

Spielenachmittag:

Nix gecheckt? Hotline: 3591440 Daniel

Paperboy

(Hausspiel oder Spielenachmittag) Alter: 9-12 unisex

Material: ein paar Kopien, sonst NIX !!!!!

Teilnehmer-Zahl: BELIEBIG !!!!!

Vorbereitung: 5 Min !!!!!

Hintergrund:

Die Auflage hält eine Zeitung am Leben ! Sinkt sie, darf sie dichtmachen, steigt sie, ist sie König ! Trotz (oder gerade wegen) der fortgeschrittenen Computerisierung ist die Kleinstarbeit von höchster Bedeutung. Nur wer die findigsten Zeitungsjungen hat, kann sich behaupten. Diese müssen mit allen Wassern gewaschen sein !

Geschichte (Einstieg):

„Es ist finster ! Ein ohrenbetäubender Lärm dröhnt auf Mr. Dandy ein ! Das monotone Krachen, immer wiederkehrend. In der Luft liegt ein strenger Gestank. Jedem normalen Menschen würde es den Atem verschlagen, aber er ist diesen Gestank nach schmierigem Öl, Abwasser und Schweiß gewöhnt. Ja, jede Nacht sitzt er hier im Kontrollraum und wippt leicht mit dem Kopf im Takt zum eintönigen Gerattere, das aus der Fabrikhalle dröhnt. ...

Mit einem Schlag, ist es still !!! Kein Geräusch mehr. Mit weit aufgerissenen Augen schaut MR. Dandy auf. Sein Herz rast, er hört das Blut in den Ohren rauschen. Sein ganzer Körper vibriert. Auf der Kontrolle steht in großen Druckbuchstaben: ORDER COMPLETED (Auftrag beendet) !!! NIEMALS, niemals konnte das sein ! Die Druckanlagen für die Zeitung waren noch nie mitten in der Nacht verstummt ! Aber jetzt, warum wurden keine weiteren Tageszeitungen gedruckt ? Ganz langsam senkt sich MR.Dandy's Blick auf die automatisch eingestellte Druckauflage, welche beschreibt, wieviel Zeitungen angefertigt werden sollen:

Raumwechsel in den Vorstand (Topmanager !!!)

100.000 !!! Und das in einer Millionenstadt ! Das können wir niemals hinnehmen ! Wir müssen mehr, schneller, besser und härter arbeiten ! Nur die findigsten Journalisten werden behalten, der Rest wird entlassen. Wir müssen unsere Auflage (also die verkauften Zeitungsexemplare) steigern, sonst können wir unseren Laden dichtmachen. Wir senden sofort eine wichtige Nachricht an sämtliche Mitarbeiter, sogar an unsere Zeitungsjungen, daß wir ernste Probleme haben, und das sie alles geben müssen ! Nur so können wir uns am Markt behaupten und die anderen Zeitungen aus dem Rennen werfen...

Erklärung für Jungs:

Es gibt 2 (3) Zeitungen, die also um die Vorherrschaft kämpfen. Für euch, die Zeitungsjungen, und somit die unterste Schicht bedeutet das: ALLES GEBEN, denn nur eine Zeitung kann diesen Kampf gewinnen...

Bewertung:

Die Points gibt's auf einer Skala (im Anhang), auf der jeweils die Auflage verzeichnet ist. Die Punkteverteilung ist wie folgt:

1. Gruppe: gut: +2; gut +1; naja 0; schlecht -1; mies -2 (in 100'000 Auflag!!!). Bei Reihenfolgen bekommt erster +1, zweiter +2; der letzte -1 oder -2; und bei 3 Gruppen die Mittlere keine Punkte (Auflage bleibgleich) ! So verschiebt sich das Auflagenbild häufig dynamisch. Die Willkürkonstante liegt hier sehr hoch... Ach ja: Die zurückliegende Mannschaft bekommt wegen Pleiteangst immer einen kleinen Vorsprung... Der Anfangswert sollte vielleicht bei 300'000 liegen. Weniger als 0 (=Keine Zeitung) kann man nicht haben !

Spiele:

Man muß schnell schalten, und darf nicht lange überlegen mit guten Ideen:

1 min: Zeitungsnamen + Slogan überlegen

Bevor es richtig losgeht, und man sich dem Kampf entgegenstellt, hält man noch kurz inne, und besinnt sich nochmal auf das Wesentliche. So wie jeden Morgen. Nur mit Segen wagt man sich dann hinaus...

10 min: Andacht

4 min: **EIN LIED !!!** (absolute Pflicht !!!)

Schnell Journalistische Informationen sammeln:

4 min: **Wie viele Treppenstufen sind es vom _____ in den ___ Stock ?**

Traumsituation, und Photokamera funktioniert nicht ! Schnell zum Bleistift greifen...

5 min: Objekte abzeichnen

(Objektvorschlag s. Anhang) Die anderen müssen nachher die Dinge erraten. Die Gruppe, die errät, bekommt Punkte. Jungs sind so quasi selbst Jury... Achtung ! Es darf nicht davor verraten werden, was der einzelne gezeichnet hat (=Hauptproblem)

Nur eine Zeitung, die alt ist und darum auch eine Geschichte hat, kann sich durchsetzen.

4 min: möglichst alte Zeitung herbringen

Jeder braucht einen guten Werbefachmann, darum sollte man

1 min: (je Gruppe) möglichst viele verschiedene gute Worte sagen können

Die anderen Gruppen müssen solange (mit einem Leiter?) draußen warten !

An einem Ort hält eine wichtige Person (=Leiter) eine Rede (Alter, Fam-Stand, Beruf, Hobbies) ! Die Jungs müssen hinflitzen, und sich so viel merken, wie sie können. Später (wenn sie wieder im Gruppenraum sind) bekommen sie Papier und Stift und bekommen kurz Zeit, Ihr

5+1 min: Kurzzeitgedächtnis zu entleeren...

Recherchieren: Der kleinste Hinweis kann zum Täter führen !!!

5 min: Schnipsel einsammeln (nur auf Boden)

Die Schnipsel ergeben zusammengesetzt einen längeren Code. Einfach 10 Kopien (Vorlage s. Anhang) übereinander in nicht zu kleine Schnipsel schneiden, und sie vor der Tür verteilen....

Auswerten: In Kleinstarbeit muß man ein (Lösung unten)

? min: Rätsel lösen

Nix gecheckt? Hotline: 3591440 Daniel

DAS RAETSEL (in Kompakter Form im Anhang als Kopiervorlage. So muß man nicht alle Schnipsel haben, um die Lösung zu finden).

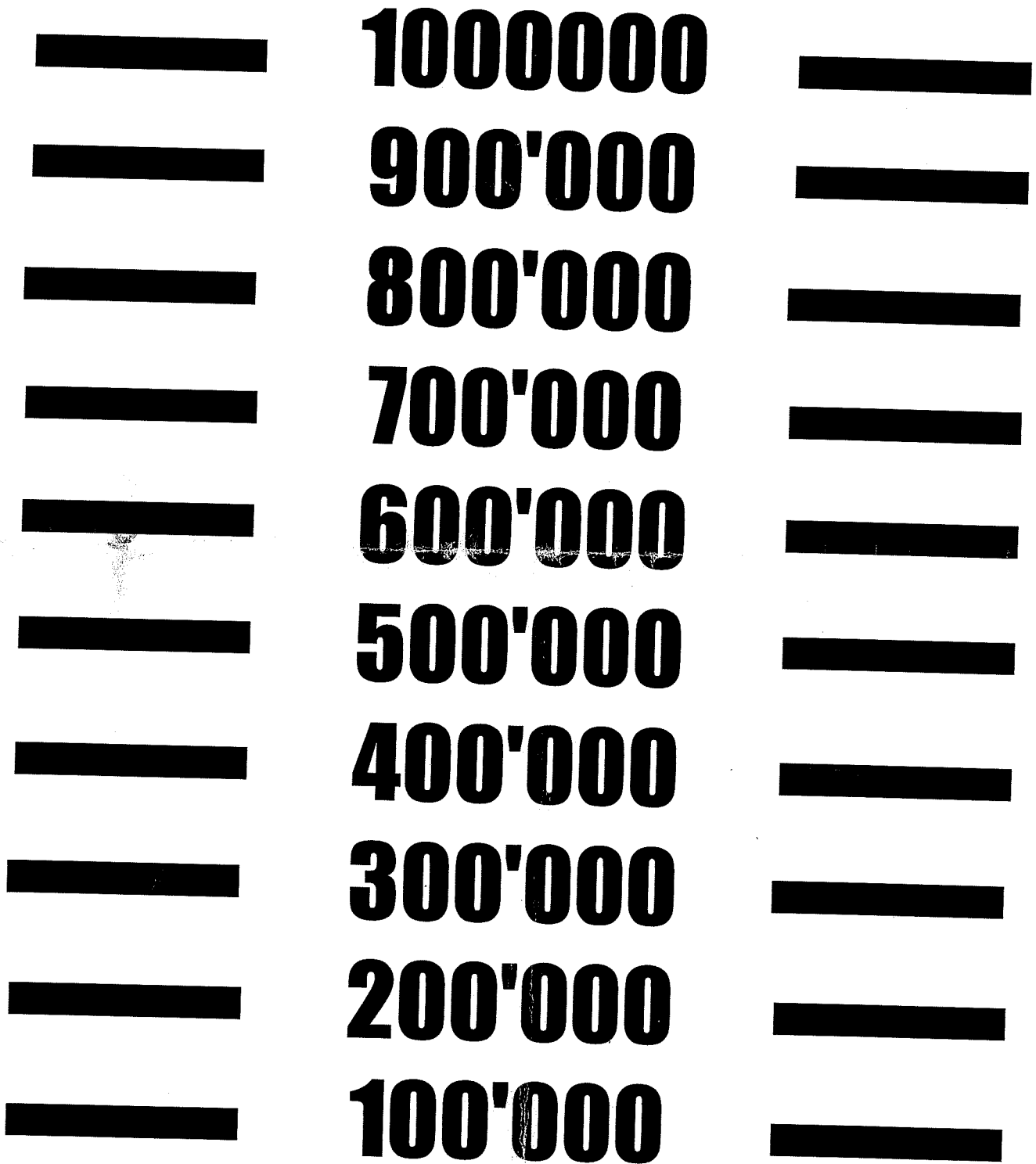
Lösung: Dieses Rätsel ist einfach: „Es kann nur einen geben !“

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

Code A=1, B=2:

1 9 5 19 5 19 18 1 5 20 19 5 12 9 19 20 5 9 14 6 1 3 8:
,5 19 11 1 14 14 14 21 18 5 9 14 5 14 7 5 2 5 14 !“

Auflage !!!



Pleite !

Pleite !

Anlagen:

Zeichne eine Auto auf der Straße ab!

Zeichne die Briefkästen am Haupteingang ab !

Zeichne im Juze einen Billardtisch ab !

Zeichne im 1.Stock eine Heizung ab

Zeichne eine Auto auf der Straße ab!

Zeichne die Briefkästen am Haupteingang ab !

Zeichne im Juze einen Billardtisch ab !

Zeichne im 1.Stock eine Heizung ab

Zeichne eine Auto auf der Straße ab!

Zeichne die Briefkästen am Haupteingang ab !

Zeichne im Juze einen Billardtisch ab !

Zeichne im 1.Stock eine Heizung ab

1x Kieselstein, 1x Bounty (gibt's im Juze, überredet jemanden !!!), 1x grünes Blatt (von einem BAUM !), 1x Stück Klopapier, 1x Stempelabdruck, 1x Porsche, Termin für Film am Weihnachtsmarkt, 1x Unterschrift von Jürgen Klinsmann, und zu guter Letzt: Ein Bestechungsgeschenk für die Jury !!! Viel Glück !

1x Kieselstein, 1x Bounty (gibt's im Juze, überredet jemanden !!!), 1x grünes Blatt (von einem BAUM !), 1x Stück Klopapier, 1x Stempelabdruck, 1x Porsche, Termin für Film am Weihnachtsmarkt, 1x Unterschrift von Jürgen Klinsmann, und zu guter Letzt: Ein Bestechungsgeschenk für die Jury !!! Viel Glück !

1x Kieselstein, 1x Bounty (gibt's im Juze, überredet jemanden !!!), 1x grünes Blatt (von einem BAUM !), 1x Stück Klopapier, 1x Stempelabdruck, 1x Porsche, Termin für Film am Weihnachtsmarkt, 1x Unterschrift von Jürgen Klinsmann, und zu guter Letzt: Ein Bestechungsgeschenk für die Jury !!! Viel Glück !

Code A=1, B=2:

4 9 5 19 5 19 18 1 5 20 19 5 12 9 19 20 5 9
14 6 1 3 8: „5 19 11 1 14 14 14 21 18 5 9 14
5 14 7 5 2 5 14 !“ 4 9 5 19 5 19 18 1 5 20
19 5 12 9 19 20 5 9 14 6 1 3 8: „5 19 11 1
14 14 14 21 18 5 9 14 5 14 7 5 2 5 14 !“ 4 9
5 19 5 19 18 1 5 20 19 5 12 9 19 20 5 9 14 6
1 3 8: „5 19 11 1 14 14 14 21 18 5 9 14 5 14
7 5 2 5 14 !“ 4 9 5 19 5 19 18 1 5 20 19 5
12 9 19 20 5 9 14 6 1 3 8: „5 19 11 1 14 14
14 21 18 5 9 14 5 14 7 5 2 5 14 !“ 4 9 5 19
5 19 18 1 5 20 19 5 12 9 19 20 5 9 14 6 1 3
8: „5 19 11 1 14 14 14 21 18 5 9 14 5 14 7 5
2 5 14 !“ 4 9 5 19 5 19 18 1 5 20 19 5 12 9
19 20 5 9 14 6 1 3 8: „5 19 11 1 14 14 14
21 18 5 9 14 5 14 7 5 2 5 14 !“ 4 9 5 19 5
19 18 1 5 20 19 5 12 9 19 20 5 9 14 6 1 3 8:
„5 19 11 1 14 14 14 21 18 5 9 14 5 14 7 5 2
5 14 !“ 4 9 5 19 5 19 18 1 5 20 19 5 12 9 19
20 5 9 14 6 1 3 8: „5 19 11 1 14 14 14 21
18 5 9 14 5 14 7 5 2 5 14 !“ 4 9 5 19 5 19

A1a1ah1j1o1o1k1n1v1f1d1g1b1u1j1o1h1a1n1n1e1s1k1u1r1z1i1s1t1t1o1l11j1n1h1b1u1i1k1m1n1b1v1c1x