

Schloß Rosenberg

Story Schloß Rosenberg, der Gräfin von Rosenberg soll versteigert werden. Schon heute soll ein Makler kommen, der das Haus verkaufen möchte. Der Butler und die Bediensteten wollen sich nicht von Schloß u. Gräfin trennen u. versuchen deshalb mit allen Mitteln, den Makler von seinem Vorhaben abzubringen.

→ 1 Leiter ist Butler (Moderator)
1 Leiter ist Makler (Überleitungen, Wortführung)
demensprechende Verteidigung besorgen

① Drei - Gänge Menü

Story Um den Makler weichzuzummen, sollen ihm Bediente ein schmackhaftes Menü vor.

Spiel Kids sollen aus verschiedenen Materialien 3 Gänge (Vorspeise - Hauptspeise - Nachspeise) kreieren und demensprechende Namen geben.

Gewertet wird nach Einfaltreichtum.

Material /

② Sauberkeit

Story Die Bediensteten versuchen, den intakten Zustand des Schloß's darzustellen - alles ist so ordentlich und läuft so gut, eine Änderung wäre undenkbar

Jed. Gruppe versucht auf Zeit Besteck zu sortieren, die schnellste Gruppe gewinnt.

Spiele

Entweder Messer-Gabel-Löffel oder
mit 1 Art (Löffel), aber verschiedene
Sorten

- Besteck
- Tischdecke o.ä. zum Unterlegen
- Besteckkästen

Material

③ Überredungskunst

Nachdem sich der Makro immer noch voll-ständig
kommen unbeeindruckt zeigt, wird die Technik
geändert:

Jed. Gruppe bekommt 5 min. Zeit, um
alle Nachteile des Schlosses und sonstige
Argumente gegen einen Kauf zu überlegen
und vorzutragen (nur einer der Gruppe).

Spiele

Gewertet wird Zahl der Argumente und

Vortrag bzw. Überzeugungskraft
- Zettel, Stifte


Material

④ Zusammenhalt der Bediensteten

Die Bediensteten sind unzerkennbar. Sie
können sich gar nicht ein anderes
Leben vorstellen. Deshalb machen sie ihre
Verbundenheit sichtbar:

Story

Löffel-Auffädel-Spiel: durch Halsdurchschnitt-Spiel
durch Puli u. Hosenbein Löffel mit
Schmir dran → alle hintereinander

 → Schnelligkeit

Material pro Gruppe : Kaffel mit etwa 10m.
langer Schmir dran

⑥ Statuen

Story Schloss ist (bzw. war) voll mit Statuen
moderner Kunst, die Makler und schwer
verkaufen könnte. Deshalb stellen Bedienstete
sie dar.

Spiel Auf Zufall stellen Kids (ganze Gruppe)
ein "Statue" da

⑧ 3 Beine + 4 Arme } müssen auf
Fußboden sein
1 Nase, 1 Krone, ein PO

→ Schnellste Gruppe bekommt Punkt

Material: Zettel mit Vorschlägen für Statuen
(kommt auf Größe der Gruppe an 3-5kt)

⑦ Schloßgeist

Story Der Makler ist echt ein harter Brocken.
Jetzt greift das Schloßgeist ein. Mit
seinem andauerndem Geknacke will es
Makler zur Verzweiflung bringen.

Spiel Laute Wörter, die mit "hü" beginnen
aufschreiben, wer hat die meisten?

Material - Zettel
- Stift

⑧ Schluss

Story Makler ist entsetzt und rennt davon, aus
Schloß wird Gestirbalm → wieder in schwarzen
Zahlen, Happy End // Siegerehrung!

Tip: Die Verpackung / Verkleidung macht's

Deko: Bild von einem Schloss aufhängen
oder / und Porträt von der Gräfin

Kostüm: Bitter: Weste, dicke Hose, Hemd

Makler: Lackschuh, Stock, Hut,
Jackett ...

→ Überleitungen werden als Dialoge zwischen
Bitter u. Makler gespielt

→ Makler zeigt sich bis zum Schluss relativ
unbeeindruckt, ihm geht's nur um
das Geld, bzw. er will das Schloss
dann als (?) verwenden.

→ Bitter ist relativ verzweifelt und mobilisiert
Kids zu letztem Rettungsversuch.