

Perlemann kommt nicht

Ein Rollenspiel mit vielen unterschiedlichen Möglichkeiten: Je zwei Spieler tun sich zusammen. Jedes Paar bekommt vom Spielleiter denselben Dialog. Diese überlegen nun, wo und wie das Gespräch stattfindet und wer A und B sind. Worum geht es denn? Wer ist dieser Perlemann? Weshalb kommt er nicht? Wirft das Pläne über den Haufen? Oder ist man vielleicht froh über das Nichterscheinen? Sprechen zwei Ganoven über einen geplanten Einbruch, oder soll eine Exkursion stattfinden? Sind die beiden Spieler froh, dass Perlemann nicht kommt? Oder sind sie betroffen?

- A: Perlemann kommt nicht!
 B: Perlemann kommt nicht?
 A: Ja, eben rief er an und sagte, er könne nicht.
 B: Hat er gesagt, warum er nicht kommt?
 A: Nein, er sagte nur, dass er nicht kommen könne.
 B: Hast du ihn nicht gefragt, warum?
 A: Habe ich nicht dran gedacht.
 B: Ach Gott!

Verrücktes Verkaufsgespräch

Verkaufsgespräche eignen sich gut für Albereien, die sowohl bei Spielern als auch beim Publikum gut ankommen. Das folgende Gespräch zwischen Verkäufer und Kunden kann nach Belieben ausgebaut und weitergesponnen werden. Spielfreudige und humorbegabte Die Phantasie spielfreudiger Zeitgenossen wird sich an diesem Thema rasch entzünden. Gegenstand der Reklamation muss nicht ein Hut sein. Man kann auch einen Schuh oder einen Strumpf oder irgendeinen anderen Gebrauchsgegenstand wählen.

Ein Kunde kommt in den Laden, will den dem Vortag gekauften Hut umtauschen.

- Kunde:** Möchte das da umtauschen (*zeigt Hut vor*).
Verkäufer: Was stimmt denn nicht damit?
Kunde: Er leuchtet nicht, wenn es finster wird.
Verkäufer: Er leuchtet nicht, wenn es finster wird?
Kunde: Genau. Und es wird doch jetzt schon so früh finster. Ich sehe dann so schlecht. Der Arzt sagt, an meinen Augen liegt das nicht. Also muss der Hut schuld sein.
Verkäufer: Aber dieser Hut kann doch gar nicht leuchten!
Kunde: Genau! Und deshalb möchte ich ihn zurückgeben. Vor allem, weil jetzt Herbst ist.
Verkäufer: Was hat denn der Herbst mit dem Hut zu tun!

Der Text wird auf Seite 46 weitergeführt

