

Der Sandmann

Ein Monster für Kleine Ängste von Jan Schattling
www.kleine-aengste.de

Seit langem gibt es Geschichten über den Sandmann. Er kommt abends zu Kindern die nicht schlafen können oder wollen und streut ihnen seinen Schlagsand in die Augen, damit sie in wundervollen Schlummer versinken.

Das ist Schwachsinn!

Der Sandmann, oder besser die Sandmänner treten in vielen Arten und Formen auf.

Sie arbeiten für die Könige und auch wenn manche von ihnen Prioritäten setzen und sich auf unterschiedliche Gebiete „spezialisieren“ arbeiten sie meist für den der am besten zahlt.

Ihre Aufgabe ist es, Kinder in einen tiefen Schlaf zu versetzen und sie dann in ihren Träumen in ein Traumreich zu ziehen.

In diesen Traumreichen kann fast alles mit den Kindern geschehen, was der Auftraggeber des Sandmannes wünscht. Meist ist es jedoch so, dass die Ängste und Stresssituationen des Tages in den Träumen eine Rolle spielen.

Ziel der Sandmänner ist es, die gefangenen Kinder einen Teil ihrer Seele verlieren zu lassen.

Diesen geben sie an Ihren Auftraggeber weiter und erhalten einen Bruchteil davon als Bezahlung zurück. Je mehr Seele sie ansammeln, desto stärker können sie in die reale Welt eingreifen.

Vorgehensweise

Sandmänner können nur Macht über ein Kind bekommen das am Tage zuvor eine Angst- oder Stresssituation erlebt hat. Diese muss nicht notwendigerweise spieltechnische Auswirkungen gehabt haben. Es muss sich hierbei also nicht gleich um einen Verlust von Unschuld oder das Ansammeln von Furcht handeln.

Schon ein Angriff auf dem Schulhof, oder ein Sturz vom Fahrrad können ausreichen.

Die Macht, die der Sandmann am Abend über das Kind hat, hängt von der Stärke dieser Angstsituationen am Tage ab. Dabei kann es durchaus sein, dass sich mehrere Situationen an einem Tag aufhäufen. (Morgens vom Fahrrad gestürzt und nach der Schule vom Nachbarshund verfolgt.)

Auch kollektive Angst von Kindern die in einem Haus zusammen schlafen erhöht die Macht des Sandmannes.

Die Angst die am Tage gesammelt werden kann teilt sich in verschiedene Stufen auf.

1. Verschlafen, etc.
2. Sturz vom Fahrrad,
3. Unangekündigter Test, Versagensängste
4. Streit in der Familie
5. Verlust von einem wichtigen Gegenstand oder Tier,
6. Leichter Vertrauensbruch einer nahe stehenden Person, Schlägerei
7. Streit in der Familie mit Gewalt, Horrorfilm (ab 16),
8. Tod eines Bekannten, Horrorfilm (ab 18)
9. Schwerer Vertrauensbruch einer nahe stehenden Person
10. Tod eines Freundes, Schweres Trauma

Je mehr Angst und Stress das Kind am Tage ansammelt, desto realer wird der Traum und desto schwieriger wird es für das Kind aus diesem zu entkommen. Außerdem können die Träume ab einem gewissen Traumlevel reale Auswirkungen auf das Kind haben.

Um den Traumlevel zu errechnen werden sämtliche Stufen zusammen gezählt. Bei Gruppen zählen die gesammelten Stufen aller Kinder im Haus. Dies macht es besonders schwierig, wenn Kinder in Gruppen zusammen schlafen.

Dann können sie gemeinsam in denselben Traum gezogen werden. Dieser ist realer und schlimmer als die meisten anderen Träume doch immerhin haben die Kinder sich selber, um einander beizustehen.

Wenn ein Kind keine Angst und Stresssituationen am Tag hatte kann es nicht in einen Gruppentraum gezogen werden. Nun ja... es ist schwieriger. Wenn den Kindern so viel Schlechtes passiert ist, das der Traumlevel 30 übersteigt, kann auch ein unbeteiligtes Kind mit hinein gezogen werden.

Die meisten Träume werden normal und real erscheinen und es liegt bei jedem Spielleiter ob er den Spielern überhaupt mitteilt, dass sie sich in einem Traum befinden.

Der Traum beginnt normal und hat auch in diesem Stadium die Auswirkungen des Traumlevels. Allerdings kann der Träumende in diesem Stadium noch aufgeweckt werden.

Der Sandmann wird dann versuchen sie im Traum durch eine Tür oder etwas Ähnliches zu schicken.

Sobald die Kinder durch diese Tür treten, befinden sie sich im „Land unter dem Bett“.

Dann ist es nicht mehr möglich, die Kinder mit normalen Mitteln zu wecken.

Was die Kinder träumen hängt von dem Sandmann und seinem Auftraggeber ab. Der Spielleiter kann also hierbei so kreativ sein, wie er will.

Er sollte hierbei nur beachten, dass alle Träume ab einem Traumlevel von 4 Auswirkungen auf die reale Welt haben.

Sollte also ein Kind verletzt werden, oder etwas im Traum kaputt gehen, so geschieht das auch in Wirklichkeit.

Die Träume enden sobald die ersten Sonnenstrahlen auf das betroffene Kind fallen.

Dies ist im Winter, oder bei Kindern die Rollos oder ähnliches haben, besonders problematisch.

Es gibt nur eine Möglichkeit den Sandmann zu besiegen. Fast jede Kultur außer der Europäischen, hat eine Möglichkeit gefunden, böse Träume abzuwehren. Besonders bekannt sind die indianischen Traumfänger. Wenn ein Kind solch einen Traumfänger über sein Bett hängen, kann es so den Sandmann einfangen. In dieser Nacht hat der Sandmann keine Macht über das Kind, und sobald ihn die Sonnenstrahlen treffen, stirbt er und erstarrt zu einer kleinen steinernen Statue mit dem Aussehen des Sandmannes.

„You gotta catch ‘em all!“ 😊