

WIR HABEN DA EIN PROBLEM

-IN DREI SZENEN-

Eine Sport-Soap für Jürgen zum 50sten

Hauptpersonen:

Jürgen G	- Jürgen G.
Moderator	- Margarete K.
Erzähler	- Theo K.
Kunde	- Larissa G.
Jurysprecher	- Daniel B.
Jurymitglied	- Helfer 1 und Helfer 2

Mitarbeiterteam:

Helfer 1	- Vroni H.
Helfer 2	- Thomas H.

Requisiten:

Kinderfahrrad, Aktenkoffer mit verschiedenen Klebeutensilien (Klebeband, Klebestift usw.), Puzzle-Teile (DIN 4-Blätter) einer Hantelbank (z.B.), Telefon (Handy), Tisch, Stuhl, Schild „BMW“, Schild „EURO-LOCK“, Schild „KUNDE“

Einleitung

Moderator:

Guten Abend meine Damen und Herren. Diese Geburtstagsfeier, die wir freundlicher Weise besuchen dürfen, darf nicht ihren Höhepunkt überschreiten, ohne dass sich der heutige Hauptdarsteller einmal von seiner besten und eindrucksvollsten Seite gezeigt hat.

Jürgen!

Bitte komme in unsere Mitte!

In der folgenden Spielszene musst du eine spezielle Aufgabe lösen. Unsere unabhängige Fachjury wird dann entscheiden, ob die Lösung zufriedenstellend ist und du dein Geschenk von uns erhalten wirst.

So möge das Spiel beginnen! Mache gut mit!

1. Szene

In Stockum

Erzähler:

Im Schatten der Kraftwerkstürme, an den Ufern des ruhig dahinplätschernden Lippeflusses, liegt die Ortschaft Stockum. Wie zu Beginn eines jeden Tages schält sich selbiger langsam aus der Nacht und bringt Licht in die Dunkelheit der Straßen. Hie und da versucht ein Hahn sein munteres Lied zu krähen und erste Frühaufsteher wanken durch die trüben Morgenstunden. Dies ist auch die Stunde des Jürgen G., der sich aufmacht, sein Tagwerk zu vollbringen.

Nach einem kräftigen Frühstück und ein wenig Frühgymnastik (*Jürgen sollte nun eine Kniebeuge oder ähnliches machen*) begibt er sich zu seinem Fahrzeug, um mit ihm seine nahegelegene Firma trockenen Fußes zu erreichen (*Helfer 1 hält einen BMW-Schild hoch*) .

Doch oh Schreck – das Fahrzeug springt nicht an!

Was tun!? Die Morgenpost stapelt sich auf seinem Schreibtisch und keiner weiß im Büro, wo der Brieföffner liegt. Er muss zur Firma! (*Helfer 2 schiebt das Kinderrad herein*) Da erblickt er sein Fahrrad. Das ist die Lösung! Er besteigt den Sattel und radelt fröhlich pfeifend Richtung Werne (*Jürgen sollte mit dem Rad eine oder zwei Runden durch den Saal drehen und dabei fröhlich pfeifen*) .

2. Szene

In Werne, EURO-LOCK

(Helfer 1 hält Schild „EURO-LOCK“ hoch)

Erzähler:

Die Arbeit nimmt ihren vollen Lauf. Jürgen sitzt an seinem Schreibtisch, als das Telefon klingelt (*Helfer 2 sagt: Ring, ring, ring*) . Jürgen nimmt den Hörer ab und sagt:

Jürgen:

Grundmann (*oder ähnlich wichtiges*).

Erzähler:

Ein Kunde ist am anderen Ende der Leitung.

Kunde (im Hintergrund):

Ah, Herr Grundmann, schön Sie zu erwischen. Wir haben hier ein Problem. Ein Klebproblem. Wir bekommen unsere Maschine nicht verklebt! Sie müssen unbedingt kommen! Sofort!

Erzähler:

Da der Kunde bekanntlich König ist springt Jürgen von seinem Stuhl auf und sagt ins Telefon:

Jürgen:

Selbstverständlich. Bin schon unterwegs! (*oder ähnlich Geistreiches*)

Erzähler:

Jürgen schnappt sich seinen Kleber-Spezial-Koffer (*Helfer 2 stellt ihn auf den Tisch*) mit einer Auswahl der allerbesten Alleskleber und schwingt sich auf das bereitstehende Fahrrad. Mit einem fröhlichen „Bis später!“ verabschiedet er sich auf die Autobahn.

3. Szene

Beim Kunden

(Larissa [Kunde] hält Schild „Kunde“ hoch)

Erzähler:

Erschöpft, aber glücklich ob der überstandenen Fahrt, erreicht Jürgen seinen Kunden. Der empfängt ihn mit offenen Armen.

Kunde:

Da sind sie ja endlich. Sind sie etwa mit dem Fahrrad gefahren- oder wie!? Kommen wir gleich zur Sache. Hier ist die Maschine, die verklebt werden muss! *(Er zeigt auf einem Haufen Papier auf einem Tisch)* . Das kriegen wir nicht hin!

Moderator:

So, liebster Jürgen, deine Aufgabe wird es nun sein, aus diesen Papierteilen eine Maschine, in Form eines Posters, zu erstellen. Dazu findest du in deinem Koffer Klebeband oder Klebestift. Unsere Fachjury wird dann beurteilen, ob dir dieser Kleberversuch gelungen ist! Fange an!

(Jürgen sollte nun die Einzelteile verkleben und sie der Öffentlichkeit präsentieren. Das Bild sollte eine Hebebank für einen Fitnessraum darstellen)

Moderator:

Die Jury möge vortreten und das Werk beurteilen. *(Die Jurymitglieder treten an das Bild, begutachten es und befragen dann die Zuschauer)*

Jurysprecher:

Die Zuschauer sollen entscheiden. Wer findet, dass diese Maschine wie eine Maschine aussieht, der klatsche laut!
(Da wir hoffen, dass alle Zuschauer laut klatschen...)

Moderator:

Danke, Jürgen. Damit hast du diesen Test mit Bravur bestanden. Wir danken dir für diese Vorstellung.

Erzähler:

Jürgen springt heiter auf sein Fahrrad, um sich eiligst auf den Nachhauseweg zu machen. Denn zu Hause wartet jemand auf ihn –
sein Auto!

ENDE