumte der junge Ritter sehr oft davon, einfach fortzugehen und sein Glück in der Fremde zu suchen. Und so begab es sich eines Tages, das eine weise Frau Namens Kurs Leiterin die Burg besuchte. Sie erzählte dem jungen Ritter von einem Ort in der Ferne, der Schloss Anderswie genannt wurde, und von geheimnisvollen Zauberesen, die sie ehrfurchtsvoll „Praktikanten" nannte. Sie berichtete, die Praktikanten seien in der Lage, etwas zu lernen, wenn es einem nur gelänge, sie richtig anzuleiten. Dann müsste man seine Arbeiten nicht mehr ganz alleine verrichten, und man hätte sogar die Möglichkeit, Wissen und Erfahrungen weiterzugeben. Das war etwas, dachte Ritter Praxis Anleiter traurig, was es in Burg Schema-F-Stein nicht gab. Andächtig lauschte er den Worten der weisen Frau Kurs Leiterin aus dem Lande Fachseminar, die ihm sodann *berichtete*, es wäre ein langer und beschwerlicher Weg zu Schloss Anderswie, und viele Gefahren würden auf denjenigen tapferen Ritter warten, der es wagen würde, sich auf diese beschwerliche Suche zu begeben. Viele Ritter wären schon auf der Suche nach Schloss Anderswie gescheitert, und desillusioniert in ihre trostlosen Burgen zurückgekehrt. Der junge Ritter, der ja schon lange davon träumte, Burg Schema-F-Stein zu verlassen, witterte seine große Chance, etwas zu verändern, und fragte die weise Dame nach dem Weg zu Schloss Anderswie. „Nun, stolzer Ritter, den genauen Weg kenne ich nicht, es wird berichtet, es sollen sogar mehrere Wege zum Schloss führen," sagte die weise Frau, "aber ich weiß, dass der Wirt des Gasthauses „Zur werdenden Praxisanleitung" euch das nötige Rüstzeug für eure Reise geben wird, wenn ihr ihm berichtet, das ich euch geschickt habe. Ihr erreicht das Gasthaus über die Straße „Zur geheimnisvollen Fortbildung". Der junge Ritter bedankte sich höflich und machte sich sogleich auf den Weg zum Gasthaus, um noch vor Einbrechen der Dunkelheit dort anzukommen.

Nach einigen Stunden beschwerlichen Wanderns erreichte der junge Held das Gasthaus, müde und hungrig. Der Koch des Hauses bereitete ihm etwas zu essen, und nachdem er ein wenig geruht hatte, begab er sich zum Wirt und berichtete ihm, wer ihn geschickt hatte. Der Wirt, welcher wie die weise Frau aus dem Lande Fachseminar kam, gab dem jungen Mann sofort das Rüstzeug für die lange Reise nach Schloß Anderswie. Zehn Tage brauchte der junge Ritter, bis er sich mit dem Rüstzeug vertraut gemacht hatte, und der Wirt verriet ihm vor dem Abschied noch einen Zauberspruch, mit dem er einen Praktikanten fangen könne. Der Spruch hieß Erstgespräch, und damit, wenn es darauf ankam, auch alles funktionierte, übte er mit dem Wirt diesen Spruch. Danach machte sich Praxis Anleiter sofort wieder auf den Weg.

Nach einiger Zeit gelangte er an den Rand eines übelriechenden, schmatzende Geräusche von sich gebenden Sumpfes, der „Sumpf des alles verschlingenden Desinteresses" hieß. Er getraute sich nicht, ihn zu durchwaten, da er Angst hatte, in ihm unterzugehen. Stattdessen ging er an seinem Rand entlang, bis er an eine Brücke gelangte, die über den Sumpf führte. Am Anfangspunkt der Brücke stand ein Schild, aber der junge Ritter konnte es nicht lesen, weil es ganz verstaubt war. So fest er auch wischte, er konnte nicht ein Staubkorn vom Schild entfernen. Da besann er sich seines Rüstzeuges, öffnete seinen Rüstzeugbeutel, und fand darin ein Tuch, auf das in kleinen goldenen Buchstaben das Wort Motivation gestickt war. Er

wischte mit dem Tuch über das Schild, und siehe da, schon konnte er lesen, was darauf geschrieben stand. „Brücke der Motivation“ stand dort in großen, klaren Lettern. „Das muss der rechte Weg sein“, dachte er, und betrat frohen Mutes die Brücke. Er hatte kaum die Hälfte der Brücke überquert, als direkt vor ihm wie aus dem Nichts ein Ritter erschien, welcher eine schwarze Rüstung trug und bedrohlich mit einer großen Streitaxt herumfuchtelte.

„Hier kommst Du nicht durch, Du Zwerg. Ich, der Ritter „Dashats Bisherauchsogetan, befehle Dir umzukehren, oder ich werde Dich mit meinem „Beil der mangelnden Organisation“ in tausend Stücke zerfetzen!“ brüllte der schwarze Ritter. Verängstigt trat unser Held einen Schritt zurück, besann sich aber sofort wieder, öffnete wiederum seinen Rüstzeugbeutel, und nahm das Schwert der Gesprächsführung heraus. Der schwarze Ritter, wie gelähmt durch den Anblick der schrecklichen Waffe, stellte plötzlich kein Hindernis mehr dar. Er löste sich einfach mit einem lauten Zischen in Luft auf. Überrascht durch die ungeahnte Effektivität seines Rüstzeuges, setzte Praxis Anleiter seinen Weg fort. Nach wenigen Minuten erreichte der junge Held den Fuß des Berges „Mount Widerstand“, dessen gewaltige Steilwände bis in den Himmel zu reichen schienen. Unverdrossen, trotz der Höhe des Berges, begann er alsdann, die Serpentina der Beharrlichkeit Schritt für Schritt zu erklimmen. Bald jedoch wurde er sehr müde, und er war sehr froh, als er nach einiger Zeit harten Wanderns die Raststätte "Zur Zielsetzung" erreichte. Dort ruhte er sich erst einmal richtig aus. Bevor er jedoch weiterging, sah er sich erst einmal sehr genau um. Und man soll es kaum glauben, aber der sagemumwobene „Hammer der Argumentation“, den schon so viele tapfere Männer umsonst gesucht hatten, lag hier einfach so in einem ganz normalen Schrank herum. Frohen Mutes verstaute er die mächtige Zauberwaffe in seinem Rüstzeugbeutel und setzte sodann seine Reise fort. Und wie er nun so auf den Serpentina voranschritt, hörte er plötzlich ein leises Raunen in der Ferne, das schnell näherzukommen schien. Furchtlos setzte er einen Fuß vor den anderen, aber das Raunen schwoll bald zu einem so infernalischem Geschrei an, das er mit einem flauen Gefühl in der Magengrube stehenblieb. Schon bald darauf erschienen auf dem Weg an die hundert kleine, menschenähnliche Wesen, die riesige Münder hatten, was ganz besonders seltsam aussah, da ihre Köpfe allerhöchstens die Größe eines Tennisballs erreichten. Jetzt, da diese seltsamen Gestalten so nahe waren, konnte er auch verstehen, was sie da so laut von sich gaben: "Verschwinde, kehr um, tu sonst etwas, aber geh bloß nicht weiter!", brüllten sie, "Was Du da vorhast, ist nicht wichtig, vollkommen und absolut unwichtig, flüssiger als flüssig, regelrecht überflüssig!!!" „Oh nöö!“, dachte unser Held, "nicht die. Bitte bitte nicht die *Nicht-wichtig-Wichte!* Alles, nur nicht die *Nicht-wichtig-Wichte!*" Er erinnerte sich mit Grauen an sein Leben in Burg Schema-F-Stein, wo an beinahe jeder Ecke so eine kleine Nervensäge zu finden war. Er wusste, dass an einem von Ihnen schon kaum vorbeizukommen war, aber hundert? Wie um alles in der Welt sollte er nur an hundert dieser Wichte vorbei?

Nun, sein Rüstzeug hatte ihm bisher aus jeder nahezu aussichtslosen Situation herausgeholfen, warum nicht diesmal? Unsicher öffnete er seinen Beutel, und kaum hatte er ihn ganz geöffnet, da schoss auch schon mit lautem Krachen und Poltern der Hammer der Argumentation im hohen Bogen auf die nervenden Wichte los. Wie von der Tarantel gestochen stoben die kleinen Plagegeister auseinander, natürlich nicht ohne ein empörtes

"Unwichtig" zu kreischen. Die bedauernswerten Nervensägen regten sich beim Wegrennen so sehr auf, dass sie schon bald einer nach dem Anderen vor lauter Wut platzten. Mit einem lauten „Plop!“ verschwanden sie von der Bildfläche.

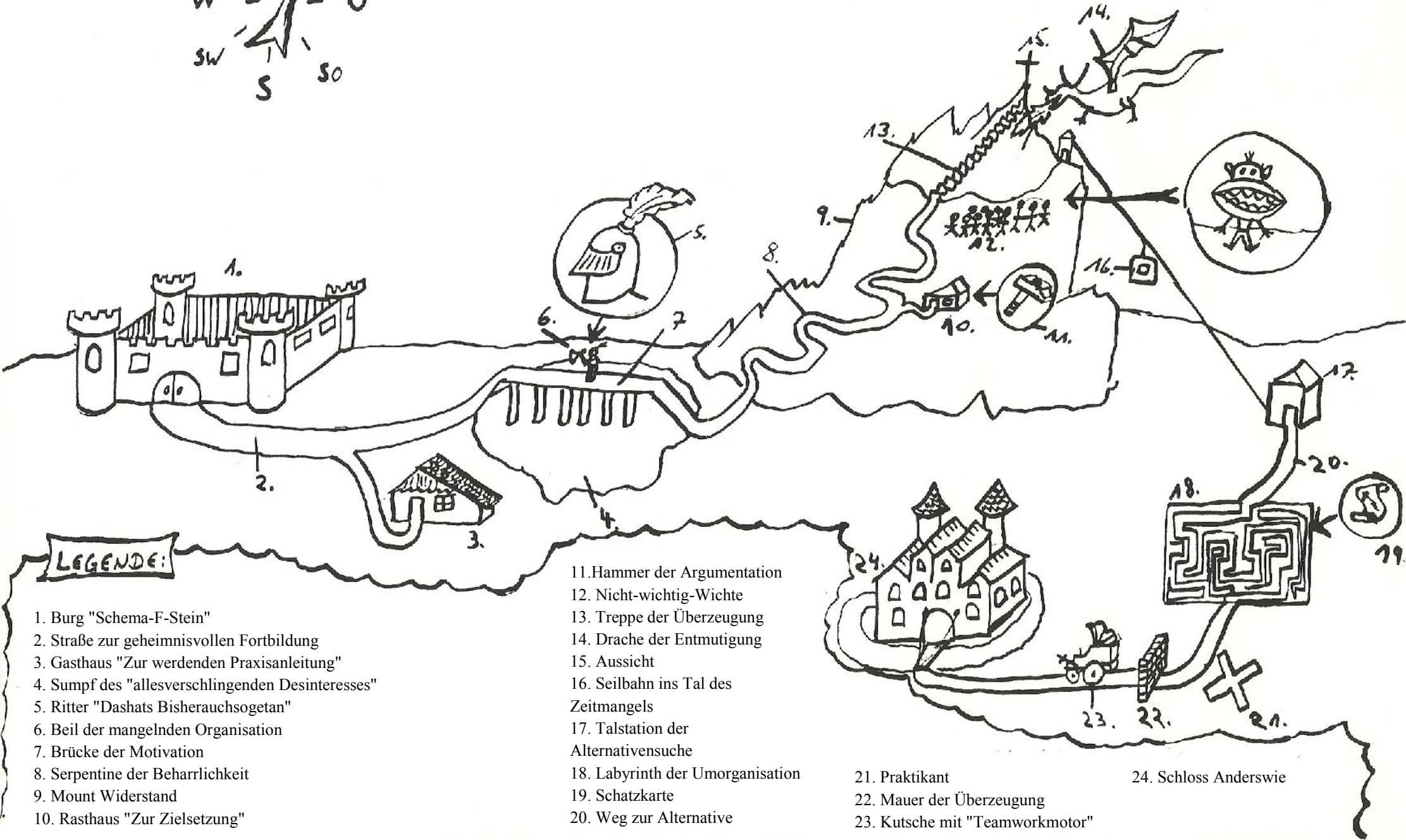
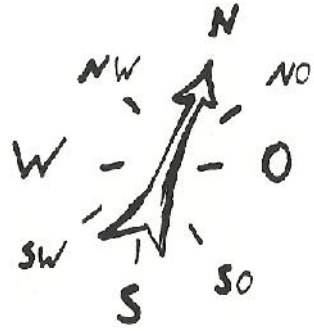
Dankbar ob der plötzlich wieder eingekehrten Stille verlor unser junger Ritter keine Zeit, und setzte seinen Weg fort. Als er längst die Schneegrenze des Mount Widerstand hinter sich gelassen hatte, gelangte er an die Treppe der Überzeugung. Und da unser Held entgegen der Ansicht der Nicht-wichtig-Wichte davon überzeugt war, dass seine Reise wichtig ist, nahm er die hohen Stufen der Treppe fast im Laufschrift. Es schien fast, als wolle er die Treppe hinauffliegen. Fast oben angekommen sah er jedoch schon von Weitem einen großen, hässlichen, und zu allem Überfluss auch noch feuerspeienden Drachen der Entmutigung und Aufgabe auf sich zufliegen. Nun war es unser junger Held aber wirklich satt; er öffnete entschlossen seinen Rüstzeugbeutel, um einen Eimer zum Vorschein zu bringen, in dem sich das Wasser der Zielhinterfragung befand. Mit einer fast lässigen Handbewegung schleuderte er dem Drachen das Wasser entgegen, woraufhin dessen Feuer sofort mit einem leisen Zischen erstarb. Völlig entmutigt gab der Drache der Entmutigung und Aufgabe auf, und flog so schnell er eben konnte davon. Am Gipfel des Berges angelangt, genoss Praxis Anleiter die wunderbare Aussicht. In der Ferne glaubte er schon Schloss Anderswie zu sehen, und durch die Aussicht auf sein Ziel ermutigt, begab er sich schnell zur Seilbahn des Zeitmangels, die ihn so schnell sie nur fahren konnte, zur Talstation der Alternativensuche brachte. Dort angekommen stieg er aus und begann sofort, den Weg zur Alternative zu beschreiten. Sich seinem Ziel näherkommen wähnend erreichte er zu seiner Ernüchterung aber schon bald den Eingang zu einem Irrgarten, dem „Labyrinth der Umorganisation. In seinem Beutel fand sich nach einigem Suchen ein Faden, der Faden der konsequenten Zielverfolgung. Diesen band er an das Eingangstor des Irrgartens und machte sich auf den Weg. Nach einiger Zeit und oftmaligem Zurückkehren zum Anfangspunkt des Labyrinthes gelangte er an einen Weg, auf dem er einen unscheinbaren Fetzen Papier fand. Bei näherer Betrachtung stellte sich jedoch heraus, dass es sich bei dem Stück Papier um eine Schatzkarte handelte. Es war der Weg aus dem Irrgarten eingezeichnet, und zudem markierte ein X eine bestimmte Stelle, die in einiger Entfernung hinter dem Labyrinth lag. Mithilfe der Karte war es für den jungen Ritter ein Leichtes, diese Stelle zu finden. Dort angelangt sah er sofort den Praktikanten, der dort friedlich graste. Da der Ritter gut zuhören konnte, erinnerte er sich sofort an den Zauberspruch, den er am Anfang seiner Reise mit dem netten Wirt geübt hatte. Ohne Zeit zu verlieren, sagte er den Erstgesprächsspruch auf, und siehe da, sofort gesellte sich der Praktikant an seine Seite und folgte ihm von nun an auf Schritt und Tritt. Mit seiner neuen Begleitung machte sich unser junger Held auf den Weg zum Schloss Anderswie, welches nun bereits am Horizont zu sehen war. Noch einmal musste der junge Ritter seine ganze Kraft aufbieten, um eine haushohe Mauer der Überzeugung zu überwinden, aber mit der Hilfe seines neuen Praktikanten stellte das eigentlich gar kein Problem dar. An der anderen Seite der Mauer angekommen, erblickte der Ritter eine Kutsche auf dem Weg zum Schloss. Es war aber kein Pferd davorgespannt, sodass man annehmen musste, dass sie nicht fahren konnte. Für einen Augenblick dachte er daran, den Praktikanten vor die Kutsche zu spannen, aber er besann sich, dass ihm die weise Frau geraten hatte, den Praktikanten nicht zu überfordern. Also half er ihm in die Kutsche, und es stellte sich heraus, dass sie durch einen neumodischen

Teamworkmotor angetrieben wurde, von dem er einmal was in einer Fachzeitschrift für Teamritter gelesen hatte. In wahnwitziger Geschwindigkeit erreichten die beiden die Zugbrücke des Schlosses, welche sich sofort senkte und Praxis Anleiter und seinem ersten Praktikanten den Weg ins Schloss Anderswie freigab.

Hier endet die lange und aufregende Reise des Ritters Praxis Anleiter. Da Schloss Anderswie so schwer zu erreichen ist, weiß leider niemand, wie es ihm dort mit seinem Praktikanten erging.

Aber wenn Ihr wissen wollt, wie die Geschichte weitergeht, warum macht Ihr Euch dann nicht einfach auf den Weg, und folgt dem Ritter? Ich kann Euch jetzt nicht mehr erzählen, denn ich muss mich beeilen, mein erster Praktikant wartet darauf, gefunden zu werden!

ENDE



LEGENDE:

- 1. Burg "Schema-F-Stein"
- 2. Straße zur geheimnisvollen Fortbildung
- 3. Gasthaus "Zur werdenden Praxisanleitung"
- 4. Sumpf des "allesverschlingenden Desinteresses"
- 5. Ritter "Dashats Bisherauchsogetan"
- 6. Beil der mangelnden Organisation
- 7. Brücke der Motivation
- 8. Serpentine der Beharrlichkeit
- 9. Mount Widerstand
- 10. Rasthaus "Zur Zielsetzung"

- 11. Hammer der Argumentation
- 12. Nicht-wichtig-Wichte
- 13. Treppe der Überzeugung
- 14. Drache der Entmutigung
- 15. Aussicht
- 16. Seilbahn ins Tal des Zeitmangels
- 17. Talstation der Alternativensuche
- 18. Labyrinth der Umorganisation
- 19. Schatzkarte
- 20. Weg zur Alternative

- 21. Praktikant
- 22. Mauer der Überzeugung
- 23. Kutsche mit "Teamworkmotor"
- 24. Schloss Anderswie